

# 기획

문화로서의 게임 :  
포스트-게임 라이프스타일을 상상하다

한국예술종합학교 교수 / 이 동 연

*Special*

# 문화로서의 게임: 포스트-게임 라이프스타일을 상상하다

이 동 연 / 한국예술종합학교 교수

(사)문화사회연구소 소장이다. 한국예술종합학교 한국예술학과 교수로 재직중에 있으며 중앙대학교 영문학과를 졸업하고 동 대학원에서 석사학위와 박사학위를 받았다. 대안적 문화정책, 문화이론의 현장 접목과 같은 주제에 관심을 갖고 활동하고 있다.

## 1. 왜 문화로서의 게임인가?

게임이 대중문화에서 중요한 놀이 매체로 등장한 지 오래되었지만, 아직 문화적 가치를 폭넓게 인정받고 있지는 못한 것이 사실이다. 왜 그럴까? 내가 보기에 크게 두 가지 이유가 있어 보인다. 먼저 게임은 산업적 성장에도 불구하고 아직 지배적 문화의 장에 진입하지 못했다는 점을 들 수 있다. 현재 한국에서 게임은 산업적인 규모<sup>1)</sup>만 놓고 보면 가장 지배적인 문화콘텐츠라고 할 수 있다. 그러나 이러한 산업적 성공에도 불구하고 게임은 영화, 드라마, 방송엔터테인먼트에 비해서 문화적 가치를 인정받지 못하고 있다.

게임이 지배적인 문화의 장으로 진입하지 못한 데에는 무엇보다도 세대 의식이 결정적이지 않을까 싶다. 게임이라는 문화형식 자체를 부정적으로 바라보는 세대의식이 팽배한데, 대체로 이러한 세대의식이 부모세대들 혹은 주류 기성사회의 일반적 견해를 함축하고 있다. 이는 특히 게임을 비롯한 뉴미디어 테크놀로지를 소비하는 청소년 세대들에 대한 부모세대들의 불안과 공포를 반영한다. 미디어 테크놀로지가 청소년에서 미치는 영향에 대한 논쟁들은 사회변화에 대한 희망과 불안에 초점을 맞추고 있는데, 가령 이 논쟁 안에는 디지털 테크놀로지가 청소년들을 위협하고 파괴한다는 부모세대들의 강한 주장이 담겨있다. 말하자면 청소년들은 디지털 문화 환경에서 선정적인 매체에 쉽게 노출되어 있을

1) 2007년 기준으로 게임 산업의 규모는 5조 1천억원 대로 영화산업 등 기타 시장에 비해 월등히 높다.

뿐만 아니라 테크놀로지 소비에 참여함으로써 부정적인 신체적, 심리적 결과를 몰고 올 위험에 처해 있다는 것이다.<sup>2)</sup> 텔레비전과 마찬가지로 게임과 같은 새로운 디지털 미디어는 중독, 반사회적 행동, 비만, 학업미성취, 상업적 착취 등 사회적 문제를 일으키는 주범으로 매도된다. 청소년들의 일탈에 대한 부모세대들의 미디어 결정론은 특히 게임의 “과잉 시간 소비”와 “폐쇄적 공간의 점유”에 대한 부정적 인식에서 비롯된다.

이러한 부정적인 세대의식은 게임 콘텐츠와 게임의 행위에 대한 문화적 가치가 상대적으로 낮게 평가되고 원인으로 작용한다. 게임은 하나의 사회적 가치를 담은 의미 있는 문화텍스트라기보다는 여가 생활을 즐기는 오락물로 생각하며, 게임을 하나의 텍스트로 구성하는 서사와 이미지 역시 소비의 구성 요소로 간주하는 경향이 많다. 이는 다른 한편으로는 게임 텍스트 자체의 문제라기보다는 게임을 문화 텍스트로 적극적으로 비평하고 연구하는 문화담론의 부재에 기인한 바가 크다. 게임은 비평, 이론, 학술연구 분야에서 다양한 문화담론을 생산하는 영화와는 다르게 주로 공학적 발전이나 기술 개발 위주의 논의들이 주된 담론들이다. 게임 관련 학회들은 대부분 엔지니어 중심의 공학자들이 중심이 되어있고, 연구되는 담론 역시 문화적 관점이 부족하다. 문화비평과 담론의 부재와 학술 영역에서 지적 논의의 실종은 결국 게임의 문화적 의미를 사회적으로 확산하는 데 있어 장애가 되고 있다.

두 번째, 언급하고 싶은 것은 게임의 사회적 효용가치에 대한 불확실성이다. 특히 게임의 산업적 성장드라이브에 대한 기대 때문에 오락으로서 게임이 사행성 게임과 구별짓기에 실패함으로써 게임의 문화적 의미를 사회적으로 확산시키는 데 어려움을 겪었다. 2006년 말에 있었던 <바다이야기> 사태는 게임의 다양한 문화적 의미들이 거세되고 오직 게임의 ‘사행성’만이 부각되는 기현상이 야기되었다. 이렇다보니 게임에 대한 담론들은 사행성 논의를 방어하는 데 집중함으로써 게임의 문화적 의미와 잠재적 효용가치들을 충분히 설명하지 못하게 되었다.<sup>3)</sup> 게임의 사회적 효용가치들이 게임이 유의미한 문화적 텍스트이고, 게임의 행위가 오락을 넘어선 문화적 행위라는 사회적 이해 속에서 인정될 수 있다면, 게임은 여전히 개인적인 유희를 위한 소비매체로 인식되고 있는게 지배적이다.

그러나 이러한 게임을 바라보는 부정적인 시각과는 달리 게임을 동시대 문화의 중요한 매체로 인식하려는 연구들과 사회적 관심이 고조되고 있는 것도 사실이다. 게임을 즐겨 소비하는 새로운 디지털

2) David Buckingham, "Introducing Identity" in *Youth, Identity, and Digital Media*, ed. by David Buckingham, MIT Press, 2007, 13쪽.

3) 이동연, 「게임문화연구의 담론과 정책」, 『게임과 문화연구』, 커뮤니케이션북스, 2008, 226쪽 참고.

