

# 게임-확장공간에서의 ‘게임적 신인류’의 형성 : 체감형 게임을 중심으로\*

김재영\*, 성정환\*\*  
 송실대학교 미디어 대학원  
 bongisin@naver.com, artbysung@ssu.ac.kr

The Formation of New Game Generation in Game-Extended Space  
 : Focused on the Experience Game

Kim-Jae Young\*, Sung-Jung Hwan\*\*  
 Dept. of Digital Media, The Graduate School of Soongsil Univ.

## 요 약

본 논문은 게임적 행위, 게임적 체험, 게임적 인간이라는 일련의 과정에 주목한다. 현대에서의 게임의 강력한 효과는 게임적 인간이라는 새로운 인간형을 생산하고 있다. 특히 체감형 게임의 형태는 그것의 매체적 특질에 의해 가장 강력한 효과를 발생시킬 수 있다는 점에서 논의의 주요한 대상으로 삼는다. 본 논문에서는 우선 체감형 게임에서의 체험을 분석하고, 체감형 게임이 담지하고 있는 게임-공간의 확장성을 탐구한다. 그리고 체감형 게임이 생성하고 있는 새로운 게임적 인간을 ‘게임적 신인류’로 개념화한다. 이러한 논의는 체감형 게임이 가속화시킨 다양한 사회적 현상에 대해 새로운 해석을 반영하여 그것의 사회적 의미를 도출해 보기 위한 시도이다.

## ABSTRACT

This paper focuses on the sequences between game performance, game experience, game generation. Present-day the game has powerful effects to form new human species as game generation. Especially, the experience game is important because it could have one of the most powerful effect by characteristics of own interface. First of all, this paper analyzes a experience of the experience game and researches the game-extended space. Secondly, We create concept of ‘new game generation’ in order to explain new human species on the experience game. So we can reveal the social meaning of accelerated present state by the experience game through this new analysis.

**Keywords** : the experience game(체감형 게임), game-extended space(게임-확장공간), new game generation(게임적 신인류)

접수일자 : 2010년 07월 01일 심사완료 : 2010년 08월 10일

교신저자(Corresponding Author) : 성정환

※ 본 연구는 문화체육관광부 및 한국문화콘텐츠진흥원의 문화콘텐츠 기술연구소 육성사업의 연구결과로 수행되었음.

※ 본 연구는 송실대학교 BK21디지털영상산학공동사업단에서 지원받아 수행되었음.

## 1. 서론

게임의 매력은 시대에 부여된 일종의 권력이 되었다. 경제적 가치로, 직업적 전망으로서, 혹은 잠재적인 것들을 현실적인 것으로 선명하게 가시화시킨다는 점에서 특별히 그렇다. 그것은 중력을 가지고 의미를 모으며 효과를 발생시키는 역할을 한다. 잠재적인 것의 현실화는 예컨대, 신화적 상상력, 문학 혹은 영화적 상상력을 비롯하여 최근에는 게임적 상상력에서 극에 달하고 있다. 게다가 게임적 상상력은 ‘현실적인 것’의 영역에서 오히려 새로운 ‘현실 그 자체’를 구성할 수 있는 창조적/파괴적 힘으로 작용할 수 있다는 점에서 인문·사회학적 성찰이 절실히 요구된다.

게임이 내포하고 있는 다양한 층위의 질문들 중에서도, 게임에서의 체험의 문제는 그것이 발생론적으로 근원적인 게임의 토대법칙이며, 또한 게임적 체험의 과정에 의해 체험자들의 사유를 구조화시키기 때문에 중요하다. 실제로 인간 삶의 많은 부분들이 다양한 체험을 통해 변화하고 새롭게 구성된다. (신체화된 존재로서) 인간이 신체적 경험에 근거하여 점진적으로 변화해가는 과정적 존재임을 전제한다면, 삶의 주요한 영역을 차지하고 있는 게임적 체험이 진지하게 고려되어야 한다는 점은 명백하다. 특히 최근의 체감형 게임은 사용자의 몸이 적극적으로 대두되고 그 몸이 수행하는 행위를 강조한다. 게임의 계보학에서 이러한 현상은 매체적 특수성, 즉 그것이 작동하는 방식이 사용자의 행위, 동작을 직접적으로 매개한다는 점에서 가장 강력한 게임적 체험을 발생시킨다. 체감형 게임에서의 체험은 사용자의 의식과 육체 속에 내면화함으로써 실제적인 현실로서 인식될 수 있으며, 다양한 사회적 현상을 유발시키고 있다는 점에서 논의의 대상이 된다. 예컨대, 게임의 가상 히로인과 현실공간에서 실제 결혼식을 올린 남자의 출현은 게임적 체험의 전복적 몸짓을 보여준다. 게임적 체험에 의한 구성적 자아, 즉 게임적 인간은 이미 출현하였으며, 이제 그것을 넘어선 게임적 신인류가 형

성되어가고 있는 과정에 놓여 있다.

본 논문은 우선 체험에 관한 이론적 논의를 바탕으로 게임에서의 체험 개념을 고찰하고, 그것을 토대로 특히 체감형 게임에서 나타나는 체험의 형태를 분석한다. 또한 체감형 게임이 발생시키는 세계의 확장성에 대한 탐구와 아울러, 이러한 게임-확장공간에서 형성되고 있는 게임적 신인류를 개념화하는 것을 목적으로 한다. 이러한 논점은 첫째, 체감형 게임이 가속화시킨 다양한 사회적 현상에 대한 이론적 바탕을 마련하기 위함이다. 둘째, 그러한 현상들에 대해 새로운 해석을 반영함으로써 다양한 시각의 신체화된 게임에 대한 가능성과 그것의 사회적 의미를 도출해보기 위한 시도이다.

