

서평

『게임이 말을 걸어올 때』
책으로 게임을 읽기?
김원보 / 연세대학교 국문과 강사



『게임이 말을 걸어올 때』

박상우, 박현수 공저, 루비박스, 2005

책으로 게임을 읽기?

김 원 보¹⁾

연세대학교 국문과 강사

파이어벳이 화염방사기로 등 뒤를 달구는 듯 무더운 날씨였고, 해야 할 일들은 무계획적으로 쌓인 테트리스 블록 마냥 밀린 채 새로운 블록이 계속해서 낙하해오는 상황이었다.

몸이 바쁠수록 마음은 콩밭으로 달려가기 마련이라, 한참동안 손도 안대고 있던 이런 저런 게임들이 머리속에서 줄줄이 떠오르기도 했다. 하지만 뭔가 새로 시작하기엔 정신적으로도 육체적으로도 상당히 무리인 감도 있었고, 결국 어중간한 상태로 플레이를 무한정 미뤄두고 있는, 말하자면 본인의 게임생활은 잠정적 소강상태에 빠져있었다.

그런 와중에 전화가 울렸다. 게임산업저널에 실릴 서평을 맡아달라는 부탁이었다. 어째서인지, 게임기의 스타트 버튼을 누르는 것처럼 간단히 승낙해버렸다. 그렇게 본인은 서평을 맡아버렸다. 모든게 아마 날씨 탓이었나 보다.

이러니, 책을 받아보기 전까지는 대체 내가 뭘 승낙한 건지조차 아무 자각이 없었다. 박상우 선생에 관

1) 김원보는 현재 연세대학교 국문과와 경희사이버대학 문예창작과에서 강사로 재직 중이다. 1993년 마리텔레콤에 입사하여 온라인 머드게임인 <단군의 땅> 개발에 참여하여 게임과 인연을 맺었다. 콘셉트 디자이너로 활약 중이기도 하다. 이후 계간 <문학과 의식>에 단편소설인 '바왕의 기원'을 게재하여 본격적인 글쓰기에 발을 들여 놓는다. 나우누리에 장편소설 '엑시르맨'을 연재하고 있으며 현재 출간 준비 중이다. vainglory@paran.com

해서도 잘 알려진 게임평론가이며 ‘게임, 세계를 혁명하는 힘’이라는 책의 저자라는 정도 밖에는 제대로 아는 바가 없었다.

어라, 근데 이 단락과 저 단락, 예전에 모 게임잡지 칼럼란에서 읽었던 글이로군. 하나는 아마 아메리칸 맥기스 엘리스에 관해 다룬 내용이었던 것 같은데, 그게 펍이나 인상적이어서 여지껏 기억 속에 남아있었다. 아하, 이게 드디어 책으로 엮여져 나온 건가. 여하튼 그렇게 책을 뒤적이다보니 약간의 간격을 두고 십수개의 번뜩임이 밤하늘 유성군처럼 머리 속을 스쳐갔다. 그 중 몇 가지는 애매모호한 형태로 마음속에 자리 잡고 있던 문제였으며, 다른 몇 가지는 잊어버렸다 생각난 것이었고, 나머지 몇 가지는 새로 떠오른 사실들이었다.

게임을 플레이하는 것은 즐거운 일이다. 게임의 내용이나 플레이 체험에 관해 공감할 수 있는 사람들과 함께 얘기를 나누는 것도 즐거운 일이다. 게임 플레이의 느낌을 글로 적거나 공략집에 기술된 내용을 읽으며 자신의 경험과 대조해 보는 것도 때로는 즐거운 일이다.

하지만 이러한 경험들에 관한 인문학적인 견해를 피력해야 할 경우에는 당혹해지기 십상이다. 우리에게 있어 게임은 무엇인가? 하나의 문화매체로서 게임이 지닌 역할가능성은 무엇인가? 게임은 우리의 생활과 어떻게 연결될 수 있으며 미래의 모습을 어떤 식으로 바꿀 것인가?

게임을 플레이하는 사이사이, 가끔씩은 떠올리곤 하는 이러한 질문들을 구체화시켜야 할 경우 말이다. 아니, 저렇게 말하면 ‘우리’ 라던가 기타 범위설정의 해석차부터 조정해야 할테니, 공연히 귀찮고 복잡해진다. 따라서 그냥 이렇게 요약해 보자.

