

비디오 게임에 대한 스펙터클적 관점에서 계약의 관점으로 이동 - 비디오게임과 플레이어가 맺는 연극적 계약 -

고 규 흔

성균관대학교 공연영상문화연구소, 공연예술 박사과정
sugarcats@hitel.net

Transition from Spectacular Point of View to Contractual Point of View on Video Games - Theatrical Contract between Video Games and Player -

Ko, KyuHeun

Theatre & Visual Media Research Institute at SungKyunKwan Univ.

요 약

비디오 게임은 하드웨어와 3D그래픽 기술의 발달에 따라 90년대 후반 이후 전적으로 환영을 추구하고 영화의 형식을 답습하는 쪽으로 진화의 방향을 잡아가고 있기 때문에 스펙터클 중심의 미디어로 인식되고 있는 것이 사실이다. 그러나 비디오 게임은 그 태생적인 특성 때문에 기존의 환영 중심의 오락물처럼 투명한 미디어가 될 수 없다. 그 구조를 살펴보면 플레이어로 하여금 지속적으로 미디어의 존재를 각성시켜 환영으로부터 벗어나게 하는 요소가 발견되기 때문에, 플레이어는 엄밀히 말하면 환영에 도취되는 것이 아니라 내부의 콘텍스트와 일정한 거리를 유지하는 관계를 취하고 있다. 오히려 게임은 환각에 의존하기보다 연극에서 발견되는 일종의 컨벤션과 유사한 플레이어와의 계약에 의존하여 플레이어의 적극적 상상력을 개입시켜 내부의 불완전한 요소를 투명화 시킨다고 할 수 있다.

본 연구에서는 비디오 게임에 나타나는 환영 붕괴 요소를 찾아 분석하고 이것이 플레이어와 게임 사이에 탄생시키는 연극적 계약에 관해 논하고자 한다. 연구의 취지는 스펙터클 오락물로서의 비디오 게임에 대한 인식을 재고하여 게임문화의 미래적 진화방향을 탐색하는데 있어 도움이 되고자 함이다. 키워드: 환영의 붕괴, 연극적 계약, 환영의 미디어, 계약의 미디어

Abstract

With the development of hardware and 3D graphic technologies since the 1990s, video games have been evolving in the direction in which they wholly pursue illusions and movie formats, and thus they are considered to be media centered on spectacles. However, video games, due to their inherent characteristics, cannot be transparent media like the existing spectacular entertainments centering on optical illusions. In their structure, there can be found elements that continually disillusion players from visions. Strictly speaking, players are not lost in visions, but are kept a certain distance from internal contexts. Games rely not on illusion but on contracts with players which are similar to a kind of convention, clearing internal imperfections.

This paper aims to identify and analyze disillusioning elements and discuss theatrical contracts between players and games. The purpose of this paper is to reconsider the awareness of video games as a spectacle entertainment and to help discover future directions for game culture.

Key Words : Disillusion, Theatrical Contract, Media of Illusion, Media of Contracts

1. 서론 : 불신의 자발적 중단 Vs. 자발적 믿음의 창조

19세기 낭만주의 시인 코올리지(Samuel T. Coleridge)는 시를 읽을 때 시 속의 허구 세계에 대한 독자의 일시적 몰입이 '불신의 자발적 중단'에 의해서라고 이야기 한 바가 있다. 실제로 이 용어는 21세기인 지금까지도 다양한 서사장르의 예술과 수용자의 관계를 이야기할 때 매우 대중적으로 인용되곤 하는데, 몇몇 학자들은 이 용어 대신에 '적극적인 믿음의 창조(active creation of belief)'라는 단어로 대체할 것을 제안하기도 한다. 자넷 머레이('Hamlet on the Holodeck'의 저자)와 사라 워드(퍼맨대학 철학과 교수)의 이야기는 그 예로서 다음과 같이 요약될 수 있다. 꾸머넨 이야기를 경험할 때 감상자는 단순히 비판기능을 중단하는 것이 아니라 오히려 창조적인 능력을 발휘하게 된다. 따라서 불신의 중지라는 표현 보다는 믿음을 적극적으로 만들어 낸다고 하는 것이 더 알맞다는 것이다. 하지만 본 연구자는 본격적인 논의를 시작함에 앞서, 위의 두 가지의 용어가 무엇이 무엇에 의해 대체되어야 하고, 혹은 어떤 단어로 통일되고 하는 것을 지지하기 보다는, 허구를 창조하는 현대 미디어가 지니는 각각의 특성에 따라 두 용어를 알맞게 배분할 것을 제시하고자 한다. 다시 말하자면 그 특성상 어떤 미디어는 '불신의 중단' 모델에 더 합당하고, 다른 미디어는 '믿음을 창조'하는 인지과정 모델에 더 부합한다는 것을 전제할 것이다. 물론 코올리지가 '불신의 자발적 중단'이란 용어를 처음 사용했을 때는 이미 지금 이야기하는 '믿음의 창조'의 의미를 내포하고 있었다고 생각하는 편이 옳겠지만, 19세기 중반 이후의 디오라마, 파노라마 등 대중엔터테인먼트를 주도해 나간 미디어와, 이어지는 현대의 다양한 대중미디어의 형태를 보고 있노라면 어느 한 용어가 모든 미디어의 수용방식을 대표하는 것은 무리가 따름을 느끼게 된다.

여기서, 두 용어를 기준으로한 미디어 구분이 무엇을 의미하는지 명확히 하기 위해 양 용어에 부합하는 극단의 예를 들고자 한다. 우선 자발적 불신의 중단에 관한 허구의 수용 모델은 다음과 같이 설명될 수 있다. 최근 가상과 현실의 경계에 대한 이야기의 보편적 화두가 되어버린 위쇼스키

형제의 영화 매트릭스(Matrix) 1편에는 '사이퍼(Cypher)'라는 인물이 등장한다. 그가 조직을 배반하고 레지스탕스의 두령인 모피어스를 넘겨주는 댓가에 대해 매트릭스 요원과 레스토랑에서 밀약을 맺으며 다음과 같은 대사를 한다.

난 말이지, 이 스테이크가 존재하지 않는다는 것을 알고 있어. 내가 이걸 입 속에 넣으면 매트릭스가 뇌에 이렇게 말하는 거지. 아주 즐기고 맛이 끝내준다고 말야. 9년동안 살면서 내가 깨달은 게 뭔지 알아? 모르는게 행복이라는 거야.

매트릭스가 궁극의 환각을 제공하는 미디어라고 가정한다면 사이퍼가 스테이크의 맛과 향에 반응하는 방식은 말 그대로 '불신을 중단'하는 과정을 보여주고 있다. 사이퍼는 매트릭스가 지배하는 가상의 공간과 매트릭스가 지배하지 않는 현실의 공간 양쪽 모두에서 활동한 바 있는 인물로서, 스테이크 조각을 입에 넣을 때까지 그의 머리 속에는 '이것은 진짜가 아니다'라는 지적 작용이 강하게 일어난다. 그러나 한편으로는 매트릭스가 선사하는 맛과 향에 몰입하려는 순간 이 같은 작용을 스스로 회생시킬 것이다. 바로 코올리지가 사용한 '유예(suspension)'와 같은 네거티브적 용어는 사이퍼가 스테이크를 음미할 때 보여주었던 지적 작용의 중단의 과정을 설명하는데 적절하다 할 수 있을 것이다.

한마디로 사이퍼의 스테이크는 환각을 제공하는 미디어의 가장 극단의 모델이라 할 수 있다. 그리고 스테이크 조각에 부합하는 현대 대중오락 미디어의 몇몇은 이러한 지적 작용의 유예와 중단에 크게 의존하곤 한다. 예를들어 시뮬레이션 라이드(Simulation Ride, Ride Film)를 경험하는 관객(탑승객)은 자신의 육체를 라이딩 머신에 맡기고 스펙터클적 환각과 위험천만한 스피드를 제공받는다. 이것은 현실에서 가상의 체험에 몸을 던지는 순간 대뇌피질에서 일어나는 인지작용, 즉 모든 것은 가상의 체험이며 '이곳은 안전하기 그지없는 공간'이라는 생각을 회생시킴에 상응하는 댓가이고 환각에 굴복하는 것으로 시작하여 그 끝을 맺곤 한다. 한편, 불신의 유예를 요구하는 미디어 극단의 반대편에는 믿음의 창조를 요구하는 미디어가 존재한다. 여기

1) James Engell and W. Jackson Bate(Eds.), Biographia Literaria: The Collection of Samuel Taylor Coleridge (The 75th Pub. in Bollingen Series, Princeton University Press, 1984), chapter14, p.6.

서는 우선 출판만화를 그 예로 들고자 한다. 스킷 맥클루드는 "Understanding Comics" 라는 책을 통해 만화의 특성을 'invisible art' 라고 규정하고 있는데, 이것은 만화 미디어의 보이지 않는 부분(혹은 완결되지 않은 메시지) -만화 페이지에서 흔히 발견되는 칸과 칸 사이의 홈통(gutter)-을 독자가 스스로 채우는, 완결성 연상(closure)의 작용에 의해 메시지가 완성되기 때문이다. 홈통의 특성과 함께 만화 내에 등장하는 캐릭터와 오 추상화 된 형상들이 사람들의 능동적인 상상력을 이끌어내게 하고 이러한 과정 자체를 만화의 핵심으로 제시하고 있다.

