

## 3D 1인칭 슈팅 게임에서의 시각적 요소와 주체

전경란

동익대학교 디지털문화콘텐츠공학과

jeongr@deu.ac.kr

Screen Image and Subjectivity of 3D First-Person Shooting Game

Gyongran Jeon

Dong-Eui University

### 요 약

이 연구에서는 3D 1인칭 슈팅게임의 시각적 요소를 살펴보고, 그 고유한 특징으로 인해 새롭게 구성되는 주체의 문제를 검토하였다. 3D 1인칭 슈팅게임은 현실 세계에서 인간이 갖는 시각 경험을 재매개함으로써 게이머로 하여금 몰입감을 창조한다. 주관적 시점의 구성, 상대적으로 투명한 인터페이스의 설정 등은 3D 1인칭 슈팅게임의 영상이 지니고 있는 특징이라 할 수 있다. 이러한 게임의 시각적 요소를 통해 구성되는 주체는 영화에서 봉합과 같은 장치를 통해 형성되는 주체와 다른 것이며, 게이머는 주관적 시점과 자율적인 영상 구성을 통해 시선의 주체, 행위의 주체이자 서술의 주체가 된다. 그러나 3D 1인칭 슈팅게임에서 게이머는 완전한 의미의 말하는 주체가 아니라 시야의 제한으로 인해 불완전한 수준의 주체에 머무르게 된다.

### ABSTRACT

This study examines the characteristics of screen image of 3D first-person shooting games and the newly created subjectivity by that image. 3D first-person shooting games create immersion by remediating the visual experience in the real world. The construction of subjective perspectives and comparatively clear interface are the important features of 3D first-person shooting games. The subjectivity created by this games' image is different from the subjectivity constructed by suture of film. Gamers have the dominant position of the subject of looking, gaming and narrating, but the narrating position is never permanent nor stable. Because the position has the limited sight of first-person, not the comprehensive sight of third-person.

**Keyword** : interactive game image, perspective of game, first person shooting game, 3D graphics, subjectivity

## 1. 문제제기

슈팅 게임의 하부 장르인 1인칭 슈팅 게임(first person shooting game)의 시작은 <메이즈 워(Maze War), 1973>나 <스페이스(Spasim), 1974>이 개발된 1970년대 초반까지 거슬러 올라간다[1]. 그러나 본격적으로 1인칭 슈팅 게임이 주목을 받게 된 것은 1990년대 초반 <울펜슈타인 3D(Wolfenstein 3D), id Software 제작, Apogee Software 배급, 1992>와 <둠(Doom), id Software 제작, GT Interactive 배급, 1993>이 출시되고 나서이다. 이들 게임들은 선경적이고 자극적인 이미지를 그려냈을 뿐만 아니라 고속 렌더링 엔진과 초당 70프레임의 속도로 연출되는 긴박감 넘치는 새로운 영상 경험을 게이머에게 제공해주었기 때문이다[2]. 이후 <퀘이크(Quake), id Software 제작, GT Interactive 배급, 1996>나 <언리얼(Unreal), Epic Games 제작, GT Interactive 배급, 1998> 등의 개발과 함께 1인칭 슈팅 게임은 다양한 각도에서 비추는 카메라를 통해 여러 가지 앵글로 화면을 구성할 수 있게 되었으며, 렌더링 기술의 발전에 힘입어 보다 상세하고 생생한 묘사까지 가능하게 되었다. 이러한 3D 1인칭 슈팅 게임은 그 어떤 게임보다 게이머에게 강한 몰입감을 부여하는 장르로, 또한 게이머가 공간감을 경험할 수 있는 가상환경을 구성해주는 대표적인 게임으로 평가받고 있다.

물론 2D 게임 영상의 경우도 스크롤바나 커서를 움직여 게이머가 원하는대로 맵으로 표현되는 게임의 영상을 탐색해 볼 수 있다는 점에서 유사한 시각적 공간감을 제공한다. 그러나 이것은 3D 게임에서 방향과 각도의 조절을 통해 게이머의 의지대로 구현되는 영상을 경험하는 것과는 전혀 다른 것이다. 즉 3D 게임 영상은 기존의 사진이나 영화 영상이 지닌 미메시스적인 차원 즉 사물을 모방하거나 그려내는 차원과는 전혀 다른 영상 경험을 창조하는 것이다.

