

정신분석학적 영화이론으로 바라본 컴퓨터 게임

Computer Games in the View of Psychoanalytical Film Theory

박태순
호남대학교

Park Tae-Soon
Honam Univ.

요약

이제 일상적인 대중문화로서 자리잡은 컴퓨터게임이 주체에 미치는 영향을 정신분석학적 영화이론을 원용하여 고찰한다. 메츠에 의해 정립된 정신분석학적 영화이론은 영화 및 TV에 적용이 되며 대중문화가 인간주체, 사회에 미치는 영향에 대한 기본적인 이론틀을 제공해주고 있다. 이를 게임에도 적용함으로써 향후 게임 비평, 게임문화 연구의 기반을 닦을 수 있을 것으로 기대한다. 이를 위해 먼저, 정신분석학적 기본논의를 점검하는데 주로 프로이드와 라캉의 논의를 살펴본다. 다음으로 메츠와 보드리에 의해 정립된 정신분석학적 영화이론을 살펴보고, 이것이 TV에 적용된 바를 또한 알아본다. 영화와 TV에 대한 이러한 이론적 접근을 컴퓨터게임에도 적용하여 고찰해본다. 주된 접근들은 인위적 퇴행, 일차적 동일시, 진술의 흔적에 대한 은폐, 세 가지이다. 그 결과 컴퓨터게임의 정신분석학적 영향력은 영화와 유사하게 인간 주체에게 깊은 영향을 끼치는 것으로 보인다.

Abstract

Psychoanalytical film theory promoted by Metz supplied theoretical base in analyzing the effects of mass culture to subject. This theory may be also applied to computer games, so that we would promote studies in depth about game critics and game culture. In this article, first inspected the theories of Freud and Lacan and then examined the psychoanalytical film theory by Metz and Baudry. Computer games analyzed by the frame of artificial regression, first identification and concealment of marks of enunciation. As a result, computer games appeared that deeply effect to the subject similarly cinema.

I. 서론

지젝에 의하면 예술은 인간의 무의식의 영역, 환상의 영역에 대한 접근을 시도한다[1]. 영화가 그러한데, 그렇다면 게임은 어떠한가. 아직까지 영화에 비하여 수준 낮은 오락으로 인식되는 것이 사실이지만, 게임도 인간의 무의식의 영역에 접근하고 있는 예술의 일종으로 볼 수 있지 않을까.

본고에서는 게임이 예술이나 아니냐의 난해한 주제

를 다루려는 것은 아니다. 다만 게임이 무의식과 연관이 있는가, 있다면 어떤 방식으로 연관을 맺고 있는가에 대해 개괄적이거나 살펴보려는 것이다. 이러한 논의는 향후 게임과 예술과의 관계에 대한 문제는 물론 게임의 사회문화적 영향에 대한 심도 있는 논의에도 도움이 될 수 있을 것이다.

본고는 일단 꿈의 성격, 꿈과 게임과의 관계에 대한 접근에서 논의를 풀어나가려 한다. 이를 위해 먼저

많은 이론적 논의가 있었던 영화, TV의 정신분석학적 이론에서 도움을 받을 것이다. 이들의 이론을 게임에 접목하여 게임의 특수성을 배려하는 과정에서 게임의 정신분석학적 특성이 드러날 수 있을 것이다.

이러한 작업을 통해 향후 게임이 지배문화로서 자리잡는 사회에서 게임의 위상, 영향 등에 대해 추론해볼 것이다. 영향에 대한 추론이 가능하다면 또한 바람직한 미래의 게임상에 대한 제언도 가능해질 것이다.

II. 정신분석학의 기본 논의

정신분석학은 작은 인간이 문화라 불리는 사회관계의 보다 큰 네트워크 안에서 특정한 개성과 성적 정체성을 발달시키게 되는 방식을 설명한다. 그 대상으로서 저항(resistance), 억압(repression), 성욕(sexuality), 오이디푸스 콤플렉스(oedipal complex) 등의 무의식적 기제를 연구대상으로 삼고, 모든 인간 행위의 기저에 있는 근본적인 욕망의 구조들을 분석하고자 한다.

프로이트(Freud)는 무의식을 발견하고 이론화하였는데, 그에게 있어 인간의 생활은 의식적 활동이 만족을 추구하는 경향을 억압하는 과정이다. 즉, 현실원칙(reality principle)이 쾌락원칙(pleasure principle)을 억압한다. 프로이트에 의하면 '무의식'은 충족되지 않은 욕구들이 거주하는 곳이다. 그러나 무의식은 단순히 억압된 욕망을 위해 준비되어 기다리는 장소가 아니라 바로 억압활동에 의해 생산된 장소이다[2].