게임에 관한 사회문화적 담론은 어떻게 시작하고 어떻게 전개하면 좋은가?

이런, 왜 이렇게 소심한 출발을 하는가. 왜냐하면 현재 게임에 관한 사회문화적 담론 자체가 무척이나 허약하고 무른 지반 위에 축조된 불안정한 건물이기 때문이다. 게임과 게임의 영향력을 하나의 문화현상으로 보고, 그 실제나 의미를 파악하고자 하는 접근방법에는 나름대로 여러 가지 문제가 존재한다.

게임에 관한 인문학적 접근방법 중 가장 일반적인 형태는 기존의 문화매체들과 비교분석하는 것으로서 게임의 문화적 가능성을 타진하는 방식이다. 그런데 흔히 사람들은 문화라는 현상에 어떤 예술적 가치를 발견 혹은 부여하려 하고, 이 예술성의 기준을 기존의 규격화된 담론에서 차용해 온다. 이른바 유행에 재빠르게 발맞추길 좋아하는 트렌드 소비자들은 해당 문화의 본질이 아니라 그것을 향유함으로써 자신에게 부여되는 허구적 광휘를 즐긴다. 게임이 단순한 오락의 차원을 넘어서 그 내부에 다양한 철학적 깊이를 담은 차세대 문화매체로 진화해가고 있는 것은 명백한 사실이다. 그러나 그러한 게임 내부의 진화에 비해 게임 외부에서 파악하는 시각은 매우 둔한 편이다. 심각한 오해마저 산적해 있다.

게임을 새로운 문화매체로 바라보는 시각에 대해, 트렌드 소비자들의 눈초리에는 어딘지 거창하고 근사한 무언가를 요구하는 기색이 내비친다. 마치 다른 매체의 경우와 마찬가지로 게임 또한 어떤 문화적 권력

도구로 파악하려는 조짐마저 느껴진다. 과거 순수문학이 빠져들었던 실패의 늪과 썩 달라 보이지 않는다. 문학적 텍스트를 신성화하고 거기다 일종의 신비주의적인 권위를 부여함으로써 지적 허영을 가득 채우는 문화권력자로의 길 말이다-이 나라 문화계에 스며있는 고질적인 패악이다.

어느 음악평론에서, 음악이 음악 그 자체를 정의하는 것은 우스꽝스러운 일이라는 내용을 본 적이 있다. 동감한다. 순수한 음악성보다는 자신이 음악을 한다는 사실을 감투처럼 내세워 자위하기 좋아하는 이들이 얼마나 많던가. 마찬가지로, 순수문학이 문학가의 칭호를 달기 위한 액세서리로 전략한 상황은 어떤가. 지금 게임에 대한 인문학적 접근을 바라보는 트렌드 소비자들은 이와 똑같은 것을 게임이라는 매체에 바라 고 있는게 아닐까.

그러나 게임은 기존의 문학 텍스트와는 다르며, 기타 스토리텔링 매체들과도 현격하게 다르다. 분명 게임은 새로운 스토리텔링 매체로서의 역할가능성과 표현범위를 지니고 있다. 그러나 그것은 게임의 특성 중 한 부분일 뿐 전체상은 아니다. 게임은 스토리텔링 매체의 기능 이전에 놀이 매체의 기능을 우선적으로 지닌다. 근본적으로 오락을 위한 소프트웨어인 것이다. 그러나 반대로, 스토리텔링의 요소가 결합됨으로써 여타 놀이매체와는 다른, 매우 복잡 미묘한 양태를 띤다. 그리고 게임이 개인 및 사회와의 상호작용을 통해 만들어내는 게임문화 또한 기존의 대중문화와는 현격히 다른 특성을 갖는다. 결국 게임은 게임으로 분류할 수밖에 없는 새로운 형태의 매체이며, 기존의 예술 혹은 문화매체의 기준으로 파악하는데는 명백한 한계가 있다는 얘기다. 고로 게임을 파악하는 시각에는, 게임이 새로운 형태의 매체인 것과 마찬가지로 새로운 기준이 필요하다.

