



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

게임성을 통해 변화하는 매체 가능성 연구

-게임과 영화의 상호매체성을 중심으로-



연세대학교 커뮤니케이션대학원

미디어아트 전공

김 태 원

게임성을 통해 변화하는 매체 가능성 연구

-게임과 영화의 상호매체성을 중심으로-

지도교수 이현진

이 논문을 석사 학위 논문으로 제출함

2016년 2월 일

연세대학교 커뮤니케이션대학원

미디어아트 전공

김 태 원

김태원의 석사 학위논문을 인준함

심사위원 이현진 인

심사위원 김형수 인

심사위원 표신엽 인

연세대학교 커뮤니케이션대학원

2016년 2월 일

차 례

차례	i
그림 및 표 차례	iii
국문요약	v
 제1장 매체의 가능성을 확장하는 게임	1
1-1. 연구의 배경 및 목적	1
1-2. 연구의 목적	4
1-3. 연구의 범위와 방법	7
 제2장 게임의 매체성: 놀이화된 서사, 서사화 된 놀이	10
2-1. Game: 놀이의 존재방식	10
2-2. 서사적 게임의 특성	15
2-3. 놀이적 게임의 특성	20
2-4. 게임 텍스트의 가능성: 서사와 놀이의 상호관계	23
 제3장 놀이와 서사의 재매개: 게임의 상호매체성	26
3-1. 게임매체 내에 발생하는 놀이와 서사의 재매개: 비매개와 하이퍼매개의 관계성	26
3-2. 게임매체와 영화매체사이에 비매개와 하이퍼매개의 관계성	30
3-3. 게임매체와 영화매체의 감각비율을 통한 재매개: 상호매체성	35
 제4장 놀이와 서사의 재매개: 게임의 상호매체성	43
4-1. 놀이와 서사를 기반으로 하는 게임의 특성: 게임성	43
4-2. 구조(Interface)를 통한 감각적 몰입경험 <그래비티>	48
4-3. 자발적 참여와 그에 대한 결과적 보상 <엣지 오브 투모로우>	58
4-4. 규칙과 자유도의 비율로 구성된 전략적인 세계관 <인셉션>.....	65
4-5. 변형된 자아 인식과 캐릭터 <Her>	76

제5장 결론	84
참고문헌	89
Abstract	94



그림 및 표 차례

[그림1] 메시지 전달방식 변화에 따른 매체의 역사: 이해에서 행위로	2
[그림2] 게임에 있어서의 4가지 범주간의 조합과 보완작용	21
[그림3] 영화 <Star wars> main Image	31
[그림4] <Star wars Racer Game> 왼쪽부터 게임의 표지, 게임플레이 스크린 샷 ...	32
[그림5] <Star wars 구 공화국의 기사단> 왼쪽부터 게임의 표지, 게임플레이 스크린 샷	33
[그림6] 최초의 인터랙티브 영화: <Kinoautomat>	37
[그림7] 1980년대 초기 레이저디스크 광고 및 영화 <Rollercoaster> <Dragon's Lair>	38
[그림8] 인터랙티브 무비를 기반으로 영화적 형식을 차용하기 시작한 게임의 변화 과정	42
[그림9] 영화 <Gravity> Main Poster	48
[그림10] <스페이스 인베이더>, <덤>, <에일리언 아이솔레이션>	49
[그림11] 영화 <Gravity 오프닝 시퀀스>	51
[그림12] 영화 <Gravity> 의 다양한 시점쇼트	53
[그림13] 영화 <Edge of Tomorrow> main Poster	58
[그림14] 브렌다 로텔이 구축한 ‘인간-컴퓨터 상호작용’ 이론적 모델	58
[그림15] <버추어파이터 5> 게임플레이 스크린 샷	61
[그림16] <다크소울> 게임플레이 스크린 샷	62
[그림17] 영화 <Edge of Tomorrow> 캐릭터의 반복적인 죽음과 부활에 따른 성장	63
[그림18] 영화 <Inception> main Poster	65
[그림19] <문명V> 왼쪽부터 게임의 표지, 게임플레이 스크린 샷	69
[그림20] <Inception> 꿈의 공간에 대한 view	73
[그림21] 영화 <Her> main Poster	76
[그림22] <Sims> 게임플레이 스크린 샷	79
[그림23] 영화 <Her> 인공지능	81

[표1] 게임과 전통적 내러티브의 스토리텔링 차이	19
[표2] 영화와 디지털 게임의 매체변환의 예	39
[표3] 상호매체적 관계맺기의 유형	40
[표4] 게임 장르의 유형	47
[표5] 인셉션을 위한 퀘스트 구성	75



게임성을 통해 변화하는 매체의 가능성 연구

하나의 매체가 등장하고 정체성을 확립하기 위해서는 자양분을 제공하는 토양으로서 또 다른 매체가 존재하기 마련이다. 또 이것이 지속적으로 발전하고 사회적 경험을 발생시킴으로서 의미를 확립해나가는 과정에서는 다른 매체의 속성이나 내용을 통한 지속적인 관계가 발생하게 된다. 바로 이러한 매체의 상호 비교분석을 통하여 매체가 가진 본질, 의미 그리고 매체의 정체성 확립 과정까지도 명확하게 밝혀낼 수 있을 것이다. 게임은 오늘날 대중들과 가장 친숙한 매체이자 문화이다. 게임에 대한 그 동안의 논의는 게임의 산업적 이해에 따른 시장의 분석과 전망에 대한 언급, 폭력적 비디오게임 콘텐츠가 실제 폭력성에 미치는 영향 등과 같은 효과연구, 게임의 하드웨어 혹은 소프트웨어 테크놀로지에 대한 논의로 한정되어 이루어져왔다. 하지만, 오늘날에 있어서의 게임은 사회, 문화의 한 축을 형성하고 있고 그것이 끼치는 영향과 사회적 의미는 보다 광범위한 차원에 걸쳐있다. 따라서 게임을 문화와 예술적 차원에서 논의하는 일은 타당하다. 이와 같은 논의를 바탕으로 본 논문은 새로운 매체 제작과정에 있어서 게임이 가지는 매체성을 새롭게 규명하고 그것을 분석하려 한다. 이는 게임이 기존에 존재하는 매체의 특성을 대체하는 것이 아니라, 게임과 타매체간의 상호 변용과 차용을 통해 다양하게 변주되고 있음을 보다 면밀하게 분석하고자 함이다. 이와 같은 분석을 바탕으로 게임을 통해 확장될 매체의 가능성을 효과적으로 규명할 수 있다.

본 논문은 게임요소와 게임플레이를 하는 플레이어 사이의 상호작용 과정을 통해 구현되는 매체인 게임이 어떠한 매체적 특성을 가지게 되고 분류 될 수 있는지 살펴보고자 한다. 이를 구체화하기 위해 게임의 매체성이 어떻게 다른 매체에 영향을 끼치고 있는지를 살펴보고자 한다. 이는 본 논문이 새롭게 조명하려 하는 이른바 ‘게임성’이라는 개념을 더욱 명확하게 드러낼 수 있는 관점을 제시 할 것이다. 게임매체와 다른 매체의 상호매체적 관계라는 연구 방법을 구체화하기 위해 게임의 특성을 오늘날 영화매체에 반영된 게임성에 근거하여 규명하고자 한다. 본 논문은 게임

매체의 가능성을 논의함과 동시에 게임의 매체적 특성을 내면화하는 영화 매체를 주목한다. 이는 오늘날의 영화가 영화적 매체에 대한 경험적 한계 상황을 극복하기 위하여 게임의 매체성을 적극적으로 수용하고 있기 때문이다. 이러한 연구와 시도를 통해서 게임이 현대 디지털미디어 환경에서 보다 높은 차원으로 발전 가능한 매체라는 논의의 개념적 양상이 단적으로 도출해 낼 수 있는 이론적인 기초를 마련 할 수 있을 것이다. 위와 같은 논의를 바탕으로 본 논문은 놀이와 서사의 조합으로 구성된 게임의 매체성을 도출하고, 이를 게임성으로 정리하려 한다. 이를 바탕으로 최근 게임과 영화의 상호매체적 관계를 통한 상호 간의 구축 과정을 분석하는 논의를 진행할 것이다. 또한 게임성을 반영한 영화매체의 실제적인 사례를 통해 게임의 잠재적 특성이 보다 구체적으로 밝혀질 것이다. 이것은 단순히 게임매체를 분석한다는 측면 뿐 아니라, 게임 이후 현대의 다양한 매체적인 상황에서 등장할 새로운 매체의 가능성과 내용을 가늠할 수 있는 준거가 될 수 있을 것이다.

게임 매체의 발전과정이 온전히 게임개발자의 독자적인 연구와 개발로만 이루어지지 않는다는 것은, 게임은 끊임없이 영화, 문학, 시각예술 등 수많은 매체의 특성을 내면화하였다. 또한 게임 플레이어들의 다양한 피드백과 사용자 경험이 게임개발자에게 창작의 동기를 제공하기도 하였다. 이러한 게임의 발전 양상과 개발에 있어서의 특성까지 포함한다면, 상호작용적 매체인 게임은 다양한 분석 요소를 가지고 있다. 게임을 포함하여 오늘날의 수많은 매체들은 독자적으로 존재하지 않으며, 오히려 총체적인 매체 결합을 통해 그 모습을 변화하고 있고, 이러한 상호 매체의 결합을 보여주는 중심에는 게임이 있다. 이와 같은 의미로 게임이 갖는 매체적 특성을 도출해냄으로서 게임매체의 특성을 차용하고 있는 영화매체의 정체성을 새로운 관점에서 규명하고 또한 그 가능성을 드러내는 일은, 게임 매체의 잠재적 가능성을 발견하는 일이다. 또한 게임은 플레이를 통한 감상의 영역뿐 아니라 새로운 매체의 창작 프로세스를 가지고 있다는 점에서 본 논문의 의미를 발견 할 수 있을 것이다. 게임은 내면화된 구성을 고착화하는 고정된 형태의 매체가 아니라, 지속적으로 다양한 가능성을 갖추고 그 매체 자체의 한계성과 마주하며 매 시간 그것을 극복하고 있으며, 현대에도 다양한 플랫폼과 디지털 기술, 타매체와의 활발한 상호작용을 통해 활발하게 그 창작 프로세스의 가능성을 보여주고 있다. 보여 주는 매체(showing media)의 대표였던 영화가 21세기 무빙이미지의 언어이자 플레이 매체(playing media)의 대표적인 매체인 게임의 매체성을 어떻게 적용하고 있는지 규명하기로 한다.

제1장 매체의 가능성을 확장하는 게임

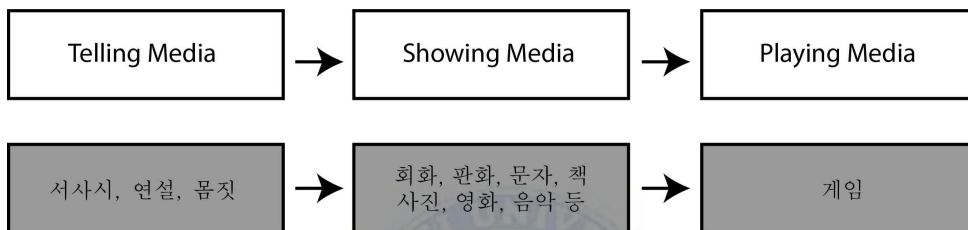
1-1. 연구의 배경

20세기 초입에 등장한 영화와 그 이후의 텔레비전, 비디오의 등장으로 현대의 매체는 소리와 이미지를 함께 담아 보다 많은 사람들에게 전달할 수 있게 되었다. 이른바 본격적인 대중매체의 시대가 시작되었다. 이 시간 동안 사람들은 매체가 보여 주는 메시지(showing message)를 이해했다. 이 시기는 보여 주는 매체(showing - media)의 시대로 인류 역사의 대부분을 차지한다. 20세기 중반 컴퓨터, 인터넷, 디지털 게임의 등장으로 인류는 새로운 형태의 메시지 전달 방식을 얻게 된다. 인터넷, 컴퓨터, 디지털 게임은 영화, 텔레비전, 비디오를 수용하는 과정과는 완전히 다른 행위를 우리에게 요구한다. 우리는 매체를 통해 전달되는 내용을 이해하는 것뿐만 아니라 매체 안에서 직접 행위(playing) 하는 것에서 즐거움을 찾는다.

플레이잉 매체(playing media)시대에 이르러 매체의 패러다임이 매체가 제공 하는 콘텐츠를 이해하는 것에서 매체를 통해 콘텐츠를 만들어가는 방향으로 변화하였다. 이는 디지털 테크놀로지로 매체의 기본 원리가 통합되면서 각 매체들이 다른 매체의 특성들을 적극적으로 수용하며 새로운 매체성(mediality)을 구축함을 의미한다. 영화는 현대에서 가장 대중화된 매체로써 이러한 매체의 변화의 흐름에 맞추어 새로운 매체성을 만들어 가고 있다. 오늘날의 디지털 시대의 영화는 초기 영화가 연극, 소설, 회화 등과 적극적으로 상호매체적 관계를 통해 영화의 매체성을 구축해나간 것처럼 활발하게 다른 매체의 특성을 수용해 자기화하고 있다. 이는 오늘날의 디지털 시대에 있어서 영화는 영화 이후에 등장한 게임의 특성을 수용하면서 영화의 새로운 매체성을 구축하고 있다.

영화매체가 ‘(완성된)텍스트-(관객의)이해 및 반응’의 과정으로 전달된다면 게임매체는 ‘(불완전한)텍스트-(플레이어의)(참여)행위-텍스트 완성-(플레이어의)이해 및 반응’의 과정을

따른다. 앤드류 롤링스와 어니스트 아담스(Andrew Rollings & Ernest Adams)는 <게임기획개론>이란 저서에서 게임은 영화의 등장 이후 새로운 엔터테인먼트 미디어 중에서 가장 중요한 위치를 차지하고 있음을 강조하면서 다른 엔터테인먼트와는 차별적인 고유의 특징을 가지고 고전적인 게임에 인터랙티비티라는 요소를 더해 시각적 충격을 만들어 내고 있는 현황을 진단한다. 또한 인간의 상상의 능력에 의해 영화의 내러티브를 넘어서는 확장된 세계를 현실화시키는 게임의 매력에 대해 역설한다.¹⁾



[그림1] 메시지 전달방식 변화에 따른 매체의 역사: 이해에서 행위로

게임은 이전까지의 매체와 수용자의 관계를 근본적으로 변화시킨 플레이 매체(playing media)의 특성을 나타낸다. 게임은 플레이어의 행위(게임플레이)가 있어야 완성되는 잠재적 형태의 매체다. 이러한 매체적인 특성으로 인하여 초기의 영화와 게임의 관계가 게임이 영화의 매체성을 수용해 자기화하는 과정이었다면 최근에는 영화가 적극적으로 후속 매체인 게임을 받아들이고 있다. 하지만 이와 같은 게임의 매체적 기능성에도 불구하고 오늘날의 게임은 문화적 수준에서 영화, 텔레비전의 연장선상에서 다루어져 왔다. 새로운 매체의 하나로서 혹은 그것의 중요한 매체적 특이성을 가진 가운데 하나로서 게임은 영화, 텔레비전 등과 같은 대중 매체 혹은 대중문화 매체로 이해되었던 것이다. 그런데, 이러한 이해는 한편 게임을 서사적 매체의 하나로 쉽사리 단정 짓도록 만들었다. 게임은 다른 매체와는 구분된 방향으로 발생되었지만 최근에 이르러 기존의 영화와 마찬가지로 다양한 매체를 수용하고 그에 따라 다양하게 변화함으로써, 게임 본연의 매체성을 확장하고 있다. 이러한 측면에서 게임의 매체성을 분석하고 분류하는 일은 비단 게임의 매체만의 논의만을 의미하지는 않는다. 이와 같은 논의를 간략화하면 [그림1]²⁾ 과 같이 간략화 할 수 있다.

1) Andrew R & Ernest A, 『게임 기획개론』, 송기범 역, 제우미디어, 2004

이와 같은 현상적 상황을 이루게 된 근거는 오늘날 컴퓨터를 시스템으로 하는 하드웨어 테크놀로지의 발전이 선행되었기 때문에 가능하였다. 디지털 테크놀로지로 매체의 기본적인 원리가 통합되면서 각 매체들은 다른 매체의 특성들을 적극적으로 수용하면서 새로운 매체성(mediality)을 구축하고 있다.³⁾ 게임경험의 가능성은 이러한 매체간의 수평적 기술의 연결을 통해 가능하였다. 물론 게임의 일부는 영화와 텔레비전을 뒤이은 서사적 매체의 연결성을 이어주는 매체⁴⁾라고 여겨지기도 하였다. 하지만, 게임을 일반적으로 서사매체라고 정의 할 수 있는 것은 아니다. 이후 논의에서 언급 될 놀이와 서사를 바탕으로 구성된 게임의 특성들의 논의에서 게임매체에 대한 다양한 의미와 가치를 발견 할 수 있게 될 것이다.

본 논문에서는 게임의 매체성을 드러내기 위해 게임 자체의 매체적 특성을 분석하여 정리 하는 것은 물론이고, 이를 실제적으로 확인하기 위해 오늘날 가장 대중들에게 영향력 있는 경험으로 입혀지는 매체 중 하나인 영화의 매체성과 비교하여 분석 할 것이다. 영화매체는 탄생 될 때부터 계속해서 타 매체의 특성을 수용하고, 동시대의 테크놀로지의 발전에 따라 자신의 매체성을 새롭게 규정해왔다. 또한 영화는, 영화 이후에 등장한 TV, 뮤직비디오, 인터넷, 미디어아트 등 다양한 동영상 매체의 메타언어로 적극적으로 수용되기도 하였다. 이른바 순수예술의 시대에서 총체 예술의 시대로 변화한 현대의 매체의 선두였던 영화는 현재에 이르러서도 다양한 가능성을 실험하며 계속해서 그 가능성을 확장하고 있으며 그 확장의 중심에는 게임의 매체성이 새로운 역할을 담당하고 있다. 이를 바탕으로 본 논문을 통해 유추할 수 있는 것은 게임의 매체성이 영화를 포함한 다른 매체로의 수용 가능성을 증명할 수 있는 준거가 될 것이다.

2) 채희상, 「영화의 디지털 게임성 수용에 관한 연구」, 서강대학교 언론문학 연구소, 2013, p.70

3) Bolter, J & Grusin, R, 『재매개: 뉴미디어의 계보학』, 이재현 역, 커뮤니케이션북스, 2006

4) 이지혜, 인터랙티브 스토리텔링에서의 참여유형 카테고리 제안, 디지털디자인학연구, 2006, p.406

1-2. 연구의 목적

밀리언셀러를 기록하는 게임은 이제 흔한 일이며 게임과 영화의 상호적인 매개 양상은 확산되고 있다. 이처럼 대중 문화적 환경과 새로운 매체의 한 단면으로서 주목받는 게임에 대한 논의와 연구는 등장과 발전과정, 변화 가능성을 가늠하게 하는 속성 등이 예상보다 다양한 측면의 접근을 필요로 한다. 볼프(Wolf)는⁵⁾ 매체 사이의 수용과 접합에 관한 논의의 증가에 따른 매체연구의 패러다임 변화를 상호매체적 전환(intermedial turn)으로 명명하기도 하였다. 그리고 상호매체성(intermediality), 재매개(remediation), 혼종화(hybridization), 다변형성(multimodality), 융합(convergence) 등의 다양한 개념들이 변화하는 매체성을 사유하기 위해 매체 연구 분야⁶⁾에 등장하였다.

이는 오늘날의 게임이 게임성이라는 특수한 매체성이 타매체에 적극적인 영향을 미치고 있다는 점을 본 논문을 통해 진단 할 수 있을 것이기 때문이다. 디지털 기술의 발전은 새로운 환경을 생산하는데 이 새로운 환경은 게임매체에 있어서 사용자에게 과거와 다른 형태의 경험을 제공하게 된다. 이는 좁게는 게임이 순수예술의 영역에서부터 시작하여 넓게는 응용예술분야를 포함한 사회의 전 분야에 넓게 개입하여 다양한 문화 양상에 영향을 주고 있다는 것을 의미 한다. 게임의 경험은 오늘날에 이르러 정신적 문화 수준에서 일어나는 시각적 인지인 관조와 신체적 경험과 접근을 통한 다감각적 인지 방식으로 나뉘 수 있다. 신체적 경험과 접촉을 통한 다감각적 인지 방식은 작품을 직접 만지거나 물리적인 경험을 거치는 것으로 시각을 포함한 촉각적, 청각적 요소를 첨가하는 것이다. 이러한 게임 매체의 경험은 시각적 관찰 또는 감상의 대상에서 예술작품을 인지하는 하나의 상황으로 이해해야 한다. 즉, 관람자와 작품 간의 일방적인 소통이 아닌 상호 교류의 대상으로 받아들임으로써 보다 밀접하고 역동적인 관계를 형성하기 때문이다. 이렇게 사용자의 직접적인 조작이나 참여를 통해 완성되는 게임의 진행 형태는 사용자의 신체가 보다 중요한 영역으로 간주되며, 사용자는

5) Wolf, M. J. P, 「Genre and the video game」, In J. Raessens & J. Goldstein(Eds.), 『Handbook of computer game studies』, Cambridge, MA: MIT Press, 2006, p.193~204.

6) Huber, Werner, Keitel, Evelyne, & S, Gunter, 『Intermedialities: An Introduction』, Bergstraße: WVT Wissenschaftlicher Verlag Trier, 2007

게임을 통한 의식화된 감각 경험을 보다 개별적이고 의식적으로 수행함으로써, 자신의 신체를 적극 활용하고 있는 것이다. 게임 속 캐릭터나 오브젝트를 직접만지고 조작하는 행위는 이에 대한 시각 경험을 더욱 극대화하고 다양한 방식의 의미 변화를 가져오게 된다. 이를 통해 사용자의 신체는 대상에 대해 선형적으로 존재하는 미적 의식의 집결체로 존재하게 되며, 동시에 그 자체로 현존하는 객체가 된다. 의식은 몸과 환경과의 상호작용을 통해서 완전해질 수 있다. 인간의 경험을 산 경험으로 만드는 것은 의식적 신경 활동이 아니라, 인간과 인간을 둘러싼 환경 사이에 일어나는 역동적 신체적 행위를 통한 체험 화 된 경험을 통해서이다.

이렇듯 게임은 게임이 가지는 매체 그 자체의 본성을 통해 다양한 매체에 광범위한 영향력을 전달하고 있다. 오늘날의 많은 매체들은 크게는 이러한 게임의 특성을 내면화하기도 하고, 작게는 피상적이거나 게임의 구성들을 차용하기도 한다. 이러한 현상을 바탕으로 본 논문은 주요한 논의의 주제로 게임성을 도출하고자 한다. 게임성은 그 자체로 게임의 특성과 본성적 개념을 이르는 말이다. 게임 자체의 분석이 아닌 게임성을 분석한다는 것은 게임의 매체의 특성이 새로운 매체 발견의 가능성을 제시할 수 있기 때문이다. 오늘날에 있어서 매체의 제작 주체의 입장에서든 매체의 수용자 입장에서든 새로운 매체성에 대한 요구와 그에 따른 반응은 가장 주요한 문제이다. 대부분의 매체가 게임의 특성들을 추출하고 그것을 활용한다는 측면은 이러한 제작 주체와 사용자의 이러한 매체의 수용성에 대한 새로운 도전을 가능하게 한다. 게임이 가지는 매체적인 한계성과 현실적인 제한들 또한 무시할 수 없는 것이겠지만, 게임은 그 매체의 태동과 발전의 시기를 고려하였을 때 그 발전의 파급속도와 영향은 엄청난 것이다.

과거에서부터 오늘날에 이르기까지 새로운 매체의 발전은 기존매체의 기능성과 한계를 얼마나 인식하였는가에 따라 그 가능성이 결정되었다. 시각 예술에서의 매체의 활용을 예로 든다면 전통적 예술인 회화는 창작자가 표현 매체의 물성을 새롭게 발견하고 활용하는 과정에서 그 가능성이 확장되었다. 회화는 고대의 동굴벽화를 시작으로 안료나 염료에 수성 미디엄인 석회의 표면에 표현하는 템페라 벽화에서부터, 수성 미디엄의 한계를 극복하여 기름 성분을 미디엄으로 활용한 유화기술이 발견되었고, 이를 통해 회화에서의 사실적 표현에 대한 가능성이 확장되었다. 유화에서의 미디엄인 기름은 마르는 지속시간을 조절 할 수 있으며, 회화에서의 창작자의 표현의 가능성을 확장하는 계기가 되었다. 이는 세계를 구성하는 이미지를 보다 구체적으로 인식하고

표현하는 시작점이 되었으며, 이는 투시도법과 같은 방법의 시각적 재현 방식의 발전을 가져왔다. 투시도법을 통해 회화의 창작가가 묘사하는 세계는 더욱더 실제와 가깝게 구현되었다. 이러한 회화의 매체기술의 발전은 시각 예술을 사실적 표현 넘어선 다양한 방식의 시각 예술의 방법을 가능하게 하였다. 르네상스 이후 사실주의를 시작으로 인상주의, 입체주의, 미래주의 등 회화의 다양한 가능성이 확장하게 되었다. 이는 전통적 시각 예술이 더 이상 회화의 매체성에 머무르지 않음을 의미하였다. 또한 사진기술의 발전은 시각 예술의 직접적인 필요에 의해 생겨나지는 않았지만, 시각 예술의 매체성을 확장하는 결정적 원인이 되기도 하였다. 이러한 매체에 대한 발견은 전통으로부터 현대에 이르기까지 다양하게 확장하였다. 20세기에 이르러 시각예술은 회화 매체 이외의 다른 매체의 가능성을 적극적으로 수용하면서 콜라주, 초현실주의, 다다이즘의 시각 예술의 새로운 양상을 예고하였다. 현대의 모더니즘, 포스트모더니즘으로 대표되는 시각 예술은 앞서 언급한 매체의 발전 과정 속에서 그 표현의 한계와 가능성을 습득하는 프로세스를 발견하는 과정에서 발생하였다. 이는 오늘날에 이르러 다양한 매체의 발전과정으로 더욱더 확장되어왔는데, 오늘날의 시각 예술의 가능성은 전통적인 회화 재료에 그치지 않고, 사진 및 영상처리 기술과 디지털 테크놀로지를 적극적으로 수용한다. 이른바 현대미술(contemporary art)의 대표적인 양상으로 미디어아트, 인터랙티브 아트 등과 함께 다양한 경험의 가능성을 총동원하여 그 시각 예술의 가능성을 확장하였다. 앞서 언급한 동굴벽화에서부터 템페라 벽화, 회화와 사진을 거쳐 영화에 이르게 된 시각예술의 매체 변화는 기존 매체의 독립성을 파괴한 측면도 있었지만, 대부분 기존매체의 한계성을 극복하고 가능성을 확장한 경우가 많다. 이와 더불어 기능적으로는 새로운 매체로 대체된 기존의 매체가 그 특수성이 더욱더 개별적이고 특수하게 확장하여 발전하게 한 측면도 있었다.

위와 같은 측면으로 볼 때, 게임은 오늘날에 있어서 다양한 매체의 새로운 가능성을 확인하게 하는 주요한 매체 되었다. 현대의 게임은 사공간을 넘어 사용자와 가장 가깝게 소통되고 소유되는 매체로써 그 역할의 비중이 커지고 있다. 물론 게임과는 다른 새로움을 전달하는 현대의 매체도 존재하지만 이마저도 많은 부분에 있어 게임의 매체의 특수성을 포함하고 있다. 이러한 양상은 오늘날 새로운 매체의 발전과 생성과정에 있어 게임의 매체 특성을 이해해야 함을 의미한다. 게임은 더 이상 단일매체로 존재하지 않으며, 스스로 게임자체의 다양한 시스템과 표현 양식이 부분적인 형태로 전이되고 특수화되는 과정을 거치고 있다. 게임의 매체성을

분류하고 분석하는 일은 그 게임 그 자체의 이해를 넘어 오늘날의 새로운 매체의 제작방식과 그 내면적 구조를 이해하는데 있어 가장 중요한 부분이라 할 수 있다. 물론 게임이 특정적 기능의 측면으로 분화되고 있는 현재의 상황과 더불어 예측할 수 없는 가능성으로 진보하는 그 자체의 미래적인 가능성은 염두에 두어야 하겠지만, 그럼에도 불구하고 현재까지 발전해 온 게임의 특성을 정리하고, 게임의 특성이 수용되는 매체의 사례를 통해 구체적으로 분석하는 일은 중요하다. 이는 게임이 그 자체의 특수성으로 이해되는 것 뿐 아니라, 오히려 타 매체에 반영된 매체적 특성을 통해, 게임 자체의 특수성을 명확히 드러내고 있기 때문이다.

1-3. 연구의 범위와 방법

본 논문은 위와 같은 논의를 구체화하기 위해 다음과 같은 연구를 전개할 것이다. 첫 번째로 연구의 범위에 대하여는 게임의 개념에 대한 범위를 구획할 필요가 있다. 게임은 광범위한 방식으로 개발되는 매체로서 그 특성과 범위를 단순하게 정의하기는 어렵다. 다시 말해 오늘날의 게임은 대중화된 게임의 분야로부터 특수한 기능을 만족시키는 다양한 게임이 존재하기 때문에 다양한 플랫폼으로 발생하는 여러 게임을 공통된 특수성으로 범주화 할 수는 없을 것이다. 본 논문에서 언급하는 게임은 놀이로부터 발전되어왔지만 하드웨어의 발전에 따라 컴퓨터 시스템으로 이식되어 개발된 디지털 게임을 위주로 언급될 것이다. 이는 디지털 게임이 제작자의 연출의도와 사용자의 경험욕구가 첨예하게 갈등하고 합일점을 찾아가는 가장 대중적인 매체의 가능성을 가지기 때문이다. 또한 게임의 매체적 특수성을 발현하는 영화의 매체로서의 구분도 범주화 할 필요가 있다. 게임매체와 마찬가지로 영화의 매체적 가능성 또한 범주화하기에는 광범위한 측면이 있기 때문이다. 본고에서 논의할 게임매체의 특수성과 대응하는 영화 또한 오늘날 제작자의 연출의도가 대중의 경험욕구에 반응하는 상업적 가치의 영화로 범주화하려 한다. 또한 본 논문의 이론적 바탕을 제시하는 부분에 있어서는 게임의 개념적 분석에 대한 범위를 결정할 필요가 있다. 본 논문에서 밝히려는 게임 매체의 특수성은 그것을 활용하려는 분야에 따라 다른 방식으로 해석되어 온 측면을 가지고 있기 때문이다. 본

논문에서는 게임을 기본적으로 시각매체의 토대위에 발생 된 매체로써 인식하려 한다. 하지만 물론 게임을 단순히 시각매체로만 한정할 수는 없기 때문에, 게임매체의 다양한 발전과정을 이해할 필요가 있다. 즉 게임을 현상으로만 인식하는 것이 아니라 독자적인 매체로써 인식할 필요가 있으며, 이는 오늘날의 게임 매체의 특수성을 드러내기 위해 놀이에 대한 개념의 이해에서 시작하는 본 논문의 게임매체의 이해에 관한 근거이다. 따라서 놀이의 관점에서 이해되어온 다양한 게임학자들의 논의와 개념을 정리 할 것이다. 이를 바탕으로 게임매체를 놀이의 관점에서 풍부한 시각으로 이해 할 수 있을 것이다. 또한 오늘날의 이른바 매체사이의 영향을 잘 설명하기 위해 재매개의 개념과 상호 매체성에 대한 개념의 정리가 필요하다. 이는 다음과 같은 본 논문의 연구 방법을 통해 그 의미를 생각할 수 있다.

