

게임 캐릭터 기반 버추얼 아이돌의 파타피직스 연구 -K/DA를 중심으로

Analysis on Pataphysics of Virtual Idol based on Game Character -Focus on K/DA

김초영, 한혜원

이화여대 융합콘텐츠학과

Cho-Young Kim(kcy7888@hanmail.net), Hye-Won Han(hwghan@ewha.ac.kr)

요약

K/DA는 <League of Legends> 게임 캐릭터를 기반으로 만들어진 K-pop 버추얼 아이돌이다. 이에 본 연구에서는 K/DA를 중심으로 버추얼 아이돌의 생성과정과 특징, 존재론적 의미를 파타피직스의 관점에서 분석했다. K/DA는 게임 캐릭터와 아이돌 걸그룹의 캐릭터 데이터베이스를 기반으로 생성됐다. 이때 가상의 아이돌 캐릭터와 실제의 여성 아이돌이 결합해 독자적 정체성을 구축한다. 이후 모션 캡처를 통해 가상화된 인물의 신체를 체화하고, 증강현실을 통해 무대에서 퍼포먼스를 구축한다. 그 결과 K/DA는 가상과 현실을 가로지르는 동시에, 둘 중 어디에도 귀속되지 않는 파타피지컬 주체가 된다. 이처럼 K/DA는 가상/현실, 정보/물질, 기계/인간을 구분했던 이분법적 체계를 극복하고, 향후 디지털 주체가 위치할 제3의 지대를 제시했다는 점에서 그 의미가 있다.

■ 중심어 : | 버추얼 아이돌 | 게임 캐릭터 | K-pop | 모션캡처 | 증강현실 | 파타피직스 |

Abstract

K/DA is a K-pop virtual idol based on the <League of Legends> game character. This study analyzed the creation process, characteristics and existential meaning of virtual idols from the perspective of Pataphysics. K/DA is a character with both characteristics of game character and K-pop girl group. Also, virtual character and real idol share the body through motion capture and augmented reality(AR). As a result, K/DA crosses virtual and reality, and at the same time becomes a pataphysical subject that does not belong to either virtual or reality. K/DA is suggested a third zone where digital subjects will be located in the future.

■ keyword : | Virtual Idol | Game Character | K-pop | Motion Capture | Augmented Reality | Pataphysics |

I. 서론

K/DA는 <League of Legends(리그 오브 레전드)> (이하 LoL) 캐릭터 기반 버추얼 아이돌(virtual idol)로, 2018년 월드 챔피언십 결승전 무대에 등장했다[1].

버추얼 아이돌은 일종의 가상적 존재로, 실재하는 인물이 아니기 때문에 규범에서 자유로운 조건에서 인간의 욕망을 투영할 수 있다[2]. 이들은 <POP/STARS> 뮤직 비디오 공개 약 1달 만에 1억 조회 수, 2020년 5월 기준 약 3.3억 조회 수를 기록했다. 또한 K/DA의 음원은

미국 아이튠즈 K-pop차트 1위, Pop 차트 4위, 빌보드 '월드 디지털 송 세일즈' 차트 1위, 벅스 기준 실시간 차트 4위 등 국내외 음원 사이트에서 높은 기록을 달성했다[3][4].

버추얼 아이돌로서의 K/DA는 K-pop과 그룹 중심의 아이돌 문화를 반영하는 것은 물론, 캐릭터 중심의 게임과 e-sport 등 게임 문화도 동시에 대변한다. 국내 RPG게임 <엘소드>의 <프로젝트 엘스타(PROJECT EL★STAR)>나 일본 리듬 게임 <THE iDOLM@STER>, <BanG Dream!>에 등장하는 걸그룹도 유사한 사례이다. 따라서 K/DA는 단순히 게임이나 음악의 하위 장르로 보기 어렵다.

무엇보다도 K/DA의 경우 e-sport의 게임 캐릭터를 기반으로 생성되었다는 점에 주목할 필요가 있다. 특히 버추얼 아이돌 K/DA는 게임 캐릭터를 기반으로 삼는 동시에 각 캐릭터에 실제 아이돌을 결합시켰다는 점에서 기존 사이버 가수인 아담이나 보컬로이드 하츠네 미쿠와 구별된다.

본래 아이돌은 이상화된 초월적 존재로, 현실의 나와 다른 존재라는 점에서 가상성과 맞닿아 있다. 가상(virtual)이 형상적으로 인지되거나 본질적으로 효력을 미치는 면에서 존재하는 것이라면, 현실(reality)은 실제적인 사건, 사물 또는 그의 상태를 의미한다[5]. K/DA는 가상에서 현실로, 다시 현실에서 가상으로 이동하며 하나의 독자적 캐릭터를 구축한다.

버추얼 아이돌에 대한 선행 연구는 주로 가상성에 집중되어 왔다. 국내의 경우 조은하와 김대우의 연구에서 주로 버추얼 아이돌이 인간의 욕망에 의해 조형된 가상 존재임을 밝혀냈으며[2][6] 해외의 경우 다니엘 블랙 등이 조작 가능한 디지털 신체로서 버추얼 아이돌을 강조한 바 있다[7][8]. 이러한 연구는 버추얼 아이돌의 사이보그적 특징을 밝혀냈다는 점에서 연구사적 의의가 높다. 다만 버추얼 아이돌을 현실과 분리된 허구의 존재로 규명했다는 점에서 본 논문과 차별된다.

