

# **디지털 게임과 게임 문화에 관한 연구**

- 디지털 게임이 생산해내는 경험과 의미를 중심으로 -

**2006년**

**서강대학교 대학원**

**신문방송학과**

**강 신 규**

# **디지털 게임과 게임 문화에 관한 연구**

- 디지털 게임이 생산해내는 경험과 의미를 중심으로 -

지도교수    원    용    진

이 논문을 문학석사 학위논문으로 제출함

2007년   1월   일

서강대학교 대학원

신문방송학과

강 신 규

## 논 문 인 준 서

강신규의 문학석사 학위논문을 인준함

2007년 1월 일

주 심    장 용 호    ②

부 심    김        균    ②

부 심    원 용 진    ②

## < 목 차 >

<b>[Abstract]</b> .....	iv
<b>[국문초록]</b> .....	vi
<b>제 1 장. 서론 : 게임의 일상, 일상의 게임, 그리고 디지털 게임 문화</b> .....	1
제 1 절. 디지털 게임에 대한 담론의 변천 과정과 문제 제기 .....	1
제 2 절. 연구문제와 방법 .....	8
1) 연구문제 .....	8
2) 연구방법 .....	11
<b>제 2 장. 디지털 게임 연구의 두 패러다임</b> .....	12
제 1 절. 내러티브 양식으로서의 게임 : 내러톨로지 연구 경향 .....	12
제 2 절. 놀이 양식으로서의 게임 : 루돌로지 연구 경향 .....	18
제 3 절. 두 패러다임의 변증법적 화해 시도, 그리고 남은 문제들 ..	24
<b>제 3 장. 디지털 게임 플레이와 플레이어</b> .....	26
제 1 절. 디지털 게임의 주체, 플레이어 .....	29
1) 플레이에 있어 플레이어의 위치와 역할 .....	29
2) 플레이어의 정체성 .....	32
제 2 절. 디지털 게임 플레이 .....	38
1) 디지털 게임 플레이의 욕망 .....	38
2) 디지털 게임 플레이의 즐거움 .....	40

<b>제 4 장. 새로운 실천으로서의 디지털 게임 문화, 그 사회적 의미</b>	
<b>: 한국의 온라인 게임 문화를 중심으로</b> .....	44
제 1 절. 문화구성체와 디지털 게임 문화 .....	47
1) 문화구성체의 의미 .....	48
2) 디지털 게임 문화구성체와 감수성, 그리고 정동 .....	49
제 2 절. 디지털 게임 문화구성체의 문화적 실천 형식과 효과 .....	52
1) 디지털 게임 문화구성체의 문화적 실천 형식 .....	53
2) 디지털 게임 문화구성체의 내부적 효과 .....	63
3) 디지털 게임 문화구성체의 외부적 효과 .....	67
<b>제 5 장. 요약 및 결론</b> .....	73
<b>&lt;참고자료&gt;</b> .....	77

## < 그림 및 표 목차 >

### 1. 그림

<그림 1-1> 디지털 게임에 대한 주도적 담론의 변천 과정 .....	5
<그림 1-2> 디지털 게임 플레이어의 발생 구조 .....	8
<그림 3-1> 게임하는 주체인 플레이어의 중층적 구성 .....	31
<그림 4-1> 게임 캐릭터 코스프레: 「월드 오브 워크래프트」의 트롤과 성기사 ..	64
<그림 4-2> 게임 팬아트: 「스타크래프트」의 테란과 저그 .....	64
<그림 4-3> 게임 속 사건에 대한 온라인 게시글 .....	68
<그림 4-4> 인터넷 갤러리에 업로드된 부의금 모금 통장 사진 .....	70
<그림 4-5> 옷을 벗고 일렬로 서서 시위행진을 벌이는 캐릭터들 .....	70
<그림 4-6> 게임사에 대한 플레이어의 항의 목소리들 .....	71

### 2. 표

<표 4-1> 분석 대상 .....	47
<표 4-2> 「스타크래프트」에서 사용되는 은어들 .....	61
<표 4-3> 「월드 오브 워크래프트」에서 사용되는 은어들 .....	62

[Abstract]

## **A study of the digital game and the game culture**

**– Focused on the meaning and experiences from the digital game –**

Kang, Shin Kyu

Department of Mass Communication

Graduate School of Sogang University

Supervised by Prof. Won, Yong Jin

The discourse of the digital game has been focusing on surrounding technical and economical aspects rather than itself even though it has social, economical and cultural influences in our society. Since 21 century, the discourse of the digital game has been occurred as Narratology and Ludology. Even though they have been focused on the game itself, there is still a limitation for reaching the complicated and various game circumstances.

In this situation, this thesis tried to consider not only game's characteristic as a text but also the social context which occurs while someone is playing it. This attempt would let people understand more broadly and richly about the digital game. Therefore the purpose of this thesis is to enlarge the present discourse of the digital game through finding what the game and game culture are as well as what the meaning and effect of them in our daily lives are when there is the premise that the digital game is a new 'cultural form' in these days.

So this thesis consists of three parts; first, the literature reviews of discourses for Narratology and Ludology which are the main paradigms on the digital game studies. The discourse of Narratology has regarded the digital game as a form of narrative whereas the discourse of ludology has regarded it as a form of play. It means those discourses have a significant meaning for the digital game studies of possibility on humanism. However there is still a limitation that regards the game as the object or the text.

The second part of this thesis is about someone's experience of playing. This part has been discussed by the literature review and in-depth interviews. This part of the thesis focused on who is the player and how the player's experiences are produced. As a result, the player performs a reader, a simulator, a social actor and even an actual actor or a creator at the same time. Also playing the game can mean the desire for filling alienation from the reality as well as from the game world. In addition, why the player spends a lot of his/her time and effort is because he/she can get the pleasure from the game playing.

Finally it focused on the real and clear parts of the life such as excitement and pleasure in the game playing, the way of expression for one's desire and so on. The important concept to explain this part of the thesis is 'cultural formation'. Therefore one has analyzed the Internet sites to know what is the formation of cultural practices for Korean On-line game culture as well as the internal/external effects of those practices as a cultural formation.

One would conclude that the digital game forms a culture and society with various spectrums by itself while the player could get a pleasure from the game playing. Also the digital game culture could have the possibility because it is not a new culture but it has a new form of practice and effect. This thesis is one of these attempts to find the eternal possibility of digital game culture.



## 디지털 게임과 게임 문화(Game Culture)에 관한 연구

### - 디지털 게임이 생산해내는 경험과 의미를 중심으로 -

디지털 게임에 대한 담론은 그것이 가진 사회·경제·문화적 영향력에도 불구하고, 게임 자체에 대해 논의하지 못하고 그것을 둘러싼 기술·경제적인 측면에만 주목해왔다. 2000년대에 들어 내러톨로지(Narratology)와 루돌로지(Ludology) 연구 경향이 등장하면서 게임 자체에 대한 논의가 본격화되었지만, 이들 역시 게임의 복잡하고도 다양한 현상에 가닿는 데에는 한계가 있는 것이었다.

이에 본 연구에서는 텍스트로서 게임이 지니는 고유의 특성뿐만 아니라 그것을 플레이(play)하는 과정에서 발생하게 되는 사회적인 맥락(context)들도 함께 고려함으로써 디지털 게임에 대한 보다 풍부하고 포괄적인 이해를 얻는 기회를 가지도록 하였다. 따라서 본 연구는 디지털 게임을 새로운 ‘문화적 양식’으로 전제하고, 게임과 그것을 통해 생산되는 문화란 무엇이며 그것들이 우리 일상에서 어떤 의미와 효과를 가지게 되는지 알아봄으로써 디지털 게임에 대한 기존의 논의를 확대하고자 하는 목적을 가진다고 할 수 있다.

이러한 목적에 따라 본 연구는 크게 세 부분으로 구성되었다. 첫 번째로는 문헌 연구를 통해 디지털 게임 연구의 지배적인 두 패러다임이라 할 수 있는 내러톨로지와 루돌로지 논의의 흐름을 짚어보고 평가하여 새로운 논의의 기초가 되는 단서를 찾았다. 내러톨로지와 루돌로지는 디지털 게임을 각각 ‘내러티브(narrative)’와 ‘놀이(play)’ 양식으로 고찰한 것으로, 디지털 게임 연구의 인문학적 가능성을 열었다는 점에서는 의의를 가지나, 게임을 대상 혹은 텍스트로 간주했다는 점에서 한계를 가지고 있었다.

두 번째로는 문헌연구와 심층 인터뷰를 행함으로써 디지털 게임 플레이 경험에 대해 살펴보았다. 구체적으로는 디지털 게임 플레이의 주체인 플레이어가 어떻게 규정될 수 있으며, 이러한 플레이어가 게임 텍스트를 플레이함으로 인해 어떠한 경험들이 생산되는지를 중점적으로 다루었다. 이에 따르면 플레이어는 게임 플레이에 있어 독자, 시뮬레이터, 사회적 행위자의 역할을 수행하며, 실질적으로 게임을 플레이하는 행위자 혹은 창조자로서 이해될 수 있다. 또한 플레이어로 하여금 플레이를 하게끔 만드는 것은 현실 세계와 게임 세계의 차이에서 오는 괴리감을 메우기 위한 욕망(desire)이며, 플레이어가 게임 플레이에 많은 노력과 시간을 들이는 것은 플레이에서 오는 즐거움(pleasure) 때문인 것으로 풀이된다.

마지막으로는 다양한 디지털 게임 실천 속에서 재미와 즐거움이 주조되는 방식, 욕망이 표현되는 방식 등 디지털 게임의 주체들이 경험하게 되는 삶의 분명하고도 현실적인 부분에 초점을 맞추었다. 논의를 구체적으로 진행시켜나감에 있어 이론적 바탕이 된 것은 ‘문화구성체(cultural formation)’ 개념이었다. 이에 하나의 문화구성체로서 한국의 온라인 게임 문화가 어떠한 문화적 실천 형식을 가지며, 그 실천들이 내·외부적으로 어떠한 효과를 가지는지 인터넷 사이트 분석을 통해 논의해보았다.

결론적으로 디지털 게임은 사회 속의 한 문화 양식으로서 플레이어에게 플레이어의 즐거움을 제공해줌과 동시에, 그 자체로 하나의 다양한 스펙트럼을 가진 문화와 사회를 형성한다고 할 수 있다. 그것의 안과 밖에서 다양한 주체들이 그것에 참여하고 그것과 관계 맺게 되면서 게임은 게임 이상, 플레이는 플레이 이상의 것이 된다. 뿐만 아니라 디지털 게임 문화는 그것이 새로운 문화라서가 아니라 새로운 실천 형식과 효과를 가진 문화이기 때문에 가능성을 가지는 것이다. 본 연구는 그러한 디지털 게임 문화의 무한한 가능성을 찾아나가기 위한 작은 한 걸음이다.

## 제 1 장. 서론

### : 게임의 일상, 일상의 게임, 그리고 디지털 게임 문화

#### 제 1 절. 디지털 게임에 대한 담론의 변천 과정과 문제 제기

헤르츠(C. J. Herz)는 “만약 영화 「시민 케인(Citizen Kane)」의 주인공 케인이 21세기에 태어났더라면, 죽기 직전 ‘로즈버드(Rosebud)’<sup>1)</sup>라고 말하지 않고 ‘마리오(Mario)’라고 말했을 것”이라는 농담 섞인 비유를 던진다(Herz, 1997). 1980년대 아련한 ‘뽕뽕실’의 추억. 사실, 방과 후만 되면 어머니의 잔소리를 피해가며 ‘지능계발’이라는 간판을 내건 전자오락실에서 기계에 동전 50원을 집어넣고 꺾충 뛰어들어 발로 거북이 머리를 짓밟는 일에 몰두하던 어린 시절을 보낸 현대인에게 있어 전 세계 가장 많은 사람들이 알고 있는 게임 캐릭터라는 슈퍼 마리오(Super Mario)는 21세기의 ‘장미 꽃봉오리’에 다름 아니다.

그러나 슈퍼 마리오가 로즈버드보다 더 위대한 것은, 그것이 과거형이 아닌 현재진행형으로 존재한다는 점에 있다. 나이를 먹고 몸이 커져도 비디오 게임기는 내 몸을 그 위에 태우지 못할 만큼 작아지지 않는다. 또한 그 누구도 「슈퍼 마리오」를 즐기기 위해 비디오 게임기를 들고 언덕을 오를 필요가 없다. 우리는 나이와 시간, 장소에 구애받지 않고 언제 어디서든 「슈퍼 마리오」를 즐길 수가 있다. 이렇듯 오늘날 게임은 우리의 사회적 생활과 분리된 곳에 존재하는 것이 아니

---

1) 영화 역사상 가장 위대한 작품 중 하나로 꼽히는 오손 웰즈(Orson Wells)의 1941년작 「시민 케인」에서 ‘뉴욕 인콰이어러지’를 비롯, 수많은 신문들의 발행인이었던 신문왕 찰스 포스터 케인(Charles Foster Kane)은 “로즈버드”라는 한 마디 말만을 남기고 의자에 앉아 쓸쓸히 죽어간다. 영화는 생존에 사회적으로는 가장 성공한 미국인 중 한 명이었지만, 너무도 불행한 인생을 보내고 결국 외롭게 죽어간 케인이 마지막으로 남긴 말인 ‘로즈버드’가 그의 삶에서 무엇을 의미하는지를 밝히기 위해 기자인 톰슨이 시간을 거슬러 올라간다는 내용을 축으로 삼고 있다. 그러나 결국 톰슨은 ‘로즈버드’라는 말이 담고 있는 의미를 알아내지 못하고, 영화 말미 케인의 쓸모없는 물건들이 불태워지는 씬을 통해 어린 시절 그가 즐겨 탔던 썰매 위에 ‘Rosebud’라는 글자가 새겨져 있는 것을 보게 됨으로써 관객들만이 그 의미를 이해하게 된다.

라, 우리의 생활 속에 존재한다. 따라서 게임은 추억이 아니라 일상인 것이다. 이제 헤르츠의 우스개 소리는, 비유가 아닌 직설이 되었다.

양적인 통계 역시 이러한 사실을 뒷받침해준다. 2005년 한국게임산업개발원이 전국각지에 거주하는 만 9세부터 49세까지의 일반인 1,500명을 대상으로 실시한 설문조사결과에 따르면 응답자의 77.7%가 과거에 게임을 해보았거나 현재 하고 있고, 그들 중 30%가 하루 2시간 이상씩 게임을 플레이하는 것으로 나타났다. 비록 게임이 다양한 연령층에 의해 플레이되고 있다고는 하더라도, 게임을 전혀 하지 않는다고 응답한 인원의 다수가 30대 중반 이후의 응답자라는 조사결과를 감안한다면, 특히 한국의 10대~30대 초반 젊은이들에게 있어 게임이 일상에서 얼마나 큰 위치를 차지하고 있는지 쉽게 알 수 있을 것이다(한국게임산업개발원, 2005).

그럼에도 이렇듯 우리의 일상이 되어버린 디지털 게임<sup>2)</sup>에 대한 학적 논의는 너무도 제한된 틀 속에서만 이루어져 왔으며, 그나마도 긍정적이지 못했다. 1958년 「두 사람을 위한 테니스(Tennis for two)」<sup>3)</sup>에서부터 비롯된 디지털 게임의 역사가 이제 50년이 다 되어간다는 점을 감안해보면, 이러한 사실은 실로 씁쓸한 일이 아닐 수 없다.<sup>4)</sup> 게임은 사람들과 심지어 연구자들에게 있어서도 그저 아이들이나 가지고 노는 놀이대상이고, 진지하지 못한 것이며, 플레이어(player)<sup>5)</sup>들에게 부정적인 영향을 끼치는 ‘전자오락’으로서 타자화되어 왔었던 것이다.

---

2) 본 연구에서는 의도적으로 ‘디지털 게임’이라는 용어를 사용하였다. 많은 연구에서 플랫폼의 차이에는 주목하지 않고 게임 전체를 일컬어 ‘비디오 게임’이나 ‘컴퓨터 게임’으로 표기해왔다는 것에 연구자는 이의를 가지고 있고, 또한 ‘디지털 게임’이 아케이드, 콘솔, 컴퓨터 게임 등으로 플레이되는 모든 전자화된 게임체계를 아우를 수 있는 개념이라고 보기 때문이다.

3) 최초의 컴퓨터 게임. 원자폭탄 개발 프로젝트에 참여했던 미국 뉴욕 소재 BNL(Brookhaven National Laboratory)의 하긴보덤(William A. Higinbotham) 연구팀이 컴퓨터 시연회의 맛보기용으로 만들었다. 플레이 방식은 일명 ‘벽돌 깨기’로 알려진 「알카노이드(Alkanoid)」라는 게임과 흡사한 형식으로, 모니터 화면 양쪽에 위치한 짧은 막대기를 각각 움직여서 공을 상대방에게 튕겨내도록 하는 것이었다(최유찬, 2002).

4) 이는 게임이 그것을 플레이해보지 않고선 이해하기 어려우며, 게임에 있어 의미란 게임 속에 묻혀 있는 것이 아니라 ‘이용(use)’을 통해서만 드러나는 것이기 때문에, 상대적으로 게임 연구에 있어 학자들의 플레이 경험 부족이 가장 큰 원인 중에 하나로 작용한 것으로 보인다.

5) 본 연구에서는 ‘이용자 혹은 유저(user)’, ‘수용자(audience)’, ‘게이머(gamer)’ 등의 용어 대신 ‘플레이어(player)’라는 용어를 사용하기로 한다. 이는 본 연구가 ‘디지털 게임을 하는 자’를 단순히 게임 속 알고리즘을 수용하는 자가 아닌 ‘창의성 있는 행위자(acter)’라고 보고 있으며, 궁극적으로 게임은 그러한 주체의 즐거움과 연관된다고 보기 때문이다.

그리하여 디지털 게임에 대한 초기 담론은 그것이 가진 영향력이나 아이들에게 미치는 부정적인 효과에 집중되었다.<sup>6)</sup> 이러한 논의들은 게임이 단지 플레이어의 폭력성을 높이고 중독에 따른 후유증(학습 의욕 및 성적 부진, 사회성 저하 등)을 동반한다는 데에서 그치는 것이 아니라, 직접적으로 신체에 영향을 미친다는 주장에 이른다.<sup>7)</sup> 그러나 이와 같은 논의들은 게임에 대한 직접적인 연구라기보다는 게임 ‘밖’의 논의이며, 대부분 게임이 플레이어들에게 어떤 영향을 주는지에만 초점을 맞추었기 때문에 도대체 게임이 ‘어떻게’ 그들에게 영향을 미치는지에 대한 근원적인 대답을 해주지 못했다.<sup>8)</sup>

그러나 한낱 아이들의 공부할 시간이나 뺏어대는 하위 놀이장르로 여겨졌던 이러한 게임은 1980년대 중반을 지나 1990년대에 이르면서 진지하게 생각해야 할 비즈니스가 되었다. 많은 게임회사들이 인수와 합병을 통해 그 모습을 바꾸었고,

- 
- 6) 게임의 부정적 효과에 대한 주된 논의들은 1980년대부터 비롯되었으며, 대개 아이들, 혹은 청소년이나 플레이어들의 성비행, 왜곡된 성의식, 가상세계와 현실세계의 혼동, 폭력물체의 둔감, 생명경시, 폭력성 등에 초점을 맞추고 있다. 이러한 내용을 담고 있는 연구로는 Klein, M. H. (1984). "The Bite of Pac-Man". *The Journal of Psychohistory* 11, pp.395~401; Braun, C. and Giroux, J. (1989). "Arcade Video Games: Proxemic, Cognitive and Content Analysis". *Journal of Leisure Research* 21, pp.92~105 등을 들 수 있다. 디지털 게임에 대한 초기 담론들이라고 언급했지만, 사실 이러한 경향의 논의들은 최근까지도 지속적으로 이루어지고 있으며, 그 결론에 대해서는 합의가 이루어지지 않은 채 여전히 민감한 사안으로 남아있다. 이후 연구로는 Hanson, G. M. B. (1999). "The Violent World of Video Games". *Insight on the News* 15(24), pp.14~17; Anderson, Craig A. and Bushman, Brad J. (2001). "Effect of Violent Video Games on Aggressive Cognition, Aggressive Affect, Physiological Arousal, and Prosocial Behavior". *American Psychological Society, Vol.12*, pp.353~359 등이 있다. 국내에서도 주로 청소년이나 아동에 초점을 맞춘 게임의 부정적 영향에 대한 연구가 활발하게 이루어지고 있으며, 구체적으로는 유승호, 정의준 (2001). "게임 이용이 청소년에 미치는 영향에 대한 연구 - 게임 '중' 사용자(heavy user)를 중심으로". 『한국청소년연구』 10권 4호, 355~380쪽; 안혜숙, 이종승 (2002). "컴퓨터 몰입 아동의 특성에 관한 연구". 『교육발전논총』 23권 1호, 57~87쪽; 조아미, 방희정 (2003). "부모, 교사, 친구의 사회적 지지가 청소년의 게임 중독에 미치는 영향". 『청소년학연구』 10권 1호, 51~72쪽; 권재원 (2004). "청소년의 여가·문화를 위한 컴퓨터 게임 선별 연구: 몰입·중독 효과를 중심으로". 『시민교육연구』 36권 1호, 1~21쪽 등을 예로 들 수 있다. 언급한 연구들에 대한 논의는 박근서(2005)와 노명우, 방희경, 강신규(2005)의 논문에서 잘 다루어지고 있다.
- 7) 이를테면, 한동안 회자되던 'VDT 증후군(Visual Display Terminal Syndrome)' 문제라던가, 플레이스테이션의 듀얼쇼크를 자주 사용하면 수전증이 생길 수 있다는 경고, 심지어 게임을 할 때 인간 뇌파가 치매에 걸린 뇌의 그것과 같다는 모리 아키오(2002)의 연구가 이에 속한다고 볼 수 있다.
- 8) 그러나 이러한 연구경향이 낡거나 부정적이며, 시대에 뒤떨어진 것으로 이해되어서는 안된다. 디지털 게임의 영향력·효과에 대한 연구는 일군의 학제로서 이해되어야 하며, 최근 이뤄지고 있는 논의들은 '지금, 왜, 다시 게임 효과에 대한 연구인가'에 대해 깊은 고민을 보여주는 등 많은 학업적 성과를 이루고 있다.

옛 강자가 왕좌에서 물러나고 새로운 강자들이 그 자리를 차지하면서 게임의 전체 시장은 새롭게 개편되었으며<sup>9)</sup>, 폴리곤(polygon)을 이용한 본격적인 3차원 그래픽의 등장, 윈도우 95와 다이렉트X의 출시, 배틀넷(battlenet) 서비스를 이용한 넷 플레이의 유행, MUG(Multi User Graphic)<sup>10)</sup>와 MMOG(Massively Multiplayer Online Game)<sup>11)</sup>의 등장 등 기술이 발달하고 게임 콘텐츠의 질적 향상이 이루어지면서 플레이어들의 인구학적 구성도 이전과는 비교도 안될 만큼 그 규모가 커졌다. 따라서 게임에 관한 담론들 역시 이러한 경제적이고 기술적인 측면에 초점을 맞추어 진행되었다. 물론 아카데미한 차원에서의 논의는 여전히 그것이 가진 효과에 집중하고 있었고, 1990년대 중후반 이후 새로운 경향들이 나타나기는 하지만, 주도적 담론은 주로 경제적이며 기술적인 차원에 머물러 있었다(박근서, 2005).

2000년대 들어 게임에 대한 다양한 문화적 담론이 이루어지기 시작한 것은 어쩌면 당연한 결과인지도 모른다. 젠킨스(Henry Jenkins)가 “이제 비디오 게임을 진지하게 연구할 때(Jenkins, 2000)”라고 주장한지 1년 만인 2001년 3월 코펜하겐에서 컴퓨터 게임에 관한 최초의 국제 학술대회가 열렸다. 그동안 산발적으로 행해져 오던 게임에 대한 논의는 이제 ‘게임 연구(game studies)’라는 이름하에 조직화된 학술 영역으로 편입하게 되었고, 아세스(Espen Aarseth)는 그런 2001년을 ‘게임 연구의 원년’으로 선포했다(Aarseth, 2001). 물론 1995년 미국 콜로라도에서 ‘디지털 스토리텔링 페스티벌’이 개최되고, 1998년 머레이(Janet H. Murray)의 기념비적인 저서 『Hamlet on the Holodeck: The Future of the Narrative in Cyberspace』가 발간되는 등 게임에 대한 특정 부분의 논의는 이미 상당히 진행되고 있던 상태였다. 이제 디지털 게임은 게임 ‘안’에 대한 논의의 대상으로서, 본

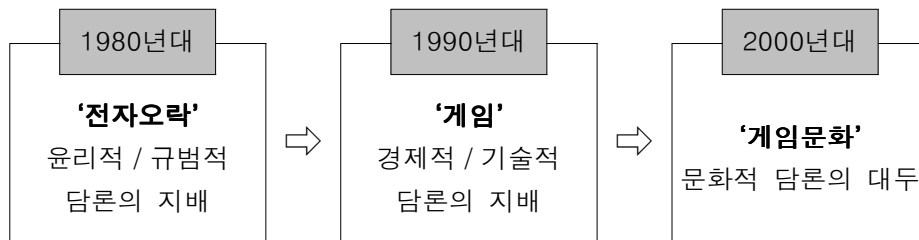
9) 세가(SEGA)의 물락과 닌텐도(Nintendo)의 고전, 그리고 소니(Sony)의 약진이 이에 해당한다. 특히 1990년대는 컴퓨터 게임이 나름대로 자기 영역을 구축했던 시기였다. 가정용 콘솔 게임 사업이 난항을 겪은 반면 컴퓨터 게임은 비교적 눈에 띄는 약진을 보여주었다.

10) 기존의 텍스트형 멀티게임인 머드(MUD, Multiple User Dungeon 혹은 Multiple User Dialogue) 게임에서 발전한 형태로, 멀티미디어를 포함한 머드게임을 머그게임이라고 부른다. 사이버공간 내의 자신의 분신(캐릭터)의 성장을 주요 목적으로 하며, 그래픽을 통해서 자신의 캐릭터의 성장을 볼 수 있다. 수많은 타인과의 반목, 대결, 타협, 조화를 통해서 게임을 진행해 나가는 방식이다.

11) 다사용자 온라인 게임. 네트워크를 사용하여 수많은 플레이어가 같은 시간 같은 게임 공간 안에서 상호작용을 주고받는 방식의 게임 장르를 말한다.

격적인 이론 및 연구와 함께 ‘아무도 초대하지 않던 미디어’<sup>12)</sup>에서 학술적 설명을 필요로 하는 잠재력 높은 학문 분야로 발전해나가게 되었다.

**<그림 1-1> 디지털 게임에 대한 주도적 담론의 변천 과정<sup>13)</sup>**



출처 : 박근서 (2005). “비디오게임과 문화연구”. 『한국게임산업저널』, 겨울호(통권 12호), 13쪽.

게임에 대한 이러한 이론적 논의는 북미 및 북구, 영국 등을 주축으로 이루어졌으며, 크게 내러톨로지(Narratology)와 루돌로지(Ludology)로 구분<sup>14)</sup>된다(윤태진, 나보라, 2005). 내러톨로지와 루돌로지란, 간단히 말해 각각 게임을 하나의 진화된 내러티브로서 보는 시각과 놀이의 확장으로 보는 시각이라 할 수 있다. 이 두

12) 이는 아세스의 비유임을 밝혀둔다. Aarseth, Espen (2004). “Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation”. In Noah Wardrip-Fruin and Pat Harrigan (Eds.), *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge, MA: The MIT Press, p.45.

