

# 게이머의 게임 활동에서 나타나는 내적 상호작용의 특수성 : 타락(墮落)과 유락(遊樂) 사이의 게이머

옥선영

winds9414@gmail.com

Distinctiveness of inner interactions in gamers' game activities  
: Gamers between being decadent and enjoyment

Ok Seon Young

## 요 약

이 글의 목적은 게임에서의 상호작용의 특수성에 대한 고찰이다. 여기서 다룰 상호작용성은 사회과학적 상호작용과는 다른, 철학적 맥락에서 이해되어야 할 상호작용성이다. 상호작용의 특수성을 규명하기 위해서는 다음의 절차가 요구된다. 첫째, 상호작용성의 외재적 성격의 검토, 둘째, 상호작용성의 내재적 이해, 셋째, 게이머의 양면성 파악, 넷째, 게이머의 상호작용의 의미 해석이다. 이 글의 결론은 다음과 같다. 상호작용의 특수성은 게이머가 처한 이중의 사태를 토대로 기존 관점의 전향을 이끄는 유희적이고 존재론적인 힘으로 나타난다.

## ABSTRACT

This paper deals with the distinctiveness of interaction. The interaction discussed here is one that must be understood in philosophical context. The following is the procedure of this paper. First, reviewing the external properties of interaction, second, understanding the internal properties of interaction, third, grasping gamers' double-sidedness, fourth, the interpretation of meaning of gamers' interaction. In conclusion, The distinctiveness of interaction is an playful and ontological energy that turns the usual point of view on the basis of the double situation of the gamers.

**Keywords** : Game(게임), Interaction(상호작용), Reality(현실), Virtuality(가상)

Received: Sep. 11. 2019      Revised: Nov. 22. 2019

Accepted: Dec. 02. 2019

Corresponding Author: Ok Seon Young

E-mail: winds9414@gmail.com

ISSN: 1598-4540 / eISSN: 2287-8211

© The Korea Game Society. All rights reserved. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0>), which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

## 1. 서론

이 글의 목적은 게임에서의 상호작용(interaction)의 특수성에 대한 고찰이다. 영어에서 ‘interaction’, ‘interactivity’, ‘interplay’ 등 상호작용을 뜻하는 유의어들이 다수 있지만, 연구 영역의 특성을 고려하여 필자는 상용화된 포괄적 용어로서 ‘interaction’을 선택했다. 하지만 ‘inter(-사이)’라는 접두사를 공유한다는 점에서 언급된 나머지 용어 간의 의미상의 차이는 대동소이하다. 한편 ‘상호작용’ 또는 ‘다양한 변화’를 뜻하는 독일어 ‘Wechselspiel’은 변화를 뜻하는 Wechsel과 놀이(또는 유희)를 뜻하는 Spiel이 결합한 단어로, 사실상 이 표현이 이 글의 내용 중 ‘시각의 변화’의 항목에 적합한 용어이지만, 굳이 이것을 논의에 적용하진 않을 것이다. 왜냐하면, 본고의 목적은 상호작용이라는 현상으로부터의 유의미한 내용의 도출이기 때문이다.

우선 디지털 매체의 범주에서 통용되는 상호작용에 대해 알아보자. 앤드류 달리(A. Darley)에 의하면, 게임에서의 상호작용은 게이머가 물리적 제어 요소를 통제하여 화면의 시청각적 영역에 일정한 영향을 주는 상태를 의미한다. 즉 컴퓨터 혹은 콘솔 게임에서 쓰이는 상호작용성이라는 표현은 상당 부분 반응과 시각이라는 개념에 의존한다[1]. 이러한 상호작용 혹은 상호의 작용이라는 현상은 물리적인 조건뿐만 아니라, 내용이라는 두 가지 조건을 충족시켰을 때 발생하는 것으로 보인다. 기계와 사람 사이에서 어떤 ‘사건’이 발생하기 위해서는 특정 작용이 필요하기 때문이다. 게임에서 작용은 순전히 기계와의 접촉에 의한 혹은 사용자의 입력에 대한 기계의 출력이라는 과정을 의미하지 않는다. 무엇보다 게임은 하나의 세계관을 담은 디지털 스토리텔링이다[2]. 이러한 점에서 콘솔 또는 컴퓨터 게임은 세계관을 구현하는 텍스트, 이미지, 영상, 맵, 시점과 유기적으로 엮여있어야 한다. 게임 활동에서 상호작용이란 바로 기술을 기반으로 한 여러 다양한 질적 요소가 맞물려서 작거나 큰 규모의 사건을 만들어 낼 때 일어나는 현상이다.

### 1.1. 연구 배경

통상적으로 상호작용에 관한 연구는 컴퓨터 게임 시스템 모델 구현을 위한 상호작용성 연구, 게임 내외에서 일어나는 감각적 혹은 사회적 반응, 현실과 가상의 작용, 게임 텍스트와 게이머의 작용을 중심으로 논의됐다. 여기서도 게임 텍스트와 게이머의 상호 영향에 관한 연구가 다수를 이룬다[3, 4, 5]. 이 글을 통해 다루고자 하는 상호작용성은 게임 내에서 일어나는 현상이다. 그러나 필자는 이 개념이 철학적 관점에서 ‘이해되어야 할’ 상호작용성을 미리 밝혀둔다. 이것은 사회과학적 상호작용과는 다른 작용으로서 존재론(ontologisch)(SZ. 9)[6]의 맥락에서의 상호작용이다. 여기서 ‘존재론’이라는 표현은 ‘존재하는 자’의 ‘존재 방식’을 묻는 방법을 뜻한다. 즉 주변 세계와 연관된 게이머로서의 ‘나’의 존재 방식과 연관한 상호작용성이다.

### 1.2. 연구 문제 및 목적

필자의 문제의식은 다음의 이유에서 비롯한다. 첫 번째, 게임 이외의 영역에도 적용되는 상호작용성의 광범위성, 두 번째, 상호작용성의 범용에도 사회적 문제, 예컨대 중독 문제에 한해서는 게임이 주요 표적이 되는 사태, 세 번째, 이러한 사태의 심각성에도 게임을 ‘플레이’한다는 것의 의미, 즉 상호작용성의 내적 의미에 관한 연구가 일반적으로 사회과학의 분야에서 머무를 수밖에 없는 상황, 네 번째, 다수의 연구가 시도되었음에도, 게임에서 상호작용의 특수성 부각이 쉽지 않았다는 점이 그 이유이다.

이러한 이유로 필자는 다음의 물음을 던지려 한다. 그렇다면 게임에서 상호작용성의 특수성은 무엇이며 어떤 방식으로 나타나는가? 이 문제의식은 게이머를 바라보는 일부의 ‘온당치 못한 시선’에 대한 필자의 숙고에서 출발했다. 엄밀히 말해서, 상호작용의 특수성에 관한 연구는 별도의 중독된 게이머와 몰입한 게이머라는 철저히 양분된 도식으로 게이머를 이해하는 방식에 대한 재고이자, 게임

활동에서 게이머가 겪게 될 이중적 사태의 근본적인 원인에 대한 철학적 접근을 배경으로 한다.

게임 중독은 있지만, 영화 중독은 드물다. 이 말은 게임을 바라보는 편향된 시선을 반영한다. 하지만 이 일부의 부정적으로 가열된 입장이 내린 진단에는 상호작용성이 암시하는 모종의 특수성이 남겨져 있다. 그것은 ‘처방’을 내릴 수는 있어도, 과학적 혹은 의학적으로 ‘제거’ 불가능한 유희적이고 존재론적인 힘이다. 다시 말해, 게임 중독은 상호작용성이 지니는 특수성을 반영하는 지표이자 표면적인 증상에 해당한다.