한편 버추얼 아이돌이 기술을 매개로 현실 세계에 재현되는 양상에 집중한 연구도 있다. 박성희·강은원은 버추얼 아이돌이 가상현실(VR)을 통해[9], 로베르타 호퍼는 홀로그래픽을 통해 버추얼 아이돌이 현실과 상호 교류할 수 있다는 점을 밝혔다[10]. 이러한 선행 연구들

은 가상의 존재가 현실에 조응할 수 있음을 드러냈다는 점에서 유의미하다. 그러나 현재의 버추얼 아이돌을 분석하기 위해서는 아이돌이 현실과 가상을 가로지르며 정체성을 구축하는 과정을 면밀히 분석하고 이를 통해서 그 존재론적 의미를 알아낼 필요가 있다.

또한 지금까지 K/DA를 OSMU[11], 트랜스미디어 스토리텔링[12]의 입장에서 연구한 경우도 있다. 이 논문들은 K/DA가 실제 아이돌과 결합함으로써 가상과 현실의 모호함을 지적했다는 점에서 유의미하다. 본 연구는 이러한 선행 연구를 바탕으로 하되, 나아가 버추얼 아이돌의 재현 양상 및 존재론적 가치를 분석하고자 한다. 특히 본 연구에서는 현실에 중첩된 버추얼 아이돌을 파타피직스(pataphysics)적 관점으로 분석하고자 한다. 파타피직스는 프랑스 극작가 알프레드 자리(Alfred Jarry)가 만든 개념으로, 현실과 가상, 물질과 정신을 나누던 근대 형이상학의 이분법을 패러디하기 위해 고안됐다[13]. 파타피직스는 가상의 존재를 현실에 배치하는 것으로 이른바 '존재하지 않는 현실'이다. 이때 현실이란 '그 자체(as it is)'가 아니라 '마치 그것인 것처럼(as if it is)'이라는 의미의 가상성과 연계된다[14]. 즉 파타피직스의 핵심은 가상과 현실의 경계를 모호하게 만들으로써 양자를 긴밀히 연결하는 것이다. 파타피직스 관점은 환상과 현실을 연결시킴으로써 양가적 속성을 가진 두 대상을 하나의 접합체로 형성한다는 점에서[14] K/DA와 접점을 가진다.

본 논문의 2장에서는 LoL의 게임 캐릭터가 실제 아이돌과 결합하여 현실 세계의 층위로 나아가는 현상을 분석하고자 한다. 이후 3장에서는 버추얼 아이돌이 현실과 가상을 횡단하는 파타피직적 주제로 형성됨을 증명하고자 한다.

II. 게임 캐릭터 기반 버추얼 아이돌의 재현 양상

1. 게임 캐릭터성 공유를 통한 걸그룹 재현

LoL은 게임의 특성상 복수 챔피언 캐릭터의 성격이 다양하게 나타난다[15]. LoL에서는 플레이어가 자신의 성향과 전략에 맞는 캐릭터를 선택할 수 있도록 캐릭터

마다 고유한 스토리텔링, 외향, 스킬, 능력치 등을 다르게 설정하여 제시한다. LoL에는 다양한 여성 캐릭터가 등장한다. K/DA는 LoL 여성 캐릭터 4명에게 적용되는 게임 스킨의 한 종류로, K-pop 걸그룹이라는 컨셉을 가지고 출시됐다. 게임 스킨은 컨셉에 따라 캐릭터 복장, 무기, 스킬 발동 등의 그래픽을 변형시키는 것이다.

K/DA 스킨은 아즈마 히로키가 제시한 일종의 데이터베이스 모형에 근거해 제작됐다고 볼 수 있다. 아즈마 히로키는 게임 및 애니메이션의 경우 서브컬처 내 통용되는 캐릭터 데이터베이스에서 캐릭터 요소를 추출해 하나의 새로운 캐릭터를 생성한다고 본다[16]. 이러한 데이터베이스에 근거한 캐릭터 형성은 LoL 게임 캐릭터 아리, 이블린, 카이사, 아칼리에도 적용된다. 이들은 관습적으로 재생산되어온 여성 캐릭터의 공통 요소를 조합한 뒤 특이점을 더하는 형태로 만들어졌다. 따라서 K/DA는 게임 속 여성 캐릭터와 현실의 걸그룹이 공통적으로 가진 캐릭터 데이터베이스를 토대로 하나의 새로운 캐릭터를 구축한 것이다.

[표 1]에 나타난 바와 같이 K/DA 아이돌 캐릭터는 원천 캐릭터의 이미지를 유지한다. 가령 K/DA 아리의 경우, 구미호라는 게임 캐릭터성에 맞게 여우 귀와 구미호 꼬리를 단 모습으로, K/DA 이블린은 팜프파탈 악마라는 캐릭터성에 맞게 악마 꼬리와 긴 발톱을 가진 모습으로, K/DA 카이사는 공허충과 결합했다는 설정에 따라 공허충 날개를 단 모습으로, K/DA 아칼리는 암살 남자라는 캐릭터성에 맞게 복면과 카마를 갖춘 모습으로 재현된다.

