

예술작품으로서 디지털 게임의 도덕적 기능에 대한 연구

안계윤, 우 탁
 KAIST 문화기술대학원
 {kahn1108, twoo}@kaist.ac.kr

A Study on Moral Functionalities of Digital Game as an Art Form

Kay Youn Ahn, Tack Woo
 Graduate School of Culture Technology KAIST

요 약

현대사회에서 게임의 영향력은 점차 확대되고 있지만 게임의 도덕적 정체성에 대한 사회적 불신은 줄어들지 않고 있다. 본 연구에서는 게임을 새로운 예술장르로 인식하고 예술과 도덕 간의 관계에 대한 미학적 입장들을 정리함을 통해 사회에서 수용가능한 게임의 도덕적 정체성에 대해 고찰하였다. 이를 바탕으로 새로운 예술형식으로써 게임이 독자적으로 갖고 있는 매체적인 특성에 내재된 도덕적 이슈들을 가상현실성, 상호작용성, 그리고 시뮬레이션의 측면에서 지적하고, 이러한 문제점을 해결하기 위한 가장 효율적인 방안으로 존 듀이의 예술교육론을 반도덕주의적 관점에서 적용한 도덕적 피드백 시스템을 제안하였다.

ABSTRACT

It seems that social distrust toward morality of video games has not been deducted even the influence of video game has increased drastically for last few decades. To rationalize the identity of video game and its social legitimacy, this paper first considered video game genre as a new art form. By doing so, we could derive various aesthetical and moral issues to dispute in modern society. Secondly, by considering former issues, this study could figure out moral vulnerabilities of the genre according to its own form, by categorizing them into virtual reality, interactivity and simulation. To suggest most effective way to overcome its immorality by functionalize social feedbacks which elaborately designed based on John Dewey's pragmatist aesthetics and immoralism.

Keywords : 게임(game), 미학(aesthetics), 도덕성(morality), 시뮬레이션(simulation), 물화(reification) 존 듀이(John Dewey), 경험미학(pragmatist aesthetics), 반도덕주의(immoralism)

1. 서론

기술의 발전으로 비디오 게임의 시청각적 체험의 구체성과 사실성이 높아지고 게임 콘텐츠가 다루는 내용과 주제가 광범위해지면서 게임의 윤리성에 대한 문제가 자주 매체를 통해 화두에 오르고 있다. 2000년 1월 부터 2010년 12월 까지 게임의 역기능으로써 해외에서 콘텐츠의 폭력성과 선정성을 다룬 기사는 전체의 77%로 매우 큰 비중을 차지하고 있었으며[1], 최근에는 올해 7월에 노르웨이의 전무후무한 대량학살사건과 관련하여 안테르스 베링 브레이빅(32)의 범죄 원인으로 인피니티 워드사의 콜오브 듀티 모던 워페어2가 지목되었다는 사실이 언론을 통해 일제히 보도되기도 하였다[2].

비디오 게임이 이처럼 반도덕적이고 비윤리적이라는 비판으로부터 자유로울 수 없는 이유는 다양하나, 그 중 한가지 중요한 부분은 게임이라는 장르가 아직 작품의 개별적인 예술성을 사회적으로 인정받지 못하고 있기 때문이기도 하다.

비디오 게임을 그 형태적인 속성에 따라 예술작품으로써 인식하기 위한 노력은 다양하게 이루어져 왔으나, 주로 현대미술의 새로운 지평을 열고 있다고 조명되는 미디어 아트, 디지털 아트, 인터랙티브 아트 등에 대한 범주화와 연구로부터 기인하고 있다. 다만 이러한 연구가 비디오 게임에 적용되기 위해서는 모더니즘적 개념의 ‘순수미술(Fine Art)’¹⁾인 측면[3]에서 사회적으로 통용되고 있는 비디오 게임이라는 장르와 대비하면 전자는 예술성이 있는 순수미술이며 후자는 하위에 속하는 대중문화에 속하기 때문에 예술로써 판단될 수 없다는 입장²⁾을 사회적인 편견을 설득하는 것이 급선무이다.

이러한 상황에서 비디오 게임은 이와 다양한 측면에서 유사한 대중예술의 형태인 영화산업과 비교하는 것이 유효하다. 영화기술 역시 19세기 말 최초로 등장하였을 때 사회적으로 단순한 신기한 구경거리이자 오락으로써 받아들여졌기 때문이며, 장르의 예술성을 담보하기 위해서 뛰어난 장르적 세계를 구축한 개별 작품의 지속적인 축적과 이에 대

한 미적 경험과 인문학적 논의가 충분히 심화되어야 한다는 점에서도 그러하다[4].

그럼에도 불구하고, 인문학적인 접근이 복잡다양한 게임 매체에 대해 일관적으로 적용될 수는 없으며, 더욱이 하나의 비평이론이 모든 콘텐츠에 효과적으로 작용하기는 매우 힘들다고 할 수 있다. 따라서 본 논문에서는 기존의 예술-도덕론을 바탕으로 개별 게임 콘텐츠에 전반적으로 적용 가능한 질차적 구조를 성립하는데 초점을 두고 연구를 진행하였다.

2. 예술의 도덕적 자율성

2.1 근대 미학적 입장

하나의 장르가 예술작품으로써 인정될 때 사회윤리적인 비난으로부터 비교적 자유로울 수 있는 것은 그 장르의 미적 가치에 의한 예술적 기능이 오랜 역사적인 기간 동안 예술작품의 사회적인 파급력에 대해 도덕적이고 윤리적인 관계성을 충분히 고려하였기 때문이며, 이러한 과정에서 미학자와 철학자들에 의해 사려 깊게 제시된 다양한 입장들이 이를 뒷받침하고 있기 때문이다.

근대 철학을 탄생시킨 칸트(E. Kant)역시 1790년 판단력 비판을 통해 미적 판단을 ‘주관적 합목적성에 의한 상상력과 오성의 자유로운 놀이³⁾’라고 정

1) 1930년대부터 60년대 말까지 미국 예술계에 지대한 영향력을 미친 클레멘트 그린버그(Clement Greenberg)의 예술론으로 대중문화를 순수예술과 분리하여 기존의 고상한 전통형식을 시장 시키려고 위협하는 물질적 위험행위로 보았다. 순수예술은 이에 대항해 인식적으로 우위에 있는 전위(Avantgarde) 문화로 이를 미국의 부르주아 계급의 문화로 인정함으로써 이에 대한 지식이 없는 프롤레타리아 계급을 예술을 온전하게 즐길 수 없는 존재로 배제하였다.

2) 아서 단토(Arther Danto)에 따르면 20세기에 들어서 순수예술(Fine Art)의 개념은 모더니즘 적인 서사 안에서 아방가르드 적인 자기지시를 반복함으로써 종말되며, 결국에는 생활에 융화될 수 있다는 이론적 단초를 마련했다. 미술사적으로 그린버그의 분할론은 1970년대 이후 이미 포스트모더니즘 개념의 등장과 함께 논파되었으나 문화비평적인 측면에서 대중문화분석에서 이용될 수 있는 비판론은 여전히 유효하다.

