

## 게임의 영화 형식 차용과정에 나타난 미디어와 테크놀러지의 상관성 연구

A Study on the Correlation between Media and Technology Observed in the Adoption of Movie Form by Games

---

저자 (Authors)	김진곤 Kim, Jinkon
출처 (Source)	<a href="#">디지털디자인학연구 9(4)</a> , 2009.10, 259-268(10 pages) <a href="#">Journal of Digital Design 9(4)</a> , 2009.10, 259-268(10 pages)
발행처 (Publisher)	<a href="#">한국디지털디자인협의회</a> KOREA DIGITAL DESIGN COUNCIL
URL	<a href="http://www.dbpia.co.kr/journal/articleDetail?nodeId=NODE01721796">http://www.dbpia.co.kr/journal/articleDetail?nodeId=NODE01721796</a>
APA Style	김진곤 (2009). 게임의 영화 형식 차용과정에 나타난 미디어와 테크놀러지의 상관성 연구. 디지털디자인학연구, 9(4), 259-268
이용정보 (Accessed)	한국산업기술대학교 218.101.229.*** 2019/09/17 22:16 (KST)

---

### 저작권 안내

DBpia에서 제공되는 모든 저작물의 저작권은 원저작자에게 있으며, 누리미디어는 각 저작물의 내용을 보증하거나 책임을 지지 않습니다. 그리고 DBpia에서 제공되는 저작물은 DBpia와 구독계약을 체결한 기관소속 이용자 혹은 해당 저작물의 개별 구매자가 비영리적으로만 이용할 수 있습니다. 그러므로 이에 위반하여 DBpia에서 제공되는 저작물을 복제, 전송 등의 방법으로 무단 이용하는 경우 관련 법령에 따라 민, 형사상의 책임을 질 수 있습니다.

### Copyright Information

Copyright of all literary works provided by DBpia belongs to the copyright holder(s) and Nurimedia does not guarantee contents of the literary work or assume responsibility for the same. In addition, the literary works provided by DBpia may only be used by the users affiliated to the institutions which executed a subscription agreement with DBpia or the individual purchasers of the literary work(s) for non-commercial purposes. Therefore, any person who illegally uses the literary works provided by DBpia by means of reproduction or transmission shall assume civil and criminal responsibility according to applicable laws and regulations.

# 게임의 영화 형식 차용과정에 나타난 미디어와 테크놀러지의 상관성 연구

A Study on the Correlation between Media and Technology Observed  
in the Adoption of Movie Form by Games

주 저 자 : 김진곤 (Kim, Jinkon)  
남서울대학교 시각정보디자인학과

교신저자 : 김진곤 (Kim, Jinkon)  
남서울대학교 시각정보디자인학과  
jkkim@nsu.ac.kr

■ 접수일 : 2009년 9월 7일 / 심사일 : 2009년 9월 27일 / 게재확정일 : 2009년 10월 12일

## 1. 서론

- 1-1 연구 배경 및 연구 목적
- 1-2 연구 방법론으로서의 미메시스

## 2. 영화와 게임의 교차

- 2-1 영화적 시도들
- 2-2 인터랙티브 무비의 등장
- 2-3 게임의 발전
- 2-4 영화 형식을 차용하는 게임

## 3. 형식의 편입과정에 드러난 특징

- 3-1 보완과 흡수를 통한 획득
- 3-2 미디어와 테크놀로지 간의 종속성

## 4. 결론

### 참고문헌

### (요약)

본 연구는 영화적 재현의 한계 상황을 극복하기 위한 시도로써 파생된 인터랙티브 무비와 이에 침잠된 영화 형식과 내러티브를 차용하는 게임의 발전과정을 밝히고, 그 산물로서 게임에 귀속된 미디어와 테크놀로지의 상관성 및 잠재적 특징이 무엇인지를 논의하고자 한다. 연구 결과 크게 두 가지의 특징을 발견할 수 있었는데 첫째는 보완과 흡수를 통한 획득의 능동적 측면이다. 이는 하나의 미디어가 타 속성과 병합되면서 자신의 단점을 보완하거나 또는 흡수시킴으로서 스스로를 강화한다는 것이다. 둘째는 미디어와 테크놀로지 간의 종속적 측면인데 이는 테크놀로지의 발생이 본질적으로 어떠한 태생적인 속성을 함유하고 있기 때문에 그 기술과 직접적으로 관련된 미디어의 저변에 특정한 영향을 미칠 것이라는 것이다.

이러한 연구를 통해서 향후 영화를 매개한 게임이 현대 디지털미디어 환경에서 보다 높은 차원으로 발전 가능하며 개념적 양상이 단선적으로 도출해 낼 수 있도록 논의의 기초를 마련하고자 하였다.

### (Abstract)

This study purposed to explain interactive movies derived from the attempt to overcome the critical situation of cinematic reproduction, to examine

the development process of games adopting the form and narrative of interactive movies, and to discuss the correlation of media and technology in the resultant games and the potential characteristics of the games. In the results of this study, we found largely two characteristics. One is the active viewpoint of acquisition through complementation and absorption. This means that a medium complements itself through being merged with other attributes, or reinforces itself by absorbing other attributes. The other is the viewpoint of subordination between media and technology. This means that because the development of technology has some inherent attributes by nature it has a particular influence on the base of media directly related with the technology.

Through this study, we expect to lay a ground of discussion for deriving conceptual patterns in order that games based on movies may be sublimed into a higher-level art in contemporary digital environment.

### (Keyword)

Interactive Movie, Game, Cinema

## 1. 서론

### 1-1. 연구 배경 및 연구 목적

하나의 미디어가 등장하고 정체성을 확립하기 위해서는 자양분을 제공하는 토양으로서 테크놀로지가 존재하기 마련이다. 또 이것이 지속적으로 발전하고 사회적 경험을 발생시킴으로서 의미를 확립해나가는 과정에서는 다른 미디어의 속성이나 내용을 통한 지속적인 관계가 발생하게 된다. 바로 이 교차점의 비교분석을 통하여 미디어가 가진 본질, 의미 그리고 미디어의 정체성 확립 과정까지도 극명하게 밝혀낼 수 있을 것이다.

