

디지털 시대의 게임

최혜실*

■ 국문요약 ■

본 논문은 게임의 세계관이 현실과 관련되는 양상과 그것이 현실과 조화로운 관계를 맺을 수 있는 방안을 연구하고 있다.

정보통신의 발달로 영상매체의 몰입성이 증대하면서 현실공간에서 도피하여 가상공간에 침잠하는 중독자들이 나타나고 있다. 사람보다 기계에 친밀감을 느끼는 이들을 오타쿠, 호모 비르투엔스(Homo Virtuens)라고 한다. 호모 사피엔스는 현실 세계에서 경험을 쌓고 그 경험이 지식과 연결되는 반면, 호모 비르투엔스는 복잡하고 골치아픈 존재에 불과한 현실이 아니라 가상 세계에 친근감을 느낀다.

그런데 초기 병적 징후를 지닌 인간으로 분류되던 호모 비르투엔스가 이제 현대인의 보편적인 경향으로 확산되고 있다. 현대인은 단순히 가상 공간에 들어가 그 세계의 주인공이 되려 할 뿐 아니라 현실 세계에 살면서 자신의 가상 세계에서의 사고방식과 행동으로 현실을 만들어 나가려는 경향이 생기게 되었다. 즉 현대인들은 가상공간의 놀이 방식을 현실 세계에 적용하려 한다. 현대 사회에서 일상 생활에 엔터테인먼트적 요소(e-factor)가 늘어나는 이유가 이 때문이다. 때문에 컴퓨터 게임 중독을 단순히 병적 현상으로 치부하지 말고 그 현상을 현실을 보다 나은 놀이 공간으로 만들기 위한 방식으로 전환시켜야 될 시점이다.

이런 점에서 게임의 스토리텔링은 중요하다. 유선 게임의 스토리텔링은 민담 구조와 유사하다. 반면 현재 개발중인 무선 게임의 스토리텔링은 심리 소설의 그것과 비슷해질 것이다. 왜냐하면 모바일 등 무선통신은 발달한 대도시의 공간에서 주로 사용된다. 도심의 자극과 밀접한 관련을 지니는 의식의 흐름 방식인 자극-연상-반응의 구조를 모바일 게임에 응용한다면 큰 성과를 거두리라고 본다.

주제어 : 시뮬라크르, 가상 인간, 오락의 요소, 무선성, 놀이성, 민담 구조, 의식의 흐름

* KAIST 인문사회과학부 교수

〈목차〉

- I. 게임의 현실화, 현실의 게임화
- II. 전자 공간과 현실 공간의 중첩 현상
 - 1. 현대 사회의 시뮬라크르(simulacre) 현상
 - 2. 시뮬라크르의 세계와 가상 인간(Homo Viruens)
- III. 중첩 현상으로서의 '놀이성'의 증대
 - 1. 현대 사회와 오락의 경제학
 - 2. 놀이 공간의 확산
 - 1) 놀이의 정의와 특징 | 2) 놀이 공간 확산의 예: 월드컵과 한국 사회
 - 3. '무선성(wireless)'과 놀이성
- IV. 디지털 서사(digital storytelling) : 게임의 스토리텔링을 중심으로
 - 1. 유선 게임의 스토리텔링
 - 2. 무선 게임의 스토리텔링
- V. 결론

I. 게임의 현실화, 현실의 게임화

〈FIFA Worldcup 2002 Korea - Japan〉이란 컴퓨터 게임이 있다. 2002년 한·일 월드컵을 완벽하게 재현했다는 점이 특징이다. FIFA에서 라이선스를 받아 실제 월드컵과 똑같이 선수, 유니폼, 경기장 등을 재현했고 모션 캡처 기법으로 선수들의 동작이 생동감 있게 재현되었다. 게임 외에도 세계적인 인기 선수들의 등장, 한·일 월드컵에 대한 세계인들의 바람, 월드컵 해설을 맡은 강신우씨와 아나운서 전용준씨의 인터뷰가 첨가되어 있다.¹⁾

월드컵에 출전하는 32개국의 선수 명단과 개인의 능력치 등이 2002년 2월까지의 자료를 바탕으로 입력되어 있어 게이머들은 시뮬레이션 게임을 통해 현실 세계에서 우승을 점치기도 한다.²⁾ 반대로 현실에서 자기 팀이 패배했을 경우

1) <http://www.fifahero.com>
<http://www.fifakorea.com>

2) 『동아일보』, 2002.4.10.

게임에서 상대국의 능력치를 조작하여 설욕하기도 한다.

전자의 경우 시뮬레이션 게임에서 한국의 16강 가능성이 높게 나왔고 심지어 8강 가능성이 점쳐지기도 했다. 이 경우 일종의 자기암시 때문에 선수들의 사기가 높아져서 현실에서의 우승 가능성에 영향을 미친다. 후자의 경우, 현실 세계에서 볼만이 그대로 가상 세계로 전이된다. 이 예는 게임이 현실과 밀접한 관련을 가지고 있음을 단적으로 보여주는 예이다. 게임의 몰입성은 이미 알게 모르게 우리 삶에 영향을 미치고 있어 이제 세계관의 수준에 이른 느낌이다. 본 논문에서는 게임의 세계관이 어떻게 현실과 밀접한 관련을 지니는지 살펴보면서 이제 단순한 놀이의 차원이 아닌 게임이 어떻게 하면 현실과 조화로운 관계를 맺을 수 있는지 살펴보고자 한다.

II. 전자 공간과 현실 공간의 중첩 현상

1. 현대 사회의 시물라크르(simulacre) 현상

시물라크르(simulacre)란 실제로는 존재하지 않는 대상을 존재하는 것처럼 만들어놓은 인공물을 지칭한다. 시물라크르는 흉내, 모방과 혼동되기도 하는데 이것은 실수이다. 흉내를 내기 위해서는 반드시 흉내를 낼 원 대상이 있음을 의미한다. 그러나 이런 베끼기는 제1, 혹은 제2열에 속하는 시물라크르, 전통적인 재현 체계 속의 이미지이다. 시물라크르는 흉내낼 대상이 없는 이미지이며 이 원본 없는 이미지나 그 자체로서 현실을 대체하고 현실은 이 이미지의 지배를 받게 된다.³⁾ 박물관이나 민속촌의 모형들을 보고 관람객들은 옛날 사람들이 살았던 곳이라고 생각하지만 실제로는 민속촌이라는 시물라크르가 관람객들에게 그때 그 곳을 상기시킨다.