세대를 옹호하는 사람들은 테크놀로지를 통한 소통이 부족했던 기성세대와는 달리 뉴미디어의 자유로운 활용을 통해서 새로운 소통과 공동체를 창조하여 부모세대보다 민주적이고 창의적이고 혁신적인 문화적 흐름들을 만든다고 말한다.<sup>4)</sup> 청소년 세대들의 온라인 정체성은 능동적인 참여와 그러한 활동들을 구성하는 구조들과 연관해서 보아야 한다는 주장<sup>5)</sup>은 온라인 문화의 주체와 주체들의 참여 공간과 언어의 구조들이 자율적이고 자생적임을 강조한다. 게임, 특히 온라인 게임의 문화적 의미들도 이러한 뉴미디어의 자유로운 소통과 공동체 형성, 자율적인 의미의 생산에의 참여로 말할 수 있다. “디지털부족 세대들에게 감탄할만한 것이 있다면 바로 이들이 늘어지기를 거부”하는 데 있으며, “비디오 게임과 상호작용적인 디지털 미디어는 변형적이고 혁명적이고 역동적인 마음에 있어서 본질적인 부분”이라는 카네기멜론대 ETC(Entertainment Technology Center) 소장 도널드 마리넬리의 주장<sup>6)</sup>대로, 게임은 창의적인 상상력을 위한 청년세대들의 매체로 이해할 수 있다. 그러나 다른 한편으로 게임의 최근의 경향들은 세대를 뛰어넘어 모든 사람들이 즐길 수 있는 매체로 부상하고 있다. 온라인 게임에서도 캐주얼한 게임들은 장년들이 선호하기도 하며, “Nintendo Wii”처럼 노인계층들도 선호하는 기능성 게임들은 세대의 간극을 넘어서 일상의 중요한 여가 매체가 되고 있다. 또한 일반적으로 상업적으로 인기를 얻고 있는 상용게임들과는 다르게 사회현실과 동시대 문화적 맥락들의 주제의식을 담은 이른바 인디게임이나 아트게임들도 게임의 문화적 가치와 의미들을 더해주고 있다.<sup>7)</sup>

문화로서의 게임은 문화를 어떻게 정의하느냐에 따라 그 이해가 달라질 수 있겠지만, 분명한 것은 게임은 이제 문화적 해석과 의미부여가 필요한 매체라는 것이다. 좀 더 구체적으로 말하자면 디지털 테크놀로지가 지배적인 문화 환경으로 등장한 시점에서 게임에 대한 다양한 문화연구가 본격적으로 이루어져야 할 때가 지금이 아닌가 하는 점이다. 1990년대 중반부터 게임에 대한 문화연구가 조금씩 논의되기 시작했지만, 아직 본격적으로 연구되지는 못하고 있다. 게임연구는 게임 자체에 대한 연구라기보다는 게임의 문화적 구성체에 대한 연구라 할 수 있다. 게임연구의 목적은 게임의 발생원칙, 제도적 과정, 사회적 의미화, 텍스트분석, 그리고 게임이용자들에 대한 경험분석 등을 포괄한다.

게임 문화연구에서 중요한 관점 중의 하나가 맥락연구이다. 맥락연구는 게임을 이용하는 과정에서 게임 텍스트와 수용자 간의 맥락을 연구하는 것이라 할 수 있다. 맥락연구는 네러티브, 캐릭터의 선정

4) David Buckingham, *Youth, Identity, and Digital Media*, 13쪽

5) Rebekah Willet, "Consumer Citizens Onlines: Structure, Agency, and Gender in Online Participation, Youth, Identity, and Digital Media", 65쪽.

6) Donard Marinelli, "The Triumph of the Gamer!", *Shift To Third Space, isAT2008 proceedings*, 2008, 147쪽.

7) 유원준, 「디지털게임과 예술: 새로운 문화, 새로운 상상력」, 『게임과 문화연구』, 커뮤니케이션북스, 2008 참고.

성, 장르의 분화와 같은 텍스트 연구와 게이머들의 일상성, 하위문화, 몰입과 중독과 같은 수용자 연구의 사이를 가로지르는 것으로 게임산업이나 법률 등이 일상적 게임문화에 미치는 간섭이나 게임을 둘러싼 시공간의 문제들을 다룬다고 할 수 있다.<sup>8)</sup> 예를 들어서 아이템 현금거래의 사회문화적 영향에 대한 논의에서 맥락연구는 이 문제 자체를 부정적으로 보던가, 긍정적으로 보던가하는 식의 이분법적인 태도를 지양한다. 맥락연구는 “아이템 현금거래”가 야기하는 다양한 현상들이 어떻게 발생하였고, 이것이 게임 이용자의 행위와 게임사의 제작 배급 상황에 어떤 영향을 미쳤으며, 이로 인해서 발생하는 문제들이 어떤 것인가를 따져보는 데 그 목적이 있다. 따라서 맥락연구는 특정한 결과를 정해놓고 근거를 마련하는 연구라기보다는 특정현상을 해석하고 그 현상이 나오게 된 배경과 요인을 분석하는 연구라 할 수 있다.<sup>9)</sup>

게임에 대한 문화적 의미에 대한 관심은 비단 문화연구와 같은 학술적인 영역에서만 나타난 것은 아니다. 게임의 문화적 가치에 대한 법적 명시와 제도적 지원에 대한 관심이 최근에 고조되고 있다. 현행 “게임산업 진흥에 관한 법률”은 게임의 산업적 진흥에 집중하다보니 문화적 관점이 부족했는데, 2008년 7월에 제안된 “게임산업 및 게임문화 진흥에 관한 법률”은 게임의 문화적 의미를 강화하는 내용을 포함시키고 있다. 특히 게임의 정의에 있어 오락과 여가의 대상이 아닌 문화활동으로서 인식할 수 있는 철학적 토대가 정립되는 것이 필수적이라 할 수 있다. 그러나 현재 진행 중인 개정 법률안은 그러한 취지를 충분히 살리지 못하고 있다. 물론 개정 법률안에는 기존에 포함되지 않았던 ‘게임을 할 권리’, ‘게임진흥의 사회적 책임’, ‘게임교육지원’ 등의 조항들이 신설되었지만, 그러한 개정 법률안의 취지를 충분히 살릴 수 있는 구체적인 사안들은 명시되지 않고 있다.<sup>10)</sup> 게임 관련법에 게임의 문화적 가치, 놀이의 의미 등을 조항으로 명시하는 것은 단순히 선언적인 의미가 아니라 게임의 문화적 기능을 보편적으로 인정하는 의미를 담고 있다. 이는 또한 바다가야기 사태로 게임에 대한 부정적인 인식을 교정할 수 있는 계기가 될 것이고, 문화로서의 게임은 자연스럽게 게임의 사행성과 구별될 수 있는 근거로 작용할 수 있다.<sup>11)</sup> 이 글은 문화로서의 게임을 논의할 때 어떤 문제의식을 가지고 논의할 필요가 있는 어떤 토픽들이 중요하게 다루어져야 하는지를 논의하고자 한다. 문화로서의 게임에 대한 중요한 쟁점을 제안하는 글로서 본격적인 분석과 연구는 다음 기회에 미루고자 한다.

8) 윤태진, 『게임문화연구의 쟁점들』, 『게임과 문화연구』, 213쪽

9) 이동연, 『게임문화연구의 담론과 정책』, 『게임과 문화연구』, 커뮤니케이션북스, 2008, 235쪽 참고

10) 한국게임산업진흥원, 『게임산업진흥에 관한 법률 개정(안) 공청회』자료집, 2008년 6월 25일자. 참고

11) 이동연, 『게임의 문화자원 확산을 위한 정책 제도 개선과제』, 『게임의 문화적 확산을 위한 정책과제』, 문화연대 8월 문화정책포럼 자료집, 2008, 17쪽.

