

디지털 게임의 마법 : '주체'와 '호명'의 환상

Magic of Digital Games : The Illusion of subject and interpellation

윤 태 진 / 연세대학교 영상대학원 교수
나 보 라 / 연세대학교 게임연구센터 연구원

핵심 되는 말 :

영화이론, 게임 텍스트, 내러톨로지, 루돌로지, 주체, 호명

Key Words :

film theories, game text, narratology, ludology, subject, interpellation

윤태진(Yoon, Tae Jin)

1997년 미국 University of Minnesota에서 미디어 연구로 박사학위를 수여받고, 단국대학교 언론영상학부 교수를 거쳐 현재 연세대학교 영상대학원에 재직 중이며 연세대학교 게임연구센터(GRC) 대표를 맡고 있다. 대중문화와 사이버문화, 미디어의 일상적 사용에 관심을 가져왔으며, 주요 저서 및 논문으로는 『한국 텔레비전 예능·오락 프로그램의 변천과 발전』, 『문자문화, 구술문화, 영상문화의 진화와 상호작용』, 『붉은 악마와 미디어』, 『게이머의 전쟁관련 의식 연구』, 『새로운 미디어 테크놀로지의 도입과 '시(時)/공간(空間)' 및 '공(公)/사(私)' 개념의 변화』 등이 있다. gopher@yonsei.ac.kr

나보라(Na, Bo Ra)

미국 Academy of Art College에서 Illustration/Animation을 전공하여 학사학위를 취득한 후 현재 연세대학교 영상대학원 석사과정에서 영상커뮤니케이션을 전공하고 있다. 연세대학교 게임연구센터(GRC) 연구원으로, 현재 게임이론에 관한 석사학위 논문을 쓰고 있다. nariba@hotmail.com

목차

- I. 들어가는 말
- II. 영화와 게임, 그리고 영화이론과 게임이론
- III. 게임 텍스트 연구 : 내러톨로지 vs. 루돌로지
- IV. 게임의 마법
 - 1. 주체(subject)와 호명(Interpellation)
 - 2. 게임 텍스트의 호명
 - 3. 진술체계의 은폐와 게임 속 세계로의 편입
- V. 맺음말

국문 요약

연구자들은 영화이론에서 주목해 온 '주체'와 '호명' 개념을 게임 연구에 적용시키고자 시도하였다. 영화와 게임은 역사적으로나 구조적으로 많은 특성을 공유하기 때문에, 영화이론은 게임을 설명하는 유용한 도구가 될 수 있기를 기대하였다. 게임 텍스트에 대한 기존의 논의를 정리하여 영화 텍스트 이론과 연결시켰고, 이 과정에서 '주체'와 '호명'은 훌륭한 연결고리가 되었다. 게임은 컷신, 힌트(교육), 캐릭터를 통해 플레이어를 끊임없이 주체로 호명하지만, 사실상 이는 매스미디어가 갖는 이데올로기적 기능과 다르지 않음을 설명하였다. 게이머는 캐릭터를 통제하는 등의 행위를 통해 자신의 주체성을 확인하지만, 자신이 주체라는 환상을 갖고 즐거움을 얻는 방식은 결국 영화 관객이나 게임 플레이어에게 다르지 않다.

I. 들어가는 말

게임1)은 이미 아이들의 장난감 수준의 오락거리가 아니다. 컴퓨터 산업의 규모가 1993년에 이미 헐리우드를 뛰어넘었고 게임산업의 전체 규모 역시 영화산업을 넘어선지 오래이다. 마이크로소프트, 소니 등과 같은 세계 유수의 기업들이 게임산업에 적극적으로 뛰어 들었고, 우리나라에서도 게임에 대한 대기업의 관심은 지속적으로 커지고 있다. 1960년대 미국 MIT의 스티브 러셀(Steve Russel)이 최초의 컴퓨터 게임 <스페이스 워(Space War)>를 만들고 70년대 미국의 술집과 대학가를 풍미했던 최초의 상용화 게임 <퐁(Pong)>이 등장한 이래 그 영향력은 술집, 학교, 가정으로 뻗어나갔다. 모바일게임이나 PSP를 염두에 둔다면 지하철이나 버스에까지 그 가치를 뻗치고 있다고 말할 수 있다.

게임의 영향력이 폭발적으로 확장되면서 관련 연구에 대한 필요성도 증가하였지만, 아직까지 실제 이루어진 연구들은 양적으로도 그 축적량이 많지 않을 뿐 아니라 연구 방향과 성격에 있어서도 피상적 수준에 머물러 있다. 게임산업의 선발주자라 할 수 있는 미국과 일본은 물론이거니와, 갑작스레 붓물처럼 쏟아져 나오고 있는 우리나라의 게임연구 역시 게임산업 전반에 대한 현황 기술이나 기존 매스 미디어 연구를 바탕으로 한 효과 연구가 주종을 이루고 있다 (강경석 1999; 김민규 · 홍유진, 2004). 게임연구의 폭이 상당히 확대되었다고 평가받는 2003년 이후의 연구성과를 보더라도, 게임 관련 석·박사 논문 75편 가운데 게임의 교육적 가능성, 역기능과 치료 등을 주제로 한 논문이 45편으로 전체의 60%를 차지했고, 관련 연구보고서 33편 가운데에는 76%에 이르는 25편이 산업현황이나 정책, 전략 등을 다룬 것이었다 (김민규 · 홍유진, 2004, p.25).

우리나라에서 게임에 대한 학술적 논의가 본격적으로 시작된 것은 전략 시뮬레이션 게임 <스타크래프트>(StarCraft)²⁾의 등장과 무관치 않다. 이 게임이 등장한 90년대 말부터 국내의 게임산업과 문화에는 엄청난 변화가 생겼다. 프로 게임리그가 생겨 프로게이머들의 플레이를 보기 위해 수많은 관중들이 운집하기도 하고 이러한 리그들을 전문적으로 중계하는 텔레비전 프로그램이나 채널이 등장하기도 했다. 이러한 현상은 게임에 대한 사회적 논의를 확장시켰다. ‘애들 장난’ 정도로 간주하던 게임에 대해 보다 진지한 토론이 이루어졌고, 게임망국론이건 게임입국론이건 게임의 결과와 가능성과 방향성을 주장하기 위해서는 증거와 논리, 그리고 무엇보다도 연구와 이론이 필요했다. 경험이나 인상에 의존하던 이전의 게임담론이 학술적 영역 안으로 진입한 것이다. 아르세스(Espen Aarseth, 2004)의 표현대로, “40년 간의 조용한 진화 끝에 컴퓨터게임이라는 문화적 장르는 드디어 진지한 사회적, 미적 현상으로 인식되었고, 게임은 ‘아무도 초대하지 않던 미디어’에서 학술적 설명을 필요로 하는 잠재력 높은 학문 분야로 바뀌었다” (p.45).

1) 본 논문에서 지칭하는 ‘(디지털) 게임’은 컴퓨터나 아케이드, 콘솔 등으로 플레이되는 전자화된 모든 종류의 게임을 뜻한다. 단, 논의의 전개상 네트워크 및 온라인게임은 제외하기로 한다. 이러한 플랫폼의 게임들은 또 다른 매체적 정체성을 갖고 있기 때문이다.

2) 스타크래프트(StarCraft) : 미국의 게임개발사 블리자드(Blizzard)사에서 개발한 전략 시뮬레이션 게임. 잘 알려져 있듯이, 1990년대 말 우리나라에 인터넷PC방(게임방)을 확산시키고 프로 게이머라는 신종 직업군을 만들어낼 정도로 신드롬을 일으킨 게임이다.

게임연구의 다양성도 확대되었다. 심리학과 커뮤니케이션학 영역에서는 게임의 몰입 및 중독에 대한 연구가 등장하였고³⁾ 한편으로는 문화연구의 관점에서 게임 텍스트나 게이머를 연구하는 사례가 확대되었다. 영화나 드라마 텍스트를 읽듯 게임 속 내러티브의 특성을 찾고자 한다든지, TV 시청자 연구와 유사한 문제의식을 갖고 게임 플레이어의 인식과 문화를 탐색하는 연구들이 등장한 것이다. 특히 온라인게임이 팽창하면서 사이버 공간과 가상 공동체 개념에 무게를 실은 연구가 확대되는 경향을 보이기도 했다. 게임 텍스트에 대한 주요 연구 성과물로는 박동숙·전경란(2001), 채새미(2003), 박근서(2003), 이용욱(2004), 전경란(2004) 등이 있으며, 이들은 모두 게임 텍스트가 가진 '내러티브'적 성격에 주목했다는 공통점이 있다. 그러나 게임을 둘러싼 문화연구가 서사이론, 신화분석의 범주 등에 상대적으로 집중되어 온 경향이 있다는 지적도 있다(이원재, 2005, p.168). 하위문화, 사이버 커뮤니케이션, 디지털 아트, 과학철학 등 다양한 문화연구의 성과를 바탕으로 다양한 이론적 절합을 모색해야 한다는 것이다.

현재의 게임연구, 특히 문화연구적 시각으로 게임현상에 접근하는 연구의 수준은 유아기를 갓 벗어났다고 평가하는 것이 타당하다. 김민규·홍유진(2004)은 타 문화산업과 비교해 볼 때 게임연구 성과의 양적, 질적 수준은 게임이 제공하는 다양한 현상과 가능성에 비해 여전히 부족한 상황이라 결론을 내린 바 있다. 게임연구 자체를 학문적 관점보다 교육적, 윤리적, 혹은 산업적 관점으로 바라보는 경향이 짙다는 점, 게임을 독립적인 연구주제로 바라보는 시각이 아직 확고하지 않은 점, 게임연구의 상당 부분이 공학적 메커니즘이나 디자인적 특성에 무게를 싣고 있다는 점 등을 고려한다면 게임연구가 가야 할 길은 아직도 멀다. 무엇보다도 게임에 관한 독자적 '이론'이 수립되지 않았다는 현실은 아직 '게임학의 정립'을 위해 깊이 논의되어야 할 부분이 많이 남아있음을 말해준다.

본 논문의 목표지점 역시 독자적 게임이론의 수립은 아니다. 기존의 문화연구에서 논의되어 온 개념이나 이론 일부를 게임에 적용시켜 설명할 수 있는지를 탐색하고, 이를 바탕으로 게임 연구에 차별적으로 고려해야 할 이론적 전제가 무엇인지를 제시하고자 한다. 사회학, 심리학, 문화연구 등에서 다른 현상을 설명하기 위하여 고안된 개념과 모델, 이론들이 별다른 고민 없이 게임에 적용되어 온 그동안의 연구성향을 비판하는 과정이기도 하다. 본 논문에서는 특히 정신분석학적 영화이론에서 주목해 온 '주체'와 '호명' 개념이 게임 텍스트와 게임 플레이어에 어떻게 적용될 수 있는지, 혹은 적용에 어떤 한계가 있는지 알아보고자 한다. 다시 말해, 영화와의 비교를 통해 게임의 정체성을 파악하여 하나의 문화현상으로서 게임이 갖는 영향력, 위력 혹은 가능성에 대한 설명을 할 수 있는 바탕을 마련하는 것이 본 연구의 지향점이라 할 수 있다.

