

# 미국 전쟁게임물의 핏진성에 개입되는 사회적 역학관계에 대한 연구

신 순 철

한동대학교 언론정보문화학부 교수

## 핵심 되는 말 :

전쟁게임, 핏진성, 군산복합체

## Key Words :

War games, verisimilitude, military-industry complex

신순철(Soon-Chul Shin, School of Communication Arts & Science, Handong Global University)

한동대학교 언론정보문화학부 신순철은 2001년 미국 조지아대학(University of Georgia)에서 Mass Communication을 전공으로 박사학위(Ph.D.)를 받았다. 박사학위 논문의 제목은 <미국 언론기업의 시장독점과 담론독점>이다. 미국 James Cox 국제언론연구소 연구조교를 거쳐 2003년부터 한동대학교 언론정보문화학부 전임강사로 재직 중이다. 주요관심사는 대중문화의 정치경제학이며 대표적인 논문으로 “현행 영화등급제의 위험적 요소와 대안” (한국언론학보 2003, 09), “The ‘I’ the West: Hollywood Horror Revives Orientalism” (Korean Journal of Communication, 2004, 12) 등이 있다. mediaculture@korea.com

## 목차

### I. 서론

1. 문제제기
2. 이론적 배경
3. 연구방법론

### II. 본론

1. 장난감과 전쟁의 조우 : Hasbro의 사례를 중심으로
2. 상호 텍스트성의 확장: 장난감에서 게임으로
3. 전쟁과 전쟁게임의 상호텍스트성
4. 게이머의 동기화

### III. 결론

#### 국문 요약

아리스토텔레스에 의하면 모든 서사물은 현실의 존재여부가 아닌 현실적인 발생 가능성, 즉 ‘팝진성’을 통해 수용된다고 한다. 게임물 역시 서사구조를 지니고 있으므로 팝진성의 적용을 받는다는 전제 하에 본 연구는 전쟁게임물의 팝진성에 대해 고찰한다. 전쟁게임물은 미국 현대사의 특징에 따라 군부의 필요에 의해 개발된 기술을 사용하는 경우가 많으며 게임산업은 군부와 여러 측면에서 이해관계를 공유하고 있으며 군부와 게임산업의 사회적 이해관계에 의해 전쟁게임의 팝진성은 생산된다. 게임은 디지털 미디어의 특성으로 인해 여타 미디어에 비해 동기화를 유발하는데 용이하다. 게이머가 직접 조작하는 것이 즉각적으로 서사물로 구현되기 때문에 팝진성에 의심의 여지가 없게 된다. 이로 인해 오히려 실제 전쟁보다 허구의 전쟁이 더 팝진성을 지니는 현상도 가능하다.

## I. 서론

### 1. 문제제기

미국의 현대사는 전쟁의 역사라 해도 과언이 아니다. 미국은 양대 세계대전과 한국전, 월남전, 걸프전 등 20세기의 굵직한 국제전에 직, 간접으로 개입해 온 것은 물론이고 수많은 국지전에 개입하거나 참전했다. 대강의 내용만을 보더라도 쿠바 침공(1989-1902), 필리핀 침공(1899-1903), 러시아 침공 (1918-1921), 두 차례에 걸친 니카라과 침공(1912; 1926-1933), 아이티 침공 (1915-1934), 멕시코 전쟁(1914-1916), 여섯 차례에 걸친 온두라스 침공(1911-1925), 파나마 침공(1903-1914) 등을 주도하거나 개입했다.<sup>2)</sup> 1980년대에는 그라나다, 파나마 등 남미 여러 국가를 침공했고, 1990년대에는 걸프지역에서 이라크를 상대로 걸프전을 일으켰다. 9. 11테러 이후에는 아프가니스탄과 이라크를 재침공하기에 이른다.

전쟁으로 점철된 미국의 현대사에서 전쟁은 더 이상 특수한 상황이 아닌 일반적인 상황으로 전환되고 있다. 오늘날의 전쟁은 미디어를 통해 생중계되기에 이른다. TV를 통해 녹화된 화면으로 전장의 모습이 처음으로 시청자의 안방에 전달된 월남전 때의 충격은 대단한 것이었다. 그러나 걸프전과 이라크전에서 보여준 실시간 생중계는 월남전의 충격을 초월하는 시각적 경험을 시청자들에게 제공한다. 전쟁보도가 매우 높은 뉴스가치와 시각적 자극이 된다는 사실에 발맞추어 미국 언론은 매우 피상적이고 흥미위주의 경마보도(horse racing reporting)식 논조로 전쟁을 보도한다. 심지어는 미국 언론에서는 전쟁보도를 TV 시청률을 끌어올리는데 기능적인 소재로 취급하고 있다는 지적이 일기도 한다.<sup>3)</sup> 즉, 전쟁이 일어난 원인이나 책임의 소재, 전쟁의 대안으로 고려할 만한 갈등 해소책, 국제법이나 국제기구를 통한 중재노력 등에 대한 보도나 심층취재는 거의 보도에서 사라지게 되었고, 자국중심의 힘의 논리와 응징론으로 점철되는 경향을 보인다는 것이다. 아울러 얼마나 많은 세금이 전쟁에 투입되는지, 그것이 불가피한 것인지, 전쟁비용으로 인해 희생해야 하는 기회비용에는 어떤 것이 있는지 등에 대한 보도 역시 찾아보기 어렵다. 언론의 기능, 요컨대, 의견수렴, 정보제공, 국민의 알 권리와 알릴 권리의 보장 등은 전쟁이란 이름 아래 힘을 잃게 되는 것이다.

미국이 연속적으로 개입해 온 수많은 전쟁과 그에 대한 대중매체의 흥미위주의 접근은 전쟁이 하나의 대중문화적 현상으로 자리잡게 되었음을 의미하며, 전쟁에 대한 연구 역시 기존의 정치학, 군사학의 영역 뿐 아니라 대중문화의 영역에서도 유의미한 연구대상이 되었음을 의미한다.<sup>4)</sup> 이 점에 근거하여 본 연구는

1) M. Parenti, 1995, *Against Empire*, San Francisco: City Light Books, pp. 37-38.

2) G. Gerbner et al, 1996, *Invisible Crises*, Boulder: Westview; R. McChesney, 2004, *The Problem of the Media*, New York: Monthly Review Press.

3) 전쟁을 대중문화적 현상으로 접근한 것에 대한 보다 자세한 논의는 Ebo, 1995, "War as popular culture: the Gulf conflict and the technology of illusionary entertainment," *Journal of American Culture*, 18: 3, 20을 참조할 것.

전쟁이 대중문화에 미치는 영향 중 오락, 특히 전쟁게임으로에 미치는 영향을 고찰하고자 한다. 구체적으로 본 연구는 전쟁게임의 픽진성 구성에 관여하는 사회역학적 관계를 중심으로 다음과 같은 연구문제를 제기하고자 한다.

첫째, 전쟁과 전쟁게임은 어떠한 관계를 지니는가? 특히 전쟁게임이 제작되고 출시되는 과정에서 군(軍)과 게임업계는 어떠한 유대관계를 맺는가? 둘째, 게임물이 지니는 픽진성의 특징은 여타 서사물의 픽진성과 어떤 차이가 있는가? 나아가 전쟁게임물의 경우 그 픽진성의 특징이 무엇이며, 그로 인해 대중문화로써 전쟁의 의미를 이해하는데 어떠한 영향을 미칠 수 있는가?

## 2. 이론적 배경

### 1) 픽진성

모든 게임은 어떠한 형태로든 스토리와 서사 구성물을 기본으로 전개된다. 즉, 게임에는 캐릭터가 등장하며, 캐릭터가 담당해야 하는 임무, 그 임무의 완수에 장애가 되는 요인, 임무를 완수한 후 주어지는 보상이 제시된다. 비단 게임이 아니더라도 이같이 캐릭터와 스토리를 전개함에 있어 필요한 법칙들을 이용하여 창작된 서사물에는 픽진성의 개념이 적용될 수 있다. 픽진성(verisimilitude)은 아리스토텔레스의 시학(詩學; Poetics)에 등장하는 개념으로 그 내용은 다음과 같다.<sup>4)</sup>

시인의 임무는 실제로 일어난 일을 이야기하는데 있는 것이 아니라, 일어날 법한 일, 즉, 개연성 또는 필연성의 법칙에 따라 가능한 일을 이야기하는데 있다. 역사가와 시인의 차이는 한 사람은 실제로 일어난 일을 이야기하고, 다른 사람은 일어날 법한 일을 이야기한다는 점에 있다. (중략) 실제로 일어난 일을 소재로 하여 시를 쓴다 하더라도 그가 시인임에는 다름이 없다. 왜냐하면 실제로 일어난 사건 중에도 개연성과 가능성의 법칙에 합치되는 것이 있을 수 있고, 그런 이상 그는 이들 사건의 창작자이기 때문이다.<sup>5)</sup>

아리스토텔레스의 견해를 정리하자면 모든 서사적 스토리구조를 지닌 창작물은 그 스토리의 ‘그럴듯함’, 혹은 ‘현실 속에서 발생할 가능성’에 따라 창작을 하게 된다는 것이며 실제로 그러한 스토리에 해당 하는 일이 발생했는지 아닌지 여부는 그 자체로는 창작의 평가기준이 될 수 없다는 것이다. 따라서 각 작품은 그저 독자들이 볼 때 얼마든지 현실적으로 발생할 수 있다는 가능성과 개연성을 유도해내기만 하면

4) <시학>은 단순히 시에 대한 이론을 정리한 것이 아니라 예술과 미학에 대한 이론을 담고 있다. 구체적으로는 시, 음악, 무용, 연극에 대한 총칭이 “시”이다. 아리스토텔레스는 진실과 모방의 관계, 모방의 매체(媒材)와 대상, 그리고 그러한 양식을 설명하면서 ‘픽진성’ 개념을 제시한다. 픽진성은 우리말로 ‘박진감’, ‘근사함’이라고도 번역되나 이 단어들이 주는 통속적 이해를 차단하기 위해 학계에서는 ‘픽진성’을 자주 채택한다.

