

액션게임에서 나타난 매저키즘적 양상 연구 -질 들뢰즈의 「매저키즘」 이론 중심으로-

I. 서론

II. 본론

1. 게이머-존재와 게임캐릭터-존재물의 일의성

2. 매저키즘과 게이머

3. 매저키즘의 예술 그리고 게임

III. 결론

참고문헌

ABSTRACT

임용섭

초 록

액션게임은 매저키즘(Masochism)의 특수한 배치(constellation)인 부인, 서스펜스, 기다림, 물신숭배, 환상 이 모두를 내재하고 있다. 이러한 액션게임의 특성은 매저키즘과 연관 지어 분석이 가능하게 한다. 연구에서는 매저키즘에 상반의 의미로 보는 병인학적 오인의 결과인 사디즘은 가급적 배제하여 분석하였다. 그러나 액션게임을 사디즘(Sadism)으로 오인되지 않도록 약간의 비교 분석은 첨부하였다.

게임은 게이머-존재와 게임-캐릭터의 계약의 틀에서 연결시킴으로 창조되는 주체의 장으로써 가상적 교감이 이루어지는 공간을 생성 시켜준다. 그리고 이러한 공간 속에서 시각적 촉각이 교감됨은 쾌락의 차이의 체계를 만들어 준다. 매저키즘은 게임과 같이 계약적 관계로 물신숭배를 통해 결국은 자신이 생성해 놓은 세상 속에서 쾌락을 성취한다. 이처럼 액션게임과 매저키즘은 기본적 상호 근친성이 있음이 나타나고 있음을 알 수 있었다. 본고는 실제 액션게임의 예를 들어 액션게임의 존재론을 분석을 시작하였고 액션게임이 매저키즘적 쾌락의 성취가 있음을 알 수 있었다.

주제어 : 매저키즘, 매저키스트, 들뢰즈, 액션게임, 게이머, 게임 캐릭터, 존재, 존재물

I. 서론

본고는 질 들뢰즈(Gilles Deleuze)의 『매저키즘』 이론을 바탕으로 액션게임의 매저키즘적 양상에 대해 분석한다. 매저키즘이 ‘부인, 서스펜스, 기다림, 물신숭배, 환상’의 특수한 구도/배치(constellation)를 가지고 있는 것처럼 액션게임 역시 매저키즘의 이런 유사한 특수한 구도의 요소들을 내재하고 있다. 액션게임은 이러한 특수 구도/배치를 기반으로 게이머 자신의 쾌락을 반사적으로 성취한다. 이러한 이유로 매저키즘과 액션 게임성격의 유사성은 들뢰즈가 분석한 매저키즘과 액션 게임에서 드러나는 매저키즘적 양상을 비교 분석 할 만한 가치가 있다.

매저키즘의 특수한 구도/배치의 순환은 존재와 존재물의 순환적 욕망을 만든다. 여기서의 욕망은 들뢰즈가 주장하는 ‘욕망의 충만성’과 능동적인 힘이다. 즉 ‘존재-게이머’와 ‘존재물-게임 캐릭터’의 능동적 욕망의 충만의 존재론이 성립되는 것이다.

존재론은 들뢰즈의 중심개념이다. 본고는 먼저 들뢰즈의 존재론을 기반으로 게임에서 드러나는 ‘존재(being)와 존재물(thing)’의 순환 관계를 ‘게이머와 게임 캐릭터’의 관계로 등식화시켜 두 관계의 일의적 양상을 분석한다. 이것은 게이머-존재와 게임 캐릭터 상호간의 경향이 매저키즘의 존재와 물신 또는 존재물과의 유사성이 있음을 밝히기 위함이다. 그리고 본고에서 분석하려는 주된 요지는 ‘존재-게이머’와 ‘존재물-게임 캐릭터’의 관계도에서 일어나는 단순히 폭력적인 파괴성과 가혹성에 대한 분석은 아니다. 따라서 이분석은 매저키즘의 주된 설정인 ‘계약’이라는 조건 속에 차이의 체계를 만들어 내는 존재와 존재물의 관계에서 나타나는 게임의 매저키즘적 양상을 분석하는 것이다. 또 당연히 되어온 ‘사디즘’과 ‘매저키즘’의 상반관계는 병인학적 용어일 뿐이며, 그 실질적 개념은 서로 상반관계가 아님을 들뢰즈는 『매저키즘(Masochism)』을 통해 사디즘은 게임

과 유사성이 없음을 밝히고 있기에 사디즘은 연구의 분석에서 가급적 배제하도록 한다.

연구의 범위와 방법을 정리하면 다음과 같다.

첫 번째로 ‘게이머-존재와 게임캐릭터-존재물의 일의성’에서는 게이머와 게임 캐릭터 사이의 존재론에 대하여 분석한다.

두 번째는 액션 게임의 프레임(틀) 속에 게이머와 게임 캐릭터 사이의 매저키즘적 양상을 논한다.

