

커뮤니케이션 디자인으로서의 컴퓨터게임 디자인

-A Study on the Design of Computer Game as a Communication Design

서승택

승의여자대학교 컴퓨터 게임과 강사

목차

1. 들어가는 말
 2. 커뮤니케이션 이론과 뉴 미디어의 이해
 - 2-1. 커뮤니케이션 이론의 두 가지 흐름
 - 2-2. 뉴미디어에 관한 논의들
 - a. 뉴미디어의 범주
 - a-1. 텔레비전
 - a-2. 컴퓨터
 - a-3. 정보통신
 - b. 마크포스터의 정보양식론
 - c. 기록과 재현의 개념을 통한 커뮤니케이션의 이해
 3. 뉴 미디어로서의 컴퓨터 게임
 - 3-1. 시뮬레이션으로서의 컴퓨터 게임
 - a. 컴퓨터 게임의 시뮬레이션적인 본질
 - b. 시뮬레이션의 도피처로서의 가능성
 - c. 시뮬레이션의 교육효과
 - 3-2. 정체성의 워크샵으로서의 컴퓨터 게임
 4. 전망과 제언
- 참고문헌

요약

본고는 컴퓨터 게임 디자인의 학문적 연구를 위한 초기적 시론을 목적으로 한다. 수용자의 행동, 반응의 영역과 메시지의 소통의 디자인, 지를 포괄하는 확장된 의미의 커뮤니케이션 디자인론의 설정을 통해 컴퓨터 게임 디자인을 새로운 커뮤니케이션 현상의 디자인으로 이해할 수 있다. 컴퓨터 게임의 커뮤니케이션으로서의 특징은 첫째, 기록과 그것의 단순한 재현으로서의 커뮤니케이션이 아니라 수용자의 창조적 재현이 중요한 매체이다. 둘째, 그 제작과정이 프로그램 공학과 멀티미디어 디자인의 종합적인 요소가 통합된 다층적인 것이다. 여기에 덧붙여 마크 포스터(Mark Poster)의 뉴 미디어 이론을 원용할 때 정보 시뮬레이션으로서 컴퓨터게임의 뉴 미디어적인 특성을 확인하게 된다. 이러한 이해는 앞으로의 컴퓨터 게임의 디자인은 단순한 기술구현과 시각적 형상의 창조를 넘어서 사물과 세계를 경험하는 방식의 창조성과 주체성을 연습하는 훈련의 장을 디자인하는 것으로 그 방향을 추구해야 하리라고 생각된다.

Abstract

This is a suggestional thesis for further study on computer game design. We can understand the computer game design as a new form of communication design.

The particular qualities of computer game as communication is: 1. computer game is not a mere recording of past events but a creative reproduction by the player.; 2. its production procedure is a multiple structure of program engineering and multimedia design. Computer game design should be more than just production of visual image or technical results. It could be the design of "fields for training of identity".

1. 들어가는 말

본고는 컴퓨터 게임 디자인의 학문적 연구를 위한 초기적 시론을 목적으로 한다. 컴퓨터게임은 커뮤니케이션이론의 최근의 논의가 집중되고 있는 뉴 미디어 중에서도 가장 새로운 매체이다. 그러나 이 새로운 매체에 관한 논의는 아직 본격적으로 이루어지지 않고 있다. 그 동안의 컴퓨터 게임에 관한 논의들은 그 산업적인 잠재력과 중요성을 강조하는 수준에 머물거나 초보적인 실무 제작 방법론에 그치고 있다.¹⁾ 그러나 컴퓨터 게임이 가지는 잠재력은 단지 그 고부가가치 창출의 가능성에만 있는 것이 아니다. 컴퓨터 게임이 점점 더 새로운 세대들의 생활 속에 많은 시간을 차지하며 그들의 사고와 정서와 행동에 심대한 영향을 끼치고 있으며 곧 우리의 생활의 중요한 부분으로 자리잡을 것이 틀림없다는 데에 있다. 컴퓨터 게임은 새로운 세대를 이해하기 위해서 한번쯤 생각해 볼만한 일과성 유행의 오락이 아니다. 컴퓨터 게임과 연관되는 테크놀로지와 생활방식의 변화와의 관계 그리고 이 새로운 매체와 예술의 관계 등을 고려해 볼 때 컴퓨터 게임의 연구가 우리의 가까운 미래에 대한 통찰과 계획을 위해서 중요한 학문 분야임을 수긍하게 된다.

