



# 디지털 게임의 환상성

디지털 테크놀로지의 발달에 따라 디지털 게임은 지속적으로 그 표현의 가능성을 넓혀 왔다. 현실에서 촬영할 수 없는 많은 장면들이 디지털 모핑(morphing)을 통해 영화의 환상적인 장면들을 대체하고 있는 경우만 보더라도 디지털 기술은 이미지를 통해 표현할 수 있는 한계를 극복하고 있는 것이다. 불과 20년 전만 하더라도 디지털 게임은 현실 세계에서 통용되는 놀이들을 컴퓨터의 연산과 간단한 그래픽을 통해 상징적으로 재현한 수준에 머물렀지만, 최근 들어서는 소설이나 영화보다 더욱 방대한 데이터베이스를 갖춘 가상공간의 세계를 만들어가고 있다.

글 이정엽 육군사관학교 교수

**한**국의 경우 광범위하게 보급된 네트워크와 인터넷을 이용해 온라인게임이 엄청난 인기를 구가하고 있다. 온라인게임의 이용자가 수십만명을 넘어서면서 게임 내부에 형성된 커뮤니티에서는 기존에 제작된 게임 시스템의 서사구조를 넘어서는 집단적인 서사의 창조가 이뤄지기도 한다. 게임 내부의 커뮤니티에 존재하는 헤게모니를 두고 일어난 <리니지2>의 '바즈해방전쟁'은 사이버 공간에서 일어난 최초의 쿠데타로 기록될 것이다.

이러한 움직임은 기존의 연구에서 사이버공간의 새로운 글쓰기 형태로 인식됐던 '하이퍼텍스트 소설(hypertext fiction)'이나 '상

호작용적 서사(interactive narrative)'의 방식과는 그 궤도를 달리한다는 점에서 주목을 요한다. 하이퍼텍스트 소설이 선형적인 서사문학의 형식적인 한계에 대한 일종의 도전이자 예술적인 실험이었다면, 게임 내부의 커뮤니티에서 이뤄지는 집단적 서사의 움직임은 무정형의 욕망들이 얽히면서 집단적 무의식을 형성해 일종의 혁명적 힘을 이끌어 낸 새로운 시도로 평가될 수 있다.

이처럼 게임은 인간의 욕망과 개성을 표현할 수 있는 새로운 서사 매체로서 그 가능성을 조금씩 인정받고 있다. 그러나 게임이 서사적인 가능성을 보여주기 시작한 후에도, 게임에 대한 사회적인 패러다임은 여전히 산업과 오

락이라는 주제를 벗어나지 못하고 있다. 게임은 쾌락을 생산하는 산업이라는 측면에서만 주목받았을 뿐, 게임이 내포한 환상(fantasy)과 이데올로기의 문제는 별로 주목받지 못한 것이 사실이다.

비슷한 형태의 인터페이스 디자인과 배경신화를 갖춘 복사판 수준의 MMORPG가 무수하게 양산되는 이유로는 게임의 스토리텔링에 대한 부재(不在)가 자리잡고 있다. 게임의 내용을 포함한 이데올로기적 요소는 사용자의 행동양식에 심각한 영향을 미칠 수 있다는 점을 고려할 때 게임에 나타나는 환상성에 대한 연구는 필수적이라고 할 수 있다.

이러한 와중에서 디지털 게임에 관한 여러

담론들 중 ‘게임을 상호작용적인 서사(interactive narrative)로 볼 것인가, 아니면 시스템화된 놀이(systematized play)로 볼 것인가’에 관한 논쟁은 주목할 만하다. 서사론자들은 게임을 소설이나 영화처럼 서사체의 한 양식으로 생각하지만, 비디오 게임을 본격적으로 연구하는 게임학자(ludologist)들의 경우 게임을 서사적 흐름이 추가된 상호작용적 시뮬레이션으로 파악한다. 자넷 머레이(Janet Murray) · 에스펜 아세스(Espen Aarseth) · 헨리 젠킨스(Henry Jenkins) 등에 의해 촉발된 이 논쟁은 여전히 현재 진행형이다.

새삼스럽게 이 논쟁을 화두로 꺼낸 까닭은 이 논쟁의 원형을 호이징가에 대한 카이와의



비판에서도 찾을 수 있기 때문이다. 로제 카이와는 ‘놀이와 인간’에서 호이징가의 저서 ‘호모루덴스’ 중 ‘놀이와 성스러움’에 대한 부분을 언급하면서 이야기를 시작한다.

호이징가는 놀이를 문화적 창조력을 가진 산물로 부각시키기 위해 ‘성스러움’이라는 순수한 내용적인 측면을 놀이의 요소로 강조하고 있다. 그러나 놀이는 순수한 형식이고 그 자체 속에서 목적을 찾는 활동이다. 호이징가 역시 놀이에 있어서 내용이 부차적이라는 점을 인정했지만, 카이와가 보기에 호이징가는 놀이에서 주술적인 요소를 완전히 분리시키지 않아 이러한 오류를 저질렀다는 것이다.

