

## 컴퓨터 게임의 미학: 그 매체적 · 문화적 함의에 대하여

전경란(이화여대 사회과학연구소 상임연구원)

### 1. 문제제기

그 동안 컴퓨터 게임은 문화적 · 예술적 논의의 대상이라기 보다는 오히려 사회적 논의의 대상이었다. 특히 첨단기술의 발전 현황을 집약적으로 보여주는 총아이자 동시에 사회적인 해악마저 안고 있는 하찮은 매체물이라는 모순적인 평가의 대상이었다. 따라서 산업적, 경제적 가능성이 컴퓨터 게임을 바라보는 시각의 기준이 되었으며, 한편으로는 사회의 많은 병리적 현상의 원인으로 컴퓨터 게임을 지목해온 것이 사실이다.

물론 이는 그 동안 컴퓨터 게임이 하나의 매체물로서 갖는 위상이 확실하지 않았다는 점에 기인하는 것이기도 하다. <스페이스 워(Space War)>, <스페이스 인베이더(Space Invader)>, <퐁(Pong)>을 비롯하여 자신의 존재를 처음 사회에 알린 초기의 컴퓨터 게임이 일종의 ‘새로운 놀이감’으로 먼저 자리잡음으로써 컴퓨터 게임은 사회문화적 분석의 대상이라기 보다는 단순히 오락을 위한 도구나 여가의 수단으로 강력하게 인식되었다. 더욱이 많은 컴퓨터 게임이 사격이나 스포츠를 모사한 형태를 띠므로써 그러한 인식이 더욱 강화되었다고 할 수 있다. 여기에 단순한 게임 구조나 조악한 그래픽 등 기술적인 한계가 작용했다는 점도 덧붙일 수 있을 것이다.

그러나 디지털 테크놀로지의 발달에 힘입어 컴퓨터 게임은 현재 최첨단의 컴퓨터 하드웨어 사양을 만족시킬 수 있는 거의 유일한 소프트웨어로 평가받고 있으며, 컴퓨터 게임이 그려내는 세계 역시 그래픽이나 서사구조 측면에서 영화나 소설에 맞먹을 정도로 세련화 정교화되고 있다. 또한 커뮤니케이션 양식을 새로이 구조화하는 하이퍼텍스트, 사이버텍스트에 대한 관심이 높아지면서 컴퓨터 게임이 대중적인 디지털 텍스트로 부상하는 등 디지털 테크놀로지의 예술적 오락적 잠재력을 가장 잘 구현할 수 있는 매체물로서 컴퓨터 게임이 다시금 위치지어지고 있다.

이처럼 디지털 기술의 발전은 단순히 미디어와 정보의 디지털화를 넘어 새로운 예술형식을 창조하고 그 수용의 패러다임을 변화시키고 있다는 점에서 주목할 필요가 있는 것이다. 커뮤니케이션 기술의 발전이 표현 도구와 그를 통해 생성되는 텍스트의 개념 변화와 맞물려 왔듯이 디지털 기술은 기존의 표현 영역에 단순히 응용되는 수준을 넘어 새로운 유형의 텍스트와 표현 방식을 제공하고 이전과는 다른 수용 양식마저 구현해내고 있기 때문

이다.

컴퓨터의 경우 그것의 잠재적인 힘이 연산수행 능력보다는 인간이 관여할 수 있는 행위를 표상하는 능력에 있으며, 보고 통제하고 함께 놀 수 있는 표상대상들을 담는데 가장 적합한 기계이자(Laurel, 1991), 지금까지 존재해온 매체들 가운데 가장 강력한 표현 수단으로 평가되는 것처럼(Murray, 1997), 디지털 기술은 무엇보다도 새로운 표현 양식을 창출해낼 수 있다는 점에서 중요한 의미가 부여될 수 있을 것이다.

따라서 본고에서는 디지털이라는 새로운 커뮤니케이션 기술에 기반하고 있는 컴퓨터 게임이 지닌 독특한 매체 미학적 요소는 무엇이며, 그러한 미학적 요소가 갖는 문화적 함의는 무엇인지 고찰하고자 한다.

## 2. 디지털 기술의 미학적 요소

미학이란 개념적으로 예술이라는 현상과 예술을 창조하는 인간의 행위, 그리고 그렇게 해서 창조된 작품의 일반적인 특징에 대해 연구하는 학문으로 논의되지만, 미학이 아름다움에 관한 이론이나 예술에 관한 철학을 의미하는 것이 아니라 감정, 지각에 관한 이론이어야 한다는 것이 매체미학의 기본 전제라 할 수 있다(강태완,1998)

특히 전통미학적 접근방법과는 차별적인 접근방법으로서 응용 매체미학(applied media aesthetics)은 미디어의 형식적 구성요소의 커뮤니케이션적 측면과 지각적 효과에 관심을 갖는다. 이러한 응용 매체미학은 전통적인 미학과 다음과 같은 점에서 다른 것으로 논의된다(Zettle, 1990).

