

# 디지털 게임의 카니발리즘 연구

이동은\*

## 요약

태생적으로 디지털 게임은 플레이어의 관심과 흥미를 끌고 몰입을 유도하기 위해 한 개 이상의 재미 요소를 포함하고 있다. 재미의 요소로는 경쟁과 퍼즐, 인터랙션과 역할놀이 등 다양하다. 본 논문에서는 디지털 게임의 재미 요소의 본질을 바흐진의 카니발리즘 이론으로 해석해보고자 한다. 축제와도 같은 디지털 게임을 즐기는 플레이어들은 장소와 지속성에 의해 일상적인 삶과 게임을 구분한다. 또한 게임을 진행하는 동안 죽음과 부활을 반복하면서 재생되는 생명력을 경험하며, 시시각각 변화하는 캐릭터의 모습이나 인터페이스의 전복으로 인해 일상으로부터의 일탈을 경험하며 웃음을 생산해낸다.

## A Study on Cannibalism in Digital Game

Lee Dong-eun\*

## Abstract

Digital game includes one more funny elements which are competition, puzzle, interaction and role-playing. These elements encourage the player's interest and flow. The purpose of this study is to find out the essence of these elements in digital games with Cannibalism. Digital game inherits and develops Cannibalism in the digital space as magic circle, death and rebirth of life, changing the shape of character and reversing the interface.

**Keywords :** Digital Game, Cannibalism, magic circle, fun theory

## 1. 서론

디지털 게임은 태생적으로 플레이어의 관심과 흥미를 끌기 위해 한 개 이상의 재미요소를 포함하여 제작되고 있다. <울티마 온라인>과 <에버퀘스트>의 개발자였던 미국의 게임 디자이너인 라프 코스터(Raph Koster, 2004)[1]는 그의 책 <재미이론>에서 플레이어는 게임의 패턴 학습을 통해 재미를 느끼게 된다고 말한다. 가르노(Pierre-Alexandre Garneau, 2001) 역시 그의 글 <재미의 14가지 요소>[2]에서 게임의 성공 여부는 '코미디', '창조성', '발견', '경쟁', '몰입감' 등의 14가지 재미 요소들의 적절한 조합에 좌우된다고 주장한다. 맹재희(2006)[3] 또한 게임과 유머

요소의 상관관계를 밝히고 있는데, 플레이어가 게임의 유머요소에 대한 인지도가 높을 때, 만족도는 더 긍정적이며, 게임의 유머요소에 대한 긍정적 태도는 플레이어로 하여금 게임 선택에 있어 긍정적인 영향을 미친다고 한다. 또한 유머요소가 삽입된 게임에 대한 플레이어의 높은 만족도는 플레이어의 충성도를 높여주는 한편 향후 게임 선택에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 즉, 게임의 재미 요소는 플레이어로 하여금 게임에 호감을 느끼고 지속적으로 플레이할 수 있도록 유도하는 가장 근본적인 원인으로 작동한다.

그러나 이와 같은 선행 연구들은 게임의 어떤 특질들이 재미 요소로 작동하는지를 밝혀내는 의의를 가지고 있지만, 게임의 재미 요소에 대한 본질을 밝히는데 한계를 지니고 있다. 따라서 본 논문에서는 디지털 게임의 재미 요소의 본질을 밝히기 위해 바흐진(Mikhail Bakhtin)의 카니발리즘 이론을 적용시켜보기로 한다.[4] 이는 중세

※ 제1저자(First Author) : 이동은  
접수일:2010년 1월 8일, 완료일: 2010년 3월 30일  
\* 계원디자인예술대학 게임웨어과  
delee@kaywon.ac.kr

▣ 본 연구는 2009년도 한국디지털콘텐츠학회 학술대회에서 발표되었던 논문을 수정, 보완한 것입니다.

카니발이 엄숙한 공식문화에 반하는 비공식문화로서 웃음을 생산해내듯 디지털 게임 역시 일상 생활 바깥 영역에서의 놀이문화로 작동한다는 사실을 직시하였기 때문이다.