이러한 무의식에 이르는 왕도로 프로이트는 꿈을 이야기한다. 꿈은 실제로 무의식적 소망에 대한 상징적 충족이기 때문이다. 무의식적 주체가 꿈을 생산하도록 하기 위해 무의식은 꿈작업을 수행한다. 응축(condensaton)과 전이(replacement)가 대표적인 꿈작업이며 재현가능성(conditions of representability), 이차적 수정(secondary revision)등도 수반된다[3].

라캉은 인간주체와 사회에서의 그의 위치, 그리고

그의 언어에 대한 관계가 모두 상호연관된다는 이론을 발전시킨다. 그는 프로이트의 전오이디푸스 단계와 오이디푸스 단계에 해당하는 정신분석학적 영역을 토대로 자아의 발달과 정신의 형성을 설명한다.

라캉의 작업은 언어, 무의식, 부모, 상징적 질서 그리고 문화적 관계들 사이의 연결관계를 설명해준다. 언어는 내적으로 우리를 무의식으로 분리하는 것이지만, 또한 외적으로 우리를 문화 속에서 타인들과 합쳐주는 것이기도 하다. 우리는 모두 욕망의 관계에 의해 문화에 구속되어 있다. 즉 언어는 우리 내부의 깊은 곳으로부터 말하는 것인 동시에 우리가 지속적인 타인들과의 네트워크 속에서 말하는 것이다[4]. 이런 맥락에서 정신분석학이 문화이론, 사회이론으로 해석될 수 있고, 대중매체, 대중문화에 대한 분석에 유용하게 쓰여질 수 있는 것이다.

III. 정신분석학적 영화·TV이론

메츠(Christian Metz)는 영화연구에 정신분석학을 접목시키면서 그 강조점을 영화 그 자체에서 관객, 더 정확히는 영화의 의미생산과정에 핵심적인 텍스트와 관객의 관계로 옮긴다. 그는 그 속에서 다른 어떤 형태보다 더 영화는 꿈과 무의식의 구조와 논리에 접근하고, 그것을 실제로 재생산하는 능력이 있다고 보고 있다. 결국 영화를 볼 때 관객은 어느 정도 꿈을 꾸게 되는 것이다. 무의식적 욕망은 영화적인 꿈을 만드는 욕망과 같이 작용한다[5].

이것은 관객이 실제로 영화-기계 전체의 중심부분이라는 것을 함축한다. 영화적 장치라는 개념은 이러한 생각에 중요한데, 그것은 장 루이 보드리가 다음의 것들로 정리하였다.

1. 기술적 기초
2. 영화 영사의 조건들
3. 텍스트로서의 영화 자체
4. 욕구 주체로서의 관객을 구성하는 관객의 정신적 기제

무의식의 작용에 의거하여 정신분석학적 영화이론은 실제의 개인과 영화관객을 상당한 정도로 구별하고 있다.

정신분석학적 관객구성에는 다음의 세 가지 요소가 있다.

1. 인위적 퇴행
2. 일차적 동일시
3. 진술(enunciation)의 흔적에 대한 은폐

우선 꿈 상태의 조건들은 보드리가 ‘인위적 퇴행의 상태’라고 부르는 것을 생산한다. 그에게 있어 이러한 조건들을 합친 영화관람 상태의 자궁 안에 있는 것 같은(womblike) 효과는 무의식적 욕망을 활성화해서 자기 자신과 타인 그리고 내부와 외부의 분리가 아직 형성되지 않았던 시기를 표상한다.

일차적 동일시는 관객이 어떤 초월적인 주체로서 자신을 동일시함을 일컫는다. 이런 유형의 동일시는 일차적인 것으로 여겨지는데 왜냐하면 이것이 스크린 위의 인물들과 사건들에 대한 이차적 동일시를 가능하게 하기 때문이다.

진술의 흔적에 대한 은폐는 ‘진짜로 꿈꾸는 사람’을 감추는 것을 의미한다. 즉, 관객이 스스로부터가 아닌 다른 욕망의 원천으로부터 온 허구를 보고 있다는 사실을 잊도록 하는 것이다.