표 1. LoL 게임 캐릭터와 K/DA 아이돌 캐릭터 유사 설정

캐릭터 명	캐릭터 원형	캐릭터 이미지		캐릭터 유형	
		게임	아이돌	게임 [15]	아이돌 [17]
아리	구미호			소녀, 요정	성애화된 소녀
		여우 귀, 구미호 꼬리	여우 귀, 구미호 꼬리		
이블린	팜프파탈 악마			마녀, 괴물	팜프파탈
		꼬리(채찍), 긴 발톱	꼬리(채찍), 호감투		

카이사	이형 (異形) 영웅			사라진 여인→ 여성 영웅	여전사
		공허수트, 공허충 날개	크롭티, 레깅스, 공허충 날개		
아칼리	여성 남자			여전사	여전사
		카마, 복면	카마, 복면		

LoL 게임 캐릭터는 자신에게 부여된 여성 캐릭터 원형을 중심으로 아이돌 캐릭터 K/DA를 형성한다. 가령 LoL 아리의 캐릭터 원형인 구미호는 아름답고 가냘픈 여성의 모습으로 남성을 매혹하여 간을 빼먹는다는 한국의 전설에서 탄생했다. K/DA 아리 역시 5년의 공백기 동안 소녀에서 아름다운 여성으로 성숙했다는 배경을 가진다. 이에 따라 아리는 여우 귀와 꼬리를 달고 프릴이 있는 점프 수트에 높은 구두를 신은 '성애화된 소녀'의 모습으로 나타난다. 한편 이블린은 관능적이고 매혹적인 여성이 남성을 유혹하여 그를 파멸로 이끄는 팜프파탈을 원형으로 삼는다. 이에 LoL 챔피언 이블린은 남성을 파멸로 이끄는 악마로 설정되어 있으며 채찍과 긴 발톱으로 사디즘적 특징을 나타낸다. 같은 맥락에서 K/DA 이블린도 그와 사귀어 남성 연예인들은 모두 실종된다는 소문의 신비로운 'No.1 디바'로 묘사된다. 즉 K/DA는 허구성에 기반을 둔 LoL 챔피언으로서의 정체성과 실재성에 기반을 둔 아이돌 걸그룹의 정체성이 중첩되어 나타난다고 할 수 있다.

표 2. LoL 게임 캐릭터와 K/DA 아이돌 캐릭터 설정 비교

캐릭터명	포지션		출신		인간성	
	게임	아이돌	게임	아이돌	게임[18]	아이돌
아리	마법사, 암살자	리드 보컬	아이오니아	한국	비인간 (반인반수)	이상화된 여성 인간
이블린	암살자 마법사	리드 보컬	룬테라	국적 미상 (한국어 및 영어 유창)	비인간 (악마)	이상화된 여성 인간
카이사	원거리	리드 댄서	공허	중국	비인간 (반인반수)	이상화된 여성 인간
아칼리	암살자	리드 래퍼	아이오니아	일본계 미국인	유사인간	이상화된 여성 인간

[표 2]는 LoL 게임 캐릭터가 아이돌 캐릭터로 변이하

며 바뀐 캐릭터 설정을 보여준다. 먼저 LoL 캐릭터는 비인간적 신체에서 인간적 신체로 변환된다. 본래 게임 캐릭터는 가상공간에 존재하는 비현실적 존재로서, 인간의 욕망이 투영된 비인간의 모습으로 설정된다[18]. 특히 LoL의 경우 여성 캐릭터의 비인간적 특징이 게임 플레이에서 활용될 수 있다. K/DA의 원형인 LoL 게임 캐릭터 역시 아리-구미호, 이블린-악마, 카이사-공허충과 결합한 반인반수로 묘사되고 있으며, 아칼리도 초능력을 보유한 유사인간으로 표현되고 있다. 이처럼 여성 캐릭터의 비인간적 특징은 비이성, 자연, 마법 등을 통해서 나타나는데, 이는 인간 중심의 이성, 문화, 과학 등에 반대되는 특성이기도 하다. 한편 K/DA의 비인간적인 특징의 일부가 의상, 아이템 등을 활용해 인간적인 특성으로 변환된다. 가령 K/DA 아리의 여우 귀와 꼬리는 ‘팬들마저 속이는 트레이드마크인 꼬리’라고 설명되고 있으며, 카이사의 생체감אות인 ‘공허수트’는 K/DA 스킨에서 크롭티와 레깅스로 대체된다.

LoL 캐릭터가 가진 비현실적 스토리텔링 또한 수정된다. 가령 LoL 캐릭터 아칼리의 경우, LoL에서 키크우 결사단의 고위급 직위를 맡은 부모님 밑에서 무술을 익혔으나, 키크우 결사단을 탈퇴하여 암살이라는 자기만의 방식을 통해 아이오니아 지역의 평화를 지킨다. 한편 K/DA 멤버 아칼리는 무술가 집안의 딸로 아티스트가 되고자 무술가의 길을 접었지만 여전히 카마를 다를 줄 아는 ‘힙합검객’으로 설정된다.

이처럼 K/DA는 허구 세계에서만 적용될 수 있는 설정을 삭제하고, 실제 K-pop 아이돌이 가질 법한 설정으로 빈칸을 채워 넣는다. 가령 K/DA는 암살자, 마법사와 같은 역할군을 K-pop 아이돌 문법에 따라 보컬, 댄서, 래퍼로 수정한다. 또한 K/DA는 LoL 세계관에 등장하는 룬테라, 아이오니아와 같은 출생지 대신 실제로 존재하는 나라의 국적으로 대체된다.

한편 K/DA에게 리얼리티를 강화하는 차원에서 기존에 없던 설정을 덧붙이기도 한다. 예를 들어 카이사가 춤으로 우승했다는 홍콩 <캔 유 댄스> 경연은 미국 댄스 경연 프로그램인 <유 캔 댄스>와 유사한 이름이다. 이외에도 K/DA는 키, 별자리, 별명과 같이 지극히 현실적이고 세부적인 속성을 제시하여 그들이 실존 인물이라는 환상을 유도한다.