첫째 장에서는. 게임의 매체적 가능성을 확장하는 게임매체에 대한 기본적인 논의를 서술하고자 한다. 두 번째 장에서는, 게임매체의 원형을 이루는 놀이의 개념을 내려놓로지와 무돌로지의 두 가지 관점에서 살펴보고자 한다. 이를 뒷받침하기 위해 대표적 내려놓로지스트인 자넷머레이와 브렌다 로럴의 개념들을 살펴보고 또한 루돌로지스트인 프라스카 및 율의 개념도 살펴보려 한다. 이러한 게임을 바라보는 두 가지 시각을 제시하고, 이러한 논의로부터 현재의 게임의 매체적인 특성이 어떠한 방향으로 진행하는지 논의할 것이다. 이와 같은 논의는 게임성을 도출하기 위한 가장 기본적인 게임의 이해와 분석을 가능하게 할 것이다. 이를 바탕으로 놀이와 서사의 관점을 바탕으로 게임의 기본적인 특성을 이루는 이론적 배경을 파악 할 것이다. 세 번째 장에서는, 앞서 논의한 게임매체내의 요소간의 놀이와 서사의 개념을 재매개의 관점으로 확장하여 서술할 것이다. 이는 게임이 총체적으로 결합된 매체로써 게임 내에 구성된 각 요소의 비율과 접합이 어떻게 새로운 게임의 특성을 도출할 수 있는지 알아 볼 수 있기 때문이다. 이를 구체화하기 위해 재매개의 개념을 정리하고 그에 따른 비매개와 하이퍼매개의 방법론을 정리하고자 한다. 이러한 재매개의 개념적 정리를 바탕으로 게임매체와 타매체간의 놀이와 서사의 구조를 재매개의 방법론으로 확장하여 정리 할 것이다. 이는 앞서 놀이와 서사를 게임의 근거로 언급하였던 게임의 매체적인 특성을 게임과 서로 융합 하고 연결되는 다른 매체를 통하여 알아 볼 수 있기 때문이었다. 이러한 구체적인 논의를 개진하기 위해 실제적인 게임매체의 재매개적 관점을 확장하는 다양한 예시를 준거하여 증명하였으며, 이러한 게임매체 재매개의 논의를 바탕으로 이후 전개 될 게임매체의 타매체로의 수용과 차용을 가능하게 하는 슈뢰터의 상호매체성의 개념을 정리할 것이다. 상호매체성 개념의

정리와 동시에 영화와 게임에 있어서 상호매체성을 가능하게 했던 최초의 시도인 인터랙티브 시네마를 언급할 것이다. 또한 게임과 영화의 상호매체성의 근거를 제시하기 위해 미첼의 감각비율의 개념을 논의 할 것이다. 감각비율의 개념은 매체가 존재하는 방식에 대한 구체적인 논점을 제시할 수 있으며, 상호매체성의 개념을 더욱더 구체적으로 이해할 수 있게 하는 근거가 될 것이다. 이를 통해 복합매체로써 기능하는 영화와 게임의 매체적 특수성을 더욱더 명확히 드러낼 수 있을 것이다. 네 번째 장에서는 이를 바탕으로 게임의 네 가지 특성을 분류할 것이다. 이렇게 게임의 특성을 분류함과 동시에 앞서의 게임성의 논의를 바탕으로 현대 영화 매체에 접목된 게임성을 실제의 영화의 사례를 통해 분석하고 논의의 명확성을 구체화 할 것이다. 본 논문에 논의될 영화는 게임성이 반영된 영화로 선정하였으며, 각 영화는 본 논문에서 정리 할 게임성의 관점에서 분석 될 것이다. 이러한 분석을 뒷받침하기 위해 앞서의 논의된 이론인 내러톨로지스트와 루돌로지스트들의 논의를 서술하여 이론적 이해를 도울 것이며, 영화와 게임성이 대응하는 사례를 함께 서술할 것이다. 이는 본 논문에서 제시할 게임성을 게임과 영화의 각각의 상호적 관계를 통해 확인 할 수 있는 구체적인 준거가 될 것이다.



제2장 게임의 매체성: 서사화 된 놀이, 놀이화된 서사

2-1. Game: 놀이의 존재 방식

본 논문에서 게임성을 정의하고 분류하기 위해 선행적 연구로써 게임이 의미하는 바를 논의 할 필요가 있다. 게임의 사전적 의미는 놀이다. 놀이란 즐거움을 얻기 위해 자발적으로 행하는 모든 활동을 이른다.⁷⁾ 즐거움, 곧 재미를 위한 활동이 놀이인 것이다. 또한 놀이는 ‘실제’의 삶을 잠시 벗어나 특별한 시간과 공간을 가지지만 나름대로 질서를 가진다. 놀이에는 일상과는 다른 규칙들이 적용된다. 그것은 자체의 적당한 시간과 공간의 경계 속에서 위치하며 정해진 규칙에 따라 질서 정연하게 진행된다. 규칙은 불완전하고 혼돈의 세계 속에 일시적이며 제한적이나마 완전을 가져온다. 놀이는 일종의 허구적 세계로서 그 속에서 모든 것이 안전하고 평안하게 놀이가 될 수 있기 위해서는 법칙에 따라야 한다. 즉 놀이가 완전해지기 위해서는 규칙과 질서가 존재해야 함을 뜻한다. 이러한 놀이의 규칙과 질서는 놀이의 참여자를 놀이 자체에 몰입시키고 지속적으로 놀이를 새롭게 하는 것이다.

놀이에 관한 최초의 정의는 요한 호이징가(Huizinga)의 놀이에 관한 논의에서 찾을 수 있다. 호이징가는 놀이의 특성을 첫째, 명령에 의한 놀이가 아닌 어떤 ‘자유로운 행위’라고 한다. 여기서 ‘자유’는 ‘자발성’을 의미한다. 놀이는 현실의 물질적인 이해관계도 없고, 이익도 얻을 수 없으며 도덕적 의무로 부과되는 것도 아니다. 놀이는 그 자체로 비물질적이며 비이성적인 측면이 있다고 말한다. 두 번째, 놀이는 ‘일상적인’ 혹은 ‘실제의’ 생활이 아니라는 것을 언급한다. 놀이는 실제의 삶과 연관되어 있지만 또한 구분된 것이며 이것은 아주 자유스럽고 일시적인 행위로 전개된다. 놀이의 본질은 재미이다. 재미라는 요소는 인간을 놀이에 열광하게 하거나 몰입하게 하는 원초적인 성질이 있다. 따라서 일상적인 삶으로부터의 일탈이나 일시적인 활동이 단지 ‘재미’라는 협의의 뜻을 가지고 있는 것만은 아니다. 놀이의 뜻 안에는 진지함의 의미가 내포되어 있다. 사람들은 놀이하는 행위에 몰입함으로써 진지함을 수반한다. 놀이의 세 번째 특성은 장소와 시간의 한계성이다. 놀이의 세계는 유한한 실제의 세계보다 더

7) Huizinga, J, 『호모 루덴스』, 김윤수 역, 까치, 1993, p.12-13.

함축된 공간이다. 이는 앞서 언급한 놀이의 재미를 위해 구획된 다양한 제한들과 규칙에 의해 설명 할 수 있다. 놀이의 재미를 극대화하기 위해 놀이는 다양한 형태의 시공간을 함축한 규칙들을 내포하고 있다. 이러한 의미에서 많은 놀이는 미리 구획되어져 있는 놀이공간에서 이루어진다. 놀이공간은 놀이 자체의 절대적이고 고유한 질서가 지배한다. 놀이의 규칙이 위반되면 그 순간 놀이의 세계는 무너진다. 즉 놀이는 제한된 시간과 고정된 공간 속에서 질서정연한 고유의 절대적 규칙에 따라 이루어진다. 호이징가는 이러한 놀이의 특성은 놀이가 끝난 후에도 더 지속하려는 경향으로 놀이 공동체를 형성하며 그러한 공동체는 어떤 비밀로써 자신을 감추고 변장과 다른 수단을 동원하여 일상 세계와 그들 사이의 다른 점을 강조하려는 경향을 가지고 있다고 말한다. 따라서 호이징가에게 있어 놀이는 참여자의 몰입을 통한 재미를 얻기 위해 자유롭고 자발적으로 행하는 것이며, 실제 세계와의 연관성을 함축한 비물질적 활동인 것이다. 놀이는 자발적인 행위이다. 그러나 호이징가는 ‘혼자 힘으로 저절로 이루어지는 놀이란 없다’고 말한다. 놀이자의 놀이경험은 참여에 의해 이루어진다. 놀이를 바탕으로 하는 게임매체 또한 전통적인 매체가 가진 관조적인 감상 경험의 방식을 넘어서 사용자의 ‘참여’라는 새로운 패러다임을 제시한다. 놀이경험의 참여는 인터랙션, 즉 상호작용관계에 의해 이루어진다. 전통적인 예술이 예술가-작품, 작품-감상자라는 이원화된 상호작용적 관계를 가지는 것에 비해 놀이를 바탕으로 하는 게임매체에서는 보다 확장된 상호작용 관계가 이루어진다. 이는 디지털 미디어의 상호작용적 특성을 고려하여 나누어지는데, 대략적 분류에 따르면 사용자와 사용자 간, 사용자와 매체 간, 사용자와 매체 내용 간의 상호작용으로 나눈다.

카이와(R. Caillios)는 다양한 놀이들로부터 공통점을 추출해서 그것을 놀이를 분류하기 위한 기준으로 삼았다. 그의 이론은 놀이를 다른 어떤 것과의 관계에서가 아니라, 말 그대로 놀이 그 자체로서 바라보고 있으며, 그런 면에서 그것은 호이징어의 이론을 포함하는 다른 모든 놀이이론들과 분명한 차별성을 갖는다고 할 수 있다. 놀이에 대하여 그가 제시한 이론은 이전의 어떤 것들보다 훨씬 더 정교한 모습을 보이고 있는데, 특히 놀이의 분류에 있어서 그가 파idia(paidia)와 루두스(ludus)의 개념을 통해 놀이의 ‘외적 형태’와 ‘내적 성격’을 동시에 고려하고 있다는 것은 우리가 반드시 주목해야 할 내용이다. 파idia는 자유나, 소란의 성격을 갖는 반면, 루두스는 규칙이나 질서의 성격을 가지고 있다.

카이와의 놀이 이론을 더 세분화하여 분석할 수 있는데 호이징가가 놀이의 범주를 ‘경쟁’과 ‘모의’로 제시한 것에 비해, 카이와는 ‘운’과 ‘현기증’이라는 두 개의 요소를 더하여 놀이의 기본 요소를 경쟁, 우연, 모의, 현기증으로 제시한다. 이 네 가지의 역할 중 어느 것이 우위를 차지하는가에 따라 놀이를 ‘아곤’(agon), ‘알레아’(alea), ‘미미크리’(mimicry), ‘일링크스’(ilinx)의 네 가지 범주로 분류한다.

첫 번째, 아곤(agon)은 놀이가 경쟁이라는 형태를 취함을 말한다. 경쟁이란 이긴 자의 승리에 명확하고 이론의 여지가 없는 가치를 줄 수 있는 이상적인 조건하에서 경쟁자들이 서로 싸우도록 기회의 평등이 인위적으로 설정된 투쟁이다. 두 번째 알레아(alea)는 아곤과는 정반대로 놀이하는 자에게 달려있지 않은 결정, 그가 전혀 영향력을 행사 할 수 없는 결정에 기초하는 모든 놀이를 지칭한다. 의지를 포기하고 운명에 몸을 맡기는 놀이인 것이다. 즉 우연놀이가 이에 해당 한다. 세 번째, 미미크리(Mimicry)는 흉내 내거나 가장하여 노는데 규칙이 있을 수 없지만 어떤 것을 따라하고 싶은 의지가 반영된 놀이의 개념이다. 미미크리는 모든 놀이를 환상(illusion)이라고 말할 수는 없지만, 약속에 의해 정해지고 허구적인 세계를 일시적으로 받아들이는 것을 전제로 한다. 여기서 말하는 놀이는 가공의 환경 속에서 활동을 전개하거나 운명에 복종하는 것이 아니라, 그 자신이 가공의 인물이 되어 그것에 어울리게 행동하는 것으로 성립된다. 놀이하는 자가 가면을 쓰거나 가장하고 있다는 사실 자체와 그로 인해 일어나는 결과가 즐거움을 일으킨다는 것이 재미의 원리인 것이다. 마지막으로 일링크스(Ilinx)는 일상에서 구조화된 안정적인 사고의 패턴에서 일시적으로 벗어날 때 순간적으로 느끼는 아찔함으로 지각의 혼란을 동반한 즐거움이다. 일링크스는 일시적으로 지각의 안정을 파괴하고 맑은 의식에 일종의 패닉(panic)상태를 일으키려는 시도로 이루어진다. 어떠한 경우에도 이 놀이는 일시적으로 현실을 어리둥절하게 하는 일종의 경련(가슴 졸임), 실신상태(홍분) 또는 크게 놀라는 상태(얼떨떨함)에 들어가는 것을 의미한다. 놀이하는 자가 통제할 수 없기 때문에 의지가 반영될 수 없으며 일정한 규칙이 따르지도 않는다. 카이와에 따르면 어떠한 경우에도 이 놀이는 일거에 현실을 어리둥절하게 하는 일종의 경련(가슴 졸임), 실신상태(홍분), 또는 크게 놀라는 상태(얼떨떨함)에 들어가는 것을 의미한다.

위와 같은 호이징가와 카이와의 놀이에 대한 특성을 바탕으로 논의를 구체화 한다면, 놀이는 ‘실재’의 삶을 잠시 벗어나 특별한 시간과 공간을 가지지만 나름대로 질서를 가진다는 것을 알 수 있다. 놀이에는 일상의 반영하지만, 또한 일상과는 다른 규칙들이 적용된다. 그것은 놀이 자체의 적당한 시간과 공간의 경계 속에서 위치하며 정해진 규칙에 따라 진행된다. 놀이의 규칙은 불완전하고 혼돈의 세계 속에 일시적이며 제한적이나마 완전을 가져온다. 놀이는 일종의 허구적 세계로서 그 속에서 모든 것이 안전하고 평안하게 놀이될 수 있기 위해서는 법칙에 따라야 한다. 즉 놀이가 완전해 지기 위해서는 규칙과 질서가 존재해야 함을 뜻한다. 이러한 놀이의 규칙과 질서는 놀이의 경험자를 놀이자체에 몰입시키고 지속적으로 놀이를 새롭게 하는 것이다. 물론 이러한 놀이 내의 제한과 규칙은 놀이의 경험의 한계를 제한하는 용도로만 역할 하지는 않는다. 놀이에서의 제한과 규칙은 현실세계를 반영하는 상상의 세계로써 실제세계와는 다른 환상을 제공하기도 한다. 그것은 놀이자체의 내러티브의 환상성과 더불어 비정형적인 놀이의 규칙이 만들어 내는 경험의 자유도에 의해 가능하다. 놀이를 바탕으로 하는 현대의 게임 매체에서도 사용자가 게임을 경험하기 위해서는 이미 규정된 규칙을 따라야 한다. 즉 물리적 공간에서 가상공간으로 들어가기 위해서는 매개체를 만지거나 조작해야 하며 또한 사용자가 직간접적으로 출현해야 한다. 게임의 가상공간에서도 지속적인 사용자경험을 얻기 위해서는 사용자는 계속 몸을 움직여야 한다든지, 자전거를 운전해야 한다든지 컴퓨터 시스템내의 무엇인가를 선택하거나 조작해야만 한다.

‘놀이터 안에는 절대적이고 고유한 질서가 지배하고 이 규칙이 위반되면 그 순간 놀이의 세계는 무너진다’⁸⁾는 호이징가의 놀이의 특성처럼 게임은 규정된 공간에서 규칙과 질서로 구현된다고 할 수 있다. 위와 같은 내용을 중심으로 카이와의 놀이이론을 정리하면 놀이는 다음과 같은 요소들을 기준으로 분류될 수 있다. 아곤(Agôn)은 경쟁의, 알레아(Alea)는 운이나 우연의, 미미크리(Mimicry)는 모의나 흉내의, 그리고 일링크스(Ilinx)는 흥분이나 현기증의 요소이다. 루드스가 규칙과 질서의 성격이라면, 반면에 파이드리아는 자유와 소란의 성격을 나타낸다. 이 세상의 모든 놀이들은 기본적으로 이 여섯 가지 요소에 의해서 분류될 수 있는데, 그러나 아곤, 알레아, 미미크리, 일링크스, 이 네 가지 요소 사이의 조합도 얼마든지

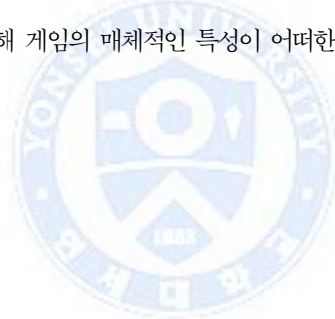
8) Huizinga, J, 『호모 루덴스』, 김윤수 역, 까치, 1993, p.123

가능하기 때문에, 실제로 이러한 방식을 사용할 경우, 놀이의 분류는 훨씬 더 다양하고 복잡한 모습을 보이게 된다.

위와 같은 논의를 바탕으로 놀이 경험이 규칙을 바탕으로 하여 사용자의 선택과 참여에 의해 이루어지며 허구적 세계에서 자신을 표현한다는 속성은 오늘날의 게임에서 가장 두드러진 부분이다. 즉 오늘날의 게임이 컴퓨터 시스템에 의해 재현된 가상세계 속에 사용자를 참여시켜 경험을 하도록 하는 것은 게임이 일상적인 삶을 벗어나 허구의 세계에 참여자를 유도하여 놀이 경험을 하게 하는 것과 일맥상통한다. 이러한 놀이의 특성을 게임의 매체의 특성으로 바꾸어 말한다면 기존의 매체와는 다른 부분의 독자성을 발견할 수 있을 것이다. 이는 놀이 자체의 우연성(paidia)을 통해 설명할 수 있다. 전통적 매체에서는 오직 제작자의 창의력을 기반으로 의도되고 계획된 바대로 재현된다. 놀이에서의 재현(ludus)은 자연세계의 묘사와 더불어 인간 심상의 표현으로 구체화되었다. 물론 재현을 바탕으로 하는 전통 매체에도 어느 정도의 우연성은 존재한다. 하지만 전통매체에서의 우연성은 직접적인 의미를 갖지 않고 간접적인 배경으로 물려나 있다. 그러나 놀이를 바탕으로 하는 게임은 전통 예술의 재현과 놀이의 우연성을 받아들임으로써 오히려 적극적인 사용자의 경험을 창출해 내려는 경향이 있다. 놀이에서는 제작자의 표현이나 영향력이 제시됨과 동시에 놀이의 사용자가 만들어 내는 다양한 우연적 결과가 작품이 되는 것이다. 우연적 창조물에 사용자는 놀이에 몰입하게 되고 또 다른 기대심리로 이어지게 된다. 놀이에서의 우연성은 제작자의 의지이며 계획이다. 그렇지만 놀이의 제작자는 놀이의 정확한 우연적 결과를 예측할 수는 없다. 우연적 결과는 결과적으로 사용자에게 의해 만들어 진다. 이러한 측면에서 놀이를 바탕으로 하는 게임은 루두스(재현)와 파이디아(우연)의 경험이 결합된 특성을 가진다.

학제적 담론 안에서 놀이를 바탕으로 하는 게임은 그동안 놀이와 서사라는 두 가지 개념에서 논의되어 왔다. 놀이와 서사의 구분된 개념은 놀이의 특성인 우연과 재현의 개념을 구체화한 개념으로 상응한다. 소위 ‘루돌로지(ludology)’와 ‘내러톨로지(narratology)’는 이 두 차원의 개념이며, 게임은 자주 이들 사이의 대립 혹은 논쟁으로 기술되어 왔다. 루돌로지는 게임의 본연을 ‘놀이’에 있다고 보며, 따라서 행위자의 유희적 행동과 실천이 그것을 구성하는 의미이며 내용이라 간주한다.

반면 내러톨로지는 게임을 ‘영화’와 ‘텔레비전’ 등과 같은 영상 서사의 연장선상에 있다고 파악하고 그 본성을 ‘서사’ 혹은 서사발생을 위한 수용자실천으로서의 ‘스토리텔링’에 있다고 본다. 하지만, 게임을 ‘서사’ 혹은 ‘놀이’ 하나의 차원으로 단정할 수는 없다. 게임은 놀이이며 동시에 서사이기 때문이다. 하지만 게임 안에서 놀이와 서사는 그것을 구성하는 두 개념이며, 따라서 그것의 구체적 발현 양태는 이 두 개념 사이의 관계에 의존하는 바 크다. ‘놀이’와 ‘서사’라는 두 가지 차원의 문제로 인식한다는 것은 ‘내러톨로지(Narratology)’와 ‘루돌로지(Ludology)’의 게임연구 두 진영 상호의 문제의식을 반영한다. 이들 사이의 관계를 밝힘으로써 게임의 매체적 특성을 보다 면밀히 접근할 수 있다. 내러톨로지와 루돌로지 두 진영 각각의 주장과 이들 사이의 논쟁을 비판적으로 고찰함으로써 게임매체의 특성을 보다 포괄적이고 명확하게 이해할 수 있는 이론적 토대를 성립할 수 있다는 의미이다. 이러한 놀이와 서사의 상호존재적이며 상호보완적인 관계의 양상을 놀이를 바탕으로 하는 게임매체의 구체적 개념으로 인식할 수 있을 것이다. 이후 논의에서는 이 두 개념의 분석과 더불어 상호적 관계를 통해 게임의 매체적인 특성이 어떠한 방식으로 구현되는지 알아 볼 수 있을 것이다.



2-2. 서사적 게임의 특성

게임에서 ‘내러톨로지(Narratology)’는 서사를 게임의 중심개념으로 파악하려는 이론적 경향이다. 내러톨로지는 게임에서 서사가 차지하는 위치를 강조하고 이를 게임의 가장 중요한 측면으로 간주하는 이론적 경향을 말한다. 자넷 머레이(Janet Murray)와 더불어 브랜다 로렐(Branda Laurel) 앳킨스(Atkins), 펄린(Perin), 마티아스(Mateas), 라이언(Ryan) 등의 학자들이 여기에 해당한다. 브랜다 로렐과 자넷 머레이가 그 중요성을 강조한 이래로, 이 두 개념은 많은 게임 제작자들에게 바람직한 것으로 여겨지게 되었다. 기존 서사미학의 중요 개념이었던 ‘감정이입’의 문제를 대신해 ‘몰입’이라는 말이 들어왔고, 게임에서 컴퓨터라는 새로운 매체의 상호작용적 특성을 표현하기 위해 ‘에이전시’라는 개념이 도입된 것이다. 특히 자넷 머레이는 <스타트렉(Star Trek)>에 등장하는 가상의 영상출력장비인 ‘홀로덱(holodeck)’에서 영감을 얻어, 상호작용적 내러티브의

중요한 특징들을 구체적으로 논의하였다. 자넷 머레이에 따르면, 상호작용적 내러티브는 절차적이고 백과사전적이며, 만화경적이고, 참여적이며, 공간적이다. 하지만 그것은 오로지 상호작용적 ‘내러티브’의 특징일 뿐이다. 이전과는 다른 어떤 새로운 면모를 가지고 있다고는 해도, 게임은 내러티브의 일종이며, 따라서 서사학의 관점에서 탐구되고 연구되어야 할 대상이라는 것이다.⁹⁾

자넷 머레이는 게임이 크게 콘테스트와 퍼즐의 두 장르가 있다고 보고, 이들은 각각 게임의 특성과 스토리의 특성을 공유하고 있다고 말한다. 즉 게임은 다른 사람들과의 경쟁을 통해 스스로의 우월성을 드러내 보이는 방식과 주어진 정보를 탐색하고 공간을 탐험함으로써 주어진 문제를 해결하는 방식으로 진행되는데, 이는 각각 플레이어의 행위에 연결되는 게임과 그것을 통해 생성되는 스토리의 적당한 결합으로 나타난다는 것이다. 이는 다분히 카이와의 “놀이에는 규칙을 지니면서 동시에 허구인 것은 없다”는 명제를 의식한 것이다.

카이와는 특정한 형식의 놀이는 ‘마치 ~인 것 같은’ 감정이 규칙을 대신한다고 하였다. 즉 어떤 놀이는 현실에는 없는 고유의 규칙을 통해 그것을 일상으로부터 분리시키지만, 어떤 놀이는 그러한 규칙을 만들어낼 수는 없는 대신 그것은 단지 흉내에 불과하다는 일종의 ‘비현실’ 의식을 수반한다.¹⁰⁾ 자넷 머레이는 카이와의 이러한 정의에 반대하여 게임이면서 동시에 스토리(게임-스토리)일 수는 없는지에 대해 논의하며, 이를 만족시키는 하나의 개념적 틀로 ‘사이버드라마’를 제시한다. 여기에서 게임은 규칙, 스토리는 허구에 각각 대응한다. 그녀는 게임이 규칙-게임과 허구-스토리를 하나의 틀에 응집하고 있다고 보고, 이를 <사이버드라마>¹¹⁾라는 용어로 특정하고 있다.

이처럼 자넷 머레이는 <사이버드라마>를 형성하는 게임의 개념을 구체화하기 위해 게임의 시스템을 이루는 컴퓨터를 문학적 창조의 강력한 수단으로 만들어 주는 네 가지 고유한 자질로 과정추론적, 참여적, 공간적, 백과사전적 특징을 주장하였다. 그는 이 네 가지 특징을 이야기의 세계관을 창조하는 특징으로 정의하면서, 과정 추론적, 참여적 특징은 ‘상호작용’이 의미하는 거의

9) Murray, J, 『Hamlet on the holodeck: The future of the narrative in cyberspace』, Cambridge, MA: MIT Press, 1997, pp.25-26

10) Caillois, R, 『Man, Play, Games』, translated by M. Barash, New York: Schocken Books, 1958- 1979

11) Murray, J, 『인터랙티브 스토리텔링: 사이버 서사의 미래』, 한용환, 변지연 역, 안그래픽스, 2001

모든 것을 창조하도록 도와주며, 공간적, 백과사전적 특징은 ‘광대하고도 답사가 가능한’ 디지털 세계를 창조하도록 도와준다고 설명했다. 자넷 머레이가 주장한 디지털 환경의 4가지 특징을 살펴보면 다음과 같다.

(1) 과정추론적(procedural)특징: 복잡적이고 불확정적인 반응들을 유형화하기 위해서 고안된 것으로서, 컴퓨터가 명확한 정의 능력을 가지고 보편적 규칙을 끊임없이 규정한다는 것을 의미한다.

(2) 참여적(participatory)특징: 컴퓨터가 사용자의 행동을 유도해낼 수 있도록 고안된 인터페이스를 의미한다.

(3) 공간적(spatial)특징: 참여자의 힘(선택, 역할수행)으로 향해 가능한 공간을 재현하거나 창조하는 것을 말한다.

(4) 백과사전적(encyclopedic)특징: 컴퓨터의 기억능력과 계산능력, 대용량 저장장치, 그리고 전 세계로 연결된 인터넷의 데이터베이스와 같이 백과사전적인 역량을 갖고 있는 것을 의미한다.

이와 같은 자넷 머레이의 디지털 환경의 4가지 특징은 게임의 스토리텔링에 도입되었을 때, 플레이어의 경험구조를 조합하는데 유효한 도구가 될 수 있다.

또한 내러톨로지스트인 브렌다 로렐은 컴퓨터 시스템에 의한 세계관과 그 속에서 경험하는 참여자의 관계를 설명하기 위해, 1인칭의 입장에서 참여하는, 즉 인간이 관객 뿐 아니라 연기자, 혹은 주인공의 입장에서 경험하고 참여함으로써 행위를 표상하는 것에 대해 논의하기 위해 아리스토텔레스의 드라마 이론을 관객과 무대상에 존재하는 모든 것 사이에서 발생하는 커뮤니케이션 분석에 적용하였는데, 브렌다 로렐이 아리스토텔레스의 드라마 이론을 인간-컴퓨터 상호작용에 적용한 이유는 그 이론이 인간의 사고 패턴과 행동에 대한 이해를 파악할 수 있었기 때문이다. 또한 연극이 상연되어지는 무대라는 공간이 오프라인 형태라는 점, 관객과 직접 대면한다는 점, 연극이 상연 될 때의 필수 요소들이 상호작용하고 있다는 점을 주목한 결과이다.¹²⁾

12) Laurel, B, 『Computers as Theatre』, New York: Addison Wesley, MA: MIT Press, London: Routledge. 1993, chapter2

이와 같은 관점으로 브렌다 로털은 아리스토텔레스의 드라마의 6가지 구성요소의 인과관계를 컴퓨터에 적용하여 재해석하는 관점을 주목하였다. 완성된 연극이 유기적인 합일체라고 생각했던 아리스토텔레스는 드라마의 6가지 질적 요소를 식별하고 질료적 요인과 형식적 요인과의 인과관계의 측면에서 그들의 관계를 설명했고 브렌다 로털은 이 모델을 활용하여 인간-컴퓨터 활동이 갖는 구조에 대한 6가지 구성요소¹³⁾로 재구성하였다. 각 구성요소의 특징은 다음과 같이 정리할 수 있다.

(1) 상연(Spectacle) : ‘광경’을 뜻하는데 단순히 시각적 차원에서 그치지 않고 모든 감각과 관련 지을 수 있다.

(2) 패턴(Pattern) : 감각을 통한 패턴, 즉 감정과 느낌을 의미한다.

(3) 언어(Language) : 커뮤니케이션의 수단으로서 언어적, 비언어적 활동 모두를 포함한다. 언어의 요소는 관객에게 사용할 수 있는 감각을 고려하는 방식으로 표현되는 것으로 볼 때 각 구성요소들은 지속적으로 상호작용하며 인과적 관계를 형성하고 있음을 알 수 있다.

(4) 생각(Thought) : 언어를 통해 사고를 추론하며 사고가 추론될 수 있는 범위에 한정해서 재현이 이루어져야 한다.

(5) 캐릭터(Character) : 캐릭터의 개념은 에이전시의 개념과 함께 설명될 수 있는데 자넷 머레이에 의하면 에이전시는 참여자가 의미 있는 어떤 행동을 취 할수 있고, 또 그 자신이 내린 결정과 선택의 결과를 직접 눈으로 확인 할 수 있게 해주는 만족스러운 능력을 뜻한다. 이것은 1인칭 경험의 핵심요소이며 ‘몰입’으로 이해할 수 있다.

6 행위(Action) : 플롯을 의미하며 각 구성 요소들을 통해 전체적인 구조를 파악하는 것이다.

게임을 내러톨로지(Narratology)적 관점에서 볼 때, 게임은 서사적 체계로 구성되며 그 안에 일정한 구조를 가지게 되고, 이는 게임을 구체적으로 구성 하는 구성하는 스토리, 캐릭터 등의 게임 내 요소의 유기적인 연관성을 지니게 된다. 이처럼 게임 사용자는 게임에 구성된 서사와

13) Laurel, B, 『Computers as Theatre』, New York: Addison Wesley, MA: MIT Press, London: Routledge. 1993, chapter2

그를 이용할 수 있는 인터페이스를 이용해 게임 세계의 캐릭터와 세계를 경험할 수 있으며, 게임 사용자의 참여와 탐색 및 이동 행위를 통해서 공간의 의미를 부여할 수 있다. 이런 관점에서 공간으로 이루어진 게임의 세계를 움직이는 것 자체는 중요한 서사행위의 하나이며 결국 게임의 스토리텔링은 탐색과 수행이라는 사용자의 표현적 참여로 경험되는 것이다.

이처럼 통합적으로 구축된 게임 속 서사구조는 게임의 시공간 속에서 하나의 세계로써 존재하며 그 세계는 게임의 제작자가 제공한 기반 안에서 사용자들이 스스로 성장시켜 나가거나 새로운 차원을 만들어 내기도 한다. 또한 게임은 기존의 단방향성 매체의 수동적 관중(passive audience) 와 달리 관중이란 표현을 쓰지 않고 사용자(user), 또는 플레이어, 게이머같은 표현을 사용하고 있는데 이는 게임 속에서 게이머들 간의 관계를 형성하고, 집단을 만들고, 새로운 규율을 만들어가는 행위의 특성을 표현하는 것이다. 게임 사용자들은 게임플레이에 있어 캐릭터를 통해 사용자의 동일시 혹은 사용자의 대행자 역할을 하며 그에 따른 문화적 활동과 성격이 나타나게 된다. 게임에서의 서사는 공간적인 진행에 의해 구성된다. 전통적인 서사에서의 공간인식이 그 서사의 주인공이 느끼는 활동공간에 대한 동일시 수준에 지나지 않았다면 게임은 이용자의 직접적인 시각 경험에 의존하는 것이다. 이용자는 마우스나 키보드를 이용해 직접 카메라를 조작하는 화면을 조작할 수 있으며 결국 이용자의 참여와 탐색 및 이동 행위를 통해서만 공간의 의미가 부여되는 것이다. 이런 관점에서 공간으로 이루어진 게임의 세계를 움직이는 것 자체는 중요한 서사행위의 하나이며 결국 게임의 스토리텔링은 탐색과 수행이라는 사용자의 표현적 참여로 특정 지어지는 것이다. 이처럼 전통적 매체의 서사방식과 게임매체의 서사방식의 차이는 [표 1]과 같은 내용으로 간략화 할 수 있다.

