

아바타 기획을 위한 디지털 공간의 페르소나

이동은
 계원디자인예술대학 게임웨어과
 delee@kaywon.ac.kr

The Persona of Digital Space for Avatar Design

Dong-Eun Lee
 Kaywon School of Art & Design Division of Gameware

요 약

컴퓨터 기술 발전과 유토피아적 상상력의 교합으로 발생한 디지털 공간은 더 이상 놀이의 공간이 아닌 새로운 가치 창조의 공간으로 발전하고 있다. 이에 본 논문은 디지털 공간을 유희성이 두드러지는 디지털 게임의 공간과 소셜 네트워크 서비스가 중심이 되는 가상세계 공간으로 나누고, 각각의 공간에서 활동의 주체가 생성과 운용, 그리고 소멸시점에 따라 어떻게 페르소나를 형성하고 유지하는지를 살펴보고자 한다. 이러한 연구는 디지털 공간의 아바타를 기획하는데 지침서가 될 수 있다는 점에서 유의미하다.

ABSTRACT

The Digital Space that is generated by combining the development of computer technology with the imagination of utopia is entering upon the new phase no more playground than the space of creation. This study focused on the persona of digital space included the digital game and the virtual world. This paper compared with the persona formation processes -creation, activity, death phase- and interpreted the distinctive features of digital game and virtual world. This is a valuable study for avatar design in digital game and virtual world.

Keyword : Digital Game, Virtual World, Avatar Design, Player, Persona

1. 서론

MMORPG(Massively Multiplayer Online Role Playing Game)를 주축으로 하는 디지털 게임과 소셜 네트워크(Social Network)의 다양한 서비스가 중심인 가상세계를 포함하는 디지털 공간은 우리 삶의 또 다른 스펙트럼으로 자리하고 있다[1]. 그러나 여전히 이 디지털 공간은 실재하는 현실의 세계와 대립되는 가상(virtual)의 공간, 모의(artificial)의 공간, 컴퓨터 저편의 그래픽(graphic) 공간으로 인식되고 있다. 이에 피에르 레비(Pierre Levy, 2002)는 디지털 게임과 가상세계를 포함한 디지털 공간은 실제로 존재하지 않는 비현실적인 공간을 지칭하는 것이 아니라 실재가 ‘지금 가지고 있음’의 개념이라면, 가상은 ‘앞으로 받게 됨’의 개념으로 이해되어야 할 것이라고 지적한다[2]. 즉 디지털 공간은 현실 확장으로서의 공간으로 현실의 정치, 경제, 사회, 문화를 또 다른, 제2의 룰(rule)로 제도화한 질서의 공간이자 상징계로서의 공간으로 발전하고 있는 것이다.

현실 확장의 공간으로 발전하는 디지털 공간의 중심에는 사용자가 있다[3]. 사용자는 디지털 공간의 서사 주체로 2D 혹은 3D로 이미지화된 아바타(Avatar)를 통해 디지털 내의 공간으로 진입, 탐색한다. 디지털 공간의 아바타는 형식적으로는 프로그램과 그래픽을 통해 구현된 인공적인 이미지이지만 내용적으로는 사용자를 대신하는 디지털 공간의 의미 있는 허구적 주체이다[4]. 자넷 머레이(Janet Murray, 2001)에 따르면 사용자가 디지털 공간으로 들어가기 위해 그래픽상의 인물인 아바타(캐릭터)를 선택하고 이를 가면으로 활용하는데, 이런 과정은 사용자를 디지털 공간 밖과 안에 동시에 존재하게 해주는 몰입적 리얼리티의 경계를 창조하는 원동력이 된다고 한다[5]. 즉 디지털 공간에서는 사용자의 모습이 아바타로 구현되고, 아바타는 사용자의 페르소나(Persona)가 되는 것이다.

디지털 공간의 서사를 경험하고 창조하는 주체인 페르소나, 즉 아바타와 정체성에 대한 기존 논

의는 대리자아의 개념에서 다중자아 혹은 복합적 자아의 개념으로 확장시키면서 이루어졌다. 박성희(2004)는 대리자아로서의 아바타의 역할 유형을 신체적, 사회적, 심리적 역할 수행으로 분류하였고, 데니스 와스쿨(Dennis Waskul, 2006)은 디지털 게임에서의 자아를 개인(Person), 플레이어(Player), 페르소나(Persona)로 나누고 정체성이 이 세 층위를 오고가면서 다변수적으로 확장된다고 주장한다[6]. 한혜원(2009)은 와스쿨의 3P 모델에 Planner라는 개발자를 추가하여 4P모델을 제시하기도 했다[7]. 또한 미셸 네퓨(Michelle Nephew, 2006)와 마크 매도우(Meadows, Mark S., 2008)는 양분법을 제시하기도 했다[8,9].

이와 같은 기존 연구들은 분명 디지털 게임 밖의 사용자와 디지털 게임 안을 탐색하는 서사 주체 간의 층위를 규명하며 디지털 게임을 즐기는 사용자에게 다중 정체성이 작동한다는 사실을 밝혀내는데 그 의의를 갖는다. 그러나 이 연구들은 주로 디지털 게임이나 인터넷 기반의 웹을 그 대상으로 삼고 있어 새로이 부각되고 있는 가상세계에 거주하면서 스토리를 생성해가는 서사 주체의 정체성에 대한 설명으로는 부족한 면이 없지 않다.

때문에 본 논문에서는 기존 논의 중 가장 타당성 있는 와스쿨의 논의를 가상세계로까지 확장시켜 3P모델을 수정, 보완하고자 한다. 특히 현실과 비현실 경계를 오고가는 플레이어와 페르소나가 디지털 게임과 가상세계에서 생성, 운용, 소멸시점에 따라 어떤 차이를 갖는지를 비교 분석할 것이다.

이와 같은 연구는 디지털 공간에서의 아바타 필요성에 대한 의의와 아바타를 기획에 있어 유의미한 시사점을 제공할 것이다.

