

게임포비아, 호모루덴스에서 사이버스페이스까지

Gamephobia, From Homo Ludens To Cyberspace

조은하

강원대학교 문화예술대학 스토리텔링학과

Eun-Ha Cho(story@kangwon.ac.kr)

요약

디지털 시대, 뉴미디어에 대한 막연한 불안 혹은 불신이 올드미디어 집단의 불안통제감을 저하시키고, 역기능적 신념을 공고하게 만듦으로써 불안통제감을 더욱 저하시키는 악순환을 보인다. 뉴미디어와 IT의 산업적 발전에도 불구하고, 보수적 세계관에서 게임은 절대적으로 금기시된다. 이러한 절대적 금기는 절대적 공포를 유발한다. 오늘의 한국 사회에서 절대적 금기는 단연 '게임'이다. 디지털 시대의 놀이문화 중 하나인 컴퓨터 게임은, 놀이가 지녔던 비생산성과 일탈성에 대한 비판을 떠맡고 있다. 게다가 컴퓨터 게임이 기반한 디지털 기술은 게임의 '가상성'에 대한 이미지를 증폭시켜 불안을 넘는 공포를 양산한다. 본고는 놀이에 대한 이해에서 시작하여, 어떻게 다양한 문화적, 기술적 측면들이 현재 컴퓨터 게임에 대한 대중적 상을 구성하였는가를 살펴본다. 이를 통해 컴퓨터 게임에 대한 현재의 공포가 어떻게 발생하였는가를 해명하고, 공포를 넘어서, 게임이 지니는 문화적 가치를 포착하기 위한 관점을 제안한다.

■ 중심어 : | 컴퓨터 게임 | 게임포비아 | 호모 루덴스 | 사이버스페이스 | 사이버네틱스 |

Abstract

The vague anxiety or disbelief about new media undermines the confidence of old media about controlling the future. The negative response of old media makes the vicious circle. In spite of the development of new media and IT industry, the conservative view regards computer game as taboo. The absolute taboo provokes the absolute fear. Then the absolute taboo is 'computer game' in today's Korean society. Computer game as play in the digital era is burdened by the critique on the non-productivity and the deviation. And what's more, the digital technology of computer game intensifies the image of 'virtuality'. It cause the fear about computer game. This article starts on the understanding about computer game and inspects the mass image about computer game which is caused by the various aspects of cultural or technological facts in computer game. From this inspection, the article explains the mechanism of gamephobia and suggests the view to catch the cultural value of computer game beyond the fear.

■ keyword : | Computer Game | Gamephobia | Homo Ludens | Cyberspace | Cybernetics |

I. 들어가며

에코(Umberto Eco)의 『장미의 이름(II nome della

rosa』(1980)은 14세기 수도원을 배경으로 벌어지는 기묘한 사건을 해결하는 고전적인 추리의 플롯을 보여준다. 1327년 이탈리아 북부 베네딕트 수도원에서 수사

접수번호 : #121210-001

접수일자 : 2012년 12월 12일

심사완료일 : 2013년 01월 10일

교신저자 : 조은하, e-mail : story@kangwon.ac.kr

시체가 발견되면서 수도원은 종교적으로 성스러운 공간이 아니라, 살인이 벌어지는 세속적인 공간으로 바뀐다. 사건을 맡게 된 프란시스코 수도회의 윌리엄 수사(司)는 출입이 제한된 '서고'에 주목하고 잠입을 시도한다. 여기서 서고는 금기의 공간이며, 금기를 깨뜨린 대가는 죽음이다. 목숨을 담보로 하는 금기는 절대적 금기이며, 절대적 금기는 절대적 공포를 유발한다.

공포는 인간을 대상으로 하는 학문적 주제로서 가장 많이 논의되는 영역이다. 공포의 사전적 의미를 보면, “괴로운 사태가 다가옴을 예기할 때나 현실적으로 다가왔을 때 일어나는 불쾌한 감정을 바탕으로 한 정서적 반응”이며, 사전적(字典的) 의미로는 “두려워하다, 두렵게 하다, 놀라게 하다, 조심하다, 염려하다, 위협하다” 등을 내포한다. 서구에서는 어원을 토대로 세 가지 정의를 하는데, 먼저 ‘데일리아(deilia)’는 신이 인간에게 부여하지 않은 감정상태로 ‘비겁’과 ‘약행(弱行)’이라는 부정적 정서를, ‘올라베리아(eulabeia)’는 신에 대한 경건한 ‘조신(操身)’의 긍정적 정서를, 그리고 ‘포보스(phobos)’는 두려움에 사로잡힌 ‘도피’라는 부정적 정서와 신에 대한 ‘경외’라는 긍정적 정서를 모두 표현한다. 즉 어원상으로 공포는 비겁, 약행, 도피, 조신, 경외 등의 정서를 내포한다고 볼 수 있겠다.

그렇다면 이러한 공포가 발생하는 원인은 무엇일까. 우선 소리나 빛 등 예기치 못한 외적 자극에 대해 본능적으로 반응하는 공포를 ‘본유적 공포’라고 하는데, 이는 신생아에서부터 나타나는 만큼 공포발생 원인을 생득적으로 보는 견해이다. 이에 비해 왓슨(John B. Watson) 등 행동주의 심리학자들은 특정 자극과 특정 물체가 조건화되어 나타나는 공포의 학습효과를 강조하고, 프로이트(S. Freud) 등 정신분석학자들은 본능과 자아 혹은 초자아간의 갈등으로 야기되는 ‘무의식적 공포’에 무게중심을 두기도 한다. 대개의 심리학자들은 공포를 ‘공포증(phobia)’과 ‘불안(anxiety)’으로 구분하여, 전자는 공포가 특수한 대상이나 상황에 결부되어 불합리한 강박 반응이나 강한 회피 등 이상반응을 보이는 상태로, 후자는 불확실하고 일반적인 대상에 대한 염려, 불편, 절박 등의 반지각적 회피 반응으로 본다.