게임의 환상성을 논할 때 있어서 이 논쟁들은 시사하는 바가 크다. 게임의 환상성은 도대체 어디에서 비롯되는 것인가. 흔히 게임이 ‘환상(fantasy)’이라고 분류되는 요정담, 로망스, 과학 소설(science fiction) 등에서 소재를 차용한다는 것을 보면 게임의 환상성은 그 내용으로부터 기인한다고 생각할 수도 있다. 그러나 게임이 가진 환상성은 그 형식적 특성

에서도 찾을 수 있다. 게임은 현실과 독립된 시공간에서 이뤄지며, 그 과정에서 필연적으로 허구적인 2차 세계를 상정하게 된다. 게임의 형식과 내용적인 측면에서 나뉘어 촉발된 환상은 서로 밀접한 연관을 맺으면서 게임의 환상적인 특성을 강화시켜 나간다. 환상이 현실 세계의 인식 지평을 흔들고 변화시키면서 현실에 대한 ‘전복적 힘’을 발휘한다는 로즈마리 잭슨(Rosemary Jackson)의 지적은 유효하다. 그러나 환상이 꼭 현실에 대해서 전복적인 힘을 발휘한다고 보기는 어렵다. 경우에 따라서는 현실에 대한 도피 수단이자 이데올로기적인 고착화를 가속화시키는 정치적 무의식이 작동하는 도구로 활용될 수 있는 것이다.



따라서 본 고에서는 게임에 나타나는 환상성의 양식적 특성을 고찰하고, 이러한 환상성이 사용자들에게 어떠한 영향을 끼치는지 분석하고자 한다. 이를 위해 게임을 서사 양식과 놀이 사이에 계속적인 긴장을 통해 영향을 주고받는 존재로 본다. 이러한 전제를 바탕으로 게임에 나타나는 환상적인 특성들이 현실에 작용하면서 어떠한 이데올로기들을 고착화시키는지, 또 그러한 이데올로기에 숨겨진 정치적 무의식은 어떤 것인지 밝혀내는 것을 목표로 한다.

### 현실과 비현실의 교차지점으로서의 게임

게임과 환상은 아주 밀접한 연관을 지니고 있다. 게임에 나타나는 환상들은 게임이 담고 있는 소재의 수준에서 표현되기도 하지만, 사실 그것은 차라리 게임이라는 장치의 고유한 성질로부터 기인한다고 말할 수 있을 것이다. 게임은 영화와 마찬가지로 움직이는 이미지로 이야기를 재현(representation)하며, 사용자는 그러한 이미지를 자신의 의지대로 움직

이면서 이야기의 재현 속으로 입사(incidence)한다. 즉, 현실과 동일한 방식으로 사건의 진행에 참여하는 기회를 얻는 것이다. 여기에서 말하는 사건이란 허구이면서도 내적인 개연성을 갖춘 ‘2차 세계의 창조’를 필수적으로 동반해야 한다.

물론 게임 속 이미지는 프레임에 의해 닫혀 있으며 프레임 내부의 세계가 허구라는 사실을 인지하고 있지만, 사용자는 이미지가 보여주는 세계의 진정성을 의심하지 않는다. 이는 어린아이들이 자신의 놀이를 굉장히 진지하게 여기고 몰두하는 것과 비슷한 맥락이다. 아이는 현실과 자신의 유희 세계를 구별할 줄 알 뿐만 아니라, 현실 세계의 가시적이고 인지할



수 있는 사물들에 기대어 상상의 대상과 상황들을 보강하기를 즐긴다. 프로이트는 이와 같이 문학의 창조 행위와 놀이 사이의 유사성을 몽상적 세계의 창조와 그 세계에 대한 진지한 태도에서 찾았다. 다시 말해 문학 작품에 표현된 환상적 세계는 놀이, 즉 게임에서 상정한 이차 세계와 동일한 발생적 근원을 가진다는 것이다.

여타의 서사 장르들이 사건의 진행이나 이미지의 재현을 통해 허구의 간접적인 체험에 머무는 것에 비해서 게임은 사용자가 직접 사건에 개입할 수 있다. 게임 내부에서 사용자의 의지대로 캐릭터가 움직일 때 사용자는 캐릭터의 이미지를 실재하는 것으로 받아들인다. 게임은 이처럼 현실과 비현실을 중첩시키면서 비현실적인 허구를 실재로 전환하는 능력을 보여준다. 게임 내부에서 현실과 비현실이 교차한다는 측면에서 볼 때, 게임은 그 형식 자체에 환상적인 성질을 내포하고 있다.

물론 몇 년 전까지만 하더라도 게임 속에서 사용자가 컨트롤할 수 있는 이미지들은 현실



## 디지털 스토리텔링

의 사물들과는 달리 만화적이며 아이콘 수준에 불과했다. 따라서 사용자는 게임 속에 창조된 2차 세계 규칙에 몰입했던 것이지, 그 세계의 이미지에 압도당한 것은 아니었다. 다시 말해 게임의 몰입을 가능하게 했던 것은 게임이 가지고 있는 그 자체의 환상적 특질에서 기인한다.