13) 그러나 작업을 행한 박근서(2005)가 직접 밝히듯, 이러한 분류에는 어느 정도 주의가 필요하다. 게임에 대한 담론의 흐름이 딱 잘라 연대별로 이뤄져 왔던 것은 아니며, 이러한 구분이 게임에 대한 다양한 담론들을 구조적이고 형식적인 틀에 가둬두는 위험을 수반할 수 있기 때문이다. 어떻게 보면 2000년대는 게임에 대한 문화 담론과 함께 기존의 윤리적 / 규범적 담론과 경제적 / 기술적 담론이 함께 이뤄지고 있는 시기이기도 하다. 이는 게임은 언제나 그 과도한 몰입성과 함께 윤리적 / 규범적 담론의 대상이 되어왔고, 또 한편으로 기술의 발달과 함께 경제적 / 기술적 담론의 대상이 되어왔기 때문이다. 그럼에도 ‘주도적’ 담론이란 실질적으로 존재하고 변화해왔으며, 또한 이러한 분류는 단순화·도식화의 위험을 무릅쓰고도 기존 논의의 흐름을 정리하는데 있어 매우 필요한 작업이라 할 수 있다.

14) 내러톨로지와 루돌로지는 국내에서 각각 ‘서사학’과 ‘게임학’으로 번역되기도 한다. 그러나 내러티브와 서사는 반드시 일대일로 교환되는 개념이 아니다. 또한 루돌로지는 내러톨로지가 그렇듯 특정한 미디어에 얽매어 있지 않다. 다시 말해 루돌로지는 반드시 디지털 게임만을 상대로 하는 것이 아니며, 놀이의 두 측면인 ‘파이디아(Paideia)’와 ‘루두스(Ludus)’ 가운데 루두스만을 대상으로 삼는 것도 아니기 때문에 루돌로지를 게임학으로 번역하는 데에는 어느 정도 주의가 필요하다고 볼 수 있다(박근서, 2005). 따라서 본 연구에서는 서사학과 게임학이라는 말 대신 ‘내러톨로지’와 ‘루돌로지’라는 용어를 그대로 사용하기로 한다.

연구 경향은 게임이 가진 인문학적인 연구대상으로서의 가능성을 발견하고 게임에 대한 논의 자체를 확장시켰다는 점에서 의의를 갖는다. 그럼에도 내려톨로지와 루돌로지는 게임의 안과 밖을 둘러싼 다양한 측면들 가운데 텍스트 혹은 대상으로서 게임이 지니는 특정한 한 측면에 집중한 것이라는 점에서 한계를 가진다(박근서, 2005). 또한 이 두 연구 경향은 각각 내러티브 이론과 놀이 이론이라는 기존의 이론을 토대로 하여 게임을 전통적인 미디어, 혹은 놀이 장르와는 구별되는 새로운 미디어, 혹은 놀이 양식으로 규정하기 때문에 상대적으로 게임이 가진 다양한 문화적 성격을 드러내주는데 있어서는 제한적인 설명력을 지닐 수밖에 없다.

그렇다면 우리는 도대체 디지털 게임을 어떻게 바라봐야 할 것인가? 디지털 게임은 인쇄매체, TV, 영화의 연장선상에 선 진화된 내러티브를 가진 미디어로서 연구되어야 할 것인가, 아니면 다른 게임 장르들의 연장선상에 있는 것으로서 연구되어야 할 것인가? 혹은 둘 다인가? 아니면 전혀 다른 새로운 패러다임으로 관찰되어야 할 것인가?

이는 게임 연구에 있어 가장 중요한 연구 문제임에도 불구하고 아직까지 합의가 이루어지지 않은 상태이다. 이에 대해 젠킨스는 2001년 영국에서 있었던 비디오게임 컨퍼런스에서 게임에 대한 독창적 이론의 부재와 이에 따른 다양한 학제들의 난립을 ‘장님 코끼리 만지기’에 비유한 바 있다(Newman, 2004). 게임 연구가 조직화됨에 따라 다양한 논의거리를 생산해내고 있음에도 불구하고, 학적 연구 성과가 게임의 역동적인 현상에 가 닿기에는 여전히 갈 길이 먼 것으로 보인다. 디지털 게임은 ‘디지털’과 ‘게임’이라는 단어의 조합 이상의 그 무엇이며, ‘놀이’와 ‘스토리텔링’의 개념으로도 그것을 다 담아낼 수는 없다. 따라서 너무나 다양해지고 복잡해진 디지털 게임 ‘판’의 스펙트럼을 설명하기 위해서는 디지털 게임에 대한 좀 더 확장된 관점에서의 논의가 필요하다고 볼 수 있다.

박근서(2005)의 지적처럼, 게임은 새로운 ‘문화적 양식’으로 이해되어야 한다. 왜냐하면 그것은 다른 문화적 양식들과의 관계 속에서 존재하고, 그것에 대한 경험은 사람들의 일상적 경험을 재구성하며, 대중의 문화적 실천 가운데 하나로서 새로운 의미를 생산해내기 때문이다. 따라서 중요한 것은, 이 새로운 문화 양식이



우리의 경험을 어떻게 형성하고, 또 그것이 우리 일상에서, 또 사회적으로 어떠한 의미를 가지게 되는지에 대한 물음에 답하는 것이다.

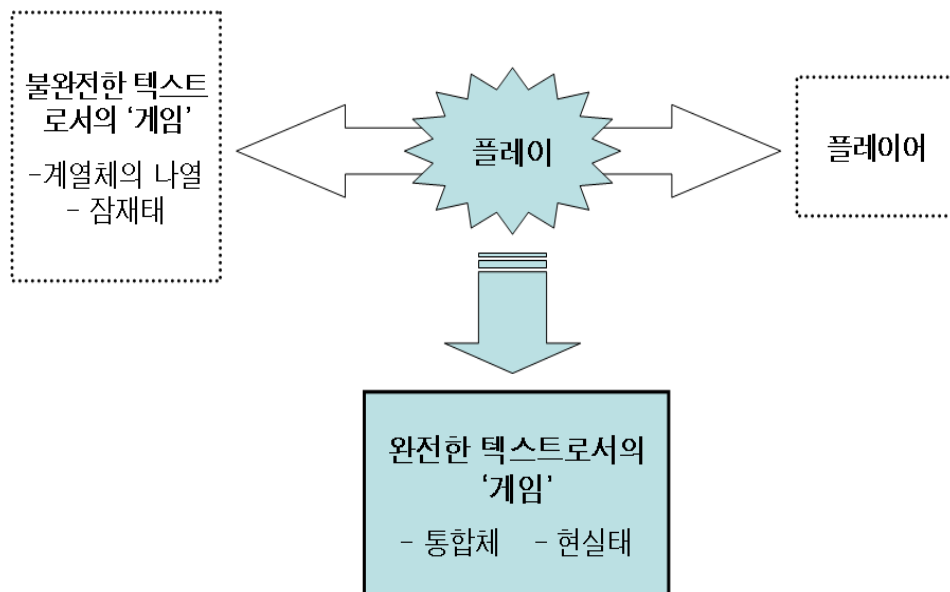
이에 본 연구에서는 기존의 디지털 게임에 대한 이론적 논의들이 게임과 게임 바깥, 즉 플레이어 및 사회 전반과의 관계성에 대해 논의하지 못하고 주로 게임 자체에 천착해 왔다는 점을 감안, 먼저 기존 디지털 게임 연구의 지배적인 두 패러다임이라 할 수 있는 내러톨로지와 루돌로지를 평가하는 작업을 행하려 한다. 평가 후 새로운 논의를 위한 개념들을 도입해 이론 구성을 해보고자 한다. 여기에서 논의의 중심이 되는 것은 대상으로서의 게임이 아니라, 게임을 통해 구성되는 플레이어의 ‘경험’이다. 디지털 게임이 우리 일상에서 차지하고 있는 위치를 알아보고, 게임 안과 밖에서 구조되는 경험들이란 도대체 무엇이며 그것이 어떻게 우리의 일상을 재구성하고 어떠한 개인적·사회적 의미와 가능성을 가지고 있는지 타진해보자는 것이 본 연구의 목적이다. 따라서 본 연구는 기존의 게임 연구를 벗어나 완전히 새롭게 구성되는 논의라기보다는, 연구의 영역을 확장하기 위한 노력의 일환이다.

## 제 2 절. 연구문제와 방법

### 1) 연구문제

디지털 게임 텍스트는 다른 미디어 텍스트와 다르게 완성된 상태로 소비되는 것이 아닌, 소비되기 전까지는 계열체의 나열로만 존재하는, 그 자체로서는 불완전할 수밖에 없는 텍스트이다. 다시 말해 디지털 게임에서는 매스 커뮤니케이션 과정을 구성하는 3원 구조, 즉 생산과 텍스트, 수용이라는 각각의 요소 자체가 독립적으로 존재하지 않는다. 따라서 디지털 게임에 대한 논의는 게임 텍스트에 정태적으로 내재되어 있는 의미 대신, 그것이 플레이어와 만나 일상생활에서 동태적으로 생산되는 의미에 초점을 맞추어야 한다. 본 연구가 논의의 중점을 두고 있는 것이 바로 그러한 게임의 경험적이고 역동적인 측면이다.

<그림 1-2> 디지털 게임 플레이어의 발생 구조



불완전한 텍스트로서의 게임은 플레이어의 플레이 행위를 통해 비로소 완전한 텍스트가 된다. 이 완전한 텍스트로서의 게임은 계열체들이 플레이어에 의해 선택되고 실행되어 하나의 통합체를 이루는, 잠재태(potentiality)가 아닌 현실태(activity)다. 여기에서 플레이어는 잠재태의 게임 텍스트에 참여하여 플레이 행위를 통해 게임과 상호작용하는 주체이며, 플레이는 곧 완전한 텍스트로서의 게임을 가능하게 만드는 필요조건이 된다. 다시 말해 플레이어에 의해 플레이되는 순간, 잠재태의 게임 텍스트는 현실태의 완전한 텍스트가 되는 것이다.

따라서 디지털 게임 경험을 논의함에 있어 이 플레이 구조가 어떻게 작동하고, 플레이의 주체가 되는 플레이어는 어떤 정체성을 가지며, 이러한 플레이가 우리의 일상에서 가지게 되는 의미는 무엇인지 살펴보는 것은 반드시 필요한 일이라 할 수 있다. 플레이는 게임 경험의 시작점이며, 이후 게임 경험이 문화적·사회적으로 확장되어 나가는 추이를 살펴보는 데 있어 단초가 되기 때문이다. 이에 본 연구의 첫 연구문제와 그에 따른 세부 연구문제는 다음과 같이 도출될 수 있다.

**연구문제 1. 디지털 게임은 어떠한 메커니즘을 통해 플레이되며, 그러한 플레이 경험은 우리 일상에서 어떤 의미를 가지는가?**

- 1.1. 게임 플레이에 있어 플레이어는 어떤 위치를 차지하며, 어떤 정체성을 가지는가?
- 1.2. 게임 플레이의 목적은 무엇이며, 플레이 과정에서 플레이어는 어떠한 감정을 느끼게 되는가?
- 1.3. 플레이어가 플레이를 행하면서 얻게 되는 경험의 형태는 무엇이며, 그 경험들은 일상에서 어떤 의미를 가지는가?

이러한 게임 플레이는 플레이어가 게임 안과 밖에서 다른 플레이어들과 관계 맺으면서, 그리고 게임을 둘러싼 매체들에 접촉하고 참여하면서 고유의 문화로 확장되어 나간다. 이렇게 형성되는 문화를 본 연구에서는 ‘디지털 게임 문화’라고 부르고자 한다. 따라서 디지털 게임 문화란 게임을 통해, 혹은 그것을 둘러싸고 형

성되는 모든 문화를 말며, 이는 e-Sports 문화<sup>15)</sup>, 잡지, 인터넷 등을 통해 형성되는 게임에 대한 담론 문화, 오프라인에서 이루어지는 게임 관련 네트워크 및 커뮤니티 문화, 코스프레 등의 다양한 활동을 포함하는 것이라 할 수 있다.

이렇게 다양한 양상을 띠는 디지털 게임 문화를 바라봄으로써 게임 자체에 머물러 있던 게임 연구의 지평을 좀 더 큰 영역으로 확장시킬 수 있다고 보는 것이 본 연구의 입장이다. 디지털 게임 문화가 어떤 성격을 가지고 있으며, 우리의 일상 경험을 어떻게 재구성하고 있는지 질문을 던지고, 이에 답해가는 과정을 통해 디지털 게임 문화의 현재를 짚어보고, 그것이 가지는 의미와 가능성을 타진해볼 수 있을 것이다. 이에 두 번째 연구문제 및 세부 연구문제는 다음과 같다.

## **연구문제 2. 디지털 게임 문화는 어떠한 형식으로 실천되며, 그 실천들은**

### **우리 일상에서 어떤 의미를 가지는가?**

- 2.1. 디지털 게임 문화는 어떠한 문화적 실천 형식들을 가지는가?
- 2.2. 디지털 게임 문화 실천은 어떠한 내부적 효과를 가지는가?
- 2.3. 디지털 게임 문화 실천은 어떠한 외부적 효과를 가지는가?

정리하자면, 본 연구는 크게 세 부분으로 구성되어 있다고 할 수 있다. 첫 번째 부분에서는 대상으로서의 게임에 집중한 기존의 디지털 게임 연구 경향을 살펴봄으로써 새로운 논의의 단서를 찾는다. 두 번째 부분은 잠재태의 디지털 게임 텍스트가 플레이어와 만나 교차되면서 현실태가 되는 지점에 초점을 맞춘다. 이에 더 나아가, 플레이어가 디지털 게임 플레이를 통해 새롭게 형성해가는 사회적 경험과 의미들에 대해 고찰하는 것이 본 연구의 마지막 부분이다. 궁극적으로는, 이러한 작업을 통해 디지털 게임에 대하여 보다 풍부하고 포괄적인 이해를 얻고자 한다.

15) 국내에서는 1999년 말과 2000년 초부터 'e-Sports'라는 단어가 쓰이기 시작했는데, 이는 2000년 2월 (사)21세기프로게임협회(현 (사)한국e-Sports협회) 창립 행사시 문화관광부 박지원 장관의 축사에 언급되어진 후부터 많은 이들의 입에서 오르내리게 되었다고 볼 수 있다. 소극적 의미에서의 e-Sports는 게임대회 또는 리그만을 지칭하는 의미로 쓰이지만, 좀 더 넓은 의미에서는 게임을 이용한 대회뿐만 아니라 대회에서 활동하는 프로게이머, 게임 해설자, 그밖에도 게임 전문 방송국 등을 포함한 엔터테인먼트 산업으로서의 의미 및 기존 게임 문화와는 또 다른 신문화(新文化) 등을 총칭하는 의미로 사용된다((사)한국e-Sports협회 홈페이지 <http://www.e-sports.or.kr/esports/esportsis.html>)

독특한 경험 형식으로서의 디지털 게임, 의미 있는 형식으로서의 디지털 게임, 사회적 기능으로서의 디지털 게임.... 이러한 것들이 바로 본 연구의 화두이다.

## 2) 연구방법

첫 번째 연구문제는 게임 텍스트가 플레이어와 만나 발생하게 되는 ‘플레이’에 대한 논의를 위한 것이다. 이는 다시 말해, 플레이어의 참여로 인해 완전한 텍스트가 된 게임에 대한 논의라고도 볼 수 있다. 여기에선 플레이어가 게임 플레이에 있어 어떤 역할을 차지하는지, 게임 플레이의 목적은 무엇이며 플레이어는 게임 플레이를 통해 어떤 감정들을 느끼게 되는지, 그리고 플레이어가 플레이를 통해 얻게 되는 경험의 형태는 무엇이며, 그 경험이 플레이어의 일상에서 어떤 의미를 획득하게 되는지를 ‘욕망’과 ‘즐거움’의 화두를 통해 논의하도록 한다. 이를 위해 사용되는 방법론은 문헌 연구와 플레이어 심층 인터뷰인데, 여기에서 본 연구가 심층 인터뷰를 연구 방법 중 하나로 선택하게 된 이유는 플레이가 순전히 경험적인 성격의 것이기 때문이다.

두 번째 연구문제에서 특히 초점을 맞추고 있는 부분은 다양한 실천 속에서 재미와 즐거움이 주조되는 방식, 욕망이 표현되는 방식 등 디지털 게임의 주체들이 경험하게 되는 삶의 분명하고 현실적인 부분이다. 논의를 구체적으로 진행시켜나가는데 있어 이론적 기반으로 사용되는 것은 ‘문화구성체(cultural formation)’ 개념이다. 하나의 문화구성체로서 게임 문화가 어떠한 문화적 실천 형식을 가지며, 그 실천들이 내·외부적으로 어떠한 효과를 가지는지에 대해 밝히는 것이 본 연구문제의 목적이다. 이러한 목적을 달성하기 위해 두 종류의 온라인 게임을 선정하여 이들 게임과 그것을 둘러싸고 국내에서 형성되고 있는 인터넷 사이트들을 분석하도록 할 것이다. 첫 번째 연구문제가 스크린 내의 플레이에 대한 것이라면, 두 번째 연구문제는 스크린 밖의 플레이, 다시 말해 ‘사회적 플레이(social play)’에 관한 것이라 할 수 있다.

## 제 2 장. 디지털 게임 연구의 두 패러다임

본 장에서는 디지털 게임 연구의 지배적인 두 패러다임이라 할 수 있는 내러톨로지와 루돌로지를 중심으로 논의를 진행시켜 나가도록 한다. 이는 달리 말해 디지털 게임을 ‘내러티브’와 ‘놀이’ 양식으로서 고찰해나가는 과정이라고도 할 수 있을 것이다. 이러한 내러톨로지와 루돌로지 연구 경향의 흐름을 짚어보고 평가하여 새로운 논의점을 위한 단서를 도출해내는 것이 본 장의 목적이다.

내러톨로지와 루돌로지 논의는 1990년대 말부터 비롯되어 2000년대에 와 본격화되기 시작했다. 두 연구 경향은 기존의 디지털 게임에 대한 연구들이 게임의 부정적 영향이나 경제적·기술적 측면에 집중하여 행해져 오던 것에 심표를 찍고, 게임이 가진 다양한 스펙트럼에 대해 고찰할 수 있게 하는 단초를 제공해주었다는 점에서 의의를 가진다. 디지털 게임은 내러톨로지와 루돌로지를 통해 다양한 가능성을 가진 문화 텍스트로서 이해되고 분석되었던 것이다. 이 두 연구 경향은 이후 연구에 유용한 방향성을 제시하고 디지털 게임을 새롭게 볼 수 있게끔 하는 지평을 열었다는 점에서 언급될 가치가 있다.

### 제 1 절. 내러티브 양식으로서의 게임 : 내러톨로지 연구 경향

사실 디지털 게임이 가진 인문학적 가능성을 먼저 발견했던 것은 내러톨로지스트들이었다. 초기에는 디지털 게임의 내러티브에 대한 연구가 문학 분야에서 문학의 위기론이나, 반대로 문학의 새로운 돌파구 마련이라는 측면에서 논의되기도 했지만(전경란, 2003)<sup>16)</sup>, 기본적으로 내러톨로지스트들은 텍스트로서의 디지털 게

16) 내러톨로지가 가진 특성 및 한계와는 별도로, 이러한 논의들은 컴퓨터 게임 내러티브에서 이야기가 서술되는 방식 등 텍스트의 구조적 특징은 물론 그것이 지닌 새로운 커뮤니케이션 양식의 의미에 대한 논의를 상대적으로 위축시킬 수 있다는 한계를 가질 수밖에 없었다.

임 자체가 갖는 내재적인 특성에 주목한다. 이들은 디지털 게임을 기존의 선형적 내러티브의 패러다임을 따르지 않고도 인간의 개성과 느낌을 전달할 수 있다는 점에서 기존과 다른 예술 형태로 인식한다. 또한 디지털 기술을 통해 포스트모던한 생활 속에서 대결과 난제를 표현하기에 가장 적합한 새로운 ‘장(場)’으로 평가하고, 내러티브의 생성과 해석, 구조에 관심을 가진다.

기본적으로 내러톨로지 연구 경향에서는 디지털 게임을 소설, 영화, 만화 등과 같은 기존 미디어의 연장선상에 있는 진화된 내러티브 텍스트로 간주한다. 이는 로렐(Brenda Laurel)이 집필한 『Computer as Theater』<sup>17)</sup>라는 저서의 제목을 통해 극명하게 드러난다고 할 수 있다. 여기에서 로렐은 소설의 연장선상으로서의 영화, 영화의 연장선상으로서의 게임이라는, 일련의 진화론적 시각으로 디지털 게임을 바라본다(Laurel, 1993). 이 밖에도 마이클 마티스(Michael Mateas)<sup>18)</sup>, 켄 펄린(Ken Perlin)<sup>19)</sup> 등과 같은 연구자들도 게임을 소설과 영화 등의 연장선상에 위치한 내러티브 장르로 이해한다.

따라서 디지털 게임 역시 기존의 신화, 소설, 영화가 그러했듯, 구조적인 내러티브 형식에 잘 들어맞는 텍스트가 된다. 내러톨로지 논의의 선구자라고도 할 수 있는 머레이는 디지털 게임을 ‘사이버 드라마(cyber drama)’로 명명하고 스토리의 우위성을 역설하면서 아리스토텔레스적 드라마의 개념을 사용하여 게임에 대해 논한다. 구체적으로 그녀는 게임과 같은 다중 형태의 스토리를 만드는데 필요한 특수한 알고리즘(algorithm)을 설명하기 위해 블라디미르 프롭(Vladimir Y. Propp)의 ‘민담 형태론’을 차용하기도 한다(Murray, 1998/2001). 예컨대 ‘악한(villain) – 기증자(donor) – 조력자(helper) – 공주 혹은 그의 아버지 – 파견자(dispatcher) – 영웅 – 거짓영웅’이라는 프롭의 기본적인 도식이 게임에도 그대로 적용되는 것이다.<sup>20)</sup>

17) Laurel, Brenda (1993). *Computer as Theater*. Addison-Wesley Professional.

18) Mateas, Michael (2004). “A Preliminary Poetics for Interactive Drama and Games”. *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge, MA: The MIT Press.

19) Perlin, Ken (2004). “Can There be a Form between a Game and a Story?”. *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge, MA: The MIT Press.

20) 이에 박근서(2005)는 내러톨로지에 대해 논의하면서 게임이 프롭이 제시한 ‘민담 형태론’에 잘 들어맞는 도식적 텍스트일지도 모른다고 밝힌다. 그는 「디아블로(Diablo)」, 「슈퍼 마리오 선샤인(Super Mario Sunshine)」 등의 게임이 실제로 이러한 프롭의 도식에 거의 정확히 들어맞는다고 말한다.

그러나 무엇보다도 디지털 게임이 기존 미디어에 비해 ‘진화된’ 미디어인 이유는 그것이 가지는 ‘상호작용성(interactivity)’<sup>21)</sup>에 있다. 다시 말해 내러톨로지 논의는 게임을 디지털 기술을 통해 구현된 상호작용성을 갖는 새로운 내러티브 형식이라고 보고, 이러한 상호작용성이 기존 미디어의 내러티브 패러다임을 전환시킬 뿐만 아니라, 디지털 매체가 담고 있는 콘텐츠의 내용과 형식에도 영향을 미친다고 본다.

전통적인 미디어에서의 내러티브, 다시 말해 소설, TV 드라마, 영화 등에서의 내러티브는 독자나 수용자가 스토리의 흐름이나 인물의 운명에 개입할 수 있는 여지가 없는 완결된 서사로서의 ‘닫힌’ 구조를 가졌다. 그러나 디지털 게임에서는 게임과 이용자 간, 네트워크로 연결되어 있는 이용자 간 혹은 게임 간에 여러 가지 형태와 차원의 상호교류가 이루어지는, ‘열린’ 구조의 내러티브가 가능해지게 된다. 다시 말해 상호작용성은 기존의 미디어처럼 일방적으로 정보를 전달하는 것이 아니라, 수용자로 하여금 자신이 원하는 정보를 선별적으로 접할 수 있게 하고, 이용자와 미디어 시스템 간에 즉각적이고 상호적인 피드백이 가능하게 만드는 기제가 된다는 것이다(Friedman, 1995; Murray, 1998; Kirksaether, 1998; 박동숙·전경란, 2001; 전경란, 2003; Mateas, 2004; Perlin, 2004; Zimmerman, 2004).

이러한 상호작용성은 플레이어의 조작과 반응이라는 과정을 바탕으로 플레이어 간의 상호적 관계를 보장하고, 나아가 디지털 게임의 표현 매체적 잠재력을 확장한다. 이러한 점에서 디지털 게임의 내러티브는 기능적 성격을 갖는데, 게임에서의 내러티브가 상호작용적 성격을 갖는다고 해서 상호작용적 내러티브에 대한 경험은 게임의 본질적인 목표는 아니기 때문이다. 즉, 게임의 내러티브적 측면은 게임의 내러티브가 내러티브 그 자체를 위한 것이 아닌, 게임 행위에 의미를 부여해주는 기능적인 역할을 하고, 이러한 내러티브의 기능적 특징은 또한 게임의 매체적 특징이라고 할 수 있는 것이다(윤태진, 나보라, 2005).

---

21) 디지털 게임을 영화의 연장선상에서 이해하는 레브 마노비치(Lev Manovich)는 게임의 상호작용성을 심지어 ‘뉴미디어를 위한 성배’라고까지 표현한다(한혜원, 2005에서 재인용).



그럼에도 불구하고 내러톨로지 논의들은 이러한 ‘상호작용적인 디지털 게임의 경험’을 여전히 기존 미디어에서 그랬던 것과 같은 내러티브의 구조적 잣대로 이야기하려 한다는 한계를 지니고 있다. 이에 대해 내러톨로지 안에서도 게임의 핵심 요소가 내러티브라는 점에는 동의하되, 기존의 내러티브 틀로는 게임을 해석할 수 없다고 보는 이른바 ‘확장 내러톨로지스트’들이 등장하게 된다. 이들에게 있어 내러티브란 고정된 것이 아니라 시대나 문화에 따라서 얼마든지 변용 가능한 것이다. 때문에 소설이나 영화 등이 내러티브 장르라는 필요조건은 받아들이지만, 역으로 내러티브 장르라면 소설과 영화 등의 문법을 따라야 한다는 충분조건은 거부한다.

조지 랜도우(George Landow)는 디지털 시대의 내러티브는 시대의 문법에 맞게끔 재구성되어야 한다면, 고정된 시퀀스, 명확한 시작과 결말과 같은 요소들이 기존 서사물의 필요조건이었다면, 게임과 같은 디지털 내러티브 장르에서는 이 모든 조건이 깨질 수 있음을 강조한다(Landow, 1997). 파멜라 제닝(Pamela Jennings)은 아리스토텔레스식의 내러티브 모델로는 컴퓨터에 기반한 게임을 설명할 수 없다고 보는데, 아리스토텔레스가 말하는 ‘플롯(plot)’이 선형적인 것이기 때문에 태생적으로 비선형적인 게임의 내러티브와는 맞지 않기 때문이라는 것이다(Jennings, 1996). 마찬가지로 마크 아메리카(Mark America)도 게임의 비선형적 내러티브를 기존의 선형적 내러티브의 기준에 맞추어 보는 것을 거부한다. 기존의 기준에 따르자면 게임의 내러티브는 ‘시작도 끝도 없는’ 것이겠지만, 그보다는 그것을 사이버스페이스라는 공간을 돌아다니는 ‘유목민적 내러티브(nomadic narrative)’로 보는 것이 타당하다는 것이다(한혜원, 2005에서 재인용).

결론을 내려보자면, 내러톨로지는 게임 텍스트에 대한 연구에 ‘제한적 기여’를 했다고 볼 수 있다. 구체적으로는 디지털 게임의 인문학적 가능성을 타진하고 게임 자체에 주목함으로써 그것이 가진 구조, 의미의 발생과 해석에 대한 단서를 제공했다. 사실 한계점이 될 수도 있겠지만 새로운 문화양식이 등장했을 때 기존 양식을 바라보던 틀로 그것을 비추어보는 작업은 향후 다양하고 깊이 있는 논의를 위해서도 필수적으로 선행되어야 할 작업이라고 볼 수 있다. 그럼에도 내러톨로지 연구 경향은 다음과 같은 여러 가지 제한점을 가진다.