고착화된 성 관념은 가상과 현실을 잇는 뿌리가 된다. 디지털 게임 속 여성 캐릭터는 관습적으로 육체를 드러내는 복장, 낮은 방어력과 높은 마력의 직군, 자연과 결부된 비인간적 모습으로 재현되어왔다. 챔피언이라는 설정을 가진 LoL 여성 캐릭터도 예외는 아니다. LoL 여성 캐릭터에 대한 일률적 재현은 현실 세계에 만연한 성 고정관념이 게임 속에 스며들어 발생한 현상이다[15]. 다른 영역에서 여성 아이돌도 욕망의 스펙타클로서 성애화된 신체 이미지를 요구받아왔다[17]. 여성 캐릭터와 섹슈얼리티의 결합은 디지털 캐릭터와 실제 아이돌 모두에게서 나타나는 현상이다.

2. 실제 인물과의 결합을 통한 현실 세계 진입

라이엇 스튜디오는 버추얼 아이돌 기획 과정에서 실제 K-pop 아이돌을 반영했다고 밝힌 바 있다[19]. K/DA 아리의 경우, 2013년에 나왔었던 ‘팝스타 아리’가 마침내 5년간의 공백을 깨고 다른 동료들과 K/DA를 결성해 재등장했다는 설정으로 되어 있다. 이때 팝스타 아리의 스킨은 걸그룹 소녀시대 멤버 제시카의 <소원을 말해봐> 활동을 모티브로 만들어졌다. 이처럼 팝스타 아리 캐릭터는 게임이라는 가상 세계에서 캐릭터의 원형을 구축한 뒤, 실제 아이돌의 아우라와 특징을 더하면서 캐릭터의 리얼리티를 구축한다. 최종적으로 팝스타 아리의 정체성은 K/DA 아리에게로 이어져 가상과 실재를 결합한 무대에서 퍼포먼스를 벌이는데, 이때 가상과 실제의 다양한 요소들이 중첩되면서 캐릭터와 퍼포먼스의 스펙터클이 강화된다[20].



그림 1. K-pop 걸그룹 멤버와 아이돌 캐릭터 결합

‘팝스타 아리’가 K-pop 걸그룹을 모티브로 하는 아이돌 캐릭터라면, K/DA는 실제 아이돌의 아우라와 계

입의 캐릭터가 결합된 버추얼 아이돌이라 할 만하다. 디지털 캐릭터의 경우 인간이 욕망하는 모습을 이상적으로 재현할 수는 있지만, 실제 가수가 갖는 물리적 희소성·아우라를 확보하기 어렵다[6].

표 3. K/DA 게임 기반 아이돌과 실제 아이돌 비교

K/DA 캐릭터	여성 캐릭터	이미지	
		게임 기반 아이돌	실제 아이돌
아리	성애화된 소녀		
		K-pop 걸그룹 아리	K-pop 걸그룹 (G)I-DLE 미연
이블린	팜파탈		
		K-pop 걸그룹 이블린	미국 싱어송라이터 매디슨 비어
카이사	여전사		
		K-pop 걸그룹 카이사	미국 싱어송라이터 자이라 번스
아칼리	여전사		
		K-pop 걸그룹 아칼리	K-pop 걸그룹 (G)I-DLE 소연

[표 3]과 같이, K/DA의 멤버인 LoL 챔피언(캐릭터) 아리, 아칼리, 이블린, 카이사는 각각 실제 아이돌인 (G)I-DLE 소연, 미연과 매디슨 비어, 자이라 번스의 특성 및 아우라를 공유한다. 예를 들어 K/DA의 래퍼 아칼리는 15세 때 큰 화제가 된 서바이벌 랩 배틀에 참가한 경력을 가지고 있는데, 이는 아칼리를 담당한 (G)I-DLE 소연이 19세 때 서바이벌 랩 배틀 프로그램 <언프리티 랩스타3>에 출연한 경험과 연계된다. K/DA 리드보컬 아리는 ‘아름다운 팝스타’로 선정된 적이 있는데, 이는 (G)I-DLE 미연이 그룹 내 메인 보컬이자 ‘비주역 담당’인 부분과 일맥상통한다. K/DA 리드보컬 이블린은 자기만의 음악을 추구하는 풍부한 가창력의 소유자로 설정되어 있는데, 이와 같은 이블린의 특성은 음악적 개성이 강한 싱어송라이터로서 매디슨 비어를

연상시킨다[21].

K/DA는 기계와 유기체의 혼종인 사이보그라 할 수 있다. 사이보그는 정신적이면서도 육체적이고, 물질이자 비물질이며, 실재임과 동시에 허구로서 기꺼이 경계의 혼란을 즐긴다[22]. 캐서린 헤일즈(N. Katherine Hayles)는 컴퓨터 시뮬레이션과 실재의 물질성이라는 이중적 시각을 동시에 볼 때, 가상의 존재와 신체화된 실재의 결합이 가지는 의미가 강화된다고 주장했다[23]. K/DA 또한 기술적인 요소를 통해 사이보그적 신체를 갖게 된다.

K/DA는 단순히 평면적인 그래픽이 아니라, 모션캡처와 증강현실(AR) 등을 통해 인간과 기술을 적극적으로 결합한 결과로 탄생했다. K/DA와 결합한 아이돌은 모션캡처를 이용하여 각자 담당한 캐릭터의 표정과 움직임을 만들어내며, 특히 <POP/STARS> 안무에는 직접적인 영향을 미친다. 모션캡처는 현실 세계 인물의 행동을 가상공간에 옮김으로써 실제 아이돌과 버추얼 아이돌을 연결한다.

모션캡처가 현실을 가상화시켰다면, 증강현실은 버추얼 아이돌이 현실 세계로 진입하도록 만든다. 아이돌 캐릭터는 부호화된 실제 아이돌의 행위를 체화한 뒤, 이를 다시 현실 세계의 무대에서 체현해 보인다. 2018년 LoL 챔피언십 결승전 오프닝 무대에서는 버추얼 아이돌 K/DA와 1:1로 대응하는 실제 아이돌이 올라와 한 무대에서 공연했다. 이는 실제 인물의 물질성이 가상공간에 들어와 디지털 정보로 치환되고, 이를 바탕으로 가상의 인물이 현실 세계의 층위에 진입하는 현상을 보여준다.

