

컴퓨터 게임의 장르 요인 및 특징에 관한 연구

전 경 란
MBC 전문연구위원

핵심 되는 말 :

장르 분석, 게임 장르, 장르 구분 요인

Key Words :

genre analysis, game genres, generic elements

전경란(Jeon, Gyong ran)

전경란은 2003년 이화여대에서 언론학박사 학위를 받았다. 박사학위 논문 제목은 <디지털 내러티브에 관한 연구: 상호작용성과 서사성의 충돌과 타협>이다. 현재 MBC 전문연구위원으로 재직 중이며, 주요 관심사는 디지털 미디어와 문화 및 디지털 스토리텔링이다. 저서로는 <디지털/미디어/문화>, <디지털 게임의 미학> 등이 있으며, 논문으로 <컴퓨터 게임의 이야기하기 양식에 관한 연구(한국언론학보, 2003)>, <상호작용 텍스트의 구체화과정 연구(한국언론학보, 2004)> 등이 있다. jeongr@freechal.com

목차

I. 들어가는 말

II. 컴퓨터 게임과 장르

1. 컴퓨터 게임과 장르의 문제
2. 컴퓨터 게임의 장르 구분

III. 컴퓨터 게임의 특징 및 장르 요인

1. 컴퓨터 게임의 구조적 특징
2. 컴퓨터 게임의 장르 요인

IV. 컴퓨터 게임의 장르적 특징

V. 결론

국문 요약

이 연구는 컴퓨터 게임의 장르 분석을 위한 기본 틀을 제공하고, 컴퓨터 게임의 장르적 특징을 고찰하고자 한 것이다. 이를 위해 컴퓨터 게임하기(game play), 게임구조(game structure), 게임세계(game world)와 같이 다층적으로 구성되는 게임의 구조적 특징에 대한 고찰을 통해 게임의 기본적인 장르 요인을 도출하고 그것이 지닌 문화적 의미를 정리하였다. 그 과정을 통해 장르라는 개념이 컴퓨터 게임의 분석에 포함될 경우 보다 게임 연구와 게임 문화를 윤곽하게 할 수 있다는 가능성에 주목하고자 하였다.

I. 문제의 제기

장르 연구의 경우 새로운 커뮤니케이션 기술에 힘입어 인간의 표현 범위가 확대됨에 따라 그 포괄 영역이 넓어지고 있으며, 다양한 관점에 기반한 세부 장르에 대한 논의 역시 확장되고 있다.

문학에서 소설과 시, 영화에서 뮤지컬, 서부극, 스릴러와 같은 장르 유형, 텔레비전에서 연속극, 퀴즈쇼, 시트콤, 뉴스, 게임쇼 등 장르 유형의 변형과 형성이 그 사례라 할 수 있다. 새로운 미디어의 도입은 또 다른 장르를 출현시키거나 기존의 장르 유형을 변형시키는 것이다. 또한 디지털 미디어의 등장으로 다양한 디지털 장르에 대한 논의가 이루어지고 있으며(Shepherd & Polanyi, 2000), 비디오게임, 블로그, 웹사이트의 개인 홈페이지 등이 새로운 장르 연구의 영역으로 주목받고 있다(Dillon & Gushrowski, 2000; Miller & Shepherd, 2003; Wolf, 2001). 한 사회에서 장르의 수는 그 사회의 복잡성과 다양성에 달려있다는 논의(Miller, 1984, p.36)처럼 커뮤니케이션 기술의 발달과 그로 인한 표현능력의 확대와 다원화, 그리고 관련 산업의 발달 등은 장르와 장르 연구의 범위를 확장시키고 있다.

이에 따라 장르 개념 역시 내러티브 구조와 의미를 중심으로 주로 논의되던 것을 넘어 텍스트 형식, 내용, 기능에 따른 보다 포괄적인 커뮤니케이션 유형이나 분류를 의미하는 것으로 확대되고 있다. 장르 개념은 내러티브에만 그치지 않고 비서술적 장르를 분석하고 이해하는 틀로서도 유용성을 지니고 있으며(Butler, 1994), 나아가 개념과 현상으로서 장르에 대한 논의는 모든 종류의 텍스트를 이해하는데 기본적인 과정으로 볼 수 있다.

이러한 맥락에서 컴퓨터 게임 장르 연구는 컴퓨터 게임의 구조적 특징을 파악함은 물론 컴퓨터 게임이 갖는 커뮤니케이션 차원, 문화적 차원의 의미를 파악할 수 있는 논의의 출발점이 될 수 있다는 점에서의 의의가 있다. 특히 컴퓨터 게임에 대한 논의는 그동안 사회윤리적 시각에서 이루어지는 경향이 강했다. 즉, 텍스트의 형식, 구조 등에 대한 치밀한 분석보다는 외형적으로 드러나는 내용에 주목하여 그에 대해 규범적인 기준으로 평가하는 작업이 진행되어왔다. 그 결과 컴퓨터 게임에 대한 비평이 발전하지 못하고, 장르 연구 역시 미리 장르 틀을 구성해놓고 특정 컴퓨터 게임을 거기에 맞추어보는 환원론적인 시도에 머무르고 있다.

그러나 컴퓨터 게임이 더 이상 유희나 놀이물이 아니라 문화적으로 의미 있는 영역으로 조명받기 시작하는 상황에서 장르를 비롯한 컴퓨터 게임 텍스트에 대한 진지한 논의는 게임이라는 새로운 문화물에 대한 본질적이고 본격적인 이해를 위해 필수적으로 요구되는 것이라 하겠다. 더욱이 장르적 특징에 대한 논의는 어느 매체보다 다양한 하부 장르가 존재할 뿐만 아니라 각각의 하부 장르들의 결합을 통해 혹은 새로운 기술적 지원에 힘입어 복잡다단한 장르 구도를 형성하고 있는 컴퓨터 게임의 상황을 이해하는데도 필요하다고 여겨진다.

이 글에서는 컴퓨터 게임과 장르의 문제 및 기존의 분류 유형들에 대한 논의를 정리하고, 그동안 이루어

진 장르 연구의 성과 및 컴퓨터 게임 텍스트의 특징에 대한 이해를 기반으로 게임 장르에 접근해보고자 한다. 이를 위해 먼저 컴퓨터 게임에 대한 기존 장르적 분석의 문제점과 의의를 정리할 것이다. 또한 게임 텍스트의 구조 분석을 통해 컴퓨터 게임의 장르 구분 요인들을 도출하고, 그러한 논의를 통해 컴퓨터 게임의 장르적 특징과 그 함의를 탐색하고자 한다.

II. 컴퓨터 게임과 장르

1. 컴퓨터 게임과 장르의 문제

‘형태’나 ‘종류’를 의미하는 그리스어 *genus*에서 유래한 장르(*genre*)는 그 동안 여러 학문과 예술 영역에서 이용되어왔다(Rosmarin, 1985, p.23). 특히 수사법이나 문학 연구에서 오랜 전통을 지니고 있으며, 영화를 비롯한 미디어 연구와 언어학, 최근에는 다양한 사회적 행위 유형을 분석하는데 있어서도 장르는 유용한 개념으로 간주되고 있다.

장르 개념의 유용성에도 불구하고 컴퓨터 게임에 대한 장르 연구는 상당히 낯설거나 혹은 부적절해보이기도 한다. 이는 다음과 같은 몇 가지 이유에 기인한다. 먼저 컴퓨터 게임이 문자 정보를 비롯하여 이미지, 사운드 등이 통합되어 여러 감각기관에 다중적으로 소구할 뿐만 아니라 이용자를 텍스트의 구성에 관여시키는 상호작용성이 가능한 텍스트라는 점에서 장르 분류의 어려움이 있다. 텍스트의 범위와 성격에 있어 기존 장르 연구의 대상과는 확연히 다를 뿐만 아니라, 어떤 특징을 장르 구분 요인으로 고려할 것인가에 따라 장르 유형이 너무나도 달라지기 때문이다.

또한 컴퓨터 게임은 관련 하드웨어 및 소프트웨어 기술의 발달에 따라 민감하게 반응하는 영역으로, 기술 발전에 따라 네트워크 게임은 물론 위치기반게임과 같은 새로운 유형이 계속 창조되는 등 복잡하고 다면적인 특징을 띠고 있다. 그 변화의 속도와 양상을 따라잡기 힘들 정도로 컴퓨터 게임의 진화가 이루어지기 때문에 장르에 대한 진지한 고민이 이루어질 충분한 시간적 여유가 없는 형편이다. 더욱이 산업적인 고려 하에 게임들이 상호 모방하는 경향까지 나타나면서 게임 장르의 양상이 더 복잡해지고 있다는 점도 게임 장르 연구의 어려운 점이라 할 수 있다.