그런데 일정한 대상에 대해 공포증을 가진 집단은 스

스로 내적 통제감이 부족하다고 자각[1]하는 동시에, 권위적 타자만이 이러한 상황을 통제[2]할 수 있다고 믿으면서 최악의 결과에 대해 과대지각[3]한다. 결국 공포증을 가진 집단은 낮은 불안통제감을 지니며, 낮은 불안통제감은 권위적 주체에 대한 강박과 역기능적 신념을 공고하게 함으로써 공포증의 인지적 과정에 악영향을 주는 악순환[4] 양상을 보이며, 금기야 그 대상으로부터 벗어나는 방법으로 대상에 대한 무조건적 부정 혹은 배척을 택하게 되고, 그 결과 대상을 금기시 하게 된다. 금기는 일종의 전염성을 가진 것으로, 금기를 깨뜨린 사람 또한 금기의 대상이 된다.

그렇다면 오늘의 한국 사회에서 절대적 금기는 무엇일까. 신구의 가치관과 세대적 단절이 첨예하게 대립되는, 주술적 금기와 세속적 금기가 망령적으로 공존하는 한국에서 이구동성으로 거론되는 금기는 단연 ‘게임’이다. 뉴미디어에 대한 막연한 불안 혹은 불신이 올드미디어 집단의 불안통제감을 저하시키고, 역기능적 신념을 공고하게 함으로써 불안통제감을 더욱 저하시키는 악순환을 보인다. 뉴미디어와 IT의 산업적 발전에도 불구하고, 보수적 세계관에서 게임은 절대적으로 금기시된다. 이러한 절대적 금기는 절대적 공포를 유발한다.

일본 내에서도 문제가 많다고 지적되어, 현재는 거론되지 않는 게임 비판서 『게임뇌의 공포』(2003)[5]가 시간을 뛰어넘어 한국에서 부활하여 중요한 이론적 근거가 되고, 게임과 폭력의 관계에 대한 자극적인 제목의 신문 기사들은 심심치 않게 이야기된다. 하지만 이처럼 공포를 자극하는 논의에 대한 과학적인 비판 서적들은 기존의 미디어에서 결코 다뤄지지 않는다[6]. 게다가 이렇게 편향적인 미디어와 맞물려, 그것이 정설로 작동하며 다양한 제도적 적대감을 표하기 시작한다. ‘중독’을 막기 위해 게임 플레이 시간을 제한하겠다는 ‘게임 섷다운제’나 ‘중독치료기금 조성’ 등은 아직까지 명확한 상관관계와 그에 대한 연구조차 진행되지 않은 상황에서, 전문가들의 부정적인 평가에도 불구하고[7] 패닉에 따른 대응처럼 쉴 새 없이 정비되지 않은 채 쏟아져 나오고 있다. 이 공포를 부추기는 묘한 미디어의 지형에 대해서는 이제 겨우 사실 적시를 위한 기초 연구들만이 진행되고 있는 상황이다[8]. 하지만 게임포비아의 실체를 이해하기

위해서는 포비아가 드러나는 외형의 모습을 넘어 그것을 작동시키는 기제를 파악하는 것이 필요하다.

아리스토텔레스가 남긴 『비극』이 실상으로서 실존의 진중함을 대변한다면, 예코가 소설 속에 설정한 『희극』은 가상으로서 허구의 경박함을 대변한다고 볼 수 있다. 즉 실상과 가상은 닿을 수 없는 평행선처럼 대척된다. 그렇다면 수도원의 닫힌 서고에 대한 세인들의 막연한 호기심과 그에 대한 수도원장의 불안은, 다만 시간이 해결해 줄 문제가 아니라, 단호하게 서고를 열고 그 실체를 공론화하는 과정에서만 해법을 찾을 수 있다. 본고는 게임포비아 연구에 있어서 게임을 금기시하는 현상의 원인이 게임 자체에 있다고 보았으며, 1차적으로 게임의 ‘놀이성’이 지니는 ‘비생산성’에 대한 불만에서 시작하여, 2차적으로 ‘가상성’이 지니는 ‘비현실성’이 과학 기술 그리고 그 기술을 둘러싼 담론과 만나 공포로 성장하였음을 밝히고자 한다. 이제 ‘가상공간’이라는 서고에 갇혀있던, ‘게임’이라는 희극의 책장을 넘긴다.

II. 호모 루덴스와 그의 적들

고대인들은 이익을 염두에 두지 않는 여백의 삶을 동경하고, 집착하지 않는 풍요와 소모하는 여유를 즐겼다. 자연을 벗삼아 우주를 노닐었던 인간의 정신은 ‘놀이’라는 형태로 구현되었으며, 이러한 숭고함과 아름다움에 바쳐진 놀이정신은 신화, 제의, 종교, 문학, 예술, 풍속 등 다양한 영역 속에 스며들었다. 태초에 우리네 삶의 근원에는 놀이가 아닌 것이 없었다[9]. 우리 선인들도 이와 다르지 않다. 『삼국사기』 『진홍왕조(條)』에 인용된 최치원의 『난랑비서(鸞郎碑序)』에 따르면, ‘풍류(風流)’는 자연에서 노닐며 몸과 마음을 닦는 고유의 전통과 관련된 사상으로, 성리학이 사회의 지배이념으로 확고히 자리 잡은 조선시대 이후, 고유한 사상적 전통이나 종교적 풍습의 의미가 아니라 자연과 가까이하고, 멋과 운치를 즐기는 삶의 태도를 나타내는 말로 오늘날까지 통용된다.

놀이에 대한 다양한 학술적 접근을 살펴보면, 먼저 플라톤은 놀이를 인간의 특성과 예술 영역으로 제한하고, 인간은 “신의 장난감”으로서 신의 은총을 얻기 위해 노

력하는 존재이며, 예술 역시 인간이 “이데아를 모방하여 만든 놀이”[10]라고 보았다. 니체는 『Also sprach Zarathustra』에서 인간 정신이 낙타가 되고, 사자가 되고, 마침내 아이가 되는 변화 과정에 대해 언급하면서, “아이는 순진무구이자 망각이며, 새로운 시작이자 스스로 돌아가는 바퀴이며, 최초의 운동이자 거룩한 궁전”이므로 “창조의 놀이를 위해서는 거룩한 궁정이 필요”하다고 논파했다. 칸트는 『Kritik der Urteilskraft』에서 놀이는 고유의 “무목적성”을 통해 인간의 자유와 심미적 삶을 실현할 수 있는 만큼 미학적으로 중시되어야 한다[11]고 주장했다.

