

http://dx.doi.org/10.17703/JCCT.2018.4.3.113

JCCT 2018-8-14

뉴미디어 아트의 상호 작용성을 통한 미술관에서의 메타현실 체험 연구

A Study on Meta-Reality Experience at a Gallery through the Interactivity of New Media Art

김태은

Tae-Eun, Kim

요약 최근의 뉴미디어 아트는 새로운 기술만을 수용하여 예술도구로 사용하는 기술종속적인 예술이기보다 기존의 기술들을 전복시키고 재활용하며 변형시키는 재매개의 역할로써 발전해 나아가고 있다. 여기에서 새로움(New)의 개념은 새롭게 탄생된 기술만을 의미하는 것이 아니라 기존의 기술을 우회적으로 바라보고 거기에서 새로운 의미를 찾는 것으로 보아야 한다. 본 연구에서는 이러한 뉴미디어 아트의 개념이 어떻게 게이미피케이션이 적용된 공간에서 게임입을 화면 안에서 바깥으로 외형화 시키는지에 대한 공간화에 대한 개념을 그 출발로 삼았다. 참여형 뉴미디어 아트는 전시장에서 작품을 단순히 관람하는 것이 아니라 관람객의 참여하는 플랫폼을 부차적으로 추가시켜 전시장 공간 전체를 활용하는 것을 의미한다. 이번 연구에서 게이미피케이션의 상호작용성은 게임이 예술화된 공간 안에 속하게 되면서 발생하게 되는 변화 과정과 현상들에 주목하였다. 여기에서 게이미피케이션은 곧 '게임의 공간화' 과정을 의미한다고 보는 입장이라는 점을 전제로 한다. 미술관에서 관객들을 대상으로 한 상호작용성과 인터페이스 디자인의 발전 방향을 살펴보는데 있어 게임의 공간화의 과정에서 변형되어가는 여러 가지 사례들을 중심으로 연구하였다.

주요어 : 상호작용성, 미술관 게임, 메타현실, 게이미피케이션, 관계미학

Abstract In recent years, new media art is developing to play its roles as a means of remediation to overturn, reuse, and alter the old technologies rather than technology-dependent art to accept new technologies and use them as artistic tools. Here, the concept of new should mean looking at the old technologies in an indirect way and finding new meanings in them rather than presenting new technologies. The starting point of this study was the concept of spatialization in which the concept of new media art would externalize games from inside to outside the screen in gamification-applied spaces. Participatory new media art adds a platform for viewer's participation and utilizes the entire space of the exhibition hall instead of allowing for simple viewing at the exhibition hall. The study focused on the changes and phenomena in the process of games belonging to the artistic space through the interactivity of gamification. Here, the premise was that gamification meant the "spatialization of games." The study examined several cases of games being altered in the spatialization process to figure out interactivity for viewers and developmental directions for interface design at a gallery.

Key words : Interactivity, Museum Game, Meta-Reality, Gamification, Relational Aesthetics

*김태은, 동양대학교 공연영상학부
접수일: 2018년 5월 2일, 수정완료일: 2018년 6월 8일
게재확정일: 2018년 7월 11일

Received: May 2, 2018 / Revised: June 8, 2018
Accepted: July 11, 2018
*Corresponding Author: taeunmap@dyu.ac.kr
Dept. of Theater & Performance Meida, Dong Yang Univ,
Korea

I. 서론

뉴미디어 아트의 상호작용성은 기술적측면에서 보자면, 게임의 상호작용성과 스위치 반응 개념의 ‘즉각반응’의 결과와 거의 동일한 매커니즘을 지닌다.

비디오 게임에서는 인터페이스를 이용해 버튼과 조이스틱을 누르면 전자신호의 극성변화로 인해 이미지가 바뀌는 것이고 컴퓨터 게임(디지털 게임)에서는 좀더 복잡적이고 입체적으로 코드화된 데이터들끼리 신호가 바뀌는 시스템[1]이다. 이러한 기계적인 신호의 관계와 그래픽간의 구성이 곧 게임의 규칙과 함께 진행되면서 상호작용성은 완성되게 된다. 뉴미디어 아트가 주로 컴퓨터의 기술들을 활용하기 때문에 이러한 상호작용성의 공통된 결과는 두 영역이 서로 공통된 매커니즘을 공유하고 있음을 증명해 준다.

1990년대 중 후반에서 2000년대 초기까지 폭발적으로 발표된 뉴미디어 아트 작품들은 대부분 작품을 관객과 스크린이 서로 수평의 위치에서 바라보게 되고 그 위치가 이미 정해져 있었다. 그래야만 인터랙션이 가능했기 때문이다.

여기에서 게임과 거의 동일한 구조에서 관람객(플레이어)은 상호작용적 주체가 된다. 즉, 게임화면과 플레이어가 1:1로 마주보고 있는 유형의 형식과 동일한 구조를 띄기 때문에 뉴미디어 아트의 상호작용성은 늘 게임의 상호작용성과 동일시되는 측면이 많았다.[2]

또한 상호작용성의 증가의 배경에는 뉴미디어 아트 작가 중 게임세대가 예술계에 등장하고 있다는 점이다. 코리 아켄젤 (Cory Arcangel)이 슈퍼마리오를 해킹해서 다시 선보인 작품의 시리즈들을 보면 게임과 예술의 이분법적인 사고가 아닌 게임을 재료로 만든 예술작품이라는 것이 확인해진다.[3] 코리 아켄젤(Cory Arcangel)은 대표적인 80년대 비디오 아케이드 게임세대이며 이전세대가 게임을 예술화시키는 것에 대한 고민을 할 때, 이 작가는 이미 여러 재료들 중에 게임은 하나였기 때문에 자연스러운 게임을 매개로 한 예술 작품생산이 가능한 것이라고 볼 수 있다.

본 연구에서는 이러한 상호작용성을 적용한 미술관에서의 게이미피케이션 사례들을 이론적 배경으로써 관계미학적 관점에서 살펴 보려 하며, 장소특정성과 게임의 연결고리들을 찾아 미술관에서 가능한 메타현실적 체험과 상호작용의 조건들에 대해 살펴보기로 하겠다.

II. 미술관에서의 메타현실과 수행성

1. 관계미학(Relational Aesthetics)적 고찰

상호작용적 예술은 작품과 관객이 서로 어떠한 기술을 사이에 두고 소통하는 방식을 의미한다. 보통 전시장에 작품이 있고 작품을 감상하는 관객이 작품에 input장치역할을 하면 작품이 반응하는 방식이다. 좀더 엄격히 말하자면, 이 관객은 작품의 일부이지 진정한 의미에서의 관객은 아니다. 진짜 관객은 이러한 상호작용현상(과정)을 뒤에서 지켜보는 방관자적 위치에 있는 관객일 것이다. 이 위치에서는 전시된 작품을 둘러싼 전시환경을 볼 수 있는 위치에 있기 때문에 직접 개입한 관객과 다른 시점과 경험을 얻을 수 있다. 그렇다면 관객은 전시장을 하나의 거대한 게임 속 공간으로 인식할 수 있을까?

이러한 물음에 대한 답을 찾기 위해 몇 가지 실험을 한 예가 있었다. 1998년에 프랑스의 미학평론가 니콜라스 부리오(Nicolas Bourriaud)가 발표한 저서 ‘관계미학(relational aesthetics)에서 미술관 안에서 관객들이 어떤 관계를 형성하는 것 자체가 작업이고 이러한 작업을 하는 프로젝트 작가들(Pierre Huyghe, Rirkrit Tiravanija, Douglas Gordon)을 언급하였다.[4]

전통적인 화이트큐브 White Cube에서의 미술품 관람 방식이 작가가 정한 어떤 미션으로 인해 변화하고 관람객들은 그 규칙에 의해 의도하지 않은 사회적 관계 [5]를 맺는다는 것이 관계미학의 주된 내용인데, 니콜라스 부리오는 미술관에서의 관람객 경험이 미술관 밖에 나아가 사회적 관계에까지 변화를 일으킬 것이라는 주장을 비약적으로 하여 한 때 비평계에서 논란이 된 바 있다.

