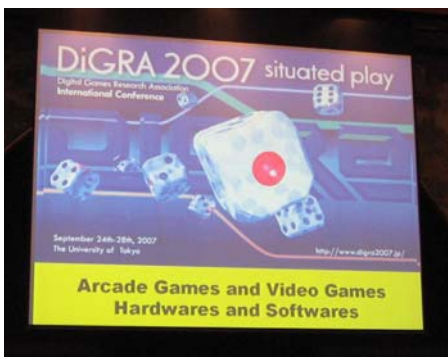


[독자투고] DiGRA 컨퍼런스 탐방기

인문적 상상력으로 게임 산업에 날개를 달자

여 명 숙*

카이스트 전산학전공 선임연구원



닌텐도 개발주역인 마사유키 우메라 교수의 기
조연설과 토론

일찍이 게임 산업을 국가 지원의 전략산업으로 규정한 우리나라의 정책적 비전에 감탄하게 된다. 그러나 경제논리와 성과주의에 치우치다보니 게임이 문화산업의 꽃이 되기는커녕 청소년 일탈과 사회 모순의 근원으로 이해되고 있는 것 또한 우리나라 현실이다. 진정으로 게임에 문화를 담는 노력이 얼마나 이루어지고 있으며, ‘좋은 게임’ 만들기를 목표로 묵묵히 연구하는 장거리 선수들에 대한 정부의 지원 대책은 있거나 한가? 외국의 경우는 어떤가? 좋은 게임의 판별기준은 불가불 문화연구와 관련되고, 문화를 구성하는 여러 레이어 중에서도 인문적 상상력이 그 핵심에 놓여 있음을 감안한다면, 단기적으로 눈에 띄는 성과는 없을

이제 게임은 더 이상 장난이 아닌 시대다. 디지털 기술로 직조된 일상의 외피를 두르지 않고서는 기본적인 삶의 질을 충족시킬 수 없고, 재미와 체험의 양을 늘리는 것이 어떤 이념보다도 강력한 현실원리로 작동하고 있는 가운데 게임은 가장 첨예화된 형태의 놀이일 뿐만 아니라 생활양식이 되어가고 있기 때문이다. 이 점에서

* 철학박사, 국내 최초의 사이버문화 철학 연구물인 『사이버스페이스와 가상현실의 심리철학적 함축』이라는 논문으로 박사학위를 받음. 카이스트 전산학전공 선임연구원이며, 서울대, 성균관대, 카이스트에서 ‘사이버문화철학’을 강의하고 있다. 현재는 "온라인게임 세계의 본성과 게임아이템의 법철학적 지위"를 주제로 집필하고 있다. msyoh@kaist.ac.kr

지라도 깊고 넓게 땅을 파야 진정한 게임강국이 되는 것임은 두말할 나위도 없을 것이다.

지난 2007년 9월의 마지막 일주일간 동경대학교에서 열린 제3차 DiGRA(Digital Game Research Association) 컨퍼런스는 게임 르네상스를 준비하는 장거리 선수들의 열정을 확인할 수 있는 좋은 기회였다. 우리말로 '디지털 게임 연구회'의 약자인 DiGRA는 게임을 주제로 심도 있는 학술적 연구를 주목적으로 하는 비영리 국제 연구자 연합이다. 게임이론, 게임미학, 게임기술, 게임경제학, 디지털 게임의 사회, 정치, 윤리적 문제, 게임문화 연구 및 격년제 컨퍼런스 주최가 이 단체의 주된 활동이다. 연구회 발족은 1997년 핀란드의 철학 교수인 프란스 메이라(Frans Mayra)가 주축이 되어 북유럽 인문사회학자들 중심의 소규모 연구회로 이루어졌으나, 점차 서유럽과 북미 그리고 동아시아 학자들이 참여하여 각국에 지부를 둔 국제학회로 성장했다. 독일, 핀란드, 이스라엘, 라틴아메리카, 영국, 터키에 각각 지부를 두고 있고, 아시아에서는 유일하게 일본 지부가 있다. 지금까지 총 3회에 걸쳐 국제 컨퍼런스를 개최했는데, 1차는 2003년 네덜란드 유트레이트에서, 2차는 2005년 캐나다 밴쿠버에서 열렸다.