II. 본론

1. 게이머-존재와 게임캐릭터-존재물의 일의성

미국 사회는 디즈니랜드의 모델인 뤼센 노이슈반슈타인 성 (Neuschwanstein Castle)과 같은 것만 가상인 것처럼 착각이 들게 한다. 그러나 장 보드리야르(Jean Baudrillard)는 그의 이론을 통해 미국사회의 거의 모든 것이 가상이며 ‘더 이상 사실성의 거짓 재현’이 아니라 ‘실재가 더 이상 실재가 아니라는 사실’을 숨기는 하이퍼리얼리티의 전략¹⁾이라고 주장한다. 컴퓨터 게임은 이러한 가상공간이라는 특성을 잘 나타낸다. <메달 오브 오너 (Medal of honor)-세계 2차 대전을 배경으로 한 일인칭 슈팅게임>, <MMA-스포츠 격투게임>, <기어 오브 워(Gear of War-가상의 전투를 배경으로 한 일인칭 슈팅게임)>등의 시뮬레이션 게임들의 예를 들어보면 이 게임 안에 등장하는 오브젝트들은 실체가 아닌 가상의 존재이다. <MMA>의 게임에 등장하는 실존의 격투기 선수인 표도르(Emelianenko Fedor)²⁾는 게임 안에서는 더 이상 실재가 아닌 파생실재이다. 더 나아가서 <메달오브 오너>에 나타나는 배경, 시간, 인물도 파생 실재인 것이다.

1) 장 보드리야르, 하태환 역, 『시뮬라시옹』, 민음사, 2001, p.40. 참조.

2) 에멜리야넨코 표도르 (Emelianenko Fedor) 러시아 출신의 이종격투기선수, 네이버 인물정보 참조.

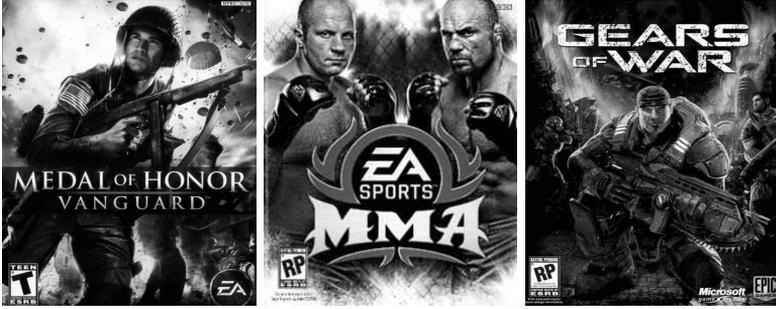


그림 1.<메달 오브 호너(Medal of honor)> <MMA> <기어 오브 워(Gear of War)>

이점은 “오늘날의 시뮬레이션은 원본도 없는 실재, 즉 파생실재를 모델들을 가지고 산출하는 작업이다. 영토는 더 이상 지도가 소멸된 이후까지 존속하지 않는다. 이제는 지도자가 영토에 선행하고-시뮬라크르들의 자전(自轉)-심지어 영토를 만들어 낸다.” 3)는 보드리야르의 주장과 이론에서 맥락을 같이 한다. 이러한 파생실재는 시뮬레이션 게임에서는 우리가 시각적으로 보았던 탱크, 자동차, 사람, 집, 강, 건물, 나무 등의 오브젝트들로 지속적으로 생성되거나 소멸된다. 실제의 오브젝트들은 탈영토화되어 다시 화면 안에서 재 영토화 되고, 존재들은 존재물로서 재 배치되어 생성되는 것이다.

그리고 재영토화 된 오브젝트들은 더 이상 재현(representation)의 대상이 아니다. ‘강도(intensity)’의 결과물인 것이다. 즉 컴퓨터 또는 비디오 게임콘솔 시스템 안에서 드러나는 존재물과 외화면 존재의 차이의 결합으로 생성된 창조물인 것이다. 이렇게 드러난 창조물은 야콥슨(Roman Jakobson)의 커뮤니케이션의 여섯 가지 요소 야콥슨의 커뮤니케이션 6요소⁴⁾처

3) 장 보드리야르, 앞의 책, p.12. 참조.

4) 야콥슨의 커뮤니케이션 6요소: 야콥슨의 필수불가결의 요소는 ‘발신자, 수신자, 접촉, 메시지, 문맥, 코드’이다. 발신자와 수신자는 커뮤니케이션을 발생시킬 수 있는 기본적 가능성이고, “메시지는 그 가능성에 앞서거나 동시에 존재하는 알맹이다.” 발신자와 수신자가 접촉해야 “메시지” 전달이 가능하며 동시에 ‘의미부여(encoding)’, ‘의미독해(decoding)’의 기보구조에 해당하는 “코드”를 최소한 부분적으로 공유해야 한다./전동열, 『기호학』, 연세대출판사, 2005. 참고.

럼 ‘게이머-발신자’와 ‘캐릭터-수신자’의 형식(form)을 갖추고 있다. 게이머는 캐릭터와 게임 안에서의 오브젝트들과 접촉을 시도한다. 그리고 게이머는 게임 규칙의 맥락 안에서 자신만의 알고리즘(algorithm)으로 의미를 부여하고(encoding), 게임의 코드들을 해석(decoding)한다. 이렇게 커뮤니케이션은 게이머-존재와 게임 캐릭터-존재물관의 순환적인 범주로 작용한다. 이 범주는 질 들뢰즈(Gilles Deleuze)의 『천개의 고원』⁵⁾에서의 리좀(rhizome)이론이 전치(前置)한다는 점을 찾아볼 수 있다. 리좀은 기언(既言)한대로 뿌리가 나무와 나무사이에 흐트러져 연결된 것으로 시뮬레이션 게임에서 디스플레이 밖의 잠재적(virtual)존재(being)와 화면 속의 실재적(actual) 존재물(thing)을 이은 형상과 같다.

