



CT 이슈분석 II : 게임예술

게임의 예술화? 예술의 게임화? 이제는 게임도 예술이 되는 세상

1. 게임과 예술을 둘러싼 논쟁

■ 컴퓨터 및 비디오 게임이 급속도로 발전하면서 게임이 예술로 인정받을 수 있는가에 대한 논쟁이 대두되고 있음

- 게임과 예술의 결합은 예술적 형식으로서의 게임(Game as an art form), 아트 게임(Art Game)이라고 지칭되는 두 가지 형태로 나타나고 있음
- 예술적 형식으로서의 게임은 게임이 예술로 인정받을 수 있는가에 대한 포괄적인 질문을 바탕으로, 일반적인 상업 비디오 게임 중에 예술성이 뛰어난 그래픽과 스토리, 상호작용성을 갖춘 게임들이 ‘예술로써 인정받을 수 있을만한가’에 대한 논쟁을 포함
- 아트 게임은 상업적 목적이 아닌 애초부터 예술적인 표현을 위해 만들어진 게임 장르로, 비상업적 목적의 인디 게임이나 예술가들이 만든 인터랙티브 아트의 한 종류로서의 게임들을 가리킴
- 최근에는 상업적인 게임 중에서도 기존의 게임과 차별적인 예술적 요소를 지닌 게임들이 등장해 일반적인 비디오 게임과 아트 게임의 경계를 모호하게 만들고 있음

■ 프랑스와 미국을 비롯해 정부나 국립 단체에서 게임을 예술로 인정하는 사례들도 나타나고 있음

- 2006년 프랑스 문화부 장관은 게임을 문화적 생산물로서, 예술적인 표현의 한 양식으로 공식화했으며, 게임 산업에 세금 지원¹⁾을 승인하고 프랑스 게임 디자이너 Michel Ancel, Frederick Raynal과 일본의 게임 디자이너 Miyamoto Sigeru²⁾에게 문화예술 공로훈장을 추서했음(New York Times, 2006.11.6)
- 2011년 5월 NEA(미국 국립 예술기금, National Endowment for the Arts)은 2012년도 예술 프로젝트 보조금 분야(라디오, TV, 영화 카테고리)에 게임을 포함시켰으며³⁾, 이는

1) 게임 개발사들은 50만 유로까지 20%의 세금 우대를 받을 수 있게 됨

2) 일본 닌텐도사의 유명 게임 개발자로 슈퍼마리오, 동키콩, 젤다 등의 게임을 개발



게임을 라디오, 영화와 같은 장르와 예술성을 동등하게 인정하는 것으로 받아들여짐 (Escapist, 2011.5.7)

- 미국 NEA의 결정으로 게임 제작자들이나 제작사들은 다른 예술가들과 마찬가지로 프로젝트 지원금을 신청해 승인 시 20만 달러까지 보조금을 지원받을 수 있게 됨

■ 게임을 예술로 인정하는 데 반대하는 진영에서는 예술에 이르지 못하는 게임의 특징을 지적하며 게임이 예술로서의 가치를 인정받을 수 없다고 주장함

- 미국 할리우드의 유명한 영화 평론가인 Roger Ebert는 게임 전문가들과 함께 했던 대담과 그의 칼럼을 통해 게임이 예술이 될 수 없다고 주장함(Rogerebert.com, 2010.4.16)
- Ebert는 ‘누구도 위대한 시인, 영화감독, 소설가, 산문가에 비교해 게임이 그만한 가치가 있다고 인정할 수 없었다’라고 말하며, 게임은 규칙(rule), 점수(point), 목적(objective), 결과(outcome)를 가지고 있기 때문에 예술이 될 수 없다고 주장
- 일본의 유명 게임 프로듀서인 Kojima Hideo 또한 Ebert의 견해에 동의한다고 밝히며, ‘예술은 100명 중 1명의 사람에게만 감명을 줘도 가치를 인정받지만, 게임은 100명의 관객을 모두 만족시키려는 일종의 서비스와 같은 속성을 지니고 있다’면서 게임이 예술이 아니라고 인정(Eurogamer, 2006.1.24.)

■ 반면에 게임을 예술로 인정하려는 진영에서는 멀게는 고대 동굴 벽화에서부터 가깝게는 근대의 영화에 이르기까지 과거에 예술로 인정받지 못했지만 지금은 인정받고 있는 사례들을 들어, 게임도 유사한 발전 과정을 겪을 것으로 주장

- Thatgamecompany의 게임 개발자인 Kellee Santiago는 USC(University of Southern California) 대학에서 했던 TED 강연을 통해 구석기 시대 벽화가 꾸준한 시간을 거쳐 회화와 같은 예술로 발전했음을 예로 들며, 게임 또한 그러한 초창기 예술 형태로써 발전하고 있음을 주장
- University of Wisconsin의 철학과 교수인 Aaron Smuts는 그의 논문에서 역사적, 미학적, 관습적, 상징적이고 표현적인 예술 이론에 기반해 분석해 볼 때, 많은 게임들이 예술로 간주될 수 없지만, 어떤 게임들은 예술로 분류되어도 될 만큼 타당한 이유들을

