

미학적 테크놀로지로서 철학화하는 게임

Philosophizing Game as Aesthetic Technology

전 석 Seok Jeon, 조현경 Hyunkoung Cho, 윤준성 Joonsung Yoon

송실대학교 대학원 미디어학과

요약 게임은 데카르트적 좌표(Cartesian coordinates)의 전통을 뒤흔들고 육체와 정신, 이성과 감정, 실재와 가상을 가로지르면서 진화하고 있다. 수많은 철학적 담론을 야기하는 사유의 대상이 되고 있는 게임은 “미학적 기술(Aesthetic Technology)의 철학화(Philosophizing)”로 새롭게 정의될 수 있다. 게임의 메타포적 특성은 철학화하는 게임을 규정하는 중요한 면이다. 메타포(Metaphor)는 ‘개념의 매핑’(Mapping of the Concept)이며, 분리된 정신과 육체, 내용들을 연결하는 게임 역시 개념의 매핑으로 메타포가 된다. 게임의 메타포적 특성은 몰입(Immersive)과 연결되며 게임 기술의 발달로 개념의 매핑은 ‘개념의 몰핑’(Morphing of the Concept)으로 나아간다. 게임과 서사 사이의 갈등 또한 철학화 하는 게임의 까다로움을 드러내는 것이다. 게임학(Ludology)과 서사학(Narratology)의 이론적 논쟁에도 불구하고, 게임의 서사와 문학의 서사 사이에는 분명한 존재론적 차이가 있다. 우리는 게임에서 단지 사물이 움직이는 것을 보는 것이 아니라, 우리는 '우리 자체가(우리 스스로가) 움직이기 때문에 움직이는 것들을 보는 것'이기 때문이다. 그러므로 게임의 앵글(보는 방식)은 의미와 행위자가 아니라 '사용과 사용자(Use and User)'로 이동되어야 하며, 이때 서사는 '규칙의 해석(Interpretation)' 과정에서 생기는 잉여물(Surplus)이 된다. 게임은 수적으로 재현되며, 수적 재현을 통해 만들어지는 생산물(Product)은 서사가 아니라 알고리즘(Algorithm)이라는 숨은 규칙을 지닌 데이터베이스(Database)이다.

핵심어: *Philosophizing Game, Metaphor, Narratology and Ludology, Rule, Numerical Representation*

1. 철학화하는 게임 (Philosophizing Game)

본 연구는 미학적 기술(Aesthetic Technology)로서 철학화(philosophizing)하는 게임을 정의하는 것이다. 게임의 철학화는 서사와 게임, 서사학(Narratology)과 게임학(Ludology)의 이론적 갈등을 넘어서는 새로운 패러다임(paradigm)을 제시하여 게임의 미학적 지평을 넓히는 좋은 지점이 될 수 있다.

버트란드 러셀(Bertrand Russell)의 정의에 따르면 "철학은 이론이 아니라 행위이다." [1] 그리고 "철학은 자연과학 중에 하나가 아니다. 그것은 모호하고 흐려진 사고를 명확하게

만들고 한계를 정하는 것이다" 이것은 철학이 자연과학의 옆이 아니라 그 위나 아래에 위치하는 어떤 것이며, 철학의 결과는 수많은 철학적 명제의 제시가 아니라 이들 명제들을 명확하게 만드는 것이라는 것을 뜻한다. 오늘날 게임은 주요한 대중 매체일 뿐 아니라 수많은 철학적 담론을 야기하는 사유의 대상이 되고 있다. 게임은 '존재의 위치가 단지 공간에서 x축과 y축으로 나타내어지는 데카르트적 좌표(Cartesian coordinates)의 전통'을 뒤흔들고 육체와 정신, 이성과 감정, 실재와 가상을 가로지르면서 진화하고 있기 때문이다.

'철학화 하는 게임'은 게임이 철학의 대상이고, 그것이 철학의 결과를 가질 수 있다는 것을 의미한다. 철학은 추상이 아니라 사유의 명백하고 논리적 체계화를 위한 일종의 규칙이다. 이때 '규칙'은 행위의 특별한 특징이나 패턴을 생산하기 위해

* 본 논문은 게임산업개발원의 게임연구센터사업의 지원을 받았음.