### 1.3. 연구 절차

필자는 상호작용의 특수성을 이해하기 위해 우선 게임에서 요구될 상호작용성의 외재적 성격을 짚어보려 한다. 기술적 측면과 내용적 측면이 그 예이다. 그리고 여러 플랫폼과 장르를 가로지르는 기준을 질 들뢰즈(G. Deleuze)의 운동 개념으로 제시할 것이다. 다음의 내재적 이해의 항목에서는 로제 카이와(R. Caillois)와 요한 하위징아(J. Huizinga)의 놀이 개념을 바탕으로 그 성격을 가려내고자 한다. 이어서 유희적 존재로서의 게이머의 야누스적 성격, 즉 이중적 성격에 대한 이해의 작업이 이루어질 것이다. 게이머이기 전에 한 명의 인간이 왜 이중적인 상황에 부닥쳐야 하는지에 대한 철학적 물음이 필요하기 때문이다. 이러한 물음의 필요성은 게임 활동의 진정한 의미를 가린 기성의 관점이라는 장막을 걷어내기 위함에 있다. 게이머가 처한 일반적 사태와 관련해서는 제스퍼 줄(J. Juul)과 테일러(T. L. Taylor)의 설명을, 인간이 세계와 연관해 취할 이중의 태도를 제시하기 위해 마르틴 하이데거(M. Heidegger)의 현존재 개념을 적용할 것이다. 세 번째로 진행될 작업은 야누스적인 게이머와 허구의 세계 사이에 일어나는 작용 방식의 규명이다. 본고의 네 번째 단계에서는 선행된 단계에서 한 발짝 더 나아가 야누스적 게이머와 게임 활동에서 발생하는 상호작용성의 의미에 대한 해석적 작업이 이루어질 것이다.

이러한 연구 절차의 흐름은 상호작용에 대한 현대의 일반적인 논의를 필두로 유희에 관한 문화 인류사적 논의와 인간의 실존 구조에 관한 철학적 논의를 따라 축차적으로 좁혀지는 가운데, 시간상으로는 놀이에 관한 현대의 관점에서 출발하여 인식에 관한 고대의 철학적 사유까지 거슬러 올라갈 것이다.

## 2. 게임에서 상호작용성

에릭 짐머맨(E. Zimmerman)에 의하면, 상호작용성은 디자인, 설계, 의미 있는 놀이의 개념과 밀접하게 연관돼 있다[7]. 게임은 여타의 미디어보다 높은 상호작용의 수준을 보여준다는 점에서 스토리와 플레이 모두를 결합한 복합적인 영역이다[8]. 특히 스토리 전개와 유저의 활동이 따르는 게임에는 스토리에 대한 유저의 개입이 있어야 한다. 게임을 진행하는 대부분의 유저는 스토리 감상보다는 게임 ‘플레이(play)’에 더 의존하기 때문이다[2].

그런데 이 플레이가 암시하는 바가 있다. 바로 게임에서 일어나는 게이머의 작용, 즉 ‘운동’이다. 플레이어의 이동과 장소의 변화가 끝난 게임의 흐름의 질적 차이가 그 예이다. 들뢰즈는 『운동-이미지 L'image-Mouvement』에서 운동, 공간, 차이 개념을 제시한다. 게임을 하는 과정에서 유저는 끊임없이 이동한다. 이 운동에는 목적이 있으며, 유저가 목적에 따라 이동함으로써 게임 전반의 변화, 즉 전체 내의 질적 변화가 일어난다는 것이다.(changement qualitatif un tout)[9] 게임 활동에서 일어나는 실제 운동과 게임 흐름의 질적 차이는 유저가 게임을 진행하면서 파악 가능한 성질에 해당한다. 물리적 측면에서나 내용적 측면에서나 유저의 의도가 반영되며 그 결과가 다음의 진행 과정으로 연장되기 때문이다. 일반적인 측면에서 해석되는 게임의 상호작용성은 바로 유저가 실제로 행하는 운동 개념을 수반한 작용을 지시한다. 주지하다시피, 게임 세계는 가상의 세계이다.

가상 세계와 현실 세계의 외재적 소실은 분명 존재하며 간극의 거리는 게임의 장르, 시점, 유저의 심리 상태에 따라 다를 것이다[10]. 게임이 구현되는 장소의 특성상 발생한 틈은 다음의 의문을 만든다. 그렇다면 세계의 인위적 재구성에는 어떤 구조가 요구되는가?

## 2.1. 상호작용성에 대한 외재적 접근 :

### 기술과 내용 요소

본 항목은 인공 세계로의 접근을 가능케 하는 외재적 요소를 다루고자 한다. 이를 외재적 접근으로 표현한 이유는 우리가 육안만으로 확인 가능한 실물의 대상을 고려했기 때문이다. 플랫폼(platform)이 그 예이다. 더 나은 환경 또는 최소한의 게임 활동이 가능한 조건이 고려된다는 점에서, 이것은 게임 외부에서 일어나는 상호작용에 해당한다[5].

게임에서 세계를 구현하는 기술은 중요하다. 세계를 인공적으로 재구성하는 기술의 구현 방식에 따라 게임 스토리의 반영의 정도도 달라지기 때문이다. 여기에 인생 시뮬레이션이 있다고 가정하자. <심즈(Sims)>가 그 예이다. 사람이 성장할 때 보이는 신체적 특징과 성장함에 따라 달라지는 환경적 여건은 생애 주기의 변화를 그린 이 게임의 전체 테마를 좌우한다. 즉 단순히 외형만 바뀌는 방식에 그치지 않고, “신체 역학의 변화” 과정의 구현이 가능해야 한다. 그래서 삶의 주기의 흐름을 반영하는 가시적인 변화의 필요성이 <심즈>의 전체 내용에 요구되는 것이다. 캐릭터뿐만 아니라 상황에 적절한 배경을 구현하기 위해 건물, 교통, 날씨조차 세부적이어야 하는 때도 있다[2]. 생화학 무기 테러 대응을 주제로 출시된 <더 디비전(The Division)>은 유저가 활동해야 할 장소인 고립된 뉴욕과 대도시들의 절망적인 환경을 적나라하게 묘사한다. 거센 눈발, 잿빛 하늘, 난잡하고 더러운 길 거리는 공공질서가 무너진 무정부 상태를 반영한다. 즉 세부적 표현 기술은 해당 게임의 세계관을

적합하게 반영하기 위한 수단이다. 이러한 기술적 측면은 모니터를 비롯한 각종 출력 장치를 수반한 하드웨어의 영역인 외적 장치에 해당한다. 인공 세계로의 접근의 가능성이 있어야 한다는 점에서, 현실의 물리적 수단을 통한 비현실적인 세계로의 진입은 가상화를 위한 불가피한 방식이다[11,12].

그런데 물리적인 바탕에는 왜 내용적인 요소가 있어야 하는가? 내용이 부실하다더라도, 게이머들의 호감을 일으키는 창의적인 게임은 분명 있다. 하지만 내용적 요소를 고려하지 않을 수 없다. 내용의 빈약함과 충분함을 떠나서 게임마다 주요 기획, 이를테면 게임의 전체적인 콘셉트가 있기 때문이다. 외견상의 멋진 것들만 모아둔 상태는 내용 없는 장식품에 불과하다. 최소한의 납득 가능한 이야기가 요구되기 때문이다[10].

러시아 핵전쟁으로 인한 아포칼립스적 세계관을 그려낸 <메트로 2033(Metro 2033)>을 예로 들어보자. 방사선으로 뒤덮인 지상을 피해 남은 인류는 지하 세계에서 살아간다. 이 게임의 매력은 핵전쟁 이후 생존 경쟁을 벌이는 인간들 사이의 긴장감을 충실히 담아냈다는 데 있다. 무엇보다 지상에 녹아든 방사선을 피해 모스크바의 지하철이라는 밀폐된 공간을 주요 활동 장소로 삼았고, 방사능의 치명성과 인간의 취약함을 적나라하게 보여주기 때문이다. 근 미래의 지하의 삶을 유저가 납득할 수 있는 이유는 게임 세계와 현실 세계의 일대일 대응 여부에 있지 않다. 오히려 현실에서는 불가능할 일을 얼마나 충분히 이해 가능한 수준의 이야기로 풀어내는가에 있다. 지니 노박(J. Novak)은 이러한 상태를 “불신의 지연(suspension of disbelief)”로 정의한다[2]. 유저가 인공적 세계를 받아들여도, 즉 유저가 사실적이라고 믿을 만큼 설득한 상태가 불신이 지연된 상태이다. 유저가 이 게임의 배경에 납득할 수 있는 이유는 방사능-지하철-생존의 구도가 ‘그럴싸한’ 높은 개연성에 놓여 있기 때문이다[10]. 여기에서는 가상세계에 대한 불신보다 오히려 그 세계로의 몰입이 두드러지는 현상이 일어난다.

