

## 게임에서 보이는 라틴아메리카와 멕시코\*

최명호\*\*

단독/부산외국어대학교 중남미지역원

### **Choi, Myoung-Ho (2016), "Images of Latin America and Mexico through the Video Game"**

#### ABSTRACT

Although a global economic depression is currently occurring, the growth of video games as an industry is worthy of note. There is online internet service provides access to the video game from any smartphone or Tablet PC, and the user can communicate with other users. This means that the game is a form of mass media, and already the video game has played a role as the media of the next generation, a trend which will continue. This indicates that academically the game as a social and cultural phenomenon can be the objects of study for humanities and social sciences. Besides, from an aesthetic point of view the video game could be considered a new method to express beauty; from an artistic perspective it is a new genre of composite art, and from the narratological perspective in the theory of Herman Northrop Fryer it is a refined digital romance, and finally from the perspective of cultural assimilation it is a new method to be investigated, and also the method to spread Latin American and Mexican cultures.

As the media of the next generation, the specialty of the video game is to be more repetitive than other media, which means the cultural genres that appear in the game can be stamped on the minds of users. In the case of Latin America, Mexico in particular looks like an uncontrolled region of wildness, especially when depicted in violent video games, which strengthens the cultural prejudices. In order to abandon these stereotypes, the creation of video games with respectful portrayals of Mexican tradition would be more prudent than the prohibition of circulation and consumption of violent video games.

From now on, regional research should consider the game as an important subject of investigation, for example in terms of narrative structure, the mass media, the reaction of users, and the "gamification"

---

\* This work is supported by the National Research Foundation of Korea Grant funded by the Korean Government (Ministry of Education) of 2014 (NRF-2008-362-A00003).

\*\* Myoung-Ho Choi is a research professor of Institute of Ibero American Studies at Busan University of Foreign Studies, Korea (Email: nadabh@gmail.com).

of the culture, along with similar themes.

**Key Words:** video game, gamification, Latin America, Mexico, Mexican culture

## 들어가기: 미적체험과 게임

‘문화산업’이란 용어는 호르크하이머와 아도르노의 공저인 『계몽의 변증법』에 처음으로 등장했는데 긍정적인 의미보다는 부정적인 의미로 사용했다. 호르크하이머와 아도르노가 비판하고자하는 것은 대중문화 자체가 아니라 문화의 산업화, 더 정확히는 문화의 상품화였다. 물론 이 책이 발간된 1947년이란 시대적 배경과 라디오와 영화 그리고 텔레비전이 대표적 대중매체였다는 것을 감안하면 2015년 현재와는 상당한 거리감이 있을 수 있다. 『계몽의 변증법』이 전제하고 있는 ‘문화산업’이란 독점에 의해 만들어지는 대중문화를 기반으로 한다. 다시 말하면 대중문화는 더 이상 예술인 척할 필요가 없으며, 대중매체가 단순히 ‘장사’ 이외에는 아무것도 아니라고 노골적으로 밝힌다. ‘문화산업’은 다른 산업과 마찬가지로 재생산되며 규격화될 수밖에 없고, 개인은 문화의 주체가 되는 것이 불가능하며 수동적인 객체 혹은 유형화된 수용자가 된다.<sup>1</sup> 나치즘과 전체주의가 득세했던 시기에 호르크하이머와 아도르노는 ‘문화산업’이 통치의 도구로 전락할 수 있다는 것을 전제로 하여 비판적으로 바라본 것이라 할 수 있다. 문화산업을 통해 대량생산된 문화상품은 규격화를 거치며 평준화, 획일화 될 수밖에 없다는 것은 어찌 보면 문화산업만이 아니라 후기 산업사회의 특징이라고도 할 수 있을 것이다. 물론 대중 혹은 각 개인을 하나로 볼 수 있느냐는 반론이 있을 수 있다. 대중에게는 각계각층을 위해 다양한 질의 대량 생산물이 제공되지만 그것은 양화(量化, quantification)의 법칙을 더욱 완벽하게 실현시키기 위한 것(Horkheimer and Adorno, op.cit., 187)이라 표현한다. 여기서 ‘대중’은 유형화되고 수량화되어 마치 미셸 푸코의 통치이론을 연상케 하는 ‘대중’의 개념으로 통치의 대상이 되며 그 수단으로서의 대중문화와 문화산업을 표현하고 있다.<sup>2</sup>

하지만 문화산업의 틀에서 벗어날 수 있는 몇 가지 가능성이 보이기도

1 Cfr. 호르크하이머, 아도르노, 『계몽의 변증법』, 김유동 역, 문학과지성사, pp. 184-185.

2 Cfr. 미셸 푸코, 『안전, 영토, 인구』, 심세광, 전혜리, 조성은 역, 난장, pp. 122-124.

하는데 호르크하이머와 아도르노에 의하면 시민 예술의 순수성이란 처음부터 하층계급을 배제한 것으로 하층계급의 참여를 담보할 때에야 진정한 보편성은 가능한 것으로서, 예술은 잘못된 보편성으로부터 벗어나려는 열망을 통해 진정한 보편성에 충실(Horkheimer and Adorno 2012, 205)할 수 있다고 보았다. Editorial Trotta의 스페인어판 『계몽의 변증법』<sup>3</sup>에는 ‘시민 예술’을 ‘el arte burgués’로 번역했고 ‘하층계급’을 ‘la clase inferior’로 번역하였다. ‘시민 예술’을 ‘부르주아 예술’로 번역한다면 ‘하층계급’은 ‘노동자 계급’ 혹은 ‘산업화에 소외된 계층’으로 번역할 수 있을 것이며 이렇게 번역할 경우 그 의미가 더 확실해진다. 다시 말하면 문화산업은 부르주아<sup>4</sup> 예술을 대상으로 하는 것으로 『계몽의 변증법』에 의하면 고급예술, 부르주아 예술 그리고 하층(노동자)계급의 예술이 존재하며 문화산업의 대상이 되는 것은 바로 부르주아 예술이라는 것이다. 또한 문화산업은 결국 유희산업이며, 후기 자본주의의 유희는 일의 연장이고 유희를 찾는 사람들은 기계화된 노동 과정을 다시금 감당하기 위해 그로부터 벗어나려는 사람들이나 이 과정 자체가 문화산업에 의해 규격화되었기 때문에 유희는 괴로움이 되고 즐거움은 딱딱한 지루함이 된다(Horkheimer and Adorno 2012, 208)고 본다. 2015년 현재 혹은 21세기 지식 정보화 시대의 관점과 20세기 중반의 차이는 다음과 같다. 그 한계가 있다고 해도 ‘노동자 계급’ 혹은 ‘소외된 계층’이 문화의 소비자로 대중문화와 문화산업에 참여했고 인터넷/무선 인터넷을 거쳐 스마트폰이 보급되면서 대중이 콘텐츠의 소비자

3 Cfr. Horkheimer, Max y Theodor W. Adorno(1998), *Dialéctica de la ilustración*, Introducción y traducción de Juan José Sánchez, Editofiol Trotta, p. 180.

4 『계몽의 변증법』은 1947년 초판이 나왔는데 여기서 사용하는 “부르조아”의 개념은 마르크스가 19세기 말 『공산당 선언』 등에서 사용하는 “부르주아”의 개념과 연관성이 있는데 현대의 개념으로 보면 약간 차이가 있다. 여기서 “부르주아”는 마르크스가 『공산당 선언』 초반부에 밝힌 것처럼 중세의 농노에서 성장한 계급으로 중세 봉건사회 관점으로 보면 상당히 진보적인 계급으로 중세 질서를 해체한 혁명적인 역할을 했다고 기술하고 있는데, 부르주아지는 생산 도구를 끊임없이 변혁하지 않고서는, 따라서 생산 관계와 더 나아가 사회관계 전반을 혁신하지 않고서는 존재할 수 없으나 중전의 산업에 종사하던 모든 계급들의 첫 번째 생존 조건은 낡은 생산 양식을 그대로 유지하는 데 있었으며 따라서 생산의 지속적인 변혁, 모든 사회관계의 끊임없는 교란, 항구적인 불안과 동요가 부르주아 시대를 그 전의 모든 시대와 구별해 준다는 것이다. 하지만 현대에 고급예술이 존재하지 않는다고 말할 수는 없겠지만 이미 상당부분 부르주아 계급, 현대의 자본가 계급에게 편입되었다고 할 수 있고 우리가 “대중” 혹은 “대중예술”이라 명명할 때, 더 나아가 시민계급을 언급할 때도 논쟁의 여지가 있기는 하지만 현대의 노동자 계급, 프롤레타리아트를 의미한다고 할 수 있다. 같은 맥락으로 그래서 현재의 상황을 “계급”으로 해석하기에는 무리하다는 주장도 존재한다. Cfr. 칼 마르크스(2012), 『경제학·철학초고/자본론/공산당선언/철학의 빈곤』, 김문현역, 동서문화사, pp. 726-729.