의도된 일종의 원칙이고 그것은 특정한 방향으로 도덕적, 육체적, 정신적 전개를 생산하는 특별한 트레이닝이다. 즉, 철학이 규칙이고, 철학화는 규칙을 만들고 따르는 것이라고 할 때 규칙을 따르는 규칙이 본질인 게임 역시 철학이 될 수 있고, 규칙을 만들고 따르는 것으로 철학화 한다.

2. 메타포로서 게임 (Game as Metaphor)

게임의 메타포적 특성은 철학화하는 게임을 규정하는 중요한 면이다. 인지적 관점에서 게임은 정신과 육체의 상호연결을 나타내는 메타포적 사고의 과정을 필수적으로 요한다. 메타포적 사고는 프레임의 변화, 내용적 블렌딩(blending)을 포함하는 ‘개념의 매핑’ (Mapping of the Concept)이며, 분리된 정신과 육체, 내용들을 연결하는 게임 역시 ‘개념의 매핑’ 으로 메타포가 된다.

메타포(Metaphor)는 그리스어인 메타포라(Metaphora)에서 온 것으로, 메타(Meta)는 진행(moving)이고 포라(Phora)는 운송수단(vans)이다. 메타포는 ‘상관없는 대상을 위한 비교’ (유비/analogy)를 위한 수사학적인 트롭(trope)이며, ‘묘사되어지는 대상인 테너 (tenor)’ 와 ‘묘사가 빌어 오는 대상인 비클(vehicle)’ 로 구분된다. ‘줄리엣은 태양이다’ 에서 줄리엣은 테너이고 태양은 비클이 되는 것이다. 게임 역시 양쪽 대상(사용자와 게임 또는 사용자와 선택된 캐릭터)이 동시에 고려되어야 하는 메타포의 규칙을 따른다. 왜냐하면 사용자가 게임을 할 때, 사용자와 게임 또는 사용자와 선택된 캐릭터 역시 테너와 비클로서 개념의 매핑을 가지기 때문이다.

2.1 개념의 매핑 (Mapping of the Concept)

게임의 메타포적 특징은 몰입(immersive)도 연결된다. 게임에서 몰입은 사용자의 사고 또는 의지가 게임의 역할(role)과 동화되는 상태를 말한다. 몰입은 사용자와 게임사이의 개념의 매핑 과정(process)에서 발생하며, 몰입의 수준은 개념의 매핑 깊이(depth)에 따라 결정된다.



그림 1 던전스 앤 드래곤스 온라인 캐릭터 생성 화면

즉, 게임에서 사용자는 정도의 차이는 있지만 게임 속에 존

재하는 자신의 분신인 캐릭터와 동화된다. 게임을 진행하는 동안에는 자신이 설정한 캐릭터로서 사고하고 행동하게 되는 것이다.

터빈(Turbine)사의 던전스 앤 드래곤스 온라인(Dungeons & Dragons Online)이라는 게임을 시작하기 위해서는 먼저 자신이 플레이할 캐릭터 시트를 작성해야 한다. 이 단계에서 사용자는 자신의 캐릭터에 대한 외모적 특징이나 선천적 능력에서부터 가치관, 성별, 종족, 직업, 보유기술과 같은 다양한 선택을 할 수 있다. 사용자는 자신을 최대한 반영하고 있는 캐릭터를 따라 게임을 진행하게 되고 개념의 매핑, 즉 몰입의 단계로 나아간다. 이때 사용자는 대리자 또는 매개체인 캐릭터와의 매핑을 통해 게임과 자신을 매핑 하는 것이다.

2.2 개념의 몰핑 (Morphing of the Concept)

게임 기술의 발전으로 이와 같은 개념의 매핑은 개념의 몰핑(Morphing of the Concept)으로 진화하고 있다. 대리자 또는 매개체인 캐릭터와의 매핑 없이 곧바로 사용자가 게임 자체로 몰핑되는 것이다.

