

문화로 읽는 게임의 세계

-1차

2009 게임문화포럼 자료집

- 일 시 : 2009년 11월 06일 ~ 12월 12일
- 문 의 : 02-745-1603 / cultures21@naver.com
- 주 관 : (사)문화사회연구소
- 주 최 : 게임문화포럼 운영위원회
- 후 원 : nhn, 한국게임산업협회

(사)문화사회연구소

서울시 마포구 공덕동 120-10 백광빌딩 3층 문화사회연구소

Tel: 02-745-1603

- 일 시 : 2009년 11월 6일(금) 늦은 3시
- 장 소 : 홍대 상상마당 아카데미
- 주 관 : (사)문화사회연구소
- 주 최 : 게임문화포럼 운영위원회
- 후 원 : nhn, 한국게임산업협회

2009 게임문화포럼

문화론 읽는 게임의 세계

-1차

- 일 시 : 2009년 11월 6일(금) 늦은 3시
- 장 소 : 홍대 상상마당 아카데미
- 주 관 : (사)문화사회연구소
- 주 최 : 게임문화포럼 운영위원회
- 후 원 : nhn, 한국게임산업협회

목차

발제1. 게임의 인류학적 코드-욕망과 서사
/이동연(한국예술종합학교 교수)----- 1

발제2. 의미론으로 보는 게임
/박태순(연세대학교 커뮤니케이션 연구소 연구위원)-----21

발제3. 게임 예술, 감각과 반영 사이의 새로운 가능성
/유원준(미디어문화예술 채널 앨리스온 디렉터)-----41

사회자 김성일(문화사회연구소 소장)

토론자 김상우(기술미학연구회 연구원)

박영욱(연세대학교 교수)

이광석(미디어 문화센터 운영위원)

게임의 인류학적 코드-욕망과 서사

이동연

/ 한국예술종합학교 교수

1. 게임, 인류학적 코드

영화 '다빈치 코드'는 레오나르도 다빈치의 그림 '최후의 만찬'에 그려진 막달라 마리아에 대한 탐색을 서사의 단서로 출발한다. 의문의 죽음을 풀 수 있는 비밀의 코드는 그림 속 예수 옆에 있는 막달라 마리아의 정체성을 찾는 과정에서 밝혀지게 되는데 막달라 마리아와 예수 사이에 낳은 아이들의 후손들이 지금까지 살고 있다는 가설은 주인공들의 비밀의 탐색에 있어 게임의 규칙이 된다. 이러한 게임의 규칙은 우리가 알고 있는 기독교의 역사의 정설에 정면 반하는 일종의 '대체서사'(alternative narrative)로서 종교적 서사의 진리에 대한 저항으로 존재하기보다는 허구적 서사의 미션의 구성 요소가 된다. 이제 영화 <다빈치 코드>는 주어진 게임의 단서를 바탕으로 게임의 비밀을 풀어야 하는 것이다.

비록 <다빈치 코드>가 허구적인 서사로 존재하지만, 그 안에는 유럽의 정신세계를 반추해 볼 수 있는 인류학적 코드를 내장하고 있다. 신약 성서의 근간이 되는 그리스도와 그를 둘러싼 12제자 및 주변 인물들, 사라진 성배, 반-그리스도적

인 상상력, 십자군 전쟁의 비밀, 그리고 천재화가 레오나르도 다빈치의 묘령의 그림 등이 창작물의 서사 단위와 모티브들은 모두 인류학적인 코드를 가지고 있다. 명시적으로 보면 이러한 코드는 기독교 교리가 역사화하는 과정에서 야기되는 '정교'와 '이단', '사실과 허구'의 갈등과 투쟁으로 볼 수 있지만, 암묵적으로 보면 이 코드는 인간과 문명의 역사적 차이를 규명하는 '탐색'과 '놀이'의 범칙으로 존재한다.

인류학적 코드는 인간이 특정한 문명 혹은 집단을 형성하는 원리와 규칙을 의미한다. 인류학적 코드는 거시적으로 보면 종족과 문명을 구별하는 원칙을 언어로 설명하는 것으로 볼 수 있지만, 미시적으로 보면 인간의 구체적인 행동과 커뮤니케이션을 구조화하는 것이라 할 수 있다. 탐색과 여정, 종족을 구별하기, 증여와 강탈, 에로스 와 타나토스의 갈등, 성취와 욕망 등과 같은 인류학적 코드들은 인간의 삶과 집단의 진화를 위한 규칙의 중요한 요소이다.

그런 점에서 게임은 이러한 인류학적 코드와 밀접한 관련이 있을 뿐 아니라, 그 자체로 인류학의 중요한 코드라 할 수 있다. 온라인 게임에 등장하는 부족들의 탄생과 투쟁, 종족들의 공통의 라이프스타일, 집단들의 커뮤니티 의식, 전투를 위한 예식들, 탐색의 오디세이, 그리고 상징적 자산으로서 아이템 취득에 대한 경쟁은 여지없이 인류학적 코드를 가지고 있다. 또한 초창기 PC 시대에 가장 인기를 얻었던 "페르시아 왕자"와 같은 초기 롤 플레이 어드벤처 게임은 "오딧세이"라는 인간의 원초적 욕망에 기초하고 있다. 'FIFA 온라인'과 같은 스포츠 게임은 경쟁과 승리의 욕망을 '스트리트 파이터', '하드코어 짐' 등 격투기 게임은 '맞짱'이라는 인간의 원초적 욕망, '서든어택'이나 '베틀필드'와 같은 1인칭 슈팅게임은 전쟁에 대한 대리욕망을 표상하는 인류학적 코드를 가지고 있다. '고스톱'과 '포커'와 같은 웹보드 게임들은 인류학의 오랜 토픽이라 할 수 있는 '내기'와 '놀이'의 원초적 욕망을 기초로 한다.

게임의 인류학적인 성격에 대한 적극적인 해석과 의미부여는 게임이 단지 시간을 소비하기 위한 상업적 오락 정도로 인식하는 편견을 해소하는 데 기여할 것이다. 사실 호이징가가 언급했던 "호모 루덴스"(Homo Ludens)의 의미대로, 인간은 문명이 형성되기 이전부터 게임과 놀이를 즐겼다. 고대 수렵행위나 원시부족들의 얼굴 문양그리기, 알래스카 인디언들의 선물교환제도인 '포트래치'(potlatch)

등은 모두 생존과 권위의 행위를 드러내는 예식이지만, 그 과정은 놀이와 내기의 형식이었다. 동서양을 넘나들며 오래 동안 행해진 주사위 놀이, 변장술, 불꽃놀이, 장기, 바둑, 체스는 놀이의 형식이면서 동시에 인류학적 원형과 사건을 가지고 있다. 오락적 성격이 강한 현대의 게임 안에 이러한 인류학적인 원형과 코드를 얼마나 읽을 수 있을지 의문이지만, 적어도 MMORPG 게임의 세계관과 캐릭터는 인류학적 코드를 내장하고 있다. 또한 '포커'나 '고스톱'같은 몰입형 웹보드 게임도 몰입의 효과에 대한 인류학적 코드를 읽어낼 만한 요소들을 발견할 수 있다. 이 글은 게임, 혹은 게임의 행위 속에서 읽을 수 있는 인류학적 코드를 몇 가지 토픽을 통해서 설명하고자 한다.

2. '내기'와 '놀이': '도박 게임'의 기원

신화적 관점에서 '도박'은 세계를 구성한 원천이다. 그리스 로마신화에 의하면 제우스, 하디스 그리고 포세이돈은 우주를 천국, 지옥 바다로 구분할 때 주사위를 던져 결정했다고 한다. 주사위 놀이는 '인생의 도박'으로 비유되기도 한다. 로마 케이사르가 자신에 반역을 한 정적을 응징하러 루비콘 강을 건널 때 "주사위는 던져졌다"라고 말한 것처럼, 주사위 놀이는 삶을 운명에 맡긴 도박이었다. "'운명'과 더불어 살았던 고대인들에게 삶은 이렇게 놀이, 때로는 목숨을 건 위험한 놀이였다."¹⁾

주사위 놀이는 어떤 점에서 가장 고전적인 도박행위로 간주할 수 있다. 기원전 3500년경의 것으로 추정되는 이집트의 벽화에는 짐승의 복사뼈를 던지는 그림이 있고, 선사시대의 유물로 복사뼈들이 발견되어 약 4만 년 전부터 이미 주사위 역할을 하였던 뼈를 던져 재물 확보의 기회를 잡거나 운명을 결정짓는 일이 있었던 것으로 추정된다. 중국의 수나라와 당나라에서는 정육면체의 두 개의 주사위를 가지고 "쌍륙"이라는 놀이를 즐겼고, 로마 군인들은 십자가 아래에서 그리스도의 가운데 주사위를 가지고 도박을 했었다고 한다. 우연적인 행위를 통해 운명을 결정짓고자하는 주사위 놀이는 단순한 놀이에서 돈을 걸고 벌이는 사행성 도박, 목숨을 건 운명의 승부수에 이르기까지 인간의 삶을 지배하는 '상징적 마술'이라 할 만하다. 주사위 놀이와 유사한 동전 던지기, 제비뽑기, 롤링머신 등은

1) 진중권, 『놀이와 예술 그리고 상상력』, 휴머니스트, 2005, 17쪽.

우연의 상황에서 필연을 기대하는 인간의 가장 원초적인 놀이라 할 수 있다.

주사위 놀이와 함께 가장 오래된 도박 게임 중의 하나가 카드 게임이다. 카드 게임은 7세기 경 인도에서 종교적인 목적으로 점을 치기 위해 카드를 사용하던 것이 집시들에 의해 유럽으로 전해졌다는 설과 같은 세기 중국 당나라에서 “엽자”라는 카드로 점을 치던 것이 유럽으로 전해졌다는 설이 있다. 카드 게임이 인도에서 전해졌던 중국에서 전해졌던 그 기원은 인간의 운명을 알아보는 ‘점술’에서 비롯되었다. 카드게임은 인간의 운명을 점쳐보는 ‘내용’과 기호와 숫자를 조합 배열하는 ‘형식’이 만난 놀이이다. 일명 ‘포커’로 통칭되는 카드게임은 처음에는 “잎새-심장-방울-떡갈나무”와 “칼-컵-금화-막대기”의 네 종류가 기호로 사용되었다가 11세기 프랑스에 와서 “세잎-칼-심장-마름모-클로버”로 변했다가 지금의 “스페이드-하트-다이아몬드-클로버”로 정착되었다. 이 네 가지 기호들은 각각 “과과-사랑-돈-교제”를 상징하는 것들이다. 고대 로마제국에서 귀족들 사이에서 카드놀이는 스파를 즐기며 하는 사교 게임으로 번성했고, 중세에 이르기까지 주로 상류층 사교문화에서 행해진 놀이였다. 카드 게임이 대중적인 게임으로 발전하게 된 것은 자본주의 근대 이후부터인데, 카드게임에 도박을 위한 베팅과 규칙이 새롭게 개발되면서 대중적인 놀이로 확대되었다. 흥미롭게도 포커 형식의 카드 게임이 대중적으로 유행하게 된 계기는 ‘전쟁’ 때문이다. 1861년에 발발된 남북전쟁에서 카드게임은 크게 유행했고, 이어 1, 2차 세계 대전과 을 통해서 전 세계로 확산되었다. 카드 게임을 근간으로 하는 ‘카지노’가 전 세계에 번성하게 된 것도 대략 전쟁을 통해서였다. 말하자면 ‘카드게임’은 전쟁과 같은 불안정한 사회에서 탈출하고 싶은 대중들의 심리적 각성제와 같은 것이었다.

서양에 포커가 있다면, 동양, 특히 한국에는 ‘화투’가 있다. 한자로 화투(花鬪)는 “꽃들이 벌이는 전투”라는 뜻으로 1년 12달을 상징하는 꽃들과 그에 걸 맞는 동물과 사물이 결합한 동양식 카드놀이이다. 화투의 기원은 일본의 ‘하나후다’(花札)에서 비롯되었다는 것이 일반적이다. 일본의 ‘하나후다’는 1500년 경 포르투갈의 상인들에게서 전해받은 ‘카르타’(carta)를 토대로 해서 17세기 에도 시대에 일본의 성향에 맞게 개조한 것으로 알려졌다. ‘하나후다’가 한국에 전해지게 된 것은 여러 설이 있지만, 대체로 대마도 상인들이 조선으로 들어와 무역을 하면서 전했다는 것이 일반적이다. 현재 일본에서 ‘화투’는 대중들에게 있기가 없지만, 한국에서는 일명 ‘고스톱’이라는 이름으로 전 국민 가장 즐겨하는 일상적인 도박 게임이다. 고스톱은 그야말로 시간을 불문하고 사적인 공간에서 벌어지는 소프트한

국민도박 게임이라는 점에서 게임의 룰과 베팅의 방식이 하나로 통일하기 어려울 정도로 국지적이다.

카드 게임과 화투 게임의 대표적인 종목이라 할 수 있는 ‘포커’와 ‘고스톱’은 각기 서로 다른 문명의 양식에서 비롯된 것이지만, ‘이미지’와 ‘숫자’로 결합된 규칙을 게임의 원리로 사용한다는 점에서 기본적으로 동일한 룰을 가지고 있다. 포커와 화투에 그려진 그림은 고유의 숫자를 가지고 있고, 숫자는 다시 서로 다른 기호에 의해 분류된다. 포커의 기호는 무늬로 분류되어 있는데 각각의 무늬는 사회적 계급관계와 신분을 은유한다. 가령 스페이드는 검은 변형된 것으로 파멸이나 죽음을 뜻하고 기사 무사 계급을 표상한다. 클로버는 교제를 의미하며 농민계급을, 다이아몬드는 금화가 변형된 모습으로 상인계급을, 하트는 성배가 변형된 모습으로 성직자를 표상한다. 이렇듯 포커게임 안에 그려진 무늬들은 중세 봉건 사회의 신분을 의미화하는 인류학적 코드를 가지고 있다.

화투패 역시 마찬가지이다. 화투패의 그림은 인생과 자연의 섭리를 은유한다. 그림은 일보 에도시대의 ‘우키요에’(浮世繪)라는 풍속화 화풍을 담고 있다. 흥미로운 것은 포커의 무늬와 화투의 무늬가 동서양의 사상의 차이를 보여주고 있다는 점인데, 전자가 인간을 중심으로 신분을 분류하는 것에 초점을 맞추고 있다면, 후자는 자연의 시간과 사물을 인간 문명을 해석하는 기호로 분류하는 데 초점을 맞추고 있다. 가령 1월에 해당하는 ‘송학패’에는 소나무와 학의 그림이 있는데, 이는 새해를 맞아 대문 양쪽에 소나무를 걸어두고 학 그림을 조자를 걸어두는 일본의 세시풍속을 그대로 본딴 것이다. 2월의 ‘매조’는 매화와 피꼬리를 모델로 봄을 기다리는 마음을 표현한 것이다. 화투가 일본의 계절과 세시풍속을 그대로 담고 있다는 점은 4월을 상징하는 흑짜리패는 초여름을 상징하는 등나무로 표시되었고, 10월의 단풍패는 사슴사냥을 하는 단풍이 드는 가을을, 12월 ‘비패’는 12월에도 비가 내리는 일본의 전형적인 아열대 기후를 반영한 것이라 볼 수 있다. 이렇듯 화투패의 숫자와 기호 역시도 자연과 인간사회의 상호작용을 표현한 것으로 인류학적인 코드를 드러낸다.