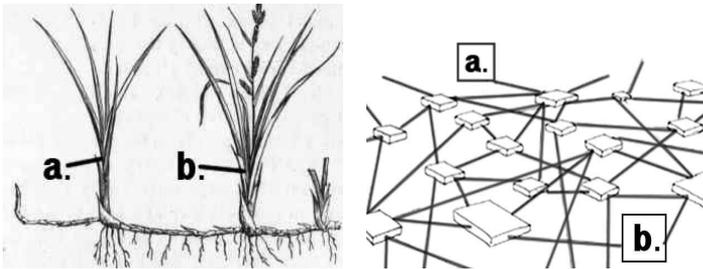


그림 2. 리좀 - a. 게이머=존재, b. 게임 오브젝트들=존재물

외화면(off-screen)의 존재는 내화면(on-screen)의 존재물을 벗어나지 못한다. 이것은 ‘일의성’을 의미하며 존재와 존재물이 서로를 분리할 수 없는 양자(兩者)간의 식별 불가능성을 의미한다.

“흔히 우리는 아이를 보면 그 아이의 부모를 알 수 있다고 말한다. 마찬가지로 우리는, 창조론을 진제하는 경우, 이 세상의 이런저런 것들을 보면 이 세상을 창조한 조물주에 대해서 알 수

5) Gilles Deleuze, Brian Massumi역, *A thousand Plateaus capitalism and schizophrenia*, MINESOTA, 1987, 참조.

있다고 말한다.(...) 부모는 물론 부모자신을 통해서도 알려지지만 아이를 통해서도 알려진다. 조물주는 물론 조물주 자신을 통해서도 드러나지만 그의 창조물을 통해서도 드러난다.” 6)

일의성은 존재와 존재물의 유추(類推)할 수 있는 것과 같이 뻗 수 없는 순환적 연결 고리인 것이다. 여기서의 잠재적 존재들은 - 무엇이 되기 위한 준비를 하는 것(being), 예) ‘소나무→ ‘0’ 과 ‘1’ 소나무 되기’ - 디스플레이에서는 존재물로 용해되고 미분화된 파편들을 적분화시켜 실존시킨다. 그리고 그 프레임 안에서의 캐릭터들 즉, 오브젝트들은 앞에서 아직 깨어나지 않았다. 이종격투게임 <MMA>에서 게임 시작 전의 캐릭터는 움직이지 않는다. 캐릭터의 경험치나 복장은 게이머가 설정해주기 전까지 게이머의 명령을 기다리는 속이 빈 폴리곤(polygon) 덩어리 - ‘실존의 MMA격투기 선수되기(MMA fighter-becoming)’ -에 불과하다. 그리고 실존의 MMA 격투기 선수는 되지 못하며 완전한 유기체는 아니다. 이것은 지속적으로 캐릭터의 경험치나 모습이 변화를 거듭 할 수 있도록 열려 있기 때문이다. 이러한 점은 들뢰즈의 ‘기관 없는 신체(Bodies Without Organs)’ 와 의미를 같이함을 발견 할 수 있다. 그러나 여기서의 ‘없음’ 이란 ‘소진 됨’ 그리고 ‘무(無) 존재’ 의 의미가 아니다. 단지 점 그리고 선과 같은 무엇인가는 있지만, 기관이 형성되지 않았음을 의미한다. 캐릭터는 게이머의 명령으로 앞의 모든 장비를 갖추고서야 ‘MMA 격투기 선수 캐릭터’ 로서 변화 가능한 기관을 가지게 된다. 또 게이머에 의해 움직임이 발생되고, 스윙을 하거나 클럽 교환을 하는 등의 다양한 활동이 가능하다. 그리고 반복한다. 게이머가 게임에서 패배하거나 캐릭터에게 싫증을 느끼면 3D 소프트웨어로 제작되어진 폴리곤들은 시간과 공간을 이용하여 운동-이미지로서, 훌륭한 질료의 상태로 되돌아간다. 이처럼 게이머를 위한 퍼스널 캐릭터 꾸미기 같은 이 게임에서의 오브젝트 변화는 무한하다. 무엇으로 또는 어떻게 구성되어 이미지를 나타낼 지는 게이머의

6) 박정태, 『철학자 들뢰즈, 화가 베이컨을 말하다』, 이학사, 2012, p.16.

명령에 따라 무한한 힘을 가진다. 그리고 캐릭터를 형성하고 있는 수많은 버텍스(vertex), 세그먼트(segment)들은 3D소프트웨어의 ‘브랜드 웨입(Blend Shape)’ 과 같은 기능에 의해 그 형태가 끝없이 변화되고 창조 된다. 이것들은 들뢰즈가 말하는 영화의 프레임 매치로, 거짓 운동의 역량을 보여주는 것과 같은 맥락 속에서 오브젝트의 몽타주를 변형(modification)⁷⁾의 재현을 보여주고 있다.

