

**비디오게임 플레이어들의
문화적 실천에 관한 연구:
모드를 중심으로**

박근서(대구가톨릭대학교 언론광고학부 교수)

비디오게임 플레이어들의 문화적 실천에 관한 연구:*10)

모드를 중심으로

박근서(대구가톨릭대학교 언론광고학부 교수)

1. 서론: 문제제기

이 논문의 목적은 비디오게임 수용자들의 이러한 특수한 문화적 실천 양상 즉 모드하기가 지닌 문화적 의미를 탐구하기 위한 것이다. 모드가 비디오게임의 수용자들 사이에서 어떻게 이용되고 또 어떻게 받아들여지는지를 구체적으로 살펴보기 모드 중심의 플레이가 이루어지고 있는 <엘더스크롤 IV: 오블리비언>의 팬 카페를 관찰한 결과를 함께 논의할 것이다. 이미 많은 사람들이 비디오게임의 능동성과 상호작용성에 대한 논의를 펼쳐 보였다. 게임은 읽거나 보는 것이 아니라 ‘하는 것’이며, 따라서 비디오게임은 주어진 텍스트가 아니라, 만들어지는 텍스트 혹은 쓰여지는 텍스트(writerly text)라는 명제는 어쩌면 식상하고 진부한 주장이 되었는지 모른다. 그럼에도 불구하고 비디오게임의 능동성과 상호작용성에 대한 탐구는 여전히 중요한 의미를 갖는다. 왜냐하면 그 구체적인 내용과 양상은 여전히 변화의 와중에 있으며, 실제로 그것—비디오게임의 능동성과 상호작용성—의 구체적 의미를 언급하고 있는 연구 사례는 드물기 때문이다. 특히 본 논문이 문제로 삼고 있는 모드에 대한 구체적인 학제적 연구는 더욱 부족하다.

2. 비디오게임의 수용자, 능동성과 상호작용성

비디오게임에서 상호작용의 일차적 의미는 수용자와 비디오게임의 시스템 혹은 텍스트 사이에서 발생하는 작용과 반작용에 있다. 이러한 유형의 상호작용은 RPG나 액션 게임 등에서 자주 볼 수 있는 수용자들과 ‘NPC’와의 관계 특히 몬스터들과

* 현재 진행 중인 연구로 이 글은 언론정보학회 정기학술대회 발표를 위해 준비한 것입니다.

의 전투에서 가장 전형적인 형태를 보인다. 이러한 수용자와 시스템 사이에서 발생하는 상호작용을 라이언(Ryan 2001)은 ‘내재적 상호작용’이라 부른다. 반면 수용자가 시스템의 외부에 있는 존재—여기에서는 같은 게임을 플레이하고 있는 다른 사용자—와 상호작용하는 경우를 ‘외재적 상호작용’이라 칭한다. 라이언은 외재성과 내재성의 축에 탐험적(비디오게임의 세계를 이해하고, 주어진 서사와 스토리를 파악하는)—존재론적(비디오게임의 세계에 개입하여 그것을 적극적으로 변형하거나 변화시키는) 축을 추가하여 비디오게임의 상호작용을 설명한다(윤태진 외 2008, 82).

그런데 이러한 상호작용의 개념은 어디까지나 ‘비디오게임’이라는 시스템 혹은 텍스트 자체에 근거한다는 점에서 비디오게임 수용자의 문화적 실천의 특정한 양상을 담아내는 데 한계를 보인다. 앞에서 언급한 모드, 머시니마, 핵 등과 같은 실천은 위의 상호작용 개념에서 볼 때 그것의 범주 바깥에 있는 현상이다. 왜냐하면 모드, 머시니마, 핵 등은 텍스트에 근거하기는 하되, 그 행위가 비디오게임의 시스템 자체를 작용점으로 하기 때문이다. 이를테면 모드는 텍스트의 구성요소를 변형하거나 혹은 그 구조 자체를 변형한다. 머시니마는 텍스트의 구성요소와 시스템을 이용해 새로운 텍스트를 생산하고, 핵은 텍스트의 규칙 혹은 상태를 규정하는 각종 파라미터를 변경하여 다양한 수준에서 게임텍스트를 조정(tune)한다.

이러한 새로운 형태의 상호작용은 한편으로 비디오게임 수용자의 행위가 지니는 의미에 대해 다시 생각하게끔 한다. 단적으로 말해 비디오게임 수용자의 행위는 능동적이다. 그리고 그 능동성은 텔레비전과 같은 기존 미디어들의 수용자가 갖는 능동성과는 차원을 달리 한다. 텔레비전 수용자들의 능동성은 근본적으로 해석적 차원에서 논의될 일이지만, 비디오게임의 수용자들이 갖는 능동성은 보다 실천적이며 구성적인 차원에서 논의되어야 한다. 그러므로 텔레비전 수용자들은 관객성 이론이 상정하는 문제 틀 안에서 해명될 수 있으나, 그 권능이 텍스트의 장치들에 미치는 비디오게임 수용자의 경우는 이 틀로 설명할 수 없다.