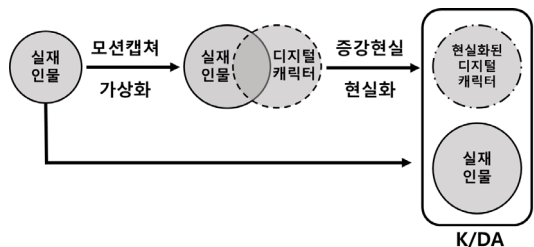


그림 2. K/DA 디지털 캐릭터와 실제 인물의 기술적 결합

[그림 2]는 실제 인물이 컴퓨터화되어 스크린으로 들어가서 버추얼 아이돌이 되어 움직임으로써 버추얼 아

이들 그 자체가 되는 과정과 컴퓨터를 이용하여 만들어진 가상 이미지가 물리적 신체와 결합함으로써 현실 세계와 연결되는 과정을 동시에 보여준다. 이때 실제 아이들은 인간이 가진 시공간적·육체적 한계를 초월하여 정보화된 허구로 존재할 수 있게 된다. 한편 가상 캐릭터는 파편화되고 해체된 실재 인물의 신체 정보를 재조합하여 자신의 신체를 구축한다[24].

더불어 K/DA는 게임 캐릭터 특유의 판타지적 특징을 현실 세계로 유입시킨다. 가령 소연과 아칼리는 서로 모션을 주고받으며 랩하는데, 랩이 끝난 뒤 아칼리는 연막탄을 던져 발생한 연기와 함께 사라져버린다. 또한 카이사는 미사일을 발포하는 '이케시아 폭우' 스킬을 사용하여 공연을 정점으로 이끄는 폭죽과 같은 효과를 내며, 아리는 마력을 구체화시킬 수 있다는 설정에 따라 하트 모형의 구슬을 폭발시킨다. 이처럼 K/DA는 게임 캐릭터의 원형을 유지하면서 실제 아이들과 1:1로 결합한 뒤, K/DA의 신체성을 모션캡처, 증강현실 등의 기술을 통해서 강화시킨다. 가상과 실재, 현실과 환상이 혼재한 가운데 K/DA는 상상력과 물질적 실재가 결합된 사이보그로 존재한다[22].

나아가 K/DA는 가상과 현실, 허구와 실재, 디지털 캐릭터와 실재 인간을 중첩시키는 파타피직스적 태도를 함양한다. 파타피직스를 창안한 알프레드 자리는 파타피직스를 '상상적 해결의 과학(the science of imaginary solutions)'이라고 정의했다[25]. 파타피직스는 가상과 현실을 잇는 도구로 과학기술을 이용한다. 실재 인간과 디지털 캐릭터를 결합한 K/DA 역시 기존의 이분법을 해체하고 재조립의 과정을 거친 혼종적 주체라고 할 수 있다.

III. 가상-현실 교차를 통한 주체성 확립

1. 현실성 강화와 횡단적 주체

K/DA에 나타난 가상성은 “물질적 대상을 정보 패턴으로 해석할 수 있다는 문화적 개념”이라는 헤일즈의 정의에 기반을 두고 분석할 수 있다[23]. 헤일즈의 경우, 가상이 정보 패턴을 통해 만들어진 디지털 이미지라면, 현실은 물질성을 가진 현존 대상이라고 정의하며

가상과 현실이 상보적 관계로써 통합될 수 있다고 주장한다[23].

파타피직스는 현실에 재현될 수 없는 공상적이고 환상적인 것을 현실 세계의 층위로 끌어오므로써 가상과 현실, 정신과 물질, 실재하지 않는 것과 현존하는 것과 사이의 구분을 모호하게 만든다[13]. 이러한 파타피직스는 디지털 콘텐츠의 고유한 특징을 분석하는 과정에서 유효하게 적용될 수 있는 개념이다. 일반적으로는 디지털 콘텐츠에서 가상과 실재를 이항 대립적 관계 혹은 모순의 관계로 간주하기 쉽지만, 실제로는 이 둘이 가로지르기를 통해 하나의 횡단체를 구현하기 때문이다. 이러한 관점에서 볼 때, 허구의 게임 세계에 존재하는 게임 캐릭터와 현실 세계의 아이들을 통합한 K/DA는 파타피직스적 특징을 드러낸다고 전제할 수 있다.



그림 3. K/DA 아칼리 가상-실재 결합 사례

[그림 3]의 경우 아칼리의 사례이다. K-pop 걸그룹 래퍼인 (G)I-DLE 소연의 캐릭터성과 닌자인 LoL 아칼리의 캐릭터성이 결합되어 펑크닌자 스타일의 래퍼라

는 K/DA 아칼리의 캐릭터성이 완성된다. 마찬가지로 (G)I-DLE 메인보컬 미연과 LoL 아리의 구미호라는 캐릭터성이 합쳐져 K/DA 리드보컬 아리가 된다. 또한 가수 겸 작곡가로 활동하는 자이라 번스와 인간이었지만 공허의 힘을 얻어 인간을 초월한 LoL 카이사가 결합해 천재 창작자 K/DA 카이사가 된다. 마지막으로 하이틴 팝스타로 많은 팬을 보유한 매디슨 비어와 남성을 유혹하여 생명을 앗는 LoL 이블린이 결합해 팝프탈 디바 K/DA 이블린이 된다.

