

게임과 인간 정체성의 진화

– MMORPG를 중심으로

최두열, 박진완

중앙대학교 첨단영상대학원 영상학과
artreals@naver.com, jinpark@cau.ac.kr

Game and evolution of human identity
- focused on MMORPG

Du-Yeol Choi, Jin-Wan Park
GSAIM, Chung-Ang University

요 약

기술적 상상력에 기반을 둔 컴퓨터 시뮬레이션 기술의 발전은 가상과 현실 사이에 놓여 있던 보이지 않는 벽을 무너뜨리고, 이용자가 현실과 가상의 혼재적 상황에 직면하게 만든다. 이러한 기술의 발전은 곧 인간 정체성을 진화시킨다. 게임은, 디지털 총체 예술의 대표적인 형태로 점차 그 영역을 확대해, 나아가 그 역시 현실의 일부로 여겨지는 혼합적 형태로 진화하고 있다. 이것은 곧 게임의 가치를 승격시킬 수 있는 발판이 될 수 있으며, 게임의 진화를 논할 수 있는 계기로 볼 수 있다. MMORPG를 중점으로 한 본 연구에서, 온라인 게임의 다양한 가치와 그 안에서 이루어지는 인간 정체성의 진화에 대하여 논할 것이다.

ABSTRACT

Computer simulations based on technical imagination break down invisible walls placed between the virtual and reality and causes users to face situations mixed with reality and the virtual. The development of technology embraces evolves human identity. This can serve as an opportunity that increases the value and utilization levels of games and this can be seen as an opportunity to discuss the evolution of games. In this study focused on MMORPG, discussions are made of the diverse values of online games along with the evolution of human identity that is achieved within them.

Keywords : Game(게임), Online Game(온라인 게임), Culture(문화), Society(사회), Human(인간), Evolution(진화)

Received: Nov. 20. 2020. Revised: Dec. 16. 2020.

Accepted: Dec. 20. 2020.

Corresponding Author: Jin-Wan Park(Chung-Ang Univ.)

E-mail: jinpark@cau.ac.kr

ISSN: 1598-4540 / eISSN: 2287-8211

© The Korea Game Society. All rights reserved. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0>), which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

1. 서론

인간은 현실을 살면서 수없이 많은 좌절을 경험하고, 실망하고, 적응해가면서 성장과 진화를 거듭한다. 그리고 그 과정에서 가장 중요한 꿈과 이상을 잃어버린다. 때문에, 우리가 온라인 게임 속에 빠져들고 그 안에서 어떠한 만족감을 찾으려는 것은 현실에서 빼앗긴 또는 잃어버린 꿈들을 찾으려는 긴 여정의 일부분일 수도 있다. 게임은 이미 오래전부터 놀이 문화로 역할을 하고 있다. 인간의 진화 그리고 기술의 발전과 함께 게임의 형태와 특성 그리고 인간 사회에 미치는 영향에 이르기까지 게임 역시 혁신적인 형태로 진화를 거듭하고 있다. 게임은 이제, 디지털 아트와 예술적 경계선을 마주한 채 총체적 디지털 예술로써 인정받기 시작했고, 놀이와 유희로만 여겨졌던 게임의 정체성은 콘텐츠를 비롯한 다양한 분야에 목적성을 부여받아 활용되고 있다. 특히 이용자에게 적극적 참여와 교감을 가질 수 있도록 유도하는 점은 다양한 매체를 활용하는 디지털 예술의 장르 중에서 게임만이 가질 수 있는 장점이라고 볼 수 있다.

이전 게임과 관련한 연구들에서 보면, 예술이 게임과 다른 주요한 특징은 단순한 유희에 그치지 않고, 인간 사회와 문화를 충분히 반영하며 음악, 미술 등의 고전적 형태의 예술에 대한 인간의 정체성과 같은, 기본을 중시하는 데에 있다고들 한다. 이에 본 연구자는 디지털 총체 예술로써 진화한 온라인 게임의 가치를 따져보고, 아울러 그에 반응하여 역시 진화한 인간의 정체성에 대한 논의의 필요성을 언급하고자 이 연구를 진행하였다. 연구자가 굳이 ‘변화’가 아닌 ‘진화’란 단어를 이용한 데에는 그 형태가 앞으로 “점진적으로 발달하며 이루어진다.” 하는 연구자의 견해가 바탕이 되었다.

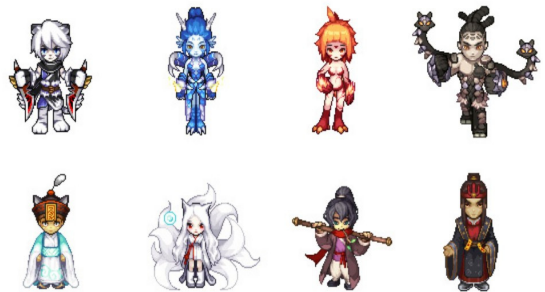
본 연구에서는 다양한 현대 디지털 미디어를 수용한 인간의 속성을 찾아보고, 혼재적 현실의 게임 이용자로부터 나타나는 인간화의 가능성을 모색해보려고 한다. 본 고에서 언급하는 온라인 게임의 범위는 특별히 언급하지 않는 한 ‘대규모 다중사용

자 온라인 롤플레이 게임(Massive Multiplayer Online Role Playing Game)’ 장르로 한정하나, 문맥 흐름에 따라 포괄적인 의미로도 쓰일 수 있다.

