



## 예술과 비디오 게임 : 교차로

작성자 : 다이애나 폴센(Diana Poulsen)

가마수트라 등록일 : 2011년 7월 12일

[예술 역사가 다이애나 폴센은 "게임은 예술인가?"라는 논점을 주의 깊고 보았고, 정확하게 예술은 무엇이고, 게임과는 어떠한 관계가 있는지에 대한 어려운 문제를 풀기 위해 게임 지식이 충분한 학술적 관점으로 이 논점을 가져왔다.]

게임 예술에 대한 논쟁은 가마수트라에서 여러 차례 다루어져 왔다. 논쟁들은 다음과 같은 것들을 포함한다. : 사이먼 파킨의 "예술로서의 델 토로 방어 비디오 게임들, Accusing Detractors Of Being 'Out Of Touch'" 에서 디렉터 Guillermo Del Toro는 게임은 예술이라고 생각한다고 간단하게 언급했다. Grant Tavinor가 쓴 비디오 게임 예술(The Art of Videogames) 과 같은 여러 책에서는 게임들을 관찰하기 위해 약간의 미술사적 소질과 함께 설화적 접근법을 사용한다. 그리고 브라이언 모리아티(Brian Moriarty)의 GDC 발표와 기사, An Apology For Roger Ebert 에서는 다양한 이론가들을 이용하여 문제를 솔직하게 말한다. 다른 주장들은 성명서 스타일이었고, "요강"이 예술품이 되면서 왜 게임은 예술품이 될 수 없는 것인가? 라고 주장했다.

논쟁의 많은 부분이 지나치게 단순화 되었고, 예술의 아름다움에 의존하고 작업이 아름답거나 감정을 끌어내는 것으로만 언급 되어 왔다. 그것은 예술이어야만 한다. 하지만 보는 사람에게 있어 노골적으로 추악하거나 감정을 자극하지 않는 작품들이 있다. 하지만 그것들도 예술 작품들로 간주된다.

일부 작가들은 게임이 미술관에 전시된다면 이것은 예술 작품이어야만 한다고 제안해 왔다. 많은 미술관들은 가장 최근의 스미스소니언(Smithsonian) 전시회와 영상 박물관을 포함한 게임 전시회들을 연출해왔다.

그러나 Darth Vader와 Julia Child's kitchen은 그들이 미술관에 있기 때문에 예술품으로 간주되는가? 그렇지 않다, 하지만 그들은 서구 문화에 있어서 매우 의미 있으며, 문화의 관련성이 많을수록 예술로서의 비디오 게임들로 여겨져야만 한다.

여러 사람들은 게임은 쌍방향이기 때문에 예술일 수 없다고 주장하지만, 일부 행위 예술뿐만 아니라 쌍방향 예술도 참여를 요구하고, 때때로 게임의 형식을 취하기도 한다. 예를 들어, Toshio Iwai의 쌍방향 예술 조각들은 닌텐도 DS용 비디오 게임 Electroplankton으로 재탄생 되었다.

다른 작가들은 게임이 왜 예술이 될 수 없는지의 논쟁에 임마누엘 칸트의 작품을 사용해 왔다. 하지만 현대 예술은 칸트가 했던 것처럼 아름답거나, 절묘하다거나, 받아들일 수 있다

거나 혹은 좋다거나 등으로 논의하거나 판단되지 않는다. 그 어떤 현대 예술 전시회도 칸트의 비평에서 예술품으로 여기는 것으로부터 영향을 거의 받지 않는다. 1970년 그 비평이 출간된 이후 세계와 이론은 크게 바뀌었다.

예술은 의미가 없다고 주장해 오고 있다. 만약 의미가 없다면, 예술이 아니라는 것인가.

지금까지, 게임에 있어서 예술의 논쟁은, 게임과 관련하여 예술을 정의하는 투쟁이 있었다. 예술에 대한 쉬운 정의는 없으며, 모든 예를 들어 반론이 제기될 수 있다.

