

〈월드 오브 워크래프트〉(World of Warcraft)의 빈 시간, 빈 공간, 비(非) 장소 : 축적된 체험과 실감의 회복

송경원*

목 차

- I. 들어가는 말
- II. 게임과 거리감의 문제
- III. MMORPG 게임에서 체험방식의 변화
- IV. 빈 시간을 통한 감각의 확장 : 지루함에 저항하여
- V. 빈 공간을 채우는 경험의 서사 : 공간에서 장소로
- VI. 비 장소에서 소통하는 법 : 커뮤니티와 프라이버시
- VII. 모험으로의 초대
- 참고문헌
- Abstract

초 록

이 논문은 <월드 오브 워크래프트>(World of Warcraft)에 관한 미시적 분석을 통해 국내에서 유행한 게임을 미학적으로 접근해보고자 한다. 기존 국내에서 유행하던 MMORPG의 게임방식을 여러 각도에서 개선한 <월드 오브 워크래프트>(이하 WOW)는 MMORPG 게임의 새로운 패러다임을 제시하고 있다. 본 연구에서는 이 새로운 방식을 플레이어의 관점에서 접근하여 게임분석에 관한 새로운 비전을 제시하고자 한다. 기존의 분석들이 흥행요인, 게임의 기술적 성취 내지는 사회학적 파장에 초점을 맞추었다면, 여기서는 플레이어의 인식과 체험을 중심으로 게임에 숨겨진 미학적 가능성을 탐구하고자 하는 것이다. 이를 위해 WOW를 이동방식, 지도 구현 방식, 그리고 커뮤니티 구성 방식으로 구분하여 이를 각각 지그문트 바우만의 『액체근대』에서 빌려온 빈 시간, 빈 공간, 비 장소의 개념을 도입하여 분석하였다.

WOW의 이동방식은 제거의 방식을 사용한 기존 MMORPG와는 반대로 도리어 빈 시간, 다시 말해 대기시간을 확장시킨다. 게임에 방해가 되는 지루함을 최대한 줄이는 대신 기다려야만 하는 시간을 압도적으로 늘려버리는 것으로 플레이어가 일상을 체험하는 시간 감각을 게임 안으로 끌어들이는 것이다.

WOW의 지도 구현 방식은 단절된 형태의 맵 로딩이 필요한 존-방식 대신 하나의 거대한 단일 맵을 제공한다. 이는 게임 플레이에 크게 의미 없는 장소까지 세밀하게 구현하여 실제로 그곳을 탐험하는 여행의 감각을 불러 일으킨다.

마지막으로 WOW의 커뮤니티 구성 방식은 기존의 길드 시스템에 레이드라는 사냥의 개념을 더한 사냥 목적 집단을 명확하게 한다. 인스턴트 던전 안에 묶이는 대규모 파티, 레이드는 파티원에게 각각의 수행역할을 명확히 부여함으로써 캐릭터의 정체성이 곧장 플레이어의 정체성으로 연결될 수 있게 한다. 이를 통해 플레이어는 제시된 '공간'을 경험으로 채워 개인에게 의미가 있는 '장소'로 탈바꿈 시킬 수 있다.

주제어: 월드 오브 워크래프트, MMORPG, 빈 시간 빈 공간 비 장소

* 본 논문은 (사)한국만화애니메이션학회 2010년 정기 춘계 종합학술대회에 발표한 논문입니다.

I. 들어가는 말

일본의 유명한 게임개발자인 미야모토 시게루¹⁾는 한 잡지와와의 인터뷰에서 “게임은 예술이 될 수 없다”라고 밝혔다. 그의 주장에 따르면 예술로 불리고 있는 것은 누군가 위대한 예술가이거나 작가가 만드는 것에 반해 게임은 선례가 없는 형태로 제공되는 인터랙티브인 오락이라는 것이다. 미국의 저명한 영화평론가 중 한 명인 로저 에버트(Roger Ebert) 또한 “나는 원칙적으로 비디오게임은 예술작품이 될 수 없다고 확신한다.”며 게임을 굳이 예술의 영역으로 옮겨오려 하지 말고 그저 게임으로 즐기라고 충고하고 있다. 예술이란 관념, 감정, 감각에 호소하도록 특정 요소들을 심사숙고 하는 과정이라는 것을 강조하며 게임이 예술이 될 수 없음을 주장한 에버트의 이러한 발언은 게임도 예술의 범주에 포함시킬 수 있다는 댓게임컴퍼니(Thatgamecompany)의 공동 설립자 켈리 샌티아고(Kellee Santiago)의 주장에 대한 반발이었다. 샌티아고는 2009년 기술오락디자인 강연회(Technology, Entertainment, Design talk)에서 이미 예술작품이 된 게임의 예로 ‘웨이크 부활(Waco Resurrection)’, ‘브레이드(Braid)’, ‘플라워(Flower)’를 들며 게임이 선사시대 동굴벽화와 같이 예술적 표현의 초기 단계에 도달했다고 주장하였다. 그렇다면 과연 게임은 정말 예술이 될 수 있는가? 게임을 예술의 일부로 인정하고 분석하는 것은 가능할 것인가?

본 논문은 이와 같은 논쟁의 연장선에서 과연 게임이 예술이 될 수 있을 것인가라는 물음 이전의 초석을 다지고자 한다. 게임이 예술인가 아닌가 이전에 게임을 미학적인 관점에서 분석하는 것이 가능할 것인가 라는 질문을 던져보고자 하는 것이다. 이를 위해 국내 MMORPG 시장의 패러다임을 바꾼 블리자드사의 <월드 오브 워크래프트>(이하 WOW)를 분석의 텍스트로 삼고자 한다. WOW가 국내 MMORPG시장에 미친 영향력은 실로 어마어마한 것이었다. 만약 게임이 예술의 영역에 근접할 수 있다면 기존의 시장에 혁신적인 변화를 몰고온 기념비적 작품에서 그 징후를 찾아내야 마땅할 것이다. 또한 “게임에 있어 예술가가 있다면 그것은 크리에이터가 아닌 플레이어”라는 미야모토 시게루의 주장과 같이 상호 인터랙티브를 기반으로 하는 게임에 있어 주요한 분석 대상으로 삼아야 할 것은 게임의 시스템과 내용이 플레이어와 어떤 유기적 관계를 맺고 서로 영향을 미치는 지 그 연결고리에 관한 것이어야 마땅하다. 따라서 본 논문에서는 WOW의 독창적인 시스템과 플레이어, 그리고 플레이어 이전의 주체로서의 나와 게임 내의 주체인 ‘아바타’가 서로 어떤 관계를 맺고 게임과 접촉하는지에 대한 과정을 통해 플레이어의 실제적 감각과 감각에 대한 인식의 차이점을 살펴해보도록 하겠다. 이러한 시도는 결국 게임 역시 예술이 될 수 있도록 미학적으로 해석해갈 수 있는 하나의 통로를 제공할 수 있을 것이다.

II. 게임과 거리감의 문제

1) <마리오>, <젤다의전설> 등 개발하여 AIAS 명예의 전당에 최초로 이름을 올린 일본의 유명 게임 개발자. 2006년 3월 프랑스 정부에서 훈장 수여받기도 하였다.

게임은 규칙의 세계다. 정확히 말하자면 만들어진 규칙에 의해 지배되는 하나의 가상 세계 안에서 '나'라는 주체가 그 규칙의 테두리를 명확히 알 수 있는 세계다. 현실의 '나'는 규칙의 세계에서 나를 대신 할 '대리인'을 통해 가상 세계와 접촉한다. CG나 3D기술로 무장한 버추얼 월드나 증강 현실을 활용한 최첨단 게임에 관한 이야기가 아니다. 인간이 두 손의 자유를 얻은 순간부터 만들어낸 모든 게임, 체스, 장기, 바둑과 같은 반상 놀이부터 육체를 활용한 스포츠까지 '놀이하다'라는 명제의 그늘에 속한 것들은 모두 하나의 독립된 세계를 구성하는 규칙으로부터 출발한다.

물론 현실세계도 규칙에 의해 지배된다. 그러나 적어도 우리가 규칙에 종속되어있는 동안 거대한 규칙의 테두리는 우리에게 쉽게 감지되지 않는다. '나'라는 주체가 그 규칙에 직접 묶여 있기 때문이다. 법과 같이 명문화된 형태의 규칙의 경우 우리는 그 의미와 실체를 명확히 인지할 수 있다. 혹은 그럴 수 있다고 믿어진다. 사실 규칙이 명문화 된다고 해도 그 적용은 보이지 않는 암묵적인 또 다른 규칙과 은폐된 힘들의 작동으로 인해 그 범주를 선명히 규정하기 쉽지 않다. 현실의 규칙은 '나'를 규칙을 만들어내는 주체인 동시에 규칙을 수행하는 대상으로 포함시키기 때문에 규칙의 적용은 대부분 우리의 인지 바깥에서 이루어진다. 우리가 현실이라는 테두리에 묶여있는 한 규칙의 작동원리 전부를 명확히 알 수 없다. 다시 말해 현실의 규칙은 존재하고 일차적으로는 인지되긴 하지만 동시에 우리에게 은폐되어 있고 우리는 그것으로부터 탈출 불가능하다. 바로 이 지점에서 게임의 규칙과 현실의 규칙 간의 결정적인 차이점이 존재한다. 현실에서 파생시킨 가상 세계인 게임은 탈출 가능하고 바깥에서 인지 가능한 규칙의 세계이다.