그의 논리를 확장한다면, 만화를 보는 독자는 그 어떤 인지작용도 회생시키지 않는 셈이다. 오히려 지적인 상상력과 완결성 연상 작용을 지속적으로 활성화시키는 과정을 통해 작품의 허구 세계로 몰입하게 된다. 따라서 미디어와 그 수용방식에 대한 네거티브적 용어 보다는 긍정어법이 더 자연스럽게 부합된다 할 수 있을 것이다.

그런데 수용자로 하여금 능동적 상상력의 발휘와 믿음을 창조하려는 노력을 기울이게 만드는 미디어는 항상 자신의 그 특유한 성질을 수용자에게 감추지 않고 오히려 겉으로 드러내려는 성질을 지니고 있다. 위에서 말했던 '홈통'은 만화라는 미디어만이 가지고 있는 차별적 특성이며 관객은 이것에 의해 끊임없이 미디어의 존재를 각성하곤 한다. 미디어의 투명성을 방해하는 이 같은 요소는 언뜻 몰입을 방해하는 요소로 보이지만, 동시에 수용자로 하여금 지적인 적극성을 발휘하도록 요구하는 이중성을 띄고 있다. 말하자면, 만화의 무수한 사각프레임과 그 사이 사이의 홈통은 수용자의 능동성을 보장받은 후 비로소 잠정적으로나마 투명화 되는 과정을 거치는 것이다. 결국 맥클루드가 말한 바와 같이 수용자가 기꺼이, 그리고 의식적으로 미디어의 '동맹자'가 되는 것이고 이 동맹은 창작자와 수용자간의 '밀약'에 의해 성립된다고 말할 수 있다.

이제 연극이라는 매체로 눈을 돌려보고자 한다. 누구나가 알다시피 밀약, 좀 더 일반화된 단어로 '약속'은 연극이라는 미디어를 해석함에 있어 가장 핵심적인 단어이다. 정확히 말하자면 연극에서는 특히 관약(convention)이라는 용

어가 많이 쓰이곤 한다. 역사상 연극무대가 지나는 태생적인 시공간적 제약, 즉 연극에서의 미디어 자각은 공연의 주체와 관객 사이에 맺어졌던 수많은 관약에 의해 투명화 될 수 있었고, 더 나아가 이러한 과정 자체가 창조적 메시지를 발생시켜 왔던 것도 사실이다. 분명 연극은 계약에 의한 '믿음의 창조' 쪽에 가까운, 아니 거의 극단에 위치하는 미디어이다. 본 연구자는 앞으로의 논의를 통해 과연 비디오 게임은 자발적 중단과 믿음의 창조가 만들어내는 스펙트럼 상에서 어느 정도의 위치에 자리 잡고 있는지 가능해 보고자 한다. 그 방법의 하나로서 상당부분 컴퓨터 게임에서 발견되는 연극적 관약, 혹은 계약에 관해 이야기하고 비교할 것이다. 그리고 이러한 논의는 상대적으로 스펙터클적 영화와 최근 비디오게임의 진화방향의 밀접성에 대한 일반적 생각을 재고하도록 하는데 그 목적이 있기도 하다.

2. 연극에서의 제 1계약과 비디오게임의 제 1계약

연극적 관약(theatrical convention)은 연극 공연에 있어서 관습적으로 행해져 내려오는 공연의 주체와 관객 사이의 묵시적 약속으로 정의 된다. 일반적으로 방백, 독백을 비롯하여 셰익스피어 시대의 연극에서 자주 발견되는 말에 의한 장식(spoken decor), 고대 그리스 비극 공연에서 배우의 가면 착용 등은 연극 밖의 일상에서는 상식적으로 받아들여질 수 없지만 연극 이벤트가 진행되는 폐쇄적인 체계 내에서 '합의하에' 통용되는 관습들이다. 그런데 앞으로의 논의를 위해 여기서는 '관약'을 '계약'(theatrical contract)라는 용어로 대체하고자 한다. 이 같은 용어의 대체는 칼 프리트너(Carl Pritner) 교수의 의견을 기반으로 하는데, 그는 연극적 관약의 대안으로서 연극적 계약이라는 용어를 제시하고 있다. 연극적 계약은 일반적으로 통용되는 관약의 의미보다 큰 범위에 걸쳐 적용될 수 있는 개념이다. 그에 의하면 연극적 계약은 연극이 '연극 이벤트'로서 성립할 수 있는 근거를 약속하는 것으로 시작이 된다고 한다.(여기서는 이

2) Andrew Darley, Visual Digital Culture: Surface Play and Spectacle in New Media Genre (Routledge, 2000), p.214.

3) Scott McCloud, Understanding Comics (NY: HaperPerennial), 1993, pp.62-65.

4) Frank Ledlie Moore, Dictionary of the Performing Arts (Ilinois: Contemporary Books, 1996), p.492

5) University of Missouri-Kansas City 연극과 학과장

것을 연극의 제 1계약으로 칭하고자 한다.) 그 약속이란 일상적인 재료들과 환경이 연극으로 변화하는 약속, 즉 공연자와 관객들 간에 일어나는 모든 일들과 그 안에서 사용된 재료, 행위하는 사람들이 하나의 연극적 맥락에서 이해될 것이라는 계약을 말하는 것이다. 결국 일상의 이벤트가 연극의 이벤트로 변모할 수 있는 근거는 '이 시공간에서 일어나는 모든 것은 하나의 폐쇄적 시스템 내에서 형식을 지닌 것' 라는 매우 간결하면서도 명료한 상호적 합의에 의해 마련되는 것이다. 물론 이러한 계약이 존재하지 않는 곳에서의 이벤트는 연극이 아닌 일상의 심각함으로 받아들여질 것이다.

한편, 연극의 이벤트가 폐쇄된 시스템을 규정하는 계약 하에서 성립되고, 그 쌍방향 계약이 한시적이고 제한적인 성격을 갖는 것은 호이징가가 말하는 놀이의 본질적 성격과 일치한다. 그가 호모루덴스(Homoludens)를 통해 밝힌 놀이의 가장 본질적인 성격은 그것이 현실상어나 혹은 관념상으로 폐쇄된 성격을 가지고 있다는 것이다. 놀이가 진행되는 시간은 한시적이고 그 영역은 고립되어 마치 울타리가 쳐진 신성한 금역으로서 그 안에서는 현실에 통용되지 않는 고유한 법률이 통용되는 된다고 한다. 그리고 일단 그 게임의 영역 안으로 들어온 참가자들은 내부 세계를 지배하는 법칙에 강력히 사로잡히게 된다.

그런데 연극을 규정하는 계약은 놀이에서의 참가자 사이의 계약이 그러하듯, 강한 구속력으로 인해 관람객을 허구의 세계로 집중하도록 묶어내는 역할을 하지만, 한편으로는 내부세계의 허구성을 규정하는 근거가 되기도 한다. 예를 들어 연극을 보는 관객이 눈앞에서 벌어지는 상황에 흥분하여 무대 위로 뛰어들지 않는 것은, 연극 내부의 세계와 거리를 유지할 수 있기 때문이고 이것은 위에서 이야기한 연극의 제 1계약이 작용하기 때문이다. 결국 연극을 규정하는 이 계약은 관객으로 하여금 심리적 몰입과 거리두기의 두 역할을 동시에 수행하는 셈이 된다. 그렇다면 비디오 게임과 게임을 플레이하는 플레이어 사이에는 어떤 기본적인 계약이 존재하는가? 비디오 게임은 가상의 서사체험을 제공하는 여타 다른 미디어와는 달리 기본적으로 그 수용자

가 허구 세계에서의 사건 진행을 능동적으로 수행해 나가야 하는 독특한 형태를 취하고 있다. 그리고 이에 대한 반대급부로서 게임 프로그램은 그 수용자가 내부 세계에서 달성해야 하는 목표를 완수할 수 있을 때까지 무한대의 기회를 제공한다. 따라서 게임속의 이벤트는 늘 반복성(repeativeness)을 띄기 마련이다. 플레이어가 게임프로그램에 인풋을 가하고 프로그램은 무한대의 기회를 제공하는 것, 바로 비디오 게임의 근간이 되는 계약은 '무한대의 반복성 계약'으로 정의될 수 있다.

