
게임 팬덤의 이차 문화 생성

-머시니마를 중심으로-

Game Fan-dom of Generative the Secondary Culture

-Based On Machinima-

오성석, 박성준
호서대학교 게임공학과

Seong-Suk Oh(oseong@hoseo.edu), Sung-Jun Park(sjpark@hoseo.edu)

요약

본 논문에서는 기존의 대중문화에서 미약하게 다루었던 게임팬덤의 이차문화 생산에 대해 소개한다. 이러한 이차문화 생산 활동은 3차원 영상 콘텐츠를 자유롭게 제작할 수 있는 게임엔진 기반의 머시니마 제작 기술을 통해 폭넓게 확장되고 있다. 본 논문에서는 머시니마를 통해 단순한 게임소비자에서 새로운 대중문화의 생비자로 어떻게 역할을 전환하는지를 고찰하였다. 또한 머시니마를 이용한 다양한 선행 연구와 더불어 게임팬덤의 문화 활동을 민속지학적 연구 방법을 통해 게임 사용자들의 적극적인 문화실천의 심리적 동기와 머시니마와의 관계에 대해 논의 하였다. 본 논문에서는 머시니마가 게임 팬덤문화에 끼치는 영향을 대한 객관적 반응을 검증하기 위해 수용자 반응 조사를 수행하였다. 이를 통해 머시니마와 게임팬덤 문화생성 사이에 매우 밀접한 관계 형성이 이루어진다는 것을 알 수 있었고 머시니마가 기존의 게임문화 영역을 새롭게 확장 시키는 주체로서 매우 중요한 도구라는 것을 알 수 있었다.

■ 중심어 : | 머시니마 | 게임팬덤 | 게임기획 | 프로슈머 | 게임문화 연구 |

Abstract

This paper introduces the secondary cultural productions of game fandom that have been underestimated. The participatory cultural activities of game users are broadly expanding owing to machinima technology based on game engine. It allows gamers to make the three dimensional digital animations simple and easy way. This paper studies that how simple game consumers change their role as producers through machinima. This study is focused on the relationship between polysemy of participatory Machinima and former fandom's the secondary culture studies using ethnographic research method. It is to clarify relationship between the game users' psychological motivation for culture practice and the machinimas. We verify practically the machinima's effects on fandom culture through analysing viewers' reaction using replies on the machinimas and then find out machinima is a very important tool for expanding the game culture realm as the main body.

■ keyword : | Machinima | Game Fandom | Game Psychology | Prosumer | Game Culture Study |

I. 서론

1. 연구배경

대중문화를 수용하는 대중의 행동적인 특징 중 하나인 팬덤(Fandom)에 관한 연구는 이전의 대중문화의 연구 관점에서는 수동적인 집단으로 그려지고 있다. 또한

팬덤을 탈위계적이고, 저속하고, 그리고 반항적인 이해할 수 없는 하위 문화집단으로 부정적으로 해석되어 왔다. 또한 팬들에 의해 제작되고 되는 이차문화는 저급한 하위문화(Subculture)로 취급되어 왔다. 그러나 인터넷과 디지털 멀티미디어 기술의 발달로 문화적 생산과 공유가 용이해지고 유행되고 있는 이유로 기존에는 주목받지 못하였던 팬에 의한 능동적인 문화적 실천은 개인적인 결핍을 해소하는 장을 넘어서 새로운 문화세력으로 지대한 영향력을 행사하는 소비자의 역할로 확장시켜 놓았다. 이러한 현상은 팬덤의 이차문화생성에 관한 연구를 활발하게 만들고 대중문화의 연구주제가 '문화의 공급자' 또는 '스타중심'의 가 '팬'중심으로 전환하게 만드는 계기가 되고 있다. 또한 팬덤의 이차문화 생산에 대한 인식 또한 '저급문화'에서 산업 또는 사회의 간섭으로부터 자유로운 '대안 문화'로 전환되고 있다. 따라서 팬덤의 이차문화 생산의 심리적 동기에 대한 연구 또한 활발하다.

이러한 이차문화 생성의 심리적 동기중 하나인 팬덤의 문화실천의 동기는 대중문화에 대한 수용자의 즐거움을 찾는 능동적인 태도와 공급되는 대중문화의 결합에 기인한다고 주장하고 있다.

카츠(Katz, Blemler, Grrevitch, 1974)는 미디어가 수용자의 욕구를 만족시킬 수 있는 유일한 충족원이 아니며 대중은 서로 다른 기능적인 대안을 추구한다고 주장한다[1].

게임사용자에 의해 제작되는 머시니마 형식적 특징은 게임과 영화의 미디 혼용(Media-Hybrid)이다. 이는 행위중심의 게임문화에서 내용중심(Context)의 형식으로 게임문화의 확장울 의미하며 UCC(User Crated Contents)산업의 붐과 맞물려 파급효과 또한 크다. 이러한 내용중심의 영상물을 통해서 게임사용자들의 게임에 대한 수용의 태도와 문화실천의 의지를 좀 더 명확하게 파악할 수 있는 중요한 정보를 제공할 것으로 기대되고 있다.

게임의 대중문화적인 성장은 언급할 필요가 없을 만큼 급성장을 이루 왔다. 그러나 게임에 대한 연구는 국내 게임 산업의 성장과 함께 시작된 신성장의 동력 또는 부정적 병리현상의 찬반에 집중 되어 있다. 따라서

게임 팬덤의 참여문화에 대한 연구는 상대적으로 위축되어 왔다.