프뢰벨(Friedrich Fröbel)은 놀이를 “인간의 가장 순수한 정신적 활동이 본질의 요구에 따라 자신의 내면을 발현한 것”이라고 보았으며, 듀이(John Dewey)는 “어떤 결과를 얻기 위해 의도적으로 하는 것이 아닌 모든 활동”을 놀이라고 정의했다. 피아제(Jean Piaget)는 “유아의 지적발달 단계에서 가장 기본적인 활동”으로, 프로이트(Sigmund Freud)는 “실생활에서 인상 깊게 경험한 일들을 놀이를 통해 충동적으로 반복함으로써 억압된 감정을 해소”한다고 보았다. 이들 학자들의 주장을 요약해 보면, 놀이는 무의식적이고 자발적이며, 그 자체가 목적인 창조적 활동으로 정의할 수 있다.

이에 한 걸음 더 나아가 하위징아(Johan Huizinga)는 『Homo Ludens』(1938)에서 놀이를 문화에 통합하여 모든 문화가 놀이에서 발생한 만큼 삶의 총체적 현상[12]으로 보아야 한다고 주장한다. 이는 사회와 문화, 그리고 놀이와의 관계에 대한 일반적 인식을 깨뜨리는 발상으로, 일견 현실적으로 가치가 없어 보이는 놀이가 인간의 문화사 속에서 어떤 가치가 있는가에 초점을 두고, 인간의 ‘위대한’ 문명이, 역설적으로 비현실적이며 가장(假裝)적인 ‘사소한’ 놀이를 통해 형성되었음을 역사적으로 설명했다. 즉 놀이의 성격 규정 보다는 놀이로부터 어떻게 문화가 만들어 질 수 있는가에 무게중심을 두었으며, 이는 놀이에 대한 학문적 연구의 길을 열었다.

결과적으로 이상의 논의를 통해 알 수 있듯이, 놀이는 사소하고 비생산적인 활동이지만, 이를 통해 오히려 한 사회의 내밀한 특징을 반영하는 특정한 삶의 모습을 보여준다는 점에서 근원적인 활동이며, 나아가 이는 한 집

단이나 사회의 생활양식을 반영한다는 점에서 하나의 문화적 활동으로, 그 사회가 형성되고 발전·변모되어온 역사적 과정에 따라 그 사회의 고유한 삶의 양식을 갖게 되는 만큼, 놀이는 다른 사회의 그것과 변별되는 그 사회만의 공유 전통이라고 할 수 있다[13].

하지만 놀이에 대한 이러한 접근방식은 사회경제적 조건 변화와 함께 큰 저항에 부딪히게 되었다. 봉건 사회에서 노동과 여가는 대지를 기반으로 분리되어 있었고, 따라서 영주의 농지에 나가 농사를 하는 동안의 시간과 농지를 벗어난 시간 사이에는 엄격한 구분이 일어났다. 덕분에 농지를 벗어난 시간 동안 봉건 영주에 귀속된 농민들의 여가 시간에 대해서는 자유가 주어졌으나, 봉건 사회가 성장하면서 생산량을 기반으로 얼마까지의 영주의 몫, 나머지는 농민의 몫으로 나뉘는 분할 방식이 일어나면서 생산에 들어가는 시간 자체가 중요한 판단의 기준으로 작동하게 되면서 노동과 여가 사이에 대립은 더욱 본격화된다[14].

특히 자본주의 사회에서 노동력은 시간에 따라 거래되는 상품으로 바뀌게 된다. 이로부터 형성되는 도구적 합리성에 따르면 노동력을 재생산하는데 들어가는 최소한의 시간, 가령 수면과 식사 등 최소한의 필수적 시간을 제외한 모든 시간은 화폐로 전환될 수 있는 시간이 된다. 만일 이 시간을 그대로 흘려보낸다면, 그 만큼의 기회비용을 소비하게 된 셈이다.

이처럼 근대사회가 도래한 후, 합리적 개념과 효용성이 중시되고 노동의 가치가 부각되면서 나태, 소모 등 비생산적인 행위들은 죄악시 되었다. 노동만이 자신의 삶을 실현할 수 있는 생산적이고 창조적 시간으로 간주되었고, 현대인들은 근면하고 성실하게 노동하지 않으면 낙후된다는 강박관념에 시달려 왔다. 특히 사회의 독특한 문화 형태와 정서를 드러내는 활동으로서의 놀이에 대한 평가를 간과하고, 놀이는 이성적 사고와 대척되는 '철부지(-不知)'의 여흥으로 이해되었다. 여기서 '철'은 원래 계절의 변화를 가리키는 말이다. 주역의 영향을 받은 동양권에서는 계절의 변화를 성숙이라는 의미로 해석한다. 따라서 사시사철의 계절 변화를 미루어 짐작할 수 있다는 것은 지혜를 의미하게 된다. 따라서 철없음은 만물의 변화와 이치, 사리를 분별할 줄 모른다는 뜻이 된

다. 설사 그것의 필요성을 인정한다 해도, 놀이는 물질적 대가 없이 순수한 재미를 얻기 위한 행동인 만큼, 노동으로 인한 스트레스를 해소시키고 능률을 향상시키기 위한 기능적·부차적 개념 정도로 인식되었다. 따라서 다양한 방법으로 놀이에 소요되는 시간의 가치를 비효율적인 행위로 치부함으로써 놀이성을 최소화하면 할수록 보다 긍정적인 인간 활동으로 평가받게 된다.