3) 주로 청소년들을 대상으로 한 게임 중독이나 몰입에 관한 실험연구가 대표적이다. 커뮤니케이션 능력에 초점을 맞춘 이소영(2000)의 연구 "게임의 중독적 사용이 청소년의 문제해결 능력 및 의사소통에 미치는 영향"이나 공격성향을 중심으로 연구한 정영숙(2000)의 "중학생의 컴퓨터게임과 공격성 연구"가 그 예이다.

II. 영화와 게임, 그리고 영화이론과 게임이론

미디어의 역사를 훑어볼 때, 게임과 가장 비슷한 족적을 거처온 분야로 영화를 들 수 있다. 영화와 게임은 매체 등장의 초반과정에서도 비슷한 사회문화적 문제를 겪어왔다. 등장 초기 신기한 오락매체로 인식되다가 문화적 매체로 자리잡아가는 과정에서 흥미로운 유사성을 찾을 수 있으며 (박태순 2003), 대표적인 대중문화 현상으로 자리잡고 나서야 뒤늦게 학문적 연구대상이 되었다는 점도 유사하다.⁴⁾ 폭발적인 성장과 더불어 곧 산업적 주목을 받았다는 점, 법적, 제도적 장치가 산업적 속도를 미처 따라잡지 못해 초기에는 혼란스러운 시장을 형성했다는 점 역시 비슷하다. 내용적으로도, 영화와 게임은 모두 정교하고 섬세한 스토리와 기획이 필요한 분야이며 영상 기반의 문화 텍스트라는 특성을 공유한다. 영화를 게임화하거나 게임을 영화화한 예⁵⁾는 이미 매우 일반적인 현상이다. 이 둘 간의 관계가 밀접한 이유는 양쪽 모두 영상매체라는 점 외에도 내러티브적 특성이 강하다는 점에서 공통점을 갖고 있기 때문이다.

그러나 비교적 오래된 문화적, 산업적 역사에 걸맞게 영화는 이미 어느 정도 심도 있는 학문적 성과를 거두어 왔다. 영화학(film studies)이라는 하나의 독립된 학문적 영역을 구축하였고, 관련된 학문적 흐름과 다양한 학파에 근거한 전문 학술지가 발행되고 있기도 하다. 반면 게임 연구는 앞서 언급한 대로 학문적 체제를 갖추었다고 보기는 어렵다. 오히려, 영화라는 매체를 둘러싸고 축적된 이론적 논의들을 게임에 적용시키거나 변형하면서 게임학의 이론적 기반을 다져나가야 하는 시점이다. 이는 초기 영화연구의 상당 부분이 문학이나 언어학 이론의 원용이었다는 점, 초기의 텔레비전 연구가 신문이나 잡지 연구에 많이 의존하였다는 점을 고려할 때 이론적 발전의 당연한 수순이기도 하다. 특히 태생적인 면과 매체적 정체성 면에서 영화와 게임이 갖는 유사성은 게임이론의 정립에 유용할 것이라고 생각된다. 즉 영화이론의 틀을 적용했을 때 빠져 나가는 부분들을 게임 고유의 특성으로 가정하고 연구할 수 있는 근거를 마련해주기 때문이다.

물론 영화와 게임의 근본적 차이에 주목하여 영화이론의 무비판적 적용을 비판적으로 바라보는 시각도 있다. 영화 《다이하드》와 게임 《다이하드 트릴로지(Die Hard Trilogy)》를 비교한 킹(Geoff King, 2002)은, 영화 관객이 스크린 위의 사건을 통제하거나 형태지을 수 없다는 사실이 영화적 즐거움의 주요 요소라는 점을 지적한다 (p.51). 관객이 사건의 전개과정에 직접적인 영향을 가지고 있지 않다는 사실이 내러티브의 역동성을 불러올 수 있다는 것이다. 그러나 게임에서의 주인공(맥클레인)은 계속 죽는다. 영화에서처럼 내러티브에 기반한 안정성을 제공하지 않는다. 단, 반복을 통해 게임을 마스터할 때 비로소 안정성은

4) 피어스(Celia Pearce, 2004)는 문학과 영화, 대중음악들 역시 학문적 영역에 진입하기 이전에는 게임처럼 '민중장르(folk genre)' 로 시작했다는 점을 지적한다 (p.144).

5) 슈퍼 마리오(Super Mario)나 톰 레이더스(Tomb Raiders) 시리즈의 영화화나 인디애나 존스(Indiana Jones) 및 스타워즈(Star Wars) 등 유명 영화들의 게임화를 들 수 있다. 특히 최근 미국에서 가장 잘 팔리는 게임의 40% 이상이 영화로부터 라이선싱된 게임 타이틀이라고 한다 (Bryce and Rutter, 2002, p.67).

확보된다. 영화에서 미리 기획된 내러티브가 수행하는 역할을 게임에서는 플레이어의 반복(행위)이 대신한다고 말할 수 있다.

그럼에도 불구하고 게임의 이해를 위하여 영화이론의 적용을 시도할 수 있는 이유는 '텍스트'와 '수용자'의 존재이다. 영화의 모든 제작과정은 결국 스크린에 나타나는 영상 텍스트로 결과 지어지듯, 게임 제작의 복잡한 과정은 게임 텍스트의 완성으로 끝난다. 관객들이 영화를 보면서 그 텍스트를 읽고 나름대로의 해석과정을 거치듯, 게임 플레이어들은 게임 텍스트를 읽고 통제하면서 자신만의 즐거움을 얻는다. 물론 마우스나 키보드, 컨트롤러로 게임과정에 참여하는 플레이어들을 '수용자'로 칭할 수 있는지에 대해서는 이견이 있고, 아마도 이 부분은 영화이론과 게임이론이 필연적으로 갈라져야 하는 지점일 것이다.

수용자만이 아니라, 게임과 영화의 내러티브 텍스트 간에도 차이가 존재하는 것은 분명하다. 게임에서는 스펙타클이 매우 중요하기 때문에 게임의 내러티브는 기초적이고 부차적이다. 영화의 내러티브와는 다른 기능을 수행하는 것이다 (Bryce and Rutter, 2002, p.75). 더구나 아르세스가 주장했듯이, 영화에서의 지배적 수용태도는 해석적(interpretive)인 반면, 게임에서는 조형적(configurative)이다 (Eskelinen, 2004, p.38). 다시 말해서, 영화 관객은 의미를 해석하며 즐기는 반면, 게임 플레이어는 스스로 만들어가며 즐긴다는 것이다.

내러티브가 게임에는 없고 (혹은 별로 중요하지 않고) 영화에만 존재하는 차별적 특성이라는 주장과 달리, 맥타비쉬(Andrew Mactavish)는 영화에서도 내러티브가 중요한 요소가 아니라고 주장한다. 그가 내러티브 영화이론으로부터 SF영화를 구출했다고 평가한 영화이론가 거닝(Tom Gunning)은 초기 영화가 서사적이라기보다는 시각적이었다는 점을 지적한 바 있는데, 이는 스토리가 단지 영화의 마술적 가능성을 보여줄 구조를 제공할 뿐이라는 의미이기도 하다. 영화의 매력 요소는 디스플레이 기술 그 자체라는 것이다 (Mactavish, 2002, pp.36-37). 그런 의미에서 게임도 마찬가지이다. 게임의 즐거움은 서사구조에 의존하기보다는 진화된 시청각 기술에 대한 경외감과 그 안으로의 참여에 기인하는 부분이 크다는 것이 맥타비쉬의 지적이다 (p.34).

그러나 게임과 영화의 텍스트간 차이를 논하기에 앞서 영화 텍스트의 연구 틀이 게임연구에 적용된 사례조차 별로 없다는 현실을 지적해야 한다. 전홍석(2005)은 게임연구 분야에 있어서 게임 텍스트 자체에 대한 연구가 특히 부족하다고 지적하는데, 이는 김민규·홍유진(2004)이 지적한 바와 같이 게임을 비주류적으로 바라보는 사회적 시각이 연구에 반영되고 있는 것임과 동시에 실제 게임과 관련된 구체적인 현실과 학문적 관심 및 연구결과 간에 나타나는 괴리에 의한 결과라 할 수 있다. 특히 인문학적으로 게임을 다루려는 시도는 실무 종사자들로부터 외면을 받기 일쑤인데, 이는 게임의 아이디어와 스토리 기획을 중시하는 현실과 모순된다. 스토리를 중시하면서 어째서 인문학적 게임 연구는 도외시 되는가? 그 이유는 김원보(2005)가 설명하듯이, 게임은 근본적으로 공학적 로직으로부터 출발하기 때문에 1차적으로는 인문학적 방법론을 필요로 하지 않기 때문이다. 게임을 만드는 게임 개발자들은 기본적으로 공학자이며, 게임

개발에 있어서 중시되는 부분은 게임의 핵심요소인 '재미'의 의미나 본질에 대한 철학적 규명이 아니라 이러한 재미를 발생시키기 위한 '기술'인 것이다. 이러한 게임 개발자들에게 있어서 게임에 대한 인문학적 접근시도는 일종의 문화적 관료주의로 비칠 수 있는 것이고 그에 따라 그러한 접근들이 게임에 대한 논의의 중심에 이르지 못하고 주변부에서 맴돌게 되는 것이다.

그러나 게임에 대한 인문학적, 철학적, 문화적 논의는 필수불가결하다. 들뢰즈가 이야기 했듯이 어떤 대상이 기능들에 의해 과학적으로 구축되고 난 후에는 기능에는 주어져 있지 않은 철학적 개념을 대상 내부로부터 찾아내야 할 필요성이 발생하기 때문에(김원보, 2005, p.32), 게임에 대한 공학적 접근만으로는 게임이 무엇이며 그것이 미치는 영향에 대한 설명이 불가능하기 때문이다. 따라서 매체의 정체성을 규명할 수 있는 인문학적인 접근을 위해 게임 텍스트 자체에 대한 연구들이 요구되는 것이다.

III. 게임 텍스트 연구 : 내러톨로지 vs. 루돌로지

지난 몇 년간 이루어진 게임 텍스트와 관련된 연구의 흐름은 서사에 관한 연구가 주를 이루고 있는데 이것은 게임학의 두 축 중 하나인 내러톨로지의 영향이라고 할 수 있다. 현재 게임에 대한 이론적 논의의 주축은 북미 및 북구, 영국 등지에서 이루어지고 있는데 그 초창기의 연구는 크게 루돌로지(ludology) 계열과 내러톨로지(narratology) 계열로 나눌 수 있다.