그 이론적 정의가 아직도 더디게 진행되는 것과 달리 현대 미디어 문화의 속도감은 매우 빠르며 그 중심에는 영화가 자리하고 있다. 영화가 소개하는 내러티브나 영화기술과 관련된 테크놀로지의 다변화는 글로벌 문화에 이르기까지 거대한 변화와 영향을 가하고 있으며, 궁극적으로 이를 활용하고 있는 존재로서 게임의 위상은 가장 두드러진다. 헐리웃이 생산해내는 블록버스터 영화와 마찬가지로 밀리언셀러를 기록하는 게임은 이제 흔한 일이며 영화와 게임의 이형적 매개 양상은 엔터테인먼트 산업에서 공식화 되어가고 있다. 이처럼 대중 문화적 환경과 거대 미디어 산업의 한 단면으로서 주목받는 게임에 대한 논란과 연구는 등장과 발전과정, 변화 가능성을 가능하게 하는 속성 등이 예상보다 다양한 측면의 접근을 필요로 한다. 무엇보다도 영화와 게임이 갖는 공통점 또는 차이점을 도출해 냄으로서 영화를 차용하고 있는 게임의 정체성을 새로운 관점에서 규명하고 미디어로서 잠재하는 가능성을 드러내는 일은, 현대 사회에서 게임을 단지 엔터테인먼트적 존재로서만 이해할 것이 아니라 하나의 예술, 학문적 차원으로 정의하고 더불어 문화 산업의 발전을 위해서 충분한 가치가 있음을 알아야만 한다.

본 논문은 영화가 추구한 재현의 한계 상황을 극복하기 위한 시도로서 파생된 인터랙티브 무비와 이에 침잠된 영화 형식과 내러티브를 차용하는 게임의 발전과정을 밝히고, 그 산물로서 귀속된 미디어로서의 게임이 갖게 된 잠재적 특징이 무엇인지를 논의하고자 한다. 이러한 연구와 시도를 통해서 향후 영화를 매개한 게임이 현대 디지털미디어 환경에서 보다 높은 차원으로 발전 가능하며 개념적 양상이 단선적으로 도출해 낼 수 있도록 논의의 기초를 마련하고자 한다.

### 1-2. 연구 방법론으로서의 미메시스

이와 같은 배경에서 본 연구의 논의는 현대 디지털미디어의 특징적인 부분이라고 할 수 있는 재매개(remediation)

를 기초로 한다. 재매개는 폴 레빈슨(Paul Levinson)이 새로운 미디어 테크놀로지가 앞선 테크놀로지를 개선하거나 수정하는 과정이라 정의한 개념인데, 한 미디어를 다른 미디어가 표상하는 디지털미디어의 독특한 특징이다.<sup>1)</sup>

또한 영화가 가진 태생적인 재현의 특성과 더불어 이를 추종하는 게임의 태도를 연구하기 위해서는 미메시스에 의한 개념적 인식과 이에서 파생되는 관점에 대한 분명한 이해가 선행되어야 한다. 영화는 현실을 매개적으로 재생산함으로써 환상성을 갖게 하며 사회적 경험과도 관계한다. 이러한 환상성은 재현됨으로써 유사성을 갖게 되고 어떤 전형, 즉 관습을 통해 이해될 수 있거나 의사소통을 가능하게 하는 등 의도를 전달하게 되는데 진술 능력을 갖춘 그림이나 영화의 경우에 이는 현실의 모사이면서도 설계이며, 실재성의 재생산이자 공상의 구체화이고, 정보의 전달이자 이상적인 것의 도상(Icon)일 수 있다.<sup>2)</sup> 결국 환상성을 불러 일으키는 것은 현실과 긴밀한 관계를 갖을 수 밖에 없기에 아도르노(Adorno)는 진정한 의미의 자율적 예술이 현실과 갖는 관계를 이중적인 것으로 간주하였다. 그는 부정적인 현실을 저항하기 위해서 새로운 현실을 보여주는 예술의 힘을 바로 미메시스(Mimesis) 개념에서 찾고자 시도하였다.

‘대상에 대한 모방’이라는 미메시스의 뜻은 눈에 보이는 대상의 외적 측면 그 자체를 거울처럼 재현한다는 의미와 더불어 대상을 규정하는 본질적이고 보편적인 측면을 재현한다는 두 가지 의미로 이해된다. 아리스토텔레스에 따르면, 훌륭한 미메시스란 대상의 본질적인 측면을 드러냄으로써 대상에 대한 인식과 더불어 이를 통한 즐거움을 동시에 제공해줄 수 있는 것이다.<sup>3)</sup> 이러한 미메시스적 관점은 대부분의 예술에서 추구되거나 드러내는 개념인데, 단지 인간이 대상을 인식을 함으로써 즐거움을 취하기 위해 시도하는 것이라는 식의 막연한 해석은 설득력이 부족하다. 왜 인간이 예술을 통하여 미메시스를 드러내고자 시도하는가에 대한 근원적 의문이 제기되기 때문이다. 이를 상상력을 지닌 인간의 능력에서부터 설명한 빌렘 플루서(Vilém Flusser)에 의지해보면 이러한 의문은 비교적 명료해진다.

인간은 자신의 사태(事態)를 외부에서 보기 위해 그 사태로부터 뒤로 물러설 수 있는 고유한 능력을 가지고 있는데 우리가 구체적인 경험을 하지 않은 경우, 이것이 바로 환상

1) 재매개: 뉴미디어의 계보학, 제이 데이비드 볼터, 커뮤니케이션북스, 2006, p.53.

2) 미디어 미학: 시청각 지각형식들의 역사와 이론에 대하여, 랄프 슈넬, 이론과 실천, 2005, p.45.

3) 벤야민 & 아도르노, 대중문화의 기만 혹은 해방, 신혜경, 김영사, 2009, p.145~147.

성이라는 것이다. 이러한 상상은 덧없는 순간의 인지이며 개별적인 인간의 기억 속에 저장되어 있고 전수할 수 없는 수준의 주관성이다. 따라서 우리는 그 사태로부터 물러서는 능력을 발휘하여 상상을 외부에서 조작할 수 있도록 만들고자 갈구하기 때문에, 이 상상은 형상화 된 구체적인 체험이며 여기에 사용된 묘사는 코드화 된 상상이 되는 것이다. 결국 묘사는 체험들로부터 공간의 깊이(객관적인 것), 시간의 흐름(일시적인 것), 그리고 중개가 불가능한 것(주관적인 것)으로 추상화되고 이들 중 실제로 형상화되는 것들이다.<sup>4)</sup> 이렇게 상상력을 통해 대상을 인식하고자 시도되는 모방으로서의 미메시스(imitatio)는 결국 인간의 능력에서 비롯되며 예술적 재현의 기저에서 토대를 형성한다.

