

자기 반영적 게임에 대한 연구
A Study on Game of Self-reflexivity

조혜경

Hyegyeong Jo

이현진(교신저자)

Hyunjean Lee

연세대학교 커뮤니케이션대학원 영상학 분야 미디어아트 전공

Yonsei University, The Graduate School of Communication and Arts, MFA Candidate

연세대학교 커뮤니케이션대학원 교수

Yonsei University, The Graduate School of Communication and Arts, professor

자기 반영적 게임에 대한 연구

A Study on Game of Self-reflexivity

조혜경 | 연세대학교 커뮤니케이션대학원 영상학 분야 미디어아트 전공
Hyegyeong Jo | Yonsei University, The Graduate School of Communication and Arts, MFA Candidate
이현진(교신저자) | 연세대학교 커뮤니케이션대학원 교수
Hyunjean Lee | Yonsei University, The Graduate School of Communication and Arts, professor

중심어 : 자기 반영성,
게임, 예술적 게임
keyword : self-reflexivity,
game, game, artistic game

목차

- 1. 서론
 - 1.1. 연구배경
 - 1.2. 연구목적 및 방법
- 2. 예술적 경험과 게임의 자기 반영성
 - 2.1. 예술적 경험과 자기 반영성
 - 2.2. 게임의 자기 반영성
- 3. 자기 반영적 게임
 - 3.1. 자기 반영적 게임의 특징
 - 3.2. Every day the same dream
 - 3.3. But that was yesterday
- 4. 결론

참고문헌

이 논문은 2010년 정부(교육과학기술부)의 재원으로 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임
(NRF-2010-332-G00112)

ABSTRACT

This study has started with a question that if self-reflexivity games could provide aesthetic experiences like when people appreciate artworks. Thus, this paper intends to discuss that the self-reflective experience of the game player can be similar to the one of the spectator of artworks. For this purpose, we firstly investigate self-reflexivity as an art experience from the perspective of creator and audience respectively and examine the value and effect of the self-reflective experience by looking at Laurie Taylor's paper, which suggests the game players' self-reflective experience through Lacan's Mirror stage, and Rosalind Krauss's paper, which compares the difference between reflexiveness and auto-reflection in the artwork experience. In addition, we discuss Gonzalo Frasca's examination which exploits Augusto Boal's concept of 'spect-actor' and Brecht's defamiliarization effect for game design. Based on this theoretical background, we look for three mechanisms in computer games which create self-reflective experience for players: an immediate feedback, simulation, and a repetitive mechanism. By using these mechanisms, we finally analyze two games, <Every Day The Same Dream> and <But that was yesterday>, which are currently evaluated as artistic games. Consequently, we conclude that self-reflexivity games can offer opportunities for players to reflect on themselves and this can be the method of expanding game design perspectives in an aesthetic way.

요약

본 연구는 자기 반영적 게임이 예술 작품을 감상하는 것과 같은 미적 경험을 제공할 수 있을지에 대한 물음으로 시작하여 게임 플레이어가 게임을 플레이하는 과정에서 인지하는 자기 반영성과 예술 작품의 관람자가 수용하는 자기 반영성의 공통점에 대하여 논하고자 한다. 이를 위해 예술적 경험으로의 자기 반영성을 생산자의 자기 반영성과 관람자의 자기 반영성으로 나누어 살펴보고자 한다. 또한 이와 관련하여 리카의 거울단계 이론을 통해 게임에서의 플레이어의 자기 반영적 경험에 대하여 고찰한 로리 테일러의 논문과 로잘린드 크라우스가 그녀의 글에서 언급한 반사성과 거울 반영의 개념을 살펴본다. 그리고 브레히트의 생소화 효과와 아우구스토 보알의 '스펙트-액터(spect-actor)' 개념 등을 끌어와 자기 성찰적인 게임 디자인의 가능성과 필요성을 주장한 곤잘로 프라스카의 논의를 살펴보고 게임에서의 자기 반영적 경험의 효과와 가치에 대하여도 접근해본다. 한편, 본 논문에서는 자기 반영적 요소를 강하게 가지는 게임들이 이러한 경험을 생산하는 중요한 기제로서 게임의 즉각적 피드백, 시뮬레이션, 그리고 반복적 메커니즘이라는 세 가지 요소를 이용하고 있음을 파악한다. 그 후, 이러한 기제들을 바탕으로 현재 예술적으로 많은 논의를 생산하여내고 있는 두 개의 게임, <Every Day The Same Dream>과 <But that was yesterday> 속에서 실제적으로 어떻게 그러한 자기 반영적 경험의 효과를 창출하고 있는지 분석한다. 결론적으로 본 논문은 자기 반영적 게임은 플레이어에게 예술작품의 감상 경험과 같이 스스로 주체적으로 자신과 세계를 성찰할 수 있는 경험을 제공하고 있음을 밝히며, 나아가 이러한 게임들에 대한 논의가 게임에 대한 해석을 더욱 다양한 시각으로 확장시킬 수 있는 방법이 될 수 있음을 발견하고자 한다.

1. 서론

1.1. 연구 배경

흔히 예술작품은 사회적 문화적 맥락 안에서 의미를 창출하며, 그러한 예술작품의 관람자는 작품을 감상하는 과정에서 작품의 의미의 맥락을 해석하고 또한 그 가운데 자신의 관계를 고찰하는 경험을 한다. 이러한 예술적 경험에서 관람자가 자신을 되돌아보고 성찰하게 되는 경험을 ‘자기 반영적’ 경험이라고 하는데, ‘자기 반영성’이란 라틴어 ‘reflexio/reflectere(되돌아보다)’에서 파생하였으며, 철학과 심리학에 의해 처음으로 차용되었다고 한다. 이는 인식 과정의 주체 및 객체 모두로서의 정신 능력을 나타내는 의미로 사용되는데, 소크라테스의 유명한 명언인 ‘너 자신을 알라’는 이러한 자기 반영성을 인식시키는 것에 다름 아니며, 또한 데카르트의 ‘cogito ergo sum(나는 생각한다, 고로 나는 존재한다)’ 역시, 자기의식의 회의적 관찰, 즉 의식이 스스로의 의식 작용을 지켜보는 과정을 언급하고 있다(스탬 1998, 14).

이러한 자기 반영성은 예술 분야에서의 모방, 즉 미메시스(mimesis)를 거부하며, 오히려 그 가운데 인간의 주체를 기반으로 하는 모더니즘에서 일종의 표현 방법이 되기도 하였다. 한편, 시대에 따른 인간 주체의 인식이 달라지는 만큼, 모더니즘 시기에서의 자기 반영성과 포스트모더니즘 시기에서의 자기 반영성은 각기 서로 다른 양상으로 나타나기도 한다. 다시 말해 자기 반영성의 방법과 과정, 혹은 기제들이 시기에 따라 변화하여 가는 것이다. 그리고 자기 반영성에는 작품의 생산자, 즉 작가가 작품 속에 자신을 투영하는 방식의 생산자 시각에서의 자기 반영성도 가질 수 있겠지만, 관람자 시각에서도 예술 작품 감상을 통해 자기 반영적 경험을 하기도 한다. 다시 말하여 작가와 독자가 예술작업을 둘러싸고 서로 다른 자기 반영적 경험을 할 수도 있는 것이다(스트러큰&카트라이트 2006, 237-248). 오늘날 디지털 미디어 환경 속에서 발전해 가는 디지털 기술 미디어는 예술 표현 방식을 확장시켰다. 전통의 예술과는 달리 디지털 기술 기반의 인터랙티브 미디어아트 작품은 그 관람객에게 작품과의 상호작용의 결과를 즉각적인 피드백과 인터페이스를 통해 전달하며, 관람자가 이러한 상호작용적 경험을 통해 수용할 수 있는 자기 반영적 경험을 선사한다. 디지털 기반의 게임도 이러한 인터랙티브 미디어 작업의 하나로 게임 플레이어에게 지속적으로 상호작용의 피드백을 제공하고 메시지를 전달하는 매개체가 된다. 미디어 학자인 헨리 젠킨스(Henry Jenkins)는 디지털 시대의 게임은 일상 삶의 맥락 속에서 플레이에게 새로운 눈으로 세계를 바라보도록 가르치고, 컴퓨터와 상호작용하

는 새로운 방식을 가르치고 있는 이 시대의 새로운 예술 장르라 말한다. 그는 예술이 반드시 정신을 고양시키는 차원까지 역할 할 필요는 없으며 단지 우리를 새롭게 하는 것으로도 충분하다고 언급하였다(Jenkins 2005). 이는 게임이 정신적 고양을 이끄는 차원의 예술로 확장될 수 있는가 없는가의 논의에 앞서, 게임이 사회, 문화적 매체로 플레이어의 인식을 확장하며 재고시키는 역할을 하고 있으며, 그러한 이유로 예술적이라 말해질 수 있다는 것이다. 또한 이를 반증하듯, 오늘날 게임과 예술의 더욱 밀접한 접근 및 유사성을 찾는 논의, 게임의 예술성을 논하는 다양한 논의들이 등장하고 있다. 그 대표적 예로 2003년 티파니 홀름즈(Tiffany Holmes)는 ‘디지털 예술과 문화(Digital Arts and Culture)’ 학회에 실은 그녀의 논문 「고전 아케이드 게임은 예술을 포괄하는가? 아트 게임 장르의 최근 동향(Arcade Classics Span Art? Current Trends in the Art Game Genre)」를 들 수 있다. 저자는 이 글에서 ‘아트 게임’이라는 용어를 소개하는데, 이러한 ‘아트 게임’은 인터랙티브 작업으로 비주얼 아티스트들이 문화적 전형에 도전하며 사회적 또는 역사적으로 의미 있는 비판을 하는 독창적인 방식을 알린다고 정의한다.