III. 놀이의 가상성, 불만에서 공포로

시간에 대한 도구적 합리성에 기반한 평가가 놀이에 대한 불만을 가져왔지만, 놀이는 그 이상의 의미를 가진다. 놀이를 보다 체계적으로 발전시킨 카이와(Roger Caillois)는 『Les Jeux et Les Hommes』(1958)에서 놀이의 네 가지 기본 요소와 두 가지 경향을 주장했는데, 그에 따르면 놀이는 '경쟁', '모방', '우연', '현훈(眩暈)'의 다양한 조합으로 이뤄질 수 있으며, 인류는 놀이를 체계화하고 규칙화하려는 '루두스(ludus)'와 규칙을 무화하고 무질서하게 만들려는 '파이다(paidia)'의 대립적 경향을 동시에 가진다고 보았다[15]. 이 두 가지 경향은 언제라도 놀이 속에 반영된 기존의 질서를 파괴하고, 대신 자신만의 규칙에 기반한 새로운 세계를 놀이 속에 만들어 낸다. 이런 특징은 디지털 기술 시대의 지배적인 놀이 형태인 컴퓨터 게임에서도 예외는 아니다.

컴퓨터 게임에는 다양한 장르가 있고, 각각의 장르는 서로 다른 뿌리를 가진다. 그 중 가장 대중적인 장르인 롤플레이 게임(Role-Playing Game, 이하 RPG)을 예로 들어 보자. 소프트맥스가 개발한 <창세기전>(1995)이나 블리자드가 개발한 <디아블로>(1997) 등으로 대표되는 RPG는 일종의 '역할극'이다. RPG는 이야기의 형태를 온전하게 유지하는 서사성과 다양한 미디어 경험을 적극 수용하는 기술적 개방성을 가진다. 이런 특징은 RPG의 뿌리인 TRPG(Table-top/Table-talk RPG)에서 비롯된다. TRPG는 컴퓨터가 없던 시절, 대화와 기록을 통해 함께 즐기는 '놀이'의 한 형태로, 그 즐거움은 다분히 아날로그적이다. 책상을 중심으로 모여 앉은 게이머들이 뼈대가 정해진 스토리 위에서 저마다의 이야기를 풀어내

고, 거기에 따른 연기를 하는 과정에서 얻어진다. 하지만 반드시 그 뼈대만을 지키기 위해서 이야기를 하는 건 아니다. 놀이로서의 재미를 위해서 이야기의 방향은 참여자들의 태도에 따라 때로는 전혀 의도하지 않는 방향으로 진행되기도 한다. 그리고 이런 플레이 내용을 기록한 글이 독립적으로 소설의 형태로 만들어져 소비되기도 한다. TRPG는 규칙 위에서 움직이지만, 그 규칙 이상의 이야기를 확장할 가능성을 동시에 지닌다. 때로는 이렇게 만들어진 새로운 세계가 이후 새로운 TRPG의 출발이 되기도 한다.

컴퓨터 기술의 도입은 이러한 아날로그적 놀이 경험을 새롭게 확장한다. TRPG의 전통적인 게임플레이 요소를 비디오나 컴퓨터 매체에 적용한 CRPG(Computer-based RPG)가 그것이다. 이제 컴퓨터가 진행자 역할을 함으로써 서로 마주보는 놀이 형태가 아니라, 컴퓨터 모니터를 들여다보며 가상의 피드백을 즐기는 놀이 형태로 전환된다. CRPG에서는 TRPG가 주었던 자유로운 세계의 확장은 어려웠다. 물론 컴퓨터 게임이 제공한 프로그램은 게이머가 수정하여 완전히 새로운 게임을 만들어 내는 '모드(mod)'[16]처럼 다양한 예외적 플레이 패턴이 존재하지만, 대부분의 게이머들은 게임이 제공한 세계 내에 한정될 수밖에 없었다.

그런데 이후 서버기술의 발전에 힘입어 특정한 가상공간에 다수의 게이머가 동시에 접속하여 함께 플레이 가능한, CRPG의 진화형 MMORPG(Massively Multiplayer Online RPG)가 등장하면서 TRPG에 담겨 있던 놀이의 속성은 다시 부활한다. 국내 서비스되는 MMORPG 중에서 가장 오래된 넥슨의 <바람의 나라>(1996), 국내 온라인 게임의 표상 엔씨소프트의 <리니지>(1998), 글로벌 마켓을 석권한 블리자드의 <월드 오브 워크래프트>(2004) 등으로 대표되는 MMORPG는 동시접속을 통한 게이머 간의 상호작용을 통해 RPG의 서사적 차원을 한 단계 성장시켰다. 즉 협력·경쟁·조정 등의 역동적 상호작용을 통해 게이머는 다양한 커뮤니티를 구축하여 소속감을 나누고, 이러한 사회적 상호작용과 공동체식은 기존 '가상의 놀이' 개념에 현실기반의 사회성을 결합시키는 촉매작용을 하게 된다.

이렇게 게임은 기술적 진화를 통해 새로운 놀이 형태

와 새로운 이야기 경험을 제공한다. 물론 게임에서 경험되는 이야기는 서사적 가공이 적은 원형적 서사에 가까운 만큼, 게임서사 연구는 본격적 연구로서 인정받기 어렵다. 그런데 바로 여기서 발상의 전환이 요구된다. 즉, 게임은 이야기 자체 보다는 이야기의 '경험' 방식에 그 존재 이유가 있기 때문이다. 게임의 이야기 경험은 생산자(작가/제작자)와 소비자(독자/게이머)의 경계가 약하다는 점에서 기술적 경험과 유사하다. 게임에서는 모두가 화자고, 모두가 청자다. 게임은 허구적 경험을 나누는 공동의 장(場)으로서 새로운 이야기의 경험을 만들어 낸다. 그리고 새로운 이야기의 경험을 만들어 내는 이런 긍정적인 힘의 뿌리는 '있는 이야기의 듣기'로부터 '없는 이야기를 말하기'라는 놀이 경험에 있음은 쉽게 이해될 수 있다.