그러므로 '게임=놀이'가 성립하기 위해서는 우선적으로 규칙의 세계에 대한 출입과 이탈이 자유로워야 한다. 이 같은 난제는 완성된 규칙의 세계 속에 '플레이어'라고 불리는 또 다른 주체를 만들어냄으로써 해결 가능하다. 우리가 흔히 '아바타'라고 부르는 또 하나의 '나'는 게임이라는 가상의 시공간에서 나의 역할을 대신한다. 즉 나와 가상 세계의 규칙 사이에는 '아바타'라고 불리는 교환 가능한 대상이 샌드위치처럼 존재한다. 일반적으로 게임과 실제 주체인 나 사이에는 '아바타'라고 불리는 게임 내의 대리 주체만이 존재한다고 인식되어 왔다. 기본적으로 현실의 나는 플레이어와 일대일로 대등한 존재지만 주체의 부분요소인 플레이어의 존재로 인해 현실의 '나'는 게임의 규칙에 함몰 되지 않고 가상 세계라는 대상을 하나의 객체로 인식할 수 있게 된다. 하지만 본 연구에서는 그 사이에 '플레이어'라고 하는 게임에 관여하는 주체를 정의하고자 한다. 사실 '플레이어'와 '아바타'는 종종 구분 없이 혼용되어 쓰이곤 하지만 엄밀히 이야기하자면 게임 내에 실제로 그래픽화 하여 존재하는 '아바타'에 비해 '플레이어'는 게임에 관여하고 있는 게임 바깥의 주체로 봐야 한다. 이것은 일상을 영위하는, 즉 게임을 하지 않는 실제 주체인 '나'와 또 구별된다. 게임 속 '플레이어'는 현실의 나와 같이 규칙의 엄격한 지배를 받으며 그곳에서 벗어날 수 없지만, 현실의 '나'는 게임 속의 대리인을 통해 가상 세계와 거리를 유지한 채 참여하는 게임의 룰의 범주를 정확히 파악할 수 있으며 언제든지 그곳을 벗어날 수 있는 것이다. 때문에 게임이라는 세계가 성립함과 동시에 주체인 '나'와 또 다른 규칙의 세계인 게임 간에는 거리감이 발생하는 것이다. 결국 '플레이어'의 존재는 가상세계로의 통로 역할을 하는 동시에 나를 게임으로부터 멀어지게 하는 기능도 수행하게 된다.

우리는 '게임'을 '플레이'한다. 이것은 얼핏 분리되지 않은 하나의 행위로 읽힌다. 그러나 엄밀히 말해 게임이 플레이 되기 위해서는 '아바타'라는 매개를 거치지 않고선 불가능하다. 앞서 말한 바와

같이 이것은 최신 기술이 적용된 가상현실 게임에 국한된 이야기가 아니다. 통제된 규칙의 세계로의 접속은 언제나 '대리자'를 필요로 하며 이것이 게임의 근간이자 딜레마 이다. 놀이가 성립되기 위해서는 규칙의 세계에 대한 출입과 이탈이 자유로워야 하지만 역설적으로 그 사실이 게임으로의 몰입을 방해 하는 것이다. 가상 세계는 어디까지나 가상의 영역으로 남을 수밖에 없기에 게임이 게임으로 남아 있는 한 우리가 그것에 완벽하게 몰입하는 것은 근본적으로 불가능하다. 하지만 몰입은 게임을 비롯한 모든 놀이라는 행위의 공통된 욕망이다. 게임 개발자는 언제나 필연적으로 발생할 수밖에 없는 이와 같은 거리감을 최대한 줄이고 제거하는 방식을 연구해왔다. 다시 말해 게임의 역사는 필연적으로 발생하는 거리감과 규칙의 세계로 몰입시키기 위한 노력에 대한 대립 과정의 기록이라고 할 수 있다.

III. MMORPG 게임에서 체험방식의 변화

광의적인 차원에서 '놀이하다'로 유통되던 '게임'의 개념에 대해 이제 대상 범위를 좀 더 좁혀서 탐색해보자. 사전적 의미의 게임이란 기술, 능력 등을 겨루는 모든 시합을 지칭하지만 우리에게 있어 대개 게임(Game)이라는 단어의 사용은 주로 컴퓨터 게임이나 비디오 게임과 같이 전자 게임을 이르는 경우가 대부분이다. 이 글에서는 그 중에서도 컴퓨터 온라인 게임 중 하나인 MMORPG(Massively Multiplayer Online Role-Playing Game) 장르의 <월드 오브 워크래프트>(World of Warcraft)라는 게임에 대해서 다루고자 한다.

수많은 게임 장르 중 MMORPG, 우리말로 바꾸면 '다중 접속 역할 게임'을 분석의 대상으로 삼고자 하는 것은 크게 세 가지 이유 때문이다. 첫 번째로 비디오 게임, 그러니까 우리가 흔히 게임이라 명칭 하는 그것은 영상장치를 활용해 게임 세계를 그래픽화 하는 것을 기반으로 한다. 가상의 게임 세계와 사용자 간의 거리감을 밝히는 데 있어 영상과 음향이라는 물질성이 동반된 가상 세계의 구현은 그만큼 거리감의 정도와 그것을 극복하는 과정을 가시적으로 보여줄 수 있다.

두 번째로 혼자서 플레이 하는 여타 비디오 게임과 달리 온라인 게임이라는 점은 사이버 공간에서의 여러 접속자 간 동시적 만남과 진행을 전제로 한다. 다시 말해 물질화된 시청각적 구현과 더불어 사이버 공간이라는 가상 세계가 동시에 작동하는 것이다. 이것은 표현 차원에서의 가상 세계 구현과 함께 게임 플레이 차원에서의 독립된 공간이 함께 이루어짐을 의미한다.

마지막 이유는 RPG라는 장르적 특이성 때문이다. 게임 구성원 각자가 일정한 역할을 맡아 이야기를 진행해가는 RPG 장르는 비디오 게임으로 넘어오는 과정에서 TRPG(Table talk Role-Playing Game, Traditional Role-Playing Game)에 그 뿌리를 두고 있는 경우가 많다. TRPG란 플레이어들이 가상의 인물의 역할을 맡아 정해진 규칙을 따라 즐기는 놀이로 놀이의 규칙을 담은 규칙서(rulebook)를 기반으로 진행되는데, 바로 이 점이 엄격한 규칙의 세계를 정확한 형태로 구현하고자 하는 게임의 형태라는 점에서 주목할 만하다. MMORPG의 전신이 되는 TRPG의 세계관은 주로 중세의 그것을 모티브로 한 독립적이고 창조된 하나의 세계다. 경우에 따라 미래, 우주 등으로 다양하게 변형되기도 하지만 대부분 중세의 창조적인 세계를 기반으로 하는데, 여기서 중요한 것은 중세나 미래와 같은 세계관의 시간적 모티브가 아니라 그것이 하나의 독립된 우주와 세계관을 바탕으로 게임을 구성한다는 사

실이다. 독립적이고 일관된 세계관의 구현은 그것으로 이미 완결된 하나의 규칙을 구현하는 방식과 유사하기 때문이다. MMORPG에서 게이머는 대리인을 내세워 또 다른 가상 세계에서의 삶과 모험을 맡 그대로 역할 연기한다. 이러한 게임 방식은 앞서 설명한 게임과 거리감의 매커니즘을 설명하는데 있어 더할 나위 없이 적합한 모델이라는 할 수 있다.

이상과 같이 MMORPG는 게임과 게이머와 아바타 간의 관계를 구체적으로 그려볼 수 있는 조건들을 갖추고 있다. TRPG에서 게이머와 아바타 사이에는 언제나 규칙책에 의거한 상상의 세계가 존재하는데, 이것이 비디오 게임으로 넘어오면서 직접 이미지화 되었고 MMORPG의 온라인 공간을 통해 좀 더 극적인 사실성을 획득할 수 있었다. MMORPG는 바로 이러한 사실성과 게임성을 두 축으로 하여 게이머의 몰입을 유도한다. 이 중 게임성이라는 다소 모호한 개념에 관해서는 이후 분석을 통해 추가로 논의를 진행해나갈 것이다. 여기서는 우선 MMORPG가 추구한 사실적인 표현에 대해 짚고 넘어가도록 하자.