그러나 최근 들어 다시 그의 이론이 여기저기 재평가를 받고 있는데 그 원인 중 하나로써 IT 기기의 진화 [6]와 맞물려 공공장소에 대한 공간개념이 변화하고, 소셜 네트워크의 활성화가 불러온 개인 커뮤니티 참여도 상승 효과를 들 수 있으며 이것들이 다시 미술관으로 어떤 장치들을 통해 유입되면서부터 어떤 플랫폼 위에 관계 맺기는 시작된다.

이것은 작품과 관객이, 관객과 관객이, 전시장과 관객끼리의 관계들로 이루어지면서 다양한 형태의 플랫폼의 형식들이 나타나기 시작하는 경향으로 볼 수 있다.

니콜라스 부리오의 관계미학(Realtional Asthetics)에서 부리오는 '관계적 예술을 자율적으로 배타적인 공간이기보다는, 인간의 관계 전체와 사회적 맥락을 이론적이고 실천적인 출발점으로 삼는 예술의 실천전체'로 정의하였다. 부리오가 관계예술로써 집중하고 하는 부분은 다음 세 가지다.

1) 관계예술은 자본주의 체제에서 획일화되고 폐색되고 단절된 인간관계에 대해 이웃관계에 준하는 공감, 나눔, 연대에 의거한 상호관계의 장을 창조할 것을 염두에 두며

2) 서로 이질적인 것들의 조우를 가능케 하는 참여와 이행성(transitivity)중심의 관계 형식을 창안하고

3) 궁극적으로 연회적 기분(conviviality)에 기초한 소규모 유토피아를 구현하는 것을 목표로 한다. [4]

위의 세 가지 속성을 바탕으로 보자면, 게이미피케이션이 적용된 미술관에서의 관람 행위들은 정해진 물에 의해 참여자들끼리의 관계 형성을 만들어 내는 기능을 한다. 이것은 미술관 공간에 의해 관람자에게 요구되어지는 작품관람행위에 플레이를 함으로써 타 관람객과 만들게 되는 어떤 관계를 말한다.

1)번의 경우, 게이미피케이션으로 디자인된 실제 공간에서의 변형된 물체들, 유도장치, 장애물 등은 플레이어들이 이 장치들을 이용하고 따라하며 때로는 장애물들을 극복하는 과정에서 플레이어들을 어떤 사회적 망으로 엮는 과정이 생긴다. 이 과정은 혼란된다고 표현해도 무방할 정도로 정해진 공간구조에서의 관계 형성이 불가피할 것이다. 이러한 특징은 관계예술에서 구성원들 간의 결속되는 상호관계의 장을 창조할 수 있다고 하는 지점과 유사하다. 따라서 미술관에서의 게이미피케이션 공간구성은 어떻게 플레이어 공간을 점유하는 도구를 디자인 하느냐에 따라 플레이어들간의 관계에 영향을 미친다고 볼 수 있다.

2)번의 경우는 참여의 문제인데, 잘 디자인된 게이미피케이션의 구조에서 플레이어들은 객체의 위치에서 주체의 위치로 점점 변화한다. (순식간에 변하기도하고 순차적이기도 할 것이다) 이것은 강요되는 것은 아니고 순수히 자발적인 현상에 근거하게 만들어질수록 몰입도를 높여 성공적인 결과를 만들어 낼 것이다. 이것은 니콜라스 부리오가 관객에게 작가의 예술 생산 역할을 맡기는 것과 서로 연결되는 지점이기도 하다. 작가는 적극적이고 능동적 참여를 하게 되며, 참여도의 높고

낮음에 따라 미션을 이행되는 정도의 차이는 비례하게 된다.

3)번의 경우는, 게임의 유희적 측면에서 보았을 때, 일치하는 부분도 있지만 조금 다른 부분도 있다. 관계를 맺고 서로 연대하고 주체가 되었을 때 그 어떤 유토피아 구현이 눈앞에 있다면 모두 쾌를 느낄 수 있을 것이다. 그리고 이것을 유희적인 목표치라고 가늠해 볼 수 있을 것이다, 게이미피케이션에서는 게임과 달리 매번 동일한 방법으로 지속가능한 플레이를 하기가 물리적으로 한계가 있는데 그 이유는 매우 단순하게도 게임 속 플레이어 들은 비현실 속에 데이터로 남아 있는 반면, 게이미피케이션의 공간은 플레이어들이 데이터+ 오퍼레이터의 역할까지 동시에 해야 하는 상황이기 때문이다.

2. 장소특정성을 통한 관계 맺기(Social Interaction)

임의의 장소보다 특정장소나 어떤 장소의 특정성을 부각시키는 방식은 기존의 공간을 경험하는 경험자들에게 새로운 시각으로 공간을 보게 한다. 특히 예술분야에 있어 tactical한 목적으로 행해지는 장소 점거 프로젝트나 역사적 장소의 예술적 재해석 등의 접근방식은 게이미피케이션의 관계적 요소로서 바라보고자 하는 견해에 많은 정보를 제공해 준다.

게임디자이너, 미술기획자, 예술가 등이 어떤 컨셉을 가지고 실제 공간에 게임적 요소를 결합시켰을 때 새로운 문화적 경험이 생성되게 된다. 어떤 생소한 공간에 들어가 우연히 경험하는 생경한 느낌이 아닌, 조직화되고 기획에 의해 규칙이 존재하는 공간인 것이다.

게임이 화두로 등장하기 이전부터 종종 우린 이런 경험들을 하였다. 사회적으로 약속된 공공장소나 개인적인 일상공간에서 나름 규칙을 정해놓고 다른 공간으로 활용하려 했던 기억들이 있을 것이다. 각 시대마다 이러한 행위는 계급과 사회적 위치에 따라 질과 수준에서 차이가 있었을 따름이다.

3. 게임 규칙을 적용시킨 전시 공간의 전용

게임을 플레이 할 수 없는 공간, 혹은 게임하기가 불편하거나 금지되어 있는 공간에서 '게임적'플레이를 하는 경우가 증가하고 있다. 그 중 예술분야에서 대표적인 양상을 띄고 있는 것은 미술관에서의 관람 행위에 게임을 도입하는 형태이며 미술관에서 방문객들이 새

롭게 구성된 게임에 참여하고 그것이 곧 관람이 되는 방식이다.

공공장소에서의 게임 현상은 동시대의 테크놀러지를 이용한 매체 확장성[7]의 여러 현상들과 동일시된다. 영화관의 블랙박스에 고정되어 있던 영사기가 갤러리로 나와 관객의 고정된 좌석을 없앤 경우나, 건물의 내부와 외벽에 투사되는 프로젝터로 포터블하게 바뀔으로써 스크린 자체가 유동적이게 된 경우가 그렇다. 또한 인터랙티브 아트가 미술관이 아닌 상업화된 대형 아케이드 장소나 엑스포와 같은 특수체험을 대중적으로 경험할 수 있는 개방된 공간으로 나오면서 점차 대형화되고 상업화되는 움직임도 적지 않는 영향을 받고 있다.