내러톨로지와 루돌로지란, 간단하게 설명하면 게임을 하나의 진화된 내러티브로서 보는 시각(내러톨로지)과 놀이의 확장으로 보는 시각(루돌로지)이라 할 수 있다. 사실 게임이라는 분야를 인문학적인 연구대상으로서의 가능성을 먼저 발견한 것은 내러톨로지 학자들이었다. 이들은 주로 하이퍼텍스트(hypertext)를 연구하는 학자들로서 게임 내러티브가 갖는 상호작용적인 특성에 주목하여 연구하기 시작했다. 따라서 내러톨로지적 입장에서의 컴퓨터게임은 필연적으로 디지털 매체의 발생으로 등장한 디지털 스토리텔링의 하위범주에 속하게 된다.

머레이(Janet Murray, 2001)는 새로운 표현양식을 가능하게 하는 디지털 매체의 특징을 과정적(procedural), 참여적(Participatory), 공간적(spatial), 백과사전적(encyclopedic)이라고 정리하는데, 이러한 특성이 반영되면서 상호작용성과 연계되어 게이머의 적극적인 참여에 의해 구성되는 상호작용적인 텍스트로서의 컴퓨터게임에 대한 연구로 이어진 것이다.

국내에서도 이러한 내러톨로지의 영향을 받아 내러티브로서의 게임 혹은 게임의 내러티브적 특성에 초점을 맞춘 연구가 비교적 일관되게 나타나고 있다. 예를 들어, 전경란(2001)은 컴퓨터게임의 미학에 대해 고찰하는 글에서 게임을 포함하는 디지털 매체의 독특한 특징으로 상호작용성, 네트워크성, 복합성을 든다. 상호작용성은 기존의 미디어처럼 정보를 일방적으로 전달하는 것이 아니라 수용자로 하여금 자신이

원하는 정보를 선별적으로 접할 수 있게 하고, 이용자와 미디어 시스템 간에 그리고 이용자들 간에 즉각적이고 상호적인 피드백을 가능하게 하는 디지털 매체의 특성이다. 이러한 상호작용성은 앞서 머레이가 언급한 디지털 매체의 과정적이고 참여적인 속성과 같은 맥락에서 논의될 수 있는 것으로 이용자의 조작과 반응이라는 과정을 필수로 하며 나아가 이용자들 간의 상호적 관계를 보장하여 디지털 매체의 표현 매체적 잠재력을 확장한다는 것이다. 이러한 점에서 게임의 내러티브는 기능적 성격을 갖는데, 게임에서의 내러티브가 상호작용적 성격을 갖는다고 해서 상호작용적 내러티브에 대한 경험이 게임의 본질적인 목표는 아니기 때문이다. 즉, 게임의 내러티브적 측면은 게임의 내러티브가 내러티브 그 자체를 위한 것이 아닌, 게임 행위에 의미를 부여해 주는 기능적인 역할을 한다는 것이고 이러한 내러티브의 기능적 특징은 또한 게임의 매체적 특징이라고 할 수 있다는 것이다. 비슷한 입장에서 최혜실(2002)은 디지털 매체에서의 스토리텔링에 관한 연구에서 비선형적인 글쓰기가 가능한 유연성, 누구나 간편하게 쓸 수 있는 보편성, 창작자와 청중 간의 경계가 무너지고 모두가 참여자가 될 수 있다는 상호작용성을 디지털 매체에서의 스토리텔링의 전반적인 특징으로 들고 있는데 그러한 특징을 갖는 디지털 스토리텔링의 종류 중 하나로 게임을 들고 있다. 최유찬(2002), 류현주(2003) 역시 상호작용성을 갖는 내러티브로서 게임에 대한 접근을 시도한 바 있다.

하지만 게임의 상호작용성을 상호작용적 '내러티브'로 표현하는 데에 대한 비판도 만만치 않다. 영화와 게임의 차이를 단순히 게임의 상호작용성에서 찾는 시도는 '내러티브즘'이라는 이데올로기의 산물이라는 아르세스(2004)의 냉소적 표현이 대표적이다. 그는 게임을 소위 '상호작용적 내러티브'로 부르는 데에는 경제적 이유가 있거나("더 나은 게임이 되기 위해서는 내러티브가 필요하다"), 엘리트주의적 동기가 있거나("게임의 저급 문화적 기원을 탈피하기 위해 문화적 성격을 부여하자"), 아니면 학문적 식민주의가 숨어 있을 것("컴퓨터 게임을 내러티브라고 부른 다음, 우리는 이 새로운 내러티브 형식이 포함될 수 있도록 내러티브의 정의를 새롭게 내리면 된다")이라고 비아냥댄다 (Aarseth, 2004, p.49).

게임 내러티브를 '상호작용'이 아닌 '서사구조'의 측면에서 접근한 연구사례들도 있다. 박명건(2002)은 프로프(V. Propp)의 민담론을 이용한 통합체, 계열체 분석을 통해 게임 내러티브의 구조적 특징을 파악하고 게임의 하이퍼 내러티브적 요소가 존재함을 밝힘으로써 디지털 스토리텔링의 특징을 요약한 바 있다. 전홍석(2005)은 이러한 연구들이 게임이라는 매체의 고유한 특징 중 디지털 내러티브로서 갖는 여러 가능성들을 밝혀냈다는 점에서 의의를 가지나, 내러티브라는 개념적인 한계에 묶여서 여러 연구자들의 결과와 결국에는 게임은 수용자가 부분적으로 선택 가능한 내러티브라는 사실을 동어 반복적으로 결론짓는다는 점을 지적한다. 또한 이정엽(2004) 역시 컴퓨터게임이 전제하는 놀이는 기본적으로 상호작용적인 것이므로 여기에 복잡한 서사론을 적용시키는 것은 단지 논의를 복잡하게 만드는 것이라고 지적한다.

내러티브가 게임을 이해하는 데에 큰 도움이 되지 않는다고 생각하는 많은 학자들은 게임의 '놀이'적 측면에 주목한다. 내러톨로지를 게임에 그대로 적용할 수 없음은 너무나도 자명한 일이며, 향후 게임 연구

들은 잘못된 전제들을 고치는 데에 많은 노력과 시간을 낭비하게 되리라는 것이다. 에스켈리넨(Eskelinen, 2004)은 실제로 내러티브 이론을 제대로 알고 있는 사람이라면 게임이 (상호작용적이건 과정적이건) 내러티브는 커녕 그와 조금이라도 비슷한 그 무엇이라고 주장할 수 없다고 단언한다 (p.36).

놀이로서 게임에 접근하는 루돌로지 학파 이론의 근간이 되는 이론은 호이징거(J. Huizinga)의 『호모 루덴스(Homo Ludens)』와 로제 까이와(Roger Caillois)가 자신의 저서 『놀이와 인간(Man, Play, and Games)』에서 논의한 놀이의 개념이다. 까이와는 ‘노는 태도’를 설명하기 위해서 파이다(Paidia)와 루두스(Ludus)라는 두 가지 개념을 설정하였는데, 이중 루두스는 일부러 어려움을 만들거나 찾아서 그것을 추구하는 경향이다. 어려운 일을 끝까지 해냈다는 사실이 그것을 해결했다는 내면적 만족 이외에는 다른 어떠한 이익도 주지 않는 것을 말하는데 이때는 게임하는 사람의 긴장과 재능이 경쟁심이나 적대감과는 무관하게 발휘된다 (박태순, 2002, p.7). 에스켈리넨(Eskelinen, 2001)은 유독 게임에 관한 논의에서 놀이와 내러티브간의 구분이 되지 않아 혼돈이 생긴다는 의견을 피력하면서 해석적인(interpretative) 내러티브와 형성되어가는(configurative) 게임의 구분을 명백히 해야 한다는 아르세스의 의견에 동의한다.⁶⁾ 율(Jesper Juul, 1999) 또한 게임과 내러티브간의 유사성과 차이점을 밝히면서 둘 사이에 유사성이 있는 것은 사실이나 극명하게 대비되는 특성들이 있기에 구분이 되며 그러므로 내러티브의 특성으로 게임을 설명하는 것은 게임의 본질을 잡아내지 못하는 것이라고 설명한다. 즉, 게임을 좋은 스토리로 만드는 데에 집중한 나머지 수용자인 플레이어에게 좋은 ‘경험’을 주어야 한다는 것을 간과했다는 것이다. 앞서 서사적 연구들에 관한 부분에서도 언급했듯이 게임이 얼마나 다양한 서사적 결과를 보여주는 것인가 보다는 게임 플레이 자체에서 많은 의미들이 발생한다는 것을 놓친다는 이야기인 것이다.

국내에서는 이정엽(2002)이 객관적인 의미의 독자가 존재하지 않기 때문에 게임의 서사성이 부정되며 게임 속에서는 디지털이라는 보완장치 속에 서로 긴장된 상태로 공존하고 있다는 논의를 펼친 바 있다. 어쨌든 게임이라는 단어가 갖는 의미나 게임의 기원을 거슬러 올라가 보더라도 놀이적인 관점에서 게임에 접근하는 것은 당연한 것일지도 모르겠다. 그러나 전홍석(2005)은 내러톨로지의 연구에서 ‘서사’의 개념이 너무 큰 것처럼 ‘놀이’라는 개념 역시 게임에 한정시키기에는 그 범위가 너무 크다고 지적한다. 놀이로서의 게임의 특징으로 거론되는 몰입성, 전략성, 반복성과 같은 특성들은 컴퓨터게임만이 아니라 보드게임, 레크레이션 등 모든 종류의 놀이에 적용할 수 있기 때문이다.

내러톨로지와 루돌로지, 양 진영 간의 대립은 많은 논의와 타협을 거치면서 점차 절충되어 가는데 루돌로지의 대표적 학자 중 한 명인 프라스카(Gonzalo Frasca, 2003)는 게임에서도 서사가 중요함을 강하게 시사하는 글을 썼고 노르웨이의 학자 클레비어(Rune Klevjer, 2005)는 컷신⁷⁾이라는 게임의 내러티브적

6) 아르세스는 게임의 ‘텍스트성’에도 회의의 시선을 보낸다. 그에 의하면, 게임은 ‘텍스트적’이 아니거나 적어도 근본적으로 텍스트적이 아니다. 체스에 텍스트는 없다. 체스의 규칙이 그것의 ‘텍스트’를 구성한다고 말할 수는 있지만, 게임하는 동안에는 어떠한 규칙의 암송도 없다는 점에서 게임의 텍스트성은 보조텍스트성으로 격하된다. 게임은 규칙, 물적 기호적 체계, 게임 플레이 등 세가지 요소로 이루어질 뿐이다 (Aarseth, 2004, pp.47-48).