[표1] 게임과 전통적 내러티브의 스토리텔링 차이

	전통적 서사	게임
사건의 발생	과거	다중
사건발생 시간과 서술시간의 차이	말해지는 시간과 사건 발생시간이 분리	말해지는 시간과 사건 발생시간이 동일
시퀀스의 특징	고정된 시퀀스	유동적인 시퀀스
서술 속도	변화 가능한 속도	고정된 서술속도
주요 담화유형	서술	묘사

2-3. 놀이적 게임의 특성

루돌로지(Ludology) 학파의 이론적 근간이 되는 저작인 호이징거의 <Homo Ludens>와 카이와의 <Man, Play, and Games>는 ‘놀이’의 개념을 다루고 있다. 게임을 ‘놀이’로 볼 때, 게임의 핵심은 어려움을 찾아 해결함으로써 느끼는 내면적 만족¹⁴⁾이고, 따라서 주어진 게임텍스트보다는 게임을 즐기는 인간에 주목할 필요성을 제시한다. 게임텍스트보다 게이머에 초점을 맞추면서, 자연스레 게임내러티브는 상대적으로 무시된다. “내러티브 이론에 대해 잘 안다면, 게임이 내러티브(상호작용적이건 과정적이건)와 유사하다는 주장은 절대 할 수 없다”는 에스 켈리넨의 주장¹⁵⁾이 루돌로지 학파의 이론을 대변한다. 내러티브의 지배적인 시간관계는 이야기 시간(story time)과 담화 시간(discourse time)으로 구성되지만, 게임에서는 사용자 시간(user time: 게이머의 행위시간)과 사건 시간(event time: 게임 내의 사건발생시간)으로 구성된다는 점에서 게임은 서사가 될 수 없다는 것이다.

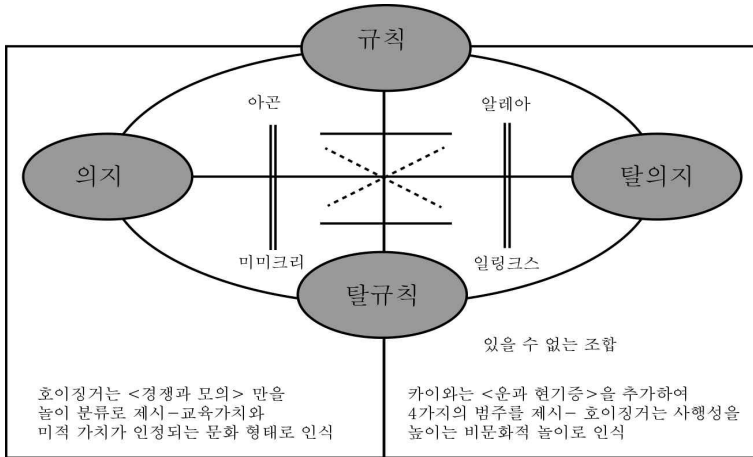
이처럼 게임의 본성을 서사가 아닌 놀이에서 찾으려는 일군의 연구자들을 가리켜 ‘루돌로지스트’라고 부르는데, 이 명칭은 올셋(Aarseth)과 율(Jull) 등에 의해 제창되어 특히 프라스카(Frasca, G)에 의해 대중화되었다. 2001년 미국 브라운대에서 개최된 DAC(Digital Arts and Culture) 컨퍼런스에서 율, 에스켈리넨 그리고 프라스카는 그들의 이론적 입장을 설명하기 위해 이 용어를 사용하였다. 이들은 게임의 본성을 서사가 아니라 그것의 형식 혹은 시스템으로부터 이끌어내고자 하며, 게임 경험의 근본을 이들 형식과 시스템과 플레이어 사이의 상호작용으로 인식하였다.¹⁶⁾ 이들은 인간 행위의 근원으로 ‘놀이’를 지목한 호이징거의 연구로부터 영감을 얻었으며, 특히 카이와의 놀이의 유형 구분에 크게 영향을 받았다. 앞서 언급한 것처럼 카이와는 놀이를 규칙의 있고 없음에 따라 루두스(ludus)와 파이다이(paidia)로 나누었으며, [그림2]와 같이 그 구체적 형태에 따라 아곤(agon), 알레아(alea),

14) Caillois, R. 『Man, Play, Games』, translated by M. Barash, New York: Schocken Books, 1958- 1979, 카이와는 놀이를 ‘루두스’(ludus)로 설명한다.

16) Eskelinen, M. 『First person: New media as story, performance, and game』, Towards computer game studies. In N. Wardip-Fruin & P.Harrigan(Eds.), Cambridge, MA: The MIT Press, 2004, pp.36-44

17) 박근서, 「비디오 게임의 이야기와 놀이에 관한 연구」, 언론과학연구, 9권 4호, 2009, pp.215-216

미미크리(mimicry) , 일링크스로(illinx) 구분하였다.



[그림2] 게임에 있어서의 4가지 범주간의 조합과 보완작용

여기에서 루두스와 파이드아의 구분은 놀이에 내재하고 있는 긴장, 즉 자유를 구가하려는 마음과 그것을 구속하려는 규칙 사이의 긴장을 드러낸다는 점에서 의미가 있다. 그리고 놀이의 네 가지 유형은 놀이가 지닌 즐거움과 재미 그리고 놀이하기의 성격을 기술한다는 점에서 매우 유용하다. 다른 사람들과의 경쟁을 통해 승패를 가늠하는 일, 우연에 결과를 맡겨 긴장과 그것의 해소를 경험하는 일, 흉내 내기를 통해 그 대상을 상상적으로 전취하는 일, 몸으로 세상을 맞아 경험하는 일이 놀이의 즐거움이다. 그런데 이러한 즐거움은 서사 혹은 이야기로부터 오는 것이 아니다. 왜냐하면 놀이의 본성은 일상에서 벗어나 자기가 바라는 특정한 상황과 사태를 스스로 만들어내는 데 있는 것이지, 주어진 텍스트를 읽고 그것의 의미를 되새기는데 있는 것이 아니기 때문이다. 에스켈리닌의 말대로 게임을 플레이하는 것은 영화나 서사의 수용과 같은 ‘해석적 실천’이 아니라, 스스로 세계를 구축하는 ‘구성적인 실천 (configurative practice)’이다. 이러한 차이는 게임이 근본적으로는 내러티브가 아니기 때문이다.

프라스카는 게임이 내러티브와는 존재론적으로 다르다고 주장한다.¹⁷⁾ 왜냐하면 게임은 서사처럼 재현에만 의존하지는 않기 때문이다. 게임은 내러티브 대신에 시뮬레이션에 기반을 두고 있다고 그는 주장한다. 시뮬레이션은 내러티브와는 본질적으로 다르다. 시뮬레이션이 세상을 그리는 방식은 세상을 묘사함으로써 그것을 재현하는 것이 아니라, 특정하게 프로그래밍 된 규칙에 따라 그것을 조작(manipulation)하는 것이다. 만화경이 존재 가능한 이미지들의 모음이 아니라, 어떤 메커니즘에 따라 이미지들을 만들어내는 장치인 것과 마찬가지로. 프라스카는 그러므로 게임을 통해 플레이어들은 스토리가 아니라 행동의 자유를 누리는 대안적 현실을 경험한다고 말한다.

특히 루돌로지스트들은 게임의 ‘컷-신(cut-scene)’에 주목하였다.¹⁸⁾ 게임에서 컷-신은 다양한 기능을 수행한다. 게임의 다음 시퀀스를 로딩 할 시간을 벌기 위해, 레벨을 클리어한 데에 대한 보상으로, 혹은 게임 수행의 방법을 가르치거나 퀘스트를 부여하기 위해 컷-신이 이용된다. 하지만 컷-신의 가장 중요한 기능은 내러티브를 완결하는 일이다. 대부분의 게임들은 그 자체로는 내러티브가 전개되기 힘들거나 혹은 불충분하다. 그러므로 내러티브를 원활히 진행 하도록 하기 위해 게임의 중간 중간에 상호작용이 배제된 동영상(pre-rendered movie clip)을 끼워 넣게 된다. 이는 게임에 있어서의 서사의 흐름이 플레이를 보조하는 도구일 뿐이라는 루돌로지스트들의 관점을 잘 드러낸다. 물론 루돌로지스트들에 있어 게임의 서사적 장치가 플레이 경험과 분리되어 있는 것은 아니지만 본질적으로 게임은 플레이 자체의 경험을 위해 존재한다고 생각한다.

게임기획자인 시드마이어(Sid Meier)는 게임을 '일련의 흥미로운 선택들'이라고 하였다. (Rollings and Morris 2001, p. 59) 그의 말에 따르면 좋은 게임이란 결국 그러한 선택을 통해 플레이어들에게 ‘훌륭한 정신적 도전(high-quality mental challenges)’을 제공하는 것이다. 윌슨 시드 마이어의 이러한 주장에 근거하여 게임을 재미있게 만드는 것은 게임의

17) Frasca, G. (1999). 「Ludology meets narratology: Similitude and difference between(video)games and narrative」, InLudology.org. <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>.

18) Juul, J. (2000), 「What computer games can and cannot do」, digiral arts and culture conference, Bergen, <http://www.jesperjuul.dk/text/WCGACD.html>: 게임의 컷신(cut-scene)은 영화와 매우 유사한 방식으로 호명되는 경우이다. 대용량의 비디오게임은 대부분 도입과 결말 부분에 짧은 동영상을 삽입하여 게임의 배경과 설정을 소개하는데, 이 방식은 영화와 유사한 방식으로 작동하기 때문에 이를 통한 기제도 상당 부분 유사하다. 게이머가 일반적으로 전개되는 서사를 ‘관람’하는 모습에 상호작용성이 개입할 여지가 없기 때문이다.

순수한 상호작용, 즉 ‘게임하기’ 그 자체에 있다고 말한다. 그에 따르면 게임의 본성은 허구(game-as-fiction)에 있는 것이 아니라 규칙(game-as-rules)에 있다.

이처럼 루돌로지스트들에게 게임은 플레이어의 능동성에 근거하여 설명될 수 있으며, 이를 제한하는 어떠한 장치도 바람직할 수 없다고 이들은 말한다. 이들은 컷-신을 플레이어의 능동성을 제한하는 시퀀스로 겹치레에 지나지 않는다고 보았다. 컷-신은 플레이어로부터 참여적 역할을 박탈한다. 따라서 그것의 사용은 디자이너의 작품을 손상시킬 뿐이다. 결국 컷-신은 게임 플레이의 경험 전체를 훼손할 것이라고 이들은 주장한다.

2-4. 게임 텍스트의 가능성: 서사와 놀이의 상호관계

앞서 언급한 것처럼 루돌로지스트들과 내러톨로지스트들은 놀이와 서사의 게임의 두 가지 핵심 개념에 대해 서로 다른 생각을 가지고 있다. 여기에서는 일단 이들의 보수적인 정의를 기준으로 분석하였다. 서사는 텍스트에 의해 주어진 확정적이고 선형적인 이야기이며, 놀이는 플레이어와 게임 시스템의 상호작용이다. 게임은 이러한 서사와 놀이를 모두 포함한다. 그리고 이들의 상호작용 결과로 서사화 된 놀이 그리고 놀이화된 서사가 형성된다.

첫째 서사화 된 놀이란 의미를 가지게 된 놀이, 즉 순수한 행위로서의 놀이가 의미의 수준으로 고양된 것을 말한다. 행위는 의미를 통해 가치를 가지게 되고, 이는 곧 ‘규범’의 문제가 된다. 자유로운 비생산적 행위였던 놀이는 서사의 영향으로 당위의 수준에 도달한다. 물론 이러한 당위란 게임세계의 것이며, 오직 ‘규범적 힘(normative force)’으로서 플레이어의 행위를 간섭한다.¹⁹⁾ 결국 게임의 놀이는 일종의 규범이 된다. 규범은 ‘규칙’이 아니다. 카이와는 놀이 행위 자체를 규정짓는 어떤 강제의 원칙을 규칙이라 불렀다. 카이와의 규칙은 그 놀이를 위해서는 지키지 않으면 안 되는 어떤 것이다. 규칙을 따르지 않는다면 놀이

19) 박근서, 「비디오 게임의 이야기와 놀이에 관한 연구」, 언론과학연구, 9권 4호, 2009, 9권 4호, p.224

자체가 불가능하다. 이를테면 축구에서는 공을 발이나 머리로 다루어야 하고, 상대방 골문을 가로질러 그것을 차 넣어야 한다. 본질적으로 축구는 이러한 행위들의 반복이며, 그러한 행위 자체를 즐기는 것을 목적으로 한다. 특정한 포지션을 맡아 이러한 단순한 행위를 특정한 유형으로 조직화하는 일, 작전을 짜고 전술을 구사하는 일, 그리고 무엇보다 시험에서의 승부 따위는 이차적이며, 이러한 행위들에 특정한 의미와 의무를 부과하는 것이다. 이렇게 행위에 의미를 부과하고 그것을 의무로 묶는 것이 게임의 ‘규범’이다.

둘째 ‘놀이화된 서사’란 게임의 진행과정에서 서사의 양상이 구체화 되는 것을 말한다. 특정한 인과적 규칙에 따라 행위를 응집하고 그것의 진행을 지배하던 서사는 게임 속에 들어와 플레이어의 행위라는 거역할 수 없는 힘을 만난다. 공간이 물리적 실체에 의해 틀어지고, 힘의 작용이 틀어진 공간의 열개에 따라 변이하듯, 서사적 공간은 플레이어의 행위에 의해 특정한 경험으로 구체화된다. 게임은 기본적으로 시스템과 플레이어 사이의 상호작용이다. 그것이 게임의 경험을 결정한다. 물론 그것은 서사에도 영향을 미친다. 이미 올셋(Aarseth, E)에 의해 ‘에르고딕(ergodic)’²⁰⁾이라고 표현된 게임의 이러한 특성은 하나의 입구와 출구를 가지지만 그 진행 경로는 무수히 갈라지는 디지털 시대의 특별한 텍스트 형태와 관련이 있다.

21) 올셋은 ‘에르고딕’이라는 말로 수많은 가능성을 탐색하고 그것을 실현시켜 나가는 수용자의 능동성을 강조하였다. 게임과 같은 사이버텍스트에서 사용자는 주어진 다양한 텍스트 요소들을 각자의 방식대로 조작한다. 이러한 조작의 결과로 잠재적 상태에 머물러 있던 텍스트가 현실화되고, 서사의 구체적 양상이 현재화된다. 그러므로 게임에서 서사는 해석적 실천의 대상이 아니라 구성적 실천의 결과다. 서사를 작용점으로 게임은 담화를 생성한다. 대체로 내러티브가 담화의 효과가 되는 통상의 텍스트들과 다르게, 주어진 내러티브에 플레이어들의 행위가 더해져 그것의 구체적 경험이 드러나는 것이다. 그리고 이러한 영향은 때로 내러티브 자체에 영향을 미쳐 그것을 변형하거나 혹은 왜곡하기도 하며, 내러티브 자체를 무력화하기 까지 한다.

20) Aarseth, Es, 『Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature』, 『Baltimore: The Johns Hopkins University Press』, 1997, p.152.

21) 박근서, 「비디오 게임의 이야기와 놀이에 관한 연구」, 언론과학연구, 9권 4호, 2009. p.225

놀이와 서사의 관계를 보면, 두 개념의 작용하는 방향이 전혀 다르다는 것을 알 수 있다. 서사는 게임에 일관된 의미를 주려는 경향을 가짐으로써 일종의 구심성을 가진다면, 놀이는 반대로 게임의 다양성과 분산성을 추구하는 경향으로 원심성을 가지기 때문이다. 서사는 게임 경험을 일관된 이야기로 응집하는 반면, 놀이는 게임의 추상적 형식과 시스템으로서 구체적인 경험 내용에는 아무런 의미도 부여하지 않는다. 이러한 면에서 볼 때, 게임은 이러한 서사와 놀이에 의해 형성되는 구심력과 원심력이 하나의 균형을 이룬 구체적 결과라 할 수 있다. 여기에서 구심력과 원심력의 균형이란 두 힘의 동등해야 한다는 것을 의미하지는 않는다. 게임에 따라 두 힘들 가운데 어떤 것이 더 강할 수도 혹은 약할 수도 있다. 그러한 의미에서 균형은 상대적이다. 그러므로 놀이와 서사의 이중성 또한 상대적이며 유동적 일 수밖에 없다. 앞서의 두 접근방식 각각의 문제는 결국, 게임이 단일한 접근방식 혹은 패러다임으로는 관통할 수 없는 복잡적이며 다층적인 매체라는 사실을 드러낸다. 게임은 서사 혹은 놀이가 아니라, 서사이며 놀이인 것이다. 결국 서사 경험과 놀이 경험은 배타적일 수 없는 게임의 두 측면이다. 그리고 그것의 구체적인 특성은 양자의 상호작용에 따라 다양하게 나타난다.²²⁾

이러한 논의를 바탕으로 3장에서는 이러한 게임매체 내의 놀이와 서사의 상호 작용을 매체에서의 재매개의 방법론을 통해 면밀히 논의할 것이다. 이는 게임이 그 자체가 총체적 매체임과 동시에 다른 매체가 가질 수 없는 특이점도 가지고 있기 때문이다. 따라서 재매개의 방법론을 게임에 적용한다면 게임내의 서사와 놀이의 상호적 관계를 통해 게임 매체의 특성을 준거 할 수 있을 것이다. 재매개의 방법론을 활용한다는 것은 또한 게임매체 내의 특성 뿐 아니라 게임과 타매체간의 상호적 관계에 대한 특성까지 드러 낼 수 있을 것이다. 이는 상호 매체성의 개념을 통해 보다 면밀히 논의 될 것이다. 이는 현재에도 진화하는 게임의 매체성을 구체적으로 준거할 수 있는 방법이 될 것이다.

22) Frasca, G, 『Simulation versus narrative: Introduction to ludology』. In M. J. P, 2003, pp.221~236

제3장 놀이와 서사의 재매개: 게임의 상호매체성

3-1. 게임매체 내에 발생하는 놀이와 서사의 재매개: 비매개와 하이퍼매개의 관계성

게임의 기본적인 구성은 앞서 2장에서 논의한 놀이와 서사의 상이한 이중구조를 비율적으로 구성하는데부터 시작된다. 물론 게임은 영화와 같이 하나의 장르로써 규정되어져 있지 않거 세분화되기 때문에 최근의 게임은 이러한 놀이와 서사의 감각적 비율이 전혀 다르다. 이러한 상호 개념의 비율 구성을 통해 롤플레이, 시뮬레이션, 액션, 스포츠, 퍼즐 게임 등 다양한 형태의 게임이 만들어 진다. 이러한 비율의 구성이 가능하기 이전에 과연 상이한 두 개념이 어떻게 서로 병합되고, 또한 새로운 매체성을 구축 할 수 있는지에 관한 근거를 논의할 필요가 있다. 이를 위해 매체의 기본적 방법론인 재매개의 개념에 대하여 고찰할 필요가 있다.

재매개란 한 매체를 다른 매체에서 표상하는 것으로, 이는 근본적으로 기존의 매체를 벗어난 완전히 새로운 미디어의 탄생은 불가능한 것이며, 기존 매체의 진정성을 파괴시키지 않고 단지 다른 형식의 미디어로 변화시키는 것을 의미한다. 볼터와 그루신(Bolter & Grusin)은 하나의 매체가 내용과 형식 차원에서 다른 매체의 테크놀로지, 표현양식, 사회적 관습 등을 답습하거나 개선(improve), 개조(remedy)하여 자신의 것으로 만드는 현상을 ‘재매개’(remediation)라고 포괄적으로 정의하였다.²³⁾ 그들에 따르면 새로운 매체와 오래된 매체 사이의 경합이나 경쟁정도에 따라 재매개 과정은 비매개(immediacy)와 하이퍼매개(hypermediacy)사이를 진동하면서 다양한 스펙트럼을 보여준다. 비매개는 보는 이가 캔버스, 필름, 사진, 영화 등 미디어 자체를 보지 못하거나 매체가 있다는 사실을 느끼지 못하고 미디어가 표상한 대상에 주목하거나 빠져들도록 만드는, 투명성을 추구하는 표상 양식이다.²⁴⁾ 르네상스 시대에 발전한 선형

23) Bolter, J & Grusin, R, 『재매개: 뉴미디어의 계보학』, 이재현 역, 커뮤니케이션북스, 2006, p.66

원근화법, 몰입감을 강조한 가상현실 등이 매체의 매개를 잊게 만드는 장치들을 활용한 예이다. 반면 하이퍼매개는 비매개와는 달리 매개하고 있는 매체 그 자체를 드러내거나 복수의 이질적인 화면 또는 공간을 만들어, 보는 이가 매체 자체에 주목하게 만들고 매체를 환기시키는 표상 양식이다. 중세시대의 화려한 채색화, 네덜란드 회화, 콜라주 기법이나 포토몽타주 사진 등을 예로 들 수 있다.

또 다른 재매개의 논리인 하이퍼매개는 매체를 드러냄으로써 매체 자체에 대한 매혹(fascination)을 표상하는 것으로, 문자 이외에 그림과 지도 등을 포함하는 중세 채색 서적과 버튼과 윈도우로 구성되는 멀티미디어 응용 체계가 여기에 속한다. 즉, 하이퍼매개는 디지털 매체의 특징인 www 페이지의 윈도우 스타일을 통해 나타나는 분할과 비결정성, 이질성, 수행 과정의 강조와 임의적 접근 가능성 등을 의미한다. 하이퍼매개는 사용자들이 캐릭터와 상호 작용할 수 있는 역동성을 부여할 수 있다. 여기에는 기존 매체에 대한 분석이나 비판 없이 디지털 형식 속으로 그대로 표상하는 것에서부터, 기존 매체의 속성에 충실하면서 새로운 매체의 차이를 강조하는 개선 혹은 차용이나, 기존 매체를 드러내고 하이퍼 매개성을 유지하면서도 기존 매체를 완전히 개조하거나 새로운 매체가 기존 매체를 완전히 흡수하는 경우까지 다양한 재매개 방식이 포함된다. 재매개의 이중적 논리(double logic)인 비매개와 하이퍼매개는 오랜 역사를 가지며 동시에 당대의 문화적 가정 속에서 작동한다. 비매개는 수용자가 매체 자체의 존재를 잊고 자신이 매체의 내용과 즉각적인 관계를 맺고 있다는 일련의 믿음과 관행들을 지칭하는 것으로, 서로 다른 시대와 집단 사이에 서로 다르게 표현되고 인식 될 수 있다.²⁴⁾ 이는 17세기 선형 원근법과 사실주의적 명암을 사용한 피터 센레담(Pieter Saenredam)의 “할렘의 성 바보 성당”이나 에드워드 웨스턴(Edward Weston)의 사실주의적인 사진 그리고 가상현실용 컴퓨터 시스템까지 수백 년 의 역사를 지닌다. 비매개성은 전통 매체의 요소로서, 일인칭 시점과 선형적 전개, 몰입적인 특징을 보이며 아침드라마 혹은 토크쇼, 리얼리티 프로그램에서 쉽게 관찰할 수 있다. 비매개성의 투명성을 통해 수용자들은 매체에서 재현되는 이야기를 사실로 인식하게 된다.

24) Bolter, J & Grusin, R, 『재매개: 뉴미디어의 계보학』, 이재현 역, 커뮤니케이션북스, 2006, p.18

25) Bolter, J & Grusin, R, 『재매개: 뉴미디어의 계보학』, 이재현 역, 커뮤니케이션북스, 2006, p.24

이와 같은 재매개의 논리를 게임매체에 대입하면 게임의 특성을 보다 면밀하게 이해 할 수 있다. 게임매체 자체는 방법적으로는 전통적인 매체를 총체적으로 결합한 매체이기 때문에 게임 내에서의 재매개의 논리는 더욱더 분명하게 드러난다. 즉 2장에서 언급하였던 놀이와 서사의 게임매체의 이중논리가 재매개의 방법을 통해 게임매체의 특성으로 도출 될 수 있다는 것을 의미한다. 게임의 개발자들은 사용자가 게임 안으로 몰입하기를 원한다. 시각적으로 훌륭한 효과들, 실제와 근접한 인공지능, 캐릭터와의 일체감, 생생한 감각효과들은 플레이어들이 현대의 게임에서 요구하는 것들이다. 이것들은 오로지 플레이어의 몰입을 위한 장치로 게임에 구성된다. 즉 개발자들은 게임의 경험으로 플레이어를 강하게 몰입시키기를 원하고, 플레이어들이 주변의 실제 환경에서부터 게임으로 자연스럽게 몰입하는 비매개의 논리를 적용한다.

일본의 폴플레이 게임의 대표작인 스케어의 <파이널판타지>의 경우 이러한 비매개의 논리가 극대화되어 표현된 게임이다. 이 게임에서 플레이어들은 유려하게 디자인된 판타지의 세계로 몰입된다. 이것은 게임 자체가 표방하는 실제감 넘치는 그래픽, 사운드, 내러티브 등을 바탕으로 가능했다. <파이널판타지>초기의 작품에서부터 현재까지의 수많은 시리즈들은 매년마다 엄청난 속도의 기술적인 발전을 거듭하였으며, 이것은 플레이어에게 판타지 자체의 실제감을 경험하는 비매개를 목적으로 개발되었다. <파이널판타지>의 플레이어들은 실제로 게임 컨트롤러의 조작능력이나, 대결 등 게임시스템에 집중되지 않고, 게임 내 세계로의 경험을 권유 받는다. 이것은 게임 내에 구현된 사실적인 비율의 시각효과, 물리법칙, 판타지를 대변하는 미술적 환경의 구현으로 구체화된다. 또한 플레이 시간에 포함된 많은 분량의 CG스크립트 들은 이러한 비매개적 몰입을 증가하는 요소로 등장한다.²⁶⁾ <파이널 판타지>의 비매개적 경험요소는 게임 그 자체의 자율적 선택이 아니라 새로운 이야기와 세계관을 영화와 같은 선형적 구조로서 게임의 방식을 활용하여 구현하고 있다. 하지만 게임매체는 비매개적 방법론과는 다른 방식의 사용자의 경험을 전개하기도 한다. <기타히어로>의 경우 이러한 하이퍼매개의 경험을 구체화 한 게임으로 여겨진다. 이 게임은 기타 컨트롤러를 통해 락밴드의 기타리스트가 되어 다양한 곡들을 연주하는 게임이다. 게임의 플레이 방식은 기타 모양의

26) 박근서, 「비디오 게임의 이야기와 놀이에 관한 연구」, 언론과학연구, 9권 4호, 2009, pp.227-229

컨트롤러를 연결하고, 노래와 함께 화면에 떨어지는 노트를 타이밍을 맞춰 버튼을 누르는 것으로 진행된다. 그런데 게임을 진행하게 하는 컨트롤러가 모양만 기타가 아니라 실제 기타의 플레이 방식과 흡사하게 되어있다는 특징이 있다. 이 컨트롤러를 실제 기타와 비교하자면, 프렛 버튼은 각 현의 위치를 손가락으로 눌러주는 것, 플리퍼는 피크(또는 손)로 줄을 통겨주는 것, 웨미 바는 현의 장력을 조절해 음색을 바꾸는 것이다. 각 곡의 노트는 미끄럼틀을 내려오듯 비스듬히 내려온다. 실제 기타를 쳐본 사람이라면 실제 연주와 매우 비슷하다는 것을 알 수 있다. 물론 실제의 연주와 같이 어려운 코드나 갑작스러운 속주를 맞닥들이는 일은 없다. 이를 게임의 방식으로 접근하게 하고 있는데 (기타히어로)는 커리어(캠페인)모드를 선택하여 플레이어가 락밴드의 일원(기타리스트)이 되어 밑바닥부터 착실하게 경력을 쌓아나가도록 되어있다. 처음에는 허름한 가정집의 지하에 마련된 간이 공연장에서 다섯 곡을 연주한다. 이중 4곡을 성공하면 더 큰 스테이지로 옮기게 되며 추가로 숨겨졌던 다섯 곡이 공개된다. 이런 식으로, 전미 순회 투어를 선 밴드는 최종적으로 수만 명의 인파가 모여든 스테이지에서 마지막 곡을 화려하게 연주하면 수퍼 그룹의 반열에 오르며 게임을 클리어하게 된다. 이러한 방식으로 커리어 모드를 진행하면서 벌어들이는 돈으로 추가 곡이나 장비, 새로운 캐릭터를 구입하는 기존 메뉴도 고스란히 살아있어 밴드 안에 소속되었다는 느낌, 내 실력이 점점 업그레이드되어간다는 느낌도 충실히 느낄 수 있다. 수십 곡의 락음반을 플레이하며 엔딩 곡을 마치고 나면 플레이어들도 진정한 기타리스트가 된 것 같은 기분을 만끽하게 될 것이다. 이 게임을 통해 플레이 자체의 즐거움과 또한 반복적 플레이를 통한 성장이라는 측면을 경험 할 수 있다. 서사적 구조나 경험을 개입시키지 않고도 사용자에게 플레이 자체의 몰입과 즐거움을 선사 할 수 있는 게임의 특성을 반영한다. 물론 최근의 게임은, 비매개의 방식과 하이퍼매개의 방식으로 분리되어 각각의 게임에 적용되는 일은 오히려 드물다. 왜냐하면 게임매체에서는 몰입의 필요충분조건으로 비매개의 방법론과 하이퍼매개의 방법론이 비율적으로 통합되기 때문이다. 내러티브의 몰입을 위해 게임의 시스템을 이용하기도 하며, 또한 그 반대가 되기도 한다.

이를 극명하게 드러내는 게임의 장르 중 하나가 스포츠 게임이다. 스포츠게임은 최근에 이르러 급격한 플레이어들을 유입하고 있다. 축구, 농구, 골프, 야구 등 엄청난 실제의

인기와 관심을 반영하듯 스포츠 게임은 전 세계의 수많은 플레이어들의 욕구를 자극한다. 최근의 스포츠 게임인 <FIFA>를 예로 들자면 이 게임은 전 세계의 실제 선수들을 라이선스하고, 구현하여 축구팬들의 관심을 모았다. 이 게임은 단순히 실제 축구의 외형을 재현하는 비매개적 관점에서 시각적으로는 현실과 근접한 인물의 묘사, 실제의 경기장을 거의 그대로 재현하였고, 현장음을 녹음한 사운드와 게임플레이와 실시간으로 인터랙션되는 나레이션을 바탕으로 플레이어들은 실제 축구의 중계를 감상하는 것 같은 몰입을 전달한다. 최근 <FIFA>는 텔레비전 중계의 다양한 성격의 카메라의 특성까지 구현하여 표현함으로써, 현장감있는 플레이의 경험이 가능하다. 반면 하이퍼매개의 관점에서 이 게임을 바라볼 수 있다. 실제의 물리법칙을 구현한 캐릭터의 신체와 볼의 움직임을 플레이어들은 게임 내에 배치된 컨트롤 방법에 의해 플레이하게 된다. <FIFA>시리즈의 경우 십 수 년 동안의 시스템의 최적화를 통해 플레이어들이 실제의 캐릭터를 조작하는 조작 자체의 즐거움의 경험을 선사하였다. 즉, 이 게임은 현실감을 재현하려는 비매개적인 개념과 플레이 자체의 즐거움을 게임 컨트롤의 실제적인 프로세스로서 전달하는 하이퍼매개의 특성을 게임 내에서 적절히 조합한 것으로 보인다. 실제로 이 게임에서 대립적인 두 개념은 플레이의 몰입을 위한 요소로써 상호 보완적으로 활용된다. 이로써 사용자들은 몰입감 있는 실제의 서사와 개인적인 플레이를 통합적으로 경험할 수 있다. 이러한 플레이어들의 게임에 대한 다양한 욕구를 충족시키고 더 진보된 플레이 경험을 위해 게임의 개발자들은 이러한 비매개와 하이퍼매개의 두 가지 개념을 게임 내에 적절하게 배분함으로써 플레이어들을 몰입을 가중시킨다. 이러한 비매개와 하이퍼매개의 관계로 인해 게임은 총체적인 매체로써의 경험을 제공한다.

