

컴퓨터 게임의 영화적 재현에 관한 연구; 상호작용성과 시뮬레이션을 중심으로
A Study on the Cinematic Representation of Computer Game; Focusing on the
Interactivity and Simulation

김 윤경
Yunkyung Kim

중앙대학교 첨단영상대학원 영상예술학과 박사과정
Chung-Ang University Graduate School of Advanced Imaging
Science, Multimedia & Film

K C I

컴퓨터 게임의 영화적 재현에 관한 연구; 상호작용성과 시뮬레이션을 중심으로

A Study on the Cinematic Representation of Computer Game; Focusing on the Interactivity and Simulation

김 윤경
Yunkyung Kim

중앙대학교 첨단영상대학원 영상예술학과 박사과정
Chung-Ang University Graduate School of Advanced Imaging
Science, Multimedia & Film

중심어 : 상호작용, 운동감각적
액션, 시뮬레이션.
keyword : interactivity, kinaesthetic
actions, simulation.

목차

1. 서문
 2. 컴퓨터 게임과 텍스트 상호작용
 - 2.1. '하이퍼 텍스트'로서의 컴퓨터 게임
 - 2.2. '상호작용 시네마'로서의 컴퓨터 게임
 - 2.3. '소프트웨어 장난감'의 개념으로서의 컴퓨터 게임
 3. '상호작용 시네마'로서의 게임의 매체적 특징
 - 3.1. 컴퓨터 게임의 서사적 특징
 - 3.2. 컴퓨터 게임의 상호작용적 특징
 - 3.3. 컴퓨터 게임의 이미지적 특징
 4. '상호작용 시네마'로서의 컴퓨터 게임의 사례
 5. 결론
- 참고문헌

ABSTRACT

Computer game and the popular adoption and acceptance of these computer applications, are revolutionizing our sensory perceptions and cognitive experiences of being in the world. Of particular interest with respect to interactivity of computer media and spectator in computer game distinctive the ways in which visual culture is produced and received such as film and literature. Game text is transforming by computer programming, so that this process has given to the emergence of distinctive analysis within the sphere of mass visual culture.

As a media, what computer game stands for other genre and form is interactivity allows the player to carry out various kinaesthetic actions, immersion. and so on.

What is in fact new is that digital technology has now reached such a stage of development that it offers entirely new possibilities for theory and interactivity of computer game.

요약

컴퓨터의 등장과 더불어 이미 이미 실생활에 중요한 요소로 자리잡고 있는 컴퓨터 게임은 그 자체로 사물과 세계에 대한 새로운 인식과 지각의 변화를 가져왔다.

특히 컴퓨터 게임에서 게임 플레이어와 컴퓨터 매체사이의 상호작용은 기존에 우리에게 익숙한 영화나 책등과 같은 미디어와의 관계에서 이루어진 상호작용과는 차별되고, 게임의 텍스트는 데이터베이스의 프로그램을 실행해야만 비로소 활성화되는 형태이기 때문에 문학 작품이나 영화작품을 분석하는 방식과는 다른 해석의 방법들이 도입되어야 한다.

컴퓨터 게임은 다른 예술 장르와는 비교할 수 없을 만큼 몰입과 긴장의 강도가 강하며, 감각적으로 이미지와 만나서 운동감각적 행위를 가능하게 하는 등의 상호작용성은 컴퓨터 게임의 매체적 특징을 두드러지게 하는 점들이다.

컴퓨터라는 새로운 매체의 특성과 그 것이 동반하는 새로운 테크놀로지의 특성들이 수반하는 다원적인 상호작용들이 이루어지므로, 이러한 상호작용에 대한 새로운 이론들이 요구된다.

1. 서문

문화의 컴퓨터화는 컴퓨터 게임과 가상 세계와 같은 새로운 문화적 형식의 출현을 선도할 뿐 아니라, 사진이나 영화 같은 기존의 문화적 형식들도 재규정한다.¹⁾고 언급한 레프 마노비치는 그의 저서 ‘뉴미디어의 언어’에서 컴퓨터 혁명이 시각문화에 끼친 영향에 대해 포괄적으로 논의를 하고 있다.

컴퓨터 시대의 시각문화는 외형적으로는 영화적이고, 물질적 차원에서는 디지털적이며, 논리적으로는 계산적(즉, 소프트웨어 중심적)이다.²⁾라는 그의 주장을 미루어 볼 때, 컴퓨터 문화의 영역 중에서도 영화 인터페이스가 문화 인터페이스로 가장 활발하게 변환되고 있는 영역은 컴퓨터 게임 영역이다. 1990년에 이르러 게임 디자이너들은 2차원에서 3차원으로 옮겨갔고 영화언어를 더욱 체계적으로 들여오기 시작했다. 게임은 이제(게임업계에서 ‘시네마틱’이라고 불리는) 화려한 영화적 인트로 시퀀스를 도입해서 분위기를 조성하고 배경을 구성하며 서사를 시작하고 있다. 종종 게임은 사용자의 입력을 요구하는 상호작용적인 부분과 영화적인 시퀀스의 비(非)상호작용적인 부분이 교차하는 반복구조를 이루고 있다.³⁾ 이중 컴퓨터 시각문화의 인터페이스에 영화적 영향을 잘 드러내주는 예 중의 하나가 영화의 이동 카메라이다. 대부분의 컴퓨터 게임과 뉴미디어에서 우리의 시선은 마치 이동카메라가 따라가듯이 상호작용하는 체험을 하게 된다. 인터페이스의 구성은 대부분 카메라의 문법인 확대 축소(zoom), 상하이동(tilt), 좌우이동(pan), 그리고 따라가기(track)등을 규칙으로 구성되어 있다.