의함으로써 학적 인식이나 도덕 실천적 행위의 수단이 되지 않는 미적 판단의 형식이 지닌 자율성을 강조했다[5]. 이의 연장선에서 많은 예술가들은 자신의 작품을 통해 상상력을 통한 가능성들을 열어 보는 행위를 시도했으며 어휘로 규정된 학문적인 지식 너머의 진리를 탐구하고 살피기 위해 노력했다. 어떠한 예술의 자율성을 담보하는 것은 당시의 예술가들에게는 금지와도 같은 것이었으며, 이러한 주장은 낭만주의를 거쳐 근대미술의 핵심이론인 예술지상주의(L'Art Pour L'Art)로 발전하게 된다. 예술지상주의적 주장은 현대 문화비평 측면에서도 부분적으로 유효하다. 하지만 칸트의 이러한 주장은 후대 쇼펜하우어(A. Schopenhauer) 등 많은 학자에 의해 후대에 미의 실질적인 내용이 없는 텅 빈 ‘형식미학’이라는 비판을 받기도 하였다.

2.2 입장에 따른 현대적 분류

예술과 도덕 간의 관계에 대해 현재까지 전통적이고 사회적으로 영향력을 갖는 다양한 입장들은 통상적으로 중요하다고 생각하는 가치에 따라서 크게 세 가지로 분류할 수 있으며, 각각의 주요입장들은 [표 1]과 같다.

[표 1] 미와 도덕적 가치에 대한 입장분류

주요가치	명칭	주요입장
도덕성 ↑ ↓ 예술성	도덕주의 moralism	도덕적 가치가 미적 가치에 우선한다.
	자율성주의 ⁴⁾ automatism	도덕적 가치는 미적가치와 무관하다.
	심미주의 aestheticism	미적 가치가 곧 도덕적 가치이거나 이에 우선한다.

앞서 논의된 심미주의를 제외하면 위의 대분류를 중심으로 각각의 대분류들은 개별 예술작품을 대하는 입장 차이에 따라 구체적으로 나뉘어 질수 있으며, 동시에 개인이 각각의 가치를 어떻게 범주

화하는가에 따라 분화될 수 있다. 주동률은 입장의 극단성에 따라 심미주의를 제외한 위의 두 가지 입장을 각각 극단적 자율성주의(extreme automatism), 극단적 도덕주의(extreme moralism), 온건한 자율성주의(moderate automatism), 온건한 도덕주의(moderate moralism)의 네 분류로 나누었다[4].

자율성주의자들은 기본적으로 예술작품은 도덕적인 판단으로부터 자유로워야 한다고 생각한다. 극단적인 자율성주의자들은 예술에 대한 도덕적 평가는 서로 다른 범주에 속하는 개념에 대해서 이루어지는 것이므로 무의미하며, 어떠한 예술도 그 미적 가치가 도덕적 가치와 중첩되지 않는다는 입장을 갖고 있다. 반면 온건한 자율성주의자들은 일부 예술작품에서는 도덕성과 미적 요소들이 관계를 맺기도 하기 때문에 일부 예술은 도덕적 판단의 대상이 될 수도 있다고 보기도 한다.

극단적 도덕주의는 도덕적 가치가 가장 우선적이며 포괄적이어야 한다는 입장으로, 보편적이고 사해 동포적인 정서의 전달을 통한 심정적 통합을 예술가치의 핵심으로 보는 톨스토이(L. N. Tolstoy)의 입장과 유사하다. 이 입장에 따르면 모든 예술은 도덕적 판단 대상이 될 수 있으며, 도덕적 가치의 정의와 평가에 대한 논란만이 유효하다. 이에 반해 온건한 도덕주의자들은 일부의 예술 작품만이 도덕적 판단대상이 된다고 생각한다. 이 경우 이들이 판단대상이라고 생각하는 예술작품의 도덕적 장점 또는 결함은 곧 미적 결함으로 이어진다는 점에서 온건한 자율성주의와 맥을 달리한다. 이러한 입장은 도덕적 가치와 미적 가치를 연결할 수 있다는 가능성을 열어두었다는 점에서 많은 지지를 받고 있다.

3) 칸트의 취미판단론은 미적판단의 독자성과 자율성을 강조하면서도 다른 한편으로는 미적 판단과 예술의 보편성의 기반을 도덕적 이념의 세계에서 찾는다는 점에서 이율배반적으로 여겨질 수 있는 내재적 특성을 지니기 때문에 해석에 갈등이 존재한다. 공병혜는 이러한 갈등에도 불구하고 칸트 미학은 미적 판단의 자율성이 인간의 도덕성 증진을 위한 문화적 역할에 기여하는 것을 의미하고 있다고 해석한다.

4) 도덕적 가치와 미적가치의 관계성을 부정하는 입장에서, 자율성주의는 이분법적으로는 심미주의의 하위개념으로 분류할 수도 있다.

2.3 반도덕주의(immoralism)

반도덕주의는 다니엘 야콥슨(D. Jacobson)에 의해 주장되었는데, 위의 범주로 나뉘게 되는 예술작품에 대한 도덕적 판단에 반대한다. 그에 따르면 각각의 예술 작품은 각 개별작품의 역사적, 구성적, 내용적인 문맥에 의존하기 때문에 예술작품의 도덕적 결함이 때로는 그 자체로 미적인 장점이 될 수 있으며, 미적 도덕적 기준은 문화에 따라 변화하기 때문에 특정한 하나의 이론으로 판단할 수 없다는 입장이다. 이러한 입장은 아서 단토(Arther Danto)적 다원주의적 미학파도 유사한 모습을 보이고 있다.

3. 게임의 매체성에 따른 윤리적 이슈들

대중문화로서 비디오 게임 장르는 예술적인 측면과 효과를 지니고 있으므로 충분히 대중예술이자 현대적인 의미의 예술작품으로서 인정될 수 있으며, 이를 통해 기존 예술작품의 가치의 연장선상에서 그 사회적 존재가치를 평가 받을 수 있다. 그럼에도 불구하고 비디오 게임이 사회적으로 위험하다고 여겨지는 이유는 전통적인 예술작품과 비교하여 게임만이 갖고 있는 예술적인 형식과 산업적이고 매체적인 특성들 때문이다. 게임은 감상을 중심으로 하고 있는 전통적인 예술작품과는 매체적인 형식이 다르며 그 상업적인 목적으로 인해 개인에게 과몰입 또는 중독을 일으킬 수 있다[6]. 본문에서는 디지털 기술을 바탕으로 한 비디오 게임의 독자적 예술형식에 대해 알아보고 이러한 형식에 내재된 성격이 개별적 게임에서 나타나는 게임의 부정적 성격과 복합적으로 결합하면서 수용자에게 정신적으로 영향을 끼칠 수 있는 요소들을 사회적이고 윤리적인 관점에서 분석하려 한다.

