

서평

시대는 자신의 무기를 버린다
곤살로 프라스카의 “억압받는 사람들을 위한 비디오게임”

게임평론가 / 박 상 우

Book Review

시대는 자신의 무기를 버린다

곤살로 프라스카의 “억압받는 사람들을 위한 비디오게임”



박 상 우

게임평론가, 연세대학교 커뮤니케이션 대학원 겸임교수. 99년 씨네 21을 시작으로 10여 년이 지난 지금까지 다양한 매체를 통하여, 게임 비평이라는 영역을 만들어 나가고 있다. 쓴 책으로는 <게임, 세계를 혁명하는 힘>과 <게임이 말을 걸어올 때>가 있으며, 논문으로는 “게임, 스펙타클, 정신분열”, “MMORPG 현금거래 시장의 발생 동기와 경제적 기능”, “공통적 말하기로서의 지배적 컴퓨터 게임플레이 유형” 등이 있다.

80년대 대학이다. 수업 시간이 끝나 종종걸음으로 나가는 내 손을 붙잡고 선배가 두툼한 서류봉투를 하나 건넨다. 서류봉투에는 타이핑 문서를 몇 번이고 복사해 폰트조차 제대로 보이지 않는 종이몽텅이가 들어 있다. 하지만 한 장을 들쳐 읽어보자마자 심장이 두근거린다. “세미나”, “의식화”, “민중에 대한 교육” 등등. 그 때 주어졌던 프린트물은 “폐다고지”, 정확하게는 “억압받은 자를 위한 교육학”이라는 민중 교육 이론가 파올로 프레이리의 이론서였다.

“폐다고지”의 핵심적 주제는 이렇다. 지금까지의 교육은 언제나 지배계급의 이해를 반영하기 위해 피지배계급에게 ‘주어지는’ 것이었다. 이 교육을 통해 억압된 계급은 사회에 무비판적으로 동의하게 되고 결국 자신이 아닌 지배계급의 이익에 종속된 삶을 살게 된다. 그런데 이런 삶은 억압된 계급뿐만 아니라, 지배계급에게도 비극이다. 왜냐하면 현재의 삶은 인간의 진정한 가치를 왜곡하여 비참하게 만드는 세계의 산물이기 때문이다. 지배계급은 자신의 이익 때문에 이 문제를 인식하지 못하고, 오로지 억압된 계급만이 이 삶의 부당성을 깨달을 수 있다. 하지만 현재의 교육은 이런 가능성을 가로막는다. 그럼 어떻게 해야 하는가? 새로운 교육, 자신의 삶의 부당성을 깨닫고, 그것을 적극적으로 바꿔나갈 교육이 필요하다. 그래서 억압된 계급이 스스로를 해방하는 투쟁에 나설 때, 그들은 자신만이 아니라 비틀어진 삶을 사는 지배계급마저도 해방시킬 수 있다. 인간 해방은 그렇게 가능해질 수 있다는 것이 프레이리의 주장이었다.

이 주장에서 특히 중요한 방법론은 이 계몽과 자기발견의 과정이 ‘선전, 선동’의 결과여선 안된다는 것이다. 억압된 자들이 스스로의 생각을 통해 깨닫고 바꾸려 해야 한다. 여기에 필요한 방법은 대화를 통한 교육이다. 생각을 말하고, 표현하고 그래서 그것이 행동으로 이어진다. 주입식이 아닌 대화로의

전환이 “세미나를 통한 의식화”라는 프레이리 교육학의 기본적 방법론이다.

2002년 연세대 영상대학원에서 대학원으로는 아마도 처음일 게임 과목이 개설되어 강의에 나가게 되었다. 한 학기 동안 다뤘던 주제는 “게임이 지니는 사회적 의미”. 성차의 문제, 폭력의 문제, 중독의 문제 등 게임이 사회와 맺는 관계 속의 다양한 주제들을 이야기할 수 있었다. 하지만 그 어떤 주제보다 매력적인 건 게임이 사회에 대해 발언을 할 수 있는 힘을 가졌다는 주장이었다. 이 때 학생들과 같이 읽었던 교재가 곧살로 프라스카의 학위 논문 “Videogame of the Oppressed”였다. 프라스카는 올셋(E. Aarseth)이 제기한 ‘루돌로지(Ludology)’라는 개념을 ‘내러톨로지’와 대별시킴으로써 본격적인 게임학 논쟁에 불을 당겼던 이론가다. 하지만 게임이 무엇인가에 대한 원론적 논쟁 못지 않게 그가 관심을 쏟았던 건, 게임이 사회에 대해 어떤 역할을 할 수 있는가 하는 것이었다. 특히 그는 자신의 뿌리인 남미의 상황에 대한 반성적 고민 속에서 게임의 위치를 살펴보고자 했다.