서만 존재하는 것이 아니라 공급자로 존재하고 있는 현재의 대중문화의 패러다임을 호르크하이머와 아도르노가 본다면 분명히 다른 이야기를 할 수 있을 것이다. 또한 노동의 피로를 잊기 위한 유흥으로서의 대중문화가 아니라 그 자체로 새로운 시장을 만들어내고 그 자체가 산업이자 문화가 되는 자족적 성격과 한류스타 못지않은 인기를 누리는 전문적인 게이머(gamer)가 존재하며 게임 전문 채널도 존재하는 산업으로서의 게임은 호르크하이머와 아도르노의 이론에 좋은 반론이 될 것이다.

사실 『계몽의 변증법』 중 「문화산업: 대중기만으로서의 계몽」 챕터는 발터 벤야민의 『기술복제시대의 예술작품』의 반론과 같은 성격이 있다. 실제로 아도르노와 발터 벤야민은 이 주제에 대해 서신으로 논쟁한 적이 있었으며 서로의 시각 자체가 다르기도 하다.<sup>5</sup> 호르크하이머와 아도르노의 연구는 사회와 산업으로서의 문화산업의 영향관계를 비판적으로 서술하고 있다고 하면, 발터 벤야민은 영화를 중심으로 영화를 제작하는 입장에서 연극과 비교하며 서술하고 있다. 작품의 진정성을 아우라(Aura, 작품의 독특한 분위기)라는 개념 속에서 설명하는데, 복제품의 대량생산과 복제품의 현재화는 전통을 엄청나게 뒤쫓는 결과를 낳는다고(Walter Benjamin 2015, 47) 주장한다. 여기서 말하는 전통은 중세 이후 성립된 귀족문화라 볼 수 있고 귀족문화가 해체되면서 대중문화가 성립된다는 것으로 해석할 수 있다. 발터 벤야민이 주목한 것은 바로 이 부분이다. 대중문화가 기술발전을 통해 이루어지며 생산방식과 소비방식이 동시에 변해갈 당시 영화는 무성영화에서 유성영화로 넘어가는 과정이었다는 것을 감안하면 상당한 통찰력이 있었다고 할 수 있다. 영화는 신(scene)별로 촬영되고 편집이라는 과정을 거쳐 탄생하는, 즉, 조립이 가능하며 개선의 여지가 있다. 이는 일회적으로 완료되는 ‘창조’라는 개념으로 설명되던 예술작품과는 전혀 다른 것이며 발터 벤야민은 이러한 개선 가능성은 영화가 영원한 가치를 극단적으로 포기한 것과 연관된다고 한다.(Walter Benjamin 2015, 61) 물론 이것은 연극과 비교하여 영화가 갖는 특징을 강조하기 위한 표현인데, 1950년대 이후 뉴욕을 중심으로 발전하던 미국의 쇼비지니스가 할리우드로 자리를 옮기고 라디오와 영화뿐만 아니라 텔레비전 드라마를 비롯한 현대적 문화산업이 자리 잡게 된 이후, 그리고 인터넷이 새로운 미디어로 등장한 현재 상황에 적용하기에는 앞서 이야기한 것처럼 약간 무리한

5 Cfr. 노명우, 『계몽의 변증법: 야만으로 후퇴하는 현대』, 살림출판사, pp.207-208.

면이 있다. 또한 제작하는 입장이 아닌 수용자 입장에서 본다면 장르적 차이를 감안한다고 해도 크게 다르지 않을 것이다.

## 문화산업으로서 게임

현재 문화산업의 정의는 다양한 논의를 거쳐 ‘문화·예술을 상품화하여 대량생산과 대량소비가 가능한 산업’이라는 개념으로 정착되었고, 소수 특권층에만 국한되었던 ‘엘리트 문화’에서 다수 대중이 참여하는 ‘대중참여 문화’로 이행(Kim 2013, 5)하는 데에 주요한 역할을 하고 있다고 할 수 있다. 하지만 호르크하이머와 아도르노의 이론처럼 대중 다수가 소비자의 위상에서 벗어날 수 없다는 것은 문화산업의 한계를 보여준다고도 할 수 있다. 하지만 이 한계를 완전히 극복했다고 할 수는 없으나 다른 방식의 변화를 만들고 있는 것이 바로 게임이라고 할 수 있다. 물론 인문학적인 문화연구에 ‘게임’은 아직까지 그 대상이 되지 못하고 있고, 국내 라틴아메리카 지역연구에서 아직까지 게임을 매개로 라틴아메리카 문화를 바라본 적이 없다. 하지만 게임시장의 성장과 미디어로서 게임의 특성을 고려한다면 게임도 지역문화연구의 대상에 포함되어야 할 것이다. 무엇보다 게임이 e-sports로 성장하면서 게임은 이제 개인이 즐기는 유희의 한계에서 벗어나 전문 프로게이머가 게임을 즐기는 과정이 하나의 콘텐츠로 굳어졌고, 다사용자 온라인 롤플레이팅 게임(Massively multiplayer online role playing game, 이하 MMORPG)처럼 동시에 수천 명 이상의 게이머가 인공적으로 구현된 게임 속의 가상현실세계에 접속하여 각자의 역할을 수행하며 즐기기도 한다. 게이머들은 단순히 결말을 보기위해 게임을 하는 것이 아니라 과정에서 주어진 역할을 즐기는 상황까지 발전한 것이다(Jeon 2015, 7). 이 자체로 메타픽션적 구조로 간주할 수 있으며 동시에 미학적 측면에서 포스트모던하다고 할 수도 있다.

또한 게임을 통해 현실의 제조업이 변하는 경우도 있다. 가상세계인 게임이 현실을 이끄는 것으로, 가상세계를 인간의 상상력이라 간주하면 그리 특별한 것도 없는 것이나 게임에 존재하는 캐릭터/사물이 신제품으로 등장한다는 것은 게임 산업이 다른 산업을 선도하는 관계로 그 자체로 주목할 만한 현상이라 할 수 있다. 2014년 BMW와 토요타는 개발 중인 콘셉트카 수프라 FT-1의

고성능 버전을 발표했다. 공기 역학적으로 조금 더 공격적인 모습을 갖춘 FT-1의 고성능 버전은 자동차 마니아들을 설레게 만들기 충분했다.<sup>6</sup> 하지만 이 차가 실제로 도로에서 달리는 모습을 볼 수는 없었다. 이 차는 실제 도로를 달리는 자동차가 아니라 게임회사 폴리포니가 만든 세계최고의 레이싱 게임 <그란투리스모 6>에 등장하는 캐릭터 자동차일 뿐 실존하지 않는다.



그림 1. BMW와 토요타가 개발 중인 콘셉트카 수프라 FT-1, 모두 게임을 위한 모델이다.



그림 2. 메르세데스 벤츠, 닛산, 폭스바겐, 미츠비시의 GT카

비단 토요타만이 아니다. 메르세데스 벤츠, 닛산, 폭스바겐, 미츠비시 등 세계 유수의 자동차회사들이 <그란투리스모>라는 게임을 위해 GT라는 명칭으로 새로운 스포츠카의 콘셉트를 선보이고 있다. 물론, 게임을 위해 제작하는 것이라면 실제 제작비에 비해 적게 들어가거나 콘셉트만으로 구성하는 것이기 때문에 그리 어렵지 않을 것이라 생각할 수도 있다. 하지만 실제 새로운 스포츠카의 경우 엔진 등의 부분을 제외하면 핵심적인 부분은 콘셉트와 디자인이다.

