

컴퓨터 게임 속 시뮬레이션 재현들의 허구성에 대하여*

윤 주 한**

[초 록]

허구 이론과 관련된 기존의 논의들은 대부분 소설, 희곡과 같은 전통적인 문학작품들, 조금 더 최근에는 영화와 같은 서사예술작품들을 표준적인 사례로 간주하여 진행되어 왔다. 그러나 오늘날 허구 이론을 포함하여 허구와 관련된 미학적 의문들은 더 이상 문학이나 영화에 국한하여 발생하지 않는다.

특히 컴퓨터 게임이 상호작용성을 바탕으로 하는 매체라는 점으로 인해 컴퓨터 게임 속 재현들을 허구로 간주하는 것이 타당하지 않다는 주장은 예술적 허구의 본성을 해명하고자 하는 논의들과 관련하여 흥미로운 이론적 질문들을 이끌어낸다. 예컨대, 컴퓨터 게임 속 재현들은 전통적 허구적 재현들과 어떻게 다른가? 컴퓨터 게임

* 본고의 초고는 2018년 11월에 개최된 한국미학회 창립 50주년 기념 추계학술대회에서 「허구적 재현으로서의 컴퓨터 게임」이라는 제목으로 최초로 발표되었다.

** 대구대학교 자유전공학부 조교수

주제어: 허구, 허구성, 허구적 재현, 컴퓨터 게임, 시뮬레이션, 상호작용성, 상상 Fiction, Fictionality, Fictional Representation, Computer Games, Simulation, Imagination

속 재현들의 상호작용성은 허구와 어떠한 관련이 있는가? 나는 이러한 질문들과 그 답변들을 고려하는 작업이 단지 컴퓨터 게임 속 재현들의 허구성을 설명하는 데에서 더 나아가, 예술적 허구 일반의 본성에 대한 논의를 새로운 방향으로 진일보시킬 수 있는 역할을 할 수 있다고 본다.

이러한 질문들을 효과적으로 다루기 위해 나는 먼저 컴퓨터 게임 속 시뮬레이션 재현들이 허구가 될 수 없다는 주장을 검토하고, 이 주장이 존재론적 주장, 내재적 주장, 태도적 주장으로 해석될 수 있음을 보일 것이다. 이어, 이 세 주장의 타당성을 검토하고, 이 중 태도적 주장이 가장 설득력 있는 해석임을 주장할 것이다. 마지막으로 태도적 주장에 대한 반박을 제시하고, 시뮬레이션 재현들이 허구가 될 수 있는 잠재력을 가짐을 논증할 것이다.

1. 들어가며

허구(fiction), 혹은 허구적 재현(fictional representation)이란 무엇인가? 모든 예술작품들이 허구인 것은 아니지만 많은 예술작품들이 허구이기에, 미학자들은 허구란 무엇인지, 어떤 작품이 허구라는 것은 어떠한 철학적 의의가 있는지를 묻고 탐구해왔다. 이렇게 “허구의 본성, 정의, 혹은 정체성 조건(identity condition)을 묻는 철학적 방향을 통틀어 허구 이론(theory of fiction)”으로 부를 수 있다.¹⁾

허구 이론과 관련된 기존의 논의들은 대부분 소설, 희곡과 같은 전통적인 문학작품들, 조금 더 최근에는 영화와 같은 서사예술작품들을 표준적인 사례로 간주하여 진행되어 왔다. 그러나 오늘날 허구 이론을 포함하여 허구와 관련된 대부분의 미학적 의문들은 더 이상 문학이나 영화에 국한하여 발생하지 않는다. 특히 비교적 최근에 미학에서 다루

1) 이해완 외 4인 (2018), 「분석 미학: 무엇을, 어떻게」, 『미학』 84 (4), p. 117.

어지기 시작한 매체인 컴퓨터 게임²⁾은 허구와 관련하여 전통적 매체들과는 다른 철학적 퍼즐을 제기한다.

영화 속의 괴물을 허구적 재현으로 분류하는 것이 이상하지 않다면, 컴퓨터 게임 속 괴물을 허구적 재현으로 분류하는 것 역시 일견 자연스럽다고 생각할 수 있다. 그러나 컴퓨터 게임이 제시하는 대부분의 ‘시뮬레이션’ 재현들(simulated representations)은 전형적인 허구적 재현과는 달리 조작 가능하고 개입 가능하도록 만들어지므로, 그러한 시뮬레이션 재현들을 전통적 허구와 동일한 범주로 분류해서는 안 된다는 주장 역시 제기될 수 있다.³⁾

나는 컴퓨터 게임 속 재현들이 ‘전혀’ 허구적일 수 없다는 주장 자체가 심각한 이론적, 실제적 중요성을 갖는다고 보지는 않는다. 그러나 조금 더 구체적으로 들어가서, 우리가 직관적으로 허구적이라고 생각해왔던 컴퓨터 게임의 많은 국면들이 허구도 아니고 실재도 아닌 제 3의 무언가, 가령 가상(the virtual)이라는 주장은 허구의 본성을 해명하고자 하는 논의들과 관련하여 흥미로운 이론적 질문들을 이끌어낸다. 예컨대, 컴퓨터 게임 속 재현들은 전통적 허구적 재현들과 어떻게 다른가? 그 차이는 허구성(fictionality)과 어떠한 관련을 갖는가? 나는 이러한 질문들과 그 답변들을 고려하는 작업이 단지 컴퓨터 게임 속 재현들의 허구성을 설명하는 데에서 더 나아가, 예술적 허구 일반의 본성에 대한 논의를 새로운 방향으로 진일보시킬 수 있는 역할을

2) 해외에서는 PC용 게임과 마이크로소프트 엑스박스, 소니 플레이스테이션, 닌텐도 스위치 등 콘솔(console) 게임을 통틀어 비디오 게임(videogame)이라는 용어를 주로 사용한다. 그러나 본고에서는 콘솔 역시 컴퓨팅 장치의 일종으로 간주할 수 있으며, 국내에서는 비디오 게임이라는 용어가 상대적으로 덜 일반적이라는 점을 고려하여, 컴퓨팅 장치를 이용하여 플레이할 수 있는 전자게임들을 통칭하는 용어로서 ‘컴퓨터 게임’을 사용할 것이다.

3) 컴퓨터 게임 속 재현에는 상호작용성을 가지는 것과 그렇지 않은 것이 있으며, 그 중 상호작용성을 가지는 재현을 시뮬레이션 재현으로 부를 것이다.

할 수 있다고 본다.

본격적인 논의를 시작하기 전에 분명히 해두어야 할 점들이 있다. 첫째, ‘허구’에 대한 철학적 논의는 크게 두 방향으로 이루어진다. 먼저, 형이상학적, 언어철학적 논의가 있다. 가령 설록 홈즈가 존재한다고 볼 수 있는지 아닌지, ‘설록 홈즈’라는 말이 지칭하는 대상이 실재하는지 아닌지 등에 대한 논의이다. 이때 ‘허구’의 상대 개념은 ‘실재’(real)이다. 다음으로, 미학적 논의가 있다. 가령 우리가 소설 『토지』가 허구작품이라고 말할 때, 『토지』라는 ‘소설’이 실재하지 않는다는 의미로 말하는 것은 아니다. 그렇다면 『토지』는 어떤 의미에서 허구인가를 밝히는 것이 허구에 대한 미학적 논의이다. 이때 ‘허구’의 상대 개념은 비허구(nonfiction)이다.⁴⁾ 본고에서 다룰 논의는 후자에 해당한다. 둘째, 본 논문은 한 작품으로서의 컴퓨터 게임이 아닌, 한 컴퓨터 게임 작품 속 허구적 ‘부분’, 보다 정확히 말해서 컴퓨터 게임 속 재현들의 허구성에 대해 논할 것이다. 특히 컴퓨터 게임 속의 재현들 중 큰 비중을 차지하는 시뮬레이션 재현들이 허구가 될 수 있는지를 논하는 것은 컴퓨터 게임과 허구성의 관계 전반에 대한 논의에서 중요한 역할을 할 것이다.

이러한 점들을 염두에 두고 논의를 시작해보자.

2. 시뮬레이션 재현들의 허구성

소설 『반지의 제왕』에 등장하는 악당 ‘사우론’이 허구적이라는 것을 부정하는 사람은 아마 많지 않을 것이다. 그렇다면 컴퓨터 게임 『디아블로』 시리즈에서 등장하는 악마 ‘디아블로’는 허구적인가?⁵⁾ 컴

4) Friend, S. (2012), “Fiction as a Genre,” *Proceedings of the Aristotelian Society* 112, p. 179.

퓨터 게임, 특히 모방적(mimetic) 컴퓨터 게임에 등장하는 재현들은 흔히 허구적 대상으로 여겨져 왔다.⁶⁾ 그러나 과연 영화 속의 괴물과 게임 속의 괴물은 동일하게 구성되고 동일하게 경험되는가?