현대 비디오 게임의 형식을 구조화하고 있는 것은 다름 아닌 디지털 기술이며, 기술은 하이데거(M. Heidegger)가 지적한 바와 같이 인간 실존의 양태로써[7] 존재하기 때문에, 그 자체로는 도덕적

인 비판의 대상이 될 수 없다. 그럼에도 불구하고, 게임에서 디지털 기술이 제공하고 있는 조건들이 작품의 수용자에게 끼칠 수 있는 특정한 성질들은 반드시 고려되어야 한다. 왜냐하면 이러한 성질들은 게임의 내적인 구조와 맞물리면서 인간에게 다양한 예술적 영향을 주기 때문이다.

특히 게임은 불특정 다수를 대상으로 한 대중문화이기 때문에 다양한 대상을 염두에 두어야 한다는 입장도 존재한다. 예술의 도덕성에 대한 비난은 전통적으로 플라톤(Plato)의 이데아(idea)론으로부터 많은 영향을 받고 있는데, 플라톤은 예술작품은 진리로써의 이데아의 이중적 모방(mimesis)⁵⁾이므로 예술작품은 젊은이와 청소년들을 진리로부터 멀어지도록 유혹하는 장난에 지나지 않는다고 평가하며, 그러므로 국가에서는 젊은이들의 정신을 혼미하게 하는 예술가들을 쫓아내야 한다고 주장했다⁶⁾[8]. 플라톤의 우려와 마찬가지로 게임은 어린이와 청소년에게 강한 파급 효과를 가지고 있기 때문에 그 위험성에 대해서 안심할 수 없는 것이 사실이다. 어린이와 청소년 외에도 정신적인 질환이 있거나 도덕적인 불균형 상태에 있는 사람들 역시 이러한 자극으로부터 여전히 불완전한 상태에 있는 것은 사실이다.

3.1 가상현실

현실과 가상에 대한 예술적이고 철학적인 논의를 가능하게 한 도양은 문자의 이전부터 인간의 상상적 인식의 가능성이 존재했다는 점에서, 구전문학으로부터 비롯되었을 가능성을 짐작할 수 있다.

5) 플라톤의 “국가” 제 10권에 따르면 ‘화가가 그린 침대’는 신이 만든 참된 침대의 ‘이데아’의 불완전한 모방인 목수의 침대를 보고 그 겉모습만 재현한 것에 지나지 않는 것이다. 플라톤은 따라서 예술은 참된 존재에서 떨어져 있는 것만을 보여주기 때문에 실제 자체에 대한 올바른 지식을 전달할 수 없는 형식이라고 주장한다.

6) 플라톤은 그러나 이상적인 국가를 성립시키는 데 도움이 되는 예술 활동만은 자기 존립의 논거를 제시할 수 있으므로 국가 내에서 용인될 수 있다고 본다. 이러한 관점은 효용성의 측면에서 기능성 게임을 통한 게임의 사회적인 준거성을 보장할 수 있다.

또한 문자의 등장 이후의 양상을 살펴보면 기록문학을 거쳐 현재에 이르기까지 공통적으로 ‘엔터테인먼트 분야’로부터 기인했음을 쉽게 알 수 있다. 기록문학에서의 환상성은 고대신화로부터 시작하여 1735년 최초의 근대적 환상소설이라고 부를 수 있는 조나단 스위프트(J. Swift)의 걸리버여행기(Guliver’s Travel)이외에도, 19세기 초 매리 셸리(M. Shelley)의 프랑켄슈타인(Frankenstein)을 필두로 한 공상과학(Science Fiction)과 신화적 소재를 중심으로 한 19세기 판타지 문학과 영화의 등장⁷⁾은 톨킨(J. R. R. Tolkien)과 루이스(C. S. Lewis)⁸⁾의 현대 판타지소설 장르의 탄생과 함께 환상성을 전면에 내세운 콘텐츠의 본격적인 탄생을 낳았다. 이러한 현상은 1974년 개리 기각스(Gary Gygax)의 던전 앤 드래곤스(Dungeon & Dragons)와 같은 아날로그적 인터랙션이 가능한 게임의 등장과도 연관되어 있으며, 이러한 상호작용성(Interactivity)은 1990년대 개인용컴퓨터의 보급과 함께 가속화된 디지털화를 통해 실질적으로 구현되기 시작하였다. 현재 통용되고 있는 가상현실에 대한 현대적인 개념은 미국의 컴퓨터 공학자이자 작곡가, 뮤지션으로 알려져 있는 자론 레이니어(Jaron Lanier, 1960~⁹⁾)에 의해 널리 알려지게 되었다. 게임 회사 아타리(ATARI) 출신인 그는 비디오게임 장르를 통해 가상현실의 파급력과 관련된 가능성을 본 많은 공학자들 중 한 명이었다. 그에게 가상현실이란, ‘상상을 서로 공유하며, 상호 표현할 수 있는 시각적이고 청각적인 세계’로써, 그의 가상현실의 핵심은 시공간 상의 이격을 없앤 듯한 실재(實在)를 즉흥적으로 만들어 내는 것이었다[4]. 가상현실로써 비디오게임은 그 기술적 발전을 토대로 한 상세한 사실적 재현가능성을 바탕으로 그 안에서 주체적인 결정을 할 수 있도록 한다는 점에서 여타 매체와는 다른 형식을 갖는다.

아직까지는 시청각적인 부분에만 크게 의존하고는 있으나 비디오게임 중 많은 작품들은 현실을 사실과 가장 유사하게 보이도록 하는 데 많은 힘을 쏟고 있으며, 여기에는 디지털 기술이 매우 강력하

게 개입하고 있다. 불과 30여년 전만 하더라도 작은 흑백 모니터에 추상적인 도트와 아스키(ASCII) 코드만을 표시할 수 있었던 디지털 기기는 이제 현실과 거의 구분이 불가능한 3D 영상을 인간의 시각적 인지 한계보다 두 배나 빠른 초당 60프레임의 속도로 시각에 주사할 수 있다. 이론적으로 인간의 오감이 가상현실이 현실과의 차이를 인지하기 못할 만큼 기술이 발전할 것이라는 점은 자명하다.

디지털 기술은 사실적 모사(模寫)를 넘어 가상현실에 존재하는 대상물을 현실에 존재하는 것들을 현실보다 더욱 매혹적으로 묘사(描寫)할 수도 있으며 이러한 경우 디자이너의 주관적인 가치관이나 취향이 콘텐츠에 무의식적으로 반영될 수 있다. 정신분석학자 라캉(J. Lacan)의 연구자인 슬라보예 지젝(Slavoj Žižek)은 가상이 만일 실재하는 것의 반대되는 개념이라면 인간은 과연 실재와 가상을 구별할 수 있는가에 관한 근원적인 질문을 던진다. 지젝은 상상(imaginary), 상징(symbolic), 실재(reality)의 위상학적 분류법을 사용하여 인간의식을 탐구한 라캉이론의 연장선상¹⁰⁾에서 인간은 가상과

7) 최초의 근대적 판타지는 1841년 존 러스킨의 ‘금강의 왕’(The King of the Golden River)으로부터 1858년 ‘공주와 고블린’(The Princess and the Goblin)의 스코틀랜드의 조지 맥도널드(George MacDonald)로부터 기인했다.

