

게임문화진흥협의회 발족기념 세미나

게임문화의 정립과 게임의 사회적 역할 모색

일시 : 2002년 10월 14일 월요일 14:30-17:50

장소 : 교육문화회관 별관 3층 동강홀

게임문화진흥협의회

인 사 말

최근 문화콘텐츠산업은 사회적으로, 그리고 경제적으로 대단한 성장을 기록하였습니다. 특히, 게임산업은 콘텐츠와 기술이 접목된 분야로, 그 시장규모 면에서나 성장을 면에서나 크게 주목받고 있습니다.

그러나 이러한 산업적인 성장에 비해 게임에 대한 사회적 이미지는 여전히 저조한 상태이며, 최근 나타난 게임의 부작용에 대해 사회적인 우려가 증가하고 있는 상황입니다. 특히, 청소년을 중심으로 한 게임중독의 문제나 게임아이템에 대한 현금거래가 사회적인 문제로 부각되면서, 게임에 대한 부모의 우려와 청소년의 선호도가 점차 큰 격차를 보이고 있는 것이 현실입니다.

게임은 일시적인 문화유행이 아니며, 미래산업으로 육성해야 할 분야인 동시에 새로운 문화코드로서 향후 우리 사회의 문화활동에 광범위하게 영향을 미칠 것입니다. 이런 견지에서 볼 때, 게임의 건전한 이용 문화가 정립은 장기적으로 게임산업과 함께 문화콘텐츠 산업의 발전에 매우 중요한 요소라고 할 수 있습니다.

이러한 상황에서 게임의 사회문제적 현상에 대한 적극적인 대처로서 건전게임이용문화 정립과 게임에 대한 사회의 긍정적 인식을 제고하기 위해 <게임문화진흥협의회>는 발족하게 되었습니다. <게임문화진흥협의회>는 정부, 게임산업계, 학계, 시민단체, 관련 협회 등 사회 각계의 관심을 모아 설립되었으며, 건전게임이용문화의 확대와 게임에 대한 사회적 인식 제고를 위해 구체적인 사업을 추진할 것입니다.

오늘 게임문화진흥협의회 발족기념 세미나는 그 사업추진을 위한 첫번째 발걸음으로 기획되었습니다. 게임문화의 정립과 게임의 사회적 역할 모색을 위한 진지한 토론이 이루어져서, 게임산업의 발전과 게임문화의 정립을 위한 여러 가지 방안이 논의되고, 참여하신 여러분에게 유익한 시간이 되길 바랍니다.

게임문화진흥협의회 공동위원장

원광연 (KAIST 교수)

정영수(한국게임산업개발원 원장)

목 차

■ 1주제 <게임과 사회>

- 발제 원고 - 디지털시대의 게임 1
 - 1. 게임의 현실화, 현실의 게임화 1
 - 2. 전자 공간과 현실 공간의 중첩 현상 2
 - 3. 중첩 현상으로서 ‘놀이성’의 증대 6
 - 4. 디지털 서사(digital storytelling)
: 게임의 스토리텔링을 중심으로 11
- <게임과 사회> 토론 원고 16
 - 1. 디지털 시대의 게임의 위상과 의미 16
 - 2. 디지털 시대의 게임의 진화방향과 차세대 게임 21

■ 2주제 <게임과 세대>

- 발제원고 - 게임의 문화적 가치와 세대집단의 심리 30
 - 1. 사이버 공간 = 청소년 문화 공간 ? 30
 - 2. 세대 변화와 사이버 문화의 등장 31
 - 3. 사이버 세대와 기성 세대의 갈등 33
 - 4. 온라인 게임 세계와 그 이용자들 34
 - 5. 온라인 게임 세계의 심리학 37
 - 6. 온라인 게임과 현실공간의 관계: 도덕성 41
 - 7. 다른 세계 속의 다른 세대의 삶 44
- <게임과 사회> 토론 원고 47

■ 3주제 <게임과 윤리>

- 발제원고 - 디지털 시대의 게임과 윤리 51
 - 1. 들어가며 51
 - 2. 문화산업(CT)과 게임산업 53
 - 3. 자본주의와 산업윤리 56
 - 4. 게임산업과 게임윤리 57
- <게임과 윤리> 토론 원고 62

디지털 시대의 게임

최혜실(KAIST 인문사회과학부 교수)

I. 게임의 현실화, 현실의 게임화

< FIFA Worldcup 2002 Korea - Japan>이란 컴퓨터 게임이 있다. 2002년 한.일 월드컵을 완벽하게 재현했다는 점이 특징이다. FIFA에서 라이선스를 받아 실제 월드컵과 똑같이 선수, 유니폼, 경기장 등을 재현했고 모션 캡처 기법으로 선수들의 동작이 생동감 있게 재현되었다. 게임 외에도 세계적인 인기 선수들의 등장, 한일 월드컵에 대한 세계인들의 바램, 월드컵 해설을 맡은 강신우씨와 아나운서 전용준씨의 인터뷰가 첨가되어 있다. (<http://www.fifahero.com> <http://www.fifakorea.com>)

월드컵에 출전하는 32개국의 선수 명단과 개인의 능력치 등이 2002년 2월까지의 자료를 바탕으로 입력되어 있어 게이머들은 시뮬레이션 게임을 통해 현실 세계에서 우승을 점치기도 한다. (동아일보, 2002. 4.10. 반대로 현실에서 자기 팀이 패배했을 경우 게임에서 상대국의 능력치를 조작하여 설욕하기도 한다.)

전자의 경우 시뮬레이션 게임에서 한국의 16강 가능성이 높게 나왔고 심지어 8강 가능성이 점쳐지기도 했다. 이 경우 일종의 자기암시 때문에 선수들의 사기가 높아져서 현실에서의 우승 가능성에 영향을 미친다. 후자의 경우, 현실 세계에서의 불만이 그대로 가상 세계로 전이된다. 이 예는 게임이 현실과 밀접한 관련을 가지고 있음을 단적으로 보여주는 예이다. 게임의 몰입성은 이미 알게 모르게 우리 삶에 영향을 미치고 있어 이제 세계관의 수준에 이른 느낌이다. 본 발표에서는 게임의 세계관이 어떻게 현실과 밀접한 관련을 지니는지 살펴보면서 이제 단순한 놀이의 차원이 아닌 게임이 어떻게 하면 현실과 조화로운 관계를 맺을 수 있는지 살펴보고자 한다.

II. 전자 공간과 현실 공간의 중첩 현상

1. 현대 사회의 시뮬라크르(simulacre) 현상

시뮬라크르(simulacre)란 실제로는 존재하지 않는 대상을 존재하는 것처럼 만들어

놓은 인공물을 지칭한다. 시뮬라크르는 흉내, 모방과 혼동되기도 하는데 이것은 실수이다. 흉내를 내기 위해서는 반드시 흉내를 낼 원 대상이 있음을 의미한다. 그러나 이런 베끼기는 제 1, 혹은 제 2열에 속하는 시뮬라크르, 전통적인 재현 체계 속의 이미지이다. 시뮬라크르는 흉내낼 대상이 없는 이미지이며 이 원본 없는 이미지나 그 자체로서 현실을 대체하고 현실은 이 이미지의 지배를 받게 된다. (장 보드리야르(하태환 역), 시뮬라시옹, 민음사, 1992, pp. 9-10.) 박물관이나 민속촌의 모형들을 보고 관광객들은 옛날 사람들이 살았던 곳이라고 생각하지만 실제로는 민속촌이라는 시뮬라크르가 관광객들에게 그때 그 곳을 상기시킨다.

보드리야르는 이 개념을 놀랄 만큼 빨리, 정확하게 파악했지만 그 의미를 직시하지는 못했다. 가짜가 현실을 지배하는 사회라면 그 사회가 현실인 것이다. 모든 사람이 믿는 거짓은 진실이다. (최혜실, 디지털 시대의 문화 읽기, 소명, 2001, pp. 186-187.)

이 시뮬라크르의 개념은 가상의 세계, 놀이의 세계와 일의 세계의 경계가 모호해지는 현대 사회의 단면을 단적으로 보여주는데 그 극단적인 예가 오타쿠이다.

2 시뮬라크르의 세계와 가상 인간(Homo Virtuens)

너와 연애하고 싶다/너의 입술 속으로 혀를 집어넣으며/구체적으로 섹스하고 싶다// 섬세한 바늘 끝으로/깊은 계곡을 탐험하여 건져 올리던 유혹의/은빛 금속성의 원반 위에 새겨진 비밀의 욕망//전원 스위치를 올리면/온몸에 충전되는 힘/건드리기만 해도 나의 성감대는//예민하게 반응한다(이하 생략)

이 시는 하재봉의 <비디오/콤팩트 디스크>이다. 영상 시대에 사람들은 사람들과 접촉하여 소통하는 시간보다 비디오, TV, 컴퓨터 등 각종 영상 매체, 디지털 매체와 소통하는 시간이 더 많아졌다. 이 형상이 심해지면서 게이머, 게임 제작자 등은 컴퓨터와 성적으로 관련된 꿈을 꾸는 경우가 많아지고 있다고 한다. (에티엔 바랄(송지수 옮김), 오타쿠-가상세계의 아이들, 문학과 지성, 2002, pp. 21-22.)

그것은 우리 무의식의 가장 은밀한 욕망이 꿈에 드러나는 방식과 같은 것으로 그만큼 디지털 매체가 인간과 밀접한 관계를 지니고 있음을 의미한다.

이들은 사람보다 기계에 친밀감을 느끼고 나아가 자신의 반려자라도 같은 기계와 손잡고 살 날을 꿈꾸는 인류를 우리는 호모 비르투엔스, 오타쿠라고 한다. 호모 사피엔스는 현실의 세계와 대면하면서 경험을 쌓고 지식을 늘어갔다. 반면 호모 비르투엔스에게 현실 세계는 골치아프고 반복적이며 별로 소용에 달지 않은 존재일 뿐이다. 그들은 가상의 세계에서 우주 비행사, 축구 선수, 스타가 됨으로써 손쉽게 현대의 영웅들이 체험하는 온갖 재미와 영광을 누리기를 원한다. 그들은 TV나 컴퓨터 게임이 제공하는 이미지에 매혹된 현대판 나르시시스이다.

오타쿠라고도 불리는 이들은 일정한 직장도 없으며 연애나 결혼, 재테크에 관심이 없을 뿐더러 그것을 알지도 못한다. 그러나 이들은 어떤 하나, 예를 들면 컴퓨터

게임이나 만화의 주인공, 가수에 대해 온갖 정보들을 알고 있다. 숭배하는 스타가 머리 모양을 바꾸면 그들은 앞을 다투어 헤어스타일을 흉내내고 스타가 실연 등으로 자살이라도 하면 수십 명 정도는 한꺼번에 고층 아파트에서 뛰어내린다. 그 스타가 언제 태어났는지 좋아하는 음식은 무엇인지 데뷔할 때 부른 곡명은 무엇인지 줄줄이 꿰고 있으며 그 지식이 많으면 많을수록 오타쿠 세계에서는 존경의 대상이 된다.

자신이 좋아하는 스타에 관련되는 것이면 무엇이든 모으고 만화나 게임에 나오는 인물들의 복장을 하는 축제를 열기도 한다. 스타를 주인공으로 만화를 그리기도 하고 소설을 쓰기도 한다. 대부분 아마추어들이지만 간혹 걸작들이 탄생하기도 한다. 가이낙스(Gainax)사는 오타쿠들이 설립한 기업으로서 <프린세스 메이커>나 <에반겔 리온> 같은 빅 히트 상품들을 만들었다. 역시 오타쿠가 오타쿠의 마음을 이해하는 모양이다.

어찌하여 이런 종류의 인간이 탄생하게 되었는가? 오타쿠의 종주국인 일본의 경우 극심한 사회 경쟁이 주요 원인이다. 일본의 입시 지옥의 악명이 가히 세계적인 라는 것은 우리도 잘 아는 사실이다. 대학 입학 경쟁이 치열한 한국에서도 상상을 초월할 만큼 일본 학생들은 유치원 다닐 때부터 꼭 짜여진 공부 일정에 시달려야 한다. 여기에 적응하지 못하는 젊은이들이 멀티미디어의 세계 속에 도피하여 그곳에서 산다는 것이다.

그러나 더 중요한 원인은 바로 그 멀티미디어 매체에 있다. 우리는 네트워크에서 소통하면 할수록 현실적으로 덜 만난다. 사람들이 정보 고속도로를 다니면 다닐수록 현실의 고속도로는 텅 비게 되는 것이다. 실제로 네트워크 게임의 경우, 게이머들은 가상세계에서는 한치의 양보도 없이 냉혹한 경기를 펼치지만 실제 세계에서는 만날 필요도 없는 사이이다. 이처럼 가상세계의 몰입이 심화되면 될수록 현실 세계에 가상 세계의 논리를 구축하려는 경향이 나타나게 된다. 정보통신과 매체의 탄생과 발전은 이처럼 인간의 의식을 변모 시키고 나아가서는 이 세상을 살아가는 방식마저 변화시키는 것이다.

이제 오타쿠들은 단지 가상 세계로 들어가 그 세계의 주인공이 되는데서 그치지 않는다. 그들은 현실 세계에 살면서 자신의 가상 세계에서의 사고방식과 행동으로 현실을 만들어 나간다. 예를 들어 오타쿠들은 펜진 박람회인 코미케에서 펜진 잡지 행사와 코스프레 행사를 한다. 그러나 우리 모두가 사실은 조금씩 오타쿠들이다. 영상매체, 특히 디지털 매체는 그 상호 작용성, 시청각성 때문에 대단한 몰입성을 지니고 있다. 때문에 이 몰입의 정신 상태는 현실 세계에까지 유지된다.

최근 게임의 중독성에 대한 연구가 활발하다. 일반적으로 중독은 몰입의 정도가 과다해 무언가에 대해 강박적으로 의존하게 되고 내성이 생겨 사용시간이 지속적으로 증가하며 이에 따라 금단증상이 나타나 사회생활을 지속할 수 없는 상태를 말한다. (유승호 외, 게임 몰입증의 현황과 대처 방안, ((재)게임종합지원센터, pp.10-13.)

그러나 게임 중사용자의 주요 특징을 살펴보면 자신감과 집중력의 향상, 인터넷, 외국어 실력의 향상, 게임 제작 경험의 증가, 정보통신 관련 분야에 대한 흥미 증가 등 긍정적인 요소도 만만치 않은 것으로 나타나있다. (위의 글, p 68.)

즉 중독증은 자라나는 청소년에 대한 기성세대들이 과잉보호, 자신의 가치관에 입각한 판단의 경향도 다분히 있기 때문에, 가치판단을 떠나서 다시 고찰될 필요가 있다. 예를 들어 현실 감각이 없다는 것은 게임 중독자들이 지금까지와 다른 현실 대응을 한다는 뜻인 것이다.

우리는 조금씩 중독자들, 오타쿠들인지도 모른다. 예를 들어 지하철에서 만화를 볼 때, 사람들은 역구내에서 만화 잡지를 사서 잘 읽은 뒤 역을 나가면서 휴지통에 버린다. 그것은 일상 속에서 맛보는 한바탕의 상상 세계이며 잘 짜여진 제도 속에서 훑힌 한 자락의 시간이고 군중 속에서 수집되는 일말의 개인주의이다. 즉 우리는 일상의 내내는 아니지만 대부분 일상의 한 부분에서는 오타쿠적인 가상 속에서 살고 있다.

이 성향이 일반적이 되면 될수록 점차 가상 공간의 놀이적 속성을 생활 공간에 적용시키려는 경향이 증대된다. 그리하여 보드리야르가 주장한 시뮬라크르의 세계가 전개되는 것이다. 그 전형적인 예가 e-factor이다.

Ⅲ. 중첩 현상으로서 ‘놀이성’의 증대

1. 현대 사회와 오락의 경제학

라스베가스가 중국 본토의 경이로운 경제 성장률을 능가했다는 놀라운 보고가 있다. 그만큼 자동차도 철강도, 금융 서비스도 아닌 엔터테인먼트가 새로운 경제의 견인차로 자리잡고 있다는 증거이다. 영화, TV, 대중음악, 스포츠 관람, 놀이공원, 라디오, 카지노, 잡지, 신문, 책, 어린이용 성인용 장난감, 등등의 분야에서 엔터테인먼트는 이제 소비자 경제의 중요한 기준이 되었다. (마이클 J. 울프(이기문 역), 오락의 경제, 리치북스, 2000, pp. 20-21.)

메가플렉스는 엔터테인먼트 경제가 공간에 어떤 방식으로 확산되는지 보여주는 좋은 예이다. 거대한 쇼핑몰과 놀이공원, 은행 등이 한 지역에서 도심을 형성하며 구매와 소비행위에 오락성을 증대 시키고 있다. 사람들은 물건을 사면서 놀이감을 타고 즐기며 돈을 찾고 나서 영화를 본다. 캘리포니아의 창고형 할인매장 온테리오 밀스에는 214개의 점포와 실내 동물원, 아이스 링크, 입체 영화관이 공존해 있다. (위의 책, pp. 25-27.)

사람들은 쓸모있는 상품을 사기보다 자신의 꿈과 감성을 만족시키는 것을 구매하려고 한다. 사람들을 매혹시키는 것은 상품의 사용가치나 교환가치가 아니라 그 상

품에 스며 있는 이야기이다. (롤프 엔센(서정환 옮김), 드림 소사이어티, 한국 능률협회, 2000 참조.)

사람들은 놀이 공간으로 화해버린 메가플렉스를 거닐며 그 공간 속의 캐릭터로, 주제로, 플롯으로 각자의 위치를 점하고 있는 이야기들을 구매하고 있다. 최초의 드림 소사이어티 기차는 오리엔트 특급이라는 이름으로 비엔나와 이스탄불 사이를 운행하고 있다. 이 기차는 한 장소에서 다른 장소로 이동하려고 타는 기차가 아니다. 이 기차는 옛날의 매력, 샴페인과 캐비어, 낭만이 있는 옛 이야기가 붙어있는 기차이다. 표 값도 싸지 않다. 낭만과 매력이 수송료보다 더 비싸다. (위의 책, p. 66.)

이렇게 현대 사회의 공간 전체가 놀이의 그것으로 화해버린 이유가 고작 부와 여가 시간이 늘어난 때문일까? 뒷장에서든 여러 증거와 현상들을 보이겠거니와 현실이 놀이 공간으로 변하게 된 가장 큰 이유는 영상의 폭격이 우리에게 몰입성을 증가시켰기 때문이다. 한갓 소설에 몰입했던 근대인들은 일상의 공간에서 곧 정신을 차리고 이성적으로 일을 처리할 수 있었고 어른이 되었을 때 꿈을 버릴 수 있었으나 이제 영상의 폭격에 세뇌된 가상인간 들은 놀이의 세계를 현실에 적용하려는 경향을 지닌다. 이 경향 때문에 이야기가 들어 있는 상품에 열광하는 것이다. 즉 자신이 일상에서 만나고 체험하고 사용하는 물건들, 공간, 사람들을 가상에서 겪은 이야기로 구성하고 싶은 것이다.

2. 놀이 공간의 확산

1) 놀이의 정의와 특징

놀이에 대한 호이징하의 정의는 다음과 같다.

그러므로 형식이라는 각도에서 보면 놀이는 허구적인 것으로서 일상생활 밖에 있음에도 불구하고 놀이하는 자를 완전히 사로잡을 수 있는 자유로운 행위로 간단히 정의할 수 있다. 그것은 어떠한 물질적 효용도 없는 행위로서 명확하게 한정된 시간과 공간 속에서 행해지며 주어진 규칙에 따라 질서 정연하게 진행되는 데 기꺼이 자신을 신비로 둘러싸거나 아니면 가장을 통하여 평상시의 세계와는 무관하다는 것을 강조하는 집단관계를 생활 속에 생기게 한다. (로제 카이와(이상률 옮김), 놀이와 인간, 문예출판사, p. 26.)

