

온라인게임: 정보통신기술이 매개하는 시-공간 프레임과 실재성

김지연*

온라인게임은 인간과 기계의 상호작용적 실행을 연결하여 서사적 구조를 완성해가는 프로그램이다. 실재성이 발생할 수 있는 상황-맥락과 그 맥락적 관계를 생산하는 실행들게임 참가자들은 사소한 여가활동으로 게임을 시작하지만 곧 진지해지곤 한다. 게임이용자들은 그 세계에서 일종의 실재성을 경험하는 것이다. 이 논문은 “무엇이 실재인가?”라는 전통적인 물음을 하는 대신 “어떻게 실재가 발생하는가?”라는 새로운 물음을 전개해나갈 것이다. 특히 과학기술학의 이론적 개념을 정보통신기술 위에서 작동하는 이미지(표상)에 적용하여, 에 초점을 둔다. 이용자와 게임시스템은 상호적 실행을 통하여 서로의 관계를 자기-참조적으로 강화해가며 고유한 시-공간 프레임(space-time frame)을 구성할 수 있다. 그러한 프레임은 기술적·텍스트적·표상적·역사적·문화적·경제적·사회적인 차원의 이질적인 실행들이 뒤엉킨 물질-기호적 장(material-semiotic field)이다. 그 안에서 게임이미지는 자신의 위치를 가지게 되고, 그 순간 두께를 가진 실재로서 간주된다. 이로써 정보통신기술이 매개하는 전자적 표상(텍스트나 이미지)에 대한 우리의 경험은 우리가 참여하는 시-공간 프레임에 의존한다는 함축을 확인할 수 있다.

【주제어】 온라인게임, 게임 이미지, 실행의 시간화, 시-공간 프레임, 실재성

* 가톨릭대학교 인문과학연구소 상임연구원, 과학기술학박사.
전자우편: spring900@gmail.com

1. 서론

온라인게임-특히 MMORPG¹⁾-은 인간과 기계의 상호작용적 실행을 연결하여 서사적 구조를 완성해가는 프로그램이다. 게임 참가자들은 사소한 여가활동으로 게임을 시작하지만 곧 진지해지곤 한다. 이인화(2005:99~110)는 “리니지2 바즈 해방 전쟁”에 대해 전하면서 게임이용자 사이의 동료의식이 얼마나 격정적으로 발생할 수 있는지를 전하고 있다²⁾.

이들 게임의 서사적 구성이 대체로 ‘허구’에 기반하며 이용자들 사이의 관계도 정보통신기술에 의해 매개될 뿐이라는 점을 감안한다면 이것은 일탈적인 현상으로 보인다. 근래 이러한 주목할 만한 현상들이 자주 목격되면서 과학기술학(STS) 연구자 및 인류학자들은 ‘가상세계’를 새로운 탐험지로 간주하기 시작했다(Turkle, 1999; Steinkuehler, 2006; Boellstorff & Nardi, 2009; Bainbridge, 2010). 국내에서도 온라인게임에 대한 다수의 사회 및 문화 연구들이 시도되고 있다(김종길·김문조, 2004; 유세경·이지영, 2004; 김상우, 2008; 김점섭, 2009).

한국의 온라인게임은 세계적으로 유명하다. 더불어 그 이용자들의 ‘악명’도 높다. 게임이용자들은 현실경험과 온라인경험을 연결하는 여러 가지 다양한 행동들을 하는데, 그 중 아이템 현금거래 현상은 인상적이다³⁾. 대부분의 국내 게임회사들은 약관에 의거하여 게임아이템 현금거래 행위를 금지하고 있다⁴⁾.

1) MMORPG(Massively Multiple Online Role Playing Game, 다사용자역할게임)는 기존의 RPG를 인터넷기술과 융합한 게임 장르이다. 가상의 온라인 공간 안에서 사용자들은 다른 사용자들과 서로 협력하여 몬스터를 사냥하기도 하고 물물교환 등 경제적 활동을 하기도 한다. 이 게임들은 사용자들이 서로 어떤 관계를 맺는가에 따라 게임 상황이 역동적으로 달라진다(윤재선·임찬, 2010).

2) 2004년, <리니지2> 제 1서버(바즈)에서 발생한 사건이다. 몇몇 게임 커뮤니티(혈맹)들이 게임 내 주요 사냥터를 점령하고 다른 이용자들이 접근하지 못하게 하거나, 영주의 권한을 이용하여 높은 세율을 부과했는데, 이에 반발하여 게임이용자들이 동맹군을 결성하고 수개월간의 ‘대전투’를 진행했다.

3) Steinkuehler(2006), 유병준·도현명(2009) 등 다수의 연구자들이 게임아이템 현금거래 행위의 기술적 사회적 경제적 측면에 대한 분석을 시도한 바 있다.

4) 다음은 <플레이앤씨> 약관 중 일부이다: “제 15조 ①가상 자산(게임 아이템, 게임

게임이용자들은 단지 게임을 하고 있을 뿐이고 그 게임내의 아이템은 표상적 이미지일 뿐인데도 불구하고 그것을 마치 물리적으로 만질 수 있는 사물인 것처럼 다루었다. 그들은 애써서 규칙을 우회했고 그로 인해 계정박탈과 같은 손실을 감수하면서 그러한 현금거래를 멈추지 않았다⁵⁾.

이러한 게임이용자들의 행위는 가상세계를 현실로 오인하는 착각에서 비롯된 것인가? 아니면 정보통신기술이 매개하는 새로운 상황-맥락에서 비롯된 것인가? 라는 물음을 던지고 있다. 우리가 목격하는 온라인 게임 이용자들의 진지함이나 현금거래 행위들은 그들이 그 세계에서 일종의 실재성을 경험하기 때문일 것이다. 이 논문은 우선 온라인게임에서 우리가 목격했던 현상, 즉 가상성(virtuality)⁶⁾이 실재성(reality)으로 전환되는 경계를 관찰하고자 한다.

이런 맥락에서 “무엇이 실재인가?”라는 전통적인 물음 대신 “어떻게 실재가 발생하는가?”라는 새로운 물음을 전개해나갈 것이다. 과학기술학(STS) 연구자들이 “과학적 사실은 만들어지는 실재”라고 정의했던 것처럼, 실재와 허구는 본래적이지 않다는 관점으로부터 출발할 때 이 현상을 설명할 가능성이 있기 때문이다. 필자는 과학기술학의 이론적 개념을 정보통신기술 위에서 작동하는 이미지(표상)에 적용하여, 허구가 실재로 전이될 수 있는 상황-맥락과 그런 맥락적 관계를 생산하는 실행들에 초점을 둘 것이다.

머니, 게임 포인트 등은 서비스 이용을 위한 무형의 도구로써 화폐나 현실의 재산이 아니고, 이에 대한 소유권 등 일체의 권리는 회사에 있습니다. 가상 자산의 온라인상 사용권은 해당 가상 자산을 회사가 정한 방법으로 취득한 이용자에게 있습니다. 즉, 이용자는 회사가 제공하는 가상 자산을 일정 기간 동안 회사가 운영하는 웹사이트 및/또는 게임 서비스에서 사용할 권한을 갖는 것이며, 이를 회사가 정한 방법 이외의 방법으로 양도, 증여, 매매, 대여, 이용할 수 없습니다.”

- 5) 국내 아이템 현금거래 총액은, 2008년 8,620억 원이었고(경찰추산), 매해 증가하고 있는 것으로 보고되고 있다. 이것은 한국만이 아니라, 국제적인 증상이다. BBC는 2002년 <에버퀘스트> 이용자들이 보유하고 있는 아이템을 시장거래가격으로 환산하여, 그 총액을 국가 GDP와 비교할 경우, 러시아와 불가리아 사이인 세계 77위에 해당한다고 인용·보도했다. 아이템 거래중개 회사는 투자자들의 주요한 고려 대상이 되고 있다.
- 6) ‘virtuality’는 ‘가상성’으로 번역될 수도 있지만, ‘잠재성’으로 번역될 수도 있다. 두 가지 의미를 모두 포함한다.