올셋은 게임 속의 괴물과 같은 시뮬레이션 재현(simulated representation)들이 전통적인 허구적 재현과는 상이하게 구성되고 경험된다는 관찰을 바탕으로, 전자를 ‘허구’라는 범주로 분류하는 것에 대한 의문을 제기한다.⁷⁾ 올셋에 따르면, 괴물에 대한 판타지 소설가의 기술, 혹은 괴물과 결투하는 장면을 묘사한 영상과는 달리, 우리는 컴퓨터 게임 속 괴물과 ‘사실상’(virtually) 대결하면서 특정한 귀결을 불러일으킬 수 있다. 올셋은 우리가 “실재하는 대상들에 대해서와 마찬가지로, [이러한] 시뮬레이션(simulation)의 한계를 테스트하고, 인과 관계를 파악하고, 전략을 수립하고 변화를 일으킬 수 있지만, 이는 명백하게도 허구에서는 불가능한 일”이라고 주장한다.⁸⁾ 즉, 컴퓨터 게임에 등장하

5) 이 장에서 소개되는 사례들은 올셋이 제시한 것을 보다 맥락에 맞게 수정한 것이다. Aarseth, E. (2005), “Doors and Perception: Fiction vs. Simulation in Games,” conference paper presented at the *Digital Arts and Culture Conference*, Copenhagen.

6) 여기에서 ‘모방적’이라는 형용사를 사용하는 것은 전적으로, 혹은 대부분 ‘추상적인’ 재현으로 이루어진 컴퓨터 게임을 논의에서 배제하기 위함이다. 물론 어떤 추상적 재현이 허구인지 아닌지에 대한 논의 역시 가능하나, 그 경우에도 어느 정도의 모방성을 고려할 수밖에 없다. 즉, 어떤 재현이 허구인지 아닌지를 논하기 위해서는 최소한 그것이 ‘무엇의 재현인지’를 고려할 필요가 있다는 것이다. 대부분의 컴퓨터 게임은 어느 정도라도 모방적인 요소를 가지고 있기 마련이다. <테트리스>나 그와 유사한 퍼즐 게임들이 추상적 컴퓨터 게임으로 분류되곤 하나, 테트리스 역시 ‘블록을 쌓는다’는 행위를 모방적으로 재현하고 있다고 볼 수 있다. 다만 대부분의 재현적 요소들이 추상적인 게임을 얼마든지 상상해볼 수 있고, 또 그러한 게임이 향후에 제작될 가능성이 있음을 고려할 필요가 있기 때문에 본 논문에서는 ‘모방적 비디오게임’을 전형적인 사례로 다루겠다고 명시하고 있다.

7) 올셋이 ‘시뮬레이션 재현’이라는 용어를 명시적으로 사용하고 있지는 않다. ‘시뮬레이션 재현’이란 컴퓨터 게임 속 재현들 중 상호작용성을 가지는 재현들을 통칭하기 위해 내가 고안한 용어이다.

는 시뮬레이션 재현들은 실제 대상의 외양이나 기능을 ‘시뮬레이트’(simulate)하며, 우리는 그것을 사용해 특정한 귀결을 ‘사실상’(virtually) 이끌어 낼 수 있다. 예를 들어, 1인칭 슈팅 게임 『리턴 투 캐슬 울펜슈타인』(Return to Castle Wolfenstein, 2001)의 총과 총탄은 허구적인 재현이 아니다. 왜냐하면 이러한 시뮬레이션들은 (허구적인 총, 총탄과는 달리) 플레이어들이 다른 플레이어를 ‘사실상’ 사살하는데 사용할 수 있도록 디자인되어 있기 때문이다. 마찬가지로 우리는 게임 속의 괴물과 ‘사실상’ 전투를 벌이며 그 결과로 얻어지는 승리나 패배 역시 진정한 승리나 패배일 수 있다. 그러나 이는 영화에 등장하는 괴물에 대해서는, 그것이 아무리 생생하게 재현되어 있다고 하더라도 성립되지 않는다. 따라서 올셋은 시뮬레이션 재현을 전통적인 허구적 재현과 동일한 범주로 묶는 것은 적절하지 않다고 주장하면서 전자를 허구적 재현이 아닌 ‘가상적’(virtual) 재현으로 분류할 것을 제안한다.

물론 올셋이 컴퓨터 게임 속에 허구적 재현이 전혀 존재하지 않는다고 주장하는 것은 아니다. 가령 『리턴 투 캐슬 울펜슈타인』에는 플레이어가 건물 내로 진입하는데 사용할 수 있는, 즉 기능하는 문이 있는 한편, 문으로서의 기능을 전혀 하지 못하고 장식적인 기능만을 가지는 문이 있다. 올셋은 후자의 문은 전자와는 달리 허구적 재현이라고 주장한다.⁹⁾ 그러나 우리가 상호작용할 수 있는 시뮬레이션 재현들은 모두 허구적 재현이 아니다.

요컨대, 올셋에 따르면 게임 속의 괴물 등과 같이 우리가 흔히 컴퓨터 게임에서 허구적인 재현이라고 여겨왔던 많은 재현들은 허구적이 아닌 가상적 재현으로 간주되어야만 한다. 왜냐하면 이 재현들은 전통

8) Aarseth (2005), p. 37.

9) 다만 올셋은 왜 이러한 재현들이 허구적인지에 대해서 명시적인 논증을 제시하고 있지는 않다. 나는 이 대목에서 올셋이 허구와 ‘믿는 체 하기’ 사이의 관계를 암묵적으로 고려하고 있다고 본다. 이후에 이에 대해 더 설명할 것이다.

적인 허구적 재현과는 달리 실재하는 대상과 유사한 구조와 기능을 갖도록 재현되어 있어서 우리가 그것을 조작할 수 있는, 혹은 상호작용할 수 있는 재현들이기 때문이다.

3. 시뮬레이션 재현의 허구성을 부정하는 세 가지 주장

올셋의 주장은 허구 이론을 논하는 철학자들에게 의미 있는 논점을 던져준다. 왜냐하면 올셋은 우리가 ‘전형적으로’ 허구적이라고 여겨왔던 많은 재현들이 사실은 허구가 아닐 가능성을 제기하고 있기 때문이다.¹⁰⁾ 또한 올셋이 컴퓨터 게임에서 허구적이지 않다고 주장하는 요소들은 상호작용성을 가지는 시뮬레이션 재현들로서, 이들은 컴퓨터 게임이 재현하는 세계의 대부분을 차지하거나 핵심적인 요소들이다. 만일 올셋의 주장대로 ‘가짜’ 문과 같이 상호작용성이 없는 요소들만이 컴퓨터 게임에서 허구적인 것으로 간주될 수 있다면, 상호작용성을 핵심적인 매체적 특성으로 삼는 컴퓨터 게임과 허구성의 관계의 문제는 이론적, 실제적인 중요성을 잃게 될 것이다.

그런데 여전히 의문은 남는다. 왜 상호작용 가능한 시뮬레이션 재현들은 허구가 아닌가? 사실 올셋이 철학적 관점에서 엄밀한 논증을 펼치고 있는 것이 아니기 때문에, 올셋의 주장을 뒷받침하는 논거가 정확히 무엇인지는 분명하지 않다. 따라서 올셋의 주장을 있는 그대로 읽고 검토하기보다는 그것을 가장 철학적으로 설득력 있는 방식으로 해석한 뒤 검토하는 것이 유익할 것이다. 컴퓨터 게임 속 시뮬레이션

10) 국내의 논의 중에도 컴퓨터 게임의 특정 요소들을 허구로 간주하는 것이 잘못되었다는 주장을 찾을 수 있다. 이다민은 컴퓨터 게임 속의 ‘행위’들이 허구성이 아닌 가상성을 가진다고 주장한다. 이에 대한 더 자세한 설명은 다음을 참고하라. 이다민(2020), 「컴퓨터게임 속 행위의 가상성」, 『미학』 86 (3), pp. 83-129.

재현들이 허구가 될 수 없다는 주장은 적어도 세 가지 서로 다른 주장으로 해석될 수 있다.

첫 번째는 존재론적 주장(ontological claim)이다. 올셋은 허구를 ‘꾸며낸 것’으로 간단히 정의하면서 실재적인 것과 대비시킨다.¹¹⁾ 올셋에 따르면 『팩맨』의 미로는 “개념상 실재하므로”(real in a conceptual sense) 허구적 대상과 존재론적으로 다르지만¹²⁾ 그 미로가 제주도 미로 공원의 미로나 종이 매트에 인쇄된 미로와 같이 물리적 실체를 가진 미로들과도 존재론적으로 동일한 층위를 가진다고 보기는 어렵다. 따라서 올셋은 이 미로가 실재도 허구도 아닌 ‘가상의’(virtual) 미로라고 주장한다. 즉, 올셋이 실재와 허구, 혹은 비실재 사이에 ‘가상’이라는 제3의 존재론적 층위가 있다고 주장한다고 해석될 여지가 있다. 다시 말해, 컴퓨터 게임 속 시뮬레이션 재현은 존재론적으로 허구적인 것과 구분되어야 하며, 따라서 시뮬레이션 재현이 허구가 아니라는 것이다.