논문을 처음 접한 학생들의 휘둥그레 하던 분위기를 지금도 잊기 어렵다. 가벼운 개인적 유희인 ‘게임’과 ‘억압’, ‘인간 해방’ 같은 사회적 단어가 결합되는 상황이 그들에게는 무척이나 낯선 것이기 때문이다. 당시 게임 논쟁의 맥락을 다루며 자신의 이론을 가다듬어 가는 전반부와 달리 논문의 후반부는 당시 게임 연구자들이 생각도 못했던 급진적 견해가 드러난다.

아우구스토 보알의 “피억압자를 위한 연극론”은 브레히트의 연극론을 수용하면서도, 이것을 당시의 중남미 농민의 의식화 교육의 일환으로 끌어올린 작업이었다. 농민 등 억압된 계급, 특히 글자도 읽을 수 없는 그들에게 삶에 대한 반성적 사고를 이끌어 내는 건 쉽지 않은 일이다. 보알은 이런 상황을 극으로 만들고, 억압된 계급 스스로가 이 극 속에서 연기를 하면서 자신의 삶을 바라보도록 요구한다. 마을 사람들이 같이 지켜보는 이 상황극 속에서 억압된 계급은 자신의 삶의 처지를 바라보고, 그것을 벗어나기 위해선 스스로가 행동에 나서지 않으면 안된다는 것을 깨닫게 된다.

프라스카가 주목한 건 이런 보알의 연극론이다. 연극에 참여함으로써 자신의 상황에 거리를 두면서, 멀리로부터 그 상황의 의미를 정확하게 파악하게 되는 구조말이다. 자발적 참여를 이끄는 데 게임만큼 강력한 것은 없다. 디지털화된 이 시대에서, 보알의 연극론이 그랬듯이 사람들에게 현재의 왜곡된 삶, 비틀어진 세계에 대한 인식을 이끌어 내기 위해선 게임이 상황을 시뮬레이션하고, 이 상황 속에서 게이머가 플레이할 수 있도록 해야 함을 주장한다. 보알의 연극론이 가진 참여를 통한 의식화의 힘은 게임이라는 새로운 환경에서 보다 강력해질 수 있는 것이다. 정치적 ‘시리우스 게임 (serious game)’의 가능성이 여기서 분명한 형태로 등장한다.

그러나 프라스카의 이런 입장에는 명백한 한계가 있다. 프레이리, 보알 등의 입장에서 가장 근본적

인 건 참여자가 스스로의 존재를 반성적으로 생각함으로써 자신과 자신을 둘러싼 사회와 세계를 차례대로 인식해 나가는 ‘의식화’이다. 시뮬레이션을 통한 세계의 재현이라는 접근은 이 의식화를 위한 기본적인 상황 설정이라는 점은 타당하다. 하지만 게임과 게이머 사이에는 한 가지 특별한 관계가 있다.

게이머가 게임을 플레이하는 가장 큰 이유는 성취감에 근거한 즐거움을 얻기 위해서다. 이 즐거움을 얻기 위해서는 게임이 제시하는 과제를 해결하지 않으면 안 된다. 게임이 제시하는 과제란 우선 설정이 존재하고, 이 설정에 기반한 명시적 과제가 있으며 거기에 딸린 결과의 체계로 구성된다. 문제는 설정이다. 가령 한국에서도 사회적 문제가 되었던 일본의 성인 게임 <미행>을 생각해보자. 여기서 과제는 한 여성을 좋아하는 한 남성이 그 여성을 스토킹하는 것이다. 들키지 않고 뒤를 쫓는다는 과제는 명작 콘솔게임인 <메탈 기어> 시리즈와 유사하다. 문제는 설정이다. 여기서 스토킹을 하는 남성이라는 기본적인 설정이 있다. 과제는 여성에게 들키지 않는다는 것이다. 게이머가 이 게임을 플레이하면서 앞서 말한 즐거움을 얻기 위해서 이 설정을 수용해야 한다. 이 설정을 수용하지 않으면 애초에 게임이 성립하지 않는다.

