

## 영상문화의 관점에서 본 컴퓨터게임의 능동적 주체와 참여공간

오 현 주\*

### Spontaneous Subject and Participation Space of the Computer Game ;from viewpoint of Visual Culture

Hyoun-Ju, Oh\*

#### 요 약

컴퓨터게임에 대한 여러 가지 논의는 부정적이거나 기술적인 연구의 한계점을 보이지만, 그 가능성과 사회적 영향력에 대한 부분은 우리 생활 깊숙이 들어와 인식되고 있다. 다양한 분야에 걸쳐 복잡한 특성을 드러내는 컴퓨터게임은 현 디지털시대와 이 시대를 살고 있는 모두를 포함하여 이들의 문화와 크게 밀접한 연관성을 가진다. 이에 따라 컴퓨터게임이 어떻게 현 시대를 반영하고, 영향력을 미치는지에 대해 다각도의 학문적 접근이 필요함을 밝히고자 한다. 결핍에서만 생겨나는 욕망의 주체가 컴퓨터게임이라는 즐거움의 공간에서 일상과는 대립된 가상을 실현하는 심리적 관점에서의 관찰과 함께 양방향적인 게임의 특성을 각각의 이론들과 연관 지어 보면서, 막연한 부정적인 시각에서 벗어나 컴퓨터게임을 여러 분야의 만남의 장으로 인식하고 문화로서 바라보는 객관적 시각의 필요성을 밝혀보고자 한다.

▶ Keyword : 컴퓨터게임, 주체, 욕망, 사이버, 즐거움, 공간, ComputerGame, Cyber, Desire, Jacques Lacan

---

• 제1저자 : 오현주

\* 청강문화산업대학 컴퓨터게임과

## 1. 서론

영상문화의 영역에서 컴퓨터게임이라는 분야는 어떻게 특 정되고 연구할 수 있을까?

컴퓨터게임은 최초의 <스페이스 위>가 만들어진 이후로 40~50년이라는 반세기 역사가 흐르면서 질과 양적 측면에서 엄청난 변화를 겪어왔다. 이제 컴퓨터게임은 단순히 아이들 의 놀이로만 생각했던 과거와는 달리 사회적 인식 차체에서 큰 변화를 가져왔다. 사회의 부정적인 측면이 관심의 대상으 로 떠오르고, 그 이후에는 긍정적인 기능측면도 관심의 대상 이 되기도 한다.

컴퓨터게임에 대한 인식은 산업적 잠재력 등에서의 기능성은 늘 높게 평가되고 있지만 타 분야에 비하여 상대적으로 부정 적이거나 한정적 실정이다.

기존의 게임에 대한 여러 연구는 게임의 중독성과 폭력성 등 의 부정적인 측면의 재확인이나

실무보다 한발 늦어 기존의 실무에서 활용하는 기술을 확인하 는 정도의 실무제작 기초방법론 또는 상호작용적 내러티브와 스토리텔링에 관련된 연구에 그쳐 많은 한계점을 드러내고 있 다.

복잡한 특성을 지니는 컴퓨터 게임의 잠재력과 기능성은 산업 적인 측면에서만 있는 것은 아니다. 점점 더 사회의 여러 방 향에서 많은 시간과 사람들의 사고, 생활 속에 깊이 들어와 여 러 세대의 사고와 정서 그리고 행동에도 많은 영향력을 끼칠 것이다.

예부터 생각했던 오락과는 달리 컴퓨터게임과 기술 그리고 이 것이 미치는 여러 생활 변화, 그리고 나날이 발전하고 우리 생 활에 새롭게 다가오는 매체 등에 걸쳐 고려해 볼 때 컴퓨터게 임의 다양한 학문적 연구는 지속적으로 탐구되어야 한다.

컴퓨터 게임 뿐만 아니라 이를 포함한 영상문화는 언젠게 변 경가능하고 여러 학문분야에 걸쳐 많은 주제를 넘나들고 아우 르는 분야라는 것을 인지하고 기존의 학문적 연구의 한계점을 극복하는 측면에서의 다양한 관점을 가지고 접근 할 필요가 있다.