## 2. 게임적 체험과 체험주의적 자아

### 2.1 게임적 체험

적극적 호모루덴스의 성격을 극대화시켜 나가고 있는 **게임적 인간**의 출현은 **게임적 체험**이 삶을 구성하는 주요한 사건으로 무대화되었음을 명백하게 보여준다. 이제 게임은 여가 시간에 잠깐 즐기는 도피성 유희가 아니라 그 자체로 필수적 행위가 되어 사용자의 일상을 구성한다. 게임적 체험에서 파생된 다양한 사회적 현상들은 게임적 체험의 유의미한 실존을 드러내 주고 있다. 다시 말해, **게임에 접속하는 행위는 일상의 일부로 자리 잡았으며, 게임적 체험은 하나의 자아를 형성하고 삶을 구성하는 주요한 인간 행위가 된 것이다.** 이렇게 게임이 특권적 지위를 획득하게 됨에 따라 현대인에게 있어서 게임 행위는 매번 단절된 단순한 사건들의 연쇄로 남는 것이 아니라 일종의 서사적 구조를 수반하며, 서로 얽혀서 시간 속에서 전개되는 체험적 그물이 되었다. 서사는 전체를 조직하고 아우르는 일종의 프레임으로, 그것을 통해 사용자의 체험을 일관된 형태로 조직하고 종합적 특성을 특징짓는다. 가령, 문학적 행위나 영화적 행위, 그리고 게임은 모두 그것의 서사 구조를 통

해 사용자의 체험을 계열화시킨다. 이러한 서사, 즉 이야기 형식(스토리텔링)은 체험을 조직하는데 필수적이다. 리코르에 의하면 단순한 물리적 사건과 인간 행위를 구별해 주는 것은, 다음과 같은 특성들로 구성된 개념적 네트워크의 개입, 즉 서사적 구조이다[1].

**:: 목표 - 동기 - 주체 - 맥락적 상황 -  
타인과의 상호작용 - 유의미한 실존 - 책임 ::**

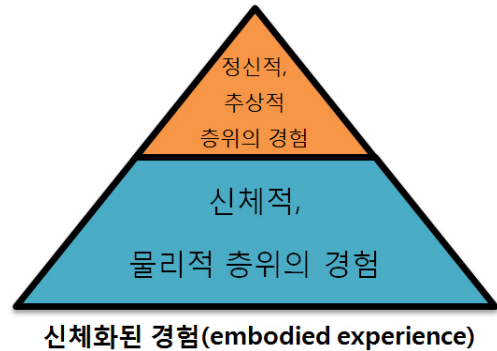
행위는 우선 목표라는 가치를 지향하고 동시에 행위의 이유에 대한 설명 가능성, 즉 동기를 지니게 된다. 그리고 이러한 동기와 목표는 모두 행위 주체의 것이며, 주체의 행위는 그 특성을 결정해주는 맥락적 상황에서 의미를 생성한다. 또한 주체의 행위에는 흔히 타인과의 협력과 투쟁이 개입된다. 행위는 삶의 과정을 구성하며, 그렇기 때문에 주체는 행위의 다양한 결과들에 대한 책임을 수반하는 것이다[2]. 하나의 사건이 무의미/의미의 잠재적 양태로 형성된다고 할 때, 의미가 선택되는 것은 사건이 얽혀있는 행위 연쇄와 상황들과의 관계 속에서 결정된다. 이러한 이론은 게임 행위를 이해하는 데에도 유효하다.

게임 행위는 제시된 개념적 네트워크의 구조적 특성을 잘 포함한다. 게임이라는 사건은 네트워크 속에서 계열화되어 사용자를 구체적인 행위로 이끌고, 사용자는 게임적 체험에 의미를 부여한다. 우선 게임에는 목표가 있으며 그 목표와의 연관성 속에서 몰입을 추동하는 다양한 감정이 생겨난다.1) **게임적 행위는 게임이 설정한 극적 상황 속에서, 즉 상황 맥락적인 의미를 수반하면서 플레이어에게 하나의 역사적 사건으로 드러난다.** 이렇게 게임의 서사적 특성은 게임적 행위가 유의미한 인간 행위로서 기능하는 종합적 근거를 형성한다. 요컨대, 게임적 행위가 중요한 이유는 그것으로 인해 발생한 게임적 체험이 사용자의 실제 체험으로 내면화되기 때문이다. 타인(서사의 체험적 주체, 즉 아바타)의 삶을 뒤따라 느끼는 것에 머무르는 것이 아니라, 아바타의 감정을 사용자의 감정과, 타인의

자아를 나의 자아로 동일시함으로써 게임적 체험을 본래적인 자신의 체험으로 치환시키는 효과가 나타난다. 사용자에게 있어서 게임은 진실이며, 적어도 잠정적인 현실로서 간주된다.

## 2.2 체험주의적 자아

체험은 사전적으로 대상과의 직접적이고 전체적인 접촉의 의미[4]를 지니고 있으며, 본 연구에서는 구체적으로 존슨(Mark Johnson)의 개념을 함의한다. 존슨의 체험주의적 견해는 다양한 인지 과학 영역에서 연구된 경험적 증거들에 의존하여 형성되어 가고 있는 철학적 흐름으로, 경험의 구조에 대한 포괄적인 해명을 시도한다[5]. 존슨에 따르면, 경험은 신체적\_물리적 층위의 경험과 정신적\_추상적 층위의 경험의 중층적 구조로 이루어져 있다.



[그림 1] 체험주의적 경험의 구조

경험의 총체는 이러한 구조적 뼈대를 토대로 형성된다. 정신적 층위의 경험이 항상 신체적 차원에 근거하고 있다는 지향적 흐름은, 우리의 모든 경험이 ‘신체화’ 되어 있음을 의미한다[6]. 한편, 신체화된 경험에 대한 체험주의적 해명을 따르면 (신체화된 존재로서) 인간은 신체적 경험에 근거하여 점진적으로 변화해가는 과정적 자아이며, 자아의 정체성이란 행위가 얽어내는 연쇄반응과 결합하여 매번

1) 사건이 특정한 목표와 어떤 상관관계를 이룰 때 감정을 생산한다는 인지심리학적 견해는 플레이어의 정서적 체험을 조직하는데 서사적 구조가 필수적임을 지지한다[3].