2. 혼합세계와 인간의 존재

2.1 가상의 공간 온라인 게임

오늘날의 개인은 가상세계 네트워크망에서의 독자적인 지위를 포기하고 공동체의 일원으로 새롭게 구성되는데, 다양하고 방대한 규모의 커뮤니티에 접속하면서 상호 간의 문화적 체험을 공유하게 된다[1]. 가상공간이라는 또 다른 대안적 세계에서 새로운 ‘나’ 즉 ‘아바타(Avatar)’를 생성, 자발적으로 참여하여 컴퓨터 네트워크 속에서 서로 만나고, 정보를 교환하고, 비즈니스를 진행하고, 작품을 창조하고, 플레이를 즐기고, 다양한 토론을 벌인다.



[Fig. 1] 벅슨, <바람의 나라>, 1996.

이제 사람들은 가상세계를 접함으로써 시간과 장소의 제약을 비교적 덜 받으면서, 다양한 인종과 국적을 지닌 사람들과 공통의 관심사와 매개체를 공유하게 되었고, 일정 시간 지속적인 커뮤니케이션을 통해 자연스럽게 가상공동체를 형성하게 되었다[2]. ‘가상(The Virtual)’을 ‘실재(The Real)’가 아니라 ‘현실(The Actual)’과 대립 된다고 정의한 피에르 레비(Pierre Levy)는 “가상이란, 물질적 실재성은 없지만, 존재의 한 양식이자 실재의 중요한 차원이며, 인간이 지각하고 감지하는 실재성은 육

체가 머무르는 현실성과 기계적 공간인 가상성이 상호작용한 결과이며, 이렇게 생성된 가상의 사이버공간은 지리적으로 분산된 그룹들 안에서 공통된 맥락으로 협력하여 구축하기 위한 다양한 방식의 도구들을 제공한다.”라고 보았다[3]. 정리하자면, 가상세계는 인간의 감각을 디지털 기술을 통해 인공적으로 만들어진 세계로 유입시킴으로써 스스로가 그 가상세계에 존재하는 듯한 착각을 느끼게 하는 ‘실제 세계’¹⁾ 라고 볼 수 있다.

가상의 공간에 현실적 인간의 습성을 부여해 준 디지털 게임의 역사가 반세기를 넘어서고 있다. 이제 게임은 단순한 놀이문화를 탈피해 현실의 한 부분이 되어가는 ‘혼재적 문화(Pervasive Culture)’로 진화하고 있다는 제스퍼 줄(Jesper Juul)의 주장[5]과 함께, 제넷 머레이(Janet H. Murray) 역시 디지털 문명의 발전이 가져온 게임과 가상현실 등의 매체를 통하여 인간이 오랜 시간 지켜온 전통적 서사의 개념에서 탈피한 획기적인 진보를 가져왔다고 의견을 내고 있다[6].

온라인 게임의 대표적 매체라 할 수 있는 컴퓨터와 스마트폰은 이용자가 직접 자신의 행동을 제어할 수 있는 참여방식으로 우리가 입력한 명령에 따라 감지하고 반응한다. 이러한 특징을 해석해보면, 온라인 게임을 매개체로 하여 행동하는 인간의 태도와 실천이 현실과 가상의 혼합세계와 더불어 진화함으로써 게임은, 정치적 문화적으로 가장 진보적인 실험이 이루어지는 가상의 공간으로 거듭나게 되고, 현실의 문제에 관한 저항적 행동의 가능성을 확인할 수 있는 것이다[7]. 시스템의 안과 밖, 혼합세계에서 오직 쾌락만을 추구하는 것이 아니라 온라인 게임이 지닌 문화적, 사회적 의미와 정치적 가치의 잠재성을 발견할 수 있다. 인간의 본성과 정체성은 온라인 게임에서 명확하게 나타나며, 현실과 동시에 가상공간에서도 개인의 고유한 속성을 보여준다[8]. 또한, 게임 속 세계에서 업적을 쌓고, 요리나 낚시를 하고, 아이템을 만들거나 거래하는 등의 행위를 통하여 온라인 게임을 ‘플레이(Play)’가 아닌 ‘리빙(Living)’의 개념으로 보는 시각이 점

차 증가하고 있다[9].