요소가 수행하는 게임에서의 역할을 고찰한 논문에서 내러티브가 극단적인 루돌로지 학자들이 일컫듯이 선물의 포장지 같은 장식적 요소에 불과한 것이 아니라 게임의 경험에 분명한 영향을 미치는 요소임을 강조하였다. 젠킨스(Henry Jenkins, 2004)는 중간 입장을 취한다. 내러톨로지 학파를 비판하면서, 모든 게임에 스토리가 있는 것은 아니며 게임의 다른 요소보다 내러티브에 더 특권을 부여할 필요는 없다고 주장한다. 루돌로지 학자를 향해서는 내러티브를 과도하게 편협한 의미로 인식한다는 점, 게임에 내러티브가 있는지 없는지에만 관심을 둔다는 점, 게임 내에서 내러티브가 특정 기능을 수행한다는 사실은 무시하면서 내러티브가 스스로 구성된다는 사실만 강조한다는 점을 비판한다 (Jenkins, 2004, pp.119-121).

내러톨로지와 루돌로지를 떠나 새로운 관점에서 게임을 다룬 논문들로는 박상우(2002)의 논의를 들 수 있다. 박상우는 게임에서 내러티브가 부수적인 요소라는 것을 밝히고 다소 관성적으로 사용되어온 '자우도'라는 개념에 대한 재고를 촉구한다. 그는 게임의 스펙터클이 게이머의 조작을 함께 통합하기 때문에 영화의 그것보다 진화한 형태로 게이머에게 작용한다는 점을 밝히고 따라서 게이머는 경험 재생산의 주체라는 지위를 얻지 못하고 내러티브는 점차 의미를 잃어갈 것이라고 예측한다. 이에 대해 고규훈(2004)은 연극적인 계약으로서의 게임으로 주체성의 문제를 다룬다. 즉, 수용자들에게 매체의 존재를 숨기는 이전의 매체들과는 달리 게임은 게이머에게 매체의 존재를 각성시키는 요소를 많이 포함하고 있으며 따라서 이것은 스펙타클적이라고 보는 것 보다는 연극적 계약 장치와 유사하다는 것이다.

종합하자면, 내러톨로지는 게임 텍스트에 대한 연구에 '제한적 기여'를 했다고 볼 수 있다. 게임의 핵심을 이야기 구조로 파악하여 이에 대한 분석을 게임의 본질에 대한 규명으로 인식하는 것은 분명 문제가 있지만, 그렇다고 해서 게임 텍스트에 내재해 있는 내러티브의 존재 자체를 무시할 수는 없다. 있고 없음의 문제라기보다는 형식의 차이에 주목해야 한다. 그런 의미에서, 게임에 내러티브가 부재한다고 보기보다는 작가나 내러티브의 성격이 변화한 것으로 파악한 피어스(Celia Pearce, 2004)의 지적은 적절하다. 고전적 내러티브와 게임 기반의 내러티브의 차이를 드러내는 작업이 오히려 둘 사이를 함정에 빠지지 않는 단서를 제공한다고 보는 것이다 (p.152). 게이머는 게임의 소비자인 동시에 제작자이다. 게이밍 내러티브에 동참할 뿐 아니라 캐릭터나 물리적 설정까지 조작할 수 있기 때문이다.⁸⁾

게임 속 내러티브의 존재(혹은 그 중요성)를 인정하되 영화 속 내러티브와의 차이를 고려한다면, 영화 텍스트 이론을 게임에 적용하는 과제도 그 방향이 명확해진다. 적용의 가능성과 의의를 무시하지 않으면서 두 장르 간 미묘한 차이를 인식하는 해석이 요구되는 것이다. 아마도 두 텍스트 간의 차이는 게임 속에 이미 존재하는 스토리를 내러티브로 볼 것인지, 아니면 플레이어가 끊임없이 만들어가는 과정을 내러티브로 볼 것인지에 따라 달라질 수 있다. 즉, 게임 자체가 전달하는 이야기를 먼저 강조하는 입장과 그러한 이

7) 컷신(cutscene) : 게임 속 동영상. 도입부에 등장하여 게임 전반에 대한 시각적 정보를 전달하거나 게임 중간 중간에 진행을 돕기 위해 혹은 하나의 이정표로서 등장하기도 하며 게임 엔딩시 플레이에 대한 일종의 보상으로 보여지기도 한다.

8) 이러한 의미에서, 브라이스와 루터는 게임이 할리우드의 영화제작 시스템보다는 감독 중심주의적인 독립영화 시스템에 보다 가깝다고 본다 (Bryce and Rutter, 2002, p.76).

야기가 구성되는 방식을 중시하는 입장으로 구분할 수 있다(박태순, 2002, p.16). 대부분의 게임이 서두에 게임의 배경을 설명하고 게이머에게 ‘역할’을 부여한다. 그리고 여러 스테이지를 거치면서 불안과 임무 수행, 안정의 회복이라는 전체 이야기 구조를 거치는 것이다. 이 사실에 주목하는 입장이 전자의 경우인데, 게임의 주요 특성인 상호작용성이 무시되었다는 비판을 받기도 한다. 후자의 경우, 게이머의 적극적인 참여와 의사결정, 컴퓨터의 피드백에 대한 반응을 통해 내용이 구성된다는 점을 강조한다. 하이퍼텍스트를 통해 게이머는 매번 새로운 게임 텍스트를 생성한다는 것이다. 이 두 가능성을 모두 염두에 두고 게임 텍스트에 대한 논의가 계속되어야 한다.

IV. 게임의 마법

1. 주체(subject)와 호명(interpellation)

게임은 플레이어에게 마법을 건다. 내가 마리오가 아님에도 마리오가 점프할 때마다 몸을 들썩거리고, 모니터 속 괴물이 실체가 아님을 알면서도 괴물이 등장할 때마다 깜짝 놀라며, 게임 속 캐릭터가 사랑을 고백하면 실제로 고백을 받은 냥 흐뭇해하는 것이다. 게임이 나를 마리오로 만들며 괴물에 쫓기는 소녀로 만들고 사랑을 고백받은 사람으로 만든다는 것이다.

이러한 ‘게임의 마법’을 보다 딱딱하게 그러나 명확하게 표현을 한다면 게임이 나를 어떤 존재로 만드는 과정, 즉 ‘주체의 형성’이라 말할 수 있다. 그리고 주체의 형성과정을 설명하는 키워드는 ‘호명(interpellation)’이다. 호명은 본시 라캉(Jacque Lacan)의 개념인데, 알튀세르(Louis Althusser)가 이데올로기론을 설명하기 위해 빌려옴으로써 더 널리 알려지게 되었다.

알튀세르는 기존의 마르크시즘에서 전제하던 토대-상부구조의 경제 결정론적 논의에 반하여 사회구성체 개념을 도입하였다. 사회는 경제적, 정치적, 이데올로기적 층위로 이루어져 있으며, ‘상대적 자율성’을 가지고 있는 각 층위는 ‘중층적’으로 결정된다. 즉 사회의 생산활동 형태가 한 가지 요소들로만 구성되어 있는 것이 아니고 여러 요소들의 투쟁과 모순 속에서 복합적으로 구성되어 있다는 것이다(Althusser, 1971). 그런데 이렇게 중층결정된 형태에 따라 발전된 역사는 하나의 과정일 뿐으로, 인간은 그 과정에서 더 이상 능동적으로 역사를 수행하는 행위자가 아닌 ‘구조 내에서 과정의 지지물’에 불과하게 된다. 이것이 알튀세르의 ‘구조적 인과성’ 개념이다. 그리고 구조 내부에 존재하면서 그 사회구조를 보이지 않게 묶어주는 것이 바로 이데올로기라는 것이 알튀세르의 주장이다(서인숙 1998). 이데올로기는 행위자를 ‘주체’로 ‘호명’함으로써 자본주의 사회구조를 재생산한다.

자본주의 사회구성체의 재생산은 경찰과 군대와 같은 RSA(Repressive State Apparatus; 억압적 국가

기구)와 가족, 종교, 교육과 같은 ISA(Ideological State Apparatus; 이데올로기적 국가기구)에 의해 이루어진다. ISA는 자본주의의 원칙이나 논리에 복종할 수 있는 조동을 길러내는 역할을 한다. 생산관계를 재생산하는 기능을 하는 셈이다 (원용진, 1996, p.199). 예를 들자면, 자본주의를 유지하기 위해 필요한 역할을 대중이 기꺼이 받아들일 수 있도록 학교나 교회가 자본주의적 가치와 신념과 태도를 재생산한다. 이 때 각 개인이 이러한 자본주의적 가치와 신념, 태도 등을 저항 없이 받아들이는 이유는 이데올로기가 '주체'를 재생산하기 때문이다. 역사를 주체가 없는 과정으로 본 전형적 구조주의자 알튀세르에게 있어서, 이 '주체'는 이데올로기가 호명할 때 비로소 생겨나는 개념이다. 이데올로기가 개인을 불러 이들이 마치 이데올로기의 주인인 것처럼 행세하도록 초대하는 것이다. 개인이 사회형성의 도구가 되는 순간에도 그는 자신이 자유로운 의지로 행동했다고 착각하는 것이다.⁹⁾

이데올로기의 호명 과정은 라캉의 '오인' 개념과 연결된다. 마치 상상적 단계에서 거울을 바라보는 아이가 자신을 오인했던 것처럼 이데올로기에 의한 조종을 받는 주체는 자신이 자유롭게 자율적으로 행위하고 있다고 오인한다. 또한 그렇기 때문에 이데올로기는 개인과 개인의 실제조건과의 상상적 관계에 대한 표상이라고 볼 수 있으며 이러한 '표상'이란 것이 지각되고 수용되고 받아들여진 문화적 대상이기에 (가족, 교회, 학교와 같은 ISA를 통해) 사람들이 포착할 수 없는 과정을 통해 사람들에게 대해 기능적으로 작동하므로 이데올로기는 무의식적이며 체험적인 것이 된다. 이러한 ISA의 기능을 구체화 시키는 방법이 바로 담론 혹은 말 건넌의 양식인 '호명'이다. 이 호명에 의해 개인은 사회에서의 특정한 역할을 할당받게 되고 이 역할을 통해 자신을 주체로서 인식하게 되는 것이다.

