

컴퓨터 게임의 역사와 게임 패러다임의 전환

박 근 서

대구가톨릭대학교 언론광고학부 교수

핵심 되는 말 :

컴퓨터 게임, 패러다임, 주체, 공간, 가상공간, 테크놀로지

Key Words :

Interactive Game, Space, Cyberspace, Subjectivity,
Digital Technology

박근서(Park Geun Seo)

박근서는 현재 대구가톨릭대 언론광고학부의 언론영상 전공 교수로 재직 중이다. 서강대학교 사회과학대학 신문방송학과를 졸업하고 동대학 일반대학원 신문방송학에서 석사와 박사학위를 각각 취득하였다. 주요 관심분야는 영상, 인터넷, 사이버스페이스, PC게임에 관한 문화연구 등이다. 주요 저서로는 「텔레비전 오락의 문화정치학」(2003), 「파이널 판타지: 사이버 신체의 유희와 카르마」(2004)가 있으며 연구논문으로는 “컴퓨터 게임의 문화적 특성에 관한 연구” (2003)가 있다. gspark1@cu.ac.kr

목차

I. 서론

II. 컴퓨터 게임, 혁신의 연대기

- II-1. 게임의 탄생
- II-2. 상업적 성공, 시장의 형성
- II-3. RPG의 등장과 게임 콘솔의 보급
- II-4. 3차원 공간의 구축
- II-5. 국산 게임의 등장
- II-6. 스타크래프트와 그 이후

III. 혁신의 몇 가지 갈래

- III-1. 게임 공간의 변화
- III-2. 게임 내러티브의 변화
- III-3. 게임 유닛의 구성 변화
- III-4. 게임의 승패 규정의 변화
- III-5. 게임 유닛의 진화

IV. 결론: 게임 패러다임의 변화

국문 요약

게임의 발전 방향은 테크놀로지와 밀접히 연관되어 있다. 테크놀로지는 컴퓨터 게임 발전의 전제 조건이다. 그러나 테크놀로지가 컴퓨터 게임의 발전에 필수적이라는 말이, 발전된 게임이 나오게 된 이유를 설명해 주지는 못한다. 왜냐하면 콘텐츠 자체는 테크놀로지의 결과가 아니기 때문이다. 그것은 이 시대의 문화가 텍스트를 통해 표현된 결과일 뿐이다. 그러므로 컴퓨터 게임의 발전 과정이란, 테크놀로지의 결과라기보다는 오히려 게임 텍스트에 내포된 문화적 패러다임 혹은 문화적 인식들이 변화한 결과라고 보아야 옳다.

간단히 말해, 컴퓨터 게임의 발전과정이란, 현실과 비현실의 경계를 해체함과 동시에 텍스트의 지배적 중심을 와해하는 탈영토와 탈코드의 감수성을 반영한다. 물론 이러한 탈영토와 탈코드의 실천이 이루어지는 공간은 우선 컴퓨터 게임의 가상공간 안에서이다. 그리고 그것의 작용 기전은 세계와 주체, 두 차원에 걸쳐있다. 이러한 변화는 분명히 게임의 세계를 주도하는 세계관 그리고 가치관이 근본적으로 변화하였음을 의미한다. 즉 게임의 혁신들은 기술에 의해 가능하기는 했으나, 그 결과는 그 세계를 주도하는 패러다임의 변화로 귀결된다.

I. 서론

이 글의 목적은 게임의 역사를 간략히 훑어보는 가운데, 그 흐름을 몇 가지의 명제들로 요약해 보자는데 있다. 물론 게임은 그 자체로 매우 복잡한 성격을 지니고 있으며, 게임의 발전 과정 역시 하나의 흐름으로 일목요연하게 정리될 수는 없는 것이다. 그러나 이러한 복잡성에도 불구하고 게임은 발전하고 있으며, 이러한 발전이 이전의 기술적 제약을 극복하고, 보다 다양한 게이머들의 요구에 부응하며, 그 자체로 더욱 세련되고 더욱 복잡한 형태로 진화하고 있음은 분명한 사실이다. 이러한 게임의 발전이 비록 하나의 방향으로 묶일 수 없다하더라도, 발전 양상을 살펴 구체적으로 기술하는 일은 게임의 현재를 설명하고 그 미래를 예측하는데 커다란 도움을 줄 것이다.

게임의 역사를 살펴, 그것의 현재와 미래를 보다 잘 이해해 보자는 뜻은 단지 이 분야가 지니는 경제적 이득에 국한되지 않는다. 물론 게임은 성장하는 산업이며, 미래와 전망을 지닌 경제 영역이다. 헐리우드가 게임산업에 뒤쳐진지는 이미 오래되었고, 향후 그 성장 규모는 가능하기 힘들 정도로 크다. 하지만, 이렇게 게임이 하나의 산업으로 발전을 거듭하는 과정이란, 한편으로 그것이 지니는 사회·문화적 영향력을 확대하는 과정이기도 하다. 결국 커다란 시장은 커다란 소비자를 전제할 뿐 아니라, 그것이 사회·문화적으로 보편적이며 일반적인 현상이 되고 있음을 증명하기 때문이다.

굳이 관련 통계 수치들을 언급하지 않더라도, 우리의 게임시장 규모가 상상 이상으로 성장했으며, 우리 삶에 미치는 영향이 적지 않음은 이미 피부로 느낄 수 있는 일이 되었다. 어린 아이들 혹은 불량한 청소년들의 불건전한 오락거리로만 여겨졌던 ‘전자오락’이 냄새나는 오락실 구석자리를 뛰쳐나와 세상 곳곳으로 퍼져나가기 시작할 때, 그것은 ‘게임’이라는 좀 더 그럴 듯한 이름으로 불리기 시작했다. 확실히 현재의 시점에서 ‘게임’에 대한 인식은 ‘전자오락’에 대한 그것과는 전혀 다른 것이다. 하지만 우리 인식의 극적 변화가 단지 ‘경제에 보탬이 된다’는 사실의 발견에서가 아니라, 그것이 새로운 문화적 가치를 일깨울 수 있다는 또 다른 가능성에 근거하고 있음을 이해하여야 한다.

놀이와 환상으로부터 이 새로운 유형의 문화가 지니는 미학을 이끌어내는 작업이나¹⁾, 그러한 수준의 문제가 아니더라도 우리의 일상에 새로운 경험의 세계를 구축함으로써 현실을 혁명하는 힘으로 자리 매김하는 일은²⁾ 모두 게임의 문화적 의미에 천착하여 그것이 사회적이며 문화적인 사용가치를 이끌어내는 일이다. 이 글의 목적 또한 이와 같다. 필자가 살펴보고자하는 게임의 역사는 시장이나 경제 혹은 산업의 역사라기보다는 텍스트와 그것의 수용에 관한 역사이다. 이는 게임이라는 문화의 역사일 것이며, 또한 그것이 우리 삶의 구체적인 경험들을 구성하고 조직하는 사회적 삶의 역사가 될 것이다.

이러한 게임의 역사를 기술함에 있어, 필자는 그 시간의 마디들에 천착하고자 하였다. 시간의 마디들에

1) 최혜실(2003), 디지털시대의 영상문화, 서울: 소명출판.

2) 박상우(2000) 게임, 세계를 혁명하는 힘, 서울: 씨앤씨미디어

천착한다는 것은, 단순히 시대 혹은 시기를 구분하는 일을 의미하지 않는다. 사물과 사건의 역사는 다층적이다. 그것은 마치 다발처럼 진행된다. 다발은 하나지만, 온전한 하나가 아니다. 다양한 개체들이 저마다의 시간을 갖고 나름대로 다발에 참여하기 때문이다. 그러므로 시간의 마디들이란 게임이라는 전체 다발에 참여하고 있는 그 각각의 계기들을 말한다. 이러한 계기들은 게임을 이전과는 전혀 다른 모습으로 변모하는 혁신들로 나타난다. 이러한 혁신들이 초래하는 다양한 변화들이 곧 게임이라는 전체 다발을 새로운 모습으로 만든다. 이러한 새로운 게임의 등장을 필자는 ‘게임 패러다임의 전환’이라 부른다.

II. 컴퓨터 게임, 혁신의 연대기

게임의 역사는 한편으로는 테크놀로지의 역사이다. 게임이 구축하는 공간 그리고 그 공간에서 가능한 모든 것들은 결국 디지털 테크놀로지의 산물이기 때문이다. 하지만 테크놀로지는 이 문화적 산물의 의미를 규정짓는 최종 심급이 아니다. 물론 게임의 발생 초기에 있어 테크놀로지의 비중은 거의 절대적이었다. 하지만 테크놀로지가 우리의 상상을 추월해 버린 지금에 이르러, 그것은 오히려 더 이상 변수가 될 수 없게 되어 버렸다. 문제는 그것의 구사이지 그 자체는 아니기 때문이다. 그런 의미에서 게임의 역사는 단순한 테크놀로지의 역사가 아니라, 그것의 구사 혹은 그러한 구사를 통해 만들어진 새로운 세계들의 역사이다. 이러한 새로운 세계들은 곧 컴퓨터 게임에 있어서는 하나의 혁신들로 기록되어 왔으며, 따라서 게임의 역사는 이러한 혁신들의 연대기일 수밖에 없다.

II-1. 게임의 탄생

최초의 컴퓨터 게임이라고 알려져 있는 것은 1958년 미국 부록 헤이븐 국립연구소에서 개발한 테니스 게임이라고 한다. 그러나 이 게임은 실제의 바둑판이나 실제의 장기판을 대신하는 식으로 컴퓨터 앞에 앉은 두 사람이 서로 공을 주고받는 식으로 진행되는 유치한 형식을 취하고 있었다고 한다. 우리가 알고 있는 게임이 컴퓨터의 연산장치를 매개로 기계와 인간의 대결이라는 구도를 취한다고 했을 때, 이는 진정한 의미에서 최초의 게임이라고 부르기 어려울 것이다.³⁾ 마찬가지로 1959년 미국의 존 맥카시(John McCarthy)가 개발한 체스 게임 역시 이처럼 컴퓨터와 인간의 상호작용이라는 진정한 의미의 게임과는 거리가 먼 것이었다.

3) 여기서 하나 지적해야 할 것은, 현재 우리의 게임 환경이, 역설적이게도, 점차 헤이븐 연구소의 테니스게임 식으로 변화해가고 있다는 점이다. 뒤에서 자세히 언급하겠지만, 우리의 게임 환경은 네트워크의 발전에 힘입어 점차 장기판과 테니스 코트를 대신하게 되었다. 모플이나 넷플에 기반한 네트워크 시대의 컴퓨터 게임은 그 자체가 하나의 미디어, 하나의 인터페이스가 되어 버렸다.

1961년 MIT의 대학생 스티브 러셀(Steve Russell)은 <스페이스 워(Space War)>라는 게임을 만들었는데, 이는 지금까지 세계 최초의 쌍방향 컴퓨터 게임으로 기록되고 있다. 한편 이 컴퓨터 게임의 그래픽 언어로는 아스키(ASCII) 코드가 사용되었다. 현재 대부분의 컴퓨터 게임은 C++로 제작된다. 1963년 IBM은 뉴욕박람회(Expo)에서 컴퓨터를 이용한 멀티 영상을 선보였고, 1966년에는 텔레비전에 연결하여 사용할 수 있는 <베어스(Baer's)>라는 테니스 게임이 등장하였다. 그리고 1968년 앨런 케이(Allan Kay)는 세계 최초의 개인용 컴퓨터를 개발하였다.