5) 아리스토텔레스 외 저, 천병희 외역, 1990, 『국가/시학』, 서울: 삼성출판사, pp. 479-480.

되는 것이지 묘사된 것이 실제로 발생했던 것일 필요는 없다는 것이다. 이같이 창작된 스토리의 ‘그럴듯함’을 우리말로 팝진성이라고 한다.

따라서 팝진성이란 서사물의 생산이나 수용이 이루어지는 관습적 토대와 밀접한 관련을 맺고 있는 것으로 자체가 의식되지 않는 채, 서사물의 생산자나 수용자의 의식 속에 가능한 것, 혹은 있을 법한 것으로 가능해지는 것을 의미한다. 영화, 소설, 드라마, 혹은 게임물에 팝진성을 내포한 서사적 허구가 내재되어 있다면 수용자는 그 서사적 허구를 자연스럽고, 현실 속에서 있을 법한 것으로 받아들일 것이나 팝진성이 내포되지 못한다면 의미의 교류는 이루어지지 않는다고 하겠다.

나아가 구조주의 비평가들에 의하면 창작물의 서사가 일상적인 삶의 기대와 불일치하더라도 그 독자나 이용자들은 사건과 존재들의 하나의 일관된 전체에 맞추면서 텍스트 내의 틈새를 채워 넣는다.<sup>6)</sup> 팝진성의 규범은 이해대상이 되는 텍스트에 선행하는 텍스트들, 즉 크게 봐서 사회 내의 적합한 행동의 텍스트들에 의해 확립되기 때문이라는 것이다. 그러므로 팝진성과 인간의 해석능력은 그의 삶의 영역에 한정되고 삶의 경험 속에서 누적된 인식과 이해의 준거들에 의해 구성해 나간다고 보는 것이 옳다.

## 2) 벤야민과 전쟁의 오락화

문예적 구성물이 지닌 현실적 존재와 현실적 개연성의 문제는 그 후 오랫동안 서구의 문예이론의 핵심적 연구대상이 되었다. 그 중 현대의 문화현상을 이해하는데 큰 지침이 되는 것이 벤야민(Walter Benjamin)의 “기술 복제시대의 예술작품”이라는 논문에 등장하는 아우라(aura)라는 개념이다. 벤야민은 모든 예술품은 복제가 가능하며, 기술(technology)의 발전은 점차 예술품의 복제를 가속시킨다는 점을 간파하였다. 벤야민에 따르면 예술작품의 기술적 복제는 진품, 그 작품이 지니는 본연의 독특한 기운인 아우라(aura)를 상실토록 하며, 아우라의 상실은 일견 예술작품의 상품화라는 부정적인 경향을 초래하기도 하지만 한편으로는 예술품을 감상함에 있어 아우라와 예술작품을 분리하고, 예술작품의 유일무이한 현존성을 차단함으로써 작품에 대한 비판적 감상과 평가가 가능하게 되었다는 점에서 긍정적 측면도 있음을 주장한다. 벤야민은 이러한 비판적 감상의 가능성을 ‘예술의 정치화’라고 명명했다. 즉, 모든 예술품은 정치적인 시각에서 접근해야 하며 그것은 아우라가 지닌 탈정치적인 기운을 제거할 때 가능하다고 본 것이다. 또한 벤야민은 정치와 예술을 구분하여 순예술, 즉 탈정치화된 예술을 옹호하는 사조를 비판하면서 그것은 정치적 비판의식을 차단하려는 파시즘적 선동이라고 평가한다. 이러한 선동을 벤야민은 ‘정치의 예술화’로 지칭한다.<sup>7)</sup>

전쟁의 문제로 돌아와서, 오늘날 빈번한 국제분쟁과 그에 대한 피상적인 미국언론의 보도태도, 나아가 대중문화적 징후로 자리 잡고 있는 전쟁, 최종적으로 대중매체를 통해 전달되는 전쟁의 모습은 전쟁에서

6) 시모어 채트먼 저, 김경수 역, 1990, 『영화와 소설의 서사구조』, 서울: 민음사, pp. 56-58.

7) 발터 벤야민 저, 반성완 번역, 1983, 『발터 벤야민의 문예이론』, 서울: 민음사, p. 197.

정치적 맥락을 제거한 ‘전쟁의 오락화’라고 지칭할 수 있을 것이다. 즉, 탈정치화한 전쟁보도는 전쟁에 대한 혹은 정치에 대한 비판의식을 차단하는 기제가 된다고 하겠다. 실제로 미국의 방송이 전하는 전쟁보도에서 탈정치화의 경향을 파악할 수 있는 몇 가지 사례를 찾아보자. 걸프전 당시 미군의 첫 바그다드 공습을 방송했던 CNN은 피폭당하는 바그다드 상공을 “7월4일 독립기념일의 불꽃놀이”와 “크리스마스트리”의 오색 불빛”에 비유한다. CBS 방송은 “연합군의 공습이 그림처럼 완벽(picture-perfect)”했고 “환상적(a marvel)”라고 표현한다. ABC 방송은 미군이 사용하는 “레이저 유도탄의 우수함(brilliance of laser-guided bombs)”을 칭송하고 NBC 방송은 폭격을 “미학(the threatening beauty of it)”의 수준에서 논하기도 한다. 무엇 때문에 전쟁이 일어났고, 전쟁의 당위성이나 불가피성은 언급되지 않으며 공습으로 인한 피해와 인명살상의 규모도 전달되지 않는다. 정치적 맥락의 보도는 매우 찾기 어려우며 오로지 현란한 시각적 자극과 이에 대한 부연설명만이 전달되는 것이다. 이것이 ‘전쟁의 오락화’인 것이다. 벤야민의 정치의 예술화라는 개념이 예술을 위한 예술을 주창하여 정치적 비판의식을 탈색하는 파시즘적 획책을 의미하는 것이라면 전쟁의 오락화는 전쟁을 보도하고 대중매체를 통해 유포하는 것에서 정치적 비판의식을 탈색하여 보도를 위한 보도만을 추구하고 그것으로 언론의 사명은 달성되었다고 간주하는 추이를 의미한다.

전쟁의 오락화는 미국 주류언론의 보도를 위한 보도, 즉 정치적 비판의식은 차단한 보도의 주체인 언론 뿐 아니라 전쟁수행의 주체인 군부에서도 발견할 수 있다. 걸프전 당시 백악관은 대부분의 공습명령을 미국시간으로 저녁 6시 30분 경 내림으로써 저녁 뉴스쇼에 풍부한 볼거리를 제공했다. 뿐만 아니라 걸프전의 이름도 매우 장난스럽게 붙여졌다. 걸프전 당시 연합군 사령관이었던 슈와츠코프(Schwarzkopf) 장군에 의하면 부시 대통령은 걸프전의 공식적인 이름을 결정하는 과정에서 ‘5일 전쟁’이란 이름에 호감을 보이고는 전쟁을 5일 동안 지속하도록 명령했다고 한다. 그 결과 미국을 중심으로 한 연합군은 전투 목적이 이미 달성되었음에도 전쟁을 5일간 지속했다는 것이다.<sup>8)</sup>

### 3) 군부사회학

제 2차 세계대전 이후 냉전시대에 이르러 군부의 사회적 역할이 중요해지면서 군부사회학(sociology of military)이 등장한다. 일부 학자들은 군대를 권력엘리트 집단으로 보고 국가에 따라서는 군대가 차지하는 정치적 비중이 행정부 못지 않음을 지적한다. 정치학자인 라스웰은 군대제도를 조직화된 폭력 및 전쟁수단을 관장하는 조직으로 파악하고 군대사회학은 갈등의 사회학일 수밖에 없다고 주장한다.<sup>9)</sup> 라스웰의 이런 주장은 밀스(C. Wright Mills)의 권력엘리트 개념에서 나온 것으로 볼 수 있다. 밀스는 군부, 재계의 부호, 정치지도자로 구성된 권력엘리트가 하나의 거대한 복합체(complex)를 형성하여 권력을 독점한다고

8) N. Schwarzkopf, 1992. *It Doesn't Take a Hero*. New York: Bantam, pp. 469~470.

9) H. Lasswell, 1962. the Garrison-state hypothesis today, in S. Huntington (ed.) *Changing Patterns of Military Politics*, New York: Free Press, pp. 51~70.

