

『컴퓨터 게임과 문화』

김원보 · 최유찬 共著, 이룸출판사, 2005

컴퓨터 게임 문화, “그것을 알고 행하기”

이 원 재¹⁾

문화평론가

지난 해 8월 컴퓨터 게임 프로리그가 개최된 부산 광안리 무대에서는 10만의 관중이 운집해 세상을 놀라게 했다. 최고의 프로 스포츠라는 프로야구의 코리안시리즈 결승전보다도 많은 관중이 모인 이 사건 앞에서, 더 이상 컴퓨터 게임은 아이들 장난이 아니었고, e-스포츠는 허황된 망상이 아니었다. 광안리 사태(?)는 우리 사회에서 컴퓨터 게임 문화가 차지하는 현실적 영향력과 중요성을 아주 확실하게 검증해 준 사건으로 기억되었다.

굳이 광안리 사태가 아니어도 컴퓨터 게임에 대한 우리 사회의 관심은 하루가 다르게 높아지고 있다. 우리는 오락실에서 부모 손에 끌려 나오던 아이들이 당당하게 프로게이머라는 직업을 꿈꾸고, 정부가 컴퓨터 게임을 국가 성장 동력으로 강조하며, 텔레비전에서 컴퓨터 게임 대회를 중계하거나 게임 잘하는 방법을 소개하고, 국회의원들이 컴퓨터 게임과 관련된 모임을 만들고 해외에서 컴퓨터 게임 대회를 개최하는 세상에서 살고 있다.

하지만 가히 컴퓨터 게임의 르네상스라고도 불릴만한 사회적 변화에도 불구하고 컴퓨터 게임에 대한 과잉된 상업적 접근, 다시 말해 컴퓨터 게임의 일상화, 가속화에도 불구하고 이를 둘러싼 사회적 수용 과정에 있어서의 심각한 불균형은 별로 개선의 기미가 보이지 않고 있다. 아직도 우리 사회에서는 ‘청소년을

1) 이원재는 현재 문화개혁을 위한 시민연대(문화연대)의 공동 사무처장으로 일하고 있는 문화운동가이다. 홍대 앞 예술시장 프리마켓, 오아시스 프로젝트 등을 기획하였다. 문화사회와 EBS, SBS, 참세상 등에서 문화평론가로 맹활약 중이다. redgang@jinbo.net

위협하는 악마로서의 컴퓨터 게임’과 ‘경제적 이윤 창출을 위한 천사로서의 컴퓨터 게임’이라는 극단적이고 비합리적인 접근만이 반복적으로 재현되고 있다. 따라서 우리 사회에서 컴퓨터 게임을 둘러싼 ‘산업과 문화’, ‘공학(테크놀로지)과 인문학(사회학)’, ‘엔터테인먼트와 예술’, ‘놀이와 서사’ 사이의 간극은 너무나 넓기만 하다.

이러한 사회적 맥락 속에서 『컴퓨터 게임과 문화』는 컴퓨터 게임에 대한 문화적 접근을 모색하고 있다는 점에서, 그 시도 자체가 매우 소중한 의미를 가진다. 그 동안 컴퓨터 게임의 사회, 문화적 의미를 고민하고 기술하는 작업이 전혀 없었던 것은 아니지만, 아직까지도 컴퓨터 게임을 둘러싼 접근의 절대 부분이 지극히 기능적이고 단절적이며 상업적인 가치체계 안에서만 환류하고 있기 때문이다.

『컴퓨터 게임과 문화』의 엮은이인 김원보와 최유찬은 이 책을 통해 “컴퓨터 게임을 우리 사회 속에 어떻게 위치 지을 것인가?”라는 결코 쉽지 않은 화두를 던지고 있다. 물론 이 작지 않은 화두 속에서 엮은이를 비롯한 다양한 필자들은 “디지털 패러다임과 컴퓨터 게임”, “컴퓨터 게임을 둘러싼 인문학적 접근”, “스펙터클과 서사”, “디지털 문학과 컴퓨터 게임”, “개별 컴퓨터 게임 텍스트에 대한 구체적 분석과 비평” 그리고 “컴퓨터 게임의 여러 양상과 사회적 영향”에 이르기까지 다양한 스펙트럼을 펼치고, 가로지르는 실험을 모색하고 있다.