그러므로 해리스(Dan Harris)는 그동안 미디어연구, 특히 영상미디어에서 개진해 온 ‘시청자(viewer)’라는 용어를 ‘게임하기’에 어떻게 적용할 수 있는지 논의한다. 그는 게임이 단지 시각적으로 수용하는 매체가 아니라 직접적으로 행위하고 ‘사용’하는 매체라는 점에 근거하여 ‘시청-사용자(viewser)’라는 새로운 용어를 제안한다(2002, p.172). 해리스는 비디오게임 수용자를 ‘관객성이론’의 틀 안에 있는 기존 해석적 미디어의 수용자들과 똑같이 취급할 수 없었다(Jenkins 2003). 비디오게임의

수용자들은 주어진 텍스트를 다만 해석하는 데 머무는 ‘수동적’ 존재가 아니기 때문이다.

물론 해석적 실천이 텍스트에서 발생하는 유일한 활동 양식은 아니다. 바르트가 선언한 ‘저자의 죽음’이나(Barthes), 라코우(Rana Rakow)가 제시한 ‘듣는 것에서 넘어선 읽기’의 개념(1999: 66)은 이미 기존의 텍스트 형식들 또한 해석적 미디어의 범주를 넘어서는 실천의 양상들과 관련되며, 그 상호작용의 양상은 존재론적 수준—라이언의 표현대로라면—에 걸쳐 있음을 보여준다. 하지만 이러한 개념과 이론으로 비디오게임을 설명할 수는 없다. 왜냐하면 바르트와 라코우의 개념은 기존 텍스트의 범주를 넘어서 그것을 성찰한 결과지만, 비디오게임에서의 상호작용과 능동성은 그 자체의 범주 안에 있는 당연하고 자연스러운 결과이기 때문이다.

그런데 기존 미디어의 수용자들과 다른 비디오게임 수용자들의 특징적 양상은 디지털 미디어 일반 혹은 네트워크의 일반적 특성과 혼동될 가능성이 있다. 실제로 비디오게임을 제외한 인터넷 서비스 혹은 콘텐츠 그리고 IPTV 등과 같은 네트워크 기반의 디지털 미디어들의 상호작용성과 그 수용자들의 능동성 또한 기존 미디어들의 그것과는 다른 수준에 있기 때문이다. 하지만 이들 디지털 미디어의 수용자들 또한 기존의 미디어들의 수용자들과 마찬가지로 해석적 미디어로서 비디오게임의 수용자들과는 분명히 구분되어야 한다.

마샬(Marshall)은 이러한 까닭으로 통상의 디지털 미디어 특히 네트워크 기반의 해석적 미디어들의 수용자를 비디오게임의 수용자들과 구분하여 각각 브라우저(browser)와 플레이어(player)라 칭한다. 마샬은 브라우저와 플레이어는 모두 새로운 디지털 미디어의 수용자들을 가리키는 말이지만, 전자가 (상대적으로) 수동적이며 정보지향적인 존재들라고 한다면, 후자는 능동적이며 행위지향적인 존재라고 주장한다. 물론 비디오게임의 수용자는 후자의 개념에 해당한다고 주장한다(Marshall 2004, pp. 26~27).

마샬이 제안한 ‘플레이어’라는 용어는 비디오게임의 행위가 ‘놀이’를 지향하고 있음을 드러낸다는 점에서도 의미가 있다. 플레이어는 주어진 놀이감을 구사한다. 그것은 때로 주어진 규칙과 규범의 틀 안에 있기도 하고 그렇지 않기도 하다. 하지만 규칙과 규범의 존재 혹은 그것의 추종과 해체에 관계없이 플레이어는 주어진 텍스트를 ‘가지고’ 무언가를 한다. 이러한 점에서 뉴먼(James Newman)의 ‘게이머(gamer)’는 마샬의 ‘플레이어’와는 다른 개념을 갖는다. 뉴먼의 ‘게이머’는 마샬의 ‘플레이어’

에 비해 ‘가지고’의 의미가 좀 더 약하다. 플레이어의 플레이는 직접적으로 비디오 게임 텍스트를 가지고 하는 것이지만, 게이머의 게이밍은 비디오게임 텍스트와 관련된 모든 행위를 포괄하기 때문이다(Newman, 2008).

뉴먼은 비디오게임의 수용자 즉 ‘게이머’의 이미지를 주어진 비디오게임 텍스트를 플레이하는 사람으로 국한하지 않는다. 비디오게임을 위해 길드나 클랜 같은 동아리를 만들어 정보를 교환하고 집단적인 게임 활동을 전개하고 공략(walkthrough)을 작성하거나 모드를 구성하고 치트코드를 유포하거나 트레이너를 개발하는 모든 활동을 게이머의 실천 활동으로 파악한다. 비디오게임라는 텍스트를 매개로 발생하는 모든 문화활동을 ‘게임하기(gaming)’의 범주에 포괄함으로써 그는 기존의 비디오게임 수용자 개념을 사회적 수준으로 확장한다. 뉴먼에게 게임하기는 근본적으로 사회적 활동이다. 이를테면 아케이드에서 게임을 하는 것은 단지 특정한 게임 타이틀을 플레이하는 것이 아니라, 다른 게이머들에 둘러싸여 자신의 플레이를 공연하는 것이고, 그들과 여러 수준에서 상호작용하는 극히 사회적이고 집단적인 활동이다.

