Journal of Korea Game Society 2015 Dec; 15(6): 77-88
http://dx.doi.org/10.7583/JKGS.2015.15.6.77

게임 역사/ 문화/ 사회

디지털 게임의 아카이빙과 미디어 고고학적 접근

이정엽
서울대학교 연합전공 정보문화학
elises@snu.ac.kr

A Study on the Archiving of Digital Games with Media Archaeological View

Jung Yeop Lee
Information and Cultural Technology Studies, Seoul National University

요 약

이 논문에서는 비디오 게임의 역사를 보존·연구하기 위한 아카이브들의 국내 사례와 해외 사례를 비교 조사하고, 이를 통해 게임 역사박물관 구축을 위한 기초적인 자료 분류와 구축 방식을 제안하고자 한다. 게임의 역사를 수집, 보존하는 것은 일차적으로는 게임학 연구를 위한 기초자료를 구축하고자 위함이지만, 이러한 운동이 꼭 연구만을 위한 목적으로 귀결되는 것은 아니다. 따라서 본 논문에서는 디지털 게임을 수집, 보존, 분류, 전시, 열람하는 일련의 과정을 미디어 고고학(media archeology)이라는 새로운 학문 분야에 바탕하여 접근하고자 한다.

ABSTRACT

This paper made a comparative study on domestic and international game archives that preserve and study the history of games. Based on that, it suggests the structure to classify and build a database to establish a history museum of games. The objective to gather and preserve history of games is mainly in order to build a baseline for ludology studies, but not solely for that reason. This study proposes the series of procedures of gathering, preserving, classifying, displaying and referencing digital games according to the academic field of Media Archaeology.

Keywords : 게임 아카이브(game archive), 미디어 고고학(media archaeology), 고전 게임 (classic games), 게임 박물관(game museum), 게임 도서관(game library)

Received: Nov. 10. 2015 Accepted: Dec. 15. 2015
Corresponding Author: Jung Yeop Lee(Seoul National University)
E-mail: elises@snu.ac.kr

ISSN: 1598-4540 / eISSN: 2287-8211

Ⓒ The Korea Game Society. All rights reserved. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (http://creativecommons.otg/licenses/by-nc/3.0), which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

1. 서 론

윌리엄 히긴보덤(William Higginbotham)의 「테니스 포 투(Tennis for Two, 1958)」를 비디오 게임 역사의 출발 지점으로 삼는다면 올해는 비디오 게임의 역사가 시작된 지 57년째 되는 해이다. 비디오 게임 산업의 실질적인 출발 시점을 놀란 부쉬넬(Nolan Bushnell)이 아타리에서 개발한 「퐁(Pong, 1972)」으로 간주한다고 하더라도, 비디오 게임 산업은 최소 40년 이상의 역사를 가지게 되었다. 더불어 비디오 게임 산업의 성장과 함께 게임에 관한 학문인 게임학(ludology)가 국내에 소개된 지도 벌써 10년 이상이 지났지만, 게임 연구에 관한 가장 기본 자료인 미디어로서의 게임과 그 자료에 대한 역사적 접근과 아카이빙(archiving)에 대한 국내의 시도는 아직 초보적인 수준에 머물러 있다고 해도 과언이 아니다.

단적으로 말해 지금 한국에는 국내 최초의 상용 게임이라고 할 수 있는 남인환의 「신검의 전설(아프로만, 1987)」의 원본이나 최초의 TV용 콘솔 마그나복스 오딧세이를 복제한 한국 최초의 비디오 게임 콘솔 '오트론', 또는 MMORPG 「리니지」의 최초 버전 등을 플레이해볼 수 있는 박물관이나 도서관은 존재하지 않는다. 그나마 다행히도 최근 들어 국내에서도 넥슨 컴퓨터 박물관이나 콘텐츠진흥원 도서관 등에서 게임 아카이빙의 자료 구축을 위한 시도를 조금씩 하고 있다. 그러나 국가 기관 혹은 도서관은 비디오 게임을 엄밀한 의미로서의 학술 자료로 취급하지 않고 있어 비디오 게임을 학술적으로 연구하려는 시도는 좌절되게 마련이다.

국제게임개발자협회(IGDA)에서는 올해 4월 19일 성명을 발표하여 "비디오 게임은 창조적인 예술 형식이며 보존할 가치가 있는 문화적 산물이다. 국제게임개발자협회는 만장일치로 이러한 창조적인 작품을 연구, 수집하고 미래 세대를 위해 이를 보존하고자 하는 연구자들과 활동가들의 노력을 지지한다."라는 성명을 발표한 바 있다[1]. 이러한 선언에 발맞추어 미국, 일본, 독일, 호주 등 선진국에서는 일찍부터 비디오 게임이 가진 미디어로서의 역사적인 가치를 인정하고 이를 박물관, 미술관, 도서관을 통해 자료를 수집, 정리하고 공공적인 전시를 여는 일을 진행해왔다.

현재 공식적으로 비디오 게임을 전면적인 보존, 연구의 대상으로 수집하고 있는 박물관, 미술관, 도서관은 미의회도서관(Library of Congress)과 스미소니언 박물관(Smithsonian)을 비롯하여 미국 뉴욕주 로체스터에 위치한 '더 스트롱: 국립놀이박물관(The Strong: National Museum of Play)', 독일 베를린에 위치한 '컴퓨터 게임 박물관(Computerspielemuseum)', 미국 캘리포니아주 마운틴 뷰에 위치한 '컴퓨터 역사 박물관(Computer History Museum)', 호주 멜버른에 위치한 'ACMI(Austrailian Center for the Moving Image)', 일본 나가사키 현 사세보에 위치한 테마파크 하우스텐보스 내의 '게임 박물관(ゲームミュージアム)', 한국 제주시에 위치한 '넥슨 컴퓨터 박물관', 전라남도 나주시에 위치한 '콘텐츠진흥원 콘텐츠도서관' 등 10여 곳이 존재한다.