본 논문에서는 게임과 예술의 공유지점을 찾고 게임의 예술성을 고찰하는 위와 같은 논의의 연장선상에서 특히 게임을 플레이하는 플레이어와 예술작품을 관람하는 관람자 사이에 공통적으로 발견되는 자기 반영적 경험의 형식에 대하여 살펴보고자 한다. 또한 이에서 한 차원 더 나아가, 이러한 게임에서의 자기 반영성에 대한 논의는 게임적 경험이 자기 반성과 성찰을 통해 정신적 고양으로 이끌어지는 정신적 예술 감상 경험의 차원으로도 역할하고 있음을 살펴보고자 한다.

1.2. 연구 목적 및 방법

이러한 논의를 위하여 본 연구는 먼저 자기 비평을 유도하는 자기 반영적 디지털 게임이 예술작품을 감상할 때와 같은 미적 경험을 제공할 수 있을지에 대한 물음을 던지고자 한다. 또한 플레이어가 게임을 통해 인지하는 자기 반영성과 관람자가 예술작품을 통해 경험하는 자기 반영적 경험은 구조적으로 서로 어떠한 공통점을 가지는지 논의해 보고자 한다.

이를 위하여, 본문의 첫 장에서는 예술적 경험으로의 자기 반영성에 대해 생산자와 관람자, 각기 다른 시각을 중심으로 살펴본 후, 이를 게임의 자기 반영성과 연관 지어 보고자 한다. 또한 자기 반영성에 대하여는 라캉의 거울단계 이론에서 고찰된 반영성과 로잘린드 크라우스가 언급한 반사성의 개념을 바탕으로 고찰하고자 하며, 이를 바탕으로 한 걸음 더 나아가 게임의 자기 반영성의 의미와 맥락을

살필 것이다. 이를 위해 게임 연구자이자 개발자인 곤잘로 프라스카가 브레히트의 생소화 효과와 극작가 보알의 스펙트-액터(spect-actor) 개념을 어떻게 게임 디자인에 차용하며, 게임의 자기 반영적 경험으로 확장시키고 있는지 살필 것이다. 이러한 논의를 기반으로, 본론의 두 번째 장에서는 자기 반영적 게임들의 사례를 찾아 이들에 대한 분석을 시도할 것이다. 자기 반영적 게임의 사례로는 몰인더스트리아(Molleindustria)의 <Every Day The Same Dream>과 마이클 모리나리(Michael Molinari)의 <But that was yesterday>를 선택하고자 한다. 이 두 게임을 선택한 이유는 게임들이 게임 비평계에서 미학적 가치를 가진 게임으로 평가 받고 있으며, 동시에 본 논문과 관련하여 다양한 논의를 효과적으로 이끌어 낼 수 있으리라 판단되었기 때문이다. 한편, 이들 사례를 분석하며, 게임의 어떠한 구조가 플레이어에게 자기 반영적 경험을 이끌게 되는지에 대한 연구를 이어가고자 하는데, 구체적으로는 게임을 플레이할 때 과연 어떠한 자기 반영적 기제가 플레이어를 비판적으로 사고하고 인식하도록 이끄는지 살펴보고자 한다. 그리고 이러한 자기 반영적 게임들에서의 플레이어의 자기 반영적 경험은 예술적 경험과 얼마나 유사하며, 이러한 측면에서 위와 같은 미학적 접근을 하는 게임들을 과연 정신적 예술의 차원으로도 바라볼 수 있는지 생각해 보고자 한다.

2. 예술적 경험과 게임의 자기 반영성

2.1. 예술적 경험과 자기 반영성

형식을 강조한 모더니즘에서는 관람자를 작품 안에 내용이나 이미지로 넣으면서 작품의 재료적, 기술적 의미를 알게 하고, 또한 작품의 생산 과정에 대해 논평하는 자기 반영성의 전략을 사용하였다고 한다(스트러크&카트라이트 2006, 237-239).¹⁾ 이처럼 인간 ‘주체(subject)’ 개념을 기반으로 하는 자기 반영성은 아주 광범위하게는 문학 및 영화 텍스트가 스스로 만들어져 가는 모습, 작가성, 다른 텍스트들로부터의 영향, 텍스트 수용, 혹은 작가의 개인적 언술(enunciation)을 전면에 드러내는 과정으로 규정지을 수 있다(스탬 1998, 15).

한편, 이러한 자기 반영성은 문화의 산물을 생산해내는 생

산자의 자기 반영성의 성격과 문화의 산물을 수용하는 관람자가 받아들이는 자기 반영성의 성격은 다르게 인식될 수 있다. 생산자의 자기 반영성은 생산자가 작품을 만드는 과정에서 나타나는 것을 일컫는데, 예를 들어 예술가가 작품을 생산하는 과정에서 보는 주체(subject)의 개념을 투영시켜 그들이 생산수단에 대하여 인지하도록 이끄는 것을 말한다. “<순진하고 감상적인 시에 관해(On Naive and Sentimental Poetry)>(1795)에서 프리드리히 실러(Friedrich Schiller)는 순진하면서 즉흥적인 시와 ‘반어적’인 시를 구분하면서 시인이 스스로의 행위에 대해 가지는 자각이 시 기법의 일부를 이룬다고 언급하고 있다”(스탬 1998, 14). 또한 예술가들이 예술품이나 예술품의 제도적 맥락과의 관계를 만들고, 향후 작품을 감상하는 감상자가 작품을 감상하는 과정 속에서 자신의 위치를 자기 반영적으로 검증하도록 이끄는 기법은 포스트모더니에 이르러 “예술가들로 하여금 예술품과 예술품의 제도적 맥락과의 관계 속에서 자신의 위치를 자기 반영적으로 검증하는 작품을 생산하도록 이끌었다”(스트러크 & 카트라이트 2006, 243).

한편, 관람자의 시각으로 인지될 수 있는 자기 반영성은 “관람자가 (작품이 펼치는) 그 서술 안에 흡수되어 자신의 역할을 잊는 것을 의미한다. 이것은 때로 카메라를 뒤로 하여 세트나 틀을 보여준다든지, 광고 안에서 광고가 어떻게 만들어졌는지를 소비자에게 직접 이야기하는 식으로, 또는 관습적 서사 구조와 구성의 관습을 깨뜨림으로써 이루어진다. 이러한 것은 관람자에게 일종의 흡수에 저항하여 작품 생산 과정의 기제와의 거리를 두게 만드는데 이는 관람자의 비평적 의식을 이끌어주기에 매우 의미 있고 중요한 개념으로 인식되기도 한다. 독일 마르크스주의 극작가이자 비평가 브레히트(Bertolt Brecht)에 따르면, 거리두기 개념은 보는 이들로 하여금 서사로부터 스스로를 끄집어내게 하는 기술이다. 또한 이는 우리가 이데올로기를 받아들이게 만드는 도구를 보기 위함이다(스트러크 & 카트라이트 2006, 247). 이렇듯 자기 반영성에는 생산자의 자기 반영성과 독자의 자기 반영성을 이루는 기제들이 섞여있으며, 생산 자체의 행위와 작품 안에 독자의 자기인식과 반영의 기회를 어떻게 구축시키는지에 관여한다.

한편, 이러한 예술작품 관람자에게 인지되는 자기 반영성은 게임을 플레이하는 플레이어에게도 동일하게 경험될 수 있다. 게임 환경 역시 플레이어에게 자신의 역할을 잊게 만들고 게임에 몰입되는 순간을 제공하게 될 수 있으며, 또 다른 한편, 플레이어는 게임 환경에서 벗어나 거리를 형성하는 자기 반영적 경험의 순간을 마주할 수도 있는 것이다. 이어지는 논의에서는 이러한 게임에서의 자기 반영성이 어떠한 식으로 플레이어에게 영향을 미치며 성립될 수 있는지 라캉의 ‘거울 단계’와 로잘린드 크라우스

1) 저자들은 관람자를 작품 안의 내용과 이미지로 넣어 자기 반영성을 이끌어내는 방법의 예로써, 소비에트 영화감독 베르토프(Dziga Vertov)의 영화 <카메라를 든 사나이>(1929)에서 촬영기사가 카메라의 눈을 통해 근대 도시의 장관들을 바라보며, 때때로 카메라맨의 존재를 노출하거나 영화상영관의 텅 빈 좌석들을 뒤에서 찍어 관객으로서의 우리의 상황을 주시시키는 등 곳곳에 놓여진 자기 반영적 기제를 설명한다. 또 한 영화가 도시자체, 소비에트의 생활 자체를 사실적으로 보여주고 있으나 관객에게 유도하는 것은 “우리로 하여금 그것을 관찰하게 하는 방식”이라 말한다. 마르타 스트러크 & 리사 카트라이트, 『영상문화의 이해』, 커뮤니케이션북스, 2006. p237-239.