3) 기존의 카테고리는 예술적인 방송, 라디오 프로그램과 영화 프로젝트에 지원하는 라디오 및 텔레비전 예술(Arts on Radio and Television) 부문이었으나, 명칭이 미디어 예술(Arts in Media)로 변경되면서 인터랙티브 게임(Interactive Games)과 웹에서 상영되는 영상인 웨비소드(Webisodes)를 포함하게 됨



가지고 있음을 주장함(Smuts, A., 2005)

- MIT의 미디어학자인 Henry Jenkins는 Technology Review에 기고한 칼럼에서 최근의 높은 품질의 게임은 영화적 표현기법을 차용했지만 반대로 영화에 영향을 미치기도 했으며, 초기에는 그저 신기한 움직이는 영상에 지나지 않았던 영화가 예술로 발전해왔던 것과 마찬가지로 게임도 디지털 매체의 새로운 예술로서 내러티브와 상호작용성의 관계를 새롭게 정의하면서 대중에게 인기 있는 팝 아트와 같은 형태로 발전해 나갈 것이라고 주장(Technology Review, 2000. 9. 1)
- 본 고에서는 예술적 형식으로서의 게임에 대한 논쟁과 사례, 예술의 한 장르로 여겨질 수도 있는 아트 게임을 분석함으로써 예술로서의 게임의 가능성을 가늠해 보고자 함



2. 예술적 형식으로서의 게임

1) 게임 내 예술적 요소의 도입

- 게임 내 예술적 요소의 도입은 영화와 유사한 점이 많은데, 이러한 측면에서는 예술적인 영상의 구현, 수준 높은 음악이나 사운드트랙, 스토리텔링 혹은 내러티브의 예술적 구조를 들 수 있음

- 문학 작품과 희곡, 영화로부터 영감을 얻어 지속적으로 발전하고 있는 게임의 내러티브는 내용적 측면에서의 예술성 구현에 기여
 - 많은 예산이 들어가는 블록버스터 게임의 시나리오에는 할리우드 시나리오 작가들이 참여하여 마치 영화와 같이 복잡하고 장대한 이야기를 펼치는 사례가 다수 등장함
 - 방대한 내러티브를 지닌 최근 게임들은 영화보다도 훨씬 더 복잡한 내러티브를 갖추고 있으며, 어드벤처 게임들은 20시간 이상의 플레이 시간이 소요되어 양적인 측면에서도 이미 웬만한 영화나 드라마를 능가하기 시작함
 - 게임 이론가인 Janet Murray는 비디오 게임에 내러티브적인 요소를 더욱 강화해 예술성을 실현할 수 있다고 주장

- 게임 그래픽의 표현력 향상은 게임의 배경과 인물묘사의 수준을 향상시켜 예술적인 측면에 가장 큰 기여를 하고 있음
 - 콘솔게임기와 PC의 그래픽 성능 향상에 따른 게임 그래픽의 비약적인 발전은 영화 같은 게임, 실재하는 것 같은 환상적인 배경과 인물 묘사를 가능하게 하고 있음
 - 영화 같은 기법을 구사하는 게임들은 컷신(Cut-scenes)⁴⁾이라고 부르는 동영상을 게임 중간에 삽입해 효과적인 내러티브 전달을 노림
 - 과거 컷신은 실제 게임이 플레이되는 영상보다 높은 품질로 렌더링된 CG동영상을 녹화해 게임 내에 삽입했지만, 최근 그래픽 성능이 향상되면서 게임 엔진으로 실시간으로 연산해 구현된 컷신 동영상에서는 게임 캐릭터를 조작하고 카메라 앵글을

4) 비디오 게임에서 스토리의 전달을 위해 동영상을 삽입하는 영화적 내러티브 기법으로 녹화된 CG 동영상 형태로 보여주거나 게임 엔진을 이용해 실시간으로 연산 처리되는 CG 그래픽으로 보여주기도 함. 녹화된 동영상에서는 캐릭터나 배경을 조절할 수 없지만, 게임 엔진을 이용한 컷신에서는 캐릭터를 움직이거나 카메라 앵글을 조절하는 등의 인터랙션이 가능함



바꾸는 등의 상호작용성 구현이 가능해짐

- 지난 6월 개최된 E3⁵⁾ 2013에서는 차세대 콘솔 게임기 PlayStation 4로 구동되는 ‘The Dark Sorcerer’라는 이름의 실시간 렌더링 동영상이 올라와 화제를 모았는데, 기존 콘솔 게임들에서 녹화된 컷신 CG 동영상과 품질이 유사할 정도로 고품질이어서 주목을 끌⁶⁾
- 향후 그래픽 성능이 더욱 향상된 차세대 콘솔 게임기가 등장함에 따라 게임의 CG 품질도 향상되어, 마치 영화의 한 장면을 보고 있는 듯한 극사실주의적인 (photorealistic) 영상에서 게임 캐릭터를 조작하고 게임을 즐기는 것도 가능해질 전망

그림 12. 리얼타임으로 연산된 The Dark Sorcerer 동영상의 한 장면



출처: Gametrailers.com(2013, <http://www.gametrailers.com/videos/pr896d/the-dark-sorcerer-e3-2013-ps4-tech-demo>)

