

문화적 해석을 통한 게임과 청소년의 정체성 관계규명을 위한 시도

노 명 우 / 미디어문화 연구소장
방 희 경 · 강 신 규 / 미디어문화연구소 연구원

핵심 되는 말 :

청소년, 정체성, 게임문화, 사춘기, 다사용자 온라인 롤플레이팅 게임, 탈육화, 열린 텍스트, 온라인 게임.

Key Words :

youth, identity, game culture, puberty, MMORPG, de-carnation, open text, online game.

노명우(Roh Myungwoo, Director of Center for Media and Cultural Studies)

베를린 자유대학에서 사회학 박사 학위를 받았다. 주요 연구분야는 문화연구, 비판이론, 비판적 미디어 연구이다. 현재 미디어 문화연구소 소장으로 일하고 있다. rohmyungwoo@paran.com

방희경(Pang Huikyong, Researcher of Center for Media and Cultural Studies)

서강대학교 신문방송학과에서 "소수문화적 관점에서 본 사이버 민주주의-사이버 페인들의 소수문화적 실천을 중심으로"라는 논문으로 석사학위를 받았으며 현재 미디어 문화연구소 연구원이다. areopositica@hotmail.com

강신규(Kang Shinkyu, Graduated School of Sogang University)

현재 서강대학교 신문방송학과 석사과정에 재학 중이다. 실제로 게임의 헤비유저이며 한국적 환경에 걸 맞는 게임과 게임문화에 대해 연구 중이다. bananaisland@hanmail.net

목차

- I. 청소년과 게임문화
- II. 청소년문화와 청소년의 정체성
- III. 산업으로써의 게임과 문화로써의 게임
 - 1. 산업담론으로써의 게임담론
 - 2. 문화담론으로써의 게임담론
- IV. 게임에 대한 문화적 해석
 - 1. '탈육화'에서 찾은 '폭력성'과 '저항성'
 - 2. '열린 텍스트'에서 발견한 '비생산적 중독'과 '생산적 내러티브의 구축'
 - 3. '인간 대 인간'의 게임에서 찾은 '경쟁'과 '협력'
- V. 맺는말

국문 요약

게임문화는 청소년의 고유한 문화적 특성을 언급하기 위해 가장 많이 언급되는 문화현상 중의 하나이다. 하지만 게임문화에 대한 이론적·정책적 관심은 게임의 내재적 특성에서 기인하는 문화적 논리에 대한 주목으로부터 출발하지 않고, 게임 산업의 낙관론으로 일관해 왔거나 청소년에 국한된 관심으로부터 출발한다. 우리는 게임문화를 세대로서의 청소년의 하위문화 현상으로 분석하고 진단하는 담론의 한계를 지적하기 위해, 청소년의 게임문화에 대한 담론을 분석하고, 담론 분석과 병행하여 실제로 게임에 내재해 있는 문화적 논리를 살펴보고자 한다. 이를 통해 담론에 내포되어 있는 허구와 실재를 대비시켜 산업적 낙관론과 문화주의적 비관론을 모두 뛰어넘을 수 있는 가능성을 모색하고자 한다.

I. 청소년과 게임문화

게임문화는 청소년의 고유한 문화적 특성을 언급하기 위해 가장 많이 언급되는 문화현상 중의 하나이다. 하지만 게임문화에 대한 이론적·정책적 논의는 게임의 내재적 특성에서 기인하는 문화적 논리에 주목하지 않고, 청소년에 대한 관심으로부터 출발한다. 그렇기에 청소년의 게임문화에 관한 논쟁은 게임문화 논쟁이라기보다 청소년 논쟁의 성격을 지녔다.

성인 연구자들은 청소년의 게임문화에 대해 심각하게 찬반양론으로 갈리어 열띤 논쟁을 벌이지만, 논쟁 속에서 게임의 독특한 논리에 의해 파생되는 문화적 맥락에 대한 주목은 청소년에게 미치는 게임문화의 유해성에 관한 관심에 비해 부족하다. 실제로 자신을 게이머(Gamer)라 생각하고 게이머를 지향하는 청소년들은 성인들의 이러한 논쟁에 대해 싸늘한 시선을 던지고 있다. 게이머 청소년에게 '성숙한' 성인연구자들의 논쟁은 게임의 논리를 파악하지 못하고 있는 '미성숙한' 논쟁에 불과하다. 게이머 청소년들은 사회적으로는 보호받는 미성숙한 미성년자이지만, 게임의 세계에서 청소년은 성인에 의해 인도되어야 하는 미성숙한 존재가 아니다. 반면 성인들은 실제 세계에서 청소년들을 이끄는 성숙한 존재이지만 게임세계에서 대부분의 성인들은 어린 아이에 불과하다.

게임세계에서 어린아이에 불과한 비게이머 성인연구자는 게임의 논리를 파악할 수 능력이 부족하기에, 그들은 성인의 입장에서 파악한 청소년의 문화적 특성에 대해서는 언급할 수 있지만 청소년 게임문화의 실제적인 문화적 특성에 대해서는 무지하다. 게이머 청소년의 게임문화에 관한 비게이머 성인 연구자들의 논의 속에서는 게임문화가 갖고 있는 독특성, 현실의 문화와 구별되는 게임문화만의 고유 맥락이 거세되어 있다. 그러므로 비게이머 성인 연구자들이 연구를 통해 규명해 낸 청소년의 게임문화의 실상과 게이머 청소년들이 느끼는 게임문화 사이의 괴리가 발생한다. 이러한 격차는 청소년의 게임문화에 관한 기존의 논의들이 청소년의 게임문화를 다루고 있지만 대부분의 연구들은 게임의 내적 논리보다는 게임을 하는 주체인 청소년에 대해 지나친 관심을 보여주고 있기 때문에 발생한다. 즉, 청소년의 게임문화에 관한 연구는 청소년이라는 범주와 게임문화라는 별도의 범주를 독립적인 요소로 다루지 않고 청소년 연구의 연장에서 게임문화를 다루어 왔다.

본 논문에서 우리는 지금까지의 청소년의 게임문화에 대한 연구방식이 지니고 있는 한계를 극복하기 위해 청소년의 게임문화에 대한 적극적 정의(positive definition)¹⁾를 통해 청소년의 게임문화 현상을 분석하고 설명하는 전략이 아니라, 청소년의 게임문화에 관한 담론 전제들의 부당함을 분석을 통해 기존 담론의 한계를 지적하면서 청소년의 게임문화 현상을 분석하는 부정적 접근(negative approach)²⁾을 취하고자 한다.

1) 본 논문에서 적극적 정의는 'A=B이다'와 같은 동일율의 원리에 따른 정의를 의미한다.

2) 본 논문에서 사용하는 부정적 접근이란 적극적 정의와 달리 'A는 B가 아니라'는 모순율의 원리에 의한 접근을 의미한다.

청소년 개념은 청소년의 실제 상태를 귀납적으로 반영한 개념으로 보이지만 실제로 청소년 개념은 의도적 접근(intentional approach)에 따른 재현에 가깝다. 청소년에 대한 표상은 성인연구자가 지닌 청소년에 대한 태도와 의도에 따라 상이하게 재현된다. 문화보수주의의 입장을 지닌 사람은 청소년을 관찰과 보호의 대상으로 재현한다. 청소년에 대해 보수주의적 재현을 고수하는 사람들은 새롭게 출현하는 청소년의 문화현상에는 성숙한 성인이 관찰하고 제어해야 하는 위험한 요소가 있는 것으로 여긴다. 반면 청소년 집단에서 등장하는 새로운 문화적 관행을 긍정적으로 평가하는 문화적 자유주의자들에게 청소년 문화는 미래 문화를 예측하게 해 줄 수 있는 씨앗이 숨어 있는 터전이다.

청소년의 게임문화에 대한 표상은 성인 연구자들의 이러한 차이가 가장 극명하게 부각되는 영역이다. 문화보수주의적 연구자는 청소년의 게임문화에서 일탈적 요소와 중독의 요소를 색출하기 위해 청소년의 게임문화를 연구한다. 반면 게임산업을 새로운 신성장산업이라고 믿는 사람은 게임문화의 부정적 요소에 귀를 닫으며, 청소년의 문화적 관행을 긍정적으로 평가하는 사람들은 청소년들의 게임문화를 게임문화의 고유한 문화적 맥락에 대한 파악없이 장밋빛 신세계로 평가한다. 이러한 입장 차이는 매우 크지만 그들이 서로 다른 입장을 취하는 이유는 역설적으로 동일하다. 게임문화는 청소년의 문화이기에 위험요소가 가득 찬 문화이기도 하며, 동시에 게임문화는 청소년의 문화이기에 긍정적인 문화현상이다.

우리에게 중요한 문제는 청소년의 게임문화를 긍정적으로 재현할 것인지 혹은 부정적으로 재현할 것인지의 여부가 아니다. 청소년의 게임문화에 대한 (의도된) 재현에 기반을 둔 예단보다 분석의 우선순위는 '게임문화'의 고유한 문화적 논리이어야 한다. 따라서 우리는 '의도된 재현'에 불과한 청소년 게임문화에 대한 표상이 실제 청소년의 게임문화와 이접(disconnection)되는 현상에 주목하여 실제 청소년의 게임문화가 부재한 채로 의도된 재현을 반영적 재현으로 바꾸어 놓은 담론 체계의 허구를 비판적으로 분석하고자 한다.

II. 청소년 문화와 청소년의 정체성

청소년의 정체성과 문화에 관한 담론은 자신이 청소년의 실재를 반영하고 있다고 주장한다. 이들의 주장과는 달리 청소년의 정체성과 문화에 대한 표상은 실제에 관한 표상이라기보다 의도적이고 구성적인 표상이다. 의도적이고 구성적인 청소년 문화에 대한 대표적인 접근은 청소년의 문화를 '하위문화(subculture)'³⁾로 규정하고, 청소년의 정체성을 하위문화적 정체성으로 파악하는 방식이다.