하지만 게임이 만들어 내고 있는 문화적 지형을 살펴보면 아직은 게임 기계의 프레임 속에서 제한적으로 이루어지고 있음을 발견할 수 있다. 특히 한국의 경우, PC방에서의 데스크탑과 모니터 키보드로 연결되어 있거나, 모바일 게임의 프레임인 스마트폰과 태블릿 PC 등이 주류를 이루고 있다. 게임을 매개로 서로 공유되는 지점이 있고 그 지점이 공간화 되고 공간화된 결과가 문화로써 발전될 수 있다면 게이미피케이션을 규정하는데 훨씬 효과적일 수 있다.

특히 예술계에서 일어나고 있는 다소 정치적인 공간 점유방식이나 소셜 미디어를 활용한 장소와 장소간의 교류들의 형식을 보자면 게이미피케이션의 요소로 지목되고 있는 ‘관계(Social)’[8]에 건축공간이 결합한 양식과 유사하다고 볼 수 있다. 몇몇 사례들을 통해 이 공간들은 장소특정적으로 진행되는 것을 목격할 수 있다.

게이미피케이션의 요소 중 관계(Social)는 무엇보다 혼자가 아닌 다양한 사람들과 그룹이 되어 관계 구축을 경험해야 효과적이다. 개인을 위한 공간보다 다수를 위한 공적 공간에 오픈되어 있을 때 플레이어들이 더욱 시너지 효과를 발휘할 수 있다. 그런 의미에서 플레이어와 공간관의 관계를 생성할 수 있는 새로운 공간성의 생성이라는 장점은 게임을 건축에 접목 시킬 수 있는 가능성이 높다고 볼 수 있다.

이러한 측면에서 게이미피케이션은 게임기계에서 벗어나 확장된 개념으로 보아야 하며 게임규칙으로 생성될 수 있는 여러 문화적 가능성에 그 초점을 맞추어야 할 것이다. 이러한 의미에서 공공장소에 모여 사회적 관계를 새롭게 창조적으로 경험할 수 있는 빅게임의 형식에서 그 확장의 당위성을 찾아볼 수 있다.

그 실례로써 샌프란시스코 현대 미술관 (San Francisco Museum of Modern Art)에서의 상호작용체험 전시, iPhone App의 사용한 “Race Against Time / SFMOMA Families”, Urbanology 등의 통해 게임규칙을 공공장소에서 어떻게 활용하고 있는지 과정과 효과들에 대해 살펴보도록 하겠다.

III. 관객의 상호작용성과 게이미피케이션

1. 미술관에서의 전시공간 사례

1) <ArtGameLab> ; 미술관에서의 인터랙티브 그룹 작업활용

최근 들어 게임을 플레이 할 수 없는 공간, 혹은 게임하기가 불편하거나 금지되어 있는 공간에서 ‘게임적’ 플레이를 하는 경우가 증가하고 있다. 그 중 예술분야에서 대표적인 양상을 띄고 있는 것은 미술관에서의 관람 행위에 게임을 도입하는 형태이며 미술관에서 방문객들이 새롭게 구성된 게임에 참여하고 그것이 곧 관람이 되는 방식이다.

샌프란시스코 현대 미술관 (San Francisco Museum of Modern Art) SFMOMA에서는 2012년에 ArtGameLab을 신설하여 미술관을 찾는 방문객으로부터 전통적인 미술관에서 요구되는 행동들의 패턴들을 파괴하는 실험을 하였다. [9]

ArtGameLab은 클라우드 소싱으로 만들어진 게임 프로토타입으로 2012년 1월 15일 오픈한 인터랙티브 전시이다. 미술관을 경험하는 새로운 방식의 실험으로 고안된 게임으로 5명의 게임디자이너들이 참여하였다.

이 게임을 만든 목적은 크게 두 가지이다. 첫째로는 미술관에서 전시하는 전시컨텐츠로써 게임이 과연 가능한가이며 가능하다면 어떠한 유형으로 대중과 만나야 하는지에 대한 새로운 디스플레이의 제안이며, 둘째로는 일단 전시가 오픈 되었을 때, 이 미술관 방문객들이 온라인, 오프라인을 포함한 전시장에서 작품에 대한 참여와 토론이 어디까지 확장될 수 있는지를 가늠해 보려는 것이었다.



그림 1. ArtGameLab 전시전경
Figure 1. the exhibition hall of ArtGameLab

이 전시에서는 여러 가지 형식의 게임들이 실행되는 데 하나는 alternate reality game (ARG)형식으로 진행된 「An open call」이라는 게임이다. 이 게임은 SFMOMA에 감춰 놓은 연구소장품을 찾기 위해 관람객에게 제공된 단서를 읽어가며 찾는 것이다. 'Xenoterric Secrets'을 찾으라고 명명된 이 미션은 관람객이 종이로 작성된 맵을 들고 큐레이터의 설명과 단서들을 제공받으며 분석을 하게 된다.

또 다른 게임으로는 「Super Going」이라는 게임으로 Game/UX design 회사인 Situate에 의해 고안되어졌다. 종이에 적힌 글씨와 미션을 제공받은 관람객은 그 종이에 적힌 행위들을 따라 전시 작품 앞에서 각자의 미션을 수행하는 방식이다. 가령, 선택된 작가의 작품에 대한 관람객 본인의 주관적인 생각이나 퍼포먼스를 페이스북에 올리기를 하거나, 작품 앞에서 작품 속 모양대로 포즈취하고 있기, SFMOMA 내부에서 회한하게 생긴 오브제를 무작정 가져오기 등이 있다. 이 게임들은 supergoing.com이라는 웹사이트와 연동되어 진행되며 실제 미술관에서의 미션과 상호작용할 수 있다.

그리고 I Know What I Like라는 게임은 예술적인 행동을 통해 방문객끼리 새로운 관계 맺기를 만들어 내는 게임이다. 6개의 캐릭터가 담긴 종이를 무작위로 관람객은 선택할 수 있고 자신이 선택한 캐릭터의 마스크를 쓰고 미술관 구석구석을 다니는데 거기에 캐릭터의 희망, 욕망, 아젠다들을 자신의 것으로 여겨야 한다. 각각의 캐릭터들은 세 가지 레벨이 있는 과제를 만나게 되는데 대략 Stealth, Hands-On, and Bold 로 나뉜다.

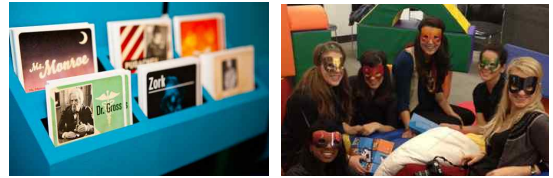


그림 2. Know What I Like게임장면
Figure 2. Know What I Like Game scene (part)

이 미술관의 매니저인 Erica Gangsei는 예술사 속에서도 수많은 게임들과 게임 행위들이 발견되고 있다고 주장하고 있다. 그녀는 예술 공간에서 게이미피케이션의 태동은 예술작품에 내제되어 있는 상호작용적 장치, 퍼포먼스, 컴퓨터 기반의 작업들의 경우에서 볼 수 있으며 이러한 유형의 작품들은 확실히 게임은 아니나, 최소한 '게임적'요소는 내포하고 있다고 보고 있다.

'게임적'요소에서 우리는 게임과 예술 간의 명확한 경계가 아닌 흐릿한 경계의 양상을 발견할 수 있다. 서로 상호침투할 수 있는 중간지대[10]가 생기는 것이다. SFMOMA같은 경우, 이러한 중간지대에 방문객들이 위치할 수 있도록 전시공간을 게임 플랫폼화 시킨 것이라 볼 수 있다.