나는 올셋의 주장을 존재론적 주장으로 해석하는 것이 가능할 수는 있으나, 이것을 심각하게 고려하는 것이 현재의 논의에서 도움이 되지 않는다고 생각한다. 그 이유는 다음과 같다. 먼저, 올셋이 정의하는 ‘가상적인 것’을 새로운 존재론적 층위나 양상으로 제안할 수는 있겠으나, 이는 철학에서 할 수 있는 주장들 중 가장 이론적 부담이 큰 주장들의 범주에 속할 것이다. 적어도 현재로서는 가상적인 것이 실재와 비실재 사이에 있는 제3의 존재론적 층위라는 주장만 있을 뿐, 이 주장을 뒷받침하는 설득력 있는 논증은 없는 것으로 보인다. 시뮬레이션 재현이 전통적인 허구적 재현과 존재론적으로 다르다는 주장의 근거로 올셋이 제시하는 것은 전자는 후자와 달리 ‘개념적으로 실재’한다는 것이다. 또한 이것은 시뮬레이션 재현이 ‘실재’와 구분되어야 한다는 주장의 근거이기도 하다. 즉, 시뮬레이션 재현은 실재와는 달리 물리적 실체가

11) Aarseth (2005), p. 38.

12) Aarseth (2005), p. 42.

없이 ‘단지 개념적으로만’ 실재한다는 것이다. 추가적인 서술이 없어서 올셋이 정확히 어떤 것을 염두에 두고 ‘개념적으로 실재’한다는 말을 사용하고 있는지는 알기 어려우나, 만일 종이 매트에 그려진 미로가 의심의 여지없이 실재하는 미로라면, 컴퓨터 그래픽에 의해 모니터에 그려진 『팩맨』의 미로가 단지 개념적으로만 실재한다고 보아야만 할 이유는 없을 것 같다. 즉, 우리가 형이상학적 부담을 짊어지면서 시뮬레이션 재현이 실재와 비실재 사이의 제3의 존재 양상을 띠는다고 말해야만 하는 타당한 이유가 현재로서는 없다. 다음으로, 서두에서도 지적했듯이 허구를 존재론적 개념으로 사용하는 것은 본고에서 다루는 영역이 아니다. 예술철학에서 어떤 ‘재현’이 허구인지 아닌지를 논하는 것은 그 재현이 실재하는지 아닌지, 혹은 그것이 다른 어떤 형태의 존재자인지를 논하는 것이 아니다. 유니콘을 그린 그림은 그것이 허구적 존재자를 재현한, ‘실재하는’ 재현이며 이에 대한 이견은 없다. 즉, 현재 논의에서 우리가 탐구하고 있는 것은 시뮬레이션 재현들이 존재하는지 아닌지, 혹은 어떤 형태로 존재하는지가 아니다.¹³⁾

그렇다면 두 번째로 생각해볼 수 있는 것은 내재적 주장(*intrinsic claim*)이다. 내재적 주장이란 컴퓨터 게임 속 재현들이 소설이나 영화와 같은 전통적인 허구작품이나 허구적 재현들과는 다른 내재적 특징을 가지기 때문에 허구가 아니라는 주장이다. 즉, 컴퓨터 게임 속 시뮬레이션 재현들은 상호작용할 수 있고 개입 가능하게끔 만들어진다는 점에서 전통적인 허구적 재현과는 근본적으로 다르며, 따라서 양자를 ‘허구’라는 동일한 범주에 포함시켜서는 안된다는 주장이다. 올셋의 주장을 내재적 주장으로 해석한 타비노어(*Grant Tavinor*)는 올셋의 주

13) 타비노어 역시 올셋의 주장이 존재론적 주장으로 해석될 여지가 있다고 지적하면서도, 가상적인 것과 허구의 관계에 대한 논의에서 존재론적 함의를 뺀(deflating) 필요가 있다는 입장을 취한다. Tavinor, G. (2010), “Virtual Worlds and Interactive Fictions”, in *Truth in Fiction*, ed. by Franck Lihoreau (Berlin, Boston: DE GRUYTER), pp. 226.

장을 크게 두 부분으로 나누어 반박한다. 타비노어에 따르면 올셋의 주장은 다음과 같이 요약될 수 있다. (1) 실재하는 대상과 유사한 구조와 기능을 갖도록 재현되어 있고 (2) 우리가 그것을 조작할 수 있는, 즉 상호작용할 수 있는 재현은 허구적 재현이 아니다.¹⁴⁾

타비노어의 반박은 다음과 같다. 첫째, 컴퓨터 게임의 재현이 실재하는 대상과 유사한 구조와 기능을 갖는다고 해서 그것이 허구적일 수 없는 것은 아니다. 타비노어는 실재하는 대상과 유사한 구조와 기능을 갖는 재현을 ‘확실한 재현’(robust representation)이라고 부르면서, 전통적 허구적 재현이 컴퓨터 게임의 재현만큼, 혹은 그보다 더 확실할 수 있다고 주장한다.¹⁵⁾ 이 때 재현의 확실함은 그 재현이 재현되는 대상의 속성들을 많이 포함하고 있을수록 높아진다. 가령 2차 세계대전을 배경으로 한 어떤 소설에 주인공이 사용하는 M-1 소총에 대한 언급이 등장한다고 해보자. 이 소총의 세부사항에 대한 묘사가 더 자세해질수록 이 소총의 기술적(descriptive) 재현은 더 확실해질 것이다. 그런데 어떤 (허구적) 연극에서 실제 M-1 소총을 소품으로 사용하면 어떨까? 이것은 당연히 피재현물인 실제 소총과 완전히 동일하므로 M-1 소총에 대한 소설의 묘사보다 더 확실한 재현이 될 것이다.

그런데 여기에서 타비노어는 연극의 소품으로 사용된 이 소총이 1차 세계대전을 배경으로 한 컴퓨터 게임에서 등장하는 M-1 소총에 비해 더 확실한 재현이라고 주장한다. 즉, 컴퓨터 게임에서 구현된 소총의 재현은, 설령 그것이 가장 발전된 형태의 3D 모델링 기술과 가장

14) 한 익명의 심사위원이 지적한 바와 같이, (1)과 (2)가 ‘허구적 재현이 아님’의 필요충분조건이라는 것이 타비노어가 정리한 올셋의 주장이라고 볼 수 있다. 그러나 이하에서 서술하고 있는 것처럼 타비노어는 (1)과 (2)를 각각 충분조건인 것처럼 다루고 있다. 이는 엄밀히 말해 오류라고 할 수 있으나 내가 이하에서 주장하고 있는 것처럼 (1)이 (2)에 포함되는 것으로 보면 이 오류는 쉽게 해소될 수 있다.

15) Tavinor, G. (2009), *The Art of Videogames*, Wiley-Blackwell, p. 45.

정교한 시각적 묘사를 결합한 결과라고 할지라도, 물리적으로 구현된 실제 소총보다 더 확실할 수는 없다는 것이다. 그러나 그렇다고 해서 반대로 이 소총이 허구적 재현이 될 수 없는 것은 아니다. 이 소총이 허구 작품 내에서 소도구로 활용되는 동안에는, 그것이 아무리 실제 소총과 유사하거나 동일하긴 간에 허구적 서사 내의 대상을 지시(stand for)하는 허구적 재현이다. 따라서 컴퓨터 게임의 재현들이 얼마나 확실하든 간에, 이것이 컴퓨터 게임의 허구적 측면을 약화시킨다고 보기는 어렵다는 것이 타비노어의 주장이다.

둘째, 컴퓨터 게임의 요소들과 우리가 상호작용할 수 있다고 해서 그것이 허구적이지 않은 것은 아니다. 타비노어는 허구적 즉흥극(improvisational theatre)을 예시로 제시한다. 가령 2차 세계대전을 배경으로 한 즉흥극의 사례를 상상해보자.¹⁶⁾ 2차 세계 대전에 참전한 한 영국 군인의 비극적 운명에 대한 이 허구적 즉흥극은 전통적인 사실주의 연극에 바탕을 두고 있지만, 관객의 참여를 전제로 한 비선형적 서사구조를 일부 포함하고 있다.¹⁷⁾ 연출가는 관객 중 한 명을 무작위로 선정해서 미리 모형 권총을 준다. 이 관객은 주인공이 위장한 게릴라 병사로 예상되는 한 어린아이를 사살할지 말지를 고민하는 장면에서 자신의 의지에 따라 개입할 수 있다. 그는 주저하는 주인공을 대신해 어린아이를 사살할 수도 있고, 주인공을 몰래 저격하려고 하는 독일 군인을 사살할 수도 있고, 심지어 주인공을 사살할 수도 있다. 그리고 이야기는 이 관객의 선택에 따라 다르게 전개된다. 이 때 사용된 모형 권총 소도구와 이 즉흥극은 상호작용을 포함하지만 여전히 반론의 여지없는(uncontested) 허구적 재현의 사례가 될 수 있다는 것이 타비노어

16) 타비노어는 즉흥극의 구체적인 예시를 제시하고 있지는 않다. 이 사례는 타비노어의 설명을 보다 구체적으로 확장, 보완한 것이다.

17) 이 즉흥극은 따라서 '부분적' 즉흥극이 포함되어 있는 연극이라고 볼 수 있을 것이다.

