

# 비디오게임 연구의 지형도

고민선\*\*

비판적 비디오게임 연구의 가능성을 위하여\*

**초록** 비디오게임이 동시대의 가장 지배적인 문화산업이 된 것과 동시에 비디오게임에 대한 담론은 급속도로 생산되고 있다. 1990년대 말 본격적으로 비디오게임에 대한 연구가 시작된 이래로 비디오게임 연구는 이에 맞추어 비디오게임에 대한 다양한 입장들을 소개하고 생산해낸다. 본고는 이러한 입장들을 정리한 패트릭 자고다와 제니퍼 말코프스키의 논의를 따라 비디오게임 연구의 역사를 내러톨로지와 루돌로지의 대립, 절차주의와 플레이-중심주의의 대립, 기계매체적 문제와 재현의 문제의 대립으로 정리하며, 비디오게임 연구의 궤적을 따라간다. 여기에 더해 본고는 세 단계의 대립이 필연적으로 발생할 수밖에 없었던 이유를 예술의 타율성과 자율성 사이의 이율배반적 모순에서 찾아보고 이를 통해 비디오게임 연구의 지형도를 그려본다. 이는 대립 속에서 어느 한쪽의 규정을 선택하는 외재적 비판을 넘어서 이율배반적 대립이 발생할 수밖에 없음을 밝혀내고 두 대립 사이의 변증법적 관계를 통해 비디오게임 연구에서 비판의 자리를 강구하고자 함이다. 이를 위해 본고는 테오도르 W. 아도르노를 따라 타율성과 자율성의 이율배반을 통해 비디오게임 연구 내의 대립을 내재적으로 비판하고 사유하며 비판적 비디오게임 연구의 가능성을 찾아본다.

**주제어** 비디오게임, 내러톨로지, 루돌로지, 절차, 플레이, 비디오게임 연구, 아도르노, 모순, 지형도, 비판, 이율배반, 대립, 패트릭 자고다, 블랙스틴 소더맨, 비판적 비디오 연구

\* 가좌위크숍에서 해당 주제로 세미나를 진행하였으며, 본고는 세미나를 진행하기 위하여 작성한 글을 확장 및 심화한 연구이다.

\*\* 독립연구자

## 1. 비디오게임 연구에 대한 시론

1950년 클라우드 E. 섀넌(Claude E. Shannon)이 발표한 「체스 플레이를 위한 컴퓨터 프로그래밍」(Programming Computer For Chess Playing)이 직접적으로 비디오게임이론의 지평을 열지는 않았지만, 지금의 비디오게임 이론의 시초가 된 것은 틀림없다. 「체스 플레이를 위한 컴퓨터 프로그래밍」에서 섀넌은 당시의 컴퓨터로 인간과 구분할 수 없는 체스 플레이가 가능한 프로그램을 개발할 수 있음을 증명하며, 효율적인 자동 프로그램, 즉 비디오게임이 가능한 알고리즘을 개발한다. 이후 스포츠 철학에서 ‘게임’에 대하여 분석하고 정의한 버나드 슈츠와 같은 철학자들이 존재했지만, ‘비디오게임’에 대한 본격적인 연구는 1990년대 말부터 시작했다고 할 수 있다. 이렇게 얼마 되지 않는 짧은 시간에도, 비디오게임이 그 어떤 문화보다도 급속도로 발전해왔기 때문인지, 비디오게임에 대한 연구는 문학, 미술, 영화 연구에 비하여 비교적 짧은 시간에 수많은 담론을 형성했다.

예를 들어, 문학이론에서의 비디오게임이 보여주었던 새로운 서사적 형식에 대한 관심과 미디어연구에서의 컴퓨터와 비디오 기술이 융합된 새로운 매체에 대한 관심, 영화연구에서의 상호작용이 가능한 새로운 형식의 무빙-이미지에 대한 관심, 사회학이나 경제학에서의 비디오게임의 정치경제학적 역학관계에 대한 관심 등 다양한 학제에서 비디오게임을 연구하고, 수많은 담론을 형성하며 비디오게임을 단순히 문화적인 차원을 넘어서 정치적 그리고 역사적인 차원으로 연구하고 있다. 이처럼 약 30년 정도의 짧은 시기이지만, 빠르게 급변하는 미디어환경에 따라 비디오게임 연구 내의 담론도 지속적으로 생성되고 발전해 나갔다.

비디오게임 연구는 비디오게임에 대한 다양한 담론들을 만들어내며, 비디오게임에 단순한 유희, 혹은 일탈의 지위를 넘어서 역사적, 사회적 그리고 미학적 지위를 부여하고 있다. 해외뿐만 아니라 국내에서도 다양한 비

디오게임 연구자들이 비디오게임의 최신 담론을 포함한 다양한 관점에서 비디오게임을 비판적으로 혹은 미학적으로 분석하고 있다. 신현우는 「디지털 게임의 대중미학 에르고딕 연구: 컴퓨터-문화 조형행위의 인식적 지도그리기」에서 비디오게임의 조형적 행위를 재해석하며 에스펜 올셋(Espen Aarseth)과 루돌로지스트(ludologist)들의 논의뿐만 아니라 이안 보고스트(Ian Bogost)를 중심으로 한 비디오게임 연구의 방법론과 프레드릭 제임슨(Fredric Jameson)의 “인식적 지도그리기” 방법론의 결합을 꾀한다.<sup>1</sup> 또한 이정엽은 「이안 보고스트의 설득적 게임 방법론 연구」에서 이안 보고스트의 “절차”(procedure)와 “알고리즘”에 대한 수사학적 접근법을 자세히 분석하며 비디오게임 연구와 문학 연구의 결합 가능성을 논한다.<sup>2</sup> 이 외에도 영화이론을 바탕으로 내러톨로지와 루돌로지를 분석한 윤태진과 나보라의 「디지털 게임의 마법: ‘주체’와 ‘호명’의 환상」과 같은 이론적 담론을 분석한 논문뿐만 아니라 최근의 지배적인 장르 오픈월드의 공간을 해석한 「오픈월드 게임 공간에 대한 기호학적 고찰: <포켓몬 스칼렛·바이올렛>을 중심으로」 등 다양한 연구들이 진행 중이다.<sup>3</sup>

비디오게임 연구의 대부라고 이야기할 수 있는 에스펜 올셋은 「우리는 어떻게 포스트디지털이 되었는가: 사이버연구에서 게임연구까지」(How We Became Postdigital: From CyberStudies to Game Studies)라는 글에서 다양한 비디오게임 연구의 담론들을 세 가지 관점, 1)게임-플레이, 2)게임-구조, 3)게임-세계로 분류할 수 있다고 언급한다.<sup>4</sup> 올셋에 따르면, “플레이어 연구”라

1 신현우(2021), 「디지털 게임의 대중미학 에르고딕 연구: 컴퓨터-문화 조형행위의 인식적 지도그리기」, 『한국언론정보학보』 106, pp. 96-132.

2 이정엽(2017), 「이안 보고스트의 설득적 게임 방법론 연구」, 『대중서사연구』 23(3), pp. 489-520.

3 윤태진·나보라(2005), 「디지털 게임의 마법: ‘주체’와 ‘호명’의 환상」, 『게임산업저널』 10, pp. 60-83, 박은경(2023), 「오픈월드 게임 공간에 대한 기호학적 고찰: <포켓몬 스칼렛·바이올렛>을 중심으로」, 『한국게임학회』 23(4), pp. 3-14.

4 Espen Aarseth (2006), “How We Became Postdigital: From CyberStudies to Game

고 부를 수 있는 게임-플레이의 관점은 “사회학, 민족학, 심리학, 교육학”의 방법론 혹은 접근방식을 취할 수 있다.<sup>5</sup> 또한, “디자인 연구”라고 칭할 수 있는 게임-구조의 관점은 “게임 디자인, 경제학, 컴퓨터공학/AI”와 연관된다.<sup>6</sup> 마지막으로 “미학”의 차원이라고 할 수 있는 게임-세계의 관점은 “예술, 미학, 역사, 문화/미디어 연구, 지적재산권의 측면에서 법학”과 관련된다.<sup>7</sup> 올셋의 세 가지 관점은 비디오게임 연구 내의 다양한 간학제적 접근방식을 알아보기에 용이하며, 비디오게임 연구가 얼마나 다양한 관점에서 발전 중 인지를 보여줄 수 있는 단서가 된다. 그러나 올셋의 방식은 너무나 방대하여 이론 발전과정의 궤적을 따라가기 어렵다. 쉽게 말해서 올셋의 방식은 비디오게임 연구의 방대한 지평을 알아보기에 효과적이지만, 비디오게임 연구의 궤적을 따라가기에 효과적이지 못하다.

반면, 『미국문학』(*American Literature*)의 특집호, 「미국 게임 연구」(*American Game Studies*)의 편집자, 패트릭 자고다(Patrick Jagoda)와 제니퍼 말코프스키(Jennifer Malkowski)는 특집호의 서문에서 비디오게임 연구의 대략적인 발전과정을 조명한다. 자고다와 말코프스키의 범주화가 탁월한 지점은 비디오게임 연구에서 발생할 수밖에 없는 이율배반적 ‘대립’을 주목했다는 점이다. 자고다와 말코프스키에 따르면, 비디오게임 연구는 비디오게임을 서사의 연장선으로 볼 것인지 혹은 서사와 구분되는 새로운 형식으로 볼 것인지로 분화된 “내러톨로지”와 “루돌로지”의 대립을 통해 시작되어, 그 대립의 화해와 분화로 비디오게임을 분석할 때 중요한 것은 규칙 혹은 절차(procedure)라고 주장하는 “절차주의”와 절차에 의해 가려진 플레이어라는 주체의 경험을 중요시하는 “플레이 중심주의”라는 새로운 대립으로

---

Studies”, *Critical Cyberculture Studies* (Ed. by David Silver & Adrienne Massanari), New York & London: New York University Press, p. 43.

5 Espen Aarseth (2006), p. 43.

6 Espen Aarseth (2006), p. 43.

7 Espen Aarseth (2006), p. 43.

발전한다.<sup>8</sup> 그리고 질차주의와 플레이 중심주의의 대립을 통해서 다시 한번 비디오게임 연구를 돌로 나눌 수 있는데, 바로 비디오게임을 이루는 소프트웨어 혹은 하드웨어를 조명해보는 “컴퓨터적 접근”과 성, 젠더, 계급과 같은 정체성의 문제를 다루어보는 “재현적 접근”이다.<sup>9</sup> 자고다와 말코프스키의 범주화는 올셋의 분류만큼 다양한 담론들을 담아내는 것은 불가능할 지라도, 이들의 범주화가 갖는 효용성은 비디오게임 연구를 맥락화할 수 있는 동시에, 비디오게임을 연구하며 마주할 수밖에 없는 대립으로 비디오게임 연구의 발전과정을 본다는 것이다.