온라인게임과 아이템 거래행위가 이미 일상적인 현상이 되고 있기 때문에, 정보통신기술이 매개하는 인간과 표상들 사이의 상호적 관계를 잘 보여줄 것이다. 온라인게임은 방대한 지역에 걸쳐서 물리적으로 연결된 시스템이면서 인간과 기계 사이의 상호적 작용을 탐색할 수 있는 구체적인 교차점이기 때문에 정보통신기술이 매개하는 연결 양식에 대한 함축을 줄 수 있다. 더불어 온라인게임 실행이 개별 시스템 단위로 제한되기 때문에 관찰의 용이함도 얻을 수 있다.

2. 이론적 실마리: 실행과 시간과 공간

온라인게임은 가벼운 일상이지만 이론적 접근을 쉽게 허락하지 않는다. 온라인게임의 기술적 작동의 결과는 가시적인 반면에 그 작동의 과정은 비가시적이기 때문이다. 이 영역에서 발생하는 현상을 이해하기 위해 보다 종합적인 이론 개념들이 동원되어야 할 것으로 보인다. 먼저, 과학기술학 연구자들이 실재성의 개념을 어떻게 다루고 있는지를 살펴보는 것으로부터 출발한다.

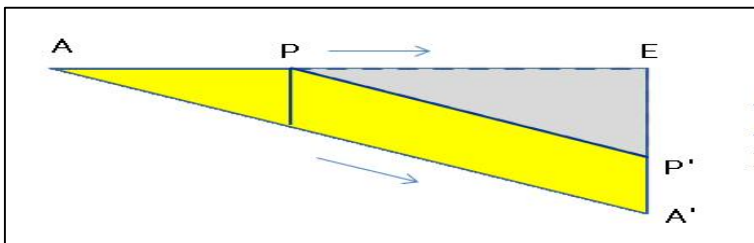
Latour(1986; 1992)를 비롯한 일련의 ANT 연구자들은 인간과 비인간 행위자를 대칭적으로 볼 것을 주장했는데, 이것은 인간만이 행위성(possessor of agency)을 가진 유일한 주체라는 전통적 관념을 거부하는 것이다. ANT 연구자들이 비인간 행위자에 주목하는 것은 실재가 “저기 밖”(외부 세계)에 있다거나, 반대로 “그 안”(내부의 마음)에 있다는 이분법적 관점을 극복하기 위해서이다.

라투르는 과학적 사실들은 본질적으로 허구이며 "만들어진 실재"라고 전체한다. 그리고 이어서 “과학 연구의 결과물이 어떻게 실재적인 것이 되는가?”라는 새로운 질문에 답하고자 한다. 그의 주장에 따르면, 과학적 사실이란 단지 과학자들이 단어(표상)들과 사물들 사이의 대응을 공통의 작동자로 연결하는 조건에서만 실재할 뿐이다. 그러한 실재는 그 변형들의 규모, 그 연결의 안전, 그 매개의 진보적 누적, 참여하는 대화자의 수, 언어로 접근할 수 있는

비인간 행위자를 만들 능력, 다른 것에 대한 관심과 확신의 역량, 그리고 그런 흐름을 얼마나 일상적인 제도로 만들 수 있느냐 등에 의존한다.

이와 같은 점에서 실재성은 실행과 관련이 있다. 모든 실행은 관계를 생산한다. 실행이 만들어내는 관계의 제정(enactment of relation)이 없다면 실재는 존재할 수 없다. 실재란 그러한 관계의 효과(relational effect)이며, 그 실재를 생산하는 관계의 내부에서만 존재할 수 있다(Law, 2009). 따라서 실재가 된다는 것은 탐지될 수 있다는 의미이며, 탐지되는 것과 탐지하는 것 사이의 관계에 의존한다는 의미이다.

그런데 실행은 관계를 생산하고 수립할 뿐만 아니라 지속적으로 강화하는 특질도 있다. Pickering(1995: 14, 219; 2002)의 실행의 맹글(mangle of practice) 개념에 따르면, 행위자들의 상호적 실행들은 매순간 우발적으로 발생하지만 그 일시적 발생(temporal emergence)은 단지 사라지는 것이 아니라 일정한 양식을 형성하며 환원할 수 없는 뒤엉킴이 되고 그 엉킨 전체가 다음 순간을 불러일으키게 된다. 이것이 실행의 시간화(temporalization of practice)이다. 한번 발생한 실행들은 전체 양식 속으로 끼워 넣어져서 압축되고, 그 전체를 참조하여 다시 다음 실행을 불러일으키기 때문에 한번 형성된 고유한 양식은 자기-참조적으로 계속 강화될 수 있다.



<그림 3-1> 시간의 형식(AE: 현재의 계열, AA': 과거로 침강, EA': 과거의 지평과 함께 하는 현-지점)[출처: Husserl(1991: 29-30)]

여기서 시간성(temporality) 개념을 좀 더 살펴보자. 철학적으로 시간은 일시적인 사건들의 지속(duration of events)을 말한다⁷⁾. <그림 3-1>은 시간의 형식을 도식화하고 있다(Husserl, 1991; Kortooms, 2002: 235).

시간은 고유한 그 자신의 형식(its form)을 가지고 있어서, 그 형식 안에서 과거의 사건들은 매 순간의 현재 안에 보존되는 동시에 갱신되기를 반복한다. 한 때 현재였던 점 A는 다음 순간의 현재 아래로 침강하여 A'가 된다. 새로운 현재인 점 E는 A', P' 등 과거의 점들과 같은 국면에 속하는 표면이다. 점 E(현재)의 과거는 A나 P가 아니라 A', P'이다. 우리가 알고 있는 ‘과거’란 지나가 버린 과거가 아니라 “현재의 과거”인 것이다. 따라서 점 E는 단순한 현재의 표면이 아니라 그자신의 과거에 의해 밀어 올려진 현재이며, 시간의 두께를 압축적으로 대변하는 현재이다.

그러한 시간은 그 자체로 물질성(materiality of temporality)을 가진다(Ihde, 2010). 시간은 그 자신의 고유한 형식에 의해 반복적으로 자기자신의 관계를 참조하면서 그 자신을 강화해가기 때문이다. 우리는 이것을 체화(embodiment)라고 한다. 동시에 물질성이란 그 자체로 시간성을 함축한다. 물질성이란 무수한 실행들이 만들어낸 관계적이고 자기-참조적인 형식의 총체이기 때문이다. 따라서 시간은 그 자신의 물질성에 기반하며, 그 물질성은 그 자체로 압축된 시간이다.

이상과 같은 특질들을 고려하면 실행이 상대적으로 안정화된다는 것은 물질화의 양식(modes of mattering)이 시-공간적으로 확장된다는 것을 의미이다(Law, 2009: 13). 시간과 공간은 다양한 방식으로 서로를 조직할 수 있다. 물질은 실행의 시간화에 따라 출현하고, 그 물질은 일정한 공간을 점유하기 때문이다. 또한 실행은 특정 장소에서 발생한다는 점에서 공간은 시간이 조직되어 통과하는 장소이기도 하다(Haraway, 1997: 11).

결론적으로 말하자면, 기술적·텍스트적·유기적·역사적·신화적·경제적·정치적

7) 시간성이란 객관적이고 정량적인 기계시간과 구분하여 질적인 시간을 말한다. 시간성은 “현출하는 지속 자체”이다(소광희, 2001).

인 차원의 실행들은 서로 뒤엉켜서 하나의 고유한 시-공간 프레임(space-time frame)을 구성할 수 있다. 그 실행들이 매우 이질적이라는 점에서 우리가 감지할 수 있는 시-공간 프레임은 물질적이면서 동시에 기호적인 장(material-semiotic field)이다. 예를 들어 해러웨이의 “제2의 천년”은 그 곳 안에 있는 행위자들의 희망과 연합된 서사적 시-공간 프레임이다(Haraway, 1997: 41-43). “여성인간” 또는 “앙코마우스”는 그 시-공간 프레임 안에서 체화된 존재(embodied being)이므로 그 시-공간 프레임 안에서만 실재로서 존재할 수 있다. 그러므로 실재는 고정되어 있지 않고 항상 새롭게 다시 수립되는 것이고, 자신이 속한 고유한 시-공간 프레임에 의존한다.

