

컴퓨터 게임의 이해를 위한 후기 구조주의적 입문

A Study on the Introduction from a Post-Structural stand-point,
to understand Computer Games

주저자 : 장우린 (Chang, Woo-Rin)

경희대학교

1. 서론

(要約)

2. 본론

- 2-1. 게임적 욕망 : 주체(主體)와 가상의 대상(對象)
- 2-2. 꿈과 구상(具象)적 이미지(image)
- 2-3. 문자(text)와 욕망
- 2-4. 게임 플레이와 신체(身體)

컴퓨터 게임에 대한 인식은 심리적, 사회적으로 강력한 그 영향력에 비해, 미약한 실정이다. 이에, 긍정적이고 진지한 컴퓨터 게임에 대한 접근을 시도함으로써, 미래의 주류가 될 가능성이 큰 이 새로운 미디어 형태에 대한 위상을 고취시키는데 도움이 되고자 한다.

프로이트를 기점으로 하여, 주로 프랑스의 후기구조주의적 입장의 도움을 빌어 컴퓨터게임에 대한 이해를 도모하려 노력하였다.

3. 결론

그 결과, 꿈에 대한 연구에서 출발하여, 욕망과 언어구조, 그리고 주체와 대상 간의 차이에 의한 역동으로 컴퓨터 게임 플레이를 조망하기에 이르렀고, 인간의 심리와 신체를 통해 현실에 그 흔적을 남기는, 적절히 컨트롤해야할 파르마콘적 존재로서 컴퓨터 게임에 대한 결론을 내리게 되었다.

참고문헌

(Abstract)

The public has only a superficial understanding of the computer games, in spite of it's psychological effects and social results. Therefore, in this study, one finds out the serious approach which leads the computer games to recognize its future in terms of new media.

Stand-point from Freud to french post-structuralist, it helps the introduction to understand the computer games as a kind of contents in which we are able to observe psychological process.

As a result, there are studies about the structure of the dream, the desire, and the language which allow to mention 'parmakon' ; 'differance' between self and object, it provokes the psychological dynamism and so on, the playing the game remains a real trace and change, at the level not only of our psyche but also of our body.

(Keyword)

Computer games, Post-structuralism, Desire, Self and Object,

1. 서론

‘쌍방향 커뮤니케이션이 가능하여, 관객의 주관(主觀)이 콘텐츠(contents) 자체에 투영 가능한 경우, 우리는 그 콘텐츠에 남겨진 심리적 흔적을 통해 인간 행동과 사고의 프로세스(process)를 더욱 명확히 관찰할 수 있을 것이다’라는 믿음으로부터 본 연구는 시작되고 있다.

이러한 1차적 잣대로 선택된 연구 대상을 다시 한번 걸러내는 틀은, 다름 아닌 ‘인간의 욕망(désir)과 관련된 행동과 사고의 프로세스를 보여주는 쌍방향 콘텐츠’라는 것이었다. 그 결과, 컴퓨터 게임이라는 분야에 어렵지 않게 포커스(focus)를 맞출 수 있게 되었다.

목적에 의해 촉발된 동기(motive)로부터 일어나는 게임 플레이라는 행위는, 그 목적의 가상(假想)성과 그 동기의 자발(自發)성에 의해 결과적으로 ‘재미’라고 부를 수 있는 정서를 유발해야만 한다. 이러한 게임 플레이의 프로세스에서, 우리는 인간의 심리적 차원에서 기인하는 비교적 근본적인 ‘욕망’의 흔적과 흐름을 읽어 낼 수 있지 않을까. 물론, 그 흔적이 욕망의 것이라고 불려지는 이유는, 다시 말하지만, 게임 플레이라는 행위의 목적과 동기가 다분히 가상성에 기초하여 발생하기 때문이다.

이 같은 인간의 심리에 미치는 영향력의 측면에서 볼 때, 컴퓨터 게임의 위력은 상상 이상으로 크다. 경험 자체를 시뮬레이션(simulation)해 주는 이 새로운 미디어(media)의 가능성은, 이미 교육과 정신의학 분야에서 많은 개발이 시도되었다. 또한 다소 철학적 입장에서, 게임이 가지는 포스트모던(post-modern)한 복합성은 연구해 볼만한 매력으로 다가온다. 게다가, 현재 컴퓨터 게임은 실제적으로 우리의 생활과 문화, 사회, 그리고 산업에 무시 못 할 영향을 미치고 있는 것이다.

이미 온라인 게임 강국, 또는 중주국이라는 타이틀을 달게 된 우리나라의 경우를 살펴보면, 특히 1999년 이후 게임 분야에 대해 체계적이고 본격적인 관심을 가지기 시작해서, 현재는 컴퓨터 게임이라는 장르를 문화콘텐츠 산업에 있어서 빼 놓을 수 없는 분야로 자리매김 시키고 있는 실정이다. 특히 IMF 이 후, PC 방을 기폭제로 한 온라인 게임 문화는, 청소년들은 물론 일반 층에게도 새로운 문화형태로서 그 장, 단점을 여실히 드러내고 있는데, 그 문화적, 사회 현상적 영향력이 매우 강력하다는 점에 놀라지 않을 수 없다. 현대의 청소년들은 이미 단(單)방향 엔터테인먼트 분야의 관점에서 영상세대로 불려지기보다는, 사이버환경에서의 쌍방향 커뮤니케이션 구조를 바탕으로 한 멀티미디어적 게임세대로 일컬어짐이 더 적절함을 피부로 느끼게 하는 것이다.