### 감각의 전이를 통한 형상화의 과장과 축소

그렇다면 <더 심즈(The Sims)>처럼 현실에서 모든 소재를 차용하고 있으며 일반적으로

것은 단지 캐릭터의 건강 상태나 배고픔 따위를 수치화한 그래프 등을 통해 표현될 수밖에 없다. 그렇지만 사용자는 양적으로 또 시각적으로 전이된 그래프를 통해 캐릭터의 포만감을 확인할 수 있다.

컴퓨터를 통한 게임은 시각과 청각적인 부분에 있어서는 현실을 거의 그대로 모방할 수 있는 수준에 도달했다. 그러나 후각과 미각을 재현하는 것은 거의 불가능하며, 촉각은 아주 초보적인 수준에서 단순한 정보만을 전달한다. 문학을 통해서 생성된 많은 감각적 이미지

강조하기 위해 시각과 청각적 이미지들은 현실의 그것보다 과도하게 강조되어 표현된다. 액션 게임에서는 타격감을 살리기 위해 몸과 몸이 부딪힐 때 엄청난 섬광이 튀거나, 과장된 효과음이 들리는 경우를 쉽게 확인할 수 있다. 그러한 과장이 중국에는 장르의 문법을 낳고, 비현실적인 환상을 창조하는 계기가 되기도 하는 것이다. 이처럼 게임에서는 질적으로 표현되어야 할 많은 부분들이 양적인 수치로 대체되고, 또 다른 감각으로 표현할 수단을 찾지 못한 감각들이 시각적, 청각적으로 형상화되



‘환상’이라 불리는 소재들의 개입을 완전히 차단하고 있는 시뮬레이션 게임에는 환상성이 나타나지 않는 것일까? 이 문제에 대한 해답을 위해 우리가 실제 현실에서 일어나는 문제들을 해결하는 방식, 그리고 자연계에 존재하는 물질들을 받아들이는 감각의 수용 방식에 대해 생각해 봐야 한다.

일반적으로 게임은 현실의 감각들을 모두 수용할 수 없기 때문에 많은 부분을 수치화를 통해서 표현한다. 더 심즈에서 캐릭터에게 음식을 먹으라고 지시할 경우, 사용자는 캐릭터의 포만감을 감각적으로 경험할 수는 없다. 그

들이 영화나 게임처럼 시각적 이미지를 주요 정보 전달수준으로 다루고 있는 양식에서는 다른 감각으로 전이되어 나타나거나 채워지지 않는 욕망으로 남게 된다. 디지털화 할 수 없는 감각들은 보다 현실에 가깝다는 느낌을 준다. 만일 게임을 통해서 어제 먹었던 된장찌개의 맛을 복제해서 맛볼 수 있다거나 총알이 배를 뚫고 나가는 느낌 등을 경험할 수 있게 된다면 그것이야말로 말 그대로 가상현실(Virtual Reality)일 것이다. 그러나 게임과 영화는 디지털화 할 수 없는 감각들에 대해 계속적으로 욕망을 투사한다. 촉각적인 느낌을

는 경우를 무수히 발견할 수 있다.

경우에 따라서는 현실에서는 여러 과정을 거쳐야 하는 복잡한 작업들이 게임에서는 간단한 키보드 조작 한 번으로 이뤄지는 경우도 많다. 예를 들어 <심시티(Simcity)>같은 도시 시뮬레이션 게임에서 지어진 건물을 부수려면 1달러 짜리 불도저 아이콘을 클릭하면 된다. 현실에서 고층 건물을 부수고자 할 때 들여야 할 엄청난 시간과 수고가 필요하지만, 게임에서는 이를 단순화시킬 수 있다.

이와 같이 감각의 전이를 통해 형상화가 과장되거나 축소되는 경향은 게임이 가진 고유한

특성에 해당된다. 게임에서는 현실을 리얼리티에 가깝게 재현하는 것이 목표가 아니기 때문에 이러한 과장과 축소는 얼마든지 발생할 수 있다. 과장과 축소를 통한 왜곡의 정도가 클 수록 환상의 강도 또한 높아지게 된다. 물론 이러한 현상은 압도적인 기이함이나 경이를 유발하지는 않지만, 현실과 비현실 사이의 경계 지점에서 사용자를 끊임없이 자극한다는 점에서 환상의 범주에 포함시킬 수 있을 것이다.