보드리야르는 이 개념을 놀랄 만큼 빨리, 정확하게 파악했지만 그 의미를 직시하지는 못했다. 가짜가 현실을 지배하는 사회라면 그 사회가 현실인 것이다. 모든 사람이 믿는 거짓은 진실이다.⁴⁾ 이 시물라크르의 개념은 가상의 세계, 놀

3) 장 보드리야르(하태환 역), 『시물라시옹』, 민음사, 1992, 9-10쪽.

이의 세계와 일의 세계의 경계가 모호해지는 현대 사회의 단면을 단적으로 보여 주는데 그 극단적인 예가 오타쿠이다.

2. 시물라크르의 세계와 가상 인간(Homo Virtuens)

너와 연애하고 싶다/너의 입술 속으로 혀를 집어넣으며/구체적으로 색쓰고 싶다//
섬세한 바늘 끝으로/깊은 계곡을 탐험하여 건져 올리던 유혹의/은빛 금속성의 원반
위에 새겨진 비밀의 욕망//전원 스위치를 올리면/온몸에 충전되는 힘/전드리기만 해
도 나의 성감대는//예민하게 반응한다(이하 생략)

이 시는 하재봉의 〈비디오/콤팩트 디스크〉이다. 영상 시대에 사람들은 사람들과 접촉하여 소통하는 시간보다 비디오, TV, 컴퓨터 등 각종 영상 매체, 디지털 매체와 소통하는 시간이 더 많아졌다. 이 현상이 심해지면서 게이머, 게임 제작자 등은 컴퓨터와 성적으로 관련된 꿈을 꾸는 경우가 많아지고 있다고 한다.⁵⁾ 그것은 우리 무의식의 가장 은밀한 욕망이 꿈에 드러나는 방식과 같은 것으로 그만큼 디지털 매체가 인간과 밀접한 관계를 지니고 있음을 의미한다.

사람보다 기계에 친밀감을 느끼고 나아가 자신의 반려자와도 같은 기계와 손 잡고 살 날을 꿈꾸는 인류를 우리는 호모 비르투엔스, 오타쿠라고 한다. 호모 사피엔스는 현실의 세계와 대면하면서 경험을 쌓고 지식을 늘여갔다. 반면 호모 비르투엔스에게 현실 세계는 골치 아프고 반복적이며 별로 소용에 닿지 않은 존재일 뿐이다. 그들은 가상의 세계에서 우주 비행사, 축구 선수, 스타가 됨으로써 손쉽게 현대의 영웅들이 체험하는 온갖 재미와 영광을 누리기를 원한다. 그들은 TV나 컴퓨터 게임이 제공하는 이미지에 매혹된 현대판 나르시시이다.

오타쿠라고도 불리는 이들은 일정한 직장도 없고 연애나 결혼, 재테크에 관심이 없을 뿐더러 그것을 알지도 못한다. 그러나 이들은 어떤 하나, 예를 들면 컴퓨터 게임이나 만화의 주인공, 가수에 대해 온갖 정보들을 알고 있다. 숭배하는 스타가 머리 모양을 바꾸면 그들은 앞을 다투어 헤어스타일을 흉내내고 스타가 실연 등으로 자살이라도 하면 수십 명 정도는 한꺼번에 고층 아파트에서 뛰어내

4) 최해실, 『디지털 시대의 문화 읽기』, 소명, 2001, 186-187쪽.

5) 에티엔 바랄(송지수 옮김), 『오타쿠-가상세계의 아이들』, 문학과 지성, 2002, 21-22쪽.

린다. 그 스타가 언제 태어났는지 좋아하는 음식은 무엇인지, 데뷔할 때 부른 곡명은 무엇인지 줄줄이 꿰고 있으며 그 지식이 많으면 많을수록 오타쿠 세계에서 존경의 대상이 된다.

자신이 좋아하는 스타에 관련되는 것이면 무엇이든 모으고 만화나 게임에 나오는 인물들의 복장을 하는 축제를 열기도 한다. 스타를 주인공으로 만화를 그리기도 하고 소설을 쓰기도 한다. 대부분 아마추어들이지만 간혹 걸작들이 탄생하기도 한다. 가이낙스(Gainax)사는 오타쿠들이 설립한 기업으로서 <프린세스 메이커>나 <에반겔리온> 같은 빅 히트 상품들을 만들었다. 역시 오타쿠가 오타쿠의 마음을 이해하는 모양이다.

어찌하여 이런 종류의 인간이 탄생하게 되었는가? 오타쿠의 종주국인 일본의 경우 극심한 사회 경쟁이 주요 원인이다. 일본 입시 지옥의 악명이 가히 세계적이라는 것은 우리도 잘 아는 사실이다. 대학 입학 경쟁이 치열한 한국에서도 상상을 초월할 만큼 일본 학생들은 유치원 다닐 때부터 꼭 짜여진 공부 일정에 시달려야 한다. 여기에 적응하지 못하는 젊은이들이 멀티미디어의 세계 속에 도피하여 그곳에서 산다는 것이다.

그러나 더 중요한 원인은 바로 그 멀티미디어 매체에 있다. 우리가 네트워크에서 소통하면 할수록 현실적으로 덜 만난다. 사람들이 정보 고속도로를 다니면 다닐수록 현실의 고속도로는 텅 비게 되는 것이다. 실제로 네트워크 게임의 경우, 게이머들은 가상세계에서는 한치의 양보도 없이 냉혹한 경기를 펼치지만 실제 세계에서는 만날 필요도 없는 사이이다. 이처럼 가상세계의 몰입이 심화되면 될수록 현실 세계에 가상 세계의 논리를 구축하려는 경향이 나타나게 된다. 정보통신과 매체의 탄생과 발전은 이처럼 인간의 의식을 변모시키고 나아가서는 이 세상을 살아가는 방식마저 변화시키는 것이다.