물론 <그란투리스모>는 하나의 예로서 특정 지역 혹은 특정 문화권이 게임에 소재로 등장하게 되었을 때 그 파급력은 현재 예상하기 쉽지 않을 정도로 거대할 것으로 보인다. 2013년 발표된 자료에 따르면 전 세계 인구 60억 중 약 14.9%에 해당하는 8억 명의 인구가 게임을 접해본 적 있으며,

6 전승용, 「BMW·도요타, 미드십 스포츠카 ‘Z7·수프라’ 공동 개발」, 2015.04.03., <http://www.motorgraph.com/news/articleView.html?idxno=3015>

이중 37.8%가 지속적으로 게임을 즐기고 있고, 그들 중 73.6%에 해당하는 게임 사용자가 게임을 위한 지출을 감수한 것으로 나타났다.<sup>7</sup> 또한 스마트폰의 전 세계적 보급과 더불어 게임 어플리케이션 시장은 매년 10% 정도의 성장을 보이고 있으므로 스마트폰의 보급률은 동시에 게임 대중화를 알 수 있는 하나의 척도이며, 스마트폰, 태블릿PC의 시장이 커지는 것과 비례하여 게임은 앞으로 가장 주목할 만한 문화상품이라 해도 과언이 아닐 것이다. 또한 게임화가 야 말로 앞으로 3D프린터와 더불어 다가올 시대의 특징으로 언급되기도 한다. 게임화는 비즈니스, 교육, 금융, 헬스케어 등 게임 이외의 영역에 규칙, 목적과 같은 게임 디자인적 요소나 동기유발, 재미와 같은 게임 메카닉을 활용하는 것을 일컫는다(한국콘텐츠진흥원(Kocca) 2013, 2). 게임화는 2011년부터 해외에서는 게임 산업의 미래생태계 핵심 분야로 관심이 고조되고 있으나 국내에는 아직 그렇게 큰 관심을 끌고 있지 못한 실정이다. 쉬운 예로 현재 스마트폰의 기본설정이라고 할 수 있는 터치스크린 기술 또한 <스타트랙>이라는 미국 SF 드라마에서 유래했으며 간단한 게임에서 사용되던 기술이라는 것을 상기해보면, 앞으로 어떤 기술이 상용화될 지는 예상하기 어렵지만 어떤 기술이라도 일순간 전 세계적인 표준이 될 수 있다는 것은 어렵지 않게 예상할 수 있을 것이다. 한류콘텐츠 수출의 핵심 분야로서 게임 산업의 위상과 중요성은 부정하기 어렵다. 표 1처럼 게임의 2013년 매출액은 9조 7,200억 원으로 콘텐츠산업 전체 매출액의 10.7%, 수출액은 27억 1,500만 달러로 콘텐츠 수출의 55.8%를 차지하고 있고 지속적으로 성장하고 있다.

표 1. 콘텐츠산업 내 게임 산업의 비율(2012, 2013)

| 구 분                     | 매출(백억 원) |       | 수출(백만 달러) |       | 종사자수(명) |         | 비 고 |
|-------------------------|----------|-------|-----------|-------|---------|---------|-----|
|                         | '12년     | '13년  | '12년      | '13년  | '12년    | '13년    |     |
| 게 임                     | 975      | 972   | 2,63      | 2,715 | 95,051  | 91,893  |     |
| 콘텐츠산업(전체) <sup>2)</sup> | 8,727    | 9,054 | 4,61      | 4,869 | 611,437 | 611,635 |     |
| 비 율(%)                  | 11.2     | 10.7  | 56.6      | 55.8  | 15.5    | 15.0    |     |

출처: 문화체육관광부(2013), 「2013 콘텐츠산업 통계조사」; 문화체육관광부·한국콘텐츠진흥원(2014), 「2014년 콘텐츠산업 전망」; (2014), 「2014 대한민국 게임백서」.

게임은 가상과 현실이 복합적으로 공유되는 복합현실을 반영하며, 게임의

7 조영준, 「전 세계 게임시장 규모는 어느 정도?」, <http://game.donga.com/75703/>

보편화, 예술화, 문화화를 넘어 일상의 삶과 융합되고 있고, 개인적, 집단적 즐거움과 더불어 문화예술의 장르까지도 포괄하는 시기를 맞이하였다(Kocca 2014, 4). ‘가트너’(Gartner)의 브라이언 버크(Brian Burke)가 “과거 게임이 현실세계를 모방하였다면 앞으로는 기업이나 기관들이 게임을 모방해야 한다”고 말했듯이,<sup>8</sup> 해외에서는 2010년부터 그 논의가 시작된 후 빠르게 게임화 적용이 진행되고 있다. 전개방식과 그 양상은 지역에 따라 차이가 있을 수 있다는 것을 인정한다고 해도 게임 혹은 게임형 미디어가 상당히 비중 있는 미디어가 될 것이라는 데에는 이견이 없을 것이다. 현재 각 게임 콘솔, 플레이스테이션과 엑스박스 등은 이미 인터넷을 기반으로 하며 스마트폰 또한 어플리케이션 시장을 고려하면 게임형 미디어라 해도 과언이 아닐 것이다.

2015년 11월 12일부터 16일까지 부산 벡스코에서 국제 게임전시회 ‘지스타 2015’가 열렸다. 나흘 동안 총 21만 명이 참여했다.<sup>9</sup> 서울이 아닌 부산에서 열렸다는 점과 주말만이 아닌 평일에도 상당한 숫자의 관람객이 있었다는 것은 국내 게임시장의 영향력을 반증하는 것이다. 전 세계적인 경기침체라는 것을 감안하면 게임의 산업적 측면만이 아니라 학문적 측면에서도 주목하지 않을 수 없다.<sup>10</sup>

하나의 문화산업 장르로서의 게임과 게임화라는 측면에서 본고에서는 <문명>이라는 게임을 통해 전달될 수 있는 라틴아메리카 문명의 이미지를 고찰하고, 현재 매스미디어와 게임에서 가장 많이 노출되는 멕시코의 이미지를 살펴볼 것이다. 이를 통해 ‘게임’이란 미디어를 통해 라틴아메리카와 멕시코가 어떤 이미지로 유통되고 있는지를 알 수 있을 것이다.

8 이강봉, 「교육·비즈니스에 게임을 입히다」, 2015.04.03, <http://www.sciencetimes.co.kr/?news=%EA%B5%90%EC%9C%A1%E2%80%A7%EB%B9%84%EC%A6%88%EB%8B%88%EC%8A%A4%EC%97%90-%EA%B2%8C%EC%9E%84%EC%9D%84%EC%9E%85%ED%9E%88%EB%8B%A4>

9 데일리e스포츠, [업&다운] 「지스타 효과도 옛말... 바른손 나홀로 등반」, 2015.11.19, <http://media.daum.net/breakingnews/newsview?newsid=20151119110355985>

10 이병현, 이선균 등 스타배우들이 스마트폰 기반 게임 광고에 출연한다는 것 자체가 현재 게임 산업의 위상을 단적으로 보여주는 것이다.