온라인이든 오프라인이든 포커나 화투와 같은 도박게임은 단순히 사행성 오락 행위만 아닌 그 게임이 만들어진 사회 풍속을 반영하고, 세월이 지나면서 시대적 특성에 맞게 변형된다. 도박게임의 인류학적 의미는 도박게임의 텍스트가 사회적

의미를 지니고 있다는 사실에서 찾을 수 있다. 이러한 사회적 의미는 통시적이면서 공시적이다. 도박게임이 시대의 변화에 따라 그 기능과 방식이 달라졌다는 점이 통시적이라면 도박의 일상성, 편재성의 특성은 공시적인 면이다. 도박게임의 통시성은 도박의 종류나 룰이 시대마다 다르게 나타났는데, 이른바 웹보드 형태의 도박게임들은 통시적 변화에 있어서 중요한 전환점이 된다. 예컨대 ‘한게임’, ‘네오위즈’와 같은 포털 사이트에서 행해지는 다양한 형태의 놀이형 도박게임들은 수행성과 커뮤니케이션에서 오프라인에서의 도박게임과 다른 맥락을 가진다. 온라인 도박게임은 “상상된 카지노 공간에서의 놀이”로서 하우스 열망에 대한 대리 만족을 수행한다. 웹보드 게임에서 행해지는 포커와 고스톱은 불법 사행성 도박의 사회적 공포로부터 벗어나면서도 동시에 도박의 사행적 욕구를 충족하기 위한 역설적인 심리를 표현한다. 베니스에서 처음 합법화된 또한 카지노 공간은 주로 상류층이 출입하는 것이었고, 이들은 ‘리틀 하우스’(Little-House) 또는 ‘카지노’(Casini)라 불리는 장소에서 도박만 하지 않고, 정치적, 경제적 사교모임을 즐겼다. 1800년대 초반까지 합법적으로 운영되던 카지노는 상류사회에서 유행하는 취미생활 중의 하나였지만, 재산탕진, 살인, 폭력 등이 난무하여 1840년대 이후에는 대부분 불법공간으로 낙인찍혔다. 1860년 이후 모나코가 재정악화를 만회하기 위해 카지노를 국가적 차원에서 합법화한 것을 제외하고는 대부분의 국가에서 카지노는 일부 공간을 제외하고는 공개된 장소에서는 불법으로 취급받아왔다. 물론 온라인을 통해서도 ‘바카라’와 같은 사행성 불법 게임을 즐길 수 있지만, 온라인에서의 도박게임은 불법과 합법, 도박과 놀이, 공포와 유희 사이의 경계를 넘나들며 ‘베팅’과 ‘패가리기’의 쾌락을 얻는다. 또한 온라인 공간에서의 도박게임은 익명의 유저와 게임을 즐길 수 있고, 게임의 공간을 스스로 디자인할 수 있으며, 게임의 결과를 축적할 수 있다는 점에서 몰입의 효과가 더 강렬할 수 있다.

그러나 이렇게 도박게임의 시대적 차이와 특성을 설명해도 사람들이 온라인에서 포커와 고스톱 같은 도박 게임을 열광적으로 즐기는 것을 밝히는 충분한 이유가 되지 못한다. 사람들은 왜 온라인에서 포커와 고스톱을 열광적으로 칠까? 이를 위해서 게임의 원초적 욕망에 대한 인류학적 검토가 더 면밀하게 이루어져야 할 것이다.

3. 게임의 원초적 욕망

왜 사람들은 게임에 몰입할까? 이런 원초적인 질문을 던지면 어떤 사람들은 “그냥 재미있어서”라든지, 아니면 “스트레스를 풀고 싶어서”, “친구들로부터 소외되지 않기 위해서” 등등의 대답들이 나온다. 게임의 과몰입을 우려하는 사람들은 ‘게임 자체의 시스템’ 때문이라고 주장하기도 한다. 상업적 이익을 극대화하기 위한 게임의 정교한 운영 시스템이 게임을 그만두고 싶어도 그만둘 수 없게 만든다는 것이다.

유저들의 경험에서 우러나오는 많은 이유가 있겠지만, 게임에 몰입하는 이유에 대해 가장 많은 대답이 아마도 “그냥 재미있고 좋아서”일 것이다. 이러한 단순한 답변 안에는 게임에 시간과 돈을 투자하는 개인들의 복잡한 이해관계가 개입되어 있다. 게임의 경험치, 가상경험의 만족효과, 게임 레벨에 대한 진화욕구, 게임의 시간투자에 대한 암묵적 보상심리, 반복적 플레이에 대한 관성 등이 게임의 몰입에 개입되어 있는 실제적인 요소들이다. 게임에 과몰입된 유저들에게 게임의 메커니즘을 잘 모르는 사람들은 쓸데없이 시간과 돈을 낭비한다는 비난을 보낸다. 그러나 앞서 열거했듯이 게임의 과몰입으로 얻을 수 있는 보상체계를 고려해보면 게임에 대한 투자가 소모적이지는 않겠다는 판단을 할 수 있을 것이다. 다만 차이는 그러한 보상체계에 대한 이해가 다를 뿐이다.

유저들은 게임을 통해 게임의 서사를 정복하고 싶거나, 게임을 하는 상대방을 이기고 싶은 본원적인 경쟁욕구를 갖는다. 물론 이것은 대부분 가상적인 효과이며, 노골적인 도박이 아니라면 경제적인 보상을 노리는 것은 아니다. 1인용 게임에서 유저들은 마치 게임을 하나의 대상으로 간주하여 게임 텍스트에 도전하며, 게임은 자체 자생적 서사체계를 통해 유저들에게 응수한다. 유저와 게임 텍스트의 상호작용 ‘도전과 응수’라는 고대 원시부족들의 선물교환 제도와 유사하다. 유저들이 새로 나온 게임서사에 반응하는 방식은 나에게 도전을 하는 것으로 간주한다. 유저들은 이 도전에 응수하기 위해 자신이 가지고 있는 시간과 돈을 소모한다. 게임의 응수에 대한 선물의 교환체계는 게임 서사와 유저의 투자의 관계를 형성하며, 이러한 교환과 증여의 체계는 게임의 서사에 따라 영원한 경우도 발생한다. 온라인 P2P 게임의 경우 게임은 대결에 참여하는 유저들을 매개하는 역할을 하게 되며 이는 마치 자신의 권위를 더 강하게 부각하게 위해 부단히 교환되

는 축제와 선물과도 같은 것이다. 아메리카 대륙의 인디언들은 이것을 포트래치(potlatch)라고 불렀다.

미 대륙 알래스카와 영국령 콜롬비아 등에서 살았던 인디언들 사이에서 행해졌던 선물 교환 축제인 “포트래치”가 있다. 신이 주신 술잔이란 의미를 가지고 있는 포트래치는 “광적일 정도로 유별나게 낭비하고 무절제한 소비를 하는 잔치”²⁾로서 “경쟁 상대방보다 더 많은 재산을 포기하거나 파괴하는 데 있다.”(111쪽) 벤쿠버 섬 원주민인 콰키우틀족의 추장들은 포트래치를 열어서 자신이 추장으로서의 권위와 능력을 지녔다는 것을 입증하고자 한다. 포트래치는 주취자인 추장이 정말 추장으로서의 자격이 있는지를 시험하는 무대로서 초대된 추장이나 추종자들에게 자신의 신분이 높다는 것을 과시하고자 한다. 그래서 “자기가 더 높은 지위에 있음을 증명해보이려고 주취자인 추장은 경쟁 상대자인 추장과 그의 부하들에게 다량의 귀중품을 선사 한다”(112쪽). 이때 초대된 자들은 그 선물을 알아보아 자신이 이보다 더 많은 선물을 줄 수 있다는 것을 입증하기 위해서 답례로 더 성대한 포트래치를 연다. 이러한 포트래치에 대해 일부 인류학자들은 위신을 얻기 위한 비정상적인 충동으로 보지만, 다른 한편으로는 이것이 역으로 정상적인 것을 위한 반대행위라고 볼 수 있다.

그러나 나는 여기에서 콰키우틀족 포트래치가 단순한 과대망상적인 변덕 때문에 생긴 것이 아니고 분명히 경제적, 생태학적 조건들에 의해 있게 된 결과임을 밝히고 싶다. 이러한 경제적 생태학적 조건들이 없어지자, 존경받고 싶은 욕구나 지위를 얻으려는 충동은 전혀 다른 생활양식의 관행으로 표현되었던 것이다. 무절제한 소비대신에 절제 있는 소비양식 생겼고, 흥청망청 써버리는 낭비는 금지되었으며, 지위를 얻기 위한 경쟁자도 사라져버렸던 것이다(111쪽).

콰키우틀족의 경제체제는 지위경쟁에 이바지 한 것이 아니라 그 반대로 지위경쟁이 경제체제에 이바지했던 것이다(114쪽). 포트래치의 과도한 ‘선물 전쟁’이 극단으로 갈 경우 축제를 벌인 추장의 집을 태워서 그 권위의 게임에서 승리하려

2) 마빈 헤리스, 『문화의 수수께끼』, 한길사, 1982, 110쪽.

는 경우도 있지만, 대부분 이 게임은 일상생활에서의 교환경제 체계의 안정적인 순환 흐름을 만들기 위한 목적을 가지고 있다. 역설적이게도 사치스럽고 소모적인 포트래치 게임은 경쟁자를 이기기 위한 과몰입적 게임이지만, 부족사회의 생태적 조건과 긴밀하게 연결되어 있는 것이다. 상식적으로 포트래치 게임의 극단은 결국 추장 개인의 몰락 뿐 아니라 부족 전체의 경제 체제의 붕괴로 이어질 수밖에 없지만, 부족이 그러한 축제에도 불구하고 유지될 수 있는 것은 바로 이러한 포트래치의 사회적 조절효과 때문이다.

게임의 과몰입의 행동 원리도 포트래치 게임의 메커니즘과 크게 다르지 않다. 게임을 죽을 때까지 하는 극단적인 경우도 발생하긴 하지만, 대부분 이러한 ‘도전과 응수’의 게임은 반복되다 개인과 게임 사이의 상호작용을 통해 자기조절이 이루어진다. 이러한 자기조절은 게임 이외의 시간을 보상받거나 새로운 시간을 투자하는 의미부여를 하게 된다. 물론 많은 사람들이 게임의 과몰입이 수면이나 대인활동과 같은 일상생활에 많은 지장을 준다고 우려한다. 게임중독에 빠지면 대부분 자기조절 능력이 상실되고, 게임 이외의 시간을 무력하게 만드는 경우를 목도하기도 한다. 그러나 이러한 경우는 극히 일부에 해당되며, 그 경우조차도 일시적인 영향에 따른다. 정반대로 게임의 과몰입이 때에 따라서는 다른 효과를 생산하기도 한다. 아주 소박하게 말하면 게임이 다른 사회적 활동의 불만을 해소할 수 있는 활력소로 작용한다든가 아니면 생애주기적 차원에서 게임을 스스로 조절하는 능력을 얻게 된다.

과도한 게임이용이 우려할만한 점이 있다 해도 그것은 유저의 생애 전체를 완전히 지배하지는 않는다. 생애주기적 관점에서 보면 게임을 소비하는 특정한 세대들의 행동양식과 문화적 취향 등은 생애주기적 관점에서 보면 가변적이라는 점이다. 즉 특정한 게임에 대한 과몰입이 개인의 문화적 정체성의 모든 것을 결정하지는 않는다는 점이다. 통상 게임 중독론의 입장에서는 청소년들이 특정 게임에 대해 몰입하는 것이 개인의 정체성 형성에 심각한 장애요소를 가져오는 것으로 설명하고 있다. 물론 청소년의 게임 중독으로 인한 학습 능력의 감소나 대인관계의 폐쇄성을 우려할 수 있지만, ‘게임과몰입’의 문제를 접근하는 패러다임으로서 생애주기론은 장기적 관점에서 특정한 시기의 경향을 판단하는 장점을 가지고 있다. 즉 자아의 자기조절능력과 후천적인 인지능력의 확대를 통한 생애 전체에 대한 문화적 균형감을 제안할 수 있는 것이다.³⁾

그렇다면 게임에서 유저들이 얻고자하는 것은 무엇인가? 게임은 기본적으로 시간을 많이 소비하는 놀이이다. 특히 게임이 온라인 공간으로 이행하면서 시간의 소비는 양적으로 증가하고 있는 것이 사실이다. 시간의 소비는 게임에서 불가피한 것이고, 게임의 유희를 경험하는 수준에 올라가기까지 유저는 시간을 소비할 수밖에 없다. 흥미롭게도 게임에서 얻고자 하는 것은 바로 시간의 소비를 통해서이다. 게임은 시간을 소비하면서 상징적 자산을 얻는다. 유저는 시간을 소비해서 경험치나 아이템과 같은 상징적 자산을 증여받는데, 이러한 증여 역시 원시 부족의 일반적인 선물교환 체계에서 그 논리를 발견할 수 있다. 인류학자 마르셀 모스에 따르면 사모아 섬과 뉴질랜드에서 부, 공물(貢物), 증여물의 순환이 의무적으로 진행되는 습관이 존재하는데, 이들의 선물의 증여방식은 단순히 물건이 건네는 것만이 아니라 자신의 상징적인 자산을 건네는 것이다. 여성들이 결혼을 할 때 가져오는 지참금, 즉 '통가'는 단순한 물질 만이 아닌 재산으로 간주되는 모든 것을 포함한다. '통가'는 모든 것, 부 권력, 위세를 주는 모든 것, 교환될 수 있는 모든 것, 보상물을 가리킨다. 그것들은 주로 보물, 호부, 문장, 돛자리, 성상(聖像)이며, 때로는 전통, 제사, 주술의식인 경우도 있다.⁴⁾ 이러한 선물의 교환 방식들은 사람들에게 독특한 의무를 지운다. 즉 증여된 물건에 생명을 불어넣는 것 말이다. 증여자가 내버린 경우에도 그 물건은 여전히 그에게 속한다. 그는 그것을 통해서 마치 그가 그것을 소유하고 있을 때, 그것을 흠친 자에게 영향력을 미치는 것처럼, 수익자에게 영향을 준다(68쪽). 어떤 사람에게 무엇인가를 받는 것은 그의 정신적인 본질, 즉 영혼의 일부를 받는 것이기 때문이다(71쪽).

게임을 통해서 유저들이 얻는 상징적 자산들은 게임에게 시간을 증여해서 얻는 것들이다. 즉 유저가 게임에서 교환한 것이 상징적 자산이라면, 게임이 유저에게 교환한 것은 시간이다. 유저와 게임의 교환 체계는 일방적이지 않기 때문에 순환적이다. 시간과 상징적 자산이 상호 증여되고 교환되는 것이다. 그런 점에서 게임을 통해 유저가 얻고자 하는 것은 마치 인류학적인 증여와 교환의 순환적 관계 속에 존재한다는 점을 인지하는 것이 중요하다.

3) 이동연, 「게임 정체성의 이론적 재구성-생애주기론'으로서의 게임문화」, 게임법제도연구회 연찬회 발표 자료집, 2009. 5.

4) 마르셀 모스, 『증여론』, 한길사, 이상률 역, 2002, 64-5쪽.

4. '인류학적 텍스트'로서 MMORPG 게임 -"WOW"의 서사체계

게임의 인류학적 코드는 게임을 즐기는 메커니즘에만 있는 것이 아니라 게임 자체의 텍스트 속에서도 존재한다. 게임의 인류학적 코드가 가장 두드러지게 나타나는 것이 바로 MMORPG 게임이다. MMORPG 게임의 서사는 대체로 판타지에 기반하고, 세계의 탄생과 진화, 부족 간의 전쟁과 투쟁을 내용으로 담고 있기 때문이다. MMORPG 게임은 판타지로 상상된 인류학적 텍스트로 간주할 법하다. 유저의 플레이에 의해 게임 안에 재현되고 창조되는 텍스트는 가상의 공간에서 재현된 부족들의 투쟁의 연대기이다. MMORPG 게임을 하나의 인류학적 텍스트로 간주할 수 있다면, 그 안에는 네 가지 코드가 있다. 대표적인 MMORPG 게임인 WOW를 중심으로 설명하고자 한다.