한편, 유저는 단순히 물리적 효과를 넘어서 자신의 의지와 선택을 반영할 수 있는 방식에도 호소한다. 즉 가상 세계에서 어떤 실질적이면서도 의미 있는 행동이 가능해야 하며, 유저의 포부가 충족되어야 한다[11]. 이것은 게임 텍스트와 게이머의 상호작용성을 반영한다. 게임 속에서 유저는 ‘아르툼’이라는 인물로 활동하면서 전장에서 동료를 구하고, 미션을 완수함으로써 주인공의 과업 완수와 본인의 성취감이 일치하는 상태에 이른다. 즉 게임 속의 표현물에 대한 게이머의 적극적인 개입이 이루어지는 것이다. 이것은 상호작용성의 내용적 측면으로서, 특별히 컴퓨터 게임 텍스트와 유저 사이에서 두드러지는 작용에 해당한다[13].

### 2.1.1. 게임 활동에서 유저의 외적 작용으로서 실제의 운동

사실 앞서 예로 제시된 게임들은 물리적 그리고 내용적 측면 모두를 대표할 모범의 지위를 차지할 수는 없다. 문제는 서로 다른 다양한 게임이 어떻게 유저가 몰입하도록 이끄는가이다. 물리적 요소와 내용적 요소를 범주로 적용하여 게임의 층위를 나누면, 그래픽의 수준이 높으면서 내용도 충만한 게임, 그래픽의 수준은 높지만, 내용이 빈약한 게임, 그래픽의 수준은 낮지만, 내용이 충실한 게임, 그래픽의 수준도 낮고 내용도 부실한 게임으로 분류된다. 그런데 물리적 혹은 내용적 요소가 부족해도 충분히 유저의 흥미를 유발한다는 점에서, 각 범주에 해당하는 게임들이 경유하는 지점이 있다. 필자는 그 교차점을 ‘일정한 목적에 따른 운동’으로 보고자 한다[9].

예컨대, 코나미가 제작한 종 스크롤 슈팅 게임 <트윈비(Twin Bee)>, SNK의 횡 스크롤 액션 게임 <메탈슬러그(Metal Slug)>, 토아플랜의 고정화면형 <스노우 브라더스(Snow bros)>는 현재의 기준에서 그래픽 수준이 높지 않은 게임이지만, 당시에는 상당한 인기를 얻었다. 또한 내용 요소의 부재와 더불어 악명 높은 조작을 자랑하는 운동선

수 조종 플래시 게임 <QWOP> 또한 의외의 관심을 받기도 했다.

이처럼 다양한 층위의 게임 내에서 한 범주의 특정 요소가 누락된 게임이라 해도, 유저의 관심을 끄는 이유는 게임 속에 설정된 목적에 따른 실제의 운동에 있다. 이것은 게임의 질적-양적 가치를 평가하기 이전에 유저가 우선 체험하는 물리적 힘이며, 유저가 몰입하도록 이끄는 표면적 운동이자 게임 내의 운동이다.

### 2.2. 상호작용성의 내재적 이해 : 작용, 허구, 비생산성, 부패 가능성

내적 이해의 방식에는 앞서 정리된 외적 접근의 내용적 측면과 교집합을 이루는 요소가 있다. 그러나 이것은 형식적인 면에서만 해당한다. 왜냐하면, 상호작용의 내적 규정은 외적 구조와 이를 바탕으로 한 상호작용이라는 운동 ‘자체’의 유의미성을 제공하기 때문이다. 하지만 이러한 구분이 양자의 성격 간의 가치적 위계를 상정하진 않는다. 각 층의 가치는 기능적인 측면에서 그 우위를 따질 수 없으며, 오히려 서로 맞물려야 만이 제 기능을 발휘하기 때문이다. 상호작용과 관련해서 유희는 게임과 불가분의 관계에 있다. 하위징와와 카이와가 놀이 개념을 바탕으로 지적인 인간의 유희적 작용이 대표적인 그 근거이다[14]. 필자는 후술할 게이머의 이중성 해명을 위해 카이와의 개념 중 몇 가지만 추려내어 본 장의 근거로 사용할 것이다. 여기서 제시될 개념은 작용, 허구, 비생산성, 부패 가능성이다.

우선 놀이와 게임 간의 의미상의 차이에 대해서 간략히 알아보자. 영어권에서는 게임(game)과 놀이(play) 사이의 근본적인 차이가 있지만, 프랑스어로는 이 두 가지가 ‘게임(jeu)’이라는 용어로 번역될 수 있다. 전자, 즉 영어식의 정의는 ‘부과된 규칙의 개념(l'idée de règles imposées)’을 지시하는 반면, 후자는 그렇지 않다. 이러한 점에서 컴퓨터 혹은 콘솔 게임도 놀이의 영역에 속한다[15].

카이와가 말하는 놀이 활동의 본질 중 하나는 자유로운 활동이다. 그래서 놀이하는 자는 강요당하지 않아야 한다[16]. 놀이가 자유로운 운동이라는 점에서, 게임은 가상의 영역을 ‘체험하기를 선택하는’ 유저의 자유를 전제로 한다. 이렇듯 유저의 자유는 현실과 인공 세계라는 서로 다른 두 영역 사이를 두고 발생한다. 즉 ‘무엇’과 작용해야 하는가? 라는 물음에 직면하여 유저는 자신의 의지를 반영할 수 있어야 한다는 것이다. 게임과 유저 사이에서 작용이 가능한 이유는 인공 세계의 계산된 규칙에 대한 유저의 자발적이고 암묵적인 선택이 있기 때문이다.

두 번째, 놀이의 성격 중 하나인 ‘허구(fiction)’는 게임의 속성 중 하나이다. 놀이에서 허구성은 규칙이 있는 상태와 없는 상태로 나누어진다. 놀이의 규칙 자체는 비일상성을 지시한다. 마찬가지로 놀이에 규칙이 없다 할지라도, 그 상태도 비현실성을 상징한다[16]. 게임에서도 규칙이 있는 혹은 없는 게임, 규칙의 정도가 낮은 혹은 높은 게임으로 분류된다. 마치 자신이 다른 사람이나 다른 어떤 것으로 ‘된 것’처럼 행동이 가능한 RPG 장르의 경우 규칙의 정도가 약하다. 물론 규칙의 유무에 따라 게임 간의 장르가 구분되지만, 그런데도 하나의 사실이 남는다. 바로 게임의 ‘허구성’이다. 카이와가 지적한 대로, 놀이의 허구성은 규칙의 준수 여부와 무관하게 존재하며, 이 허구성이야말로 일상생활과 구별 짓게 한다. 이 구별은 일상으로부터 독립된 유희 활동으로서, 참여자의 존재론적 운동의 단서를 지시한다.

한편 가상 세계와의 상호작용의 과정에서 나타나는 세 번째 성격은 ‘비생산성’이다. 이 ‘비(非)생산’이라는 표현이 게임과 관련해서 언급될 경우, 부정적 색채가 짙게 반영된 표현으로 이해된다. 이때 기성의 관점은 ‘생산적인 활동을 하는 인간’상을 강조하는 근대적 압박을 전제한다. 밤을 새워 공부하는 행위는 생산적 행위지만, 이에 비해 게임 활동은 비생산적 행위로 간주된다[17]. 이러한 점에서 ‘생산성’은 게임과 게임이 아닌 것을 구별 짓는

하나의 범주이다. 그런데 게임은 왜 비생산적이어야 하는가?