이러한 세 가지 측면에서의 영화에 대한 정신분석학적 분석은 관객과 텍스트, 그리고 물리적 환경이 서로 상호작용하는 전체적인 메커니즘을 조망한다.

TV는 영화와는 대별되는 특성들이 있다. 가장 큰 차이라면 응시(gaze)와 훑어보기(glance)일 것이다. 응시란 관객의 활동이 보는 활동에 집중되어 있는 것을 의미하고, 훑어보기란 보는 활동에 특별한 노력이 투입되지 않는 것을 의미한다. TV시청자는 집중해서 영화를 응시하는 관객과는 달리 TV화면을 훑어보기 때문에 매혹적인 속박에 사로잡히지 않는다[6].

그래서 처음부터 시청자와 꿈꾸는 사람과의 유사성

은 무너진다. 우선, 훑어보기로는 ‘인위적 퇴행’이 발생하지 않는다. 따라서 일차적인 훑어보기의 동일시가 관여되지 않는다. 다른 기술적 측면에서도 인위적 퇴행은 저지된다. 영화의 스크린은 따라서 우리가 거기에 근접할 수 없다는 느낌을 받게 된다. 하지만 TV 세트는 가까이에 공간을 차지한다. 그것은 영화와 똑같은 방식으로 매력을 주지는 않는다.

시간적인 감각에서도 영화와 TV는 대별된다. TV는 즉시성, 현재성을 유지한다. 일종의 현재진행이라는 느낌이 만들어져 이미지의 시간과 보여진 사건들의 시간을 혼동시키며 따라서 우리가 영화에서 발견하는 존재와 부재의 상호작용을 감소시킨다.

일차적 동일시의 관음적 구조도 TV에서는 용이하게 이루어질 수 없다. 영화에서 일차적 동일시는 관객자신의 시선과의 동일시, 나아가서 카메라와의 동일시를 포함한다. TV의 분산된 시청상황은 이러한 일관성 있는 실체를 부수고 영화관람의 초월적 주체의 자리 대신에 등장인물이 아닌 ‘장면’과의 수많은 부분적 동일시를 제공한다.

TV의 진술체계는 영화의 그것에 비해 시선(look)이라는 측면에서 특질화되고 산만한 것이 된다. 서사의 완결성도 차이가 있다. TV에는 많은 세그먼트와 다양함이 나타난다. 이야기의 요소들은 불가피하게 텍스트의 계속성을 허용하는 방식으로 부분적으로 해결된다. TV는 서사를 제공한다기보다는 분절되고 산만한 일련의 작은 무대들을 지속적으로 제공한다고 보는 것이 적절하다.

IV. 게임에 대한 정신분석학적 접근

1. 인위적 퇴행

컴퓨터게임을 하는 행위가 꿈을 꾸는 행위와 유사한가의 문제이다. 게임의 물리적인 환경은 얼핏 TV와 유사하다. 오히려 TV보다도 가까이에서 컴퓨터를 조작하기 때문에 영화와 같은 공간적 거리감은 기대할 수 없다. 따라서 애초에 영화의 응시(gaze)를 기

대할 수는 없다.

하지만, 그렇다고 하여 TV의 훑어보기(glance)와 같은 보기를 하는 것도 아니다. 영화와 TV의 물리적 환경에 대한 분석은 근본적으로 그것이 집중을 가능케 하는가의 문제였다. 이런 측면에서 본다면 단순한 물리적 환경에 대한 비교로서가 아니라 집중을 가능케 하는, 그래서 백일몽의 상태로 근접할 수 있게 하는 기제로서의 차원에서 논의를 이끌어야 할 것이다.

사람이 왔다갔다하는 거실에서 TV를 보면서 집중하기 어렵다는 것은 명백하다. 사람이 오가지 않는 컴컴한 영화관에서 느긋이 앉아서 집중하기는 TV에 비해 훨씬 용이하다. 컴퓨터게임은 비록 영화관과 같은 컴컴한 큰 공간에서 향유할 수 있는 기제는 아니지만 TV와는 큰 차이를 나타내며 집중의 기제로서 손색이 없다. 대개의 경우 컴퓨터를 사람이 오가는 곳에 설치하여(가령 거실)게임을 즐기는 경우는 거의 없다. 조그만 방에 따로 설치되어 게이머가 혼자서 이용하는 경우가 대부분이다.

