



텍스트로서의 게임, 참여자로서의 게이머

디지털게임의 문화연구적 접근

Game as a text, gamer as a participant - A cultural studies approach to digital games

저자 (Authors)	윤태진 Tae-Jin Yoon
출처 (Source)	언론과 사회 15(3) , 2007.8, 96-130(35 pages) Media & Society 15(3) , 2007.8, 96-130(35 pages)
발행처 (Publisher)	사단법인 언론과 사회
URL	http://www.dbpia.co.kr/journal/articleDetail?nodeId=NODE00881760
APA Style	윤태진 (2007). 텍스트로서의 게임, 참여자로서의 게이머. 언론과 사회 , 15(3), 96-130
이용정보 (Accessed)	한국산업기술대학교 218.101.229.*** 2019/10/04 19:23 (KST)

저작권 안내

DBpia에서 제공되는 모든 저작물의 저작권은 원저작자에게 있으며, 누리미디어는 각 저작물의 내용을 보증하거나 책임을 지지 않습니다. 그리고 DBpia에서 제공되는 저작물은 DBpia와 구독계약을 체결한 기관소속 이용자 혹은 해당 저작물의 개별 구매자가 비영리적으로만 이용할 수 있습니다. 그러므로 이에 위반하여 DBpia에서 제공되는 저작물을 복제, 전송 등의 방법으로 무단 이용하는 경우 관련 법령에 따라 민, 형사상의 책임을 질 수 있습니다.

Copyright Information

Copyright of all literary works provided by DBpia belongs to the copyright holder(s) and Nurimedia does not guarantee contents of the literary work or assume responsibility for the same. In addition, the literary works provided by DBpia may only be used by the users affiliated to the institutions which executed a subscription agreement with DBpia or the individual purchasers of the literary work(s) for non-commercial purposes. Therefore, any person who illegally uses the literary works provided by DBpia by means of reproduction or transmission shall assume civil and criminal responsibility according to applicable laws and regulations.

텍스트로서의 게임, 참여자로서의 게이머

디지털게임의 문화연구적 접근

윤 태 진

이 논문은 디지털게임이 지금 이 시점에서 매우 중요한 문화현상이라는 점을 지적하면서, 그 연구의 필요성을 강조하고자 쓴 글이다. '게임문화연구'로 명명된 이 연구는 문화연구의 관점과 내용을 게임관련 문화현상에 적용시킨 시도였다. 먼저 게임연구의 대표적인 두 전통인 내러톨로지와 루돌로지를 비교하면서, 각각을 문화연구의 시각에서 수정·확장시켰다. 그 결과 내러티브에 집착하는 내러톨로지는 느슨한 형태의 텍스트연구로, 놀이적 측면을 강조한 루돌로지는 게이머연구로 확장될 여지를 보였다. 이 과정에서 게임텍스트가 중층적 구조를 갖는다는 점과 게이머를 다양한 차원에서 접근해야 한다는 점이 강조되었다. 나아가 게임문화연구는 내러톨로지와 루돌로지의 논의와 논란을 감싸 안으며 미디어문화연구가 가진 이론적 내용, 현실적 문제의식, 그리고 소재적·방법론적 성격을 공유한다. 게임문화연구 또한 비판, 맥락, 실천적 의미를 포괄할 수 있어야 한다는 것이다. 마지막으로 게임문화연구의 '이론적 지향성'을 강조하였다. 이를 통해 게임문화연구는 비로소 '사람'과 '세상'에 대한 연구로 나아갈 수 있다.

국문키워드: 디지털게임, 문화연구, 미디어문화연구, 내러톨로지, 루돌로지

영문키워드: digital game, cultural studies, media cultural studies,
narratology, ludology

1. 들어가는 말: 텔레비전 vs. 디지털게임

지금의 디지털게임을 3, 40년 전 텔레비전에 비유하는 것은 여러모로 시사하는 바가 많다. 텔레비전은 테크놀로지 발전의 산물이자 오락의 수단이었다. 가족생활을 시간적으로 통제함으로써 구성원간의 관계를 변화시켰고, 텔레비전수상기의 유무가 가족생활의 질적 차이를 만들어 냈다. 시청자와 비시청자 간의 차이가 엄존했지만, 텔레비전은 빠른 속도로 전파되어 일상으로 편입되면서 더 이상 시청자와 ‘대중’(mass)은 구별되지 않았다. 명실상부한 매스미디어였다. 디지털게임은 한 세대 뒤의 텔레비전 역할을 했다. 컴퓨터와 인터넷, 디지털기기의 발전이 만들어낸 새로운 오락기구였으며, 가족생활을 질적으로 변화시켰고, 확산 속도는 과거의 텔레비전을 능가하였다.

물건(thing)으로서의 텔레비전수상기와 게임기가 갖는 유사점보다 더 흥미로운 부분은 추상적 개념(concept)으로서 텔레비전과 게임을 바라보는 사람들의 시각이다. 우리나라에서 1970년대의 텔레비전은 저급문화의 상징이었다. ‘바보상자’였으며, 사람들은 ‘TV중독’을 걱정했다. 연예인은 ‘딴따라’였고, 텔레비전문화는 학문적 담론 안으로 비집고 들어오지 못했다.¹⁾ 오늘날 디지털게임을 바라보는 시각도 한 세대 전 텔레비전을 보던 시각과 같다. 게임은 ‘공부’의 반대말인 동시에 ‘마약’과 유의어이고, 피아노나 독서 같은 ‘건전한’ 여가활동의 대척점에 서 있는 저급문화이다. 그리고 무엇보다도 게임은 진지한 학문적 연구의 대상이 되지 못했다. 게임의 부작용을 최소화할 수 있는 연구나 게임산업의 활성화전략에 골몰한 연구는 비교적 일찍부터 시작되었으나,²⁾ 게임 그

1) 미국과 유럽에서는 우리나라보다 훨씬 먼저 텔레비전이 보편화되었고, 지적 전통을 떠나 텔레비전은 이미 진지한 연구대상이었다. 따라서 1970년대 우리나라에도 서양학문을 직수입한 ‘텔레비전학’이 대학캠퍼스 안에 존재했던 것은 사실이다. 그러나 텔레비전드라마나 코미디와 같은 ‘저급문화’를 학문적으로 접근하여 연구논문을 쓸 ‘용기’를 가진 학자들은 거의 없었다. 20세기 초반 도시로 몰려든 노동자들의 문화를 바라보던 영국의 공유헌파 엘리트들과 크게 다르지 않았다.

2) 초기의 게임연구는 게임의 (부정적) 효과연구나 게임산업의 현황기술이 주종을 이루고 있었다(강경석 1999; 김민규·홍유진, 2004). 최근 발표된 연구성과를 보더라도, 게임관련 석·박사 논문 75편 가운데 게임의 교육적 가능성, 역기능과 치료 등을 주제로 한 논문이 전체의 60%를 차지했고, 관련 연구보고서 33편 가운데에는 76%에 이르는 25편이 산업현황이나 정책, 전략 등을

자체나 게임을 즐기는 사람들, 그리고 게임을 둘러싼 문화현상은 많은 학자들의 시야에서 벗어나 있었다.

80년대부터 조금씩 짝이 트다가, 90년대 이후 텔레비전은 진지한 연구대상으로 분명하게 자리매김하게 되었다. 학자들은 텔레비전이 중요한 (대중)문화현상이자 피할 수 없는 문화연구의 소재임을 인식하였다. 2005년 이후의 게임연구 역시 마찬가지이다. 디지털게임은 더 이상 일부 불량청소년들의 마약성 오락이 아니라는 점과 텔레비전 이상으로 일상에 편재되어 있는 문화현상임을 인정하지 않을 수 없게 되었다. 특히 PC방과 〈스타크래프트〉로 대표되는 우리나라의 게임문화는 세계적으로 유례없는 흥미로운 문화현상들을 만들어냈고,³⁾ 가시적으로 드러난 게임문화의 역동성을 학계가 무시할 수만은 없는 상황이 되었다.

그렇다면 게임에 관한 무엇을 연구해야 하는가? 다시 말해 ‘게임연구’의 대상은 무엇인가? 먼저 ‘게임’이 의미하는 바를 조금 더 상세히 쳐다보자. ‘게임’의 사전적 의미는 ‘놀이’이다. 어린이들이 고무줄로 하는 놀이도, 어른들의 카드게임도, 어르신들이 마을회관에서 하는 심심풀이 장기도 모두 ‘게임’으로 부를 수 있다. ‘놀이’에 관한 논의를 담은 카이와(Caillois, 1958, 1979)나 호이징하(Heuizinga, 1994)의 저술에서 게임학의 원류를 찾거나 ‘놀이학’ 정도를 의미하는 루돌로지(ludology)를 일부에서 ‘게임학’으로 번역하는 사례도 같은 맥락에서 이해된다. 그러나 이 글에서 사용되는 단어 ‘게임’은 — 그리고 최근 쏟아지고 있는 관련출판물 속 ‘게임’도 — 디지털테크놀로지를 활용한 오락에 한정된다. 이마저도 ‘컴퓨터게임’이나 ‘비디오게임’, 심지어는 ‘전자오락’으로 표현되는 경우가 종종 있지만 이 용어들은 컴퓨터나 아케이드, 콘솔 등 다양한 플랫폼에서 플레이되는 전자화된 모든 종류의 게임을 총칭하기 어렵다(강신규, 2006, 2쪽; 윤태진·나보라, 2005, 62쪽). 고무줄놀이와는 차별화하면서 다양한 플랫폼을 아우르기 위해 ‘디지털 게임’이라는 용어를 사용하는 이유이다.

게임을 디지털게임으로 한정지어 텔레비전과 비교한다면, 유사점만큼이나 차이점을 발견할 수도 있다. 텔레비전은 동일한 텍스트를 대중(혹은 집단)에게 일방적으로 쏟아붓는 미디어이다. 면밀하게 기획되어

다룬 것이었다(김민규·홍유진, 2004, 25쪽).

3) 2004년 8월 컴퓨터 프로게임리그가 개최된 부산 광안리 무대에는 10만의 관중이 운집해 세상을 놀라게 한 바 있다.

미리 완결된 텍스트를 제공하기 때문에, 수용자(시청자)가 저항할 수 있는 방법이란 이 텍스트를 거부하거나 달리 해석하는 것뿐이다. 반면 게임은 개인적이고 선택적이다. 미리 기획되어 제작되었지만 수용자(게이머)가 참여하지 않는다면 완결될 수 없는 텍스트이다. 따라서 텔레비전처럼 수백만이 동시에 같은 경험을 할 수는 없다. 또한 텔레비전은 특정기기(수상기)를 시청하면서 동시에 콘텐츠(프로그램)를 의미한다. 컴퓨터나 핸드폰으로 텔레비전을 시청할 때도 사람들은 “텔레비전을 본다”고 표현한다. 그러나 게임은 플랫폼 의존도가 강하다. <스타크래프트>나 <리니지>를 핸드폰으로 구동시킬 수도 없거니와 그 서비스를 즐길 사람도 많지 않다. PSP나 DS 같은 새로운 플랫폼이 등장하면 거기에 적합한 새로운 콘텐츠들이 개발되어야 한다. 텔레비전에 비해 기술적(공학적) 성격이 훨씬 중시되는 이유이다. 경험의 집단성/개인성, 텍스트의 완결성/선택성, 미디어-콘텐츠의 분리/연결은 이 둘의 차이를 선명하게 드러낸다.

텔레비전과 디지털게임의 비유와 차이는 중요한 사실 하나와 심각한 질문 하나를 던진다. ‘중요한 사실’은 21세기의 게임이 20세기의 라디오/텔레비전만큼, 혹은 그 이상 중요한 문화현상이라는 점이다. 그리고 그 연구의 필요성이 다급하다는 점을 상기시킨다. ‘심각한 질문’은 (텔레비전)문화연구의 관점과 방법을 게임 관련 문화현상에도 그대로 적용할 수 있을 것인지, 문화연구의 전통이 디지털게임과 만날 때 우리는 무엇을 얻을 수 있을 것인지이다. 이 ‘사실’을 염두에 두고 이 ‘질문’에 답하고자 하는 것이 이 논문의 목적이다. 이를 위해 우선 게임이라는 문화현상과 문화연구라는 학적 전통을 연결시키는 작업을 하고자 한다. 그 연결통로에는 게임(문화)연구가 자리잡을 것이며, 결론적으로는 게임(문화)연구의 지향점을 모색하게 될 것이다.