2.2 게임 속 인간의 존재

가상세계의 석학 카스트로노바(Castronova)는 사람들이 대안적 재미를 추구하려는 목적으로 현실에서 가상세계로 이동하는 것을 ‘이주(Migration)’라 정의하고, 이러한 이주의 개념을 광범위하게 설정해야만 게이머들의 집단 정체성을 좀 더 구체적으로 분석할 수 있다고 보았다[10]. 게이머들이 게임, 가상의 세계에 살고 있다는 것에 동의하는 한, 가상세계의 거주자가 될 수 있다고 보았고, 토마스 말라비(Thomas Malaby) 역시 현실과 가상이 동등한 행동유형을 공유하고 있음을 지적하면서, 가상세계가 인간의 행동이 드러나는 ‘영역(Domain)’이 될 수 있다고 보았다[11]. 나아가 영역의 개념에서 보면, 인류학자 아파두라이(Appadurai)는 디지털 미디어의 발달로 생성되는 글로벌 상상계 현상에 주목했는데, 전자매체와 이용자들의 대량이주 현상이 만나면서 가상세계의 영역이 다양하게 존재하게 되었다는 것이다[12]. 즉, 현실 속의 제한들, 예를 들어, 영토나 인종, 국적에 대한 차별이 없는 ‘초지역성(Translocalities)’ 형태를 보이는 ‘가상동네(Virtual Neighborhoods)’가 생성된다고 주장했다. 이곳에서 이용자는 새로운 집합체와 시민의식을 형성하고 국경을 초월하는 초국가적 형태의 시민을 경험하게 된다는 것이다. 이러한 형태의 ‘초국가(Transnation)’는 가장 현대적인 집단 정체성을 공유하는 시민들의 공동체의 산물이라고 정의했다. 다시 말해, 기존에 사람들이 ‘민족 상상계(Imagined World)’에서 정체성을 부여받았던 대신, ‘글로벌 상상계’에서는 물리적인 현실에서만 발현되는 것이 아니라 가상에서도 인간의 정체성이 발현될 수 있다는 의견이다[13].

가상세계의 이용자는 아바타의 몸을 가상세계의 거주지로 만들어, 그 몸에 거주하는 주체가 되는데, 아바타가 MMORPG(Massive Multiplayer Online

1) 실제(實在)는 “실제(實際)로 존재(存在)함.”이라는 뜻을 나타내는 말이고, ‘실제(實際)’는 “사실의 경우나 형편”이라는 뜻을 나타내는 말이다.

Role Playing Game) 세계를 응시함으로써, 아바타의 몸을 매개 공간으로 삼아 가상세계에 거주하는 것이다[14]. 이와 관련해, 게임통계 전문가 닉이(Nick Yee)는 이용자가 가상세계를 접하며 현실과 동등한 인간관계를 맺음과 동시에 강렬한 감정적 경험을 원한다고 했고[15], 요한 하위징아(Johan Huizinga)는 인간이 온라인 게임과 같은 놀이를 통해 기술과 가치에 대한 역동적 진화의 과정을 거치고 있으며, 동시에 사회, 정치, 그리고 경제 등 다양한 상황에서 나타나는 모든 현상을 입체적으로 공유하고, 이로 인해 인간의 근원적 욕망과 이기주의, 지배이념과 그에 저항하는 집단연대, 집단지성(Collective Intelligence)에 대한 견해를 확연하게 보여준다고 주장했다[16]. 아울러, 최근 심리학, 진화생물학, 뇌과학 등 여러 분야의 전문가들의 주장을 빚대어보면, 지식을 갖춘 생명체가 그 생명을 유지하려는 가장 중요한 속성으로 ‘사회성’을 꼽고 있어, 게임 속 인간의 존재 개념을 ‘사회적 인간관계’로 폭넓게 확대하여 해석하고 있다[17]. 이렇게 MMORPG가 하나의 사회적 가상세계로 진화했고, 이용자들은 그 안에서 또 다른 인생을 살아가는 것으로 간주 되는데, 이것은 이용자의 경험과 매체의 효과가 혼재되는 즉, 게임 안으로 사회가 들어오면서 ‘혼성세계(Hybrid World)’가 만들어졌고, 이러한 특징이 게임 플레이의 한계를 넘어 사회적 친밀감이 강조되는 가상세계가 형성되었다고 볼 수 있다[18].

3. 게임, 철학적 가치의 진화

3.1 학문적 가치

게임이 학문적으로 가치가 있는지를 살펴보기에 앞서, 어떤 평가를 받고 있는지 따져볼 필요가 있다. 우선, 재닛 머레이(Janet H. Murray)는 게임을 통해 극적인 감동과 인간적 의미를 전달받을 수 있고 무엇보다 영화나 음악 등과 같은 매체들보다 훨씬 더 극적인 체험을 창출할 수 있는 잠재력이 있다고 평가했다[19]. 인간, 감동, 체험, 잠재력

등을 고려할 때, 그 기본이 되는 공통분모를 생각해 볼 수 있다.