2. 디지털 공간의 참여자 모델

2.1. 매직서클로서의 디지털 공간

디지털 공간에 대한 개념은 요한 호이징하(Johan Huizinga, 1995)의 ‘매직서클(magic circle)’이라는 은유적 표현에서 비롯된다[10]. 모든 문화의 기원

을 놀이의 요소에서 찾아내고 있는 호이징하는 장소와 지속성에 의해 “일상적인” 삶과 놀이를 구분한다. 놀이는 제한된 시간과 장소 속에서만 “놀이하는” 것이고 놀이 고유의 과정과 의미가 존재한다. 시간적 한계성 측면에서 놀이는 시작과 끝이 존재하는 양식의 문화로 그 “놀이하는 과정”은 저절로 진행된다. 놀이가 저절로 진행되는 동안은 움직임이 감정의 고양과 하강, 전환, 일정한 순서, 연결과 해체를 지배하며, 놀이하는 과정에서 인간은 스스로 비밀스러운 분위기를 생성하며 놀이 밖에 있는 어떤 것에 대해서는 일말의 관심도 어떤 의미도 부여하지 않는다. 놀이 안에서의 인간은 놀이 밖에서의 인간과 다른 사람으로 인식되며 달리 행동하게 되는 것이다. 이와 같은 특성은 미개 민족의 거대한 제의적 놀이에서부터 현대의 디지털 게임의 플레이어까지 동일하게 나타나는데, 바로 이 지점에서 놀이의 “탈일상성(脫日常性)”이 완성된다. 변장이나 가면을 한 사람이 다른 사람의 존재를 연기하게 되는 것, 일상과는 뒤트린 탈일상적인 모습이 이 가면과 변장 속에서 서로 뒤엎히게 되는 것이다. 그럼에도 불구하고 놀이하는 중의 인간은 일상 현실을 완전히 잊어버리는 법은 결코 없고, 놀이한 뒤 인간은 놀이를 하는 중에 획득된 모든 것을 완전히 뒤로 한 채 일상으로 돌아오는 것이 아니라 일상의 기억 속에 어떤 식으로든 놀이 과정을 남기는 특징을 보이기도 한다.

반면 시간보다 더 두드러진 한계를 갖는 놀이 공간은 현실상으로는나 관념상으로는나, 의도적으로나 저절로나, 미리 구축되어져 있는 공간이다. “마법사가 땅에 그린 원으로 그 원 속에서는 악마도 마력을 부리지 못한다”는 의미를 갖는 매직서클은 절대적이고 고유한 질서를 창조하고 그 질서에 의해 지배되는 최고의 질서를 요구하는 공간이다. 절대적 질서에 어긋나는 “플레이”는 놀이를 망친다. 놀이와 질서의 이러한 내적 결합은 놀이에 생명력을 불어넣어주어 놀이에 참가하는 인간으로 하여금 긴장, 평형, 안정, 전환, 대조, 변주, 결합, 해체, 그리고 해결 등의 감정을 경험하게 하는 매혹적이며

미적인 영역에 속하는 측면이다.

셀런과 짐머맨(Katie Salen, Eric Zimmerman, 2004) 역시 플레이하는 게임의 공간은 실제 세계의 공간으로부터 어떤 방식으로든 분리되어 있는 영역으로 그 안에서 특별한 의미가 발생하고 사물과 행위들을 중심으로 무리지어진다고 주장한다 [11]. 특히 게임의 규칙과 플레이어의 습관들에 의해서 새로운 리얼리티가 창조되는 곳이 바로 게임의 공간이다.

이처럼 예외적이고 특수한 공간으로, 일상적인 생활이 아니라는 점에서 플레이어의 필요와 욕망의 직접적인 만족 여부 바깥에 위치한 디지털 게임까지 유효했던 매직서클의 논의는 가상세계가 등장하면서 새로운 국면을 맞이하게 된다. 이른바 가상세계는 디지털 게임의 대중화와 인터넷 서비스의 진화라는 두 축에 의해서 탄생하고 성장하고 있어 놀이로서의 성격과 삶으로서의 성격을 동시에 가지고 있기 때문이다. 디지털 게임이 탈일상성으로서의 놀이었다면 가상세계는 정기적으로 반복되는 생활의 한 단면으로 작동한다. 특히 현실세계의 정치, 문화, 경제, 사회적 환경을 3D환경에 적합하도록 융합시켜놓은 가상세계는 현실과 가상의 융합을 통해 현실세계의 개선 내지 변혁까지도 고려할 수 있는 상태로 진행되고 있다[12]. 특히나 최근에는 실제 장소나 지역을 기반으로 환경이 디자인된 미러월드(mirror world)형의 가상세계가 증가하고 있어 ‘탈일상’으로서의 매직서클이 아니라 ‘타일상’으로서의 매직서클로 그 영역을 확장시켜가고 있다.

2.2. 디지털 게임과 가상세계의 3P모델

와스컬(2006)은 디지털 게임에서 플레이어들이 매직서클의 경계, 즉 현실과 상상, 그리고 판타지의 경계를 어떻게 오가는지에 대해 설명하기 위해서 페르소나(Persona), 플레이어(Player), 개인(Person)의 세 가지 층위를 내세운다. 이와 같은 세 층위는 특히 주사위나 DM(Dungeon Master)의 진행으로 세팅되는 허구적 롤플레이(role playing) 월드에서 적합한데, 개인은 게임에 참여(participation)함으로

써 플레이어의 역할을 수행하고, 주어진 환경에 적합한 판타지 페르소나를 설정, 플레이하게 된다.

현실 세계에서 학생, 직원, 부모 등의 역할을 수행하고 있는 개인은 비-게임적인 영역에 머무르면서 게임적인 영역으로의 진입을 위한 능력을 보유하고 있는 실제적 인간이다. 무엇보다도 RPG 같은 게임은 개인에게 여가를 위한 행위를 유발시키기 때문에 이 행위가 일어나는 영역은 “일상의 진지함과 중요성을 벗어난 바깥 영역”으로 다른 취미 생활처럼 “필수적으로 삶과 분리된 행위이며, 시공간의 제약이 있는 행위”로 취급되어진다[13].