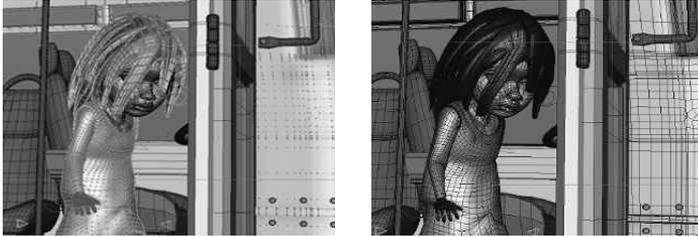


그림 3. 버텍스(vertex)-작은 점들. 세그먼트(segment)- 사각형의 윤곽들

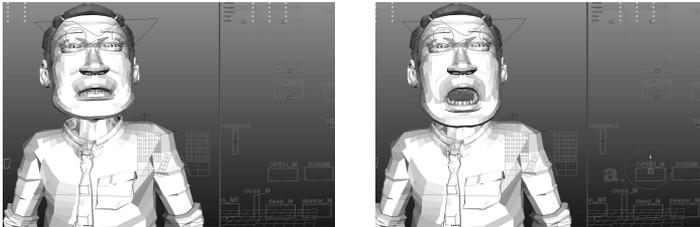


그림 4. 브랜드 웨입(Blend Shape)의 적용(입 부분)) 좌-미적용, 우-적용

“운동-이미지는 세계를 재현(reproduce)하는 것이 아니라 자율적인 세계를 구성하고, 단절(breaks)과 불균형(disproportion)을 구성한다. 그리고 ‘그의’ 자신 안에서 더 이상 ‘그 자신’의 시각의 중심이 아닌 관객과 같은 ‘운동-이미지’ 자신을 설명하는 ‘운동-이미지’ 중심 안에서 모든 것을 허용하지 않는다. 지각하는 것(pecipiens)과 지각되는 것(percipi)은 중력의 의미를 상실

7) 여기서의 ‘modification’의 의미는 불어에서 ‘morph, transformation’의 변형, 변모, 변경의 의미이다.

했다. 셰퍼(Shefer)는 이것으로부터 아주 엄격한 결과를 끌어낸다. -영화의 이미지로써 독특한 운동의 일탈성(abarration)이 어떤 연결 장치로부터 시간을 자유롭게 맞추어지는 것이다.- 따라서 일반적인 운동과 함께 지속되는 종속관계와 그 관계를 발전시킴으로써 시간을 직접적으로 나타냄을 이행한다.” 8)

영화가 만들어낸 세계와 같이, 게임은 게임 속에서 오브젝트들이 만들어 낸 세계가 시간을 직접적으로 드러나게 한다. 그리고 이런 직접적인 운동들은 일탈적 운동이다. 정상성을 지니지 않은 끝없는 열림인 ‘~되기’, 그리고 ‘기관 없는 신체’ 처럼 간접적 재현과 같이 시간에 종속된 것이 아닌 무한함을 나타낸다. 게임 속 무한한 변화와 같은 직접적 운동은 간접적 운동의 재현을 선행한다. 캐릭터들의 이러한 일탈적 운동은 프랜시스베이컨(Francis Bacon)의 작품 속 형상이 원(circle)의 아플라(Aplat)와 만나 형태를 이루는 것과 같다는 들뢰즈의 논리와 일치한다. 예를 들어, 캐릭터들은 게임 안에서 사각 또는 선과 같은 프레임 속에서 머리, 팔, 피부색등의 다양한 계열의 결합을 구축한다. 결합이 완성된 캐릭터는 기관을 갖추는 것처럼 보인다. 그러나 그 형상은 고정된 것이 아니다. 게이머-존재와 캐릭터-존재물이 캐릭터의 무기(Amor)등의 아이템의 향상 -소위 ‘업그레이드(Upgrade)’ 또는 ‘레벨 업(Level Up)’ -이 될 때 캐릭터의 형상은 변화 된다. 또 게이머-존재의 실수는 캐릭터-존재물이 게임의 단계에서 원시적 모습으로 돌아가는 등의 순환적 반복을 지속한다. 즉, 단절된 것이 아닌 지속적 순환을 보여 준다. 이것은 들뢰즈가 말한 수정의 이미지와 의미를 같이한다. 예를 들어, 강력한 무기를 가진 근육이 우람한 캐릭터는 레벨 업이 되기 전에 강력하지 않은 단발의 권총을 쏘던 캐릭터와는 다른 캐릭터인가? 아닐 것이다. 이것들은 순환의 존재와 존재물이며 ‘일의적 캐릭터’로 볼 수 있다. 예컨대 트랜스포머에 등장하는 노란색 카메로(GM Camaro) 범블비가 고물차로 변신되거나 로봇으로 변했지만

8) Gilles Deleuze, Hugh Tomlinson and Robert Galta 역, *Gilles Deleuze CINEMA 2-the time-image*, Minesota, 2010, p37.

다른 존재물이 아닌 것과 마찬가지로 잠재적 이미지와 존재론적 근거를 통하여 직접적 시간을 사유하는 시간의 선형적인 구조가 ‘수정 이미지’이다. 이것은 시간을 볼 수 있도록 하는 시간-이미지의 기초가 된다. 직접적 시간이미지의 성격을 가장 명료하게 나타내줄 수 있는 수정 이미지의 가능성은 무엇보다도 이미지가 거울처럼 ‘(순수)기억 속’의 자신을 비춤으로써 움직임이 스스로를 관찰하는 데 있다. 모든 직접적 시간-이미지는 ‘순수 기억’을 바탕으로 ‘스스로 창조된’ 이미지를 마치 누군가가 자신의 과거를 회상하듯 하는 관찰과정에서 생겨난다. 9) 그리고 이러한 ‘존재는 게이머’로와 ‘존재물은 게임 캐릭터’로 관계로 상호 등식화시켜 보았다. 레오폴트 자허 마조흐의 『모피를 입은 비너스』에서 반다와 제베린의 관계에서 반다를 통해 자신의 제베린의 자아로 반사되어 돌아오는 쾌락의 존재물로서 일의적 개념 안에서 쾌락을 성취한다는 점과 유사한 구조를 가지고 있기 때문이다.