『컴퓨터 게임과 문화』는 크게 두 부분으로 구성되어 있는데, 하나는 엮은이들을 중심으로 기술되어 있는 “컴퓨터 게임에 대한 인문학적 접근”이고, 다른 하나는 “개별 컴퓨터 게임 텍스트에 대한 다양하고 구체적인 분석 및 비평 작업들”이다. 컴퓨터 게임의 고전이라 할 수 있는 <철권>, <던전 앤드 드래곤즈>에서부터 <워크래프트>, <리니지>에 이르기까지 다양한 연구방법을 통해 분석과 비평을 실험한 학생들의 보고서는 인문학적 접근의 두께를 넓히고 있다는 점에서는 매력적이다.

하지만 『컴퓨터 게임과 문화』에서 우리의 시선이 멈추는 곳은 바로 엮은이들이 결코 “낯설지는 않지만 여전히 실험적”이며, “매우 조심스럽지만 다양한 논쟁의 여지를 남겨두고 있는” 첫 번째 장, 바로 “컴퓨터 게임의 문화적 의미”에 대한 엮은이들의 사유의 흔적들이다. 우리 사회에서 컴퓨터 게임에 대한 인문학적 접근 자체가 낯설기만 하던 시절, 이미 『컴퓨터 게임의 이해』(문화과학사, 2002)로 컴퓨터 게임에 대한 인문학적, 문화연구적 접근의 체계화를 모색했던 최유찬의 고민을 엿볼 수 있다는 점만으로도 『컴퓨터 게임의 이해』는 컴퓨터 게임에 대한 인문학적, 문화연구적 상상력에 굶주려 있는 사람들에게 있어 충분히 매력적이기 때문이다. 최유찬과 김원보는 그 동안 축적해 온 자신들의 고민과 해법을 헤겔에서 들뢰즈, 호이징가에서 로제 카이, <풍>에서 <리니지>에 이르기까지 광범위하게 경유하면서 다양한 시험적 가설들로 제시한다.

먼저, 『컴퓨터 게임과 문화』는 컴퓨터 게임이라는 매체에 관한 문화적 논의가 필요한 시점이라는 전제,

다시 말해 컴퓨터 게임에 대한 더욱 새롭고 다양한 인문학적 접근의 필요성을 다시한번 강조하면서 출발한다.

컴퓨터 게임에 대한 사회적 관심과 위상은 하루가 다르게 높아지고 있지만 컴퓨터 게임에 대한 디지털 기술 외적인 요소, 공학적 사고 외적인 부분인 문화적 요소는 커다란 공백으로 남아있으며, 그럼에도 불구하고 정작 문화적 요소를 강조하는 사람들은 현실적 상황이나 어려움 등을 이유로 현실을 회피하는 이중적 태도를 드러낸다는 것이다. 다시 말해 컴퓨터 게임을 온전하게 이해하기 위해서는 공학적 영역에서 발생하고 있는 기술결정론적 태도와 문화적 영역에서 발생하고 있는 문화적 관료주의가 상호소통과 보완을 통해 해소되어야만 하며, 이는 “컴퓨터 게임이라는, 공학적으로 구축된 매체형식에서 그 방법론에는 주어져 있지 않은 철학적 개념을 찾아내는 과정”을 필요로 하고 있다는 것이다.