이와 유사하게 컴퓨터 스크린 상의 텍스트들도 자신들만의 시-공간 맥락 안에서 실재성을 가질 수 있다. 예를 들어 주식 중개시스템의 참여자들은 물리적으로 같은 장소에 함께 있지 않지만 실시간으로 공통의 대상에 반응할 수 있고 그 반응을 서로 확인할 수 있다. 정보기술에 의해 매개되어 마치 같은 시각에 하나의 장소 안에 있는 것과 같은 상태가 되기 때문이다. 이 시스템에 참여하는 사람들은 스크린에 나타나는 주가나 거래 내역들을 동시에 인지하고 반응한다. 참여자들은 서로의 단말기 스크린에 무엇이 나타나는지를 함께 알고 있다. 그 때 각각의 스크린 위에 나타나는 텍스트나 이미지는 참여자들 사이에서 실재하는 것이 된다(Knorr-Cetina & Bruegger, 2002).

한편 일정한 물질형식으로 존재하는 모든 것은 그자신의 고유한 형식에서 비롯된 지향성을 가지므로, 그들이 구성하는 시-공간 프레임은 균질적이기 보다는 특정한 방향성을 띤다. 일찍이 아이디는 인간의 지향성만이 아니라 기계의 지향성(instrumental intentionality)을 언급한 바 있다(Ihde, 1978). 인간과 기계는 상호적 학습과정에서 서로의 물질형식을 학습하고 체화한다(Pickering, 1995; Haraway, 1997; Ihde, 2010). 그들의 실행이 생산한 관계는 각자의 형식 속으로 끼워 넣어져서 강화된다. 그런데 모든 관계가 강화될 수 있는 것은 아니다. 어떤 관계는 자신의 형식 속으로 결합될 수 있지만 어떤 관계는 그럴 수 없다. 따라서 시-공간 프레임의 구성에서 인간의 체화와 지향성만이 아니라 기계

의 체화와 지향성 또한 중요한 요소로 고려되어야 한다.

3. 온라인 게임의 물리적 형식

게임이용자는 해당 게임웹사이트에 방문하여 게임약관에 동의하여야 하고 자신의 계정을 만든 후 사용료를 지불한다. 그리고 자신의 단말기(컴퓨터)로 클라이언트 프로그램을 다운로드 받아서 설치하고 실행하면 온라인게임 속으로 접속할 수 있다. 이용자는 클라이언트 프로그램의 인터페이스에 익숙해지는데 다소 시간을 들여야 한다. MMORPG는 게임 내에서 다수의 사람들을 만나고 교류해야 하므로 게임수행을 위해 상당한 학습이 필요하다.

물론 원활한 게임을 하려면 이용자 하드웨어의 용량, 램(RAM)의 크기, 그래픽카드의 성능만이 아니라, 통신네트워크의 상태, 게임서버의 안정성 등 다양한 요소들이 적절히 갖추어져야 한다. 클라이언트 프로그램 용량은 점점 늘어나고 있는데⁸⁾, 클라이언트와 서버 간 통신 접속이 끊기거나 느려질 것에 대비하여 게임 작동에 필요한 대부분의 이미지와 음향, 상태값 등을 클라이언트 프로그램에 담기 때문이다.

클라이언트 화면(이용자 컴퓨터 화면)은 매순간 게임서버의 매개에 따라 약속된 이미지를 현시한다. 클라이언트 화면 안에 여러 캐릭터들이 같이 움직이고 있다면, 그 화면을 응시하고 있는 다른 이용자의 화면에도 동시에 서로의 모습이 보여야 한다⁹⁾. 동시에 게임에 참여하고 있는 이용자의 수만큼 재현적 현시(representational appresentation)가 일어나야만 하는 것이다.

8) 클라이언트 프로그램의 용량은 <마비노기 영웅전>의 경우 2GB, <리니지 2>는 10GB, <테라>는 25GB에 이른다.

9) 나의 캐릭터가 메인거쉬(단검 아이템 명칭중 하나)를 장착하고 있다면, 다른 이용자의 화면에서도 나의 캐릭터는 메인거쉬를 들고 있는 것으로 보여야 한다.



<그림 3-2> 클라이언트 화면 예시

게임시스템은 게임세계의 일관성과 지속성을 보증한다. 대체로 게임서버는 수천 개 또는 수만 개의 여러 클라이언트들과 메시지를 주고받으며, 그 요구들을 거의 실시간으로 처리하고 그 결과를 관련 클라이언트들에게 다시 되돌려 주어서 모든 클라이언트들이 일관된 데이터들을 현시할 수 있도록 한다. 매 순간 갱신되는 상태정보는 데이터베이스(DB)에 저장되어, 요청이 있을 때마다 저장정보의 연결 관계를 참조한 후 응답한다. 게임개발자들은 클라이언트-서버 사이의 네트워크 혼잡을 최소화하고 클라이언트 화면에서 순간적 재현이 가능하도록 기술적인 노력을 한다(토르 알렉산더 외, 2004; 켄 매컬리스트, 2008).

게임시스템은 물리적 한계도 있다. “동시접속자수”는 그런 예이다. 하나의 게임서버에 동시에 접속할 수 있는 클라이언트의 규모는 온라인게임에서 중요한 요소이다(Bainbridge, 2010). 동시접속자 수가 너무 많다면 이용자들은 게임입장을 기다려야 한다¹⁰⁾. 동시접속자의 수가 많다는 것은 더 많은 상호적

10) 온라인게임 <에버퀘스트>의 동시접속자는 약 35,000명이다. 대체로 일반적인 온라인게임의 동시접속자는 3,4,000명 정도로 알려져 있다.

관계가 생성될 수 있다는 것이므로 이용자들이 경향적으로 그 게임에 더 흥미를 느낄 것이다. 그 때문에 게임개발자는 동시접속자 수를 늘릴 수 있는 기술개발에 힘쓴다.

4. 인간과 기계의 실행

온라인게임은 프로그램화된 양식에 의해 작동하고, 게임 내에서 이용자들은 게임캐릭터(일명 ‘아바타’)로서만 움직일 수 있다. 게임캐릭터는 한편으로는 인간에 의해 조작되기도 하지만 또 다른 한편으로는 미리 설정된 프로그램이기도 하다¹¹⁾. 그래서 게임 캐릭터는 ‘인간-이미지-프로그램’의 혼성적 존재로서 인간의 체험적 숙련과 프로그램적 역량이 혼합된 상태로 행동하게 된다. 게임캐릭터 이미지는 인간이용자의 실행가능성과 프로그램의 실행가능성이 결합되는 접속점이다.

1) 규칙의 제정

게임개발자들은 게임규칙을 통해서 게임세계의 균형을 구성한다. 게임규칙은 그 자체로 오랜 동안의 게임 실행들 속에서 도출된 합의적 종합이고 체화된 형식이다. 대체로 게임규칙은 게임 외부의 규칙을 가능한 제거함으로써 게임의 내적 특질을 구성하고 외부와 자신의 경계를 구분한다. 이는 게임규칙을 단순화하여 게임 내 이용자들에게 공통의 환경을 제공하기 위해서도 필수적이다.

11) 온라인게임에는 두 가지 형태의 역할 캐릭터가 있다. 하나는 인간이용자-캐릭터(PC, Player Character)이고 다른 하나는 비인간-캐릭터(NPC, Non-Player Character)이다. NPC는 과거의 무수한 게임행위들을 패턴화하여 설정된 인공지능적 ‘프로그램-이미지’이다. 이용자들의 놀이를 도와주는 ‘안내자’, ‘경비병’, ‘상점주인’ 그리고 다양한 몬스터들이 여기에 속한다.