한편으로 컴퓨터 게임의 경우 경쟁이나 놀이의 성격이 우선적으로 고려되는 영역이기 때문에 장르 개념의 적용이 부적절해보이기도 한다. 이는 장르 연구의 역사가 문학과 영화에서의 장르 연구(Frye, 1957; Schatz, 1981)에서와 같이 텍스트의 서사성을 중심으로 전개되어왔기 때문이다. 물론 컴퓨터 게임이 새로운 스토리 매체로 부상하면서 게임의 내러티브에 대한 논의가 이루어지고 있으나, 내러티브를 중심으로 한 게임 장르 연구는 게임의 본질적인 특징을 반영하지 못한다는 비판을 받을 수밖에 없다. 컴퓨터 게임은

스토리만을 위해 고안된 매체가 아니기 때문이다.

이러한 상황에서 컴퓨터 게임은 플랫폼별 분류(콘솔 게임, PC게임, 모바일게임 등의 분류)와 내용별 분류(오락용게임, 교육용게임, 혹은 성인용게임 등의 분류), 게임 플레이의 특징에 기반 한 분류(액션게임, 시뮬레이션게임, 롤플레이팅게임 등의 분류) 등으로 그 구분이 이루어지고 있다. 이는 게임이 생성된 역사가 상대적으로 너무나 짧아 학문적 접근조차 이제 막 시작되고 있고, 대표적인 분류라고 할 만한 고전적 이론이 정립된 상태가 아니기 때문이다. 따라서 게임업계나 게임제작자들이 편의나 관행에 따라 사용하던 분류방식이 전문가의 게임 관련 저작에서까지 별다른 검토 없이 그대로 쓰이고 있는 형편으로(최유찬, 2002, p.51), 전반적으로 컴퓨터 게임의 장르 연구는 미흡한 상황이라 할 수 있다.

이러한 장르 연구의 문제점과 어려움에도 불구하고 장르는 특정한 텍스트를 이해하기 위한 가장 기본적인 정보를 파악하게 할 뿐만 아니라 장르 형성의 과정에 작용하는 다양한 사회문화적 요인들을 고려토록 한다는 점에서 중요한 의미를 가진다. 장르를 텍스트적인 특징에만 기반해 파악하는 것은 장르가 형성되는 과정을 간과하는 한계가 있어 장르가 형성되는 물질적 조건 전체를 파악할 필요가 있다는 것이다. 이를 컴퓨터 게임과 관련지어 보다 구체적으로 살펴보면 다음과 같다.

먼저 장르 연구는 새로운 매체 영역의 등장과 그 매체의 의미에 주목하게 한다. 예를 들어 애니메이션의 경우 영화와 마찬가지로 ‘모험’, ‘순정’, ‘공상과학’ 등 내러티브에 주목하여 주제와 내용을 중심으로도 장르 구분이 이루어진다. 그러나 내러티브 차원을 넘어 애니메이션이라는 매체의 고유한 특성과 관련하여 장르 구분을 시도함으로써 애니메이션이 지닌 독특한 문화적 의미에 주목할 수 있다.

흔히 애니메이션은 프레임 촬영¹⁾을 통해 그림이나 사물을 움직이는 것처럼 보이게 만드는 영화의 한 장르로 논의되지만, 애니메이션은 이미지 제작 방식에 따라 ‘종이 애니메이션(paper animation)’, ‘절지 애니메이션(cut-out animation)’, ‘셀 애니메이션(cell animation)’, ‘인형 애니메이션(puppet animation)’, ‘점토 애니메이션(clay animation)’, ‘픽셀레이션(pixilation)’, ‘컴퓨터 애니메이션(computer animation)’ 등으로 장르 구분이 이루어진다(이용배, 2003, pp.49-66). 이는 애니메이션이라는 표현물이 이미지를 중심으로 이야기를 전달하는 매체이기도 하지만, 보다 본질적으로는 애니메이션이 움직임을 다루는 매체 영역임에 주목한 것이다. 즉 영화가 실재하는 것을 촬영하여 보여주는 것이라면, 애니메이션은 일정한 기술을 가동하여 이미지들을 결합함으로써 움직임을 환상을 창조해내고 그 움직임을 어떻게 보여주느냐에 더 궁극적인 관심이 있는 매체인 것이다.

이로써 컴퓨터 게임 장르 연구가 기여하는 바는 컴퓨터 게임이라는 매체의 본질을 추적하면서 각 하부 장르가 그 매체의 본질을 어떻게 구현하며, 그것이 어떤 미학을 담고 있는지를 이해할 수 있도록 하는 것이다.

1) 일반 영화처럼 무비카메라를 통해 자동으로 1초당 24프레임씩 돌아가게 찍지 않고, 보통 사진기를 이용한 촬영처럼 한 컷 한 컷 찍는 방식을 말한다(이용배, 2003, p.4).

둘째, 장르 연구는 특정 장르에서 나타나는 관습이나 장르 요소 등을 분석하는데 관심을 줌으로써 장르 자체의 특성을 규명해내는데 기여할 수 있다. 장르를 이루는 요소들이 어떻게 배열되는지, 그럼으로써 각 장르가 갖는 특성과 의미를 이해하는 것이다. 여기에서는 장르라는 개념이 이미 각 장르를 구성하는 특정한 관습이 있는 것임을 전제하고, 하나의 장르를 장르로 구분짓게 하는 반복된 유사점과 차이점을 찾아내는데 관심을 둔다. 즉 장르는 내적인 일관성과 다른 장르와의 차별적 특징을 중심으로 성립되며, 그 과정을 통해 성립된 장르의 독자성은 고유한 관습과 규칙에 의해 결정되는 것이다. 이는 장르 요소에 대한 논의를 통해 컴퓨터 게임 텍스트의 구조에 대한 면밀한 이해가 가능하다는 점에서 의미가 있다. 뿐만 아니라 최유찬(2002, p.55)의 지적대로 장르 요소에 대한 이해를 통해 장르 구분을 위한 보다 명료한 기준을 포착할 수 있다는 점에서 실용적인 차원의 의미도 함께 찾을 수 있다.

셋째, 장르 연구는 반복적으로 나타나는 관습이나 장르 요소에만 관심을 갖는 것이 아니라 장르 형성을 둘러싼 맥락적인 요인을 살펴보는 접근을 행한다. 장르는 창조적 아이디어를 가진 작가 혹은 제작자에 의해서만 변화하는 것이 아니라, 사회의 변화 및 제작 조건의 변화, 그리고 장르의 내적 발전에 따라 변화를 하게 된다. 대부분 상업적인 기반에서 제작되는 대중매체의 장르는 그 형태에 있어 산업적인 압력을 강하게 받게 된다. 그렇기 때문에 장르 연구자들은 장르를 텍스트 형식을 넘어 산업, 텍스트, 수용자를 서로 연계시키는 오리엔테이션, 기대, 관습의 체계로 보아야 한다는 주장을 한다(Neale, 1980; Monaco, 1981). 컴퓨터게임 역시 시장의 힘이 작용하는 영역으로, 하나의 게임 형식이 산업적으로 성공하면 그와 유사한 형식의 많은 게임이 시장에 제공되고, 그럼으로써 그 형식이 하나의 신생 장르로 자리 잡기도 한다. 그러나 여기에 그치지 않고 컴퓨터 게임은 다른 어떤 장르 영역보다 기술의 발전에 민감한 분야라 할 수 있다. 특히 컴퓨터 게임은 플랫폼은 물론 그래픽 기술, 관련 소프트웨어 기술의 발달 및 네트워크의 발전 등 기술의 지속적인 발전과 변형에 의해 콘텐츠가 구현되어 왔다는 점에서 특히 그러하다. 구체적인 예로 모바일 미디어의 발전과 함께 구체화되고 있는 위치 기반 서비스(Location Based Service)는 위치 기반 게임이라는 게임 장르를 가능하게 하는데, 이 유형의 게임은 단순히 모바일 안에서의 게임 콘텐츠 성격을 떠나 현실 세계의 특정 위치에 기반 한 게임 서비스를 제공한다는 점에서 새로운 장르를 제안해 준다.²⁾