바흐찐의 카니발리즘이 어떤 형태로 변용되어 디지털 게임에 나타나고 있는지를 분석하기 위해 본 논문에서는 디지털 게임의 고전이지만 지금도 수많은 플레이어들에 의해서 플레이되고 있는 <뉴 슈퍼마리오 브라더스>를 텍스트로 삼고자 한다. <뉴 슈퍼마리오 브라더스>는 1985년 닌텐도의 비디오 게임기 패미컴 시절부터 게임의 대명사로 불리며 전 세계적으로 무려 1억 7천만 개를 팔아 기네스북에 등재되기도 한 디지털 게임의 대표적인 타이틀이다. 플랫폼과 내용에 따라 수많은 시리즈를 가지고 있지만 본 논문에서는 언제 어디서나 즐길 수 있는 이동성이 강한 닌텐도 DS의 버전을 분석 텍스트로 선택하였다.

연구 방법은 다음과 같다. 2장은 이론적 배경으로, 바흐찐의 카니발리즘 이론을 정리한다. 이를 바탕으로 3장에서는 텍스트인 <뉴 슈퍼마리오 브라더스>를 분석한다. 이를 통해 바흐찐의 카니발리즘이 디지털 게임 텍스트에 변용, 적용되는 양상을 살펴 디지털 게임에 나타나는 재미의 본질을 밝히는 것이 이 논문의 목적이다.

이와 같은 연구는 디지털 게임의 문화적 위상을 재정립하는데서 그 의의를 찾을 수 있겠다.

## 2. 카니발의 축제성

### 2.1. 비공식적 문화로서의 카니발

원래의 의미대로 카니발은 사육제로 사순절 첫날인 <재의 수요일>을 앞두고 벌이는 폭음과 폭식의 축제를 지칭한다. 그러나 바흐찐은 이 축제에 수반하는 광장의 여러 유희들과 우스꽝스러운 놀이들, 그리고 교회의 전례문을 이러한 놀이들에 빗대어 표현하고 욕설을 해대는 광경들을 카니발이라는 용어로 수렴하면서 카니발의 개념 속에서 웃음의 원리를 도출하고 있다.

역사적으로 ‘엄숙함의 문화’와 ‘웃음의 문화’는 시대마다 공존했는데, 그 긴장 상태는 사회 분위기에 따라 매번 다르게 나타났다. 로마와 중세, 르네상스 시대로 넘어오면서 사회제도는 점점

더 복잡해졌고, 엄숙함의 원리가 웃음을 지배하기 시작했다. 때문에 엄숙함은 공식적인 문화로, 웃음은 비공식적인 문화로 전락하였다. 공식적 문화인 엄숙함은 지배계급이 생각하는 관점을 드러내며 교육적인 기능을 하였다. 때문에 비공식적인 문화로서 ‘제2의 세계’를 구축한 “의식적 구경거리(ritual spectacular)” 문화는 웃음의 원리를 통해 공식적인 세계를 뒤집거나 전복시키는 역할을 하기 시작했다. 연극학자인 빅터 터너(Victor Turner, 1996)[5]는 이와 같은 ‘제2의 세계’를 인간사회가 현실에서 채우지 못하는 것을 채우기 위해서 만드는 세계라고 정의내린 바 있다. 연극의 형태를 빌어 등장한 축제의 시간에는 현실의 원리에서 잠시 벗어나서 억압으로부터 일시적으로 해방되려는 인간의 욕망이 작용한다. 웃음의 원리가 만들어내는 제2의 세계를 바흐찐은 카니발, 축제라 일컫는다.

특히 카니발의 시간이 가진 독특한 폐쇄성은 카니발을 민중들이 만들어가는 비공식문화로 바라보게 해준다. 인간 문화의 본원적인 형식으로서 축제는 시간성과 본질적으로 관계를 맺으며 이는 카니발의 시간이 폐쇄적인 시간, 즉 공식적인 삶과 분리된 비일상적인 시간임을 의미하는 것이다.

이 폐쇄된 시간 속 카니발은 근본적으로 엄숙한 공식적 형식들과는 완전히 다른, 이질적인 관점을 제공한다. 교회나 국가 등 공식 사회의 관습과 격식에 대한 회화화는 카니발을 단순히 구경거리로서가 아니라 모든 사람들이 그 속에서 함께 살아가고 그것에 참여하여 주인공이 되게 하는 독특한 참여 문화를 만들게 된 것이다.