그러나 현 우리나라의 컴퓨터 게임 산업의 제작 패러다임(paradigm)은 외국의 경우와 비교해 볼 때, 물론 장점도 지니고 있으나, 과학적인 분석을 통한 기획과 체계적인 제작의 프로세스 면에서는 아직도 약하다고 판단된다. 이는 게임 콘텐츠 제작에 있어 아직도 소수 전문가들의 직관적 판단에 의존하는 경우가 많다는 것을 의미한다. 그러므로 점차 방대해지는 투자규모에 따른 게임 콘텐츠 자체의 스케일, 질적

향상 및 완성도 등에 대하여, 현재의 제작 패러다임이 바뀌지 않는다면 미래의 경쟁력을 확보하기 힘들다고 예상되는 것이다. 이는 최근 몇 년 동안 급성장한 컴퓨터 게임 분야에 비례하여, 관련 교육기관의 실질적이고도 체계적인 교육 프로그램 개발에 대한 필요성도 역시 강력히 대두되는 시점에 이른 것을 의미한다.

이와 맞물린 더욱 근본적인 문제는, 컴퓨터 게임에 대한 대중들과 타 분야의 전문가들의 인식(認識)이다. 현재 컴퓨터 게임 분야는 마치 초창기 영화 산업을 연상시키는 양상을 보여주고 있다. 초기의 영화가 산업기술에 기반을 둔, 예술과는 거리가 먼 거칠고 설익은 자극적 미디어로 인식되었던 것과 마찬가지로, 현재의 컴퓨터 게임도 그와 비슷한 입장에 처해 있는 것이다. 컴퓨터 중심의 공학, 기술적 의존도가 높고, 콘텐츠 자체도 아직은 자극적인 것이 많은데다가, 정부차원의 지원은 주로 게임을 하나의 산업으로서만 간주함으로써, 제작자로 하여금 특히 상업성을 강조하는 방향으로 흐르게 하는 경향을 보여주고 있는 것이다.

이러한 근시안적 시각은 향후 10년 내 세계적 게임대국을 꿈꾸는 우리나라에게 있어 그리 바람직한 일은 아닐 것이다. 우선 우리는 컴퓨터 게임에 대한 새롭고 긍정적인 인식과 자세를 가지고, 정확하고 올바른 평가를 내리야 하며, 그러기 위해서는 먼저 컴퓨터 게임의 콘텐츠 자체가 실제로 높은 수준을 보여주어야 함은 물론, 그 결과로써 컴퓨터 게임의 교육, 또는 예술로서의 가능성을 대중들에게 각인(刻印)시킬 수 있어야 하는 것이다. ‘영화는 예술이다’라는 명제가 오늘날 더 이상 의심스러운 명제가 아닌 것처럼, 게임도 그러한 재인식이 대중화되어야 더욱 양성적으로 발달할 수 있을 것이다.

본 연구는 이러한 특징을 보여주고 있는 컴퓨터 게임이라는 분야에 대해 나름대로 진지한 접근을 시도하기 위한 노력이다. 프로이트의 꿈에 대한 아이디어로부터 시작하여, 주로 프랑스 후기구조주의(post-structuralism)적 관점에서 그 접근을 시도하여, 아카데미한 가치와 심리적 영향력을 동시에 확인함으로써, 결과적으로 학문적으로나 실제적으로나 컴퓨터 게임에 대한 관심과 위상이 고취되는데 미약한 도움이나마 되기를 기대하는 것이다.

본 연구의 주된 목적(기대효과)을 정리해 보면 다음과 같다.

- 1) 게임의 학문적 위상과 그러한 접근에 대한 필요성 고취
- 2) 인간(욕망)과 게임과의 관계에 대한 연구를 통한 게임 콘텐츠의 내용적 깊이 향상(제작자의 책임의식 고취)
- 3) 게임에 대한 대중의 기존인식, 특히 막연한 부정적 태도 지양
- 4) 현대의 새로운 미디어의 일반화된 한 형태로서 게임에 대한 인식
- 5) 예술로서의 게임에 대한 가능성 자각

2. 본론

2-1. 게임적 욕망 : 주체(主體)와 가상의 대상(對象)

욕망은 우선 목적이라는 심리적 도달점이 필요하다. 다시 말하면, ‘주체(self)’와 ‘대상(object)’이라는 구별이 일단 발생하여야만 한다는 것인데, 이것이 비로소 동일시(identification)

1) 이하 붙어는 이탤릭체로 표기

의 메커니즘(mechanism)이 일어날 수 있게 되는 전체 조건을 제공하기 때문이다. 컴퓨터 게임 콘텐츠에서 플레이어(player)에 대하여 아바타(avatar)로 작용하는 캐릭터가 큰 비중을 차지하는 이유가 여기에 있다고 할 것이다.

주체(self)란 라캉(Lacan)에 의하면 이미 언어적 상징체계(象徴體系) 내에서 객관성과 사회성을 깨달은 자아³⁾(ego)를 의미한다. 그러나 이 '욕망'이라는 일종의 심리적 역동(力動)은 주체가 스스로 완전하거나 만족하는 균형 잡힌 상태에서는 발생하지 못한다. 일단 주체는 불균형해질 필요가 있으며, 그 불균형은 방향성을 만들어내게 됨으로써 비로소 어떤 '운동'을 허락하는 전체 조건을 성립시키는 것이다. 이 불균형을 만들어낼 수 있는 것이 주체에 있어 대상이며, 따라서 그 대상은 언제나 주체 밖에 존재하는 그 무엇이다.

또한 '동일시'는, 주체가 욕망하는 대상 그 자체가 됨으로써 실제적으로 욕망 그 자체가 소멸하는 것을 의미하는 것이 아니다. 욕망은 자신이 욕망하는 것을 '획득하여 나아가는' 진행형 구조로써만 비로소 욕망하는 주체와 욕망의 대상을 구별하게 되는데 이는 마침내 욕망은 '언제까지나 욕망할 수 있게', 즉 언제까지나 존재할 수 있게 되는 것을 뜻한다. 즉, 컴퓨터 게임의 가상성이 오히려 욕망을 증폭(增幅)시킨다는 점을 시사(示唆)하는 것이다.