이 기관들은 각각마다 박물관, 미술관, 도서관 등으로 각각의 정체성에 따라 게임을 수집, 분류, 전시, 활용하는 방법이 각각 다르다. 그러나 이중에서 박물관과 미술관을 통한 게임 전시는 대체로 게임을 비롯한 미디어를 일종의 전시물로 간주하고 이를 공공적으로 전시한다. 그러나 사용자가 직접 플레이해야만 그 가치가 완성되는 게임의 본질을 눈으로만 보는 전시를 통해서는 그 경험을 정확하게 전달하지 못하는 문제가 발생한다. 실례로 넥슨 컴퓨터 박물관의 경우 현 세대를 제외한 1세대부터 7세대에 이르는 가정용 게임 콘솔과 게임을 수집하고 이를 전시하고 있지만, 개가식(開架式) 형태로 관람객이 직접 게임을 플레이해볼 수 있는 경우는 상대적으로 많이 보급되어 시장에서 구하기 어렵지 않은 몇몇 콘솔과 게임에 한정된다. 이럴 경우 게임은 플레이해야만 하는 그 본래의 본질으로부터 벗어나 외피의 시각적인 정보만을 전해주는 역사적 유물에 불과하게 된다. 노아 워드립 프루인

이 지적한 바와 같이 디지털 미디어는 단순한 재현(representations)이 아니라 '재현을 생산하는 기계(machines for generating representations)여야 그 존재가치를 인정받을 수 있는 것이다[2].

이 논문에서는 이러한 게임의 역사를 보존·연구하기 위한 아카이브들의 국내 사례와 해외 사례를 비교 조사하고, 이를 통해 게임 역사박물관 구축을 위한 기초적인 자료 분류와 구축 방식을 제안하고자 한다. 게임의 역사를 수집, 보존하는 것은 일차적으로는 게임학 연구를 위한 기초자료를 구축하고자 위함이지만, 이러한 운동이 꼭 연구만을 위한 목적으로 귀결되는 것은 아니다.

고전 게임은 당대의 게임 디자이너들이 참고할 수 있는 게임의 역사와 관습, 그리고 메카닉스의 참고자료 역할을 할 수 있다. 지금까지 만들어진 게임의 메카닉스들이 모두 독창적인 것은 아닌 것처럼, 실제로 상당수의 게임들은 과거 게임에서 활용되었던 메카닉스를 참고하여 이를 자신의 게임에 알맞게 적용시키기도 한다. 이를테면 고전 아케이드 게임 「프로거(Frogger, 1981)」를 바탕으로 이를 모바일 게임에 맞게 변형시킨 「길건너 친구들(Crossy Road, 2014)」과 같은 게임들이 사용자들의 호응을 얻게 되는 경우를 그 예시라고 할 수 있다. 이처럼 게임의 역사를 수집하고 정리하는 행위는 당대의 게임 디자인의 발전에도 큰 영향을 끼칠 수 있는 사안이다. 더불어 고전 게임은 시대, 미학, 향수(nostalgia) 등과 같은 다양한 요소에 의해 정의되어 현재 개발되고 있는 게임에 대한 거울 역할을 할 수 있는 것이다.[3] 또한 게임학 연구가 보편적인 학문으로 인정받기 위해서도 자료의 서지 사항과 아카이빙은 필수적인 기초 과정이라 볼 수 있다.

2. 연구 방법론

비디오 게임의 보존과 분류에 관한 연구들은 게임학이나 도서관학의 분야에서 다루어 왔지만 아직 내부적인 보존과 분류 체계를 확립하지 못한 것이 사실이다. 이는 비디오 게임이 가진 미디어적인 특수성에 기인하는데, 무엇보다 비디오 게임이 하드웨어와 소프트웨어의 결합에 의해 이루어지다보니 오랜 시간이 흐를수록 전기와 전자기기의 구동 방식이 변하고 물리적인 망실과 보존 작업에 많은 비용과 시간이 소모되기 때문이다.

따라서 본 논문에서는 디지털 게임을 수집, 보존, 분류, 전시, 열람하는 일련의 과정을 '미디어 고고학(media archeology)'이라는 새로운 학문 분야에 바탕하여 접근하고자 한다. 테크놀로지에 의해 창조된 미디어의 역사가 깊어지고, 해가 거듭될수록 이러한 미디어의 변화 속도가 빨라지면서 올드 미디어는 시중에서 구하기 힘들어지고 대중에게서도 잊혀지면서 점차 사라지게 된다. 미디어 고고학은 이러한 오래된 미디어에 고고학적인 측면을 찾아내어 이러한 미디어들이 당대에 어떠한 기술적이고 문화적인 맥락에서 소비되었는지 연구하는 학문이다.[4] 물론 미디어 고고학 내부에서도 당대의 문화적인 맥락을 복원하는 것을 중요시하는 입장(Huhtamo)과 고고학으로서의 미디어 복원을 중요시하는 입장(Zielinsky)이 구분된다.[5] 전자의 경우 특정한 미디어가 가진 문화적 의미의 해석에 주력하는 담론적이고 해석학적인 이론에 가깝다면, 후자의 경우는 미디어의 기술적인 맥락과 복원에 좀 더 초점을 맞추고 있다. 물론 비디오 게임의 경우 일반적인 미디어 고고학의 방법론을 그대로 적용하기 어려운 경우도 발생한다. 일단 비디오 게임은 기본적으로 프로그램으로 이루어진 무형의 산물이기 때문에, 패키지 형태나 하드웨어와의 결합을 제외하면 기본적으로 무형의 산물에 해당되기 때문이다. 따라서 비디오 게임을 미디어 고고학의 방법론으로 보존과 분류의 방법을 정하기 위해서는 비디오 게임만의 특수한 예외적인 조항들이 필요하다고 판단된다.

