

## 이안 보고스트의 설득적 게임 방법론 연구\*

이정엽\*\*

1. 서론
2. 절차의 수사학과 비교매체론
3. 설득적 게임의 분야들과 그 예시
  - 3-1. 정치적 게임
  - 3-2. 광고 게임(advergaming)
  - 3-3. 교육 게임
4. 이안 보고스트의 이후 저작들과 비디오 게임의 위상

### 국문요약

이 논문은 게임학자 이안 보고스트의 저서 『설득적 게임: 비디오 게임의 표현적인 힘(Persuasive Games: The Expressive Power of Video Games)』에 나타난 수사학적 방법론을 소개하고, 이를 바탕으로 다매체적 수사학의 기능성과 문학 연구의 연계성을 검토해 보는 것을 목표로 한다. 수사학은 언어를 매개로 한 의사소통에만 기능하는 것이 아니라, 다양한 매체를 바탕으로 의미를 생성해낸다.

보고스트는 '게임이 수사학을 이용해 효과적으로 게이머를 설득할 수 있는 매체'라고 주장한다. 이 때 수사학은 비디오 게임과 여타의 기존 예술과의 연관성을 확충할 수 있는 전략으로 기능하게 된다. 회화나 조각 같은 예술이 시각적 수사학(visual rhetoric)을 통해 설득을 시도한다면, 비디오 게임은 절차적 수사학(procedural rhetoric)을 플레이어를 설

\* 본 연구는 순천향대학교 학술연구비 지원으로 수행하였음.(20170475)

\*\* 순천향대학교 한국문화콘텐츠학과 조교수.

득할 수 있다는 것이다. 비디오 게임은 표현하고자 하는 대상 전체를 공간적으로 구조화하여 플레이어가 이를 탐색하는 과정 속에서 개발자가 의도한 메시지를 절차에 따라 읽어낼 수 있게 된다는 것이다. 비디오 게임이 단지 오락 매체가 아니라 현실과의 긴장, 혹은 접촉의 단면을 새롭게 확보하기 위해서는 새로운 표현 기법이 필요하다는 것이 그의 판단이다.

이 논문에서는 이와 같은 설득적 게임이 적용되는 정치적 게임, 광고 게임, 교육용 게임의 다양한 예시를 살펴본다. 아울러 이러한 예시를 통해 비디오 게임에서 수사학이 적용되는 상황에 대한 분석을 통해 다매체 상황에서 수사학이 가지는 함의를 다각도로 살펴보고자 한다.

(주제어: 비디오 게임, 수사학, 절차적 수사학, 실패의 수사학, 설득, 이안 보고스트, 기능성 게임)

## 1. 서론

이 논문은 게임학자 이안 보고스트(Ian Bogost)의 저서 『설득적 게임: 비디오 게임의 표현적인 힘(Persuasive Games: The Expressive Power of Video Games)』<sup>1)</sup>에 나타난 수사학적 개념을 소개하고, 이를 바탕으로 다매체적 수사학의 가능성과 문학 연구의 연계성을 검토해 보는 것을 목표로 한다. 비디오 게임은 오랫동안 아이들을 위한 오락 도구처럼 하찮은 존재로 여겨졌지만, 최근에는 점점 더 많은 학자들과 연구자들로 부터 사회적, 문화적으로 중요한 매체로 인정받고 있다.<sup>2)</sup> 이는 비디오

1) Ian Bogost, *Persuasive Games: The Expressive Power of Video Games*, Cambridge: The MIT Press, 2007.

2) 제임스 뉴먼, 『비디오 게임』, 박근서 외 옮김, 커뮤니케이션북스, 2008, 2쪽.

게임으로 예술적인 성취를 거두거나, 게임을 통해 사회적인 메시지를 던져 이를 하나의 정당한 매체로 자리매김하게끔 한 선구자들 덕분이기도 하다.

이안 보고스트는 이러한 선구자 중에 한 사람으로, 게임학자이자 이론가이면서 동시에 스스로 게임을 개발하는 디자이너이기도 하다. 첫 저작인 『유닛 오퍼레이션: 비디오 게임 비평으로의 접근(Unit Operation: An Approach to Video Game Criticism)』<sup>3)</sup>에서부터 그는 비디오 게임과 철학, 문학, 예술을 넘나들면서 정치한 비평을 써왔다. 그는 비단 비디오 게임뿐만 아니라 시, 소설, 영화, 회화, 미디어 아트 같은 모든 매체들이 개별적인 요소(unit)들의 의미론적 집합으로 해석할 수 있다고 주장해왔다. 따라서 어떤 매체를 이루는 개별적인 요소들의 작용과 의미를 분석할 수 있다면 각각의 매체들은 서로 비교분석할 수 있는 준거 틀을 가지게 되는 것이다. 플라톤, 알랭 바디우, 지젝, 맥루한 같은 철학자들의 논의에서부터 〈Grand Theft Auto〉, 〈젤다의 전설(Legend of Zelda)〉 시리즈 같은 게임을 가로지르면서 독설을 뿜어내는 그의 초기 저작들은 게임업계 안팎으로 많은 호응을 받았다. 또한 그는 저서의 제목과도 같은 이름인 'Persuasive Games'<sup>4)</sup>라는 게임 회사를 창업하여 미국 대선, 교육, 국방, 인권, 노동자의 권리 등 다양한 문제를 비디오 게임으로 만들어왔다. 이안 보고스트는 이런 상황 속에서 지속적으로 비디오 게임의 위상을 정립하기 위해 애써온 학자이다.

그러나 비디오 게임의 위상 정립 문제는 사실 그렇게 간단한 문제가 아니다. 근대 학문체계의 정립이 이루어진 이후로 기존 학문의 고착화

---

3) Ian Bogost, *Unit Operation: An Approach to Video Game Criticism*, Cambridge: The MIT Press, 2006.

4) <http://www.persuasivegames.com>

가 이루어진 상태에서 게임과 같은 뉴미디어는 대학에서 정식 학문으로 인정받기까지 꽤 오랜 시간이 걸렸다. 이러한 뉴미디어들은 대부분 기존 예술과의 비교를 통해 가치를 증명하는 작업을 거치게 된다. 때문에 이안 보고스트는 『설득적 게임』에서 표현의 문제를 중점적으로 제기한다. 비디오 게임이 문학 작품이나 영화처럼 자유로운 표현이 가능하고, 자신만의 독자적인 ‘수사학(rhetoric)’을 통해 기존의 예술이 구현하지 못했던 새로운 표현의 양식을 마련한다면, 비디오 게임의 매체적 독자성이 성립된다고 할 수 있다. 이러한 독립성을 바탕으로 비디오 게임의 위상을 새롭게 정립하고자 했던 것이 보고스트의 전략이라고 할 수 있다.

이 논문에서 주목하고자 하는 것도 바로 이 부분이다. 보고스트는 ‘게임이 수사학을 이용해 효과적으로 게이머를 설득할 수 있는 매체’라고 주장한다.<sup>5)</sup> 이 때 수사학은 비디오 게임과 여타의 기존 예술과의 연관성을 확충할 수 있는 전략으로 기능하게 된다. 수사학은 고대 그리스 시대부터 이어져 내려온 오랜 역사를 가지고 있으며, 그 출발 지점이 언어를 기반으로 하고 있기 때문에 기존 예술과의 비교를 수행할 수 있는 적절한 매개 항이 될 수 있다. 보고스트가 말하는 수사학은 언어에만 기반을 둔 구술 수사학(oral rhetoric)이 아니라, 각 매체들이 가지고 있는 속성들에 기반을 두어 탄생한다. 회화나 조각 같은 예술이 시각적 수사학(visual rhetoric)을 통해 설득을 시도한다면, 비디오 게임은 절차적 수사학(procedural rhetoric)을 플레이어를 설득할 수 있다는 것이다. 비디오 게임이 단지 오락 매체가 아니라 현실과의 긴장, 혹은 접촉의 단면을 새롭게 확보하기 위해서는 새로운 표현 기법이 필요하다는 것이 그의 판단이다.

5) Ian Bogost, *Persuasive Games: The Expressive Power of Video Games*, Cambridge: The MIT Press, 2007, p.vii.