이 인간 본래의 환상성에 대한 능력, 이를 객관화 하는 묘사로서의 미메시스 추구와 태도 등에 대한 선행연구는 다음에서 논의하게 될 게임의 현실성 취득에 대한 갈망을 미디어의 진화적 측면에서 유추하는 과정에 상당 부분 타당한 근거를 마련해준다.

## 2. 영화와 게임의 교차

### 2-1. 영화적 시도들

1세기가 넘는 기간 동안 영화는 카메라의 시선을 통해 현실을 재정의 하고 상징성을 드러내며 예술적 가치의 발휘는 물론 인간의 경험 획득과 정서를 도왔다. 18세기 중반에서부터 오늘날에 이르기까지 영화는 기계적 앵글을 통해서 인간 시각과 단면을 담아낼 수 있다는 가능성을 획득한 미디어로서 전통 예술의 형식을 포괄하고 흡수함으로서 예술의 중심에 자리 잡았다.

인간이 영화라는 미디어적 도구를 통해 이야기를 구성하고 재현하며 몰입되고자 하는 욕망은 영화기술의 발전에 따라 그 토대가 지속적으로 향상되기 시작하였으나 전통적인 희곡이 재현하는 내러티브의 형식과는 확연한 차이가 있음을 확인하게 되었다. 이를테면 정지된 사진이나 그림으로는 표현할 수 없는 사건이나 이야기 전개 과정을 그대로 드러내어 주는 영화적 장점은, 카메라 범위 밖에서 발생한 사건에 대해서는 단지 암시할 수 밖에 없거나 실제 세상의 시간과는 다른 상황으로 구성되는 등 전개되는 사건과 진행이 스크린의 특정한 제약으로 인해 저지되는 한계를 갖는다.

영화가 가진 이러한 한계성을 극복하고자 하는 내러티브 재현에 관한 욕망은 영화로 하여금 새로운 시도를 지속적

으로 부추겼다. 예를 들면 바우하우스의 라즐로 모홀리 나기(Laszlo Moholy-Nagy)<sup>5)</sup>가 제안한 동시적이며 복합적인 극장(Simultane Oder Poly-Kino)의 개념은 다중 스크린 위에 내러티브를 동시적으로 상영하는 것이었는데, 이는 단지 전통적인 투사면으로서 시각적 가변성을 담아내는 표면적 의미차원의 스크린이 아닌, 여러 가지 형태로 변형, 구성, 배치됨으로서 단순한 차원의 속성을 탈피하고 관객과 연결되기 위한 새로운 시도라고 할 수 있을 것이다.

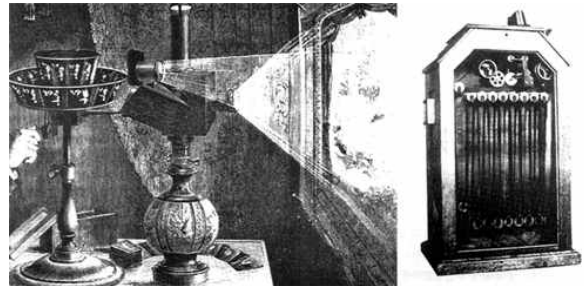


그림 1) 영화 장치의 다양한 시도들. 플라기노스코프와 키네토스코프

이렇게 영화는 자신의 다양한 미디어적 속성을 변형시키고 상황과 기술에 따라 사물과 환경의 속성까지도 변형시킬 수 있는 잠재적인 힘을 가진 것으로 평가되어 왔다. 오늘날과 같은 디지털 기술의 등장에서도 영화의 위상과 기능이 흔들림 없음은 이러한 과정을 거치면서 영화가 자신만의 차별적 가치와 예술적 속성을 성공적으로 규명해내었기 때문이다. 실제로 영화의 재현적 기능에서 오랫동안 축적해온 영화만의 독특한 표현기법, 스크린, 몽타주, 앵글, 시퀀스와 같은 요소들은 이후 등장한 디지털 미디어에서 차용하는 대상들이다. 이는 영화를 이루는 영상, 이미지, 음향, 시나리오와 같은 다양한 형식의 총합이 바로 영화 그 자체이기도 하지만 무엇보다 그 형식 하나하나가 디지털로의 변이를 충분히 수용할 수 있는 유연한 속성을 가졌기 때문이다.

### 2-2. 인터랙티브 무비의 등장

영화에 기초한 여러 시도 중 특히 1970년대 중후반부터 시도된 인터랙티브 무비의 형식은 그 파급력에서 주목할 만한 결과를 갖는다.

인터랙티브 무비의 개념은 관람자에게 실제적인 역할이 주어지는 영화 형식으로서 그 개념적 시초는 1967년 등장한 Kinautomat라는 영화이다. 이 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

4) 피상성 예산, 빌렘 플루서, 커뮤니케이션북스, 2006, p.315~320.

5) 영화예술 기원에서 미래까지, 이원곤, 주현미디어, 2000, p.113.

서 인터랙티브 무비의 실험적 방향은 테크놀러지의 등장에 힘입어 비로소 구체화되었는데, 비선형(Non-linear) 또는 랜덤 액세스(Random Access) 비디오플레이를 위한 기계인 레이저디스크 플레이어(Laser Disc Player)의 발명에 의해서이다. 이 레이저 디스크 플레이어는 디지털 방식으로 제작되어진 미디어를 사용하기 때문에 필름과 같이 선형구조로서 연결되지 않은 챕터라도 문제없이 재생할 수 있게 되었다. 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 Rollercoaster로 알려졌으며, 인터랙티브 무비 형식의 틀 위에 폴모션의 카툰으로 만들어진 Dragon's Lair<sup>6)</sup> 등의 게임들이 등장하기 시작하였다.



그림 2) 1980년대 초기 레이저디스크의 잡지 광고 및 영화 Rollercoaster와 게임 Dragon's Lair의 포스터

서로 다른 세상을 구축해 온 영화와 게임 양쪽을 접합하고 있는 이 인터랙티브 무비라는 형식의 구조적 결합은 줄리안 스탬라브라스(Julian Stallabras)가 언급했듯 '영화적 현실성을 시각적 형태나 음향 등을 통해 조합하고 만들 수 있는 형태로 제공함으로써 종합적인 경험을 열망하게 만들고, 몰입되고자 하는 인간 욕망을 실현하기 위한 하나의 시도'로서 그 의미가 매우 깊다.<sup>7)</sup> 또한 디지털미디어의 기술이 인간의 내적 욕구를 외면적으로 표현하고 객관화하도록 만든다는 미디어 이론가들의 주장 또한 환기시킨다. 결국 영화 형식으로 재현되어 온 인간의 욕구를 외면적으로 취할 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.