의 주장이다. 따라서 타비노어는 컴퓨터 게임이 단지 “대부분의 전통적 형식의 허구 작품들에서는 불가능한 방식으로 플레이어와 상호작용할 수 있다”는 측면에서 새로운 것은 사실이지만, 이것이 컴퓨터 게임을 허구가 될 수 없게 하는 것은 아니라고 주장한다.¹⁸⁾

컴퓨터 게임 속 시뮬레이션 재현들과 전통적인 허구적 재현들 사이에 공유하는 부분들이 있다는 타비노어의 주장은 타당하다. 그러나 타비노어의 반론들은 완전히 성공적이라고 보기는 어렵다. 첫 번째 반론의 문제는 조건 (1)이 사실상 조건 (2)에 포함되어야 한다는 점 때문에 발생한다. 즉, 컴퓨터 게임 내의 재현이 실재하는 대상과 유사한 구조와 기능을 갖는다는 점 자체는 올셋의 주장에서 핵심적인 문제가 아니다. 보다 중요한 것은 이러한 점이 조건 (2), 즉 상호작용성에 기여한다는 점이다.¹⁹⁾ 따라서 전통적인 허구 작품들 역시 (1)을 포함하고 있다는 것을 보이는 것만으로는 올셋의 주장에 대한 반론이 될 수 없다. 두 번째 반론의 경우도 완전히 만족스럽다고 보기는 어려운데, 왜냐하면 올셋의 입장에서 예의 즉흥극 사례가 컴퓨터 게임들과 평행하게 비교될 수 없다고 주장할 여지가 있기 때문이다. 타비노어가 올바르게 지적했듯이, 즉흥극 사례에서 권총 소도구는 허구적 서사와 연관되는 방식으로 허구적 재현이 되므로, 아무리 즉흥성이 높아진다고 하더라도 그 서사에 의해 제한된 귀결만을 낳을 수 있다. 그러나 컴퓨터 게임의 소도구의 사용은 훨씬 많은 경우의 수로 이어지는 것으로 보인다. 따라서 올셋과 그 동조자들은 즉흥극의 권총 소도구가 허구적 재현이라고 할지라도, 바로 그 때문에 컴퓨터 게임 속의 권총이 허구

18) Tavinor (2009), p. 45.

19) 따라서 올셋의 주장을 범주적 주장으로 해석한다면, 그에 대한 보다 정확한 정리는 다음과 같을 것이다. 실재하는 대상과 유사한 구조와 기능을 갖도록 재현되어 **있어서** 우리가 그것을 조작할 수 있는, 즉 상호작용할 수 있는 재현은 허구적 재현이 아니다.

적 재현이어야 한다고 여기지 않을 수 있다. (그렇다면 만일 타비노어가 염두에 두고 있는 즉흥극 소도구가 서사에 의해 전혀 제한되지 않는다면 어떨까? 즉, 타비노어는 이 즉흥극 소도구가 일상적 행위와 구분할 수 없는 ‘해프닝’(happening) 작품 속에서 사용되는 소도구라고 주장할 수도 있을 것이다. 그러나 이 경우 올셋과 그 동조자들은 이 소도구가 ‘반론의 여지없는’ 허구라는 주장 자체에 대해 반대할 것이다.)

타비노어의 반론이 완전히 성공적이라고 볼 수는 없지만, 적어도 내재적 주장의 근본적인 문제는 지적하고 있다고 볼 수 있다. 즉, 컴퓨터 게임 속 시뮬레이션 재현들이 상호작용성을 가진다는 측면에서 전통적 허구와 근본적으로 다르다는 것을 받아들인다고 하더라도, 그로부터 시뮬레이션 재현들이 허구가 아니라는 주장이 곧바로 타당하게 도출되지 않는다는 것이다. 허구적 재현은 다양한 매체를 통해 구현될 수 있고, 각 매체마다 구별되는 특징을 가질 수 있다. 가령 소설 속 허구적 재현과 영화 속 허구적 재현은 서로 다른 매체적 특징을 가지지만, 그 차이점이 허구성과 본질적으로 관련되는 것은 아니다. 따라서 내재적 주장은 컴퓨터 게임과 허구성의 관계에 대해 별로 말해주는 바가 없는 것 같다. 이러한 문제는 내재적 주장에 허구란 무엇인지, 그리고 시뮬레이션 재현이 가지는 내재적 특징이 허구성과 어떠한 관계에 있는지에 대한 엄밀한 고찰이 빠져있기 때문에 발생하는 것으로 보인다.

태도적 주장(attitudinal claim)은 바로 허구의 본성에 대한 보다 정교하고 엄밀한 고찰을 반영한다는 점에서 타당성과 설득력을 가진다. 태도적 주장이란 허구적 재현이 본질적으로 감상자에게 규정하는 태도와 시뮬레이션 재현이 감상자에게 규정하는 태도가 서로 다르다는 주장이다. 올셋이 제시한 허구적 문과 가상적 문의 사례를 다시 한 번 고려해보자. 전자의 문과 후자의 문 사이의 가장 큰 차이는 우리가 후자의 문을 사실상(virtually) 사용할 수 있는 반면 전자의 문은 그렇지

않다는 것이다. 그러나 당연하게도 (고장난 문이 허구적 문이 아니듯이) 실제로 사용할 수 없는 대상이 모두 허구적인 것은 아니다. 그렇다면 전자의 문이 ‘허구적’인 것이 되는 이유는 무엇인가? 올셋에 따르면 이 게임은, “‘세계대전 당시 독일에는 대부분의 문들이 단지 그려진 (painted on), 가짜(fake) 문들이었다’고 진술하고 있는 것이 아니”다.²⁰⁾ 이 말이 암시하는 것은 이 게임 내에서 이 재현이 ‘보이는 바와는 다르게’ 받아들여지게끔 만드는 특정한 약속, 약정(stipulation)이 작동하고 있는 것으로 보아야 한다는 것이다. 그 약정이란 바로 우리가 전자의 문을 사용할 수는 없지만, 그것이 단지 문인 것처럼 보이는 낙서가 아니라 문이라고 믿는 체(make-believe)하거나 상상해야 한다는 것이다.

올셋은 허구에 대한 본격적인 철학적 논의에 참여하지 않겠다고 전제하지만, 허구에 대한 올셋의 이해는 적어도 부분적으로 허구에 대한 예술철학적 논의와 연관되어 있는 것으로 보인다. 전통적으로 허구란 곧 상상의 산물로 여겨져 왔다. 우리말 ‘허구’와 영어 단어 ‘fiction’의 사전적 정의에도 이러한 직관이 반영되어 있다. 일반적으로 ‘허구’는 사전적으로 실제, 혹은 사실을 바탕으로 하지 않은 상상의 산물을 가리킨다.²¹⁾ 철학자들 역시 이러한 상식적 견해를 존중하는 방식으로 허구 이론을 발전시켜왔다. 현대 분석 미학에서 가장 영향력 있는 허구 이론을 제시한 월튼은 ‘믿는 체 하기 게임’(games of make-believe) 개념을 통해 허구의 본성을 설명한다. 믿는 체 하기 게임이란 상상적 활동의 일종으로서, 특히 ‘소도구(prop)들’을 활용하는 상상적 활동이다.²²⁾ 철수와 만수는 숲에서 놀다가 덩불 속에 가려진 큰 나무 그루터

20) Aarseth (2005), p. 42.

21) Merriam-webster.com의 ‘fiction’ 항목과 국립국어원 표준국어대사전의 ‘허구’ 항목 참조.

22) Walton, K. (1990), *Mimesis as Make-Believe: On the Foundations of the Representational Arts*, Cambridge: Harvard University Press, p. 12.

기를 발견한다. 철수는 만수에게 “저길 봐, 곰이 있어!”라고 말한다. 철수와 만수는 둘 다 그것이 곰이 아니라 곰같이 생긴 나무 그루터기라는 것을 알고 있다. 이 순간 이들은 믿는 체 하기 게임을 시작한다. 이들은 숲 속에 있는 모든 나무 그루터기를 곰으로 약정(stipulate)하고는, ‘곰’을 찾아다니기 시작한다. 나무 그루터기는 소도구로서, 이들이 실재하지 않는 곰을 상상할 수 있도록 약정하는 역할을 한다. 어린 아이들의 소꿉놀이 역시 대표적인 믿는 체 하기 게임이다. 소꿉놀이에서 가령 모래는 밥알이 되고, 나뭇잎은 접시가 된다. 이 게임의 참여자들은 모래가 밥알이라고 정말로 믿지는 않는다. 다만 모래가 밥알이라고, 나뭇잎이 접시라고 믿는 체, 혹은 상상할 뿐이다. 이 때 모래나 나뭇잎, 나무 그루터기와 같은 소도구(prop)들은 바로 상상을 약정하는 역할을 하는 동시에 그 약정된 상상의 대상이 된다.