그런데 호이징하의 오류는 놀이를 현실과 분리하고 있다는 점이다. 그는 현실/놀이, 이성/감, 어른/어린이를 분리한 후자가 전자를 살찌우는 자양분이라고 보고 있다. 그런데 최근의 현상을 살펴보면 후자가 전자의 영역을 넘나들며 오히려 우위를 점하고 있는 것을 볼 수 있다. 감성이 이성을 능가하며, 어린이가 소비의 주역으로 떠오르고 있고, 생필품 산업보다 놀이 산업이 고도의 부가 가치를 지닌다.

그 가장 큰 원인의 하나가 앞서서도 밝혔듯이 가상성의 증대에 있다. 몰입의 정도가 심하지 않은 소설을 읽고 사람들은 감동을 하나 일상으로 돌아와서는 이성에 입각하여 살 수 있었다. 소설 중독증에 걸린 나머지 풍차를 보고 이야기 속의 거인으로 착각하여 뛰어든 라만차의 돈키호테는 정신병자 취급을 받았으나 요즈음의 가상현실 중독자들은 풍차를 거인으로 만들어 버린다. 우리는 현실 공간에 테마파크를 만들어 애니메이션, 영화, 게임의 놀이 공간을 현실 세계 속에 구축한다. 그리고 그런 식의 놀이적 속성은 우리 삶에, 우리가 쓰는 모든 생필품 속에 은밀하게 스며들어 와 있다.

2) 놀이 공간 확산의 예 : 월드컵과 한국 사회

2002년 한국에서 개최된 월드컵은 술한 화제를 뿌리며 막을 내렸다. 8강 진출의 신화를 이룩했으며 무엇보다도 한국인들의 단합의 모습을 보였다는 점에서 한국 역사의 획을 그은 사건으로 평가된다. 그런데 이 평가의 근거에 아직까지 축구라는 놀이 자체의 분석은 없는 실정이다.

축구는 전형적인 경쟁 놀이이며 따라서 내가 참여하는 이야기라 할 수 있다. 축구의 스토리텔링은 특이하다. 원래 축구는 놀이이다. 11명의 축구 선수가 상대방의 11명의 축구 선수와 전반전, 후반전의 기간 동안 발로 공을 차서 상대방의 골대에 공을 넣는 경쟁 놀이라 할 수 있다. 이 경우 참여하지 않는 사람의 흥미는 반감되는데 그것은 마치 컴퓨터 게임하는 모습을 팔짱 끼고 바라보는 것과 같은 이치라고 할 있다.

그러나 현대 축구 경기에는 관람객의 참여 효과를 극대화하는 여러 장치가 있다. 첫째, 스토리텔러로서의 아나운서와 해설자이다. 그들은 선수의 행동을 낱낱이 이야기해준다. 예를 들어 경기 초반부터 선수들이 과감하게 태클하는 모습을 언급하면서 그 의도와 효과를 분석하기도 한다. 물론 이 설명과 분석은 단조롭지 않다. 고사성어와 비유들이 등장하며 경쾌한 목소리로 해설자에게 자문을 구하기도 한다. 공을 넣었을 때는 정말 기쁜 듯 목소리를 높이고 공을 놓쳤을 때는 정말 안타까운 듯 소리를 지르면서 축구를 보는 관람객의 입장에서 감정이입을 한다. 이들은 소설 속의 화자나 판소리의 창자(唱者), 무성영화의 변사의 역할을 한다.

관람객도 경기에 수동적으로 임하지 않는다. '붉은 악마' 응원단을 조직해서 빨간 티셔츠, 페이스 페인팅으로 퍼포먼스를 연출한다. 경기장 밖의 응원도 마찬가지이다. 별로 관계 없는 나라까지 서로 편을 갈라 응원하고 노래 부르며 손뼉 친다. 바흐친의 다성성(polyphony) 이론처럼 축구는 해설자, 선수, 관람석의 관객, 관람석 밖의 관객이라는 다중적인 등장인물들이 상호작용하면서 연출하는 하나의 이야기라 할 수 있다.

그런데 이 스토리텔링은 발달된 정보통신에 의해 전세계로 확산된다. 시대 곳곳의 대형 전광판과 세계에 방영되는 위성방송으로 일상의 공간은 삼시간에 놀이 공

간으로 변모한다. 수 백만 명이 시청 앞 광장에 모일 수 있었던 것도 대형 전광판의 힘이었다. 멀티미디어의 거대한 이미지의 폭격은 전세계를 축구의 놀이 공간으로 만들어버렸다. 벤키의 닭벼슬 머리와 토티의 바람 머리는 젊은이들의 머리 스타일을 선도하고 있고 스타들이 착용하는 시계, 귀걸이, 선글라스가 유행을 탄다. 젊은 여성들은 축구화와 운동 팬츠를 착용하고 거리를 활보한다. 일상의 전공간이 축구장으로 화한 형국인 것이다. 미디어의 위력에 몰입된 사람들이 일상의 공간에 축구라는 놀이의 법칙을 적용시킨 것이다.

3. ‘무선성(wirelessness)’과 놀이성

무선 플랫폼의 대표적인 형태인 한국의 이동전화 가입자수는 2000년 10월 말 현재 2천6백47만 명으로 이미 유선전화 가입자수 2천 1백85만 명을 넘어섰다. 이 수치는 1997년 가입자 수의 약 4배에 해당하는 것으로서 97년부터 99년까지 매년 두 배 가까운 증가 추세를 보여주는 것이다. (배진한, 이동전화의 총족과 대인커뮤니케이션 매체로서의 이동전화의 적합성 인식한국언론학보 제45호(2001, 가을), p. 161.)

특히 이동전화는 단순히 송신자와 수신자간의 대화 수단에 그치고 있지 않다. 음성, 텍스트, 그래픽, 데이터 심지어 동화상까지를 전송, 배포할 수 있는, 매스미디어와 유사한 다목적 커뮤니케이션의 수단이다. (위의 글, p. 163.)

한국인들은 이동전화 이용으로부터 어떤 총족을 얻고 있는가에 대해 재미있는 결과가 있다. 첫째, 음악등을 다운 받거나 노래방 이용, 인터넷 검색 등 오락적 요소, 둘째, 친지들에게 소식을 전하거나 안부를 묻기, 셋째, 예약, 주문 등 거래, 넷째, 약속을 급히 정하는 등 즉시 접속, 다섯째, 프라이버시 등의 다양한 항목들이 있는데 다 첫 번째 요인이 전체 변량을 가장 많이 설명하고 있다. 무선통신이 즉시 접속 등 통신에 무게중심이 있다기보다 놀이의 요인이 많다는 사실을 알 수 있다. 또 통신의 경우에도 친지들과 친밀감을 확인하는, 즉 같이 이야기하고 노는데 중점이 주어지고 있다.

이런 현상들은 이미 우리의 생활 속에 가시화하여 나타나고 있다. 이제 우리들은 거리에서, 직장에서, 지하철에서 핸드폰으로 통화하는 사람들의 모습을 당연하다는 듯이 바라보게 되었다. 사람들은 핸드폰으로 통화만 하는 것이 아니라 문자 메시지로 친구와 통신을 하기도 하고 게임을 즐기기도 한다. 사람들은 핸드폰을 들면 뻔뻔스러울 정도로 주위를 의식하지 않는다. 지하철역에서 옆의 사람을 의식하지 않은채 멀리 있는 친구와 대화를 하기도 하고 인터넷과 접속하여 필요한 정보를 수집하기도 하며 게임을 즐기기도 한다.

이제 가상 공간은 컴퓨터 속이 아니라 우리가 사는 공간 전체가 되어 버렸다. 전에는 전용선이 있는 컴퓨터에 다가가야 얻을 수 있었던 대부분의 정보를 이제 핸드

폰을 통해서 얻을 수 있다. 이제 인터넷 전용선은 허공으로 확산되어 우리를 둘러싸고 있다. 컴퓨터상에서 정보를 검색하는 것을 흔히 네비게이팅한다고 말한다. 정보의 바다를 헤엄치는 인간의 모습이 상징적으로 담겨 있는 단어이다. 그런데 이제 우리는 우리 몸 자체가 허공에 던져져 정보의 바다를 헤엄치고 있는 형국이 된 것이다. 오늘 이 시간에 지하철 공간에서 내가 관계맺고 있는 사람은 옆자리의 승객이 아니다. 나는 먼 곳의 누구와 통신하며 관계를 맺고 있다. 나는 가상 공간의, 어디에도 없는 공간의 어느 곳에 자리잡고 있는 정보를 끄집어내어 관계 맺고 있다.

어느 장소를 가도 우리는 허공 속에서 정보를 불러내어 소통할 수 있다. 삼라만상 어느 곳에도 신이 깃들어 있으며 시도 때도 없이 주술로 그 귀신들을 불러내어 소통하는 무당처럼, 우리는 오늘도 신들린 듯이 허공을 향해 주문을 외운다. “나는 링크한다 고로 존재한다”가 아니라 “나는 통신한다, 고로 존재한다”가 아니라 “나는 나를 링크시킨다, 고로 존재한다”의 경지에 이른 우리들, 이는 전자문화 이전의 시대(unwired)를 거쳐 전자문화 이후의 시대(wireless), 포스트 하이퍼텍스트 시대를 살아가는 우리의 실상이다.

그런데 이 무선통신의 과정에서 사람들이 가장 즐기는 것은 ‘놀이성’이다. 따라서 범박하게 말하면 우리는 무선통신에 의해 일상의 공간을 놀이의 공간으로 확산시켰다고 볼 수 있다. 이 무선성의 시대에 게임은 어떻게 변해갈 것인가?

IV. 디지털 서사(digital storytelling)

: 게임의 스토리텔링을 중심으로

1. 유선 게임의 스토리텔링

디지털 스토리텔링이란 컴퓨터 상에서 일어나는 모든 서사행위, 웹상의 상호작용적인 멀티미디어 서사 창조들을 말한다. 여기에는 텍스트 뿐 아니라 이미지, 음악, 목소리, 비디오, 애니메이션 등을 포함한다. 그것은 오늘날의 디지털 기술을 사용하지만 기본적으로 이야기, 인물, 미스터리 등 서사형식으로부터 나온 것이다.

기술에 대한 인간 중심적인 인식과 새로운 디지털 도구의 창조적이고 잠재력 있는 정교한 인식 사이에 균형감각이 디지털 스토리텔링의 관건이다. 이 예술 형식의 실행자는 그들의 디자인에 정보를 주는 서사예술(시, 스토리텔링, 연극, 소설, 수필, 영화)에 대해 높은 식견을 지니는, 컴퓨터 상에서 창조적 작업을 하는 사람을 포함한다. 좋은 이야기는 어떤 매체에서든지 공헌한다.

(<http://www.mercurycenter.com/svtech/news/special/storytelling/story.htm>

<http://www.rit.edu/~kgm7551/digitalist/WhatisDS.html>)

디지털 스토리텔링은 대체로 4개의 분야로 나눌 수 있는데 첫째, 네트워크 문학,

둘째, 하이퍼텍스트 문학, 셋째, 컴퓨터 게임, 넷째, 인터랙티브 영화와 홀로그램 등 가상현실로 나눌 수 있다. 그중 게임의 스토리텔링을 프로프(V. Propp)의 민담이론과 그레마스의 행위항 범주, 기호 사각형에 의해 분석한 바 있다. (최혜실, 게임의 서사학, 현대소설연구 제 16호, 2002. 6, 한국현대소설학회, pp. 365-383.)

인물 유형은 주동적 인물과 반동적 인물, 골렘형 인물로 분류되며 시점은 소설 및 영화와는 또 다른 제3의 유형의 창안되고 있음을 발견했다. 사실주의와 각성의 미학에 입각한 근대문학과는 달리 환상성과 재미의 미학으로 구성되고 있음이 특징이다.

지면관계상 길게 인용하지 않겠거니와 요컨대 유선게임은 신화나 민담 등 우리가 전통적으로 생각하는 이야기 유형에 의해 정확히 분석된다.

2. 무선 게임의 스토리텔링

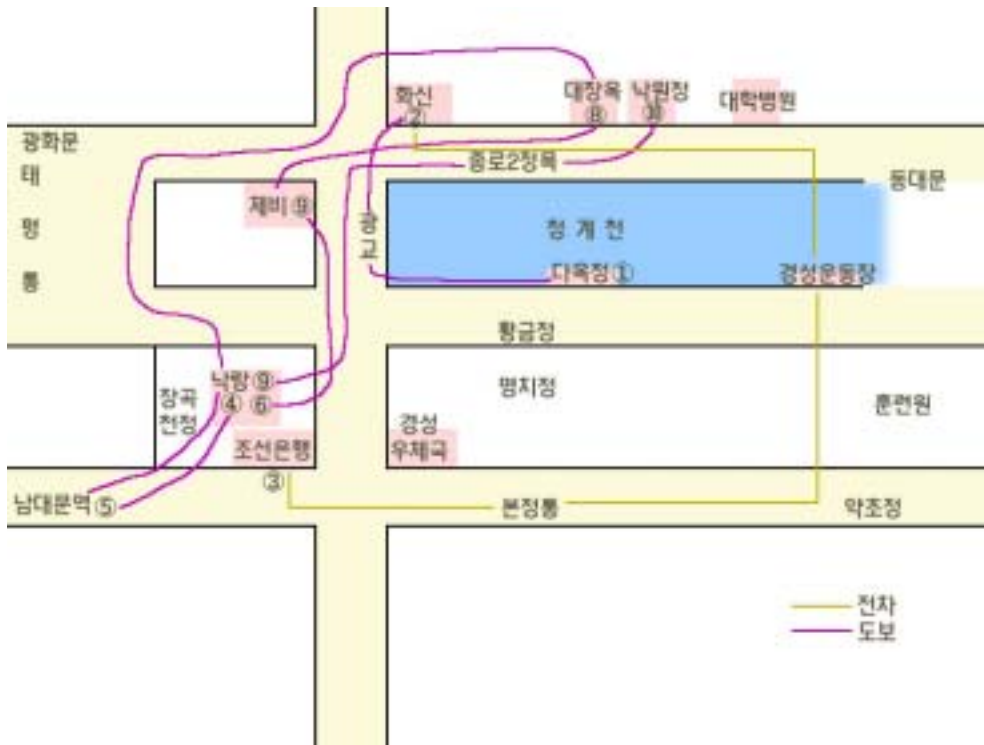
최근 게임 시장에서 모바일 게임의 비중이 커지고 있다. (유승호, 모바일 게임 산업 동향과 발전방안 연구, 게임종합지원센터 게임연구소, 2001. 5, p. 12.)

지금은 핸드폰 중심이지만 무선 플랫폼의 통합으로 급속히 발전할 것이며 컬러 액정과 GIF 지원으로 그 효과와 시장은 더욱 확산될 전망이다. 지금까지 유선 게임은 1인용 단순 게임에서 대화형 게임, 네트워크 게임, 가상현실로 발전해왔고 모바일 게임도 그 방향으로 발전하고 있는 추세이다. 그러나 아무리 액정 화면이 발달하더라도 유선 컴퓨터 화면이나 업소의 아케이드 게임보다 소형일 수밖에 없으므로 현란한 그래픽, 음향효과로 인한 가상현실의 효과를 보기는 어려울 것이다.

따라서 모바일 게임은 종래의 유선 게임과는 다른 방향의 스토리텔링을 구사해야 한다고 본다.

지금 모바일 게임 이용자는 유선 게임에 비해 연령대가 높은 편이며 여성 이용자가 많다. 그리고 밀폐된 공간에서 게임을 즐기기보다 친교 과정에서 게임을 즐기는 경우가 많다. 요컨대 모바일 게임은 화면 속으로 침잠해 들어가는 방식보다 외부 현실의 맥락과 연계해서 활용되는 경우가 더 많은 것이다. 따라서 스토리텔링의 방식도 유선 게임의 그것과는 달라야 하며 달라질 것이다. 여기에 모바일 게임에 적합한 스토리텔링의 구조를 하나 제시하려고 한다.

한국의 본격적인 심리소설 <소설가 구보씨의 일일>은 소설가 구보가 1930년대 경성 공간은 하루동안 산책한 여정을 담은 작품이다. 현실의 자극이 어떤 연상을 일으키고 그것이 다시 회상이라는 심리 반응으로서 의식의 흐름을 일으키는 전형적인 심리소설이다.



자극	연상	반응
1. 자전거	귀	병원에 갔던 일 회상
2. 행인	눈	병원에 갔던 일 회상
3. 전차노선도 교외 명	한적함	자신의 고독
4. 대학병원 건물		연구실에서 정신병 공부하는 친구
5. 승객	훈담	생활, 행복, 과거 연애 회상
6. 카페손님		대인관계에 대한 미로
7. 행인의 건장함	자신 몸의 쇠약	어린시절 독서 체험
8. 어린애 울음	죄악의 자신	벗의 애정행각 회상
9. 전보배달자전차	편지	집에서 편지받을 어머니 회상
10. 경성우체국		좋은 소식
11. 여금의 여름		여금모집광고를 보고 온 아낙네

도표 왼쪽의 자극의 종류를 살펴 볼 때, 군중(2,6,7,8,11), 교통기관(1,3,9), 건물(4,10)의 세요소로 범주화되고 있다. 이 세 요소는 도시를 이루는 대표적 존재들이다. 산업사회의 도시화 과정에서 쏟아져 나오는 정보, 문명은 한 개인이 감당할 수

없는 방대하고 복잡한 양태를 가지게 된다. 도시 공간을 거닐 때 개인은 대중 교통 수단과 군중, 빌딩들을 결코 종합적으로 감지할 수 없다. 다시 말해서 그 건물이 언제, 어떻게 세워졌으며 그 기능은 무엇인지 군중이 성장 배경, 성격, 능력 등을 정확하게 파악할 수 없기 때문에 막연한 덩어리로 느껴지게 된다. 이처럼 사물에 대해 구체적인 지식이 없이 그것을 대할 때 사람들은 두려움, 충격 등을 느끼게 되는데 그 충격으로부터 자기를 방어하기 위해 기계적인 기억 속으로 안주한다. 그냥 아무 생각 없이 수동적으로 교통신호를 지키거나 기계적으로 운전을 하는 경우가 여기에 해당한다. 그러나 한편으로는 통일적 자아를 유지하기 위해 사람들은 종합적 기억, 순수 기억으로 나아간다. 도시의 익명성에 맞추어 도시의 자극을 자신이 과거에 겪었던 경험으로 풀이하고 종합하려는 순수의식을 발동하여 과거를 회상하는 것이다.

현대인은 도시 산책의 과정에서 스마트폰을 휴대하고 다닌다. 그들은 도시의 온갖 자극들을 받으며 그 자극에 대해 어떤 연상을 하고 그 반응으로 스마트폰을 들고 통화하거나 게임을 한다. 인터넷은 일종의 집단지성(collective intelligence)으로 작동한다. 좀 과격하게 말하면 사람들은 자신의 정보를 인터넷에 넣고 다니면서 수시로 접속한다. 스마트폰으로 그 인터넷에 언제 어디서나 접속할 수 있다. 그것은 사람들이 자신의 두뇌를 공공의 장소에 놓고 때에 따라 꺼내 쓴다고 비유할 수 있을 정도이다.

따라서 스마트폰 게임의 스토리텔링은 실제의 거리 정보-예를 들어 실제 서울 거리의 정보를 자극의 요소로 삼고 그 자극에 사람들이 연상을 하여, 핸드폰의 게임으로 반응을 보이게 하는 이야기 구조는 확실히 유효하다. 종래 심리 소설에서 주인공이 자신의 기억의 데이터베이스에 저장되어 있었던 과거의 경험들을 회상하는 것과 같은 방식으로 게이머들은 스마트폰의 데이터베이스에 저장되어 있는 스토리텔링을 나름의 방식으로 길어 올리게 하는 것이다.