하위징아는 놀이가 선과 악, 진리와 허위, 지혜와 무지라는 대립 관계의 외부에 존재할 뿐만 아니라, 논리, 미학, 생물학적 범주 중 그 어느 하나로도 규정지어질 수 없다고 본다[18]. 나아가 카이와는 놀이가 “부의 생산”을 하지 않는다고 본다. 이러한 점에서 놀이는 어떠한 생산, 자본, 작품 따위를 만들어내지 않는 비생산적인 활동이다. 물론 혹자는 프로 게이머가 거두는 상금을 근거로 부의 생산을 지적할 것이다. 그러나 이 경우의 활동은 놀이가 아니라, “분명히 직업인”으로서 행하는 노동에 가까운 활동이다[16]. 바로 이 지점에서, 즉 게임이 생산성을 띠는 순간부터 게임일 수 없다는 사실이 드러난다. 이렇듯 게임이 게임일 수밖에 없는 이유는 어떠한 실제의 생산적 결과도 만들어내지 않으며, 오히려 생산적 사태의 무효화가 가능하다는 사실에 있다. 이러한 요소는 후술 될 존재론적 이해 방식에 따라 특정 범주와 생산이라는 강제의 아래로 통제 불가능한 인간의 존재 자체, 즉 “실존(Existenz)”(SZ. 12)과 연관된 특징으로 적용될 것이다[6].

이처럼 놀이 활동의 주된 특성은 놀이가 일상에서 개시되는 “별도의 활동(une activité à part)”이라는 사실에서 나타난다. 하지만 필자는 별도의 활동이라는 정의 자체보다는 이것이, 즉 놀이가 왜 ‘놀이’일 수밖에 없는가를 설명할 수 있는 단서라는 점에 주목하려 한다. 왜냐하면, 게임 또한 일상과는 분리된 활동으로서 놀이 개념에 적용된 형식을 따르기 때문이다. 무엇보다 다른 활동과 구별된 활동이라는 점에서, 게임 활동의 순수한 유희가 가능해지려면 다음의 조건이 필요할 것으로 보인다. 바로 “오염” 또는 “타락”의 성질로부터 독립된 상태여야 한다는 점이다. 세간에 오염된 놀이는 오히려 현실 속으로 “더 크게 침입해서 습관을 만들어”내어 “점점 더 유해한 것”으로 확대된다[16]. 부패가능성은 바로 놀이 작용의 네 번째 성격이다.

이렇듯 부패의 위험성은 게임에서도 마찬가지로

로 적용된다. 얼마나 더 많이 죽이고, 더 좋은 아이템을 갖추고, 더 높은 레벨을 달성하느냐에 집착하는 순간, 더는 게임이 아니라 노동과 투기가 되기 때문이다. 이렇게 유희적 활동의 균형이 깨어진 ‘불균형의 상태’가 소위 중독이라는 증상으로 불리게 되는 것이다[19].

이렇게 세간에 젖은 활동은 존재론적으로 ‘타락’에 해당하지만, 윤리 또는 종교적 잣대로 판단될 경우 도덕적 ‘타락’으로 간주되는 활동이다. 따라서 게임 활동에서의 작용을 말할 때, 감정적 쾌락을 좇는 작용과 유희를 경험하려는 인간의 원초적인 갈망을 고려해야 한다[17]. 이어질 내용은 놀이 활동이 왜 일상에 오염될 수밖에 없는지 그리고 순수한 유희적 작용은 어떻게 가능한가에 대한 구조적 사태의 해명을 중심으로 개진될 것이다.

### 3. 게임 활동에서 게이머가 취할 이중의 방식

우리는 놀이 활동이 보여주는 자유로운 작용, 허구성, 비생산성, 부패 가능성을 통해 다음의 내용으로 도달한다. 이 부분에서는 인간에게 유희적 작용이 왜 필요한지 그리고 유희적 작용이 왜 타락의 양식으로 변질하는지에 대한 존재론적 근거를 살펴보고자 한다. 결론을 선취해서 말하자면, 게이머로서 인간은 ‘일상적 자기’와 ‘본래적인 자기’를 오갈 수밖에 없는 존재자이다. 물론 후자는 인간의 존재론적 이중의 사태가 상호작용성과 무슨 연관이냐는 지적을 할 수 있다. 게임, 상호작용, 유희의 관계를 설명한다고 할지라도, 인간의 이중적 사태를 전면에 내세워 설명하진 않기 때문이다.

그러나 게임 활동에서 일어나는 상호작용성은 존재론적인 문제를 전제로 한다. 한 명의 인간의 내면 기저에 진정한 자기 기투의 갈망이 있기 때문이다. 게임을 스트레스 해소용으로는 부적합한 수단이거나 사회적 문제로 간주한다면, 게임 외의 다른 대체물을 찾으면 그만이다. 또한 유저가 게임 활동에서 스트레스 해소 그 이상의 것을 느끼지

못한다면, 게임은 그저 욕구 해소를 위한 단발적인 수단에 불과할 것이다. 하지만 게임에 중독되고 게임을 문제시하는 상황은 게임과의 상호작용이 단순하게 이해될 현상이 아니라는 점을 반영한다. 왜냐하면, 게이머이기에 앞서 인간은 육체적 스트레스를 해소하는 것을 넘어서, 생산의 압박 아래 은폐되어야 했던 자기의 존재를 풀어내길 갈망하기 때문이다.

이러한 시도는 심리학적 또는 과학적 방식을 포함한 그 어떤 방식으로든 통제 불가능한 힘에 근거한다. 인간의 존재, 즉 실존은 통제되어서도 안 되며 장악될 수 없기 때문이다. 게임에 대한 접근이 과학, 종교, 윤리의 방향으로 나아가서는 안 되는 이유이기도 하다. 게임을 하는 인간을 통제한다는 말은 곧 유희하려는 존재의 힘을 통제한다는 맥락과 다르지 않다. 그러한 시도는 불가능하며, 결국 실패할 수밖에 없다. 유희하려는 힘은 인간의 본질이자 존재의 해방을 추구하는 사인(sign)이기 때문이다. 인간에 대한 존재론적인 해아림이 수반될 때에야 게임의 본래 가치가 나타나게 되는 것이다[17]. 따라서 지극히 일반적이고 피상적인 삶으로부터 솟아오르려는 자기 존재의 힘은 일상적인 관점에서 탈 일상적인 관점에서의 전향을 이끄는 드문 힘으로 이해되어야 할 것이다. 필자는 이러한 인식 방식의 전도 과정을 설명하기 위해 게이머가 처한 일상의 사태를 다음의 항목에서 제시할 것이다.

#### 3.1. 게이머의 일상적 사태

먼저 줄과 테일러의 견해를 통해 게임 유저가 처한 우선의 사태를 살펴보자. 게이머가 처한 일차적 사태는 여러 규칙이 얽혀 있는 현실이다. 즉 게임 활동은 여타의 사회적 규범이나 규칙이 바탕이 된 현실에서 일어나는 행위이다. 줄은 “비디오 게임을 플레이하는 행위가 가상 세계를 상상함과 동시에 현실 규칙과 상호작용”하는 행위라고 본다. 그래서 이러한 사태를 특별히 “하프-리얼(half-real, 반-현실적인)”이라는 용어로 표현한다[20]. 줄의 개념을 미루어 보아, 유저는 일면 현실

에 속해있으면서도 타면 비현실적인 사태에 처해 있다.

무엇보다 이 상황은 실제의 물리·공간적 측면만을 지시하진 않기 때문에, 현실과의 경계를 모호하게 하는 것처럼 보인다. 왜냐하면, 게임 활동에서조차 현실에서 발생하는 사회적 교류가 일어나기 때문이다. 테일러는 온라인과 오프라인을 오가는 유저들을 돌이켜 보면서 “게임과 게임이 아닌 공간 사이의 경계가 흐려지는(blurring)” 경험을 제시한다. 테일러가 보기에, 게임에서도 현실에서와 마찬가지로 중요하다고 여겨지는 사회적 가치가 적용된다. 집단(groups), 평판(reputation), 신뢰(trust), 책임(responsibility)이 그 예이다. 현실의 사회에서 중요한 요소로 간주하는 이 가치들은 허구의 영역에서도 분리될 수 없는 것처럼 보인다. 무엇보다 다수의 유저가 공유한 가상의 공간에서 실시간으로 함께 하는 경우, 가상과 현실의 경계를 구분 짓기는 어려울 수밖에 없다[21].