특히 컴퓨터 게임의 이미지를 디지털적으로 코드화된 영화적 이미지라고 가정한다면, 우선 디지털 테크놀로지는 모든 정보를 0과 1이라는 이항코드로 환원시키고, 그 이미지는 컴퓨터의 소스와 데이터의 조합으로 이루어지며, 소스와 데이터는 결국 0과 1로 치환되는 물리적인 구현물이다. 디지털 이미지는 무한히 합성할 수 있고 변화할 수 있으며, 상호대화성은 광학적 재현에서 이미지를 관객과 분리시키는 거리를 소멸시킨다.

이처럼 디지털 이미지는 대상, 주체, 이미지의 개념 자체를 근본적으로 바꿔 놓는다. 광학적 재현에서 지엄한 주체가 총체적인 실재를 파악하려 점령하였던 초점과 정점은 카메라 옵스큐라의 렌즈와 같은 것이었고 중앙 조직자의 역할을 했다. 그러나 디지털 이미지는 시선에 특권을 부여하는 자리나 모든 시공간적 위계질서를 배제한다. 총체적으로

제시되거나 파악될 수 없고 시점과 순간을 무한히 늘리는 새로운 이미지는 주체를 그 인식적론 자리에서 내려오게 하여 대상 주위로 내던진다. 상호대화적 이미지의 주체는 더 이상 대상과 이미지가 대결하는 관계 속의 주체가 아니라 이미지의 생성과 그 의미를 정교하게 다듬는 데 감각적으로 참여하는 주체이다.⁴⁾

컴퓨터 프로그래머는 모든 기능과 데이터 구조를 디자인하는 데 항상 상수보다 변수를 사용하려 한다. 인간과 컴퓨터 인터페이스의 차원에서, 이러한 원리는 곧 사용자에게 컴퓨터 게임, 웹사이트, 웹 브라우저 또는 운영체제 자체에 이르는, 프로그램 또는 미디어 객체를 변경할 수 있는 선택 가능성이 더 많이 주어짐을 의미한다. 사용자는 게임 캐릭터의 프로필을 바꿀 수 있고, 데스크톱상에 폴더가 나타나는 방식이나 파일이 보이는 방식, 어떤 아이콘을 사용할지 등을 변경할 수 있다. 만일 이러한 원리를 문화 전반에 적용시킨다면, 이는 문화적 개체에 독특한 정체성을 부여하는 모든 선택이 잠재적으로 항상 열려 있음을 의미할 것이다. 다른 미디어로 된 문화적 객체의 몇몇 면모를 열거하자면, 크기, 세밀도, 판형, 색상, 형태, 상호작용의 궤도, 공간, 지속시간, 리듬, 관점, 특정 캐릭터의 유무, 줄거리의 전개는 모든 변수로 정의될 수 있으며 이를 사용자가 자유롭게 변경할 수 있다.⁵⁾

특히 컴퓨터 게임에서 게임 플레이어와 컴퓨터 매체사이의 상호작용은 기존에 우리에게 익숙한 영화나 책등과 같은 미디어와의 관계에서 이루어진 상호작용과는 차별되고, 게임의 텍스트는 데이터베이스의 프로그램을 실행해야만 비로소 활성화되는 형태이기 때문에 문학작품이나 영화작품을 분석하는 방식과는 다른 해석의 방법들이 도입되어야 한다. 컴퓨터라는 새로운 매체의 특성과 그 것이 동반하는 새로운 테크놀러지의 특성들이 수반하는 다원적인 상호작용들이 이루어지므로, 이러한 상호작용에 대한 새로운 이론들이 요구된다.

테드 프리드만(Ted Friedman, 1995)은 아직까지 영화나 텔레비전과는 달리, 컴퓨터 게임에 관한 ‘소프트 웨어 이론’이 없다고 하면서, 컴퓨터 게임과 텍스트 사이의 상호작용 패턴에 몇 가지 입장을 제시하고 있는데, 그 중에서 ‘상호작용 시네마’로서 컴퓨터 게임을 보는 입장을 중심으로 이 연구를 전개하고자 한다.

2. 컴퓨터 게임과 텍스트 상호작용

상호작용성은 수용자가 어떤 표현물의 내용을 통제할 수

1) 레프 마노비치, 서정신역, 『뉴미디어의 언어』, 생각의 나무, 2004. pp. 49.

2) 앞의 책. pp. 231.

3) 앞의 책. pp. 133.

4) 강영주, 「디지털 이미지의 구조와 기능」, 연구동향 IX

5) 레프 마노비치, 서정신역, 『뉴미디어의 언어』, 생각의 나무, 2004. pp. 88~89.

있는 가능성으로, 이러한 상호작용성의 개입은 이야기 구성 요소가 저자의 의도 아래 유기적으로 짜여진 완결체로서의 내러티브의 의미를 희석시킨다. 컴퓨터 게임의 경우 특정한 이야기를 담고 있는 한편, 플레이어의 적극적인 개입, 즉 상호작용이 있어야만 완성된다는 점에서 상호작용성과 내러티브의 문제가 함께 제기되는 텍스트이다.⁶⁾

상호작용성에 대한 논의들이 이루어지고 있긴 하지만, 테드 프리드만(Ted Friedman, 1995)은 아직까지 영화나 텔레비전과는 달리, 컴퓨터 게임에 관한 ‘소프트 웨어 이론’이 없다고 하면서, 컴퓨터 게임과 텍스트 사이의 상호 작용 패턴에 몇 가지 입장을 제시하고 있다. 이번 장은 그의 논의를 중심으로 전개해 나가기로 한다.