진화론[20]의 기초이론에서 인간의 미적 감각은 높은 단계의 지적 재능이라고 생각해 볼 수 있는데, 사회에서의 예술 분야는 문학, 음악, 미술, 체육, 미디어 등 거의 모든 인간 행위의 영역이 포함되기 때문이다. 특히, 진화심리학, 뇌 신경의학, 내분비학, 생리학, 형질인류학, 그리고 동물학 등의 도움을 받는 ‘생물 정치학(Biopolitics)’²⁾의 개념에서 보면, 개인이 정치를 이해하는 방식과 정치에 참여하는 방식의 상당 부분은 유전적으로 결정된다고 주장한다[21]. 네트워크화된 기술을 수용한 온라인 게임은 이와 같은 인간 진화의 연장 선상에 있다. 네트워크 기술의 발달로 인한 디지털 정보의 격차(Digital Divide)로 인하여 질 낮은 오락 매체로 오해를 받기도 하지만 스토리텔링의 발전이라는 측면에서 온라인 게임은 일시적 현상이 아니라, 현실과 다른 세계, 자신에게 만족감을 줄 수 있는 대안적 세계를 오래도록 바라던 인류 진화의 결과물이라 할 수 있다. 심리학자이자 뇌공학자인 마이클 가자니가(Michael Gazzaniga)는 사회적 존재로 진화를 거듭한 인간은 상대방을 설득하고, 때로는 속이고, 감정을 이해하고 등의 이해관계를 통해 사람들 간의 발생하는 복잡하고 다양한 일들을 해결해 나가는 것이 인간의 뇌가 가진 최우선적 과제임을 주장했다. 더불어, 같은 조상을 지닌 유인원인 침팬지, 고릴라와 달리 인간만이 가지고 있는 특성에 대하여 감정과 언어, 도덕 규범과 윤리의식, 감정 억제, 삶의 영속성과 책임감의 행동을 언급하였고, 이러한 ‘행동 진화(Behavior Evolution)’의 보상으로 인간이 예술적 감각을 지니게 되었다고 보았다[22]. 이러한 감각의 변화와 흐름 속에서 게임에 대한 고찰과 연구에 대한 시도들은 충분한 의미가 있다. 우리는 이미 디지털이 모든 지식과 예술 분야의 작품들을 수집, 저장, 배포하는 문화 소통의 보편적인 수단이 된 시대를 살고 있다. 디지털 스토리텔링(Digital Storytelling)은 컴퓨터 기술이

2) 정치 인간도 동물이라는 점에 주목하여, 진화론을 응용해 인간의 행동, 사회, 정치를 설명하려는 학문.

만들어내는 자극적인 오락성을 넘어, 새로운 서사의 예술이 보여줄 수 있는 사회적이고 미학적인 감동을 제공해준다. 이러한 스토리텔링은 저작물의 개념보다는 이용자 상호작용에 따라 새로 등장한 사회적 관계, 즉 사이버 공동체의 개념에 더 가깝다고 볼 수 있으며[23], 그러한 점에서 MMORPG는 디지털 시대에 새로운 상호교류의 매체로 사회적 차원 이상의 문화 예술적 의미를 포함하고 있다고 볼 수 있다. 이렇게 현대의 삶과 문화적 양식이 인터넷과 가상세계를 만나 ‘가속도’를 얻게 되어 정치사회, 경제, 정보, 지식뿐만 아니라 일, 여가생활, 예술과 감동 등 여러 분야에 영향을 주어 이전과는 질적으로 전혀 다른 새로운 삶과 문화양식을 구조화하고 있다[24].

1980 년대와 1990 년대에 이루어진 게임에 대한 논의는 일반적으로 게임이 인간에게 미치는 해로운 영향에 대한 사회 심리학적 연구에 집중됐다. 또한 20 세기에 들어서는 독립된 예술이나 미디어로 인식하기에는 지나치게 상업적이고 지나치게 대중적인 존재로 인식되었다. 프라스카(Frasca)의 게임학(ludology)[25] 개념이 자리 잡기까지는 적지 않은 시간이 소요됐다. 게임을 예술적 서사로서 살펴보면 ‘규칙-결과-경쟁-자발성’의 4 가지의 필수요소를 가지고 있는데, 게임학 측면에서 정리한 특성에 따르면 게임은 ‘서사’라기보다는 ‘시뮬레이션(Simulation)’에 가깝다고 할 수 있다[26]. 이러한 규칙성 때문에, 게임은 절대 예술이 될 수 없다는 주장이 있기는 하지만[27], 동시에 새로운 예술 매체(New Art Medium)의 등장과 함께 순수예술인(Fine Artist)을 위한 교육의 커리큘럼(Curriculum)으로써 활용할 수 있다[28]는 의견이 이미 수년 전부터 제기 되고 있다. 현실에 나타나는 인간적인 문제를 해결하기 위해서 물리적 세계의 현실뿐만 아니라 추상적 개념의 가상세계의 아름다움과 예술의 개념의 중요성을 언급하였고, 결과적으로 인간의 최고 행복의 조건으로 미적 교육(Aesthetic Education)의 필요성을 주장한 프리드리히 쉴러(Friedrich Schiller)의 의견이 받침 역할을 하고 있다[29].