### 2-3. 게임의 발전

6) [http://en.wikipedia.org/wiki/Interactive\\_movie](http://en.wikipedia.org/wiki/Interactive_movie)

7) Just Gaming: Allegory and Economy in Computer Games, Julian Stallabras, 1993

게임의 역사는 1958년 히깅보덤(Higginbotham)이라는 브록헤른 연구소의 물리학자에 의해서 만들어진 테니스 게임(Tennis for Two)에서 시작되었는데 이는 오실로스코프와 아날로그 컴퓨터 그리고 몇 개의 버튼을 조합한 형태로 알려졌다.<sup>8)</sup> 이후 1961년 MIT의 러셀(S. Russell)이 스페이스 워(Space War)라는 게임을 개발하였고, 비록 개발연도는 뒤지지만 연구자의 관점에 따라 러셀의 게임이 최초의 게임이라고 평가되는 까닭은 게이머와 컴퓨터 사이의 상호작용 때문이다.<sup>9)</sup> 이는 연구자들에게 있어 게임을 단지 기계적 매개를 통한 엔터테인먼트적 요소의 제공이라는 측면으로서만 판단할 것이 아니라, 상호작용 즉 인터랙션 측면에서의 가치를 보다 강조하기 때문으로 보인다.

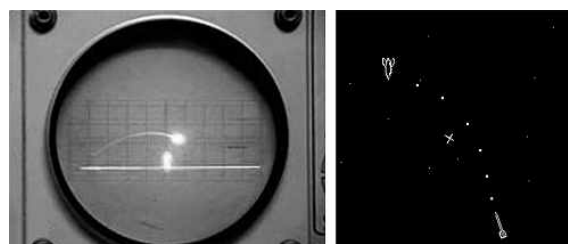


그림 3) 최초의 게임들. Tennis for Two와 Space War

게임은 현대 산업사회에서 영화를 능가하는 역할과 가치를 갖고 있지만 아직도 이에 대한 연구는 사회의 비판적 시각 안에 머물고 있다. 특히 게임이 폭력성이나 부정적 영향을 유발시키는 동기로 작용하는 것이 아닌가 하는 논란이나 의구심까지도 영화와 운명을 함께 하고 있다. 근래의 게임은 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 견주어 인터랙티브 무비의 그것을 함께 살펴보면 그 유전자들 가장 많이 이어받고 있는 존재로서 게임을 발견할 수 있으며, 이 점진적 발전과정에서 보여주는 일련의 변화는 미디어간의 재매개가 빈번하게 발생하는 현대 엔터테인먼트 시장의 콘텐츠에 대한 전략적 선택, 그리고 테크놀로지의 변화적인 측면에서 당위성마저 느끼게 한다.

### 2-4. 영화 형식을 차용하는 게임

이와 같이 게임은 영상, 이미지, 음향, 시나리오 등 영화의 형식을 차용한 인터랙티브 무비의 개념과 형식을 병합시키

8) 게임의 역사, 러셀 드마리아, 제우미디어, p.18.

9) 게임하기, 박근서, 커뮤니케이션북스, p.3.

면서부터 과도기를 거쳐 스펙터클까지도 갈망하는 시기로 접어들게 되었다. 결국 1990년부터는 영화 속성의 모방만이 아닌 영화적 구조의 내러티브를 흡수하며 점점 치밀한 구조를 갖춘 형태로 변모하고 있으며, 이로써 자신의 실질적 지위 획득은 물론 문화산업 속에서 경제적 논리로 확장될 수 있는 가능성마저 가지게 되었다.

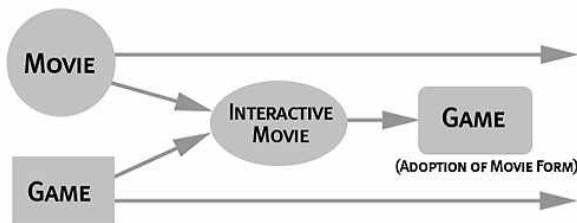


그림 4) 인터랙티브 무비를 기반으로 영화적 형식을 차용하기 시작한 게임의 변화 과정

### 3. 형식의 편입과정에 드러난 특징

다변화하는 미디어로서의 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 미디어와 테크놀로지 간 속성의 종속적 측면이다.

표 1) 게임의 영화 형식 차용과정에 나타난 미디어와 테크놀로지의 특징적인 상관성

태도	내용	영향	결과
능동적	보완과 흡수를 통한 획득	강화	현실성 획득
수동적 (종속적)	테크놀로지의 속성이 미디어에게 영향을 미침	제약	시간의 공간화 및 공간의 시간화 (극복모색 과정)

#### 3-1. 보완과 흡수를 통한 획득

첫째는 보완과 흡수를 통한 획득으로서, 이는 하나의 미디어가 타 속성과 병합되면서 자신의 단점을 보완하거나 또는 흡수시킴으로서 스스로 강화하는 것을 말한다. 강화라는 것은 영화적 형식을 적극적으로 차용하기 시작한 게임의 경우에 있어서 '현실성의 획득'이라는 명제에 근접해 가는 것을 의미한다. 그렇다면 과연 영화를 차용하기 시작한 게임이 영화적 속성을 흡수함으로써 현실성을 획득할 수 있는가 하는 의문에 대해서는, 과연 영화가 쟁취할 수 있는 현실성이 무엇인가에 대한 정의가 전제되어야 한다.

들뢰즈에 따르면 이미지의 재현성이 바로 영화가 가진 자존(自尊)의 강력한 근거라고 주장한다. 즉 영화를 이미지 그 자체로서 본다면 이미지의 배후, 즉 이미지의 뒤에는 단

지 잇따라 나오는 또 다른 이미지가 있을 뿐이지만 그 이미지 위에서 보는 것이 과연 무엇인지 의문을 부추긴다.<sup>10)</sup> 곧 나열되는 영화의 현시적 이미지 너머에 사유할 수 있는 의미가 부여되기 때문에 영화는 이미지들의 형식을 통해 허구를 구성하고 환상성을 이용하는 재현이며 이로써 현실성은 자연히 쟁취될 수 밖에 없다는 것이다.