이 논문에서 이안 보고스트의 저작들에 관한 논의를 전개해나가는 이유는 그의 이론들이 다매체적 문학 혹은 서사 연구를 수행하는데 있어 효과적일 수 있다고 판단했기 때문이다. 최근의 국내의 문학 연구 역시 계속해서 뉴미디어 분야로 그 외연을 확장해 나가고 있지만, 정작 문학 연구자들 사이에서는 여전히 텍스트 중심주의가 널리 퍼져 있어 시각이나 청각 혹은 인터랙션 같은 뉴미디어의 요소들을 서사 연구의 내부로 끌어들이지 못했던 것이 사실이다. 언어적인 요소들을 전혀 사용하지 않고서도 시각적인 요소와 움직임, 혹은 상호작용적 요소를 통해서도 서사와 의미가 전달될 수 있다는 것은 대사를 사용하지 않는 영화나 애니메이션 작품에서 쉽게 확인할 수 있다. 인지서사학(cognitive narratology)과 같이 서사를 텍스트의 전유물로 간주하지 않는 연구들이 보고스트의 절차적 수사학과 결합되어 연구된다면 문학 연구의 외연 확장이 깊어짐을 확보할 수 있을 것이다.<sup>6)</sup>

앞으로 이어질 장들에서는 이안 보고스트가 고안한 절차적 수사학의 개념에 대해 보다 자세히 탐구해보고, 이를 통해 비디오 게임이 어떻게

6) 인지서사학은 기본적으로 근대소설(novel) 중심의 서사이론에 대한 반성을 바탕으로 서사의 보편편재성과 다양성을 인정하는 학문이다. 인지서사학은 서사를 텍스트의 전유물로 간주하지 않는다. 인지서사학은 분석하고자 하는 대상이 텍스트를 중심으로 한 소설이라면 인지언어학을 바탕으로 그 작품의 수사학과 문체를 분석하여 이러한 구성물이 독자에게 어떠한 반응을 유발하는가에 집중한다. 그러나 그 분석대상이 영화라면 시각 이미지가 관객에게 미치는 영향을 주요 분석대상으로 삼게 되며, 그 대상이 게임을 경우에는 게임만이 지니고 있는 상호작용이나 역학적 요소(mechanics), 동적요소(dynamics) 등이 플레이어에게 미치는 영향을 주요 분석대상으로 삼게 된다. 다시 말해 인지서사학은 분석하고자 하는 대상이 무엇이냐에 따라 그 변별적 요소를 각각의 매체나 장르에 맞게 변형시킬 수 있기 때문에, '게임은 텍스트의 일종이다'라고 주장해 온 구조주의 서사학의 오만한 텍스트 중심주의로부터 벗어날 수 있다. 게임과 인지서사학의 관계에 관한 자세한 논의는 다음을 참고할 것. 이정엽, 『인지서사학 관점에서 본 게임학 연구: <스탠리 패러블>을 중심으로』, 『한민족어문학』 제71호, 한민족어문학회, 2015, 511-536쪽.

효과적으로 플레이어를 설득하는지 살펴보도록 한다. 아울러 이러한 보고스트의 논의가 가지는 의미를 비교 매체적 연구(comparative media studies)<sup>7)</sup>의 관점에서 들여다보면서 설득적 게임들의 예시들을 통해 논의를 정교화 하고자 한다. 끝으로 보고스트의 이후 저작들을 살펴보면 서 수사학적 논의 이후로 확장된 그의 사고들을 소개할 것이다.

## 2. 절차의 수사학과 비교매체론

이 장에서는 이안 보고스트가 제시한 ‘절차의 수사학’ 개념을 보다 자세하게 살펴보고, 이러한 수사학적 논의가 비교매체론적 관점에서 어떻게 적용될 수 있는지 판단해 보기로 한다. 그에 따르면 절차의 수사학이란 “컴퓨터 시스템을 통해 논쟁을 유도하는 기술(a technique for making arguments with computational systems)”이라고 정의내릴 수 있다.<sup>8)</sup> 절차의 수사학에서 이야기하는 ‘절차(procedure)’는 일차적으로는 컴퓨터 프로그램이 알고리즘에 따라 논리적이고 순서대로 진행되는 절차를 의미한다. 여기에서 말하는 절차란 자넷 머레이(Janet Murray)가 『홀로덱 위의 햄릿(Hamlet on the Holodeck)』에서 디지털 매체의 4가지 특징을 들면서 언급한 ‘절차성(procedurality)’<sup>9)</sup>과 매우 유사한 의미로 사용된다. 여기에서 머레이는 절차성을 “연속된 규칙들을 실행할 수 있는 능력

7) 비교매체론은 다양한 미디어와 예술, 형식 등을 상호 비교하면서 각각의 다양성을 증진시키고자 하는 학문이다. MIT의 비교 매체 전공이 설립된 이후로 관련 연구자들과 논문이 나오기 시작했다.

8) Ian Bogost, *Persuasive Games: The Expressive Power of Video Games*, Cambridge: The MIT Press, 2007, p.3.

9) Janet Murray, *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, Cambridge: The MIT Press, 1998, p.84.

(ability to execute a series of rules)”으로 정의했다.

그러나 이안 보고스트가 말하는 절차성에는 동시에 매우 포괄적이면서 구조적인 의미도 동시에 포함되어 있다. 비디오 게임 중에는 소설과 유사하게 사건 중심으로 진행되는 게임도 존재하지만, 게임이 재현하고자 하는 전체적인 구조를 모사(simulate)하여 시뮬레이션을 구현하는 경우도 존재한다. 그에 따르면 “비디오 게임은 현실이나 상상된 시스템의 모델이다.(Video games are models of real and imagined systems.)”<sup>10)</sup> 이때 이 시뮬레이션은 복잡한 시스템이 어떻게 작동하는지를 보여줄 수 있는 일종의 기능이라고 할 수 있다.



〈그림 1〉 〈맥도널드 비디오 게임(McDonald Video Game)〉

보고스트는 몰인더스트리아(Molleindustria)<sup>11)</sup>가 제작한 플래시 게임

10) Ian Bogost, *Persuasive Games: The Expressive Power of Video Games*, Cambridge: The MIT Press, 2007, p.1.

〈맥도널드 비디오 게임(McDonald Video Game)〉<sup>12)</sup>을 절차적 수사학이 구현된 게임의 예시로 제시한다. 이 게임은 플레이어가 패스트푸드 회사인 맥도널드를 직접 경영하게 하는 체험을 제공한다. 이 때 플레이어는 목장, 사육장, 매장, 본사 등 총 4곳의 장소를 옮겨 다니면서 소를 방목하여 키운 뒤, 도축하여 패티로 만들고, 이를 햄버거로 만들어 팔아 이윤을 취하는 경험을 하게 된다.

그런데 플레이어에게는 이 햄버거를 만들어 파는 과정 속에 스스로 선택할 수 있는 다양한 옵션이 주어지 있다. 이 중 목장은 원주민이 먹는 곡식을 재배할 수 있는 농지와 빈 땅, 그리고 열대우림으로 이루어져 있다. 플레이어는 빈 땅에 소를 방목할 수 있으며, 이곳에다 소를 먹일 곡물을 재배할 수도 있다. 그러나 주어진 땅은 매우 한정적이어서 햄버거 패티의 수요를 맞추기에는 역부족이다. 따라서 플레이어는 인간이 먹을 곡식을 재배하던 농지나 열대 우림을 불도저로 밀어버린 뒤 회사의 이윤을 극대화할 수 있다. 물론 이런 행동은 원주민이나 환경보호단체의 반발을 불러올 수 있다. 또한 사육장에서는 소를 빠르게 살찌우기 위해 호르몬제를 투입하거나 소가 먹일 곡물의 양을 아끼기 위해 산업용 쓰레기를 소 사료에 섞을 수 있는 옵션이 주어지 있다. 플레이어는 이러한 비도덕적인 옵션들을 취하지 않고 게임을 진행할 수 있지만, 소와 사료의 생산이 매우 더디기 때문에 소비자들이 요구하는 속도를 맞추기 어렵게 된다. 따라서 이 게임을 윤리적으로 플레이하고자 하는 플

11) 몰인더스트리아(<http://www.molleindustria.org/>)는 이탈리아에 기반을 둔 게릴라적 게임 스튜디오로 개발자의 면면을 공개하지 않은 채 현대 산업주의와 획일주의에 대한 공격적인 비판을 전개하고 있다. 그들은 스스로 ‘급진적 게임(radical games)’이란 용어를 내세우면서 기존의 게임 산업이 문제제기하지 못했던 게임들을 제작하여 무료로 배포하면서 게임을 사회운동의 도구로 활용하고 있다.