발전하는 창발적 구조로 간주된다. 이러한 체험주의적 자아는 관련된 경험에 의미를 부여함으로써 구성적으로 형성된다[7]. 따라서 현대의 삶에서 주요한 영역을 차지하고 있는 게임적 체험이 진지하게 고려되어야 한다는 점은 명백하다. 즉, **게임적 체험에 의해 자아의 정체성, 가치관 혹은 행동양식 등의 변화 가능성이 존재하며, 게임적 체험에 의한 구성적 자아인 ‘게임적 인간’이 출현하였다.** 다시 말해, 게임적 인간은 존재론적으로 주어진 것이 아니라 게임의 맥락적 상황에서 통용되고 있는 일련의 의미들에 대한 플레이어의 해석을 양식적으로 반복함으로써 구성되는 것이다. 또한 그러한 반복구성을 통해 자신의 정체성을 확립해 나감으로써 형성된다.

∴ 게임 행위 -> 게임적 체험 -> 게임적 인간 ∴

본 논의에서 사용하는 체험 개념은 체험주의적 경험의 구조, 즉 **‘신체화된 경험(embodied experience)’**을 의미한다. 이러한 관점에서 보면, 통상 비(非)체감형 게임에서의 체험은 엄밀한 의미에서 (신체적 층위의 경험이 일정부분 배제된) 정신적 층위의 경험이다. 즉 정서적 체험이다.<sup>2)</sup> 사용자는 일반적으로 미리 설정된 장치 인터페이스를 조작함으로써 가상 신체를 얻게 되고, 그것과의 시각적인 동일시를 통해 감성적 정보를 획득한다. 다시 말해, 아바타라는 가상신체의 매개는 시점으로서의 사용자를 생성하고, 사용자는 게임에서 발생하는 특정한 사건에 감정적으로 참여한다. 반면 본 논문에서 주요하게 논의될 **체감형 게임의 형태는 (실제적인) 신체적 층위의 경험을 전제한다는 점에서 체험의 질이 다르며, (체험주의적 관점에서) 가장 강력한 게임적 체험을 제공할 수 있다.** 그리고 동시에 **가장 강력한 게임적 인간(즉, 게임적 신인류)**을 구성할 수 있는 가능성을 지닌다. 따라서 본 논의에서는 게임적 신인류를 게임적 인간의 상승된 경우로서, 체감형 게임의 형태에 의해 촉발되고 있는 새로운 현상으로 규정하고 구체적으로 고찰한다.

### 3. 체감형 게임에서의 체험의 형태

#### 3.1 체감형 게임의 수행적 전환

체험은 발생론적으로 근원적인 게임의 토대법칙이지만, 대체적 장르에서 직접 드러나지 않는다. 체험의 체계적 분별은 게임이 지닌 독특한 특질과의 상관관계 속에서 체험자들의 행위방식, 감정과 연관하여 고려되어야 한다. 행위와 감정은 기술된 체험의 중층구조와 유비적 관계에 놓여있다. 즉 행위는 감정의 토대이다. 신체화된 경험으로서의 체험은 행위와 감성을 통합적으로 조직해줌으로써, 게임 행위의 강력한 체험 효과를 설명해준다. 체감형 게임은 이러한 토대 법칙이 성립하고 있는 구체적인 사례이다. 체감형 게임은 현재 정의되고 있는 바에 따르면, 직접적인 신체감각의 접촉 및 신체의 움직임을 반영하여 실제적인 동작을 모방함으로써 실재감과 현실감을 느낄 수 있는 게임의 종류를 지칭한다.<sup>3)</sup> 즉, 사용자의 몸동작이 아바타에 실제적으로 투영됨으로써, 사용자와 아바타간의 간극을 소멸시키려는 노력이다. 체감형 게임은 그것의 체감 시스템에 따라 몇 가지로 분류<sup>4)</sup>되며, 공통

- 2) 플레이어가 게임을 통해 충족시키고자 하는 욕구는 풍부한 감성적 체험, 정보와 지식 습득, 도피감, 사회적 유대감으로 요약된다. 특히, 감성적 체험의 충족은 게임이 달성하고자 하는 가장 중대한 목표이다[8].
- 3) 이러한 정의는 일반적으로 신체의 움직임이 게임 시스템과 접촉할 수 있는 능력을 가리키는 것이지만, 본 논의에서는 좀더 넓은 의미로 사용한다. 즉, 체감형 게임은 인터페이스를 통해 게임의 상황이 요구하는 동작이나 행위의 모방이 이루어짐이 기본이지만, 게임이 설정하고 있는 맥락적 상황을 사용자의 실제적인 사건으로 내면화시키는 개념적 측면을 포함한다. 논의를 뒷받침하기 위해 제시된 러브플러스와 wii army는 게임의 상황이 사용자의 실제적인 현실로 인식되고 있다는 점에서 체감형 게임의 중요한 사례이다[9].
- 4) 체감형 게임의 분류는 아케이드, 콘솔, PC라는 시스템적 분류체계를 기본적으로 따른다. 그 중에서도 ‘위(Wii)’로 대표되는 콘솔 형태는 타 시스템에 비해 조작 인터페이스의 확장성이 뛰어나고 다양한 센서융합을 통해 기기에 따른 다양한 콘텐츠 및 소재 개발이 가능하다는 장점으로 인해 많이 보급되어 있다. 또한 상대적으로 하드웨어적 제약이 자유롭고 연령 혹은 장소적 접근성이 용이하기 때문에 체감형 게임의 연구에서 주된 대상이다[10].

적으로 행동 혹은 행위, 그러한 프로세스의 위장을 통한 사건의 직접적 체험 착각을 유도한다. 이러한 체감형 게임에서 사용자는 실제로는 인터페이스를 통한 매개 체험에 지나지 않는 행위의 모방을 마치 무매개적 체험, 즉 직접적인 사건 체험으로 착각한다.



[그림 2] Wii에서의 체험 방식

예컨대, ‘위(Wii)’로 대표되는 콘솔형 체감 게임에서 위모컨(Wii + Remote control)이라는 특수한 인터페이스의 조작방식은 실제로는 야구 방망이를 휘두르는 행위의 모방에 지나지 않지만, 그러한 모방충동은 사용자의 신체를 활성화시키며, 더 나아가 아바타의 체험 그리고 아바타의 감정 상태들에 대한 파악, 이해라는 감정의 논리로 확장된다. 따라서 체감형 게임은 행위와 감정으로 구성된 중층적 구조로 논의될 수 있다.