물리적 결합의 경우, 가상 캐릭터와 실제 아이들이 디지털 기술을 매개로 연결되는 과정에서 이뤄진다. 첫 번째, 모션캡처를 통해 실제 아이들의 몸짓이 기술적 형상으로 바뀌어 가상공간에 전이되는 가상화 사례이다. 두 번째, 증강현실을 통해 버추얼 아이들이 기술적 형상으로 만들어져 현실 세계에 재현되는 현실화 사례이다. 실제 아이들의 행위에 따라 K/DA 멤버들의 행위와 표정이 모델링되었고, 이후 그 행위는 증강현실을 통해 2018 LoL 월드 챔피언십 무대에 구현된다. 가령 <POP/STARS> 무대에서 실제 아이들과 가상 아이들이 한 무대에서 같은 엔딩 포즈를 취하는데, 이는 실제 아이들의 행위가 가상 캐릭터에게 전이된 예라 할 수 있다. 모션캡처가 버추얼 아이돌로 하여금 실제 아이들의 몸짓을 체화하게 한다면, 증강현실은 체화한 몸짓을 현실 세계에 체현함으로써 디지털 캐릭터-실제 인물 사이의, 그리고 가상 세계-현실 세계 사이의 결합을 이룬다고 볼 수 있다.

이처럼 K/DA는 ①게임 캐릭터-실제 아이들의 캐릭터성 결합 ②아이돌 캐릭터-실제 아이들의 신체 결합의 단계를 거친다. 이 과정을 거치면서 기존의 게임 캐릭터는 잠재적 현실성을 가지는 아이돌 캐릭터로 변이한다. 게임 세계에서 LoL 챔피언은 인간을 초월한 힘을 가진 존재로서 대부분 비인간적 모습의 영웅으로 재현된다. 이때 게임 캐릭터는 환상적 공간을 탐험하는 대리자이자 에이전시이다.

K/DA는 게임 캐릭터에 그 원형을 두고 실제 아이들과 결합하면서 가상과 현실을 가로지르는 새로운 정체성을 부여받게 된다. 로지 브라이도티(Rosi Braidotti)는 기계/인간, 가상/현실, 정보/물질의 이원론에서 탈피한 주체를 일컬어 '횡단체(a transversal entity)'라

고 정의한 바 있다[26]. 횡단적 주체는 종과 범주, 그리고 영역을 가로질러 주체를 통합하며, 과거 위계화되고 차별화된 이분법적 사고를 타파한다. K/DA는 실제 아이들과 캐릭터성을 통해서 정신적으로 연결될 뿐 아니라, 기술을 통해 물리적으로도 연결되고 있다. 즉 K/DA가 인간의 에이전시나 대리자가 아니라, '몸을 가진 확장된 관계적 자아'[26]로서 인간과 횡단적 관계를 맺고 있다고도 볼 수 있다.

이로써 K/DA는 "혼합물, 이질적 요소의 집합, 경계가 계속해서 구성되고 재구성되는 물질적-정보적 개체"로 나타난다[23]. 즉 K/DA는 종, 범위, 영역을 벗어난 횡단체로서 향후 가상의 존재가 가지게 될 주체성에 대한 방향을 제시한다고 할 수 있다. 이는 곧 인간이 인간의 형상이 아닌 다수의 타자들, 즉 체현되고 환경에 속한 주체들과 교류함으로써 존재론적 관계를 맺고, 그들과 공생적 공동체를 형성할 수 있음을 시사한다[26].

2. 가상성 강화와 파타피지컬 주체

파타피직스는 정반대의 두 가지 성질들이 모이기 때문에, 경우에 따라서 조화를 이루기도 하고 부조화를 이루기도 한다[27]. 파타피직스는 양가적 성질을 한 데 놓으면서도 그들의 차이를 인정한다는 점에서, 주체의 특이성을 결정하는 차이의 중요성을 역설한 브라이도티의 주장과도 연결된다[28].

K/DA는 가상을 현실화한 캐릭터 혹은 현실을 가상화한 캐릭터라는 파생 캐릭터 내지 하위 캐릭터에 머무르지 않고, 스스로 버추얼 아이돌의 원형으로 존재한다. 가령 게임 캐릭터에서 아이돌 캐릭터로 변형될 때, 게임 캐릭터에서만 나타나는 고유한 특징을 고수한다. 아리는 여우 귀와 구미호 꼬리를 가진 채, 이블린은 악마 꼬리를 가진 채, 카이사는 공허충 날개를 가진 채, 그리고 아칼리는 카마를 든 모습으로 재현된다. 이는 현실의 아이돌에게 나타날 수 없는 판타지 요소이다.

한편 K/DA는 <POP/STARS> 무대에서 게임 내 스킴을 재현함으로써, 현실의 무대에 게임의 허구성을 덧붙인다. 그럼에도 불구하고 K/DA의 원형은 철저하게 게임 캐릭터의 환상성에 의지하고 있다. K/DA는 LoL 캐릭터의 특성을 원형으로 구축한 뒤, 여기에 현실의 K-pop 아이돌의 특성을 더하는 형식으로 진화한다.

브라이도티는 인간과 기계의 상호관계가 인간과 기계 각각의 정체성을 구성할 수 있다고 보고, 그 상호관계가 각각의 본성을 혼종화하고 그들이 상호작용하는 중간지대를 전면에 드러내는 변형과 공생의 관계라고 주장한다[26]. 즉 K/DA라는 버추얼 아이돌은 가상성과 현실성을 모두 가지고 있는 존재로서 현실과 가상의 중간지대에 위치한다.