국내 MMORPG의 경우 게이머의 몰입을 위해 이미지로 제공되는 가상공간의 표현을 극대화 하는 방식으로 발전해왔다. 이는 영화의 역사에서 표현주의의 방식을 채택한 헐리우드의 기술적 발전과 유사한 형태라고 할 수 있을 것이다. 가상 세계를 이미지화 하는 비디오 게임에 있어 영상과 사운드를 통한 표현의 영역의 중요성은 새삼 말할 필요도 없다. 1세대 MMORPG 라고 할 수 있는 <바람의 나라>와 <리니지>의 경우 기본적으로 사냥과 커뮤니티라는 2가지 행위를 축으로 진행되는 국내 MMORPG의 양대 산맥이었다. 게임의 대략적인 시스템에 있어 크게 차이나지 않았던 두 게임의 결정적인 차이는 바로 그래픽과 가상 세계를 재현방식 이었다. 2D의 단순한 그래픽과 평면적 화면구성을 선택한 <바람의 나라>에 비해 <리니지>가 우위를 점할 수 있었던 것은 (여러 가지 복합적인 이유가 작용했음을 간과하는 것은 아니지만) 3인칭 시점 뷰(view)를 통한 사실적인 그래픽 재현에 힘입은 바 크다. 몰입을 위해 제공된 게임 구조나 밸런스 와 같은 기획적인 요소보다 영상과 음향과 같은 일차적이고 직관적인 요소가 '가상 세계 구축'이라는 면에서는 더욱 효과적이었던 것이다.

이후 <리니지>의 후속작으로 나온 2세대 MMORPG의 경우 역시 <리니지>가 보여준 표현주의의 그늘에서 벗어나지 못했다. 그보다 오히려 <리니지>의 성공 사례에 영향을 받아 더욱 사실적이고 세밀한 그래픽으로 가상 세계를 재현해 나가는 데 치중하였다고 볼 수 있다. 그러나 높은 수준의 그래픽으로 무장한 이러한 영상 위주의 게임의 양산은 MMORPG 시장의 전체적인 침체를 가져올 수밖에 없었다.²⁾ 비슷한 게임성으로 자기 복제된 게임들은 독자적인 세계관을 구현하지 못한 채 그저 높은 수준의 그래픽을 통한 사실적인 혹은 좀더 환상적인 세계의 묘사에 치중하기 시작했고 이것은 반대로 게임에 대한 몰입과 충성도를 떨어뜨리는 결과를 가져왔다. 그러던 와중 등장한 블리자드사의 <월드 오브 워크래프트>(World of Warcraft), 이른바 WOW는 기존 MMORPG의 패러다임을 바꾸는 계기가 되었다.

변화는 단절을 통해 이루어진다. 첫 공개 되었을 당시 WOW는 기존에 유통되던 MMORPG의 패러다임을 전환시킨 게임이었다. 확대 재생산 되던 게임 시스템에서 벗어난 다양한 시도-인스턴트 던전, 레이드 시스템 등-는 게이머들을 매료시켰다. 그러나 그것은 완전한 오리지널리티를 기반으로 하는 변화라곤 볼 수 없다. 엄밀히 말해 WOW의 독창적인 시스템과 인터페이스, 사실적인 그래픽과 전

2) 종합 게임 커뮤니티 게임 인벤, <http://www.inven.co.kr/>

략시물레이션 게임 <워크레프트> 시리즈로부터 이어지는 독자적이고 매혹적인 '아제로스'의 세계관은 WOW가 선보인 새로움의 단편일 뿐이다. 그것은 사실 기존에 익숙한 요소들의 능숙한 조합이며 게이머가 즐길 수 있도록 재구성된 최선의 결과물에 가까웠다. 우리가 WOW에 주목해야 하는 이유는 그것이 보여준 참신함 혹은 발상의 전환이 '게임'이라 불리는 모든 놀이의 근본을 자극하는 지점으로 회귀하는 성향을 보이고 있기 때문이다. 그래픽, 즉 표현 요소에 천착한 2세대 MMORPG와 달리 WOW는 이른바 실감의 방식을 전환시킴으로써 게이머가 스스로 가상 공간에 머물도록 한다. 즉 게이머와 가상 세계 간의 거리감을 줄이는 방식으로 그래픽을 넘어선 기획을 통한 게임성의 전환을 선택한 것이다. 따라서 WOW가 재현하는 가상세계에 대한 실감이 어떤 과정을 통해 이루어지는지 탐색해봄으로써 거리감의 축소에 관한 또 다른 돌파구를 발견할 수 있을 것이다. 결론적으로 말하자면 그것은 체험 방식의 전환을 기초로 한 실감의 획득을 통해 이루어진다. 그래픽을 통한 표현의 극대화는 궁극적으로 "그것이 거기 있다"에 머물지만 게이머의 감각을 가상공간으로 소환하는 이러한 게임성의 전환은 "내가 거기에 머문다"의 방식으로 바뀌는 것이다. 이 글에서는 WOW의 이동수단에 의한 시간 감각, 퀘스트와 이동방식에 의한 공간감각, 마지막으로 온라인 게임의 특징인 커뮤니티의 특성을 통한 공유의 감각이라는 세 가지 방향을 통해 새로운 체험에 관한 흔적을 탐색코자 한다. 참고로 여기서 분석의 대상이 되는 <월드 오브 워크레프트>는 첫 번째 확장팩 <월드 오브 워크레프트 : 불타는 성전>과 두 번째 확장팩 <월드 오브 워크레프트 : 리치왕의 분노>가 아닌 최초로 출시된 오리지널을 기준으로 하고 있다. WOW가 기존 MMORPG에 지대한 영향을 미치며 전반적인 게임 시스템의 기준을 제시한 것은 어디까지나 오리지널의 영향력으로부터 비롯되었기 때문이다. 따라서 여기서 제시된 분석이 최근 WOW의 재확장된 게임성과는 다소 차이가 있을 수 있음을 밝혀둔다.

IV. 빈 시간을 통한 감각의 확장: 지루함에 저항하여

때때로 삶은 권태롭다. 하루하루가 그저 일상(日常)인 까닭은 압도적으로 주어진 시간의 길이 탓이 아니라 그것이 똑같은 빠르기로 지나가기 때문이다. 기계적 의미에서 시간은 동일한 속도로 흐르지만 우리는 종종 시간이 빨라지기도 하고 느려지기도 하는 것을 경험한다. 시간이 더디게 흐를 때 일상은 특별한 순간보다 의미 없는 시간으로 가득 차 있다. 우리가 시간을 소유하지 못하고 도리어 시간의 손아귀에 들어가는 순간 '무언가를 한다'는 행위는 있되 그 의미는 사라진다.³⁾ 그 순간 지루함이 찾아온다.

게임은 기본적으로 지루함을 이겨내고자 하는 유희다. 따라서 게임의 행위는 자연스레 의미를 필요로 한다. 게임이 멈추지 않는 이동의 서사인 까닭은 여기에 있다. 모든 이동은 목적지를 전제로 한다. 어딘가로 향한다는 이 방향성이 게임의 행위가 무의미하게 휘발되지 않도록 해준다. 이 순간의 이동은 단순한 공간의 이동이 아닌 다른 상태로 나아가고자 하는 본질적인 움직임에 가깝다. 캐릭터는 길을 떠나고, 캐릭터의 레벨은 높은 단계로 이동하며, 서사는 시작에서 끝으로 향한다. 지루함에서 탈

3) 라르스 Fr.H. 스펜젠, 도복선 역, 2005, p.13.

출하고자 하는 욕구는 끊임없는 움직임을 요구하고 이동을 멈추는 순간 게임의 생명력 또한 함께 사라진다. 그러나 아이러니한 점은 지루함을 지우기 위한 이동의 과정에서 다시금 지루함이 발생한다는 것이다. 이동의 서사는 필연적으로 반복을 요구한다. 게임은 다른 서사 매체와 달리 선형적 서사에 매여 있지 않다. 게이머의 행위-움직임을 기반으로 하는 게임의 서사는 목적을 향한 과제를 부여하기 마련이고 이것의 해결과정은 피할 수 없는 반복을 가져온다. 이 피할 수 없는 도구적 반복은 결핍을 메우기 위한 게임의 중요한 동력이지만 동시에 지루함의 원인이기도 한다. 대부분의 게임은 이동을 향한 서사와 이동을 위한 반복 사이에서 아슬아슬한 줄타기를 하며, 동시에 반복으로 생산될 지루함을 최대한 제거하기 위해 다양한 노력을 기울인다.