8) 각각 20세기 후반의 판타지 장르를 개척한 반지의 제왕(Lord of the Rings)과 나니아 연대기(Chronicles of Namia)의 작가이다.

9) 자론 레이니어는 아타리에 들어가기 이전부터 독립적으로 게임을 제작했으며(1980~1983) 아타리 재직 중에는 Alien Garden(Atari 800, 1982)과 Moondust(C64, 1983) 등의 제작에 참여했다. 회사 매각 이후에도 NYU, Dartmouth, UPenn, UC Berkely 등의 학교에서 연구를 진행했으며, 이후 Microsoft, Sun Microsystems 등 여러 회사와 같이 가상현실과 관련된 작업을 진행했다. 현재는 저술활동을 활발히 하는 것으로 알려져 있다. (<http://www.jaronlanier.com/>, retrieved 2011-05-15.)

10) 지젝은 이 글에서 가상현실과 현실과의 관계에 관해 맑스, 헤겔, 그리고 무엇보다도 프로이트와 라캉의 정신분석학적 연구를 바탕으로 설명하고 있다. 가장 먼저 그는 프로이트의 ‘이르마의 주사 Irma’s injection’와 ‘볼타는 아들’과 같은 잘 알려진 꿈에 대한 분석을 바탕으로, 자신의 드러난 무의식적 욕망을 실재(實在)로 인식(phantasmic realization)하게 되는 과정에서 기호적 지복(至福, symbolic bliss)이 정신적 외상(trauama)을 어떻게 대체하여 환상을 실제로 인식하게 만드는지(changing the register)에 대해 이야기 하면서, 환상(fantasy)을 구성하는데

실제의 경험을 근원적으로 구분할 수 있는 능력이 없으며, 오히려 기호적으로 더욱 강화되어 있는 인공적으로 제공되는 현실도 마치 꿈처럼 현실적으로 느껴질 수도 있다고 주장한다[9]. 한국 게임물등급 위원회에서 선정성과 폭력성¹¹⁾과 관련하여 ‘묘사의 사실성’을 바탕으로 15세 이용가와 청소년 이용불가를 구분하는 이유도 어떠한 것이라도 묘사해낼 수 있는 디지털 기술의 재현 능력은 인간에게 환상적 경험을 통한 쾌를 전달하기도 하지만, 때에 따라서는 정신적으로 많은 고통을 주는 강렬한 트라우마를 안겨줄지도 모른다는 우려와 관련되어 있다.

3.2 상호작용성과 반복

비디오 게임은 콘텐츠 제작자에 의해 주어진 현실과 유사한 환경에서 단지 이를 관망하는 것 뿐만 아니라 자신의 의사에 따라 행위를 할 수 있으며 이에 따른 결과를 얻어낼 수 있다는 점에 있어서 상호작용적 형식을 획득한다. 상호작용이 가능하다는 점은 비디오 게임의 가장 특징적인 형식이다. 게임 디자이너인 시드 마이어(Sid Meier)는 좋은 게임은 게임을 즐기는 동안 “당신이 하고 있는 행위”를 통해 감동을 준다고 말한 바 있다.

유저는 게임을 즐기는 동안 가상공간의 행위 주체인 에이전트(agent)가 된다. 여기에서 콘텐츠가 제공하는 상호작용성은 실제의 삶의 양상과 마찬가지로 주체적 의사결정의 자율성을 유저에게 돌려놓는다. 이러한 게임 내의 환경은 비디오 게임을 통해 개인의 도덕성을 논의할 수 있는 단초가 된다. 가상현실 안에 살고 있는 에이전트의 의사결정에는 실제 삶과 마찬가지로 자유의지, 합리성, 목적지향성과 같은 인간적인 속성들이 귀속되어 있기 때문이다[10].

현실적으로 대다수의 게임은 대단히 제한적인 행위의 가능성만을 제공하기 때문에, 대부분의 경우 비디오 게임에서의 의사결정은 게임 디자이너의 계획에 포함되어 있다고 할 수 있으나, 현실 세계에서 현대인들의 선택은 사회적 시스템 안에서

제한적으로 이루어지며 완전한 자율성을 보장받지 못한다는 점에서 논리적으로 유사하며, 의사결정의 행위에서 가치판단이 작용할 수 있다는 점은 여전히 유효하다. 여기서 중요한 것은, 작품의 감상자는 자신과 동일시하고 있는 가상인물의 행위가 자신의 도덕적 성격과 맞지 않게 되는 경우 더 이상 작품에 몰입하지 못하게 되며, 작품이 요구하는 선택을 하는 것을 주저한다는 점이다. 게임 내에서 도덕적 선택의 기로를 주는 계획은 사용자 스스로의 도덕성을 환기 시키는데 아주 적절한 자극으로 사용될 수 있다.

또한 게임은 유저가 에이전트를 둘러싸고 있는 환경을 빠르게 인식하고 여기에 적응하는 행동양식을 찾도록 하며, 이를 반복 수행하면서 숙달하는 일련의 진화적 과정으로부터 성취감을 느끼도록 유도한다. 게임 내적인 부분만 아니라 게임 외적으로도 비디오 게임에서 에이전트를 조작하는 행위는 디지털 신호로 사용자의 의도를 변환해주는 입력장치를 통해서만 가능하기 때문에, 현대의 비디오 게임은 모두 다소간의 조작적 한계를 가지고 있으며 이러한 물리적 조건 때문에 게임에서의 조작은 반복적으로 이루어진다. 현대적인 삶은 생존조건으로 ‘복잡한 규칙 안에서의 생존과 목표의 달성’이라는 대전제 하에 현대인들에게 자신의 역할에 따라 반복적인 학습과 성취를 통해 이를 체화할 것을 요구하는데, 이렇게 관찰과 경험을 통해 규칙을 찾아내고 자신의 역할에 따라 행동하는 패턴은 놀이의 법칙과 크게 다르지 않다. 또한, 유사한 행위의 반복은 존 듀이(J. Dewey)에 따르면 실천적 경험의 특징적인 속성, 즉 습관(habit)을 형성함으로써 개인의 삶에 지대한 영향을 끼친다[11].

있어서는 실재reality가 반드시 필요하다고 설명한다. 지적은 이 논의를 여기에서 그치지 않고 자크 라캉(J. Lacan)이 언급하기도 했던 현대사회에서 꿈에서의 기호적 지복symbolic bliss과 같은 요소로 가상과 현실을 연결하는 역할을 하는 컴퓨터의 기호적 의미에 대해 물음을 던지고 있다.