예를 들어, 정확히 동일한 두 장의 사진이 있다고 상상해 보자. 이 동일한 두 장의 사진은 지극히 평범한 인물의 이미지를 담고 있다. 그런데 한 장은 사진처럼 보이지만 사실은 정교하게 그려진 그림이라고 선언한다. 이 때, 주체는 동일한 이미지의 사진에 대하여 일반적으로 그려진 쪽에 더욱 큰 관심과 호기심을 나타낸다. 다시 말하면, 사진 속의 인물이 '있을 법하게 그려진 허구(虛構)'라는 사실을 인식한다는 것이 이 대상을 매력적으로 만들게 되는 것이다. 존재감이 충실하게 그려진, 그러나 실제로 허구인 대상은 결국 무한한 기의(signifié)를 담은 하나의 기표(signifiant)인 셈이다. 이 이율배반(二律背反)적 차이는 욕망을 역동시키는 전체조건이 된다. 가령 예술적 사진은 종종 실제의 대상을 찍지만 그 피사체가 전혀 다른 세계, 감정을 느끼도록 만든다. 이러한 경우도 마찬가지로 메커니즘을 포함하고 있다.

현대의 컴퓨터 게임이 시뮬레이션 하는 '있을 법한 대상'들은, 주체에게 결코 다다를 수 없는 영원한 '차이(差異)'를 제공한다.

'sex'란 단어 역시, 단순한 생물학적인 성별만을 지칭하는 것뿐만 아니라, 영원적으로 차이, 다름 등을 내포하고 있다. 차이나 다름이란 개념은, 전혀 관계성이 없는 개체 사이에서는 그 의미를 오히려 상실한다. 남, 여의 '차이'와 '다름'이란, 결국 남녀가 인간이라는 공통점 가운데에서 또한 다르기 때문에 발생하는 것이며, 바로 그 점이 서로에 대한 강한 호기심과 욕망을 유발하는 것이다. 다르면서도 같은 그 점, 그래

2) 주체 스스로 주체 자체를 동일시 할 수는 없으므로, 동일시 이전 주체의 분열이 있어야 한다. 그 주체의 분열된 조각, 그 투영을 이 논문에서는 '대상'이라고 하였다.

3) 자아가 상상계에서 상징계로 진입하게 되면서, 심리적 객관성과 사회성을 획득하게 되면, '주체'라는 이름으로 불린다.

서 나와 동류(同流)라는 가운데 발견할 수 있는 다름, 그러나 어느 한 쪽이 전혀 흉내 낼 수 없는 다름을 의미한다. 그리하여 역시 이 다름과 차이가 만드는 불균형은, 일종의 방향성을 제공함으로써 강한 욕망의 역동을 가능하게 한다.

'욕망이라는 동전의 앞, 뒷면은, 주체와 대상이라는 이름으로 불리 운다'고 비유할 수 있을 것이다. 이 앞, 뒷면은 결코 서로 만날 수 없는, 그러나 한편 욕망이라는 동전을 구성하는 지체(member)일 수밖에 없는 운명을 지닌 것이다.

이 욕망이라는 개념은 성적 본능과는 사뭇 다르다. 본 논문에서 사용하고 있는 욕망이라는 단어는 성적 본능과 같이 생물학적인 의미를 내포하기보다, 오히려 문화적인 특성이 강한 개념을 담고 있기 때문이다. 인간에게 대상과 주체의 지속(持續)적인 구별을 가능하게 하는 가장 근본적이고 친근한 미디어는 바로 '언어'이므로, 이 욕망에 대한 이해는 라캉에게 있어 곧 문화형성의 토대가 되는 언어의 구조에 대한 이해로부터 비롯되었던 것이다. 그러나 프로이트(Freud)의 잠재의식에 대한 어조는 그가 다윈(Darwin)의 진화론으로부터 영향을 받은 바를 시사하는 듯, 사뭇 생물학적 뉘앙스가 강하다.

2-2. 꿈과 구상(具象)적 이미지(image)

프로이트는 그의 저서 '꿈의 해석'에서 억압된 리비도(libido)의 표출 형태 중의 하나인 '꿈'을 집중적으로 분석하는 작업을 보여주고 있다. 수면상태에서 상대적으로 느슨해진 초자아(super ego)의 검열(檢閱)은 억압되었던 이드(id)의 분출이 비유, 상징, 대치(代置), 환유(換喩)되어 나타나도록 만든다. 수면상태를 유지하면서, 동시에 리비도의 표출이 가능하기 위해서는, 꿈이라는 일종의 '가상'이 필요하게 되는 것이다. 다시 말하면, 이드는 현실과 가상을 구분하지 못하므로, 꿈을 통해 수면상태를 유지하면서도 한편 억압된 리비도의 표출이 일어나도록 하는 것이다. 만일 그렇지 않다면 수면이라는 양태(樣態)는 리비도의 상승에 의해 늘 방해 받게 되고, 결국 제대로 수면을 취할 수 없게 될 것이다. 따라서 이미 언급한 바와 같이, 실제적으로는 수면을 취하면서, 이드의 욕구를 충족시켜주는 역할을 하는 일종의 '가상'이 곧 꿈인 것이다.

그렇다면 이러한 꿈의 내용은 어떻게 구성되어있을까. 꿈은 잠재된 욕구가 분출되는 형태이기는 하지만, 상대적으로 초자아의 검열이 느슨해지는 상태이지, 완전히 초자아의 검열을 초월한 상태는 아니다. 따라서 꿈이라는 가상은 비유나 상징 등과 같은 일종의 중립적 표현형태를 취하게 되는데, 이는 '언어'가 가지는 특성과 같은 것이다. 이 점에 주목한 이가 바로 라캉이다. 라캉은 프로이트의 리비도와 무의식을 언어적 차원으로 확대시킨다.