청소년의 정체성을 연령집단이 공유하는 불안정한 개념으로 파악하는 태도는 청소년을 규정하는 근대적 용어에서도 드러난다. 청소년 정체성의 특성으로 지적되는 청소년기적 성격(adolosenct)은 라틴어

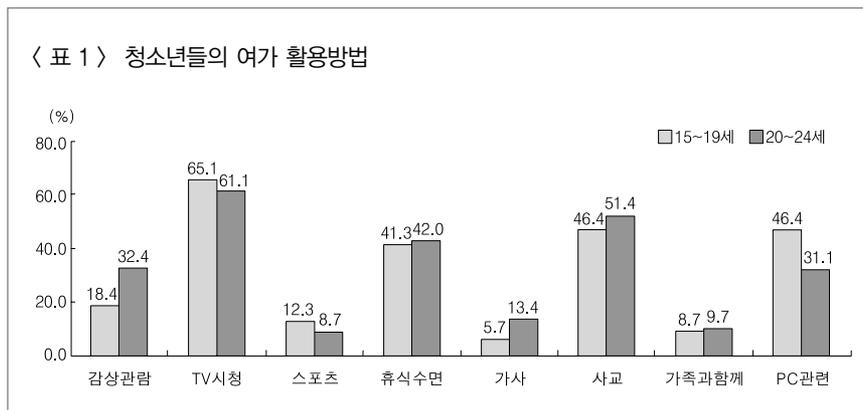
3) 이 논문에서 하위문화(subculture)는 주류문화가 아니며, 주류문화에 반하는 반문화(counter culture)의 성격을 지니는 문화를 지칭하는 개념으로 사용한다.

adolescere에서 파생된 용어로서 성인을 뜻하는 adolesc(adult)라는 어간에 진행되고 있다는 의미를 지닌 ‘-ere’가 붙어서 성인의 모습으로 성숙되어 간다는 의미, 즉 현재 진행 중이라는 뜻을 강조하는 개념이다. 또한 청소년의 정체성을 표현하는 ‘과도기(transitional period)’, ‘질풍노도기(a time of storm and stress)’, ‘지불유예기(moratorium)’, ‘제2의 탄생기’, ‘제2의 반항기’, ‘자아 발견기’, ‘심리적 이유기’, ‘주변인’, ‘중간인’ 등의 용어들은 청소년 정체성의 하위문화적 성격을 강조하기 위해 사용되는 개념들이다.

이러한 하위문화론적 접근 방식에 따르면 청소년은 성인과 구별되는 단일한 특성을 지니는 연령집단이며, 청소년의 문화와 정체성은 비성인적 문화와 정체성이다. 하위문화론적 접근은 성인적 정체성-청소년 정체성, 성인문화-청소년 문화라는 세대론적 대립쌍에 의해 청소년 문화와 정체성을 해명하려 한다.

청소년의 정체성과 청소년의 문화를 성인의 정체성과 문화의 대립으로부터 파악하기 위해서는 성인의 정체성과 문화가 단일하면서도 공고한 실재를 지니는 단일 범주(unitary category)이어야 한다. 하지만 성인세계는 비성인 세계와 대립할 때 단일하고 균질적인 것으로 보일 뿐, 성인 세계 내부는 다양하게 분화된 문화와 정체성의 층으로 구성되어 있다. 이러한 분화는 청소년 세계에서도 발견된다. 청소년들은 공통의 문화와 정체성의 특징을 지니고 있는 것처럼 보이지만 청소년들의 문화는 성인들의 문화세계처럼 분절화되어 있다. 비게이머 성인들은 게임문화가 대표적인 청소년의 새로운 문화라고 생각하지만, 게이머의 세계를 관찰해 보면 모든 청소년이 게임을 하지 않으며 반면 게임에 중독되어 있는 성숙한 성인들도 있다.

따라서 청소년들의 게임문화를 올바르게 연구하기 위해서는 게임문화를 모든 청소년들이 공유하고 있든 또 하나의 공동의 문화(common culture)라는 전제에서 벗어나야 한다. 게임문화는 청소년의 공동문화가 아니다. 아래의 표에서 볼 수 있는 것처럼 청소년의 여가활동을 영역별로 분류해보면 게임과 관련 있을 것으로 추정할 수 있는 PC관련은 게임에 중독된 청소년의 표상을 고집하는 성인연구자의 시선과는 달리 전체 여가 활동에서 압도적인 비중을 차지하지 못한다. 게임은 청소년의 여가 활용방법 중에서 TV시



자료: 2002년 청소년 통계, 통계청

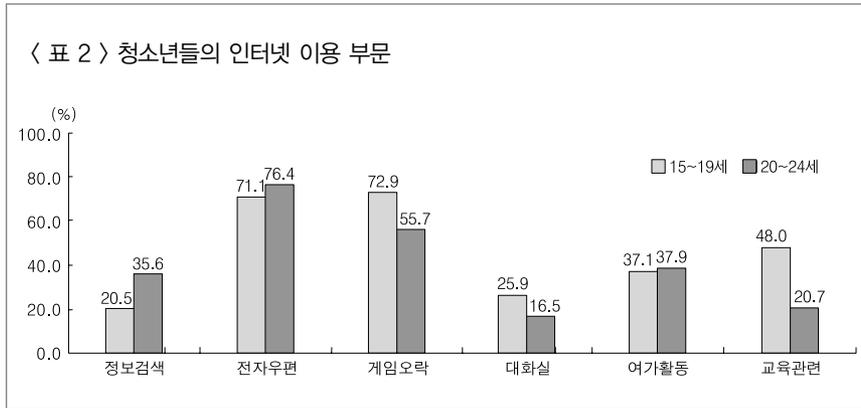
청보다 비중이 낮으며 휴식, 사교와 유사한 비중을 차지하고 있다. 이 통계에 비추어 볼 때 게임문화는 청소년의 중요한 여가활동 방법 중의 하나이지만 게임문화가 곧바로 청소년의 유일한 주류적 문화양식이라 해석되기는 힘들다.

따라서 우리는 청소년 문화로서의 게임문화를 비성인문화, 비성인적 정체성이라는 성인적 기준의 정체성과 문화에 대한 대상으로 설정하지 않고 청소년의 게임문화가 청소년의 문화에서 차지하는 구조적 위치에 주목할 것이다. 청소년의 문화형성을 결정짓는 공간은 학교세계와 비학교세계로 양분되며 이에 따라 청소년의 문화와 정체성을 일차적인 분열로 빚어낸다. 청소년은 재학기간의 연장으로 인해 노동의 의무로부터 유예된 집단이라는 공통성을 지닌다. 이에 따라 성인세계와 달리 청소년의 세계에서는 비노동으로서의 문화에 몰두할 수 있는 환경이 창출되고 청소년의 학교세계와 비학교세계(여가세계/문화세계)로 양분된다. 이는 성인들이 누릴 수 없는 청소년들만의 특권이지만 학교세계와 비학교세계로의 양분은 절대적 의존성과 상대적 자율성 사이의 모순을 빚어낸다. 절대적 의존성과 상대적 자율성이 교차하는 영역인 문화세계는 절대적 의존성의 파생물이다.

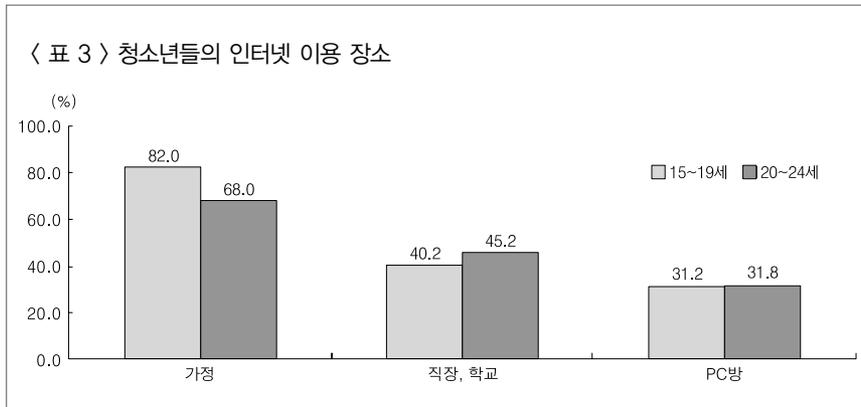
산업구조가 고도화됨에 따라 노동으로부터 유예되어 있는 재학 중인 청소년 인구는 급증한다(Hurrelmann, Klaus, 1999, pp. 51-52). 가부장은 가족 내에서 권위적인 역할을 더 이상 담당하지 못하고 임금노동자로 전락하며 이에 따라 가부장의 자리를 미디어가 승계한다. 가정은 권위적인 가부장이 명령을 통해 청소년을 통제하는 장소에서 멀티미디어(multimedia) 전시장으로 변화한다. 한편 속도에 대한 적응의 차이는 세대 차이를 가속화시키는 요인이다. 노동으로부터 유예된 미성년 집단의 급격한 증가 속도와 함께 IT산업의 발전은 '속도'를 새로운 문화적 환경으로 자리 잡게 했다. 전통적인 문화 환경은 '속도'에 의해 지배되지 않았으나, 속도는 현대적 문화환경을 지배한다. 속도가 지배하는 문화환경이 창출됨과 더불어 청소년 문화의 특징은 급격히 변화한다.

경제적 권력은 여전히 부모들이 지니고 있으나 문화변동의 속도에 적응하지 못하는 부모세대는 청소년들의 미디어 문화를 통제하지 못한다. 부모들은 컴퓨터가 교육적 목적을 위해 사용될 것이라 믿고 자녀들에게 컴퓨터를 선물하지만 정작 부모들은 청소년들이 컴퓨터를 갖고 어떠한 문화를 빚어내는지 알지 못한다. 아래의 표에서 알 수 있는 것처럼 대부분의 청소년들은 PC가 갖추어져 있는 가정에서 인터넷에 접속하고 있지만 부모들의 기대와는 달리 청소년들은 인터넷을 교육적 목적보다는 오락적 목적을 위해 사용하고 있다. 15-19세의 연령집단의 인터넷 이용 실태에 관한 통계를 보면 게임오락은 이용 목적 중 72.9%의 비중을 차지하나 교육 관련은 48%로 상대적으로 적은 비중을 차지하고 있다.

부모들은 교육적 목적으로 PC를 자녀들에게 구입해 주지만 정작 청소년들은 부모의 의도와는 다른 방법으로 PC를 활용하고 있다는 것을 부모들도 어렵듯이 짐작하고 있다. 하지만 대부분의 부모들과 성인들은 청소년들처럼 컴퓨터를 자유롭게 사용할 수 있는 능력이 없다. 이러한 균열 때문에 부모들의 청소년들의 게임 문화에 대한 걱정은 증폭된다. 부모와 성인 연구자들은 청소년 자신들이 잘 모르고 맥락을 파악할



자료 : 2002년 청소년 통계, 통계청



자료 : 2002년 청소년 통계, 통계청

수 없는 게임에 많은 청소년들이 열중하고 있다는 사실에 경악한다.