#### 3-1-1. 현실성 획득의 시도

이렇게 단순히 보여지는 것 너머에 형이상학적 사유의 가능성이 존재하고 있다는 논의로 영화가 현실성이라는 명제적 당위성을 희미하게나마 획득하는 반면에, 영화를 이어받고자 노력하는 게임은 그 스스로 본질적인 약점을 가진다. 텍스트를 기반으로 하는 소수의 게임을 제외한다면 게임은 '보여지는 것'이다. 그러나 게임은 이 보여주는 관점에서 영화가 갖는 매개된 현실의 포착이라는 수준을 충족시키지 못한다. 이 위축된 현실감을 '팝진성'이라는 원리를 통해 심화시키는데 이는 곧 그 세계를 어떻게 시각화되는 가에 대한 논의이다. 즉 게임은 실재 세계와 비슷한 것으로서 보여주는 데에서 시작하지만 디지털 기술에 의해 구현된 게임의 세계는 실재 세계를 알리바이로 하지 않는다는 점이 바로 문제의 근원이다. 디지털 영상이 그러하듯이 게임 또한 오직 스크린 안에서만 존재하는 것이고 그 배후에는 아무 것도 없기 때문에 오히려 디지털 기술에 의해 인공적으로 구성된 게임은 더욱 더 실재와 비슷해 보이려고 애쓰는 것이다. 태생 자체가 현실과는 거리가 있는 게임은 그 세계가 지니는 팝진성을 확보하기 위해 사진적 리얼리즘을 동원함과 동시에 그 세계의 법칙을 실재 세계의 그것과 최대한 일치시키려는 경향이 있다는 것이다. 이를 확대하면 디지털 영상문화의 가장 커다란 목표 가운데 하나는 바로 표면적 사실성을 극대화 하는 것에 있음을 깨닫게 된다.<sup>11)</sup>

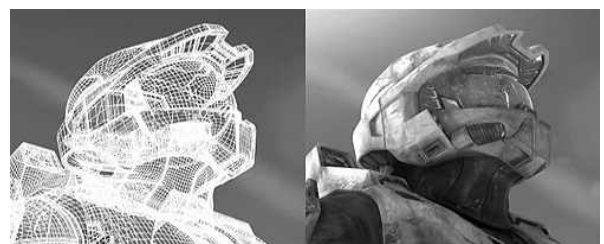


그림 5) 표면적인 사실성 추구로서 리얼리즘을 확보하려는 게임의 시도 (Halo의 예)

결국 인터랙티브 무비의 형식을 기반으로 하여 보다 발전될 가능성을 획득한 게임은 자신에게 결핍한 부분의 확장을 위해 안으로는 영화적 내러티브와 플롯을 끌어안았으며,

10) 디지털 영화의 미학, 박성수, 문화과학사, p.288.

11) 게임하기, 박근서, p.99~100.

밖으로는 물리적 관계로 이루어진 시각적 가능성을 확장하고 더불어 현실감을 갖춘 미디어적 능력을 구사하는 전략으로 접근한다. 예를 들면, 현실의 물리적 특성을 그대로 끌어안은 물리엔진의 지속적인 발전이나 모델링과 렌더링, 질감 등에 대한 집착이 이를 증명한다. 다시 강조하지만 자신에게 결핍된 부분을 메우기 위한 이러한 시도는 미메시스적 갈망의 발현이자 현실성 획득을 위한 시도이며 의미 부여를 통하여 의도한 게임 속 세상을 형성, 확장시키는 과정이다. 이는 또한 영화와 인터랙티브 무비가 그려왔듯 테크놀러지의 가능성에 의해 지탱되고 있음은 명백하다.



그림 6) Physx 물리엔진을 이용하여 보다 리얼한 사실성을 추구하는 게임의 시도 (Batman: Arkham Asylum의 예)

그런데 이러한 논의에서 간과하지 말아야 할 점은 게임이 영화의 형식을 차용하는 목적이 영화와 동일한 것을 쟁취하고자 함은 아니기 때문에, 병합되는 과정에서 게임 자신의 가능성 차원에서 한정되는 수준만의 현실성을 획득한다는 점이다. 영화는 일반적으로는 게임이 추구하는 차원의 현실성 획득을 위해 노력하지는 않으므로 이 현실성은 또한 게임이 그러하듯 본질적으로 결여된 궁핍한 요소로서 추구하는 수준의 현실성이다. 정확히 말하자면 영화 또한 자신의 결여된 부분을 메우기 위한 현실성 획득 차원에서 실제와 허구의 드러난 차이와 공백을 메우기 시작한다.

### 3-1-2. 동일한 획득성 욕구

컴퓨터를 이용한 시각적 효과의 가능성은 재현된 영화적 세계와 관계를 맺게 하면서 하나의 영화적 세계를 구성하거나 반영하는데 기여한다. 우리는 매트릭스의 세상을 날아가는 비행선 느부갓네살호를 실제인양 현실의 시선으로 바라보지는 않으며, 노르망디 상륙 장면의 스크린을 날아다니는 탄알이나 잘려나가는 팔다리를 실제 누군가의 인체 일 부라고 생각하지 않는다. 그러나 관객이 예상하는 상식적인 수준마저 뛰어넘는 현실감 획득을 위한 시도는, 실상 이렇게 허구가 결여시킨 차이의 범주를 메우기 위해서나 추구 되는 것이다.

비록 이것이 영화가 추구해 온 뿌리 깊은 재현의 갈망과

이에 기초한 사실주의의 연장이기 때문에 그 위상이 남다르다 할지라도, 게임이 추구하는 현실성 획득의 시도 또한 논리적 차이에 있어서 크게 다르지 않다.



그림 7) 컴퓨터그래픽과의 합성을 통해 결여된 허구의 공백을 메우려는 영화적 시도 (Master and Command의 예)

레프 마노비치(Lev Manovich)는 이러한 컴퓨터 그래픽 기술에 의해 꾸며지는 것들이 비록 필름에 기반하고 있는 이미지에 불과하지만, 이러한 리얼리즘의 문제가 재현, 환영, 시뮬레이션에 대한 개념을 재정의 하기 때문에, 우리로 하여금 시각적 사실주의가 기능하는 방식을 새롭게 이해하도록 해준다고 한다. 그가 주장하는 그 새로운 방식은 컴퓨터 시대의 시각문화로서, 외형적으로는 영화적이고, 물질적 차원에서는 디지털적이며, 논리적으로는 계산적인 특징을 기반으로 한다. 또 이러한 컴퓨터 그래픽이 선사하는 사실적 효과는 단일하고 독자적인 영역에서 구현되는 것이 아니라 여러 차원으로 포섭되어 해당 영역에서 시간적인 충실성을 구성해내고 있다는 말로서 디지털미디어 전반의 현상에 대한 그의 통찰력을 발휘하고 있다.<sup>12)</sup> 실제로 사실적인 시각 효과를 통해 현실성을 획득하고자 하는 시도는 비단 영화, 게임에서뿐만이 아닌 현대 디지털 미디어 환경에서 보편적으로 발생하는 것임은 어렵지 않게 상기할 수 있다. 결과적으로 결여된 분량만큼 획득된 현실감은 곧 확보된 픽진성의 전체 분량이 될 것이다.