## 2. 온라인 문화와 게임 커뮤니티

게임의 문화적 속성을 이해하기 위해서는 무엇보다도 온라인 문화에 대한 이해가 전제되어야 할 것이다. 온라인 문화는 현재 급격한 진보를 이루고 있다. 유비쿼터스 기술 환경이 일상생활 속에 자리 잡으면서 어느 장소에 있더라도 온라인 공간과 연결될 수 있는 가능성이 높아졌다. 무선으로 인터넷 망에 접속할 수 있는 “와이브로”(Wibro) 혁명과 컴퓨터, TV, 모바일이 서로 콘텐츠를 공유할 수 있는 DMB 시대의 도래는 온라인 공간에서의 일상의 삶을 더 많이 누릴 수 있게 해주었다. 온라인 세계는 이제 가상세계가 아닌 또 하나의 현실세계가 된 것이다.

현실의 물리적 공간(physical space)과 인터넷의 가상의 공간(virtual space)이 유기적으로 소통할 수 있는 제 3의 공간이라 할 수 있는 유비쿼터스 공간(ubiquitous space)은 온라인 문화의 범위를 단순히 넷 공간의 문화로 한정하지 않는다. 온라인 문화는 우리가 컴퓨터 모니터에서만 아니라 일상의 공간에서도 체험할 수 있다. 유비쿼터스적 환경에 진입한 온라인 문화는 ‘블로그’나 ‘태그’, ‘위키피디아’로 상징되는 ‘웹 2.0’의 시대를 넘어서 현실공간과 몸이 정보와 일체감을 이룰 수 있는 웹 3.0 시대를 향해 달려가고 있다. 미래의 온라인 문화는 일상 공간 자체가 온라인 기술 환경으로 완전히 재편되는 것을 의미하며 그 안에서 온라인 문화에 참여하는 개인들은 물리적 공간과 가상공간의 구별이 사라진 환경에서 살아가는 새로운 디지털 노마드가 될 것이다.

이러한 새로운 온라인 문화 환경의 도래를 놓고 서로 엇갈린 주장을 하고 있다. 온라인 문화의 긍정적인 측면들은 개인의 차원에서 보면 새로운 디지털 문화부족들이 출연하여 다양한 문화적 취향을 드러낸다는 점이다. 가령 DC 인사이드와 같은 온라인 커뮤니티는 그들만의 언어와 행동을 통해서 강한 사이버 문화취향을 드러낸다. 사이월드에서 즐겨 사용하는 미니홈페이지 활동은 물리적 공간에서의 친족관계와는 다른 온라인 친족관계를 형성한다. 인터넷에서의 댓글문화와 온라인 카페활동 등은 물리적 공간의 제약을 뛰어넘어 새로운 문화공동체를 만들고자 한다. 또한 공공의 영역에서 온라인 문화는 직접민주주의와 참여민주주의 영역을 확장하는데 기여한다. 올 여름에 한국사회를 뜨겁게 달구었던 ‘촛불집회’도 온라인에서 촉발된 직접민주주의의 새로운 흐름이다. 초기 촛불집회의 촉발에 기여한 인터넷 토론의 성지 “아고라” 커뮤니티는 서로 다른 지역과 성별과 연령의 사람들을 하나로 연결하는 역할을 담당했다.

다른 한편으로 온라인 문화에 부정적인 생각을 갖고 있는 사람들은 인터넷의 과잉결정과 사생활 침해에 대한 우려를 문제제기 한다. 인터넷에서 벌어지는 검증되지 않은 사실들이 마치 진실인 것처럼 유포되어 현실을 지배하는 상황은 온라인 문화가 확산되는 과정에서 벌어질 수 있는 사회적 문제라는 것이다. 온라인 문화의 과잉 결정은 현실 공간의 역할을 지나치게 축소시켜 오프라인에서의 인간관계와 사회적 소통작용에 폐해를 줄 수 있다고 경고하고 있다. 또한 온라인 문화의 자유로운 의사결정구조가 개인들의 사생활에 심각한 피해를 줄 수 있다고 우려한다. 온라인 문화의 확산에 부정적인 생각을 가진 사람들은 인터넷에서 특정 개인을 근거 없이 공격하는 악성 댓글과 개인의 사생활에 해당되는 정보를 여과 없이 올리는 행위들은 심각한 사생활 침해를 낳을 수 있음을 경고한다. 최근에 인터넷 실명제의 확산과 사이버모욕죄를 제정하려는 움직임도 이러한 온라인 문화에 대한 부정적 인식에서 비롯된 것이다.

온라인 문화의 부정적인 견해도 불구하고 그것이 보여줄 수 있는 긍정적인 측면들은 문화를 생산하고 소비하는 과정에서도 온라인 문화의 잠재력을 더해 준다. 온라인 커뮤니티는 인터넷이 생겨나면서 가장 강력한 사회적 파워 및 파급효과를 형성할 수 있게 만든 장본이다. 온라인 커뮤니티는 디지털 문화의 일상을 가장 잘 대변해주는 데, 여기에는 세 가지 서로 다른 사회적 성격이 드러난다. 먼저 온라인 커뮤니티는 형성·교류·진화 과정 속에서 신속하고 강한 결속력을 가능케 한다. 특정한 사회적 현안이나 사건이 만들어 졌을 때, 네티즌들은 즉각적으로 반응하고 온라인을 통해 관련 문제를 토론하는 커뮤니티를 만든다. 지난 2002년 겨울 솔트레이크시티 동계올림픽에서 오노사건이 있고나서 곧바로 한국의 네티즌들이 미국의 주요언론들에 대해 사이버공격을 감행하면서 곧바로 미국상품 불매운동을 벌이는 커뮤니티를 구성한 것도 인터넷커뮤니티 문화의 신속성을 알려준다. 올해 ‘촛불시위’가 참여민주주의의 새로운 전형을 보여주게 된 것도 온라인 커뮤니티의 힘이 컸다. 둘째 온라인 커뮤니티 문화는 현실사회에 커다란 영향을 미친다. 알다시피 인터넷 각종 커뮤니티 문화에 가입한 회원들은 자신들의 일상적인 모임 중의 상당수를 오프라인 커뮤니티 모임으로 갖는 경우가 많다. 한 설문조사 의하면 인터넷 커뮤니티 활동에 적극적인 젊은 20대들은 모임의 30%는 학교나 교회 가족과 같은 오프라인 결연 관계에서 생기는 모임에 참석하고, 나머지 70%는 오프라인 커뮤니티 모임에 참석한다. 마지막으로 온라인 커뮤니티는 개방적이고 공익적인 성향만 있는 것은 아니고 특정 성향을 가진 사람들 간의 폐쇄적인 공간으로 사용되기도 한다. 대개 이런 커뮤니티들이 자살사이트, 도박 사이트 등과 같은 온라인의 사회적 문제를 야기하는 지점이기도 하다. 그러나 어쨌든 인터넷 커뮤니티는 자유로운 소통의 공간을 무한히 가능케 하는 계기를 만든 것은 사실이다.