국내의 다양한 연구들이 이미 내려톨로지와 루돌로지의 대립을 자세히 다루었으며, 질차주의 혹은 플레이 중심주의를 중점으로 분석하고 있지만, 본고는 여기에 더하여 자고다와 말코프스키의 범주화를 따라 비디오게임 연구의 궤적이 세 가지 지형도로 나타날 수밖에 없었던 그 이유를 통해 비판적 비디오게임 연구의 가능성을 찾아보고자 한다. 이는 비디오게임에 대한 입장들을 해석한 앞의 많은 국내논문들에 뒤이어 비디오게임을 비판적으로 분석하고 비디오게임의 이율배반을 통해 비디오게임 연구가 이원론적 대립으로 발현될 수밖에 없었던 이유를 밝혀보기 위함이다. 그리고 그 이유를 밝히는 것은 비디오게임에 대한 비판적 연구의 원초적 열쇠가 될 것이며, 이를 통해 비판적 비디오게임 연구의 가능성을 찾을 수 있을 것이다.

물론, 자고다와 말코프스키의 글에서는 비디오게임 연구의 대략적인 개괄 이외에는 이원론적 대립을 조명하지는 않았다. 그러나 본고는 이러한 이원론적 아포리아의 근원을 예술의 자율성과 타율성에서 찾으며, 이를 비디오게임을 분석할 때 필연적으로 마주할 수밖에 없는 이율배반으로 간주하고자 한다. 물론 이는 비디오게임이라는 새롭게 떠오르는 매체에 대한 고

8 Patrick Jagoda & Jennifer Malkowski (2022), “Introduction: American Game Studies”, *American Literature* 94(1), pp. 4-5.

9 Patrick Jagoda & Jennifer Malkowski (2022), pp. 5-6.

리타분한 주장일지도 모른다. 그러나 이는 타 학제에 비하면 아직 짧지만, 비디오게임 연구 내의 오랜 대립을 극복하는 동시에 그 대립이 필연적으로 발현될 수밖에 없는 그 근원을 밝힐 수 있는 비판적 비디오게임 연구의 시작점이다. 그러므로 본고는 비디오게임 연구 내의 세 단계의 대립을 각각 예술의 자율성, 타율성과 연관지어본 후, 이를 테오도르 W. 아도르노의 미학에 대한 자율성과 타율성의 아포리아와 연결지어 극복해볼 것이다. 이는 비디오게임 연구의 오랜 대립을 극복할 수 있는 시작점이 되어주는 동시에, 비판적 비디오게임 연구의 가능성을 보여주는 것이다.

## 2. 내러톨로지와 루돌로지: 서사인가 놀이인가?

비디오게임 연구 안에서의 대립은 비디오게임을 포함한 다양한 디지털 미디어를 분석한 자넷 머레이(Janet H. Murray)와 에스펜 올셋(Espen Aarseth)이 1997년에 발표한 책에서부터 시작되었다. 머레이와 올셋의 논의는 이후, 곤잘로 프라스카(Gonzalo Frasca), 마르쿠 에스켈리넨(Markku Eskelinen), 에스퍼 율(Jesper Juul)에 의해 시작된 내러톨로지와 루돌로지의 논쟁으로 비디오게임 연구의 첫 지형을 구축하는 동시에 비디오게임 연구의 이원론적 대립의 첫출발이다. 문학이론에 기반을 둔 머레이와 올셋은 비디오게임을 포함한 하이퍼텍스트, 시뮬레이션 프로그램 등을 문학에서 차용한 개념들을 통해 해석한다. 머레이는 비디오게임을 포함한 다양한 디지털미디어를 “사이버드라마”(cyberdrama)라는 개념을 통해 전통적 서사매체의 연장선으로 분석한다.<sup>10</sup> 반면에 올셋은 “사이버텍스트”(cybertext)라는 용어를 통해 비디오게임을 분석하며 에르고딕(ergodic) 문학에서 비디오게임이 기존의 전통적

10 Janet H. Murray (1997), “Digital TV and the Emerging Formats of Cyberdrama”, *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, New York: The Free Press, p. 247.

인 매체와 구분되는 특징을 찾는다.<sup>11</sup> 이렇듯, 둘은 컴퓨터를 기반으로 만들어진 새로운 형식의 텍스트를 분석하는 두 입장을 보여준다.

우선, 머레이는 “사이버드라마”라는 용어를 통해 다음과 같이 말한다. “나는 사이버드라마라는 하나의 우산 아래에서 다양한 새로운 종류의 서사를 언급해왔다. 이는 소설이나 영화와 같은 다가올 디지털 스토리 형식이 많은 다른 형태들과 스타일들을 보이지만, 결국은 하나의 독특한 통합체일 것이기 때문이다.”<sup>12</sup> 같은 맥락에서, 머레이에게 비디오게임 역시도 서사적 통합체의 새로운 형태일 뿐이다. 문학이론과 컴퓨터 언어를 연구한 머레이는 <스타트렉> 시리즈의 에피소드에서 등장하는 홀로덱(holodeck)을 자신이 생각한 디지털 공간의 이상적인 예로 든다. 홀로덱은 빈 큐브공간에서 컴퓨터로 시연되는 시뮬레이션으로 가상의 공간을 실제 세계처럼 체험할 수 있는 일종의 프로그램에 대한 상상력으로 만들어졌다. “진정한 문학적 위계는 매체가 아닌 의미”라고 주장한 머레이는 이러한 디지털 공간에서 선형적 문학의 형태가 제시할 수 없었던 새로운 방식의 상호관계성과 행동의 패턴을 만들어낼 수 있을 것을 기대한다.<sup>13</sup> 즉 머레이는 새로운 형식의 서사적 형태가 갖고 있는 유토피아적 가능성을 꿈꾸었다고 할 수 있다.

반면에 올셋은 머레이와는 다른 방식으로 비디오게임을 포함한 디지털 미디어를 이야기한다. “사이버텍스트”라는 용어를 통해 컴퓨터 기반의 텍스트들을 이야기한 올셋은 사이버텍스트의 독자가 “안전하지 않은 상태이며, 그렇기 때문에 독자가 아니라고 주장될 수 있는”, 일종의 “플레이어이자, 도박꾼이며, 사이버텍스트는 게임-세계 혹은 세계-게임이고, 그곳은 탐험가능하며 길을 잃을 수도 있고, 비밀통로를 발견할 수도” 있다고 언급한다.<sup>14</sup>

11 Espen Aarseth (1997), “Introduction: Ergodic Literature”, *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, UK: Johns Hopkins University Press, p. 1.

12 Janet H. Murray (1997), p. 271.

13 Janet H. Murray (1997), p. 274.

14 Espen Aarseth (1997), p. 4.

올셋에 따르면, 기존의 선형적 서사 텍스트와는 구분되는 중국의 주나라에서 만들어진 『주역』부터 MIT 컴퓨터 과학자, 조셉 와이젠바움이 개발한 〈일라이자〉(ELIZA)(1963), 〈멀티-유저 던전〉(혹은 MUD) 시리즈 등과 같은 에르고딕 문학은 사이버텍스트의 예시로 작동자 혹은 조작자(operator)가 필수적이다. 이렇듯 올셋은 사이버텍스트의 “새로운” 혹은 “혁명적” 가능성을 탐구하기보다는 컴퓨터의 등장으로 인해 새롭게 부상하고 있는 텍스트를 분석하기 위한 틀을 제시한다.<sup>15</sup>

이 둘의 연구는 각각 비디오게임 연구를 위한 분석틀을 제공하며 비디오게임 연구의 포문을 열었다. 머레이의 연구는 비디오게임을 문화적 대상으로 해석하는 동시에 상호작용성이 기반이 된 새로운 ‘서사적’ 형식의 “내러톨로지”의, 올셋의 연구는 비디오게임을 위한 이론적 담론이자 놀이의 철학을 계승하는 “루돌로지”의 시작이었다. 곧잘로 프라스카, 마르쿠 에스켈리넨, 예스퍼 울로 대표되는 루돌로지스트들은 이들의 연구를 비판적으로 독해하며 기존의 문학이론과 영화이론 담론 아래의 “내러톨로지”와 비디오게임을 연구하기 위한 새로운 이론적 틀로서의 “루돌로지”를 제창했다. 이처럼 머레이를 시작으로 한 내러톨로지는 비디오게임이 기존의 연구와 어떤 식으로든 매개되어 있고, 기존 연구의 장에 타율적인 수밖에 없다고 주장한다. 반면 루돌로지는 철저하게 비디오게임 연구의 자율적 지위를 주장했다. 루돌로지는 기존 연구 안에서 비디오게임을 연구하는 것은 한계가 있으며, 비디오게임만을 위한 학문적 분석틀 및 학제 개설의 필요성을 주장한다.

자넷 머레이는 기존의 서사 중심 매체들과 구분되는 차이점을 이야기 하면서 서사의 영역 안에 비디오게임을 위치시킨다. 그뿐만 아니라 머레이는 비디오게임을 포함한 디지털 미디어를 지칭하기 위한 “사이버드라마”라는 용어를 통해 전통적인 매체의 공식들과 즉석의 상호작용, 질차적 작가

— www.kci.go.kr

15 Espen Aarseth (1997), p. 18.

성과 같은 비디오게임 공식 사이에 커다란 모순이 없음을 주장한다. 그렇기 때문에 머레이는 끝없이 퍼져나가는 폭력적 비디오게임의 문화를 타파하고 저항하기 위한 새로운 투쟁으로서의 디지털 도덕극의 도래를 상상한다.<sup>16</sup> 즉 머레이는 서사적 내용의 전환을 통해 비디오게임의 새로운 유희적·아적 가능성이 존재할 수 있다고 예측한다.

이후 세대의 내러톨로지스트 게임 연구자 얀 시몬스(Jan Simons)는 서사와 게임을 구분하고자 하는 루돌로지스트들의 주장들이 단지 “관점의 문제”일 뿐이라고 일축한다.<sup>17</sup> 시몬스는 루돌로지스트들이 독자들이나 관객들은 언제나 이미 결정된 결말을 지닌 스토리를 경험할 것이라는 주장과 달리, “게임과 별반 다르지 않은 스토리를 경험”하며, 비디오게임 플레이어도 게임에 “고정된 시간제한 안에 엔딩이 존재한다는 것을 알고 있다”고 이야기한다.<sup>18</sup> 즉 시몬스가 보기에 서사와 게임의 구분은 오해가 있으며 비디오게임에서 서사는 여전히 중요한 플레이어의 추동력이다. 시몬스는 플레이어가 “자신들의 가능성(chance)에 무게를 두기 위해 ‘서사적 추론’을 적용”하기 때문에, “게임은 사후에 스토리가 될 뿐만 아니라 스토리 혹은 전략이 게임플레이에서 결정을 만들어내는 중요한 부분”이라고 밝힌다.<sup>19</sup> 이처럼 내러톨로지가 비디오게임과 서사와의 구분을 완전히 거부하는 것은 아니지만, 시몬스는 여전히 비디오게임을 해석하거나 연구할 때, 서사적 분석의 당위성이 존재하고 있음을 증명한다.

반면, 앞에서 이야기했듯이 루돌로지의 입장은 내러톨로지와는 완전히 상반된다. 곤잘로 프라스카는 「루돌로지와 내러톨로지의 만남: (비디오)게임과 서사의 유사성과 차이」(Ludology Meets Narratology: Similitude and Differences

16 Janet H. Murray (1997), p. 284.

17 Jan Simons (2011), “Narrative, Games, and Theory”, *Game Studies*, Vol. 11(93), para. 5, <https://gamestudies.org/0701/articles/simons>.