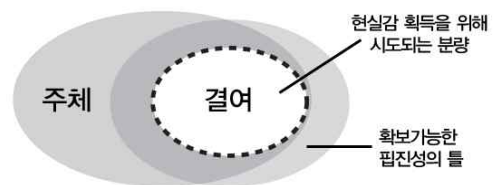


그림 8) 결여된 허구의 공간에 대한 픽진성의 틀

### 3-2. 미디어와 테크놀로지 간의 종속성

둘째는 미디어와 테크놀로지간의 종속성인데, 테크놀로지의

12) 뉴미디어의 언어, 레프 마노비치, 생각의 나무, p.241-242.



발생은 본질적으로 어떠한 태생적인 속성을 함유하고 있으므로 그 기술과 직접적으로 유관한 미디어에게 그와 관련된 특정한 영향을 미칠 것이라는 관점이다. 즉 테크놀러지의 양상에 포함된 속성은 그것이 제공할 수 있는 최대의 장점을 제공해줌과 동시에 일종의 제한적인 속성도 갖게 하는 것이다.

### 3-2-1. 동시된 가능성과 제약성

레이저디스크가 가능하게 하는 랜덤 액세스의 장점은 교차되고 분절된 내러티브를 하나의 흐름으로 이어줄 수 있는 기능을 부여해줌으로서 인터랙티브 무비의 가능성을 열어주었다. 이러한 하드웨어적 특성은 그것을 그대로 차용한 미디어에게 가능성을 열어줌과 동시에 일종의 한계에 봉착하게 만든다. 즉 분절된 액세스에 대한 필요성이 곧 그 기능의 수행에 가장 적합한 방식으로 고안되게 하였고, 그 기능에 의해 수행되는 결과로서 분절의 형식이 결여된 시도는 용납되기 어렵다. 레이저디스크는 구동과 동시에 헤드의 액세스를 통해 전체의 분량과 시간, 용량 등의 정보를 파악하는 디스크 탐색과정을 거치며, 디지털화되어 분절된 비트의 산재한 정보를 신속하게 읽어 들이기 시작한다. 때문에 이러한 특징이 이 기술을 토대로 하는 미디어인 게임의 내적 형식과 진행방식, 구조에 영향을 미치는 것이다.

잘 알려졌듯 영화라는 방식에서 편집은 실제 세상의 시간적 흐름과는 매우 다른 서사의 흐름을 만들어 낼 수 있다. 간혹 실험적인 경우로서 이 시간의 흐름을 일치시킨 히치콕의 영화 로프(Rope)는 극중에서 진행되는 시간과 관객이 영화를 관람하는 실제 시간이 동일하게 구성되어 있는 경우이다. 그러나 일반적으로 영화의 편집상에서 채택하는 시간이란 몽타주(Montage)를 통해 실제의 시간과 다르게 결정되는 것이 일반적이다.

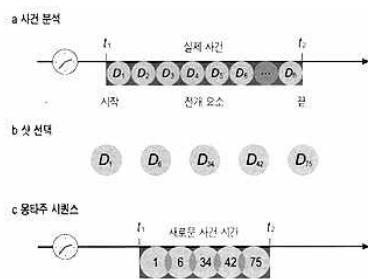
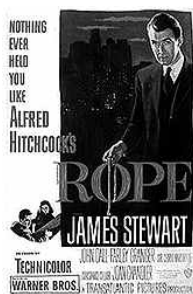


그림 9) 영화 Rope 포스터 및 순차적 몽타주 시퀀스의 개념

몽타주란 부분들을 조립하여 완성품을 만드는 것을 의미하며 카메라가 한 번 동작함으로써 필름에 기록되는 영상인 샷(Shot)을 연결하는 작업을 통해 완성되는 것을 말한다. 벤야민은 영화가 체험을 일으키는 데 보다 효과적인 수단으로 사용될 수 있는 근거를 바로 이 몽타주 기법에서 찾

았다.<sup>13)</sup> 대부분의 순차적 몽타주를 통해 표현되는 주요한 사건과 중심 주제는 보여지기 보다는 암시된다.<sup>14)</sup> 그러나 이렇게 영화가 몽타주라는 독특한 방법으로 내러티브의 진행을 감행함으로써 현실을 반영하고 재정의 한다는 암묵적 태도를 견지하지 않고, 실제 세상과 어긋나 버린 몽타주 속 시간성에 이의를 갖는다고 해도 히치콕의 경우에서 볼 수 있듯이 이를 극복하는 방법 찾기는 매우 실험적이며 까다로운 상황이 되고 만다. 결국 영화는 현실포착과 재현이 서로 어긋나버린 무한의 이중적 시간구조 위에서, 몽타주를 통하여 내러티브를 생산해내며 그 한계를 극복한 것이다.

### 3-2-3. 형성된 공간

영화의 형식을 차용한 게임 또한 이러한 영화의 특징을 다르게 채택할 수 있는 가능성에서는 제한되어 있기에 결과적으로는 동일한 문제에 봉착하게 되었다. 즉 게임은 영화적 내러티브와 전개가 시공간을 넘나드는 자유로운 플롯의 연결이란 측면에서 자유로움을 선사받았으나 이 분절과 연결로서 고착화되어가는 시간성을 극복할 독자적인 방법을 강구하고 해결을 모색할 필요성을 느끼게 되었다. 영화 내러티브의 실행이 갖는 그 세밀함과 밀도감에 비해 유연함이 부족한 게임 속 내러티브는 상대적으로 거친 접합부를 갖기 때문에 결국 깊이 있는 내러티브적 묘사보다는 게이머에 의해 분절되고 임의의 궤적을 갖게 된 게임 속 '공간'을 보존하고 확보하는 측면에서 이 차이를 극복하려고 시도한다.