## ‘게임화’의 명암, 문명 V와 라틴아메리카

에듀테인먼트 콘텐츠는 “사용자가 놀이(entertainment)를 즐기는 과정에서 스스로 교육(education)의 효과를 얻을 수 있도록 고안된 콘텐츠”라고 정의(Kim 2013, 103)되는데 주목해야 하는 것은 교육의 의도를 갖지 않은 콘텐츠에서도 교육의 효과가 있을 수 있다는 점이다. 또한 게임의 과정에서 사용자에게 노출되는 정보는 게임 제작자의 의도와는 상관없이 플레이어에게 직간접적으로 영향을 미칠 수 있다는 것이다. 마셜 맥루한은 미디어(Media)를 ‘핫(hot) 미디어’와 ‘쿨(cool)미디어’로 나눈다. 그는 한 가지 감각에만 의존하게 하는 매체를 ‘핫미디어’라고 규정하며, 여러 감각의 활용을 이끌어 내어 상대방으로 하여금 참여도를 높일 수 있게 하는 미디어를 ‘쿨미디어’로 규정한다(Marshall McLuhan 2005, 359-360). 인쇄의 시대가 지나고 전자의 시대인 20세기에 핫미디어는 라디오나 영화처럼 일방적인 것을 말하고, 텔레비전이나 전화처럼 상대방의 반응을 유도하는 것을 쿨미디어라고 말한다. 맥루한은 인간의 다섯 가지 감각 중 시각의 패권화를 경계했다. 그에 따르면 원시부족시대에 인간은 오감의 조화를 이뤄 감각의 균형을 유지하고 있었지만, 알파벳처럼 시각적으로 고도로 추상화된 인쇄문자의 발명은 시각중심의 사회를 구성하게 했다. 게임 콘텐츠는 단순한 게임이라고 해도 게이머와 실시간으로 상호작용을 할 수 있는 대상이며 그러므로 게임을 하는 동안 게이머는 다른 행위를 병행하지 못한다.<sup>11</sup> 게다가 게임콘텐츠는 가상의 체험성을 지니고 있는데, 가상현실을 배경으로 하지만 게이머가 직접 체험한다는 것이다. 또한 변형성의 특징도 있다. 게임콘텐츠는 상호작용 속에서 매번 비슷하지만 다른 새로운 체험을 가능케 한다(Kim 2013, 103-104). 이로써 게임은 역동적인 상호작용성과 체험성 그리고 변형성이 더해져 발전된 ‘쿨미디어’의 성격을 띠게 되는데, 이로 인해 ‘게임중독’과 같은 부작용이 발생할 수도 있지만 역으로 게임콘텐츠의 성공여부는 중독될 만한 매력을 갖추고 있는가에 달려있다고 할 수 있다. 2000년대 이후 게임콘텐츠는 e-sports로 발전했다. 본인이 스스로 게임을 즐기는 데에서 그치지 않고 다른 전문 게이머가 펼친 게임을 관람하면서 이것이 하나의 방송 콘텐츠가 되는 것이다. 특정 게임의 경우 매년 경연대회가 펼쳐지며 이 경연대회가 세계적인 관심을 끌기도 하는데 이것은 미디어로서 게임이

12) Cfr. 마셜 맥루한(2005), 『미디어의 이해』, 박정규역, 커뮤니케이션북스, pp. 359-360.

계속 진화하고 있음을 반증하는 것이다. 발터 벤야민은 ‘영화의 개선능력’을 당시 새로운 미디어로서 영화의 특징으로 보았다. 영화는 일회적으로 만들어진 것이 아니라 다양한 영상과 음성을 편집해서 만들어진 것으로 편집을 다르게 한다면 전혀 다른 영화가 만들어질 수도 있다. 하지만 게임은 게이머의 직접체험을 전제로 하기 때문에 앞에서 언급한 것과 같이 비슷하면서도 다른 체험과 재미를 줄 수 있어야 한다. 송신자가 보내는 메시지가 완료된 형태가 아니며 더 나아가 수신자가 메시지를 조작할 수 있다는 것은 미디어로서의 게임콘텐츠가 다른 매체들과는 완전히 다른 형태라고 할 수 있다. 동시에 e-sports로서의 게임콘텐츠는 전통적인 미디어로서의 특성도 지니고 있다.

일반적인 게임의 경우 게이머가 스스로 조정하는 캐릭터를 제외한 다른 캐릭터는 컴퓨터가 조작하지만 다자간 온라인 롤플레이팅 게임(MMORPG)의 경우 게임에 등장하는 거의 모든 캐릭터가 다양한 플레이어들에 의해 조정된다. 다양한 게이머들이 다양한 역할을 맡아 즐기는 것이 바로 다자간 온라인 롤플레이팅 게임인 것이다. 다시 말하면 게임제작자가 구성한 시나리오로 결말이 나는 것이 아니라 그저 과정만을 즐기는 것이다. 또한 게임을 즐기는 이들이 게임의 캐릭터가 됨으로써 작가와 등장인물 그리고 독자의 위상이 변화하는 메타픽션적 구성이라고도 할 수 있다. 긍정적으로 보면 게임의 몰입감을 높이는 장치가 될 것이고 부정적으로 보면 게임에 중독되게 하는 장치가 될 것이다. 물론 이 둘은 동전의 양면이기도 하고 모든 게임제작자들의 의도이기도 할 것이다. 이런 몰입감은 게임을 통해 정보를 제공하는 경우에도 해당된다. 게임에 몰입해 얻게 되는 정보에도 상당한 교육 효과는 있으나, 단, 게임을 통해 양질의 정보를 얻을 수 있다고 단정하기 어렵다는 것이 문제이다.

<시드 마이어의 문명 V>는 2010년 ‘파이라시스 게임즈’에 의해 제작된 게임으로 그 중독성 때문에 ‘문명하셨습니다’라는 유행어가 생길 정도로 중독성 높은 게임으로 유명하다. 바둑이나 장기와 비슷하게 게이머와 PC가 한 차례씩 돌아가면서 즐기는 턴제 시뮬레이션 게임으로 2015년까지 7백만 장 이상이 팔려서 역대 턴제 전략 게임 중 가장 높은 판매량을 기록하고 있다.<sup>12</sup> MMORPG 형식으로도 즐길 수 있으나 그 비중은 그리 크지 않다.<sup>13</sup> 게임

12 Cfr. <https://namu.wiki/w/%EB%AC%B8%EB%AA%85%205>

13 2015년 12월 <문명> 온라인 서비스가 시작되면서 MMORPG 형식으로 게임을 즐기는 이들이 더 늘어날 것으로 보인다. Cfr. 문명 온라인 공식 홈페이지, <https://civ.xlgames.com>



그림 3. <시드 마이어의 문명 V>의 타이틀 화면

<시드 마이어의 문명 V>의 구조는 그 전작과 같이 역사적으로 실존한 문명의 통치자가 되어 그 문명을 번성케 하는 것인데 실제 역사를 기반으로 하고 있다는 점에서 교육 효과를 기대할 수 있다. 라틴아메리카 문명 중 목테수마가 황제인 아즈텍과 파차쿠티 황제가 다스리는 잉카 그리고 팔랑케가 중심인 파칼 왕의 마야가 등장하며 페드로2세가 다스리는 브라질과 이사벨라 여왕이 다스리는 스페인, 마리아 여왕이 다스리는 포르투갈이 등장하고 우리나라의 경우 세종대왕이 다스리는 조선이 등장한다.<sup>14</sup> 게임은 기본적으로 재미를 추구해야하므로 교육적 성격만을 강조할 수는 없으나 게임을 즐기는 과정에서 필연적으로 라틴아메리카의 문명과 당시 환경 그리고 기본적인 역사정보를 얻게 된다. 예를 들어 아즈텍의 경우 정복전쟁의 과정과 인신공양을, 잉카의 경우 정복전쟁과 계단식 밭 그리고 안데스를 연결하는 잉카로드를, 그 외에 피라미드의 건설과 마야의 종교행사를 게임을 통해 알 수 있다. 조선의 경우 집현전을 중심으로 과학을 발전시키는 것이 주요 이벤트이다. 게임 내의 정보들은 각 문명 혹은 각 문화권에 대한 기본적인 지식을 제공하고 있지만 이와 동시에 각 문명에 대한 선입견을 심어줄 수 있다. 목테수마가 대규모 인신공양을 한 것은 사실이지만 그것이 아즈텍 문화의 모든 것이라 할 수 없고, 이런

14 아즈텍을 제외하면 다른 문명들은 확장/추가 팩에만 등장한다.

점은 다른 문명에게도 해당되는 사항이다.