18 Jan Simons (2011), para. 7; Jan Simons (2011), para. 9.

19 Jan Simons (2011), para. 45.

between (Video)games and Narrative)에서 다음과 같이 말한다. “우리의 의도는 서사학적 접근을 대체하는 것이 아니라 보충하는 것이다. 우리는 서사와 비디오게임의 관계, 즉 서사와 비디오게임의 유사점과 차이점이 무엇인지를 이해해보고자 한다.”<sup>20</sup> 그리고 이를 위해 프라스카가 제안한 용어가 바로 “루돌로지”이다. “우리는 아직 존재하지 않는 ‘게임과 놀이활동(play activities)을 연구하는 학문’을 지칭하기 위해 **루돌로지**(‘게임’을 의미하는 라틴어 루두스(ludus)에서)라는 용어를 제안할 것이다.”<sup>21</sup> 이렇듯 프라스카를 비롯한 마르쿠 에스켈리넨, 에스퍼 울과 같은 루돌로지스트들은 서사와 게임의 형식적 차이점을 적극적으로 밝혀내며 비디오게임 연구를 위한 독자적 학문을 추구했다. 루돌로지스트들에게 비디오 게임을 향한 문학, 영화 담론의 서사적 접근법은 “이론적 제국주의” 혹은 “식민지화”와 같은 것이었다.<sup>22</sup>

프라스카(2003)는 루돌로지에 대해서 다음과 같이 언급한다. “루돌로지의 궁극적 목적은 서사적 패러다임의 기술적 부정확성을 폭로하려는 변덕스러운 시도가 아니라는 점을 명심하는 것이 중요하다. 루돌로지는 형식주의적 방법론으로서 그것의 구조와 요소, 특히 규칙에 대한 이해에 포커스를 맞출 뿐만 아니라 게임의 역학을 설명하기 위한 유형과 모델을 만드는 것에 집중해야 한다.”<sup>23</sup> 또 한 명의 루돌로지스트, 에스켈리넨은 루돌로지가 “스토리나 이야기에 대한 것이 전혀 아니며, 완전히 고정되지 않는 행위와 사건에 관한” 것이라고 정리한다.<sup>24</sup> 즉 프라스카, 에스켈리넨을 비롯한 루

20 Gonazalo Frasca (1999), “Ludology Meets Narratology: Similitude and Differences between (Video) games and Narrative”, Ludology.org. (Accessed 7 July 2024).

21 Gonazalo, Frasca (1999).

22 Espen Aarseth (1997), p. 16; Markku Eskelinen (2001), “Towards Computer Game Studies”, *Digital Creativity*, Vol. 1, p. 175.

23 Gonzalo Frasca (2003), “Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology”, *The video game theory reader* (Ed. by Mark Wolf & Bernard Perron), New York and London: Routledge, p. 222.

24 Markku Eskelinen (2001), p. 181.

돌로지스트들은 비디오게임이 작동하는 역학을 설명하기 위한 일종의 새로운 이론적 방법론으로서 루돌로지를 주창하고자 했다.

특히, 에스켈리넨은 비디오게임을 분석할 때 서사와는 다른 접근법이 필요한 이유를 게임과 서사에 존재하는 시간적 관계를 통해 이야기한다. 에스켈리넨에 따르면, 서사가 “이야기되는 사건의 시간”과 “이야기하고 있는 시간”의 사이에서 작동한다면, 게임의 시간은 “플레이어의 행위”가 있는 시간과 “게임의 사건” 사이에서 작동한다.<sup>25</sup> 즉 게임은 서사가 작동하는 시간들과 관계없는 플레이어의 직접적인 행동, 혹은 플레이에서 발생하는 새로운 종류의 시간에서 작동한다는 것이 에스켈리넨의 주장이다. 그렇기 때문에, 게임은 서사적 재현이 아닌 “시뮬레이션”과 연관되는 것이다. 프라스카는 이러한 주장에 대한 근거를 더욱 자세히 제시한다.

프라스카는 지금까지 우리가 우리의 현실을 이해하고 설명하기 위해 의존했던 강력한 형식이 바로 ‘재현’이라고 정의한다.<sup>26</sup> 즉 재현은 현실을 이야기하기 위한 기호들의 연속적 순서로 이루어져 있으며, 이러한 재현의 구조화된 형식이 바로 ‘서사’라는 것이 프라스카의 설명이다.<sup>27</sup> 반면, 비디오게임은 이와는 다른 형식을 보인다. 쉽게 말해서, 비디오게임은 단순히 시각적 혹은 청각적 정보만을 전달하는 재현이 아닌 데이터를 입력하고, 그 데이터를 통해 조작한다. 프라스카는 이를 비행기 사진의 예를 통해 설명한다. 프라스카에 따르면, 비행기 사진은 모양이나 색과 같은 비행기의 정보는 전달하지만, 비행기를 이륙시키거나나 추락시키거나 하는 것처럼 조작되지는 못한다.<sup>28</sup> 반면, 비행 시뮬레이션에서는 실제 비행기의 작동과 비슷하게 플레이어가 날거나 추락하도록 할 수 있다. 예를 들어, 관객들은 서부극을 통해 보안관의 행위를 따라가지만, 보안관이 일반인에게 총을 쏘거나

25 Markku Eskelinen (2001), p. 178.

26 Gonzalo Frasca (2003), p. 222.

27 Gonzalo Frasca (2003), p. 223.

28 Gonzalo Frasca (2003), p. 224.

물건을 훔치게 할 수 없다. 이에 반해, 시뮬레이션 유저들은 <레드 데드 리뎀션>과 같은 비디오게임에서 자신의 캐릭터에 NPC(Non-Player Character)에 충을 쏘도록 데이터를 입력하고, 말을 타고 원하는 공간으로 이동하게 할 수 있다. 그리고 프라스카에 따르면, 이와 같은 “시뮬레이션을 구조화한 특정한 형식”이자 그것을 최초로 대중화에 성공한 것이 바로 비디오게임이다.<sup>29</sup>

이처럼 내러톨로지와 루돌로지는 각각 서사와 놀이(ludus)가 비디오게임의 형식이라고 주장하며 두 개의 줄기로 분화되며 비디오게임 연구의 궤적의 시발점이 되었다. 내러톨로지는 일종의 전통적인 접근을 통해 비디오게임이 갖고 있는 스토리 혹은 서사적 가능성을 탐구하고 비디오게임을 서사적 매체의 연장선상이자 새로운 형태로 간주한다. 그로 인해 비디오게임은 필연적으로 타율적인 매체가 된다. 반면에 루돌로지는 비디오게임을 위한 새로운 이론적 틀, 혹은 새로운 학제의 정립을 추구했다. 루돌로지는 그것이 비로소 기존의 미디어와 완전히 다른 형식을 지닌 비디오게임을 충분히 분석할 수 있는 방법이며, 비디오게임의 가능성을 꿈꿀 수 있는 이론이라고 생각했다.

두 진영의 충돌은 이후로도 이론적으로 그리고 비평적으로 비디오게임을 이야기하기 위한 가장 큰 쟁점 중 하나이지만, 그 내면에는 예술의 타율성과 자율성이라는 오랜 논쟁이 있다. 탁선미는 “문학과 예술이 창출하는 미적 세계 경험의 고유성과 독자성”을 예술의 자율성이라는 개념으로 설명되어 왔음을 이야기한다.<sup>30</sup> 이처럼 “경험적 현실과는 무관하게 예술의 고유한 미적 법칙을” 따르는 예술의 자율성은 비디오게임 연구 안에서 비디오게임만의 특정성으로 인해 새로운 가능성을 모색하는 루돌로지의 탄생으

29 Gonzalo Frasca (2003), p. 224.

30 탁선미(1995), 「“예술의 자율성” - 그 문제의 현재 위상과 의미: 서독 문예이론 논쟁사를 바탕으로」, 『독일학연구』 4, 독일학문화권연구소, p. 124.

로 이어졌다.<sup>31</sup> 반면, 내러톨로지는 서사라는 매개를 통해 비디오게임을 기존의 서사적 매체 연구의 자장 아래에서 분석하고자 한다. 이처럼 예술의 타율성과 자율성은 비디오게임 연구 내에서 연구의 자율성과 타율성이라는 문제로 발현되었다. 이러한 문제는 이내 해소되는 것처럼 보였지만, 곧 바로 다른 형태의 대립으로 발현되었다. 바로 절차주의와 플레이-중심주의의 대립이다.<sup>32</sup> 다음 장에서는 첫 장에서 언급한 패트릭 자고다의 제안을 따라 절차주의와 플레이-중심주의의 대립을 이안 보고스트와 미구엘 시카트의 글을 중심으로 분석해본다.

### 3. 절차와 플레이, 비디오게임의 미학적 당위성

패트릭 자고다와 제니퍼 말코프스키는 내러톨로지와 루돌로지 사이의 격렬한 대립은 역설적으로 비디오게임 연구의 또 하나의 지형 출현이라는 결과를 낳았다고 보았다. 그리고 그 새로운 지형을 구성하는 것은 “게임의 의미를 전달하기 위해 규칙과 알고리즘의 처리(process)를 사용하는 방식”에 집중하는 절차주의와 “게임 그 자체보다는 플레이어가 게임을 플레이하는 방식”을 조명하고자 하는 플레이-중심주의라는 새로운 대립이다.<sup>33</sup> 루돌로지가 비디오게임을 분석하고 해석하는 학문이라는 의미로 명명되고, 루돌로지스트들이 스토리를 비디오게임의 중요한 요소 중 하나로 인정하면서, 내러톨로지와 루돌로지의 대립은 어느 정도 일단락되는 것으로 보였다. 그러나 다시 한번 비디오게임 연구 내의 대립을 이끌어낸 것은 내러톨로지스트로 소개되거나 공격받던 자넷 머레이로부터 시작되었다.<sup>34</sup>

31 탁선미(1995), p. 125.

32 Patrick Jagoda & Jennifer Malkowski (2022), p. 4.

33 Patrick Jagoda & Jennifer Malkowski (2022), p. 5.

34 Patrick Jagoda & Jennifer Malkowski (2022), p. 5.

머레이는 앞장에서 언급했던 논의들을 설명하며 디지털 공간의 네 가지 특성들에 대해 다음과 같이 설명한 바 있다. “디지털 환경은 절차적, 참여적, 공간적 그리고 사전적이다. 첫 두 특성들은 애매모호하게 사용되는 용어인 **상호작용적(interactive)**이라는 것이 가능하게 하며, 나머지 두 특성들은 디지털 창작품이 실제 세계처럼 모험적이고, 방대한 것처럼 보이게 하면서, 우리가 사이버공간이 **몰입적(immersive)**이라고 말하는 것을 가능하게 한다.”<sup>35</sup> 머레이의 설명에서 “절차적”이라는 특성을 주목할 필요가 있다. 머레이는 “절차적”이라는 용어의 의미를 다음과 같이 추가적으로 설명한다. “엘리자(일라이자, Eliza)는 컴퓨터의 절차적 힘에 의해, 그리고 규칙의 연쇄를 처리할 수 있는 컴퓨터의 본질적인 능력에 의해 생성되었다. 새로운 디지털 매체가 본질적으로 절차적이라는 것을 우리가 얼마나 자주 잊어버리는지는 놀라울 정도이다.”<sup>36</sup> 이처럼 머레이는 디지털 매체가 본질적으로 일종의 알고리즘에 의해 작동하며, 그 알고리즘을 이루고 있는 코드와 규칙들에 의해서 상호작용이라는 효과가 만들어질 수 있다고 분석했다. 이런 점에서 머레이는 특정한 절차를 만들어내고 생성해내는 개발자들을 전통적인 매체의 작가와 유사하게 보았다.