12) <http://www.mcvideogame.com/>

레이어들은 대부분 회사의 수지를 맞추지 못해 파산하는 경험을 맛보게 된다. 반면 게임 내에서의 성공만을 목표로 비윤리적인 행동을 서슴지 않는다면 패스트푸드 회사를 안정적으로 경영할 수 있게 된다.

이러한 게임플레이 과정 속에서 플레이어는 게임 내의 시스템이 어떻게 작동하는지, 그리고 윤리적인 플레이로는 게임을 끝낼 수 없다는 것을 깨닫게 된다. 보고스트는 이처럼 절차적 수사학에 따라 게임에서 이길 수 없게 만드는 경우를 '실패의 수사학(rhetoric of failure)'이라고 지칭한다.<sup>13)</sup> 이러한 실패의 수사학은 중립적인 관점에서 있는 플레이어를 개발자의 입장과 동일(identification)하게 만든다는 점에서 의미 전이에 따른 수사법으로 분류할 수 있다.<sup>14)</sup>

그런데 이러한 의미 전이가 일어나는 방식이 단어나 문장 단위에서 분절적으로 명확하게 발생하지 않고, 작품 전체의 구조와 맥락을 통해 우회적으로 유추하게 되는 방식을 취한다. 게임 내에서 사용된 시각적인 정보나 상호작용이 문자 텍스트와 마찬가지로 일부의 지시적인 기능을 가지고 있긴 하지만 대부분은 보다 더 큰 인지적인 요소, 즉 실패를 통한 플레이어의 깨달음을 유도하는 것에 집중된다. 절차적 수사학과 같은 이러한 비언어적 수사학은 명징한 지시적인 기능이나 의미의 분절성은 다소 부족한 반면 전체적인 구조를 이해시키고 거기에서 파생되는 의미를 반추하게 만드는 효과는 우수한 편이다. 이처럼 비교매체론에서는 텍스트를 서사나 수사학의 중심으로 설정하지 않고, 각각의 매체들이 가진 표현의 수단을 인정하면서 개념을 확장해 나간다.

패스트푸드에 대해 비슷한 소재를 다룬 다큐멘터리 영화 <슈퍼 사이

---

13) Ian Bogost, *Persuasive Games: The Expressive Power of Video Games*, Cambridge: The MIT Press, 2007, pp.84-88.

14) 김옥동, 『수사학이란 무엇인가』, 민음사, 2002, 6쪽.

즈 미(Super Size Me!)와 <맥도널드 게임>을 비교해보면 절차적 수사학의 장점을 보다 명확하게 알 수 있다. <슈퍼 사이즈 미>는 영화감독이 자신의 몸을 실험 대상으로 삼아 약 1달간 맥도널드 패스트푸드만을 먹으면서 몸에서 일어나는 변화들을 촬영한 작품이다. 점점 뚱뚱해지고 무력화되는 감독을 보면서 관객들은 패스트푸드의 단점에 대해 절감할 수도 있을 것이다. 그러나 이것은 어디까지나 영화감독이 선택한 개별적인 운동을 촬영한 것이며, 실제 맥도널드와 같은 패스트푸드 회사가 어떠한 형태로 운영되고 있는지를 전체적으로 조감할 수는 없다. 그러나 <맥도널드 게임>의 경우 자연스럽게 사용자를 유인하여 참여시키면서 과제를 해결해 나가는 과정 중에서 패스트푸드 사업 전체의 문제점에 대해서 깨달을 수 있게끔 해주는 것이다.

실패의 수사학은 문장 단위가 아닌 전체 서사를 이해하는 과정 속에서 우회적으로 인식된다는 점에서 알레고리와 그 인식 경로가 유사하다고 할 수 있다. 흥미로운 것은 비디오 게임이 비교적 손쉽게 알레고리와 결합할 수 있다는 점이다. 실제로 상업적인 게임이 알레고리를 활용하는 경우 역시 자주 찾아볼 수 있다. 인디게임 개발자 루카스 포프(Lucas Pope)가 개발한 <여권 주세요(Papers, Please)><sup>15)</sup>는 디스토피아적 국가인 아스토츠카(Arstotzka)에 누구를 입국시키고, 추방시킬지를 결정하는 역할을 맡은 출입국관리관으로서 일을 하는 PC 게임이다.

---

15) [http://store.steampowered.com/app/239030/Papers\\_Please/](http://store.steampowered.com/app/239030/Papers_Please/)



〈그림 2〉 〈여권 주세요(Papers, Please)〉 게임

플레이어는 제출된 문서들을 검사하고 배치해 놓은 도구들을 사용하여 서류들이 유효한지를 밝히며 테러리스트, 현상수배범 또는 밀수업자들과 같은 사람들을 도시 밖으로 추방한다. 불일치가 발견된 경우에 플레이어는 그 불일치에 대하여 신청자를 심문하고, 지문 또는 전신 스캔과 같은 더 많은 정보를 요구할 수 있다. 플레이어에게는 신청자를 체포할 수 있는 기회가 있고, 가끔 입국 신청자는 플레이어에게 뇌물제공을 시도할 수도 있다. 플레이어는 궁극적으로 반드시 개개인의 서류에 출입을 승인 또는 거부한다는 도장을 찍어야 하고 출서있는 다음 사람을 불러야 한다. 이 시점에서 플레이어는 자신들이 저지른 실수에 대한 경고메모를 받는다. 일반적으로 플레이어는 두 번의 실수까지는 불이익을 받지 않지만 이어지는 실수에 대해서는 하루 급여에서 벌금을 부과 받는다.

게임 속의 하루가 끝날 때, 플레이어는 얼마나 많은 사람들을 처리하였으며, 받은 뇌물, 실수에 대한 벌금에 따라 돈을 번 후에 집세, 식비, 난방, 그리고 나머지 저소득 가정에서 필요한 자신 또는 가족을 위한 물건들을 살 것인지에 대해 결정해야만 한다.<sup>16)</sup> 특정 국가의 국민들에 대해서 입국을 거부하거나 요구 문서를 까다롭게 하는 등의 줄거리 때문

에 아스토츠카와 근처의 다른 국가들 간의 사이가 악화되어 가고, 그에 따라 때때로 있는 테러리스트의 공격 때문에 새로운 규칙들이 점점 늘어난다. 게임이 진행되어 가면서 플레이어는 구비 서류가 부족함에도 이민자 가족들의 출입을 허가하거나 테러리스트의 입국을 승인하는 등의 도덕적인 딜레마에 빠지게 될 것이다. 게임은 불규칙하게 생성되는 입국자들과 예상치 못한 상황들의 혼합을 사용한다. 불규칙하게 생성되는 입국자들은 템플릿을 이용하여 생성된다. EZIC로 알려진 신비로운 반정부 조직 또한 해당 조직원들이 검사관에게 정부를 괴멸하고 새 정부를 만들게 도와달라면서 체크포인트에 등장을 한다. 플레이어는 이 조직을 도울 것인지의 여부를 결정할 수 있다.

플레이어에게 부여된 도덕적 딜레마와 정치적인 주변 환경을 고려해 볼 때 〈여권 주세요〉는 구소련과 동유럽 국가들 사이의 정치적 긴장관계를 연상시킨다. 대부분의 플레이어는 이 정치적 긴장관계가 폐쇄적인 공산주의에 대한 알레고리로 읽어낼 것이다. 이 게임은 한국어 번역이 제공되지 않아 유저들이 직접 한국어 버전 자막을 제작했다. 흥미로운 것은 이 번역에 2가지 버전이 존재한다는 것인데, 하나는 현대 한국어 버전이고 다른 하나는 북한 사투리를 코믹하게 내세운 문화어(북한말) 버전이 존재한다는 점이다.<sup>17)</sup> 플레이어들은 유머 감각을 활용하여 〈여권 주세요〉라는 제목을 인민어 버전에서는 〈동무, 려권내라우!〉라는 제목으로 바꾸고 작품 내의 대사 역시 모두 북한 사투리에 가깝게 번역해 냈다. 루카스 포프가 제시한 원작의 알레고리에 감화된 플레이어들은 이러한 정치적 상황을 비틀어 북한의 정치적 상황으로 패러디를 실현해

16) 플레이어는 아스토츠카로의 입국 허가 또는 거부에 대해서 각 건마다 5\$씩 수당을 받게 된다.

