

게임에서의 시점과 캐릭터 동일시

Identification with the Point of Views and the Characters in Game

이설희*, 성용희**

연세대학교 커뮤니케이션 대학원 박사과정*, Loop 큐레이터**

Sul-Hi Lee(seulhi@gmail.com)*, Yonghee Sung(3340000@naver.com)**

요약

라캉의 동일시이론은 많은 문화 장르에 적용되어왔다. 특히 영화이론에서의 동일시 이론은 게임의 동일시 이론 적용에 구체적인 정보를 제공해준다. 이 연구에서는 라캉의 동일시 이론을 게임에 적용해 보는 것을 그 목적으로 게임에서의 시점에서의 동일시와 캐릭터에의 동일시로 구분하여 설명하는 것을 시도했다. 영화에서 1차적 동일시인 시점에서의 동일시는 카메라 시점과 동일시하는 것으로 설명되는 반면에 게임에서는 다양한 시점에 동일시하게 된다. 그리고 게임에서 캐릭터에 동일시하는 현상은 두 가지 방향에서 설명할 수 있다. 먼저 게이머는 자신이 바라보는 스크린상의 움직임을 바라보면서 시각적으로 동일시를 하게 되고 이에 따라서 자신이 동일시하는 캐릭터에 대한 정보를 무의식적으로 받아들이고 있는 게이머는 주어진 역할에 동일시한다. 이러한 동일시를 가능하게 하는 동일시 기제는 허구적 진술체계의 은폐, 호명 과 선택하는 과정, 그리고 커서, 화면 내 배치, 색깔 등으로 설명할 수 있다.

■ 중심어 : | 게임 | 동일시 | 라캉 |

Abstract

Lacan's Identification theory has been applied to various cultural genres such as literature, film, media so on. Especially, Identification theory in Film Theory gives game researchers who try to apply identification theory to the game, a concrete base. This paper aims to explain the gamer's action through identification theory. Thus, we divide identification into the level of the gamer's point of view and that of the character in game text. While point-on-view of identification, the primary identification, in film has been explained that the audience identifies with camera's point-of view, in game one identifies with various point-of-views. There are two aspects of Identification of characters in game. First, gamers identify themselves with moving images on screen. Second, They identify with the roles given to themselves. The factors which allow them identification are suppression of false statement system, interpolation and process of selection, arrangement, a cursor, colours on screen.

■ keyword : | Game | Identification | Lacan |

1. 서론

게임은 게임텍스트와 게이머 그리고 이 둘을 연결시

켜주는 인터페이스로 구성된다. TV나 영화에서 관객이 수동적으로 이미지를 관람하며 이미 구성된 내러티브를 받아들인다면(비록 받아들이는 방식 또는 내용은 다

르게 나타나더라도), 게임은 게이머가 게임의 세계를 조정하는(또는 조정한다고 착각하는) 역할을 담당하게 된다. 이러한 게임과 게이머의 인터페이스 작용이 게임을 다른 두 매체와 구분해주는 가장 큰 특징 중의 하나로 정의할 수 있을 것이다. 따라서 게임에서 게이머가 게임과 인터페이스 하는 것은 무엇을 의미하며, 실제로 게이머가 게임을 하면서 겪게 되는 과정을 어떻게 설명할 수 있는지는 우리가 게임을 문화적으로 이해하는데 있어서 그 중심에 있다고 해도 과언은 아니다. 그리고 이러한 과정에 대한 설명을 시도할 때 유용하게 이용될 수 있는 이론은 정신분석학이다. 왜냐하면 게이머 스스로는 의식하지 못하지만(또는 의식적이지는 않지만) 게이머는 게임을 하면서 다양한 경험을 하기 때문이다. 게이머는 자신이 게임 내의 캐릭터가 아니라는 것을 너무도 잘 알지만, 게임의 상황에 따라서 무의식적으로 몸을 움직이며, 놀라고, 때로는 슬퍼한다. 이러한 현상들은 정신분석학과 연결되어 있는 듯이 보이는데 특히 게이머는 게임내의 캐릭터와 밀접하게 동일시하고 있는 듯이 보인다. 이렇게 게임 주체가 대상에 동일시하는 현상을 설명하는데 라캉의 논의는 매우 유용하다. 동일시 개념은 그의 오랜 기간의 연구결과들에 기본적으로 내재되어 있으며[1], 주어지는 캐릭터를 조정하고 그 상황을 시각적으로 인지하게 되는 게임 행위는 그의 이론을 받쳐주는 듯이 보인다. 반면에 그의 고정되지 않고 '끊임없이 흘러가는' 동일시 개념은 이론의 적용을 복잡하고 난해하게 만드는 경향이 있다. 따라서 짧은 지면을 통한 이 논의에서 그의 광대한 사고를 모두 적용해 본다는 것은 불가능하다. 따라서 이 논의에서는 정신분석학 이론을 게임에 적용하는 시발점이 될 수 있는 '거울단계'의 상상계와 '오이디푸스 단계'인 상징계가 게임세계에의 동일시 과정에서 어떻게 설명될 수 있으며, 게이머의 동일시는 어떠한 양상으로 나타나는지를 구체적으로 살펴보려 한다.