그동안 영상을 본다는 것은 카메라의 눈으로 틀

(frame) 지어진 영상을 일방적으로 수용하는 것이었다. 그러나 3D 게임에서 게이머는 저마다의 선택과 행위에 따라 영상이 달라지는 본격적인 상호작용적 영상을 경험하게 된다. 3D 1인칭 슈팅 게임은 게임 캐릭터와 게이머의 시선의 일치를 통해 강력한 동일시가 이루어진다. 뿐만 아니라 인터페이스의 조작을 통해 영상 자체를 자율적으로 구성하는 시각적 경험을 동시에 제공함으로써 게이머와 영상이 관계 맺는 방식에도 변화를 가져온다. 이는 영상의 특징과 영상을 보는 행위 그 자체가 변화한 것이며, 그 영상을 통해 구성되는 담론의 작용이 달라졌음을 의미하는 것이다. 따라서 이 과정에서 구성되는 주제 역시 기존의 영상이 구성하는 것과는 다른 새로운 차원의 논의를 요구한다.

이에 따라 이 논문에서는 다음과 같은 두 가지 문제를 고찰할 것이다. 첫째, 3D 1인칭 슈팅 게임에서 영상은 어떤 의미를 지니고 있는가? 둘째 3D 1인칭 슈팅 게임에서 구성되는 게이머의 주체성은 어떻게 설명될 수 있는가? 이러한 문제를 논의하기 위해 먼저 3D 게임 영상의 시각적 요소를 정리하고, 영상의 서술 구조에서 이루어지는 주체 구성의 문제를 논의할 것이다. 이를 기반으로 3D 1인칭 슈팅 게임에서 영상을 본다는 것은 어떤 의미를 지니는지, 이어서 3D 1인칭 슈팅 게임에서 구성되는 주체성은 무엇인지 설명하고자 한다. 이러한 설명을 통해 3D 1인칭 슈팅 게임의 게임하기와 게이머에 대한 이해를 도모할 수 있을 것이다.

## 2. 3D 게임 영상과 영상의 주체 구성에 대한 이론적 논의

영상은 크게 관습적 영상, 광학적 영상, 디지털 영상으로 분류된다[3]. 그림의 경우 그림과 대상 사이의 관계가 필연적이라기보다는 사회문화적 관습에 의해 결정되는 대표적인 관습적 영상이다. 19세기 이후 등장한 광학적 영상은 사진이나 영화가 그 대표적인 사례이다. 광학적 영상은 기계에 의해

포착된 빛의 자국으로, 따라서 자신이 재현하는 대상과 필연적으로 연결되어 있다. 한편 디지털 영상은 컴퓨터 그래픽 기술에 의해 생산되는 것으로, 기존의 광학적 영상이 지니고 있던 재현의 개념을 파괴한다. 디지털 영상은 자신이 보여주는 물체가 존재한다는 것을 전제하지 않고서도 광학적 영상에 버금가는 정도의 시각적 사실주의를 획득할 수 있기 때문이다. 즉 디지털 영상은 사진이나 영화와 같은 광학적 영상이 지니온 지표로서의 속성이 탈락되었음에도 불구하고 훨씬 더 사실적인 영상을 창조해냄으로써 새로운 시각문화를 개척한 것으로 평가받고 있다[4].

나아가 디지털 영상에 포함되는 게임과 같은 인터랙티브 3D 영상은 물체의 입체적인 다면성을 구현할 뿐만 아니라 보는 사람의 의지대로 방향과 각도를 조절하여 영상을 자유롭게 구성할 수 있는 또 다른 측면에서의 새로운 영상이다. 다시 말해 인터랙티브 3D 영상은 제작자에 의해 고정된 화면이 아니라 보는 사람에 따라 항상 변화하는 것이며, 하나의 영상이 무수히 많은 다른 영상을 포함하고 있는 잠재적인 영상들의 조합이다[5]. 또한 영상을 본다는 것은 영상을 만들어내는 생산자의 의지에 의해 고정되지 않으며, 보는 이와 함께 공동으로 실시간으로 구성되는 것으로 바뀐다. 이러한 인터랙티브 3D 영상은 현실 공간의 시뮬레이션으로, 보는 사람으로 하여금 일종의 가상의 공간을 경험하게 하는 것이다. 여기에서 창조되는 공간감은 그림에서의 원근법이나 영화의 편집 효과를 통해 창출되는 공간감과 전혀 다른 것이다.