물론 영화와 게임의 큰 차이점도 있다. 영화가 집단적인 꿈을 꾸게 하는 것이라면, 게임은 개인적인 꿈을 꿀 수 있게 한다는 것이다. 즉, 동일한 스크린을 보는 관객들은 기본적으로 같은 꿈을 꾸지만, 게임은 여러 명이 한 스크린을 동시에 보는 것이 아니다. 이는 집에서가 아니라 PC방에서 게임을 이용하는 경우에도 마찬가지이다. 여럿이 이용하는 공중의 장소이지만, 사람끼리 접촉을 하거나 공동으로 무엇을 하는 공간은 아니다. 각 이용자의 공간은 분리되어 있으며 다른 이용자가 무엇을 하는지에 대해 관심이 없다. 각 이용자는 각자의 동굴(자궁) 속에서 혼자만의 여행을 즐길 수 있다.

제대하고 복학하기 전에 PC방에 한 8개월 산 적이 있어요. 그때는 PC방에서 밥시켜먹고 의자에서 게임하다가, 집에는 2주일에 한번 옷 갈아 입으러만 가고...하루에 10시간 이상 스타를 하고, 계속해서 쉬지 않고 4시간 이상 할 때도 있어요...만약 컴퓨터와 하는 싸움이면 금세 질려버릴 텐데 스타는 사람들을 만나서 대결하는 거잖아

요 상대가 어떻게 나올지 모르니까 한시도 긴장을 풀 수 없죠[7]

여러 사람이 이용하며 오고가는 공간이지만 PC방이 자궁과 같은 동굴의 역할을 수행하는데 부족함이 없기에 이용자는 20일간이든 며칠을 그 공간 속에서 지낼 수 있었던 것이다.

영화와 달리 게임이라는 매체의 특성이 그러한 동굴적 요소를 배양시키기도 한다. 무엇보다도 게임의 큰 특징은 gaze와 glance를 뛰어 넘어 experience를 하게 한다는 점이다. 이러한 experience는 집중(몰입)에 있어서 게임의 자체적인 속성으로 인한 증대를 야기한다. 게임텍스트의 환상감과 만족감은 게임의 몰입을 촉진하는 요소인데, 특히 다중사용자끼리의 경쟁과 협력은 게임에 의한 몰입효과를 더욱 확대시킨다[8]. 환상감은 실제로는 일어날 수 없는 일이지만, 환상적인 세계를 표현하여 그 속으로 빠져들게 하는 것을 말하고, 만족감은 점수가 오르거나 최종목표를 달성하면 뿌듯함을 느끼게 되는 것을 말한다. 영화는 환상감이라는 측면에서 게임과 유사하다. 하지만 만족감, 특히 대리만족과 같은 수동적인 것이 아닌 상호작용성을 동반한 만족감은 영화와는 달리 게임의 집중도를 높일 수 있는 독특한 특성이다. 점수를 올리거나 최종목표를 달성하기 위해 슈팅을 하거나 몸을 잡는 행위를 하는 것은 영화에서는 기대하기 어려운 상호작용성이다. 이런 측면에서는 게임이라는 매체는 영화보다도 더 높은 집중을 야기하는 것이 되며, 따라서 꿈속으로의 유도를 더 용이하게 한다고 할 것이다.

또한 게임은 스토리로서의 성격이 강하다. 그것이 레벨업(Level Up)이든 하이스코어(High-Score)의 획득이든 상대방을 제압하는 것이든 한 완결적 목표를 향해서 지속적으로 진행한다. 이러한 스토리로서의 성격은 몰입을 증진시키는 하나의 요소이다.

이상의 논의를 종합해보면, 인위적 퇴행의 차원에서 게임은 영화와 유사한 동굴적 분위기를 환경으

로 갖고 있기도 하며, 게임자체의 experience, 상호작용성, 스토리의 속성으로 인해 영화보다도 더 뛰어난 인위적 퇴행의 기제로 볼 충분한 근거가 있다.

2. 일차적 동일시

영화에서의 배우와 관객이 동시에 존재하지 않는 상황은 프로이드의 열쇠구멍효과(Key-Hole Effect)를 강화하여 모든 관객을 관음주의자로 몰아간다[9].

메츠는 관음주의적 상황을 생성하는 영화제도의 특정 요소들을 세 가지로 정리한다. 첫째는 관객의 고립. 둘째, 영화광경의 관객에 대한 무지. 셋째, 장소의 명확한 분리.