그림 4. 게임에 등장한 각 문명의 왕

각 게임마다 약간씩 차이가 있으나 게이머가 주인공 혹은 관찰자 시점으로 이야기를 재구성하거나 주어진 시나리오를 얼마나 성실하게 수행하는가가 바로 게임을 즐기는 행위가 된다. 어떤 방식이건 이야기를 구성한다는 점에서 텍스트 이론을 적용해 볼 수 있는데 앞에서 언급된 <시드 마이어의 문명 V> 또한 각 지역 고대문명의 신화를 기반으로 구성되었고 이후 실제 역사가 첨가되고 세계 역사에서 통치자로 손꼽히는 이들이 게임의 주인공이다. 이것을 노드롭 프라이의 텍스트 이론에 적용해보면 재미있는 결과를 얻을 수 있다. 프라이는 글쓰기의 단계가 신화에서 서사시(상위모방), 로맨세에서 근대소설로 이동한다고 보았는데 이것은 연대기적인 구분이 아니며, 17세기부터 성립되기 시작한 근대소설은 20세기부터 픽션의 의미영역까지 침범한, 다시 말해 대표적 서사 장르라고 보았다(Nortyrop Fryer 1982, 430-431). 이것을 구조적으로 보면 결국 서사의 중심이 신에서 영웅으로, 영웅에서 보통 인간으로 이동해 왔다고 해석할 수 있다. 노드롭 프라이의 이론을 게임에 거칠게 적용하면 로맨세 혹은 신화로의 퇴행이라고 할 수 있다. 물론 현대에도 『반지의 제왕』, 『해리포터』 등 로맨세로 분류할 수 있는 작품들이 없었던 것은 아니다. 하지만 게임이 그리고 있는 세계는 그 자체로 모험과 신비한 사건이 가득한 곳이며

당연히 그래야 한다. 근대예술이 지향하는 ‘사실성’을 담보한 장르가 근대소설이라고 한다면 게임의 서사는 ‘사실성’과 상당한 거리가 있다. 그러므로 퇴행적이라 판단할 수도 있다. 하지만 ‘사실성’과는 다른 ‘현실성’ 혹은 ‘실재성’의 표현은 상당히 기술적인 측면으로 SF 영화와 게임에서 구현된다.<sup>15</sup> 현실의 반영으로서의 ‘사실성’이 아니라 마치 눈앞에서 실제로 펼쳐지는 ‘현실’같이 느끼게 하는 ‘현실성’은 게임의 대표적 특징으로 앞에서 언급한 ‘가상 체험’의 측면과도 깊은 관련이 있다. 이 ‘현실성’은 게임 속의 정보가 ‘진짜’로 보이게 하는 효과가 있는데 같은 맥락으로 게임이 교육의 도구로서 가치가 높다는 것은 부정하기 어려우며 동시에 실제 역사를 왜곡할 경우 그 피해 또한 적지 않을 것이다.

## 미디어를 통해 보이는 멕시코 그리고 라틴아메리카

라틴아메리카, 특히 멕시코를 중심으로 한 라틴아메리카에 대한 선입견은 그 역사가 상당히 길다. 마치 돈키호테의 산초의 모습을 연상케 하는 뚱뚱한 몸에 커다란 솜브레로를 쓰고 항상 유쾌하지만 어딘가 모자라며 식탐이 넘치는 모습은 할리우드 서부 물에서 어렵지 않게 볼 수 있다. 사실 라틴아메리카 사람에 대한 선입견은 비단 어수룩하며 식탐이 넘치는 모습만이 아니다. 미국을 중심으로 한 서구의 관점으로 본다면 무질서한 공간이며 독재와 부정부패가 넘치는 곳이고 또한 관능적인 대지이며 신비롭고 미스터리한 일들이 일어나는 곳이기도 하다. 실제로 아이티의 흑인들이 주로 믿는 종교인 부두교의 의식에서 죽음에서 다시 깨어난 좀비의 이미지가 유래했으며 이와 관련된 영화와 게임은 그 수가 적지 않다. 또한 무수히 등장하는 좀비의 이미지는 멕시코의 망자의 날(El día de los muertos)을 연상케 하기도 한다.

15 2015년에 개봉한 영화 <시카리오: 암살자들의 도시>에서 시우다드 후아레스의 마약 카르텔이 미국으로의 마약 수송을 위해 만든 땅굴을 타격하는 장면에서 3D 슈팅게임과 같은 기법, 1인칭 시점을 사용하기도 했다. ‘현실성’을 높이기 위한 기법으로 관객은 주인공의 시점으로 마치 눈앞에서 마피아를 타격하는 듯한 느낌을 갖게 된다. 영화가 게임을 모방하기도 하고 게임이 영화의 소재가 되기도 한다. 게임과 애니메이션 그리고 영화가 동시에 출시되며 각 장르가 서로의 마케팅이 되는 예로는 영화 <매트릭스>가 대표적이다. 2015.12.30, Cfr. <http://movie.naver.com/movie/bi/mi/basic.nhn?code=125466> 송홍근, 「영화·게임·포털’ 짝짓기로 뜬다」, <http://weekly.donga.com/List/3/all/11/71406/1>

1996년 로드리게스 감독과 타란티노 감독이 함께 만든 영화 <황혼에서 새벽까지>(From Dusk Till Dawn)에서는 조금 더 파격적인 뱀파이어 이미지가 등장한다. 미국과 멕시코 국경 지역을 배경으로 한 이 영화에서 뱀파이어는 그저 뱀파이어가 아니라 아즈텍과 마야 문명의 이미지를 차용하여 묘한 뉘앙스를 만들어낸다.

뱀파이어의 소굴이 결국 아즈텍 혹은 마야의 피라미드라는 것은 인신공양을 일삼던 라틴아메리카의 원주민 혹은 원주민 문명이 뱀파이어의 원형이라는 의미이며 루마니아 트란실바니아를 배경으로 한 브롬 스토커의 드라큘라와는 사뭇 다른 이미지를 만든다. 뱀파이어와 좀비의 중간형태의 이미지에 영화 중간 1인칭 시점의 3D 슈팅게임을 연상케 하는 장면도 적지 않다.



그림 5. 아즈텍의 깃털 관을 쓴 셀마 헤이엑의 모습



그림 6. 영화 마지막에 등장하는 젓꼭지 클럽의 실제, 치첸이사의 엘 카스티요를 기본으로 하여 디자인 된 것으로 보인다.

여기에 독재와 부정부패, 내전, 게릴라, 마약 카르텔, 마피아 갱단 등의 이미지가 더해지면 현재 미국을 중심으로 한 대중매체를 통해 노출되는 멕시코, 라틴아메리카의 이미지가 드러난다고 할 것이다. 또한 게임에서도 이런 라틴아메리카의 이미지는 수없이 재현되고 있어 사실 그 예(例)가 너무 많아 어떤 예를 들어야 할지 힘들 정도이다.

### 게임을 통해 보이는 멕시코 - 부정적 이미지

앞에서 언급한 것과 같이 멕시코의 부정적 이미지는 미국에서 만들어진 수많은 미디어에서 노출되고 있다. 게임의 경우에도 마찬가지인데, 대표적인 게임 세 가지 정도를 예로 들어보겠다.

#### *G. T. A. (Grand Theft Auto) 시리즈*

미국 게임 제작사 록스타 게임즈(Rockstar Games)<sup>16</sup>가 1997년에 개발한 게임으로 2013년에 <Grand Theft Auto V>를 발매하며 명맥을 이어가고 있다. 2013년 발매된 <Grand Theft Auto V>는 단 3일 만에 매출 10억 달러를 기록했고, 출시 후 7개월 뒤에는 3,300만 장의 판매 기록을 세웠으며 시리즈 판매량은 기네스북에도 올랐을 정도로 인기 게임이다.<sup>17</sup> 이 기록은 음반, 영화, 도서 등 모든 엔터테인먼트 콘텐츠 분야를 통틀어 최단기간에 10억 달러를 돌파한 기록이다.<sup>18</sup> 국내의 모 예능프로그램에서 소재를 삼을 정도로 국내에도 수많은 고정 소비자층을 형성하고 있다.

16 록스타 게임즈는 테이크 투 인터랙티브사의 비디오 게임 개발사이자 비디오 게임 출판사이다. 대표작으로는 <그랜드 세프트 오토>, <맥스 페인>, <L.A. 노와르>, <맨헌트>, <미드나이트 클럽> 그리고 <레드 데드>들이 있다. 게임의 폭력성으로 항상 문제가 되지만 동시에 상당한 인기를 누리는 게임사이다. Cfr. 록스타 게임즈 공식 홈페이지 <http://www.rockstargames.com/>

17 전승묵, “나랑 똑같은 캐릭터가 있네?”, 2015.04.02, <http://www.thisgame.com/webzine/news/nboard/4/?n=55433>

18 김상균, “업무 게임화는 몰입을 위한 설계: 중독 걱정 말고 재미를 줘라”, 2015.04.03, [http://www.dongabiz.com/Business/HR/article\\_content.php?atno=1201033101&chap\\_no=1](http://www.dongabiz.com/Business/HR/article_content.php?atno=1201033101&chap_no=1)



그림 7. 실제 멕시코계 갱단인 산 피에로 리파



그림 8. 길거리의 총격씬, 현실적인 그래픽만큼 모든 폭력장면이 현실적이며 잔인하다.