(Rosalind Krauss)가 언급 하였던 ‘반사성(Reflexiveness)’의 개념 그리고 곤잘로 프라스카가 게임 디자인에 차용한 브레히트의 생소화 효과와 극작가 보알의 스펙트-액터(spect-actor)개념을 살펴보고도 할 것이다.

2.2. 게임의 자기 반영성

게임 안에서의 자기 반영성은 게임 공간 안과 밖의 플레이 어에게 주체성에 대한 혼란을 야기하고 문제를 제기함을 통해 제공될 수 있다. 로리 테일러(Laurie Taylor)의 논문 「When Seams Fall Apart: Video Game Space and the Player」(2003)에서는 게임 안에서의 플레이어의 자기 반영 적 과정에 대하여 설명한다. 그녀는 라캉의 정신분석 개념, 특히 거울단계의 이론을 통해 게임 플레이에서의 플레이 어, 플레이어의 캐릭터 그리고 스크린과의 복잡한 관계를 논하고 있다.²⁾ 그녀는 이러한 관계를 정신분석학 측면에 의해 제공된 주체에 대한 모델(the model of subjectivity)과 게임에서의 몰입(immersion)과 에이전시(agency) 개념을 통해 연구한다. 라캉이 말하는 거울 단계의 ‘거울 경험’은 유아기 발달의 독특한 국면으로, 중요한 발달 패러다임이 된다. 아이가 거울에 비친 자신의 이미지를 알아차리는 일이 생후 6개월이 되기 전까지 발생하지 않지만, 6개월이 지난 이후 거울 속의 이미지가 자신의 이미지라는 것을 자각하게 되는 순간이 오게 된다고 설명한다(노부스 2013, 144-147). 또한 대부분의 동물들은 거울 이미지에 대해 무관심하지만 인간만이 이러한 거울을 단계를 통해 거울 이미지가 자신과 동일하다고 인지하는 자의식을 획득하게 된다. 한편, 인간은 거울속의 완벽한 자신의 모습을 통해 이상적인 나의 탄생을 지켜보며 완전하지 못한 상황에 처해 있는 자신의 불완전한 ‘조각난 신체’를 인식하게 된다. 이로 인해 거울단계를 거치며 인간은 ‘이상화된 나’에 대한 욕망과 동시에 현실의 자신에 모습에 대한 좌절이 공존하는 경험을 하게 된다. 이는 나르시시즘의 출발이 되고 이러한 욕망의 무의식을 낳는다(노부스 2013, 145-155). 테일러는 그녀의 논문에서 플레이어가 게임 공간의 캐릭터에 의해 내부화된 자아 이미지에 반응하게 되고, 게임 공간 내에서 플레이어와 자신을 동일화한다 하였다. 그녀는 이러한 동일화 과정을 라캉의 용어로 이미지의 주체가 적

용하는 과정이라고 말하였다. 또한 발달 단계로 보면 이것은 주체가 이미지를 통해 사회적으로 자신이 어떻게 인식 되는지 받아들이는 과정으로써 거울단계가 진행되며, 캐릭터는 게임공간에서의 플레이어의 이미지를 통해 자신을 인지하며, 게임에 몰입함에 따라 그 캐릭터의 정체성과 합일 되어 간다고 분석하였다. 그런데, 플레이어가 게임 캐릭터에 몰입하여가는 이러한 동일화 과정 중, 만약 갑자기 그 몰입이 깨지는 상황이 발생한다면 어떨까? 테일러는 게임 경험 중에 이러한 상황이 발생하는 순간에 대하여 말하며, 이러한 순간이 바로 게임 밖에 있는 현실의 플레이어가 자신을 주체적으로 의식하게 되는 순간이며, 이러한 몰입과 자의식이 교차하며 변화하는 순간을 틈(seam)이 발생하는 순간이라 말한다(Taylor 2003). 그리고 그 동일성이 깨지며 틈이 발생하는 순간을 엑스파일 게임의 한 장면을 예로 들어 설명한다. “게임 주인공인 월모어 요원의 거울에 비친 모습을 플레이어가 바라볼 때 이것은 비정상적이며, 혼란을 일으키게 된다. 즉 게임 공간의 작은 틈을 찢는 것과 같다. 월모어는 목욕탕 거울로부터 플레이어를 응시하고 월모어의 응시하는 얼굴은 게임 공간의 연속성을 붕괴시킨다. 그렇게 응시하는 얼굴의 이미지는 플레이어(월모어)의 역할에 대한 플레이어의 관계에 의문을 던지고, 게임의 공간과 관련하여 플레이어의 공간적 장소에 문제를 제기한다. 따라서 응시는 단순하거나 유별난 것이 아니며, 주체의 인식적인 부분과 인식을 보급하는 활동적인 괴상함이다”(Taylor 2003). 이렇듯 플레이어에게 이질적인 틈을 제공하는 요소가 담긴 자기 반영적 게임 플레이는 게임 환경에서의 몰입적 상태를 중단시켜 플레이어에게 영향을 끼치고 성찰의 틈을 제공한다.

한편, 주체와 객체 사이의 모호함으로 인해 생기는 거리감을 내포한 자기 반영성의 특성은 로잘린드 크라우스가 말하는 반사성(reflexiveness)과 유사한 경향을 내포하고 있다. 크라우스는 그녀의 논문 「비디오: 자기애(自己愛)의 미학(Video: The Aesthetics of Narcissism)」(1976)에서 물리적 기계장치에 의해 비디오는 다른 시각예술과 달리 동시에 녹화와 투사를 하며 즉각적인 피드백이 이루어져 자동반사(auto-reflection)가 일어난다고 말하고 있다. 그녀는 자동반사(auto-reflection)와 여타 예술의 반사성(reflexiveness)에 대한 함축적인 유사성은 예술의 형식과 내용 간의 간격 그리고 사교의 과정과 그 대상 사이의 간격을 묘사하고 연기하기 위하여 그 자체(자아)를 반사시켜 이중화하는 의식의 형태라고 언급한다. 또한 거울의 반사(reflection)는 표면적인 대칭을 추구하는 경향이 있는 반면 현대 예술의 반사성(reflexiveness)은 급진적 비대칭을 이루려는 차이가 있다고 말하고 있다. 반사성(reflexiveness)이란 서로 다른 범주에 속하는 두 개의 실체물로서의 분열

2) 이현진(Hyun-Jean Lee), 「The Screen as Boundary Object in the Realm of Imagination」(2009)에서는 스크린 경험에 대하여 논하며, 라캉의 거울단계 논의와 이를 좀 더 발전시킨 ‘응시 (gaze)’ 이론을 ‘이미지-스크린(image-screen)’ 다이어그램을 자세히 설명하고 있다. 그리고 이러한 게임 혹은 스크린을 통한 이미지 경험을 거울 반영적 응시와 주체 개념 형성 과정과 연결 지어 설명하며 바로 로리 테일러의 논의를 참조하고 있다(p.20-22). 본 연구에서는 이현진 논문에서 다루는 자기반영성에 대한 논의를 중요하게 참조하여, 그녀가 그러한 논의를 위해 다루고 있는 크라우스의 자동반사와 반사성의 관계, 라캉의 논의, 그리고 라캉을 다루는 테일러의 논의들을 각각 다시금 참조하고 있다.

을 의미하는 것으로 그들의 상이점이 존재하는 상황이란 전체가 따르며 반면 거울반사는 이러한 간극을 배우려는 의지를 담고 있다고 크라우스는 언급한다. 크라우스가 말하는 현대 예술의 반사성의 급진적 비대칭은 거울에 반사된 주체와 객체의 동일화를 깨뜨려 간극을 벌리고 그 틈 안에서 주체적으로 비판할 수 있는 자기 반영적 특성을 가지고 있다.³⁾

위의 두 논의들과 유사하게 곤잘로 프라스카는 그의 논문 「에이전시와 몰입에 대하여 다시 생각하기: 의식을 고양시키기 위한 수단으로서의 비디오게임들(Rethinking Agency and Immersion: Videogames as a Means of Consciousness-raising)」(2001)에서 재미 경험을 유지하면서도 이데올로기적 이슈들과 사회적 갈등에 대하여 비판적 사유를 가능하게 하는 게임을 제안한다. 이를 위하여 프라스카는 특히 연극에서 극의 내러티브에 대한 관객의 몰입적 접근을 유도한 아리스토텔레스적 몰입개념은 관객들에게 무대에서 일어나고 있는 일에 대하여 비판적으로 생각할 기회, 즉 거리두기의 기회를 주지 않는다고 주장했다. 이에 그는 비아리스토텔레스적(non-Aristotelian) 접근을 개념화한 브레히트(Bertolt Brecht)의 생소화 효과(A-effects, Verfremdungseffekt)로 알려진 ‘낯설게 하기(to alienate)’ 기법들을 참조한다(Frasca 2001, 170).⁴⁾ 이러한 기법들은 관객들로 하여금 자신들이 무대를 통해 지금 경험하고 있는 것은 하나의 재현물일뿐이라는 것을 계속하여 상기시키고 그들이 보고 있는 것에 대해 생각하도록 강제하는 역할을 하기 때문이다. 또한 브레히트의 이 ‘서사적’ 테크닉들은 관객만을 표적으로 삼은 것이 아닌 공연자들에게도 그 기법들을 따르도록 촉구 하였고 그는 배우들에게 캐릭터의 ‘피부 안쪽에(inside the skin)’ 머무는 대신, 자신들의 역할을 이해할 수 있게 해 줄 비판적 거리를 유지하기를 원했다. 또한 프라스카는 이러한 브레히트의 생소화 효과를 더욱 극대화하여 무대의 ‘제 4의 벽(the forth wall)’을 파괴하고자 한 브라질 극작가 보알(Augusto Boal)의 기법도 참조한다. 보알은 ‘억압받는 사람들의 연극’으로 알려진 일군의 기법들을 통해 배우(actor)와 관객(spectator)의 이분법을 파괴하고 ‘관객이자 배우’인 ‘스펙트-액터(spect-actor)’를 창조할 것을 역설한다. 관객-배우는 그들에게 능동적인