소설이나 영화와 같은 허구적 재현 역시 바로 이러한 소도구와 같은 기능을 한다. 소설 속의 문장들, 영화의 장면들은 우리가 이러이러한 상상을 하도록 약정, 혹은 규정(prescribe)한다. 다만 이러한 약정이나 규정이 작동할 수 있는 배경에는 산출 원리(principle of generation)가 있다. 월튼은 소도구들이 사회적 배경에 근거해서 기능한다고 설명한다. 즉, 소도구가 어떤 사실을 허구적 참(fictional truth)으로 만들 수 있는 것은 단지 믿는 체 하기 게임의 개별 참여자들이 그렇게 상상하기 때문이 아니라 “믿는 체 하기 게임의 특정한 관습, 이해, 합의”, 즉 산출 원리가 그런 방식으로 작동하기 때문이라는 것이다.²³⁾

한편 화용론에 기반하여 허구의 본성과 상상을 관련짓는 입장도 있다. 대표적으로 커리는 그라이스적(Gricean) 의미론에 입각해 허구의 필요충분조건을 다음과 같이 제시한다.

23) Walton (1990), p. 38.

“화자 U가 P를 발화하면서 ‘허구를 발화함’이라는 발화수반행위 (illocutionary action)를 수행한다는 것이 성립하기 위해서는 다음의 필요충분조건을 만족시켜야 한다.

U가 P를 발화할 때, U는 Φ 를 가지는 사람이라면 누구나,

- (1) P를 믿는 체 할 것과,
- (2) (1)을 하고자 하는 U의 의도를 인식할 것과,
- (3) (2) 때문에 (1)을 하도록

의도하며, 그러한 것이 가능하게끔 하는 어떤 특징이나 특징들의 집합인 Φ 가 존재한다.“²⁴⁾

즉, 커리에게 있어서 허구란 청자를 상상적 활동으로 유도하는 특수한 발화수반행위를 수행하는 담화이다. 또한 이 담화는 그 담화의 발화자가 가진 발화수반적 의도(illocutionary intention)와, 그 의도가 공동체 내에서 작동할 수 있게 하는 공적 요소들(Φ)에 근거하여 허구로서의 지위를 가질 수 있게 된다.

월튼과 커리의 허구 이론은 크게 두 가지 지점에서 근본적으로 차이를 보인다. 월튼은 허구적 재현을 믿는 체 하기 게임의 소도구와 유사한 것으로 보지만 커리는 허구를 담화의 일종으로 본다. 둘째, 월튼과 달리 커리는 허구의 발화자, 혹은 제작자의 의도가 허구임의 필요조건으로 간주한다. 이는 더 나아가 허구와 상상이 어떠한 방식으로 관련되는지, 그리고 허구에 관련되는 상상이 어떠한 종류의 것인지에 대한 양자의 설명에 영향을 미친다는 점에서 중요한 이론적 차이이다. 그러나 월튼과 커리는 적어도 믿는 체 하기, 혹은 상상을 규정하는 기능을 허구의 본성에 있어서 핵심적인 요소로 본다는 점에서는 일치한다. 그리고 이러한 이해는 적어도 지금으로서는 허구에 대한 가장 우

24) Currie, G. (1985), “What is Fiction,” *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* 43 (4), pp. 387-388; 윤주한(2015), 「‘허구 그 자체’의 존재론에 있어서 의도 조건과 그 비판」, 『미학』 81 (4), pp. 108-109에서 재인용.

제한, 혹은 표준적인 미학적 이해라고 할 수 있다.²⁵⁾

따라서 허구적 재현에 대한 표준적 정의는 다음과 같다. 어떤 재현은 그 규정된 상상에 참여하는 것이 그 재현을 적절하게 감상하는 방식이라는 의미에서 그것이 어떤 상상을 규정(prescribe)하거나 약정하는 기능을 가질 때만 허구이다. 만일 시뮬레이션 재현들이 허구가 아니라고 주장하는 사람들이 이 표준적 정의를 받아들인다면, 그 주장의 배후에는 그 재현을 적절하게 감상하기 위하여 특정한 상상을 할 필요가 없다는 의미에서 그 재현이 상상을 규정하거나 약정하는 기능을 가지지 않는다는 전제가 있다고 결론내릴 수 있다. 가령 예의 상호작용 가능한 문의 경우, 우리는 그 문에 접근할 때 그것이 문이라는 상상을 하는 것이 요구되지 않으며, 그것이 문이라고 상상하지 않아도 그 재현을 적절하게 감상하거나 접근(engage)할 수 있다. 왜냐하면 올셋의 주장에 따르면, 그것은 사실상(virtually) 기능하는 문이기 때문이다.

요컨대 태도적 해석에 따르면, 시뮬레이션 재현을 대할 때 우리에게 규정되는 태도는 적어도 상상이 아니다. 허구가 되기 위해서는 상상을 규정하는 기능이 필수적이므로, 시뮬레이션 재현들은 허구가 아니다. 이제 시뮬레이션 재현들이 허구가 아니라는 주장에 대한 태도적 해석을 정식화(formulation)해보자.

P1> 어떤 재현은 그 규정된 상상에 참여하는 것이 그 재현을 적절하게 감상하는 방식이라는 의미에서 그것이 어떤 상상을 규정하거나 약정하는 기능을 가질 때만 허구이다.

P2> 컴퓨터 게임 속 시뮬레이션 재현들 대부분은 상상을 규정하거나 약정하는 기능을 가지지 않으며, 그 재현을 적절하게 감상하기 위해 특정한 상상에 참여할 필요도 없다.

25) Friend, S. (2012). "Fiction as a Genre," *Proceedings of the Aristotelian Society* CXII (2), p. 182; Matravers, D. (2014). *Fiction and Narrative*, Oxford University Press, p. 21.

C> 따라서 그러한 컴퓨터 게임 속 시뮬레이션 재현들은 허구가 아니다.

태도적 주장은 허구의 본성, 그리고 허구성과 상호작용성의 관계에 대한 보다 정교한 고찰로부터 비롯되었다는 점에서, 컴퓨터 게임 속 시뮬레이션 재현들이 허구가 아니라는 주장을 가장 설득력 있는 형태로 해석한 것이라고 볼 수 있다. 따라서 이어지는 장에서 나는 이 주장을 비판적으로 검토함으로써 컴퓨터 게임 속 시뮬레이션 재현들의 허구성에 대해 논할 것이다.

4. 허구, 상상, 상호작용성

먼저 P1을 살펴보자. P1에 따르면, 어떤 재현은 그 규정된 상상에 참여하는 것이 그 재현을 적절하게 감상하는 방식이라는 의미에서 그것이 어떤 상상을 규정하거나 약정하는 기능을 가질 때만 허구이다. 앞서 보았듯이, P1은 허구의 본성에 대한 미학적 담론에서 일종의 표준적 입장으로 받아들여진다. 그러나 허구와 상상 사이에 근본적 관련이 있다는 것 자체를 부정하고, 더 나아가 허구라는 개념에 대한 본질주의적 정의가 불가능하다고 주장하는 회의주의적 입장이 최근 허구 이론에 관한 논의에서 상당한 지분을 차지하기 시작했다.

프렌드(Stacie Friend)에 따르면, 뉴 저널리즘(New Journalism) 작품들과 같이 비허구적 재현임에도 불구하고 암묵적, 혹은 명시적으로 상상을 불러일으키도록 고안된 작품들이 있으며, 따라서 상상을 불러일으키는 기능을 가지는 것이 허구에 특유한 것은 아니다.²⁶⁾ 다만 그는 상상을 불러일으키는 것이 허구라는 범주를 결정하는 표준적 특징(stan-

26) Friend, S. (2012). p. 183.

dard feature)들 중 하나가 될 수는 있다고 설명한다. 표준적 특징이란 어떤 장르의 구성원들이 우세하게 지니는 특징을 가리킨다. 가령 공포 영화라는 장르의 표준적 특징으로는 ‘깜짝 놀라게 함’, ‘음산한 배경 음악’, ‘배드 엔딩’ 등이 있을 수 있다. 한편 반 표준적 특징이란 어떤 장르의 구성원들이 대개 지니지 않는 특징을 가리킨다. ‘해피엔딩’, ‘행복한 배경 음악’ 등은 공포 영화의 반표준적 특징이라고 할 수 있다.²⁷⁾ 그러나 표준적 특징은 장르의 구성원들이 반드시 공유해야 하는 것이 아니고, 장르의 구성원들이 반표준적 특징을 지니는 경우 역시 허용된다. 프렌드는 허구를 여러 표준적 특징들과 반표준적(contra-standard) 특징의 집합으로 규정되는 일종의 ‘장르’(genre)로서 간주할 것을 제안하는데, 허구를 장르로 간주한다는 것의 의미는 어떠한 특징도 허구의 필요조건이나 충분조건으로 간주하지 않는다는 것이다. 가령 ‘상상을 규정함’이라는 특징이 허구의 표준 조건이라고 하더라도, 그 구성원들 중에서는 상상을 규정하지 않는 재현들이 있을 수 있다. 매트래버스(Derek Matravers)는 (상상을 포함하여) 우리가 비허구와는 달리 허구를 접할 때 가지게 되는 특유한 태도와 같은 것은 없다고 주장하며, 더 나아가 허구와 비허구를 구분하고자 했던 전통적인 논의가 더 이상 유용하지 않다고 주장한다.²⁸⁾

이러한 입장들은 다양한 논변을 통해 옹호되고 있지만, 이들이 공유하는 가장 주요한 골자는 다음과 같이 정리될 수 있다. 첫째, 상상은 지금까지 허구적 재현에 특유한 것으로 여겨져 왔으나 사실 상상은, 혹은 상상과 유사한 활동은 비허구적 재현에서도 광범위하게 나타난다. 따라서 상상이 허구에 특유한 것으로 볼 수 없다. 둘째, 비허구적 재현에서 상상이 나타나는 것처럼, 허구적 재현 역시 전적으로 상상적 활동으로만 이루어지는 것이 아니다. 즉, 많은 허구적 재현들이 허구

27) Walton, K. (1970), "Categories of Art," *The Philosophical Review* 79 (3), pp. 334-367.