이러한 게임하기의 양상은 한편 개인적인 차원에서뿐 아니라 집단적이며 사회적인 수준에서 이루어진다. 이를테면 스토리 공략 과정에서 부딪히는 난관을 해결하기 위해 관련 동호회나 공략 게시판을 이용하여 동료 게이머들의 자문을 구한다거나 하는 일은 게임하기의 일상적 활동이다. 특정한 비디오게임 시리즈를 중심으로 형성된 팬사이트에 가입하여 팬진이나 팬픽을 만들고 관련 자료를 DB화하는 일 또한 어렵지 않게 발견할 수 있는 게임하기의 활동이다. 나아가 주어진 게임 타이틀에 변형을 가하고 이를 적극적으로 개조함은 물론 관련한 자료를 축적하고 기술을 전수하며 그 성과를 공유하는 일 또한 자주 목격된다. 이러한 차원에서 보면 비디오게임의 수용자는 텍스트 해석을 활동의 중심에 두는 기존 수용자와는 현격히 구분되는 새로운 존재이다. 그러므로 본 논문에서는 이들을 기존 수용자와 구분하기 위해 제임스 뉴먼의 개념인 ‘게이머’를 원용하고자 한다. 본 논문에서 비디오게임 수용자는 뉴먼이 언급한 ‘게이머’다(이후 ‘비디오게임의 수용자’를 ‘게이머’라 부르고자 한다.).

3. 모드란 무엇인가

비디오게임의 능동적이며 상호작용적인 수용자로서의 게이머는 다양한 방식으로 게임하기의 실천을 수행한다. 이들의 실천은 전통적인 해석적 실천으로부터 텍스트 자체를 변형하거나 재구성하는 극단적으로 적극적인 수행적 실천에 이르기까지 다양한 스펙트럼을 보인다. 여기에서 특히 ‘모드’는 게이머의 능동성과 상호작용성을 극단적으로 드러낸다. 모드란 변형 혹은 개조를 뜻하는 ‘modification’의 줄임말로, 주어진 게임 텍스트를 변형 혹은 개조한 것을 말한다. 모드는 특히 RPG, FPS, RTS 등의 장르에서 성행하고 있는 문화적 현상으로, 이미 일부 게임들의 경우, 오히려 원본 게임을 플레이하는 게이머를 찾아보기 힘든 상황이 되었을 정도로 성행하고 있다.

실제로 뒤에서 살펴 볼 <엘더 스크롤(Elder Scroll)> 시리즈나 <심즈(Sims)> 시리즈 등의 게임 타이틀은 모드를 하기 위해 오리지널 게임을 인스톨한다고 할 정도로 모드 중심의 플레이가 성행하고 있다. 그러므로 모드와 대비하여 원본 그대로의 상태를 ‘바닐라’라고 부르고, 약자로 ‘v’로 표시하기도 한다. 이를테면 아이디소프트의 <하프라이프 2(HalfLife 2)>는 통상 HL2라 칭하는데, 바닐라 상태의 HL2는 특별히 ‘VHL2’라 부를 수 있다. 바닐라 상태의 게임을 하는 게이머를 특별히 ‘바닐라 유저’라 부르기도 한다. 이는 모드의 성행으로 원본 상태의 게임을 하는 유저들이 오히려 소수가 되면서 계도화된 결과라고 할 수 있다.

모드에는 특히 게임 하드웨어를 게이머 임의로 변형·개조하는 ‘하드웨어 모딩’이 포함될 수 있다. 하드웨어 모딩은 이를테면 비디오게임의 플랫폼이 되는 콘솔의 부품과 외장을 변경하는 일이나, 아케이드 게임기의 목업(mock-up)을 개조하는 경우에 해당한다. 하지만 통상의 모드는 게임 소프트웨어를 개조한 경우를 말한다. 본 논문에서 특별한 언급이 없는 한 모드는 ‘소프트웨어’의 변형을 의미한다.

한편 모드는 게이머에 의해 제작·배포될 수도 있고, 제작사에 의해 그렇게 될 수도 있다. 전자의 경우를 ‘사용자 모드(user’s mod)’, 후자의 경우를 ‘개발자 모드(developer’s mod)’ 혹은 ‘공식 모드’라고 부를 수 있을 것이다. 넓은 의미에서 보면 모드의 제작·배포 주체와 관계없이 원작 게임 소프트웨어를 변형하거나 여기에 추가된 모든 게임 요소를 가리킨다. 하지만 이 글에서 모드는 우선적으로 ‘사용자’에 의해 개발된 모드를 가리킨다. 이는 본 논문이 제기한 문제가 모드를 통해서 드러

나는 게이머들의 적극적인 문화적 실천양상에 대한 것이기 때문이다.

모드의 기원에 대해서는 이견이 분분하지만, 현재와 같은 본격적인 의미의 모드는 'id소프트'의 <둠(Doom)>(1993: PC)시리즈와 관련이 깊은 것으로 파악된다. <둠>은 기존의 비디오게임과는 다르게 게임의 일부를 무료로 제공하고 게임이 마음에 들면 나머지 부분을 포함한 전체 타이틀을 구입하도록 하는 소위 '데모 게임(playable demonstration)'을 업계의 관행으로 정착시키는 데 결정적 기여를 했다. 아울러 id소프트는 비디오게임 프로그램의 소스코드를 공개하고 게이머들로 하여금 자유롭게 게임을 변형 혹은 재구성하도록 두었다. 이는 최초의 비디오게임들 가운데 하나로 일컬어지는 <스페이스 워(Space War)>(1962: PDP-1)를 만든 해커들의 관행과 정신을 답습한 것이며, 어느 정도는 당연한 것으로 받아들여졌다(Levy, 1996).