그동안 장르 연구에서 기술적 측면은 문화적으로 의미를 담고 있지 않은 것으로 간주되었다. 그러나 뉴미디어 기술은 그것이 이용자의 직접적인 관여를 가능하게 하고, 텍스트 자체가 이용자의 행위와 결합하면서 새로운 의미가 생성될 수 있음을 시사하고 있다. 특히 게임에서 실질적으로 이용자가 경험하는 텍스

2) 대표적인 예로 스웨덴에서 서비스된 '봇파이터(Bot Fighters)'를 들 수 있다. '봇파이터'는 이용자가 자신만의 로봇을 만들어 자신의 핸드폰에서 키울 수 있다. 이 봇파이터의 레이터는 가까운 거리에 있는 다른 이용자의 로봇을 인식할 수 있으며, 서비스업체에서 구입한 각종 사이버 무기를 통해 서로 싸울 수 있다. 사이버무기로 무장하고 거리를 다니다 게임에 참여한 상대편 이용자가 나타나면 휴대폰에 경고메시지가 울린다. 이용자가 휴대폰의 명령에 따라 상대방의 위치를 파악해 몰래 접근한 후 상대편 이용자의 무기를 빼앗거나 격퇴하는 오프라인상의 휴대폰게임이다. 이 유형의 게임은 게임과 실생활이 결합된 새로운 유형의 게임이라 할 수 있다(<http://www.botfighters.com/about/>).

트는 그 자체로 인간의 행위에서 독립하여 객관적으로 존재하는 실체가 아니라 오히려 이용자에 따라 달라지는 유동성의 특징이 다른 어떤 영역보다 뚜렷하기 때문이다.

2. 컴퓨터 게임 장르 구분

장르는 분류와 명명에 대한 것으로, 특정한 문화물을 이해하는 가장 기본적인 과정이다. 그러나 장르의 분류와 명명은 절대적으로 중립적이거나 객관적인 과정이 아니며, 어떤 유형의 장르이든 그 정의에 있어서도 상당한 이론적 불일치가 존재하는 등 모든 연구자가 동의하는 확실한 구분은 존재하지 않는다. 그렇기 때문에 장르는 경험적으로 실제 존재하는 것이라기보다는 각 연구자의 접근 방식에 따라 달리 적용될 수 있는 추상적인 개념으로 논의되기도 한다(Feuer, 1992, p.144).

어떤 연구자의 장르는 다른 연구자의 하부 장르나 상위 장르가 될 수 있으며, 이는 연구자마다 기법, 스타일, 공식, 주제 등의 기준에 따라 각기 다른 기준을 적용하기 때문이다. 이는 장르 연구가 비교적 활발하게 이루어져 온 영화 연구를 통해서도 알 수 있는데³⁾, 장르는 다양한 연구자에 의해 설정된 각각 다른 기준에 의해 성립될 수 있는 것이다. 따라서 하나의 텍스트는 하나 이상의 장르에 속할 수 있을 뿐만 아니라, 같은 텍스트라도 시기별로 혹은 상황에 따라 매번 다른 장르로 구분될 수 있는 것이다(O'Sullivan et al. 1994, p.129). 이 같은 상황은 컴퓨터 게임에서도 마찬가지이다.

더욱이 컴퓨터 게임의 경우 하드웨어는 물론 내용의 측면에서도 그 변화 및 발전이 다른 어떤 매체물에 비교할 수 없을 정도로 급격히 이루어지고 있기 때문에 컴퓨터 게임의 실질적인 모습을 몇 가지 유형으로 그려내는 일은 쉽지 않다. 더욱이 최근에는 기존의 서로 다른 컴퓨터게임들이 서로 접합, 절충을 통해 복합적인 유형을 구성해냄으로써 그러한 작업이 더 복잡해지고 있다.

이러한 상황에서 그간 이루어진 컴퓨터 게임 장르의 구분 논의를 살펴보면 다음과 같이 정리할 수 있다.

먼저 컴퓨터게임은 그것이 어떤 플랫폼에 기초하여 작동되느냐에 따라 아케이드게임, 비디오게임, PC 게임 등으로 나뉘어지며, 이용자와 게임 텍스트간의 상호작용이나 혹은 이용자와 다른 이용자 간의 상호작용이 가능하냐에 따라 오프라인게임, 온라인게임으로 구분되기도 한다. 그러나 플랫폼에 의한 분류는 게임이 다양한 플랫폼을 통해 호환이 가능해지고, <X-Box> 및 <Playstation2>와 같은 비디오 게임기가 온라인게임까지 지원하면서 구분 틀로서의 효력을 상실했다고 볼 수 있다.

그 보다는 컴퓨터게임 자체가 이용자의 퍼포먼스 자체와 관련을 맺고 있다는 점, 즉 컴퓨터게임을 하는

3) 구체적으로 Bordwell(1989, p.148)은 1930년대 미국영화와 같은 '시기나 국가에 의한 분류', '기술적인 과정에 의한 분류(시네마스코프 영화)', '스타일에 의한 분류(독일 표현주의 영화)', '구조에 의한 분류(내러티브 혹은 다큐멘터리 영화)', '주제에 의한 분류(가족영화, 정치 영화)' 등으로 구분하며, 한편 Stam(2000, p.14)은 '스토리 내용에 의한 분류(전쟁영화)', '다른 미디어의 차용 여부에 따른 분류(뮤지컬)', '감독 및 배우에 기반한 분류(히치콕 영화, 프레드 아스테어 영화)', '예산에 따른 분류(블록버스터, 저예산영화)', '예술적 위상에 따른 분류(예술 영화, 상업영화)', '인종이나 성적 성향에 따른 분류(흑인영화, 동성애 영화)' 등으로 영화 장르 구분이 이루어질 수 있다고 본다.

것은 정신적인 동시에 육체적인 것이며, 현재 시점에서 실시간으로 일어나는 사건에 참여하는 긴박함과 육체적 자극이 필연적으로 수반되는 영역(Darley, 2000)이라는 점이 고려된 장르가 더 타당성이 있다.

이에 따라 컴퓨터 게임의 장르는 ‘액션’, ‘어드벤처’, ‘롤플레이’, ‘시뮬레이션’ 등(Rollings & Adams, 2003) 이용자가 컴퓨터 게임 텍스트와 맺는 관계를 중심으로 구분하는 것이 훨씬 설득력을 얻고 있다. 이는 컴퓨터 게임에서 강조되는 것이 이용자가 읽어내는 내용적 차원이 아니라 이용자들이 게임을 어떻게 이용하느냐라는 행위 차원임을 시사한다는 점에서 의의가 있다. 이 장르 구분은 게임의 특징을 가장 잘 반영하고 있으나, 이 역시 존재하는 다양한 게임 유형을 포괄하고 있지 못할 뿐만 아니라, 연구자에 따라 ‘아케이드’ 게임이 포함되는가 하면(최유찬, 2002), 여기에 ‘스포츠’, ‘퍼즐’, ‘버라이어티’ 등의 또 다른 하부 장르가 추가되는 등(아카오 고우이치, 1996) 여전히 논의의 여지가 있다.

그 외 내용과 함께 이용자의 게임 행위에 초점을 맞춘 게임 장르 구분으로 울프(Wolf, 2000, pp.116-134)의 틀을 살펴볼 수 있다. 울프는 게임이 지닌 영상성이 영화와 유사하고, 서사성이 강조되는 경향에 비추어 볼 때 게임에도 기존 영화의 장르적 특징을 반영할 필요가 있다고 보았다. 그러나 기존의 문학 및 영화 장르 구분의 틀이 주제(subject matter)에만 관심을 두기 때문에 이용자의 역할을 무시하는 경향이 있다고 보고, 게임 장르 논의에서 내용과 함께 이용자의 역할에 주목하였다. 이에 따라 컴퓨터 게임은 <테트리스(Tetris)>와 같은 ‘추상형 게임’, 기존에 존재하는 스포츠를 게임에 그대로 옮겨온 것과 같은 ‘채택형 게임’, 몬스터를 잡는 등의 ‘포획형 게임’, 아이템 모으기와 같은 ‘수집형게임’을 비롯하여, ‘비행게임’, ‘격투게임’, ‘시뮬레이션’, ‘롤플레이게임’, ‘보드게임’, ‘슈팅게임’, ‘레이싱게임’ 등 게임의 목적, 이용자의 실질적인 게임 행위 등이 기준으로 포함된 모든 게임 유형을 망라하는 게임 장르를 소개하고 있다.