그리 바람직하지 못한 대중적 접근방법의 또 다른 형태는 매스미디어가 흔히 이용하는 방법으로, 게임을 이해불능의 골칫덩어리로 취급하는 방식이다. 바야흐로 대중문화 전반에 깊숙이 스며든 게임과 그 게임이 만들어낸 새로운 문화적 영향력은 사방을 둘러싸고 있는데, 정작 이 문화적 테두리에 사는 대부분의 사람들은 게임이라는 매체에 관해 아는 바가 거의 없다.

현대사회의 대중은 바쁘다. 자신의 전 인생을 일분일초 단위로 쪼개어 경영할 것을 종용하는 자본주의 사회에서, 자신의 삶과 직접적인 연관성이 적어보이는 생소한 대상의 이해에 시간과 에너지를 투자할 여유 따위는 없다. 그러나 무지는 참을 수 없다. 정보화 사회, 그리고 비정상적인 학벌중심의 이 사회에서 타인보다 지식과 정보습득에서 뒤진다는 것은 곧 사회적 도태와 직결된다는 심리적 콤플렉스로 작용한다. 사실상, 이러한 사회 속에서 대중은 자신이 어떤 지식의 대상을 정말로 이해했는가는 중요치 않다. 단지 그러한 확신을 얻어, 스스로 사회의 모든 잠재적 경쟁자에게 뒤쳐지지 않았다는 자기만족적 안도감만 획득하면 된다. 그러니까 누군가 확신만 제공해 준다면 기꺼이 그것을 살 용의가 있는 것이다. 그리고 정보 매체는 대중의 이러한 심리를 효과적으로 이용한다. 요컨대 미디어에 대가를 지불하고 확신을 산 대중은 게임현상이라는 이해불능의 골칫덩어리를 그런 식으로 적당히 규정해, 더 이상 신경 쓰지 않고 기억 한 구석에 치워버릴 수 있는 건지도 모른다. 하지만 정말로 그런가?

대중 미디어가 양산해 낸 게임의 이미지는 피상적이거나 말초적인 부분들이 극대화 되어있다. 게임과 관련된 뉴스들은 어느 타이틀을 발표한 제작 유통사의 총매출과 순이익에 관해 얘기하고, 게임에 관련된 사이버 범죄에 관해 매번 시끄럽게 떠들어대는데, 그 어느 것도 사실상 게임 자체에 관해선 설명하고 있지 않음에도 불구하고, 직접체험의 바깥에 존재하는 일반 대중은 이런 왜곡된 정보를 그대로 게임의 전체상과 일치하는 형태로 받아들인다. 대중미디어는 정작 게임 현상의 본질은 경원시한 채 그것이 만들어낸 부차적 현상만을 확대 해석하고, 왜곡된 이미지를 생산해낸다.

어떤 대상에 관해 잘 이해하지 못한 사람이 보이는 반응은 두 가지 밖에 없다. 두려움과 적대감이다. 미국에서 플라워 무브먼트가 성행하던 시기, 아무 이유도 없이 지나가던 히피를 총으로 쏜 시골농부 이야기가 떠오른다. 결국 알 수 없는 것이 두려우니까 어떻게든 그것에 관해 알아 두려움을 없애고자 하지만, 이해를 위한 접근은 막연하며 성가시며 이를 위해 투자할 시간과 에너지도 부족하다. 그런 반면, 한편에선 맹목적인 적이나 경멸을 부추김으로써 보다 쉽고 간단하게 불안 심리를 잠재우는 수단을 제공한다. 이런 과정을 거쳐 게임의 전체상은 점점 더 알 수 없고 위험한 것으로 대중에게 왜곡되고 매도되어간다.

당연하지만, 게임이 지적 허영꾼들을 위한 문화권력의 도구로 이용되는 것도, 미디어의 왜곡을 통해 위험천만한 괴물단지로 오인받는 것도 원치 않는다. 게임에 대한 인문학적 판단 기준을 확고히 마련함으로써 이를 피할 수 있을까? 그러나 본인은 그에 앞서, 먼저 게임문화의 전체상을 포착하는 것이 더욱 중요하다고 말하고 싶다.

그럼 게임문화의 전체상은 무엇인가.