게임문화를 부모들이 통제하지 못하는 현상이 발생하면 게임문화에 대한 이중적인 태도가 생겨난다. 사회의 거시담론으로써 게임산업은 미래의 신성장 산업으로 찬양받는다. 하지만 산업으로써의 게임산업이 아닌 문화적 양상으로써의 게임에 대해서는 자녀들의 게임문화를 통제하지 못하는 부모들의 걱정 어린 시선, 미래 세대의 새로운 문화환경에 적응하지 못한 기성세대의 우려가 개입한다.

산업적 전망은 성장의 의미를 묻지 않는다. 성장의 의미를 묻지 않는 게임산업에 대한 산업적 전망의 강화는 그 산업의 의미를 문제삼는 문화적 비관주의자들의 담론에 의해 포위된다. 산업이 아닌 게임의 문화적 맥락을 문제삼는 게임문화에 관한 담론은 본질주의적 경향과 더불어 새로운 문화현상에 대한 포비아적 전망을 반복할 뿐만 아니라 청소년의 문화와 정체성의 특징을 하위문화적 특성으로부터 도출하려는 세대론적 특수성에 과잉집착하는 한계를 동시에 보여주고 있다. 새로운 미디어가 등장하고 새로운 미디어에

청소년들이 몰입할 때 되풀이 되어왔던 비관주의적 문화해석이 문화현상으로써 게임문화를 다루는 담론들에서 반복되고 있는 것이다.⁴⁾

우리는 게임문화를 세대로서의 청소년의 하위문화 현상으로 분석하고 진단하는 담론의 한계를 지적하기 위해 청소년의 게임문화에 대한 담론을 분석하고 담론 분석과 병행하여 실제로 게임에 내재해 있는 문화적 논리를 살펴보고자 한다. 이를 통해 담론에 내포되어 있는 허구와 실재를 대비시켜 산업적 낙관론과 문화주의적 비관론을 모두 뛰어넘을 수 있는 가능성을 모색하고자 한다.

III. 산업으로써의 게임과 문화로써의 게임

게임은 산업임과 동시에 문화현상이다. 하지만 성인연구자들은 산업적 특성과 문화적 특성을 동시에 지니는 게임의 특징을 간과한 채, 산업으로써 게임을 바라보거나 게임을 새로운 문화적 특성으로만 바라보는 관점으로 양분되어 있다. 한편으로 게임의 산업적 특성을 강조하게 되면 게임산업은 첨단기술의 발전과 성장가능성을 집약적으로 보여주는 기술현상으로 격상된다. 반면 게임을 새로운 문화적 양상으로만 파악하면 게임은 성인들이 알 수 없는 은어로 가득 찬 파악할 수 없는 불길한 중독의 증후를 보여주는 새로운 사회병리적 문화현상으로 부각된다.

게임을 산업으로 여겨 게임산업을 운영하고 육성하고 게임산업을 통해 이윤을 얻으려는 성인들에게 게임산업은 신성장 산업에 불과하다. 게임을 산업으로 보는 비게이머 성인들은 게임을 이윤의 논리에 의해서만 바라볼 뿐 게임산업의 확장으로 인해 파생되는 게임의 문화논리에는 관심 없다. 또 다른 비게이머인 학부모로서의 성인, 청소년을 염려하는 성인은 게임을 교육과 대립시키며 게임을 비교육적 요소로 가득 찬 문화로 파악한다. 산업담론으로써의 게임담론은 장밋빛 전망으로 가득 차 있지만 문화담론으로써의 게임담론에는 비관론적 목소리가 거세다.

1. 산업 담론으로써의 게임담론

1998년 <스타크래프트>(Starcraft)의 등장으로 인해 컴퓨터를 이용한 게임은 SF적 미래가 아니라 문화적 현실로 자리 잡게 되었다. 컴퓨터를 이용한 게임은 PC 보급의 확대와 PC방의 증대, 그리고 정보산업을 미래의 중요 성장산업으로 육성하려는 정부의 의지와 맞물리면서 사회적으로 확대되어 갔다. 이에 따라 게임은 IT 기술의 결정체라는 수식어를 늘 수반하며 각광 받는 산업의 분야로 떠오르기 시작하면서 산업적 경제적 가능성의 분석 대상이 되어왔다. 게임의 기술적 가능성에 주목하는 담론들은 게임을 문화현상

4) 1960년대의 TV세대, 1970년대의 비디오 세대, 1980년대의 닌텐도(Nintendo) 세대, 1990년대의 인터넷 세대 등.

이 아니라 산업이자 상품으로 바라본다. 산업적 관점에서 볼 때 게임산업은 원자재나 대량의 설비투자 없이 기획력과 아이디어로 승부가 결정되는 새로운 산업이며 투입 대비 산출 비율이 매우 높은 고부가가치 산업이다. 따라서 게임을 신성장 산업으로 바라보는 이러한 담론의 중요한 관심은 산업으로써의 게임의 발전이지 게임으로 인해 출현하는 문화적 양상은 아니다.

산업적인 게임담론은 마케팅 담론이며⁵⁾ 기술발전의 담론이다. 산업적 게임담론의 중요 테마는 어떻게 새로운 게임을 통해 게임 플레이어들을 사로잡을 것인가(상품의 매력을 어떻게 높일 것인가), 어떻게 보다 많은 사람들이 오랫동안 게임에 몰입하도록 만들 것인가이다. 사운드와 비주얼 측면에서의 놀라운 성장을 통해 보다 감각적이고 현실에 가까운 게임들의 개발은 예술적 성취와는 달리 게임의 스펙타클을 증가시키고, 플레이어의 몰입감을 증대시켜 산업으로써의 게임을 성장시키려는 산업적인 의도가 기술적으로 표현된 것이다.

산업담론으로써의 게임담론은 정보사회에 대한 낙관론적 견해를 되풀이하고 있다. 산업담론으로써의 게임담론은 정보사회 담론에 기대어 자신을 정당화한다. 정보사회를 산업사회와 질적으로 구별되는 새로운 사회라고 파악하는 대표적인 학자로 벨(Bell)과 토플러(Toffler), 새로운 정보양식론(new mode of information)을 주장하는 마크 포스터(Foster), 가스텔(Castelles), 피오르(Piore)와 세이블(Sabel) 등을 들 수 있다. 이들은 정보기술이 산업사회를 대체하는 새로운 사회를 출현시킬 것이라는 점에 있어서는 일치한다.

대표적인 낙관론자인 토플러는 제3의 물결 문명론(civilization of the third wave)을 통해 ‘정보사회’는 산업사회가 야기한 사회적 문제를 해결해줄 수 있다는 전망을 제시한다(Toffler, Alvin, 1994). 제3의 물결 문명에서 가장 기본적인 원료는 상상력을 포함한 정보임을 강조하는 토플러는 제3의 물결이 정보의 흐름을 가속화시키는데 그치지 않고 우리의 삶을 산업사회의 삶과는 전적으로 구별시키게 되는 변화를 유발한다는 것이다.

정보 사회의 미래에 대한 낙관적인 견해를 보이고 있는 학자들과는 달리 쉐러(Schiller), 유연적 축적론(Flexible accumulation)을 주장하는 하비(Harvey), 하버마스(Habermas)와 기든스(Giddens) 등은 ‘정보화’에 의해 ‘정보사회’가 도래하더라도, 산업사회의 사회 문제들은 해결되지 않고 새로운 모습으로 전이되는 것일 뿐이라는 입장을 취한다. 더 나아가 로빈스(Robins), 웹스터(Webster), 갠디(Gandy) 등은 ‘정보화’는 오히려 산업사회가 유발한 불평등을 강화시킬 것이라는 비관적인 견해를 제출한다. 이들은 계

5) 분석의 대상이 된 게임에 관한 산업적 담론은, 김동현·김정식·최진성·이상윤, 2000, 「게임산업의 현황과 전망」, 『전자공학회지』 27권 9호 pp.23-35; 김재희, 2003, 「디지털 컨텐츠로서의 게임과 게임산업에 대한 연구」, 『한국디자인포럼』 8호 pp.112-122; 김휴종, 2000, 「게임산업의 경제학적 특성」, 『전자공학회지』 27권 9호 pp.36-42; 송광철, 2003, 「문화산업으로서의 게임의 국내외 시장현황과 전망」, 『한국디자인포럼』 8호 pp.174-185; 조남재·류경문·김석규, 2001, 「온라인게임 몰입수준에 영향을 미치는 요인에 관한 연구」, 『한국경영학회/대한산업공학회 춘계공동학술대회 논문집』; 한창완, 2000, 「온라인게임의 사회적 기능 연구-〈리니지〉를 중심으로」, 『전자공학회지』 27권 9호 pp.43-52 등이다.

급 간 불평등이나 권력의 독점과 같은 현상은 정보 사회에서도 지속되며 심지어 악화될 수 있는 위험성이 있다고 비판한다(Schiller, H., 1990).

정보화 사회론 비판론자들은 이러한 불연속성을 강조하는 이론들은 미래의 행복한 모습을 예견함으로써 현재의 사회적 불행을 감추는 이데올로기적 효과에 주목하고 이를 비판한다. 정보 사회론을 비판하는 학자들은 세부적 논지에 있어서는 차이를 보이고 있지만 이들은 적어도 정보혁명을 이전과는 질적으로 다른 사회질서를 형성시키는 전조라고 보는 주장을 거부한다는 점에서 동일하다. 이들은 정보혁명의 이면에서 작동하는 추동력은 여전히 자본주의적 경제질서의 토대인 개인의 사적 소유와 이윤동기라고 보기 때문이다.

정보사회에 대한 낙관론과 비관론은 정보화로 인한 사회적 변동의 구체적 모습을 예측하는데 있어 서로 합의되기 힘든 상이한 전망을 제시한다. 정보 사회의 미래에 대한 합의된 전망의 부재는 정보 기술의 확산이 정보사회 도래의 중요한 동인이기는 하지만, 정보 사회의 도래를 기술적 변인에 의해서만 해석할 수 없다는 것을 의미하기도 한다. 즉 정보화로 인한 정보 사회의 미래를 예측하기 위해서는 정보 기술의 독특한 성격뿐만 아니라 독특한 정보기술을 받아들이고 활용하는 행위자 역할에 대한 고려를 동시에 요구한다. 왜냐하면 정보기술의 사회적 확산은 정보기술을 문화적으로 선택하는 행위자의 개입과 어우러져 진행되기 때문이다.