2. 라캉의 동일시 이론

게임에 동일시 이론을 적용 가능한지를 논의하기 위

해서 먼저 라캉이론을 조금은 따라가 보아야 한다. 그에 의하면 동일시는 아이가 자아를 형성하는 과정과 밀접하게 연관되어있다. 자아의 형성은 크게 두 개의 국면으로 나눌 수 있는데 첫 번째가 유아가 자아에 대한 감각을 얻게 되는 상상적 단계이다. 이는 '거울단계'라고도 불리는데 아이는 이 시기에 거울에 비친 자신의 이미지를 '바로 자기 자신'이라고 인식하게 된다. 이때 유아가 바라보는 완전하고 통일적인 이미지가 '이상적인 자아'이며 아이는 이에 동일시하게 된다. 하지만 이 완전한 이미지는 '실제의 자신'이 아닌 '자신의 이미지'이기 때문에, 특히(외부 타자 주로) 어머니에 의해서 '바로 너'라고 지칭되어지는 이미지이기 때문에 이 과정은 동시에 오인의 과정이다. 거울단계의 오인은 먼저 타자(거울 속의 이미지)를 타자 아닌 것(자기 자신)과 주체가 자신을 통일적이고 전체성을 가진 것이라는 두 가지의 오인이라고 볼 수 있다. 이러한 오인 구조 때문에 상상계와 그 기초를 이루는 동일시는 '상상적'인 동시에 '환영적'이다[2]. 그리고 우리가 여기서 확인하는 것은 이미지가 거울단계에서 매우 중요하게 작용한다는 사실이다. 주은우의 말처럼 "거울단계는 이미지, 동일시, 정체성 간에 확립하는 상호의존의 초점"이라고 할 수 있다[3]. 또한 우리는 이러한 동일시가 '어머니의 확증' 아래에서 발생한다는 것에서 상상계가 상징계에 의해서 구조화 된다는 것을 알 수 있다. 왜냐하면 어머니는 상징계에 속해 있는 주체이기 때문이다. 자아형성의 두 번째 국면은 아이가 상징계로 진입하는 오이디푸스 콤플렉스 단계이다. 아버지와 동일시하게 되는 이 단계에서 아이는 사회적인 법에 복종하게 된다. 이 시기에 아이는 자신과 어머니가 순수하게 이자관계로 존재하는 것이 아니라 어머니가 욕망하는 제3자가 존재한다고 생각한다. 라캉에 의해 남근 phallus이라고 명명된 이것은 아이의 상상이며 존재하지 않는 대상이다[4]. 하지만 이것이 '환상'이라는 점이 밝혀지면서 아이는 이 남근을 소유한 제3의 인물인 아버지와 동일시하게 된다. 그리고 이러한 동일시가 상징적 동일시라 불리워진다[2]. 이때 아이가 동일시하는 '아버지의 이름 the Name of the Father' 이 부여하는 정체성은 자아 이상이라고 불린다[5]. 자아 이상은 이상으로서 상징적 질서

에서 주체의 위치를 좌우하는 길잡이로 작동하는 기표이다. 이러한 두 단계가 아이가 상징적 세계 안에서 상상적 동일시를 하는 것에서 알 수 있듯이 상상적 단계에서 상징적 단계로의 선형적인 이동을 의미하지는 않는다. 상상계와 상징계는 서로 침투하면서 작동한다.

3. 동일시 이론의 적용 가능성

간단하게 기술한 이 동일시 이론은 다양한 문화 장르에 적용되어왔다. 이 중에서 영화의 동일시 이론은 게임에 동일시 이론을 적용하는데 있어서 매우 유용한 정보를 제공해준다. 영화의 동일시이론은 장 루이 보드리에서 시작하여 메츠에 의해 정교화 되었다고 할 수 있다[6]. 영화가 “상상계의 기술”로서 확립되었고 스크린이 거울과 어떤 유사성을 가진다면 영화 관객은 거울단계와 유사한 보여지는 ‘자기 자신의 이미지’와 동일시하는 것이다[6]. 하지만 영화에서는 관객 자신의 신체 이미지가 나타나지 않고 더불어 영화의 내러티브(상징계의 법)를 따라가면서 그 주인공에 동일시한다. 이 점에서 영화에서의 동일시는 관객이 극중 인물이나 스타에 동일시한다고 설명할 수 있다. 그러나 메츠에 따르면 이러한 동일시가 분명히 발생하지만 이것은 이차적 동일시이며 이미 구성된 정체성의 인지 행위를 전제로 발생한다. 메츠에게 있어서 일차적 동일시는 “관객이 자신과, 순수한 인지행위로서의 자신과 동일화 한다”는 것이다. 메츠는 관객이 스크린에서 무슨 일이 일어나든 위협받지 않는다는 것을 근거로 관객이 스크린 외부에서 모든 것을 보는 지배의 위치에 존재한다는 사실과 자신이 없으면 영화의 의미가 존재할 수 없다는 점을 관객 자신이 알고 있다고 말한다. 이 두 가지 지식이 관객에게 순수한 지각의 존재로서 “거기에 존재하는 모든 것을 앞서는 선형적인 주체로서” 동일화하도록 허용한다는 것이다. 카메라의 단안적 원근법 양식은 신과 같은 전지성을 시선에 제공하는 위치를 담고 있기 때문에 위와 같은 동일화는 관객과 카메라의 동일화에 의해 더욱 강화된다고 메츠는 주장한다. 일반적으로 영화나 텔레비전에서 일차적 동일시는 극에 사용되는 장비(카메

라, 조명, 무대장치 등)에 의해 형성되는 이미지를 바라보는 위치에 동일시하는 것이다. 실제로는 불가능한 시공간을 초월한 특권화 된 신체에서 분리된 위치를 점유하게 되고 시각적으로 영화를 구성하는 요소들인 디제시시diegesis 상의 대부분의 정보를 획득할 수 있는 장소이다. 그렇기 때문에 항상 유일하고 중심이 되는 특별한 위치를 운동하지 않고서도 획득할 수 있기에 전지적 주체의 위치라고 볼 수 있다. 이러한 일차적 동일시는 영화나 TV 등에서 2차적, 즉 창조적 허구 캐릭터와의 동일시의 근간이 되는 것으로 보여지는 대상에 앞서 이미지 자체를 보는 주체(실제로 카메라에 의해서)에 동일시하는 것을 뜻한다[7]. 메츠는 이러한 논의를 통해 다른 예술보다 영화가 더욱 관객을 상상계 속으로 이끈다고 주장한다.