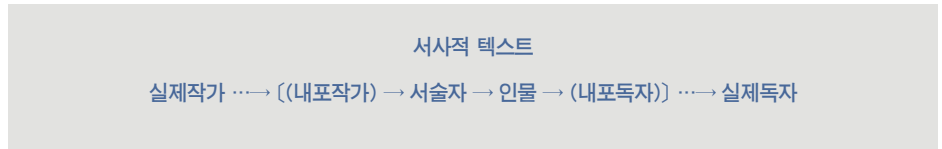
### 새로운 시점의 창조와 환상의 탄생

서사 문학이 시작된 이래로 대부분의 이야기 예술은 1인칭과 3인칭 시점에서 스토리를 진행해왔다. 물론 실험적인 2인칭 소설이 등장한 적이 있지만, 그것은 단지 실험에 그쳤을 뿐 대중에게 폭넓게 수용되지는 못했다. 2인칭 소설은 '당신은 ~할 것이다'와 같은 형태의 문장으로 이뤄져 있어서, 독자의 입장에서 이러한 진술을 신뢰하기가 쉽지 않기 때문이다. 멕시코의 소설가 카를로스 푸엔테스의 <아우라>와 같은 작품은 이와 같은 2인칭 시점의 진술로 채워져 있다. 일종의 최면과 같은 수법으로 독자에게 환상적인 상황을 제공함으로써 2인칭 시점의 실험적인 방식을 제시한 작품이다. 그러나 이와 같은 작품이 폭넓게 지지를 받지 못한 이유는 2인칭 시점에서 발화된 진술이 시각적인 형태로 재현되지 않는 한 독자는 그 진술 상황을 상상력만으로 구성하는데 어려움을 겪기 때문이다.

그러나 현대에 들어와 서사 양식의 표현 가능성이 확장되면서, 문자로만 이뤄지는 서술이 이미지·영상·음악·상호작용성 등의 여러 장치를 통해 재현됐다. 서술의 형태에서는 시각적으로 충분히 재현되지 않던 꿈이나 환상의 이미지들이 직접적인 형태로 구현되면서 새로운 시점 조작의 가능성을 서사물에 부여할 수 있게 된 것이다. 그리고 그러한 조작의 가능성은 영화와 컴퓨터 게임을 거쳐 가면서 확장되고 있다.

미국의 서사학자 채트먼은 서사 양식의 스토리와 담화(discourse)를 분석하면서 장르적 전환이 가져오는 시점의 전환에 대해 언급하고 있다. 여기서 그가 말하는 담화란 작품의 이야기의 외부에 존재하는 형식적인 차원의

<그림 1> 채트먼이 제시한 서사적 텍스트의 의사소통 상황



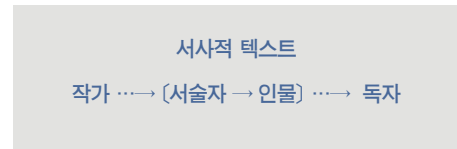
것, 즉 표현을 뜻한다. 담화(표현)의 방식이 전환될 때 작가는 소재를 표현할 새로운 시점을 찾게 되는 것이다. 여기에서 중요해지는 것이 표현의 방식을 진술해주는 주체인 서술자(narrator)의 존재이다.

서술자라는 용어를 썼지만, 이러한 서술의 시점은 영화나 게임에서는 카메라가 바라보는 시선과 동일하다고 할 수 있다. 따라서 새로운 이야기 예술 장르에 대한 시점 이론을 해명하기 위해서는 서술자와 인물(혹은 캐릭터)의 관계에 대해 언급해야 한다. 이는 채트먼이 밝힌 소설의 서사적 의사소통 상황의 구조도를 통해 보다 명확히 드러난다. 그에 따르면 서사적 텍스트의 의사소통 상황은 <그림 1>과 같이 전개된다.

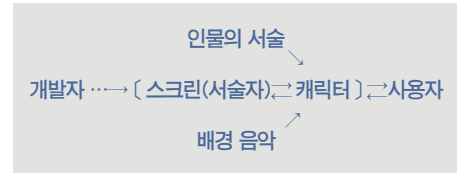
이는 어떠한 경로를 통해 실제작가가 서술한 텍스트가 실제 독자에게로 인식되는가 하는 구조도를 그린 것이다. 실제 작가와 실제 독자는 궁극적으로는 실제적인 의미에서 서사적 교호작용에 불가결하지만, 서사적 교호작용의 외부에 위치한다. 다시 말해 이야기의 내부에 어떠한 영향도 미치지 못한다는 말이다. 또한 시점 구분에 있어서 내포 작가와 내포 독자는 개념적으로만 존재하는 것이지 이야기의 표면에 형상화 돼 나타나지 못하므로 시점의 문제에 있어서 중요한 역할을 하는 것은 아니다. 서사적 텍스트 내부에서는 오직 서술자가 인물을 서술하는 일련의 과정만이 남게 되는 셈이다. 따라서 이러한 과정을 요약해서 보려면 <그림 2>와 같은 기본적인 서사적 텍스트의 의사소통 상황을 그려낼 수 있다.