웹스터(Webster)는 정보사회에 대한 다양한 해석을 정보사회를 분석할 수 있는 다섯 가지 기준을 중심으로 분류한다(Webster, F., 1997). 그는 기술적(technological), 경제적(economic), 직업적(occupational), 공간적(spatial) 그리고 문화적(cultural)이라는 다섯 가지 기준 중 무엇에 강조를 두느냐에 따라 정보사회에 대한 다양한 해석이 나타난다고 주장한다. 웹스터가 제공하는 정보사회에 대한 다양한 이론들을 상호 비교, 평가할 수 있는 다섯 가지 범주들은 사실 서로 배타적이지 않다. 즉, 다섯 가지 범주들은 '기술결정론'이라는 틀을 통해 조망될 때 기술결정론적 정보사회론과 기술결정론에 비판적인 정보사회론으로 양분될 수 있다. 오그번(Ogburn)으로부터 유래하는 기술결정론에 따르면 기술혁신이 사회·문화적 변동의 추동 메카니즘(mechanism)이자 사회·문화적 진화의 주요 원천이라고 주장한다. 기술결정론적 사회 변동 해석 방식에 영향을 받은 정보사회론은 새로운 정보기술이 출현하고 사회적으로 확산되면 기술 확산의 결과로 '정보사회'가 도래할 것으로 간주된다.

반면 기술결정론을 비판하면서 정보사회의 출현 메카니즘을 규명하려는 정보사회론에 의하면 새로운 정보기술은 정보사회를 출현시키는 하나의 요인이지만 정보기술의 확산이 정보 사회화를 촉진시키는 유일한 원인이 아니라고 파악한다. 즉 정보기술의 출현과 정보사회의 출현은 시간적 선후관계에 입각한 인과관계가 아니라 공변(concomitant change)의 관계에 있다는 것이다.

화이트(White)는 기술결정론과는 달리 새로운 기술이 사회변동의 요인이 아니라 오히려 어떤 발명이나 혁신도 문화의 발전이 새로운 요소를 수용할 수 있는 단계에 도달하지 않으면 사회적으로 수용될 수 없다

고 주장한다(White, L.A., 1997). 즉 새로운 기술에 의한 사회 변동의 가능성이 실현되기 위해서는 기술을 문화적으로 받아들일 수 있는 문화적 준비태세(cultural preparedness)가 중요하다는 것이다. 문화적 준비태세가 결정적이라는 화이트의 입장을 수용하여 우리는 산업적 기술로써의 게임의 사회적 확산이라는 기술적 측면뿐만 아니라 게임이 사회적으로 수용되는 문화적 선택성(cultural selectivity)에 주목하고자 한다.

2. 문화담론으로써의 게임담론

게임과 관련된 청소년의 문화에 보다 초점을 두고 있는 논의들은 청소년들의 게임문화를 현실세계에 대한 온라인의 침공으로 이해한다.⁶⁾ '삶에 대한 가치관도 제대로 확립하지 않은', '자제력이 없고 감수성 예민한' 청소년들이 게임에 빠져 일상생활 패턴을 바꾸어 버릴 뿐만 아니라 온라인 게임의 부정적인 구조적 특성들의 세례를 받아내고 있다고 보는 것이다. 즉, 청소년들은 입시위주의 교육과 획일화된 교육 프로그램에서 오는 반복된 생활 속에서 심각한 소외감을 경험하며 이를 회피하고 정서적 유대감을 피하기 위해 게임에 몰입하지만 게임몰입은 청소년들에게 탈출구이자 해방구로 역할하지 않고 청소년들의 해로운 영향들만을 초래하고 있어 '자기 파괴적인' 행위로 이어진다는 것이다.⁷⁾

이러한 논의들은 우선 청소년들의 게임 중독을 문제 삼는다. 게임 중독은 사회적 행위에 대한 과도한 경계심이나 낮은 자아 존중감 등의 부정적인 심리적 특성에서 비롯되는 것이며 게임에의 중독의 결과 역시 우울증이나 공격성, 자존감 상실, 대인불안, 고립 등으로 이어질 수 있어 학업에 지장을 주거나 의사소통상의 장애를 야기 할 수 있다고 역설한다(이희연, 2003, p.357).

또한 문화현상으로 게임을 분석하는 담론에서는 게임의 문화적 위험성을 게임이 불러일으키는 과도한 경쟁심에서 찾는다(Vorderer, Peter · Hartman, Tilo · Klimmt, Christoph, 2002). 게임은 정의 그 자체에 이미 목표를 가지고 규칙 즉, 룰(rule)에 따른 '경쟁'의 의미를 포함하고 있으며 실제 청소년들이 시행하고 있는 게임 내에서 경쟁이라는 요소는 주어진 임무를 완수하고 도전하게 하는 동기를 부여하는

6) 우리는 다음의 논문들을 분석의 대상으로 삼았다. 권재원, 2004, 「청소년의 여가·문화를 위한 컴퓨터 게임 선별 연구: 몰입·중독 효과를 중심으로」, 『시민교육연구』 36권 1호 pp.1-21; 안혜숙·이종승, 2002, 「컴퓨터 몰입 아동의 특성에 관한 연구」, 『교육발전논총』, 23권 1호 pp.57-87; 유승호 정의준, 2001, 「게임이용이 청소년에 미치는 영향에 대한 연구-게임 '중' 사용자(heavy user)를 중심으로」, 『한국청소년연구』 12권 2호 pp.35-63; 이희경, 2003, 「청소년의 게임 이용요인과 개인 사회적 요인이 게임 몰입과 게임 중독에 미치는 영향」, 『청소년학 연구』 10권 4호 pp.355-380; 장미경·이은경·장재홍·이자영·김은영·이문화, 2004, 「게임장르에 따른 게임중독, 인터넷 사용 욕구 및 심리사회변인간의 관계」, 『한국심리학회지』 16권 4호 p.705-722; 조아미·방희정, 2003, 「부모, 교사, 친구의 사회적 지지가 청소년의 게임중독에 미치는 영향」, 『청소년학연구』, 10권 1호 pp.51-72; 지봉철, 2002, 「조폭문화·리니지 게임에 들어가 봐」, 『월간 말』 통권 188호 pp.226-229.

7) 이미 온라인 게임에서 각종 현금 거래와 폭력이 빈번하게 일어나고 있다는 점이 지적되었으며, 또한 2001년 게임에 빠져있던 것으로 알려진 한 중학생이 동생을 살해한 사건은 바로 이러한 관점을 뒷받침하게 되었다. "게임중독 중학생 친동생 살해/홈페이지에 '살인해 보고 싶다' 적어", 한겨레 2001. 3. 6.

역할을 한다. 게임 내에서 갑자기 등장하는 몬스터(Monster)⁸⁾ 또는 다른 플레이어들과의 대결구도는 경쟁심을 자극하게 되고, 게임 플레이어들은 자신의 캐릭터의 무기로 그것들을 죽이게 되면서 얻게 되는 승부욕이 발생하게 된다. 이러한 경쟁적 행위들은 성공(플레이어의 캐릭터가 죽지 않고, 모든 몬스터를 제거한 경우)과 실패(몬스터가 플레이어의 캐릭터를 죽이거나 부상을 입혔을 경우)의 여부에 따라 게임 플레이어에게 가시적인 결과들(아이템⁹⁾을 획득하거나 자막이 떠오르거나 레벨 업(level up)하는 것)을 제시하는데 이는 게임에의 참여를 지속시킬 뿐만 아니라 청소년들의 과도한 경쟁심을 고취시킨다는 것이 문화적 접근의 주된 논리이다.

청소년의 게임 문화를 우려하는 대다수의 논의들은 또한 게임 텍스트의 폭력성을 문제 삼는다. 게임에 대한 많은 연구들은 게임이 청소년들을 폭력적으로 만드는 요인이라는 전제에 따라 게임의 폭력성을 경고하고 있다(Anderson & Dill, 2000; Cooper & Mackie, 1986; Dickinson, 2000, etc). 우선 게임에서는 게임 환경에 따라 여러 가지의 무기들을 선택하며 게임 내의 몬스터나 다른 플레이어의 캐릭터를 죽이는 것을 주요 테마로 삼고 있고 이는 청소년들의 폭력적인 성향과 연결된다는 것이다. 이에 대해 조아미(2000)는 게임 텍스트의 폭력성이 청소년들의 욕설과 같은 언어적 폭력을 유발한다고 지적하고 있으며, 성윤숙(2000)은 가치관이 덜 정립된 청소년들에게 이러한 행위는 윤리적 규범의 약화를 초래하고 더 큰 폭력을 조장할 수 있다고 우려하고 있다.

청소년 게임 문화의 또 다른 문제점으로는 청소년들의 게임방 문화가 지적된다. ‘다사용자 온라인 롤플레이 게임(Massively Multi-player Online Role Playing Game)’¹⁰⁾의 경우 특정한 ‘길드’ 혹은 ‘혈맹’¹¹⁾에 소속되어 다른 플레이어들과 함께 게임하는 형식을 갖는데 혈맹의 관계가 대부분 특정 게임방을 거점으로 이루어지기 때문에 청소년들은 주로 게임방을 이용하게 된다. 성윤숙(2000)은 청소년들은 가출 시 게임방에서 잠자리를 해결하고 있으며 이곳에서의 생활을 통해 각종 일탈적인 행위들을 학습하게 된다고 보고한다. 따라서 게임방은 청소년 범죄의 온상이나 유해한 정보들로 가득한 장소로 해석되며 이를 해결하기 위해서는 청소년들을 위한 여가 시설을 확충하고 학교나 집 주변에 너무 많이 유포되어 있는 게임방을 없애야 한다는 것이다.

그러나 이러한 문화적 접근을 통한 청소년들에 대한 게임 문화의 이해 방식은 세대론적 특수성에 대한

8) 몬스터(Monster)란 온라인 게임에서 대개 플레이어와 대립적 위치에 있는 것으로서, 플레이어가 몬스터를 사냥할 경우 플레이어의 게임 진행을 용이하게 하는 아이템(item)이 제시되거나 레벨업(level up)할 수 있게 된다. 게임에 따라서는 플레이어의 캐릭터 자체가 몬스터로 제시될 수도 있고 플레이어의 캐릭터에 도움을 주는 몬스터도 있을 수 있다.