구체적으로 영화에서의 공간은 카메라가 포착한 프레임이라는 틀에 의해 절단이 이루어진다. 그러나 영화는 공간에 대한 일관된 인식을 창조하기 위해 편집과 같은 프레임의 연결을 통해 단절된 공간까지 포섭하는 공간감을 창조한다. 그러나 인터랙티브 3D 영상에서는 보는 사람의 시각의 범위를 제한하는 프레임이 존재하지 않으며 따라서 마치 현실에서 시야를 확보하는 것과 같은 시각 경험을 할 수 있다. 관객으로 하여금 프레임 밖에서

영상을 보는 것이 아니라 영상 안에 존재한다는 인식을 형성해준다. 그렇기 때문에 인터랙티브 3D 영상은 영화에서 편집을 통해 만들어지는 시각 효과를 재매개(remediation)하기보다는 현실 세계와 같은 실제 시점(realistic perspective)를 채택하고 있는 것으로 여겨진다[6].

이와 같이 영상의 물질적 기반이나 특성에 따라 영상이 갖는 의미가 달라지며, 나아가 영상의 주체 구성 역시 변화할 수밖에 없다. 영상 혹은 이미지는 보는 이로 하여금 특별한 위치를 차지하도록 한다. 예를 들어 하나의 소설점을 중심으로 세상을 묘사하는 원근법에 기반 한 그림의 경우 보는 사람을 시각적 세계의 중심에 위치시킨다[7]. 원근법은 보는 사람의 눈을 중심으로 그림의 내용을 배치할 뿐만 아니라 시선의 주체를 그림의 외부로 밀어내는 과정을 수반하기 때문이다. 따라서 그림을 보는 사람은 그를 중심으로 구성된 소설점의 설정을 통해 전능한 시각적 주체로서의 위상을 갖게 된다[8].

한편 움직이는 영상인 영화나 텔레비전의 프레임은 쇼트(shot)의 변경이 지속적으로 발생하기 때문에 고정된 화면인 그림과는 또 다른 것이다. 영화에서는 카메라의 위치에 따라 객관적 시점, 주관적 시점, 작가적 시점, 그리고 간주관적 시점이 이용되며, 극적 상황이나 감독의 의도에 따라 위와 같은 시점의 쇼트가 복합적으로 사용된다[9]. 결국 쇼트의 변경은 지속적인 시점의 변화를 수반할 수밖에 없으며, 그 변화에 따라 보는 사람은 자신의 시점을 중심으로 한 영상 구성에 지속적으로 방해를 받게 된다. 그러나 영화는 봉합(suture)이라는 장치를 통해 중심적인 위치를 차지하고자 하는 관객의 욕구를 충족시키며, 관객은 봉합을 통해 특정한 주체성을 부여받게 된다.

봉합을 이론화한 우다르(Oudart)에 따르면[10], 고전적인 서사 영화에서는 쇼트와 역앵글 쇼트 체계를 통해 봉합이 이루어진다. 두 명의 등장인물이 대화하는 장면에서 영화는 두 사람의 시점을 함께 설정한다. 쇼트와 역앵글 쇼트의 배열을 통해 관객

은 등장인물 1과 등장인물 2의 시점을 각각 채택함으로써, 관객은 영화 보기의 주체이자 객체가 된다. 구체적으로 등장인물 1을 비추는 첫 번째 쇼트는 카메라와의 시선의 일치를 통해 관객을 등장인물 2로 위치시킨다. 관객은 그 시선의 위치를 받아 들여 등장인물 1을 바라보게 된다. 다음 쇼트인 역앵글 쇼트는 관객을 등장인물 1로 위치시킨다. 이 등장인물 1은 바로 앞의 쇼트에서 시선의 대상이 되었던 사람이다. 우다르에 의하면 관객은 이런 방식으로 처음에는 볼 수 없었던 화면 밖의 공간을 알게 되면서 영화를 꿰뚫어 볼 수 있게 된다. 즉 쇼트는 인물의 시선을 통해 화면 밖에 위치해있는 그 누군가를 지시하는 불완전함을 지니는데, 불합을 통해 관객은 부재의 자리인 화면의 이쪽 역시 화면 저쪽과 마찬가지로 담론의 공간임을 파악하게 되고, 이를 통해 주체로서의 욕구를 충족하게 되는 것이다. 그러나 이와 같은 불합은 단순히 쇼트와 역앵글 쇼트의 연결을 통해 완료되는 것이 아니라 영화의 의미 작용 전체를 지배하게 된다[11].

이러한 영상의 담론 구조에서 관객이 갖는 주체로서의 위치는 영상이 지닌 고유한 서술구조적 특징에 기인하는 것이다. 영화의 경우 서술자는 단순히 카메라가 아니라 그 외 미장센, 편집 등 모든 표현방식이 포함된다. 영화는 영상과 소리를 통해 이야기를 전달함으로써 말하기보다는 보여주는 방식이다[12].