그런데, 마치 연극의 제 1계약이 폐쇄된 세계의 구속력을 규정하는 동시에 내부세계의 허구성을 정의하는 모순된 성질을 갖는 것처럼, 플레이어와 게임프로그램 간에 맺어지는 '반복성의 계약' 역시 이중적 성격을 지닌다. 기본적으로 게임의 반복성은 내부세계의 흥미로움과 함께 플레이어를 오랜 시간 게임 내부세계에 머물도록 하여 소위 '중독성'으로 까지 치달게 할 만큼 구속력을 발휘하지만, 그 무한대로 주어진 기회는 게임 내부 세계의 비현실성에 대한 자각을 부추기도록 한다. 다시 말하자면 플레이어의 컨트롤에 의해 움직이는 '플레이어 캐릭터'(Player-characters)가 아무리 위험한 상황에 처해 있거나 혹은 죽게되는 사건을 접하더라도 그것을 관조하고 정서적 거리를 유지할 수 있는 이유는 이 무한 반복성의 계약이 작용하기 때문이다.

플레이어는 프로그램이 제공하는 무한대의 기회를 보장받기 때문에, 우리의 일상에서 단일 시도로 제한되는 일반적인 체험과 목표를 수행하기 위한 전략과는 다르게, 실제의 상황에서는 생각해 볼 수도 없는 매우 과감한 선택을 취하는 것이 얼마든지 가능하고, 혹은 그 상황에서 선택할 수 있는 여러 가지의 전략을 순서대로 시도해 볼 수 있는 심리적 여유를 가지게 된다. 메탈기어 솔리드 시리즈(Metal Gear Solid:Konami,1987-2003)같은 잠입액션 장르에서 적진의 핵심부로 잠입하기 위해 경비병을 죽이고 들어갈 것인지, 혹은 경비병의 주위를 다른 곳으로 끌어 따돌릴 것인지, 아니면 그가 다른 곳으로 이동할 때까지 계속 기다릴 것인지 하는 여러 가지 계획들을 전혀 심리적 부담없이 시도할 수 있는 것도 보장된 반복성 때문이다. 이런 과정에서 어느 선

6) Calvin Lee Pritner, "The Theatrical Contract: an Alternative Convention", *Players* (Summer, 1976), pp.142-145

7) 호이징하, 『호모루덴스』, 김윤수(역) (서울:까치,1993), pp.22-23, 36.

8) 이 용어는 Mark J. P. Wolf(Ed.), *The Medium of Video Game* (University of Texas Press, 2001), p.98에서 사용된 단어를 근거로 한다.

택이 임무를 수행하기 위한 최선의 선택인가에 대한 속고의 과정-일상에서 선택의 순간이 다가왔을 때 우리가 늘상 하게되는-은 제거되거나 혹은 매우 단축되어 버리고 플레이어는 목표 수행을 위해 실제로 상황을 부딪히며 해결하는 쪽을 선호하게 된다.

다시 시도할 수 있거나 혹은 뒤로 되돌리는 것이 가능한 행위는 그렇지 않은 행위보다 항상 덜 심각하게 느껴지고 행위자는 이러한 낮은 심각성에 의해 비로소 부담없는 즐거움을 얻게 되곤 한다.

그런데 비디오 게임이 제공하는 무한 반복성의 계약은 일 반적인 일상의 놀이가 주는 반복성 보다 비교도 안 될 정도로 커다란 심리적 여유를 안겨주곤 한다. 일반적으로 우리는 다른 사람들과의 승패를 가르는 놀이(특히 카이와의 정의에 의한 아곤<agon> 영역의 놀이)에서 내적 구조 안에서의 재 플레이는 곧 '패배'라는 큰 부담과 연결된다. 예를 들어 규칙이 엄격하게 적용되는 스포츠경기에 있어서 방금 있었던 플레이를 반복하자고 제의하는 것은 자신의 팀이 현재 진행되는 놀이에 있어서 이미 패배하였음을 인정하는 셈이 된다. 체스나 장기, 혹은 모나폴리(Monopoly)와 같은 보드게임에서도 마찬가지이다. 방금 했던 수를 물리거나 이미 결과가 나온 주사위의 수를 무효로 하고 다시 한번의 기회를 요구한다면 이것은 곧 현재 진행되는 게임의 포기 와 패배를 스스로 선언하는 의미가 된다. 설사 상대방이 그 패배를 유예시켜준다 하더라도 그 합의의 과정은 매우 복잡하고 미묘한 부담을 안겨주는 것이 사실이다.

이에 비해 비디오 게임에서 이미 진행된 사건을 뒤로 되 돌려 재 플레이 할 수 있는 기회를 얻는 것은 현실의 놀이에 비해 현저하게 손쉽고 부담이 없다. 대부분의 PC게임의 경우에서 발견되는 자유 세이브 시스템은 플레이어로 하여금 반복의 시점을 자기 마음대로 지정할 수 있도록 배려가 된 것이다. 이런 경우 플레이어는 플레이어 캐릭터가 최상의 조건-예를들어 캐릭터가 좋은 아이템을 구비하고 있을 때 나 체력 게이지가 최상일 때-에서 세이브 시점을 잡고 다음의 위험한 상황(예를 들어 한 스테이지의 보스를 만날 때)을 개척할 수 있는 특혜를 보장한다. 물론 그것이 실패로 돌

아간다 하더라도 세이브 포인트로 되돌리기만 한다면 언제 든지 최상의 조건에서 재도전이 가능한 것이다. 최근에는 플레이어의 세이브 기회를 제약하는 시스템이 점점 많아지는 추세에 있다. 이런 경우 세이브가 허락되는 시점은 하나의 스테이지를 마친 시점으로 제한되거나(레벨간 강제 세이브 시스템, ex: Indiana Jones; Emperor's Tomb: Lucas Arts,2003), 게임 내부 공간에서 세이브 할 수 있는 특정 장소가 마련되어 있어 그곳이 아니라면 세이브가 불가능하도록 장치해 놓기도 한다.(제한 세이브 시스템 ex: ICO:Sony Ent.,2001.¹⁰⁾, Biohazard II:Capcom,1999) 이러한 제약은 세 이브에 아무런 제약이 없는 게임에 비해 긴장감을 높이고 플레이어의 신중도를 높이는데 기여하기도 한다. 그러나 제한 세이브 시스템은 플레이어로 하여금 게임 플레이 중 에 "도대체 어디에서 세이브를 하는 것이 가장 좋을까?", "언제 세이브 시점이 나타날까?"라는 생각을 지속적으로 하게 만들기 때문에 게임 외적인 메타 인지를 오히려 더 부추린다고 주장하는 플레이어들도 있다.

결국 자유롭거나 혹은 자유롭지 않던간에 본질적으로 세 이브 시스템은 게임세계 밖으로의 일시적 피난과 잇따른 재도전의 보장을 플레이하는 동안 항상 인지하도록 하는 장치가 되어버린다.

3. 제시적 부분과 재연적 부분 사이에서의 진동

역사적인 맥락에서 살펴볼 때 연극은 근본적으로 일루전을 추구하는 미디어라고 할 수 없다. 디드로에 의해 '제 4의 벽' 이론이 등장하고 19세기 말부터 사실주의와 자연주의 사조가 예술계를 지배했을 때, 잠시 연극으로서의 속성을 제거하기 위한 부단한 노력이 있었지만, 그 역사가 시작 되고 지금까지, 그것을 의도했던 의도하지 않았던지 간에 연극은 꾸준히 비환각적인 성격을 드러내 온 것이 사실이다. 연극의 표현방식을 이야기 할 때 거론되는 제시주의 스타일(presentational style)은 바로 연극 내부 세계의 지속적인 환각 유지에 위배되는 방법으로서, 오늘날 영화, tv와 같

9) Mark J.P. Wolf and Bernard Perrin(Eds.), The Video Game Theory Reader (NewYork & London: Routledge, 2003), p.140.

10) 예를 들어 ICO의 경우 주인공 캐릭터가 설 수 있는 벤치에서만 세이브가 가능하고, 바이오해저드의 경우 세이브의 기회를 아이템화 하여 특정 아이템을 수집하고 그 아이템을 사용할 수 있는 곳에서만 세이브가 가능하도록 제한을 두었다.

11) 게임존 홈페이지: http://www.gamezone21.com/gz_article/gz_view.asp?idx=604&bid=8&count=true

은 미디어가 추구하는 리얼리즘의 추구의 방식과 대조를 이루는 부분이기도 하다. 말하자면, 제시주의적 표현이란 말 그대로 연극을 꾸밈없이 연극으로서 제시해 보여주는 방식을 말하는데, 이것은 배우의 행위와 모든 표현에 있어서 그것을 연극이 아니라 마치 현실인 양 속여서 보여주려는 재현주의 표현(representational style)방식과 대칭되는 개념이다. 따라서 제시주의 스타일의 배우 연기는 관객들에게 직접 어필하기 위해 과장되고 양식화된 행위에 가까우며, 때로는 관객에게 직접 말을 건네는 형식을 띄기도 한다. 칼 프리트너는 재현주의적 스타일과 제시주의적 스타일에도 역시 극 속의 인물(공연)과 관객사이의 관계를 규정하는 계약이 설정되어 있다고 이야기 한다. 간추린다면 전자의 경우 '제 4의 벽'이라는 계약이 존재한다. 이 제 4의 벽이 물리적, 정서적 접촉에 대한 장벽이 되는 것으로 설정함으로써 인물들은 관객의 존재를 인식하지 않는다는 계약을 창조한다. 반면에 후자의 경우는 공연과 관객간에는 인물이 극장 안에 있는 관객이 존재한다는 사실을 공공연하게 인식한다는 계약이 내포되어 있다.