본질적으로 카니발은 독특한 놀이의 이미지에 의해 형식화된 삶 자체이다. 때문에 카니발에서의 웃음은 그 주체와 객체를 분명히 구분하기 힘들다. 다른 사람의 결함이나 우리 자신의 이전 결함과 비교하여 우리 자신 내에서 그 어떤 우월함에 대한 갑작스런 착상에 의해 일어나는 것이 웃음이라는 ‘웃음의 우월이론’을 내세운 토마스 홉스(Thomas Hobbes)나 홉스의 우월 이론에서 개개인의 시점이 아닌 그룹의 시점으로 바꾸면서 웃음의 대상에 대해 정의내린 영국의 학자 모리스(Corbyn Moris), 그리고 웃음을 웃는 주체가 자신이 ‘이해’한 대상에 대해서만 웃을 수 있다면 웃음의 주체와 대상(객체)에 대한 상관

성을 밝혀낸 플뢰겔(Carl Friedrich Flögel)과 달리, 카니발에서의 웃음은 웃음의 주체가 대상을 관조하는 것이 아니라 주체와 대상의 경계가 모호해진 가운데 모든 사람이 함께 어울려 웃는데 초점이 맞춰져 있다.

즉 카니발에서 민중은 웃음의 대상인 동시에 주체가 된다. 그렇기 때문에 카니발이 진행되는 동안에는 카니발적인 삶 이외에는 다른 어느 누구를 위한 삶도 존재하지 않는다. 바흐젠에 따르면 “카니발은 진행되는 동안에는 오직 카니발의 법칙만 따라야하는” 전 세계적인 성격을 지니고 있으며, 이는 카니발에 참여하고 있는 모든 사람의 부활과 갱생이자, 세계 전체의 독특한 상황을 만들어내는 역할을 한다. 이러한 점에서 카니발은 예술적인 “연극적-구경거리” 형식이나 단순한 연기가 아니라, 그것을 통해 실제로 살아가는, 현실적인 삶 자체의 형식이 된다.

**2.2. 생명력에 따른 웃음이 원리**

이러한 카니발의 가장 큰 기능은 바로 웃음의 힘을 통해 대중 스스로 삶 속에서 두려워했던 것을 극복한다는 점에 있다. 공포의 대상이 될 정도로 민중을 억압했던 것을 웃음의 대상으로 치환시킨다. 민중적인 카니발에서 악마와 지옥은 종종 “우스꽝스러운 괴물들”로 변모한다. 권위주의적인 계급과 금지된 것들, 심지어 죽음과 내세의 징벌, 지옥까지도 모두 우스꽝스러운 것들로 변해버린다. 이러한 체계 속에서 죽음은 결코 삶의 부정은 아니다. 여기서의 죽음은 삶의 필연적 요소로서 삶의 끊임없는 갱신과 회춘의 조건이다. 이것이 바로 바흐젠의 관점에서 중요한 개념 중 하나인 ‘생성(becoming)’의 개념이다.

생성, 즉 ‘새롭게 생겨남’ 개념의 기원은 캠브리지 학파에서 찾을 수 있다. 캠브리지 학파의 대표 학자인 플레이저(J. Frazer)는 식물을 신격화하면서 연극 역시 식물신에 관한 예술형식이라고 주장한다. 그는 삶의 신비를 식물신의 개념으로 이해하려는 노력을 보였는데, 계절적 순환에 대한 신비, 죽음과 부활의 순환 과정을 통해 다시 태어날 때의 환희가 인간 웃음의 기원이라는 해석이다. 플레이저의 뒤를 이은 학자인 머레이(Murray), 콘포드(F. Cornford)등 역시 죽음 이후에 부활하는 신에 대한 환희와 희망을 다루고 있는 이야기가 바로 희극이라며 낡은 생명을

몰아내고 새 생명을 받아들이는 것이 환희의 본질이라고 얘기한다.

이와 같은 캠브리지 학파의 논의는 이후 문화비평의 새로운 지평을 연 학자 중 한사람인 노스럽 프라이(Northrop Frye)의 <비평의 해부>로 연결된다. 프라이는 신화 원형 비평을 통해 서사 예술을 ‘봄의 뫼토스-희극’과 ‘겨울의 뫼토스-아이러니와 풍자’를 통해 도식화시켜 설명하기도 했다. 결과적으로 이런 논의의 핵심은 일상적 제약으로부터 해방되면서 오는 즐거움이 축제의 경험과 관련지어진다는 데 있다.