노아 워드립-프루인은 "디지털 미디어와 플랫폼의 작동하는 이상적인 방식은 단순히 가시적인 것을 넘어 구조 속에 위치하며, 특정한 상태의 연속

과 결과를 추적하는 과정을 통해 그들의 행동을 결정한다."라고 말하면서 디지털 미디어가 기본적으로 동적(dynamic)이고, 가시적(visible)이며, 상호적(interactive)이며, 구조적(structural)인 움직임의 결정체임을 분명히 했다. 때문에 본고는 비디오 게임의 아카이빙은 이러한 동적, 가시적, 상호적, 구조적인 특징을 모두 만족시키는 방식으로 분류와 복원, 전시, 열람 과정이 이루어져야 한다고 판단한 것이다.

컴퓨터 역사 박물관의 PDP-1과 최초의 디지털 게임 중 하나인 「스페이스 워(Spacewar!)」의 복원이나 넥슨 컴퓨터 박물관의 「바람의 나라」 최초 버전 복원, 미국 일리노이, 메릴랜드, 로체스터 대학과 린든랩이 연합으로 미국 국회도서관의 지원을 받아 수행한 「세컨드 라이프」를 비롯한 가상세계의 복원 작업 등은 이러한 디지털 미디어 복원의 주요 사례라고 할 수 있다[6].

이처럼 미디어 고고학의 주제들은 일반적으로 예전 미디어의 문화적이고 기술적인 층을 재발견하는 것과 연관되어 있다[7]. 미디어의 대부분은 당대의 문화적인 맥락 속에서 소비되다가 시간이 흘러 기술적으로 퇴보되게 되면 상당수가 폐기처분된다. 따라서 이러한 미디어들을 당대의 맥락에 맞게 수집, 복원하고 이를 통해 아카이브를 구축하는 작업은 미디어 고고학에서는 매우 중요한 의미를 지니게 되는 것이다. 미디어 고고학은 우선적으로 사라져 가는 미디어들이 그 미디어가 생존했던 당대의 정치적, 사회적, 문화적인 맥락과 밀접한 관련을 지니고 있기 때문에 이를 당대적 맥락에 맞게 복원하고 해석하는 작업으로 이루어진다.

미디어 고고학에서 게임은 뉴미디어이자 디지털 미디어의 한 분야로 분류되며, 다른 고고학적인 가치를 가진 미디어와 달리 사용자와 상호작용하는 가운데에 그 사용가치가 결정되는 특징을 가지고 있다. 일반적인 고고학 유물들은 발굴, 분류, 보존, 전시의 과정만 거치면 되지만, 비디오 게임의 경우 이를 실제로 플레이하는 개인적인 열람의 과정이 추가된다. 이 때문에 비디오 게임을 전시하고자 하는 많은 박물관, 미술관, 도서관들은 공공적인 전시의 영역을 넘어서서 관람객 개개인의 열람과 체험 과정에 고심하고 있다. 대부분의 박물관과 미술관들은 전시품의 보존을 위하여 상대적으로 가치가 높은 희귀한 콘솔이나 게임의 경우 직접적인 플레이 과정을 생략한 시각적인 전시만을 진행하고 있다. 이러한 열람 과정의 특수성은 비디오 게임 전시와 아카이빙을 어렵게 만드는 요소 중 하나이며, 비디오 게임 아카이빙이 박물관, 미술관의 전시만으로 충족될 수 없는 이유이기도 하다. 따라서 디지털 게임 아카이브는 전시의 영역을 넘어 도서관과 같은 열람과 체험의 영역이 필요해진다.

3. 디지털 게임 아카이브의 기존 사례

디지털 게임 아카이브를 위한 이상적인 조건은 전 세계의 주요 게임들을 충분히 수집한 아카이브를 갖추어놓고 일부는 공공적인 형태로 전시하며, 자료 망실을 방지하기 위해 게임 연구자와 학자들을 위해 폐가식으로 자료를 제한적으로 공개하는 것이다. 그러나 상당수의 박물관과 미술관들은 어렵게 수집한 게임들을 유물로 취급하여 유리관 속에 가두어놓고 이 기기와 게임들을 전혀 가동해보지 않는 모순에 빠져있다.

3.1 더 스트롱, 국립게임박물관

미국 뉴욕 주 로체스터 시에 위치한 '더 스트롱: 국립놀이박물관(The Strong: National Museum of Play)'은 비디오 게임뿐만 아니라 놀이와 관련된 장난감, 인형, 보드 게임, 놀이와 게임 관련 문헌과 서적에 관해 전세계적으로 가장 충실한 콜렉션을 보유한 곳이다[8]. 이 박물관은 현재 비디오 게임 27,000여종, PC게임 8,000여종을 포함하여 총 35,000여 종의 디지털 게임 콜렉션을 소장하고 있다. 특히 닌텐도와 세가, NEC에서 개발한 콘솔에 활용되는 게임들은 지금까지 발매된 완결된 전 소프트를 보유하고 있을 정도로 콜렉션의 충실도가

뛰어나다. 현재까지 상업용으로 발매된 비디오 게임이 3만종 가량 되는 것으로 추청하고 있기 때문에, 더 스트롱은 거의 완벽한 비디오 게임 콜렉션을 보유하고 있다고해도 과언이 아니다.