이렇게 표현 방법을 계약으로 정의한다면 배우의 연기 스타일 뿐만 아니라 관객을 향해 전신된 소품이나 배경 등, 재현된 사물만이 아닌 순수하게 사물의 의미만으로 표현된 대상들 모두는 프리트너가 말한 제시주의적 계약 안으로 흡수될 수 있다.

연극의 미메틱 세계(mimetic world)가 관객의 존재를 공식적으로 인식하는 순간, 그것은 역으로 자신의 세계가 그들에게 보여지기 위해 인공적으로 꾸민 것임을 스스로 드러내는 것과 같다. 이 순간 연극이라는 미디어의 투명성은 무너져 내부세계를 지탱하고 있는 메카니즘이 정체를 드러내는 과정이 생성되는 동시에, 수용자는 연극의 미메틱 세계에서 메타 세계로의 인지 이동을 경험하게 된다.

그러나 자연주의 극장이나 초창기 시절의 시네마 모델은 이러한 미디어 자각(media awareness)을 극소화 하는데 최대한의 노력을 기울였던 것이 사실이다. 그리고 20세기 후반에 출현하게 된 디지털 미디어가 추구하는바 역시 크게 다르지 않음을 눈치 챌 수 있을 것이다. 그 예로 최근 폴리곤(Polygon)과 님프(Nurbs), OpenGL가속의 기술들이 동원되는 3D그래픽, 그리고 컴퓨터 애니메이션 등은 철저히 일

루전 제공하고 그것을 지속적으로 유지하는 경향을 따라가고 있기 때문이다. 이러한 기술들은 컴퓨터상의 이미지와 움직임의 가급적 실물과 혹은 사진과 구별이 가지 않도록 완벽하게 만드는 것을 궁극의 목표로 삼고 있다.

물론 비디오게임 분야 역시 최근의 CG기술이 가장 많이 사용되는 분야 중의 하나임은 말할 것도 없다. 이미 1988년에 남코(Namco)가 최초로 폴리곤 기술을 사용하여 아케이드(오락실)용 레이싱 게임 '위닝 런(Winning Run)을 내놓은 이래, 릿지레이서(Ridge Racer, 1994), 소울칼리버(Soul Caliber, 1999)등 다양한 게임장르에 걸쳐서, 그리고 콘솔, PC게임을 불문하고 점점 많은 게임들은 풀 3D그래픽과 모션캡처 기법을 이용하여 사실적인 질감과 마치 살아 움직이는 듯한 캐릭터의 동작을 그려내고 있다. 그리고 최근 발매된 PS2와 XBOX의 타이틀이 그려내는 게임내의 세계를 보고 있노라면, 이제까지 존재 했던 그 어떤 미디어가 그려낸 의존도의 증가는 게임의 몰입도의 증가와 곧바로 연결되는 추세에 있다. 그러나 미메틱 세계가 아무리 완벽한 환영을 창조한다 하더라도 게임에는 필연적으로 그 환영에 균열을 일으키는 요소가 존재하게 마련이다. 그것은 내부세계를 구성하는 캐릭터, 환경, 소품들 그 어디에도 속하지 않지만 늘 모니터가 보여주는 화면에 상주하는 게임의 인터페이스(그래픽 상의 출력인터페이스)이다. 인터페이스는 환영의 세계와 공존하면서, 마치 르네상스 시대 이후의 오페라 무대에서 발견되는 프로시니엄 아치(proscenium arch)가 내부의 환영을 감싸며 프레임을 만들어 내듯, 가상의 공간을 둘러싸곤 한다. 즉, 캐릭터의 현재 상태를 나타내는 다양한 게이지바(gage bar)나, 아이템 창, 선택메뉴, 버튼, 미니맵 등과 같은 여러가지 보조물들은 주된 이미지를 감싸며 플레이어가 화면속의 일루전과 활발하게 상호작용할 수 있도록 장을 마련해 주지만, 동시에 회화의 액자들이 그러하듯 미디어에 대한 망각을 방해하는 이중성을 띄고 있다.

최근의 게임의 내부 세계는 재현주의적(representational) 스타일을 지향하고 있다. 원칙적으로 게임의 미메틱 세계는 플레이어에게 보여주기 위한 세계가 아니라 플레이어 캐릭터가 경험하는 재현적 세계이다. 따라서 내부의 캐릭터나 모든 환경은 게임 밖의 세계를 의식하지 않는다. 비디

12) Calvin Lee Pritner, "The Theatrical Contract: an Alternative Convention", *Players* (Summer, 1976), pp.142-145

오게임은 본래 게임 밖의 플레이어에 의한 통제로 사건이 진행되지만 게임내부의 상황은 플레이어 캐릭터에게 관련된 상황일 뿐 외부세계의 플레이어에게 어드레스하지 않는다. 그러나 프레임은 구성하는 각 인터페이스들은 외부의 플레이어에게 직접적으로 어드레스하고 제시(presenting)한다.

게임의 메시지의 이 같은 이중적 구성은 모니터를 보며 플레이하는 플레이어의 시야를 부산히 움직이도록 한다. 기존의 미디어에서는 환영을 감싸는 프레임은 일단 수용자가 내부세계 안으로 몰입하는 순간 사라지거나 투명해져야 하는 것이 이상적 모델이지만, 게임세계의 프레임, 즉 인터페이스는 오히려 투명화 되기는 커녕 더욱 플레이어에게 어필해야 하는 경우가 많은 것이 사실이다. 특히 스타크래프트(Starcraft: Blizzard, 1999)와 같은 실시간 전략 시뮬레이션 게임(realtime strategy)의 경우 인터페이스로의 시각적 주의 집중도는 상당히 높아지기 마련이다. 스타크래프트에서 숙련된 플레이어가 되기 위해서는 게임의 재현적 부분 보다는 오히려 제시적 부분으로의 시각 배분에 능숙해져야만 한다. 예를들어 적절한 공격 타이밍을 놓치지 않기 위해 자신의 유닛 업그레이드 진행이 언제 완료되는지, 혹은 적 유닛은 얼마나 업그레이드 되었는지 항상 체크하여야 하고 왼쪽 하단에 위치한 미니맵은 메인 화면의 모니터링 보다 전술을 세우는데 있어 더 높은 비중을 차지한다. 자연히 플레이어는 환영과 프레임 그 어느 것에도 소홀할 수는 없게 되는 것이다.

버츄어파이터(Virtua Fighter Series: SEGA, 1993-2003)나 소울칼리버, 철권(Tekken Series: Namco 1994-2003) 등과 같은 대전액션 게임의 경우에도 이와 크게 다르지 않다. 일반적으로 시뮬레이션 게임에 비해 상대적으로 간편한 인터페이스로 구성되어 있지만, 플레이어는 자신의 캐릭터와 대전하고 있는 상대 캐릭터의 체력수치, 분노 게이지 등을 수시로 확인하여야 하고, 그와 함께 남은 시간(대전액션 게임의 일반적 매치는 60초 정도로 제한이 된다.)을 체크하여 작은 기술로 승부를 걸 것인지 필살기로 상대를 제압할 것 인지를 판단하게 된다.

게임의 제시적 세그먼트는 이같이 화면상에 상주하기도 하지만, 팝업(pop-up)되는 세그먼트 또한 존재한다. 이것은

어드벤처 형식의 게임(ex: Metalgear Solid: Konami, Alone In the Dark: Atari)에서 많이 찾아볼 수 있는데, 플레이어 캐릭터가 소지하고 있는 아이템이나 무기 등을 확인하고 선택하기 위해 명령키를 입력하면 화면에는 박스(box)나 바(bar)가 뜨게 되고 그 안에는 이제까지 캐릭터가 수집한 다수의 아이템이 마치 박물관에 놓여진 유물처럼 '전시' 된다. 한편, 성장시스템을 근간으로 하고 있는 롤플레이 게임에서는 아이템의 선택과 함께 캐릭터의 확보된, 혹은 확보할 수 있는 능력치를 선택할 때 팝업 박스는 매우 자주 출현하게 된다. 따라서 플레이어캐릭터의 능력은 적들과의 무수한 싸움을 통한 재현적 방법에 의해 확인되는 것이 아니라 팝업박스의 돌출을 통한 제시적 방법으로 플레이어에게 확인된다.