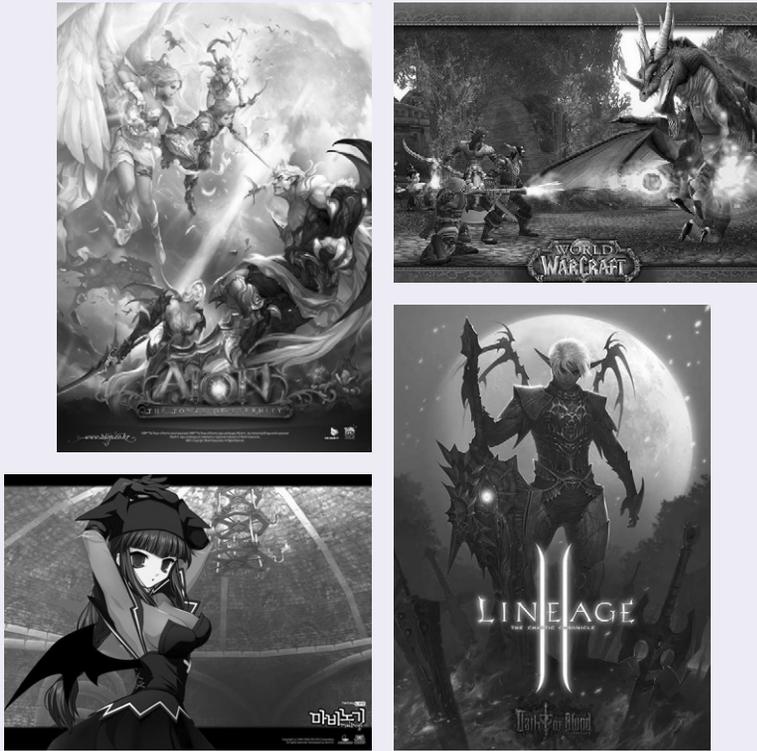
인터넷에서의 자유로운 행동양식을 가능케 하는 법칙들은 새로운 문화주체들의 탄생을 가능케 했다. 인터넷에 로그인하고, 자신의 ID로 커뮤니티를 형성하며, 정치적, 문화적 사건들에게 반응을 보이며, 필요하다면 특정한 스타와 개인에 대한 안티 기호들과 담론들을 만들어내고, 그들 스스로의 힘으로 어떤 변화를 모색하려 들기도 하며, 자신들만의 정보공간을 소유하고 전 세계 네티즌들과 소통하고 싶어 하는 온라인 세상은 분명 오프라인과는 다른 문화주체들을 만들어 낸다. 인터넷에서 새로운 행동양식, 새로운 감각과 문화를 만들어 내는 인간들을 이른바 디지털부족(digital tribe)이라 명명할 수 있겠다.<sup>12)</sup> 디지털 부족들은 온라인 공간에서 새로운 참여문화를 만들어내고 새로운 시민주체로 성장한다.<sup>13)</sup>

게임은 온라인 문화 여가활동에 있어서 가장 일상적인 매체가 되었다. 한 통계자료에 의하면 게임은 여가 생활 중에서 가장 많이 사용하는 콘텐츠이고, 한 달에 이용하는 회수에서도 책이나 만화보다 월등하게 앞서 있다. 하루에 게임을 소비하는 평균시간은 47.9분이고 가장 좋아하는 게임의 유형이 온라인 게임인 만큼 게임은 이제 온라인 문화에서 게임은 중요한 소비매체로 등장했다.

게임이 대중들이 가장 선호하는 문화매체가 되면서 게임을 둘러싼 온라인 커뮤니티의 생성은 문화적 의미와 사건을 야기한다. 온라인 게임 커뮤니티는 사실 게임 그 자체의 중요한 속성 중의 하나이다. 특히 MMORPG 게임들은 게임 커뮤니티의 결속력과 연대를 필수적으로 게임의 운용 원리로 하고 있다. 한국적 온라인게임 확산의 선구자라 할 수 있는 [리니지]의 경우는 가상세계에서의 길드 커뮤니티 형성과 길드 간 세력의 확장이라는 미션을 주요 테마로 하고 있다. [리니지]에서의 공성전과 부족의 유지를 위한 지속적인 네트워킹은 사이버공간에서의 가상 부족의 탄생과 결속력을 강조한다. 흥미로운 것은 이러한 온라인게임에서의 가상공동체가 오프라인의 결속력으로까지 이어진다는 점이다. 길드 간의 오프라인 모임과 자신에게 필요한 아이템을 구매하기 위해 오프라인에서의 모임을 강행하는 것도 흥미로운 사례라 할 수 있다. 최근에 출시된 [Aion]의 경우에도 게임의 서사에서 보여주는 부족 간의 대립구도가 실제 게임 커뮤니티에서도 그대로 이행된다는 점을 다시 한 번 확인시켜주고 있다. 게임의 세계에서 '마족'과 '천족'과의 싸움은 게임 유저들 간의 실제적 대립으로 이행된다. 이밖에 상호작용적 음악의 요소들을 이용해 청소년들의 감수성을 온라인 커뮤니티의 자원으로 전환하는 [마비노기]나 고대 전쟁의 기원과 국가의 탄생과정에서 부족들 간의 커뮤니티의 결속을 위한 투쟁으로 전개되는 [WOW] 역시 게임텍스트와 게임유저 사이를 연계하는 게임 커뮤니티의 속성을 잘 보여준다.

12) 이동연, 『문화부족의 사회-히피에서 페인까지』, 책세상, 2005, 2장 참고.

13) Lance Bennett(ed.), *Civic Life Online: Learning How Digital Media Can Engage Youth*, The MIT Press, 2007. 참고



MMORPG 게임 시계방향으로 Aion, WOW, 리니지, 마비노기

온라인게임 커뮤니티는 하나의 문화의 가상 공론의 장으로 등장하기도 한다. 게임에서 온라인 공동체는 동일한 문화적 취향을 가진 사람들의 구조화된 공간이다. 온라인 공동체는 특정한 문화적 취향을 가진 게임문화의 장 안으로 들어가려는 사람들과 새로운 문화적 취향을 생성하여 지배적 문화의 장안으로 들어가려는 사람들 간의 치열한 상징적 투쟁을 벌이는 장소이다. 이러한 상징적 투쟁은 게임 문화의 장의 결속력을 높이기 위해 혈연관계보다 더 배타적 친밀성을 드러내거나 심지어는 아이템 현금 거래와 과도한 시간-소비에 참여하는 부작용을 낳기도 하지만, 사이버 공간에서 개인들의 문화적 성향 체계가 서로 경쟁하는 것으로 볼 수 있다. 게임의 온라인 커뮤니티는 유사한 문화적 취향을 가진 유저들의 즐거움과 유희의 공간이라고 할 수 있다. 이런 게임 온라인 커뮤니티의 확장은 게임을 넘어선 게임의 세계를 지향한다.

### 3. 포스트-게임 라이프스타일의 특성들

게임을 넘어선 게임의 세계라는 명제는 포스트-게임이란 상상을 하게 한다. 포스트-게임이란 무엇인가? 포스트-게임은 크게 두 가지 의미를 가지고 있다. 하나는 현재 주류 게임의 장르와 다른 스타일의 게임 장르를 예견한다는 것과 다른 하나는 게임의 통념과 관습에서 벗어나서 게임의 언어와 규칙을 해체한다는 의미이다. 현재 전 세계에서 가장 지배적인 게임의 장르는 비디오게임과 온라인게임이다. 비디오게임은 이미 입력된 게임 프로그램을 텔레비전 모니터에 연결해서 게임을 즐기는 것으로 주로 격투 게임이나 캐주얼 게임들이 주를 이루는 것이다. 주지하듯이 미국이나 일본에서 선호한다.