상업용 비디오게임으로서는 <컴퓨터 스페이스(Computer Space)>가 1971년 개발되었으나 큰 인기를 끌지는 못하였다. 시장에 출시된 상업용 비디오 게임으로 비교적 인기를 끌었던 것은, 미국의 아타리(Atari)사의 놀란 부시넬(Nolan Bushnell)이 개발한 <퐁(Pong)>이었다. 이는 탁구를 연상시키는 단순하지만 오락성이 강한 컴퓨터 게임이었다. 자체로 모니터와 조정기를 내장한 이 게임기는 세계 최초의 아케이드 게임⁴⁾으로 기록되어 있다. 인터페이스는 4명까지 지원가능하였으며, 1974년에는 가정용으로도 출시되었다.

1975년에는 일반에게 판매된 최초의 개인용 컴퓨터인 알테어 8800(Altair 8800)이 소개되었으며, 1976년에는 스티브 워즈니악(Steve Wozniak)과 스티브 잡스(Steve Jobs)가 애플사를 설립하여 8비트 개인용 컴퓨터인 애플 2(Apple II)를 출시하였다. 그리고 1977년에는 아타리사(Atari)에서 세계 최초의 카드리지 게임 시스템인 VCS(Video Computer System, 후에 Atari 2600으로 불리게 됨)를 개발하였다.⁵⁾ 이는 하나의 하드웨어로 한 가지 게임 밖에는 즐길 수 없었던 기존의 시스템과는 달리, 카드리지만 교환하면 다른 게임 또한 즐길 수 있는 획기적 시스템이었다. 그러나 당시에는 교환용 카드리지(게임 소프트웨어)가 풍부하게 마련되어 있지 않아 크게 주목받지는 못하였다.

II-2. 상업적 성공, 시장의 형성

최초의 컴퓨터 게임이었던 <스페이스 워> 이후 많은 미국인들이 이 산업의 잠재성을 인정하고 이 시장에 뛰어 들었지만, 그 가능성을 실현시킨 이들은 미국인들이 아니라 태평양 건너의 일본인들이었다. 1978년 일본 타이토(Taito)사는 <스페이스 인베이더(Space Invader)>라는 아케이드 게임을 발매하였다. 기존

4) '아케이드 게임'이란 본래 오락실용 게임 혹은 게임기를 의미하는 말이다. 오락실용 게임은 오락실이라는 조건 때문에 RPG나 전략게임 혹은 전략시뮬레이션으로 발전하기 힘들다. 왜냐하면, 이들 게임은 게임을 클릭어하는데 지나치게 많은 시간을 요구하므로, 오락실의 채산성을 높이는 데 전혀 도움이 되지 않기 때문이다. 그러므로 오락실용 게임기는 대체로 액션, 퍼즐, 슈팅 등의 장르에 국한되기 마련이다. 이러한 까닭에 '아케이드 게임'이라는 말은 요즘 들어 이들 장르에 해당되는 게임들을 지칭하는데 쓰인다.

5) 아타리(Atari)라는 이름은 일본어 "아타리"에서 온 말로, 명중·적중·타격·성공을 의미한다. 본래 다른 회사명을 생각하고 있었으나, 그 이름이 이미 상표등록이 되어 있었던 까닭으로 이름을 그렇게 지었다고 한다. 1970년대 이후 게임 산업의 중심지가 미국에서 일본으로 넘어가게 되었다는 점을 생각한다면, 게임산업의 형성에 가장 선도적인 미국 기업이 일본 이름을 지니고 있었다는 사실은 하나의 아이러니가 아닐 수 없다.

의 게임과는 비교할 수 없을 정도로 정교하고 또한 오락성이 강했던 이 게임은 그해 미국에서만 600만 달러라는 엄청난 수익을 올리며 게임시장의 판도를 재편성하게끔 하였다. 〈스페이스 인베이터〉는 우리나라에도 수입되어 유원지나 놀이공원 등에 설치되어 커다란 인기를 끌었다. 〈스페이스 인베이터〉의 인기는 오락실을 유원지나 놀이공원으로부터 도시의 거리와 상가로 이끌어 내었다. 〈스페이스 인베이터〉는 또한 미니 아케이드 게임기로도 개발되어 학교 앞 문방구나 동네 어귀 구멍가게 앞에서 어린이들의 발목을 붙잡아 놓기도 하였다. 같은 해 본래 완구 및 문구 업체였던 일본 닌텐도(Nintendo)사는 〈오텔로(Othello)〉라는 오목 게임을 선보였고, 세가(Seга)사는 〈모나코 지피(Monaco Zippy)〉를, 미국의 아타리사는 세계 최초로 벡터 그래픽을 이용한 〈루나 랜더(Lunar Lander)〉를 선보였다.

1960년대와 1970년대를 거치며 급속히 발전한 컴퓨터 게임은 관련 하드웨어 기술의 급속한 발전에 힘입어 점차 소형 경량화되는 추세를 보이기 시작한다. 1970년대까지만 해도 컴퓨터 게임 시장의 주요 판도는 오락실용 아케이드 게임에 집중되어 있었다. 그러나 이러한 하드웨어의 소형 경량화 추세에 힘입어, 1980대 이후 컴퓨터 게임의 주요 판도는 가정용 게임기 시장에 의해 좌우되게 된다. 1980년 마텔(Mattel)사는 가정용 게임 콘솔인 인텔리비전(Intelivision)을 개발하였다. 같은 해 아타리사는 최초의 3D 게임인 〈배틀 존(Battle Zone)〉을 출시하였다. 타이토의 〈스페이스 인베이터〉와 마찬가지로 80년대의 게임산업은 일본 게임의 메가 히트로 시작되었다. 1980년 〈남코(Namco)〉사의 〈팩맨(Pac-Man)〉이 출시되어 전대 미문의 인기를 구가하였다.⁶⁾ 이 게임 역시 우리나라에 수입되어 인기를 누렸던 게임이다. 〈스페이스 인베이터〉와 〈팩맨〉으로 대표되는 당시의 게임 소프트에 힘입어 1981년 미국 아케이드게임 시장은 50억불 규모로 성장하여 12년 뒤인 1993년에는 영화시장의 전체 규모를 추월하기에 이른다.

1981년에는 미국 IBM사가 IBM 오리지널 PC를 선보였다. 이 제품은 인텔의 8088 마이크로프로세서와 128KB 메인 메모리, 5.25인치 플로피디스크 드라이버 2개, 14인치 흑백 모니터를 탑재하고 IBM PC-DOS 1.0을 운영체제로 하는 최초의 실용적 컴퓨터였다. 현재의 관점에서 보면, 유지하기 짝이 없지만, 당시로서는 상상을 초월하는 대단한 물건이었다. 우선 두 개의 플로피디스크 드라이버를 탑재함으로써 프로그램 디스켓과 데이터 디스켓을 번갈아 끼워야 했던 불편함이 해소되었고, 컴퓨터의 기본 메모리도 당시로서는 대단한 크기였다. 물론 운영체제 자체도 기존의 컴퓨터 코드와는 비교도 할 수 없을 만큼 쉽고 간편한 것이었다.

1981년은 또한 우리나라에서 전자오락의 대명사처럼 여겨지고 있는 〈갤러거(Galaga)〉가 출시된 해이다. 남코사에 의해 개발된 이 게임은 타이토의 〈스페이스 인베이터〉와 같은 슈팅게임이었지만, 화면 속 캐릭터들의 빠르고 부드러운 움직임 그리고 중간 중간에 삽입된 보너스 스테이지 등으로 기존 게임과는 비교할 수 없을 정도의 세련됨과 높은 오락성을 과시하였다. 당시 〈갤러거〉와 유사한 게임들로는 〈갤럭시안(Galaxian)〉, 〈엑스리온(Xrion)〉 등이 있었다.

같은 해, 닌텐도는 〈동키 콩(Donkey Kong)〉을 개발하였다. 〈동키 콩〉은 킹콩을 연상시키는 멍청한 고

릴라에게 붙잡혀간 애인을 구출하는 과정을 주요 내용으로 삼고 있었다. 이 게임은 몇 가지 점에서 혁신적인 아이디어를 선보였는데, 이는 다음과 같다. 첫째 진정한 의미의 게임 캐릭터를 탄생시켰다. 이 게임의 캐릭터인 '마리오'는 닌텐도의 간판 캐릭터로 자리잡으며 수많은 게임 소프트에 주인공으로 등장한다. 둘째 진정한 의미의 스테이지 개념을 확립하였다. 셋째 스테이지와 스테이지 사이에 유치하나마 동영상을 삽입한 최초의 게임이었다.

II-3. RPG의 등장과 게임 콘솔의 보급

아울러 1981년에는 최초의 RPG(Role Playing Game)인 <위저드리(Wizardry)>와 <던전 앤드 드래곤즈(Dungeon and Dragons)>가 출시되었다. RPG란 게임 속의 주인공 캐릭터를 성장시켜 주어진 임무를 완수하게 하는 형식을 취한다. RPG는 흔히 어드벤처 게임과 혼동되기 쉬운데, 양자의 가장 커다란 차이는 전자에서는 주인공이 게임을 통해 성장하는데 반하여 후자는 이벤트를 해결하고 임무를 완수하더라도 주인공의 능력에는 변함이 없다는 점에 있다.⁷⁾ 한편 <던전 앤드 드래곤즈>는 RPG의 전형으로 주인공이 헤메고 다녀야 하는 미로와 마지막에 대적해야 하는 적의 우두머리 캐릭터라는 원칙을 세워 놓았다.⁸⁾

미국의 경우 1982년부터 몇 년 동안 게임산업은 심각한 불황기를 맞이한다. 게임의 주요 대상인 어린이와 청소년층의 게임에 대한 권태감, 미국 정부의 전자 오락실에 대한 규제, PC 제작업체들의 외면 등으로 미국 내 전자 오락실 수는 1982년 10,000여 개소에 달했지만, 이듬해 그 이익은 25%가 감소하고 그 수도 8,500여 개소로 위축되었다. 이러한 탓으로 아타리사의 모회사인 워너 커뮤니케이션사는 생산직 근로자 7,000명 가운데 1,700명을 해고하였다. 결국 1983년말 게임산업의 전체 매출은 30억 달러까지 떨어졌고, 개당 35달러에 판매되던 게임 카드리지도 개당 5달러라는 터무니없는 가격에 판매되게 되었다. 그러나 이러한 전반적 불황에도 불구하고 일본의 가정용 게임기는 최고의 전성기를 누리고 있었다.

6) 남코사에서는 펙맨의 유닛이 마치 아이스하키의 펙(puck)을 연상시킨다고 하여, 애초 게임의 명칭을 펙맨(Puck-Man)으로 정했다 한다. 그러나 하도 많은 사람들이 P와 F를 혼동(?)하는 바람에, 이름을 팩맨(Pac-Man)으로 바꿨다고 한다.

7) 어드벤처게임의 대표적 작품으로는 루카스 아츠(Lucas Arts)의 <인디애나 존스>와 <원숭이 섬의 비밀>이 있다. 특히 <원숭이 섬의 비밀>은 당시로서는 획기적인 작품이었다. 컴퓨터 게임의 대부분이 전투상황을 삽입하여 폭력적 일면을 드러내는데 반해, 이 게임에는 전혀 전투 장면이 나오지 않기 때문이다. <원숭이 섬의 비밀>에서 주인공은 오가며 만나는 해적들을 물리쳐야만 하는데, 이때 싸움은 칼이나 주먹 혹은 총 대신 말로 이루어진다. 주인공과 해적이 마주보고 서서, 엉뚱한 말싸움을 벌이는 것이다. 말싸움에서 이기려면, 주어진 매뉴얼을 숙독해야만 하는데, 왜냐하면 이들의 말싸움은 그야말로 동문서답에 엉뚱하기 그지없기 때문이다. <원숭이 섬의 비밀>은 마치 한편의 부조리극을 감상하는 것과 같은 느낌을 주었다. 실제로 원숭이 섬의 비밀이란 허무하기 그지없는 것이었다. <원숭이 섬의 비밀>이 보여준, 익살과 해학은 폭력으로 얼룩진 요즘의 컴퓨터 게임에서는 좀처럼 보기 힘든 것이었다. 이러한 익살과 해학은 아마 국산 게임인 손노리의 <포가튼 사가(Forgotten Saga)> 정도에서나 찾아 볼 수 있지 않을까 생각한다.