그렇기 때문에 실버만(Silverman)에 따르면[12] 일반적인 대화 상황에서는 말하는 주체(speaking subject)와 말의 주체(subject of speech)가 담론을 구성하지만, 영상은 말하는 주체가 감춰져있으며, 대신 말해진 주체(spoken subject)라는 개념이 요구된다. 말하는 주체가 서술의 주체 즉 화자라면 말의 주체는 이야기 속의 가장 중심적인 인물이다. 말하는 주체는 말의 주체와의 일치를 통해 또 다른 주체를 구성하는데, 바로 말해진 주체이다. 말해진 주체는 담론을 통해 구성되는 주체로, 영상에서 말해진 주체란 영상 속의 인물과 동일시하는 관객 혹은 보는 사람을 말한다. 즉 말해진 주체는

화면에서 보여지는 영상에 의해 주체성을 부여받는 관객이 되는 것이다. 이처럼 언어적 대화 상황에서와는 달리 말하는 주체가 주체로 구성되지 않고, 말해진 주체인 관객이 주체로 구성되는 것은 영상이 지니고 있는 특징적인 담론 구조라 할 수 있다. 말하는 주체가 노출되지 않는 상황에서 이루어지는 영상의 서술 구조는 관객으로 하여금 영상의 실질적인 제작자를 알아차리지 못하게 하고, 그것이 누군가에 의해 서술되기보다는 자연스럽게 펼쳐지는 것처럼 보이는 투명성을 획득하게 된다.

이처럼 영상에서 관객을 주체로 구성하는 고유한 방법을 갖게 된 것은 쇼트와 쇼트를 조합하고 배열하는 과정을 통해서이다[13]. 그러나 3D 게임 영상의 경우 편집을 통해 쇼트들이 배열된 영상이 아니라 이음새가 없는 영상이다. 따라서 영화와 같은 영상에서 작용하는 몽타주나 편집이 개입할 수 없다. 하나의 가상공간으로 제시되는 3D 게임 영상은 현실의 공간을 모사한 연속성의 미학을 보여주는 것이다. 이는 배열된 쇼트를 연속적인 흐름으로 인식함으로써 구성되는 영화 관객의 주체성과는 다른 주체성을 함축하는 것이다. 더욱이 3D 1인칭 슈팅 게임에서는 게임 내 인물과 시선의 동일시를 이룬 주체가 게임하기라는 수행을 통해 2차적인 동일화를 경험하게 된다. 이것은 게임 화면의 변화가 게이머 자신의 행위를 통해 구현되기 때문이다.

### 3. 3D 1인칭 슈팅 게임의 영상

3D 1인칭 슈팅 게임에서는 현실 세계에서와 같은 주관적인 시점을 그대로 채택한다. 카메라라는 제3의 눈을 통해 포착된 영상을 보는 것이 아니라 시선을 돌려 시야를 확보하는 것과 같은 보기가 이루어진다. 그러나 3D 1인칭 슈팅 게임에서 영상의 변화는 영상 자체의 흐름에 의한 것이 아니라 게이머의 손의 움직임, 즉 게이머의 수행적 행위에 따라 달라지는 영상이다. 게이머의 행위는 게임 캐릭터의 행위나 게임 영상의 변화로 표현된다. 게이

머의 행위가 바로 게임의 영상에서 표출되는 시각적 결과에 연결되는 것이다. 여기에서 게이머의 시각 경험은 눈의 연장으로서 작용하는 영상 장치 혹은 가상의 카메라에 의해 이루어지는 것이다. 3D 게임 영상을 본다는 것은 게이머의 마우스 조작 즉 손의 조작에 의해 이루어지기 때문이다. 3D 1인칭 슈팅 게임에서 게이머는 눈을 돌려 사물을 보는 것이 아니라 게임 인터페이스를 통해 사물을 회전시키거나 각도를 달리 함으로써 본다. 그렇기 때문에 인간의 시각이 신체를 떠나 독립적으로 작용하는 것이며, 이는 기존의 영상을 본다는 전통적인 시각 경험을 붕괴시키는 것이다.

또한 3D 1인칭 슈팅 게임의 영상에서는 게이머를 대신하는 캐릭터가 존재하지 않는 것처럼 보인다. <스페셜 포스, 드래곤플라이 제작, 네오위즈 발행, 2004>, <서든 어택, 게임하이 제작, 넷마블 배급, 2005>, <카운터 스트라이크(Counter-Strike), 밸브코퍼레이션 제작, 비벤디 유니버설 배급, 2000>, <워록(War Rock), 드림익스큐션 제작, 넥슨 배급, 2005> 등 많은 3D 1인칭 슈팅 게임에서 화면의 아래쪽에 총이나 다른 무기를 들고 있는 손, 즉 게이머의 신체 일부분으로 인지하게끔 하는 이미지를 보여줌으로써, 그리고 게이머의 의지대로 움직이는 영상의 구성을 통해 게이머를 캐릭터로 위치시키기 때문이다.