사실상 비디오 게임과 함께 DVD, CD-Rom과 같은 디지털 미디어는 궁극의 일부전을 추구하면서도 동시에 선택메뉴와 조정 패널 등 인터랙티브 세그먼트가 자주 돌출하는 현상을 자주 발견하게 된다. 레프 마노비치(Lev Manovich)는 뉴미디어의 스크린이 보여주는 아이덴티티 변화를 '일루전 세그먼트와 인터랙티브 세그먼트 간의 간헐적 이동(periodic shift)', 혹은 '미디어의 투명함과(transparent) 불투명함(opaque)의 지속적인 진동(temporal oscillation)'으로 표현하면서 이를 통해 뉴미디어가 보여주는 재현은 지금까지의 고전적 리얼리즘(classical realism)과는 차별되는 메타리얼리즘(metarealism)이라 불릴 수 있다고 이야기한다. 고전적인 리얼리즘이 환영이 진행되는 시간동안 수용자로 하여금 그것을 회의 없이 받아들이도록 하는 것을 목적으로 한다면 메타리얼리즘은 이와는 달리, 환영의 구축과 그것을 유보하고 자체적으로 무너뜨리는 기능, 그리고 몰입의 부분과 직접적으로 메시지를 어드레싱하는 부분이 공존하기 때문에 수용자가 꿈의 환영 속에서 오랫동안 침잠하는 것을 막아주어 수용자는 집중과 이탈을 반복하여 경험하게 된다고 주장하고 있다.

게임 메시지 구조의 이러한 독특함은 연극 사조에 있어서 극장주의(theatricalism)적 의도를 상기시킨다. 무대를 극적 환영이 강조되는 장소로서가 아니라 관객으로 하여금 연극의 메카니즘을 자각시키는 장소로 인식하는 극장주의의 관점은 브레히트의 서사극에 의해 그 사회적 목적성을 드러

13) Lev Manovich, *The Language of New Media* (Cambridge: The MIT Press, 2001), pp.208-209.

낸 바가 있다. 브레히트가 말한 소격효과(alienation effect)는 무대와 관객간의 비판적 거리가 지나는 효용성, 즉 환각으로의 정서적 동화가 아닌 현실의 상황에 대한 각성을 이야기 한 것인데, 이와 유사하게 게임에서의 메타리얼리즘은 플레이어로 하여금 내적 상황에 대한 객관적 거리유지를 통해 앞으로의 전략과 상황 예측을 위한 '파일럿의 어드벤처'를 가져다 주고 있다는 점을 눈치 챌 수 있을 것이다.

게임에서 상주 혹은 비상주하여 보여주는 인터페이스의 제시적 메시지는 모두 현재의 상황에 대한 패턴화된 요약이지만 동시에 플레이어가 '미래적 상황'을 예측하고 행동의 방침으로 삼게하는 역할을 한다. 예컨대, 앞으로 남은 제한된 시간, 현재 보유하고 있는 탄환 수, 곧 탐험해야할 맵에서의 미개척 영역, 자신이 적에게 사용할 수 있는 마법의 능력치와 무기, 적과 나의 체력 게이지 등등은 현 상황을 요약하며 미래의 전략을 짜 나가는데 도움을 준다. 플레이어는 이러한 객관적 정보를 바탕으로, 마치 계기판 앞에 앉은 파일럿과 유사한 모습으로 게임을 진행시킨다. 이러한 측면에서 자연주의적 극장, 스펙터클 영화의 관람객과 극장주의적 연극, 비디오게임의 플레이어의 차이는 다음과 같이 비유될 수 있다. 아무런 계기판 없이 하늘을 날고 있는 행글라이더의 라이더가 자신이 대기 안에 존재함으로써 온 몸으로 바람의 방향과 속도를 경험하고 상황을 판단하여 기체를 조종한다면, 계기판 앞에 앉은 파일럿은 자신은 대기에 존재하면서도 환경에 대한 정보를 몇가지의 패턴으로 나누고 객관화 시킨다. 풍속과 고도, 현재의 운항속도, 시야 거리 등등의 수치화된 정보를 기준으로, 행글라이더의 기수와는 달리 현 상황에 대해 객관적 방식으로 각성하는 것이다.

행글라이더의 기수와 계기판 앞에 앉은 파일럿은, 고전적 리얼리즘에서의 관객이 보여주는 일루전에의 완전 몰입과 일루전에 비동화(非同化)된 플레이어가 갖는 태도의 차이를 말해 준다고 할 수 있다.

4. 연극에서의 막간, 게임에서의 휴지(pause)와 딜레이

영화가 컷(cut)과 씬(scene), 그리고 시퀀스(sequence)로 세분화 된다면 연극에는 막(act)과 장(scene)의 구분이 있

다. 양 컨벤션은 무엇보다도 관객이 그것의 전환을 자각하는가, 자각하지 못하는가에서 차이를 보인다고 할 수 있을 것이다. 영화나 tv매체에서의 씬과 컷 사이의 전환은 시나리오작가와 디렉터 등의 제작 스태프들이 작업의 지표로 삼는 기준이 될지언정, 관객에게 있어서 그 사이의 간극은 다만 프레임과 프레임 사이의 전환이라는 의미 외로 특별하게 부각되는 바가 없다. 게다가 이 프레임 사이의 전환은 극도로 짧은 시간에 이루어지기 때문에 연속적이고 대부분 관객의 비지각하에 이루어진다. 따라서 전자 미디어의 간극을 매우려는 관객의 완결성 연상은 비자발적이고 무의식으로 이뤄진다. 그러나 연극에서의 막과 장 전환은 다른 미디어에 비해 시간적 간극이 매우 크기 때문에 연극을 관람하는 관객의 장과 장, 막과 막사이의 큰 간극을 매우려는 시도는 전자 미디어에 비해 의식적이고 자발적으로 이루어질 수 있다.

무대기술이 발달되지 않았을 당시 막의 전환은 무대장치가 발달한 현재의 극장에서 보다 장기간의 휴지를 갖기 마련이었다. 장면을 전환하는 시간동안 인력에 의존하여 무대장치를 바꿔야 하는 물리적 제약 때문에 막간(interlude)의 의미가 탄생하고, 이 막간을 여흥으로 매우기 위해 다양한 막간극(intermezzo)이 고안되기도 했다. 그러나 극장 발달사적 측면에서 볼 때 이러한 막 사이의 기나긴 간극은 극적 환상을 방해하는 요소로 간주되었던 것이 사실이다. 17세기에 고안된 페리아кто이(periaktoi)나 자코모 토렐리(Giacomo Torelli)가 발명하여 그를 마법사로 불리우게 했던 채리엇 앤 폴(chariot-and-pole) 등의 과학적인 무대전환 기술은 모두 간극을 최소화 하기위한 도구로 사용되었고 이것은 무대상에서 르네상스의 방식으로 추구된 환영을 붕괴하지 않으려는 움직임의 일환이었다.

아직까지 현대의 극장에서도 막의 전환 시에는 암전과 같은 휴지가 존재하지만, 르네상스가 추구했던 간극 최소화의 움직임은 영화 미디어가 출현함으로써 마침내 그것을 제로에 가깝게 만들어버리는데 성공하였으며, 뒤이어 등장한 다양한 현대의 미디어는 전반적으로 휴지가 존재하지 않는 형태를 고수하고 있다. 그러나 이러한 경향에 아직 예외인 미디어가 바로 비디오 게임이다. 비디오 게임은 20세기 후반에 모습을 드러낸 대표적인 디지털 미디어임에도

14) Scott McCloud, Understanding Comics (NY: HaperPerennial), 1993, p.68.

불구하고 여기서 발전되는 다양한 휴지와 딜레이는 대부분 출현 빈도가 잦고 비교적 긴 시간을 요구하기 때문에 연극 못지않게 플레이어(player, viewer)의 자각을 불러일으키곤 한다.

게임에서 나타나는 휴지 중 가장 두드러지고 비중을 차지하는 것은 난이도와 배경의 변화를 수반하는 스테이지(stage)의 전환에서 일어난다. 예를 들어, 스트라이커즈 1945(Strikers 1945: Psikyo)와 같은 전투기 슈팅과 하우스어브데드(House of Dead series:SEGA,1997-2003)와 같은 건 슈팅 아케이드 게임의 경우 보통 시작과 엔딩 사이에 여러 가지의 난이도를 설정해 두는데, 첫번째 스테이지는 대부분 플레이어가 게임이 요구하는 룰과 기본적인 컨트롤에 적용할 수 있도록 배려하는 정도의 쉬운 난이도로 시작하여 다음 스테이지로 넘어갈 때마다 단계적으로 높아지고 그와 함께 전투가 벌어지는 장소 역시 새롭게 변화된다. 이 난이도와 배경의 전환 시점에서 발생하는 막간(interlude)은 플레이어에게 '앞으로 새로운 환경에서 지금과는 다른 난이도로 더욱 강력한 적들이 당신을 맞이할 것이다.'라는 경고성 메시지를 파생시키는 것과 다름이 없다. 그리고 동시에 플레이어의 긴장도를 완화시키는 의미도 지니는데, 이 시간동안 바로 이전 스테이지에서 자신이 쌓았던 전투의 업적이 수치화되어 전이된 것(적군의 kill수, 전리품의 가치, 본 스테이지에서 획득한 총 점수, 하사받은 훈장 등등..)을 볼 수 있는 기회를 얻게 된다. 같은 맥락에서, 철권, 버추어파이터 등의 대전격투 게임에 있어서는 한편의 대전이 끝난 뒤 상대방을 마지막으로 쓰러뜨리는 순간의 극적인 장면이 잠시동안 리플레이 되고 뒤이어 승리를 자축하는 멋진 세리머니가 이어지곤 한다. 동일 장르의 서로 다른 게임들 상에 나타나는 막간의 유사성은 게임 문화에 있어 하나의 컨벤션으로 자리잡아 가는 추세이다.