그렇다면 게임의 경우는 어떠할까. 게임은 TV처럼 분산된 시청(이용)상황을 만들지 않는다. 관객의 고립, 대상의 관객에 대한 몰이해, 장소의 분리라는 영화의 요소가 정확하게 게임에도 적용이 되고 있는 것이다. 부인과 물신화의 메커니즘도 유사하다. 게이머는 게임상의 아바타나 캐릭터가 자신과 동일인이 아님을 잘 알고 있지만, 그러면서도 동일시한다. MMORPG를 하고 있는 경우라면, 게이머는 자신의 전사나 마법사가 허구라는 것을 알지만, 동시에 스스로 전사(마법사)가 되어 몬스터를 사냥하고 있는 것이다.

미국에서 있었던 람다무(LambdaMoo)사건에서 이러한 현존과 부재를 통한 관음주의적 동일시의 예를 확인해볼 수 있다. 최초의 사이버공간사건으로 유명한 람다무 사건은 미국에서 발생한 캐릭터 성추행 사건이다. 사건의 발단은 가상사회형 게임인 람다무에서 한 남성이 회원이 같은 방에 머물던 두 명의 여성 회원의 캐릭터를 강간한 것에서 비롯된다[10].

가해남성이나 피해여성이나 모두 이 같은 공간이 사이버상에서 이루어진 가상의 것임을 잘 알고 있다. 자신이 게임상의 초월적인 존재임을 잘 알고 있는 것이다. 하지만 그러면서도 실제적인 정신적 충격을 호소하고 있음은 그러한 일차적 동일시를 통한 이차적 동일시도 이루어졌음을 반영하고 있다.

이러한 예는 다음의 스타크래프트 이용자의 언급에서도 확인할 수 있다.

본 연구에 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. '게임의 상황과 현실을 비교해본 적은 없다'는 반응이다. 즉 게임을 즐길 때 자신의 정체성을 지휘관으로 인식하나, '나와 종족의 관계는...즐겁게 놀기 위한' 관계로 규정하여 현실에서의 치열한 투쟁과는 다르게 인식한다[7].

이용자가 게임을 총괄하는 지휘관이 됨을 보여주고 있다. 여기서의 '지휘관'은 일차적 동일시와 이차적 동일시의 모두에 해당하는 주체이다. 우선 이용자는 초월적 주체가 되고 있다. 그는 게임을 단지 게임으로 인지하며 현실에서의 투쟁과는 다르게 인식한다. 하지만 동시에 실제 전쟁에서의 지휘관이기도 하다. 이 지휘관은 비록 게임상에서 직접 캐릭터나 아바타로 나타나지는 않지만 게임상의 한 주요한 가상적 캐릭터로 설정되어 게이머의 이차적 동일시 대상이 된다.

1990년대의 게임에 비하면 이러한 일차적 동일시와 이차적 동일시의 혼재는 훨씬 용이해진 것으로 보인다. 앞서 살핀 바와 같이 당시의 게임들은 그 기술적 수준으로 인해 환상감과 만족감에서 최근의 게임에 비해 현저히 떨어지는 수준이었다. 또한 네트워크를 통한 상호작용성이 이루어지지 않는 상황이므로 더더욱 그러했을 것이다. 가령 이전의 간단한 테트리스 게임(오락실에서 기계를 상대로 혼자서 즐기는)에서 이차적 동일시를 상상하기 어렵다. 아바타나 캐릭터도 없이 단순한 블록조각에 동일시를 할 수는 없을 것이다. 하지만 같은 테트리스라 하더라도 근래의 테트리스는 그 상황이 많이 틀리다. 우선 아바타를 이용하여 테트리스를 즐길 수 있다. 이용자가 직접 동일시를 할 수 있는 대상이 생긴 것이다. 동시에 다양

한 게임방식과 타이용자와의 대전을 통해 환상감과 만족감을 배양시킨다. 따라서 게임의 기술적 발전에 따라 같은 내용의 게임이더라도 그 정신분석학적 효과가 달라진다고 볼 수 있을 것이다.

실시간 전략시뮬레이션게임이나 MMORPG의 경우는 그 기술적 효과가 더 높은 동일시를 유발하는 정신분석학적 기제로 만들 것이다. 전체적으로 이러한 게임에서의 현존과 부재, 믿음과 부인의 혼재, 중첩은 그 기본적인 방식에서 영화와 큰 차이를 찾을 수 없다.