가장 큰 문제는 비디오 게임이 예술품이라면 무슨 문제가 있느냐는 것이다. 아니다. 그것은 전혀 차이가 없다. 비디오 게임은 지적, 문화적 또는 그 이상의 즐거움을 가져다 주기 때문에 이것을 예술품으로 선언하는 것이 그 게임의 가치를 높이지는 않는다. 비디오 게임들은 "예술품"이라는 수식을 붙이지 않고서도 이미 충분히 가치 있고, 지적이며, 문화적이며 즐길만한 것이다.

비디오 게임들은 그들 자신의 권리에 있어서 한 지식분야이며 여러 학문의 장르를 포함한다. 게임 연구(게임 및 기타 플레이의 형태에 관한 연구)는 게임과 전통 게임과의 관계를 검사한다. 비디오 게임 산업은 기술적 진보들을 관찰하면서 어떻게 게임방법들을 개선시켜 나갈 것인지를 모색한다. 게임 연구에 관한 새로운 장르의 이론은 게임 연구에만 헌신하는 학제간 분야이다.

비디오 게임들이 예술 작품이 될 필요는 없다. 하지만 예술과 게임들은 연관성이 있다. 비디오 게임들은 본질적으로 예술의 경계와 시각 문화의 범위 내에서 적절하게 연관성을 지어 나가는 시각 매체이다.

미술사의 얼굴이 지난 60년 동안 변화되어 왔다. 예술은 현대 이론에 의해 정의된 엄격한 범주로 경계가 정해지지 않는다. 많은 예술품들은 임의적인 범주들을 흐릿하게 만든다. 미술사는 선입견에 근거하여 판단하기 보다는 예술품과 시각 문화를 이해하고 해석한다.

21세기의 많은 예술 프로그램뿐만 아니라 1학년 미술사 수업에서 그들의 타이틀을 "미술사"에서 보다 포괄적인 "미술사와 시각 문화"로 변경하였다. 시각 문화는 대중 문화를 포함한다. 대중 문화는 비디오 게임을 포함한다. 그렇다. 여러분은 바로 그것을 읽는다. 미술사와 시각 문화의 연구는 비디오 게임을 포함시킬 수 있다.

"시각 문화"는 전체로서의 문화를 관찰하는 모든 것을 아우르는 용어이자 학문이다. 문화는 분리된 범주 내에서 나누어지지 않지만 개별 양상을 공통되게 하고 그것에 영향을 미친다. 이것은 1950년대 독립된 단체를 포함한 여러 단체들에 의해 제기된 주장이다.

독립 단체는 1960년대 미국 팝 아트 운동의 전신이다. 팝 아트는 독립단체 회원인 리처드 해밀톤(Richard Hamilton) 뿐만 아니라 앤디 워홀(Andy Warhol), 재스퍼 존스(Jasper Johns)와 같은 유명한 아티스트들로 구성되어 있다.

독립 단체는 영국 런던 현대 예술 연구소(ICA)의 신진 회원들에 의해 1952년 설립되었다. 이 단체는 디자이너, 건축가, 예술가, 그리고 이론가들로 구성되었다. 이 단체는 현대 예술 연구소(ICA)에서 고급스런 라이프 스타일, 자동차 디자인과 공상 과학 영화를 묘사한 미국의 광고를 포함하여 현대적인 기술과 대중 문화의 지적 논의를 유도하는 회의를 개최하였다. 이 단체는 미국 잡지와 함께 특별한 매력을 가지고 있었다. 왜냐하면 그들은 풍요로운 삶과 명품을 묘사하는 동시에 반대로 현실과 제2차 대전 후의 냉혹한 영국의 배급제도를 깨부수었기 때문이다.

이 단체는 문화 생산의 모든 방식은 동등하다고 믿고, 가치에 근거에 판단하고, 다른 카테고리들을 그들을 분리하는 대신, 학자들은 이러한 인공물들을 이해하고 해독해야 한다고 믿고 있다.

1958년, 단체 구성원인 로렌스 알로웨이(Lawrence Alloway)는 대중 문화를 예술 세계에 포함시켜야 한다는 그의 주장을 그의 글에서 다음과 같이 표현하였다.

