

디지털 게임 공간의 장소성

오현주^o

^o청강문화산업대학교 게임콘텐츠스쿨

e-mail: okong@ck.ac.kr^o

Place of Digital Game Space

OOh, Hyoun Ju^o

^oSchool of Game, Chungkang College of Cultural Industries

● 요약 ●

본 연구는 기본적으로 현대 디지털 사회에서의 게임의 공간 문제를 장소론적으로 해석하려는 목적을 갖고 있다. 디지털 게임에서의 공간과 장소성은 인류학적으로 보는 관점과는 어떠한 공통점과 차이점이 있는지를 탐구하여 게임의 비장소의 공간들이 어떻게 구현되고 장소적 특성을 보이고 있는지를 살펴봄으로써 장소론적 입장에서 게임공간을 연구하였다. 디지털 게임공간의 장소성에 관한 연구는 디지털게임을 이해하는데 있어 기존의 '매체 지향적 논의'들과 '서사중심'의 파편적인 논의를 통합하는 계기를 제공하고 다양한 방향으로서의 연구 가능성을 제시할 수 있으리라 본다.

키워드: 디지털게임(digital game), 게임공간(game space), 비-장소(non-place), 장소성(spatiality)

I. Introduction

대부분의 사람들은 자신이 살아가고 있는 현실 속 공간과 미디어를 통해 접하고 있는 공간을 가상 또는 허구라는 공간을 나누어 크게 두 개의 공간으로 구분하여 사고한다. 하지만 이와 같이 이분법적의 공간 사고방식은 현대사회에 많은 한계점을 갖고 있다. 디지털 미디어 환경이 매우 밀접한 현대 사회를 살아가는 사람들은 현실 공간 외에도 미디어를 통해 수많은 공간을 만나고 그 속에서 경험하고 그 속에서 활동하고 기억하며 의미가 새겨지기도 한다.

무장소성(placelessness)을 주장한 인본주의 지리학자 에드워드 렐프(Relph)는 장소의 정체성을 구성하는 3요소로 물리적환경(physical setting), 인간활동(activities), 의미(meanings)를 제시하였는데, 미디어 사회를 살아가고 있는 현대 사회에서 '물리적 환경'은 많은 한계점을 불러올 수 있다. 특히 게임이 우리 현대사회에 깊숙이 들어와 있는 현실을 대입할 때 게임공간에서의 장소성은 다른 접근을 통해 살펴볼 필요가 있다.

이에 따라 기존 매체속성의 관점에서 바라본 게임공간의 연구에서 더 나아가, 일상 또는 자본주의 사회에서의 공간, 장소, 장소성과 장소상실 다시 장소복원의 과정과 유사한 디지털게임의 공간속에서 반복적으로 순환되어 일어나는 현상을 비교하여 살펴보고자 한다. 이를 통해 디지털 게임의 공간과 장소성 의미 변화를 연구하고 현대 디지털시대에 맞는 시각으로 공간과 장소를 바라볼 것을 제안하고자 한다.

II. Preliminaries

1. 무장소와 비장소

렐프는 장소에 대한 진정하지 못한 태도와 이로 인한 무장소성은 특히 매체가 조장한다고 한다. 또한 장소성이 서로 비슷하게 보이고 비슷한 느낌을 주고, 똑같은 무감동을 경험하는 획일화된 경관을

증가시켜 일반적이고 표준화된 취향을 조장하고 전파함으로써 장소의 다양성을 감소시킨다고 비판한다. 랠프의 의견과는 조금 다른 견해에서 오제(Marc Augé)오늘날 장소는 사라지고 비-장소만 남아있다고 주장한다. 전통적인 장소로 여겨지지 않았던 곳들이 우리 삶에서 차지하는 범위와 중요성은 날로 커지고 있는 것이 사실이며, 오제는 이러한 지점들을 ‘비-장소’로 명명하여 그 성격에 대해 논했던 것이다. 이렇듯 현대사회는 디지털 문화의 발달로 인해 장소 특정적 의미보다 그 장소에서 이루어지는 소통이 중요하고 전통적 장소의 실질적 의미는 무의미 해지고 있다.