연극 참여의 기회를 제공함으로써 배우와 관객 모두를 통합할 수 있는 새로운 카테고리이다. 보알의 주요 목표는 참여자들이 직접 역할을 수행하고 또한 이러한 것을 관찰하며 연극적 상황에 대하여 발언하고 그러한 과정을 통해 자신을 다시금 성찰하며 비판적 사유를 촉진하고자 하는 것이다.⁵⁾

곤잘로 프라스카는 이러한 보알의 개념을 비디오 게임 디자인에 차용하여 게임 플레이어가 게임을 통해 그러한 비판적이며 자기 반영적이고 반성적인 사고에 과정을 경험할 수 있음을 주장한다. 그가 ‘스펙트-액터(spect-actor)’를 통해 행동하며 동시에 관찰하는 과정의 중요성을 역설한 부분은 본 연구자들에게는 라캉의 거울단계에서의 동일화와 동시에 분리 간극이 생성되는 과정과도 유사하며, 또한 크라우스가 언급했던 현대 예술의 반사성과도 유사한 맥락에서 파악된다. 프라스카가 주장한 것처럼 관람자에게 극에서 주어진 내용에 상호작용하는 동시에 그러한 내용을 스스로 변화시키는 과정 안에서 주체적으로 사고할 수 있는 틈을 제공하는 과정은 게임 안에서도 경험될 수 있다. 게임이 게임 플레이 과정 중에서 자신을 되돌아보는 자기 반영적 성찰의 기회를 가져오게 할 수 있다면 말이다. 다음은 이러한 자기 반영적 게임의 특징을 살펴보고, 더욱 논의를 구체화 해보고자 한다.

3. 자기 반영적 게임

3.1. 자기 반영적 게임의 특징

앞에서 논의한 바와 같이, 자기 반영적 게임은 플레이어에게 캐릭터와 동일시하는 몰입적 상황 안에서 게임 캐릭터와 플레이어의 관계를 분열시켜 거리가 벌어지게 되는 경험을 유도하며, 이러한 과정을 통해 플레이어가 게임 속 자신과 더불어 그러한 모습을 현실의 자신의 모습과 함께 넘나들며 성찰할 수 있는 기회를 제공한다. 즉, 플레이어는 게임 속에 투영된 자신의 캐릭터와 게임 안의 세상을 주변 환경과 현실의 관계 사이에서 경험하게 되며, 결국 이러한 경험을 통해 플레이어는 사유의 틈을 열고, 자신을 반영적으로 성찰하는 기회를 가지게 되는 것이다.

한편, 이러한 관람자 시각의 자기 반영성을 제공하는 자기 반영적 게임은 시뮬레이션에 기반을 두고 있는 디지털 게임 매체의 특성에 의해 독특한 방식으로 드러날 수 있다. 기술의 발전과 컴퓨터라는 매체의 등장은 과거의 방식으로는 다루기 어려운 시스템을 제어할 수 있게 하며 규칙들을

3) 이현진(Hyun-Jean Lee)은 「The Screen as Boundary Object in the Realm of Imagination」(2009)에서 본 논문에서 언급하는 크라우스가 설명한 Reflection(Auto-reflection)과 Reflexiveness의 차이를 보다 자세히 분석한다(pp.58-62), 그리고 이러한 반영과 반사성에 대한 비교분석을 통해 ‘사이와 틈을 만드는 차이’에 대하여 언급하며, 바로 이러한 차이를 만드는 사이가 비평적 거리(critical distance)를 만들어낸다고 주장한다(pp.56-70).

4) 브레히트(Bertolt Brecht)의 생소화 효과(A-effects, Verfremdungseffekt)는 곤잘로 프라스카의 논문을 번역한 국내서 「억압받는 사람들을 위한 비디오 게임」, (김겸섭 옮김), 커뮤니케이션북스, 2008의 p179.도 함께 참조하였다.

5) “좋은 해결책을 얻는 것보다 좋은 논쟁을 얻는 것이 더 중요하다”(Boal, 1992) 프라스카는 보알의 말을 인용하여 보알의 ‘스펙트-액터’ 개념이 “목표 그 자체로서가 아니라 도구로 이용한다는 사실을 강조”한다고 말한다(프라스카 2008. p180.)

모델화 할 수 있는 시뮬레이션을 가능하게 하였다. 프라스카 역시 이러한 시뮬레이션의 특징들을 이해하지 못한다면 비디오게임의 잠재력에 도달할 수 없을 것이라고 주장하였다. “전통적인 미디어와는 달리 비디오게임의 경우 그저 재현에만 의존하고 있는 것이 아니라 시뮬레이션으로 알려진 대안적인 기호학적 구조를 바탕으로 하고 있다는 사실”은 디지털 게임에서의 이데올로기의 역할이 전통 미디어에서보다 더욱 복잡하며 기존의 재현 방식과는 다른 기반 위에 존재하고 구성된다는 것을 말해준다(프라스카 2008, 118).

본 논문에서도 역시 자기 반영적 게임 또한 이러한 디지털 게임 매체의 특유성에 기반하며, 따라서 1)게임의 즉각적인 인터랙션과 2)시뮬레이션을 자기 반영적 기제를 위한 중요한 부분으로 인식하고자 한다. 또한 이와 더불어 시뮬레이션을 통한 3)인터랙션의 반복적인 메커니즘을 프로세스를 기반 한 디지털 매체의 중요한 특징 중에 하나로 파악하며 이 역시 자기 반영성을 유발시키는 기제로서 인식하고자 한다. 다음은 자기 반영적 게임의 기제로서의 위의 세 가지 특징을 자세히 설명할 것이다.

자기 반영적 게임 기제로서의 ‘즉각적인 인터랙션’

먼저, 자기 반영적 게임 기제로서의 ‘즉각적인 인터랙션’은 게임 등 컴퓨터 매체가 제공하는 ‘즉각적인 피드백’을 말하며, 이는 전통의 예술과는 다른 방식으로 접근되는 디지털 기반의 매체의 특징이기도 하다. 특히 이러한 즉각적 피드백을 제공하는 게임의 구조는 플레이어에게 몰입의 경험을 더욱 강력하게 제공한다. 그 이유는 게임 환경 자체는 가상현실이지만 플레이어가 캐릭터에 몰입(immersion)되어 동일시화 될 수 있는 상황이 에이전시(agency)와 더불어 그러한 자신의 행위에 즉각적인 반응의 결과를 도출하여 주는데서 쉽게 생성될 수 있기 때문이다.

위에서도 잠시 설명하였지만, 몰입(immersion)과 에이전시(agency)는 서로 연결되어 작용된다. Janet Murray의 논의에 의하면 몰입이란 참여자의 모든 주의력과 인식 체계가 가상현실에 둘러싸여 지배받고 있는 상태라고 정의 한다(2001). 그녀의 논의에 의하면 참여적인 디지털 매체에 있어서의 몰입은 새로운 세계에 대해 인지할 수 있도록 방법을 배워야 일어날 수 있으며 플레이어는 즉각적 피드백을 통해 이러한 방법에 대해 숙지해 나가며 게임 환경에 대해 몰입하게 된다. 그리고 디지털 환경이 이러한 몰입적 방문의 구조를 제공하기 위해서는 마우스, 조이스틱, 데이터 글로브 등의 인터페이스적 요소들이 필요하며 “몰입적 경험을 이끄는 동시에 그 경험 밖으로도 나올 수 있게 인도해 주는 경계적 장치”로서 플레이어의 행위를 즉시 가상공간 내의 움직임으로 전환하여 즉각적인

피드백을 제공할 수 있다고 주장한다(머레이 2001, 124). 한편, ‘에이전시’의 개념은 즉각적인 피드백과 연관된다. 디지털 게임의 플레이어는 지속적으로 자신의 의도에 따른 직접적인 참여를 통하여 콘텐츠를 변화시키며, 그에 따라 반응하는 변화된 결과를 마주하게 된다. 에이전시의 개념은 참여와 행위 양자를 뛰어넘으며 게임이라는 구조화된 범위 안에서 플레이어에게 스스로가 문제를 풀어나갈 수 있는 ‘항해할 수 있는 공간(navigable space)’을 제공한다고 말한다. 바로 에이전시를 통해 인터페이스를 의도대로 조작하며 이에 따른 즉각적인 피드백을 통해 게임 플레이어의 참여를 이끌어 내는 몰입적 환경이 조성될 수 있다고 본다. 이러한 참여적 환경은 “상상적 대상에 생명력을 부여하고 그로부터 곧바로 행위를 도출해 내는 능력”을 도출하며 다양한 경험과 관계를 맺을 수 있는 “피드백 회로”를 만들 수 있다고 주장한다(머레이 2001, 128).