그리고 이를 위해 『컴퓨터 게임과 문화』는 “컴퓨터 게임을 무엇으로 이해해야 하는가?”라는 오래된 말 걸기에 대한 새로운 화답을 시도한다. 『컴퓨터 게임과 문화』는 게임을 둘러싼 인문학적 접근에 있어 지속적으로 제기되어왔던 “스펙터클과 스토리텔링” 또는 “놀이와 서사”라는 이분법적 접근, 다시 말해 게임에 대한 부분적이고 제한적인 해석과 전제에 대해 비판한다.

최유찬과 김원보는 컴퓨터 게임의 내재적 특성 자체가 디지털 테크놀로지와 상호작용의 커뮤니케이션을 매개로 “상상을 통해서 완전히 새로운 하나의 세계를 만들어낼 뿐 아니라 그것의 실제 존재를 실증”하는 통합적이며 자족적 세계이며, “스토리텔링 형식에 비선형성이라는 놀이적 성격을 삽입하는, 바로 그러한 특징이 게임의 정체성을 규정하는 기본적 특징”이라고 설명한다. 따라서 필자들은 ‘놀이와 서사’, ‘엔터테인먼트와 예술’이라는 이분법적이며 부분적인 해석에 머물 것이 아니라 “그 총체를 무엇으로 보아야 하는가”라는 좀 더 본질적인 문제설정에 충실할 것을 제안한다.

그리고 이러한 문제설정에 대한 해답으로 최유찬은 예술 영역에서 확산되고 있는 퍼포먼스의 개념을 컴퓨터 게임에 대한 인문학적 접근의 통로로 적용하는 것을 시도한다. “컴퓨터 게임을 인문학적으로 접근하는 데는 이미지와 소리, 언어, 데이터가 디지털 방식으로 처리된다는 사실보다도 그것들이 우리의 느낌과 감성, 인지방식을 변화시킨다는 점이 중요”하다. 디지털 매체인 컴퓨터 게임에서는 “듣고, 보고, 느끼는 오감의 형식이 혼용될 수 있는 방식으로 문화 텍스트가 생성되고, 그에 따라 인간의 감각 능력이 확장될 수 있는 소지가 마련”되기 때문이다. 최유찬은 퍼포먼스에 있어 “행동과 육체적 움직임의 심층에 내러티브가 잠재한다”는 “퍼포먼셜 내러티브” 개념을 통해 컴퓨터 게임의 서사, 정확하게 말해 스펙터클과 서사의 긴장 관계를 재해석하고자 한다. 이제 최유찬에게 컴퓨터 게임은 퍼포먼스의 형식이 디지털 매체라는 시공간에서 재현되는 하나의 사건이며, 나아가 이는 흥겹고 스펙터클한 잔치라는 겉모습 속에 세계의 질서가 확립된 시원의 역사를 재연하는 의식이 거행되는 통합적 축제의 장이다.

한편, 김원보는 컴퓨터 게임에 대한 인문학의 통로를 “게임과 신화의 관계 맺기” 또는 “신화를 통한 컴퓨터 게임의 문화적 재의미화 과정”이라는 인류학적 접근에서 찾고자 한다. 필자는 컴퓨터 게임이라는 매체 형식이 가장 기초적인 의미에서 여타의 장르와 구분되는 특징으로 “참여성과 상호작용성”이라는 요소에 있다고 판단하며, 이 “참여성과 상호작용성이라는 특징이 놀이 매체의 성격과 스토리텔링 매체의 성격이라는 두 가지 상이한 요소가 하나의 형식 안에 융합되어 향유되는 것을 가능케 한다.”고 주장한다.

김원보는 놀이와 스토리텔링에 대한 문화연구의 흔적을 추적하며, “규칙만으로 이루어진 절대적 형식으로써의 놀이”와 “절대적 내용이 규칙을 규정하는 의례”의 갈등 관계를 통해 놀이 매체와 스토리텔링 매체 간의 차이를 드러낸다. 그리고 수용자 혹은 참여자의 태도 역시 “놀이에 대한 태도”(광의의 게임에 해당하는 특징)와 “스토리텔링에 대한 태도”(성스러움, 즉 의례에 해당하는 특징)라는 다중성을 내재하고 있다고 분석한다.