비-게임적인 영역과 게임적인 영역의 경계에 걸쳐 있는 플레이어는 게임의 지식을 습득하고 실행하는 주체이다. 플레이어는 게임의 영역에서 판타지적 행위를 수행하기 위해 복잡한 게임의 룰에 관여해야 한다. 어떤 상황에서 어떠한 룰을 적용해야 하는지를 판단하고, 게임의 시스템적이고 메카닉적 측면을 조작, 통제하기 위해 키보드와 마우스를 컨트롤해야 한다. 성공적인 게임 플레이를 위해 플레이어는 때때로 특정한 페르소나에 대한 숙련된 연기가 필요하기도 하다.

롤플레이팅 게임에서 각각의 플레이어는 냉철한 드워프, 영리한 노움, 광포한 트롤과 같은 판타지 페르소나를 생성, 플레이하게 된다. 게임을 미학적 경험의 경지로 끌어올리기 위해서 플레이어는 반드시 그들 본인의 자아를 뒤로 하고 판타지적 자아를 규정하여 이를 연기할 수 있어야 한다[14]. 페르소나가 플레이되는 과정에서 개인은 일상과 분리된 일탈로서의 놀이를 경험하는 것이다.

와스킬은 게임을 플레이하는 개인은 플레이어와 페르소나를 오가면서 놀이를 즐긴다고 주장한다. 특히 플레이어는 판타지 페르소나가 할 수 있는 것과 없는 것을 명확하게 구분할 줄 알아야 하며, 플레이어 지식(player knowledge)과 페르소나 지식(persona knowledge)을 명확히 구분할 줄 알아야 한다. 이는 RPG를 하는 동안 캐릭터가 취하는 한가지 행동에서 페르소나인 동시에 플레이어로서의 역할이 함께 일어나기 때문이다. 게임을 망치지

않기 위해서는 개인적인 특질, 정체성이 게임 안의 페르소나로 들어가지 못하도록 노력해야 한다. 게임세계와 현실세계의 경계에 서있는 플레이어가 ‘플레이어 지식’을 ‘페르소나 지식’에 대신 사용하는 순간, 게임은 역할 놀이 대신 주사위 던지기 게임으로 변질되기 때문이다.

그럼에도 불구하고 디지털 게임에서의 퍼슨, 플레이어, 페르소나의 경계는 뚜렷하지 않다. 각 영역은 일정 정도씩 서로에게 투과되며 영향을 미친다. 개인에게 내재되어있던 욕망이 기반이 되어 게임 속 페르소나의 정체성을 변화, 발전시키고 있는 것이다.

반면, <세컨드라이프(Second Life)>와 같은 가상세계에서의 개인, 플레이어, 페르소나 간의 정체성 이동은 보다 노골적이다. 플레이어 지식과 페르소나 지식이 일치되는 순간도 종종 발생한다. 가상세계와 현실세계의 경계가 무너지는 순간이 바로 그런 경우인데, 세컨드라이프의 가상의 토지를 다른 사용자에게 팔아서 년 250만 달러의 매출을 올리는 안시청(Anshe Chung)은 비즈니스 위크지의 모델로, 세컨드라이프의 소식을 블로그로 전하던 햄릿 오우(Hamlet Au)는 가상세계의 공식 기자라는 타이틀을 단 채 <The Making of Second Life>라는 책을 출판하면서 가상세계의 경계를 넘어 현실세계로 그 존재감을 드러냈다. 또한 독특한 아바타 패션으로 인기를 모은 에이미(Aimee)는 미국 뉴저지에 디자인 회사를 설립했다.

이처럼 <세컨드라이프>와 같은 가상세계는 환상성이 강조된 디지털 게임과는 차별화된 디지털 공간으로 비록 가상이지만 현실과의 경계가 명확하지 않고 가상과 현실이 혼합되는 경우를 많이 볼 수 있다. 가상세계를 확보하는 아바타 역시 그 기능과 역할이 개인의 수만큼이나 다양하고 복합적이어서 이를 패턴화하고 유형화하는 것이 쉽지 않다. 디지털 게임이 주어진 시간과 공간 내에서의 일시적인 해방을 맞보는 일종의 축제였다면 새로이 부각되고 있는 가상세계는 현실의 개인이 페르소나를 통해 그 곳에 거주하면서 스토리를 생성해가는 현

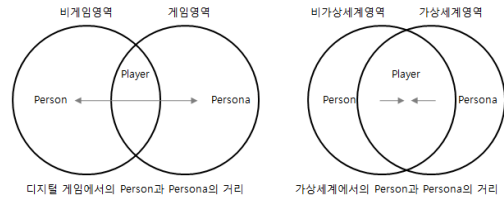
실 확장으로서의 디지털 공간인 것이다.

디지털 공간의 3P 참여자 모델에서의 페르소나의 유형은 디지털 게임과 가상세계의 설계 특징에 따라 두드러지게 구분된다. 기반 세계에 따른 구분이 바로 그것인데, 톨킨(J. R. R. Tolkien)류의 환타지적 세계관에 뿌리를 두고 설계된 디지털 게임에 유입된 플레이어는 자신의 일상에서 역압받는 욕망을 구현하기 위한 허구적 페르소나를 생성한다. 이런 플레이어들은 현실 속 자신의 결핍을 감추고 보다 나은 내적, 외적 이미지로서의 탈출구인 대안적 페르소나를 형성한다. 남자이지만 여자 아바타를 생성하고, 이질적인 외모에 현실과는 다른 디자인의 옷을 입는다. 실제 삶 저편에 존재하는 디지털 게임의 공간은 익명성이 주는 배일에 가려져 게임에서 만난 다른 플레이어들이 보는 아바타로서의 정체성을 갖게 된다. 허구적 페르소나를 플레이하는 개인은 거울 단계에서 형성된 자아의 모습을 보고자하는 상상계 속 아이의 욕망과도 같은 것으로 플레이어가 만들어낸 페르소나를 보면서 만족감을 느낀다. 그야말로 일탈로서의 놀이를 경험하기 위해 구체화된 페르소나의 유형인 것이다.