한편, 그 몰입적 상황을 깨는 역할 또한 즉각적 피드백의 상황에서 가능한데, 자신의 행동이 예상하거나 유도된 결과를 도출해 내지 않을 때 그러하다. 본 연구자들은 그러한 순간은 몰입의 경험을 재빨리 비몰입적 상태로 변화시킨다고 본다. 그리고 이러한 비몰입적 상태는 제이 데이비드 볼터와 리처드 그루신이 말한 하이퍼매개의 개념과 연관되어 질 수 있다고 본다. 그들은 하이퍼매개는 인터페이스가 여실히 매개되어 드러나고 있는 상황을 의미한다고 말한다: “현대적인 하이퍼매개는 이질적인 공간을 제공하는데, 여기서 표상은 세계를 보는 창문이 아니라 오히려 ‘창문’자체인 셈이다”(볼터 & 그루신 2006, 38). 이렇듯 하이퍼매개적 상황은 몰입적이고, 비매개적인 상황을 환기시키고 곧바로 미디어 자체, 혹은 미디어를 인식하는 과정 자체를 인식할 수 있게 환기한다. 또한 볼터와 그루신은 이러한 비매개와 하이퍼매개의 논의를 바탕으로 “하이퍼매개의 논리는 시각 공간을 매개된 것으로 간주할 것인지 아니면 매개 너머에 있는 ‘실재적’ 공간으로 간주할 것인지 하는 양자 사이의 긴장”을 드러내며, 이러한 긴장 가운데, 몰입과 비몰입이 진동하는 경험을 만들어 낸다고 말한다(볼터 & 그루신 2006, 46).

본 연구자들은 볼터와 그루신이 말하는 하이퍼매개적 상황 역시 에이전시가 역할을 한다고 보는데, 에이전시, 즉 컨트롤과 그 작용이 그 사이에 틈을 벌여지게 만들기 때문이다. 이렇듯, 즉각적 피드백은 게임과 같은 인터랙티브 시스템 내부에서 몰입과 비몰입적 상황의 진동을 만들어내며, 자기 반영적 사유의 틈을 벌리는 장치로써 역할 한다.

자기 반영적 게임 기제로서의 시뮬레이션

본 연구는 시뮬레이션 또한 자기 반영적 게임의 기제라 생각한다. 앞서 프라스카가 비디오 게임은 행위를 재현할 뿐

만 아니라 행동 규칙들을 모델화하는 시뮬레이션이라고 말하였다 하였다(프라스카 2008, 106). 그는 이러한 시뮬레이션이 과거의 전통 미디어에서의 재현적 방식과 달리 이데올로기적 작용을 보다 더욱 복잡하게 만들어 간다고 하였는데, 그 이유는 “뭔가를 시뮬레이션 한다는 것은 원래 시스템의 어떤 작동행태들을 담고 있는 다른 시스템을 통해 어떤 소스 시스템(source system)을 모델화하는 것”이라 보았기 때문이다(프라스카 2008, 121). 이안 보고스트(Ian Bogost)는 게임의 수사학이 바로 이러한 시뮬레이션을 통한 수사학임을 강조하며, 이러한 시뮬레이션을 통한 수사학은 바로 모델화한 시스템을 과정적으로 경험하도록 이끈다고 말한다(Bogost 2007, 43). 그는 이러한 과정(process)을 통한 수사학을 ‘절차의 수사학(procedural rhetoric)’이라고 명명하며, 이러한 수사학이 서술이나 이미지의 묘사를 사용하기 보다는 컴퓨터의 process-native 환경에서 절차(process)를 모델화함으로써 어떠한 것에 대해 표현하고자 하는 것이라 말한다.⁶⁾ 또한 절차적 게임은 절차 집약적(process-intensive)이고 게임의 표현(expression)은 게임의 방법(mechanic)과 역동성(dynamics) 그리고 플레이어의 인터랙션의 경험에서 함께 발견된다고 주장한다. 보고스트는 절차주의 게임이 즉각적인 만족(immediate gratification)과 외부의 행동(external action)에 대한 경향을 중시하며 절차주의 디자이너는 플레이어에게 해결 또는 결과에 영향을 받지 않고, 게임 플레이를 하는 동안 또는 플레이를 한 후에 몇 가지의 주제에 대해 성찰할 수 있도록 유도한다고 언급한다(Bogost 2009).

한편, 보고스트는 시뮬레이션은 플레이어에게 변화하는 게임 환경과의 관계에 있어, 행위를 통해 그 세계에 대하여 이해하고 새롭게 연결되는 경험을 제공한다고 주장한다. 따라서 시뮬레이션의 본질은 ‘행동(behavior)’이며 이는 단순히 오브젝트의 특성이 아니라, 캐릭터가 작용하는 특징적 행동 모델과 관계되며, 이 행동 모델은 환경과 함께 위치하는 여러 자극들(input data, pushing button, joystick movement)에 반응한다고 보는 것이다. 또한 이러한 시뮬레이션 또는 절차적 시스템의 존재론적인 위치는 규칙 기반의 반복(rule-based repetition)과 그 사이에 개입하는

6) 절차 혹은 과정(process)은 간혹 복잡해서 즉시 이해하기 힘들며 “어떻게 이 일을 해야 하지?(how does this work?)”라는 질문을 유도한다고 보고스트는 주장한다. 이러한 질문은 어떤 논리가 인간의 행동에 동기 부여가 되는지 보기위해 문화적 시스템을 따로 놓기를 요청한다고 말한다. 그는 procedural은 문자(letter)보다는 규칙(rules)으로 구성되며, 인간 행동(human behavior)은 절차의 묘사(procedural inscription) 모드라고 말하며 인간 행동(human behavior)은 임의적인 표현을 발휘하는 것에 저항적인(Challenging) 매개체(medium)이므로, 휴식(rest)과 장려책(incentive)없이 특정한 과정을 반복시키기는 것을 강요하기는 어렵다고 주장한다. 그 이유는 절차성(procedurality)은 컴퓨터에게 본질적이고 근본적인 것이며 컴퓨터는 인간보다 더 유연한 inscription medium이므로 컴퓨터는 특정하게 절차적 표현과 적합하다고 말한다.(Bogost 2007, p10.)

“시뮬레이션 갭(simulation gap)”이며, 플레이어는 이러한 ‘갭(사이, 틈)’을 플레이어의 주체성(player’s subjectivity)을 통해 메우고 있다고 본다(Bogost 2007, 43). 즉, 이러한 시뮬레이션과 “simulation gap”은 플레이어에게 주관적 개입을 통해 시스템을 비평적으로 바라보고 경험하도록 이끈다는 것이다(Bogost 2004). 이러한 바와 같이 시뮬레이션은 플레이어의 현실 세계의 요소를 단순하게 모델화시키는 그 자체이자 동시에 플레이어에게 게임 안의 자신과 현실의 자신을 동일화 시킬 수 있는 환경을 만들어주며 현실의 삶을 돌이켜 볼 기회를 제공하고 있다.⁷⁾

자기 반영적 게임 기제로서의 반복적 메커니즘

마지막으로 자기 반영적 게임의 기제로 ‘반복적 메커니즘’을 들 수 있겠는데, 반복적으로 되풀이되는 게임의 메커니즘은 플레이어에게 반사성을 일으키고 자기 반영적 기회를 가져온다. 사실 반복적 게임 메커니즘은 위에서 설명한 절차의 수사학을 통한 시뮬레이션의 특징과도 긴밀하게 연결되어 있는 부분이며, 이러한 절차나 시스템적 과정은 결국 반복적 구조를 기반 한다. 보고스트는 심리학자 로저리안(Rogers)의 ‘자아 실현론(self-actualization)’의 예를 들며 치료 전문가가 환자와 대화를 반복적으로 나눔으로써 공감을 통해 격려할 수 있음을 언급하며 대부분의 반복(repetition) 형식은 성찰(reflection)을 일으키기 위해 의도된다고 언급하였다(Bogost 2007, 11). 머레이 또한 전자 환경 안에서는 플레이어의 참여 행위를 구조화하기 위한 일정한 공식과 규칙을 가지고 있어야 한다고 주장하며 게임 미디어의 반복적 구조를 암시한다(머레이 2001, 149). 게임 내부에서 계속되어 되풀이 되는 구조는 특히 반복 가운데 서서히 변화하는 부분을 통해 차이를 느끼고, 또한 그 차이와 변화를 세심하게 들여다보게 이끈다. 그리고 바로 이러한 과정은 플레이어가 틈과 차이를 경험하게 되는 과정이 된다.

다음 섹션에서는 이러한 자기 반영적 게임의 기제를 바탕으로 플레이어가 관람자 시각의 자기 반영적 경험을 어떻게 경험하게 되는지에 대하여 구체적 게임 사례를 통해 분석할 것이다. 사례로는 Molleindustria의 <Every Day The Same Dream>과 마이클 모리나리(Michael Molinari)의 게임, <But that was yesterday>를 다룬다.

3.2. Every Day The Same Dream

<Every Day The Same Dream>의 개발자인 Molleindustria의 Paolo Pedercini에 의하면 이 게임은 현대

7) 이러한 시뮬레이션과 비평적 개입은 프라스카의 글(「Rethinking Agency and Immersion: Videogames as a Means of Consciousness-raising」, Digital Creativity, 12.3. 2001)에서도 논의된다.