여기에서 보듯이 서사적 텍스트의 내부에서 인물이 주된 탐구의 대상이 되며, 시점은 바로 인물을 바라보는 서술자의 시선에 따라 정해진다. 다시 말해 서술자의 시선이 인물의 내부 혹은 외부 어느 쪽에 위치하는가의 여부에 따라 시점의 인칭이 결정되는 것이다. 다만

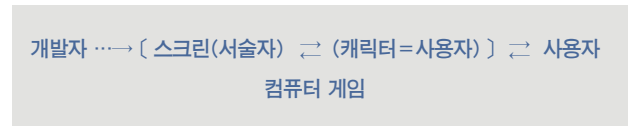
<그림 2> 서사적 텍스트의 의사소통 상황(기본형)



<그림 3> 컴퓨터 게임의 의사소통 상황과 시점



<그림 4> FPS의 의사소통 상황과 시점



주의해야 하는 것은 서사적 텍스트의 의사소통 상황은 예술의 장르에 따라 다양한 형태로 변형될 수 있다는 것이다.

컴퓨터 게임의 시점 문제에 있어서 여타 장르와 구분되는 점은 사용자가 사건의 진행에 개입한다는 사실이다. 흔히 상호작용성 혹은 인터랙션으로 불리는 사용자의 개입 때문에 컴퓨터 게임의 시점 문제는 좀 더 자세한 분석을 요구한다. 지금까지 살펴본 바와 같이 이야기 예술의 시점을 결정하는 존재는 텍스트 내부의 시선을 관장하는 서술자(혹은 카메라)임을 알 수 있다. 영화의 경우 감각적으로 받아들이는 정보가 다양한 채널을 통해 서술된다는 점 때문에 발생된다. 다시 말해 정보를 제공하는 주체들이 갈등관계에 있거나 대립항을 이뤄 그 정보들이 분산되어 관객에게 들어가는 경우는 드물다는 것이다. 물론 홍상수 감독의 <오! 수정>과 같은 영화에서처럼 남자의 기억과 여자의 기억이 다름을 병치시켜 보여주면서 똑같은 현실에 대해 두 명의 인물이 얼마나 다른 기억을 가지고 있는가를 보여주는 작품도 있을 수 있다. 그렇다고 하더라도 이 영화가 마치 남자의 시점 그 자체, 혹은 여자의 그것을 보여주는 것은 아니다. 외부에 위치한 카메라의 눈을 통해 두 명의 상이한 기억을



## 디지털 스토리텔링

관찰, 묘사하고 있는 것이다. 이 경우 시점은 둘로 분할되는 것이 아니라 카메라이자 서술자인 존재가 두 명의 인물을 각각 관찰하고 있는 것으로 봐야 하는 것이다.

그러나 게임의 경우 사용자는 화면에 표시되는 상황에 얼마든지 개입할 수 있다. <슈퍼마리오(Super Mario)>처럼 단순한 형태의 횡으로 스크롤되는 게임이라고 하더라도 사용자의 입력에 따라 화면에 표시되는 상황이 바뀌게 된다. 그러나 게임 도중 일어나는 사건의 변화는 프로그램에 의해 중개된다. 스크린은 프로그램이 계산해 보내주는 정보를 표현해 사용자의 반응을 이끌어낸다. 게임의 내부에서 일어나는 사건을 중개해서 보여주는 역할은 프로그램과 스크린, 사운드가 담당하게 되지만, 사건의 방향을 결정하는 것은 사용자이다.

스티븐 스피버그(Steven Spielberg) 감독의 <라이언 일병 구하기(Saving Private Ryan, 1998)>는 1944년 6월 6일에 있었던 노르망디 상륙작전을 소재로 한 작품이다. 이 영화는 무엇보다 전쟁 상황에 대한 탁월한 묘사와 재현으로 사람들의 기억 속에 남아있다. 핸드 헬드 카메라(hand-held camera)가 쉴 새 없이 뛰어다니며 잡아내는 전투 장면은 관객이 소대원이 한 사람이 된 것 같은 착각을 안겨 주기도 한다. 이 영화의 주요 장면들을 그대로 적용한 게임이 <메달 오브 아너 - 얼라이드 어설트(Medal of Honor - Allied Assault)>이다. 이 게임에서 사용자는 캐릭터를 바라보면서 조종하는 것이 아니라 캐릭터의 시야, 즉 캐릭터의 시점에서 게임을 진행하게 된다.

이처럼 게임 내부의 인터페이스에서 캐릭터를 등장시켜 플레이하는 것이 아니라 플레이어의 시야를 직접적으로 보여주는 이러한 게임을 FPS(First Person Shooting)이라 부른다.

FPS의 가장 큰 특징은 다른 게임들처럼 캐릭터를 보여주면서 그 캐릭터를 조작하는 것이 아니라, 마치 자신이 게임 속에 들어온 것처럼 자신의 시야만을 보여줄 뿐이다. 내가 움직이는 방향에 따라 펼쳐지는 풍경 또한 바뀌게 된다. 마우스를 움직여 고개를 돌릴 때마다 사물을 바라보는 각도 또한 변화한다. FPS가 등장하기 전까지 모든 게임은 캐릭터를 통해

움직임이 이뤄졌기 때문에, 사용자의 입장에서 비교적 객관적인 입장에서 게임을 즐길 수 있었다. 아무리 게임에 몰입한다고 하더라도 화면에 표시되는 캐릭터와 자신을 동일시하지는 않는다. 캐릭터의 가시성(可視性)이 무의식중에 자신과 캐릭터 사이의 단절을 끊임없이 인식시켜 주었기 때문이다. 그러나 FPS에는 사용자 자신과 플레이어 사이의 심리적 분할을 인식시켜줄 그 어떤 장치도 없다. 말 그대로 가상현실(Virtual Reality)과 같은