3D 1인칭 슈팅 게임의 경우 게이머와 캐릭터의 시선을 일치시킴으로써 캐릭터와 게이머의 강력한 동일시를 유도한다. 더욱이 현재 플레이되고 있는 대부분의 3D 1인칭 슈팅 게임은 현실 세계에서 인간이 경험하는 신체 움직임에 따른 실제 시각 경험을 그대로 재매개하고 있다. 총을 쏠 때 느끼는 반동이나 뛰거나 걸을 때 달라지는 시선의 흔들림과 움직임을 게임 영상에서 그대로 재현하고 있기 때문이다. 또한 게임 캐릭터가 뛰어갈 때에는 안정적으로 서 있을 때보다 조준이 흔들리거나 정확하게 이루어지지 않는 상황까지 묘사되는 등 캐릭터에 대한 게이머의 동일시를 더욱 견고하게 만드는 장치들이 포함되어 있다.

이처럼 게이머는 현실 세계에서 자연적으로 경험하는 것과 같은 시야를 게임이라는 가상의 공간에서 확보하게 된다. 이에 따라 1인칭 슈팅 게임은 3인칭 시점의 게임에서와 같이 상황을 조망하는 눈을 갖지 못한 채 특정한 주관적 시점만을 채택함으로써 폐쇄된 상태만이 제공되는 것처럼 보인다[14]. 물론 이러한 시야의 한계는 게임에 대한 몰입감이나 긴장감을 높이는 장치라 할 수 있다.

그러나 3D 1인칭 슈팅 게임은 게임의 전체 상황을 조망할 수 있는 시각적 인디케이터, 즉 인터페이스를 가지고 있다. 게임은 조이스틱, 키보드, 마우스와 같은 물리적 인터페이스는 물론 HUD(Head Up Display)와 다양한 형식의 정보창(information window)이라는 게임 내적인 인터페이스를 동시에 지니고 있다.

게임을 한다는 것은 이 시각적 인디케이터를 끊임없이 주시하고 그것을 종합적으로 조작해야 함을 뜻한다. 따라서 게이머는 게임 내부에서 캐릭터로서 보는 영상과 외부에서 시각적 인디케이터를 중심으로 게임 화면을 바라보는 행위를 끊임없이 교차해야 한다. 1인칭 시점으로 구현되는 영상이 투명성 혹은 비매개성(immediacy)을 제공해주는 것이라면, 이러한 내적인 인터페이스의 존재는 게이머로 하여금 그 시점에 완벽하게 동일시할 수 없게 만드는 불투명성을 유발하는 장치가 된다[15].

다시 말해 3D 1인칭 슈팅 게임의 영상은 게임 캐릭터와 게이머가 주관적 시점으로 바라보는 가상의 공간으로서 1차적 영상이 있고, 그 위에 게임 캐릭터의 상태, 현재의 전투 상황, 캐릭터의 위치를 파악하게 해주는 맵 등이 존재하는 화면이 겹쳐져 있다. 뿐만 아니라 3D 1인칭 게임의 영상에는 시스템으로서 게임을 인지하게 하는 장치들도 포함되어 있다. 이것은 게이머가 캐릭터가 되어 게임의 허구적 상황 내부와 외부에서 영상을 보며 게임을 수행하는 것과는 별도로 게이머를 완전히 게임 밖에 위치시키는 장치이다.

3D 1인칭 슈팅 게임에서 영상을 본다는 것은 스스로 게임 캐릭터가 되어 게임 행위를 하면서

동시에 전체 게임 상황을 조정하고 통제할 뿐만 아니라 게임 시스템 밖에서 객관적으로 상황을 조망하는 행위를 하는 복합적인 활동을 뜻한다. 이는 몇 개의 창으로 이루어진 게임 영상을 끊임없이 오가며 행하는 수행활동으로, 성공적인 게임은 각 창의 영상을 적절하게 통제, 조작하는 능력에 기반하여 이루어지게 된다. 그렇기 때문에 모리스(Morris)는 게이머의 시선을 영화나 텔레비전 영상을 보는 것과는 또 다른 꿰뚫는 듯한 시선(stare)으로 정의한다. 그러나 <스페셜 포스>를 비롯한 3D 1인칭 슈팅 게임의 경우 퓌플레이를 비롯한 다른 장르에 비해 게임 인터페이스가 상대적으로 투명성을 지니고 있다. 복잡한 스킬창과 인벤토리 등으로 화면이 구성되는 <WOW, 블리자드 엔터테인먼트 제작, 비벤디유니버설 발행, 2005>나 <리니지, NC소프트 제작, 1998> 등과는 달리 이들 게임은 최소한의 시각적 인터페이스를 활용함으로써 1인칭 시점의 게임이 갖는 투명한 시각 경험을 강화하고자 한다.