2. 문화연구, 미디어문화연구, 그리고 게임연구

1) 문화연구와 미디어문화연구

2000년대에 들어서면서 우리나라에서는 ‘문화연구’의 본질과 정체성에 대한 주장과 논란이 지속적으로 이어졌다(강명구, 2002; 원용진, 2001, 2003; 유선영, 2004; 윤선희, 2003; 이동연, 2006; 이득재, 2002; 이상길, 2004). 이들의 공통적인 대전제는 ‘문화에 대한 연구’를 모두 ‘문화연구’라 부를 수는 없다는 점이다. 그러나 특정연구나 연구자를 문화연구 범주에 포함시킬지 여부를 판결하는 것이 목적이 아니라면, 지금 이 시점 여기 우리나라의 문화연구가 어떤 지형을 가지고 있는지 거칠게 그리는 것으로 문화연구의 정의를 대신할 수 있을 것이다. ‘문화’를 정확하게 정의하는 것이 지난한 작업이듯이, ‘문화연구’를 몇 마디로 정의하려는 시도는 애쓰는 만큼의 (이론적) 효용이 없기 때문이다. 우선 ‘문화에 대한 비판적 연구들’을 총괄하여 문화연구라 부르는 경향과 ‘영국 버밍엄연구소 전통에 입각한 연구들’을 차별적으로 문화연구라 부르는 경향 두 가지가 공존한다는 지적(원용진, 2003, 139쪽)을 고려할 필요가 있다.⁴⁾ 문화연구 전반에 ‘비판적 기획’과 ‘맥락적 개입의 실천’이 관류한다고 한 여국현(1999)의 언급 역시 우리나라 문화연구의 지형을 그리는 데에 도움이 된다. 다시 말해 문화연구의 범주는 ‘비판’적 시각과 ‘맥락’적 사고를 기반으로 문화/문화생산물/문화현상들을 분석하여 ‘실천’을 지향하는 다양한 이론과 연구와 현실을 포함한다. 하지만 이 모든 조건들이 명시적으로 드러나는 단일연구를 찾기란 쉽지 않기 때문에, 이 조건들을 공감하고 전제하며 행해지는 많은 불완전한 연구들 역시 문화연구의 범주 안에 포함시키는 것이 타당하다. 80년대 중반 이후 서구의 문화연구작업들을 번역, 소개했던 수많은 작업들도 단순히 ‘이론적 작업’이라는 이유로 문화연구의 지형에서 배제할 수는 없다.⁵⁾ 특

4) 실천적 입장이라는 발생맥락을 따를 경우, 이동연은 “문화연구를 진보적인 문화운동의 연장에서 볼 것인가, 아니면 아카데미한 학술연구의 자기 전환에서 볼 것인가, 아니면 대중문화비평의 확산에 따른 문화글쓰기의 전략에서 볼 것인가에 따라 문화연구는 다르게 인지되고 있다”고 말한다(2006, 107쪽). 문화연구와 실천/실천전략을 떼어놓고 생각하기 어려운 만큼, 이 배치지형도 심각하게 고려할 필요가 있다. 일단 이 글에서는 실천적 입장보다는 학문적 토대나 이론적 경향을 중심으로 언급하고자 한다.

정미디어텍스트를 비판적으로 읽어나가는 데에 치중한 나머지 맥락에 대한 풍부한 이해나 실천에 대한 구체적 지원이 결여되었다 해서 그 연구를 반(反)문화연구적이라 지칭하는 것도 온당치 않다.

문화연구의 범주에 관한 논쟁 한편에서 종종 공격용 허수아비의 역할을 감내하는 분야가 ‘미디어문화연구’이다. 미디어문화연구는 영미권에서는 거의 사용하지 않는 작위적인 용어이지만, 동시에 (역설적으로) 우리나라 문화연구의 현실을 정확하게 표현하는 용어이기도 하다. 미디어텍스트와 수용자연구에 집중되어 있다는 점에서 문화연구의 편향적 수용을 그대로 드러내주며, 미디어연구자(언론학자)들이 전문성 확보를 위해 전략적으로 채택한다는 점에서 또한 그러하다(이상길, 2004, 90쪽).⁶⁾ 구체적인 용어 ‘미디어’를 보탬으로써 학적 경계를 설정하려는 전략과 인문학 지식의 결여로 인한 불안을 해소하려는 의도가 담겨 있으며, 그 결과 문화연구자로서의 문제설정은 과편화되었다는 비판(유선영, 2004, 79쪽)도 제기된 바 있다. 미디어문화연구는 점차 본래의 비판적 실천과 정치적 저항성 등의 문제들을 모호하게 흐리게 하였다는 비판이다. 이동연 또한 미디어문화연구는 텍스트분석에 몰두한 나머지 비판적인 관점이 부족하다는 진단을 내린다. 미디어문화연구는 비판커뮤니케이션연구의 연장선상에 있지만 현실 운동에 거리를 둔 채 정작 현실 미디어운동에 뿌리를 두고 있는 비판커뮤니케이션연구로부터 멀어졌다는 것이다(2006, 109~110쪽).⁷⁾

많은 미디어문화연구들이 실천성을 결여하고 있음은 사실이다. 하지만 부분적 연구나 불완전한 연구를 무가치한 연구로 규정지을 수는 없

5) 마동훈(1997)은 ‘문화이론’과 ‘문화연구’를 구별하여, 전자를 후자의 도구, 혹은 후자에 앞선 전 단계로 규정한다. 이 구별은 정확하고 정당하지만, 이론적 논쟁이나 논쟁으로 인한 사상적 진화조차 문화연구의 범주에서 이탈시킨다면 학문/연구영역/실천으로서의 문화연구의 영역을 과도하게 축소시키는 결과가 되리라는 것이 내 논지이다.

6) 유선영은 미디어문화연구자들이 문화연구에 대하여 양가적 태도를 지닌다고 주장한다. 즉 문학, 역사학, 인류학, 사회철학과 같이 인문학적 토대가 두꺼운 문화연구에 대한 긴장감과 불안감이 그 하나이고, 미디어연구(언론학)라는 학적 경계 안에서 안주하고자 하는 태도가 다른 축이다(2004, 76~77쪽).

7) 그러나 동시에, 그는 “최근 문화연구방법론에 근거한 커뮤니케이션 연구자들이 한국의 미디어운동에 적극 결합하고 있는 점을 고려할 때, 비판커뮤니케이션과 문화연구는 대립적인 위치에 있기보다는 진화적 관계에 있다고 보는 것이 타당”하다고 부연한다(이동연, 2006, 110쪽).

다. 유선영은 다른 글에서 하위문화, 대중(*popular*)문화, 민중문화가 배제되고 그 빈자리가 신세대, X세대 같은 문제지점으로 설정되었다는 지적을 하면서 이들을 문화연구 밖으로 밀어붙이는 자세를 촉구(2006, 125쪽)하는데, 이 논리는 오히려 문화연구의 역사적·지역적 역동성을 간과하고 있다.⁸⁾ 앞서 언급했듯 문화연구의 명료한 영역을 설정하는 작업보다 ‘어떤’ 문화연구인지 질문하는 편이 더 생산적이기 때문이다. 예를 들어 윤선희(2003)는 ‘미디어문화연구’라는 용어를 문화연구의 하위개념으로 사용하면서 미디어(언론)학에 학문적 뿌리를 둔 문화연구 혹은 문화연구적 시각으로 접근한 미디어(언론)연구와 동일시한다.

‘문화연구’의 범주를 느슨하게 설정하고 ‘미디어문화연구’에 대해 의식적으로 변호하는 중요한 이유는 새로운 매체의 등장이나 문화현상의 도래 — 대표적으로 디지털게임 — 를 연구하는 출발선을 제대로 그리기 위해서이다. 20여 년 전 한국에서 (미디어)문화연구가 본격화된 계기는 ‘전통적인 인문학의 위기’와 ‘진보적 사회과학방법론의 쇠퇴’와 더불어 ‘대중문화지형의 변화’라는 현실적 발생맥락이 있었기 때문이다(이동연, 2006, 107쪽). 지금 디지털게임의 급속한 팽창과 일상문화로의 완전한 편입을 목격하면서도 무슨 이유에서건 이에 대한 관심을 애써 외면한다면 이는 텔레비전연구를 회피했던 70년대의 학문적 풍토와 다를 바 없다. 작은 문화양식과 구성의 변화에도 민감해야 할 문화연구(자)의 직무유기이다. 문화연구에 대한 엄밀한 정의와 영역설정을 근거로 (예를 들어) 게임텍스트의 서사분석을 문화연구영역 밖으로 ‘밀어내기’보다는 어떻게 하면 디지털게임이라는 생소하지만 강력한 문화텍스트/문화현상을 비판적·맥락적으로 분석하도록 유도할 것인지 고민해야 한다.

8) 물론 유선영 역시 탈정치적 미디어문화연구의 현실적 가치조차 부인한 것은 아니다. “신세대문화가 견인한 문화비평적 연구들 혹은 최근 한류 등이 견인한 것에서 보듯이 현실문화의 새로운 변화들을 추수하면서 그것을 해석하고 분석하는 데 급급한 다수의 문화연구들은 과거 사회학이나 정치학이 그랬듯이 문화연구도 사회적으로나 학문적으로나 분명한 연구대상을 가진 독자적인 학문영역을 사회적으로 인정받고 세력화, 제도화하는 데 일조하였다”(2006, 125쪽).

2) 미디어문화연구와 게임연구

디지털게임의 역사가 길지 않듯 게임에 대한 진지한 학문적 관심의 역사도 짧다. 외국의 경우에도 게임이 단순한 (부정적)효과연구나 산업적 목적의 연구를 탈피하기 시작한 때가 2000년 이후이다. 우리나라 역시 2000년 이후부터 ‘문화로서의 게임’에 주목하기 시작했는데, 이를 ‘미디어문화연구’ 시각의 접맥으로 보아도 무방하다.⁹⁾ 그러나 “문화연구와의 관련을 부정하거나 거부하는 게임연구자 집단은 존재하지 않지만” 게임연구자들이 기존의 문화연구에 대해서 “특별하게 의식적이며 성찰적인 관계를 형성하고 있다고 볼 수도 없다”는 지적(박근서, 2005, 17쪽)은 적절하다. 그 이유는 크게 네 가지 정도로 범주 지을 수 있다. 첫째, 뚜렷한 ‘게임(문화)연구’의 틀을 주도할 만한 충분한 인력과 시간이 없었다. 게임이 이미 일상이 되어버린 젊은 학생들은 어떤 연구를 어떻게 해야 할지 몰라 허둥댔고, 다른 대중문화영역에 대해서는 날카로운 통찰력을 제시하던 기존 학자들은 정작 디지털게임과 친근하지 못한 탓에 자신의 연구영역에 끌어들이기를 주저했다. 치열한 이론적 논쟁도 풍성한 연구결과도 충분하게 축적될 수 없었으며, 결국 “어떤 ‘관점’(perspective)으로 연구해야 하는가?”는 사치스런 질문에 머물렀다.

둘째로 학자들이 막막할 때마다 찾아 기대곤 했던 ‘외래이론’이 게임연구분야에서는 부재했다. 미디어문화연구가 외래이론의 수입상이라는 비판(강명구, 2002; 윤선희, 2003 등)은 결코 틀린 지적이 아니지만, 그렇다고 이 지적이 (영미권의) 지적 유산을 토대로 하는 이론적 작업의 의의조차 무시하지는 취지도 아닐 것이다. 그 유산을 맥락화하는 것은 지역 학자들의 소임이다. 그런데 게임(문화)연구의 경우, 그나마의 외래이론이 정립되어 있지 않았다. 2001년이 되어서야 처음으로 본격적인(심사를 거쳐 게재되는) 게임연구 전문논문집 *The International Journal of Computer Game Research*가 온라인저널로 창간되었고, 이 잡지

9) 기존 학자들의 연구작업으로는 박근서(2003; 2004), 박상우(2000a; 2000b; 2002), 전경란(2004; 2005), 윤선희(2001), 윤태진·나보라(2005) 등을 들 수 있고, 많은 수의 석사학위 논문들, 예를 들어 강신규(2006), 권민석(2007), 나보라(2006), 박태순(2002), 전홍석(2005), 이상우(2006) 등을 들 수 있다. 기존 학자들보다는 젊은 학문 후속세대들이 더 많은 관심을 갖고 연구에 참여한다는 점을 주목할 필요가 있다.