정신분석의 경험이 무의식 속에서 발견해 낸 것은 언어의 구조이다. 인간이 지니고 있는 진실의 모든 효과는 정신과 아무 상관없이 문자에 의해서 생겨난다⁴⁾.

라캉이 말하는 욕망은 프로이트의 리비도처럼 생물학적인

4) J. Lacan, "Ecrit", p22 / 아니카 르메르 지음, 이미선 역 "자크 라캉", 서울:문예출판사, 1994에서 재인용

취양스가 강한 것이 아니라, 이미 언급한 바대로, 문화적인 측면이 더욱 강하다. '무의식은 언어처럼 구조화되어 있다'는 그의 주장은 프로이트적 무의식을 부활시키는 동시에, 언어적 체계로 편입시키며, 아버지의 법 아래 굴복하고 동화되는 이 언어적 상징체계로 진입하는 사회화 과정을 상대적으로 중시한다. 그러므로 언어란 문화형성의 근본요소이며, 이 요소를 기초로 한 모든 문화적 형태의 배면(背面)에는 욕망의 메커니즘이 존재하게 되는 것이다.

라캉은 소쉬르(Saussure)의 언어학을 다소 나이브(naive)하게 차용하고 있다고 평가받기도 하지만, 이 언어학적 지식을 구조주의자라는 칭호에 걸맞게, 자신의 욕망이론에 적절하게 이식하고 있다. 라캉의 욕망이론을 언급할 때 기표(記標)와 기의(記意)를 운운하게 되는 것은 이러한 영향 때문이다.

한편, 라캉 이후 데리다(Derrida)는, '차연(差延)과 '놀이'라는 개념을 들고 나온다. 데리다가 착안한 것은 언어 속에서 발견할 수 있는 플라톤적 로고스(logos)의 우위(優位)에 대한 일종의 원형(prototype)이다. 이러한 로고스 중심주의를, 데리다는 서구사상 전반에 적용함으로써, 로고스 중심주의의 자기모순(自己矛盾)을 고발하고, 양 극단을 파괴하며, 일체의 권위를 부정하는 해체주의(解體主義)의 길을 가게 된다.

그가 고안한 차연(différance)이란 개념은 공간적인 구별과 거리를 뜻하는 '차이'와 시간적인 미루어짐을 의미하는 '연기(延期)'의 개념을 함께 내포하고 있는 단어이다. 이는 데리다 스스로 만든 신조어로서, 공간적인 차이를 의미하는 불어 단어인 *différence*에 시간적인 차이, 즉 지연의 개념을 동시에 뜻하도록 두 번째 e를 a로 대치한 *différance*라는 기표를 가진다. 그러므로 라캉적 욕망이 더욱 존재하기 위해 최적(最適)의 전제를 만들어 주는 개념을 내포하는 단어이기도 하다.

데리다가 말하는 차연은 결국 카오스(chaos)의 원형이다. 어느 것도 결정되거나 구별되지 못하고 늘 변화하는 순간 속에 있다. 이는 라캉의 거울단계⁵⁾(*stade de miroir*)를 통한 상상계의 진입 이전 유아가 머물렀던 혼돈되고 분절된 세계와 닮아 있다. 이는 이미 로고스 이전에 존재 해왔다는 주장을 펴으로써, 데리다는 서구사상의 로고스 중심주의와 프랑스 구조주의의 한계를 넘어서려 한다.

욕망은 목적, 진리, 또는 로고스를 갈구하나, 경험할 수 있는 것은 그 그림자일 뿐으로, 언제나 그 주변을 맴돌며, 엿보는 운명을 지녔다. 이러한 욕망이 얻는 것은 정작 로고스와 육체 사이에서 역동하는 차연의 놀이 운동이다. 이 놀이 운동을 가능하게 하는 전제 조건, 즉 일종의 공간적, 시간적 틈(*béance*)이 사라지는 순간, 거기 욕망은 이미 존재할 수 없다. 따라서 욕망은 이제 욕망하는 것을 욕망한다. 그 욕망의 도달할 수 없는 꿈이 기표들의 거대한 그물, 집합체인 가상의 컴퓨터 게임이라는 공간에서도 어김없이 관찰된다. 욕망하는

것을 끝없이 욕망할 수 있는 공간으로서, 사이버 게임 공간은 현재 가상현실(virtual reality)을 위해 모든 기술을 집중하고 있다. 시각적, 청각적, 촉각적 자극 등에 있어서 실제(實際)의 경험적 프로세스를 완벽히 시뮬레이션하려 함으로써 지(知)적, 감각적 차원에서의 인간과 정보의 총체적 커뮤니케이션을 피하는 것이다.

꿈의 상징적 이미지들은 일종의 기표인 대상으로 주체를 자극하며, 이러한 구조로써 환기된 욕망은, 영속적인 기표와 기의의 틈, 즉 상상계와 상징계의 사이, 또는 시간과 공간이 뒤죽박죽된 차연의 공간에서 체제 전복의 심리적 역동, 즉, 데리다가 언급한대로 '놀이 운동'을 소유하게 되는 것이다. 프로이트에 의하면 꿈의 이러한 상징적 재료는 주로 시각적 심상(心像)에 의존한다.

왜냐하면 시각적 영상이야말로 다 아다시피 우리들의 꿈의 주요 성분을 이루고 있기 때문이다. 청각을 제외한 다른 감각 영역의 꿈에 대해 갖는 의의는 시각의 그것에 비해 아주 사소한 것이며, 또 일정한 것도 아니다.⁷⁾

꿈 뿐 만이 아니라, 말실수, 농담과 같이 초자아의 검열에 대한 일종의 틈새, 또는 허점이 엿보이는 상태에서 비롯되는 기계(機制)들에 대한 프로이트의 연구를 살펴보면, 꿈의 경우와 마찬가지로 이러한 기제들을 해석하는 부분에 있어서 많은 부분을 시각적 이미지의 은유적 메커니즘으로 간주하고 있는 것이다. 이점은 결국 시각정보가 지니고 있는 양질의 커뮤니케이션 능력을 다시 한번 상기 시키는 것이기도 하다.