하지만 필자는 이러한 “놀이와 스토리텔링의 분리”는 언제나 독립된 형식으로 존재했던 것이 아니며 이러한 통합적 문화양식의 사례로 신화를 제시한다. 그리고 신화적 알고리즘에 기반하여 “놀이와 스토리텔링이 각각 의례와 신화가 분리된 산물”이라고 분석한다. 그리고 이러한 맥락에서 게임의 인문학적 접근에 있어서 신화학적 관점이 중요하며, 현대 사회에 있어 게임이라는 형식은 “이성과 과학의 그늘에서 현대인이 추구하는 무의식적 욕구, 원초적이고 고대적인 신화적 사고논리를 디지털 기술상에서 재현해주는 시물레이터”라는 것이다. 그리고 “과학적 사고와 이성적 논리에 신화적 사고가 밀려나면서, 신화와 의례가 완전히 분리되고, 그것들은 놀이와 스토리텔링이라는 형태로 오랜동안 떨어져 있었지만, 이제 컴퓨터 게임이라는 디지털 매체의 형식을 통해 재통합의 가능성을 내비치고 있다”는 것이다.

김원보의 신화적 관점에서 본 컴퓨터 게임의 최대 가치는 “현대문화에 있어서의 신화적 사고 회복을 통한 성스러움의 복원가능성”이다. 컴퓨터 게임은 “전통적인 신화가 인류의 과거에 있어서 지닌 위치만큼이나, 인류의 미래에 있어서 크나 큰 비중을 차지할 가능성을 지닌 새로운 신화적 사고의 그릇”인 셈이다.

컴퓨터 게임을 둘러싼 경제적, 문화적 환경의 급격한 변화에도 불구하고 아직까지도 우리 사회에는 컴퓨터 게임에 대한 지극히 계몽적이며 근대적인 이데올로기들이 작용하고 있다. “게임이란 단순히 오락에 지나지 않는다”는 견해나 “그것이 끼치는 부정적인 사회적 효과만을 과잉되게 주목하는 태도”, 그리고 “구시대의 도덕가가 소설을 못마땅하게 여긴 것과 동일한 인식과 반응만을 보여주는 것으로써 컴퓨터 게임이 지닌 구조와 기능, 그 잠재적 가능성을 전적으로 도외시하는 처사” 등이 그러하다.

이런 맥락에서 『컴퓨터 게임과 문화』는 아직까지도 우리 사회에 잔존해 있는 컴퓨터 게임에 대한 근대적 이데올로기를 넘어서는 것은 물론, 그 동안 다소 소극적이고 비체계적으로 진행되어 온 컴퓨터 게임에 대한 인문학적 담론의 두께와 폭을 넓히고 체계화하는 과정이라는 점에서 매우 반가운 실험임에 분명하다.

하지만 『컴퓨터 게임과 문화』는 필자들은 물론 컴퓨터 게임에 대한 문화적 상상력과 실천을 고민하는

사람들에게 있어 그 반가움만큼이나 많은 과제를 던져주고 있다.

먼저 컴퓨터 게임을 둘러싼 문화적 접근이 아직도 턱없이 부족하다는 사실이다.