온라인게임의 규칙은 코드화된 프로그램 속에 담겨진다. 그것은 어떤 게임 수행이 유효한 것인지 그리고 어떤 게임 수행이 제한되는지를 구체적으로 규정하고 있고 게임캐릭터는 그 규칙에 물리적으로 종속된다. 무엇보다도 게임 규칙은 게임수행 난이도를 결정한다. 게임난이도가 너무 높다면 이용자는 흥미를 잃을 수 있고, 반대로 게임난이도가 너무 낮다면 이용자는 무료하여 게임을 떠날 것이다. 그래서 게임난이도는 이용자가 흥미를 느끼거나 무료함을 느끼는 경계에서 설정된다. 훌륭한 개발자는 그 미세하고도 움직이는 경계를 발견한다.

게임개발자들은 게임규칙을 통하여 이용자들이 게임에 몰입할 수 있도록 다양한 전략을 구사한다. 게임에 사용되는 스토리, 음악, 이미지, 규칙, 인터페이스 등 이용자가 경험하게 되는 모든 요소는 이용자가 게임에 몰입하도록 하는데 기여한다(롤링스아담스, 2004: 170). 개발자들은 게임 내에서 상호적 연결이 많이 발생할수록 이용자들이 그 게임세계에 계속 남는다는 것을 잘 알고 있다.

이를 위해 개발자들은 이용자들이 서로 경험을 공유하도록 만든다. 개발자들은 채팅 기능, 아이템 교환시스템을 배치하고, 파티매칭이나 길드 구성으로 이용자들의 게임 내 실행을 지원한다¹²⁾. 게임규칙은 게임 내 상호작용적 실행이 더 많이 일어나는 방향으로 제정되고, 그런 규칙 아래서 이용자들 사이의 관계는 더욱 ‘끈끈’해진다¹³⁾. 이런 ‘연결 만들기’는 이용자와 캐릭터 사이, 이용자와 아이템들 사이 등 모든 구성요소들 사이에도 적용된다.

12) 게임캐릭터는 다른 캐릭터들과 공동으로 사냥하기 위해, ‘파티’(party)를 구성할 수 있다. 게임시스템은 파티를 찾는 사람들의 목록을 보여주고, 서로 파티를 요청하고 수락할 수 있도록 매칭프로그램을 제공한다.

13) 플레이포럼 자유게시판(<http://www.playforum.net/lineage2/post/free>)을 참조했다.

2) 실행의 체화

게임 내 무수한 실행은 인간과 기계 사이에서 상호적 관계를 생성하고 그 관계는 다시 각자의 형식으로 체화된다. <표 3-1>은 이용자와 게임시스템 사이에서 일어날 수 있는 실행의 한 부분을 나열한 것이다. 앞부분 행렬(1-6)은 이용자가 몬스터를 발견하고 공격하는 과정이고, 다음 부분 행렬(7-14)은 공격이 끝나고 아이템을 줌의 과정에 해당한다. 매번 이용자는 클라이언트 화면의 인터페이스를 조작하고, 게임시스템은 이용자의 실행에 조응하여 상태값을 호출·계산·전송한다.

그러한 체화는 기계의 측면에서도 발생한다(5, 10, 13). 데이터베이스와 클라이언트는 일련의 실행들을 매순간 보존하고 갱신한다. 게임서버는 보존된 상태값(데이터)들을 호출함으로써 다음 순간에 일어나야할 적절한 응답·반응 작동이 가능하도록 연결한다. 게임시스템은 매 순간의 실행들을 자신의 양식 속으로 체화하고 그를 기반으로 새로운 요청(현재)을 허용한다. 온라인게임의 연속적 실행은 과거에 있었던 실행의 총체적 종합으로서 상태값을 현재로 호출하여 참조하는 조건적 상황에서만 가능하다.

기계적 체화를 기반으로, NPC(Non-Player Character)는 이용자의 게임캐릭터와 상호작용적 역할을 할 수 있다. NPC는 일종의 인공지능프로그램인데, 게임캐릭터의 상태정보를 이미 알고 있고 그것을 바탕으로 게임캐릭터를 적절하게 돕거나 공략할 수 있다. 퀘스트 NPC는 이용자의 게임캐릭터의 레벨 상태에 따라 퀘스트를 활성화하고 그 캐릭터의 퀘스트 수행여부를 기계적으로 확인하고 보상을 지급한다. 어떤 몬스터 NPC는 게임캐릭터 집단과 대결할 때 가장 취약한 게임캐릭터를 찾아서 공격하곤 한다.

인간과 게임시스템은 각각 자신의 물질적 형식을 가지고 있고 자신의 형식에 따라 실행들을 체화할 수 있다. 게임 실행의 과정은 이용자의 직관과 숨씨가 되고, 게임캐릭터의 실행은 상태값 형식으로 게임시스템 안으로 갱신되어 등재된다. 그러한 체화를 기반으로 인간과 기계는 매 순간 각각 자신의 고유

한 실행가능성을 상호적으로 결합하면서 하나의 게임 실행을 완수한다.

<표 3-1> 게임실행과 체화

	게임이용자	게임시스템		
		클라이언트	서버	DB
1	마우스 드래그	상태 표시		
2	마우스 클릭 (공격)	데이터 전송	데이터 수신/상태값 호출	
3				상태값 전송
4			상태값 계산·전송	
5		데이터 수신/상태값 저장·표시		데이터 수신/상태값 저장
6	화면보기 (상태인지)			
7	단축키 (이동)			
8		상태값 계산·전송		
9			데이터 수신/승인/상태값 전송	
10		데이터 수신/상태값 저장·표시		데이터 수신/상태값 저장
11	단축키 (줍기)	데이터 전송		
12			데이터 수신/승인/상태값 전송	
13		데이터 수신/상태값 저장·표시		데이터 수신/상태값 저장
14	화면보기 (상태인지)			

3) 새로운 실행들

대부분의 게임이 그렇듯이 실행과정에서 그 게임 고유의 규칙만이 아니라 이용자들이 만든 규칙과 게임 외부(현실)에서 만들어진 규칙들이 서로 뒤섞이게 된다. 게임이용자들은 게임약관이나 게임규칙에 없는 ‘현장의 규칙’을 만들기도 한다. 때로 그들은 게임 내 규칙보다 효율적인 규칙을 만들기도 하고 게임 회사나 게임개발자가 미처 알지 못하는 규칙을 만들기도 한다.

예를 들면 이용자들은 자발적으로 자동사냥프로그램(일명 ‘오토’ 또는 ‘봇’)을 제재해왔다. 이용자 중 일부는 지루한 실행을 줄이기 위해 또는 아이템을 빨리 얻기 위해 이런 자동프로그램을 사용하기도 한다. 이 프로그램은 쉬지 않고 작동시킬 수 있어서 이용자가 직접 게임을 하지 않더라도 캐릭터의 레벨 상태를 증가시킬 수 있다. 그러나 좋은 ‘사냥터’를 독점하기 때문에 대부분의 이용자들은 ‘오토’를 싫어했다. 게임회사도 그 프로그램이 게임세계의 균형을 무너뜨린다고 보았기 때문에 저작권법 위반이라는 이유를 들어 사용을 금지했고, 탐지프로그램을 개발하여 그 프로그램 사용자의 계정을 박탈했다¹⁴⁾.

그런데 하드웨어 방식의 자동사냥프로그램에 대해서 게임시스템의 탐지 및 통제는 무력했다¹⁵⁾. 게임시스템은 물리적 장치(마우스나 키보드) 너머에 인간이 있는지 없는지 제대로 탐지하지 못했다. 반면에 이용자들은 ‘오토’가 하드

14) 한국소비자보호원의 소비자분쟁조정위원회의 보도자료(2009년 9월 30일자)를 참조했다. 게임계정을 박탈당한 이용자들이 게임회사의 탐지프로그램의 정확성을 문제 삼았다. 한국소비자보호원은 “(게임회사의) 수동선별 시스템 및 S-BOT 시스템의 경우, 상당한 정도의 변별력과 정확도를 갖춘 시스템이라는 점은 인정되나, 수동선별 시스템의 핵심 전제절차인 특이사항 연출 자체를 생략하거나 연출 당시에 해당 캐릭터의 적극적인 플레이 기록이 없는 경우, 소환 즉시 특이사항에 대한 답변이 일부라도 이루어진 경우, S-BOT 시스템의 핵심 지표인 비정상 게임 로그 검출 기록이 제출되지 않은 경우”에는 제재의 정당성을 인정할 수 없다고 발표했다. 이상의 내용을 고려해보면, 소프트웨어적 자동사냥프로그램에 대한 게임회사의 시스템적 통제는 완전한 동의를 얻지 못했다.