먼저, 매체미학은 미의 향유, 미적 판단 및 가치에 대한 철학적 개념으로 미를 제한하지 않으며, 예술과 삶이 서로 분리되지 않고 상호의존적으로 연관되어 있다고 본다. 또한 매체는 단순히 메시지를 전달하기 위한 수단이 아니라 미적 커뮤니케이션의 중요한 요소들을 포함하고 있다는 것이다. 마지막으로 전통적 미학이 예술, 미적 가치 등 추상적 대상을 탐색하고 이해하는 수단으로 이용되는데 반해, 응용 매체미학은 미디어의 다양한 미적 요소들의 최상의 총합을 제기하는데 목적을 둔다. 따라서 응용 매체 미학은 미디어 및 미디어 텍스트의 형식적 평가를 위한 준거틀을 제시한다. 예를 들어 텔레비전의 경우 미학적 요소는 조명, 공간, 시간, 움직임, 음향 등이며 이러한 미학적 요소를 구성하는 원리를 이해할 때에 비로소 원활한 커뮤니케이션이 이루어질 수 있다고 본다.

예를 들어 Newcomb(1987)은 텔레비전이라는 매체의 미학은 수용자에게 소구하는 텔레비전 형식이 무엇이며, 시청자로 하여금 텔레비전에 빠져들게 하는 장치는 무엇인가와 같은 질문에 답할 수 있어야 한다고 주장한다. 이와 관련하여 텔레비전은 기존의 문화 형식들을 단순히 전달하는 것 이상으로 만드는 미학적 요소를 지니고 있는데, 친숙성, 연속성 등의 요소들이 그것이다. 이러한 미학적 요소들은 텔레비전의 상대적으로 작은 화면, 여러 에피소드로 연결되는 연속성 등으로 구체화된다는 것이다.<sup>1)</sup>

이러한 논의는 매체의 내용이 아니라 매체 자체의 특성에 주목하는 것으로, 미디어는 의미 중립적인 전달자라기 보다는 그 미디어 형식 자체가 인간의 의식, 사고를 형성하는 중요한 과정으로 작용한다는 매체이론의 논의와도 연결된다. 즉 각 미디어는 고유한 언어와 문법을 지니고 있으며, 그 미학적 요소에 따라 새로운 유형의 문화물을 형성하고, 나아가 인류의 문화는 그 시대마다 인간이 미디어를 통해 입수하는 정보형태에 따라 다르게 형성되는 것이다.

그러한 맥락에서 최근의 디지털 미디어와 관련한 많은 논의가 디지털 기술의 잠재력에 주목하여 디지털 매체에 걸맞는 예술형식은 무엇이고, 수용방식은 무엇인가를 고찰하는데 모아지고 있다.

흔히 디지털 미디어의 주요 특징으로 상호작용성(interactivity), 네트워크성(networkability), 복합성(multimodality) 등이 논의된다(김영석, 2000; 김주환, 2001; Pearce, 1997). 먼저 상호작용성은 디지털 미디어와 이용자간에, 디지털 미디어로 연결되어 있는 이용자간에 혹은 미디어간에 여러 가지 형태와 차원의 상호교류가 가능함을 뜻한다. 즉 상호작용성은 기존의 미디어처럼 일방적으로 정보를 전달하는 것이 아니라, 수용자로 하여금 자신이 원하는 정보를 선별적으로 접할 수 있게 하고, 이용자와 미디어 시스템간에 그리고 이용자들간에 즉각적이고 상호적인 피드백을 가능하게 하는 것이다.

네트워크성 혹은 상호연결성은 디지털 미디어가 유무선망을 통해 연결될 수 있음을 의미하는 것으로, 디지털 기술을 이용한 뉴미디어는 전자적 네트워크를 통해 이용자들간의 상호연결을 증가시킨다. 이러한 네트워크성은 이용자들간의 상호적 관계를 보장해줌으로써 디지털 미디어의 상호작용적 특징을 확장해준다.

또한 복합성은 문자, 영상, 음성 등 여러 종류의 정보가 하나의 미디어 시스템 내에서 수렴되고 유통이 이루어지는 것으로 미디어 융합 혹은 멀티미디어적 특성 등으로 정의되기도 한다. 복합성은 문자, 음성, 화상 등 모든 정보를 동등하게 처리하는 디지털 정보의 특징에 기인하며, 디지털 미디어에서 다양한 미디어의 표현 양식을 동시에 구현해내는 것을 가능하게 하는 요인이기도 하다.

디지털 미디어가 갖는 위와 같은 특징들은 기존의 미디어 수용 패러다임을 전환하는 것일 뿐만 아니라 미디어가 담고 있는 콘텐츠의 내용과 형식에도 영향을 주는 것이다. 이와 관련하여 Murray(1997)는 새로운 표현 양식을 가능하게 하는 디지털 미디어의 특징을 과정적(procedural), 참여적(participatory), 공간적(spatial), 백과사전적(encyclopedic) 속성으로 정리한 바 있다.