컴퓨터 게임의 학문적 연구는 첫째 컴퓨터 게임이 매체로서 가지는 특징을 사회, 역사와의 관계 속에서 연구하는 '일반이론'²⁾적 측면으로 탐구되어야 할 것이며, 둘째, 이러한 일반이론이 사변이나 공허한 이론에 그치지 않도록 실무적 구현과 연관시키는 연구 작업이 병행되어야 할 것이다. 구체적으로는 그 동안 만들어진 컴퓨터 게임의 디자인에 대한 잡지기사 차원의 평가를 넘어서 일반이론의 배경을 가지는 '비평' 작업이 축적되어야 할 것이고 일반 이론과 '비평'의 실천적 검증으로서 컴퓨터 게임 제작의 '실험적 프로젝트'가 많이 시행되어야 할 것이다.

본고는 이러한 지향점을 가지고 나아가기 위한 첫 단계로서 그 동안의 커뮤니케이션 이론의 두 흐름인 도구론적 관점과 인식론적 관점을 살펴볼 것이다. 그리고 이를 통해 커뮤니케이션 디자인의 연구영역이 특정 매체의 효과적인 전달 기술을 연구하는 것에만 한정되는 것이 아니라 나아가 커뮤니케이션 현상을 둘러싼 인간의 수용행위의 예측과 그것의 계획 및 조직화 그리고 그 행위가 일어나는 물질적 사회적 환경의 구성이라는 보다 넓은 과제를 포함할 수

있음을 고찰해 보고자한다. 또한 마크 포스터(Mark Poster)의 뉴 미디어론인 정보 양식론을 고찰하고 이 것과 비교되는 필자의 기록과 재현의 개념에 따른 미디어론을 제시하여 이 것을 컴퓨터게임의 매체로서의 이해에 적용해 보고자한다. 그리고 이러한 고찰의 결론으로서 컴퓨터 게임 디자인의 앞으로의 방향성에 대한 전망과 제안을 추상적인 수준에서나마 제시해 보고자한다.

2. 커뮤니케이션 이론과 뉴 미디어의 이해

2-1. 커뮤니케이션 이론의 두 가지 흐름

커뮤니케이션에 관한 이론은 크게 실용주의, 실증경험주의, 합리주의 전통에서 발전한 도구적 관점과 비판이론, 해석학, 인문주의의 전통에 기반한 의미론적 관점으로 나누어 볼 수 있다.³⁾

a. 커뮤니케이션에 대한 도구적 인식

서구의 역사에서 커뮤니케이션에 대한 도구적인 관점에서의 이해는 고대 그리스의 소피스트들에서 그 연원을 찾을 수 있다. 그들이 추구한 자신의 의사를 다른 이에게 효과적으로 전달하려고 한 수사학적인 노력은 발신자(Source, Communicator), 내용(Message), 수신자(Receiver, Audience, Destination)의 3 요소를 통해서 커뮤니케이션을 설명하는 데에 까지 이르고 있었다.⁴⁾ 이러한 서구의 실용적인 분석의 전통은, 특히 다민족 국가인 미국에서 더욱 발전하게 되는데 이것은 미디어를 통해 국민의식을 통합할 필요성이 대두됨에 따른 것이었다. 이러한 입장의 이론이 발전시킨 커뮤니케이션 모델은 오늘날에도 가장 널리 쓰이는 것인데 그것은 요약하면 S(Source)-M(Message)-C(Channel)-R(Receiver)-E(effect)의 모델이다.⁵⁾ 이것은 다시 말하면 "어떤 송신자가 자신의 의도를 어떤 채널로 누구에게 무슨 효과를 기대하고 전달하였는가?"를 나타내는 모델인 것이다. 이 이론은 광고, 선전 캠페인의 효과를 예측하고 측정하는 데에 주로 이용되었으며 따라서 연구대상으로서의 커뮤니케이션을 도구적인 관점으로 한정지어 바라보려는 경향이 강하다.

b. 커뮤니케이션에 대한 의미론적 인식

커뮤니케이션에 대한 의미론적 관점이란 도구적 관점과는 달리 커뮤니케이션을 전체 사회의 의미체계, 이념의 질서, 정서구조와의 관련 속에서 고찰하는 것이다. 이 경우 커뮤니케이션은 언어적 의사소통과 매스 커뮤니케이션은 물론이지만 나아가 모든 사회

1) 컴퓨터 게임 프로그래밍의 공학적인 이론의 연구는 심도 있게 진행되었으며 체계적으로 축적되어 있다. 그러나 본고에 대상으로 하는 인문학적 고찰 대상으로 다른 논문은 거의 발견되지 않는다.