인의 소외와 노동 거부(alienation and refusal of labour)에 대한 게임이라 말한다. 또한 그는 이 게임을 설명하며, 왜 게임이 다른 매체보다 더 예술적일 수 있을지 입증하기 위해 이 게임을 만들었다고 언급한다(Alexander 2010). 저자의 의도대로 이 게임은 매일 규칙적으로 같은 일상을 반복하는 대중 사회(mass society)의 모습과 대량 생산 및 이를 위한 관료화된 조직사회, 그리고 이 속에 속한 매스맨(mass man)을 소재로 한다. 또한 이 게임은 현대인들의 기계적으로 반복되는 삶을 투영시키는 시물레이션적 요소를 강하게 가진다. 매일 반복적인 삶을 살아가는 플레이어들 역시 게임플레이를 통해 이러한 시물레이션의 상황에서 공감을 얻고 자신의 모습을 캐릭터를 통해 동일시할 수 있게 이끈다. 그런데 더 나아가 게임은 이렇듯 기계적으로 반복되는 나날을 보내는 주인공 캐릭터에게 일상의 반복적 상황을 인지시키는 동시에 이러한 일상을 탈피하도록 유도한다(사실 이것이 이 게임의 주제적이며 개념적 접근의 핵심이기도 하다). 이를 위해 게임은 플레이어가 주인공과 동일시되어 게임을 플레이하며 의미 없이 반복되는 삶 가운데서 다섯 가지 일탈을 수행하게끔 이끄는데 이 다섯 가지 모드는 플레이어가 일과 노동의 반복성에 벗어나고자 하는 캐릭터의 욕망과 함께 통합된다.

2010년 Gamasutra⁸⁾의 뉴스 디렉터인 리 알렉산더(Leigh Alexander)는 Molleindustria의 <Every Day The Same Dream>이 어떻게 'art game'으로 인식되는지에 대해 분석하였다. 그리고 이 게임은 궁극적으로 플레이어에게 미묘하게 시스템에 불복종하는 모든 가능한 방안을 발견하게 만든다고 말한다. 플레이어는 플레이 과정에서 눈에 보이지 않는 벽, 인공적인 제약, 그리고 디자인의 책략에 의해 단절된 플레이어의 현실의 장소 등 모든 장소를 비판적으로 인식하며, 스스로 이러한 요소를 바탕으로 그 자체에 대한 강렬한 메시지를 만들게 된다. 또한 게임을 완료할 때까지 플레이어들은 그들의 실존주의적 투쟁이 게임 자체에 반영되고 있는지 인식하지 못할 수 있으나, 게임 메커니즘은 플레이어에게 그들의 삶이 게임 안에 반영되어 있다는 경험을 제공한다고 말한다. 그리고 사실 이러한 반영적 관계에 대한 미묘한 성찰은 실제의 플레이어의 삶에 영향을 미칠 수 있는 중요한 교훈을 담고 있으며, 따라서 상호작용의 규칙을 초월하게끔 이끄는 디자인적 기획이라고 언급한다.⁹⁾

본 연구자들은 이러한 <Every Day The Same Dream>의 디자인적 접근은 현대인의 삶을 모델을 단순하고 강렬하게

시물레이션하고 있으며, 이 가운데, 기계적으로 되풀이되는 반복과 변이를 통해 자기 반영적 기제를 만듦으로서 실천되고 있다고 생각한다. 바로 이것이 디지털 게임의 시물레이션과 전통적 재현의 차이점이라 볼 수 있는데, 전통적 재현은 정해진 시나리오의 단편적인 면과 그 특징만을 관람자에게 제공할 수 있지만 시물레이션 게임은 역동적인 시스템으로 시간이 흐르며 펼쳐지는 가능한 모든 관점에서 다각도에서 해석될 수 있는 여지를 제공하기 때문이다. 그리고 이러한 과정은 플레이어들로 하여금, 게임 플레이 속에서 자신의 삶을 투영시켜 돌아보는 기회를 갖게 만드는 것이다.¹⁰⁾

Braxton Soderman은 *Dichtung Digital(Journal of art and culture in digital media)*에 쓴 자신의 글 "Every Game the Same Dream"에서 시나리오를 통해 그래픽 이미지로 등장하는 장소인 묘지와 나무에서 떨어지는 하나의 잎의 장면은 제약 조건 내에서 플레이어가 해석이 아닌 변경하거나 조작하여 행위에 의미를 만들어내는 시물레이션의 규칙의 상향식(bottom-up sequence) 요소와 관련이 있다고 설명한다.¹¹⁾ 그는 Molleindustria 게임은 현대 일상의 세속적인 활동인 "going to work(출근)"의 제한된 시물레이션으로 묘사되었으며 이 시물레이션의 기본 구조는 전형적인 어드벤처 게임의 양상과 같이 다른 지역의 공간 조사와 그 안에 사물과 자제된 사람으로의 제한된 인터랙션을 포함한다. 이러한 플레이어의 발견을 조성하기 위한 반복적인 움직임은 하루를 수행하고 또 수행하므로 이루어질 수 있다고 말한다.

한편, <Every Day The Same Dream> 메커니즘은 플레이어들에게 온전히 투명한 상황만을 제공하지 않는다. 게임의 황량하고 반복적인 세계의 표현은 제한적이고 기계적인 현대인들의 실제 삶과 유사하게 제공되지만 마지막 엔딩 장면에서는 이러한 투명성이 또 다시 불투명하게 되는 요소를 가지고 있다. 지루하게 반복되는 삶의 캐릭터에 몰입된 플레이어에게 게임은 비상구라는 탈출의 빌미를 제공하여 플레이어(캐릭터)를 건물의 옥상으로 이끈다. 그리고 플

10) Braxton Soderman은 *Dichtung Digital(Journal of art and culture in digital media)*에 쓴 자신의 글 "Every Game the Same Dream"에서 게임 학자 알세스(Aarseth)의 글을 인용하여 '컴퓨터 게임은 시물레이션 아트이며 사용자 또는 플레이어의 행위에 기반 한다' 또한 이러한 시물레이션은 사용자 또는 플레이어의 행위에 따라 "bottom up and emergent(상향식 그리고 참발적 방식)"이 아닌 내러티브의 구조와 미적 표현의 선택과 같은 "top-down(하향식)" 방식을 통한 의미를 만든다는 내용을 언급한다(Genre Trouble, 52). 곧잘로 프라스카는 상향식과 하향식에 대해서 대체로 내러티브는 상향식 시퀀스(bottom-up sequence)로 작동할 수 있으며 즉 내러티브는 우리가 규칙들을 일반화할 수 있고 추론할 수 있는 특별한 사건을 묘사한다고 설명한다. 반면 시물레이션은 대개 하향식(top-down)으로 일반적인 규칙들에 중점을 두고 그 규칙을 특별한 케이스들에 적용할 수 있다고 언급한다(곧잘로 프라스카, 2008, 113).

11) 바로 위의 각주를 참조.

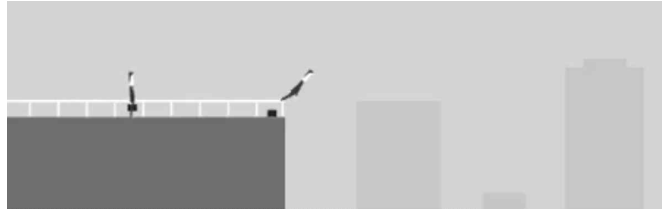
8) Gamasutra는 무료 버전인 온라인 게임 개발자 매거진으로 게임디자인과 게임에 대한 하나의 주제에 대해 일련의 의견을 토론하는 아티클이 올라오는 웹 사이트이다. 아티클의 주제는 아트에서부터 상업적인 것으로 다양한 주제를 논의한다.

9) <http://www.gamasutra.com/view/news/26714/>

레이어에게 난간 위에서 ‘Jump’를 하라 지시한다. 플레이어가 난간 위에서 Jump를 하게 되면(이는 자살의 상황을 연상시킨다) 이내 게임은 아무 일이 없었다는 듯이, 다시 시작 장면인 자신의 방으로 돌아와 평소와 다름없이 시작하게 이끈다. 그러나 자살 이후 플레이하는 일상의 모습에서는 아내와 다른 사람들의 부재하게 되며, 마치 꿈속 같은 이질적인 상황이 제공된다. 그리고 이윽고 플레이어가 다시금 자살한 옥상의 장소로 가게 된다면, 플레이어는 난간 위에 서있는 자신의 캐릭터와 조우하게 된다(<그림 1>). 그리고 이를 통해 플레이어는 자신이 이전에 플레이했던 장면을 다시 한 번 바라보게 될 수 있는데 이 역시 게임의 반복적 메커니즘을 통해 캐릭터를 현실의 플레이어 자신으로 바라보게 만드는 것이다. 그리고 이는 플레이어에게 플레이어 자신과 캐릭터, 게임 속 환경과 실제의 관계 속에서의 자신에 대해서 돌아보게 되는 자기 반영적 경험으로 확장된다. Soderman는 <Every Day The Same Dream>의 마지막 장면이 여러 가지 방법으로 해석될 수 있다고 말하고, 그 중 하나의 방법으로 자기 반영적 순간으로 해석할 수 있다 주장한다. 그는 역사적 시간성, 오래된 것과 새로운 것, 과거와 미래에 대한 생각의 축대로 이 장면에 대해 접근하였다. 또한 마지막 시퀀스는 계속된 비디오게임에서의 표현방식 분석에 대한 중요성에 관한 그의 주장을 증시하기 위한 기회를 제공한다고 하였다. <Every Day The Same Dream>의 historical temporality는 데자뷰의 경험을 통해 접근하고 있다. 데자뷰(Déjàvu), 즉 기시감은 “이미 보았음(already seen)”이라는 의미를 가지고 있다. 게임의 마지막 장면인 ‘자살’의 장면은 캐릭터가 난간 위에서 뛰어내리는 자신의 모습을 다시 보게 되는 장면이라고 하였다. 캐릭터를 보는 순간 플레이어는 생각할 것이다. “내가 전에 여기 있지 않았나?(I have been here before, haven’t I?)” 이는 자기 자신을 돌아보며, 자신으로부터 분리됨을 경험하는 자기 반영(self-reflection)의 순간이고 반복되는 행위 가운데, 과거와 현재가 분리되는 경험이다. 또한 이전의 상연된 자살을 보기위한 기회이며, 이 순간 플레이어는 이전의 액션에 대하여 반사되어 성찰한다(Soderman 2010).