8) 이후 <던전 앤드 드래곤즈>의 원칙과 규칙은 더욱 발전하여 'AD & D'(Advanced Dungeon and Dragons)라 불리게 된다. 이는 캐릭터들의 공격이 항상 같은 정도로 상대 캐릭터에게 타격을 주는 것이 아니라, 컴퓨터의 복잡한 연산작용을 통해 어느 정도 우연의 효과를 발생케 하는 RPG의 기본 규칙이다.

일본 닌텐도사는 1983년 8비트 가정용 게임기인 '패미컴'을 발매한다. 이 게임기는 <와일드 건맨(Wild Gunman)>, <슈퍼 마리오(Super Mario)> 등의 히트 게임을 앞세워 미국 및 전세계 게임기 시장의 90%를 장악하게 된다. 한해 동안 650만대라는 판매고를 기록한 이 게임기는, 우리나라에서도 200만대 이상 보급되었을 것이라 추정되고 있다. 패미컴은 롬 팩만 갈아 끼우면 새로운 게임을 쉽게 즐길 수 있다는 커다란 장점을 가지고 있었다. 물론 아타리의 VCS 역시 카드리지만 갈아 끼우면 다른 게임을 즐길 수 있는 시스템이었으나 게임 소프트의 확보나 사용의 편의성에 있어서 패미컴과는 비교할 수 없는 수준이었다. 닌텐도사는 패미컴의 성공을 등에 업고 이후 가정용 게임기 시장을 주도한다.

비슷한 시기 캡콤(Capcom)사는 <록맨(Rocman)>을 선보였으며, 스퀘어(Square)사는 <파이널 판타지(Final Fantasy)>를 출시하였다. <록맨>은 록맨이라는 사이보그—아톰과 빠삐의 중간쯤되는 모양을 한—를 조종하여 사악한 기계들과 전투를 벌이는 횡스크롤 게임이었다. 화려한 그래픽과 단순하고 편리한 인터페이스로 지금까지 그 시리즈를 이어가고 있으며, 주인공 록맨은 캡콤사의 대표적 캐릭터가 되었다. <파이널 판타지>는 일본식 RPG의 전형으로 자리잡으며, 심오한 사상과 높은 오락성으로 대중의 환영을 받았다. 그리고 같은 해 로버트와 리처드 개리엇(Robert & Richard Garriot)은 <울티마> 시리즈로 유명한 오리진 시스템즈(Origin Systems)를 설립하여 1992년까지 전 세계적으로 약 1,500만대 이상의 게임기를 판매하였다.

1984년에는 애플(Apple)사가 매킨토시 컴퓨터를 출시하였다. 매킨토시는 기존의 컴퓨터와는 비교할 수 없을 만큼 훌륭하고 아름다운 디자인으로 세인의 관심을 끌었다. 모니터와 본체가 일체로 구성된 이 컴퓨터는 특히 컴퓨터 음악과 컴퓨터 그래픽 그리고 전자 출판 분야에서 두각을 나타내었다. 1986년 닌텐도는 <슈퍼 마리오>를 발매하였다. 마리오라는 캐릭터는 <동키 콩>에서 처음 소개되어, 최근에 출시된 <슈퍼 마리오 64>에 이르기까지 변함없는 인기를 유지하고 있다. <슈퍼 마리오>는 다양한 캐릭터 상품에 이용되었으며, 텔레비전 애니메이션으로 제작되었다.

이 당시 컴퓨터 게임에 있어 최대의 파란은 이 산업과는 전혀 관계가 없는 것으로 여겨졌던 러시아에서 일어났다. 1985년 러시아의 알렉세이 파지노프(Alexey Pajitnov)는 고대의 펜토미노(Pentomino) 퍼즐에서 영감을 얻은 새로운 컴퓨터 게임을 제작하고 있었다. 파지노프는 이들 각각의 기하학적인 모양들이 네 개의 정사각형으로 구성되어 있다는 점에 착안하여, 이 게임을 <테트리스(Tetris)>라고 이름지었다. 한때, <테트리스>는 자본주의 국가의 생산력을 떨어뜨리기 위해 러시아에서 개발한 전략무기라는 농담이 유행하기도 하였다. 이 게임은 현재까지 <전투 테트리스> <슈퍼 테트리스> <3차원 테트리스> 등 수많은 아류작을 낳으며 발전에 발전을 거듭하고 있으나, 이들 아류작의 인기는 원본의 인기에는 미치지 못하고 있다.

II-4. 3차원 공간의 구축

1986년 존 월던(John Waldern)은 W 인터스트리를 설립하고 세계 최초로 가상 현실 게임기를 개발하였다. 월던은 이 게임기에 <버추얼리티 VR>이라는 이름을 붙였다. 그리고 이 때부터 게임시장이 되살아나기 시작하여, 이듬해 가정용 비디오게임은 총 매출 11억 달러를 기록하였다. 이중 8억 달러 이상이 닌텐도의 몫으로 돌아갔다. 1987년 닌텐도는 8비트 휴대용 게임기인 <겜 보이(Game Boy)>를 선보였다. 이는 소형의 게임 카드지만 교환하면 다양한 게임을 얼마든지 즐길 수 있는 형태로 발전하였으며, 초기의 답답한 흑백 액정 모니터를 컬러로 개선하여 지금까지도 높은 인기를 누리고 있다. 1988년 세가(Seга)는 '메가 드라이브'를 선보이며, <소닉(Sonic)>의 인기를 급상승시켰다. 메가 드라이브는 16비트 게임기로 속도와 그래픽이 8비트 게임기인 패미컴과는 비교할 수 없었다. 그러나 소프트의 공급이 원활치 못하여 이후 닌텐도의 '슈퍼 패미컴'에 시장을 내주었다.

1990년부터 1992년까지 다양한 16비트 가정용 게임기가 출시되는데, 닌텐도의 '슈퍼 패미컴', 세가의 '제네시스(Genesis)', NEC의 'PC엔진', SNK의 '네오지오' 등이 이에 해당한다. 1990년 닌텐도는 <슈퍼 마리오 3>를 출시하였으며, 캡콤사는 <스트리트 파이터 2(Street Fighter II)>를 공개하였다. <스트리트 파이터 2>는 이후 술한 아류작들을 쏟아내며, 소위 대전형 액션 게임의 원형으로 자리잡게 되었다. 이러한 대전형 액션게임에 해당하는 것들로써 <용호의 권(The Art of Fighting)>시리즈, <더블 드래곤(Double Dragon)>시리즈, <킹 오브 파이터스(King of Fighters)>시리즈 등이 있다. 한편 이들 게임은 잔인한 폭력 장면 등으로 컴퓨터 게임의 폭력성과 선정성에 대한 사회적 비판을 불러일으키기도 하였다. 같은 해, 마이크로소프트사는 <윈도우즈 3.0>을 출시하였다.

1992년 ID 소프트사는 <울펜슈타인(Wolfenstein) 3D>라는 PC 게임을 선보인다. 이 게임은 기존의 2차원 공간을 뛰어 넘어 3차원의 공간을 실현한 획기적 게임이었다. 울펜슈타인 기지에 갇힌 주인공이 그를 저지하는 나치 병사들과 전투를 벌여가며 지상으로 탈출하는 내용으로 1인칭 시점을 채택한 게임이었다. 이 게임은 높은 완성도를 보여준 게임이기는 하였으나, 주인공 캐릭터의 움직임이 전후좌우 4방향으로만 국한되어 있어 진정한 의미의 3차원 공간을 확보했다고 보기는 어려운 점이 있었다. 실제로 이 게임에서 게이머의 시선은 항상 똑같은 높이로 고정되어 있으며, 따라서 게임의 무대는 항상 편평한 평지일 수밖에 없었다. 한편 1993년 미국의 게임시장은 60억불 규모로 성장하여 56억불 규모의 영화시장을 압도하게 되었다.

1993년 소니는 '메가 CD'라는 최초의 CD 롬 게임기를 발매하였다. 그러나 높은 가격 때문에 큰 관심을 끌지는 못하였다. 한편 미국 3DO사는 3차원 그래픽을 구현한 가정용 게임기를 발표하였다. 그러나 이 역시 크게 인기를 얻지는 못하였다고 한다. 이 제품은 국내에서 수입되어 '3DO 얼라이브'라는 이름으로 판매되었다. 1994년에는 불과 1년 전만 해도 가격이 높고 확보된 소프트가 적다는 이유로 시장에서 외면을 당했던 CD 롬 게임기들이 재발매되어 커다란 인기를 누렸다. 소니의 32비트 CD 롬 게임기인 '플레이스

테이션(Play Station)과 세가의 '새턴'(Saturn)이 그 예이다. 특히 소니의 '플레이스테이션'은 기존의 게임 소프트웨어의 상당수를 플레이스테이션 용으로 개작 출시함으로써 93년의 실패를 만회할 수 있었다. 이후 가정용 게임기 시장은 소니, 세가, 닌텐도 3사에 의해 좌우되게 된다.

1994년은 무엇보다 ID 소프트웨어의 <둠(Doom)>이 출시된 해로 기록되어야 할 것이다. ID 소프트웨어는 전작 <울펜슈타인 3D>에서 보여주었던 3차원 1인칭 액션 게임의 가능성을 <둠>에서 실현하였고, 이는 이후 게임 판도에 커다란 영향을 미쳤다. <둠>의 캐릭터는 <울펜슈타인 3D>의 캐릭터와는 다르게 올라가거나 내려갈 수 있었다. 전후, 좌우라는 평면상의 두 축에 상하라는 제3의 축을 삽입함으로써, 게이머의 캐릭터는 실제 공간에서 마찬가지로 3차원 공간을 자유롭게 누비고 돌아다닐 수 있게 되었다. <둠>은 <울펜슈타인 3D>와는 비교할 수 없을 정도로 정교하고 세련된 거의 완벽한 3차원 그래픽을 선보였다. 이는 3차원 배경을 실시간 렌더링(real-time rendering) 기술로 처리한 결과였다.

배급 및 마케팅에 있어서도 <둠>은 하나의 혁신을 불러일으켰다. ID 소프트웨어는 <둠>의 데모버전을 쉐어웨어(shareware)의 형식으로 무상공급하였다. 데모버전은 <둠>의 첫 번째 스테이지를 아무런 제약없이 사용할 수 있도록 만들어졌다. 만약 <둠>의 다음 스테이지가 궁금한 사람이라면, 정품 게임을 구입하면 되었고, <둠>이 마음에 들지 않는 사람이라면 그저 컴퓨터에서 그것을 지워버리면 그만이었다. ID 소프트웨어의 이러한 공격적이며 능동적인 마케팅 기법은 이후 게임 산업의 관행이 되었다. 현재 세계 각국의 게임 개발사들이 게임의 알파판, 베타판, 데모판 그리고 심지어 리버전까지 공개하고 있다.⁹⁾

II-5. 국산 게임의 등장

1995년 마이크로소프트는 <윈도우 95>를 발표하여, 기존의 도스 중심의 캐릭터 인터페이스를 그래픽 인터페이스로 완전히 이전시켰다. 아울러 <윈도우 95>와 함께 개발된 <다이렉트 X>는 기존 게임 프로그램이 지녔던 하드웨어 호환성 문제를 해결함으로써 게임 산업의 활성화에 크게 이바지하게 되었다. <다이렉트 X>는 일종의 라이브러리로서 기존 게임 프로그램이 하드웨어들과의 호환성을 유지하기 위해 게임 콘텐츠 외에 프로그램 내에 포함시키지 않으면 안되었던 부가적 요소들을 운영체제의 일부분으로 통합한 것이다. <다이렉트 X>의 개발로 게임 개발이 훨씬 수월해졌으며, 게임 제작자들은 게임 콘텐츠의 개발에만 집중할 수 있게 되었다. 1995년에는 인터플레이(Interplay)에서 세계 최초의 완전 3D 슈팅 게임인 디센트(Descent)를 출시한 해이기도 하다. 1996년 닌텐도는 64비트 가정용 게임기인 '닌텐도 64'를 출시하고,

9) 알파판과 베타판은 게임의 정식 출시에 앞서, 게임에 대한 대중의 반응을 확인하고 프로그램의 버그 및 오류를 수정하기 위한 일종의 시험판이다. 알파판은 대체로 개발자들 혹은 전문가들에게만 배포되며, 베타판은 선발된 몇몇 게이머들 혹은 일반 게이머들에게까지 배포된다. 리버전은 동영상, 음악 등 비교적 용량을 많이 차지하는 부가적 데이터를 삭제하여 부피를 줄이고, 하드디스크를 통해 구동할 수 있도록 해킹한 게임 프로그램을 말한다. 대개의 경우 불법이지만, 간혹 제작사에 의해 배포되는 경우도 있다.