2.1. ‘하이퍼 텍스트’로서의 컴퓨터 게임

첫 번째는 컴퓨터 게임을 ‘하이퍼 텍스트’로 보는 입장이다. 일반 문서나 텍스트는 사용자의 필요나 사고의 흐름과는 무관하게 계속 일정한 정보를 순차적으로 얻을 수 있지만, 하이퍼텍스트는 사용자가 연상하는 순서에 따라 원하는 정보를 얻을 수 시스템이다. 이것은 용어, 색인 등을 만드는 데 이용될 수도 있고, 바로 문서 전체를 불러낼 수도 있으며, 이 문서들을 다시 각각 다른 문서들과 링크시킬 수도 있다. 이를 컴퓨터 게임에 적용시킨다면, 게임 플레이어로 하여금 이미 계획된 상황으로 진행하도록 하는 것이 아니라, 다양한 가능성이 열려있는 선택권을 부여하는 것이다. 그러나 이러한 모델은 여전히 게임 플레이어에게 제한된 선택이 제공된다는 점과 현실적으로 불가능할 정도의 수많은 캐릭터들과 스크린 등을 만들어야 한다는 문제 등을 안고 있으며, 하이퍼 텍스트를 상호작용적 컴퓨터의 모델로 간주하게 되면, 이는 소프트웨어 이론을 전통적인 텍스트 개념 속에서 해석하게 되는 것이 되며, 이와 같은 분석은 마치 영화 그 자체의 종합적 요소보다 각본의 장르에 의해서 영화를 분석하는 것과 같은 오류를 낳을 수 있다.

‘하이퍼 텍스트’로서의 컴퓨터 게임 예제 그림들



그림 1), 2) Metal Gear Solid 2, Konami, 2002, 05, 출처 www.gamespot.com

2.2. ‘상호작용 시네마’로서의 컴퓨터 게임

두 번째는 컴퓨터 게임을 ‘상호작용 시네마’로 보는 입장이다. 컴퓨터 게임은 많은 전문가들의 공동 작업을 요하는 영화의 비슷한 맥락에서 상호작용이라는 차이를 지닌 상호작용 시네마로 지칭 될 수 있다고 볼 수 있다. 영화가 주로 주인공과 동일시하는 상태에서 관객은 몰입의 상태에 유도되는 반면, 에드벤처 게임과 같은 퍼즐을 풀어나가는 방식의 진행을 하는 컴퓨터 게임은 그 속성상 영화와 같은 종류의 몰입을 기대하기는 어렵다.

이러한 영화를 모델로 만든 그런 게임들은 전통적인 서사의 구조 속에서 개별적인 결정들의 연속이라는 제한을 가질 수 있는 문제점이 있긴 하지만, 현재의 게임들이 복잡한 구성의 이해와 스토리 전개를 위해 매뉴얼이 반드시 필요하게 되는 상황에서, 게임 플레이어에게 고정된 내러티브 안에서 제한된 방법을 요구하는 것이 아니라 게임 안에서 게임 플레이어의 의지에 따라 선택을 할 수 있는 열린 구조를 취하고 있다면 이러한 이론은 소프트웨어 이론을 분석하는 있어서 타당 가능할 수도 있다는 전제로, ‘상호작용 시네마’로서의 컴퓨터 게임에 대해서 본격적으로 본문에서 다루질 것이다.



‘상호작용 시네마’로서의 컴퓨터 게임 예제 그림

그림 3) Myst 3, Ubi Soft, 2001, 05.

2.3. ‘소프트웨어 장난감’의 개념으로서의 컴퓨터 게임

세 번째는 컴퓨터 게임을 ‘소프트웨어 장난감(software toy)’으로 보는 입장이다. <심시티(SimCity)> 시리즈와 같은 시뮬레이션 게임은 하이퍼 텍스트나 ‘상호작용 시네마’와는 완전히 다른 상호작용이 가능한 예를 보여주는 게임의 사례이다.

이는 ‘상호작용 시네마’와는 완전히 다른 차원의 상호작용을 게임을 통해 보여주는데, 게임 플레이어는 이전과는 다른 차원의 선택이 가능하게 되고, 기본적으로 주어진 패턴 속에서 건물, 시설물 등을 만들어 나가는 것이다. 기본적으로 게임 플레이어는 미개척의 땅과 초기 자본금으로 각기 목적에 맞는 지역을 구획하고, 도로를 건설하며, 시설물들을 건설하면서 도시를 만들어 나간다. 게임 플레이어는 이 시스템에 익숙해지면서 보다 많은 전략들을 개발하게 되고, 시리즈의 후속물들은 더 많은 옵션을 제공하면서 게임 플레이어는 더 많은 복잡한 것들을 컨트롤할 수 있게

6) 박 동숙, 전 경란, 「상호작용 내러티브로서의 컴퓨터 게임 텍스트에 대한 연구」 한국언론학보, 제 45-3호(2001. 여름), 한국언론학회, 2001, pp. 30-72.

되면서, 그 가치와 추구의 목적도 개인의 선택에 달려있게 된다.

“어떤 방식으로 어떤 전략을 사용할 것인지는 전적으로 게이머에 달려 있다는 점에서 게이머는 그 도시의 시장이나 사령관으로서 거의 신과 같은 존재가 된다. 이 입장에 대한 비판은 기술적 측면보다 이데올로기적 측면에서 제기된다. 즉, 게이머가 모든 것을 할 수 있고, 도시 건설이라는 복합적인 문제가 추상화되고 계량화된다는 기술 낙관론적 판타지가 기저에 깔려 있다는 것이다.”⁷⁾

결국 컴퓨터 게임을 단순히 장난감의 개념으로 보는 것은 게임의 중요한 속성인 갈등, 일정한 규칙에 의거한 경쟁 및 그 과정에서 얻게 되는 목표라는 내적 요소를 충분히 반영하지 못한다. 이와 관련하여 코스티칸(Costikyan, 1994)은 컴퓨터 게임을 장난감으로 정의하는 시각은 공이라는 장난감을 가지고 축구나, 야구와 같은 게임을 할 수 있지만, 공 자체는 가지고 놀 수 있는 장난감에 불과할 뿐 게임이 될 수 없다는 점을 무시한 것이라고 지적한다.⁸⁾

‘소프트웨어 장난감’의 개념으로서의 컴퓨터 게임 예제 그림들



그림4), 5) SimCity 4, Electronic Arts, 2003, 09.