편집인인 아세스(Aarseth)는 “올해가 컴퓨터게임연구의 원년”이라고 선언하였다(Aarseth, 2001).¹⁰⁾ 영화나 텔레비전과는 달리, 디지털게임의 기술적 환경은 우리나라가 미국이나 유럽에 비해 시기적으로 뒤쳐지지 않았다는 점도 영향을 미쳤다. 만약 우리나라에서 게임이 가시적인 문화현상으로 대두된 시기가 미국이나 유럽보다 10년 이상 늦었다면, 아마도 그 기간 동안 축적된 외국 이론과 연구는 유용한 ‘수입품목’이 되어 있지 않았을까?

세 번째 이유는 다른 미디어와는 달리 디지털게임이 산업 우선의 현상으로 나타났다는 점이다. 디지털게임의 효시는 1972년 아타리(Atari)사가 발매한 <퐁>(Pong)이라는 아케이드 게임기였지만, 이후 치열해지는 경쟁 속에서 각 사는 좀더 기발하고 혁신적인 게임기 공급에 총력을 기울였고, 80년대 이후 개인용 컴퓨터의 확산은 PC를 활용할 수 있는 게임개발 열풍을 불렀다. 즉 게임의 역사는 영화나 텔레비전과 달리 ‘공학적’ 속성에 크게 의존했다는 것이다. 당연히 ‘게임개발’이라 함은 프로그램밍을 의미하게 되었고, ‘게임학’은 공학의 범주로 받아들여지는 경향이 있었다.¹¹⁾ ‘공학 중심의 게임학’이 아니라 하더라도, 실용 가능성을 강조하는 업계의 요구는 경영학이나 심리학의 개입을 적극적으로 유도했으며, 그 결과 게임의 문화적 측면에 대한 학문적 접근은 21세기에 접어들기 이전까지 소홀하게 여겨졌다.¹²⁾

마지막으로 ‘게임문화’보다 ‘(좁은 의미의) 게임텍스트’에 천착한 인문학적 전통의 연구가 게임연구를 선점했다는 점을 들 수 있다.¹³⁾ 문학

10) 다른 글에서 아세스는 “40년간의 조용한 진화 끝에 컴퓨터게임이라는 문화적 장르는 드디어 진지한 사회적·미적 현상으로 인식되었고, 게임은 ‘아무도 초대하지 않던 미디어’에서 학술적 설명을 필요로 하는 잠재력 높은 학문분야로 바뀌었다”고 평가한 바 있다(Aarseth, 2004, p.45).

11) 실제로 2006년 현재 게임 관련 전공을 다루는 우리나라의 2년제 이상 대학의 수는 66곳에 이르지만, 이중 극히 일부 디자인계통 학과를 제외하면 모두 공학계열에 속해 있다(한국게임산업개발원, 2006, 277쪽).

12) 게임에 관한 시기별 주요 담론을 80년대의 윤리적/규범적 담론, 90년대의 경제적/기술적 담론, 2000년대의 문화적 담론으로 구분한 박근서(2005, 13쪽)나 각 시기별 주요 정책을 80년대는 윤리적 측면에서의 게임 규제, 90년대는 산업적 측면에서의 게임 활성화, 2000년대는 문화적 측면에서의 게임 확산이라고 요약한 김민규·홍유진(2004, 12쪽)의 논지도 같은 맥락이다.

13) 사실 게임 관련 학계가 산업 중심적으로 구성되었다는 앞의 지적과 ‘인문학적’ 게임연구가 비교적 일찍 받아들였다는 해석은 일견 모순적으로 보일 수 있지만,

연구의 전통은 그 연구대상을 영화와 텔레비전으로, 그리고 게임으로 확장시켜 게임텍스트를 분석해나갔다. 이 전통은 외양상 구조주의적 미디어문화연구와 크게 차별화되지 않는다. 사실상 우리나라에서 문학(서사학) 관점에서 발표된 대부분의 게임연구 성과들(대표적으로 김원보·최유찬, 2005; 최유찬, 2002, 2004; 최혜실, 2002; 류현주, 2003 등)도 문화연구의 개념과 이론을 상당부분 공유한다.¹⁴⁾ 그럼에도 불구하고 스스로를 ‘문학’이나 ‘스토리텔링’이라는 이름으로 규정함으로써, 맥락화되지 않은 혹은 맥락화를 시도하지 않은 연구에 머물렀다.¹⁵⁾ 미국에서도 게임을 내러티브로 간주한 연구들은 앞서 언급한 아쎬스 류의 연구보다 먼저 소개된 바 있다.¹⁶⁾ 게임의 총체적이고 문화적인 의미에 초점을 맞추고자 하는 게임(문화)연구는 게임을 문학텍스트의 연장선상에서 해석하고자 했던 이들 연구와 논쟁을 벌이느라 불필요한 시간과 힘을 낭비해야 했다. 물론 이 논쟁을 단순히 ‘문화연구적 게임(문화)연구’와 ‘비(非)문화연구적 게임(문학)연구’의 대립으로 규정하는 것은 과장이며, 디지털게임에 대한 문화연구적 접근은 사실상 이 논쟁을 초월하는 지향을 가져야 한다. 이 논쟁에 대해서는 다음 장에서 다시 자세하게 소개하기로 한다.

미디어문화연구와 디지털게임이 쉽사리 만나지 못했던 네 가지 이유는 역설적으로 게임(문화)연구가 나아가야 할 방향성을 알려주는 나침반이 되기도 한다. 짧은 역사로 인한 연구 축적물의 부재는 시간이 가면서 해결될 수 있는 문제이다. 특히 게임문화에 대한 학문 후속세대의

인문학적으로 게임을 다루려는 시도가 (학계가 아닌) 게임업계 종사자들로부터는 철저하게 외면을 받았다는 사실을 상기하면 쉽게 이해가 된다. 게임개발자들은 기본적으로 공학자이며, 게임개발에 있어서 중시되는 부분은 게임의 핵심요소인 ‘재미’의 의미나 본질에 대한 철학적 규명이 아니라 이러한 재미를 발생시키기 위한 ‘기술’인 것이다(윤태진·나보라, 2005, 66쪽). 결국 공학으로 경도된 게임업계의 현실과 게임텍스트에 대한 인문학계의 관심은 서로 만나지 못한 채 게임의 문화연구적 접근을 지연시킨 셈이다.

- 14) 심지어 이원재는 “게임을 둘러싼 문화연구가 서사이론, 신화분석의 범주 등에 상대적으로 집중되어온 경향이 있다”고 지적한다(2005, 168쪽).
- 15) 문학연구 전통에서 게임에 접근한 연구들을 모은 대표적 편집서의 제목은 교과롭게도 《사이버문학의 이해》(김종희·최혜실 편저, 2001, 집문당)와 《디지털 스토리텔링》(이인화 외 편, 2002, 황금가지)이다.
- 16) 머레이(Murray)가 1997년에 출판한 *Hamlet on the Holodeck: The Future of the Narrative in Cyberspace*가 대표적이다.

관심과 열정은 게임(문화)연구의 틀을 주조할 만한 충분한 인력을 낙관적으로 보장하는 듯하다. 외래이론의 부재는 오히려 한국 미디어문화연구의 기회를 의미한다. 우리나라는 이미 외국의 게임연구자들이 사례연구를 하기 위해 방문하는 곳이 되었다. 수입할 외래이론이 충분하게 정립되어 있지 않다는 상황은 역설적으로 ‘여기, 그리고 지금’의 맥락에 걸맞은 논의를 펼치기에 적절한 환경이 될 수도 있다. 디지털게임연구의 산업 지향적 성향과 ‘(좁은 의미의) 게임텍스트’에 천착한 인문학적 전통의 강제는 일견 극복해야 할 한계이기도 하지만, 동시에 게임에 관한 거시적·미시적 관점을 두루 고려해야 한다는 필요성을 환기시키는 작용도 한다.

3) 텍스트와 수용자

1970년대 영국의 문화연구는 기호학적 분석형식에 많은 관심을 기울였다. 문화의 헤게모니 효과에 대한 비판을 하기 위함이었고, 거기에는 문화가 거대한 지배체계 내의 한 장치라는 인식이 깔려 있었다(사이먼 듀링, 2002, 298쪽). 하지만 문화텍스트를 읽어내는 기호학은 미디어의 사용이나 사용자의 실천으로까지 나아가지 못했다. 후에 정신분석학 전통 및 맑시스트 언어철학(볼로시노프)과 접맥하면서 ‘다의성’이라는 보다 역동적인 개념을 끌어내기는 하였으나, 미디어텍스트 밖으로 나와 ‘인간’을 연구한 계기는 1980년 몰리(Morley)의 *The “Nationwide” Audience*가 출판되면서부터이다.¹⁷⁾ 그는 문화생산물(TV 프로그램)의 텍스트 안에 담긴(숨겨진) 의미를 찾는 작업보다 거리의 사람들이 그 프로그램을 어떻게 생각하는지 보고자 했다. 그 이후, 특히 90년대 이후부터 많은 문화연구자들은 ‘사람들이 (문화)텍스트를 가지고 무엇을 하는지’ 연구하는 데에 힘을 쏟았다. 이 과정에서 인종이나 성, 지역 등의 개념들은 계급을 압도하는 대상이 되었고, 국가나 저항에 대한 논의는 하위문화나 대중문화로 탈중심화되었다. 단순화의 위험을 무릅쓰고 말하자면,

17) 물론 그 이전 호가트(Hoggart)의 *The Uses of Literacy*(1963)나 윌리스(Willis)의 *Learning to Labor*(1977) 등 인류학적 연구전통이 있었고, 이는 영국문화연구의 중요한 지적 전통이다. 실제로 Morley(1980)도 호가트의 전통을 따른다고 볼 수 있다. 그러나 여기서는 ‘미디어’의 존재를 전제한 문화생산물연구에 초점을 맞춰 논의하였다.

미디어문화연구의 초점은 ‘텍스트’로부터 ‘수용자’로 옮겨진 것이다.

공교롭게도 게임연구 또한 비슷한 궤적을 밟았다. 일천한 역사이긴 하지만, 게임(문화)연구의 초기에는 ‘텍스트’로서의 게임, 즉 게임의 내러티브를 분석하는 연구가 주종을 이루었다. 앞서 언급한 ‘문학적’ 게임 연구를 지칭한다. 그러나 곧 텍스트 중심의 연구에 대한 반론이 등장하는데, ‘게이머’를 주요 관찰대상으로 삼자는 제안이었다. 흔히 전자를 내러톨로지(narratology)로, 후자를 루돌로지(ludology)¹⁸⁾로 지칭하는 바, 사실 이 둘의 논쟁은 현재진행형이다. 그런데 게임연구분야의 무게 중심이 텍스트에서 수용자로 서서히 옮겨지는 이유는 미디어문화연구의 그것과 다소 차이가 있다. 텍스트에 내재된 의미보다 수용자가 생산해 내는 의미가 더 중요하다고 인식한 것은 두 분야 모두에 적용될 수 있는 이유이지만, 게임연구에서는 매체적 특성이 큰 역할을 했다. 수동적으로 바라보기만 하면 되는 영화나 텔레비전에 비해 게임은 사람이 적극적으로 반응해야 하고(즉 키보드라도 눌러야 하고), 사람이 행동하지 않는 한 텍스트가 완결되지 않는다는 게임의 고유한 상호작용성은 텍스트 중심의 연구로부터 탈피하는 논리적 계기가 되었다. 또 하나의 이유가 있다면, 그것은 바로 미디어문화연구의 존재이다. 문학을 제외하면 학적 기반이 마땅치 않던 게임연구분야는 지적 자극을 위해 인접 학계를 참조하지 않을 수 없었고, 그 과정에서 미디어문화연구는 적절한 참고가 되었다. 그리고 2000년대 미디어문화연구는 이미 텍스트 결정주의로부터 멀리 벗어난 상태였다. 미디어문화연구의 개입이 강화될수록 게임문화현상을 수용자(게이머) 중심으로 바라보는 빈도는 늘어났다.