3. 진술체계의 은폐

이 측면에서의 게임은 영화보다 더 철저한 것으로 보인다. 게임도 분명 생산자 집단에 의해 만들어진 것으로 실제 만든 사람, 실제 진술하는 사람이 있다. 하지만 게임은 상호작용성으로 인해 게이머가 스스로 이야기를 창조해나가는 속성이 있다. 게임에서의 진술체계는 따로 은폐할 필요가 없을 정도이다. 은폐할 진술체계에 비해 게이머가 스스로 진술하고 있는 바가 훨씬 더 크기 때문이다.

게임은 영화나 드라마 등의 다른 영상매체와는 달리 영상이나 스토리가 이용자의 주목을 끄는 것이 아니다[7]. 가령 스타크래프트의 경우 무한한 스토리가 나온다는 점이 가장 큰 강점으로 꼽히고 있다. 이는 스타크래프트의 본래의 이야기가 중요한 것이 아니라 이용자간의 상호작용에 의해 새로이 발생하는 스토리가 중요한 것이 된다는 것이다. 여기서의 진술체계 즉, 스토리를 이야기하는 사람은 게임에 내재된 시나리오가 아니라 상호작용으로 스토리를 만들어가고 있는 이용자들이 되는 것이다.

게임이 성공하기 위해서는 적절한 '자유도'와 '참여도'가 중요하다[11]. 비슷한 개념이기도 한 자유도와 참여도는 진술체계의 은폐의 정도와 깊은 상관이 있다. 즉, 자유도와 참여도가 높을수록 그 은폐의 정도가 커지는 것이다. 게임이용자는 자신이 게임 안에서

자유롭고 스스로 참여하고 있다는 느낌을 통해서 강요된 진술을 하고 있음을 느끼지 못하는 것이다. 특히 온라인게임의 이용자간 상호작용성은 그러한 자유도와 참여도를 이전의 오프라인게임에 비해서 극대화시키고 있다.

게임제작자들의 의도에 의한 전반적인 진술의 형태는 미리 규정된 진술체계에 의해서만 이루어진다. 하지만 이러한 커다란 진술체계는 실제 게임 속에서 망각되고, 이용자간 상호작용성에 의한 새로운 진술이 진정한 진술로 드러난다. '진짜로 꿈꾸는 사람'은 상당히 효율적으로 감춰져 있는데, 이러한 효율적인 은폐는 아이템현금거래의 문제가 발생하는 주요 원인이 되기도 한다. 아이템은 '진짜로 꿈꾸는 사람'들이 만든 것이다. 진술이 매끄럽게 이어지도록 구성된 진술체계의 일부분이다. 하지만 게이머들은 그 '진짜로 꿈꾸는 사람들'이 만든 진술체계를 진짜로 자신들이 진술하고 있는 듯이 받아들인다. 게임의 진술체계는 거의 완전할 정도로 은폐되어 이용자는 스스로의 진술을 하고 있다고 판단하며, 자신의 진술을 위한 도구(아이템)에 애착을 가지기도 하고 자신의 소유물로 판단하기도 한다. 법리적인 문제를 떠나서 이러한 아이템에 대한 이용자의 집착, 소유의식은 이러한 게임의 특징을 고려한다면 당연한 것이기도 하다.

영화나 TV와 달리 게임에는 크레딧(credit)이 나타나지 않는 점도 진술체계의 은폐작업을 보장한다고 보인다. 영화와 TV는 최소한 마지막이라도 제작자의 이름을 표시해준다. 누가 실제로 진술했는가를 마지막이라도 알려주는 것이다. 게임에서도 엔딩동영상에서 제작자에 관한 크레딧이 나오기는 하지만, 실제로 게임을 하면서 엔딩동영상을 보는 경우는 극히 드물다. 특히 MMORPG와 같은 온라인게임의 경우는 더욱 그러하다. 이는 본질적으로 게임에서는 크레딧이 필요없다는 측면을 반영하기도 한다. 크레딧에서 나올 사람은 바로 게이머 자신이기 때문이다.

V. 맺음말

영화, TV, 게임의 정신분석학적 특징에 대해 주로 인위적 퇴행, 일차적 동일시, 진술체계의 은폐라는 개념을 통하여 살펴보았다.