3.2 정치 사회적 철학의 가치

MMORPG에는 앞서 언급했듯이, 현실과 흡사한 정치, 경제, 사회 등의 인간화 시스템이 함축, 게이머들 간의 협동과 경쟁을 반복하며 목표를 달성해나가는 과정이 담겨있다. 그러한 이유로 최근에는 이러한 게임을 통하여 인간의 행동을 분석하고자 하는 연구가 확대되고 있다[30]. MMORPG에서는 개발자가 제시하는 세계관을 기반으로 게이머들이 자발적이고 우발적인 사건을 만든다. 예를 들어, <EVE Online>은 전 세계에 단 하나의 서버를 가지고 있는 게임으로 50만 명이 넘는 게이머가 가상세계를 유지해오고 있는 게임인데, 이 게임 내부에서는 현실 세계를 모방한 다양한 사회 문화적 현상들이 나타난다[31].



[Fig. 2] CCP Games, <EVE Online>, 2003.

<EVE Online>과 같은 MMORPG에서 다양한 국적을 지닌 현실 세계의 게이머들이 단일 서버의 가상세계로 접속하는 순간 게이머는 물리적, 지리적 관념을 초월한 <EVE Online>의 세계로 진입하여 구성원이 된다. 이 안에서 게이머는 퀘스트(Quest)를 완료할 때마다 소속된 회사에 세금을 내는데, NPC의 세율은 11%이고 게이머가 설립한 회사는 그보다 세율이 낮다. 세금 납부의 의무가 곧 가상세계의 시민권 즉, 정착목적의 영주권과 같은 의미가 되는 것이다. <EVE Online>을 통해 가상세계가 현실의 사회, 정치, 경제, 문화 등의 모든 개념을 아우르는 문제의식에 대하여 초국가적인 공통의 연대 가능성을 가지고 있으며, 현실을 재현

한 아주 좋은 예로 볼 수 있다[32]. 이러한 온라인 게임 세계는 게이머들이 자신의 아바타를 통해 가상의 공간에 거주할 수 있는 공간의 기능을 제공한다. 아울러 아바타의 형태는 현실의 몸체가 지니지 못한 외형과 능력으로 다양하고 흥미 있는, 행동들을 수행하며 게이머에게 현실 세계에서 꿈꾸지 못한 이상적 삶을 이끌어 나갈 수 있는 발판을 제공한다[33]. 이러한 과정을 통해서 가상세계의 게임에서 만들어진 아바타와 현실의 '나' 사이에 상호작용성 또한 작동하게 되는데, 게임 속 아바타는 게이머가 조작할 수 있는 대상이지만, 사실은 다른 게이머의 아바타와의 관계 속에서 사회적 존재로 의미를 부여할 수 있다[34]. 사회 관계적 이용자들의 형태적 특성에 관해, <리니지>는 게이머들끼리 모여 '혈맹'이라는 단체를 결성할 수 있다. 이는 일반적으로 MMORPG의 '길드(Guild)'와 같은 의미이다. 다만, 한글의 '괴'를 의미하는 '혈'의 단어를 사용하여, 좀 더 굳건한 집합단체의 의미를 내포하고 있다. 이러한 혈맹의 등급을 올리기 위해서는 리니지의 통화단위인 아데나, 아이템, 인원 등의 일정 조건을 만족시켜야 하는데[35], 대규모 파티 사냥 형식의 게이머 간의 협력적 요소를 강조한 <월드 오브 워크래프트>³⁾에 비해 <리니지>는 경쟁적인 게임 요소가 훨씬 강조되어 있기 때문이다[36].



[Fig. 3] 엔씨소프트, 리니지(Lineage), 1998.

<리니지>에서 아이템과 레벨은 곧 권력을 의미하는데, 이러한 이유로 혈맹은 조직의 이해관계에 따라 다른 혈맹과의 분쟁이 발생하고, 이렇게 감정

적 대립과 아이템 획득을 목적으로 집단이 서로 대립하게 된다[37]. 대립과 갈등을 기반으로 한 대규모 전투방식인 공성전은, 게임 내 성(지역)을 차지하기 위하여 게이머들이 공격과 수비로 나뉘어 전투를 벌이고 어느 한쪽이 승리 조건을 달성하면 종료되는 방식인데, 승리한 혈맹은 전리품으로써 막강한 권력 즉, 성의 세력을 조정할 수 있는 권한이 주어지며, 고급 아이템을 얻을 수 있다[38]. 때문에 퀘스트(Quest)의 수행보다 공성전에 승리하기 위해서, 전투에 이기기 위해서 아바타를 키운다는 개념이 더 강하다.

이러한 세계관은 유럽 중세시대를 배경으로 하고 있어[39], '기사도'⁴⁾가 연상되는데, 전쟁 그 자체가 하나의 질서이자 규범으로 작용하여 '정의로운 악'이 용인되는 이기주의적 조직 문화가 존재하기도 하지만[40], <리니지>가 단순한 게임의 의미를 넘어, 게임으로 형성된 사회생활이라는 특징에서 혈맹원들의 존재가 자연스럽게 혈맹이라는 단체에 융화되고, 민주주의적 공동체성과 현실적 인간화의 가능성을 찾아볼 수 있다.