오해를 피하기 위해 덧붙이자면, 지금의 미디어문화연구를 단순히 텍스트연구와 수용자연구로 구분하여 설명하는 것은 많은 부분을 빠뜨리는 일이다. 나아가 문화연구에 대한 자아성찰과 비판의 표적이 될 수 있다. 텍스트/수용자연구는 종종 텔레비전프로그램의 내용분석과 시청자의 해독연구로 제한되어 정치/저항/실천이 배제된 미디어문화연구로 귀결되곤 하는데, 따라서 게임(문화)연구 역시 단순한 게임텍스트 분석과 게이머 플레이 해독에 머문다면 애초의 문화연구가 가졌던 지향점과는 거리가 생길 것이다. 이 우려를 염두에 두면서 게임텍스트/수용자연구에 대한 논의를 계속하고자 한다.

18) ‘루돌로지’를 ‘게이머연구’와 등치시키는 것은 사실 오해의 소지가 큰 과도한 단순화이다. 이에 대한 보다 자세한 논의는 4절에서 이루어질 것이다.

3. 텍스트로서의 게임

1) 내러톨로지(Narratology)

게임의 텍스트가 과연 무엇을 지칭하는지에 대해서는 통일된 견해가 없다. 분명한 것은 텔레비전이나 영화처럼 고정되고 구체적인 형태는 아니라는 것이다. 영상과 그래픽, 대사와 음향이 있다는 점에서는 게임도 마찬가지이지만, 게임의 내러티브가 구성되는 방식은 고정되어 있지 않다. 그래서 게임텍스트연구는 기존의 문학, 영화, 텔레비전의 텍스트 연구의 일정 부분을 계승하면서 어떤 측면에서는 단절되어야 하는 한계가 있다.

디지털게임이 (기획을 통해) 게이머에게 일방적으로 전달하는 이야기의 내용과 형식을 강조할 경우, 고전적인 (문학적) 서사이론을 적용시키는 것이 가능하다. 갖가지 방해물들을 이겨내면서 공주를 구출하면 게임이 끝나는 <슈퍼마리오>의 경우, 어떤 위기와 반전을 거쳐 최종 목표를 달성하도록 하는지 보고자 한다면 고전적 서사이론의 적용이 가능할 것이다. 그러나 유동적인 텍스트를 전달받은 게이머가 키보드나 조이스틱 등의 인터페이스를 통해 ‘반응’함으로써 이야기의 구성이 완료된다는 입장을 취할 경우 게임 내러티브는 영화나 텔레비전의 그것과 질적으로 차별적인 개념이 된다.¹⁹⁾ 축구게임인 <위닝 일레븐>은 게이머가 참여해서 게임 속 캐릭터를 움직일 때 비로소 이야기가 시작된다. 게이머 없는 내러티브를 고려할 여지는 없다.

대부분의 게임은 게이머에게 일정한 역할을 부여한다. 게이머는 여러 차례의 시행착오를 겪으며 결국은 게임이 의도했던 이야기구조를 완성하는데, 이 완결된 구조(예를 들어 불안, 임무수행, 안정의 회복이라는 순행적 구조)를 주목하는 입장이 전자의 경우이다. 후자의 경우 게임의 주요 특성인 상호작용성에 초점을 맞춰 게이머의 적극적인 참여와 의사

19) 기존 미디어와 디지털게임의 내러티브상 차이는 영화 <다이하드>와 게임 <다이하드 트릴로지>(Die Hard Trilogy)를 비교한 킹의 연구에 잘 나타난다. 영화적 즐거움의 주요 요소는 관객이 스크린 위 사건을 통제할 수 없다는 사실이며, 관객이 사건의 전개과정에 직접적인 영향을 가지고 있지 않다는 사실이 내러티브의 역동성을 불러온다는 것이다. 반면 게임에서의 주인공은 반복해서 죽는다는 점을 지적한다(King, 2002, p.51).

결정, 컴퓨터의 피드백에 대한 반응을 통해 내용이 구성된다는 점을 강조한다(박태순, 2002, 16쪽). 편의상 전자의 입장을 ‘고전적 내러티브론’으로, 후자를 ‘상호작용적 내러티브론’으로 명명할 경우, 우선 ‘상호작용적 내러티브’가 과연 존재할 수 있는가 하는 질문이 가능하다. 즉 상호작용을 ‘내러티브’라는 개념으로 설명하는 것이 아무런 유용함을 갖지 못한다는 반론이 가능한 것이다. 아쎄스가 “내가 일하는 건물도 이야기이다. 아니, 건축적 내러티브라 하자”(Aarseth, 2004, p.49)라 말했던 이유도 바로 내러티브 만능론을 야유하고자 함이었다.

하지만 엄밀한 의미에서 ‘고전적 내러티브론’도 존재하지 않기는 마찬가지이다. 현대의 내러티브이론들은 (문학에서조차) 텍스트의 고정불변성을 회의하면서 유연한 해석에 무게를 실기 때문이다. 미디어문화연구에서도 정태적인 기호학적 분석이 갖는 필연적 한계에 대해 반성이 있었고, 이는 다의성(*polysemy*) 개념, 열린 텍스트론, 그리고 수용자의 적극적 해석이라는 논의로 이어졌다. 박근서의 말처럼 게임은 이 같은 이론적 개념들²⁰⁾을 보다 급진적으로 적용할 수 있는 최선의 텍스트이다(2005, 14쪽). 결국 ‘고전적/상호작용적 내러티브론’의 구분을 뛰어넘어 ‘게이머의 참여를 기다리는 게임의 처녀 텍스트’, ‘게이머의 참여행위’, 그리고 ‘그 결과로 구성되는 유동적 내러티브’를 총체적으로 설명할 수 있는 게임텍스트론을 필요로 한다. 내러톨로지(*narratology*) 전통에서처럼 ‘내러티브’에 대한 과도한 집착은 게임을 텍스트로 읽어나가는 데에 장애물이 될 뿐이다.

2) 재현과 장르

게이머가 참여하기 이전의 게임텍스트는 아직 아무도 시청하지 않은 텔레비전드라마와 같다. 긴 시간을 들여 전문적인 제작팀이 체계적으로 만들었지만 아직 수용자(시청자/게이머)의 해석/참여를 통한 의미발생에는 미치지 못한 상태이다. 하지만 그렇다고 해서 이 드라마나 게임의 내용과 형식이 스스로 변화하지는 않는다. 구조주의적 분석의 대상은 될 수 있음을 의미한다. 예를 들어 특정드라마에 나타난 성과 인종의 문제를 분석하려 한다면, 그 드라마를 시청한 사람이 한 명도 없다 해

20) 그는 구체적으로 텍스트의 ‘개방성’, ‘탈중심성’, 그리고 ‘간텍스트성’을 지적하였다.

서 분석의 결과가 바뀌지는 않는다. 터커(Tucker, 2006)는 미국에서 발매되는 일본 게임텍스트를 분석하여 오리엔탈리즘과 문화제국주의적 요소, 그리고 내면화된 오리엔탈리즘을 찾아냈다. 레오나드(Leonard, 2006, pp.83~88)는 게임에서의 인종과 젠더의 재현문제를 다루었고 콘살보(Consalvo, 2003)는 게임 속 섹슈얼리티의 재현을 연구한 바 있다. <DOA 비치발리볼>이나 <툼레이더>의 캐릭터를 젠더 연구관점에서 접근할 수도 있을 것이다. ‘상호작용적 미디어’라 해서 ‘재현’의 문제가 완전히 사라지는 것은 아니다.²¹⁾

게임의 장르연구 역시 텍스트연구의 주요 부분을 차지한다. 영화장르론을 도입하여 게임을 설명하려는 시도(Wolf, 2005)나 게임 속 인공지능의 역할로 장르를 구분한 연구(Laird & van Lent, 2005)를 예시할 수 있다. 그러나 장르연구의 역사가 문학과 영화에서의 장르연구에서와 같이 텍스트의 서사성을 중심으로 전개되었기 때문에 디지털게임의 경우 장르개념의 적용이 부적절해보이기도 한다. 사실 내러티브를 중심으로 한 장르연구는 게임의 본질적인 특징을 반영하지 못한다. 대신 게임의 장르연구는 반복적으로 나타나는 관습이나 장르요소에만 관심을 갖는 것이 아니라 장르형성을 둘러싼 맥락적인 요인들 — 산업적 · 기술적 맥락까지도 — 중요한 요인으로 간주해야 한다(전경란, 2005, 87~89쪽). 윤태진 등은 게임의 장르를 ‘게임텍스트 내부의 서사’에 얽매이지 않고 ‘게임이 게이머에게 무엇을 제공하는가’를 중심으로 분류한 바 있다(한국게임산업개발원, 2005). 이 연구에 의하면, 게임텍스트는 기본적으로 게이머에게 목표 혹은 경쟁을 제공한다. 경쟁을 위한 게임은 다시 ‘승리를 위한 대전게임’(예를 들어 <칠권> 시리즈)과 1등을 위한 순위게임(예를 들어 <SSX>)으로 분류될 수 있다. 목표를 설정해주고 게이머로 하여금 달성하도록 만드는 게임은 물리적인 장애물을 설치(예를 들어 <스트라이커1945>)하거나 인지적인 장애물을 설치(예를 들어 <진구지사부로>)한다. 물론 이러한 두 개의 장애물이 서로 혼합되어 제공되는 경우(예를 들어 <진여신선생>)도 있으며 장애물 자체가 없는 목표달성 게임(예를 들어 <심시티>)도 있다. 게임텍스트에 대한 구조주의적 장르연구가

21) 물론 디지털게임을 ‘재현’ 개념으로 이해할 수 있는지는 논란거리이다. 프라스카는 전통적 미디어가 ‘재현적’(representational)인데 반해 게임은 ‘모사적’(simulational)이라고 주장한다. 내러티브가 재현을 구조화하는 양식이듯, 게임은 모사를 구조화하는 특정방식이라는 것이다(Frasca, 2003, pp.223~224).

반드시 고전적/상호작용적 내러티브를 기반으로 해야 하는 것은 아님을 알 수 있다.²²⁾

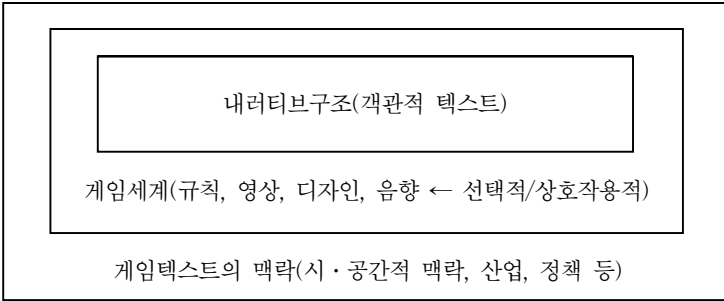
물론 게임텍스트연구가 내러티브연구의 한계를 탈피한다고 해서 문화연구적 시각을 갖게 되는 것은 아니다. 내려놓로지는 엄밀히 말해 문학이라는 지적 뿌리를 가지고 있고, 문화연구가 좁은 문학적 전통에서 벗어난 것은 이미 오래전이기 때문이다. 70년대에 기호학의 도입으로 인해 문화생산물 텍스트의 분석에 치중하던 영국 문화연구도 이후 홀(Hall)의 부호화-해독 모델의 등장, 물리 등의 수용자연구, 그리고 정신분석학 개념의 차용 등을 통해 텍스트로부터 점점 멀어져갔다. 길지 않은 우리나라 문화연구의 역사에서도 마찬가지이다. 원용진은 미디어 텍스트연구에 기반한 이데올로기 논의가 권력(미시권력, 생체권력, 근대성)에 주목하는 시기로, 다시 욕망에 대한 논의로 이행했음을 지적(2003, 144~147쪽)한 바 있으며, 이동연은 이데올로기론이 헤게모니론을 거쳐 노마드론으로 옮겨갔다고 해석(2006, 102~106쪽)하였다. 미디어문화연구 영역에서는 텔레비전프로그램에 대한 텍스트분석이 여전히 행해지고 있고 또 이들 연구가 무의미한 것은 절대 아니지만, “게임텍스트만 엄밀하게 읽어서” 게임문화를 전부 설명할 수 있다고 생각하는 것은 시대착오적이다.