이제 오타쿠들은 단지 가상 세계로 들어가 그 세계의 주인공이 되는데서 그치지 않는다. 그들은 현실 세계에 살면서 자신의 가상 세계에서의 사고방식과 행동으로 현실을 만들어 나간다. 예를 들어 오타쿠들은 펜진 박람회인 코미케에서 펜진 잡지 행사와 코스프레 행사를 한다. 그러나 우리 모두가 사실은 조금씩 오타쿠들이다. 영상매체, 특히 디지털 매체는 그 상호작용성, 시청각성 때문에 대단한 몰입성을 지니고 있다. 때문에 이 몰입의 정신 상태는 현실 세계에까지 유지된다.

최근 게임의 중독성에 대한 연구가 활발하다. 일반적으로 중독은 몰입의 정도가 과다해 무언가에 대해 강박적으로 의존하게 되고 내성이 생겨 사용 시간이 지속적으로 증가하며 이에 따라 금단증상이 나타나 사회생활을 지속할 수 없는 상태를 말한다.⁶⁾ 그러나 게임 사용자의 주요 특징을 살펴보면 자신감과 집중력의 향상, 인터넷, 외국어 실력의 향상, 게임 제작 경험의 증가, 정보통신 관련 분야에 대한 흥미 증가 등 긍정적인 요소도 만만치 않은 것으로 나타나 있다.⁷⁾ 즉, 중독증은 자라나는 청소년에 대한 기성세대들이 과잉보호, 자신의 가치관에 입각한 판단의 경향도 다분히 있기 때문에, 가치판단을 떠나서 다시 고찰될 필요가 있다. 예를 들어 현실 감각이 없다는 것은 게임 중독자들이 지금까지와 다른 현실 대응을 한다는 뜻인 것이다.

우리는 조금씩 중독자들, 오타쿠들인지도 모른다. 예를 들어 지하철에서 만화를 볼 때, 사람들은 역구내에서 만화 잡지를 사서 잘 읽은 뒤 역을 나가면서 휴지통에 버린다. 그것은 일상 속에서 맛보는 한바탕의 상상 세계이고 잘 짜여진 제도 속에서 흠친 한 자락의 시간이며 군중 속에서 수집되는 일말의 개인주의이다. 즉 우리는 일상의 내내는 아니지만 대부분 일상의 한 부분에서는 오타쿠적인 가상 속에서 살고 있다.

이 성향이 일반적이 되면 될수록 점차 가상 공간의 놀이적 속성을 생활 공간에 적용시키려는 경향이 증대된다. 그리하여 보드리야르가 주장한 시뮬라크르의 세계가 전개되는 것이다. 그 전형적인 예가 오락의 요소(e-factor)이다.

Ⅲ. 중첩 현상으로서 '놀이성'의 증대

1. 현대 사회와 오락의 경제학

라스베가스나 중국 본토의 경이로운 경제 성장률을 능가했다는 놀라운 보고가 있다. 그만큼 자동차도 철강도, 금융 서비스도 아닌 엔터테인먼트가 새로운 경

6) 유승호 외, 『게임 몰입증의 현황과 대처 방안』, (재)게임종합지원센터, 10-13쪽.

7) 위의 글, 68쪽.

제의 견인차로 자리잡고 있다는 증거이다. 영화, TV, 대중음악, 스포츠 관람, 놀이공원, 라디오, 카지노, 잡지, 신문, 책, 어린이용 성인용 장난감, 등등의 분야에서 엔터테인먼트는 이제 소비자 경제의 중요한 기준이 되었다.⁸⁾ 메가플렉스는 엔터테인먼트 경제가 공간에 어떤 방식으로 확산되는지 보여주는 좋은 예이다. 거대한 쇼핑몰과 놀이공원, 은행 등이 한 지역에서 도심을 형성하며 구매와 소비행위에 오락성을 증대시키고 있다. 사람들은 물건을 사면서 놀이감을 타고 즐기며 돈을 찾고 나서 영화를 본다. 캘리포니아의 창고형 할인매장 온테리오 밀스에는 214개의 점포와 실내 동물원, 아이스 링크, 입체 영화관이 공존해 있다.⁹⁾

사람들은 쓸모있는 상품을 사기보다 자신의 꿈과 감성을 만족시키는 것을 구매하려고 한다. 사람들을 매혹시키는 것은 상품의 사용가치나 교환가치가 아니라 그 상품에 스며 있는 이야기이다.¹⁰⁾ 사람들은 놀이 공간으로 화해버린 메가플렉스를 거닐며 그 공간 속의 캐릭터로, 주제로, 플롯으로 각자의 위치를 점하고 있는 이야기들을 구매하고 있다. 최초의 드림 소사이어티 기차는 오리엔트 특급이라는 이름으로 비엔나와 이스탄불 사이를 운행하고 있다. 이 기차는 한 장소에서 다른 장소로 이동하려고 타는 기차가 아니다. 이 기차는 옛날의 매력, 샴페인과 캐비어, 낭만이 있는 옛 이야기가 붙어있는 기차이다. 표 값도 싸지 않다. 낭만과 매력이 수송료보다 더 비싸다.¹¹⁾

이렇게 현대 사회의 공간 전체가 놀이의 그것으로 화해버린 이유가 고작 부와 여가 시간이 늘어난 때문일까? 뒷장에서든 여러 증거와 현상들을 보이겠거니와 현실이 놀이 공간으로 변하게 된 가장 큰 이유는 영상의 폭격이 우리에게 몰입성을 증가시켰기 때문이다. 소설에 몰입했을 때의 근대인들은 일상의 공간에서 곧 정신을 차리고 이성적으로 일을 처리할 수 있었고 어른이 되었을 때 꿈을 버릴 수 있었으나 이제 영상의 폭격에 세뇌된 가상인간들은 놀이의 세계를 현실에 적용하려는 경향을 지닌다. 이 경향 때문에 이야기가 들어 있는 상품에 열광하

8) 마이클 J. 울프(이기문 역), 『오락의 경제』, 리치북스, 2000, 20-21쪽.

9) 위의 책, 25-27쪽.