28) Matravers, D. (2014); 이해완 외 4인 (2018), pp. 117-118.

적 명제뿐만 아니라 참인 명제를 포함하고 있으며, 따라서 허구의 감상은 상상적 활동뿐만 아니라 믿음과도 밀접하게 연관되어 있다. 그러므로 상상-믿음, 혹은 믿는 체 하기-믿음의 구분에 근거하여 허구-비허구를 구분하는 것은 실패할 수밖에 없다.

이러한 회의주의적 입장들이 힘을 얻는 것은 적어도 부분적으로 허구에 대한 표준적 입장이 가진 결함 때문이다. 기존의 표준적 입장들은 허구와 상상이 밀접한 관계를 가지고 있음을 논증하고자 했지만, 허구에 특유한 상상이 무엇인지 대해서는 별로 관심을 기울이지 않았다. 따라서 비허구 역시 허구만큼이나 상상과 밀접한 관계를 가진다는 주장이 표준적 입장에 대한 반론으로서 효력을 얻을 수 있었다.

그러나 회의주의가 표준적 입장을 완전히 물리칠 수 있다고 볼 수 없는 타당한 이유가 있다. 가령 회의주의적 주장들이 상상이라는 개념을 지나치게 광범위하거나 모호하게 사용하고 있는 것이 아닌지에 대한 의심이 제기될 수 있다. 과연 우리가 비허구를 접할 때 참여하게 되는 상상하기와 허구를 접할 때 참여하게 되는 상상하기를 동일한 활동으로 보는 것이 타당한가? 나는 오히려 우리가 허구를 감상할 때 참여하게 되는 특유한 허구적 상상(*fictive imagining*)이 있다고 본다.²⁹⁾

매트래버스는 허구와 상상 사이에 특유한 관계가 있다는 것에 대한 반론의 하나로 상상과 발생적 믿음(*occurrent belief*) 사이에 구분이 어렵다는 점을 든다. 즉 우리가 허구적 재현을 경험할 때 떠올리는 상상적 표상과, 비허구적 재현을 경험하는 그 순간 가지게 되는 믿음 사이에는 현상적인(*phenomenological*) 차이가 거의 없다는 것이다.³⁰⁾ 가령 어느 마을의 한 원로가 실제로 있었던 비극적인 호랑이 습격 사건을

29) 나는 다른 지면에서 허구적 상상의 본성에 대한 보다 상세한 입장을 밝힌 바 있다. Yoon, J. (2020), "A Theory of Fictional Art: Issues on Nature, Value, and Media" (Doctoral thesis, Seoul National University), Chap. III.

30) Matravers (2014), p. 3, pp. 45-46.

생생한 묘사를 통해 마을 사람들에게 설명하는 경우와, 한번도 호랑이의 습격이 일어난 적은 없지만 사람들에게 미리 경고하기 위하여 호랑이가 습격하는 상황에 대한 반사실적(counterfactual) 재현을 마을 사람들에게 제시하는 경우를 고려해보자. 매트래버스의 주장은 이 두 경우에서 그 원로의 머릿속에서 일어나는 활동, 그리고 그것을 듣는 마을 사람들의 머릿속에서 일어나는 활동 사이에 현상적인 차이가 거의 없다는 것이다.

그러나 상상은 매트래버스의 주장이 함축하고 있는 것보다 더 복잡하고 다양한 층위를 가지고 있다. 관련 논의들에서 상상은 다양한 활동, 혹은 심적 상태를 지시하는 개념으로 사용된다. 상상은 흔하게 정신적 표상(mental representation)의 일종으로 여겨진다. 앞의 예에서 매트래버스가 상상과 발생적 믿음이 구별되지 않는다고 주장할 때 그가 고려하는 상상이 바로 이것이다. 발생적 믿음 역시 일종의 정신적 표상이라고 할 수 있기 때문에, 정신적 표상의 내용이나 현상적 특징만으로는 상상과 발생적 믿음 사이의 구분이 명확하지 않은 것은 사실이다. 그러나 상상은 단지 정신적 표상으로서만 설명될 수 없다. 상상은 정신적 표상일 뿐만 아니라 명제 태도일 수도 있고, 감각 이미지(sensory image)이거나 세계를 구성하는 도구일 수도 있으며, 이 모든 것의 복합체일 수도 있다. 상상의 정체가 여전히 모호하고 여전히 밝혀져야 할 것들이 많기는 하지만, 그것이 상상과 믿음이 구별되지 않는다고 허구와 상상의 관계에 대한 이론적 고찰을 포기해야 한다는 결론으로 이어져야 하는 것은 아니다.

우리가 여기에서 고려해볼만한 개념은 ‘가정적 상상’(suppositional imagination)이다. 캐럴은 우리가 허구적 재현을 경험할 때 특유하게 가지는 상상을 가정적 상상이라고 명명한다. 가정적 상상이란 “제시된 명제적 내용을 그에 대한 믿음없이, 언명되지 않은(unasserted) 것³¹)으로서 떠올리는(entertain) 활동”이다.³² 앞서 매트래버스가 든 사례에

서, 실제 있었던 호랑이 습격 사건에 대한 생생한 구술 묘사는 그 내용이 실제로 일어났다는 믿음을 가지고 상상할 것을 규정(prescribe)하는 반면, 호랑이의 습격에 대한 반사실적인 구술 재현은 그 내용이 실제로 일어났다는 믿음 없이 상상할 것을 규정한다고 볼 수 있다.

나는 이러한 가정적 상상 개념이 허구를 감상할 때 일어나는 상상의 양상이나 특징들에 대한 엄밀한 이론적 정식화를 제공해주는 것은 아니지만, 적어도 비허구적 재현과 허구적 재현을 대할 때 우리가 서로 다른 태도를 가진다는 직관에 대한 하나의 설명이 될 수 있다는 점에서 유용하다고 본다. 다만 허구적 재현의 모든 측면들이 명제적 내용으로 환원될 수 있는 것은 아니기 때문에 가정적 상상을 명제적 내용에 대한 것으로 국한하는 것은 적절하지 않다. 따라서 나는 우리가 허구적 재현을 접할 때 경험하는 가정적 상상을 다음과 같이 정의하고자 한다. 가정적 상상이란 어떤 재현에 의해 제시되거나 규정된 내용을 그것이 사실이거나 사실에 부합한다는 믿음을 가지지(commit) 않고 마음속에 떠올리는 활동이다. 즉, 우리는 비허구적 재현을 감상할 때와는 달리 허구적 재현을 감상하면서 가정적 상상을 한다고 말할 수 있다.

우리가 (매트레이버스의 주장대로) 믿음과 상상 사이의 현상적 구분이 모호하다는 것을 받아들인다고 할지라도, 가정적 상상을 하는 것과 단순히 재현된 내용에 대한 표상을 떠올리는 것 사이의 구분이 불가

-
- 31) ‘언명’은 발화수반행위(illocutionary action)로서, 써일에 따르면 어떤 발화가 언명이 되기 위해서는 발화자가 그 언명에 표현된 명제를 참이라고 주장하면서 동시에 그 명제가 참이라는 믿음을 스스로 가지고 있어야만 한다. 그렇다면 ‘언명되지 않은’ 명제란, 그것의 발화자가 그 명제를 참이라고 주장하지 않거나, 그것이 참이라는 믿음을 가지고 있지 않은 명제를 가리킨다. Searle, J. (1975), “The Logical Status of Fictional Discourse,” *New Literary History* 6 (2), pp. 321-322.
- 32) Carroll, N. (2006), “Fiction, Non-Fiction, and the Film of Presumptive Assertion: A Conceptual Analysis,” *Philosophy of Film and Motion Pictures*, edited by Noël Carroll and Jinhee Choi, Blackwell, p. 161.

능하다는 절망적인 결론에 빠지게 되는 것은 아니다. 내가 (실제로는 논문을 쓰고 있지는 않지만) 논문을 쓰고 있다는 것을 가정적으로 상상하는 것과, 내가 논문을 실제로 쓰고 있다는 믿음에 상응하는 정신적 표상을 가지는 것을 구분하는 것은 현상적인 측면에만 달려있는 것이 아니다.