더불어 이 박물관은 TV와 연결가능한 최초의 비디오 게임 콘솔인 마그나복스 오딧세이(Magnavox Odyssey)를 개발한 랄프 베어의 노트들이나 게임 산업 초창기의 주요 개발자인 돈 대글로우(Don Daglow), 조단 매크너(Jordan Mechner), 켄 & 로베르타 윌리엄스(Ken & Roberta Williams), 윌 라이트(Will Wright) 등의 게임 디자인 노트 원본을 소장하고 있다. 이러한 자료들은 개발자가 남긴 게임 디자인 방법론의 원형을 연구하는데 중요한 자료임에 틀림없다.

더 스트롱은 일반적으로 게임을 공공적으로 전시하는 박물관의 성격과 게임 연구와 관련된 주요 자료들을 폐가식으로 운영하는 도서관의 성격을 동시에 지니고 있다. 실제로 더 스트롱 내에는 비디오 게임을 전문적으로 수집하는 'International Center for the History of Electronic Games(이하 ICHEC)'와 놀이와 게임 관련 전문 자료와 잡지, 논문 등을 열람할 수 있는 브라이언 서튼 스미스 도서관(Brian Sutton-Smith Library)를 양분해서 운영하고 있다.

더 스트롱은 비디오 게임 초기의 아케이드 게임이나 콘솔 게임을 직접 플레이해볼 수 있는 공공적인 상설전시도 운영하고 있지만, 기본적으로 ICHEC와 브라이언 서튼 스미스 도서관은 게임 연구자에 한해 폐가식으로 공개하여 운영되는 것이 특징이다. 더 스트롱이 주요 자료를 폐가식으로 운영하고 있는 이유는 게임을 학술적으로 연구하는 움직임은 장려하면서도 주요 자료의 망실을 방지하기 위해서이다. 또한 더 스트롱은 다른 박물관들과 달리 게임과 놀이가 지닌 학문적이고 인문적인 가치를 높이 평가하여 놀이와 게임과 관련된 다양한 학술활동을 진행 중에 있다. 우선 *Americal Journal of Play*와 같은 게임 전문 학술저널을 발간하고 있을뿐만 아니라, 게임학자들에게 도서관에 머무르면서 다양한 자료들을 조사할 수 있도록 배려하는 방문학자 제도도 동시에 운영 중에 있다.

이와 같이 전시와 연구 목적의 열람을 양분하여 운영하는 더 스트롱의 방침은 게임 연구와 공공적 목표를 동시에 달성할 수 있는 이상적인 모델을 제시하고 있다고 할 수 있다.

3.2 독일 컴퓨터 게임 박물관

독일 베를린에 위치한 컴퓨터 게임 박물관(Computerspielemuseum)은 유럽에서 나온 게임의 가장 충실한 콜렉션을 바탕으로 더 스트롱 못지 않은 규모를 자랑하는 박물관이다.[9] 유럽산 게임들은 TV의 주사방식(PAL)이 북미 및 한국, 일본(NTSC)과 다른 이유 때문에 게임 산업 초기부터 하드웨어와 소프트웨어가 독자적으로 유통되었고, 이에 따라 북미나 일본과 다른 독자적인 게임문화를 형성해왔다.

컴퓨터 게임 박물관은 2015년 8월을 기준으로 24,000여개의 비디오 게임과 PC 게임, 300여개 이상의 콘솔과 컴퓨터, 1만권 이상의 게임 관련 저널을 보유 중이다. 규모로 보면 더 스트롱에 비할 바가 못 되지만, 유럽에서 출시된 게임 수가 북미와 일본에 미치지 못하는 것을 감안한다면 유럽에서 발매된 거의 대부분의 소프트를 소장하고 있다고 볼 수 있다. 다만 이 박물관이 더 스트롱과 다른 점은 대부분의 소장품이 수장고에 보관되어 있고, 큐레이터의 기획에 의해 그 일부만 전시를 통해 공개된다는 점이다. 물론 공개된 소장품 대부분은 플레이가능한 형태로 전시되지만, 관람객이 전시품의 전체적인 규모를 파악할 수 없고 이를 플레이할 수 없다는 점이 단점으로 지적된다. 더불어 폐가식 형태의 전시품 관람신청도 현재로서는 받고 있지 않다. 이러한 부분은 전체 소장품에 대한 학술적인 연구나 공공적인 활용을 제한하고 있다고 할 수 있다.

그럼에도 불구하고 컴퓨터 게임 박물관 전시에서 주목할 점은 과거 동독 지역에서 개발된 비디오 게임이나 19세기에 개발된 독일식 전쟁 게임

(Kriegspiel) 같은 희소가치를 지닌 유럽 게임들을 다수 소장하고 있다는 점이다. 또한 현재 독일 정부는 비디오 게임을 문화유산 가치를 지는 기록물로 인정하려는 움직임을 보이고 있다. 그 실례로 쾰른을 비롯한 노르트라인 베스트팔렌 주를 시작으로 공공도서관에서 게임을 수집하고 지역주민들에게 무료로 플레이할 수 있는 공간을 제공하기 시작했다는 점을 들 수 있다. 컴퓨터 게임 박물관에서 게임 수집과 관련된 일을 총괄하고 있는 빈프리트 베르크마이어(Winfried Bergmeyer)는 필자와의 현지 인터뷰를 통해 독일 정부가 실시하고 있는 이러한 게임 아카이빙 정책이 게임 박물관에 적용될 경우 지금의 폐가식 형태의 전시품 관람을 체계적인 부분 개가식 형태로 바꿀 수 있다고 언급한 바 있다.