이상과 같은 울프의 틀은 존재하는 모든 표현물은 이전의 표현물과 밀접한 관계를 맺고 있다는 점을 포착했다는 점에서 의미가 있다. 즉 컴퓨터게임 장르 역시 일부는 게임만의 독자적인 고유한 것이기도 하며, 또한 일부는 영화와 같은 영상 장르로부터 전수받은 것이거나 기존의 것을 변형한 것이라는 점에 주목한 것이다.

그러나 울프의 장르는 장르 논의에 필연적으로 요구되는 분류 기준의 조건을 만족시키지 못한다는 점에서 문제가 있다. 다양한 개별 게임을 구분할 수 있는 목록을 구축하기는 했지만, 그것이 복잡하게 나열되어 있을 뿐 일관된 분류 기준이 존재하지 않는 것이다. 또한 Wolf의 분류는 내용적 특징과 컴퓨터 게임의 상호작용적 특징이 어떻게 반영되었는지 모호하다는 문제도 있다. 이는 게임 텍스트의 구조적 특징을 반영하지 못했다는 한계에 기인하는 것이기도 하다. 게임 목적 및 동기를 비롯한 게임행위에 주로 주목함으로써 게임을 게임답게 만드는 내재적인 메커니즘과 전반적인 게임 텍스트의 특징은 고려하지 않고 있기 때문이다.

Ⅲ. 컴퓨터 게임의 특징 및 장르 구분 요인

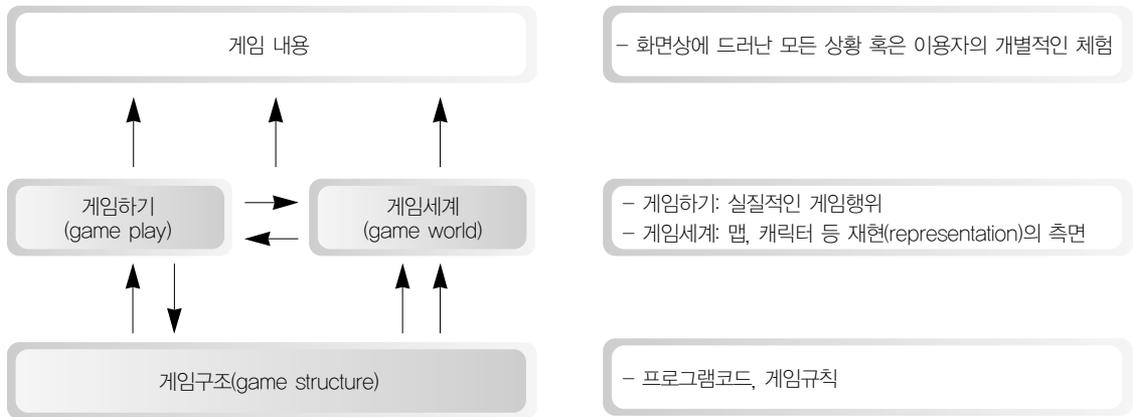
1. 컴퓨터 게임의 구조적 특징

컴퓨터 게임 텍스트는 그 자체로 완결된 것이 아니다. 이용자는 끊임없이 게임 텍스트에 개입하고 그 이용자의 이용 결정 구조에 따라 텍스트의 한 부분이 새로 만들어지거나 변형되기도 하는 것이다. 이로 인해 컴퓨터 게임은 텍스트의 시작은 존재할 수 있으나 결말 혹은 결말에 이르는 과정이나 단계는 전적으로 이용자의 선택에 의존하는 등 고정되지 않은 열린 구조를 지닌다(전경란, 2004, p.192).

아세스(Aarseth, 1997)는 이러한 컴퓨터 게임의 특징을 텍스톤(texton)과 스크립톤(scripton)의 개념을 들어 설명한 바 있다. 그에 의하면 텍스톤은 이용자가 선택할 수 있는 텍스트의 기본 재료이며, 스크립톤은 각 이용자들이 선택한 일련의 텍스톤들로 이용자에 의해 선택되어 실제로 드러난 텍스트이다. 즉 텍스톤은 심층구조이자 이용자에게 선택될 수 있는 텍스트의 기본 원료이며, 스크립톤은 개별적인 이용자에 의해 선택된 텍스톤들의 모든 가능한 조합 혹은 이용자에 의해 생성된 텍스트라 할 수 있다. 컴퓨터 게임에서 텍스톤은 잠재태로 존재하다 이용자에 의해 선택되거나 조작이 가해지면 그 때 의미를 갖게 되고 표면화되는 것이다. 그렇기 때문에 컴퓨터 게임은 이용자가 어떤 스크립톤을 표면화하느냐에 따라 달라지는 개방된 텍스트이며, 어떻게 스크립톤을 드러내느냐 그 방식 역시 중요한 영역이다. 결국 게임은 대상(object)이라기보다는 과정(process)이라 할 수 있으며, 이용자의 행위 없이는 완전한 게임 텍스트가 존재할 수 없다. 그렇기 때문에 컴퓨터 게임은 객관적인 텍스트(objective text)와 그것에 대한 이용자의 주관적인 수용(subjective reading)이 구분되지 않는다.

이처럼 컴퓨터 게임은 게임 개발자에 의해 애초에 구성된 텍스트, 게임의 개별 이용자에 의해 드러나는 텍스트라는 유동적이면서 중층적인 텍스트 구조를 이루는 것이다. 그렇기 때문에 아세스(Aarseth, 2003)는 컴퓨터 게임을 분석하기 위해서는 다음과 같은 세 가지 차원을 함께 고려해야 한다고 본다. 첫 번째 차원은 게임하기(game play)로, 이용자의 행위, 전략, 동기(motives) 등이 포함된다. 두 번째 차원은 게임 구조(game structure)로, 게임의 세계를 지배하는 규칙을 말한다. 마지막으로 세 번째 차원은 게임 세계(game world)로, 허구적 내용(fictional content), 지형(topology), 레벨 디자인 등이 포함된다. 아세스에 따르면 이들 세 가지 차원은 게임에 따라 그 비중이 달라지는데, 예를 들어 다사용자 온라인 롤플레이팅 게임의 경우 게임하기(game play)의 비중이 큰 반면, 시뮬레이션 게임의 경우 게임의 규칙(game structure)이 중요하게 부각된다.

컴퓨터 게임의 구조적 개방성과 다층적 구조에 대한 이상의 논의들을 정리하면 다음과 같은 그림으로 제시할 수 있다.



〈그림〉 컴퓨터 게임 텍스트의 구조

이러한 게임 텍스트의 유동적이고 다층적인 구조에 대한 논의는 개별 이용자에 따라 달라지는 실질적인 게임의 내용을 넘어 그러한 내용이 어떤 구조 속에서 어떻게 구현되는지를 보여준다는 점에서 의의가 있다. 즉 단순히 표면적으로 드러나는 게임 내용이 아니라 거기에 작용하는 이면의 메커니즘에도 주목함으로써, 개별 이용자에 따라 달라지는 완성물로서의 실질적인 게임 내용과 게임 개발자가 제공하는 원 재료로서의 게임 텍스트의 관계를 드러내주는 것이다.

또한 장르와 관련해서도 게임 내용을 이루는 게임 행위, 게임의 구조, 재현으로서의 게임 텍스트를 각각 심층적이면서도 종합적으로 고려할 수 있다. 아울러 게임 텍스트의 구조를 세분하여 장르 구분 요인을 살펴봄으로써 장르 연구에서 어려운 점인 끊임없이 제시되는 신생 장르, 또한 장르 경계를 넘나들며 발생하는 장르의 혼종화를 세부적으로 고찰할 수 있다는 점에서도 유용하다고 하겠다.

2. 컴퓨터 게임의 장르 요인

장르는 고정된 장르 요소들로 이루어진 분명한 체계가 아니며, 어떤 장르에서건 장르 구분은 불분명하거나 논쟁의 여지를 늘 안고 있다. 장르는 단순히 문화에 의해 주어진 것이 아니라 지속적인 타협과 변화의 과정에 있는 것이기 때문이다(Buckingham, 1993).