영화에서와는 다르게 게이머가 직접적으로 내러티브에 개입해 들어가는 게임의 경우 동일시 이론은 두 가지 의미에서 중요하다. 첫 번째는 게임에서의 동일시는 게임을 지속시키는 근본적인 원인이라는 점이다. 왜냐하면 실제로는 내러티브를 만들어내는 것이 아니지만 자신이 게임을 이끌어나가고 있다는 오인은 게임이 없다면 진행 자체가 불가능하기 때문이다. 두 번째로는 게임에서의 동일시는 시각에 동일시하는 상상계적 동일시만큼이나 시각을 넘어서는 상징계적 동일시 과정이 영화보다 더 두드러지게 나타난다는 점이다. 이는 게임 플레이 자체를 하는 자신을 평가하는 위치가 영화보다 더 강하게 나타난다는 것을 뜻한다. 여기서 우리는 게임만의 중요한 특성에도 주목할 필요가 있다. 게임은 영화에서 제공하는 시각적이며 내러티브적인 환상뿐만 아니라 게이머에게 물리적 행위, 반응과 선택의 환상을 동시에 제공하기 때문이다. 이 변별지점이 영화적 동일시가 아닌 게임적 동일시의 중요한 차이를 제공하고 있다.

정신분석학 이론을 게임에 적용하려는 시도는 국내에서 몇 번 시도되었다. 일반적으로 게이머와 게임의 상호작용과 게이머의 몰입에 관한 연구에서 정신분석학 이론이 적용되는데, 이러한 논문에서 정신분석학 이론이 적용하는 범위는 매우 한정적이어서 단순화시킨 ‘동일시’ 개념이나 ‘호명’ 개념을 적용하는 경우가 대다

수이다[8][9]. 박태순은 메츠가 영화를 정신분석학적으로 해석하기 위해 접근했던 세 가지 방식, 즉 인위적 퇴행, 일차적 동일시, 그리고 진술의 흔적에 대한 은폐 개념을 그대로 받아들여서 이를 게임에 적용했다[10]. 그의 논의는 정신분석학적으로 게임을 적용할 단초를 제공하고 있지만, 구체적인 논의에 있어서는 아쉬움을 남기고 있다.

4. 게임 시점에서의 동일시

메츠의 논의처럼 게임에서도 마찬가지로 “거기에 존재하는 모든 것을 앞서는 선행적인 주체로서” 동일화하는 행위가 일차적으로 제공된다[6]. 이와 같은 동일시는 게이머에게 먼저 전지적 시점을 제공하면서, 게임 자체를 바라보는 위치를 선점할 수 있도록 한다. 이를 통해서 게이머는 이미지의 원근법 양식이 제공하던 것과 같은 특별하고 고유한 지점을 획득하게 된다. 즉 이것은 어느 정도의 전능성이 게이머에게 부여된다는 것을 의미한다. 이러한 동일시의 지점은 라캉의 ‘거울 앞에 있는 꽃병’ 실험을 통해서 알 수 있다[3]. 이 실험에서 거울의 뒤에 위치한 실제 나의 존재가 실제의 꽃을 바라보기 위해서는 거울에 비치는 가상적 주체를 통해서만 가능하다. 따라서 가상적 주체는 실제 이미지를 보기 위해 거울의 허구를 통해 나의 대체물이 되는 존재이다. 즉 ‘나’라는 주체가 실제 이미지를 보려면 가상적 주체의 시점을 취해야 하고, 이 두 시점(‘나’라는 주체의 시점과 가상적 주체의 시점)은 동일하다. 우리 자신의 형태이며 이미지인 가상적 주체는 우리 자신에 다른 아닌 타자, 즉 자아-이상의 이미지이다. 그러므로 자아-이상은 주체가 취하는 이 가상적 시점이며, 이 가상적 시점에서 이루어지는 동일시가 상징적 동일시이다[11]. ‘스크린’을 바라보는 관객과 게이머는 차이가 없어 보이지만 그들에게 보이는 이미지는 다르다. 즉 영화에서의 카메라는 전지적 시점을 갖추고 순수한 인지행위를 하는 초월적인 관객 자신이 되는데 반해서, 게임에서는 다양한 시점으로 나타난다. 하지만 게임 역시 이러한 이미지를 바라보는 시점에서의 동일시가 기본적으로 핵

심적으로 이루어지고 있다.

이와 같은 게임에서의 기본적인 시점에서의 동일시는 영화에 비해서 장르적 특성과 재미를 위한 기본적인 기제로 사용되고 있다는 점이 유의미하다. 예를 들어 슈팅 게임인 <스트라이커 1945>에서 시점은 평면 화면 위에서 그 프레임 내의 정보를 대부분 전달받는다. 이로써 게이머는 그 안의 비행기라는 캐릭터 이전에 하늘에서 바라보는 가상적 주체의 역할을 수여받게 되는 것이다. 일반적인 게임에서는 이 가상적 시점은 3인칭으로써 어느 정도는 자아-이상의 전지적 시점으로 ‘초월적’으로 나타난다. 특히 전략 시뮬레이션 류의 게임인 <스타크래프트>, <심시티>에 이르면 시각적 정보의 획득이라는 측면에서 특권화 된 주체로서 초월적 역할을 수행한다.

전지적 시점이 아니라 일인칭 시점을 취하고 있는 FPS 게임에서의 동일시는 좀 더 세심한 고려가 필요하다. FPS 게임에서는 게이머를 대신하는 특정한 캐릭터가 존재하지 않는다. 그럼에도 불구하고 보이지 않는(정확히 말해서 생략된) 캐릭터 자체의 시점과 시점의 동일시를 이루고 있다. 이는 게이머가 1차적 동일시 즉 자신이 바라보고 있는 시점의 주체와 동일화하고 있기 때문이다. FPS 게임에서는 결국 가상적 시점을 가진 게이머의 직접적인 시선이 보여지는 화면을 관통한다. 일반적인 극영화나 TV드라마 등 혹은 3인칭 시점으로 어느 정도 정보를 제공하는 다른 게임들과는 다르게 FPS 게임은 첫째, 가상적 시점이 전지전능하지 않고, 둘째, 시선이 특정한 1인의 신체에 붙어서 상호적 응시에서 한 명의 개별적 특정 주체의 위치를 점유한다.