17) <http://gall.dcinside.com/board/view/?id=game1&no=2614072>

낸 것이다. 비디오 게임의 수사학은 이와 같이 사용자의 참여를 높은 수준에서 유발하고 원작을 변형시키면서 참여적으로 구현되기도 한다.

### 3. 설득적 게임의 분야들과 그 예시

이안 보고스트는 『설득적 게임』에서 플레이어들을 개발자의 입장과 동일시 하려는 설득의 메커니즘이 드러난 다양한 게임들을 예시로 선보이고 분석한다. 그는 이 게임들을 주로 ‘정치 게임’, ‘광고 게임’, ‘교육용 게임’으로 범주화하고 있다. 국내에서는 이러한 게임들을 특히 ‘기능성 게임’<sup>18)</sup>이라는 용어로 설명하고 있으며, 이는 해외에서 사용하는 ‘시리어스 게임(serious games)’라는 용어를 번역하는 과정에서 고안된 우리나라만의 용어이다. 해외에서는 시리어스 게임이라는 용어의 사용이 더 빈번한 편이다.

왜냐하면 기능성 게임이라는 용어는 시리어스 게임의 ‘진지하다(serious)’라는 의미를 전혀 반영하지 못하기 때문이다. 기능성 게임이라는 용어 안에는 게임이 가진 효용성은 극대화되지만, 시리어스 게임이 가진 진지하고 성찰적인 면모는 반영하지 못하기 때문이다. 실제로도 한국에서 기능성 게임은 유독 상업적인 가능성이 존재하는 교육용 게임이나 의료

18) 현재 한국에서 사용되는 기능성 게임이라는 용어는 해외에서 사용되는 시리어스 게임과 그 함의가 다르다. 한국에서 사용되는 기능성 게임이라는 용어는 시리어스 게임과 비교해서 보다 상업적이고 실용적인 함의를 띤다. 또한 이 용어에는 시리어스 게임에 함축된 ‘진지함’이라는 의미가 빠져 있어, 비상업적이고 공공적인 정치적 게임들을 포함시키지 못한다. 이는 ‘시리어스 게임’을 처음으로 국내에 도입할 때 ‘기능성 게임’ 혹은 ‘기능 게임’이라 번역한 역자들의 무지에서 비롯된 것이라 할 수 있다. 이러한 용어의 최초 논의는 윤형섭·이대웅, 『기능 게임에 관한 연구』, 『自然科學研究』, 상명대학교 자연과학연구소, 1999를 참고할 것.

용 게임 분야만 언급되고 발달해 왔다. 그런데 보고스트는 이러한 ‘시리우스 게임’이라는 용어의 사용까지도 별로 마음에 들어하지 않는 상황이다.

컴퓨터 소프트웨어 중에서 비디오 게임은 독특한 설득적인 힘을 가지고 있다고 나는 주장하고 싶다. 비디오 게임 업계에서 일어난 가장 주목할만한 움직임은 소위 ‘시리우스 게임’ 운동이라고 불리는 것이다. 뒤에서 보다 상세히 논하겠지만 시리우스 게임은 비디오 게임이 현존하는 사회적이고 문화적인 현상에 도움을 줄 수 있도록 만들어졌다고 볼 수 있다. 그러나 실제로 비디오 게임은 시리우스 게임 이상의 무언가를 추구할 수 있다고 본다. 어떤 사회적인 기관이 설정한 도구적인 기능에 충실한 것을 넘어서서 비디오 게임은 세계를 향한 근본적인 태도와 믿음을 붕괴시키거나 변화시킬 수 있으며, 중요하고 긴 사회적인 변화를 이끌어 낼 수 있다.

나는 비디오 게임이 가진 이러한 힘이 시리우스 게임 단체들이 주장해 온 것과 동일하다고 생각하지 않는다. 또한 이러한 힘은 비디오 게임이 절차적 수사학을 통해 구현되는 바로 그 지점에 존재한다. 따라서 대중을 대상으로 한 상업적인 게임에서부터 추상적인 예술적 게임을 포함한 모든 종류의 비디오 게임들은 의미 있는 표현을 동등하게 자신들의 게임에 탑재할 수 있는 권한을 가진다. 이어지는 장들에서 나는 비디오 게임을 통한 설득이 이미 형식을 갖추고 실천해 온 세 가지 영역을 소개할 것이다. 정치, 광고, 교육이 바로 그 분야들이다.<sup>19)</sup>

그는 시리우스 게임이라는 용어 안에도 도구적인 기능에만 충실하도록 만들어진 용어의 목적성이 극대화 된다고 본 것이다. 시리우스 게임의 경우 ‘Games for Change’나 ‘Serious Games Summit’ 같은 수많은 관련 단체가 존재하고, 이들은 자신들의 이해관계에 맞게 시리우스 게임이라는 용어를 자의적으로 범주를 설정하고 사용하고 있기 때문이다. 보고스트는 이미 비디오 게임 안에 이러한 도구성과 목적성이 충분히 드러난 사례가 존재하고, 또한 이를 넘어서는 매체의 힘을 가지고 있다고 보

---

19) Ian Bogost, *Persuasive Games: The Expressive Power of Video Games*, Cambridge: The MIT Press, 2007, p.ix.

았다. 비디오 게임은 다시 말해 그는 비디오 게임 이상론자에 가까운 주장을 펴고 있는 셈이다.

### 3-1. 정치적 게임

정치적 게임(political games)을 소개할 때에도 그는 몇몇 시리우스 게임에 가까운 정치적 게임을 언급하지만, 이렇게 노골적으로 정치적인 제스처를 취하지 않더라도 비디오 게임은 개발자의 정치적인 입장을 대변할 수 있다고 보았다. 기본적으로 그는 비디오 게임이 개발자의 정치성에 가까운 특정한 '이데올로기 프레임(ideological frame)'을 가지고 있다고 보았다. 다만 그는 이러한 이데올로기 프레임이 게임을 통해 구현되는 방식이 게임마다 다양하게 차이가 날 뿐이라는 사실을 지적했다.

그에 따르면 정치적 게임들은 강화(reinforcement), 논쟁(contestation), 함축(implication) 등 세 가지 방법론을 통해 그 이데올로기 프레임을 바탕으로 개발자의 정치적 의도를 표현한다.<sup>20)</sup> 강화는 노골적인 이데올로기 프레임을 게임 내에서 반복적으로 드러내면서 메시지를 강화하는 방법이며, 논쟁의 경우 중립적인 관점에서 특정한 상황에 대한 시뮬레이션을 통해 플레이어가 정치적인 판단을 내리도록 유도한다. 반면 함축의 경우 게임 전면에 정치적인 메시지가 거의 드러나지 않지만, 게임 플레이 과정을 통해서 개발자의 정치적인 생각을 유추할 수 있게끔 디자인된 경우를 말한다. 가령 상업적인 게임의 대표주자로 꼽히는 〈그랜드 테프트 오토(Grand Theft Auto)〉 시리즈의 경우 개발자의 이데올로기 프레임을 함축적으로 드러낸 경우에 해당된다.

---

20) Ian Bogost, *Persuasive Games: The Expressive Power of Video Games*, Cambridge: The MIT Press, 2007, pp.103-119.