세가사는 <스트리트 파이터 2>를 대신할 만한 대전형 격투 게임인 <버추얼 파이터 3(Virtual Fighter 3)>를 선보인다. 캡콤사 역시 이듬해인 1997년 <스트리트 파이터 3>을 출시함으로써 이에 대응하였다.

한편 저작권법의 보호를 받으며 국내에서 정식 유통된 첫 번째 게임은 1987년 아프로만을 통해 발매된 남인환의 <신검의 전설>이다.¹⁰⁾ 이 게임은 오리진사의 울티마의 영향을 받은 RPG형식의 게임이었다고 한다. 이어 1988년에는 박정식·김성식이 <왕가의 계곡>이라는 퍼즐게임을 개발하였다. <왕가의 계곡>은 일본의 MSX용 게임을 IBM-PC로 이식한 수준으로 창작품으로 보기는 힘들지만, 국내 최초의 PC용 게임이라는 점에서 의미가 있었다. 그리고 1986년 설립된 동서게임 채널은 1990년 9월 EA(Electronic Arts)의 <센추리온(Centurion)>이라는 첫 타이틀을 유통하고, 이어 루카스아츠의 <인디애나 존스 3>을 유통시킴으로써 게임전문 공급사로 발돋움하게 된다. 동서게임 채널이 처음으로 유통한 국산 게임은 91년 발표된 미리내의 슈팅게임 <자유의 투사>였다. 대기업 가운데 가장 먼저 PC게임 산업에 뛰어든 SK는 1991년 <용쟁호투>를 발매하였다.

1990년 이후 정부에서 교육용 PC로 IBM을 선택함으로써, 게임 역시 IBM PC에 맞는 형식으로 제작되기 시작한다. 미리내 소프트는 MSX용 게임으로 <그날이 오면 1>과 <그날이 오면 2>를 출시하였으나, 1991년에는 IBM 게임으로 개발된 <그날이 오면 3>을 발표하였다. <그날이 오면 3>은 국내 최초로 음성을 지원하는 게임이었다. 막고야는 1992년 <세균전>이라는 단순한 퍼즐게임을 출시하였고, 소프트액션은 <폭스 레인저>라는 종스크롤 게임을 발매하였다. 93년 패밀리 프로덕션은 어드벤처게임 <복수무정>을 발표하였고, 트윈은 어드벤처를 가미한 액션게임 <파더 월드>를 선보였다.

94년은 공급사와 개발사의 숫자가 폭증한 한해였다. 비디오게임의 수입판매에 의지하던 삼성전자와 현대전자 그리고 그밖에 LG미디어, 미원 정보기술 등이 기존의 동서게임 채널과 SK, 쌍용, LG소프트 등이 주도하던 PC게임 유통시장에 본격적으로 참여함으로써 유통시장의 과열 양상을 초래케 된다. 한편 94년 이후 PC게임의 저장매체는 플로피디스크에서 CD로 이전되게 된다. CD로 제작된 국산게임은 94년에는 19편에 지나지 않았으나, 95년에는 53편으로 대폭 증가하였다. 94년은 국산게임이 해외로 수출되기 시작한 해이기도 하다. 94년 여름 패밀리 프로덕션의 액션게임인 <피와기티>가 국내 유통사인 지관(현 소프트웨어월드 코리아)를 통해 대만 소프트웨어월드 코리아로 첫 수출되고, 이어 12월에는 타프시스템의 <K1 탱크>가 수출되었다. 이들의 성공 이후 국내 PC게임의 수출 러시가 이어졌으며, 이는 95년에도 계속되었다.

95년 발매된 국산 PC게임들 가운데 <광개토대왕>은 국내 최초의 전략 시뮬레이션 게임이었으며, <바리온>은 대만에 이어 미국으로 수출되어 당시 인터넷 인기게임 조사에서 10위권 안에 진입할 정도로 높은 성과를 구가했다. 아울러 <창세기전>은 전형적인 일본식 RPG로서 이후 <창세기 2> 등으로 이어지며, 소프트맥스를 국내 최고의 인기 제작사로 자리매김하였다. <창세기전>과 <어스토니아 스토리>등의 성공

10) 1997년까지 국산 게임의 개발 과정은 다음을 참조 혹은 인용하였다. 김희균, “차분히 다져온 국산 게임 개발의 역사”, <PC Power Zine> 1999. 7.

그리고 <워크래프트>와 <둔 2>의 영향으로 96년 이후 국산 게임의 주류는 RPG와 전략 시뮬레이션이 독차지하게 된다. 이러한 경향은 현재까지도 계속되고 있으며, 특히 98년에 시작된 <스타크래프트> 열풍으로 전략 시뮬레이션의 약진이 두드러지고 있다.

1996년 한메소프트는 PC게임을 여러 명이 동시에 즐길 수 있는 테트워크 시스템인 드완고 서비스를 실시하였다. 드완고 서비스는 전화를 이용해 드완고 서버에 접속한 뒤, 대기하고 있는 상대방과 <둠(Doom)>이나 <커맨드 앤 컨커(Command & Conquer)> 같은 PC게임을 게이머들끼리 즐길 수 있는 멀티플레이 방식을 지원하였으나, 커다란 인기를 끌지는 못하였다. 그러나 멀티플레이 방식의 게임은 1998년 <스타크래프트>의 국내 출시와 게임방 사업의 확장으로 활성화되기 시작하여 국내 게임산업을 성장시키는 데 결정적 기여를 하게 된다. 1996년은 사단법인 한국게임개발자연협회(KOGA)가 발족한 해이기도 하다. 1997년은 게임 개발의 열기가 수그러드는 시기였다. <워크래프트 2>나 <디아블로>, <삼국지>등 각 장르의 해외 게임의 벽은 높았고, 멀티그램, 네스코, 비슨 미디어 등과 같은 초창기 유통사들 또한 부도로 사라져 버렸다. 한편 트리거 소프트, KRG 소프트와 같은 몇몇 신생 개발사가 시장에 뛰어들어 기존 개발사들의 저조한 성적을 보완해 주었다.

II-6. 스타크래프트와 그 이후

1998년은 블리자드의 <스타크래프트(StarCraft)>와 함께 시작되었다. 이미 <디아블로(Diablo)>라는 액션 롤플레이 게임과 <워크래프트(WarCraft) 2>라는 전략 시뮬레이션 게임으로 시장에서 입지를 단단하게 굳힌 블리자드는 <스타크래프트>를 출시함으로써 세계 최고의 게임 제작사로 자리매김하게 되었다. <스타크래프트>는 ‘실시간 전략 시뮬레이션’이라는 당시로서는 파격적인 게임 방식을 선보였다. 원래 웨스트우드사의 C&C(Command and Conquer)에 의해 최초로 소개된 실시간 전략 시뮬레이션은 기존 턴제 게임방식과는 비교할 수 없는 게임성으로 게이머들의 흥미와 긴장을 돋우었다. 그러나 C&C는 시장을 장악하지 못하고, 이어 출시된 <스타크래프트>에게 왕자의 자리를 내주어야만 했다. 이슬이슬한 힘의 균형 속에서 세 종족이 치러야 하는 생존의 게임은 곧 세계 매출 300만 카피라는 경이로운 기록을 수립하였다. 그리고 이 기록은 한국 내 100만 카피 판매라는 또 다른 경이로 이어졌다. 이는 C&C에서는 생각할 수 없었던, 소위 배틀넷(Battle Net)이라 불리는 인터넷을 통한 멀티플레이의 완벽한 지원에 힘입은 것이었다.

<스타크래프트>의 성공으로, 게임계는 ‘실시간 전략 시뮬레이션’의 높이로 빠져들었다. 물론, 이는 블리자드의 배틀넷과 같은 멀티플레이 지원을 전제한 것이었다. 98년과 99년 국내에서 출시된 비교적 성공한 게임들, 이를테면 <삼국통일>, <충무공전>, <장보고전> 등 또한 <스타크래프트>의 구성과 형식 그리고 게임방식을 카피한 “실시간 전략 시뮬레이션”이었다. 물론 여전히 블랙 아이슬의 <발더스 게이트(Barldur's Gate)>와 같은 성공한 롤플레이 게임이 있었고, 98년 월드컵의 선풍과 함께 한 EA의 <FIFA

2000)와 같은 스포츠 게임, <하프 라이프(Half Life)>, <퀘이크(Quake) 2>, <언리얼(Unreal)>, <레인보우 식스(Rainbow Six)>와 같은 액션게임 그리고 에이도스(Eidos)의 <툼 레이더(Tomb Raider)>가 여전히 인기를 끌고 있었다. 그러나, 적어도 98년과 99년은 스타크래프트의 시대였으며, 멀티플레이를 지원하는 실시간 전략 시뮬레이션의 세상이었다. 그리고 이는 마이크로소프트의 99년작 <에이지 오브 엠파이어(Age of Empire) 2>, 웨스트우드의 99년작 <C&C 타이베리안 선(Tiberian Sun)>, 2000년작 <C&C 레드 얼럿(Red Alert)>의 출시나 2001년으로 예정된 블리자드의 <워크래프트 3>로 이어지고 있다.

실시간 전략 시뮬레이션의 등장으로 게임계는 커다란 변화의 소용돌이를 맞이하게 되는데, 왜냐하면 실시간 전략 시뮬레이션이라는 장르 자체가 기존의 전략 게임과 시뮬레이션 게임 그리고 액션 게임과 롤플레이팅 게임을 합쳐 놓은 것과 같은 복합장르에 해당되었기 때문이다. 이로써 게임 텍스트는 규정적 장르를 벗어나 다양한 장르들의 접합과 절충을 시도하게 되고, 비교적 단순하고 유치한 수준에 있는 실시간 전략 시뮬레이션의 그래픽과 인터페이스를 보다 고도화시킴으로써 변화된 시장 조건에 적응하고자 하였다. 이는 결과적으로 2000년 출시된 풀 폴리곤 액션 게임 <퀘이크 3>의 등장, 1999년 액션과 전략 시뮬레이션이 혼합된 새로운 유형의 전략 게임인 <레인보우 식스>의 등장, 전통적 일본식 롤플레이팅에 액션성을 강화하고 3D그래픽을 대폭 채용한 스퀘어 소프트(Square Soft)의 <파이널 판타지(Final Fantasy) 8>의 등장 그리고 완벽한 3D 공간을 구축한 시에라 스튜디오(Sierra Studio)의 실험작 <홈 월드(Home World)>의 등장으로 이어진다.