초월적인 주체이며 모든 것을 다 안다고 가정되는 주체가 나타나지 않기 때문에 기본적으로 안정과 쾌락을 제공하는 대타자에 대한 전이가 존재하지 않는다. 일반적인 극영화에서 불안을 해소하는 장치로 모든 조망을 관조할 수 있는 설정쇼트나 익스트림 롱쇼트 대신 FPS에서는 항상 주관적 쇼트만 제공된다. 즉, 객관적이고 개방적인 시선이 배제된 폐쇄된 상태만이 제공된다[12]. 이러한 객관성을 포기한 FPS에서는 편집증적 효과를 얻게 되고, 보여지는 특정한 각도와 영역을 제외한 영역으로 주관성이 뺀어나가지 못한다. 결국 게이머

는 보여지는 상황을 완전한 자신의 영역으로 인식하면서 카메라에 대한 대상의 근접성을 위협적으로 느끼게 된다. 이러한 위협을 느끼게 되면서 끊임없이 영역을 확대시키려고 노력하게 되는 것이다. 이것이 FPS에서 특정한 신체에 해당되는 시선으로 동일시하는 일차적 동일시의 차이점이며 폐쇄적 감각함과 공포적 감정의 원인일 것이다.

5. 게임 캐릭터에의 동일시

5.1 시각을 통한 동일시

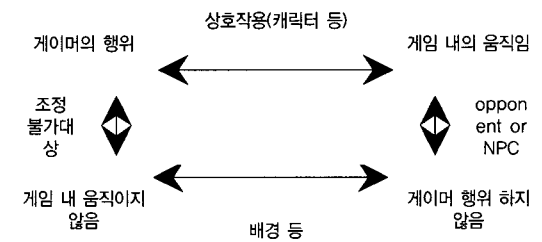
거울단계에서 유아는 거울에 비친 자기 자신의 모습을 바라보고, 거울 속의 자신의 신체가 움직이는 모습을 보며 환호하는데, 이것은 유아가 거울속의 이미지를 자기 자신이라고 인지하게 되는 과정이다[13]. 즉 유아는 시각을 통해서 자기 자신을 인지한다.

게임에서 게이머는 유아와 마찬가지로 시각을 통해서 자기 자신을 인지하는 과정을 거치게 된다. 시점과의 동일시를 통해서 1차적인 동일시를 이룬 주체가 시각을 통해 2차적인 동일화를 겪게 되는데 그것은 화면의 변화가 게이머의 행위를 통해서 이루어질 수 있다는 점에서 비롯되며 이 점이 영화적 동일시와 차이를 보여주는 가장 핵심적 위치이다. 즉 게임에서는 게이머의 직접적인 인터페이스 조작을 통해서 시선의 변화와 영역의 움직임이 이루어진다. 이러한 과정은 게이머가 자신의 동일시 대상을 확보하는데 중요하게 작용하며, 이때의 게이머의 물리적 행위를 수행적 행위라고 부를 수 있다. 영화의 동일시 이론이 수동적인 시각성에서만 동일시를 설명했던 것에 비해서 게임에서는 라캉의 전제인 - 아이가 침팬지 등의 동물과는 다르게 "가정되었던 행동들과 그 행동을 반영하는 주변 상황의 관계의 연관성을 고려"라는 - 역학관계가 발생하게 된다[13]. 즉 시각적인 동일시를 이루는 게이머 역시 자신의 조작에 따라 변하는 화면을 바라보면서 자신의 동일시 대상을 확보하는 것이다.

일차적으로 모니터에서 나오는 자극을 받아들이는 시각기관과, 이 전기적 시각에 따라 다시 명령을 내리

는 '심리적 마음', 그리고 그 명령을 따라 움직이는 개인의 신체는 실제로 분리되어 있지만 주체는 거울단계 이후의 오인작용으로 그 파편화된 상태를 인식하지는 못한다. 주체는 이 과정을 모두 통합적 상태이며 선형적인 형태로 인식한다. 신체내의 신경 작용은 게임과 연계하여 전기 작용의 연장선상에 놓이면서 자신이 명령을 내리는 특정한 대상의 움직임을 자신의 유기적 일관성과 동질적으로 인지하게 된다. 게임에서는 신체 활동의 결과와 원인은 즉각적으로 이루어진다. 이러한 동시성이 시각적 동일시를 이루는 또 하나의 주된 요인으로 작동한다.

표 1. 게임에서 자신의 캐릭터와의 연결을 의미하는 기호학적 시각형



인터페이스를 매개로, 게이머는 수행하고 반응을 습득하는 순환과정을 통해 게임에서의 특정 대상을 인지하고 다른 대상들과 구별하게 된다. 게이머는 반복과 인지라는 상호작용을 통해 게임에서 자신이 직접 수행 가능한 특정한 대상(자신의 확장된 자아)을 파악하게 된다. 예를 들어서 게임에서 게이머의 직접적 명령을 수행하는 대상과 그 대상을 공격하면서 나타나는 적(때로는 그 대상에 반응하면서 나타나는 적), 그리고 조작 불가능한 대상들을 게이머는 수행적 행위를 통해서 파악하게 된다. 이 과정과 인터페이스가 게이머에게 자신의 확장된 특정 대상물의 물리적 영역을 인지하도록 해준다. 이와 같은 논의는 대전게임 <소울칼리버 2>에서 두 명의 게이머가 똑같은 캐릭터인 IVY를 선택했을 경우 자신의 시각적 대응물을 인지하는 과정을 설명해준다. <디아블로2>와 같은 온라인 롤플레이 게임에서도 마찬가지로 설명할 수 있다. 같은 화면 내에 다수의 동일한 캐릭터가 존재할 경우, 게이머는 자신의 시각적

대응물과의 계속적인 연계를 이와 같은 방법으로 유지할 수 있다. 물론 수행적 행위 외에도 이러한 연결을 위한 다른 장치들이 존재하는 것은 사실이다. 이러한 장치들에는 뒤에서 설명하게 될 커서, 이름, 그리고 화면 내의 특정한 위치 등이다. 예를 들어 <위닝 일레븐>같은 게임에서 여러 명의 게이머가 동시에 게임에 참여했을 경우 커서나 색깔 등이 그 변별적 표식으로 작용한다.