2. 매저키즘과 게이머

“액션형 게임의 플레이어는 지속적인 감시(surveillance)를 수행해야 한다.(...) 궁극적인 위협은 적이 시스템의 균형을 파괴하고 마침내 플레이어 자신을 파괴함으로써 게임을 중단시키는 것이기 때문에, 플레이어는 항상 눈에 보이는 것을 유심히 관찰하고 자신의 화력을 적절하게 구사해야한다.” 10) <메달 오브 오너>와 같은 게임 속의 존재는 존재물과 허브로 연결된 일의적 존재로 폭력적인 쾌락을 실시간 경험한다. 게이머는 캐릭터를 알레고리(allegory)적 대상으로 삼는 것이다. “컴퓨터 게임이 공격을 받게 된 이유는 미국사회에서 비매개(immediacy)적이고 따라서 잠재적으로 위협적이라고 간주되는 두 가지 장르(영화와 텔레비전)를 컴퓨터 게임이 재매개하고 있기 때문이다. 책은 영화나

9) 전동열, 「움직이는 그림」과 의미의 관계에 대한 기호학적 고찰 - 들뢰즈의 퍼일스 수용을 중심으로, 『독일어문학』 제58집, 2012, p.178.

10) 제이 데이비드 볼터, 리처드 그루신, 이재현 역, 『재매개: 뉴미디어의 계보학』, 커뮤니케이션북스, 2006, p.113

텔레비전처럼 엄격하게 검열을 받지 않는데, 이는 우리의 영상문화에서 문자는 동화상과 달리 비매개성을 갖지 않기 때문이다.”¹¹⁾ 이처럼 비디오 게임은 영화와 텔레비전처럼 비매개적 특성으로 원근법과 같은 실질적인 환영의 이미지를 보여준다. 그렇기 때문에 게임 안에서의 파괴적 영상은 게이머에게 그대로 반영된다. 또 이러한 것은 게이머가 반복적 조작에 의해 익숙해진 가상의 체험으로 그 사용방법을 제어와 조절을 할 수 있게 되는 하이퍼매개(hypermediacy)로 이어진다.

이와 같이 폭력성을 다루는 게임은 ‘매저키즘’ 적 경향이 있다고 할 수 있다. 캐릭터를 가격(加擊)할 때, 총 등을 쏠 때, 또는 반대로 가격 당할 때 역시 서로 다른 쾌감을 가질 수 있다. 여기서 중요시 할 점은 이러한 점은 병인학적으로 나타나는 ‘사도 마조히즘’을 지시하는 것이 아니다. 매저키즘이 사디즘과의 상관관계로 오인하는 점을 들춰주는 『매저키즘』에서 밝히고 있다. 매저키즘은 사디즘의 반대적 의미가 아니다.

사디즘은 ‘사변적-논증적’인 경향을 지닌다. 그렇기 때문에 가상공간 속에서 환영의 이미지로 순환되는 게임이 사디즘의 이론 안에서 분석하는 것에는 무리가 있다. 대신에 매저키즘은 ‘변증법적-플라톤적-이며 상상적’이다. 따라서 매저키즘은 게임의 가상공간과 연결 지어 분석 할 수 있다.

매저키즘의 원류(源流)인 레오폴트 자허 마조흐(Leopold von Sacher Masoch)는 그의 소설<모피를 입은 비너스(Venus in Furs)>에서 베르첼리오 티치아노(Verucchio Tiziano)의 비너스<거울을 보는 비너스(Venus with a Mirror)>(1555)를 가학적인 활인화의 대상으로 간주한다. 또 티치아노의 비너스가 몸에 걸친 모피는 폭군의 모피로서 ‘폭군’이 내재되어 있는 표상이다. 그리고 주인공 제베린은 반다와 계약적인 관계로 폭군-비너스의 역할을 기대하며 폭력을 당하는 쾌락을 갖기를 원한다. 그 계약이 만료되기까지 제베린은 여주인공 반다의 소유물이다. 제베린은 둘

11) 제이 데이비드 볼터, 리처드 그루신, 앞의 책, p.123

사이의 계약 속에서 무한한 ‘~소유물 되기’ 를 시도 한다. ‘~되기’ 의 순환적 양상은 사뮈엘 베케트(Samuel Barclay Beckett)의 『고도를 기다리며(Waiting for Godot)』¹²⁾에서 두 주인공이 그들의 ‘욕망-고도’ 를 기다리는 것에서도 나타난다. 그리고 기약이 없는 기다림은 두 주인공의 욕망과 등식을 이룬다. 그러나 고도는 ‘신’ 도 ‘사람’ 도 아닌 그들의 쾌락과 욕망의 대상이었음을 지각 할 수 있다. 이러한 예들은 매저키즘의 변증법적이고 상상적임을 보여주는 좋은 예이다. 게임은 이런 기다림 속에서 시뮬라크르화 된 잠재(virtual)적 공간 속에서 생성 또는 파생실재인 오브젝트들과 게임고유의 규칙 안에서 일정하지 않은 무수한 방법의 형식으로 계열화되어 게이머의 욕망을 조작한다. 게이머의 욕망은 점수, 게임 내에서의 캐릭터의 지위, 가상의 화폐 등으로 치환되어 드러나고 그 치환의 결과물들은 ‘권력’ 으로 변모한다.