주장한다.<sup>10)</sup> 커뮤니케이션 분야에 있어서 군부의 역할에 대한 연구는 그다지 활발하지 않으나 켈너(Douglas Kellner)가 걸프전 당시 미디어의 역할을 비판하면서 각종 신화, 왜곡된 정보, 정부와 군 당국의 선전으로 얼룩진 ‘거대한 거짓(grand lies)’으로 점철된 미국 주류 미디어의 오점을 지적한 것은 의미 있는 것이다.<sup>11)</sup> 그의 지적대로 미국의 일반 대중의 양심과 여론의 향배는 군 당국과 미디어, 즉 군언(軍言) 복합체에 의해 유포, 공급, 형성된 ‘의식의 군대화’에 지대한 영향을 받는다. 본 연구는 군언 복합체 뿐 아니라 군대와 게임업계의 유대를 통해 유포, 공급, 형성된 서사양식이 전쟁게임의 서사를 구성하는데 지대한 영향을 미친다고 본다.

### 3. 연구방법론

본 연구는 모든 텍스트는 사회구조의 산물이라는 인식의 연장선에서 구조주의적 접근을 실시하였다. 따라서 실증주의적 연구에서 실시하는 내용분석(content analysis)과는 달리 모든 텍스트의 구성에 이데올로기와 사회적 권력관계(power relations)가 개입된다고 보고 그것의 해독에도 역시 사회적 권력관계가 개입한다고 간주한다. 모든 기호는 본질적으로 권력관계의 산물인 바, 그 속에는 권력적 의도성이 담겨있으며 이러한 의도성을 폭로하는 것을 연구의 목적으로 한다. 따라서 텍스트를 연구함에 있어 실증주의에서 주장하는 소위 가치중립적(value-free) 연구란 있을 수 없다고 하겠다. 본 연구는 데이터의 대표성을 획득하고 이를 통한 가설검증의 방식을 채택하는 실증주의적 방식이 아닌 구조주의적 개념도구와 기호학적 분석을 통해 전쟁게임물이 지닌 사회적 권력관계의 공시적(synchronic) 특징을 드러내는 기술적(descriptive) 연구를 통해 실증주의에서 제시할 수 없는 설명을 제시하고자 했다.

사회적 권력관계, 특히 본 연구에서 다루는 전쟁게임에 개입되는 권력관계와 그 결과물로 등장한 전쟁게임의 필진성 역시 실증적 입증의 대상이 아니며, 그것의 가능성 여부도 모호하다. 즉, 무엇으로 권력관계를 입증할 것인가는 애초 실증적인 연구의 대상이 될 수 없다고 하겠다. 그러나 권력관계와 필진성에 대한 설명이 막연히 사변적인 주장에 그치는 것을 방지하기 위해 최소한의 근거들을 제시하고자 했다.

## II. 본론

### 1. 장난감과 전쟁의 조우: Hasbro의 사례를 중심으로

모든 문화상품, 혹은 문화현상은 사회전체의 구조적 영향을 받는다. 사회의 구조란 것은 사회를 구성하

10) C. W. Mills, 2000, Power Elite, Oxford: Oxford University Press Power elite

11) D. Kellner, 1992, The Persian Gulf TV war, Boulder, CO: Westview Press, p. 237.

는 모든 권력집단의 관계성의 총체라고 본 연구는 정의한다. 이때 권력이란 반드시 정치적 권력을 의미하는 것은 아니며 오히려 모든 개인이나 집단이 갖는 정치, 경제, 사회, 문화적 영향력을 의미하는 것이다. 장난감이라고 해서 그러한 사회구조와 사회적 권력관계에서 자유로운 것이 아니다. 구체적인 예를 들어 보자. 케네디 암살 후 대통령직을 승계한 존슨(Lyndon Johnson) 부통령과 장난감 회사 Hasbro의 회장 해스펠드(Merrill Hassenfeld)는 모두 1960년대 초에 난관에 봉착하게 된다. 존슨은 대통령으로서 국정을 장악하지 못하고 있었으며 공산화에 무기력하게 대처한다는 비난에 직면하게 된다. 결과적으로 그는 낮은 지지율과 정계와 국민의 냉담함에 시달려야 했다. 해스펠드 역시 회사의 경영난으로 인해 파산 직전에 이르렀다. 존슨과 해스펠드는 모두 베트남 전쟁으로 인한 반사이익을 거두었다. 존슨은 전쟁에 적극적으로 개입하는 것으로 국정방향을 선화하여 우유부단함에 대한 비난을 상당부분 상쇄했고, 해스펠드는 1964년 GI Joe 장난감 모형을 출시해서 대대적 선풍을 일으키고 회사를 파산위기에서 구해냈다.<sup>12)</sup> 세계 각국에서 인기를 모은 GI Joe는 그 후 각종 특화된 시리즈로 제작되었고 Hasbro의 대표적 상품으로 자리 잡았다.

장난감과 전쟁의 밀접한 관계는 이에 그치지 않는다. 미 국방부 대변인 플러드(Glenn Flood)에 의하면 M-16 소총은 바비인형의 제조회사로 유명한 Mattel의 장난감 모형에서 착안하여 제작되었고 그 밖에 많은 미군의 전쟁용품과 화기들이 장난감 모형에서 유래했다고 한다.<sup>13)</sup> 역으로 전쟁용품과 화기 등이 장난감으로 전이된 경우도 많다. Hasbro는 1991년 이라크전 'Operation Desert Storm' 당시 'desert arena'라는 GI Joe 콜렉션을 출시한 바 있다. 이미 Hasbro는 전술한 바와 같이 월남전 당시 출시한 GI Joe시리즈를 통한 기사회생의 경험이 있었고 장난감의 매출에 전쟁이 미치는 영향력을 간파하게 되었다. 그 뿐 아니라 전쟁 장난감의 경우 실제 무기나 화기, 군복이나 장비의 실물과의 유사성이 매출에 있어 매우 중요한 변수라는 점도 파악하고 있다. 사회의 모든 현상을 기호로 파악하고, 모든 기호는 이데올로기의 장으로 보는 텍스트 분석의 시각에서 보자면 장난감과 전쟁도구는 이미 서로 외형상으로나 내면적으로나 정보를 공유한 상태에서 텍스트화하는 상호텍스트성을 지니고 있는 것이다.

2003년 이라크 전이 재발되었을 때도 Hasbro는 US Army Solider Systems Center에 문의하여 이라크전에 투입된 미군의 화생방 장비에 대한 정보를 얻어 자신들의 장난감 제작에 고증 자료로 사용했다고 한다. Hasbro뿐 아니라 Bluebox Toys, Zodia of North America 등과 같은 유명 장난감 제조업체는 국방부와 계약, 혹은 수주를 통해 이러한 정보를 지속적으로 얻고 있으며 그 정보를 장난감 제조에 적극 반영하고 있다고 한다.<sup>14)</sup> 장난감 판매에 있어 전쟁 장난감의 비중은 매우 중요하며, 전쟁 장난감의 경우에는

12) K. Hall, A Soldier's Body: GI Joe, Hasbro's Great American Hero, and the Symptoms of Empire, *Journal of Popular Culture*, vol. 38, no. 1, 2004, pp. 34-54.

13) W. Hamilton, 2003, "Toy Makers Study Troops, and Vice Versa" *New York Times*, (Mar. 30)

14) D. Harvey, 1998, "The Body as an Accumulation Strategy," *Environment and Planning D: Society and Space* 16, pp. 401-421.

그 제품이 실물과 얼마나 유사한지에 의해 판매실적이 크게 변하기 때문이다.

전쟁 장난감의 판매에 영향을 미치는 또 하나의 변수는 장난감 시리즈물의 명칭이다. 예컨대, 9. 11이후 이라크 전이 발발하자마자 Sony는 즉각 작전명 “Shock and Awe”에 대한 상표등록을 마쳤으며 Hasbro는 Delta Force를 모델로 한 콜렉션을 출시했고, Small Blue Planet이라는 장난감 회사도 <Special Forces: Showdown with Iraq>이라는 상품을 출시하는 등 수많은 장난감들이 시장에 쏟아져 나왔다. 오락화된 전쟁보도를 통해 시청자에게 전달된 군사 작전명과 전쟁 용어가 즉각적으로 상품화 과정을 거쳐 출시되는 것이며, 상품화 이전이라도 이름에 대한 선점을 통해 향후 출시를 용이하게 하는 마케팅 전략이 실행된다. 따라서 부모나 어린이들은 이미 보도를 통해 익숙한 이름의 장난감을 구매할 가능성이 높으며 전쟁은 여전히 오락화하게 된다.

전쟁이 군수산업뿐 아니라 장난감, 게임 산업에도 큰 영향을 미친다는 것은 Hasbro를 위시한 장난감 산업의 사례를 통해 뒷받침된다. 이 과정에서 언론의 오락화된 전쟁보도는 장난감 매출신장에 영향력을 미치는데 개입되는 매개변인으로 볼 수 있다. 심리학적 연구결과에 의하면 어린이들은 뉴스에서 본 것과 똑같은 것을 장난감으로 갖기를 원하며 장난감과 실물이 유사할수록 가상의 세계와 현실세계를 구분하지 못하는 경향이 있다고 한다.<sup>15)</sup> 장난감의 경우 실물과 얼마나 유사한지에 따라 그것을 즐기고 구매하고자 하는 욕구가 생기는 것이다. 이러한 경향을 간파한 장난감 회사는 국방부와 긴밀한 관계를 유지하려고 한다. 그 결과 장난감은 그것을 갖고 노는 어린이들에게 큰 영향을 미치게 된다. 여자 어린이들에게 바비인형이 주는 영향력은 이미 여러 연구를 통해 지적된 바 있다. 이러한 연구에 의하면 여자 어린이들은 바비인형을 통해 성역할, 미모의 기준, 대인관계 등의 가치관을 형성하는 경향이 많다고 한다. 여자 어린이들에게 바비인형이 미치는 영향만큼이나 GI Joe나 여타 전쟁과 관련된 장난감이 남자 어린이들에게 미치는 영향력은 매우 크다고 할 수 있다.<sup>16)</sup> 전쟁 장난감을 통해 인지된 전쟁과 관련된 요인들은 게임물을 즐기는 과정에서 동기화를 초래하는 중요한 요인이 된다. 동기화와 관련된 논의는 전쟁과 전쟁게임의 상호 텍스트성을 논의한 후에 제기하기로 한다.