FPS 게임에서는 게이머의 수행적 행위와 이에 따르는 시각적 캐릭터의 반응이 조금은 다르게 나타난다. 왜냐하면 FPS게임에서는 특정한 외향을 지닌 시각적 캐릭터가 존재하지 않기 때문이다. 하지만 몇 가지 조작을 통해서 게이머는 하나의 시점으로 인식하는 대상(일차적 동일시를 통해서 얻어진 게임 속과 실제의 세계에서 있는 대상)의 시각적 움직임과 행동들을 실제 게이머 자신의 행위로 인식하게 된다.

비슷하지만 또 다른 흥미를 제공하는 것은 두 가지 형태의 블록게임에서 나타나는 동일시의 차이이다. 첫 번째는 계속적으로 제공되는 블록을 제거하는 <테트리스>나 <루미네스>에서처럼 게이머가 블록을 움직여서(조정해서) 게임에 임하는 형태이고, 두 번째는 튕겨지는 공을 반사시켜 블록을 제거하는 <알카노이드>에서처럼 게이머를 대신해주는 하나의 시각적 대상물이 존재하는 경우이다. 물론 이러한 두 가지 형태의 블록 게임에서 주체적 대상의 형태는 추상적이지만 <테트리스> 류에서의 수행적 행위를 통한 시각적 대상과의 연계성은 <알카노이드>류의 게임에 비해서 크지 않다. 왜냐하면 <테트리스>류의 게임에서는 게이머의 능동적인 행위를 대신하는 하나의 대상물이 존재하지 않고, 시각적 대응물들이 끊임없이 교체되기 때문이다. 이런 점에서 시각적 동일화가 존재하지 않아 보이는 게임에서도 시각적 대상물의 변화와 조작적 연계성을 통해서 하나의 행위적 주체(캐릭터)를 수렴하게 된다. 이것은 다음 장의 역할을 통한 동일시와 밀접하게 관련되고 상상적 동일시가 상징적 동일시의 틀 속에서 이루어지고 있다는 것을 보여준다.

5.2 역할을 통한 동일시

게임내부의 캐릭터와 게이머는 각각 다른 차원의 세계에 존재하지만 게이머는 앞서 설명한 메커니즘으로 게임내의 캐릭터와 동일화한다. 물론 게임 내부 세계의 상징적 부채를 게임 외부의 실제 세계에서 게이머가 위임받지는 않는 물리적으로 분리된 상황이지만 전이를 통해서 게이머는 게임의 내러티브와 게임 내부 세계 자체에 연루되어 있다는 이중적 구조가 형성된다. 이러한 연루를 기반으로 주체(즉 게이머)는 특정한 사명을 위임받게 되면서(스스로 떠맡게 되면서) 동시에 이를 평가하게 되는 상징적인 동일시를 이루게 된다[11]. 이러한 상징적 동일시는 우리가 자신을 바라보게 되는 어떠한 대타자(역할을 부여했던)의 위치와 동일시하는 것인데, 즉 우리가 관찰당하는 위치와 우리가 우리를 바라보는 위치에 동일시하게 되는 것을 뜻한다. 상징적인 동일시를 통해서 주체는 욕망하는 타자의 자리에서 타자의 욕망의 대상으로 자신을 제공하지만, 이는 알튀세르의 이데올로기 공식과는 반대방향으로 작동한다. 라캉의 입장은 오히려 주체가 자신이 X(주체-지위, 상징적 정체성, 위임)로 호명되는 것을 기꺼이 위임받으며, 그럼으로써 결핍된 주체(\$)의 심연을 피할 수 있게 된다[11]. 이렇게 스스로 위임하는 주체는 내러티브 내에서 특정한 역할을 떠맡은 캐릭터를 상징하게 된다. 이 과정을 통해서 게이머는 게임 내부의 역할을 수행하는 하나의 캐릭터에 전이되고 더불어 그것을 바라보는 대타자의 입장(게임 전체를 통괄하는 내용적인 측면과 더불어 게임 텍스트 구성과정에 대한 미학적인 태도 등등)에서 자신과 자신의 행위로 인한 텍스트의 변화까지 살펴본다는 점이 중요하다. 게임에서 이 대타자는 특히 내러티브와 특정 임무의 수행과 행동 등을 강제하면서 이미 상징된 과정과 전제된 결과가 이루어지도록 게이머를 유도한다. 또한 게이머 역시 대타자의 위치에 동일시되어 있기 때문에 이러한 과정을 자기 스스로에게 자연스럽게 부여할 수 있다.

롤플레이팅 게임인 <디아블로 2>의 경우, act1~4에 따른 퀘스트Quest가 특정 상황에서 자동적으로 부여되고 게이머는 이를 행함으로써 게임을 진행한다[14]. 이 과정에서 게이머는 내러티브에 의해서 역할의 당위성을

부여받고, 퀘스트 수행의 과정을 스스로 평가한다. <이코>의 경우 역시 게임 텍스트 로직은 무의식적으로 소년에게 소녀의 손을 잡고 성을 빠져 나가는 것을 강제하지만 게이머는 그것을 타자에 의해 강제된 위임으로 생각하지 않고 자신에 의해 행해지는 윤리적 태도로 인식한다. 소년은 소녀의 손을 잡고 성을 탈출하는 자신의 궁극적 역할을 통해서 착한 소년이라는 상징적 지위에 올라선다. 특별히 게임 전에 매뉴얼을 보지 않고서도 소년은 자신의 상징적 역할을 스스로에게 부여하며 동시에 그 감동스러운 행위 자체의 스토리를 바라보는 위치와 동일시한다.

FPS 게임에서는 다른 게임과는 달리 일차적 동일시의 특정한 시각적 대상이 존재 하지 않지만 그럼에도 불구하고 상징적 동일시가 이루어지는데 이는 일차적 동일시가 전제되어 있기 때문에 가능하다. 즉 영화와 마찬가지로 스크린에는 거울과는 달리 관객 자신의 신체가 존재하지 않지만 이미 관객은 상징계에 들어선 주체이기에 이와 같은 상징계적 동일시는 가능하다. 게이머 역시 이미 영화 관객과 마찬가지로 거울 단계를 거쳤기 때문에 그 속에서 자신을 인지할 대상이 부재함에도 상징적 세계를 구축할 수 있다. <하프라이프>에서 게이머는 가상적 주체로서의 보이지 않는 캐릭터의 위치를 위임받고, 동시에 내려티브의 주체의 위치를 부여받으면서 게임을 진행한다.