2) <iPhone App의 사용 "Race Against Time / SFMOMA Families"> 게임앱을 활용한 전시 관람

인터넷 2.0시대로 전환되는 시기에 스마트폰과 태블릿 컴퓨터등의 보급은 이러한 변화의 중심에서 있다고 볼 수 있다. 영국의 테이트 모던 미술관도 최근들에 방문객들에게 iPhone앱을 무료로 배포하고 있다. <Race Against Time>[11]이란 게임앱은 100여년 간의 모던 아트 예술사 타임라인들을 옮겨 다니며 작품 들 속에 갑자기 등장하는 적들을 물리치는 앱이다. (가령 모네의 연못 연작의 그림에서는 불쑥 연못 속에서 괴물이 등장하는 장면이 나오고 참여자는 이 문제를 해결해야 한다)

대부분 미술관의 작품을 감상하는 것을 목적으로 만들지만 테이트 모던의 경우, 작품들 속에 직접적인 게임을 개입시킨 경우는 드문 경우이다.



그림 3. Race Against Time 앱 이미지
Figure 3. The Image of Race Against Time App

SFMOMA도 Dingo and Collie라는 개 캐릭터를 내세워 <SFMOMA Families>[12]라는 게임 앱을 출시한 바 있다. Roy De Forest라는 미국 화가의 그림으로 그려진 앱은 미술관을 방문한 가족들끼리 작품을 보고, 듣고, 어떻게 하면 즐거운 방법으로 작품을 감상할 수 있는 코스를 경험할 수 있는지 안내해주고 있다. 이 앱은 미술 작품을 감상하는 방문객에게 단어나 색칠하기 등의 간단한 참여방식으로 작품을 대하는 색다른 방식을 제안한다.



그림 4. SFMOMA Families 앱 이미지
Figure 4. The Image of SFMOMA Families App

위의 경우들을 볼 때, 우리는 미술관에서의 행동이 마치 스포츠 경기처럼 규칙이 존재하고 거기에 예술적인 행동으로 여겨질 수 있는 신체 움직임들이 수반되어 퍼포먼스를 하고 있다는 것을 알 수 있다. 그 안에서 새롭게 생기는 사회적인 관계, 경험들은 어떻게 보면 ‘사회적 작품의 관계 생산’[13]이라고 볼 수 있다. 관람객들은 작품을 관람하는 방문자가 아니라 액티브한 움직임을 통해 다른 사람과 대화할 수 있고 그것이 전체적으로 작품이 완성되는 것을 지켜보는 경험을 하게 된다.

3) <Urbanology> ; 미술관 오픈 광장을 이용한 사회적 이슈 공유 게임

BMW구겐하임 Lab에서는 2011. 10월 구겐하임 미술관 한 복판에서 <Urbanology>[14]게임을 만들어 방문객들이 도시생활의 복잡성에 대한 의견을 가지고 참여

토론을 하게 만들었다. 이 게임은 사람들끼리 당면한 실제 도시 생활의 문제점이나 도시생활에 대한 서로 다른 견해를 두고 논쟁하거나 투표하는 방식의 게임이다. 도시 생활에서 발견할 수 있는 교통문제, 혁신, 건강, 가격, 자본의 문제, 생활습관, 거주지의 적합성 등을 이슈거리로 등장시킨다. 관객들은 좀 불편해할 수 있는 예민한 질문을 받는다.

가령, 도시에서 공항으로 가는 철도 사이에 카지노가 있을 경우 카지노는 철도통행료를 안 내고 통과해도 되는가? 이걸 허락할 건지 말건지? 답은 알고리즘에 의해 실제 세계와 비슷하게 계산되어져 가상현실로 모니터에 나타난다. 인터랙티브 설치물들이 답에 참여자들에게 제안한 의견과 유사한 미래사회로 방문객들을 초대한다.



그림 5. <Urbanology> 게임 장면
Figure 5. The Game scene of Urbanology

게이미피케이션을 통해 서로 정보들을 나누는 것은 일반적인 지식전달체계보다 좀 더 넓은 확장성을 보장 받을 수 있는 장점들이 있으나, 한 가지 간과하지 말아야 할 점은 관람객과 게임디자이너들의 완벽한 상호작용성은 아직 미완의 결과라는 사실이다. 그 만큼 지속성과 정밀성에서 더 요구되어진다. 게임 디자이너의 역할, 인터페이스와 매커니즘 등을 고려한 게이미피케이션의 지속 가능성에 대한 요구는 비단 예술뿐만 아니라 교육, 경제 분야 에서도 마찬가지이다.

2. 관객들의 메타현실 체험

1) <A Game of Crowns> ; 역사적 특정사건과 장소에서 게임과 연결

영국을 기반으로 활동하고 있는 그룹 Hide&Seek은 소셜 빅 게임을 설계하는 게임디자인 스튜디오를 운영하고 있다. 기존의 공간 위에 예술가와 디자이너들에게서 기획적인 부분들을 협업을 통해 새로운 게임경험을 하게 하는 프로젝트들을 발표하고 있다. 주로 가장 간

단하고 쉽게 관객이 습득할 수 있는 Tiny Game의 형식을 추구하는 그룹이라는 것이 특징이다.

그 중 최근 발표한 <A Game of Crowns>(2014) [15]는 역사적 장소의 특정 사건들과 게임을 연결하였다는 지점에서 주목할 만하다. Christmas at Kensington Palace: a Game of Crowns 이라고 명칭 지어진 이 프로젝트는 1699년 한 달 동안 열렸던 윌리엄3세 왕가의 크리스마스 파티가 그 출발점이 된다. Kensington Place 공간 안에 설치미술가와 큐레이터가 함께 동참하여 설치미술들을 전시하면서 그 작품에 관객이 게임 플레이어로서 참여하여 왕궁의 크리스마스 파티를 즐기는 방식이다.

따로 도슨트나 리더가 관객들을 이끄는 것은 아니고 각 플랫폼마다 비치되어 있는 표지판에 쓰여져 있는 글씨를 따라 가면 설치된 미술품들을 활용하는 방식(게임물)을 소개받게 되고 그 방식대로 행동한다. 관객들은 모두 종이로 만들어진 왕관을 쓰게 되어 있고 왕관에 구멍을 뚫어 스탬프 도장을 찍는 방식으로 여러 가지 문양으로 장식할 수 있는 도구들을 만들어 놓았다.

표 1. <A Game of Crown> 실행별 영역 도표
 Table 1. <A Game of Crown> Area Classification Table

영역별 분류	플레이어들의 참여방식
Frames	그림액자 사이에 led조명을 설치하여 관객이 프레임 속에 들어가 왕실의 고전 초상화처럼 포즈를 취하고 사진을 찍는다. (배경이 왕실이다)
Bowing	대형 왕의 초상화 앞에서 절을 하는 예식, 왕의 의자에 직접 앉아 패널에 적혀 있는 대로 읽고 행동한다.
Hearts	손으로 돌릴 수 있는 대형 회전판 테이블이 설치되어 있고 무작위로 손가락으로 짚게 되면 포인트를 얻을 수 있는 방식. 특정 장소를 가리켜 이동할 수 있는 수단이 되기도 한다.
Fruits	각종 과일이 그려진 타워들을 움직여 맞추는 퍼즐게임.
Dancing	금으로 장식된 거대한 왕궁의 시계 밑에서 2명의 플레이어끼리 춤을 추는 공간

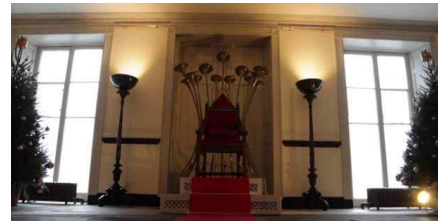


그림 6. <A Game of Crown> 설치장면
 Figure 6. Installation View of <A Game of Crown>

위에 언급된 방식대로 플레이어들은 왕궁방식대로 하거나 자신의 방식대로 변형시켜 독창적으로 왕의 머물던 공간을 즐길 수 있다.