국내 MMORPG(Massively Multiplayer Online Role-Playing Game)에서 보여준 캐릭터의 장소이동, 그리고 이동수단에 관한 대처는 이와 같은 '제거'의 대응을 단적으로 드러낸다. 주어진 서사의 결말로 이동하는 비디오 게임과는 다르게 행위의 자유도가 높고 이야기에 결말이 없는 온라인 게임의 특성 상 목적 없이 단순히 넓은 지역의 이곳에서 저곳으로 이동하는 행위는 지루함을 유발하는 주요한 원인이 될 수 있다. 때문에 많은 MMORPG에서 '캐릭터를 키운다'는 목적에 방해요소로 작용하기 시작한 플레이어의 지역 이동은 순간이동이나 빠른 특정 이동수단을 통한 방식 등으로 이동과정을 생략시키곤 했다. 그 결과 플레이어의 사냥을 기반으로 하는 국내 MMORPG의 세계는 이른바 사냥터로 불리는 구획된 공간을 거점으로 점과 점 사이, 다시 말해 구획된 지역과 지역 사이를 연결하는 상상한 선의 형태로 구성 되어 왔다.

하지만 대상을 제거하려고 노력할수록 무질서의 영역은 증가하기 마련이며 MMORPG에서의 지루함이란 변수 역시 다르지 않았다. 플레이어의 편의를 위해 이동수단을 간소하고 편리하게 제공할수록 역설적으로 플레이어는 이동과정의 굵직한 시간을 의식하게 되었다. 이동시간이 주는 지루함의 배제가 오히려 MMORPG가 제공하는 가상 세계의 축소 혹은 공간의 단절을 불러온 것이다. 그러던 중 등장한 <월드 오브 워크레프트>(이하 WOW로 지칭하겠다)는 이러한 '이동과정의 제거'라는 패러다임을 뒤집어 보였다. WOW는 장소의 이동과정에서 발생할 수 있는 지루함을 줄이기 위해 노력하지 않고 오히려 이동에 요구되는 시간을 생략조차 할 수 없게 함으로써 플레이시간 중 이동과정에 드는 시간 비율을 압도적으로 늘려버린 것이다. 재밌는 것은 그럼에도 불구하고 플레이어는 강요된 지루함에서 눈을 돌리지 않고 도리어 적극적으로 수용하는 기이한 양상을 보여주었다는 점이다. 이처럼 WOW가 장소의 이동과정에서 생기는 지루함에 매몰되지 않을 수 있었던 힘은 과연 어디에 있을까?

WOW의 이동수단은 크게 3가지로 요약된다. 첫 번째는 각 종족의 특성에 맞는 지상을 달리는 탈 것, 두 번째는 각 세부지역에 설치된 조련사를 거쳐 이동하는 비행수단(호드는 와이번, 얼라이언스는 그리폰), 마지막으로 확장팩인 <불타는 성전> 이후 제공된 아웃랜드에서만 적용되는 하늘을 나는 탈 것이다. 이 중 지상을 달리는 탈것과 하늘을 나는 탈것의 경우 플레이어의 조작이 가능하다는 점에서 속도를 더한 것 이외에는 달리기와 같은 직접이동방식과 크게 다르지 않다. 그에 비해 WOW의 두 번째 이동수단이며 세부지역 사이를 빠르게 이동하는 비행수단은 지정된 비행경로를 날아가기만 할 뿐 플레이어의 조작이 불가능하다는 점에서 가장 많은 제약이 붙는 이동수단이며 때문에 WOW가 의도적으로 확장시키는 지루함의 감각을 탐구할 수 있는 중요한 단초가 된다.

WOW의 이동수단의 공통점은 모두 시간을 필요로 하는 '직접이동'방식이라는 점이다. 플레이어

는 목적지에 도달할 때까지 어떤 이동수단을 선택하더라도 아무 것도 하지 않은 채 짧게는 1~2분에서 많게는 30분 이상의 시간을 순수하게 이동에만 소비하여야만 한다. 그 중 세부지역을 이동하는 비행수단의 경우 게임을 '플레이'한다는 의미에서 어떤 조작도 할 수 없는 상태가 그토록 오래 지속된다는 것은 실로 지루함을 불러일으키지 않을 수 없다. 그것은 아무것도 하지 않도록 '허락'된 시간이며 행위로 소비할 수 없는 잉여의 시간이다. 이러한 잉여의 시간이야말로 지루함의 원천이다. 지루함은 우리가 하고 싶은 걸 할 수 없을 때나 아니면 우리가 하고 싶지 않은 걸 해야만 할 때 발생한다. 성장을 위한 목적성을 띄지 않고 남아 버린 시간은 아무 것도 하지 않아도 되는 쾌감과 함께 온갖 체험을 향한 갈망 역시 선사한다. 아무 것도 할 수 없고 동시에 아무 것도 하지 않아도 되도록 허락받은 플레이어는 체험을 향한 허기를 채우기 위해 이동하는 동안 압도적인 크기로 제공된 WOW의 세계를 직접 목도하는 체험에 깊이 몰입하게 된다. 광대한 크기의 가상세계를 압도적인 시간을 거쳐 시각적 체험으로 전환시키는 것이다.

WOW의 지역은 칼림도어와 동부왕국, 그리고 아웃랜드의 세 대륙으로 나뉘는데 각 대륙은 다시 여러 개의 세부지역으로 이루어져 있다. 세부지역은 각 지역별로 레벨에 따른 알맞은 사냥터와 퀘스트를 제공하기에 게임의 스토리를 따라가다 보면 결국 각 지역을 모두 방문하게 되지만 실제 게임의 진행은 한 번에 한 곳의 세부지역에서 독립적으로 이루어진다. WOW의 세계는 실질적으로 하나의 공간으로 닫혀 있는 세부지역과 이러한 세부지역들 간의 연결로 구성된 거대한 한 통의 벌집과 같다. 각각의 세부지역은 독립된 귀환지역으로 기록되지만 비행수단을 활용하여 각 세부지역을 빠르게 이동할 수 있도록 되어 있기에 플레이어는 이동이라는 행위를 통해 독립되어 있던 WOW의 공간에 시간의 연속성을 부여한다. 때문에 플레이어가 체감하는 게임 속의 시공간은 단절되지 않는다. 이는 의미적으로 분절되지만 물리적으로 접합된 공간을 연결하거나 통합시키는 것이 결국 플레이어의 몫이라는 점에서 이러한 구획의 나눔은 영화의 컷과 관객의 관계와 유사하다. 와이번이나 그리폰을 타고 칼림도어나 동부왕국을 이동하면서 직접 바라보게 되는 WOW의 세계는 '보고 있다'는 감각을 통해 '여기 있다'는 실감을 축적시키는 것이다.

지루함이란 지극히 개인적인 경험이다.⁴⁾ 프로스트의 『잃어버린 시간을 찾아서』에서 개인적 기억의 환기 시키는 촉매가 되는 마들렌처럼 지루함은 개인적인 경험에 기초한 고유의 감각에 가깝다. 이와 같은 감각은 쉽게 사라지거나 망각되지 않은 채 축적되기 마련이며 이것이야말로 반복 속에서 얻어지는 일상의 감각이다. 우리가 일상을 일상으로 느낄 수 있는 것은 쓸모없는 혹은 기억하지 않아도 좋은 시간들로 채워져 있기 때문이다. 일상의 지루함은 '여기 있음'으로 우리의 현존재를 지각할 수 있도록 해준다. WOW에서 의도적으로 체험하도록 하는 이동시간의 지루함은 WOW라는 가상세계를 일상으로 체험하도록 유도한다. 게임에서의 성장과 생존을 위한 시간이 아닌 늘어지는 시간, 그것은 쓸려 사라지고 망각되지 않고, 익숙해지고 쌓이는 '일상의 감각'으로 확장된다. 강요된 비어 있음의 시간이 가상공간을 현존재의 저기 있음으로 전환되는 것이다. 그 순간 이동수단은 이동의 서사를 위한 단순한 도구를 벗어나 언어를 넘어선 감각 그 자체로서 새로운 의미를 부여 받는다. 결국 지루함 이동의 시간은 생략되지 않음으로써 WOW를 일상화 시킨다.

변화는 주위와 교감하며 나아간다. 점과 선으로 이어져 앙상하고 협소한 시공간을 구축하고 있던

4) 라르스 Fr.H. 스펜젠, 도복선 옮김, 『지루함의 미학』(서해문집, 2005), p199

기존의 MMORPG는 WOW의 등장으로 말미암아 스스로의 시공간에 살을 붙여나가기 시작했다. 가상 세계에서도 따분한 현실감을 느낄 수 있도록 지루함을 세계와 소통하는 하나의 방식으로 확장시킨 WOW의 시공간은 제어가 아닌 전환을 통해 꼭 찬 실감의 덩어리가 되는 방법으로 스스로를 증명한다. 그래픽의 세밀한 재현을 넘어 게임이 리얼리티를 획득하는 새로운 방식을 제시한 것이다. 이처럼 WOW의 빈 시간은 일상의 시간과 게임의 시간을 동시에 흘러가도록 하는 체험 방식의 전환이다. 시간의 빈틈은 일상을 감각하는 몸을 일깨우고 이 지점에서 아제로스라는 가상의 대륙을 횡단하고 있는 '아바타'가 지워진다. 정확히 말하자면 게이머와 아바타는 감각의 공유를 통해 진정으로 하나가 된다.