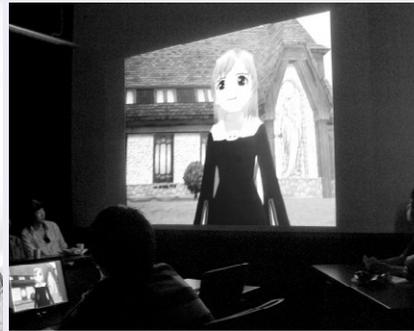
온라인게임은 인터넷 망을 활용하여 실시간 접속을 통해서 즐기는 게임으로 주로 MMORPG 게임과 같은 실시간 다중 역할 게임들을 말한다. 한국이나 북유럽처럼 인터넷 상용화 서비스가 잘된 나라에서 선호한다. 비디오게임이던 온라인게임이던 공통적인 사실은 모두 모니터라는 물리적 환경에서 벗어날 수 없다는 점이다. 앞으로 게임의 경향은 이러한 물리적 공간에서 게임을 하는 방식에서 어느 공간에서든지 게임을 즐길 수 있는 콘솔게임이 게임 시장의 주류 콘텐츠가 될 거라고 말한다. 그러나 '와이브로' 시대가 보편화되고, DMB의 상용화가 보편화되면 게임의 미래가 콘솔 게임을 중심으로 정착될지는 좀 더 지켜봐야 할 것 같다. 특히 한국의 게임 특이성을 고려해 볼 때 인터넷 온라인 게임을 근간으로 한 변형된 매체가 등장할 것으로 예상할 수 있다. 가령 '와이브로'의 기술 환경이 보편화되면 콘솔형 온라인게임 매체라든지, 모바일 매체를 활용한 온라인게임들이 앞으로 지배적인 게임 장르로 등장할 가능성도 크다.

그러나 이러한 포스트-게임에 대한 논의들은 어디까지나 본격적으로 게임의 범주 안에서 논의되는 것들이다. 포스트-게임의 또 다른 정의는 시장에서 정의하는 게임의 장르를 해체하고 문화와 예술의 영역으로 확장하는 것이다. 게임의 문화적·사회적 의미를 확산하기 위해서는 무엇보다도 게임을 매체와 장르로 정의하려는 관습에서 벗어나야 한다. 또한 게임을 물리적 미디어로 규정하는 관습으로부터 차원을 이동해서 게임을 미디어로부터 탈주시키는 문제의식의 전환도 포스트-게임을 정의하는 기본 출발점이다. 내가 보기에 포스트-게임이라는 것은 다음과 같은 세 가지 정의 속에서 설명될 수 있다고 본다.

먼저 크로스미디어적이고 상호작용적 게임의 새로운 트렌드를 예상할 수 있다. 게임, 특히 온라인 게임은 그 자체로 크로스미디어적이고 상호작용적이다. MMORPG 게임에서 수행되는 많은 퀘스트

행위들은 컴퓨터에 보이지 않는 수많은 가상의 미디어를 향해가는 일종의 미디어 오디세이 같아 보인다. 인터넷 다중접속을 통해 특정한 길드를 형성하여 다른 길드를 동시에 공격하는 ‘공성전’ 역시 온라인게임의 상호작용적 특성을 잘 보여준다. 그러나 게임의 크로스미디어 성격은 그러한 특성만 있는 것은 아니다. 크로스미디어는 게임의 매체와 게임이 아닌 매체가 서로 결합하는 것을 말하기도 한다. 가령 게임 매체를 영화매체로 전환한다든지, 게임의 유희적 특성들을 다른 놀이 콘텐츠로 변형하는 것을 시도할 수 있다.

일례로 한국예술종합학교 미래교육 준비단의 “예술과 놀이” 랩에서는 2008년 여름에 MMORPG 게임인 ‘마비노기’를 영화 매체로 전환하는 청소년 창작워크숍을 개최한 바 있다. 워크숍에 참여한 청소년들은 마비노기 게임의 네러티브, 캐릭터, 아이템 등을 소재로 해서 자신이 구상하는 새



‘예술과 놀이’ 랩이 제작한 ‘마비노기로 영화화’ 포스터와 시사회 장면

로운 주제에 맞게 애니메이션 영화로 재구성하는 작업을 선보였다. 마비노기의 게임의 장면들을 모니터 상에서 카메라로 캡처를 받고 새로운 서사가 필요한 부분에서는 직접 카툰의 형태로 창작하는 방식을 통해서 게임과 만화와 애니메이션이 서로 접목될 수 있도록 제작하였다. 청소년들은 마비노기의 기본적인 서사와 캐릭터를 차용하면서도 애니메이션의 제작방식을 택하여 게임의 자원들을 다른 미디어의 서사로 변형시키는 크로스 미디어적인 창작을 경험하였다.

둘째, 미디어가 없는 혹은 미디어가 사라진 게임을 상상할 수 있다. 미디어 없는 게임은 게임의 극단적인 두 경향을 말하는 것이다. 한쪽은 미디어 없이 현실공간에서 즐길 수 있는 놀이로서 게임에 참여하는 개인들의 몸이 서로 게임의 장에 참여하는 것을 설정할 수 있다. 가령 제기차기, 투호 등의 전승놀이에서 다방구, 자치기, 팽파먹기 등 근대적 놀이에 이르기까지 상업적 게임이 등장하기 이전에 우리의 일상생활 속에 스며들어 있는 놀이를 그 예로 들 수 있다. 다른 하나는 유비쿼터스 기술 환경이 발전하여 미디어를 시각적으로 사라지게 만드는 환영효과로서의 게임을 상상할 수 있다. 게임의 모니터가 사라지고 대신 공중에 홀로그램으



3D 입체 홀로그램을 활용한 미디어 아트

로 등장하는 환영이 잡힌다거나 인간의 몸 자체가 하나의 미디어로 존재해서 게임을 수행하는 일종의 '바이오매체' (biomedia)의 출현 가능성을 상상할 수 있다. 이미 SF 영화에서 볼 수 있듯이 3차원 입체 홀로그램의 일상화는 평면에 갇힌 미디어를 물리적 공간 밖으로 끄집어내게 되는데, 홀로그램적 게임의 출현은 미디어, 공간, 몸의 물리적 경계를 허물게 될 것이다.