Murray가 언급하고 있는 디지털 미디어의 과정적인 특징은 컴퓨터와 같은 디지털 미디어가 단순히 정적인 정보를 전달하는 통로가 아니라 미디어와 이용자가 일련의 상호작용을 주고받음으로써 복잡하지만 일관된 행위를 구현할 수 있는 연산장치라는데 있다. 참여적

---

1) 커뮤니케이션학 내의 매체미학의 논의는 다양한 미디어의 내용물을 새로운 예술 형식으로 규명하려는 노력, 미디어의 형식적 요소를 수용자의 심리적 인식 및 지각과 연결시키려는 접근, 예술적 형식과 수용자의 일상적 삶을 연결하려는 접근 등으로 분화되기도 한다.

속성은 이용자의 조작에 대해 텍스트가 변화를 보이는 등 반응을 하고 이러한 조작과 반응이 연쇄적으로 이루어지며, 이용자의 참여가 이 과정에 절대적이라는 점에서 강조된다.

또한 디지털 미디어는 이용자가 돌아다닐 수 있는 공간이 될 수 있다는 중요한 특징을 갖는다. 즉 영화나 책의 경우 단순히 공간을 묘사할 수 있지만 디지털 미디어는 움직여 다닐 수 있는 가상공간을 제공할 수 있다는 점에서 공간적 속성이 강조된다. 마지막으로 Murray(1997)는 방대한 자료를 저장하고 처리할 수 있는 디지털 미디어의 백과사전적 특징이 디지털 미디어가 강력한 표현 매체가 될 수 있는 가능성을 제공한다고 본다. 즉 이 특징은 저자에게 상세하고 많은 양의 내용을 제공할 수 있는 능력을 부여함으로써 표현의 폭을 넓힐 수 있는 등 새로운 매체가 지닌 가능성으로 논의된다.

Murray(1997)는 이러한 디지털 미디어의 속성 중 과정적, 참여적 속성은 상호작용적 측면을, 그리고 나머지 두 개의 속성은 사이버스페이스의 몰입적인 측면을 의미한다고 보며, 이들 속성이 독자적으로 혹은 서로 연관되어 디지털 미디어의 미학적 요소를 이룬다는 것이다.

### 3. 컴퓨터 게임의 미학

이 장에서는 위와 같은 디지털 미디어의 미학적 요소를 기반으로 논의할 수 있는 컴퓨터 게임의 미학을 고찰하고자 한다. 각각의 미학 측면은 디지털 미디어의 개별적인 미학적 요소를 반영하는 것이지만, 그 내용에 있어 불가피하게 서로 연결된 것이기도 하다.

#### 1) 다감각성

멀티미디어를 바탕으로 하는 컴퓨터 게임은 3차원 그래픽, 화상 및 동영상 그리고 음향이 텍스트와 결합하는 양상을 보인다. 게임 전개상의 필요에 따라서 혹은 이야기 내 장면의 구체화를 위해 영상을 사용하거나 문자로 서술해주고, 대화나 배경 설명 등에 음성을 이용함은 물론 만화책에서와 같은 말풍선을 차용하고, 음악이 부가되는 등 기존 매체의 표현 양식이 혼재한다.

이처럼 컴퓨터 게임은 여러 개의 감각기관에 소구하는 다중적인 표현 양식을 제공하는 매체물이다. 문자로만 표현되는 책이나 신문, 그래픽으로 표현되는 회화와 만화, 사운드로 구성되는 라디오나 노래 테이프와는 달리 컴퓨터 게임은 문자, 그래픽, 사운드는 물론 신체 움직임을 동반한다. 이러한 컴퓨터 게임의 멀티미디어적 특성은 그 동안 단일 감각에 호소하는 미디어에 의해 분리되었던 시각, 청각, 후각, 촉각 등의 감각기관을 통합한다. 더욱이 컴퓨터 게임 인터페이스의 발달이 인간의 자연스러운 행위와 통합되어가는 점을 고려할 때 인간의 다양한 감각을 활용하는 경향은 보다 강조될 것이다.

또한 다사용자 온라인 게임의 경우 플레이어는 단순히 게임의 행위자를 넘어 게임이라

는 사회적 세계의 일부를 구성한다. 플레이어가 그 세계에서 다른 플레이어와 맺는 관계맺음에 따라 게임 내용을 구성하는 등 또 다른 사회적 삶을 살아가기도 한다. 이는 다양한 감각의 활용을 넘어 게임의 진행을 다수 플레이어들과의 집합적인 경험에 의존하는 것이다.

이로 인해 독서, 텔레비전 시청, 라디오 청취 등 수동적 경험으로서의 매체물 수용 문화가 능동적 참여로 바뀌어가다가 다사용자 온라인게임과 같은 가상현실의 삶에 이르러서는 전폭적인 활동으로 귀착된다.

## 2) 공간성

디지털 미디어는 이용자로 하여금 돌아다닐 수 있는 공간이 될 수 있다는 중요한 특징을 갖는다. 즉 영화나 책의 경우 단순히 공간을 묘사할 수 있지만 디지털 미디어는 움직여 다닐 수 있는 가상공간을 제공할 수 있다.