3-2. 게임매체와 영화매체사이에 비매개와 하이퍼매개의 관계성

게임은 그 자체로 정체되어 있지 않다. 마치 인간의 사고와 같이 진화하면서 변화를 가장 신속하게 받아들임으로서 자의적인 의미관계를 형성시킨다. 게임매체와 타매체에 대한 비교연구는 게임을 단지 현상만으로 바라보는 시각에서 벗어나 그 본질적인 의미를 가늠할 수 있게 함으로써

더욱 심도 있는 논의의 가능성을 알 수 있게 해준다. 게임과 영화 매체사이의 재매개의 논의를 서술하고 이를 실제의 사례를 바탕으로 게임과 타매체간의 상호적 재매개의 관계를 증명하는 것은 이후 전개될 상호 매체성의 개념과 더불어 이를 바탕으로 도출될 수 있는 게임성의 개념을 상기할 수 있게 하는 증거가 될 것이다.



[그림3] 영화 <Star wars> main image

<스타워즈>는 신화적인 성공을 거둔 영화 시리즈물이며 또한 게임시리즈이다. 다른 인기 영화 시리즈와 비교했을 때 <스타워즈>시리즈의 성공이 가지는 가장 큰 특징은 영화적 혁신을 넘어선 ‘문화 현상’으로까지 여파가 발전했다는 것이다. 영화산업뿐 아니라 소설, 만화, 비디오게임, 피겨 등 모든 문화 영역을 장악한 <스타워즈는 현대인의 가치관에 영향을 미치는 집단적인 잠재의식으로까지 깊숙하게 침투했다. <스타워즈>시리즈를 제작하는 영화사 <Lucas Arts>는 이러한 추세를 잘 반영하듯 다양한 콘텐츠를 제작하여 왔다. 영화의 제작사가 게임을 개발하기도 하는 특수한 구조가 이를 가능하게 하였다. <스타워즈>시리즈는 사실 장르영화의 측면에서 SF의 고전으로 불리울 만큼 오랜 기간 발매된 영화이다. 4-6편이 시나리오 구현의 이유로 1979년 먼저 발매 되었고, 1999년부터 현재에 이르러 지속적으로 영화가 제작되고 있다. 또한 영화가 발매되면서 다양한 게임 장르도 개발되었다. 제작된 게임의 편수만 수 십여 편이 되고, 장르 또한 다양하다. 이것은 영화 스타워즈를 좋아하는 많은 연령층이 존재하기에 가능하다. 영화가 발매될 시기에는 게임으로 구현하기 어려웠던 SFX오브젝트, 가상적 캐릭터, CG는

영화시리즈가 이어지는 동안에 게임 하드웨어의 발전에 맞추어 실제 영화와 근접한 표현이 가능해졌다. 최근 이러한 하드웨어의 발전을 통해 <스타워즈>는 다양한 방식의 게임으로 플레이 할 수 있게 되었다. 캐주얼하게 즐길 수 있는 게임부터, 스타워즈의 세계관과 영화에서 다 볼 수 없는 수많은 텍스트의 내면을 경험하는 전략 시뮬레이션, 어드벤처, 롤플레이 게임까지 다양한 형식으로 개발되었다.



[그림4] <Star wars Racer Game> 왼쪽부터 게임의 표지, 게임 플레이 스크린 샷

또한 영화 <스타워즈>를 캐주얼한 방식으로 구현한 대표적인 게임은<스타워즈 에피소드 1: 레이싱>이다. <스타워즈 에피소드 1: 레이싱>은 영화시리즈의 1편에 등장하는 포드레이싱 신을 게임으로 옮겨 놓은 게임이다. 영화 속 등장하는 부유 자동차를 타고 레이싱을 즐기는 게임인데, 영화시리즈와 거의 동시에 발매되어 많은 대중들에게 플레이 되었다. 이 게임은 영화를 본 관람자들을 대상으로 영화에 등장하는 부유 이동장치를 직접 운전하고자하는 관객의 욕구를 충족하는 게임이다. 이를 반영하듯 3d폴리곤을 활용한 시각 기술로 구현된 이 게임은 영화와 근접한 비주얼, 효과, 음악, 속도감까지 영화에 등장하는 거의 모든 것을 반영하였다. 또한 게임이 구현한 영화 속 이 장면은 분명 게임자체로서의 적합한 요소들을 통해 구성되었음은 분명하다. 영화에서는 레이싱 게임을 하는 듯 1인칭 시점의 게임을 플레이하는 시점을 지속적으로 보여줌으로써, 게임의 플레이 요소를 간접적으로 나타내고 있으며, 캐릭터의 성장이라는 측면에서 게임의 시스템적인 부분까지

잘 담아내고 있다. 이 게임에서는 영화 스타워즈의 내러티브는 플레이 자체를 보조하는 역할을 하고 있으며 플레이어는 부유 자동차 자체의 부유중력, 속도감과 같은 가상적 물리법칙을 접하는 플레잉 자체의 즐거움을 경험한다. 이는 플레이어의 컨트롤러를 통해 전개되며 게임에서의 하이퍼매개의 특성을 구체화하는 구조로 작동한다.



[그림5] <Star Wars 구 공화국의 기사단> 왼쪽부터 게임의 표지, 게임 플레이 스크린 샷

<스타워즈: 구공화국의 기사단>(Star Wars: Knights of the Old Republic, KOTOR) 은 <바이오웨어>가 개발하고 <루카스아츠>가 제작한 **컴퓨터 롤플레이 게임**이다. 2003년7월 15일에 <마이크로소프트>의 <엑스박스용>으로 처음 발매됐으며, 2003년11월 19일에 마이크로소프트 윈도우에서 실행되는 PC용 버전이 출시됐다. 게임의 배경은 <스타워즈 에피소드 IV: 새로운 희망>의 시점보다 4,000년 전의 과거이다. 이 게임은 플레이어 캐릭터를 선택하는 것에서부터 시작한다. 캐릭터의 성별은 자유롭게 선택할 수 있다. 플레이어 캐릭터는 과거의 기억을 잃은 채, 공격받고 있는 공화국 함선에서 깨어난다. 함선에서 탈출한 후 플레이어 캐릭터는 말락의 군대를 저지하기 위해 동료를 모으는 한편, 과거 기억의 단편들을 조금씩 맞춰간다. 플레이어 캐릭터와 동료들은 임무를 완수하기 위해, 말락에게 대규모의 자원을 공급해 주는 고대의 우주정거장인 스타 포지(Star Forge)의 위치를 담고 있는 스타 맵(Star Maps)을 찾아야 한다. 플레이어 캐릭터의 행동과 대화는, 캐릭터가 포스의 라이트 사이드 또는 다크 사이드로 분류되는데 영향을 미친다.

캐릭터의 가치관에 따라서 최종적으로 스타 포지에 도달했을 때, 시스를 물리치거나(라이트 사이드), 시스의 지배권을 빼앗아 올 수도 있다(다크 사이드). 라이트 사이드 가치관의 캐릭터와 그 동료들은 구원자이자 영웅으로 환대를 받는 한편, 다크 사이드 캐릭터의 경우에는 시스의 새로운 다크 로드가 되어 남아있는 시스의 군대를 이끌게 된다. 게임 내 존재하는 가치관 시스템은 단순한 한 마디에서 이야기 흐름상의 중요한 선택에 이르기까지, 플레이어 캐릭터의 행동과 대화에 따라서 플레이어 캐릭터를 포스의 라이트 사이드 또는 다크 사이드로 분류한다. 관대함과 이타주의는 라이트 사이드로 이어지며, 이기심과 폭력적인 행동은 플레이어 캐릭터를 다크 사이드로 몰아가고, 캐릭터의 외모까지 바뀌어놓는다. 포스의 다크 사이드에 들어선 캐릭터는 눈이 노란색으로 변하고, 피부는 상처로 뒤덮인 회색으로 변한다. 이는 스타워즈 시리즈를 관통하는 내러티브 선과 악의 갈등 구조를 깊이 있게 반영한다. <스타워즈: 구공화국의 기사단>은 <Game Developers Choice Awards> 올해의 게임, <BAFTA Games Awards> 최고의 엑스박스 게임, <Interactive Achievement Awards> 최고의 콘솔 롤플레이팅 게임과 컴퓨터 롤플레이팅 게임을 포함한 많은 상을 받았다. 이렇게 이 게임이 좋은 평가를 통해서 많은 대중에게 플레이 되었던 이유는 영화와 근접한 요소를 바탕으로 스타워즈에서 다루지 못했던 확장된 시각과 이야기를 경험할 수 있기 때문이다. 이는 영화의 내적 세계관에 대한 확장된 표현이기도 하며, 또한 게임의 내러티브와 세부적인 요소들은 원작인 영화에 반영되기도 한다. 이로써 영화와 게임간의 팽팽한 내러티브의 긴장감을 가질 수 있는 것이다. 영화의 확장된 서사를 경험한다는 이 게임의 특성은 마치 또 다른 영화 시리즈를 경험하는 것 같은 효과를 가진다. 이것은 영화의 내러티브를 영화와는 다른 방식으로 깊이 있게 경험할 수 있게 한다는 것을 의미한다. 즉 게임으로 발매된 이 게임은 또 다른 서사로써의 비매개적인 몰입을 통해 게임자체의 매체성과 본 작인 영화의 매체성까지 까지 확장하고 있다.

이처럼 영화를 시작으로 발매된 스타워즈 게임은 영화와 게임매체가 할 수 있는 매체성을 바탕으로 콘텐츠의 다양한 깊이와 넓이를 확장하였다. 물론 이것은 원작의 개발사인 <Lucas Art>가 영화와 게임의 상호적 매체성에 근거하여 제작하였기 때문이다. 게임개발사이며, 영화제작사이기도 한 <Lucas Art>의 제작구조가 이러한 매체간의 긴밀한 긴장감을 유지할 수

있는 환경을 제공하였다. 영화에서의 내러티브적 몰입과 이를 기반으로 하는 다양한 콘텐츠의 플레이 요소의 결합으로 인해 플레이 하는 영화까지 확장되었으며, 시리즈의 영화적 내러티브가 종료된 현재까지도 상호 영향을 미치며 새로운 게임과 영상 콘텐츠가 발매되고 있다. <스타워즈>시리즈는 물론 영화의 경험과 게임의 경험이 근본적으로는 차이와 있지만, 이들 각각의 특성은 각자의 매체에서 상호 활용되고 있다. 그것이 표면적이건 내면적이건 간에 게임과 영화 매체 사이의 이러한 상호적 영향은 게임매체와 영화매체의 새로운 가능성을 제시한다. 이는 게임의 매체성에서 추출할 수 있는 요소들이 관객들에게 원작을 다른 방식으로 이해할 수 있는 새로운 경험을 가능하게하기 때문이다.

3-3. 게임매체와 영화매체의 감각비율을 통한 재매개: 상호매체성

게임과 영화를 포함한 현대의 매체를 구성하는 주된 원자들은 영상, 이미지, 음악 등에서 각각의 유연한 결합을 통해 예견된 재매개의 양상을 지속적으로 전개하고 있다. 우리는 이러한 영화와 게임의 소통과 전의를 인정하면서도 그 저변에 놓인, 복합화 되기 이전의 진정한 본질을 발견해냄으로서 게임을 본질적으로 이해하는 통찰력을 갖게 되고 게임매체의 유기적 체계 또한 밝혀나갈 수 있을 것이다. 게임매체와 영화매체 사이의 재매개는 다양한 실제적인 시도로 구현 되고 있다. 이와 같이 게임과 영화사이의 상호적인 재매개를 보다 구체적으로 살피기 위해 매체자체가 존재하는 방식을 먼저 이해할 필요가 있다.

27)미첼<W.J.T Mitchell>은 “시각매체는 없다.”라는 연구를 통해서 매체 자체의 존재방식을 드러낸다. 미첼에게있어 “시각매체”라는 개념의 등장은 관람자 스스로에게 매체에 대한 엄격한 기준을 갖게 하였다. 이 개념은 감각과 기호적 비율에 기초를 둔 매체의 미묘한 차이를 구분할 수 있는 분류법을 위해 길을 열어준다.

이에 더하여 근본적으로 “시각매체”의 개념은 “시각경험”을 당연하게 존재하는 기초

27) W. J. T. Mitchell, 「There Are No Visual Media」, Media Art History, 2005

개념으로 여기기보다 하나의 중심된 감각의 개념으로 본다. 다른 감각들 중에서 왜 그리고 어떻게 “시각”이 구체적인 개념으로서 이렇게 강력한 것이 되었는지를 묻게 한다. 미첼이 준거하는 “시각매체”란 TV, 영화, 사진, 회화등과 같은 것들을 지칭하기 위해 사용되는 표현이다. 그렇지만 이것은 미첼에게 있어 매우 부정확하고 오해를 사기 쉬운 표현이다. 미첼에게 있어 “시각매체”라는 것은 모두 다른 감각들(특히 촉각과 청각)을 포함한다. 즉 모든 매체는, 감각의 양상이라는 견지에서 보면, “혼합적 매체”이다. “시각매체”의 “시각성”은 그 자체의 순수한 주체가 아니라 감각기관의 중요한 비율의 하나로 존재함을 말한다. 즉 매체의 특징이 “시각”, “청각”, 그리고 “촉각”처럼 구체화된 감각 구분보다 훨씬 복잡한 문제라고 말한다. 오히려, “시각매체”라고 지칭하는 개념은 습관, 경험, 전통, 그리고 기술적인 발견에 내재화된 특정 감각의 비율에 대한 상징적 개념이라고 할 수 있다. 예를 들어 고전적이고 현대적인 매체에 있어서, 내재적인 기호적이고 감각적인 요소와 복잡한 경험의 구성이라는 외재적인 요소 모두의 측면에서 볼 때, 매체 자체의 순수성(purity)이라는 것은 생각할 수 없다. 무성영화가 “순수하게 시각적”인 매체라고 주장한다면, 영화의 역사에 대한 단순한 사실 하나만 생각하면 된다. 무성영화는 항상 음악과 연설이 동반되었으며 영화 대본 자체가 종종 그 위에 써지거나 새겨졌다는 것. 자막, 중간제목, 육성과 음악이 동반되는 것은 “무성”영화를 그렇지 않은 것으로 만들었다. 미첼은 매체를 구성하는 기본적인 삼각구조인 아이콘, 지표(index), 상징(유사성, 인과나 “존재적 관계”)에 따른 기호와, 규칙에 의해 명해지는 기존의 기호)을 이용해서 매체의 개념에 접근한다면, 우리는 “순수한 상태”에 있는 기호, 즉 순수한 아이콘, 지표, 상징은 없다는 것을 발견할 수 있다고 말한다.

이처럼 하나의 매체가 단순히 특정한 감각의 규정이 아니고, 감각 비율에 대한 측정이라는 것에 주의할 필요가 있다고 하며, 그것이 상징적이고 기호적인 작용이며, 매체의 존재를 구성하는 감각들 사이의 복잡성이라고 말한다. 이와 같은 관점을 근거로 한다면 복합적 매체인 게임과 영화의 상호 매체성에 대한 보다 구체적인 논의를 전개할 수 있다. 게임매체와 영화매체간의 재매개의 관계를 설명하려면 1970년대 중후반부터 시도된 인터랙티브 무비의 형식으로부터 그 근거를 찾을 수 있다. 인터랙티브 무비의 형식은 그

파급력에서 주목할 만한 결과를 갖는다. 이 개념은 관람자에게 실제적인 역할이 주어지는 영화 형식으로서 그 개념적 시초는 1967년 등장한 <Kinoautomat>라는 영화이다. 이 영화의 형식은 관람과 참여라는 관점에서 주인공의 결정을 관람자가 행하는 방식 등 인터랙션의 성격이 내재되어 있으므로 후에 게임의 속성과 결속될 수 있는 유사성을 가지고 있었다. 이러한 가능성 속에 인터랙티브 무비의 실험적 방향은 테크놀러지의 등장에 힘입어 비로소 구체화되었는데, 비선형(Non-linear) 또는 랜덤 액세스(Random Access)플레이를 위한 기계인 레이저디스크 플레이어(Laser Disc Player)의 발명에 의해서이다. 이 레이저 디스크 플레이어는 디지털 방식으로 제작되어진 매체를 사용하기 때문에 필름과 같이 선형구조로서 연결되지 않은 챕터라도 문제없이 재생할 수 있게 되었다.²⁸⁾



[그림6] <Kinoautomat> 최초의 인터랙티브 영화

다시 말해 순서대로 늘어서 있지 않은 플롯의 구조일지라도 챕터의 선택과 조직화를 통해서 이들을 하나의 연결된 플롯으로 구조화시킬 수 있게 된 것이다. 실제 배우로 제작된 필름 또는 애니메이션이 사용자의 선택에 따라 주요한 스토리 라인을 따라 전개되는 형식으로 만들어진 최초의 영화는 1977년 <Rollercoaster>로 알려졌다으며, 인터랙티브 무비 형식의 틀 위에 폴모션의 카툰으로 만들어진 <Dragon's Lair> 등의 게임들이 등장하기 시작하였다. 서로 다른 세상을 구축해 온 영화와 게임 양쪽을 접합하고 있는 이 인터랙티브 무비라는 형식의 구조적 결합은 줄리안 스탠라브라스(Julian Stallabras)가 언급했듯 ‘영화적 현실성을 시각적 형태나 음향

28) 이지혜, 인터랙티브 스토리텔링에서의 참여유형 카테고리 제안, 디지털디자인학연구, 2006, p.406

등을 통해 조합하고 만질 수 있는 형태로 제공함으로써 종합적인 경험을 열망하게 만들고, 몰입되고자 하는 인간 욕망을 실현하기 위한 하나의 시도²⁹⁾로서 그 의미가 매우 깊다.



[그림7] 1980년대 초기 레이저디스크의 광고 및 영화 <Rollercoaster> <Dragon's Lair>

또한 디지털미디어의 기술이 인간의 내적 욕구를 외면적으로 표현하고 객관화 하도록 만든다는 매체 이론가들의 주장 또한 환기시킨다. 결국 영화 형식으로 재현되어 온 인간의 욕구를 외면적으로 취급할 수 있도록 하고자 하는 욕구의 작용으로서 인터랙티브 무비와 게임이 결합하게 되었고, 더욱 적극적으로 영화적 요소를 차용하게 된 게임은 이전과는 다른 형식과 속성을 전취하게 된 것이다. 현대의 게임은 인터랙티브 무비와 같이 영화의 극적 특징을 차용하는 것에 그치지 않고 이의 내용을 그대로 가져와서 자기만의 세계를 구축하기도 한다. 이러한 활발한 시도는 영화가 예술로서 차지하고 있는 위상을 그대로 끌어안아서 보다 높은 차원의 지위를 획득하기 위한 일종의 시도라고 볼 수 있다. 영화의 등장, 발전, 특징과 전주어 인터랙티브 무비의 그것을 함께 살펴보면 그 유전자들 가장 많이 이어받고 있는 존재로서 게임을 발견할 수 있으며, 이 점진적 발전과정에서 보여주는 일련의 변화는 매체간의 재배치가 빈번하게 발생하는 현대 엔터테인먼트 시장의 콘텐츠에 대한 전략적 선택, 그리고 테크놀로지의 변화적인 측면에서 당위성마저 느끼게 한다. 이와 같이 게임은 영상, 이미지, 음향, 시나리오 등 영화의 형식을 차용한 인터랙티브 무비의 개념과 형식을 병합시키면서부터 과도기를 거쳐 스펙터클까지도 갈망하는 시기로 접어들게 되었다. 결국 1990년부터는 영화 속성의 모방만이 아닌 영화적 구조의 내러티브를 흡수하며 점점 치밀한 구조를 갖춘 형태로 변모하고 있으며, 이로서 자신의 실질적 지위 획득은 물론 문화산업 속에서 경제적 논리로 확장될 수 있는

29) Julian, S, 『Just Gaming: Allegory and Economy in Computer Games』, Stanford University, 1993

가능성마저 가지게 되었다. 다변화하는 매체로서의 게임이 영화적 형식을 가진 인터랙티브 무비를 편입시켜 나가는 과정을 연구한 결과, 크게 두 가지의 특징을 발견할 수 있는데, 첫째는 보완과 흡수를 통한 획득이라는 능동적 측면과 둘째는 매체와 테크놀로지 간 속성의 종속적 측면이다. 이러한 게임매체와 영화매체간의 상호적 매체의 실험을 통해 오늘날 사용자들은 본래의 오리지널리티를 뛰어넘는 경험을 접하게 되었다.

최근에 있어서 영화와 게임의 이러한 상호매체성이 강화된 현상은 [표2]³⁰⁾와 같은 예시로 확인할 수 있다.

[표2] 영화와 디지털 게임의 매체변환의 예

영화 → 게임		게임 → 영화	
<아바타(Avata)>(2009)	<제임스 카메론의 아바타: 더 게임>(2009)	<바이오하자드>(BioHazard)(1995)	<레지던트 이블(Resident Evil)>(2002)
<트랜스 포머(Transformer)>(2007)	<트랜스 포머: 더 게임>(2007)	<페르시아의 왕자>(2001)	<페르시아의 왕자: 시간의 모래(Prince Of Persia: The Sands Of Time)>(2010)
<지아이조(G. I. Joe): 전쟁의 서막(G.I. Joe: The Rise Of Cobra)>(2009)	<지아이 조: 더 라이즈 오브 코브라>(2009)	<사일런트 힐>(Silent Hill)>(2001)	<사일런트 힐(Silent Hill)>(2006)
<반지의 제왕(The Lord Of The Rings)>(2001)	<반지의 제왕 : 중간계 전투>(2003)	<톈레이더>(Lara Croft: Tomb Raider)>(2001)	<톈레이더(Lara Croft: Tomb Raider)>(2001)
<리딕(Riddick)>(2004)	<리딕 연대기 : 부처 베이 탈출>(2004)	<파이널 판타지>(2001)	<파이널 판타지(Final Fantasy: The Spirits Within)>(2001)

앞서의 논의를 바탕으로 논의하자면 하나의 매체를 다른 매체에서 표상하는 재매개 현상은 과거부터 존재해왔으며, 다만 재매개를 기술적으로 용이하게 만드는 게임 매체의 특성이 두드러지면서 최근에 이에 대한 논의가 활성화되고 있는 것이다. 따라서 게임매체와 영화매체의 재매개가 비매개와 하이퍼매개 사이를 진동하면서 작동하는 과정에 대한 개념은 게임매체의 특성이 영화 뿐 아니라 다른 매체에게 어떠한 영향을 미칠 수 있는가를 이해하는 열쇠가 될 수 있을 것이다. 이러한 매체간의 재매개성이 어떠한 논리로 증명될 수 있는지에 대한 준거는 상호매체성의 개념을 통해 더

30) 채희상, 「영화의 디지털 게임성 수용에 관한 연구」, 서강대학교 언론문학 연구소, 2013, p.67

구체적으로 알 수 있다.

슈뢰터(Schröter)는 상호매체성을 ‘종합적 상호매체성’, ‘형식적 혹은(매체를 넘나드는) 트랜스미디어(transmedial) 상호매체성’, ‘변형적 상호매체성’, ‘존재론적 상호매체성’으로 구분하고 있다.(Schröter, 1998; 피종호, 2000, p. 249, 재인용)존재론적 상호매체성은 모든 상호매체성의 전제조건으로 매체 의 고유한 특수성은 다른 매체와의 비교를 통해서 이해될 수 있다는 것으로 트랜스미디어, 변형적 상호매체성의 전제조건이 된다. 트랜스미디어 상호매체성은 하나의 매체가 부분적으로 나뉘어서 다른 매체의 구성요소가 되는 것을 의미한다. 이것은 매체 간의 유사관계가 있어야 성립되는 매체성으로 가장 일반적인 경우의 매체 간의 관계 맺음을 의미한다. 변형적 상호매체성은 전이, 치환의 과정을 거쳐 다른 매체의 부분이 되는 것을 의미한다. 예를 들어 영화 속의 회화는 단일 매체라기보다는 영화 안에서 전이된 영화의 상호매체적 부분이 되는 것이다. 마지막으로 종합적 상호매체성은 하나의 매체가 다른 매체 안에 부분이나 구성요소가 되는 것이 아니라 서로 충돌하여 경계를 허물어뜨리는 것으로 바그너의 종합예술론, 아방가르드 예술을 들 수 있다. 이와 같은 논의는[표3]³¹⁾와 같이 상호매체적 시스템과 상호매체적 개별적 유형에 따라 세부적인 유형으로 구분 하여 볼 수 있다.

[표3] 상호매체적 관계맺기의 유형

유형	세부 유형
상호매체적 시스템 참조	시스템 활성화
	시스템 언급 (직접적 언급, 간접적 언급 or 시스템 환기)
상호매체적 개별적 참조	개별체 활성화
	개별체 언급

상호매체성에 대한 슈뢰터(Schröter)의 논의를 좀 더 실용적으로 분류한 라예브스키(Rajewsky)는 상호매체성을 크게 매체조합, 매체변환, 상호매체적

31) 채희상, 「영화의 디지털 게임성 수용에 관한 연구」, 서강대학교 언론문학 연구소, 2013, p.68

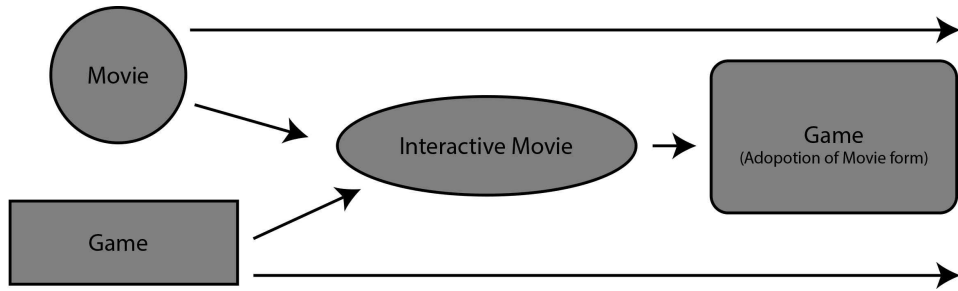
관계맺기의 3가지 영역으로 분류하였다.³²⁾ 매체조합은 서로 구분되는 매체들이 어울려 공존할 때 나타난다. 영화의 시각과 청각의 조화, 바그너의 종합예술에서 복합매체의 조합 등 매체 간의 경계가 유지되면서 조화를 이루는 상호매체성을 설명하는 영역으로 슈뢰터의 ‘종합적 상호매체성’과 유사하다. 그러나 매체조합으로는 한 매체의 특정 기호가 다른 매체 속으로 유입되어 융합, 전이되는 현상은 설명하기 어렵다. 이에 비해 매체변환과 상호매체적 관계 맺기는 매체 간의 이동과 전이를 설명하는 데 유용하다. 매체변환은 한 매체의 매체기호를 다른 매체기호로 바꾸는 것을 의미한다. 영화의 게임화, 게임의 영화화 등이 대표적인 예다. 매체변환은 특정 매체의 기호가 다른 매체의 기호로 변환되었을 때 매체에 어떤 영향을 미쳤는지를 이해하는 일이다. 매체변환 과정에서 중요한 것은 원작의 매체 기호가 변환되는 매체의 새로운 매체의 표현가능성을 열어줄 수도 있다는 점이다. “볼프(Wolf)는 이를 ‘숨겨진 상호매체성’³³⁾으로 설명하고 매체 변환을 생산 미학적으로는 하나의 매체가 다른 매체 안으로 도입되면서 ‘변형’되는 것으로 수용 미학적으로는 도입된 매체가 수용자에게 ‘등장’하는 현상으로 규정한다.” 하지만 수용자가 원작 매체를 인지하지 않을 경우 상호매체성이 성립되는지에 관한 의문이 들 수 있다. 상호매체성은 두 매체에 관한 관객의 인지가 전제되어야 성립되기 때문이다. 세 번째 영역으로는 상호매체적 관계 맺기가 있다. 이 영역은 하나의 매체가 여러 매체 의 다양한 요소들을 인용, 참조, 전유하면서 관계를 맺는 것을 설명한다. 이와 같이 영화와 게임의 관계에 있어서 상호 매체성은 다음과 같은 이론적 근거를 제시한다. 영화 속에 나타나는 시와 편지, 회화, 소설의 영화적 서술방식, 게임구조를 드러내는 영화, 문학의 음악화 등을 통해 각 매체는 상호매체적 관계 맺기를 수행한다.³⁴⁾ 상호매체적 시스템 참조는 영화가 디지털 게임과 관계를 맺을 때, 디지털 게임 시스템 전체나 시스템의 한 부분(인터페이스, 특정 퀘스트, 게임규칙 등)이 언급 및 암시되는 것을 의미한다. ‘시스템 활성화’는 게임 시스템의 구조와 요소들이 영화 텍스트 생산에 적용 되는 것을 의미한다. 시스템 활성화는 상호매체적 관련을 맺는 매체가 공유할 수 있는 공통의 시스템을 가져야 성립될 수 있다. [그림8]³⁵⁾은 이러한 영화와 게임의 공통분모에 상호매체성에 관한

32) 채희상, 「영화의 디지털 게임성 수용에 관한 연구」, 서강대학교 언론문학 연구소, 2013, p.66

33) Wolf, W, 『Intermediality』, London: Routledge, 2005

34) 채희상, 「영화의 디지털 게임성 수용에 관한 연구」, 서강대학교 언론문학 연구소, 2013, p.67

과정을 요약한 것이다.



[그림8] 인터랙티브 무비를 기반으로 영화적 형식을 차용하기 시작한 게임의 변화 과정

영화와 게임은 시각적 매체로써 시스템 활성화가 가능한 최소한의 공통분모를 가진다. 하지만 상호매체성의 3가지 유형은 서로 상호배타적으로 구분되는 것은 아니다. 또한 특정 매체나 텍스트가 상호매체성의 여러 유형을 동시에 포함할 수도 있다. 매체변환의 ‘숨겨진 상호매체성’ 개념으로 상호매체적 관계 맺기 과정도 설명이 가능하다. 상호매체적 관계 맺기도 매체변환처럼 매체 자체가 변화하는 것은 아니지만 특정 매체의 시스템이 다른 매체로 ‘도입’되고 ‘변형’될 수 있다. 관객은 상호매체적 관계 맺기를 통해서도 도입된 매체의 시스템을 인지할 수 있다.

이제까지 언급한 게임의 놀이와 서사의 개념, 그리고 매체의 감각비율 개념에 근거한 게임매체와 영화매체 사이의 상호매체성을 재매개의 관점으로 논의한 것은 이후 4장에서 개념화 할 게임성을 정리하고, 그 개념을 함축적이고 면밀하게 전제하기 위함이다. 게임 자체의 매체적 특수성을 정리 한다는 것은 게임의 독자성을 그 자체로 드러나는 것이 아니라 게임 매체의 총체적인 재매개의 관점에서 타 매체에 비추어 해석 될 수 있을 것이다. 따라서 이후 논의에 대하여는 게임성을 규명하고, 게임성을 바탕으로 변화하는 영화 매체의 실제적인 사례에 근거해 도출함으로써, 게임 매체의 특수성이 어떻게 그 매체의 독자성을 구현하고 기능하는가에 대한 실증적인 논의들을 전개할 수 있게 할 것이다.

35) 김진근, 「게임의 영화 형식 차용과정에 나타난 미디어 테크놀러지의 상관성 연구」, 디지털디자인학연구, 9권 4호, 2009, p.264

제4장 게임 매체의 특성

4-1. 놀이와 서사를 기반으로 하는 게임의 특성

앞서의 논의를 바탕으로 놀이와 서사를 큰 구조로 만들어지는 게임의 매체성은 게임의 조건을 디자인하는 과정에서 나타나는 게임의 고유한 특성들의 집합으로 이해할 수 있다. 구체적으로 게임성은 인터페이스, 게임구조, 내러티브로 구성된 게임이 선택과 결과의 과정으로 진행되는 플레이어의 게임플레이에 의해 작동하는 과정에서 발생하는 모든 것으로 개념화할 수 있다. 이러한 게임성의 특징은 다음과 같은 4가지의 요건으로 분류할 수 있다.