그림 5. 거울을 보는 비너스(Venus with a Mirror)

더 나아가 권력은 다른 ‘적-캐릭터들(enemy)’ 을 쉽게 위협하거나 ‘온라인상의 게이머’ 에게 존경의 대상이 되거나 반대의 결과를 낳는다. 게임 내의 ‘권력’ 은 『모피를 입은 비너스』에서의 여주인공 ‘반다’ 인 것이다. 게이머는 보이지 않는 권력을 갖기 위해 지속적인 도전을 통해 단계적으로 접근하여 쾌락과 패배

12) 사뮈엘 베케트, 오증자 역, 『고도를 기다리며』, 민음사, 2000. 참고

의 고통을 동시에 얻는다.

게이머와 게임의 규칙 그리고 게임회사와 게이머 등의 관계로 미루어 게임을 계약으로 이루어진 틀로 볼 수 있다. 앞서 언급한 바와 같이 매저키즘은 계약적이다. 따라서 게임은 계약자체를 혐오하는 ‘사디즘’의 제도주의와는 차이가 있다. 들뢰즈에 의하면 사디스트는 제도적 소유의 관계에서 폭력적 쾌감을 나타내고 매저키스트는 계약적 관계에서의 폭력적 쾌감이라고 표현하고 있다. 13) 액션게임에서는 계약적 폭력을 사용하는 것도 가능하다. 게이머는 자신이 원하는 레벨에 올라가면 싫증을 느낄 수도 있다. 그러한 이유로 게이머는 더 깊은 쾌락을 위해 상대를 교육시키는 매저키스트처럼 적이나 대치하는 캐릭터들의 경험치를 조작시킨다. 게이머는 게임 속 캐릭터의 능력, 또는 경험치를 강화시키기 위해 레벨을 어렵게 만들거나 조작시키고 그 결과로 효과가 나타날 때 쾌감을 느낀다.

이러한 교육은 존재물을 교육시키는 점에 대해서 미셸 푸코(Paul Michel Foucault)의 ‘미시권력들’과 연관 지을 수도 있다.

“작업장, 군대, 감옥, 병원, 학교 등의 다양한 사회의 영역에서 규율이 작용하는 방식에서 개체를 훈련시키고, 통제하고, 조직 기술을 통해 작용한다.(...) 개체들은 권력의 기술에 의해(그 대상이자 도구로 되고) 권력이 요구하는 질서 안에 편입되어 규격화된다.” 14)

푸코는 권력 안에서 주체가 형성되며, 새로운 개체가 창조된다고 주장한다. 게임 속의 캐릭터는 지속적으로 게이머의 안티오이디푸스적인 새로운 개체-존재물로서 거듭난다. 이 존재물은 게이머로부터 교육받음으로서 기능과 형태가 새롭게 창조되지만 사실은 게이머와 게임 안의 캐릭터는 일의적 관계로서 게이머가 교육되고 있음을 알아야한다. 이러한 교육은 계약의 틀 안에서 교육이 된 캐릭터를 조작하여, 디스플레이속 존재물인 캐릭터는 때론

13) 질 들뢰즈, 이강훈 역, 『매저키즘』, 인간사랑, 2007, p.24.

14) 양운덕, 『미셸푸코』, 살림총서, 2003, p.29.

박해자로서, 때로는 피해자로서 행위를 반복한다.

게이머는 신경증적인 반응으로 게임 캐릭터와 게임의 내용을 엉망으로 이끌 수 있다. 그리고 그러한 태도는 게이머에게 승리의 쾌감과 다른 쾌감(후련함과 같은)을 갖게 할 수도 있다. 이처럼 게임 안에서 일탈적 행위와 같은 계약적 쾌락이 이루어질 수도 있다. “니체는 고통의 의미라는 근본적인 종교적 문제를 이야기 하면서 대단히 적절한 대답을 들려주고 있다: 만약 고통과 괴로움에 어떤 의미가 있다면 그것은 누군가에게 그것이 즐겁게 느껴지기 때문이라는 것이다.”¹⁵⁾ 이러하듯이 게이머는 계약적 관계 안에서 캐릭터를 조작함으로써 고통과 쾌락을 성취하고 있다. 이러한 고통과 쾌락의 반복적인 순환은 게임이 구성시켜 놓은 시스템 속에서 미션이 진행되는 시간동안 반복되풀이 된다. 또 들뢰즈는 본인의 저서 *매저키즘*에서 부인에 관해 다음과 같이 말하고 있다. “부인은 부인 부정이나 파괴와 다른, 어떤 것의 타당성을 다루는 작용의 출발점으로 이해되어야 한다. 그것은 믿음을 정지시키고 주어진 것을 중립화시킴으로써 주어진 것을 대신하고, 또 그것을 넘어서 우리에게 새로운 영역을 보여준다. 프로이트의 좋은 예는 물신숭배이다. 물신은 여성은 남근의 이미지 또는 대체물로서, 여성은 남근이 없음을 부정 할 수 있다. 그러나 물신으로 선택된 대상은 어린이가 여성은 남근이 없음을 인식하기 전단계의 대상이다.(...)그것은 아직 믿음의 가능성을 소유하고 있는 마지막 지점이며, 이러한 물신숭배는 부인이다.”¹⁶⁾ 여기서의 부인은 없는 것을 '부인'하여 마치 있는 것처럼 여기는 것이며, 그래서 그것이 오이디푸스 콤플렉스 시기의 패티시즘과 관련된다. 즉, 액션 게임 안에서의 물신은 이와 같은 '부인'의 단계로 시작되어 캐릭터-존재물이 분명 자아가 성취하고 싶은 쾌락을 줄 것-하지만 없을 수도 있음-이라는 것으로 시작된다. 이런 부인은 '믿음-숭배'로 이어지며 가상공간에서 '환상'의 장을 구축한다. 그리고 게이머는 자신의 게임 캐릭터를 통해 반복