평소에 게이머가 어떤 가치관을 가지고 있는가는 관계없이 이 설정에서 여성을 스토킹하는 남성의 위치를 수용한다. 연극에서 벌어지는 상황에 대해 관객은 ‘저게 말이 되나?’ 내지는 아니면 무대 뒤의 허접함에 탄식을 하는 일은 없다. 왜냐하면 관객은 연극의 미디어로서 성격을 이해하고, 거기서 자신이 원하는 것(여기서는 좋은 연극을 보면서 얻어지는 즐거움)을 얻기 위해서 이런 상황에 대해 떠오를 수 있는 의심을 의도적으로 거부하기 때문이다. 이를 “불신의 의도된 지연”이라 한다.

게임에도 비슷한 과정이 존재한다. 게임이 과제를 제기할 때 그것을 해결하면서 즐거움을 얻기 위해서는 과제가 제공하는 설정을 수용해야 한다. 이 설정이 게이머 자신의 진짜 주체와는 관계가 없음은 물론이다. 게이머는 즐거움을 위해 기꺼이 자신이 지닌 취향, 가치관을 버린다. 대신 게임이 제공하는 설정을 수용하고, 문제를 풀기 위해서 이렇게 수용한 게임 속 주체의 움직임을 예측하고 따른다. 우리는 연극과 대비해서 이를 ‘주체성의 의도된 중단’이라고 부를 수 있을 것이다. 물론 이 중단된 주체는 게임을 중단함과 동시에 돌아오지만, 게임에서 그것은 언제나 게임 속 주체에 자리를 양보한다.

이런 게임과 게이머 사이에 발생하는 특수성은 프라스카의 논의를 혼란스럽게 한다. 게이머는 너무나 자연스럽게 게임이 제시한 과제의 설정을 수용한다. 그리고 게임이 끝나는 순간 아무런 미련 없이 현실의 주체로 돌아온다. 이런 이동의 매끄러움은 세미나와 연극을 통해 자신에 대해 반성적인 사고를 하도록 요구하는 프레이리나 보알의 논의를 불편하게 만든다.

이런 상황을 가정하자. 게이머에게 두 편의 FPS를 제공한다. 한편에서는 아랍 테러리스트들이 인질을 붙잡고 농성을 하는 상황에 뛰어난 미군 특수부대를 주인공으로 하는 게임이다. 게이머는 인질을 희생시키지 않고 테러리스트를 섬멸해야 한다. 반면 다른 게임에서는 부당한 이스라엘군의 체포와 처

형으로 가족을 잃은 아랍인 주인공이 미군이 돕고 있는 이스라엘 감옥을 공격해서 살아남은 친구들을 구해내는 게임이다. 게이머는 아마도 난이도를 이야기하고, 맵 디자인을 이야기하고 무기 체계들을 이야기할 것이다. 그리고 나서 아마도 이야기의 감동에 대해서 말할 지도 모른다. 하지만 이 두 가지 게임을 다 플레이하고 나서도 어떤 불편함도 느끼지 않을 것이다.

그에게 이 두 가지 게임의 극단적으로 대립되는 세계관과 설정은 난이도가 높은 과제에 깔린 설정일 뿐이지 그 이상이 되지 않는 못한다. 그렇기 때문에 두 가지 게임에 들어가 한 쪽에서는 미군 특수부대로 아랍인들을 사살하고, 다른 한 쪽에서는 아랍 저항군이 되어 미군을 사살한다. 불편함 없는 플레이는 ‘주체의 의도된 중단’이 지원한다. 그런데 어디서 반성의 공간이 존재할 수 있다는 걸까?

다행히도 이런 이론적 딜레마는 실천의 과정에서 해결의 단초를 발견한다. 프라스카가 참여한 ‘뉴스게이밍 (Newsgaming)’은 시리우스 게임, 특히 정치적 시리우스 게임의 가능성을 집중적으로 부각시킨 게임을 만들고 있다. 이들의 대표작 “9.12 (12 September)”는 당시 미국의 이라크 침공의 부당성을 다룬 게임이다.

게임의 기본적 내용은 다음과 같다. 게이머는 미군 전투기 조종사로 바그다드에 있는 테러리스트를 섬멸해야 하는 임무를 맡게 된다. 공격 수단은 강력한 미사일. 테러리스트를 겨냥한 후 마우스만 클릭하면 반드시 테러리스트를 해치우게 된다.