우선, 내러티브 구조를 중심으로 디지털 게임에 대해 논의하는 것은 그것이 아무리 상호작용성을 통해 발현되는 능동성을 전제로 한다고 해도, 도식화된 구조를 통해 게임을 일정 부분 닫힌 텍스트로 이해하게 만든다는 지적을 피할 수 없다. 따라서 상호작용성을 통해 게임의 플레이어는 기존 미디어의 수용자에 비해서는 훨씬 능동적인 지위를 부여받지만, 결과적으로는 여전히 구조에서 벗어나지 못하는 ‘능동적 수용자’에 그친다. 이는 이후 루돌로지에서 ‘재현(representation)’에 초점을 맞추기 때문에 정작 게임에서 중요한 ‘시뮬레이션(simulation)’의 성격을 간과하고 있다고 지적한 부분과도 상통한다고 볼 수 있다. 그러나 이는 게임 연구에 있어 내러톨로지의 한계이면서 다른 문화 양식 연구에 있어 구조주의 내러티브 논의의 한계라고 볼 수 있는 부분이기도 하다.

뿐만 아니라 내러톨로지 논의는 ‘내러티브’에만 논의의 중심을 둬으로써 상대적으로 게임이 가진 다른 속성을 보지 못하거나 제한적으로 인식하게 만든다는 한계를 가진다. 게임에서 내러티브가 중요한 요소일 수 있으나, 내러티브가 곧 게임인 것은 아니다. 즉, 게임 텍스트에 내재해 있는 내러티브의 존재 자체를 무시할 수는 없으나, 게임의 핵심을 이야기 구조로 파악하여 이에 대한 분석을 게임의 본질에 대한 규명으로 인식하는 것은 문제가 있다고 볼 수 있다(윤태진·나보라, 2005).<sup>22)</sup>

내러톨로지스트들이 주장하는 것처럼, ‘과연 무조건 모든 디지털 게임이 내러티브를 가지고 있으며, 또 그것이 모두 비선형적인 것인가’에 대한 문제 역시 논란의 대상이 되고 있다.<sup>23)</sup> 그러나 「퐁(Pong)」부터 「파이널 판타지(Final

22) 그러나 이러한 제한점은 하나의 패러다임을 선택해 연구의 방향성을 잡는 과정에서 필연적으로 나타나는 것일지도 모른다. 또한 이는 여러 논의들 가운데 한 쪽의 입장이 가지게 되는 정치적 차원의 문제를 포함할 수도 있다. 뒤에 다시 논의하겠지만, 기본적으로 내러톨로지와 루돌로지 패러다임 사이의 긴장 역시 그러하다. 본 연구에서는 가능하다면 이러한 이분법적 패러다임 구분은 피해보고자 한다. 따라서 한 패러다임의 약점은 다른 패러다임이 변증법적으로 보완해줄 수 있는 부분일 수 있으며, 혹은 다른 모든 패러다임을 함께 취할 수 없는 것에서 오는 태생적 편향일 수도 있다고 본다.

23) 이와 함께 ‘만약 디지털 게임이 내러티브를 가지고 있다면, 어디서부터 어디까지가 내러티브인가’에 대한 문제도 함께 논의해볼 수 있을 것이다. 게임 속에 이미 존재하는 스토리를 내러티브로 볼 것인지, 아니면 플레이어가 끊임없이 만들어가는 과정 역시 내러티브로 볼 수 있는 것인지에 대해 포커스를 잡는 일 역시 중요하다.

Fantasy)」 시리즈까지, 모든 게임이 구조적인 내러티브를 가진다고 보기엔 무리가 있어 보인다. 「테트리스(Tetris)」나 「팩맨(Pacman)」과 같은 퍼즐 형태의 게임 내부에는 스토리가 존재하지 않거나, 존재하더라도 미미한 수준에 머무는 경우가 많다. 따라서 모든 게임이 내러티브를 가지고 있다고 할 순 없으며, 게임 가운데 상당수가 비선형적인 내러티브를 지니고 있다 하더라도 여기엔 일정한 제한이 따르고, 게임 패키지마다, 그리고 게임의 여러 형식과 장르마다 그 양상이 서로 다르게 나타난다고 봐야 할 것이다(박근서, 2003).<sup>24)</sup>

마지막으로, 내러톨로지 논의는 디지털 게임에만 적용되는 독자적인 연구 틀과 방법을 확립하고 있지 못하다. 초기 내러톨로지스트들이 ‘하이퍼텍스트(hypertext)’ 학자들이었다는 것은 이러한 제한점과 무관하지 않다. 기존 미디어 양식을 분석하던 내러티브 틀에 상호작용성을 덧붙여 디지털 게임을 재단하는 작업은 분석되지 않는 디지털 게임만의 내러티브적 특성을 그대로 남겨놓는 결과를 낳았다. 그럼에도 그러한 부분을 논의할 ‘게임 내러티브’에 대한 고유의 이론과 방법에 대한 연구는 여전히 합의점을 찾지 못한 상태이다.

이상으로 내러톨로지 연구 경향에 대한 흐름을 살펴보았다. 내러톨로지 논의는 디지털 게임이 가진 인문학적 가능성을 밝혔다는 점에서 의의를 가짐에도 불구하고, 많은 한계를 가지고 있었다. 이에 게임을 ‘놀이’로 보려고 하는 노력들이 등장하게 된다. 이러한 논의들은 내러톨로지의 한계를 비판하고, 내러톨로지가 간과한 게임의 시뮬레이션적인 측면을 부각시키면서 ‘루돌로지’라는 새로운 연구 경향으로 자리잡게 된다. 그렇다면 과연 게임을 놀이로 본다는 것은 어떤 의미를 가지는가?

---

24) 박근서(2003)는 게임 텍스트의 내러티브가 출발점으로부터 끊임없이 분지하여 그 기원과 경로가 무의미해지는 완전한 비선형적인 것은 아니라고 본다. 그것은 다양한 내러티브 요소들 사이의 긴장, 즉 텍스트 중심으로부터 더욱 멀어지려는 경향과 텍스트 중심으로 응집하려는 상반된 힘들 사이의 긴장으로 파악해야 한다는 것이다. 원칙적으로 컴퓨터 게임의 내러티브는 탈중심적이고 비선형적이며, 게이머에게 자율성을 부여한다. 하지만 실제의 경험 과정에 있어 내러티브는 적당한 수준에서 닫히도록 되어 있으며, 동시에 그 이야기나 내러티브는 이미 주어진 것으로 게이머 또한 완전히 자율적일 수 없기에, 컴퓨터 게임 텍스트는 내러티브적인 유형과 비내러티브적인 유형으로 구분될 수 있다는 것이 그가 주장하는 논의의 핵심이다(박근서, 2003)

## 제 2 절. 놀이 양식으로서의 게임 : 루돌로지 연구 경향

‘루돌로지’는 애초 율(Jesper Juul)에 의해 제기되었으나 본격적으로는 프라스카(Gonzalo Frasca)에 의해 사용되기 시작한 용어이다. 프라스카는 이 용어의 필요성에 대해 “게임과 놀이라는 활동을 연구하는 새로운 학문 분야를 가리키기 위한 것”이라고 말한 바 있다(Frasca, 1999). 프라스카의 말처럼, 루돌로지 논의에서는 게임이 게임이며, 놀이임을 강조한다. 따라서 그것은 의미이기 이전에 ‘행위’가 된다.

루돌로지스트들은 디지털 게임을 어떤 사물과 현상을 표현하는 내러티브 텍스트라고 간주하는 내러톨로지스트들에게 냉소적인 시선을 보낸다. 우선 프라스카는 게임을 하나의 내러티브 양식으로 파악할 경우, 게임이 지닌 시뮬레이션으로서의 특징을 드러내지 못한다고 주장한다. 시뮬레이션에서 가장 중요한 것은 아리스토텔레스적인 ‘플롯(plot)’이 아니라 놀이의 ‘규칙(rules)’이며, 캐릭터를 ‘재현하는(representating)’ 것이 아니라, 규칙에 따른 행동의 법칙을 통합하여 ‘모델링한다는(modeling)’ 것이다. 내러티브가 재현 양식이기 때문에 독자나 관객으로부터 ‘감정의 자극’을 유발한다면, 게임은 시뮬레이션이기 때문에 플레이어로부터 ‘행동’을 유발한다. 소설이나 영화가 사건들의 시퀀스로 이어진다면, 게임은 행동의 법칙들로 엮어진다. 다시 말해 게임은 그것을 ‘가지고 노는’ 플레이어들에 의해 직접 행위와 실천으로 모델링된다고 볼 수 있다(Frasca, 2003a).

율 역시 게임과 내러티브 간의 유사성과 차이점을 밝히면서 둘 사이에 유사성이 있는 것은 사실이나, 극명하게 대비되는 특성들이 있기에 둘은 구분되며, 그러므로 내러티브의 특성으로 게임을 설명하는 것은 게임의 본질을 잡아내지 못하는 것이라고 역설한다. 내러톨로지는 게임을 좋은 스토리로 만드는 데에 집중한 나머지, 플레이어에게 좋은 ‘경험’을 주어야 한다는 사실을 간과했다는 것이다(Jesper Juul, 1999).

한 편 아세스는 게임과 기존 미디어의 차이를 게임의 상호작용성에서 찾는 내러톨로지 논의는 ‘내러티브즘(narrativism)’이라는 이데올로기의 산물이라고 비아냥댄다. 게임을 소위 ‘상호작용적 내러티브’로 부르는 데에는 경제적 이유가 있거나

(“더 나은 게임이 되기 위해서는 내러티브가 필요하다”), 엘리트주의적 동기가 있거나(“게임의 저급 문화적 기원을 탈피하기 위해 문학적 성격을 부여하자”), 아니면 학문적 식민주의(“게임을 내러티브라고 부른 다음, 이 새로운 내러티브 형식이 포함될 수 있도록 내러티브의 정의를 새롭게 내리면 된다”)가 숨어있을지 모른다는 것이다(Aarseth, 2004 ; 윤태진, 나보라, 2005에서 재인용).

루돌로지 연구의 근간이 되는 것은 호이징하와 카이와(Roger Caillois)가 논의한 ‘놀이(play, les jeux)’ 이론이다. 호이징하는 ‘호모 루덴스(Homo Ludens)’라는 새로운 개념을 통해 ‘호모 사피엔스(Homo Sapiens, 생각하는 인간)’나 ‘호모 파베르(Homo Faber, 만드는 인간)’와 같은 전통적 개념과 방향을 달리 했다는 점에서 의의를 가진다. 그는 놀이의 기원을 유희 본능과 같은 생리현상에서 찾거나 노동과 같은 특정한 영역으로 환원하는 관점을 거부하고, 놀이를 ‘문화 현상’으로 보면서 다른 영역과 놀이의 관계를 역전시킨다. 놀이는 문화 자체가 존재하기 이전부터 일정한 크기로 존재해 왔으며, 태초부터 오늘날에 이르기까지 그것은 항상 문화 현상 속에 함께 있었다는 것이다(Huizinga, 1950/1998).

호이징하에게 놀이는 그 재미를 통해 사람들을 열광하게 하거나 몰두하게 만드는 하나의 ‘총체성’으로서, ‘어떠한 이미지 조작, 즉 현실을 이미지로 전환시키는 형상화 작용에 근거하는 것’이다(Huizinga, 1950/1998). 그러한 놀이는 자발적 행위이며, 비일상적이고, 시간의 한계성과 장소의 격리성을 전제한다는 특성을 가진다.<sup>25)</sup> 다시 말해 놀이는 ‘일상적인 삶의 외부에 위치한 자유로운 활동’이다. 놀이는 비생산적이지만 고정된 규칙(rule)과 질서정연한 틀에 따라 한정된 시공간 안에서 전개되는데, 그럼으로써 놀이는 고유의 과정과 의미를 갖게 되고, 놀이하는 자는 그것에 완전히 몰입하게 되는 것이다.

---

25) ‘자발적 행위’라는 특징은 놀이가 강제에 의해서가 아닌, 자유라는 본질에 의해서만 자연의 필연적 진행 과정과 구분되는 ‘문화’가 된다는 것을 말한다. 다음으로 놀이가 ‘비일상적’이라는 말은, 놀이가 일상적 삶을 벗어나 매우 자유롭고 일시적인 활동 영역으로 들어가는 것이라는 점을 전제하는 것이다. 여가로서의 놀이는 우리 삶의 반려자이자 보완자가 되어 사실상 삶 전체의 불가결한 요소가 된다. 따라서 놀이는 삶을 가꾸어 주고 확대시킨다. 마지막으로 놀이가 가지는 ‘장소의 격리성과 시간의 한계성’은 놀이가 제한된 시간과 장소에서만 할 수 있는 것이라는 점을 시사한다. 시간과 공간의 한계에서 놀이는 스스로 질서를 창조하며, 그렇게 창조한 질서 그 자체가 된다(Huizinga, 1950/1998).

이러한 호이징하의 전제를 받아들여 놀이 행위의 다양함을 밝히려고 한 카이와는 게임을 단순한 규칙과 복잡한 규칙을 가진 것에 따라 각각 ‘파이디아(Paideia)’와 ‘루두스’로 구분한다. 예를 들어 단순한 규칙을 가진 줄넘기(파이디아)는 그에 비해 상대적으로 복잡한 규칙을 가진 축구(루두스)와 같은 놀이와 구분될 수 있다. 카이와가 말하는 ‘파이디아’는 기분 전환, 소란, 자유로운 즉흥, 대범한 발산이라는 공통 원리가 지배하여 통제되지 않은 어떤 일시적인 기분이 표출되는 경향을 가리킨다. 이에 비해 ‘루두스’는 파이디아의 장난기 있고 충동적인 활기가 거의 완전히 약해지고, 적어도 순차되어 질서화하는 경향을 가리킨다(Caillois, 1967/1999). 그는 놀이에서 이 두 경향이 공존하고 그것들이 서로 어떻게 결합하느냐에 따라 아곤(Agon, 경쟁), 알레아(Alea, 운), 미미크리(Mimicry, 모의), 일링크스(Illex, 현기증)의 네 분류 원칙에 의한 놀이의 분류가 일어난다고 보았다.<sup>26)</sup>

프라스카는 카이와가 제시한 ‘파이디아’와 ‘루두스’의 두 개념을 발전시킨다. 그에 따르면 ‘파이디아’는 유용한 목표나 제한된 목적이 없고 오직 플레이어가 경험하는 기쁨에 근거하는 물리적 혹은 심리적 행동이며, ‘루두스’는 승리나 패배, 혹은 얻거나 잃는 것으로 정의되는 일정한 규칙의 체계 하에서 조직화된 행동이라고 볼 수 있다(Frasca, 1999). ‘루돌로지’라는 용어는 바로 이 루두스 개념에서 비롯되었다.

루돌로지란 명칭이 루두스에서 유래한 것처럼, 루돌로지 연구 경향에서는 게임이 가진 ‘규칙’과 ‘목표(goal)’, 그리고 ‘결과(outcome)’에 대한 관심을 통해 게임의 성격을 규명하고 있다. 여기에서 ‘규칙’은 게임 세계의 안과 밖을 구분하는 중요한 경계선 역할을 한다. 규칙은 게임을 진행해나가는 ‘방법’으로 작용한다. 그것은 제한되고 일시적인 것이지만, 게임 속에서 절대적인 구속력을 가지며, 그에 대

26) 이러한 카이와의 분류 원칙을 내면적으로 분석하면, 간단히 말해 ‘놀이에 규칙이 있는가(루두스)’의 여부와 ‘놀이하는 사람의 의지가 작용하고 있는가(파이디아)’의 여부 두 가지라 할 수 있다. 우선 ‘아곤’은 경쟁의 형태를 취하는 놀이 유형을 뜻하며, 여기에는 규칙과 의지 모두가 있다고 할 수 있다. 예로는 스포츠 경기나 바둑 등이 있다. 다음으로 주사위 놀이를 의미하는 ‘알레아’는 규칙은 있지만 의지가 큰 작용을 하지 못하는 경우를 나타내며, 내기, 룰렛, 복권 등이 예가 된다. 환상의 세계를 창조하는 ‘미미크리’엔 규칙은 없지만 의지는 있다. 인형놀이, 가면놀이, 연극 등이 이에 속한다. 마지막으로 현기증의 추구를 기본으로 하는 ‘일링크스’에는 규칙도 의지도 없으며, 회전목마, 그네, 왈츠 등을 그 예로 들 수 있다.

한 추호의 의혹도 허용하지 않는다. 바로 이 점이 그 어떤 다른 매체보다도 컴퓨터가 게임과 완벽하게 결합할 수 있었던 이유일 것이다. 디지털 게임에서는 컴퓨터를 통해 게임의 모든 규칙이 완벽하게 수치화되며, 이를 토대로 굳건한 게임 세계가 구축된다.

그러나 게임은 그 자체로서 규칙을 가지기도 하지만, 그와 동시에 게임을 행하는 주체, 다시 말해 플레이어에 의해 규칙을 가지게 될 수도 있다. 전자의 경우가 비교적 고정되고 포괄적인 것이라면, 후자의 경우는 유동적이며 개별적인 것이라 할 수 있다. 따라서 논의할 여지가 많은 것은 후자에서 말하는 규칙이다. 이를 앞에 언급한 파이디아와 루두스 개념에 연결시켜 보면, 게임 속에도 루두스 규칙이 존재하지만, 플레이어 스스로 게임에 루두스 규칙을 부과할 수도 있는 것이라 볼 수 있다. 이는 플레이어 마음 속에만 존재하는 규칙일 수도 있고, 마찬가지로 다른 플레이어에게 제안되고 받아들여져 원래 존재하던 게임 속 규칙에 영향을 미치게 되는 규칙일 수도 있다. 다시 말해 게임의 규칙이 반드시 게임에 내재되어 있는 것만은 아니며, 상대적이면서 유동적인 것이라 할 수 있겠다.

게임은 규칙을 통해 결과적으로 어떤 것을 얻거나 어떤 것을 표현하기 위한 기능을 가지게 되는데, 이는 게임에 ‘목표’와 ‘결과’가 존재함을 나타내주는 것이다. 대다수의 놀이가 목표와 결과를 갖는다. 이는 게임이 그 목적을 가짐과 동시에, 시간의 유한성을 특징으로 삼음을 보여준다. 대개 게임 속에서 목표는 게임의 최종 지점이 되거나 ‘플레이되는’ 이유가 된다. 플레이어가 목표를 향해 플레이하는 과정에서 ‘경쟁(competition)’이 발생할 수 있다. 여기에서 경쟁의 대상은 또 다른 명, 혹은 다수의 플레이어가 될 수도 있고, 기계나 컴퓨터가 될 수도 있으며, 자기 자신, 상상 속의 적, 혹은 게임의 규칙 자체가 될 수도 있다.

게임은 제한된 시간동안 진행될 수밖에 없는 것이기에 필연적으로 결과를 동반한다. 앞에서 말한 경쟁이 대체로 승부의 결과를 가져오지만, 게임의 모든 결과가 이기거나 지거나 비기는, 셋 중 한 가지로 나타나는 것은 아니다. 또한 결과가 반드시 게임의 ‘끝(ending)’인 것도 아니다. 끝없는 게임도 있을 수 있으며, 플레이어가 상정하는 끝이라는 것도 존재할 수 있다. 그러나 승패가 존재하는 놀이이건

그렇지 않건 간에 게임의 결과에는 대체로 그에 따른 보상이 따르게 마련이다. 승패가 존재하는 게임의 경우, 승리에 대한 보상은 흔히 스코어, 명예, 레벨 업, 아이템 등의 보너스와 관련되어 나타나며, 패배의 대가는 적은 양의 보너스 혹은 그 반대의 형태나 벌칙 등으로 나타난다. 승패가 존재하지 않는 게임의 경우 목표의 이행이나 불이행 등의 형태로 보상이 따를 수 있다.

이처럼 루돌로지는 기존의 잣대를 변형시켜 디지털 게임을 분석, 평가한 뒤 그것을 내러티브의 하위장르로 편입시키고자 했던 안일한 내러톨로지에 일침을 가하고, 그것이 가진 놀이적 성격을 밝혀냄으로써 디지털 게임에 대한 새로운 관점을 제시하고 연구 영역을 넓혔다는 점에서 의의를 갖는다. 이제 디지털 게임은 ‘상호작용 내러티브 텍스트’에서 비로소 ‘놀이 혹은 게임’이 되었다. 또한 그것은 ‘의미’이기 이전에, ‘행위’이며 ‘경험’으로 간주되었다. 이러한 루돌로지 연구 경향의 주장은 분명 유효한 것으로 보인다. 그럼에도 이러한 루돌로지 역시 논쟁의 소지가 될 만한 약점들을 가지고 있다.

우선 루돌로지에서 말하는 ‘놀이’ 개념은 디지털 게임의 본질적 특성을 규명하고 플레이어가 그것에 열광하는 이유에 대한 해답을 모색하기 위한 것이지만, 그것이 디지털 게임에만 적용될 수 있다고 보긴 어렵다. 다시 말해 그것은 디지털 게임에만 적용시키기엔 좀 험거운 논의로서, 다른 놀이양식에도 그것이 폭넓게 적용될 수 있다는 지적을 피할 수 없다.

뿐만 아니라 루돌로지 역시 게임에서 내러티브를 아예 배제하거나 중요하지 않다고 여김으로써 상대적으로 게임이 가진 다른 속성을 보지 못하거나 제한적으로 인식하게 만든다.<sup>27)</sup> 그들이 말했던, “게임은 게임(Games are game)”이라는 슬로건에서 앞의 게임이란 단어와 뒤의 게임이라는 단어는 일치하지 않았던 셈이다. 루돌로지스트들은 초기의 디지털 게임들이라 할 수 있는 「퐁」이나 「팩맨」 등을 예로 들면서 태초에 게임엔 내러티브가 부재했으므로 게임을 시뮬레이션으로 이해해야 마땅하다고 주장하지만, 오늘날 북유럽 신화에 이야기의 밑바탕을 두고

---

27) 클레비어(Rune Klevjer)는 이에 대해 내러티브가 극단적인 루돌로지 학자들이 일컫듯이 선물의 포장지 같은 장식적 요소에 불과한 것이 아니라 게임의 경험에 분명한 영향을 미치는 요소임을 강조한다(Klevjer, 2005).



있는 「반지의 제왕: 왕의 귀환(The Lord of the Ring: The Return Of The King)」이나 「월드 오브 워크래프트(World of Warcraft)」, 거론할 필요도 없는 동양의 동명 고전을 토대로 제작된 「삼국지(三國志)」 시리즈와 같은 게임들을 봤을 때 과연 게임에 있어 내러티브가 큰 비중을 차지하지 않는 것인지에 대해서는 재고해봐야 할 여지가 충분하다고 볼 수 있다. 기술과 함께 디지털 게임이 발전해감에 따라 강화되고 있는 것은 시스템만이 아니며, 이제 조이스틱을 빨리 돌리고 버튼을 연속적으로 눌러서 게임을 조작하는 단순명제만으론 복잡해진 게임 플레이를 설명할 수 없게 되었다.

### 제 3 절. 두 패러다임의 변증법적 화해 시도, 그리고 남은 문제들

앞에서 살펴봤듯, 디지털 게임에 대한 학제적 담론은 소위 내러톨로지와 루돌로지라는 두 패러다임으로 대립하고 있다. 그러나 내러티브와 상호작용, 놀이와 시뮬레이션의 차이로 요약될 수 있는 두 진영의 대립은 생각처럼 단순하지만은 않다. 각각의 학자들이 자신들의 이론이 지닌 한계를 인식함으로써 기존의 입장에서 한 발짝 물러나 서로에 대한 화해와 절충의 손을 내밀었기 때문이다.

실제로 내러톨로지의 선두주자인 머레이는 2004년에 발표한 논문에서 「심즈(Sims)」를 예로 들어 게임의 시뮬레이션 측면에도 주의를 기울이는 모습을 보여주었다(Murray, 2004). 루돌로지의 대표적인 연구자인 프라스카 역시 『Ludologists Love Stories, Too』<sup>28)</sup>라는 논문 제목이 암시하듯, 게임에서 내러티브 역시 게임을 구성하는 중요한 요소임을 강하게 시사했다(Frasca, 2003b).

스스로 ‘중간자적 입장(middle-ground position)’을 취하겠다고 선언한 젠킨스(Henry Jenkins)의 경우 내러톨로지와 루돌로지 모두를 지적하고 있다. 그는 내러톨로지 논의에 대해 모든 게임에 스토리가 있는 것은 아니며, 게임의 다른 요소보다 내러티브에 더 특권을 부여할 필요는 없다고 주장한다. 다른 한 편으로 루돌로지에 대해서는 내러티브를 과도하게 편협한 의미로 인식한다는 점, 게임에 내러티브가 있는지 없는지 여부에만 관심을 둔다는 점 등을 비판한다(Jenkins, 2004).

서로를 인정하고 조금씩 자신들의 벽을 낮추고는 있지만, 내러톨로지와 루돌로지 연구 경향 양자의 대립은 아직 해소되지 않은 긴장을 유지하고 있는 것으로 보인다. 율이 지적하는 것처럼, 이는 입장들 사이의 정치적 투쟁이기도 하기 때문이다(Juul, 1999 ; 2000).<sup>29)</sup> 이러한 부분이 양측 모두 디지털 게임이 새로운 분석

---

28) Frasca, Gonzalo (2003). “Ludologists Love Stories, Too: Notes from a Debate That Never Took Place”. In Ludology.org [On-line] [http://www.ludology.org/articles/Frasca\\_LevelUp\\_2003.pdf](http://www.ludology.org/articles/Frasca_LevelUp_2003.pdf).

29) 율은 내러톨로지를 이론적 혹은 학문적 식민주의라고 일갈한다. MIT의 머레이를 중심에 놓고 미국에서 전개되어 온 내러톨로지와는 다르게, 루돌로지는 율, 프라스카, 아세스 등 유럽의 변방 학자들을 중심으로 개화하였다. 율은 루돌로지를 미국을 중심으로 전개되어 온 학문적 제국주의에 저항하는 탈식민주의적 담론의 한 가지로 인식하고 있다(박근서, 2005).

의 틀로 분석되어야 한다는 점에는 동의하고 있음에도 불구하고, 정작 유의미한 이론적 틀을 제시하지 못하고 있는 이유일 것이다. 그러나 현재로서 이러한 결론은 어쩌면 성급한 것일지도 모른다. 두 패러다임은 아직 완료형이 아닌 진행형의 연구 경향이기 때문이다.

이상으로 디지털 게임 연구의 두 패러다임이라 할 수 있는 내러톨로지와 루돌로지 연구 경향의 흐름에 대해 살펴보았다. 내러톨로지 논의가 디지털 게임을 기존 내러티브 미디어의 연장선상에 두고 바라봤다면, 루돌로지 논의는 그러한 내러톨로지에 비판을 가하고, 디지털 게임이 가진 본질적 특성에 관심을 둬으로써 놀이로서의 게임에 대한 새로운 이론 구성을 이루고 게임 연구의 영역을 넓혔다. 그럼에도 두 연구 경향의 논의는 게임의 다양한 측면들 중에서도 그것이 가진 텍스트 혹은 대상으로서의 측면에만 머무르고 있다는 점에서 한계를 가진다. 또한 각각 내러티브 이론과 놀이 이론이라는 기존의 이론을 토대로 하여 게임을 전통적인 미디어, 혹은 놀이 장르와는 구별되는 새로운 문화 양식으로 규정하기 때문에, 상대적으로 게임이 가진 다양한 문화적 성격을 드러내주는데 있어 제한적인 설명력을 지닐 수밖에 없다.