<디지털 시대의 게임> 토론

최동성(천안대학교 정보통신학부 교수)

I. 디지털 시대의 게임의 위상과 의미

본 논문에서는 시뮬라크르 현상을 바탕으로 디지털 시대의 게임에 대한 위상과 의미를 분석하고 있다. 시뮬라크르란 실제로 존재하지 않는 대상을 존재하는 것처럼 만들어놓은 인공물을 지칭하는 것이라는 의미에서 컴퓨터 게임을 시뮬라크르로 이해하고 있다. 또한 본 논문에서는 시뮬라크르의 개념은 가상의 세계, 놀이의 세계와 일의 세계의 경계가 모호해지는 현대 사회의 단면을 단적으로 보여주는데 그 극단적인 예가 오타쿠라고 제안하면서 컴퓨터 게임을 이용하는 사용자를 오타쿠의 한 형태임을 제시하고 있다. 그래서 오타쿠의 특성을 가진 사용자들은 컴퓨터 게임이 제공하는 시뮬라크르의 세계에서 마치 현실의 생활을 하는 것 같은 착각을 하게 되며, 이를 통해 컴퓨터 게임 속의 세계가 진짜이며, 현실의 세계가 가상의 세계인듯 착각하며 살아간다고 지적하고 있다. 그래서 그들은 가상 세계로 들어가 그 세계의 주인공이 되고자 노력하며, 또한 현실 세계에 살면서 자신의 가상 세계에서의 사고 방식과 행동으로 현실을 만들어 간다고 제안하고 있다.

이러한 시뮬라크르 현상은 현재 컴퓨터 게임을 통해 발생하는 여러 가지 현상들을 매우 잘 설명해 준다고 생각한다. 예를 들어 논문에서도 지적했듯이 컴퓨터 게임에 대한 중독 현상이나 컴퓨터 게임에 등장하는 다양한 캐릭터를 모방하려는 플레이어의 행태(코스프레)등은 결국 컴퓨터 게임이 제공하는 가상의 시뮬라크르가 마치 현실로 착각하는 오타쿠의 모습으로 이해할 수 있다. 따라서 본 토론자 역시 본 논문의 저자가 제시했던 것처럼 디지털 시대의 컴퓨터 게임 때문에 발생하는 현재의 상황은 시뮬라크르 현상으로, 그리고 컴퓨터 게임을 이용하는 플레이어가 보여주는 행태는 결국 오타쿠의 특성으로 이해할 수 있음에 동의한다.

하지만 본 토론자는 시뮬라크르 현상과 오타쿠의 특성을 바탕으로 디지털 시대의 게임을 이해함에 있어 한가지 의문점을 갖게 되었다. 그것은 바로 왜 사람들은 시뮬라크르가 제공하는 가상의 세계에 몰입하게 되는가?, 왜 사람들은 오타쿠가 되고자 하는가?이다. 본 논문에서는 이 질문에 대한 답으로 사람들은 쓸모 있는 상품을 사기보다 자신의 꿈과 감성을 만족시키는 것을 구매하려고 하며, 상품의 가치나

교환가치가 아니라 그 상품속에 스며 있는 이야기가 사람들을 매혹시킨다고 밝히고 있다. 그래서 (이야기의 주된 표현으로서의) 영상의 폭격이 우리에게 시뮬라크르의 세계에 더 몰입하게 만든다고 주장하였다. 즉 사람들이 시뮬라크르가 제공하는 가상의 세계에 몰입하는 이유는 멀티미디어가 제공하는 이야기 때문이라는 것이다. 그렇다면 왜 사람들은 쓸모 있는 상품을 사기 보다 자신의 꿈과 감성을 만족시키는 것을 구매하려고 하는 것일까? 왜 사람들은 영상의 폭격에 의해 제공되는 상품에 스며 있는 이야기에 매혹되는 것일까?

본 저자의 첫번째 질문은 만약 사람들이 상품에 스며 있는 이야기에 매혹되지 않는다면, 과연 영상의 폭격이 지금처럼 컴퓨터 게임을 시뮬라크르화 시켰을 때, 과연 사람들은 이 시뮬라크르를 마치 현실처럼 받아드리는 오타쿠로 살고자 할 것인가? 이다. 즉 왜 사람들은 이야기에 매혹되어 게임이 제공해 주는 시뮬라크르를 현실로 받아들이려 하는 오타쿠로 살아가는가 것일까?

본 토론자 역시 이 질문에 대한 답을 찾고자 노력하고 있다. 이유는 바로 이 질문에 대한 답을 찾지 못한다면 왜 사람들은 컴퓨터 게임을 계속해서 이용하는가? 그래서 컴퓨터 게임을 어떻게 만들어야 할 것인가?에 대한 중요한 답을 찾지 못하기 때문이다. 본 토론자는 지금까지의 연구 결과를 살펴 볼 때 이 질문에 대한 답을 찾기 위해서는 다음과 같은 두 가지 이론에 주목해야 한다고 생각한다.

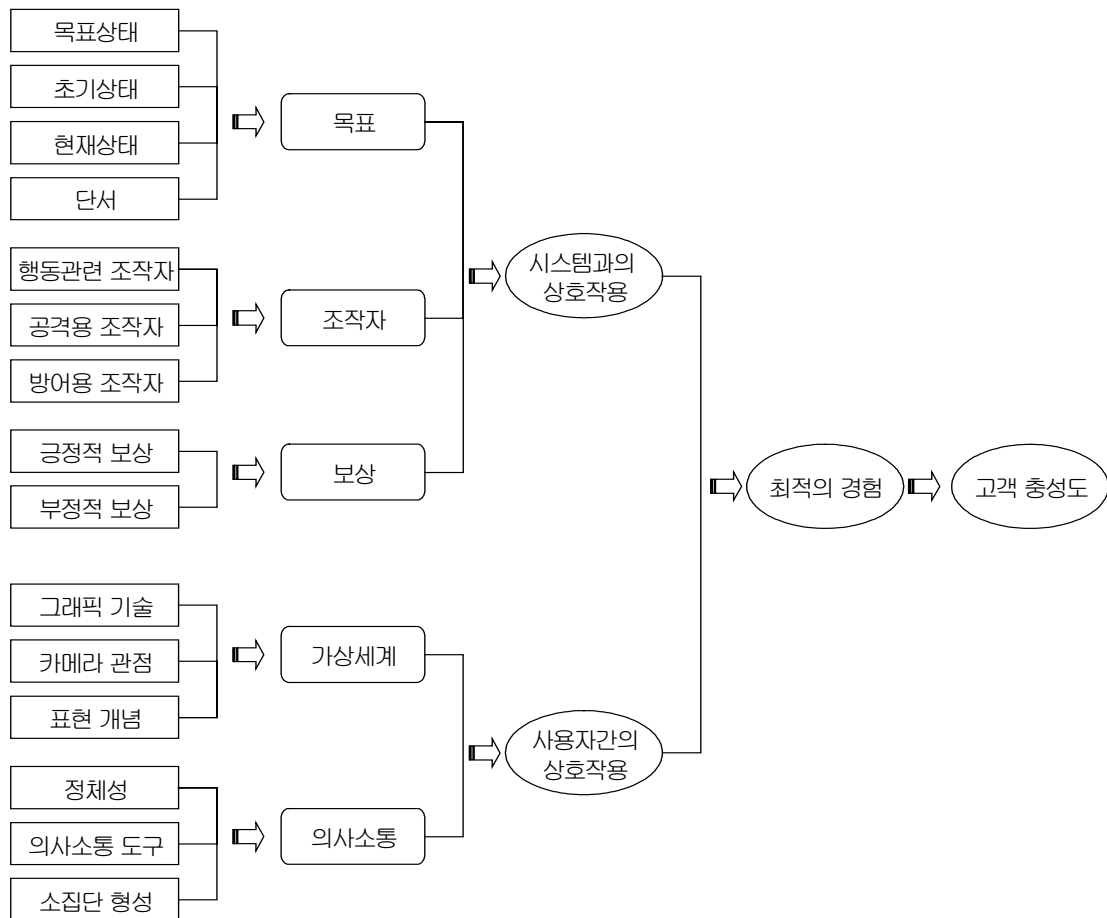
- 어떤 행동을 통해 얻은 경험이 사람들이 원하는 내재적 보상(Intrinsic Reward), 특히 컴퓨터 게임에서는 즐거움(Enjoyment)이라는 내재적 보상을 제공해 줄 수 있을 때, 이 경험을 최적의 경험(Optimal Experience)하며, 사람들은 이러한 내재적 보상이 제공되는 최적의 경험을 하기 위해 자기 목적적인 행동(Autotelic Activity)을 시도한다(Flow Theory).
- 인간은 외부환경이 제공해 주는 정보를 처리하는 정보처리 시스템이며, 인간은 이를 위해 외부환경으로부터 정보를 받아들이는 지각시스템, 내부에서 생각, 판단, 기억과 같은 정보를 처리하는 역할을 담당하는 인지시스템, 손이나 입 등을 통해 외부 환경을 정보를 제공하거나 반응을 보이는 운동시스템으로 구성되어 있다. 따라서 경험을 한다는 것은 인간이 가지고 있는 이 세가지 하부시스템을 이용하여 외부환경에서 제공해 주는 정보나 내부에서 재생산해 낸 정보를 처리해 가는 과정이라고 할 수 있다 (Information Processing Theory).

첫번째 이론으로 살펴 볼 때, 본 토론자는 논문에서 지적했던 제품이 제공해 주는 이야기는 스토리(Story)라기보다는 오히려 경험(Experience)이라고 해석하는 것이 옳바르다고 생각한다. 즉 사람들은 제품이 제공해 주는 경험, 그 중에서 최적의 경험에 매혹된다는 것이다. 그래서 사람들은 이 최적의 경험을 계속 유지하기 위해서

이 제품을 계속해서 이용하고자 하는 자기 목적적인 행동이 유발하게 되는 것이다.

그렇다면 제품은 무엇을 통해 경험을 제공해 주는 것인가? 그것은 바로 제품을 이용하는 과정에서 사람들은 다양한 정보들을 이해하게 되고, 이러한 정보들이 제품 이용과 관련된 경험으로 이해되기 때문이다. 즉 사람들은 제품을 이용하는 과정에서 다양한 정보처리를 하게 되며, 이를 통해 제품이 제공해 주는 경험을 이해하게 된다는 것이다.

이 두 가지 이론을 정리해 본다면, 사람들은 제품을 이용하는 과정에서 수집된 다양한 정보를 처리하고 이 과정을 통해 다양한 경험을 얻게 되는데, 특히 이 경험이 사용자들에게 즐거움이라는 내재적 보상을 제공해 줄 때 사람들은 이 최적의 경험을 유지하기 위해 제품을 계속 이용하고자 하는 행동을 보인다는 것이다[그림 1 참조]. 즉 처음에는 사용자가 최적의 경험을 제공 받고자 하는 자기목적(Autotelic) 때문에 제품을 이용하고자 하는 행동이 유발되며, 이 행동에 따른 내재적 보상이라는 최적의 경험을 하게 되면, 이 상태를 계속 유지하기 위해 제품을 계속 이용하게 된다는 것이다. 이러한 생각이 어찌면 논문에서 지적했던 제품이 제공해 주는 이야기에 매혹되는 이유가 아닐까.



[그림 1] 정보처리에 따른 경험(상호작용), 최적의 경험, 고객 충성도와 의 관계

그렇다면 왜 디지털 시대에 컴퓨터 게임이 더 중요한 위상을 갖게 되는가? 그것은 영상매체가 제공해 주는 정보가 일반매체보다는 더 풍성하기 때문이다. 특히 영상매체로 이루어진 다른 제품, 예를 들어 영화나 애니메이션보다도 컴퓨터 게임이 더 중요한 위상을 갖는 이유는 이 정보들을 수동적인 자세로 받아들이기 보다는 능동적인 자세에서 받아들이기 때문에 더 많은 정보를 더 자유롭게 처리할 수 있기 때문이다. 이것이 바로 컴퓨터 게임이 제공해 주는 상호작용의 매력인 것이다.

II. 디지털 시대의 게임의 진화방향과 차세대 게임

1. 디지털 시대의 게임의 진화를 위한 출발점: 최적의 경험

많은 사람들이 이 주제에 대한 정답을 알고 싶어한다. 물론 본 토론자 역시 이 주제에 대한 답을 찾고자 많은 노력을 하고 있다. 하지만 이 주제에 대한 정답을 찾기라는 것은 그렇게 쉬운 일은 아닌 것 같다. 만약 이 주제에 대한 답을 안다면, 그래서 정답에 맞게 새로운 게임을 만들 수만 있다면 아마 엄청난 돈을 벌 수 있을 것이다. 그렇다면 지금의 교수라는 직위를 계속 유지할 이유가 있겠는가? 만약 그 답을 안다면 지금이라도 당장 교수라는 직위를 버리고 게임 회사를 만드는 것이 오히려 더 행복한 삶을 살 수 있는 이유가 될지도 모른다.

그럼에도 불구하고 본 토론자가 이 주제를 다루고자 하는 이유는 컴퓨터 게임의 미래를 밝게 하기 위해서는 많은 사람들이 이 주제에 대해 깊은 고민을 해야 한다는 생각에서 함께 그 고민의 출발점을 찾아보고 싶어서 이다. 따라서 앞으로 다룰 내용은 이 주제에 대한 정답보다는 이 주제에 대한 정답을 찾기 위해 우리는 무엇을 고민해야 하며, 어디에서 출발해야 할 것인가에 대한 제안이라고 할 수 있다.

먼저 본 주제에 대한 정답을 찾지 못하는 이유로서 컴퓨터 게임을 바라보는 시각의 문제점을 들고자 한다. 그 동안 컴퓨터 게임을 개발하는 많은 사람들이 범했던 오류는 컴퓨터 게임을 단순한 기술 조합으로 인식하는 점이다. 즉 컴퓨터 게임을 개발하기 위해 사용되는 기술이 기존의 기술보다 훌륭하기만 하면 사람들에게 더 큰 즐거움을 줄 수 있고, 그래서 많은 양의 제품을 판매할 수 있을 것이라는 잘못된 믿음 때문에 이 주제에 대한 정답을 찾고 있지 못하다는 것이다. 예를 들어 2D 형태의 컴퓨터 게임이 만들어지던 당시 3D 그래픽스에 관련된 새로운 이론들과 알고리즘, 그리고 그래픽 디자인 기술이 개발되었을 때 많은 사람들이 3D 기술을 이용해서 컴퓨터 게임을 만들면 많은 사람들에게 즐거움을 많이 줄 수 있을 것이라 예측했다. 물론 몇몇 3D 기술을 채용한 제품이 많은 사람들에게 인기를 얻었던 것은 사실이다. 하지만 현재 최고의 인기를 누리고 있는 블라자드사의 스타크래프트를 생각해 보자. 이 게임은 과연 3D 기술을 채용하고 있는가? 스타크래프트와 비슷한 류의 게임 중에서는 탁월한 3D 기술을 채용한 게임들도 많이 출시되었다. 하지

만 그 인기는 스타크래프트가 누리고 있는 인기를 넘어서지는 못했다. 최근 들어 네트워크의 발달에 힘입어 국내에서 개발되고 있는 온라인 게임들이 많은 사람들로 부터 사랑을 받고 있다. 그래서인지 요즘 게임을 개발한다는 업체들의 대부분은 온라인 게임을 개발하고 있다. 아마도 온라인 게임을 개발하고 있는 대부분의 업체들이 지금도 네트워크(또는 온라인)에 관련된 새로운 기술만 개발할 수 있다면 다른 업체의 제품보다 더 많은 인기를 얻을 수 있을 것이라 생각하고 있을 것이다. 하지만 현재 출시된 온라인 게임 중에서도 예전에 개발되었던 그래서 지금의 네트워크 알고리즘에 비해 기술력이 떨어지는 게임임에도 불구하고 많은 사람들의 인기를 누리고 있는 온라인 게임들도 많다. 반대로 새로운 온라인 기술을 채용하고 있음에도 불구하고 아직도 사람들에게 잘 알려져 있지 않은 게임들도 많이 있을 것이다. 이는 온라인 기술의 발전이 게임의 인기를 결정하지 않는다는 것을 잘 설명해 주는 예이다. 만약 이 점에 대해 동의하지 않는다면, 잠시 PS2용 게임의 인기를 생각해 보자. PS2용 게임은 네트워크 기능을 전혀 제공하고 있지 않다. 그럼에도 불구하고 전세계 게임 시장에서 중요한 위치를 차지하고 있다. 이는 새로운 온라인 기술의 채용보다는, 아니 네트워크 기능을 채용하지 않아도 사람들에게 인기를 얻는 게임을 만들 수 있다는 점은 결코 컴퓨터 게임의 인기가 기술력에 의한 것이 아님을 잘 설명해 준다.

그렇다면 도대체 컴퓨터 게임의 인기를 결정하는 요인은 무엇인가? 디지털 시대의 게임은 어떤 형태로 발전해야 할 것인가? 그래서 차세대 게임은 어떤 형태로 만들어져야 할 것인가? 앞에서도 이야기 했지만 정답은 모른다이다. 하지만 이미 우리는 이 정답을 찾을 수 있는 방법을 알고 있다. 단지 우리 스스로 이것이 정답을 찾기 위한 출발점이라는 사실을 인식하지 못했을 뿐이다. 정답을 찾을 수 있는 출발점은 바로 그 동안 많은 게임 리뷰어가 해 왔던 장르구분이다. 장르란 무엇인가? 장르의 결정은 결코 기술력이 중심이 되지 않았다. 기존의 장르 구분은 사용자들이 게임을 플레이하는 스타일, 즉 컴퓨터 게임을 통해 사용자에게 제공하는 경험의 몇 가지 패턴을 분류해 놓은 것이다. 예를 들어 슈팅 게임은 특정 물체의 접근을 피하고, 근거리에 있는 물체를 미사일이라는 도구를 이용해서 맞추는 형태의 경험을 제공해 주는 게임이다. 즉 게임 시스템이 제공해 주는 정보를 사람이 가지고 있는 눈과 같은 지각시스템을 통해 받아 들이고, 이를 뇌의 대부분을 차지하는 인지시스템이 물체의 위치를 분석하고, 한 물체의 이동을 통해 때로는 두 물체를 일치하게 놓거나 때로는 두 물체가 일치하지 않도록 하는 인지과정을 수행하는, 그리고 손이라는 운동시스템을 통해 이 행동을 가능한 한 빨리 수행하려는 경험을 제공해 줄 수 있는 형태의 게임을 슈팅 게임이라고 한다. 퍼즐게임이라는 장르는 주로 물체의 모양이나 위치를 정확하게 맞추는 경험을 제공해 주는 게임 형태라고 할 수 있다. 한편 전략시뮬레이션의 경우에는 게임이 제공해 주는 다양한 정보를 바탕으로 현재의 문제점에 가장 적합한 해결책을 찾아가는 경험을 제공해 주는 장르라고 할 수 있다.

결국 컴퓨터 게임의 장르를 구분한다는 것은 컴퓨터 게임을 통해 어떤 형태의 경험을 사용자들에게 제공할 것인가를 결정하는 것이라고 할 수 있다. 그리고 다양한 장르처럼 컴퓨터 게임이 제공해 주었던 다양한 경험들이 많은 사람들로 하여금 계속해서 컴퓨터 게임을 즐기도록 만든 주요한 요인이라고 생각할 수 있다.