■ 게임만의 독특한 특징으로는 캐릭터나 카메라 앵글의 조작을 통한 상호작용성을 이용하여 새로운 경험 창조를 꾀할 수 있음

- 게임의 가장 큰 특징은 게임 속에서 캐릭터를 조작하거나, 배경을 바라보는 카메라 앵글을 자유롭게 컨트롤 할 수 있다는 것임
- 게임의 상호작용성은 게이머에게 새로운 감정적 경험과 내러티브 경험을 선사
- 예를 들어, 인터랙티브 대화형 어드벤처 게임인 Facade에서는 게임 속 캐릭터에게 어떤 말을 하느냐에 따라 캐릭터의 반응이 다양하게 나타나고, 게임의 즐거리가 변화하게 됨
- 또한 호러 액션 게임인 Bioshock에서는 감옥의 쇠창살 너머로 강력한 적 캐릭터가 NPC⁷⁾ 캐릭터를 잔인하게 살해하는 장면을 목격하는 이벤트가 등장하는데, 이

5) Electronic Entertainment Expo의 약자로 미국에서 열리는 세계 최대의 국제적인 게임 전시회

6) 실시간으로 렌더링되는 영상은 실제 게임이 플레이되는 영상을 말하는데, 별도로 고품질의 렌더링 과정을 거친 동영상에 비해 품질이 떨어지는 것이 일반적이지만, 이 데모 영상은 실시간으로 연산되었음에도 인물의 디테일한 묘사, 광원의 사용 등에서 기존 콘솔게임들에서 볼 수 있었던 고품질 렌더링 동영상과 비슷한 품질을 보여주었음

7) Non Playable Character의 약자로, 플레이어가 조작할 수 없으며 이야기의 진행을 돕는 보조 캐릭터로 영화의 조연과 같은 역할을 맡고 있음



장면에서도 게이머는 자신의 캐릭터를 이리저리 움직이거나 목격하는 시점을 전후좌우로 이동할 수 있어서, 내가 게임 속에 있다는 느낌을 강화시키고 공포스러운 감정을 더욱 증폭시키는 효과가 나타나게 됨

2) 예술적인 게임(Artistic Game)의 사례

■ 예술적인 게임(Artistic Game)은 일반적인 상업 비디오 게임 중에서 예술성이 뛰어난 게임을 가리키는데, 예술의 표현도구로 게임을 이용하는 아트 게임(Art Game)과는 구별되는 용어임

- 이들 게임은 게임 비평가들과 게이머들로부터 예술적인 그래픽이나 내러티브 등 게임의 표현이나 내용적인 측면에서 좋은 평가를 받은 바 있음

〈ICO (2001)〉

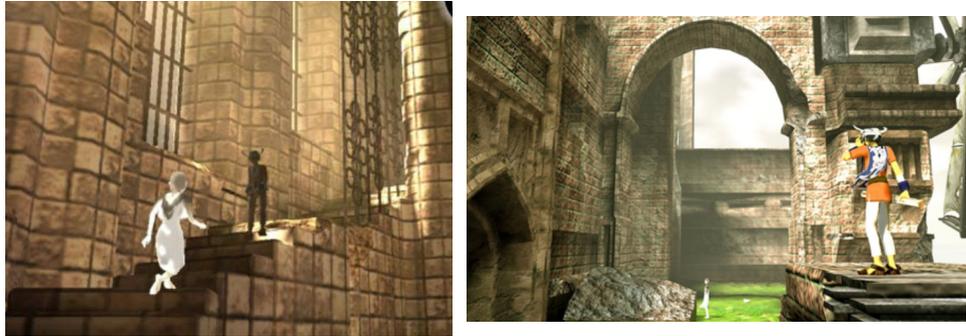
■ 2001년 콘솔 게임기 PlayStation 2로 발매된 ICO는 예술적인 그래픽과 몽환적인 분위기, 독특한 감정적 경험을 통해 수많은 게이머와 비평가들로부터 게임을 예술의 경지로 끌어올렸다는 찬사를 받았음(ETC Press, 2009, 3, 10)

- 초현실주의 화가 Giorgio de Chirico의 작품으로부터 영감을 받은 환상적인 건축물과 풍경의 이미지, 단순한 음악과 속삭이듯이 들리는 캐릭터의 음성이 게임의 독특한 분위기를 만들어내는 데 기여함
- 게임 진행 중 소녀 캐릭터 Yorda를 보호하며 함께 건물의 위층으로 올라가게 되는 과정에서, 그녀를 보호하고 함께 모험을 헤쳐나가는 독특한 감정적인 경험⁸⁾을 선사하는데 이는 게임의 상호작용성 덕분에 실현 가능한 특징임
- 또한 게임의 목적(소녀를 보호하고 나쁜 여왕을 무찔러 성을 탈출해야 한다)을 달성하는 마지막 순간, 소녀는 게임 속에 적으로 등장하던 그림자 악마로 변하고 그녀가 주인공만을 성 밖으로 보내버리는 슬픈 엔딩으로 끝을 맺었다가, 타이틀 크레딧이 모두 끝난 후 무사한 소녀가 ICO와 재회하는 모습을 보여줘 게이머가 극적인 감정을 느끼도록 유도함

8) 게임 속에서 Yorda는 주인공이 보호하면서 함께 성을 탈출해야만 하는 대상으로, 혼자 내버려두면 게임 속의 적인 악마로부터 공격을 받을 수도 있음.