9) 아이템이란, 게임 속에서 플레이어의 캐릭터의 능력을 올려주거나 게임 플레이를 더욱 용이하게 해주는 도구로써 무기, 의상, 방어구, 마법 도구 등을 포함한다.

10) 다 사용자 온라인 롤플레이 게임(Massively Multi-player Online Role Playing Game)은 현재 가장 대중성을 확보한 온라인 게임(online game)으로써, 수백, 수천 명의 플레이어들이 동시에 접속하여 캐릭터를 선택하고, 플레이어와 플레이어 사이의 대결 구도를 갖는 게임 장르이다.

11) 길드나 혈맹은 게임 내에서 뜻을 같이 하는 사람들이 모여 이룬 집단으로써, 그 목적은 단순한 친목부터 타 그룹과의 전쟁에 이르기까지 다양하며, 종종 그 구성원들은 게임 속에서만이 아닌 오프라인에서 모임을 갖기도 한다.

과잉집착 혹은 게임을 무언가를 생산해내는 것보다는 소모적인 활동으로의 이해 방식에 근거하고 있다고 볼 수 있다. 게임의 독특한 논리나 정교한 이해를 간과한 채, 청소년들의 모든 일탈 행위들을 게임문화에 부자연스럽게 연결하거나 청소년에게 미치는 게임문화의 유해한 요소들만을 부각시키고 있는 것이다.

IV. 게임에 대한 새로운 문화적 해석: 대안적 논의로서의 게임에 대한 새로운 이해

지금까지의 논의를 통해 기존의 게임 문화에 대한 담론들은 게임을 21세기의 신성장 산업이라 여기고 게임의 문화적 양태에 대해 무비판적으로 접근하는 태도와 현실에서 좌절된 욕망을 대리 충족하되 현실에 능숙하게 적응할 수 없게 하는 부정적인 요소들을 내포하고 있다는 비판론으로 양분되어 왔다는 점을 알 수 있었다. 전자의 논의가 지나치게 게임의 경제성, 산업성에 무게를 두고 문화적 지형 내의 게임의 위치를 간과하고 있었다면 후자의 논의들은 청소년을 보호론적 관점에서 바라봄으로써 게임문화의 문화적 맥락을 정교하게 이해하고 있지 않다는 한계를 보여주고 있다.

게임이 청소년에게 미치는 영향에 대한 분석과 판단은 상당부분 타당성 있는 주장이지만 이러한 논의들은 새로운 매체가 등장할 때마다 제시된 중독성과 폭력성에 대한 경고를 반복하고 있다는 문제를 포함하고 있다. 몇몇 연구자들은 이러한 기존의 문화적 접근의 한계를 뛰어 넘기 위해 게임의 텍스트에 대한 문화적 접근을 시도하고 있다.¹²⁾ 우리는 최근 게임 텍스트에 대한 새로운 문화적 접근들을 바탕으로 텍스트와 게임 플레이어 혹은 청소년들 사이의 관계에 초점을 두고 있다.

게임은 높은 정도의 참여도를 요구하며 게임 텍스트는 게임 플레이어 사이의 다면적인 상호작용의 구조를 유발하는 내재적 성격을 지니고 있기에 게임 텍스트는 기존의 텍스트나 영상 매체와는 차이를 보여준다. 여기에서 게임과 게임 플레이어 사이의 상호작용은 세 가지 수준으로 구분하여 살펴볼 수 있다. 첫 번째 상호작용은 플레이어와 가상의 게임공간으로 진입하기 위해 만들어내는 (혹은 선택하는) 캐릭터 사이의 상호작용이다. 두 번째의 상호작용은 가상의 공간에서의 플레이어의 삶과 행동을 대신하는 캐릭터와 게임 환경과의 관계에서 발생한다. 세 번째 상호작용은 플레이어와 다른 플레이어들 간의 상호작용이다. 본 연구는 게임에서 발생하는 이러한 세 가지 수준에서의 상호작용을 담론화함으로써 청소년에만 초점을

12) 게임의 텍스트에 대한 문화적 접근을 시도하고 있는 논의로는, 박근서, 2003, 「컴퓨터게임 텍스트의 문화적 특성에 관한 연구-RPG의 내러티브 구성을 중심으로」, 『한국언론학보』, 47권 3호 pp.223-250 ; 박근서, 2004, 「파이널 판타지 사이버 신체의 유희와 카르마」, 서강대 언론문화연구소 정기학술심포지움 발표글 ; 박동숙·전경란, 2001, 「상호작용 내러티브로서의 컴퓨터 게임 텍스트에 대한 연구」, 『한국언론학보』 45권 3호 pp.69-106 ; 전경란, 2003, 「컴퓨터 게임의 이야기하기 양식에 관한 연구」, 『한국언론학보』 47권 4호 pp.320-345 ; 전경란, 2004, 「상호작용텍스트의 구체화 과정 연구-다사용자 온라인 롤플레이 게임(MMORPG)을 중심으로」, 『한국언론학보』 48권 5호 pp.188-213 ; 채새미, 2003, 「게임 텍스트의 서사성 연구-RPG <파이널 환타지 VIII>를 중심으로」, 『국어교육연구』 11권 pp.183-206 등을 들 수 있다.

맞추거나 게임 텍스트에만 초점을 맞추었던 논의들을 뛰어넘어 청소년과 게임 텍스트의 연결을 시도할 것이다. 그리고 이러한 시도는 기존 청소년 게임문화에 대한 문화론적 접근을 일부 옹호하는 한편, 그러한 논의들이 간과하고 있었던 게임의 구조적 특성들에 주목하는 확장된 연구로써의 의미를 지닌다.

이러한 연구의 효율성을 위해 본 연구는 분석 대상이 되는 게임 장르를 ‘다 사용자 온라인 롤플레이링 게임(Massively Multi-player Online Role Playing Game: 이하 MMORPG)’으로 제한한다. MMORPG는 현재 가장 대중성을 확보한 온라인 게임(online game)이면서 세 가지 수준의 게임 상호작용을 모두 포함하고 있기 때문이다. MMORPG는 수백, 수천의 플레이어들이 동시에 접속하여 캐릭터를 선택하고 무한한 내러티브의 구조를 구축할 수 있을 뿐만 아니라 플레이어와 플레이어 사이의 접촉이나 대결의 구도를 포함하고 있다. 또한 게임세계 속에서 아이템, 사냥, 종족, 직업 개념이 도입되며 캐릭터는 경험치 획득을 통해 성장 혹은 레벨 업(level up)을 이루게 된다. 이러한 과정을 통해 MMORPG 속에서 하나의 거대한 가상세계가 펼쳐지고 있기 때문에 게임의 문화적 맥락을 파악하기 위한 좋은 텍스트이다.

1. ‘탈육화’에서 찾은 ‘폭력성’과 ‘저항성’

기존의 청소년 게임 문화에 대한 문화론적 접근들은 게임의 폭력성을 매우 문제적인 것으로 지적해왔다. 미성숙한 존재로서의 청소년들은 폭력에 노출될수록 그것을 학습하게 되고 스스로 실행하게 되는 모방 심리를 갖는다는 것이다. 이러한 폭력성에 대한 논의는 이미 새로운 매체 혹은 매체물들이 등장할 때마다 반복적으로 제시되어 온 것이다. 특히 게임 텍스트의 폭력성이 문제시되는 것은 게임 매체가 이용자 혹은 플레이어와 매우 밀접하게 관련되어 있고 플레이어가 게임 내에서 직접 폭력을 행사하기 때문이라고 볼 수 있다.

플레이어는 게임 공간에 접속하는 순간, 게임에서의 역할과 임무를 수행해야 할 자신의 캐릭터를 만들고 (혹은 선택하고) 그 안에 자신의 육체를 투사한다. 화신 혹은 아바타(avatar)라 불리는 가상세계의 새로운 육체는 플레이어의 현실적인 육체를 대신하면서 가상의 공간 내에 플레이어를 위치시킨다. 이때 현실 공간의 육체는 ‘탈육화’를 경험하게 되며 게임세계 속으로 완전하게 들어와 캐릭터의 육체로서 존재하게 되는 것이다. 가상의 게임 공간에서는 새로운 육체들이 플레이어 혹은 그의 육체를 대신하며 게임 속 내러티브를 좇아 여행을 시작한다.

게임의 내러티브가 존재하는 가상의 세계에는 게임의 논리와 질서, 그리고 규칙과 규범들이 존재한다. 그리고 이것들은 현실 세계의 그것과는 아무런 관련이 없을 수도 있다. 오히려 현실 세계의 질서와 논리를 기억하고 있을 때 플레이어는 심각한 낭패를 경험하게 될 수 있다. 따라서 게임 플레이어는 게임의 능숙한 진행을 위해 현실 공간에서의 육체를 잊고 게임 내러티브의 흐름을 현실적으로 받아들이면서 그 안에 존재하는 새로운 논리들과 내재적 규칙들을 철저히 학습하고 자신의 몸 안에 축적해야 한다. 그리고 대개

의 MMORPG 게임에서 그 새로운 논리는 죽고 죽이는 폭력의 논리이다.

게임 속에 존재하는 캐릭터로서의 플레이어는 우선 게임의 내재적 규칙에 따라 자신의 목표를 설정한다. 이때 목표를 달성하기 위한 선택의 폭을 넓히고 다양한 기회들을 누리기 위해 플레이어의 캐릭터는 '성장'을 해야 한다. 여기에서 캐릭터의 성장은 기본적으로 주변의 몬스터를 사냥하거나 다른 플레이어를 죽임으로써 가능한 것이다. 따라서 캐릭터는 자신의 성장을 위해 게임 속에 설정된 몬스터나 다른 플레이어를 적으로 상정하고 차례로 죽여 없애버린다. 가상의 공간에 캐릭터로 투사된 플레이어의 육체는 적을 지목하고 죽이는 과정을 반복하면서 그 안에서 폭력을 직접 체험한다. 상대를 무찌르고 죽이는 일을 통해 게임 속 캐릭터와 플레이어의 육체가 동시에 단련되고 성장하는 것이다. 이제 기존의 틀을 없애버린 플레이어의 육체는 새로운 세계 속에서 체험한 폭력 행위의 코드를 각인하고 있는 것이다.