3.3 경제 철학의 가치

한국의 온라인 게임 중 약 73%가 유럽 중세시대를 배경으로 한 세계관을 갖고 있다. 역사에서 암흑과 야만의 시기로 폄하되었던 중세 천년의 기간이 가상세계에서 새롭게 부활했다. 동양에서 보는 서양 중세의 느낌은 마치 동화 속에 나오는 판타지 세계의 느낌을 주게 되는데, 이러한 유럽 중세시대를 배경으로 한 게임의 등장은 현대인들의 전근대적 삶의 고단함에 대한 탈출과 파라다이스를 향한 동경 때문이라고 볼 수 있다[41].

우리가 동경한 파라다이스, 유럽 중세시대는 일반적으로 서로마제국이 멸망한 5세기(476년)부터 동로마제국의 멸망과 함께 백년전쟁이 끝난 15세기(1453년)를 의미하는데[42], 프랑스의 학자 자크

3) 블리자드(Blizzard), <World of Warcraft>, 2004.

4) 중세 유럽에서 성립한 행동 규범, 용맹, 예절, 명예, 충성 등과 같은 덕을 이상으로 하는 윤리.

르코프(Jacque Le Goff)는 모든 사회계층이 생존의 두려움을 느낄 만큼 경제적으로나 심리적으로 심한 압박을 받고, 특히 민중 계급의 생활 수준은 노동의 착취로 인하여 최저 수준으로 떨어진 시기라고 밝히고 있다[43]. 이 시기에는 봉건제에 기반하여 인간의 존엄성은 무시되었고, ‘십자군 전쟁’과 ‘백년전쟁’ 그리고 ‘흑사병’으로 인하여 유럽 전체 인구의 1/3이 죽는 매우 어려운 시기였다[44]. 이 시기의 주된 인간의 신분 계급 간의 차이는 ‘가난한 자와 부유한 자’를 대신해서 ‘강자와 약자’라는 대립 개념의 표현을 사용할 수 있다. 여기서 ‘강자’란 권력의 소유자이며, 그에 반대되는 개념인 ‘약자’는 재산 때문이 아닌 ‘무소유’라는 의미에서 약자이다[45]. 정리하자면, 이 시기의 민중계층의 삶은 날마다 생존을 염려해야 할 만큼 발전은 없고 퇴보만 거듭된 마치 암흑과도 같은 시기였다[46]. 마찬가지로 이용자들이 <리니지> 세계로 들어오게 되면 영주와 군주에게 지배받는 소시민으로 살아가든지, 아니면 직접 군주와 영주가 되든지 하는 양자택일을 강요받게 되는데, 지배 또는 피지배의 계급구조가 앞서 언급한 레벨과 혈맹 그리고 세금이라는 게임 속 시스템으로 완벽하게 분리되었기 때문이다[47]. 실제로 집단에 속해 있는 게이머는 그렇지 않은 게이머에 비해 다양하고 풍부한 지원이 이루어지고 있어, 게임 내에서도 ‘부익부 빈익빈’ 현상이 나타나고 있음이 확인되었다[48]. 이러한 이념의 원리를 바탕으로 21세기의 디지털 시대는 기술의 발달과 1인 네트워크 매체의 눈부신 성장으로 인간 즉, 개인의 디지털 민주화를 희망하는 목소리가 높아지게 되었고, 또한 그렇게 되어 가고 있다. 그러한 가상세계 중에서 특히 MMORPG가 현실의 인간성을 그대로 반영하는 매체임은 분명한 사실이다[49].

4. 결 론

진화를 거듭함으로써 인해 모든 인간은 자율적 사고와 행동을 갈망하게 되었고, 인간이 가진 정체성

은 현실과 가상의 혼합세계와 직면하면서, 다면적 특성을 동시에 볼 수 있는 진화적 형태를 보인다. 인간은 불완전한 존재이기 때문에, 현실뿐만 아니라 가상인 온라인 게임에서도 사회적 대립을 피할 수 없는 존재이다. 이렇게 볼 때, 타인과 다양한 상호관련성을 가지고 있는 MMORPG는 인간의 정체성을 적나라하게 보여주는 한 통로로써, 현실의 사람들을 가상으로 이끌기에 충분한 매체이다. 우리가 MMORPG를 접할 때면 나름대로 목표를 설정하고, 그 목표를 이루기 위해 노력한다. 그러한 과정에서 현실과 가상의 경계는 자연스럽게 동화되거나 혹은 무너진다. 가상세계의 구성원이자 주인인 ‘내’가 타인과 이루는 상호관련성에 반응하며 가끔은 집단을 구성하면서, 마치 현실 세계의 그것을 보는 듯한 의미 있는 시간을 보낸다. 이러한 게임 세계는 지속적이고, 역동적이기 때문에, 가상과 현실의 지속적인 변동의 과정에서 다양한 사건들을 생성하며, 게이머에게 의미를 부여해 준다. 이러한 서사를 제공하고 일깨우기 위하여 게임 제공자는 주기적으로 콘텐츠(Contents)를 업데이트(Update) 하면서 결말을 연장한다. 게임 제공자가 서비스를 중단하기 전까지 계속해서 진행형의 상태를 유지하는 것이다. 게임 월드(Game World)라는 공간은 컴퓨터를 이용하여 인공적으로 구현한 가상세계이기 때문에, 그 안에서 게이머는 기획자가 유도하는 서사를 넘어 인간으로서 경험할 수 있는 다양한 사회생활을 원하는 시간에 가능하게 한다. 그렇다 보니 게임은 결말에 대한 기대 보다는 게임을 즐기고 진행하며 전진하는 과정이 중요하고, 결국에는 종말의 개념이 사라질 수도 있다. 게이머들은 게임 속 가상의 세계에서 존재하지 않을 결말을 향해 나아가는 또 다른 삶을 산다. 자신이 가진 정체성은 현실과 어긋남이 없이 게임 세계에서도 타인과 작용-반작용의 반응으로 협업과 갈등을 반복하며, 점진적으로 진화한다. 마찬가지로 게임 또한 진화를 거듭하고 있다.