<스타크래프트>의 열풍으로 전체 게임 시장에서 밀려나는 듯 보였던, 아케이드 게임과 게임기 시장은 99년 이후 새로운 전화를 맞이하게 된다. 이는 99년 선풍적 인기를 몰고 온 <DDR>에서 시작되었다. 아케이드 게임과 게임기 게임은 게이머들의 입장에서는 PC 게임의 아케이드 버전 혹은 게임기 버전에 지나지 않았다. 특히 인터페이스의 특성상 시뮬레이션 게임 혹은 전략 게임의 유형과는 거리가 있었던 이들 게임들은 고작해야 대전형 액션 게임이나 단순한 롤플레이팅 게임 혹은 슈팅 게임 등에 의존하고 있었다. 그러나 <DDR>은 가정용 컴퓨터로는 흥내내기 힘든 게임 공간과 게임 방식을 제시하였다. 이는 이미 90년대 중반에 출시된 <비트 매니아>에 의해 예고된 것이었다. 아무튼 <DDR>은 컴퓨터 게임을 지루한 책상 물림에서 해방시켰다. 게임을 위해 몸을 움직여야 한다는 것, 컴퓨터 게임이 하나의 스포츠가 될 수 있다는 것, 이는 그야말로 획기적인 아이디어였으며, 이후 보다 발달된 인터페이스를 갖추고 대전 액션 게임 <철권>의 새로운 아케이드 버전으로 이어졌다.

Ⅲ. 혁신의 몇 가지 갈래

1958년 테니스 게임의 출현 이후, 2000년에 출시된 블리자드의 <디아블로 2>에 이르기까지, 컴퓨터 계

임은 술한 변화와 혁신 속에서 발전해 왔다. 물론 이러한 변화란 컴퓨터와 네트워크 테크놀로지의 발달에 힘입은 것이다. 무어의 법칙이나 멧칼프의 법칙이 아니더라도, 컴퓨터와 인터넷의 발전 속도는 피부로 느낄 수 있을 만큼 분명하다. 이러한 테크놀로지의 발전으로 이제 컴퓨터 게임을 통해 표현할 수 없는 세계란 존재하지 않는다. 컴퓨터 게임에 동원 가능한 표현들은 오히려 인간의 상상력을 초월한다. <울펜슈타인 3D>에서 처음으로 시도된 1인칭 액션 게임의 공간이 <퀘이크 3>에서 어떻게 변화하였는가를 보는 것만으로는 이는 충분히 짐작할만한 일이다. 컴퓨터 게임은 진화하고 있고, 그 속도는 우리가 생각하고 상상하는 것 이상이다. 이러한 컴퓨터 게임의 발전과정을 살펴볼 때, 몇 가지 혁신적인 변화들이 발견되는데, 이는 다음과 같다.

<표 1> 컴퓨터 게임의 혁신적인 변화 양상들

혁신 이전	항목	혁신 이후
극히 제한된 평면적 공간	공간	광활한 3차원적 공간
단순 스테이지 구성	내러티브	프리 시나리오
단일 유닛	유닛의 구성	파티와 종족
규정적 점수	승패	확률적 점수
단순 무정물	유닛의 성격	발달된 시의 유정물

III-1. 게임 공간의 변화: 고정 프레임에서 3차원 스크롤링으로

컴퓨터 게임의 변화과정에서 가장 눈에 띄는 것은 무엇보다 게임 공간이 단순하고 평면적인 2D 그래픽에서 풀 폴리곤 3D 그래픽으로 빠르게 변화하고 있다는 점이다. 물론, 그 유명한 <스타크래프트>나 <디아블로> 그리고 <에이지 오브 엠파이어>는 여전히 2D 그래픽을 고수하고 있다. 그러나, <디아블로 2>의 출시와 <히어로즈 마이트 앤 매직 3>에서 보았듯이, 3D 그래픽은 전략 시뮬레이션이나 롤플레이밍이라고 해서 예외일 순 없는 일이다. 최초의 성공한 아케이드 게임이었던 <퐁>에서 거의 완벽한 3D 공간을 연출하고 있는 <홈 월드>로의 변화는 매우 인상적인 것이다. 이는 게이머에게 공간적 자유를 부여하며, 동시에 게임에 공간적 리얼리티를 제공한다.

<퐁>의 경우, 하나의 고정된 화면 속에서 움직이는 것이라고는 노브에 연동하는 짧은 작대기 모양의 라켓과 이 라켓에 맞아 튀어 다니는 네모난 점으로 표현된 공밖에는 없었다. 그러나 이는 갤러그에 와서 보다 다이내믹한 움직임을 얻게 되고, 스크램블, 제비우스, 라이덴으로 이어지는 일련의 슈팅 게임들에 의해 횡스크롤 혹은 종스크롤이라는 새로운 공간 표현 방식을 얻게 된다. 현재도 대부분의 아케이드용 슈팅 게임은 이러한 횡스크롤이나 종스크롤 방식을 채택하고 있다. 그러나 울티마와 파이널 판타지와 같은 롤플레이밍 게임의 내용은 횡스크롤이나 종스크롤로는 표현할 수 없었다. 그러므로 롤플레이밍 게임이 등장한 이

후, 컴퓨터 게임의 스크롤 방식은 종·횡의 구분이 없는 프리 스크롤 방식으로 바뀌게 된다.

롤플레이 게임에서 시작된 프리 스크롤 방식은 이후 또 다른 변화를 겪게 되는데, 이는 스크롤 방식의 변화가 아닌, 공간적 시점의 변화였다. 애초 대부분의 롤플레이는 3인칭 시점의 탑 뷰(top view)라는 형식을 취하고 있었다. 이러한 공간적 시점은 곧 대부분의 게임들에 의해 3인칭 시점의 쿼터 뷰(quarter view) 방식으로 변화하게 된다. 탑 뷰에서 쿼터 뷰로의 변화는 매우 중요한 의미를 지는데, 왜냐하면, 이는 원시적으로나마 게임 속에 3차원 공간을 인식하려는 한 시도였기 때문이다. 폴 폴리곤에 의한 3D 공간의 구축이 불가능했던 90년대 중반까지, 2D를 통해 3차원적 공간을 제시하는 데 있어서는, 쿼터 뷰가 가장 합리적인 해결책이 되었다. 쿼터 뷰는 이후 3D 게임으로 진화하게 된다.

최초의 3D 액션으로 일컬어지는 <울펜슈타인 3D>와 이를 완성한 <둠>은 기술적으로는 2D 게임에 해당한다. 이는 3D 그래픽의 기본 요소인 폴리곤을 사용하지 않고, 2D 그래픽의 기본 요소인 도트를 이용하여, 거의 완벽한 3차원 퍼스펙티브 스크롤링을 완성하였다. 단지 도트만으로 미리 만들어진 수직 라인의 텍스처 맵을 이용한 레이 캐스팅 기술을 이용하였다. 이는 현재와 같은 고성능 cpu와 3D 가속 카드가 개발되기 이전, 열악한 가정용 컴퓨터의 하드웨어적 조건을 만족시키기 위한 고육지책이었다. 그런데, 이들 <울펜슈타인 3D>와 <둠>은 게이머의 시점에 있어서도 커다란 변화를 초래하였다. 기존 3인칭 시점이 이들 게임에서는 1인칭 시점으로 전환되었기 때문이다. 1인칭 시점의 3D 게임은 이후 액션 장르의 범칙처럼 되었다. 그리고 <울펜슈타인 3D>와 <둠>의 성공은 곧 ID 소프트웨어의 후작이며, 이 장르의 대표로 알려진 <퀘이크> 시리즈로 연결되어 지금에 이르고 있다.

3D 게임은 이후 펜티엄 프로세서의 개발과 부두칩과 같은 3D 보조 연산 프로세서의 개발에 의해 가속된다. 그 결과 거의 완벽한 자유도를 지닌 3D 공간이 탄생하게 된다. 실시간 전략 시뮬레이션 게임인 <홈월드>와 1인칭 슈팅 게임인 <디센트: 프리 스페이스>의 공간이 바로 그것이다. 물론 복잡한 사물과 물체들의 공간적 배열을 신경 쓰지 않아도 되는 우주를 배경으로 한다는 점에서 완벽하다고 할 수는 없겠지만, <홈월드>와 <디센트>의 게임 공간은 3차원 공간에 떠 있는 모션과 이 모션으로부터 생산되는 다양한 유닛들의 움직임이나 그 표현은 정말 놀라운 것이다. <홈월드>와 <디센트>의 혁명은 무엇보다, 구축된 3차원 공간 속에서도 특정한 길로만 움직여야 하는 기존 3D 게임들의 공간적 제약을 완벽한 자유공간으로 해방시켰다는데 있다.

III-2. 게임 내러티브의 변화: 단순한 스테이지 전환에서 프리 시나리오로

초기 컴퓨터 게임은 단지 주어진 게임 규칙에 따라 특정한 행동을 반복함으로써 점수를 쌓아 가는 원시적 형태를 지니고 있었다. 스테이지가 구분되는 게임들이라고 하여도 단지 난이도가 올라갈 뿐, 이전 스테이지와 구분되는 점이라고는 전혀 없는 단순한 게임들이 대부분이었다. 이러한 원시적 형태의 게임에 스

테이지 개념을 확립한 최초의 게임이 바로 닌텐도의 <동키 콩>이다. <동키 콩>은 전체 스테이지를 빗으로 나누고 각각의 스테이지를 클리어 할 때마다, 전혀 새로운 배경과 새로운 임무가 주어지는 식으로 구성되었다. 물론 4번째 스테이지를 클리어하고 나면, 다시 첫 번째 스테이지가 똑같이 반복된다는 점에서는 완벽하지 않았지만, 최초로 본격적인 의미의 스테이지 개념을 확립했다는 점에서 <동키 콩>은 매우 중요한 의미를 갖는 게임이다. 왜냐하면 <동키 콩>의 스테이지 개념은 이후 게임의 내러티브 혹은 시나리오 개념으로 전환되기 때문이다.

<동키 콩>은 단순하고 유치하지만 분명히 하나의 내러티브를 갖춘 게임이었다. 이야기는 이렇다. 마리오의 애인이 멍청한 고릴라에게 납치되었다. 고릴라는 마리오의 애인을 이끌고 높은 철탑으로 올라간다. 마리오는 애인을 구출하기 위해 철탑에 오른다. 하지만 고릴라의 방해로 일이 쉽지만은 않다. 결국 마리오의 애인을 구출하고 고릴라는 철탑에서 떨어져 죽는다. 이러한 단순한 내러티브는 이후 롤플레이 게임의 등장에 따라 보다 복잡하고 세련된 형태로 변화하게 된다. 세계를 구성하는 8가지 덕목을 찾아 자신을 수련하는 기사와 영웅들의 이야기를 담은 <울티마>나 악마에게 영혼을 판 기사와 그의 영혼을 산 악마의 이야기를 다루고 있는 <디아블로> 등의 내러티브는 가히 영화나 소설의 그것에 맞먹을 정도로 복잡하고 장대하다. <동키 콩> 이후 게임은 본격적인 시나리오와 내러티브의 개념을 도입하였으며, 이 부분에서 괄목할 만한 성과를 거두게 된다.

그러나 내러티브와 시나리오 개념의 도입은 하나의 문제점을 안고 있는데, 즉 게이머들이 한번 클리어한 게임은 다시 해보지 않게 되었다는 점이 그것이다. 이미 다 알고 있는 이야기와 이미 다 알고 있는 태스크 그리고 이미 다 알고 있는 캐릭터를 보기 위해 다시 수십 시간을 할애한다는 건 상상하기 힘든 고통을 수반하기 때문이었다.¹¹⁾ 그러므로 몇몇 게임들은 다시 게임을 할 때마다 시나리오와 내러티브가 달라지거나, 특정한 시나리오를 게이머가 자유로이 선택할 수 있는 새로운 방식을 채택하게 되었다. 잘 알려진 국산 게임인 손노리의 <포가튼 사가>나 전형적인 일본식 롤플레이인 <그레이스톤 사가>와 같은 게임이 채택하고 있는 소위 “프리 시나리오” 개념이 등장하게 된 것이다. 여기에 게임의 초기 조건이 게임을 반복할 때마다 달라질 수 있도록 한 <던전 앤 드래곤즈>나, 게임을 반복하더라도 절대 같은 지형이나 같은 맵이 다시 등장하지 않는 랜덤 맵 방식을 채택한 <디아블로>의 등장은 컴퓨터 게임의 내러티브에 커다란 변화를 초래하였다.