반면 현실세계를 기반으로 해서 디자인된 가상세계의 페르소나는 시뮬레이션적인 성격을 지니고 있는 환경적 공간만큼이나 현실에 기반한 현실확장적 특성을 지니고 있다. 앞서 살펴본 바처럼 가상세계에 유입된 플레이어들은 현실에 기반한 개인의 사회, 문화적 배경을 기반으로 출발한다. 가상세계 플레이어들의 목적은 현실과 직접적 연관 관계를 갖는다. 현실세계 교육의 연장선상, 상품을 직접 구매하기 이전 제품 테스트로서의 시뮬레이션 단계, 그리고 전자상거래의 수단, 가상세계에 접속한 수많은 플레이어들을 대상으로 플레이어의 노래를 뽑내는 등 현실에서의 삶을 보완, 보충하는 제2의 삶을 가상세계에서 살아가는 것이다.

정리하면, 디지털 게임의 플레이어는 허구적 페르소나를 만들어 플레이하기 때문에 비게임 영역에 있는 개인과 게임영역에 있는 페르소나 사이의 거리감이 존재한다. 그러나 가상세계의 경우, 현실을

지지하면서 확장해가는 페르소나를 형성하기 때문에 비가상세계 영역에 있는 개인과 가상세계 영역에 있는 페르소나의 거리가 상대적으로 가까워 두 세계의 경계가 쉽게 흐려지고 그 구분 역시 모호해진다.



[그림 1] 디지털게임과 가상세계의 3P모델

3. 디지털 공간의 페르소나

3.1. 생성 시점에 따른 페르소나의 탄생

디지털 게임에서의 페르소나는 플레이어가 아바타를 생성하는 순간에 1차적으로 결정된다. 대부분의 플레이어들은 본격적인 플레이 이전 단계인 매커닉(mechanic)충위에서 아바타를 생성한다. 게임 타이틀에 따라 조금씩 차이가 있기는 하지만 보편적으로 이 순간 결정되어야 하는 요인들은 이름, 성(gender), 나이, 인종, 종족, 직업 그리고 머리모양, 피부색, 악세서리 등의 외형(appearance)에 해당하는 부분이다. 플레이어는 현실의 정체성을 드러낸 매개로 게임 내 아바타를 인식하기 때문에 이 과정에 시간과 노력을 투자하는 것을 아끼지 않는다. 플레이어는 여러 요인들을 선택하여 자신만의 페르소나를 구성한다. 그러나 플레이어 스스로가 형성한 것처럼 보이는 이 과정은 실상 게임의 아바타 기획자에 의해 설계된 범주 내에서의 선택이다. 더군다나 캐릭터 생성이 완료되면 그 데이터가 게임의 시스템에 전달되어 게임 세계 내에서 이미 설정되어있는 패턴과의 매칭(matching) 과정을 통해 특정 종족의 세계관으로 직접 연결된다. 때문에,

이 과정을 외부적 개입이 없는 플레이어가 창조한 페르소나라고 인정하는 것은 무리가 있다.

<월드오브워크래프트(World of Warcraft)>에서 드워프를 선택한 플레이어는 던 모로 지역에서 태어나 탈것으로 산양을 고를 수 있고, 사냥꾼, 성기사, 사제, 도적, 전사 등의 직업만 선택할 수 있는 운명을 부여받는다. 반면 다른 종족에 대한 끊어오르는 중요성을 가지고 있는 트롤은 듀로타 지역에서 태어나 랩터를 타고 이동하며 사냥꾼, 마법사, 사제, 도적, 주술사, 전사의 직업을 선택해야 한다. 트롤이 주술사라는 직업을 버리고 성기사라는 직업을 선택할 수 있는 확률은 0(zero)에 가깝다.

심지어 다이아믹한 층위, 즉 플레이가 진행되는 과정에서도 같은 유형의 캐릭터를 선택한 플레이어들은 대부분 같은 방법으로 최초 육성된다. 플레이어는 캐릭터 생성 이후, 자신이 원하는 지역에서 태어날 수 없다. 각 종족들의 플레이 시작지점을 조사해보면, 트롤 종족의 시작지역인 듀로타는 트롤만의 고유의 지역은 아니다. 녹색 피부를 가진 포악하고 번식력이 강한 종족인 오크 역시 듀로타에서 태어나 첫 퀘스트를 받는다. 호드와 얼라이언스 종족의 수가 모두 10개이고, 동부왕국과 칼림도어로 이루어진 아제로스 지역의 수가 43개, 아웃랜드와 노스랜드의 수가 17개임을 감안한다면, 오크와 트롤, 드워프와 노움의 태생 지역이 같다는 점은 개발자의 주도적인 결정에 의해 플레이어의 캐릭터가 귀속되어 육성되고 있다는 점을 지적할 수 있다. 예외없이 칼림도어의 듀로타 지역에서 태어난 트롤 플레이어들은 기반서사에 해당하는 배경 서사 동영상을 동일하게 감상한다. 이를 통해 트롤의 역사와 임무를 인식하고 플레이를 진행하게 된다. 트롤 플레이어들은 ‘시험의 골짜기’라는 시작지점에서 노란색 느낌표를 띄우고 서있는 칼툰크라는 NPC를 최초로 만나게 되고, 그에게서 첫 퀘스트(Quest)를 부여받는다. 의심의 여지없이 서쪽에 보이는 동굴막사안의 고르벡을 찾아 클릭하고, 고르벡은 두 번째 임무로 짐박이 apt돼지 10마리 사냥을 명한다. 고르벡에게 임무를 받은 플레이어 캐

릭터의 눈앞에 보이는 모든 것이 바로 짐박이 멧돼지이기 때문에 플레이어는 다른 곳을 탐험하기 위한 이동을 하기 보다는 부여받은 임무를 충실히 수행하면서 자신의 페르소나를 성장시킨다. 이른바 개발자에 의해 기획된 패턴에 따라 아바타를 성장시키게 된다는 것이다.