11) 현행 게임물 등급위원회의 등급분류세부기준은 선정성, 폭력성, 범죄 및 악물, 언어, 사행성 다섯 개 항목으로 이를 종합적으로 고려하여 등급을 분류한다.

3.3 시뮬레이션과 물화

근자로 프라스카(G. Frasca)가 지적한 바와 같이 [12] 게임의 존재론적인 본성인 시뮬레이션(simulation)은 그 산술적인 특징 때문에 근대 이후 인간성에 대한 물화(reification)의 상징으로 해석될 수 있다. 물화의 개념에 있어서 게오르그 루카치(György Lukács)의 영향을 받은 테오도르 아도르노(T. Adorno)는 기술의 발전으로 근대사회가 시작되면서 인간이 대상을 이해하고 함께하는 것이 아닌, 반대로 대상을 소유하고 이용하기 위해 객체화하며 물화하기 시작했다고 말한다[13]. 그는 또한 교환가치에 대한 절대적인 숭배는 모든 것을 양적으로 만드는 것을 통해 질적인 계기를 없애게 되며 동시에 자본주의적 지배계급에 스스로 이용당하는 것에 동조하는 것으로 지적했다. 아도르노는 이러한 현상이 현대 대중문화에 무비판적으로 수용되고 표출된다는 것을 발견하고 이를 경계하였는데[14], 비단 게임 뿐만 아니라 다수의 도시군중을 대상으로 하는 대중예술에서는 이러한 현상이 대동소이하게 존재한다고 할 수 있다. 다만 게임은 기존의 대중문화상품과 달리 그 형식 자체가 산술적인 시뮬레이션으로 이루어져 있으며 무한경쟁을 통한 적자생존의 논리 그 자체가 현실의 축소판이라는 점에서 행복이 숫자로 환원될 수 있다는 현대인들의 믿음과 취향을 가장 직접적으로 반영하고 있는 예술 형식임을 스스로 밝히고 있다.

3.3.1 정보(Data)

시뮬레이션은 계산을 하기 위한 데이터로 인간이나 인간적인 속성들을 손쉽게 숫자로 변환시킨다. 많은 시뮬레이션 게임에서 병사의 수는 숫자로 나타나는 것들이 그렇다. 비록 가상적이기는 하지만 코에이(KOEI)사의 삼국지 시리즈의 경우 내가 장수를 대신하여 한번 공격명령을 내리는 행위로 작게는 몇 백에서 크게는 몇 천명이 목숨을 잃는다. 이러한 행위는 시각적으로 단지 숫자가 줄어드는 행위로 아무런 도덕적 자극을 주지 않기 때문에

더 위험하다고 할 수 있다. 자신의 목표를 관찰시키기 위해서 수많은 목숨을 눈 한번 깜짝 하지 않고 희생시키는 결정을 하는 것은 과거 나치스가 과거 육백만에 가까운 유태인을 학살할 때 이를 문서로 제안하여 펜으로 싸인을 하거나 도장을 찍는 지극히 깔끔하고 문명적인 행위를 통해 이를 시행했다는 이야기만큼이나 끔찍한 일이다[16].

게임에서 이름을 갖는 인간도 존재하기는 한다. 그러나 그들의 존재는 기능적으로 나타나며, 현실적인 쓰임새에 따라 그 정도가 산술화 되어 표시된다. 개인의 존재이유와 가치는 가상공간에서는 좀더 일목요연하게 숫자로 변환되어 순서대로 정렬가능하다. 이러한 양상은 어쩌면 현대인들이 타자를 접함에 있어서 최고의 효율과 이윤을 위해서 궁극적으로 원하는 것들을 드러내고 있다고 할 수 있다. 유저는 게임을 플레이하는 과정 동안 승리를 위해 인간의 가치를 간단하고 간편하게 평가하는 행위를 반복해서 시행한다. 특히, 최근 등장한 소셜 네트워크 게임의 경우에는 게임을 진행하기 위해 친구를 사귀어야 하기 때문에 얼마나 많은 친구를 가지고 있느냐가 게임 내 경쟁에서 승리하는 요인이 되며, 이러한 모든 현상들은 결국 인간 사이의 관계도 목적을 달성하기 위한 수단에 불과하다는 물화의 메시지를 은연중에 내포하고 있다.

3.3.2 논리(Logic)

아도르노가 계몽의 변증법에서 지적한 바와 같이, 물화의 원리는 다윈주의의 적자생존의 방식에 의거하고 있다. 이는 게임의 본질적인 성격으로 카이유와(R. Caillois)가 지적한 놀이의 경쟁(Agon)적 성격과 맞물리면서 스스로의 행동을 자본주의적 효율성에 맞게 최대한 변화시킨다.

“감시와 처벌”의 맨 마지막 쪽에서 푸코는 ‘규범화의 권력’이 감옥에서만 행사되는 것이 아니라 건강, 지식, 보안을 얻기 위한 다른 사회적 메커니즘에서도 행사된다고 강조했다. 게임은 사용자가 시스템에 스스로 복종하도록 만드는 과정을 통해 몸

을 길들이며, 길들이진 몸은 기계에 비유된다. 그것은 ‘복종시킬 수 있고, 쓰임새가 있으며, 변화시킬 수 있고, 나아가 완전하게 만들 수 있는 몸’을 가리킨다[17]. 여가시간에 스스로 게임을 즐기는 행위는 이러한 사회적 시스템에 대한 복종을 반복 강화한다.

게임 마니아들은 비디오 화면 앞에서 지속적으로 더 높은 점수를 얻기 위해 많은 시간을 소비한다. 가장 기초적인 게임의 유형으로 자주 인용되는 ‘테트리스’(Tetris)의 예를 들면, 게이머들은 가상공간에서의 권위를 획득하기 위해 고득점(High-Score)을 기록하기 위한 시도를 하는데, 이러한 과정에서 사용자들은 마치 컨베이어 벨트 앞의 노동자처럼 점점 더 빠르게 떨어지는 테트리미노(tetrimino) 들에 맞추어 점점 더 신속하게 반응해야 한다.

시뮬레이션은 세상을 정확하게 묘사하기 위해 이를 똑같이 모방하기도 하지만, 이는 매우 어려운 일이기 때문에 이를 단순화 하거나 대부분 경우 게임 그 자체의 특정한 규칙을 만들어 데이터를 처리한다. 이 과정에서 인간은 게임에서조차 자본주의 사회의 노동자로서의 행동 패턴을 재현할 것을 요구받는다. ‘테트리스’의 컨베이어 벨트의 고향인 ‘공장’의 공간은 바로 푸코가 주목했던 공간 중의 하나이다[18]. 즉 게임의 구조는 산업사회에서의 권위를 획득하기 위해서는 구성원들에게 그에 맞는 능력들이 요구된다는 법칙을 사용자들로 하여금 무언중에 인정하도록 유도하고 있는 것이다.