하지만 이런 게임에서의 경험은 학문적 접근과 일정한 성과에도 불구하고, 여전히 평가 절하된다. 그것은 놀이 자체가 아닌, 윤리적 문제 즉, 금기를 위반하는 일탈성 때문이다. 규칙을 만들고 동시에 파괴하는 놀이 공간은 현실과 분리된 일탈의 공간이며, 놀이의 공간에서 참여자들은 순수하게 평등한 조건에 놓인다. 놀이의 특성은 규칙과 경쟁이며, 윤리적 판단은 배제된다. 이념이나 규범의 무시, 피지배층의 지배층에 대한 저항과 비난은 순수한 평등과 일탈, 경쟁이라는 놀이의 특성 때문에 가능하게 된다. 즉, 현실적 가치에 대해 경시할 뿐만 아니라, 심지어 놀이를 통해 재현된 가상적 가치를 우위에 놓는 진도된 상황을 연출하기도 한다. 이런 점에서 놀이는 기존의 코드체계를 깨는 새로운 인식이며, 그 만큼의 저항성[17]을 갖는다.

컴퓨터 게임에서의 새로운 경험도 게임 밖에서 보면, 당면한 현실 문제들을 방임하고 비생산적 즐거움에 과몰입하는 병적 일탈성으로 보일 뿐이다. 그것이 새로운 이야기를 생산하고 경험하는 공간이라 할지라도, 기존의 질서라는 틀을 따르지 않는 한 그것은 불온한 것이다. 따라서 게임에서 경험되는 기존의 윤리나 규칙의 무시와 용이한 해체, 기득권에 대한 생애적 저항과 연쇄적 과장은 평등과 일탈, 경쟁이라는 '놀이성'에서 연원한 것인 만큼, 게임에 대한 불편한 시선은 놀이에 대한 전통적인 그것과 상통한다. 게다가 게임의 놀이 공간은 현실과 분

리된 가상의 공간이며, 그 공간에서 참여자들은 직업이나 지위, 성별, 연령 등 현실적 판단기준으로부터 배제된다. 즉, 게임의 놀이 공간이 가지는 온라인이라는 ‘가상성’으로 인해 게임에 대한 외부의 평가는 불만을 넘어 공포로 강화된다.

IV. 사이버스페이스, 공포의 자립

놀이, 그리고 컴퓨터 게임에 대한 공포가 그것의 가상성으로부터 강화되었지만, 이 공포의 완성은 추가적 담론을 필요로 한다. 그것은 컴퓨터 게임이 지니는 기술적 성격이다. 그 출발점은 게임이 지니는 근원적 특징인 디지털의 문제다. 디지털 정보화의 특징은 비트적 균등성, 네트워크를 통한 관계성, 과정적 구성성, 상호작용적 양방향성, 탈기능적 물질성 등으로 요약할 수 있으며, 특히 네트워크를 통한 관계성은 디지털 정보화의 기능적 중심이라고 할 수 있다. 따라서 디지털을 전면에 내세운 시대는 사회기반의 중심축이 정보와 지식중심으로 이동하는 시대이며, 초고속 통신망의 구축을 통해 누구나 빛의 속도로 정보 검색과 수집 및 이용이 가능해지기 때문에 시간, 공간, 속도의 제약에서 벗어나 인터넷을 통해 언제, 어디서나 빠르고 자유롭게 시간을 활용하는 시대이다. 그리고 이 디지털 정보화에 의해서 만들어진 근원적인 변화는 현실을 넘어선 새로운 공간, 즉 컴퓨터 네트워크를 통해 구축되는 제3의 공간에서의 활동이다.

이 공간을 지칭하는 개념과 번역은 다양하다. ‘공간’을 표기하는 용어 선택에 따라 가상세계(virtual worlds), 가상공간(virtual space), 가상환경(virtual environment), 사이버스페이스(cyberspace) 등의 개념이 사용되기도 하고, ‘가상성’의 의미를 어떻게 규정하는가에 따라 가상현실(virtual reality), 혼성현실(mixed reality), 인공현실(artificial reality), 인공환경(artificial environment), 합성환경(synthetic environment) 등이 사용되면서 다양한 번역어를 양산하는 주요 개념 중 하나가 되었다. 이처럼 오랜 역사와 다양한 학문 분야로부터 개입된 이 개념은 대중문화와 결합해 하나의 자립적 상(像)을 갖기에 이른다.

우선 역사적 맥락을 이해하기 위해선, 실현가능한 비전을 통해 현실을 거의 근사하게 재현하려는 다각적인 노력의 집적인 ‘가상현실’ 개념으로부터, 그 실천적 지침으로서 ‘사이버(cyber)’ 개념에 주목할 필요가 있다. 사이버는 조타(操舵) 또는 타수(舵手) 등을 뜻하는 고대 그리스어 ‘kubernētikos;kubernetes;kybernetes’를 어원으로 한다. 어원상 ‘항방’을 결정한다는 의미에서 철학적 개념으로 사용되는데, 특히 플라톤은 『Gorgias』에서 수사술의 가치를 인간의 영혼뿐만 아니라, 극단적 위험으로부터 목숨과 재산을 지켜주는 조타술에 빗대어 설명한다. 이것은 비단 타수나 선장의 숙련된 ‘기술’을 강조한 것이 아니라, 군주가 마땅히 가져야할 덕목에 대한 비유이다. 이후 과학적 이성의 발달에 따라 생물과 기계 간의 자동 조절 장치와 기술을 통한 커뮤니케이션과 컨트롤에 무게 중심을 둔 지배적 담론이 된다.

자동조절에 대한 고대인의 이론과 그 실천으로서의 개발사는 기원전 270년경 이집트의 크테시비오스(Ktesibios;Ctesibius;Tesibius)가 발명한, 수압을 이용하여 오르간관에 바람을 보내는 장치 ‘히드라울루스(Hydraulis;Hydraulis)’까지 소급할 수 있으며, 특히 17세기 시계장치에 대한 당대의 경외는 데카르트도 예외가 아니었다. 태엽을 감으면 자동적으로 움직이는 시계의 매커니즘을 자동인형(automaton)의 그것과 같다고 보았으며, 심지어 자발적 움직임으로 인식하여 자동인형과 생물을 동일시하기에 이르렀다. 물론 본격적인 자동조절 장치의 근대적 초석은 1624년 네덜란드의 드레벨(Cornelius Drebbel)이 발명한 온도 제어장치, 1681년 프랑스의 파핀(Denis Papin)이 발명한 압력 제어장치, 1713년 영국의 뉴커먼(Thomas Newcomen)이 발명하고 이후 와트(James Watt)와 볼톤(Matthew Boulton)이 개량한 증기기관의 속도 제어장치 등을 들 수 있다.