3) 게임텍스트의 중층적 구조

영화나 텔레비전텍스트를 엄밀하게 분석하는 작업이 전체 그림의 반밖에 그릴 수 없는 이유는 수용자의 유연한 해석 가능성 때문이다. 더구나 게임에서는 이 유연함의 원천이 ‘해석’에 있는 것이 아니라 게이머의 ‘행위’에 있다. 게임에 참여하여 잠재태인 텍스트를 현실태로 완결짓는다는 의미의 ‘게이머의 (텍스트) 생산적 측면’은 게임의 가장 중요

22) 디지털게임텍스트를 영화텍스트처럼 읽어야 하는 경우도 있다. 게임과 관련된 기술적·미적 수준이 지속적으로 발달함에 따라 디지털게임 제작자는 게임텍스트 내부에 이미 검증된 내러티브구조를 차용하기도 하는데, 이것이 컷신(*cut-scene*)이라 불리는 게임 속 단편영화이다(Howells, 2002, p.110). 게임 디자이너가 게임의 핵심을 표현하기 위해 따로 제작하는 컷신은 고전적 내러티브연구가 무리없이 적용될 수 있는 부분이다.

〈그림 1〉 게임텍스트의 중층적 구조



한 매체적 특성이다. 하지만 동시에 영화를 보는 관객의 해석 범주가 무한대로 열려 있지 않고 텍스트로의 ‘초대’를 통해 제한되듯, 게임에 참여하는 게이머의 선택권 역시 작가(제작자)의 기획 범주를 벗어날 수 없다는 점을 명심할 필요가 있다.²³⁾ 게이머의 참여 이전의 게임텍스트를 연구대상으로 고집하는 것도 옳은 접근이 아니겠으나, 수용자/게이머의 자유도를 과대평가하는 것도 게임에 대한 적절한 이해를 방해하는 것이다.

따라서 게임텍스트연구를 위해서는 게임텍스트가 중층적 구조를 갖는다는 점을 먼저 인식해야 한다.²⁴⁾ 가장 토대가 되는 층위는 게임의 내러티브구조이다. 앞서의 재현방식연구나 장르연구 사례가 보여주듯, 객관적 텍스트로서의 게임구조는 항상 존재하며 무시할 수도 없다. 게이머나 게임 플레이가 없어도 이 구조는 미리 존재한다. 두 번째로 그 위에 게임세계 층위가 존재한다. 게임을 지배하는 규칙이 있고, 내러티브 구조를 감싸는 영상과 디자인, 음향이 있다. 그리고 이 층위는 선택적이며 상호작용적이다. 게이머가 적극적으로 참여하여 내러티브를 완성하는 지점도 여기이다. 마지막으로 이 두 층위를 덮고 있는 게임텍스트의 ‘맥락’이 있다. 텔레비전드라마의 의미는 텍스트 안에 존재하는 것도

23) 박상우(2002)는 게임의 ‘자유도’에 대한 과도한 평가가 (상호작용적) 내러티브론자들이 흔히 저지르는 오류라 지적한 바 있으나, 다른 시각에서 보자면 게임이 가진 ‘사실상 제한된 자유도’는 반(反)내러티브론자들의 주장에 대한 재반박의 재료로 활용될 수 있다.

24) 이 글에서 제시하는 게임텍스트의 중층적 구조는 게임을 플레이 차원(이용자의 행위, 전략, 동기 등), 구조 차원(게임을 지배하는 규칙), 세계 차원(허구적 내용, 지형, 레벨 디자인 등)으로 구분한 아세스(Aarseth, 2003)의 논의를 수정한 것이다.

시청자의 머릿속에 존재하는 것도 아니고 시청자와 텍스트와의 끊임없는 상호작용을 통해 만들어지는 바, 그 상호작용의 시·공간적 맥락은 의미생산의 과정에 결정적 영향을 주기도 한다. 게임텍스트도 마찬가지이다. 크게는 게임의 산업적·정책적 맥락부터 작게는 게이머가 위치한 공간적 맥락에 이르기까지 게임의 텍스트적 완성에 개입하는 맥락적 요소는 매우 다양하다. 단 이에 대한 연구·분석은 구체적 게임의 특성이나 연구의 목적에 따라 유연하게 선택되어야 할 것이다.

결론적으로, 내러톨로지 전통의 게임연구는 게임문화에 대한 이해에 제한적 기여를 했다는 평가가 적절하다. 나머지 빈 곳을 채우는 첩경은 내러티브에 대한 집착에서 벗어나 게임텍스트를 중층적 구조로 인식하는 것이다. 피어스는 게임에 내러티브가 부재한다는 극단적 주장을 거부하면서 “작가나 내러티브의 성격이 변화”한 것으로 파악하고 고전적 내러티브와 게임 기반의 내러티브의 차이를 드러내는 작업을 추구하였는데(Pearce, 2004, p.152), 이는 게임텍스트연구의 출발점으로 삼을 만하다.

4. 참여자/주체로서의 게이머

1) 루돌로지(Ludology)

앞 절에서 내러톨로지 전통의 게임연구가 문화연구와 만나는 지점을 찾고자 했다면, 이 절에서는 루돌로지(ludology) 전통의 게임연구를 좀 더 깊이 보고자 한다. 루돌로지는 내러톨로지와 세 가지 대별점을 갖는다. 게임을 (문학이 아닌) ‘놀이’의 연장선상에서 이해하고, 게임텍스트의 내러티브적 특성을 (강조하기보다는) 무시하며, (미국 중심이 아닌) 북유럽 학자들을 중심으로 형성된 학파라는 점이다.

프라스카는 루돌로지를 ‘게임 전반을, 특히 비디오(디지털)게임을 연구하는 학문’으로 정의한다. 게임을 설명할 수 있는 분류학과 모델을 만들어내고 게임의 구조와 요소들, 특히 규칙을 이해하는 데에 초점을 맞추는 것이 루돌로지라는 것이다(Frasca, 2003, p.222). 그러나 루돌로지를 디지털게임을 다루는 학문으로 제한한다면, 그래서 루돌로지가 가진 지적 전통을 무시한 ‘소재 중심의’ 연구분야로 정의한다면, 게임학의

제도화에는 도움이 될지언정²⁵⁾ 게임연구에 건설적인 기여는 하기 어렵다. 루돌로지 학파의 이론적 근간이 되는 저자인 호이징하의 *Homo Ludens*(Huizinga, 1994)와 카이와의 *Man, Play, and Games*(Caillois, 1958/1979)는 ‘놀이’의 개념을 다루고 있다. 디지털게임을 ‘놀이’로 볼 때, 게임의 핵심은 어려움을 찾아 해결함으로써 느끼는 내면적 만족²⁶⁾ 이고, 따라서 주어진 게임텍스트보다는 게임을 즐기는 인간에 주목할 필요성을 제시한다.

게임텍스트보다 게이머에 초점을 맞추면서, 자연스레 게임내러티브는 무시된다. “내러티브 이론에 대해 잘 안다면, 게임이 내러티브(상호 작용적이건 과정적이건)와 유사하다는 주장은 절대 할 수 없다”는 에스켈리넨의 도발적 주장(Eskelinen, 2004, p.36)이 루돌로지 학파의 정서를 대변한다. 내러티브의 지배적인 시간관계는 이야기시간(*story time*)과 담화시간(*discourse time*)으로 구성되지만, 게임에서는 사용자시간(*user time*: 게이머의 행위시간)과 사건시간(*event time*: 게임 내의 사건발생시간)으로 구성된다는 점에서 게임은 서사가 될 수 없다는 것이다(Eskelinen, 2004, pp.36~39). 아쎬스 역시 게임은 규칙, 물적 기호적 체계, 게임 플레이 등 세 가지 요소로 이루어져 있기 때문에 ‘텍스트적’으로 볼 이유는 없다고 주장(Aarseth, 2004, pp.47~48)하며,²⁷⁾ 올

25) 게임학의 ‘제도화’를 주장하는 대표적인 학자가 아쎬스이다. 그는 미디어 관련 학과에서 게임을 연구한다면 디지털게임의 고유한 측면을 놓치게 될 것이라면서 미학적·문화적·기술적 측면을 포괄하는 단일학문으로서의 게임학 정립을 강조한다. 미디어연구, 미학, 사회학을 아우르되 독립적인 학문구조를 이루어 ‘신’ 학문을 개척하자는 주장이다(Aarseth, 2001). 프라스카도 “게임과 놀이라는 활동을 연구하는 새로운 학문분야”를 지칭하는 용어로 ‘루돌로지’를 사용한다(Frasca, 1999).

26) 카이와는 이를 ‘루두스’(ludus)로 설명한다.

27) 그는 체스를 예로 든다. 체스에 텍스트는 없다. 체스의 규칙이 이 게임의 텍스트를 구성한다는 주장이 있지만, 체스를 두는 동안 규칙을 암송하는 사람은 없다는 것이다. 다시 말해 즉석요리의 겉포장에 “7분간 끓이시오”라고 쓰여 있다 해서 요리를 텍스트로 볼 수는 없다. 마찬가지로 디지털게임 내의 아바타가 어떤 모양을 하건 내 플레이가 근본적으로 바뀌지는 않는다. 게임의 텍스트성은 부수적일 뿐이다. 한편 그는 게임의 간텍스트적(*inter-textual*)에 대해서도 부정적 입장을 취한다. 그에 의하면 체스를 이해한다고 해서 포커를 좀더 아는 것은 아니고, 다른 게임을 전혀 몰라도 체스의 대가가 될 수 있다. 소설이 만화나 영화, 오페라로 변형될 때 중요한 사건과 관계는 남는다. 그러나 주사위놀이가 디지털게임으로 변형될 때 남아 있는 것은 규칙이다. (물론

(Juul, 1999) 또한 내러티브로 게임의 특성을 설명하는 것은 게임의 본질을 잡아내지 못하는 것이라고 설명한다. ‘좋은 스토리’의 게임보다는 게이머에게 ‘좋은 경험’을 주는 게임이 무엇인지 찾아야 한다는 것이다.

게임이 가진 상호작용적 특성에 주목하여 게임을 ‘상호작용적 내러티브’로 간주하는 내러톨로지 학파의 시도는 ‘학문적 식민주의’라는 표현으로 비판된다. 디지털게임을 내러티브로 부르는 것을 대전제로 삼은 후, 문제가 생기면 (다른 시각을 차용하는 대신) 내러티브의 정의를 새롭게 내리면 된다는 식의 무모한 발상이라는 것이다(Aarseth, 2004, p.49). 사실 ‘식민주의’라는 표현은 학문적 횡포라는 의미 외에 기득권을 가진 기존 학문의 기존 학자들을 비유하는 목적도 있다. 게임의 서사적 특성을 강조하는 학자들은 대개 미국을 중심으로 활동하는 반면, 루돌로지의 대표적인 학자들은 덴마크, 노르웨이, 스페인 등의 변방에서 활동하고 있기(박근서, 2005, 16쪽) 때문이다.²⁸⁾ 또한 아쎬스 등에 의하자면, ‘상호작용적 내러티브’를 강조하는 학자들은 디지털게임이 고급스럽지 못한 문화적 취향이라고 간주하여 이를 탈피하기 위해 이른바 고급문화적(문학적) 속성을 부여하지는 엘리트주의적 속성을 숨기고 있다.

그러나 루돌로지 학파의 연구자들은 ‘내러티브’로서의 게임을 비판하는 데에서 선뜻 나아가지 못하고 머물러 있다. 루돌로지를 ‘게임학’이라 번역하는 것이 적절하지 않은 이유 중 하나도 내러톨로지와의 대립각을 세우며 스스로를 그저 비판담론영역 안에 남겨놓기 때문이다. 그렇다면 내러티브로부터 나와 어디로 향해야 하는가? 다시 호이징하와 카이와로 돌아가서, ‘놀이’를 즐기는 인간, 즉 게이머로 향해야 한다. 누가 게임을 하고 그(녀)는 왜 게임을 하는가? 그리고 게임 플레이로부터 무엇을 얻는가?

영화에서 영감을 얻어 만들어진 게임도 있고, 게임이 영화화되는 경우도 있다. 하지만 엄밀히 말해 이는 변형이 아니다.) 내러티브와 게임은 물과 기름 만큼이나 서로 섞일 수 없다(Aarseth, 2004, pp.46~51).

28) 율(Juul, 2000)은 루돌로지를 미국 중심의 학문적 제국주의에 저항하는 탈식민주의 담론으로 인식하는데(박근서, 2005, 16쪽), 이는 다소 과도한 주장으로 여겨진다.