즉 게이머는 현실의 영역과 비현실의 영역 모든 곳에서 ‘세상의 일반’, 즉 사회에서 일반적으로 행해지는 행위와 요구되는 가치들을 명시적 또는 비명시적인 방식으로 좇는다는 것이다. 그러나 필자가 지적하는 이 일반적인 상황은 긍정이나 부정의 평가의 대상은 아니며, 더욱이 도덕성의 유무를 따져야 할 상황도 아니다. 왜냐하면, 이 ‘지극히’ 일반적인 현상은 게이머이기 이전에 인간이라면 세상을 대할 때 취하는 일차적인 태도에서 비롯하기 때문이다.

다음의 항목에서는 하이데거(M. Heidegger)의 저서인 『존재와 시간 Sein und Zeit』(이하 SZ로 약칭)에서 언급되는 현존재 개념을 바탕으로 이 사태의 구조에 대한 해석이 시도될 예정이다. 여기서 짚고 가야 할 하나의 사실이 있다. 놀이 개념과 하이데거의 사유를 연결하는 작업은 쉽지 않을뿐더러, 기존의 놀이 연구사에서 드문 작업이라는 점이다. 놀이 개념이 하이데거의 전체 사유 내에서 중심 주체가 아니기 때문이다. 그런데도 놀이가 현존재의 실존론적 세계 연관이라는 사유의 맥락 속

에서 제시돼 있음을 그의 전·후기 사유에서 발견할 수 있다[22]. 참고로 하이데거의 전체 사상 내에서 놀이 개념은 하이데거의 전기 사유와 후기 사유에 따라 그 성격을 달리한다. 이는 하이데거가 제시하는 놀이 개념이 그의 ‘전회(kehre)’와 연관 지어져 있음을 의미한다[23]. 물론 이 글의 목표가 게이머의 이중적 성격의 규명이기 때문에, 필자는 그 해명을 개선하는 정도로 이 논의의 범위를 제한할 것이다.

### 3.2. 세간 속의 현존재, 게이머

게이머로서의 인간이 처한 현실의 사정을 이해 하기에 앞서, 하이데거 사상의 기본 배경을 살펴보고자 하자. 서론에서도 언급한 바이지만, 필자는 게임을 부정적으로 바라보는 시각을 ‘근대적 시선’으로 표현했다. 이 근대적 시선이란 철학적인 맥락에서는 ‘이성 중심적 사고’에 해당한다. 종래의 철학적 사유 내에서 근대 이래의 이성 중심적 사고에 대한 비판은 니체를 필두로 하이데거까지 연장된다. 소위 이성 중심의 범주에 속하는 주관, 자아, 이성, 정신이라는 개념은 하이데거에게 있어 해체의 대상이었다. 왜냐하면, 이 개념들은 하이데거가 답하고자 했던 존재(있음)의 의미에 대한 ‘오답’이었기 때문이다. 하이데거는 이러한 상황을 존재의 의미에 대한 “오늘날 질문의 망각상태(Die genannte Frage ist heute in Vergessenheit gekommen)”(SZ. 1)(SZ. 2)로 지적하고 있다[6]. 하이데거의 문제의식은 전통 형이상학에 대한 비판을 시작으로 존재론 역사의 해체 형태로 개진된다.

이것이 바로 하이데거가 『존재와 시간』에서 세운 초기의 기획이다. 하지만 존재의 의미를 파악하기 위해 설정한 그의 탐구 대상은 역설적으로 인간, 즉 현존재(Dasein)(SZ. 12)였다[6]. 왜냐하면, 오직 인간만이 존재하는 것들에 대해서 ‘왜?’라는 물음을 던질 수 있기 때문이다. 하이데거에게 있어 현존재는 존재의 의미를 규명하기 위한 유일한 우회로였던 것이다.

그의 시도에 따라 밝혀진 현존재의 실존 방식



은 두 가지로 정리된다. 하나는 비본래적인 방식이며 다른 하나는 본래적인 방식이다. 비본래적인 방식은 “우선 대개(zunächst und zumeist)”(SZ. 113)의 세계에 머무는 “일상성(Alltäglichkeit)”(SZ. 113)을 의미한다. 일상적인 모습의 인간은 국가, 사회, 조직으로 구성된 ‘우선 이미 주어진’ 상황에 따라 자신을 이해한다. 일상적으로 살아가는 과정에서의 자기 이해에는 필연적으로 외부의 환경, 이를테면 타인의 견해와 말이 개입된다. 이때 현존재는 익명 다수의 “그들(das Man)”(SZ. 129)속에서 자기 “자신을 상실(sich im Man zu verlieren)”(SZ. 177)한다. 즉 그들에 의해 형성된 조건 속에 처해 있는 삶이 우선 대개의 삶의 방식이다. 반면 “본래적인 자기 존재(eigentliches Selbstein)”(SZ. 298)로서 살아가는 현존재의 삶은 자신의 고유한 가능성을 여는 삶이다[6]. 본래적인 현존재는 세간의 가치에 눈을 돌리지 않고 자기의 목소리에 귀 기울인다. 즉 타자의 시선에서 벗어나 자신의 가능성에 주목하는 인간의 모범적인 예를 말한다. 물론 이러한 구분이 두 명의 현존재 또는 한 명의 현존재 안의 분리된 두 개의 자아를 의미하지 않는다. 양자는 함께 현존재를 이룬다.

하이데거가 구별한 인간의 존재 방식이 게이머의 활동 방식에도 유효하다는 것이 이 항목의 요지이다. 게이머이기 이전에 유서는 한 명의 인간으로서 일차적으로는 세간에 젖은 상태로 살아갈 수밖에 없다. 물론 이 일상적인 실존의 방식이 도덕적으로 타락한 삶이나 주체성이 결여된 방식을 의미하지 않는다. 그럼에도 일상적 삶은 철저히 생산성만을 추구하는 가열되고 피로한 삶의 양상도 수반한다. 그 반작용으로서 과도하게 탐닉한 ‘타락’된 형태로 추락할 위험도 분명 존재한다. 이렇듯 현존재의 일차적 실존의 방식은 카이와가 지적인 ‘현실에 감염’된 놀이의 원리가 작동하는 이유에 해당한다. 이러한 위험성은 게임마저 노동과 경쟁의 장으로 변질할 가능성을 암시한다[16].

그런데 놀이의 변질이 위험한 이유는 무엇인가? 왜냐하면, 인간의 본질이 유희이기 때문이다.

이러한 주장은 이미 하위징아와 카이와를 비롯한 다수의 학자에 의해서 재차 확인된다. 극단적으로 말하자면, 놀이 활동의 변질은 놀이에 참여하는 행위자의 존재의 변질과 다르지 않다. 따라서 게임을 비롯한 놀이 활동이 인간의 본래적인 존재의 방식을 유희적인 방식으로 풀어내기 위한 최후의 보루로 남아야 한다는 것이 필자의 견해이다. 하지만 필자는 현존재로서의 게이머가 처한 이중적 상황이 다루기 까다로운 난제임을 인정하는 바이다. 그럼에도 다음의 항목에서 필자는 게이머가 처한 양면적인 사태를 ‘해결되어야 할’ 문제로 남기기보다는, 이 문제를 바라보는 하나의 대안적 관점을 제시하고자 한다.

### 3.3. 상호작용의 가능 조건

사실 게이머가 처한 이 대립적 사태는 물리적이고 공간적인 측면에서, 이를테면 수직선상의 양 끝에 위치한 실제의 각 지점을 의미하지 않는다. 중독된 게이머가 한쪽에, 유희하는 게이머가 다른 한쪽에 실재하는 것이 아니다. 필자가 ‘사태’라고 표현하는 이유는 게이머의 양면성을 단지 ‘외적 관찰’의 방식에 따라 진단을 내리기 위함이 아니라, 일어난 상황의 ‘본질’, 즉 대립적 상황의 내적 의미를 드러내기 위해서이다. 이러한 맥락에서 변질한 게이머와 유희하는 게이머의 얼굴은 별도로 각자 존재하지 않고, 한 명의 게이머 안에 ‘공존’하는 것이다. 즉 게이머는 언제나 ‘자신 안’에 변질된 도박자와 즐거운 참여자라는 얼굴을 동시에 갖추고 있는 셈이다. 비슷한 맥락에서, 게임에 대한 노골적인 혐오감을 반영하는 “게임 포비아(Game-phobia)”와 게임에 대한 사랑을 뜻하는 “게임 필리아(Game-philía)”가 완전히 대립적이지 않은 이유도 결국 양자 사이에 게임에 관한 ‘감정’이라는 교집합이 있기 때문이다. 이 감정은 게임 포비아들도 보유한 필리아의 감정이다[17].