자동조절 기술에서 가장 중요한 개념은 피드백(feedback)으로, 어떤 원인에 의해 나타난 결과가 다시 원인에 작용해 그 결과를 증감시키는 자동 제어 원리를 뜻한다. 그런데 초기의 피드백 장치들을 발명한 공학자들은 구성요소와 작동법에 주목했을 뿐, 장치에 내재된 순환적 인과성에 대해 알아차리지 못했다. 영국의 과학자 배비지(Charles Babbage)는 19세기 산업자본의 기술

과 조직에 대해 분석한 『On the Economy of Machinery and Manufactures』(1832)에서 속도 제어장치에 대해 예찬했으며, 영국의 물리학자 맥스웰(James C. Maxwell)도 『On Governors』(1868)에서 조속기의 동역학적 이론을 제안했으나, 증기 조속기에 대한 수학적 분석을 쓰면서 그 밑에 내재해 있는 루프의 개념을 언급조차 하지 않았다. 피드백과 순환적 인과성 사이의 연관성이 올바르게 인식되기까지는 다시 한 세기를 기다려야 했다.

1940년대 들어서면서 피드백을 통한 인지과학적 연구들이 진행되는데, 미국의 신경생리학자 맥컬로크(Warren McCulloch)와 인지심리학자 피츠(Walter Pitts)는 『A Logical Calculus of the Ideas Immanent in Nervous Activity』(1943)에서 일반적인 뇌 구조를 on/off 상태를 나타내는 뉴런의 결합으로 가정함으로써 범용적인 컴퓨터 장치의 구현 가능성을 입증했으며, 미국의 수학자이자 전기공학자 위너(Norbert Wiener)는 조수 바이겔로우(Julian Bigelow)와 멕시코의 생리학자 로젠블루스(Arturo Rosenblueth)와 공동으로 연구·발표한 『Behavior, Purpose and Teleology』(1943)에서 피드백 루프(feedback loop)[18]에 주목하여 가장 단순한 식물에서 가장 복잡한 동물에 이르기까지 생명체의 주요 특성을 환경에 대응하여 그들의 행동을 변화시키는 피드백 원리라고 보았으며, 『Cybernetics: Or Control and Communication in the Animal and Machine』(1948)에서 동물과 기계 간의 제어와 소통의 과학을 ‘사이버네틱스’로 규정했다[19].

이처럼 사이버네틱스는 기원전 자동조절 기계의 원형에서 출발하여, 17세기 육체에 대한 데카르트의 모형으로서의 시계장치를 거쳐, 생물과 기계간의 소통과 제어에서 사회의 구조적 패턴으로 발전하여, 뇌에 대한 모형으로서의 인지과학과 컴퓨터 시스템에 이르기까지, 특정 분야의 전문가에 의해 구축된 단일한 학문이 아니라, ‘인간’에 대한 폭넓은 통찰을 위해 다양한 분야의 전문성과 혜안으로 발전한 통섭적 학문이다. 1960년대 이후에는 가상현실 개념의 등장과 이해의 확장 과정에서 자체적 한계와 대안에 대한 부재로 그 초심에 자리잡은 인간적 이해에 대한 과정적 소구와 통섭적 가정 대신, 각개화 양상을 보이기에 이른다.

게임 연구에도 이러한 양상이 심화되면서 사이버네틱스 이론을 수용하여 사용자와 게임 사이의 관계를 ‘피드백 루프’로 이해함으로써 게임을 사이버네틱스로 해석하려는 시도가 등장한다. 미디어 연구자 갤러웨이(Alexander R. Galloway)[20]는 ‘게임행위’를 사이버네틱스에서 말하는 커뮤니케이션으로 이해하고, 그 유형을 구분함으로써 게임에 대한 분석을 심화시킨다. 그러나 여기서도 여전히 사이버네틱스에서 제기된 문제가 남는다. 커뮤니케이션, 혹은 일반적으로 게임 연구에서 논의하는 ‘상호작용(interaction)’의 구체성 문제인데, 커뮤니케이션을 커뮤니케이션으로 유지시키는 장치들에 대한 논의로 확장되지 못하고 있다. 물론 갤러웨이는 게임개발자의 윤리와 가치에 대해서 다양한 문제를 제기하지만, 거기에는 게임 시스템에서의 커뮤니케이션 발생 과정 자체에 담겨 있는 시스템에 대한 문제로 나아가지는 않는다.

다양한 학문에 의해 조망되었던 가상현실, 사이버네틱스에 대한 논의는 이후 기존의 현상 및 대상에 대한 컴퓨터 매개화를 지칭하는 용어로 의미가 확장되었는데, 이때 이 개념들에 대한 대중적 이해를 돕는 사이버문화, 사이버펄크, 사이버공간 등 대중적 용례들이 쏟아지기 시작한다. 이 중 특히 인문학적 공신력을 획득하게 된 결정적 계기는 김슨(William Gibson)이 『Newromancer』(1984)에서 ‘cyber-space’라는 신조어를 사용하면서부터이다. 김슨의 사이버스페이스는 두뇌(정신)와 육신의 분리를 전제로, 두뇌는 컴퓨터 시스템의 매트릭스(matrix) 안을 돌아다니고, 육체는 현실 속에서 계기판을 두드려 좌표를 입력한다. 따라서 매트릭스 속에서 오히려 자유를 만끽하고, 현실 속의 육체는 컴퓨터 매트릭스의 수동적인 구성 재료처럼 느끼게 된다. 그에 따르면, 상호연결된 다양한 가상현실을 구축할 수 있는 광범위한 네트워크로 이루어진 컴퓨터 매트릭스 안의 공간(CMS : computer mediated-space)이 사이버스페이스다.