모드는 게임 전체를 뒤집어 전혀 새로운 게임처럼 만드는 토탈 모드(total conversion), 게임의 상당부분을 고치거나 혹은 개조한 거대 모드(grand mod), 게임의 비교적 작은 부분을 개량하는 부분 모드(partial conversion)로 구분된다. 예를 들어, <하프라이프>(1998: PC)를 완전히 뒤집어 새롭게 변신시킨 <카운터 스트라이크>(mod: 1999/retail: 2000)는 토탈 모드에 해당하고, <문명(Cid Meyer's Civilization) 4>(2005: PC)를 텍스트로 전혀 다른 분위기로 재창조된 <FFH(Fall From Heaven)>(2006: PC)의 경우 또한 토탈 모드에 해당한다. 한편 심즈(Sims, 2000: PC) 시리즈의 수많은 피부 스킨, 의상, 캐릭터, 가재도구 및 각종 아이템들이나 GTA(Grand Theft Auto 1997: PC)의 캐릭터, 의상, 자동차 등은 상당수가 애초에 게임 프로그램 속에 포함되어 있던 것들이 아니라, 게이머들에 의해 만들어져 네트워크를 통해 유포된 것들인데, 이는 부분모드에 해당한다고 할 수 있다.

이러한 측면에서 볼 때, 모드는 원작 게임에서 파생한 2차적 텍스트라고 할 수도 있다. 모드는 게임 코드를 변경함으로써 만들어진다. 모더들은 개발사에서 제공하는 게임 모딩 킷(modding kit), 시나리오 빌더(scenario builder), 미션 에디터(mission editor), 맵 에디터(map editor) 등을 사용하여 공개된 코드를 변경한다. 이들 도구를 통해 모더들은 새로운 아이템을 만들거나 배경이 되는 공간 혹은 건물 등을 재구성하고, 새로운 맵과 퀘스트를 추가하거나 게임의 전체 비주얼 혹은 음향과 음악을 재설정하고, 게임의 새로운 시리즈를 구성하거나 전혀 새로운 게임 타이틀을 만들어낸다. 하지만 이러한 코드 변경은 AI나 물리엔진 그리고 그 밖에 핵심 시스템을 유지하는 한에서 이루어진다(Rutter & Rice, 2002, p. 116).

물론 여기에서 AI나 물리엔진을 유지한다는 단서는 그것이 특정한 게임의 모드가 되기 위한 논리적 전제이기도 하고 다른 한편 대개 아마추어의 신분에서 게이머들의 객관적 한계와 관련되어 있기도 하다. 우선 특정한 게임의 모드는 원본이 되는 원작 게임이 있어야 한다는 점에서 파생적 혹은 기생적 산물이라 할 수 있으므로, 어떠한 면에서든 원작게임과 연결되어 있어야 한다. AI나 물리엔진을 손보는 경우, 기술적으로나 내용적으로나 원작 게임과는 전혀 다른 게임이 되어 버린다. 다른 한편 AI와 물리엔진을 변경 혹은 재구성하는 일은 게임 맵을 손보거나 유닛 사이의 밸런스를 변경하고 새로운 미션을 추가하거나 해상도나 맵핑 방식을 바꾸는 등의 작업과는 질적으로 다른 차원의 과제다. 이는 고도의 기술적 조건들을 충족하는 한에서 가능할 뿐 아니라, 막대한 예산이 소요되는 일이므로 모드의 수준에서는 수행되기 힘들다.

이러한 점에서 모드는 혼동될 가능성이 있는 몇 가지 유사 용어들과 구분되어야 한다. 코드 마이닝(code mining), 패치(patch), 해킹(hacking), 크래킹(cracking) 등은 자칫 모드와 혼동될 가능성이 있거나 게이머의 문화적 실천과 관련하여 서로 연관된 용어들이다. 코드 마이닝은 비디오게임 프로그램에서 코드를 추출해내는 것을 말한다. 대개의 비디오게임 타이틀의 소스 코드는 저작권법의 보호를 받는 저작물로 인정되는 까닭에 그것의 공개 여부는 전적으로 저작권자의 의사에 달려 있다. 그러므로 소스 코드를 공개되지 않은 게임시스템을 변경하자면 게이머들이 직접 소스 코드를 추출해내어야 한다. 이를 코드 마이닝이라 부른다. 패치는 게임 코드를 변경하여 그 내용과 시스템을 일부 변경하는 경우를 폭넓게 의미한다. 대개의 경우 게임 시스템에서 발견되는 오류를 수정하기 위해 해당 부분의 코드를 대체하기 위해 이용되지만, 기능을 추가하거나 혹은 디자인을 변경하는 등의 상황에도 자주 이용된다. 패치는 대개 제작사에 의해 제공되지만, 게이머들이 직접 제작하기도 한다. 게이머들이 만든 패치를 특히 비공식 패치(unofficial patch)라 한다. 비공식 패치는 부분 모드의 일종이라고 할 수 있다.