FPS 장르라는 게임의 등장으로 사용자는 캐릭터가 아닌 플레이어 그 자체로서 게임 속에 존재하는 것이 가능하다. 게임의 인터페이스에서 캐릭터를 등장시켜 플레이하는 것이 아니라 마치 자신이 게임 속에 들어온 것처럼 플레이어의 시야를 직접적으로 보여주는 이 게임은 FPS(1인칭 슈팅/First Person Shooting)라고 불린다. 1998년 제작되었고 2004년 후속작의 발표와 함께 최고의 FPS 게임이라는 평가를 받은 미국 밸브(Valve)사의 하프 라이프2(Half Life2)는 놀라울 정도로 선명하고 사실적인 그래픽과 물리엔진으로 많은 찬사를 받았다. 이 게임에서 사용자는 자신의 의지에 따라 동작과 바라보는 시선을 동시에 조작할 수 있고, 사용자의 행동에 의해 발생하는 물리적 결과는 섬세한 그래픽으로 보여 진다.



그림 2 하프라이프2 게임 화면

FPS의 큰 특징은 다른 게임들처럼 캐릭터를 보여주면서 그 캐릭터를 조작하는 것이 아니라, 마치 자신이 게임 속에 들어온 것처럼 자신의 시야만을 보여준다는 것이다. 내가 움직이는 방향에 따라 펼쳐지는 풍경 또한 바뀌고, 마우스를 움직여 고

개를 돌릴 때마다 사물을 바라보는 각도 또한 달라진다. FPS가 등장하기 전까지 모든 게임은 캐릭터를 통해 움직임이 이루어졌기 때문에, 사용자는 캐릭터의 가시성을 인식할 수 밖에 없는 한계가 있었다. 그러나 FPS는 사용자 자신과 플레이어 사이의 심리적 분할을 인식시켜줄 그 어떤 장치도 없다. 말 그대로 가상현실(Virtual Reality)과 같은 공간이 펼쳐지게 되는 것이다.

실제로 FPS를 즐기는 사용자들 중 상당수는 게임을 즐긴 후 두통과 멀미 증세를 보인다고 한다. 게임 속에서 우리가 이동할 때 뇌는 이동 상황을 인식한다. 그러나 귀 속에 있는 평형기관의 경우 현실에서는 우리가 이동하고 있지 않다는 것을 감지한다. 뇌가 인지하고 있는 정보와 평형기관을 통해 전해지는 정보가 일치하지 않으면서 몸은 혼란을 일으키게 되는 것이다. 지금까지 FPS를 제외한 어떤 게임도 이처럼 가상현실에 가깝게 사건을 재현한 장르는 없었다. 그러나 FPS에 이르러 게임은 우리 뇌와 평형기관을 속이는 수준에 이른 것이다. [2] 이처럼 1인칭 시점의 게임의 등장은 모호하지만 분명히 존재하던 캐릭터와의 매핑 과정을 제거해 버리고 곧바로 게임이 자신이 되는 개념의 몰입, 즉 보다 높은 수준의 몰입을 제공하고 있다.

3. 존재론적 차이 (Ontological Difference)

3.1 서사학 vs. 게임학 (Narratology vs. Ludology)

게임과 서사 사이의 갈등은 철학화하는 게임의 까다로움을 드러내는 것이다. 이들의 관계는 성행위에서 삽입과 마스터베이션의 차이와 비슷해 보인다. 무엇이 실제 섹스인가? 게임 역시 이 같은 질문에 직면해 있다. 한쪽으로 게임의 사용자는 직접적인 삽입으로서 플레이 버튼을 누르고 또 다른 면으로 사용자는 대리물 (또는 특정한 캐릭터)을 선택하고 상상적인 마스터베이션처럼 선택된 캐릭터의 플레이를 간접적으로 경험하고 느낀다. 이런 조건 속에서, 실제 게임이란 무엇인가? 게임의 서사는 무엇인가? 그것은 문학적 서사의 이론을 따르기에 동의하는가? 오랫동안 이와 같은 질문들은 논쟁적이 되어왔다.