차별성이 뚜렷하지 않는 게임들이 범람하는 현재의 게임 산업에서 게임의 상업적인 성공과 실패를 좌우하는 게임사용자들은 결코 가볍게 취급할 수 있는 수동적인 존재가 아니다. 게임문화는 다수의 게임들의 지속적인 행위가 결합하여 형성하는 것을 유효한 사실로 인정할 때 게임팬덤에 대한 연구는 새로운 게임을 창조할 수 있는 원천으로 작용할 수 있다.

게임 제작 기술을 활용한 실시간 삼차원 애니메이션인 머시니마는 현재 북미게임팬덤에서 가장 왕성하게 제작되고 참여문화의 한 종류이다. 또한 머시니마의 유행은 게임 산업의 새로운 기술과 산업에 지대한 파급효과를 만들어내고 있다. 이러한 연구로 미국의 대규모 게임회사의 머시니마에 대한 지원, 머시니마의 학교의 설립, 공모전, 언론의 관심, 그리고 학자들의 연구 또한 활발한 양상을 띄고 있다. 그러나 국내에서 머시니마에 대한 사용자 측면의 연구는 전무한 상태이다.

머시니마는 게이머들에 의해 제작되고 게임팬덤을 주요수용자로 제작되어지는 이유로 모문화(Mother Culture)인 게임을 전유1)(appropriation)한 형식이 머시니마의 주요한 틀을 이루고 있다. 켄킨스(Henry Jenkins)는 문화의 전유는 분석과 논평을 포함행위라고 설명한다. 따라서 머시니마의 연구는 게이머가 게임을 수용하고 비평하는 과정과 또한 적극적인 문화실천으로 대안문화를 찾는 일련의 과정들을 분석함으로써 현재 게임의 문화적 수준을 판단할 수 있는 중요한 정보처가 될 수 있다.

2. 연구목적 및 방법

본 연구는 '왜? 팬덤은 이차문화를 생성하고 이러한 이차문화가 어떠한 이유로 팬들 사이에서 유행되는가?' 라는 명제를 중요논점으로 한다. 게임사용자의 이차문화 생산에 관련된 연구는 국내외로 활발하지 않은 이유로 보다 연구가 진행되어진 대중문화 팬의 대안적 이차문화생성에 주목하는 문화학자들의 수용자연구이

1). 어떤 형태의 문화자본을 수용한 뒤 그 문화자본의 원소유자에게 적대적이게 만드는 행동 말한다[네이버 사전].

론이 게임팬덤의 문화의 실천의 한유형인 머시니머에 나타나는 전유 현상에 어떻게 적용되는 지를 분석한다.

또한 실제 머시니머 작품들을 소개하고 수용자들의 댓글을 반응 분석조사를 통해 머시니머가 팬덤에 미치는 실제적인 영향을 고찰한다. 2장에서는 팬덤문화의 선행연구논의를 고찰하고 3장에서는 머시니머를 소개 하며 4장에서는 머시니머에 대한 팬덤 문화적 접근을 통해 게임팬덤에 대해 고찰한다.

II. 팬덤문화의 기본논의

본 장에서는 팬덤의 문화실천 중 대안적 참여문화생성에 주목하는 학자들의 수용자연구이론을 고찰함으로써 수용적 태도에 기반을 둔 대안문화 생성에 대해 살펴본다.

1. 팬덤의 정의

팬덤(fandom)은 특정한 인물이나 분야를 열성적으로 좋아하는 사람들 또는 문화현상을 지칭한다. 팬덤은 광신자를 뜻하는 '퍼내틱(fanatic)'의 팬(fan)과 영지·나라 등을 뜻하는 접미사 돔(-dom)의 합성어이다. 팬덤은 스타나 특정분야에 지나치게 편향되어 폐쇄적이고 탈 위계적인 사람들의 집단으로 사회적 병리현상으로 취급되어 왔다. 또한 텔레비전의 보급과 함께 대중문화가 확산되면서 나타난 현상의 하나로, 팬덤이 새로운 문화 세력으로 직접적인 문화적 영향력을 행사하면서 '팬덤 문화'라는 말이 탄생하였다.

팬덤의 연구는 관심도와 집중도, 생산정도에 따라 팬, 마니아, 스토커, 팬덤, 킬트현상, 오타쿠 현상 등으로 세분화 하고 있다. 이로서 팬덤에 대한 연구는 이차 문화의 효과에 집중함으로써 팬의 활동으로 연구의 중심이 이동하고 있는 현상으로 보여 주고 있다.

2. 수용자의 해석

현대 문화학자들의 주장은 팬덤의 능동적 문화 참여 키워드를 '저항'과 '실천'으로 주장한다. 이러한 대립을 생성시키는 본질적인 요소는 대중문화의 다의성

(polysemy)에 대한 대중의 다양한 해석(decoding)이 존재하는 점에서 시작된다. 이러한 해석의 차이는 대중을 집단화 시키는 사회적 구조로 전향되는 원천으로 작용한다. 또한 각기 다른 집단은 주류 문화와 비주류 문화로 분리되며 권력적 이데올로기에 의해 지배계층과 피지배계층의 갈등이 형성되고 갈등과 저항은 대중문화가 가지고 있는 커다란 틀로 설명할 수 있다.