15) 하드웨어적 자동사냥방식이란, 마우스나 키보드 등 하드웨어적 장치 내부에 기계적으로 자동입력기능을 내장하여 이용자의 조작 없이 마우스 버튼이나 특정 키보드의 클릭을 반복적으로 수행하는 것을 말한다.

웨어적이건 소프트웨어적이건 관계없이 아주 쉽게 구별했다. 그들은 게임과정에서 서로 대화하고 협력해야 했는데, ‘오토’는 이용자와 대화 과정에서 금방 ‘들통이 났다.’ 탐지 프로그램은 어떤 게임캐릭터가 인간이용자와 결합되어 있는지 아니면 자동프로그램과 결합되어 있는지를 구별하지 못했지만 이용자들은 실행의 과정에서 그 차이를 직관적으로 이해하고 구별해 냈다.

한편 이용자들이 사용하는 프로그램 중에는 “코스모스”(Cosmos)와 같이 일반적으로 통용되는 봇(bot)들도 있다. 이 프로그램은 이용자들에게 게임 내 존재하는 오브젝트들의 명세를 추적하여 수집·갱신하고, 그 정보를 이용자에게 제공한다. 여기에 몬스터 NPC의 위치, 드랍 아이템의 종류, 아이템 드랍률, 퀘스트 정보 등이 포함된다. 이 프로그램은 특정한 게임 내 관계를 추출하여 불러오므로써 이용자들의 게임 실행을 돕기 때문에 게임 내 실행을 특정한 방향으로 강화할 수 있다. 이용자들이 어떤 프로그램적 요소를 채택하느냐에 따라 게임 내 실행은 누적적으로 특정한 관계를 생성하는 방향으로 나아갈 수 있다.

4) 열망하는 실행

게임이용자들은 때로 게임회사나 게임개발자보다 그 게임을 더 잘 안다. 그들은 게임개발자가 전혀 예상하지 못했던 실행들을 의도적으로 또는 무의식적으로 수행하곤 한다. 때로 그것은 게임규칙에 벗어나는 행위들이다. 이용자들은 종종 게임 규칙이 허용하는 것보다 더 빨리 움직이려고 하거나 있어서 안 될 장소에 가려고 하거나 예상치 못한 상호작용을 시도하려고 하려고 하는데, 게임회사는 이들을 ‘불량 사용자’로 규정한다.

게임회사의 이용약관에 따르면 게임회사는 ‘불량 사용자’의 계정을 압류할 수 있다. 그러나 무엇이 ‘불량한 것’인지에 대해서는 논란의 여지가 있다. ‘불량 행위’의 내용 중에는 이용자들이 도저히 포기할 수 없는 실행들도 포함되어 있었다. 게임아이템 현금거래가 그런 사례 중 하나이다. 현행 저작권법에

따라 게임 내 모든 이미지들은 게임회사의 지배를 받고, 이를 근거로 대부분의 게임회사는 게임캐릭터와 아이템의 현금거래를 금지하고 있다¹⁶⁾.

게임아이템 현금거래는 게임세계와 현실세계를 횡단하면서 완료된다. 게임아이템 구매자는 먼저 아이템중개사이트에서 아이템의 종류와 가격을 둘러보고 적정한 아이템을 선택한다. 그리고 구매자는 판매자에게 그 아이템 비용을 현금으로 지불한다¹⁷⁾. 다음으로 그들은 게임세계에서 다시 만날 것을 약속한다. 그들은 게임 내에 접속하여 약속한 장소에서 각자의 게임캐릭터로서 만나서, 게임 내 교환창을 열고 약속된 아이템을 주고받는다. 구매자는 현실의 시장에서 비용을 지불했지만 정작 그 아이템은 게임 내에 접속한 이후에야 받을 수 있다.

그 두 세계 사이를 건너가는 동안 아주 짧은 시간이지만, 그들의 거래가 지속될 것이라는 아무 보증도 없다. 더구나 게임회사는 아이템 현금거래를 금지하고 있기 때문에 혹여 구매자가 그 아이템을 받지 못하더라도 판매자에게 어떤 처벌도 강제할 수 없다. 이것은 위험을 감수하는 행위이다. 그 행위는 상당한 신뢰가 있거나 그들이 원하는 것이 '너무도 간절할 때'에야 비로소 작동할 수 있다. 때로 아이템을 주지 않고 도망치는 판매자 때문에 낭패를 당하기도 하지만 그들의 거래는 대체로 성공적이었다¹⁸⁾.

게임회사들은 아이템 현금거래를 근절하기 위해서 아이템 현금거래 이용자의 계정을 중지시키거나 아이템 현금거래 금지조항을 제도화하려고 시도했다. 2006년, 게임회사들은 게임산업진흥법을 개정하여 게임아이템 현금거래를 금지하고자 했으나 아이템중개회사의 반대에 부딪혔다. 그래서 이 법 제 32조 7항은 사행적 요소가 있는 게임아이템의 현금거래를 금지대상으로 명시했지

16) 게임이용계약에 따르면, 게임 아이템을 게임 외부에서 거래하는 이용자는 '불량 이용자'로 규정될 수 있다. 2005년 공정거래위원회는 게임회사의 계약이 "불공정 조항으로 보기 어렵다"고 발표했다.

17) 필자는 2004년 3월, <러니지 2>의 200만 아덴을 현금 38,000원에 구입한 경험이 있다.

18) 이를 보완하기 위해 최근 아이템중개회사들은 에스크로우 같은 보증시스템을 운영하고 있다.

만¹⁹⁾, MMORPG의 게임아이템도 그 금지대상에 포함되는지 여부는 그다지 명백하지 않은 채로 남겨졌다.

그런데 얼마 되지 않아 그 해석자의 역할은 판사·현실의 법원·에게 넘겨졌다. 게임회사들이 아이템중개인을 상대로 소송을 걸었기 때문이다. 오랜 논란 끝에 2009년 부산지방법원과 2010년 대법원은 “아텐의 획득에는 우연적인 요소보다는 게임이용자들의 노력이나 실력, 즉 게임에 들인 시간이나 그 과정에서 증가하는 경험이라는 요소에 의하여 좌우되는 정도가 더 강하므로” 게임아이템의 취득은 도박과 같은 비정상 행위로 볼 수 없으며, 따라서 아이템 중개행위는 “위법하지 않다”고 결정했다²⁰⁾. 이로써 단지 이미지(표상)에 불과하던 게임아이템은 실제로 거래가 가능한 것이라고 ‘선언되었다. 게임개발자와 게임회사는 게임규칙의 집행자였지만 이용자들의 아이템 현금거래 행위를 단념시킬 수 없었다.

5. 토론: 게임이미지는 어떻게 실재가 되나

게임아이템은 만질 수 없으며 단지 전자적으로 그리고 일시적으로 볼 수 있는 ‘프로그램·이미지’이다. 이용자들은 게임 내부에서 아이템을 교환할 수 있었지만 그에 만족하지 않고 현실의 시장에서 거래하기 시작했다. 그 거래의 순간 이용자들 사이에서 게임아이템은 허구를 넘어서 실재가 된다. 이 현상은 그 온라인게임의 과정에서 일어난 실행의 시간화(temporalization of practice)에

-
- 19) 제 32조 7항의 내용은 다음과 같다: “누구든지 게임물의 이용을 통하여 획득한 유·무형의 결과물(점수, 경품, 게임 내에서 사용되는 가상의 화폐로서 대통령령이 정하는 게임머니 및 대통령령이 정하는 이와 유사한 것을 말한다)을 환전 또는 환전 알선하거나 재매입을 업으로 하는 행위”
- 20) 부산지방법원(2009), 「제1형사부 판결: 2009노99, 게임산업진흥에관한법률 및 주민등록법 위반에 관한 사건 판결문」과 더게임즈(2010. 4. 20), 「아이템, 현금거래 무죄판결 의미」를 참조했다.