디지털 게임이 ‘디지털’과 ‘게임’이라는 단어의 조합 이상의 것이듯이, 그것은 ‘내러티브’와 ‘놀이’ 이상의 것이다. 따라서 텍스트로서의 게임은 플레이어에 의해 플레이되기 전, 다시 말해 프로그램을 내장하고 있는 데이터베이스 혹은 소프트웨어에 머무르고 있는 차원에서, 플레이어의 실행을 포함하는 차원으로 폭넓게 이해될 필요가 있다. 뿐만 아니라 그것은 이제 단순히 플레이어 혼자 가지고 노는 장난감의 차원을 넘어 플레이를 둘러싼 다양한 문화 현상으로까지 확장되어가고 있다. 그러므로 디지털 게임에 대한 논의는 플레이어의 플레이에 대한 측면, 그리고 나아가 게임 안과 밖을 둘러싼 다양한 문화적 측면들까지 고려하여 이루어져야 한다. 이에 다음 장부터는 디지털 게임 경험의 다양한 측면과 의미에 대해 본격적으로 살펴보도록 하겠다.

### 제 3 장. 디지털 게임 플레이와 플레이어

본 장에서는 잠재태의 게임 텍스트가 플레이어와 만나 플레이되면서 어떻게 게임 플레이 경험을 만들어나가는지에 대해 논의해볼 것이다. 사실 디지털 게임 플레이 경험에 있어 플레이와 그것의 주체인 플레이어는 따로 떨어져서 설명될 수 없는 성격의 것이라 할 수 있겠다. 그럼에도 본 장에서는 용이한 논의를 위해 먼저 첫 절에서 디지털 게임 플레이의 주체가 되는 플레이어에 대해 살펴보고, 그 다음 절을 통해 플레이어의 참여를 통해 발생하게 되는 플레이 경험에 대해 고찰하도록 한다.

논의를 진행시켜나감에 있어 사용되는 방법은 1장에서 밝힌 바와 같이 문헌 연구와 심층 인터뷰이다. 이 두 방법은 본 절에서 함께 사용되어 궁극적으로 디지털 게임 플레이 경험이란 무엇인지, 플레이어는 게임 플레이에 있어 어떠한 역할을 차지하는지, 게임 플레이 경험이 플레이어의 일상에서 어떠한 의미를 가지게 되는지 구체적으로 살펴보는 길을 제시할 것이다.

‘심층 인터뷰(depth interview)’는 질적 연구방법의 하나로, 흔히 면접자가 응답자와의 상호작용을 통해 얻고자 하는 정보에 대한 깊이 있는 논의를 이끌어내는 기법을 말한다. 심층 인터뷰의 유용성은 다른 방법으로는 얻을 수 없는 정보들을 일차적 정보원을 통해 직접 얻어낼 수 있다는 데에 있다. 심층 인터뷰가 지닌 특별한 강점 중 하나는 바로 다름 아닌 그것이 지닌 ‘유연성(flexibility)’이다. 연구자는 단순히 미리 준비한 질문을 던지고 그에 대한 대답을 적는 것이 아니라, 응답자에게 질문을 던지고, 그에 대한 대답에 세심하게 귀 기울이며, 연구자의 연구에서 그 대답이 갖는 의미를 해석하여 이전에 대답에 더 깊이 파고들거나 혹은 응답자의 주의를 연구와 관련된 영역으로 다시 되돌리기 위해서 또 다른 질문거리를 만들어 던지게 된다. 다시 말해, 연구자는 인터뷰 내내 경청하고, 생각하고, 말하는 것을 동시에 하게 되는 것이다(Babbie, 2000).

본 연구에서 사용된 심층 인터뷰의 유형은 ‘공식적(formal)’ 인터뷰이다. 이는 특별한 주제에 관한 특수한 주제를 얻기 위해 정보제공자를 찾는 인터뷰를 말한다. 공식적인 인터뷰는 다시 ‘체계적(구조화된, 조직적인 structured)’ 인터뷰와 ‘비체계적(비구조화된, 비조직적인 unstructured)’ 인터뷰로 구분된다. 응답자가 특정한 답변을 요구하는 일련의 질문들을 행하는 것이 체계적 인터뷰라면, 비체계화된 인터뷰의 경우에는 매우 폭 넓고 개방적인 질문부터 시작하되, 주제에 관한 지식이 점차 증가하면서 구체적인 질문을 삽입하는 것이 최상의 방법이 된다(Julia G. Crane & Michael V. Angrosino, 1984/1994). 본 연구에서는 채택한 것은 비체계적 인터뷰였다. 인터뷰를 위한 별도의 형식화된 질문을 사용하지는 않되, 미리 주제를 설정해두고 상황 및 응답자의 답변을 고려하여 응답자에게 자연스럽게 질문하고 이야기를 이끌어 나가는 방식을 사용하였다.

인터뷰 대상을 선정하는데 있어 기준이 되었던 것은 다음의 네 가지이다. 첫째, 아마추어 플레이어인지, 둘째, 그럼에도 게임에 대해 준 프로급의 실력과 관심, 식견을 가지고 있는지, 셋째, 되도록 다양한 플랫폼의 게임에 대한 플레이를 접해왔는지, 마지막으로 연구 주제에 대해 적합한 방식으로 이야기를 해줄 수 있는 대상인지를 고려하였다. 이러한 기준에 의거 10명의 플레이어가 선정되었으나, 그 중 8명만이 인터뷰에 응했다. 인터뷰에 응한 8명에는 20대 남자 대학생 3명과 여자 대학생 1명, 남자 직장인 1명과 여자 직장인 1명, 30대 남자 대학원생 1명과 남자 직장인 1명이 포함되었다.<sup>30)</sup>

인터뷰 대상을 선정하고 컨택을 시도하여 실질적인 인터뷰를 행하는 과정에서 회사 및 기관의 자체 문제나 개인적인 사정으로 인해 자신의 신분노출이나 일부 인터뷰 내용의 직접적인 노출을 자제할 것을 부탁한 응답자들이 있었다. 따라서 본 연구에서는 논의를 이끌어가는 과정 중 이들의 이름이나 학교 및 회사명 등 직접적인 신분에 대해서는 언급하지 않을 것이다.

---

30) 여기에서는 순서대로 알파벳을 부여함으로써 이들에 대한 구분을 행하도록 한다. 다시 말해, 20대 남자 대학생 3인은 A부터 C로, 여자 대학생은 D로, 남자 직장인과 여자 직장인은 각각 E와 F로, 30대 남자 대학원생은 G, 남자 직장인은 H로 구분하기로 한다.

미리 약속한 시간에 인터뷰 대상의 근무지나 숙소 등으로 연구자가 직접 방문하여 인터뷰를 진행하였으며, 따라서 면대면 인터뷰가 이루어질 수 있었다. 한 건의 인터뷰 당 1시간에서 2시간 정도가 소요되었고, 1회 방문을 통해 인터뷰가 이루어졌으며, 인터뷰 내용은 사전 동의를 얻은 후에 녹취되어 분석에 사용되었다.

사전자료는 사용하지 않았고, 인터뷰 시작 전에 인터뷰에 필요한 연구 내용을 언급하였다. 면접자가 설명하거나 질문한 내용에 대해 응답자가 되물은 경우, 자세하게 다시 내용을 언급한 후에 인터뷰를 시작하거나 다음 질문으로 넘어감으로써, 응답자가 연구를 완전히 이해한 상태에서 질문에 응답할 수 있게 하였다. 또한 모든 질문이 행해짐에 있어 플레이어가 누구냐에 따라, 플레이하는 게임이 무엇이냐에 따라, 혹은 시간과 장소나 기타 다른 플레이 여건에 따라 모든 응답이 상대적으로 나타날 수 있다는 것을 전제하였다.

인터뷰의 핵심 사안은 다음과 같다. 첫째는 게임에 있어 플레이어의 위치에 대한 부분이다. 플레이어가 게임 플레이를 하면서 수동적인 역할을 수행하는지, 혹은 능동적인 역할을 수행하는지, 플레이어의 창의성이나 플레이어가 갖게 되는 자유도의 범위는 어떠한지, 게임 안과 밖에 있어서의 플레이어의 역할은 무엇이라고 생각하는지 등의 사항이 이에 포함된다.

둘째는 게임을 플레이하면서 느끼게 되는 감정은 어떠한지, 게임 플레이의 목적은 무엇인지에 대한 부분이다. 여기에서는 게임 플레이가 단순히 즐거움을 생산한다는 식의 논의는 지양하고, 게임 플레이를 통해 복잡 다양하게 일어날 수 있는 감정을 알아내는 것에 무게 중심을 두었다. 이에 포함된 사항은 게임을 플레이하면서 느끼게 되는 감정이 무엇인지, 혹은 게임을 통해 느끼게 되는 몰입감은 무엇인지, 왜 게임을 플레이하며 플레이를 통해 무엇을 얻는지 혹은 무엇을 위해 플레이하는지, 게임 플레이를 무엇이라 생각하는지 등이다.

마지막 핵심 사안은 직접 플레이를 행하면서 얻게 되는 경험의 형태는 무엇이며, 그 경험들이 일상에서 어떠한 의미를 가지게 되는지에 관한 것이다. 여기에서는 플레이 경험이 단순히 오락 및 여가 활동에 지나지 않는 것으로 표현되지 않도록 주의하였다. 구체적으로는 응답자가 어떠한 플레이 경험을 하고 있는지, 게

임 플레이가 일상에서 가지는 의미는 무엇인지, 게임 플레이를 통해 무엇이 바뀌었는지 등의 사항이 포함되었다.

## **제 1 절. 디지털 게임의 주체, 플레이어**

앞에서 언급한 바와 같이, 잠재태로 존재하던 불완전한 게임 텍스트는 플레이어의 참여를 통해 비로소 완전한 텍스트로서 기능하게 된다. 따라서 게임 플레이 경험이 만들어지는데 있어 플레이어의 존재는 필수적인 것이라 할 수 있다. 뿐만 아니라, 게임을 하는 주체로서 플레이어의 존재를 해명하는 일은 게임 연구에 있어 매우 중요한 문제이다. 물론 이에 대해서는 게임을 향유하는 대중들의 사회인구학적 면면들을 밝히는 것도 중요하겠지만, 본질적으로 플레이어들이 과연 어떠한 정체성을 지니고 있는 존재들인지 해명하는 것이 플레이에 대한 논의를 풀어나가기 위해 매우 중요한 전제가 된다 할 수 있을 것이다. 이에 본 절에서는 플레이에 있어 플레이어가 어떤 위치에서 어떤 역할을 하며, 그러한 플레이어를 어떻게 규정할 수 있는지 살펴보기로 한다.

### **1) 플레이에 있어 플레이어의 위치와 역할**

디지털 게임은 그 자체로 플레이어가 존재한 세계와는 다른, 또 하나의 세계다. 그 세계는 허구의 것으로, 우리 세계를 옮겨 놓은 재현의 세계가 아니라, 오직 상상 속에서만 가능한 세계이다. 그 세계 속에서 플레이어는 인터페이스를 통해 캐릭터 혹은 그에 준하는 사물에게 자신의 행동을 투영시킨다.

디지털 게임을 플레이하는 주체의 위치와 역할은 ‘독자(reader)’, ‘시뮬레이터(simulator)’, ‘사회적 행위자(social actor)’라는 세 층위에서 논의될 수 있다. 첫째로 게임의 주체들은 게임이라는 텍스트의 의미를 포식하는 ‘독자’이다. 게임을

플레이하기 위해 플레이어는 게임의 배경 스토리나 설정들, 플레이방법 등을 이해할 필요가 있다. 그리고 플레이를 진행하는 내내 플레이어는 게임 내 정보를 습득함으로써 플레이를 향상 혹은 개선시키고, 게임에 의해 부과된, 혹은 자신이 스스로 규정한 루두스 규칙을 수행해나간다.

다음으로 디지털 게임 주체들은 게임 플레이를 통해 자신의 행위를 모델링하는 ‘시뮬레이터’이기도 하다. 모든 게임에는 인터페이스를 통해 플레이어로 하여금 컨트롤을 하게 만드는 대상이 존재한다. 그것은 「퐁」에서처럼 라켓을 상징한 막대일 수도 있고, 「리니지 2(Lineage 2)」나 「소닉 더 헛지혹(Sonic the Hedgehog)」에서처럼 인간 혹은 동물형 캐릭터일 수도 있으며, 「테트리스」에서처럼 특수한 모양을 띤 도형이거나 심지어 「심시티(Simcity)」에서처럼 심지어 한 도시의 시장이 될 수도 있다. 게임 스크린 밖의 플레이어는 이러한 컨트롤의 대상을 통해 ‘지금, 여기’, 다시 말해 실시간으로 스크린 안에서도 존재할 수 있게 된다.

마지막으로 게임 주체는 온·오프라인 상의 네트워크를 통해 혹은 그의 주변에 모여든 구경꾼들과 상호작용함으로써 나름의 관계를 맺고 고유의 문화를 형성하는 ‘사회적 행위자’라 할 수 있다.<sup>31)</sup> 사회적 행위자로서의 게임 주체의 면모는 게임 플랫폼이나 온·오프라인의 여부에 따라 다르게 나타난다. 또한 게임이 함께 플레이될 수 있는 것인지의 여부에 따라서도 다르게 나타날 수 있다.

이러한 아케이드 게임 플레이는 모르는 사람들끼리의 플레이가 일어나거나, 게임기 주위를 구경꾼이 둘러싸는 등 공적인 퍼포먼스 요소로서 작용하는 경향이 있다. 여기에서 구경하는 행위는 단순히 대리 만족을 나타내는 것만이 아니라, 테크닉과 전술을 배우는 방법의 일환으로 작용하기도 한다. 비디오 콘솔 게임의 경우는 솔로 플레이가 아닐 경우 가족 구성원이나 친구처럼 사회적 거리가 가까운 플레이어들과 함께 플레이되는 경향이 있다. 따라서 이를 통해 발생하는 사회적 행위는 아케이드 게임의 그것과는 차이가 있다. 컴퓨터 게임의 경우 PC방이라는

---

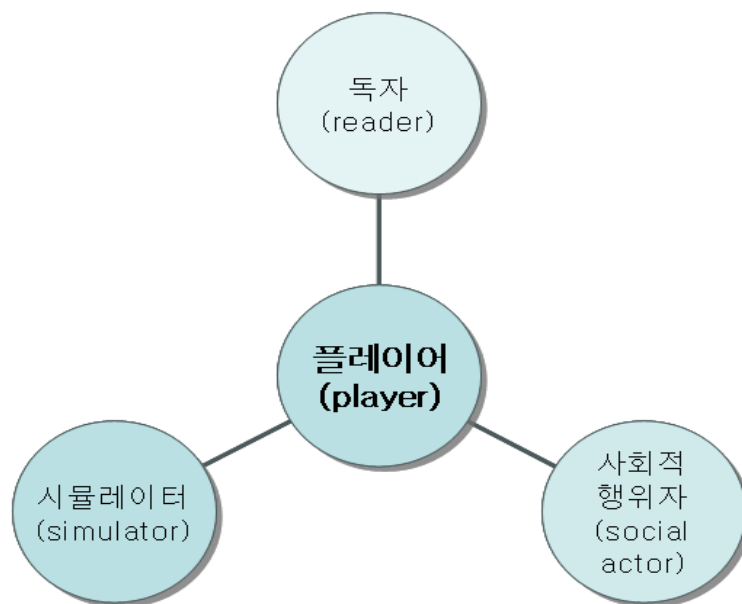
31) 게임 플레이의 주체에 대한 이러한 구분은 토어하우게(Anne M. Thorhauge)의 논의를 참조, 재구성한 것이다. Thorhauge, Anne M. (2004). “Player, reader and social actor”. Melbourne DAC Conference, [On-line] <http://www.socialstudygames.com>.



특정한 장소를 통해 오프라인 상에서 플레이어 간에 동료나 적, 구경꾼 등의 관계가 형성될 뿐 아니라, 온라인 상에서도 무수히 많은 다른 플레이어와 사회적 관계를 맺게 된다. 이러한 게임 속에서 관계 맺게 되는 플레이어들은 시·공간적으로 함께하는 온라인 상에서와는 다르게, 오프라인 상에서는 공간적으로 함께 하지 못하며, 시간적으로만 함께 하게 된다.

‘독자’, ‘플레이어’, 그리고 ‘사회적 행위자’의 관계는 한 편으로 특정한 게임의 양상에 따라 어떤 부분이 우세할 수 있기는 하지만, 기본적으로는 게임하는 주체를 중층적으로 구성하는 세 가지 층위에 해당한다. 다시 말해 독자와 게이머, 사회적 행위자는 주체의 서로 다른 양상이 아니다. 이들은 비서열적인 층위들로서 게임하는 주체를 구성한다. 예를 들어, 「슈퍼 마리오」를 플레이하는 플레이어는 쿠파로부터 공주를 구출해내야 한다는 내러티브에 참여하고 있는 ‘독자’이자, 자신의 행위를 마리오에 투영시키는 ‘시뮬레이터’이며, 그의 어설픈 플레이에 훈수를 두는 주변 사람들에 둘러싸인 ‘사회적 행위자’인 것이다.

**<그림 3-1> 게임하는 주체인 플레이어의 중층적 구성**



## 2) 플레이어의 정체성

그것이 크든 적든 게임 속의 세계는 앞에서 언급한 것처럼 고유의 질서와 규칙을 가진다. 이렇듯 공간과 그 공간의 흐름을 지배하는 질서 및 규칙은 게임 플레이어에 있어 하나의 체계로 작용한다. 그 체계 속에서 플레이어가 겪게 되는 플레이 경험은 자유롭고 상대적인 형태를 가진다. 물론 플레이 경험이 미리 정해지지 않은, 개인적이고 상대적인 것이라고는 해도, 게임 디자이너가 고안해 낸 세계의 틀을 벗어나서 작용할 수 없는 것임에는 틀림없다. 그럼에도 그러한 체계 속에서 각각의 플레이어가 만들어내는 플레이 경험은 끝없이 변주되는, 무형의 것이다.

이는 소쉬르(Ferdinand de Saussure)의 언어 이론을 빌리자면 ‘랑그(langue)’와 ‘빠롤(parole)’이 갖는 관계와도 같다고 볼 수 있다. 소쉬르는 언어 세계를 랑그와 파롤로 나눈다. 랑그가 개인적인 언어로 하여금 의미를 내게 하는 언어적인 구조 혹은 문법적인 체계에 해당한다면, 빠롤은 개인적인 스타일이 반영된 언어를 의미한다. 이는 달리 말해 문법과 회화의 관계로도 볼 수 있을 것이다(원용진, 1996). 이를 위 논의에 적용시켜봤을 때, 게임 디자이너가 고안한 게임 공간과 그 공간 속의 논리가 랑그라면, 플레이어가 만들어내는 자유로운 플레이는 빠롤과도 같다 할 수 있다. 설사 그 목표나 결과, 해결책 따위가 게임 디자이너에 의해 단 한 가지로 규정된 게임이라 할지라도, 그것을 향해 가는 길은 플레이어에 의해 자유롭고 다양하게 선택되거나 만들어질 수 있다.

게임 디자이너의 역할은 게임의 공간과 질서를 만드는 것이다. 그리고 게임이 일단 플레이어에 의해 플레이되면, 디자이너가 플레이어의 플레이에 실시간으로 직접 영향을 끼칠 방법이 존재하지 않는다. 플레이어는 게임 디자이너에 의해 창조된 환경 속에서, 자신만의 행동을 만들어갈 수 있다. 따라서 일단 플레이된 게임의 세계는 디자이너에 의해 만들어진 처음의 게임 세계와는 다른 것이 되어버린다. 그 세계는 플레이어에 의해 변형되고 새롭게 창조되는 세계인 것이다. 물론 그 새로운 세계는 디자이너의 의도와 같을 수도, 다를 수도 있는 것이며, 게임 내 정해져 있는 목표와 가까운 것일 수도, 그렇지 않은 것일 수도 있고, 플레이어가

스스로 부과한 루두스 규칙과 가깝거나 그렇지 않은 것일 수 있다. 따라서 여기에는 옳고 그름이나, 맞고 틀림과 같은 기준들이 뚜렷한 형태로 존재하지 않는다. 하지만 분명한 것은, 그 세계가 플레이어의 플레이 행위에 의한 결과물이라는 것이며, 이는 플레이어 스스로 직접 만들어 낸 결과물이라는 점에서 능동성이 반영된 것이라 할 수 있겠다.

“게임을 하는 사람이 게임 플레이를 만들어나가는 것 같아요. 게임에 패치가 이루어지지 않는 이상 게임을 만든 사람이 게임을 하는 사람에게 관여할 수 있는 것은 없잖아요. 하지만 보통 게임 패치를 하는 동안에 플레이어들은 게임을 할 수 없게 되어 있잖아요? 그리고 게임을 하는 사람이 그 게임을 잘하건 못하건 그건 부차적인 문제이고, 일단 본인이 게임을 시작했으면 그 게임 속은 그 사람 하는 대로 가게 되는 거죠.”

- G씨(30대 남자 대학원생)

“플레이어에 의해 게임 세계 변화가 극대화되는 예로 「월드 오브 워크래프트」의 경우를 들어보자면, 처음에 게임이 나왔을 때 수십 개의 서버가 열렸어요. 유저간 서버 이동이 안 된다는 걸 감안하면, 「월드 오브 워크래프트」 공간이 그 서버 수만큼 열린 셈이죠. 처음에 플레이어들은 아무 것도 없는 상태에서 시작했어요. 사냥을 하고 퀘스트를 해서 아이템을 얻고 돈을 벌고... 그렇게 해서 조금씩 재산이 늘어가기 시작했어요. 이건 현실에서의 경제 시스템과도 유사하죠. 지금은 그렇게 모인 재산들로 유저들끼리 거래나 교환을 해요. 그런데 이게 게임을 하는 사람들의 수도 다르고, 각각의 취향이나 성향도 틀리고 하다 보니, 서버마다 그 기준이 다 틀려지게 되더라는 거죠. 여하튼 전부 똑같이 무(無)에서 시작했던 서버들이 지금은 각 서버별로 다 다른 공간이 되어버렸어요. 어떻게 보면 한 서버에서 플레이하는 한 명의 플레이어가 작은 톱니바퀴처럼 되어 서버라는 큰 축을 돌리고 있는 거죠.”

- H씨(30대 남자 직장인)

“전 전적으로 게임 속에서 플레이어의 역할이 능동적이라고 생각해요. 플레이어가 아무 것도 하지 않으면 게임 속은 그 어떠한 작은 부분도 바뀌질 않으니깐요. 하지만 그 능동적이라는 부분이 상대적인 것 같긴 해요. 어떤 게임에서는 플레이어의 역할이 좀 더 능동적이고, 또 어떤 게임에서는 그렇지 않고. 물론 그러한 부분은 게임의 자유도와 상관있겠지만요.”

- A씨(20대 남자 대학생)

이렇듯, 게임 속에서 플레이어의 역할은 능동적이고 형성적(configurative)인 것이라 볼 수 있다. 그러나 이는 상대적인 것이며, 게임의 자유도, 다시 말해 디자이너에 의해 구성된 게임 속 설정이 작으면서 플레이어의 창의성에 따라 넓은 범위의 플레이가 가능해지는 정도에 따라 다르게 나타날 수 있다. 이러한 게임의 자유도는 게임 내 얼마나 다양한 만큼의 선택 가능한 계열체가 존재하는가, 그 게임이 온라인화 되어 다른 플레이어의 참여를 가능케 하는가 등에 따라 높거나 낮을 수 있다.

“『GTA』 시리즈 중에 『GTA: 바이스 시티(GTA: Vice City)』라고 있어요. 이 게임의 배경이 플로리다의 마이애미를 모티브로 한 가상의 도시 ‘바이스 시티’예요. 주인공은 형무소 생활을 마치고 이제 막 사회에 복귀한 참이죠. 그런데 그가 속해 있던 조직이 그에게 바이스 시티에서 코카인을 구매하라는 임무를 줘요. 하지만 그 임무는 엉망이 돼요. 이제 플레이어는 토미가 되어 사태에 대한 조사를 시작하고, 누가 자신을 그러한 곤경에 빠뜨렸는지를 밝혀 문제를 해결함으로써 바이스 시티에서의 입지를 굳혀야만 해요. 자, 이제 게임이 시작된 거예요. 여기에서 흥미로운 점은, 토미가 바이스 시티 안에서 모든 것을 다 할 수 있다는 거예요. 정말 뭐든지 다. 구역 싸움에 말려들 수도, 피자 배달부가 될 수도, 동네 상점가를 쑥대밭으로 만들거나 부동산 가격을 낮추기 위해 건물을 깨부술 수도, 심지어 사람을 죽이거나 여자를 강간할 수도 있어요. 뭐든지 다 가능하다는 건 보통 아무

것도 설정된 것이 없을 때 가능한 건데, 여기에선 오히려 너무 많은 것이 설정되어 있어서 무슨 일이든 다 가능해지는 거라 볼 수 있죠.”

- H씨(30대 남자 직장인)

“전 「스타크래프트(Starcraft)」 같은 게임도 자유도가 높을 수 있다고 봐요. 물론 그 이유는 「스타크래프트」가 전략 시뮬레이션 게임이라서 그런 게 아니고, 배틀넷 플레이가 가능한 게임이기 때문이죠. 이는 게임 TV를 보면 알 수 있잖아요. 1998년에 나온 게임이 아직까지도 게임 TV 중계 프로그램의 거의 독차지하면서 인기를 얻고 있는 건, 배틀넷이 늘 새롭기 때문인 것 같아요. 플레이를 할 때마다 적이 달라지니 매번 다른 플레이를 펼칠 수밖에 없게 되죠.”

- A씨(20대 남자 대학생)

“다사용자 온라인 롤플레이팅 게임(Massively Multiplayer Online Role Playing Game, 이하 MMORPG)<sup>32)</sup> 같은 장르에서는 거대한 게임 공간 속에서 엄청나게 많은 플레이어들이 함께 플레이하게 되잖아요. 그러다보면 게임 내 스토리에 따른 플레이보다는 플레이어와 플레이어 사이에서 새로운 이야기들이 발생하는 것이 더 많은 것 같아요. 뭐 이런 과정에서 갈등이 자발적으로 형성되고, 이게 새로운 재미가 되는 거죠. 사람이 많다 보니, 별별 사람이 다 있고, 그 곳은 현실이랑 다르게 익명성이 보장되는 곳이니 별별 일들이 다 일어나요.”

- B씨(20대 남자 대학생)

하지만 플레이어는 주어진 게임 속 세계를 새롭게 구성하고 변화시키는데 그치지 않는다. 이에 더 나아가 창의적인 플레이나 게임 디자이너조차 의도하지 못한

---

32) 네트워크를 사용하여 수많은 플레이어가 같은 시간 같은 게임 공간 안에서 상호작용을 주고받으며, 경쟁이나 대립을 하기도 하고, 다양한 퀘스트를 통해 플레이를 즐기기도 하는 방식의 게임을 말한다. 흔히 광활한 게임 공간, 아이템·사냥·종족·직업 개념 도입, 성장형 캐릭터 등의 특징으로 유형화된다.

플레이 등을 통해 게임 자체를 바꾸기도 한다. 이에 더해, 심지어 비슷한 생각을 가진 플레이어들끼리의 협동을 통해 게임 안에서 게임 안의 논리로 게임 세계의 변경을 디자이너에게 요구하기도 한다.<sup>33)</sup>

“프로게이머 임요환 선수가 드랍쉽을 이용한 플레이를 선보였을 때, 블리자드의 게임 제작자가 그 것을 보고 혀를 내둘렀다고 하죠. 임요환의 등장으로 인해 「스타크래프트」에 등장하는 세 종족 중에 저그와 프로토스가 우세하고 테란은 열세하다는 이야기들이 사라져 버렸어요. 이후 테란은 가장 강력한 종족으로 떠오르게 되었죠.”