위의 프로이트의 주장을 더 숙고해보면, 그가 말하는 시각적 영상은 일단 '구상적'인 이미지의 시각정보⁸⁾로 이루어진 영상을 뜻하는 것이다. 왜냐하면 의미 없는 추상적 이미지가 아닌 구상적 이미지이어야만 비로소 상징, 암시, 은유, 대치, 환유 등의 언어적 메커니즘이 구현가능하게 되기 때문이다. 특히 몬드리안(Mondrian)의 작품과 같이 차가운 추상 계열에 속하는 이미지를 근거로 언어적 상징체계가 직접적으로 구현되는 일은, 불가능한 일은 아니지만, 여러 단계의 능동적인 문학적 상상력을 동원하여야만 비로소 가능할 것이다. 실제로 인간의 심리는 애매모호한 추상일지라도 구상적 이미지로 환원(還元) 하여 인식하려는 게슈탈트(gestalt)적 경향을 띤다. 어쨌든, 구상적 이미지처럼 이러한 일종의 의미화에 의해 구축되는 심적인 공간을 명확히 제공하는 것을 전제로 하여 언어적 상징체계가 성립한다. 동시에 이러한 기호적, 언어적 특징은 욕망을 증폭하는 일종의 구조적 메커니즘도 시사한다.

시각적 심상의 강한 정보전달력은 심지어 청각을 활용한 연출에 있어서도 큰 부분을 차지한다. 예를 들면, 특정한 소리

5) 이는 플라톤의 가치존재론적 입장에 의한 표현이다. 즉, 욕망의 로고스를 더욱 반영할 수 있음으로 하여 더욱 욕망답게 존재하게 된다는 의미이다.

6) 생후 6개월에서 18개월까지의 어린아이에게서 관찰할 수 있는, 이미지와 허상에 대한 현실과의 연관성을 경험하는 현상. 거울 앞에서 아이는 놀이를 통해 자신과 주변상황이 갖는 관계를 깨닫게 된다.

7) S. Freud, "꿈의 해석", 서울:일신서적출판사, 1993, p.42

8) 초자아(super ego)의 검열에 대해, 분출하는 본능(id)은 그 성적 의도를 우회하여 표현하게 된다. 대표적으로 은유, 대치 등이 있다.

9) 시각디자인의 영역에서는 일러스트레이션(illustration) 분야가 이러한 종류의 의사소통수단을 사용한다.

등을 통한 에로틱(erotic)한 자극 역시 그 청각적 자극이 환기하는 시각적 심상으로 귀결되기 마련이다. 즉, 궁극적으로 에로틱한 상황에 대한 설명적 효과음으로서 그 청각적 심상이 작용한다는 의미이다.

그러므로 오직 기표에 의해서만 욕망이 자극받다고 한다면, 결국 '시각화된 기표'야말로 꿈과, 일종의 의도된 꿈인 컴퓨터 게임에 있어 최상의 재료가 되는 것이다.

결국 주체의 인식 또는 경험된 결과물로서의 이미지는 언어와의 공모자(complice)이다. 실제, 실존하는 것, 그 순간 그곳에 현존(現存)하는 것에 대한, 경험적 재료가 의한 시물레이션인 이 이미지들은 언어에게 있어 그 고유의 권력(權力)을 강화해 준다. 언어가 로고스에 더욱 가까운 '발음'되는 음성이든지, 또는 텍스트(text)로서 '기록'되는 문자이든지, 그것은 현존을 시물레이션하는 이미지의 환기력에 힘입어 끝없는 환유에 빠져든다.

2-3. 문자(text)와 욕망

“프로이트가 언급한 fort da 놀이의 구조를 살펴보자. 그것은 굉장히 단순한 유아(enfant)의 놀이이다. 아이가 'fort(저기)'라고 외치면 특정 물건을 감추고, 'da(여기)'라고 외치면 물건을 보여준다. 프로이트는 이 놀이를 반복되는 충동, 즉, 강제적이고 반복적인, 끈질긴 요구로 설명하고 있는데, 라깅은 이를 부연하면서, 동물적인 유아가 상징체계의로의 입문을 결정하는 순간이며, 욕망이 인간화되는, 유아가 언어로써 다시 태어나는 순간이라고 말한다¹⁰⁾.”

아버지의 법과 질서, 즉 자아가 객관성을 획득하고 주체로서 사회화되는 과정에서 언어의 역할은 매우 중요하다. 그렇다면 이 언어란 것은 무엇인가.

언어란 일종의 미디어이므로, 언어는 지칭하는 사물, 또는 개념 그 자체는 아니다. 따라서 언어는 필연적으로 지칭하는 것에 대한 내(內)적 환기를 필요로 한다.

언어 중에서도 가장 직접적인 수단은 음성이라 여겨졌다. 음성언어 역시, 미디어인 것이지만, 가장 현존, 즉 로고스를 표현하는데 적합하다고 여겨졌다. 따라서 문자는 상대적으로 음성언어에 대한 기록의 역할, 망각(忘却)에 대한 보완의 역할, 미디어의 미디어로서 강등(降等)된다. 이러한 음성언어의 권위로부터, 데리다는 서구사상에 팽배한 로고스 중심주의를 고발한다. 음성언어를 사랑한 소크라테스(Socrates)는 결코 책을 쓰지 않았다. 플라톤(Platon)은 로고스를 사랑한 나머지 문자와 이미지를 저급(低級)한 것으로 여겼다. 이러한 서구사상의 전반에 깔린 음성언어의 우월에 반하여 데리다는 문자의 위상(位相)을 재확인하고, 차연과 상대성에 주목한다.