구조(interface)를 통한 감각적 몰입경험은 게임과 플레이어가 만나는 표면을 디자인하는 부분이다. 디지털 이미지, 사운드, 게임 컨트롤러 등의 디자인을 통해 게임과 플레이어는 서로 만난다. 디지털 이미지는 게임장르, 게임플랫폼 등에 따라 표현 수준이 다르다. 디지털 이미지는 ‘모델링(modeling) - 모션컨트롤(motion control) - 렌더링(rendering)’이라는 디지털 애니메이션의 제작 원리에 따라 만들어진다. 플레이어의 행동에 반응하는 게임 구조의 설계 플레이어의 행위에 반응하는 양방향 게임플레이 이야기와 게임 플레이의 목적 방식 인간의 오감과 교류(look & feel)알고리즘의 수준(랜덤-정교화)상호작용의 정도 및 수준의 조절 - 도전과 좌절(challenge vs frustration) - 위험과 보상(risk vs reward) - 다형성(polymorphism) 목표 및 결과의 보상으로 이해될 수 있다. 게임의 이미지는 플레이어의 행위에 즉각적으로 반응해야 하는 인터페이스이기 때문에 디지털 이미지가 정교 할수록 진보된 기술의 게임 플랫폼이 필요하다.³⁶⁾ 게임컨트롤러(controller)도 매우 중요한 인터페이스다. 어떤 게임 컨트롤러를 사용하느냐에 따라 게임 플레이 방식이 완전히 바뀌기도 한다.

자발적 참여와 그에 대한 결과적 보상(feedback system)으로 게임 플레이어는 플레이

36) 채희상, 「영화의 디지털 게임성 수용에 관한 연구」, 서강대학교 언론문학 연구소, 2013, p.71

과정에서 플레이어는 게임이 부과하는 목적이나 자신 이 스스로 설정한 목적을 달성하기 위해 많은 결정을 하게 된다. 게임은 플레이어의 구체적인 참여의 행위를 통해 의미를 형성해 간다. 게임을 할 때 중요한 것은 무슨 생각을 하느냐가 아니라 어떻게 문제를 해결 하지를 생각해 내고(탐색)이를 순서에 맞게 배열(접어넣기)하는데 주요한 목적을 가지고 있다.³⁷⁾ ‘탐색하는 참여’는 게임세계의 법칙과 규칙을 발견하는 것이다. 이러한 참여의 행동으로 인해 플레이어는 피드백을 받게 되는데 일차적인 게임에서는 시각적인 수치의 향상이나 능력의 추가와 같은 성장의 개념이나 숨겨진 이야기를 발견하는 일차적인 보상의 구조로써 사용자들에게 보상을 이끌어 내었다. 그러나 오늘날의 게임은 일차적인 보상을 넘어서서 실제와 연관된 성장을 제공하기도 하며, 플레이어의 심미적이고 구체화된 감정적 보상의 욕구를 충족하기도 한다.

규칙과 자유도의 비율로 구성된 전략적인 세계관으로 게임에서 플레이어는 게임의 인터페이스를 통해 구현된 공간에서 게임플레이를 한다. 어떤 인터페이스를 사용하는지, 주어진 게임 세계의 환경 조건은 어떠한 지를 통해 게임 구조의 한계를 파악하는 일이 ‘탐색’ 과정에 중요한 일이다. 이를 통해 플레이어는 게임 세계의 규칙과 법칙을 익힌다. 이처럼 플레이어는 게임의 세계를 향해(navigate)하는 것을 통해 게임을 파악하는 과정이다. 게임의 기술적 수준이 증가함에 따라 구축된 에이전시가 방대해지고 또한 선형적인 자율성의 개념도 확장되고 있다. 이러한 플레이어의 자유로운 선택을 가능하게 할 세계를 구축하는 일은 게임 플레이어들에게 게임을 선택하게 하는 주요한 이유가 되고 있다. 게임에서의 에이전시는 게임 구조와 내러티브가 효율적으로 연결되어 있는지를 판단하는 중요한 기준이다. 게임 구조(게임엔진, 상호 작용성)가 제대로 설계 되면 플레이어가 게임 내부 공간에서 다양한 조작을 할 수 있지만 그것만으로 게임 구조가 제대로 구현 되었다고 판단할 수 없다. 게임의 전략적인 구조는 게임의 목표를 실현시키는 내러티브와 유기적으로 연결되어야 한다. 즉 게임의 에이전시가 잘 구현되기 위해서는 게임 내부에서 캐릭터가 행하는 여러 가지 행동이 사용자가 궁극적으로 체험하고자 하는 내러티브(서사)의 목적에 합목적적으로 연결되어 있어야 한다. 이렇듯 규칙과 자유도의 비율로 구성된 전략적인 게임의 세계관은 게임 개발자가 게임 플레이와 그에 따른 게임의

37) 채희상, 「영화의 디지털 게임성 수용에 관한 연구」, 서강대학교 언론문학 연구소, 2013, p.73

반응을 미리 예측하여 디자인하는 과정에서 선형적으로 만들어진다. 게임의 시스템은 플레이어의 행위에 반응하는 알고리즘 수준을 설계한다. 게임의 상호작용성은 이러한 게임의 전략적인 시스템에 의해 디자인 된 알고리즘에 따라 수행되는 플레이어의 행위의 결과를 조절한다. 게임에서의 규칙과 자유도의 비율, 보상의 수준, 플레이의 난이도 등을 조정함으로써 플레이어와 게임 간의 상호작용의 수준을 결정한다. 게임 규칙은 게임 내의 전략을 설정하는 부분으로 게임의 결말, 게임 플레이의 목표 등을 설명할 스토리를 생산해 내는데 있어서 주요한 형식적인 역할을 한다. 게임이 내러티브의 측면에서 이전 매체와 다른 측면은 플레이어가 이전 매체의 수용자와는 달리 내러티브를 구성하는 과정에 적극적으로 참여하는 플레잉 매체의 특성을 가진다는 점이다. 이는 게임에 배치된 규칙과 그에 따른 사고체계를 생산해낸다.

변형된 자아인식과 캐릭터(charactor)는 생명체를 의미하는 것으로 콘텐츠에서의 사람처럼 성격과 개성을 가진 등장인물이나 그림을 일컫는다. 게임 캐릭터는 고유한 디자인 요소(점, 선, 면의 세 가지 요소)로 구성되어 있으며, 이러한 요소들이 결합하여 만들어진 이미지로 인해 형성된 정체성(매력, 개성)으로 생명력이 생긴 결합체라 할 수 있다. 게임에서 게이머는 유아와 마찬가지로 시각을 통해서 자기 자신을 인지하는 과정을 거치게 된다. 시점과의 동일시를 통해서 1차적인 동일시를 이룬 주체가 시각을 통해 2차적인 동일화를 겪게 되는데 그것은 화면의 변화가 게이머의 행위를 통해서 이루어질 수 있다는 점에서 비롯되며 이 점이 영화적 동일시와 차이를 보여주는 가장 핵심적 위치이다. 즉 게임에서는 게이머의 직접적인 인터페이스 조작을 통해서 시선의 변화와 영역의 움직임이 이루어진다. 이러한 과정은 게이머가 자신의 동일시 대상을 확보하는데 중요하게 작용하며, 이때의 게이머의 물리적 행위를 수행적 행위라고 부를 수 있다. 게임 내부의 캐릭터와 게이머는 각각 다른 차원의 세계에 존재하지만 게이머는 앞서 설명한 메커니즘으로 게임 내의 캐릭터와 동일화 한다. 물론 게임 내부 세계의 상징적 부채를 게임 외부의 실제 세계에서 게이머가 위임 받지 않는 물리적으로 분리된 상황이지만 전이를 통해서 게이머는 게임의 내러티브와 게임 내부 세계 자체에 연루되어 있다는 이중적 구조가 형성된다. 이러한 관계를 기반으로 플레이어는 특정한 사명을 위임 받게 되면서 동시에 이를 평가하게 되는 상징적인 동일시를 이루게 된다. 이러한 상징적 동일시는 우리가 자신을 바라보게 되는

어떠한 대타자(역할을 부여했던)의 위치와 동일시하는 것인데, 즉 우리가 관찰 당하는 위치와 우리가 우리를 바라보는 위치에 동일시하게 되는 것을 뜻한다. 또한 캐릭터는 게임의 중요한 서사적 요소 중 하나이다. 전통적 서사체의 캐릭터와 마찬가지로 게임의 캐릭터도 허구적 시공간 속에서 살아가며 사건의 형성과 절정, 그리고 결말을 이끌어내는 서사의 중추적 역할을 담당한다. 그러나 게임캐릭터는 전통 서사의 캐릭터에서 나타나지 않았던 독특한 특성을 보이며 새로운 게임의 확장된 서사 양식을 형성해 나가는데 기여하고 있다. 게임캐릭터는 끊임없이 죽고 부활한다는 특성도 그 중 하나이다. 플레이어 캐릭터는 문제를 해결하며 성장하고, 그 과정에서 종종 죽음을 맞이한다. 이러한 표현이 가능한 이유는 플레이어 캐릭터의 죽음이 우리의 진짜 삶이나 다른 서사에서의 죽음과는 전혀 다른 양상과 의미를 갖기 때문이다. 철학에서 인간의 죽음에 대한 성찰은 ‘죽음은 곧 소멸’이라는 보편적인 인식을 긍정하거나 혹은 극복하려는 방향으로 진행되었다. 이 두 가지 방향은 모두 죽음이 반복할 수 없는 사건이라는 전제를 가지고 있었다. 소설과 영화와 같은 전통적 서사체에 나타난 죽음의 의미 또한 크게 다르지 않았다. 때문에 주인공은 서사가 진행되는 도중에는 절대 죽지 않았으며, 주인공의 신체적·정신적 죽음은 곧 서사의 끝이자 비극적 결말을 의미하였다. 그러나 게임 서사에서 주인공인 플레이어 캐릭터의 죽음은 전통 서사체에서의 캐릭터 죽음과는 다른 기능을 담당한다. 게임 캐릭터의 죽음이 ‘끝’이 아닌 ‘시작’의 기능을 갖게 되는데, 이는 죽음의 순간 뒤에 부활의 기회가 있기 때문이다.

오늘날의 게임은 위와 같은 특성으로 게임성이라는 각각의 특징에 따른 구성으로 분류할 수 있다. 이것은 본문 이후의 논의의 앞에서 게임성의 각 특정적 관점을 전제로 할 때 정확한 분류로 그 정당성을 부여 받을 수 있다. 오늘날 게임 분야는 발전 양상이 복합화되기 시작함으로써 인해 한 가지 관점이나 장르로 구분하기 모호한 게임이 있는 상황이다. 즉, 게임의 유형을 분류하는 것은 세밀한 이론적 차별성을 가지고 분류하는가 하면 산업계의 관습에 따라 통용되는 용어로 구분되기도 한다. 그리고 통상적인 의미로 게임을 무엇으로 즐기는가 하는 플랫폼의 차원과 게임을 어떻게 하는가에 따른 장르 등으로 구분하는 수도 있지만 시장적 관점의 게임 분야에 있어 ‘시뮬레이션 롤플레잉 게임’, ‘리얼타임 액션 어드벤처’ 등과 같은 여러 가지 장르가 복합화 된 게임이 기획되고 개발

유통된다.³⁸⁾ 그 이유는 철저히 장르적 정통성을 지키며 정직하게 만들어지는 게임의 경우 진부하여 게임성이 떨어질 가능성이 높기 때문인 측면이 있다. 그러나 대체로 통용되고 있는 게임의 장르를 살펴보면, 다음의 표와 같다. 이것은 이후 개진될 영화와 게임의 상호 매체적 특성을 전제로 한 분석의 부분에서 논의 자체를 세밀하게 해석 할 수 있는 자료로서 그 의미를 가질 수 있다.

[표4] 게임장르의 유형

1	액션 게임	가장 오래된 장르로 초기 아케이드 게임이 이 장르/액션게임을 크게 두 가지로 구분(슈팅/기타)/액션게임은 UI디자인이 매우 직설적.액션게임의 중요한 규칙은 플레이어와 아바타의 구분이 쉬어야 한다는 점.
2	전략 게임	보드게임에 뿌리를 둔 장르/고전적 턴방식의 전략게임과 RTS 게임.
3	롤플레이 게임	사촌인 전략게임처럼 펜과 종이로 하는 게임에서 발생한 게임/확실한 스토리와 경험치에 의한 캐릭터의 성장.
4	스포츠 게임	어드벤처 게임이나 롤플레이 게임 디자인만큼 창작성 요구 없음/실제 스포츠를 시뮬레이트하는 정도와 플레이의 정도의 균형미 찾기 .
5	이동수단시뮬레이션	실존하는 이동수단을 시뮬레이트 /비행 시뮬레이션 & 드라이빙 시뮬레이션 등/ 가장 기술 지향적 게임.
6	건설경영시뮬레이션 (CMS)	적을 물리치는 것이 아니라 진행형으로 변화하는 방법과 절차 속에서 무엇인가 만들어 내는 게임/롤러코스터 타이쿤 같이 잘 만들어진 CMS는 3D그래픽 없이도 성공/스포츠 경기나 액션게임 등과는 다른 차원의 성취감 게임.
7	어드벤처 게임	플레이어의 캐릭터와 상호 반응하는 이야기구조 가짐. 전문가 게임의 중심요소 아님/플레이어가 게임을 즐겨야하는 좀 더 큰 문제 만들어 꿈을 현실화하는 장르.
8	인공적인 생명 게임. 퍼즐 게임 그리고 다른 장르들(여자아이들을 위한 게임)	a.인공적인 생명게임의 하위범주의 하나-인공 애완동물(가상생물). b.퍼즐게임-한 가지 테마를 바탕으로 다양한 변종이 이루어져야 함. c.여자아이들을 위한 게임-게임 산업은 많은 남성들 위주로 이루어져 왔음.
9	온라인 게임	온라인 플레이가 사회적 상호교류의 기회 제공/타인과 상호교류의 즐거움/싱글 플레이어 게임이나 멀티플레이어 게임보다 기술적 어려움.
10	미래의 게임	a.게이밍 하드웨어b.게임프로그래밍의 미래 c.게임장르 d.브로드밴드 네트워킹 e.먼 미래에는 예술로서의 인터랙티브 엔터테인먼트 f.예술로서의 인터랙티브 엔터테인먼트

38) 류현주, 『컴퓨터 게임과 내러티브』, 현암사, 2003, 현암사, p.27

4-2. 구조(Interface)를 통한 감각적 몰입경험_ <그래비티>



[그림9] 영화 <Gravity> main Poster

자넷 머레이는 게임 속 가상의 세계를 설명하면서 현실에 존재하지 않은 것을 transitional experience 즉, 실제적인 것으로 받아들이는 ‘전이적 경험’의 개념을 언급하는데 이 경험을 ‘불신의 자발적 중지’라 표현한다. 실재가 아닌 재현 된 공간에서 참여자가 스스로 불신을 없애고 ‘실제 같다’라는 믿음을 강하게 갖게 하는 것이다.³⁹⁾ 그러기 위해서는 자발적 몰입이 수반되어야 한다. 즉 인간이 지니고 있는 감각과 느낌과 생각을 포용하여 언어적 발화와 행위로 발현될 수 있는 경험의 확장이 필요한 것이다. 이것은 전적으로 시각과 청각에 의존하여 아바타에게 나를 투영하여 자신의 선택과 의도대로 구현되는 세계를 추구하는 컴퓨터 게임의 ‘몰입’보다 확장된 개념으로 이해될 수 있는데, 게임 공간에서는 시각과 청각 뿐 아니라 후각과 미각, 촉각, 공감각까지 자극시킬 수 있는 감각의 몰입을 위한 콘텐츠의 재현이 가능하다. 또한 게임의 ‘재매개’를 통해 다른 매체와 관계적 맥락 속에 이루어지는 상호작용도 진화하는 형태를 띠고 있다. 이것은 내가 직접 만지고 체험하고 경험하고 내 가까이에 두고 소유하고픈 욕망을 지닌 참여자의 수용방식의

39) Murray, J, 『인터랙티브 스토리텔링: 사이버 서사의 미래』, 한용환, 변지연 역, 안그라픽스, 2001, chapter2

변화와 맞물리는데 재현이 계속 이루어질수록, 영상매체에서 공간매체인 게임으로 이동할수록 직접체험의, 자발적인 참여와 몰입 경험은 증대된다. 오늘날의 게임에서 실제의 감각적 경험을 게임화하여 이식하려는 노력과, 3D 공간 구조를 구현하려는 노력은 게임 개발의 초기부터 계속 시도되었다. 일인칭슈팅(FPS)장르를 개척한 <둠>은 3D 기술 이전에 이미 2D 기술로 3D 공간을 구현한 게임이다. 이 게임은 플레이어의 시점에서 진행되며, 자연스럽게 주인공 캐릭터의 모습은 화면에서 사라져버렸다. <둠>에서 아군 캐릭터는 모니터 바깥의 현실 세계에 있다. 바로 게이머 자신이다. <둠>이전의 많은 게임들은 3인칭 시점에서 진행되었다. 직접 조작하기 때문에 어느 정도의 몰입감이 있었지만 기본적으로 게이머와 캐릭터 사이에는 물리적인 거리가 존재했다. [그림10]은 <스페이스 인베이더>, <둠>, <에일리언 아이솔레이션>: 게임은 개발 초기 2D의 평면적인 시점으로부터 제작되었으나, <둠>이후 플레이 시점이 3D 공간을 플레이하는 경험을 제공함으로써 게임의 몰입감은 극적으로 증대 되었다. 이러한 영향으로 최근 영화<에일리언>을 소재로 한 어드벤처 게임 <에일리언 아이솔레이션>은 영화 속의 세계관을 3D 공간을 통해 체험하는 몰입감을 전달하였다.



[그림10] <스페이스 인베이더>, <둠>, <에일리언 아이솔레이션> :게임에서의 시점의 변화

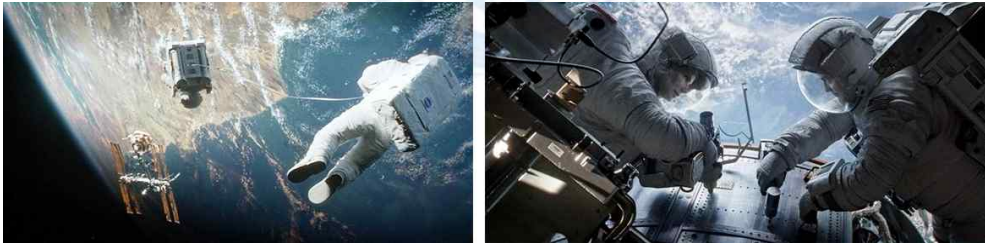
<둠>은 이러한 물리적 거리를 아예 없애버리고 플레이어가 캐릭터의 시점에서 가상세계를 바라볼 수 있도록 디자인 되었다. 덕분에 게임의 몰입감은 대폭 증가했다. 또한 <둠>에는 특별한 스토리가 존재하지 않았으며, 캐릭터 역시 매우 평면적이었기 때문에 플레이어가 쉽게 감정이입을 할 수 있었다. <둠>의 목표는 명확했다. 게이머는 눈앞의 괴물을 물리치면서 게임 공간을 탈출해야 한다. <둠>은 인간 무의식에 잠재된 파괴적 욕망을 시점의 변화를 통해 효과적으로 드러냈다. 그 과정에서 캐릭터가 사라진 자리에는

플레이어의 경험이 남겨졌다. 이러한 플레이어의 몰입 경험을 극대화할 수 있는 대표적인 기술로 3D로 제시되는 게임 세계는 플레이어가 캐릭터 안으로 완벽하게 들어갈 수 있는 출입구였다. 사용자의 몰입 경험을 극대화하기 위해 게임의 인터페이스는 플레이어와 더욱 밀착된 방식으로 발전되었다. 이러한 인터페이스의 발전은 사용자의 경험 욕구와 연관되어 있다. 그래픽, 인터페이스, 물리연산, 사운드 장치의 발전, 컨트롤러의 사용자 경험 일체화와 같은 게임의 기술적 진보에 따라 사용자의 다양한 욕구를 충족할 수 있게 되었다. 과거 게임에서 사용자들은 상상과 간접적 경험을 대입하여 게임을 플레이 하였다면 오늘날은 사용자의 상상의 여지를 기술적 진보로써 어느 정도 극복해나가고 있다. 따라서 더욱더 직접적이고 감각적인 사용자 경험이 가능해지고 있다.

이처럼 게임이 수용방식의 측면에 있어서 몰입적인 감각경험을 이루어내고 있는 추세와 게임의 감각적 몰입 경험을 영화매체로 혼용하려는 최근의 경향을 고려할 때, 알폰소 쿠아론(Alfonso Cuarón) 감독의 2013년 영화 <그래비티>는 영화와 게임이 혼용될 수 있는 또 다른 지점을 탐색함으로써 새로운 패러다임을 제시하고 있다. 단순히 기존의 게임에서 서사와 캐릭터를 가져와 영화로 변환시킨 것이 아니라, 영화를 게임의 영역으로 확장하는 동시에 게임의 경험을 영화로 감각케 한다는 점에서 그렇다. 영화가 상영과 관람이라는 수용 환경의 특성상 게임처럼 관객이 직접 캐릭터를 조종하거나 사건 진행에 개입할 수는 없다. 상호작용성이라는 측면이 다른 매체와 구별되는 게임 서사의 고유한 특징이지만, 고도의 사실성을 구현하는 그래픽과 박진감을 제공하는 최근의 게임들은 자신이 직접 참여하기보다 전문적 게이머들이 펼치는 스펙터클을 관람하는 데에서 쾌감을 얻는 차원으로까지 확장되고 있다. 이처럼 영화 <그래비티>는 어드벤처게임의 구조와 캐릭터를 적극 차용하여 관객으로 하여금 숙련된 게이머가 전개하는 훌륭한 게임을 관람함으로써 유사게임을 체험하는 새로운 형태의 게임-영화를 시도하고 있다고 볼 수 있다. 관객은 게임의 현장에서와 같이 스크린에 펼쳐지는 액션과 스펙터클에 몰입하게 되고, 등장인물은 스크린 외부의 게이머에 의해 컨트롤되는 캐릭터 혹은 관객이 동일시 할 수 있는 캐릭터처럼 제시된다.

<그래비티>는 우주공간에서 특수임무를 맡은 주인공 라이언이 여러 번의 중대한 위기를 극복한 후 마침내 지구로 무사히 귀환한다는 단순하고 선형적인 서사구조를 취하고 있다.

이러한 단순한 서사구조를 가진 영화이지만 이 영화는 영화매체로써 관람자들에게 전달하는 감각적 경험에 새로운 가능성을 제시한다. 게임의 이미지와 사운드 우주라는 공간을 배경으로 첨단 디지털 테크놀로지를 이용해 사실적 이미지를 구현했다는 점에서 <그래비티>는 주목을 받았다. 우주는 가장 오래된 게임 중 하나인 <스페이스 워>(Space War)(1962)에서부터 <스타워즈>시리즈, <스타크래프트>시리즈 등에 이르기까지 수많은 게임의 배경으로 선택되어온 공간이기도 하다. <그래비티>는 우주에서 바라본 지구의 아름다운 모습이나 무중력 상태의 움직임, 인공위성 파편의 위력적인 속도감 등을 뛰어난 3D 입체 영상을 통해 생생하고 강렬한 시각적 체험으로 구현해냄으로써 더욱 주목받을 수 있었다. 3D기술과 컴퓨터 그래픽의 영화적 활용이라는 측면에서 이 영화만큼 그 정당성과 필요성을 보여준 작품은 아직 없었다 할 만큼의 뛰어난 스펙터클을 창조해냈다는 평가를 받기도 했다. 이 작품은 이러한 첨단 이미지의 활용 및 사운드의 특징이라는 측면에서도 익숙한 컴퓨터 게임의 구조를 영화 속에 담아내고 있다는 점을 주목할 필요가 있다. 영화의 첫 장면은 가벼운 농담들과 건조한 상황 보고가 뒤섞인 교신 내용이 쉼 새 없이 이어지는 가운데, 멀리 보이는 지구의 모습을 배경으로 익스플로러 외부에 설치된 허블 망원경을 수리하는 인물들이 천천히 소개된다.



[그림11] 영화 <Gravity> 오프닝 시퀀스

영화 <그래비티>의 12분 30초 롱테이크로 촬영된 이 오프닝 시퀀스는 (그림11), 평온한 우주의 풍경 속에서 주요 인물인 맷과 라이언의 성격을 제시한 후, 갑작스레 밀어닥친 러시아 인공위성의 파편들에 의해 라이언이 우주선으로부터 분리된 채 우주의 암흑 속으로 빨려들어가는 상황까지를 하나의 쇼트로 담아내고 있다. 특히 최초의 쇼트 전환이 일어난 이후, 광활한 우주 속에 내팽개쳐진 라이언을 패닝하여 보여 준 카메라가 라이언의

클로즈업을 거쳐 자연스레 헬멧 안으로 이동하며 시점쇼트로 전환되는 순간은 강렬한 인상을 각인시킨다. 익스트림 롱쇼트에서 클로즈업으로, 그리고 주관적 시점쇼트로 탄력적이고 유연하게 움직이는 이 롱테이크는 <그래비티>라는 영화의 전체적인 구성을 결정하는 중요한 의미를 갖는데, 시끄러운 수다와 전파의 잡음, 컨트리 음악이 어우러진 평온한 우주의 풍경에서 갑자기 비상 상황이 발생하여 주인공-아바타가 조난의 위기를 맞이하게 되는 부분까지가 게임을 소개하는 인트로 혹은 오프닝에 해당한다면, 카메라가 헬멧 안으로 들어와 라이언의 시점쇼트로 바뀌는 순간은 본격적인 게임의 진입을 알리는 지표가 되기 때문이다. 빠르고 격한 숨소리로 가득한 밀폐된 공간은 폐쇄공포증을 불러일으킬 정도로 관객의 몰입을 자극한다.

또한 라이언의 주관적 시점과 일치된 이미지는 명백하게 일인칭 슈팅게임 (FPS; First Person Shooter)을 차용하여 제시된다. 패닉상태에 빠졌던 라이언이 맷과 다시 교신을 시도하기 직전 카메라는 헬멧 내부에서 잠시 초점을 이동하는데, 그 순간 라이언의 우주복 위에 표시된 ‘산소 잔량: 10%, 배터리 잔량: 42%’ 등의 수치들이 유리 표면에 비쳐 나타난다. 이어 카메라가 다시 외부로 빠져나왔을 때 교신이 끊겼던 맷이 라이언에게 응답을 하고, 생명유지에 관련된 수치들을 침착하게 확인한 후, 그녀의 위치를 묻는다. 이제 관객의 아바타가 된 라이언은 GPS가 망가진 상태에서 산소와 배터리가 소진되기 전까지 저 멀리 우주 공간에 있는 맷이 자신을 구하러 올 수 있도록 최대한의 위치 정보를 찾아내 전달해야 하는 첫 번째 게임 내부의 인터페이스에서 캐릭터를 등장시켜 조작하는 전통적 방식이 아니라 게임사용자의 시점으로 시야를 움직이도록 설계함으로써 마치 자신이 캐릭터가 되어 게임 공간에 들어와 모험하는 것처럼 느끼게 하는 게임의 종류를 의미한다. 유연한 카메라의 움직임을 통해 하나의 쇼트로 구성된 첫 시퀀스는 서사성이 두드러지는 어드벤처게임, 롤플레이게임 등에서 배경 설명과 캐릭터 소개를 위해 제시되는 오프닝과 유사한 형식을 취하고 있다.

게임의 오프닝은 앞으로 펼쳐질 게임의 성격과 특징, 목표 등을 압축적으로 전달함으로써 사용자로 하여금 흥미를 유발하고 게임 진행에 필요한 정보를 제공하여 몰입을 돕는다는 점에서 매우 중요한 부분이라 할 수 있다. 3D그래픽을 기반으로 하는 게임이 일반화되면서 영화 이미지를 방불케 하는 사실성과 극적 구성으로 이루어진 세련된 오프닝의 제작이

증가하고 있는 추세는 더욱 두드러지고 있다. 게임은 이제 기기를 직접 작동시켜 얻는 유희뿐 아니라, 시청각적 감상이라는 행위를 통한 참여에도 점점 더 많은 지위를 부여하고 있는 것이다. 12분 이상 지속되는 롬테이크로 이루어진 <그래비티>의 오프닝 시퀀스는 이처럼 영화에 점점 근접하고 있는 게임의 오프닝을 영화라는 틀 안에서 은밀히 재매개하고 있다. 첫 번째 쇼트의 전환은 본격적인 게임의 시작을 알리는 이정표가 되며, 라이언이 홀로 우주 속에 표류하기 시작하는 이 지점부터 우리는 비로소 영화의 캐릭터에게 몰입하게 된다.

롬테이크를 구성하는 카메라의 움직임 또한 게임세계에서 공간이 구현되는 방식을 차용하고 있다. 즉, 카메라는 캐릭터의 이동을 따라 움직이는 것처럼 보이지만, 실제로는 ‘라이트 박스’라는 고정된 위치에서 가상의 움직임을 연기하는 배우를 촬영한 실사 이미지와 정교한 CG 애니메이션으로 만든 배경을 합성한 후 렌더링 한 것이다. 인물의 유연한 공간 이동을 따라 자유자재로 변화하는 배경 이미지의 지속적이고 연속적인 흐름은 우주에서의 무중력 상태라는 특수한 환경을 사이드 스크롤링에 의해 펼쳐지는 게임의 공간으로 전이 시킨다. 실제로 이러한 배경 및 장면의 전환은 디지털 기술을 통해 생성된 이미지에 전적으로 의존하고 있다는 점에 특히 주목할 필요가 있다. 우주공간에서 제시되는 지구의 모습이나 천체, 우주선, 장비들은 모두 컴퓨터 그래픽으로 만들어져 합성된 것이며, 배우들은 우주에서의 사실적 조명과 이후 그래픽 합성의 편의를 위해 ‘라이트 박스’라 지칭되는 특수한 장치 안에서 가상의 움직임을 연기했다.



[그림12] 영화 <Gravity> 의 시점쇼트

‘카메라가 라이언의 헬멧을 관통하는 장면’ 역시 헬멧 없이 촬영한 후 나중에 유리부분을

그래픽으로 정교하게 만들어 합성한 것이기에 표현 가능한 것이었다. [그림12] 영화 <Gravity> 의 다양한 시점쇼트를 보여주는데 이는 게임의 세계를 탐험하듯 자유롭게 유영하는 시점을 통해 관람자들은 게임을 체험하듯이 몰입적인 상황을 경험 할 수 있다. 이러한 첨단 디지털 기술은 무중력 상태의 우주공간을 사실적으로 재현하는 것을 가능케 했고, 알폰소 쿠아론 감독이 말하듯 “스크린을 거꾸로, 혹은 옆으로 놓고 보아 도 될 만큼” 배우들은 상하좌우의 구분이 모호한 상태로 화면 안에 등장했다 사라진다. 그래픽으로 합성한 매우 정교하고 사실적인 이미지가 게임의 비현실적 세계로 전이되는 순간은 오프닝 시퀀스 내에서도 인상적인 방식으로 제시되고 있다. 인공 위성 파편의 위기가 아직 발생하기 전 평화롭고 유쾌한 시간 중에 맷 코왈스키가 하늘을 올라다보며 “여기서 가장 좋은 점은 아름다운 경치를 볼 수 있다는 것” 이라고 말하는 면에서 카메라는 맷의 머리 위에 떠있는 아름다운 지구의 모습으로 옮겨가 서서히 오른쪽으로 이동한다. 이때 화면 왼쪽에 위치한 맷의 시선도 오른쪽 윗부분을 향해있다. 그런데 카메라가 오른쪽으로 패닝하여 내려왔을 때 우리는 화면 오른쪽에서 왼쪽으로 시선을 향하고 있는 맷을 발견하게 된다. 일반적인 영화의 문법에서는 허용되지 않을 뿐 아니라 이처럼 자연스럽게 재현하기 어려운 비현실적 공간감을 정교한 디지털 기술로 생성·재현해냄으로써 우주라는 공간에 대한 매우 사실적인 묘사는 상상적 공간으로서의 게임의 세계로 자연스럽게 융화된다.