2) 일반이론(a general theory)은 마크 포스터(Mark Poster)의 용어로서 특정한 대상이나 경험을 분석하는 데에 있어서 한 사회의 전체적 현상을 연구의 장(場)으로 삼는 경우를 말한다. 이러한 일반 이론의 위험은 자신의 본래의 분석 범위를 벗어나 사회의 모든 분야에서 자신의 모델이 유용하다고 주장하는 독단에 빠졌을 때이다. 이러한 경우의 이론을 마크 포스터는 총체적인 이론(a totalizing theory)이라고 구분해 부른다.

3) 유선영: 커뮤니케이션과 문화, 성균관 대학교 출판부, (1995), p.16

4) 앞의 책, p.17

5) 스투어트 홀(S. Hall)은 "Encoding/decoding", Culture, Media, Language(London: Hutchinson, 1984), p. 128에서 전통적인 도구론적 관점의 연구 모델이 결국 송신자-메시지-수용자의 모델로 귀착되는 단선적인 메시지의 전달에만 관심을 기울이고 있다고 비판한 바 있다.

적 의미 질서를 발생시키는 행위들 즉, 관습, 가치, 규범, 법률, 제도, 전통, 놀이까지를 포괄하는 행위가 된다. 이 경우 커뮤니케이션을 인간이 사회적 존재로 살아가기 위한 기본적인 실천행위로 보게 되는 것이다.

c. 두 입장의 비교와 종합

도구론적 관점의 모델화와 분석이라는 연구 방법은 게임 산업의 실용적인 요구에 부합하는 것이 될 것이다. 즉 컴퓨터게임의 제작자의 요구의 핵심인 재미있기 때문에 구매하고 싶어지는 게임의 제작을 위한 효과 예측과 분석을 위한 이론적 배경이 될 것이다. 한편 의미론적 관점은 일반이론의 구성이라는 본고와 같은 과제를 수행하기 위한 우선적인 선택이 될 것이다. 의미론적 연구 방향에서 우리는 컴퓨터 게임을 정보화 사회에서 주요한 '표상적 실천'⁶⁾ 행위의 하나로 정의할 수 있게되고 컴퓨터 게임의 디자인과 그 다양한 주변환경과의 관계의 고찰에 접근할 수 있기 때문이다. 그러나 도구론적 관점과 의미론적 관점은 절대적으로 배타적 관계는 아니다. 즉 실용적인 입장에서 보아도 "게임의 플레이어가 재미있어 한다"는 그 커뮤니케이션의 효과 또한 의미론의 도움을 받아 더욱 깊이 있게 이해될 수 있을 것이기 때문이다. '재미'라는 커뮤니케이션의 효과는 사회적 관계나 심리적 기제 등과 맥락에서 해석되고 이해될 때 우리는 새로운 관점에서 새로운 재미의 효과를 창조하려는 시도도 계획할 수 있을 것이기 때문이다. 또한 앞서 언급했듯이 일반이론은 그 자체로는 공허한 것이 되지 않고 생명력을 가지기 위해서는 도구론적 관점이 발전시킨 통계적 실험과 모델 분석 등을 적극적으로 활용해야 할 것이다.

2-2. 뉴 미디어에 관한 이해

a. 뉴 미디어의 범주

뉴 미디어는 전자기술의 발전과 함께 탄생하고 성장해온 새로운 커뮤니케이션 매체들을 가리키는 말이다. 이러한 매체의 가장 중요한 예들은 텔레비전과 컴퓨터와 정보통신이다.

a-1. 텔레비전

초창기의 텔레비전은 전자매체로서 뉴 미디어의 속성과 익명 다중을 수신자로 하는 대중 매체의 속성을 동시에 가진 매체이다. 이 시기의 텔레비전은 한정된 3-4개의 채널을 통해 익명의 다수의 국민에게 일방적으로 내용을 전달했다. 그 후 케이블 텔레비전의 도입은 현실적으로는 수십 개의 그리고 기술적 가능성으로는 수백 개의 채널을 실현시켰다. 이것은 텔레비전이 뉴 미디어 특징중의 하나인 수용