서사학(Narratology)은 문학적 서사의 이론에 기반하고 게임학(Ludology)은 게임이 문학의 연장(확장)이라는 관점에서 보아져서는 안된다고 주장한다. 서사학의 선구자 미케발(Mieke Bal)은 다음과 같이 서사를 정의하고 있다. " 그것은 행위자(actor)와 나레이터(narrator) 양쪽 모두를 포함하고 텍스트(Text), 스토리(Story), 파블라(Fabula)의 서로 다른 세 가지 차원이 포함되어야 한다; 그것의 내용은 행위자에 의해 경험되거나 야기되는 연결된 일련의 사건(fact)들이어야 한다." [3,4] 서사의 한 차원으로서 텍스트는 언어기호로 된 구조의 총체이고, 스토리는 파블라를 재현하며 파블라는 행위자에 의해 경험되거나 야기된 논리적, 시간적, 역사적 연결을 지닌

연속된 사건이다. 간단히 말해 서사는 행위자에 의해 경험되거나 야기되는 일련의 연속된 사건이고, 그것은 서사적 상황으로서 행위자와 나레이터를 동시에 필요로 하는 것이다.

게임의 보임 또는 흔적에 관심 있는 서사학(Narratology)과 달리, 게임학(Ludology)은 원인과 경험으로서 '플레이'(play)와 그것의 결과로 승자와 패자를 정의하는 '게임 자체'에 초점을 둔다. 게임학은 게임이 결코 행위자에 의해 야기되거나 경험된 일련의 연속된 사건과 서사적 상황으로서 나레이터를 가지지 않는다고 주장한다. 다시 말해, 게임이 사건의 시퀀스(연속)를 생산하지만 그것은 지속적인 스토리 또는 형식적 전개를 만드는 서사는 아니다. 그래서 게임 학자들은 "게임은 서사를 가지는 것이 아니라 현실을 묘사하는 방식인 재현적이고 수사학적인 도구로서 시뮬레이션(simulation)이다." [5] 라고 말한다.

시뮬레이션이란 우리말로 모사(模寫)로 표현되는데 이는 실제와 비슷한 가상 상황을 제공함으로써 사용자로 하여금 스스로 선택하고 행동하게 만드는 것이다. 시뮬레이션에서 가장 중요한 것은 아리스토텔레스적인 '플롯(plot)' 이 아니라 '규칙(rule)' 이 중심이 된다. 또한 '인물(character)' 을 재현하는 것(representation)이 아니라 규칙에 따른 행동의 법칙을 통합하여 모델화(modeling)하는 것이다.

게임학의 입장에서 볼 때, 서사학에서 주장하는 게임의 서사는 게임의 메타포적 특성이 만들어내는 잉여물(surplus)에 불과하다. 이 잉여물은 어떻게 만들어지는가? 움직이는 밴(moving vans)으로서 메타포는 사고와 사건의 과정에서 발견되어야 하고, 이과정은 일련의 사고와 사건들이 포함된 서사로서 고려될 수 있다. 예를 들어, '강간(強姦/rape)은 서사가 숨어있는 모호한 개념이다. 누군가 이 단어를 동사나 명사로 사용할 때, 그것은 사고와 사건의 과정에서 유사성과 차이의 규칙을 포함하는 메타포가 된다. 이때 우리는 극복이 필요한 '강간' (rape)의 모호한 이야기에 감금되고 서사는 이 과정에서 발생한다.

3.2 스틸 vs. 무빙 (Still vs. Moving)

게다가 게임의 서사와 문학의 서사 사이에는 분명한 존재론적 차이(존재방식)가 있다. 단토(Danto)는 말했다. "우리는 왜 구름이 우리가 보는 방식으로 존재하는가에 관해서가 아니라 왜 우리가 우리방식으로 구름을 보는가에 관련되어서만 볼테르를 언급할 수 있다." [6] 이것은 존재론적 차이는 현실적 경험에 의해 야기되지만 (현실적 경험이 원인이 되지만), 인과성과 외연은 미결정된 (결정되어 가고 있는) 경험들과 정면으로 만나는 관계라는 것을 의미한다. 다시 말해 존재론적 차이 (또는 존재)는 미결정된 인과성과 외연이 아니라 현실적 경험이고, 그래서 우리는 '보는 방식' 이 아니라 '보는 방식의 올바른 사용' 에 대해서 질문해야만 하는 것이다