이런 점에서 게임에 대한 기존 문화론적 접근들이 폭력성을 문제 삼았던 것에는 이론의 여지가 없다고 할 수 있다. 그러나 미디어에서 재현하는 폭력성은 그동안 지속적으로 문제시되어 왔으나 이러한 미디어의 폭력성이 미디어 이용자에게 어떠한 방식으로 그리고 어떠한 정도로 영향을 미치는지에 대해서는 아직 합의할 이루지 못한 상태이다. 1960년대 밴두라(Bandura)와 버코위츠(Berkowitz) 등의 행동주의 심리학자들은 미디어의 폭력 장면이 수용자가 노출되었을 때 해로운 행동적 효과들에 관한 많은 증거들을 축적하였다. 밴두라(Bandura)와 버코위츠(Berkowitz)가 시행한 일련의 실험 연구들은 개인이 미디어 폭력 묘사에 노출될 경우 모방과 학습을 통하여 폭력 행동이 증가하고 있음을 규명해 왔다. 그러나 이러한 미디어 효과를 실험실 외부에까지 일반화시키기는 어려울 뿐만 아니라 미디어의 폭력 묘사가 공격적인 충동에 대한 카타르시스 효과를 가져올 수 있다는 논의도 제기될 수 있다(Feshbach, 1961). 페시바흐(Feshbach)의 실험은 미디어의 폭력 묘사가 사전에 감정 동요가 있었던 피험자들에게 상징적으로 감정 충동을 감소시키고 적대감의 카타르시스를 가져온다고 결론내리고 있다.

결국 게임에서의 탈육화의 경험을 폭력성의 내재화로만 설명하는 것은 지나친 단순화가 될 것이다. 사실 게임이 폭력의 논리만을 담지하고 있다고 볼 수만도 없다. 게임 플레이어는 자신의 육체인 캐릭터의 성장을 위해 몬스터나 다른 플레이어를 죽여야 하는 운명에 처해 있지만 플레이어는 게임의 목표를 다양하게 설정할 수 있으며 그에 따라 다양한 역할이나 임무를 맡게 될 수도 있다. 가령, 몬스터를 죽이는 일을 목표로 설정할 수도 있고 NPC(Non Player Creature)¹³⁾가 지령하는 임무를 수행하게 될 수도 있으며, 다른 플레이어들과 '길드'나 '혈맹'을 만들어 다른 길드나 혈맹과 싸우게 될 수도 있다. 길드나 혈맹에 가담하여 전쟁을 수행하게 되는 경우에도 전사가 되어 직접 전투에 참여할 수도 있고 혹은 마법사가 되어 아군의 부상을 치료하거나 전투력을 증강시키는 마법을 걸어주는 등 다양한 임무를 수행할 수 있다. 따라서 플레이어는 스스로 선택한 폭력 이외의 역할을 수행하면서 보다 강렬한 체험을 하게 될 수도 있다.

13) NPC란 특정한 역할을 수행하며 플레이어를 돕는, 플레이어가 아닌 게임 속 창조물들을 말한다. 아이템 판매 및 수리, 게임 진행에 대한 정보 제공 등 다양한 역할을 가진다.

또한 게임 공간에서의 탈육화 경험을 오히려 현실 공간의 미시적인 폭력들에 대한 저항의 계기들로 읽어낼 수 있다. 현실 공간에서 청소년들의 육체는 청소년으로서의 위치를 표시하는 규칙과 규율들이 각인되어 있다. 청소년들의 대부분은 청소년 훈련을 담당하는 학교 시스템 안에 존재한다. 그들은 학교 시스템 내에서 대학입시를 성공의 핵심적인 코드로 인식하고 효율적인 학습을 수행하는 방식들을 체득한다. 여기에서 육체는 학습능력을 최대한 끌어내기 위한 방식으로 길들여지고 통제된다. 여기에서 학부모와 교사는 이들의 생활방식을 책임지고 감시하며 이들에게 가해지는 규율권력과 생체권력의 행사를 돕는다. 청소년들은 아침 일곱 시와 저녁 열 시 각각의 시간에 등교를 해야 하며 학교 시스템 내의 세부적인 시간을 엄수해야 하는 동시에 고정된 시간동안 학습 내용에 주의를 기울여야 한다. 이를 어길 경우 다양한 처벌을 받아야 한다. 즉, 청소년들의 육체는 특정한 맥락에서 특정한 행동과 반응들을 보이도록 되어있다. 부모와 선생님, 그리고 친구들 사이에서 그들은 자신이 어떻게 해야 하는지를 몸 안에 내재하고 있는 것이다.

하지만 게임의 세계 속에서 현실 세계에서의 육체는 존재하지 않는다. 현실 세계의 청소년들의 육체는 자신을 둘러싼 일정한 사회·문화적 논리와 규범들을 각인하고 있는 것이지만 게임 공간 내에서 현실 세계의 질서를 담지한 청소년들의 육체는 존재하지 않는다는 것이다. 이제 청소년들은 자신의 몸 안에 내재해 있는 요소들이 자연스러운 것도 혹은 자신이 스스로 선택한 것도 아닌 누군가의(미시적) 폭력으로부터 기인한다는 것을 몸으로 인지하게 된다. 게임을 '세계를 혁명하는 힘'으로 파악하는 것은 바로 이러한 문맥에서 이해될 수 있는 것이다.

2. '열린 텍스트'에서 발견한 '비생산적 중독'과 '생산적 내러티브의 구축'

MMORPG의 각 게임은 게임의 전체 배경이야기를 제시해줌으로써 플레이어로 하여금 게임의 세계를 현실감 있게 받아들일게 한다. 게임 세계의 시공간적 배경과 등장인물의 당위성을 설명하는 것은 게임 텍스트에 가상적 개연성을 부여하는 일이기 때문이다(전경란, 2004). 또한 그래픽이 제공하는 원근감과 입체감이 디지털 리얼리즘을 구축하고 있을 뿐만 아니라 그러한 환경들이 플레이어가 움직이는 대로 반응하기 때문에 플레이어는 가상공간을 현실공간처럼 생각하게 된다. 온라인 게임의 경우, 완결된 텍스트가 제시되는 것이 아니라 여러 플레이어와의 상호작용을 통해 텍스트를 구축해가는 방식은 플레이어에게 더 큰 현실감을 부여한다. 완결되지 않은 열린 텍스트로서의 게임 텍스트는 언제나 끝(엔딩: Ending)이 없으며 어느 때에 접속하더라도 진행되고 있는 사건에 참여할 수 있다. 이러한 환경에서 게임 플레이어들은 게임의 세계를 자신이 살고 있는 세계로 인식하고 그 안에 몰입해 간다. 플레이어가 직접 살아가는 지속적인 공간의 의미가 부여되는 것이다.

기존의 문화론적 접근에서 게임의 이러한 요소들은 '미성숙하고 분별력 부족함' 청소년들로 하여금 자기 통제력을 상실하게 하고 현실 세계로 빠져나오는 것을 방해하는 유해한 조건으로 해석된다. 전통적인

게임 장르와는 달리 엔딩이 없는 온라인 게임의 특성은 게임의 가상세계를 보다 현실로 착각하게 함으로써 더욱 플레이어들을 게임에서 헤어나오지 못하게 한다고 할 수 있다. 즉, 그들의 주장은 게임이 중독의 요소를 포함하고 있으며 게임 중독은 공부에 전념해야 할 청소년들에게 무기력과 비생산성만을 야기한다는 점에서 부정적이라는 것이다. 이러한 중독은 보통 특별한 수고와 노력 없이 보상과 쾌락만을 강박적으로 추구하고 있는 상태로써(Gleitman, 1995; Hart, 1990; 김교현, 2002; 권재원, 2004) 또 다른 현실 속의 치열함을 살아가는 청소년들에게는 전혀 도움이 되지 않는다는 주장이다.

게임에서 현실감을 제시하는 요소들과 특별한 행동에 따른 보상적 반응들은 분명 게임에의 몰입을 유도하는 요인일 수 있다. 하지만 게임 텍스트에는 분명 생산성의 요소가 포함되어 있다. 즉, 게임 속에서는 특별한 수고와 노력 없이 어떠한 보상이나 쾌락도 획득할 수 없다. 앞서 말한 바와 같이 게임 텍스트의 내러티브는 기존의 전통적인 인쇄 혹은 영상 텍스트와는 달리 내러티브의 진행이 유저 혹은 플레이어와의 상호작용에 의해 결정되는 개방적인 서사구조를 지니고 있다(박동숙·전경란, 2001; 박근서, 2003; 전경란, 2003; 전경란, 2004). 플레이어들은 게임을 하면서 게임의 내재적 규칙과 내러티브를 수동적으로 받아들이는 것이 아니라 다른 플레이어들과의 상호작용을 통해서 스스로 선택하고 구성하게 된다. 이러한 게임의 세계는 주술 세계에 비유될 수 있다. 프로그램의 소스코드는 일종의 마법 주문서(注文書)와 같고 가상세계의 구성물들은 이러한 프로그래밍 ‘언어’를 통해서 구현되기 때문이다. 언어의 힘이 강조되는 이러한 주술적 세계 내에서 플레이어들은 게임을 통해 하나의 세계를 창조하고 있는 것이다.

온라인 게임의 내러티브는 이처럼 여러 플레이어들에 의해 구성된다는 점에서 탈중심화되고 비선형적인 것이다. 하지만 게임은 원심력을 갖는 동시에, 구심력을 갖는다(박근서, 2003). 즉, 게임 플레이어들은 게임의 세계를 언어로 다스리려 하지만 다른 한편으로 게임은 플레이어들에게 끊임없이 저항한다. 따라서 플레이어는 자신이 설정한 목표를 달성하기 위해 더 수준 높은 기술과 요령들을 터득하여 게임을 주도하고 자신의 내러티브를 구축하고자 한다. 게임의 저항을 뚫고 나아가기 위해 게임에 필요한 기술과 요령들을 터득하고 자신의 외부적 조건에 스스로 영향력을 행사함으로써 게임 플레이어들은 일종의 통제감(mastery)을 경험하게 된다(Bromberg, 1996). 이러한 통제감은 그동안 부재의 틀로 이해되어 온 청소년들에게 유예되어 왔던 것이다. 게임 플레이어는 끊임없이 텍스트에 개입하고 텍스트를 만들거나 변형시킨다. 무언가를 통제하고 생산할 수 있다는 것, 이것은 문화론적 접근의 우려와는 달리 게임에서 찾을 수 있는 능동적이고 자기 목적적인 활동이며 생산적인 행위인 셈이다.