은 문자로만 서술해야 하는 한계 때문에, 시각적인 신뢰성을 주지 못해 실험에만 그쳤다. 영화에서도 간혹 인물을 비추지 않고 어떤 특정 인물의 시선을 그대로 차용하는 경우가 있다. 그렇다고 하더라도 그 인물의 시선을 관객 마음대로 바꿀 수는 없는 것이다. 그러나 FPS에 이르러 서술자는 내가 움직이는 대로 내 주변 환경의 변화를 서술해주는 것이다. 보는 그대로를 믿을 수 있는 최초의 2인칭 예술이 탄생한 것이다.



공간이 펼쳐지게 되는 것이다.

그렇다면 게임의 시점을 결정짓는 요소가 사건의 흐름을 중개하는 프로그램과 사건을 표시, 재현하는 스크린이라면 FPS의 시점은 어떻게 결정되는 것일까? 위의 방식을 따르면 FPS의 의사 소통상황과 시점은 <그림 4>와 같이 구조화 될 수 있다.

사건을 서술하는 입장인 스크린의 시점에서 바라본다면 그가 서술하고자 하는 객체는 자신(1인칭)도 아니고 3인칭인 어떤 캐릭터도 아니다. 그가 서술하고자 하는 대상은 바로 사용자인 당신(2인칭)이다. 다시 말해 서사론에 따르면 FPS의 시점은 2인칭 소설에 가깝다는 결론이 나오게 되는 것이다. 본래 2인칭 소설

실제로 FPS를 즐기는 유저들 중 상당수는 게임을 즐긴 후 두통과 멀미 증세를 보인다고 한다. 게임 속에서 우리가 이동할 때 뇌는 우리가 이동하고 있다는 상황을 인식한다. 그러나 귀 속에 있는 평형 기관에서는 현실에서 이동하고 있지 않음을 감지하게 된다. 뇌가 인지하고 있는 정보와 평형 기관을 통해 전해지는 정보가 불일치하면서, 몸은 혼란을 일으키게 되는 것이다. 지금까지 FPS를 제외한 어떤 게임도 이처럼 가상현실에 가깝게 사건을 재현한 장르는 없었다. 그러나 FPS에 이르러 게임은 우리의 뇌와 평형 기관을 속이는 수준에까지 이른 것이다.

하지만 2인칭 이야기 예술에 가까운 FPS를



1인칭 슈팅 게임이라 부르는 것은 논리에 어긋나는 일이라고 할 수 있다. 그러나 컴퓨터 게임에 이르러 시점은 작가의 분신인 서술자에게서 사용자 중심으로 그 무게중심이 옮겨졌다. 따라서 FPS에서는 그 스토리텔링 방식까지 2인칭 소설의 시점을 닮아가고 있다.

지금까지 개발된 가장 훌륭한 게임이라는 평가를 받고 있는 <하프라이프 2(Half Life 2, Valve, 2004)>는 FPS 분야에서 가장 진보된 기술로 독보적인 위치를 차지하고 있다. 이

결면 표정을 일그러뜨리거나 입을 씹룩이면 서 자신만의 개성적인 대답을 한다. 또한 플레이어를 위해 문을 열어주고, 탈주로를 확보해주며, 능동적으로 플레이어를 도와준다.

이 게임에서 가장 주목할 만한 것은 2인칭 소설을 연상시키는 환상문학과 같은 스토리텔링이다. 이 게임의 오프닝은 사용자의 분신인 고든 프리먼(Gordon Freeman) 박사가 잠에서 깨어나는 순간에서부터 시작된다. 잠에서 깨어난 그(혹은 사용자)에게 정체불명의 사

어려운 것이다. 하프라이프 2는 FPS 장르가 가지고 있는 이러한 2인칭 시점 이론을 간파하고 재빨리 이를 작품에 적용하는 놀라운 스토리텔링 능력을 보여주고 있다.

FPS의 독자적인 시점은 스트레스 해소를 위해 나의 시선에서 보이는 적들을 총으로 쏘아 죽이는 것을 위해 존재하는 것이 아니다. 인류사에서 지금까지 존재했던 모든 예술은 꿈을 닮기 위해 노력해왔다. 매일 밤마다 나의 시선을 통해 벌어지는 향연은 예술의 주요한 모방의 대상 중 하나였던 것이다. 문자를 통한 서술도, 타인의 시선을 통한 영상도 꿈에 근접하기는 했지만 인간의 간사하고 날카로운 뇌를 속이지는 못했다. 그러나 이제 게임은 인간의 뇌와 평형 기관을 속일 정도로 정교한 재현을 자랑하게 됐다. 꿈이 우리의 무의식을 대변하듯, 게임은 그러한 무의식을 일상에서 다시 반복하는 것이다.