출로(Cholo)<sup>19</sup>는 라틴아메리카에서 일반적으로 메스티소와 동일한 의미로 사용되지만 미국과 멕시코 북부에서는 폭력배 집단, 갱단 등의 의미로 사용된다. <G.T.A.> 4편에서 출로라는 명칭으로 등장하는 멕시코계 갱단은 게임상의 특징이 아주 사실적으로 묘사되며 <G.T.A.> 5편에서는 실제 갱단의 이미지가 등장함으로써 현실과 가상의 경계를 넘나들기도 한다.<sup>20</sup>



그림 9. 락스타게임을 고소한 '카렌 그라바노'(좌)와 GTA5 내 캐릭터인 '안토니아 보티노'(우)

19 Cfr. <http://spdic.naver.com/search.nhn?query=Cholo>

20 김지연, “G.T.A.5가 내 삶을 무단 도용해: 마피아 부두목의 딸, 락스타게임즈 고소”, 2015.04.03, <http://www.inven.co.kr/webzine/news/?news=105093>

이 게임을 통해 멕시코를 접하게 되는 이들은 멕시코를 갱단의 국가로 인식할 가능성이 적지 않으며 여기에 실제 갱단들의 폭력사태를 미디어로 접하게 된다면 이것은 상당한 선입견으로 굳어질 것이다.

**후아레스의 매력: 카르텔(Call of Juarez: The Cartel)**

프랑스의 유비소프트(Ubisoft)<sup>21</sup>가 개발한 게임으로 멕시코 북부의 시우다드 후아레스를 배경으로 한다. 이 게임회사에서는 미국의 서부시대를 배경으로 한 게임을 시리즈로 제작해왔는데, 이 게임은 현대 멕시코가 배경이며 시우다드 후아레스에서 활동하는 마약 카르텔간의 총격전이 이 게임의 주요 골자이다. 치와와 주 의회 의원들을 비롯하여 시우다드 후아레스 시정부 관리들이 멕시코 중앙정부에게 판매금지를 요청할 정도로 이 지역 거주 인들을 분노케 한 게임이다. 실제로 미국 텍사스 주의 엘파소와 마주 보고 있는 시우다드 후아레스는 2009년과 2010년에 약 6,000여명이 마약관련 폭력사태에 연루되어 사망한 것으로 알려졌으며 여기에는 경찰 등 지방관리 등도 상당수 포함되어 있는 것으로 드러났다.<sup>22</sup>



그림 10. <Call of Juarez: The Cartel> 시우다드 후아레스의 거리에서 벌어지는 게임이다.

시우다드 후아레스는 멕시코의 관점에서 보면 치안부재의 상징과 같은

21 유비소프트 엔터테인먼트(Ubisoft Entertainment)는 프랑스 몽트뢰유에 본사를 둔 컴퓨터 비디오 게임 발행사이자 개발사이다. 23개 국가에 지사를 두었으며 그중 11개 국가에는 15개의 개발 스튜디오가 있어서 전 세계 3,950명의 직원 중 3,200여명이 게임 제작에 참여하고 있다. 대표작은 <레이맨>, <페르시아의 왕자>, <파 크라이>, 톰 클랜시 게임들, <레인보우 식스>, <스프린터 셀>, <고스트 리콘>이 있고, 50여 개국에 그들의 게임이 배급되고 있다. Cfr. 유비소프트 엔터테인먼트 공식 홈페이지, <https://www.ubisoft.com/en-GB/>

22 우동성, “멕시코 지방정부, 저격·살해 비디오게임 판금 요청”, 2015.04.09, <http://news.naver.com/main/read.nhn?mode=L.SD&mid=sec&sid1=104&oid=003&aid=0003702098>

곳으로 현재까지도 여전히 위험한 지역이다. 이 지역은 여전히 멕시코의 상처를 생생하게 드러내는 곳으로 아무리 사실이라 해도 이것이 게임을 통해 반영구적으로 재현된다는 것은 상당히 잔인한 일일 것이다. 우리 역사의 예로 든다면 5·18 광주 민주화항쟁 혹은 제주 4·3 사건이 게임을 통해 계속적으로 재현되는 것과 같다고 할 것이다. 멕시코 밖의 관점으로 본다면 마치 영화에서나 등장할 것 같은 무법천지가 멕시코의 현실인 것처럼 게임 사용자들이 인식할 가능성이 매우 높고, 여기서 현실의 뉴스가 더해진다면 이런 선입견은 아주 견고해질 것으로 보인다.

### 고스트 리콘 어드밴스드 워파이터 2

#### *(Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2)*<sup>23</sup>

마찬가지로 유비소프트가 2007년 개발한 게임으로 멕시코에서 일어난 내전을 수습하는 Ghost 대원들의 활약이 주요 골자이다. 게임은 제작할 당시인 2007년에서 그리 멀지 않은 미래인 2014년을 배경으로 하는데, 지속적인 치안 불안이 결국 멕시코 내전 상황으로 이어지고 상황은 점점 악화되어 반군이 미국을 핵폭탄으로 공격할 가능성까지 제기되면서 미국은 테프콘 4가 발령되고 본격적인 전면전이 시작되기 72시간 전 미국 최정예부대인 고스트 부대가 투입되어 반군을 타격하는 이야기이다.



그림 11. <고스트 리콘 어드밴스드 워파이터 2> 멕시코 북부지역을 배경으로 한다.

실제 멕시코 지역을 배경으로 하고 있기 때문에 거리의 모습이나 반군의 모습 또한 스페인어를 사용하는 전형적인 멕시코인들의 모습이다. 물론 핵공격

23 <고스트 리콘 어드밴스드 워파이터 1>편의 경우 국내에 공식적으로 유통되지 않았고 한글화 되지도 않아 국내에서 접하긴 약간 어려운 편이다.

의 위협이 있다고는 하지만 멕시코적인 관점으로 봤을 때 상당히 자극적인 내용이라 할 수 있다. 멕시코 주요 도시에서 벌어지는 시가전은 실제로 배경이 된 곳을 여행해본 사람이나 그곳에 거주하는 사람이라면 묘한 감정을 느끼게 할 것이다. 또한 체 게바라로 대표되는 쿠바혁명과 1970년대 라틴아메리카 게릴라운동 시대는 현재 라틴아메리카 민주정부 혹은 좌파정부의 자양분이 된 시기로 가깝게는 멕시코 남부 치아파스 주의 사파티스타 민족해방군까지 여전히 그 명맥이 유지되고 있다. 물론 미국을 향한 핵공격이라는 설정이 있으나 라틴아메리카의 반군은 게릴라운동의 성격이 있고 게릴라운동은 그 폭력성에도 불구하고 라틴아메리카 반독재운동과 같은 맥락이다.<sup>24</sup>

그러므로 이 게임을 통해 라틴아메리카 역사 자체를 오독케 할 가능성도 적지 않다. 또한 마치 이라크와 아프가니스탄 등에서 본 것 같은 기시감을 들게 하는 장면 등은 실제 전쟁과 게임을 헛갈리게 만들기도 한다. 게임이긴 하지만 이렇게 실제 배경, 다시 말해 어느 정도 사실을 담고 있는 경우 이미 사실과 가상이 분명히 나뉘지 않는 범위에 있다고 할 수 있다. 멕시코혁명 당시 정권을 잡고 있던 포르피리오 디아스(Porfirio Díaz) 정권의 관점에서 본다면 멕시코혁명 또한 하나의 내전으로 볼 수밖에 없다.<sup>25</sup> 이 게임은 라틴아메리카 역사와 그 동력(動力)에 대한 선입견을 갖게 할 수 있다는 데에서 어쩌면 가장 위험한 유형의 게임이라 할 수 있을 것이다.