물론 레벨업을 목적으로 하는 초기의 게임 플레이 과정을 지나고 나면 플레이어는 정해진 게임의 규칙(rule) 이외의 다양한 변수와 비선형적인 스토리를 경험하면서 자신만의 페르소나를 확립시켜갈 기회를 획득하게 된다. 이 과정을 통해 동일한 유형군에 속해있던 캐릭터들은 각각 플레이어만의 페르소나로 다변화되고 분화되는 과정을 거친다.

반면, 가상세계의 아바타 생성 과정은 플레이어의 페르소나를 설정하는 최초의 과정이라기 보다는 가상세계로 들어가기 위한 통과제의와도 같은 과정이라 할 수 있다. 가상세계에 입장하고자 하는 플레이어는 비가상세계의 영역에서 제의 혹은 제의적 행위가 벌어지는 공간인 경계공간으로 유입되어 잠시 머무르게 된다. 이 경계의 공간에서 시간적 연속성은 순간 정지한다. 게넵(A.V.Gennep)의 통과제의 개념인 ‘분리(seperation)-전이(limen)-재통합(reaggregation)’단계를 가상세계에 적용하면 비가상세계 영역에 존재하는 개인(person)은 성스러운 영역인 이 공간에서 현실에서의 개인의 페르소나를 분리하고 가상의 아바타 생성을 통해 전이시키고 가상세계 안으로 재통합시키는 과정을 수행하는 것이다[15].

<세컨드라이프>의 사례를 보면 최초의 아바타 생성을 위한 선택 과정은 페르소나를 분리시키고 재통합시키기 위한 과정으로만 존재할 뿐, 디지털 게임에서 나타나는 기능과 역할을 부여받는 페르소나 형성의 과정과는 다르다. <세컨드라이프>의 아바타 생성과정은 종족도 클래스도, 민첩함의 정도나 이동 속도 등을 포함하는 그 어떤 역량도 선택하지 않는다. 그저 12여개의 룩(look) 중에서 한 개를 선택하고, 시작할 뿐이다.

가상세계의 페르소나는 인류 역사의 시작을 알

리는 특정한 지역에서 태어나는 것이 아니라 전세계 사용자들의 통행량(transaction)이 적은 서버(server)에서 태어날 뿐이다. 한국인이라고 해서 한국 지역에서 태어나는 것도 아니며 태어난 지역을 찾아내는 일도 쉽지 않다. 어떤 NPC도 가상세계에 첫 발을 내딛은 플레이어 캐릭터에게 해야 하는 업무를 알려주지 않는다. 성장과 정체성 확립을 위한 과정 팁(tip)도 제공되지 않는다. 가상세계의 캐릭터는 생성하는 처음 그 순간부터 플레이어 자신의 정체성을 반영하여 스스로 커스터마이징(customizing)해야 한다. 현실생활에서 개인 스스로 자아 정체성을 찾아가는 과정을 가상세계 페르소나 역시 실행해야 하는 것이다.

3.2. 운용 시점에 따른 페르소나의 성장

에스펜 아세스(Espen Aarseth, 2004)에 따르면 아바타는 퀘스트를 통해 가상적 정체성을 확립하게 된다.[16] 물론 아세스가 언급하고 있는 퀘스트는 NPC가 부여하는 특정한 미션(mission)을 의미하는 좁은 개념은 아니다. 거시적 관점에서의 도전과 모험, 탐색과 목표에의 추구를 아우르는 넓은 개념이다. 아세스의 주장처럼 아바타의 페르소나를 확립해가는 과정은 도전과 탐험 등이 어우러진 디지털 공간 전반의 행위이다. 그리고 이 과정은 플레이어 캐릭터간의 상호작용, 플레이어와 디지털 환경간의 상호작용, 그리고 상호작용성을 통해 나타나는 몰입의 상태와 깊은 연관관계가 있다.

디지털 게임에서의 플레이어는 게임 진행 과정에서 주어지는 퀘스트와 PVP, PVE등의 다양한 전투를 통해 몰입감을 느끼면서 아바타를 육성시킨다. 길드나 파티 등의 집단 활동을 통해 게임 세계의 캐릭터를 다른 플레이어의 캐릭터와는 다른 고유한 것으로 차별화시키고 자신만의 페르소나를 형성한다. 이른바 캐릭터 생성 당시 몇 가지의 경우로 패터화되었던 페르소나는 플레이어 개인의 의지에 의해서 자신만의 페르소나로 다변화되고 분화된다. <마비노기>에서 'Myuwoo'라는 아바타 이름을 가지고 있는 플레이어는 게임 내에서 농부이다.

'Myuwoo'는 "함께 플레이를 하는 친구들의 자원을 대주느라 전 농부가 되었습니다"[17] 라고 밝히면서 물주기, 거름주기, 벌레잡기 등의 3가지 역할을 통해 2주동안 50만원의 자금을 만들고 농부의 역할 연기를 통해 자신만의 페르소나를 성장시킨다.

그러나 이렇게 분화된 페르소나는 다시 개발자에 의해 재패턴화 과정을 거친다. 재패턴화는 정량적 방법으로 레벨링 시스템, 정성적 방법인 호칭을 통한 업적시스템으로 나타난다. 레벨링 시스템은 게임 세계 내에서의 플레이 경험과 시간에 비례하는 정량적 숫자이다. 이는 저랩, 고랩, 만랩 등의 계층적 분화로 운용 시점의 페르소나를 가시적이고 직관적으로 표현해주는 역할을 수행한다. 그러나 숫자 이면에 숨겨진 플레이어의 경험과 의미들을 일일이 설명해주지 못한다. 때문에 이와 같은 정량적 재패턴화의 한계를 벗어나 사용자의 주도적 페르소나를 정성적으로 표현해보고자 하는 의도에서 개발된 시스템이 바로 칭호를 통한 업적 시스템이다.