– D씨(20대 여자 대학생)

“게임 디자이너의 의도를 벗어난 플레이, 이를테면 버그 플레이는 재미있는 논의거리라고 봐요. 「카운터 스트라이크(Counter Strike)」에 ‘원 샷’이라는 게 있어요. 이건 지형상의 버그를 이용해서 한 방에 적을 무찌르는 것을 뜻하죠. 지형지물을 이용한 버그 플레이의 여지는 다른 게임에도 많아요. 신기한 건 이런 플레이가 일반화되기 시작하면 어느 샌가 제작사에서 게임 패치를 하면서 그런 버그를 수정해버려요. 그럼 플레이어들은 또 새로운 버그를 찾고, 제작사는 수정해 나가고…. 이게 계속 반복되는 거죠.”

– B씨(20대 남자 대학생)

“최근에는 게임 제작사에서 직접 플레이어의 의견을 수렴해서 게임을 바꿔나가는 경우도 많아요. 오픈 베타나 클로즈 베타도 그런 노력의 일환인 것 같지만, 실제로 진행 중인 게임도 그런 경우가 많죠. 이는 게임이 처음 나올 때 난이도나 밸런스에 있어 완벽할 수 없기 때문이기도 하지만, 같은 게임 공간도 계속 바뀌어나가야 한다는 걸 플레이어만이 아니고 제작사들도 인식하게 된 것 같아요.”

– G씨(30대 남자 대학원생)

---

33) 플레이어 간의 협의를 통한 활동에 대해서는 다음 장에서 자세히 논의하도록 한다.

이러한 경우는 디지털 게임 안에서부터 시작해서 바깥으로 게임을 바꿔나가는 것이라 할 수 있다. 이를 통해 이제 게임이 디자이너들이 고안하고 그것을 단순히 플레이어들이 플레이하기만 하는 수준을 넘어, 플레이어와 디자이너 간의 상호 교류가 일어나거나 혹은 플레이어가 플레이를 통해 디자이너로 하여금 게임 질서나 설정을 변경하게 만드는 수준에까지 이르고 있음을 살펴보았다. 그러나 이보다도 한 걸음 더 나아가 플레이어들 스스로 원작 게임을 변형시켜 자신들의 욕구에 맞는 파생 텍스트로서의 모드 게임(modification game, MOD)을 만들어내는, 이른바 게임 바깥에서 게임 자체를 변경시켜버리는 경우도 있다. 이러한 모드 게임은 플레이어와 디자이너의 벽을 완전히 허물고, 플레이어를 디자이너의 위치로까지 격상시키는 예가 된다고 할 수 있다.

*“놀라운 사실이지만, 현재 전 세계적으로 가장 인기 있는 1인칭 슈팅 게임 중 하나인 「카운터 스트라이크」가 유명한 MOD의 일례죠. 「카운터 스트라이크」의 전신 격쯤 되는 「하프-라이프(Half-Life)」를 플레이어 두 명이 수정, 변경해서 새롭게 재창조해냈어요. 엄밀히 따지자면 「카운터 스트라이크」는 「하프-라이프」의 가지치기에 불과한 것처럼 보이지만, 이 게임은 오히려 나무 기둥을 뿌리 채 흔드는 업적을 이뤘어요. 전작을 뛰어 넘는 타격감, 멀티플레이 지원... 한 마디로 청출어람한거죠.”*

- H씨(30대 남자 직장인)

이렇듯 플레이어들은 게임의 공간을 전유한다. 이러한 공간적 전유는 게임에 부가되는 규칙과 설정 등을 추종함으로써가 아니라 그것을 통달하고 재창조함으로써 얻어지는 것이고, 이러한 통달 및 재창조는 플레이어로 하여금 곧 게임 바깥으로 나가는 일을 가능하게 만든다. 이러한 적극적이고 능동적이며 창조적인 경험을 생산해냄으로써 플레이어는 ‘행위자(actor)’ 혹은 ‘창조자(creator)’가 된다. 그들은 알기 전에 행하고, 받아들이기 전에 만들어내기 때문이다.

## 제 2 절. 디지털 게임 플레이

앞 절에서 디지털 게임 플레이의 주체로서 플레이어에 대한 고찰을 해보았다. 이에 본 절에서는 플레이어를 통해 생산되는 플레이 경험에 대해 논의해보도록 한다. 구체적으로는 ‘욕망’과 ‘즐거움’이라는 화두를 중심으로 플레이를 통해 생산되는 감정들이 어떠한 것이며 플레이의 목적은 무엇인지, 플레이 경험은 어떤 양태를 띠며 그것이 일상에서 가지게 되는 의미는 어떤 것인지 중점적으로 다뤄보기로 한다.

### 1) 디지털 게임 플레이의 욕망

화면 안의 모든 우주인들을 깨끗하게 제거해버려야 하는 「스페이스 인베이더(Space Invader)」나, 안개(war fog)를 뚫고 적의 위치를 정찰하고 탐색함으로써 전략을 수립하고 결국 땅따먹기 하듯 조금씩 공간을 정복해 나가야 하는 「스타크래프트」와 「워크래프트(Warcraft)」에서처럼, 플레이어들이 플레이를 통해 하는 일이란 대개는 가상적 세계를 탐험하고 정복하는 일이다. 이러한 면에서 볼 때 디지털 게임은 공간 속에서 펼쳐지는 퍼즐에 다름 아니다. 그러므로 게임하는 주체들은 공간을 읽고, 그 안에서 움직이며, 그것을 통해 다른 주체들과 관계 맺는다. 플레이어들은 공간의 포식자들이다(박근서, 2005).

공간의 포식, 즉 플레이어들의 욕망은 현실적 주체와 이상적 주체 사이의 괴리에 근거한다. 플레이 행위는 그 자체로 독립된 시·공간에의 진입을 뜻하며, 이러한 속에서 상상적 차원의 이상적 주체는 상징적 차원의 현실적 주체와 일치하지 않게 된다. 그러나 플레이어들은 이 괴리를 게임에의 참여를 통해 가상적인 공간에서나마 메울 수 있다. 그 공간이 반드시 이상적이고 완벽한 것이라고는 할 수 없으나, 현실과는 다른 점에서 오는 무언가가 플레이어로 하여금 참여를 욕망하게끔 만드는 것이다. 이렇게 생성되는 욕망은 절대적이라기보다는 상대적이며, 이성적이기보다는 감정적인 그 무엇에 가깝다.



“전 「월드 오브 워크래프트」에서 노움 종족 마법사와 나이트엘프 종족 전사로 플레이하고 있어요. 아시겠지만, 노움은 다른 종족들에 비해 작고 귀엽잖아요. 그 재미있는 웃음소리, 뭘 해도 웃음이 나게 만드는 점이 제가 노움을 선택한 이유예요. 안그래도 밖에서 우울한 일 많은데, 부러 시간 내에서 하는 게임에서까지 그러고 싶지는 않았거든요. 다른 한 편으로 제가 나이트엘프 전사를 플레이하는 것도 마찬가지로요. 보시면 아시겠지만 제가 어깨도 좀 좁고, 남자답지 못한 부분이 많은 것 같아요. 그런데 나이트엘프 전사 보면 어깨도 넓고, 남자답고 씩씩하고 뭐 그렇잖아요. 대리만족이라고 할까요. 저와는 다른 캐릭터를 컨트롤한다는 사실이 계속 게임을 하게끔 만드는 것 같아요.”

- C씨(20대 남자 대학생)

“이 이야기를 들으면 놀라는 사람이 많은데, 전 주로 게임을 할 때 남캐(남성 캐릭터)를 하는 편이에요. 왜 남자들도 여캐(여성 캐릭터) 하시는 분들 많잖아요. 그리고 전 아기자기하고 예쁜 그래픽을 가진 게임보다는 웅장하고 사실적인 그런 그래픽의 게임을 좋아하는 편이에요. 게임이나 인터넷 같은 매체가 좋은 게 이용하는 사람에 대한 정보가 드러나지 않는다는 점이잖아요. 일상에서 강요받는 ‘여성스러워 보이기’를 그런 가상세계에서까지 해야 할 필요는 없는 거잖아요. 또 그게 내키지 않으면 그만 두면 되는 거고. 요는 취향이나 성향의 문제라는 거죠.”

- D씨(20대 여자 대학생)

그러나 게임 역시 현실 속에서 이루어지는 하나의 행위이다. 단순히 게임 세계에 발을 들여놓았다고 해서 원하는 바가 충족되는 것은 아니다. 현실에서 원하는 바를 이루기 위해 무수한 노력이 필요하듯이, 그 속에서도 마찬가지로 플레이어는 끊임없는 훈련과 자각을 반복해야 한다. 따라서 이 과정에서 또 하나의 결핍이 발생하게 된다. 이러한 결핍은 게임 플레이를 아예 포기하게끔 만들거나 다른 게임을 플레이하게 만들거나 더욱 더 해당 게임 속에 있게 하려 욕망하게 만든다.

“솔직히 요즘 게임들 복잡해서 하기 어려운 것도 많아요. 하는 법을 배우려면 따로 공부를 하거나 해서 공을 들여야 하는 경우가 생기죠. 그럼 이런 생각이 드는 거예요. ‘아, 내가 왜 게임을 하려고 공부를 해야 하지?’ 그러다보면 아예 포기해버리거나 다른 게임을 하게 되는 경우도 있는데, 신기한 게 어떤 게임은 자꾸 하는 법이 배우고 싶더라 말이지요. 웬지 이 게임은 잘하고 싶고 뭐 이런 기분이 들 때 있잖아요. 남보다 잘하고 싶거나 뭐 이 게임은 한 번 정복해보고 싶거나 그렇게 동기부여가 될 때요.”

- F씨(20대 여자 직장인)

## 2) 디지털 게임 플레이어의 즐거움

하지만 이러한 결핍은 분명 현실 세계의 그것과는 다른 것이며, 게임 속 가상 세계의 논리를 통해 극복될 수 있다. 이는 기본적으로 게임이 즐겁기 때문이며, 바로 이러한 연유로 플레이어들은 게임을 플레이하는데 많은 시간과 노력을 들이는 것이라 할 수 있다. 여기에서 ‘즐겁다’는 의미는 일반적인 즐거움에서 좀 더 확장된 것으로 이해되어야 할 필요가 있다. 그리고 바로 앞 단락에서도 이야기한 바 있지만 게임 플레이는 또 다른 결핍을 생산해 낼 수 있으며, 여기에서 오는 복합적인 감정들이 즐거움을 논의하는 데 있어 좀 더 포괄적인 관점을 제시해 줄 수 있을 것이다.

게임의 즐거움 혹은 플레이어들이 게임 플레이를 지속하게 만드는 이유를 설명하기 위해 본 절에서 사용하고자 하는 개념은 칙센트미하이(Mihaly Csikszentmihalyi)의 ‘플로우(flow)’ 개념이다. 그에 따르면 최적의 경험이란 내 운명의 주인은 나라는 느낌을 받아 마냥 기분이 고양되고 행복감을 맛보는 순간이다. 이 때 나의 의식은 질서 있게 구성되고, 모든 주의가 목표만을 위해 자유롭게 사용된다. 그는 이러한 상태를 ‘플로우’라 이름 붙였는데, 이는 마치 ‘물 흐르는 것처럼 편안한 느낌’, ‘하늘을 자유롭게 날아가는 느낌’과도 같기 때문이다 (Csikszentmihalyi, 1990/2004).

“게임하는 목적인가요? 음... 전 게임하는 것 자체가 게임하는 목적이예요.  
게임을 통해 무언가를 얻거나 하는 것에 대해서는 생각해본 적이 없어요.”

- H씨(30대 남자 직장인)

“게임하는데 뭐 복잡해질 필요 없잖아요. 어떻게 보면 그 어떤 문화 양식  
보다도 사람의 근원적 본성을 자극하는 게 게임인 것 같아요. 하다보면 마  
냥 즐겁고, 그 자체에 집중하고...그게 늘 지친 몸을 이끌고 컴퓨터 앞에  
앉게 만드는, 그런 이유인 것 같아요.”

- D씨(20대 여자 대학생)

치센트미하이에 따르면, 플로우를 위해서는 경험 자체가 목적이 되어야 한다.  
이는 결과가 아닌 과정에서 오는 기쁨과 즐거움을 나타내주는 것이다. 그러나 경  
험 자체가 목적이 되어야 한다는 의미가 목표가 없어도 된다는 것을 의미하지는  
않는다. 또한 플로우 상태에서는 ‘지금, 여기에서’ 하고 있는 일에 모든 주의력이  
집중되는 나머지 자기 자신과 주변, 그리고 시간을 잊게 된다(Csikszentmihalyi,  
1996/2003). 이러한 사실을 깨닫게 되는 순간 이미 그것은 주의가 흩어졌다는 의  
미를 나타내므로, 몰입 상태에서는 자신이 즐겁다는 사실을 ‘알 수’ 없다. 단지  
‘느낄’ 뿐이다.

플로우 상태는 루두스를 뛰어넘음으로써 얻어지는 파이디아의 즐거움이다(박근  
서, 2005). 이는 바르트(Roland Barthes)가 제시한 개념인 ‘주이상스(jouissance)’  
와도 일맥상통한다. 짝 개념인 ‘플레지르(plaisir)’가 규범과 규칙으로 구성된 즐거  
움으로서 ‘상징 세계의 즐거움’을 대변하는 것이라면, ‘주이상스’는 그 자체로 밀  
도 끝도 없는 즐거움이지만 현실의 상징들이 요구하는 규범과 규칙의 바깥에 있  
는, ‘상상 세계의 즐거움’이라 할 수 있다(Barthes, 1973/1997).

“주로 온라인 게임을 즐기는 편인데, 다른 사람들과 함께 플레이하면서  
도 게임에 정말 집중해야 하는 동안은 채팅창이나 공지창을 잘 못봐요.

컨트롤이 능숙하지 않아서 그런 것도 있겠지만, 그보다는 ‘이걸 해야만 한다’ 하는 식으로 무의식 중에 한 가지만 생각하게 되는 것 같아요. 그것만 하다가 정신차려보면 사람들이 채팅창에 왜 대꾸를 않냐고 구박해요.”

- E씨(20대 여자 직장인)

“뭐 그렇지 않은 게임들도 많지만, 제가 캐릭터를 컨트롤하면서 플레이해야 하는 게임을 즐기고 있다고 가정해봅시다. 캐릭터의 모든 움직임이 제 의지에 의한 것이 되죠. 물론 제가 현실에서 손을 들 때 캐릭터가 손을 들고 하는 것은 아니지만, 제가 캐릭터 손을 들게 만들고 싶으면 해당 키보드를 누르면 되는 거잖아요. 이렇게 캐릭터의 움직임을 통제하다보면, 어느새 스크린 밖에서 게임을 하는 전 없어져요. 게임 속에서 움직이는 저, 다시 말해 제가 투영된 캐릭터만 존재하게 되는 거죠. 그렇게 하나가 된 두 주체가 게임을 스톱 하는 순간 다시 제자리로 돌아가는 거예요. 그 상상의 세계 속에서 내 마음대로 행동한다는 느낌, 그게 즐거움이죠.”

- H씨(30대 남자 직장인)

이러한 플로우 개념은 쾌락이나 중독 등과는 구별되는데, 이는 플로우 상태가 가지는 ‘창의성’ 때문이다. 그럼에도 플레이의 즐거움은 절대적인 것만은 아니다. 플레이어들의 물리적·정신적 조건이 여의치 않음으로 해서 플로우 상태로의 진입 자체가 어려울 수도 있을뿐더러, 이러한 플로우가 플레이어에 의해 자유자재로 컨트롤되며 장시간 지속될 수 있는 것이 아니기 때문이다. 플레이 행위는 일상의 한 부분일 뿐, 전부가 아니다. 따라서 플레이 행위는 일상의 다른 부분들과 일정 정도 순차해야 할 필요가 있다. 플레이가 일상의 한 부분일 뿐 전부인 것이 아닌 것처럼, 그 경험은 언제든지 중단 가능한 것이며, 또 언제든지 다시 시작할 수 있는 것이기 때문이다.

이상에서 ‘욕망’과 ‘즐거움’이라는 화두를 중심으로 플레이 경험에 대해 논의해 보았다. 플레이는 늘 현재진행형이며 창의적이고 매혹적이다. 그렇기 때문에 그것

은 창작에서 수용으로 가는 기존 문화 양식의 경험 구조 자체를 뛰어넘는다. 다시 말해 플레이는 무를 유로, 가능성을 현실로 만드는, 가상과 현실의 틈에서 발생하고 존재하는 그 무엇이다. 그것은 우리에게 무한한 몰입을 가능케 해준다. 그 경험은 모두에게 다르게 나타나며, 같은 이가 다시 그 경험을 한다고 해도 전과 같은 경험이 되풀이되지는 않는다. 따라서 플레이는 상대적인 경험이고, 그렇기에 늘 새로울 수밖에 없다. 그러나 이러한 상대적인 플레이 경험 역시 일정 정도의 경향을 가진다. 이는 플레이 경험이 개인적인 수준을 넘어 사회적 수준에 도달하게 되면서 보다 더 잘 드러난다. 이에 다음 장에서는 사회적 수준에서의 플레이가 어떤 형태를 띠고 이루어지며, 우리의 일상과 사회에서 어떤 의미를 획득하게 되는지 살펴보도록 한다.

## **제 4 장. 새로운 실천으로서의 디지털 게임 문화, 그 사회적 의미 : 한국의 온라인 게임 문화를 중심으로**

앞에서도 살펴봤듯, 오늘날 디지털 게임은 우리와 가까운 곳에 위치하며, 우리들은 많은 시간을 게임 플레이하는데 투자한다. 그러한 게임은 이제 ‘혼자 즐기는 장난감’ 이상의 것이 되었다. 애당초 디지털 게임은 플레이어가 플레이하는 모습을 바라보는 구경꾼, 그리고 함께 플레이하는 플레이어간의 협력 및 경쟁 등 소소하게나마 게임 네트워크의 형성을 가능하게 했었다. 그러나 게임 네트워크가 본격적으로 확장된 것은 넷 플레이가 활성화되면서부터라고 볼 수 있다. 넷 플레이가 활성화되면서 플레이어는 전 세계의 다른 플레이어들과 함께 플레이를 하거나 채팅을 즐길 수 있게 되었다. 또한 인터넷의 발달은 게임 상의 다양한 논의거리를 웹 공간을 통해 공유하거나 온라인상의 커뮤니티를 만들 수 있게끔 해주었고, 이제 디지털 게임 문화의 사회적 네트워크는 다양하고 복잡한 양상을 띠게 되었다.

본 연구는 이렇듯 게임 혹은 온라인 상에서 사회적 네트워크를 형성하고 있는 플레이어들이 취향과 관심을 공유하면서 자신감을 향상시키고, 함께 꾸려가는 커뮤니티 활동을 통해 사회적 유대감을 갖게 된다고 본다. 하지만 이들에게서 발견할 수 있는 보다 중요한 의미는 이들의 활동이 전혀 새로운 정치적 면모를 보여주고 있다는 데에 있다. 따라서 본 장에서는 플레이어들이 욕망을 자연스럽게 분출함으로써 새로운 양상의 문화적 실천을 보여주고 있다는 점을 부각시키고, 이를 통해 주로 게임 그 자체에 머물러 있던 디지털 게임 논의의 영역을 게임 밖, 나아가 사회의 영역으로 확장시키고자 한다.

본격적인 논의에 있어 본 장이 이론적 토대로 삼고 있는 것은 그로스버그(Lawrence Grossberg)의 ‘문화 구성체(cultural formation)’ 개념이며, 이를 통해 구체적이고 실질적인 예로써 ‘한국의 온라인 게임 문화’를 살펴보도록 할 것이다.<sup>34)</sup> 이에 온라인 게임 두 편을 선정하여, 이 두 게임을 둘러싼 게임 문화를 중심으로 논의를 진행시켜나가도록 한다. 선정된 게임은 「스타크래프트」와 「월드 오브 워크래프트」이다.

「스타크래프트」는 1998년 미국의 블리자드(Blizzard)사에서 만든 실시간 전략 시뮬레이션(Real Time Simulation, 이하 RTS)<sup>35)</sup> 게임으로, 테란, 프로토스, 저그의 각기 다른 특성을 가진 세 종족 가운데 한 종족을 선택해 우주의 지배권을 놓고 싸움을 벌이는 것을 주 내용으로 하고 있다. 특히, 보이지 않는 상대와 다양하게 편을 짜거나, 자신만의 독특한 전술로 상대를 제압하는 기술, 실력에 따라 마음대로 죽일 수 있는 기법, 인터넷 접속망인 배틀넷을 통한 다양한 전투, 게임 유닛을 플레이어가 직접 창조 관리할 수 있다는 점 등으로 발매된 지 얼마 지나지 않아 게임 시장을 석권하였다. 한국에도 발매 시점과 거의 같은 시기에 들어와 삽시간에 인기를 독차지하면서 전국 PC방의 폭발적 증가를 주도하였고, 전세계 「스타크래프트」 랭킹 100위 안에 드는 한국인이 60명이 넘을 정도로 인기를 끌었다.

「월드 오브 워크래프트」는 블리자드사에서 2004년에 개발한 MMORPG로, 플레이어는 얼라이언스와 호드 두 진영의 8종족<sup>36)</sup> 가운데 하나를 고른 다음, 다시

34) 물론 다른 플랫폼의 게임, 심지어 아케이드 게임조차도 일정 수준의 문화적 실천, 사회관계를 담보로 할 뿐 아니라, 최근 포터블 게임에서부터 비디오 게임에 이르기까지 많은 유형의 플랫폼들이 ‘온라인화’되어 가고 있는 것이 사실이다. 그럼에도 불구하고 온라인 게임은 국내에서 가장 많이 플레이되고 있는 플랫폼의 게임이며, 상대적이기는 하지만 e-Sports 문화, 잡지, 인터넷 등을 통해 형성되는 게임에 대한 담론 문화, 오프라인에서 이루어지는 게임 관련 네트워크 및 커뮤니티 문화, 코스프레 등에 있어 그 어떤 다른 게임 플랫폼보다도 큰 규모의 게임 문화를 만들어내고 있다.

35) 적군과 아군이 동시에 용병술을 행하여 승패를 가르는 컴퓨터 게임의 한 종류. 전투를 중심으로 한 시뮬레이션으로, 턴 방식과 실시간 방식이 있다. 최초의 본격적인 실시간 전략게임은 1992년 웨스트우드(Westwood)사에서 선보인 「둔 2(Dune 2)」라고 알려져 있으며, 이후 지금까지 가장 인기를 얻고 있는 컴퓨터 게임의 한 장르로 자리 잡고 있다.

36) 얼라이언스 진영은 인간, 드워프, 노움, 나이트엘프의 네 종족으로 구성되고, 호드 진영은 오크, 트롤, 타우렌, 언데드의 네 종족으로 구성된다.

9종류의 다양한 직업<sup>37)</sup> 가운데 하나를 선택해 플레이를 하면 된다. 「월드 오브 워크래프트」는 수천 명의 플레이어들이 한 게임공간에서 동시에 플레이할 수 있는 게임으로, 한 진영의 한 종족, 그리고 한 직업으로 상정되는 플레이어가 자신의 캐릭터를 조종해 퀘스트를 수행하거나, 같은 진영끼리 함께 사냥을 하거나, 타 진영과 전쟁을 벌일 수 있다는 것이 특징이다.

많은 온라인 게임 장르 중에 RTS와 MMORPG를 선택한 이유는 다음과 같다. 우선 RTS는 국내 온라인 게임 발전의 원동력으로, 실시간으로 플레이어가 행해야 하는 행동이 게임에 큰 영향을 미치며, e-Sports 등 게임을 둘러싼 다양한 문화 양식을 포괄하고 있기 때문이다. 다음으로 MMORPG는 게임 장르의 완전판으로도 불리며, 그 자체로 복잡 다양한 플레이어들의 플레이를 전제로 한다. 이와 같은 플레이를 하면서 플레이어들은 광활한 게임 공간 속에서 ‘살게’ 되는데, 그들이 다른 플레이어들과 게임 안과 밖에서 맺게 되는 관계는 그 어떤 다른 게임 장르보다도 밀접한 것이기에 본 연구에 많은 논의점을 제시해줄 수가 있다고 보았다.

분석 대상은 이렇게 선정된 「스타크래프트」와 「월드 오브 워크래프트」 두 게임과 그것을 둘러싼 인터넷 사이트들이다. 그러나 두 게임에 관련된 인터넷 사이트들의 수만 해도 수 천 수 만 개에 이르기 때문에, 그들을 사이트의 ‘목적’에 따라 유목화하여 그 목적에 가장 부합하다 생각되는 대표적인 사이트를 하나씩 선정, 총 12개의 사이트를 분석 대상으로 삼았다. 분석 대상 선정에 있어 전제가 되었던 것은 다음의 두 가지이다. 첫째, 절대적인 기준이 존재할 수 없겠지만 될 수 있으면 두 게임을 둘러싼 문화 실천 형식들을 망라해서 잘 보여줄 수 있는 것이어야 한다는 점, 둘째는 최근 인터넷 사이트들의 추세에 비추어볼 때 한 사이트의 운영에 있어 여러 목적이 존재할 수 있다는 사실을 유의해야 한다는 점이었다. 이렇게 선정된 분석 대상은 다음과 같다.

---

37) 9개의 직업으로 전사, 도적, 사냥꾼, 마법사, 흑마법사, 사제, 드루이드, 성기사, 주술사가 있다. 여기에서 성기사는 얼라이언스에만 존재하는 직업이며, 주술사는 호드에만 존재한다. 따라서 각 진영 당 선택할 수 있는 직업은 8개라 할 수 있다.



<표 4-1> 분석 대상

구 분	목 적	사이트 및 게시판 명	사이트 주소
스타크래프트	가벼운 담론, 가십	DC 인사이드 '스타크래프트 갤러리'	<a href="http://www.dcinside.com/">http://www.dcinside.com/</a>
	경기 분석 및 전략 공유	PGR21	<a href="http://www.pgr21.com/">http://www.pgr21.com/</a>
	프로게이머 팬사이트	다음 카페 '임요환의 드랍쉽이닷-_-'	<a href="http://cafe.daum.net/yohwanfan">http://cafe.daum.net/yohwanfan</a>
	경기에 대한 전방위적 담론	온게임넷 게시판	<a href="http://www.ongamenet.com/">http://www.ongamenet.com/</a>
	원활한 플레이를 위한 기술적 지원	한스타	<a href="http://innover.maru.net/hanstar">http://innover.maru.net/hanstar</a>
	맵 제작 등의 기발한 실험들	인투더맵	<a href="http://www.intothemap.com/">http://www.intothemap.com/</a>
월드 오브 워크래프트	게임 정보 공유	와우플레이포럼	<a href="http://wow.playforum.net/">http://wow.playforum.net/</a>
	게임 내·외를 통한 플레이어간 협동	네이버 카페 '메디브서버 교육탐험대'	<a href="http://cafe.naver.com/raidedu.cafe">http://cafe.naver.com/raidedu.cafe</a>
	게임 관련 뉴스 제공	와우인벤	<a href="http://wow.inven.co.kr/">http://wow.inven.co.kr/</a>
	애드온 자료실	와우섬게이트	<a href="http://wow.somegate.com/">http://wow.somegate.com/</a>
	게임 스토리 제공	와우플레이포럼	<a href="http://wow.playforum.net/">http://wow.playforum.net/</a>
	관련 동영상, 카툰 등의 창작물	와우인벤	<a href="http://wow.inven.co.kr/">http://wow.inven.co.kr/</a>

## 제 1 절. 문화구성체와 디지털 게임 문화

본 연구가 디지털 게임 문화 논의 안에 욕망의 흐름을 포착하는 문화구성체 개념을 위치시키고자 하는 것은 디지털 게임이 가진 '상호작용적'이고 '능동적'인 특성 때문인데, 이러한 게임의 특성은 인간의 욕망을 기존의 그 어떤 문화 양식보다도 자유롭게 분출할 수 있게끔 하는 조건이 될 수 있다. 이에 본 절에서는 문화구성체란 무엇이며, 디지털 게임이 어떻게 문화구성체 개념과 만나고, 또 그 특징은 무엇인지 살펴해보도록 한다.