자의 선택의 확장을 초보적으로 이루기 시작한 것이다. 이제 금후의 디지털 텔레비전은 텔레비전의 뉴 미디어로서의 잠재력을 더욱 발전시켜 영상이 구현되는 형태(해상도, 가로 세로 비율, 특정화면(외설, 폭력 등)의 검열 삭제)가 지극히 유연하고 수용자의 요구에 따라 변화되는 매체가 될 것이다.⁷⁾

a-2. 컴퓨터

컴퓨터는 뉴 미디어의 가장 중요한 성주의 하나인 매체 자체가 사고하고 수용자를 안내하는 기능을 실현시킨 핵심적인 뉴 미디어이며 이러한 점에서 컴퓨터는 전통적인 매체와 단절적으로 구분된다. 정보를 인식하고, 판단하고, 다시 이를 표현하는 것을 '지능'이라고 할 때 전통적인 매체인 초기의 공중파 텔레비전은 메시지를 일방적으로 기록하고 거위 일방적으로 전달할 뿐이어서 매체의 지능은 거의 0에 가깝고 수용자에게도 책을 계속 읽을까 말까 또는 어느 채널을 선택할까 등 아주 적은 비율의 지능만이 할당되어 있다. 그러나 이에 비해 매체로서의 컴퓨터는 사용자가 미리 입력시킨 또는 컴퓨터 스스로 학습한 사용자의 요구에 따라 메시지를 선택하고 그 구현방법을 여러 가지 다른 모습으로 나타낸다. 글쓰기와 글읽기의 경우에도 전자적으로 구현되는 글의 읽기 쓰기와 전통적인 종이 매체에서의 상황은 많이 다르다. 전자적인 글읽기의 경우 수용자는 그의 의도와 관심사에 따라 문맥을 건너뛰거나 재편집할 수 있으며 그 결과물은 원본의 고유성과 물리적으로 전혀 구분되지 않는 또 하나의 원본을 탄생시킨다.⁸⁾

a-3. 정보통신

인터넷으로 대표되는 컴퓨터와 결합된 정보 통신은 '시공간의 응축'⁹⁾이라고 부를 만큼 지구상의 가장 먼 반대편이라 할지라도 실시간으로 연결시켜 공간의 벽을 허물고 있다. 지금까지 공간을 이동하는 데에 소모되던 시간을 극히 단축시키거나 때로 무화 시킴으로서 시간의 경험 또한 이전에 경험해 보지 못한 새로운 것으로 변화시키고 있다.

b. 마크 포스터(Mark Poster)의 정보 양식론

뉴 미디어의 출현의 사회적 의미를 분석한 대표적인 논자인 마크 포스터의 이론은 컴퓨터 게임의 사회, 문화적 의미를 밝히는데도 유용한 사고의 틀을 제공해준다고 생각된다. 마크 포스터의 뉴 미디어론은 상당히 포괄적인 것이어서 그가 뉴 미디어를 통해 받은 암시를 역사를 바라보는 시각을 재구성하는 데에까지 적용하여 '정보양식'의 변화를 인류의 역사를

6) 유선영, 커뮤니케이션과 문화, 성균관 대학교 출판부, (1995), p.63
표상적 실천이란 인간의 모든 행위는 사회, 문화적인 맥락에서 의미를 가지는 넓은 의미의 언어적 실천이라는 관점에서 그 모든 인간의 행위들을 가리키는 용어이다.

7) Nicholas Negroponte, 백옥인 역, 디지털이다, 박영플 출판사, (1995), pp.40-45
8) Jacques Derrida, 김성도역, 그라마볼로지, 민음사, (1995)
9) David Harvey, The Condition of Postmodernity: An Enquiry into Origins of Cultural Change, Basil Blackwell, (1990), p.203

관류하는 흐름으로 보고 있다. 그것은 첫째, 직접적 만남과 말로 이루어지는 교환(orally mediated exchange), 둘째, 쓰여진 것에 의해서 이루어지는 교환(written exchange), 셋째, 전자적으로 이루어지는 교환(electronically mediated exchange)이다. 또한 이들 세 단계의 본질을 추려 각각 상징적 대응(symbolic exchange), 기호들의 재현(representation of sign), 정보의 시뮬레이션(informational simulation)으로 기술하고 있다.¹⁰⁾ 이중 셋째 단계의 정보의 시뮬레이션이라는 표현은 뉴 미디어의 두 가지 속성을 잘 표현한 말이다. 그것은 첫째, 뉴 미디어는 전달하는 모든 메시지를 디지털 정보화 하여 처리하는 방향으로 발전한다는 것이고 둘째, 이렇게 디지털화 된 메시지는, 그 사회적 유통 과정에서, 그 정보가 본래 기록했던 실체 보다 오히려 더 실체 같은 대표성을 띠게 된다는 것이다. 예를 들어보자면 미식축구 경기가 전 미국에 중계되고 또 전 세계로 중계되며 경기가 끝난 후에도 이 경기의 동영상을 원하는 수용자가 어느 때 이든지 불러와 볼 수 있게 된다면 일회적으로 작은 그리고 어느 특정 지역에 한하여 스쳐간 미식축구장의 실제 경기보다는 동영상 정보로 기록된 미식 축구 경기가 더 사회적으로는 의미 있는 사실상의 실체라는 것이다. 나아가 실체가 존재하지 않는 광고의 이미지들과 같은 것들도 많이 생산되고 사회적인 의미를 띠고 소통된다.¹¹⁾