10) 톨프 엔센(서정환 옮김), 『드림 소사이어티』, 한국 능률협회, 2000의 책 전체의 논조가 상품에 스며있는 이야기에 대한 주장으로 되어 있다.

11) 위의 책, 66쪽.

는 것이다. 즉 자신이 일상에서 만나고 체험하고 사용하는 물건들, 공간, 사람들을 가상에서 겪은 이야기로 구성하고 싶은 것이다.

2. 놀이 공간의 확산

1) 놀이의 정의와 특징

놀이에 대한 호이징하의 정의는 다음과 같다.

그러므로 형식이라는 각도에서 보면 놀이는 허구적인 것으로서 일상생활 밖에 있음에도 불구하고 놀이하는 자를 완전히 사로잡을 수 있는 자유로운 행위로 간단히 정의할 수 있다. 그것은 어떠한 물질적 효용도 없는 행위로서 명확하게 한정된 시간과 공간 속에서 행해지며 주어진 규칙에 따라 질서정연하게 진행되는데 기꺼이 자신을 신비로 둘러싸거나 아니면 가장을 통하여 평상시의 세계와는 무관하다는 것을 강조하는 집단관계를 생활 속에 생기게 한다.¹²⁾

그런데 호이징하의 이 정의는 탈근대의 현대 사회에는 맞지 않는다. 그에 의하면 놀이는 장소와 지속성에 의해 '일상적인' 삶과는 분리된다. 그것은 장소의 격리성과 시간의 한정성이다. 놀이는 제한된 시간과 장소 속에서만 놀이하는 것이다.¹³⁾ 그는 현실/놀이, 이성/감성, 어른/어린이를 분리한 후자가 전자를 살찌우는 자양분이라고 보고 있다. 문화 생활의 위대한 원동력들 - 즉 법과 질서, 상업과 소득, 공예와 예술, 시, 학문, 과학 등의 기원이 신화와 의식 속에 있다는 것이다. 이 모든 것은 놀이의 원시 토양에 뿌리박고 있다.¹⁴⁾

그런데 최근의 현상을 살펴보면 후자가 전자의 영역을 넘나들며 오히려 우위를 점하고 있는 것을 볼 수 있다. 감성이 이성을 능가하며, 어린이가 소비의 주역으로 떠오르고 있고, 생필품 산업보다 놀이 산업이 고도의 부가 가치를 지닌다. 이제 놀이는 어른이 되면 접어 두어야 할, 그리고 일상 공간을 나서면 잊혀져야 할 제한된 공간이 아니다. 놀이의 원리는 우리가 사는 생활 공간의 중요 요소가 되고 있다. 이제 놀이는 제도나 교육의 자양분이 아니라 제도나 교육 자

12) 로제 카이와(이상률 옮김), 『놀이와 인간』, 문예출판사, 26쪽.

13) J. 호이징하(김운수 옮김), 『호모 루덴스』, 까치, 2001, 21-22쪽.

14) 위의 책, 14-15쪽.

체가 되고 있는 것이다. 15)

그 가장 큰 원인의 하나가 앞서서도 밝혔듯이 가상성의 증대에 있다. 몰입의 정도가 심하지 않은 소설을 읽고 사람들은 감동을 하나 일상으로 돌아와서는 이성애 입각하여 살 수 있었다. 소설 중독증에 걸린 나머지 풍차를 보고 이야기 속의 거인으로 착각하여 뛰어난 라만차의 돈키호테는 정신병자 취급을 받았으나 요즈음의 가상현실 중독자들은 풍차를 거인으로 만들어 버린다. 우리는 현실 공간에 테마파크를 만들어 애니메이션, 영화, 게임의 놀이 공간을 현실 세계 속에 구축한다. 그리고 그런 식의 놀이적 속성은 우리 삶에, 우리가 쓰는 모든 생필품 속에 은밀하게 스며들어 와 있다.

2) 놀이 공간 확산의 예 : 월드컵과 한국 사회

2002년 한국에서 개최된 월드컵은 술한 화제를 뿌리며 막을 내렸다. 8강 진출의 신화를 이룩했으며 무엇보다도 한국인들의 단합의 모습을 보였다라는 점에서 한국 역사의 획을 그은 사건으로 평가된다. 그런데 이 평가의 근거에 아직까지 축구라는 놀이 자체의 분석은 없는 실정이다.

축구는 전형적인 경쟁 놀이이며 따라서 내가 참여하는 이야기라 할 수 있다. 축구의 스토리텔링은 특이하다. 원래 축구는 놀이이다. 11명의 축구 선수가 상대방의 11명의 축구 선수와 전반전, 후반전의 기간 동안 발로 공을 차서 상대방의 골대에 공을 넣는 경쟁 놀이라 할 수 있다. 이 경우 참여하지 않는 사람의 흥미는 반감되는데 그것은 마치 컴퓨터 게임하는 모습을 팔짱 끼고 바라보는 것과 같은 이치라고 할 있다.

그러나 현대 축구 경기에는 관람객의 참여 효과를 극대화하는 여러 장치가 있다. 첫째, 스토리텔러로서의 아나운서와 해설자이다. 그들은 선수의 행동을 낱말이 이야기해준다. 예를 들어 경기 초반부터 선수들이 과감하게 태클하는 모습을 언급하면서 그 의도와 효과를 분석하기도 한다. 물론 이 설명과 분석은 단조롭지 않다. 고사성어와 비유들이 등장하며 경쾌한 목소리로 해설자에게 질문을 구하기도 한다. 공을 넣었을 때는 정말 기쁜 듯 목소리를 높이고 공을 놓쳤을

15) 예를 들어 에듀테인먼트(edutainment)라는 용어를 생각해보자. 놀듯이 공부하자는 이 개념이 공부와 놀이의 경계가 희미해지고 있음을 보여주고 있다.

때는 정말 안타까운 듯 소리를 지르면서 축구를 보는 관람객의 입장에서 감정이 입을 한다. 이들은 소설 속의 화자나 판소리의 창자(唱者), 무성영화의 변사의 역할을 한다.