그럼에도 게임은 여전히 이동의 서사이다. 이동에는 반드시 방향성이 수반되며 이동의 목적은 과정이 아닌 도착에 있다. MMORPG의 플레이와 퀘스트의 진행 역시 여전히 이곳에서 저곳으로 향하는 선형적 서사의 형태로 구성될 수밖에 없다. 그러나 WOW가 이동수단이라는 도구적 행위에까지 의미를 첨가할 수 있었던 것은 그것이 반드시 필요한 쓸모없음이기 때문이다. 쓸모없는 공간들은 목적지로의 이동을 기준으로 했을 때 쓸모없어진 것뿐이다. 그 공간은 언제나 압도적 여백이 되어 스스로 의미를 획득할 수 있다. 이렇게 무의미함이 그것 자체로 의미가 되는 변모는 일상의 모습과 닮아 있다. 의미 있는 것도 의미 없음의 공백으로 말미암아 발생할 수 있고, 여백이란 없음이 아니라 침묵하는 안개 같은 공허함으로 가득 차 있는 것이다. 이것이야말로 우리가 시공간을 느끼고 현재에 뿌리를 내릴 수 있게 해주는 무의미한 지루함의 의미이며 WOW의 지루한 이동수단이 유저들을 더욱 게임으로 몰입시키는 까닭이다.

V. 빈 공간⁵⁾을 채우는 경험의 서사 : 공간에서 장소로

이제 시간의 문제에서 공간의 문제로 시선을 돌려보자. 앞서 설명한 바와 같이 WOW의 이동방식은 '아제로스'라고 불리는 끊어지지 않는 대륙을 직접 건너나 말과 같은 탈 것을 이용해 지상으로 이동하거나, 그리폰이나 와이번과 같은 비행체를 이용해 날아가는 세 가지 방식 중 하나를 취한다. 이 세 가지 방식의 공통적 특징은 우리가 이동하는 혹은 활동하는 대륙이 하나의 판으로 연속된다는 사실에 있다. 그렇다. WOW가 구현한 아제로스 대륙은 끊어지지 않고 지속되는 거대한 판과 같다. 이것은 기존의 다른 MMORPG에서 흔히 볼 수 있던 존 이동방식과 확실한 변별 지점이다.

기술적인 한계로 인해 대다수의 MMORPG 게임에서 채택하는 세계 구현은 (정확히는 WOW 이전에 쓰이던 대다수의 게임의 재현방식은) 일정 구역을 맵으로 지정해 놓고 그곳을 벗어나고자 할 때 정해진 포인트를 통해 다음 지도로 넘어가는 존 이동방식이었다. 정해진 이동 포인트에서 다음 맵으

5) 지그문트 바우만, 이일수 역, 2009, p.167.

본 논문에서 사용된 빈 공간의 개념은 지그문트 바우만이 『액체근대』의 3장 시공간에서 밝힌 '빈 공간'의 개념을 참조했다. 이 용어를 만들어낸 예지 코치아키에비치와 모니카 코스트레라가 제안하는 바에 따르면 빈 공간들은 아무런 의미도 부여되지 않은 장소이다. 그 공간들은 담장이나 차단막 따위로 물리적 구분을 할 필요가 없다. 금지된 장소는 아니지만 보이지 않는 특성 때문에 텅 비어 있고 도달할 수 없다. 만일 무엇을 이해한다는 것이 갑작스럽게 일어나는 어떤 일들을 유형화하고 파악하고 놀라움을 제거하는 하나의 의미를 창조해내는 일이라면, 빈 공간에 대한 우리의 체험에는 이해란 없다.

로 전환될 때는 반드시 로딩시간이 필요했으며, 이 끊어지는 시간이 공간의 연속성까지 해치기 십상이었다. 물론 사냥과 레벨 업 위주의 게임에서 이것은 큰 장애요소가 아닐 수도 있다. 하지만 이 경우 일정한 틀 안에서 반복된 사냥 행위를 통해 성장하는 캐릭터를 볼 수 있을 뿐, 가상의 세계는 그저 게이머의 상상을 통해서만 구현될 수 있다. 사실 그마저도 단절된 맵의 나열을 통해서도 쉽지 않다. 별집과 같이 칸칸이 나누어진 구획 형태로 재현되는 모험은 게이머가 플레이 하고 있는 공간이 어디까지나 정해진 구획을 따라 갈 수 밖에 없는 제한된 가공의 이야기라는 사실을 자각하게 만드는 것이다. 다시 말해 공간의 제약이 자유도의 제약, 나아가 세계관의 축소로 이어진다.

그러나 WOW가 구현한 대륙은 말 그대로 연속된다. 이것은 일견 단순한 것 같지만 중요한 감각이다. 그것이야말로 일상의 감각이기 때문이다. 우리가 기차를 타고 차창 밖을 바라볼 때 창밖 풍경은 단지 이미지로 제한된다. 창문이라는 프레임, 관조를 허락하지 않는 기차의 일정한 속도, 오로지 시각에만 종속되는 시점이 결합하여 창밖과 창안의 공간을 서로 차단시키는 것이다. 온몸으로 체험하던 공간은 이제 다른 감각을 차단시키고 시각으로만 재현된다. 우리는 이러한 방식의 재현을 이미 알고 있다. 기차의 창밖 풍경이 그러하고, 영화의 스크린이 그러하고, TV가 그러하며, 컴퓨터 모니터가 그러하다. 사각의 프레임 위에 재현되는 시각체험은 우리에게 시각 경험의 방법을 학습시켜 왔다. 공간을 감각한다는 것은 실제로 오감을 모두 활용하는 일이지만 우리는 어느새 그 감각을 잃어버린 채 시각으로 재현되는 '광경'에 익숙해져 있는 것이다. 근대와 함께 탄생한 이와 같은 감각의 차단 혹은 시각 위주의 감각은 바라보는 주체 (나)와 관찰의 대상인 객체를 분리시키고 주체와 객체의 거리감을 형성한다. 이것은 생각의 거리와 분석할 수 있는 시간을 확보하여 '내가 그것을 본다'는 사실을 자각시키지만 대신 '내가 거기 있음'의 감각을 앗아간다. 실제로 거기에 있는 광경이 아니어도 상관없는 오로지 시각에 의존한 이러한 풍경은 기본적으로 비디오 게임이 가상 세계를 재현하는 방식과 다르지 않다. 우리가 게임을 한다는 것은 이미 게임을 하는 주체인 게이머와 게임 속에 존재하는 객체인 아바타를 분리시키는 작업인 것이다. 하지만 앞서 설명한 바와 같이 WOW는 단지 하나의 연속된 세계를 재현해내는 것을 통해 이 같은 경계를 흐릿하게 만드는 효과를 유발한다.

우리는 한참 몰입해 있는 가상세계에서 깨어나기를 원치 않는다. WOW에서는 공간을 이동할 때 로딩시간이 발생하지 않고 직접 이동할 수 없는 지역이 없다. 사실 거의 없다고 해야 정확할 것이다. 하지만 여기서 굳이 '없다'고 표현한 것은 직접적으로 게임의 스토리를 따르지 않는 이른바 '필요 없는' 지역까지도 게이머의 의지에 따라 탐색이 가능하다는 의미에서 크게 틀린 표현이 아니다. 게이머가 원한다면 평야 위로도, 산 위로도, 심지어 아무 것도 없는 물속으로도 헤엄쳐 들어갈 수 있다. 놀랍게도 그곳에는 아무 것도 없고 아무런 일도 일어나지 않지만, 그곳의 풍경은 충실히 재현되어 있고, 원한다면 우리는 그곳으로 갈 수 있다. 여기서 중요한 것은 퀘스트도 주어지지 않고 굳이 갈 필요가 없다고 생각되는, 다른 게임에서는 아예 가지 못하도록 구현되어 있지 않은 의미 없는 지역까지 모두 실제적으로 구현시켜 놓았다는 사실이다. 이것은 우리의 일상 속 공간의 모습과 유사하다. 이제 드디어 일상 속 공간을 인지하는 감각은 게임 안으로 침투하고 연장되어 게이머와 가상 세계의 거리감을 극적으로 줄여준다. 그 순간 게이머는 말 그대로 바로 거기, '아제로스 대륙'에 발을 딛고 서있다.

빈 공간이란 분명히 존재하지만 인지되지 않고 무의미로 내뱉어지거나 사라지는 공간이다.⁶⁾ 지도

6) 지그문트 바우만, 이일수 역, 앞의 책, p.167.