컴퓨터 게임의 경우 이러한 공간적 특징이 두드러지게 나타난다. 먼저 아케이드 게임에서 플레이어가 한 스테이지를 성공하면 다음 스테이지로 넘어가는데 각 스테이지는 난이도가 다를 뿐만 아니라 각각 다른 배경화면을 설정함으로써 게임 단계의 상승을 공간의 이동이라는 메타포로 전환하고 플레이어에게 일종의 공간감을 부여한다.

예를 들어 <스트리트 파이터 2(Street Fighter II)>와 같은 격투게임에서 플레이어는 각 스테이지마다 설정되어 있는 쿵푸나 스모, 킥복싱 등의 무술을 구사하는 강력한 적대자들을 만나게 되며 어떤 상대와 격투를 하느냐에 따라 그 스테이지의 배경이 중국, 일본, 태국의 난전이나 격투장으로 바뀌게 된다. 그러나 아케이드 게임에서 공간의 연결은 한 스테이지의 게임을 성공적으로 수행해야만 가능하다는 점에서 플레이어의 자유로운 공간 탐색은 제한된다.

어드벤처 게임이나 롤플레이팅 게임과 같은 대부분의 게임의 경우도 아케이드 게임과 마찬가지로 게임의 진행을 다양한 공간의 연결에 의존하고 있으며, 여기에서 공간을 이동한다는 것은 단순한 배경화면의 전환이나 난이도의 변경 차원을 넘어 그 자체가 바로 이야기의 확장으로 이어진다. 이처럼 내용의 진행을 공간의 연결에 의존하고 있다는 점은 컴퓨터 게임이 갖는 중요한 특징 중의 하나라 할 수 있다.

컴퓨터 게임에서 플레이어는 공간을 탐색함으로써 새로운 미디어의 세계를 경험하며, 플레이어의 공간 이동이 없으면 컴퓨터 게임이라는 매체물이 구현되지 않는다. 특히 컴퓨터 게임의 경우 시간의 흐름에 의거하여 진행되는 것이 아니라 공간의 연결에 의해 이루어지기 때문에, 플레이어가 이르지 못한 공간이라는 것은 발생하지 않은 사건 나아가 플레이어가 경험하지 못한 이야기임을 의미하는 것이기도 하다.

컴퓨터 게임에서 플레이어는 캐릭터를 통해 게임의 세계를 직접 둘러보아야만 그 공간을 파악할 수 있으며 영화에서처럼 카메라에 의해 이루어지는 틀에 의한 절단은 존재하지 않는다. 게임 세계가 공간적으로 물리적 제한이 있다는 점에서 유한한 것일 뿐, 플레이어는

원하는 대로 공간을 돌아다닐 수 있으며, 공간의 구석구석을 탐사할 수 있다.

이는 영화나 텔레비전 드라마와 같은 전통적인 내러티브에서의 공간 인식이 그 내러티브의 주인공이 느끼는 활동공간에 대한 동일시 수준에 지나지 않았다면 컴퓨터 게임은 플레이어의 직접적인 시각 경험에 의존하는데 기인한다. 플레이어는 직접 카메라 조종을 하듯이 화면을 조작할 수 있으며, 이 공간은 플레이어의 훑어보기(scanning) 작업과 탐험 행위가 없이는 항상 정지해있다(권병수, 1997). 결국 플레이어의 참여와 탐색 및 이동 행위를 통해서만 공간에 의미가 부여되는 것이다.

이러한 컴퓨터 게임의 공간성은 플레이어로 하여금 가상의 공간에 존재하고 있다고 느끼게 함으로써 일종의 몰입감을 부여할 수 있다.

### 3) 과정성

컴퓨터 게임의 과정적 특징은 시작-중간-끝이라는 완결의 형식에 얽매이지 않고 결과보다는 사건을 이루어가는 과정 자체에 의미를 두는 형태로 나타난다. 물론 컴퓨터 게임에서도 플레이어는 게임을 완전히 클리어하는데 목적을 두지만, 대부분 게임의 설정 상 게임의 최종 목표, 즉 완결을 미리 인지할 수 있다. 그러나 영화나 텔레비전 드라마의 경우 서사의 끝이 수용자에게 공개되는 것은 그 서사가 지닌 효용과 흥미를 반감시키는 요인이 될 수 있다.

이로 인해 영화와 같은 기존 내러티브의 지배적인 수용방식이 일회적이라면 컴퓨터 게임은 목표를 달성하기 위해 혹은 경쟁에서 이기기 위해 계속 플레이하게끔 유도하는 반복적인 성격을 지닌다. 그렇기 때문에 영화나 텔레비전 드라마의 경우 여러 사건들의 연결이 필연적으로 종국을 향해 진행되도록 내러티브가 짜여진다면, 컴퓨터 게임은 쉽게 종결되지 않고 반복된 플레이를 하도록, 일종의 시행착오를 거쳐 퍼즐을 해결하거나 임무를 수행해야만 조금씩 내용이 진행되도록 디자인된다.