"... 비평가의 생각이건대, 양산된 예술의 거부는 문화를 방어하는 것이 아니라 그 문화를 공격하는 것 입니다. 학문에 위한 새로운 역할은 그 불꽃을 수호하는 것입니다 미술품을 위한 새로운 역할은 대중 예술을 포함하는 확장 체제 내에서의 커뮤니케이션의 가능한 형태의 하나가 되는 것입니다."<sup>i</sup>

알로웨이는 대중 문화의 부상과 함께 예술의 정의는 대중 문화를 포함하여 확대되어야 한다고 믿었다. 왜냐하면 대중 문화는 현대 문화의 반영이기 때문이다.<sup>ii</sup>

텔레비전, 매거진, 자동차, 미술품, 비디오 게임 등은 커뮤니케이션의 모든 형태이고 문화의 표현들이다. 모든 것은 시각 문화로 알려진 모든 포괄적인 범주 안에 포함되어야 한다. 대중 문화와 예술은 더 이상 두 개의 분리된 개념으로 생각되어지지 않고 전체로서 현대 문화의 부분으로서 함께 관찰된다.

비디오 게임을 예술 세계에 포함하는 것에 반대하는 주장은 처음에는 영화와 사진에 대해서 제기되었다. 알렉산더 갈로웨이(Alexander Galloway)는 새로운 매체를 허용하는 것에 대한 "30년 규칙"이 있음을 상정하였다.<sup>iii</sup>

하지만 게임은 최근의 발명품이 아니라 수천 년 동안 우리 주위에 있었고, 17세기 중반의 피터 코데(Pieter Codde)의 덕분에 주사위 선수와 같은 그림들로 등장했다. 보드 게임 디자인은 여러 추상 화가들 플레이용 프랑스 단어 "jou"에 영향을 미치고 이것은 파블로 피카소(Pablo Picasso)에 의해 여러 콜라주에 등장한다.

문화는 연결되어 있다. 문화는 지적 경계를 넘어서고 환상적인 방법으로 나타난다. 비디오 게임들에 약간의 미술사가 등장하고, 나는 예술과 게임들 사이의 교차로의 짧은 역사를 추적할 것이다.

이론가 오마르 칼라브레스(Omar Calabrese)와 엔젤라 느달리아니스 (Angela Ndalianis)는 20세기와 21세기 엔터테인먼트는 리메이크, 환상, 폭력 그리고 고어와 함께 17세기 바로크 매력과 유사점을 가지고 있다고 주장해오고 있다. 현대 엔터테인먼트는 신 바로크(Neo-Baroque)이다.

모리어티(Moriarty)가 로저 에버트(Roger Ebert)에 대한 사과의 결론을 내린 것처럼 리메이크, 속편, 파생상품들은 모두 가치 없는 예술품이 아니라 신 바로크(Neo-Baroque)인 것이다. 바로크 시대에는 우리가 파이널 판타지의 각 리메이크에 집착했던 것과 같이 같은 이야기를 개작하는 것에 강박관념을 보였다. 연속성은 하나의 주제를 연속하고 확장하는 것을 허용했다. 바로크 예술가들은 그리스도의 삶과 죽음은 최신의 시각 자료들(스케치, 그림 또는 조각 기법)과 함께 현대적 배경들로 개작하였다. 게이머들은 1980년대 또는 1990년대의 게임을 재 발명하거나 HD로 출시하였다.

바로크 예술가들과 같은 게임 개발자들과 영화 제작자들은 플레이어 또는 뷰어의 경험을 고조시키기 위해서 현실과 환상 사이의 장벽을 흐려지게 하는 새로운 방법을 끊임없이 발명한다. 이 환상은 trompe-l'oeil이라고 불린다: 매우 사실적인 스케치 또는 그림은 뷰어가 이것이 현실이라고 믿도록 속인다.