## 1) 문화구성체의 의미

‘문화구성체’ 개념을 통해 디지털 게임 문화를 파악하는 것이 디지털 게임 논의의 수준을 좀 더 확장시켜줄 수 있다고 믿는 것이 본 장의 기본 입장이다. 간단히 말해 문화구성체란 ‘특정하게 구성되는 어떤 문화’를 뜻하며, 그로스버그의 논의에 기대고 있는 바가 크다. 그에 따르면, ‘구성체’란 ‘구체적인 통일성의 구조를 이루는 실천들의 배열(configuration)이다. 결국, 문화구성체는 ‘특정한 문화적 실천과 텍스트를 중심으로 배열됨으로써 통일된 구조를 갖춘 구성체’라 할 수 있다(Grossberg, 1992). 따라서 디지털 게임 문화 역시 하나의 문화구성체로서 받아들여질 수 있을 것이다.

하나의 문화구성체는 문화적 관행들, 효과들, 사회 집단들을 배분하고 위치지우며 연결시키는 선들을 그려주는 역할을 한다. 문화적 실천들은 많은 상이한 활동들과 효과들의 장소이며, 많은 상이한 방식과 상이한 템포로, 상이한 맥락을 구축하면서 문화구성체들로 실천된다. 이는 실천들 스스로가 다양한 활동구조들로 조직되고, 영역들과 평면들을 가로지르는 상이한 종류들로 조직되기 때문이다. 따라서 문화의 본질보다 문화적 실천의 효과들에 관심을 갖는 문화구성체 논의는 실천의 상이한 효과들이 스스로 특정한 관계 속으로 절합(節合, articulation)되기도 하고 복잡한 역사적 절합의 결과로서 생성되기도 한다고 본다(Grossberg, 1992 ; 고길섭, 2000에서 재인용).

한국에서의 디지털 게임 문화구성체는 한국 사회 내 정치·사회·문화적 맥락들이 절합된 결과로서 생성된 것이다. 이를테면 한국에서 특히 온라인 게임이 발달하게 된 것은 서양의 비디오 게임 위주의 문화적 특이성과는 다소 차이가 있는, 정부의 IT·온라인 인프라 구축 선도 정책과 경쟁을 좋아하는 한국 플레이어들의 성향 등이 특정한 정치·사회·문화적 맥락 속에서 절합된 결과라 볼 수 있다. e-Sports 문화 역시 디지털 게임에 대한 부정적 인식을 줄이고 게임을 하나의 국가 전략 산업으로 격상시키기 위한 다소 정치적인 맥락과 여타 다른 사회·문화적 맥락이 맞아떨어진 결과이다. 이러한 절합은 일상적 삶의 맥락들에서 일련의 문화

적 결연(alliance)들을 창출한다. 따라서 절합의 개념은 실천을 효과와, 텍스트를 의미와, 의미를 실재와 연결시키는 실천효과들 사이를 접속한다. 문화구성체란 바로 이러한 문화적 결연의 기능을 수행하는 것이다.

## 2) 디지털 게임 문화구성체와 감수성, 그리고 정동

본 연구에서는 문화구성체 개념과 함께 ‘감수성(sensibility)’ 개념을 사용함으로써 고정되지 않고 변화해가는 디지털 게임 문화구성체에 대한 논의를 수행하고자 한다. 그로스버그에 따르면 감수성이란 ‘특정의 수용자와 특정의 문화형태를 묶어내는 역할을 하는 콘텍스트적 요소들을 결합시키는 동적 요소’이다. 이러한 감수성은 특정한 콘텍스트가 생산해내는 여러 효과들을 규정지으면서 그 안의 대중문화 텍스트와 수용자의 관계, 그리고 텍스트 및 실천의 경험을 정의하는 역할을 할 뿐만 아니라, 이것이 또 다시 새로운 콘텍스트를 생산해내는 식의 순환 고리를 가진다(Grossberg, 1992).

구체적으로 디지털 게임 문화구성체가 보이는 감수성으로는 정동적 감수성(affective sensibility)을 들 수 있겠다.<sup>38)</sup> 플레이어가 게임 텍스트와 맺게 되는 관계는 삶에 대한 감정(feeling of life)으로서의 정동(affect)의 영역에서 생겨난다고 볼 수 있기 때문이다. 여기서 말하는 감정은 주관적인 경험이 아닌, 문화적 효과에 의해 사회적으로 구성된 것을 말한다. 바로 이 정동에 의해서 디지털 게임 문화구성체 내 개인들은 세계에 대한 지도를 그려가며, 자신의 정체성을 규정짓고, 자신을 몰입하고 투자할 영역을 찾아낸다. 이처럼 문화구성체 내에서 정동적으로 결연되는 감수성은 다른 문화구성체, 사회 전체의 변화 등과 상호작용하면서 변화해가기도 한다.

---

38) 본 연구에서 말하는 정동적 감수성에 대한 개념 역시 그로스버그의 논의에 기대고 있는 바 크다.

디지털 게임 문화는 바로 이런 감수성들의 정동적인 결연에 의해 생성되는 문화구성체라 할 수 있다. 디지털 게임 문화는 의미화의 장소이면서 그것들 이상의 것, 다시 말해 쾌락, 즐거움, 재미, 열정이 실천되는 장소이기도 하다. 그런데 이런 것들은 육체와 감정의 들끓는 혼용 속에서 정동적으로 작용한다. 정동은 육체의 한 상태에서 다른 상태로의 즐거움의 이행들을 추동하는 초개인적 강도, 즉 문화구성체적 강도이며, 문화구성체 내 개인들의 행동할 수 있는 육체적 역량의 활력이자 탈육체화하는 힘이다. 따라서 정동이란 움직이지 않는 어떤 고요한 정서나 정신세계적인 것이 아니며, 느낌 및 경험의 리비도적 작용인이다(고길섭, 2000).

‘차별(discrimination)’과 ‘구별(distinction)’은 이러한 문화구성체가 가지게 되는 중요한 특성이다(고길섭, 2000). 디지털 게임 문화구성체 내에 존재하는 개인들<sup>39)</sup>은 이 같은 특성으로 자신들 문화의 안과 바깥 사이의 경계선을 명확하게 긋는 경향이 있다. 특히 게임 문화 내부와 외부 사이에 존재하는 ‘차이’를 통해 안팎을 구획하려는 전략으로서의 차별은 게임 문화구성체의 정체성 및 문화적 실천을 논하기에 적절한 특성으로 보인다. 정동적 감수성으로 문화구성체를 설명하려는 그로스버그는 그 같은 차이조차도 정동에 의해 구성된다고 본다. 정동은 특정한 맥락 및 권력 관계 하에서 특정의 차이를 여타의 차이보다 중요하게 자리매김하며, 그러한 차이에 투자하는 과정을 통해 개인은 그 차이들 간의 관계로서 자신의 정체성을 재규정한다는 것이다(Grossberg, 1992). 플레이어에게 있어 디지털 게임문화는 차이의 지도 그리기를 행하는 중요한 영역이 되며, 바로 이 지도에 의해서 이들의 일상과 자아에 대한 지도 역시 구성된다.

이데올로기나 즐거움과는 달리, 정동은 그것이 왜 중요한가 하는 문제와 관련한 정당화 근거를 제공할 수는 없다. 대신 정동은 차이의 지도를 ‘잉여의 이데올로기적 원칙(an ideological principle of excessiveness)’에 연결시키는 방식을 택한다(Grossberg, 1992). 예컨대, 디지털 게임은 그 자체가 ‘실제적인’ 차이를 가지는

---

39) 디지털 게임 문화에 플레이어만이 주체로서 존재하는 것은 아니다. 이는 게임을 하는 사람만이 게임 문화에 속하지는 않음을 뜻한다. 「스타크래프트」를 플레이하지 않아도 임요환을 좋아하는 팬들, 게임을 하고 있는 플레이어를 구경하는 준-플레이어 등 ‘게임을 둘러싼 모든 문화에 속해 있는 사람들’이 디지털 게임 문화의 주체라 할 수 있다.

것이 아니며, ‘중요하다는 사실로 인해’ 차이가 발생하는 것이다. 다시 말해 게임의 이데올로기나 즐거움은 이차적인 것이며, 일차적인 것은 게임의 잉여(게임이 게임 문화에 속하는 사람들의 일상생활에 놓여지는 방식에 의해 생성되는 잉여)에 대한 가정을 게임 문화에 속한 사람들이 공유한다는 점이다. 이렇게 하여 디지털 게임은 게임 문화의 요소로뿐 아니라, 일상생활 전반의 여러 국면에 자리매김 된다.

디지털 게임 문화구성체 주요 특성으로 ‘차이’가 드러남에 따라, 그에 속한 개인들은 차이를 형성해가는 실천을 계속함으로써 권능화되는(empowered) 측면이 있다고 볼 수 있다(Grossberg, 1992). 주로 디지털 게임 문화에서 이것은 게임 문화구성체에 속한 커뮤니티 속에서 새롭게 구축되는 상징체계를 통해 드러난다. 정동적 차원에서 작동하는 권능(empowerment)은 즐거움과는 다르며, 다만 개인들은 특정의 실천과 텍스트를 통해 차이를 만들어가고 그에 투자하는 실천을 계속할 능력을 가진다는 의미에서 권능화된다.

문화구성체, 감수성, 그리고 정동 등이 이 장에 동원되는 주요 개념이다. 이 개념들을 연결 지으면서 디지털 게임 문화구성체가 공유하는 감수성이 파생시키는 사회적 관심을 특정 맥락과 관계 맺게끔 하고, 더 나아가 감수성이 사회와 어떠한 관계를 갖는가를 살펴보고자 한다. 그리하여 앞에서 디지털 게임 문화에 대해 텍스트적 차원에서 규명했던 것을 넘어, 게임 문화가 보여주는 사회적 관심을 찾는 쪽으로 논의를 확대해보고자 한다. 이는 디지털 게임 주체의 문화·사회적 실천 가능성을 타진해보는 일이 될 수 있다. 또한 담론적 층위에서만이 아니라 사회적 실천의 층위에서 새로운 집단 주체를 구성해내는 작업이라고도 볼 수 있다.

## 제 2 절. 디지털 게임 문화구성체의 문화적 실천 형식과 효과

디지털 게임은 탄생 초기부터 자본주의로부터 끊임없는 공세를 받아왔다. 디지털 기술의 발전이 디지털 게임의 발전을 이끌었고, 또 디지털 게임의 발전이 디지털 신기술의 개발을 이끌었다. 그렇게 디지털 게임은 성장해왔고, 현재 그 어떤 대중문화 양식보다도 큰 산업적 파이를 갖게 되었다.

디지털 게임이 그토록 자본주의의 영향을 받은 이유는 그것이 가진 매혹성 때문이다. 역설적이지만, 이는 디지털 게임이 탄생 초기부터 심지어 지금까지도 그 영향력에 있어 많은 논의들을 생산해냈다는 사실과 무관하지 않다. 중독성, 몰입성 등 디지털 게임의 영향력을 규정지으려는 시도들은 하나같이 디지털 게임이 가진 매혹적인 위력을 전제하고 있는 것이었다.

국내에서 디지털 게임이 본격적으로 맹위를 떨치게 된 것은 PC방의 확산과 동시에 「스타크래프트」의 국내 유통 및 흥행이 맞물렸던 1998년부터라고 보는 것이 정설이다. 이전처럼 컴퓨터와 사람이 대결하거나 기껏해야 공간적 제약을 가진 상태에서 2~4명이 대결하는 방식이 아닌, 배틀넷이라는 가상공간에서 사람과 사람이 대결하는 경기방식으로의 전환을 기점으로 디지털 게임 문화의 양상은 크게 달라지게 되었다.<sup>40)</sup> 한 게임 공간에 수백 수천 명의 사람이 동시에 모이는 것이 가능하게 되고, 서로 협력 플레이 및 경쟁 플레이가 가능해졌으며, 게임 플레이만이 아닌 채팅 등 게임이 게임 이외의 행위를 가상공간 속에서 맘껏 할 수 있게 되었다. 상대가 컴퓨터가 아닌 다른 플레이어일 수 있다는 점에서 게임 속 알고리즘은 이제 기존과는 다르게 훨씬 더 복잡 다양한 것이 되었다.

게임이 책상 앞, 혹은 아케이드 오락실에 앉아 혼자 플레이하며 즐기는 이상의 것, 다시 말해 ‘타인과의 교류’가 되어가면서, 이 교류 양상 역시 복잡 다양해지게 되었다. 게임 안팎에서 비슷한 정체성이나 사고, 목적 등을 공유한 플레이어들간의 커뮤니티인 길드, 클랜, 혈맹 등이 생겨났으며, 이들은 게임 안에서 함께 채팅

---

40) 물론 배틀넷 경기방식의 원조는 「스타크래프트」가 아닌 「듀 2」였지만, 특히 국내에서 배틀넷이 보편화된 것이 「스타크래프트」 이후라는 사실에는 그리 큰 무리가 없어 보인다.

하고 플레이하는 것을 넘어 게임 밖에서도 사회적 관계를 맺기에 이르렀다. 또한 e-Sports라는 개념이 생겨나고 활성화되면서 ‘프로게이머’<sup>41)</sup>라는 새로운 직업이 생겨나고 이를 추종하는 게임 플레이어 혹은 플레이어가 아닌 팬들의 팬덤도 생겨났다. 1980년대 오락실에서 꼬마애가 조이스틱을 마구 흔들고 버튼을 거칠게 눌러가며 플레이하는 모습을 주위에서 지켜보던 구경꾼들은 이제 세트장에서 귀에 게임 중계 라디오 이어폰을 꽂고 프로게이머가 플레이하는 모습을 큰 전광판을 통해 주시하는 구경꾼으로 대체되기에 이르렀다. 이렇듯 사람들이 게임 자체를 플레이하는 시간 못지않게 사회적 플레이를 하는 시간이 생겨나고 또 늘어나게 되었고, 이는 하나의 문화양식으로서 디지털 게임이 이제 고유의 스펙트럼을 가지게 된 것이라 할 수 있다.

이에 본 절에서는 이렇게 다양한 스펙트럼을 가지게 된 디지털 게임 문화가 문화구성체로서 어떠한 문화적 실천 형식을 가지는지 살펴보고, 그러한 실천의 내·외부적 효과에 대해 논의해보도록 한다. 이는 앞 절에서 언급한 디지털 게임 문화 구성체가 어떠한 감수성과 정동성을 가지게 되는지에 대한 구체적인 분석 작업이 될 것이다.

## 1) 디지털 게임 문화구성체의 문화적 실천 형식

### (1) 넷 플레이를 통한 Co-Play와 소통

앞에서 살펴봤듯, 넷 플레이를 통해 게임 플레이에 있어 네트워크는 기존과는 비교로 안될 정도로 확장되었다. 접속한 장소의 제약 없이 플레이어와 플레이어간의 Co-Play와 소통이 가능해짐으로써 오늘날과 같은 디지털 게임 문화가 형성될

---

41) ‘프로게이머(Pro-gamer)’라는 용어는 1998년 하반기부터 사용되기 시작하다가 1999년에 이르러 고유명사화 되었다. 현재 활동하고 있는 프로게이머의 숫자는 프로게임단을 소유한 회사에 소속된 게이머 외에 개인적인 활동을 하는 게이머들까지 포함 대략 300여명 정도이고, 2002년 5월 현재 (사)한국e-Sports협회에서 시행하는 프로게이머 등록제의 전과정을 수료한 인증된 프로게이머들의 숫자는 170여 명이다(사)한국e-Sports협회 홈페이지. <http://www.e-sports.or.kr/esports/process.html>).

수 있었다. 넷 플레이가 지원되지 않던 기존의 많은 게임들이 주어진 내러티브를 통해 이미 이름이 정해져 있는 캐릭터를 플레이하게끔 했다면, 넷 플레이가 지원되는 오늘날의 많은 게임들은 특정 캐릭터의 이름, 혹은 다수의 캐릭터를 조종하는 플레이어의 아이디를 플레이어 스스로 정할 수 있게 하는 경우가 많다고 할 수 있다.<sup>42)</sup> 이는 타인과의 관계맺음으로 상징되는 게임 플레이에 있어 플레이어의 정체성을 내세움으로써, 플레이어를 게임 밖에서처럼 게임 속 가상공간에도 실제로 ‘거주하게끔’ 만든다.

넷 플레이가 지원되는, 혹은 넷 플레이가 주가 되는 「스타크래프트」나 「월드 오브 워크래프트」와 같은 디지털 게임 공간 속에서 플레이어는 다른 플레이어(들)와 경쟁을 하거나 함께 플레이한다. 혹은 다른 플레이어들과 협력하며 또 다른 플레이어들과 경쟁을 할 수도 있다. 심지어 「월드 오브 워크래프트」와 같은 MMORPG 장르에서는 동일한 게임 공간 안에 수 천 명의 플레이어가 존재하며, 이들끼리 상호 협력을 할 수도 있고 경쟁을 할 수도 있으며, 또한 협력이나 경쟁에 상관없이 혼자 몬스터들을 사냥하며 레벨 업을 할 수도 있게끔 되어 있다.

이처럼 Co-play 양상이 복잡·다양하게 된 것은 플레이어간 소통방식의 다각화에 근거한다. 다시 말해, 플레이어간 소통을 하게끔 만드는 방식이 다각화됨에 따라 플레이어의 협동 플레이, 경쟁 플레이, 집단의 형성, 플레이어간 자유로운 의사소통 등이 가능해진 것이다. 이러한 플레이어간의 소통방식은 다음의 몇 가지로 분류해볼 수 있다.

첫째, 가장 흔한 플레이어간의 의사소통 방식으로 채팅을 들 수 있다. 채팅은 기본적으로 플레이가 주가 되는 게임 내 공간에서 플레이어와 플레이어간의 의사소통을 위한 것이다. 그러나 이러한 채팅 역시 매우 다양한 양상으로 분류될 수 있다.

---

42) 이를테면 고전 게임 중 하나인 「슈퍼 마리오」의 캐릭터 이름은 말 그대로 ‘마리오’이다. 여기에는 플레이어가 상징하는 고유의 캐릭터명이 들어갈 여지가 없다. 그러나 「스타크래프트」의 경우 각 종족은 존재하되 그것을 조종하는 플레이어 고유의 아이디가 존재한다. 이 아이디는 일종의 계정으로, 플레이어는 하나의 아이디를 통해 다양한 종족을 플레이할 수 있다. 「월드 오브 워크래프트」의 경우에 이와는 또 다른데, 여기서 플레이어는 한 번에 단 하나의 캐릭터만을 조종할 수 있으며, 그 캐릭터의 이름은 플레이어 스스로 지을 수 있다. 따라서 이런 경우에는 「슈퍼 마리오」에서처럼 캐릭터의 개성이 강하지 않고, 넓은 공간에 다른 플레이어와 함께 공존하는 하나의 캐릭터로서 캐릭터가 플레이어를 대변하게 된다.



「스타크래프트」에서 이루어지는 채팅은 채널 내 채팅, 게임 내 채팅 등이 있다. 여기서 ‘채널’이 배틀넷에 입장하여 게임을 시작하기 전 플레이어가 스스로 만들어 대기하는 장소라는 점을 감안한다면, 채널 내 채팅은 같은 채널 안에 입장해 있는 플레이어, 다시 말해 친분이 있거나 비슷한 유형의 게임 패턴을 가지고 있는 플레이어간에 일어나는 것이라 볼 수 있다. 한 편 게임 내 채팅은 일단 배틀넷에서 플레이어(들) 간의 플레이가 실제로 시작되면, 플레이를 진행하면서 해나가는 채팅이다. 이 경우 채팅은 두 가지로 다시 구분되는데, 같은 플레이어 혹은 팀끼리만 볼 수 있는 채팅과 상대 플레이어 혹은 팀도 볼 수 있는 채팅이 그것이다. 전자가 같은 팀끼리의 전략적 대화나 개인적인 이야기 등을 포함하는 것이라면, 후자의 경우에는 상대 플레이어 혹은 팀에게 보내는 인사, 메시지 등 전자에 비해 다소 사회적인 거리가 있는 대화를 포함하는 것이라 할 수 있다.<sup>43)</sup>

「월드 오브 워크래프트」의 경우는 「스타크래프트」의 그것에 비해 채팅 기능이 훨씬 더 활성화되어 있고, 또 복잡하다. 「스타크래프트」의 경우 4인 이상의 협동 플레이, 8인 이상의 공동 플레이가 불가하고, 또 게임의 목적 자체가 진영과 진영 간의 전쟁인 만큼 플레이 시간도 상대적으로 짧을뿐더러 짧은 순간에 얼마나 많은 역할을 해내느냐가 승부에 있어 중요한 관건이기 때문에 플레이 중에 채팅창이 매우 활성화되는 경우는 드물다고 볼 수 있다.

그러나 「월드 오브 워크래프트」는 게임의 목적에 있어 승부보다는 캐릭터 하나하나의 레벨 업이나 레이드 보스 몬스터 정복, 개인의 장비 맞추기 등이 우선시된다. 뿐만 아니라 게임에 끝이 존재하지 않으므로 게임 자체의 엔딩을 보는 것이 플레이어의 주목적이 될 수가 없다. 따라서 여기에는 절대성보다는 상대성이 존재한다. 또한 한 명의 플레이어가 많은 유닛을 조종하는 것이 아니라 한 번에 단 하나의 캐릭터만을 조종할 수 있으며, 게임 플레이가 주로 플레이어간의 협동을 통해 진행되고 최대 40인 플레이어의 공동 플레이가 가능하다. 그렇기 때문에 여기에 선 의사소통 없이는 게임 플레이 자체가 어렵다고 볼 수 있다.

---

43) 물론 이러한 구분은 순수하게 채팅 양식의 기능에 입각한 것이다. 아는 사람들끼리 서로 대전할 경우 상대방에게도 개인적인 이야기를 할 수 있는 등 채팅창의 기능이 변주될 수 있는 경우는 흔하다.

이와 같은 「월드 오브 워크래프트」의 채팅 방식은 귓속말, 일반 대화, 파티 대화, 공격대 대화, 길드 및 채널 대화, 공개 대화 등으로 확장되어 간다. 이는 일대일 방식 소규모의 대화에서부터 수천 명이 동시에 참여할 수 있는 대규모의 대화까지 모두 가능하다는 것을 의미한다. 따라서 플레이어는 채팅의 내용에 따라 각각의 방식을 취사선택함으로써 다른 플레이어들과 의사소통을 할 수 있게 된다.

이에 덧붙여 최근 들어서는 게임 자체에서 기술적으로 직접 지원하는 것은 아니지만 별도의 지원 프로그램을 통해 음성채팅을 하며 플레이하는 경우도 늘어나고 있다. 이는 플레이 도중에 문자를 쳐야 하는 불편을 해소하고 게임 속 유닛 혹은 캐릭터의 컨트롤에만 집중할 수 있게 해줄 뿐 아니라, 플레이어로 하여금 게임 안과 밖을 넘나들며 자유롭게 다른 플레이어와 상호작용할 수 있게 해준다.

두 번째 플레이어간의 의사소통 방식으로는 캐릭터의 행동과 의상, 아이디나 캐릭터 명을 들 수 있다. 「월드 오브 워크래프트」에서 플레이어는 캐릭터의 행동이나 몸짓을 통해 다른 플레이어에게 자신의 의사를 전달할 수 있다. 이는 다른 플레이어를 공격하는 행동부터, 다른 플레이어와 춤을 추거나 포옹을 하거나 키스를 던지거나, 혹은 따귀를 때리거나 모욕을 하는 행동에 이르기까지 다양하다.

의상 역시 중요한 소통의 수단이 될 수 있다. 예복을 입고 결혼 반지를 차거나, 전투 장비를 착용하거나, 심지어 아무 의상도 걸치지 않음으로써 상대방에게 자신의 의사를 전달할 수도 있다.<sup>44)</sup> 앞에서 언급했던 채팅이 문자로 이루어지는 소통 방식이라면 행동이나 의상과 같은 소통 방식은 시각적인 이미지로써 소구하는 것이라 할 수 있다. 아이디나 길드명 역시 디지털 게임 플레이에 있어 타인에게 자신의 성향을 알리는 좋은 예가 될 수 있다.<sup>45)</sup>

44) 이를테면 「월드 오브 워크래프트」와 같은 게임에서 캐릭터의 몸에 옷을 입히지 않는 행위는 상대방을 무시하거나 무언가에 저항하기 위한 표현으로 이해될 수 있다.

45) 프로게이머인 임요환 선수의 아이디는 'SlayerS\_BoxeR'이다. 그는 「스타크래프트」 리그 초기 다른 종족에 비해 상대적으로 약체라는 평가를 받아온 테란을 새로운 전략과 컨트롤로 재평가받게끔 만들었다. 그의 아이디는 그러한 그의 도전 정신과 맞닿아 있다. 다른 한 편으로 「월드 오브 워크래프트」 메디브 전쟁 서버의 호드 진영에는 다음과 같은 길드명이 존재한다. '니가 아무리 호로 자식이어도 날 죽이진 않겠지'. 이는 상대적으로 플레이어 수가 많은 얼라이언스 진영이 필드에서 호드 진영을 대거 학살하는데 대한 저항의 표시다. 이 길드에는 다음과 같은 캐릭터들이 존재한다. '너의엄마', '너의삼촌'.... 물론 이와 같은 길드명과 아이디를 통해 길드에 속한 플레이어들이 과연 소기 목적을 달성하고 있는지는 알 수 없다.

셋째, 게임의 플레이 패턴을 통해서도 플레이어의 의사를 전달할 수 있다. 이를테면 「스타크래프트」에는 ‘매너 파일런’이라는 것이 존재하는데, 이는 박용욱 선수가 2003년 온게임넷 결승에서 강민 선수를 상대로 사용하며 유명해진 프로토스의 전술을 말한다. 구체적으로는 테란과 같은 동족인 프로토스 싸움일 때 많이 쓰는데, 일꾼 사이에 파일런을 소환하여, 자원채취를 방해하거나 테란이 입구를 막을 때 파일런을 소환하여, 입구를 막지 못하게 하는 것을 말한다. 이러한 전술은 상대 진영으로 어떻게든 자신이 공격할 진로를 마련하겠다는 의지의 표현이며, 따라서 ‘매너 파일런’이라는 말에는 역설적인 의미가 담겨 있다 할 수 있다.

「월드 오브 워크래프트」에서 대립중인 두 진영 얼라이언스와 호드 간에는 서로 채팅을 할 수 없게끔 되어 있다. 같은 진영끼리 자유롭게 의사소통을 나누는 것처럼 다른 진영의 플레이어에게 말을 던지면, 상대방은 알 수 없는 기호만을 보게 될 뿐이다. 그렇기에 양 진영 간 의사소통이 가능한 것은 몸짓뿐인 셈인데, 이러한 몸짓을 통해 자신이 상대 진영 플레이어의 플레이를 도우려는 것처럼 보이게 가장한 후, 정작 상대 진영 플레이어가 사냥을 시작하면 그 뒤를 치는 방식의 비겁한 플레이를 통해 상대 플레이어의 분노를 자아내게도 한다.

이와 같은 Co-Play와 소통은 게임 안에서 발생하는 것이지만 게임 안과 밖을 둘러싸고 담론이나 커뮤니티가 형성되는데 있어 중요한 단초를 제공해준다. 게임 문화가 게임 안과 밖의 다양한 측면을 모두 포함하는 개념이기는 하지만, 이는 게임 플레이 자체에서 시작되는 것이기 때문이다. 이러한 게임 안에서의 의사소통이 게임 밖으로 확장되어 나가 디지털 게임 문화구성체의 감수성을 만들어내는 근본이 되며, 디지털 게임 문화구성체 고유의 상징체계가 구축되는 시작점이 된다.