(기본적으로) 체감형 게임은 조작 인터페이스의 발달로 인해 신체적 감각의 차원에서 다차원적 정보를 인식하게 만들며, 게임 행위를 일종의 역할놀이로 만든다. 기존의 지배적 인터페이스 모델(마우스, 키보드, 웹 브라우저 등)로 무장한 주류의 컴퓨터 인터페이스의 헤게모니에 대항하여, 구체적 사물(혹은 사물의 형태를 모사한 형상)을 정보의 전달체로 활용하거나 사용자의 몸짓 정보, 즉 제스처 기반의 UI를 통해 가상정보를 조작하는 새로운 체감형 인터페이스로 인해 사용자는 생생한 상호작용의 가능성을 머금게 되었다.<sup>6)</sup> 매개체의 경우, 실제의 사물과 닮아 있을수록 그리고 인간의 신체에 적응되어 있을수록 몰입에 효과적이다. 그런 의미에서 인간의 몸은 가장 효과적인 매개체라고 할 수 있다. **자신의 신체 자체가 게임의 요소로 삼**

**입되는 상황에서, 즉 게임이 몸을 통한 체험의 과정으로 설명될 경우 사용자는 단순히 시각적 환영을 즐기는 수동적 관찰자가 아니라 적극적인 신체활동을 동반한 실제적 플레이어로 변모한다.** 체감형 인터페이스는 그것이 가진 형태, 쓰임새에 대한 환기를 통해 사용자가 스스로의 동작에 대한 제어가 가능할 수 있음을 인식하게 만들며, 상황에 대한 높은 통제감을 제공함으로써 적극적인 개입을 유도한다. 예를 들어, 자동차 핸들 형태의 컨트롤러가 제공되었을 경우 사용자는 (보편성에 입각하여) 그것을 두 손으로 회전시키는 행위를 시도함으로써 시스템이 작용하는 방식을 이해한다. 또한 Wii의 플레이어는 게임이 설정하는 맥락적 상황에 따라 변이적으로 전용되는 특수한 형태의 컨트롤러를 상징적으로 사용함으로써 실제적인 동작을 모방한다. 사용자는 가상신체의 원격 제어권을 가지게 될 뿐만 아니라, 어떤 극적인 상황을 직접 연출함으로써 스스로의 신체 조종권 또한 획득하게 된 것이다. 결국 체감형 인터페이스는 몸의 미디어로의 변환이며, **이렇게 미디어로서의 몸을 포함함으로써 게임은 하나의 변화 중에 놓인 역사적 상황을 행동으로 드러내고 극화한다.**

요컨대, 체감형 게임은 신체에 대한 독특한 관심을 드러낸다. 이전의 게임이 정서적 반응을 주요한 체험의 기제로 삼았음에 비해, 체감형 게임은 사용자의 몸이 적극적으로 대두되고 그 몸이 수행하는 행위의 주목, 즉 수행성(Performativity)을 강조한다.<sup>7)</sup> 수행성 개념은 체험주의적 견해와 일맥상통하는 면이 있지만, 신체적 층위의 행위를 통해 의미를 발현하는 개념으로서 체감형 게임의 형태에서도 드러나게 드러나고 있음을 주목해야 한다. 게임

5) 파악과 이해는 통상 인식적 차원의 논리로 전개되어 왔으나, 막스 쉘러는 감정의 영역에도 그 자체의 독특한 논리가 존재한다고 주장하였다. 본 논의에서는 막스 쉘러의 감정의 논리에 기대어 전개한다[11].  
 6) 경험은 직접적인 신체감각의 접촉을 통한 다차원적 정보 인식이 수반될 때 보다 효율적임이 증명되었다[12].  
 7) 수행성은 언어철학적 개념에서 문화적 개념으로 포괄적인 용어로 발전해왔으며, 그것을 도입하는 다양한 영역에서 제각기 변용되고 있다. 본 논문에서는 게임적 체험에 의한 게임적 인간의 형성과정을 수행적이라고 지칭한다[13].

의 계보학에서 일종의 ‘수행적 전환’<sup>8)</sup>이라고 지칭할 수 있는 이러한 현상은 인터페이스적 특수성, 즉 그것이 작동하는 방식이 **사용자의 행위, 동작을 직접적으로 매개한다는 점에서 가장 강력한 게임적 체험을 발생시킨다.** 다시 말해, 실제적인 동작을 통한, 즉 신체적 차원에서의 경험이 실제감을 구성하는 토대가 된다는 점에서 그것은 ‘**신체화된 경험**’인 것이다. 요컨대, 체감형 게임은 그것의 수행적 특성으로 인해 신체화된 경험, 즉 체험형 게임의 구체화된 형태가 되었다.

### 3.2 체감형 게임의 감정논리

체험의 구조적 뼈대에서 하부구조의 공고해진 확보는 상부구조로의 원활한 흐름을 가능하게 하는 원동력으로 작용한다. 즉, 체감형 게임의 형태에서 확보된 인간 육체의 감각운동적 기반은 상승된 감정의 증폭으로 이어짐으로써 보다 강력한 체험을 구성한다. 따라서 인터페이스에 관한 논의에서는 무엇보다도 신체의 활성이 논쟁점이었다면, 이제 그 물질적 활동의 표면효과로서 발생하는 내면화의 작용에 관한 심도 있는 탐구가 요구된다.