이렇듯 현실을 모방하고, 더욱 강화한 가상세계에서의 경쟁은 현실에서는 금지되어 있는 일탈들을 유도하게 되는데, 이러한 일탈의 양상은 현실에서 가장 효율적으로 경쟁에서 승리하기 위해 흔히 사용되는 방법인 도발, 구걸, 강도, 살인 등의 형태와 게임에서만 가능한 형태인 매크로, 치트, 버그악용 및 바이러스 유포 등으로 나타나는데[19], 이 모든 행위는 가장 짧은 시간에 가장 적은 노력으로 목적인 바를 달성하기 위해 이루어지며, 이를 위해 시스템의 취약한 부분을 악용하는 현실에서의 범죄행

위와 유사하다. 자본주의 사회에서 게임은 즐거움을 얻기 위한 대상이지만, 그 방식에 있어서는 효율성이라는 자본주의적 가치를 취하며, 자본주의적인 의미가 투사되어 자본주의적 심상을 사용자에게 반복적으로 각인시키는 것이다[20].

4. 예술작품으로서 게임의 도덕적 가능성

예술과 도덕의 관계는 그 범주의 모호성 때문에 뚜렷하게 실증되기 어렵다. 하지만 개별 작품으로 인해 전해진 예술적 가치가 정상적인 감수성을 지닌 사람들을 통해 사회적으로 어떠한 도덕적인 효과를 가져올 수 있을 지는 예측할 수 있다[4]. 예를 들면 통상적으로 예술적인 효과로 꼽히는 정서적 감수성과 경험의 확대 및 타인에 대한 공감능력의 증가 등의 현상은 도덕적인 효과인 사회적 의무, 이타심, 공동체적 가치 수용, 중용과 덕에 대한 고민 등의 윤리적 이성행위와 연결될 수 있다. 따라서 개인이나 집단의 도덕적인 인식능력이 뛰어난 경우 대상자들의 예술적 경험은 매우 긍정적인 효과를 보일 것이다. 만일 개인이 이러한 예술적인 경험을 통해서도 도덕적인 효과를 얻지 못한다면 여기에는 독자적인 도덕교육이 반드시 동반되어야 한다. 특히 게임의 경우 그 부작용이 행위로써 각인되기 때문에 이러한 경우를 대비하는 게임 기획의 원칙이 반드시 필요하다고 할 수 있다.

하지만 위와 같이 예술적이면서도 동시에 도덕적인 효과를 전달하는 상업적인 게임을 찾기는 쉽지 않으며 기획하기는 더더욱 힘들다. 현대사회에서는 다양한 문화적 욕구가 분출되기 때문에 이를 해소할 수 있는 다양한 유희적 요소들이 필요한 것이 사실이다. 따라서 게임 기획에서는 몰입을 극대화 할 수 있는 요소들을 구축할 때 중독성, 선정성, 폭력성 및 사행성 등의 콘텐츠의 역기능을 고려하게 되며, 이렇듯 상충되는 가치관 사이에서 고민하게 되는 경우가 많다. 예술성과 도덕성이라는 두 가치관 사이에서 게임이라는 예술형식을 억압하지

않으면서도 사회적인 도덕성을 담보할 수 있는 실체는 게임의 기획단계에서부터 반성적 비평 가능성을 열어 놓는 것으로 이루어져야 하며, 새로운 가상공간에 대한 기획자 스스로의 철학적 논리의 확립과 작품의 수용자 들 간의 논의, 또한 제작자간의 열린 토론을 허용함을 통해 가능하다.

4.1 브레히트 연극이론의 차용

근작로 프라스카(G. Frasca)는 연극을 통한 생산적 현실인식과 비판적 주체화를 꿈꾸던 브레히트(B. Brecht)의 서사이론을 게임에 적용하여 게임의 사회적 도덕성을 환기시키려 한다. 그는 주류게임의 몰입적 동일시에 대한 기능으로부터 거리를 두고 컴퓨터 게임을 이데올로기 비판과 정치적 토론의 매체로 활용하려 하는데, 그들은 기존의 게임을 ‘아리스토텔레스적 게임’으로 칭하며 이들의 몰입메커니즘이 현실인식을 가로막거나 게임의 규칙들을 통해 주류의 이데올로기를 은연중에 체득하게 했다고 비판한다. 또한 여기에서 나타나는 아리스토텔레스적 카타르시스는 강력한 사회적 배설체제로써 피지배층의 변혁이나 변화를 향한 충동을 약화시킨다고 지적한다[21].

이들은 오히려 게임에서 몰입을 방해하는 ‘소격효과’를 사용하여 관객의 지적인 각성을 이끌어 내는 방법을 게임에 접목하기도 하였다. 한 예로 프라스카가 제작한 9.12라는 게임은 9.11 테러 이후 미국이 테러리스트들을 소탕하는 과정에서 더 많은 테러리스트들을 만들어내는 악순환을 스스로 반복하고 있음을 게임을 통해 깨닫도록 구성되어 있다.

그러나 몰입을 하지 못하게 하는 이러한 시도는 일탈행위를 통해 실제의 억압을 풀어내는 게임의 정체성 그 자체를 거부하는 게임이기 때문에 대중적으로 큰 반향을 이끌어내는 것은 불가능하며, 기존의 게임을 MOD를 사용해 풍자하는 행위도 결국 기존의 게임 디자이너가 만들어 놓은 요소들을 차용할 수 있을 뿐 사용자의 궁극적인 ‘행위’를 바꾸어 놓지는 못한다.

4.2 피드백 시스템(feedback system)

건강한 도덕성과 정신을 가진 사람이라면 비디오 게임을 마음껏 즐기면서도 예술성과 도덕성을 최대한 담보할 수 있는 방법은 분명 존재한다. 그것은 앞서 살펴본 많은 예술에 대한 도덕적인 입장에서, 게임의 매체적 특수성을 고려한 도덕성 논의 중 반도덕주의적 입장 중 매튜 키어런(M. Kieran)에 의해 제시된 ‘인지적 반도덕주의’(cognitive immoralism)와 존 듀이(J. Dewey)의 상호연속적 경험을 통한 ‘하나의 경험’(an experience)으로의 통합을 동시에 수용함을 통해 재고될 수 있다.