3. ‘인간 대 인간’의 게임에서 찾은 ‘경쟁’과 ‘협력’

열린 텍스트로써의 온라인 게임의 텍스트는 여러 플레이어들에게 진행 중인 사건에 활동적으로 참여하는 기회를 제공함으로써 내러티브를 구축해간다. 플레이어들 사이의 상호작용 속에서 내러티브가 구축되

는 이러한 구조에서 게임의 대결 구도는 '컴퓨터 대 인간'의 형태에서 '인간 대 인간'의 형태로 바뀌어진 다. 여기에서 플레이어들은 보다 강한 '경쟁심'을 갖게 되는데, 이는 다른 플레이어들과의 적대적인 구도에서 비롯되는 것이다. 게임 개발자에 의해 미리 인위적으로 내러티브가 설계되어 있다면 그 규칙과 기술들을 파악하는 일에 어느 정도 한계가 주어진다. 하지만 다른 플레이어들과의 대결을 통해 내러티브가 구축되는 것이라면 수많은 다른 플레이어들의 전술과 전략을 파악하는 일은 불가능하다. 따라서 플레이어들은 더 이상 예측할 수 없는 위협에 노출되고 누가 아군인지 적군인지 알 수 없는 상황에 놓여진다. 이러한 조건 속에서 살아남기 위해 플레이어는 언제나 긴장을 늦출 수 없으며 게임의 룰(rule)과 규칙을 철저하게 학습함으로써 생존 방식을 스스로 구상해 놓아야 한다.

이러한 MMORPG의 게임 방식에서 경쟁의 구도가 팽배해지는 것은 당연한 일이다. 경쟁의 요소는 게임에 대한 동기부여나 도전을 자극하는 역할을 하지만, 한편으로는 그것이 과도한 것으로 발전할 때 폭력적인 행동으로 이어질 수 있다. 이것이 기존 문화론적 접근의 논의이다. 문화론적 접근들은 '가치관이 제대로 확립되어 있지 않은' 청소년들이 이러한 게임의 구조 속에서 지나친 경쟁심을 키워가고 이를 통해 비생산적인 승부욕이 과도하게 상승하여 폭력적 언설과 행동들이 표출될 수 있음을 고민한다. 과도한 경쟁은 타인의 실패와 불행에서 재미와 성취감을 찾고 자신의 실패와 패배에서도 심각한 좌절을 경험할 수 있다는 측면에서 더 이상 긍정적인 역할을 하지 못한다. 즉, 지나친 경쟁심은 상대를 이겨 내 앞에 굴복시키고 나는 그 위에 군림하겠다는 위계 의식을 키운다는 점에서 그리고 폭력성으로 이어질 수 있다는 있다는 점에서 부정적인 것일 수 있다.

하지만 MMORPG의 인간 대 인간의 대결 구도를 '경쟁'의 측면에서만 이해할 수는 없다. 거기에는 동시에 인간 대 인간의 '협력' 구도를 포함하고 있기 때문이다. 여러 게임 플레이어들이 텍스트를 구축해가는 일에는 이들 사이에 공통의 상징과 기호들을 통한 상호작용이 수반되어 있다. 예를 들면 플레이어를 대신하는 캐릭터는 게임 세계 내에서 군주나 기사, 요정이라는 특정한 가공의 인물로서 존재하는데 이들은 각각의 위치와 다른 플레이어들의 캐릭터와의 관계 속에서 사회적 의미를 부여받는다. 즉 이들은 서로 적대자가 되기도 하지만 동일한 길드 혹은 공동체 내에서 같은 목적을 가지고 친분관계를 맺기도 한다. 플레이어들에 따라 전쟁에 참여하거나 그것과 관계된 임무를 수행하는 일보다는 사회적 관계가 오히려 더 중요할 수도 있다. 이때 게임 텍스트라는 영역(area)을 사이에 두고 플레이어들 간에 사이버 연대(tie)가 형성된다.

다른 플레이어들과 상호작용할 수 있는 채팅창과 같은 도구는 게임의 대결 구도를 지나친 경쟁으로 몰아가는 것을 일부 상쇄하는 사회적 관계의 장치이다. 게임 플레이어들은 채팅창을 통해 다른 플레이어들과의 인사말이나 일상적인 대화를 나누기도 하고 보다 깊은 심적 상태를 토로하기도 한다(전경란, 2004). 게임 속에 존재하는 플레이어들 간의 대화와 소통, 상호작용의 가능성은 허구적인 게임 세계와 함께 세계 밖의 현실 세계를 넘나들며 동시에 경험토록 한다. 가상과 현실은 뫼비우스의 띠처럼 연결되고 게임 플레

이어는 가상공간과 현실공간의 경계에서 존재와 부재를 교차적으로 경험한다. 즉, 게임 내에서 캐릭터와 캐릭터 간의 사회적 관계만이 설정되어 있는 것이 아니라 게임 플레이어들 역시 현실적인 사회적 관계를 맺을 수 있다.

게임의 내재적 논리들을 이해하기 위해서는 이러한 게임의 복합성을 파악해야 할 것이다. 게임이 지니고 있는 ‘협력’의 구도, 그리고 그 안에서 펼쳐지는 새로운 사회영역은 개인들의 사회적 관계에 변화를 유도할 수 있다. 사이버 사회는 독립적으로 존재하는 것이 아니라 현실 사회와의 특정한 관계들을 맺고 있기 때문이다. 인터넷 공간 안에서 게임이라는 공통의 관심과 경험, 가치들로 구성된 가상공간의 커뮤니티는 소통의 결과로써 다양한 정보들이 통합되고 공유되는 과정을 포함한다. 게임을 통해 형성된 가상의 커뮤니티에서 의견제시나 견제, 대항 등의 소통의 구조를 면밀하게 파악하는 일은 게임 문화에 대한 이해를 위해 남겨져 있는 문제이다.

V. 맺는말

컴퓨터를 기반으로 한 게임은 전통적 놀이와 구별되는 새로운 인간의 놀이양식 혹은 문화양식으로 등장하였다. 게임은 전통적 놀이와 비교할 때 동일한 단일의 실체를 구성하는 것처럼 보이지만 기술의 발전에 따라 게임은 다양한 모습으로 분화되어 왔고 앞으로 그 경향은 강화되어 갈 것이다. 그렇기에 게임에 관한 하나의 이론, 즉 게임의 논리와 성격에 관한 일반이론(general theory)은 제한적인 타당성을 지닐 수밖에 없다. 게임에 관한 이론은 전통적인 놀이양식과 구별되는 새로운 문화양식이라는 점을 강조하는 한 일반이론일 수 있으나 게임이론의 일반이론적 성격은 게임장르 내부의 개별화 경향을 감안할 때 제한적인 설명력을 지닌다.

지금까지 게임에 관한 담론들은 게임에 관한 일반 이론적 설명력을 과도하게 추구한 나머지, 게임문화의 실상을 오히려 제대로 파악하지 못하는 한계를 지니고 있다. 게임에 관한 낙관적인 산업적 담론과 비판적인 문화담론은 게임이 장르별로 세분화된 양상에 주목하지 못하고, 게임을 전통적 놀이와 구별되는 ‘새로운 현대의’ 현상이라는 측면에만 주목하고 있다. 이러한 전제로부터 게임의 성격과 게임으로 인한 사회적 파급효과들을 분석했기에 기존 담론들은 과도한 일반화 오류의 함정에 빠질 수밖에 없었다.

전통적인 놀이와 구별되는 게임의 ‘새로움’에만 주목하는 이런 담론들은 또한 불가피하게 게임문화를 성인들의 문화가 아닌 청소년의 문화현상과 동일시하는 또 다른 일반화를 추구하였다. 산업적 담론과 비판적인 문화담론은 게임문화의 성격과 사회적 파급효과에 대한 예측이라는 측면에서는 서로 대립되는 견해를 보여주고 있지만 게임문화를 청소년의 공동문화(common culture)와 동일시하는 일반화를 추구하고 있다. 하지만 성인들에 비해 청소년들에 의해 게임문화가 폭넓게 수용되고 있음은 사실이지만 게임문

화는 청소년의 공동문화와 동일시될 수 없다.

청소년으로 범주화되는 연령집단은 후기 자본주의에 접어들면서 더 이상 단일 범주로 취급할 수 없을 만큼 분절화 되어가고 있다. 이러한 경향에 따라 청소년의 문화 역시 단일 범주의 성격을 더 이상 지니지 못하고 청소년의 문화 또한 성(Gender)과 계급에 따라 분화된다. 게임문화는 성인문화와 비교할 경우 청소년들에게 폭넓게 수용되고 있는 문화현상이지만, 전체 청소년 문화 속에서 게임문화는 문화적 우세종이 아니라 다양한 문화현상 중 ‘하나의’ 문화현상에 불과하다. 기든스(Giddens)와 벡(Beck)이 주장하는 개인주의화(Individualisierung) 경향은 연령집단으로서의 청소년에게도, 게임문화에도 영향을 미치는 주요한 요인으로 작동할 것이다. 그럼에도 기존의 청소년의 게임문화를 다루는 담론들은 청소년들의 게임문화를 성인의 문화와 구별되는 세대론적 문화로 파악하면서 게임에 관한 현실성 없는 이론들을 주장해왔다고 할 수 있다.

게임(산업)은 분명 놀이(문화)의 성격과 산업(경제)의 성격을 동시에 지닌다. 산업적 담론은 놀이로써의 게임의 문화적 성격을 도외시키고 게임산업의 경제적 성격만을 과도하게 강조하고 경제의 속성을 통해 게임을 일반화하는 오류를 범하고 있다. 또한 비판적 문화담론은 게임이 지닌 산업의 성격을 무시하고 데카당스(decadence)적 문화현상으로써의 게임문화의 특수한 성격만을 부각시켜 일반화를 추구해왔다. 후기 자본주의의 주요한 경향은 문화와 경제가 더 이상 반사적인 대립관계를 맺지 않고 문화와 경제 사이의 융합현상을 가속화시킨다는 점이다. 문화-경제의 융합현상은 게임산업(문화) 영역에서 더욱 더 강화될 것이다. 따라서 게임문화에 대한 연구는 게임의 문화적 성격에 대한 일방적 강조나 산업적 성격에 대한 일방적 강조에서 벗어나 경제-문화의 융합현상을 주목해야 할 것이다.