지도가 실제의 지형과 어느 정도의 유비성을 구현하고 있지만 그럼에도 불구하고 지도를 읽어내는 나름의 독법이 필요한 것과 마찬가지로, 게임의 화면 역시 게임 화면에 나열되어 있는 파편화된 이미지들을 조합하여 읽어내는 고유한 해독법을 필요로 하는 것이다. 이는 게임을 한다는 것 혹은 게임 영상을 다룬다는 것은 단순히 물리적인 인터페이스에 익숙해지는 문제에 국한되는 것이 아님을 의미한다.

결국 3D 1인칭 슈팅 게임의 영상은 그것이 시선의 일치를 통해 아무리 시각적인 현실감을 제공하더라도, 게임의 허구적 상황 혹은 서사적 세계라 할 수 있는 디제시스의 공간이 완벽하게 지켜지지 못한다. 따라서 게이머는 캐릭터와 시각적 동일시를 이루며 게임의 허구적 세계를 경험함과 동시에 게임 밖의 존재로서 게임 세계를 조망하는 보다 객관적인 역할을 동시에 경험하게 된다.

#### 4. 3D 1인칭 슈팅 게임에서의 주제 구성

게임의 경우 그것이 3인칭 게임이든 1인칭 게임이든 게이머는 게임의 진행이나 실질적인 영상의 내용을 통제하기 때문에 서술을 이끌어가는 존재이다. 게이머는 행위자로서 캐릭터와 동일시하며, 그 과정을 통해 시선의 주인으로서의 위치를 차지한다. 이는 기존의 영화와 같은 영상에서 봉합에 의해 형성되는 주제와는 전혀 다른 것이다.

여기에서 특이한 점은 영화에서 말하는 주제는 항상 영상의 생산 혹은 제작의 차원에만 존재하는 반면, 3D 1인칭 슈팅 게임에서 게이머는 말하는 주제 그리고 말의 주체로서 영상의 생산과 소비를 동시에 수행하는 특징을 갖는다는 것이다.

3D 1인칭 슈팅 게임의 경우 1인칭이라는 시점을 통해 게이머는 시선과 행위의 주체로 서술의 실질적인 자율성을 부여받고, 자신을 말하는 주체 혹은 담화의 중심으로 위치 지운다. 그러나 게임의 허구적 공간을 바라보는 1차적인 영상에 있어서 게이머의 시점은 전지전능하지 못하다. 초월적이며 모든 것을 다 안다고 가정되는 주체가 나타나지 않기 때문에 게이머는 기본적으로 안정을 경험하지 못하게 된다. 예를 들어 <스페셜 포스>에서 게이머는 언제 어디서 나타날지 모르는 상대방에 대해 긴장감을 늦출 수 없다. 1인칭 시점에서 바라보는 시야에는 한계가 있기 때문에 불시에 뒤에서 시도되는 공격에 대해서는 속수무책일 수밖에 없다. 그렇기 때문에 게이머들은 들려오는 총소리나 발자국 소리의 방향과 크기를 통해 적의 존재나 움직임을 짐작하기도 한다. 시선과 행위의 주체이지만 게임 상황의 서술과 진행에서 불확실성에 직면하게 되는 것이다. 이것은 3D 1인칭 슈팅 게임이 몰입감을 창조하기 위해 구성해낸 의도적인 제한으로, 인간의 시야가 가지고 있는 한계와도 유사하다. 그러나 3인칭 시점에 비해 제한된 시각적 위치를 부여하는 것이기도 하다.

이것은 <스페셜 포스>를 비롯한 1인칭 슈팅 게임이 <WOW>나 <리니지2>와 같이 주로 3인칭

시점으로 플레이되는 3D 게임과 다른 중요한 지점이다. 3인칭 시점의 3D 게임에서 게이머는 시선의 360도 회전이 가능하고, 화면의 크기를 자유롭게 변경시켜 볼 수 있다. 이것은 자유롭게만 캐릭터로서 게이머가 가질 수 있는 자연스러운 시각 경험은 분명히 아니다. 하지만 여기에서 게임의 서술 주체로서 게이머의 위상은 오히려 강화된다.