칭호는 이미 <월드오브워크래프트> 뿐 아니라 <아이온> <마비노기> <반지의 제왕>과도 같은 MMORPG에서 구현되고 있는, 플레이 경험의 다양한 조합에 의해서 자연스럽게 획득하게 되는 시스템이다. 이를 테면 <월드오브워크래프트>에서 맨손 전투 숙련도 400을 달성하면 "아구창 시키신분?" 이라는 칭호를, 미용실에 방문하여 머리 손질을 마치면 "변신은 무죄", 퀘스트의 종류나 레벨에 상관없이 3000개의 퀘스트를 완료하면 "탐구자"라는 칭호를 받게 된다. 북미서버에서 실제 있었던 플레이어의 해프닝을 반영한 "젠킨스" 칭호 역시 사용자의 플레이 경험을 데이터베이스로 사용하여 정성적으로 페르소나를 표현한다. 게임 내의 거의 모든 활동을 데이터로 기록하고 그에 따른 통계를 바탕으로, 재조합, 재편집, 재구성하여 플레이 경험에 기반한 해당 업적이 발현된다. 페르소나의 개성을 드러내고 있는 칭호 시스템 역시 개발자의 조건부 설정에 의한 시스템이다. 아바타의 게임 활동에 대해서 살펴보거나 회상하고자 할 때, 혹은 사

용자들이 플레이 스타일이 반영된 적극적이고 개성적 페르소나 발현의 기회로 작동하는 업적 시스템 역시 독창성을 가지고 분화되었던 플레이어의 페르소나를 재패턴화시키는 시스템으로 작용한다. 그리고, 이와 같은 정량적, 정성적 페르소나의 재패턴화는 디지털 게임의 허구적 세계관을 유지하기 위한 일종의 전략에 속한다. 페르소나 분화에 대한 자유도가 너무 지나치면 매직서클의 경계가 무너지면서 게임 속 페르소나가 현실로 넘어와 게임 중독과 같은 현실의 삶을 위협하는 경우가 발생하기 때문이다.

반면, 퀘스트가 존재하지 않는 가상세계의 아바타 정체성의 성장과 확립은 디지털 게임과는 다른 양상으로 나타난다. 가상세계는 특정한 도전 양식도, 부여된 목표도 존재하지 않는다. 때문에 가상세계의 사용자는 주어진 스킬과 난이도 사이의 균형 잡힌 행위를 수행하여 몰입을 유도하기가 쉽지 않다. 그럼에도 불구하고 2009년 3월 현재 서비스되고 있는 디지털 공간의 사용자 이용시간을 조사한 닐슨(Nielsen)사에 따르면 <세컨드라이프>가 일주일에 760분 이용으로 가장 긴 것으로 나타났다. <문명4>가 668분, <월드오브워크래프트>가 653분으로 그 뒤를 이었다[18]. 퀘스트 부재에도 불구하고 가상세계의 플레이어들은 정기적으로 일주일에 12시간 이상을 디지털 공간에서 보내면서 자신의 페르소나를 성장시키고 있는 것이다.

웹에 몰입의 개념을 본격적으로 적용하여 논의를 시작한 호프만과 노박(Hoffman & Novak, 1996)은 사용자가 인터넷을 사용하면서 주관적 최적 경험을 할 때 얻어지는 것이 몰입이라 주장한다. 사용자가 인터넷을 통해 상호작용을 하면서 직접적인 피드백(feedback)을 경험하고 스스로 통제권을 가지고 있을 때나 웹 공간을 탐색하는 과정을 놀이와 같은 경험적 차원으로 인식할 때, 그리고 인터넷을 활용하는 그 자체가 흥미롭고 즐거운 것으로 지각되어 내재적 보상에 만족할 때가 바로 그 순간이라는 것이다[19]. 인터넷의 기술 진화의 한축으로 발전하고 있는 가상세계는 호프만과 노박

의 몰입 개념을 적극 수용하면서 외재적 보상을 통한 시스템을 제공하여 플레이어가 가상세계 내에서 몰입할 수 있도록 유도한다.

<세컨드라이프>에서 외재적 보상은 가상 화폐의 현실 화폐로의 환전이다. 세컨드라이프에서 사용되는 가상화폐인 린든 달러(Linden Dollar)는 토지, 집, 아이템 등의 다양한 콘텐츠를 거래할 때 사용된다. 플레이어들은 린든달러를 획득하거나 판매할 수 있다. 흔히 캠핑(camping)이라 일컫는, 특정 지역에 머무르거나 특정 행위를 하는 대가로 개인이나 기업이 제공하는 린든달러를 받을 수도 있고, 가상세계 내에서 제공되는 저작도구를 이용하여 제작한 다양한 아이템들을 판매함으로써 또 다른 플레이어들에게서 린든달러를 벌어들일 수도 있다. 이와 같은 가상 거래는 현실세계에서와 마찬가지로 수요와 공급의 법칙에 의해 운영된다. 가상세계 플레이어들은 가상화폐간의 거래, 가상화폐와 현실화폐간의 환전 활동에 세금을 지불함으로써 거래의 정당성을 확립한다. 이로써 플레이어들의 가상세계 활동은 정당한 노동의 대가로 인정되며 그 자체가 단순한 놀이공간에서 현실확장적인 새로운 가치 창조의 공간으로 진화, 인식된다.