프렌드는 1965년에 카포티(Truman Capote)가 발표한 문학적 다큐멘터리인 『인 콜드 블러드』(In Cold Blood)를 예로 들면서, 이 작품이 비허구적 재현임에도 불구하고 우리에게 생생한 상상을 불러일으킨다고 주장한다.³³⁾ 그러나 이러한 작품이 아무리 우리에게 생생한 상상을 불러일으키더라도, 그 상상은 최소한 가정적 상상일 수 없다. 프렌드가 올바르게 지적한 것처럼 『인 콜드 블러드』는 사실과 다른 내용을 포함하고 있다는 점 때문에 비난의 대상이 되었고, 이는 적어도 독자들이 이 작품을 가정적 상상을 위한 소도구로 받아들이지 않았다는 점을 보여준다. 따라서 『인 콜드 블러드』와 같은 사례는 '(가정적) 상상을 규정함이라는 조건이 어떤 재현이 허구가 되기 위한 충분조건이라는 주장'에 대한 반례는 될 수 있겠으나, 필요조건이라는 주장에 대해서는 반례가 되지 못한다.

또한 허구적 재현에 대한 경험이 믿음을 가지는 것을 포함하기 때문에 믿음과 상상의 구분에 근거하여 허구와 비허구를 구분하는 것이 불가능하다는 주장 역시 타당하지 않다. 월튼이 지적했듯이, 허구적 재현은 언어적 관습과 관행을 포함하여 많은 배경 믿음들에 의해 작동한다. 뿐만 아니라 우리는 허구적 재현을 감상하면서 그것을 통해 특정한 믿음을 새롭게 가지게 될 수도 있다. 즉, 허구적 재현에 대한 경험이 믿음을 가지는 것을 포함한다는 것은 당연하며, 표준적 입장들 역시 허구를 감상할 때 믿음이 관여한다는 사실을 설명할 수 있다. 그

33) Friend, S. (2012), pp. 184-185.

리나 만일 허구적 재현을 감상할 때 발생하는 상상이 허구에 특유한 것일 수 있다면, 여전히 허구와 비허구 사이의 구분은 유효할 수 있다.

따라서 허구적 재현과 상상과의 관계에 여전히 불명확한 지점들이 있는 것은 사실일지라도, 그것이 허구적 재현과 비허구적 재현간의 구분을 “아무런 쓸모가 없”게 만드는 것은 아니다.³⁴⁾ 우리에게 남은 과업은 허구에 특유한 가정적 상상이 어떤 것인지에 대한 문제를 해명하는 것이지, 그것을 폐기하는 것이 아니다. 그러므로 P1, 즉 ‘어떤 재현은 그 규정된 상상에 참여하는 것이 그 재현을 적절하게 감상하는 방식이라는 의미에서 그것이 어떤 상상을 규정하거나 약정하는 기능을 가질 때만 허구이다’라는 주장은 여전히 이론적으로 유효할 수 있다.

만일 우리가 P1을 참으로 받아들인다면, P2가 참인지 거짓인지에 따라 태도적 주장의 건전성이 결정될 것이다. 그렇다면 우리에게 다음으로 주어진 논점은 정말로 컴퓨터 게임 속 시물레이션 재현들 대부분이 상상을 규정하거나 약정하는 기능을 가지지 않는지, 즉 그 재현을 적절하게 감상하기 위해 특정한 상상에 참여할 것이 요구되지 않는지 검토하는 것이다.

컴퓨터 게임 『리턴 투 캐슬 올펜슈타인』 속의 가상적 문과 허구적 문의 사례로 돌아가 보자. 우리는 허구적 문을 보며 ‘이것은 문이다’라거나 ‘내가 지금 문을 보고 있다’고 상상하며, 이 재현이나 이 게임을 적절하게 감상하기 위해서는 이러한 상상에 참여하는 것이 요구된다고 할 수 있다. 그렇다면 가상적 문, 즉 우리가 상호작용할 수 있는 시물레이션 재현으로서의 문의 경우는 어떨까? 과연 시물레이션 문은 우리에게 특정한 상상을 규정하지 않거나, 그것을 적절하게 감상하기 위하여 특정한 상상에 참여할 필요가 없을까?

나는 여기에서도 상상의 섬세한 층위에 대한 고려가 요구된다고 본

34) Matravers (2014), p. 47.

다. 앞서 설명한 ‘가정적 상상’ 개념 외에도 상상의 층위를 더 섬세하게 설명할 수 있는 이론적 자원들이 있다. 그 중에서 지금 우리에게 유용한 것은 데 디кто(de dicto), 데 레(de re), 데 세(de se) 상상 개념이다.³⁵⁾ 데 디кто 상상은 대상들에 대한 명제를 그 내용으로 갖는 상상이다. 가령 나는 ‘셜록 홈즈가 베이커가에 살고 있다’는 명제를 상상할 수 있다. 데 레 상상은 대상들이 이리이러하다고 상상하는 것이며, 주로 현상적 측면에 대한 상상이 여기에 해당된다. 예를 들어, 나는 셜록 홈즈가 키가 큰 백인이며, 다소 높고 날카로운 목소리를 가지고 있다고 상상할 수 있다. 마지막으로 데 세 상상은 상상을 하는 사람 자신에 대한 상상, 즉 내가 어떤 것을 경험하거나 어떤 행위를 수행하고 있거나, 아니면 다른 어떤 존재가 되는 것으로 상상하는 것이다.³⁶⁾ 가령 나는 『해리 포터』 영화를 보면서 ‘해리와 볼드모트가 싸우고 있는 장면을 보고 있다’고 상상할 수 있다. 혹은 『해리 포터』 게임을 하면서 내가 해리가 된 것으로 상상할 수 있다.

유념할 것은 각각의 상상들이 서로 배타적인 것이 아니라는 점이다. 즉, 데 디кто, 데 레, 데 세 상상은 서로 동시에 일어날 수 있다. 나는 내가 ‘해리 포터’라고 상상하면서 나의 모습이 이리이러한 명제적 내용을 갖는다거나 이리이러한 현상적 특징을 갖는다고 상상할 수 있다.

그렇다면 시뮬레이션 재현들은 어떨까? 시뮬레이션 문 재현이 상상을 규정하지 않는다는 주장의 배후에는 이 재현이 ‘이것은 문이다’라거나 ‘나는 문을 연다’와 같은 내용을 가지는 데 디кто 상상을 요구하지 않는다는 관찰이 있는 것 같다. 왜냐하면 이것은 사실상 기능하는 문이고, 나는 그 문을 사실상 열고 있기 때문이다. 반면 허구적 문 재

35) 데 디кто, 데 레, 데 세 상상의 구분에 대해서는 다음을 참고하라. Alward, P. (2012), *Empty Revelations: An Essay on Talk about, and Attitudes toward, Fiction*, McGill-Queen's Press, p. 36.

36) 데 세 상상에 대한 보다 자세한 설명은 다음을 참고하라. Walton (1990), pp. 25-29.

현은 ‘이것은 문이다’라는 내용을 가지는 데 디토 상상을 플레이어에게 요구한다고 볼 수 있다.

그러나 이 대목에서 우리는 시뮬레이션 재현이 가지는 상호작용성에 의해 극대화되는 ‘가정적 데 세 상상’에 대해 주목할 필요가 있다. 『리턴 투 올펜슈타인』 속의 시뮬레이션 문은 플레이어가 한 미군 병사가 되어 독일군의 음모를 파헤치는 과정에서 제시된다. 이 유저가 이 문을 여는 행위에 참여하기까지에는 다양한 상상적 관여들이 요구된다. 만일 유저가 데 세 상상에 관여하지 않는다면 그는 이 문을 열고자 할 필요가 없다. 만일 내가 군인이라고 상상하지 않고, 내가 독일군의 음모를 파헤치고 있다고 상상하지 않고, 내가 독일군의 비밀 기지 안에 들어와 있다고 상상하지 않는다면, 내가 이 문을 가상적으로 열 수 있다는 사실은 이 가상적 세계 내에서 아무런 의의를 가지지 않는다. 대부분의 모방적 게임은 플레이어들에게 다른 누군가가 되었다고 가정적으로 상상할 것을 약정, 혹은 규정하고, 이러한 약정은 모방적 게임과 관련된 ‘산출 원리’들에 의해서 작동한다. 그리고 시뮬레이션 재현은 그러한 종류의 가정적 데 세 상상을 규정하는데 최적화된 소 도구이다.

대부분의 모방적 컴퓨터 게임은 서사와 연관되거나 서사와 함께 제시된다. 전술한 바와 같이 모방적 컴퓨터 게임 내에서 문을 여닫는 가상적 행위는 고립적인 행위가 아니다. 이 행위는 특정한 서사의 맥락 내에서 일어나는 행위이다. 만일 이 서사의 맥락이 없다면, 우리는 이 행위의 동기와 귀결을 설명할 수 없다. 왜 ‘나’는 이 문을 여는가? ‘독일군의 음모를 파헤치기 위해서이다.’ 이 문을 여는 것은 어떠한 귀결로 이어지는가? ‘독일군이 숨겨놓은 증거를 발견할 가능성을 증가시켜 준다.’ 그렇다면 나는 왜 독일군의 음모를 파헤치는가? 내가 2차 세계대전에 참전한 군인이라도 되었다는 말인가? 모방적 컴퓨터 게임은 바로 이 지점에서 ‘그렇다’고 상상할 것을 규정한다. 그리고 여기에서

이 시뮬레이션 문은 유저에게 ‘나는, 2차 세계 대전에 참전한 군인으로서, 이 문을 연다’는 명제를 내용으로 가지는 가정적 데 세/데 덕토 상상을 규정한다.