이처럼 단순한 구조인데 플레이를 시작하면 게이머는 혼란을 느끼기 시작한다. 미사일로 테러리스트를 한 방에 해치울 수 있는 건 좋지만, 곁을 지나던 민간인들도 함께 목숨을 잃는다. 어쩔 수 없는 희생이지 싶지만, 이 죽은 민간인의 사체 옆에는 억울한 가족들의 울음이 있다. 어느 정도 시간이 지난 후 이들은 우는 대신 벌떡 일어나 총을 집어 든다. 미국과 싸우는 테러리스트가 되는 것이다. 결국 죽으면 죽일수록 늘어나는 건 테러리스트 숫자일 뿐이다. 이 때 게이머는 의문을 가진다. 뭐가 잘 못 되었는가?

게임의 기본 구조 자체에 모순을 만들어 놓음으로써 게이머는 게임 속이 아니라 게임 밖에서 게임을 들여다 보게 된다. 너무나 당연하게 여겼던 게임의 설정 자체를 의심하게 된다. 그리고 깨닫는다. 설정 자체가 근원적인 문제를 가지고 있다는 점을. 하지만 이것은 부시가 주장한 이라크 침공의 근거 그 자체 아닌가? 여기서 게이머는 게임 속 주체로서가 아니라 게임 밖의 주체로서 게임과 현실의 동일한 문제를 발견하고, 반성하게 된다. 그리고 바로 이 지점에서 그가 썼던 논문이 지니는 이론적 애매함이 해결된다. 게이머는 게임에 의심을 품고 게임 밖에 나와 게임을 들여다 보는 그 순간 반성의 시간을 가진다.

현재의 한국 사회에서 곤살로 프라스카의 “억압받는 사람들을 위한 비디오게임”의 출판에 대한 감

상은 남다르다. 이번에 번역된 책은 크게 두 부분이다. 전반부는 방금 이야기했던 “억압받는 사람들을 위한 비디오게임”이다. 그리고 후반부에선 게임학 논쟁과 이후의 시리우스 게임에 대한 입장을 개진한 논문들을 모아 놓았다.

출판의 반가움 못지 않게 몇 가지 아쉬움이 있다. 몇 가지 명백한 어휘 선택의 문제 등을 제외하고도 구조적인 측면에서 그렇다. 우선 프라스카의 작업이 크게 두 가지로 나뉘어 있다는 점이다. 게임학 연구자로서 논쟁에 개입하고, 게임의 고유성을 찾으려는 시도를 할 때의 작업이 있고, 시리우스 게임의 이론가로서 게임을 통한 정치적 의식화의 문제를 다루는 작업이 있다. 두 작업이 분리되거나, 대치되는 건 아니지만 두 주제는 각기 다른 층위에 놓여져 있는 주제다. 그러나 책의 구성에선 이런 두 가지 층위의 주제가 구분 없이 묶여 있다. 좀 더 체계화해서 제시했다면 독자에게 프라스카의 논의를 더욱 명확하게 할 수 있지 않았을까 싶다.

여기에 이어지는 문제겠지만, 프라스카의 작업은 내러톨로지와 루돌로지의 논쟁 과정에 대한 지속적인 개입의 과정에서 진행되었다. 그런 의미에서 쓰여진 맥락, 혹은 논쟁의 상대편과의 관계 속에서만 정확하게 이해할 수 있는 측면들이 있다. 어렵긴 했겠지만 몇 논문에서는 그 대립항, 혹은 그 시점 논쟁의 핵심 논문들을 부록으로라도 담았으면 어떨까 한다.

마지막으로는 프라스카의 작업은 이론 못지 않게 실천을 통해서 발전한다. 앞서 “9.12”에서 살펴본 것처럼 말이다. 하지만 책은 그 걸 담을 수 없다. 그렇기에 이론만으로 보면 쉽게 결함이 있거나 과도한 주장으로 보이는 부분도 있을 것이다. 실천을 통한 발전을 이론이 담고 있는 한계와 맞물려 추가로 설명해주는 작업이 있었다면 어땠을까? 이미 7년 가까이 지난 논문을 번역할 경우에는 이런 해제 작업의 필요성이 더욱 절실하다.

아쉬움에 대해 이야기했지만, 그래도 무엇보다 게임학의 고전 중 하나가 된 프라스카의 글을 한국의 게임 연구자를 위한 한국어로 출판할 수 있었다는 것 자체가 기념할만한 일이다. 좀 더 많은 고전적 저작이나 논문들이 번역되는 계기가 되었으면 하는 바람과 함께, 한국에서 게임학 발전에 중요한 의미가 된 이번 출판을 환영하는 건 이런 이유에서다.