바흐젠에 따르면 죽음을 비롯한 다양한 공포의 대상을 웃음으로 변모시키는 생성력은 먹고 마시는 인간의 욕망을 공개하며 어릿광대와 익살꾼들, 거인들, 난쟁이들, 절름발이들, 잡다한 유형과 계급의 떠돌이 광대들을 통해 드러난다고 한다. 카니발의 어릿광대들은 사람들 사이의 위계적 관계를 현실적으로 잠시 폐지하면서 일상생활에서는 불가능한 의사소통의 독특한 형식으로 광장의 언어와 광장의 제스처를 사용한다. 이것은 꾸밈없고 자의적이며, 의사소통하고 있는 사람들 사이에서 어떠한 거리감도 느낄 수 없는 것일 뿐만 아니라 에티켓과 예의범절의 일상적인 규범에서도 자유로운 것이다. 이러한 광장의 언어와 제스처는 지배하고 있는 사회를 부정하면서도 동시에 부활시키고 새롭게 하는 생명력을 내재하고 있다.

**2.3. 가면과 그로테스크**

특히, 카니발에 참여하는 민중들은 자신의 원래 모습을 뒤로하고 변장이나 가면을 쓰게 되는데, 이때의 가면은 가장 복잡하고 가장 다양한 의미를 지니는 민중문화의 모티브이다. 가면은 변화와 체현(體現)의 기쁨과 연관되어 있으며, 유쾌한 상대성과 동일성 및 일의적(一義的) 의미에 대한 유쾌한 부정, 자기 자신과의 둔감한 일치에 대한 부정과 연관되어 있다. 가면은 전이, 변신, 자연 경계의 파괴, 조소와 별명과 연관되어 있다. 가면 속에 있는 삶의 놀이라는 원리는 그로테스크의 본질을 내재하고 있다.

카니발 축제에서 보여지는 의식적 구경거리 형식들은 예술과 삶의 경계에서 행해지는 하나의 놀이이자 표현으로 바흐젠은 이러한 카니발의 놀이, 즉 카니발적 표현의 중심 이미지로 그

로테스크 리얼리즘(Grotesque Realism)을 논한다. 원래 그로테스크란 우스꽝스러운 것과 우스꽝스러움과는 상반되는 그 무엇이 함께 있는 것처럼 불균형의 양면성을 나타내는 미학적 용어로 쓰여 왔다. 하나의 그림 속에 인간적 요소와 동식물적 요소, 건축적 요소들이 얽혀있는 것처럼 이질적인 것들이 한 공간에 함께 존재하는 양식을 지칭하는 것이었으나 낭만주의 시대로 접어들면서 기괴하고 공포스러운 이미지들을 표현하는 용어로 변용되어 사용되었다. 바흐젠이 언급하는 그로테스크 리얼리즘은 격하와 육하를 통해 변형과 생성으로 구체화된다.

고상하고 정신적이며 이상적이고 추상적인 모든 것을 물질적이고 육체적인 차원으로, 불가분의 통일체인 대지와 육체의 차원으로 이행시키는 것이 바로 그로테스크이다. 페리디와 풍자적 개작, 격하원리에 의한 형식과 모독, 권위를 빼앗는 형식 등을 통해 카니발의 그로테스크적 웃음을 실천한다. 변형(metamorphosis)을 통한 카니발적 결합은 위계질서에 의해 고립되고 분리되어 있던 모든 것을 카니발의 공간 안에서 서로 만나고 연계시킨다. 신성한 것과 불경스러운 것, 숭고한 것과 저속한 것, 위대한 것과 대수롭지 않은 것들을 서로 뒤섞고 연결시킨다.

### 3. 카니발로서의 디지털게임

#### 3.1. 매직서클로서의 게임 공간

디지털 게임에서 카니발리즘을 엿볼 수 있는 가장 핵심적 개념은 바로 게임의 공간이 일상과는 다른 매직서클(magic circle)로서의 공간으로 작용한다는 데 있다. 매직서클에 대한 개념은 호이징하(Johan Huizinga, 1995)의 은유적 표현에서 비롯된다.[6] 모든 문화의 기원을 놀이의 요소에서 찾아내고 있는 호이징하는 장소와 지속성에 의해 일상적인 삶과 놀이를 구분한다.

즉 놀이는 제한된 시간과 장소 속에서만 “놀이하는” 것이고 이럴 때 놀이 고유의 과정과 의미가 존재할 수 있다. 시간적 한계성 측면에서 놀이는 시작과 끝이 존재하는 양식의 문화로 그 “놀이하는 과정”은 저절로 진행된다. 놀이가 저절로 진행되는 동안은 움직임이 감정의 고양과 하강, 전환, 일정한 순서, 연결과 해체를 지배하

며, 놀이하는 과정에서 인간은 스스로 비밀스러운 분위기를 생성하며 놀이 밖에 있는 어떤 것에 대해서는 일말의 관심도 어떤 의미도 부여하지 않는다. 놀이 안에서의 인간은 놀이 밖에서의 인간과 다른 사람으로 인식되며 달리 행동하게 되는 것이다.