‘보는 방식의 올바른 사용’에 의하면, 문학은 스틸(still)이고 게임은 무빙(moving)이다. 문학은 작가에 의해 쓰여진 고정된 스토리를 가지고 있고 독자는 그것을 단지 읽는다. 그러나 게임은 사용자의 행동을 반드시 요구하고 이 행동은 심지어 게임 자체를 재구성한다. 우리는 게임에서 단지 사물이 움직이는 것을 보는 것이 아니라 우리는 '우리 자체가(우리 스스로가) 움직이기 때문에 움직이는 것들을 보는 것'이다. 스틸의 움직임으로서 문학과 달리, 움직임의 움직임으로서 게임에서 일관되고 타고난 동일성은 전혀 없다.

4. 규칙을 따르기 (Obeying the Rule)

4.1 사용자 (User)

"랜덤과 구조적인 것 사이의 차이는 없다. 이해자체는 올바른 사용의 소스인 상태이다" [7] '올바른 사용'은 비트겐슈타인(Wittgenstein)의 철학에서 중요한 개념이다. 이것은 문체의 의미가 아니라 그것을 어떻게 사용하는가에 있다는 것이다. 이 같은 개념 하에서 볼때 게임은 올바른 사용의 근원인 '규칙을 따르는 것'이고, 이는 우리가 게임의 앵글(보는 방식)을 의미와 행위자가 아니라 '사용과 사용자(use and user)'로 이동해야 한다는 것을 의미한다. 게임에 대한 고전적 정의가 재고되어야 할 지점은 바로 여기서다.

사용자 A와 사용자 B가 숫자게임을 하고 있다고 생각해보자. A가 1,5,11,19를 썼다. A가 19를 쓰고 난 후 B가 공식을 발견하고 다음 숫자를 안다고 말했다. 이 과정은 완벽하게 상상적이고 누군가에게는 서사를 가지는 것으로, 가시적인 성취 뒤에 숨어있는 이해의 정신적인 과정을 지니는 것으로 생각될 수 있다. 그럼에도 불구하고 우리는 서사나 정신적인 과정을 가지는데 결코 성공할 수 없다. 왜냐하면 B가 규칙을 이해한다는 것은 반드시 단순한 이해(understanding)를 의미하지 않는다. 그리고 우리는 풀리지 않는 이성의 체인 속에서 끝없는 질문을 갖게 될 것이기 때문이다. '이해는 무엇인가?, 왜 그것을 이해해야 하는가?'

만약 공식의 언설 뒤에 무엇인가가 있다면 그것은 우리가 그렇게 하도록 훈련받은 특별한 환경이다. 고통 같은 육체의 순수한 작동으로 야기되는 정신적 과정을 가진 이해는 없다. 우리가 게임의 규칙을 따를 때 우리는 특별한 경험을 가질 수 있다. 그러나 그것 역시 우리가 이해하고 우리가 어떻게 하는지 알고 있는 경우에서, 우리를 정당화하는 경험을 가지는 환경 하에 있는 것이다. 이것이 바로 우리가 우리를 플레이어(Player)나 게이머(Gamer)가 아니라 사용자(User)라고 불러야 하는 이유이다.