몰리(David Morley)와 홀(Stuart Hall)의 팬덤에 대한 논의의 출발점으로서 수용자의 대중문화에 대한 선택된 해석, 교섭된 해석과 대립적 해독이 존재함을 발견했다[2]. 홀은 수용자의 미디어에 대한 해독과정 자체에서 교섭과 저항이 존재함을 밝혀냄으로서 수용자의 능동적 참여를 이해하는 방법을 제시하였다.

3. 참여문화의 생산

기호학자 피스크(John Fiske)는 기호적 생산과 실천 주체로서의 팬덤을 설명한다. 즉 대중문화에 대한 저항적 방식, 수용과 변용의 방법을 통하여 그것은 대중이 보여주는 저항의 즐거움으로 이해하려 한다. 이는 피스크에게 팬덤은 일방적이고 획일적인 주류문화의 지배에 반항하며 한편으로는 대중문화에 대한 참여로 대중이 힘을 얻을 수 있는 방법으로 하위문화 생성의 배경을 설명하고 있다. 피스크는 대중문화 '수용자는 모두 다양한 수준의 기호학적 생산성을 가지고 있다고 주장한다[3].' 즉, 문화의 산물들을 자신의 상황에 알맞은 의미와 즐거움으로 재생산해 내며 나아가 공동저자로서 기존 틀을 벗어난 형식의 교정을 통한 대안문화를 생산한다는 것이다. 이렇게 생산된 문화는 '문화적 지하경제[4]'를 형성 할 만큼의 역할을 주장한다.

4. 공동체 활동

인터넷을 활용한 공동체는 손쉽게 조직 될 수 있고 일인미디어 서비스나 UCC등의 다양한 웹서비스를 통해 콘텐츠의 보급을 일 방향에서 상호 작용이 있는 양방향성으로 바뀌게 하는 기능으로 콘텐츠의 생산과 소비를 동시에 병행하는 생미자로서의 새로운 패러다임을 구축하고 있다. 이러한 공동체 안에서 이루어지는 이차생산은 의미는 그로스버그(L. Grossberg)가 주장

하는 대중을 기반으로 각자의 개인화와 공동체화를 동시에 진행함으로써 생겨나는 담합과 분리를 위한 활동으로 해석할 수 있으며 이를 통한 세력다툼도 팬덤내부에 존재함을 지적한다.

그로스버그는 팬덤을 같은 정서를 공유한 공동체를 형성하고 특정 문화나 인물에 대한 느낌과 정서를 재해석하고, 조직화 하고, 팬덤내부에 문화실천을 통해 형성된 이차문화는 팬덤에 있어서 새로운 문화 활동의 영역으로 진입할 수 있는 매개로 설명하고 있다[5].

팬덤 내부에서 이루어지는 팬의 이차문화 생산은 자신들의 정동적(Affect)²⁾ 삶을 스스로 조절할 수 있는 전략적 방식을 통해 고통, 비판, 두려움, 좌절, 소외와 무료함에서 벗어날 수 있는 새로운 의미, 즐거움, 그리고 정체성을 찾아 가는 과정으로 이해할 수 있다. 또한 팬덤의 문화실천은 관객에서 창작자로의 역할 전환으로 설명할 수 있다. 특정 팬덤의 공유된 집단 감수성을 모태로 새로운 감수성을 창조하고 공유하는 현상으로 이해할 수 있다.

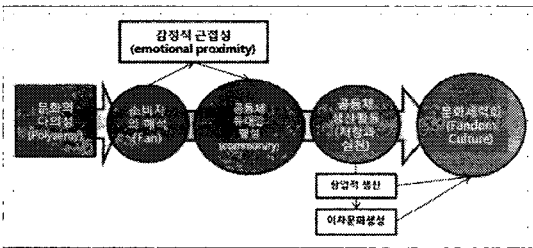


그림 1. 팬덤문화의 진행

[그림 1]은 팬덤의 논의를 도식화 한 것으로 해석적 차원의 입장에서 공동체를 이루는 과정을 통해 문화적 세력으로 진행되고 있는 팬덤문화의 생성과정을 설명하고 있다.

III. 머시니마의 개괄

머시니마(Machinima)는 게임엔진 기반위에서 영화나 애니메이션의 장면을 만들고 이를 콘텐츠화 하여 실시

간으로 구현한 것이다. 머시니마(Machinima)는 기계(Machine)와 애니메이션(Animation), 영화(Cinema)의 합성어로 게임을 이용해 영상을 제작하는 사람들을 머시니미스트(Machinimist), 머시니마틀(Machinimator), 또는 머시니마아티스트(Machinimartist)라고 부른다[6].

머시니마는 특별한 장비나 장치가 필요 없이 자신의 즐기는 게임으로 영화를 만드는 뛰어난 접근성과 시간간으로 제작됨으로 시간과 비용적인 측면에서 고 효율성을 제공한다. 머시니마는 게이머들에 의해 게임 환경에서 제작되고 있고 게임 산업과 깊은 관계만을 가지고 있다. 그러나 다른 한편으로는 머시니마는 디지털시네마와 관련이 깊고, 머시니마의 제작기술은 영화제작의 기술과 매우 흡사함으로 머시니마에 대한 연구는 새로운 서사 미디어(new narrative medium)로서 디지털예술에서 중요하게 대두되고 있다.