15) 질 들뢰즈, 이강훈 역, 앞의 책, p.143.

16) 질 들뢰즈, 이강훈 역, 앞의 책, p.36.

되는 어려운 게임 미션들을 끝냄으로 서스펜스 속에 성취의 쾌락을 얻는다. 이것은 쾌락을 성취하기 위한 게이머가 게임 캐릭터를 통한 반사적인 노력과 ‘기다림’이다.

“매저키즘적 고통이 기다림이라는 현상과 그 기다림을 특징 지워주는 반복과 되풀이의 기능에 의존하고 있다는 것은 중요한 핵심이며, 고통은 그 고통의 사용 방식을 규정하는 반복의 형태와 관련되었을 때만 의미를 가질 수 있다.” 17)

사디스트는 ‘양적’인 반복에 의존하지만 매저키스트는 ‘질적’ 반복에 의존한다. 게임의 내용은 양적인 것에 의존을 할 수 없다는 것이 저변에 내재하고 있다. 게임이 양적인 반복에 의존을 한다면 그것은 게임의 ‘존재 가치- 반복적 쾌락의 욕망’가 없게 될 것이다.

3. 매저키즘의 예술 그리고 게임

“마조흐의 예술이 묘사하고자하는 것은 바로 고통스러운 과정에 대한 경험이다. 마조흐가 말하는 “극도 감각주의”란 문화적인 상태로 변형된 감각을 지칭하는 것이며, (...) 차가움과 잔인성, 감수성의 결합이며, 기다림과 서스펜스는 매저키즘의 기본이다. (...) 단순히 고통에서 쾌감을 성취하는 매저키스트는 괴상한 사람이 아니다. 단지 중요한 점은 고통, 처벌 또는 굴욕이 만족을 얻기 위한 전제조건이라는 것이다.” 18)

내화면에서 움직임을 기다리는 캐릭터는 게이머 자신이다. 거기에는 ‘계약’이라는 규칙 관계가 전제된다. 그리고 그 속에서 ‘행위-의미’를 통해 얻게 되는 쾌락의 체계 때문에 매저키즘과 더 근친관계가 성립된다. 게이머는 그 행위들 안에 몰입되며 순간의 시각적 지각보다는 촉각적 감각을 더 많이 느끼게 된다. 게임 속의 캐릭터가 상대 캐릭터에게 우연치 않았던 가격을 당했을 때의 아픔은 게이머의 말초신경을 순간적으로 자극 시킨다. 이러한 우연한 자극은 『푸루스트와 기호』 19)에서 ‘압박’와 ‘우연’

17) 질 들뢰즈, 이강훈 역, 앞의 책, p.144.

18) 질 들뢰즈, 이강훈 역, 앞의 책, pp.83-85.

의 대립관계와 같이, 순간 게이머를 게임 시스템 안에서 어찌지 못하는 전자레인지 속의 음식처럼 강제로 사유케 한다. 액션 게임에서 게이머는 계약적 게임 규칙의 틀 속에서 고통을 느낀다.



그림 6. 프랜시스베이컨, <벨라스케스의 교황 인노켄티우스 10세의 초상'에서 출발한 습작>

마치 프랜시스베이컨의 사지가 찢겨 매달려 있는 짐승의 이미지, 그리고 얼굴이 지워지고 절규하며 이빨만 드러내는 섬뜩한 그림 <벨라스케스의 교황 인노켄티우스 10세의 초상'에서 출발한 습작>을 볼 때의 촉각처럼 느낄 수 있다. 물입이 되어 있는 순간 그것은 시각보다는 촉각을 자극한다. 이 촉각적 기호는 들뢰즈의 『프루스트와 기호들』에서 예술이 비 물질성을 지닌 기호임을 밝히는 것과 유사하다. 게임은 한 공간에만 사로잡힌 방출 양태를 지닌 물질성을 띠고 있지 않은 시공간을 넘어서는 예술이다. 이것은 앞서 언급한 들뢰즈의 『감각의 논리』²⁰⁾에서 프랜시스베이컨의 오브젝트들이 ‘원형의 공간=아플라(Aplat)’를 통해 공간을 탈주하려는 것과 비슷하다. 즉 이것은 열려 있는 다시 말해서 정형화 되지 않은 주체의 차이를 생성해 내는 것과 연관 지을 수 있다. 게임 안에서 게이머와 게임 캐릭터의 커뮤니케이션 속에서

19) Gilles Deleuze, Richard Howard역, p.15

20) Gilles Deleuze, Daniel W. Smith역, 참고.