그림 10) 게임 속의 환경은 공간의 개념으로 확대되어 의식과 경험을 발생시킨다 (Elder Scroll: Oblivion의 예)

이 공간이란 다른 아닌 게임에게 있어서 레이저디스크 또는 하드디스크의 기계적 헤더(Header)가 액세스 과정을 통한 데이터 로딩>Loading)을 마친 후 등장시키는 새로운 스테이지(Stage)에서 비롯된다. 분절과 연결이라는 개념과 실제의 산물로서, 인터랙티브 무비를 실제적으로 실행했던 하드웨어의 속성과 마찬가지로 분절과 연결을 매개하는 이

13) 대중문화의 기만 혹은 해방, 신혜경, 김영사, 2009, p.213.

14) 영상 제작의 미학적 원리와 방법, 허버트 제틀, 커뮤니케이션북스, 2002, p.383.

스테이지는 곧 내러티브를 주도하는 공간으로 구체화된다.

공간이란 사전적 의미로는 어떠한 곳이나 자리, 상하좌우 등 사방으로 널리 퍼진 것으로서의 영역 또는 세계 등을 의미한다. 공간은 기본적으로 하나의 물체와 그것을 지각하는 인간과 경험의 사이에 생기는 상호관계에 의해서 형성되는 것이다. 게임이 영화와 본질적으로 다른 차이점 중 하나는 무엇보다도 이 임의적 공간이 존재한다는 점인데, 이러한 관점에서 본다면 공간은 주체에 의해 인터랙션 되는 게임속의 환경 역시 공간의 개념으로 확대시키기에 무리가 없다. 이것이 물리적으로 존재하느냐와 존재하지 않느냐의 관념에서 공간의 의미를 분별하기보다 지각의 판단에서 의식을 발생시킬 수 있으며, 그것과 작용하는 관계 속에서 인식될 수 있다면 그곳이 바로 공간이기 때문이다. 따라서 게임 속 공간은 물리적 차원을 가진 입체적 공간이 아니라고 해도 특징은 유사하게 나타난다.

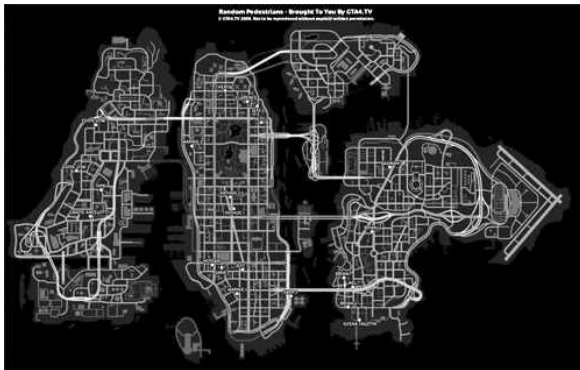


그림 11) 탐험과 정복 과정의 연속인 게임 속 공간 (GTA4의 예)

새로운 공간이란 플레이어에게 대개는 탐험해야 할 곳이지만 동시에 정복해야 하는 곳이며 게임하기는 어떠한 면에서 공간을 탐험하고 통달하는 일, 즉 그것을 정복하는 일이다. 공간을 정복한다는 것은 낯선 곳을 익숙하고 친근한 곳으로 만드는 과정, 즉 공간의 의미를 확정하는 일이다. 따라서 자유와 위협의 공간을 안전과 편안함의 장소로 만드는 일은 게임하기의 중요한 모티브 가운데 하나다.<sup>15)</sup> 박근서는 그의 저서 ‘게임하기’에서 공간의 탐험과 정복을 통해 진행해나가는 것이 게임의 목적이자 본질이라도 그 못지않게 어떤 공간에서 정적인 머무름을 선택하느냐 역시 중요한 문제라고 지적한다. 공간을 탐험해나가는 과정은 임의적 공간에서 머무르는 과정의 연속성에 있으며 이러한 시공간의 정적과 동적인 흐름이 바로 인터랙티브 무비의 형식에서 야기되었다. 또 역세스를 통해 분절과 연결의 반복이 가능케 하는, 테크놀러지의 특징을 가진 존재라고 할 수 있을 것이다.

15) 게임하기, 박근서, 커뮤니케이션북스, p.123.

### 3-2-3. 제약의 극복을 위한 시도

분절과 연결로서의 기계적 역세스의 구실과 영향을 또 한번 확인할 수 있는 부분은 바로 저장(Save)이다. 인터랙티브 무비의 형식을 흡수함으로서 그에 포함된 인자를 선천적으로 물려받은 게임은 분절과 연결을 반복하게 되는 일종의 필연적인 단편성을 극복하기 위하여 저장이라는 기능이 절대적으로 필요한 것이다. 이는 곧 연결의 기록을 보관하게 함으로서 단절된 파편성을 극복해보기 위함이다.

저장은 공간과 상태를 시간적으로 정지시키면서 그 상태의 모든 것을 일단락화 한다. 이 저장은 주로 게임속의 플레이어가 어떠한 공간을 접하게 되었을 경우 발생하는데 위의 언급대로라면 공간이 장소가 되었을 경우, 투쟁이 완료된 상태 즉 게임의 기본적인 목적이 달성된 후 발생된다.

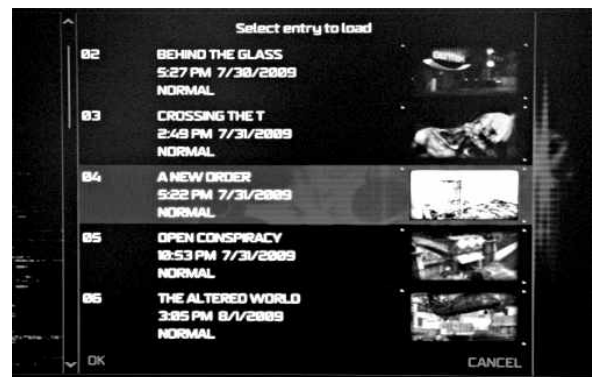


그림 12) 분절과 연결로서 기능하는 게임의 저장 (Prototype의 예)

이 ‘공간의 시간화 (내적 측면)’ 또는 ‘시간의 공간화 (외적 측면)’로서 저장이라는 존재는 분절과 연결이라는 디지털 미디어의 확고한 속성을 바탕으로 하므로 그 개념적 정의를 향후 확고히 할 필요가 있을 것이다. ‘정보는 유용성, 형식, 재료와 완결 구조로 만들어진 일종의 재현’이라는 브렌다 로렐(Brenda Laurel)의 말을 인용해 보면<sup>16)</sup> 이러한 미디어가 가진 독특한 특징의 개념적 제고야 말로 그 미디어의 유용성과 형식, 요소와 본질을 밝힐 단서가 될 것이기 때문이다.