따라서 컴퓨터 게임이 처음 만들어 졌을 때의 유일한 장르에서 출발하여 현재는 과거의 슈팅장르부터 스포츠 시뮬레이션, 전략 시뮬레이션, 액션 RPG와 같은 다양한 장르의 게임이 만들어지고 있는 기존의 컴퓨터 게임의 발전사를 이해한다면, 그리고 이러한 장르의 변천사가 결국 컴퓨터 게임을 통해 사용자에게 제공하고자 하는 경험 패턴의 발전사와 동일하다는 점을 이해한다면, 결국 차세대 게임은 기존의 장르가 제공해 주지 못했던 새로운 형태의 경험 패턴일 것이라는 사실을 쉽게 이해할 수 있을 것이다. 즉 지금까지 컴퓨터 게임이 제공해 주지 못했던, 하지만 많은 사람들이 즐거움이라는 최적의 경험을 얻을 수 있는 새로운 형태의 경험 패턴이 바로 차세대 게임의 형태이며, 디지털 시대의 게임의 진행방향이 될 것이다. 아마도 그 중의 하나가 논문에서 지적했던 모바일과 게임 플레이어가 위치한 지역 정보를 활용한 새로운 형태의 경험을 제공해 주는 게임이 될 수도 있을 것이며, 최근 많은 연구가 되고 있는 체감형(특히 지각시스템의 청각, 촉각, 후각을 통해 외부 정보를 입력 받고, 이를 처리하는 형태의) 게임이 될 것이다.

그렇다면 과연 컴퓨터 게임이 제공하는 경험의 형태만이 컴퓨터 게임의 인기를 결정하는 것 일뿐, 컴퓨터 게임을 구현하기 위한 기술력은 아무런 의미도 없는 것인가? 그럴지는 않다. 본 토론자가 주장하고자 하는 내용은 단지 좋은 기술을 사용했기 때문에 인기 있는 게임이 될 수 있다는 기술력의 충분조건이 아니라, 인기 있는 게임을 살펴 볼 때, 좋은 기술력으로 개발되었다는 기술력의 필요조건이 옳바른다는 것을 주장하고자 하는 것이다. 즉 인기 있는 게임은 좋은 기술력으로 구현되지만, 기술력 자체가 게임의 인기를 결정하지 않는다는 점이다. 그 이유는 바로 영상매체가 가지고 있는 정보의 풍요도라는 이론에서 찾을 수 있을 것이다. 즉 동일한 경험 형태를 제공하는 게임이라고 했을 때, 텍스트 기반으로 하는 것보다는 2D 그래픽 기반으로 컴퓨터 게임을 개발하는 것이 사용자들에게 더 많은 정보를 제공해 줄 수 있으며, 또한 이 정보를 바탕으로 더 높은 양질의 경험을 할 수 있다는 것이다. 물론 동일한 경험 형태를 제공하는 게임이라면 3D 그래픽 기술을 이용하는 것이 더 많은 정보를 사용자에게 제공하기 때문에 이 게임을 이용하는 사용자에게 더 쉽게 최적의 경험을 제공해 줄 수 있을 것이다.

사실 PC용 게임 중에서 혼자서 할 수 있는 형태의 게임(Stand alone)보다는 네트워크 기능이 추가된 게임(Network Game/Online Game)이 더 인기가 있는 이유도 사실 기술력의 필요조건에 따른 것이다. 아마도 PC방에 가서 아직도 스타크래프트를 하고 있는 사용자와 대화를 해 본다면, 아마도 스타크래프트가 지금까지 재미있는 이유는 네트워크 기능이 없는 미션을 하거나 혼자서 여러명의 컴퓨터와 게임을 하기

때문이다. 즉 일정한 패턴을 가지고 있는 AI와의 대결은 일정 시간이 지나면서 매번 동일한 경험을 제공해 주지만, 네트워크로 연결된 사용자는 매번 게임을 할 때마다 새로운 형태의 전략을 경험할 수 있기 때문이며, 이점이 매체의 정보 풍요도에 의한 게임 인기를 결정지을 수 있는 원인이라고 할 수 있다.

결론적으로 말해서, 디지털 시대의 게임의 진화방향과 차세대 게임의 형태는 사용자들이 게임을 통해 어떤 경험을 하고자 하는지, 그래서 사용자들이 원하는 경험을 제공해 주기 위해 어떤 새로운 장르의 게임을 개발해야 할 것인지에 의해 결정될 것이다.

2. 플랫폼의 특성을 고려한 차세대 게임

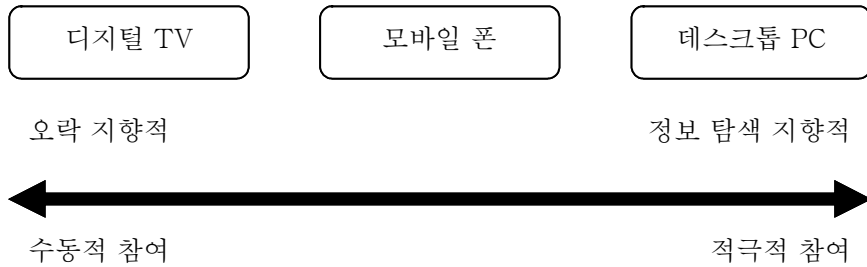
본 논문에서는 디지털 서사: 게임의 스토리텔링을 중심으로라는 주제로 차세대 게임으로서 무선 게임의 중요성을 강조하고 있으며, 이와 더불어 무선 게임의 형태로 적합하다고 생각되는 무선 게임의 스토리텔링에 대한 의미와 예를 제시해 주었다. 본 토론자 역시 차세대에는 무선 게임이 게임 시장에서 중요한 위치를 차지할 것이라는 점에서는 부정하지 않는다. 또한 본 논문에서 제시했던 상황정보를 고려한 형태의 무선 게임의 스토리텔링 역시 본 토론자가 생각하기에도 무선게임에 적합한 형태의 스토리텔링이라고 생각한다. 따라서 본인은 이 부분에 대해 비평을 하기 보다는 본 논문에서 다루지 못하고 있는 부분을 추가적으로 설명하는 것이 본 토론을 좀 더 의미 있는 토론으로 유도할 수 있을 것이라 생각한다.

앞에서는 미래의 게임 진화 방향을 이해함에 있어서 사용자의 경험이 우선되어야 한다면, 이 절에서는 게임 진화방향에 따른 차세대 게임을 이해하기 위해서는 게임 실행하게 되는 플랫폼의 특성을 이해하는 것을 출발점으로 제시하고자 한다. 플랫폼의 특성을 중심으로 차세대 게임을 이해한다는 것은 결코 플랫폼이 가지고 있는 기술적인 한계점을 의미하는 것이 아니다. 사실 기술의 한계점 때문에 게임 소프트웨어의 형태가 결정되고, 그래서 사용자에게 제공될 경험의 형태가 결정된다면 아마도 이는 사용자의 경험이 우선되어야 한다는 첫번째 사실에 유배되기 때문이다. 따라서 본 토론자는 플랫폼의 특성을 출발점으로 하자는 의미를 게임을 실행할 수 있는 플랫폼의 본질적 특성에 대한 의해라고 규정짓고 싶다. 즉 아무리 플랫폼에 대한 새로운 기술이 개발된다 할지라도 플랫폼이 가지고 있는 본질적인 특성은 변화되지 않는다는 것을 의미한다.

최근 한 연구에 의하면, 디지털 콘텐츠를 운용할 수 있는 플랫폼으로써 디지털 TV, 데스크톱 PC, 모바일 폰을 제시하고 있다. 디지털 콘텐츠의 한 형태인 게임 역시 이 세가지 플랫폼 중 하나를 게임 실행 환경을 사용할 것이라고 생각한다. 따라서 본 토론자는 이 세가지 플랫폼의 특성에 대해 살펴 보고, 이를 바탕으로 차세대

게임의 형태에 대한 제안을 할 것이다.

먼저 플랫폼을 이용하는 사용자 측면에서 플랫폼의 특성을 살펴 보자. 사용자 측면에서 플랫폼의 특성을 확인한다는 것은 사용자들이 이 플랫폼을 통해 어떤 일들을 하고자 하는지, 그래서 어느 정도의 참여도를 바탕으로 플랫폼을 이용하는지를 알아 보는 것을 의미한다.



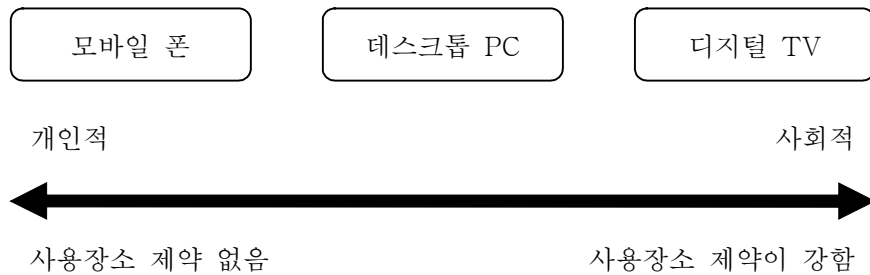
[그림 2] 사용자의 참여(Activity) 정도와 사용 목적(Purpose)

그림 2에서 제시되었듯이 데스크톱 PC의 경우 사용자는 적극적인 자세로 플랫폼을 이용하는 경향이 보인다. 이는 플랫폼을 사용하는 과정에서 복잡한 문제들이, 또는 복잡한 작업들이 발생한다 할지라도 사용자는 이 작업들을 능동적인 대처한다는 것이다. 게임의 예를 든다면, 게임이 제공하는 각 종 명령들이 많이 제공된다 할지라도, 그래서 다양한 키를 조작해야만 게임을 할 수 있다 할지라도 데스크톱 PC를 사용하는 게임 플레이어는 이러한 점들에 대해 크게 신경 쓰지 않는다는 점이다. 반대로 디지털 TV의 경우 사용자들은 플랫폼을 이용하는 자세에서 수동적인 자세를 취하고 있다. 이는 디지털 TV, 즉 비디오 게임에서 사용해야 할 명령들이 너무 복잡하거나 키 조작이 어렵게 만들어져 있다면 게임 플레이어는 게임이 너무 어렵다고 생각하여 더 이상 게임을 이용하지 않는다는 것이다. 모바일 폰의 경우 사용자의 참여도가 비디오 게임보다는 좀 더 적극적이지만 데스크톱 PC보다는 소극적이다. 따라서 복잡한 작업을 통해서 사용자에게 즐거움을 제공할 수 있는 게임이라면 데스크톱 PC용 게임을 개발하는 것이 바람직하고, 소극적인 자세로 게임을 이용하더라도 사용자에게 즐거움을 제공할 수 있는 게임이라면 비디오 게임기용 게임으로 개발하는 것이 바람직할 것이라 생각된다.

한편 플랫폼을 사용하는 사용 목적을 살펴 보면, 데스크톱 PC의 경우 정보 탐색 지향적인 행태를 보이고 있지만, 디지털 TV의 경우 오락 지향적인 사용 목적을 가지고 있다. 이는 데스크톱 PC의 경우 적극적인 인지과정 처리, 예를 들어 전략적인 면이나 복잡한 문제 해결을 통해 즐거움을 찾고자 함을 의미하며, 비디오 게임기의 경우 눈으로 보고 즐기는 과정과 단순한 문제 해결 과정, 예를 들어 영화 같은 동영상이나 잘 짜여진 스토리를 기반으로 한 게임과 지각과정을 통해 들어온 정보에 따

큰 운동 시스템의 빠른 반사작용을 이용한 게임, 간단한 퍼즐 게임을 통해 즐거움을 얻고자 한다는 것을 의미한다. 따라서 복잡한 문제 해결을 요하는 게임이라면 데스크톱 PC용으로 게임을 개발하는 것이 바람직하며, 화려한 동영상과 튼튼한 스토리를 기반으로 한 게임이라면 데스크톱 PC용 게임 보다는 비디오 게임기용으로 개발하는 것이 바람직하다고 생각한다.

두번째로 플랫폼의 환경적 측면을 살펴 봄으로써 차세대 게임의 형태에 대해 몇 가지 제안을 하고자 한다. 플랫폼의 환경적 측면이라는 것은 플랫폼이 사용되는 공간적인 위치와 다른 사용자와 공유를 의미한다.



[그림 3] 플랫폼의 환경적 측면

그림 3에서 보는 것과 같이 디지털 TV의 경우 여러 사람이 한자리에 모여 함께 이용할 수 있는 사용 환경을 제공해 준다. 이에 반해 모바일 폰은 항상 한 개인만이 이 플랫폼을 사용하기 때문에 다른 사람과 공유해서 사용하는 일은 거의 없다. 데스크톱 PC의 경우 한 번에 한 사람만이 이 플랫폼을 사용하기는 하지만, 여러명이 시간을 나누어 함께 사용할 수 있는 특성을 가지고 있다. 따라서 게임을 통해 사용자에게 최적의 경험을 제공하고자 했을 때, 동일한 공간에서 여러 사람이 모여 게임을 이용하고, 이를 통해 최적의 경험을 제공해 줄 수 있다면 비디오 게임기를 플랫폼으로 사용하는 것이 올바른 것이다. 하지만 개인적인 게임 이용을 통해 사람들에게 즐거움을 제공해 줄 수 있는 게임이라면 모바일 폰을 이용한 게임을 개발하는 것이 좋을 것이다. 예를 들어 한 개인이 가지고 있는 고유한 특성을 반영한 게임이라든지, 개인의 사생활과 밀접한 게임과 같이 한 개인만이 가지고 있는 정보를 게임 진행의 외적 정보로 이용하고자 하는 게임이 바로 모바일 폰에 가장 적합한 게임이 될 것이다. 본 논문에서 제시했던 사용자가 위치한 상황정보를 이용한 게임 역시 이점에서 모바일 폰에 가장 적합한 게임의 한 형태가 될 수 있을 것이다.

한편 각 플랫폼이 설치되어 있는 공간의 제약을 살펴 보면, 모바일 폰의 경우 언제 어디서나 사용할 수 있는 특성을 가지고 있는 반면, 비디오 게임기의 경우 한번 플랫폼이 설치될 위치가 정해지면 좀처럼 바뀌지 않는다는 것이다. 이러한 특성은 모바일 폰을 이용하는 게임의 형태를 규정할 수 있는 긍정적인 면을 제공해 준다. 즉 공간적인 제약 없이 게임을 즐기고자 하는 사람들, 그리고 현재 게임을 즐기

고 있는 공간 정보를 활용할 수 있다는 점은 모바일 게임이 다른 플랫폼용 게임과는 다른 형태의 게임이 될 수 있는 기회를 제공해 준다고 할 수 있다. 사실 본 논문에서 제시했던 무선의 스토리텔링은 바로 모바일 폰의 이러한 특성을 고려한 좋은 예라고 할 수 있다.

본 토론자는 지금까지 살펴 본 플랫폼의 두 가지 특성을 바탕으로 사용자에게 제공하고자 하는 경험의 형태에 따라 어떤 플랫폼이 적합한지를 살펴 보았다. 사실이 이야기를 뒤집어서 생각해 본다면, 플랫폼은 이러한 특징이 있기 때문에 각 플랫폼에서 개발될 수 있는 차세대 게임은 플랫폼의 특성을 충분히 고려한 형태의 게임이 될 수 있음을 예측 가능하게 한다. 따라서 차세대 게임을 개발하고자 할 경우에는 플랫폼의 특성을 잘 고려해서 개발하는 것이 우선되어야 한다고 본 토론자는 생각한다.

게임의 문화적 가치와 세대집단의 심리

- 온라인게임 세계 속의 또 다른 삶의 모습 -

황상민(연세대 심리학과 교수)

사이버 공간 = 청소년 문화 공간 ?

유사성 판단 시험 문항은 아니다. 최근 인터넷 조사기관인 '넬슨/넛레이팅스'가 발표한 전세계 21개국 가정 내 인터넷 접속 비교 분석에 따르면, 지난 3월 동안 인터넷 접속자 중 10대 청소년이 차지하는 비율은 41.6%로 세계에서 가장 높은 접속율을 보인다고 한다. 미국이나 유럽 국가들의 청소년 접속율은 우리의 절반인 16~17% 수준에 있는 것으로 나타났다. 이에 비해, 우리나라 50세 이상 인구의 접속율은 5.6%로 조사 대상국들 중 최하위를 기록하였다. 이것은 덴마크나 스웨덴 같은 나라들에서 오히려 50세 이상의 인터넷 접속율이 10대 청소년을 앞지르는 현상과 아주 대비된다.

그러나, 디지털 유토피아를 약속했던 '인터넷'과 '사이버 공간'은 언제부터 '음란물'과 '폭력'이 난무하는 위험한 공간으로 취급되기 시작하였다. 여기에는 '게임 중독'이나 '인터넷 중독증' 그리고 '사이버 범죄' 등의 문제들이 언급된다. 청소년들은 인터넷을 모르면 정보화 사회에 낙오된다는 협박이 없어도 자발적으로 이들은 사이버 공간 속에서 새로운 자기의 모습을 찾고 새로운 삶의 방식을 만들어내었다. 사이버 공간이 청소년 세대들에게는 현실 공간의 대안으로, 아니 현실에서 할 수 없는 일을 위해 존재하는 생활공간이 된 것이다.

대부분의 선진국에서 인터넷 이용은 사회활동을 본격적으로 하는 20-30대에서 주로 이루어지고 있지만 우리처럼 10대 중심의 인터넷 사용층이 형성된 경우는 특이한 상황이다. 사회 계층 간의 정보 격차 문제로 제기된 '디지털 디바이드(digital divide)' 우리 사회에서는 '세대 간의 정보 격차'를 의미하는 말이 되었다. 그렇다면, 우리사회에서 사이버 공간이 10대 청소년들의 상징이 되어버린 이유는 무엇일까?

혹자는, 우리의 현실이 청소년들에게 자유롭지 못하다는 사실을 지적하면서, 권위주의적이고 집단주의적 사회 문화 속에서 일종의 탈출구요 해방구로서 사이버 공간이 가진 기능을 언급한다. 과도한 경쟁심과 획일적인 내용만을 접해야 하는 입시 위주의 교육과 부모와 자녀 사이의 건널 수 없는 문화적, 세대적 단절을 경험하는

가족환경이 사이버 공간에 몰입하게 만드는 이유라는 것이다. 하지만, 사이버 공간은 누구에게나 열려있고, 또 쉽게 이야기를 나누며 즐길 수 있는 여지가 많다. 따라서, 이런 설명은 일면 타당하면서도 다른 한편으로 사이버 공간의 모든 문제를 현실 문제의 반영이라고 단순화시키는 위험성도 가지고 있다.

세대 변화와 사이버 문화의 등장

‘산업화에는 뒤졌지만, 정보화에는 앞서가자’라는 구호가 거리에 메아리칠 때, 이것은 산업화 세대와 정보화 세대의 단절을 알리는 신호가 되었다. 기성세대와 새로운 세대를 연결하는 사회화 과정은 기존의 사회문화적 자원을 다음 세대에게 물려주고, 이것을 발전 계승하는 것이다. 그러나, 우리 사회에서 디지털 문화의 등장은 한편으로 세대 간의 차이를 뚜렷하게 드러내는 결과를 초래하였다.

60년대에는 경제개발에 초점을 둔 ‘잘 살아보세’라는 문화가, 1970년대에는 통기타 문화가 우리 사회 대중문화의 핵심이었다. 80년대는 저항과 시위의 문화가 있었고, 90년대에는 서태지로 대표되는 랩음악에 의한 안티(소수) 문화가 등장하였다. 90년대 말부터 지금까지는 PC 통신과 핸드폰, 인터넷으로 연결되는 정보통신 문화가 대중문화의 주요 코드이다. 우리 사회의 대중문화는 이들 문화를 만들고 리더하는 세대집단의 변화이다. 예를 들어, 60년대에는 소위 전쟁복구와 혁명세대라는 하는 30대와 40대가 주류였다면, 70년대와 80년대는 당시 대학생 문화를 주도했던 20대 청년세대였다. 이런 대중문화의 주류 집단은 90년대에 10대 청소년들로 바뀌었다. 2000년대에 접어든 현재에도 10대 청소년 집단이 우리 사회 문화의 주류세력으로 자리매김 한 사실은 이들이 바로 우리나라의 인터넷 문화를 선도하는 핵심 집단이라는 의미이기도 하다. 그렇다면, 왜, 어떻게 이들이 사이버 문화를 자신의 문화 코드로 할 수 있게 되었을까?