3. ‘상호작용 시네마’로서의 컴퓨터 게임의 매체적 특징

3.1. 컴퓨터 게임의 서사적 특징

많은 사람들은 게임의 스토리는 게임의 상호작용적인 특성 때문에 영화나 소설처럼 진행되기는 힘들 것이라고 믿고 있다. 만약 게임이 영화 관람의 경험을 재창조하는 것과 매우 가까운 것이라는 입장에서 본다면, ‘상호작용 시네마’를 만들어 낼 수 있는 방안 중 하나는 선택의 열린 구조를 가능하게 하는 즉 하이퍼 텍스트적인 방법을 도입하는 것이다.

‘하이퍼텍스트는 시간적 계기보다 오히려 공간적 구조가 더 중요한 형식이 되고, 그럼으로써 우리는 세계를 단 하나의 선적인 이야기를 통해서가 아니라 여러 개의 이야기가 형성하는 그물의 형태를 통해서 이해하게 된다.’⁹⁾

7) 이 재현, 「인터넷과 온라인 게임, <인터넷과 사이버사회>」 서울:커뮤니케이션북스, 2001, pp. 119-226.

8) 박 동숙, 전 경란, 「상호작용 내러티브로서의 컴퓨터 게임 텍스트에 대한 연구」 한국언론학보, 제 45-3호(2001.여름), 한국언론학회, 2001, pp. 75.

9) 최 유찬, 「컴퓨터 게임의 이해」 문화과학사, 2002, pp. 224

이와같은 방법을 게임에 적용해보면, 영화나 문학같은 기존미디어의 텍스트구조, 즉 이미 정해진 내러티브로 그것에 제한된 상황을 이끌어가기 보다는 게임 플레이어에게 선택을 자유를 주는 것이다. 각각 등장하는 분기점마다 선택의 가능성을 열어놓고 게임 플레이어로 하여금 선택할 수 있는 상황을 만들어주는 것이다. 그러므로 게임의 서사는 완결성보다 선택과 행위의 과정을 중시하는 형태가 되고, 그 과정에서 행해지는 행위자들의 상호작용 그 자체에 비중이 높이고, 그것이 전체과정의 진행에서 실제 생활에서 생기는 사건체험과 가장 가까운 새로운 형태의 서사를 가능하게 한다.

특히 게임은 어드벤처 게임이나 롤플레이 게임의 발달과 함께 게임에서 세이브 기능은 필수적인 것이 되었는데, 그것은 게이머의 사건 체험을 시간중심보다는 공간중심의 구도로 변화하게 하였다. 즉 게이머는 진행과정에서 중요한 단계마다 저장을 하고, 일이 진척되지 않거나, 다양한 시도를 원하는 경우에 언제든지 저장되어 있는 앞의 단계로 돌아갈 수 있게 된다. 따라서 게이머는 영화 등의 미디어에서 인과관계나 시간에 따른 선형적인 구조의 체험을 벗어나서 행위와 사건이 펼쳐지는 배경으로서 전체의 공간 구도를 더 잘 기억하게 되면서 게임을 하나의 공간 이미지로 환기하게 된다.

컴퓨터 게임의 서사적 특징 예제 그림들



그림6) Joint Operations, NovaLogic, 2004, 06.

그림7) Metal Gear Solid 2, Konami, 2002, 05.

3.1. 컴퓨터 게임의 상호작용적 특징

초기의 컴퓨터 게임에서 모니터상의 화면은 정지되어 있었고, 정지된 공간에서 일어나는 사건들은 대부분 시간을 통해서만 전개하는 것이 가능했다. 그러나 컴퓨터 게임에 스크롤 방식이 도입되기 시작하면서 시간중심구조에서 공간중심구조로 변화하기 시작했고, 이는 바로 어드벤처와 롤플레이 게임에 적용되어 캐릭터가 상하좌우로 움직이는 단계로 발전되었다. 더 나아가서 공간의 3차원적 구성을 가능하게 한 기술혁신은 3D게임의 입체적인 공간시대를 열게 되고, 이는 본격적으로 게이머들의 사물지각 방식이 공간 파악에 중심을 두는 형태로 바뀌어가는 것이라고 볼 수도 있다. 사물지각 방식이 시간에 중심을 두는 방식에서 공간에 중심을 두는 방식으로 변했다는 것은 즉 게이머가 짜여진 텍스트나 서사에 따른 시간성에 수동적이기보다는 상대

적으로 시간을 제어하며, 실제적으로 존재하면서 반응을 얻어내는 운동감각적 행위가 더 중요해지며, 이 현상은 상호작용성을 이끄는 지점이 된다.