반면 어떤 시뮬레이션이 완벽하게 고립적으로 제시된다면 이론적으로 상상을 규정하지 않는 시뮬레이션 재현이 있을 수 있다. 그러나 실질적으로 대부분의 시뮬레이션 재현은 어느 정도의 데 세 상상을 규정한다. 초보 운전자가 운전을 안전하게 배울 수 있도록 고안된 시뮬레이션 장치는 유저가 실제로 도로를 운전하고 있는 것처럼 상상할 것을 규정한다. 화면 속의 풍경을 정교하게 묘사하고, 실제 도로에서 들리는 것과 유사한 소리 재현을 제공하는 등의 장치는 바로 이러한 상상적 약정을 구성하는 일부이면서, 또한 그러한 상상적 약정의 대상이기도 하다.

요컨대 시뮬레이션 재현들이 감상자에게 상상을 규정하지 않는다는 태도적 주장은 상상되는 ‘데 덕토’적 내용에 포함되어야 하는 ‘데 세’적 함의를 간과한데서 비롯되는 것으로 보인다. 모방적 게임 내의 시뮬레이션 재현들은 대부분의 경우 가정적 데 세 상상에 참여하는 것이 그 재현들을 적절하게 감상하기 위한 필수적인 조건이라는 의미에서 우리에게 상상을 규정한다. 그렇다면 컴퓨터 게임 속 시뮬레이션 재현들이 허구가 될 수 없다는 주장에 대한 태도적 해석은 궁극적으로 반박될 수 있을 뿐만 아니라, 시뮬레이션 재현들이 허구가 되기 위한 필요조건을 만족시킨다고 타당하게 주장할 수 있다.

5. 나가며

지금까지 모방적 컴퓨터 게임을 구성하는 시뮬레이션 재현들이 허구적 재현일 수 없다는 주장을 존재론적 주장, 내재적 주장, 태도적 주

장으로 해석하고 각각에 대한 반론을 제시했다. 존재론적 주장은 그에 뒤따르는 형이상학적 부담이 너무 큰데다가, 현재로서는 그 주장을 뒷받침할만한 여하간의 단초조차 찾기 어렵다. 내재적 주장은 그 주장 자체가 불완전해 보이므로 고려할만한 이론적 의의가 적다. 마지막으로 태도적 주장은 타당한 논증으로 정식화될 수 있으며, 허구 이론의 측면에서도 의미 있는 논점을 제시해준다. 그러나 여전히 허구적 상상에 대한 보다 정교한 분석을 통해 반박될 수 있음이 밝혀졌다. 따라서 컴퓨터 게임 속 시뮬레이션 재현을 허구로 볼 수 있는 여지는 여전히 열려있다.

본고는 비록 컴퓨터 게임 속의 ‘부분’인 시뮬레이션 재현들의 허구성에 대해 다루었지만, 본고의 논의가 비단 컴퓨터 게임의 일부에 대한 논의로 제한되지는 않는다는 점을 밝혀두고 싶다. 상호작용성을 그 본질로 하는 시뮬레이션 재현들은 컴퓨터 게임을 다른 매체와 구분되게 하는 특징적 부분들이기 때문이다. 시뮬레이션 재현들에 대한 본고의 논의는 추가적인 논의를 거쳐 컴퓨터 게임 ‘작품’에 대한 논의로 확장될 수 있을 것이다.

본고의 고찰은 컴퓨터 게임이 허구 이론뿐만 아니라 허구 일반과 관련하여 진행되어온 다양한 미학적 논의들에서 고려될 수 있다는 점을 보여준다는 점에서 추가적인 의의를 가진다. 컴퓨터 게임에 수반되는 특유한 상상적 활동들은 그것이 전통적 허구작품들과는 다른 가치를 갖도록 기여할 수도 있고, 반면 전통적 허구작품들에는 나타나지 않았던 부작용을 야기할 수도 있다. 또한 모방적 컴퓨터 게임과 허구적 재현의 관련성은 컴퓨터 게임이 더 나아가 허구적 서사 예술일 수 있는지를 검토하는 발판이 될 수 있다. 컴퓨터 게임은 디자인이나 음악 등을 중요하게 포함하고 있다는 측면에서 일종의 종합적 예술 매체로 고려될 수 있다. 로페즈는 상호작용성을 그 구성적 특징으로 갖는 컴퓨터 예술에 대해 논하면서 컴퓨터 게임이 컴퓨터 예술과 핵심

적인 특징들을 공유한다고 설명한다.³⁷⁾ 그러나 많은 컴퓨터 예술이 소위 고급 예술로서 제작되고 감상되는 반면, 컴퓨터 게임이 제작되고 소비되는 양상은 고급 예술보다는 대중예술에 더 가깝다. 대부분의 대중예술작품들이 서사적 매체를 통해 만들어진다는 점을 고려했을 때, ‘대중예술의 매체’로서의 컴퓨터 게임을 논하기 위해서는 서사, 더 나아가 허구적 서사와의 연관성이 간과될 수 없다. 이처럼 본고의 논의가 앞으로 다양한 미학 논의들에서 컴퓨터 게임이 중요하게 고려되는 계기가 되기를 기대한다.

37) Lopes, D. M. (2009), *A Philosophy of Computer Art*, Routledge.

참고문헌

【논 저】

- 윤주한(2015), 「‘허구 그 자체’의 존재론에 있어서 의도 조건과 그 비판」, 『미학』 81 (4).
- 이다민(2020), 「컴퓨터게임 속 행위의 가상성」, 『미학』 86 (3).
- 이해완 외 4인 (2018), 「분석 미학: 무엇을, 어떻게」, 『미학』 84 (4).
- Aarseth, E. (2005), “Doors and Perception: Fiction vs. Simulation in Games,” conference paper presented at the *Digital Arts and Culture Conference*, Copenhagen.
- Alward, P. (2012), *Empty Revelations: An Essay on Talk about, and Attitudes toward, Fiction*, McGill-Queen’s Press.
- Carroll, N. (2006), “Fiction, Non-Fiction, and the Film of Presumptive Assertion: A Conceptual Analysis,” *Philosophy of Film and Motion Pictures*, edited by Noël Carroll and Jinhee Choi, Blackwell.
- Currie, G. (1985), “What is Fiction,” *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* 43 (4).
- Friend, S. (2012). “Fiction as a Genre,” *Proceedings of the Aristotelian Society* CXII(2).
- Yoon, J. (2020), “A Theory of Fictional Art: Issues on Nature, Value, and Media,” Doctoral thesis, Seoul National University.
- Lopes, D. M. (2009), *A Philosophy of Computer Art*, Routledge.
- Matravers, D. (2014), *Fiction and Narrative*, Oxford University Press.
- Searle, J. (1975), “The Logical Status of Fictional Discourse,” *New Literary History* 6 (2).
- Tavinor, G. (2009), *The art of Videogames*, Wiley-Blackwell.
- Tavinor, G. (2010), “Virtual Worlds and Interactive Fictions”, in *Truth in Fiction*, ed. by Franck Lihoreau, Boston: DE GRUYTER.
- Walton, K. (1970), “Categories of Art”, *The Philosophical Review* 79 (3).
- Walton, K. (1990), *Mimesis as Make-Believe: On the Foundations of the*

Representational Arts, Cambridge: Harvard University Press.

원고 접수일: 2021년 1월 11일

심사 완료일: 2021년 1월 25일

게재 확정일: 2021년 2월 9일

ABSTRACT

On the Fictionality of the Simulated Representations in Computer Games

Yoon, Juhan*

The discussions related to the theory of fiction have mostly been considering traditional literary works such as novels, plays, or movies as paradigm examples. However, aesthetical questions today no longer arise solely from literary works or films.

In particular, the argument that it is not valid to regard the simulated representations in computer games as fiction because they are interactive leads us to interesting theoretical questions regarding discussions of the nature of artistic fiction. For example, how are the representations in computer games different from traditional fictional representations? How does the interactivity of the representations in computer games have to do with fictionality? I believe that considering these questions will not only lead us to explicating the issues on the fictionality of the representations in computer games but also play a significant role in developing the discussion of the nature of artistic fiction.

To effectively address these questions, I firstly review the argument that

* Assistant Professor, Department of Liberal Arts, Daegu University

the simulated representations in computer games cannot be fictional and show that this argument can be interpreted as the ontological claim, the intrinsic claim, or the attitudinal claim. Then, I scrutinize the validity of these three claims and argue that the attitudinal claim is most sound and convincing. Lastly, I present a counterargument against the attitudinal claim and argue that the simulated representations in computer games can have the potential of being fictional representation.