에 표시되지 않지만 분명히 존재하는 숨겨진 골목길이라 해도 좋다. 우리 삶 속에서 우리가 갈 수 있는 곳은 제한되어 있지 않지만, 우리가 실제로 의미 있게 여기고 확보하는 곳은 사실 몇몇 장소로 제한된다. 그것을 제한하는 것은 우리의 습관, 삶의 방식 어찌면 다른 방식의 은폐된 규칙들일지도 모른다. 분명한 것은 우리는 실제 삶에서도 수많은 '빈 공간들'을 가지고 있으며 그것들은 보이지 않게끔 되거나 보이지 않도록 차단된다는 사실이다. WOW가 재현한 것은 이러한 빈 공간의 부활이다. 기존의 MMORPG에서는 의미 없는 장소를 허락지 않았다. 그것은 배제되어야 하고 가지 말아야 할 곳이며 서사에 관계없는 장소는 친절하게도 출입이 허락되지 않았다. 마치 <트루먼 쇼>에 나오는 거대한 하늘 그림처럼 막힌 벽에 부딪힐 때마다 게이머는 자신이 탐험하는 세계가 또 하나의 가상 공간이며 스스로 그곳에 갇혀있다는 사실을 떠올려야만 했다. 하지만 존 이동이 아닌 하나의 거대한 통판처럼 재현한 월드맵을 통해 이처럼 밀려나버린 빈 공간을 부활시킨 WOW는 모든 공간이 연결되어 있다는 감각을 일깨운다. 어디든 갈 수 있다는 사실 -정확히 말하면 그렇게 믿도록 몇몇 지역으로의 여행을 허락한 것. WOW에서도 모든 지도가 구현되어있는 것은 아니다. 이것은 기술적인 방식의 문제이므로 여기서는 자세히 다루지 않겠다.-은 무의미로 빈 공간을 풍요롭게 채워나간다. 의미 없는 빈 공간을 제거하지 않고 오히려 무의미로 위치시킴으로써 가상 세계의 리얼리티를 끌어올린 것이다.

이제 새로운 문제가 발생한다. 무한에 가까운 자유도를 제공하는 거대하고 연속된 대륙에서 게이머는 과연 어디로 가야 하는가. 무한의 자유는 완벽한 부자유와 다름없다. 제한되지 않은 지도는 게이머로 하여금 나아갈 이정표를 알아간다. 이것은 어디까지나 게임이기에 진행시켜야 할 서사를 필요로 한다. 여기서 다시 WOW가 게임을 현실처럼 감각하도록 하는 발상의 전환이 이루어진다. 아제로스 대륙이라는 가상의 세계를 재현했음에도 불구하고 그곳을 탐험하는 방식은 우리가 하루하루를 축적해나가는 방식과 유사하도록 구성하는 것이다. WOW가 제공하는 이정표는 매 레벨에 맞게 주어지는 퀘스트이다. 사실 이것은 그다지 특별한 방법이 아니다. 예를 들어 특정 지역에서만 사냥할 수 있는 몬스터를 잡아오라는 방식을 통해 특정 지역을 강제로 탐험하게 하는 방식은 이전의 많은 MMORPG 게임에서 채택한 전형적인 서사 방식이다. 그러나 WOW에 있어서 이러한 퀘스트 제시를 통한 서사진행은 앞서 설명한 빈 공간들과 퀘스트, 그리고 그 보상이 결합되었을 때 비로소 빛을 발한다.

WOW의 퀘스트는 크게 두 가지로 나뉜다. 메인 서사 진행을 위해 반드시 진행시켜야 하는 필수 퀘스트와 게이머의 선택에 따라 할 수도 있고 그냥 지나쳐도 무방한 선택 퀘스트가 그것이다. WOW는 다른 MMORPG에 비해 상대적으로 퀘스트를 통해 얻을 수 있는 보상 경험치가 많다. 이것이 WOW에서 퀘스트를 거르지 않고 반드시 거쳐야만 하는 결정적인 이유로 작용한다. 반복적인 사냥보다 퀘스트를 소화하는 것이 캐릭터의 성장에 훨씬 효율적이기 때문이다. 또 하나 특이한 점은 일정 지역에 주어진 퀘스트를 모두 통과했을 때 얻을 수 있는 경험치의 양이 그 지역을 모험하기에 합당한 캐릭터의 레벨보다 더 많다는 사실이다. 이것은 하나의 캐릭터로 해당 지역을 모두 탐험할 필요가 없음을 의미한다. 달리 말하면 한 지역에서 한 캐릭터가 거쳐 갈 수 있는 지역은 게이머의 선택에 의해

7) 일반적 게임에서의 '자유도'란 플레이어의 조작 가능성에 대한 자유로움을 일컫는다. 본 논문에서는 여기서 개념을 좀 더 광의적으로 적용하여 일정 범위를 벗어나도 게임플레이가 가능하도록 디자인 된 게임의 가능성에 집중하기로 한다. 따라서 이 글에서는 게임 개발자가 의도하되 게이머 스스로 정해진 영역을 탈피함으로써 얻는 즐거움 중 주어진 미션 외적으로 확장가능한 자유도에 대해서 다루고자 한다.

선택적으로 제한된다. 효율적인 성장을 추구하는 게이머의 성향을 이용하여 각 캐릭터의 성장과 관련된 고유하고 부분적인 지역의 탐색을 유도하는 것이다. 위에서 설명한 바와 같이 이동의 시간을 늘림으로써 실감으로 확장하는데 반해 WOW는 사냥을 통한 성장은 시간은 반대로 압축시킨다. 대신 낮은 공간을 탐색하고 그곳을 해당 캐릭터만의 고유한 기억이 담긴 장소로 전환시키는데 노력을 기울인다. 한번 탐색한 지역이라도 다른 캐릭터를 성장시킬 때는 또 다른 퀘스트와 방식으로 시도할 수 있는 것이다. 이러한 방식이 가능한 까닭은 방대한 월드 맵에 기인한 바 크지만 단지 그것만은 아니다. WOW는 넓고 자유도 높은 지도와 각 지역에 묶인 고유한 퀘스트를 결합시키는 것으로 캐릭터의 경험을 공간화 하고 있는 것이다. 이 과정에서 캐릭터의 성장과 경험은 자신이 직접 발로 뛰고 경험한 고유한 빈 공간으로 채워진다.

WOW는 캐릭터의 모험과 탐색을 통해 빈 공간을 장소로 변모시킨다. 공간은 장소보다 추상적인데 종종 뒤섞여 사용되기도 하는 두 단어 사이에는 명백한 개념적 차이가 존재한다. 공간과 장소에 관한 정의는 여러 각도에서 시도될 수 있지만, 여기서는 공간과 장소를 물리적인 개념이 아닌 감각의 연장으로 파악하고자 한다. 공간이 광활함을 내포한 움직임에 가까운 개념이라면 장소란 특정 기억이나 아우라의 축적으로 이루어진 정지의 개념이다.⁸⁾ 공간은 아직 의미를 부여하지 않은 미지의 가능성인 반면 장소는 개인에게 부여되는 가치의 안식처다. 의미가 부여되지 않은 영역인 공간은 인간의 다양한 지각방법 - 가장 강력한 시각을 포함한 미각, 후각, 청각, 피부감각 -을 통해 장소로 변모할 수 있다. 다시 말해 게이머의 체험과 기억을 통해 의미 없었던 빈 공간은 게이머가 조종하는 캐릭터의 고유성을 대변하는 장소로 탈바꿈되는 것이다. 이것은 근대 이전의 직업이 그 자체로 그 사람의 인격을 대변하는 일종의 결합체였던 방식과 유사하다. 각 캐릭터는 특정 지역에서만 수행할 수 있는 퀘스트를 통해 고유한 아이템을 얻고 이것은 그대로 그 캐릭터의 모험의 흔적, 즉 정체성으로 연결되는 것이다. 이 같은 체험은 고스란히 캐릭터에게서 게이머에게까지 전이되어 게이머가 마치 실제로 그 지역을 착각한 것 같은 인상을 남긴다. 실제로 다른 캐릭터로 같은 지역을 반복해서 사냥한다고 해도 이전의 경험들로 인해 전혀 다른 장소가 된다. 각각의 캐릭터는 자신이 모험한 장소와 강력하게 결합되어 있는 것이다.

WOW는 빈 공간에 경험을 덧씌워 게이머가 그곳에 머물도록 한다. 이와 같은 경험의 축적으로 게이머와 캐릭터 간의 벽은 점점 얇아지고 게이머가 마치 가상의 아제로스 대륙에서 실제로 모험하는 듯한 감각을 일깨운다. 이것은 기존의 MMORPG 게임들이 극한에 가깝게 구현한 그래픽을 통해 가상현실에 현실감을 더하던 방법들과는 전혀 다른 방식의 접근이다. 어쩌면 오히려 최근의 닌텐도 Wii와 같이 몸으로 구현하는 증강현실 (현실과 가상 층위의 중첩)과 더 유사하다고 할 수 있다. 차이점이라면 Wii는 현실의 육체를 가지고 게임 공간으로 들어가는 방식이지만 WOW는 현실과 가상을 겹친다기보다 가상 세계의 체험 방식 위에 현실의 감각 방식을 덧씌운 것이라 하겠다.