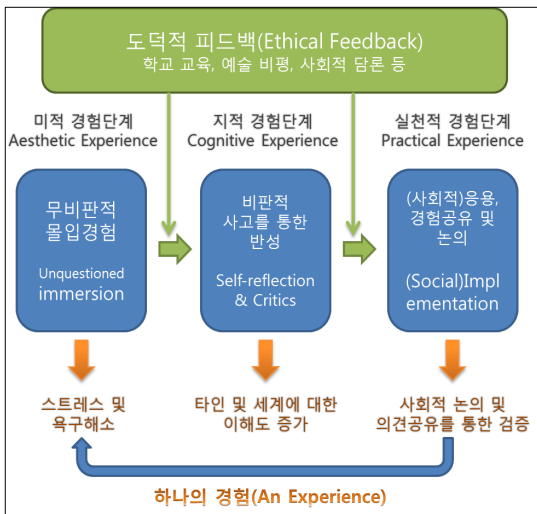
존 듀이는 자신의 예술교육론을 통해 인간의 삶의 경험은 미적 -> 지적 -> 실천적 경험의 세 가지 단계로 이루어진다고 말한다. 여기서 각각의 경험은 분리되어 있지 않고 상호 연속되어 있으며, 이러한 과정이 포기되지 않고 끝까지 완성되는 경험을 인간에게 완전한 경험, 즉 하나의 경험(an experience)으로 삶에서 매우 의미 있는 것이라고 지칭한다[그림 1]. 듀이는 예술적 경험이 본질적으로 선할 수 있다고 생각하는 데, 이는 예술품 자체가 여러 종류의 사람들이 겪거나 본 다양한 경험들의 통합으로 이루어진 경험의 총체이므로 결국 인간을 분리시키는 장벽을 무너트리고 인간으로써의 공동체의 기원과 운명을 공유하고 있음을 깨닫게 해준다는 것이다.



[그림 1] 존 듀이의 예술교육론

경험미학적 예술교육론은 인지적 반도덕주의의 관점에서 교육적 지평을 무한히 넓힐 수 있다. 인지적 반도덕주의란 예술작품을 즐길 때 도덕적으로 문제가 있는 인물과 감상자와의 공감을 시도하며, 이 과정에서 도덕적으로 일반화되지 말아야 할 인간관 및 세계관에 자신이 매혹적으로 빠져들었다는 것을 인정하면서, 미적 가치 중 가장 중요한 타인과 세계에 대한 이해를 넓힐 수 있는 인지적 확장과 심화의 경험을 하는 것이다. 이를 통해 개인은 궁극적이었던 특정한 상황의 관점을 이해하게 되며 다양한 인간과 세계의 중요하고 흥미 있는 측면을 엿보고 맛볼 수 있다.

위의 두 이론에 근거하여 가상현실 내의 경험과 관련된 도덕적으로 올바른 교육이 사회적 피드백으로 뒷받침 되는 구조는 [그림 2]와 같이 구조화될 수 있다. 이러한 구조를 활용한다고 가정한다면 인간은 게임을 통해 세상의 다양한 측면과 입장에 대한 생생한 경험을 하고 이에 대한 풍부한 사회과학적인 논의와 새로운 발견들을 더욱 구체적으로 해낼 수 있다는 점에서 오히려 비디오게임은 새로운 교육의 가능성이 될 수 있으며, 다양한 분야에서 부차적인 실습의 도구로 사용될 수 있다.



[그림 2] 게임 콘텐츠에 대한 도덕적 피드백의 구조

자본주의 사회에서 목적달성과 경쟁에서의 승리를 위한 행위들에 익숙해지는 것 역시 게임의 기능적인 입장에서 매우 중요하다. 하지만 이 과정에서 발생한 비인간적인 행위들에 대한 반성이 게이머 스스로의 몰입 종료 후에 필요한 것이다. 또한, 치열한 자본주의 사회를 닮은 게임 속의 경쟁에서 다양한 '있을 수 있는' 상황에서 스스로 '의미 있는 결정'을 내리고, 가상현실공간에서 나와서 이를 한 걸음 떨어져 반성적으로 사고함을 통해 자본주의적 이데올로기에 대해 더욱 의미 있는 교훈을 얻을 수 있다. 이러한 비판의 여지가 교육될 수 있다는 점에서, 게임은 존재론적 특성 그 자체만으로 현대 사회의 물질성과 비인간성을 풍자하는 매체로서 도덕적 안전성을 담보할 수 있다.

그럼에도 불구하고, 몰입상태에서의 자신과 이후의 자신의 차이를 인정하는 것은 어려운 것이다. 따라서 그 차이가 크면 클수록 정신적으로 성숙하거나 건강하지 않은 경우 이는 오히려 위험할 수 있다. 정서적으로 불안한 상태에 있는 사람이나, 어린이, 또는 청소년들에게 개방할 수 있는 콘텐츠는 좀 더 사려 깊게 선택되어야 하며, 정서적으로 건강한 사람을 대상으로 하는 경우에도 도덕적으로 매우 논란이 될 만하면서도 동시에 예술적으로 완성도가 높은 매혹적인 콘텐츠 들은 그만큼 강력한 사회적 피드백이 필요하다는 것을 의미한다.

게임 외적인 피드백은 문화비평적 측면에서 검증받은 기존의 전문가들의 이론을 적용함으로써 성공적으로 이루어질 수도 있으나, 게임의 내적 논리구조 또는 게임에서 성공하기 위해 유저가 취해야 하는 태도, 행동 혹은 사고방식은 게임의 기획자가 가장 잘 알고 있을 가능성이 높기 때문에 유저에 대한 게임 사후의 피드백은 기획단계에서부터 고려되는 것이 좋다. 게임 내에서의 세계관과 연산논리에 개입된 주관적 판단들에 대한 적절한 논리적인 이유와 가이드라인들이 제시될 수 있는 콘텐츠는 좀 더 완전한 교육적 효과를 성취할 수 있다.

5. 결 론

역사적으로 예술작품의 형태는 시대에 맞게 그 모습을 바꾸었지만 본질적인 사회적 기능은 크게 변하지 않았다. 시대의 지배적인 인식 세계가 첨단 의 예술작품 형식에 투영되는 역사적 현상은 예술의 역사를 통시적으로 관찰할 때 흔히 나타나는 현상이며 새로운 것은 아니다. 또한 본고에서 지적하고 문제시한 게임의 근본적인 도덕적 문제점들은 다른 다양한 예술형식과 비교하여 볼 때 비단 게임에서만 나타나는 도덕적 위기 현상은 아니다. 그러나 이러한 현상이 매체의 형식적 특수성과 맞물려 증폭될 수 있음은 예측될 수 있으며, 특히 세계에 대한 나름의 이해체계가 형성되는 어린이나 청소년기의 게임에 대한 집중적 경험이 무비판적으로 수용된다면 이를 통한 도덕적 해이가 발생할 수 있는 부분은 충분히 지적될 수 있다. 더 나아가 현대인들이 열광하는 비디오 게임이라는 새로운 예술장르가 갖는 형식의 철학적인 의미를 고찰하는 것은 매체가 갖고 있는 잠재된 도덕적 위험성을 진단하는 것을 넘어 시대의 정신을 읽어냄을 통해 그것의 비윤리성 또는 사회적 편중현상을 비판할 수 있는 도구로 사용될 수 있다는 점에서 중요하다.