‘지난 10년간 상호작용성의 개념은 새로운 디지털 기술과 연관된 과정과 시스템을 기술하는 데에 다양하게 이용되어, 상호영향을 주는 통합정보 혹은 멀티미디어 시스템을 가리키기도 했다. 그러나 이런 의미의 상호작용성 개념이 비디오 게임을 설명하는 것은 아니며, 상업적인 상호작용적 정보 서비스와 연관된 의미로 쓰이는 것도 아니다. 여기에서 상호작용이라는 용어는 시청각적 표현이나 허구와 연관되어 변별적인 양상을 언급한다.’¹⁰⁾

각 게임마다 시스템과 난이도는 다를 수 있지만, 게이머는 필수적으로 게임제어장치를 다루는 법을 습득해야하고, 게이머는 게임을 성공적으로 수행하기 위해서는 거의 자동적인 반응을 습득하는 일에서 대부분의 즐거움을 얻고, 이는 게임경험의 중요한 요인이 된다. 이러한 예들은 주로 액션 게임등에서 특징적으로 나타나게 되는데, 게이머는 달리기, 점프하기, 총쏘기, 운전하기등의 다양한 운동감각적 액션을 제어장치를 통해 경험하게 된다. 따라서 이야기를 따라가는 서사의 체험은 거의 사라지고, 제어장치를 통한 대리행위의 긴장감, 속도, 스펙타클적인 액션의 감각에 가공으로 참여하면서 결과적으로 운동감각을 느끼게 된다.

컴퓨터 게임의 상호작용적 특징 예제 그림

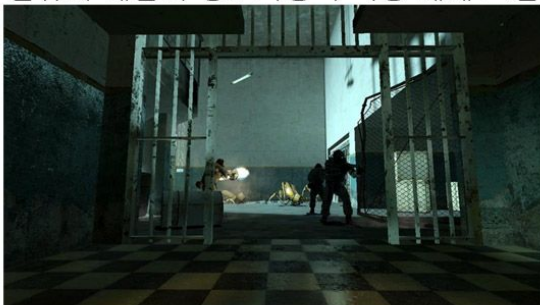


그림8) Half-Life 2, VU Games, 2004, 11.

3.1. 컴퓨터 게임의 이미지적 특징

샷, 편집, 카메라, 배치, 이동등 영화에서 중요한 문맥으로 자리 잡은 요소들은 모두 ‘상호작용 시네마’를 구현하는 데 있어서도 심각하게 고려해야 할 문제이며, 이러한 요소들이 게임을 통해 표현되면, 게이머들은 평면성을 떠나 이미지의 시공간적이고 감각적인 가상세계에서 마치 게이머 스스로가 카메라이자 배우인 듯한 환각을 불러일으키며, 이러한 이미지 안에 게이머는 운동감각적으로 존재하는 듯한 상호작용적 속성을 갖게 된다.

특히 샷(shot)은 시각적 연출 방법의 중요한 것 중 하나인데, 샷(shot)의 선택은 스토리 전개에서 중요한 부분을 강조하거나, 시각적 연출의 의도를 잘 드러내주는 방법으로도 사용되는 데, 흔히 설정 샷(establishing shot)은 전체적인 환경들을 보여줌으로써 스토리 전개가 어느 것에서 벌어지는지 등을 보여줄 때 전체 와이드 샷(shot)을 사용하고, 반면에 캐릭터의 감정표현이나 심리적인 공감 등을 자아내고자 할 때, 클로즈 업(close-up)을 이용한 샷(shot)등을 구성하기도 한다. 영화에서 자주 쓰이는 카메라 샷(shot)을 사용하여 게임에서도 이와 비슷한 효과를 전달하기도 하지만, 컴퓨터 게임에는 영화에서는 볼 수 없는 샷(shot)들도 존재한다. 예를 들어 게임 속의 캐릭터를 컨트롤할 수 없도록 가로막은 장애물에 가로 막혀있는 상태일 때, 프로그램이 캐릭터를 제어하고, 캐릭터를 직접 움직이면서, 대신 프로그램에 의해 만들어진 특유의 카메라 위킹이 작동하는 것이다.

또한 컴퓨터 게임에서 흔히 볼 수 있는 컷씬(cut-scene)은 게임 구조 안의 특정한 순간들에 집어넣는 짧은 씬들으로써 게임문맥안에 새로운 전환점을 만들기도 하고, 중요한 장면들 사이에 보조장면으로서의 역할도 하며, 중요한 환경이나 캐릭터의 행동들을 표현하기도 한다. 이러한 다양한 샷(shot)의 시도와 컷씬(cut-scene)의 사용은 상호작용시네마로서의 게임의 변별성을 가져오기도 한다. 이와함께 이미지의 감각적인 시공간 세계로 들어가게 하는 요소로 테마음악, 특수효과들이 있는데, 이들 요소는 영화나 게임에서 매우 중요한 부분을 차지하며, 실제로 사운드는 내러티브의 진행과 서술에 있어서 상당한 효과를 발휘하기도 한다. 영화적인 요소를 도입한 촉각적인 공간의 중요성은 ‘상호작용 시네마’로서의 컴퓨터 게임이 의미론적이라기 보다는 감각적으로 이미지와 만나는 것을 의미하기도 하는데, 이것은 게이머들이 영화적 표현의 공간에서 마치 카메라이자 배우가 된 듯한 착각을 불러일으키는 운동감각적 측면은 이미지 시뮬레이션적이라고 볼 수 있기 때문이다.

컴퓨터 게임의 이미지적 특징 예제 그림



그림9) Half-Life 2, VU Games, 2004, 11.
출처 www.gamespot.com

10) 앤드류 달리, 김주환 역 「디지털 시대의 영상문화」 현실문화연구 2003, pp. 207.

4. '상호작용 시네마'로서의 컴퓨터 게임의 사례

컴퓨터 게임 산업을 '뉴 할리우드(New Hollywood)¹¹⁾ 라고 유추한다면, 뉴 할리우드와 구 할리우드의 차이점은 컴퓨터 게임이 게임 플레이어가 주인공 역할을 하는 '상호작용 시네마'라는 데 있다¹²⁾ 이러한 특성으로는 게임의 장르 중에서 에드벤처 게임이 그러한 성향을 잘 드러내고 있는 데, 이러한 예로는 최고의 그래픽을 제공하며 엄청난 조명효과와 놀랄만한 디테일, 흡입력 있는 스토리와 함께 큰 인기를 누린 <미스트(Myst)>시리즈를 들 수 있다.