이는 루돌로지의 가장 큰 핵심 용어인 놀이(루두스, ludus)에서도 중요하다. 로제 카이와에 따르면, 루두스가 의미하는 놀이는 일종의 규칙 안에서 비교적 명확한 목표를 위해 벌이는 놀이이다.<sup>37</sup> 그렇기 때문에 곤잘로 프라스카에게도 시뮬레이션 작가(simauthor)가 게임의 규칙 설정을 통해 자신의 수사적 목적을 전달할 수 있음을 이야기했다.<sup>38</sup> 이처럼 머레이가 소개한 “절차”라는 용어는 이후로도 비디오게임의 수사적 표현을 전달할 수 있는 미학적 혹은 예술적 창작품으로서의 지위를 위해 흔히 사용되었다. 그리고

35 Janet H. Murray (1997), p. 71.

36 Janet H. Murray (1997), p. 71.

37 로제 카이와(2018), 이상률 역, 『놀이와 인간: 가면과 현기증』, 문예출판사, p. 39.

38 Gonzalo Frasca (2003), p. 227.

미국의 비디오게임 연구자 이안 보고스트(Ian Bogost)는 머레이의 절차 개념을 철학적으로 그리고 게임학적으로 더욱 풍부하게 발전시켰다. 보고스트는 머레이가 컴퓨터를 통해 만들어진 디지털 매체들을 설명하면서 사용한 “절차적”(procedural)이라는 용어를 발전시켜 절차, 즉 알고리즘 혹은 규칙의 연쇄에 기입된 이데올로기적 그리고 수사학적 표현을 해석하고자 절차주의의(proceduralism)라는 용어를 제안한다. 『유닛 오퍼레이션: 비디오게임 비평을 위한 방법론』(*Unit Operations: An Approach to Videogame Criticism*)에서 보고스트는 비디오게임을 “환경설정의” 또는 “절차적” 인공물로 이야기하며, 비평과 계산(computation)의 만남이 필요함을 밝힌다.<sup>39</sup> 그는 마틴 하이데거를 재해석한 그레이엄 하만의 객체 개념을 자신의 이론적 틀로 밝히며, 기존의 철학적 논의를 포함한 다양한 연구들이 단위(unit)을 강조하기보다는 단위를 추상화시키는 시스템을 조명하는 것에 그친다고 보았다.<sup>40</sup> 보고스트는 이와는 반대로 시스템 그 자체도 단위의 집합으로 바라보며, 단위들을 통해 새로운 해석이 가능하다고 주장한다. 그리고 그 해석을 보고스트는 단위 분석(unit analysis)이라고 칭한다. 그는 단위 분석이 전통적인 재현과 계산적 재현, 즉 컴퓨터를 기반으로 한 비디오게임을 포함한 디지털 매체를 하나로 통합할 수 있는 기반을 만들기 위함이며, 비디오게임이 여전히 해석의 가능성을 지닌 이유를 말해줄 수 있는 이론적 틀이라고 이야기한다.<sup>41</sup>

39 Ian Bogost (2006), “Introduction”, *Unit Operations: An Approach to Videogame Criticism*, MA: The MIT Press, p. xii.

40 이안 보고스트는 마틴 하이데거, 그레이엄 하만, 바뤼흐 스피노자, 그리고 알랭 바디우를 해석해내며 신유물론(new material)이라고 불리는 최근 20년간 지배적인 철학적 흐름에 대한 정당성을 부여한다. 신유물론에 대한 비판이나 깊은 분석이나 비판이 본 글의 목적이 아니기 때문에, 본 글에서는 그에 대해 깊이 있게 다루지 않는다. 신유물론에 대한 개괄은 Christopher N. Gamble, Joshua S. Hanan, Thomas Nail의 “What is New Materialism?”을 참고할 것. 아울러 신유물론에 대한 비판은 『퀴드러플 오브젝트』의 해제 「존재론적 (비)유물론의 매혹 혹은 그것은 유물론을 충분히 채신하고 있을까」를 참고할 것.

41 Ian Bogost (2006), “Unit Operations”, p. 13.

보고스트는 단위 분석의 정당성을 이야기하며, 디지털 환경에 대한 자넷 머레이의 네 가지 특성 중 “절차적”이라는 특성이 가장 중요하다고 주장한다.<sup>42</sup> 그리고 그는 머레이가 제안한 절차의 중요성에 대해 다음과 같이 더 자세히 이야기한다. “더 구체적으로, 절차성(procedurality)은 구체적인 실제 세계의 행동이 프로그램의 재현으로 전환(encapsulating)하기 위한 실천이다. (...) 절차성은 배열과 다양한 재현 요소의 배열과 행위를 공식화하는 컴퓨터의 특별한 효율에 대한 이름이다.”<sup>43</sup> 절차성, 즉 머레이의 표현대로 “규칙의 연쇄”에 대한 분석은 단순한 서사적 분석을 넘어서 비디오게임의 특성을 이야기할 수 있는 동시에, 비디오게임이 표현할 수 있는 수사적 의미를 분석할 수 있는 방법이다. 이렇게 머레이, 프라스카에 이어 보고스트는 단위 분석이라는 방법론을 통해 비디오게임에서 “플레이어, 작품, 세계 사이의 복잡한 관계”를 해석하고 분석한다.<sup>44</sup>

이렇듯 보고스트에게 계산은 “재현”이며, 절차성은 “표현을 만들어내는 수단”이다.<sup>45</sup> 이 때문에 비디오게임은 전통적인 재현 매체와는 다른 방식으로 계산을 통한 절차를 통해 전통적인 재현 매체처럼 수사적 표현이 가능한 매체 중 하나이다. 그리고 이러한 보고스트의 분석은 규칙과 놀이를 비디오게임의 맹점으로 보는 루돌로지스트들에게도 거대한 영향력을 미쳤다. 보고스트는 이를 “절차적 수사”라는 표현을 통해 더욱 적극적으로 소명한다. 절차적 수사란 “새로운 형태의 설득적 그리고 표현적 실천”을 정의하기 위해 보고스트가 제안한 용어이다.<sup>46</sup> 보고스트는 절차적 수사에 대해 다음과 같이 구체화한다. “절차적 수사는 계산적 시스템으로 주장을 만들고 다

42 Ian Bogost (2006), “Unit Operations”, p. 13.

43 Ian Bogost (2006), “Unit Operations”, p. 13.

44 Ian Bogost (2006), “Cellular Automata and Simulation”, p. 106.

45 Ian Bogost (2007), “Procedural Rhetoric”, *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*, MA: The MIT Press, p. 5.

46 Ian Bogost (2007), “Procedural Rhetoric”, p. 2.

른 사람이 만들어온 계산적 주장을 해석하기 위한 기술이다.”<sup>47</sup> 이렇듯 절차적 수사란 절차, 즉 규칙과 알고리즘을 통해 플레이어를 설득할 수 있는 수사적 표현을 만들어내는 실천이라고 요약해볼 수 있다.

보고스트는 머레이의 절차성을 통해 소프트웨어 그 자체가 이미 유저뿐만 아니라 소프트웨어 내의 행위를 만들어내는 알고리즘으로 이루어져 있다고 밝힌다.<sup>48</sup> 이 때문에 절차적 시스템은 “규칙-기반 모델에 근거한 행동을 만들어낸다.”<sup>49</sup> 다른 소프트웨어들보다도 더 많은 코드가 작동하고 있으며, 코드로 더 많은 것을 할 수 있는 비디오게임은 특정한 방식으로 상호작용을 만들어내고 그 상호작용은 비디오게임에서 플레이어들이 플레이하는 규칙들의 연쇄에 의해 작동한다.<sup>50</sup> 이러한 맥락에서 비디오게임은 작가(게임 디자이너)의 수사적 표현을 “절차”라는 방식을 통해 플레이어에게 전달할 수 있는 매체이며, 플레이어는 작가들이 작성한 규칙들로 인해 그 규칙들이 작동하고 있는 세계와 관계된다. 이것이 절차주의의 비디오게임 연구 방법론이다. 국내의 비디오게임 연구자 이정엽은 보고스트의 논의에 다음과 같이 평가한다. “이안 보고스트는 (...) 비디오게임이 문학 작품이나 영화처럼 자유로운 표현이 가능하고, 자신만의 독자적인 ‘수사학(rhetoric)’을 통해 기존의 예술이 구현하지 못했던 새로운 표현의 양식을 마련한다면, 비디오게임의 매체적 독자성이 성립된다고 할 수 있다. 이러한 독립성을 바탕으로 비디오게임의 위상을 새롭게 정립하고자 했던 것이 보고스트의 전략이라고 할 수 있다.”<sup>51</sup>

이처럼 절차주의는 비디오 게임을 경험하는 플레이어뿐만 아니라 비디오 게임이라는 매체조차도 동시대의 사회역사적 현실에 영향을 받을 수밖에

47 Ian Bogost (2007), “Procedural Rhetoric”, p. 3.

48 Ian Bogost (2007), p. 4.

49 Ian Bogost (2007), p. 4.

50 Ian Bogost (2007), pp. 44-45.

51 이정엽(2017), 「이안 보고스트의 설득적 게임 방법론 연구」, 『대중서사연구』 23(3), p. 492.

에 없음을 주장한다. 그러나 절차주의가 비디오게임에 대한 철학적 그리고 매체적 논의를 극대화할 수 있는 방법론이었음에도 불구하고, 미구엘 시카트(Miguel Sicart)는 보고스트의 “절차”를 통한 비디오게임에 대한 분석틀이 갖고 있는 한계를 지적하며, 보고스트를 비롯한 절차주의자들이 비디오게임의 진정한 특정성이라고 이야기할 수 있는 개인 유저들의 “플레이”를 등한시하고 있다고 주장한다.

이처럼 미구엘 시카트는 절차주의에 반대한 대표적인 비디오게임 연구자이다. 시카트는 「절차주의에 저항하며」(Against Procedurality)라는 자신의 논문에서 비디오게임에 대한 연구뿐만 아니라 게임디자인 측면에서 지배적인 절차주의에 대하여 정면으로 비판한다. 시카트는 해당 논문에서 “절차적 수사의 타당성을 문제시”하며 절차주의가 주목하지 못하고 있는 “플레이”를 사유할 필요가 있음을 밝힌다.<sup>52</sup> 시카트는 절차주의가 게임의 존재론적 지위를 더욱 심도 깊게 여겨지게 해주었다는 것을 인정하지만, 절차주의로 인하여 게임을 이해하고 분석하는 것에 오직 “규칙”만이 중요하게 여겨진다고 주장한다. 보고스트가 게임플레이와 플레이어를 과정(혹은 절차, process) 안에서 발생하는 것으로 보았다면, 시카트는 보고스트의 이러한 부분이 비디오게임의 모든 플레이가 오직 규칙과 알고리즘에 의하여 결정되는 것처럼 보이게 한다고 비판한다. 그렇기 때문에 시카트는 비디오 게임을 분석하거나 이해할 때, 규칙이나 절차가 아닌 게임 그 자체로서의 플레이를 주목할 필요가 있음을 주장한다. 만약 플레이가 항상 규칙에 의해 제한되거나 통제된다면, “게임이 무엇인지에 대한 가장 중요한”, “플레이어의 게임 경험”, “게임 시스템과의, 다른 플레이어들과의 변증법적 관계를 이해하고 관여하는 창조적이며 전유의 과정”인 플레이는 아무 의미가 없어진다는 것이 반-절차주의, 다른 용어로 플레이-중심주의의 입장이다.<sup>53</sup>

52 Miguel Sicart (2011), “Against Procedurality”, *Game Studies* 11(3), para. 3.

53 Bernard DeKoven (2002), *The Well-Played Game: A Playful Path to Wholeness*, Lincoln, NE: Writers Club Press; Miguel Sicart (2011).