주목할 때 역동적인 설명이 가능할 것이다. 게임이미지의 실재성은 그 게임을 둘러싸고 시-공간 프레임이 발생했음을 의미하며, 단순한 표상에 불과하던 이미지가 물질화되었음을 함축하는 것이다.

1) 실행의 시간화

게임아이템 현금거래 행위가 모든 온라인게임에서 발생하는 것은 아니라는 점에서 그 행위 자체는 온라인게임의 본성적 특질은 아닐 수 있다. 이용자들이 게임 외부로 나가서 아이템 거래자를 탐색하고 비용을 지불하고 다시 게임 내부로 들어와서 해당 아이템을 받아야 하는 무척 복잡한 과정을 감수해야 하기 때문에 오락을 목적으로 하는 온라인게임에서 그러한 실행이 일상적으로 일어나야 할 이유는 없다. 다만 일정한 조건이 성립할 때 가능할 수 있을 것이다.

게임아이템 현금거래라는 이용자들의 실행은 게임세계와 현실세계를 오가며 완수된다는 점에서 새로운 관계의 생산이다. 이 현상은 이용자와 게임시스템 사이에서 발생하는 실행의 시간화가 일정 정도이상으로 강화되는 것에 기반 한다. 이용자와 게임시스템은 무수히 많은 실행을 수행하는데 그것은 동시에 관계의 생산을 수반한다. 그리고 그 실행이 생산하는 관계는 일정한 형식(물질성)안으로 체화된다. 우리는 앞서 온라인게임에서 발생하는 인간의 체화와 기계의 체화를 살펴보았다. 체화된다는 것은 환원할 수 없다는 의미이며, 동시에 언제든지 다시 호출되어 참조될 수 있다는 것이다. 생산된 관계가 자기-참조적으로 강화되고, 체화된다는 점에서 매 순간의 실행은 시간으로 전이되고 있는 것이다.

특히 게임시스템에 의한 실행의 시간화는 위력적이다. 예를 들어 이용자들이 게임수행을 중지했다가 다시 접속해 들어갈 때 게임시스템은 이용자의 게임캐릭터를 끊임 없이 연속적인 것으로 재현해준다. 게임캐릭터는 게임시스템의 마지막 체화상태를 참조하여 새로운 실행의 시점에서 즉각 현재로써 호

출될 수 있다. 프로그램 규칙이나 기계적 상태 정보는 단순한 분절 구조를 가지기 때문에 특정한 관계를 강하게 고정할 수 있다. 그래서 때때로 기계에 의한 참조가 인간에 의한 참조보다 더 신뢰를 얻기도 한다. 이용자들은 종종 게임회사에게 소소한 항의를 하지만 그가 제기하는 순간의 상황이 기계적으로 다르게 저장되어 있는 경우, 기계의 보존 내용이 더 신뢰할만한 증거로 채택되곤 한다.

사실 이용자들이 자동사냥프로그램이나 봇프로그램을 사용하는 것도 특정한 실행을 시간화하려는 의도라고 해석할 수 있다. 게임 내에서 몬스터를 사냥하는 행위를 표준화해서 반복적으로 작동시킨다면 해당 캐릭터는 쉽게 아이템을 얻거나 레벨을 올려서 게임시스템 내에 등재될 것이므로 자신이 원하는 관계를 압축적으로 강화해 낼 수 있다. 아이템의 소재를 실시간으로 제공해주는 봇프로그램도 역시 퀘스트 수행이나 아이템 취득이라는 실행을 지원할 수 있고, 그 결과 특정한 관계들을 집중적으로 생산해 낼 수 있다. 그렇게 생산된 관계는 게임시스템에 등재되어 체화될 것이다.

이처럼 인간과 기계적 시스템에 의한 실행은 관계를 생산하고, 그 관계는 고유한 자기-참조적 형식 안으로 체화되어, 다음 실행에 의해 참조된다. 이것이 게임 내의 실행의 시간화 맥락을 구성한다. 그 순간 이용자들은 게임 내부의 아이템 거래를 넘어서 현실의 시장으로 자신의 실행을 확장할 수 있다. 게임 내의 실행으로 체화된 관계가 게임 내의 관계를 넘어서게 하는 힘으로 작동하는 것이다. 게임캐릭터와 아이템 사이의 기계적 연결 관계(상태값)가 이용자와 아이템 사이의 사회적 '소유관계'로 전이·확장된 것이다.

2) 시-공간 프레임

게임아이템이 '소유'할 수 있는 것이라면 그것은 어딘가에 위치해 있어서 그것을 특정할 수 있어야 할 것이다. 우리는 게임아이템이 물리적인 위치를 특정할 수 있는지 살펴볼 필요가 있다. 아이템 이미지는 전자적 비트의 형태로

클라이언트 프로그램 속에 담겨있다. 그렇지만 그 비트정보는 아직 의미 있는 아이템이 아니다. 이용자들이 선망하는 게임아이템으로 지칭되려면 우선 자신과 다른 이용자의 클라이언트 화면에 동시에 표시되어야만 한다.

이용자가 특정 아이템을 착용하기로 결정했을 때, 게임서버는 그 캐릭터에게 그런 권한이 있는지를 점검하고 나서 그것을 허락한다. 이 허락은 모든 동시접속 클라이언트 화면에 그 아이템을 장착한 캐릭터의 모습이 표시되는 것을 강제한다. 그런데 모든 클라이언트 화면에 나타난 그의 아이템 이미지는 ‘그 아이템의 주인인 이용자가 단독으로 소유하는 이미지가 아니다. 그 이미지는 모든 개별 클라이언트 프로그램 내에 미리 내장되어 있던 동일하게 복제된 이미지들의 관계적 총합을 내포하고 있다.

그 이미지의 소재가 어느 한 곳에 고정되어 있지도 않고, 특정 이용자가 그 순간 재현되는 이미지 전체를 소장하고 있는 것도 아니다. 그 이미지의 물리적 위치는 동시에 접속한 클라이언트의 수만큼 편재적이다. 동시 접속한 클라이언트 프로그램 안에 있던 아이템의 복제 이미지들과 중앙 시스템의 등재정보가 허용하는 규칙 안에서 상호 관계적으로 작용하고 있는 것이다.

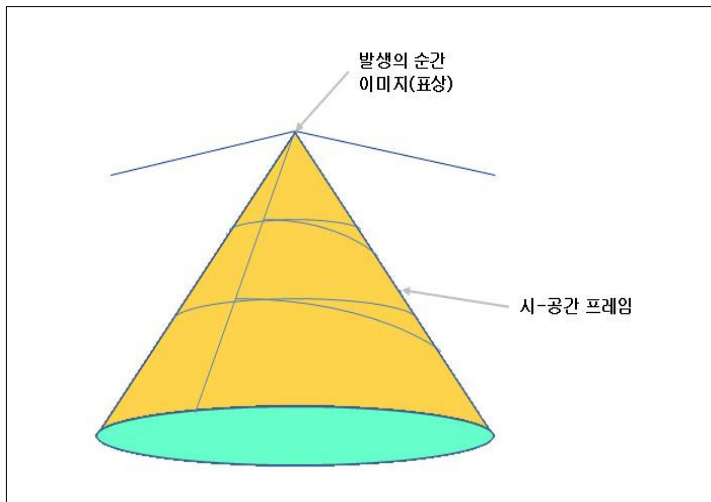
이것은 클라이언트가 해당 이미지를 미리 저장하지 않고, 게임서버에서 이미지를 전송하고 있더라도 마찬가지이다. 결국 그 아이템 이미지는 이용자들이 그 모습을 볼 수 있도록 해당 이미지를 표시해주는 무수히 많은 동시접속 클라이언트 화면들에 걸쳐있어야 하기 때문이다. 따라서 이용자들이 거래하고 있는 그 아이템은 그 자체로는 자신을 특정할 수 있는 하나의 물리적 위치를 가지지 않는다.