따라서 본 연구는 컴퓨터게임에 대한 관심과 그 잠재된 영향 력의 내면을 영상문화 측면에서 바라보고 다양한 학문으로의 연계성을 밝히고 이에 대한 지속적 연구의 필요성과 방향성을 제시하고자 한다.

## 2. 컴퓨터게임에서 욕망의 주체

컴퓨터게임은 이용자가 정보, 의미, 기술 등과의 상호작용 속 에서 기쁨과 쾌락을 추구하는 시각적 사건들과 관련 있으며, 이는 상당히 광범위한 내용을 의미한다. 선행되었던 영상문화 의 연구에서 그러했듯이 게임은 점차적으로 여러 관련분야 종 사자들의 만남의 장소가 되어가고 있다. 이러한 이유는 무엇 보다 디지털 기술의 발전이 큰 역할을 했는데, 디지털 기술의 발전은 이와 함께 수용자들의 적극성과 주체성을 확대시켰다. 이는 영화와 같은 장르에서 더 일찍이 발견되고 연구되어 졌 고, 전통적 영화 이론에서 변화된 형태로 영화관중행동에 대 한 지속적인 연구가 진행되었다.<sup>2)</sup>

이보다 더 수용자들의 적극성과 주체성이 두드러지는 분야는 컴퓨터게임이다.

앞서 언급한 바와 같이 수용자의 적극성과 주체성은 디지털기 술 발전에 큰 힘을 얻어 성장하고 있지만, 여기서의 수용자 즉 컴퓨터게임의 플레이어들은 <sup>3)</sup>자크라캉이론의 거울단계를 거 쳐 자신을 대변하는 게임캐릭터와의 동일시 현상을 통해 게임 이라는 사이버 공간을 여행하며 빠져드는 것과 관련이 있다고 하겠다.

주체란 언어적 상징체계 내에서 객관성과 사회성을 깨달은 자 아를 의미하는데, 이러한 주체의 욕망과 관련하여 라캉은 무 의식구조를 상상계, 상징계, 실재계라는 발달과정으로 분류하 였다.

라캉이 말하는 거울단계는 에고(ego)와 이미지, 주체성과 사 각성의 관계를 드러내는데, 유아의 형태에서 관찰되는 거울단 계에서 유아는 환영과 실재를 혼동하고 자신의 실재를 거울 속 환영에게 빼앗긴 채 실체가 없는 결핍 상태인 기표로서 자 신을 인식하게 된다. 이를 '상상계'라 하는데, 상상계는 근원 적으로 결핍된 존재로서 규정되어 주체가 오인의 구조로부터 출발하고 여기서 형성된 정체성은 다시 존재의 결핍을 느끼고 '상징계'로 이동한다. 이 단계로 진입하면서 사회적 자아로 자 아의 정체성이 형성되지만 나르시시적인 상상적 관계에서 상 징적 사회질서가 개입되는 '오이디푸스 콤플렉스'의 기능과 관 계를 맺게 되며 상상계와 상징계가 연결되게 된다. 여기서 생 겨난 상실감이 무의식에 생겨나 또 다른 결핍을 충족하기 위 해 실재계로 이동함으로써 역시 처음부터의 오해와 결핍으로

2) William Friedman Fagelson의 영화관중 행동에 대한 해석(Time지) '그들은 화면을 보고 조소하고, 휘파람 소리를 내고, 야유하며, 서부영화를 요구하고 그들의 이름 약자를 의자에 새기고 때로는 스크린에 녹탄을 쏘기도 했다.'(Fagelson 2001: 94)

3) 파리출생의 자크라캉 (Jacques Lacan,1901-1981) 은 프로이트 이후 프랑스를 대표하는 정신분석학자이 자 구조주의 철학자로서 정신분석학 이론을 기호학에 접목시킨 인물이다.