그러므로 장르 개념을 일괄적으로 다루기보다는 문학, 영화, 텔레비전 및 디지털 매체 등에 따라 달리 적용할 필요가 있다. 이전 미디어 장르를 통해 새로운 장르를 이해하는 과정은 불가피한 측면이기도 하지만, 내러티브 규범이나 스타일에만 입각하여 새로운 유형의 텍스트를 이해하려는 노력은 실패할 수밖에 없기 때문이다. 실제로 장르는 '관객에게 그들이 보는 내러티브의 종류를 빠르게, 다소 복합적으로 파악할 수 있게 하는 약호, 관습 및 시각스타일의 체계' (Turner, 1988)라는 정의를 통해 이해될 수 있다. 그러

나 이러한 의미는 영상 내러티브를 중심으로 한 텍스트에는 적절히 적용될 수 있으나 서사성 외의 장르 구분 요인이 개입할 경우 적용하기 힘들다. 따라서 텔레비전 장르연구가 시트콤, 쇼오페라와 같은 내러티브 장르 외에 리얼리티쇼, 뉴스, 토크쇼 등 문학이나 영화의 장르에서는 찾아볼 수 없는 특수한 장르를 지적해낸 것과 마찬가지로, 새로운 매체적 특성에 따른 장르 영역과 장르 구분 요인을 구성할 필요가 있다. 기존 장르의 변형이나 새로운 장르의 출현은 새로운 커뮤니케이션 매체의 도입에 의해 직접적인 영향을 받기 때문이다.

컴퓨터 게임의 장르 구분 요인 역시 게임만의 독특한 매체적 특징이 고려될 필요가 있다. 이를 위해 앞서 논의한 게임 텍스트의 성격을 규정짓는 다양한 차원의 게임 구조를 기반으로 게임의 장르 구분 요인을 논의할 수 있을 것이다.

그럼으로써 게임의 서사성 및 영상적 특징, 게임 텍스트의 개방성 정도, 이용자의 행위 차원인 상호작용성 등 기존의 매체물에서는 찾아볼 수 없는 게임만의 고유한 특징을 반영할 수 있다. 예를 들어 <툼레이더(Tomb Raider)> 시리즈와 같은 경우 하나의 이야기를 완결짓는 서사성이 비교적 탄탄한 게임이지만, 텍스트의 개방성이나 이용자가 게임의 내용을 변화시킬 수 있는 자유도는 <스타크래프트(Starcraft)>보다 작다. 게임에 구조적 제한이 더 크게 작용하는 것이다. 또한 <심시티(SimCity)>의 경우 하나의 이야기를 완성해가는 서사적 완결성은 약하지만, 게임 텍스트의 개방성은 높은 편이며, 이용자의 게임 행위는 <디아블로(Diablo)>에서의 역할 수행을 시도하는 것이 아니라 게임 내 상황을 운영하는 것으로 차별화된다. <스트리트 파이터(Street Fighter)>의 경우 이용자가 수행해야 하는 행위는 위의 <디아블로>나 <심시티>에서의 행위와는 그 목적이나 게임행위의 본질에서 구분된다. 이처럼 게임의 내용, 구조, 행위 차원을 통해 다양한 다른 게임 유형과의 차별화, 그리고 그에 따른 하부 장르 구분 요인의 도출을 시도해볼 수 있다. 다음은 각 차원의 장르 구분 요인에 포함될 수 있는 세부 요인 및 특징들을 정리한 것이다.

1) 게임하기 차원

먼저 게임하기(game play) 차원의 장르 구분 요인은 이용자가 게임 세계 혹은 게임 텍스트를 경험하는 방식에 따라 정리할 수 있을 것이다. 여기에는 실질적인 게임 행위 유형, 시점, 사회적 관계의 유무 등이 고려될 수 있을 것이다.

게임 행위는 이용자가 게임 내에서 실질적으로 어떤 종류의 행위를 하느냐에 따라 구분될 수 있다. 이 구분 요인에 따라 '전투' (<배틀존(Battle Zone)>), '비행' (<플라이트 언리미티드(Flight Unlimited)>), '레이싱' (<드라이버3(Driver III)>), '슈팅' (<둠(Doom)>), '탈출' (<팩맨(Pac-Man)>), '스포츠' (<피파(FIFA) 시리즈>), '퍼즐 풀기' (<미스트(Myst)>), '시뮬레이션' (<심시티(Simcity)>) 등이 논의될 수 있다.

시점의 경우 1인칭이나 3인칭이냐의 구분이 이루어질 수 있을 것이다. 시점은 이용자가 게임에 관여하는 방식을 결정해주는 것으로, 보다 주관적인 시각적 몰입감을 강조하느냐, 혹은 상대적으로 객관적인 조

망감을 부여하느냐의 차이를 나타낸다. 먼저 1인칭 시점은 이용자의 시선과 주인공 캐릭터의 시선을 일치 시킴으로써 캐릭터의 공간 인식을 이용자에게 그대로 전이하는 것을 말한다. 1인칭 시점의 경우 상당수의 3차원 액션 게임에서 채택되어 이용자의 몰입을 강화해준다. 또한 3인칭 시점의 탑 뷰(top view)에서 3인칭 시점의 쿼터 뷰(quarter view)에 이르는 3인칭 시점 역시 이용자에게 보다 입체적인 공간감을 부여함으로써 공간적 특징을 강조하는 장치라 할 수 있다. 그러나 1인칭 시점과는 달리 외부에서 게임을 조망하게 한다는 점에서 이용자를 보다 객관화시키는 장치가 되기도 한다. 그동안 3인칭 시점이 대부분이었으나, 1인칭 시점의 경우 최근 들어 슈팅 게임(<카르마 온라인>, <히트 프로젝트>) 혹은 레이싱 게임(<시티레이서>)에서 많이 채택하고 있으며, <월드오브워크래프트(World of Warcraft)>와 같이 1인칭과 3인칭 시점의 전환이 가능한 게임이 존재하기도 한다.

사회적 관계의 유무 측면은 게임이 게임 내 커뮤니케이션(in-character communication) 만을 지원하느냐 혹은 게임 외부 커뮤니케이션(out-of-character communication)까지 지원하느냐의 차이에 따라 구분이 가능하다. 게임에 따라 형성되는 사회적 관계의 유무는 게임이 싱글 플레이용이냐 이용자들 몇몇이 팀을 이루어하는 파티 플레이 형식이냐 아니면 다사용자 온라인 게임과 같이 일종의 가상의 삶을 사는 형식이냐를 구분해준다. 사회적 관계에 따라 이용자의 게임 행위가 게임 시스템과의 상호작용에 그치는지, 가상사회와 가상공동체를 구성하는지에 따라 실제로 이용자가 경험하는 게임의 내용이 게임 속의 허구적인 문화(in-character 문화)에 한정되는지, 혹은 이용자들의 상호작용을 통해 표현되는 문화(out-of-character 문화)를 포괄하는지를 고려할 수 있게 해준다. 이 사회적 관계의 유무는 싱글플레이용 이상의 게임에서 이용자가 관여하는 시간을 기준으로 다시 나뉘어질 수 있다. 즉 이용자가 실시간으로 동시에 참여하는 실시간(real time) 형식 혹은 순차적으로 번갈아 게임을 하는 턴 베이스 형식(turn-based game)의 하부 구분이 가능한 것이다.

그 외 이동성과 같은 기술적 가능성에 따라 새로운 게임 형식이 등장하고 있음을 고려할 때 이용자의 게임하기와 관련한 다양한 장르 구분 요인이 추가되어 논의될 수 있을 것이다.

2) 게임 구조 차원

게임의 세계를 지배하는 규칙으로서 게임 구조(game structure)는 게임 개발자의 가치관이나 세계관이 반영될 수 있는 부분이다. 영화와 같은 본격적인 내러티브 매체의 경우 주제, 이야기의 내용, 이야기를 전하는 담론 방식에서 영화감독의 가치관이 드러날 수 있지만, 게임의 경우 게임의 세계가 운영되는 방식을 결정하는 지점에서 그러한 작가 정신이 드러나는 경향이 오히려 강하다. 그렇기 때문에 게임 구조에서는 어떻게 이용자를 관여하게 할 것인지와 같은 측면이 중요하게 논의될 수 있다. 그러나 아래와 같은 구분 요인은 이용자에게 독자적으로 드러남으로써 하부 장르를 구성하기 보다는 다른 장르 구분 요인과 결합하여 나타나는 경우가 대부분이다. 게임의 알고리즘은 게임을 가능하게 하는 중요한 장치지만 그 알고

리즘 자체가 게임 텍스트에 그대로 표면화되는 것은 아니기 때문이다.