사이버 문화가 10대의 주요 문화로 그리고 핵심 대중문화로 등장하게 된 것에는 분명한 이유가 있다. 이것은 단순히 대중 문화를 추종하고, 새로운 매체를 선호하는 몰지각한 청소년들의 행동특성이 아니다. 여기에는 다양성을 추구하면서, 주류문화에 대한 대항문화를 만들려는 청소년들의 심리가 숨어있다. 소위 말하는, ‘재미있는 인생’, ‘내가 만드는 삶’은 사이버 문화를 이루는 청소년 세대의 핵심 생활 방식이자 사고 체계이다. 이전 세대가 ‘무엇을 위해 살아야 하고’, ‘내가 아닌 남을 위주로 생각하고 행동해야 했던’ 집단주의적이며 권위주의적 가치로 무장되었다면, 현재 10대들의 행동과 사고특성은 자신을 표현하고 자기를 위한 삶을 만들겠다는 내적 욕구를 그대로 충족시키려는 삶의 모습을 보인다. 이들을 ‘N세대’라는 용어로 부르는 기성세대의 모습에는 ‘나를 위한 삶’, 그리고 ‘내가 만드는 세상’에 대한 놀라움이 숨어있다. 이들에게 정보통신 문화는 ‘컴퓨터피아’, ‘인터넷 강국’이라는 구호가 아니라 사이버 캐릭터를 통한 놀이와 채팅, 그리고 메신저를 이용하는 생활이다.

사이버 공간에서 나와 노는 사람이 누구나 되어도 상관없다. 어차피 ‘내가 실재로는 개라는 것을 아무도 모를 테니까?’라는 유머가 현실이 된 것이다. 이런 자기 변신이나 놀이는 나 혼자만 하는 것이 아니라 우리 모두가 하고, 이것은 내가 좋아하고 내가 관심을 가진 사이버 공동체를 중심으로 이루어진다. 우리가 중심이 되고 타인이 준거가 되는 공동체가 아닌 나를 중심으로 한 나를 위한 공동체가 나타난다. 사이버 공간에서 만들어지는 공동체가 현실과 그렇게 다르지는 않다. 한 국내 포털 사이트에 따르면, 일명 커뮤니티라고 하는 사이버 카페의 45%가 10대에 의해 만들어진 것이라고 한다. 현실공간에서도 골목마다 즐비한 것이 커피숍과 카페, 술집인 것이 우리 문화라고 한다면, 10대들이 사이버 공간의 카페에서 이 문화를 복제하는 것이 그리 이상할 것도 없다.

청소년 세대에게 사이버 공동체는 나의 현실 모습을 그대로 드러내기보다는 사이버 공간에서 새로운 나를 창조한다. 새로운 역할과 새로운 모습의 내가 된다. 소심하고 의사 표현이 어려웠던 아이는 이 공간에서 사이버 정체성을 형성한다. 어쩌면, 가장 원했던 집단의 리더의 역할을 할지도 모른다. 이것이 정보화 사회를 지향하는 한국 사회에서 사회의 중심을 이루는 기성세대는 성인집단들은 사이버 공간에서 어색한 모습으로만 남고, 청소년 세대가 주역이 되고 마는 일차적 이유이다.

사이버 세대와 기성 세대의 갈등

우리의 일상 생활 속에 현실을 대신하는 또 다른 생활공간이 만들어졌다는 사실과 또 이 생활 공간의 주역이 현실 세계의 주인이라고 자부하는 성인세대가 아닌 청소년 세대가 되었다는 사실은 성인세대와 청소년 세대 간의 예상하지 못한 갈등을 유발하였다. 현실에 뿌리를 내리고 있는 어른 세대들은 아이가 게임중독 때문에 학교를 거의 그만두게 되었다고 우려할 뿐 아니라, 인터넷 사용이나 게임몰입은 청소년 자녀와 부모 간의 가장 첨예한 갈등의 이유가 되고 있다. 여기에, 현실의 자기를 부정하면서 사이버 공간에서의 비현실적인 자기의 모습에서 만족을 얻고 있는 현실과 사이버를 구분하지 못하게 된 것처럼 보이는 청소년 세대의 이야기는 성인세대가 주인이 아닌 또 다른 공간에 살고 있는 외계종족의 위협처럼 유포된다.

점차 성인세대들은 미래의 희망으로 취급하였던 인터넷과 이것을 통해 만들어진 사이버 공간을 마치 악의 소굴처럼 보기 시작한다. 한편으로, 현실에서 인터넷이나 게임보다 더 재미있고 더 시간을 보낼 수 있는 놀이꺼리가 없고, 또 이들이 경험하는 우울하고 답답한 생활환경 때문이라는 제법 청소년 세대를 이해하는 목소리도 있지만, 사이버 공간은 기성세대와 청소년 세대의 각기 다른 경험을 첨예하게 보여주는 현상이 되었다. 이런 문제를 고려한다면, 현재 우리가 직면하고 있는 사이버 공간의 새로운 아이들의 생활이나 행동은 거부하거나 통제되어야 하는 부분이 아니라 어떻게 이해해야 하는 문제인 것이다.

온라인 게임 세계와 그 이용자들

여기에서는 현실 공간과 다르면서도 새로운 놀이와 삶의 공간으로 등장하고 있는 온라인 게임에 대한 청소년 세대들의 반응과 생각을 알려줌으로써, 사이버 세계에서 새로운 삶을 꾸려가고 있는 이 세대에 대한 우리의 이해의 폭을 넓혀 가고자 한다. 온라인 게임이란 MUD 게임(Multi-User Dungeon 또는 Multi-User Dimension의 약자)에서 시작된 컴퓨터게임의 한 영역으로서, 같은 게임 사용자들이 통신망을 통해 동일한 게임 공간에서 자기만의 아바타(avatar)를 형성해 서로 만나 경쟁하고 협력하며 게임을 진행하는 형식의 게임을 말한다. 기존의 PC게임은 컴퓨터의 인공지능(AI)만을 상대로 했기 때문에 익숙해질수록 쉽게 예측이 가능해졌던 반면, 온라인 공간에서 다른 사용자들을 상대로 하는 온라인 게임은 언제나 새로운 반응과 결과를 기대할 수 있다는 점에서 사용자들을 훨씬 오랫동안 깊이 몰입하게 만든다.

국내에 PC게임방 열풍을 몰고 왔던 유명한 게임인 <스타크래프트>도 온라인 게임의 하나이며, 그 외에 전통적인 MUD의 개념을 계승한 <울티마 온라인>, <리니지><디아블로> 등과 함께, <언리얼><로그스피어><카운터스트라이크> 같은 액션중심의 온라인 게임도 존재한다. 이중에서도 <리니지>나 <울티마 온라인>같은 MUD(Multi- User Dungeon)는 3차원 시뮬레이션을 통해, 가상의 세계에서 전투, 마법, 상거래 같은 자신의 역할을 수행하는 role-playing 게임이다. 이러한 온라인 머드게임은 우리나라에서는 90년대 말부터 시작되었으나, 4년이라는 짧은 기간만에 엄청난 규모로 성장했다. 예를 들어, 2002년 10월 현재 우리나라의 대표적인 머드 게임인 <리니지>는 2천만 개가 넘는 유료계정(중복계정 포함)을 보유하고 있으며, 같은 시간에 한 온라인 공간에 동시에 접속하는 사용자의 숫자는 수십만명에 이른다. 그 외 <울티마 온라인> <바람의 나라> <단군의 땅>과 같은 다른 머드게임의 계정을 포함한다면, 온라인 게임 이용자 숫자는 어른들이 그렇게 좋아하는 세계 최고 수준이 될 것이다.

온라인 머드게임은 또한 그 게임 공간 속의 세계가 구성되는 과정에 사용자들이 참여하고, 사용자들의 아바타를 끊임없이 성장 시켜 가는 구조를 가지고 있기 때문에 더욱더 강력한 중독성을 가지고 있다. 실제로 온라인 게임 사용자들의 공동체는 그 어떤 가상공동체보다도 현실사회의 공동체와 유사한 속성을 지닌다. 이들은 현실세계의 공동체가 자신의 지역성에 기반 하는 것과 마찬가지로, 자기가 활동하는 서버를 근거로 공동체를 형성하며, 자기 공동체만의 규칙과 특성을 형성한다. 또한 공동체 구성원끼리 아이템과 정보를 공유하기도 하고, 함께 집단전투 같은 활동을 진행하기도 한다. 이들은 또한 이 온라인 공간에서 열심히 자기 아바타의 능력을 키우고, 아이템을 거래하며, 다른 사용자들도 사귀고 심지어 사이버결혼도 한다. 이 사용자들 중의 많은 수는 자신이 생활하는 온라인 공간에서 아이템의 시세나 새로운 이벤트의 출현과 같은 사소한 변화에도 언제나 촉각을 곤두세우며, 자기 아이

템의 성공과 성장을 이 현실세계의 그 어떤 사건보다도 중요하게 받아들인다. 실제로 게임 속의 아이템이나 아바타는 현실공간에서 현금거래의 대상이 되기도 한다. 이들에게 있어 온라인게임 공간은 단순한 게임이 아니라 현실공간의 삶의 정서적 의미와 기능적 의미를 모두 대체할 수도 있는 현실 그 자체라고 할 수 있다.

온라인 게임이 현실 공간의 삶이 가지는 의미를 일부 대체함에 따라서, 극단적으로 컴퓨터게임을 통해 아이가 중독되며, 또 폭력적이 된다는 이야기를 하게된다. 어떤 게임은 캐릭터를 서로 죽이는 활동들로 이루어져 있는데, 이런 게임은 마치 현실에서 살인이나 폭력을 직접 경험하는 것과 유사한 심리적 효과가 있을 것이라고 막연히 추측을 하다. 심한 경우, 꿈 속에서 마치 게임을 하는 듯한 느낌을 가지면서 게임 속의 행동을 현실 공간의 사람들에게 자신도 의식하지 못하는 사이에 직접 할지도 모른다는 두려움도 표시한다. 이런 막연한 생각들은 잠재적으로 모든 인간들이 현실과 꿈을 구별하지 못하거나 또는 놀이와 현실을 경험하지 못한다고 가정하는 것이다. 영화 속에서 잔인한 장면을 보고 몰두했다면 당신은 영화의 그 장면을 현실 속에서 재현하고 싶은가? 만일 그렇다면, 당신은 자신의 정신상태가 비정상적이라고 생각할 수 있다. 약간의 즐거움을 영화에서 경험했지만 영화와 현실은 다르다고 생각할 수 있다면 당신은 제정신이다. 중요한 것은 현실과 사이버를 구분할 수 있는 판단능력이지, 사이버 공간에 몰입한다고 해서 이런 능력이 사라지거나 약해진다고 볼 수는 없다.

최근 온라인게임의 확산과 함께 부각되기 시작한 온라인게임 내의 다양한 활동에 대한 우리 사회의 우려는 심각한 수준이다. 소위 말하는 ‘아이템 거래’와 게임 내의 아이템과 관련된 ‘사기’ ‘폭행’ 뿐만아니라 PK(player killing)이라는 게임 내의 캐릭터 간의 활동의 윤리적 성격에 대한 일반인의 논란도 생겨나고 있는 상황이다. 여기에서는 온라인 게임 세계에서 일어나는 현상에 관한 몇가지 연구결과를 간략하게 소개하면서, 이 공간에서 일어나는 일을 성인세대와 청소년 세대 각각이 다르게 받아들여지는 문제들이 어떻게 나타나는지를 보여주고자 한다.

여기에 소개되는 연구결과는 2001년 10월에서 12월 사이에 국내 최대의 포털 사이트인 ‘다음(daum.net)’ 사이트 뿐 아니라, 최대 온라인 게임 회사인 엔씨 소프트(ncsoft.co.kr)와 초등학생들에게 비교적 인기가 있는 또 다른 온라인 게임인 ‘바람의 나라’를 운영하는 넥슨(www.nexon.com/kor)의 사용자를 중심으로 수집된 자료이다. 이 연구 조사에서는 국내 온라인 게임 사용자들의 현황과 특히 온라인 게임공간에서 일어나는 공격행동과 현실공간에서의 도덕적 판단간의 관계와 같은 다양한 내용들을 다루었으나, 여기에서는 사이버 공간에서 살고 있는 청소년들의 행동과 심리를 보여줄 수 있는 몇가지 구체적인 문제만을 소개하고자 한다.

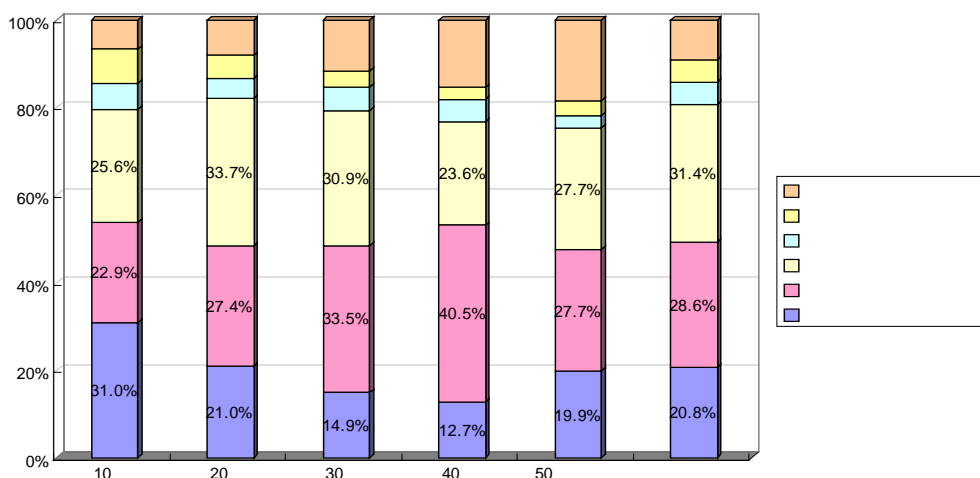
온라인 게임 세계의 심리학

인터넷 사용이나 온라인 게임의 경우 성인 세대가 가장 우려하는 것은 ‘게임 중

독'으로 표현되는 지나친 게임 활동이다. '과유불급(過猶不及)' 말처럼 무엇이든지 지나친 것은 문제가된다. 그러나, 기성세대가 보는 온라인 게임에 대한 지나침 몰입은 '지나친 행위'에 대한 우려가 아니라 '온라인 게임' 자체의 성격에 대한 염려로 바뀐 것 같은 상황이다. 따라서, 마치 온라인 게임 자체가 마약과 같은 매우 강력한 몰입성향을 가지고 있기에, 청소년 세대가 그것에 빨려 들어가게 된다고 이해한다. 그러나, 이 게임 중독에 대한 청소년 세대의 이해는 단순히 게임 자체에 대한 중독적인 몰입이 아니라, 자신들이 즐기고 좋아하는 것에 대한 집중이며, 이런 활동은 다른 대안적인 몰입 활동이 없을 때 더 뚜렷하게 나타난다. 특히, 초기에 게임 활동이 '재미'를 위해 이루어진다면, 강력한 몰입 경험이 지속되는 게임은 더 이상 대안이 없는 단순 행동 그 자체로 바뀌게 된다.

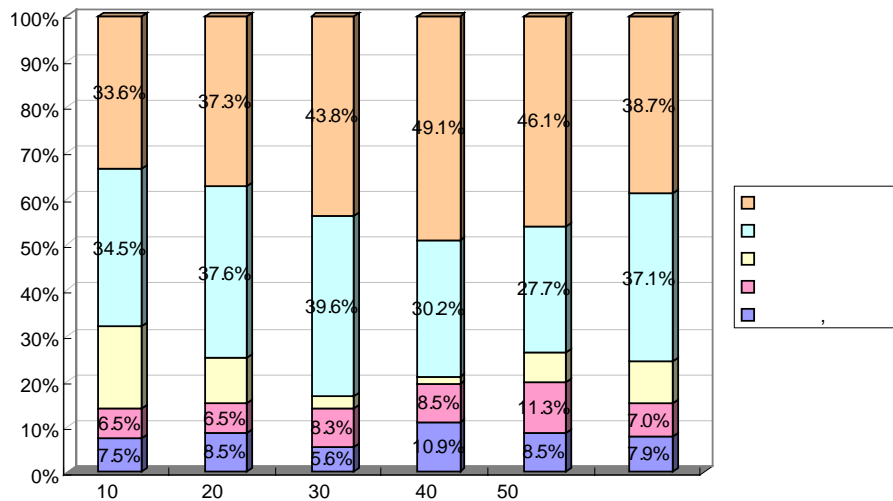
인터넷 세상에서 일어날 수 있는 행동은 다양하다. 현실 공간에서 우리가 할 수 있는 모든 것이 다 가능하다고 하지만, 청소년들이 놀이의 일부로 또 주요 생활의 한 부분이 되고 있는 활동은 채팅과 게임이다. 연구에 참가한 사람들이 인터넷에서 채팅을 하는 이유로 응답하는 것은 '시간을 때우기'가 전체의 31%이었다. 그리고, '이야기를 하고 싶어서'가 29%, 그리고 '친구를 사귀기 위해'가 21% 이었다. 그러나, 연령에 따른 뚜렷한 차이가 있었다.

10대들은 '친구를 사귀기 위해'가 가장 많은 응답이었고(31%), 20대들은 '시간을 때우기'라는 응답을, 30대 이상은 '이야기를 하고 싶어서'라는 이유가 가장 많았다. 20대 사용자들의 경우 특별한 의도나 목적이 없이 습관적으로 인터넷 채팅을 하고 있음을 보여준다. 이러한 경향은 단지 20대 연령층의 사용자들에게만 해당되는 것은 아니어서, 다른 연령대의 응답자들 중에서도 그냥 시간을 때우기 위해 채팅을 한다는 응답이 가장 많았다. 이런 측면에서 본다면, 청소년 집단에서 사이버 공간은 친구를 사귀고 또 같이 노는 놀이 공간의 일부로 활용된다는 것이 아주 뚜렷하게 나타난다.



. 인터넷 채팅을 하는 주된 이유

놀이 공간으로서의 인터넷이란 의미는 '아무 생각 없이 인터넷을 하는 경향'에서 더욱 뚜렷하게 나타난다. 인터넷 게임을 하는 이유에 대한 응답에서도 전체 응답자의 38.7%가 '그냥 심심해서' 게임을 한다고 응답했다. 이 응답은 '게임 자체가 재미 있어서' 라는 응답보다 많은 수를 차지했다. 그리고 연령대별로 큰 차이 없이 평균 약 7% 정도의 응답자들은 현실로부터 도피하기 위해서 게임을 한다고 응답했다. 그러나 실제로 많은 사용자들은 자신이 인터넷 게임을 하지 않는다고 응답했음을 고려할 때, 이러한 응답은 실제 인터넷 게임의 참여목적을 반영한다기보다는, 인터넷 게임에 대한 각 연령층의 고정관념을 반영하는 것일 수 있다.