또 다시 상상계로 떠나는 여행을 반복한다.<sup>4)</sup>

욕망은 주체가 완전하거나 균형이 잡힌 상태에서는 발생할 수가 없는 심리적 역동이다. 즉 주체는 불균형과 결핍의 상태에서만 욕망이라는 것이 발생되며, 주체에게는 이 불균형을 만들 수 있는 것은 대상이 되고, 그 대상은 항상 주체밖에 존재하게 되는 것이다. 주체가 욕망하는 대상과 동일시를 통해 욕망 자체는 소멸되지 않고 항상 진행형 구조 속에서 주체는 욕망의 대상을 획득하여 나아가게 되므로 욕망은 항상 존재하게 되는 것이라 할 수 있다.

### 3. 즐길의 공간

욕망이라는 것의 특징과 그 욕망을 획득하는 과정을 겪게 되는 공간에 대하여 창작과 수용사이를 좁히고 이를 통해 쾌락을 얻을 수 있다고 주장했던 롤랑바르트<sup>5)</sup>는 이렇게 말한다. “그 독자, 나는 그가 어디 있는지도 모르면서 그를 찾아나서야 한다(나는 그를 <꼬셔야/유혹해[dragner]한다). 그때 즐길의 공간이 생겨난다. 내게 필요한 것은 타자의 <인간>이 아니라 공간이다. 욕망의 변증법, 예측불허의 재미가 가능한 그런 공간. 모든 것이 끝나지 않기를, 놀이가 저기 있기를.”<sup>6)</sup> 이러한 욕망의 증폭과 확대는 재미가 가능한 가상의 공간에서 가상의 캐릭터가 가상의 행동을 수행하는 형태로 컴퓨터게임이라는 것에서 두드러지게 적합하다.

컴퓨터게임은 인간의 욕망과 관련한 과정을 겪기에 상당히 좋은 조건의 ‘쌍방향성 콘텐츠’라는 점과 플레이를 하는 목적에 해당하는 ‘가상성’의 특징을 가지고 있다.

이러한 게임의 특징들은 ‘디지털 공간’이라는 것에서 이루어지는데, 이 공간은 여러 가지 체험을 가능하게 하여 수용자를 유인하고 설득하면서 대중화에 성공하고 있다.

게임은 디지털 기술의 발전에 힘입어 새롭게 자기표현을 찾는 능동적 생산자를 관객으로부터 유도하는 성격<sup>7)</sup>을 지니고 있기도 하여 게임에 몰입하고 플레이하는 것에 큰 도움을 준다. 즉, 게임이라는 공간에서 실제 본인의 성별과 상관없이 스

로를 만들어 새로운 자기 정체성을 만들고, 기존의 사회에서 겪는 위계질서를 무시한 채 의사소통을 하며, 억제된 욕구 표현의 새로운 기회를 제공하고 만들면서 주체를 분산시킨다. 이렇게 끈임 없이 욕망을 획득하고 자유로운 여행을 반복하는 과정 속에서, 바르트가 말한 재미의 공간은 기술의 발전을 통해 디지털 공간이라는 형태로 그 역할을 더 쉽고 극대화시키고 있다.

디지털 공간은 물리적인 공간과는 분명 다른 특징을 가진다. 현실과 닮아 있지만 실재는 아니며, 실재보다 더 실재 같은 여러 이미지들과 경험을 겪게 되는 것이다.

장 보드리야르는 이러한 사회를 ‘과잉 현실의 사회(Society of Hyper-reality)’라고 진단한다. 이러한 사회는 근거 없는 실재가 실재를 대치하는데, 그것은 철저하게 인공적이며 독립된 정체성을 갖는다. 또한 근거 없는 실재는 유토피아적 발상으로서 일종의 코드이자 기호이다. 과잉 실재(Hyper-reality)가 실재를 누르고 대치했을 뿐만 아니라 조종하고 있다고 말한다. 그리고 이와 같은 현상을 ‘시뮬라시옹’이라고 한다. 즉, 시뮬라시옹 사회란 근거 없이 만들어진 이미지와 정보가 우리로 하여금 그것을 믿도록 만드는 사회를 가리키는 말이다.<sup>8)</sup> 이렇게 만들어진 새로운 개념과 경계는 시간과 공간, 자아와 타자의 정체성, 실재와 허상, 인간과 기계 등의 의미도 모두 변화시키고 있다. 이제 더 이상 과거의 개념과 경계에 서서 부정적인 측면의 우려 섞인 시각으로만 바라봐서는 안 될 것이다.