영화에서의 사운드 또한 게임 환경을 연상시키는 구조로 배치되어 있다. 허블 망원경을 수리하는 도입부에서 우리는 총 다섯 명의 목소리를 듣는다. 화면 안에 등장하는 맷, 라이언, 셰리프 등 세 명의 우주인 외에도 휴스턴 통제본부의 담당자와 익스플로러 내부의 함장이 목소리만 등장한다. 이들은 서로 무선으로 교신하면서 유쾌한 잡담과 진지한 상황보고가 뒤섞인 대화를 나누는데, 지구와 우주선 내부, 우주 공간이라는 동떨어진 공간에 위치한 다섯 명의 목소리는 무선 교신이 라는 특성상 필터를 거친 채 모두 음원이 불분명한 보이스 오프(voice-off)처럼 처리된다. 목소리들 간의 거리, 관객의 위치를 기준으로 한 원근감도 대부분 무시된다. 대화의 내용만큼이나 소리의 근원 또한 혼돈스럽게 뒤섞여 전달되기 때문에 우리는 도입부에서 유일한 여성으로 뚜렷이 구분되는 라이언의 목소리를 제외한 다른 음성을 들으며 각각의 정체와 위치를 파악되기 전까지

한동안 길을 잃고 헤매게 된다. 이런 음원의 혼돈 상황은 등장인물들 사이에서도 마찬가지로, 작업에 더욱 집중할 필요가 있었던 라이언이 시끄러운 컨트리 음악을 꺼달라고 휴스턴 담당자에게 요청하는데 이는 사실 뱃이 켜놓은 음악이었음이 밝혀지는 식이다. 라이언이 뱃과 케이블로 연결되어 이동하는 장면에서도 두 사람 사이의 대화는 관객으로부터 아주 근접한 위치에 나란히 놓이게 된다. 소유즈선 밖에서 뱃이 라이언을 살리기 위해 자신에게 연결된 케이블을 스스로 풀고 암흑 속으로 멀어 저가는 장면에서도 뱃의 목소리는 여전히 라이언의 목소리와 마찬가지로 관객의 귀에서 아주 가까운 위치에 머문다. 음원이 어디에 있는지 파악되지 않는 상태에서 들리기만 하는 소리를 ‘어쿠스마틱 acousmatic’이라 지칭한다. 미셸 시옹(Michel Chion)은 유성영화에서 보이스 오프로만 등장하는 존재를 ‘아쿠스메트르 acousmètre’라는 용어 로 규정하며 이러한 목소리의 기능에 대해 세밀한 고찰을 전개한바 있다.⁴⁰⁾ 인물의 목소리는 화면 안에 떠돌지만 그 인물 자체는 화면에 위치해 관객에게 보이지 않을 때, 이러한 나타남과 사라짐의 이중성을 시옹은 정신분석에서 말하는 ‘포르- 다 fort-da’ 게임에 비유하며 일종의 ‘숨바꼭질놀이’로 간주한다. 이러한 관점에서 <그래비티>는 화면의 안과 밖을 모호하게 하는 인물들의 목소리 또한 매개로 활용하여 관객에게 게임을 권하고 있는 영화라 할 수 있다. 한편, 무선교신이라는 상황과 필터를 통해 원근이 제거되고 평면화되는 목소리는게임에서 발견되는 특징과도 연관된다. 게임 캐릭터가 NPC와 주고받는 메시지는 문자창을 통해 평면화된다. 보이지 않게 된 뱃이 라이언의 귓가에 계속 머물며 국제우주정거장의 문을 여는 방법을 지시하는 방식은 게임 중에 화면 위로 떠오르는 NPC의 목소리 혹은 평면적 메시지창의 영화적 재현이라 할 수 있을 것이다.

게임의 체험, 감각의 재현 사운드의 측면에서 이 영화가 부각시키고자 하는 ‘우주의 고요함’에 대해서도 주목할 필요가 있다. 영화가 시작되기에 앞서 빈 화면에는 우주공간의 특징이 나열되는데 극심한 온도의 변화 다음으로 ‘소리의 전달체가 없다’는 점이 명시된다. 영화 초반의 라이언과 뱃의 대화에서 우주에서 가장 좋은 점이 무엇이나고 묻는 뱃에게 라이언 박사는 망설임 없이 “고요함”(silence)이라고 답한다. 그런데 과연 그 고요함은 라이언이 자신의 귀로 직접 체험할 수 있는 현상인가? 온도가 매우 높거나 낮으며

40) 여금미/ 강원대, 「게임이 된 영화 혹은 영화가 된 게임」, 문학과 영상, 2014, p.359

진공상태이고 산소도 없어서 고도의 보호 장비 없이는 한 순간도 신체를 노출할 수 없는 곳에서 이는 불가능한 일이다. 그녀가 들을 수 있는 소리들은 자신의 귀에 장착한 이어폰을 통해 끊임없이 이어지는 통신의 잡음들, 자신의 호흡과 목소리뿐일 것이다. 아이러니하게도 그녀가 “고요함”이라고 대답하는 순간 우리가 듣게 되는 것은 알 수 없이 뒤섞인 무선교신 소리들과 점점 고조되는 배경음악이다. 과학적으로 입증된 사실이지만 온전히 체험할 수는 없는 우주의 고요함은 관객 각자가 지닌 상상의 영역에 남아있다.

아무리 영화 내의 모든 사운드를 제거한다 해도 완벽한 고요는 재현되지 못할 것이다. 알폰소 쿠아론은 그 고요함을 표현하기 위해 멀리서 바라 본 지구의 아름답고 평온한 이미지 위에 무선교신의 잡음과 음악을 겹쳐 놓음으로써, 상상으로서의 고요함을 시각화하고 소음과 대비시키는 방식을 취한다. 또한, <그래비티>는 제목 그대로 ‘중력’이라는 눈에 보이지 않는 힘을 물리적으로 시각화하는 것을 목적으로 한 영화처럼 보인다. 사실 우주 공간에서 무중력 상태의 움직임은 비록 그것이 사실적으로 재현되었다 하더라도 일반 관객에게 그것이 ‘체험의 재현’이 되지는 못한다. 반면, 라이언이 지구에 가까스로 귀환한 후 땅에서 한동안 몸을 일으키지 못할 때, 이는 우리가 일상에서 너무나 당연히 받아들이는 중력의 힘에 대한 시각적 재발견을 하게 된다. 이 장면 이전까지 보여주었던 우주에서의 무중력 상태는 바로 이 짧은 시간 동안 시각적으로 구체화되고 신체적 게임이 된 영화, 혹은 감각으로 재구성되는 중력의 이미지를 위해 존재했던 것으로 여겨지기까지 한다. 쿠아론은 이처럼 영화를 통해 소리, 중력, 공기 등 일상적으로 받아들이고 있는 비가시적인 것들을 시각화하거나 가상의 물리적 체험으로 지각하게 한다. 영화가 구성한 가상현실이 디지털 기술을 통해 인간의 오감에 해당하는 기능들을 효율적으로 자극하여 관람자가 우주라는 공간을 기존의 감각과 과학적 근거를 바탕으로 실제로 경험 수 있는 것을 바탕으로 느낄 수 있도록 구성되었다. 이 영화의 감각에 대한 다양하고 세밀한 표현은 감각의 디지털화와 상호작용의 커뮤니케이션으로써 게임과 유사한 가상현실의 구성을 가능케 한다는 점에서 게임의 가치를 상기하게 한다. 인간의 오감을 시뮬레이션 한다는 점에서 게임은 정신적 경험인 동시에 육체적 경험이 된다. 현실에서의 지각을 가상의 체험으로 전환함으로써 더욱 생생한 감각을 재현해낼 수 있도록 진화해 온 것이 게임의 역사라면, 이는 그보다 오래된 매체인 영화가 지닌 특성과도 맥락을 같이

한다. <그래비티>는 첨단 디지털 테크놀로지와 결합된 영화 매체 속에 게임의 세계를 구축하는 독창적 방식을 통해 영화로서의 게임 혹은 게임의 특성을 혼용한 영화라는 새로운 체험과 감각적 재현의 가능성을 제시한 작품이라 할 수 있다. 영화가 공개된 후 현재까지 이루어진 논의들 중 간과되었던 게임의 매체적인 측면을 분석함으로써 작품에 대한 새로운 해석을 시도하고 미학적 가치를 밝혀보고자 했다. 게임과 영화의 접점은 <그래비티>에서 확인할 수 있듯 과거와는 사뭇 다른 양상으로 전개되기 시작하고 있다. 영화 기존의 장르적 틀과 단순한 구조를 활용하면서도 게임의 감각적 요소들을 다양한 방식으로 표현함으로써 관객을 몰입시키고 서사적 독창성을 창출한다는 점에서 할리우드가 취하고 있는 최근의 새로운 표현전략은 주목할 만하다. 영화는 게임이라는 인접매체와의 관계에 있어 적극적인 방식으로 융합의 지점을 만들어나가고 있으며, 게임 요소의 영화적 변용이라는 주제는 현대 영화의 새로운 서사 패러다임에 대한 전망과 고찰을 위해 중요한 매체가 되고 있다.

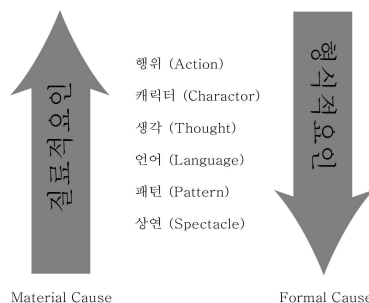


4-3. 자발적 참여와 그에 대한 결과적 보상 <엣지 오브 투모로우>



[그림13] 영화 <Edge of Tomorrow> Main Poster

브렌다 로렐이 구축한 ‘인간-컴퓨터 상호작용’ 이론적 모델을 통하여 ‘인간-콘텐츠 상호작용’의 개념으로서 게임 매체의 특성에 적용하고자 한다. 브렌다 로렐이 제시한 6가지 구성요소⁴¹⁾는 문화공간 안에서 참여자가 콘텐츠와의 상호작용을 통해 보상 받을 수 있는 6가지 경험요소로 재구성할 수 있다. 이는 다음의 [그림14]의 도식과 같이 간략화 할 수 있다.



Material Cause

Formal Cause

[그림14] 브렌다 로렐이 구축한 ‘인간 - 컴퓨터 상호작용’ 이론적 모델

41) Laurel, B, 『Computers as Theatre』, New York: Addison Wesley, MA: MIT Press, Video games, London: Routledge. 1993, pp.6-7.

표에서 볼 수 있듯이 이 6가지 경험요소들은 인과관계에 따라 상호작용 하고 유기적으로 결합한 형태로도 나타날 수 있다. 감각과 감정은 ‘지각(perception)’으로, 언어, 사고는 ‘인지(recognition)’, 역할과 행동은 ‘행위(action)’으로 묶일 수 있으며 이 형태는 ‘체감’, ‘체득’, ‘체현’의 체험과정과도 연결된다. 이와 같이 6개의 경험요소를 유기적으로 결합하고 상호작용을 통하여 적절하게 자극시켜준 콘텐츠로 구성된 문화 공간에 한해서 참여자는 지각과 인지, 행위의 경험을 통해 주제에 대한 몰입과 만족도를 체험하게 되고 모든 체험을 마친 후에는 ‘긍정적 변화’, 혹은 ‘긍정적 강화’의 상태에 들어서게 된다. ‘긍정적 변화’는 주로 잘 몰랐던 주제에 대해 정확히 알게 됨으로써 얻게 되는 만족의 범주이고 ‘긍정적 강화’는 인지하고 있었던 주제에 대해 더욱 확고히 깨닫게 됨으로써 얻게 되는 만족의 범주이다. 이러한 경험을 바탕으로 게임은 규칙과 구조를 설정하게 되는데 이는 플레이어에 있어서 플레이의 긍정적 감각과 강화와 변화를 끊임없이 몰입적 측면으로 강화해야하기 때문이다.

게임 속 자발적 참여를 가능하게 하는 것은 경험의 구조를 디자인하는 것에 기인한다. 경험의 구조는 어느 정도의 현실을 반영하고 있지만 또한 어느 정도 현실의 경험을 넘어서는 것이기도 하다. 많은 게임은 현실의 물리적 특징들을 기반 하여 설계된다. 물리법칙, 감각, 시각적 혹은 문화적 기호, 인간의 감정, 성취, 보상과 같은 것이다. 물론 게임은 현실의 경험과 그에 따른 성취에 비교 하였을 때, 대개 빠른 경험과 성취 들을 가능하게 한다. 우리는 심시티와 같은 게임에서 하루를 한 시간으로 보내기도 하며, <버추어파이터>와 같은 게임과 같이 동일한 조건과 캐릭터를 플레이어의 움직임에 따라 수천 수 만 번 반복하여 경험하기도 한다. 이를 통해 게임의 경험은 현실의 경험과 연관 되면서도 확장된 관점을 가지는 것이다. 또한 게임에서의 보상의 개념은 현실 보다 감각적이고 직접적이다. 게임에서의 보상은 일차적으로는 수치화되는 점수나 텍스트를 통해 제시되거나 게임 시스템을 원활하게 하는 게임과 직접적으로 연관된 물리적인 제한을 쉽게 극복하는 조건을 제공받는데 맞추어져 있다. 특히 오늘날의 게임은 자발적 참여와 성취의 상관관계를 게임의 경험 안에 복합적으로 배열함으로써 일차적 성취 뿐 아니라 다양한 성취를 플레이어에게 제공한다. 즉 게임 속 플레이어의 성장이 게임 경험 자체의 성장뿐 아니라 현실의 자아를 성장하게 할 수 도 있고, 현실의 성장에 motivation을 제공하기도 한다. 이는 게임의 표현 방식이 현실의 경험의 감각들을 적극적으로 차용하는데 그 근거를 찾을 수 있을 것이다. 또한

게임이 다른 매체의 경험까지 적극적으로 차용 변형함으로써 게임의 참여와 경험의 내용을 더욱 더 다양화하고 있다. 게임의 참여와 보상이란 현재에도 그 변화와 다양성을 확장하고 있다. 이러한 참여와 보상의 조건들을 디자인 하는 것이 많은 사람들이 게임을 즐기게 하는 몰입의 원동력으로 작동하는 이유이기 때문에 이러한 게임에 있어서의 참여와 보상의 질적 가치는 다양화하여 증가 할 것이다.

영화 <엣지 오브 투모로우> (2014)의 원작은 일본 작가 사쿠라자카 히로시의 라이트 노벨 <올 유 니드 이즈 킬> (2007)이다. ‘외계인과의 전투에 투입된 병사가 하루를 반복한다’ 는 설정이 영화의 시나리오를 구성한다. <엣지 오브 투모로우>는 중요한 상황만 제시하며 재빠르게 전개된다. 영화에서는 ‘알파’라고 불리는 외계인의 피를 덮어쓰고 죽으면 오늘이 무한반복 되고, 외계인의 모체와 연결된다. 주인공은 시간을 되돌리는 모체를 찾아내서 죽어야 한다.

<엣지 오브 투모로우>는 게임 속 캐릭터의 성장 개념을 적극적으로 영화의 서사에 개입시키고 있다. 영화 속 주인공 캐릭터는 현실의 지속 시간을 통해 점진적으로 성장하는 것이 아니라, 게임 속의 무한한 시간을 제공하고, 시간을 거꾸로 거스르며 평행의 시간을 반복하며 성장한다. 이것은 마치 <슈퍼마리오>에서 동일한 스테이지를 수차례 반복하며 플레이어의 스킬이 증가하는 경험과 동일한 경험을 연상시킨다. 즉 영화 속 캐릭터에게 있어서의 탄생과 소멸 그리고 부활이라는 개념이 무거운 인문학적 개념으로 이해되는 개념이 아니라 캐주얼한 게임 속 캐릭터의 경험을 참조한다. 플레이어로 대변되는 주인공은 경험과 죽음 그리고 부활이라는 세 가지의 조건을 통해 그에 따른 성장 경험을 제공 받게 된다. 이는 단순히 플레이어의 성장 능력뿐 아니라 가상의 세계를 경험하는 존재로써, 어떻게 서사를 독자적으로 해석하고 참여하는지에 대한 자발적 참여로 이어지게 된다. 게임 속에서 캐릭터가 성장하는 동력은 플레이어를 몰입하게 하는 참여 의지에 달려있다. 게임을 플레이하면 할수록 플레이어는 게임의 세계와 캐릭터 사이의 상관관계를 인지하게 되고, 그에 따라 게임에서 디자인된 레벨에 따라 스테이지의 난이도에 맞추어 성장하게 된다. 좋은 게임, 즉 사용자의 몰입을 가능하게 하는 게임이란 게임에서 디자인된 세계의 구성과 경험의 난이도에 대비한 캐릭터 성장의 상관관계의 비율에 따라 결정된다. 현실의 세계와 달리 게임 속의 세계의

탄생과 죽음이란 그 자체의 본질적 의미로 존재하지 않으며 오직 플레이어의 성장에 필요한 장치로써 존재한다. 따라서 탄생과 죽음을 통해 캐릭터는 게임 속의 세계를 더욱 더 자세하게 인식하게 되고 자신만의 경험을 쌓아가게 된다. 즉 스테이지 구성과 경험의 난이도와 성장을 부여하는 게임의 구조가 플레이어를 게임에 몰입하게 하는 요소인 셈이다.



[그림15] <버추어파이터 5> 게임플레이 스크린 샷

이 영화는 이러한 측면에서 참여와 보상에 관련한 게임의 시스템을 차용한 것처럼 보인다. <버추어파이터> 같은 게임을 보면 그 특징이 면밀하게 나타난다. 이 게임의 플레이어들은 개발자에 의해 디자인된 캐릭터를 선택하여 캐릭터에게 부여된 특징적인 기술들을 조합하여 컴퓨터 시스템, 혹은 다른 플레이어들과 대결한다. 이 게임에서의 서사구조는 플레이어에게 크게 중요한 고려요소가 아니다. 오히려 플레이어는 캐릭터를 능숙하게 다루는 기술적인 숙련도에 따라 게임의 성취도와 몰입도가 증가한다. 이 게임은 플레이어의 반복적인 플레이를 통해 실제의 물리법칙을 설득력 있게 표현하였으며, 게임 속 캐릭터 또한 실제의 인체의 구조와 격투 기술들을 근접하게 모사하여 캐릭터로 만들어내었다. 또한 각각의 캐릭터들은 강점과 약점을 동시에 가지고 있는 실제의 인간과 유사한 측면을 가지고 있기도 하다. 이로써 게임플레이시 캐릭터간의 다양한 이점과 단점의 조합을 플레이어들은 즉각적으로 판단하고 플레이를 진행 할 수 있다. 이 과정에서 플레이어는 가상적 게임의 캐릭터와의 동일한 감각적 체험의 연결을 가져오게 되는데, 게임의 플레이어들은 실제 자신의 조작 능력이 향상을 통해 게임이 아닌 실제의 상황처럼 이기게 되는 만족감을 누리게 된다. 이러한 실제감 있는 승리를 통해 플레이어들은 심미적 보상과 만족감을 얻게 된다. 또한 플레이어의 승리에 대한 만족감에 대비하여 게임에서의 실패나 죽음의 개념은 실제의 죽음이나 패배의 개념과는 다르게 적용된다. 즉 게임에서의

실패나 죽음이란 <버추어파이터>에서는 이러한 반복적 게임플레이를 통하여 플레이어에의한 창조적인 경험을 만들어내게 된다. 즉 게임 개발자가 규정한 게임 캐릭터의 시스템적 한계를 극복한 플레이어들이 등장하기 시작한 것이다. <버추어파이터>의 경우 1/60초로 전 방향으로 캐릭터를 조작할 수 있다. 이러한 조작의 정밀도를 바탕으로 게임의 플레이어들은 개발자들의 규칙을 넘어서 플레이의 스타일을 만들어내기도 하였다. 게임의 개발자는 이 게임을 만들 때 캐릭터 간의 평등한 밸런스를 위한 다양한 구조와 규칙들을 제한하여 놓았지만, 플레이어들 스스로 반복적인 플레이를 바탕으로 개발자의 규칙과 한계의 틈을 파고들 정도로 게임에 몰입하게 된 것이다. 따라서 이 게임은 게임의 적절한 밸런스 유지를 위해 게임이 발매된 이후에도 게임 플레이에 최적화된 다양한 구조를 갱신하고 있다.



[그림16] <다크소울> 게임플레이 스크린 샷

또한 던전 롤플레이 게임인 <다크소울> 시리즈와 같은 게임들은 게임에 있어서 참여와 보상의 구조를 몰입의 측면에서 더욱더 구체화 시킨다. 이 게임은 일반적으로 구성된 RPG게임의 문법을 형식적으로 차용한다. 전투, 이동, 아이템의 사용과 획득, 마법과 같은 게임 장르의 문법이 별다르지 않게 사용되고 있다. 다만 이 게임에서의 플레이어는 서사의 몰입을 통해 플레이하는 동기로서 게임을 경험하지 않는다. 내러티브를 따라가는 텍스트는 제한적이고 소극적이며, 플레이어가 활동하는 세계 또한 그 크기를 가늠할 수 없는 미지의 공간이다. 이렇게 불편하고 적극적이지 않은 동기를 부여하는 게임이지만 많은 플레이어들은 이 게임을 반복적으로 플레이하게 된다. 이른바 난이도로 규정 할 수 있는 게임의 제한 규칙은 RPG 게임에서는 NPC(Non-player character)의 인공지능에 달려 있다. 이 게임에서 플레이어 캐릭터가 NPC와 벌이는 전투는 극적 긴장감을 전달한다.

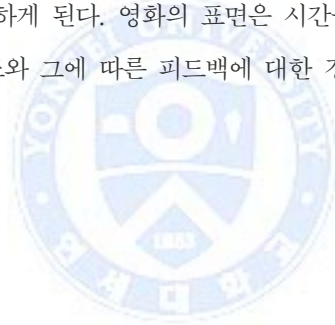
이는 게임 시스템으로 구성된 게임의 내적 구조에 연유한다. 즉 플레이어가 극복하기 어려운 극도의 난이도를 설정하는 것이다. 이러한 극도의 난이도는 플레이어로 하여금 반복적으로 플레이할 수 있게 하는 원동력이다. 마치 실제 1대1의 격투 상황을 보듯 한계에 가까운 플레이를 통해 캐릭터는 게임 시스템내의 성장 뿐 아니라 플레이어 자신의 스킬까지 성장하는 듯한 착각을 제공하게 된다. 즉 전투 자체의 실제적 스틸감과 난이도를 이 게임의 게임성으로 구축하여 플레이어들은 클리어의 성취감을 극대화 한다. 이를 뒷받침하기 위해 이 게임은 반복적인 죽음과 또한 부활을 즉각적으로 이루어 낸다. 게임의 마지막 경로를 자동 저장하여 플레이어의 패배 바로 직전에 다시 부활시켜 반복적인 플레이를 유도 하고 있는 것이다. 즉 이 게임의 죽음은 참여와 보상을 매개하는 도구의 역할로 규정된다. 따라서 플레이어들은 반복적인 죽음에 대해 실제적인 고통을 부여받지는 않는다. 오히려 이와 같은 게임에서의 죽음과 부활개념의 개념차용은 게임자체의 어려운 난이도를 상쇄되고 참여와 보상의 구조는 명확히 드러난다. 이처럼 영화 <엣지 오브 투모로우>에서의 죽음과 부활에 대한 개념은 게임의 캐릭터와 상응한다. 반복되는 시공간을 경험하며 게임 스테이지에 익숙한 상태가 되듯이 영화속 캐릭터 들은 죽음과 부활을 통해 성장한다.



[그림17] 영화 <Edge of Tomorrow> 캐릭터의 반복적인 죽음과 부활에 따른 성장

<엣지 오브 투모로우>는 이와 같은 게임에 있어서의 참여와 보상에 대한 게임적인 경험을 영화 속 캐릭터에 그대로 부여했다. 시간이 반복되는 영화의 설정은 사실 과거에도 많은 영화에서 반복되었던 소재이며, 그리 새로운 구조가 아니다. 하지만 이 영화에서의 시간은 게임 속의 시간으로 치환되었다는 점에서 차별점을 가질 수 있을 것이다. 이처럼 게임에 있어서 몰입과 관련한 자발적 참여와 그에 대한 보상의 구조를 통해 영화는 서사를

진행한다. 따라서 관람자들은 영화를 경험함과 동시에 캐릭터의 성장을 경험하며 그에 따른 서사의 변화를 경험한다. 하지만 게임과 마찬가지로 캐릭터가 무한하게 성장하지는 않는다. 현실의 제한 사항처럼 게임 속에도 현실과 비슷한 제한 사항이 존재하게 된다. 게임 속에서 반복된 경험을 통해 지루해지는 경험을 하게 된다면 점차 흥미가 사라질 것이다. 이를 위해 게임도 플레이어의 레벨에 맞추어 자동적으로 스테이지의 난이도가 변화한다. 또한 서사의 수준과 분위기 그리고 상대하는 캐릭터의 물리적인 속도와 지능도 향상된다. 이처럼 게임의 스테이지의 난이도가 증가하면서 플레이어는 적절한 긴장감을 유지하며 게임을 클리어 할 수 있다. 영화도 이러한 부분을 적용하여 캐릭터에 대한 난이도와 제한적 보상을 제공하였다. 이를 통해 관객들은 캐릭터의 성장에도 불구하고 점차 증가하는 영화적 구성을 경험하며 적절한 몰입과 긴장을 유지 할 수 있다. 물론 영화 속의 캐릭터를 직접 조작 할 수 있는 경험은 할 수 없지만 본 영화를 통해 게임의 참여와 보상에 대한 프로세스를 인지하게 된다. 영화의 표면은 시간을 루프하는 SF영화 처럼 보이지만 게임 속 참여의 구조와 그에 따른 피드백에 대한 경험은 게임을 클리어 한 그것과 다르지 않다.



4-4. 규칙과 자유도의 비율로 구성된 전략적인 세계관 <인셉션>



[그림18] 영화 <Inception> main Poster

공간은 기본적으로 하나의 물체와 그것을 지각하는 인간과 경험의 사이에 생기는 상호관계에 의해서 형성된다. 게임이 영화와 본질적으로 다른 차이점 중 하나는 무엇보다도 이 임의적 공간이 존재한다는 점인데, 이러한 관점에서 게임 시스템과 캐릭터에 의해 상호작용하는 게임 속의 세계관은 공간의 개념으로 인식 할 수 있다. 게임의 공간이란 하드웨어적으로는 레이저디스크 또는 하드디스크의 기계적 헤더(Header)가 액세스 과정을 통한 데이터 로딩>Loading)을 마친 후 등장시키는 새로운 스테이지(Stage)를 발생하는 데에서 비롯된다. 게임은 개념과 실제의 조합적 경험을 가능하게 하는 매체로서, 게임을 실제적으로 실행했던 하드웨어의 속성과 마찬가지로 분절과 연결을 매개하는 스테이지로 구현되며 이는 곧 사용자가 내러티브를 주도하는 공간, 즉 세계로 구체화 된다. 게임 속의 공간이 물리적으로 존재 하는가 아닌가의 관념은 게임의 공간의 의미를 분별하기보다 그곳을 지각의 판단에서 의식을 발생시킬 수 있으며, 가상의 물질세계의 공간과 작용하는 관계 속에서 인식될 수 있다면 그곳이 바로 게임의 공간, 즉 게임의 세계이기 때문이다. 따라서 게임 속 세계는 물리적 차원을 가진 입체적 공간이 아니라고 해도 특징은 유사하게 나타난다. 게임의 세계란 플레이어에게 대개는

탐험해야 할 곳이지만 동시에 정복해야 하는 곳이며, 공간을 탐험하고 반복하는 일, 즉 그것을 극복하는 일이다. 공간을 극복한다는 것은 낯선 곳을 익숙하고 친근한 곳으로 만드는 과정, 즉 공간의 의미를 확정하는 일이다. 따라서 자유와 위험의 공간을 안전과 편안함의 장소로 만드는 일은 게임 플레이의 중요한 모티브 가운데 하나다.

공간을 탐험해 나가는 과정은 임의적 공간에서 머무르는 과정의 연속성에 있으며 이러한 시공간의 정적과 동적인 흐름이 바로 게임의 형식에서 발생되었다. ‘공간의 시간화(내적 측면)’ 또는 ‘시간의 공간화(외적 측면)’로서 게임은 공간의 개념을 확장하여 경험 할 수 있는 도구이다. 여기에 게임의 세계를 디자인하는 개발자의 의도에 따라 게임 사용자의 자유도가 결정된다. 게임 개발자는 사용자의 몰입을 위한 세계관의 구축이라는 목표를 달성하기 위해 게임 속의 공간에 사용자의 실제적인 욕망을 투영한다. 사용자의 실제적인 주체에서 게임 속 대상으로 이어지는 ‘욕망’은 주체의 현실적인 결핍에서 오는 욕망의 대상을 목표로 한다. 이 욕망의 대상은 주체가 얻고자 하는 목적이라고 할 수 있다. 게임의 가상공간에서의 세계관이란 아바타가 대변하는 실제 인간이 살아가는 하나의 삶의 과정이다. 사용자는 게임 속 가상세계에 접속해 내재적, 외재적, 수동적, 능동적인 다양한 차원에서 나타나는 목적을 달성하기 위해 노력한다. 개발자는 끊임없는 스토리텔링을 만들어내기 위해 목적을 사용자에게 제시하고 사용자가 추구하는 목적을 돕거나 방해하는 스토리텔링을 만들어 낸다. 이와 같이 목적 지향적 서사구조는 가상세계의 전반적인 스토리텔링을 가로지르며 사용자에게 가상세계를 계속해서 탐험하게 하는 일차적 원동력을 제공한다. 게임의 가상세계에서 나타나는 개발자의 서사는 배경스토리과 세계관 자체에 목적을 내포, 제시한다. 게임 등에서 구현되는 디지털 스토리텔링은 서사의 구성 방식에 있어 전통적인 서사로부터 벗어나고 있다. 작가 중심의 고정된 서사구조가 플레이어에 의해 해체되어 새로운 이야기로 구성되기 때문이다. 게임의 스토리는 플레이어에 의해 다양하게 분기되는 구조를 취한다. 우선 디자이너 혹은 개발자는 이야기의 환경과 재료들을 풀어놓는다. 플레이어는 게임 재료들을 조작 하여 자신의 경험적 현실, 욕망과 이념에 맞는 새로운 이야기를 만드는 것이다. 그 점에서 게임은 ‘generic deconstructed narrative structure’라 할 수 있다.

프라스카는 게임이 내러티브와는 존재론적으로 다르다고 주장한다. 왜냐하면 게임은 서사처럼 재현에만 의존하지는 않기 때문이다. 그는 게임은 내러티브 대신에 시뮬레이션에 기반을 두고 있다고 주장한다. 시뮬레이션은 내러티브와는 본질적으로 다르다. 시뮬레이션이 세상을 그리는 방식은 세상을 묘사함으로써 그것을 재현하는 것이 아니라, 특정하게 프로그래밍 된 규칙에 따라 그것을 조작(manipulation)하는 것이다. 만화경이 존재 가능한 이미지들의 모음이 아니라, 어떤 메커니즘에 따라 이미지들을 만들어내는 장치인 것과 마찬가지로 프라스카는 그러므로 비디오게임을 통해 플레이어들은 스토리가 아니라 행동의 자유를 누리는 대안적 현실을 경험한다고 말한다. 프라스카가 언급 한 이러한 게임에서의 시스템은 오늘날의 게임에 각기 다른 게임성으로 플레이어에게 다양한 경험을 전달하고 있다. 즉 시각적인 세계와 더불어 규칙과 자유도에 의한 게임성 자체가 게임을 이루는 세계관을 구성하는 게임이 많아지고 있다.

개발자에 의해 설정된 뚜렷한 목표와 목적은 게임의 가상세계에 접속한 사용자가 1차적으로 경험하게 되는 서사 구조의 핵심을 이룬다. 개발자 스토리텔링의 서사구조는 내재화된 목표를 ‘레벨 향상’이라는 표층적 목적의 제시와 달성을 획득할 수 있는 수단, 그리고 보상의 제시를 통해 나타난다. 앞서 언급했던 것처럼 게임의 가상세계에서는 개발자가 미리 제시해 놓은 명확한 목적이 존재한다. 사용자들은 레벨을 향상시키고자 하는 목적을 위해 개발자가 제공하는 목표를 수행하며 개발자의 스토리텔링을 경험하게 된다. 이를 통해, 레벨 및 성장, 아이템이라는 보상을 제공받는다. 이는 가상 세계에서 일어나는 다양한 스토리텔링 중에서도 표층적 수준에서 일어나며 명확하게 설명될 수 있는 차원의 것이다. 개발자에 의해 제시된 표층적 서사구조의 경험을 통해 사용자들은 다양한 경험을 쌓고 성장해 나가게 된다. 이런 과정을 겪으면서 사용자는 각자 자신들의 목적을 설정하고 이를 성취하는 서사를 반복적으로 경험하게 된다. 가상세계에서 레벨 향상, 평판, 게임 머니 획득 등의 표층적 목적이 개발자에 의해 제시된다면 사용자의 목적은 보다 심층적 차원에서 다양하게 나타난다. 사용자는 단순한 경험이 아니라 어떤 특별한 경험, 즉 사건을 반영하는 이야기를 통해 사용자 스토리텔링을 경험하고 만들어 낸다. 사용자의 적극적인 참여와 상호작용은 개발자 스토리텔링과 구분되는 사용자 스토리텔링만의 독특한 특성을 만들어낸다. 반면, 별도의 배경스토리가 존재하지 않는 개방형 게임에서는 흔히

개발자가 미리 뚜렷한 목적을 제시하지는 않는다고 여겨진다. 하지만 개방형 게임에서 표층적 목적으로 제시된 레벨 향상의 개념은 생활형 시뮬레이션 게임에서 사용자간의 평판이나 게임 머니의 획득, 친구 맺기 등의 관계적 보상과 같은 기존 장르와는 게임과는 다른 형태로 제시된다. 이를 개발자 차원에서 설정된 변형된 형태의 목적 제시라고 볼 수 있을 것이다. 개방형 게임을 경험하는 단일 서사의 게임처럼 표층적인 목적을 달성하고자 노력하지만 그것이 전부는 아니다. 보상과는 다른 경험 자체의 만족감과 경험을 요구하는 게임에서의 이른바 자유도의 개념은 사용자에게 다양한 경험을 만들어낸다.