체험의 관점에서 게임이란 사용자, 즉 플레이어의 자아가 게임의 아바타라는 타인의 자아를 체험하는 것이 무엇인지를 가르쳐주는 과정을 의미한다. 즉, 자아의 동일시 과정이다. 아바타를 플레이어의 연장(extension)으로 보는 견해는 이미 가상 현실 기반의 게임에서 발견된다. 특히 다사용자 온라인 롤플레이팅 게임(MMORPG)에서 플레이어가 경험하는 현실감은 게임 내 아바타에게 일어난 사건을 실제적인 사건인 것처럼 느끼게 함으로써 현실의 물리적 공간에 게임의 효과를 드러내고 있다[15]. 요약하자면, 아바타에 대한 감정적 참여로 인해 실제적인 체험의 효과가 발생한다는 것이다. 이것은 전연시키는 감정, 즉 아바타의 감정과 동일한 종류의 감정 상태를 사용자의 내면에 자아내고, 그것을 실제적인 체험으로 겪게 한다는 점에서 일종의 감정전염의 형태이다[16]. 플레이어와 아바타간의 동일시 이론은 통상 정신분석학적 관점에 기대

어 시점에서의 동일시로 설명되곤 하는데, 이러한 시점의 동일시는 특히 감정적인 동일시로 이해해야 한다. 시점을 통한 동일시는 결국 게임에서 요구하는 상징적 역할의 동일시로 확장되며, 이것은 감정의 전이를 통해 가능하기 때문이다[17]. 우선 시점의 동일시는 플레이어의 물리적 행위와 유비적으로 변화하는 게임-공간 내의 움직임, 특히 아바타의 움직임과 행동들을 시각적으로 인식하여 형성된다. 즉, 신체성을 확보하는 과정이다. 체감형 게임의 형태에서는 수행적 전환으로 인해 플레이어가 직접 행위하기 때문에, 아바타와의 신체적 간극이 줄어들었음을 전술하였다. 한편 역할의 동일시는 플레이어가 제어하는 아바타에 대한 객관적 정보 수용을 넘어, 아바타의 감정적 정보까지 포괄할 수 있게 되었음을 의미한다. 즉, 감정의 전이 과정이다. 감성(적 정보)은 게임에 대한 심리적 거리를 결정하며, 이것은 사용자와 체험적 주체, 즉 플레이어와 아바타 간의 감정공유 방식에 관한 논의로 이어진다. 체험의 구조에서 감정은 행위에 근거하여 은유적으로 확장되어 형성되기 때문에, 감정에 관한 논의는 체험의 질적 체계를 최종적으로 종합함으로써 게임 행위가 유의미한 사건으로서 자리매김될 수 있는 이론적 바탕으로 고려될 수 있다.

[표 1] 비(非)체감형과 체감형의 체험적 특성 비교

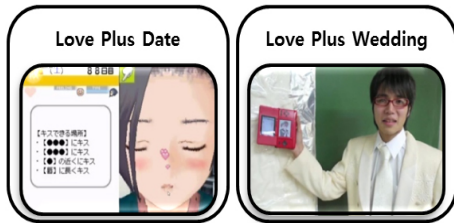
비(非)체감형 게임	체감형 게임
시각적인 동일시	수행적 전환
정서적 경험	신체화된 경험
감정 전염 : 아바타와 동일 감정	감정 합일 : 아바타와 존재 합일

체감형 게임에서의 감정논리는 감정전염의 극단, 즉 상승된 경우로서 일종의 **감정합일**의 형태로 설명될 수 있다. 예컨대, 리얼 연애 시뮬레이션을 표방하며 출시된 ‘러브 플러스’라는 닌텐도 DS용 체감형 게임<sup>9)</sup>은 스크린 속의 가상의 히로인들과 연

8) 1960년대 이후 본격화된 텍스트에서 행위 및 사건으로의 지각 이동은, 몸의 적극성과 행위에 주목하는 일련의 문화적 현상을 생산함으로써 주도적인 문화담론으로 자리매김 되었다[14].

9) 러브 플러스는 게임에서 설정하고 있는 맥락적 상황에 대한

에 생활을 즐기는 내용적 측면 이상의 시스템적 강점을 내세워 수많은 이슈를 양산하고 있다. 장르적으로 혹은 내용적으로 유사했던 비(非)체감형 게임의 경우와 비교하여, 그것은 게임 행위가 일상적 공간으로 침투하여 삶의 일부분으로 구조화되고 경우에 따라서는 게임적 체험이 오히려 실재를 넘어서는 듯 보이는 전복적 상황을 연출한다[19].



[그림 3] Love Plus

(극단적으로는) 게임의 가상 히로인인 ‘아네가사키 네네’와 실제 결혼식을 올린 남자가 출현[20]하였고, 데이트를 즐기기 위해 알프스 정상으로 여행을 떠나는 사례도 발견된다. ‘나의 첫 키스는 터치스크린 액정 보호 필름맛’이라는 러브 플러스 플레이어들의 유명한 테제는 게임적 체험을 삶에서의 중요한 사건으로 위치시키고 있는 태도를 반증한다. 고급 레스토랑에서 함께 식사를 하고 공원에서 한가로이 산책을 즐기는 등 (연애라는 형태의) 현실 공간에서의 일상적 행위를 게임의 가상 히로인과 실천하고 있는 플레이어들은 특수한 형태의 타자적 감정 합일의 경지에 도달한다. 타자적 감정합일은 (형식적인 의미의) 자아가 (실질적 의미의) 다른 자아에 의해 완전히 거세되고 최면처럼 매료당하고 잠금되어, 나의 형식적인 자아의 자리에 타인의 개인적인 자아가 그의 본질적인 근본 태도들을 모두 가지고 들어서는 것을 의미한다[21]. 즉, 게임의 플레이어는 역할에 대한 동일시로 형성된 아바타적 정체성으로 무장함으로써 자신과 조율하고 있는 아바타와 합일적 감정에 도달한다. 러브 플러스의 경우, 게임의 히로인과 활발하고 민첩한 교제를 진행해야 하는 아바타의 정체성을 플레이어 자신의 안으로 쏟아져 흐르도록 내버려둠으로

써 가상의 히로인과 실제적인 연인이 된다. 이것은 유희적 성격으로서의 흉내의 차원을 넘어, 게임을 하고 있는 순간 자신이 아바타와 하나된 느낌을 갖는다고 할 수 있다. 그렇기 때문에 **합일적 감정에 도달한 플레이어에게 게임적 행위는 일상적 행위가 되어가고 그것은 친숙한 대상으로 길들여지며, 게임의 서사적 구조는 삶이라는 더 커다란 프레임에 삽입되어 전개된다.** 이러한 합일 감정은 극단적인 경우 오랫동안 지속될 수 있으며 심지어 평생 습관적으로 될 수 있다[22]. **요컨대, 플레이어는 게임적 체험을 삶과 분리된 무엇으로 보지 않고 삶을 변화시키고 또한 자아를 구성하는 존재론적 가치를 부여하고 있다.**