2) 게이머의 참여와 게이머 주체

프라스카는 “루돌로지의 중국적 목표는 게임에 대한 내러티브적 관점이 가진 기술적 문제들을 들춰내는 것이 아니다”(Fasca, 2003a, p.222)라고 주장한 바 있다. 그렇다면 그 대안은 수용자로서의 ‘게이머’를 탐구하는 것이 되어야 한다. 게이밍 텍스트를 경험하고 만들어내고 재생산하는 데 있어서의 게이머의 역할과 행동을 살펴보는 것은 매우 중요하다(Bryce & Rutter, 2002, p.73). 관객의 참여 없이 내러티브가 진행되는 영화와는 달리 게임의 내러티브 진행을 위해서는 게이머의 참여가 필수적이다. 따라서 게이머는 게임의 소비자인 동시에 제작자이다. 게이밍 내러티브에 동참할 뿐 아니라 캐릭터나 물리적 설정까지 조작할 수 있기 때문이다.²⁹⁾

게이머의 광범위한 ‘참여’는 기존의 작가-수용자 구분조차 불분명하게 만들었다. 소설, 영화, 텔레비전이 모두 일(작가) 대 다(수용자)를 전제한 대량생산 모델을 정착시켰다면, 디지털게임은 이 모델을 해체하고 있는 셈이다. 그럼에도 불구하고 ‘해독’을 ‘참여’로 대체한 새 모델은 ‘능동적 수용자론’ 이상의 설명력을 제시하지 못한다. 그래서 새로이 주목하게 된 개념이 ‘주체’와 ‘욕망’이다.

이미 언급한 원용진(2003)과 이동연(2006)의 우리나라 문화연구의 시기적 구분을 보면 최근의 이론적 경향은 욕망의 조건과 기제, 탈주와 배치, 리즘/노마드적 실천 등에 집중하는 것이다. 박근서(2005)가 게임에 대한 문화연구의 개입과 그에 따른 이론적 구성을 위해 우선 주체의 문제에 집중하는 것으로 시작하자고 제안한 것도 같은 맥락이다. 사람들로 하여금 게임을 하게끔 만드는 것은 현실세계와 게임세계의 차이에서 오는 괴리감을 메우기 위한 욕망이며, 게임에 많은 노력과 시간을 들이는 것은 게임 플레이에서 오는 즐거움 때문이다(강신규, 2006, 38~42쪽). 주체와 욕망, 그리고 즐거움은 인간(수용자/게이머)을 문화이론적으로 이해하는 데에 중요한 개념이 된다.

게이머는 ‘자발적으로’ 스위치를 누르는 순간 — 마치 영화관객이 자기 발로 극장에 입장하듯이 — 게임세계 안에 들어가게 된다. 그러면 게임 텍스트는 게이머를 주체로 호명하며 — 마치 영화가 관객 하나하나를 주

29) 이러한 점에서 게임은 할리우드의 영화제작시스템보다는 감독 중심주의적인 독립영화시스템에 보다 가깝다고 볼 수 있다(Bryce & Rutter, 2002, p.76).

체로 호명하듯 — 게임의 세계로 초대한다. 차이는 있다. 영화관객은 극장에 가만히 앉아 스크린을 응시함으로써 그 초대에 응하지만 게이머는 주어진 인터페이스를 통해 적극적으로 상호작용(반응)함으로써 응대한다.³⁰⁾ 하지만 상호작용의 구체적 방식은 게임이 ‘가르쳐준다’. 게임방식이나 조작법 교육을 직접 (튜토리얼 스테이지를 통해) 교육하기도 하고, 적절한 시행착오의 메커니즘을 제공해서 게임에 필요한 조작법을 손에 익히도록 배려한다. 그래도 게이머는 자신이 게임세계의 규칙을 스스로 터득해서 주체적으로 게임을 즐긴다고 생각한다. 게임텍스트는 플레이어가 스스로 ‘주체’라고 믿게끔 할 필요가 있다. 게임이 시키는 대로 플레이하고 있다고 느끼는 순간, 게이머는 게임세계를 통제한다는 즐거움을 잃기 때문이다. 캐릭터와 아바타의 존재도 이 과정을 용이하게 해주는 도구들이다. 〈철권〉 속의 파이터나 〈워크래프트〉 속 전사가 바로 ‘나’임을 각인시켜줌으로써 내가 자발적으로 반응하고 주체적으로 게임세계를 통제한다는 믿음을 주는 것이다.

게임텍스트가 게임세계 안에서 게이머를 주체로 호명하는 동안, 게임 밖의 게이머는 이상적 주체와 현실적 주체 사이의 괴리를 느낀다. 게임 스위치를 켜는 행위도, 혹은 게임세계 안에 머무는 행위도 “허구적 공간에서나마 자신들이 꿈꾸는 이상적 주체를 구성하고자”(박근서, 2005, 21쪽) 하는 욕망 때문이다. 게임은 욕망을 생산하지만 현실세계로의 이동 없이도 욕망은 충족된다. 욕망의 생산과 충족과정은 버튼을 누르는 하나의 운동과 결합되면서 자신의 욕망충족과정으로 경험된다. 현실은 스펙터클을 통해 주체에게 욕망을 투사하고, 주체는 스펙터클에서 얻은 욕망을 실현하기 위해 현실로 뛰어든다는 완벽한 순환은 게임을 통해 깨진다(박상우, 2000b, 204~205쪽).

게이머 주체가 게임세계 안에서 욕망의 충족과 즐거움을 느끼며 게임을 지속하게 만드는 기제는 종종 ‘몰입’(immersion, flow) 개념으로 설명된다. 몰입은 곧 상상적 주체와 상징적 주체가 합일함으로써 인간적 한

30) 앞서 잠깐 언급한 게임의 컷신(cut-scene)은 영화와 매우 유사한 방식으로 호명되는 경우이다. 대용량의 비디오게임은 대부분 도입과 결말 부분에 짧은 동영상 삽입하여 게임의 배경과 설정을 소개하는데, 이 컷신은 영화와 유사한 방식으로 작동하기 때문에 이를 통한 호명의 기제도 상당 부분 유사하다. 게이머가 일방적으로 전개되는 동영상을 ‘관람’하는 모습에 상호작용성이 개입할 여지가 없기 때문이다(윤태진 · 나보라, 2005, 72쪽).

계를 뛰어넘는 초월의 경험이다(Csikzentmihalyi, 1990; 박근서, 2005, 22쪽에서 재인용). 게이머는 왜 게임에 몰입하게 되는가. 영화나 텔레비전드라마, 혹은 책과는 달리 수용자/게이머가 직접 물리적 운동을 해야 하기 때문이다. 키보드를 누르건 컨트롤러를 조작하건, 게이머는 ‘조작’을 해야 하는데, 이때 게이머의 물리적 운동과 화면(게임세계) 속 거짓운동이 동시에 일어나기 때문에 시간적 인과성이라는 착란을 일으키는 것이다. 게이머의 환상이다. 이 환상을 통해 주체(게이머)는 자신이 운동생산의 주체인 것 같은 경험을 하게 되고, 게임세계와의 거리감을 해소시킨다. 결국 이렇게 생산된 스펙터클을 통해 게이머는 게임에 통합되는 것이다. 게임세계에는 나를 대치하는 캐릭터가 있을 뿐 아니라 나는 주체적으로 그를 통제할 수 있다고 생각하기 때문이다. ‘동일시’를 통하지 않고는 그 세계로 편입할 수 없는 영화 속 주인공과는 다르다.³¹⁾

3) 게이머의 다차원적 이해

텍스트분석을 통해 게임을 이해하는 방식에 반대하는 (혹은 불가능하다고 믿는) 학자들을 루돌로지 전통으로 묶어 소개하고, 이 논리의 확장 가능성을 ‘참여자로서의 게이머’, ‘게이머 주체’, ‘욕망’ 등의 개념에서 찾고자 하였다. 그러나 이 개념들은 문화양식으로서의 게임을 설명하는 데에는 한계가 있다. 게이머를 ‘게임을 즐기는 순간의 그(녀)’로만 간주하기 때문이다. 현실(현상)로서의 게임에는 다양한 차원의 ‘그(녀)’가 있다.³²⁾

우선 텍스트와의 상호작용에 적극적으로 참여하면서 의미를 만들어내는 ‘생산자로서의 게이머’가 있다. 앞서 말한 대로, 그(녀)가 조이스틱을 다루는 조작행위는 능동적으로 보이지만 호명된 것이고, 자유로운 것 같지만 사실은 이미 기획된 선택사항 중 하나를 고를 뿐이다. 하지만 이 과정들을 통해 비로소 게임의 내러티브는 완결되고 의미가 만들어진다는 점은 바뀌지 않는다. 두 번째로는 게임세계와 현실세계를 오

31) ‘버튼 누르기’를 통한 몰입기제에 대한 추가적인 설명은 박상우(2002)와 윤태진·나보라(2005)를 참조하시오.

32) 여기서 제시하는 게이머의 차원은 박근서(2005)가 언급했던 ‘게임하는 주체의 3가지 층위’를 일부 수정하여 제안하는 내용이다.

〈표 1〉 게이머의 다차원성

차원	게이머 활동	관련개념
생산자	게임 조작	내러티브의 완결성
주체	욕망의 충족, 즐거움의 경험	몰입/과몰입
관계인	경쟁, 구경, 대화	게임 내/외적 교류

가며 욕망을 만들고 충족하고 즐거움을 느끼는 ‘주체로서의 게이머’가 있다. 몰입과 과몰입(중독), 이상적/현실적 주체에 관한 논의가 이루어지는 차원이다. 특히 여기서는 물리적 존재로서의 게이머가 점하고 있는 시간적·공간적 맥락 또한 중요한 요소로 작용한다. 마지막으로,

게임세계 안에서 혹은 게임세계를 매개로 해서 다른 사람들과 교류하고 관계를 맺는 ‘관계인으로서의 게이머’가 있다. 온라인게임이나 다인용 경쟁게임에서 두드러지게 나타나는 모습이었지만, 다른 장르의 게임에서도 발견할 수 있다. 다른 이의 게임 플레이를 구경하고, 게임을 화제로 이야기하고, 게임동호회의 오프라인 모임을 갖는 순간의 그(녀)는 관계인의 성격을 갖는다.

따라서 게임문화 속 ‘사람(참여자)’을 연구하기 위해서는 게이머를 다양한 차원에서 바라볼 수 있음을 전제해야 한다. 많은 경우에 있어서 게이머는 생산자, 주체, 관계인의 역할을 동시에 수행한다. 하지만 이 서로 다른 차원의 게이머를 혼동하거나 중첩적으로 파악하려 한다면 문화양식으로서의 게임을 선명하게 그려낼 수 없을 것이다.

5. 게임문화연구의 열개

1) 연구의 범주

10년이 채 안 되는 짧은 역사지만, 디지털게임연구의 전통은 내러톨로지와 루돌로지로 대별되어 왔다.³³⁾ 개별적으로 발전하면서 서로 충돌하기도 했고 상호이해를 추구하기도 했으나, 이 두 전통은 각각 ‘내러티브에서 텍스트로’, 혹은 ‘놀이에서 게이머로’ 그 확장 가능성이 제한되어 있다. 정작 게임텍스트와 게이머를 이어주는, 그리고 그 연결을 둘러싼 문화적 맥락까지 포괄하는 이론적 시도는 거의 발견되지 않는다.

편협한 내러톨로지에서 맥락적 게임텍스트 이론을 끄집어내고 막연한 루돌로지에서 실천적인 인간(게이머)연구를 구체화시킬 수 있었던 계기가 문화연구의 축적된 연구결과이듯, 이 경계를 초월하는 총체적 게임연구의 범주를 설정할 수 있도록 도와주는 힘도 문화연구에서 찾을 수 있다. 이를 ‘게임문화연구’라 부르기로 한다. 게임문화연구는 문화연구의 역사가 투사하는 이론적 내용과 현실적 문제의식을 공유하면서, 미디어문화연구와 소재적·방법론적 성격을 공유한다. 그리고 무엇보다도 내러톨로지와 루돌로지의 논의와 논란을 감싸 안는다.