시카트는 로드 험블(Rodvik Humble)의 <결혼>(The Marriage, 2007), 제이슨 로러(Jason Roher)의 <길>(Passage, 2008), 조나단 블로우(Jonathan Blow)의 <브레이드>(Braid, 2011)와 같은 예를 통해 절차주의가 비디오게임에 대한 연구의 차원을 넘어서 게임디자인에도 거대한 영향을 주었음을 주목한다. 이러한 맥락에서 절차주의가 절차, 즉 알고리즘을 비디오게임의 표현적 수단으로 분석했다면, 플레이 중심주의는 비디오게임의 의미를 만들어내는 것은 플레이어의 플레이이며, 이 플레이를 분석하고, 플레이를 위한 비디오게임 디자인이 필요하다고 주장하는 담론이다. 시카트에 따르면, 플레이-중심적 디자인의 옹호자라고 할지라도 “게임의 의미가 플레이라는 행위에 전달된다”고 이야기한다면, 절차주의의 영향 아래 자유롭지 못하다고 이야기한다.<sup>54</sup> 이 때문에 플레이어의 행위가 절차, 혹은 규칙에 의해 만들어진다는 절차주의자들에게, 게임은 “규칙이 의미하는 것”에 불과하고, 플레이어는 “프로세스의 활성화”에 불과하다.<sup>55</sup>

시카트는 절차주의의 한계를 테오도르 아도르노와 막스 호르크하이머의 ‘도구적 이성’을 통해 지적한다. 도구적 이성이란 계몽이라는 이름 아래 목적의 합리성을 반성적으로 이해하지 못하고 전도되어 이성의 자기유지를 위한 도구로 전락한 이성을 가리킨다. 이처럼 신화로부터의 해방을 꿈꾸었지만 여전히 신화의 작동방식에 복무하는 계몽이 이성을 도구화하고, 목적이 수단을 앞서는 전체주의로 이어졌다는 것이 아도르노와 호르크하이머의 비판이다. 시카트는 아도르노와 호르크하이머와 같은 맥락에서 절차주의가 “게임을 플레이하는 행위를 노동과 같은 것으로, 외부적으로 결정되고, 미리 결정되고, 플레이어가 아닌 다른 사람에 의해 만들어진 이성적 결과에 대한 작품으로 전환한다”고 보았다.<sup>56</sup> 즉 절차주의에 따르면, 플레이는 “플레이어 그리고 플레이어의 맥락”과 무관한, 규칙들의 연쇄, 즉 절차에

54 Miguel Sicart (2011), para. 30.

55 Miguel Sicart (2011), para. 31.

56 Miguel Sicart (2011), para. 46.

의해 결정되는 행위가 된다.<sup>57</sup>

시카트는 게임의 의미가 만들어지는 것이 아닌 “플레이되는 것”이라고 밝히며, 플레이는 단순히 규칙이나 절차에 의해 결정되거나 혹은 게임디자인에 의해 만들어지는 것이 아님을 분명히 한다.<sup>58</sup> 물론 규칙은 플레이의 기본적인 틀을 잡아주는 역할을 하지만 결코 플레이를 결정할 수는 없다는 것이 절차주의에 반대하는 플레이-중심주의이다. 이렇듯 플레이-중심주의에 따르면, 플레이는 그 자체로 게임의 의미를 생성해내며, 윤리적이며 정치적 가능성을 내포하고 있다. 즉 플레이-중심주의는 내려톨로지와 루돌로지의 대립에서 한 발 더 나아가 ‘절차’로부터 독립될 수 있는 ‘플레이’ 그 자체의 가능성을 추구한다. 이처럼 시카트는 아도르노와 호르크하이머의 논의를 빌려 플레이어의 플레이를 철저히 자율적 행위로 해석해낸다. 즉 비디오게임을 즐기는 플레이어의 플레이는 절차, 혹은 사회역사적 현실이 반영 혹은 시물레이션된 비디오게임의 계산과정과는 무관하게 작동한다.

이처럼 절차주의는 코드들의 집합(알고리즘)을 통해 설정된 규칙들의 연쇄가 동시대의 새로운 표현을 만들어내는 수단이라고 말하며, 비디오게임의 미학적 가치는 작가적 표현을 만들어내는 절차에 있다고 주장한다. 반면, 플레이-중심주의는 플레이는 결코 절차에 의해 결정될 수 없으며, 플레이 그 자체로 창의적이며, 게임의 의미를 만들어낼 수 있는 플레이어의 고유한 행위라고 주장한다. 이러한 점에서 내려톨로지와 루돌로지가 비디오게임이 무엇인지에 대한 존재론적 대답이었다면, 절차주의와 플레이-중심주의의 대답은 존재론적 대답을 넘어서 비디오게임의 미학적 가치는 무엇인지에 대한 대답이었다. 이렇듯 비디오게임을 둘러싼 또 한 번의 대답은 연구의 또 다른 지형도를 그려낸 동시에 내려톨로지와 루돌로지의 대답으로부터 벗어나 다양한 담론을 생산할 수 있는 가능성을 열어주었다. 그러나

57 Miguel Sicart (2011), para. 46.

58 Miguel Sicart (2011), para. 55.

절차주의와 플레이-중심주의라는 또 한 번의 대립은 비디오게임 연구의 이원론적 대립을 해소하지는 못했으며, 이는 자고다와 말코프스키가 주목한 또 하나의 지형도인 바로 “컴퓨터로의 접근”과 “재현적 접근”으로 이어진다.<sup>59</sup>

다음 장에서는 자고다와 말코프스키의 컴퓨터로의 접근을 기계매체의 문제로, 재현적 접근을 재현의 문제로 다루며, 더욱 확장된 담론을 다루는 두 대립된 입장에 대해 알아본다. 기계매체의 문제와 재현의 문제는 비디오게임 연구를 미학적 차원을 넘어서 정치적 그리고 윤리적 문제로까지 확장한 동시에 비디오게임을 이루고 있는 기계적 차원과 그 밖의 세계로의 연결까지 나아간다.

#### 4. 매체인가 재현인가? 기계매체의 문제와 재현의 문제

에스펜 올셋은 비디오게임은 “어느 한 분야로 국한될 수 없다”고 말한다.<sup>60</sup> 다른 연구들에 비해 비교적 짧은 역사를 가진 비디오게임 연구는 내러톨로지와 루돌로지의 대립과 절차주의와 플레이-중심주의의 대립을 통해 급속도로 자신의 장을 확장했다. 오히려 이러한 대립들은 비디오게임에 어느 하나로 정의할 수 없는 복합적인 연구대상의 지위를 부여했다. 그리고 이러한 지위의 부여는 비디오게임을 다루기 위해 어떤 문제가 요구되는지 혹은 어떤 방식으로 비디오게임을 연구해야 하는지에 대한 논의로 이어졌다. 패트릭 자고다와 제니퍼 말코프스키는 미구엘 시카트를 중심으로 한 플레이-중심주의 덕분에 비디오게임 연구의 다양한 가능성이 열어졌고, 그로 인해 “컴퓨터로의 접근”과 “재현적 접근”이라는 두 축이 가능해졌다고 주장

59 Patrick Jagoda & Jennifer Malkowski (2022), p. 5.

60 Espen Aarseth (2006), p. 45.

한다. 컴퓨터로의 접근은 하드웨어와 소프트웨어와 같은 컴퓨터 공학적 문제들이 게임을 다루고 연구할 때 연구자들에게 요구되는 가장 중요한 요소들이라는 주장이다.<sup>61</sup> 반면, 재현적 접근은 “인종, 젠더, 성, 계급”과 같은 정체성에 대한 쟁점들과 “게임 그 자체의 재현”에 대해 다룰 필요가 있음을 주장한다.<sup>62</sup>

노아 워드립-프루인(Noah Wardrip-Fruin)은 대표적인 컴퓨터로의 접근, 즉 기계매체의 문제를 다루는 비디오게임 연구자이다. 그는 『표현적 프로세싱: 디지털 픽션, 컴퓨터 게임, 그리고 소프트웨어 연구』(*Expressive Processing: Digital Fiction, Computer Games, and Software Studies*)에서 디지털 문학, 혹은 디지털 미디어에 대한 많은 연구들과 서적이 발표되었지만, 이러한 연구들이 주목한 것은 기계의 출력(output)이었다는 점을 지적한다. 그리고 그 출력은 문학과 예술사 연구 중심으로 해석되는 문화적 생산물로 여겨진다는 것이 그의 주장이다. 이러한 맥락에서 워드립-프루인은 비디오게임을 비롯한 디지털 미디어를 대하는 관점을 이동시킬 필요가 있음을 이야기한다. 즉 그 출력을 만들어내는 기계매체, 컴퓨터에 대한 조명이다.

워드립-프루인에 따르면, 세탁기, 지게차, 영사기, 타자기와 같이 특정한 목적을 가진 기계들처럼, 컴퓨터는 오로지 다른 기계들의 작동방식을 시뮬레이션할 수 있도록 설계된 기계이다.<sup>63</sup> 이 독특한 기계가 어떻게 디지털 매체를 작동시키는지와 워드립-프루인의 관심사이다. 워드립-프루인은 기존의 비디오게임 연구를 “출력 중심의 접근”(output-focused approaches)이라고 칭하며 기존의 연구들이 컴퓨터라는 기계를 조명하지 못한 반면, 자신의 연구가 “미디어, 게임, 그리고 픽션의 관점으로부터 나온 계산적 과

61 Jagoda & Malkowski, “Introduction: American Game Studies”, pp. 5-6.

62 Jagoda & Malkowski, “Introduction: American Game Studies”, p. 6.

63 Noah Wardrip-Fruin (2009), “Introduction”, *Expressive Processing: Digital Fiction, Computer Games, and Software Studies*, MA: The MIT Press, p. 1.

정을 조명한” 첫 연구라고 밝힌다.<sup>64</sup> 그리고 워드립-프루인이 컴퓨터를 중심으로 디지털 매체를 해석하기 위한 틀로 고안한 용어가 “표현적 프로세싱”(expressive processing)이다.