〈그림 3〉

〈그랜드 테프트 오토: 산 안드레아스(Grand Theft Auto: San Andreas)〉 게임

이 시리즈 중 2000년대 중반에 상당한 인기를 끌었던 〈그랜드 테프트 오토: 산 안드레아스(Grand Theft Auto: San Andreas)〉의 경우 개발자가 가진 자기관리의 이데올로기가 게임 내에 함축되어 있다. 이 게임은 LA를 모델로 삼은 산 안드레아스라는 가상의 도시 내의 갱스터들이 주인공으로 하고 있다. 플레이어는 이러한 갱스터 중 한 명으로 분해서 게임을 진행하게 된다. 게임 내에는 다양한 햄버거, 피자 같은 패스트푸드 외에도 스테이크나 해산물 같은 다양한 먹거리들이 존재한다. 이 음식들 중 지방 함량이 높은 패스트푸드를 지속적으로 섭취할 경우 주인공 캐릭터는 지속적으로 살이 찐다. 영양소가 골고루 분포된 고급스러운 음식을 먹고 운동을 계속해야만 적절한 체격을 유지할 수 있도록 프로그래밍 되어 있는 것이다. 만일 플레이어가 처음 게임을 시작하여 돈이 없는 상태에서 값이 싸다는 이유로 패스트푸드만을 지속적으로 섭취하면 체중이 불어나게 되고, 이는 동료와 부하 갱스터들이 주인공을 존경하지 않고 신뢰하지 않는 상황을 유발할 수 있다. 따라서 플레이어는 경

제적인 상황이 개선될 때마다 좋은 음식을 먹고 운동을 하면서 주인공 캐릭터를 관리해 주어야 한다. 따라서 대부분의 플레이어들은 이러한 자기관리 방침에 따라 캐릭터를 성장시키게 되고, 플레이어의 내면에는 자연스럽게 자기관리의 메커니즘이 자리잡게 된다는 것이다. 이처럼 보고스트는 <그랜드 테프트 오토: 산 안드레아스>가 자기관리의 이데올로기 프레임을 ‘함축’한다고 보고 있다.



〈그림 4〉 〈9월 12일(September 12th)〉 게임

이안 보고스트 자신이 설립한 ‘Persuasive Games’에서 만든 〈9월 12일(September 12th)〉<sup>21)</sup>라는 게임 역시 절차적 수사학을 이용한 정치 게임(Political Games) 중 하나이다. 2001년 9월 11일에 일어난 미국의 9.11 테러 사건을 염두에 두고 만들어진 이 게임은 아랍의 한 도시를 배경으로 하고 있다. 시장과 건물들 사이에는 아랍 국가의 일반 시민들과 테러리스트들이 공존하고 있다. 사용자는 미군의 입장에서 특정한 장소에 미사일을 쏘아 테러리스트를 모두 제압해야 한다. 미사일이 투하되면 건

21) <http://www.newsgaming.com/games/index12.htm>

물이 파괴되고 주변에 있던 테러리스트와 시민들이 죽음을 당하게 된다.

그런데 테러리스트만 살해되면 아무런 변화가 일어나지 않지만, 무고한 시민이 죽음을 당하게 되면 근처에 있던 시민이 달려와 통곡하면서 테러리스트로 변하게 된다. 테러리스트와 시민들의 영역이 구분되어 있지 않기 때문에 미사일을 쏘는 행위는 테러리스트를 양산하는 결과를 가져오게 된다. 결국 게임은 아무리 미사일을 쏘아도 클리어 할 수 없는 일종의 '실패의 수사학(rhetoric of failure)'<sup>22)</sup>을 따르게 된다.

물론 게임들이 정치적인 색채만 띠고 있다고 해서 모두 절차적 수사학이 구현되는 것은 아니다. 2004년에 개발된 〈Bushgame: The Anti-Bush Online Adventure〉<sup>23)</sup>같은 게임의 경우 미국 부시 대통령을 소재로 삼고 있는 있지만, 그의 정책이 가져온 악영향을 효과적으로 설득하지 못하고 있는 경우에 해당된다. 사용자는 미국 팝 문화의 여러 영웅인 헐크 호건이나, 히맨, Mr. T 등으로 분하여 부시에 대항하여 그의 수하들을 물리치고 세계를 구해야 한다. 게임 내부에서는 하나의 단계를 끝낼 때마다 부시 대통령이 펼친 여러 실정의 사례 등을 기사 형식으로 보여주고 있다. 그러나 이러한 단순한 구술적인 수사학의 형태로 사용자는 쉽게 설득되지 않는다. 〈Bushgame〉의 경우 표면적으로는 정치적인 소재를 택하고 있지만, 정치적인 현상을 시뮬레이션으로 보여주지도 못한 채 그저 부시를 일종의 반동적인 캐릭터(reactionary character)로 그렸을 뿐이다. 더군다나 개발자는 부시의 실정을 알리기 위해 일종의 구술적 수사

---

22) 실패의 수사학은 정치적 게임에서 자주 사용되는 방식으로, 결코 결말이 존재하지 않는다. 사용자는 게임을 끝낼 수 없기 때문에, 상황을 종료하기 위해 더 이상 게임을 플레이하지 않는 것 외에는 방법을 찾지 못하게 된다. Ian Bogost, *Persuasive Games: The Expressive Power of Video Games*, Cambridge: The MIT Press, 2007, pp.86-88.

23) [www.emogame.com/bushgame.html](http://www.emogame.com/bushgame.html)

학을 구사하고 있는데, 게임을 즐겨하는 사용자들에게 게임이 진행되고 있는 상황에서 장황하게 말로서 설명하는 것은 효과적인 설득이 되지 못하는 결과를 낳게 된다. 컴퓨터 게임은 규칙에 의해 완성된 절차적 수사학을 펼칠 수 있는 거의 유일한 매체이기 때문이다.

### 3-2. 광고 게임(advergimes)

광고는 예전부터 독자적인 수사학을 발전시켜 온 분야이다. 광고는 특정 매체로 한정되지 않은 다양한 도구와 플랫폼을 활용해왔다. 광고 게임은 1980년대 초반부터 아타리 VCS(Atari VCS) 같은 당대의 인기 비디오 게임 콘솔을 통해 출시되었을 정도로 미디어와 친숙하다.

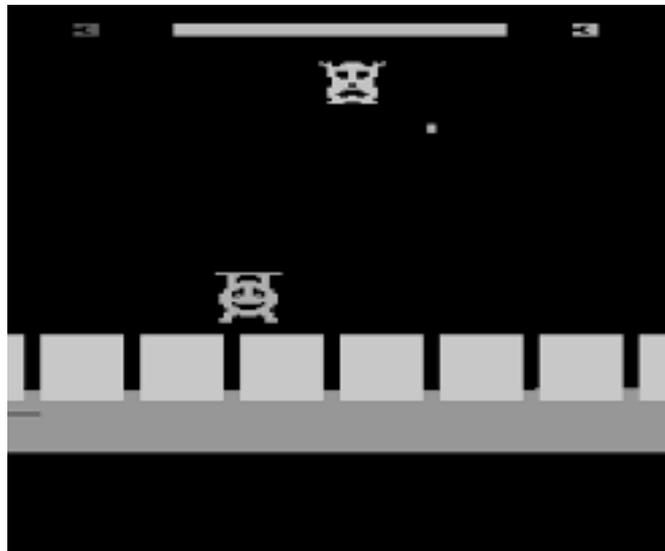
보고스트는 광고를 ‘노골적 광고(demonstrative advertising)’, ‘묘사적 광고(illustrative advertising)’, ‘공감적 광고(associative advertising)’으로 구분한다.<sup>24)</sup> 노골적 광고는 광고 역사의 초기에 가장 성행했던 방식으로 제품의 기능이나 성능에 대한 문자 텍스트 위주의 광고이다. 묘사적 광고는 제품의 기능이나 성능을 사진을 통해 묘사적으로 제시하며, 텍스트의 사용이 현저하게 줄어든다. 공감적 광고는 가장 최근에 유행하기 시작한 광고로 실제 선전하려는 제품의 기능이나 성능과 관계없이 공감을 일으킬 수 있는 분위기를 조성하고, 시청자가 소비하고 싶은 이미지를 가공해 내는 광고이다. 공감적 광고에서는 은유 같은 수사학의 사용이 빈번하게 발생한다.

이렇게 보면 공감적 광고가 가장 진보한 형태의 광고인 것처럼 보이지만, 보고스트는 이러한 견해를 뒤집는다. 그는 오히려 공감적 광고가

---

24) Ian Bogost, *Persuasive Games: The Expressive Power of Video Games*, Cambridge: The MIT Press, 2007, pp.153-157.