한편, 전략 시뮬레이션 게임의 경우, 규정적이며 단선적인 내러티브의 존재는 게임에 큰 도움이 되지 못했다. 왜냐하면, 전략 시뮬레이션은 기본적으로 주어진 임무만 달라질 뿐, 게임 자체는 똑같은 게임 방식

11) 대개 한 편의 롤플레이 게임의 시나리오를 클리어하는 데에는 짧게는 보통 72시간 길게는 100시간 이상이 걸린다. 하루에 3시간씩만 게임을 한다면 거의 한 달이 걸려야 엔딩 동영상을 볼 수 있다는 말이다. 그러므로 대개의 게이머들은 밤잠을 설치고 밥을 굶어가며 며칠만에 엔딩을 보고야 마는 것이다. 게임은 중노동이다. 이렇게 해서 간신히 클리어한 게임을 다시 한다는 건 아마 대부분의 게이머들에게 있어, 하나의 악몽일 것이다.

이 항상 반복되는 형식이었기 때문이다. 그러므로, <스타크래프트>와 같은 실시간 전략 시뮬레이션에서 시나리오는 게임의 상황을 설명하고, 게이머들이 게임 규칙과 인터페이스에 적응하도록 훈련하는 정도의 역할만 수행하도록 조정되었다. 즉 내러티브는 결론 없이 단지, 게임의 상황만을 던져 놓고, 이후의 결론은 게이머들이 마음대로 상상할 수 있도록 텍스트를 열어 놓은 것이다. 뿐만 아니라, 현재 대부분의 전략 시뮬레이션 게임은 게이머가 임의로 시나리오를 작성하거나 게임의 무대가 되는 전투 맵을 작성할 수 있도록 별도의 에디터를 제공한다.

특히 <스타크래프트>의 경우, 사용자에게 의해 게임의 캐릭터나 내용 혹은 그 주제까지 변화하는 경우가 빈번하였다. 사용자가 많고 또 전세계적으로 관심을 끌고 있는 게임인 까닭에 유독 이 게임은 수많은 개인 버전으로 변형되었다. 이들 가운데 대표적인 것으로는 유닛의 모양과 성격을 수정한 <스타드래프트>, 일본 애니메이션 건담의 캐릭터를 이용하여 게임 전체를 수정한 <건담크래프트> 역시 닌텐도의 게임 캐릭터인 피카츄를 이용하여 원본의 내용을 수정한 <포켓몬크래프트> 등이 있었다. 여기에 블리자드사에서서는 공식적으로 새로운 시나리오와 맵을 발표하고 있으며, 수많은 게이머에 의한 개인판 시나리오와 비공식맵이 거의 매일 발표되고 있다. 결국 블리자드는 <스타크래프트>를 시작하기는 하였으나, 그 내용을 완성하고 또 발전시켜 나가는 것은 이 게임 소프트웨어의 유저인 게이머들인 것이다.

III-3. 게임 유닛의 구성 변화: 단일 유닛에서 파티로, 파티에서 종족으로

초기 아케이드 게임의 유닛은 대개 하나로 고정되어 있었다. 예를 들어, 세이부의 <라이덴>의 경우를 살펴보자. 이 게임은 전형적인 아케이드 슈팅 게임으로 게이머는 하나의 전투기 유닛을 조정하여 종스크롤 되는 화면상의 무수한 적기를 격파하고 막바지에 등장하는 보스를 해치움으로써 한 스테이지를 클리어하게 된다. 한 스테이지를 클리어하고 나면, 다른 스테이지가 이어지는데 게임 방식이나 내용, 등장하는 게임 캐릭터는 거의 동일하며, 다만 그 수가 기하급수적으로 증가하고 보다 강력한 공격을 퍼붓는다는 점이 달라질 뿐이다. 그러므로 게이머는 한 손으로는 쥐가 나도록 발사버튼을 눌러대야 하고, 다른 한 손으로는 쏟아지는 적기의 미사일과 총알을 피해 유닛을 화면 빈곳으로 움직여야 한다. 이쯤 되고 보면, 목표물을 조준하여 신중하게 발사버튼을 누른다는 건 생각조차 할 수 없게 된다. 이 게임은 상대방을 격파하는 게임 이라기 보다는 차라리 상대방을 피해 도망 다니는 게임이다.

대부분의 아케이드 게임은 <라이덴>의 경우와 크게 다르지 않다. 난이도가 낮을수록 게이머가 기계에 동전을 삽입하는 회수가 줄어들기 때문이다. 아케이드 게임은 엄청난 난이도를 갖춘 단순무식한 게임들이 대부분이다. 이러한 면에서 개인용 컴퓨터의 등장과 가정용 게임 콘솔의 보급은 게임의 형식과 내용을 혁신하는데 결정적인 영향을 미쳤다. 더 이상 기계에 동전을 넣을 필요가 없어졌기 때문이다. 당연히 게임의 내용은 복잡해지고, 게임 시간은 늘어나게 되었다. 특히 PC의 등장과 보급으로 발전한 게임 형태 가운데

하나가 롤플레이그와 전략 시뮬레이션인데, 이들은 대개 게임 패키지에 포함된 미션과 시나리오를 클리어하는데 보통 72시간 이상을 요구한다. 3시간씩 매일 한다고 하더라도 한달은 붙잡고 있어야 한다는 이야기다. 물론 이러한 종류의 게임은 아케이드 게임에서는 불가능한 일이다.

PC의 등장으로 게이머들이 시간의 굴레에서 벗어나게 되면서, 게임 유닛의 구성에 변화가 생기기 시작하였다. 초기 롤플레이그 게임은 대개 하나의 유닛으로 모든 시나리오의 미션을 해결해야하는 경우가 대부분이었다. 그러나, 하나의 유닛만으로는 한계가 있었다. 왜냐하면, 하나의 유닛과 하나의 시나리오만을 갖춘 롤플레이그를 다시 한번 해보고 싶을 게이머는 드물 것이기 때문이다. 72시간이나 걸려 클리어한 게임을 똑같이 다시 반복한다는 건, 아마 즐거운 게임이 아니라 고통스러운 중노동일 것이다. 그래서 도입된 게임 방식이 유닛의 초기 조건을 게이머가 선택할 수 있도록 하는 시스템이었다. 예를 들어, 블리자드의 <디아블로>는 게이머가 자신의 유닛으로 전사, 궁수, 마법사 가운데 선택할 수 있으며, 이들의 초기 능력치를 어느 정도 조정할 수 있도록 하였다.

롤플레이그에서 종족 선택의 개념은, <파이널 판타지>에서처럼 한 게이머가 다수의 유닛을 거느리는 '파티'의 개념으로 발전한다. 파티는 대개 3~4명의 유닛을 선택하는 것이 일반적이다. 많은 경우, 파티원의 직업은 전사, 기사, 성직자, 마술사, 도둑 가운데에서 선택되며, 그들의 종족은 인간, 바바리안, 엘프, 드워프, 아마존 가운데 선택된다. 물론, 대개의 경우 성별 또한 게이머의 선택에 달려있다. 이런 식으로 파티를 구성할 경우, 새로 게임을 시작할 때마다 게이머는 게임의 초기 조건을 거의 항상 다르게 설정할 수 있게 된다. 더구나 이들 각각의 파티원은 능력치와 성격을 또한 다르게 설정할 수 있어, 가능한 게임의 초기 조건은 거의 셀 수 없을 정도로 많아진다. 마음만 먹으면, 게임 패키지 하나로 평생을 소일 할 수도 있는 일이다.

그러나 롤플레이그 게임의 유닛 수는 실시간 전략 시뮬레이션 게임과 비교하면 그리 많은 것도 아니다. 기껏해야 네댓 명에 불과한 롤플레이그 게임의 유닛은 전략 시뮬레이션에서는 평균 200으로 늘어난다. <스타크래프트>의 인구한계나 <에이지 오브 엠파이어(Age of Empire)>의 인구한계가 그러하다. <스타크래프트>의 경우 유닛마다 차지하는 인구수가 1에서 8까지 정해져 있어서 실제로는 100개 정도의 유닛을 생산할 수 있을 뿐이지만, <에이지 오브 엠파이어>의 경우는 하급 유닛이건 고급 유닛이건 모두 인구수 1이 할당되어 있으므로, 게이머는 실제로 200개의 유닛을 통제할 수 있게 된다. 그러나 200의 인구를 통제한다는 건 결코 쉬운 일이 아니다. 더구나 이들 유닛은 종류에 따라 각각 능력과 성격이 다르기 때문에, 어떤 유닛을 얼마나 생산하느냐는 게임의 승패를 가늠할 정도로 중요한 문제이다.

예를 들어, 스타크래프트에서 한 게이머가 자신의 종족으로 프로토스를 선택했을 경우, 그가 생산할 수 있는 유닛은 프로브, 질럿, 하이템플러, 다크템플러, 아콘, 다크아콘, 드라군, 읍저버, 리버, 셔틀, 스카우트, 콜세어, 아비터, 캐리어, 인터셉터 등이다. 그런데 이들 유닛은 상대 종족이 무엇이며, 대개 어떤 유닛을 생산하여 어떤 전략으로 공격해 오느냐에 따라 그 능력이 다르게 나타난다. 이를테면, 프로토스의 모든

유닛은 충전된 보호막을 가지고 있기 때문에, 소위 맷집이 좋은 편이지만, 생산 비용이 높고 생산 시간도 긴 편이다. 더구나 테란족의 사이언스 배슬의 EMP 충격파는 프로토스의 보호막을 해제하는 효과를 갖는다. 그러므로 <스타크래프트>라는 게임의 가능한 변화의 수는 거의 무한하다. <C&C 타이베리안 선>과 같은 게임은 여기에 개별 유닛의 성장이라는 개념을 도입하여, 전투 경험이 많은 유닛들의 능력치가 점점 상승하도록 설계하였다. 이로써 개별 유닛은 하나하나 차별화되기 시작하였으며, 이러한 차별화의 정도가 게임의 승패에 영향을 미치기 시작하였다.

컴퓨터 게임의 유닛 수가 늘어나면서 발생한 매우 중요한 현상은 게이머가 더 이상 유닛들을 완벽하게 통제할 수 없게 되었다는 점이다. 200개나 되는 유닛을 거느리다보니, 가끔은 어슬렁거리며 돌아다니다가 비명횡사를 하거나, 전선으로 이동하는 도중 엉뚱한 길로 새어 버리고, 맵 한구석에 들어 박혀 움썅달썅도 하지 않는 이상한 유닛들이 나타났다. 유닛의 수가 늘면서, 유닛들은 점점 게이머의 통제권 밖으로 벗어나기 시작하였다. 이러한 현상의 극단적인 예는 <스타크래프트>의 경우에서 찾아 볼 수 있는데, 일반 게이머에 의해 발명된 인구제한 해제 패치는 유닛을 3200개까지 생산할 수 있도록 만들었다. 640×480이라는 작은 게임 공간 속에서 3200개의 유닛을 거느린다는 건, 행복한 군림이 아니라, 지옥 같은 몸부림일 수밖에 없다. 유닛의 수가 늘어나면서, 게임은 더욱 복잡해지고, 게임판은 통제불능의 상태로 치닫게 되었다.