### 참여 구조를 통한 환상의 약화

토도로프는 환상 문학의 조건 중 하나로 자연의 법칙 밖에 모르는 사람이 초자연적, 비정상적, 비현실적 성격을 지닌 사건에 직면해서 체험하는 망설임(hesiSation)이 드러나야 한다고 지적했다. 이때의 망설임은 초자연적인 현상을 어떻게 받아들여야 할지 몰라서 느끼는 독자의 망설임이자 작중 인물의 망설임이다. 사실 이 망설임은 현실 세계와 초자연적 현상 사이의 격차에서 비롯되는 것이다. 초자연적인 세계를 바라보는 심리에는 작품이 창조해 낸 세계와 현실 세계 사이의 치환 가능성에 대한 두려움 또한 내포되어 있다. 이러한 두려움은 새롭게 창조된 2차 세계의 개연성과 현실에 대한 알레고리적인 요소가 두드러질 경우 정서적인 충격으로 치환될 수 있다. 이것이 바로 프로이트가 ‘두려운 낯설음(Das Unheimliche)’라고 부른 환상 문학의 근원적 충동이기도 하다.

그러나 소설이나 영화의 등장인물을 바라보는 독자의 시각과 게임의 인물을 바라보는 사용자의 시각은 다를 수밖에 없다. 환상 소설의 독자는 소설 속 세계의 외부에서 바라보는 관찰자(observer)이지만, 게임의 사용자는 게임 내부의 인물이나 캐릭터를 조종하여 그 세



임은 2004년 발매돼 전 세계 게임시장을 발칵 뒤집은 화제작이다. 2003년 미국 게임 쇼인 E3에서 최고의 게임으로 선정된 것을 시작으로 여러 게임 시상식에서 30여 차례나 ‘2004 최고의 게임’으로 평가받았다. 최첨단 3차원 그래픽 엔진 ‘소스’로 표현된 유럽 지역과 실제 인간을 방불케 하는 캐릭터들의 내외적 연기가 이 게임의 최대 특징이다. 특히 <토이 스토리(Toy Story)>와 <몬스터 주식회사(Monster’s)>의 제작을 담당했던 Pixar사에서 3D 그래픽을 담당할 정도로 실사와 거의 흡사한 3D 그래픽을 보여주고 있다.

뿐만 아니라 이 게임에서는 NPC들이 마치 살아있는 것처럼 움직인다. NPC들에게 말을

나이는 “때가 되었습니다. 프리먼 박사님. 잠에서 깨어나십시오. 물론 당신은 남들이 열심히 일할 때 잠만 자고 있던 것은 아닙니다. 당신은 실 자격이 있습니다. 당신이 활약할 시간이 왔다고 말해주죠. 영웅이 있어야 할 자리에 없다면 얼마나 불행한 일이겠습니까. 그러니 일어나세요. 이제 새로운 시작이에요”라고 말한다. 이 사내의 어투는 잠시 실험적으로 창작되었던 2인칭 소설의 어법과 상당히 유사함을 발견할 수 있다.

2인칭 시점의 핵심은 말 그대로 환상에 있다. 독자와 동일 인물인 작품 내의 캐릭터에게 어떠한 환상이나 최면, 혹은 기억 상실을 걸지 않고서는 스스로와 그 인물을 동일시하기는

계를 돌아다니는 탐험자(explorer)이다. 탐험자로서의 사용자는 내부 세계를 구원하고자 하는 뚜렷한 목표를 가지고 있으며, 내부 세계의 원리와 진정성에 대한 의심도 가지지 않는다. 왜냐하면 게임은 그 자체로 놀이기기 때문에, 가벼운 마음으로 게임의 무상성(無償性, gratuite)을 즐기게 된다. 이 순간 게임의 환상은 현실에 대한 대안으로서 그 전복적 기능을 거의 상실해 버리게 된다.

이러한 현상을 잘 보여주는 것이 〈메이플 스토리( Maple Story)〉나 〈마비노기( Mabinogi)〉처럼 10대들에게 인기 있는 MMORPG들이다. 이 게임들은 외견상 환상적인 스토리와 소재들을 유럽 신화로부터 차용해오고 있다. 게임의 주요 소비계층이 10대 미만이기 때문에 인터페이스와 캐릭터 디자인은 현실의 충실한 재현보다는 귀엽고 사랑스러운 감정을 유발시키는 데 중점을 둔다. 일종의 유아적 퇴행처럼 보이는 디자인의 의도는 게임 내부 세계의 괴기스러움이나 경이로움을 위축시키는 데 큰 역할을 한다. 계속적으로 똑같은 패턴으로 반복되는 RPG 게임의 환상적 소재들은 환상이 가지는 역동적 상상력의 산물이라기보다는 서구 신화의 무비판적 답습에 불과하다. 역동적 상상력이 제거된 게임은 사회적 맥락 속에 놓인 환상의 힘을 고착화시키는 결과를 가져온다.