반면에 1인칭 슈팅 게임에서 게이머는 게임 중에 자기 앞의 시야만을 확보할 수 있는 등 게이머의 시선을 영상에 고정시킨다. 또한 시선이 특정한 1인 즉 캐릭터의 신체에 붙어서 상호적 응시에서 한 명의 개별적인 특정 주체의 위치를 점유하게 된다[13]. 따라서 1인칭 시점으로 보여지는 영상에 국한하여 볼 때 게이머는 말하는 주체보다는 말의 주체로 더 강하게 자리 잡게 된다. 이는 불가피하게 서술 주체로서 게이머의 위상을 축소시키는 것이 된다.



[그림 1] 〈스페셜포스〉 스크린 이미지 사례

물론 이러한 상황을 극복하게 해주는 것이 바로 게임의 2차적 영상 즉 정보창과 같은 인터페이스로 이루어진 영상이다. 이를 통해 게이머는 게임 캐릭터로서 가질 수 있는 정보량보다 더 많은 정보를 가지고 게임을 진행해갈 수 있다. 그런 점에서 게이머는 게임의 외부에서 게임 영상을 볼 때 동시에 캐릭터 그 자체로서 게임의 디제시스 영역에 융합되어 있는 존재라 할 수 있다. 따라서 시각적 동일시에 의해 구현되는 주체는 표면적인 것에

불과하고, 그런 점에서 게임 캐릭터가 행위 능력이라는 속성만을 보여주는 최소한의 역할만을 수행하는 존재로 게이머와 게임 세계를 연결해주는 커서에 불과하다는 주장이 제기되기도 한다[16].

실질적으로 3D 1인칭 슈팅 게임에서 게이머는 서술 주체가 된다. 그러나 서술자로서 게이머의 위치는 다른 3D 장르보다 제한적이며, 영화의 장치에 의해 작동되는 관객의 위치와는 다른 보다 복잡한 양상을 띤다. 그동안 영상은 서술 주체를 드러내지 않고 보는 이에게 스스로를 그 영상의 주체로 인지하게끔 하는 투명한 서술 장치를 지니고 있는 것으로 여겨져 왔다. 3D 1인칭 슈팅 게임의 경우 시선과 행위의 일치를 통해 게이머를 말의 주체이자, 말하는 주체의 위치를 차지하도록 한다.

그러나 3D 1인칭 슈팅 게임에서 게이머는 말의 주체이자 말하는 주체로서 게임의 캐릭터와 동일시를 하지만 게이머가 전체 게임의 제작에 관여하는 것이 아니라 이미 존재하는 게임 텍스트를 실시간으로 구현하는 것이기 때문에 완전한 의미의 말하는 주체가 될 수 없다. 뿐만 아니라 1인칭이라는 시점의 고정된 말하는 주체로서의 위상에도 상대적인 제한을 가져온다. 그런 점에서 3D 1인칭 슈팅 게임의 게이머는 다른 어떤 게임에서보다 게임의 허구적 공간에 대한 완전한 통합 욕구와 그러한 통합이 지속적으로 위협을 받는 상황 속에 갇혀 있는 존재라 할 수 있다.

## 5. 요약 및 결론

3D 1인칭 슈팅 게임과 같은 장르는 영상에 대한 기존의 논의를 재편하는 중요한 요인들을 지니고 있다. 일차적으로 영상을 보는 행위를 상호작용적인 것으로 변화시켰으며, 그로 인해 그동안 영상과 관객이 맺어 왔던 관객성(spectatorship)에도 변화를 가져왔다. 게이머가 주관적 시점을 경험하는 1인칭 슈팅 게임은 편집된 프레임들의 조합을 통해 창조된 공간 인식이 아니다. 말 그대로 인위

적으로 창조된 가상환경을 시각적으로 체험하는 경험인 것이다.

또한 1인칭의 시점을 채택하고 있다고 해서 완벽하게 캐릭터와의 주관적 동일시가 이루어지지도 못한다. 게이머는 게임 내 행위의 주체이자, 그 행위를 수행하는 캐릭터의 시선의 주체이며, 동시에 게임을 조망하는 외부 시선의 주체가 된다.

그 과정에서 게이머는 말의 주체이자 동시에 말하는 주체가 되지만, 게이머의 말하는 주체로서의 위상은 완벽한 것이 아니다. 게임이 작동하는 시스템 속에 내재해있는 보다 원천적이고 본질적인 말하는 주체에 의해 그 위상이 수시로 붕괴되기 때문이다.