머시니마는 1980년대 게임 데모를 만드는데 사용되면서부터 시작이 되었으나 게임사용자에 의한 참여문화로서의 머시니마는 1990년대의 일인칭슈팅게임 퀘이크(Quake)³⁾에서부터 시작되었다. 퀘이크는 게임플레이를 녹화하는 기능을 게임 내에 삽입하게 되고 이렇게 녹화된 게임플레이 영상은 게임을 최단시간 끝내는 스피드런(Speed-Run)이나 다중 접속자의 대전을 기록하여 생성된 동영상들은 퀘이크 공동체의 인터넷에 게시하면서 퀘이크무비(Quake Movie)로 불리며 커다란 화제가 되었다. 이후 영화 제작자들에 의해 게임 내 캐릭터들의 플레이(Character's Play)를 변형하는 연출을 통해 스토리텔링을 가능하게 만들면서 영상언어로서의 가치를 뛰게 된다.

2000년 머시니마 제작자들의 적극적인 활성화를 위해 웹사이트(www.machinima.com)가 생겨났으며 머시니마의 작품과 튜토리얼 등과 같은 머시니마 관련 정보들을 공유하기 시작하였다. 2002년 머시니마의 제작을 가르치는 목적으로 설립된 AMAS(Academy of Machinima Arts & Science)은 공모전과 전시회 등의 활발한 제작 활동을 통해 주류방송사에 소개되는 등 높은 업적을 이루게 된다. 이러한 머시니마의 높은 인기로 편승해 머시니마 제작기능을 강화하는 게임들이 늘

2) 쾌·불쾌의 감정이 혼합된 심리상태를 의미한다.

3) id Software, 일인칭슈팅게임, 1996년.

어나게 되었고 Sims⁴⁾, Second Life⁵⁾, World of War Craft⁶⁾등이 대표적인 사례 게임이라고 할 수 있다.

현재까지 법정에서 머시니마에 대한 라이선스 분쟁은 보고되지는 않고 있지만, 머시니마의 불건전한 내용 또는 자신들 회사에 대한 공격 등의 콘텐츠에 대한 강력한 통제를 위해 마이크로 소프트나, 블리저드사는 자신들의 엔진을 이용한 모든 파생 콘텐츠에 대한 소유권을 강화시키고 있다.

머시니마에 팬덤문화의 특성을 연구한 대표적인 학자이며 과학기술전문 역사학자인 로우드(Henry Lowood)는 새로운 유형의 3차원 애니메이션 제작 도구적 관심보다 게임 사용자들이 만드는 참여 머시니마에 중점을 둔 주장을 한다. 로우드는 머시니마의 역사를 통해 게임사용자에 의해 전유(Appropriation)된 형식을 네 가지로 분류함으로써 게임 팬덤문화의 연구의 기초를 형성 하였다. 서사(Narrative)구조의 스토리텔링 머시니마, 하드웨어와 소프트웨어 기술을 개조함으로써 발전된 머시니마, 저항적 산물(Subversion)로서 게임 개발자들에 대한 게이머들의 저항으로 나타나는 머시니마, 그리고 공동체가 발전시킨 콘텐츠(Community Developed Content)로 분류하고 있다[7]. 로우드는 게이머가 주체적으로 만든 머시니마의 형태를 분류함으로써 머시니마의 참여 문화적 성격의 특성을 이해할 수 있는 기반을 마련하였다.

VI. 머시니마에 대한 팬덤 문화적 접근

2장에서 선행된 팬덤 연구를 통해 아래 네 가지의 이차문화생산의 심리적 동기를 고찰 하였다.

- (1) 저항을 통한 즐기기
- (2) 공동저자로 모문화 교정하기

본 장에서는 팬덤의 이차 문화 생산 특징이 어떻게 게이머들에 의해 제작되는 머시니마와 유사성이 적용되는지를 논의 하고 수용자들의 댓글을 활용한 수용자들의 반응을 분석함으로써 팬덤의 사전연구와의 게임

팬덤의 연계성이 성립되는 지를 고찰한다.

1. 저항하며 즐기기

게이머에게 통제감(sense of control)의 체험은 게임 행위에 있어서의 가장 중요한 요인이지만 실제로는 게이머들은 게임개발자들에 의해 설계된 세계에 존재하는 통제에 순응해야만 하는 조건으로 게임의 과상 자극(hypermoral stimulus)적 보상을 누릴 수 있게 설계되어 있다. 이러한 게임의 속성은 경우에 따라 게임규칙의 물신화(物神化)를 초래하는 현상으로도 발전할 수 있다. 게임규칙은 게이머에게 마치 마르크스(Karl Heinrich Marx)가 주장하는 사람이 스스로가 만들어낸 화폐나 물건이 오히려 사람을 통제하고 사람들은 그것을 신처럼 숭배하는 것을 의미한다. 박근서는 게임규칙의 물신화현상은 게임 안에서조차 또 다른 '소의'와 '권력'을 발생시키는 위험성을 가지고 있다고 주장한다 [8]. 개발자는 게임사용자의 행동반경을 미리 예측하고 게임제작에 반영함으로써 게이머의 상호작용적 행위를 통제한다. 이러한 게임의 규칙은 게이머들의 상상력과 스스로 생각해 낼 수 있는 의미들을 통제 하는 절대 권력을 의미한다. 본 절에서는 머시니마 작품에 나타난 게임규칙에 대한 게이머의 저항을 고찰한다.