워드립-프루인은 표현적 프로세싱을 통해 첫째로, 계산적 프로세스가 “작가들을 위한 표현의 수단”이 되었음을, 둘째로, “관객들(플레이어들)에게 비가시적인 프로세스가 표현하는 것”을 이야기하고자 한다.<sup>65</sup> 그렇기 때문에 워드립-프루인은 데이터(data)와 프로세스(process)를 핵심적으로 살펴본다. 워드립-프루인에 따르면, 데이터와 프로세스를 통해 작동되는 방식은 <퐁>(PONG)과 같은 간단한 고전 비디오게임에서부터 훨씬 더 복잡한 구조를 지닌 프로세스까지 다양하게 플레이어들(관객들)의 경험을 만들어낸다. 이러한 방식은 완전히 새로운 것은 아니지만, 다수, 반복, 복잡성과 같은 특성으로 인해 기존의 전통적 매체들과 구분되는 컴퓨터, 즉 계산적 매체의 방식이다.<sup>66</sup> 그러나 이러한 프로세스를 수행하는 것은 플레이어 혹은 관객들이 원하는 것이 아니다. 이를 수행해주는 것이 바로 컴퓨터이며, 이를 위해 플레이어와 관객들이 경험을 느낄 수 있게 해주는 요소가 바로 표면(surface)이다. 콘솔뿐만 아니라 표시기, 모니터, 텔레비전 등 관객(플레이어)의 경험은 이 표면과 연관된다는 것이 워드립-프루인의 분석이다.<sup>67</sup> 즉 관객과의 상호작용 혹은 참여가 없다면, 디지털 미디어는 존재할 수 없다.

그리고 이러한 상호작용을 지칭하는 말이 바로 조작 논리(operational logics)이다.<sup>68</sup> 그리고 표면 아래 가려진 이 조작 논리를 밝혀내는 것이 워드립-프루인의 진정한 목적이다. “데이터나 표면으로 의미한 것”보다는 “디지털 미디어를 향한 사유를 위한 새로운 접근법의 토대”로서 ‘조작 논리’를 제

64 Noah Wardrip-Fruin (2009), p. 3.

65 Noah Wardrip-Fruin (2009), p. 3; Noah Wardrip-Fruin (2009), p. 4.

66 Noah Wardrip-Fruin (2009), p. 9.

67 Noah Wardrip-Fruin (2009), pp. 10-11.

68 Noah Wardrip-Fruin (2009), p. 13.

안하며 표현을 만들어내는 계산적 과정의 매체로서 컴퓨터라는 기계를 조명하는 것이 기계매체의 문제이다.<sup>69</sup>

반면, 자고다와 말코프스키가 “재현적 접근”이라고 칭한 재현의 문제는 워드립-프루인이 “출력”이라고 언급한 것과 더욱 강력히 연관된다. 워드립-프루인의 지적처럼 출력, 즉 재현을 분석하는 비디오게임 연구자들은 지속적으로 존재했지만, 철차주의와 플레이-중심주의 이후의 재현의 문제는 단순히 비디오게임의 폭력적 재현 혹은 비윤리적인 재현을 비판하는 것과는 다르다. 대표적으로 소라야 머레이(Soraya Murray)는 비디오게임 연구와 문화 연구 사이의 결합을 통해 비디오게임이 재현하는 성, 인종, 젠더의 정치학을 분석하는 연구자이다. 머레이는 비디오게임이 “실제 세계(the lived world)의 강력한 기도문을 플레이할 수 있는 형태로 재현한다”고 보며, 이것이 “구체적인 문화적 맥락에서 특정한 문화의 두려움, 환상, 희망 그리고 불안에 대한 이해를 제공”하고 있음을 주목한다.<sup>70</sup> 즉 기존의 문화적 형식들과 마찬가지로 비디오게임도 문화적 투쟁의 장으로서 비디오게임의 재현을 정치적으로 볼 수 있다는 것이 머레이의 입장이다. 소라야 머레이는 다음과 같이 말한다. “비디오게임을 플레이하는 것은 인터랙티브 오락(entertainment)의 형태를 통해 자신들의 소망, 두려움, 꿈 그리고 심지어 정체성 정치학까지 전달할 수 있는 접근성, 행위성, 그리고 기술을 다루는 능력을 소유한 유권자의 신화와 관계하는 것이다.”<sup>71</sup> 다시 말해서, 플레이어는 비디오게임을 플레이하면서 워드립-프루인의 용어를 빌리자면, 출력된 재현과 상호작용을 하는 과정에서 지속적으로 플레이어의 주체성을 관여시킨다. 이러한 맥락에서 비디오게임은 “문화 그리고 문화의 지배적인 이

69 Noah Wardrip-Fruin (2009), p. 13.

70 Soraya Murray (2018), “Introduction”, *On Video Games: The Visual Politics of Race, Gender and Space*, NY: I.B. Tauris, p. 2.

71 Soraya Murray (2018), p. 3.

데올로기로부터 근본적으로 분리된, 격리된 형태가 아니다”.<sup>72</sup>

머레이는 이를 플레이 “가능한 재현”(playable representation), 더 나아가 “플레이 가능한 시각 문화”(playable visual culture)라고 칭하며, 비디오게임의 “인종적 그리고 문화적 재현” 아래 작동하고 있는 정치학을 분석할 필요가 있음을 주장한다.<sup>73</sup> 이렇듯 재현의 문제는 비디오게임이 보여주는 재현의 문제를 비판적으로 분석하며, 컴퓨터의 작동방식을 분석하며 비디오게임을 해석하고자 한 기계매체의 문제와는 또 다른 접근법을 보여준다.

라인 누니(Laine Nooney)는 「받침대, 테이블, 러브레터: 비디오게임 역사에서 젠더의 고고학」(A Pedestal, A Table, A Love Letter: Archaeologies of Gender in Videogame History)에서 비디오게임의 역사쓰기에서 사라진 여성의 자리를 복권하기 위해 여성 게임개발자 로베르타 윌리엄스(Roberta Williams)의 업적을 재해석하며, 비디오게임에서 비가시적인 여성의 재현에 대해 재사유할 수 있는 새로운 역사쓰기를 제안한다. “소년들이 전부인” 비디오게임의 역사에서 사라진 여성 개발자, 여성 개발자의 개발론, 그리고 여성 플레이어에 대한 누니의 재해석은 비디오게임에서 재현되지 못한 “여성”을 복권시키며 재현의 문제를 주목한다.<sup>74</sup>

자고다와 말코프스키는 재현의 문제를 다루는 최근의 많은 연구자들의 이름들을 나열하며, 재현의 문제가 비디오게임 연구 내에서 가장 활발히 진행되고 있는 연구라는 점을 보여준다.<sup>75</sup> 이처럼 기계매체의 문제는 비디오게임의 매체특정성으로도 이야기될 수 있는 컴퓨터의 작동방식을 조명하고 있다면, 재현의 문제는 그 작동방식을 통해 드러난 출력값, 즉 재현의 문

72 Soraya Murray (2018), p. 24.

73 Soraya Murray (2018), p. 25; Soraya Murray (2018), p. 55.

74 Laine Nooney (2013), “A Pedestal, a Table, a Love Letter: Archaeologies of Gender in Videogame History”, *Game Studies* 13(2), <https://gamestudies.org/1302/articles/nooney>, para. 1.

75 Jagoda & Malkowski, “Introduction: American Game Studies”, p. 6.

제를 통해 비디오게임을 정치적으로 해석하고 분석한다. 이처럼 비디오게임 연구는 내러톨로지와 루돌로지 사이의 대립을 통해 분화되어 지속적으로 대립적인 접근법을 통해 확장된다. 다음 장에서는 앞에서의 세 가지 대립을 예술의 타율성과 자율성의 비유를 통해 살펴봄, 지금까지의 지형도를 구체화하고 비판적으로 재구성해 보고자 한다.

## 5. 비디오게임 연구의 지형도 그리기: 아도르노의 비판을 경유하여

지금까지의 비디오게임 연구의 궤적을 요약해보자면, 곤잘로 프라스카를 비롯한 루돌로지스트들은 자넷 머레이와 에스펜 올셋의 연구에 각각 내러톨로지와 루돌로지라는 이름을 붙이고 비디오게임의 특정성은 무엇인지에 대한 문제를 통해 “내러톨로지 대(vs) 루돌로지”라는 비디오게임 연구 내의 대립구도를 만들어냈다. 그리고 이 대립구도는 단순히 여기서 그치지 않고, 이후에 등장할 여러 대립구도의 담론들을 생성해냈다. 내러톨로지의 머레이가 제시한 핵심 개념 중 하나인 “절차”는 비디오게임 연구에 거대한 영향을 미치며, 루돌로지와의 화해를 위한 교두보가 되는 동시에 다시 한번의 분화를 이끌어냈다. 자신만의 철학적 논의를 통해 자넷 머레이를 계승한 이안 보고스트 중심의 절차주의와 절차주의가 갖고 있는 결정론적 방향성을 비판하며 등장한 미구엘 시카트의 반-절차주의는 “절차주의 대(vs) 플레이 중심주의”라는 새로운 대립구도를 통해 비디오게임의 지형도를 그려냈다. 그리고 이 대립구도는 비디오게임을 분석할 때, 비디오게임에 대한 다양한 해석과 연구의 가능성을 일깨워주었다.<sup>76</sup> 그리고 그 가능성으로 인해 발현된 대립이 바로 비디오게임의 하드웨어나 소프트웨어와 같은 기계

76 Jagoda & Malkowski, “Introduction: American Game Studies”, p. 5.

매체에 대한 문제와 그 하드웨어와 소프트웨어가 출력해낸 이미지들을 분석하는 재현에 대한 문제이다. 노아 위드립-프루인 중심의 기계매체의 문제를 다루는 연구자들은 컴퓨터 작동방식을 통한 매체의 문제를 주목할 필요가 있음을 주장했다. 반면, 재현의 문제를 다루고자 하는 게임 연구자들은 컴퓨터에 의한 출력, 게임의 재현 그 자체와 거기에 작동하는 정체성 혹은 계급의 문제를 주목하고 있다. 이러한 세 단계의 대립과 발전이 비디오 게임 연구에 대한 대략적인 지형도이다.

이처럼 본고는 패트릭 자코다와 제니퍼 말코프스키의 대립을 통한 비디오게임 연구의 궤적을 따라 비디오게임의 지형도를 그려보며, 이러한 대립의 발전을 예술의 자율성과 타율성에서 찾아보았다. 이에 따라 내러톨로지 및 루돌로지의 대립, 질차주의와 플레이-중심주의의 대립, 그리고 기계매체의 문제와 재현의 문제의 대립이라는 세 지형도가 그려진다. 그렇다면 이러한 지형도 안에서 비판적 비디오게임 연구의 위치는 어디에 존재하는가? 혹은 비판 이론과 비디오게임 연구의 화해, 즉 비판적 비디오게임 연구가 가능할 것인가?

이에 답하기 위해서 예술사 안의 오랜 논쟁으로 돌아갈 필요가 있다. 그리고 그 논쟁의 두 축은 사실 내러톨로지 대 루돌로지, 질차주의 대 플레이-중심주의, 재현의 문제 대 매체의 문제라는 대립구도에서도 작동하고 있다. 한 축은 예술의 자율성이며, 또 다른 축은 예술의 타율성이다. 여기서 예술의 자율성이란 예술은 사회로부터 자율적인 존재 혹은 사회에 대한 거부를 의미한다. 반면, 예술의 타율성은 예술이 어떠한 방식으로든지 사회와 관계된다는 것이다. 즉 예술은 사회적 현실로부터 자율적이기 어렵다는 것이 예술의 타율성에 대한 거친 요약이다. 리얼리즘과 모더니즘 사이의 논쟁으로도 알려진 두 축의 대립은 서사와 묘사의 대립으로, 리얼리즘 영화와 모던 영화의 대립으로 발현되었다. 그리고 그 대립은 다시 한번 비디오게임 연구 내의 대립관계로 대두되었다.