2) <The Building Is...> ; 공공장소와 특정 빌딩의 물리적 공간 메이킹.

이 그룹의 이전 프로젝트에서도 이러한 장소특정성을 활용한 예가 있었다. <The Building Is...>[16]라고 하는 이 프로젝트는 어떤 건물안에 플레이어들이 감각만을 활용하여 공간을 해석하는 게임이다.

이 프로젝트는 파리에 위치한 복합 문화공간 La Gaite Lyrique (라 게떼 리리크)를 활용하였는데 이 공간은 18세기 극장으로 쓰였다가 2011년 파리시에서 매입하게 되면서 디지털 예술과 음악, 문화 활동을 장려하기 위한 복합문화공간으로 재생산 되었다. 우리나라에서는 새로운 공간을 만들기 위해 기존에 있던 건물을 철거하는 경우가 많은 반면, 프랑스에서는 사회학적으로 그 건물이 지니고 있는 가치, 장소에 대한 의미에 더 큰 중점을 가지고 건물을 철거 하는 것이 아니라 내부와 외부를 현 시대와 공존이 가능하게 하는 보수만 시행하기 때문에 역사적 장소 텍스트를 가져오기가 용이하다고 볼 수 있다. La Gaite Lyrique(라 게떼 리리크)도 옛날 극장의 모습이 그대로 보존되어 있다. 1층에는 게임을 할 수 있는 공간, 소규모의 디자인 상품, 예술관련 도서전시, 카페, 등이 있고 아이들을 위한 강의나 음악관련 공연들도 지속적으로 운영된다.

<The Building Is...>에서 플레이어들은 각자의 감각들을 가지고 건물 내부와 상호작용한다. 건물의 구조와 공간사이들을 상호작용매체로 활용하는 방식이다. 플레이어들은 크게 4가지로 분류된 감각들이 요구되어진다. 게임에 참여한 플레이어들은 이러한 과정을 마치고 나서 빌딩이 어떤 타입의 혹은 성향을 가진 캐릭터인지 인지할 수 있다고 한다. 이 건물이 역사적으로 최소 150년 이상 된 것으로 볼 때, 이러한 건물의 정보들

을 문서화 된 보고서나 벽에 붙어 있을 패널에 인쇄된 글씨들로 정보를 얻는 박물관식 방식보다 훨씬 더 몰입도나 전달력에 있어 효과적이고 발달선 방식이라고 할 수 있다.

표 2. <The Building Is...> 게임 실행별 영역 도표
Table 2. <The Building Is...> Area Classification Table

영역별 분류	플레이어들의 참여방식
듣기 (Listening)	빌딩에서 나는 소리, 자신이 듣고 싶은 공간에 가서 듣는다.
냄새맡기 (Smelling)	빌딩에서 나는 향기를 쫓아 가는 방식. 각 층마다 자신이 맡을 수 있는 향기를 추적한다.
촉각 (Feeling)	건물에서 느껴지는 지속적인 울동을 만짐으로써 느낀다.
보기 (Seeing)	빌딩 내부 감시카메라가 없는 사각지대를 관찰한다.

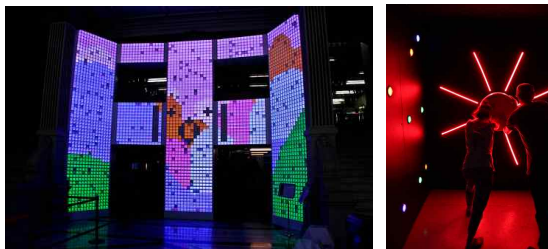


그림 7. <The Building Is...> 설치 장면
Figure 7. Installation View of <The Building Is...>

IV. 미술관에서의 메타현실 체험

1. 대체현실게임에서 다루는 또 다른 현실의 제안 ‘메타 현실’

게이미피케이션이 게임을 할 수 없는 장소에 게임적 요소를 현실속에 변형시켜 가져오는 것 이라면 대체현실게임Alternate Reality Game(ARG)은 게임의 형식적인 측면을 빌려오되 그 틀을 크게 변형시키거나 바꾸지 않는다. 따라서 물질적인 요소보다 온라인, 비물질적 환경에서의 경험[18]이 필수적이라고 볼 수 있다.

1) <유령이 나타났다(Ghost at a Chance)> ; 박물관에서 대체현실게임을 적용

일반적인 박물관은 단순히 기록된 전시물들을 관람하고 자료를 수집하는 공간이다. 하지만 2008년 스미소니언 미국 박물관The Smithsonian American Art Museum(SAAM)에서는 대체현실게임을 적용시킨 <유령이 나타났다(Ghost at a Chance)>를 만들어 가상현실(on-line)과 실제 현실(off-line)이 병행되는 대체현실게임으로써 게이미피케이션의 또 다른 형식적 사례를 보여주었다. <Ghost at a Chance>는 예술작품 속에 있는 유령이 사람들에게 자신의 이야기를 들려준다는 아이디어에서 출발한다.

이 박물관의 큐레이터인 대니얼 리브, 데이비 포추니스가 블로그와 페이스북에 박물관 업무에 관한 글들을 올리면서 유령이 출몰한다는 사실을 전략적으로 방문자들에게 정보를 흘렸다. 이 사이트의 방문자들은 이 유령들이 150년 전에 살았던 사람들이었고 유령들이 자신들 시대의 이야기가 이 박물관에 전시되기를 바라고 있다는 것을 알게 된다. 심지어는 박물관의 작품들을 모두 부서버린다는 협박까지 나타내면서 이 유령들을 위한 전시회를 열기로 합의를 본다. 박물관 회원들을 대상으로 한 이 스토리텔링은 결국 오프라인 전시회로 이어지게 되고 유령들의 요구사항을 담은 편지와 이메일 등을 보내 박물관 회원들로 하여금 유령이 원하는 예술작품을 제작하기 미션을 단계적으로 수행하게 된다. 이 작품들은 대부분 누구나 손쉽게 만들 수 있는 것으로 공예, 미니어처 등의 소품들 위주였다.

페이스북과 블로그에서 전해지는 큐레이터들의 이야기는 플레이어들의 자발적인 게임 참여를 유도하고 호기심을 유발하여 가상 캐릭터와 유령들의 이야기에 빠져들게 하였다. 매주 유령들이 큐레이터들에게 전해주는 스토리는 완성된 하나의 이야기가 아니라 내러티브의 일부만 보여줄 따름이다.

나머지 빈 부분들은 플레이어들이 상상을 통해 채울 수 있도록 하였다. 이러한 부분의 내러티브를 이용하는 방식은 미션을 해결하기 위한 게임규칙을 제시함과 동시에 플레이어들에게 제약을 가하는 장치로 사용되어졌다.

웹사이트에서는 이 이야기의 단서들을 해결 짓기 위해 플레이어들 간의 집단 결속을 만들게 하였고 웹 커뮤니티가 형성되면서 집단적 창의력이 발생, 서로에

게 피드백을 주게 하였다. 즉 큐레이터들과 참가자들의 상호작용을 통해 참가자들은 내러티브 안에 직접 참여하게 되고 그 안에 숨겨진 게임을 즐길 수 있다. 게임에 직접 참여한다는 것은 기존의 사례들에서도 드러나는 것으로써 플레이어들이 객체에서 주체로의 이행을 경험하게 해 준다.

이것은 게임몰입과 관계형성에 영향을 준다는 점에서 관계미학에서 언급하는 참여자들 간의 이행성 중심의 참여로 얻게 되는 관계형식과도 연관되어진다. 플레이어들 만들어 보낸 작품들은 결국 전시가 되었으며 플레이어들끼리 각각 차이가 나게 해석한 결과물을 온라인 혹은 오프라인 전시회에서 서로 공유함으로써 예술작품 안에 숨겨진 스토리에 관심을 가질 수 있는 참여 가능한 내러티브를 만들게 되었다.