컴퓨터 게임 박물관은 게임을 학술적인 연구대상이라기보다는 일종의 문화산업의 산물로 간주하여 전시하는 쪽에 가깝다. 따라서 더 스트롱과 비교했을 때 도서관 보다는 박물관적인 성격이 더 강하다고 할 수 있다.

3.3 컴퓨터 역사 박물관

미국 캘리포니아 주 마운틴 뷰(Mountain View)에 위치한 컴퓨터 역사 박물관(Computer History Museum)은 주로 컴퓨터 역사에 관한 전시를 진행하고 있지만, 게임 분야에 있어서도 매우 중요한 전시품을 보유하고 있는 박물관이다[10]. 특히 최초의 디지털 게임 중 하나로 일컬어지는 「스페이스 워(Spacewar!)」의 경우 1962년 이 게임이 처음으로 구동되었던 컴퓨터 PDP-1의 하드웨어를 복원하여 전시하고 있으며, 해마다 날짜를 정해 PDP-1에서 실제 「스페이스 워」를 구동가능하도록 복원하여 시연하고 있다. 컴퓨터 역사 박물관의 「스페이스 워」 복원은 이 게임이 구동되었던 하드웨어 플랫폼 PDP-1 뿐만 아니라 당대에 사용되었던 천공장치 입출력 기기도 함께 복원하고 있다. 또한 1972년 앤디 캡의 술집에 처음으로 설치되었던 「퐁(Pong)」의 최초 프로토타입 역시 오리지널 그대로 전시하고 있다.

컴퓨터 역사 박물관의 컴퓨터 관련 전시 규모는 전세계에서 그 규모를 비교할 상대가 없을 정도로 방대하지만, 게임에 한정지었을 경우 초창기 비디오 게임 역사와 관련된 희귀 자료를 제외하면 별도의 게임 관련 아카이브를 구축하고 있지는 않다. 그러나 컴퓨터 역사 박물관은 과거의 비디오 게임을 당대에 그 게임이 구동되었던 하드웨어를 복원하여 전시해야 한다는 미디어 고고학적인 원칙에 입각하여 초창기 게임과 그 시스템을 복원하고 있다.

컴퓨터 역사 박물관은 독일 컴퓨터 게임 박물관과 마찬가지로 전시적인 성격이 강한 박물관이지만, 비디오 게임 초창기 자료의 복원에 있어서 하나의 전범을 제공했다는 점에서 주목할만하다.

3.4. 넥슨 컴퓨터 박물관

넥슨 컴퓨터 박물관은 2013년 국내에서는 최초로 컴퓨터를 주제로 삼아 그 전시물을 기획, 전시하고 있는 박물관이다[11]. 실제로 넥슨 컴퓨터 박물관의 많은 전시물들이 컴퓨터 관련 전시품이지만, 넥슨이 국내를 대표하는 게임기업이니만큼 게임 분야에 대한 전시품도 상당한 수준을 구축하고 있다. 2015년 4월 기준으로 1세대부터 8세대에 걸친 약 3,000여 점의 비디오 게임과 PC 게임을 수집했으며, 최초의 가정용 콘솔에 해당되는 마그나복스 오딧세이나 애플 Ⅰ등의 희귀한 하드웨어도 다수 소장하고 있다.

특히 게임의 경우 2층에 위치한 NCM 라이브러리를 통해 당대의 유명 비디오 게임을 직접 플레이해 볼 수 있게끔 배려하고 있다. 그러나 NCM 라이브러리에 전시된 게임 규모는 전체 소장 규모의 절반 정도에 불과하며, 그나마도 개가식으로 직접 플레이해 볼 수 있는 게임은 콘솔당 10여 종에 불과하다. 또한 전시대 뒤쪽에 개가식처럼 비치해 놓은 다수의 게임들은 실제로는 관람객이 직접 체험해볼 수 없는 반폐가식 형태로 운영되고 있어 그 용도가 제한적이다.

다만 넥슨 컴퓨터 박물관은 자신들이 소장하고

있는 게임과 콘솔, PC의 목록을 박물관에 위치한 키오스크를 통해 확인할 수 있게끔 배려하고 있어, 추후 이러한 자료들이 부분적으로나마 개방된다면 게임 역사 연구에 일조할 수 있으리라 판단된다.

고무적인 것은 세계 최초의 MMORPG 중 하나인 자사 작품 「바람의 나라」의 최초 버전을 복원하여 전시하고 있다는 점이다. MMORPG를 비롯한 온라인 게임은 잦은 업데이트 때문에 최초 버전의 흔적이 남아있지 않은 경우가 대부분이다. 실제로 「바람의 나라」나 「리니지」 같은 경우 현재 서비스하고 있는 버전과 최초 버전은 다른 게임이라고 해도 과언이 아닐 정도로 변화가 심한 편이다. 때문에 클라이언트의 경우 96년의 버전을 복원했지만, 서버와 일부 DB의 경우 97년도의 버전 밖에 남아있지 않아 일부 혼합된 버전으로 복원할 수밖에 없었다. 이러한 점에도 불구하고 넥슨 컴퓨터 박물관의 「바람의 나라」 복원은 온라인 게임이 주를 이루고 있는 한국 게임계에 복원의 표본을 제시했다는 점에서 의의가 크다.