개발자가 제시하는 표층적 서사구조가 게임의 가상세계를 경험해나가면서 마주치게 되는 메인 플롯이라면, 사용자들이 자율적 욕망의 실현을 위해 만들어내는 스토리텔링은 메인 플롯을 해치지 않는 범위 내에서 다양하게 발생하는 미시 서사로 보다 심층적 층위에서 활발하게 작동한다. 개방형 게임에서는 구조적으로 보다 다양한 사용자 스토리텔링의 형성을 요구한다. 이는 게임의 가상세계에 비해 개발자에 의한 목적 지향적 구조의 설정이 덜 명확하기 때문이다. 개방형 게임세계에서는 단일서사의 게임에서 미시서사로 취급되었던 것들이 메인 서사로 역할 한다. 단일서사의 게임에서 메인서사의 역할을 하던 개발자의 목적 지향적 서사구조는 미시서사로 적은 부분을 차지 할 뿐이다. 개방형 게임을 경험하는 사용자는 강제된 목적의 실행을 통해 스토리텔링을 경험하기 보다는, 각자 설정한 목적을 추구하고 또 이를 실현하는 과정을 통해 스토리텔링을 만들어낸다. 이와 같은 개방형 게임의 목적설정 구조는 단일서사의 게임에서 유발되었던 것보다 더욱 다양한 서사를 사용자 스스로가 생성하고 경험하게 하는 요인으로 사용된다. 사용자는 각자의 목적에 도달하기 위한 수단으로 다양한 일상적 활동을 수행하게 된다. 이러한 사용자의 욕망에 근거한 다양한 경험들은 개발자가 기획했던 게임의 경험 그 이상의 경험을 창출해낸다. 이를 통해 게임의 핵심적인 경험의 주체가 개발자의 감각에서 사용자의 욕망으로 이동한다는 점을 알 수 있다. 게임에서 규칙은 게임 플레이어가 게임 개발자의 목표를 쉽게 이루어내지 못하도록 만드는 제약을 제공한다. 확실한 목표의 달성 방법을 없애거나 제한하여 게임 내에 구성된 미지의 공간을 탐험하도록 플레이어를 유도하는 것이다, 이를 통해 플레이어는 게임을 플레이하는 동안 게임의 제한사항을 극복하기 위한 전략적인 사고를 창출해내는 창의적 전략과 사고체계를 만들도록 유도한다. 또한 게임에는

개발자가 구성한 난이도 외에 세계관을 구축하는 게임 내의 논리적인 구조도 디자인하게 되는데, 이러한 개발자의 게임디자인이 게임플레이어에게 수용되고 반복적으로 플레이됨으로써, 게임 플레이어는 게임 내의 논리구조를 통해 게임의 전반적인 전략을 인지할 수 있다.

앞서 2장 놀이와 서사에서 언급하였듯이 게임 개발자 시드마이어는 게임의 본성을 다음과 같이 개념화 하였다. “게임이란 플레이어의 흥미로운 선택의 결과들을 체험하게 하는 시스템으로써 존재한다는 것”이다. 위의 개념을 조금 더 분리하여 서술하자면 게임의 특성을 조금 더 자세히 이해할 수 있을 것이다. 게임에서 흥미롭다고 하는 것은 사용자의 몰입 경험을 이야기 하는 것이며, 선택이라는 것은 게임 내의 주어진 한계나 규칙의 구성을 분석하고 그것을 기반 하여 사용자들이 스스로 선택한다는 개념이다. 즉 규칙과 한계가 주어진 게임 세계에서의 선택은 사용자에게 흥미를 유발한다는 것인데, 이는 시드마이어의 문명시리즈를 분석하면 보다 면밀하게 이해할 수 있다.



[그림19] <문명V> 왼쪽부터 게임의 표지, 게임플레이 스크린 샷

문명에서의 사용자들은 세계를 구축한다는 게임의 컨셉에 맞추어 역사의 실제적인 민족을 선택하고 플레이 할 수 있다. 문명에서의 선택은 인간의 욕망과 직접적으로 근접해 있다. 이것은 실제 역사를 사용자 개인의 서사로 만들어 낼 수 있다는데 그 근거가 있다. 역사적으로 실제 역사의 진행은 복잡한 인문학적, 사회적 문화적 인과 과정의 결과다. 이를 게임이라는 매체로 치환하여, 플레이어의 독자적인 판단으로 진행한다는 개념은 유한한 규칙과 무한한 자유도를 전제로 한다. 여기서 무한하다고 하는 개념은 수적인 무한함이 아니라 플레이어의 지각의 무한함을 의미한다. 유한한 규칙이라는 개념은

자유도를 최대한의 경험으로 이끌어내는 수단이 될 수 있다. 이 게임의 플레이어는 시스템과 같이 일관된 욕망을 가지지도 않을 것이며, 불규칙함을 추구하지도 않을 것이다. 문명은 이러한 다양한 선택에 대한 결과물을 플레이어에게 제공하기 위하여 캐릭터의 특성을 실제의 문명의 개념과 결부하여 표현하였다. 플레이어는 다양한 선택에 대한 결과들을 플레이 할 때마다 다르게 경험 할 수 있다. 다시 말하자면 게임에서 주어진 한계적 규칙들을 스스로의 자유도에 의거하여 플레이 할 수 있는 것이다. 물론 이러한 게임이 모든 게임의 특성으로 적용되지는 않는다. 다만 문명의 경우 실제역사를 기반으로 하는 이른바 서사적인 내러티브에 근거하고 있으며, 서사라는 정형화된 텍스트를 사용자의 선택으로 치환함으로써, 사용자들에게 많은 욕망을 실현할 수 있는 지각의 자유도를 선사하고 있다. 즉 내러티브에 적절한 규칙과 한계 상황들을 배치하여 플레이어의 극복 욕구를 지속적으로 제공한다. 잘 기획된 게임이란 이러한 규칙과 자유도의 비율로 구성된다. 또한 그렇게 적절한 비율로 구성된 게임이라면 플레이에 적합한 나름의 세계관을 구축할 것이다.

즉 게임에서의 세계관은 물론 게임개발자가 선택적인 판단으로 제시한 것이기는 하지만 오늘날의 게임의 경우 개발자가 제시한 환경에서 플레이어는 나름의 독자적 세계관을 구축할 수도 있다. 왜냐하면 오늘날의 게임에서는 자유도까지 게임개발자의 역할로 간주되기 때문이다. 게임의 규칙이 일방적이고 선형적이라면 플레이어는 서사 자체에는 집중 할 수 있지만, 놀이 자체의 흥미로움은 게임을 오랜 시간 가지지 못하게 될 것이다. 반대로 자율성이 극대화된 게임이라면 게임에서의 규칙과 제한이 의미를 가지기 어려우므로 플레이 자체의 흥미로움은 존재하겠지만 서사의 직접적 개입과 게임 규칙의 돌파라는 몰입개념이 상실된 게임을 접하게 될 것이다. 이처럼 규칙과 자유도는 그 자체의 개념적인 차이에도 불구하고 게임에서는 상호 보완적인 비율로 존재하게 된다. 이처럼 규칙과 자유도의 적절한 비율을 통해 플레이어는 게임 자체의 거대 서사로 인지하기 시작하여, 게임에 계속 진행함에 따라 플레이에 직접연관이 없는 미세한 부류의 미시서사까지 게임을 면밀하게 경험할 수 있게 된다. 문명에서의 플레이어는 자기만의 세계를 체계화한다는 점에서 게임 개발의 경험과 유사성을 가진다. 물론 게임 개발에 있어서 이른바 디렉터, 디자이너, 코디네이터 등 다양한 실제적 인원이 필요한 것은 사실이다. 하지만 문명에서는

이러한 복잡한 분야의 선택들을 게임의 규칙을 통해 사용자 친화적으로 구축하였다. 이로써 하나의 문명을 만들어감으로써 플레이어는 문명에서의 정치가이자, 개척자, 교육자이자, 예술가로서 기능 할 수 있다. 이것은 플레이어의 몰입을 더욱 가중시키는데, 이러한 몰입의 경험이 가능한 이유는 실제의 역사를 전제하는 문명 게임에서는 플레이어에게 끊임없이 다양한 선택들을 요구하고 플레이어들도 이를 게임의 규칙에 의거하여 실제 세계보다는 상대적으로 쉽게 구현, 획득할 수 있다는데 있다.

<인셉션>은 게임이 디자인되는 과정과 게임플레이를 통해 내러티브가 실현되는 과정 모두를 영화 매체의 본질인 보여주기(showing)를 극대화하는 방식으로 표현하고 있다. 게임의 요소인 게임구조, 하드웨어 인터페이스, 에이전시, 내러티브는 영화에서 꿈 속의 무의식 공간을 아리아드네가 익히는 과정과 피셔에게 생각을 심는 최종 목표를 실현하는 과정에서 구체적으로 드러난다. 이를 통해 <인셉션>은 게임의 게임성을 영화 안으로 끌고 들어와 영화적으로 사유하고 있다. <인셉션>은 주인공의 ‘불안정한 상태’에서 ‘안정의 회복’의 대표적인 이야기인 ‘집으로의 귀환’ 구조를 기반으로 진행된다. 주인공 코브(Cobb)는 로버트 피셔(Robert Fisher)(이하 피셔)에게 아버지에 관한 거짓 생각을 주입시키는 임무를 수행하기 위해 피셔를 꿈속의 무의식 공간으로 유도한다. 성공할 경우 코브는 두 아이가 기다리는 미국의 집으로 돌아갈 수 있다. <인셉션>은 ‘집으로의 귀환’ 구조 위에서 4단계의 꿈, 무의식 세계와 현실세계와의 연 결을 디지털 게임 형식으로 시각화해서 제공하고 있다. 게임이 디자인되는 기본 원 리가 <인셉션>의 꿈의 시각화 과정에 그대로 적용되고 있다. <인셉션>의 디지털 게임성은 ‘디지털 게임구조의 이해 → 디지털 게임 내러티브 실현을 위한 파티(party)의 구성 → 플레이를 통한 디지털 게임 내러티브의 실현’의 3과정으로 진행된다. 각 과정에서 <인셉션>은 디지털 게임과의 상호매체적 관계맺기를 통해 디지털 게임성을 활성화하거나 언급하고 있다. <인셉션>에서는 디지털 게임이 디자인되는 과정과 원리가 구체적으로 드러난다. <인셉션>의 전반부는 꿈, 무의식의 원리와 구조를 이해하고 디자인하는 구체적인 과정을 관객에게 보여 줌으로써 디지털 게임성의 게임구조 요소를 ‘시스템 언급’한다. 주인공 코브가 영화 내에서 꿈의 설계자 아리아드네에게 꿈의 구조를 교육을 시키는 과정이 대표적인 게임구조 언급의 예다. 관객은 이와 같은 영화의 시퀀스를 통해 꿈의 과정에 대한 구조를 경험하게

된다. 림보를 포함 해 4단계의 꿈, 무의식 공간의 원리와 인터페이스, 내러티브를 다양한 플롯-정보(대사, 이미지, 행동, 목표 설정 등)를 통해 이해한다. 림보(꿈의 무한한 세계에 빠지는 현상), 패시브(꿈의 각 단계에 따른 시공간 개념의 변화), 킥(꿈의 빠져나오는 특정한 사건), 토템(꿈과 실재를 인식하는 자신만의 상징) 등의 역할에 관한 정보가 이 과정에서 제공된다. 꿈, 무의식의 원리를 학습하는 과정을 <인셉션>은 게임의 시스템을 언급 및 활성화하면서 설명하고 있다. 디지털 게임성의 게임구조를 언급한 후 <인셉션>은 게임 플레이를 수행할 파티를 구성하는 과정을 보여준다. 설계자, 위장사, 약 제사 등의 역할 플레이어(role player)를 만나는 과정과 이들이 꿈 속 공간에서 수행하는 역할을 설명하는 것을 통해 <인셉션>은 게임구조와 내러티브를 연결하는 과정에서 발생하는 에이전시 요소를 구체적으로 언급한다. 이를 통해 <인셉션>은 파티구성, 퀘스트 실행을 통한 목표 달성 과정에서 발생하는 내러티브 생성이라는 MMORPG에서 발견되는 게임성을 활성화시키고 있다.

<인셉션>의 후반부는 코브의 파티가 생각을 주입하려는 캐릭터인 피서에게 특정한 기억을 주입하는 과정이다. 코브 일행이 피서에게 아버지에게 관한 기억을 주입하는 과정은 게임 플레이어가 내러티브의 목적인 퀘스트를 실행하는 게임플레이 과정을 차용해 보여 주고 있다. <인셉션>에 드러난 디지털 게임성의 수용이 과정에서 파티의 구성원들은 게임 공간을 향해하면서 “탐색”과 “접어 넣기”를 통해 게임세계의 세계관, 규칙, 법칙을 학습하고 이상적 스토리, 우발적 스토리를 생성해 낸다. <인셉션>은 인물의 행동과 대사, 이미지를 통해 꿈, 무의식의 세계를 게임 구조에 담아 관객에게 제시하고 있다. 영화가 설명하는 꿈 속 공간의 게임구조, 내러티브, 인터페이스, 에이전시 등을 이해한 관객은 영화 속 인물들이 피서에게 생각을 인셉션하는 과정을 통해 디지털 게임의 게임플레이를 지켜보게 된다. 각 캐릭터들은 자신의 역할에 따라 4개의 세계에서 퀘스트를 실현하기 위해 노력한다. 이 과정에서 디지털 게임성의 게임 플레이과정이 드러난다. 약제사, 위장사, 추출사, 설계자 등으로 구성된 코브의 파티가 3단계로 구성된 퀘스트를 실현해 나가는 과정을 통해 <인셉션>은 게임구조와 에이전시 안에서 플레이어의 최종 목표를 향한 게임 플레이에 의해 창출되는 내러티브 실현을 보여 주고 있다. 아버지와 심각한 갈등관계를 해결하지 못한 채 장례식장으로 가고 있는 피서에게 아버지의 기대와 사랑을 심어줌으로써

그룹 분할의 목표를 달성하기 위해 주인공 코브의 파티는 3단계의 꿈 속 공간을 설계한다. 3명의 꿈 속 공간은 패시브, 킥을 통해 연결되고 에디트 뽀아프(Edith Piaf)의 노래에 의해 동기화된다. 각 단계의 목표를 위해 인물들은 각자의 역할을 수행 하면서 꿈이라는 구조를 심도있게 경험하게 된다.



[그림20] <Inception> 꿈의 공간에 대한 view; 영화의 주인공은 꿈의 설계자인 아리아드네에게 꿈의 각 단계에 대한 구조와 시스템을 알려준다. 이는 게임의 스테이지에 따른 게임의 튜토리얼과 흡사하다.

이처럼 <인셉션>을 보는 관객은 캐릭터에 의해 수행되는 목표를 향해 달려가는 꿈속의 게임 플레이를 간접적으로 경험한다. 영화 속 꿈의 설계자인 아리아드네에 의해 꿈의 공간은 예상하지 못했던 장애물을 만나게 되는데 이 지점에서 ‘우발적 스토리’가 생성된다. 주인공 코브가 꿈에 세계에 함께한 파티는 1단계의 꿈 속 공간인 빗속 도심의 차고에서부터 우발적 상황에 직면한다. 이는 게임에서의 퀘스트의 난이도를 비교하여 언급할 수 있는데, 영화의 꿈의 1단계 퀘스트에서 꿈안에 존재하는 무의식의 기습으로 인하여 2단계의 꿈속에서 목표 액션을 실행하기 위한 전략이 바뀐다. 주인공 코브가 무의식을 바꾸려하는 표적인 피서의 무의식이 꿈꾸는 사람을 찾을 수 있는 위험을 감수하고 감행된 2단계 퀘스트의 작전은 성공한다. 3단계 퀘스트에서 자신의 꿈 속 공간에서 피서는 자신의 무의식에 ‘아버진 내가 다르길 원한다’ 라는 메시지를 심기 위해 적극적으로 행동하게 된다. 3단계 퀘스트에서 결정적인 ‘우발적 스토리’가 발생한다. 꿈의 각 단계를 연결해 현실세계로 돌아오려는 첫 번째 킥이 실패하게 된다. 이로써 피서는 4단계 림보(무한한 꿈의 세계)의 공간으로 빠지게 된다. 피서를 다시 3단계의 꿈 속 공간으로 이동시키고 현실세계로 돌아오기 위해 아리아드네, 코브가 4단계 림보 공간으로 들어간다. 3단계의

목표를 달성하기 위해 우선 아리아드네와 피서가 림보 공간에서 탈출한다. 코브는 림보 공간에 남아 현실세계로 돌아오기로 한다. 두 번째 킥은 성공을 하게 되고 코브 파티의 구성원 들은 현실세계로 돌아온다. 마침내 피서의 꿈을 통한 생각의 변화를 가져오게 되고 코브는 림보의 공간으로부터 현실세계로 돌아오며 코브의 집으로의 귀환으로 영화는 끝을 맺는다.

이 영화의 각 캐릭터들은 꿈의 공간을 자유로 있게 경험하여 구축한다. 꿈은 [그림 20]과 같이 실제의 내러티브와 인과적인 세계관을 답습한다. 즉 이 영화에서의 꿈은 개인의 무의식을 반영하는 실제와 유사한 가상환경이라고 말할 수 있다. 다만 꿈의 자유도 측면이 무한하게 제시되는 것은 아니다. 이 영화에서는 꿈을 통해 의식을 변화하게 되는 캐릭터의 잠재의식과 피서의 잠재의식이 꿈의 자유도를 제한하는 요소로 등장하며, 영화 속 캐릭터들은 이러한 피서의 무의식적인 제한을 여러 가지 방식으로 극복하는 과정을 보여준다. 즉 영화 속 인물들의 선택은 규칙이 한정된 상태에서 자율적 선택을 하게 되는 것이다. 흥미로운 점은 이러한 선택의 과정에서 선택의 결과에 따라 영화에 구축된 꿈의 세계관이 적극적으로 변형되고 반영된다는 점이다. 또한 의식의 변화를 요구 받게 되는 캐릭터를 통해 게임개발자와 플레이어의 관계도 인식 할 수 있다. 꿈의 몰입은 꿈의 사용자의 몰입정도에 근거한다. 이 몰입은 인과관계, 지각의 수준, 감각의 친밀도 등으로 가중되거나 실제의 상황처럼 인지되는데 꿈의 추출자들은 이러한 세 가지의 꿈을 몰입시키기도 하고, 현실을 강제적으로 환기시키기도 한다. 꿈의 세계관을 게임의 세계관으로 대조하자면 그 관계를 확실히 이해 할 수 있다. 즉 게임 개발자는 규칙과 자유도가 적절한 비율로 존재하는 개방적 서사구조를 디자인하고, 그 안에서의 플레이어들은 규칙과 자율성을 통해 실제 세계와 연관지어 게임으로 몰입하게 된다. 이를 요약하여 [표5]와 같이 간략한 표로 구성 할 수 있다.

[표5] 인셉션을 위한 퀘스트 구성

게임성		세부분류	1단계 퀘스트 : 유서프의 꿈	2단계 퀘스트 : 아서의 꿈	3단계 퀘스트 : 피서의 꿈	4단계 퀘스트 : 림보	
게임 구조		목표 (goal)	피서에게 생각 주입(인셉션)을 위해 피서가 아버지를 병원으로 데려오게 함				
		파티 구성	약제사 : 유서프, 위장사: 임스, 설계자: 아리아드네, 표적: 피서 제안자 : 사이토, 진행자: 코브, 아서				
		게임 공간	빗속 도심, 창고		호텔	설원기지	림보의 공간 (해안가)
		법칙과 규칙	• 각 단계는 파티가 들어가려는 표적(피서)의 무의식과 연결 • 모든 단계에서 통하는 길을 위해서 음악으로 각 단계별 길을 동기화함 • 패시브를 통해 각 단계 연결 • 꿈 속 공간에서 죽을 경우 약효가 떨어질 때까지 림보에 갇혀있게 됨 • 꿈을 꾸고 있지만 오감은 살아있음 (길을 느끼고 음악을 들을 수 있음)				
			시간 : 1주일	시간 : 6개월	시간 : 10년	시간 : ∞	
플레이어의 게임플레이 & 인터페이스		목표 액션 실현 (이상적 스토리)	위장사(임스)가 브라우닝으로 변해 피서를 유도함 : 금고에 아버지의 진짜 유언장이 있다	1단계 꿈에서 브라우닝이 남치범을 고용 금고 속 유언장을 빼내려했다는 사실 주입	브라우닝의 무의식 공간으로 착각하는 피서가 적극적으로 금고에게 다가감	- 피서를 3단계로 이동시키기 - 사이토를 찾기	
		목표 액션 실현 (이상적 스토리)	위장사(임스)가 브라우닝으로 변해 피서를 유도함 : 금고에 아버지의 진짜 유언장이 있다	1단계 꿈에서 브라우닝이 남치범을 고용 금고 속 유언장을 빼내려했다는 사실 주입	브라우닝의 무의식 공간으로 착각하는 피서가 적극적으로 금고에게 다가감	- 피서를 3단계로 이동시키기 - 사이토를 찾기	
		목표 액션의 방해 (우발적 스토리)	추출자에게 방어법을 배운 피서에 의해 공격당함	찰스 작전 : 코브가 찰스로 분해 피서에 꿈이라는 걸 알림	피서, 사이토의 죽음		
			코브의 무의식에 출몰하는 멜의 존재				
	킵	1st (실패)	10초전 승합차 다리에 부딪혀 떨어짐	3분전 사람들을 묶어 놓음	60분전 피서 사망으로 실패		
		2nd (성공)	다리에서 수면으로 떨어지는 순간	2분전 엘리베이터 하강	20분전 설원기지 폭발	아리아드네, 피서 하강	

4-5. 변형된 자아 인식과 캐릭터(charactor)_<Her>



[그림21] 영화 <Her> main Poster

게임의 상호작용은 디지털 시대나 컴퓨터가 등장하면서 새롭게 제시된 개념이 아니다. 오래전부터 존재했고 지금도 사람과 사물을 통해 이루어지고 있는 평범한 일상의 한부분이다. 하지만 기술의 발달로 쌍방향 소통 방식이 진화하면서 인간과 인간, 인간과 사물, 인간과 환경, 인간과 우주로까지 확장되고 있다. 브렌다 로렐은 아리스토텔레스의 <시학>을 적용하여 인간-컴퓨터의 상호작용을 이야기하면서 인간이 관객일 뿐 아니라 연기자, 혹은 주인공의 입장에서 경험 하고 참여함으로 행위를 표상하는 것에 대하여 주장하였다.⁴²⁾ 인간이 연출된 공간 에서 행동을 취한다는 개념은 참여자가 콘텐츠를 접하면서 자신의 느낌과 생각을 일치시킬 수 있는 언어 발화와 행위를 표출하고 그러한 능력을 발휘할 수 있게 유도한다는 점에서 현재 21세기가 지향하고 있는 문화공간의

42) Laurel, B, 『Computers as Theatre』, New York: Addison Wesley, MA: MIT Press, London: Routledge, 1993, chapter2

형태라고 볼 수 있다. 또한 게임 매체에서는 이러한 상호작용의 매개물로서 기존의 매체와 다른 방향성을 지닌 캐릭터를 적극적으로 활용하고 있다.

게임은 로봇과 같은 고가의 하드웨어와 수많은 불확실성이 산재해 있는 실세계 환경과는 달리, 상대적으로 저비용으로도 통제 가능한 제한적인 동적 실시간 가상환경을 제공한다. 따라서 게임은 인공지능 연구를 위한 효율적인 테스트 베드를 제공할 수 있다. 그동안 체스나 로봇 축구와 같은 게임들은 인공지능 연구와 멀티 에이전트 시스템 연구를 위한 테스트 베드로 널리 이용되어 왔다. 그러나 이러한 환경은 고정된 2차원 공간과 제한된 게임 방식만을 제공하고 있어, 최근 들어서는 다양한 캐릭터들과 좀 더 현실감 있는 3차원 공간이 등장하고 풍부한 게임 유형들이 제공되는 인터랙티브 게임이 인공지능 연구에 많이 이용되고 있다. 컴퓨터 하드웨어의 발전과 더불어 게임 분야에서도 게임에서 NPC (Non-player character)가 차지하는 비중이 점차 높아지고 있다. 따라서 NPC의 보다 높은 성능을 구현하기 위해 다양한 인공지능 기술이 활발히 적용되고 있다. 1962년 <Space War>게임이 개발된 이후로 현재까지 게임 인공지능은 계속해서 발전하고 있으며, 인공지능 기술이 적용되는 게임의 유형이나 게임 내의 역할도 다양화 하고 있다.

게임 시스템 내에 구성된 게임캐릭터는 영화에 등장하는 캐릭터와는 다른 존재다. 일반적인 서사물의 경우, 캐릭터는 미리 부여된 성격에 따라 일관성을 갖고 행동하는 인물로 묘사된다. 인물의 행위를 통해 사건이 만들어지고, 사건은 인물에게 행위를 유발시킨다. 이 순환 구조가 흥미로운 이야기를 엮어 낸다. 대개 멋진 주인공에게는 독특한 특징이나 성격이 있다. 그리고 영화나 드라마에서는 이런 특징이 보다 잘 드러날 수 있도록 과장되어 표현 된다. 이때 캐릭터의 외형은 그 캐릭터를 효과 적으로 드러내는 수단이 되기도 한다. 영화에서 각 배우들은 서로 다른 외모를 갖고 있으며, 관객은 이들의 생김새와 옷차림만 보고도 대략 어떤 성격의 인물인지 알아차릴 수 있다. 하지만 외모는 캐릭터를 구성하는 여러 요소 중 하나일 뿐이다. 캐릭터는 겉으로 보여 지는 이미지보다 행동, 그리고 그 행동을 통해 드러나는 성격이 보다 중요하다.

그런데 게임 캐릭터의 경우, 일반적으로 성격을 갖고 있는 경우가 거의 없다. 성격의 빈자리를 대체하는 것은 해당 캐릭터가 지닌 다양한 속성들이다. 이것은 사람들이 게임

캐릭터에 대해 언급 하는 말을 들어보면 쉽게 알 수 있다. ‘멋있다’, ‘귀엽다’는 표현은 캐릭터의 외모에 대한 평가다. 반면 ‘힘이 세다’, ‘조작이 쉽다’ 같은 표현은 캐릭터의 속성에 대한 평가다. 게임 캐릭터에 대해 ‘정의롭게 보인다’, ‘소심할 것 같다’라는 말은 좀처럼 하지 않는다. 게임에서 캐릭터의 속성은 외모보다도 더 우선시 된다.

롤플레이팅 게임에서 플레이어는 전사, 마법사, 도적 등의 직업을 가진 캐릭터들 중에서 하나의 캐릭터를 선택하여 플레이한다. 이 장르의 목표(goal)는 플레이어를 통해 가상의 세계에서 아이템을 수집하거나 몬스터를 사냥하거나 캐릭터 고유의 능력치를 향상시키면서 캐릭터마다 주어진 임무를 수행하는데 있다. 디아블로, 울티마 온라인, 리니지 등과 같은 온라인에서 대규모의 플레이어들이 함께 게임을 하는 MMORPG가 있다. 이런 장르의 게임에서 지능형 NPC는 일인칭 슈팅 게임처럼 플레이어의 적, 퀘스트를 지원하는 NPC, 플레이어를 지원하는 상인 등과 같은 역할을 한다.

어드벤처 게임은 영화처럼 이야기를 전개하면서 당면하게 되는 퀘스트(Quest)들을 해결하고, 계획을 세우는 등 전개되는 스토리를 중시하는 게임 장르이다. 이런 장르의 게임에서 플레이어는 가상 세계의 숨겨진 부분을 탐험하기 위해서는 여러 종류의 퀘스트를 해결해야 하며 다른 캐릭터들과의 상호 작용을 필요로 한다. 이런 장르의 게임에서 지능형 NPC는 대부분 플레이어가 대화나 전투 등의 상호 작용을 통해 스토리를 전개 해 나갈 수 있게 하는 캐릭터 역할을 한다.

전략 게임에서 플레이어는 3인칭 시점을 통해 군인, 탱크 등과 같은 다양한 종류의 유닛들을 조정하여 상대방과 전쟁을 하게 된다. 또한, 자원의 관리, 생산 스케줄링, 전투 관리 등의 문제를 해결한다. 이런 장르의 게임에서 지능형 NPC는 플레이어가 내린 명령을 받고 상세한 행동으로 옮기는 유닛이거나 자원을 관리하고 전투를 지시하는 등 전략을 구사하는 가상 의 NPC 역할을 한다. 스포츠 게임은 야구, 농구, 축구, 배구 등과 같은 팀 스포츠 게임과 스키, 스노우보드, 다이빙과 같은 개인스포츠 게임으로 나뉘 볼 수 있다. 팀 스포츠 게임에서 플레이어는 팀의 일원이거나 코치와 같은 역할을 하게 되고 개인 스포츠 게임에서 플레이어는 캐릭터를 선택하여 스포츠를 즐기게 된다. 이 장르의 게임에서 지능형 NPC는 플레이어가 팀원 중 하나의 캐릭터를 조정하는 동안 나머지 팀원이 되어

행동하거나 플레이어와 맞서서 전략을 구사하는 코치의 역할을 하게 된다.

EA의 <Sims> 의 경우 이러한 게임 내의 다양한 캐릭터 구성을 경험할 수 있다. <심즈>의 디자이너 월 라이트는 게임이 가상의 캐릭터가 한 행위에 대해서 죄책감을 느끼게 하는 유일한 매체라고 말했다. <Sims>는 플레이어들이 현실에서 경험할 수 없는 것의 선택적인 행위를 자유롭게 하면서 플레이어들의 가치관의 성찰과 현실과의 괴리감에 대한 갈등 그리고 반성 등을 이끌어낼 수 있는 게임이다. 그 이유는 캐릭터 행위의 높은 자유도로 인하여 플레이어들의 능동적인 선택권이 부여되기 때문이다.

게임 <심즈>는 게임 안에서 관계 맺는 행위를 중심으로 플레이 하는 육성 시뮬레이션 게임이다. 인터페이스 또한 플레이하는 캐릭터를 중심으로 상대 또는 그 상황에 대한 대상과 어떻게 상황을 만들어 갈 것이며 사건을 이끌어 갈 것인지를 직관적으로 표현되어있다. 각각의 캐릭터 <Sims>는 AI(artificial intelligence)를 통해 자유의지를 가지고 움직이도록 되어있고 플레이어들은 자기 스스로가 바라는 방향으로 플레이 하면 된다. <Sims>에서는 플레이어의 자유 의지에 따라 성별과 체형, 성격, 연령들을 설정 할 수 있는 캐릭터 커스터마이징 시스템이 정교하다. 그래서 플레이어들의 정체성이 직접적으로 투사된 요건으로 몰입할 수 있는 게임이다.



[그림22] <Sims> 게임플레이 스크린 샷:에서는 실제와 유사한 게임의 인공지능 시스템을 활용하여, 자유도 있는 게임플레이가 가능하다.