해킹 코드 마이닝에서 한 걸음 더 나아가 소스 코드의 기본 구조와 원리를 파악하는 것을 말한다. 하지만 해킹의 결과는 단순히 '파악'에 그치지 않고 이를 임의로 조작하거나 변형하는 수준으로 진전된다. 소스 코드를 파악함으로써 해커는 전체 시스템을 자유자재로 통제할 수 있게 된다. 이를테면 게이머 캐릭터의 성격과 능력 그리고 아이템 등을 규정하는 파라미터를 변경하거나 미션 혹은 퀘스트의 수행 상

태 등을 변경함으로써 게임 상황을 임의로 조정하는 등의 행위가 이러한 경우에 해당한다. 헥사에디터(hex editor) 등을 사용하여 프로그램의 기계어 혹은 이진수를 읽어내고 이를 변형하여 게이머의 캐릭터를 무적으로 만들거나 게임에 필요한 능력과 자원을 추가하는 등의 행위가 가장 빈번하게 발생하는 ‘해킹’ 사례이다. 크래킹은 통상 해킹과 내용적으로 동일하나 그 의도나 결과가 불법적이거나 비윤리적인 경우에 해당한다. 이를테면 비디오게임의 복사방지 코드를 해킹하여 이를 불법 복제하도록 네트워크를 통해 배포하는 등의 행위가 그러하다.

4. 모드의 문화: <엘더스크롤 IV: 오블리비언>의 커뮤니티를 중심으로

앞에서 언급한 대로 모딩은 이미 일상화된 비디오게임 문화다. 이러한 모드의 문화적 상황을 보다 면밀히 파악하기 위해 연구자는 <엘더스크롤 IV: 오블리비언> (이하 <오블리비언>)을 플레이하는 게이머들이 모여 있는 네이버카페 ‘엘더스크롤 (2006년 3월 21일 개설)’을 2008년 12월 24일 이후 현재까지 관찰하고 있다. ‘엘더스크롤’은 2010년 11월 현재 회원수가 18만명 이상인 네이버의 대표적인 게임 공동체다. 공사 중, 단순 링크를 제외한 게시판의 수는 59개이며, 이들 게시판에 실린 전체 게시물은 22만 건 이상이다. 클럽 박스(www.clubbox.com)에 별도의 자료실을 두고 운영(1,757건 용량 약 85GB의 모드를 보유)하고 있으며, 국제적인 <오블리비언> 모딩 공동체인 테스넥서스(www.tesnexus.com)를 링크하여 활용하고 있다.

‘엘더스크롤’의 활동에서 중심이 되는 <오블리비언>은 <엘더스크롤> 시리즈의 네 번째 타이틀로 2006년 PC와 X박스 360을 플랫폼으로, 2007년 PS3 판으로도 출시된 롤플레이게임(RPG)이다. 바닐라 상태에서 전체를 관통하는 하나의 내러티브나 서사가 존재하지 않는 개방형 게임으로 NPC(Non Player Character)와의 대화를 통해 퀘스트를 얻어 이를 수행함으로써 게임을 진행할 수 있다. 물론 게임을 시작할 때, 유리엘 셉티모 7세(Uriel Septim VII)의 내레이션을 듣게 되며 그로부터 비롯하는 일련의 퀘스트가 중심적인 스토리를 형성하기는 한다. 이 퀘스트를 흔히 ‘메인 퀘’라 부른다. 메인 퀘는 게이머들이 가장 중요한 의미를 부여하는 퀘스트이기는 하지만, 게임 진행을 위한 필수 요소는 아니다. 실제로 ‘엘더스크롤’의 게이머들 또한 메인 퀘를 게임의 다양한 요소들 가운데 하나로 인식할 뿐이다.

<오블리비언>을 포함한 모든 <엘더스크롤> 시리즈의 게임 타이틀들은 모두 게이머들이 자유롭게 그 세계를 여행하며 다양한 퀘스트를 수행할 수 있도록 디자인되어 있다. 캐릭터와 세계의 기본 설정을 제외한 모든 부분들이 게이머의 선택에 달려 있다. 게임을 어떻게 진행하고 어떠한 방식으로 게임을 경험할 것인지 게이머는 스스로 결정해야 한다. 이렇게 게임의 기본적인 진행 자체가 게이머들에게 달려 있는 소위 ‘자유도’가 극단적으로 높은 게임들을 ‘모래상자게임(sandbox game)’이라고 부른다. 모래상자게임들은 윌 라이트(Will Wright)의 <심시티>나 <심즈> 등과 같이 시뮬레이션 장르에서 흔히 발견되지만, 피터 몰리뉴(Peter Molyneux)의 <페이블(Fable)> 시리즈나 록스타즈 게임의 <GTA> 시리즈 등과 같이 RPG나 어드벤처 장르의 게임에서도 종종 발견되곤 한다.

<오블리비언>이 모래상자게임이라는 점은 이 게임이 PC, Xbox360, PS3를 지원하는 멀티 플랫폼 타이틀이라는 점과는 아무런 상관이 없다. 플랫폼과 상관없이 <오블리비언>은 자유도가 매우 높은 게임이다. 캐릭터의 미학적 속성을 게이머 임의로 조정할 수 있을 뿐만 아니라, 그의 성장 방향이나 속성 또한 마음대로 결정할 수 있다. NPC와 대화할 때 얻어지는 대부분의 퀘스트들 또한 게이머의 임의로 수행 여부를 결정해야 한다. 특정한 퀘스트를 수행하지 않았다거나 혹은 실패했다고 해서 게임이 끝나지도 않는다. 하지만 Xbox360이나 PS3와 같은 콘솔로 플레이하는 경우와 PC에서 플레이하는 경우 게이머들은 전혀 다른 게임을 플레이하게 된다. PC를 플랫폼으로 하는 경우는 모드가 자유롭게 적용되지만, 콘솔을 플랫폼으로 하는 타이틀의 경우, 공식확장팩(formal expansion pack)과 공식모드인 DLC(Downloadable Contents)를 제외하고는 추가 설치가 불가능하기 때문이다.