이와 같은 컨벤션은 앞장에서 이야기한 제시적 표현의 맥락에서 파악될 수 있는데, 마치 뮤지컬에서 배우들이 관객에게 자신의 춤을 과시하듯, 혹은 커튼콜(curtain-call)에서 배우들이 관객에게 박수를 유도하는 몸짓을 취하는 것처럼 캐릭터가 게임을 즐기는 플레이어에게 어필하려는 의도가 담겨있다. 이러한 시퀀스는 짧은 휴식의 시간을 주는 동시에 플레이어의 주의(attention)를 게임안의 세계에서 크게 벗어나지 않도록 잡아둔다. 따라서 극적 환상의 붕괴는 그리 크지 않은 편이다.

그러나 많은 어드벤처 게임이 보여주는 메카닉 차원의 딜레이는 위의 경우와는 달리 플레이어의 인지를 게임 밖 시스템 콘텍스트로 완전히 밀어낸다. 바이오해저드2, 포스탈 2(Postal2: Running with Scissors,2003) 같은 게임에서 플레이어 캐릭터가 내러티브를 진행시키기 위해 건물의 층과 층 사이를 이동할 때나 아직 열었던 적이 없는 문을 열 때, 다른 건물로 진입할 때에 자주 접하게 되는 다소 긴 시간의 딜레이는 플레이어들이 늘 말하는 '거슬리는 시간' 부분 중 하나이다. 이럴때 자주 사용되는 게임의 컨벤션은 '데이터 로딩(data-loading)' 화면(대부분 길다란 bar에 gage가 차는 모양)이나 "please wait" 과 같은 메시지를 띄우는 것이 보통인데, 이것은 하드웨어가 소프트웨어의 데이터를 읽어들이는 시간을 지표화 한 것으로서 플레이어에게 기다리라는 메시지를 전하는 동시에, 이순간 게임 시스템(콘솔, PC 등등)에 대한 자각이 극적 환상을 억누르게 되는 현상이 일어나게 된다.

그러나 게임에서의 막간은 환상에의 몰입을 방해하는 부정적 측면만이 있는 것은 아니다. 연극에서는 막이 내려지거나 조명이 꺼진 다음에 다시 조명이 켜지고 막이 오르면 관객들은 극 안에서 시간의 흐름이 있었음을 함의하여 극 중 인물들의 장소 이동을 상상하거나 더 나아가서는 사건이 새로운 국면으로 접어들게 된다는 사실을 인지하게 된다. 바로 간극이 창조적으로 매우지는 순간이 되는 것이다. 이렇게 무대 위에서 막과 막 사이의 단절된 행위는 관객의 상상력에 의해서 연속성을 띄게 되고, 이 상상력의 적극적인 개입으로 무대의 의미는 풍성해 질 수 있었다. 이와 관련하여 게임의 로딩화면과 여러 요인으로 발생하는 딜레이 역시 플레이어의 인지를 극적 환상의 밖으로 잠시 밀어낼망정 그 시간은 플레이어의 주관적 상상이 강하게 개입되는 순간으로 변모하는데, 캐릭터의 단순한 장소이동에 대한 상상으로부터 시작하여, 체력을 회복하는 시간, 플레이어가 선택하여 이용하는 로봇 및 전투기 기체 정비, 충분한 탄환과 무기의 축적 과정, 다소 긴 시간의 플레이를 요구하는 롤플레이링 장르의 경우 대륙과 대륙 사이를 횡단하는 기나긴 여행 등 여러 가지 의미가 플레이어의 자발적 상상력에 의해 개입되고 게임이 태생적으로 가지고 있는 딜레이에 관한 의미 창조의 계약이 양방 간에 수행된다. 바로 이러한 계약이 수행 되는 순간 비디오 게임이 가지고 있는 환영의 투명한 부분과 그것의 연결 고리인 미디어가 돌출되는 불투

명한 부분이 연속성을 이루게 된다.

5. 시각 인지 리얼리티와 경험 인지 리얼리티 사이에 벌어진 틈

게임에는 두 가지 리얼리티의 층위가 존재한다. 일반적으로 플레이어가 시각으로 감지할 수 있는 시각인지 리얼리티와 플레이어 캐릭터를 통해 게임 내 세계에서의 행위를 통해 감지하게 되는 경험인지 리얼리티가 그것이다. 1980년대 초기시절의 비디오 게임은 리얼리티의 두 층위가 이루어 내는 갭이 거의 존재하지 않았다. 예를 들어 팩맨(Pac-Man, 1980)이나 동키콩(Donkey Kong, 1981)이 보여주는 행동의 단조로움과 그 제한성은 그래픽이 보여주는 거친 추상성에 의해 합리화 될 수 있었는데, 말하자면 그래픽상의 추상화 정도가 경험의 추상성 정도와 일치했기 때문이라고 볼 수 있다. 이렇게 80년대 말 까지, 게임에 묘사된 배경과 캐릭터의 모습은 대부분 픽셀들의 외곽이 거칠게 드러나 보이는 낮은 해상도의 그래픽에 머물렀다. 그것은 재현 보다는 상징화, 기호화에 가까웠고 자연히 게임 상에 등장하는 캐릭터들의 움직임이 상하, 좌우로 (종 스크롤이나 횡 스크롤로 게임에서 발견되듯이) 극히 단순하게 제한된다 하더라도 플레이어가 갖는 '게임 내부 리얼리티에 대한 낮은 기대치' 때문에 양 층 사이의 갭은 돌출되지 않을 수 있었다. 하지만 이전 장에서 이미 이야기 한 바와 같이, 90년대 이후의 게임은 80년대의 게임과는 달리 풀 3D 형식을 지향하고 설사 폴리곤이나 3D엔진을 사용하지 않더라도 가급적 입체적 공간감과 함께 현실적 움직임을 목표로 하고 있는 것은 최근의 추세이다. 특히 워닝일레븐(World Soccer Winning11: Konami)이나 NBA Live(EA Sports), 그랑투리스모(Gran Turismo:Polyphony Digital) 같은 스포츠와 레이싱 게임이 지향하는 외적 리얼리티의 추구는 이런 점에서 가장 진보된 모습을 보여주는데, 시각적 섬세함 뿐만 아니라 물리엔진의 도움으로 인해, 공의 공중운동과 낙하, 선수들끼리의 충돌, 자동차의 지면 착지 장면에서 관찰되는 물체와 인체 운동의 성질을 관찰해 보면 마치 현실에서 적용되는 물리적 법칙을 게임에 고스란히 이식한 것처럼 느끼게 할 정도이다.

이런 게임의 경우 플레이어가 시각으로 감지하는 리얼리티와 경험으로 느끼는 리얼리티가 서로 밀접하게 부응하고

있기 때문에 둘 사이의 갭은 그다지 크지 않다 할 수 있을 것이다.

중요한 것은 현재의 게임들이 외적인 사실성, 즉 포토리얼리즘(photo realism)을 추구하고 있는 만큼 플레이어들의 경험인지사 실성의 기대치가 우리가 영화를 볼 때 느낄 수 있는 그것만큼 높아져 있다는 점이다. 예를 들어, 같은 축구 게임에서도 워닝일레븐의 경우 실제의 축구 경기처럼 상당히 골을 내기가 어렵기 때문에 '축구경기 만이 가진 사실적 특성'을 잘 살려내고 있다고 평가 받고 있지만 퍼파(FIFA 200X:EA Sports) 초기 시리즈가 선보인 축구 게임은 그래픽 상으로는 워닝일레븐에 뒤지지 않으나, 게임을 진행 하다보면 너무 쉽게 골이 나기 때문에 '축구 게임이 아닌 농구게임 스코어가 난다.'고 얘기될 정도로 그 리얼리티성에 있어서 희의를 품게 된다는 플레이어의 의견을 듣게 된다. 이런 경우 시각적 사실성에 비해 드리블이나 패스에 있어 적절한 난이도를 이끌어 내지 못한 경우이다.

그 밖에도 듀크누켄(Dukenekem:3D Realm)등의 3D 슈팅 게임등에서 발견되는 총알자국이나 폭탄이 터진 자국이 어느 부분에서 선명하게 나타나지만 어느 부분에서는 전혀 나타나지 않는 경우, 그리고 총을 쏘았을 때 탁자위에 유리병은 깨지면서도 책장의 유리나 나무재질의 물건에는 흠집조차도 내지 못하는 등, 행위에 따른 주위 사물들의 반응이 일관적이지 못하거나 통일성이 없을 때에도 시각인지 리얼리티와 경험인지 리얼리티가 보여주는 갭이 돌출된다고 할 수 있다.