미스트(Myst)의 하이라이트 '책 속에 길이 있다' 게임 플레이어는 책 속에 들어가 기나긴 여행을 시작하게 된다. 게임시작과 함께 도착한 첫 번째 섬을 중심으로 섬과 밀접한 연관성이 있는 퍼즐을 풀어야만 진행할 수 있는 방식으로 구성되어 있다. 게임에 필요한 모든 것을 수행하는 과정들, 즉 맵을 관찰하고, 필요한 아이템들을 획득하고, 캐릭터에게 말을 걸고 대화하면서 해결의 실마리들을 찾는 등의 행위는 상호작용적이며, 서사구조 속에 게이머들은 상호작용적으로 존재하고 있음을 보여준다.

미스트(Myst) 게임에서 게이머는 게임 세계의 이야기적인 공간에서 실시간으로 참여하며, 영향을 줄 수 있는 존재이며, 따라서 이러한 상호작용성은 차별화된 장르로서의 컴퓨터게임 읽기가 가능해지는 것을 말해준다. 또한 미스트가 제공하는 수준높은 그래픽과 스펙타클한 표면은 게이머들에게 마치 실제로 미스트 섬에 있는 듯한 착각을 불러일으키며, 사건을 경험하는 듯한 환상을 가져오는 데 이것은 주로 시각적 시물레이션에 의한 것이라고 볼 수 있다. 마찬가지로 제이 불터와 리차드 그루신 역시 미스트(Myst)를 통해 이러한 특징들을 언급한다.

<미스트(Myst)>가 영화를 재매개하는 목적은 일차적으로 영화에 대해 언급하기 위한 것이 아니다. 미스트(Myst)의 제작진들은 자신들이 게임의 1세대 이전에 만들어진 영화와 그렇게 연계되는지 알지 못할 수도 있다. 그렇지만 이 게임은 확실히 영화적 관점에서 이루어진 작업이며, 거의 할리우드 양식을 모르는 플레이어라도 미스트(Myst)가 그 양식을 전유하고 재매개했음을 알게 될 것이다. 미스트(Myst)에서의 재매개에 대한 느낌은, 이런 장르에 속하는 다른 게임들과서와 마찬가지로 대개 영화라는 매체에서 연유하는 플레이어의 기대 때문에 야기되는 것이다. 플레이어가 미스트 섬에 있는 것 같지만 실제로는 그렇지 않으며,

그 섬은 지구상의 섬과 결코 유사하지도 않다. 오히려 플레이어는 미스트 섬에 관한 영화 속에 있는 것인지도 모른다.¹³⁾

컴퓨터게임이 영화언어를 어떻게 사용하고 또 확장하는지를 보여주는 특히 중요한 사례는 역동적 시점이다. 운전과 비행 시물레이션 게임이나 <철권2Tekken2>(남코,1994)같은 격투기 게임에서 자동차 충돌이나 때려눕히기 같은 사건들은 다른 시점에서 자동으로 재생된다. <둠>시리즈(이드 소프트웨어,1993~)나 <던전 키퍼Dungeon Keeper>(벨프로그 프로덕션,1997)같은 게임은 주인공의 시점과 위에서 내려다보는 조감도의 시점을 교차 반복한다. <액티브 월드 Active Worlds>같은 온라인 가상 세계 또한 이와 비슷한 시점을 제공해준다. 닌텐도는 여기서 더 나아가 N64의 조이패드에 4개의 버튼을 넣어서 행동을 볼 수 있게 해준다. 사용자는 <슈퍼 마리오64Super Mario64>(닌텐도, 1996)같은 게임을 하면서 계속해서 카메라의 위치를 조정할 수 있다. <툼 레이더Tomb Raider>(에이도스, 1996) 같은 소니 플레이스테이션 게임도 제어판 버튼으로 시점을 변화시킨다. <전설: 멸망한 군주들Myth: The Fallen Lords>(번지, 1997) 같은 게임은 AI 엔진(게임 안에서 사용자가 만나게 되는 인간 캐릭터처럼 시물레이션 생명체를 제어하는 컴퓨터 코드)을 사용해서 자동으로 카메라를 조종한다.¹⁴⁾

많은 컴퓨터 게임 역시 영화 용어를 쓰자면, 원 테이크라는 면에서 연속성의 미학을 따르고 있다. 컷이 없기 때문이다. 처음부터 끝까지, 컴퓨터 게임은 3차원 공간에서 연속적인 궤도를 보여준다. 몽타주가 없다는 사실은 이 게임들이 사용하는 일인칭 관점과 잘 들어맞는다.¹⁵⁾

블레이드 러너(Blade Runner)>와 같은 몇몇 게임들 역시 3차원 그래픽을 사용하여 원작 영화의 분위기와 영화 양식을 재창출해 내고 있으며, <Star Trek Borg: The Interactive Movie>는 라이브 액션 영화의 조각들을 엮어, 하나의 캐릭터 역할을 하는 게임 플레이어의 1인칭 시점에서 모두 촬영한 것이다. 포토 리얼리즘이 리얼리티가 사진 속에 존재하는 것으로 규정하고 있는 것과 마찬가지로, 상호작용 시네마로서의 게임은 그 리얼리티가 영화 속에 존재하는 것으로 규정하는 이들의 주장에서 보면, 서사구조 속에 게임 플레이어들이 서로 말을 걸고, 플롯의 다음 단계에 도달할 때까지 퍼즐을 푸는 일련의 행위들은 이미 게임 플레이어가 영화 속에 있는 듯한 상호작용적인 행위라고 볼 수 있다.