1) 판타지로서의 가상세계

먼저 말하고 싶은 것은 게임 안에 설정된 판타지로서의 가상세계이다. 대체로 대작 MMORPG 게임이 그러하겠지만 "WOW" 시리즈의 기본 토대가 되는 워크레프트의 가상세계는 고대의 전쟁의 이야기를 담고 있다. 게임의 서사는 우주의 질서가 잡히기 전인 혼돈의 시대부터 거슬러 올라가는데, 그 스케일은 웬만한 민족과 국가의 건국신화보다 크고 복잡하다. 대작 온라인 게임의 서사체계는 판타지 소설이나 SF 영화의 서사보다도 연대기적 서술이나 영토의 형성, 부족 간 경쟁관계에 있어 복잡한 구조를 가지고 서사가 종결되지 않는다는 특성을 가지고 있다. WOW의 서사체계는 게임의 프레임 확장이 이루어지더라도 지속성을 갖게 되어 있는데, '워크레프트'에서 '리치왕의 분노'에 이르기까지 이어지는 가상세계의 서사는 구조주의 인류학의 시공간 분석으로 잘 설명될 수 있다. WOW의 가상세계는 인류의 역사보다 훨씬 긴 일종의 '우주의 시원으로의 회귀'라는 초시간적 공간을 표현하고 있다. WOW의 서사는 가상세계에서 게임이 수행되는 역사적 근원을 초시간적으로 설정함으로써 게임 텍스트의 배경이 되는 판타지를 스펙타클하게 구성한다.

우주가 정확히 어떻게 시작되었는지는 아무도 모른다. 어떤 이들은 엄청난 대폭발로 인해 무한한 세계가 거대한 암흑 속으로 소용돌이치면서 놀라우면서도 끔찍할 만큼 다양한 생명체들을

잉태하게 되었다고 한다. 또 어떤 이들은 전지전능한 하나의 존재에 의해 우주가 창조되었다고 믿는다. 혼돈스러운 우주의 기원은 불확실하지만 강력한 존재들이 나타나 여러 세계에 안정을 가져오고 자신들의 세계를 이어갈 존재들을 위해 안전한 미래를 설계했다는 것만은 확실하다. 금속 피부를 가진 거대한 신들인 티탄이 먼 우주로부터 나타나 새로 태어난 세계를 탐험하고 그들이 만난 세계를 가꾸고 다듬기 시작했다. 그들은 거대한 산맥을 일으키고 광활한 바다를 만들면서 세계의 모양을 만들어 갔다. 자신들의 숨결로는 하늘과 격동하는 대기를 창조했다. 이 모두가 혼돈에서 질서를 창조하려는 티탄들의 불가해하고 선견지명적인 계획에 포함되었다. 티탄은 또한 원시 종족이 열심히 일하고 그들의 세계를 완전한 상태로 유지할 수 있는 힘을 주었다.

위 인용문은 WOW의 서사의 출발점이 되는, 혼돈의 시간에서 우주로 출몰한 티탄의 이야기이다. 우주의 최상위 집단인 판테온이 통치하던 티탄이 창조시대 질서를 확립하는 세계만 수억 개가 될 정도로 WOW의 가상세계는 인류의 역사로는 대입 불가능한 복잡한 '시원성'을 갖는다. 판테온의 최고 전사 살게라스가 대적하는 악마의 집단의 시공간의 규모들 역시 물리적으로 환산이 어려운 초시간성을 갖는다. 살게라스의 변심과 그로부터 야기되는 판테온의 혼돈의 시간이 한참이 지나고서야 실제 게임에서 경험할 수 있는 세계 중의 하나인 오크족과 인간 사이의 1차 대 전쟁이 일어나는 1만 년 전의 아제로스의 세계가 등장한다. 아제로스의 세계는 끝없이 거친 바다에 둘러싸인 하나의 거대한 대륙이었다. 칼림도로 알려진 이 대륙은 이제 막 잠에서 깨어나고 있던 세계의 거친 자연 속에서 살아남기 위해 치열한 경쟁을 벌이던 수많은 종족과 짐승의 고향이었다.

WOW는 이렇듯 시간과 공간의 진화, 집단과 부족 간의 대결양상 등의 역사는 게이머가 실제로 수행하는 게임 세계의 가상의 공간보다 훨씬 오래전에 설정되어 있기 때문에, 그것의 가상세계는 "가상세계의 가상세계"라 할 수 있다. WOW의 게임텍스트에 현존하는 가상공간과 부재하는 가상공간의 상호작용은 판타지로서의 서사의 실제성과 잠재성의 사이의 상호작용과 같다. WOW 게임을 수행하는

시점은 게임의 서사가 전제하는 텍스트에 숨겨진 가상세계 훨씬 이후이지만, 서사의 맥락체계 안에서는 참고가 불가피하며, 때로는 이따금씩 게임의 실제 서사체계 안으로 들어온다. WOW의 가상세계의 특성은 게이머의 선택과 진행에 의해 새롭게 짜여진 게임의 서사가 가상세계를 진화시키면서도 그것이 항상 텍스트에 부재한 서사와 연계되는 회귀적인 성향을 갖는다는 점이다. 이것이 WOW의 서사체계와 가상세계를 고전적으로 느끼게 만드는 원리이다.

2) 게임의 적대-부족의 전쟁 서사

비단 WOW만은 아니겠지만, 거의 모든 대작 MMORPG 게임의 서사는 부족 간의 전쟁을 다루는 적대관계를 생성한다. 게임 세계에서의 적대관계는 게임이 진행될수록 미세하게 분화하고 그 관계가 전복되는 경우가 있지만, 대체로 게임의 적대는 이분법의 원리를 따르고 있다. '아이온'의 경우에는 '천족'과 '마족'으로 구분된다. WOW의 적대는 '호드'와 '얼라이언스' 진영으로 이분화 된다. 이는 WOW의 복잡한 연대기와 서사체계를 간단하게 분할하는 기능을 갖는다. 동일한 진영에 속해 있는 게이머들은 서로 동질적인 커뮤니티 의식을 갖고 게임을 수행하는데, 이로서 다른 진영에 속해 있는 게이머들과 자연스럽게 적대관계를 형성한다. 통상 각 나라의 민담이나 설화를 구조주의의 관점에서 분석하거나, 인류학적인 영역에서 이루어지는 현장관찰기록에 의거하면 텍스트에서의 적대관계는 이미 '선과 악'의 이분법으로 설정되는 경우가 지배적이다. 그러나 MMORPG 게임에서의 선과 악의 구분은 게임 텍스트에서 사전에 결정되지 않는다. 그것은 게이머의 입장에 의해 상대적이며, 적대관계의 형성도 게임의 수행과정에 따라 결정된다. 호드의 진영에 속한 게이머의 입장에서 보면 게임 서사의 정당성을 확보하기 위해 다른 진영에 속한 얼라이언스를 적으로 간주하며, 그 반대도 마찬가지이다. 그런 점에서 게임에서의 이분법적인 적대는 절대적인 것이 아니라 상대적이고, 고정된 것이 아니라 가변적이다.

게임에서의 적대는 동일한 진영에 속해 있는 게이머들을 결속하기 위한 커뮤니티를 낳게 한다. 서로 다른 진영에 속한 부족들은 그들만의 차별화된 게임을 즐길 수 있는데, 가령 호드 플레이어만 할 수 있는 퀘스트와 얼라이언스 플레이어만 완수할 수 있는 퀘스트가 구별되어 있고, 특정한 도시는 특정한 진영에 우호적인 NPC를 제공하지만, 다른 진영에는 적대적인 경우도 있다. 흥미로운 것은

이러한 이항대립적인 적대관계들로 형성된 두 진영 사이에도 또 다른 적대관계가 형성된다는 점이다. WOW에서 호드 진영은 블러드 엘프, 오크, 언데드, 타우렌, 트롤 부족으로 구성되어 있고, 얼라이언스 진영은 드레나이, 인간, 드워프, 나이트 엘프, 노움 부족으로 구성되어 있다. 여기에 각각의 부족 내에서 존재하는 직업군 예컨대 '죽음의 기사', '전사', '도적', '사냥꾼', '마법사', '사제', '성기사', '주술사', '드루이드', '흑마법사'로 분류되면, WOW에서의 대립관계는 '삼중분절'되어 있다고 볼 수 있다. 부족 들 간의 싸움은 부족들의 고유한 장점과 직업군의 특별한 능력에다 게이머의 경험치를 더해 대단히 광범위하고 폭넓게 진행될 수 있다. WOW는 "진영-부족-직업"이라는 3개의 지층의 상호작용을 통해서 '포함과 배제', '결속과 갈등', '연대와 투쟁'의 장을 열어준다.

3) '게임 속의 게임' 서사-투쟁과 보상체계

다른 MMORPG 게임도 그렇겠지만, WOW의 게임서사는 '싸움'이다. '싸움'은 선택에 따라서 개인적으로 할 수 있고, 집단적으로 할 수 있다. 게임의 세계 안에서 '싸움'은 생존하기 위한 투쟁이지만, 게임을 수행하는 게이머에게 싸움은 게임, 혹은 놀이로 연장된다. WOW에서 수많은 몬스터와의 싸움은 '게임 속의 게임'의 의미를 갖는다. 몬스터는 주로 변방에서 출몰하며 넓은 던전과 지상 지역을 차지하고 있다. 몬스터 중에는 늑대, 거미, 전갈, 다리가 여섯 개인 악어, 게, 독수리, 하이에나, 큰 고양이, 곰 등의 야생 짐승들이 있다. 이 몬스터보다 더 사악하고 힘센 악마들이 존재하는데, 가령 해적, 산적, 이교도, 상대 진영의 병사 등 모든 종류의 인간형 적과 언데드, 수액괴물, 그리핀 및 정령과 같은 비자연적 몬스터를 대적할 수 있다.

게이머들은 WOW의 버전이 확장될수록 새로운 몬스터들과 싸우고, 레벨이 높으면 높을수록 더욱 강력한 적과 싸우게 된다.⁵⁾ 게임에서의 전투는 전형적으로 고대부족사회와 중세시대에서 벌였던 "영토를 획득하기 위한 물리적 싸움"의 형식을 갖는다. 그러나 게임에서의 전투는 영토전쟁만을 의미하지는 않는다. 그것은

5) 가령 워크래프트 III 켄타우로스, 사티로스, 밀록, 올빼미야수 등의 적대적 몬스터들을 모델로 삼은 눈에 익은 적들도 볼 수 있습니다. 그리고 악마, 지옥불정령, 용혈족, 강력한 용 등 게임 속 던전과 높은 레벨 지역을 배회하는 거대한 적과 마주칠 수 있다.

자신의 경험치를 높이기 위한 보상체계를 가지고 있다. 가령 몬스터를 죽이거나 새로운 목적지를 탐험하거나, 퀘스트를 완수하면 경험치를 얻게 되는 데 이러한 경험치는 전투의 능력을 배가시켜주는 역할만하는 것이 아니라 게임의 유희를 위한 보상으로 인지된다. 게임의 보상체계가 가장 많이 이루어진 것이 바로 '퀘스트'이다. 퀘스트는 다른 MMORPG 게임과 같이 게임의 흥미를 유발시키는 "게임 속의 게임의 양식"이다. WOW에서 퀘스트는 다양하다. 정해진 숫자의 야수나 몬스터를 죽여야 하는 퀘스트도 있고, 괴물로부터 전리품을 획득해야 하는 퀘스트도 있고, 고유한 NPC 또는 이름 있는 괴물을 처치해야 하는 퀘스트도 있다. 다른 NPC(non-player character)에게 문서나 아이템을 배달하거나, 중요한 캐릭터를 경호하여 위험 지역을 탈출하거나, 요새화된 던전에서 유물이나 잃어버린 아이템을 되찾아야 와야 하는 퀘스트도 있다.

중요한 것은 퀘스트에 대한 게이머의 욕망이 무엇인가 하는 점이다. 퀘스트는 '전투'와 '놀이'의 양면성을 가진 보상체계이다. 그것은 또한 과거 인디언부족들의 선물교환제도에서 발견되었던 '도전'과 '응수'의 양면성을 가진 게임이다. 도전으로서의 퀘스트는 게임 텍스트로부터 다른 레벨의 응수를 받고 그 응수에 따른 퀘스트는 게이머에게 또 다른 레벨의 보상체계를 부여한다. WOW에서 던전에서의 싸움, 커뮤니티와 길드의 구성, PvP의 싸움 등은 '도전'과 '응수'라는 게임 속의 게임을 수행한다.

4) 캐릭터의 습속

인류학적 텍스트로서 WOW의 특성을 잘 보여주는 것이 캐릭터이다. 캐릭터는 종족과 직업의 이중 분절로 구성된다. 종족은 영토를 구별하고 행동의 습속을 결정하는 인류학적인 코드를 표상한 직업은 종족의 구성원들이 종족의 습속을 유지하고 종족을 능력을 확대하기 위한 역할을 갖는다. 종족이 '얼라이언스'와 '호드'를 구별하는 종적인 구별이라면 직업은 종족내 구성원의 기능을 결정하는 횡적인 구별이라 할 수 있다. 종족과 직업은 게임 캐릭터의 다양한 조합을 가능하게 하며 게이머의 정체성을 투사하는 최초의 기본 단위들이다.

[WOW 종족의 기원과 성향 체계]

얼라이언스		호드	
종족	성향	종족	성향
드레나이	빛의 교리를 받들고 성스런 힘을 사용하는 고귀함	블러드 엘프	나이트 엘프로부터 추방. 쿠엘탈라스의 마지막 왕가 혈통인 켈타스 선스트라이더의 명칭
인간	높은 긍지와 강한 단결력을 지닌 종족위대한 얼라이언스의 수호자로서 수 세기 동안 오크 호드와 투쟁	오크	불타는 군단에 의해 타락. 스칼의 지휘 아래 스스로 악마의 굴레에서 벗어나 부족의 오랜 유산인 주술 신앙을 수용
드워프	난공불락의 요새인 아이언포지에 은둔. 강인하고 전투력 높은 군대	언데드	폭군 리치왕의 지배를 받는 '스컬자'라 불리는 거대한 군대. 아제로스의 모든 생명을 전멸시키기 위한 음모
나이트 엘프	불멸의 종족, 불타는 군단의 침입으로 인해 영생의 힘이 상실. 운명을 개척	타우렌	고결한 힘을 가진 종족으로 자연과 평화를 사랑하는 종족이지만 수렵을 숭배
노움	영똥하지만 영리한 유별난 종족. 일생을 새로운 기술과 물건을 개발.	트롤	정글로 뒤덮인 남해의 수많은 섬에서 거주. 흉악하고 장인하며 사악한 신비주의를 숭배. 모든 종족에 증오심

[WOW의 종족 내 직업의 특성과 역할]

직업	역할	직업가능 종족
죽음의 기사	월드 오브 워크래프트의 첫 영웅. 리치 왕의 종복이 되기를 거부한 그들은, 경험 많고, 강력한 존재	모든 종족이 가능
전사	근접전을 위주로 하는 직업. 전사는 매우 강인하고 무기 사용이나 전술에 능통	블러드 엘프를 제외한 모든 종족
도적	교묘한 속임수에 능하고 신체적 조건이 뛰어나며 은신술과 위장술이 탁월	인간, 드워프, 나이트엘프, 노움, 오크, 트롤, 언데드, 블러드엘프
사냥꾼	칼림도어와 아제로스의 모든 야수로 분류되는 동물들을 길들일 수 있는 능력	드워프, 나이트엘프, 드레나이, 오크, 타우렌, 트롤, 블러드엘프
마법사	달라란 마법학회 집중 방대한 지식과 기술, 순간이동 능력	인간, 노움, 드레나이, 트롤, 언데드, 블러드 엘프
사제	사제는 영적인 운명을 인도하는 자. 치유 마법과 몬스터 제어 등에 탁월한 능력	인간, 드워프, 드레나이, 나이트엘프, 트롤, 언데드, 블러드엘프
성기사	암흑의 세력으로부터 세상을 보호하기 위해 싸움. 근접전 위주의 전사와 주문을 사용하는 사제의 복합형 직업.	인간, 드워프, 드레나이, 블러드엘프
주술사	자연의 정령들과 직접 소통. 이들은 지혜로운과 치유에 능하여 부족의 고문이나 지도자의 역할	드레나이, 오크, 타우렌, 트롤

드루이드	동식물과 강한 유대를 이루고 있는 이들은 변신할 수 있는 능력	나이트엘프, 타우렌
흑마법사	모든 생명을 파멸시키는 존재. 악마의 피로 힘을 얻어 적들에게 격렬한 고통을 줌.	인간, 노움, 오크, 언데드, 블러드엘프

WOW에 등장하는 두 진영의 10개 종족과 10개의 서로 다른 직업들은 WOW의 세계관을 보여주는 인류학적 구성체이다. 10개의 종족과 직업은 게임의 특성상 모두 전투와 방어에 관련된 것들이지만, '영토-부족'의 기원과 역사의 서사를 가지고 있고, 각각 수행할 수 있는 독특한 능력을 가지고 있다는 점에서 게임만이 아닌 인류학적 신화체계를 갖는다.