## 4. 게임-확장공간에서의 게임적 신인류

### 4.1 게임-확장공간

체감형 게임의 형태는 필연적으로 공간의 확장을 전제한다. 몸의 인터페이스화는 확장공간의 패러다임을 실현하기 때문이다. 확장공간은 매우 다양한 방식의 기술적 상상력을 통해 현실화되어가는 과정이며, 그것의 공통점은 가상의 층위를 물리적 공간에 겹쳐놓는 것이다[23]. 그런 의미에서 확장된 게임-공간은 게임이 제공해야 할 탈일상적 환상이 물리적 공간과 공존하고 있는 상태이다. 이러한 게임에서 사용자는 더 이상 스크린 앞에 앉아 가상세계를 들여다보지 않고 물리적 공간에서 직접 행위하며, 그 움직임은 스크린 안쪽 가상공간에서도 동시에 구현된다. 이렇게 아바타라는 게임 속 가상 신체를 통한 대리체험을 넘어 **게임-확장공간에서 사건을 겪는 존재는 현실세계의 플레이어가 직접적으로 투영된 체험적 주체이다.** 즉, 게임 속의 아바타가 플레이어 자신이면서 동시에 현실속의

사용자의 행위, 즉 가상 연애를 달성하기 위한 일련의 행위들(키스를 비롯한 다양한 애정표현, 은밀한 사적 대화 등)을 사용자가 실제적으로 수행한다는 점에서 체감형 게임의 중요한 사례로 꼽을 수 있다[18].

플레이어가 아바타가 되는 연속성을 지닌다. 게임-공간은 더 이상 가상에서만 머물러 있는 것이 아니라 이미 물리적 공간과 엄격하게 상관적인 관계를 맺음으로써 서로가 서로를 교환하는 회로를 구성하며 그런 의미에서 가상과 현실, 이 두 공간 사이에는 분리 불가능성이 존재한다고 할 수 있다. **분리불가능성을 경험하는 이러한 사용자에게 게임의 상황은 유동적인 현실 구성의 일부분이 된다.** 즉, 게임적 체험은 실제적인 사건이 된다. 예컨대, 현재 서비스되고 있지는 않지만 하나의 가능성 있는 게임의 컨셉으로서 제공되었던 “Wi-Fi Army[24]”라는 스마트폰 환경에서 작동하는 확장공간에서의 체감형 게임은 ‘실제 사람’을 대상으로 하는 ‘가상 총싸움 게임’이라고 할 수 있다. 플레이어는 GPS와 연계된 구글맵(Google Map)을 이용해 자신의 영역(반경 300보 내)에 침입한 상대방(네트워크에 접속되어있고 SMS를 통해 사전에 게임에 동의한 사용자)의 위치를 탐색하고 신속하게 이동한 후, 스마트폰에 부착된 카메라로 상대방의 얼굴사진을 획득하는 일련의 행위를 수행한다. **현실세계에서의 이러한 행위는 이면으로서의 게임-공간의 유의미한 게임 플레이와 동시적이다.** 오로지 적을 먼저 발견(탐색)하고 사살(사진 찍기와 데이터 업로드)함으로써 자기보존이 가능한 ‘극적 상황의 설정(dramatic situation)<sup>10)</sup>은 현실의 일상을 뒤집어 흥미로운 사건으로 재구성하며, 이것은 시간과 공간이 중첩되고 접혀져 있던 주름이 펼쳐지는 현상으로서 풍부한 사용자 경험을 발생시킨다. 이러한 확장 공간에서의 게임을 체험하는 사용자들에게 게임-공간은 물리적으로 떨어져 있는 것이 아니라 현실과 공존함으로써, 현실과 가상의 끊임없는 교차가 이루어지는 새로운 장이다. 다시 말해, **게임-확장공간은 전혀 새로운 방식으로 펼쳐지는 갈래 공간인 동시에, 일상의 공간 그 자체이다.**

## 4.2 게임적 신인류의 형성

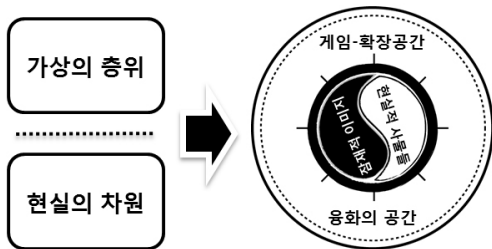
체감형 게임의 형태는 가상과 현실의 공간성을

깊숙이 얽히게 만들며, 그럼으로써 비전자적이고 집단적인 역할놀이를 가능하게 한다. 플레이어의 여정은 가상의 어떤 드라마인 동시에 현실의 일면이다. 게임-확장공간은 그 자체가 일종의 현실로서 실재하는 ‘모든 것이 현실적인 것으로 이루어져 있는 가상의 공간’으로 독자적인 상징계를 형성하고 공간을 지배하는 규칙, 즉 게임적 규칙(혹은 상황 설정정보로 규정)을 통해 유지된다. 루돌프 아른하임(Rudolph Arnhem)에 의하면, 공간속의 사물을 본다는 것은 그 자체로 독립적인 행위라기보다는 주변 상황과의 맥락 속에서 본다는 것을 의미한다 [26]. 게임-확장공간에서도 마찬가지로 항상 어떤 맥락 속에서 보여진다. 기술된 서사적 구조가 말해 주듯이 그것은 **게임에서 설정된 맥락적 상황이며, 동시에 현실의 공간과 연계되어 있음을** 뜻한다. 따라서 게임의 체험적 주체인 (아바타와 감정 합일된) 플레이어(즉, 게임적 신인류)의 눈을 통해 바라본 현실은 게임의 설정 및 스토리가 펼쳐져 있는 상태이며, 이때의 공간은 전혀 다른 이미지로 가득 차 있다. 플레이어의 눈을 통해서 볼 수 있는 공간으로서 전혀 다른 방식으로 보게 만드는 그곳에는 잠재적인 이미지가 현실적인 사물들 사이에서 부유하고 있는 것이다. 보다 구체적으로 말해서, 우선 사용자의 의식은 가상과 현실의 지속적인 교환으로 인해 만들어지고 해체되는 열려있는 게임-확장공간의 역동성 위에서 분배되고 흘러간다. **사용자의 현실 속 일상공간은 현실화된 가상으로 인해 (파생된 경험으로서) 게임-확장공간이 되고, 동시에 사용자의 의식은 플레이어의 의식으로 교환된다.** 게임적 체험이 강렬해질수록 이러한 교환(즉, 아바타적 정체성의 형성)은 현실의 공간에서 지속적이고 습관적으로 일어나며, 이렇게 **게임적 체험을 습관적으로 내면화함으로써 게임적 신인류는 형성되어가는 과정에 놓여있다.** “Wi-Fi Army”에서 사용자는 일상 공간, 예컨대 한가로이 공원에서 산책을 즐기고 있던 도중에 갑자기 사냥꾼으로 변모