윌리엄슨(Judith Williamson, 1978)은 광고의 기능을 '주체'와 '호명' 개념으로 잘 설명한 바 있다. 광고는 개별 소비자를 개인으로서 호칭한다는 것이다. "오직 당신을 위하여" 등의 문구를 사용하여 소비자를 부르지만 소비자는 우리가 상품을 선택하는 자유로운 개인으로서 개별적 취향과 스타일, 독특함을 갖고 이에 따라 행동한다고 믿는다 (pp.74-79). 한편 영국의 영화이론 집단인 '스크린학파'는 알튀세르의 논의를 계승하여 영화 관람시의 주체 형성에 대한 논의를 촉발시켰다. 스크린학파는 언어와 대상으로서의 주체와의 관계에 대한 기호학적 해석에 관심을 갖고 주체를 언어에 의해 채워져야 할 빈 공간으로 보는 라캉의 관점을 받아들임으로써 대상을 구성하는데 있어 재현 즉, 텍스트의 역할에 커다란 비중을 두었다. 이들은 호명의 과정, 즉 개별적인 대상이 사회의 언어 체계를 획득함으로써 사회의 이데올로기 내에 편입되는 과정을 중시하는데 (터너, 1992), 수용자를 이야기 구조의 특수한 관계 속에 '융합' 시킴으로써 그들에게 위치를 부여하는 것이 바로 영화 텍스트의 기능이라고 간주했다.

영화 텍스트가 관객을 주체로 호명하는 과정은 게임 텍스트와 게임 플레이어에도 적절하게 적용될 수

9) 알튀세르(Althusser, 1971)는 다음과 같이 표현한다 : "모든 이데올로기는 구체적인 주체로서 개인들을 호명한다. 거리에서 '어이, 당신!'이라는 소리를 듣는다고 가정하자. 호명된 개인은 돌아볼 것이다. 그는 단지 몸을 180도 돌림으로써 '주체'가 된다. 그는 호명이 '정말로' 자신을 불렀다고 인식하기 때문이다."

있다. 예를 들어 메츠(Christian Metz)는 영화의 카메라와 수용자 시선의 일치를 일차적 동일시라고 보았는데, 게임의 플레이어는 캐릭터를 조종하는 한편, 카메라의 시선까지도 통제할 수 있기 때문에 이 몰입도가 더욱 강해진다. 게임에서의 시선은 곧 카메라의 시선이 되는데 이것으로 하여금 플레이어는 모든 것을 볼 수 있는 전지전능한 신으로서의 위치를 부여받았다고 생각할 수 있다 (Howells, 2002, p.117).

2. 게임 텍스트의 호명

게임 텍스트가 플레이어를 호명한다면, 어떤 과정을 통해 어떻게 호명하는가? 게임과정에서 게임은 플레이어를 끊임없이 게임의 세계로 '초대' 한다. 영화관객은 영화를 선택하여 극장에 입장할 때까지는 주체적, 자발적으로 행위하지만 영화가 시작되는 순간 스크린이 관객 하나하나를 주체로 호명한다. 게임 플레이어도 컴퓨터를 키거나 아케이드 기계에 동전을 넣은 이후에는 게임이 부르는 대로 게임 세계 안에 들어가게 된다. 게임이 플레이어를 호명하는 계기는 세 개로 나누어볼 수 있다. 하나는 게임의 시작과 더불어 만나게 되는 컷신이며, 두 번째로는 게임 진행과 관련된 무수한 단서를 제공하는 과정이다. 마지막으로는 게임 속 캐릭터나 아바타와의 동일시를 통한 호명을 들 수 있다.

1) 컷신(Cut-scene) : 게임으로의 초대

게임이 점차 발달함에 따라 게임 디자이너는 게임 내에 내러티브와 심화된 캐릭터를 첨가하길 원했지만 실제 플레이 내에서 이를 표현하는 것은 쉽지 않았다. 그래서 이들은 마침내 이미 검증된 내러티브 구조를 차용하기에 이르렀는데, 이것이 컷신(cut-scene)이라 불리는 게임 속 단편 영화이다 (Howells, 2002, p.110).

게임이 시작되면 화면은 플레이어의 배경과 설정을 동영상을 통해 소개한다. 특히 cd-rom이 매체로 활용되면서 저장용량이 증가하면서 게임 도입부의 동영상이 그러한 목적으로 사용되기 시작하였다. 컷신이라 불리는 이러한 동영상은 게임 개발자들이 가장 심혈을 기울여 제작하는데, 왜냐하면 도입부의 컷신은 일종의 티저광고의 역할을 하며 해당 게임의 그래픽 수준을 가늠하는 잣대가 되기 때문이다.¹⁰⁾

도입부 컷신의 유형은 대략 3가지로 구분될 수 있다. 우선 등장인물의 소개가 주가 되는 유형으로 대개 다양한 등장인물들이 등장하고 그 캐릭터들 중에 특정 캐릭터를 선택하여 플레이 하는 게임들에서 볼 수 있다. 대표적인 예로 <철권(Tekken)>시리즈¹¹⁾를 들 수 있다. 이 시리즈의 인기 요인이라면 역시 다양한 개성의 주인공들을 들 수 있는데 그녀의 경우 그녀가 주인공으로 등장하는 어드벤처 게임¹²⁾이 따로 제작될

10) 컴퓨터 게임에서 컷신이 갖는 또 다른 기능은 바로 '보상'이다. 특히 어려운 장애물을 극복한 후에 플레이어는 이같은 시각적 보상을 받을 수 있다 (Howells, 2002, p.113).

11) 일본의 유명제작사 남코(Namco)가 제작한 대전형 액션 게임.

12) 올해 1월에 발매된 데스 바이 디그리스(Death by Degrees).

정도로 인기를 얻고 있다. 철권의 게임 플레이는 두 캐릭터 간의 격투로 구성되지만 그것은 단순히 두 격투가가 격투하는 스토리가 아닌, 미시마(Mishima) 가문의 갈등을 토대로 하는 정교한 배경 스토리에 기반하고 있다. 특히, 3편부터는 어떻게 해서 게임 속 격투가 벌어지는 무대인 철권 대회에 각 캐릭터가 참가하게 되는지를 도입부 컷신에서 보여주고 있으며 또한, 그들이 구사하는 무술 장면을 보여줌으로써 캐릭터 선택시 참고할 수 있도록 하고 있다. 3편, 4편, 5편 그리고 앞으로 발매될 6편의 도입부 컷신을 모은다면 다소 끊기는 부분이 있기는 해도 시리즈를 이어주는 하나의 커다란 줄거리를 알 수 있을 것이다. 또한, 〈스페이스 인베이터〉를 오마주한 〈스페이스 레이더스〉의 경우, 똑같은 게임 로직¹³⁾을 사용하나 3명의 캐릭터를 등장시켜 좀 더 풍부한 플레이를 가능케 한다. 이 게임의 도입부 동영상에서는 소년 그룹의 리더인 Justin이 스페이스 인베이터에 의해 자신의 멤버들을 잃고 복수를 다짐하는 장면, 남자친구가 행방불명되어 그를 찾기 위해 인베이터와의 전투에 나서는 Ashley, 경찰로서 인베이터에게 동료를 잃어 복수에 나서는 Naji라는 세 명의 캐릭터를 보여줌으로써 캐릭터들의 정체와 그들이 전투에 나서게 되는 사연을 전달해주고 있다. 캐릭터의 소개를 위주로 하는 이들 컷신은 플레이어로 하여금 게임 속 인간관계, 특히 플레이어가 '동일시' 하게 되는 캐릭터를 보여주는 기능을 한다. 영화의 서두에서 주요 캐릭터의 특성들을 조금씩 보여주며 관객을 '영화 속 세계'로 초대하는 방식과 같다.

두 번째 유형은 게임의 배경이 되는 세계관을 소개하는 유형이다. 게임의 세계관이 정교하고 복잡한 경우, 그 세계의 역사를 연대기처럼 소개한다. 장기적으로 여러 시리즈로 나왔던 게임의 경우 대개 이러한 도입부 컷신을 택하고 있다. 〈악마성 드라쿨라(Castlevania)〉시리즈의 경우 1986년 패미컴과 MSX판으로 처음 등장한 이래 20년에 가까운 세월동안 20편 이상의 시리즈가 발매되었다. 각 시리즈가 연대기순으로 발매되었던 것은 아니지만 드라쿨라 백작과 그의 숙적 벨몬트 집안의 대결이라는 하나의 통일된 세계관을 통해 시리즈가 이어져 가고 있다. 게임의 배경이 되는 시대를 연대기 순으로 정리한 것을 보면 무려 1046년에서 2036년에 이르는 세월이 망라되어 있는 것을 확인할 수 있는데¹⁴⁾, 각 시리즈를 관통하는 세계관이 게임 플레이에 대하여 직접적인 영향을 미치지 않는 않으나 천년이 넘는 장대한 이야기를 경험하게 될 것임을 플레이어에게 전달하기 위해 게임의 도입부에 세계관에 대한 설명을 삽입해놓고 있다. 이 모습은 마치 영화에서 '2020년 캘리포니아의 한 마을'이라는 자막이 나오는 양상과 유사하다. 영화 배경을 긴 자막이나 나레이션으로 소개하는 영화도 있는데, 관객은 이 설명을 통해 '내가 들어갈' 세계의 모습을 상상한다. 본격적인 영화 스토리나 게임 실행에 앞서 관객 / 플레이어를 또 다른 세계로 초대하는 것이다.

마지막으로 실제 플레이시의 화면을 보여주는 유형인데, 이를테면 라면 봉지에 찍혀있는 조리 예와 같은 것이라 할 수 있다. 주로 아케이드 게임에서 볼 수 있고 cd-rom이 등장하기 이전, 동영상 컷신이 주류화 되기 이전에 사용되던 유형이라 할 수 있다. 게이머로 하여금 참고하여 실제 플레이에서 응용할 수 있

13) 3개의 방패막을 이용하여 맞은편에서 물밀 듯이 밀려드는 적을 총으로 쏘아 없애기

14) 자세한 내용은 http://en.wikipedia.org/wiki/Castlevania#Castlevania_game_list를 참고할 것

도록 하는 일종의 힌트와도 같은 역할을 하기도 한다.