또한 컴퓨터 게임에서 플레이어는 여러 캐릭터의 입장에서 그리고 하나가 아니라 복수의 사건 유형을 경험할 수 있게 된다. 이러한 특징은 과정성은 물론 개인성이라는 컴퓨터 게임의 미학으로 논의되는 이슈들과 연결되는 것이다.

즉 컴퓨터 게임의 강점은 플레이어에게 하나의 완성된 사건구조를 강제하기보다는 플레이어가 자신의 의지에 따라 사건을 유발하고 그 진행과정을 자유롭게 실험하도록 하는데 있다. 특히 다사용자 온라인 게임과 같이 시작-중간-끝의 구조가 존재하지 않는 컴퓨터 게임의 경우 그 게임에 접속할 때마다 게임 상황 자체가 바뀌는 등 텍스트 자체가 이용자와 관계없이 독자적인 시간의 흐름에 의거한다. 결국 컴퓨터 게임은 폐쇄적이고(closed), 분명하고(clear cut), 정적인(static) 기존의 전통적인 텍스트 개념이 아니라 계속 달라지는 유동적인 텍스트로 변화하며, 본질적으로 과정적인 것으로 설명된다.

컴퓨터 게임은 구조의 완결성보다 선택과 행위의 과정을 중시하는 형태가 되며, 그 과정에서 행해지는 플레이어의 상호작용 그 자체에 비중이 높이고 그것이 전체 내용의 진행에

서 중심적 기제로 작용하는 새로운 형태의 이야기물, 오락물이 되는 것이다.

#### 4) 개인성

디지털 미디어는 공적인 성격의 텍스트를 개인적인 것으로 바꾸는 많은 특징들을 제공한다. 컴퓨터 게임에서 내용에 대한 플레이어의 통제는 방송의 시청자 참여 프로그램에서 처럼 단순히 시청자의 한 사람으로서 프로그램 내용에 통제력을 행사하는 집단적인 성격의 것이 아니다. 데이터 용량의 한계로 인한 선택의 제한이 있을 수는 있지만 일련의 선택 가능성들을 통해 개인의 선택과 결정을 반영한다. 컴퓨터 게임에서는 플레이어 스스로 문제를 해결해나감으로써 게임을 진행해갈 수 있다. 더욱이 다사용자 온라인 게임에 이르러서는 자신을 재창조할 수 있는 가능성이 부여되는 등 컴퓨터 게임은 플레이어 각각의 개인성을 반영할 수 있다(Ryan, 1999; Turkle, 1996).

즉 컴퓨터 게임의 경우 게임 캐릭터를 선택하고 퍼즐을 풀거나 전투를 치르는 등의 게임행위 모두가 플레이어의 개별적인 수행(performance)에 의해 이루어진다. 다사용자 온라인 게임에서는 플레이어 개인이 연령, 성별 등 정체성을 스스로 구성할 수 있으며, 플레이어가 다른 플레이어와의 커뮤니케이션을 통해 게임을 진행해가는 등 여기에서 플레이어의 경험은 개인적인 특징을 갖는다. 결국 컴퓨터 게임에서 개별 플레이어는 개인의 선호와 선택이 반영된 맞춤형(customized) 텍스트를 구성해낼 수 있는 것이다.

더욱이 소설이나 영화, 연극과 같은 전통적인 내러티브와는 달리 컴퓨터 게임에서는 사건 발생과 서술의 현재성으로 인해 사건을 객관적으로 인지하는 사람도 인지된 사건을 전달하는 사람도 없다. 플레이어가 주어진 여건을 이용하면서 주체적으로 자유롭게 사건을 만들어나가고 그 과정에서 사건에 대한 독자적인 체험을 하게 되는 것이다(최유찬, 2000).

특히 컴퓨터 게임의 경우 게임의 시작(도입 및 컴퓨터 게임 스토리의 배경 설명), 중간부분(갈등의 단계적 고조), 그리고 종료(갈등의 해결 혹은 임무의 완료)와 같이 게임이 구성되는 일정한 틀이 존재한다. 이로 인해 컴퓨터 게임에서 플롯은 납치/구출, 추구/달성, 공격/방어가 약간의 변형 및 갈등의 강도만 조절 될 뿐 매우 단순한 형태를 띤다(Fuller & Jenkins, 1995).

영화나 텔레비전 드라마에서 이러한 단순한 구조나 이야기 구성은 서사적 긴장을 떨어뜨림으로써 수용자의 서사경험을 약화시키게 된다. 그러나 컴퓨터 게임은 플레이어의 다양한 선택을 반영하며 그 선택에 따라 각각 독자적인 텍스트를 구성해내는 가능성에 기초하고 있기 때문에 견고하지 않은 이야기 구조는 오히려 플레이어의 선택의 자유와 관여를 강화할 수 있는 여지를 넓혀준다.