10) 데이비드 하워드(David Howard)는 ‘극적 상황의 설정’을 영화 스토리의 출발로 삼았으며, 이러한 극적 상황 개념은 또한 게임에서의 본질적인 원칙으로 정의할 수 있다[25].



할 수 있다. (이것은 게임에서 설정된 상황에 따라 다른 양상으로 나타난다.) 사냥꾼으로서 즉 플레이어가 된 사용자는 공원이라는 현실의 공간을 사냥터라는 게임-공간으로 인식하게 되고, 그 순간부터 개를 데리고 산책 중이던 누군가 혹은 음악을 들으며 조깅 중이던 누군가를 먼저 공격하지 않으면 안 될 위협적인 ‘적으로 설정’할 것이다. 그러한 게임의 극적 상황, 사건, 이야기를 자신의 현실로 구성 가능하게 하는 요소는 상황설정정보와 아바타적 정체성의 형성이다. 아바타적 정체성은 친숙한 것을 첨예화시키고 새로운 양상으로 바라볼 수 있게 하는 하나의 강력한 힘으로서, 공간속을 이동하며 가상을 현실화시킨다. 그리고 상황설정정보는 극적인 상황을 설정하고 사건을 유발하며, 그러한 사건의 표현효과로 인해 지속적으로 축적되는 **게임**이라는 ‘실재적 체험’은 기존의 현실과 공명하면서 새로운 현실을 구성한다.



[그림 4] 게임-확장공간

이 새로운 현실은 보드리야르적인 의미에서 원래의 현실을 배제시키고 독자적인 하나의 현실로 행세하는 일종의 하이퍼리얼리티를 구성하는 것이 아니다. 가상의 층위가 현실의 차원의 우위에 서는 시뮬라시옹의 단계가 아니라, 서로 새끼를 꼬듯이 교착하여 두 경계를 융화한다. 융화의 개념은 두 세계를 이원적으로 봐둔다는 것도 아니고, 또 두 세계를 합일하여 일원론으로 종합하는 것도 아니다 [27]. 즉, 게임-확장공간은 그 안에 잠겨 있는 두 차원이 배타적 이원론을 구성하지 않고, 상보적인 상관성을 지니며 언제 어디서나 게임하기를 가능하게 만드는 시공간적 역동성을 담보하고 있는 **융화**

**의 공간**이다. 이면을 총체적으로 읽는 게임-확장공간에서의 이러한 융화의 독법은 그곳을 채우고 있는 질적으로 다른 무수한 존재들, 즉 물리적 공간의 사물들과 게임의 극적 상황이 결합하고, 가상의 아바타와 플레이어간의 존재론적 관계맺음이 형성하는 질적인 다양성의 공존을 인정하기 때문에 또한 **질적인 다(多)의 세계**이다. 이러한 복수성의 세계에서는 가상과 현실의 위계적 논의가 불식되고, 존재하는 모든 것이 나름의 의미를 지니게 된다. 이러한 관점에서, 기술했던 ‘러브 플러스’의 가상 히로인은 현실의 여자와의 비교우위에 의해 선택되는 것이 아니라, 그 자체의 실존성을 지님으로써 플레이어와의 연애를 거쳐 결혼이라는 적법절차가 통용되는 하나의 살아있는 생명체로서의 존재론적 위상을 부여받는다.

국립국어원에 수록된 ‘아라족’이라는 신어는 아바타 라이프족(avatar life 族)을 가리키는 개념으로서 2004년 새롭게 등장했다. 아라족은 자신의 아바타를 통해 현실 생활과 똑같이 사이버 공간에서 살아가는 무리 혹은 사람을 의미한다[28]. 아라족은 일종의 게임적 인간의 한 유형이다. 그러나 체험형 게임의 형태에서 촉발되고 있는 **게임적 신인류**는 아바타적 정체성의 형성을 통해 **사이버 공간이 아닌 현실의 공간, 정확히 말해 게임-확장공간에서 살아가고 있다는 점**에서 아라족과 다른 형태로 나타난다. 본 논문에서 개념화한 게임적 신인류는 이렇게 배제하고 울타리치는 가상 / 현실의 양분적 공간개념이 아닌 포용하고 가로지르는 융화의 공간, 즉 질적 풍요로움의 세계를 전제함으로써 그 동안 논의되었던 게임적 인간과 변별된다. 요컨대, **게임적 신인류는 게임-확장공간에서 형성되고 있는 과정적 자아**이다. 다시 말해, **게임적 체험을 통해 물리적, 타인과의 상호작용, 그리고 주변 환경과 갈마들면서 그로부터 발생하는 의미와 행위의 구조들의 층위를 점진적으로 변형시켜 나가는, 복합적이고 자기 변형적인 존재**이다.<sup>11)</sup>

11) 게임적 신인류에 대한 개념화는 존슨의 체험주의적 자아의 관점에서 고찰하여 논의[29].