## **(2) 게임을 둘러싼 담론의 형성**

게임 플레이가 복잡해지고 또한 게임을 통한 양상 역시 다양해짐에 따라 자연스럽게 게임을 둘러싸고 담론들이 형성되기 시작했다. 앞에서 살펴봤던 Co-Play를 통한 소통과 플레이가 게임 내부에서 이루어진 것이라면, 게임을 둘러싼 담론들은 게임 외부에서 이루어지는 것이라 할 수 있겠다. 따라서 전자가 주로 실질적

인 게임 플레이어에 의해 행해지는 것이라면, 후자는 플레이어가 아닌 게임 문화에의 참여자에 의해서도 행해지는 것이라 하겠다. 이러한 담론들은 바로 옆에 있는 플레이어와의 직접적인 대화에서부터 인터넷 게시판, 오프라인 상의 커뮤니티, 게임 관련 잡지 등 오프라인 상의 정보원에 이르기까지 다양한 경로를 통해 구성될 수 있다. 게임을 둘러싼 담론에는 게임 플레이에 대한 것과 게임 플레이 외적인 것이 있다.

게임 플레이에 대한 담론에는 게임 공략이나 전략 공유, e-Sports 경기 분석, 맵(map)에 관한 것, 애드온(add-ons)과 같이 플레이에 대한 기술적 지원에 관한 것 등이 포함한다. 이중 게임 공략이나 전략 공유에 관한 논의들은 게시자 본인이 게임을 플레이하면서 자연스럽게 터득하게 된 것이거나 특정 테스트를 통해 취득된 것일 수 있으며, 다른 플레이어나 프로게이머의 전략을 분석한 것일 수도 있다. e-Sports 경기 분석은 게임 전문 채널이나 사이트에서 진행하는 게임 경기에 대한 분석으로 특정 플레이어나 프로게이머의 전략이나 플레이 패턴 분석, 경기에 대한 예상 등의 내용으로 요약될 수 있다.

다른 한 편 게임 맵이나 플레이에 있어 기술적 지원에 관한 담론은 주로 어떻게 하면 플레이를 자신의 취향과 패턴에 맞게끔 용이하게 해나갈 수 있을지에 관심을 둔다. 이러한 맵 제작이나 기술적 지원은 게임 제작사나 전문 회사에 의해 이루어질 수도 있으나, 최근 들어서는 플레이어 스스로 맵을 제작하거나 애드온을 제작해서 배포하는 등 자유롭게 플레이를 재창조해나가는 경향이 두드러지고 있다. 이러한 경우 자신이 제작한 맵이나 애드온을 다른 플레이어와 공유함으로써 자신이 제작한 맵 또는 애드온이 얼마나 완결성을 가지는지 평가받을 수 있는데, 이는 플레이어를 일종의 게임 디자이너의 경지에까지 오르게 만드는 일례가 될 수 있다 하겠다.<sup>46)</sup>

---

46) 「스타크래프트」의 경우 게임 맵을 플레이어가 제작하여 배포하는 경우가 일반화된지 오래다. 게임 자체에서 맵 에디트(map edit) 기능을 지원하고 있고, 각종 게임 전문 채널이나 인터넷 사이트에서도 맵 제작 콘테스트를 통해 선정된 맵으로 직접 경기를 치루는 등 주어진 맵에서만 플레이해왔던 기존의 게임을 넘어서 다양한 발상의 전환이 이루어지고 있다. 「월드 오브 워크래프트」의 경우에도 복잡한 게임 플레이를 용이하게 해주는 애드온 프로그램을 플레이어 스스로 제작해 배포하여 널리 쓰이게 되는 경우가 많다. 이를테면 작은 용량과 보기 간편한 인터페이스 등을 이유로 플레이어들에게 가장 인기 있는 ‘마르스’는 헬스크림 서버의 동명 얼라이언스 성기사가 만들었다고 해서 따온 애드온이다.

게임 플레이 외적인 담론에는 게임 디자이너나 제작사에 대한 것, 함께 플레이하는 플레이어에 관한 것, e-Sports 팬덤, 게임 관련 뉴스나 정책적인 것, 게임을 토대로 플레이어가 직접 제작하는 콘텐츠에 이르기까지 다양한 부분들이 포함된다. 편의상 ‘외적’인 담론이라 구분하긴 했으나 이 모든 담론들은 게임 텍스트 자체에서 비롯된다.

여기에서 주목할 것은 특히 외적 담론의 경우에 있어 플레이어가 아닌 비플레이어(non-player)들도 개입할 수 있는 여지가 크다는 점이다. 특정 게임을 단 한 번도 플레이해본 적 없는 사람일지라도 특정 프로게이머의 팬이 되거나 특정 게임에 등장하는 캐릭터를 코스프레할 수 있는 것이다. 그러나 이러한 참여자들 역시 디지털 게임 문화구성체의 구성원이며 다양한 활동을 통해 담론의 주체 혹은 객체가 될 수 있다. 이렇듯 게임 문화구성체를 형성하는 담론은 플레이어 외에도 사회적 플레이어를 그 범주 안에 넣으면서 확장된다.

중요한 것은, 이러한 모든 내용들이 게임 밖, 다시 말해 온·오프라인 상의 커뮤니티나 게시판을 통해 공유되고, 끊임없이 재수정된다는 점에 있다.<sup>47)</sup> 이 과정 속에서 디지털 게임은 단 한 가지의 공략법이나 전략을 가진 게임이 아닌, 플레이어들에 의해 다양하게 만들어지고 수정될 수 있는 알고리즘을 가진 장(場)이 된다. 이러한 담론들은 가벼우면서도 때론 무거우며, 문화구성체에 속한 다른 이들에게 공감을 형성하면 할수록 또 다른 담론들을 생산해내게끔 만든다.

이러한 부분에 있어 디지털 게임 플레이어들은 다른 그 어떤 문화 양식보다도 훨씬 더 참여적인 방식으로 게임 공간 속을 재창조할 수 있는 것으로 보인다. 이러한 담론들이 담론을 공유하는 문화구성체 내 구성원들로 하여금 그들만의 감수성을 만들어내게끔 한다. 이렇게 형성된 감수성은 게임 담론을 통해 게임의 수

---

47) 온라인 상에서 이러한 역할을 수행하는 것은 구체적으로 ‘플레이포럼(<http://www.playforum.net>)’이나 ‘인벤(<http://www.inven.co.kr>)’과 같이 다양한 게임에 대한 뉴스에서부터 커뮤니티 게시판 제공에 이르기까지 게임에 관한 전반적인 정보를 제공하는 홈페이지들과, 길드나 클랜처럼 함께 플레이하는 플레이어들끼리 만든 커뮤니티 게시판 등이 있다. 오프라인 상에서는 게임 정보 잡지나 게임 TV 등이 이러한 역할을 수행한다고 볼 수 있다. 그러나 온·오프라인 상의 이러한 커뮤니티나 정보원 등은 따로 구별되는 것이 아니라, 함께 상호작용하며 역할을 수행하고 있다고 볼 수 있다.

용자와 게임의 문화형태들을 묶어내는 역할을 수행한다. 이러한 감수성은 특정 담론이 생산해내는 여러 효과들을 규정짓는 개념이면서, 또 다시 새로운 담론을 생산해내는 순환 고리를 가진다고도 볼 수 있다.

### (3) 새로운 상징체계의 구축

기본적으로 게임 문화구성체의 구성원들은 게임을 통해 새로운 상징체계를 구축한다. 이러한 상징체계는 대체로 ‘언어’의 형식을 빌려 나타나는 경우가 많으며, 맞춤법의 파괴와 도상문자(Icon-Character)<sup>48)</sup>의 사용 등으로 특징화될 수 있다. 이는 컴퓨터 매개 커뮤니케이션(Computer Mediated Communication, 이하 CMC)이 시작되면서 나타난 괄목할만한 현상이라 할 수 있다. CMC는 대개 문자에 의존하는 구조였기 때문에, 입력의 용이성과 시간 단축이라는 경제적 원리에 근거하여 맞춤법이 파괴되기 시작하였으며, 도상문자의 사용으로 텍스트 중심 환경이라는 채널의 제한성을 극복하려는 시도가 이루어지게 되었다. 이와 같은 변이적 언어 사용이 사이버 상에서의 아비투스<sup>49)</sup>로 구축되어 게임 문화에 있어서의 새로운 언어체계들을 하나의 언어로 받아들일 수 있게 한 것이다.

당연하게도 게임 문화구성체에서의 이러한 언어체계들은 대부분 게임에 관련된 내용을 담고 있다. 물론 게임에서는 플레이어의 용이성이라는 측면이 고려되어야 할 필요가 있다. 중요한 것은, 게임 문화구성체 고유의 언어체계들이 게임의 진행을 좀 더 원활하게 하기 위한 전략적인 함의를 가지고 있다는 것이다. 이러한 언어들의 사용은 같은 맥락 속에 위치한 게임 문화구성체의 구성원들끼리는 일반적으로 사용되고 확장되어 고유의 상징체계를 구축하고 구성원들을 하나의 커뮤니티로 엮어내는데 기여하지만, 커뮤니티 외부와의 차이를 만들어내기도 한다.

---

48) ‘도상문자’란 아스키(ASCII) 코드에서 찾을 수 있는 모든 문자와 키보드 자판의 기호들을 이용하여 만든 기호들을 지칭한다.

49) 아비투스(habitus)란 실천행위를 만들어내는 성향체계를 말한다(고길섭, 2000).

다음은 이러한 디지털 게임 문화구성체 고유의 상징체계의 일례로 「스타크래프트」와 「월드 오브 워크래프트」에서 사용되는 은어들 중 일부를 모은 것이다. 이들 중에는 주로 줄임말이 많지만, 전혀 새로운 뜻을 담고 있거나 원래의 의미를 변형해서 사용하는 경우의 단어도 적지 않다.<sup>50)</sup>

**<표 4-2> 「스타크래프트」에서 사용되는 은어들**

구 분	은 어	의 미
유닛 관련	메카닉	테란 종족 팩토리에서 나오는 유닛. 탱크, 벌처, 골리앗이 주 병력인 부대를 말함. 대 프로토스, 테란전에 많이 쓰임
	바이오닉	테란 종족 배럭스에서 나오는 유닛을 가지고 구성하는 부대를 일컬음. 대 저그전에서 자주 쓰임
	바카닉	바이오닉과 메카닉의 합성어. 주로 대 프로토스전에서 마린, 메딕, 파이어뱃, 탱크 조합을 써서 공격하는 부대를 말함
	비비기	유닛끼리 겹쳐지는 경우, 일꾼으로 미네랄을 찍고난 후 어택이나 스톱을 누르는 순간 서로 겹쳐지는 현상을 말함
플레이 유형 관련	디스	비매너 플레이를 말함
	쌈싸먹기	양쪽에서 적을 공격하는 플레이 패턴을 말함
전략전술 관련	BBS (치즈러시)	테란의 배럭, 배럭, 서플라이의 약자. 극초반에 배럭 2개를 상당히 빨리 올려서 SCV와 마린이 함께 적진으로 쳐들어 가는 전술을 말함
	목동체제 (목동저그)	후반에 강한 프로게이머 조용호 선수가 자주 선보였던 전략. 저글링, 울트라리스크를 조합해서 울트라는 맷집을, 저글링은 공격을 담당하여 적진을 힘으로 뚫어버리는 전략. 울트라리스크가 흡사 소처럼 생긴 유닛이기 때문에 많은 소를 몰고 다닌다 하여 ‘목동’이라는 말이 붙음.
	일꾼 푸쉬 (겐세이)	초반 적 진영의 입구를 일꾼으로 공격하는 것을 말함. 흔히 프로토스가 초반 테란의 입구를 드라군으로 공격하는 경우, 이를 드라군 푸쉬(겐세이)라고 함

50) 물론 여기에 제시된 은어들이 반드시 해당 게임에서만 사용되는 것은 아니다. 일반적으로 동일 장르의 게임들은 유사한 언어를 함께 사용하는 경우가 많다.

<표 4-3> 「월드 오브 워크래프트」에서 사용되는 은어들

구 분	은 어	의 미
지리 관련	아포	얼라이언스 드워프·노움 종족의 대도시 '아이언포지'의 준말
	학칼	가시덤불 골짜기에 있는 20인 라이트 레이드 던전인 줄구름의 최종보스 '학카르'의 준말. 혹은 슬픔의 늪에 있는 인스턴스 던전 '아탈학카르 신전'의 준말
직업 및	도닥봉	'도적은 닥치고 봉대질'의 준말. 인스턴스 던전, 레이드를 갈 시 도적은 소멸을 쓴 후 봉대질을 하여 생존할 수 있으므로 힐러계열(사제, 성기사, 드루이드)의 마나를 조금이라도 아끼기 위해 도적 예겐 봉대질을 권유하는 단어. 여기에는 게임 내 가장 수가 많은 도적을 비하하는 의미가 담겨져 있음
파티 관련	풀파	제한 파티원 수인 5명을 꽉 채운 파티 상태. '풀 파티'의 준말
	1.4 (일점사)	화력을 한 곳에 모은다는 의미로 파티시 하나의 몬스터를 집중 공격하는 것
아이템 관련	풀셋	방어구 셋 장비를 다 모은 것을 일컬음
	닌자	파티원이나 공대원의 동의 없이 무단으로 고급 아이템을 먹어버리는 행위. 자신의 소유가 아니거나 공동 소유의 전리품을 파티원의 동의 없이 가로채는 짓, 또는 그런 짓을 하는 사람
스킬 관련	신폭	마법사의 스킬 '신비한 폭발'의 준말
	쿵쿵따	호드 타우렌의 종족 특성으로 발을 굴러 주변의 적대적인 대상을 잠시 기절시킴
기타	ㅌㅌㅌㅌㅌ	상황이 위험할 때 도망가라는 뜻
	ㄴㄴㄴㄴㄴ	말 그대로 '노노노'. 부정의 의미
	ㅈㅋㅈㅋ	상대 플레이어가 레벨 업을 하거나 특정 아이템 획득시 축하해주는 말

그러나 이러한 언어의 형식을 빌린 상징체계의 구축은 디지털 게임뿐만 아니라 인터넷을 비롯한 다른 미디어 혹은 문화 양식에서도 유사하게 나타난다. 보다 분명하게 디지털 게임의 고유성을 드러내주는 것은 그들만의 시각적인 '행위'를 통



한 상징체계 구축이다. 디지털 게임에서는 문자보다 스크린 내 특정 대상의 움직임을 통해 플레이가 진행되기 때문에 문자에 앞서 상징체계를 구축하게끔 만드는 것은 행위이다. 이러한 행위는 앞에서 언급한 것처럼 게임 내 다양한 몸짓이나 플레이 패턴 등을 통해 설명될 수 있다.

앞에서 살펴본 Co-play와 소통 방식이 스크린 안에서 중점적으로 이루어지고 게임에 대한 담론이 게임을 둘러싼 스크린 밖에서 중점적으로 이루어지는 것이었다면, 이러한 상징체계의 구축은 게임 플레이가 게임 속의 그것에만 그치지 않고 스크린을 넘어 게임 밖 사회적 행위로까지 확장되어 이루어진다. 이러한 문화적 실천 형식들은 디지털 게임 문화 실천에 있어 내·외부적 효과를 발생시키는 중요한 근거가 된다.

## **2) 디지털 게임 문화 실천의 내부적 효과**

### **(1) ‘즐거움(pleasure)’을 통한 참여 주체 확보**

디지털 게임 문화구성체의 구성원들이 만들어내는 문화 속에는 그들의 생산적인 에너지가 숨어 있다. 여기에서 발생한 즐거움은, 그들이 게임 텍스트를 수동적으로 받아들인 것에서 비롯된 것이 아닌, 그들의 자발적인 욕망을 통해 형성된 것이기 때문이다. 욕망을 통해 구성원들은 게임과 게임을 둘러싼 문화에 참여한다. 여기에서 플레이, Co-Play와 소통, 게임을 둘러싼 담론 형성은 참여 주체들을 확보하고, 지속적인 참여를 유도하는 중요한 기제로 작용한다.

이제 플레이어가 게임을 플레이하는 것은 말 그대로 ‘플레이어가 자리에 앉아 게임만을 플레이하는 것’ 이상의 의미를 가진다. 게임을 플레이한다는 것은, 게임 속에서 혼자 혹은 타인과 플레이하면서 사회적 교류를 한다는 것을 의미할 뿐만 아니라, 게임 밖에서도 커뮤니티, 여러 담론 등 다른 형태로 계속된다는 것을 뜻한다. 따라서 ‘게임 플레이’는 이제 훨씬 다층적인 의미를 담게 되었다. 이는 이제

게임이 게임 속에서만 끝나지 않음을 뜻하며, 비록 게임이 중심이 되기는 하나 플레이어들이 행하는 플레이는 e-Sports 문화, 잡지, 인터넷 등을 통해 형성되는 게임에 대한 담론 문화, 오프라인에서 이루어지는 게임 관련 네트워크 및 커뮤니티 문화, 코스프레, 팬아트 등 게임을 둘러싼 모든 것을 포함하게 된 것이라 볼 수 있다.

**<그림 4-1> 게임 캐릭터 코스프레 : 「월드 오브 워크래프트」의 트롤과 성기사**



출처 : 와우플레이포럼<http://www.playforum.net/wow/column.comm?action=read&iid=10152403&kid=6733>

**<그림 4-2> 게임 팬아트 : 「스타크래프트」의 테란과 저그**



출처 : 블리자드(<http://www.blizzard.com/inblizz/contests/artcontest2006/>)

이러한 게임의 안과 밖에서 일어나는 플레이는 주체들로 하여금 ‘재미’를 느끼게 해주며, 다양한 사회적 주체들을 접하고 그것을 자신의 직접적인 게임 플레이와 밀접하게 연결시킴으로써 창조의 즐거움을 전해준다. 이러한 재미는 플레지르라기 보다는 ‘쥬이상스’에 가까우며 플레이어로 하여금 ‘플로우’ 경험으로 가는 단초가 될 수 있다.

‘언어’와 ‘행동’의 형식을 빌려 구축되는 새로운 상징체계 또한 커뮤니티 외부와의 차별화에서 오는 즐거움을 누릴 수 있게 하며, 이러한 문화적 실천을 지속하는 과정은 주체들로 하여금 권능화될 수 있게 만든다. 구성체 외부에 대한 차별화와 내부에 대한 동일화는 새로운 상징체계를 낳으며 확장되면서 구성체의 울타리를 더욱 굳건하게 한다.

## **(2) ‘차이’에의 투자, 그리고 권능화**

게임 밖의 모든 물리적 정보들이 걸러지는 게임 공간에서 플레이어는 새로운 정체성을 획득하게 된다. 앞에서 살펴봤듯, 이러한 정체성은 아이디나 그들 자신으로 대변되는 아바타, 캐릭터 등의 행동이나 상징체계의 사용을 통해 새롭게 재편된다. 그들의 스타일은 뚜렷한 계급적 정체성이나 사회문제에 대한 의도적이고 공공연한 생각들을 담아내고 있지는 않다. 그것은 즐거움을 향한 욕망의 흐름에서 우연적으로 만들어진 것이며, 어떤 인과적 동기가 존재하지 않는다.

물론 이렇게 형성된 이들의 스타일은 이들 바깥의 스타일을 파괴한다는 점에서 비판을 받기도 한다. 그럼에도 이렇게 고유의 스타일을 가질 수밖에 없는 이유는 정형화된 게임 ‘밖’의 감각과는 다르게, 개인이 욕망하는 게임 ‘안’에서의 새롭고 자유로운 감수성을 위한 것이기 때문이다. 게임 공간에서 개인의 물리적인 정보들은 감추어지지만, 심리적인 정보는 보다 잘 드러난다.

이때 스타일의 진정성은 정체성의 문제이기도 하다. 스타일은 타인과의 차이를 뒤편으로써 자신의 정체성을 다르게 드러내고자 하는 의도에서 비롯되는 것이기 때

문이다. 그러나 게임 및 그것을 둘러싼 공간 속에서 게임 문화구성체의 구성원들은 새로운 정체성을 획득하게 된다. 게임 속의 논리는 현실의 그것과는 다르다. 비록 같다고 하더라도 그 논리 속에 선 자신은 현실의 자신과는 다르다. 게임에서의 논리는 게임 밖에서도 지속되며, 게임 밖에서 플레이어가 공유하는 논리는 현실과는 다른, 게임 속의 그것과 유사한 것이 되는 경우가 많다.

이를테면 게임에서는 아이템이나 레벨, 게임 컨트롤 능력, 플레이어 순위, 다른 플레이어에 대한 매너 등으로 플레이어가 평가받는다. 게임 속에서 형성된 커뮤니티 속의 이러한 플레이어에 대한 평가는, 설사 그 플레이어가 현실 속에선 게임에서와 동일한 모습이 아닐지라도, 오프라인 게임 커뮤니티 속에서도 게임에서의 평가가 그대로 유지될 수 있다.

디지털 게임 문화구성체 주요 특성으로 게임 문화 바깥과의 ‘차이’가 드러남에 따라, 그에 속한 개인들은 차이를 형성해가는 실천을 계속함으로써 권능화에 기여한다. 앞에서 언급했듯, 디지털 게임 문화에서 이것은 주로 게임 문화구성체 속에서 새롭게 구축되는 상징체계를 통해 드러난다고 볼 수 있다. 이는 게임이 다른 문화 양식 혹은 미디어와 다르게 ‘공간’ 중심적이며, 그 공간이 현실과 맞닿아 있음에도 현실과는 다른 고유의 논리가 작용하는 세계라는 점에서 주목할 필요가 있다.

### **(3) 고유의 커뮤니티 형성**

디지털 게임 문화구성체 구성원들의 스타일은 사회 내부에서 그들의 타자성을 확인하는 욕망이면서, 동시에 개인의 타자성을 집단의 정체성으로 전환시키는 주요한 문화적 통로가 된다. 이렇듯 동일한 스타일을 공유함으로써 그들 사이의 감정 교류, 정감, 결속감은 깊이를 더하게 된다. 그들은 특정한 시기 일정 경험을 통해서 의미가 부여된 상상 속 공동체의 구성원이다. 여기에서 게임을 둘러싸고 동일한 언어를 사용한다는 점, 관련 문화와 같이 유사한 환경을 경험한다는 점 등은 그들의 정서적 공감대 형성에 큰 역할을 하게 된다.

이러한 커뮤니티는 길드나 클랜, 인터넷 게시판이나 카페, 클럽 등 게임 안과 밖에서 다양하게 형성된다. 처음에 공통의 경험이 만들어지고 반복적으로 커뮤니티(communitas)<sup>51)</sup>를 느끼게 되면 이러한 것들은 공동체의 모습으로 구체화된다. 이러한 커뮤니티가 형성될 수 있는 일차적 기반은 공통의 관심이지만, 그들 사이에서 의미 있는 언어, 행위, 의례 등의 상징적 도구들이 만들어지면서 커뮤니티의 모습이 만들어지고, 그 커뮤니티로부터 개인에 의미와 정체성이 부여된다. 여기에는 게임 속에서의 논리가 작용하고, 커뮤니티 안의 개인은 그 혹은 그녀의 수많은 모습 중 하나일 뿐 커뮤니티 바깥의 그 혹은 그녀와 완전히 동일한 것은 아니다.

특정 집단이 시간을 두고 발전해나갈 때에는 집단 특유의 의미들을 생성하게 된다. 특히 디지털 게임 문화구성체의 커뮤니티는 구성원간 대면적 관계가 아니기 때문에 상대적으로 감정적 교류가 어렵다는 특징을 갖는다. 따라서 게임 문화구성체를 감성적 커뮤니티로 만드는 것은 게임 논리와 플레이 스타일, 게임 안과 밖을 둘러싸고 만들어지는 언어이다. 이는 크게는 게임을 하는 사람과 그렇지 않은 사람, 보다 작게는 특정 게임을 하는 사람과 그렇지 않은 사람, 더 작게는 특정 게임을 하면서도 같은 게임을 하는 다른 이들과는 구분되는 게임을 하는 사람 단위로 구성원들을 나누고 또 연결시킬 수 있다.

### 3) 디지털 게임 문화 실천의 외부적 효과

이렇듯 문화구성체 구성원들의 즐거움을 향한 욕망에서 비롯된 디지털 게임 문화의 실천은 사회적 맥락 안에서 또한 특정 의미를 지니게 된다. 그러나 이러한 의미들이 구성원들의 일상에 있어 영향력을 가질 수 있는 것인가? 그리고 만약 영향력을 가진다면 과연 얼마만큼의 영향력을 가질 수 있을 것인가?

---

51) '커뮤니타스'는 터너(Victor Turner)가 처음 사용한 용어로, 일시적으로 나타나는 공동체적 느낌을 말한다. 의식이 진행되는 과정에서 어느 순간 의식에 참여한 사람들 사이에 일상의 지위, 신분, 계층의 구분이 사라지고 '하나되는' 느낌을 갖는 상태가 커뮤니타스다(이건, 2001).

디지털 게임 문화구성체의 문화적 실천 양상들이 사회적 운동으로 발전할 가능성을 가지거나 체제 전복을 꿈꾸는 등의 강하고 사회개혁적인 움직임을 담고 있는 것은 아니다. 오히려 그것들은 한없이 가볍다고도 볼 수 있다. 그러나 가볍다고 해서 그것들이 무의미하거나 진지함을 담고 있지 않은 것은 아니다. 그 실천들은 진지함과 조화를 이루면서 다른 새로운 지점들과의 맞닿을 수 있는 가능성을 가진다.

즉, 게임 문화구성체의 실천들은 구성원들이 원하는 다양한 즐거움의 욕구를 만족시키는 일차적 역할은 물론, 자유로운 미래를 상상케 하는 잠재력을 지닌 것으로 보인다. 문화구성체의 구성원들에게 특정한 서사나 ‘굳건한’ 의지를 발견할 수 있는 것은 아니지만, 이들의 행동에 반드시 방향성은 있다. 그들은 자신들의 잣대로 자신을 불편하게 하는 것들을 가려내고 이에 적극적으로 반대를 표명하거나 혹은 그 반대의 행동을 취하기도 한다.

**<그림 4-3> 게임 속 사건에 대한 온라인 게시글**

번호	전체	제목	작성자	작성일	조회	추천
<b>공지</b>		게시판 운영 수칙	<b>PF</b> 냥꾼이그니션	01-24	1	0
<b>공지</b>		게시판 설명제	<b>PF</b> 냥꾼이그니션	05-18	1	0
<b>공지</b>		협업중 글쓰시는분 경고합니다.	<b>PF</b> 냥꾼이그니션	05-30	1	0
20074		얼라이언스진로크 난자범 성기사 내마음의고요 <-. 【3】	lv 6 리즈위더스폰	08/16	574	0
16498		얼라이언스성기사는 진로크보다 차라리 단호가 좋.. 【2】	lv 6 몬스툼6	04/04	305	0
12393	답답	진로크 사건 냥꾼입니다.. 【15】	lv 6 듀스시스트	01/01	1381	0
12379		얼라이언스진로크 사건 램1자리 케력으로 깃 하는..	lv 6 dpfll	01/01	544	0
12372	답답	진로크 사건? 【3】	lv 6 SuperBabe	12/31	492	0
12367	답답	진로크 글린 냥꾼님이 잘못하셨어요. 【1】	lv 6 안녕히	12/31	363	0
12364	답답	진로크사건 냥꾼 아이디 아라범 공개함.. 【14】	lv 6 대기자살타TT	12/31	1060	0
12353		얼라이언스진로크 사건 【2】	lv 6 사제이야기	12/31	399	0
12352	답답	진로크 공대장장님의 잘못된 애초에 시.. 【2】	lv 6 가화연	12/31	346	0
12350	답답	그깃 72전투력땡쉬..진로크를 냥꾼이... 【7】	lv 6 메디브쇼우	12/31	626	0
12344	답답	진로크 문제 이렇게 하면 될것을...	lv 6 [만들린]질성	12/31	138	0
12343	답답	진로크 공대장이 잘못 하신거구.. 【1】	lv 6 땡수리	12/31	234	0
12339	답답	진로크가 냥꾼에게 효율이 없는 템이다..	lv 6 카사코	12/31	161	0
12337	답답	진로크 사건은 세사람이 더 문제인듯...	lv 6 DWG_iLeK	12/31	136	0
12336	호드	결국 냥꾼이 진로크 먹은건 아니잖아 【9】	lv 6 마라도넛	12/31	329	0

출처 : 와우플레이포럼(<http://www.playforum.net/wow/board.comm?action=list&iid=10152074&field=title&query=%EC%A7%84%EB%A1%9C%ED%81%AC>)

<그림 4-3>은 2005년 12월 「월드 오브 워크래프트」 메디브 서버에서 20인 인스턴스 던전 진행 중에 일어난 사건에 관한 온라인 게시글들을 보여주고 있다. 보스몹을 잡고 ‘진로크-세상의 파괴자’라는 양손검 아이템이 드랍되었으나 당시 공격대장이 해당 아이템 입찰 주사위에서 1등을 한 사냥꾼 플레이어에게 아이템을 주지 않고, 친분이 있는 성기사 플레이어에게 아이템을 준 것에 대해 해당 사냥꾼의 길드원이 인터넷 게시판에 항의의 글을 올린 데에서 담론이 비롯되었다.