컴퓨터 게임에서 캐릭터, 이야기 배경, 대상물 등 컴퓨터 게임의 구성요소들은 플레이어의 선택과 조합을 기다리는 상태로 나열적으로 제시됨으로써 전체 텍스트를 완성할 수 있도록 하는 일련의 가능성으로만 존재한다. 이것을 구체화하는 것은 플레이어의 몫으로, 플레이어는 위의 요소들을 조합 재조합하면서 게임을 완료하게 된다. 이러한 계열체적 구조

와 상호작용성으로 인해 플레이어마다 각기 다른 내용의 게임 텍스트가 만들어지고 그 게임 텍스트는 플레이어의 선택과 조작에 따라 끊임없이 변형가능성을 갖는다.

또한 다양한 캐릭터와 아이템 등 컴퓨터 게임을 구성하는 방대한 구성요소로 대변되는 디지털 미디어의 백과사전적 특징은 제작자에게 상세하고 많은 양의 내용을 제공할 수 있는 능력을 부여하여 이용자로 하여금 지속적인 선택과 결정과정을 가능하게 함으로써 몰입감을 부여하게 된다.

#### 5) 통제감

디지털 미디어의 상호작용적 특징은 이용자로 하여금 자신의 입력에 대한 반응을 이끌어낼 수 있는 일종의 통제감을 허용한다. 컴퓨터 게임의 경우 물론 플레이어의 통제력은 전체 게임 구조에 의해 제한을 받지만, 게임 내에서 플레이어는 어떤 의미있는 행위를 취할 수 있고, 플레이어 자신이 내린 결정과 선택의 결과를 눈으로 확인할 수 있는 능력을 부여받는다.

예를 들어 <심시티>에서 플레이어는 기본적으로 주어진 자원을 가지고 주거지역, 산업지역, 상가, 도로, 철도 등 도시를 건설하게 된다. 어떤 도시를 건설할 것인지는 전적으로 플레이어에게 달려있는데, 플레이어에 따라 녹지대가 잘 구성된 아름다운 도시 혹은 범죄가 없는 안전한 도시를 건설할 수도 있다. 이처럼 <심시티>는 장난감처럼 플레이어가 마음대로 자신만의 세계를 창조할 수 있는 게임이라 할 수 있다. 그러나 <심시티>도 일정한 틀 내에서 구동되는 것으로 플레이어의 행위는 게임의 규칙과 제한 아래 이루어지게 된다. 예를 들어 플레이어는 녹지대를 조성하기보다 세금을 많이 거둘 수 있는 산업지역을 만들어 도시를 확장해나갈 수 있다. 하지만 과도한 산업지구의 건설은 화재, 소요, 범죄 등을 유발하며 이는 시민들이 도시를 떠나게 하는 요소로 작용함으로써 실제로 얻을 수 있는 세금은 얼마 되지 않는 결과를 낳게 되고 나아가 도시가 소멸될 위험에 이르기도 한다.

컴퓨터 게임은 플레이어가 무조건 마음대로 가지고 놀 수 있는 장난감이 아니며, 게임을 한다는 것은 게임의 일정한 규칙과 제한 요인들 아래 플레이어가 컴퓨터라는 상대방과 경쟁하고 타협해가는 것이라 할 수 있다.

이는 앞서 컴퓨터 게임이 단순한 장난감이나 놀이터가 아니라 일정한 규칙에 의거한 내부구조를 지니고 있다는 점을 논의한 바와 같이, 컴퓨터 게임 텍스트는 그것이 작용하는 일정한 방식이 정해져있으며 플레이어에게 완전히 개방되어 있지 않음을 상기시키는 것이기도 하다. 또한 컴퓨터 게임에서의 상호작용은 게임 텍스트가 규정하고 있는 틀 내에서 플레이어와 게임 텍스트와의 경쟁적인 작용, 반작용에 의해 이루어지는 것이며, 게임하기는 게임 텍스트의 논리 체계와 그 진행에 플레이어의 의지를 적극적으로 구현하는 행위라 할 수 있다. 이 과정에서 게임 행위는 필연적으로 갈등의 측면을 포함하게 된다(Crawford, 1984).

결국 통제감의 측면은 컴퓨터 게임을 단순한 장난감 수준을 넘어 게임의 중요한 속성인

갈등, 일정한 규칙에 의거한 경쟁 및 그 과정에서 얻게 되는 목표라는 내적 요소로 구체화 된다고 볼 수 있다.

#### 4. 사회문화적 함의

위와 같은 컴퓨터 게임의 미학을 이루는 요소들은 컴퓨터 게임이라는 세계가 어떠한 체험을 만들어 내는가라는 질문과 연결되며, 그 논의가 컴퓨터 게임이라는 매체물 자체에 그치지 않으면서 어떻게 사회적 논의로 확장되어갈 수 있는가를 보여준다.