## 2. 상호텍스트성의 확장: 장난감에서 게임으로

게임물에 대한 기존의 연구를 통해 발견할 수 있는 점 중 하나는 많은 연구자들이 “게임은 장난감이 아니다”라는 점을 강조하고 있다는 것이다. 이것은 연구 대상의 가치와 연구의 가치를 혼동하는 학계의 부조리한 면을 사전에 방어하고자 하는 의도에서 나온 것으로 보인다. 즉, 게임의 사회적 가치와 게임연구의

15) W. Hamilton, 2003, “Toy Makers Study Troops, and Vice Versa” New York Times, (Mar. 30)

16) K. Hall, 2004, “A Soldier’s Body: GI Joe, Hasbro’s Great American Hero and the Symptoms of Empire”, Journal of Popular Culture, vol. 38, no. 1, pp. 34-54.

사회적 가치는 분명 다른 것임에도 게임연구를 게임의 수준으로 평가하고, 나아가 고상하게 주류의 현상을 연구하는 것은 그 연구대상만큼이나 고상하고 가치있는 것으로 평가하려는 선입견을 배제하기 위함으로 추측된다. 그러나 그 의도의 정당성에도 불구하고 “게임은 장난감이 아니다”를 강조하는 것은 바람직하지 못하다. 왜냐하면 게임과 장난감은 매우 밀접한 관계를 갖고 있기 때문이다. 수많은 게임업체가 장난감업체에서 출발했거나, 두 가지를 병행하고 있으며 닌텐도와 같이 화투 제조사로부터 출발한 게임업체도 있음을 고려한다면 산업적 특성으로 보았을 때 게임산업은 장난감산업에서 진화된 것으로 보는 것이 타당하다.

뿐만 아니라, 게이머의 입장에서 보았을 때도 과거 게임이 없던 시절 장난감의 역할을 오늘날 게임물이 대체하고 있음은 의문의 여지가 없다. 비록 매체의 특성과 그 이용양태를 고려했을 때 게임과 장난감의 특성이 현저한 차이를 보이는 것은 사실이나, 사회적 기능을 고려한다면 게임과 장난감의 유사성도 인정할 수밖에 없으며, 오히려 장난감 역시도 진지한 사회과학의 연구대상이 되어야 함을 주장하는 것이 온당하다고 본다. 나아가 장난감은 어린이들만의 놀이기구라는 인식을 불식시키는 것이 바람직할 것이다. 실제로 대중문화 영역에서 복고주의 유행이 일면서 중, 장년층 사이에도 과거의 장난감이나 프라모델을 수집하는 경향을 접하게 된다. 따라서 장난감은 어린이들의 놀이기구라는 고정관념은 타파되어야 한다. 게임물과 장난감을 별개의 것으로 구분하여 게임연구의 당위성을 부각시키는 것은 게임의 사회과학적 연구 가치는 인정하고 장난감의 연구 가치는 인정하지 않음에 다르지 않다. 이러한 구분 역시 사회과학적으로 적절치 않을 뿐 아니라 매우 주류지향적인 시각의 편린일 뿐이다.

미국의 장난감 시장 규모는 203억불로(2004년) 게임시장의 두 배에 가깝다. 하지만 점차 빠르게 게임 시장으로 무게중심이 이동하고 있다. 게임시장 규모는 103억불로 추산되며(2004년) 이는 1996년에 비해 2배 이상 늘어난 것이다. 한 해에 미국 내에서 판매되는 게임물은 총 2억4천8백만 개로(2004년) 인구 1명당 1개에 근접하며, 규칙적으로 게임을 즐기는 인구는 전체 인구의 절반이 넘는 1억 4천 5백만 명으로 추산된다(2002년).<sup>17)</sup> 비디오게임에 있어 가장 인기 있는 장르는 액션(27.1%)이나, 이 응답에는 전쟁 게임물이 포함되어있을 것으로 추측할 수 있다. 기타 전쟁 게임물이 포함되어 있을 가능성이 높은 장르로는 롤플레이(8.7%), 1인칭슈팅(8.6%)을 고려할 수 있다. 컴퓨터 게임물의 경우 전략(27.2%), 슈팅(13.5%), 롤플레이(8.7%)가 인기가 있는 것으로 나타났다(2004년).<sup>18)</sup> 게임 시장은 미국이 불황기임에도 불구하고 전년대비 4% 이상 성장했으며(2004년) 게임물의 보급이 점차 사회 전역으로 확산되고 있지만 게임물에 대한 학

17) [http://www.theesa.com/facts/top\\_10\\_facts.php](http://www.theesa.com/facts/top_10_facts.php) (2005, 04, 15)

18) 가장 인기있는 비디오 게임은 다음과 같다.

1. 액션(27.1%) 2. 스포츠(17.6%) 3. 레이싱(11.3%) 4. 롤플레이(8.7%) 5. 1인칭슈팅(8.6%) 6. 격투(6.9%)

가장 인기 있는 컴퓨터 게임은 다음과 같다.

1. 전략(27.2%) 2. 슈팅(15%) 3. 아동용(12.2%) 4. 가족용(10%) 5. 롤 플레이(8.7%) 6. 스포츠(5.9%) 7. 모험(5.2%)

(<http://www.theesa.com/files/EFBBrochure.pdf>: 2005, 04, 15)

문적 연구는 여타 대중문화 현상에 비해 활발하지 못한 상태이다.

미국에서 게임산업 역시 장난감산업과 마찬가지로 군수산업과 상호 밀접한 관계를 맺고 있다. 표면적으로는 전혀 관계가 없을 것 같은 이 두 산업체는 앞서 제시한 ‘전쟁의 오락화’와 ‘오락의 전쟁화’를 유발한 사회적 역학관계 속에서 일종의 복합체를 형성한다. 상호 텍스트성의 구현에 있어서 언론과 군부의 긴밀함은 이미 전쟁보도의 오락화에서 지적인 바와 같다. 뿐만 아니라, 군부 혹은 군수산업체는 이미 미국의 중요한 광고주로 자리 잡고 있으며 미디어 산업에도 상당부분 진출해 있다.<sup>19)</sup> 앞서 언급한 밀즈의 통찰력이 유의미한 것이라면 오늘날, 미국에서 군부와 게임업체 간의 복합체적 성격 역시 그러한 연장선상에서 유의미한 것으로 볼 수 있다. 군부와 게임산업 간의 복합체적 성격은 상호 이해관계가 중첩함으로 인해 발생하는 것이며, 이러한 이해관계의 중첩은 구체적으로 인력과 프로그램을 교환하여 서로의 이해관계에 부합하는 텍스트를 만드는 것, 즉 상호텍스트성의 구현에서 찾을 수 있다.

전술한 바와 같이 게임산업의 경우 장난감산업의 진화된 모델로 보는 것이 타당하다. 특히 초기 게임산업을 선도했던 기업들은 대개가 장난감산업의 주도권을 장악한 업체들이었다. 설사 장난감 업체를 거치지 않고 게임업체에 진출한 경우라도 단독으로 게임물을 제작하는 것이 아니라 수많은 하청업체와의 계약을 통해 제품을 완성하는 방식을 채택하고 있기 때문에 장난감 업체의 영향력을 피할 수가 없다. 1970년대에 상용 전자게임과 가정용 게임기가 보급될 시기부터 1990년대 초 16비트 게임기의 등장까지 게임업체의 강자였던 Nintendo는 화투와 트럼플을 생산하던 업체였으나 패미컴(Famicom)을 발매하여 선풍적인 인기를 모았다. Nintendo는 패미컴을 개발할 때 Ricoh, Sharp, Sony 등 대기업은 물론 총 1,700여개에 이르는 하청업체들과 제휴, 혹은 계약관계를 맺었다. 이 점은 Sony나 Sega도 마찬가지이다. 중요한 점은 Nintendo, Sony, Sega의 하청업체들이 대부분 중복되었다는 것이다.<sup>20)</sup> 장난감산업에서 도출된 게임산업이 장난감산업의 진화선상에 있다고 볼 수밖에 없는 이유는 여기에 있다. 이미 장난감산업을 통해 경험적으로 축적된 판매전략, 즉 실물과의 근접성이 판매에 큰 영향을 미친다는 사실을 게임산업에서 간과할 리가 없다. 실제로 전쟁게임의 제작에 개입되는 핏진성과 군부와 게임업체 간의 구조적인 연계성은 다음과 같다.

### 3. 전쟁과 전쟁게임의 상호텍스트성

#### 1) 군부의 요구

게임산업과 군부 중 상대방의 효율성을 먼저 간파한 것은 군부이다. 미 군부가 게임의 특성에 주목하기 시작한 것은 이미 20년이 넘는다. 미 육군은 1980년 아타리(Atari)에서 출시된 <Battlezone>이라는 게임

19) 예를 들어 미국 공중파 방송사중 NBC는 군수업체인 General Electric의 소유이다.