마지막으로 게임을 특정한 문화콘텐츠로 한정하지 말고 게임 자체를 일상적인 삶의 방식으로 정의할 수 있겠다. 물론 이러한 정의가 삶의 모든 것은 게임이라는 극단적인 논리를 강변하는 것은 아니다. 이러한 정의는 게임과 게임 아닌 것의 정서적, 이데올로기적 경계를 허물고 게임의 요소가 우리의 일상생활 안에 얼마나 편재해 있는가를 생각해 볼 수 있게 해준다. 삶으로서의 게임은 문화로서의 게임보다 폭넓은 개념이지만, 게임의 유희적 라이프스타일을 이해하는 데 도움을 준다. 좁은 의미로 보면 게임은 개인의 수많은 라이프스타일 형식 중의 하나이다. 게임의 라이프스타일이 모든 일상의 라이프스타일을 대변할 수는 없지만, 미디어의 상호작용적 융합이 가속화되고, 미디어의 스크린이 일상생활에서 '탈와이어화dewired' 되면서 새로운 가상의 유희 양식들이 탄생했다. 미디어의 확장과 그로 인한 탈미디어 과정 속에서 게임의 유희적 라이프스타일은 삶의 라이프스타일의 중요한 요소가 되었다. 유티키퍼 시대 게임은 이제 미디어를 변형하고 미디어를 해체하면서 일상적 삶의 라이프스타일이 되었다.

가령 최근 유행하고 있는 '세컨드 라이프' (second life)가 새로운 라이프스타일을 징후적으로 보여준다. '세컨드 라이프' 를 게임으로 볼 것인가는 여전히 논쟁적이지만, 가상의 세계를 건설하는 과정들과 규칙들은 게임의 요소를 내포하고 있다. '세컨드 라이프' 는 어떤 점에서 게임의 세계 속에 자신의 삶을 투사하는 것으로 볼 수 있다. '세컨드 라이프' 의 세계는 현실에서 상상할 수 없고 경험할 수 없는 것을 가상의 세계에서 실현하는 것으로 또 하나의 자아, 또 하나의 리얼리티를 꿈꾼다. '세컨드 라이프' 는 그런 점에서 현실세계의 결핍에 대한 대리만족이나 가상의 카타르시스를 보상받고 싶은 심리보다는 현실 공간에서의 자아에서 이탈하여 전혀 다른 자아를 생성하려는 욕망을 가지고 있다.

이러한 욕망의 재현은 국지적으로 서로 다른 특이성을 갖고 있다. 가령 미국에서는 현실공간과 분리된 완벽한 가상공간에서 '세컨드 라이프' 를 구성하려고 한다. 가상세계에서 자신의 또 다른 이름이 존재하고, 그 안에서 새로운 가정, 새로운 인관관계를 맺고 별도의 라이프스타일의 만들어 낸다. 화성에서 자신이 직접 우주기지를 설계한다든지, 무인도에서 자신의 새로운 왕국을 건설한다든지 하는 가상세계에서의 놀이는 현실공간과 분리된 채 자기완결적인 욕망을 드러낸다. 반면에 한국에서 '세컨드

라이프'의 경향은 현실공간과의 지속적인 피드백을 전제로 한다. 한국의 대표적인 '세컨드 라이프' 사이트인 '사이월드'(cyworld)는 현실공간의 연장선상에 있다. 사이월드 미니홈페이지에 들어가 일촌을 맺고 자신의 다이어리를 쓰고, 사진과 동영상을 올리는 놀이는 현실공간이 가상공간으로 이행한 것이라 할 수 있다. 물론 사이월드가 현재 하나의 트렌드로 정식화한 '세컨드 라이프' 콘텐츠와 정확하게 일치하는가의 논란이 있겠지만, 적어도 한국에서 미국적 '세컨드 라이프'의 콘텐츠가 크게 선호되지 않는다는 점은 사이월드적인 '세컨드 라이프'의 특이성을 주장할만한 근거가 된다.

'세컨드 라이프'와 함께 UCC(User Created Contents)도 포스트-게임의 라이프스타일을 잘 보여준다고 할 수 있다. 주지한대로 UCC는 콘텐츠의 생산자와 소비자의 경계를 허물어 버린 대표적인 사례이다. 소비자가 더 이상 수동적인 미디어 수용자로 있지 않고 직접 자신들의 콘텐츠를 제작해서 유통시키는 생산적 소비자, 즉 '생비자'(prosumer)가 출연했다. 쌍방향 미디어 플랫폼의 출현으로 자신이 보여줄 수 있는 특이한 콘텐츠를 스스로 제작할 수 있는 환경이 가능해지면서 이제 콘텐츠를 만든다는 것은 공포의 대상이 아닌 친근한 놀이의 대상이 되었다. UCC를 제작하는 과정과 행위는 콘텐츠의 제작기술과 내용의 완성도를 떠나서 삶으로서의 놀이, 삶으로서의 게임을 구체화한다. 이러한 놀이는 자신의 삶의 정체성과 연계된 것이다. UCC를 통해 숨은 기타 고수가 발굴된다든지, 억압된 청소년들의 문화적 에너지가 폭발해서 대중적인 열광을 이끌어내는 것은 UCC가 갖는 즐거움의 요소이다.



[second life on Mars]와 [미국에서 오픈한 cyworld 사이트]



UCC를 직접 광고하는 YouTube 사이트

#### 4. 포스트-게임 리터러시의 문화적 요소들 : 예술과 놀이

포스트-게임 라이프스타일의 특성에 대한 이러한 언급을 듣다보면 이것이 지배적인 현재 게임콘텐츠와 어떤 차이가 있는 것인지에 대한 궁금증이 생겨나는데, 이는 게임의 리터러시를 재정의하는 과정에서 풀릴 수 있다고 본다. 전통적으로 게임 리터러시는 게임을 이해하고 활용하는 능력을 의미한다.

게임리터러시는 “게임의 디자인, 문화, 놀이에서 나오는 일련의 기술, 도구, 경험적 “기질”로서, “역동적인 게임의 시스템들을 읽고 쓰고 행동하는 능력, 컴퓨터의 풍부한 공간들을 차례로 생각할 수 있는 능력, 세상을 건설하고 복합적인 정보 네트워크를 조정할 능력, 협동적인 P2P 학습에 참여하는 능력”을 말한다.<sup>14)</sup> “게임에 대한 사회적, 문화적인 비판적 태도와 인식을 기반으로 게임이 가지는 미디어적 의미를 해석하고 수용하며, 더 나아가 스스로 게임을 창의적으로 의미를 표현하고 소통할 수 있는 능력”이라는 정의<sup>15)</sup>도 게임 리터러시에 대한 일반적인 정의라 할 수 있다.

전통적으로 게임 리터러시에는 두 가지 경향이 존재하는데, 하나는 게임의 서사를 이해하는 능력으로서 게임의 재현에 대한 독해능력, 즉 ‘내러톨로지’로서의 리터러시이고, 다른 하나는 게임의 놀이적 능력을 활성화하는 ‘뉴돌로지’로서의 리터러시이다.<sup>16)</sup> 전자는 게임텍스트의 서사와 캐릭터의 특성을 잘 이해하고 게임의 플레이의 특성을 잘 파악하는 능력을 말한다며 후자는 게임텍스트를 자신의 세계로 전유할 수 있는 유희적 능력을 말한다. 이러한 게임 리터러시의 구분은 게임텍스트 속에서의 리터러시와 게임 이용자의 리터러시로 구분할 수 있다.