우선 내러톨로지와 루돌로지의 대립부터 살펴보자. 자넷 머레이가

2016년 자신의 『홀로덱의 햄릿: 사이버공간 속 서사의 미래』(Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace)<sup>77</sup>에서 밝히듯, 내러톨로지는 서사적 형식의 연장선에서 비디오게임이 어떻게 사회적 현실과 관계될 수 있는지를 탐구했다고 할 수 있다. 그리고 이러한 맥락에서, 내러톨로지는 비디오게임을 전통적인 서사 매체의 틀 안으로 포섭한다. 반면 루돌로지는 비디오게임이 서사와는 다른 형식적 구조로 작동하고 있음을 밝혀낸다. 이 때문에, 루돌로지는 기존의 문학 혹은 영화이론과는 구분되는 자신들만의 논리 구조가 작동할 수 있는 자율적인 비디오게임 연구를 꿈꾼다. 그리고 이러한 현상은 절차주의와 플레이-중심주의에서도 이어진다. 절차주의는 루돌로지의 커다란 도약 이후, 동시대의 표현을 만들어내는 코드의 연쇄, 절차로 인해 비디오게임이 여전히 작가와 현실에 의해 작동되는 타율적인 매체라고 주장한다. 플레이-중심주의는 이와 반대로 기존의 루돌로지가 충분히 자율적이지 못했다고 주장하며, 플레이어의 플레이는 그 자체로 의미를 생성해내고 정동을 만들어내는 자율적인 행위라고 강변한다. 재현 문제 역시 사회적 현실에서 작동하고 있는 여러 가지 문제들이 비디오게임 내에서 어떤 방식으로 재현되고 있는지, 혹은 재현되지 않고 있는지를 다루는 반면, 기계매체의 문제는 그것과 별개로 비디오게임을 가능하게 하는 기계매체의 자율적 지위를 다룬다. 이를 정리해보자면 다음과 같은 두 축의 대립 구도가 만들어진다.

타율성	자율성
내러톨로지	루돌로지
절차주의	플레이-중심주의
재현의 문제	기계매체의 문제

— [www.kci.go.kr](http://www.kci.go.kr)

77 국내에서는 2001년 『인터랙티브 스토리텔링』이라는 제목으로 번역되었다.

그러나 루돌로지의 내려톨로지에 대한 비판, 절차주의에 대한 플레이-중심주의의 비판 그리고 그 반대로 루돌로지나 플레이-중심주의의 비디오 게임 자율성이 동시대의 이데올로기일 뿐이라는 비판은 비디오게임 연구에 대한 내재적 비판에 도달하지 못한 채, 외재적 비판에 머무른다. 즉 비디오게임이 서사인지, 혹은 루두스인지, 절차인지 혹은 플레이인지, 재현인지 혹은 컴퓨터인지를 선택적으로 규정하는 것으로는 변증법적 사유에 도달하지 못한다. 프레드릭 제임슨은 변증법적 사유에 대해 다음과 같이 말한다. “(그러나) 변증법적 사유란 두제공된 사고, 즉 사유 자체에 대한 사고로서, 정신은 대상이 되는 자료뿐만 아니라 자신의 사고과정도 다뤄야 하며, 관련된 특정 내용과 그에 부합하는 사유양식 모두가 동시에 정신 속에 포함되어야 하는 것이다.”<sup>78</sup> 쉽게 말해서 변증법적 사유는 대상에 대한 사유 혹은 반성뿐만 아니라 자기 자신에 대한 반성까지 도달해야 한다. 그리고 이렇게 되었을 때 변증법적 비판이 가능하다.

비디오게임 연구에서 변증법적 사유를 통한 내재적 비판이 가능하다면, 테오도르 W. 아도르노가 그 단서를 제공해줄 수 있다. 아도르노는 “심연이라는 그랜드호텔”과 같은오명과 함께 예술의 자율성을 추구한 모더니즘 예술의 수호자로 읽히곤 한다. 서동진은 이러한 인상이 아도르노의 변증법적 사유를 소거한 처사이며, 아도르노의 진면목은 예술의 자율성과 타율성 사이를 오가는 그의 변증법적 사유에 있다고 주장한다. 서동진은 다음과 같이 아도르노의 예술에 대한 입장을 정리한다. “아도르노는 예술의 타율성은 자본주의 사회에서 예술을 둘러싼 인식으로서 객관적 진리임을 강조한다. 그러나 아도르노는 예술은 다른 사회 현실로부터 분리된 자율적 세계를 차지한다는 환영 혹은 이데올로기 역시 필연적인 것임을 잊지 않는다.”<sup>79</sup>

78 프레드릭 제임슨(2014), 여홍상·김영희 역, 「T.W. 아도르노, 혹은 역사적 비유들」, 『맑스주의와 형식: 20세기의 변증법적 문학이론』, 창비, p. 68.

79 서동진(2022), 「예술가는 언제 파업하는가: 예술과 노동 그리고 상품」, 『한국예술연구』, 제36호, p. 63.

즉 서동진은 아도르노의 예술에 대한 입장이 단순한 자율성과 타율성에 대한 외재적 비판으로 끝나지 않으며, 역사유물론으로부터 비롯된 아도르노의 변증법적 사유가 그의 예술에 대한 내재적 비판으로 확장되었다고 보았다.

이처럼 아도르노의 변증법적 사유는 비디오게임 연구 내의 비판의 자리를 위한 단서가 된다. 아도르노는 예술이 일종의 아포리아 그 자체라고 이야기한 바 있다. “예술은 그 자체의 기만을 변호할 수도 없지만 그러한 기만 없이는 존재할 수 없다. 이로 인해 예술은 아포리아에 빠진다.”<sup>80</sup> 이처럼 아도르노는 예술이 지니는 근본적 모순을 이야기하며 예술이 그 모순을 어떻게 벗어나는지를 분석했는데, 그것이 바로 예술의 자율성과 타율성 사이의 모순이다.

아도르노는 예술이 일종의 “사회적 노동의 산물”로, 주체의 해방 이전부터 사회로부터 해방될 수 없는 구조로 태어났지만, 그것이 사회적이 되는 근원은 제작되는 방식도 소재 내용도 아니라 예술이 사회로부터 자율적인 한에서 사회적이 된다고 주장한다.<sup>81</sup> 예술이 자율성을 갖지 못하면, 즉 “물화되지 않게 되면 상품으로 될 뿐이다.”<sup>82</sup> 이렇듯 아도르노는 단순히 예술의 자율성의 옹호자가 아니었다. 아도르노의 모나드론에서도 살펴볼 수 있듯이 아도르노는 예술의 자율성 그 자체에 사회에 대한 타율성이 기입되어 있다고 보았다. “물론 자율적인 예술은 형식 법칙을 통한 승화와 동일한, 사회에 대한 거부를 통해 또한 이데올로기의 수단으로 되기도 한다. 즉 예술은 자신이 두려워하는 사회에 대해 거리를 뚫으로써 또한 그 사회를 그대로 놓아두기도 한다. 그러나 그것은 단순한 이데올로기 이상의 의미를 지닌다.”<sup>83</sup> 즉 예술의 자율성은 일종의 이데올로기이지만, 예술이 예술일 수

80 테오도르 W. 아도르노 (1997), 홍승용 역, 「사회」, 『미학이론』, 문학과지성사, p. 353.

81 테오도르 W. 아도르노 (1997), p. 350.

82 테오도르 W. 아도르노 (1997), p. 350.

83 테오도르 W. 아도르노 (1997), p. 350.

있는 필연적인 조건이다. 쉽게 말해서 아도르노는 예술의 자율성이 그 자체로 이데올로기인 동시에 진리임을 주장한다고 말할 수 있다. 이러한 지점에서 아도르노는 “예술의 양면성 즉 자율성과 사회적 사실(타율성)이라고 하는 성격은 그 두 영역의 확고부동한 상호 의존성과 갈등 속에서 항상 나타나고 있다”고 말한다.<sup>84</sup> 이렇듯 아도르노는 예술의 자율성이라는 이데올로기를 단순히 비판적으로 분석하는 것이 아니라 자율성이라는 이데올로기가 예술이라는 존재를 위해 필연적이라고 보는 것이다.

그리고 이러한 아도르노의 비판은 단순히 예술의 자율성과 타율성 사이에서 자율성이라는 축을 선택하고 규정하기보다는 자율성이라는 이데올로기가 필연적일 수밖에 없다는 그 속성을 파고든다. 이런 지점에서 아도르노는 자율성과 타율성 사이의 모순을 해소하기보다는 그러한 모순이 생길 수밖에 없는 근원을 찾고자 했다.<sup>85</sup>

지금 비디오게임 연구에서 필요한 비판은 바로 이러한 지점이다. 비디오게임 연구에서 필요한 것은 “선택적 규정”이라기보다는 내재적 비판이다. 즉, 비디오게임의 자율성이 일종의 가상이지만, 그것이 왜 필연적이며 진리를 담고 있는지를 분석해야 한다. 그것이 비판적 비디오게임 연구가 나아가야 할 방향일 것이다.

## 6. 결론: 비판적 비디오게임을 향하여

이처럼 아도르노는 예술의 자율성과 타율성이라는 아포리아를 해소하며, 두 측면의 이율배반을 사고하기를 강권했다. 그리고 이는 비디오게임 연구의 오랜 대립을 해소할 수 있는 하나의 단서가 되어줄 수 있다. 이러한

84 테오도르 W. 아도르노 (1997), p. 350. 괄호는 필자.

85 서동진(2022), p. 66.

비디오게임 연구 내의 대립을 동시에 사유하면서 비디오게임을 비판적으로 분석하고 해석하기 위해 비판이론을 적극적으로 이용하는 “비판적 비디오게임 연구”가 부상하고 있다. 패트릭 자고다는 자신의 『실험 게임: 게임화 시대의 비판, 플레이 그리고 디자인』(*Experimental Games: Critique, Play, and Design in the Age of Gamification*)에서 자신이 비디오게임을 분석하는 방법론은 단순히 “매체 미학의 교차”에만 있지 않으며, “사회적, 정치적, 그리고 경제적 이론”에서 비디오게임을 분석하는 것이라고 밝힌다.<sup>86</sup> 즉, 자고다는 비디오게임을 “더 넓은 맥락에서” 이해해야 함을 강조한다.<sup>87</sup> 그리고 이렇듯 더 넓은 맥락에서 젊은 비디오게임 연구자들이 주목하는 지점이 바로 “비판”이다.<sup>88</sup>

브랙스틴 소더맨(Braxton Soderman)은 『몰입에 저항하며』(*Against Flow*)에서 비디오게임의 자율성을 직접적으로 언급하지 않지만, “비판적 거리”라는 용어와 미하이 칙센트미하이(Mihaly Csikszentmihalyi)의 몰입(flow) 개념을 비판적으로 재해석한다. 소더맨은 <하프라이프>(1998), <포털>(2007), <더 스탠리 패러블>(2013), <더 비기너스 가이드>(2015)와 같은 비디오게임을 통해 게임을 플레이하는 과정에서 필연적으로 발생하는 비판적 거리를 분석하며, 포스트모더니티에 이르러 비판적 거리는 사라지지 않고 오히려 새로운 형태로, 혹은 상품화되어 존속되고 있음을 주장한다. 즉 비디오게임을 플레이할 때 단순히 몰입의 경험만이 존재하는 것도 아니고, 비판적 거리를 유

86 Patrick Jagoda (2020). “Introduction: Society of the Game”, *Experimental Games: Critique, Play, and Design in the Age of Gamification*, Chicago: University of Chicago Press, p. xi.