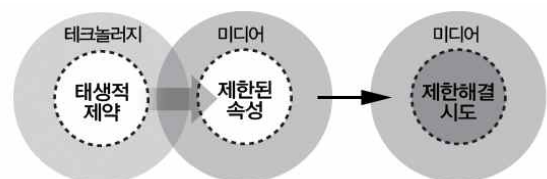


그림 13) 제한된 테크놀러지 속성에 대한 미디어의 극복과정

이처럼 인터랙티브 무비의 편입으로서 자신의 이상향을 깨닫고 영화를 흥내 내기 시작한 게임에게 있어 공간, 시간의

16) 컴퓨터는 극장이다. 브렌다 로렐, 커뮤니케이션북스, p.177.

문제는 가능성과 문제라는 양면에서 매우 큰 비중을 차지한다. 비록 게임이 시점, 몰입, 이중성 등 많은 특징을 가지고 있다고 해도, 사용자가 주도하는 인터랙션 측면의 가치가 무엇보다 우선시되어야 한다는 тезис는 게임의 소명과 당면한 과제들을 환기시켜준다. 따라서 인터랙션의 가치를 중심으로 사용자가 가진 실제적 시간, 게임 속 시간 그리고 그 시간을 더 세부화하면서 등장하는 플롯의 흐름과 네러티브의 전개, 또 이것을 분절시키고 연결하는 과정 속에서 맞닥뜨려지는 시간성의 보류에 대한 연구는, 향후 미디어로서 게임의 본질을 확립하는데 있어서 단초가 될 것임은 자명하다. 예를 들면 2009년 프로토타입(Prototype)이란 게임 속 플롯은 바이러스에 감염된 주인공의 기억과 사건을 중심으로 현재와 과거를 넘나드는 구조이며, 2005년 니드포 스피드 모스트 원티드(Need for Speed: Most Wanted)라는 게임의 전개 또한 이러한 시간과 공간의 교차를 통한 진행에 있어서 매우 뛰어난 작품성을 가진 것으로 평가된다. 이외에도 영화적 연출과 네러티브를 가진 게임들은 수도 없이 많으며 특히 분기점이라는 방식을 통해 이야기의 진행과 결과가 달라지는 멀티엔딩 등의 채택은 이러한 인터랙티브 무비로서 선취된 게임의 시도가 이상적인 결실을 맺고 있는 것이다.

이 끊임없는 자기 변형으로 도달한 게임의 위치를 단지 영화를 콘텐츠로 소비시키는 존재로 볼 것이 아니라 획적 재매개를 극명히 반영하고 있는 미디어로 규정하고 둘 간의 등장에서부터 변이 과정 그리고 그들 속성의 내재적 양상이 어떠한지는 향후 연구해 보아야 할 것이다.

#### 4. 결론

이상에서 살펴본 바와 같이 영화적 요소를 통한 재현을 열망해온 게임이 인터랙티브 무비라는 매개체를 통해서 영화의 속성을 편입시켜 나가는 과정을 연구한 결과 두 가지의 특징을 발견하였다. 첫째는 보완과 흡수를 통한 획득이라는 능동적 관점으로서 곧 하나의 미디어가 타 속성과 병합되면서 자신의 단점을 보완하거나 또는 흡수시키면서 스스로를 강화한다는 것이다. 이는 게임에게 있어서 '현실성의 획득'이라는 명제에 근접해 가는 과정임을 알 수 있다. 둘째는 테크놀러지와 미디어 간 속성 측면의 종속적 관점에서, 테크놀러지의 발생은 본질적으로 어떠한 태생적인 속성을 함유하고 있기 때문에 그 기술과 직접적으로 관련된 미디어에게 특정한 저변의 영향을 미칠 것이라는 것이다. 따라서 테크놀러지의 양상에 포함된 속성은 그것이 제공할 수 있는 최대의 장점이자 동시에 일종의 제한적인 속성도 갖게 하는 것이며, 게임의 경우에는 공간과 시간화 또는 시

간의 공간화 과정인 로딩과 저장이라는 기능을 통해서 이를 해소함을 알 수 있다.

미디어는 결코 정체되어 있지 않다. 마치 인간의 사고와 같이 진화하면서 변화를 가장 신속하게 받아들임으로서 자의적인 의미관계를 형성시킨다. 미디어에 대한 비교연구는 미디어를 단지 현상만으로 바라보는 시각에서 벗어나 그 본질적인 의미를 가능할 수 있게 함으로써 더욱 심도 있는 논의의 가능성을 깨닫게 해준다. 결과적으로 현대 디지털미디어를 구성하는 주된 디지털 원자들은 영상, 이미지, 음악 등에서 각자의 유연한 결합을 통해 예견된 재매개의 양상을 씬 없이 전개하고 있다. 우리는 이러한 영화와 게임의 소통과 전의를 인정하면서도 그 저변에 놓인, 복합화 되기 이전의 진정한 본질을 발견해냄으로서 미디어를 더욱 이해하는 통찰력을 갖게 되고 순수한 그들 세상의 유기적 체계 또한 밝혀나갈 수 있을 것이다.

#### 참고문헌

- 그레고리 커리, 이미지와 마음, 한울아카데미, 2007.
- 랄프 슈넬, 미디어 미학: 시청각 지각형식들의 역사와 이론에 대하여, 이론과 실천, 2005.
- 러셀 드마리아, 조니 L. 윌슨, 게임의 역사, 제우미디어, 2002.
- 레프 마노비치, 뉴미디어의 언어, 생각의 나무, 2004
- 박근서, 게임하기, 커뮤니케이션북스, 2009.
- 박성수, 디지털 영화의 미학, 문화과학사, 2001.
- 빌렘 플루서, 피상성 예찬, 커뮤니케이션북스, 2006.
- 브렌다 로렐, 컴퓨터는 극장이다, 커뮤니케이션북스, 2008.
- 신혜경, 벤야민 & 아도르노, 대중문화의 기만 혹은 해방, 김영사, 2009.
- 이원곤, 영화예술의 기원에서 미래까지, 주현미디어, 2000.
- 자넷 머레이, 사이버 서사의 미래: 인터랙티브 스토리텔링, 안그라픽스, 2001.
- 제이 데이비드 볼터 외, 재매개: 뉴미디어의 계보학, 커뮤니케이션북스, 2006.
- 허버트 제틀, 영상 제작의 미학적 원리와 방법, 커뮤니케이션북스, 2002.
- Bernard Perron & Mark J.P. Wolf, The Video Game Theory Reader 2, Routledge, 2009.
- Julian Stallabras, Just Gaming: Allegory and Economy in Computer Games, 1993.