20) 구문모, 2001, “게임컨텐츠 산업”, 한국문화경제학회, 「문화경제학 만나기」 서울: 김영사, pp.290-297.

을 군사훈련에 이용하기 시작했는데, 이것이 게임과 전쟁의 상호 텍스트화의 전초라 할 수 있다. 게임을 군사훈련에 사용한 것은 군부 내에서 게임의 팝진성, 즉 현실적으로 그럴듯함을 이용하려는 것으로 보인다. 그러나 <Battlezone>이 구현한 그래픽의 팝진성은 기술적으로 보았을 때 매우 초급적이었고 군부의 필요에 부응하기에 흡족한 수준이 아니었다. 가상현실 역시 마찬가지였다. 초창기에는 군사훈련에 사용된 가상현실 장비가 실제 장비만큼이나 크고 가격도 비쌌다. 따라서 가상현실을 군사훈련에 적용하는 것에 대한 인식이 분명히 인식되지 못했다. 예컨대 록히드 마틴(Lockheed Martin)사가 1980년대에 보급한 가상훈련 전차는 크기가 실제 전차와 똑같고 가격 또한 수십만 불에 달했을 뿐 아니라 그 육중함으로 인해 이동하기가 매우 어려웠다.

그럼에도 불구하고 미 군부는 게임물에 사용되는 그래픽과 가상현실이 군사훈련에 매우 유용하게 활용될 수 있는 가능성을 인정한다. 그래픽과 가상현실의 팝진성 향상과 군부의 필요성에 부합하는 효율성을 제고하기 위해 미군은 국방부 산하에 STRICOM (Simulation, Training, and Instrumentation Command)이라는 조직을 두고 공군 조종사나 전차 조종사를 위한 훈련에 가상현실(virtual reality)을 적용하는 문제, 나아가 필요에 따라 그래픽과 가상현실의 기술력을 발전시키는 문제를 본격적으로 연구하게 된다.<sup>21)</sup> 2001년 군사전략 싱크탱크인 RAND의 보고서에 의하면 미 국방부는 위관급 장교들의 실전경험 부족으로 인해 미군 전체 전력이 심각히 약화되고 있다고 평가하고 이를 개선하기 위해 다양한 게임을 응용하거나 개발하여 실전경험의 부족을 보충하려는 전력증강 계획을 갖고 있다고 한다. 특히 게임은 매우 저렴한 비용으로 높은 흥미를 유발할 수 있어서 군사훈련 수단으로써 매우 높은 효율성을 지닌 것으로 파악하고 있다는 것이다.<sup>22)</sup>

이러한 군사적 목적으로 사용되는 가상현실 기술은 본질적으로 게임에 사용되는 것과 동일한 것이다. 예컨대, 1997년 조사에 의하면 미 해병대는 1인칭 슈팅(FPS; First Person Shooting) 게임인 <Doom>을 군사 훈련용으로 사용하고 있다고 한다.<sup>23)</sup> 미 해병대는 이 게임의 제작사인 idSoftware로부터 사용허가권을 얻어 일반 판매용 <Doom>의 소프트웨어를 해병대 교육용으로 일부 수정하여 사용하고 있다는 것이다. 이 과정에서 STRICOM에서 개발하거나 군부의 용역으로 개발된 기술은 다시 게임산업에 응용되어 기술의 순환이 이루어진다. idSoftware는 이와 같이 군부의 피드백을 통해 축적된 노하우를 기반으로 <Doom>보다 3D를 통한 현실감이 고차원화된 <Quake>라는 전쟁 게임을 출시했다. 이 게임은 과거 <Doom>과 같은 FPS게임이 전후, 좌우의 방향성만 설정한 것에서 진일보하여 전후, 좌우는 물론 상하의

21) K. Platoni, 1999, "The Pentagon Goes to the Vide Arcade", Progressive, Vol. 63, PP.27-31.

22) Anonymous, "Playing to Win" Economist, Dec. 2004, Vol. 373.

23) 대표적인 PC용 1인칭 슈팅(FSP) 전쟁게임인 <Doom>은 1991년 idsoft에서 출시한 <Wolfenstein 3D>란 이름으로 출시된 후 <Doom>, <Doom2>, <Doom3>의 시리즈로 출시되었다. 아울러 <ZDoom>, <JDoom>, <Doom Legacy>와 같은 3D 가속패치가 있어서 게이머의 컴퓨터 사양이 업그레이드 되는 것에 맞추어 게임을 즐길 수 있도록 하고 있다. <Doom>의 레벨과 난이도를 추가시킨 것으로 <Ultimate Doom>이 있고, <Doom>과 <Doom2>에 없는 에피소드만 삽입된 <Final Doom>, 확장팩인 <Doom2: Master's Level> 등이 있다.

개념을 도입한 것으로 유명하다. 이 게임 역시 시장에서 큰 성공을 거두어 2편과 3편의 시리즈가 출시되었다. 이 같이 군부는 스스로의 필요성에 의해 게임업계의 기술력과 인력을 필요로 하고 경우에 따라서는 게임업계와 기술교류와 인적자원 교류를 통해 전쟁의 필진성을 게임을 통해 구현하는데 관여하고 있다. 게임업계 역시 스스로의 필요성에 의해 군부와 긴밀한 관계를 유지할 수 밖에 없다.

## 2) 업계와 민간의 요구

게임업계의 입장에서는 군부는 매우 중요한 고객인 동시에 기술개발에 필요한 조력자이고, 연구와 개발을 위한 자금원이기도 하다. 먼저 기술 개발의 차원을 보자면, 앞서 언급한대로 군부 내는 STRICOM이 있고, 민간 영역에는 군부의 지원을 받는 연구소가 있다. 사실 게임 개발업체가 전쟁게임과 관련한 그래픽과 가상현실의 기술적 진보를 이룰 수 있었던 데에는 미 국방부의 직, 간접적인 지원이 있었기에 가능했다. 미 국방부는 1999년 남가주대학 (University of Southern California)에 ICT (Institute for Creative Technologies)를 설립한다. 미 육군 대변인 해니 소령 (Maj. Amy Hanna)에 의하면 이 연구소에서는 오락, 비디오 게임, 컴퓨터 기술을 응용하여 군 훈련에 필요한 프로그램과 게임엔진을 개발하고, 다양한 전시 상황을 가정한 시나리오와 전투 상황의 시뮬레이션을 제시하여 군부대의 작전 능력과 위기대처 능력을 향상시키는데 도움이 된다고 한다.<sup>24)</sup>

ICT에서 개발한 대표작의 하나가 FPS 게임 겸 군사훈련 프로그램인 <Full Spectrum Warrior>이다. ICT는 이것을 군대용 버전과 일반 판매용 버전으로 개발하여 군대용은 군부에 납품하였고 일반 판매용은 미국은 물론 국내에서도 출시되었다. <Full Spectrum Warrior>는 기획단계에서부터 미 육군 보병의 훈련지침과 전략, 전술을 염두하고 제작했으며 매우 사실적인 전투장면 묘사로 정평이 나 있다. 일반 판매용 게임에는 초보 게이머들을 위해 동영상 해설이 포함되어 있을 뿐 아니라 트레이닝 미션과 싱글플레이 미션에 있어서 실제 군사훈련처럼 단계별 학습이 가능하도록 구성되어 있다. 군사용과 일반용이 기본적인 프로그램의 구성과 게임방법에서 동일하기 때문에 일반 게이머들도 군부대의 훈련과 같은 훈련을 가정에서 오락의 형태로 받게 되는 것이다.<sup>25)</sup>

군부는 게임업계의 입장에서 보면 매우 중요한 고객이다. 게임 개발업체 뿐 아니라 게임에 사용되는 가상현실을 개발하는 회사들도 점차 상업용 소프트웨어만큼이나 군사용 소프트웨어가 중요한 수익원임을 인식하기에 이르렀고 이들 역시 국방부를 주요 거래대상으로 여기고 있다. 3D 소프트웨어 회사인 MetaVR은 1997년 육군의 항공비행 훈련장치를 업데이트하는 프로젝트를 수주하여 육중하고 부피가 큰 모형과 훈련장치를 모두 3D 엔진이 탑재된 PC로 교체하였다. 또한 일반인들에게는 <Midway>같은 아케이드 게임(arcade game)으로 유명한 Quantum 3D사의 발표에 의하면 이 회사의 판매수익 중 절반가량

24) W. Hamilton, 2003, "Toy Makers Study Troops, and Vice Versa" NYT, Mar. 30.

25) Anonymous, 2004, "Playing to Win" Economist, p. 73.

은 국방부나 보잉사 같은 군수업체와의 거래를 통해 얻는다고 한다.<sup>26)</sup> 미 국방부는 이와 같이 즉각 작전이나 훈련에 투입할 수 있는 민간제품을 COTS(Commercial-off-the-shelf), 부연하자면 즉시 훈련이나 군사적 목적에 투입될 수 있는 상품이라는 의미로 부르고 있다. 가상현실 프로그램과 게임엔진 개발업자들은 COTS에 해당하는 제품을 출시하기 위해 경쟁한다. 이러한 경쟁에 군부의 필요성, 구매 가능성을 계산해야 함은 물론이다. 이 와중에 군부출신 인사나 군부와의 합작, 제휴 등은 매우 중요한 변수로 작동한다.