III-4. 게임의 승패 규정의 변화: 규정된 점수에서 조건화된 확률적 점수로

컴퓨터 게임에서 게이머는 정해진 규칙에 따라 점수를 획득해야 한다. 소위 벽돌깨기라고 알려져 있는 <알카노이드(Alkanoid)>에서는 하단의 작은 bar로 공을 튀겨 벽돌을 깰 때마다 점수가 올라간다. 물론 벽돌 하나하나의 점수는 그 위치와 색깔 그리고 단단하기에 따라 각각 다르다. 아무튼 벽돌을 깰 때마다 규정된 포인트가 올라가고, 이렇게 쌓여진 점수는 게임의 승패를 가늠하는 기준이 된다. 이러한 게임 방식은 조금 다르기는 하지만, 롤플레이어나 전략 시뮬레이션에서도 거의 마찬가지다. 예를 들어, 액션 롤플레이인 <드로이안(Droian)>이나 <코룸(Corum)>의 경우, 게이머의 유닛을 이용하여 상대방 유닛을 해치울 때마다 돈과 경험치가 올라간다. 그리고 특정 수준만큼 경험치를 쌓으면, 유닛의 레벨이 상승하고, 상승된 레벨에 맞는 다른 기술과 능력을 부여 받는다. 상대적으로 중요성이 떨어지기는 하지만, 전략 시뮬레이션에서도 점수가 기록된다. 주로 채취한 자원량, 해치운 유닛의 수와 파괴한 건물 수, 그리고 자원 이용 및 전투의 효율성 등을 따져 점수를 보여준다.

컴퓨터 게임은 게이머의 능력을 측정하는 독특한 점수 체계를 발전시켰다. 그런데 이러한 컴퓨터 게임의 점수 체계가 매우 흥미로운 방향으로 변화하고 있다. 롤플레이 게임의 기본 프로토콜을 완성한 것으로 유명한 <던전 앤 드래곤즈>의 점수 체계를 발전시킨 AD&D가 거의 모든 롤플레이 게임에 적용되기 시작

하였기 때문이다. AD&D의 점수 체계는 규정된 점수가 아닌 조건화된 확률적 점수로 이루어진다. 이를테면, 특정 유닛의 공격력이 7/11이라고 하면, 이 유닛으로부터 공격을 받은 상대방 유닛은 최소 7 최대 11의 데미지를 입게 되며, 구체적인 데미지량은 경우에 따라 다르다는 것을 의미한다. 이러한 AD&D의 점수 체계를 도입한 게임으로는 특히 <히어로즈 마이트 앤 매직>과 같은 턴 전략 시뮬레이션 게임과 <마이트 앤 매직>, <발더스 게이트>, <디아블로> 등과 같은 롤플레이 게임이 유명하다.

AD&D의 점수체계는 여러 가지 변수에 의해 다양하게 작동한다. AD&D에서는 유닛을 공격한 방향과 거리, 그리고 공격 포인트 등에 따라 점수는 서로 다르게 나타난다. 여기에 공격 때마다 랜덤하게 + 혹은 -의 가중치를 부여함으로써 실제 게이머가 획득하게 될 점수는 매우 불확정적이게 된다. 이러한 포인트 시스템을 도입한 까닭은 동일한 유닛들과의 전투가 늘상 반복되는 지겨운 작업(게이머들은 이를 포인트 노가다라 부른다)이 되어버리는 것을 피하기 위해서였다. 그러므로 게임의 승패는 제한적이기는 하지만, 상당부분 우연에 맡겨진다. 많은 롤플레이 게임은 게임 아이템 혹은 유닛의 능력치 가운데 ‘행운’과 같은 항목을 만들어, 이러한 시스템을 더욱 강화하고 있다. 행운을 가져다주는 아이템을 얻어 사용하거나, 유닛의 능력치 가운데 행운의 값을 늘려 주면, 유닛의 공격이 적중할 확률은 높아지고, 다른 유닛으로부터 공격받을 가능성은 낮아진다. 발달된 롤플레이 게임들의 경우, 그 성공 여부는 언제나 확실치 않다. 게임을 클리어하기 위한 방법과 게임 성과에 대한 평가가 불투명하기 때문이다.

III-5. 게임 유닛의 진화: 무정물에서 유정물로

컴퓨터 게임에서 유닛은 게이머를 대신한다. 유닛은 게이머를 대신하여 자원을 채취하고, 전투를 벌이며, 다른 유닛을 생산하고, 건물을 짓는다. 일반적으로 컴퓨터 게임의 인터페이스는 이들 유닛을 게이머가 얼마나 편리하고 분명하게 통제할 수 있는냐에 따라 그 가치가 결정된다. 컴퓨터 게임의 세계에서 게이머는 신이며 절대 권력이다. 유닛은 그의 분신 혹은 그의 꼭두각시에 불과하다. 지금까지 그래왔고, 앞으로도 대부분은 그럴 것이다. 그러나 문제는 컴퓨터 게임에 내장되는 인공지능의 발달이 게임 유닛에게 학습의 기능을 부여하기에 이르렀다는 점이다. 예를 들어 위에서 언급한 <C&C 타이베리안 선>에서 유닛들은 전투경험을 통해 스스로 성장한다. 성장한 유닛은 적 유닛을 보다 정확하게 조준하고, 맵 상에서 지름길을 찾을 줄 알며, 위험 지역을 피해다닐 줄 알게 된다. 그러나 이 정도의 변화는 그다지 놀랄만한 일도 아니다. 게임 유닛의 성격의 가장 혁신적인 변화는 <던전키퍼>에서 실현된다.

불프로그(Bullfrog)의 <던전키퍼(Dungeon Keeper)>는 매우 중요한 의미를 지닌 게임이다. 게임 방식만으로 보면, 사실 기존의 실시간 전략 시뮬레이션 게임들과 크게 다르지 않다. 일꾼을 시켜 자원을 채취하고, 공격 유닛을 만들어 전투하고, 정찰 유닛으로 정찰하면 되기 때문이다. 그런데, 이 게임은 그 자체로 매우 이상한 게임이다. 우선 게이머는 전통적인 컴퓨터 게임에서처럼 “선-영웅-인간-정의”의 편에 서지

않는다. 게이머에게 주어진 역할은 “악-비겁자-사탄-속임수”에 걸려 있다. 그리고 게이머는 유닛을 생산할 수 없다. 대부분의 유닛은 생산되는 것이 아니라, 그냥 생기는 것이다. 즉, <던전키퍼>의 게이머는 일단 땅 속에 던전을 파고, 그곳에 여러 시설들을 갖추어야 한다. 이들 시설을 갖추면, 호기심에 유닛들이 들어온다. 물론, 유닛이 들어온 뒤에는 이들이 계속 놀러 앉을 수 있도록 아부와 시중을 아끼지 말아야 한다. 예를 들어, 미스트리스(Mistress)는 유일한 여성 유닛으로, 자학적 성격을 지닌다. 그러므로 이 유닛을 유치하기 위해서는 고문실을 만들어 주어야 한다. 다시 말해, <던전키퍼>의 게이머는 다른 게임에서와 달리 유닛의 주인이 아니라, 유닛의 동업자 혹은 유닛과 계약을 맺은 사람에 불과하다.

<던전키퍼>에서 게이머는 일정기간마다 유닛들에게 급료를 지불하여야 한다. 급료를 지불하는 날이 되면, 유닛들은 모든 작업과 전투를 팽개치고 급료를 받으러 달려든다. 만약 급료를 제때 지불하지 못하면, 유닛들은 게이머의 던전을 미련 없이 빠져나간다. 아울러 <던전키퍼>의 유닛들은 매우 강한 개성을 지닌다. 예를 들어, 미스트리스는 자학이 유일한 취미이므로, 훈련이나 전투보다는 고문실에서 자신을 전기고문하거나 칠성판에 매달려 빙글빙글 돌며 놀기 일쑤다. 가장 고급한 유닛으로 전투력이 타의 추종을 불허하는 혼드리퍼(Horn de Reaper)는 거들먹거리기를 좋아하고 화를 자주 내기 때문에 비유를 맞추기가 힘들다. 조금만 비유를 상하게 하면, 화를 내고 던전을 빠져나가거나 전투는 하지 않고 빈둥거린다. 이렇게 뺨질대는 유닛들에게 게이머가 할 수 있는 유일한 처벌은, 오른쪽 마우스 버튼을 클릭하여 뒤통수를 때려주는 일 뿐이다. 하지만, 이 경우도 자존심이 강한 워록이나 혼드리퍼에게는 실패할 확률이 크다. 정신을 차리기보다는 기분이 나쁘다며, 도망가 버리기 때문이다.

물론 <던전키퍼>에서도 유닛을 게이머 마음대로 통제할 수 있는 방법이 전혀 없는 것은 아니다. <던전키퍼>의 마법들 가운데 빙의(possess monster)라는 것이 있는데, 이를 이용하면, 유닛을 게이머 마음대로 조정할 수 있다. 하지만, 이 마법은 단 하나의 유닛에만 유효하다. 게이머가 하나의 유닛에 빙의할 경우, 게임은 3인칭 3차원 게임에서 1인칭 3차원 게임으로 전환된다. <스타크래프트>가 갑자기 <퀘이크>로 둔갑해 버리는 것이다. 유닛들은 노골적으로 태업하며, 싫은 소리 한마디에도 화를 내며 도망친다. 식량도 찾아 먹기보다는 가져다주기를 바란다. 이들 유닛이 철저히 썰기는 것이라고는 오직 급료를 챙기고 카지노에서 대박을 터트리는 일 뿐이다. <던전키퍼>에서 게이머는 더 이상 유닛의 지배자가 아니다. 게이머는 게임 속의 여러 유닛들 가운데 하나일 뿐이다. 다만 게임 공간의 내부에 있느냐 혹은 그 바깥에 있느냐가 다를 뿐이다.

IV. 결론: 게임 패러다임의 변화

컴퓨터 게임은 첨단 기술의 집약체이며 동시에, 그것의 가장 통속적이고 대중적인 구현체이다. 위에서

언급한 다섯 항목의 컴퓨터 게임의 발전 과정은, 테크놀로지의 발전에 힘입은 것이다. 그 동안 컴퓨터의 정보처리 능력은 기하급수적으로 성장해 왔다. 18개월을 주기로 컴퓨터의 처리 가능 용량이 두 배로 늘어난다는 무어의 법칙이 아니더라도, 이는 분명한 사실이다. 컴퓨터 게임이 2차원의 답답함을 떨쳐버리고 3차원의 자유를 만끽하게 된 것도, 테크놀로지의 발달이 컴퓨터의 그래픽 처리 속도를 혁신하였기 때문이다. 단순히 사각형의 도트에 의해 표현되는 2차원 그래픽과 다르게, 삼각형의 폴리곤으로 표현되는 3차원 영상은 엄청나게 복잡하고 거대한 수학적 연산을 필요로 한다. 1994년, 최초의 1인칭 3D게임이었던 <울펜슈타인 3D>는 본격적인 폴 폴리곤 그래픽이 아닌, 2차원 수직 레이어를 이용한 간이 3차원 영상에 만족할 수밖에 없었다. 그러나 <울펜슈타인 3D>가 출시된 지, 3년만에 ID 소프트웨어는 폴 폴리곤에 근거한 1인칭 3D 액션 게임인 <퀘이크 2>를 선보였으며, 인터플레이는 거의 완벽한 3차원 스크롤링을 지원하는 <디센트: 프리스페이스>를 공개하였다. 실제로 <디센트> 시리즈의 3차원 공간의 완성도는 매우 높은 것이어서, 수많은 게이머들이 게임 도중 멀미로 구토를 하고 두통을 앓았다고 한다.