'Situated Play' 라는 모토 하에 진행된 DiGRA2007에서는 총 100편의 논문발표, 11개의 패널토의, 3개의 기조연설 및 포스터세션이 숨 쉴 틈 없이 이어졌다. 대회장인 아키라 바바 교수는 "게임은 개인이 실험실에 갇혀서 혼자서 연구할 수 있는 대상이 아닙니다. 게임은 문화와 사회라는 상황적 맥락에서 이해되어야 합니다. 디지털 게임현상을 진정으로 이해하기 위해서는 게임 자체만을 연구한다거나 실험실에서 작성되는 파편적이고 단기적인 영향력에 대한 보고만으로는 충분치 않습니다. 학제적인 공동연구가 절실하며 전체 그림을 그리는 것이 중요합니다."라고 이번 대회의 중심테마를 역설했다. 국내에서도 최근 '횡단인문학'이나, '통섭'이라는 개념으로 학문간 대화의 중요성을 강조하는 것이 유행이지만, 정작 학제 간 융합이 필요한 게임관련 학회에 가면 매년 뭔가 결정적인 게 빠진 것 같다는 느낌과 내용의 가벼움으로 인한 씁쓸한 기억들을 안고 온지라, 여기도 별반 다르지 않을까 염려하였다. 그러나 필자는 초반의 우려와는 달리 최근 몇 년간 참가한 학회들 중에서 가장 신나고 재미있는 시간을 보낼 수 있었다. 화려한 그래픽이나 신기술 전시 같은 것은 없었지만, 전 세계적인 디지털 난리국의 핵심에 놓여있는 게임의 문명사적 의미가 무엇이고, 인간과 미래사회를 어떻게 재편할 것인가에 대한 논의들은 게임연구자로서 내공을 키우는 데 꼭 필요한 많은 실탄들을 제공해 주었기 때문이다.



아키하바라의 비디오게임 매니아 숍: '수퍼포테이토'



'수퍼포테이토'에서 슈퍼마리오에 푹 빠진 버클리대 박사 연구원. "나 집에 안 갈래"

오랜만에 해방감을 느낀 것이 나만은 아닌 듯 했다. 철학, 문학, 사회학, 심리학, 미학, 커뮤니케이션학 등 정통 인문사회학을 연구한 해외참가자들 모두 ‘게임에 대한 인문사회학적 논의를 터놓고 할 수 있는 심포지엄이 오직 이 대회 하나뿐인 현실이 안타깝지만, 이렇게라도 모여서 자기를 확인하고 사유의 지평을 넓힐 수 있어서 다행’이라고 입을 모았다. 사실 이들의 발표문과 매일 저녁 동경대 앞 선술집에서 벌인 토론만 정리해도 미래 게임정책 제안서 한 권 분량은 될 것이라는 생각이 들었다. 재미있는 것은 많은 참가자들이 한국이 게임 산업의 시험장이라는 사실과 우리의 독특한 게임문화와 지원정책에 대해 잘 알고 있다는 점이었다. 그래서 자신의 발표 중 경험적 전거를 제시해야 할 경우 유독 한국인 청중의 눈치를 살피는 풍경이 종종 벌어졌고 확인 대답을 해주는 나는 괜히 우쭐했었다.

발표 논제들은 얼핏 보기에 우리나라에서도 많이 논의되는 주제들이라 엄밀히 말해 그렇게 새로울 것은 없는 듯 보였다. 그러나 분명한 것은 서구인들은 당연한 것들의 근원에 대해서 무섭게 묻고 늘어지며 파헤친다는 점에서 문제 접근법이 우리와는 크게 다르다는 점이다. 기술을 논의하기 이전에 인간 본성과 관련해서 오래된 인문학적 사유방법론을 총동원해서 치밀하고도 탄력 있게 게임 이데올로기를 구축하고 있는 것이다. 한국에서는 어떻게 하면 게임을 많이 팔릴 수 있게 만들까에 대해 고민하고 투자 역시 기술 중심으로 이루어지지만 넓은 판으로 눈을 돌리면 그런 것은 연구주제도 못되는 분위기가 놀라웠다. 본질적 논의를 하느라 바쁘고, 게임으로 사회를 바꾸는 방법이나 좋은 경험재의 기준과 가치문제에 대해서 다루느라 바쁘다. 드디어 올 것이 온 것 같았다.