4.2 해석 (Interpretation)

'규칙을 따르기', '질서를 주기', '게임을 하기'는 단지 우리가 그렇게 하도록 훈련된 습관일 뿐이다. 따라서 거

기에 서사를 위한 여지는 없다. 그럼에도 불구하고 만약 어떤 것이 남아있다면 그것은 서사가 아니라 '규칙의 해석(interpretation/통역)'이다. 우리가 누군가가 게임하는 상황을 코멘트 해야 할 때, 게임은 어떤 규칙에 따르는 일련의 행동으로 해석된다. 다시 말해 사용자의 모든 행동이 규칙에 의해 결정되기 때문에 게임의 진행은 규칙에 의해 해석될 수 있고, 서사는 단지 이 같은 해석의 잉여물(surplus of interpretation)일 뿐이다. 문학의 서사와 달리 게임의 이 같은 해석은 끝이 없고, 그것은 단지 승자와 패자를 결정할 따름이다. 그래서 비트겐슈타인은 말했다. "만약 우리가 규칙을 넘어 서고자 한다면 여기서 어려움을 멈추는 것이다." [8]

4.3 규칙의 즐거움 (Pleasure of the rule)

게임의 규칙은 곧 사용자의 즐거움이다. 우리가 보드 게임 방에서 게임을 선택하면 보드 게임 매니저는 게임을 제공하기 전에 항상 규칙에 대한 설명이 필요한가에 대해서 먼저 묻는다. 게임을 함께 해야 하는 구성원 중에 단 한사람이라도 선택한 게임에 대한 규칙을 모른다면 매니저는 반드시 게임의 규칙을 설명해준다. 이렇듯 게임의 규칙은 반드시 게임 진행 이전에 교육된다. 게임을 즐기는 사람에게 이 절차는 그저 번거롭고 기피하고 싶은 과정만은 아니다. 왜냐하면 이런 규칙이 존재함으로써 사용자는 특별한 경험을 누릴 수 있기 때문이다.



그림 3 파이널 판타지 X

규칙의 즐거움이란 무엇인가. 첫째로 소속감과 유대감 형성을 통한 즐거움이다. 일본 스퀘어사의 파이널 판타지는 1987년에 최초 제작되어 지금까지 20년간 10편 이상의 시리즈가 제작되었다. 오랜 시간 동안 많은 사람들이 같은 게임을 즐기는, 같은 물을 공유하는 과정을 통해 이 게임에 대한 다양한 커뮤니티가 생겨났고 이를 통해 전용 서체, 신조어 등 다양한 콘텐츠들까지 만들어졌다. 게임의 규칙이 또 하나의 새로운 문화를 만들어내는 것이다.

둘째로 기존의 규칙을 학습하면서 새로운 규칙을 창조하는 즐거움이다.

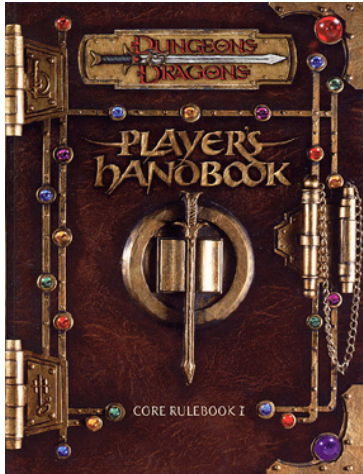


그림 4 던전 앤 드래곤스 룰북 표지

대부분의 RPG의 토대가 되고 있는 TRPG(Table talking Role Playing Game)라는 장르를 주도하고 있는 게임회사인 TRS사는 Dungeons & Dragons라는 게임을 제작했다. 이 회사는 1970년부터 최근까지 던전 앤 드래곤스(Dungeons & Dragons)에 대한 룰 북(rule book)을 출판하고 있다. 룰 북은 게임의 규칙을 설명한 책으로 전 세계에 수많은 독자들을 보유하고 있다.



그림 5 D&D 캐릭터 작성 시트

사용자들은 이 책을 통해 게임의 규칙을 보다 잘 이해하고, 규칙을 연구까지 해서 실제 게임에 활용한다. 그래서 리눅스처럼 이 책은 사용자들에 의해서 점차 업데이트되고 있다. 게임에서 이미 정해진 규칙 이외에 새로운 규칙을 창조하거나 기존의 규칙들을 개량하는 행위가 사용자에게 새로운 즐거움을 주고 있는 것이다.