이러한 양자간의 갭 역시 하드웨어와 그래픽 기술의 발달, 진화된 게임엔진의 사용으로 점차 극복될 수 있겠으나 게임은 종종 양자간 리얼리티의 밸런스를 맞추는데 있어 극복할 수 없는 한계를 드러내곤 한다. 최근 인기 있는 대전 격투게임 DOA(Dead or Alive:Namco) 시리즈는 캐릭터의 외형과 배경 묘사의 사실감은 물론, 바닥에 고인 물에 비치는 그림자, 발을 굴렀을 때 사방으로 튀기는 물방울과 퍼지는 물결 등, 극도의 사실성을 자랑함으로써 현재 게임이 추구하는 메인스트림의 꼭대기에 위치해 있다고 평가될 정도이지만, 마치 연극에서의 제 4의 벽이라는 말 그대로를 적용할 수 있을 만한 '투명한 벽'이 이 게임 안에서 자주 돌출하곤 한다. 3D게임에서는 다양한 shot과 angle등 마치 카메라 시선으로 격투를 바라보는 듯한 영화적 기법이 사용되곤 하는데, DOA에서 둘 중의 한 캐릭터가 벽을 등지고

싸우게 되고 카메라의 앵글이 벽 뒤로 넘어갈 때, 카메라와 캐릭터 사이에 놓여 시야를 가로 막던 벽이 일순간 외곽의 프레임만 남기고 투명해져 버린다. 이 같은 게임에서의 특수한 컨벤션은 비추어 파이터나 철권과 같은 다른 대전액션 게임에서도 널리 이용되는 것이다. 게임에서 이같이 발견되는 '경험적 사실성의 위배'는 위의 경우와 같이 필연적인 것, 혹은 플레이어에 대한 배려에서 기인한다. 여기서 '배려'라는 것은 단순히 플레이어의 시야를 가리지 않는 것으로서의 의미 뿐 아니라, 게임상의 논리가 기본적으로 설정해 놓은 목표를 추구하는데 있어서 필요이상 복잡해지는 것을 막고 모호한 현실의 질서에 명쾌함을 부여해 플레이어의 뚜렷한 행동원리를 구축하는 데서 비롯된다. 예를 들어, 대전액션은 '승부가 날 때 까지 동등한 입장에서 겨루는 것'을 기본 원칙으로 삼고 있기 때문에 상대방부터 많은 타격을 입어 체력의 게이지가 많이 깎여 있음에도 불구하고(현실상황으로 따진다면, '지치고 부상을 입었음에도 불구하고') 그 체력의 게이지가 제로로 떨어지지 않는 한 처음과 같은 활발한 움직임으로 필살기까지 구사할 수 있도록 구성되어 있다. 이는 비록 현실에 비추어 모순되는 논리이지만 플레이어와 게임간에 이뤄지는 모종의 합의를 통해 게임이 지향하는 목표와 논리의 명쾌함을 위해 경험적 사실성을 포기한 것이나 다름이 없다. 소울칼리버와 같이 주먹과 발을 이용한 타격이 아니라 칼과 창 같은 무기를 휘두르는 경우에도 현실에서는 칼을 맞은 사람은 즉사하거나 다시 일어설 수 없을 만큼 부상을 입는 것이 당연하겠지만, 게임상으로는 피 한방을 흘리지 않고 체력 게이지가 남아있는 한 몇 번이고 일어서서 활발하게 싸울 수 있는 모습 또한 현실과 차별되는 '소울칼리버'라는 게임이 가지고 있는 특유의 논리라 할 수 있겠다. 물론 다른 장르의 게임에서도 논리의 명쾌함을 위한 경험적 사실성의 유예는 곳곳에 발견된다. 타임크라이시스(Time Crisis: Namco)와 같은 건슈팅 게임에서 플레이어가 재장전만 해 준다면 게임을 이어가는 한, 총탄은 무한대로 지급된다든지, 스타크래프트에서 테란의 유닛인 마린이나 콜리앗이 사용하는 무기의 총탄과 캐논포는 자원을 전혀 소비하지 않는다는 특성은 그 내적 논리의 정교함에 비추어 사실적 논리에 어긋나는 결함으로 비추어질 수 있을망정 무한대로 쏟아져 나오는

적을 상대할 수 있도록 하는 배려, 다른 종족과의 자원 밸런스를 깨뜨리지 않으려는 게임의 논리를 지켜나가기 위한 장치로 볼 수 있을 것이다.

플레이어를 움직이는 여러 가지 제약 역시 근본적으로는 게임의 목표를 수행해 나가기 위한 명쾌함으로 작용하곤 하는데 대표적인 예가 어드벤처 게임에서 발견된다. 플레이어 캐릭터는 여러 퍼즐을 만나게 되고 그것을 풀어야만 미개척된 곳을 탐험할 수 있는 기회가 주어지는 것이 이 장르의 게임이 가진 기본적 특성이다. 그런데 게임이 설정하는 미로같은 공간에서 어느 시점에 이르면 이미 한번 지나온 곳을 다시 되돌아서 갈 수 없는 제약이 주어지는데, (예를 들어 한번 닫힌 문이 밖에서는 열리지 않는다든지, 문을 열어 놓고 갈 수 없다는든지 등등) 게임 도중에는 이것이 매우 귀찮은 룰이 될 수 있지만 결국은 이렇게 플레이어 캐릭터의 행동반경을 그때그때 제약함으로써 그 미로의 복잡한 공간을 계속 헤매게 되는 상황을 방지하게 되는 것이다.

Computer as Theatre의 저자 브렌다 로렐(Brenda Laurel)은 컴퓨터의 소프트웨어가 그려내는 미메틱 월드(mimetic world)에는 필연적으로 제약의 요소가 개입된다고 이야기하면서, 이러한 제약에 대해 유저(user)가 공모(complicity)함으로써 열린 시스템(마치 현실에서와 같이 제약이 없는)에서 발견되는 임의성과 불명확함 없는 명쾌한 질서가 제공된다고 한다.

비디오 게임도 이와 마찬가지로, 비록 그것이 외적 사실성을 추구하는 게임이라도 현실의 경험이 지니는 무한대의 기능성과 우연적 성질을 룰에 의해 제약을 시켜 일정하게 패턴화 함으로써 현실과 창조적 거리를 유지한다고 볼 수 있다. 결국 게임이 아무리 현실과 같은 시각적 충족감을 안겨준다 하더라도 플레이어는 게임의 논리구조에 의해 비사실적인 경험을 하게 되고, 시각과 경험의 불일치에 의해 플레이어는 환영에 대한 거리를 유지하게 되는 것이다.

6. 결론 : 팽팽한 계약이 존재하는 미디어로서의 비디오 게임

HDTV시대가 열리면서 이제는 거실의 TV까지도 아이맥스(IMAX)영화화, 라이드 필름(ride film)화를 지향하는 시대

15) Brenda Laurel, Computer as Theatre, (Addison-Wesley, 1993), p. 101

가 되었다고 해도 과언은 아닐 것이다. 결국 기계가 만들어 내는 환영이 집 안 거실에 들어오기 까지 약 150년 정도 넘게 소요된 셈이다. 19세기에 디오라마와(diorama) 파노라마(panorama) 등에 의해 시각 대중 엔터테인먼트가 스펙터클과 환각적 사실성의 추구로 첫 발을 내디딘 이래, 20세기에는 상업 영화와 극장들이 대중적 인기를 얻고, 21세기 현재 홈 씨어터가 개인의 가정에 구축되었으며, 더 나아가 엔터테인먼트를 목적으로 하는 VR(virtual reality) 시스템이 다음 타자로서 환영주의의 핸드(handy)를 현실화 하려고 고대기 중이다. 그렇다면 이러한 흐름에 발맞추어 대중오락을 위한 미디어 중에 빼 놓을 수 없는, 그리고 내러티브의 과정 속에 헐리웃 액션영화를 방불케하는 박진감 넘치는 장면들로 가득 찬 비디오 게임을 대형 화면으로 즐긴다면 그만큼 몰입도와 즐거움이 배가될까? 아래의 글은 어느 게임 플레이어가 스타크래프트를 대형화면으로 체험하고 웹 상에 써 놓은 글의 일부인데 이 질문에 대한 답을 구하는데 길잡이가 될 만하다.

동네에 PC방이 처음 생겼을 때, 그 중 한 곳에는 거대한 TV에 PC와 연결해서 게임을 할 수 있도록 해 놓은 곳이 있었다. 그 곳에서 친구들과 스타크래프트를 할 때 느낀 것은, 화면이 한눈에 들어오지 않아 플레이하기 힘들다는 점이었다. 특히 가장 많이 보게 되는 미니맵과 자원 수급량의 표시가 너무나 떨어져 있어 상당히 고생한 기억이 있다.

압축하자면, 게임할 때 화면이 필요 이상으로 커진다면 인터페이스가 한눈에 들어오지 않아 플레이 하는데 있어 불편함을 겪는다는 의견이다.