1.1 게임규칙에서 벗어난 게임플레이 즐기기

수용자가 매체를 해독하는 즐거움은 플레지르(Plaisir)와 주이상스(Jouissance)라는 두 가지 방식으로 설명한다. 플레지르는 편안하고 안락한 느낌의 즐거움이라 말하며 주이상스는 고통스럽지만 멈출 수 없는 절대적인 즐거움으로 설명한다. 주이상스의 추구는 게임의 주된 목적으로도 설명될 수 있다. 아바타는 끊임 없는 외부의 위협에 노출되어 있으며 게임의 진행은 위험천만한 고난의 길을 헤쳐 나가는 것이다. 이러한 주이상스적 즐길의 주된 원인은 게임의 규칙에 기반 한다. 역설적으로 게임의 규칙을 무시한다면 게임은 본래의 목적에서 이탈하여 자신의 창의성에 따라 플레지르의 즐거움으로 전유되는 것이다.

[그림 2]의 'Dance, Voldo, Dance'⁷⁾는 소울 칼리버

4) Maxis, 전략육성시뮬레이션 게임, 2009년.

5) Linden Lab, 가상세계(Virtual World), 2003년.

6) Blizzard Entertainment, MMORPG, 2004년.

7) 'Dance, Voldo, Dance' Chris Brandt, 2005년

(Soul Cariver)⁸⁾의 캐릭터들을 댄서로 삼아 뮤직비디오를 만든 것이다.



그림 2. 'Dance, Voldo, Dance[11]'

게임의 공격과 방어를 위한 동작은 춤을 추는 전유의 목적으로 사용하였다. 또한 똑같은 동작을 음악에 맞춰 진행되는 등의 숙련된 게임 조작능력을 선보이고 있다.

1.2 게임외적(外的)규칙 적용하기

스피드런(Speed Run)은 유저가 부여한 게임 외적(外的)규칙인데 게임을 효율적으로 가장 빠르게 끝내는 것을 말한다. 스피드런을 제작한다는 것은 마치 행위 예술가처럼 창의적이고 숙련된 기술들을 보여주게 된다.

로우드는 팬덤에서의 사회적 능력과 같은 게임플레이어의 행위적 숙련은 다양한 기능적 의미를 가지고 있고 주장한다. 살펴본다면, 첫째 게임 팬덤에서 게이머의 경쟁심을 유발하고 자극시킨다. 둘째 게임스테이지의 공략방식을 초보자에게 알려주는 공동체내의 교육적 효과를 낼 수 있다. 그리고 셋째는 특정게임의 구경거리를 관객들에게 제공함으로써 특정게임의 소개 또는 직간접적인 마케팅의 효과를 만들어냄으로 게임문화형성에 생산자와 소비자의 경계가 명확하지 않는 소비자의 역할을 수행한다.

한편 로우드는 스피드런은 뛰어난 기량을 선보이기 위한 의도 이면에 게임규칙에 대한 반의적인 행위로 게이머의 의도적 함의를 지적하고 있다. 즉 게임은 실패

와 성공의 반복적 훈련의 학습과정(Learning Path)은 게임에 있어서 게이머의 도전을 유도하는 매우 중요한 장치로 간주한다. 게이머들을 게임기획자가 설계한 학습설계의 요소들을 회피 또는 무시함으로써 게임규칙을 무력화 하게한다.

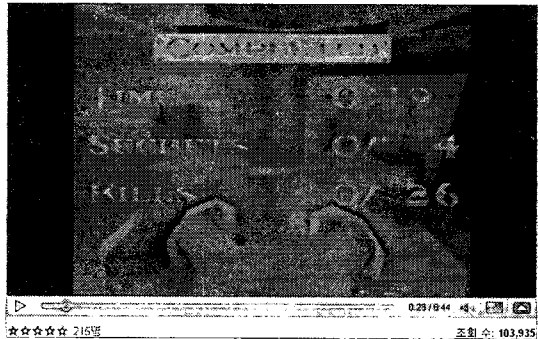


그림 3. 'Quake1 Speedrun world record - part 1[12]'

[그림 3]은 아이디 connorbfitz유저에 의해 유튜브에 게시되고 약 103,935건이 조회된 퀘이크1의 스피드런이다. 26개체의 몬스터를 단 하나도 소멸 시키지 않고 회피함으로써 19초 만에 게임을 완료하는 기록을 보여주고 있다.

2. 게임 교정하기

머시니마의 디지털 미학을 형성하는 방식은 미디어간의 융합과 이동으로 대표된다. 이를 통해 머시니마 제작자는 미디어간의 장점을 활용함으로써 자신이 원하는 것을 구현하는 것이다. 이렇게 재창조과정을 거치는 머시니마를 통해 제작자들이 얻으려고 하는 심리적인 욕구에 대해 볼터와 구르진(Bolter & Grusin)은 '모문화에 대한교정(Remediation)'이라고 정의한다[9]. 대부분의 대중문화 수용자는 미디어에 대해 당연히 문화적 '양과 질'을 누려야 한다고 생각하며 부족한 부분에 대한 결핍을 교정하는 것으로 모문화의 모순을 봉합하는 것이다.

게이머가 게임에 느끼는 결핍현상은 정서적 진정성(Emotional Reality)으로 대표할 수 있다. 정서적인 진

8) Namco, 격투게임, 1999년.

정성은 정서적인 정보를 받을 수 있는 인격적 대상과 현실을 기반으로 하는 사실적 스토리의 구성의 두 가지 조건으로 충족될 수 있다. 이러한 정서적 결핍을 바탕으로 게임의 미디어적 특성을 논하여 본다면 스토리텔링 머시니마의 제작 의도는 설명될 수 있다.