이와 같은 특성은 미개 민족의 거대한 제의적 놀이에서부터 현대의 디지털 게임의 플레이까지 동일하게 나타나는데, 바로 이 지점에서 놀이의 “탈일상성(脫日常性)”이 완성된다. 변장이나 가면을 한 사람이 다른 사람의 존재를 연기하게 되는 것, 일상과는 뒤트린 탈일상적인 모습이 가면과 변장 속에서 서로 뒤엎히게 되는 것이다. 그럼에도 불구하고 놀이하는 중의 인간은 일상 현실을 완전히 잊어버리는 법은 결코 없고, 놀이한 뒤 인간은 놀이를 하는 중에 획득된 모든 것을 완전히 뒤로 한 채 일상으로 돌아오는 것이 아니라 일상의 기억 속에 어떤 식으로든 놀이 과정을 남기는 특징을 보이기도 한다.

반면 시간보다 더 두드러진 한계를 갖는 놀이 공간은 현실상으로는 관념상으로는, 의도적으로나 비의도적으로나 미리 구획되어져 있는 공간이다. “마법사가 땅에 그린 원으로 그 원 속에서는 악마도 마력을 부리지 못한다”는 의미를 갖는 매직서클은 때문에 절대적이고 고유한 질서를 창조하고 그 질서에 의해 지배되는 최고의 질서를 요구하는 공간이다. 절대적 질서에 어긋나는 “플레이”는 놀이를 망친다. 놀이와 질서의 이러한 내적 결합은 놀이에 생명력을 불어넣어 주어 놀이에 참가하는 인간으로 하여금 긴장, 평형, 안정, 전환, 대조, 변주, 결합, 해체, 그리고 해결 등의 감정을 경험하게 하는 매혹적이며 미적인 영역에 속하는 측면이다. 샬런과 짐머맨(Katie Salen, Eric Zimmerman, 2004) 역시 플레이하는 게임의 공간은 실제 세계의 공간으로부터 어떤 방식으로든 분리되어 있는 영역으로 그 안에서 특별한 의미가 발생하고 사물과 행위들을 중심으로 무리지어진다고 주장한다.[7]

게임의 규칙과 플레이어의 습관들에 의해서 새로운 리얼리티가 창조되는 곳이 바로 게임의 공간이고, 이러한 게임의 공간은 의미적으로 카니발의 시간과 맞닿아 있다. 디지털 게임을 지배하는 제2의 규칙들은 현실세계의 그것과는 다른 차원의 비공식적 문화인 것이다. 이처럼 예외적

이고 특수한 공간으로, 일상적인 생활이 아니라  
는 점에서 플레이어의 필요와 욕망의 직접적인  
만족 여부 바깥에 위치한 디지털 게임은 새로운  
국면을 맞이하게 된다.

### 3.2. 부활의 생명력을 지닌 서사주체로서 플레이어

기존의 이야기 예술 형태인 문학이나 연극, 영  
화에서 이야기를 이끌어가는 서사 주체가 극중  
주인공 캐릭터라는 사실과는 달리 디지털 게임  
의 서사 주체는 플레이어 자신이다. 디지털 게임  
에서의 서사 주체가 게임 밖과 게임 안의 경계  
에 존재하는 플레이어 자신이라는 사실은 카니  
발에서의 주인공이 참여자 모두라는 사실과 맥  
을 함께 한다. 플레이어는 게임 속에 미리 준비  
되어있는 플레이어 캐릭터를 선택하고, 게임 속  
환경을 탐험하며 미션(mission)을 정복해나간다.  
이 과정에서 플레이어가 선택한 캐릭터는 현실  
의 자아 정체성과는 구별된 게임 속 자아 정체  
성을 형성하게 된다.