관람객도 경기에 수동적으로 임하지 않는다. '붉은 악마'의 응원단을 조직해서 빨간 티셔츠, 페이스 페인팅으로 퍼포먼스를 연출한다. 경기장 밖의 응원도 마찬가지로이다. 별로 관계 없는 나라까지 서로 편을 갈라 응원하고 노래 부르며 손뼉친다. 바흐친의 다성성(polyphony) 이론처럼 축구는 해설자, 선수, 관람석의 관객, 관람석 밖의 관객이라는 다중적인 등장인물들이 상호작용하면서 연출하는 하나의 이야기라 할 수 있다.

그런데 이 스토리텔링은 발달된 정보통신에 의해 전세계로 확산된다. 시대 곳곳의 대형 전광판과 세계에 방영되는 위성방송으로 일상의 공간은 삼시간에 놀이 공간으로 변모한다. 수 백만 명이 시청 앞 광장에 모일 수 있었던 것도 대형 전광판의 힘이었다. 멀티미디어의 거대한 이미지의 폭격은 전세계를 축구의 놀이 공간으로 만들어버렸다. 베컴의 닭벼슬 머리와 토티의 바람 머리는 젊은이들의 머리 스타일을 선도하고 있고 스타들이 착용하는 시계, 귀걸이, 선글라스가 유행을 탄다. 젊은 여성들은 축구화와 운동 팬츠를 착용하고 거리를 활보한다. 일상의 전공간이 축구장으로 화한 형국인 것이다. 미디어의 위력에 몰입된 사람들이 일상의 공간에 축구라는 놀이의 법칙을 적용시킨 것이다.

3. '무선성(wireless)'과 놀이성

무선 플랫폼의 대표적인 형태인 한국의 이동전화 가입자수는 2000년 10월 말 현재 2천6백47만 명으로 이미 유선전화 가입자수 2천 1백85만 명을 넘어섰다. 이 수치는 1997년 가입자 수의 약 4배에 해당하는 것으로서 97년부터 99년까지 매년 두 배 가까운 증가 추세를 보여주는 것이다.¹⁶⁾ 특히 이동전화는 단순히 송신자와 수신자간의 대화 수단에 그치고 있지 않다. 음성, 텍스트, 그래픽, 데이터 심지어 동화상까지를 전송, 배포할 수 있는, 매스미디어와 유사한

16) 배진한, 「이동전화의 총족과 대인커뮤니케이션 매체로서의 이동전화의 적합성 인식」, 『한국언론학보』 제45호, 2001. 가을, 161쪽.

다목적 커뮤니케이션의 수단이다.17)

한국인들은 이동전화 이용으로부터 어떤 충족을 얻고 있는가에 대해 재미있는 결과가 있다. 첫째, 음악 등을 다운받거나 노래방 이용, 인터넷 검색 등 오락적 요소, 둘째, 친지들에게 소식을 전하거나 안부를 묻기, 셋째, 예약, 주문 등 거래, 넷째, 약속을 급히 정하는 등 즉시 접속, 다섯째, 프라이버시 등의 다양한 항목들이 있는데 첫 번째 요인이 전체 변량을 가장 많이 설명하고 있다. 무선통신이 즉시 접속 등 통신에 무게중심이 있다기보다 놀이의 요인이 많다는 사실을 알 수 있다. 또 통신의 경우에도 친지들과 친밀감을 확인하는, 즉 같이 이야기하고 노는데 중점이 주어지고 있다.

이런 현상들은 이미 우리의 생활 속에 가시화하여 나타나고 있다. 이제 우리들은 거리에서, 직장에서, 지하철에서 핸드폰으로 통화하는 사람들의 모습을 당연하다는 듯이 바라보게 되었다. 사람들은 핸드폰으로 통화만 하는 것이 아니라 문자 메시지로 친구와 통신을 하기도 하고 게임을 즐기기도 한다. 사람들은 핸드폰을 들면 뻘뻘스러울 정도로 주위를 의식하지 않는다. 지하철역에서 옆의 사람을 의식하지 않은 채 멀리 있는 친구와 대화를 하기도 하고 인터넷과 접속하여 필요한 정보를 수집하기도 하며 게임을 즐기기도 한다.

이제 가상 공간은 컴퓨터 속이 아니라 우리가 사는 공간 전체가 되어 버렸다. 전에는 전용선이 있는 컴퓨터에 다가가야 얻을 수 있었던 대부분의 정보를 이제 핸드폰을 통해서 얻을 수 있다. 이제 인터넷 전용선은 허공으로 확산되어 우리를 둘러싸고 있다. 컴퓨터 상에서 정보를 검색하는 것을 흔히 '네비게이팅한다'고 말한다. 정보의 바다를 헤엄치는 인간의 모습이 상징적으로 담겨 있는 단어이다. 그런데 이제 우리는 우리 몸 자체가 허공에 던져져 정보의 바다를 헤엄치고 있는 형국이 된 것이다. 오늘 이 시간에 지하철 공간에서 내가 관계 맺고 있는 사람은 옆자리의 승객이 아니다. 나는 먼 곳의 누구와 통신하며 관계를 맺고 있다. 나는 가상 공간의, 어디에도 없는 공간의 어느 곳에 자리잡고 있는 정보를 끄집어내어 관계 맺고 있다.

유선 인터넷은 개인의 생각을 집단 지성(collective intelligence)의 속도로

17) 위의 글, 163쪽.

바꾸어 놓고 있다. 이 새로운 통신 도구는 인간 집단들에게 정신적인 힘을 공동으로 활용하는 수단을 제공함으로써 그들이 집단적 지성과 상상력을 구축할 수 있도록 하는 듯 싶다. 인간은 이제 사이버 공간에서 협동적 상호 작용을 통해 공동의 지식을 구축하고 변모키면서 동시에 자신의 지식을 발전시켜 나가고 있다.¹⁸⁾ 우리의 생각은 다른 집합적 생각과 만남으로 속도가 빨라지고 시너지 효과가 나온다.