게임은 기타 예술작품들에 비해 몰입도가 현저하게 높기 때문에 육체적, 정신적으로 많은 노력을 들이도록 하는 특징이 있다. 이러한 게임의 성격은 게임을 즐기지 않거나, 즐기지 못하는 집단이 게임 매체에 대한 선입견을 가지고 이를 사회적으로 비난할 수 있는 근거를 마련해주고 있다. 이러한 게임 유저와 비유저간의 양극화 현상을 해소하기 위해서는 예술로써 게임을 받아들임을 통한 올바른 미디어 비평 및 게임 평론 등이 이루어져야 할 것이며, 이를 통해 콘텐츠 제공자와 대중과의 소통이 정상적으로 이루어져야 한다. 특히 게임 유저와 비유저들을 대상으로 게임 콘텐츠의 예술성을 충분히 음미하면서도 도덕적으로 올바르게 받아들일 수 있도록 하는 사회적인 교육이 동반되어야 할 것이다. 이러한 노력을 통한 게임의 사회적 지위 상승은 우

수한 인력들이 산업에 더 많이 유입될 수 있도록 하는 동기가 될 것이다.

본 연구는 게임매체가 갖고 있는 도덕적 논점들은 도덕교육의 측면에서 이를 사회비판 및 인식의 도구로 활용할 수 있는 가능성을 보여주고 있음을 지적하고, 이에 대해 반도덕주의적 관점에서 경험 미학적인 예술교육론을 적용하여 예술작품으로써 게임이 갖고 있는 효과를 최대화 할 수 있는 일반적으로 적용 가능한 절차적인 구조를 도출하였다.

게임 콘텐츠의 도덕성을 제고하고 그 교육적 효과를 달성하는 구조는 앞서 설명된 바와 같이 정규 학교교육과 각종 언론매체 및 온라인 커뮤니티 등을 통해 전달될 수 있으나, 이것이 제도적으로 강제됨에 있어서는 현대 도덕교육에 일반적으로 내재되어 있는 한계점들을 드러낼 것이라고 예상해볼 수 있다. 또한 본 방안을 각각의 다양한 게임 콘텐츠에 적용함에 있어서 보편적으로 적용 가능한 방법, 즉 장르비평 및 전통적인 예술 비평의 연장선상에서 가능한 범주들을 구조화하여 각각의 게임이 갖고 있는 논리적인 구조에 대한 사회적 논점들을 도출하는 사례들과 이의 효과성에 대한 후속 연구가 필요할 것이라고 판단된다.

문화산업으로서 대한민국의 게임 산업이 르네상스를 맞이하고 있다는 것은 모두가 알고 있는 사실이나, 게임의 산업적인 성공에 비해 이에 대한 문화적인 성찰과 기획이 사회적으로 공유되는 기회는 아직도 많이 부족한 것이 사실이다. 이러한 현상은 앞서 언급한 바와 같이 장기적인 산업의 미래를 어렵게 만드는 요인이 된다. 다양한 콘텐츠의 창작과 소비를 통한 예술적 경험의 저변을 확대하고, 이에 대한 깊이 있는 인문학적 논의를 통해 사회적 식견과 도덕적 수준을 갖춘 미래의 콘텐츠 기획자들을 배출할 수 있다면 대한민국은 게임문화의 선진국으로서 기반을 확고히 다질 수 있을 것이다.

참고문헌

- [1] 한국콘텐츠진흥원, ‘대한민국 게임문화의 역할과 동향’, “2011 대한민국 게임백서”, p.494, 2011.
- [2] 매일경제, ‘노르웨이 테러범이 빠진 게임 알고 보니...’, <http://news.mk.co.kr/newsRead.php?year=2011&no=483975/>, 2011. 07. 26.
- [3] 조주연, 클레멘트 그린버그의 미술비평, 한국미학회, p. 121, 1999.
- [4] 미학대계간행회, “현대의 예술과 미학”, 서울대학교 출판부, 2007.
- [5] 공병혜, ‘현대사회의 갈등구조와 칸트의 비판적 합리성 : 도덕법칙과 미적판단의 갈등 - 칸트 미학을 중심으로’, 칸트연구, Vol. 17 No. -, 2006.
- [6] 송재민, ‘온라인게임의 중독이 고객 충성도에 미치는 영향에 관한 연구’, 연세대학교 정보대학원, 2004.
- [7] 마이클 하임, 여명숙 옮김, “가상현실의 철학적 의미”, 책세상, pp. 110~111, 1997.
- [8] 서정혁, ‘플라톤의 “예술가 추방론”에 대한 헤겔의 해석’, 헤겔연구, Vol28 No.-, p. 212, 2007.
- [9] Slavoj Žižek, ‘From Virtual Reality to the Virtualization of Reality’, Reading Digital Culture, Edited by David Trend, Blackwell, 2001.
- [10] 여명숙, ‘사이버스페이스의 존재론과 그 심리철학적 함축’, 이화여자대학교 대학원, p. 108, 1992.
- [11] 허정임, ‘예술교육에서의 예술과 도덕의 관계에 대한 미학적 탐구’, 미술교육연구논총, Vol.21 No.-, 2007.
- [12] Gonzalo Frasca, Simulation versus Narrative : Introduction to Ludology, Video/Game/Theory. Edited by Mark J.P. Wolf and Bernard Perron. Routledge, 2003.
- [13] 엄정윤, ‘기계론적 커뮤니케이션 개념에 대한 비판’, 고려대학교 대학원, p. 28, 2003.
- [14] 테오도르 아도르노, 김유동 역, “계몽의 변증법”, 문학과지성사, 2001.
- [15] 박근서, ‘비디오 게임의 이야기와 놀이에 관한 연구’, 언론과학연구, Vol.9 No.4, p. 218, 2009.
- [16] 최호근, “제노사이드: 학살과 은폐의 역사”, 책세상, 2005.
- [17] J.G. 메르키오르, 이종인 옮김, “푸코”, 시공사, p. 174, 1998.
- [18] 미셸 푸코, 오생근 역, “감시와 처벌”, 나남, 2003.
- [19] 성윤숙, 게임방 청소년의 사이버일탈 과정에 관한 문화기술적 연구, 한국아동학회, pp. 122-125, 2003.
- [20] 박상우, ‘공통적 말하기(common speech)로서의 지배적 컴퓨터 게임 플레이 유형’, 2006.
- [21] 김겸섭, ‘사회적 비판과 인식의 드라마로서의 컴퓨터게임(Der Computerspiel als Drama für die soziale Kritik und Erkenntnis)’, 독일어문학, Vol.51 No.-, 2010.



안 계 윤 (Ahn, Kay Youn)

2010년 홍익대학교 예술학과 (인문학사)
2010년 홍익대학교 시각디자인과 (미술학사)
2010년-현재 KAIST 문화기술대학원 (석사과정)

관심분야 : UX Design, 매체미학, 시각예술학,
Game studies, 게임기획



우 탁 (Woo, Tack)

2002년 University of Dundee, UK 전자영상과 (학사)
2004년 University of Dundee, UK 전자영상과 (석사)
2007년 University of Dundee, UK 전자영상과 (박사)
2007년-2010년 KAIST 엔터테인먼트공학연구소 선임
연구원
2010년-현재 KAIST 문화기술대학원 초빙교수

관심분야 : 체험형 게임, 기능성 게임, 디지털 미디어,
동작 언어