가상세계의 플레이어들이 자신의 아바타를 성장시키는 과정은 현실의 욕망을 직접적으로 드러내면서 삶을 가꾸고 확대하는 하나의 과정으로 간주할 수 있다. 그리고 현실을 보완하고 있는 가상세계의 페르소나가 현실의 상징화 단계를 넘어서 대안으로서의 제2의 현실을 생성할 때 플레이어는 실재계를 맞이하게 된다. 앞서 살펴본 안시청이나 햅릿 오우처럼 가상세계 내로 분화된 정체성이 하나의 실재로 확립되는 순간 현실과 가상을 아우르는 승고한 페르소나가 생성되게 되는 것이다.

3.3. 소멸 시점에 따른 페르소나의 죽음

‘Nine’이라는 캐릭터로 5년째 해오던 <울티마 온라인>을 그만둔 한 플레이어는 “게임상에 더 이상 새로운 재미가 없어서” 게임을 그만둔다고 밝힌 바 있다[20]. 디지털 게임에서 플레이어는 학습해

야하는 스킬을 모두 익혔을 때 혹은 도전해야하는 과제에 매력을 느끼지 못할 때 게임을 종료한다. 레벨업을 위한 몬스터 사냥법을 학습하고, 솔로잉 플레이를 즐기고, 길드원들끼리 인스턴트 던전을 돌아다니며 파티플레이를 한다. 게임 내에서 맺어진 커뮤니티는 현실세계에서의 관계 만큼이나 끈끈한 사이로 발전하기도 한다.

그러나 이러한 게임 내의 경험은 그것이 허구적일 때 작동한다. 게임이 일상적인 삶에서 벗어난 특수한 공간일 때, 플레이어에게 매직서클로서 인식될 때 플레이는 지속될 수 있다. 매직서클로서의 게임에 불균형이 찾아오는 순간 플레이어들은 게임을 종료한다. 게임 세계는 불균형 상태로 변화한다. 개발자 혹은 다른 사용자에 의해 게임 내의 환경적 밸런싱이 깨어져 플레이어가 자신의 캐릭터를 원하는 페르소나로 운용할 수 없을 때, 그리고 현실이 허구처럼 느껴지거나 허구가 현실처럼 느껴져서 매직서클의 경계가 깨어지는 순간이 바로 그런 순간이다.

<리니지> 바즈해방전쟁을 발발하게 했던 DK혈맹의 일반 플레이어들을 향한 조직적 학살로 인한 온라인 게임 사회의 질서를 붕괴 역시 플레이어들의 게임 이탈을 촉발시켰다. DK연합의 학살을 피해 게임을 그만두거나 서버를 이전한 유저들이 계속 증가하여, 한 때는 1서버이자 가장 많은 유저들이 모였던 바즈 서버가 7서버인 드비안느에 비해 일시적으로 접속자 숫자가 뒤지는 모습을 보이기도 하였다[21]. <카발온라인>에서도 위저드(wizard) 유저들이 직업밸런스가 맞지 않아 게임을 그만두는 상황이 벌어지기도 하였다[22].

디지털 게임에서 페르소나의 죽음은 매직서클이 깨어지는 순간 나타나는데 반해 가상세계에서는 페르소나가 소멸하는 경우를 찾아보기 힘들다. <세컨드라이프>의 글로벌 프로바이더이자 공식 웹사이트인 '세라코리아'의 회원 탈퇴 사유를 보면, 2008년 5월부터 13개월 동안 1797건의 탈퇴건수 중 811건이 콘텐츠의 흥미가 부족해서, 389건이 개인정보 유출이 우려되서이다[23].

가장 많은 수를 차지한 콘텐츠에 흥미가 없어서 탈퇴하는 경우의 대부분은 사용법이 너무 어렵거나 가상세계 내에서 무엇을 해야하는지 몰라서 '재미'를 느낄 수 없다는 것이다. 그런데 엄밀히 얘기하면 이 경우는 가상세계 내의 페르소나에 관계된 문제가 아니다. 가상세계의 캐릭터를 운용해야하는 플레이어의 문제이고, 몰입을 통한 재미를 느껴야 하는 가상세계 밖에 존재하는 개인에게 귀속된 문제이다. 즉 이 단계에서의 플레이어는 고유하고 독특한 자신만의 페르소나를 형성하지도 못한다.

탈퇴의 두 번째 사유는 플레이어의 문제를 넘어서 가상세계 밖에 존재하는 개인의 문제로 귀결된다. 가상세계 내에서 개인정보 유출을 우려한다는 것은 디지털 게임과는 달리 역설적이게도 플레이어들이 가상세계를 현실과 완벽히 분리된 공간이라고 여기지 않는다는 것을 의미한다. 매직서클에 의해서 현실과 가상세계가 분리된 채 존재한다면 개인 정보에 대한 유출을 고민할 필요가 없어진다. 디지털 게임에 비해 아바타를 생성하는 과정에서 개인의 정보가 더 요구되는 것도 아니고 플레이 과정에서 개인의 정보를 획득할 수 있는 특별한 방법이 있는 것도 아니다. 그럼에도 불구하고 플레이어들이 가상세계 밖에 있는 자신의 정보가 노출되는 것을 우려한다는 것은 그만큼 가상세계를 활동하는 아바타에 현실의 자신의 모습을 적극 투영시키고 있다는 것을 의미한다. 역시, 개인정보 유출에 대한 우려는 가상세계 밖의 개인의 문제이다.

즉 디지털 게임과 달리 가상세계의 페르소나 소멸은 페르소나에게 처해진 문제에 기인한 것이 아니라 현실세계의 개인에게, 혹은 페르소나를 운용해야하는 플레이어에게 처해진 난관 때문에 발생한다.

4. 결 론

본 고에서는 디지털 공간의 두 축이라고 할 수 있는 디지털 게임과 가상세계를 경험하는 주체인 페르소나의 특성을 페르소나의 생성과 운용, 그리

고 소멸시점에 따라 비교해보았다.