『컴퓨터 게임과 문화』는 컴퓨터 게임을 둘러싼 문화적 접근의 충위를 대부분 컴퓨터 게임이라는 텍스트 내부에 위치시키고 있다. 하지만 이제 컴퓨터 게임을 둘러싼 문화 지형은 텍스트 내부만이 아니라 텍스트를 둘러싼 외부의 다양한 문제설정을 필요로 하고 있다. 필자들의 주장처럼 “산업이나 문화냐”, “놀이냐 서사냐”, “엔터테인먼트냐 예술이냐”라는 이분법적 갈등관계를 벗어나는 것은 물론, 나아가 문화정치, 문화정책 등 다양한 문화적 접근과 해석 그리고 실천이 요구되고 있기 때문이다. 텍스트 외부의 관계성과 맥락에 대한 적극적인 문화적 이해와 개입이 없이 텍스트 내부의 담론으로만 컴퓨터 게임에 대한 접근이 제한될 경우 컴퓨터 게임에 대한 문화적 해석과 비평은 과잉 담론과 무책임한 비평이라는 혐의에서 자유로울 수 없다. 컴퓨터 게임을 둘러싼 문화적 잠재력과 가능성이 아무리 높다 할지라도 그것이 텍스트 내부의 해석 수준에서 벗어나지 못한다면, 이는 “찾잔 속의 태풍”에 불과할 뿐이다.

다음으로 컴퓨터 게임에 대한 연구방법론에 있어 문학의 영역만이 아니라 다양한 문화연구 이론에 기반한 접근과 재구성이 실험돼야 할 것이다.

이제 컴퓨터 게임을 둘러싼 문화연구는 그 동안 상대적으로 집중되어 온 서사이론, 신화분석의 범주를 넘어 하위문화, 사이버커뮤니케이션, 디지털 아트, 과학철학 등 다양한 문화연구의 성과를 바탕으로 다양한 이론적 절합과 사회적 실천을 모색해야 한다. 이는 컴퓨터 게임에 대한 연구방법론의 학문적 지형을 넓히는 것은 물론, 컴퓨터 게임이라는 텍스트 내부만이 아니라 이를 둘러싸고 현실에서 작동하고 있는 다양한 문화정치적 맥락을 해석하고 실천하는 과정으로 이해돼야 할 것이다.

마지막으로 컴퓨터 게임을 둘러싼 인문학적, 사회학적 접근에 있어 탈맥락화, 탈정치화의 한계를 시급하게 극복해야 한다. 대중문화를 둘러싼 연구와 비평의 역사에서 흔히 경험해 온 바와 같이, 새롭게 부상하는 문화는 그 존재 자체에 이미 지극히 철학적이고 정치적인 맥락들이 내재되어 있다. 컴퓨터 게임을 둘러싼 문화지형 역시 마찬가지이다. 컴퓨터 게임은 기술결정적이기 보다는 기술구성적이며, 탈정치적이기 보다는 지극히 문화정치적이다. 컴퓨터 게임이라는 문화의 내외부에는 자본주의, 상징권력, 재현체계 등 우리 사회에 거시적, 미시적으로 구조화되어 있는 수많은 문화정치의 코드들이 다층적으로 집약되어 있기 때문이다.

따라서 “앞으로 게임의 활로는, 길게 보면 어떤 세계관이나 하는 데 있다”는 최유찬의 주장처럼, 컴퓨터 게임을 둘러싼 문화적, 미학적 가치와 가능성은 결코 탈정치적인 게임 담론 안에서 규정되지 않는다. 그리고 이러한 현실을 직시한다면 컴퓨터 게임을 둘러싼 문화적 접근, 좀 더 정확하게 표현하여 단순한 문화

적 해석이 아니라 문화적 배치는 컴퓨터 게임의 제작자, 이용자, 연구자 등에 있어 좀 더 뚜렷한 철학과 태도를 요구하고 있는 셈이다. 컴퓨터 게임을 둘러싼 사회구조, 문화적 의미화 과정에 있어 기술결정론적인 낙관주의나 도덕주의에 근거한 비관론이 아니라 더욱 더 비판적이고 대안적인 가치관과 태도가 필요하다.

루카치의 걱정처럼 컴퓨터 게임을 “알지 못하고 행하는 것”이 아니라, 최소한 컴퓨터 게임을 둘러싼 우리의 삶에 대해 스스로 “알고 행하기를 원한다.”면 말이다.