WOW의 캐릭터가 흥미로운 것은 두 가지 이유 때문이다. 먼저 캐릭터가 게임의 특성을 고려한 기술적인 배치이면서 동시에 인류세계를 구성하는 영토와 종족의 특성을 상징적으로 보여준다는 점이다. WOW의 캐릭터의 성향은 힘, 민첩성, 체력 지능, 정신력, 방어도의 스탯으로 구분되는데 이는 모두 싸움의 효율성을 높이기 위한 구분이다. 그러나 이러한 외형적 기술의 구분만이 아닌 게임 내에서 각각의 캐릭터가 수행하는 것들은 신체, 정신, 초월, 조력, 희생, 봉사 등 '구조주의 인류학의 동기화'를 내장하고 있다.

두 번째 흥미로운 것은 WOW의 캐릭터가 인류학적 코드를 가지고 있으면서 인류학을 초월하는 탈인류학적 코드를 가진다는 점이다. 이것이 통상 인간의 정신과 상상력에서 나온 '신화'와 구별되는 지점이 아닐까 싶다. 소프트웨어로 존재하는 텍스트로서 WOW의 캐릭터는 물론 인간의 신화적 상상력에서 나온 것이다. 그러나 텍스트가 게이머에 의해 수행되는 일종의 "가상적 상호작용적 텍스트"로서의 WOW는 인공생명적 서사체계를 갖게 되며, 그로 인해 인간의 종족 그 이상을 표현하는 WOW의 캐릭터는 인류학적 코드를 초시간적, 초공간적 우주의 상징적 코드로 전환하는 탈인류학적 습속을 갖게 된다. 물론 여기서 말하는 탈인류학적 습속은 게임과 게이머 사이에서 벌어지는 사적인 감성의 공간에서 벌어지기 때문에 보편화할 수는 없을 것이며, 문화적 텍스트의 공간의 제약으로 인해 실제 세계를 초월할 수는 없을 것이다.

5. 인류학적 발견-게임의 스타일과 문화적 취향

게임은 인간에 대한 게임이다. 그것은 인간의 스타일과 문화적 취향을 드러낸다. 게이머들은 평생 몇 종류의 게임을 할까? 정확한 통계가 나온 것은 없지만, 우리가 예상하는 것보다 훨씬 적은 종류의 게임을 한다. 그것은 게임이 개인의 문화적 스타일 혹은 취향과 밀접한 관계를 갖거나 그것을 결정하기 때문이다. 동시대 존재하는 게임은 수백, 아니 수천 종류가 존재한다. 웹보드 게임, 1인칭슈팅 게임, 스포츠게임, 콘솔게임, 그리고 MMORPG 게임에 이르기까지 게임의 다양한 장르들에 속한 수십 종류의 게임들은 저마다의 스타일을 드러내며 게이머들에게 친근하게 다가간다. 게임의 장르들은 마치 서로 다른 음악장르들과 서로 다른 영화장르들을 선호하는 문화소비자들의 취향을 반영하듯이, 게이머들의 취향에 따라 선택된다.

게이머의 문화적 취향은 게임의 스타일을 결정한다. 프랑스의 사회학자 피에르 부르디외에 의하면 문화적 취향은 사회적으로 구성된 개인들의 감성적 성향체계이다. 문화적 취향은 우연하게 형성되는 것이 아니라 개인들의 사회적 조건과 문화적 자본에 의해 체계적으로 형성되는 감성을 축적체계이다. 부르디외가 정의하는 문화적 취향은 그가 태어난 혈통과 그가 취득한 학력, 그가 축적한 자본에 의해 형성된 문화적 아비투스이다. 문화적 아비투스는 개인이 좋아하는 음악과 영화 게임을 결정하는 개인들의 성향체계를 의미한다. 문화적 아비투스는 문화의 선호를 결정하는 감각적 실천의 체계인 것이다. 가령 어떤 개인이 상송과 같은 대중적인 노래보다 쇼스타코비치의 피아노 협주곡을 더 좋아하는 것은 그의 학력과 혈통 계급에 의해 오래 동안 축적된 문화적 아비투스가 작용하기 때문이다.

게임의 문화적 취향은 부르디외의 언급대로 자본과 학력에 의해서 곧바로 결정하지는 않지만, 그러한 사회적 심급을 포함해 세대와 성차, 지역의 차이들이 게임의 스타일에 간접적으로 작용하는 것이 사실이다. 사실 지금까지 게임의 스타일에 대한 사회학적 통계는 게임의 과몰입을 예증하기 위한 임상적 데이터로 활용되었다. 예컨대 저소득층 청소년들이 게임이용시간이 많다거나, 게임의 과몰입이 청년실업과 연관된다거나, 청소년들의 게임중독이 청소년의 폭력을 가중한다는 임상적 사례들은 게임의 스타일과 게이머들의 문화적 취향 사이의 관계와는 무관한 물개성적인 결과를 중시한다. 게임의 스타일은 게이머들의 문화적 취향

이 아닌 게임의 폭력과 반사회성을 예증하는 제도적, 법률적 대상이 된다.

게임의 스타일을 개인의 문화적 취향으로 연결하는 것, 이것이 게임의 인류학적인 발견이다. 게임의 스타일은 게임 가치의 위계질서, 주류 게임 산업의 독점력, 게임의 유통문화의 특이성에 의해서 결정되는 것도 있지만, 무엇보다도 게임을 즐기는 개인들의 문화적 취향의 산물이다. 게임 자체를 즐기는 것은 인간의 욕망이고, 특정한 게임을 선호하는 것은 사회적으로 구성된 개인들의 성향체계를 드러낸다는 점, 이것이 게임의 인류학적 발견이다.

발제2

의미론으로 보는 게임

박태순

/ 연세대학교 커뮤니케이션 연구소 연구위원

1. 의미의 의미

게임은 어떤 의미를 우리에게 주는 것일까. 심청전에서 쉽게 찾을 수 있는 '효'를 중심으로 한 이야기와 같은 것을 우리에게 전달해주는 것일까. 심청전과 유사한 의미를 제공하고 있다면, 게임은 어떠한 방식으로 우리에게 의미를 전달해 주는 것일까. 책이나 애니메이션은 우리에게 매우 익숙한 방식의 의미전달방식이지만 게임은 대체 어떤 방식으로 우리에게 의미를 전달해주는 것일까. 또 의미를 전달받는 일종의 수용자인 게임 이용자는 흔히 이야기되는 저항적 해독을 하는 능동적 수용자로서도 성립할 수 있는 것인가.

이러한 문제의식들을 해결하기 위해서 우선 탐구되어야 하는 것이 게임의 의미일 것이다. 물론 본고에서는 게임의 의미가 있다고 가정하고 있는 것이지만, 먼저 게임에는 의미가 있는가? 있다면 어떤 의미가 있는가? 그 의미는 어떠한 방식으로 전달되는가? 등에 대한 소정의 탐색이 선행되어야만 할 것이다. 이러한 관점에서의 연구나 탐색이 그동안 많지 않았다는 점에서도 이는 가치가 있는 작업일 것이며, 본고에서 모색하려는 것이

바로 이러한 게임의 의미에 대한 탐색인 것이다.

의미연구에서 있어서 크게 두 가지 입장이 있다. 하나는 의미의 수용자들이 적절한 절차를 통하여 하나의 텍스트의 내재적 의미를 발견하는 것이고, 다른 하나는 의미 수용자들이 의미를 구성할 뿐만 아니라 이 같은 구성된 의미는 무한한 복수성으로 폭발한다는 것이다(김성도 2002, 1-13). 이러한 두 가지 입장은 상호 배제되어야 할 것이 아니라 상호보완적이어야 한다. 의미의 절대적 객관성 혹은 절대적 주관성을 단언하는 것은 의미연구에서 결코 건강한 노선이 아니며 비생산적이다. 주체와 객체의 신축적 위상과 서로의 상대화를 인식하면서 의미 연구는 텍스트가 설득력 있는 독해법을 제약하는 정도에 따라서 일정한 의미의 객관성이 존재한다는 점을 받아들여야 한다. 곧 의미는 대상이나 매체로부터 우리에게 '전달'되는 것이 아니라, 우리 자신이 능동적으로 창조하는 것이고, 그 의미의 생산과정에서 우리 자신이 인식하지 못하는 사회적 코드나 관습의 복합적인 영향을 받는다는 것이다(채들러 2006, 48). 이는 현상학적인 관점에서의 의미이기도 한데, 지향성(intentionality)이라는 개념은 여기서 중요한 역할을 한다. 지향성이란 의식은 항상 무엇을 의식하지 않고는 존재할 수 없다는 의식의 구조적 본질을 가리키는 것으로 "모든 의식은 무엇에 대한 의식이다."라는 메를로 폰티의 명제에 그 뜻이 잘 함축되어 있다(메를로 폰티 2002, 28). 지향성은 어떤 행동이나 사고에 잠재된 동기나 목적을 구성하는 영역을 이르는 것으로서, 인간의 커뮤니케이션 행동 그 자체는 지향성이란 심층구조가 내포된, 즉 지향성을 향한 실행과정이라 볼 수 있다(래니건 1997, 32).

피어스(Peirce)의 세미오시스(semiosis) 개념에서도 비슷한 논리를 찾을 수 있다. 피어스에게 있어서 인간의 정신의 생명은 거대한 기호학적 연쇄작용이다(Peirce 1974, 141-142). 그것은 최초의 논리적 해석소에서 출발하여 최종의 논리적 해석소까지를 포함한다. 최종의 논리적 해석소들은 기호 현상이 지향하는 습관이자 행위에 대한 준비이며 사물에 대한 영향력이다(에코 2000, 259). 따라서 피어의 기호학은 기호에 대한 기호학이 아니다. 그에게 있어서 의미는 그 자체 독립적으로 존재하는 것이 아니라 능동적인 텍스트 해석자까지 포함한 상태에서 성립하는 것이다. 물론 그렇다고 하여 의미가 무한히 순환하거나 폭발하는 것을 이야기하는 것은 아니다. 인간은 지적활동을 통해서 일정한 습관을 지니게 되고, 바로 이

습관을 통해서 세미오시스는 최종의 해석소에 정착하게 된다. 따라서 습관이 진짜 최종의 논리적 해석소의 살아 있는 정의이며, 개념에 대한 가장 완벽한 계산은 그런 개념이 만들어지는 습관을 기술하는데 있다. 이 '습관'은 앞서 이야기한 바의 '지향성'과 매우 유사한 것으로서, 현상학적인 의미를 이해하는데 중요한 키포인트가 된다.

여기에서 관심을 갖는 것도 바로 이러한 관점에서의 의미이다. 디지털 게임 속에는 우리가 흔히 기호라고 부를 만한 것들이 수도 없이 많이 존재한다. 캐릭터, 오브젝트(Object), 배경, UI(User Interface), 사운드, 그리고 텍스트 등 엄청난 숫자와 유형의 기호들이 존재한다. 하지만, 이들 기호 자체에 대한 연구에 관심을 갖는 것이 아니다. 이들 기호들에 대한 천착만으로는 습관이나 지향성 등이 스며있는 진정한 의미를 찾을 수 없다. 이들 기호들이 주체와 상호작용하며, 총체적인 담화나 텍스트로 나타나는 게임의 현상학적 의미에 관심을 가지려는 것이다. 보다 구체적으로는 게임의 '습관'이나 '지향성'에 대해 탐구를 하려는 것이다.

이 습관이나 지향성은 의미의 즉각성과는 다른 차원의 문제이다. 바르트(R. Barthes)는 의미를 외시(denotative)의미와 내포(connotative)의미의 둘로 나누었다(1997). 외시는 개별 기호의 액면적 의미 또는 핵심적 의미이며, 내포는 외시적 의미와 결부된 이차적 의미들을 지시한다. 이러한 이분법적인 의미에 대한 구분은 보다 명확한 분석에는 도움이 될지 모르지만, 실질적인 의미에 대한 접근에는 문제가 있다. 인간의 지각활동 속에서의 의미는 그렇게 둘로 구분되어 단계를 거치거나 하는 방식으로 존재하지 않는다. 바르트도 후기의 자신의 연구에서는 외시적 일차성이라는 가정이 하나의 환상임을 토로하며, 이들이 총체적으로 조망되어야 함을 지적한다(2006). 물론 그의 이분법적인 의미 구분은 이론적인 측면에서 의미의 복합성에 접근하는데 의의가 있다. 하지만 그러한 구분은 이론적이거나 도구적인 것으로서의 의의에 한정되어야 할 것이며, 본고에서 주된 관심대상으로 갖는 의미의 본연의 의미와는 다른 것이다.

2. 디지털게임의 기호 및 텍스트에 대한 고민

컴퓨터를 활용한 게임이 기호학적 인식, 분석의 대상인가에 대해서는 다소간 논란이 있다. 우선, 게임을 포함하는 컴퓨터를 통해 창출되는 기

호들에 대한 기호학적 원칙을 정립하려는 앤더슨(Anderson)의 논의부터 살펴보자. 그는 기호적 인식으로 컴퓨터 커뮤니케이션을 관찰하려고 노력함으로써 엘름슬레브의 기호학적 관점에서 컴퓨터 시스템을 포괄적으로 연구하였다(올셋 2007, 71). 즉, 그는 일종의 '컴퓨터 기호학'을 정립하려 한 것으로, 근본적으로 상징적 도구(symbolic tool)인 컴퓨터가 최근에 팔목할 만한 주목을 받는 이유로 다음의 세 가지를 들고 있다. 첫째, 일반인도 쉽게 사용할 수 있게 되었다. 둘째, 기존 매체의 기능을 수행할 수 있게 되었다. 셋째, 복잡한 생산 체계가 모두 컴퓨터의 통제를 받기 때문에 오직 컴퓨터를 기반으로 하는 기호를 사용하게 되었다(Anderson 1990, 1-17).

그는 퍼스의 상징, 지표, 아이콘들의 유형학을 일축하는데, 이것들이 컴퓨터 기반 기호들의 특징에 민감하지 않기 때문이라 한다. 대신 네 가지 특성인 영속성, 일시성, 조작, 액션을 기초로 자신만의 분류 체계를 만들었다. 이 네 가지 특성은 상호 독립적이지 못해서 일시성은 영속성에, 조작은 액션에 종속된다. 영속성은 존재하는 동안은 계속 인식할 수 있는 기호능력을, 일시성이란 동일한 기호로 남아 있으면서 기호의 외관이나 문맥을 일부 바꿀 수 있는 능력을, 조작은 사용자가 직접 신호를 통해 기호를 통제할 수 있는 능력을, 액션은 다른 기호의 참여가 필요 없이도 변화를 줄 수 있는 능력을 말한다. 이 네 가지 특징을 바탕으로 앤더슨은 쌍방향, 액터, 객체, 단추, 컨트롤러, 레이아웃, 유령으로 기호를 나눈다.