그러나 아직까지 게임 소프트를 분류하고 검색할 수 있는 DB가 온라인으로 공개되어 있지 않고, 대부분의 자료들이 일반인 입장에서는 원천적으로 접근이 불가능하기 때문에 이러한 부분에 대한 개선이 필요하다고 판단된다. 넥슨 컴퓨터 박물관은 앞서 언급한 해외의 게임 아카이브들과 비교하여 크게 손색이 없는 규모를 가지고 있다. 그러나 넥슨 컴퓨터 박물관은 대부분의 자료를 공개하지 않은 채 수집과 복원의 과정에만 초점을 맞추고 있어 게임을 학술적으로 연구하기 위한 목적에는 부합하지 못하고 있다.

3.5. 콘텐츠진흥원 콘텐츠도서관

문화체육관광부 산하의 콘텐츠진흥원이 운영하고 있는 콘텐츠도서관은 2009년에 개관한 이래로 5세대(플레이스테이션 1, 닌텐도 64 등) 이후의 게임들부터 시작하여 현 세대인 8세대까지의 게임들을 약 2천 5백여 종 보유하고 있다[12]. 콘텐츠도서관은 더 스트롱을 제외하면 전 세계적으로 드물게 게임을 개가식으로 이용할 수 있는 곳이다.

[Table 1] Categorization of Games in Contents Library

청구기호	분류	갯수	장르
Game 10	PC 게임	3	미분류
Game 11	PC 게임	231	시뮬레이션
Game 12	PC 게임	130	롤플레잉
Game 13	PC 게임	133	액션
Game 14	PC 게임	45	스포츠
Game 15	PC 게임	24	레이싱
Game 16	PC 게임	2	보드 게임
Game 17	PC 게임	115	온라인 게임
Game 18	PC 게임	56	기능성 게임
Game 19	PC 게임	7	교육용 게임
Game 21	보드게임	13	
Game 22	보드게임	6	
Game 23	보드게임	7	
Game 31	Playstation 1	62	
Game 32	Playstation 2	685	
Game 33	Playstation 3	152	
Game 34	PS Move	18	
Game 35	Playstation 4	26	
Game 41	Xbox	101	
Game 42	Xbox 360	132	
Game 43	Xbox Kinect	20	
Game 51	Nintendo 64	15	
Game 52	Wii	64	
Game 61	Gamecube	74	
Game 62	Dreamcast	47	
Game 71	GP32	15	
Game 72	Gameboy Advance	50	
Game 73	Playstation Portable	104	
Game 74	Nintendo DS	161	
Game 75	Nintendo 3DS	13	
계		2,511	

다만 콘텐츠도서관은 몇 가지 부분에서 여전히 개선해야할 점을 가지고 있다. 우선 게임의 분류 방식이 체계적이지 못하고 게임의 역사를 통시적으로 반영하지 못 하고 있다. 콘텐츠 도서관에서 게임을 분류한 기준은 다음과 같다.

우선 10번대 PC 게임, 20번대 보드 게임, 30번대 소니 플레이스테이션 게임, 40번대 마이크로소

프트 엑스박스 게임, 50번대 닌텐도 게임, 60번대 세가 게임, 70번대 휴대용 게임으로 분류되어 있다. 우선 이것만으로도 닌텐도 콘솔인 게임큐브가 60번대로 분류되어 있거나, PC 게임만 장르별로 구분되어 있는 등 일관된 기준은 존재하지 않는 상황이다. 또한 34번으로 분류된 플레이스테이션 무브나 43번으로 분류된 엑스박스 키넥트의 경우 별도의 콘솔이 아닌 주변기기임에도 불구하고 따로 항목이 존재하여 일관성을 해치고 있다.

또한 수집의 차원에서도 5세대의 세가 새턴이나 핸드헬드 콘솔 중 현 8세대에서 중요한 위치를 차지하고 있는 플레이스테이션 비타(Playstation Vita), 현재 8세대 콘솔인 엑스박스 원, 위 유(Wii U) 등은 제외되어 있어 다양성 역시 확보하지 못하고 있다. 콘텐츠도서관의 개관이 2009년이었던 점을 감안하면 4세대 이전의 고전 게임의 수집이 여의치 않았던 점은 감안할 수 있겠지만, 한국에서 정식발매가 이루어진 게임들까지 특정 콘솔 게임이라는 이유로 수집에서 제외된다면 아카이브로서 높은 평가를 내리기는 어려워보인다.

콘텐츠도서관은 앞서 언급한 여러 박물관과 달리 전시보다는 열람의 가능성에 초점을 맞추고 있다. 그러나 대부분의 수집 대상이 상업적으로 현재 시판 중인 게임에 한정되어 있고, 과거의 게임을 수집 대상으로 삼고 있지 않기 때문에 향후에도 전시적인 성격의 활동을 진행하기 어렵다는 점이 단점으로 지적된다.

이처럼 넥슨 컴퓨터 박물관과 콘텐츠 도서관은 각각 비디오 게임의 박물관과 도서관의 기능은 어느 정도 충족시키고 있지만, 게임 연구를 위한 학술적인 공간으로서의 가능성은 여전히 충족시키지 못하고 있다. 우선 넥슨 컴퓨터 박물관은 수집 대상의 양적인 확보와 전시 자료의 폐가식 공개가 필요해 보인다. 반면 콘텐츠도서관의 경우 5세대 이전 고전 게임의 레퍼런스를 확충하고, 게임의 문화적 위치를 격상시키기 위한 다양한 전시 프로그램의 확보가 시급해 보인다.

4. 디지털 게임 아카이브의 구축과 과정

이 논문에서는 디지털 게임 아카이브를 구축하기 위한 일련의 과정으로 '수집-분류-복원-전시-열람'의 5단계를 제시하고자 한다. 이러한 과정은 앞서 언급한 미국 국회 도서관의 '가상 세계 복원 리포트(Preserving Virtual World Final Report)'에서 제시한 디지털 매체의 복원 방법론에 기초한 것이다.