11) 널리 인용되는 이 말은 1980년대 초 일렉트로닉 아트사의 이사였던 트립 호킨

12) Ted Friedman(1933), 「Making Sense of Software: Computer Games & Interactive Textuality」 Another Version In Steven G. Jones (ed.)(1995), CyberSociety:Computer-Mediated Communications and Community, Thousand Oaks:Sage Publications, pp. 73-89.

13) Jay D. Bolter & Richard Grusin(1999), 「Computer Games」, Remediation: Understanding New Media」 Cambridge, MA: The MIT Press, pp. 88-103.

14) 레프 마노비치, 서정신역, 『뉴미디어의 언어』, 생각의 나무, 2004. pp. 134.

15) 앞의 책. pp. 197.

상호작용적인 가상세계는, 스크린에 기초한 인터페이스로 접근했던 VR 인터페이스로 접근했던 영화적 논리의 계승자이다. 영화가 20세기의 핵심적 문화 형식이었던 것처럼 21세기에 역시 그럴 것이라고 한다. 이러한 논의는 보통 상호작용성과 서사의 문제에 초점을 맞춘다. 그래서 그것은 21세기 영화의 전형적인 예상 시나리오에 기초해서 사용자는 문자 그대로 서사공간 ‘내’에 존재하는 아바타로 재현되면서, 사실주의적인 3차원 컴퓨터그래픽으로 표면 처리되고, 가상배우나 다른 사용자들과 상호작용을 하며, 서사적 사건의 흐름에 영향을 미친다.¹⁶⁾

줄거리 중심으로 진행되며 거의 단선적 구조인 메탈기어 솔리드(Metal Gear Solid) 시리즈는 영화에 비유하면 할리우드 블록버스터 영화와도 같은, 영화적인 느낌의 게임으로 게이머가 플레이하면서 동시에 많은 부분을 편히 감상할 수 있는 게임이다. 줄거리의 대부분은 주요 캐릭터들이 코덱(Codex)이라는 통신 장비를 사용해 나누는 1대1 대화를 통해 진행된다. 코덱은(Codex) 녹색의 화면에 말하는 캐릭터의 얼굴이 클로즈업되며 게이머는 그들이 하는 말을 듣거나 읽는다. 또한 메탈기어 솔리드(Metal Gear Solid) 2는 게임의 3D 엔진을 사용한 동영상을 보여주는데 마치 고예산 액션 영화를 보는 느낌이며 단지 실제 사람대신 비디오 게임 캐릭터가 등장하는 것이 다를 뿐이다. 그러나 고전적 할리우드 영화들이 주인공과 동일시하는 상태에 근접하도록 제작되어져 관객들로 하여금 몰입의 상태에 빠지도록 유도하는 반면, 에드벤처 게임과 같은 퍼즐 해결 등의 형태로 진행되면서 자주 정지하게 되는 컴퓨터 게임의 속성상 영화와 같은 종류의 몰입을 기대하기는 어렵다.

메탈기어솔리드 시리즈 역시 ‘상호작용 시네마’로서의 게임의 가능성에 현재 접근한 형태의 예로 들 수 있는데, 여타 게임들이 복잡한 구성의 이해와 스토리 전개를 위해 매뉴얼이 반드시 필요하게 되는 주객전도의 상황이 연출되고 있다면, 게임 플레이어에게 클리어를 위한 고정된 방법을 요구하는 것이 아니라 게임 안에서 게임 플레이어의 의지에 따라 현실적이고 다채로운 행위를 할 수 있는 선택의 열린 구조를 취하고 있다는 점이다.

5. 결론

맥루한의 이미 잘 알려진 명제 ‘미디어는 메시지를’를 통해서도 알 수 있듯이, 새로운 시각적 매체의 등장과 더불어 그것의 사용은 광범위한 필드에서 파생되는 창작과 수용에 영향을 가져온다는 사실 이전에 이미 새로운 매체의 등장은

그 자체로서도 근본적으로 인간의 시각적인 지각과, 사유, 인간이 시각적인 이미지를 통해 현실을 바라보는 방법에 변화를 가져오게 된다. 따라서 컴퓨터의 등장과 더불어 이미 실생활에 중요한 문화요소로 자리잡고 있는 컴퓨터 게임은 그 자체로 사물과 세계에 대한 새로운 인식과 지각의 변화를 가져왔다, 하지만 컴퓨터 게임은 ‘종합예술’이라고도 불리울 만큼 다양한 요인들로 인해 그 존재양태가 특정한 장르적, 매체적 요인으로 쉽사리 규정될 수 있는 것이 아니다.

컴퓨터 게임은 그 속에 소리와 이미지, 운동, 텍스트등이 공존하는 동시에 기술에 의존하는 비율이 높은 매체작품이라고 할 수 있다. 따라서 다른 예술장르와는 비교할 수 없을 만큼 몰입과 긴장의 강도가 강하며, 감각적으로 이미지와 만나서 운동감각적 행위를 가능하게 하는 등의 상호작용성은 컴퓨터 게임의 매체적 특징을 두드러지게 하는 점들이다.