이러한 도입부 컷신들은 영화로 치면 티저 광고와도 같은 역할을 하기 때문에 실제 게임 플레이시의 화면보다 훨씬 고급의 퀄리티로 제작되는 것이 일반적이다. 실시간으로 돌아가야 하는 실제 게임에 비한다면, 미리 저장되어 돌아가는 동영상 컷신의 기술적 특성상 영상의 질적 수준이 높은 것은 당연한 일이다. 그러나 최근 기술의 발전으로 동영상 컷신과 실제 플레이시의 그래픽 수준이 별 차이 없이 구현될 수 있게 되는데, 이전의 티저 광고식으로 실제 플레이와는 동떨어져 상영되던 형식에서 벗어나 도입부 컷신과 실제 플레이가 자연스럽게 이어지도록 하는 형식이 선호되고 있다. <엔터 더 매트릭스(Enter the Matrix)>는 영화와 애니메이션과의 연계를 심분 활용한 게임으로 <애니 매트릭스>에 실린 3D 애니메이션 단편 <오시리스의 마지막 비행>편과 직접적으로 연결되어 있다. <오시리스의 마지막 비행>에서는 테디우스가 선장으로 있는 오시리스호가 시온에게 위협을 경고하는 메시지를 전달하려다 전멸하는 이야기를 담고 있는데 게임 <엔터 더 매트릭스>에서는 그 메시지가 담긴 우편물을 찾으려는 로고스호의 선장 나이오비와 대원 고스트의 이야기이기 때문이다. 게임을 시작하면 로고스호에서 대화하는 대원들의 모습이 비춰지는데 그들의 대화에서 오시리스호가 남긴 메시지에 대한 힌트를 얻게 되며 그 메시지를 수거하기 위해 바로 나이오비와 고스트 중 한 캐릭터를 선택하여 게임 플레이를 실행하도록 되어있다. <엔터 더 매트릭스>의 특징은 컷신과 게임 플레이와의 생생한 조화라고 할 수 있는데 제작진은 이것을 ‘씨너랙티브(Cineractive)’라 부르고 있다. 즉, 이전의 게임 플레이와 동떨어진 컷신과는 달리 게임 텍스트에 의해 스토리의 전달을 위해 주어지는 컷신이 게임 플레이의 일부로서 나타난다는 것이다. 이러한 경향은 <하프 라이프2> 등과 같은 최신 게임에서 자주 발견되기도 한다. 이같은 경향은 컷신이 점차 앞서 분류한 세 가지 활용방식이 통합되어 영화의 도입부 역할을 수행하게 됨을 의미한다.

게임 속 컷신은 영화와 가장 유사한 부분이기 때문에 이를 통한 호명의 기제도 상당 부분 유사하다. 하지만 이를 다른 시각에서 본다면, 게임 텍스트로서의 차별적 특성이라고 말하기는 어려워진다. 플레이어가 일방적으로 전개되는 동영상을 ‘관람’ 하는 모습에 상호작용성이 개입할 여지가 없기 때문이다. 물론 본래의 목적과는 달리 플레이어에 의해 스킵(skip)되는 경우가 생기는 하지만, 그렇다고 해서 그 텍스트의 변형에 개입하는 것은 아니다. 특히 게임 속에서 ‘나’를 대치하는 (혹은 내가 동일시하는) 구체적 아바타나 캐릭터가 없는 FPS 장르의 경우, 컷신에서의 카메라 시점과 게임이 시작된 이후의 플레이어 시점이 불일치하는 문제가 생기기도 한다. 영화에 비유한다면 관객의 시점과 감독의 시점이 변갈아 나오는 셈이다.

2) 교육과 해설 : 즐거움으로의 초대

도입부 컷신을 통해 게임 속 세계와 배경 등에 관한 어느 정도의 지식은 얻게 되지만 실제 플레이 자체에 대한 정보는 얻지 못한다. 게임이란 것이 플레이어의 ‘조작’에 의지하는 것임을 생각할 때 게임 속에서 플레이어가 ‘어떻게’ 할 것인가는 게임을 실제로 시작하면서 비로소 배우게 된다.

플레이어가 구사하는 조작은 게임 속의 행위가 되는데, 입력장치와 인터페이스에 따라 다양하게 조합, 배열되어 행해진다. 아케이드 게임기의 단순한 버튼 누르기조차 제대로 플레이하려면 그 조합을 정확히 눌러주어야 한다. 플레이스테이션의 경우 듀얼쇼크 아날로그 컨트롤러를 도입하여 '진동'으로 이용해 새롭게 게임 속 행위에 의한 반응을 전달하고 있다. 조작에 있어 플레이어의 순발력을 요하는 액션게임¹⁵⁾의 경우, 아예 튜토리얼(tutorial) 스테이지를 마련해 본격적인 게임에 임하기에 앞서 조작법을 손에 익히도록 배려하기도 한다.

한편 게임 속 주변인물(NPC)¹⁶⁾을 통해 조작법을 알려주기도 하는데 예를 들어 유명한 육성 시뮬레이션¹⁷⁾ 게임인 프린세스 메이커의 경우 집사와 수호성 등의 인물들이 딸을 키우는 아버지인 '나'에게 무엇을 어떻게 해야 하는지, 그렇게 했을 때는 어떠한 결과를 가져오는지에 대한 설명을 해준다. 이러한 유형은 보다 자연스럽게 게임의 로직과 조작행위를 익힐 수 있다는 점이 장점이라 할 수 있다.

게임이 끊임없이 플레이어를 가르치고 설득하는 이 과정은 알튀세르가 ISA로 표현한 문화적 제도의 사회 내 역할과 유사하다. 중세의 교회와 근대의 학교는 사람들에게 무엇이 옳고 그른지, 무엇이 좋고 나쁜지에 대해 가르쳐왔다. 이 두 제도의 기능이 사라진 것은 아니지만, 현대사회에서 이 기능을 가장 강력하게 집행하는 기구는 미디어이다. 관습을 알려주고 당위를 설명하지만 학교나 교회처럼 강요하지는 않는다. 강제성이 약하기 때문에 오히려 이데올로기적이다. 앞서 광고의 예에서도 소개한 바 있듯이, 미디어는 수용자를 끊임없이 '주체'로 '호명'한다.

게임의 교육기능도 유사한 관점에서 파악할 수 있다. 플레이어에게 '무엇을 어떻게 해야 하는지' 알려주지만, 플레이어는 자신이 스스로 알아내서 주체적으로 게임을 즐긴다고 생각한다. 만약 자신이 지금 게임이 시키는 대로만 하고 있다고 느낀다면, 그 순간부터 흥미는 없어진다. 게임을 통제한다는 즐거움이 없기 때문이다. 게임 텍스트는 플레이어가 스스로 '주체'라고 믿게끔 할 필요가 있다.

3) 캐릭터와 아바타 : 주체의 구성

컷신이나 게임의 단서 제공 등이 게임 속에서 '무엇'을 '어떻게' (혹은 '왜') 해야 하는가를 이야기해준다면, 캐릭터와 아바타는 그러한 것들을 행하는 '나'는 누구인지를 설명해준다. 바꿔 표현하자면, 게임 속의 '그'가 바로 '나'임을 각인시켜준다.

최근의 게임에서는 게임 캐릭터가 정교하게 디자인되어있고 매우 구체적으로 묘사되며 일부 캐릭터들은 실존하는 인물만큼이나 많은 인기를 모으는 것이 그리 낯설지 않다. 그러나 게임이 등장했던 초기에는 그러한 캐릭터의 존재는 매우 낮선 것이었다. <퐁>과 <브레이크 아웃>과 같은 초창기 게임에서는 막대기

15) 액션게임 : 반사신경이 필요하고 캐릭터를 조작해서 즐기는 게임. 격투, 슈팅 등의 하위 범주가 있다.

16) NPC : Non-Playable Character. 플레이어가 아닌 컴퓨터에 의해 조종되는 캐릭터

17) 육성 시뮬레이션 : 어떤 대상을 키우는(육성시키는) 것을 시뮬레이션(모사)하는 경험을 제공하는 게임

가, 〈스페이스 인베이터〉나 〈갤럭시안〉과 같은 게임에서는 비행기가 대신했다. 〈팩맨〉은 게임 역사상 캐릭터라 부를 수 있는 존재가 등장한 최초의 게임이었다. 먹다 남긴 피자를 보고 디자인했다는 이 캐릭터는 의도적으로 비폭력적이고 여성들에게 어필하도록 고안되었다. 팩맨은 사람들의 주목을 끌고 상상력을 자극한 세계 최초의 게임 캐릭터였던 것이다. 또한 〈팩맨〉의 적들(고스트 모양의) 역시 각자의 이름을 가지고 있으며 서로 서로와 확실히 구분되는 각자의 개성을 가지고 있던 최초의 적들이었다(드마리아, 2002).

팩맨에 이어 〈수퍼 마리오〉 역시 80년대 초반에 등장한 이래 20년이 넘도록 꾸준히 사랑받는 캐릭터로, 게임 캐릭터로서 마리오가 갖는 의의는 단순히 인간형 캐릭터가 등장했다는 것보다는 이전의 캐릭터들에 비해서 훨씬 다양한 액션을 구사하게 됨으로써 게이머의 플레이 / 조작행위를 보다 많이 반영하게 되었다는 것이다. 이렇게 구체적인 형태를 띠기 시작한 캐릭터는 게임 속에서 플레이어의 존재를 반영하는 분신--아바타(avatar)--으로서 존재할 수 있다는 인식이 싹튼 것이다. 물론 게임 캐릭터가 플레이어의 분신과도 같은 기능을 수행한다고 해서 일반적으로 사용되는 가상공간에서의 아바타¹⁸⁾와 동일한 것으로 간주할 수 있는 것은 아니다. 전홍석(2005)은 게임에 있어서 아바타(캐릭터)가 분신으로서 존재하는 것은 맞지만, 게임이라는 것이 기본적으로 외부 인터페이스의 조작에 의한 상호작용을 일차적으로 중시한다는 점과 게임이라는 가상적 세계가 애초부터 현실과 유리된 자신만의 가치체계를 형성한다는 점에서 반드시 플레이어 '나'의 현실적 가치를 반영해야 하는 것은 아니라고 설명한다. 따라서 게임 속 세계로 이동한 '나', 즉 플레이어는 굳이 인간형 캐릭터일 필요가 없으며 비행기로도, 숫자로도 심지어 커서로도 게임 속에 존재할 수 있다는 것이다. 이렇듯 게임 속에서 플레이어를 반영하는 모든 것들을 아바타라 칭할 수 있다면, 게임 속 캐릭터는 일반적으로 일컬어지는 사이버 가상공간의 아바타와 명확히 구분된다.

어드벤처 게임¹⁹⁾은 게임 속의 '나'가 어떻게 호명되는지를 보여주는 매우 좋은 예가 된다. 초창기 텍스트 어드벤처 게임인 〈조크〉를 보면 "당신은 흰 집의 정문 앞, 열려진 서쪽 들판에 서 있습니다."로 시작되는데 이러한 직접적인 호명에 의해 플레이어는 자신을 게임 속 공간의 존재로 위치시키는 것이다. 〈킹스 퀘스트〉에서는 처음으로 주인공의 '아바타'가 게임 속에 등장한 게임인데 이것은 아바타의 존재로 인해 자신이 게임 속에 있는 것이 아님을 일깨워주는, 거리두기적 구조라 할 수 있다. 이 게임의 제작자인 로베르타 윌리엄스 역시 이렇게 게임 속에 실제의 나, 플레이어와 분리되어 존재하는 아바타가 등장함으로써 '나'는 더 이상 표현될 수 없으며 '그녀'로 표현되어야 한다고 생각했고 이에 따라 게임 속의 캐릭터가 '나'로 표현될 때에는 플레이어의 개성이 반영되어야 했지만, 내가 아닌 다른 사람이 되는 게임에서는 그 캐릭터의 고유한 개성을 가져야 한다고 생각했다(드마리아, 2002). 한편, 〈울티마〉와 같은 게임에서는 〈조크〉에서와는 달리 아바타를 플레이어와의 상호작용을 통해 만들어낸다. 〈조크〉가 직접적으로 플레이

18) 예를 들어 정기도(2000)는 아바타를 '현실의 나를 대체하는 새로운 인간이며 그를 통해 가상세계에 거주하고자 하는 존재'라고 정의한다. (전홍석, 2005에서 재인용)

19) 어드벤처 게임 : 스토리의 비중이 높고 주어진 문제를 해결하기 위해 모험을 한다는 점에서 롤플레이팅과 비슷한 점도 있으나 스토리 전달에 있어서 보다 용이하다. 성장개념이 필요하지 않은 어드벤처는 주로 아이템과 퍼즐적 요소, 진행자의 추리에 의해 진행된다.