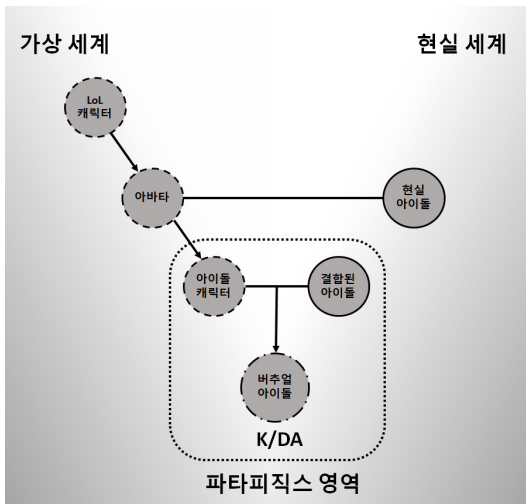


그림 4. K/DA의 파타피지컬 영역 진입 과정

[그림 4]에 나타난 바와 같이 K/DA는 현실과 가상 모두에 속하는 동시에 그 어디에도 귀속되지 않는 가상-현실 중첩 공간으로서 파타피지컬 영역에 위치한다[29]. K/DA는 허구의 LoL 세계의 게임 캐릭터였다. 이 캐릭터는 플레이어와 만남으로써 플레이되는 아바타가 된다. 이후 아바타로서 LoL 캐릭터는 실제 아이돌의 특징을 덧붙여 K/DA라는 아이돌 캐릭터를 형성한다. 이렇게 만들어진 K/DA 아이돌 캐릭터는 실제 아이돌과 1:1로 결합한다. 이때 결합된 아이돌 캐릭터와 실제 인물은 가상에서 현실로, 현실에서 가상으로 넘나드는 버추얼 아이돌을 형성한다. 마침내 K/DA는 현실과 가상 사이에 근거지를 둔 파타피지컬 영역에 위치한다.

현실의 무대에 진입하는 동시에 게임 캐릭터로서의 원형을 재현하는 K/DA는 가상과 현실, 그 어느 곳에도 속하지 않는 존재론적 중립 영역에 존재한다[29]. K/DA 카이사는 인터뷰를 통해 “어떤 일이든 일어날

수 있는 환상과 현실 사이의 세계가 있어요.”, “저희는 이 중간 세계에서 자신감을 갖고, 강해지고, 무엇이든 할 수 있죠.”라고 밝혔다. 이처럼 K/DA는 가상과 현실의 양가적 속성을 지닌 동시에 어디에도 귀속되지 않는 파타피지컬 주체로 거듭난다.

IV. 결론

디지털 콘텐츠에서 가상과 현실을 넘나드는 파타피지컬 캐릭터들이 등장하고 있다. 버추얼 아이돌 K/DA는 라이엇 게임즈의 다른 프로젝트와 연계되거나, 다른 게임과 콜라보를 진행하며 그 영향력을 꾸준히 넓혀나가는 중이다[30]. 이처럼 K/DA는 파타피지컬 주체가 한국의 K-pop 콘텐츠를 알리는 문화매개자가 될 수 있음을 증명한 예라고 할 수 있다.

K/DA는 가상의 존재가 가상-현실을 가로지르는 횡단체로 기능할 수 있음을 증명했으며, 나아가 그 존재가 위치할 파타피지컬 영역을 제시한다. 게임 캐릭터가 가지는 가상 세계의 요소를 유지하면서도, K-pop 걸 그룹의 특징을 더함으로써 고유한 아이돌 캐릭터 K/DA로 변이한다. 이들은 각각 게임 캐릭터 및 아이돌의 데이터베이스를 바탕으로 하나의 독자적인 캐릭터를 구성하게 된다.

이후 실제 아이돌은 모션캡처를 통해 자신의 신체를 버추얼 캐릭터에 전이하고, 버추얼 캐릭터는 증강현실을 통해 현실 세계의 층위에서 실제 아이돌과 함께 퍼포먼스를 한다. 이러한 점에서 볼 때, K/DA는 가상과 현실을 가로지르는 횡단적 주체라고 할 수 있다. K/DA는 실제 아이돌과 정신적·물리적으로 결합하는 동시에, 현실 세계와 자신을 분리한다. 그 결과 K/DA는 가상과 현실이 교차하는 동시에 그 어디에 속하지도 않는 파타피지컬 영역에 놓인다.

현실 세계의 물리성을 가진 인간은 가상 세계의 정보성을 가진 디지털 개체와 공존해야 하는 시대를 맞이하고 있다. K/DA는 가상의 존재가 인간과 연결되면서 동시에 자신의 주체성을 유지하는 선형적 사례이다.