질적인 반복의 주체가 형성되는 것이다. 그리고 게이머가 타자-상대 게이머들에게도 촉각적 반응을 전달하는 간헐 있지 않은 비물질성의 생성시키는 ‘강도-차이의 체계’를 생성시키게 것이다. 게이머는 게임이라는 내화면 속에서 이미 만들어진 ‘주체-캐릭터’를 조작하는 것이 아니다. 외화면에 위치 한 게이머-존재와 내화면의 캐릭터-존재물은 커뮤니케이션을 통해 ‘주체’를 생성시키며, 새로운 차이의 체계를 만들어 내는 창조적 예술 행위의 장에 위치하고 있음을 알 수 있다.

Ⅲ. 결론

레오폴트 자허 마조흐의 『모피를 입은 비너스』에서 여주인공 ‘반다’는 자신을 활인화 하듯 미술품의 한 장면과 같이 분장한다. 그리고 반다는 거울 속에 비추어진 자신의 모습을 화가에게 그리도록 명령한다. 거울 속의 개체는 반다 자신의 존재물이다. 그리고 이러한 비추어 지고 투영된 여러 각도의 이미지들은 게이머의 조작에 의해 투영된 내화면 속의 게임 캐릭터로 환원됨을 밝혔다. 즉 매저키스트처럼 게이머는 조작으로 새로운 주체를 계속해서 생성시키며 그것은 자아의 쾌감을 성취한다. 매저키스트는 자신이 초자아이고 자아를 부정하고 자아를 파괴 시켜버리는 사디스트와는 다르다. 그리고 이러한 점은 게이머의 쾌락의 성취의 관계와 근친성이 있음을 밝혔다. 매저키즘은 엄격하고, 까다롭다. 거기에는 부인, 서스펜스, 기다림, 물신숭배, 환상의 특수한 구도/배치를 가지고 있다. 이러한 특수한 구도/배치를 기본으로 한 기다림을 이상과 현실의 집합이 매저키즘의 쾌락의 도구이다. 액션게임은 역시 매저키즘의 특수한 구도/배치를 이루고 있음으로써 매저키즘과 근친관계가 있음을 알 수 있었다. 그리고 이러한 쾌락은 계약의 관계속의 프레임 안에서 성취된 쾌락임을 알 수 있었다.

살펴본 바와 같이 액션게임은 매저키즘적 요소를 지닌 ‘존재와 존재물’의 관계로 이루어진 매체의 장인 것이다.

참고문헌

- 레오폴트 폰 자허마조흐, 김재혁 역, 『모피를 입은 비너스』, 팽귄클래식코리아, 2009.
- 박정태, 『철학자 들뢰즈, 화가 베이컨을 말하다』, 이학사, 2012.
- 사뫼엘 베케트, 오증자 역, 『고도를 기다리며』, 민음사, 2000.
- 양운덕, 『미셸푸코』, 살림총서, 2003.
- 장 보디르야르, 하태환, 『시물라시옹』, 민음사, 2001.
- 전동열, 『기호학』, 연세대출판사, 2005.
- 제이 데이비드 볼터, 리처드 그루신, 이재현 역, 『재매개: 뉴미디어의 계보학』, 커뮤니케이션북스, 2006.
- 질 들뢰즈, 이강훈 역, 『매저키즘』, 인간사랑, 2007.
- 전동열, 「움직이는 그림” 과 의미의 관계에 대한 기호학적 고찰 - 들뢰즈의 퍼얼스 수용을 중심으로」, 『독일어문학』 제58집, 2012.
- Gilles Deleuze, *Masochism*, Zone Books, 2006.
- Gilles Deleuze, Brian Massumi 역, *A thousand Plateaus capitalism and schizophrenia*, MINESOTA, 1987.
- Gilles Deleuze, Hugh Tomlinson and Robert Galta 역, *Gilles Deleuze, CINEMA 2-the time-image*, Minesota, 2010.
- Gilles Deleuze, Richard Howard, *Proust & Signs*, Minesota, 2002.
- Gilles Deleuze, Daniel W. Smith, *Francis Bacon: The Logic of Sensation*, Minesota, 2002.

ABSTRACT

A Study on Masochistic Aspects of Action Games -Focusing on 'Gilles Deleuze's 『Masochism』 Theory-

Lim, Yong-Seob

Action games exhibit all the specific constellation of masochism, such as disavowal, suspense, waiting, fetishism, and fantasy. These characteristics of action games can be analyzed with respect to masochism. This study conducted an analysis excluding sadism as much as possible, as sadism is a result of etiological misconception as opposed to masochism. However, comparative analysis is included in the study so that action games are not seen as demonstrating sadism.

Games create a space for virtual interaction for main agents by connecting gamer-existence and game-character in the framework of a contract. The interaction of visual tactility within this space creates a system of difference in pleasure. Masochism enables one to attain pleasure in a world created himself or herself using fetishism in contractual relationships such as the ones exhibited in games. This shows that action games and masochism are mutually related. This paper analyzed the ontology of action games using actual examples of action games. The paper concluded that action games lead to the fulfillment of masochistic pleasure.

Key Word : masochism, masochist, Deleuze, action game, gamer, game, character, being, thing

임용섭
청주대학교 만화애니메이션학과 겸임교수
(360-764) 충청북도 청주시 상당구 대성로 298 예술대학
Tel : 010-9562-7001
alysart2@naver.com

논문투고일 : 2013.10.28
심사종료일 : 2013.11.23
게재확정일 : 2013.11.28