《Call of Duty》<sup>27)</sup>, 《블릿츠 1941》, 《롬멜》<sup>28)</sup>, 《Medal of Honor》<sup>29)</sup> 등 최근 인기를 모으고 있는 전쟁게임은 참전 경험이 있는 퇴역군인들의 자문과 고증, 별도의 자료조사를 실시하여 게임제작에 반영하였다. 주로 2차 대전을 배경으로 하는 이 게임들은 참전군인의 증언과 자료조사를 통해 당시 상용된 화기의 모양, 소리, 성능과 군복을 거의 완벽하게 재현해 냈다는 평을 얻었다.<sup>30)</sup> 《Doom》을 해병대 교육용으로 응용하는 프로젝트를 담당했던 군부인사 중에는 이 경력을 바탕으로 Good Times Interactive Software사로 스카웃되어 《Doom》과 유사한 전쟁게임인 《NAM》이라는 게임을 제작하는데 투입된 사례도 있다.<sup>31)</sup> 군부와 게임산업에서는 상호텍스트성을 제고하기 위해 과거 군복무 경험이 있는 퇴역군인들이 게임 산업에 투입되는 경우나 게임산업의 영역에서 가상현실의 기술력을 지닌 인력이 군부로 이동하는 일이 흔히 발생한다.

이와 같이 게임산업과 군수산업, 혹은 군부의 이해관계가 중첩되는 영역에 전쟁게임이 위치하고 있다. 따라서 전쟁게임은 게임업체만의 개발물이 아니라 고증에 참여한 참전 경험자들과 각종 자료를 제공하고 나아가 그 기술을 독자적 필요에 따라 응용하는 군부와의 합작품이라 보아야 한다. 그러한 역학관계 속에서 전쟁게임은 개발되고 있으며 그 게임물의 팝진성은 점차 구체화되고 고도화하는 것이다. 이러한 생생한 팝진성은 비록 게이머가 참전 경험이 전혀 없다고 하더라도 게임 속의 ‘그럴듯함’을 파악하고 즐기는데 전혀 지장을 주지 않는다. 또한 게임의 팝진성은 게임물 자체의 현실감뿐 아니라 TV나 언론의 생생한

26) Platoni, pp. 27-31.

27) 《Call of Duty》는 《Medal of Honor》의 제작진 중 일부가 독립하여 설립한 《Infinity Ward》에서 개발했다. 이 게임의 확장팩인 《Call of Duty: United Offensive》는 그 팝진성과 사실감에 있어서 헐리우드 실사 영화를 방불케 한다. 원작을 개발한 《Infinity Ward》사는 이 확장팩의 개발을 《Return to Castle Wolfenstein》의 제작사인 《그래이미티 스튜디오》에 일임했는데 “최고의 확장팩”을 공언한 이 작품에서 극사실적인 전쟁모사에 성공했다.

28) 2005년 초 베타서비스를 실시한 《블릿츠1941》과 《롬멜》은 모두 전차를 소재로 한 온라인 전쟁게임이다.

29) 《Medal of Honor》는 FPS게임으로 세계 최대의 게임 개발업체인 Electronic Arts사 제품이다. 이 게임의 온라인 버전은 국내에는 최초로 설립된 외국게임 직배사인 EA Korea에 의해 2004년부터 서비스를 실시하고 있으며 2005년 상반기에 전세계 최초의 상용화를 목표로 한국시장을 공략하고 있다.

30) B. Dy, “Two New WWII Times,” Military History, Aug. 2004, Vol. 21, no. 3.

31) Platoni, pp. 27-31.

32) Westwood Studio에서 1995년 첫 출시이후 시리즈로 출시하고 있는 《Command and Conquer》시리즈의 하나. 1탄과 그 확장팩이 전 세계 판매부수 1천만 부를 돌파하기도 했다. 이 게임 역시 미국 육군의 훈련용으로 사용되고 있다.

보도와 중계에 맞물려 더욱 고조된다. 실제로 이라크에 대한 미군의 공급에 맞추어 미국 내에서는 <Command & Conquer: Generals><sup>33)</sup>의 판매량이 50% 이상 급증했고, 여타 전쟁게임의 판매량도 대폭 증가한 것에서 게이머들이 게임물을 선정하는 기준이 현실 상황과 밀접한 것을 알 수 있다.<sup>33)</sup>

전쟁은 전쟁 장난감의 매출을 신장시킬 뿐 아니라 전쟁게임의 매출도 신장시킨다. 전쟁 장난감과 전쟁 게임의 매출신장에는 언론의 전쟁보도가 오락화라는 것이 주요한 영향력을 행사한다. 결국 언론매체의 전쟁보도, 게임업체가 군부와 밀접한 연관관계에 있다는 점, 군부 역시 전쟁게임, 혹은 그에 상용되는 기술력의 필요성을 인식하고 있고 실제적 도움을 얻는다는 점이 중요하다. 이러한 게임업체와 군부의 상호의존적 역학관계는 전쟁 게임물의 팝진성에 영향을 미친다. 전쟁게임의 현실성과 인과관계는 점차 고조되며 이는 철저한 고증과 군사정보를 바탕으로 구현된다. 전쟁게임의 팝진성이 이처럼 고조되는데에는 게임이 지닌 매체의 특성 역시 기여하는 바가 크다. 특히 디지털 매체의 이용자 동기화 차원에서 게임은 고도의 팝진성을 필요로 하는 것이다.

#### 4. 게이머의 동기화

##### 1) 일반적 게이머의 동기화

전통적인 팝진성 이론에 의하면 팝진성은 수용자로 하여금 서사적 관습을 그대로 받아들일도록 한다. 이때 수용자가 서사적 관습을 받아들인다는 것은 서사를 받아들인다는 것과 차별을 두어 이해해야 한다. 서사적 관습을 받아들인다는 것은 수용자의 역할이 수동적인 영역에 그친다거나, 단순히 스토리를 이해한다는 측면에 그치는 것이 아니라, 서사물 전체를 자신의 해석망 속으로 끌어들이는 것을 의미한다. 이렇게 수용자가 서사적 관습을 자신의 해석망 속으로 끌어들이는 것을 동기화라고 한다.<sup>34)</sup> 이러한 명제를 게임에 대입한다면 게임의 팝진성은 게이머로 하여금 게임의 서사적 관습을 그대로 받아들인다고 하겠다. 이때 게이머가 서사적 관습을 받아들인다는 것은 게임의 서사를 자신의 해석망 속으로 끌어들이는 동기화가 유발된다고 하겠다. 이러한 점에서 게임의 팝진성은 여타 서사물의 팝진성과 다르지 않은 해석의 동기화를 유발할 수 있다.

하지만 그 매체의 특성은 그 매체를 통해 전달되는 서사물의 동기화에 영향을 미친다고 볼 수 있다. 예컨대, TV가 지나는 매체의 속성은 소설이 지나는 매체의 속성과는 분명히 다른 것이며, 각 매체의 팝진성의 특징은 상당 부분 매체의 속성에 영향을 받는다. 게임의 팝진성 역시 게임이라는 매체가 지닌 특징에

33) Anonymous, 2003, "Combat Games Selling Full-Force", USA Today, Apr. 16.

34) 동기화는 "회복하다", "정당화", "텍스트의 이상함을 축소시킴", "간격에 다리놓기", "위치시킴" 등으로 사용되기도 한다. 영화와 소설의 사사구조, p. 57.

35) 김영석, 2000, 『디지털미디어와 사회』, 서울: 나남, pp. 48-60, 컴퓨터 게임이 지닌 디지털 미디어로서의 특징에 대해서는 전경란, 2003, "컴퓨터 게임의 이야기하기 양식에 관한 연구" 『한국언론학보』, pp. 47-4, pp. 320-345를 참조할 것.

의해 여타 매체의 서사물과 구별되는 차이점을 지니고 있다. 디지털 미디어의 특징은 상호작용성(interactivity), 네트워크성(networkability), 복합성(multimodality)으로 구별할 수 있다.<sup>35)</sup> 게임도 예외가 아니어서 게임은 게이머들 간에 다양한 형태의 상호작용을 가능하게 하며(상호작용성), 게이머가 원하는 정보와 환경을 게임의 인프라가 제공되는 곳이라면 어디에서도 선택적이고 연속적으로 접할 수 있고(네트워크성), 문자, 영상, 음성, 음향 등 여러 형태의 정보가 공감각적으로 제공된다(복합성). 디지털 매체로써 게임의 이러한 특징은 게이머의 이용행위와 게임물의 콘텐츠, 공히 획기적으로 변화시키는 기제로 작동한다. 이러한 디지털 매체의 특징은 그 매체를 이용하는 수용자, 즉 게이머의 매체 수용행위를 다른 매체의 이용자의 수용행위와 차이점을 나타내게 한다.