일반적으로 앞서 이야기한 윤리적 주체라는 상징적 동일시가 선한 존재로서 세계의 질서를 유지하기 위한 남근적 phallic 캐릭터만을 의미하지는 않는다. 예를 들어 범죄적 행위를 내려티브로 가지고 있는 <GTA>나 특별한 선악 구분이 검증되지 않는 행동이 요구되는 <알카노이드>류의 게임이 있다. 중요한 점은 게임 텍스트가 제공하는 상징적인 내적 질서라는 대타자의 위치에 게이머 자신이 동일화하면서, 게이머는 그 위치에서 자신의 플레이를 바라본다는 점이다.

6. 게임의 동일시 기제

게임에서의 상징적 동일시는 몇 가지 기제에 의해서

작동하거나 강제된다. 영화에서는 동일시 기제를 특히 영화관이나, 소파, 강제된 수동성과 같은 물리적 장치에 의존한다. 그리고 이러한 물리적 장치를 기반으로 카메라 시점과의 동일시, 진술체계의 은폐를 중요한 동일시 기제로 보고 있다. 근본적으로 영화관이라는 어두운 공간을 주요한 물리적 장치로 정의하는 영화와 달리 게임은 게이머가 존재하는 환경적 요인에 의한 영향을 상대적으로 덜 받는다. 따라서 이 글에서는 일반적인 영화적 동일시의 핵심인 장치보다는 동일시를 통해 게이머를 주체화하는 과정에 초점을 맞출 것이다.

6.1 허구적 진술체계의 은폐

메츠는 <극영화와 관객>에서 관객이 허구의 세계에 대한 불신을 보류한 채, 자신을 영화 속 캐릭터와 동일시하며, 영화내의 전반적인 이데올로기 자체에도 동질감을 느낀다고 주장한다. 더욱이 영화의 화법과 시각적 관점 그리고 환상적인 구조에 몰입하면서 무의식적 동일화 과정이 일어나며 이 과정은 관객의 회피를 통해서 계속 유지된다고 주장했다[15]. 이렇게 관객의 동일시는 의도적 부인과 회피를 통한 '허구적 진술체에 대한 은폐'를 기반으로 하고 있다. 게임에서도 마찬가지로 게임이라는 허구적 진술은 게이머에 의해 어느 정도 은폐되는데 그 은폐의 정도는 게이머의 게임내의 자유도와 참여도에 의존하는 경향이 있다[10]. 게이머는 자신이 게임 안에서 자유롭게 행동하고 그 내부에서 스스로 참여하고 있다는 느낌을 통해서 강요된 진술을 행하고 있다는 사실을 느끼지 못하게 된다. 하지만 이는 게임 제작과 게임 텍스트라는 이미 규정된 진술체계 내에서만 이루어진다는 점에서 오인이며 물질주의적 태도이다. 영화가 '타인에 의해 진술된 꿈'에 주체가 시각적인 동일시와 몰입을 통해서 즐거움을 제공하는데 반해서 게임은 '자신에 의해(어느 정도는 타자의 꿈에 자신이 참여하는) 진술'되는 체계라는 이중의 착각을 제공한다. 게임은 게이머를 '꿈꾸는 주체'로 만들어주는 다양한 요소들을 제공한다. 특히 상호작용을 통한 행위의 시각적 표출과 내려티브의 변화 등을 통해서 게이머는 게임이라는 '꿈'의 생산자가 자기 자신이라고 착각하게 되는 것이다.

6.2 호명, 선택행위

보드리는 관객이 텍스트의 의미에 의해 구성되면서도 자신을 의미의 작가라고 믿는 효과를 호명에서 찾고 있다. 이것은 주체가 사실은 의미의 효과임에도 불구하고 의미의 원천으로 보이게 하는 호명 과정에 대한 설명과 다르지 않다[2]. 게이머 스스로의 진술체계로 인식되는 게임에서는 호명의 차원도 이중적이다. 실제 영화의 엔딩에서는 크레딧에 제작자의 이름이 직접 등장하면서 영화의 제작자를 언명해준다. 그러나 게임에서는 주로 게이머 자신이 직접 캐릭터를 선택하고 이름붙이는 행위를 제공하면서 호명하는 주체를 게이머 자신으로 위장시킨다. 이 과정을 통해 게이머는 게이머가 동일시하는 캐릭터를 바라보는 호명의 주체인 대타자의 위치를 점유하게 된다. 실제로 게이머를 호명하는 게임 체계 자체는 사라지고 게이머가 스스로 캐릭터를 호명하는 오인의 구조가 형성된다.

이러한 호명은 앞서 논의된 것처럼 알튀세르적 호명과는 다르다. 주체가 이러한 상징적 동일화의 제스처, 즉 상징적 위임 속에서 자신을 인지하는 제스처에 대한 알튀세르적 설명이 누락한 것은 주체가 자신의 지위에 대해 알고 있는 근본적 불확실성(타자를 위한 대상으로 나는 무엇인가?)이다[16]. 부연하자면 알튀세르의 설명에서 주체는 호명되는 수동적 주체인데 반해서, 라캉의 주체는 근원적인 결핍을 회피하기 위해서 스스로 호명을 떠맡는다.

허구적 진술 체계를 은폐하는 하나의 과정이기도 한 선택행위 역시 중요한 동일시 기제로 작동한다. 상당히 많은 게임은 시작부터 자신의 캐릭터를 선택하고 그것에 이름을 붙인다. <디아블로2>를 예로 들어 보자. 게이머는 바바리안, 팔라딘, 아마존, 소서리스 그리고 네 크로맨서라는 특정한 종족 중 하나를 '선택'하게 되며 이후에 그 선택된 캐릭터에 '이름을 붙인다'. 이를 통해서 게이머는 게임이라는 언표행위에 적극적으로 참여하게 된다. 게이머는 언표행위의 주체, 즉 상징적 기표 체계의 나(I)의 위치를 획득하게 된다. 언표행위는 그 내용보다 형식적인 측면으로 게이머를 주체화시키면서 그 내용을 게이머에 의해 발화된 것처럼 보이게 한다. 발화주체로서의 기표인 나는 "나(게임 속 동일화된 대

상)는 무엇을 한다."라고 말한다. 이러한 형식을 통해서 일차적으로 게임 내의 주체의 위치를 그리고 발화의 주체의 위치(기표)를 발화주체인 내가 획득하게 되는 것이다.