<Sims> 특징은 혈연관계도 있지만 다양한 가족관계가 형성될 수 있는 시스템을 가지고 있어서 공동체 중심에 더욱 가까워 다양한 삶이 꾸려져갈 수 있다. 그만큼 역할 수행

게임의 자유도가 높은 게임이며 여성들이 많은 플레이를 하는 게임 중 하나이다. 자신이 하고 싶었던 것들을 실험 삼아 해볼 수 있고 그것에 대한 책임이 현실처럼 크지 않기 때문에 투사된 정체성을 잘 나타낼 수 있는 게임 중 하나이다. 중요한 것은 높은 자유도는 플레이어들로 하여금 여러 가지의 실험을 이끌어 낼 수 있고 플레이어들에게 능동적이며 또 다른 재생산을 이끌어주는 기틀을 제공한다. 즉 실제의 플레이어 스스로의 캐릭터를 담아내는 <Sims>는 플레이어에게 다양한 담론을 제시한다. 담론의 유형은 게임의 성격상 플레이 하고 있는 캐릭터에 대한 이야기들이 대부분이다. 게임에 대한 비판적인 시각보다는 자유도가 높아 스스로의 행위를 이야기하는 부분이 다수이다. 자기 캐릭터에 대한 자부심을 배포하는 행위로 표출하며 또 다른 플레이어들에게 재생산 하였다. 스스로가 만들어가는 재미보다는 정교하고 화려하고 아이템과 구성된 캐릭터들을 가지고 플레이하기 원했으며, 이미지를 적극적으로 활용하며 좀 더 나은 표현을 위해서 이미지 가공 또한 이루어지는 것을 볼 수 있었다. 또한 자기중심의 게임 스토리를 바탕으로 하는 플레이 동영상 위주로 많이 올려 졌으며 이들은 아이템을 다운받지만 스스로 꾸미며 만족하는 <Sims>의 변화된 모습을 서술한다. 이 담론이 의미하는 바는 사회적으로 비판 없이 표면으로만 받아들이는 모방적인 행동이 실제와 같이 그대로 나타난다는 점이다. 플레이어들은 게임을 플레이할 때 호기심과 실험적인 행위들을 단순한 볼거리로 보는 것이 아니라 공유하고 같이 느끼고 싶어 한다는 것이다. 그리고 국내외의 차이는 있지만 대중스타들을 게임 속으로 과감히 끌어들이며 공유 하고자 하고 가상공간에서의 현실화를 느끼려고 하는 현상의 특징이 있다. 그리고 그들은 능동적인 재생산을 하는데 그것은 실험하는 자신의 행위와 사고방식들이 게임의 담론으로 투영되고 있다는 것을 알 수 있다. 플레이어들은 게임의 활동을 통해, 소비를 통해서 정체성을 확인하려는 경향이 있음을 보였다. 이것은 디지털 이미지 즉, 게임 속에서 의 캐릭터 이미지를 부여하며 플레이어들이 정체성을 확인하는 것으로 알 수 있다.

스파이크 존스(Spike Jonez)의 영화 <Her>(2013)는 이와 같은 가상적 게임의 캐릭터성에 대한 서사적인 반영이 재현되는 영화이다. 이 영화는 멀지 않은 미래에 그러한 인간의 모습을 과장되지 않게 재현하고 있다. 영화에서 테오도르는 대필 작가로 다른 사람들의 마음을 전해 주는 일을 하고 있지만 정작 자신은 아내와 별거 중인 상태에 놓인

외로운 존재이다. 그러던 어느 날 그는 인공지능을 가진 세계 최초의 운영체제인 OS1을 자신의 컴퓨터에 설치하게 되고 그 곳에서 자신만의 운영체제(영화의 후반부에 착각으로 드러나는)인 ‘그녀(her)-사만다’를 만나게 된다. 자신의 말에 귀 기울여주며 진심으로 이해해 주는 사만다로 인해 점차 행복한 생활을 찾게 되는 테오도르는 사만다에게 사랑을 느끼게 된다. 영화의 마지막에 테오도르는 사만다에게 결별을 통보받지만 중요한 것은 둘의 이별이 아니라 테오도르와 사만다가 커뮤니케이션을 하는 방식이다.



[그림23] 영화 <Her> 인공지능: 이 영화는 인공지능이 감성을 가진 캐릭터로써 극 중 주인공과 교감한다. 이것은 사이버 스페이스에서 게임의 인공지능과 대화하며 플레이하는 것과 유사하다.

테오도르는 디지털 게임의 플레이어가 되기도 하고 <Blue Bloodshot Flowers> [그림23]의 엘로디(가상 게임의 인공지능형 캐릭터)처럼 증강현실의 공간에서 가상의 캐릭터인 사만다와 상호작용 커뮤니케이션을 수행하기도 한다. 이 영화가 흥미로운 것은 이러한 공간이 연극이 공연되는 공공의 무대가 아니라 일상생활의 공간이라는 점이다. 테오도르의 방이 무대, 이미지-인터페이스가 되고 그 곳에서 테오도르는 게임플레이를 하면서 게임 속 캐릭터와 사만다를 동시에 만나게 된다. 영화 속에 등장하는 테오도르 앞에 투사되어 플레이되는 캐릭터는 테오도르가 게임플레이를 하여 움직이는 캐릭터(PC/Player Character)로 오른쪽이 미지의 하얀 NPC(Non-Player Character)와 상호작용을한다. 동시에 이 두 캐릭터는 사만다와도 상호작용 커뮤니케이션을 수행한다. 현실의 공간과 가상의 공간이 중첩되는 증강현실의 인터페이스는 테오도르의 방에서 벗어나 일상의 공간으로 확대되면서 현실의 테오도르의 삶에 보다 큰 영향을 미치기 시작한다. 또한 영화 <her>는 다양한 가상의 캐릭터들이 스마트폰이 인터페이스가 되어 일상의 공간을

증강현실의 공간으로 전유하는 상황을 나타내고 있다. 가상현실의 사만다와 현실의 테오도르는 스마트폰의 카메라, 네트워크를 물리적-인터페이스로 연결 된다. 연극의 무대, 디지털 게임의 스크린 이미지에서 벗어나면서 테오도르와 사만다의 상호작용은 특정 공간이나 미디어에 국한된 게임플레이(gaming), 연기(acting)가 아닌 일상생활의 퍼포먼스(performing)가 된다. 연극의 연기, 디지털 게임의 게임플레이, 일상생활의 퍼포먼스가 동일한 테크놀로지 환경 아래에 놓이게 되면서 많은 부분들이 공유되고 있다. 우리는 일상생활에서 게임플레이, 연기로 개념화 할 수 있는 행동들을 통해 인간들과 디지털 게임 공간의 캐릭터들과 그리고 인간화된 기계들과 상호작용 커뮤니케이션을 아주 자연스럽게 수행하고 있다. 우리는 현실에서 가상의 게임공간으로 증강현실의 무대로 이동하는 것 뿐 만 아니라 거꾸로 게임 공간, 무대 공간을 현실의 공간으로 전유하면서 스스로 퍼포먼스를 하는 존재가 되어가고 있다. 영화 <Her>가 제시하고 있는 세계에서 테오도르는 인간-인간, 인간-디지털 게임(NPC), 인간-기계(사만다)와 커뮤니케이션을 한다. 그에게는 인간, NPC, 사만다 모두가 진지한 커뮤니케이션 대상이다. 그는 방 안에 웅크리고 앉아 투사된 스크린 위에 하얀 NPC에게 비난을 듣거나 스마트폰, 컴퓨터를 인터페이스로 OS 프로그램인 사만다와 진지한 대화를 나누고 선물을 고르거나 실제 세계에서 회사 동료와 의미 없는 농담, 따뜻한 격려를 나누면서 자신의 삶을 살아간다. 정도의 차이는 있지만 우리의 생활도 테오도르와 크게 다르지 않다.

우리는 물리적 현실에 살아 있는 사람들과 면대면(face-to-face) 커뮤니케이션을 하기도 하지만 대부분 미디어 테크놀로지를 활용해 커뮤니케이션을 수행한다. 미디어 테크놀로지 공간에서의 커뮤니케이션 대상은 아주 친한 지인일 수도 있고 일면식도 없는 사람일 수도 있다. 나아가 물리적 현실에 존재하지 않은 사만다와 같은 캐릭터일 수도 있다. 여기서 중요한 점은 테오도르의 커뮤니케이션 방식이 점차 자연스러워지고 있다는 것이다. 우리는 기계가 물리적 현실의 공간을 게임속의 공간으로 전유하거나 게임의 공간안으로 들어가 자신의 정체성을 형성하는 의도적인 퍼포먼스(performing)를 일상적으로 수행한다. 물리적 현실, 가상현실, 게임의 공간이 중첩되어 우리의 삶의 공간을 형성하게 된다. <Her>의 사만다는 인간과 동일한 감정의 수준을 이끌어내는 것처럼 보인다. 영화에서 이러한 사만다의 감정의 수준을 극명하게 드러내기 위해 사랑이라는 소재를 사용하였다.

테오도르와 일대일로 대화하는 사만다의 모습에서 물리적인 육체 이외에 무엇도 인간과의 차이를 나타내게 하지는 않는다. 하지만 사만다는 물리적으로 현존하는 인간과는 다른 존재이며, 어떠한 부분에서는 제한적이기도 하지만, 또한 어떠한 부분은 인간의 조건을 상회하기도 한다. 즉 이 영화는 테오도르가 현실의 인간의 범주에 적합한 조건을 가지고 있는지 아니면 인공지능인 사만다가 인간의 적합한 조건을 가지고 있는지 고민하게 한다. 즉 플레이어는 인간성의 부분을 끊임없이 시스템, 혹은 게임 구조 안으로 대입하여 경험함으로써, 게임 속 캐릭터와 실제의 캐릭터에 대한 관계를 복합적으로 만들어내고 있다.

이상과 같이 4장에서 정리한 네 가지의 게임성을 통하여 오늘날의 게임성을 구체적으로 분석해 보았다. 또한 영화 매체에서 게임성을 어떠한 방식으로 차용하고 내면화하고 있었는가에 대한 부분은 4장의 네 가지의 예시를 통해 보다 구체적으로 알 수 있을 것이다. 본 논문의 서두에 밝힌 것과 같이 게임성을 그 자체의 매체성으로 한정하여 분석하지 않은 이유는 게임의 매체적 가능성을 좁게 인식할 수 있기 때문이다. 영화 이외에도 게임성은 다양한 방식과 변형된 모습으로 다른 매체에 대한 가능성을 확장할 것이다. 이는 게임이 지닌 창작자 - 수용자의 새로운 관계를 구성하는 매체이기 때문이다. 게임은 인간의 감각을 확장하는 역할 이외에도 놀이에 대한 인간의 근원적 욕망을 따라가기 때문에 게임성은 게임을 분석하는 가장 중요한 토대가 될 것이다. 또한 게임 이외에도 다양한 매체의 게임성을 확인 할 수 있는 기준이 될 수 있다. 본 논문에서 제시한 관점으로 4장의 논의를 확장하여 정리하자면 게임성은 오늘날의 수많은 매체에 대한 영향력을 행사하고 있고, 게임과 직접적 관계를 가지지 않는 전통적 매체들까지 게임성을 받아들여야 하는 지금의 상황을 설명할 수 있다. 이는 앞서 정리한 게임성의 분류와 관련한 논의의 핵심으로부터 찾을 수 있다. 게임은 그 기반이 수용자 중심의 매체라는 점에서 제작자의 제작의도로 표출되는 매체의 구조와 함께 사용자의 경험을 통해 완성되는 오늘날의 매체의 특성을 가장 잘 반영하고 있다고 볼 수 있다.

제5장 결론

디지털 기술의 발전은 새로운 환경을 생산하는데 이 새로운 환경은 사용자에게 과거와 다른 형태의 경험을 제시하게 된다. 이와 같은 관점에서 게임은 좁게는 순수예술의 영역에서부터 시작하여 넓게는 현대 매체 분야를 포함한 사회 전 분야에 넓게 개입하여 다양한 문화 양상을 경험 할 수 있는 매체이다. 그렇다면 광범위한 의미로써 매체에서의 경험은 무엇인가. 제작자 경험을 통해 생산된 매체 속의 경험은 사용자가 매체를 통해 경험하는 매체의 내재적인 세상과의 상호 작용을 통해 경험하는 것이라 할 수 있다. 이렇게 매체에 반영된 제작자의 의도는 자신의 경험을 작품으로 생산한 것으로 사용자는 제작자의 의도를 작품(작가의 경험)안에서 찾을 수 있다. 이 경험을 찾아내기 위해 사용자는 참여를 통해 경험하고 그 경험 안에서 제작자의 의도를 찾아내거나 감정적인 반응을 경험하게 되는 것이다. 이렇듯 매체에서의 사용자 경험은 제작자의 경험을 통해 생산된 매체를 경험하는 것이다.

디지털 시대의 경험은 직, 간접 경험으로 구분할 수 있다. 과거의 매체에 대한 경험도 직간접경험으로 분리되지만, 디지털 경험이 과거의 전통적 매체와 구분되는 하나의 차이는 사용자의 경험이 얼마나 수동적인가 능동적인가 하는 것에 차이를 둘 수 있다. 수동과 능동의 차이는 경험의 주체가 누가 될 것인가 하는 것으로 이 가능성을 추구했던 매체예술 분야에서는 이른바 인터랙티브 통하여 매체의 관람자 또는 경험자가 그 매체의 주체를 갖게 하였다. 이러한 상황에서 매체의 사용자는 매체에 대한 경험을 확장하게 되는데 이런 확장적 경험은 비단 순수예술분야뿐 아니라 디지털 매체의 전 분야에서 나타난다. 게임은 이러한 매체의 가능성을 극적으로 확장한 매체로써 현재에도 제작자의 욕구와 사용자의 경험의 질을 다양하게 발전시킨다. 이는 게임의 매체에 대한 가능성이 지속적으로 시도되고 확장되고 있기 때문이다.

사용자의 직접적인 조작이나 참여를 통해 완성되는 게임의 진행 형태는 사용자의 신체가 보다 중요한 영역으로 간주되며, 사용자는 게임을 통한 의식화된 감각 경험을 보다

개별적이고 의식적으로 수행함으로써, 자신의 신체를 적극 활용한다. 게임의 사용자의 신체는 대상에 대해 선형적으로 존재하는 경험에 대한 인식의 집결체로 존재하게 되며, 동시에 그 자체로 현존하는 객체가 된다. 이처럼 오늘날에 있어서의 매체의 사용자의 의식은 매체가 제공하는 관점과 특이성을 기반 하여, 매체와 사용자 사이의 몸과 환경과의 상호작용을 통해서 완전해질 수 있다. 이러한 관점에서 게임을 매체로써 서술하자면 최근까지 게임에서의 사용자 경험의 의미 찾기를 하는 것은 무의미한 공간으로 폄하되어 왔다. 디지털 게임의 개발 초기에는 특별하게 게임 안에서의 미적 경험을 찾으려 노력하지 않았다. 그것은 사용자가 게임 안에서 유희성과 쾌락을 추구한다는 측면이 게임의 다른 특수성보다 우선하였기 때문이다. 하지만 하드웨어의 극적인 발전 양상에 따라 게임은 매체로써 뉴 미디어 아트의 관조라는 형태를 취하여 내재적으로는 심적 접근방식에서 그 상황을 몰입해 디지털 가상공간에서의 미적 관조 태도에서 미적 경험을 할 수 있게 하였다.

앞서의 게임성에 대한 분류와 그에 따른 분석을 바탕으로 영화 매체에 게임성이 어떻게 역할하고 있는지 서술하였다. 본 논문에서 언급된 영화와 게임의 상호매체성에 관한 논의는 매체 간 상호매체 성에 관한 연구로 더욱 확장하여 이루어져야 한다. 게임을 기반으로 하는 디지털 매체 환경에서 상호매체성의 개념 연구는 현대 매체의 특수성을 이해하기 위한 가장 효율적인 연구 방향을 제안할 수 있기 때문이다. 이처럼 상호매체성의 관점에서 가장 의미 있게 분석 될 매체는 게임이 될 것이다. 이는 게임이 다른 매체를 총합하여 구현하는 매체 자체의 특수성 때문 일 것이다. 이를 위해 본 논문은 게임을 매체로써 인식하고 그에 따른 특수성을 다음과 같은 네 가지로 구분하여 서술하였다.

구조(interface)를 통한 감각적 몰입경험은 게임과 플레이어가 만나는 표면을 디자인하는 부분이다. 디지털 이미지, 사운드, 게임 컨트롤러 등의 디자인을 통해 게임과 플레이어는 서로 만난다. 디지털 이미지는 게임장르, 게임플랫폼 등에 따라 표현 수준이 다르다.

자발적 참여와 그에 대한 결과적 보상(feedback system) 으로 게임 플레이어는 플레이 과정에서 플레이어는 게임이 부과하는 목적이나 자신 이 스스로 설정한 목적을 달성하기 위해 많은 결정을 하게 된다.

규칙과 자유도의 비율로 구성된 전략적인 세계관으로 게임에서 플레이어는 게임의 인터페이스를 통해 구현된 공간에서 게임플레이를 한다. 이를 통해 플레이어는 게임 세계의 규칙과 법칙을 익힌다. 이처럼 플레이어는 게임의 세계를 항해(navigate)하는 것을 통해 게임을 파악하는 과정이다.

변형된 자아인식과 캐릭터(charactor) 캐릭터는 생명체를 의미하는 것으로 콘텐츠에서의 사람처럼 성격과 개성을 가진 등장인물이나 그림을 일컫는다. 게임 캐릭터는 고유한 디자인 요소(점, 선, 면의 세 가지 요소)로 구성되어 있으며, 이러한 요소들이 결합하여 만들어진 이미지로 인해 형성된 정체성(매력, 개성) 으로 생명력이 생긴 결합체라 할 수 있다. 게임에서 사용자는 게임 캐릭터와의 시점과의 동일시를 통해서 1차적인 동일시를 이룬 주체가 시각을 통해 2차적인 동일화를 겪게 되는데 그것은 화면의 변화가 사용자의 행위를 통해서 이루어질 수 있다.

위와 같이 정리 한 게임성의 구분은 게임의 개념을 그 자체의 이해를 넘어서 새로운 매체를 제작하는 새로운 가능성의 하나로 인식 할 수 있게 할 것이다. 물론 서두에서 언급한 것과 같이 게임의 매체적 가능성은 지금도 극적으로 확장하고 있다. 이러한 확장의 토대 위에서 게임은 그 자체의 발전과 더불어 다른 매체의 한계를 극복하고 그 가능성과 잠재적인 특성들을 확장 할 수 있는 매체로써의 기능을 하게 될 것이다. 따라서 본 논문이 정리한 게임성의 개념은 기존의 매체에 대한 새로운 가능성을 찾아 낼 수 있는 하나의 방법론을 제시 할 수 있을 뿐 아니라 변화하는 매체의 환경에 있어서의 게임의 위치를 바로 볼 수 있게 할 것이다. 이는 결과적으로 새로운 매체의 발현 가능성에 대한 근거가 될 수 있다.

본 논문에서 정리한 게임성이 대부분의 게임에 대한 매체적인 특성을 구분하고 정리하는데 있어 유용한 자료가 될 수는 있겠지만 그에 따른 한계도 분명히 존재한다. 매체의 발전은 비단 게임매체의 가능성으로만 결정되는 것은 아니다. 게임은 그자체로도 이와 연계된 수많은 매체성과 복합적인 기능의 발전에 대한 유기적이고 변증법적인 조합을 통해서 이른바 새로움을 만들어내기 때문이다. 게임이 그 자체로써 이미 총체적 매체 특징을 가지고 있다는 점은 본 논문에서도 언급되었지만 이는 새로운 매체의 출현이 더욱 더 유기적인 매체의 연결을 가속화

한다는 점을 방증한다. 이는 앞으로의 매체에 대한 개념이 현재 분류된 영화, 게임, 음악, 엔터테인먼트, 예술 등과 같은 단일한 매체로 구분되기 어렵기 때문이다. 이는 오늘날에 있어서 매체가 무엇인가 라는 질문과 그에 따른 정의가 중요한 것이 아니라, 오히려 기존의 매체의 특성들을 어떠한 관점과 매체의 비율을 기준하여 조합하느냐가 더 중요할 수 있다는 것을 의미한다. 따라서 새로운 매체의 가능성이란 관점에서의 게임은 게임성이라는 다양하고 특수한 가능성을 내포한 매체이지만, 게임성 그 자체만으로는 다른 매체에 투영된 게임성을 모두 설명할 수 없는 사실도 인식할 수 있다. 또한 게임은 그 발전 가능성에 대한 많은 논의에도 불구하고 상업적 가치에 편중되어 발전되어 온 측면 또한 간과 할 수 없다. 게임의 양적 팽창과 더불어 오늘날에는 오히려 게임의 제작이 상상 할 수 없을 정도로 대규모화 되고 또한 그에 따라 게임의 경험이 다소 비슷한 결과로 도출되기도 한다. 이는 시장에서의 대중의 선택을 받아 성장하는 대부분의 게임 제작구조에 기인하고 있다. 다르게 말하자면 게임의 다양성이 오늘날에 있어서 다소 둔화되는 양상을 보이기도 한다. 이것은 영화매체에서의 미국의 영향을 보여주는 듯하다. 블록버스터, 아트버스터와 같은 용어는 이른바 미국의 할리우드 영화제작 시스템으로부터 발생한 언어이다. 영화에서의 할리우드화가 영화의 양적 발전을 가져오기도 하지만 다양성의 제한을 가져오기도 하는 것처럼 게임의 제작형태도 비슷한 양상을 가진다. 물론 양적 토대가 가져오는 다양성이 현실화되고 두드러지지 않는다고 해서 모든 게임이 대형화되는 것은 아니다. 게임의 가능성은 비단 엔터테인먼트에 치중되지 않고 다양하게 이식하고 있다. 예술, 기술, 음악, 뿐 아니라 교육과 의학에 이르기 까지 다양한 방법론이 발생하고 있는 추세이다.

또한 매체의 개념적인 발전과 더불어 기계적, 시스템적인 발전으로부터 변화하는 게임에 대하여 언급하지 않을 수 없다. 회화의 캔버스가 먼을 이용한 천이고, 영화의 캔버스가 연속적으로 촬영된 필름이라면, 게임의 캔버스는 디지털 시스템이다. 따라서 디지털 시스템 자체에 대한 논의는 본 논문 이후에 개진되어야 할 부분이다. 물론 모든 게임이 디지털 시스템을 가지고 운용되는 것은 아니다. 이른바 오프라인 게임, 펄베이시브 게임, 등 디지털 시스템의 비율이 낮거나 삽입되지 않은 게임도 그 발전 양상이 늘어나고 있는 추세이다. 하지만 게임의 시스템이 인간의 사고를 게임이라는 구조 안으로 규칙적이고 구체적으로 삽입하는 것이 게임을 만들어가는 필수적인 프로세스임은 부정 할 수는 없다. 따라서 본

논문의 논의 이후 게임의 구조적 시스템에 대한 분석은 게임성을 더욱 더 구체적으로 이해하는데 반드시 필요한 부분이라 할 수 있을 것이다.

게임의 가능성과 한계에 대한 부분을 정리하였듯이, 게임은 개척되지 않은 미지의 세계와 같다. 아직은 성숙되지 않은 것도 많고 해결 할 것도 많다. 또한 게임은 시대의 테크놀로지의 수준에 따라 그 한계와 가능성이 한정되는 경우가 있기 때문에 본 논문에서 정리한 게임성이 게임의 전체 개념을 정리하는 데는 한계가 있다. 그리고 게임에 있어서 앞으로의 게임성이 어떠한 방식으로 변모할 것인가에 대한 논의도 중요한 주제라고 할 수 있을 것이다. 그럼에도 불구하고 게임은 현재까지의 인간의 매체에 대한 지혜와 기술을 집약한 매체로써 앞으로도 우리가 상상 할 수 없을 지점까지 그 지경이 넓혀질 것은 확실하다. 게임과 더불어 게임과는 다른 새로운 매체를 발견하는 일도 또한 그 발견에 대한 의미를 부여하는 일도 필요하다. 현재까지의 게임의 발전이 그 자체의 외재적이고 내재적인 발전에 집중하였다면, 본 논문을 통해 게임에 대한 다양한 가능성을 바탕으로 게임성에 대한 더 많은 논의와 연구가 지속되기를 바란다.

참고문헌

국내문헌

- 여금미/ 강원대, 「게임이 된 영화 혹은 영화가 된 게임」, 문학과 영상, 2014
- 채희상, 「영화의 디지털 게임성 수용에 관한 연구」, 서강대학교 언론문학 연구소, 2013
- 아즈마 히로키, 「Geemu Teki Riarizumu No Tanjou-Dobutsuka Suru Posutomodan 2」, 「게임적 리얼리즘의 탄생」, 장이지 역, 현실문화연구, 2007, 2012
- 김진곤, 「게임의 영화 형식 차용과정에 나타난 미디어 테크놀러지의 상관성 연구」, 디지털디자인학연구, 9권 4호, 2009
- 박근서, 「비디오 게임의 이야기와 놀이에 관한 연구」, 언론과학연구, 9권 4호, 2009
- Frasca, G, 김검섭 역. 『억압받는 사람들을 위한 비디오게임』, 서울: 커뮤니케이션북스, 2008
- 윤태진, 「텍스트로서의 게임, 참여자로서의 게이머: 디지털게임의 문화연구적 접근」, 언론과 사회, 15권 3호, 2007
- Bolter, J & Grusin, R, 『재매개: 뉴미디어의 계보학』, 이재현 역, 커뮤니케이션북스, 2006
- 이지혜, 「인터랙티브 스토리텔링에서의 참여유형 카테고리 제안」, 디지털디자인학연구, 13권 3호, 2006
- Andrew R & Ernest A, 『게임 기획개론』, 송기범 역, 제우미디어. 2004

류현주, 『컴퓨터 게임과 내러티브』, 현암사, 2003

Murray, J, 『인터랙티브 스토리텔링: 사이버 서사의 미래』, 한용환,
변지연 역, 안그라픽스, 2001

Caillois, R, 『놀이와 인간』, 이상률 역, 서울: 문예출판사, 1994

Huizinga, J, 『호모 루덴스』, 김원수 역, 까치, 1993



외국문헌

Aarseth, E, 「First person: New media as story, performance, and game」,
『Genre trouble: Narrativism and the art of simulation』. In N. Wardip-Fruin
& P. Harrigan(Eds.), 2004

Aarseth, Es, 『Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature』,
Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1997

Aarseth, E, 「Computer game studies. year one」. The International

Bean, Jennifer M & Negra, D, 『A Feminist Reader in Early Cinema』,
Durham: Duke University Press. 2002

Caillois, R, 『Man, Play, Games』 , translated by M. Barash,
New York: Schocken Books, 1958- 1979

Eskelinen, M, 「First person: New media as story, performance, and
game」, Towards computer game studies. In N. Wardip-Fruin
& P.Harrigan(Eds.), Cambridge, MA: The MIT Press, 2004

Eskelinen, M, 「The gaming situation. The International Journal of
Computer Game Research」, <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen>, 2001

Frasca. G, 「Ludologists love stories, too」,
http://www.ludology.org/articles/Frasca_LevelUp2003.pdf, 2003

Frasca, G, 'Ludology meets narratology: Similitude and difference between(video)games and narrative', InLudology.org.
<http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>, 1999

Huizinga, J, 'Homo ludens', Reinbek: Rowohlt, 1994

Huber, Werner, Keitel, Evelyne, & S, Gunter, 'Intermedialities: An Introduction', Bergstraße: WVT Wissenschaftlicher Verlag Trier, 2007

Herman, D, Jahn, M, & R, Marie-Laure, 'The Routledge Encyclopedia of Narrative Theory', London: Routledge, 2005

Jenkins, H, 'Game design as narrative architecture', In N. Wardip-Fruin & P. 2004

Journal of Computer Game Research,
<http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>. 2001

Juul, J, 'What computer games can and cannot do', digiral arts and culture conference, Bergen, <http://www.jesperjuul.dk/text/WCGCAD.html>, 2000

Julian, S, 'Just Gaming: Allegory and Economy in Computer Games', Stanford University, 1993

Laurel, B, 'Computers as Theatre', New York: Addison Wesley, MA: MIT Press, Video games, London: Routledge. 1993

Murray, J, 'Hamlet on the holodeck: The future of the narrative in cyberspace', Cambridge, MA: MIT Press. 1997

Russell, C, 'Parallax Historiography'. 'The Flâneuse as Cyberfeminst', 2002

Smith, L & Mann, S, 'Playing the Game: A Model for Gameness in Interactive Game Based Learning', 'Proceedings of the 15th Annual

NACCQ』, <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/summary?doi=10.1.1.19.1688>, 2002

Tucker, E, 『The orientalist perspective: Cultural imperialism in gaming』, In Gamelolgy.org <http://gameology.org/node/1192>, 2006

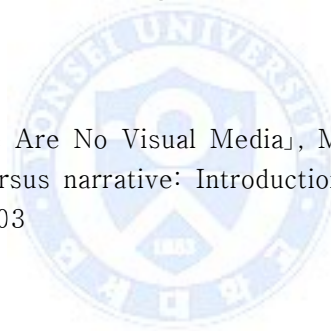
Wolf, M. J. P, 『Genre and the video game』, In J. Raessens & J. Goldstein(Eds.), 『Handbook of computer game studies』, Cambridge, MA: MIT Press, 2006

Wenz, K, 『Narrative Logics of Digital Games』, Digarec Series, 2010

Wolf, W, 『Intermediality』, London: Routledge, 2005

Wolf & B. Perron(Eds.), 『The video game: Theory reader』. New York: Routledge, 2003

W. J. T. Mitchell, 『There Are No Visual Media』, Media Art History, 2005
Frasca, G, 『Simulation versus narrative: Introduction to ludology』. In M. J. P, 2003



ABSTRACT

A Possibility Study on Media Changed by Gameness -Focusing on Intermedia(Intermedialität) of Games and Films-

A new medium can appear and establish its identity only based on another medium which can be a ground for providing with nutrition. Also, during the process of constant development, collection of social experiences, and establishment of its own meaning, the new medium establishes constant relationships with other media based on characteristics and contents. The comparison and analysis of interactions among these media will be the key to discover the true natures, meanings, and the processes to establish own identities of the media. Games are the most familiar media and culture for the public these days. The current studies have only analyzed on current market conditions based on industrial understanding of video games, video game market forecast, the effect of games such as the effect of contents in violent video games on real violence, and technologies for game hardwares and softwares. However, now games become the mainstay of society and culture, and their effects and social meanings are getting larger and larger than people expect. Thus, it is appreciate to discuss games socially and culturally. Based on the discussion, this study investigated and analyzed on the medialities of games for creation of new media not to make games replace the characteristics of existing media but to specifically analyze various use of games based on mutual changes and borrowings between games and other media. Based on this analysis, this study examined the possibilities of other media which could be expanded through games.

This study investigated what medial characteristics games, the media realized based on the interaction between games and players, had and how games could be classified. This study also examined the effect of games' medialities on other media for the investigation, and then suggested the viewpoint which can showed more detailed 'gameness'. This study

investigated characteristics of modern games based on the gameness in modern films to establish more detailed research process for the interaction between games and other media. This study discussed possibilities of games and focused on films, the media internalizing the medialities of games, because recently film industry enthusiastically adapted the medialities of games to overcome experiential limitation of cinematic media. This would establish the theoretical foundation to draw conceptual aspect for the discussion which considered video games as the media with possibilities to reach a higher plane of achievement in modern digital medial environment. Based on the above discussion, this study concluded the medialities of games based on combination of recreation and narration, organized them into gameness, analyzed on the establishment process in mutual relationship between games and films based on their interaction, and investigated the potential characteristics of games based on the real cases of films adapting gameness. This would be not only cases to analyze on games but also standards to analyze on potential and contents of new medium which could appear in this era with many attractive media coming after games.

The sole research and development of game creator could not advance games. Games have constantly internalized characteristics of various medial such as films, culture, and visual arts. Also, game players have inspired the game creators with various feedbacks and experiences. In other words, games, the media of interaction, had many factors which have worth to be analyzed such as development potentials and characteristics for development. Not only games but also various media in modern society cannot stand alone. They have been changed through combining with various other media, and games are at the center of this combination among mutual-media. Thus, this study concluded the medialities of games, investigated the identity of film industry with adaptation of characteristics of video games from a new perspective, considered its potentials, and discovered the potential possibilities of games.

Also, this study could find its own meaning not because games could drew feelings and opinions about games from players but because games had creative processes for new media. Games are not media with stationary

forms to fix the internalized structures, but media which have various potentials, always overcome the imitation of games, actively interact with various platforms, digital technologies, and other media, and show potentials for new creative processes. This study investigated how films, the leader of showing media, adapted the medialities of games, the language of moving images in 21st century and leader of playing media.