현대에는 오히려 문자의 시물레이션 능력이 중요한 시대다. 과학기술은 문자의 도움 없이는 발달할 수 없는 분야이며, 현대는 이 기술을 바탕으로 미디어로 연결된 개인과 개인이 거대한 그물을 형성한다. 이렇게 현대는 예전의 사생아(私生

兒)였던 문자, 즉 기록된 언어, 현존이 아닌 시물레이션이 고개를 들고 있다.

이 시물레이션은 주체와 대상이라는 역동을 위한 메커니즘을 가능하게 하는 기표 군(群)을 제공한다. 따라서 텍스트(text)의 세계인 현대의 중심에서 욕망은 더욱 증폭된다.

TV와 컴퓨터를 이용하게 한 어린이가 그룹과 이를 사용하지 않고 생활하게 한 어린이 그룹과의 비교 실험에서, TV와 컴퓨터를 이용하지 않게 한 어린이 그룹의 성호르몬 분비가 TV와 컴퓨터를 이용하게 한 어린이 그룹에 비해 30 퍼센트 더 낮았다는 최근의 연구결과가 나왔다. 이는 TV나 컴퓨터 등의 미디어를 사용하는 현대인들은 사춘기 등이 일찍 찾아오고, 따라서 성적으로 빨리 성숙한다는 것을 의미하는 것이라고 한다.

문화란 생존경쟁의 압력 하에서 본능적 충동의 만족을 회생시키고 창조되는 것이며, 또 문화는 계속하여 인간 공동체 속에 가담하는 각 개인이 전체를 위하여 자기의 본능적 쾌락을 희생시키는 일을 되풀이함으로써 거의 끊임없이 재창조되어 가고 있는 것이라고 믿는 바입니다¹¹⁾.

욕망은 이렇게 억압되어 왔다. 그 결과, 인간은 찬란한 문화를 소유했으며, 다른 종(種)을 지배하는 자리에 군림할 수 있게 된 것이리라. 그러나 우리가 꿈이라는 재료를 통해 깨달은 바와 같이, 억압된 본능적 충동은 결코 소멸되지 않고 다른 형태로, 간접적으로 분출되는 것이기에, 현대의 미디어 제국은 한편 이렇게 은유된 쾌락을 허락할 수밖에 없게 되었다. 그런데 이렇게 은유된 쾌락은, 오히려 현실보다 더욱 증폭되는 법이다. 이것이 재현(再現), 즉 시물레이션 도구로서, 현존 또는 로고스로부터 사생아 취급을 받던, 미디어의 위험스런 힘이었던 것이다.

약(藥)이란 처방에 따라 양약과 독약이라는 양면성(兩面性)을 가진다. 플라톤의 파르마콘(parmakon)은 이처럼 선(善)인 동시에 악(惡)이다. 이러한 이중성에 의해 문자의 위상은 낮아지게 된다. 기록되는 특성으로 인해 한편 기억을 돕기도 하지만, 현존이 지나간 뒤에 재현(reproduction)되는 메커니즘을 지닌 문자는 동시에 오해와 와전의 가능성을 가지고 있기 마련이다.

그러나 컴퓨터 게임에 있어서의 재미란 앞서 살펴 본 바와 같이, 바로 이 재현된 대상에 의해 생겨나고, 또 증폭된다. 재현된 대상은 결코 대상 그 자체가 될 수 없으므로, 영원한 욕망의 역동을 약속하게 되는 것이다. 또, 같은 이유로, 꿈을 통해 관찰할 수 있는 은유의 메커니즘은 재현된 대상에만 고착되어 있다.

진리를 갈구하는 욕망, 그러나 기표들의 집합인 재현된 가상 세계는 그 역동을 잠재울 수 없다. 따라서 가상의 컴퓨터 게임 세계에서 주체는 끝없는 기표의 환유를 따라 증폭되는 욕망을 경험한다. 이러한 특징이 게임의 중독성(中毒性)과 연결되어 있는 것이다.

10) Jean-Baptiste Fages, "Comprendre Jacques Lacan", Paris, Privat, 1990, p.21

11) S. Freud, 정신분석입문, 서울:삼성출판사, 1981, p.19

2-4. 게임 플레이와 신체(身體)

게임의 중독성은 신체의 변화를 동반한다. 신체의 변화란 물리적으로 일어나는 것을 일컫는 것만은 아니다. 신체의 부위에 작용했던 차별(差別)과 권위가 전복(顛覆)되고 사라지는 것을 의미한다. 이는 다시 말하면 머리와 얼굴을 중심으로 하는 중요 신체부위의 판단에 맡겨지기보다는 몸 전체의 감각으로 그 중심이 분산되는 것이다. 현대의 컴퓨터 게임은 가상현실 연출기술에 힘입어 감각적 콘텐츠가 강한 경우가 많은데, 대뇌(大腦)를 거친 판단에 의지하기보다, 즉각적인 반사작용을 중시한다. 그 감각적으로 순수한 행위는 마치 춤이나 율동과도 같이 신체의 전반을 조금씩 지배하기 시작한다.

너무도 유명한 게임 테트리스(Tetris)를 통해 발생하는 게임 플레이를 관찰해 보면, 신체의 전반을 지배하는 즉각적인 판단과 반응을 통한 액션(action)성으로 궁극적 플레이를 유도하게끔 연출되어 있다. 즉, 초반의 간단한 판단에 의지하는 과정을 거치면서 플레이어가 게임에 익숙해지게 되면, 점점 빨라지는 퍼즐들의 속도는 대뇌가 아닌 신체 전반의 감각에 의지하도록 유도되는데, 이것이 이 게임이 주는 쾌감이며 해방감이다¹²⁾.

감각은 주체로 향한 면이 있고, 대상으로 향한 면도 있다. 차라리 감각은 전혀 어느 쪽도 아니거나 불가분하게 둘 다이다¹³⁾.