첫째로는 게임에서 동일시로 설명되는 게이머의 변인자인 아바타는 게임놀이 상태에서만 형성되는 인위적인 퇴행관계이다. 자아를 투영하는 아바타는 자신의 의지대로 행동하지만 아바타 또한 개발자에 의해 프로그래밍된 만큼의 인공지능 내에서 정해진 행동과 역할만을 수행하는 폐쇄적 인공구조 속에 갇혀 있는 불완전하고 허구적인 도구일 뿐이다. 따라서 게임 아바타는 인격을 나눌 수 있는 정서적인 대상은 아니다. 이러한 현상은 게임의 현실적 재현의 불완전성으로 언급할 수 있다. 켄(Ken S. Mcallister)은 기획된 게임의 불완전성에 게이머가 갖게 되는 수사학적인 모순을 지적한다.

‘게이머는 모순적인 상황에 빠지고 갈등을 겪는다. 게이머는 적극적인 활동하지만 한편으로는 개발자의 각본에 따른 결과이기 때문이다[10].’

두 번째로는 대부분 게임의 스토리는 대립적 갈등을 주제로 한 급박한 상황설정이 주류이다. 이러한 게임의 배경스토리는 연간 수백편이 출시되는 급박한 상황으로 대표되는 게임의 스토리텔링은 게이머에게 친밀일률적인 내용으로 받아드려진다는 점이다. 압축되고 메타포적인 방법의 게임스토리텔링은 정서적 또는 도덕적 공명성을 강하게 자극하지 못하는 방법으로 추구되어 왔다.

앙(Ang, I)은 현실세계에서 펼쳐지는 정서구조와 동일한 드라마의 정서구조에 정서적 진정성을 느끼며 시청자들은 즐거움을 찾는다[2].

만화영화와 게임의 경우 캐릭터의 허구성은 동일하나 성공하는 만화를 중심으로 한 파생사업으로 거대한 성공을 이끌어 내는 반면 성공한 게임의 경우 파생사업을 통한 고부가 가치를 올리는 경우는 드물다. 이러한 성공의 차이는 게임의 경우 현실과 비현실을 통합하는 정서적 교감의 결핍으로 게임의 미디어적 특성을 설명할 수 있다.

[그림 4]는 제목 ‘Don't Die On Me’라는 머시니마로

서 스말티(Teh Smarty)에 의해 헤일로3(Halo3)⁹⁾를 이용해 2008년 제작되었던 작품이다. 작가는 등장인물로 2명의 아바타를 이용해 스토리를 전개해 나간다. 주인공 필(Phil)은 정직한 성격의 소유자로 선인의 대표격인 인격을 부여 하였고 밥(Bob)은 교활한 성격의 캐릭터로 설정하고 있다. 줄거리는 오래된 친구 밥과 필은 XBOX Live 어카운트에 사는 친구이다. 적과의 깃발선점 대전 중인 필은 밥과 함께 게임에서 승리하길 원하지만 밥은 필을 배신하고 충격을 가한다. 필은 가까스로 공격을 피하고 밥을 죽이는 권선징악을 다루는 내용이다. 외계종족과 맞싸워 지구를 지켜야 하는 헤일로3의 본래 스토리인 적대적 외계종족과 갈등이 아닌 같은 편끼리의 배신과 갈등으로 교정하고 있다. 스말티는 대화내용을 통해 X-Box Live¹⁰⁾, 깃발쟁취, 2:2 대전, 팀워크, 그리고 대전전략 등을 언급함으로써 게임 진행방식을 주된 소재로 다루고 있다.



그림 4. 'Don't Die On Me[13]'

스말티는 작품을 통해 같은 편의 실수나 의도적인 공격을 가하는 게이머 사이에서 벌어지는 실상들을 극적인 요소로 적절하게 활용함으로써 게이머적인 리얼리티를 구축하고 있다. 스말티는 대화내용을 통해 X-Box Live¹¹⁾, 깃발쟁취, 2:2 대전, 팀워크, 그리고 대전전략 등을 언급함으로써 게임 진행방식을 생생히 다루고 있다.

스토리텔링 머시니마는 게임 아바타를 배우로 활용하고 후반작업의 영상의 편집과 더빙으로 플롯을 구성

9). Bungie, 2007, X-box용 일인칭슈팅게임, 2009년 컴퓨터 기반의 게임으로 재출시 되었다.

10). 2002년부터 Microsoft에 의해 서비스되는 온라인게임서비스

11) 2002년부터 Microsoft에 의해 서비스되는 온라인게임서비스

하는 방식을 통해 아바타에 인격을 부여함으로써 자신의 의지와 정서를 표현하는 것이며 게임 팬덤의 참여 문화에서 주요한 장르를 구축하고 있다.

4. 수용자 반응 분석

본 절에서는 2절에서 고찰한 머시니마들에 대한 일반 수용자들에 대한 평가 해석에 대해 논의한다. 평가 해석 방법은 다양한 머시니마 결과물들에 대한 수용자들에 대한 댓글들을 조사하였고, 분류 기준은 긍정적인 평가, 부정적인 평가, 중립적 평가(긍정도 아니고 부정도 아닌) 등 세 가지 측면으로 분류하였다. 예를 들어 '게임 캐릭터가 동성애자로 보인다.', '음악이 멋지다. 좋는데 너무 땅에 뒹구는 동작을 많이 한다.' 등의 긍정과 부정이 동시에 게재된 댓글은 중립적 평가로 분리하여 조사하였다. 그리고 게임사용 방법을 질문과 대답은 기술 질의/ 응답 항목으로 분류하여 조사하였다.