닌텐도 DS 버전의 공식 첫 타이틀인 <뉴 슈  
퍼마리오 브라더스>의 경우, 플레이어가 선택할  
수 있는 캐릭터는 '마리오'이다. 이탈리아 배관공  
인 마리오는 모든 마리오 게임에 나오는 인물로,  
동생인 '루이지'와 함께 쿠파(미국명 바우저)로  
부터 버섯왕국의 아름다운 공주 피치를 구하는  
게임의 영웅(hero)이다. 빨간색 모자와 콧수염,  
그리고 하얀색 장갑을 끼고 있으며, 신장은 155c  
m 정도로 설정되어 있다. 자신의 신장의 수배에  
달하는 점프력은 약 8미터 정도까지 점프할 수  
있는 것으로 설정되어 있다. 나이는 대략 20대 중  
반 정도이다.

이처럼 게임 속 주인공인 '마리오'는 현실의  
삶을 살아가는 플레이어와는 전혀 상관없는 인  
물이다. 외모도 다르고, 직업, 나이, 그리고 가치  
관도 다른 존재이다. 그럼에도 불구하고 플레이  
어는 마리오에 자신의 정체성을 부여하고, 게임  
월드 속에서 쿠파에게 잡혀간 공주를 구하는 역  
할을 기꺼이 맡는다. 마리오 역할을 하는 플레이  
어는 왼쪽에서 오른쪽으로 진행되는 횡스크롤  
방식으로 게임을 진행하며 자신을 향해 다가오  
는 적들을 물리친다. 대표적인 적으로는 버섯 모  
양을 한 '굼바', 거북이 모양의 '앵금앵금', '펄  
럭펄럭', '해머브리스', 날카로운 이를 가진 식물

인 '뼈곰플라워' 등이 대표적이다. 공주를 구해  
야하는 사명을 가지게 된 플레이어는 이 적들을  
피하거나 점프해서 밟아주거나 불꽃총을 쏘아  
무찌름으로써 피치 공주가 잡혀있는 성의 주인  
인 '쿠과주니어'와 마주할 수 있다.

이 과정에서 플레이어는 수많은 죽음을 맞이  
한다. 죽음을 맞이한 플레이어는 부활과 생성이  
라는 순환구조를 반복하면서 게임을 플레이한다.  
게임플레이어에게 죽음은 두려움과 공포의 대상  
이 아니라 앞으로 나가기 위한 과정 중 하나일  
뿐이다.

때로 플레이어는 진행하고 있는 8개의 맵에  
각각 2개의 성에 존재하는 쿠과 주니어를 물리  
치기 위해서 죽음을 의도적으로 선택하기까지  
한다. 앞서 살펴본 것처럼 쿠과 주니어를 죽이는  
방법은 몇 가지가 있지만, 위험을 최소화하면서  
승리를 차지할 수 있는 방법은 불꽃 총으로 쏘  
는 방법이기 때문이다. 불꽃 총을 얻기 위해서  
플레이어는 일부러 죽음을 택한다. 죽는 즉시 부  
활을 맞보는 플레이어는 플레이할 수 있는 스테  
이지를 선택할 수 있는 권한을 갖는다. 일부러  
죽은 그는 당연히 제일 쉬운 단계인 1-1에서 '  
불꽃' 무기를 획득하고, 여분의 생명까지 보상받  
은 채 해당 스테이지로 건너가 피치 공주를 구  
해내는 전투에 임한다.

<뉴 슈퍼마리오 브라더스>에서 죽음은 결코  
삶을 부정하는 행위가 아니다. 삶을 지속하기 위  
해 선행되어야 하는 삶의 필연적 요소이다. 삶의  
끊임없는 갱신과 회춘의 조건으로 총체적인 삶  
에 개입하는 죽음인 것이다. 플레이 과정에서 얻  
게 되는 여분의 생명들은 죽음을 보증해주는 역  
할을 한다. 심지어 월드 2-4에서 슈퍼마리오는  
지나가는 초록 거북의 등껍질을 연속적으로 차  
는 행위를 통해 99개의 새로운 생명을 얻을 수  
있는 기회를 획득할 수도 있다. 카니발에서 참여  
자들이 죽음을 웃음으로 승화했던 것처럼 디지  
털 게임에서의 플레이어는 서사 주체로서 죽음  
과 부활, 그리고 새로운 탄생이라는 재생의 순환  
을 반복하고 있는 것이다.

### 3.3. 변형과 전복을 통한 플레이 규칙의 파괴

현실을 뒤흔들며 사회를 변혁시키는 힘을 갖  
는 카니발은 디지털 게임에서 캐릭터의 변형과  
게임플레이 스크린의 위치 전복을 통해 두드러

지게 나타난다.