이것은 바로크 기교 품질이라고 불린다 하지만 이것은 고대 그리스와 로마의 시대로 거슬러 올라간다. AD 79년 폼페이(고대도시)가 보존되었을 시, 공간을 더 커 보이게 만드는 가짜 복도들과 창문들의 벽화가 있었다. 바로크 천정 벽화들에는, 하늘이 뷰어의 공간으로 들어와서 뷰어를 보고 있는 것과 같은 생각이 들도록 종종 그림들이 그려졌다.

이러한 환상들은 뷰어가 이러한 상상의 공간들이 실제라고 믿도록 속이기 위해 축소와 시각의 기술을 사용한다. 비디오 게임은 바로크 예술가들에 의해 채택된 광학과 같은 유사한 매력을 가지고 있다.

실리콘 나이츠(주)의 이터널 다크니스(Eternal Darkness)와 1인칭 슈팅게임: 세너티스 레퀴엠(Sanity's Requiem)은 광학과 환상에 대한 바로크의 찬사를 보여준다. 이터널 다크니스(Eternal Darkness)는 게이머들에게 완전히 실현 가능한 같은 시공간을 제공한다. 개발자는 획득과 손실이 될 수 있는 측정 가능한 수량으로서의 "분별"의 개념을 창조해냈다. 분별의 손실은 익숙한 볼륨 조절 바의 등장과 사운드 줄이기, 그리고 게임이 스스로 없어진 것 같이 위장하는 것을 포함해 날조된 기술적 오류를 가져왔다.

이터널 다크니스(Eternal Darkness)에서 정신이상은 메탈 기어 솔리드(Metal Gear Solid)에서 사이코 멘티와의 조우를 연상케 한다. 정신 이상의 사이코 멘티는 플레이어의 메모리 카드를 읽는 능력을 가지고 있다. 사이코 멘티는 플레이어가 그들의 게임을 저장한 횟수에 대해 언급함으로써 게임과 플레이어간의 장벽을 허물고, 메모리 카드에 다른 게임들을 설명한다.

바로크 천정과 같이 광기의 메커니즘과 사이코 멘티의 텔레파시 모두 기교를 통해 플레이어를 유혹한다. 그림이 마치 그림이 그들을 보고 있고 현실로 침투하고 있다고 뷰어를 믿게 하는 것처럼 환상은 그들의 존재를 인정함으로써 플레이어들이 어떻게 게임이 플레이어들에 대해 잘 알고 있으며 그들을 게임하는 안전한 장소에서 끌어내어 서사적인 곳으로 그들을 투입시킨다.

바로크 trompe-l'oeil 그림과 마찬가지로, 비디오 게임들은 뷰어와 플레이어가 그들이 보고 있는 것이 실제이고 그들에게 현실을 의심하도록 확신시킨다. 예술은 인용된 자료의 형태로 기존 개체의 사용을 통해 비디오 게임에 의해 표시된다. 더 킹덤 하츠(The Kingdom Hearts) 시리즈는 묘사를 창조해 내기 위해 디즈니와 스퀘어 에닉스(Square Enix) 카탈로그를 사용한다.

게임의 합성 타입의 예로서는 마벨(Marvel) 대 캡콤(Capcom)과 슈퍼 스매쉬 브라더스(Super Smash Bros) 시리즈가 있다. 슈퍼 스매쉬 브라더스(Super Smash Bros)에는 포켓몬의 젤다 또는 피카츄 전설의 링크와 같은 캐릭터에 대항하는 슈퍼 마리오 브라더스(Super Mario Bros)의 마리오와 같은 캐릭터가 있다. 이러한 유형의 게임들은 파블로 피카소와 조지 브라큐(George Braque)와 같은 예술가들에 의한 콜라주들과 같은 기능을 한다.

피카소의 1912년 콜라주 바이올린과 시트 뮤직은 킹덤 하츠(Kingdom Hearts)에서 인용된 캐릭터와 서술과 유사한 분열된 조각의 시리즈들(음악의 악보, 신문, 로프)로 구성되어 있다. 다양한 뷰어들은 그들의 경험의 다양성에 기초해 콜라주를 다양하게 해석하는 것처럼 새로운 관계들은 인용된 자료들과 함께 형성될 수 있으므로 예술과 게임은 끊임없는 확장을 허용한다.