5. 수적재현 (Numerical Representation)

5.1 서사가 아니라 데이터베이스 (Not Narrative But Database)

게임은 욕망의 전쟁터이다. 욕망은 컴퓨터게임에서 수적으로 재현된다. 수적인 재현은 스코어나 승자와 패자 뿐 아니라 컴퓨터게임에서 디지털화된 코드를 가리킨다. 디지털화는 일련의 데이터를 수적인 재현으로 전도하기 때문이다. 오랫동안 재현은 사진적 환영(the pictorial illusionism)으로 간주되어 왔고 그것은 관람자가 들여다볼 수 있는 창이었다. 그러나 수적재현은 사용자가 어떻게 행동하는가에 따라 변화되는 일종의 왜곡된 거울이다. 왜냐하면 컴퓨터 게임의 수적재현은 적절한 알고리즘의 적용에 의해 변화될 수 있다. 이것은 사용자의 욕망이 프로그램적인 왜곡을 가질 수 있다는 것을 의미한다. 그래서 사용자는 기능을 변화시킬 수 있는 일련의 통제장치를 가지고 있지만 그의 행동은 표면적인 행동일 뿐이다.

컴퓨터 게임의 수적 재현은 프레임과 픽셀 같은 분리된(분절적 /a discrete level) 차원으로서 존재한다. 이것은 인간의 언어와 닮아있다; 문장이 단어로 만들어지고 단어가 형태소로 구성되는 등. 그러나 수적재현의 분절적 단위들은 인간 언어로 만들어진 문학 같은 의미의 단위를 구성하지 않는다. 한 저자가 수공품으로서 한 작품을 만드는 문학과 달리, 컴퓨터 게임은 19세기 포드공장시스템(the factory system of Ford)에 기인하는 생산의 새로운 체계를 가지고 있고, 이 체계는 '부품의 표준화와 일련의 단순하고 반복적인 행동인 생산과정의 분리' 라는 두 개의 원칙을 따른다.

컴퓨터 게임의 새로운 체계에서 생산물(Product)은 서사가 아니라 데이터베이스(Database)이고 이는 서사를 대체하는 새로운 개념이 된다. 기술적으로 데이터는 '날 것(raw fact)' 이고 데이터베이스는 사용자와 정보가 만나기 위해 논리적으로 디자인된 '데이터의 구조화된 집합' 이다. 그러므로 컴퓨터 게임의 생산물로서 데이터베이스는 기록의 집합 또는 지식의 조각으로 이해될 수 있으며, 그것은 이야기를 말하지도 않고 시작과 끝도 가지지 않는다. 게임은 갈수록 표준화보다 개인화를 선호하고 있는데 이것도 사용자가 플레이 버튼을 누를 때마다 완전히 다른 개인적 데이터베이스가 사용자에 의해 끊임없이 생산될 수 있다는 것을 의미한다.



그림 6 이코 게임 타이틀 화면

ICO 라는 게임은 전형적인 어드벤처 액션게임이다. 이 게임의 기본 스토리는 한 소년이 안개성에 갇힌 소녀를 구출해서

성을 탈출하는 것이다. 사용자는 소년의 캐릭터가 되어 매순간 발생하는 문제를 해결하는데, 같은 과정도 다른 방법으로 접근할 수 있기 때문에 게임을 할 때마다 다른 데이터베이스가 만들어질 수 있다.



그림 7 이코 소설 표지

일본 작가 미야베 미유키는 자신이 직접 게임을 하고, 이를 통해 자신이 만들어낸 데이터베이스를 2005년 11월 'ICO - 안개의 성'이라는 제목의 장편 소설로 출간했다. 이처럼 게임이 생산해 내는 수많은 생산물들, 즉 무한한 데이터베이스들은 다양한 콘텐츠로 가공될 수 있는 오픈 소스가 된다.

5.2 알고리즘의 마스크 (Mask of Algorithm)

알고리즘은 데이터베이스의 숨은 규칙이다. 데이터는 그냥 존재하는 것이 아니라 야기된다. 알고리즘은 어떤 일을 성취하기 위한 과정이고, 컴퓨터 프로그램에 의해 직접적으로 실행된다. 그러므로 모든 컴퓨터 게임은 알고리즘의 마스크(mask)를 쓰고 있고 그것은 사용자가 승리하기 위해서는 따를 것을 요구한다. 그래서 알고리즘은 게임의 경험(experience)을 위한 열쇠다. 사용자가 게임을 진행할 때, 사용자는 게임에 의해 구조화된 보편성속에서 작동하는 알고리즘을 점차 발견한다. 게임이 알고리즘과 상관없을 때 조차 사용자는 여전히 다른 방식에서 알고리즘에 관계된다. 알고리즘이 바로 사용자의 경험인 것이다.