아세스(1997)에 따르면 게임 내에서 작용하는 규칙이나 메커니즘은 다음과 같은 변인을 통해 논의될 수 있다. 아세스는 게임의 구조를 텍스트와 스크립톤 개념을 빌어 설명하고 있는데, 거기 작용하는 첫번째 변인은 역동성(dynamics)이다. 일반 텍스트에서 스크립톤은 항상 같을 뿐만 아니라 텍스트와 스크립톤의 구분이 무의미하지만 컴퓨터 게임의 경우 텍스트가 고정되어 있다 할지라도 스크립톤의 수와 내용이 변화하며, 텍스트도 달라질 수 있다. 다시 말해, 컴퓨터 게임에서는 텍스트가 고정되어 있어도 이용자가 어떻게 게임을 풀어나가느냐에 따라 스크립톤의 수와 내용이 달라지게 된다. 더욱이 <리니지> 등의 게임에 이르러서는 텍스트의 수와 내용도 변형가능성을 갖는다.

또한 <툼레이더>와 같은 게임의 경우, 텍스트와 스크립톤의 작용이 비교적 선명하게 드러나지만, <리니지>나 <월드오브워크래프트(World of Warcraft)> 등의 게임의 경우 텍스트와 스크립톤의 구분이 모호해 지기도 한다. 이는 기본적으로 이들 게임이 이용자에게 완성해야 할 게임 텍스트를 제공하는 것이 아니라 이용자간의 상호작용이 일어날 수 있는 무대를 제공해주는 것(Reid, 1994)으로, 게임 내 상황은 디자이너에 의해 미리 인위적으로 설계되는 것이 아니라 이용자들이 어떤 관계를 맺느냐에 따라 달라지게 되기 때문이다.

다음은 확정성(determinability)으로 이것은 텍스트와 스크립톤의 작용이 안정적이냐 그렇지 못하냐에 관한 것이다. 즉 주어진 상황에서 동일한 반응이 항상 같은 결과를 낳는지 아니면 결과를 예측할 수 없는지 그 여부의 문제이다. 이와 관련하여 프리드만(Friedman, 1995)은 게임을 한다는 것은 게임의 규칙과 작동원리를 파악하는 탈신비화의 과정이라 설명한 바 있다. 그러나 <리니지>나 <울티마 온라인>과 같은 게임에 이르면 이러한 확정성은 보다 쉽게 위협받는다. 게임에 참여하고 있는 다른 이용자의 행위를 쉽게 예측할 수 없기 때문이다.

일시성(transiency) 혹은 유동성이 세번째 변인으로, 단순히 시간이 흐르면 스크립톤이 드러나는지 혹은 이용자의 행위에 의해서만 스크립톤이 나타나는지에 관한 것이다. 턴 베이스 게임이 비유동적이라면 실시간 게임은 유동적이라고 하겠다.

또한 시점(perspective)은 텍스트가 묘사하는 세계에서 이용자가 캐릭터의 역할을 수행하는지 아니면 단순히 독자로서만 관여토록 하는지를 말한다. 3인칭 시점을 채택하는 대부분의 게임의 경우 이용자가 게임의 주인공이 되어 플롯의 부분적인 전환을 가져올 수 있는 의사결정을 할 수 있지만 근본적으로 이용자는 텍스트 외부자의 위치를 점한다. 반면 1인칭 시점의 슈팅 게임과 같은 장르에서 이용자는 캐릭터의 시선과 동일한 시선을 가짐으로써 허구성을 보다 직접적으로 경험한다는 점에서 3인칭 시점과 다르다.

접근성(access)은 이용자가 텍스트의 모든 스크립톤에 항상 접근할 수 있는지에 관한 것이며, 연결성(linking)은 이용자가 언제나 관련 스크립톤에 연결될 수 있는지 혹은 조건이 충족될 때만 스크립톤에 도달할 수 있는지, 아니면 연결 자체가 없는지에 대한 것이다. 예를 들어 컴퓨터 게임의 경우 이용자가 특정

목표를 수행하지 않으면 스크립톤이 작동하지 않는 등 조건을 만족시켜야만 스크립톤에 연결될 수 있다. 이 기준은 게임의 레벨 디자인과 관련되어 있는 부분이기도 하다.

마지막은 스크립톤이 드러나거나 생성되는 메커니즘에 대한 것으로, 각 게임 텍스트에서 허용하는 상호작용의 차이를 말해준다. 이는 단순히 데이터와의 상호작용인지, 게임 내의 자원을 다루는 과정(process)과의 상호작용인지, 게임의 규칙에서 벗어나 보다 다양한 상호작용을 추구하는지 등에 따라 나뉘어질 수 있다.

위와 같은 아세스의 논의에 따르면 컴퓨터 게임은 텍스트에서 생성된 스크립톤에 의거하여 구성되며, 스크립톤을 드러내거나 생성하는 메커니즘이 구체적인 게임 구조의 작용이 될 것이다. 이 구조는 컴퓨터 게임의 시스템과 메커니즘에 의해 결정되는 것으로, 이용자의 상호작용, 즉 게임하기는 텍스트의 구조에 의해서 제약을 받게 된다.

3) 게임 세계 차원

마지막으로 게임 세계(game world)는 게임이 드러내는 재현(representation)의 측면과 밀접한 관계가 있다. 그런 점에서 도상성(iconography)과 내러티브 차원이 중요한 장르 요인이 될 수 있을 것이다.

먼저 도상성의 경우 컴퓨터 게임이 영화와 같은 사실적인 영상을 담고 있다고 할지라도 유사한 장르인 영화와 전혀 다른 방식으로 이용될 뿐만 아니라 텍스트의 구조가 달라지며, 이용자들의 기대 그리고 사회적 의미가 다를 수밖에 없기 때문에 영화와 같은 맥락에서 논의할 수 없다.

영화에서 미장센, 조명과 같은 영상 스타일의 문제는 영화의 시각적 특성을 반영한 것이다. 컴퓨터 게임 역시 관련 기술의 발달에 힘입어 영화의 그래픽에 필적할 만한 영상이 창조되는 등 시각적 요소가 강조되고 있다. 그러나 영화가 배경을 묘사한다면 컴퓨터 게임은 이용자가 움직여 돌아다닐 수 있는 공간으로서 영상이 제시된다. 이러한 공간성과 함께 영상의 깊이 즉 2차원 영상이나(〈건스터(Gunster)〉, 〈군주〉 등) 3차원 영상이나(〈레전드ES〉, 〈울펜스타인 3D〉 등)를 논의할 수 있다. 컴퓨터 게임은 일종의 가상현실을 구축하여 이용자의 몰입을 유도한다. 2차원 영상의 게임을 하면서 이용자가 경험하는 현실감은 게임의 상호작용적 가능성을 통해서도 구축되지만 시각적 리얼리즘 장치로서 3차원 영상이 보다 유효하게 작용한다.

특히 그래픽 기술의 발달로 대중화되고 있는 3D 게임의 영상은 X, Y, Z의 세 가지 좌표축을 중심으로 영상이 프로그래밍됨으로써 평면적으로 관찰되는 영상 외에, 시각적으로 볼 수 없는 면이 영상 자체 내에 포함되게 된다. 2D 영상의 경우 평면적으로 보이는 것만이 영상의 전부였다면, 디지털 3D 영상은 여러 각도에서 조망할 수 있을 뿐만 아니라 가시적인 영상의 형태를 끊임없이 변화시킬 수 있다. 그런 의미에서 영상은 더 이상 완성된 상태로 고정되어 불변하는 존재가 아니라 이용자에 따라 계속 변화하는 것이며, 또한 하나의 영상이 무수히 많은 다른 영상을 포함하고 있는 잠재적인 영상들의 조합으로 새로운 의미가 생성되기도 한다(박동숙·전경란, 2005, p.81).

따라서 이 영상은 보는 것이 아니라, 이용자가 그 안에 존재하는 영상이며, 참여하여 조작할 수 있는 대상의 하나이며, 또한 3차원 그래픽 구현을 통해 캐릭터의 시선 방향을 바꿀 수 있고, 줌인(zoom in)과 줌아웃(zoom out)을 통해 이용자가 필요에 따라 변형시킬 수 있는 그러한 영상이다. 이용자가 보고자 하는 영상을 보다 자유롭게 구현하고 있는 것이다.