VI. 비(非)-장소⁹⁾에서 소통하는 법 : 커뮤니티와 프라이버시

8) 이-푸 투안, 구동회·심승희 역, 1995, p.26.

9) 지그문트 바우만, 이일수 역, 앞의 책.

비(非)-장소란 반드시 거쳐 가야 하되 가능하면 떠나도록 운명 지어진 공간이다.¹⁰⁾ 경험의 결과물인 장소의 보편적인 속성과는 반대로 대중교통, 호텔과 같이 기억이나 의미를 남기지 않는 일종의 파이프에 머무르는 장소를 일컫는다. 근대 대도시의 탄생과 더불어 두드러진 이 장소 아닌 장소의 특징은 경험이 축적되지 않고 휘발된다는 점이다. 개개인의 기억 속에서는 공항이나 호텔 역시 특별한 장소가 될 수도 있지만 도시의 기능적 관점에서 볼 때 그것들은 일시적이며 상징 기억을 획득할 수 없다. 기억은 개인의 혹은 집단의 것이 될 수는 있을지언정 공간에 물리적인 흔적으로 자리할 수 없다는 말이다. WOW에도 존재하지만 고정되지 않고 매번 새롭게 스쳐지나가야만 한다는 점에서 이와 유사한 형태의 비(非)-장소들을 발견할 수 있다. WOW의 대표적인 요소 중 하나인 레이드 시스템과 인스턴스 던전이 바로 그것이다.

WOW의 던전은 인스턴스 던전이라 부른다. WOW에서는 인스턴스란 말 그대로 파티를 구성해서 던전에 들어갈 때마다 던전이 새롭게 생성된다. 앞서 WOW의 공간적 특징이 연속성에 있다고 언급하였는데 4인 이상이 파티를 구성하여 공략하는 던전의 경우는 정확히 그 반대개념에 있다. 기본 맵이 끊이지 않는 하나의 통으로 구성된데 반해 던전은 파티의 구성원을 새롭게 할 때마다 새롭게 만들어져 각 파티들의 던전공략이 겹쳐지지 않는 것이다. 하나의 파티에 하나의 던전이 주어진다. 이것이 인스턴트 던전의 대명제이다. 이것은 패러럴 월드의 개념과 유사하다. 실제로 ‘아제로스 대륙’에 존재하는 던전은 하나의 명칭이 부여된 고유 장소이지만 공략할 때마다 각 파티의 수만큼 새로운 던전이 만들어져 따로 그리고 동시에 존재하는 것이다. 이 인스턴트 던전의 개념으로 인해 WOW의 사냥터는 포화상태에 빠지지 않을 수 있고 더불어 모험의 기억은 장소가 아닌 사람에 머물게 된다. 던전의 생성은 ‘아제로스’라는 공간이 아니라 그곳을 공략하는 파티에 묶여 있기 때문이다. 바로 이 지점이 WOW의 독특한 커뮤니티 의식의 출발점으로 이러한 특성은 레이드 시스템으로 넘어가면서 더욱 극적으로 변한다.

레이드란 10인 이상이 공략하는 던전을 지칭한다. 최소 10인에서 최대 40인 까지 참여 가능한 이 파티는 흔히 공격대라는 이름으로 구성된다. 사실 이것은 WOW만의 독창적인 시스템이라고 볼 수 없다. WOW 이전 리니지2와 같은 게임에서도 대규모 공격대의 형태는 쉽게 찾아볼 수 있었다. 오히려 리니지2의 경우 100인에 가까운 공격대를 구성할 수 있어 WOW에 비해 훨씬 대규모 전투가 가능하다. 그러나 최대 40인으로 제한된다는 점이 거꾸로 WOW 레이드 시스템의 의미를 독자적인 영역으로 확장시킨다. 레이드 던전 역시 기본적으로는 인스턴트 던전과 마찬가지로 구성하는 공격대원에 따라 매번 새롭게 생성된다. 문제는 WOW의 레이드는 상대적으로 높은 난이도와 오랜 공략 시간을 필요로 한다는 점이다. 때문에 대규모 인원을 동원하고서도 한 번의 시도로 공략이 불가능하다는 난점이 발생한다. WOW는 이 점을 해결하기 위해 ‘공격대에 묶인 던전의 기록’이라는 개념을 도입하였다. 하나의 공격대가 구성되어 한 레이드 던전에 들어가면 공략을 시작한 시점부터 일주일 간 그 공격대를 위

본 논문에서 사용한 비-장소의 개념 또한 지그문트 바우만의 『액체근대』의 3장 시공간에서 사용한 개념을 빌려온 것임을 밝혀둔다. 바우만에 따르면 대도시의 형성과정에서 실체를 드러내는 비-장소들이란 표면상 공경이지만 전혀 공손하지 않은 장소들과 몇몇 특성을 공유한다. 정체성, 관계, 역사에 대한 상징적 표현이 없는 비-장소들은 예컨대 공항이나 도로, 익명의 호텔 발, 대중교통들이 그것이다.

10) 지그문트 바우만, 이일수 역, 앞의 책, p.166.

해 던전 진행 상황이 기록되는 것이다. 따라서 공격대의 인원은 약간의 변동은 허용하는 것을 제외하곤 기본적으로 고정된다. 하나의 공격대는 레이드 던전 공략을 위해 짧게는 일주일, 길게는 몇 달에 걸쳐 그 공격대를 유지해야만 한다. 그런 면에서 본다면 40인 이라는 인원은 결코 적은 숫자가 아니다. 일회성 모임으로 끝나는 파티에 비해 레이드 던전이라는 공간에 묶여 지속성을 가지고 계속 연락을 취해야만 하는 공격대의 경우 기존의 MMORPG에서 흔히 제공되던 '길드'와는 또 다른 차원의 커뮤니티를 형성하게 된다.

공격대라는 형태의 커뮤니티는 매번 새롭게 생성되었다 사라지는 비(非)-장소인 레이드 던전을 중심으로 발생한다. 그러나 엄밀히 말해 공격대는 장소에 묶여 있는 것이 아니라 기억과 경험을 중심으로 유지된다. 때문에 공격대에 있어 기억과 경험은 장소가 아닌 커뮤니티에 귀속된다. 일주일 간격으로 생성, 소멸되는 레이드 던전은 고정 불변의 장소가 될 수 없다. 장소가 담당하던 경험의 축적이라는 역할을 커뮤니티가 대신하게 되는 것이다. 물론 WOW에도 여전히 '길드'라는 개념은 존재하며 실제로 각 서버마다 여러 길드들이 활발히 활동하고 있다. 하지만 길드가 대규모의 익명성을 담보로 참여와 이탈이 자유로운 형태의 집단이라면 오히려 공격대의 경우가 중세 시대의 삶의 공동체였던 실제 '길드'와 더욱 유사한 특징들을 보여준다.

공격대 내에서는 공략 대상에 따른 각자의 역할이 주어지고 자신의 행위, 직업, 역할이 그대로 스스로의 인격을 대변하는 기록이 된다. 동일한 목적을 가지고 형성된 집단은 그 목적을 달성하기 전까지 해체되지 않는다. 더구나 소위 손발이 맞는 40명을 확보하는 것은 쉬운 일이 아니기 때문에 한번 형성된 공격대는 잘 깨어지지 않는다. 길드 내에서 형성되기도 하지만 길드를 넘어 따로 카페와 같은 외부수단 까지 동원하여 집단을 유지해 나가려는 노력을 보이는 것이다. 이렇듯 비(非)-장소의 일회성은 역설적으로 강렬한 집단의식을 고취시킨다.

공격대는 개인보다는 집단으로 존재하는 하나의 유기적 생명체와 같다. 직업 혹은 공격대 내에서의 역할은 각 캐릭터의 정체성과 분리되지 않으며, 레이드 공략이라는 집단 경험으로 묶인 커뮤니티는 오랜 시간을 함께 하며 공간이나 장소가 아닌 커뮤니티 경험 자체에 지속성의 뿌리를 둔다. 따라서 이 전근대적 형태의 집단 내에서는 내 직업이나 집단 내에서 맡은 역할이 그 자체로 유기적으로 연결된 나의 정체성이 되며 함께 하는 집단 경험-레이드 공략-속에서 스스로 프라이버시를 포기하고 집단 내에서 자신의 존재를 부각시키기 위해 적극적으로 역할 모델을 수행하게 된다. 온전히 특정 커뮤니티 안에서만 형성될 수 있는 이러한 형태의 정체성은 커뮤니티의 지속성과 충성도를 극단적으로 끌어올린다. 이는 개인주의와 프라이버시 개념이 생기기 이전의 중세 길드 형태와 유사하다. 집단 경험 안에서 캐릭터는 자신의 역할 수행을 위해 기꺼이 자신의 개인적인 부분을 포기하고 집단 경험에 동참한다.¹¹⁾ 게이머는 이 같은 커뮤니티의 대리체함을 통해 개인화 된 현대의 삶이 아닌 강렬한 형태의 유기적 집단에 매몰되는 경험에 동참하는 것이다. 이것은 비(非)-장소의 스쳐가는 공간을 통해 촉발되는 또 다른 차원의 집단 경험에 관한 감각이다. WOW의 비(非)-장소가 불러일으킨 이와 같은 원초적 감각은 주체와 객체를 구분하여 사고하는 거리감의 감각마저 조금씩 허문다. 그야말로 게이머에게 '아제로스 대륙'에 사는 캐릭터와 일체감을 부여하여 '세컨드 라이프'를 제공하는 것이다. 이 순간 WOW의 가상 세계는 표현력의 영역을 넘어선 강력한 리얼리티를 획득한다.