즉 컴퓨터 게임에서 보여주는 플레이어의 적극적인 참여를 허용하는 상호작용성의 확대는 플레이어가 보다 능동적인 선택권을 행사할 수 있다는 점에서 매스미디어와 수용자간의 기존의 일방향적인 커뮤니케이션 패러다임을 획기적으로 전환하는 것으로 평가되어왔다. 그러나 커뮤니케이션 기술의 발달로 플레이어가 보다 능동적인 선택권을 행사할 수 있게 될지라도 컴퓨터 게임 텍스트가 정해놓은 범위 안에서 커뮤니케이션이 일어나기 때문에 플레이어는 불가피하게 커뮤니케이션 과정에서 소극적인 위치를 점하게 되고 따라서 상호작용성의 정도는 극히 제한된다는 부정적인 견해가 병행된 것도 사실이다.

그러나 컴퓨터 게임은 전통적인 커뮤니케이션 상황에서 수용자가 수동적인 콘텐츠 소비자였다면, 디지털 미디어 시대에 수용자는 적극적으로 콘텐츠를 이용할 뿐만 아니라 이 단계를 넘어 직접 콘텐츠를 만들어내고 또 제공하기도 하는 등 단순한 수용자의 역할을 넘어서고 있음을 분명하게 보여주는 대표적인 사례이다.

컴퓨터 게임의 경우 플레이어의 상호작용 자체가 중요한 기제가 되는 텍스트이며, 그 내용이 플레이어의 자유로운 공간탐색과 선택 및 조작에 따라 변형가능성을 갖는다. 여기에서 플레이어는 자신의 행동에 즉각적인 반응을 받을 수 있고 단순한 관조나 수동적인 수용의 상태가 아닌 직접적인 참여를 하게 된다. 플레이어는 텍스트에서 떨어져서 감상하는 것이 아니라 그것에 부딪쳐 그 대상을 변화시키고 스스로도 변화를 겪게 된다.

컴퓨터 게임의 경우 그 수용방법부터 플레이어에게 선택권이 주어진다는 점에서 전통적인 매체물에 비해 플레이어의 역할이 증대될 수밖에 없지만, 플레이어 역할의 증대가 곧 창작자의 존재와 권위가 사라지는 것으로 이어지지는 않는다. 오히려 컴퓨터 게임은 플레이어가 다양한 게임의 경로를 탐험하도록 다양한 선택항목을 두거나 게임의 내용을 새로 구성할 수 있도록 플레이어의 참여를 전제로 하는 텍스트 구조를 갖는다. 이는 컴퓨터 게임이 플레이어가 적극적으로 참여할 수 있는 다양한 텍스트 장치를 두고 있음을 뜻한다. 따라서 기존의 텔레비전 드라마나 영화를 통해 이야기를 수용한다는 것은 창작자가 구성해 놓은 이야기를 일방적으로 따라가야 함을 의미하는 것이지만, 컴퓨터 게임에서 제작자는 자발적으로 플레이어를 일종의 공동 제작자로 초대하고 이들과 협력하여 게임의 세부적인 내용을 구성하려는 것이다.

따라서 영화, 드라마 등 전통적인 내러티브가 하나의 완결된 이야기가 구성되어야 한다

는 내재적인 필요를 안고 있는 반면, 컴퓨터 게임은 내용을 플레이어마다 다양하게 구성할 수 있는 등 과정적 특징, 다양한 이야기로의 개인화, 분화 가능성이 중시된다. 즉 컴퓨터 게임은 상호작용을 통하여 시간의 한계를 극복함으로써 한 편의 이야기가 갖는 범주를 넘을 수 있으며, 다원화된 내용을 가능하게 함으로써 플레이어별로 다양한 요구를 수용할 수 있다.

이는 그 동안 영화나 텔레비전 드라마를 통해 다져진 지배적인 이야기 구조 등 텍스트적 특징이 디지털 시대에는 더 이상 유용하지 않음을 의미한다. 예를 들어 시리얼(serial) 혹은 시리즈(series) 형식의 내러티브 구조 및 예측 가능하고 정형화된 이야기 줄거리, 보편성을 지향하는 내용 등 텔레비전 내러티브의 중요한 특징으로 열거되는 사항들(Kozloff, 1992)이 컴퓨터 게임에는 적용될 수 없는 것이다.

제작과 관련해서도, 평균적인 독자, 관객 혹은 시청자에게 얼마나 보편적인 소구력을 지닐 수 있는가가 기존 매체물에서 중요시되는 측면이라면, 컴퓨터 게임에서는 얼마나 다양한 취향과 선호도를 반영해낼 수 있는가가 그 평가의 기준이 될 수 있을 것이다. 이 경우 제작자의 능력은 하나의 완결된 혹은 완성도 높은 내용을 구축해내는 것이 아니라 플레이어가 각각 저마다의 개별적인 욕구를 만족시킬 수 있는 다양한 틀을 제공할 수 있는 능력과 가능성에 따라 좌우될 것이다.

## 5. 맺음말

새로운 매체물이 갖는 본질적 특징은 디지털 시대에 새로운 경험의 질료를 제공해주는 것 뿐만 아니라 그것이 커뮤니케이션 기술의 발전을 반영하는 사회적 산물이자 인간의 삶과 경험을 또 다른 방식으로 구조화할 수 있는 문화물이라는 점이다.