이러한 과잉 실재는 앞서 언급한 무의식의 욕망으로부터 형성된 것이며, 이러한 사회현상은 게임을 통해 더욱 상징적으로 나타나고 있다.

무의식의 욕망을 가진 플레이어는 능동적 주체가 되고, 일상과는 대립적인 게임의 디지털 공간속에서 새로운 상징체계를 구축하면서, 새로운 경험을 통해 해방감과 자유로움을 느끼기도 하고 또 다른 경쟁의식을 갖기도 하고, 모르는 사람과 연을 맺어 공감대를 형성하기도 한다.

헨리 제킨스(Henry Jenkins)<sup>9)</sup> 등을 중심으로 논의 되었던 게임의 공간성에 대해 다룬 부분은 상당히 흥미롭다. 그는 사이버스페이스라는 말이 공간적인 의미를 담고 있듯이 게임이 기존의 미디어와는 다른 중요한 특성은 가상적 공간을 향해하는 것이라고 정리한다.

매리 폴러와 헨리 제킨스의 대담으로 구성된 글(1995)<sup>10)</sup>은

4) 코디 최, 『20세기 문화 지형도』, 안그래픽스, 2006 p.140

5) 롤랑 바르트(Roland Barthes, 1915-1980) : 블란서 후기구조주의 철학자, 비평가.

6) 롤랑 바르트, 김희영 역, 『텍스트의 즐거움』, 1997, p.51

7) 대다수의 온라인 게임에서 제공되는 소스의 조합을 통해 자신의 캐릭터를 커스터마이징 하는 것 또는 게임의 맵(대표적 ;스타크래프트)을 유저가 직접 만드는 것, 게임내에서 동맹을 맺고 커뮤니티를 형성하는 것 등.

8) 코디 최, 『20세기 문화 지형도』, 안그래픽스, 2006 p.138

9) MIT 인문학부 교수이자 미디어 비교연구 프로그램의 창립자.

신세계 탐험 담론과 컴퓨터 게임의 유사성에 주목하여 게임의 공간 점유 방식을 이론적으로 논의하고 있다. 새로운 공간으로의 이동 욕구, 그리고 스펙타클한 공간으로의 이동이 주는 즐거움에 대하여 설명하고 있다.

미국의 수학자 노버트 위너의 피드백<sup>11)</sup> 개념부터 시작된 사이버네틱스<sup>12)</sup>, 즉 '커뮤니케이션 컨트롤' 이론은 고든 패스크에 이르러 상호작용에 관한 아이디어로 발전하면서 양방향성의 근간을 이루었다. 패스크가 발전시킨 사이버네틱스의 내용을 정리하면, 인간과 기계 또는 장치와 환경 사이에 정보의 흐름이 반복적인 훈련 과정을 거치면서, 피드백이나 차용, 학습을 통해 자아를 형성한다는 것이다. 이것은 위너가 말하는 피드백의 개념을 한단계 발전시킨 것이다.

이러한 이론은 현 시대의 커뮤니케이션 관련한 학문에서 많은 연구의 바탕이 되고 있다.

사이버네틱스는 컴퓨터게임의 그대로 표현하는 것과 같은 만큼 특징들이 포함되어있다. 양방향성의 상호작용과 반복적인 훈련과정, 특히나 RPG에서 두드러지는 반복적 훈련과정까지 그대로 담고 있다.