PC를 플랫폼으로 <오블리비언>을 하는 경우, 대부분의 게이머들은 ‘모드’를 접하게 된다. ‘모드’를 접한다는 것은 단순하게는 무료로 공급되는 무수한 관련 게임 소프트웨어를 마음대로 즐길 수 있다는 뜻이지만, 결국 그것을 위해 어떠한 방식으로든 ‘공동체’에 참여하지 않으면 안 된다는 것을 의미하기도 한다. 물론 공동체에 참여하지 않은 상태에서 독자적으로 모드르 수집하고 모드를 운용하고 제작하는 방법 등을 익힐 수도 있겠지만, 대부분의 게이머는 공동체에 참여함으로써 그렇게 한다. ‘엘더스크롤’은 <오블리비언>의 모드를 위한 공동체라고 할 수 있다.

‘엘더스크롤’은 ‘루리 웹(www.ruliweb.com)’ 등의 단순한 ‘공략게시판’과는 전혀 다르다. 물론 ‘엘더스크롤’의 일부 게시판은 ‘공략’에 할애되고 있고 또한 상당히 활

발하게 운영되고 있다. 하지만, ‘엘더스크롤’에서 가장 중심이 되는 활동은 무엇보다 모드에 관련한 것이다. 모드를 하지 않는다면 구태여 ‘엘더스크롤’을 찾을 이유가 없다. 그러므로 ‘엘더스크롤’에서는 바닐라 상태의 <오블리비언>을 플레이하는 게이머를 만나는 일이 오히려 힘들다. 물론 ‘메인 퀘’만으로 <오블리비언>을 ‘끝냈다’고 생각하는 게이머를 만나는 일은 더더욱 힘들다. 대부분의 ‘엘더스크롤’ 게이머들은 메인 퀘를 아예 거들떠보지도 않거나 혹은 <오블리비언>의 진정한 시작은 메인 퀘 이후라고 생각한다. ‘모드’가 <오블리비언>을 플레이하는 이유라는 것이다. 게이머들에게 <오블리비언>은 좋은 게임에 모드가 부가적으로 달려오는 것이 아니라, 모드를 위한 훌륭한 플랫폼이 썩 괜찮은 바닐라도 제공한다는 의미로 수용된다.

‘엘더스크롤’의 모드 관련 활동은 크게 두 가지 차원에서 진행된다. 첫째는 모드를 이용한 게임 플레이에 관한 것이며 둘째는 모드를 제작하는 일과 관련한 활동이다. 통상 ‘모딩(modding)’이라고 하면 이러한 두 가지 차원의 활동을 모두 포함하는 말이지만, 단순히 모드를 플레이하는 경우를 가리키지는 않는다. 이는 ‘모드’를 중심으로 하는 게임 문화가 기본적으로 그 중심에 ‘생산자’를 위치시키고 있음을 뜻한다. 따라서 ‘모더(modder)’라는 표현은 좁은 의미에서는 ‘모드를 제작하고 배포하는’ 사람들을 가리킨다. 그러므로 ‘엘더스크롤’에서 모드를 제작하고 이를 배포하는 활동은 소위 ‘오블 초보’라는 딱지를 떼는 가장 확실한 방법이며 진정한 ‘고수’의 길에 접어드는 첩경이다.

‘엘더스크롤’에서 가장 널리 알려진 모더는 의상과 인테리어 및 소품에서 시작하여 최근에는 새로운 미션과 지역을 제작하고 있는 헨타이, 종족, 캐릭터, 스킨 등을 주로 제작하는 꼬르르, 바디와 포즈에 주력하는 해골 케이, 의상 특히 헤어에 특화된 작업으로 유명한 눈알동동 등이 있다. 이들의 작업 특히 헨타이와 꼬르르의 작업 결과는 ‘테스넥서스’를 통해서 전세계 게이머들과 공유하여 호평을 얻고 있다. 이들은 특히 2008년과 2009년 가장 왕성한 활동을 펼치며 ‘엘더스크롤’의 구루가 되었으나, 현재는 그 활동이 상대적으로 뜸한 상태다. 이는 <오블리비언>이 이미 5년이 넘은 타이틀이라는 점을 감안하면 당연한 결과일 수 있다. 한 게임 타이틀이 5년 넘게 플레이 되는 것은 흔한 경우가 아니다.