그림 13. 게임 ICO의 한 장면



출처: Bauergraphics.com(2009, <http://www.bauergraphics.com/blog/wp-content/uploads/2009/05/ico-screenshot.jpg>)

■ ICO는 당시의 전형적인 게임들과는 다른 그래픽, 분위기, 게임 방식을 보였기 때문에 높은 평가를 받았음

- 이 게임의 제작자이자 디자이너였던 Fumito Ueda는 게임에 대한 사람들의 부정적인 인식을 뛰어넘어 더 많은 사람들을 이 게임으로 이끌기 위해, 의도적으로 기존의 전형적인 게임들과는 다르게 게임을 만들기 위해 노력했다고 밝힘(Wired, 2006.3.9)

<Bioshock (2007)>

■ 2007년 콘솔게임기 PlayStation 3, Xbox 360, PC 등 멀티플랫폼으로 발매된 게임 Bioshock는 내러티브와 게임 플레이를 유기적으로 결합해, 게임 스토리텔링의 새로운 가능성을 제시했다는 평가를 받음

- 가상의 수중 세계를 정교하고 풍부하게 재현한 그래픽, 그로테스크한 분위기와 어우러져 묘한 느낌을 자아내는 40~50년대의 고전 팝송 사운드, FPS 게임의 맛을 잘 살려낸 시스템과 레벨 디자인이 높이 평가됨
- 또한 공들여 세공한 흔적이 여실히 드러나는 세계관, 캐릭터들의 명대사, 게임 플레이에 잘 녹아 있는 치밀한 플롯과 같이 게임 스토리텔링의 모범이 될 만한 면모를 보여줌

■ 게임 스토리텔링의 새로운 가능성을 제시한 Bioshock의 예술적인 특징과 우수성은 많은 평론가들과 대중에 의해서 인정받았음

- 게임 리뷰 사이트인 IGN은 “많은 사람들이 게임을 예술로 만드는 것이 불가능하다고

하지만 여기 Bioshock 게임 안에는 예술이 있다”고 극찬(IGN, 2007. 8. 16)

- Glen Creeber와 Royston Martin은 그들의 저서에서 Bioshock을 비디오 게임의 예술적 매체 구현 사례로 분석하며 시각적, 사운드, 스토리의 흡입력을 칭찬(Creeber & Martin, 2008)
- 또한 Smithsonian Museum은 2012년 "비디오 게임의 예술(The Art of Video Games)'전을 개최하며, 대중들이 예술적 가치가 있는 게임으로 전시될 후보를 투표하도록 했는데, Bioshock은 투표에서 선두권의 득표를 거두며 그 예술성을 인정받음(Venturebeat, 2011. 2. 18.)

■ Bioshock는 기존의 게임들과는 달리 게임 플레이와 스토리텔링의 경계가 명확하지 않고 서로가 융합되어 있음

- 기존의 게임들이 컷신 동영상으로 스토리를 묘사했던 데 비해 Bioshock는 오디오 로그를 통한 음성 기록, 캐릭터들의 영화와 같은 압축적인 대사를 통해 스토리를 효과적으로 전달하며, 이러한 내러티브는 게임 플레이에 잘 녹아들어가 있음

그림 14. 게임 Bioshock의 스크린샷



출처: Bauergraphics.com(2009, <http://www.bauergraphics.com/blog/wp-content/uploads/2009/05/ico-screenshotjpg.jpeg>)

〈Journey (2012)〉

■ Journey는 Thatgamecompany에 의해 개발된 인디 비디오 게임으로, 예술적인 그래픽과 아름다운 사운드, 미니멀리즘적인 디자인으로 예술성을 인정받았음

- 게이머는 외투를 걸친 캐릭터를 조종해 사막을 건너 멀리 떨어진 산까지 가는 내용을 담고 있으며, 플레이 도중에 네트워크를 통해 함께 여정 중인 다른 게이머를 만나 음악으로 커뮤니케이션하며 같이 여행하게 되는 독특한 인터랙션을 구현함



■ 이 작품은 기존 게임의 문법과는 전혀 다른 방식을 취함으로써 그 독특함과 예술성을 인정받고 있음

- 화면에 캐릭터의 상태를 나타내는 정보나 어떤 유저 인터페이스도 표시되지 않고 배경인 사막과 캐릭터만을 보여줌
- 적 캐릭터와 싸우는 전투와 같은 요소가 전혀 없는 가운데, 게이머는 주인공을 조종해 사막을 걸어가거나 바람을 타고 날아가고 간단한 퍼즐을 풀어나가면서 여행을 계속하게 되고, 두 시간 가량의 짧은 여정을 끝내고 나면 깊은 여운이 남게 되는 감정적 경험을 하게 됨

그림 15. 게임 Journey의 스크린샷



출처: Thatgamecompany(2013, <http://thatgamecompany.com/games/journey/>)