우선, 캐릭터에서 보여지는 카니발리즘은 캐릭터의 외형 변형으로 나타난다. 변신하는 몸으로서의 육체는 캐릭터 자체를 변형시키기도 하고, 캐릭터의 상태와 사이즈를 변형시키기도 하고, 그 기능 또한 변형시킨다.

<뉴 슈퍼마리오 브라더스>에서 마리오로 플레이하고 있는 플레이어는 닌텐도 DS 본체 뒤에 있는 L, R 버튼을 동시에 누름으로써 동생 루이지로 변신할 수 있다. '루이지!' 하는 음성과 함께 음악이 나오면서 마리오는 루이지로 변신한다. 캐릭터의 변형은 게임 플레이에 반영되는 캐릭터의 기능 또한 변형시킨다. 루이지는 마리오에 비해 점프력이 좋으나 엉덩방아 찧기를 할 때 스피드가 느려지는 특성을 갖고 있다. 플레이어는 때론 마리오로, 때론 마리오의 동생 루이지로 변신하면서 게임을 즐긴다.

다른 캐릭터로 변신하는 캐릭터 뿐 아니라, 마리오는 한 캐릭터에서 아이템을 취함으로써 상태를 변형시키고 사이즈를 변형시키기도 한다. 마리오의 사이즈 변형을 피하는 아이템은 바로 거대버섯, 땅콩버섯, 등껍질 버섯이다. 거대 버섯을 먹은 마리오는 6배 정도 크게 급성장한다. 거대 마리오는 화면에 나와 있는 오브젝트들을 모두 부술 수 있고 시간이 경과한 후 생명을 주는 보너스 아이템을 획득할 수 있다. 땅콩버섯을 먹은 마리오의 뛸는 능력은 미약해진 대신 점프력이 증대하여 수면 위를 뛰어갈 수도 있고 일반 마리오가 들어갈 수 없는 낮은 곳이나 8개의 월드 중에서 숨겨진 월드에 해당하는 4월드와 7월드에서 입장할 수 있는 기회를 부여받는다. 거북이 등껍질을 달게 되는 등껍질 마리오의 적이 근처에 왔을 때 방향키를 조정하면 무적이 된다. 또한 등껍질 속으로 들어가서 회전도 할 수 있는데 적을 물리치면서 점프하는 마리오의 애니메이션은 플레이어로 하여금 쾌감을 느끼게 해준다. 대신 착륙하는 지점에 대한 보장이 없다는 점이 등껍질 마리오의 한계로 지적된다.

마리오의 수많은 변신 모티브는 이전의 상태가 사라지고 예기치 않았던 것의 등장을 통해 자동적으로 플레이어 자신을 해방시키는 기능을 수행한다. 즉 이러한 신체적 변형은 약속된 플레이어의 규칙, 익숙한 질서가 파괴되는 순간에 나타나며 플레이어는 이를 통해 일탈을 경험하며 액

션의 통쾌함과 웃음을 맛볼 수 있게 된다.

배경 인터페이스의 전복을 통해 두드러지게 나타나는 카니발의 매커니즘 역시 고정된 틀(frame)로 여겨지는 스크린의 위치를 전복시키면서 나타난다. 일반적으로 <뉴 슈퍼마리오 브라더스>의 닌텐도 DS는 듀얼 스크린(dual screen)을 사용하면서 플레이를 진행하도록 설계되어있다. 하단의 스크린은 플레이어에게 8개의 전체 맵과 현재 플레이를 진행하고 있는 맵의 진행 상태를 알려주는 네비게이션의 역할을 수행한다. 또한 캐릭터의 상태를 알려주는 정보 상태창으로 기능하는데, 캐릭터가 보유하고 있는 생명의 개수와 아이템, 그리고 별의 개수를 알려준다. 반면, 상단에 위치한 스크린은 플레이가 실제 진행되는 창으로서 기능한다. 그러나 플레이를 하다 보면 프레임의 위와 아래의 기능이 전복되는 상태를 맞이하게 된다. 배관을 타고 밑으로 내려온 마리오의 이제 더 이상 상단의 스크린에 머무르지 않는다. 하단의 스크린에서 지하 세계를 탐험하게 된다. 이와 같은 갑작스러운 상하 도치는 플레이어로 하여금 질서의 전복을 통한 억압으로부터의 일탈을 경험하게 하고 웃음을 유발하게 한다. 기존 질서의 전복 속에서 카니발의 웃음이 시작되고 있는 것이다.