그런데도 그 아이템 이미지는 게임이용자와의 새로운 연결관계, 즉 ‘소유관계’ 안에 놓일 수 있었다. 물리적 위치를 특정할 수도 없는 이미지(표상)가 실재로서 간주될 수 있었다면, 그 표상이 위치를 가지게 되는 새로운 상황-맥락이 발생했다고 할 수 있다. 이 새로운 상황-맥락이란, 게임이용자와 게임시스템의 상호적 실행에 의해 형성된 고유한 시-공간 프레임이다.

실행의 시간화가 동시에 공간을 창출하기 때문이다. 이용자와 기계의 실행

은 서로를 반복적으로 참조하고 강화함으로써 시간화되는데, 그러한 시간의 발생은 즉각적으로 공간의 발생으로 이어진다. 시간과 공간은 서로를 조직할 뿐만 아니라 서로를 전제로 한다. 시간의 발생은 그 자체로 물질화·체화·를 의미하므로 공간으로의 전이를 이미 함축하고 있다. 또한 공간은 시간을 구성하는 실행의 장소이기도 하다. 따라서 실행의 시간화는 즉각적으로 자신의 시-공간 프레임을 구성할 수 있다.

이용자들이 열망하는 실행들이 무수히 발생하고 게임시스템의 위력적 시간화가 그에 조응할 때, 온라인게임은 고유한 시-공간 프레임을 구성할 역량을 가지게 된다. <그림 3-3>과 같이 그 시-공간 프레임 안에서 어떤 이미지가 호출될 때, 그 이미지는 그 시-공간적 맥락 전체를 압축적으로 대변하게 된다. 그 순간 그 이미지는 그 시-공간 프레임 안에 있는 행위자들에게 의미 있는 사물로서 간주될 것이다.



<그림 3-3> 시-공간 프레임과 이미지의 물질화

이 시-공간 프레임은 온라인게임을 둘러싸고 발생했던 기술적·텍스트적·표

상적·역사적·문화적·경제적·사회적인 차원의 이질적 실행들이 뒤엉킨 총체라는 점에서 일종의 물질-기호적 장(material-semiotic field)이다. 무수히 많은 실행들이 자기-참조적 관계를 계속 생산하여 그 시-공간 프레임이 더 촘촘하고 두터워질수록 그 이미지(표상)는 더 인상적으로 포착될 것이다.

3) 이미지의 물질화

이상의 설명을 종합한다면 우리는 이미지의 물질화(materialization)를 목격하고 있는 것이다. 만약 게임아이템이 항상 단순한 전자적 표상에 불과하기만 했다면 게임규칙의 기획자이며 집행자인 게임회사는 이용자들의 아이템 현금거래를 단념시킬 수 있었어야 했다. 물리적 측면에서 게임회사는 게임규칙을 변경하여 아이템 현금거래를 제한할 수 있을 것이다. 게임회사는 거의 매일 프로그램 수정을 하기 때문에 문제가 되는 프로그램 코드를 변경하는 일은 그다지 어려운 일이 아니다. 예를 들어 게임 내 아이템 교환 자체를 불가능하도록 게임규칙을 변경한다면 이용자들의 현금거래는 원칙적으로 불가능할 것이다. 이용자들이 게임 외부에서 아이템을 구매했다라도 게임 내에서 그 아이템을 받을 수 없기 때문이다.

그런데 물리적으로 가능하다고 해서 그것이 반드시 실행가능한 것은 아니다. 만약 게임회사가 게임 내 아이템 교환을 제한한다면 온라인게임(특히 MMORPG)은 사실상 작동하지 않을 것이다. 게임아이템 교환이 완전히 불가능해진다면 게임개발자들이 지향하는 게임 내 ‘끈끈한 연결만들기’ 전략을 구현하기 어려울 것이다. 게임캐릭터와 아이템 사이의 관계가 부재하다면 게임 실행의 배경이 되는 시-공간 맥락은 상대적으로 빈약해질 것이다. 이런 배경 때문에 게임회사는 사실상 아이템 교환 기능 자체를 삭제하기 어렵고, 이용자들이 열망하는 거래행위를 부분적으로 저지할 수는 있더라도 원칙적으로 차단할 수는 없다. 그러려면 게임회사는 자신들의 기술적·경제적 열망도 함께 포기해야 한다.

이로써 저작권법이 선언하고 있는 것과는 달리, 게임이미지는 게임회사의 완전한 통제아래 있는 것이 아니라는 것을 확인할 수 있다. 그 이미지는 이제 무게가 없는 단순한 표피가 아니다. 그것은 이질적 행위자들의 실행에 의해 생산된 관계들이 체화된 존재이다. 게임이미지의 물질성은 무수한 실행에 의해 만들어진 관계의 수립이고 그 관계의 효과이다. 그 이미지가 비록 단순한 전자적 신호배열에 불과하더라도 다수의 이용자들이 안정적으로 동시에 접속하고 있고, 그래서 지속적으로 자기-참조적 실행의 시간화가 진행될 수 있고, 시-공간 프레임이 구성될 수 있다면, 그 안에서 그것은 ‘무게를 가진 실재’가 된다. 그 이미지가 고유한 시-공간 프레임 속에서 언제든지 호출될 수 있는 위치성(situatedness)을 부여받기 때문이다.

이제 그 이미지(표상)는 그 시-공간 프레임 안에서 자신의 위치를 가지게 되며 다른 행위자들에게 실재로서 탐지될 수 있다. 동시에 그 시-공간 프레임 안에 참여하는 이용자들은 무엇이 발생하고 있는지 이미 잘 알고 있다. 그들은 이미 그 시-공간 형식 내에서 가능한 것과 가능하지 않은 것을 배우는 과정에 참여하고 있었고, 자신의 경험을 강화해가고 있었기 때문이다. 그 이미지 실재성은 그들 내부(인간과 비인간)에 체화되어 있는 시-공간 맥락 내에서 발생한 것이므로, 그들에게는 명백하고도 자연스러운 것이다. 그들은 이미 알고 있는 것을 보았을 뿐이다.

물론, 이와 같은 게임아이템 이미지의 물질성은 일시적이고 부분적인 현상일 수 있다. 그 게임의 시-공간 프레임이 붕괴한다면 그 이미지가 맺고 있던 체화된 관계들도 사라지면서 즉각 허구로 돌아갈 것이다. 온라인게임이 구성해낸 시-공간 프레임은 해러웨이의 “제2의 천년”보다 부서지기 쉽다. 그 시-공간 프레임의 참여자가 상대적으로 적고 그들이 생산한 관계들이 훨씬 더 적기 때문이다. 그럼에도 불구하고 중요한 것은 그런 도약이 존재할 수 있다는 것이다.

6. 결론

모든 온라인게임에 적용되는 것은 아니지만, 게임이용자들과 게임시스템의 상호적 실행으로부터 그 게임의 고유한 시-공간 프레임이 구성될 수 있다. 비록 단순한 전자적 신호배열에 불과한 허구적 세계이더라도 다수의 이용자들이 안정적으로 동시에 접속하고 있고, 그래서 지속적으로 실행의 시간화가 진행될 수 있어서 자기-참조적 시-공간 맥락이 발생한다면, 그 안에서 게임이미지는 참여자들에게 ‘실재’라고 간주될 수 있다. 그 이미지가 그 시-공간 프레임 속에서 즉각적으로 호출될 수 있는 위치(situatedness)를 가지기 때문이다.

이를 통해 우리는 ‘정상적 실재’(normal reality)와 ‘가상 실재’(virtual reality)를 이분법적으로 구분하기보다 대칭적으로 설명할 수 있다. 우리는 정상적 실재이든지 가상 실재이든지 그 자체를 직접 볼 수 없다. 둘 다 체화된 이미지일 뿐이다. 전자는 우리자신에게 체화된 관계를 통해서 후자는 기계적 체화를 통해서 매개된 관계로서 드러난다는 차이만 있을 뿐이다. 둘 다 고유한 형식에 기반한 특정한 관계의 효과(relational effect)라는 점에서는 동일하기 때문에 그들 사이에 위계적 차별을 둘 필요가 없다. 어떤 것이든지 우리가 참여하는 일정한 시-공간 맥락 안에서 관계지어지고 위치지어질 수 있다면 우리는 그것을 볼 수 있고 알 수 있다.