가령, 요즘 본인은 피규어 수집에 관심이 많은데, 특히 일본 쇼와 시대의 다종다양한 문물을 미니어처화한 모 회사의 제품에 마음이 동하고 있다. 이를테면 프로레슬러 안토니오 이노키, 흑백 TV, 클래식 카메라, 구형 세탁기, 라디오, 전기밥통, 신간선 철도, 조개탄 난로, 특촬드라마인 울트라맨, 애니메이션인 철인 28호 등, 하나의 시리즈로 묶여진 이러한 각각의 문화 아이콘들이 어떤 통일된 전체상을 만들어내는 것을 느낄 수 있었다. 바로 일본의 쇼와시대라는 시공간적 전체상이다. 마찬가지로 과거 본인의 초등학교 시절, 아니지, 그때는 아직 국민학교였다. 국민학교 시절, 50원 동전으로 흑백 모니터 위에 색색 셀로판을 붙인 블럭아웃과 스페이스 인베이터를 플레이하고 하고, 이후 등장한 컬러스크린의 갤러그에 감탄하고, 이른바 고수들의 플레이에 주눅 들어 뒷전에서 구경만 했던 제비우스와 뒤이어 등장한 무수한 아케이드 게임들, 그리고 90년 초의 본인은 컨트롤 패드 위에 수북이 쌓인 동전 너머로 스트리트 파이터들이 순간순간 찍어내는 디지털 드라마에 몰입해 있었다.

한편으로 최초의 국산 가정용 게임기로 MSX용 게임 카트리지를 호환하는 구닥다리 재믹스를 갖기 위해 동분서주하고, 하드웨어가 발달함에 따라 패밀리, 메가 드라이브, 슈퍼 패미콤, 새턴에서 플레이스테이션에 이르기까지 갖가지 컨슈머 게임기와 그에 따라 별처럼 명멸한 수많은 게임 타이틀의 플레이 경험은,

나의 전체 인생에서 게임이 차지하는 부분은 과연 몇 퍼센트나 되는지 생각하게 만들곤 한다.

물론 그 게임 소프트웨어의 태반은 일본이나 미국에서 만들어진 외래의 문화양식이었다. 그러면 이러한 나의 경험은 이질적이고 외래적인 것일까. 아니다. 그것은 한국이라는 나라에서의 고유하며 토착적인 문화경험이었다. 나의 것이고, 나와 유사한 경험을 했던 그 시절 모든 플레이어들의 것이며, 그러므로 명백히 한 세대가 공유했던 문화적 시대정신이라고 말할 수 있을 것이다. 왜냐하면 결국 문화란 개개의 문화매체가 갖는 의미 이상으로, 그것이 상호 연결되어 만들어지는 전체상으로 파악되기 때문이다. 스페이스 락의 전성기가 스페이스 인베이더의 붐과 일치한다던가 하는 것은 매우 심플한 예일 뿐이다. 대표적인 스페이스 락 그룹 예스의 앨범커버 일러스트레이터로 유명한 로저 던은 스페이스 인베이더의 아케이드용 게임 박스를 디자인하기도 했다. 하나의 시대에서 꽃피운 문화는 부분으로 설명하기 어려운 어떤 전체상을 형성한다. 그것은 개개의 구성단위가 갖는 특성을 통합하고 다시 이것을 초월해 나타난다. 한 문화가 뚜렷한 전체상을 형성할 정도까지 발달했을 때, 문화의 파급력은 직접적인 향유자에 한정되던 범위를 뛰어넘어 문화를 접하는 모든 이들에게 각인되어간다. 이 문화의 전체상이야말로 일종의 시대정신이다. 그리고 문화의 전체상은 그것을 체험했던 세대의 가슴 속에 씨앗으로 남아, 다음 단계의 문화현상을 준비하는 새로운 싹으로 발아한다. 어떤 문화현상이 그 시대에 작용한 효과가 곧바로 다음 시대 문화의 색상을 결정짓는 것이다.

게임은 문화의 모든 것을 두루 연결하고 포함시킬 수 있는 통합문화매체의 성격을 지닌 동시에 게임만의 독자적인 정체성을 온전하게 보유한다. 그리고 그 두 가지 특성을 연결시키는 총체적인 키워드로써 재미의 추구라는 매우 단순하고 즉각적인 행동논리를 활용한다.