게임 리터러시의 이러한 정의들은 미디어적인 특성과 페다고지적인 특성을 반영하는 것으로 미디어 리터러시의 일반적인 정의를 수렴한다고 볼 수 있다. 포스트-게임 리터러시는 미디어 리터러시의 일반적인 정의를 중시하면서도 동시에 미디어 리터러시가 포괄하지 못하는 다른 문화적 요소들의 특이성을 게임의 새로운 문화적 정의에 따라 재기술하는 것을 의미한다. 포스트-게임 리터러시는 그런 점에서 기존의 미디어 리터러시나 게임 리터러시의 정의보다 폭넓은 내용을 담고 있고, 게임 리터러시의 확장 가능성에 대한 탐색을 기획한다. 그것은 또한 게임의 문화적 잠재력과 미적인 취향의 가능성을 탐구하는 것이며 기존의 게임 리터러시를 긍정적인 관점에서 보완하는 것이기도 하다. 그렇다면 포스트-게임 리터러시는 어떻게 정의될 수 있을까?

먼저 중요한 개념이 의미에 대한 새로운 창조라 할 수 있다. 게임의 반복적인 시간소비(time-consuming)는 게임이용이 창의적이지 않음을 보여주는 증거로 보이지만, 게임 속에서 자신의 가상세계를 구축하기 위한 전략들은 현실에서 존재하지 않는 것들에 대한 의미부여를 가능하게 한다. 예를

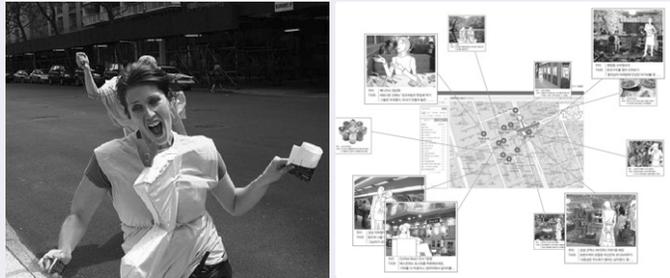
14) [www.instituteofplay.com](http://www.instituteofplay.com)

15) 김양은, 「게임미디어교육의 내용구성에 관한 시안적 연구」, 『한국언론학보』 2008년 2월, 통권 52권 1호 참고.

16) David Buckingham and Andrew Burn, "Game Literacy in Theory and Practice", *Ji. of Educational Multi-Media and Hypermedia*(2007) 16(3), 324

들어, “세컨드 라이프”(second life)는 가상세계에서 또 하나의 삶의 의미를 만드는 것으로 이것을 전적으로 “위조”나 “허구”로 볼 수 없는 게임의 효과를 생산한다. 이는 텍스트는 생산자의 것이 아니라 이용자, 즉 소비자의 것이라는 문화이론에서의 ‘수용이론’과 그 맥을 같이하는 것이다. 현존하는 가상의 세계는 주어진 환경에 불과할 뿐, 그 안에서의 의미는 게임을 수행하는 사람들에 의해서 만들어지게 된다.

이러한 새로운 의미생산을 통해서 새로운 문제들을 해결할 수 있는 능력을 가지게 된다. 게임에서 문제해결에 대한 능력은 게임을 수행하는 데 있어 필요한 가장 기본적인 요소라 할 수 있다. 특히 단순



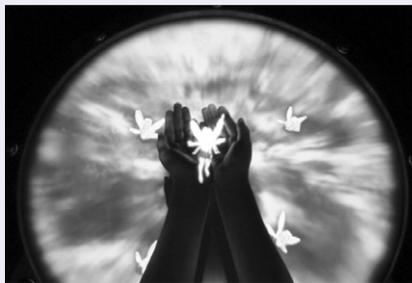
한 퀴즈 게임에서부터 보드게임, 모바일게임, 그리고 MMORPG 게임에서의 “퀘스트 미션(Quest Mission)”은 모두 문화해결 능력과 연관되어 있다. 게임에서 문제해결 능력은 단순히 게임의 레벨을 높이기 위한 수단이라 아니라 논리적 인과관계와 삶의 원칙들, 상상력의 원천을 상승시키는 역할을 한다고 볼 수 있다. 그러나 현재 대부분의 MMORPG 게임들에서 수행하는 “퀘스트”는 아이템을 취득하고 게임의 레벨을 높이기 위한 수단으로 활용되고 있다. 게임의 레벨을 높이기 위한 능력은 게임의 행위를 반복적인 노동으로 축소시킨다. 그러나 다른 한편으로 게임에서의 문제해결 능력은 놀이를 통한 사회적 학습과 공동체 내의 협력을 강화하는 데 기여한다. 가령 모바일을 통해 개발된 공간에서 “퀘스트” 게임을 즐기는 과정에는 가상공간에서의 게임전략을 위한 협력과는 다른 공동체의식과 문제해결 능력이 생겨난다.

포스트-게임 리터러시의 또 다른 중요한 요소 중의 하나가 게임의 리터러시 안에서 예술적 감성을 발견하는 것이다. 게임은 소비적인 오락콘텐츠이기 때문에 게임에서 미적인 감성을 느끼는 것이 불가능하다고 보통 생각한다. 기능성 캐주얼게임이나 가족용 콘솔게임에서 예술적 소재나 미학을 발견하는 것이 사실 쉽지는 않다. 그러나 MMORPG 게임의 서사구조나 스토리텔링은 가상의 세계를 다룬 것이긴 하지만, 미적 서사성을 많이 내장하고 있다. 고대부족의 탄생과 대립적 인물관계, 인물들의 세계관은 흡사 중세소설이나 현대의 판타지 소설의 중후함을 갖고 있기도 하다. 또한 주류 게임콘텐츠는 아니더라도 예술적 표현과 의미를 내포한 독립적인 아트게임도 게임의 원리와 게임수행의 사회적 의미에 있어서 예술적 가치들을 중시한다. 게임의 미적 리터러시는 물론 미학적 진정성만을 추구하지는

않는다. 그것은 다양한 놀이의 미적 체험과 유희적 소통을 더 중시하기도 한다. 이는 특히 놀이 속에서  
 의 예술, 예술 속에서의 놀이의 상호작용을 말한다. 현대예술에서 놀이는 중요한 키워드 중의 하나이  
 다. 가령 마르셀 뒤샹(Marcel Duchamp)은 자신의 작품의 많은 모티프들은 “체스 게임”에서 빌어왔다  
 고 말하며, 엘리자베스 머레이(Elizabeth Murray)는 어린이들이 예술과 함께 놀 수 있는 전시회를 많  
 이 기획했다. 또한 조셉 코넬(Joseph Cornell)도 어린이들을 위해 마지막 전시회를 그가 평생 수집한  
 장난감으로 채우기도 했다.