#### 4. 결론

역사 발전의 제 단계 속에서 축제는 자연과 사회와 인간의 삶에 있어서의 위기와 변혁이라는 계기들과 관련되어 있다. 죽음과 부활, 변화와 갱생(更生)의 계기들이 축제적인 세계관 속에서 항상 주도적인 것이다. 다시 말해 이러한 계기들은 -어떤 축제들의 구체적인 형식들 속에서 - 축제의 특징적인 축제성을 창출한다. 그 중에서도 중세 및 르네상스 시대에서부터 오늘날까지 이어져 내려오는 카니발은 민중문화의 장으로서 독특한 특징을 가지고 있다. 그리고 이러한 축제 문화의 특징들은 오늘날 디지털 문화의 대표주자인 디지털 게임에까지 전승되어 지속되고 있다.

디지털 게임은 그 태생부터 일상과는 다른 매직서클의 공간으로 한정된 장소와 제한된 시간에 일어나는 놀이의 일종이다. 고정된 정체성을

뒤흔들고 일상적인 규칙과 역할을 무력화하는 힘을 가진 가면은 디지털 게임 속에서 플레이어 캐릭터로 나타난다. 디지털 가면을 쓴 플레이어들은 현실의 질서와는 다른 제2의 질서 체계를 갖는 디지털 게임을 즐기면서 새로운 리얼리티를 창조하고 비공식적 문화를 향유한다.

또한 디지털 게임을 즐기는 서사 주체는 기존 이야기 예술의 극중 주인공이 아니라 플레이를 하는 플레이어 자신이다. 플레이어는 현실의 자아 정체성과는 구별된 게임 속 자아 정체성을 아바타에 확립시킴으로써 게임에 참여한다. 다른 인생을 경험하는 것이다. 현실에서는 두려움의 대상이었던 죽음조차 게임이 시공간 속에서는 두렵지 않다. 오히려 게임 속 죽음은 삶을 부정하는 행위가 아니라 삶을 지속하기 위해 선행되어야 하는 삶의 필연적 요소로 작용한다. 디지털 게임의 서사 주체인 플레이어는 죽음과 부활, 그리고 새로운 생명의 필연적 탄생이라는 재생의 순환 구조를 반복한다. 특히 형태와 크기를 중심으로 변형을 꾀하는 캐릭터들은 과장된 몸짓과 동작으로 다른 인생 억압으로부터의 해방감을 전달하며 재미의 요인으로 작동시킨다. 게임의 질서를 한순간 무너뜨리는 플레이는 기존 질서의 경계를 허물고 웃음의 매커니즘을 전달하는 역할을 한다.

카니발이 엄격한 중세의 지배적인 진리와 사회 질서로부터 해방이 시작되는 진정한 시간성의 축제였다면, 매직 서클로서의 디지털게임은 죽음과 부활, 변형과 전복을 통해 탈일상성을 꿈꾸는 디지털 공간의 축제이다.

**참 고 문 헌**

[1] Raph Koster, 안소현 역, 『재미이론』, 디지털미디어 리서, 2004  
 [2] [http://www.gamasutra.com/features/20011012/garn eau\\_01.htm](http://www.gamasutra.com/features/20011012/garn eau_01.htm)  
 [3] 맹재희 외, 「게임 속의 코미디 요소가 사용자들의 게임 선택에 미치는 영향」, 『한국콘텐츠학회논문지』 제6권 9집, 2006  
 [4] Mikhail Bakhtin, 이덕형·최건영 역, 『프랑수아 라블레의 작품과 중세 및 르네상스의 민중문화』, 아카넷, 2001  
 [5] Victor Turner, 이기우 역, 『제의에서 연극으로』, 현

대미학사, 1996  
 [6] Johan Huizinga, 김윤수 옮김, 『호모 루덴스』, 까치, 1995  
 [7] Katie Salen, Eric Zimmerman, 『Rule of Play』, MIT Press, London, 2003, p.94



**이동은**

2007년 : 이화여자대학교 디지털미디어학과 영상콘텐츠 전공 (디지털미디어학석사)  
 2009년 : 이화여자대학교 디지털미디어학과 영상미디어 전공 (박사과정중)  
 1999년~2005년: (주)씨즈엔터테인먼트 프로듀서  
 2007년~2009년: (주)바른손게임즈 세라사업팀 과장  
 2009년~ 현재 : 계원디자인예술대학 게임웨어과 전임강사  
 관심분야 : 게임, 문화콘텐츠, 디지털스토리텔링, 컨버전스 컬처