학회 설립배경과 운영 방식이 궁금하여 DiGRA 창립자인 메이라 교수에게 물었다. 얼마나 대단한 기획 하에 이루어진 것이냐고. 키 크고 레게머리에 프리스타일의 멋쟁이라 뭔가 튀는 대답을 기대했었으나, 의외로 옆집 아저씨 같은 말투로 ‘그냥 중요한 문제라고 생각해서’ 자기 동료들과 논의하다가, 그 다음엔 문제의식을 공유하는 동네 교수들과 얘기하고, 또 그 다음엔 유럽지역 연구자들과 논의하고, 그렇게 그렇게 하다보니까 자연스럽게 여기까지 오게 된 것이라고 한다. 그리고 그 과정에서 단 한 번도 외부 지원을 받은 적이 없다고 한다. 모두 개인적인 시간과 경비를 써서 ‘그냥’ 하는 일이라는데 그보다 더 무슨 절실한 이유



한국인 발표자들: 싱가포르 국립대학교 박병호 교수와 USC의 유태영씨



동경 DiGRA 컨퍼런스의 숨은 공신인 책임코디네이터, 게이오대 아이코 신부야 선생(우)과 필자(좌)



DiGRA 창립자인 핀란드 Tampere 대학 Frans Mayra 교수. “잠깐 나도 밥 좀 먹을 게요”

가 있다고 물을 수는 없는 일이었다. 다만 학회 규모가 커져갈수록 경비 지원이 절실한데 별다른 돌파구가 없어서 걱정이라고 하면서, 게임강국으로 정평이 난 한국에서도 적극적인 관심을 가져주길 바란다고 덧붙였다.

DiGRA 홈페이지의 소식란을 보니 2009년 제4차 컨퍼런스 주최자를 모집한다는 광고가 눈에 들어온다. 학회 중간에 열렸던 운영위 모임(이 학회의 운영위에는 학회회원이라면 누구나 참여해서 발언권을 행사할 수 있도록 정관에 명시되어 있다)에서 차기년도 컨퍼런스 주제와 주최국을 정하지 못한 채 끝났는데, 아직까지 아무것도 결정되지 않은 모양인 것 같다. 이 상황에서 갑자기 애국자가 되고 싶은 충동과 힘에의 의지가 꿈틀거리는 것은 비단 필자의 경우만은 아닐 것이다. 나라별 기술격차가 사라져가는 오늘날 게임의 본질을 조금이라도 생각해 본 사람이라면 누구라도 실제로 황금알을 낳는 거위와 무늬만 황금거위를 식별할 수 있기 때문이다. 게임으로 재구성되는 세계에서 정말로 중요한 것은 사용자의 욕망을 정확하게 읽는 일이고, 그 핵심엔 인문적 상상력을 증폭시키는 일이 자리 잡고 있다. 바로 그런 일에 몰두하는 인적자원과 에너지가 모여 수렴점을 찾고 있는 지금 그 도도한 흐름의 통로가 됨으로써 얻을 수 있는 부가적 이익은 말로 다 설명할 수 없을 것이다.

놀랍게도 상당히 많은 참가자들이 한국의 정보통신부나 한국게임산업진흥원, 문화관광부의 영어 명칭을 줄줄이 외우고 있었고, 또한 게임과 관련된 신종 사이버문화 현상이 벌어지는 가장 흥미진진한 무대가 한국이라는 인식에는 반론의 여지가 없었다. 이제 그 무대의 외연을 우리가 주도하여 본격적으로 넓혀보는 것이 어떤가? 그 첫걸음으로 DiGRA Korea를 만들고, DiGRA 2009를 한국에서 주최하자고 제안할 경우 관계부처와 게임업체, 나아가 잘 나가는 우리나라 기업체는 약간의 후원만으로도 분명 기대 이상의 효과를 얻을 수 있으리라 확신한다.

* DiGRA 공식 홈페이지: <http://www.digra.org/>

* DiGRA 2007 Tokyo 홈페이지: <http://www.digra2007.jp/>