거의 1주일 여간 지속된 이 논란은 누구에게 잘못이 있느냐에 관한 문제부터 시작해서 과연 해당 아이템이 사냥꾼 혹은 성기사 직업에 얼마만큼의 효용이 있느냐에 관한 문제에까지 확장되면서 인터넷 게시판을 뜨겁게 달궜다. 게시판에 글을 게시한 플레이어는 해당 사건에 직접적인 관련이 있는 플레이어부터 전혀 관련 없는 플레이어까지 다양했다. 글의 내용 역시 진지하게 사건을 분석하고 판단하는 내용부터 가볍게 사건에 접근하는 내용까지 다양했다.

한편 2006년 11월 인터넷 사이트 DC 인사이드의 ‘스갤(스타크래프트 갤러리)’에서는 삼성전자 ‘칸’ 소속 최수범 선수의 부친상과 관련, 부의금을 모으는 움직임이 일어났다. 다른 선수와 다르게 이 최수범 선수가 스갤에 있어서 좀 더 특별한 존재였던 것은, 한 때 스갤에서 유행하던 ‘삼’체<sup>52)</sup>가 바로 이 최수범 선수로 인해 나온 것이었기 때문이다. 테란 종족으로 플레이하면서 커맨드 센터와 배럭, 심지어 팩토리까지도 3개씩만 짓고, 전적마자 3으로 도배가 되어 있는데다가, 소속까지도 ‘삼’성전자 칸이라는 점이 스갤러들로 하여금 최수범 선수에게 관심을 갖게끔 만든 계기가 되었다고 할 수 있을 것이다.

갤러리의 ‘한빛★’이라는 인물에 의해 빠르게 시작된 이 부의금 모으기 행사는 공지에 모금글이 올라오면서 신속하게 진행되었다. 다음 날 ‘한빛★’양은 한양대학교 병원을 찾아 조문객으로 참석하였고, 스갤러들이 모아 만든 부의금을 전달하였으며, 스갤에 부의금 모금 통장 및 자신이 부의금을 전달하는 모습을 담은 사진을 게시하였다.

---

52) 말 끝마다 ‘삼’자를 붙여 ‘그랬삼’, ‘이랬삼’과 같은 식으로 사용된 유행어.

<그림 4-4> 인터넷 갤러리에 업로드된 부의금 모금 통장 사진



아이템명	가격	수량	총액
20061128바 CD하	₩3,000	21810	₩333,235
20061128바 CD이	₩5,000	23117	₩338,235
20061128바 행 제 바	₩3,300	11079	₩341,535
20061128C D 이	₩10,000	351	₩351,535
20061128현금 p m a n i a	₩15,000	2366	₩366,535
20061128인 터수범전수합내요	₩10,000	376	₩376,535
20061128인 터이	₩10,000	3187	₩386,535
20061128바 행이	₩3,000	14611	₩389,535
20061128인 터스갠어이구	₩5,000	12402	₩394,535
20061128바 행 앙	₩10,000	13583	₩404,535
20061128인 터달	₩10,000	15013	₩414,535
20061128바 행 최	₩5,000	15013	₩419,535
20061128인 터삼성향	₩5,000	14820	₩424,535
20061128C D 신	₩3,000	1427	₩427,535
20061128바 CD하	₩10,000	23649	₩437,535
20061128C D #001692289244	₩3,000	440	₩440,535

출처 : DC 인사이드 '스타크래프트 갤러리'(http://www.dcinside.com/)

2005년 8월에 발생한 「월드 오브 워크래프트」의 '레인섭 대규모 시위 사건'은 플레이어들이 게임 개발사에 대해 항의 시위를 한 사건으로 특징지을 수 있다. 이 사건은 서버의 진영별 인구 불균형으로 인해 제작사가 일방적으로 캐릭터를 다른 서버에 이주시켜 서버 인구수를 맞춘다는 정책을 발표한 것에 대해, 레인 서버의 플레이어들이 게임 속에서 모여 제작사에게 정책이 불합리하다며 시위를 벌인 사건이다. 이 사건은 순전히 제작사의 정책에 반대하기 위한 플레이어의 실천 사례라 볼 수 있다.

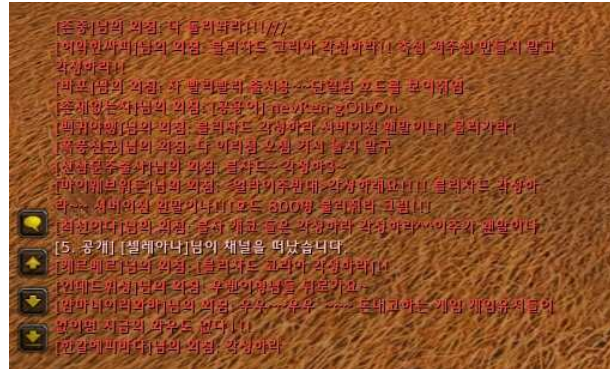
<그림 4-5> 웃을 벗고 일렬로 서서 시위행진을 벌이는 캐릭터들



출처 : 와우플레이포럼(http://www.playforum.net/wow/column.comm?action=read&iid=10151002&kid=4339&field=title&query=%EB%A0%88%EC%9D%B8%EC%84%AD)



#### <그림 4-6> 게임사에 대한 플레이어의 항의 목소리들



출처 : 와우플레이포럼(<http://www.playforum.net/wow/column.comm?action=read&iid=10151002&kid=4339&field=title&query=%EB%A0%88%EC%9D%B8%EC%84%AD>)

이 시위에는 당시 레인 서버 전체 동시 접속자 1,763명 중 무려 40%에 달하는 인원이 시위에 참여<sup>53)</sup>하여 행동을 같이 했다는 점에서 의의를 가진다. 플레이어들은 진영에 상관없이 옷을 제작해 맞춰 입고 얼라이언스 진영의 대도시 중 하나인 아이언포지 앞에 일렬로 입장하고 둥글게 모여 ‘외치기’를 통해 제작사에게 자신들의 입장을 당당히 요구했다. 물론 이들의 노력은 받아들여지지 않았으나, 많은 인터넷 게시판을 통해 이러한 사실을 확인한 「월드 오브 워크래프트」의 유저들은 그에 동참하는 많은 의견들을 제시하면서 담론을 형성하였다.

“서버이전 몇 시간 남지 않았군요. 금요일 계정 만료 후 아무것도 하지 않고 그저 멍하니 있습니다. 접속해서도 인던 한 번 가지 않고... 우리 썬 대규모 연합시위가 눈보라사에게 그제 일부 유저의 불만의 목소리로 치부될지 어떻게 끝을 맺을지 걱정이네요. 서버 이주가 끝나고 기쁜 마음으로 다시 게임을 할 수 있게 되면 좋겠네요.”

— 와우플레이포럼, ‘레인썬돌장군’의 글<sup>54)</sup>

53) 와우플레이포럼(<http://www.playforum.net/wow/column.comm?action=read&iid=10151002&kid=4339&field=title&query=%EB%A0%88%EC%9D%B8%EC%84%AD>) 참고.

54) 같은 사이트.

“가슴이 찡해오고 전율이 느껴지는건... 비록 온라인상 껌에서의 일이지만 우리가 발 담고 있는 현실에 있을 수 있는 일이란 생각 땀에 더욱 가슴이 아파오네요. 레인섭 여러분들 포기하지 마시구 절대 군주에 도전하시는 여러분의 정신에 격려의 박수를 보냅니다. xxxxxxxx.”

- 와우플레이포럼, ‘은파’의 글<sup>55)</sup>

이러한 사례는 독특한 정치성을 획득하며 사회적 맥락 안에서 의미를 가지게 된다. 이는 게임 속 세계가 그들에게 있어 현실의 세계와 맞닿아 있음을 의미하며, 나아가 그 속에서 일어나는 불합리한 사항들을 게임 내·외적 실천을 통해 개선해나가겠다는 의지를 표명하는 것이다. 그리고 그러한 의지를 실행시키고 그 실행이 현실로 이루어졌을 때 이는 또한 주체들에게 그 무엇과도 바꿀 수 없는 생산적인 즐거움을 제공해줄 수 있는 것이다. 이렇듯 게임 세계 내에 대한 관심에서 문제점 발견으로, 문제점 발견에서 그에 대한 해결책 모색으로 나아가는 과정 속에서 주체들은 새로운 정치적 실천의 가능성을 획득하게 된다.

---

55) 같은 사이트.

## 제 5 장. 요약 및 결론

디지털 게임에 대한 담론은 그것이 가진 사회·경제·문화적 영향력에도 불구하고, 게임 자체에 대해 논의하지 못하고 그것을 둘러싼 기술·경제적인 측면에만 주목해왔다. 2000년대에 들어 내러톨로지와 루돌로지 연구 경향이 등장하면서 게임 자체에 대한 논의가 본격화되었지만, 이들 역시 게임의 복잡하고도 다양한 현상에 가닿는 데에는 여전히 제한점을 가지고 있는 것이었다.

이에 본 연구에서는 디지털 게임을 새로운 ‘문화적 양식’으로 전제하고, 게임과 그것을 통해 생산되는 문화가 무엇이며, 그것들이 우리 일상에서 어떤 의미와 효과를 가지게 되는지 알아봄으로써 디지털 게임에 대한 기존의 논의를 확장하고자 하였다. 이 과정에서 특히 중점적으로 다루어진 것은 플레이 경험에 대한 부분으로, 플레이되기 전 디지털 게임 텍스트에 정태적으로 내재되어 있는 의미보다는 그것이 플레이어와 만나 일상생활에서 동태적으로 생산되는 의미에 대한 논의였다.

이러한 목적에 따라 본 연구는 크게 세 부분으로 구성되었다. 그 첫 번째로는 디지털 게임 연구의 지배적인 두 패러다임이라 할 수 있는 내러톨로지와 루돌로지 논의를 살펴보았다. 이는 내러톨로지와 루돌로지 논의의 흐름을 짚어보고 평가하여 새로운 논의의 기초가 되는 단서를 찾기 위한 것이었다. 내러톨로지와 루돌로지는 디지털 게임을 각각 ‘내러티브’와 ‘놀이’ 양식으로 고찰한 것으로, 디지털 게임 연구의 인문학적 가능성을 열었다는 점에서는 의의를 가지나 게임을 대상 혹은 텍스트로 간주했다는 점에서 한계를 지니고 있었다.

두 번째로 본 연구에서는 플레이어가 게임 텍스트를 플레이함으로 인해 어떤 경험들이 만들어지는지 살펴보았다. 본격적인 논의에 앞서 이 부분에서 먼저 밝히고자 했던 것은, 디지털 게임 플레이어의 주체로서 플레이어가 플레이에 있어 어떤 역할을 수행하며, 이러한 플레이어를 어떻게 규정할 수 있는지에 관한 내용이었

다. 이를 위해 구체적인 방법으로는 문헌 연구와 심층 인터뷰가 사용되었다. 특히 심층 인터뷰에서는 실제로 게임을 즐겨 플레이하는 준 프로급의 플레이어들과의 대화가 이루어짐으로써, 그들이 언급한 사항이 논의를 이끌어어나가는데 있어 구체적이고 실질적인 근거가 될 수 있게끔 하였다. 이를 통해 플레이어가 게임 플레이에 있어 독자, 시뮬레이터, 사회적 행위자의 역할을 수행하며, 실질적으로 게임을 플레이하는 행위자 혹은 창조자로서 이해될 수 있다는 결론을 이끌어 낼 수 있었다.

다음으로는 이러한 게임하는 주체로서의 플레이어가 만들어내는 플레이 경험이 어떤 메커니즘을 통해 작동하며, 어떤 의미들을 발생시키는지에 대해 ‘욕망’과 ‘즐거움’의 개념을 통해 풀어보았다. 여기에도 심층 인터뷰 내용이 동원됨으로써 욕망과 즐거움의 화두와 함께 언급된 이론적 논의들에 힘을 실어주었다. 결국 플레이어로 하여금 플레이를 하게끔 만드는 것은 현실 세계와 게임 세계에서 오는 괴리감을 메우기 위한 욕망이며, 플레이어가 게임 플레이에 많은 노력과 시간을 들이는 것은 플레이에서 오는 즐거움 때문이라 할 수 있었다.

마지막으로 본 연구가 살펴보고자 했던 부분은 게임 플레이가 확장되어 나타나는 실천문화로서의 디지털 게임 문화의 면모를 살피고, 그 사회적 의미에 대한 총체적인 이해를 얻는 것이었다. 이를 위해 ‘문화 구성체’ 개념을 이론적 바탕으로 삼고, 「스타크래프트」와 「월드 오브 워크래프트」의 두 게임을 둘러싼 인터넷 사이트를 분석하여, 온라인 게임을 중심으로 한 한국의 게임 문화에 대해 밝혀보고자 하였다. 본 연구가 게임의 콘텍스트에 중점을 두고 있지만 여기에서 특히 강조되었던 것은 ‘문화적 측면’에 관한 부분이었다. 이를 통해 디지털 게임 문화 구성체가 고유의 감수성과 정동성을 가지며, 내·외부에서 새로운 문화 실천으로서의 효과를 만들어낸다는 결론을 내릴 수 있었다.

이러한 점에서 본 연구는 기존 게임 연구의 지평을 넓히기 위한 첫 발을 떼고, 기존의 관점과는 차별적인 관점을 제시함으로써 향후 디지털 게임에 대한 다양한 논의 및 연구를 위한 전례를 제공했다는 점에서 의의를 가진다. 그럼에도 본 연구는 다음과 같은 점에서 한계점을 가진다.

첫째, 게임 문화 콘텍스트를 고찰함에 있어 문화적인 맥락에만 초점을 맞추므로써 게임 문화 내·외부를 둘러싼 다양한 정치·사회·경제적 맥락들을 고려하지 못했다. 게임 문화 역시 다른 문화처럼 정치·사회·경제적인 맥락과 함께 복합적으로 관계 맺으며 형성된 것이다. 따라서 이에 대해서는 좀 더 다양하고 복합적인 방법론과 함께 논의가 본격적으로 이루어질 필요가 있다.

둘째, 게임 문화 콘텍스트를 고찰함에 있어 한국, 그리고 온라인 게임으로 그 논의의 폭을 좁혀 좀 더 넓은 경향의 게임 문화에 대한 논의를 이끌어내지 못했다. 한국의 게임 문화가 그 어떤 다른 나라보다도 독특한 양상으로 전개되어 왔음에는 의심의 여지가 없으나, 한국의 게임 문화 역시 너무도 다양한 하부 문화와 양상을 가지고 있기 때문에 본 연구에서 논의한 게임 문화가 모든 공간적 차이를 초월하여 게임 문화를 설명해줄 수는 없다. 뿐만 아니라 게임 문화는 온라인 게임 외에 다른 플랫폼의 게임에서도 본격화되어 있다. 따라서 온라인 게임 문화가 다른 비디오 콘솔 게임 문화나 아케이드 게임 문화 등을 모두 포괄해줄 수는 없다.

셋째, 디지털 게임 문화에만 적용될 수 있는 새로운 방법론, 이론에 대한 제시를 구체적으로 하지 못했다. 본 연구에 사용된 방법론이나 이론이 오직 디지털 게임 문화에만 적용되는 것은 아니며, 이는 동시에 게임 문화 연구를 위한 방법론과 이론이란 도대체 무엇인가에 대한 질문으로 이어질 수 있을 것이다.

TV, 영화, 그리고 특히 인터넷과 다른, 게임에 대한 고유의 분석틀과 이론 정립이 아직 이루어지지 않은 상태에서 무분별한 기존 방법론 및 이론의 도입은 오히려 디지털 게임 문화 연구에 걸림돌이 될 수도 있다. 그럼에도 디지털 게임 고유의 이론 정립을 위해 기존 방법론이나 이론을 다각도에서 적용시켜보려는 시도는 또 한 편으로 반드시 필요한 작업이라 할 수 있다.

이러한 점들이 본 연구가 가지는 한계이지만, 이는 동시에 후속 연구의 주제에 대한 제안도 될 수 있으리라 본다. 이렇듯 다양한 스펙트럼을 가진 실천문화로서의 디지털 게임 문화는 앞으로도 지속적으로 사회적인 맥락에서 연구되어야 할 필요가 있다. 그저 늘 말에 그치고 말뿐 아니라 교훈적 엄숙주의의 구태를 벗어나지 못하고 있는 다양한 사회적 실천 주체들에 앞서 이미 스스로 그 능동성과 가

능성으로 ‘구별짓기’를 하고 있는 디지털 게임 문화구성체는 새로운 감수성과 사회적 효과의 접합 지점에 대한 모색을 숙제로 던져놓고 있다고도 볼 수 있다.

디지털 게임은 사회 속의 한 문화 양식이다. 그러나 그것은 그 자체로 하나의 문화와 사회를 형성한다. 그 안과 밖에서 다양한 주체들이 그것에 참여하고 그것과 관계 맺으며 플레이는 플레이 이상, 게임은 게임 이상의 것이 된다. 뿐만 아니라 디지털 게임 문화는 그것이 새로운 문화라서가 아니라 새로운 실천 형식과 효과를 가진 문화이기 때문에 가능성을 가지고 있다. 그 가능성을 찾아가는 것이 사회와 학계, 그리고 플레이어들에게 남겨진 과제이다. 가야 할 길은 아직 너무도 많이 남아 있고, 본 연구는 그 무한한 가능성의 길을 가는 작은 한 걸음이다.

## <참고자료>

### 1. 논문

- 노명우, 방희경, 강신규 (2005). “문화적 해석을 통한 게임과 청소년의 정체성 관계규명을 위한 시도”. 『한국게임산업저널』, 봄호(통권 8호), 8~31쪽.
- 박근서 (2003). “컴퓨터 게임 텍스트의 문화적 특성에 관한 연구 - RPG의 내러티브 구성을 중심으로”. 『한국언론학보』, 47권 3호, 223~250쪽.
- \_\_\_\_\_ (2005). “비디오게임과 문화연구”. 『한국게임산업저널』, 겨울호(통권 12호), 8~27쪽.
- 박동숙, 전경란 (2001). “상호작용 내러티브로서의 컴퓨터 게임 텍스트에 대한 연구”. 『한국언론학보』, 45권 3호, 69~106쪽.
- 윤태진, 나보라 (2005). “디지털 게임의 마법: ‘주체’와 ‘호명’의 환상”. 『한국게임산업저널』, 겨울호(통권 12호), 60~83쪽.
- 이건 (2001). “싸이버스페이스의 열린 공동체”. 『2001 싸이버스페이스 오디세이』. 서울: 창작과비평사. 118~140쪽.
- 전경란 (2003). “컴퓨터 게임의 이야기하기 양식에 관한 연구”. 『한국언론학보』, 47권 4호, 320~345쪽.
- Aarseth, Espen (2001). “Computer Game Studies, Year One”. *The International Journal of Computer Game Research*, 1-1, July 2001. [On-line] <http://gamestudies.org/0101/editorial.html>.
- \_\_\_\_\_ (2004). “Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation”. In Noah Wardrip-Fruin and Pat Harrigan (Eds.), *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge, MA: The MIT Press.

- Frasca, Gonzalo (1999). "Ludology Meets Narratology: Similitude and Difference between (Video) Games and Narrative". [On-line] <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>.
- \_\_\_\_\_ (2003a). "Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology". *The Video Game Theory Reader*. London: Routledge.
- \_\_\_\_\_ (2003b). "Ludologists Love Stories, Too: Notes from a Debate That Never Took Place". In Ludology.org [On-line] [http://www.ludology.org/articles/Frasca\\_LevelUp\\_2003.pdf](http://www.ludology.org/articles/Frasca_LevelUp_2003.pdf).
- Friedman, T. (1995). Making Sense of Software: Computer Games and Interactive Textuality. in Jones, Steve, ed., *Cybersociety: Computer-Mediated Communications and Community*. London: Sage Publication. pp.73~89.
- Jenkins, Henry (2000). "Video Games Shape Our Culture. It's Time We Took Them Seriously". *Technology Review*. [On-line] <http://www.geociies.cm/lgartclass/handouts/ArtfortheDigitalAge.html>.
- \_\_\_\_\_ (2004). "Game Design as Narrative Architecture". *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Juul, Jesper (1999). "A Clash between Game and Narrative". Master's Thesis. Institute of Nordic Language and Literature, University of Copenhagen.
- \_\_\_\_\_ (2000). "What Computer. Games Can and Cannot Do". Paper Presented at the Digital Arts and Culture Conference. Bergen. [On-line] <http://www.jesperjuul.dk/text/WCGCACD.html>.
- Kirksaether, J. (1998). *The Structure of Video Game Narration*. The Paper for the Digita Arts and Culture Confernce, Bergen.
- Klevjer, Rune (2005). "In the Defense of Cutscenes". In University of Bergen. [On-line] <http://www.uib.no/people/smkrk/docs/klevjerpaper.htm>.



- Mateas, Michael (2004). "A Preliminary Poetics for Interactive Drama and Games". *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Murray, Janet H. (2004). "From Game-Story to Cyberdrama". *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Perlin, Ken (2004). "Can There be a Form between a Game and a Story?". *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Thorhauge, Anne M. (2004). "Player, reader and social actor". Melbourne DAC Conference. [On-line] <http://www.socialstudygames.com>.
- Zimmerman, Eric (2004). Narrative, Interactivity, Play, and Games: Four Naughty Concepts in Need of Discipline. *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge, MA: The MIT Press.

## 2. 단행본

- 고길섭 (2000). 『소수문화들의 정치학』. 서울: 문화과학사.
- 원용진 (1996). 『대중 문화의 패러다임』. 서울: 한나래.
- 최유찬 (2002). 『컴퓨터 게임의 이해』. 서울: 문화과학사.
- 한혜원 (2005). 『디지털 게임 스토리텔링 - 게임 은하계의 뉴 패러다임』. 서울: 살림.
- 한국게임산업개발원 (2005). 『2005 대한민국 게임백서(상)』. 서울: 한국게임산업개발원.

- Babbie, Earl (2000). *The Practice of Social Research. 9th ed.* 고성호, 김광기, 김상욱 등 공역 (2002), 『사회조사방법론』, 서울 : 그린.
- Barthes, Roland (1973). *Le plaisir du texte*. 김희영 역 (1997). 『텍스트의 즐거움』. 서울 : 동문선.
- Caillois, Roger (1967). *Les jeux et les hommes : le masque et le vertige*. 이상률 역 (1999). 『놀이와 인간 : 가면과 현기증』. 서울 : 문예출판사.
- Crane, Julia G. & Angrosino, Michael V. (1984). *Field Projects in Anthropology Handbook a student*. 한경구·김성례 공역 (1994). 『문화인류학 현지조사 방법』. 서울 : 일조각.
- Csikszentmihalyi, Mihaly (1990). *Flow : the psychology of optimal experience*. 최인수 역 (2004). 『Flow : 미치도록 행복한 나를 만난다』. 서울 : 한울림.
- \_\_\_\_\_ (1996). *Creativity : flow and the psychology of discovery and invention*. 노혜숙 역 (2003). 『창의성의 즐거움』. 서울 : 북로드.
- Grossberg, L. (1992). *We Gotta Get Out of This Place : Popular Conservatism and Postmodern Culture*. Routledge.
- Herz, J. C. (1997). *Joystick Nation*. Boston : Little Brown.
- Huizinga, Johan (1950). *Homo Ludens*. 김윤수 역 (1998). 『호모 루덴스』. 서울 : 까치.
- Jennings, Pamela (1996). *Narrative Structure for New Media : Toward a New Definition*. Leonardo.
- Landow, George (1997). *Hypertext 2.0 : The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*. The Johns Hopkins U.P.
- Laurel, Brenda (1993). *Computer as Theater*. Addison-Wesley Professional.
- Murray, Janet H. (1998). *Hamlet on the Holodeck : The Future of Narrative in Cyberspace*. 한용환, 변지연 공역 (2001). 『사이버 서사의 미래 : 인터랙티브 스토리텔링』. 서울 : 안그라픽스.

Newman, James (2004). *Videogames*. London : Routledge.

森昭雄(모리 아키오) (2002). *ゲーム脳の恐怖*. 이윤정 역 (2003). 『게임 뇌의 공포』. 서울 : 사람과책.

### 3. 홈페이지

DC 인사이드 ‘스타크래프트 갤러리’ <http://www.dcinside.com/>

PGR21 <http://www.pgr21.com/>

네이버 카페 ‘메디브 서버 교육탐험대’ <http://cafe.naver.com/raidedu.cafe>

다음 카페 ‘임요환의 드랍쉽이닷’ <http://cafe.daum.net/dlfrk1236>

온게임넷 <http://www.ongamenet.com/>

와우섬게이트 <http://wow.somegate.com/>

와우인벤 <http://wow.inven.co.kr/>

와우플레이포럼 <http://wow.playforum.net/>

인벤 <http://www.inven.co.kr/>

인투더맵 <http://www.intothemap.com/>

플레이포럼 <http://www.playforum.net/>

한국e-Sports협회 <http://www.e-sports.or.kr/>

한스타 <http://innover.maru.net/hanstar>

### 4. 게임

「GTA : 바이스 시티(GTA : Vice City)」 (Rockstar Games, 2002)

「두 사람을 위한 테니스(Tennis for two)」 (BNL, 1958)

「둔 2(Dune 2)」 (Westwood, 1992)

「디아블로(Diablo)」 (Blizzard, 1996)  
「리니지 2(Lineage 2)」 (엔씨소프트, 2004)  
「반지의 제왕 : 왕의 귀환(The Lord of the Ring : The Return Of The King)」  
(EA, 2003)  
「삼국지(三國志)」 시리즈 (KOEI)  
「소닉 더 헛지혹(Sonic the Hedgehog)」 (SEGA, 1991)  
「슈퍼 마리오(Super Mario)」 (Nintendo, 1985)  
「슈퍼 마리오 선샤인(Super Mario Sunshine)」 (Nintendo, 2002)  
「스타크래프트(Starcraft)」 (Blizzard, 1998)  
「스페이스 인베이더(Space Invader)」 (Taito, 1978)  
「심시티(Simcity)」 (EA, 1989)  
「심즈(Sims)」 (EA, 2000)  
「알카노이드(Alkanoid)」 (Taito, 1986)  
「워크래프트(Warcraft)」 (Blizzard, 1994)  
「월드 오브 워크래프트(World of Warcraft)」 (Blizzard, 2005)  
「카운터 스트라이크(Counter Strike)」 (Valve, 2000)  
「테트리스(Tetris)」 (THQ, 1985)  
「파이널 판타지(Final Fantasy)」 시리즈 (Square-Enix)  
「팩맨(Pacman)」 (Namco, 1980)  
「퐁(Pong)」 (Atari, 1972)  
「하프-라이프(Half-Life)」 (Valve, 1998)