11) 게오르크 짐멜, 김덕영 역, 2005, p.27.

VII. 모험으로의 초대

사람은 몇 천 년 동안이나 사냥꾼이었고, 대지에 남겨진 흔적을 단서로 길을 따라 걸어가는 것이 야말로 이야기의 가장 원초적인 형태이다. 그러나 사람이 속도를 얻은 순간부터 우리가 길의 이야기에 귀 기울이던 방법은 조금씩 변해갔다. 말을 처음 탄 자는 말의 시야에서 사물을 이야기하기 시작했다. 기차를 탄 자는 차창 밖 사각형의 프레임으로 세상을 만나는 법을 익혀 나갔다. 어느새 시각 경험에 익숙해진 우리는 점점 오감으로 길의 노래를 듣는 법을 잊어버렸다. 맨발로 직접 길을 거니는 여행(旅行)이 아니라 그저 눈으로 관찰하는 관광(觀光)의 감각에 익숙해진 것이다.

감각은 때론 기억을 앞지른다. 우리는 무언가를 생각하기 이전에 먼저 '느낀다.' 알게 모르게 몸에 익어 버린 감각하는 방법은 종종 인식을 앞질러 대상을 지각하기도 한다. 근대 이후 지배적인 감각이 된 시각 경험은 그만큼 '나'라는 자아를 분명하게 하고 사고의 거리를 마련해 주었지만 그만큼 우리에게서 멀어져간 감각들도 있다. 우리는 점점 대상을 마주하는 것이 아니라 하나의 필터를 통해 대상을 관찰하는 것에 익숙해져 갔다. 시각문화의 침병이라 할 수 있는 비디오 게임은 두말할 나위 없이 시각적 쾌락에 봉사하는 매체지만 그렇기 때문에 게임 공간은 철저히 가상의 영역으로 남을 수밖에 없다. 게임은 끊임없는 기술 개발을 통해 고화질의 영상을 재현하고 '좀 더 실감나게'를 기치로 내걸지만 실감이란 단순히 사실적인 것을 지칭하는 것이 아니다. 그것은 시각을 넘어선 총체적인 감각과 함께 찾아오는 결정적 순간이다.

WOW가 제시한 방법은 대상을 실감하는 또 하나의 새로운 길이다. 가상의 세계가 소위 '리얼리티'를 얻기 위해서는 표현력을 극대화 하는 방법도 하나의 길이겠지만 생각을 달리 해보면 그것은 도리어 가상 세계와 실제와의 벽을 두껍게 만드는 결과를 가져올 수도 있고 실제로도 그래왔다. 발상의 전환이란 의외로 단순한 곳에서 출발한다. WOW는 제거의 대상이었던 지루한 시간을 늘림으로써 거꾸로 일상의 시간을 회복한다. 우리는 이제 MMORPG에서도 실제의 시간 감각을 획득할 수 있다. 또 WOW는 쓸모없다고 여겨지는 공간을 허락함으로써 우리의 일상과 닮아있는 공간을 게임 안으로 옮겨왔다. 하나의 목적을 향해 달려야만 하는 게임이 아닌 일상의 여백을 게임 안에 녹여낸 것이다. 마지막으로 WOW에서는 쉽게 만나고 쉽게 헤어지는 일회성 집단이 아닌 집단 내에서의 확실한 역할과 지속 가능한 목적이 주어진 '진짜' 동료들을 발견할 수 있다. 그것은 우리가 잊고 있었던 집단에 대한 감각이다. 그럼으로 이제 우리는 '아제로스 대륙'을 보는 것이 아니라, 그곳에 머물 수 있다.

WOW의 대표적인 선전 문구는 "마지막으로 모험을 떠나본 것이 언제인가?"이다. 게임을 한다는 것은 주어진 목표를 수행하는 것만이 아니다. 무언가를 '한다(do)'는 것은 목표를 가지고 결과를 획득하는 행위에만 국한 되지 않는다. 행위의 본질은 사실 그것을 수행하는 과정 그 자체에 있다. 게임을 한다는 것은 게임 속을 '거니는(doing)' 것, 그 세계 속을 산책하는 것에 가깝다. 길이 이어져 있는 한 이야기는 끝나지 않는다. WOW가 선보인 체험방식의 전환은 축적되고 학습되어 우리에게 실감을 제공한다. 모험이 끝나지 않는 한 길의 노래는 계속된다. 우리는 아직 그곳에 도착도 하지 않았다.

참고문헌

- 김영순, 「공간 텍스트로서 '도시'의 스토리텔링 과정 연구」, 『한국텍스트언어학회』, 통권 24호(2008), pp.167-192.
- 이진경, 『근대적 시·공간의 탄생』, 푸른숲, 2002.
- 이정우, 『시뮬라르크의 시대』, 거름, 1999.
- 서울시립대학교도시인문학연구소, 『도시공간의 이미지와 상상력』, 메이데이, 2010.
- 게오르그 짐멜, 김덕영 역, 『짐멜의 모더니티 읽기』, 새물결, 2005.
- 기 드보르, 이경숙 역, 『스펙타클의 사회』, 현실문화연구, 1996.
- 그레이엄 앨런, 송은영 역, 『문제적 텍스트 롤랑/바르트』, 도서출판 앨피, 2006.
- 라르스 Fr.H. 스펜젠, 도복선 역, 『지루함의 미학』, 서해문집, 2005.
- Huizinga, Johan, 김윤수 역, 『호모 루덴스, 놀이와 문화에 관한 한 연구』, 도서출판 까치, 1993.
- Schnell, Ralf, 강호진 외 역, 『미디어미학』, 이론과 실천, 2005.
- Welsch, Wolfgang, 심혜련 역, 『미학의 경계를 넘어』, 향연, 2005.
- 뤼시앵 보야아, 김용권 역, 『상상력의 세계사』, 동문선, 1998.
- 이-푸 투안, 구동회·심승희 역, 『공간과 장소』, 도서출판 대운, 1995.
- 지그문트 바우만, 이일수 역, 『액체근대』, 도서출판 강, 2009.
- 존 버거, 편집부 역, 『이미지-시각과 미디어』, 동문선, 1990.
- 종합 게임 커뮤니티 게임 인벤, <http://www.inven.co.kr/>

ABSTRACT

Empty Time, Empty Space, and Non(非)-Place in World of Warcraft: The Accumulated Experience and the Recovery in Reality

Kyong Won Song

The purpose of this study is to aesthetically approach a game, which was popular at home, through microscopic analysis on World of Warcraft. World of Warcraft(hereunder called WOW), which improved a game method of MMORPG that had been popular conventionally at home, from several angles, is suggesting new paradigm of MMORPG game. This study aims to propose new vision on game analysis by approaching this new method from the perspective of player.

For this, it divided WOW into shift method, instruction implementation method, and communication configuration method, and analyzed this, respectively, by introducing a concept of empty time, empty space, and non-place, which was borrowed from Zygmunt Bauman's 『Liquid Modernity』.

WOW's shifting method rather extends empty time, that is, the waiting time, contrary to the conventional MMORPG, which used a method of removing. Instead of maximally reducing boring, which becomes disturbance of a game, it is what overwhelmingly enlarges time that needs to be waited, thereby being what induces a sense of time, which a player experiences daily life, to the inside of a game.

WOW's instruction implementation method offers one of hugely single map instead of zone-system necessary for map loading in the discontinued form. This minutely implements even a greatly insignificant place in playing a game, thereby stirring up a sense of travel, which explores there in reality.

Finally, WOW's community configuration method makes a hunting-targeted group clear, which added a concept of hunting called the raid to the existing guild system. The raid, which is a large party of being bound to the inside of Instant Dungeon, clearly gives a performance role to each of party members, thereby allowing the identity in character to be connected directly to the identity of player. Through this, the player filled the suggested 'space' with experience, thereby being able to change it into 'place' that is significant to an individual.

Key-word: World of Warcraft, MMORPG, empty time, empty space, non-place

송경원
동국대학교 석사
서울시 동작구 노량진동 221-28번지 202호
010-2580-8118 /sokimera@naver.com

논문투고일: 2010.05.19

심사종료일: 2010.06.14

게재확정일: 2010.06.20