어가 어떤 존재이며 어디에 위치한 것인지를 명시해주는 식이라면 <울티마>에서는 다양한 특성의 선택지를 제공하고 플레이어가 원하는 대로 특성을 조합해서 만들어낼 수 있도록 함으로써 더욱 게임 속에 들어와 있는 듯한 느낌을 강화한다. 이미 게임 속에 들어와 있기 때문에 그러한 선택을 할 수 있게 되었다고 느끼게 되기 때문이다.

그렇다면 나의 존재를 반영하는 아바타가 게임 화면에 등장함으로써 발생하는 거리두기, 혹은 하이퍼매개에도 불구하고 계속해서 게임에 몰입하게 되는 이유는 무엇인가. 그 해답은 '조작'에서 찾아볼 수 있다. 박상우(2002)가 언급한 '진화된 스펙타클로서의 게임'의 원리를 영화와 비교해보면 보다 명확해진다. 영화처럼 분절된 이미지들을 등질공간에 배열하고 이를 통해 운동이미지를 생산한다는 점에서 게임 역시 영화의 스펙타클 생산과정과 동일하나, 영화처럼 일방적이고 강제적인 재생의 과정이 없다는 점은 다르다. 즉 플레이어가 입력장치에서 손을 떼는 순간, 운동이 정지하고 스펙타클이 사라지기 때문에 게임의 스펙타클은 주체 종속적으로 느껴지게 된다. 또한 플레이어가 거짓운동(분절된 이미지들의 배열을 통한)을 생산하려면 '버튼 누르기'라는 실제운동(조작)을 생산해야 하는데, 이 때 별개의 운동인 버튼 누르기와 거짓운동이 동시에 일어나기 때문에 주체가 착란을 일으켜 자신의 버튼을 누르는 행위에 의해 시간적 인과성을 갖는 운동이 생산되는 것으로 경험하게 된다는 것이다. 이것이 바로 플레이어의 환상이다. 이러한 환상을 통해 주체(게이머)는 자신이 운동 생산의 주체인 것 같은 경험을 하게 되고, 영화의 스펙타클이 지녔던 거리감과 불편함을 해소시킨다. 결국 이렇게 생산된 스펙타클을 통해 플레이어는 게임에 봉합되는 것이다.

따라서 캐릭터나 아바타가 매개하는 게임의 스펙타클은 영화의 그것보다 진화한 형태이다. 게임을 즐기는 플레이어는 영화 속 주인공과 동일시하는 관객과 다른 방식을 통해 주체를 경험한다. 게임 속에는 내가 동일시하고 나를 대치하는 캐릭터가 있을 뿐 아니라 나는 주체적으로 그를 통제할 수 있다고 생각하기 때문이다. 영화 속 주인공이 내 통제권 밖에 있기 때문에 '동일시'를 통하지 않고는 그 세계로 편입할 수 없는 것과는 다르다.

3. 진술체계의 은폐와 게임 속 세계로의 편입

게임이 플레이어를 초대하는 곳은 게임 속 세계이다. 게임 텍스트는 내가 '어떤 존재'가 되어 '무엇을' '어떻게' 할 것인가를 호명하는 구조를 갖는다. 결국 이것은 '누가 나에게 그런 존재가 되어 그것을 그렇게 하라고 시키는가'의 문제로 귀결된다. 즉 그것이 '어떻게 은폐되었는가'의 문제이다.

20) 이와 유사하게, 채트만(Seymore Chatman, 1978)은 모든 내러티브는 '스토리'와 '담론'으로 구별된다고 주장한다. '누구에게 무슨 일이 생겼는가'를 말하는 '스토리'는 사건과 존재로 구성되며, 담론은 '그 스토리가 어떻게 말해지는가'와 관련되는 개념이다 (p.19). 이들 개념에 근거하여 코즐로프(Sarah Ruth Kozloff, 1987)는 텔레비전 프로그램의 내러티브를 분석한 바 있다.

방브니스트(Emile Benveniste)는 사람의 발화를 언술행위와 언술로 구분하고 언술행위를 다시 스토리와 담론으로 나눈 바 있다.²⁰⁾ 담론은 누가 말하고 있는지가 명시되어 있는 언술행위를 의미하고 스토리는 그렇지 않은 것을 의미한다. 다시 말해 '나는 학교에서 영희를 만났다.' 라는 언술에서는 '나' 라는 존재가 영희를 만난 것임을 명시하는, 이것이 '나' 의 언술행위라는 것을 감추지 않은 것이며 이러한 언술행위를 담론이라 할 수 있다. 반면 '옛날에 영희가 철수를 만났다.' 라는 언술은 스토리로서, 누가 이 이야기를 하고 있는 것인지가 드러나 있지 않다. 즉 서술자나 언술행위의 주체가 언급되어 있지 않고 마치 사건 스스로가 서술하고 있는 것처럼 진짜 서술자의 존재를 감추고 있는 것이다. 메츠는 방브니스트의 담론과 스토리 개념을 영화의 시각적 언술행위에 적용시킨다. 메츠가 보기에, 대상과 유리되어 바라봄을 통해 관음주의적인 쾌락을 제공하며 물신화된 대상과의 동일시를 통해 진짜 언술의 주체(감독)의 흔적을 은폐하는 영화의 시각체계는 담론과 스토리의 언술체계에 상응되는 것이었다. 그는 관객이 스스로를 언술행위의 주체라고 착각하는 것은 자신이 보기의 주체라고 믿는 오인, 즉 보는 자와 보여지는 것의 시각체계가 작용하기 때문이라고 보는 것이다.

그렇다면 게임에서는 어떠한가. 내가 게임 속에 존재한다는 느낌, 내가 게임 속의 어떤 존재가 되어 어떤 행위를 하고 있다는 느낌은 결국 환상이다. 문제는 게임이 그러한 환상을 플레이어에게 어떻게 심어주는 것인가인데, 살펴본 대로 게임 텍스트가 호명을 통해 플레이어에게 특정한 존재가 될 것을 지시한다는 것과 게임의 스펙타클 생산의 기제를 통해 거짓운동인 '조작'에 의해 봉합된다는 것을 알 수 있었다.

일찍이 박상우가 지적한 바 있듯이, 게임의 내러티브적 특성을 주목하고 이야기를 만들어 나가는 주체로서의 플레이어라는 존재에 커다란 의미를 부여하는 것은 오류다. '이야기를 만들어 나가는 주체'라는 것은 게임에 있어 자주 논의되는 자유도라는 개념과 연관이 되는데 즉, 플레이어가 자신의 의도대로 스토리를 구성해 나갈 수 있는 가능성 혹은 그 정도를 자유도라 칭하고 그러한 자유도라는 특성 덕분에 게임이라는 매체가 새로운 내러티브로서 평가받을 수 있다고 생각하는 것이다. 그러나 사실 이 자유도란 개념은 하나의 줄거리 전개만을 제공하는 일본식 롤플레이 게임에 비해 '상대적'으로 자유롭다고 점수 매겨질 수 있는 개념인 것일 뿐이다. 게임이라는 것은 결국 '디자인'된 것이고 그것이 누군가에 의해 디자인된 존재라는 것은 그 표피 아래 일관되게 흐르는 절대적인 규칙이 존재한다는 것을 의미하며 그것은 결코 플레이어에 의해 수정되거나 변형될 수 없기 때문이다. 다만 조작에 의한 스펙타클이 그러한 사실을 은폐해서 봉합하기에 게임 속의 존재가 된 느낌을 주어 몰입하게 만드는 것이다.

플레이어는 게임의 주체가 아니며 될 수도 없다. 게임이 애초에 기획해 놓은 내러티브 안에서 환상을 느낄 뿐이다. 영화를 보는 관객과 근본적인 차이를 갖지 않는 것이다. 키보드나 컨트롤러를 조작하면서 가지게 되는 '주체'로서의 인식은 알튀세르가 지적한 바대로 '허위'일 뿐이다. 게임은 플레이어를 주체적인 게이머로 호명하고, 호명당한 플레이어는 길을 걷다 자기를 부르는 소리에 뒤를 돌아보는 행인처럼 일시적으로 주체가 되는 것이다. 주체로 호명당하는 순간이야말로 게임과정의 핵심이다.

V. 맺음말

본 논문에서는 영화이론에서 주목해 온 '주체'와 '호명' 개념이 게임 텍스트와 게임 플레이어에 어떻게 적용될 수 있는지, 혹은 적용에 어떤 한계가 있는지 알아보고자 하였다. 이를 위해 우선 영화와 게임의 관계를 찾고자 했고, 게임 '텍스트'에서 그 연결고리를 찾았다. 영화와 게임의 텍스트 구조가 갖는 특성의 유사성과 차이점은 게임현상에 영화이론을 적용하는 데에 중요한 시사점이 될 수 있기 때문이다. 특히, 게임 내러티브 연구의 의의가 거의 없다는 일부의 주장에 대해서는 동의할 수 없음을 분명히 했다.

호명은 대중문화를 분석하고 그것이 수용자에게 미치는 영향을 이해하는데 매우 유용한 개념이다. 방송이나 광고에서 여전히 호명을 유용한 전략으로 사용하듯이, 게임을 플레이하는 순간 게임 텍스트도 구조적으로 게임 플레이어를 게임 속의 존재로 호명하며 그에 따라 게임 플레이어를 구성적인 주체로 만든다고 이해할 수 있다. 게임은 나로 하여금 마리오가 되어 공주를 구하기 위해 동분서주하도록 하고 살벌한 무기를 들고 적진을 헤집고 다니는 전사가 될 수 있도록 해주며 이쁘고 사랑스러운 딸을 키울 수 있도록 한다. 그렇지만 결론은 게임이 마법사가 아닌 마술사라는 것이다. 자신의 무대에 교묘하게 장치를 감추어 놓고 그것이 마치 진짜인양 술수를 부리는 마술사처럼 게임 역시 텍스트 속에 다양한 눈속임 장치를 숨겨 놓고 게이머로 하여금 그것이 실재인 것처럼 속임수를 쓰는 것이다.