플레이어는 그 게임을 즐기기 위해 Square Enix 주인공들을 알 필요는 없지만, 플레이어는 모든 Square Enix 캐릭터들이 그 게임의 다른 해석을 공식화 할 것이라는 것을 안다. 콜라주와 유사하게 인용된 자료와 함께 친숙도는 판독의 다양성을 허용한다.

킹덤 하츠(Kingdom Hearts)는 부단히 부합하려고 하는 불완전성과 친숙성을 가지고 있는데, 그것들은 도널드 쿠스피트(Donald Kuspit)가 그의 논문 "콜라주: 예술의 조직 원리와 예술의 상대성의 시대" 에서 콜라주와 관계가 있다.

킹덤 하츠(Kingdom Hearts)에서는 추방된 캐릭터들 사이의 관계는 절대 해결되지 못한다. 예를 들어, Aerith (FFVII)와 Leon는 커플인가? 그리스 암흑사의 Auron (FFX)는 형벌로써

Farplane 보다는 오히려 신을 죽일 것인가? 콜라주와 유사하게, 원인 불명의 연결들이 있고, 어떤 일들이 일어났는지에 대해 결정하는 것은 플레이어와 뷰어에게 달려있다.

i 로렌스 알로웨이(Lawrence Alloway), "예술과 대중 매체," 건축 설계 및 건축 양식 (1958년 2월): 84-85페이지.

ii 이선영, 바렛(Terry Barrett) 공동 저, "로렌스 알로웨이의 비평서," 미술 교육 연구 32.3 (1991년 봄): 172페이지.

iii 알렉산더 R. 겔로웨이(Alexander R. Galloway), "경이를 위한 연주," 국제 미술포럼, 2003년 12월. [http://findarticles.com/p/articles/mi\\_m0268/is\\_4\\_42/ai\\_111696412/](http://findarticles.com/p/articles/mi_m0268/is_4_42/ai_111696412/).

iv 알렉산더 R. 겔로웨이(Alexander R. Galloway), 알고리즘 문화에 대한 게임 논문 (미네아폴리스: 미네소타 대학 신문, 2006년), 41-43페이지

v 도날드 B 쿠스핏(Donald B Kuspit), "콜라주: 예술의 구성원리와 예술의 상대성의 시대," 콜라주 비평 편집자. 캐서린 호프만(Katherine Hoffman) (Ann Arbor, Michigan: UMI Research Press, 1989).

도용이 예술과 비디오 게임들의 또 다른 교차로이다. 그의 2002년 책, 편집에서, 니콜라스 브리오드(Nicolas Bourriaud)는 조립식 개체를 사용하는 현대 미술가들의 경향을 관찰한다. 콜라주를 만드는 창조하는 대신, 예술가들은 개체들의 의미와 용도를 다른 용도에 맞게 새롭게 고쳐서 변형한다. 베틀 시장에서 구입한 재봉틀은 테이블로 변형될 수 있다 DJ는 노래를 새로운 구성으로 창조하여 샘플링 할 수 있다.

2005년부터의 23번의 새로운 이해를 위한 Brian Jungen의 원형은 나이키 한정판 에어 조던 농구 운동화를 도용했고, 원주민의 마스크를 창조하기 위해 그 운동화들은 주로 아프리카계 미국인들에게 판매되었다. Jungen의 두 개의 엄청나게 코드화된 인공물들의 융합은 두 문화에 대한 담론인 제 3의 개체를 창조해낸다. 이것은 진품인 토착 인공물들을 창조하기 위해 소비자운동가의 개체들을 사용해 문화의 부패와 흡수에 대한 언급을 한다.

Myfawny Ashmore와 Cory Arcangel 과 같은 다른 예술가들은 예술품을 창조하기 위해 비디오 게임 슈퍼 마리오를 도용한다.