c. 기록과 재현의 개념을 통한 커뮤니케이션의 이해
기록과 재현이라는 쌍을 이루는 개념을 통해 커뮤니케이션의 변화를 이해하는 것은 거시적 또는 추상적 개념 모델의 차원에서 일반이론을 구성해 보려는 시도이다. 커뮤니케이션의 역사는 첫째, 기록과 재현이 융합된 형태의 단계로부터 둘째, 기록과 재현이 분화, 발전하고 기록의 계기가 주도성을 가지는 단계를 거쳐 셋째, 재현이 차츰 주도성과 독립성을 가져나가다가 마침내 넷째, 기록과 재현이 상호 침투하는 새로운 통일적 단계로 나아가는 모델을 제시해 볼 수 있다. 이 모델의 첫째 단계의 예는 문화와 예술, 실용적 의사소통 그리고 놀이가 미분화되어 있고 혼용된 형태의 상태로서 원시적 제의(ritual), 신화 등을 말할 수 있다. 이러한 제의행위 속에 기록과 재현이 결합된 채로 존재하는 것은 이 단계의 문화 행위가 시간의 차이를 두고 축적 전달하는 형태가 아니고 직관적으로 창조하고 그 즉시 소비하는 형태에 많이 의존하는 인식과 사유의 미분화이기 때문이다. 이러한 상황 속에서 이 커뮤니케이션에 참여하는-즉 제의에 참여하는 자들(이념적인 모델로서는 수신자, 전달자, 발신자의 구분이 없는)이 경험

하는 시간은 시간과 공간이 응축된 형태의 현재이다. 즉 시간과 공간 초월된 듯한 체험을 통해서 경험하는 현재인 것이다. 둘째의 단계를 지배하는 커뮤니케이션의 예는 문학, 역사 등 글로 기록되는 커뮤니케이션이다. 이 단계에서는 기록의 계기에 이를 둘러싼 사회 관계와 경제적 예술적 중요성이 집중되고 또한 기록의 향이 주도적 영향력을 행사 하게된다. 그래서 언제나 이 단계의 커뮤니케이션의 메시지는 과거의 특정 시간과 특정 공간을 의미하는 한 좌표를 가리키도록 결정되어 있으며 따라서 커뮤니케이션의 근본적인 시제는 항상 과거이다. 셋째 단계에는 영화와 방송 등 매스미디어와 뉴 미디어의 가장 초기의 예들이 해당될 것이다. 이 단계의 두드러진 특징은 재현의 계기가 사회적인 관계로서 성장하기 시작하고 또 기술발전, 변동이 여기에 밀접하게 연관되면서 경제적인 이해관계에서의 중요성도 따라서 부각된다는 것이다. 또한 이 단계의 커뮤니케이션 현상이 전달하는 시간성은 영화의 예에서 보듯이 여전히 과거의 시공을 재현하는 것이지만 그 재현의 효과가 현재성을 흉내내고 있으며 그것을 현재로 경험하자는 약속이 발신자와 수신자 사이에 존재하는 것이다. 나아가 방송의 생중계 등은 이 단계의 미디어가 과거성의 속박을 벗어버리기 시작한 예라고 할 수 있을 것이다. 그러나 생중계의 예도 발신자가 선택하는 특정시간과 공간의 좌표에 한정된다는 의미에서 과거의 기록의 형태를 띠는 현재를 경험하는 것이라고 할 수 있겠다. 마지막의 네 번째 단계의 커뮤니케이션 현상에서는 음성, 영상, 문자정보의 복합적 구성물을 고속으로 전달하는 쌍방향 실시간 통신 기술의 발달에 힘입어 커뮤니케이션의 수용자측의 참여와 창조적 주도성이 주도적인 계기로 발전하며 이 단계의 커뮤니케이션을 체험하는 참여자가 경험하는 시간은 능동적으로 변형하고 의미를 부여하는 “창조적 현재”의 시제이다. 이러한 커뮤니케이션의 가장 핵심적인 예는 온라인 상의 컴퓨터 게임이다. 여기에 대해서는 뒤에서 기술하고자 한다.