<Ghost at a Chance>는 여타의 게임처럼 높은 점수를 받아 이기기 위한 룰을 가지고 있지 않다. 대신 플레이어들은 단서들을 추적하고, 단서들을 풀기 위한 정보들을 교환하거나 토의를 할 수 있다. 새롭게 얻어진 정보와 경험들을 현실가능하게 만들 수 있는 주체가 된다. 또한 오프라인에서의 이벤트는 초대형식으로 이루어졌는데 박물관이 아닌 각기 다른 장소와 전문가들이 참가하여 실제성을 높이고 전문적인 지식과 행위들을 체험하게 하는데 중점을 두었다.

가령 1875년 필라델피아의 한 기차역 주변에서 발굴되었던 “Soap Man.”의 유골을 인류학박사와 함께 관람한 다음 다른 유골의 일부를 보여주고 그 유골의 성(性), 사망 원인, 기타 단서들을 주고 상상하게 했다거나, 묘지에 찾아가 손전등을 가지고 암호를 활용한 대화를 유도하는 등의 이벤트들을 기획하였다. 이를 통해 온라인의 참여와 오프라인의 교차로 서로 유기적인 경험을 통해 현실과 가상이 서로 혼재되게 하였다. 이 프로젝트는 상업적인 기존의 ARG의 형식과 구분되는 비상업적 ARG형식을 표방했다는데 의미가 있으며 관객들의 물리적 경험을 기반으로 한 참여를 유도했으며 게임과 현실을 중첩시키려 하였다.

<Ghost at a Chance>에 등장하는 유령들은 게임캐릭터와 비교했을 때 현실에 존재하지는 않지만 실제로 어딘가에 존재하는 듯한 느낌을 받는다. 확실히 모두 존재가 공개되는 게임 캐릭터와 달리 현실에 존재하지는 않지만 어딘가에 존재할 법한 것 같은 느낌이 든다는 점에 있어 유토피아 공간의 속성을 닮아 있다고 볼

수 있다.[18] 마치 그 공간은 현실과 동떨어져 있으면서도 어딘가에 존재하고 있을 것이라 믿는 것과 같기 때문이다. <Ghost at a Chance>는 현실과 가상의 구분을 모호하게 하였고, 그럼으로써 가상의 캐릭터가 주는 실제감을 더 증폭시키고 몰입을 극대화하였으며 비상업적인 대체현실게임으로써는 어느 정도 성공적이었다는 평을 받고 있다.

<Ghost at a Chance>대체현실게임을 적용한 사례로써 게임이피케이션의 한 유형을 나타내었다. 결여된 내러티브와 가상의 캐릭터가 주어지며 그것을 플레이어들의 협력과 참여로써 풀어가는 과정은 분명 사회적 관계의 망을 형성하였을 것이고, 그 관계는 또 다른 사회적 관계에 영향을 주게 된다. 게임에서의 보상과 다른 수치로 해석될 수 있는 보상[19]을 안고 간다는 점에서 그 후에 지속적으로 미술관이나 공공장소에서 이루어지고 있는 게이미피케이션의 공간에 영향을 준 사례라고 볼 수 있다. 이러한 측면에서 볼 때, 게이미피케이션의 공간은 관계예술에서의 공간적 속성과 그 맥을 같이 한다고 볼 수 있다.

<Ghost at a Chance>는 이러한 물리적인 한계점들을 해결하고자 온라인과 오프라인을 번갈아가면서 참여자들에게 물리적인 신체행동과 가상현실에서의 행동을 결합할 수 있도록 유도했다. 물론 동일한 미션은 아니지만 물리적인 공간에서 더 몰입과 참여도를 심화시키기 위해 여러 가지 관련된 이벤트를 만들어 내었다는 점은 게임의 유희적 측면과 구분되는 물리적 환경을 극복하기 위한 시도로 보아야 할 것이다. 게임에서의 쉬운 반복과 지속가능성은 게이미피케이션이 적용된 현실 공간에서는 물리적으로 다르기 때문이다.

이 부분은 현실과 비현실의 중첩되는 부분에서 더욱 극명해지는데, 게임과 다른 환경으로 오히려 게이미피케이션의 현실 공간은 ‘일시적’이어야 지속가능하다는 것이다.[20]

이것은 의무적인 사항은 아니지만 상호작용적 기능, 게임의 몰입과 효과를 현실에서 극대화하려면 지속가능한 공간에서 반복되는 것 보다는 잠시 현실의 현상에서 게임스러운 현상을 경험하고 그 경험치의 환상만 남은 채 재빨리 다시 현실로 돌아와야 한다는 것이다.

이것은 게이미피케이션 공간에서 마치 ‘reset’ 버튼을 누른 다는 것과도 같은 기능을 한다. 현실에는 존재하지 않지만 어딘가에 존재할 것 같은 믿음을 주는 것.

그리고 그 믿음이 지속가능하게 하려면 물질세계에 머물러있는 시간이 길면 길수록 어려워지기 때문이다.

<Ghost at a Chance>의 경우 유령을 캐릭터화 하였고 유령들을 소환 시킨다 라는 설정은 게임의 캐릭터와 플레이어들이 경험하는 정도의 차이가 분명하다. 게임 속 캐릭터는 실제 공간에 뛰어나와도 여전히 부자연스러운 반면 유령의 경우는 이미 죽은 망자의 프레임이 주는 인간과 닮은꼴이라는 면에서 게임캐릭터 보다는 사실적이다. <Ghost at a Chance>에서 나오는 유령은 실제로 죽은 사람이 아니라 큐레이터들이 가상으로 만들어 놓은 이름만 있는 캐릭터일 뿐이지만 몇 백 년 전에 손으로 쓰여진 듯한 편지와 웹사이트에서의 스토리라인, 유골을 분석하고, 묘지를 방문하는 이벤트들을 통해 실제감을 더하였다. 게임캐릭터의 모양은 다 공개되는 반면 이 박물관에서의 유령은 어떤 모습인지 아무도 모른다. 단지 편지와 몇 몇의 단서만이 존재할 뿐이다. 지속적으로 보여지는 게임 속 캐릭터와 스토리보다 일시적으로 나타났다 사라지는 존재가 호기심을 강하게 유발하게 된다.

보통 대체현실게임들은 대부분 상업적인 마케팅의 목적을 띄고 제작된 것들인 반면 <Ghost at a Chance> 프로젝트는 비상업적 용도이면서 현실세계와 게임 사이의 경계를 서로 섞이게 만드는 시도를 하였다는 점에서 주목할 만하다. 또한 플레이어들이 온라인과 오프라인에서 사용하는 툴들(websites, email, telephone conversation)은 대부분 동일한 것으로 개발되었다는 것도 다른 예들과 구분된다.

위에서 언급한 대체현실게임으로써 메타현실은 게이미피케이션이 적용된 공간들에서 발견할 수 있는 상호작용성에 대해 좀 더 게임에 근접하면서 게임화된 현실을 체험하는데 적합하다. 게이미피케이션이 본격적으로 사용되기 이 전에 게임을 적용시킨 현실의 유형으로 언급되었던 것을 볼 때, 대체현실 게임의 상호작용성은 현실의 메타성을 게임에서 찾으려는 시도로 보여지며 게이미피케이션의 상호작용성의 전사(前事)격으로 평가 내릴 수 있을 것이다. [21]

현재는 대체현실게임은 게이미피케이션의 좀 더 확장된 의미로써 혼용되어져 언급되기도 한다. 앞에서 살펴본 미술관에서의 게이미피케이션 사례들은 이러한 대체현실게임의 유형들 위에 좀 더 다각적 접근 방식으로 게임을 해체하고 있는 것이다.