소비자의 실제 필요보다는 결핍을 만들어내어 소비를 조장한다는 사실을 지적하면서, 노골적 광고의 미덕을 내세운다. 노골적 광고는 제품의 기능이나 성능을 문자 텍스트 위주로 크게 나열하기 때문에 다소 촌스럽게 보이기 는 하지만, 실제로 광고가 표현하려는 바와 표현된 바의 차이가 가장 적게 나타나는 솔직한 광고라는 점을 보고스트는 높이 산다.



〈그림 5〉 〈치아 보호자(Tooth Protector)〉 게임

보고스트가 생각하는 절차적 수사학이 구현된 광고 게임(advergimes) 역시 공감적 광고보다는 노골적 광고나 묘사적 광고의 방식을 통해 플레이어가 제품의 기능이나 성능에 대해 나름대로의 정확한 정보를 얻게 해주는 경우를 좋은 광고 게임이라 부르는 것이다. 1980년대 초반 존슨 앤 존슨(Johnson & Johnson)이 우편을 통해 사용자들에게 선물로 주었던 〈치아 보호자(Tooth Protector)〉<sup>25)</sup> 게임은 널리 보급되지도 못했고 출시된 지 오랜 시간이 지났음에도 불구하고 훌륭한 광고 게임의 특징

을 가지고 있다. 이 게임은 〈스페이스 인베이더(Space Invader)〉의 메커니즘(mechanic)을 일부 차용하여 만들어진 슈팅 게임으로 치아를 썩게 만들려는 충치균의 침공을 치약과 칫솔을 의인화한 치아 보호자가 막아내는 방식으로 진행된다. 보고스트는 이 게임이 상당히 단순한 메커니즘으로 진행되지만, 양치 과정이 치아를 보호하는 전체적인 과정을 절차적으로 잘 표현했다는 사실을 지적하고 있다.

### 3-3. 교육 게임

『설득적 게임』에서 다루는 교육 게임은 엄밀하게 말하면 우리나라에서 자주 언급되는 교육용 게임과 다소 구분되는 지점이 존재한다. 앞서 나온 논의에서도 어느 정도 유추할 수 있지만 교육용 게임은 전적으로 정규 교과와 내용을 게임으로 가르치는 형태이지만, 이러한 게임이 보고스트의 연구 대상은 아니다. 보고스트는 다양한 게임들에서 교육적 요소를 추출해내고, 이 중에서 절차적 수사학이 교육적으로 구현되어있는 게임들을 골라 그러한 게임들을 분석한다.

그는 행동주의 교육과 구성주의 교육 이론을 비교하면서 게임 내의 교육적 요소는 구성주의 교육 이론에 더 알맞다고 말하면서 논의를 시작한다. 피아제가 주로 발전시킨 구성주의 교육 이론은 학습자의 기존 지식과 배경을 인정한 뒤에, 각 학습자에게 알맞은 학습 방식을 제공해야 한다고 말한다. 그는 〈동물의 숲(Animal Crossing)〉이라는 게임을 분석하면서 이 게임이 특정한 게이머들을 목표지향적으로 인도하는 것이 아니라, 다양한 방식의 플레이 습성을 가진 플레이어들이 게임 내에서 각자 설정한 목표를 구현할 수 있도록 배려했다는 점을 높이 산다.<sup>25)</sup>

25) <https://www.youtube.com/watch?v=i1ldhgazTKE>



〈그림 6〉 〈동물의 숲(Animal Crossing)〉 게임

보고스트는 이 파트에서 상당히 긴 지면을 할애하여 〈동물의 숲〉이라는 한 게임을 설명하고 있다. 〈동물의 숲〉은 플레이어에게 시간관념과 더불어 자본주의의 주택 정책을 절차적인 과정을 통해 훌륭하게 시뮬레이션 하고 있다고 말한다. 닌텐도에서 2001년부터 지속적으로 시리즈 형태로 발매되고 있는 〈동물의 숲〉은 패키지 게임임에도 불구하고 드물게 영속적인 시공간 구조로 되어 있는 게임이다. 〈동물의 숲〉은 지금까지 닌텐도 64(2001), 게임큐브(2004), 닌텐도 DS(2005), 닌텐도 Wii(2008), 닌텐도 3DS(2012) 등 2000년 이후로 닌텐도에서 출시한 대부분의 콘솔과 모바일 게임기 플랫폼에서 지속적으로 발매가 되었을 정도로 슈퍼마리오와 젤다 시리즈와 함께 닌텐도를 대표하는 프랜차이즈 타이틀 중 하나이다. 이 게임은 싱글 플레이가 주가 되며, 부분적으로 Wi-Fi를 이용하여 사용자 간의 멀티플레이를 지원한다.

〈동물의 숲〉의 시간 구조는 현실의 시간을 그대로 반영하여, 아침에

26) Ian Bogost, *Persuasive Games: The Expressive Power of Video Games*, Cambridge: The MIT Press, 2007, pp.266-275.

게임에 접속하면 게임 속 시간적 배경도 아침에 해당되며, 밤에 접속하면 게임 내 세계 역시 밤으로 설정된다. 하루 단위의 시간뿐만 아니라, 계절적인 특성 또한 반영되도록 디자인되어 있다. 이 게임에서 시간은 영속적으로 계속해서 흘러가며, 플레이어가 게임 외적인 조작을 통해 시간을 조작하는 것이 불가능하다. 이는 세이브와 로드 기능을 통해 사건 시간을 담은 외재적으로 조작할 수 있는 여타의 게임과 달리, 불가역적인 시간 자체의 본질을 게임 내에 그대로 반영한 것이다. 이러한 시간의 불가역성과 조작 불가능성은 기본적으로 플레이어의 긴장감을 배가시키는 효과를 줄 수 있다. 왜냐하면 <동물의 숲>에서는 게임을 하고 있지 않은 시간까지 계산하여 게임 내부의 세계에 반영이 되기 때문이다.

예를 들어 <동물의 숲>에서는 자주 게임에 접속하여 게임 세계 내를 관리해주어야 한다. 게임을 하고 있지 않은 시간까지 게임 내부의 세계에 반영이 되는 대표적인 사례가 게임 내의 마을에 등장하는 잡초들이다. 플레이어는 동물들의 마을에 입주한 이주민으로 마을 내에서 여러 동물 친구들과 사귀며, 마을을 살기 좋은 곳으로 만들도록 관리를 해주어야 한다. 그러나 게임 내에 접속이 뜸해지면 게임 필드에는 무작위로 잡초가 자라나게 되며, 마을 사무소에서 동물 주민들의 잡초를 제거해 달라는 민원이 쇄도하게 된다. 때문에 플레이어는 게임을 하고 있지 않은 순간에도 게임 세계 내의 시간이 계속해서 흘러가고 있다는 자각을 하게 되며, 이는 게임에 대한 지속적인 접속을 유발하는 기제로 작용하게 되는 것이다.

또한 <동물의 숲>은 자동 세이브 기능을 바탕으로 시간의 불가역적인 특성을 강화시키고 있다. 기본적으로 게임의 세이브 기능은 사건 시간을 가역적으로 선택하고, 마음에 들지 않는 결과를 얻었을 경우 그 결과를 버리고 게임을 재시도할 수 있는 권한을 플레이어에게 부여하고 있

다. 그러나 <동물의 숲>에서는 플레이어가 마음대로 시간을 돌리지 못하도록 모든 결과를 자동적으로 게임에 반영되게끔 하는 자동 세이브 기능을 사용하고 있다. 특히 이 게임은 세이브 등과 같은 담론 외재적인 기능들이 게임 내의 세계관에 투입하려는 시도들을 최대한 억제시키고 있어 주목을 요한다. 만일 플레이어가 현재 플레이하고 있는 게임의 결과가 마음에 들지 않아 콘솔이나 모바일 게임기의 전원을 차단해 버린다면, 전원을 차단한 사실까지 저장하여 다음에 접속할 때 두더지가 나타나 전원을 차단하지 말고, 플레이어의 집으로 돌아가 침대에서 게임의 접속을 끊어야 한다고 충고한다. 가끔 이러한 시간성을 거역하려는 플레이어에게는 두더지가 나타나 담론 외적인 행위들을 담론 내적으로 처벌하려는 의지를 보여준다. 다시 말해 게임 내의 내적 시간성이 지닌 독자성을 온전하게 보존하고 이를 바탕으로 그 세계관의 완성도와 완전성을 높이려는 것이다.