그런데 이런 이동성(mobility)은 무선 통신이 나오면서 새로운 속도를 배가하고 있다. 이 이동성은 편재성(ubiquity)의 특징을 드러낸다. 편재성은 한 사람이 모든 사람들과 실시간으로 커뮤니케이션하는 것을 의미한다. 즉 대표적인 무선통신인 모바일 폰으로 우리는 언제 어느 때라도 사람들과 연결될 수 있으며 집단 지성과 연결될 수 있다.¹⁹⁾ 어느 장소를 가도 우리는 허공 속에서 정보를 불러내어 소통할 수 있다. 삼라만상 어느 곳에도 신이 깃들어 있으며 시도 때도 없이 주술로 그 귀신들을 불러내어 소통하는 무당처럼, 우리는 오늘도 신들린 듯이 허공을 향해 주문을 외운다. “나는 링크한다 고로 존재한다”가 아니라 “나는 통신한다, 고로 존재한다”가 아니라 “나는 나를 링크시킨다, 고로 존재한다”의 경지에 이른 우리들, 이는 전자문화 이전의 시대(unwired)를 거쳐 전자문화 이후의 시대(wireless), 포스트 하이퍼텍스트 시대를 살아가는 우리의 실상이다.

TV가 지구를 지구촌으로 바꾸어 놓았다면 이동전화는 인간을 지구촌 주민으로 바꾸어 놓았다. 그것은 통신의 공간을 가득 메워서 우리가 사는 세계가 모든 사람이 공유하는 공공의 장이라는 사실을 깨닫도록 하고 있다.²⁰⁾

그런데 이 무선통신의 과정에서 사람들이 가장 즐기는 것은 ‘놀이성’이다. 따라서 범박하게 말하면 우리는 무선통신에 의해 일상의 공간을 놀이의 공간으로 확산시켰다고 볼 수 있다. 이 무선성의 시대에 게임은 어떻게 변해갈 것인가?

18) 피에르 레비(권수경 옮김), 『집단지성』, 문학과지성사, 31-44쪽.

19) Derrick de Kerckhove, “From Unwired to Wireless”, 2002, 2, 18, SK 본사 사옥 대강당의 강연 내용. 그의 저서 *Connected Intelligence*(Somerville, 1997)에 이 관점이 잘 드러나 있다.

20) Derrick de Kerckhov, “Extension and Implosion”, 아트 센터 나비 워크샵, 이대 국제교육관 컨벤션 홀, 2002.9.4.

IV. 디지털 서사(digital storytelling) : 게임의 스토리텔링을 중심으로

1. 유선 게임의 스토리텔링

디지털 스토리텔링이란 컴퓨터 상에서 일어나는 모든 서사행위, 웹상의 상호 작용적인 멀티미디어 서사 창조들을 말한다. 여기에는 텍스트 뿐 아니라 이미지, 음악, 목소리, 비디오, 애니메이션 등을 포함한다. 그것은 오늘날의 디지털 기술을 사용하지만 기본적으로 이야기, 인물, 미스터리 등 서사형식으로부터 나온 것이다.

기술에 대한 인간 중심적인 인식과 새로운 디지털 도구의 창조적이고 잠재력 있는 정교한 인식 사이에 균형각각이 디지털 스토리텔링의 관건이다. 이 예술 형식의 실행자는 그들의 디자인에 정보를 주는 서사예술(시, 스토리텔링, 연극, 소설, 수필, 영화)에 대해 높은 식견을 지니는, 컴퓨터 상에서 창조적 작업을 하는 사람을 포함한다. 좋은 이야기는 어떤 매체에서든지 공헌한다.²¹⁾

디지털 스토리텔링은 대체로 4개의 분야로 나눌 수 있는데 첫째, 네트워크 문학, 둘째, 하이퍼텍스트 문학, 셋째, 컴퓨터 게임, 넷째, 인터랙티브 영화와 홀로그램 등 가상현실로 나눌 수 있다. 그 중 게임의 스토리텔링을 프롭(V. Propp)의 민담이론과 그레마스의 행위항 범주, 기호 사각형에 의해 분석한 바 있다.²²⁾ 인물 유형은 주동적 인물과 반동적 인물, 골렘형 인물로 분류되며 시점은 소설 및 영화와는 또 다른 제3의 유형의 창안되고 있음을 발견했다. 사실주의와 각성의 미학에 입각한 근대문학과는 달리 환상성과 재미의 미학으로 구성되고 있음이 특징이다.

지면관계상 길게 인용하지 않겠거니와 요컨대 유선게임은 신화나 민담 등 우리가 전통적으로 생각하는 이야기 유형에 의해 정확히 분석된다.

21) <http://www.mercurycenter.com/svtech/news/special/storytelling/story.htm>
<http://www.rit.edu/~kgm7551/digitalist/WhatisDS.html>

22) 최혜실, 「게임의 서사학」, 『현대소설연구』 제16호, 한국현대소설학회, 2002.6, 365-383쪽.

2. 무선 게임의 스토리텔링

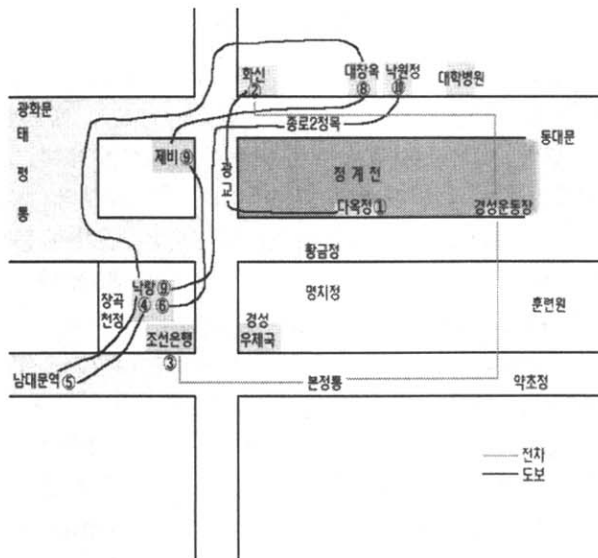
최근 게임 시장에서 모바일 게임의 비중이 커지고 있다.²³⁾ 지금은 핸드폰 중심이지만 무선 플랫폼의 통합으로 급속히 발전할 것이며 컬러 액정과 GIF 지원으로 그 효과와 시장은 더욱 확산될 전망이다. 지금까지 유선 게임은 1인용 단순 게임에서 대화형 게임, 네트워크 게임, 가상현실로 발전해 왔고 모바일 게임도 그 방향으로 발전하고 있는 추세이다. 그러나 아무리 액정 화면이 발달하더라도 유선 컴퓨터 화면이나 업소의 아케이드 게임보다 소형일 수밖에 없으므로 현란한 그래픽, 음향효과로 인한 가상현실의 효과를 보기는 어려울 것이다.