87 Patrick Jagoda (2020), p. xii.

88 패트릭 자고다 이외에도 비디오게임의 공간을 비판적으로 분석하며 동시대의 공간을 비판적으로 사유하기 위한 풍경과 연결짓는 피터 넬슨(Peter Nelson), 비디오게임을 분석하며 정치경제학을 적극적으로 이용하는 미아 콘살보(Mia Consalvo) 등 많은 비디오게임 연구자들이 비디오게임의 아포리아를 적극적으로 사유하며 더 넓은 맥락에서 비디오게임을 연구하고 있다.

지할 수 있는 것도 아니라 몰입과 거리 사이의 끝없는 긴장관계가 존재한다는 것이 소더맨의 주장이다. “사람들이 삶에 대한 비판적 태도를 택할 것이라는 희망과 우리는 세계로부터 거리를 극복하고 놀이(또는 몰입)의 삶을 살아야 한다는 생각 사이의 긴장이 존재한다.”<sup>89</sup> 소더맨은 그 긴장을 네 가지 게임을 통해 이야기하는데, 전략적 사고로써 게임의 목표를 위해 필연적으로 존재하는 자기비판 혹은 전략적 사유(《하프라이프》), 비디오게임이 비판적 거리를 의도적으로 조직하고 이를 상품화하는 독특한 방식(《포털》), 그러한 자기반영적 변형을 다시 게임 안으로 되돌려 게임을 위한 놀이적 관여로 전환하고 이를 다시 반성과 자기-비판의 열망을 위한 시공간으로 제시하는(《더 스탠리 패러블》), 게임 그 자체가 비판적 거리이자 몰입이 되는 비판적 몰입(《더 비기너스 가이드》)으로 발현된다는 것이 소더맨의 주장이다. 몰입과 비판적 거리 사이의 긴장음을 해소하기보다는 그 거리 사이를 가로지른다. 그 결과 플레이어는 몰입과 비판적 거리의 이율배반적 관계 아래에서, 플레이 혹은 몰입을 비판적으로 바라보는 동시에 거기에 복무할 수밖에 없음을 깨닫는다.

이렇듯 소더맨은 몰입과 비판적 거리를 통해 비디오게임의 이율배반적 속성을 분석하고, 그것을 사유하기 위한 내재적 해석을 진행한다. 소더맨의 분석은 비디오게임의 이율배반적 요소 중 선택적 규정을 하지 않은 채, 그것을 내재적으로 독과해나간다. 비판적 비디오게임 연구가 가능하다면, 그것은 소더맨과 같은 내재적 비판일 것이다. 이는 비디오게임 연구를 더욱 풍부하게 할 수 있으며 동시에 비디오게임 연구가 계속해서 확장될 수 있는 또 하나의 방법론이 될 것이다.

아타리(Atari)의 〈퐁〉(PONG)의 성공 이전에도 다양한 비디오게임과 연관된 프로그램들이 군사적 목적 혹은 과학적 목적으로 개발되었지만,

89 Braxton Soderman (2021), “Flow, Play, and Critical Distance”, *Against Flow: Video Games and the Flowing Subject*, MA: The MIT Press, p. 142.

1972년 <퐁>의 발매는 비디오게임을 대중문화로 편입시킨 동시에 컴퓨터 공학자들의 실험적 시도들의 상품화를 알린 문화적 사건이었다. 이후 비디오게임은 약 50년 동안 산업적으로나 문화적으로 흥망성쇠를 겪었지만, 비교적 짧은 역사 안에 세계에서 가장 거대한 문화산업이 되었다고 해도 과언이 아니다. 비디오게임 연구가 90년대 말부터 본격적으로 시작된 이래로 국내외에서 비디오게임을 연구하기 위한 학제가 만들어졌고, 많은 프로그램들 역시 개설되었다. 이에 따라 본고는 자고다와 말코프스키의 역사화를 따라 비디오게임을 둘러싼 각각의 담론들이 어떤 방식으로 전개되었는지를 살펴봄에 비디오게임 연구에 대한 일종의 지형도를 그려보았다. 그러나 본고는 연구에 대한 연구, 즉 메타비평에 불과하다는 한계를 지니고 있기도 하다. 또한, 몇몇의 게임들을 예시로 들기는 했지만, 구체적 사례를 통해 본고에서 살펴본 비디오게임 연구의 궤적을 바탕으로 도달한 “비판”을 실현할 필요성이 대두된다. 이에 따라 후속연구에서는 이러한 한계들을 극복하고, 비판적 비디오게임 연구의 장을 확장하고 보강하고자 한다. 또한 본고는 컴퓨터 게임, 콘솔 게임, 모바일 게임 등 다양한 디지털 게임들의 양태를 ‘비디오게임’이라는 용어로 환원한 한계 역시 존재한다. 본고의 방향성은 비디오게임이 갖는 보편적 특성에 대한 해석과 연관되기 때문에 그 한계를 감수하고 있지만, 후속연구에서 이러한 한계 역시 보강이 필요할 것이다.

## 참고문헌

### 논문

- 박은경(2023), 「오픈월드 게임 공간에 대한 기호학적 고찰: <포켓몬 스칼렛·바이올렛>을 중심으로」, 『한국게임학회』 23(4), pp. 3-14.
- 서동진(2022), 「예술가는 언제 파업하는가: 예술과 노동 그리고 상품」, 『한국예술연구』 제36호.
- 신현우(2021), 「디지털 게임의 대중미학 에르고딕 연구: 컴퓨터-문화 조형행위의 인식

- 적 지도그리기」, 『한국언론정보학보』 106, pp. 96-132.
- 윤태진·나보라 (2005), 「디지털 게임의 마법: '주체'와 '호명'의 환상」, 『게임산업저널』 10, pp. 60-83.
- 이정엽(2017), 「이안 보고스트의 설득적 게임 방법론 연구」, 『대중서사연구』, 23(3), pp. 489-520.
- 탁선미(1995), 「“예술의 자율성” - 그 문제의 현재 위상과 의미: 서독 문예이론 논쟁사를 바탕으로」, 『독일학연구』 4, 독일학문화권연구소.
- Christopher N. Gamble, Joshua S. Hanan, Thomas Nail (2019), “What is New Materialism?”, *Angelaki* Vol. 24.
- Gonzalo Frasca (1999), “Ludology Meets Narratology: Similitude and Differences between (Video)games and Narrative”, *Ludology.org*.
- Jan Simons (2011), “Narrative, Games, and Theory”, *Game Studies*, Vol. 11(93), <https://gamestudies.org/0701/articles/simons>.
- Laine Nooney (2013), “A Pedestal, a Table, a Love Letter: Archaeologies of Gender in Videogame History”, *Game Studies* 13(2), <https://gamestudies.org/1302/articles/nooney>.
- Markku Eskelinen (2001), “Towards Computer Game Studies”, *Digital Creativity*, Vol. 1.
- Miguel Sicart (2011), “Against Procedurality”, *Game Studies*, 11(3), [https://gamestudies.org/1103/articles/sicart\\_ap](https://gamestudies.org/1103/articles/sicart_ap).
- Patrick Jagoda & Jennifer Malkowski (2022), “Introduction: American Game Studies”, *American Literature* 94(1), pp. 1-16.

## 단행본

- 로제 카이와(2018), 이상률 역, 『놀이와 인간: 가면과 현기증』, 문예출판사.
- 테오도르 W. 아도르노(1997), 홍승용 역, 『미학이론』, 문학과지성사.
- 프레드릭 제임슨(2014), 여홍상·김영희 역, 『맑스주의와 형식: 20세기의 변증법적 문학이론』, 창비.
- Bernard DeKoven (2002), *The Well-Played Game: A Playful Path to Wholeness*, Lincoln, NE: Writers Club Press.
- Braxton Soderman (2021), *Against Flow: Video Games and the Flowing Subject*, MA: The MIT Press.
- Espen Aarseth (1997), *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, UK: Johns Hopkins University Press.
- Espen Aarseth (2006), “How We Became Postdigital: From CyberStudies to Game Studies”, *Critical Cyberculture Studies* (Ed. by David Silver & Adrienne Massanari), New York & London: New York University Press.
- Gonzalo Frasca (2003), “Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology”, *The*

- video game theory reader* (Ed. by Mark Wolf & Bernard Perron), New York and London: Routledge.
- Ian Bogost (2006), *Unit Operations: An Approach to Videogame Criticism*, MA: The MIT Press.
- Ian Bogost (2007), *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*, MA: The MIT Press.
- Janet H. Murray (1997)/(2016), *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, New York: The Free Press.
- Mia Consalvo (2019), *Rral Games: What's Legitimate and What's Not in Contemporary Videogames*, MA: The MIT Press.
- Noah Wardrip-Fruin (2009), *Expressive Processing: Digital Fiction, Computer Games, and Software Studies*, MA: The MIT Press.
- Patrick Jagoda (2020). *Experimental Games: Critique, Play, and Design in the Age of Gamification*, Chicago: University of Chicago Press.
- Peter Nelson (2023), *Computer Games as Landscape Art*, Switzerland: Palgrave Macmillan.
- Soraya Murray (2018), *On Video Games: The Visual Politics of Race, Gender and Space*, NY: I.B. Tauris.

원고 접수일: 2024년 7월 25일, 심사완료일: 2024년 8월 4일, 게재 확정일: 2024년 8월 7일

## ABSTRACT

# A Topography of Videogame Studies

Ko, Minseon\*

Towards Possibility of Critical  
Videogame Studies

Videogames have become the most dominant cultural industries of the contemporary period, and the same time, discourses dealing with videogames are being rapidly produced. In response, videogame studies has introduced and produced a variety of approaches to videogames since this field of studies began in the late 1990s. In response, Following Patrick Jagoda and Jennifer Malkowski's discussion organizing these approaches, this paper traces the trajectory of videogame studies, regarding the history of videogame studies as confrontations between narratology and ludology, proceduralism and play-centrism, and an issue of media machinery and an issue of representation. In addition, this paper tries to find the inevitability of these confrontations into the contradiction between an autonomy and a reflection of arts and draw a topographical map of videogame studies. It aims to reveal the inevitability of antagonistic confrontation and to find a place for critique in videogame studies through the dialectical relationship between confrontations, going beyond the external critique that chooses one or the other aspect in the confrontation. This paper follows Theodor W. Adorno and explores the

---

\* Independent Researcher

possibility of critical videogame research through the dialectical relationship between autonomy and reflection, which allows us to intrinsically criticize and think about the conflicts within videogame research.

**Keywords** Videogame, Narratology, Ludology, Procedure, Play, Videogame Studies, Adorno, Contradiction, Critique, Antinomy, Conflict, Patrick Jagoda, Braxton Soderman, Critical Videogame Studies