2. 미디어와 혼성공간

현대사회는 세계화의 가속화로 인해 다중성, 유동성, 혼성성의 증충적 문화공간이 발생한다. 문화가 겹쳐지는 ‘사이’ 공간에서는 문화의 차이가 드러나고 그 경계가 희미해지며 중요한 협력과 논쟁이 발생하고 다층적인 문화정체성이 출현한다. 비바가 주장하는 ‘사이 공간’은 여기(there)와 저기(there)에 속하지 않는 중간 영역의 지역으로 여기의 흔적과 저기의 흔적을 모두 포함하고 있는 ‘차이’를 인정하는 혼성된 새로운 문화공간이다. ‘사이 공간’은 시공간의 흔적이 중첩되고 쌓여 비 확정성의 혼성된 새로운 문화와 정체성이 구성되는 ‘제3의 공간’이 된다. 단순히 혼합하는 것이 아니라, 차이를 만들고 그것을 지속 적으로 발생시키는 개념이다.

III. The Proposed Scheme

1. 게임의 공간성

게임의 공간은 그 공간에서 이동하고 탐험하며 경험하는 것이기 때문에 게임을 플레이 하는 사람에게는 마치 현실 공간과는 차이를 느끼더라도 그 안에서의 익숙함과 친밀함 등의 경험에 대해 기억될 수 있는 하나의 새로운 공간인 것이다. 게임플레이어가 게임 내 공간을 탐험하면서 공간간의 관계를 새롭게 창조해 나가고 방향을 어떻게 설정하느냐에 따라서 공간에 대한 해석도 달라질 수 있다. 전체적인 공간을 한 번에 조망하며 플레이하기도 하지만 부분을 모니터의 사각 틀 안에서 전체 중 일부분만을 보면서 플레이하기 때문에 부분적인 공간과 전체공간을 유기적으로 변환하면서 게임공간을 경험하게 된다.

2. 게임의 장르별 공간과 장소성

게임의 공간을 살펴보면 공간이 장소로 전환되는 그 과정에 있어 가장 억압되고 자유롭지 못한 장르가 공포게임이다. 이는 안정된 장소로의 이동과 정착이 매우 제한적으로 구조화 되어있다. 즉 공포 위협적인 공간, 추상적인 공간을 지속적으로 부각시키는 게임이라 할 수 있다.

액션 게임도 공포게임과 같이 개발자에 의해 재현된 공간이 게임 전체적인 분위기에 큰 영향력을 발휘하는 장르이다. 액션게임은 자유로운 공간이 재현되고 질서가 구현되어 있음에도, 안정적인 장소획득으로 구현되지 않는다. 이렇게 액션게임은 공간적 특성이 독특하다고

할 수 있는데, 플레이어가 소비, 제어를 통해 획득한 지역에서 정착하거나 지배하지 않는 점이 바로 그러하다.

전략게임은 타 장르의 게임류에 비해 불특정한, 추상적인 공간이라는 개념보다는 특징적인 장소의 속성에 가깝다고 할 수 있는데, 이는 관리와 통제를 반복경험 하여 익숙한 지역에 몰두하는 방식이기 때문이다. 이러한 구조로 인해 공간에서 장소로 전이되는 장소화 과정이 구체적이지 못한 장르이다.

공간성이 가장 두드러지는 장르는 롤플레이팅과 어드벤처 장르라 할 수 있다. 특히 롤플레이팅게임은 공간과 장소가 매우 균형을 이루고 있다. 미션이 주어지고 이를 수행하기 위해 플레이어 캐릭터는 공간의 이동을 통해 일련의 사건들을 경험하게 된다. 이러한 사건의 경험과 다른 유저들과의 함께 경험한 기억을 통해 플레이어는 장소의 느낌을 갖게 된다.

IV. Conclusions

디지털 게임의 공간은 실제 존재하지 않는 가상의 공간으로 게임플레이어가 캐릭터나 인터페이스를 통해서 움직이면서 공간을 이동하고 경험하면서 생성되는 공간이다. 그리고 이러한 차원에서는 “단순히 가상적 공간과 실제적 공간의 공존만이 있는 것이 아니고, 그 둘 사이를 진동하며 겹쳐진 다른 수많은 공간이 존재”하며, 지속적 해체와 생성을 통해서, 고정적이지 않은 이러한 “유량하는 경계”(Schroer, 2006)들은 서로에게 연장되는 영향력을 지남을 알 수 있었다. 즉, 새로운 삶의 조건에서의 디지털게임의 공간은 비장소로서 현대사회에서 함께 인정하고 탐구할 가치가 충분하다고 생각한다.

References

- [1] Relph.E, “place and, placelessness”, p.290, 2016.
- [2] Augé, Marc. “Non- Places.: An Introduction to Supermodernity” trans. John Howe London: Verso, 2008.
- [3] Homi K. Bhabha, "Location of Culture", trans. Na Byeong-cheol, published by Seomyeong, 2012.
- [4] Oh Hyounju, “Experiential characteristics of the digital game space”, Hongik Univ., 2016.