하지만 이런 대중적 용례에는 몇 가지 한계가 있다. 김슨의 정의는 자칫 컴퓨터 네트워크에 의해 전자적으로나 원격으로 제어되는 현실공간이라는 오해를 야기할 수 있는 만큼, 용어상으로는 사이버와 결합된 제 3의 공간을 뜻하는 최적의 합성어이지만, 의미상으로는 가상현실,

즉 '실현가능한 비전을 통해 현실을 모사하려는 다각적인 노력의 집적'으로 수용하는 균형이 요구된다. 무엇보다 이 개념들이 '현실공간에 대해 가상성(virtuality)의 지배를 받는 공간'[21]을 칭하고자 한다는 점이다. 그런데 가상현실은 엄밀히 말해 정확한 용어라고는 볼 수 없으며, 광범위하고 명확한 움직임의 한정된 일부만을 설명해준다.

사전적 의미에서 '가상'과 '현실'은 서로 대척점에 있을 뿐만 아니라, 실제현실(actual reality)과 다르지만, 어원적으로 라틴어 'virtus'가 힘 또는 덕을 뜻하는 만큼, 실제(를 모사)하려는 강한 의지를 표방한다. 또한 가상은 현실과 일정한 관련성을 갖는다는 점에서 환상이나 환상과는 변별되고, 현실과 일정한 거리를 둔다는 점에서 현상(現象)과도 구별되는, 모호한 경계의 개념이다. 때문에 가상현실은 결코 '환상 혹은 환각이 만드는 공간'이 아니며, 강하게 현실과 상관관계를 가지는 공간이다.

그러나 대중적 용례에 의한 담론 때문에 컴퓨터 게임이 놓여 있는 가상공간, 사이버-스페이스는 현실과 동떨어진 것이며, 그 세계에서 우리는 현실과 완전히 다른 존재가 될 것처럼 생각한다. 놀이, 그리고 컴퓨터 게임이 지니는 가상성이 지니는 비현실성에 대해 불편하고 두렵게 생각했다면, 사이버-스페이스의 등장은 우리 삶의 한 영역을 차지하고 있는 공포로 자립하게 한다. 이제 기존의 논리와 삶의 방식으로 이해할 수 없는 '반-현실(anti-real)'로서 자립한 어떤 영역에 컴퓨터 게임은 자리를 차지하고 우리의 삶을 유혹하는 존재가 된다.

V. 나가며

비생산적 활동인 놀이에 대한 불만은 사회경제적 조건에 따라 증폭되지만, 놀이는 가능한 배제할 대상이지 두려움의 대상은 되지 않는다. 하지만 비생산성을 낳는 놀이에서의 '규칙 정립과 파괴'의 운동이 '가상성'과 맞물리면서, 이제 놀이는 불안한 존재로 성장한다. 그리고 이제 디지털 기술과 함께 컴퓨터 게임으로 변화하면서, 가상성의 문제는 '가상현실'에 대한 대중적 담론과 맞물리며, 거대한 힘을 가지고 어둠 속에서 우리를 위협하는 존재

로 뒤바뀐다. 진화적 과정에 대한 이해는 현재의 한국 사회에서 결정적으로 중요하다.

공포는 미지의 것으로부터 시작된다. 불가해한 대상이나 상황에 직면하는 경우뿐만 아니라, 기존과 다른 흐름이나 변화가 발생할 때도 공포의 담론이 작동한다. 특히 준비 혹은 학습되지 않은 대중들에게는 이러한 급변의 상황이 공포의 형태로 인지되기 쉬우며, 대중화된 공포는 시간의 경과에 따라 실제 없이 거대해지기도 한다. 공포를 둘러싼 이 허구적 구조, 무지에서 시작되어 대중적 형태로 마무리되는 공포에서는 공포의 뿌리에 대한 의미 있는 질문을 던지기 어렵다. 그래서 대개 공포의 담론은, 공포의 대상에 대한 거부감을 지닌 그룹과 그 공포의 근거 없음을 주장하는 그룹 간의 지루한 공방을 통해 공론화(空論化)된다.

게임에 대한 논의 역시 이 상황에서 크게 벗어나지 않는다. 게임에 대한 공포는 이미 여러 가지 형태로 모습을 드러내는데, 때로는 폭력의 원인으로 지목되기도 하고, 때로는 중독의 기제가 되기도 한다. 이런 주장이 엄밀한 과학적 근거를 가지고 있는지에 대한 논의는 현재진행중이지만, 그 반대 근거가 나온다고 해도 이미 게임에 대해 대중화된 공포는 사그라지기 어렵다. 그렇다면 중요한 것은 공포를 종식시킬 수 있는 놀라운 제안이나 대안이 아니라, 그 표면적 언술 너머에 있는 공포의 뿌리를 발견하는 일이다.

한국의 오늘은 전장(戰場)이다. 양육강식·적자생존, 그 어떤 진화론적 설명으로도 상상하기 힘든 전장이다. 제대로 된 무기를 준비하지 못한 청소년들 혹은 어떤 이유에서건 가졌던 무기를 잃거나 빼앗긴 성인들에게 현실은 두려운 공간이다. 신자본주의의 당의적 표어 속에 무한경쟁으로 내몰린 그들은 의미 있는 것들만 존재이유를 인정받는 '지금, 여기'에서 의미 없는 것들을 위해 '공간'을 만들고, 외롭지 않도록 다른 의미 없는 것들을 수집하며, 급기야 보다 그럴 듯한 공간으로 만들기 위해 현실의 가치를 팔아 장식하는 인생모독까지 자행하며 그들만의 '놀이'에 열중한다. 소통불가능한 그들만의 놀이는 결국 '금지', 아니 '금기'될 수밖에 없으며, '쾌(快)' 이외에는 그 어떤 사회적 의미의 생산적 가치를 만들어내지 못하는 놀이의 무산성과 현실을 모사하면서도 결코 전횡할 수

없는 공간의 뒤틀림은 공포를 유발한다.

결국 게임포비아는 과학적 이성애 기반 기술적 발전 과정에서 간과 혹은 경시한, 마땅히 제기했어야 하지만 그 누구도 묻지 않은 발본적 의문 혹은 불안에 대한 반향이다. 그런데 공포를 극복하는 방법은 의외로 간단하다. 인간은 스스로 대처할 수 없다고 생각되는 위협적인 상황에 대해서는 피하거나 공포를 느낀다. 반면에 극복할 수 있다고 판단되면 위협적인 상황에서도 확신을 가지고 행동한다. 즉 '지각된 자신감'은 공포를 감소시키고 중지시킬 뿐만 아니라, 전회회복의 계기를 마련한다.