3. 아트 게임의 개념과 사례

1) 아트 게임의 개념

■ 게임과 관련된 학계와 인디 게임 개발자, 인터랙티브 아트 전문가를 중심으로 아트 게임(Art Game)이라는 용어가 사용되고 있는데, 이는 예술적인 표현기법의 하나로써 게임을 이용하는 시도를 지칭함

- School of the Art Institute of Chicago의 교수인 Tiffany Holmes는 그의 논문에서 아트 게임의 최근 동향을 살펴보면 초기의 고전 게임들을 참조하거나, 작가의 의도를 반영해 이들을 변형하고 재창조한 복고풍 아트 게임(Retro-styled Art Games)이 발견된다고 주장함(Holmes, T., 2003)
- Georgia Institute of Technology의 Celia Pearce 교수는 2010년 미국 조지아에서 열린 Art History of Games 컨퍼런스에서 실외에서 즐기는 경쟁적이지 않은 게임을 도입했던 뉴 게임 운동(New Games Movement)를 아트 게임의 예로 들었음(Gamasutra, 2010. 2. 8)
- Pearce는 또한 게임의 맵이나 각종 게임 요소를 수정할 수 있는 MOD⁹⁾를 이용해 예술적인 형태의 예술 MOD를 창조하는 것도 아트 게임의 사례라고 규정했으며, 최근 인디게임과 아트 게임의 교차가 일어나고 있으며 인디 게임의 가능성을 탐구하기 위해서 아트 게임과 인디 게임의 교류가 더 활성화되어야 한다고 주장(Gamasutra, 2010. 2. 8)
- 또한 게임의 형태를 모방해 예술 작품으로 재창조한 작품들이 있는데, 이들은 게임이라기보다는 인터랙티브 미디어 아트에 가까운 속성을 지니고 있음

■ 아트 게임은 게임을 예술적 표현도구로서 직접적으로 활용하는 것을 말하며, 기존의 게임을 변형하거나 게임의 형식을 예술 작품 구현에 사용하는 사례와 함께 인디 제작사나 제작자에 의해 만들어진 예술적인 인디 게임을 포함

9) MOD는 개조나 변형을 의미하는 modification의 줄이말로, 게임에서는 게임 내의 지도나 캐릭터를 수정해 새로운 형태로 만들 수 있는 행위를 의미함



2) 복고풍 아트 게임(Retro-styled Art Games)

■ 복고풍 아트 게임들은 과거에 발매되었던 저해상도의 고전 클래식 게임들을 변형해 예술적인 의미를 담아낸 게임들을 말함(Holmes, T., 2003)

- 이들 게임은 고전 클래식 게임의 형식을 빌려 개념적이고 창조적인 주제를 구현하는 데 사용함
- 복고풍 아트 게임은 일반적인 비디오 게임에서 숙달되고 클리어하기 위해 긴 플레이 시간을 필요로 하는 것과 달리 게이머에게 친숙한 간단한 게임 방식으로 1회적이거나 매우 짧은 경험을 제공하며, 비상업적인 특징을 보임

■ 영국의 예술가인 Thomson과 Craighead가 만든 게임인 Trigger Happy에서는 고전 게임인 Space Invaders를 차용했음(Thomson & Craighead, 1998)

- 게이머는 원 게임인 Space Invader에 출현하는 적 외계인 대신에 단어를 공격해 없애게 되는데, 미셸 푸코의 에세이인 "저자란 무엇인가?"에 나오는 문장들이 하나씩 내려오고, 이들을 쏘서 없애는 과정에서 비유적으로 푸코의 텍스트를 해체하게 됨
- 또한 쏘서 없앤 단어들이 스테이지 상단에 표시되고, 이들을 마우스로 클릭하면 야후의 해당 단어 검색 페이지로 접속됨
- 이 게임은 미술관에 설치 미술로 전시되어 관객들이 직접 게임을 플레이하면서 체험할 수 있도록 기획되었으며, 작가들은 이 게임을 통해 하이퍼텍스트와 저자, 개인 간의 관계에 대한 자기 파괴적인 환경을 암시한다고 밝힘

그림 16. 아트 게임 Trigger Happy의 전시 모습과 게임 화면

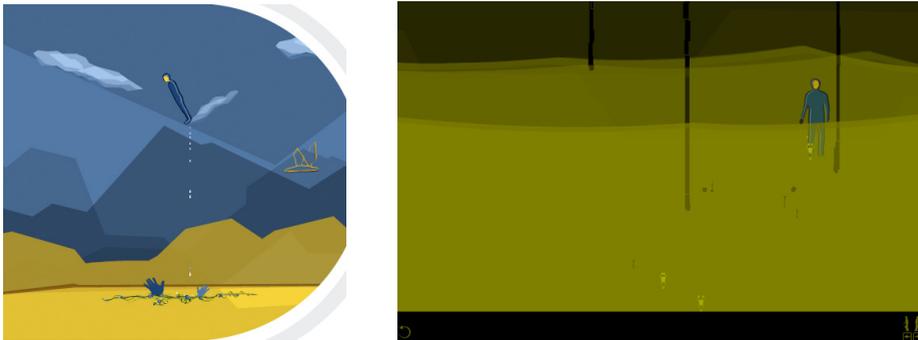


출처: Thomson & Craighead(1998, <http://www.triggerhappy.org/>)