### 게임을 통해 보이는 멕시코 - 긍정적 이미지

얼마 전 개봉한 영화 <버드맨><sup>26</sup>에서 엠마 스톤은 악취를 표현하는 수단으로 ‘김치’를 사용한다. 우리에게 치즈가 역한 냄새일 수 있듯이 발효 식품인 김치 또한 외국인들에게 역한 냄새를 풍기는 음식일 수 있다. 물론 우리 음식을 대표하기도 하는 김치가 역한 음식 취급을 받는 것은 우리의 자존심에 상처를 입히는 일이 될 수도 있다. 그렇다고 하여 항의를 한다거나 김치가 언급되는 부분을 삭제하라고 하는 것은 그리 현명하지 못한 일일 것이다. 자신들의

24 Cfr. 마르코스 외(2004), 『게릴라의 전설을 넘어』, 박정훈 엮음, 생각의 나무, pp. 18-34.

25 실제로 포르피리오 디아스는 멕시코혁명의 민중들을 길들여지지 않은 호랑이로 간주하기도 했다. Cfr. 카를로스 푸엔테스(2012), 『라틴아메리카의 역사』, 서성철 역, 까치, p. 370.

26 <21그램>, <바벨> 등을 만든 멕시코 출신의 알레한드로 이나리투 감독의 작품으로 제87회 ‘아카데미 영화제’ 작품상, 감독상, 각본상, 촬영상 등 4개 부문을 수상했다.

문화에 대한 폄하를 반격하기 보다는 그 문화의 장점을 소개하는 것이 더 현명할 것이다. 그래서 멕시코를 긍정적으로 그리는 것만이 아니라 멕시코 전통 문화를 소개하는 역할도 하는 세편의 게임을 선정하여 소개한다.

**그림 판당고(Grim Fandango)**

스타워즈 시리즈로 유명한 조지 루카스가 사장인 루카스아츠(LucasArts)<sup>27</sup>에서 만든 게임이 바로 <그림 판당고>다. <그림 판당고>는 루카스아츠의 팀 샤퍼(Tim Schafer)가 만든 게임으로 아스텍 신화 속의 사후 세계관을 다루면서 루카스아츠 특유의 유머 감각과 홍콩 액션 영화를 패러디하는 등 아주 독특한 형태의 게임이다. 세계적으로 흥행에 성공한 <스타크래프트>(StarCraft)까지 누르고 1998년도 ‘올해의 게임’에 선정되었을 만큼 완성도 높은 게임이며 현재도 명작으로 평가받고 있으나 상업적으로 성공했다고 보기는 어렵다.<sup>28</sup>



그림 12. 1993년 제작된 팀버튼 감독의 <크리스마스의 악몽> 또한 망자의 날의 콘셉트를 빌어서 제작된 것이다. <그림 판당고> 또한 같은 맥락이나 게임의 특성상 더 다양한 콘셉트가 존재한다.

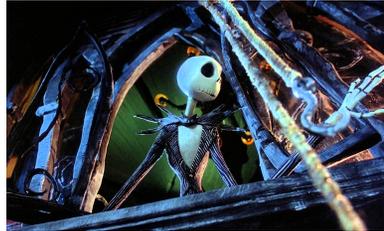


그림 13. 팀버튼 감독의 <크리스마스의 악몽> 중 한 장면

<그림 판당고>는 아스텍의 사후 세계관을 게임화한 것으로 9단계의 저세상을 망자가 여행하면서 각 단계별 신들에게 봉사하고 이승의 기억을 모두 지우고 환생을 준비하는(Walter Krickeberg 1971, 38) 과정을 도와주는 것이

27 루카스아츠는 영화사 루카스필름의 자회사로서 1982년 5월 창립한 미국의 비디오 게임 개발 회사이다. 어드벤처 게임으로 유명하며, 현재 <스타워즈>를 배경으로 한 게임들을 제작하고 있다.

28 박원기, “어드벤처 게임의 어제와 오늘”, 2015.04.11, <http://www.ebuzz.co.kr/news/article.html?pid=20090525800004>

게임의 주요 주제다. 게임의 주인공은 매니 칼라베라(Manny Calavera)인데, ‘망자의 날’에 재단에 올라가는 해골을 ‘칼라베라’라고 하며 그 해골을 게임 캐릭터화한 것이다. <그림 판당고>에서는 ‘망자의 날’의 이미지와 아즈텍의 신화가 겹치고 여기에 루카스아츠의 유머가 계속되면서 게임버전의 ‘망자의 날’ 축제가 펼쳐진다고 할 수 있다. ‘망자의 날’에 보이는 화려한 색상의 장식과 조형물 또한 게임에 화사함을 더해주고 멕시코적 이미지를 아름답게 표현한다.

### 과카멜레!(Guacamelee!)

<과카멜레!>는 농부 후안(Juan)이 마스크를 쓰고 전설의 루차도르(Luchador)<sup>29</sup>가 되어 악당 카를로스 칼라카(Carlos Calaca)를 물리치고 연인을 구한다는 내용이다. 2013년 캐나다 토론토 소재의 게임 개발사에서 일하는 멕시코 출신의 애니메이터 아우구스토 키하노(Augusto Quijano)가 멕시코의 문화적 정체성을 알리기 위해 개발해서 화제가 되었다. <과카멜레!>에는 멕시코 시골의 생활상, 멕시코에서만 통용되는 멕시코식 스페인어 표현과 멕시코 전통 의상 및 음식 등 멕시코의 전통문화 요소가 곳곳에 비치되어 있다. 또한 작품성을 인정받아 글로벌 인디게임 축제인 ‘인디펜던트 게임 페스티벌’(Independent Game Festival)에서 ‘Visual Art’ 부문 최고상을 수상하기도 했다.<sup>30</sup>



그림 14. <과카멜레!> 농부 후안이 마스크를 쓴 모습



그림 15. 아즈텍을 비롯한 라틴아메리카 고대 문명의 이미지들이 재현된다.

29 멕시코에서는 프로레슬링 선수를 ‘루차도르’라고 부른다. 루차도르는 멕시코에서 영웅 캐릭터와 비슷한데 가면을 쓴 프로레슬링 선수가 등장하는 영화 시리즈가 있을 정도이다.

30 Cfr. 인디펜던트 게임 페스티벌 공식 홈페이지, [http://igf.com/2013/01/2013\\_independent\\_games\\_festiva\\_2.html](http://igf.com/2013/01/2013_independent_games_festiva_2.html)



그림 16. 게임에 등장하는 소치밀코의 이미지



그림 17. 실제 소치밀코의 이미지

유네스코 세계유산에 등재된 소치밀코(Xochimilco)는 멕시코시티 남쪽에 위치한 멕시코시티 16개 행정구역 가운데 하나이며 이 게임의 배경들 중 하나로도 사용되고 있다. ‘꽃의 정원’이라는 뜻의 소치밀코는 아스텍 귀족의 휴양지였다고 한다. 현재는 멕시코의 유명한 관광지로 연인들을 위한 프러포즈 장소로도 유명하다(Lonely Planet 2012, 126). 호수에서 ‘트라히네라’(Trajinera)라는 화려하게 장식된 배를 타고 인공 섬과 수로를 따라 유람하며 여행을 즐길 수 있다. 흙으로 쌓은 뗏목에서 꽃과 과일이 재배되며 수상화원으로 유명하다. 트라히네라의 화려한 색깔은 <과카멜레>에 시각적인 효과를 더해 주었다. 개발자 아우구스토 키하노는 이 게임의 목적이 멕시코에 대한 선입견을 지우는 것이 아니라, 게임으로 모든 이들이 멕시코의 문화적 풍요로움을 즐기며 멕시코의 게임 사용자가 자국과 자국 문화에 대해 자긍심을 가질 수 있도록 하는 것이라고 강조했다. 키하노는 멕시코가 부정적인 이미지로만 굳어져 있는데 이는 자신의 어릴 적 추억과 크게 차이가 난다며, 멕시코만의 내재적 요소를 외부로 이끌어내어 전 세계 게임 사용자의 호평과 공감을 얻을 수 있도록 하는데 심혈을 기울이며, 멕시코 문화의 고유성과 독창성을 알리려 했다고 한다(Kocca 2013, 16).