이야기의 수용에 있어서도 컴퓨터 게임은 새로운 문화적 의미를 부여한다. 이용자가 같은 텍스트를 이용한다 할지라도 이용자가 실질적으로 체험하는 이야기는 각기 다른 것이며, 그에 대한 체험의 방식도 관조적이고 객관적인 것이 아니라 즉각적인 판단과 주체적 실행을 요구하는 형태로 바뀌고 있는 것이다(최유찬, 2002). 이는 이야기를 경험한다는 것에 대한 기존의 인식이 근본적인 차원에서 도전을 받는 것으로 이해할 수 있다. 즉 영화나 드라마에서는 주어진 이야기를 순서대로 따라 가는 것이 보편적인 이야기 수용양식이었다. 그러나 컴퓨터 게임은 플레이어의 선택에 따라 다양한 방식으로 이야기가 짜여질 수 있으며, 플레이어가 선택한 파편화된 이야기 조각들로 서사경험이 이루어질 수 있음을 보여주는 것이다.

이러한 매체물 이용 양식에서의 변화는 21세기적 삶의 인식을 표현하기 위한 노력으로서 선형적 형식을 탈피하려는 것이며, 컴퓨터 게임의 형식과 수용의 양상은 다수의 상반된 대안들을 동시에 마음 속에 그릴 수 있도록 해주는 것이다. 나아가 이는 앞으로의 우리의 사고 방식, 우리가 세계를 경험하는 방식의 일부로 구성됨으로써, 생각하는 것 그리고 산다

는 것은 선택이 가능한 자아, 선택이 가능한 세계, 그리고 무한히 교차하는 다양한 삶의 이야기들을 인식하는 것이 된다. 이와 관련하여 Bolter(1991)는 디지털 미디어 시대에 다원적 혹은 다층적인 사고는 인쇄매체 시대의 지배적인 단선적인 사고 양식(univocal thinking) 만큼이자 당연한 것으로 여겨질 것이라고 전망한다.

본고에서는 이상과 같은 컴퓨터 게임의 미학 논의를 통해 컴퓨터 게임이라는 매체물의 등장이 새로운 오락이나 여가수단의 창출을 넘어 커뮤니케이션 구조의 변화 등 새 매체가 자아별 연쇄적인 문화적 효과까지 논의하고자 하였다. 이는 컴퓨터 게임을 비롯하여 디지털 미디어에 대한 논의가 폭력성 등 사회적 효과 차원이나 내용의 차원을 넘어 디지털 미디어에서만 가능한 경험을 제공하는 것, 디지털 기술을 통해 새로운 표현물을 제시하고 그에 대한 새로운 문화 수용 경험을 가능하게 하는 것과 같은 보다 거시적이고 포괄적인 측면이 포함되어야만 함을 주장하는 것이기도 하다.

□ 참고문헌

- 강태완(1998), “매체미학을 통한 탈시물레이션 전략”, 『매체미학』, 김성재 외, (189-210), 서울: 나남.
- 권병수(1997), 『상호작용적 텍스트의 사용과정에 관한 연구』, 서울대학교 대학원 석사학위논문.
- 김영석(2000), 『디지털 미디어와 사회』, 서울: 나남.
- 김주환(2001), “디지털 시대의 미술” 『월간 미술』 2001년 5월호, 84-87.
- 최유찬(2000), “게임의 서사”, 『내러티브』 제2호, 75-97.
- Bolter, J.(1991), *Writing Space: The Computer, Hypertext and The History of Writing*, Hillsdale, New Jersey: Erlbaum.
- Crawford, C.(1984), *The Art of Computer Design*, Berkeley, CA: Osborne McGraw-Hill.
- Fuller, M. & H. Jenkins(1995), “Nintendo® and New World Travel Writing : A Dialogue”, in Jones, Steve(ed.), *Cybersociety: Computer-Mediated Communications and Community*, (pp.57-72) London: Sage Publication.
- Kozloff, S.(1992), “Narrative Theory and Television”, in R. Allen(ed.), *Channels of Discourse, Reassembled*, (pp.67-100), Chapel Hill & London: The University of North Carolina Press. '
- Laurel, B.(1991), *Computer as Theater*, Reading, MA: Addison-Wesley Publishing.
- Murray, J.(1997), *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, New York: The Free Press.

- Newcomb, H.(1987), "Towards a Television Aesthetics", in *Television: The Critical View*, N.Y: Oxford Univ. Press, pp.613-614
- Pearce, C.(1997), *The Interactive Book: A Guide to the Interactive Revolution*, Indianapolis: Macmillan Technical Publishing.
- Ryan, M-L.(1999), "Introduction", *Cyberspace Textuality: Computer Technology and Literary Theory* (pp.1-28), Bloomington and Indianapolis: Indiana University Press.
- Turkle, S.(1996), *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*, New York: Simon and Schuster.
- Zettle, H.(1990), *Sight Sound Motion: Applied Media Aesthetics*(2nd Ed.), Belmont, Calif: Wadsworth Publishing Company