개인들이 가지고 있는 각기 다른 자신의 욕구를 발산하고, 움직이는 아바타 또한 능동적인 의지를

갖고, 자신의 목표를 성취하기 위해 행동하고 있다. 이러한 경험과 발전은 인간 스스로 변화와 성장의 필요성을 강조한 현인들의 의견을 수렴하기에 충분하다. 앞으로의 연구과제는 이러한 통합세계에서의 인간 진화에 관한 깊고 뚜렷한 연구가 다양한 모델을 통하여 진행되어야 할 것이다.

REFERENCES

- [1] Jeremy Rifkin, "The age of access: the new culture of hypercapitalism, where all of life is a paid-for experience", New York: J.P. Tarcher/Putnam, pp. 11-15, 2001.
- [2] Hye-won Han, Halla Jeeae Ko, "Study on Digital Diaspora in MMORPG" Journal of The Korean Society for Computer Game, Vol.27, No.2, pp. 17-28, 2014.
- [3] Pierre Lévy, "Becoming virtual: reality in the digital age", London: Plenum Trade, pp. 23-34, 1998.
- [4] Jesper Juul, "A casual revolution: Reinventing video games and their players", Cambridge, MA: MIT Press, 2009, pp. 1-24.
- [5] Janet H. Murray, "Hamlet on the holodeck the future of narrative in cyberspace", Cambridge, MA: The MIT Press, pp. 51-79, 1998.
- [6] Chul-gyun Lyou, Bo-yun Kwon, "Findings of the politics of aesthetics in digital games", Korea Humanities Content Society, Vol.37, pp. 91-114, 2015.
- [7] Woon-ha Myung, "Barts Historia", Seoul: Saem, pp. 65-263, 2008.
- [8] Jong-soo Lim, "The Mode of Life in Actual-Virtual Convergence Age", Journal of Cybercommunication Academic Society, Vol.28, No.2, pp. 53-98, 2011.
- [9] Edward Castronova, Thomas Malaby, "Exodus to the virtual world: how online fun is changing reality". New York: Palgrave Macmillan, 2007.
- [10] Ibid., p. 12.
- [11] Arjun Appadurai, "Modernity at Large: Cultural Dimensions of Globalization", University of Minnesota Press, pp. 1-47, 1996.
- [12] Ibid., pp. 139-199.
- [13] Hye-won Han, Halla Jeeae Ko, "Study on Digital Diaspora in MMORPG" Journal of The Korean Society for Computer Game, Vol.27, No.2, pp. 17-28, 2014.
- [14] Bo-Ra An, "A Study on Body and Habitation of MMORPG", Journal of The Korean Society for Computer Game, Vol. 16, pp. 45-53, 2009.
- [15] Nick Yee, "The demographics, Motivations and Derived Experiences of User of Massively Multi-User Online Graphical Environments", Teleoperators and Virtual Environments, Vol. 15, pp. 309-329, 2006.
- [16] Johan Huizinga, "Homo ludens a study of the play-element in culture", London: Routledge & Kegan Paul, 1980.
- [17] Chul-gyun Lyou, "A Study in the Temporality in Interactive Storytelling", The Korean Language and Literature, Vol.93, pp. 383-411, 2006.
- [18] Chul-gyun Lyou, Jin-kyung Ahn, "Research of Digital Storytelling in the Virtual World - Comparison between the Secondlife and MMORPG", Journal Of Game Industry & Culture, Vol.16, pp. 30-47, 2007.
- [19] Janet H. Murray, "Hamlet on the holodeck the future of narrative in cyberspace", Cambridge, MA: The MIT Press, pp. 51-79, 1998.
- [20] Darwin R. CHARLES, "On the Origin of Species by Means of Natural Selection or the Preservation of Favoured Races in the Struggle for Life", London: John Murray, 1859.
- [22] Se-kyun Kim, Sang-shin Lee, "Power in DNA: Physiological Approaches to Political Behavior", Peace Studies, Vol.21, No.2, pp. 5-36, 2013.
- [23] Michale S. Gazzaniga, "Human: The Science Behind What Makes Us Unique", Ecco, 2008.
- [24] Gyung-ran Jeon, "A study on the Actualization of Interactive Text: Analysis of the Massively Multiplayer Online Role Playing Game Playing", Korean Journal of Journalism & Communication Studies, Vol.48, No.5, pp. 188-213, 2004.
- [25] Jong-soo Lim, "The Mode of Life in Actual-Virtual Convergence Age", Journal of Cybercommunication Academic Society, Vol. 28, No.