<리니지>의 경우, 전체 응답자 15,201명중에서 리니지 게임을 매일 평균 1시간 이하만 한다는 사용자는 전체의 4%에 지나지 않았으며, 매일 최소한 3시간 이상 리니지 게임을 한다고 응답한 사용자가 전체의 60%에 달했다. 심지어 하루에 10시간 이상 리니지 게임을 한다는 사용자도 전체의 12%나 되었다. 이것은 다른 온라인 머그 게임인 <바람의 나라>에서도 마찬가지로 나타났다. 설문에 응답한 바람의 나라 사용자 24,247명중에서 바람의 나라 게임을 하는 시간이 하루 평균 1시간 이하라는 응답자는 전체의 3%에 불과했고, 하루에 3시간 이상 이 게임을 한다는 응답이 전체의 52%에 달했다.

온라인 게임 공동체는 한계효용 체증의 법칙(황상민, 2000)의 전형적인 예를 보여 준다. 즉, 게임을 하고 자신의 아바타를 키우고 게임 속에서 공동체활동을 하면 할수록 더욱더 그 게임이 중요해지고 더 재미있어지고, 더 오랫동안 게임을 하는 현상이 나타난다. 이런 이유로 온라인 게임업체에서는 공동체활동을 위한 시스템을 게임 속에 설치할 뿐만 아니라, 플레이 포럼(playforum)과 같은 게임 공동체들의 활동 공간을 제공하면서 공동체 활동을 촉진시키고 있다. 온라인 게임공동체 속에서

사용자들은 자발적으로 새로운 이벤트를 기획하고 경제활동을 만들어낸다. 이것은 사용자들이 온라인 게임의 공동체를 단순히 게임으로서가 아니라 다양한 사회활동을 실험하는 역할놀이의 공간으로 받아들이고 있음을 의미한다.

1) 다양한 정체성의 표현

게임 사용자들이 온라인 게임 공동체에 몰입하는 현상의 이면에는 자유로이 다양한 자기 정체성을 표현하고 실험하고자 하는 심리적 욕구가 있다. 실제로 온라인 머드 게임사용자들은 게임에 빠져들 수밖에 없는 이유중의 하나로, 자신의 캐릭터(혹은 아바타)를 육성하는 재미를 든다. 이 사이버 공간 속의 캐릭터들은 사용자가 현실공간에서는 실현할 수 없지만, 사용자의 마음 속에 그에 관한 소망을 가지고 있는 내적 자아의 표현이다. 예를 들어 많은 수의 온라인 게임 사용자들은 자기가 만드는 캐릭터 중에 자기의 성과는 다른 성별의 캐릭터를 만든다(그림 1). 이런 행동은 현실공간의 우리가 고정된 정체성에 만족하는 존재가 아니라 기회와 환경이 주어지면, 될 수 있는대로 다양한 자기 모습을 표현하고 실험하려는 욕구를 가진 존재임을 보여준다.

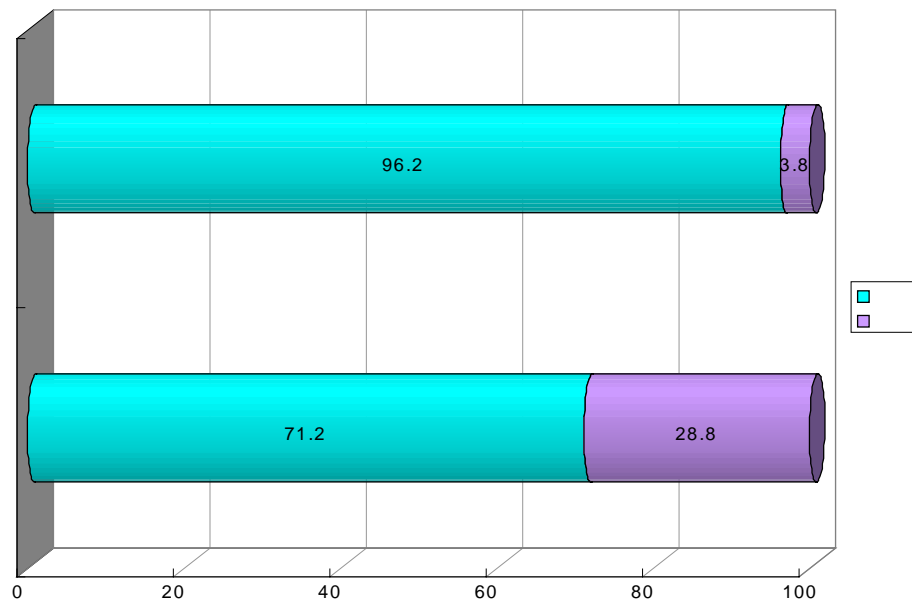


그림 . 온라인 게임 사용자들의 성비: <리니지>

게임 사용자들은 사이버공간에서 자기의 새로운 자아를 표현하고 실험하면서, 이 사이버공간 속의 자아를 끊임없이 수정하고 변형한다. 이런 의미에서 사이버공간은 자아가 상실된, 익명의 공간이라기보다는 새로운 정체성 형성과 실험의 공간이라고 보는 것이 더 정확하다 (황상민, 2000; 황상민, 한규석, 1999). 이는 온라인

게임에 대한 사용자들의 몰입 현상이 단순히 게임업체의 상업적 기획의 산물이 아니라, 인간의 보편적인 심리가 보다 잘 드러날 수 있는 사이버 공간 자체의 특성이 온라인 게임을 통해 표현되었기 때문임을 의미한다.

2) 상상의 세계: 칼과 마법사(Swords and Wizards)가 만드는 모험

온라인 게임 세계의 특징 중에 하나는 이 세계에서는 사용자들이 마법사나 기사 혹은 검사의 모습으로 활동하는 경우가 많다는 것이다. 그리고 캐릭터의 능력설정 에 있어서도 지능이나 지혜보다는 힘이나 체력이 제일 중시되며, 게임 공간에서 제일 많이 하는 활동은 사냥이나 전투이다. 그 결과 대부분의 온라인 머드게임들의 사용자는 주로 남성이며(리니지의 경우 96.3%가 남성, 바람의 나라의 경우 87.1%가 남성), PK와 같은 게임 내에서 일어나는 폭력행동들이 사회문제가 되고 있다. 이는 대부분의 온라인 머드게임이 기초로 삼고 있는 판타지 문학이 ‘칼과 마법사의 문학’이라 불릴 만큼 이 두 가지 유형의 캐릭터가 주인공으로 받아들여지고 있기 때문이라고 할 수도 있다.

온라인 게임의 사용자들 대부분이 중고등학생이며, 이들의 게임몰입 수준이 매우 높다는 결과에 비추어 볼 때 게임의 특성은 양가적인 의미를 지닌다. 우선 청소년들이 온라인 게임 속에서 단순한 전투와 사냥을 반복하며 시간을 보내고 있다는 사실은 우려할 만 하다. 그러나 이것은 단순히 온라인 게임의 폐해를 의미하는 것으로 그치지 않는다. 만약 온라인 게임공간이 단순한 공격행동 이외에 전략과 지혜를 필요로 하는 활동들이 많아지고 그런 활동의 가치가 높아지도록 기획된다면, 청소년들은 온라인 게임을 하면서 사회생활에 필요한 사회적 기술들과 덕목을 배울 수도 있을 것이다.

온라인 게임과 현실공간의 관계: 도덕성

온라인 공간의 세계는 현실공간의 세계와 마찬가지로 사실성(virtuality)을 가지고 있다. 그러나 그 사실성은 현실세계의 그것과는 다르다. 겉보기에 동일해 보이는 행동일지라도 그 의미는 그 행동이 어떤 세계에서 발생했느냐에 따라서 전혀 다를 수 있다. 온라인 게임의 특성은 PK(Player Killing: 다른 게이머의 캐릭터를 게임 상에서 죽이는 행동)에서 분명히 드러난다. PK를 하면 다른 게이머가 갖고 있는 아이템의 일부를 가질 수 있다는 이점이 있는 반면, 자기 캐릭터에 대한 시스템에서의 평가가 부정적이 되고 그로 인해 불이익도 생긴다. 심지어 <리니지>의 경우 빈번히 일어나는 PK 때문에 특별히 PK가 불가능한 2개의 non-PK서버를 만들어 놓기도 했다. 그러나 이러한 non-PK서버에서도 PK는 근절되지 않는 것으로 나타났다. 오히려 PK가 허용되는 일부 서버에서 non-PK서버보다 PK경험 횟수가 더 적게 나타났다. 이러한 결과는 사용자들은 PK를 게임을 즐기기 위한 요소의 하나로서 요구하고 있으

며, 그 결과 non-PK 서버에서도 시스템의 빈틈을 이용해서 PK를 하고 있음을 보여 준다.

PK는 그 행동의 모습이 현실세계의 살인과도 비슷한 행동으로 해석될 수도 있기 때문에 많은 사람들이 온라인게임에서의 PK가 조장될수록 현실에서도 그와 유사한 폭력적인 행동을 하거나, 그런 폭력행위에 대한 도덕적인 경각심이 약화될 것으로 우려한다. 그러나 실제 연구결과는 그것이 지나친 걱정이라고 말하는 듯 하다. 조사 결과, <리니지>나 <바람의 나라> 모두에서 PK를 한번도 하지 않았다고 응답한 사용자나 PK를 많이 한 사용자들 모두 현실공간에서의 도덕판단에서는 실질적으로 아무런 차이를 보이지 않았다. 이러한 결과는 PK를 많이 하는 사용자들도 살인이 가장 나쁜 행동이라는 것은 알고 있음을 의미한다. 실제로 거의 모든 온라인 게임에서는 PK를 당하더라도 PK를 당한 사용자에게 돌아오는 피해는 기껏해야 일부 아이템을 분실하는 수준에 그친다. 그러나 남의 아이디를 해킹 해서 아이템을 훔치거나 삭제하는 것은 온라인 게임 세계와 사용자들의 존립기반을 뒤흔들 수 있는 매우 심각한 범죄이고 따라서 실제 사용자들에게도 살인과 거의 동급의 부도덕한 행동으로 간주되는 것이다.

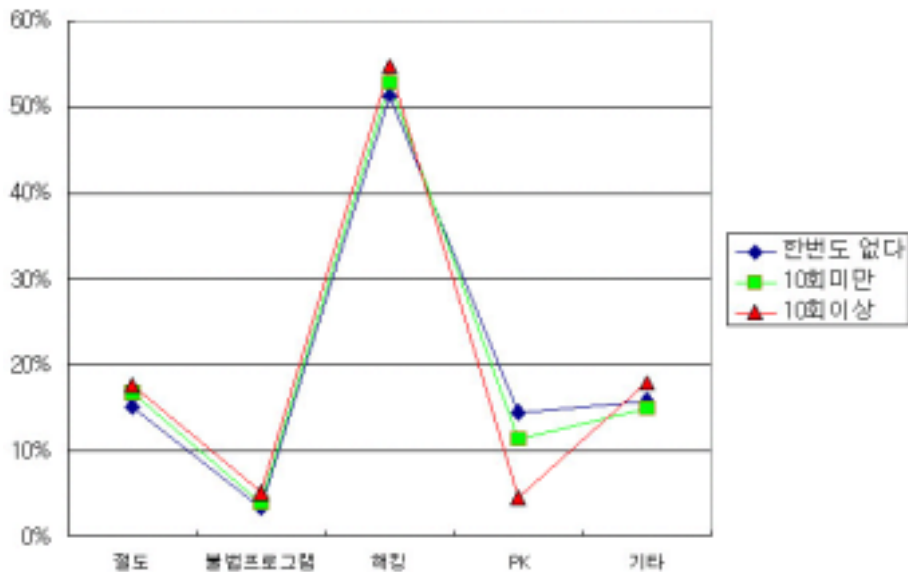


그림 . PK가해경험과 도덕판단: <리니지>

많은 온라인게이머들은 온라인 머드게임의 매력 중에 하나를 사용자들이 스스로 게임의 세계와 역사를 만들어 갈 수 있다는 점을 든다. 온라인 머드게임의 세계에서 창조를 하는 것은 게임운영자만이 아니다. 물론 운영자나 회사에서는 새로운 게임공간과 몬스터 들을 만들어주고, 그 공간에서 적용되는 자연법칙을 설정한다. 그러나 그 세계에서 활동할 캐릭터를 만들고 그 캐릭터들을 이용해서 게임공간의 성격을 결정짓는 것은 사용자들이다. 온라인 게임공간은 그 어떤 현실공간보다도

사실적이고 현실적이면서도, 일상행동의 규칙에서부터 세계 전체를 지배하는 자연 법칙까지 모든 것을 기획하고 구현할 수 있는 공간이다.

다른 세계 속의 다른 세대의 삶

청소년들은 인터넷 공간에서 ‘상상의 관중’ 대상으로 자신이 무엇인가 아주 중요하고 특별한 일을 하고 있다는 ‘개인적 우화’ 실현시키고 있음을 엿볼 수 있다. 나와 동일하다고 믿는 사람들에게 의해 만들어진 사이버 공동체는 바로 그 자체로 권위를 가질 뿐 아니라, 우리만을 위한 공간이란 폐쇄성도 가지고 있다. 이런 심리 상태는 현실에서는 권위에 대한 반항과 거부로 표현되지만, 사이버 공간에서는 타인의 반응에 대한 즉각적인 공격이나 노골적인 자기 노출의 행동으로 나타나기도 한다.

사이버 공간의 모든 것은 현실의 관점에서 보면 하나의 이미지에 불과하다. 그러나, 현실에서 별다른 역할을 경험할 수 없는 우리의 청소년들에게 이들 이미지는 현실보다 더 분명한 심리적 실체가 된다. ‘폼생폼사’라는 말을 써지 않더라도 번듯하게 나타나는 이미지를 자신의 본질로 받아들이는데 주저하지 않는다. 과감한 성형수술에 의한 자기 모습의 개조는 현실에 구현된 이미지 보강 행동이다. 이미지와 수입 명품을 쫓는 현실의 세태를 반영하듯이, 청소년이 추종하는 퓨전 문화는 수입 ‘코스프레’라는 놀이로 표현되고, 이것은 사이버 공간의 아바타 놀이로 확장된다.

사이버 공간에서의 생활, 특히 온라인 게임은 이미 청소년 인터넷 사용자들을 대상으로 확산되어 있으며, 이러한 경향은 앞으로 더욱 심화될 것이다. 국내외의 여러 게임개발 업체들은 경쟁적으로 온라인 게임들을 시장에 내놓고 있으며, 초고속통신망이 확산되고 컴퓨터 기술의 진보와 함께 온라인 게임에서 구현할 수 있는 세계의 폭과 깊이도 더욱 확대되고 있다. 온라인 게임은 그 활동이 미리 정해져 있기보다는 사용자들이 원하는 활동을 스스로 만들어 나갈 수 있도록 기획되어진 공간이다. 즉, 온라인 공간의 구성에 있어서 기술적인 면만큼이나 심리적인 측면의 기획이 결정적인 요인이라는 것이다. 하지만 아직까지 우리 사회에서는 온라인 게임을 기술적인 측면으로 살펴볼 뿐이지, 이것이 가지는 사회 문화적인 의미를 간과하고 있었다. 특히, 사용자들이 게임을 향유하면서 게임 공간 속에서 스스로 문화를 만들어 가는 방식에 대해서는 거의 무지한 수준이다. 사이버 공간에서 생활하는 청소년들에 대한 이해는 바로 이런 온라인 게임 공간에서 청소년들이 학습하는 행동이 무엇이며, 또 이 사회에서 이루어지는 인간관계가 어떤 의미가 있는지를 탐색함으로써 가능해질 것이다.

참고문헌

러시코프 더글러스(1996) 카오스의 아이들 (김성기, 김수정 옮김, 민음사)

마이클 루이스 (2002), 벅스트: 마이너들의 반란

(이소영 옮김, 굿모닝 미디어).

박상우(2000) 게임, 세계를 혁명하는 힘, 씨엔씨 미디어.

제우미디어 (2001). 리니지 완벽가이드북 (에피소드 IX: 하이네).

서울: 제우미디어

황상민 (2000). 사이버공간에 또 다른 내가 있다. 서울: 김영사.

황상민, 한규석 (1999). 사이버 공간의 심리. 서울: 학지사.

<게임의 문화적 가치와 세대집단의 심리> 토론

최원기(한국청소년개발원 연구위원)

인터넷을 중심으로 한 새로운 문화유형은 아직도 정착을 위한 과정의 중간에 있으며 따라서 가상공간의 정체성에 대한 논의 또한 다양한 차원에서 지속되고 있다. 그 중에서도 특히 황 교수님이 논의하신 가상공간과 청소년의 문제는 문화 전반의 미래에 대해 예측과 연계되어 있는 주제인 만큼 중요성이 강조되고 있는 부분이라고 할 수 있다. 가상공간이 청소년들에게 어떠한 영향력으로 작용하고 있는가, 온라인 게임은 그들에게 있어 긍정적인가 부정적인가 등과 같은 논의들이 대표적인 주제 영역이라고 할 수 있다.

황 교수님의 논의도 온라인게임이 청소년들의 삶의 모습에 어떠한 영향을 미치는가에 대해 전개하고 있는 연구라고 보여진다. 특히, 온라인게임의 부정성에 대한 논의가 주류를 이루고 있는 현 상황에서 온라인 게임의 긍정적 역할에 대한 세밀한 논리전개를 이루고 있는 점은 지금까지 황 교수님이 진행해오신 여타 유사 연구들과 더불어 매우 중요한 시사점을 던져주고 있다고 볼 수 있다.

청소년들의 자아를 포함하여 건전한 문화 정착 및 발전을 가능하게 해줄 중요한 도구로서 가상공간의 적절한 활용성에 대해 논의하고 있는 부분, 가상공간을 접하고있는 청소년들의 실태가 상당부분 기성세대의 막연한 기우에 의해 결정되고 있는 것일 뿐 실재의 모습은 그렇지 않다고 하는 부분, 가상공간은 청소년들의 자발적 문화 창조가 발현되는 긍정적 영역이라고 하는 부분 등은 포괄적이지만 가상공간과 청소년의 관계에 대한 기존의 염려들에 대해 일침을 제공하고 있다. 오늘날 현실사회의 변화 경향이 어쩔 수 없이 가상공간의 실체를 인정할 수밖에 없는 방향으로 틀 지워져 있다고 한다면 이를 적극적으로 개척하고 수용하여 청소년들뿐만 아니라 나아가 세대통합 정도를 높일 수 있는 새로운 가능성으로 가상공간의 의미를 바라보아야 한다고 하는 황 교수님의 논의 요지는 이런 측면에서 볼 때 중요성을 지니고 있다고 할 수 있다.

그러나, 본 연구의 이와 같은 중요성에도 불구하고 황 교수님의 논의는 다음과 같은 몇 가지 새로운 논의거리를 제공하고 있다.

첫째, 온라인 게임의 가치에 대한 이분법적 접근의 한계.

앞서 언급한 바와 같이 가상공간에 대한 논의는 매우 다양하게 전개되고 있다. 그러나, 대부분의 논의들은 가상공간이 지니고 있는 여러 의미들에 대해 부정적인 측면과 긍정적인 측면 중 어느 한 관점의 선택을 출발점으로 논의를 전개하고 있는데, 이와 같은 이분법적 논의를 통해서도 결국 가상공간이 지니고 있는 다양한 의미들에 대한 종합적인 접근이 가능하지 않을 것이다. 황 교수님의 논의 또한 가상공간(온라인게임)의 긍정성에 대해 일방향적으로 강조하고 있음으로 인해 온라인 게임의 올바른 발전을 위한 종합적 대안의 구성이 객관성을 상실할 수 있다고 보여진다.