게임리터러시의 대상은 상용되는 게임콘텐츠들에게만 해당되는 것이 아니라 놀이로 포함될 수 있는  
 모든 콘텐츠와 자원들을 말한다. 따라서 현대적인 미디어아트나 전통예술에서의 놀이, 혹은 우리가 일  
 상에서 흔히 접하거나 경험할 수 있는 놀이의 요소들에서 게임의 리터러시를 발견하거나 활용할 수 있  
 다. 예술의 창작과정이나 일상의 놀이과정에서 게임리터러시를 활성화하는 능력에 대한 교육과 학습이  
 중요하다. 최근에 한국예술종합학교 “예술과 놀이 랩”에서 제작한 아트플레이 그라운드 “마녀의 방”(A  
 Witch’s Room)은 미디어아트를 활용한 예술-놀이 체험 콘텐츠이다. 동화에서 흔히 볼 수 있는 시나  
 리오를 차용하여 마녀의 방에 잡혀있는 요정을 구해내는 상호작용적 게임인 “마녀의 방”은 마녀가 살  
 고 있는 3차원 홀로그램의 공간과 요정이 갇혀있는 2차원 애니메이션 공간을 교차시켜서 결국 요정이  
 2차원 스크린에서 빠져나오고 대신 마녀가 그 안에 갇히는 스토리텔링을 갖고 있다. 어린이들은 이러  
 한 상호작용적 놀이콘텐츠 게임을 즐기면서 서로 다른 공간에 대한 감각의 차이를 경험하게 된다.

이러한 상호작용적 놀이 콘텐츠의 경험을 통해서 ‘긍정적인 능력’(positive  
 competence)으로서 게임리터러시를 발견하게 된다. 게임의 중독을 예방하고  
 게임이용의 절제를 스스로 학습하며  
 통제하는 능력이라는 네거티브한 관점  
 에서 게임을 자신의 여가생활에서 의  
 미 있는 매체로 활용할 수 있는 포지티  
 브한 관점으로의 전환이 필요하다. 긍  
 정적인 능력의 구사는 결국 창의적 학  
 습능력으로서의 게임 리터러시의 영역  
 을 확장시킨다. 기존에 게임리터러시  
 의 학습 능력은 주로 게임을 소재로 해서 경제와 환경의 문제를 인지시키는 도구적 관점이 많았는데,  
 포스트-게임 리터러시에서는 게임의 놀이적 요소를 다양하게 체험하게 함으로써 미적인 소통과 감상



한국예술종합학교 예술과 놀이 랩이 제작한 놀이 콘텐츠 'A Witch's Room'

능력을 향상시키는 데 기여할 수 있다. 게임의 영역을 확장시키면 ‘가상세계’, ‘세컨드 라이프’, ‘판타지와 신화’의 문화적 의미를 독해할 수 있고, 더불어 게임 혹은 놀이 콘텐츠가 사회현실과 문화 환경, 역사와 지리적 의미작용을 이해하고 소통하는 데 있어 중요한 학습 자원이 될 수 있다. 게임의 놀이적 요소와 게임수행에서의 의미형성과정을 결합하여 “게임에 의한, 게임을 통한” 창의적 학습과정을 만들 수 있다.

## 5. 게임의 문화적 상호작용으로의 이행

이제 마지막으로 게임의 문화적 상호작용이 어떤 의미를 가지는지를 검토하고 글을 마치고자 한다. 게임에 대한 통념은 게임이 ‘사회와 문화’에 상호작용을 하지 않는 배타적인 콘텐츠라는 데 있다. 게임은 주로 게임 이용자들 간에는 긴밀한 상호작용을 하지만, 부모세대나 사회 현실과는 벽을 쌓는다고 말한다. 컴퓨터, 혹은 콘솔기에 갇힌 게임과 게임 이용자들이 어떻게 문화적 상호작용을 할 것인가는 게임의 문화적·사회적 의미를 재평가하는 데 있어 가장 핵심적인 문제제기라 할 수 있다.

게임의 문화적 상호작용에 있어 무엇보다도 중요한 것은 게임의 다양성에 대한 문화의 장을 만드는 것이다. 게임은 주로 젊은 세대가 즐기고, 게임 소비의 절대 다수가 온라인게임을 즐기는 환경에서 게임은 결코 문화적 상호작용을 할 수 없다. 게임의 유형과 공간 그리고 개인성과 세대 의식 등 게임을 생산하고 소비하는 생태적인 흐름에 다양성의 원리가 개입되어야 한다. 최근 ‘닌텐도’ [Wii]의 상용화로 장년과 노년세대, 그리고 가족 간 상호작용적 게임을 즐기는 사례가 늘어나고 있다. 또한 콘솔게임의 인기는 남성 중심의 게임 이용의 젠더 불균형을 해소하는 데 일익을 담당한다. MIT 미디어 랩에서 개발한 저개발 청소년들을 위한 100불짜리 ‘탭탭 노트북 컴퓨터’도 게임의 사회적 다양성을 위한 노력들이라 할 수 있다.

게임의 문화적 상호작용에 있어서 또



MIT Media Lab의 'Laptop for Child'



콘솔게임을 즐기는 여성 / 노인들을 위한 게임 Nintendo' Wii'

한 가지 중요한 점은 또한 게임을 생산하고 소비하는 데 있어 일정한 삶의 균형감을 유지할 필요가 있다는 점이다. 여기서 말하는 게임의 생산과 소비의 균형은 일차적으로는 게임 제작자와 게임 이용자 사이의 균형만을 말한다. 게임 제작자들은 문화 환경의 변화에 따른 게임 이용자들의 성향을 파악해서 게임 콘텐츠의 트렌드를 주도하고자 한다. 소비자들 역시 새로운 게임콘텐츠를 소비하면서 일정한 게임의 트렌드를 형성하는 데 일조한다. 각국마다 게임을 소비하는 성향이 다르게 나타나는 것은 게임콘텐츠에 대한 이용자들의 선호도가 다르기 때문이다. 문제는 이 과정에서 게임 제작자가 만들어낸 게임 유형을 상용화하는 과정에서 게임 이용자가 적극적으로 자신의 문화적 취향을 드러내는 흐름들을 어떻게 만들 것인가이다. 게임제작자에 의해 주도되는 게임 스타일은 게임유저들의 자율적인 게임 수행에 제약을 가한다. 게임이 문화적 상호작용을 위해서는 게임생산과 소비, 그리고 유통과정에 생태적 균형이 맞아야하며 이는 앞서 지적한 게임의 다양성과도 연계된다.

마지막으로 게임과 놀이의 새로운 라이프스타일을 조직할 수 있는 문화적 에너지를 만들어야 한다. 게임콘텐츠는 게임문화의 트렌드를 생성하지만, 게임의 라이프스타일을 결정하지는 않는다. 게임의 라이프스타일은 게임의 테크놀로지와 서사, 게임의 플랫폼, 그리고 게임 이용자들의 문화적 취향이 함께 결합되어 형성되는 것이다. 그것은 어떤 점에서 게임을 소비하는 주체가 어떻게 자신의 삶에 유희적 가치를 만드는가에 의해 결정된다고 본다. 게임의 라이프스타일이 게임 테크놀로지와 플랫폼에 의해 결정되지 않고, 게임을 하나의 유희적 놀이로 즐기는 주체들이 그러한 게임 테크놀로지와 플랫폼을 전유하는 과정을 통해서 형성되는 것이 바람직하다. 게임이 다중적이고 유희적인 라이프스타일을 만들고 이를 위해 게임이 게임을 넘어선 개인들의 문화적 삶의 중요한 자원이 될 수 있는 문화 환경을 만드는 것이 포스트-게임 라이프스타일의 상호작용이 아닐까?