이러한 측면들을 고려해 볼 때, 게임과 청소년의 문화에 관한 적극적 정의에 의거한 일반화 테제는 앞으로 더욱 더 설득력을 상실하게 될 것이다. 따라서 게임문화에 관한 연구는 일반화 테제가 아니라, 특정 연령집단(청소년)이 향유하는 구체적인 게임 맥락에 대한 문화적 분석을 통해 구체적 테제 개발을 지향해야 할 것이다.

| 참고문헌 |

- 권재원, 2004, 「청소년의 여가·문화를 위한 컴퓨터 게임 선별 연구: 몰입·중독 효과를 중심으로」, 『시민교육연구』 36권 1호 pp.1-21.
- 김동현·김정식·최진성·이상윤, 2000, 「게임산업의 현황과 전망」, 『전자공학회지』 27권 9호 pp.23-35.
- 김재윤, 2001, 「온라인 롤 플레이 게임(Role Playing Game)에 관한 연구 - 가상 세계의 재현과 사용자의 정체성 경험을 중심으로」, 서강대학교 신문방송학과 석사학위논문
- 김재희, 2003, 「디지털 콘텐츠로서의 게임과 게임산업에 대한 연구」, 『한국디자인포럼』 8호 pp.112-122.
- 김휴중, 2000, 「게임산업의 경제학적 특성」, 『전자공학회지』 27권 9호 pp.36-42.
- 노명우, 2004, 「세대로서의 청소년: 신화구축과 신화파괴」, 『청소년 주체 형성과 사회적 재생산』, 한국학술진흥재단 협동연구지원사업 종합발표보고서
- 박근서, 2003, 「컴퓨터게임 텍스트의 문화적 특성에 관한 연구-RPG의 내러티브 구성을 중심으로」, 『한국언론학보』, 47권 3호 pp.223-250.
- _____, 2004, 「파이널 판타지 사이버 신체의 유희와 카르마」, 서강대 언론문화연구소 정기학술심포지움 발표글
- 박동숙·전경란, 2001, 「상호작용 내러티브로서의 컴퓨터 게임 텍스트에 대한 연구」, 『한국언론학보』 45권 3호 pp.69-106.
- 박상우, 2000, 『게임, 세계를 혁명하는 힘』, 서울: 씨엔씨미디어
- 백승만·선용수·이진렬, 2004, 「온라인 게임에서 3D 캐릭터 특성 및 트렌드에 관한 연구 - 롤 플레이 게임 사례 분석 중심으로」, 『디지털디자인학연구』 8권 pp.129-138.
- 백승익·송영석, 2004, 「온라인 게임의 속성이 온라인 게이머들의 선호도에 미치는 영향에 대한 탐색적인 연구」, 『한국경영과학회지』 29권 1호 pp.71-85.
- 서이중, 2002, 『인터넷커뮤니티와 한국사회』, 서울: 한울
- 송광철, 2003, 「문화산업으로서의 게임의 국내외 시장현황과 전망」, 『한국디자인포럼』 8호 pp.174-185.
- 안혜숙·이중승, 2002, 「컴퓨터 몰입 아동의 특성에 관한 연구」, 『교육발전논총』, 23권 1호 pp.57-87.
- 유승호·정의준, 2001, 「게임이용이 청소년에 미치는 영향에 대한 연구-게임 '중' 사용자(heavy user)를 중심으로」, 『한국청소년연구』 12권 2호 pp.35-63.
- 윤선희, 2003, 「네트워크 게임과 영상문화, 그 구조와 주체의 다이내믹」, 『계간 사상』 2003 여름호 pp.214-243.
- 이재현, 2003, 『인터넷과 온라인게임』, 서울: 커뮤니케이션북스
- 이희경, 2003, 「청소년의 게임 이용요인과 개인 사회적 요인이 게임 몰입과 게임 중독에 미치는 영향」, 『청소년학 연구』 10권 4호 pp.355-380.
- 장미경·이은경·장재홍·이자영·김은영·이문희, 2004, 「게임장르에 따른 게임중독, 인터넷 사용욕구 및 심리사회 변인간의 관계」, 『한국심리학회지』 16권 4호 pp.705-722.
- 전경란, 2003, 「컴퓨터 게임의 이야기하기 양식에 관한 연구」, 『한국언론학보』 47권 4호 pp.320-345.
- _____, 2004, 「상호작용텍스트의 구체화 과정 연구-다사용자 온라인 롤플레이 게임(MMORPG)을 중심으로」,

『한국언론학보』 48권 5호 pp.188-213.

조남재 · 류경문 · 김석규, 2001, 「온라인게임 몰입수준에 영향을 미치는 요인에 관한 연구」, 『한국경영과학회/ 대한산업공학회 춘계공동학술대회 논문집』

조아미 · 방희정, 2003, 「부모, 교사, 친구의 사회적 지지가 청소년의 게임중독에 미치는 영향」, 『청소년학연구』 10권 1호

지봉철, 2002, 「조폭문화? 리니지 게임에 들어가 봐」, 『월간 말』 통권 188호 pp.226-229.

채새미, 2003, 「게임 텍스트의 서사성 연구-RPG 〈파이널 환타지 VIII〉를 중심으로」, 『국어교육연구』 11권 pp.183-206.

최유찬, 2002, 『컴퓨터 게임의 이해』, 서울: 문화과학사

한창완, 2000, 「온라인게임의 사회적 기능 연구 - 〈리니지〉를 중심으로」, 『전자공학회지』 27권 9호 pp.43-52.

홍성욱, 2002, 『파놉티콘 - 정보사회 정보감옥』, 서울: 책세상

Anderson, Craig A. · Bushman, Brad J., 2001, Effect of Violent Video Games on Aggressive Behavior, Aggressive Cognition, Aggressive Affect, Physiological Arousal, and Prosocial Behavior-A Meta-Analytic Review of the Scientific Literature”, American Psychological Society, Vol.12, pp.353-359.

Aries, Philippe & Georges Duby, 2002, 전수연 역, 『사생활의 역사 4』, 서울: 새물결

Aries, Philippe, 2003, 문지영 역, 『아동의 탄생』, 서울: 새물결

Bromberg, H., 1996, “Are MUDs Communities? Identity, Belonging and Consciousness in Virtual Worlds”, R. Shields(ed.), Culture of Internet: Virtual Spaces, Real histories, Living Bodies, CA: Sage

Clarke, John, Stuart Hall, Tony Jefferson & Brian Roberts, 1996, “Subcultures, Cultures and Calss,” in: Stuart Hall and Tony Jefferson(ed.), Resistance through rituals, Routledge

Cohen, Phil, 1997, Rethinking the youth Question. Education, Labour and Cultural Studies, Macmillan

Coleman, J.S., The Adolescent Society. The Social Life of the Teenager and its impact on Education
New York

Fornaes, Johan/Goeran Bolin(eds.), 1995, Youth culture in late modernity, London: Sage

Foster, M., 1994, 김성기 역, 『뉴미디어의 철학』, 서울: 민음사

Garatt, Daren, 1997, “Youth Cultures and Sub-Cultures,” in: Jeremy Roche and Stanley Tucker(ed.), Youth in Society, Sage

Gills, John R., 1974, Youth and History: Tradition and Change in European Age Relations 1770- Present, Academic Press

Gunter, Berrie, 2000, 나은영 역, 『미디어 연구 방법』, 서울: 한나래

Hall, Stuart(ed.), 1993, Resistance through rituals: youth subculture in post-war-Britain, London: Routledge

Hall, Stuart, 1993, The work of Representation

- Hebdige, Dick, 1998, 이동연 역, 『하위문화: 스타일의 의미』, 서울: 현실문화연구
- Hepp, Andreas, 1999, Cultural Studies und Medienanalyse, Westdeutscher Verlag
- Hurrelmann, Klaus, 1999, Lebensphase Jugend, Juventa
- Jones, Gill and Claire Wallace, 1992, Youth, Family and Citizenship, Open University Press
- Lash, Scott(etc.), 1997, 윤호병 외 역, 『현대성과 정체성』, 서울: 현대미술사
- Lefebvre, Henri, 1999, 이종민 역, 『모더니티 입문』, 서울: 동문선
- Livingstone, Sonia, 2002, Young People and new media, Sage
- Ruschhoff, Douglas, 1997, 김성기 · 김수정, 『카오스의 아이들』, 서울: 민음사
- Scharfers, Bernhard, 1998, Soziologie des Jugendalters, Leske + Budrich, Opladen
- Schiller, H., 1990, formation and the crisis of economy, 강현두 역, 『현대자본주의와 정보지배논리』, 서울: 나남
- Schiller, H., 2002, Information Inequality, 김동춘 역, 『정보불평등』, 서울: 민음사
- Toffler, Alvin, 1994, 김진욱역, 『제3의 물결』, 법문사
- Vorderer, Peter · Hartman, Tilo · Klimmt, Christoph, 2002, "Explaining The Enjoyment of Playing Video Games-The Role of Competition", Communication Research, Vol.29, No.6, pp.681-704.
- Webster, F., 1997, Theories of the Information Society, 조동기역, 『정보사회이론』, 서울: 나남
- White, L.A., 1977, The Concept of Culture, 이문웅 역, 『문화의 개념』, 일지사
- Willis, Paul, 1990, Common Culture, Open University Press
- Wood, Richard T.A. · Griffiths, Mark D. · Chappell, Darren · Davies, Mark N.O., 2004, "The Structural Characteristics of Video Games – A Psycho-Structural Analysis", Cyber Psychology and Behavior, Vol.79, No.1.
- Woodward, Kathryn, 1997, "Concepts of identity and difference," in: Kathryn Woodward(ed.), Identity and Difference, Sage

A Study for Identifying the Relationship between Game and Identity of Youth through Cultural Interpretation

Roh Myung woo / Director of Center for Media and Cultural Studies

Pang Hui kyong, Kang Shin kyu / Researcher of Center for Media and Cultural Studies

The game culture is the one of the cultural phenomena which is referred to commend young people's cultural characteristics. However, it is a matter of regret that the theoretical and political interest in the young people's game culture has usually started not from focusing on the intrinsic character of game, but from limiting the concerns to the game industry or the young people's culture. This paper aims to grasp the actual cultural logic of game by recognizing the limit of the discourse about the optimistic game industry and the discourse analysing and diagnosing game culture as the subculture only of the young people's generation. That is, this paper tries to find a solution to the limit of the optimistic view of game industry and the pessimistic perspective of cultural approach only to the young people's subculture.