테크놀로지의 발전은 평면적 게임공간에 3차원의 공간감을 이식하는 일에만 영향을 미친 것은 아니었다. 발달된 인공지능이 게임에 도입되기 시작함으로써, 컴퓨터 게임의 유닛들은 마치 하나의 종처럼 진화하고 있다. 위에서 언급한 <던전키퍼>의 예는 결코 특별한 경우가 아니다. 예를 들어, <퀘이크>나 <언리얼>의 몬스터들은 그들 나름대로 생존을 위한 전략을 수립한다. 부상이 심해, 개별적으로 게이머와 대적하는 것이 불리하다고 판단하면, 특정한 장소에 매복하여 기습을 노리거나, 때로는 무리를 지어 한꺼번에 공격하기도 한다. 일부 게임의 몬스터들은 게이머의 유닛들과 마찬가지로 자기 학습능력을 갖추고 있다. 테크놀로지의 발전은 게임 속 유닛에 생명을 불어넣고 있다. 어떠한 의미에서, 게임 속 유닛들은 점점 더 사이보그가 되어가고 있는 것이다. <던전키퍼>에서처럼, 이제 게임 속 유닛들은 지능과 성격을 지니게 되었다. 게이머의 명령에 불복하고, 그 대가로 처벌을 가하자 자존심이 상한다며 게임에서 이탈하는 유닛이 있다니, 얼마나 기가 막힌 일인가.

게임의 발전 방향은 테크놀로지와 밀접히 연관되어 있다. 테크놀로지는 컴퓨터 게임 발전의 전제 조건이다. 그러나 테크놀로지가 컴퓨터 게임의 발전에 필수적이라는 말이, 발전된 게임이 나오게 된 이유를 설명해 주지는 못한다. <던전키퍼>와 같은 이상한 게임, 그리고 더욱 이상한 그 게임 속 유닛들은 분명 테크놀로지의 산물이지만, 테크놀로지가 그런 이상한 게임과 이상한 유닛을 만들게 하지는 않았다는 말이다. <던전키퍼>의 콘텐츠는 테크놀로지의 결과가 아니다. 그것은 이 시대의 문화가 <던전키퍼>라는 텍스트를 통해 표현된 결과일 뿐이다. 그러므로 위에서 언급한 컴퓨터 게임의 발전 방향이란, 테크놀로지의 결과라기보다는 오히려 게임 텍스트에 내포된 문화적 패러다임 혹은 문화적 인식들이 변화한 결과라고 보아야 옳다. 컴퓨터 게임의 변화 양상은 사회문화적 패러다임이 변화한 흔적이며 그 징후가 될 수 있다. 그러므로 컴퓨터 게임의 이러한 변화는 단순히 기술적 한계의 돌파와 그에 따른 특정한 물리적 효과라는 단순한 차원에서 논의될 문제가 아니다. 그것은 이러한 사회문화적 패러다임의 문제이기 때문이다.

여기에서 게임의 발전 과정이 내포하는 사회문화적 패러다임이란 크게 다음과 같은 두 가지 논의와 연관될 것이다. 첫째, 실제 세계와 모사된 세계 사이의 관계에 대한 것으로, 실제 세계와 모사된 세계의 뒤섞임 혹은 실제 세계와 모사된 세계의 혼돈에 대한 논의들이다. 3D 그래픽 기술의 발전으로 게임 속 공간은 오히려 현실의 공간보다 자유롭고 리얼하다. <디센트>에서 게이머들은 3차원 공간을 불안정하게 떠다녀야 하고, 이러한 공간감은 실제 배멀미나 비행기 멀미와 똑같은 신체적 증상을 야기한다. 이러한 현상은 한편으로 실제 세계의 모사 혹은 재현으로 이차적인 의미 밖에는 획득하지 못했던 문화적 텍스트들이 그것의 모사 대상과의 차별성을 무화시켜 둘 사이의 구분을 모호하게 만드는 현상에 연관된다. 이를테면 게임의 가상세계를 현실의 세계의 그것과 구분하지 못하거나 심지어 그러한 구분을 거부하는 태도들이 그러하다.

둘째, 텍스트가 열리면서 점차 전체를 관통하는 하나의 원리나 규칙 즉, 텍스트의 중심이 해체되고 있다는 논의들이 가능하다. 단순한 스테이지의 반복에서 시나리오가 탄생하고 규정적 시나리오는 점차 게이머에 의해 스토리가 전개되는 프리 시나리오로 교체되고 있다. 이러한 변화는 텍스트가 더 이상 게이머들에게 주어진 것으로서 즉 하나의 완성되고 완결된 정답이 존재하는 하나의 질문으로 제시되지 않는다는 것을 의미한다. 게임의 텍스트는 점점 더 게임을 실행하고 실천하는 게이머들의 손에 의해 만들어지고 있다. 게임 텍스트를 완결 짓고, 그것에 의미를 부여하는 일은 시나리오 작가의 손으로부터 게이머의 손으로 옮겨 오고 있다. 따라서 게임의 상황은 정답이 주어진 하나의 질문이 아니라, 어떠한 방향으로든 결과를 가지게 되는 하나의 문제일 뿐이다.

컴퓨터 게임에 있어, 텍스트의 중심이 해체되고 있다는 명제는 다만 그것을 시나리오 작가와 게이머 중 누가 쓰느냐하는 문제에서 그치지 않는다. 왜냐하면, 텍스트의 또 다른 작가로서 게이머의 지위 또한 이제 는 그다지 확고해 보이지 않기 때문이다. 게임이 발전해 오는 동안 지속적으로 추진되어 온 인공지능(AI)의 고도화는 전능한 게이머의 위치를 위협하며, 점차 그의 위치를 게임 속 일개 유닛의 수준으로까지 끌어 내리고 있기 때문이다. 컴퓨터 게임은 어떠한 면에서, 푸코의 “인간의 얼굴을 지운다”는 표현에 가장 어울리는 텍스트이다. 컴퓨터 게임 안에서 인간은 화면 안에서 폼지락거리는 유닛들, 그 유치한 인공물들과 다를 바 없기 때문이다. 어떠한 면에서, 게이머의 위치는 점점 더 유닛들의 인터페이스, 유닛들의 유닛으로 변화해가고 있는 것이다.¹²⁾

이러한 컴퓨터 게임의 변화는 한편으로는 게임을 일부로 삼고 있는 문화적 패러다임 전체의 변화를 반영하는 결과일 것이다. 컴퓨터 게임이 이룩한 기술적 혁신과 그것으로부터 가능하게 된 새로운 공간적 비

12) 컴퓨터 게임은 무엇보다, 게이머의 주체위치를 급격히 변화시켜 왔다. 간단히 말해, 컴퓨터 게임의 게이머 주체는 전지전능한 신의 위치에서 타락하여, 점차 다른 게임 속 유닛들과 동등한 또 하나의 유닛으로 자리매김되고 있다. <던전지퍼>에서 극단적으로 표출된, 이러한 변화는 이미 살펴 본 대로, 게임의 변화와 발전에 발맞춰 하나의 추세처럼 되고 있다. 특별히 발달된 인공지능을 가지고 있지 않은 게임들 속에서도 게이머의 주체 위치는 초기 컴퓨터 게임의 그것과는 사뭇 다르게 변화하고 있다. 점점 더 게이머는 명령권자의 권능을 상실하고 있다. 이제 게이머는 게임 속 유닛들에게 아부하고, 그들의 요구를 수용하며, 그들의 이해에 타협하여야 한다.

전과 주체의 재구성 또한 그것을 받아들일 수 있을만한 문화적 조건이 갖춰지지 않는다면, 단지 한 엔지니어의 잊혀진 실험 혹은 게임 역사에 있어서의 한갓 해프닝으로 끝나고 말 것이기 때문이다. 하지만, 현대의 문화적 흐름과 그 문화의 주도적 공간을 고려해 볼 때, 게임의 변화는 다만 새로운 문화적 패러다임의 반영이라고 이야기하기에는 부족한 부분이 있다. 왜냐하면, 현대의 문화적 흐름에 커다란 이정표를 세우고 그 변화를 주도하고 있는 영역이 바로 게임을 포함한 디지털 테크놀로지와 그로부터 파생한 새로운 경험 공간이기 때문이다. 그러한 탓으로 게임의 변화는 한편으로는 새로운 문화적 감수성을 이끌어내고 이로부터 문화적 패러다임을 전환하는 시발점이 되고 있는지 모른다. 게임은 변화하고 있고, 그 변화에 맞게—이들 양자 사이의 관계 양상과는 무관하게—우리의 문화 또한 변화하고 있다.

| 참고 문헌 |

- 김창배, 1999, 「21c 게임 패러다임」, 서울: 지원미디어.
- 박동숙·전경란, 2001, “상호작용 내러티브로서의 컴퓨터 게임 텍스트에 대한 연구”, *한국언론학보* 제 45-3호, pp. 69-106.
- 박동숙·최정윤, 2000, “온라인 게임의 가상 현실 경험에 관한 연구”, *프로그램/텍스트*, 제3호, pp. 177-213.
- 박상우, 2000, 「게임, 세계를 혁명하는 힘」, 서울: 씨앤씨미디어.
- 서민철, 2000, 「게임 시나리오 작법」, 서울: Compeople.
- 유승호·정의준(2001), “게임이용이 청소년에 미치는 영향에 대한 연구”, *한국청소년연구* 제12권 제2호, pp. 35-63.
- 윤선희, 2001, “PC방과 네트워크 게임의 문화연구: 스타크래프트를 중심으로”, *한국언론학보* 제 45-2호, pp. 316-348.
- 이병철, 1999, “청소년 컴퓨터 PC게임 실태 조사보고”, *한국청소년개발원*, 조사보고 99-24.
- 최유찬, 2001, 「컴퓨터 게임의 이해」, 서울: 문화과학사.
- 최혜실, 2003, 「디지털시대의 영상문화」, 서울: 소명출판.
- Bruckman, A. S., 1997, *MOOSE Crossing: Construction, Community, and Learning in a Networked Virtual World for Kids*, Doctorial Dissertation, Massachusetts Institute of Technology.
- Darley, Andrew, 2000, *“Visual Digital Culture: Surface Play and Spectacle in New Media Genre”*, London: Routledge.
- Friedman, 1993, “Making Sense of Software: Computer Games and Interactive Textuality” 이재현 편저, 2001, “인터넷과 온라인게임”, 서울: 커뮤니케이션북스, pp. 55-85.

- Fuller, M. & H. Jenkins, 1995, "Nintendo and New World Travel Writing: A dialogue," in Jones, Steve, ed., 『Cybersociety: Computer-Mediated communication and Community』, London: Sage Publication, pp. 57-72.
- Haraway, D., 1985, "Manifesto for Cyborgs : Science, Technology, and Social Feminism in 1980s," *Socialist Review*, 80, pp. 65-108.
- Morrison, Mike & Sandie, 이돈재 역, 1995, 『환상의 게임 속으로』, 서울: 영진출판사.
- Tweet, J., Cook, M., and Williams, S., 2000a, "Dungeons & Dragons Player's Handbook", Wizards of Coast, Inc.
- Tweet, J., Cook, M., and Williams, S., 2000b, "Dungeons & Dragons Dungeon Master's Guide", Wizards of Coast, Inc.
- Tweet, J., Cook, M., and Williams, S., 2000c, "Dungeons & Dragons Monster Manual", Wizards of Coast, Inc.
- Hunter, W., 1998, "Player One~Four" in The Dot Eaters: Video Game History 101, <http://www.emuunlim.com/doteaters/>
- 김희균, <PC Power Zine> "차분히 다져온 국산 게임 개발의 역사", 1999. 7.

The history of Computer Games and Shifting of Game paradigm

Park Geun Seo / Professor, School of Communication & Advertising,
Public Relation, Catholic University of Daegu

In the beginning of computer game, there was nothing. Actually there were very simple and coarse games like Atari's <Pong>. Since computer game had been invented by Steve Russell in 1961, every thing was changed. Its construction became complex and delicate more and more. As related technology like computer engineering was developed, it innovated its contents, interface, character, design, and graphic. This accumulation of innovations makes some fundamental changes and shifts its paradigm nowadays. The shift of computer game paradigm is made of these changes: (1) change of game spaces, (2) change of game narratives, (3) change of game units (4) change of game rules, (5) change of game characters.