게임 아카이브는 박물관과 도서관의 기능이 혼합되어 존재하고 있는 것이 특징적이다. 박물관에서는 일반적으로 '열람'의 과정이 생략되어 있으며, 도서관에서는 '복원'과 '전시'의 기능이 생략되어 있는 경우가 많다.

4.1 수집

비디오 게임, 특히 고전 게임의 수집은 그 방대한 규모와 입수의 어려움 때문에 많은 비용과 시간을 요한다. 비디오 게임의 시장 특성상 콘솔과 소프트는 모두 유통되는 시기가 정해져 있으며, 이 시기를 지날 경우 수집이 어려워지는 경우가 대부분이다. 또한 레트로 하드웨어와 게임은 다른 미디어에 비하면 역사가 그리 긴 편이 아니지만, 초창기의 미디어들은 지금의 미디어와 비교하면 망실의 위험이 높으며, 물질적인 속성과 디지털적인 속성 모두 조건을 만족해야만 수집품으로서의 가치를 인정받을 수 있다.

그렇기 때문에 특히 이러한 형태의 고전 게임과 하드웨어는 시간이 지남에 따라 수집가들 사이에서 가격이 지속적으로 오르게 된다. 유통 시기를 지난 레트로 게임의 경우 온라인과 오프라인 모두 마니아들의 커뮤니티가 형성되어 있고, 이들 사이에서 개인들 사이의 거래가 이루어지고 있다. 실례로 랄프 베어가 디자인한 최초의 비디오 게임 콘솔인 마그나복스 오디세이(Magnavox Odyssey) 같은 희귀 콘솔이나 퐁(Pong)의 최초 아케이드 캐비넷 역시 이베이(eBay) 같은 사이트를 경유하면 수집이 가능하다.

4.2 분류

비디오 게임의 분류 기준은 통상적으로 시대별 분류, 장르별 분류, 플랫폼에 따른 분류, 개발사에 따른 분류, 국가별 분류 등이 존재하나 일반적인 문학작품처럼 국가별 분류가 중요성을 발휘하지는 않는다. 왜냐하면 언어를 매개로 하는 문학 작품의 경우 언어에 따른 차이가 문학성의 차이를 내포하게 되지만, 글로벌하게 유통되는 게임은 기본적으로 다국어를 지원하며 다양한 국가에서 집단적으로 개발되어 국가 간의 특성이 거의 반영되지 않거나 미미한 경우도 자주 발생하기 때문이다. 따라서 시대별, 플랫폼별, 장르별 분류가 더 중요하게 되는 것이다.

현재 국립중앙도서관에서 제정 중인 한국문헌자동화목록(KORMARC)에서 비디오 게임은 전자자료(ER) 중 'g'코드를 부여받은 '게임' 항목에 분류되며, 보드 게임의 경우 시청각자료(VM) 중 입체자료의 '게임(모의실험)'에 해당된다. 이 중 전자자료의 게임 항목은 다음과 같이 정의되어 있다. "교육적.오락적 목적으로 제작된 게임에 적용한다. 일반적으로 게임은 텍스트 자료와 소프트웨어로 구성된다. 비디오게임도 여기에 해당된다." 이러한 분류 규정에는 전체적으로 게임의 종류를 규정하고 도서관에 수용하기 위한 정의는 포함되어 있지만, 다양한 형태의 디지털 게임과 보드 게임을 분류할 수 있는 게임 산업 내부의 관습적인 분류 등은 포함되어 있지 않다. 따라서 한국문헌자동화목록을 보완할 새로운 형태의 분류방법과 아카이브에서 필요한 게임의 청구항목이 필요하다.

우선적으로 서양에서 주로 통용되고 있는 콘솔 게임의 세대 구분을 따라 비디오 게임이 산업화되기 이전의 0세대부터 앞으로 추가될 세대 구분까지 예상하여 2자리의 숫자로 시대별 분류를 적용할 수 있다. 이어 플랫폼별 분류를 3자리의 영문 알파벳이나 2자리의 영문, 1자리의 숫자를 배합하여 적용하고, 장르별 분류에 영문 2자리를 할당한다. 마지막으로 개발사의 이니셜을 따서 영문 2자리를 적용하고, 동일년도에 비슷한 작품이 나올 경우를 대비하여 예비 숫자 항목을 1자리로 배치하면 된다. 예를 들어 2008년 6세대 콘솔 플레이스테이션 2용으로 출시된 아틀러스 사의 『페르소나 4』라는 게임의 경우 다음과 같이 적용이 가능하다.

[Fig 1] example of a video game's application mark

이러한 분류를 적용할 경우 게임 아카이브에서 게임들은 시대순-플랫폼별-장르별-제작사 별로 정리되어 게임을 연구하려는 연구자들이 시대와 플랫폼, 장르, 제작사별로 검색과 게임 청구를 쉽게 진행할 수 있다.

혹시 아케이드 캐비닛 같은 게임들을 수집한다고 하더라도, 이러한 아케이드 게임들의 기판이 콘솔과 호환되는 경우가 대부분이어서, 콘솔의 세대별 분류에 맞출 수 있다. 가령 나오미 기판의 경우 드림캐스트와 호환되기 때문에 6세대로 분류가 가능하다. 이러한 방식은 주먹구구식으로 진행된 콘텐츠진흥원 콘텐츠도서관의 현 분류보다 더욱 상세한 기준을 마련한 것이다.