둘째, 비판의 객관성 확보 및 연구의 객관성 확보를 위한 조사도구의 문제
온라인게임과 청소년들의 관계에 대한 기존의 부정적인 견해와 우려에 대한 황 교수님의 비판 부분은 본 논의에서 빈번하게 출현하고 있는 내용 중 하나이며 논의 전개의 핵심 출발점이라고 보여진다. 그러나, 기존의 이러한 우려에 대한 비판의 객관성 확보를 위한 근거제시가 미약함으로써 기존의 우려에 대한 비판 또한 막연한 비판의 의미를 지니는 것이 아닌지 의구심을 갖게 한다. 기존의 우려가 우려일 뿐 아니라 현실 공간에서 실제로 발생했던 사건들(아이템 절도에 따른 폭력사건, 살인사건, 게임 중 사망사건, 리니지 게임 시간에 대한 통계결과 등)에 대해서는 어떠한 해석을 해야 하는가에 대한 의문이 드는 부분이다.

더불어, 황 교수님은 가상공간에서의 실태에 대해 알아보기 위해 주로 가상공간과 온라인게임을 접하고 있는 사람들을 대상으로 한 질문조사의 결과를 이용하고 있는데, 이 부분을 보면 과연 응답자들이 응답한 결과가 응답자들이 현실적으로 행위하고 있는 실태를 100% 나타내고 있을 것인가의 의문이 든다. 예를 들면 “온라인게임과 현실공간이 관계 : 도덕성”의 절에서 “조사결과, 리니지나 바람의 나라 모두에서 PK를 한 번도 하지 않았다고 응답한 사용자나 PK를 많이 한 사용자들 모두 현실공간에서의 도덕적 판단에서는 실질적으로 아무런 차이를 보이지 않았다. 이러한 결과는 PK를 많이 하는 사용자들도 살인이 가장 나쁜 행동이라는 것을 알고 있음을 의미한다” 라고 논의하고 있는데, 이는 질문조사가 지닐 수 있는 대표적인 문제점으로써 과연 응답자들이 모범답안이라고 생각되는 항목 이외에 얼마나 응답을 제대로 할까 라고 하는 의문으로부터 출발한다. 즉, 살인이 나쁘다라는 것을 알고 있다고 해도 실제로 폭력을 보다 용이하게 하는가 아닌가에 따라 도덕적 경각심의 차이가 발생하는 것이지, 질문지상 나타난 단순히 알고 있다라는 것 자체가 도덕적 경각심과 직접 관계된다고 볼 수 없다는 것이다.

셋째, 대안의 실현 가능성의 문제

2) 상상세계에서 황 교수님은 온라인 게임에 단순한 공격행동 이외에 전략과 지혜를 필요로 하는 활동들을 많이 개입시키면 청소년들이 이로부터 사회생활을 하는데 필요한 사회적 기술과 덕목을 배울 수도 있을 것이라고 하면서 앞으로의 온라인 게임의 긍정성에 대해 논의하고 있는데, 이는 청소년들의 현실과 동떨어진 대안이 될

수 있다고 보여진다. 만약 이와 같은 내용들을 온라인게임에 넣는다면 아마도 그 게임은 청소년들로부터 외면당하게 될 수 있을 것이기 때문이다. 게임은 재미있어야 하는데, 그 재미를 구성하는 요인들 중 가장 중요한 부분이 즉자적 감각을 자극하는 것임은 게임 개발자들도 인지하고 있는 점일 것이다. 따라서 이 부분은 게임의 현실성과 다소 거리를 두고 있는 것이 아닌가 라는 생각을 할 수 있을 것이다. 더불어, 사회생활의 덕목이 가상공간의 게임을 통해 배워질 수 있을 수도 있겠지만 더욱 중요한 부분은 인간적인 직접적 관계를 통한 현실적 경험으로부터 배워지는 것이 아닌가 라는 생각도 할 수 있을 것이다.

끝으로 더욱 발전된 후속 연구가 진행되어 가상공간의 역할이 한국 청소년 문화의 긍정적 발전을 위한 중요한 도구로서 작용할 수 있는 대안적 모색의 실천이 이루어지길 바라면서 두서 없었던 토론을 마치고자 한다.

황 교수님의 진지한 논의에 재차 감사를 표하고 싶다.

디지털 시대의 게임과 윤리

안동근(한양대 신문방송학과 교수)

*놀이에는 규칙이 있고
그 규칙을 모두가 존중하면서
게임을 즐길 때 행복은 극대화된다.*

1. 들어가며

기나긴 인류 역사 속에서 ‘놀이’는 중요한 삶의 한 자리를 차지해왔다. 동굴 속에 그려진 무수한 그림도 인간 삶에 있어서 놀이의 중요성을 일깨워 주고 있다. 인류 문명의 발달은 놀이와 함께 했다고 해도 지나친 말이 아닐 듯싶다.

인류 역사 속에서 지속되어온 놀이문화는 커뮤니케이션 기술과 밀접한 관련을 맺고 있음을 알 수 있다.

인류 역사의 초창기에는 사람/인간은 생존을 위하여 다양한 커뮤니케이션 기술을 발전시켜왔다. 이를테면 불은 음식을 익혀먹는데 매우 중요한 역할을 하였다. 동시에 불은 고대문명의 놀이문화에 없어서는 안될 중요한 구성요소였다. 우리 나라의 정월 대보름에 조상들이 즐기던 달맞이 불집놀이는 한 본보기이다.

중세에 있어서 말과 마차는 정보전달의 중요한 수단이었다. 동시에 말과 마차는 놀이의 한 수단이기도 하였다. 이를테면, 영국의 플로경기나 우리나라의 투호는 좋은 본보기이다.

현대 산업사회에 있어서 전화기, 라디오, 텔레비전 등은 일상적인 삶을 위한 정보전달 매체인 동시에, 놀이문화의 형성과 발전에 중요한 역할을 맡아왔다.

이제 인류문명은 21세기 정보사회로 접어들면서 커뮤니케이션 기술은 눈부시게 발전하고 있다. 디지털 텔레비전, 인터넷, 휴대전화, PDA 등 다양한 새로운 커뮤니케이션 기술은 인류의 삶을 보다 풍요롭게 하고 있는 듯하다. 이러한 풍요로운 삶 속에서 사람/인간은 이러한 커뮤니케이션 기술을 일상적인 삶의 생존 수단뿐만 아니라 다채로운 놀이문화의 형성에도 지혜롭게 활용하고 있다.

이러한 새로운 커뮤니케이션 기술을 바탕으로 한 21세기 놀이문화의 중심에는 게임

이 자리잡기 시작하고 있다. (이 글에서 논의하는 게임은 ENIAC 이후 대형 컴퓨터와 개인용 컴퓨터 출현 시절부터 나온 컴퓨터 게임은 물론 오늘날 최첨단 모바일 게임에 이르는 다양한 유형을 모두 포함한다.)

게임은 네트워크가 형성되기 전의 PC 게임에서 출발하여 불과 수십년만에 네트워크 게임으로 발전하고 있다. 이에 따라 세계적으로 보면 남녀노소를 가리지 않고 수많은 사람들이 오늘날 게임을 즐기고 있다. 이러한 이용자들의 급증과 관련 정보통신기술의 발전에 힘입어 게임은 이제 단순한 놀이문화 차원에서 한 걸음 더 나아가 문화산업의 중요한 영역으로 급속히 자리잡아가고 있다.

이에 따라 게임이 지구촌 사회에 미치는 사회문화적, 산업적 영향력은 날로 증대되고 있는 실정이다. 이러한 영향은 긍정적이기도 하고 부정적이기도 하다. 게임은 일상적 삶의 스트레스 해소, 공동체 의식의 형성, 사회적 역할 인식 및 연습, 국가산업의 발전에 기여하는 측면도 있지만, 개인의 황폐화, 사회적 이탈, 문화 종속을 부추길 수 있는 가능성 또한 지니고 있다.

기술결정론적 시각에서 바라보면, 게임의 부정적인 영향력을 줄이기 위해서는 게임 관련기술을 개선하면 된다. 사회문화적인 관점에서 보면, 그것보다는 게임을 사용하는 사람들이 게임을 올바르게 사용하는 문화를 창출하고 발전시키면 된다. 그러나 상호작용론적 관점에서 접근하면, 게임의 부정적 영향력을 줄이기 위해서는 기술적인 측면만도 아니고, 사회문화적인 측면만이 아닌 상호보완적인 측면에서 게임 기술개발자들과 게임 이용자들이 함께 노력해야 할 필요가 있다.

아울러 Aarseth(2001)가 주장하는 것처럼, 이러한 게임의 다양한 영향력에 대한 평가와 처방을 위해서는 기존의 학문적 패러다임이 아닌 새로운 패러다임과 이론의 개발이 필요할지도 모른다.

이러한 맥락에서 이 글은 게임산업의 발전에 따른 사회문화적, 산업적 부작용을 최소화하고 궁극적으로 게임산업의 발전과 건전한 게임문화 창출을 위한 바람직한 방향을 모색하는데 그 초점을 맞추고자 한다.

2. 문화산업(CT)과 게임산업

20세기 말 방송과 통신의 융합으로 정보사회가 가속화되면서 정보통신기반의 중요성이 대두될 당시에는 정보통신기술(IT)이 세상의 주목을 받았다. 정보통신기반(NII, GII)이 확충되고 난 뒤 21세기로 돌아서면서 이제는 하드웨어가 아니라 그 정보통신고속도로를 통하여 유통될 소프트웨어의 창출에 세계인의 관심이 집중되고 있다. 이러한 세계적 분위기에 힘입어 문화는 21세기 정보사회의 중요한 산업으로서 자리잡게 되었다. 정보사회의 도래 이전 20세기적 시각에서 바라본 문화는 ‘상품’으로서의 교환가치보다는, 공유하며 즐기는 공동체적 삶의 형성과 유지 및 발전에 있어서 더 큰 가치를 지니고 있었다. 이러한 관점에서, 문화에 대한 새로운 패러다임의 변화는 새로운 세기를 맞이하면서 시작되고 있다고 해도 지나친 말은 아닐

것이다.

물론 문화산업(culture industry)이라는 말은 1933년 이후 아도르노(T. Adorno), 마르크제(H. Marcuse), 호르크하이머(M. Horkheimer) 등과 같은 독일의 프랑크푸르트(Frankfurt) 학파에 의하여 생겨난 말로서, 오늘날 우리나라에서 사용하고 있는 문화기술(culture technology)과는 원래 의미가 다르다. 그러나 우리 사회에서 보편적으로 게임을 산업의 한 갈래로 보고 논의할 때 culture technology는 문화기술이라는 의미보다는 산업으로서의 문화 즉 문화산업(culture industry)을 일컫는 것이다.

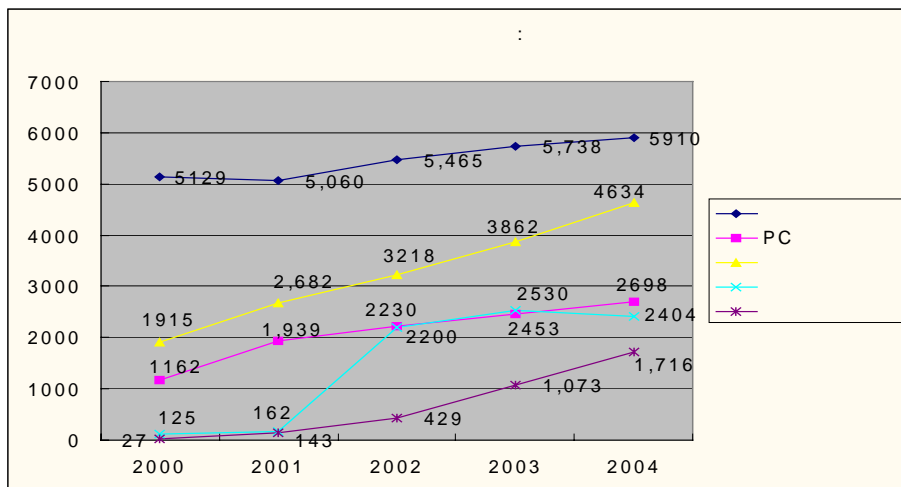
아무튼 게임은 이러한 문화산업에 있어서 중요한 부분을 차지하고 있는 것만은 틀림없다. 이는 국내외 게임시장의 규모와 그 증가 추세만 보더라도 쉽게 알 수 있다. 2001년 세계 게임시장 규모는 539억불(약 70조원)로 추산되며 향후 2005년에는 약 1.4배 성장한 746억불(약 97조원) 규모에 이를 것으로 전망된다(<표1, 2> <그림 1,2> 참조)

<표 1> 국내 게임시장 규모(출하규모 기준)

구분		아케이드	PC게임	온라인	비디오	모바일	합계
2000	금액	5129	1162	1915	125	27	8359
2001	금액	5060	1939	2682	162	143	9985
	성장률	-1.3%	67%	40%	29%	430%	19%
2002	금액	5465	2230	3218	2200	429	13542
	성장률	8%	15%	20%	1261%	200%	36%
2003	금액	5738	2453	3862	2530	1073	15655
	성장률	5%	10%	20%	15%	150%	16%
2004	금액	5910	2698	4634	2404	1716	17362
	성장률	3%	10%	20%	-5%	60%	11%

* 출처: 한국게임산업개발원(2002)

<그림 1> 국내 게임시장 현황과 전망(출하규모 기준)



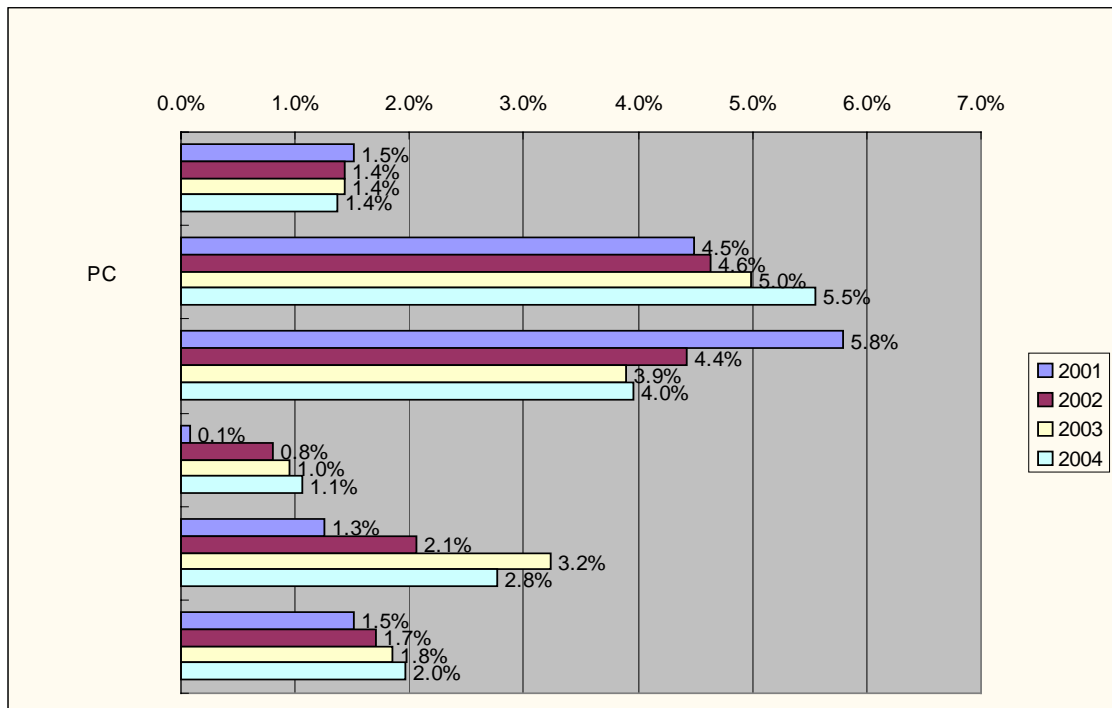
<표2> 국내 및 해외 게임시장규모 비교(출하규모 기준)

구분		아케이드	PC게임	온라인	비디오	모바일	합계
2001	국내(억원)	5060	1939	2682	162	143	9985
	세계(억불)	280	36	35.6	186	9.5	547.1
2002	국내(억원)	5465	2230	3218	2200	429	13542
	세계(억불)	294	37	56	209	16	612.0
2003	국내(억원)	5738	2453	3862	2530	1073	15655
	세계(억불)	309	37.8	76.2	204	25.5	652.5
2004	국내(억원)	5910	2698	4634	2404	1716	17362
	세계(억불)	331	37.4	90	174	47.8	680.2

* 세계 온라인게임 시장 규모에는 PC네트워크 게임 규모가 포함.

* 출처: 한국게임산업개발원(2002)

<그림2> 국내게임시장이 세계시장에서 차지하는 비중



*출처: 한국게임산업개발원(2002)

3. 자본주의와 산업윤리

서양에 있어서 중세 봉건사회가 붕괴되고 자본주의 사회가 형성되기까지는 수백년의 시간이 필요했다. 한 사회체제에서 다른 사회체제가 서서히 형성되면서 이

러한 사회변화에 걸맞는 산업윤리가 형성되었다. 이는 자본주의 산업사회를 형성하고 발전시키기 위한 정신적 길잡이 역할을 수행하면서 사회체제 변화에 따르는 총체적 부작용을 최소화할 수 있는 사회적 기제(mechanism)로 작용하였다는 것은 누구나 다 알고 있는 사실이다.

그러나 우리 나라에 있어서의 자본주의 형성과정을 살펴보면 서구 사회에서의 그것과 사뭇 다르다는 것을 알 수 있다. 자본주의 사회체제로의 변화는 급속하게 이루어졌지만 그것에 걸맞는 자본주의 윤리는 형성되지 못하였다는 것이다. 경제 발전에 따른 급속한 자본의 축적과 전반적인 사회구조의 변화에도 불구하고 사회 구성원들은 그러한 변화에 적응할 수 있는 시간적 여유와 경험이 부족하여 사회체제의 변화에 따른 부작용을 최소화할 수 있는 바탕을 형성하지 못하였던 것이다. 이를 가리켜 문화적 지체현상이라고 일컫기도 한다. 1960-70년대에 걸친 경제개발계획의 지속적인 추진 결과 경제적 풍요는 달성하였지만, 그러한 풍요를 적절히 활용하여 사회 구성원들의 삶의 질을 높이고 문화적 풍요를 구가하는데 성공하였는지는 의문이다.

이러한 문화지체현상은 산업사회에서 정보사회로 이행하면서 또 다시 나타나고 있다. 산업사회에서의 문화지체현상과 정보사회에서의 그것과의 차이가 있다면 아마도 정보사회에서의 문화지체현상은 우리나라 뿐만 아니라 전세계적으로 나타나는 공통된 현상이라는 점일 것이다. 이러한 현상이 발생하는 까닭은 정보사회의 형성과 발전 속도가 산업사회의 그것에 비하여 훨씬 빠르게 진행되고 있기 때문이다.

정보사회에서 나타나는 대부분의 사회적 일탈현상들이 바로 이러한 문화지체현상에 기인한다고 볼 수 있다. 게임과 관련하여 전 세계적으로 발생되고 있는 일탈현상들을 살펴보면 참으로 다양하다. 게임에 대한 몰입과 중독으로 인하여 폐인이 되는 사례들이 발생되고 있다. 이는 가치관이 미처 확립되지 못한 아동과 청소년들 뿐만 아니라 성년들에게서도 나타나는 현상이다. 또 이들은 현실세계에서의 인간관계보다는 가상세계 속에서의 인간관계에 더 몰입하는 경향을 보여 결국 사회 부적응 증세를 보이기도 한다. 특히 아동과 청소년들에게 있어서 게임중독현상은 현실과 가상세계를 구분하지 못하는 심각한 결과를 초래할 수도 있다. 최근 국내에서 한 중학생이 게임을 흥내내어 초등학교에 다니는 동생을 칼로 찔러죽인 사건은 그 대표적인 본보기이다.