3. 뉴 미디어로서의 컴퓨터 게임

3-1. 시뮬레이션으로서의 컴퓨터 게임

a. 컴퓨터 게임의 시뮬레이션적 본질

현재 저널리즘이나 실무 용어의 차원에서 쓰이는 컴퓨터 게임의 장르 구분법에 구애받지 않고 말한다면 본질적으로 모든 컴퓨터 게임은 시뮬레이션 게임이다. 컴퓨터 게임 역사의 첫 장을 장식하는 전자탁구(Ping)의 라켓과 공은 검은 픽셀과 흰 픽셀일 뿐이며 우리는 조종간을 통해 전자 신호를 계속 보내면서 또한 탁구의 어떤 요소를 즐기고 있다고 생각하는 것이다. 근래에 인기가 있는 롤 플레이 게임

10) Mark Poster, 김성기 역, 뉴 미디어의 철학, 민음사, 1994, p.6

11) Mark Poster, 김성기 역, 뉴 미디어의 철학, 민음사, (1994), pp.88-133

의 경우도 우리는 어떤 역할 수행하는 시물레이션을 하고 있는 것이며 아케이드 대전 게임의 경우도 싸움의 시물레이션을 하고 있는 것이다. 이와 같이 컴퓨터 게임은 모두 본질적으로 디자인된 전자 신호 정보를 통한 시물레이션인 것이다.

b. 시물레이션의 도피처로서의 가능성

우리는 현실이 우리가 기존에 알던 개념과 법칙에 맞지 않게 발전하기 때문에 늘 고통받는다. 그러나 컴퓨터 게임이 제공하는 시물레이션은 우리가 그 구조를 총체적으로 이해할 수 있는 현실이다. 우리는 거기서 일어나는 일들이 무슨 의미인지 잘 알고 있으며 게임의 법칙을 이미 알고 있다. 이러한 컴퓨터 게임의 현실은 우리에게 우리가 살고 있는 실제 보다 더 바람직한 현실다운 현실인 것이다. 게임에서 등장하는 도전들과 모험들조차도 우리는 최소한 그것이 왜 일어나며 그 의미가 무엇인지 아는 것이다. 이러한 안도감을 주는 세계가 컴퓨터 게임에서 가능하기 때문에 수용자가 현실 세계를 외면하고 사이버 스페이스에서 그 결핍을 일방적으로 보상받고자 할 때 컴퓨터 게임은 부정적인 도피처로서 기능을 가질 수도 있다.

c. 시물레이션의 교육효과

컴퓨터 게임은 미래에도 이렇게 기성품으로 만들어진 세계관 다른 말로 하면 게임의 규칙을 제공하기만 할까? 만약 단일하고 완결된 세계관을 제시하는 게임을 닫힌 게임이라고 부른다면 열린 게임의 가능성은 없는 것일까? 컴퓨터라는 뉴 미디어의 사고하는 기능 또는 고급의 연산 기능은 이미 우리에게 그 가능성을 열어 주고 있다. 플레이어에게 규칙이 있는 세계를 제시하는 것이 아니라 혼돈 혹은 미지를 제시하고 규칙을 스스로 선택하게 하는 것이다. 모험보다 더 도전적인 것은 모험을 선택하는 것이다. 이러한 의미 깊은 선택들을 요구하는 컴퓨터 게임은 사회화 교육을 수행하는 훌륭한 매체가 될 수 있다. 더욱이 이제부터 언급할 통신과 결합된 컴퓨터 게임은 더욱 풍부한 선택과 창의의 세계를 디자인할 수 있는 가능성을 가지고 있다.