## 5. 결 론

본 논문은 체감형 게임이 가속화시킨 다양한 사회적 현상에 대한 이론적 바탕을 마련하기 위해, 게임에서의 체험의 구조와 그것의 효과에 주목하였다. 체험주의적 견해를 바탕으로 검토된 게임에서의 체험 개념은 신체화된 경험으로 구조화된다. 본문을 요약하면, 우선 체감형 게임의 형태에서 신체화된 경험이 구체적으로 드러나고 있으며, 가장 강력한 체험을 구성하고 있음을 논구하였다. 또한 체감형 게임은 확장된 게임-공간을 전제하며, 게임-확장공간이란 공간 속의 질적인 차이들을 그 자체로서 받아들이는 융화의 공간으로 규정하였다. **이 공간에서 게임 행위는 일상적으로 수행되고 아바타적 정체성은 습관적으로 내면화되며, 이렇게 퇴적된 게임적 체험으로 인해 구성되는 자아, 즉 게임적 신인류가 형성된다.** 게임적 신인류의 개념화는 새롭게 태동하고 있는 게임의 공간적 특질, 인터페이스의 발달, 서사적 진화 등이 맞물리면서 커져가는 게임적 체험의 사회적 의미를 진단하기 위한 하나의 방법적 서술로 시도되었다.

본 논의는 게임적 신인류의 개념화를 통해 체감형 게임의 형태가 생산하고 있는 사회 현상, 발생하는 경험의 특이한 면을 구체화 시킬 수 있었지만, 총체적 이론으로 완결짓기에는 부족한 면이 있다. 특히 게임적 신인류라는 현상이 일반화되었다기보다는 현재 나타나고 있는 과정이기 때문에, 논의를 뒷받침할 수 있는 실질적인 사례가 풍부하지 않다. 따라서 좀 더 다양한 사례연구를 통해 게임-확장공간에서 형성되고 있는 게임적 신인류에 대한 정밀한 시각을 구축하고 확장된 논의를 지속적으로 수행해야 할 것이다.

## 참고문헌

- [1] Mark Johnson(노양진 옮김), 『도덕적 상상력』, 서광사, p348-353, 2008
- [2] Mark Johnson(노양진 옮김), 『도덕적 상상력』, 서광사, p348-353, 2008
- [3] 최유찬, 컴퓨터 게임의 문학적 특성, 국제어문, 제23집, p56, 2001
- [4] <http://100.naver.com/100.nhn?docid=147188>
- [5] 노양진, 체험주의의 철학적 전개, 범한철학회, Vol.10, p344, 1995
- [6] 노양진, 다원주의적 문화 해석 : 체험주의적 접근, 대한철학회, Vol.101, p53~54, 2007
- [7] Mark Johnson(노양진 옮김), 『도덕적 상상력』, 서광사, p327-334, 2008
- [8] 최유찬, 컴퓨터 게임의 문학적 특성, 국제어문, 제23집, p54, 2001
- [9] 지수미, 체감형 게임의 현장감 증진방안 연구: 교육용게임을 중심으로, 광운대학교 정보통신대학원 석사학위청구논문, p4, 2006
- [10] 지수미, 체감형 게임의 현장감 증진방안 연구: 교육용게임을 중심으로, 광운대학교 정보통신대학원 석사학위청구논문, p5~8, 2006
- [11] Max Scheler(조정옥 옮김), 『동감의 본질과 형태들』, 아카넷, 2006
- [12] 지수미, 체감형 게임의 현장감 증진방안 연구: 교육용게임을 중심으로, 광운대학교 정보통신대학원 석사학위청구논문, p4, 2006
- [13] 이경미, 현대공연예술의 수행성과 그 의미, 한국연극학, Vol31, p138~142, 2007
- [14] 이경미, 현대공연예술의 수행성과 그 의미, 한국연극학, Vol31, p132, 2007
- [15] 박동숙, 최정윤, 다 사용자 온라인 게임(MPOG)의 가상현실 경험에 관한 연구, 한국방송학회, p4~13, 2000
- [16] Max Scheler(조정옥 옮김), 『동감의 본질과 형태들』, 아카넷, p57-60, 2006
- [17] 이설희, 성용희, 게임에서의 시점과 캐릭터 동일시, 한국콘텐츠학회, Vol.8 No.3, p121~123, 2008
- [18] <http://www.konami.jp/products/loveplus/>
- [19] [http://www.gamemeca.com/news/special\\_view.html?seq=1523&page=1&search\\_text=&sort\\_type=&subpage=1&iem=&send=](http://www.gamemeca.com/news/special_view.html?seq=1523&page=1&search_text=&sort_type=&subpage=1&iem=&send=)
- [20] <http://blog.naver.com/noperty?Redirect=Log&logNo=130074471455>
- [21] Max Scheler(조정옥 옮김), 『동감의 본질과 형태들』, 아카넷, 2006

- 태들』, 아카넷, p61, 2006
- [22] Max Scheler(조정옥 옮김), 『동감의 본질과 형태들』, 아카넷, p61, 2006
- [23] Lev Manovich(박해천 옮김), 『확장공간의 시학: 프라다의 교훈, 디자인 앤솔러지』, 시공아트, p99, 2004
- [24] [http://www.w2pi.com/index/index.php?option=com\\_content&view=article&id=13&Itemid=9](http://www.w2pi.com/index/index.php?option=com_content&view=article&id=13&Itemid=9)
- [25] 이인화, 인간의 다섯가지 욕망과 디지털스토리텔링, 신작평론, p73, 2003
- [26] Zakia, Richard D.(박성완 옮김), 『시지각과 이미지』, 안그라픽스, p116, 2007
- [27] 김형효, 『원효의 대승철학』, 소나무, p59, 2006
- [28] <http://krdic.naver.com/detail.nhn?docid=3581&kind=newword&re=y>
- [29] Mark Johnson(노양진 옮김), 『도덕적 상상력』, 서광사, 2008



김재영 (Kim, Jae Young)

숭실대학교 일반대학원 미디어학과 박사과정

관심분야 : Computer Art, Media Design, Game, Space Theory, Philosophy

---



성정환 (Sung, Jung Hwan)

숭실대학교 IT대학 글로벌미디어학부 조교수

관심분야 : Computer Art, Media Design, Interactive Storytelling, Consumer Behavior Research

---