게임에서 사용자가 알고리즘을 발견하는 것은 독자가 배경, 등장인물, 사건을 통해 소설의 숨은 논리를 발견하는 문학과 비슷하다. 그러나 문학은 사용자가 그것의 부분을 구성하고 심지어 '알고리즘적 존재 자체'가 되는 컴퓨터 게임의 알고리즘을 요구하지 않는다. 그러므로 컴퓨터 게임, 게임하기는 다음과 같이 정의될 수 있다. "게임을 하는 것은 사용자와 컴퓨터 사이의 지속적인 루프이고, 사용자는 컴퓨터 모델의 정신적 모델을 세우기 위해 노력 한다" [9]

6. 결론 (Conclusion)

오늘날 게임은 문학적 서사와의 오래된 친족관계를 벗어난 지고 광기와 상상이 융합되는 지점을 정확하게 나타낸다. 미셸

푸코(Michel Foucault)는 정의한다. "광인은 모든 기호들에게 유사성을 가지는 반면에 시인은 모든 기호들을 궁극적으로 그것들을 지우는 유사성까지 끌고 간다." [10] 이것은 광인과 시인이 우리 이성의 극단 지점의 규칙을 공유한다는 것을 의미한다. 게임의 사용자 역시 광인과 시인의 양면가치를 가지고 있다. '규칙으로 따르는 것으로서 철학화 하는 게임'에 있어서 사용자는 the Same and the Other(존재와 타자)가로지르는 무질서한 존재이다. 그럼에도 불구하고 셰르반테스의 돈키호테처럼, 이 존재는 동일성과 차이의 규칙이 우리의 이성을 끊임없이 흔드는 것을 직접적으로 보여주는 새로운 질서이기도 하다. "미학적 기술로서 철학화 하는 게임"에 대한 정의는 이를 위한 방법론적 서설(序說)에 불과하다. 질서와 무질서가 뒤섞여 있는 미학적 기술로서 게임에 내재되어 있는 철학적, 미학적 요소에 대한 보다 구체적인 탐구와 체계화는 게임의 매체적 지평을 넓히는데 필수적인 향후 연구주제가 될 것이다.

참고문헌

- [1] Wittgenstein, Ludwig: Tractatus Logico-Philosophicus. Routledge, New York (2005)
- [2] 이정엽, "디지털 게임, 상상력의 새로운 영토", 살림출판사, 서울, 한국, 2005, pp. 18~22
- [3] Bal, Mieke.: Narratology: Introduction to the Theory of Narrative, Toronto Univ. Press, Toronto (1985)
- [4] Bal, Mieke.: A Mieke Bal Reader: Scared to Death, Chicago Univ. Press, Chicago (2006)
- [5] Wardrip-Fruin, Noah, Harrigan, Pat (ed.): FirstPerson, The MIT Press, Cambridge (2004)
- [6] Danto, Arthur. : "Moving Pictures" Philosophizing Art, California Univ. Press, California (2001)
- [7] Wittgenstein, Ludwig. : Philosophical Investigations, trans. G. E. M. Anscombe, Blackwell, Oxford (1953, 2005)
- [8] Kenny, Anthony (ed.): The Wittgenstein Reader, Blackwell, Oxford (2006)
- [9] Manovich, Lev.: The Language of New Media, The MIT Press, Cambridge (2001)
- [10] Foucault, Michel. : The Order of Things, Routledge, New York (2002)
- [11] Aarseth Espen, "Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation", First Person, The MIT press, pp 45~55, 2004.
- [12] Eskelinen Markku, "Towards Computer Game Studies", First Person, The MIT press, pp 36~44, 2004.