현재 비디오 게임이 발전하는 방향을 살펴보면 분명 영화의 포맷(cinematic format)을 닮아가고 있는 것은 부정할 수 없는 사실이다. 영화의 오프닝 시퀀스와 엔딩 크레딧의 형식이 게임의 시작과 끝에 그대로 이식되어 버렸고, 분명 렌즈가 개입되지 않은 디지털 미디어임에도 불구하고 현재의 3D게임에는 다양한 쇼트와 앵글의 카메라 기법이 스며들어 있다. 그밖에도 백그라운드 음악을 비롯하여 마치 필름이 편집(editing)된 느낌을 주는 현재의 비디오 게임은, 마치 과거의 영화가 지닌 관습과 닮아 보이도록 만드는 것을 주된 목적으로 삼는 듯이 보인다. 더구나 즐기는 플레이어 역시 극장 관객이 박진감 넘치는 오락 영화로부터 얻고자하

는 만족감과 비슷한 것을 바라는 것도 사실이다. 그러나 '게임이 스펙터클 영화와 닮아간다'란 의견을 완전히 받아 들이기에는 모순점이 보인다. 스펙터클을 지향하는 미디어는 화면이 커질수록 미디어가 가진 속성이 비로소 투명화 되어 몰입도가 증가될 수 있지만, 위에서 살펴본 바와 같이 비디오 게임에 있어서의 큰 화면은 그다지 반길만한 것이 되지 않는다. 영화에서는 관객에게 매 컷마다 최상의 시점을 보장하는 배려가 있지만 비디오 게임에서는 화면의 구성구석을 플레이어 자신이 직접 시선을 이동해가며 살펴야만 문제를 해결할 수 있기 때문이다. 이 같은 조건에서 시각적 충만감을 위해 화면이 거대해진다면 피로만 쌓이게 될 것임은 자명하다. 오히려 플레이어에게 있어 가장 안정화된 스크린과 플레이어의 물리적 모델은 좁은 공간에 정돈된 계기판과 외부와 통해있는 유리창, 그리고 그것을 한눈에 파악 하도록 적절한 거리가 확보된 파일럿 석(席)을 생각할 수 있다. 즉, 게임에서는 화면에 빨려 들어가는 것이 아니라 적절한 거리감이 있어야 화면의 내용을 한 시야에 담을 수 있기 때문에 태생적으로 영화와 같은 투명화를 기대할 수 없다는 판단이다. 물리적 거리감뿐 아니라 비디오 게임은 플레이어로 하여금 정서적 거리감 또한 요구한다. 크리스 크로포드(Chris Crawford)에 의하면 컴퓨터 게임의 과정은 해석의 과정이 아니라 근본적으로 해체(destruction)의 과정이라고 이야기 하면서 게임을 잘 하기 위해선 플레이어가 게임의 설계에서 불가피하게 들어가게 된 약점들을 발견하여 그 배후에 있는 원리들을 배워야 한다고 지적한다.

그의 말을 풀어보면, 플레이어는 게임이 선사하는 환영에 굴복하는 것이 아니라 환영을 조종하고 있는 배후의 원리에 더 관심을 가져야 한다는 뜻이다. 게임의 환영에 몰입하기 보다는 그것과의 정서적 거리 유지를 통해 내적 메카니즘을 파악하고 그 원리를 습득하는 임무를 부여받은 것이라 할 수 있다. 결국 플레이어가 확보해야 할 물리적 거리감, 그리고 정서적 거리감의 측면에서 이미 비디오 게임과 플레이어와의 관계는 스펙터클이라는 용어와 언밸런스를 이루어 내고 있다. 물론 역사상 내러티브를 가지고 있는 시각 미디어들은 '환영'과 '계약'이라는 요소를 모두 가지고 있다. 다만 수용자를 미메틱 세계의 내적 리얼리티로 몰입

16) 게임존 21 홈페이지; http://gamezone21.com/gz_article/Gz_View.asp?b_id=5&page=2&idx=947&conpage=1

17) 이재현(편), 『인터넷과 온라인게임』 (서울: 커뮤니케이션북스, 2001), p.74. 에서 재인용.

시킴을 위해 감각적 환영에 더 많이 의존하는가, 혹은 수용자와의 암묵적 계약에 의존하느냐로 그 미디어의 근본적 성질은 차이를 보이게 된다. 따라서 소위 '투명한 미디어'에 속하는 그룹들은 환영과 계약의 배분에 있어 환영이 더 많은 비율을 차지할 것이고 '불투명한 미디어'에 속하는 그룹들은 계약의 비율이 높을 것이다. 그리고 미디어를 불투명하게 만들어 버리는(시각적으로나 체험적으로나)요소, 즉 메타적 콘텍스트로 수용자를 밀어내는 요소가 많으면 많을수록 미메틱 콘텍스트와 수용자를 가깝게 묶어내는 계약의 끈은 그만큼 역방향의 힘이 가해져 팽팽하고, 메타 콘텍스트의 자각요소, 즉 극적 환상을 깨는 요소가 없는 투명한 미디어 일수록 역방향의 당기는 힘이 약해 계약의 끈은 그만큼 느슨할 것이다.

오늘날의 비디오 게임이 3D엔진과 폴리곤 기술의 발달로 인해 점차 스펙터클의 미디어로 인식이 되어가고 있는 것은 사실이지만 분명 비디오 게임은 연극이 그러하듯 태생적으로 미디어의 존재를 각성시키는 요소를 제거하기 어렵다. 이런 면에서 아직까지 게임 미디어의 계약 의존도 비율은 높고 그 계약은 팽팽함을 유지하고 있다. 물론 pong(1972)이나 패크맨과 같이 게임이 하나의 인터페이스 자체로 이뤄지고 그것을 넘어서 아무런 투명한 부분이 보이지 않는 초기시절의 게임에 비하면 현대의 게임은 환영의 비율을 키워내고 계약의 비율을 축소해 나가는데 놀라운 성과를 거두어 나아가고 있다. 아마도 본 연구자가 제시한 4부분의 환영 붕괴요인도 언젠가는 기술의 발전과 함께 부분적으로 제거되어 나갈 가능성이 농후하다. 그러나 게임의 진화가 전적으로 기술의 발전에만 의존하게 될 것이라는 가정도 게임 매니아들에게 있어서 그리 반길만한 일은 못될 것이다. 왜냐하면 게임의 진화는 그 안에 통용되는 다양한 세계관과 독특한 법칙을 추구함으로써 이루어 낼 수 있는 것이기 때문이다. 바로 진정한 '게임성의 추구'는 여기에 있는 것이다.

참고문헌

- Bolter, J.David. and Richard Grusin., Remediation: Understanding New Media, pp.90-91.Cambridge: The MIT Press, 2002.
- Engell, James. and W.Jackson Bate (Eds.), Biographia Literaria: The Collection of Samuel Taylor Coleridge, chapter14, p.6, The 75th Pub. in Bollingen Series, Princeton University Press, 1984.
- Darley, Andrew., Visual Digital Culture: Surface Play and Spectacle in New Media Genre, p.214, Routledge, 2000.
- McCloud, Scott., Understanding Comics, pp.62-65, NY: HaperPerennial, 1993.
- Moore, Frank L., Dictionary of the Performing Arts, p.492, Illinois: Contemporary Books, 1996.
- Pritner, Calvin Lee., "The Theatrical Contract: an Alternative Convention", Players , pp.142-145, Summer, 1976.
- 호이징하, 『호모루텐스』, 김윤수(역), pp.22-23, 36, 서울:까치,1993.
- Wolf, Mark J.P. and Bernard Perron, (Eds.), The Video Game Theory Reader , p.140, NewYork & London: Routledge, 2003.
- 게임존 홈페이지: http://www.gamezone21.com/gz_article/gz_view.asp?idx=604&bid=8&count=true
- Pritner, Calvin Lee., "The Theatrical Contract: an Alternative Convention", Players, pp.142-145, Summer, 1976.
- Manovich, Lev.,The Language of New Media, pp.208-209, Cambridge: The MIT Press, 2001.
- McCloud, Scott., Understanding Comics, p.68, NY: HaperPerennial,1993,
- Laurel, Brenda.,Computer as Theatre , p.101, Addison-Wesley, 1993.
- 이재현(편), 『인터넷과 온라인게임』, p.74.에서 재인용. 서울: 커뮤니케이션북스, 2001.

18) Bolter and Grusin, Remediation: Understanding New Media (Cambridge: The MIT Press, 2002), pp.90-91.



고규흔

2000년 2월 연세대학교 문과대학 노어노문학과 학사
 2002년 2월 성균관대학교 공연예술학과 석사 졸업
 2004년 8월 성균관대학교 공연예술학과 박사과정 수료
 2002년 3월~현재 2004년 8월 성균관대학교 예술학부 강사
 2004년 9월~현재 성균관대학교 예술학부 겸임
 2000년 10월~현재 성균관대학교부설 공연영상문화연구소
 미디어이론 연구원
 2004년 4월~현재 (사)사이버문화연구소 운영 웹진 Cyberis 고정필진
 관심분야 게임-유저 인터페이스, 인간-기계(컴퓨터)상호작용,
 미디어아트, 인터랙티브 퍼포먼스, 사이버문화, 미디어 역사