필자의 주장은 게임 활동에서 일어나는 상호작용이 양립 불가능해 보이는 두 실존 방식 간의 긴장을 해소하려는 운동이라는 것이다. 이러한 운동

은 게임 활동에서 상호작용이 가능한 조건에 해당한다. 특히 게이머의 양면성은 상호작용이 일어나기 위한 근본이라는 점에서, 즉 게이머가 세계와 연관하는 ‘실존론적 사태’라는 점에서 필수 불가결한 조건이다. 그렇다 해서 게이머의 얼굴을 야누스적으로 만드는 대립항 중 어느 하나가 다른 하나를 제거할 수는 없다. 변질한 게이머 혹은 몰입한 게이머 중 별도의 하나만이 ‘모든’ 게이머를 대표할 수는 없기 때문이다. 다만 인간의 본질이 유희인 이상, 게이머는 중독과 몰입 사이를 부단히 오갈 뿐이다.

그런데도 이 부단한 운동이 그저 의미 없는 반복이 아닌 이유는 현존재의 ‘아직 아닌 자기’에로의 자기 기투의 방식에 있다. 하이데거적 맥락에서 이 놀이 운동은 현존재가 자신을 자신으로부터 분리하여 존재 가능으로 던지는 “기획투사(Entwurf)”(SZ. 145)의 방식에 해당한다[22]. 또 다른 이유로는 문화 대부분과 학문의 근원이 “놀이 정신(l'esprit de jeu)”에서 비롯한다는 사실이다. 필자는 게이머가 겪는 대립항 간의 갈등을 적극적인 맥락에서, 미처 이 세계 전체를 경험할 수 없는 제약 아래서 자기의 삶을 움직이고, 그 삶 속에 자기를 던지는 운동으로 해석한다. 무엇보다 이 놀이 운동의 “무상성(gratuité)”은 인간의 삶이 뿌리내린 사회의 기저에서 작동하는 원동력이다[16]. 카이와의 이러한 지적에 앞서 하위징와는 이미 법, 상업, 기술, 지혜, 과학 등이 놀이라는 토양에서 자양분을 얻어 발전했음을 지적했다[18].

놀이가 삶의 원동력이라는 사실 그리고 놀이 활동에서 일어나는 작용의 근거가 인간의 이중적 사태에 뿌리박혀 있다는 점에서, 다음의 사실이 드러난다. 첫째, 하이데거가 지적한 바로, 인간의 실존은 ‘고정된 실체’가 아니라, 오히려 그때마다 “존재해야 함(Zu-sein)”(SZ. 42)이며, 인간은 지속적인 “생성(werden)”(SZ. 243)이라는 운동을 통해서 “존재한다(sein)”(SZ. 243)는 것이다[6]. 이러한 생성의 운동은 놀이 정신을 기저로 한 세계에서 끊임없이 작용(jeu)하는 인간의 유희적 활동이다. 둘

째, 이러한 활동은 어떠한 생산 또는 결과를 내지 않는 ‘무상’의 운동이라는 점에서, 현존재가 세계 속에서 행하는 실존의 부단한 운동이다. 셋째, 놀이 활동은 인간이 처한 이중적 사태에 따라 부패와 유희의 양상 모두를 떨 수 있다.

유희가 빈곤한 환경에서 극단적인 선택은 결국 타락이다. 생산, 자본, 성과에 대한 과도한 추구가 초래하는 부정적 결과는 유희를 갈망하는 한 개인의 원상, 본래적 자기의 ‘상실’이다. 이 상실로부터 헤어나오기 위해 취하는 극단적인 선택은 허구 또는 현실 세계에서의 끝없는 함몰, 즉 중독인 것이다. 당연한 말이지만, 지나친 놀이 역시 위험하다. 모든 과도한 놀이가 그 본질을 왜곡하는 경향이 있듯이(L'excès de jeu est dangerux, et comme tout excès, il tend à déformer l'essence même), 과도한 게임 활동의 원인은 게임 자체가 아니라, 더는 자신을 즐겁게 할 수 없는 ‘나’, 즉 나를 상실하기를 ‘선택한’ 그 자신에게 있다[15]. 이것이 바로 인간의 내면에서 대립하는 얼굴에 대한 이해가 필요해지는 이유이다.

#### 4. 야누스적인 게이머와 상호작용성

이러한 야누스적인 게이머가 허구의 세계와 작용할 때 그 작용의 기저에서 무엇이 일어나는가? 그리고 이 사태를 어떻게 해석해야 하는가? 해당 항목은 인간의 근원적인 욕구와 ‘반전된 시각’을 핵심으로 다뤄질 것이다. 유희가 빈곤한 세계에서 벗어나려는 인간의 본능과 세계와 연관한 게이머의 관점을 뒤바꾸는 힘으로서의 유희가 그 핵심이다.

##### 4.1. 두 사태 간 긴장의 해소

게이머의 상태는 실존론적인 맥락에서 이중의 항의 대립으로 말미암아 긴장의 상태에 있다. 왜냐하면, 유희에 대한 끝없는 갈망이 이 충돌의 상태에서 비롯하기 때문이다. 그래서 사회가 게임을 비롯한 놀이로부터 끊임없이 개인을 격리하는 한, 그

리고 어떠한 방식으로든 자기의 본래적인 얼굴을 드러내지 못하도록 하는 한, 대립항 간의 시달림으로부터 벗어날 방도는 없다. 유희에 대한 갈망을 서서히 누르며 한쪽 구석으로 몰아내는 양몰이의 현상이 그저 이 현실 안에 존재하는 또 다른 가상으로 남겨져서는 안 되는 이유이다.

따라서 필자는 게이머가 처한 이 긴장된 사태가 유희의 방식으로 해소되어야 한다고 주장하는 바이다. 왜냐하면, 인간의 실존은 항상 '나로서' 존재하느냐 아니냐를 선택하는 사태에 처해있기 때문이다.(einer Möglichkeit seiner selbst oder nicht es selbst zu sein)(SZ. 12)[6] 무엇보다 놀이가 해소의 통로가 되어야 하는 이유는 놀이 활동이 지닌 그 가치에 있다. 하지만 이 가치는 사회적 또는 경제적인 그 어떤 사회과학적 관점뿐만 아니라, 자본주의의 흐름에 의해 이해되는 가치도 아니다[17]. 바로 '놀이 행위 그 자체'만이 놀이의 가치이기 때문이다. 하위징아 또한 놀이의 진정한 의미를 지적하고 있다. 그에 의하면, 놀이는 "순수한 신체적·생물적 활동의 영역을 훌쩍 벗어나는 것"이다. 또한 물리적 활동 이상의 의미를 넘어선 놀이는 "의미심장한 기능"일 뿐 아니라 여기에 "어떤 의미가 깃들어" 있음을 주장한다. 무엇보다 하위징아가 말하는 놀이의 중요한 의미는 "놓고 있는데(작용하고 있는데)", 이 의미가 일상에서 요구하는 "필요를 초월하는 것으로서 그 행동 자체에 가치를 부여"한다는 것이다[18].