■ Geoffrey Thomas의 복고풍 아트 게임인 *Left to my Own Devices*에서는 아케이드 고전 게임에서 빌려온 복수 레벨의 다양한 인터랙티브 경험을 통해 죽음에 대한 개인적인 내러티브를 구현함(Thomas, G., 2003)

- 각 레벨들은 심리학자인 Kubler-Ross의 죽음의 5단계인 ①부정과 고립, ②분노, ③타협, ④침체(절망), ⑤수용에 기반해 구성되었음
- 한 시퀀스에서는 슈퍼마리오 게임과 유사한 플랫폼에서 구름과 구름 사이를 뛰어다니며 사막 식물들에게 물을 공급해 주는 플레이를 하게 됨
- 또 다른 레벨에서는 괴생물체를 피해 이동하다가 괴생물체에게 잡히면 물 속으로 끌려 들어가는 게임 플레이를 통해 죽음이 주인공을 잡아 끌어들이는 모습을 형상화함

그림 17. *Left to my Own Devices* 게임의 장면



출처: Thomas, G(2003, <http://www.lefttomyowndevices.com/index.html>)

3) 인디 아트 게임(Indie Art Games)

■ 최근 예술적인 인디 게임을 전문적으로 만드는 인디 게임 개발사나 개발자들이 늘어나면서 인디 게임과 아트 게임이 융합되는 사례가 늘어나고 있음

- 기존 게임과는 다른 예술적인 그래픽, 게임 조작 방식을 내세워 새로운 게임을 갈망하는 게이머들에게 대안적인 기준을 제시함
- 이들 게임은 인디 게임 유통 창구인 플레이스테이션 네트워크(PSN; PlayStation Network)¹⁰⁾, Xbox 아케이드¹¹⁾, 스팀(Steam)¹²⁾ 등을 통해 배포되고 있음

10) 소니가 운영하는 콘솔게임기 플레이스테이션3, PSP로 접속할 수 있는 게임 스토어로 다운로드 방식의 게임을 구매할 수 있음

11) 마이크로소프트가 운영하는 Xbox360 콘솔 접속 게임 스토어



<Thatgamecompany의 인디 게임 사례>

- Thatgamecompany는 USC 대학의 Interactive Media 석사 과정을 졸업한 Jenova Chen과 Kellee Santiago에 의해 설립된 인디 게임 개발사임
 - Jenova Chen이 석사 졸업 작품으로 만든 플래시 게임인 Flow를 보고 가능성을 발견한 소니에서 자금을 지원, Thatgamecompany를 설립하고 3개의 PSN용 다운로드용 인디 게임을 개발하기로 계약을 체결함

- Flow는 Jenova Chen의 플래시 게임을 플레이스테이션3용 인디 게임으로 재개발한 것으로, 미생물을 닮은 생명체를 조종해 다른 미생물을 흡수하는 과정을 그린 독특한 분위기의 게임임
 - Flow는 2007년 PSN에서 가장 많은 다운로드를 기록한 게임이 되었으며, 2007년 영국 영화TV 예술 아카데미(BAFTA)에서 수여하는 최고 혁신 상(Best Innovation Award)을 수상함으로써 예술성을 인정받음

- Thatgamecompany가 PSN 플랫폼에서 두 번째로 개발한 게임인 Flower는 꽃의 꿈을 소재로 한 게임으로, 게이머는 바람에 날리는 꽃잎을 조종해 푸른 들판과 초원을 여행하며 다른 곳에 피어 있는 꽃에 접촉하면 꽃잎이 늘어나면서 점점 커지게 됨
 - 이 게임은 아름다운 그래픽으로 구현된 초원 여기저기를 여행하는 느낌을 통해 유저에게 긍정적인 감정을 불러일으키는 것을 목표로 하고 있음

그림 18. Thatgamecompany의 Flow와 Flower 게임 화면



출처: Thatgamecompany(2013, <http://thatgamecompany.com/games/>)

12) 게임제작사 Valve가 운영하는 PC용 게임 다운로드 스토어로, PC용 하드코어 패키지 게임과 온라인 게임, 인디 게임을 다운로드 방식으로 제공함