게임은 기술을 통해 구현된 수많은 가상현실의 한 형태로, 일단 금지된 게임의 방을 열고 들어서면, 전혀 다른 이야기의 경험에 매혹된다. 혹자는 이를 새로운 패러다임을 예견하는 길조라 말하고, 혹자는 문학의 죽음을 예견하는 말세의 흉조로 이해한다. 한 가지 분명한 것은 게임 산업의 눈부신 성장이 단순한 유행성 현상이나 이슈가 아니라, 엄연한 과학과 문화의 연대적 교점에서 합목적적으로 탄생한 결실이며, 따라서 초고속 인터넷의 보급과 사이버스페이스의 생활화 추세에 편승하여 우후죽순 형성된 기존 기생적 인터넷 관련 업종이나 한시적 유행산업과는 변별된다는 점이다.

더 이상 새로운 이야기가 탄생하기 어려운 이야기의 과소비 시대, 게임은 새로운 이야기를 만들어 내는 대신, 이야기를 소비하는 새로운 경험의 양식을 만들어 낸다. 새로운 경험의 탄생은 낯선 만큼 두렵다. 분명한 것은, 이 새로운 방식을 경험하게 되면, 더 이상 이전과 같은 전통적 이야기 경험만으로는 만족하기 힘들다는 것이다. 이 근원적인 이야기 경험의 변화 속에서 혹자는 새로운 서사경험의 의미를 찾기 위해 노력할 것이며, 혹자는 불안에 떨며 서고의 문을 걸어 잠그고 누구도 들어갈 엄두조차 내지 못하게 공포를 조장할 것이다. 그렇다면 이제 중지를 모아 단호하게 서고를 열고, 그 실체를 공문화할 일만 남았다. 과거 '놀이'로서의 게임은 이제 그 이름뿐, 우리가 마주한 것은 '문화'로서의 새로운 게임이다[22].

이 자동화된 세계, 컴퓨터에 의해 매개된 세계는 우리에게 새로운 힘을 가져다주지만, 능숙한 조타술만이 그 힘의 가능성을 입증할 수 있다. 따라서 이 낯선 공간은 실재하는 현실과 전통적 연구대상과는 다른 영역이며,

그 누구에게도 완전히 경험되기 힘든 세계다. 게임은 이 가상세계에서의 복잡하고 다양한 경험 중 대표적인 대중적 경험인 만큼, 가상성에 대한 개방적 수용과 학문적 탐사는 게임에 대한 대중적 공포의 뿌리를 찾아 근절하는 중요한 단초일 수 있다.

참 고 문 헌

- [1] A. W. Leung and R. G. Heimberg, "Homework compliance, perceptions of control, and outcome of cognitive-behavioral treatment of social phobia," *Behaviour Research and Therapy*, Vol.34, pp.423-432, 1996.
- [2] M. Cloutre, R. G. Heimberg, C. S. Holt, and M. R. Liebowitz, "Reaction time to threat stimuli in panic disorder and social phobia," *Behaviour Research and Therapy*, Vol.30, pp.609-617, 1992.
- [3] D. M. Clark and A. Wells, "A cognitive model of social phobia," In R. Heimberg, M. Liebowitz, D. A. Hope, & F. R. Schneier (Eds.), *Social phobia: Diagnosis, assessment and treatment*. New York: Guilford Press, pp.69-93, 1995.
- [4] J. L. Hudson and R. M. Rapee, "Parent-child interactions and anxiety disorders: An observational study," *Behavior Research and Therapy*, Vol.39, pp.1411-1427, 2001.
- [5] 모리 아키오, *게임자의 공포*, 이윤정 역, 사람과책, 2003.
- [6] L. Kutner and C. K. Olson, *Grand Theft Childhood*, Simon & Schuster, 2008.
- [7] 게임컬처편집부, "뇌, 게임을 말한다-게임뇌 논쟁을 넘어서," 게임컬처, 게임문화재단, 2012.
- [8] 윤태진, "게임포비아에 대한 미디어담론의 구성과 내용", *로그아웃커퍼런스*, 2012.
- [9] 요한 호이징하, *호모루멘스*, 김윤수 역, 까치, 1993.
- [10] 이증텐, *미학강의*, 광수경 역, 김영사, 2009.
- [11] 칸트, *판단력 비판*, 백종현 역, 아카넷, 2009.

- [12] 요한 하위징아, 호모 루덴스-놀이하는 인간, 이종인 역, 연암서가, 2010.
- [13] 유안진, 한국고유의 아동놀이, 정민사, 1981.
- [14] Gorz, André, *Critique of Economic Reason*, Verso, 1989.
- [15] 로제 까이와, 놀이와 인간-가면과 현기증, 이상률 역, 문예출판사, 1994.
- [16] 박근서, *게임하기*, 커뮤니케이션북스, 2009.
- [17] 김효, “놀이에 관한 인문학적 고찰”, 불어불문학연구, 제46집, 불어불문학회, 2001(1).
- [18] Wiener, Norbert, *The Human Use of Human Beings: Cybernetics and Society*, Doubleday & Company, 1954.
- [19] Wiener, Norbert, *Cybernetics: Or Control and Communication in the Animal and Machine*, Wiley, 1959.
- [20] A. R. Galloway, *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*, University of Minnesota Press, 2006.
- [21] 클로드 카도즈, 가상현실, 심윤옥 역, 영림카디널, 1997.
- [22] 조은하, “게임, 어른들은 모르는 디지털 놀이터”, 창비어린이, 통권37호, 창비, 2012.

저 자 소 개

조 은 하(Eun-Ha Cho)

정회원



- 2006년 7월 : 고려대학교 국문학과(문학박사)
- 2006년 ~ 2009년 : 우송대학교 게임멀티미디어학과 교수
- 2010년 ~ 현재 : 강원대학교 문화예술대학 스토리텔링학과 교수

<관심분야> : 디지털 리터러시, 미디어 스토리텔링