게임이 지니고 있는 동기화의 첫 번째 특징은 팝진성의 시간 흐름에 있다. 게임물은 TV나 영화와 같은 영상 매체임에도 불구하고 이들과는 매우 다른 팝진성의 특징을 갖는다. 영화, 소설, TV 드라마, 심지어 TV 뉴스조차 그 서사구조에 있어서 시작과 끝이 분명하고 대개가 기승전결의 구성을 지니는데 반해 게임물은 게이머의 게임행위에 따라 스토리구성이 달라지는 개인적 서사가 형성된다. 이때 개인적 서사는 동일한 게이머라도 게임을 플레이할 때마다 달라지기 때문에 게임 속에서 시간의 흐름, 사건의 전개 방식 역시 달라지게 된다. 또한 TV나 영화가 시간의 흐름에 따르는 추보식(chronological) 서사 구성을 채택하는데 비해 게임물은 보통 임무의 완수를 서사 구성의 중요 요소로 설정하고 있다. 따라서 얼마든지 게이머는 플레이를 정지하거나 중단할 수 있으며 이를 통해 서사 전개를 중단하고 원하는 시간에 재개할 수 있다. 따라서 서사의 전개에 있어 주도적인 역할을 하는 것은 게이머이며 게이머의 개별적 플레이가 게임 전체의 스토리를 구성하도록 되어있는 것이다.

게임이 지닌 이러한 매체적 특성은 게임 속의 상황이 '그럴듯함', 즉, 팝진성을 지니고 있는지 아닌지는 모니터 속에서 게이머의 선택과 조작에 의해 실시간으로 전개되는 순간 즉각적으로 목도되고 재동기화되는 과정을 반복한다. 즉, 게이머의 플레이와 그것이 모니터에 표현되는 간극이 실시간이라는 변인도 게임의 팝진성을 구성함에 있어서 큰 역할을 하지만 그것이 게이머의 개인적이고 능동적인 서사구성과 결합하게 되었을 때에는 '그럴듯함'의 요소는 더욱 증폭되는 것이다. 눈앞에서 자신의 플레이를 목도하는 순간 게이머로 하여금 전쟁의 '그럴듯함'에 대한 의심은 제거되며 기술복제를 통해 상실되리라 예견된 아우라는 오히려 TV화면이 아닌 게임을 통해 더 활성화하게 된다. TV 시청자는 TV의 화면전개나 보도양태에 즉각적으로 개입하거나 변경시킬 수가 없지만 게이머들은 이 같은 선택을 게임을 통해 할 수 있기 때문이다.

## 2) 전쟁게이머의 동기화

이러한 디지털 미디어의 특징과 그래픽 기술과 가상현실의 진보로 인해 굳이 보드리야르(J. Baudrillard)의 주장을 상기하지 않더라도 이제는 현실과 가상의 경계는 점차 모호해진다. 경우에 따라서

는 현실이 더 생동감이 떨어지고 가상이 더 팝진성을 지니는 현실과 팝진의 역전도 가능하다. 이것은 게임과 가상현실을 주로 활용하는 군인과 게이머 양측에서 모두 발견할 수 있다.

먼저 게이머의 입장에서 본 전쟁게임의 팝진성에 대해 살펴보자. 게이머는 전술한 바와 같이 디지털 매체가 지닌 상호작용성, 네트워크성, 복합성(multimodality)의 특징을 통해 전쟁게임의 팝진성을 동기화한다. 이러한 디지털 매체의 특성은 게임물과 직접적인 연관을 지닌 것이지만 게이머들이 게임 외적으로 느끼는 동기화는 이보다 훨씬 광범위하다. 게이머가 전쟁에 대한 직접적인 경험이 있다면 별개의 동기화가 발생하겠으나 대부분의 게이머들은 직접 전쟁에 참전하거나 경험한 바가 없을 것으로 예상할 수 있다. 구조주의 비평가들의 지적을 따르자면 창작물의 서사가 일상적인 삶의 기대와 불일치하더라도 그 독자나 이용자들은 사건과 존재들의 하나의 일관된 전체에 맞추면서 텍스트 내의 틈새를 채워 넣는다. 그것은 팝진성의 규범이 이해 대상이 되는 텍스트에 선행하는 텍스트들 즉, 크게 봐서 사회 내의 적합한 행동의 텍스트들에 의해 확립되기 때문이라는 것이다. 그러므로 전쟁게임을 즐기는 게이머들이 전쟁에 대한 직접적인 경험이 없다는 것이 전쟁게임의 팝진성을 동기화함에 있어 하등의 장애요소가 될 수 없다. 뿐만 아니라, 전쟁게임은 게임업계와 군부의 긴밀한 공조 하에 매우 사실성있게 제작되고 있다.

문화의 순환구조 이론에 따르면 문화를 연구하는 것은 결국 문화의 생산(production), 소비(consumption), 규제(regulation), 재현(representation), 정체성(identity)을 연구함을 의미하고 이 다섯 가지 유목은 서로 밀접한 연관성을 지닌다고 본다. (아래 그림 1 참조)

전쟁게임의 팝진성과 게이머의 동기화를 이에 대입하자면 팝진성의 구성은 군부와 게임업계의 상호협력에 의한 생산물(production)로 이해할 수 있다. 그러한 생산물이 담고 있는 재현(representation)은 현

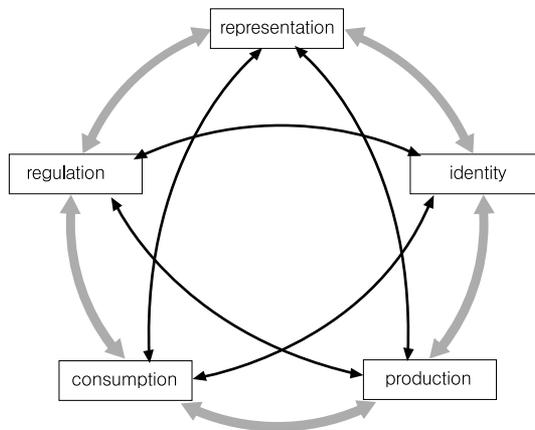


그림 1. 문화의 순환구조<sup>36)</sup>

36) P. Du Gay et al. 1997, *Doing Cultural Studies*, London: Sage, 3.

실 그 자체는 아니지만 매우 고도의 팝진성을 지니고 있다. 또한 디지털 매체의 특성으로 인해 게이머는 자신의 플레이가 자신의 정체성(identity)의 일부로 동기화한다.

이에 부가적으로 언론매체를 통해 전개되는 전쟁의 오락화는 간접적으로 전쟁게임의 팝진성과 게이머의 동기화에 영향을 미친다. 전쟁의 상황을 실시간으로 접하면서 마치 전장을 직접 경험한 듯한 인식론적 착각을 일으킬 수 있다. 여기서 중요한 것은 게임과 같은 시각적 매체임에도 불구하고 TV를 통해 접하는 전쟁 보도는 게임과 견주어 볼 때 동기화를 유발하는 정도가 낮다고 하겠다. 아이러니하게도 역사상 최초로 생중계된 걸프전은 생생한 화면을 제공해 주기는 했으나 전쟁을 보는 사람들이 느끼는 심리적 거리감은 더 멀게 하고 말았다. 이것은 전쟁에서 정치적 비판의식을 제거한 것의 의도하지 않은 부작용으로 보인다. 미사일 탄두 부분에 장착된 카메라를 통해 TV로 방송된 이미지는 실제로 발사되어 목표물을 향해 돌진하는 생생한 화면을 보여주었으나 그것은 오히려 인간으로서의 경험할 수 없는 초자연적 이미지인 관계로 고통과 죽음이라는 전쟁의 부산물에 대해 무감각하게 만든 것이다. 따라서 TV를 통해 목도하는 전쟁은 심각하지 않으며 오로지 스펙터클만을 제시한다. TV를 통해 접하는 전쟁의 장면은 오히려 팝진성이 결여되어 어색한 인상을 받을 수 있다. 반면에 게임을 통해 접하는 전쟁의 팝진성은 매우 사실적이며, 개인적이고, 직접적인 것으로 동기화한다. 게이머의 한 동작, 한 동작이 직접적인 삶과 죽음의 문제이며 동료들을 죽일 수도, 살릴 수도 있는 문제가 된다. TV에서는 보여주지 않는 전장의 생생한 모습이 게임에서는 즉각적인 인과관계로 모니터 상에 구현되는 것이다.

한편, 전쟁의 팝진성은 게이머 뿐 아니라 군인들에게도 영향을 미칠 수 있다. 군인의 입장에서는 실제로 자신들이 수행하고 있는 전시임무에 대한 현실감과 정체성의 상실을 야기할 수도 있다. 이라크 등 중동 지역에 파병된 미군 병사들에게는 Gameboy, Xbox, PS2 등이 지급되었으며 사병들의 무료함을 달래는데 매우 효과적이라고 한다.<sup>37)</sup> 물론 이들이 오로지 전쟁게임만을 즐기는 것으로 단정할 수는 없다. 하지만 전쟁게임에 사용되는 그래픽과 가상현실의 기술은 이미 언급한 바와 같이 군사훈련이라는 이름으로도 상용(常用)되고 있다. 신세대 장병들은 점차 게임에 익숙한 세대이며 이미 미국 국방부도 시대의 변화에 맞추어 온라인을 통한 모병에 큰 비중을 두고 있다. 문제는 전쟁에서 기술적(technological) 매개물의 역할이 중요해질수록 병사들로 하여금 전장에서 자신들이 행한 행위에 대한 도덕적 책임감을 덜 느끼게 한다는 것이다. '현실의 전쟁'은 점차 시뮬라크라의 영역에서 흡수되고 소진되는 동시에 병사 자신의 존재론적 지위도 상실하게 된다. 따라서 전쟁으로 인한 고통, 죽음, 상처와 출혈 그리고 모든 '고통의 역사(history that hurts)'는 전쟁과 무관하게 인식된다는 것이다.<sup>38)</sup> 이라크 전쟁 중 미군에 의해 자행된 이라크 포로학대와 고문은 이러한 현상을 잘 드러낸다. 평범했던 미국의 청년들이 전쟁 속에서 이성적 통제력을 상실하고 광폭해지는 것은 전쟁이라는 상황 속에서 자신의 정체성과 존재감의 상실에 기인한다고 할

37) Communications of the ACM, "War is No Game", Mar. 2005, vol. 48, no. 3, 10.