그러한 점에서 영화의 스타일을 구성하는 편집이나 미장센의 개념은 컴퓨터 게임의 영상에 적용하기 어렵다. 그러나 영상의 깊이감과 관련된 측면과 함께 시점의 문제 등이 컴퓨터 게임의 영상 관습(visual convention)으로서 중요하게 논의될 필요가 있을 것이다.

한편, 컴퓨터 게임에서 이야기가 강조되면서 내러티브 측면을 장르 요인으로 비중있게 논의할 필요가 있다. 영화의 경우 텍스트가 내러티브 체계일 수밖에 없기 때문에 플롯, 캐릭터, 배경, 주제, 스타일 등의 기본 구성요소들로 분석되며, 각 장르들은 이러한 장르 요인들(generic elements)을 배열함으로써 고유한 장르적 특성을 드러낸다(Schatz, 1981). 그러나 컴퓨터 게임은 이야기가 직접적으로 제시되는 것이 아니라 배경 이야기, 게임의 규칙, 캐릭터나 아이템 등의 장치를 통해 구현된다.

컴퓨터 게임에서 이용자는 완성된 이야기를 수용하는 것이 아니라 위의 이야기 장치들을 선택, 배열, 조합함으로써 현재 발생한 사건 혹은 현재 시점에서 이루어지고 있는 이야기를 경험하게 된다. 컴퓨터 게임에서는 이야기를 이루는 사건에 대한 전반적인 통제가 이용자에게 전이됨으로써 이용자는 이야기 구성에 대한 일정한 권한을 갖게 되는 것이다. 내러티브의 개방성에도 불구하고 게임이 특정한 이야기를 담고 있다는 점에서 특정한 주제, 내용에 따라 영화의 기존 장르 구분을 차용할 수 있다.

그에 따라 ‘공포’(<바이오하자드>, <미친병동>), ‘환타지’(<리니지>), ‘추리’(<가면환상 살인사건>), ‘무협’(<삼국지>, <영웅 온라인>), ‘스포츠’(<러브 포티>) 등 캐릭터, 배경, 주제, 사건 등 게임의 허구적 특징을 드러내는 서사적 요인들에 따라 하부 장르 구분 요인이 마련될 수 있다. 이상의 내용을 정리하면 다음과 같은 표로 나타낼 수 있다.

<표> 컴퓨터 게임의 장르 구분 요인

텍스트 차원	구분		
게임하기	게임행위 유형	전투/비행/레이싱/슈팅/탈출/스포츠/퍼즐풀기/시뮬레이션 등	
	시점	1인칭/3인칭	
	사회적 관계 유무	게임 내 커뮤니케이션에 한정	
		게임 외 커뮤니케이션까지 포함	실시간(real time)
기타	이동성(mobility)과 같은 새로운 가능성 존재		
게임구조	잠재적으로 작용		
게임세계	도상성	2D/3D	
	서사성	공포/추리/공상과학 등	

IV. 컴퓨터 게임의 장르적 특징

뉴미디어는 올드 미디어의 표현 양식을 답습하거나, 기존 미디어에서는 존재하지 않았던 새로운 장르의 발생을 지원하는 경향을 보인다. 따라서 뉴미디어의 장르는 진화적이면서 동시에 혁신적인 성격을 갖는다. 이와 관련하여 웹상에 존재하는 블로그나 개인 홈페이지 및 디지털 문서에 대한 장르 연구들(Crowston & Williams, 2000; Dillon & Gushrowski, 2000; Shepherd & Watters, 1998)은 디지털 장르를 이미 존재하는 다른 미디어에 기반한 장르(replicated genres 혹은 reproductive genres)와 신흥 장르(novel genres 혹은 emergent genres)로 나누어 새로운 미디어 장르와 올드 미디어 장르와의 관련성을 보여준다.

이처럼 미디어의 누적적 발달은 장르의 다양화와 혼성화를 가속화시키는데, 컴퓨터 게임 역시 이전에 존재했던 모든 장르적 관습이 동원된 복합적인 성격을 띤다. 디지털화로 컴퓨터 게임이 음성이나 문자를 넘어 동영상까지 제공할 수 있는 기술적 기반을 구축하면서, 다른 기존의 매체를 적극적으로 재매개하고 있는 것이다. 더욱이 복잡한 텍스트 구조와 그에 따라 다차원적인 장르 요인이 작용하는 컴퓨터 게임은 장르의 혼성화가 다른 어떤 영역보다 쉽게 일어날 수 있다.

컴퓨터 게임의 경우 앞서 논의한 것처럼 기존 매체 및 타 장르와의 연관성, 관련 기술과의 연계성에 따라 지속적으로 새로운 콘텐츠 유형의 형성이 이루어지고 있다. 이로 인해 컴퓨터 게임의 장르 구분은 일관된 틀에 준거할 수 없는 것처럼 보인다. 그러나 산업, 기술 발전의 메카니즘이 컴퓨터 게임 영역에 가시화되어 있는 것이나, 영화와 같은 시각적 관습 및 서사성과 같은 특징이 텍스트의 형식과 내용에 직접적으로 작용하고 있다는 점은 그러한 중층적 결정 자체가 컴퓨터 게임 장르를 이해하는데 필수적인 요인임을 오히려 역설해주는 것이라 할 수 있다.

실제로 상호작용 영화로 불릴 정도의 수준 높은 영상 구현에 힘입어 게임은 무비 게임(movie game) 혹은 게임 무비(game movie)라는 새로운 장르를 생성해내고 있으며, 액션과 어드벤처 유형의 혼합, 롤플레잉과 시뮬레이션의 결합 등 게임 방식, 인터페이스, 아이템과 같은 재현의 영역까지 장르의 혼성화가 가능하다. 이는 컴퓨터 게임이 기존의 다양한 표현 양식을 게임 내에 본격적으로 수렴할 수 있음을 보여주는 것이다. 더욱이 기존의 미디어 형식을 단순히 옮겨오는데 그치지 않고 새로운 기술적 가능성을 구현함으로써 어디에서도 찾을 수 없는 게임 고유의 독자적인 장르 영역을 구축하고 있기도 하다. 이는 컴퓨터 게임에서 장르 구분을 보다 복잡하게 하는 요인이 되지만, 그 자체로 컴퓨터 게임의 장르적 특징이기도 하다.

또한 컴퓨터 게임은 앞의 장르 구분 요인들을 통해 살펴본 바와 같이 다양한 하부 장르의 형성이 지속적으로 일어날 수 있는 구조적 특징을 지니고 있다. 컴퓨터 게임의 장르는 게임하기, 게임 구조, 게임 세계의 각 차원 그리고 그 하부 기준을 넘나들며 새로운 유형을 생성하고 있다. 실제로 게임회사에서 출시하고 있

는 게임의 몇몇 사례들을 보면 기존에 관행처럼 사용하고 있는 ‘액션’ 혹은 ‘어드벤처’라는 명칭을 사용하지 않고 ‘서바이벌 호러’ (<바이오 하자드(Bio Hazard)> 시리즈), ‘스타일리시 하드 액션’ (<데빌 메이 크라이(Devil May Cry) 시리즈) 등의 새로운 장르를 제시한다. 또한 영화와 같은 영상의 레이싱 게임에 액션장르가 혼합된 ‘시네마틱 드라이빙 액션’ (<드라이버3(Driver Ⅲ)>)과 같은 복합장르에 이어 아예 <신영웅문>처럼 탈장르화를 표방하는 게임까지 등장하고 있다.

더욱이 컴퓨터 게임 장르의 진화는 이용자로 하여금 점점 더 텍스트와 그래픽, 이미지와 사운드 등 콘텐츠 정보 형식상의 자유로운 결합과 변형을 가능하게 함으로써 게임은 영상을 자유롭게 조절하고, 게임을 통해 영상 이미지를 자유롭게 변경 가공하고, 새로운 상호작용 서사를 경험하는 것을 넘어 스스로 콘텐츠를 창안하고 삶을 시뮬레이션하는 영역까지 보여주고 있다.