<표 7> 컴퓨터기반 기호분류(출처 : Anderson 1990, 16)

기호	영속성	일시성	조작	액션
쌍방향적	+	+	+	+
액터	+	-	-	+
객체	+	+	-	-
단추	+	-	+	-
컨트롤러	+	-	-	-
레이아웃	+	-	-	-
유령	-	-	-	-

그는 이러한 유형을 이용하여 실제 비디오 게임을 분석하기도 하였는데, 하지만 엄밀성과 보편성이라는 측면에서 그의 기호학은 비판의 대상이 되기도 한다. 올셋은 앤더슨의 기호학이 지나치게 가변적이고 자의적이라고 지적한다. 그는 앤더슨의 기호유형이 실제 분석에서 괴리를 많이 나타내고 있음을 지적하며, 네 가지 범주, 즉 영속성, 일시성, 조작, 액션 모두가 디지털 게임을 설명하는데 부적절하다고 한다. 컴퓨터의 기호들의 주요범주가 과연 존재할 수 있는가에 대해서부터 의문을 갖고 있는 것이다. 올셋의 논의는 근본적으로 에르고딕(ergodic)이란 개념에서 출발한다. 에르고딕은 '주어진 하나의 입자가 상태 공간에서 같은 에너지를 갖는 곡면을 모두 돌아다닌다'라는 뜻으로서(윤태진 외 2008, 72) 그는 이 개념을 이용하여 디지털게임의 역동성을 설명하며 정태적인 기호학적 분석의 대상으로 적절치 못하다고 한다(올셋 2007, 83-86).

브란트(Brandt) 역시 퍼스의 해석적 기호학이나 소쉬르의 구조적 기호학이 모두 필수적이기는 하지만 현재 기계들이 지속적인 역할을 하고 있어 우리 삶의 세계에 일어나는 근본적인 변화들을 수용하기에 충분하지 못하다고 한다(1993, 128). 올셋이나 브란트의 지적은 디지털게임의 부분적인 요소들을 기호화하여 분석하는 글들이 그다지 설득력을 얻지 못하고 있다는 점에서 공감할 수 있다. 가령, 아이템, 인터페이스, 캐릭터 등을 따로 나누어 기호학적으로 살피는 것과 같은 연구가 없었던 것은 아니지만, 그러한 부분에 대한 연구가 전체적인 "게임"이라는 틀 속에서 어떠한 의미를 갖는지에 대해서는 설명이 부족하다.

하지만 그러한 비판은 게임에 대한 게스탈트(Gestalt)적인 시각을 가지고 접근할 때 극복될 수 있을 것으로 보인다. 영화를 연구했던 크리스티앙 메츠의 거대통합체론(박정순 1995, 351-355)과 같은 관점에서 바라볼 것을 의미하는데, 부분적인 텍스트, 영상, 음향 등을 각각 부분적으로 볼 것이 아니라 하나의 총체적인 텍스트로서 바라볼 것을 제안하는 것이다.

조금 더 구체적으로 이야기를 하자면, 현상학적 관점에서의 기호학으로서 디지털게임에 대한 접근이 도모되어야 한다는 것이다. 현상학은 의식 속에 주어진 사태의 본질을 분석하려고 한다. 후설(Husserl)에 의하면 의식이나 대상은 그 자체로서 각각 고립되어 있는 영역이 아닌 하나의 복

합적인 형상으로 이해된다. 우리의 의식은 항상 그리고 언제나 그 무엇에 관한 의식이다. 의식은 언제나 그 어떤 것에 대한 의식이며, 어떤 무엇을 향하고 있다. 그래서 우리의 의식이 대상과의 관계를 가지게 되는 체험구조를 후설은 지향성(intentionality)이라고 부른다(김진 2005, 23-24). 이 지향성은 의식은 항상 무엇을 의식하지 않고서는 존재할 수 없다는 의식의 구조적 본질을 가리킨다. 이 지향성 덕분에 세계의 초월성은 사라진다. 따라서 의식의 지향성으로부터 의식의 존재방식과 그 의식에 실려 있는 세계의 존재 방식을 끌어내는 것이 문제가 된다. 왜냐하면 세계의 초월성을 지향성에 의해서 담보해야 하기 때문이다. 이러한 존재방식을 메를로 폰티는 신체성에서 규명한다(2002, 123-130). 여기서의 신체는 우리의 객관적 신체가 아니다. 객관적 신체는 특수한 과학 법칙에 의해 지배되는 부분적인 대상으로서의 신체이다. 하지만 폰티가 말하는 신체는 오히려 객관적 세계로부터 퇴각함으로써 자신을 주위에 연결하는 지향적 실마리를 끌어오는 존재이다(2002, 130). 이러한 신체 개념은 파롤로 확장된다. 지극히 개인적이라고 생각되었던 파롤은 폰티에게서 그 고유한 나-타자의 이중적 관계로 인하여 보편적인 것으로 된다. 즉 나의 파롤이 순환시키는 사유는 주관적인 '나의' 사유에 그치는 것이 아니라 상호주관적인 '우리의' 사유가 된다(장문정 2005, 356). 따라서 파롤은 랑그와 동일한 신체이다. 파롤과 랑그가 구별되는 것은 의사소통적 순환의 반복 정도에 있다. 반복은 일정한 형태를 유지하면서 순환되는 것으로, 그러한 형태를 유지시키는 일정하게 구심적인 언어의 힘이 작용해야 가능한 운동이다. 이러한 언어의 힘에 의해 원심적인 요소들이 구심적으로 수렴되는 것을 일컬어 구조라고 말하여 왔던 것이며, 그것이 랑그의 체계로서 기호학이 구명하려는 대상이 된다(장문정 2005, 365).

이러한 논의에 따라 기호학적 분석의 대상으로 삼고자 하는 게임텍스트를 부분적이며 객관적인 존재로서 규명하려고 노력하려는 것이 아니라, 유기적인 전체로서의 게임텍스트를 조망하려는 것이다. 메츠가 영화에 있어서의 5개의 커뮤니케이션 채널, 즉 이미지(image), 문자언어(text), 목소리(voice), 음악(music), 음향효과(sound effect)를 구분하였음에도(Metz 1976, 586), 이러한 구분을 활용하지 않고 실질적인 분석에서 거대통합체(grand syntagma) 모델을 활용함으로써 기호에 대한 총체적인 접근을 도모한 것과 동일한 맥락이라 할 것이다.

물론, 이중분절을 포함하는 엄밀한 기호 구분은 중요하다. 언어학적인 기호학에서의 기본적인 전제적인 작업이기 때문이다. 하지만 그러한 작업이 절대적인 전제조건인지와, 또 현실적으로 가능한 것인지에 대해서는 짚고 넘어가야 할 것이다. 우선, 음소 추출 등을 통한 이중분절은 언어학에서 파생된 기호학의 특징적인 개념 중의 하나이다. 기호학의 영역이 언어학에 한정된다면 이러한 이중분절을 통한 최소한의 의미단위 추출은 중요하며 전제적인 것이 될 것이다. 하지만 현대의 기호학은 '기호로 파악할 수 있는 모든 것에 대한 학문'(에코 1985, 13)으로 그 학문적 외연이 상당히 넓어졌으며, 언어 이외의 비구두적 텍스트에서도 많은 분석대상을 찾고 있다. 특히 도상적 기호들이 많이 대상이 되고 있는데, 이들에서의 이중분절은 어렵기도 할뿐더러 비생산적이라고 지적되기도 한다(에코 1985, 237; 에코 1998, 279). 그것은 현실적으로 도상적 기호에 대한 이중 분절 혹은 다중의 분절이 불가능하거나 의미가 없기 때문이다. 게임에서의 기호와 관련하여 살펴보자. 일단 하나의 캐릭터는 명백히 기호로 상정할 수 있을 것이다. 소쉬르나 퍼스가 이야기한 바의 기호의 정의에 부합한다. 하지만 그 캐릭터라는 기호의 최소의미단위를 찾자면 매우 곤혹스러운 상황에 처하게 된다. 캐릭터의 얼굴, 피부색, 복장, 무기 등등이 그 캐릭터의 총체적인 의미를 형성하는 부분들인데 의미단위를 구하기 위해 어떤 부분으로 분절할지를 정하는 것은 언어학에서의 분절방법과는 달리 매우 자의적인 것이 될 수밖에 없다. 또 그렇게라도 분절을 하더라도 지속적인 문제가 남는다. 실질적으로 PC나 휴대폰 등을 이용한 게임에서 해당 캐릭터를 나타내주는 최소한의 단위는 화소(pixel)가 된다. 그런데 화소를 분절의 단위로 삼는다는 것은 현실적으로 매우 어려울뿐더러, 별다른 의미를 찾기도 어려운 것이 될 것이다.

결국 게임에서의 이중분절은 불가능하기도 할뿐더러, 또 가능하다고 하더라도 별 의미가 없음을 알 수 있다. 요컨대, 이중분절은 언어학에서 파생된 기호학의 특징적인 개념 중의 하나이지만, 그러한 구분이 도식적인 유형학에 의해 이루어질 필요는 없다는 것이다.

앞서 언급했던 앤더슨의 게임기호 유형론은, 차라리 그러한 유형론이 불필요하거나 무의미함을 잘 보여준다. 게임에는 수많은 기호의 유형이 설정될 수 있다. 하나의 캐릭터가 기호가 될 수 있을 것이며, 캐릭터가 든 무기도 하나의 기호가 될 수 있을 것이고, 나아가 그 무기를 들고 있

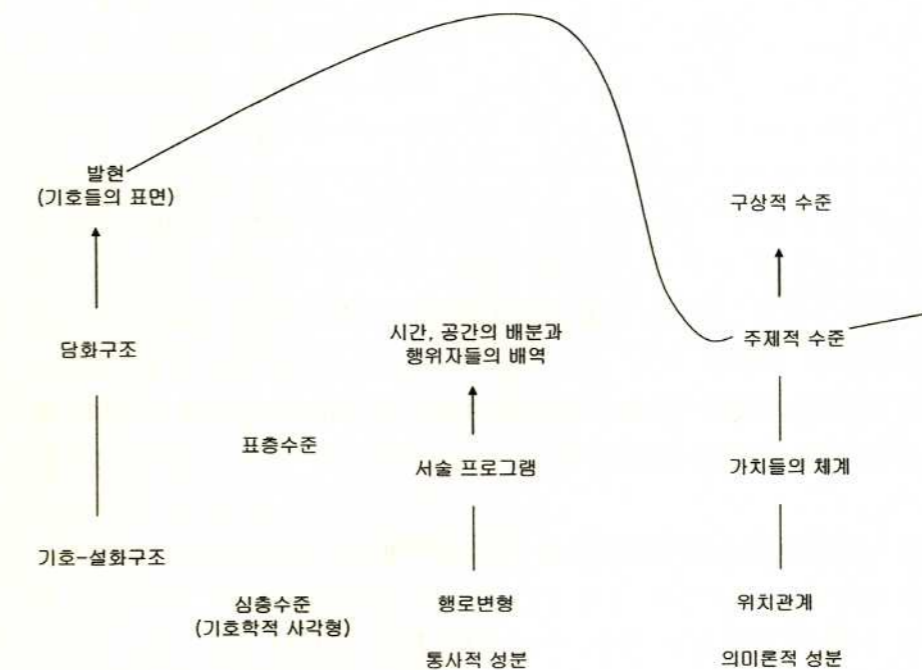
는 캐릭터도 또 하나의 기호가 될 수 있을 것이다. 이러한 그래픽 요소에 의한 기호 이외에도 사운드, 텍스트, 나아가 게임행위를 통한 움직임 등에 의한 기호도 매우 많이 설정할 수 있음은 쉽게 알 수 있다. 결국 기호의 유형이 거의 무한대로 많아질 수 있음인데, 이는 기본적으로는 게임기호에 대한 분절이 어렵기 때문이다. 최소한의 의미단위들이 설정되어야만 그에 기초한 기호에 대한 설정이 가능한데, 그러한 선결작업이 어렵거나 무의미하기 때문에 기호 설정, 즉 유형학이나 유형론을 세우는 것이 마찬가지로 어렵거나 무의미해지는 것이다.

따라서 본고에서는 게임 기호의 최소의미단위 추출이나 게임기호의 유형학을 세우는 작업에는 큰 의미를 두지 않는다. 관심을 가지려는 것은 엄청난 수의 미시적인 기호들이 총체적으로 작동하여 생성되는 텍스트인 것이다. 텍스트란 기호들의 결합체(말·영상·소리·몸짓 등)로서, 특정 장르나 매체를 지배하는 관습 속에서 생산(그리고 해석)되는 것이다(첸들러 2006, 30). 현대의 기호학은 기호를 독립된 개체가 아니라 체계(system)의 일부로써 다룬다. 곧 기호 자체보다는 의미들이 어떻게 생성되고 현실이 어떻게 재현되는지에 더 관심을 갖는다. 이러한 측면에서 기호들이 체계화되어 나타나는 텍스트에 대한 분석에 더욱 중점을 두게 되는데, 본고도 그러한 점에서 맥을 같이 하려는 것이다.

텍스트의 특성으로서 자율적인 총체성을 지닌 개별화, 분할화의 가능성, 방향성 담보와 같은 것이 지적되는데(플로슈 2003, 52-53), 디지털게임에서도 이러한 특성들은 쉽게 찾을 수 있다. 게임에는 승리와 패배, 성장과 퇴보, 죽음과 삶 등의 구조적 조직을 가능케 하는 경계가 보유된다. 에피소드 기준이든 시퀀스 기준이든간의 분할도 가능하다(신항식 2005, 70-78). 또한 게임의 목적은 쉽게 방향성으로 상정될 수 있다. 이러한 측면에서 기호학적 대상으로서의 디지털게임은 이론적으로 무리가 없다고 판단된다. 물론, 기존의 비판대로 그것의 역동성으로 인해 전통적인 기호학을 그대로 적용하기에는 어려운 점이 있다. 새로운 매체의 새로운 특성에 걸맞는 수정 보완이 병행되는 디지털게임에 대한 기호학적 분석이 필요할 것이다.

3. 그레마스의 기호학

<그림 1> 구조생성기호학의 층위 및 전환(출처 : 플로슈 2003, 182)



4. 스타크래프트에 대한 그레마스 기호학을 활용한 의미분석

4.1. 심층수준

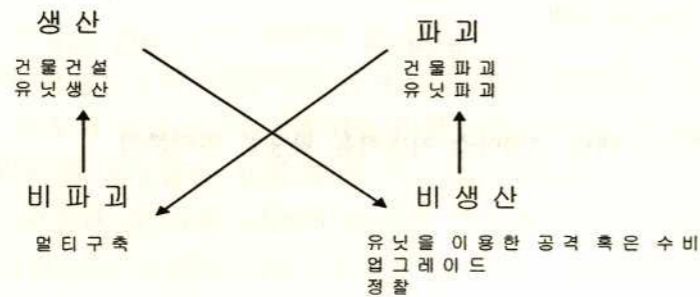
<표 8> 텍스트 분절 및 해당 의미범주

구분	내용	의미범주
1	드론 9에서 오버로드를 생산	생산
2	11드론으로 스폰닝 폴 건설	생산
3	12드론으로 익스트랙터 건설	생산
4	익스트랙터 완성 후 가스 채취	생산
5	저글링 생산과 스피드 업그레이드	비생산
6	레이 업그레이드	비생산

7	히드라리스크텐 건설	생산
8	정찰 겸 공격 목적 저글링 진격	파괴
9	히드라리스크 렐커 변신을 위한 업그레이드	비생산
10	적군의 치즈러쉬 감행 및 수비	비생산
11	아군의 본진 입구에서 렐커 생산	생산
12	마린의 공격 진입 시도 봉쇄	비생산
13	렐커 2마리 완성	생산
14	렐커를 이용한 마린 공격	비생산
15	렐커 진격 및 적 기지로의 난입	비생산
16	렐커 버로우로 SCV사살	파괴
17	멀티 기지 건설	비파괴
18	렐커를 활용한 지속적 공격	파괴

이러한 의미범주들을 기호 사각형에 따라 구성하면 다음의 그림과 같은 형태와 통사를 지니게 된다.