따라서 체계적으로 분화된 성인의 신체는 게임 플레이라는 행위를 통해 뒤섞임을 경험한다. 그러나 유아에 있어서 게임 플레이는 뒤섞여 있는 정신과 육체의 통합된 발달 과정을 돕는다. 이 이중성은 '감각'이라는 메커니즘에는 주체와 대상의 분리가 모호하다는 것으로부터 기인(起因)되는 것이다. 물론 게임의 플레이 동기에는 대상에 대한 목적의식이 존재한다. 그러나 이것이 감각적 차원으로 즉, 더욱 유물론(唯物論)적으로 구체화 되어 신체 기관의 레벨(level)에서 '수행(遂行)'되는 순간에는 주체와 대상의 구별이 불분명하다. 이는 대상을 향한 주체의 욕망은, 오히려 그 도달을 위한 '과정'에서 감각적으로 충족된다는 것이며, 정작 그 대상에 도달했다고 생각하는 순간 그 대상은 또 한번 멀어짐¹⁴⁾을 의미하는 것이다.

어쨌든 성인의 분화된 신체는 게임 플레이라는 감각적 행위를 통해 그 경계가 무너지고, 유아의 통합되지 않은 육체와 마음은 게임 플레이라는 행위를 통해 하나가 된다. 물론, 성인의 '분화(分化)'와 유아의 '분리(分離)'는 다른 개념이다. 유아의 경우는 정신의 발달과정에서, 육체보다 훨씬 빨리 발달하는 정신으로부터 비롯되는 일종의 갭(gap)에 대해, 육체와 정신을 통합시킬 수 있는 감각적 게임 플레이가 도움을 줄 수 있다는 것이다. 실제로 프랑스의 경우 자폐증 환자들에게

컴퓨터 게임 플레이를 응용하여 효과를 보고 있다.

어린아이가 자신과 비슷한 존재를 자신과 동일시하는 상황에서부터 주체는 자신을 경험하게 된다. 그러므로 생후 8개월 정도의(실험이 성공적이라면 아이들의 나이차가 2달에서 2달 반 정도여야 한다) 두 아이가 대면하게 되면 어느 것이 진짜 자기 행동인지 혼동함으로써 다른 아이의 행동을 불완전하게 모방하려 한다. 이 시각에 의한 동일시는 아이들이 신체의 운동기관을 완전하게 자유자재로 사용할 수 없는 상태이기 때문에 더욱 더 뚜렷하게 드러난다. 그러므로 아이들이 서로 치고 막고 싸우는 관계 속에서 나타나는 공격성이 단순히 아이들이 힘을 과시하거나 신체기관을 적절히 사용할 수 있음을 보여주는 한 예로 간주되어서는 안 된다. 이 체계에서는 강한 자세나 수동적인 긴장의 기능이 사회적 상관성에 종속된다.¹⁵⁾

위와 같은 라캉의 관찰은 싸움이라는 형태의 어린아이의 놀이가 신체발달의 과정과 관계가 있음은 물론, 사회적 상관성, 즉 나와 타자의 관계 등의 인지적 발달과 연관되어 있음을 시사한다. 컴퓨터 게임에서 자주 관찰되는 폭력성은 이처럼 사회화를 획득해 가는 정신과 육체 간의 피드백(feedback)에서 비롯된 기본적 심리의 반영인 것이다.

여기에 게임 플레이라는 구체적, 즉물(即物)적 행위는 가상현실이라는 체감(體感)적 개념으로 치닫게 된다. 오히려 플라톤적인 컴퓨터의 원리는 이제 그 로고스를 경험하게 하려는 길로 들어서는 것이다. 체감이라는 게임의 특징은 이미 언급한 바대로 인간의 신체에 그 흔적(trace)을 남긴다. 눈과 귀, 얼굴에 집중되었던 육체의 분화와 권위(權威)는, 대뇌에 의해 걸러진 정보가 아닌, 신경계의 반사작용을 강조하는 게임 플레이에 의해 변화되기 시작한다. 게임적 신인류(新人類)는 이렇게 탄생한다. 이는 주체와 대상, 그리고 기표와 기의 간의 구별에 대한 모호(模糊)이다.

너는 조직화되고 유기체가 되어 네 몸을 분절해야 한다. 그렇지 않으면 너는 변태에 불과하게 된다. 너는 기표와 기의, 해석자와 해석 대상이 되어야 한다. 그렇지 않으면 너는 일탈자에 불과하게 된다¹⁶⁾.

3. 결론

적절한 중독성은 게임의 근본적 재미요소 중 하나다. 이 중독성이야말로 게임 콘텐츠가 지니는 파르마폰적 특징이라 할 수 있을 것이다. 이 야누스(Janus)의 선물은 미디어화 된 컴퓨터를 통해 현대인이 꾸는 백일몽(白日夢)의 위험한 힘이다. 이 요소로 인해 컴퓨터 게임에 대한 대중의 인식은 부정적인 경우가 많다. 이는 테리다가 지적인 로고스 중심주의의 또 다른 그림자일 것이다.

12) 비록 테트리스가 그 인터페이스 디자인적인 면에서 얼핏 로직(logic)한 것처럼 보인다 할지라도

13) G. Deleuze, "감각의 논리", 서울:민음사, 1995, p.63

14) 즉, 여전히 존재하는 차이

15) J. Lacan, "Ecrit" / 아니카 르메르 지음, 이미선 역 "자크 라캉", 서울:문예출판사, 1994, p.132에서 재인용

16) G. Deleuze/F. Guattari, "안티오이디푸스:자본주의와 정신분열증", 서울:민음사, 1997, p.306

감각과 경험을 시뮬레이션하려는 현대의 컴퓨터 게임 속의 세계는 그 자체가 현실에 대한 현실로서, 즉, 로고스의 반영인 현실에 대한 또 한번의 반영이므로, 가상이라는 이름으로 그 권위를 잃게 된다. 그러나 중독은 이러한 가상의 세계가 제공하는 게임 플레이가 낳게 되는 감각적 특징과 관계가 깊다. 실제로 노름 등의 게임 행위에서 신체는 특정한 중독을 유발하는 호르몬을 분비한다고 알려져 있으며, 게임 플레이 중의 뇌파에 대한 연구들도 이를 시사한다. 결국, 중요한 것은 게임이 제공하는 특징들은 인간이 생각했던 것 이상으로 인간 자신에 대해 엄청난 영향력을 미칠 수 있다는 것이다.