6.3 커서, 화면 내 배치, 색깔

좀 더 세부적으로 동일시 대상을 시각적으로 지시하면서 강화시키는 장치들이 있다. 그것은 여러 대상 중에서 동일시의 대상을 일시적으로 정박시켜 게임에서의 혼란을 줄이는 역할을 한다. 먼저 커서가 있다. 예를 들어서 <위닝 일레븐>에서 커서는 특정 선수 머리위에 위치하면서 짧은 순간 동일시가 이루어지는 대상이 어떤 것인지를 게이머에게 지시한다. 또 하나는 화면 내 배치이다. 앞서 시점의 동일시에서 언급한 것처럼 특권화 된 시각의 중심인 원근법의 소실점의 양편에 화면을 바라보는 주체와 캐릭터가 중심에 위치한다. <진 삼국 무쌍>의 경우 많은 대상들 중에 중심점에 항상 자신의 캐릭터가 위치하며, 멀티플레이 후에도 각각의 개인 화면의 중심에 그들 자신의 캐릭터가 위치되고 더불어 화면이 상하로 분할되는 경우에도 역시 같은 로직이 유지된다. 또한 앞서 논의된 것처럼 게이머에 의해 붙여진 이름 역시 캐릭터 머리위에서 계속적으로 캐릭터를 지시하고 특정한 색깔을 통해서 다른 시각적 대상들과 변별점을 제공하는 게임들도 존재한다. 특정한 색깔을 타 캐릭터와의 변별적 특성으로 자신의 캐릭터에게 부과하는 방식은 주로 동일한 캐릭터가 한 화면 내에 둘 혹은 그 이상이 나타나는 게임에서 주로 보여진다. 대전 게임이나 전략시뮬레이션과 같이 동일한 조건을 가진 둘 이상 플레이어의 경쟁하는 것이 그런 게임에서 구별을 위해색채가 사용된다. 예를 들어 대전 게임인 철(TEKKEN)에서 두 명의 플레이어가 같은 캐릭터인 폴(Paul)을 선택했을 경우 두 캐릭터는 검정색과 붉은색의 대비가 확실한 다른 색채의 옷을 입고 나타난다. 전략시뮬레이션 게임인 스타크래프트(starcraft)의 게임에서도 상대편과 자기편이 같은 종족이 선택되었던 경우 기본적으로 두 종족은 색채가 다르며 유닛들을 클릭했을 때 각 유닛 아래 선택됨을 알려주는 원형의 띠 역시 자신의 유닛은 녹색으로 적 유닛은 적색으로 구별된다.

7. 결론 및 논의

지금까지 많은 논의에서 동일시는 카메라 시점과 화면에 등장하는 그리고 내러티브상의 인물들에 대한 동일시가 주된 대상이었다. 하지만 프로이트와 라캉이 말하는 전이의 과정은 상당히 다양하게 나타난다. 즉 공통의 상황에서 타대상에 대한 시각적인 동일시뿐만 아니라 감정적인 동일시도 나타난다.

앞에서 언급했듯이 전이는 그들을 분리시키는 경계선이 확인되면서 동시에 혼동될 때 발생한다. 그것은 곧 주체가 자신을 경험하고 규정하는 것이 바로 타자속에서라는 것을 의미한다. 마찬가지로 게임에서의 동일시는 다각적이고 다층적인 형태로 이루어진다. 즉 바라보는 시점을 통해서 하나의 신체에 부여된 주체이자 상징적으로 위임받은 보이지 않는 캐릭터에 동일시 할 수 있으며, 다양한 시각적 대상 중에서 특정한 캐릭터에 동일시하는 경우 역시 존재한다. 또한 게임을 신의 위치와 같은 전지적 시점뿐만 아니라 게임 시스템 자체에 동일시하는 경우 역시 나타난다.

정리해보면 동일시라는 전이의 형태가 게임텍스트와 게이머 사이에서 매우 다양하게 나타난다는 것이다. 그런데 이러한 미시적인 관점에서의 동일시를 넘어서는 지점이 게임에서 나타난다. 이른바 장치이론이 말하는 물리적 기구를 벗어나서 게임을 중심으로 타자의 게임 참여를 바라보면서도 게임을(간접적으로) 즐기는 형태가 가능하다. 게임에 참여하고 있는 친구의 옆에서 구경만 하고 있는 '나' 역시 때로는 다양한 지점에 동일시한다. 앞서 언급되었던 동일시 대상뿐만 아니라 실제 게이머 그리고 게이머의 감정에 동일시하기도 하며, 직접 참여하지 않는 게임의 여러 요소들에 동일시하기도 한다. e-sports라는 종목이 생겨나면서 관객이 프로게이머에게 전이하고 그들이 행하는 전략에 동일시되고 쉽게 행할 수 없는 멋진 기술을 보이는 하나의 캐릭터(ideal-ego)에 동일시하는 상황은 이와 같은 배경으로 설명할 수 있을 것이다. 오히려 영화에서 동일시 이론을 적용했던 장치이론들은 물리적 장치라는 극장과 개 개인의 퇴행적 과정에서 그 원인을 찾고 있기 때문에 이와 같은 다층적인 동일시와 타자와 주체가 전이되는

사회적이고 비개별화 된 현상을 설명하지 못한다는 한계를 지적받아 왔다.

마지막으로 이 연구의 한계 및 후속 연구의 필요성을 제안하면서 이 글을 마치고자 한다.