행위 그 자체에 가치가 부여된 놀이 활동은 결국 무생산성과 직결될 수밖에 없다. 놀이가 놀이일 수밖에 없는 이유는 어떤 결과를 만들어 내어 세상 변화에 일조하는 노동과 과학에서의 성격과 그 차원을 달리하기 때문이다. 오히려 놀이는 행위가 만들어낸 "결과를 폐기(무효화)"한다는 것이 카이와의 지적이다. 결과에 해당하는 특정 가치를 무화한다는 사실에서, 이 지적은 상당히 탁월한 통찰일 수밖에 없다. 그래서 어떠한 방식이건, 놀이는 행위자를 현실로부터 '떼어내어' 현실 속의 비현실에 던진다. 이 비현실화(irréalise)[16]의 실현이 중

요한 이유는 인간이 아직 제대로 직면하지 못한, 그러나 이따금 솟아오르는 본래적인 자기의 모습을 찰나의 순간에나마 체험할 수 있는 계기에 해당하기 때문이다. 이를 하이데거는 "세계가 그 자체 세계성"(SZ. 187)으로 드러나는, 즉 "세계 내부적인 것"의 "무의미성"(SZ. 187)이 부각되는 계기로 표현한다. 세간의 여타의 가치들이 침식하고, 즉 '무화'의 상태에 이를 때 비로소 놀이하자는 자의 진정한 자기의 얼굴이 드러난다. 이 해소의 과정을 이끄는 역할이 바로 놀이의 역할이자 게임이 충실히 구현해야 할 기능인 것이다.

## 4.2. 게이머의 반전된 시각

필자는 지금까지 비물질적이고 비생산적인 놀이 활동이 이끄는 가치의 무화 작용과 게이머가 이중적 사태의 사이에서 겪는 충동을 기술해왔다. 이 과정에서, 그럼에도 여전히 하나의 의문이 남는다. 사실 게임에서 유저가 활동하거나 선택할 수 있는 여지가 그리 많지는 않다. 그래서 가상의 세계라면 '무엇이든' 가능할 것이라는 막연한 생각은 게임의 영역에 대한 하나의 오해에 해당한다. 애초에 게임 세계는 공간의 분절을 기본 구조로 갖추어 형성되기 때문이다[24]. 예컨대, 일본의 캡콤에서 출시한 호러 장르 <바이오하자드(BIOHAZARD)> 시리즈는 유저가 다음의 장소로 이동할 때 거쳐야 할 '로딩' 구간을 검은 화면으로 남겨두지 않고, 하나의 '문'을 여는 장면으로 처리한다.



[Fig. 1] BIOHAZARD, 1996

공간의 성격이 달라짐으로써 변화하는 캐릭터의 장비와 조작 패턴도 하나의 다른 예이다. 스퀘어 에닉스에서 발매한 시네마틱 RPG <패러사이트 이브 2(Parasite Eve 2)>는 주인공의 이야기를 따라 변화하는 장소와 그에 적합한 무기 및 아이템들을 제시한다. 주인공의 활동 반경은 초반에는 LA의 MIST 센터 또는 쇼핑센터와 같은 도심지를, 중후반에는 네바다 모하비 사막의 드라이 필드와 폐광산 실험장을, 극 후반에서는 인공 방주(Ark)로 불리는 거대 온실 삼밭라로 제한된다.



[Fig. 2] Parasite Eve 2, 1999

이렇듯 게임에서는 유저가 이곳저곳을 건너뛰며 마치 자유로운 플레이를 한다고 ‘착각’하지만, 실상은 각종 객체(object)와 여러 공간 사이를 엮는 복잡한 수적 계산들에 의해서 유저의 행위가 제약을 받는다. 즉 게임 세계에서의 운동은 공간 내에서의 이동이라 할 수 있다.(Le mouvement, c’est une translation dans l’espace.)[9] 이것은 게임 내에서 일어나는 제약에 해당한다. 한편 줄에 의하면, 현실의 규칙과 허구의 분리는 비디오 게임 내에서 비교적 명확하게 이루어진다. 반면 카이와는 규칙과 허구의 등가 관계를 언급한다[16]. 줄은 이러한 카이와의 견해를 지적하면서, 세계(현실) 공간과 게임 공간을 구분 짓는다. 그럼에도 분명 허구의 세계가 게임의 규칙에 대한 게이머의 이해에 영향을 미치고 있음을 밝히고 있다. 줄의 설명

대로라면, 게임은 입력 장치를 사용하여 화면 안에서 이루어지는 활동인 만큼, 현실과의 외적 거리를 둘 수밖에 없다[20]. 하지만 이러한 틈이 존재함에도, 무엇이 어떻게 게이머를 허구의 영역으로 몰입하게 이끌고, 가치의 무효화를 가능하게 하는가? 이 질문은 몰입에 관해 앞서 제시한 ‘목적에 따른 운동’이라는 외적 근거에서 조금 더 밀고 나아가기 위한 사유 실험적 시도이다.

물론 여기서 말하는 무효화(또는 무화)의 작용은 현실에 존재하는 모든 가치가 ‘실제’로 제거되는 현상을 의미하지는 않는다. 그렇다면 무효화라고 부를 이유가 없을 텐데도, 왜 놀이의 무상성을 굳이 이야기하는가? 그것은 세계를 바라보는 게이머의 ‘인식의 반전’이 일으킨 “거꾸로 된 세계(die verkehrte Welt)”(WM. 24)를 상정하고 있기 때문이다[25]. 즉 세간의 가치를 향한 기존의 인식이 뒤바뀌으로써, 그 가치들이 허구의 세계 속에서 활동하는 게이머에겐 더는 ‘아무것도 아닌 것’들로 보인다는 것이다. 이 ‘말도 안 되는’ 경험은 실제 게임 작품에서 ‘전이 공간’의 형태로 종종 묘사된다. 병으로 아내를 잃은 주인공 제임스가 어느 날 죽은 아내로부터 한 통의 편지를 받음으로써 일어나는 기괴한 사건을 그린 <사일런트 힐Ⅱ(Silent Hill Ⅱ)>가 그 예이다. 아내를 찾아 안개 낀 마을을 돌아다니며 흉측한 크리쳐들과 마주하다 그가 알아차린 충격적인 사실은 바로 자기가 ‘아내를 죽였다’는 사실이다. 이 과정에서 중요한 변화는 제임스가 처한 현실의 세계에서 죄책감과 두려움으로 점철된 이면 세계(내면세계)에로의 전이, 즉 전도의 현상이다. 죽음의 문턱에 다다라서야 자기기만을 깨닫고 죄의식에 가득 찬 자기와 직면하는 계기는 세계가 “그 자체로 침몰하는(Sie sinkt in sich zusammen)”(SZ. 186) 상황에 해당한다[6,26].



[Fig. 3] Silent Hill 2, 2001

이러한 필자의 해석은 시각에 관하여 인식의 상태를 ‘꿈꾸는 상태’와 ‘깨어 있는 상태’로 비유한 플라톤의 설명에 근거한다. 허구의 세계를, 즉 게임 속의 세계를 뒤바뀐 세계로 보는 시각은 일상인의 시각이다. 반면 몰입한 게이머는 도리어 일상 세계를 뒤바뀐 세계로 바라본다. 뒤바뀐 양자의 관점은 마치 동굴 안의 세계가 헛된 그림자였음을 깨달은 철학자와 오히려 그곳을 편안한 거처로 믿는 동굴 속 죄수들이 취한 서로 다른 관점과 유사하다. 동굴 안에서 머무르려는 죄수와 그들을 바깥으로 인도해 가려는 자 간의 갈등(517a)[27]은 게임을 두고 벌이는 게임 포비아인 집단과 게임 필리아인 집단 사이의 거센 저항의 원형이라 할 수 있다.

시각의 이러한 극단적인 반전의 현상은 유희 그 자체에 대한 인식의 정도에 따라 일어난다. ‘노는 것’이 제공하는 즐거움을 알면서도, 여러 유희의 방식 중 하나인 게임을 경계하는 모순적인 입장은 비단 지금에만 해당하는 구도가 아니다. “아름다운 사물들은 믿으면서도 아름다운 자체는 믿지도 않고” 사는 사람들은 “꿈꾸는 상태로 살고” 있지만, “아름다운 것 자체를 믿을 뿐만 아니라, 이것과 이것에 ‘관여하고 있는 것들(ta metechonta)’을 알아볼 수 있는” 사람들은 꿈에서 “깁 상태”(476c-d)에 있는 자들이라는 플라톤의 비유가 오늘날에도 여전히 유의미한 이유이다[27].