<그림 2> <스타크래프트>의 기호 사각형



이 그림에 따르면, <스타크래프트>의 기호 사각형은 통사조직이라는 측면에서 규범적인 $s1 \rightarrow -s1 \rightarrow s2$ 와 $s2 \rightarrow -s2 \rightarrow s1$ 의 흐름을 보여주면서 의미론적으로나 통사론적으로 그레마스의 사각형 원형에 잘 부합한다고 할 수 있다.

이것은 가치 체계라는 관점에서 용이하게 해석할 수 있다. 생산과 파괴라는 의미범주는 이제 게임이용자라는 주체를 만나서 가치체계가 된다. 가치 체계는 텍스트 내에서 주체에 의해 결정되는 것으로서, 생산과

파괴 중에서 어떤 가치가 현실화되어 이념으로서 발현되는가는 이용자에 의해서 결정된다. 이른바 '운영형'으로 일컬어지는 프로그래머라면 생산에 가치를 부여하는 형태일 것이며, 적극적인 '전투형'이라면 파괴에 보다 가치를 부여하는 것으로 판단할 수 있다.

생산과 파괴는 전쟁이나 전투라는 공통 의미축을 가지는 것으로서 인간의 역사에서 쉬임없이 나타나는 현상을 기저에 담고 있다. 이 공통 의미축을 달리 해석하면 자본주의적 질서로 판단할 수도 있다. 자본주의는 잉여가치를 추구한다. 잉여가치가 나타나기 위해서는 필연적으로 착취가 수반될 수밖에 없는 것으로, 잉여와 착취가 생산과 파괴라는 심층적 의미로 나타나는 것으로 볼 수도 있는 것이다. 이렇게 본다면 <스타크래프트>의 심층적 의미구조는 우리의 삶과 매우 밀접한 연관이 있는데, 이는 우리의 삶도 하나의 담화이며, 계열체적인 가치 체계가 통합체의 축위에 투사된 것이라는 점에서 중요한 의의를 지닌다. 즉, <스타크래프트>라는 게임은 우리의 삶을 서사화해서 우리 본연의 삶에 대한 이야기를 풀어내고 있는 것이다.

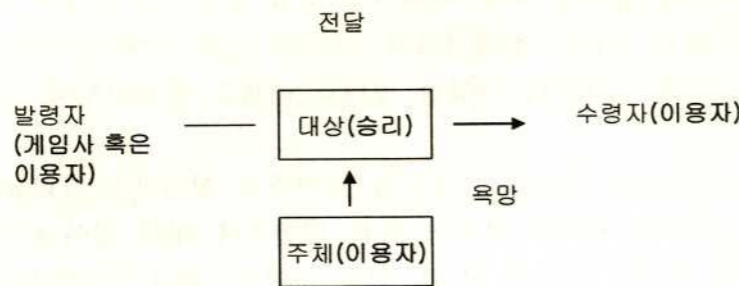
<스타크래프트>가 큰 인기를 끌 수 있었던 주요한 요인을 바로 이러한 점에서도 찾을 수 있을 것이다. 곧 인간 본연의 이야기를 하고 있으며, 그 이야기의 방식이 게임 이용자가 직접 능동적인 주체가 되어 담화를 이끌어가게끔 한다는 점에 있다. 이러한 과정 속에서 주체는 자신이 추구하는 가치를 선택하며 다양한 형태로 이념을 현실화시킬 수 있는 것이다.

동일한 장르이며 유사한 게임성을 보여주는 워크래프트(Warcraft)3는 <스타크래프트>와 어떠한 점에서 다른 것인지에 대해 짚어보는 것이 이후의 논의를 위해서 도움이 될 수 있을 것이다. 워크래프트3는 동일하게 전략시뮬레이션장르이며 실질적인 게임 진행방식도 비슷하다. 초기에 자원을 효율적으로 채취하여 유닛을 생산하고 상대방 기지를 파괴해야 한다. 따라서 기호 사각형도 <스타크래프트>와 유사한 형태로 나타나게 될 것이다. 하지만 세부적인 게임의 내용에서는 <스타크래프트>와는 사뭇 다른 모습을 보여준다. 크게는 첫째 전투가 너무 잦은 점, 둘째 초반 공격이 어려운 점, 셋째 기계적으로 반복되는 사냥, 넷째 지나치게 많은 변수, 다섯째 자원 확보 및 생산의 제한 등이 워크래프트3가 <스타크래프트>와는 다른 점으로 지적된다(최유찬·김원보 2005, 380-384). 동일한

기호 사각형을 지니지만 그 게임성에서는 상당히 다른 모습을 보여주는 데, 이것은 각 게임이 지니고 있는 구체적인 설화성이 다르기 때문이다. 설화성이 구체적으로 관여하게 되는 것은 기호 사각형 보다 표층의 수준에서이다. 이는 다음과 같은 점을 시사한다. 첫째, 동일한 장르로 분류되는 것은 대개 동일한 기호 사각형을 지닌다. 이것은 다시 기호 사각형에 의한 분석이 장르를 구분하는 하나의 기준, 틀이 될 수 있음을 의미하기도 한다. 둘째, 구체적인 게임성의 차이는 서사 및 담화 차원으로의 표층 수준으로 올라가면서 나타난다. 기저의 심층적 의미는 같더라도 이를 다양한 방식으로 변조하면서 보다 표층 수준에서의 변화를 도모할 수 있는 것이다. 표층 수준은 주체에 의한 개입이 이루어지는 영역이기 때문에 이용자 및 주체도 분석의 대상으로 편입된다. 이는 텍스트 안에 구원이 있다는 그레마스의 명제를 벗어나려는 것이 아니다. 게임에서는 주체 자체가 텍스트가 되고 있기 때문이다.

4.2. 기호-설화수준

<그림 3> <스타크래프트>의 행동자 모델



게임에서의 주체는 게임 이용자이다. 비록 명백한 게임상에서의 주체 혹은 주인공 캐릭터가 등장하지는 않지만 게임 이용자는 선형적인 작품 주인공들의 많은 특징들을 공유하며, 그 주인공의 부재를 상당부분 메워 준다(밀러 2001, 122-123). <스타크래프트>의 경우 역시 직접적으로 이용자를 나타내주는 캐릭터가 게임상에 등장하지 않지만, 이용자는 마치 전쟁터의 사령관으로서 스스로를 주체로 느끼게 된다. 이는 다음의 <스타크래프트> 이용자의 언급에서도 확인할 수 있다.

본고에 참여자들은 많은 경우 게임을 할 때 자신의 위치를 '사령관'이라고 표현하였다. PJ는 '나'는 '전쟁을 승리로 이끄는 지휘관'이라고 표현하였다.....스타는 '살기위한 전쟁'이며 여기서 지휘관으로서의 자신의 역할이 막대해진다. 그는 스타의 상황을 '먼 미래에...다른 행성에서 일어나는 일'로 인식하면서, 의식적인 차원에서는 그 상황을 현실로 보지는 않는다. (윤선희 2001, 339)

주체가 게임 이용자라면 대상은 쉽게 무엇인지 알 수 있다. 주대상은 '승리'가 될 것이다. 이용자는 전쟁터의 사령관이 되어 전쟁에서 승리하기 위해 노력을 한다. 이용자는 '승리'라는 대상에 욕망을 투사하는 것이다.

다만 여기서의 대상은 다시 주대상과 양상대상으로 나누어 생각해볼 수 있다. 주대상이 전체 설화에서 궁극적으로 추구하는 것이라면, 양상대상은 그 궁극적인 대상을 얻기 위해 부수적으로 얻어야 하는 대상이다. 쉽게 말하면 양상대상은 주대상을 얻기 위해서 얻어야 하는 보조적인 대상인 것이다. '승리'는 게임의 주목적인 주대상이다. 이러한 승리를 획득하기 위해서는 다양한 양상대상들을 추구하게 된다. 그것은 <스타크래프트> 내에서는 멀티구축, 상대멀티파괴, 전투에서의 효율적 컨트롤을 통한 전투 승리 등이 될 것이다.

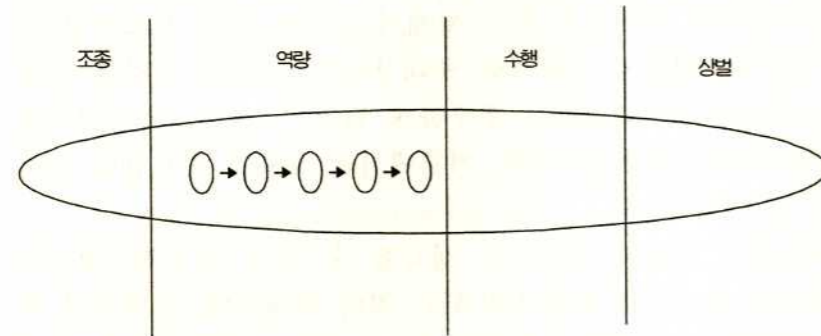
발령자는 게임사와 이용자 본인으로 생각할 수 있다. 외형적, 형식적인 측면에서 본다면 게임사가 발령자가 되는 것이 타당하며, 인식적인 측면에서 본다면 이용자 스스로가 발령자가 된다고 보아야 할 것이다. 게임을 하도록 유인하고 발령하는 것은 근본적으로 게임사가 의도하는 것이다. 발령을 용이하게 수령할 수 있도록 다양한 좋은 환경을 개발하기도 한다. <스타크래프트>의 '배틀넷(Battle net)'이 그 예가 될 것이다. 게임을 하라는 게임사의 명령에 이용자가 주저하지 않고 편하게 응할 수 있도록 만든 쾌적한 환경이 배틀넷인 것이다. 은유적으로 본다면, 배틀넷은 게임사가 이용자에게 전달하는 발령장이라고 볼 수도 있다. 이용자 자신 또한 발령자임이 명백하다. 주체가 되어 '승리'라는 대상을 추구하라는 스스로의 명령, 곧 게임을 하고 싶다는 의지나 욕망이 없다면 게임텍스트는 수행되지 않을 것이기 때문이다. 이렇게 발령자가 게임사와 이용자라는 중층으로 나타나는 것은 게임의 상호작용성으로 인한 두드러진 특징이다. 단지 수동적으로 주어지는 텍스트가 아니라 이용자가 능동적으로 추구하는 텍스트이기 때문에, 전통적인 텍스트에서는 별 의미가 없었던 텍스트

를 읽는 독자 스스로가 발령자 및 주체로까지 위치를 변화시키게 되는 것이다.

명령을 받아들이는 수령자가 이용자임에는 논란의 여지가 없을 것이며, 따라서 행동자 모델은 <그림2>와 같이 구성된다.

조종, 역량, 수행, 상벌의 4 단계로 구성되는 설화도식은 다음과 같이 구성된다고 볼 수 있을 것이다. 인식적 차원에서 일어나는 조종과 상벌은 매우 순간적으로 발생하는 것으로 볼 수 있을 것이며, 최종적인 승리를 위한 수행을 위한 이전 단계에서 여러 역량을 거치는 것으로 파악한 것이다.

<그림 4> <스타크래프트>의 설화도식

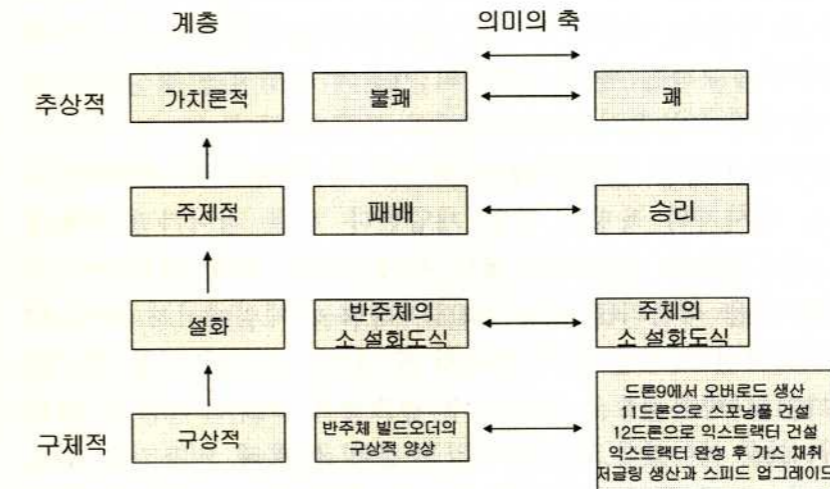


4.3. 담화수준

<스타크래프트> 텍스트의 담화구조에서 가장 구상적인 부분은 화면상에 직접 조작되어 나타나는 부분이다. 표2에서 '드론 9에서 오버로드를 생산, 11드론으로 스포닝 풀 건설, 12드론으로 익스트랙터 건설, 익스트랙터 완성 후 가스 채취, 저글링 생산과 스피드 업그레이드'와 같은 것이 그것이다. 이들은 다시 소설화도식을 구성한다. 이 소설화도식이 함축하는 주제는 승리이다. 승리는 주대상이 되면서 전 설화도식과 구상적인 텍스트를 아우르는 동위성이 되고 있는 것이다. 주제는 <스타크래프트>에 관한 기호사각형에서 나타난 생산으로 설정해도 무방할 것이다. 궁극적으로 여기서의 생산은 파괴를 목표로 하며, 이는 승리와 직접 연결되는 개념이기 때문이다. 설화구조에서 심층의 잠재적인 가치에 쾌와 불쾌를

공시하는 기질 범주가 투여됨으로써 이 잠재적인 가치들은 하나의 가치체계로 확립된다. 승리라는 주제는 이러한 가치론적 차원에서 당연히 쾌의 위치를 갖게 되며, 따라서 승리와 대립적인 의미의 축에서 있는 패배(혹은 파괴)는 불쾌라는 기질범주를 갖게 된다.

<그림 5> <스타크래프트> 담화구조의 의미론 분석



5. 게임의 의미와 그 함의

짐머만(Zimmerman)은 게임 조작을 하는 동안에도 동시에 서사가 펼쳐진다고 말한다. 그는 팩맨(Pac-Man)이라는 단순한 게임에서 삶과 죽음의 이야기, 운과 불운의 이야기, 이용자와 주인공(protagonist)이 혼재되는 여정을 찾아낸다(2004, 162). 비록 그는 그가 찾아낸 바에 대한 구체적인 논증을 하지는 않고 있지만, 인간이 근원적으로 서사를 추구하려 한다는 점에서 볼 때(Mul 2005, 263) 타당한 주장일 것이다. 본고는 어쩌면 짐머만이 생략했던 논증을 수행한 작업이라고도 볼 수 있을 것이다.

서사를 추구하게 되는 가장 주요한 원인은 인간의 욕망 때문이다. 욕망에 의해 결핍이 생기고, 그 결핍을 충족시켜주는 하나의 대리물로서의 서사의 기능이 있기 때문이다. 그래서 우리는 창조한 게임의 세계에서 스스로의 모습을 보는 것뿐만 아니라 우리에게 결핍된 것들도 본다는 주장

이(Rehak 2003, 124) 설득력을 가진다. 본고에서는 게임 서사의 가장 큰 특징으로 주체의 욕망이 적극 개입되며 발현된다는 점을 들고 있다. 이러한 특징은 호명(interpellation)이라는 차원에서 몇 가지 함의를 지닌다. 윌리엄슨(Williamson)은 호명이 강력해지는 것은 욕망이 작용하기 때문이라 하였다(1978). 욕망은 이상적 자아와 현실의 자아를 일치시키려는 노력인데, 이는 현실적 자아에는 무언가 결핍된 것이 있기에 나타나는 현상이다. 그녀에 따르면 광고는 그 결핍을 광고에 등장하는 상품을 통해 채워질 수 있다고 암시한다. 때문에 광고는 일상에서 소비적 만족을 지향하는 소비이데올로기의 구축을 통해 자본주의 사회의 구성원을 형성하는 관념적인 사회화의 기제이자 유사 이데올로기의 도구가 된다.