이러한 상황은 컴퓨터 게임 장르의 순도를 주장하는 것을 무의미하게 만드는 것으로, 컴퓨터 게임은 이미 존재하는 다른 장르의 차용과 정보형식의 조합은 물론 컴퓨터 게임의 독특한 기술적 특징 및 텍스트 구조에 기반한 새로운 장르 유형의 등장이 지속적으로 이루어질 수밖에 없는 영역이라 할 수 있다.

V. 결론

이 연구에서는 컴퓨터 게임의 구조적 특징에 대한 이해를 기반으로 그것이 어떤 장르적 요인을 함축하고 있으며, 또한 게임의 장르 요인이 갖는 의미는 무엇인지 이해하고자 하였다.

컴퓨터 게임은 디지털 콘텐츠의 범주에 속하면서도 상호작용성, 서사성, 게임의 놀이 및 경쟁적 속성과 같은 독자적인 매체적 특성으로 인해 여타의 디지털 콘텐츠와 또 다른 특징을 보여준다. 컴퓨터 게임의 장르는 또한 단순히 그러한 매체적, 기술적 특징을 반영하는데 그치는 것이 아니라, 다양한 요인들을 혼합하여 끊임없이 새로운 장르 영역을 창조할 수 있는 가능성을 지니고 있는 것이다.

한편 장르는 수용자들의 선택과 기대들을 결정하는 중심 요인이자, 서로 다른 종류의 콘텐츠를 보고 듣는데 적합하도록 문화적인 능력을 조율하고, 조직하는 요소이기도 하다. 이용자 중심적인 컴퓨터 게임은 이제 수용자들의 그러한 문화적 능력을 보고 듣고 읽는 수동적인 차원을 중심으로 조직하는 것이 아니라, 매체를 활용하고, 영상을 변화시키며, 이야기를 끊임없이 가공하는 보다 적극적인 차원의 행위를 전제하고 있음을 보여준다.

애니메이션이 움직이는 이미지를 재현하고자 하는 욕구를 다양한 방식으로 해소하면서 발전해온 것처럼 각 미디어 장르는 저마다 추구하는 의도가 다르다. 그런 의미에서 컴퓨터 게임 장르는 간접적인 차원에 머물러 있던 수용자의 콘텐츠 경험을 보다 직접적이고 현실과 유사해지는 실제 체감적인 것으로 만들고자 하는 욕구에 의해 추동되는 것처럼 보인다.

인간의 다른 체험들과 마찬가지로 장르 체험 또한 특정한 지각과정에 따라 구성되며, 같은 유형의 체험을 반복 해 감에 따라 특정 장르에 대한 기대감을 형성하고 그것이 나아가 사회문화적 의미를 갖게 된다고 한다(Schatz, 1981). 그런 의미에서 컴퓨터 게임이 갖는 장르적 특징은 콘텐츠가 어떤 내용과 형식인가를 넘어 그것이 어떻게 이용되는가에 주목하게 하며, 나아가 그러한 커뮤니케이션 양식이 전반적인 문화와 삶의 방식에 어떻게 적용될 것인지에 대해 새로운 이해가 필요함을 시사해준다.

참고문헌

- 박동숙 · 전경란, 2005, 「디지털/미디어/문화」, 서울: 한나래
- 야카오 고우이치 외, 1996, AK편집부 역, 「게임대학」, 서울:AK
- 이용배, 2003, 「애니메이션의 장르와 역사」, 서울: 살림.
- 전경란, 2004, “상호작용 텍스트의 구체화과정 연구: MMORPG를 중심으로”, 「한국언론학보」48:5, pp.188-213.
- 최유찬, 2002, 「컴퓨터게임의 이해」, 서울: 문화과학사
- Aarseth, E. 1997, *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore & London: Johns Hopkins University Press.
- Aarseth, E. 2003, *Playing Research: Methodological approaches to game analysis*, Paper presented at the Melbourne DAC 2003.
- Bordwell, D. 1989, *Making Meaning: Interface and Rhetoric in the Interpretation of Cinema*, Cambridge, MA: Harvard Univ. Press.
- Buckingham, D. 1993, *Children Talking Television: The Making of Television Literacy*, London: Falmer Press.
- Butler, J.(1994), *Television: Critical Methods and Applications*, Belmont: Wadsworth.
- Crawford, C. 1987, “The Level of Interaction”, *Journal of Computer Game Design*, 1(1). (On-line) Available: http://www.erasmatazz.com/library/JCGD_Volume_1/Three_Levels_of_Interaction.html
- Crowstone, K. & M. Williams, 1997, “Reproduced and Emergent Genres of Communication on the WWW”, In *Proceedings of the Thirtieth Annual Hawaii International Conference on System Science*, Maui, Hawaii, 1997, Vol.6, pp.30-39. (On-line) Available: <http://crowstone.syr.edu/papers/genres-jouranl.html>
- Dillon, A. & B. Gushrowski, 2000, “Genres and the Web: Is the Personal Home Page the First Unique Digital Genre?”, *Journal of the American Society for Information Society*, 51, 2, pp.202-205.
- Feuer, J. 1992, “Genre study and television”, In R. Allen(ed.) *Channels of Discourse, Reassembled: Television and Contemporary Criticism*(pp. 138-159), London: Routledge.

- Friedman, T. 1995, "Making Sense of Software: Computer Games and Interactive Textuality", In S. Jones(ed.), *Cybersociety: Computer-Mediated Communications and Community*(pp.73~89), London: Sage
- Frye, N. 1957, *Anatomy of Criticism: Four Essays*, Princeton: Princeton University Press; 임철규 옮김(2000), 《비평의 해부》, 서울: 한길사
- Miller, C. 1984, "Genre as social action", *Quarterly Journal of Speech* 70, pp.151-167.
- Miller, C. & Shepherd, D. 2003 "Blogging as Social Action: A Genre Analysis of the Weblog", (On-line) Available: http://blog.lib.umn.edu/blogosphere/blogging_as_social_action.html
- Monaco, J. 1981, *How to Read a Film*, Oxford Univ. Press, 양윤모 역(1993), 「영화, 어떻게 읽을 것인가」, 서울: 혜서원
- Neale, S. 1980, *Genre*, London: British Film Institute
- O'Sullivan, T. et al. 1994, *Key Concepts on Communication and Cultural Studies*, London: Routledge.
- Rollings, A. & Adams, E. 2003, *Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design*, Boston: New Riders.
- Rosmarin, A. 1985, *The Power of Genre*, University of Minneapolis Press, Minneapolis.
- Schatz, T. 1981, *Hollywood Genres: Formulas, Filmmaking, and the Studio System*, WCB/McGraw-Hill; 한창호 · 허문영 옮김(1995), 《할리우드 장르의 구조》, 서울: 한나래
- Shepherd, M. & Polanyi, L. 2000, "Genre in Digital Documents", Proceedings of the 33rd Hawaii International Conference on System Sciences, (On-line) Available:<http://csdl.computer.org/comp/proceedings/hicss/1999/0001/02/00012002.pdf>
- Shepherd, M. & Watters, C. 1998, "The Evolution of Cybergenres" In Proceedings of the Thirty-First Annual Hawaii International Conference on System Science, Maui, Hawaii, 1998. (On-line) Available: <http://doi.ieeecomputersociety.org/HICSS.1998.651688.pdf>
- Stam, R. 2000, *Film Theory*, Oxford: Blackwell.
- Tolson, A. 1996, *Mediations: Text and Discourse in Media Studies*, London: Arnold.
- Turner, G. 1988, *Film as Social Practice*, London: Routledge, 임재철 외 역(1994), 「대중영화의 이해」, 서울: 한나래
- Wolf, M. 2001, "Genre and the video game", In Wolf, M.(ed.) *The Medium of the Video Game*, (pp.113-134) Austin: University of Texas Press.

The Study on the Computer Game Genres

Jeon, Gyong ran / Senior Researcher of MBC

This article attempt to establish independent aesthetic criteria for computer game genres. The differentiation I find in popular computer game discourses seems rather arbitrary, but since any other way to classify them would be equally arbitrary. Therefore, It can be make sense to analyze the existing generic elements rather than create new ones.

There are three basic textual characteristics taken into account: game play, game structure, and game world. A closer look at these categories reveals that the sub-generic elements of individual computer game texts. The generic elements of computer games can be placed in a triangular matrix that is defined by these criteria.

For serious attention from academia, generic analysis necessarily is required. It is only after such an investigation has been carried out that a more constructive dialogue on the cultural implications of game playing can be conducted.