현실기반의 공간을 유지하고 그 현실위에 게임을 적용시키는 것이 게이미피케이션이 적용된 물리적 공간에서 메타적 현실을 동반한 채 게임의 효과를 얻을 수 있는 요소라 할 수 있다. 우리는 이러한 요소를 게이미피케이션의 상호작용성을 이루는 하나의 조건으로 볼 수 있는 것이다.

2. 미술관 공간안에서의 게이미피케이션과 상호작용성의 조건들

미술관에서의 게이미피케이션 적용 사례를 통해 살펴본 메타현실적 요소들의 공통점은 모두 현실을 기반으로 두면서 현실과 동떨어진 비현실적인 체험을 게임을 통해 체험한다는 것이었다. 위에서 언급한 사례들을 볼 때 미술관에 적용시킨 게이미피케이션의 메타성은 대체적으로 3가지의 속성을 가진다고 볼 수 있다.

2-1. 공간을 활용한 서술적이야기와 캐릭터

미술관에 전시된 작품이 가진 서사적 구조나 미술관의 전시작품과 상관없이 공간자체에 서사를 적용시켜 관람객(플레이어)들을 움직이게 하는 것을 의미한다. 관람객(플레이어)들은 공간의 시작과 끝을 이동하면서 서사의 흐름에 동참하기도 하고, 작품과 작품 사이를 건너가면서 작품의 서사에 개입하기도 하는 상호작용적 움직임을 가진다. 관객의 1차원적 움직임이 상호작용적 요구에 따라 움직인다면 그 움직임과 공간을 포함시켜 보게되는 2차적 시점에서 관객은 이와 다른 상호작용적 체험을 할 수 있다. 게임의 룰이 적용된 전시에 들어가 있는 관객을 1차원적 관객으로, 게임의 룰에 참여하고 있는 1차원적 관객을 바깥에서 조망하는 위치에 있는 관객을 2차원적 관객이라 볼 때 서사는 하나의 공간 안에 두 개 이상의 서사가 존재할 수 있는 중첩된 서사구조를 가능케 한다. [20]

캐릭터들의 등장과 관람객들 간의 일치는 게임 캐릭터를 자신의 아바타로 여기는 동일시 현상과 맞물린다. 관객이 선택하고 그 캐릭터의 역할에 동참하게 되면서 미술관은 게임 속 공간과 완벽하게 중첩된 구조로 변한다. 무엇보다 누가 그 역할을 주는 것이 아니라 관람객 스스로가 선택한 캐릭터여야 그 효과가 크다는 것은 게임을 경험한 사람이라면 누구나 공감하는 내용이다. 인물설정과 동일시의 효과는 소설, 영화, 드라마 등 인물 서사기반의 장르와 마찬가지로 그 동일시의 간극

이 좁으면 좁을수록 변화의 추이가 없어져 상호작용성을 극대화 하는데 필수적 요건이라 할 수 있다.

2-2. 플레이어들간의 협력과 물질적 상호작용성

서사의 진행이 공간에서 이루어지고 인물캐릭터가 동일시되면 미술관에서의 다른 참가자들 간의 공유와 협력은 게이미피케이션의 상호작용성을 더욱 견고히 해주는 요소이다.

게이미피케이션이 적용된 미술관에서의 상호작용성은 무엇보다 '내가 지금 미술관 안에 있다' 라는 사실을 지속적으로 깨달으면서 동시에 미술관과 다른 게임의 어느 지점에 걸쳐 있다는 점을 자각하게 하여 두 개의 차이를 서로 충돌시키는 것이 필요하다. 그럼으로써 게임과 현실간의 중첩된 거리감이 유지가 될 수 있는 것이기 때문이다.

게임 속 플레이어들 간의 협업은 보통 미션을 수행하기 위한 관계이다. 반면 전통적 미술관에서는 좀처럼 관람객들 간의 관계가 성립이 되지 않는다. 왜냐하면 작품과 나만 존재하면 되기 때문이다. 하지만 게이미피케이션이 적용된 미술관의 사례들은 참가자들 간의 관계성이 중요시되고 있음을 볼 수 있었다. 미션을 수행하고 스코어를 경쟁하는 관계인 게임과 달리, 그 목적성이 다각적이고 다양한 방향이 함께 제시되기 때문에 관객간의 관계는 경쟁적이라기보다 개별적이고 협력적인 관계가 유지된다고 볼 수 있다.

또한 물리적 공간의 환경에서 오는 상대방의 물리적 존재감이 더욱 그러한 관계를 조성한다. 즉, 데이터화된 그래픽의 아바타나 기호화된 타자가 아닌 실제 인물이 한 공간을 점유하고 있다는 점은 쉽게 프로그래밍된 대상보다 무겁고 존재감이 느껴지기 때문이다. 따라서 이러한 공간에서의 상호작용성 역시 기존 게임이나 미디어 아트에서 느껴지는 전자적 사운드효과나 시각적 그래픽의 효과에서가 아닌 플레이어들간의 물질적 교류에서 비롯되는 물성(物性)[22]이 포함된 상호작용성이 그 특징이라 할 수 있다.

2-3. 가상의 스토리와 의 일체화-크로스 미디어

실제와 가상의 중첩효과는 대체현실게임에서 참여자가 현실에서 게임의 룰을 지키게 하는 중요한 기본 환경[23]에 속한다. 게이미피케이션이 적용된 미술관들의 사례에서 공통적으로 나타나는 것은 온라인과 오프라

인의 연결성을 견고히 가져간다는 점이다.

<Ghost at a Chance>에서 나타는 실제 존재하지 않는 대상을 온라인에 등장시켜 마치 진짜처럼 믿게 한다던지, 실제 공간에서 체험을 통해 만지는 물질 등을 온라인의 스토리와 맞게 구성하는 연출을 하는 경우는 의도적으로 6개월이라는 기간 동안 게이미피케이션의 상호작용성을 흥미있게 유지하기 위한 마케팅적 전략이라고 해도 과언이 아닐 만큼 치밀한 시나리오에 의해 진행되어졌다.

<Race Against Time / SFMOMA Families>의 경우는, 시나리오가 있고 그 시나리오를 담은 앱과 커뮤니티 사이트를 따로 운영하여 전시장에서의 감상과 달리 교육의 효과도 얻을 수 있는 방식을 선택하였다. 그 안에 미술의 역사를 카멜레온과 Dr Gray의 캐릭터를 설정하여 미술품을 다루는 공간적 특성을 살리면서 온라인 속 게임의 유희적 요소를 동시에 가져가는 혼합형 크로스 미디어를 사용하였다.

V. 결 론

그 동안 살펴보았던 미술관이나 공공장소에서의 게이미피케이션 적용 사례들은 공통적으로 미술관 감상법의 또 다른 방안들을 제시해 오고 있음을 나타내고 있다. 전시되는 작품을 다르게 경험하고 체험하는 방법에서부터 스마트폰과 인터넷 사이트를 활용한 상호작용적 참여, 역사적인 정보를 활용하여 게임과 연동시키는 방법 등. 그 전시의 목적에 따라 다른 공간구성들을 디자인 하였다. 심지어 게이미피케이션 자체가 작품이 되는 경우도 종종 목격하게 되는데 이러한 경우는 직접적으로 관계예술의 범주와 연관을 지어 논의되기도 한다. 이러한 사례들을 통해 공통적으로 나타는 것들은 대부분의 미술관 공간에서 마땅히 보여져야 할 것들을 은닉하고 관심 있을 법한 단서들을 숨기고 그것을 찾게 하는 방식의 놀이 형식을 띄고 있다는 점이다.