다시 게임연구의 두 전통으로 잠시 돌아가 그 한계와 경계를 해체하기 위해서는 부득불 양비론을 빌려오지 않을 수 없다. 우선 모든 게임에 스토리가 있는 것은 아니라는 지적은 내러톨로지 비판에 있어서 매우 중요하다. <블록 격파>나 <테트리스>와 같은 고전적이지만 꾸준하게 인기를 끄는 아케이드 류의 게임에 내러티브 개념을 적용시키기 어려운 것은 물론, 실제 액션에서 재미 요소를 찾는 <기타 히어로>나 <펄프> 등은 즐거리에 전혀 의존하지 않는다. 즉, 내러티브 요소의 존재와 중요성을 전혀 무시하지는 않는다 하더라도 내러티브에 이론적 특권을 부여할 필요는 없다는 것이다. 반면 루돌로지는 전통적인 (선형적) 내러티브 개념에 얽매어 오히려 내러티브가 가진 잠재적 설명력을 무화시

33) 글머리에서 언급했듯, 게임 관련 연구 중 게임의 (부정적) 효과에 대한 연구, 교육적 기능에 대한 연구, 산업발전을 위한 연구 등이 양적으로는 더 지배적이었다. 그러나 이들은 미디어효과이론, 심리학 및 교육학이론, 경영학 등 기존 학문의 외연적 확장이었을 뿐 새로운 문화현상에 대한 본질적인 접근은 아니었다는 점에서 ‘게임학(연구)’의 범주에 포함시킬 수는 없다고 본다.

키는 데에 전념했다. 그들은 첫째, 비선형적인(예를 들어 포스트모던한) 내러티브를 무시하는 편협한 모습을 보이며, 둘째, ‘내레이션’에 대한 이해를 지나치게 제한하고, 셋째, 게임 전체를 관통하는 내러티브에만 관심을 갖고, 마지막으로 게임 속 내러티브가 스스로 완결성을 가져야 한다고 여긴다(Jenkins, 2004, pp.119~121). 결국 내러티브 개념은 최대한 유연하게 해석하면서, 동시에 내러티브에 대한 집착에서는 벗어나는 것이 양비론의 논리적 귀결이다. 내러티브는 — 그것이 ‘상호작용적’ 내러티브라 하더라도 — 게임텍스트와 게이머의 경험을 구성하는 한 요인일 뿐이다.³⁴⁾

게임연구가 이론적 · 개념적 · 이데올로기적으로 문화연구와 친화할 가능성은 이미 높아져 있다고 판단된다(박근서, 2005, 16쪽). 디지털게임이 현대(대중)문화의 한복판에 있다는 점 자체를 부인할 수는 없으며, 따라서 게임은 대중문화/미디어문화를 연구하는 연구자들의 시야 안에 이미 들어와 있다. 다양한 게임연구 업적들을 정리한 뉴먼(Newman)은 게임연구 자체를 문화연구의 범주 안에서 언급하며, 게이머 주체 논의를 앙(Ang)이나 몰리(Morley) 등과 연결지으며 설명한다(Newman, 2004; 박근서, 2005, 17쪽에서 재인용). 내러톨로지와 루돌로지 전통의 게임연구가 문화연구를 만남으로써 기대할 수 있는 가장 큰 효과는 범주의 확장이다.

이 글 앞부분에서 언급했듯, 문화연구는 비판, 맥락, 실천적 의미를 포괄할 수 있어야 한다. 따라서 게임문화연구는 게임의 텍스트구조가 어떻게 생겼는지 분석하는 데에 그치지 않고 이에 대한 비판적 해독과 규범적 지향을 제안할 수 있다. 게이머와 게임텍스트 간의 상호작용을 미시적으로 들여다보는 대신 게임이 다른 문화적 양상들과 어떻게 관계하고 어떤 문화 · 정치적 효과들을 만들어내는지 탐구할 수 있다. 게이머가 플레이를 통해 어떤 즐거움을 느끼며 어떻게 몰입하는지 연구하는 것은 물론 게이머 주체가 문화적 생산에 참여하여 구체적인 정치적 실천을 하는 과정을 기술할 수 있다. 다시 말해 문화연구를 부분적으로

34) 영화에서조차 내러티브는 부수적이라는 주장도 있다. 영화의 매력요소를 디스 플레이 기술에서 찾은 맥타비쉬(Mactavish)는 영화 ‘스토리’를 기술적 요소에 대한 지지물로 여겼고, 게임의 내러티브 역시 게임기술 그 자체의 스토리를 보조한다고 주장한다. 게이머가 느끼는 게임의 즐거움은 결국 기술적 즐거움(Mactavish, 2002, pp.36~37; 46)이라는 것이다.

수입해서 게임‘학’에 억지로 적용시키는 방식보다, 문화연구의 틀 속에서 디지털게임이라는 새로운 형태의 상호작용적 미디어(와 그 이용자)를 설명하고자 하는 방식이 오히려 역설적으로 게임‘학’ 정립에 기여할 것이라는 의미이다.

2) 이론적 지향

게임은 수용자/게이머의 능동성을 전제로 이루어진다는 점에서 어쩌면 미디어문화연구의 성격에 가장 부합되는 연구대상일지도 모른다. 그러나 바로 그 이유 때문에 그동안 영화나 텔레비전을 대상으로 행해졌던 그동안의 미디어문화연구 결과들을 게임에 적용시키는 데에는 신중함이 필요하다. 비유는 가능하다. 그러나 적용은 제한적일 수밖에 없다. 예를 들어 비슷한 방식으로 연구되어 지속적으로 축적되고 있는 텔레비전드라마 텍스트연구는 게임문화연구에 큰 기여를 하지 못할 수도 있다. 특정드라마의 열렬 시청자들과 인터뷰를 해서 그들이 즐거움을 얻는 방식을 분석한 연구도 정작 특정게임의 마니아연구에는 무용할 수 있다. 매체나 현상의 낯설음과 차별성도 한 원인이겠으나, 지금 우리나라의 미디어문화연구가 봉착한 문제 때문이기도 하다. 바로 ‘탈이론적’이라는 문제이다.

미디어문화연구가 탈정치적이라는 문화연구자들의 비판과 우려는 앞서 소개한 바 있다. 강조하고 싶은 것은, 한국의 미디어문화연구가 ‘이론작업의 경시’라는 또다른 문제, 즉 동전의 반대 면을 함께 가지고 있다는 점이다. 이상길이 정확하게 지적했듯이, ‘지적 식민성’에 대한 반성이 확산되고 ‘실천성’이 강조되면서, 문화연구담론에서 이론적 문제들은 느슨하게 열어두거나 방치하게 되었다. 이론작업에 대한 경시풍토가 슬그머니 퍼진 셈이다(2004, 90~92쪽). 게임문화연구도 같은 전철을 밟을 우려가 크다. 빠르게 변화하는 ‘현상’ 앞에서, 그리고 우리 사회의 고유함을 설명하고자 하는 조급함에서, 기존의 미디어문화연구 이론들(보다 정확하게 말하자면 개별적 연구결과들의 집합)을 부자연스럽게 게임문화연구에 우겨 넣는 일들이 벌어질 수 있다는 것이다. 물론 문화연구가 궁극적으로 추구하는 바는 보편적인 지식의 탐구가 아닌 “특수하고(*specific*) 국지적인(*local*) 사회현상을 설명해 내는 데”(마동훈, 1997, 181쪽) 있다는 점을 고려할 때 (문화)이론적 작업들은 게임문화연구의

최종적인 목표가 될 수는 없다. 그러나 이론에 대한 고민 없이 현실문화분석(비평)만이 반복된다면 이야말로 학문적 제국주의를 공고화하는 일이다.

윤선희(2003)는 한국의 미디어문화연구가 갖는 문제점을 외래이론의 무분별한 수입, 현실분석이 배제된 서구이론의 수입, 그리고 정치성의 결여로 요약한 바 있다. 이 지적은 우리나라 미디어문화연구, 그리고 새롭게 구성되는 게임문화연구에 시사하는 바가 크다. 첫째, 가능한 한 많은 한국의 사례연구들이 수행되고 축적되어야 하며, 둘째, 한국의 문화이론을 개발해야 하고, 셋째, 구조의 문제에 다시 눈을 돌려야 한다는 것이다(윤선희, 2003, 282~287쪽). 이 셋은 서로 떨어져 있는 과제가 아닌 듯하다. 사례연구의 축적이 필요하다는 것은 곧 이론작업의 선행을 요구한다. 단순자료로 의미 없는 쌓기 놀이를 할 필요는 없기 때문이다. 한국의 이론 개발 역시 기존의 이론작업과 사례연구의 축적이 동시에 이루어질 때 비로소 가능하다. 구조 문제의 재제기는 결국 ‘언뜻 보기와는 달리 구조에서 발을 떼지 않고 있는’ 많은 유럽 학자들의 재해독(과 적용)을 권하는 것에 다름 아니다.

따라서 게임문화연구는 우선 이론적·인식론적 질문들을 던지고, 또 마주해야 한다. 게임연구분야에서 우리가 참조할 만한 외래이론이 부재하다는 점은 이미 언급한 바 있다. 그러나 게임문화연구가 문화연구의 문제의식과 미디어문화연구의 틀 안에서 이루어지기 위해서는 문화연구의 지적 자원들인 맑시즘, 문학이론, 기호학, 인류학, 정신분석학, 포스트모더니즘 등을 전략적으로 활용할 수 있어야 한다. 무분별한 외래이론의 수입이야 비판받아 마땅하고 수없이 비판받은 것도 사실이지만, 이론적인 자기성찰 없는 단순분석의 반복은 더 큰 화를 부를 수 있다.

이론적 지향을 분명히 가질 때, 게임문화연구는 비로소 ‘사람’과 ‘세상’에 대한 연구로 나아갈 수 있다. 게임은 하나의 새로운 문화적 양식이며 다른 문화적 양식들과의 관계 속에서 존재한다는 점(박근서, 2005, 18쪽)을 상기할 필요가 있다. 문화양식 안에 인간이 있고, 문화양식간의 관계가 곧 세상을 꾸민다. 미디어문화연구에서 사라져가는 ‘실천’과 ‘정치성’도 이 맥락에서 다시 부활될 수 있다. 게임의 서사구조에 매달리는 내려톨로지도, 내려티브의 부재를 야유하느라 바빠 정작 뚜렷한 대안 모델을 내놓지 못하는 루돌로지도, 그리고 둘간의 화해와 통합을 꾀하는 모든 시도들도, 결국은 게임(구체적으로는 게임텍스트와

게이머)의 이해만을 목표로 삼는다. 여기에 머무를 수는 없다. 사람과 세상, 즉 문화와 문화적 맥락에 대한 연구를 지향해야 한다. 그러기 위해서는 탈이론화와 탈정치화라는 두 덩어리를 피할 필요가 있다.

6. 맺는 말: 남겨진 과제들

왜 나는 ‘디지털게임’에 관심을 가졌는가? 지금(21세기) 여기(우리나라)에서 디지털게임이 갖는 문화적·정치적 의미가 너무 크기 때문이었다. 7, 80년대의 텔레비전을 훨씬 능가하는 위치라 할 수 있다. 왜 나는 ‘미디어문화연구’를 꺼냈는가? 게임문화현상을 가장 잘 설명할 수 있는 중요한 틀이며 관점이기 때문이었다. 그렇다면 디지털게임과 미디어문화연구는 어디서 어떻게 만날 수 있는가? 이 질문이 이 글의 발단이었으며, 그 답은 여전히 과제로 남을 수밖에 없다.

하지만 정답을 만들기 위한 길은 어슴푸레하게나마 이 글을 통해 제시될 수 있었다. 먼저 문화연구를 도구로 삼아 전통적인 게임연구의 방향을 수정하였다. 내러티브에 집착하는 내러톨로지는 느슨한 형태의 ‘텍스트연구’로, 게임의 놀이적 측면만을 강조한 루돌로지는 ‘게이머연구’로 확장시켰다. 게임텍스트의 구조가 중층적이고 게이머의 본질이 다양한 차원에 걸쳐 있다는 점도 강조되었다. 그러나 기존의 게임연구 전통을 계승, 발전시키는 것이 게임문화연구의 핵심이 될 수는 없다. 내러톨로지와 루돌로지라는 두 전통의 논의와 논란을 감싸 안으며 미디어문화연구가 가진 이론적 내용, 현실적 문제의식, 그리고 소재적·방법론적 성격을 공유할 때 비로소 게임문화연구는 존재가치를 갖는다. 즉 게임문화연구 또한 비판적·맥락적·실천적 의미를 포괄할 수 있어야 한다.