스케치로부터 개체를 구축하는 대신, 예술가들은 기존 개체를 이용하고 그들의 자신들의 필요에 맞게 변형한다. 예술가들처럼 게임 개발자들도 다른 용도에 맞게 개체를 새롭게 변형하고 새로운 아이디어와 의미를 공식화하기 위해 혼성체를 창출해낸다. 예를 들어, 영화에서 주관적인 촬영은 캐릭터의 눈을 통해 그 액션의 "경험"을 뷰어에게 허용한다. 이것은 매우 일반적인 촬영이 아니라, 캐릭터의 취태를 시연하기 위해 종종 사용된다.

영화 및 게임 연구 이론가 알렉산더 겔로웨이(Alexander Galloway)와 밥 리학(Bob Rehak)은 FPS 스타일의 게임플레이에서 그러한 주관적인 촬영이 도용되었음을 관찰했다. 특히 로버트 몽고메리(Robert Montgomery)의 1947년 영화, 호수의 누아르 레이드(noir Lady in the Lake)에서는 주관적 기법이 광범위하게 사용되었다.<sup>vi</sup>

뷰어가 캐릭터가 권총을 들고 있는 팔과 손을 볼 수 있을 때, FPS와 같은 순간을 가지고 있다. 주관적인 촬영 기법은 플레이어가 마치 자신이 주인공으로 느껴질 수 있도록 허용한다. 더 이상 우리는 관객이 아니고, 화면 상에서 캐릭터를 컨트롤 할 수 있다. 주관적 영화 장면은 가장 사랑 받는 장르 중 하나가 될 수 있게 게임 개발자들에 의해 그 용도가 재해석되어 변경된다.



개발자들은 혁신적인 게임을 창조해내기 위해 예술의 역사를 통하여 구축된 기법들을 사용한다. 또 다른 예는 서바이벌 호러 장르와 액션 호러 장르를 창조해낸 FPS의 혼성품인 레지던트 이블 4(*Resident Evil 4*)이다. 게임 개발자들은 개체를 재해석하여 변형하고 새로운 아이디어를 창출하는 예술가들과 같다.

예술과 대중 문화를 분리하는 것은 문화를 방어하는 것이 아니다 대신 이것은 번영을 막는 것이다. 게임과 예술은 잘 정리된 박스에 분리할 수 있는 것이 아니라 서로 연결되어 있다. 예술과 게임은 함께 존재하고 다른 것으로부터 도용, 영향과 확장과 같은 환상적인 방법으로 중복된다.

그들의 연결에도 불구하고, 그들은 하나이거나 동일하지는 않다. 가끔 그들은 동일한 개념 및 시각적 언어를 사용하지만 각각 다른 방법으로 아이디어를 전달한다. 예술과 게임들 사이의 교차로 관계의 수많은 예제들이 있지만, 나는 단지 몇 가지 예제들로 그 표면을 건드렸을 뿐이다.

예술로서의 비디오 게임들은 지속적으로 논의될 것이다 그러나 이러한 주장은 대중문화가 미술에 포함되어야 한다는 주장의 시작과 함께 60년 넘게 진행되어오고 있다.

비디오 게임들은 현대적 문화이고, 따라서 예술품, 영화, 오페라, 연극 또는 종교 생사들과 같은 학문적 헌신 이상의 가치가 있다. 예술과 게임들 모두 우리 시대의 감성을 나타내기 위해 관찰되고 판독 될 수 있다. 비디오 게임을 현대 문화의 하나의 제자리로서 거부하는 것은 문화의 정확한 한 표현을 거부하는 것이다.

vi 밥 리hak(Bob Rehak), "흥내놀이(Playing at Being)," 비디오 게임 이론 리더. 편집자. 마크 J.P 울프(Mark J.P Wolf)와 베르나드 페론(Bernard Perron), (뉴욕과 런던: Routledge, 2003), 119페이지.

다이애나 폴센(Diana Poulsen), "그러나 오늘날 우리는 비디오 게임들을 수집한다 : 비디오 게임들에서 도용, 인용, 개시 작업과 신 바로크" (문학석사 , 웨스턴 온타리오 대학, 2010)