게임은 그 물리적 환경이 영화와는 상당히 틀리지만 3가지 측면에서 모두 영화와 유사한 작동을 하고 있음을 보였다. 오히려 그 상호작용(interaction), 체험(experience)이라는 속성으로 인하여 영화보다 더 활발하게 정신분석학적 기제가 작동할 수 있음도 살폈다. 이러한 주장이 맞는 것이라면, 게임이 향후 예술의 한 영역으로서 인정이 되고 연구가 될 가능성은 매우 높다 하겠다. 이것은 단순히 게임의 사회문화적 위상이 높아질 수 있음을 의미하는 것이 아니다. 게임이 인간의 무의식에 접근하는 영역이 더 광범하며 더 깊이 있는 것이라면, 이러한 무의식과의 연관성에 대한 심도 있는 연구가 필요할 것임을 의미하는 것이다. 이것은 인간의 주체형성 및 변화에 큰 영향을 끼치는 주요한 대중문화에 대한 연구가 된다.

우울증은 대상a, 즉 잉여향유에 너무 밀착되어 있는 현대인의 증상이라고 한다[12]. 이러한 우울증과 관련하여 게임은 함축하는 바가 크다. 몰입의 정도가 큰 게임은 다른 어떤 대중문화보다도 깊은 영향력을 행사하며 획일적인 잉여향유를 제공할 가능성이 높다. 그 반대의 경우도 예상할 수 있다. 은폐된 진술체계 속에서 게이머가 자신 스스로의 진술을 하고 있는 상황에서의 잉여향유는 게이머의 특수성을 고양시킬 수도 있기 때문이다.

사람은 환상이라는 주체의 공간을 마련하여 현실을 구성한다. 그 환상이 집단적이며 획일적으로 구성되는가, 아니면 개별적이며 다양하게 구성되는가에 의해 이러한 우울증의 증대 혹은 감소가 예측될 수 있을 것이다. 지금까지의 논의를 보면 게임은 그 상호작용성으로 인해 다양한 환상 즉, 개별 게이머들이 각자의 환상을 구성하는데 용이한 듯하다. 게임이 어떠한 영향을 미치는가에 대한 구체적인 분석은 게임의 장르적, 서사적, 인터페이스적 특성 등이 세부적으

로 고려되어야 할 것이다.

일단 확실한 것은, 게임은 정신분석학적으로 강력한 메카니즘을 지니는 매체로서, 현재도 그렇지만 향후 인간의 사회문화에 깊은 영향을 끼칠 것이라는 점이다. 그 영향이 긍정적일지 부정적일지에 대해서 현재로서는 예단하기 어렵다. 다만 그 영향이 긍정적일 수 있도록 그에 대한 분석을 통하여 올바른 방향을 잡아나가는 작업이 필요할 것이다. 가령, 게임의 이데올로기적 특성 파악을 통하여 그것의 실재에 대면하기 쉽게 할 수 있는 틀을 제시할 수 있다면 게이머는 게임을 통하여 주체의 소외를 극복할 수 있는 좋은 방안을 얻을 수 있는 것이다.

■ 참고 문헌 ■

- [1] 슬라보예 지젝, 이수련 역, 2002, 이데올로기라는 숭고한 대상, 인간사랑, 서울
- [2] Freud, S. "Beyond the pleasure principle", W.W.Norton & Company, N.Y., 1961.
- [3] R. 알렌, 김훈순 역, 1992, 텔레비전과 현대비평, 나남, 서울
- [4] 질베르 디아트킨, 임진수 역, 2000, 자크라캉, 교문사, 서울
- [5] Christian Metz, "The Imaginary Signifier", Screen 16, No.2 1975,
- [6] Jogn Ellis, "Visible Fiction : Cinema, Television, Video", London, Routledge and Kegan Paul, 1982.
- [7] 윤선희, 2001, 'PC방과 네트워크게임의 문화연구 - 스타크래프트를 중심으로, 한국언론학보 2001 봄
- [8] 강경석, 1999, 컴퓨터게임의 몰입기계에 관한 연구 - 대학생 게임방 이용자를 중심으로 - 연세대학교 신문방송학과 석사학위논문
- [9] 서인숙, 1998, 영화분석과 기호학- 「너에게 나를 보낸다」를 중심으로-, 집문당, 서울
- [10] 경향게임즈, 2004.10.15자 6면
- [11] 김태홍, 라도삼, 장후석, 2000, 스타크노믹스 - 스타크래프트에서 캐넌 5가지 경영전략, 소프트뱅크미디어, 서울
- [12] 김상환, 홍준기 엮음, 2002, 라캉의 재탄생, 창작과 비평, 서울