3-2. 컴퓨터 게임과 통신

컴퓨터 게임이 통신수단과 결합되었을 때 그 정보 교환 매체적인 성격이 더욱 부각되게 된다. 고립된 게임을 하나를 통해서도 그 게임의 구조를 디자인한 프로그래머와 시각 요소를 구현한 그래픽 디자이너의 사상과 감수성을 받아들여지게 되지만 인터넷으로 연결된 게임에서는 더욱 평등하고 무한한 커뮤니케이션의 가능성이 열린다. 함께 게임을 즐기는 동료와 적군들과 대화하고 싸우며 정보를 교환하게 되는 것이다. 바둑을 '수담(手談)'이라고 부른다면 <스타크래프트>는 '사이버 전쟁 채팅'이라고 부를 수 있지

않을까? 물론 현 단계의 온라인 게임상의 정보 교환은 게임의 여타 요소에 비해 매우 제한적이고 부차적인 수준이다. 그러나 이미 그 곳-우주 전쟁과 마법의 세계의 시물레이션이 이루어지는 사이버 스페이스-에서는 커뮤니케이션이 이루어지기 시작했고 이와 같은 정보와 사상의 교환은 더욱 중요한 게임 디자인의 구성 요소가 되어 나갈 것이다. 따라서 우리가 차세대의 게임을 기획할 때에 중요하게 고려해야 할 것들은 사용자의 창조적이고 능동적인 참여와 함께 다양하고 심도 깊은 상호 교류를 디자인하는 것을 포함하게 될 것이다.

3-3. 정체성의 워크샵으로서의 컴퓨터 게임

컴퓨터 게임의 정보 교환적 시물레이션은 결국 플레이어의 자아를 중심으로 각종의 변용을 시도해보는 시물레이션이라고 말할 수 있다. 게임의 사이버 스페이스에서 플레이어는 그가 선택한 임시의 정체성을 가지고 그가 선택한 세계에서 하나의 생을 살아내는 것이다. 적어도 이 공간에서는 정체성은 숙명의 문제가 아니라 선택과 창의성 혹은 디자인의 문제인 것이다. 나아가 물질 세계에서의 시간의 흐름과 공간의 제약은 우리의 존재를 속박하는 가장 객관적인 조건의 하나이지만 사이버 스페이스에서는 시간도 공간도 디자인과 선택의 대상이다. 우리는 시간을 느리게 가게도 하고 잠시 정지시킬 수도 있으며 단선적인 흐름을 넘어선 병렬적인 두 개 이상의 시간이 흐르게 할 수도 있다. 공간 또한 극히 축약되고 변형된다. 온라인으로 연결된 또 다른 플레이어와 나 사이의 실제적인 공간의 의미는 없어진다. 이와 같은 주체의 정체성의 변용의 가능성은 게임 밖의 실제 현실에서 주체의 상실을 가져온다기보다는 정체성의 다변화와 유동이라는 현시대의 문제에 적응하기 위한 하나의 연습의 장으로 기능할 수 있을 것이라고 생각된다. 주체성의 변화가 평생 거의 없던 시대의 사람에게서는 일방적이고 따라서 안정적인 화자가 전달하는 인쇄의 텍스트가 적절한 것이었다면 교통수단의 발달로 인한 공간의 급격한 변화와 산업의 급속한 변동을 경험해야하고 따라서 자기 정체성의 감각스런 변동을 일상으로 받아 들여야 하는 오늘날의 사람들에게 그들 스스로의 선택으로 정체성을 선택하고 모의 실험을 치루어 보아야할 필요가 절실할 것이다. 컴퓨터 게임의 이러한 특징이야말로 컴퓨터 게임의 근본적인 교육 기능으로 주목되어야 할 것이다. 미래의 아이들은 획일화된 평균치의 지식을 일방적으로 흡수하는 것이 아니라 컴퓨터 게임과 함께 참으로 놀면서 생각하고 또 선택하며 깨닫고 성장할 수 있게 될 가능성이 우리에게 열려 있다.