글머리에서 과거 텔레비전연구가 저급문화의 대명사가 되면서 텔레비전문화에 대한 진지한 학문적 접근이 늦어졌음을 지적한 바 있다. 그 와중에 텔레비전의 정치적·경제적 효과를 분석하고 현실(시장)에 적용하는 연구들은 계속 발전하였다. 지금의 게임연구도 어쩌면 비슷한 궤적을 그릴지도 모른다. 이미 ‘게임의 폭력성/음란성/공격성 효과’, ‘게임 중독’, ‘게임시장 육성방안’, ‘게임 디자인’ 등에 관한 연구는 게임산업계의 바람과 규제기구의 필요에 의해 폭발적으로 늘고 있다. 만약 10

년 후쯤 ‘게임연구’가 게임 프로그래밍이나 디자인 연구를 대변하는 용어로 굳어져 있다면, 혹은 가장 응용적(시장지향적인) 연구분야로 인식되어 있다면, 미디어문화연구자들이 남겨진 과제를 채 다 풀지 못했기 때문일 것이다. 거꾸로 문화연구의 시각에서 접근하는 게임연구가 반복되고 축적되어 발전해나간다면, 10년 전 텔레비전이 그랬듯 10년 후에는 게임문화연구가 미디어문화연구의 중심에 서 있을 것이다.

참고문헌

- 강경석(1999). 컴퓨터게임의 몰입기제에 관한 연구. 연세대학교 대학원 신문방송학과 석사학위논문.
- 강명구(2002). 한국의 문화연구에는 한국이 없다: 지식 생산의 식민성을 넘어서. 한국언론학회 추계학술발표대회 발표문.
- 강신규(2006). 디지털 게임과 게임 문화에 관한 연구: 디지털 게임이 생산해내는 경험과 의미를 중심으로. 서강대학교 대학원 신문방송학과 석사학위논문.
- 고규훈(2004). 비디오 게임에 대한 스펙터클적 관점에서 계약의 관점으로 이동: 비디오 게임과 플레이어가 맺는 연극적 계약. 2004년 하계 한국게임학회 학술대회 발표문.
- 권민석(2007). 게임의 시간성 연구: ‘반지의 제왕’ 텍스트의 소설, 영화, 게임 비교를 통해. 연세대학교 영상대학원 석사학위논문.
- 김민규·홍유진(2004). 한국 게임연구의 성과와 향후 방향. 《게임산업저널》 3호, 9~46쪽.
- 김원보·최유찬(2005). 《컴퓨터 게임과 문화》 이름.
- 류현주(2003). 《컴퓨터 게임과 내러티브》 현암사.
- 마동훈(1997). 문화이론, 문화연구, 그리고 미디어 연구. 《언론과 사회》 제 18호, 180~192쪽.
- 박근서(2003). 컴퓨터게임 텍스트의 문화적 특성에 관한 연구: RPG의 내러티브 구성을 중심으로. 《한국언론학보》 47권 3호, 223~250쪽.
- 박근서(2004). 파이널 판타지: 가상적 신체의 윤회와 카르마. 《프로그램/텍스트》 10호, 53~70쪽.
- 박근서(2005). 비디오게임과 문화연구. 《게임산업저널》 12호, 8~27쪽.
- 박상우(2000a). 《게임, 세계를 혁명하는 힘》 씨앤씨미디어.

- 박상우(2000b). 게임, 스펙터클, 정신분열. 《오늘의 문예비평》 가을호, 194~210쪽.
- 박상우(2002). 스펙터클로서의 게임과 환타지의 경험. 《디자인문화비평》 6호, 52~65쪽.
- 박태순(2002). 스타 크래프트에 관한 기호학적 분석: 서사와 신화론을 중심으로. 연세대학교 영상대학원 석사학위논문.
- 사이몬 듀링(2001). 문화연구의 동향과 현안. 《문화과학》 27호, 297~313쪽.
- 여국현(1999). 문화연구의 전화를 위하여. 《문화과학》 19호, 103~126쪽.
- 원용진(2001). 술이부작과 빗나간 번역: 우리 문화연구의 반성과 전망. 《한국언론학보》 45-특별호, 157~189쪽.
- 원용진(2003). 한국의 문화연구 지형. 《문화과학》 38호, 138~153쪽.
- 유선영(2004). 한국 미디어 문화 연구의 자기성찰과 또 다른 선회. 《프로그램/텍스트》 10호, 73~107쪽.
- 유선영(2006). 한국문화연구의 역사기술학-토론문. 전통예술원 학술심포지엄 “한국적 문화연구를 위한 대안 모색” 토론문.
- 윤선희(2001). PC방과 네트워크 게임의 문화연구: 스타크래프트를 중심으로. 《한국언론학보》 45권 2호, 316~348쪽.
- 윤선희(2003). 학문 담론의 포스트 식민주의적 권력과 한국 미디어 문화 연구의 메타분석. 《한국방송학보》 17권 2호, 265~296쪽.
- 윤태진·나보라(2005). 디지털 게임의 마법: ‘주체’와 ‘호명’의 환상. 《게임산업저널》 10호, 60~83쪽.
- 이동연(2006). 한국 문화연구의 역사기술학: 토픽의 설정과 배치. 전통예술원 학술심포지엄 “한국적 문화연구를 위한 대안 모색” 발표문.
- 이득재(2002). 문화연구의 담론지형. 《문화과학》 29호, 89~104쪽.
- 이상길(2004). 문화연구의 아포리아: ‘위기담론’에 대한 반성을 중심으로. 《한국언론학보》 48권 5호, 79~109쪽.
- 이상우(2006). 컴퓨터 게임의 서사 연구: 시간활용을 중심으로. 중앙대학교 첨단영상대학원 석사학위논문.
- 이원재(2005). 컴퓨터 게임 문화, “그것을 알고 행하기”. 《게임산업저널》 8호, 164~169쪽.
- 전경란(2004). 상호작용 텍스트의 구체화과정 연구: 다사용자 온라인 롤플레이팅 게임(MMORPG)을 중심으로. 《한국언론학보》 48권 5호, 188~213쪽.
- 전경란(2005). 컴퓨터 게임의 장르 요인 및 특징에 관한 연구. 《게임산업저널》 10호, 84~103쪽.
- 전홍석(2005). 공간 장치로서의 컴퓨터 게임 연구. 연세대학교 영상대학

원 석사학위논문.

최유찬(2002). 《컴퓨터 게임의 이해》 문화과학사.

최유찬(2004). 《컴퓨터 게임과 문학》 연세대학교 출판부.

최혜실(2002) 게임의 스토리텔링: RPG게임과 고대 신화의 구조. 《게임산업저널》 창간호, 12~21쪽.

한국게임산업개발원(2005). 〈게임학 이론정립을 위한 연구: 게임텍스트 분석〉 연구보고서. (재)한국게임산업개발원.

한국게임산업개발원(2006). 《2006 대한민국 게임백서》 (재)한국게임산업개발원.

Aarseth, E.(2001). Computer game studies, year one. *The International Journal of Computer Game Research*, 1(1). <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>.

Aarseth, E.(2003). Playing research: Methodological approaches to game analysis. paper presented at the Melbourne DAC 2003.

Aarseth, E.(2004). Genre trouble: Narrativism and the art of simulation. In N. Wardip-Fruin & P. Harrigan(Eds.), *First person: New media as story, performance, and game*(pp.45~55). Cambridge, MA: MIT Press.

Bryce, J. and R. Jason(2002). Spectacle of the deathmatch: Character and narrative in first-person shooters. In G. King & T. Krzywinska(Eds.), *ScreenPlay: Cinema/videogame/interface* (pp.66~80). London: Wallflower Press.

Caillois, R.(1958, 1979). *Man, play, games*. translated by M. Barash, New York: Schocken Books.

Consalvo, M.(2003). Hot dates and fairy-tale romances: Studying sexuality in video games. In M. J. P. Wolf & B. Perron (Eds.), *The video game: Theory reader*(pp.171~194). New York: Routledge.

Eskelinen, M.(2004). Towards computer game studies. In N. Wardip-Fruin & P. Harrigan(Eds.), *First person: New media as story, performance, and game*(pp.36~44). Cambridge, MA: The MIT Press.

Eskelinen, M.(2001). The gaming situation. *The International Journal of Computer Game Research*, 1(1). <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen>.

Frasca, G.(1999). Ludology meets narratology: Similitude and difference between (video) games and narrative. In

- Ludology.org. <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>.
- Frasca, G.(2003). Simulation versus narrative: Introduction to ludology. In M. J. P. Wolf & B. Perron(Eds.), *The video game: Theory reader*(pp.221~236). New York: Routledge.
- Howells, S. A.(2002). Watching a game, playing a movie: When media collide. In G. King & T. Krzywinska(Eds.), *Screen-Play: Cinema/videogame/interface*(pp. 110~121). London:Wall-flower Press.
- Heuizinga, J.(1994). *Homo ludens*. Reinbek: Rowohlt.
- Jenkins, H.(2004). Game design as narrative architecture. In N. Wardip-Fruin & P. Harrigan(Eds.), *First person: New media as story, performance, and game*(pp. 118~130). Cambridge, MA: MIT Press.
- Jenkins, H.(2005). Game, the new lively art. In J. Raessens & J. Goldstein(Eds.), *Handbook of computer game studies*(pp. 175~192). Cambridge, MA: MIT Press.
- Juul, J.(2000). What computer games can and cannot do. paper presented at the digiral arts and culture conference, Bergen. <http://www.jesperjuul.dk/text/WCGCAD.html>.
- Juul, J.(2005). Games telling stories?. In J. Raessens & J. Goldstein(Eds.), *Handbook of computer game studies*(pp.219~226). Cambridge, MA: MIT Press.
- King, G.(2002). Die hard/Try harder: Narrative, spectacle and beyond, from Hollywood to videogame. In G. King & T. Krzywinska(Eds.), *ScreenPlay: Cinema/videogame/interface*(pp. 50~65). London and New York: Wallflower Press.
- Laird, J. E. & M. van Lent(2005). The role of artificial intelligence in computer game genres. In J. Raessens & J. Goldstein (Eds.), *Handbook of computer game studies*(pp.205~217). Cambridge, MA: MIT Press.
- Leonard, D. J.(2006). Not a hater, just keepin' it real: The importance of race-and gender-based game studies. *Games and Culture*, 1.
- Mactavish, A.(2002). Technological pleasure: The performance and narrative of technology in half-life and other high-tech computer games. In G. King & T. Krzywinska(Eds.), *Screen-Play: Cinema/videogame/interface*(pp.33~49). London: Wall-

flower Press.

Murray, J.(1997). *Hamlet on the holodeck: The future of the narrative in cyberspace*. Cambridge, MA: MIT Press.

Newman, J.(2004). *Video games*, London: Routledge.

Pearce, C.(2004). Towards a game theory of game. In N. Wardip-Fruin & P. Harrigan(Eds.), *First person: New media as story, performance, and game*(pp.143~153). Cambridge, MA: MIT Press.

Tucker, E.(2006). The orientalist perspective: Cultural imperialism in gaming. In Gamelolgy.org <http://gameology.org/node/1192>.

Wolf, M. J. P.(2005). Genre and the video game. In J. Raessens & J. Goldstein(Eds.), *Handbook of computer game studies* (pp.193~204). Cambridge, MA: MIT Press.

Game as a text, gamer as a participant

A cultural studies' approach to digital games

Tae-Jin Yoon

Cultural phenomena around digital games have become significant these days, especially in Korea, but they tend to be neglected by most scholars in cultural studies area. In this paper, the author suggests to develop so-called 'game-culture studies,' which is in fact an attempt to apply the orientation and theories of cultural studies to digital games. To begin with, two traditions of game studies, narratology and ludology, are reviewed, discussed, and compared; and then expanded by borrowing various concepts and theories of cultural studies. It is shown that the former has potential to become a textual studies of game in broad sense, while the latter an ethnographic studies of gamer. When these two traditions are expand on one hand and merged on the other hand, 'game-culture studies' can be take shape. But it is also very important, the author argues, to explore critical, contextual, and practical meanings when studying game-culture, just like in cultural studies. Finally, it is also emphasized that the theoretical sophistication and development in

game-culture studies is as necessary as in cultural studies in general. By developing game-culture studies, the author expects, we can upgrade the current policy- and industry-oriented game studies into the study of men, women, and the world.

- (1) 최초 투고 : 2007. 4. 5.
- (2) 최종 수정본 입고 : 2007. 7. 16.
- (3) 최종 게재확정 : 2007. 8. 8.
- (4) 참고문헌 수 : 62개