그러나 이것은 기본적으로 게임 속 세계에 뛰어들든 플레이어가 자초한 것이기도 하다. 영화를 보는 관객이 허구란 사실을 부인(denial)해서 쾌락을 얻는 것과 마찬가지로, 환상을 통해 쾌락을 얻는다는 점에서 게임과 영화는 매우 유사하다. 다만 게임에서는 '조작'이라는 보다 직접적인 감각이 추가됨으로써 자신이 생산을 하는 능동적인 존재라는 환상을 갖게 되고, 자신이 '조작'을 통해 환상을 통제할 수 있다는 그 이유로 더더욱 환상에 매달리게 될 뿐이다 (마노비치 2004). 그런 점에서 게임은 영화보다 더 강력하고 교묘하며, 더 진화된 스펙타클을 제공하는 것이다.

게임 텍스트와 영화 텍스트는 구조적으로 다르다. 하지만 텍스트가 수용자, 즉 관객이나 게이머를 미디어 속 세계로 초대하는 방식은 거의 동일하다. 이 과정에서 이데올로기가 작용하고 호명이 이루어진다. 관객은 자신의 시선을 카메라의 시선에 일치시키면서, 그리고 영화 속 주인공과 동일시함으로써 주체성을 확보하지만 게이머는 게임 속 캐릭터를 통제하고 심지어 게임을 중지시키면서 자신의 주체성을 확인한다. 자신이 주체라는 환상을 갖고 즐거움을 얻는 방식은 영화 관객이나 게임 플레이어에게 다르지 않은 것이다.

| 참고 문헌 |

- 강경석, 1999, "컴퓨터게임의 몰입기제에 관한 연구", 석사학위 논문, 연세대학교 대학원, 신문방송학과
- 고규흔, 2004, "비디오 게임에 대한 스펙터클적 관점에서 계약의 관점으로 이동 비디오 게임과 플레이어가 맺는 연극적 계약", 2004년 하계 한국게임학회 학술대회 발표, 미발행 논문
- 그래엄 터너, 1995, 『문화 연구 입문』, 김연중 옮김, 서울 : 한나래
- 김원보 · 최유찬, 2005, 『컴퓨터 게임과 문화』, 서울 : 이룸
- 김민규 · 홍유진, 2004, "한국 게임연구의 성과와 향후 방향", 『게임산업저널』, 통권 3호.
- 다리안 리더, 1995, 『하룻밤의 지식여행: 라캉』, 이수명 역, 서울 : 김영사
- 데이비드 보드웰 · 크리스틴 톰슨, 1993, 『영화예술』, 주진숙 · 이용관 옮김, 서울 : 이론과 실천
- 러셀 드마리아 · 조니 L. 윌슨, 2002, 『게임의 역사 - 아타리에서 블리자드까지』, 송기범 옮김, 서울 : 제우미디어
- 류현주, 2003, 『컴퓨터 게임과 내러티브』, 서울 : 현암사
- 레프 마노비치, 2004, 『뉴미디어의 언어』, 서정신 옮김, 서울 : 생각의 나무.
- 자넷 머레이, 2001, 『사이버 서사의 미래 : 인터랙티브 스토리텔링』, 한용환 · 변지연 옮김, 서울 : 안그라픽스
- 박근서, 2003, "컴퓨터게임 텍스트의 문화적 특성에 관한 연구 : RPG의 내러티브 구성을 중심으로", 『한국언론학보』, 47권 3호.
- 박동숙 · 전경란, 2001, "상호작용 내러티브로서의 컴퓨터 게임 텍스트에 대한 연구", 『한국언론학보』, 45권 3호.
- 박명건, 2002, "컴퓨터 롤플레이 게임의 내러티브 분석", 2002년 한국 언론학회 대학원생 컨퍼런스 발표, 미발행 논문
- 박상우, 2000, 『게임, 세계를 혁명하는 힘』, 서울 : 씨앤씨미디어
- 박상우, 2002, "스펙터클로서의 게임과 환타지의 경험", 『디자인문화비평』, No. 6.
- 박태순, 2002, "스타 크래프트에 관한 기호학적 분석 서사와 신화론을 중심으로", 석사학위 논문, 연세대학교 영상대학원
- 박태순, 2003, "꿈과 게임", 『2003 미래게임포럼 보고서』, (재)한국게임산업개발원
- 루스 베리, 2000, 『30분에 읽는 프로이트』, 이근영 옮김, 서울 : 중앙 M&B
- 서인숙, 1998, 『영화분석과 기호학 '너에게 나를 보낸다' 를 중심으로』, 서울 : 집문당
- 앤드류 달리, 2003, 『디지털 시대의 영상문화』, 김주환 옮김, 서울 : 현실문화연구
- 원용진, 1996, 『대중문화의 패러다임』, 서울 : 한나래
- 이용욱, 2004, "컴퓨터게임 스토리텔링의 서사구조 연구 : '영웅서사'의 디지털적 변용을 중심으로", 『게임산업저널』, 통권 6호.
- 이원재, 2005, "컴퓨터 게임 문화, '그것을 알고 행하기'", 『게임산업저널』, 통권 8호.
- 이정엽, 2002, "컴퓨터 게임 스토리텔링의 원리 : 놀이와 서사", 『디지털 스토리텔링, 이인화 외, 서울 : 황금가지
- 전경란, 2003, "컴퓨터게임 미학", 『게임산업저널 연구논문집』.

- 전경란, 2003, "컴퓨터 게임 스토리텔링의 이해와 분석", 『디지털 스토리텔링』, 이인화 외, 서울 : 황금가지
- 전경란, 2004, "상호작용 텍스트의 구체화과정 연구 : 다사용자 온라인 롤플레이 게임 (MMORPG)을 중심으로", 『한국언론학보』, 48권 5호.
- 전홍석, 2005, "공간 장치로서의 컴퓨터 게임 연구", 석사학위 논문, 연세대학교 영상대학원
- 전홍석, 2005, "컴퓨터게임에서 아바타 위상에 관한 연구", 2005년 제2회 게임문화연구회 연구발표회 발표문, 미발행 논문
- 정기도, 2000, 『나, 아바타, 그리고 가상세계』, 서울 : 책세상
- 주디스 윌리엄슨, 1978/1998, 『광고의 기호학 : 광고읽기, 그 의미와 이데올로기』, 박성순 옮김, 서울 : 나남출판.
- 채새미, 2003, "게임 텍스트의 서사성 연구 : RPG <파이널판타지 VIII>를 중심으로", 『국어교육연구』, 통권 11권.
- 최혜실, 2002, "게임의 스토리텔링 : RPG게임과 고대 신화의 구조", 『게임산업저널』, 창간호.
- Aarseth, Espen, 2004, "Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation," *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, Noah Wardip-Fruin and Pat Harrigan (eds.), Cambridge, MA: The MIT Press.
- Althusser, Louis, 1971, "Ideology and Ideological State Apparatuses," his *Lenin and Philosophy and Other Essays*, London: New Left Books.
- Bryce, Jo, and Rutter, Jason, 2002, "Spectacle of the Deathmatch: Character and Narrative in First-Person Shooters," *ScreenPlay: Cinema/Videogame/interface*, Geoff King and Tanya Krzywinska (eds.), London and New York: Wallflower Press.
- Chatman, Seymore, 1978, *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*, Ithaca, NY: Cornell University Press.
- Eskelinen, Markku, 2004, "Towards Computer Game Studies," *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, Noah Wardip-Fruin and Pat Harrigan (eds.), Cambridge, MA: The MIT Press.
- Eskelinen, Markku, 2001, "The Gaming Situation," *In Game Studies* Vol. 1, July 2001.
- Frasca, Gonzalo, 1999, "Ludology Meets Narratology: Similitude and difference between (video) games and narrative," In Ludology.org [online] <<http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>> [cited 2005.6.15]
- Frasca, Gonzalo, 2003, "Ludologist love stories, too: notes from a debate that never took place," In Ludology.org [online] <http://www.ludology.org/articles/Frasca_LevelUp2003.pdf> [cited 2005.6.15]
- Howells, Sacha A., 2002, "Watching a Game, Playing a Movie: When Media Collide," *ScreenPlay: Cinema/Videogame/interface*, Geoff King and Tanya Krzywinska (eds.), London and New York: Wallflower Press.

- Jenkins, Henry, 2004, "Game Design as Narrative Architecture," *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, Noah Wardrip-Fruin and Pat Harrigan (eds.), Cambridge, MA: The MIT Press.
- Juul, Jesper, 1999, "A Clash between Game and Narrative," Master's thesis, Institute of Nordic Language and Literature, University of Copenhagen
- King, Geoff, 2002, "Die Hard/Try Harder: Narrative, Spectacle and Beyond, from Hollywood to Videogame," *ScreenPlay: Cinema/Videogame/interface*, Geoff King and Tanya Krzywinska (eds.), London and New York: Wallflower Press.
- Kozloff, Srah Ruth, 1987, "Narrative Theory and Television," *Channels of Discourse: Television and Contemporary Criticism*, Allen (ed.), Chapel Hill, NC: The University of North Carolina Press.
- Klevier, R., 2005, "In the Defense of Cutscenes," In University of Bergen [online] <<http://www.uib.no/people/smrk/docs/klevjerpaper.htm>> [cited 2005.6.15]
- Mactavish, Andrew, "Technological Peasure: The Performance and Narrative of Technology in *Half-Life* and other High-Tech Computer Games," *ScreenPlay: Cinema/Videogame/interface*, Geoff King and Tanya Krzywinska (eds.), London and New York: Wallflower Press.
- Pearce, Celia, 2004, "Towards a Game Theory of Game," *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, Noah Wardrip-Fruin and Pat Harrigan (eds.), Cambridge, MA: The MIT Press.
- Ryan, Marie-Laure, 2001, 2005, "Beyond Myth and Metaphor : The Case of Narrative in Digital Media," In *Game Studies*, Vol 1, July 2001.

Magic of Digital Games : The Illusion of subject and interpellation

Yoon, Tae Jin / Professor, the Graduate School of Communication and Arts

Na, Bo Ra / Student, the Graduate School of Communication and Arts

In this paper, we attempt to apply the concepts of subject and interpellation, originated from film studies, to game. Due to their similarities in many aspects, we expected film theories to be a useful means to explain digital games. We summarized and discussed literatures regarding game text, ideology, subject, and interpellation. Our conclusion is that game incessantly interpellate players to be subjects, via cut-scene, clues, and characters, and they get to have an illusion. The illusion provide game players with pleasure, just like films make illusion which in turn give audiences the pleasure.