그러나 <동물의 숲>은 영속적인 시간 구조를 지닌 다른 게임과는 달리 플레이어 사이의 경쟁을 유발하려고 하지는 않는다.<sup>27)</sup> 오히려 이 게임은 플레이어마다의 고유의 게임 플레이 방식을 유지할 수 있도록 장려하고 있어 주목을 요한다. 목표 중심적인 플레이어라면 게임 내에서 일종의 목표로 부여된 너구리의 미션들을 수행하는 데 집중할 수 있다. 게임의 서두 부분에서 너구리는 처음으로 마을에 도착한 주인공 캐릭터에게 일종의 모기지 형태로 집을 대여해준다. 마을에서 채집한 자연의 재료들을 너구리 가게에 가져다 팔아 이 대출금을 다 갚게 되면, 더 큰

27) 영속적인 시간 구조를 가진 대부분의 게임들은 24시간 진행되는 게임 상황을 통해 게임에 접속해있지 않은 플레이어들을 불안하게 만든다. 특히 <열혈삼국> 같은 웹게임들은 게임에 접속해있지 않은 동안에도 플레이어의 영토가 침범당할 위험에 놓여 있어 끊임없이 게임 내의 상황을 확인하도록 유도하여 플레이어의 접속 시간을 늘리는 방식을 사용한다.

집을 내어주며 더 많은 대출금을 갚아야 된다고 말한다.

따라서 목표를 해결하는데 집착하는 플레이어들은 더 큰 집과 좋은 가구와 아이템을 모으기 위해 노력한다. 이안 보고스트는 <동물의 숲>의 이러한 모기지 시스템이 자본주의의 주택 정책에 관한 절차적인 과정을 훌륭하게 시뮬레이션 하고 있어, 아동들도 쉽게 이러한 시스템을 구조적으로 학습할 수 있다고 주장한다. 그러나 모든 플레이어가 이렇게 목표지향적인 플레이를 추구하는 것은 아니다. <동물의 숲>에는 자연 속의 공간을 즐기며, 최소한의 채집만으로도 게임 내의 공간을 즐길 수 있게끔 디자인되어 있다. 삽을 가지고 있는 플레이어는 화석을 채집할 수 있는데, 목표지향적인 플레이어라면 이를 너구리 가게에 가져다 팔아 높은 수익을 올리려 하겠지만 이타적인 성향을 가진 플레이어라면 박물관에 이 화석을 기증하여 마을 내의 동물들이 이 화석을 같이 즐길 수 있게끔 플레이할 수도 있다.

게임 디자이너 리처드 바틀은 온라인 게임을 플레이하는 플레이어들의 성향을 4가지로 분류하여 각각을 살인자형, 성취가형, 사교가형, 탐험가형으로 구분하고 있다.<sup>28)</sup> 목표지향적인 플레이어가 성취가형에 해당된다면, 그렇지 않은 플레이어는 사교가형이나 탐험가형에 해당될 수 있다. 물론 <동물의 숲>에는 게임 내의 경쟁을 즐기는 살인자형의 플레이어들이 즐길만한 소재들이 부족한 것이 사실이지만, 게임의 주요 목표 사용자층이 아동들도 포함된다는 점을 감안한다면 이 게임은 상당히 다양한 사용자층과 플레이 스타일을 포괄하고 있는 것이다.

이처럼 이안 보고스트가 예시로 든 게임들은 특정한 목적을 위해 만들어진 시리우스 게임도 존재하지만, 상업적 목적으로 만들어진 게임들도 상당수에 달한다. 이러한 게임들에 노골적으로 드러나거나 혹은 은

28) Richard Bartle, *Designing Virtual Worlds*, New Riders, 2003, p.25.

연 중에 함축되어 있는 이데올로기는 게임을 플레이하는 과정 중에 절차적이고 구조적인 과정을 거쳐 인식되게 된다. 비디오 게임의 이러한 학습 과정은 문자 중심의 텍스트보다 더 쉽고 빠르게 기억되며, 그 기억이 더 오래 지속된다는 연구 결과도 나와 있다.<sup>29)</sup>

#### 4. 이안 보고스트의 이후 저작들과 비디오 게임의 위상

『설득적 게임』 이후 보고스트의 게임 연구는 크게 두 방향으로 진행된다. 하나는 기술 미학(technology aesthetics)적인 관점에서 과거의 디지털 플랫폼을 연구하는 것이며, 다른 하나는 게임의 위상을 높이고 게임만의 독자적인 미학을 연구하는 것이다. 최초의 상업적으로 성공한 비디오 게임 콘솔인 아타리 VCS에 관한 플랫폼 분석서 『레이싱 더 빔: 아타리 비디오 컴퓨터 시스템(Racing the Beam: The Atari Video Computer System)』<sup>30)</sup>이나 코모도어 64(Commodore 64)로 베이직 프로그램을 코딩한 명령어를 제목으로 쓴 『10 PRINT CHR\$(205.5+RND(1)); : GOTO 10』<sup>31)</sup> 『긱들의 치와와: 애플과 함께 생활하기(The Geek's Chihuahua: Living with Apple)』<sup>32)</sup>가 전자에 해당한다.

미국 게임학과 매체 미학의 큰 특징 중 하나는 이처럼 엔터테인먼트

---

29) Ricardo Rosas et al., "Beyond Nintendo: design and assessment of educational video games for first and second grade students", *Computers & Education* Vol.40 No.1, 2003, pp.71-94.

30) Ian Bogost, *Racing the Beam: The Atari Video Computer System*, Cambridge: The MIT Press, 2009.

31) Ian Bogost, *10 PRINT CHR\$(205.5+RND(1)); : GOTO 10*, Cambridge: The MIT Press, 2012.

32) Ian Bogost, *The Geek's Chihuahua: Living with Apple*, Univ Of Minnesota Press, 2015.

소프트웨어에 있어서도 그 소프트웨어가 구동되는 하드웨어 환경과 플랫폼에 대한 기술적인 고고학 연구를 계속해서 지속해 나가고 있다는 점이다. MIT 대학 출판부를 통해서 출간 중인 ‘플랫폼 시리즈(platform series)’와 ‘소프트웨어 연구 시리즈(software studies series)’는 이러한 기술 미학 연구에서 가장 앞서 있는 결과물들이다. 이러한 연구들이 국내의 인문학적인 비디오 게임 연구와 구분되는 지점은 문학이론이나 철학적인 담론을 통해 게임을 분석하려는 전유 욕망에서 서서히 벗어나고 있다는 점이다. 보고스트 역시 첫 저작 『유닛 오퍼레이션』에서는 들뢰즈나 지젝 등의 철학적인 담론에 기대어 비디오 게임을 분석해 왔으나, 최근에는 이러한 경향에서 탈피하여 게임 내의 독자적인 이론 확립과 기술미학적 방식으로 게임 분석을 시도하고 있다.

게임의 위상을 높이고 게임만의 독자적인 미학을 연구하는 저서로는 『비디오 게임으로 할 수 있는 것들(How to Do Things with Video Games)』,<sup>33)</sup> 『비디오 게임을 어떻게 이야기 할 것인가(How to Talk about Videogames)』,<sup>34)</sup> 『아무거나 플레이하세요: 제약의 기쁨, 지루함의 효용성, 게임의 비밀(Play Anything: The Pleasure of Limits, the Uses of Boredom, and the Secret of Games)』<sup>35)</sup>과 같은 것들이 있다.

이 중 가장 먼저 출간된 『비디오 게임으로 할 수 있는 것들(How to Do Things with Video Games)』에서는 현실 속의 복잡한 시스템을 시뮬레이션하여 새로운 세계를 창조해 나가는 비디오 게임의 매체적 능력과 가능성을 보여주고 있다. 여기에서 비디오 게임은 예술이면서 동시에 공감할 수 있는 몰입 기제를 제공하는 엔터테인먼트 매체이자, 브랜드

33) Ian Bogost, *How to Do Things with Video Games*, Univ Of Minnesota Press, 2011.

34) Ian Bogost, *How to Talk about Videogames*, Univ Of Minnesota Press, 2015.

35) Ian Bogost, *Play Anything: The Pleasure of Limits, the Uses of Boredom, and the Secret of Games*, Basic Books, 2016.