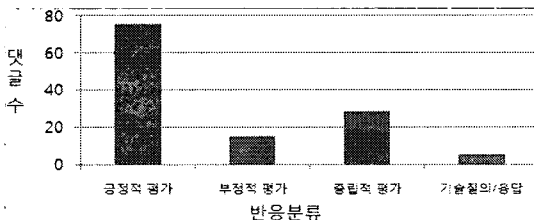


그림 6. 'Dance, Voldo, Dance' 대한 댓글 반응 조사

'Dance, Voldo, Dance' 대한 댓글 총 121건 중 75건은 긍정적 평가로 전체 61%, 부정적 평가는 15건으로 전체 12%, 중립적 평가는 28건으로 전체 23%, 그리고 기술 질의 및 응답은 5건으로 전체 4%로 조사되었다.

'Dance, Voldo, Dance' 반응조사를 살펴본다면 소울 카리버의 게임아바타인 볼도(Voldo)가 시청각 장애인임을 지적하며 원작에서 벗어난 점을 충고하는 총 5건으로 전체 4% 사례를 발견하였다. 동성애자로 보인다는 지적 또한 10건으로 전체 8%로 나타났다. 이러한 현상은 게임의 공략방법 질문, 게임에 대한 평가, 그리고 버그 리포트가 주류인 게임공식사이트 커뮤니티의 댓글과는 확연히 차이를 보이고 있다. 이러한 현상은 게임에서 전유된 머시니마는 게임 팬에게 게임플레이에서 벗어난

흥미를 유도하고 있다는 것을 확인 할 수 있었다.

'Dance, Voldo, Dance' 반응조사를 통해 물리와 홀의 수용자의 대중문화에 대한 선호된 해석, 교섭된 해석과 대립적 해석의 방식이 게임팬덤 내부에서 머시니마의 작품 수용에도 동일하게 존재함을 발견 할 수 있었다.

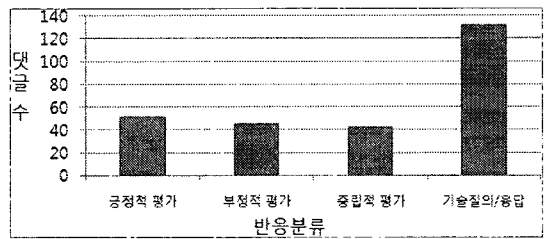


그림 7. 'Quake1 Speedrun world record - part 1' 대한 댓글 반응 조사

'Quake1 Speedrun world record - part 1' 대한 댓글 총 273건 중 52건이 긍정적인 평가로 전체 19%, 다른 동영상의 소개를 포함한 부정적인 평가는 총 46건으로 17%, 긍정도 부정도 아닌 중립적 평가는 총 43건으로 전체 16%로 분석되었다. 그리고 게임에 대한 문의 사용 기술에 대한 논의를 포함 기타의견은 132건으로 총 48%로 조사되었다. 'Quake1 Speedrun world record - part 1'의 댓글조사를 통해 스피드런 머시니마에 대한 부정적인 의견이 높은 현상을 보이는 특징을 발견할 수 있다. 이는 팬덤연구자들이 주장하는 팬덤내부에서의 공동체화와 개인화의 추구의 행위를 통한 세력다툼의 전형을 보여 주는 현상으로 설명할 수 있다. 또한 기술 관련 질문과 대답의 경우 전체 29% 달하는 높은 비율을 보이고 있는 점은 로우드가 지적하는 팬덤내부의 교육적 역할이 스피드런 머시니마를 통해 활발히 진행되고 있음을 보여주는 결과이다.

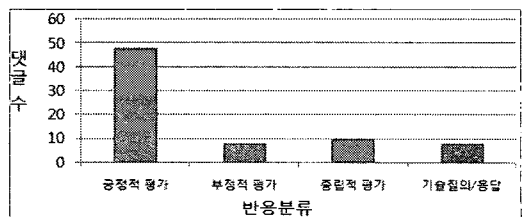


그림 8. 'Don't Die On Me' 대한 댓글 반응 조사

댓글 총 74건 중 48건이 긍정적인 평가로 전체 65%, 부정적인 평가는 8건의 댓글로 11%, 중립적 평가는 10건으로 전체 14%, 그리고 게임사용기술에 대한 논의는 8건으로 총 11%로 조사되었다.

Lifeo11 (리플러)
he had so much living to do with his live account! lolll 5/5 nice vid
Babalooze (리플러)
CURSE YOU GUARDIANS...CURSE YOU!!!!
:Thats for making a grown man cry...you twisted Grunt...
:I have a new favorite...

그림 9. 'Don't Die On Me'에 대한 리플캡처화면

작품 'Don't Die On Me'에 대한 리플들은 그림 9에 서 보이듯이 '라이브계정(Live Account)에 살아서 할 일이 많다.'와 '가디언들은 죽어라(Curse you guardians)' 등과 같은 대사에 호응하는 반응을 보이는 댓글들이 총 30건 전체35%가 조사되었다. 이러한 현상은 일반인은 이해할 수 없는 헤일로 게이머들만이 이해할 수 있는 정서적 리얼리티를 'Don't Die On Me'에서 성공적으로 교정한 사례로 분석할 수 있고 게이머들에 게 양이 주장하는 정서적 진정성을 느끼게 하는 매개체로서의 머시니마의 기능을 발견할 수 있다.