#### 4. 결 론

본 연구에서는 정신분석학자 및 철학자의 기본이론에서부터 현 시대의 사회 문화적 현상에 이르기까지의 흐름과 컴퓨터게임이라는 매체 속의 주체와 그 심리, 그리고 공간 등 게임의 특성과 연관성을 고찰하였다.

게임 플레이어의 모습은 라캉의 주체형성 과정을 통해 연관성을 찾을 수 있는데, 결핍에서 비롯되는 욕망과 이에 대한 주체의 반복적인 여행과 물리적인 행동 뿐 아니라 심리적인 면에서 그 과정이 매우 흡사하다. 일상에서의 사회적 제약으로 인

한 잠재된 욕망은 무의식과정을 통해 게임에서 또 다른 나를 형성하여 여러 형태로 게임플레이를 즐긴다.

작품에 대한 작가 중심으로 부터 관객의 적극적 역할 수행에 대하여 강조 했던 바르트의 이론중심에서 보면, 관객 즉 게임 플레이어는 문화 소비재로써 시각 이미지를 해석하고, 문화의 시각 형성 시스템 내에서 그 위치를 파악하는 것이 필요하다고 하겠다.

디지털기술의 발전과 함께 컴퓨터그래픽의 과잉실재로 조성되는 가상세계를 통한 가상적 이미지에 대한 동일시 현상이나 중독성 등 게임 속에 나타나는 여러 가지 부정적인 부분에 대한 인식은 늘 논의의 대상이 되는 반면, 이것을 자연스럽게 사회의 문화로 인정하고 새로운 세대에게 자리 잡아 가는 이유와 현상에 대한 객관적인 시선은 부족하다.

여러 분야에 깊숙이 들어온 미디어의 역할에는 부정적인 면과 함께 긍정적인 면이 엄연히 존재하고, 이는 지속적인 발전을 거듭하고 사회적으로 큰 영향력을 미치고 있음을 받아들여, 컴퓨터게임이라는 것이 어떻게 발전해가고 사회적으로 어떤 또 다른 영향력을 미칠 수 있을지 미학적, 철학적인 연구와 함께 객관적인 시각으로 바라봐야 한다.

컴퓨터게임이라는 것이 무엇인지만을 논하거나 막연한 부정적인 입장에서 논하는 것에서 벗어나 상이한 분야의 대립과 공존을 통해 여러 분야의 만남의 장에서 어떠한 일을 할 수 있는지를 적극적으로 찾아내어야 할 시점인 것이다.

#### 참고문헌

- [1] J. lacan, 『욕망이론』, 문예출판사 1994
  - [2] 코디 최, 『20세기 문화 지형도』, 안그라픽스, 2006
  - [3] 롤랑 바르트, 김희영 역, 『텍스트의 즐거움』, 동문서, 1997
  - [4] 배영달, 보드리야르와 시뮬라시옹, 살림출판사, 2005
  - [5] 이재현 편저 『인터넷과 온라인게임』, 커뮤니케이션북스, 2001
- 10) 이재현 편저 『인터넷과 온라인게임』 커뮤니케이션북스, 2001
- 11) 분자,세포, 개체, 개체군 등과 같은 한 계 안에서 그 계의 연속적인 활성화와 생산성에 영향을 끼치는 반응. 본질적으로 피드백은 어떤 반응의 최종 산물이 다시 그 생물 반응을 조절하는 것이다. 이 용어는 '되먹임'이라 하여 수학, 특히 통신 이론의 몇몇 분야에서도 널리 사용되는데 산출량의 일부가 연속되는 계의 산출을 개선하고 변형시키기 위해 새로운 투입량으로서 공급되는 것을 의미한다.
- 12) 정보현상에 대한 새로운 인식에 기초하여 소통과 관리의 문제를 탐구하는 새로운 학문분야를 지칭하는 것으로 '소통과 통제'의 동시적 과정으로서 '메시지의 교환'이라는 뜻이다. 여기서 메시지는 정보를 가리키며 사이버네틱스의 핵심관심이 '정보교환'이다.