<오블리비언>이 5년을 넘게 ‘엘더스크롤’과 같은 공동체의 중심이 될 수 있었던 까닭은 물론 ‘모드’ 때문이다. 모드는 원작게임을 바탕으로 이를 새롭게 경험할 수 있는 다양한 방법을 지원할 뿐 아니라, 게임 시스템의 낡은 부분을 새롭게 개량하

거나 수정함으로써 새로운 생명력을 불어 넣기 때문이다. 이를테면 2006년 <오블리비언>이 최초 출시될 당시 이 타이틀의 가장 커다란 기술적 이슈는 ‘최고 퀄리티를 가진 그래픽’에 있었다. 하지만 이러한 기술적 특성은 오래 지속될 수 없었다. 오리지널 <오블리비언>의 그래픽은 지금의 관점에서는 이미 낡은 것이 되었고 더 이상 이 게임의 매력적인 요소가 될 수 없다. 하지만, Qarl, OBGE(Oblivion Graphic Extender) 등과 같이 디테일과 텍스처를 강화해주는 모드들은 <오블리비언>의 그래픽이 시간의 흐름에 견딜 수 있게 해준다.

아울러 <오블리비언>의 다양한 모드들은 이미 바닐라 상태만으로도 충분히 방대한 그 세계관을 더욱 확장한다. 몇 가지 거대 모드 이를테면 OOO(Oscuro’s Oblivion Overhaul)은 기존 게임에 새로운 퀘스트 등의 요소를 추가하고, 둔(Dune)모드는 사막이라는 새로운 지형과 지역을 제공한다. MMM(Mart’s Monster Mod)은 <오블리비언>의 전 지역에 출몰하는 몬스터의 종류와 수를 늘려주며, Frans(Francesco’s Leveled Creatures-Items Mod)는 몬스터와 아이템을 추가해 준다. 뿐만 아니라 개별적으로 하나 혹은 소수의 몬스터, 아이템, 지역 및 퀘스트를 추가하는 무수히 많은 모드들은 <오블리비언>의 콘텐츠를 무한으로 확장한다.테스넥서스에 등록된 <오블리비언>의 모드 관련 파일은 21,000개가 넘는다.

물론 ‘엘더스크롤’은 국내의 게이머들에게 이러한 <오블리비언>의 다양하고 방대한 모드를 소개하고 보급할 뿐 아니라 모드 제작에 관한 다양한 교육 콘텐츠를 제공하고 있다. 모드 제작에 관한 다양한 콘텐츠들은 게시판에 이용한 각종 강좌글이나 동영상 강좌들에 해당한다. 모드 제작 관련 교육 콘텐츠에서 가장 큰 비중을 차지하는 것은 의상, 헤어 그리고 스킨 등과 같은 뷰티 관련 모드들과 방어구, 무기 등과 같은 아이템들에 관한 내용이다. 이는 상대적으로 접근이 쉬울 뿐 아니라, 가장 대중적이며 인기가 많은 모드들이기 때문이기도 하다. 앞에서 언급한 ‘엘더스크롤’의 대표적인 모더들이 주로 이 분야에서 활동하는 까닭도 또한 이러한 이유 때문이다.

뷰티와 아이템 중심의 모딩은 특히 ‘엘더스크롤’의 전체적인 분위기와 모드 소비의 전반적 경향을 이해함에 있어 매우 중요한 의미를 갖는다. 왜냐하면 단순한 모드 플레이에서 모드의 생산자인 모더로 진전되지 못하는 다수 게이머들에게 가장 대중적인 모드의 경험은 뷰티와 아이템에서 비롯하기 때문이다. 퀘스트를 하지 않는 한 ‘인형 놀이’라고 오해 받기 쉬운 게임이 <오블리비언>이며, 퀘스트를 수행하

는 재미로 시작했다가 ‘인형 놀이’로 모드를 접하게 되는 게임이 <오블리비언>이다. 그러므로 ‘엘더스크롤’에서 가장 활성화되어 있는 게시판 가운데 하나는 자신의 캐릭터의 이미지나 동영상 캡처해서 올리는 ‘엘더 스크린샷’ 게시판이다.

평범한 게이머가 <오블리비언>을 통해 모더가 되는 경우 또한 처음에는 ‘인형놀이’를 즐기는 단순한 게이머의 입장에서 시작하는 경우가 대부분이다. 인형놀이를 하는 가운데 자신의 캐릭터에 맞는 스킨이나 아이템을 찾아 모드를 수집하게 되고, 수집한 모드에 만족하지 못하는 경우 CS-툴을 이용하여 모드를 손질하게 되면서 모더의 길에 접어든다는 것이다. 앞에서 예로 든 ‘엘더스크롤’의 모더들 또한 비슷한 경로를 거쳐 모더가 되었다. 모더들을 통상의 게이머들과 분리하여 이야기하는 이유는 이들의 게임하기(gaming)가 일반적인 플레이 중심의 게이머들과는 다른 양상을 보이기 때문이다. 어떠한 의미에서 모더들에게 게임은 모딩 결과를 확인하는 테스트 베드의 성격이 강하다. 이들의 게임하기는 그 중심에 모드의 제작과 배포 그리고 이를 매개로 한 게이머들과의 유대와 소통이 자리 잡고 있다.