이러한 3D 1인칭 슈팅 게임이 지니고 있는 의미는 시점과 행위의 일치를 통해 게이머로 하여금 다른 어떤 장르보다 매개되지 않는 듯한 경험을 만들어내고 있다는 점이다. 특히 이들 게임의 인터페이스는 투명도를 높여 게이머를 말의 주체로서 그 위상을 강조하면서 동시에 가능한 말하는 주체로서의 위상을 인식하지 못하게 하는 경향을 보이고 있다. 이는 인터페이스 자체가 투명해져 게이머의 시선이나 게임하기가 매끄럽게 통합된 경험으로 이어지는 게임의 발전 방향을 엿보게 한다. 그런 점에서 3D 1인칭 슈팅 게임은 점점 더 생생한 현실감을 강조하는 게임으로의 발전 과정에서 나타나는 또 하나의 의미 있는 과도기적 사례라 할 수 있을 것이다. 한편 영상 및 인터페이스와 같은 시각적 요소의 작용과 그 과정에서 구현되는 주체구성의 문제는 게임하기 상황을 이론적으로 설명해주는 것일 뿐만 아니라 게이머가 게임을 통해 실질적으로 얻는 경험을 이해할 수 있는 틀이 될 수 있다. 그런 점에서 시각적 요소와 주체구성에 대한 연구는 학술적 논의는 물론 제작과 관련해서도 시사하는 바가 크다고 하겠다.

## 참고문헌

- [1] 'First-person shooter', [http://en.wikipedia.org/wiki/First-person\\_shooter](http://en.wikipedia.org/wiki/First-person_shooter).
- [2] Cifaldi, F. 'The Gamasutra Quantum Leap Awards: First-Person Shooters', 『GamaSutra』, September 1, 2006.
- [3] 주형일, 『영상매체와 사회』, 한울아카데미, 2004.
- [4] Lister, M., Dovey, J., Giddings, S., Grant, L., & K. Kelly, 『New Media: A Critical Introduction』, London & New York: Routledge, 2003.
- [5] 주형일, 「디지털 영상의 사회문화적 의미 연구: 디지털 3D 캐릭터 영상을 중심으로」, 『언론과 사회』, 10권 4호, 90-120쪽, 2002.
- [6] Bolter, J. D. & Grusin, R., 『Remediation: Understanding New Media』, Cambridge: The MIT Press, 1999.
- [7] Sturken, M. & Cartwright, L., 『Practices of Looking: An Introduction to Visual Culture』, New York: Oxford Univ. Press, 2001, 111-114쪽.
- [8] Oudart, J.P., 『Cinema and Suture』, Browne, N.(ed.) 『Cahiers du Cinema Vol. 3, 1969-1972: Politics of Representation』, London: Routledge, 1990.
- [9] 조셉 보그스, 이용관 역, 『영화보기와 영화읽기』, 제3문학사, 1991.
- [10] Oudart, J.P., 『The Reality Effect』, Browne, N.(ed.) 『Cahiers du Cinema Vol. 3, 1969-1972: Politics of Representation』, London: Routledge, 1990.
- [11] Heath, S., 『Narrative Space』, 『Screen』, 17, 3, 1976, 68-112쪽.
- [12] Silverman, K., 『The Subject of Semiotics』, New York: Oxford Univ. Press. 1983.
- [13] Stam, R. Burgoyne, R. & S. Flitterman-Lewis, 『New Vocabularies in Film Semiotics: Structuralism, Post-structuralism and Beyond』, London & New York : Routledge. 1992.
- [14] 이선희 · 성용희, 「게임에서의 시점과 캐릭터 동일시」, 『한국콘텐츠학회논문지』 8-3, 117-126쪽, 2008.
- [15] Morris, S., 『First-Person Shooters- A Game Apparatus』, King, G. & T. Krzywinska(eds.) 『ScreenPlay: Cinema/ Videogames/Interface』, London & New York: Wallflower Press. 2002.



- [16] Fuller, J. & Jenkins, H., 『Nintendo and New World travel writing: A dialogue』 Jones, S.(ed.) 『Cybersociety: Computer-mediated Communication and Community Thousand』, London: Sage. 1995.



전 경 란 (Jeon, Gyongran)

1990년 이화여대 신문방송학 학사

1992년 서강대 신문방송학 석사

2003년 이화여대 언론학 박사

2006년 9월-현재 동의대 디지털문화콘텐츠공학과 교수

관심분야 : 게임기획, 게임스토리텔링, 콘텐츠창작방법론