4. 결론: 게임의 새로운 예술로서의 가능성

- 게임이 예술이 될 수 있는가를 둘러싼 여러 가지 시각과 논쟁이 있지만, 다양한 형태의 게임이 등장하면서 예술로서의 게임의 가능성도 점차 커지고 있음
 - 자본의 영향을 덜 받는 인디 개발사가 등장해 상업적 논리에 휘둘리지 않는 예술적인 게임을 개발하면서 게임의 예술적 가능성이 발현될 기회가 늘어남
 - 예술적 요소를 적극적으로 받아들여 게임 형식을 혁신하고 있는 인디 게임의 사례는 주류 비디오 게임에도 영향을 미치게 될 것으로 전망됨
- Aaron Smuts는 스포츠 장르조차 미학적으로 예술성을 인정받을 수 있으며, 이는 게임에도 해당된다고 주장(Smuts, A, 2005)
 - Smuts에 따르면 철학자인 David Best는 스포츠를 미적인 스포츠(aesthetic sports)와 목적지향적인 스포츠(purposive sports)로 구분하는데, 야구, 축구, 복싱과 같은 운동은 선수의 움직임이 미적으로 감상될 수 있지만 이겨야 하는 상대가 있기 때문에 미적인 부분을 채점하지 않지만, 체조, 다이빙, 피겨스케이팅과 같은 종목에서는 미적인 부분의 예술 점수가 큰 비중을 차지함
 - 일반적으로 예술로 인정되기 힘든 분야라고 생각되는 스포츠에서도 예술적인 성취를 위해 최선을 다하는 미적인 스포츠 종목이 있을 수 있고, 이는 하나의 예술 형식으로 인정받고 있는 무용과도 유사한 특징이 있음
 - 다만, 체조나 다이빙과 같은 종목에서도 승리하기 위해서는 경쟁을 해야 하는데, 만약 스포츠가 그 경쟁적인 특징 때문에 예술로 인정받기 힘들다면 게임에서도 점수와 규칙 같은 요소 때문에 예술이 없다고 반대하는 의견이 존재할 수 있음
 - 그러나 우리가 예술이라고 생각하는 고대 시대의 비극은 여러 편이 경연 무대에 올라 서로 우승하기 위해 경쟁했으며, 따라서 비극의 이러한 경쟁적 요소에도 우리가 이를 예술이라고 생각한다면 마찬가지로 게임도 경쟁을 위한 점수와 규칙 때문에 이를 예술로부터 배제하는 것도 타당하지 못함



■ 게임은 다른 관객에 의해 감상될 수 있다는 점에서도 예술로서의 가능성을 지님

- 실제로 디지털 비디오 아트 작품 중 일부는 게임 플레이 영상을 녹화해서 작품 속의 하나의 요소로 활용했음
- 일반적인 예술은 다수의 관객들에 의해 감상되면서 예술적 가치를 인정받아 왔으며, 게임도 각종 예술 전시의 소재로 활용되면서 예술로서의 가능성을 인정받고 있음

■ 게임의 예술적 가능성을 부정하는 사람들은 게임의 중독적인 속성과 지나친 상업성, 실제 생활에 도움이 되지 않는다는 점 등 부정적인 면모를 지적하고 있음

- 일례로 영화 평론가 Roger Ebert는 왜 그저 즐기지만 하면 될 게임을 예술로 인정하려는 움직임이 있는가라는 질문에 혹시 게임 유저들이 주변 사람들로 부터 좋은 인식을 받지 못하는 자신들의 게임 플레이를 정당화하려는 의도가 숨어 있는 것이 아니냐고 지적(Rogerebert.com, 2010. 4. 16)
- 예술적인 게임들을 개발해온 것으로 유명한 인디 게임 개발사인 Tale of Tales를 설립한 Michael Samyn과 Auriea Harvey는 "게임은 예술이 아니다"라고 주장하며, 그 이유로 게임은 대체로 시간을 낭비하게 만들고 재미를 추구하는 것이 첫 번째 목적이기 때문이라고 밝히기도 함

■ 그럼에도 불구하고, 예술로서 게임의 가능성은 긍정적으로 인식되고 있으며, 예술 작품을 전시하는 미술관에서도 예술로서 게임을 전시하는 사례가 늘어나고 있음

- 모든 상업적인 게임이 예술이 될 수는 없겠지만, 일부 실험적인 게임들은 예술적인 면모를 인정받을 수 있음
- Smithsonian American Art Museum은 2012년 3월부터 9월까지 비디오 게임의 예술(The Art of Video Games)'라는 이름으로 비디오 게임의 예술적인 속성을 보여주기 위한 전시를 기획해 개최하기도 했음(Smithsonian American Art Museum, 2012)
- NewYork의 MOMA(현대미술관, Museum of Modern Art)에서도 역사적으로 중요하고 고유의 형식을 갖춘 14개의 비디오 게임을 수집해 예술 형태로써 비디오 게임을 전시할 계획임(Wired, 2012. 11. 29)



■ 상업적인 비디오 게임과 아트 게임의 관계는 예술 영화와 일반 대중 영화와 유사하게 형성되는 특징을 보임

- 영화에도 할리우드 블록버스터 상업영화와 작가주의 감독들의 예술영화가 공존하듯이, 게임도 상업적인 게임과 아트 게임이 서로의 영역을 확보하며 다양한 스펙트럼을 형성하게 될 것으로 예상됨
- 상업영화가 예술영화로부터 영감과 자양분을 얻어 발전하듯이, 상업적인 게임도 아트 게임의 실험적이고 혁신적인 시도로부터 영향을 얻어 발전하는 긍정적인 상호 관계를 형성하는 것이 바람직

■ 이제는 “게임이 예술로서 인정될 수 있는가”라는 소모적인 논쟁으로부터 벗어나 게임의 예술적 가치를 증대하고, 예술적 요소의 도입을 통해 발전적인 혁신을 어떻게 도모할 수 있을 것인가에 집중하는 생산적인 관점이 요구됨