와 마케팅을 위한 도구, 그리고 운동과 일에 도움이 되는 기능적인 매체가 되기도 한다.

이처럼 비디오 게임의 영향력이 확대되면서 게임은 언론 매체에서 가장 중점적으로 다루는 소재가 되었다. 이를 넘어 최근에 게임은 뉴스의 본질인 정보 전달을 넘어서 뉴스를 게임화하는 방향으로 진화하고 있다. 보고스트가 2010년에 쓴 『뉴스게임: 놀이하는 언론(Newsgames: Journalism at Play)』에서 그는 웹을 만난 언론이 게임을 만나면서 인포그래픽과 플래시를 활용한 미니 게임, 퍼즐 등을 포섭하기 시작한 현상들을 앞서서 날카롭게 분석한 바 있다.

이러한 현상들은 최근 등장한 ‘게임화(gamification)’란 용어로 쉽게 포장될 수 있을 것이다. 그러나 실제로 보고스트는 게임화 혹은 게이미피케이션이란 용어를 극단적으로 혐오하는 게임 순수주의자에 가깝다. 그는 『왜 게임화는 개소리인가(Why Gamification is Bullshit)』라는 글에서 윤리철학자 해리 프랑크푸르트(Harry Frankfurt)의 『개소리에 대하여(On Bullshit)』를 인용하면서 게임화라는 것이 교묘하게 사람을 속이는 마케팅주의자들의 술수에 불과하다고 지적하고 있다.<sup>36)</sup> 게임이 가지고 있는 범주는 경쟁, 사교, 사회화, 성취, 공간의 탐험 등으로 매우 복잡적이고 중층적인 면모를 보여주는 반면 게임화에서 제시된 게임은 사용자에게 동기를 부여하기 위해 배지와 리더보드 등의 협소한 메커니즘만을 사용하는 재활용에 불과하다고 비판한다.

이처럼 보고스트는 비디오 게임을 진지한 탐구의 대상으로 연구하기 위한 토대를 설계하고, 게임만의 독자적인 방법론을 지속적으로 발굴해 낸 학자라고 할 수 있다. 이제 그의 방법론은 비디오 게임을 넘어 다양

36) Ian Bogost, “Why Gamification is Bullshit”, *The Gameful World: Approaches, Issues, Applications*, Cambridge: The MIT Press, 2015, p.65.

한 매체가 혼종된 다매체적 환경 속에서 디지털 서사학과 비교매체론과 같은 새로운 분야 설정에 활용되고 있다. 때문에 그의 저서는 빠른 시일 내에 번역되어야 할 필요가 있다.

게임학과 상호작용적 서사를 아울러 논할 수 있는 디지털 서사학이 학문으로 성립되기 위해서는 디지털 콘텐츠를 분석할 수 있는 미시적 방법론이 그 내부에서 도출되어야 한다. 보고스트는 이 점을 명확하게 인식하고, 게임의 미학을 게임학 내부의 독자적인 논리로 확립하기 위해 애써왔다. 그러나 아직까지 디지털 서사학은 작품 내의 여러 서사적 현상을 경험적으로 설명하는 데 급급하다. 새롭게 출시되는 디지털 콘텐츠의 양은 개인이 다 섭렵하지 못할 정도로 압도적이다. 또한 디지털 콘텐츠는 하나의 작품을 전체적으로 체험하는 데 다른 장르에 비해 많은 시간이 소모된다.

따라서 디지털 서사학은 개인의 작업만으로는 성립할 수 없으며, 다양한 학문 분야의 연구자들이 동시에 수행해야 학문적 방법론의 성립이 가능해진다. 마르쿠 에스켈리넨(Markku Eskelinen)은 게임이 다른 학문 분야의 이론에 식민지적으로 잠식당할 가능성을 우려했지만,<sup>37)</sup> 실제로 게임은 다양한 학제적 연구가 뒷받침 되어야만 한다. 이러한 상황에서 이안 보고스트의 게임학 연구는 비단 이 분야뿐만 아니라 융합적인 연구를 진행할 수 있는 준거틀을 제시했다는 점에서 시사하는 바가 크다고 할 수 있다.

---

37) Markku Eskelinen, "Towards Computer Game Studies", *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, Cambridge: The MIT Press, 2004, p.36.

## 참고문헌

### 1. 기본자료

Ian Bogost, *Persuasive Games: The Expressive Power of Video Games*, Cambridge: The MIT Press, 2007.

### 2. 논문과 단행본

김옥동, 『수사학이란 무엇인가』, 민음사, 2002.

윤형섭 · 이대용, 「기능 게임에 관한 연구」, 『自然科學研究』, 상명대학교 자연과학 연구소, 1999, 128-140쪽.

이정엽, 『인디게임』, 커뮤니케이션북스, 2015.

\_\_\_\_\_, 「인지서사학 관점에서 본 게임학 연구: 〈스탠리 패러블〉을 중심으로」, 『한민족어문학』 제71호, 한민족어문학회, 2015, 511-536쪽.

제임스 뉴먼, 『비디오 게임』, 박근서 외 옮김, 커뮤니케이션북스, 2008.

Ian Bogost, *Unit Operation: An Approach to Video Game Criticism*, Cambridge: The MIT Press, 2006.

\_\_\_\_\_, *Racing the Beam: The Atari Video Computer System*, Cambridge: The MIT Press, 2009.

\_\_\_\_\_, *How to Do Things with Video Games*, Univ Of Minnesota Press, 2011.

\_\_\_\_\_, *Newsgames: Journalism at Play*, Cambridge: The MIT Press, 2012.

\_\_\_\_\_, *10 PRINT CHR\$(205,5+RND(1)); : GOTO 10*, Cambridge: The MIT Press, 2012.

\_\_\_\_\_, *Alien Phenomenology, or What It's Like to Be a Thing*, Univ Of Minnesota Press, 2012.

\_\_\_\_\_, *The Geek's Chihuahua: Living with Apple*, Univ Of Minnesota Press, 2015.

\_\_\_\_\_, *How to Talk about Videogames*, Univ Of Minnesota Press, 2015.

\_\_\_\_\_, "Why Gamification is Bullshit", *The Gameful World: Approaches, Issues, Applications*, Cambridge: The MIT Press, 2015.

\_\_\_\_\_, *Play Anything: The Pleasure of Limits, the Uses of Boredom, and the Secret of Games*, Basic Books, 2016.

Ricardo Rosas et al., "Beyond Nintendo: design and assessment of educational video games for first and second grade students", *Computers & Education* Vol.40

No.1, 2003, PP.71-94.

Richard Bartle, *Designing Virtual Worlds*, New Riders, 2003.

Markku Eskelinen, "Towards Computer Game Studies", ed. by Noah Wardrip-Fruin and Pat Harrigan, *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, Cambridge: The MIT Press, 2004, PP.175-183.

## Abstract

### A Study on Persuasive Games by Ian Bogost

Lee, Jung-Yeop(Soonchunhyang University)

This paper introduces the rhetorical methodology presented in the book "Persuasive Games: The Expressive Power of Video Games" by the game scholar Ian Bogost. The purpose of this study is to examine the possibility of the rhetoric of multimedia and the relation of literature research. Rhetoric does not only function in language-mediated communication, it creates meaning based on various media.

Bogost argues that "games are rhetorically effective media to persuade gamers." At this point, rhetoric functions as a strategy to expand the connection between video games and other existing arts. If art such as painting or sculpture tries to persuade through visual rhetoric, video games can persuade the player of procedural rhetoric. Video games are structured spatially throughout the objects they want to express, so that the player can read the messages intended by the developer in the process of navigating spaces. It is his judgment that a video game is not just an entertainment medium, but a new expressive technique is needed in order to secure a new aspect of tension or contact with reality.

This paper examines various examples of political games, advergames, and educational games to which such persuasive games are applied. In addition, through the analysis of the situations where rhetoric is applied in video games through these examples, we will examine the implications of rhetoric in a multimedia context.

(Key Words: video games, rhetoric, procedural rhetoric, rhetoric of failure, persuasion, Ian Bogost, serious games)

논문투고일 : 2017년 7월 10일

심사완료일 : 2017년 8월 4일

수정완료일 : 2017년 8월 12일

게재확정일 : 2017년 8월 14일