4.3 복원

디지털 게임의 보존과 복원은 디지털 형태의 미디어가 가진 물리적인 속성으로 인해 하드웨어와 소프트웨어의 망실로 이어지는 상황을 막고, 당대에서 해당 미디어가 구현되었던 환경을 가장 충실하게 복원하는 작업을 뜻한다.

대부분의 게임이 패키지로 출시되었던 콘솔 게임의 경우는 크게 문제가 되지 않지만, 온라인 게임의 경우 어느 시점의 게임을 복원, 수집해야할 것인지에 대해서는 논란의 여지가 존재한다.

한국에서는 여러 게임 플랫폼 중 온라인 게임이 가장 인기를 끌고 있고, 점유율도 가장 높다. 때문에 디지털 게임 아카이빙에 있어서도 이러한 한국

적인 특수성을 고려할 필요가 있다. 문제는 온라인 게임의 특성상 지속적인 업데이트로 인해 해당 게임이 최초로 출시되었던 상황을 온전하게 재현하기가 매우 어렵다는 점이다.

예를 들어 「바람의 나라」 같은 게임의 경우 1996년에 서비스를 시작한 이후 거의 20년에 걸쳐 서비스를 지속해 왔는데, 이 과정에서 최초 버전의 모습은 거의 찾아볼 수 없을 정도로 게임이 바뀌게 되었다. 넥슨 컴퓨터 박물관에서 복원한 「바람의 나라」 역시 엄밀히 말해서 최초 버전의 복원판은 아니며, 클라이언트와 서버의 복원 시점이 조금씩 다른 문제를 내포하고 있다. 이는 무엇보다 현재 게임을 개발하고 있는 회사들이 자료의 보관과 아카이빙에 큰 관심을 기울이지 않아 일어난 결과이며, 지금 시점에라도 복원을 해두지 않으면 수많은 한국 온라인 게임들은 스크린샷 형태로밖에 확인할 수 없는 무형의 산물이 되고 말 것이다. 따라서 한국에서 출시하는 대부분의 게임을 심의하는 게임물관리위원회 등에 별도의 사본 보관 공간을 마련하여 최초 버전의 클라이언트와 서버 프로그램을 보관할 필요가 있다.

4.4 전시와 열람

비디오 게임 아카이브는 박물관의 전시와 도서관의 열람이 복합된 형태로 구성이 가능하다. 이러한 전시와 열람 과정이 복합적으로 구성된 이유는 게임이 단순한 도서도 아니며, 그렇다고 해서 패키지 형태로 전시만 해놓는다고 해서 체험할 수 있는 유물도 아니기 때문이다. 이러한 이중성은 게임 아카이브의 전시와 열람 과정 구축에 상당한 수준의 지식과 전문성이 필요하다는 것을 말해준다.

현재로서는 미국 더 스트롱: 국립놀이박물관의 방식이 가장 합리적인 것으로 보인다. 이 곳은 방대한 분량의 게임들을 수집, 분류하고 있는 것은 물론 주목할 만한 게임을 큐레이터가 직접 선별하여 특별전시를 진행하고 있다. 또한 게임 연구자들을 위해 폐가식으로 게임과 정기간행물, 연구 자료들을 개방하고 있으며, 게임 연구자들을 위한 방문학자 제도 역시 운영하고 있다.

5. 결 론

본 논문에서는 게임의 역사를 보존·연구하기 위한 아카이브들의 국내 사례와 해외 사례를 비교 조사하고, 이를 통해 게임 역사박물관 구축을 위한 기초적인 자료 분류와 구축 방식을 제안해 보았다. 이에 따르면 전세계적으로 비디오 게임을 위한 복원, 전시, 열람의 구조를 충실하게 갖추고 있는 곳은 미국의 '더 스트롱' 정도에 불과하다. 국내의 비디오 게임 아카이브들은 자료의 보충과 분류의 방법론, 학술적인 연구를 위한 시스템 구축이 더 필요하다고 판단된다. 본 연구는 비디오 게임 아카이브에 관한 시론적인 연구이니만큼 분류 과정과 복원 방식에 대한 더 자세하고 체계적인 연구가 필요하다고 판단된다.

REFERENCES

[1] http://www.igda.org/news/225897/

[2] Noah Wardrip-Fruin, "Digital Media Archaeology: Interpreting Computational Process", *Media Archaeology: Approaches, Applications, and Implications*, University of California Press, 2011.

[3] Van Burnham, "The Great Escape", Supercade: A Visual History of the Videogame Age 1971-1984, The MIT Press, 2001.

[4] Erkki Huhtamo & Jussi Parikka, "An Archeaeology of Media Archaeology", *Media Archaeology: Approaches, Applications, and Implications*, University of California Press, 2011.

[5] Sigfried Zielinski, *Deep Time of the Media: Toward an Archaeology of Hearing and Seeing by Technical Means*, The MIT Press, 2008.

[6] Jerome McDonough & Robert Olendorf,

Preserving Virtual Worlds Final Report, Library of Congress, 2010. http://www.digitalpreservation.gov/partners/pvw.html
[7] Wolfgang Ernst, “Media Archaeography: Method and Machine versus History and Narrative of Media”, *Media Archaeology: Approaches, Applications, and Implications*, University of California Press, 2011.
[8] http://www.museumofplay.org/
[9] http://www.computerspielemuseum.de/
[10] http://www.computerhistory.org/
[11] http://www.nexoncomputermuseum.org/
[12] http://library.kocca.or.kr/

이 정 엽(Lee, Jung Yeop)

약 력 : 서울대학교 연합전공 정보문화학 연구교수

관심분야 : 게임 디자인, 게임의 역사, 인디게임