유사한 맥락에서 게임을 짚어볼 수 있을 것이다. 광고처럼 게임에서도 텍스트를 접하는 당사자의 욕망이 직접 개입한다. 다른 점이라면 상품에 대한 욕망인가 아닌가이다. 게임의 세계는 우리 자신을 비출 뿐만 아니라 우리에게 결핍된 것을 비춘다(Rehak 2003). 따라서 게임에서도 역시 이데올로기적 도구로서의 특성을 쉽게 유추할 수 있다. 결핍된 것을 추구하게 함으로써, 그것도 반복적으로 추구하게 함으로써 '자연스러움'을 부여하는 것이 매우 쉬울 수 있다. 즉, 끊임없는 호명을 통해 이용자는 광고에서처럼 혹은 광고보다도 더 강력하게 결핍된 것처럼 느끼는 바를 채우려 노력하게 될 것이다. 욕망이 반복되면서 그 욕망을 채우려는 이야기를 둘러싼 의미가 체화될 수 있는 것으로서, 특히 심층적인 의미는 신화화까지 가능해질 것이다. 이는 바르트가 이야기했던 바의 신화로서 이데올로기에 다름 아니다. 결국 윌리엄슨이 비판했던 체제와 사회의 이데올로기적 도구로서의 광고의 기능은 게임에서도 매우 용이하게 발현될 수 있는 것이다.

하지만 또 다른 의미에서의 신화의 기능에 대한 가능성도 찾아볼 수 있다. 캠벨이 이야기한 바의 신화로서, 이때의 신화는 주로 기능적 성격을 지닌다. 캠벨은 신화의 주요기능은, 과거에다 묶어 두려는 경향이 있는 인간의 끊임없는 환상에 대응하여 인간의 정신을 향상시키는 데 필요한 상징을 공급하는 것이라 하였다. 이때의 게임 이용자는 '영웅'으로서 호명되며, 그 스스로와 그가 속한 공동체를 발전시켜야 하는 임무를 떠맡게 된다. 이러한 의미에서의 게임은 앞선 바르트의 신화로서의 의미와는 달리 사회적으로 매우 유용한 것이 된다. 인간의 본질을 자각하고 발전성

을 담보하게 하려는 서사의 본질적인 기능이 강력하게 발현될 수 있는 것이다.

이러한 게임의 양면적인 특성은 사회적으로나 문화적으로 커다란 함의를 지닌다. 이전까지의 서사에서의 주체는, 물론 중요한 캐릭터이기는 했지만 게임에서만 커다란 역할을 하지 못했다. 게임에서는 주체의 속성이 달라지면서 욕망의 역동성도 다르게 되고 주체의 욕망이 차지하는 비중도 현저히 달라진다. 이제 게임에서의 이용자는 이전의 독자나 관객과는 달리 스스로 주체와 욕망을 만들며 향유하게 된 것이다. 물론 완전히 자유로운 욕망은 아니다. 게임 기획자 혹은 게임 개발사에 의해서 주어진 일정한 틀 안에서 주어진 욕망을 누린다. 하지만 이것은 작가나 감독에 의해 주어지는 욕망과는 다르며 상대적으로 매우 높은 수준의 자유로운 욕망이다.

주체의 욕망이 이전 매체에서는 찾아보기 어려울 정도로 역동적으로 작용한다는 점은, 사회적으로 인간과 매체와의 관계에 대한 새로운 점검을 필요로 하게 한다. 새로운 방식의 서사를 이끄는 원동력은 그것을 주도하고 있는 주체의 욕망이었다. 주어진 욕망을 느끼는 것만이 아니라 스스로 참여해서 욕망을 분출할 수 있는 기체로서의 게임은 포스트모던한 현대사회의 특성에 가장 잘 부합하는 매체일 수 있을 것이다. 이러한 특성이 긍정적인지 부정적인지에 대해서는 현재로서는 알 수 없다. 확실한 것은 그것이 캠벨이 이야기한 바와 같은 긍정적인 의미에서의 신화적 기능을 수행하든, 바르트가 이야기한 바의 다소간 부정적인 의미에서의 신화적 기능을 수행하든, 타 매체에 비해서 훨씬 더 강력하게 사람이나 사회에 영향을 미치고 있다는 것이다.

본고에서의 주체가 이러한 영향이 구체적으로 어떤 양상으로 드러날지에 대한 것과는 직접적인 관련이 없으므로 더 이상의 상술은 피하겠지만, 문자의 보급이 인류에게 미쳤던 영향이나 사진의 발명이 미쳤던 영향을 감안한다면 유사한 정도의 커다란 파급력을 생각할 수 있을 것이다. 디지털게임의 새로운 의미생성방식을 통한 서사의 창출은 바로 이러한 점에서 커다란 의미를 갖는다 하겠다.

참고문헌

- 김성도. 2002. 구조에서 감성으로 - 그레마스의 기호학 및 일반 의미론의 연구. 서울: 고려대학교 출판부.
- 김진. 2005. 현상학과 해석학. 울산: 울산대학교 출판부.
- 래니건 리처드. 1997. 커뮤니케이션 현상학. 박기순, 이두원 역. 서울 : 나남출판.
- 메트로 폰티. 2002. 지각의 현상학. 류의근 역. 서울: 문학과 지성사.
- 밀러 캐롤린 핸들러. 2006. 디지털미디어 스토리텔링. 이연숙, 변민주, 김명신, 이봉희, 김윤경, 박정희, 김기현 역. 서울: 커뮤니케이션북스.
- 바르트 롤랑. 1997. 현대의 신화. 이화여자대학교 기호학연구소 역. 서울 : 동문선.
- 바르트 롤랑. 2006. S/Z. 김용권 역. 서울: 동문선.
- 박정순. 1995. 대중매체의 기호학. 서울 : 나남.
- 에코 움베르토. 1985. 기호학이론. 서우석 역. 서울 : 문학과 지성사.
- 에코 움베르토. 1998. 기호와 현대 예술. 김광현 역. 서울 : 열린책들.
- 에코 움베르토. 2000. 기호 개념과 역사. 김광현 역. 서울 : 열린책들.
- 울셋 에스펜. 사이버텍스트. 류현주 역. 2007. 서울 : 글누림.
- 윤선희. 2001. "PC방과 네트워크게임의 문화연구 - <스타크래프트>를 중심으로". 한국언론학보 2001 봄.
- 장문정. 2005. 메트로 뽕씨의 살의 기호학. 서울 : 한국학술정보(주).
- 핸들러 대니얼. 2006. 미디어 기호학. 강인규 역. 서울: 소명.
- 최유찬, 김원보 공편. 2005. 컴퓨터게임과 문화. 서울: 이룸.
- 플로슈 장마리. 2003. 기호학 마케팅 커뮤니케이션. 김성도 역. 서울 : 나남출판.
- Anderson Peter B gh, 1990. *A Theory of Computer Semiotics : Semiotic approaches to construction and assessment of computer systems*. London : Cambridge University Press.
- Brandt Per Aage, 1993. "Meaning and the Machine: Toward a semiotic of interaction", in Anderson, Holmquist, Jensen eds, *The Computer As Medium*, Cambridge University Press.
- Metz C. 1976. *Movies and Methods*. ed. by Nichols B. London : University of California Press.
- Mul, J, D. 2005. "The Game of Life: Narrative and Ludic Identity Formation in Computer Games". In J. Raessens & J. Goldstein(Eds). *Handbook of Computer Game Studies*. MA : MIT Press.
- Peirce, C, S. 1974. *Collected Papers of Charles Sanders Peirce*. (eds) Charles Hartshorne and Paul Weiss. MA : Havard University Press.
- Rehak, B. 2003. "Playing at Being : Psychoanaylsis and the Avatar". *The Video Game Theory Reader*. N.Y. Routledge.

- Williamson Judith. 1978. *Decoding Advertisement: Ideology and Meaning in Advertising*. London: Marion Boyars.
- Zimmerman, E. 2004. "Narrative, Interactivity, Play and Games: Four Naughty Concepts in Need of Discipline". In N. Wardip-Fruin & Pat Harrigan(Eds). *First Person : New Media as Story, Performance, and Game*. MA : The MIT Press

발제3

게임 예술, 감각과 반영 사이에서의 새로운 가능성

유원준

/미디어문화예술 채널 앨리스온 디렉터

세계 비디오게임 산업의 규모는 1998년을 전후하여 영화산업의 규모를 앞지르면서 지금까지 동시대 최대의 문화산업으로 성장하고 있다. 또한 다양한 게임 형식 및 매체에 관한 시도들이 거듭되어, 현재 청소년을 위시한 대다수의 대중들은 여러 가지 경로를 통해 게임을 보다 많이 접하는 환경이 도래하였다. 이렇듯, 게임이 대중들에게 지지를 받는 이유는 무엇일까, 과거 게임은 우리들에게 있어 지양되어야 할 그 무엇이였다. 물론, 이러한 경향은 현재에도 과도한 시간을 할애하는 청소년들에게는 필요한 덕목이기는 하다. 그러나 게임을 바라보는 시선 자체가 과거의 차가운 시선이 아닌, 온기 어린 시선으로 변화하고 있다는 사실은 주목해 볼 만 하다. 게임은 자체 형식이 지닌 몰입성에 의해 또는 게임 내용이 담고 있는 자극성 때문에 게임 자체의 의미보다는 게임에 의해 나타나는 영향에 의해 평가를 받아오곤 했었다. 그러나 보다 다양한 매체에 의해 매개되는 현대 사회에서는 과거의 굴레에서 벗어나 게임이 가지고 있는 미덕이 부각될 수 있는 분위기가 형성되고 있는 것이다. 또한 예술이 변화하고 있는 모습도 떠올려 볼 필요가 있다. 미디어아트로 대변되는 새로

은 매체를 활용한 현대 예술 작업들은 관람객들을 마치 게임의 플레이어처럼 참여시키고, 몰입시키며 상호작용을 통한 의미의 완성을 꾀하고 있다. 이러한 사회 전반의 분위기 및 현대 예술의 새로운 흐름들은 게임이 지닌 새로운 문화 예술 매체로서의 가능성을 보다 확대시키고 있다. 본 연구에서는 이러한 예술의 현재 상황 및 우리 사회의 변화에 있어서 게임이 지닌 새로운 가능성에 관하여 접근해보고자 한다.

매체 예술, 현재의 상황

1960년대 초, 백남준은 비디오라는 새로운 매체를 통해 기존 예술이 가지고 있던 통념들을 비틀고 전복시켜 버렸다. 이러한 그의 작업이 전 세계적으로 예술계 및 대중들에게 받아들여질 수 있었던 까닭은 비디오'라는 매체 자체가 지닌 특이성 뿐만이 아닌 그 시대의 사회적 문화적 양상, 그리고 예술적 흐름 등이 매체가 지닌 속성들 속에서 제시되었기 때문이다.



[백남준, <다다익선>, 1998]

확실히 기술에 의해 탄생된 매체들은 예술에 새로운 활기를 불어넣어 주었다. 특히나 기존에 분리되어 발달해 온 다양한 예술 장르들이 하나의 형태로 제시될 수 있을 것이라는 큰 기대감 또한 불러일으킨 것이 사실이다. 그러나 현재의 미디어아트의 상황을 점검해 보자. 디지털 환경에서 만들어진 다양한 작품들이 여기저기 미술관에서 전시되고 있지만, 관람객들은 그것이 어떠한 예술적 감성을 우리에게 공급하고 있는지 여전히 고민하고 있다. 더더욱, 음악과 시각 예술, 그리고 행위 예술 등의 다양한 요

소들이 결합한 실험적 예술들 또한 여기저기서 발생하고 있지만, 아직 우리는 그것이 새로운 예술의 모습이라고 인정하기는 쉽지 않다. 그 까닭은 무엇일까?

현재의 미디어아트에 있어 심각한 고민거리 중 하나는 관객들과의 소통에 관한 문제일 것이다. 한 때, 미디어아트의 강점이자 특이점으로 부각되기도 했던 상호작용적 요소들은 오히려 미디어아트를 구속하고 위협하는 불안 요소로서도 나타나기도 한다. 가령, 예를 들어보자면, 전시장에 설치되어 있는 미디어아트 작품들은 관객들이 어떠한 작용을 가하기 전에는 단순한 스크린 세이버 정도로 보여지기 십상이다. 관람객들과의 소통의 가능성을 무기로 한 미디어아트에 있어 이러한 사항은 매우 안타까운 부분이다. 또한 더더욱 고민해보아야 하는 지점은 그러한 상호작용'들이 제대로 작동한다 하더라도, 관객들이 느낀 상호간의 작용이란 것이 그저 기술적인 놀라움에만 머무른다면, 미디어아트가 지닌 진정성은 퇴색될 수밖에 없다. 따라서, 현재의 미디어아트는 위에서 열거한 여러 가지의 어려움들을 극복해야 하는 상황에 처해있다. 조심스럽지만, 이러한 미디어아트의 정체기를 두고 몇 가지의 향후 전개 방향을 예상해 볼 수 있을 것이다. 그 중 한 가지는 현재의 미디어아트가 지닌 예술성의 심화이다. 물론, 이러한 명제는 예술의 범위까지 논의의 범주에 포함시킬 가능성을 내포하고 있기에 다소 민감하고 확장적인 논의가 필요할 것이다. 다만, 현재의 예술의 범위에서 미디어아트가 빈번하게 예술 이외의 그 무엇으로 치부되는 상황에서 이러한 주장은 실질적인 설득력을 획득할 수 있다. 그러나 본 글에서는 다른 방향성에 대해 논하고자 한다. 미디어아트의 향후 전개방향에서 중요하게 부각될 수 있는 또 다른 지점은 새로운 기술 환경과의 접점, 즉 인터페이스의 확장을 통한 미디어아트 자체의 개념 확장과의 소통의 극대화이다. 만약, 전자가 예술 장르로서의 심화를 의미한다면, 후자는 어떤 의미에서는 장르의 해체 및 개념의 확장을 의미한다. 이러한 두 가지의 방향 전개는 미디어아트를 구성하는 '미디어'와 '아트'라는 요소들 사이의 갈등과 조화로운 관계 속에서 모색될 수 있는 점에서는 다분히 본질적인 문제일 수도 있을 것이다. 다만, 과거 미디어가 새로운 수단으로서 예술의 재료에 포함되는 수준이었다면, 현재의 미디어는 보다 광의적인 의미로 예술에, 또한 우리 사회 전반에 영향을 미치고 있기 때문

에 우리는 이러한 논의의 수준을 보다 광범위한 사회 전반의 문제와 연결 지어서 생각해 볼 필요가 있을 것이다.

현실의 가상화, 심미화 : 재생산된 실재의 기술적 조작

현재 우리의 실제 세계는 매체에 의해 강력히 매개되어 우리도 모르는 사이에 탈 실재화의 과정을 겪고 있다. 우리의 현재의 삶의 모습을 살펴 보면, 이러한 주장이 꽤 설득력있는 주장이라는 데에 큰 이견을 제시하기 어려울 것이다. 가령, 우리는 핸드폰 알람으로 잠자리에서 일어나 인터넷 페이지를 열어 세상의 소식을 듣고, 핸드폰을 통해서 타인들과의 소통을 시도한다. 컴퓨터가 존재하지 않는 일터를 생각하기 힘들게 되었고, TV 없는 여가시간을 떠올리기 힘들다. 우리들의 삶의 방식들이 자연스레 가상화 된 현실로 자리잡고 있는 것이다. 매체가 지정한 시각으로 신체의 리듬을 조정하고, 세상의 갖가지 이야기들을 사각 스크린을 통해 접하고 있는 우리는 전자파의 파동으로 친구의 음성을 기억하고, 가상의 이미지들로 삶의 위안을 얻게 된다. 어느새 철저하게 가상화 된 현실은 이렇듯 기술 집약적 매체들로 매개된 실재로서 우리 곁에 존재한다. 볼프강 벨쉬(Wolfgang Iser)의 말을 빌리자면, 현실은 매개적으로 자기의 근원에까지 가상적이고 조작 가능하며 심미적으로 구성될 수 있는 하나의 산물이 되었다. 이러한 언급처럼, 가상화된 현실이 우리에게 조작 가능한 심미적 구성물로서 다가오고 있는 것이라면, 미디어아트는 자연스레 현실에 덧입혀져 보다 넓은 의미에서 이해될 수 있는 그 무엇이 될 수 있을 것이다. 그렇다면, 미디어아트가 확장되어야 하는 영역과 극대화 된 소통의 모델은 어디에서 찾을 수 있을까?