4. 전망과 제언

커뮤니케이션 디자인의 범주 설정의 확인은 그 논의의 대상을 컴퓨터 게임 디자인으로 했을 때 더욱 의미심장한 것이 된다. 그것은 첫째, 컴퓨터 게임을 하나의 커뮤니케이션 현상으로 볼 때 발견되는 컴퓨터 게임 고유의 특이성 때문이며 둘째, 종합 예술적 멀티미디어 속성과 기술 구현의 창조적 행위가 유기적으로 결합된 컴퓨터 게임의 디자인이라는 이 새로운 창작 행위가 갖는 다층성 때문이다. 컴퓨터 게임의 커뮤니케이션 디자인적 성격을 주목할 때 앞으로의 컴퓨터 게임 디자인의 방향은 플레이어의 참여의 선택의 폭을 넓히고 그 선택이 근본적이며 창의적인 것일 수 있도록 하는 방향이 될 것이다. 다시 말해서 플레이어로 하여금 게임의 뼈대에 해당한다 할 수 있는 진행방식, 득점방식, 시각요소의 디자인 등 에까지 개입 할 수 있도록 하며 동시에 각 플레이어 상호간에 교류작용을 다양화, 심화시킬 수 있도록 배려하여 그들이 관계 맺는 방식의 틀도 스스로 선택하거나 창조할 수 있게까지 발전할 것이라고 생각된다. 현재의 컴퓨터 게임의 경우도 주의 깊게 살펴 본다면 영화 등의 미디어에 비교할 때 과거의 기록된 경험을 강요하는 것이 아니라 현재적 경험에의 참여를 제안하는 성격을 띄고 있지만 아마도 미래에는 이러한 제안조차도 차츰 객관적이고 제 3자적인 것이 되어 게임은 플레이어들에게 방대한(또는 이론적으로 무한에 가까운) 선택의 조합을 포함하는 장(field)만을 제시하는 형태가 되지 않을까 생각된다. 나아가 이러한 각 게임-장(field)들이 또한 연결 소통될 수 있을 것이다. 지금의 예를 들어 말하자면 <스타 크래프트>를 하다가 이 때 선택했던 특정 캐릭터를 그대로 가지고 온라인상의 경로를 통해서 또 다른 게임 <디아블로>로 갈 수 있다면 그리고 이전의 게임의 경험치와 수집한 아이템들이 새로운 게임에서는 다시 새로운 의미를 가지게 된다면 두 개의 게임은 하나로 통합되는 것이며 여기서 기대되는 시너지효과는 각 게임들이 가지고 있던 고유의 세계관의 틀이 절대적인 것에서 상대적인 것으로 변화되면서 그 각각의 세계관이 객관적인 선택의 대상이 된다는 것이다. 플레이어의 참여의 방법과 그 선택과 경험의 디자인이라는 보다 포괄적인 문제의 설정을 통해 게임 기획의 단계에서 물론 근본적인 문제 제기를 할 수 있을 것이며 게임 프로그램의 기술적인 구현의 문제나 시각 이미지의 구성 요소의 제작에서도 하나의 출발점이자 전제로 고려되어야 할 것이고 결국 최종적인 디테일의 문제를 결정하는 데에까지도 영향을 미칠 수 있는 사항이다. 예를 들자면 기획의 단계에서 게임의 기존 장르들을 비판하고 재구성하고 새로 창출해내는 데에 논의의 출발점이 될

것이며 게임 화면의 시점 구성에 있어서 1인칭 혹은 3인칭의 선택의 문제 그리고 시점의 복합과 변화의 문제 등이 주체의 시각적 경험을 통해 발생하는 매시지에 대한 분석이라는 관점에서 다루어질 수 있을 것이다. 이러한 주제들이 모두 플레이어의 경험을 디자인한다는 의미에서 중요성을 띄게 되는 것이다. 우리에게 우선적으로 주어진 과제는 컴퓨터게임 디자인이 다양한 차원에서 갖는 의미들을 확인해 나가는 것이다. 이렇게 획득된 의미들로 컴퓨터 게임의 개념과 장르와 기술과 이야기 내용을 혁신하는 작업을 이룩해 내야 할 것이다.

참고 문헌-

-유선영, 커뮤니케이션과 문화, 성균관대학교출판부, (1995)

-Edmund Leach, 구본인 역, 문화와 커뮤니케이션-구조인류학입문-,파란나라, (1991)

-주정규 편, 1997 게임백서, 한국PC게임개발상연합회, (1997)

-Mark Poster, 김성기 역, 뉴 미디어의 철학, 민음사, (1994)

-Mark Poster, The Second Media Age, Polity Press, (1995)

-박성현, 김찬호, 위기와 전략-정보기술 충격 앞에서
의 문화 전략, 대화출판사, (1995)

-Nicholas Negroponte, 백옥인 역, 디지털이다. 박
영률출판사, (1995)

-Johan, 김윤수 역, 호모 루덴스, 까치, (1993)

-Jean Baudrillard, 하태환 역, 시뮬라시옹, 민음사,
(1981)

-Jean Francois Lyotard, 유정완, 이삼출, 민승기 역,
포스트모던의 조건, 민음사, (1992)

-Jacques Derrida, 김성도 역, 그라마톨로지, 민음
사, (1995)

-Sandra K. Hesel, 노용덕 역, 가상현실과 사이버
스페이스, 세종대학교 출판부, (1994)

-홍성태 엮음, 사이버 공간, 사이버문화, 문화과학사,
(1997)

-홍성태 엮음, 사아보그, 사이버컬처, 문화과학사
(1997)