게임을 즐겨하는 사람들에게서 나타나는 ‘지존’과 ‘대박’의 꿈은 게임에 따른 사회적 일탈을 부추기고 있다. 게임에 빠져든 사람들은 지존과 대박의 꿈을 이루기 위하여 PK(player killing)를 일삼거나 아이템을 해킹하기도 한다. 이러한 과정에서 발생하는 일탈적 행위들은 가상공간에서만 머무는 것이 아니라 현실세계로 옮겨간다. 언론에 보도된 바와 같이, 값비싼 아이템을 현금으로 거래하거나 PK당한 것을 보복하기 위하여 상대방을 찾아가 폭행을 하는 경우가 가끔씩 발생되고 있는 현실이다.

게임에 빠져든 청소년들이 게임방 이용료를 내지 못하여 게임방 주인에게 성을

파는 일까지 벌어지고 있으며, 청소년들에게 게임 이용료를 대주고 아이템을 모으도록 하여 이를 판매해서 돈을 챙기며 청소년들을 착취하는 어른들까지 생겨나고 있다.

게임을 둘러싼 이러한 일련의 사회적 일탈행위들은 앞에서 논의한 문화적 지체현상이 낳은 사회적 병리현상이다. 이를 극복하기 위해서는 게임에 관한 윤리가 형성되어야 한다.

5. 게임산업과 게임윤리

어떤 산업이건 그것이 존재하기 위해서는 생산자와 소비자 그리고 시장이 형성되어야 한다는 것은 상식이다. 이러한 기본적인 틀을 게임산업에 적용시켜 보면, 게임이 하나의 산업으로 자리잡기 위해서는 게임 생산자와 그 게임을 이용하는 소비자 그리고 이들이 함께 거래를 할 수 있는 시장이 존재해야 한다. 물론 현대산업사회에서 유통자를 제외하고서 대량 생산과 대량소비가 이루어지기 어렵다는 것은 모두가 인정하는 바이기 때문에 유통자를 포함시키는 것이 옳을 것이다.

그리고 게임시장과 관련하여 많은 사람들이 간과하고 있는 것이 있다. 그것은 바로 게임 문화이다. 문화란 한 사회구성원들이 공유하면서 일상적인 삶을 통하여 표출하는 가치나 규범 또는 행위양식이라고 정의한다면, 게임 문화란 게임을 둘러싸고 창출되고 향유되는 다양한 문화현상이라고 정의할 수 있다. 그런데 이러한 게임 문화는 게임산업의 발전을 위해서는 필수불가결한 요소이다. 그리고 건전하고 바람직한 게임문화의 형성에 중요한 역할을 맡고 있는 것이 바로 게임 윤리이다. 게임 윤리란 게임과 관련된 모든 사회 구성원들이 지켜야 할 규범이라고 정의할 수 있다. 이러한 게임윤리는 어느 한 집단의 이익만을 위한 것이 아니라 사회 구성원 모두를 위한 것으로 구성원들 사이에서 자발적으로 형성되는 가치관이요 행동지침이라고 할 수 있겠다.

요컨대, 게임산업이 정착하고 발전하기 위해서는 사회 구성원들 스스로가 건전한 게임문화를 형성하도록 노력해야 하며, 이를 위해서는 게임윤리를 창출하고 존중하며 실천해야한다는 ‘실천의지’가 필요하다.

인터넷 시대에 있어서의 게임윤리는 산업사회에서의 산업윤리와는 차이가 있다. 가장 두드러진 차이는 산업사회의 윤리는 사실상 생산자의 윤리만을 강조한 생산자의 산업윤리라고 한다면, 게임윤리는 생산자 뿐만 아니라 이용자로서의 소비자 윤리 또한 같은 비중의 중요성을 지닌다는 점이다.

가. 게임 생산자의 게임윤리

이 글에서 게임 개발자란 용어 대신 게임 생산자라는 용어를 쓰는 까닭은 게임 개발자라고 하면 흔히 게임 개발에 직접 관여하는 프로그래 개발자에 국한될 수 있

는 오류를 범할 수 있기 때문이다. 게임 생산자라고 하면 게임 생산에 관여하는 모든 개인과 조직을 일컫는다.

미국에서 컴퓨터가 처음 개발되어 사회에 보급되던 시기에 컴퓨터를 도입한 대학과 연구기관에 종사하던 컴퓨터 프로그램 개발자들이 뜻을 모아 컴퓨터 윤리강령(code of ethics) 또는 컴퓨터 윤리실천강령(code of conduct/practice)을 마련하여 ‘사회적 선’ 위하여 컴퓨터를 사용할 것을 스스로 다짐한 것이 오늘날 컴퓨터와 관련된 대부분의 윤리강령과 윤리실천강령의 기원이 되었다.

이러한 초창기 컴퓨터 프로그램 개발자들의 노력은 컴퓨터의 개발과 보급을 통한 컴퓨터 산업의 발전과 그 이용문화의 창출과 보급에 많은 기여를 해왔다.

같은 맥락에서, 게임이 우리 사회에 있어서 문화산업의 중요한 한 분야를 차지하기 시작하고 있는 이 때에 게임 생산자들의 직업윤리 또는 게임윤리는 게임산업의 형성과 발전에 있어서 충분조건은 아니지만 필요조건임에 틀림없다. 게임 생산자들이 게임의 기획단계에서부터 ‘우리는 왜 이러한 게임을 만들고 싶은가?’하는 질문을 스스로에게 던져볼 필요가 있다. 그 단계에서 게임이 지니는 산업적 파급효과뿐만 아니라 사회적 파급효과까지 고려해야 할 것이며, 이 단계에서부터 게임윤리의 중요성을 깊이 인식할 필요가 있다. 흔히 컴퓨터 프로그램 개발자들을 포함한 사회의 전문기술 계층(technocrat)은 자신이 개발하는 기술이 가져올 사회적, 문화적 영향에 대하여 심각하게 생각하지 않는 경향이 있다는 것은 인류 역사가 증명하고 있다. “기술은 뒤돌아보지 않는다”는 명제는 이를 잘 뒷받침해준다고 하겠다.

이러한 게임 생산자들의 게임윤리 의식과 실천을 바탕으로 구축된 신뢰사회 및 게임문화는 게임산업의 발전에 필수적인 요건이다. 게임 이용자들이 외면하는 시장과 산업은 자본주의 하에서 움직이는 자유경쟁시장에서 생존할 수 없기 때문이다. 이러한 생산자들의 게임윤리는 또한 정부나 관련기관이나 단체들(시민단체들을 포함)의 부당한 간섭이나 불필요한 규제로부터 자유로울 수 있는 하나의 방패이며, 게임 생산자들의 ‘자유 의지(free will)’에 의한 자율을 바탕으로 실천되므로써 게임산업 뿐만 아니라 게임문화의 발전을 위한 필수불가결한 요소이다(안동근, 황찬현, 유의선, 2002).

아울러 21세기 바람직한 게임문화 창출과 형성에 있어서 가장 중요한 위치에 자신이 자리하고 있다 사실을 게임 생산자 스스로가 깊이 인식할 필요가 있다. 이와 같은 깊이 있는 역사인식은 곧 사회적 책임의식을 낳을 수 있기 때문이다.

나. 게임 이용자의 게임윤리

21세기 정보사회에 있어서 게임산업의 발전과 건전한 게임문화의 창출 및 발전을 위해서는 게임 이용자의 게임윤리 또한 매우 중요하다. 앞에서 지적한 바와 같이, 게임을 둘러싼 많은 사회적 일탈행위들이 게임 생산자들의 의지와는 상관없이 게임 이용자의 이해관계 때문에 발생하는 경우를 흔히 볼 수 있다.

게임 이용자의 게임윤리는 타인을 위해서 실천해야 할 덕목이기도 하지만, 그 이전에 자아실현과 자신의 이익을 추구하기 위한 21세기 문화시민이 지녀야 할 하나의 사회적 덕목이다. 칸트가 지적한 바와 같이 사람/인간은 ‘내적 자유’실현 없이 행복할 수 없는 것이다. 진정한 내적 자유는 자신의 내적인 본능 즉 욕구로부터 독립할 수 있을 때 실현될 수 있다. 이는 유교 경전의 하나인 서경에서 강조된 도덕심의 실천과 일맥상통하는 것이다. (인간의 욕망이나 감정(인심)은 항상 지나치기 쉬워 위태롭고, 타고난 본성이나 이성(도심)은 미미하여 잘 보이지 않으니, 우리는 사욕을 버리고 마음을 가지런히 하므로써 그 중심을 굳게 잡아야 한다(박찬구, 1999).)

앞에서 지적한 바와 같이 놀이에는 규칙이 있고 그 규칙을 참가자 모두가 존중하면서 게임을 할 때 행복은 극대화될 수 있다. 게임 이용자들이 꿈꾸는 대박과 지존을 향한 욕망은 자신을 황폐하게 할 뿐만 아니라 나아가 사회 구성원들에게까지 해악을 끼칠 수 있는 것이다. 놀이는 규칙을 지키며 마음의 여유를 갖고 즐기고자 하는 마음가짐으로 출발하면 그 이용자에게 한없는 기쁨과 성취감과 만족을 줄 수 있다. 이것이 태초로부터 사람/인간이 만들고 즐겨왔던 놀이요 놀이문화의 원래 모습이다. 놀이의 하나인 게임을 놀이로 보고 즐기지 않고 개인의 욕심과 욕망을 채우기 위한 수단으로 인식하고 컴퓨터 앞에 앉는 그 순간부터 게임은 그 이용자에게 있어서 더 이상 놀이가 아니라 자신을 옥죄는 올가미가 된다. 복잡한 현대사회의 일상적 삶으로부터 쌓이는 스트레스를 해소하는 건전한 오락이 아니라 몸과 마음을 망가뜨리는 악마와 같은 존재로 전락하고 마는 것이다.

게임을 대할 때에 지니는 분명한 게임윤리 의식 그리고 그것을 실천하고자 하는 자유 의지의 발현은 게임을 게임이게 하고 또 21세기 문화의 세기를 살아가고 있는 게임 이용자의 삶을 보다 윤택하고 행복하게 해줄 수 있다.

<참고 문헌>

- 박찬구(1999). 정보통신윤리의 윤리학적 고찰, 정보통신윤리위원회 주최 ‘한국사회와 정보통신윤리’ 세미나 발표 논문.
- 안동근, 황찬현, 유의선(2002). 『사이버시대 법과 윤리』.한국정보문화센터.
- Aarseth, E.(2001). Computer game studies, year one. *Game Studies*. 1(1).
<http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>.
- Ryan, M. Beyond myth and metaphor: The case narrative in digital media *Game Studies*. 1(1).
<http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>.

<디지털 시대의 게임과 윤리> 토론

정무식(게임개발자협의회 회장)

게임은 21세기의 문화적 산물이다. 문화집약적이며, 하나의 작품적인 성격을 띠지만 동시에 상품적인 가치를 가지고 있어야만 한다. 과연 윤리적인 기준은 어느잣대에 맞추어야 할 것인가?

1. 들어가며

사람은 21세기 말 인터넷이라는 거대한 새로운 사이버 공간을 만나게 되었다. 그리고 사이버공간에서는 현실공간에서 인간이 경험하는 것과는 다르게 시, 공간에 의한 행동의 제한이 없는 것이 특징이다. 그리고 단순하게 채팅으로부터 시작된 이 가상 현실은 이제 보다 상호 인터랙티브의 완결판이라 할 수 있는 게임으로 그 절정을 맞게 되었다. 이제 게임 안에서 게이머는 인간이 느끼는 모든 희노애락을 느낄 수 있게 되었다. 그리고 이 시점에서 게임과 관련한 수많은 사건과 사고들이 발생되고 있으며, 그렇기에 지금 수많은 사이버 공간상의 방랑자들은 스스로의 정체성에 대해서 고민하고 있는 것이 사실이다. 또한 게임이 제공해 주는 사이버 공간은 게임을 즐기는 유저들에게 사고의 법칙을 만들어줄 수 있기에 게임 제작자의 역할은 무엇보다 중요하다고 할 수 있을 것이다. 그렇다면 게임을 즐기는 유저, 그리고 게임을 만드는 제작자가 가져야하는 윤리적인 부분은 과연 무엇일까?

가. 게임 이용자의 게임윤리

일단 기본적으로 인터넷이 그리고 게임이 만들어내는 사이버 공간에서의 수많은 문제점들이 있겠지만 가장 중요한 문제점의 하나는 바로 익명성이다. 사실 익명성이야 말로 실제 이상으로 사이버 공간에서 일어나는 현실과 다른 사람들의 행동을 설명하는 중요한 원인이 될 것이다. 때문에 사람들은 평소의 자기의 자신의 행동보다 훨씬 과장되고, 또 할 수 없었던 일들을 게임 속에서 하게 되는 것이며, 더욱이 가치관이나 윤리관이 정립되지 않은 어린이나 학생의 경우 그대로 책임지지 않는 방조적 게임관에 노출되게 되는 것이다. 그리고 아직 우리사회의 보편적 윤리기준이

사이버 세계인 게임 상에까지 미치지 못하는 것도 그 하나의 원인으로 볼 수 있을 것이다.

보편적 윤리기준이 게임 상에 서있지 않다는 것은 아직 게임 이용자에게 체계적인 게임 및 사이버 윤리에 대한 교육이 펼쳐지지 않았다는 것을 의미한다. 하나의 정책 및 가치관이 사회 속에 자리 잡기란 무척 어려운 일이다. 하지만 지금은 단순히 네티즌과 게이머들 스스로의 자정노력에만 기대고 있는 현실로 보여 진다. 하지만 게임의 경우 단순히 자정노력을 펼치는 인터넷과는 다르다. 무엇보다 그 안에 게이머의 강한 자의식과 소유물, 권리가 살아있기에 단순히 유저에게 그 권한을 맡기는 것은 어려울 듯 하다. 때문에 이용자 스스로 무엇이 옳고 그른지 판단할 수 있는 경험적인 습득이 가능하도록 여러 가지 다양한 정책들이 마련되고, 또 그 속에 유저들이 지속적으로 노출되어야만 할 것이다. 나아가 유저들 스스로도 이런 노력들을 마련해 스스로의 윤리관과 가치관을 정립시켜나갈 수 있어야 할 것이다.

나. 게임 제작자의 게임윤리

사실 기본적으로 게임 이용자의 윤리보다는 제작자의 윤리가 보다 더 중요하다 할 수 있을 것이다. 그것은 유저가 직접 참여하게 되는 게임 세상의 설계를 게임 제작자가 담당하기 때문이다. 그리고 그 안의 규율과 모든 사회 현상들에 대한 제재 등은 바로 게임 제작자의 선택으로 결정되기 때문이다. 즉 한마디로 표현하면 게임 제작자는 게임안에서 세상을 창조하고 그 안의 규율까지 담당하는 신권론적인 권위를 가지고 있다고 표현할 수 있을 것이다.

그렇기에 수많은 사람들이 살아가고 그 자신의 가치관을 정립시키고, 행동해가는 온라인 게임의 경우 무엇보다 게임 제작자의 윤리적 소양이 필수적이다. 게임을 단순히 중독시키는 부분으로 발전을 시킬 것인가? 재미있고, 유저 스스로가 만들어가는 의미있는 게임을 만들 것인가는 전적으로 게임 제작자에 달려있다. 하지만 지금까지의 수많은 매스미디어가 그래왔듯이 생각하는 것보다는 화려함으로 생각하지 않게, 그리고 섹스와 폭력적인 코드 등의 1차원적인 재미를 사용해 유저를 끌어들이는 것이 가장 쉽고, 또 빠르게 효과를 얻을 수 있다. 때문에 게임 또한 그 법칙을 빠르게 받아들여 보다 더 화려하게, 자극적으로 제작해온 것이 사실이다.

하지만 온라인 게임에서 기본적인 윤리를 해칠 수 있는 것은 단순히 표현적인 섹스와 폭력의 코드는 아니다. 그 안에서 이뤄지는 사회성, 즉 커뮤니티에 대한 윤리적인 문제의 대비를 해주어야만 게임 안에서 유저를 안전하게 보호할 수 있다. 예를 들어 유저들 간의 PK(플레이어간에 상호 공격이 가능함.)를 가능하게 하고, PK로 상대방을 죽였을 때 보상으로 아이템이 떨어지도록 하고, 또한 게임 아이템에 대한 플레이어의 의존도를 높이도록 게임을 제작한다면 유저들은 당연히 아이템과 상대방을 죽이는 행위인 PK에 집착할 수 밖에 없으며, 그로인해 전투가 발생하고, 또한 개인간의 전투가 길드(게이머들끼리 모여있는 집단)의 집단전투로 확장이 되면서

점점 유저는 게임속의 폭력에 노출이 되는 것이다. 즉 게임 제작자는 유저를 폭력에 노출되도록 만들고, 유저는 그 안에서 폭력행위를 일삼게 된다. 그리고 그로인한 반동적 폭력이 발생. 결국 모든 유저가 폭력에 노출되게 되는 것이라 할 수 있다. 그리고 유저들이 이 1차원적인 폭력의 가학적 재미에 빠져들어 헤어 나올 수 없게 되는 것이다. 때문에 집단전투를 벌이고, 복수를 하기 위해 아이템을 현금 거래하는 것도 다 자신의 지위를 상승시키고 남에게 보여주기 위한데 있다고 할 수 있을 것이다.

하지만 이제 이 1차원적인 폭력코드에 의한 재미, 그리고 그로인해 발생한 커뮤니티와 집단 속에서의 재미는 사실 가장 강력하긴 하지만 이미 그 색이 수많은 동류의 게임들로 인해 빛이 바란 것이 사실이며, 저급한 재미코드인 만큼 수많은 사회적 문제를 낳고 있는 것이 사실이다. 때문에 게임 제작자는 스스로 보다 윤리의식을 가지고 보다 유저들에게 일어날 수 있는 문제들을 파악해 스스로 방지하는 노력을 해야만 할 것이다. 게임은 상품이기 이전에 유저에게 재미를 주어야하고 배려해야만 하는 작품이기 때문이다. 하지만 아이러니한 것은 게임은 문화적 산물이지만 동시에 상품이기에 돈을 벌기 위해 그런 윤리적인 노력을 기울이기란 쉽지 않다는 점이다. 때문에 정부의 심의도 필요한 것이며, 나아가 업계 스스로가 보다 좋은 게임을 제작하기 위한 노력을 기울여야만 할 것이다. 무엇보다 폭력 등에 더욱 민감한 해외 수출 시장과 또한 성인층의 공략을 위해서라도 그 부분은 필수적으로 고려되어야 할 것이다.

다. 정부의 입장으로서의 게임윤리

정부는 지금까지 게임 산업을 가치평가 적으로만 바라보고 많은 지원을 해온 것이 사실이다. 게임을 산업적인 측면으로서 키워왔기 때문에 오늘날의 여러 문제가 생긴 점도 무시할 수 없을 것이다. 때문에 이제는 게임의 문화적인 코드를 중심으로 그 가치를 상승시키고, 새롭게 정립시키려는 노력을 해야만 할 것이다.

온라인 게임 심의 또한 보다 체계화되고, 게임을 제작하는 업체의 입김보다는 게임 개발자의 이익을 대변하면서도, 제작자적인 윤리를 잃지 않은 독립적인 기관의 정립이 이뤄진 후에야 보다 공정한 심의가 이뤄질 것으로 기대한다. 게임은 21세기를 이끌어 나갈 수 있는 유일한 문화상품이며, 그나마 우리의 기술력이 세계에서 인정받고 있는 분야의 하나이기도 하다. 이 위치를 고수하고, 또 발전시켜 나가기 위해서는 지금의 다가온 이 게임으로 파생된 문제점들에 대해서 진지하고 고민하고, 해결하고, 더 나아가 게임문화산업 전체를 발전시킬 수 있도록 노력해야만 할 것이다. 그리고 이것은 단순히 어느 개인의 문제가 아닌, 게이머, 제작자, 그리고 정부 모두에게 주어진 문제이다. 그렇기에 모두가 함께 풀어나가야만 하는 문제인 것이다.