대부분의 게임에서 캐릭터는 처음에 아주 미미한 능력을 가지고 출발하지만, 결국에는 게임의 내부 세계를 구원하는 결과를 맞게 된다. 따라서 게임의 초반부에서는 압도적인 힘으로 캐릭터를 위협하던 외부적 존재들이 게임이 진행되면 될수록 합리적인 질서라는 미명 아래 정리된다. 보편적으로 RPG게임에서는 캐릭터를 위협하는 외부적 존재들에게서 환상적인 면모를 확인할 수 있다. 여기에서 환상은 현실의 질서를 어지럽히고 방해하는 존재들로 제거되어야 될 대상이 된다. 게임이 진행되면 될수록 초자연적인 현상은 자연적인 현상으로, 비밀상적인 기이함은 일상으로 돌아가게 된다.

조셉 캠벨이 제시했던 영웅 서사의 원형적 구조는 결국에는 비밀상적이고 초자연적인

환상에 대한 인간의 승리를 표현한 서사구조라 말할 수 있다. 결국 게임이 그 소재들을 신화나 전설 같은 환상적인 서사에서 끌어오더라도 환상이 게임의 주변부를 차지할 수밖에 없는 이유가 여기에 있다.

**갈등하지 않는 캐릭터와 죽음의 반복**

앞서 언급했듯이 게임은 시작되자마자 사용자의 참여를 유도하게 된다. 게임의 캐릭터는 내부 세계를 구원해야 하는 뚜렷한 목표를 지니고 있기 때문에, 사용자는 게임에 동참하도록 강요받는 꼴이 된다. 게임에 주어진 상황 앞에서 사용자가 갈등할 경우 게임을 바라보는 환상적인 느낌은 커질 수 있지만, 게임의



진행을 불가능하게 되어버린다. 그러나 그러한 상황은 거의 발생하지 않는다.

만일 사용자가 게임을 앞에 놓고 갈등하려면 게임에서 인생처럼 일회적인 가능성만 주어져야 한다. 그러나 결국 게임은 하나의 놀이기기 때문에, 게임에서의 실패는 언제나 반복이 가능해진다. 게임 내부의 캐릭터의 죽음이나 실패는 운명적인 비감(悲感)을 안겨주지 못한다. 놀이는 그 자체로 아무 것도 생산하지 않기 때문에, 사용자는 자기 자신이 큰 실패를 맞본 것이라고 생각하지 않는다. 언제든지 다시 도전할 수 있는 가능성이 사용자에게는 주어진다.

이처럼 게임에서 캐릭터의 죽음이 반복적으로 가능해질 때, 즉 게임에서의 실패가 사용자에게 비극적인 느낌을 주지 못할 때 환상은 환상이 아닌 단순한 장난으로 격하된다. 호이징가가 지적한 바 있듯이 내부 세계의 진지함을 확보하지 못한 놀이는 타락의 길을 걷게 된다. 게임이 서사적인 표현 가능성을 넓혀 가고는 있지만 아직까지 도달하지 못한 영역이 비

극이다. 자넷 머레이 역시 하이퍼텍스트 스토리나 시뮬레이션 서사를 통한 비극적 스토리의 창조가 어려운 일임을 지적한 바 있다. 진정한 비극은 운명적인 실패나 죽음이 아무런 손실이나 가치의 손상을 입히지 않을 때 일어난다. 현실에서의 삶은 게임이 오버된 후 다시 시작할 수 있는 것이 아니기 때문이다.

지금까지 게임이 가지고 있는 양식적인 환상성과 그러한 환상을 통한 정치적 무의식의 발현 양상을 살펴봤다. 게임은 그 매체적인 특성상 현실과 비현실이 교차하는 환상적인 공간에서 진행된다. 또한 게임은 인간의 감각들은 모두 디지털화해서 표현할 수는 없기 때문에, 감각의 전이가 필수적으로 동반될



수밖에 없다. 이러한 감각의 전이는 시각적, 청각적 형상화의 과장이나 축소를 필연적으로 동반하게 되며, 여기에서 환상이 발생한다. 또한 게임은 지금까지 시도되지 않았던 2인칭 시점의 서사 양식을 처음으로 형상화시켜 보여주면서 최면이나 환영술 같은 몽유적 양식(夢遊的 樣式)과 유사한 맥락에 놓이게 된다.

그러나 게임이 가지고 있는 참여적이고 반복 가능한 구조는 게임의 환상성을 약화시키는 원인이 되기도 한다. 이러한 상황이 반복될 때, 게임에 참여하는 사용자는 게임이 던지는 메시지를 내면화하기 쉬운데 여기에서 바로 게임의 정치적 이데올로기가 발달될 수 있다. 특히 죽음이나 실패 등과 같이 막대한 가치의 손실을 동반할 수밖에 없는 상황 등을 아무렇지도 않게 받아들이면서 문제가 발생하는 것이다. 게임이 서사 양식으로서 인간의 어떠한 개성이나 영혼을 더욱 정교하게 표현하고자 한다면, 인간의 가치 체계에 대한 심사숙고가 필요할 것이다. ●