V. 결론

본 연구를 통해 게이머는 게임의 능동적인 해석과 통합 그리고 복합적인 창조를 통해 머시니마를 만들고 배포하는 적극적 문화 실천자로서 머시니마 제작자들을 고찰하였다. 이러한 게임사용자들의 머시니마 제작의 주된 동기는 DIY(Do It Yourself)붐과 같이 자신의 목적, 창의력, 또는 미적 가치를 구현하기 위한 대안적 산물을 직접 만들며 즐기는 현상과 동일시 할 수 있다. 이는 소비 또는 소유의 즐거움 아닌 문화 생산의 과정을 통한 일탈적인 대중문화에서 일탈하는 즐거움을 찾는 새로운 놀이 방법과 그러한 이차문화의 산물을 통해 자아를 찾는 현상이라고 말할 수 있다.

'거리는 어떤 것들을 위해 쓰일 것인가를 스스로 찾아낸다[14].'

게임 산업 종사들은 김슨의 '거리가 스스로 결정하는

쓰임'의 표현을 교훈삼아 게임의 파편문화들에 주의를 기울일 필요가 있다. 이는 게임 생산자들이 과잉공급해 온 가상육체를 통한 상상의 인물로 착각하는 동일시현상을 바탕으로 구축되어온 게임의 전형과 오류를 보완할 수 있는 단서를 제공할 수 있다. 또한 생산적인 변증법의 한축으로서 머시니마에 나타나는 저항의 함의를 게임개발에 반영해야 할 필요가 있을 것이다.

머시니마의 연구를 통해 향후 게임 산업에서 개인의 표현을 확장시키는 게임콘텐츠의 출현과 게임기술발전 가능성을 예측할 수 있었다. 향후의 게임은 게임사용자를 둘러싼 문화체계의 총체적인 활동영역을 아우르고 창의력을 자극하는 저작도구로 기능이 확장되고 열린 구조로 진화하는 현상들이 가속화 될 것으로 전망된다.

머시니마의 연구는 컴퓨터를 중심으로 한 방송과 통신이 융합하는 환경에서 콘텐츠산업과 기술발전에 어떠한 영향력을 끼칠 것인가에 대한 추가적인 연구가 필요할 것이다.

참고문헌

- [1] 이성현, "드라마수용에 있어서의 팬덤(Fandom) 연구: 네 멋대로 해라의 팬 커뮤니티를 중심으로", 한림대학교, 2004.
- [2] 김웅숙, "문화연구와 일상경험의 세계: 발터 벤야민의 매체개념과 수용에 관한 논의", 한국언론학보, 제42권 3호, pp.66-99, 1998.
- [3] J. Fiske, "Television Culture, London and New York," Rout ledge, 1987.
- [4] J. Fiske, "The Cultural Economy of Fandom, The Adoring Audience-Fan Culture and Popular Media," by Lisa A. Lewise(eds.), London/New York, 1992.
- [5] 이지은, "팬덤과 섹슈얼리티 관계연구: 아사노 타다노부 팬덤문화 분석을 중심으로", 서강대언론대학원, 2004.
- [6] <http://en.wikipedia.org/wiki/Mechinima>
- [7] Lowood, H., "Real-time performance: Machinima

and game studies," iDMAa Journal, Vol.2, No.1, pp.27-38, 2005.

- [8] 박근서, "게임하기, (주)커뮤니케이션북스", 2009.
- [9] J. D. Bolter and R. Grusin, "Remediation: Understanding new media," Cambridge, MA: MIT Press, 1999.
- [10] Ken S. McAllister, "Language, Power, and Computer Game Culture, The University of Alabama Press," 2004년, 권경우, 김상우, 남청수, 오라라, 김남도 역, "언어와 권력과 컴퓨터게임문화", (주)커뮤니케이션북스, 2009.
- [11] http://www.youtube.com/watch?v=-t2_WZ2znC8
- [12] http://www.youtube.com/watch?v=IlqIQ_lf5x8r32PLnOKAZ8
- [13] <http://www.youtube.com/watch?v=WKsfRmJ4aEY>
- [14] <http://www.videoludica.com/news/gameculture/machinima-at-stanford-university?lang=en>

박 성 준(Sung-Jun Park)

정회원



- 1997년 2월 : 호서대학교 컴퓨터 공학과(공학사)
 - 1999년 2월 : 건국대학교 컴퓨터 공학과(공학석사)
 - 2005년 2월 : 건국대학교 컴퓨터 공학과(공학박사)
 - 2006년 3월 ~ 현재 : 호서대학교 게임공학과 조교수
 - 한국콘텐츠학회 정회원
 - 한국게임학회 정회원
- <관심분야> : 게임, 가상현실, HCI, Bioinformatics

저 자 소 개

오 성 석(Seong-Suk Oh)

정회원



- 1992년 9월 : 홍익대학교 미술대학(학사)
- 1998년 2월 : The College of Savannah Art and Design(석사)
- 2009년 3월 ~ 현재 : 호서대학교 게임공학과 교수

- 한국콘텐츠학회 정회원
- 한국게임학회 이사

<관심분야> : 게임디자인, 게임심리학, 게임그래픽