플라토닉(platonic)한 사고방식으로는 이러한 게임의 특징들은 선뜻 받아들여지기 어렵다. 그러한 생각들을 유발하게 되는 컴퓨터 게임의 특징과 기인하는 오해들은 다음과 같다.

- 1) 놀이이다. > 노름, gamble 등과 같은 맥락이 아닌가.
- 2) 시뮬레이션이다. > 일종의 흉내 낸 그 무엇에 불과하다. > 속임수이다.
- 3) 가상환경에 기초한다. > 사실과 거리가 멀 것 같다.
- 4) 감각적이다. > 고고한 정신을 감아먹을 지도 모른다.
- 5) 중독성을 가진다. > 결국 제어하기가 힘들게 될 것이다. > 위험하다.

그러나 현대의 포스트모더니즘 사회에서 철학자들은 위와 같은 개념에 중심을 둔다. 그리고 역설적으로, 존재가치론(存在價值論)적인 플라톤적 입장에서도 곰곰이 생각해 본다면, 오히려 현실보다 더 존재감이 충만한, 즉 더욱 완벽히 로고스가 반영된 세계가 게임 속에 구현될 수 있다.

포스트모더니즘이 모더니즘의 한계를 극복하려하며, 그 결과 다원주의(多元主義)적 성향을 띄는 것처럼, 컴퓨터 게임 역시 기존의 미디어의 틀을 벗어나려는 새로운 패러다임의 모색과 함께, 여러 장르의 기존 미디어들이 퓨전(fusion)되어있다. 형태적 측면 뿐 만이 아니라, 내용적으로도 경험과 시뮬레이션, 학습과 엔터테인먼트, 공학과 예술 등 일종의 대립(對立) 쌍들이 뒤섞여 표현되어 그 포스트모더니티(postmodernity)를 자랑한다.

물론, 컴퓨터 게임이라는 영역의 특징에 기인한 부정적 효과도 엄연히 존재한다. 그러나 컴퓨터 게임이라는 미디어의 새로운 진화형태에 대한 우리의 반응은, 막연한 부정적 태도가 아니라, 그 파르마콘적 양면성의 컨트롤(control)에 대한 관심과 연구일 것이다.

또한 일단 새롭고 적극적인 시각으로 현대가 탄생시킨 이 컴퓨터 게임의 영역을 진지하게 평가해 주어야만, 이 분야에 대한 '디자인(design)'이라는 태도가 성립될 수 있는 것이다. 예를 들면, 컴퓨터 게임디자인이라는 용어도, '재미를 제공하는 소프트웨어(software)를 디자인 하는 것'이라는 의미로 더욱 명쾌히 이해될 수 있으며, 이는 게임이라는 개념에 고착(固着)된 노름, 도박이라는 구태의연(舊態依然)한 개념을 떨쳐버릴 수 있게 해준다.

양질의 콘텐츠는 물리적 인프라(infra)의 구축을 통해서만 구현되는 것은 아닐 것이다. 무엇보다도 적극적인 관심과, 장단

점에 대한 냉정한 판단이 선행되어야 한다. 그렇게 되면 다음 단계로서 자연스럽게 수준 높은 게임 콘텐츠가 디자인될 수 있을 것이며, 양약(良藥)으로써 적절히 응용될 수 있을 것이기 때문이다.

본 연구를 통해 도출된 주된 결론은 다음과 같다.

- 1) 게임적 구조에는 주체와 대상이라는 요소가 반드시 필요하다. (이는 꿈에 대한 연구로부터 도출되었으며, 구조적으로 언어적 특징과 유사하다.)
 - 2) 게임적 대상은 의미를 환기해야 하므로, 구상적 이미지인 경우가 많다.
 - 3) 게임적 대상들은 가상의 공간에 존재함으로써 욕망(주체)을 증폭한다. (이는 게임에 있어서 컴퓨터의 강점을 시사한다.)
 - 4) 가상의 대상은 중독성의 근본이 된다.
 - 5) 게임적 중독성은 신체를 변화시키고, 탈영토화 할 수 있다.
- 덧붙이자면, 위와 같은 결론들은 모두 '가상인 대상에 의해서만 비로소 주체는 끝없이 욕망할 수 있다'는 사실에 기초하고 있는 것이다.

참고문헌

- G. Deleuze, "감각의 논리", 서울:민음사, 1995
- 닐 할포드/지나 할포드, "검과 회로:RPG 기획을 위한 가이드 북", 서울:제우미디어, 2001
- J. Derrida, 김성도 옮김, "그라타톨로지", 서울:민음사, 1996
- S. Freud, "꿈의 해석", 서울:일신서적출판사, 1993
- G. Deleuze/F. Guattari, "안티오이디푸스:자본주의와 정신분열증", 서울:민음사, 1997
- J. lacan, "욕망이론", 권택영 엮음, 서울:문예출판사, 1995
- 아니카 르메르, 이미선 역, "자크 라캉", 서울:문예출판사, 1994
- S. Freud, 정신분석입문, 서울:삼성출판사, 1981
- Jean-Baptiste Fages, "Comprendre Jacque Lacan", Paris, Privat, 1990
- S. Frued, "Abrégé de psychanalyse", Paris:Puf, 1992
- J. Derrida, "Sauf le nom", Paris:Galilée, 1993