통상의 게이머들에게는 모드를 이용하는 일조차 쉽지 않은 일이다. 바닐라 상태의 <오블리비언> 역시 일반적인 사양의 컴퓨터에서 운용하기에는 상당히 무거운 프로그램인데, 여기에 모드를 위한 런처(OBMM: Oblivion Mod Manager)와 각종 모드를 깔다면 그 프로그램 사이즈는 상상을 초월할 정도로 커져버려 프로그램 자체를 로드하는 것만도 쉽지 않은 일이 된다. 실제로 <오블리게이션>을 인스톨하고 여기에 기본 확장팩과 두세 개 정도의 거대 모드, 기본적인 종족, 뷰티, 방어구, 무기 관련 모드들을 깔고 나면 프로그램 전체 사이즈가 10GB를 훌쩍 넘어 버린다. 이러할 경우, 스크린 프레임률은 매우 낮아져 정상적인 프로그램 운용이 어렵게 된다. 더구나 모드는 아마추어들이 무작위로 개발하는 소프트웨어 프로그램들이기 때문에 안정성이 극히 낮다. 따라서 다른 프로그램들 혹은 하드웨어들과의 충돌이 빈번하므로 인스톨과 프로그램 로딩에 나름의 방법과 노하우가 필요하다.

플레이 자체도 쉽지 않을 뿐만 아니라, 모더로 성장하는 길은 더더욱 어렵기 때문에 ‘엘더스크롤’에서 이루어지는 상당수의 소통 내용은 ‘신입인사’나 ‘등업’ 등을 제외한다면 주로 게임 과정에서 부딪히는 문제를 해결하기 위한 질문과 답변이 주를 이룬다. 더구나 각종 모드에 관련된 난해한 용어들과 이해하기 힘든 IT 관련 지식들 때문에 공동체는 그 구성원을 신참과 고참으로 구분하고 이 공동체를 다른 공동체와 식별케 한다. ‘엘더스크롤’은 게임을 중심으로 모인 동호인 공동체지만, 특별

한 상징체계를 공유한 문화적 구성체이며 동시에 그 내부는 이러한 상징의 불평형한 분포에 따라 서열화되어 있다.

참고문헌

- 뉴먼, 제임스, 박근서 외 역(2008). *비디오게임*. 커뮤니케이션북스.
- 러시코프, 더글라스, 김성기 역(1998). *카오스의 아이들*. 민음사.
- 마노비치, 레프, 서정신 역(2004). *뉴미디어의 언어*. 생각의 나무.
- 박근서(2009). *게임하기*. 커뮤니케이션북스.
- 볼터, 제이 데이비드 & 그루신, 리처드, 이재현 역(2006). *재매개: 뉴미디어의 계보학*. 커뮤니케이션북스.
- 장용호(2006). 컴퓨터 게임 창작의 이원적 혁신 네트워크 모형. *사이버커뮤니케이션학보*, 20(2006-4); 331-374.
- 전경란(2005). *디지털 게임의 미학: 온라인게임 스토리텔링*. 살림.
- 터클, 세리, 최유식 역(2003). *스크린 위의 삶: 인터넷과 컴퓨터 시대의 인간*. 민음사.
- Deuze, M., Martin, C. B., Allen, C.(2007). The Professional Identity of Game-workers. *Convergence*, 13(4); 335-353.
- Holmes and Pellegrini(2005). Children's Social Behavior During Video Game Play. in Raessens and Goldstein eds.(2005) *Handbook of Computer Game Studies*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press; 133~144.
- Humphreys, S., Fitzgerald, B., Banks, J. , & Suzor, N.(2005). Fan-based production for computer games: user led innovation, the 'drift of value' and intellectual property right. *Media international australia: incorporating Culture and Policy*, 114; 16-29.
- Jull, Jesper(2005). *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. The MIT Press.
- Levy, Steven. 김동광 역(1996). *해커 그 광기와 비밀의 기록*. 사민서각.

- Morris, S.(2003). Wads, bots, and mods: Multiplayer fps games as co-creative media. In M. Copier (Ed.). *Level up: Digital Games Research Conference*. Utrecht, Holland: Universiteit Utrecht.
- Murray, Janet(1998). *Hemlet on the Holodeck: The Future of narrative in cyberspace*. The MIT Press.
- Newman, James(2008). *Playing with Videogames*. Routledge.
- Nieborg, D.(2004) Am I mod or not? An analysis of first person shooter modification culture. In *Creative Gamers Seminar - Exploring Participatory Culture in Gaming*. Tampere, Finland: University of Tampere Rutter & Rice.
- Salen, Katie & Zimmerman, Eric(2003). *Rules of Play*. The MIT Press.
- Sotamaa, O.(2003). *Computer game modding, intermediality and participatory culture*. Tampere. Finland: University of Tampere.
- Sotamaa, Olli et al.(2005). The Role of Players in Game Design: A Methodological Perspective in *Proceedings of the 6th DAC Conference (1.-3.12.2005)*. IT University of Copenhagen, Copenhagen; 34-42.

기획세션 III (문화정치연구회 2)

텔레비전 작가를 말하다

사회: 주창윤(서울여대)

(15:50-17:50)

▷ 주제1

대한민국에서 드라마 작가로 산다는 것은? -2010년 작가의 집필 중단 사태를 겪은 드라마 MBC〈김수로〉, SBS 〈대물〉, SBS 〈나쁜 남자〉를 중심으로-

발제: 김미숙(드라마작가)

▷ 주제2

구성작가는 무엇으로 사는가?

발제: 양재희(텔레비전 구성작가)

▷ 주제3

텔레비전 작가는 죽었는가?

발제: 이영주(한예종)

종합토론: 박근서(대구가톨릭대)

김미경(청운대)