또한 한 차원 더 나가 <Every Day The Same Dream>에서는 플레이어가 캐릭터에게 동일시된 환영을 깨뜨려 플레이어가 게임 환경에 대해 거리를 두게 하고, 그러한 틈 안에서 자신을 돌아보게 하는 자기 반영성을 선사할 수 있는 요소를 가지고 있다. 현실의 플레이어와 동일화된 주인공 캐릭터가 자신이 플레이했던 상황을 다시 조우하게 되는 장면에서 실제 게임을 하는 플레이어는 자기 반영적으로 자신의 반복적인 삶을 투영시키게 된다. 이러한 과정에서 게임 환경과 캐릭터 그리고 실제의 자신에 대한 관계에

대해 조망하게 되며 그 시점에서 플레이어는 자신과 상관된 비판적 사고를 할 수 있는 기회를 가지게 된다.



<그림 1> Every Day the Same Dream 엔딩 장면

3.3. But That Was Yesterday

누구나 과거를 회상하기 마련이다. <But that was yesterday>는 인디게임 제작자 마이클 모리나리(Michael Molinari)의 게임으로 ‘제 9회 캐주얼게임플레이 디자인 대회(9th Casual Gameplay Design Competition)’ 수상작인데, 이 게임은 과거의 기억에 대한 게임이고 게임 플레이를 통한 인터랙티브 내러티브에 많은 주안점을 두고 진행된다.¹²⁾ 이 게임에서 플레이어는 게임 속 캐릭터로 몰입해 들어가며 그 캐릭터의 인생에서 큰 영향을 주었던 사람들과 그를 떠난 사람들에게 대해서 알아 가며 게임을 진행하고 된다. 그러는 과정은 게임 캐릭터의 감정과 기억을 통해 과거를 더듬어가는 과정이기도 하다. 게임은 플레이어에게 각각의 캐릭터를 소개하고 뭔가 새로운 것을 지시하며 동시에 반복적으로 지침을 주어 플레이어가 스스로 게임의 진행방식을 익혀나가고 게임을 경험하도록 이끈다.

한편, 이 게임의 진행속도는 매우 느리다. 이 게임은 결코 빨리 진행될 수 없게 디자인되어 있다. 이러한 느린 진행과 게임 캐릭터의 과거를 회상할 수 있는 잔상의 이미지들은 계속하여 캐릭터를 따라 다니며, 플레이어의 지난 삶을 돌아볼 수 있는 기회들을 제공한다. 따라서 이러한 과정은 플레이어를 사색하게 만든다. 먼저 빠르게 진행될 수 없는 게임은 다음과 같은 디자인에 기인한다. 플레이를 시작하게 되면 게임은 메시지를 통해 오른쪽 방향키를 눌러 캐릭터를 움직이라 지시한다. 하지만 게임의 지시대로 단순히 오른쪽 방향키를 눌러 게임을 진행하고자 한다면 플레이어는 계속 검은 벽에 부딪혀 게임을 진행하지 못하게 된다(<그림 2> 참고). 마치 이는 게임이 인터랙션이 이루어지는 접점에서 지속적으로 잘못된 지시사항을 던지며 플레이어가 게임을 더 이상 진행하지 못하도록 만드는 듯하다. 이러한 게임 진행은 사용자가 인터페이스를 꿰뚫어 볼 수 있는 투명성의 전략과는 반대로 사용자가 인터페이스와 계속하여 대면하게 되는 반성성의 전략을 취하고 있다(볼터 & 그로멜라 2008, 95). 즉각적으로 반응을 처리할 수

12) CGDC(Casual Game Design Competition) 공모전은 Jay Is Game에 의해 주최되고 있는 공모전이다.

있게 하는 투명한 성격의 비매개성은 플레이어에게 몰입을 유도할 수 있지만 이 게임에서처럼 부각되는 불투명성은 플레이어로 하여금 게임 캐릭터에 몰입하는 것을 지속적으로 방해한다. 결국 게임을 진행하고 싶은 플레이어는 주체적으로 어떠한 인터페이스를 선택해야 하는지 이런저런 시도를 하게 되며, 어떻게 해야 게임의 진행이 가능한지 고민하게 된다. 불터와 그로멜라는 투명성과 반사성의 전략에 대하여 말하며, 반사성은 대안적이고 자기 반성적인 성격을 지닌다고 말한다. 또한 좋은 디자인은 그 자체를 드러내기도 하고 감추기도 하며, 그 사이에서 진동(oscillate)하는 것이라고 말한다(불터 & 그로멜라 2008, 96). 이러한 전략과 같이, 인터페이스의 불투명한 지시는 투명성이라는 환영에 대항할 수 있는 대안이 되며, 불투명한 거울의 역할처럼 상호작용자들, 즉 유저들에게 자신을 바라보게 만들 수 있다. <But that was yesterday>도 역시 플레이어와 게임 환경과의 상호작용을 통해 몰입과 비몰입 사이를 진동하게 하며 게임과의 다양한 거리 두기를 가지게 되고 이는 플레이어에게 능동적인 사고를 가능하게 만든다.



<그림 2> But that was yesterday 시작 장면

이 게임은 세 가지의 엔딩을 가지고 있다. 엔딩의 결말은 플레이어가 플레이를 하는 실제 시간에 따라 다른 엔딩을 볼 수 있게 구성되어 있다: 플레이 시간대가 오전인가 오후인가와 상관없이 12시부터 4시까지의 강아지와와의 만남 엔딩을 볼 수 있고, 4시부터 8시까지의 친구와의 만남의 엔딩을 그리고 8시부터 12시까지의 여자 친구와의 엔딩을 볼 수 있다.¹³⁾ 또한 플레이어가 게임을 하는 실제 컴퓨터의 시간대는 게임 중간에 시계가 등장하는 장면에서 가상 세계 속의 시간과 일치되는 것을 포착할 수 있다. 게임 상의 플레이 시간이 아닌 실제 현실의 시간에 의존하여 다른 결말의 양상을 보여주는 점은 시뮬레이션의 성격으로, 플레이어가 다중적 관점에서 결말에 대해 스스로 다양하게 콘텍스트를 추론할 수 있는 경험을 제공할 수 있다. 이렇듯 게임의 결말에 게임의 외부적인 요소인 현실의 시간이

영향을 미치는 것은 플레이어가 무조건적으로 게임 속에 몰입되거나 동일시되는 것을 차단하는 역할을 하며, 플레이어 자신이 속한 세계를 되돌아 볼 수 있는 경험의 기회도 제공한다.

한편, 플레이어가 반복적으로 인터랙션의 지시를 따르는 듯하지만, 현실에서의 플레이 시간에 따른 각기 다른 결과를 얻게 게임 디자인은 또 다른 관점에서 해석될 수 있다. <But that was yesterday>의 다중 결말은 플레이어에게 반복적인 인터랙션을 지시하면서 플레이어의 행위를 이끌어 낼 뿐이다. 그러나 이와 같은 플레이어의 행위에 대한 다양한 가능성은 다시금 플레이어가 거울의 반사처럼 되돌아와 스스로 자신의 플레이를 마주할 수 있게끔 만드는 두 번째 요소가 되기 때문이다. 이 때 플레이어는 스스로의 내러티브를 표현하는 존재가 아닌, 개인적인 경험의 이벤트를 플레이 하고 있는 존재로 느끼게 된다. 연극에서의 이벤트들은 그저 상연될 뿐이지만, 게임 플레이에서의 이벤트는 플레이어가 그 이벤트들에 대해 일정한 통제권을 가지며 형성되고 전개되기 때문이다. 이것이 바로 시뮬레이션의 성격으로, 플레이어는 게임을 스토리서보다는 그 안에서 어떤 행동의 자유를 지닐 수 있는 대안적 현실로서 경험하게 된다(프라스카 2008, 110).