게임, 혹은 게임 플레이는 관조적으로 파악되는 대상이 아니라 그것 자체가 구체적인 체험이다. 게임은 그 어떤 문화매체보다도 직접적이고 적극적으로 수용자의 생생한 현재적 참여를 요구한다. 게임은 참여성과 상호작용성이라는 기막힌 특징을 갖기 때문에, 다른 어떤 매체보다 즉물적이며 현재적인 시공간을 플레이어 앞에 내놓을 수 있다. 어떤 의미에서 게임행위란 디지털 테크놀로지의 힘을 빌린 신화적 의례에 다름 아니며, 현대의 젊은이들이 게임에 빠져드는 현상은 전통사회에서 통과의례나 주술적 점신 체험이 갖는 의미와 관련지어서도 생각할 수 있을 것 같다.

게임이 만드는 문화는 우리 주변에 퍼져있으며 생활의 일부가 되어간다. 더 이상 주류로부터 동떨어지거나 돌발적으로 튀어나온 이질적인 문화가 아니다. 혹은 뭔가 대단하고 신기한 것으로 포장되어질 일시적인 트렌드도 아니다. 게임세대라는 말은 단순히 게임이라는 놀이문화를 향유하는 세대를 의미하지는 않는다. 게임을 직접적으로 플레이하지 않는 사람들이라 하더라도 이미 게임문화의 영향력에서 자유로울 수 없다. 지금 게임은 우리들이 생각하는 것보다 훨씬 더 우리 삶에 가까이 접근해 있다. 나아가, 게임은 우리시대의 문화 아이콘이자 중심 매개체로써 역사에 기록될 시공간적 전체상을 구현하는데 핵심적인 역할을 하게 될 것이다. 그리고 미래에 출현할 문화의 형태까지 규정짓게 될 것이다. 명백히, 지금은 게임의

시대다.

그것이 이 책에서 어떤 식으로 이야기되고 있는지 들어보자. 이 책이 어떤 식으로 게임문화가 갖는 전체상을 그려내고 있는지 살펴보자. 참고로, 이 책은 게임에 관한 에세이집이다. 고로 가볍다. 게임에 관해서 특별한 사전지식을 요구하지도 않는다. 고로 쉽다. 실린 글들은 필자의 게임체험에 관한 각기 독립된 텍스트들의 나열이다. 고로 짧다. 하지만 그 가볍고 쉽고 짧은 글 하나하나에 담긴 메시지는 결코 비범하지 않다. 게다가, 그렇게 독립된 텍스트들의 집합은 읽기에 부담스럽지 않으면서도, 게임문화 전반에 관한 전체상을 파악하도록 만들어 준다. 마치 게임의 작용방식 그 자체와도 유사하다. 게임이야말로 계열체적 구조를 지닌 요소들의 집합이 플레이어의 개입으로 인해 통합체적 전체상을 만들어내는 매체가 아닌가. 그것은 하나의 게임 구조에만 해당되는 것이 아니라 게임문화 전반에 있어서도 마찬가지로, 마치 게임이라는 현상을 다룰 때 우리가 파악하는 개개의 타이틀, 혹은 각각의 장르가 갖는 특성만으로 설명할 수 없는 전체상을 지닌다는 점과도 일치한다.

분명 하나의 문화현상이란 부분적 특성의 단순한 집합이 아니라 그것들이 접촉자의 의식 속에서 통합체로 구성되는 전체상일 것이다.

이 책을 통해, 어쩌서 스타크래프트가 우리나라에서 그렇게나 폭발적인 인기를 얻었는지, 포켓 몬스터가 왜 그렇게 전 세계적인 붐을 일으켰는지 이해할 수 있다. 나아가 우리 주변에서 볼 수 있는 아주 사소하고 일상적인 법칙들이 게임 속에서 어떤 식으로 변용되어 우리 앞에 피드백 되는지 깨닫게 될 것이다. 게임과 그 게임을 둘러싼 문화가 어떠한 색상과 형태와 마음을 지니고 있는지, 그리고 그러한 요소들을 통해 어떻게 하나의 전체상을 이뤄 이 책을 읽는 독자에게 전달되어오는지, 바로 그것을 한번 느껴보시라.

전철을 기다리는 동안 가볍게 읽어 넘길 수 있는 이 책 한권이 게임이라는 문화의 전체상을 파악하는 데 생각 이상의 큰 도움을 줄 수 있을 것이다.