참 고 문 헌

- [1] K/DA 유니버스 홈페이지, https://universe.leagueoflegends.com/ko_KR/kda/, 2020.05.14.
- [2] 조은하, “디지털 시대와 아이돌의 기호적 소비,” *글로벌문화콘텐츠*, 제29호, pp.203-218, 2017.
- [3] K/DA <POP/STARS> 뮤직비디오, <https://www.youtube.com/watch?v=UOxkGD8qRB4>, 2020.05.14.
- [4] 박철현, “롤 가상 걸그룹 'K/DA' 뮤직비디오, 유튜브 조회수 2억 회 돌파,” IT조선, 2019.04.01. http://it.chosun.com/site/data/html_dir/2019/04/01/2019040101807.html
- [5] 미하엘 하임, 여명숙 옮김, *가상현실의 철학적 의미*, 책세상, 1997.
- [6] 김대우, “인간과 기계의 공진화적 관점에서 바라본 사이버가수의 진화과정,” *만화애니메이션연구*, 제39호, pp.261-295, 2015.
- [7] Daniel Black, “Digital Bodies and Disembodied Voices: Virtual Idols and the Virtualised Body,” *Fibreculture Journal*, Vol.E, No.9, pp.1-9, 2006.
- [8] Mauliddhea Sakina Rahmi, Nandang Rahmat, and Amaliatun Saleha, “POSTHUMAN IN JAPANESE POPULAR CULTURE: VIRTUAL IDOL HATSUNE MIKU,” *Annual International Conference on Language and Literature*, Vol.1, No.1, pp.81-86, 2018.
- [9] 박성희, 강은원, “가상현실(VR: Virtual reality) 진입 장벽 콘텐츠의 소비자 완화를 위한 캐릭터 스타시스템 활용방안 연구,” *만화애니메이션 연구*, 제56호, pp.331-356, 2019.
- [10] Robert Hofer, “Metalepsis in Live Performance: Holographic Projections of the Cartoon Band “Gorillaz” as a Means of Metalepsis,” *Metalepsis in Popular Culture*, De Gruyter, pp.232-251, 2011.
- [11] 한저, 이현석, “사용자 제작 콘텐츠(UCC)기반 OSMU 디지털 캐릭터 메이킹 - K/DA 걸 그룹을 중심으로,” *한국콘텐츠학회 2019 춘계 종합학술대회*, 제2019권, 제5호, pp.49-50, 2019.
- [12] 이진, “트랜스미디어를 활용한 게임 마케팅 콘텐츠 연구,” *만화애니메이션연구*, 제57호, pp.1-25, 2019.
- [13] 류재호, “파타피직스 철학과 건축디자인의 관계성에 관한 고찰,” *디자인융복합연구*, 제15권, 제2호, pp.267-284, 2016.
- [14] Christian Bök, *Pataphysics : the poetics of an imaginary science*, Northwestern University Press, 2002.
- [15] 한혜원, *앨리스 리턴즈*, 이화여자대학교출판문화원, 2016.
- [16] 아즈마 히로키, 이은미 옮김, 선정우 감수, *동물학하는 포스트모던*, 현실문화, 2007.
- [17] 이수안, “대중문화에서 기호가치로서 몸 이미지의 소비양식 - 아이돌 그룹을 중심으로 -,” *문화와 사회*, 제11권, pp.193-235, 2011.
- [18] 한혜원, 구혜인, “AOS 게임 캐릭터의 존재론적 재현 양상 분석-(리그 오브 레전드)를 중심으로,” *한국게임학회 논문지*, 제15권, 제1호, pp.185-197, 2015.
- [19] League of Legends-Korea, “개발자 스케치 - K/DA | 리그 오브 레전드,” 2019.10.21. https://www.youtube.com/watch?v=i_nEp-TNkdc
- [20] 한혜원, 정아람, “K-POP 홀로그램 콘서트에 나타난 스펙터클 분석-SM Entertainment 콘텐츠를 중심으로,” *한국콘텐츠학회논문지*, 제16권, 제7호, pp.740-749, 2016.
- [21] 김형은, “KDA: LoL 캐릭터가 가상 걸그룹이 되까지,” *BBC코리아*, 2018.11.12. <https://www.bbc.com/korean/news-46176102>
- [22] 도나 헤러웨이, 홍성태 역음, “1980년대에 있어서 과학, 테크놀러지, 그리고 사회주의 페미니즘,” *사이보그, 사이버컬처*, 문화과학사, 1997.
- [23] 캐서린 헤일즈, 허진 옮김, “우리는 어떻게 포스트휴먼이 되었는가 : 사이버네틱스와 문학,” *정보 과학의 신채들*, 열린책들, 2013.
- [24] 도나 헤러웨이, 민경숙 옮김, *유인원, 사이보그, 그리고 여자*, 동문선, 2002.
- [25] Alfred Jarry, Translated by Watson Taylor, introduction by Roger Shattuck, *Exploits & Opinions of Dr. Faustroll, Pataphysician*, Exact Change, 1996.
- [26] 로지 브라이도터, 이경란 옮김, *포스트휴먼*, 아카넷, 2015.
- [27] 이동은, *게임, 신화를 품다*, 흥릉과학출판사, 2017.
- [28] 로지 브라이도터, 박미선 옮김, *유목적 주체 : 우리시대 페미니즘 이론에서 체현과 성차의 문제*, 여이연, 2004.
- [29] 진중권, *이미지 인문학1 : 현실과 가상이 중첩하는*

파타피직스의 세계, 천년의상상, 2014.

[30] 김미희, "K/DA와 트루 대미지 콜라보 공연 가능성 있다," 게임메카, 2019.11.25. <https://www.gamemeca.com/view.php?gid=1604038>

저 자 소 개

김 초 영(Cho-Young Kim)

준회원



- 2018년 8월 : 이화여자대학교 사학과(문학사)
- 2018년 9월 ~ 현재 : 이화여자대학교 융합콘텐츠학과 영상콘텐츠 전공 석사 과정

〈관심분야〉 : 디지털 스토리텔링, 가상 캐릭터, 가상현실, 지식재산권(IP)

한 혜 원(Hye-Won Han)

정회원



- 1999년 2월 : 이화여자대학교 국어국문학과(문학사)
- 2002년 2월 : 이화여자대학교 국어국문학과(문학석사)
- 2009년 2월 : 이화여자대학교 국어국문학과(문학박사)
- 현재 : 이화여자대학교 신산업융합대학 융합콘텐츠학과 교수

대학 융합콘텐츠학과 교수

〈관심분야〉 : 인공지능 스토리텔링, 트랜스미디어, 게임 스토리텔링, 디지털 스토리텔링