한편, 세 가지의 엔딩 중 여자 친구와의 만남으로 이어지는 결론은 플레이어가 건널 수 없는 절벽 사이를 뛰어 건너갔을 때 다다를 수 있다. 이를 위해 플레이어는 반대편 절벽에 앉아있는 여자 친구에게 도달하기 위해 실패할 수밖에 없는 인터랙션을 반복적으로 시도해야 한다.¹⁴⁾ 캐릭터가 최대로 점프할 수 있는 거리는 여자 친구가 있는 반대편 절벽까지 도달하지 못하는 불가능한 거리이고 플레이어는 이에 따라 닿을 듯 말 듯한 점프를 지속적으로 시도하여야만 하는 것이다. 플레이어들은 이 상황에서 건널 수 없다는 사실을 반복적으로 인지하지만, 만약 실패할지라도 어떠한 결말을 볼 수 있을지에 대해 기대하며 시도를 반복하게 된다. 그리고 결국 이러한 반복적인 시도가 게임이 유도한 세 가지 중 하나의 결말(여자 친구와의 만남)을 이끌어 내는 것이다¹⁵⁾. 본 연구자들은 이러한 게임의 반복적인 메커니즘은 플레이어를 낯선 경험으로 이끌 수 있으며 캐릭터와 플레이어 자신의 행위 사이의 관계에 대해 한발자국 떨어져 조망할 수 있는 거리를 만들어 줄 수 있다고 보았다.

13) 이러한 게임 엔딩에 대한 플레이어들의 논의는 캐주얼 게임과 웹 게임에 대해 링크를 제공하고 리뷰와 토론을 하는 잘 알려진 웹사이트인 jayisgames.com에서 참조하였다 (특히 Hide spoiler 참조) http://jayisgames.com/archives/2010/12/but_that_was_yesterday.php

14) 여기서 실패할 경우 캐릭터는 절벽 아래로 떨어지게 되지만, 곧이어 점프를 시도한 바로 그 장소로 되돌아와 reset되기 때문에 플레이어는 시도를 다시 할 수 밖에 없도록 구조화되어 있다. 여기서 실패가 절벽을 건너는 것을 두려워하고 되돌아갈 수 없게 되어 있기 때문이기도 하다.

15) 세 번 이상 점프를 시도하고 실패를 하게 되면, 여자 친구가 플레이어에게 도달하기 위하여 절벽을 스스로 뛰어 내려와 만남이 이루어진다.

4. 결론

지금까지 본 연구는 게임의 어떠한 요소가 플레이어에게 자기 반영성을 선사하는지 <Every Day The Same Dream>와 <But that was yesterday> 게임의 사례를 통해 살펴보았다. 자기 반영적 게임은 플레이어에게 맹목적의 몰입을 강요하지 않으며 오히려 플레이어와 게임 캐릭터 간에 비몰입적인 간극을 만들어 명상에 들게 할 수 있다. 많은 사람들은 게임을 지속적인 집중이 필요한 'lean forward(집중이 요구되는 능동적 경험)' 특성의 매체라고 간주한다. 하지만 이안 보고스트는 대부분의 게임이 요구하는 높은 몰입적 경험과는 다른 경험이 이끌어내어 질 수 있다고 말하였고, 이러한 게임을 'lean back(편안하고 완화된 경험)' 특성의 게임을 통해 주목한 바 있다. 그는 'lean back' 게임들을 'Video Game Zen(선(禪)적 비디오 게임)'이라고도 말하며 이러한 게임은 감각이 증대되고 확장되는 것이 아닌 감각이 미니멀화(minimalized)되고 집중되는 제한된 환경을 제공하고, 플레이어에게 활동(action)적 상태보다는 정적 상태(inaction)에서의 명상적 경험과 휴식을 제공함으로써, 안정(relaxation)적 상태, 그리고 반영(reflection)적 상태를 이끌어낸다고 언급한다(Bogost 2007). 본 연구자들은 보고스트의 이러한 lean back 게임에 대한 논의가 본 논문에서 다루고 있는 플레이어의 사유의 여지를 남겨주는 자기 반영적 게임과 유사하며 관람자가 예술작품을 통해 얻을 수 있는 자기 반영적 경험과 연결될 수 있다고 생각한다.

마지막으로 게임에서 이러한 경험이 주목될 수 있는 것은 오늘날 디지털 기술의 발달에 의해 등장한 새로운 형식의 미디어 경험이 전통적 예술과는 다른 새로운 예술적 경험을 만들어내고 있기 때문이다. 즉, 디지털 게임이라는 매체는 그 매체적 특유성으로 인하여 생성되는 즉각적인 피드백과 시뮬레이션, 반복적인 메커니즘의 기체들을 통해 플레이어에게 새로운 방식의 자기 반영적 기회를 제공하고 있는 것이다. 이러한 기체로서 만들어진 게임은 단순히 오락적이기 보다는 플레이어의 거울이 되어 현실의 삶을 비추기도 하고 게임 속 캐릭터에 동일시된 현실의 자신을 자각하고 새롭게 바라보도록 만든다. 그리고 바로 이러한 게임 플레이의 과정은 예술 작품 감상을 통한 자기 반영적 경험과 유사한 경험으로 인식될 수 있다.

향후 연구에서는 플레이어가 주체적으로 자신을 돌아보게끔 유도할 수 있는 이러한 자기 반영적 게임이 또한 어떠한 예술적 시각으로 해석되어 연결될 수 있는지 확장시켜 연구해 보고자 한다. 특히 자기 반영성을 강력히 도구화하는 특정 장르의 예술적 시각을 통해 게임의 예술성 및 자

기 반영적 게임에 대하여 좀 더 면밀한 분석을 시도하는 것도 가능하리라 생각한다. 또한 이러한 연구와 더불어, 본 논문에서 연구된 자기 반영적 경험을 유도하는 게임적 기체들은 좀 더 구체화되어질 수 있다면 향후 자기 반영적 게임 디자인의 가이드라인으로도 제시될 수 있을 것이라 생각한다. 그리고 이러한 디자인 가이드라인을 만드는 연구는 게임 디자인 방법론에 대한 연구뿐만 아니라 향후 게임의 비평적 분석 방법론으로도 효과적으로 사용될 수 있지 않을까 기대한다.

참고문헌

- 곤잘로 프라스카, (김경섭 옮김), 『억압받는 사람들을 위한 비디오 게임』, 커뮤니케이션북스, 2008
- 대니 노부스, 「거울 속의 삶과 죽음: 거울 단계 새로 보기」, in 『라강 정신분석의 핵심 개념들』(대니 노부스 엮음, 문심정연 옮김), 문학과 지성사, p.138-170, 2013
- 로버트 스태, (오세필, 구종상 옮김), 『자기 반영의 영화와 문학: 돈 키호테에서 장 퓌코까지』, 한나래, 1998
- 마리타 스트러크, 리사 카트라이트 (윤태진, 허현주, 문경원 옮김), 『영상 문화의 이해』, 커뮤니케이션북스, 2006
- 자넷 머레이, (한용환 번지영 공역), 『사이버 서사의 미래 | 인터랙티브 스토리텔링』, 안그라픽스, 2001
- 제이 데이비드 볼터 & 다이안 그로멜라, (이재준 옮김), 『진동 오실레이션 | 디지털 아트 인터랙션 디자인 이야기』, 미술문화, 2008
- 제이 데이비드 볼터 & 리처드 그루신, (이재현 옮김), 『재매개 | 뉴미디어의 계보학』, 커뮤니케이션북스, 2006
- Bogost, Ian. 『Persuasive Games: The Express Power of Videogames』, The MIT Press, 2007
- Murray Janet H, 『Hamlet on the Holodeck』, The MIT Press, 1997
- Boal August, 『Games for actor and non-actors』, Routledge, 1992
- Bogost, Ian. 「Ian Bogost's response to Critical Simulation」, Electronic Book Review, 2004
<http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/subjunctive>
- Bogost, Ian. 「Persuasive Game: Video Game Zen」, Gamesutra, 2007
http://www.gamasutra.com/view/feature/2585/persuasive_games_video_game_zen.php
- Bogost, Ian. 「Persuasive Game: The Proceduralist Style」, Gamasutra, 2009
http://www.gamasutra.com/view/feature/132302/persuasive_games_the_.php
- Holmes, Tiffany. 「Arcade Classics Spawn Art? Current Trends in the Art Game Genre」, Digital Arts Conference(DAC), Melbourne, Australia, 2003
- Fraska, Gonzalo. 「Rethinking Agency and Immersion: Videogames as a Means of Consciousness-raising」, Digital Creativity, 12.3. 2001
- Lee, Hyun Jean. 「The Screen as Boundary Object in the Realm of Imagination」, Diss. Georgia Institute of Technology, 2009
- Jenkins, Henry. 「Games, the new lively art」, Handbook of Computer Game Studies, p. 175-189, 2005
- Krauss, Rosalind. 「Video: The aesthetics of narcissism」, October, Vol. 1, Spring, p.51-64, 1976
- Alexander, Leigh. 「Analysis: Every Day's Not The Same 'Art Game」, 2010 <http://www.gamasutra.com/view/news/26714/>
- Soderman, Braxton. 「Every Game the Same Dream? Politics, Representation, and the Interpretation of Video Games」, Dichtung-digital Journal, 2010
<http://dichtung-digital.mewi.unibas.ch/2010/soderman.htm>
- Taylor, Laurie. 「When seams fall apart: Video game space and the player」, Game Studies 3.2, 2003
- <Every Day The Same Dream> Play Web site
<http://www.molleindustria.org/everydaythesamedream/everydaythesamedream.html>
- <But that was yesterday> Play Web site
<http://jayisgames.com/games/but-that-was-yesterday/>