이로써 정보통신기술이 매개하는 전자적 표상(텍스트나 이미지)에 대한 우리의 경험은 우리가 참여하는 시-공간 프레임에 의존한다는 함축을 확인할 수 있다. 정보통신기술이 구성하는 시-공간 형식은 인간과 전자적 표상들 사이의 편재적 거리를 무시하고 그들 사이의 관계를 즉각적으로 불러올 수 있고 과거 실행을 압축적으로 참조할 수 있기 때문에, 그곳의 표상은 언제든지 실재로서 작동할 잠재성이 있다. 정보통신기술이 매개하는 시-공간 프레임에 더 자주 참여하게 될수록 우리의 경험은 그 형식에 의해 변형될 수 있다.

□ 참고 문헌 □

- 김겸섭 (2009), 「사회적 대화와 인식을 위한 대안 공간으로서의 컴퓨터게임」, 『게임산업저널』, 통권 20호, pp. 1-39.
- 김상우 (2008), 「가상사회의 단초들」, 『게임과 문화연구』, 커뮤니케이션북스, pp. 91-100.
- 김종길·김문조 (2004), 「아바타와 청소년의 사이버 정체성 발달」, 『청소년학연구』, 제11권 제2호, pp. 185-215.
- 소광희 (2001), 『시간의 철학적 성찰』, 문예출판사.
- 앤드류 롤링스·어니스트 아담스, 송기범 번역 (2004), 『게임 기획 개론』, 제우미디어, [Andrew Rollings & Ernest Adams (2003), "Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design", New Riders Games.]
- 유병준·도현명 (2009), 「가상경제 유형론-온라인 게임을 중심으로」, 『게임 기획 및 디자인』, 제9권 제3호, pp. 43-52.
- 유세경·이지영 (2004), 「다 사용자 온라인 게임 이용이 이용자의 현실인식에 미치는 영향」, 『사회과학연구논총』, Vol. 12, pp. 417-437.
- 윤재선·임찬 (2010), 「MMORPG 사용자의 동기유발에 영향을 미치는 요소: 게임사용자의 욕구 관점에서」, 『한국게임학회』 제10권 제1호, pp. 47-56.
- 이인화 (2005), 『한국형 디지털 스토리텔링: 리니지 바즈해방혁명』, 살림총서.
- 켄 매컬리스트, 권경우 외 번역 (2008), 『게임 언어와 권력과 컴퓨터게임문화』, 커뮤니케이션북스. [Mcallister, K. (2004), *Language, Power, and Computer Game Culture*, The University of Alabama Press.]
- 토르 알렉산더 외, 개입개발자 모임 ‘한쿨임’ 번역 (2004), 『최고의 전문가들에게 배우는 온라인 게임 개발 테크닉』, 정보문화사. [Alexander, T. et al., (2003), *Massively Multiplayer Game Development*, Charles

River Media.]

- Bainbridge, W. (2010), *Online Multiplayer Games*, Morgan & Claypool.
- Beaulieu, A. (2010), "Research Note: From co-location to co-presence: Shifts in the use of ethnography for the study of knowledge", *Social Studies of Science*, Vol. 40, p. 453.
- Boellstorff, T. & Nardi, B. (2009), *Communities of Play: Emergent Culture in Multiplayer Games and Virtual Worlds*, Cambridge: MIT Press.
- Castronova, E. (2005), *Synthetic Worlds: The Business and Culture of Online Games*, Chicago: University of Chicago Press.
- Haraway, D. (1991), "Situated Knowledge: The Science Question in Feminism and the Privilege of Partial Perspective", in *Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature*, New York: Routledge, pp. 183-201.
- _____ (1997), *Modest_Witness@Second_Millennium.FemaleMan[©]_Meets_OncoMouseTM - Feminism and Technoscience*, New York: Routledge.
- _____ (2003), "Cyborgs to Companion Species: Reconfiguring Kinship in Technoscience", in Idhe, D. & Selinger, E. eds. *Chasing Technoscience-Matrix for Materiality*, Bloomington: Indiana University Press, pp. 58-82.
- Husserl, E. (1991), *On the Phenomenology of the Consciousness of Internal Time (1893-1917)*, translated by John Brough, Springer.
- Hayles, K. (1999), *How We Became Posthuman - Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*, Chicago: University of

Chicago Press.

- _____ (2005), *My Mother Was a Computer: Digital Subjects and Literary Texts*, Chicago: University of Chicago Press.
- Ihde, D. (1978), *Technics and Praxis A Philosophy of Technology*, Springer.
- _____ (2002), *Bodies in Technology*, University of Minnesota Press.
- _____ (2003), "If Phenomenology is an Albatross, Is Post-phenomenology Possible?", in *Idhe, D. & Selinger, E. eds. Chasing Technoscience-Matrix for Materiality*, Bloomington: Indiana University Press, pp. 131-144.
- _____ (2008), "Introduction : Postphenomenological Research", *Hum Stud*, Vol. 31, pp. 1-9.
- _____ (2010), *Embodied Technics*, Automatic Press Publishing.
- Knorr-Cetina, K. & Bruegger, U. (2002), "Global Microstructures: The Virtual Societies of Financial Markets", *American Journal of Sociology*, Vol. 107(4), pp. 905-950.
- Kortooms, T. (2002), *Phenomenology of Time : Edmund Husserl's Analysis of Time-Consciousness*, Kluwer Academic Publish.
- Latour, B. (1986), "The powers of association " , in Law, J. ed., *Power, Action and Belief: a New Sociology of Knowledge?, The Sociological Review*, Routledge and Kegan Paul, pp. 264-280.
- _____ (1992), "Where Are the Missing Masses? The Sociology of a Few Mundane Artifacts " , in Bijker, W. & Law, J. eds., *Shaping Technology/Building Society*, Cambridge: MIT Press, pp. 225-258.
- _____ (1999), *Pandora's Hope: Essays on the Reality of Science Studies*,

Cambridge: Harvard University Press.

Law, J. (2009), "The Materials of STS".

(<http://www.heterogeneities.net/publications/Law2008MaterialsofSTS.pdf>)

Merleau-Ponty, M. (1962), *Phenomenology of Perception*, trans. by Colins Smith, Routledge & Kegan Paul, pp. 410-433.

Pickering, A. (1995), *The Mangle of Practice: Time, Agency, and Science*, Chicago: University of Chicago Press.

_____ (2002), "Cybernetics and the Mangle: Ashby, Beer, and Pask", *Social Studies of Science*, Vol. 32(3), pp. 413-437.

Pickering, A. & Guzik, K. (2008), *The Mangle in Practice : Science, Society, and Becoming*, Durham: Duke University Press.

Steinkuehler, C. (2006), "The Mangle of Play", *Game and Culture*, Vol. 1(3), pp. 199-213.

Turkle, S. (1999), "Cyberspace and Identity", *Contemporary Sociology*, Vol. 28(6), pp. 643-648.

논문 투고일	2012년 3월 28일
논문 수정일	2012년 5월 6일
논문 게재 확정일	2012년 6월 11일

Online Game: Its Time-Space Frame and Realities

Kim, Ji Yeon

The paper discusses the issue of reality related to interaction between users and electronic figures that mediate by online game system. MMORPG(Massively Multiple Online Role Playing Game) has been known as virtual world that physically and electronically interconnect users and mechanical elements over huge area. Already game items have become a kind of reality for some users long time ago. How these figures could have been regarded as realities? It suggests to take place the temporality of practice around game world. Tremendous practices of human and machines produce their relations and these relations are reinforced self-referentialy. They could constitute their time-space frame that be situated a figure as the something in it.

Key terms

Online Game, Virtual Image, Temporality of Practice, Time-Space Frame, Reality