- 해외의 예술 관련 교육기관에서도 게임 관련 학과와 커리큘럼을 도입하고 있는 상황임
- 일례로, 영화 교육으로 유명한 USC 영화학교가 Interactive Media 학과를 설립해 게임 개발자 양성에 나서고 있으며, 석사 프로그램을 졸업한 두 인재가 인디 게임 개발사 Thatgamecompany를 설립해 세계적으로 호평을 받은 예술적인 인디 게임 Flow, Flower, Journey를 개발한 것에서 시사점을 얻을 수 있음



참고문헌

- New York Times(2006. 11. 6). For France, Video Games Are as Artful as Cinema. Retrieved from http://www.nytimes.com/2006/11/06/business/worldbusiness/06game.html?_r=0
- Escapist(2011. 5. 7). Games Now Legally Considered an Art Form (in the USA). Retrieved from <http://www.escapistmagazine.com/news/view/109835-Games-Now-Legally-Considered-an-Art-Form-in-the-USA>
- Rogerebert.com(2010. 4. 16). Video games can never be art. Retrieved from <http://www.rogerebert.com/rogers-journal/video-games-can-never-be-art>
- Eurogamer(2006. 1. 24). Games aren't art, says Kojima. Retrieved from <http://www.eurogamer.net/articles/news240106kojimaart>
- Smuts, A.(2005). Are video games art?. Contemporary Aesthetics, Vol 3. Retrieved from <http://www.contempaesthetics.org/newvolume/pages/article.php?articleID=299>
- MIT Technology Review(2000. 9. 1). Art form for the digital age. Retrieved from <http://www.technologyreview.com/article/400805/art-form-for-the-digital-age/>
- Wired(2006. 3. 9). Behind the shadow: Fumito Ueda. Retrieved from <http://www.wired.com/science/discoveries/news/2006/03/70286>
- ETC Press(2009. 3. 10). Weel Played 1.0: Video Games, Value and Meaning I CO – Charled Herold. Retrieved from <http://www.etc.cmu.edu/etcpres/content/ico-charles-herold>
- Venturebeat(2011. 2. 18). Smithsonian ends games-as-art debate. Retrieved from <http://venturebeat.com/2011/02/18/smithsonian-ends-games-as-art-debate/>
- Creeber, Martin(2008). Digital Culture: Understanding New Media. Open University Press.
- IGN(2007. 8. 16). Bioshock Review. Retrieved from <http://www.ign.com/articles/2007/08/16/bioshock-review-5?page=3>
- Gamasutra(2010. 2. 8). The Art History... Of Games? Games As Art May Be A Lost Cause. Retrieved from http://www.gamasutra.com/view/news/27133/The_Art_History_Of_Games_Games_As_Art_May_Be_A_Lost_Cause.php
- Holms, T.(2003). Arcade classics spawn art? Current trends in the art game genre. MelbourneDAC2003.
- Thomson & Craighead(1998). Trigger Happy. Retrieved from <http://www.triggerhappy.org/>
- Thomas, G.(2003). Left to my own devices. Retrieved from <http://turbulence.org/studios/thomas/>
- Wall Street Journal(2006. 11. 28). How a Grad-School Thesis Theory Evolved Into a PlayStation 3 Game. Retrieved from http://online.wsj.com/public/article/SB116460570723333343_wOSu3g2I15Vtw_TIMRN2noG0TQ_20061227.html



- Smithsonian American Art Museum(2012). The Art of Video Games. Retrieved from <http://www.americanart.si.edu/exhibitions/archive/2012/games/>
- Wired(2012, 11, 29). MoMA to Exhibit Videogames, From Pong to Minecraft. Retrieved from <http://www.wired.com/gamelifelife/2012/11/moma-videogames/>

용어정리

콘솔게임(Console Game)

비디오 게임(Video Game)이라고도 하며, 전용 게임기를 텔레비전이나 모니터의 화면에 연결시켜 작동하는 게임을 말함. 게임장에서 즐기는 아케이드 게임, 개인용 컴퓨터(PC)를 통해 즐기는 PC 게임, 네트워크로 연결되는 온라인 게임과는 구별되는 용어임

인디 게임(Indie Game)

비교적 저비용으로 주로 개인이나 소규모의 단체, 개발사에서 개발하는 게임들임. 최근에는 인터넷의 보급을 증가에 따라 디지털 다운로드 형태의 게임 배급이 가능해지면서 인디 게임 개발이 활발해지고 있음

내러티브(Narrative)

실화나 허구의 시간과 공간에서 벌어진 사건들을 묘사하고 표현하는 구조적 형식으로 '말하다'라는 뜻의 라틴어 동사 narrare에서 유래했으며 '스토리텔링'과 유사한 의미를 지님

상호작용성(Interactivity)

쌍방향성이라고도 지칭되며 정보 과학, 컴퓨터 과학, HCI(인간-컴퓨터 인터랙션) 산업 디자인 등에서 이용되는 게임에서는 유저가 조이스틱이나 마우스 등으로 게임 캐릭터를 조작하는 속성을 말함