- 2, pp. 53-98, 2011.
- [26] Gonzalo Frasca, "Ludology meets narratology: Similitude and difference between (video)Games and narrative", 1999.
- [27] Hye-won Han, "Digital Game Storytelling", Paju, Korea: Sallimbooks, pp. 3-24, 2005.
- [28] Roger Ebert, "Video Games Can Never Be ART", 2010.
- [29] Jin-wan Park., Dong-su Seo, "Game Art Curriculum in Fine Arts Major", Journal of The Korean Society for Computer Game, Vol.13, p p. 53-58, 2008.
- [30] Friedrich Schiller, "On the aesthetic education of man", London: Penguin Books, 2016.
- [31] Jun-ho Park, Sang-hee Lee, "Study on co-relation of the leadership between reality and v irtual world: focused on 'Goonzu Special' game", The HCI Society of Korea, Vol.2, 1437-1442, 2008.
- [32] Kelly Bergstorm, Carter M., Darryl Woodford, Christopher A. Paul, "Constructing the Ideal EVE Online Player", Processings from DiGRA 2013 , pp. 2-4, 2013.
- [33] Hye-won Han, Ji-ae Ko, "Study on Digital Diaspora in MMORPG", Korean Society For Computer Game, Vol.27, No.2, pp. 17-28, 2014.
- [34] Bo-ra An, "A Study on Body and Habitation of MMORPG", Journal of The Korean Society for Computer Game, Vol. 16, pp. 45-53, 2009.
- [35] Gyong-ran Jeon, "The Aesthetics of Digital Game: Online Game Storytelling" Paju: Sallimbooks, pp. 44-45, 2005.
- [36] Seo-young Kim, Tae-soon Park,(2006). "Contents Analysis Frame of MMORPG", Journal of The Korea Contents Association, Vol.6, No.10, pp. 80-88, 2006.
- [37] Do-sam La, "Panorama of Virtual space and Life's shorts stories", Korean Journal of Communication & Information, Vol.14, pp. 115-149, 2000.
- [38] NCsoft Cultural Foundation. "Game Dictionary", Seoul: Hainaem, pp.985-986, 2016.
- [39] Ibid., Do-sam La, NCsoft Cultural Foundation.
- [40] Song-woo Nam, Julia Kwon, "The dual political discourse inherited in Lineage", Journal Of North-East Asian Cultures, Vol.18, pp. 471-490, 2009
- [41] Sung-eun Seo, "The World View of the Middle Ages Fantasy Game", Journal of The Korea Contents Association, Vol.9, No.9, pp. 114-124, 2009.
- [42] Wikipedia. "Middle Ages", https://en.wikipedia.org/wiki/Middle_Ages.
- [43] Jacques Le Goff, Barrow., J., "Medieval civilization, 400-1500", New York: Barnes & Noble Books, 2000.
- [44] Hong-kyu Hong, "Western medieval imperialism". Person and Idea, Vol.247, pp. 105-123, 2018.
- [45] Ferdinand Seibt, "Glanz und Elend des Mittelalters: eine endliche Geschichte", Berlin: Siedler, pp. 87-144, 1987.
- [46] Kyung-keun Song, "Is the Crusading War of Medieval Europe the Expedition or the Invasion?", Mediterranean review, Vol.9, No.1, pp. 83-106, 2007.
- [47] Do-sam La, "Panorama of Virtual space and Life's shorts stories", Korean Journal of Communication & Information, Vol.14, pp. 115-149, 2000.
- [48] Jong-hyun Wi, In-soo Song, "An Empirical Study on Community Effect of MMORPG Guild", Journal of Korea Game society, Vol.10, No.4, pp. 49-61, 2010.
- [49] Eun-Ah Seo, (2007). "Speaking in Writing or Linguistical Research on Quote, Comment, Best Comment, Malicious Comment ID and Emoticon of Netizen", Seoul: CommunicationBooks, pp. 14-21, 2007.



최 두 열 (Choi, Du Yeol)

약 력 : 2012 한양대학교 경영학 석사
2013-현재 중앙대학교 첨단영상대학원 박사과정

관심분야 : 게임, 디지털 아트, 트랜스 미디어, 융합예술



박 진 완 (Park, Jin Wan)

약 력 : 1999 Pratt Insitutue master of Fine Art
(MFA)
2003-현재 중앙대학교 첨단영상대학원 교수

관심분야 : 미디어아트, 게임, 애니메이션, 데이터 시각화