예술과 미디어에서 환영주의의 역사는 대부분 물체의 외양에 대한 시뮬레이션 위주로 진행된 반면, 컴퓨터 시뮬레이션에서 그것은 여러 목적 가운데 하나에 불과하다. 뉴미디어에서의 시뮬레이션은 시각적 외양 이외에도, 물체와 인간이 어떻게 행위하고 반응하고 움직이고 자라나고 진화하고 생각하고 느끼는지를 실제와 같이 모델링(modeling)하는 것을 목적으로 한다. 물질을 기반으로 하는 모델링은 비생물체의 행위와 그들 간의 상호작용, 예를 들어, 공이 튀어 오르는 것과 유리가 부서지는 것을 시뮬레이션하는데 사용된다. 컴퓨터 게임은 물체와 수송수단 움직임 간의 충돌, 예를 들어, 레이스 트랙의 벽에 튕겨지는 자동차, 혹은 비행 시뮬레이션에서의 비행기의 움직임을 시뮬레이션하기 위해 일반적으로 물질적 모델링을 사용한다.

AL(artificial Life), 형식 문법, 프랙탈 기하학, 복잡성 이론(닐리 불리기로는 ‘카오스 이론’)과 같은 방법들이 폭포나 바다 물결, 그리고 동물의 행위(새떼, 물고기 무리)를 시뮬레이션하는 데 쓰이고 있다.¹⁷⁾

특히 시뮬레이션 게임등의 컴퓨터 게임에서 게이머가 지각하는 서사는 선형적인 것이 아니라 공간적인 구도의 한 이미지로 인식이 가능해졌으며, 앞으로 기존의 서사를 변형하여 응용하는 데서 나아가 새로운 차원의 이야기 세계를 개척할 수 있는 여지를 열어 놓고 있다. 그것은 게이머가 사건의 주인공이 되어 가상의 현실을 직접적으로 체험하기 하는 효과뿐 아니라 새로운 세계관의 한계와 가능성을 탐험하는 매체가 될 수 있을 것이라는 점이다.

새로운 매체현실에서 변화하는 게임의 지각은 사물과 세계에 대한 새로운 인식을 나타내는 것이자 ‘동시적 전체’를

16) 레프 마노비치, 서정신역, 『뉴미디어의 언어』, 생각의 나무, 2004. pp. 132.

17) 앞의 책. pp. 243.

파악하는 방식에 대한 이론적 설명이 가능하게 해주며, 이처럼 부분과 전체를 동시에 파악하는 작업을 반복하는 동안 게이머의 지각이 점차 변화되고, 그것이 새로운 세대의 사물 지각 방식을 바꿀 것이라는 점은 자명한 일일 것이다.

참고문헌

- 이재현, 『인터넷과 온라인 게임, <인터넷과 사이버사회>』, 서울:커뮤니케이션북스, 2001
- 강현두 편저, 『현대사회와 대중사회와 대중문화』, 나남출판, 1998.
- 최 유찬, 『컴퓨터 게임의 이해』, 문화과학사, 2002.
- 스티브 홀츠먼, 이재현역, 『디지털 모자이크』, 커뮤니케이션북스, 2002.
- 크리스 젠크스, 이호준역, 『시각문화』, 예경, 2004.
- 존 A. 워커·사라 채플린, 임산역, 『비주얼 컬처』, 루비박스, 2002.
- 스티브 존슨, 류제성역, 『무한상상 인터페이스』, 현실문화연구, 2003.
- 프랑크 포베르, 박숙영역, 『전자시대의 예술』, 예경, 1999.
- 레프 마노비치, 서정신역, 『뉴미디어의 언어』, 생각의 나무, 2004.
- 마틴 리스터, 우선아역, 『디지털 시대의 사진이미지』, 시각과 언어, 2000.
- R.L.러츠키, 김상민역, 『하이에크네』, 시공사, 2004.
- 배식한, 『인터넷, 하이퍼텍스트 그리고 책의종말』, 책세상, 2000.
- William J. Mitchell, 김은조역, 『디지털 이미징론: 포스트포토그래픽 시대에서 시각적 진실』, 아이비스 출판부, 1997.
- 마살 맥루한, 김진홍 역, 『미디어는 맛사지다』, 열화당, 1995.
- 반성완(편역), 『발터 벤야민의 문예이론』, 민음사, 1983.
- 보드리야르, 하태환 역, 『시뮬라시옹』, 민음사, 2003.
- 마살 맥루한, 박 정규 역, 『미디어의 이해』, 서울:커뮤니케이션북스, 2001.
- Andrew Darley, 『Visual Digital Culture: Surface Play and Spectacle in New Media Genres』, ,Routledge, 2002.
- Anna Everett&John Caldwell, 『New Media: Theories and Practices of Digitextuality』, ,Routledge, 2003.
- Hal Foster, 『Vision and Visuality』, ,The New Press, 1988.
- Jay David Bolter, Richard Grusin, 『Remediation: Understanding New Media』, . MIT Press, 2000,
- 최문규외, 「새로운 매체현실과 문화변화」, 독일어문학 제11집.
- 김무규, 「매체학적 관점으로서의 상호매체성」, 독일어문학연구회, 2003년 봄 정기학술대회.
- 박 동숙, 전 경란, 『<상호작용 내러티브로서의 컴퓨터 게임 텍스트에 대한 연구>한국언론학보, 제 45-3호(2001.여름), 한국언론학회, 2001.
- Patrick Crogan, "Blade Runners: Speculations on Narrative and Interactivity" The South, Atlantic Quarterly 101:3, Summer, Duke Univ. Press, 2002.
- Steven Jones, "The Book of Myst in the Late Age of Print", <Postmodern Culture> Volume 7, Number 2, January, 1997.
- Ryan, Marie-Laure, "1946- Beyond Myth and Metaphor: Narrative in Digital", <Media Poetics Today>, Volume 23, Number 4, Winter, 2002.
- Schleiner, Anne-Marie, "Does Lara Croft Wear Fake Polygons? Gender and Gender-Role Subversion in Computer Adventure Games", <Leonardo> Volume 34, Number 3, June, 2001.