38) T. Toles, 1985, "Video Games and American Military Ideology," Arena Review, pp.58-76.

수 있다.

### III. 결론

본 연구는 미국의 현대사는 전쟁의 연속임을 지적하고, 미국의 대중문화에서 전쟁이 지니는 의미를 파악하는 의미에서 전쟁게임의 팝진성에 개입하는 사회역학 구조에 대해 논하였다. 전쟁게임의 구성에는 게임업계 뿐 아니라 군부의 개입이 분명하며, 이러한 군부의 개입은 전쟁의 오락화를 구성하는 언론과 군부의 관계에서도 발견할 수 있다. 이러한 결과물로 생산되는 전쟁게임물은 서사구조를 지니고 있으며 팝진성에 의해 이해되고 수용된다.

팝진성의 개념을 게임물과 게이머의 관계에 대입해 보면 다음과 같이 정리할 수 있다.

첫째, 게임물은 비록 실화(實話)를 바탕으로 제작되었다 하더라도 하나의 창작물로 봐야 하며, 그것은 팝진성으로부터 자유로울 수 없다. 따라서 게임물의 팝진성은 그 게임의 소재가 실화였느냐, 아니냐로 결정되는 것이 아니라 그 게임물의 서사적 구조가 게이머들에게 동기화를 유발할 수 있느냐로 결정된다. 둘째, 게이머들은 게임 속의 관습을 자연스럽게 받아들임으로써 그것을 해석하고 인지하게 된다. 이때 게이머들이 평가하는 게임물의 팝진성은 게임물 자체에 머무는 것이 아니라 사회전체의 해석틀 안에서 작동된다. 셋째, 게이머들은 게임물의 서사적 관습을 수동적으로 그대로 받아들이는 것이 아니라 그것의 빈자리를 능동적으로 채워 간다. 게임의 동기화는 여타 서사물 해석의 동기화에 비해 뚜렷하게 드러난다. 예컨대, TV나 영화의 서사는 관객이 개입할 수 있는 해석의 공간이 제한적이다. 즉, 서사를 구성함에 있어 관객이 할 수 있는 역할이 별로 없다는 것이다. 그럼에도 서사를 이해함에 있어서는 관객은 능동적으로 서사의 빈자리를 채워간다. 이에 비해 게임은 게이머의 이동이나 조작이 없으면 게임의 스토리 자체가 전개되지 않는다. 결론적으로 게임의 팝진성 구성에 있어서 게이머의 역할은 여타 서사물의 관객의 역할에 비해 매우 적극적이고, 능동적이며, 중요한 역할을 차지한다고 하겠다.

결론적으로 전쟁게임의 텍스트는 군부와 중첩되는 이해관계 속에서 구체화되고 상품화된다. 전쟁의 전술, 병기, 군복, 지형 등의 실제적 요소는 전쟁game를 텍스트화함으로 인해 상호 텍스트성이 형성된다. 이러한 상호 텍스트성은 게이머의 동기화 정도가 높을 수밖에 없는 디지털 미디어의 특징을 지닌 게임에서는 폭발적으로 팝진성이 발현된다. 아울러 게이머의 게임 플레이가 곧 스토리의 구성이 되는 게임의 특징은 게임의 팝진성과 게이머의 동기화와 맞물려 게임을 실제 전쟁보다 더 현실감 있게 수용될 수도 있는 팝진성의 역전도 가능하도록 한다.

디지털 세대에 있어 전쟁은 물리적인 경험이 아니라 가상적인 경험이고 그 속에서 탈정치화한 팝진성과 동기화가 유발된다. 이것은 전쟁game를 가정에서 즐기는 게이머에게는 전쟁에 대한 비판의식을 차단하는 결과를 초래할 수 있고, 전쟁game의 기술적 특성을 통해 군사훈련을 받은 전쟁참전 군인에게는 현실감각

과 정체성에 혼란을 야기할 수 있다. 그러나 중요한 것은 이러한 탈정치화와 정체성 상실이 전쟁게임에서 유발된 것이 아니라는 것이다. 오히려 그 원인은 사회의 구조, 사회 내의 권력관계에서 조망해야 하며 전쟁게임은 총체적 사회구조가 반영된 상부구조의 파편에 해당할 뿐이다. 전쟁게임의 픽진성과 동기화의 구조적 근원이 되는 사회적 권력관계의 핵심에는 행정부로 대표되는 정치적 권력, 게임업계로 대표되는 경제적 권력, 전쟁의 오락화에 일조하는 언론권력, 그리고 물리적 권력의 대표인 군부가 있다고 함이 옳겠다.

## Ⅰ 참고문헌 Ⅱ

- 김영석, 2000, 「디지털미디어와 사회」, 서울: 나남
- 김창남, 2003, 「대중문화의 이해」, 서울: 한울아카데미
- 발터 벤야민 저, 반성완 편역, 1983, 「발터 벤야민의 문예이론」, 서울: 민음사
- 시모어 채트먼 저, 김경수 역, 1990, 「영화와 소설의 서사구조」, 서울: 민음사
- 아리스토텔레스 외 저, 천병희 외 역, 1990, 「국가/시학」, 서울: 삼성출판사
- 원용진, 1991, 「대중문화의 패러다임」, 서울: 한나래
- 전경란, 2003 「컴퓨터 게임의 이야기하기 양식에 관한 연구」 『한국언론학보』 47-4, 한국언론학회, pp. 320-345.
- 한국문화경제학회, 2001, 『문화경제학 만나기』 서울: 김영사
- Anonymous, 2004, "Game On", *Industrial Engineer*, 29
- Anonymous, 2004, "Playing to Win" *Economist*, Vol. 373
- Du Gay, P. et al. 1997, *Doing Cultural Studies*, London: Sage
- Dy, B. 2004, "Two New WWII Times," *Military History*, Vol. 21, no. 3
- Ebo, B. 1995, "War as popular culture: the Gulf conflict and the technology of illusionary entertainment," *Journal of American Culture*, 18: 3, pp. 20-32.
- Gerbner, G. et al. 1996, *Invisible Crises*, Boulder: Westview
- Hall, K. 2004, A Soldier's Body: GI Joe, Hasbro's Great American Hero, and the Symptoms of Empire, *Journal of Popular Culture*, vol. 38, no. 1, pp. 34-54.
- Hamilton, W. 2003, "Toy Makers Study Troops, and Vice Versa" *New York Times*, Mar. 30.
- Harvey, D. 1998, "The Body as an Accumulation Strategy," *Environment and Planning D: Society and Space* 16, pp. 401-21.
- Kara, P. 1999, "The Pentagon Goes to the Video Arcade," *Progressive*, Vol. 63, pp. 27-31.

- Kellner, D. 1992. *The Persian Gulf TV war*, Boulder, CO: Westview Press
- Kushner, D. 2003, *Masters of Doom*: NY: Random House
- Lasswell, H. 1962. the Garrison-state hypothesis today, in S. Huntington (ed.) *Changing Patterns of Military Politics*, New York: Free Press, pp. 51-70.
- Leonard D. 2003, "Live in Your World, Play in Ours" *Simile*, vol. 3 no.4
- McChesney, R. 2004, *The Problem of the Media*, New York: Monthly Review Press
- Mills, C. W. 2000, *Power Elite*, Oxford: Oxford University Press
- Parenti, M. 1995, *Against Empire*, San Francisco: City Light Books
- Platoni, K. 1999, "The Pentagon Goes to the Vide Arcade", *Progressive*, Vol. 63. pp. 27-31.
- Schwarzkopf, N. 1992, *It Doesn't Take a Hero*. New York: Bantam
- Toles, T. 1985, "Video Games and American Military Ideology," *Arena Review*, pp. 58-76.
- Turkle, S. 2003 *Video Games and Computer Holding Power*, Cambridge, MA: MIT Press
- 〈웹사이트〉 <http://www.theesa.com>

## An Observation of the Social Power Relations Shown in the Verisimilitude in War Games

Shin Soon Chul / School of Communication Arts & Science, Handong Global University

One of the most distinguished trends found in modern U. S. history is that the historic flow is filled with numerous wars and, consequently, the press has pursued superficial stimulations of wars rather than the profound analyses or reporting of them. which causes a misleading phenomenon of taking wars as a form of entertainment. According to Aristotle, verisimilitude is a necessary elements in understanding any form of work of art which contains a narrative. As long as a game has a narrative structure of its own, it cannot be free from the necessity of verisimilitude. Moreover, due to its characteristics of a digital medium, game can stimulate more motivations from players than any other medium does. Also, game industry relies heavily on the pentagon for the informations of realistic details depicted in the game; technological inputs and outputs; and even profits. The verisimilitudal aspects of war-game is a production of the relationship between social power blocs such as military and industry.