### **타코 마스터(Taco Master)**

<타코 마스터>는 주인공이 멕시코 전통 음식 타코(Taco)를 만들어 돈을 버는 게 목적인 모바일 게임이다. 멕시코 과달라하라(Guadalajara) 소재의 개발사인 카산 미디어 그룹(Kaxan Media Group)에서 2014년 개발한 모바일 게임으로 전 세계적으로 수백만 건의 다운로드 횟수를 기록한 게임이다.<sup>31</sup>



그림 18. <타코 마스터>의 메인타이틀



그림 19. 일반 모드에서 타코를 만드는 장면

기본적으로 개인모드, 아케이드 모드, 시간제한 모드가 있다. 또한 개인모드 안에는 전통모드, 멕시코 스타일 파티모드, 좀비모드, 트로피컬 열정 모드 등이 있어 다양한 타코를 만들어 볼 수 있다. 타코를 만들 때마다 재료를 손질하는 사실적인 음향 효과가 현실적인 요리의 감각을 느끼게 하며, 각 모드마다 타코를 만들고 파는 멕시코 일상의 이야기가 담겨 있어 게임을 즐기면서 멕시코의 일상을 간접 경험할 수 있는 게임이다.

사실 ‘타코’는 특정 음식의 명칭이 아니다. 얇은 토르티야에 음식을 싸서 먹는 특정한 방식을 ‘타코’라고 부르는데, 여기서 그 다양성은 무한대라고 할 수 있다(Choi 2014, 38). 곁들일 수 있는 재료 또한 제한이 없으며 특정한 요리를 의미하는 것이 아니므로 다양한 음식이 타코의 메인 재료가 될 수 있다. <타코 마스터>에는 이런 타코의 특징이 충실히 반영되었다. 타코를 모르는 사람들도 게임을 하면서 타코라는 음식이 궁금해질 수 있고 실제로 먹어볼 수 있다는 점에서 이 게임의 문화적 파급력이 간접적이긴 하지만 높다고 할 수 있다. 모바일 게임의 특성상 단순하면서도 직관적이라는 점과 타코의 패스트푸드로서의 특성이 결합되어 시너지 효과를 만들어낸다. 2015년 12월 31일 현재 구글 플레이 스토어 기준 100만 건 이상이 다운로드 되었는데, 이것은 이 게임이 문화적 영향을 지닌다는 구체적인 증거는 아니라 해도 무시할 수 없는 수치이다.

31 ‘각산’(Kaxan)은 마야어로 ‘진보적 변화’라는 의미로 2009년에 창립된 멕시코를 대표하는 게임회사이다. 애니메이션과 모바일 게임을 주로 개발하고 있다. Cfr. 각산 미디어 그룹 홈페이지, <http://www.kaxanmediagroup.com/>

## 결론

지금까지 본 논문이 주장하고 있는 것은 크게 두 가지이다. 하나는 이제 미디어로서의 게임 혹은 문화산업의 한 부분으로서의 게임만이 아니라 예술장르 혹은 미학의 대상으로서의 게임에 주목해야 한다는 것이다. 또한 게임의 중독성, 반복성 등을 고려할 때, 각 국가의 문화가 게임을 통해 어떤 방식으로 표현되는가와 이것이 이후 어떤 영향을 미칠지에 대한 연구가 지역연구 혹은 지역문화연구의 대상이 되어야 한다는 것이다. 그 예로 게임을 통해 드러나고 있는 멕시코와 그 문화를 분석했다. 이 두 초점은 결국 ‘게임화’에서 만나게 된다. 게임화의 핵심에 중독성과 유희성이 있다. 하지만 주목해야 할 것은 중독성과 유희성은 미디어 자체에 혹은 전달하는 메시지와 정보에 있는 것이 아니라 전달하는 방식에 있다는 것이다. 다시 말하면 게임의 서사방식을 이용하여 다양한 메시지와 정보를 전달할 수 있다는 것이다. 현재 현상적으로 ‘게임화’는 주변에서 어렵지 않게 경험할 수 있는 것이며 이것은 이후 비즈니스, 교육, 금융, 건강 등의 분야에 적용되고 확대될 것이다. 그러므로 다양한 분야에서 이 ‘게임화’를 어떤 방식으로 적용할 것인가에 대한 문제와 더불어 학계에서 어떻게 해석하고 연구할 것인가는 실용적인 면에서 가장 중요한 부분이 될 것이다. 또한 어떤 정보들이 ‘게임화’를 통해 유통되고 구조화되고 있는지를 살피는 것, 소위 ‘게임화’를 중심으로 한 빅데이터 수집과 분석은 인문학 연구의 주요한 도구가 될 것이다.

현재 게임은 영화와는 다른 맥락으로 탈장르적 종합예술이며 기술집약적인 산업이다. 게임이 다양한 관점을 통해 연구되는 것은 21세기의 시대적 필연일 것이다.

## 참고문헌

- Benjamin, Walter Bendix Schönflies(2007), *Kisulbokjesidaewni yesuljakpum/Sajineui jakeunyeoksa eoi(Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit)*, Sung-man Choi(trans.), Seoul: Gil chulpansa.
- Cho, Young-jun(2015), “Jeonsegae gamesijangeui gyumoneun eonue jungdo?(How about World Game Market on a Nationwide Scale?),” 2015.12.30, <http://game.donga.com/75703/>
- Choi, Myoung-ho(2010), *Taeyangeni sul Tequila(The Liquor of Sun, Tequila)*, Seoul: Salrim.
- \_\_\_\_\_(2014), *Mexicoreul matboda(Tasting Mexican food)*, Pusan: Sanjini.
- Civilization V’s Official Homepage, 2015.12.30, <https://civ.xlgames.com>
- Dailysports(2015), “[Up&down] ‘Gstar hyogwa’do yetmal(The effect of Gstar diminished),” 2015.11.19, <http://media.daum.net/breakingnews/newsview?newsid=20151119110355985>
- Foucault, Michel(2011), *Anjeon, yeonto, ingu(Securite, territoire, population: Cours au College de France (1977~1978))*, Se-kwang Sim, Hye-ri Jeon and Sung-eun Cho(trans.), Seoul: Nanjang.
- Frye, Northrop(1982), *Bipyongeni haebu(Anatomy of Criticism)*, Chul-kyu Im(trans.), Seoul: Hangil.
- Horkheimer, Max and Theodor W. Adorno(1998), *Dialéctica de la Ilustración*, Juan José Sánchez(intro. y tradu.), Madrid: Editofiol Trotta.
- \_\_\_\_\_(2001), *Geamongeui byenjuengbub(Dialectic of Enlightenment)*, Yu-dong Kim(trans.), Seou; Munhakguajisungsa.
- Independent Games Festival’s Official Home Pages, 2015.12.30, [http://igf.com/2013/01/2013\\_independent\\_games\\_festiva\\_2.html](http://igf.com/2013/01/2013_independent_games_festiva_2.html)
- Jeon, Kyung-ran(2005), *Digital gameeui mihak: online game storytelling(The Aesthetics of Digital Game: Online Game Storytelling)*, Seoul: Salim.
- Jeon, Seung-yong(2015), “BMW · Toyota, midship sports car ‘Z7 · Sufra’ gongdong gae bal(BMW · Toyota Joint Development Sports Car ‘Z7 · Sufra’),” 2015.04.03, <http://www.motorgraph.com/news/articleView.html?idxno=3015>
- Kaxan Media Group’s Official Home Page(2015), 2015.04.03, <http://www.kaxanmediagroup.com/>
- Kim, Ji-yeon(2015), “GTA5ga nae salmeul mudan doyounghae - Mafia budumokeui ddal, Rockstar games goso(GTA5 Use My Life without Permission - Mafia Underboss’s Daughter Sue Rock Star Games),” 2015.04.03, <http://www.inven.co.kr/webzine/news/?news=105093>
- Kim, Sang-kyun(2015), “Upmu gamehwaneun molipeul wihan seolgeye: jungdok geokjung malgo jaemiryul jueora(The Gamification of Business is Designed for Immersion: Do Not Worry about Addiction and Give Them Fun),” 2015.04.03, [http://www.dongabiz.com/Business/HR/article\\_content.php?](http://www.dongabiz.com/Business/HR/article_content.php?)



for Mating Movie, Portal and Game),” 2015.12.30, <http://weekly.donga.com/List/3/all/11/71406/1>

Ubisoft Entertainment’s Official Home Page(2015), 2015.04.03, <https://www.ubisoft.com/en-GB/>

Article Received: 2016. 01. 06

Revised: 2016. 02. 15

Accepted: 2016. 02. 16