따라서 모바일 게임은 종래의 유선 게임과는 다른 방향의 스토리텔링을 구사해야 한다고 본다.

지금 모바일 게임 이용자는 유선 게임에 비해 연령대가 높은 편이며 여성 이용자가 많다. 그리고 밀폐된 공간에서 게임을 즐기기보다 친교 과정에서 게임을 즐기는 경우가 많다. 요컨대 모바일 게임은 화면 속으로 침잠해 들어가는 방식보다 외부 현실의 맥락과 연계해서 활용되는 경우가 더 많은 것이다. 따라서 스토리텔링의 방식도 유선 게임의 그것과는 달라야 하며 달라질 것이다. 여기에 모바일 게임에 적합한 스토리텔링의 구조를 하나 제시하려고 한다.

한국의 본격적인 심리소설 『소설가 구보씨의 일일』은 소설가 구보가 1930년대 경성 공간은 하루 동안 산책한 여정을 담은 작품이다. 현실의 자극이 어떤 연상을 일으키고 그것이 다시 회상이라는 심리 반응으로서 의식의 흐름을 일으키는 전형적인 심리소설이다.

23) 유승호, 「모바일 게임 산업 동향과 발전방안 연구」, 게임종합지원센터 게임연구소, 2001.5, 12쪽.



자극	연상	반응
1. 자전거	귀	병원에 갔던 일 회상
2. 행인	눈	병원에 갔던 일 회상
3. 전차노선도 교외명	한적함	자신의 고독
4. 대학병원 건물		연구실에서 정신병 공부하는 친구
5. 승객	혼담	생활, 행복, 과거 연애 회상
6. 카페손님		대인관계에 대한 미로
7. 행인의 건장함	자신의 몸의 쇠약	어린시절 독서체험
8. 어린이에 울음	죄악의 자신	벗의 애정행각 회상
9. 전보배달자전차	편지	집에서 편지받을 어머니 회상
10. 경성우체국		좋은 소식
11. 여급의 이름		여급모집광고를 보고 온 아낙네

도표 왼쪽의 자극의 종류를 살펴 볼 때, 군중(2,6,7,8,11), 교통기관(1,3,9), 건물(4,10)의 세요소로 범주화되고 있다. 이 세 요소는 도시를 이루는 대표적 존재들이다. 산업사회의 도시화 과정에서 쏟아져 나오는 정보, 문명

은 한 개인이 감당할 수 없는 방대하고 복잡한 양태를 가지게 된다. 도시 공간을 거닐 때 개인은 대중 교통수단과 군중, 빌딩들을 결코 종합적으로 감지할 수 없다. 다시 말해서 그 건물이 언제, 어떻게 세워졌으며 그 기능은 무엇인지 군중이 성장 배경, 성격, 능력 등을 정확하게 파악할 수 없기 때문에 막연한 덩어리로 느껴지게 된다. 이처럼 사물에 대해 구체적인 지식이 없이 그것을 대할 때 사람들은 두려움, 충격 등을 느끼게 되는데 그 충격으로부터 자기를 방어하기 위해 기계적인 기억 속으로 안주한다. 그냥 아무 생각 없이 수동적으로 교통신호를 지키거나 기계적으로 운전을 하는 경우가 여기에 해당한다. 그러나 한편으로는 통일적 자아를 유지하기 위해 사람들은 종합적 기억, 순수 기억으로 나아간다. 도시의 익명성에 맞추어 도시의 자극을 자신이 과거에 겪었던 경험으로 풀이하고 종합하려는 순수의식을 발동하여 과거를 회상하는 것이다.²⁴⁾

현대인은 도시 산책의 과정에서 모바일폰을 휴대하고 다닌다. 그들은 도시의 온갖 자극들을 받으며 그 자극에 대해 어떤 연상을 하고 그 반응으로 모바일폰을 들고 통화하거나 게임을 한다. 인터넷은 일종의 집단지성(collective intelligence)으로 작동한다. 좀 과격하게 말하면 사람들은 자신의 정보를 인터넷에 넣고 다니면서 수시로 접속한다. 모바일폰으로 그 인터넷에 언제 어디서나 접속할 수 있다. 그것은 사람들이 자신의 두뇌를 공공의 장소에 놓고 때에 따라 꺼내 쓴다고 비유할 수 있을 정도이다.

따라서 모바일폰 게임의 스토리텔링은 실제의 거리 정보-예를 들어 실제 서울 거리의 정보를 자극의 요소로 삼고 그 자극에 사람들이 연상을 하여, 핸드폰의 게임으로 반응을 보이게 하는 이야기 구조와 확실히 유사하다. 종래 심리 소설에서 주인공이 자신의 기억의 데이터베이스에 저장되어 있었던 과거의 경험들을 회상하는 것과 같은 방식으로 게이머들은 모바일폰의 데이터베이스에 저장되어 있는 스토리텔링을 나름의 방식으로 걸어 올리게 하는 것이다.

심리소설에서 근대화한 도시의 자극에 통일적 자아를 유지하기 위해 도시인이 종합적 기억, 자신의 과거의 기억의 정수로 돌아가려 했다면 모바일 폰 게임의 게이머는 탈근대화한 도시의 자극에 자신의 정체성을 찾기 위해 모바일폰에 연결된 정보의 데이터 베이스, 즉 인류의 집단 기억으로 들어간다.

24) 최혜실, 『한국 모더니즘 소설 연구』, 민지사, 1992, 212-217쪽.