### 4.3. 게이머의 시각 변화 그리고 상호작용

지금까지 필자는 상호작용의 의미를 읽어냄으로써 내적 상호작용이 무엇인지 그리고 어떤 방식으로 이루어지는지를 기술했다. 이 작업은 보이지는 않지만, 그럼에도 어딘가로 흐르고 있는 현상인 한 가닥을 끌어내는 작업이었다. 즉 게이머가 일으키는 작용이라는 사건의 내적 의미의 ‘유의미한 재구성’ 작업에 해당한다. 더불어 본고에서 필자는 게임 활동에서 작용이 일어나는 위치에 대해 살펴 보았다. 그 장소는 바로 우리, 현존재이다. 작용이 펼쳐지는 장, 즉 ‘거기(Da)’로서 현존재는 ‘항상 지금 그리고 여기에(immer hier und jetzt)’ 열려있다. 그래서 언제나 타락의 길로 빠질 수도 있고, 반대로 유락의 길로도 향할 수 있다. 길은 이미 그의 앞에 놓여있고, 어느 길로 가야 할지는 결국 현존재의 선택에 달려있다.

이로써 이 논의의 본래 기획 목표였던 상호작용의 특수성이 드러난 것으로 보인다. 그것은 게이머가 처한 이중의 사태를 토대로 기존의 가치를 무효화하고 시각의 전향을 이끄는 존재론적 힘이다. 관점이 변화된 상태를 유지함으로써, 마치 ‘해방된 것 같은 자기를 체험’하도록 하는 힘이 게임에서 일어나는 상호작용인 것이다. 이렇듯 게임은 탈 일상적인 관점을 취한 게이머가 현실에서 ‘무리 없이’ 그의 긴장을 해소할 수 있는 유희적 영역을 제공한다. 게임 활동에서의 상호작용이 단지 가상 세계와의 조우 또는 행위자의 개입만을 의미하지 않는다는 사실이 이러한 특수성을 통해 규명된 것으로 보인다. 끝으로 상호작용성에 대한 종래의 내재적 이해에서 한 걸음 더 나아가 끌어낸 작용의 의미를 필자는 ‘특수성’으로 정의 내리려는 바이다.

## 5. 결론

인간은 현실에서 해소하지 못한 혹은 해소해야 할 결핍된 측면에 속해 있으면서도, 한편으로는 지금 위치의 저 너머에 존재하는 충만한 것들을 추구한다. 양자 사이의 간극은 분명 존재한다. 그리고 그 틈은 절대 좁혀질 수 없다. 좁혀지는 순간, 그것은 현실도 가상도 아니기 때문이다. 이상이 ‘이상으로서’ 남아야 하는 것과 같은 맥락이다. 결코 좁혀질 수 없는 틈은 지속해서 인간의 유희 욕망을 부추긴다. 그렇기에 놀이 활동에서 일어나는 상호작용의 기저에는 이 세계를 이해하고자 하는 인간, 인간의 야누스적인 관점이 있을 수밖에 없다. 그러나 그의 관점은 언제나 변화 가능하기 때문에, 잠정적으로는 둘 이상의 관점을 취할 여지를 포함하고 있다.

결국 이 논의의 과정보다 하이데거가 존재의 의미를 파악하기 위해 시도했던 작업의 과정을 따라 현존재, 즉 인간에 대한 이해로 돌아왔다. 하이데거가 존재의 의미를 규명하기 위해서, 존재의 의미에 관해 물음을 던지는 ‘인간’을 조희처로 삼았듯이, 필자는 상호작용성의 특수성을 파악하기 위해 게이머에 대한 선이해를 시도했다. 현존재에 관한 해명을 통해 밝혀진 존재의 의미는, 하이데거에게 “무(Nichts)”(SZ. 187)이다[6]. 게이머 그리고 그가 처한 사태와 관련하여 진행한 상호작용성의 특수성에 관한 연구의 결론은 다음과 같다. 게임 활동에서 상호작용은 바로 허구의 세계 속에서 유희할 수 있도록 만드는 ‘가능 근거’이자 두 얼굴의 게이머가 펼치는 ‘존재론적 작용’이다

## REFERENCES

- [1] Darley Andrew, Visual digital culture : surface paly and spectacle in new media genres, 2003. pp. 35-43 passim
- [2] Jeannie Novak by Kim Jae-ha, Game Development Essentials, pp. 127-221 passim
- [3] Dong-Seong Choi, “A Study on the Computer Game Player and Game Play”, in: Korea Game Society, 2002, pp. 3ff.
- [4] Jee-young Choi, “Study of Gamer Interaction of On-line Game”, in: Department of communications, Graduate School Chungnam National University Daejon, Korea, 2003. pp. 7ff.
- [5] Hye-won Han, “Correlation between Digital Storytelling-Game Narrative and Interactivity”, in: Digital Contents Society, Journal of Digital Contents Society, 2005. pp. 78ff.
- [6] Martin Heidegger, Sein und Zeit, Tübingen 1967. pp. 8-243 passim
- [7] katie Salen and Eric Zimmerman, Rules of play : game design fundamentals, The MIT Press, 2003. p. 69.
- [8] Lévy Pierre by Jeon Jae-yeon, Qu’est-ce que le virtuel?, 2002. p. 59.
- [9] Gilles Deleuze, Cinéma 1 : L’Image-Mouvement, Les éditions de Minuit, 1983. p. 18.
- [10] Sang-Woo Lee, Game, gamer, play, Consonants and vowels, 2012. pp. 99-137 passim
- [11] Sébastien Genvo, Le game design de jeux vidéo : Approches des l’expression vidéoludique, L’Harmattan, 2005. pp. 176ff.
- [12] Yoo-Chan Choi, Understanding computer games, Cultural Science History, 2002, p. 30.
- [13] Yun-kyung Kim, “A Study on the Cinematic Representation of Computer Game”, in: Korean Society of Basic Design & Art, 2005. p. 264
- [14] Man-su Park, “Analysis of the Playful Characteristic of Virtual Reality(VR) Games-Focusing on Huizinga and Caillois’s Play Theory”, in: The journal of the Korea Contents Association, 2018, pp. 151f.
- [15] Mark Chamblor-Dubosson, Comprendre l’impact des jeux vidéo, Lyon : Chronique sociale, 2009. pp. 16-20 passim
- [16] Caillois Roger by Lee Sang-Yul, Les jeux et les hommes : le masque et vertige, Literary Publishing House, pp. 32-87 passim
- [17] Dong-Yeon Lee, Game effects, Imagine, 2014. pp. 34-46 passim
- [18] Huizinga Johan, Homo ludens, Yeonamseo, pp. 39-42 passim
- [19] Gadamer Hans Georg by Lee Yoo-Seon,

- Über die Verborgenheit der Gesundheit, Body and Mind, 2002. p. 171.
- [20] Jesper Juul, Half-real : Video Games between Real Rules and Fictional Worlds, MIT Press, 2005. pp. 1-164 passsim
- [21] T. L. Taylor, Play between Worlds, MIT Press, 2009. pp. 1-40 passim
- [22] Jae-Chul Kim, "The Ontology of Play in Thinking of the former Heidegger", in: Researches in Contemporary European Philosophy, 2012. p. 5.
- [23] Sang-Sik Bae, "A Study on Heidegger's Concept of Play", in: Philosophia, Journal of Korean Philosophical Society, 2012. p. 142.
- [24] Newman James by Park Geun-su, Videogames, Communication Books, 2008. pp. 183f.
- [25] Martin Heidegger, Was ist Metaphysik?, Frankfurt a. M. 1965, p. 24.
- [26] Hyeong-Jeon Son, "Semiotic analysis on the Death and Resurrection of Characters in MMORPGs", in: Korean Society For Computer Game, Journal of The Korean Society for Computer Game, 2009. p. 109.
- [27] Plato by Park Jong-hyun, Politeia, Seogwangsa, 1997, 476c-d, 514a-517a.



옥 선 영 (Ok, Seon Young)

약 력 : 2017-현재 성동FM 소속 청년활동가  
2019-현재 tbs "우리동네 라디오"  
<청년을 담다> 대본 기획·출연  
2019-현재 성모다움 정신재활센터  
작문 프로그램 기획·진행  
2019-현재 강북·도봉 교육 사각지대를 위한  
<인문&게임 융복합 MST> 수업  
기획·진행

관심분야 : 인문, 디지털스토리텔링, 게임 이론, RPG