이 논문에서 주요 핵심 개념으로 이용하는 동일시는 라캉이 이야기하는 주체의 형성과정의 일부분이다. 이 논문에서 우리는 주체의 결핍을 중심으로 논의하였지만 타자의 결핍의 문제로는 확장하지 않았다. 게임내의 상징계는 실재 주체의 상징계와는 다르다. 즉 개인은 상징계로 편입하면서 대타자의 결핍을 인식하게 되고 동일시를 통해 자신의 결핍을 채우는 것이 불가능하다는 것을 알게 되면서 존재 내 결핍을 반복한다. 주체는 상징계 내에 자신의 위치를 취하면서 "타자의 장소에 욕망 혹은 결핍이 존재하며 궁극적 확실성이나 진리가 존재하지 않는다는 것, 그리고 남근의 지위가 허위"임을 깨닫게 된다. 거세는 타자(0)와 빗금친 타자(∅)로 인식되는 국면이며 이 결핍의 은유는 대상 소문자 object a에 대한 것이다. 우리는 그것이 동일시의 중대한 원인임을 알고 있다.

이 논의에서 게임 텍스트는 내부적으로 결핍하지 않은 대타자로 상징하고 동일시 이론을 적용하였기에 이상적 자아와 자아-이상의 수준에서 논의가 진행되었다. 그렇기 때문에 추후의 논의에서는 환상에 대한 연구가 진행될 필요가 있다. 욕망은 대단히 정교한 의미화작용 체계를 통해 지속되는 것이다. 그 중 하나가 내러티브 과정이다. 관객은 욕망의 해소를 욕망하면서도 동시에 그것을 욕망하지 않는다. 욕망이 해소될 경우 내러티브가 그려내는 상실된 대상은 성취되었지만 성취되는 순간 다시 상실로 빠져들게 될 뿐이다. 내러티브가 관객이 욕망하는 순간을 지연시킬 때에만, 즉 그 순간이 일어날 방식과 시기의 문제를 불확정 상태로 남겨두면서도 그 순간을 향해 욕망하는 그 지점에서 쾌락이 발생하는 것이다.

이와 함께 좀 더 거시적인 차원에서 게임이라는 것이 어떠한 이데올로기적 환상으로 작용하는가라는 문제가 제기되는 것은 당연하다. 환상은 부정적이거나 긍정적인 무엇인가로 평가되는 것이 아니라 대타자와 자신의 결핍에 대한 인식의 결과이다. 게임은 대타자의 결핍과

자신의 결핍을 채우려는 환상으로 작동한다고 볼 때, 이에 대한 심층적인 연구가 필요할 것이다.

결국 동일시 작용은 계절스러운 '자신'에의 욕구이자 자신을 확장하려는 의지이다. 주체는 자신의 신체를 바로 자신이라고 생각하는 것에서부터 타자에까지 그리고 심지어는 인간을 넘어선 그 무엇에까지 자신을 끊임 없이 복제하려는 욕망을 가진다. 이를 통해서 주체는 존재 내 결핍과 자신의 개체성을 극복하려 한다. 게임은 이 욕망하는 주체에 예술행위의 주체라는 위치를 여러 가지 방법을 통해 부여하면서 동일화를 좀 더 강하게 촉진한다.

참고 문헌

[1] Sarup, Madan, 김해수, 알기 쉬운 자끄 라캉, 도서출판 백의, 1994.

[2] Lapsley, Robert & Westlake, Michael., 이영재 · 김소연, 현대 영화이론의 이해, 시각과 언어, 1995.

[3] 주은우, 시각과 현대성, 서울 : 한나래, 2003.

[4] Lacan, Jacques. 권택영, 민승기, 이미선, "남근의 의미작용", 욕망 이론, 서울 : 문예출판사, pp.258-273, 1994.

[5] D. Evans, 김종주, 라캉 정신분석 사전, 서울 : 인간사랑, 1998.

[6] Metz, Christian. *The Imaginary Signifier: Psychoanalysis and the Cinema*. Indiana University Press, 1982.

[7] J. Aumont, A. Bergala, M. Marie, and M. Vernet, 이용주, 영화이론, 동문선, 2003.

[8] 김미경, 온라인 게임의 몰입요인에 관한 연구 : Lineage 내러티브와 상호작용을 중심으로, 이화여자대학교 정보과학대학원 석사학위논문, 2001.

[9] 최세경, 소비문화적 현상으로서 네트워크 게임연구 : 들뢰즈의 욕망론을 중심으로, 성균관대학교 신문방송학과 석사학위논문, 2000.

[10] 박태순, "꿈과 게임 - 컴퓨터게임에 대한 정신분석학적 접근", 한국콘텐츠학회논문지, 제6권, 제3호, 2006.

[11] S. Žižek, 이수련, 이데올로기라는 숭고한 대상, 도서출판 인간사랑, 2002.

[12] H. S. Seo, "The unheard mourning: offscreen sound and melancholy in Applause," *Screen* 46:2 2005.

[13] Lacan, Jacques. 권택영, 민승기, 이미선, "정신분석 경험에서 드러난 주체기능 형성모형으로서의 거울단계", 욕망 이론, 서울 : 문예출판사, pp.38-49, 1994.

[14] 나보라, 게임 플렉 경험에 관한 논문: 디지털 게임 장르를 중심으로, 연세대학교 영상대학원 석사학위논문, 2006.

[15] Stam, Robert., 오세필, 구종상, 자기반영의 영화와 문학: 돈 키호테에서 장 뤽 고다르까지, 서울 : 한나래, 1998.

[16] S. Žižek, 김영찬, 김소연, 김예리, 박대진, 복도훈, 신형철, 이성민, 조창호, "코기토와 성적차이", 성관계는 없다, 서울 : 도서출판, pp.139-208, 2005.

저자 소개

이 설 희(Sul Hi, Lee)

정희원



- 2004년 2월 : 성균관대학교 신문방송학과 석사
- 2005년 2월 ~ 현재 : 연세대학교 커뮤니케이션 대학원 박사과정

<관심분야> : 문화연구, 대중문화, 문화 콘텐츠

성 용 희(Yonghee Sung)

정희원



- 2007년 2월 : 연세대학교 영상대학원 석사
- 2007년 ~ 현재 : 대안공간 LOOP 큐레이터

<관심분야> : 문화연구, 영상 이미지, 현대미술, 문화 콘텐츠