유선전화는 대도시의 탄생 및 국가의 통일과 때를 맞추어 생겨났다고들 한다. 반면, 이동 전화도 무선 통신의 시대에 맞추어 탄생하였다고 한다. 출퇴근하는 직장인, 난민, 유목인, 자유 여행가, 패키지 관광객, 망명자, 이주 근로자 등 유래 없이 많은 숫자들이 인구가 항시 움직이고 있다. 한 곳에 머무르는 사람들도 점차 불안정하게 되고 있다. 왜냐하면 유래 없이 많은 정보, 자본, 상품의 흐름으로 인해 지금까지의 가족, 공동체, 문화 구조가 흔들리게 되었기 때문이다. 이동 통신은 정보, 자본, 상품의 흐름으로 인해 단절되는 연결 고리를 수리하거나 대체하는 역할을 한다.²⁵⁾

이 단절된 연결 고리의 대체와 보완으로서의 연결, 새로운 관계 형성으로서의 스토리텔링은 모바일 폰 게임의 스토리텔링의 미래로서 존재하게 될 것이다.

V. 결론

본 논문에서는 게임의 세계관이 어떻게 현실과 밀접한 관련을 지니는지 살펴 보면서 이제 단순한 놀이의 차원이 아닌 게임이 어떻게 하면 현실과 조화로운 관계를 맺을 수 있는지 살펴보았다.

정보통신의 발달로 영상매체의 몰입성이 증대하면서 현실공간에서 도피하여 가상공간에 침잠하는 중독자들이 나타나고 있다. 사람보다 기계에 친밀감을 느끼는 이들을 우리는 오타쿠, 호모 비르투엔스(Homo Virtuens)라고 한다. 호모 사피엔스는 현실 세계에서 경험을 쌓고 그 경험이 지식과 연결되는 반면, 호모 비르투엔스에게 현실은 복잡하고 골치아픈 존재에 불과할 뿐이다.

그런데 이 현상이 심화되면서 현대인은 단순히 가상 공간에 들어가 그 세계의 주인공이 되려 할 뿐 아니라 현실 세계에 살면서 자신의 가상 세계에서의 사고 방식과 행동으로 현실을 만들어 나가려는 경향이 생기게 되었다. 즉 현대인들은 가상공간의 놀이 방식을 현실 세계에 적용하려 하게 되었다. 요즘 일상 생활에 엔터테인먼트적 요소(e-factor)가 늘어나는 이유가 이 때문이다. 때문에 우

25) Sadie Plant, "The Mobile in a Mobile Age", 아트센터 나비 워크샵, 이대 국제교육관 컨벤션홀, 2002.9.4.

리는 컴퓨터 게임 중독을 단순히 병적 현상으로 치부하지 말고 그 현상을 현실을 보다 나은 놀이 공간으로 만들기 위한 방식으로 전환시켜야 할 것이다. 이런 점에서 게임의 스토리텔링은 중요하다.

유선 게임의 스토리텔링은 민담 구조와 유사하다. 그러나 지금 개발중인 무선 게임의 스토리텔링은 심리 소설의 그것과 비슷해질 것이다. 왜냐하면 무선통신은 발달한 대도시의 공간에서 주로 사용된다. 도심의 자극과 밀접한 관련을 지니는 의식의 흐름 방식인 자극-연상-반응의 구조를 모바일 게임에 응용한다면 큰 성과를 거두리라고 본다.

□ 참고문헌

[국내논문]

- 배진한, 「이동전화의 충족과 대인커뮤니케이션 매체로서의 이동전화의 적합성 인식」, 『한국언론학보』 제45호, 2001, 가을.
 유승호, 「모바일 게임 산업 동향과 발전방안 연구」, 게임종합지원센터 게임연구소, 2001, 5.
 최혜실, 「게임의 서사학」, 『현대소설연구』 제16호, 한국현대소설학회, 2002, 6. 365-383쪽

[국내단행본]

- 유승호 외, 『게임 몰입증의 현황과 대처 방안』, (재)게임종합지원센터, 2001, 112쪽
 최혜실, 『한국 모더니즘 소설 연구』, 민지사, 1992, 286쪽
 최혜실, 『디지털 시대의 문화 읽기』, 소명, 2001, 349쪽

[국내신문]

- 동아일보, 2002.4.10.

[국외단행본]

- 에티엔 바랄(송지수 옮김), 『오타쿠-가상세계의 아이들』, 문학과 지성, 2002, 343쪽
 장 보드리야르(하태환 역), 『시뮬라시옹』, 민음사, 1992, 267쪽
 J. 호이징하(김윤수 옮김), 『호모 루덴스』, 까치, 2001, 334쪽
 로제 카이와(이상률 옮김), 『놀이와 인간』, 문예출판사, 1994, 318쪽
 볼프 엔센(서정환 옮김), 『드림 소사이어티』, 한국 농물협회, 2000, 323쪽
 마이클 J. 울프(이기문 역), 『오락의 경제』, 리치북스, 2000, 330쪽
 피에르 레비(권수경 옮김), 『집단지성』, 문학과지성사, 2001, 285쪽

[국외인 강연]

Derrick de Kerckhove, "From Unwired to Wireless", 2002.2.18. SK 본사 사옥
대강당의 강연 내용.

Derrick de Kerckhov, "Extension and Implosion", 아트 센터 나비 워크샵, 이대 국
제교육관 컨벤션 홀. 2002년 9월 4일의 강연 내용

【참고 웹사이트】

<http://www.fifahero.com>

<http://www.fifakorea.com>

<Abstract>

Game in the Digital Age

Choi, Hye-sil

This paper is based upon the two following research efforts: first, to investigate the relationship between the game world's view and the modern society; second, to study that cyberspace can be in harmony with the real world.

People in this time are changing from Homo Sapiens to Homo Virtuens who feel more real than their real life in virtual reality. The experiences of individuals working with computers and watching TV has led them to desire to construct the virtual world in the real world. Namely, they desire to play game in this world. So nowadays, e-factor is very important in everyday life.

So the storytelling of game is important, because game is a kind of storytelling which players participate in and reconstruct the structure of the real world.

Game is analyzed in the structure of folktales, but that of mobile

games are analyzed in the stream of consciousness in psychological novels.

Key Word : simulacre, homo virtuens, entertainment factor,
wireless, stream of consciousness

(논문투고일: 2003년 4월 20일, 심사일: 34일, 심사완료일: 5월 23일)