여기서 다시 벨쉬의 언급을 떠올려보자. 벨쉬는 앞서 언급한 현실의 탈 실재화 및 가상화, 심미화를 주장하며, 현실에 대한 재생과 시뮬레이션 사이에 있는 차이가 점점 더 모호해지며, 매체 자체는 이에 상응하여 자신의 이미지들을 점점 가상성 및 놀이와 같은 방법으로 제시한다고 말한다. 부연하자면, 우리를 둘러싸고 있는 다양한 매체들은 그들의 모습 자체를 우리가 지닌 현실 이미지에 덧씌우고, 보다 가상화된 플랫폼으로서 우리를 그 속에 위치하게 만들고 있다. 과거, 매체는 말 그대로 스스로의 정체성을 기능으로 하는 그 무엇이였다. 따라서 우리들은 매체들을

도구적으로 이용해왔고, 삶의 풍요로운 확장을 위해 사용하였다. 그러나 기술이 부여해 준 매체의 특권은 여기까지가 아니었다. 신기술에 의해 발생한 새로운 매체들은 프로그래머의 입력에 따라 현실을 조작하고 더 나아가 스스로 콘텐츠를 제한하는 상황이다. 이러한 흐름은 매체들에 의해 구성되는 현실의 모습들을 보다 심미적으로 변화시키게 된다. 보다 가상화된 매체에 의한 현실의 이미지들은 필연적으로 실재의 구속력을 버리고 가상이 제공하는 유희적 특성 속으로 함몰된다. 따라서 전자 공간의 '존재의 가벼움'은 현실의 심미화의 또 다른 특징이자 경계해야 할 그 무엇이 된다.

반성-취미로서의 게임 예술의 가능성

앞에서 언급한 현실의 가상화 및 심미화는 감성적인 지각으로부터 발생한다. 여기서 말하는 감성적 지각이란, 매체에 의해 탈 실재화 된 현실 세계에서 사람들은 자신들이 바라는 감각적인 '쾌'를 추구하는 현상을 보이게 된다는 것이다. 이러한 부분은 컴퓨터와 비디오 게임에서 제공하는 가상적 환경에서의 대리만족 현상과 유사하다. 왜냐하면 인간은 본능적으로 현실을 이미지로 전환시키는 형상화 작용에서부터 유희성을 발견하기 때문이며, 그렇게 만들어진(형상화된) 이미지 세계 속에서 물리적 현실 세계에서는 불가능한 감각 만족을 꾀하기 때문이다. 여기서 감성적 지각이 지닌 이중적 특징이 드러난다. 바로 감각과 지각이다. 심미적이라는 것은 감각에서 쾌를 강조한다는 관점에서 '쾌락적인' 의미를, 지각에 대한 고찰 태도라는 관점에서 '이론적인' 의미를 취하는데, 이러한 부분은 취미-만족에 있어 단순한 "감각-취미 Sinnen-Geschmacks"로서와 "반성-취미 Reflexions-Geschmacks"로서의 구분으로 나누어 생각해 볼 수 있다. 전자가 보다 일상적이고 일반적인 인간의 욕구라면, 후자는 그것에 대한 반성적인 태도이다. 일종의 거리두기 라고도 볼 수 있는 부분이 반성-취미로서의 심미화에 대한 욕구인 것이다. 이러한 두 가지의 흐름은 컴퓨터 및 비디오 게임을 통해 우리에게 전달되는 쾌와 미디어아트를 통해 전달되는 일종의 매체와의 거리두기에서 발견된다. 호이징가가 놀이와 예술의 관계에서 '시'와 '음악'을 예로 들며 둘 사이의 밀접한 연결성을 설명한 것을 떠올려보면, 이후 게임과 예술이 지닌 상호연관성을 관찰해 볼 수

있다. 다만, 그가 주목한 부분이 논리와 인과 과정, 관념과 판단의 영역이 들어서기 전 인간에게 유희적이고 자유로운 혹은 자연스러운 영역으로서의 놀이의 영역을 산정하고 예술이 지닌 감성적이고 유희적인 영역으로부터 그 연결성을 시사하고 있는 점과 놀이의 동기가 구체적인 목표를 따로 설정하지 않고 순수한 '기쁨'이라는 덕목을 추구하는 점에 있어서의 창작적이고 예술적인 지점을 언급하는 점에서 보면, 그는 순수한 놀이와 예술의 유사성 내지는 연결성을 제시했다고 볼 수 있을 것이다. 그러나 예술의 역할이 당시의 상황과는 다른 역할까지 확장된 최근의 상황에서는 보다 실질적 관계 속에서 양자를 살펴볼 수 있을 것이다. 또한, 예술에 있어 일종의 거리두기의 기능이 매우 중요한 덕목으로 부각되는 점을 떠올려볼 때, 앞서 제기한 감각과 반성으로서의 양자의 역할을 기대해 볼 수도 있을 일이다. 생각해 볼 지점은 이러한 감각-취미와 반성-취미와의 격차가 갈수록 좁혀지고 있다는 점이다.

감각-반성 게임 예술들의 예

예술과 게임에서도 좁혀지고 있는 거리를 체감할 수 있는 작업들이 등장하고 있다. 린든 랩의 새컨드라이프(Second Life)는 기존 게임이 지닌 개념을 넘어 일종의 가상 플랫폼으로 자리잡은 지 오래고, 미디어아트 작품들은 보다 상호작용적이고도 가상적인 측면을 부각시키는 데에 여념이 없다. 관객들은 더 이상 수동적인 감상자가 아닌 창조적 시스템의 일부가 되어 예술 작품을 스스로 구성하게 되었다. 이러한 흐름은 예술과 게임 혹은 현재 우리 삶 속에 깊숙하게 침투한 다양한 매스미디어를 통해서도 체험할 수 있다.

먼저 살펴볼 사항은 우리가 즐겨 시청하는 TV 프로그램들이다. 앞서 설명한 감각적인 쾌를 강조하는 현대 사회의 흐름은 다양한 요소들에서 관찰될 수 있는데, 현재 TV 속의 프로그램, 특히 오락 프로그램들에서는 감각을 자극하고, 가상적인 이미지에 몰입시켜 시청률을 확보하려는 패턴들을 쉽게 접할 수 있다. 현재까지도 인기리에(?) 진행되고 있는 <우리 결혼했어요>와 같은 리얼 버라이어티 쇼들은 현재의 TV 프로그램이 얼마만큼 가상화-게임화 되어 있는지를 여실히 보여주는 사례들이다. '리얼 버라이어티'란 말은 상당히 역설적이다. 얼마 전 공개되어 곤혹을 치른



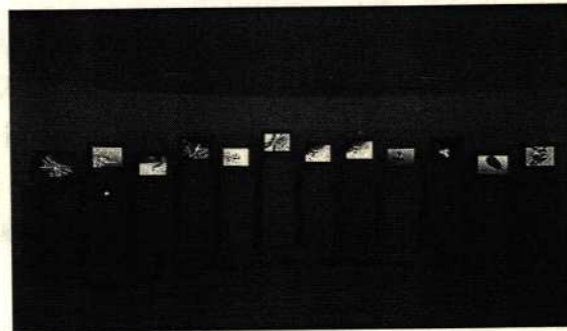
[MBC 오락 프로그램 [우리 결혼했어요] © imbc.com All rights reserved.]

<패밀리가 떴다>의 대본과 조작 논란처럼, 이러한 프로그램들은 철저히 리얼하지 않다. 치밀한 계산에 의해, 대중들의 기호를 반영한 구성으로 시청자의 눈길을 잡아끌려고 하는 것이다. 그렇다면, 이러한 가상화 된 리얼 버라이어티가 요즘 유행하는 이유는 무엇인가?

그 이유는 주요한 대상자인 젊은 세대들이 스스로의 모습을 투영할 수 있는 가상의 대상을 찾고 있기 때문이다. 이 부분은 대중 스타들에 대한 젊은이들의 선호와 팬클럽 문화에서도 발견된다. 컴퓨터를 통해, 타자화된 자아(아바타) 만들기에 익숙해진 젊은 세대들은 TV 속에서도 자신들의 정체성을 투영할 수 있는 대상들을 찾게 된다. 따라서 TV 프로그램들은 위와 같이 그러한 대상들을 다양한 스타들의 모습과 역할로서 중재한다. 요즘 '대세'라고 일컬어지는 아이돌 그룹인 '소녀시대'는 9명의 멤버들로서 다양한 역할과 나름의 기능을 부여한 집단이다. 이러한 기획 의도는 현재의 시류와 잘 맞아떨어져, 각각의 소녀들은 저마다의 장기를 가지고 TV 세상 속에서 활기차게 돌아다닌다. 그 중 한 소녀는 위에 언급한

리얼 버라이어티 쇼에서 팬클럽의 새로운 문화인 '아저씨 부대'라고 일컬어지는 층을 공략하고 있다. 그녀는 자신의 나이 또래와는 한참 동떨어진 소위 말해, 아저씨라 불리는 연예인과 가상의 부부 놀이를 보여주는데, 아저씨 부대는 이러한 TV 속의 가상의 쇼를 보며, 그것이 가상이라는 사실을 인식하고 있음에도 불구하고, 스스로를 투영시켜 만족감을 획득한다.

그렇다면, 예술의 영역에서는 어떠한 변화가 일어나고 있는가? 앞서 설명한 것처럼, 예술 영역에서도 게임의 형식들이 차용되고 있다. 과거, 예술 작품의 감상자였던 관람객들은 더 이상 수동적인 관람만이 아닌 능동적인 참여에 의해 프로그램에 개입한다. 현재 새컨드라이프와 같은 가상 플랫폼 게임은 과거 새로운 매체를 탐구하려는 매체 예술가들의 작업에서 그 기원을 찾아볼 수 있다. 칼 심즈 Karl Sims의 <갈라파고스 Galapagos>와 같은 작업은 관람객들이 간단한 참여로서 가상의 아바타를 만들어내는 참여를 이끌어내는 작업이다. 작품 제목부터 진기한 동식물들의 서식지인 '갈라파고스' 섬을 연상시키는 이 작업은 일종의 생명체를 관람객과의 상호작용으로 진화시킨다는 목적과 의미를 가지고 있다. (이러한 작업은 이후 좀머러와 미노노 이후의 인공생명 아티스트들에 의해 발전하고 있다.)

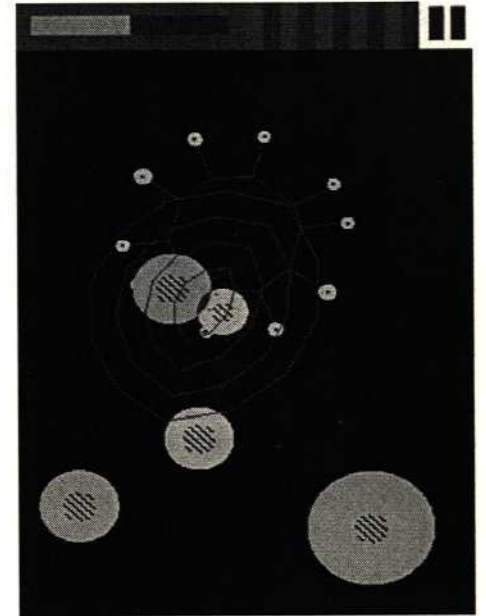


[Karl Sims, <Galapagos>, 1997]

1999년도 작업인 <net.works+ avatars>에서 티나라포타 Tina LaPorta는 컴퓨터 시뮬레이션을 통해 인간의 아바타를 만들어가는 작품을 선보였다. 이 작품은 단순한 선으로 구성된 인체의 덧셈 수준에 머물러 있지만, 이러한 작업들은 후대의 N+N 코르지노 (nicole corsino와 Norbert Corsino)와 같은 작가의 <순간의 위상학 Topologies de l'instant>, 2001

디지털 이미지와 가상 무용수를 등장시킨 비디오 설치작품으로 연결된다.

이러한 예술 작품들의 게임성의 획득과는 달리, 예술성을 획득한 게임들도 발견할 수 있다. 국내에도 잘 알려진 토이오 이와이(Toshio Iwai)의 <일렉트로플랑크톤 Electroplankton>이나 새로운 전자 악기의 개념인 <테노리온 Tenori-on> 등은 기존의 게임, 예술, 악기의 개념들을 뒤섞어 새로운 소프트-하드웨어로서 인식되고 있다.



[Steph Thirion, <Eliss>, 2009]

Steph Thirion의 <Eliss>나 멀티미디어 아티스트인 Baiyon 이 참여한 <Eden>와 같은 작업들은 토시오이와이가 보여주었던 게임의 새로운 형태 혹은 예술의 새로운 형태들을 계속하여 보여주는 작업들이다. 관람객/참여자는 간단한 룰에 의해 스스로 조작할 수 있는 게임과 같은 형태의 작품을 마주하게 되며, 스스로의 참여로 이미지와 사운드를 합성할 수 있다. 더욱이 놀라운 점은 이러한 작업들이 과거에는 전시장 내지는 콘솔의 프로그램으로서 존재하였다면, 현재 이러한 프로그램들은 누구나 다운받을 수 있는 모바일 디바이스의 어플리케이션으로 공급된다는 사실이다. 과거 관심을 가진 특정인들을 대상으로 했던 예술-게임 작업들은 이제 누구나 손쉽게 다운받아 스스로의 이미지-사운드를 게임과 같은 형식으로 스스로 제작하게끔 유도한다. 그러나 이러한 흐름 내지는 발전적 공약 가능성에도 불구하고 게임과 예술이 보다 밀접하게 서로의 영역에서 조우하기는 쉽지 않다. 게임은 예술의 순수성을 비난하고, 예술은 게임의 상업성을 비난한다. 그러나 갈수록 더해가는 현실의 가상화 및 심미화의 경향은 새로운 반성-취미로서의 문화 프로그램 및 예술과 게임의 변화를 촉구하고 있다.

references

Christiane Paul, *Digital Art*, Thames & Hudson World of Art, 2007

Ian Bogost, *Unit Operations, An Approach to Videogame Criticism*, MIT Press, 2006

Johan Huizinga, *Homo Ludens, A Study of the Play Element in Culture*, 1955, 김윤수 역, <호모 루덴스, 놀이와 문화에 관한 한 연구>, 도서출판 까치, 1993

Ralf Schnell, *Medienästhetik*, 2000, 강호진 외 역, 『미디어미학』, 2005, 이론과실천

Wolfgang Iser, "Artificial Paradises? : Considering the World of Electronic Media - and Other Worlds", *Grenzyngende der Sthetik*, 1995, 심혜련 역, 『미학의 경계를 넘어』, 향연, 2005

2009 게임문화포럼 자료집

- 일 시 : 2009년 11월 06일 ~ 12월 12일
- 문 의 : 02-745-1603 / cultures21@naver.com
- 주 관 : (사)문화사회연구소
- 주 최 : 게임문화포럼 운영위원회
- 후 원 : nhn, 한국게임산업협회

(사)문화사회연구소

서울시 마포구 공덕동 120-10 백광빌딩 3층 문화사회연구소
Tel: 02-745-1603