그 놀이에 참가하는 참여자들은 미술관에서 열리는 전시작품을 좀 더 효과적이고 유희적으로 경험하기도 하고, 참여하는 방식 그 자체가 미술작품이 되는 수행중심적 참여형 작품이 일부가 되기도 한다. 관람객이 전시작품이 되는 경우까지도 포함될 수 있는 부분이다. 대부분 게이미피케이션의 적용 시 공간의 구조와 관객동선의 관계에서 상호작용적 발생 포인트를 잡고 있는

점도 주목할 만하다. 이것은 게임 속 그래픽의 공간구조와 미션수행시 발생하는 다수의 이벤트들을 숨겨 놓는 게임 속 공간 디자인과 거의 유사하게 전개되고 있음을 발견할 수 있다.

또한 게이미피케이션에서의 참여목적은 게임에서의 보상과 점수와는 다른 목적을 띤다. 참여자들이 단서들을 찾은 다음 받게 되는 보상은 게임처럼 즉각적이거나 수치적이지 않다. 대부분의 미술관 게이미피케이션의 사례들에서 게이미피케이션이 적용된 전시참여의 결과가 게임처럼 바로 수치화되는 것을 보기 어려웠다. 오히려 몰입과정에서 얻어지는 미적 쾌감의 획득이나 작품에 대한 이해를 더 깊게 한다거나 지루하고 엄격한 미술작품에 대한 다른 접근을 접한 이들이 적은 글들을 포스팅하고 공유하는 정도로 나타나게 되는데 이것을 보상으로 여길 수 있는지는 아직 더 지켜보아야 할 것이다.

미술관에서의 게이미피케이션 상호작용은 주로 공간을 중심으로 전개된다. 그리고 그 공간은 미술을 감상하는 공간이 아닌 관람객이 게임플레이어의 역할을 수행하는 동적인 게임화된 플랫폼으로 변화된다. 미술관에서의 관객이 작품을 바라보기만하는 일차원적 방관자가 아닌 능동적 주체가 되기도 하고 게임 속 캐릭터로써 종속되는 수동적인 존재가 되기도 한다.

무엇보다 가상을 현실로 시각화한 공간에서 중첩되어 나타나는 이질감의 표현과 재현 가능성들을 게이미피케이션에 적용된 미술관의 전시형태 사례들을 통해 발견할 수 있었다. 무엇보다 참여자들의 신체를 활용하고 그 신체가 끊임없이 움직이고 타자와의 관계를 맺게 하는 장치들이 두드러진 사례들이었다. 이러한 방안들은 게이미피케이션의 상호작용성에 있어 주체성의 확보라는 측면에서 필수적 요건이 될 것으로 전망한다.

신체주체들의 능동적 참여가 가상과 현실의 중첩된 공간 속에서 상호작용성을 극대화시키기 때문이다. 미술관에서의 게이미피케이션은 게임과 다르지만 게임의 룰을 적용시켜 수행성 있는 체험 공간으로 변화게 했다. 일반적 공간이 아니었기에 특히 관객에게 스스로를 전혀 다른 존재로 느낄 수 있게 하는 장점을 발견할 수 있었다고 본다.

단지 이러한 사례들 중에 국내사례가 거의 없었고 대부분이 해외 사례임을 감안할 때 국내연구와 실천적 방법들이 무엇보다 적극적으로 진행되어야 하는 필

요성을 느낀다.

References

- [1] Green, C. S., & Bavelier, D. "Action video game modifies visual selective attention." *Nature*, 423(6939), p.534, 2003.
DOI: <http://doi.org/10.1038/nature01647>
- [2] Bazilevs, Y., Calo, V. M., Hughes, T. J., & Zhang, Y. "Isogeometric fluid-structure interaction: theory, algorithms, and computations". *Computational mechanics*, 43(1), pp.3-37, 2008.
DOI: <http://doi.org/10.1007/s00466-008-0315-x>
- [3] Arcangel, C. Super Mario Clouds. Cory Arcangel's Official Portfolio, Retrieved Januray, 11, 2013.
- [4] Bourriaud, N., Pleasance, S., Woods, F., & Copeland, M. *Relational aesthetics* (p. 44). Dijon: Les presses du réel. p190-199, 2002.
- [5] Bishop, C. "Antagonism and relational aesthetics". October, pp. 51-79, 2004.
DOI: <http://doi.org/10.1162/0162287042379810>
- [6] Moon, H.N, Cho, H.I, & Han, Y.M. "Mixed Reality(MR) Technology Trends and Development Prospect" *The Journal of the Convergence on Culture Technology (JCCT)*, 3(3), pp. 21-25, 2017.
- [7] Pantile, D., Frasca, R., Mazzeo, A., Ventrella, M., & Verreschi, G. "New Technologies and Tools for Immersive and Engaging Visitor Experiences in Museums: The Evolution of the Visit-Actor in Next-Generation Storytelling, through Augmented and Virtual Reality, and Immersive 3D Projections." In *Signal-Image Technology & Internet-Based Systems (SITIS)*, 2016 12th International Conference on (pp. 463-467). IEEE, 2016.
- [8] Bista, S. K., Nepal, S., Colineau, N., & Paris, C. "Using gamification in an online community". *CollaborateCom*, 2012. pp. 611-618, 2012.
- [9] <https://www.sfmoma.org/exhibition/artgamelab/>
- [10] Graham, M., Zook, M., & Boulton, A. "Augmented reality in urban places: contested content and the duplicity of code." *Transactions of the Institute of British Geographers*, 38(3), pp. 464-479, 2013.
DOI: <http://doi.org/10.1111/j.1475-5661.2012.00539.x>
- [11] <https://www.tate.org.uk/context-comment/apps/race-against-time>
- [12] <http://www.whatscookin.com/#C%7C873%7C1001>
- [13] Kidd, J. "Museums in the new mediascape: Transmedia, participation", ethics. Routledge.

- p.16, 2016.
- [14]<http://www.bmwguggenheimlab.org/urbanology-online>
- [15]<http://hideandseek.net/projects/a-game-of-crowns/>
- [16]<http://hideandseek.net/projects/the-building-is/>
- [17] McGonigal, Jane, "Alternative Reality Gaming: Life Imitates ARG", Powerpoint presentation, 2004
- [18] Romualdo, S. O. F. I. A. "Play, Games and Gamification in Contemporary Art Museums" (Doctoral dissertation, Master's thesis). University of Porto). p79, 2013.
- [19] Nicholson, S. "A recipe for meaningful gamification. In Gamification in education and business" pp. 1-20. Springer, Cham, 2015.
- [20] Carolei, P., & Schlemmer, E. "Alternate Reality Game in Museum: a process to construct experiences and narratives in hybrid context". IEEE-Educational Technology & Society. 2015.
- [21] Bonsignore, E. M., Hansen, D. L., Toups, Z. O., Nacke, L. E., Salter, A., & Lutters, W. "Mixed reality games. In Proceedings of the ACM 2012 conference on computer supported cooperative work companion" pp. 7-8. ACM, 2012.
- [22] Bonsignore, E., Moulder, V., Neustaedter, C., Hansen, D., Kraus, K., & Druin, A. "Design tactics for authentic interactive fiction: insights from alternate reality game designers." In Proceedings of the 32nd annual ACM conference on Human factors in computing systems, pp. 947-950. ACM, 2014.
- [23] Höllerer, T., Feiner, S., Terauchi, T., Rashid, G., & Hallaway, D. "Exploring MARS: developing indoor and outdoor user interfaces to a mobile augmented reality system." Computers & Graphics, 23(6), pp. 779-785, 1999.
DOI:[http://doi.org/10.1016/S0097-8493\(99\)00103-X](http://doi.org/10.1016/S0097-8493(99)00103-X)

* 동양대학교 산학협력단