우선, 디지털 게임의 페르소나는 플레이어의 페르소나 형성 과정에 간헐적으로 개입함으로써 패턴화와 분화, 그리고 재패턴화 과정을 반복하면서 완성된다. 이름, 성, 종족, 외형 등의 아바타를 생성하는 시점에는 그 데이터 조합에 의해 개발자가 만들어놓은 몇가지의 패턴 중 하나로 교합되어 특정 히스토리를 가진 캐릭터로 게임 내에서 태어난다. 플레이가 진행되는 초기 과정에도 같은 유형의 캐릭터를 선택한 플레이어는 비슷한 퀘스트를 진행함으로써 대부분 같은 방법으로 최초 육성된다. 물론, 본격적인 게임 플레이 단계에서, 즉 아바타 운용 단계에서 플레이어는 게임 세계를 자신만의 순서로 즐기게 되어 유형화되었던 페르소나를 다시 분화시킴으로써 플레이어만의 독특한 페르소나로 만들어간다. 그럼에도 불구하고 운용시점에서의 페르소나는 개발자가 기획해놓은 아바타 시스템의 일종인 레벨링과 업적 시스템에 의해 정량적으로 정성적으로 다시 패턴화된다. 이때 개발자의 패턴 기획은 게임의 허구적 세계관을 유지하기 위한 일종의 기획 전략에 속한다. 플레이를 진행하는 과정에서 패턴화를 몇차례 반복하는 디지털 게임의 페르소나는 내적으로나 외적으로 페르소나의 존재를 위협당할 때 죽음을 선택하게 된다. 게임 시스템 층위에서 환경적 밸런싱이 깨어져 플레이어가 자신이 원하는 페르소나로 더 이상 성장시키지 못하게 될 때, 혹은 타 플레이어들의 방해로 페르소나를 운용하는 것이 어려워질 때, 플레이어들은 게임을 그만둘 것을 결정한다. 게임이 현실처럼 느껴져서 매직서클의 경계가 모호해질 때 플레이어들은 게임을 종료하는 것이다. 결국 디지털 게임의 페르소나는 개발자에 의한 패턴화를 반복하면서 허구적 존재로 유지될 때 유효하다.

반면 가상세계의 페르소나는 개발자의 패턴으로부터 완벽히 자유롭다. <세컨드라이프>의 사례를 통해 살펴본 최초의 아바타 생성 과정은 가상세계의 진입을 위한 통과제의와도 같은 과정이다. 현실의 영역에 존재하는 개인에게서 정체성을 분리하고

가상의 아바타에 전이시키고, 변형을 통해 재통합시키는 과정으로 작용하는 것이다. 이렇게 현실의 정체성으로부터 재통합된 가상세계의 페르소나 정체성은 운용 과정에서 다시 현실과 통합된다. 외재적 보상체계인 화폐 교환이라는 방식을 통해 가상세계 페르소나들의 활동은 정당한 노동의 대가로 인정되며 그 활동 자체가 단순한 놀이가 아닌 생활로, 새로운 가치 창조로 진화된다. 아바타를 성장시키는 과정을 통해 현실의 욕망을 직접 드러내며 현실과 가상을 아우르는 페르소나가 운용되는 것이다. 반면 가상세계의 페르소나는 페르소나 자체로 인해 발생한 문제 때문에 소멸되는 일은 거의 일어나지 않는다. 현실과 가상의 경계가 무의미할 정도로 두 세계 사이를 진동하는 가상세계의 페르소나는 현실 세계의 개인에게, 혹은 페르소나를 운용해야하는 플레이어에게 문제가 생길 때 종료된다.

바흐친은 가면은 고정된 정체성을 뒤흔들고 일상적인 규칙과 역할을 무력화하는 힘이 있다고 밝힌 바 있다. 가면을 통해 사람들은 현실의 자신을 분리시킨다. 변화로운 삶을 추구하는 인간의 본성과 관련지어 가면 속에는 삶의 놀이라는 원리가 체현되어 있다. 디지털 공간의 페르소나 역시 개인(person)의 본래 모습을 가려주는 디지털 가면으로서 기능한다. 그러나 이 디지털 가면은 현실 자아를 은닉하고 숨기고 기만하는 기능에 그치는 것이 아니다. 디지털 게임에서처럼 현실 개인의 정체성에 전이와 변형을 꾀하는 역할을 대행하기도 하고, 가상세계처럼 현실을 유지시키거나 확장시키는 가면으로서도 기능한다. 때문에 디지털 공간에서의 아바타 기획은 한가지로만 고정된 틀을 벗어나 다양한 자신의 모습을 찾으려는 개인들의 의지와 상징의 반영물을 기획하는 일임을 간과하지 말아야한다. 끊임없이 새로운 만남과 관계를 추구하고 제2의, 제3의 삶을 피하려고자 하는 개인과 플레이어, 그리고 페르소나의 유용한 도구가 바로 아바타인 것이다.

참고문헌

- [1] MMORPG와 같은 디지털 게임 역시 가상세계의 한 축으로 분류하는 경우가 일반적이거나 논의의 수월한 진행을 위해 본고에서는 게임형 가상세계를 ‘디지털 게임’으로, <세컨드라이프>로 대표되는 사회형 가상세계를 ‘가상세계’로 칭하고자 한다.
- [2] Pierre Levy, 전재연 역, 디지털 시대의 가상현실, 서울:공리, 2002.
- [3] 본고에서는 디지털 게임과 가상세계의 활동 주체의 변별점을 밝혀내는 것이 목적이기 때문에, 디지털 게임에서 활동하는 주체를 ‘플레이어’로, 가상세계에서 활동하는 주체를 ‘사용자’라는 용어로 구분하여 칭하기로 한다.
- [4] 정기도, 나, 아바타, 그리고 가상세계, pp.48-59, 책세상, 2000.
- [5] Janet Murray, 한용환, 변지연 공역, 인터랙티브 스토리텔링, p.130, 안그라픽스, 2001.
- [6] Waskul, Dennis D., “The Role-playing game and the game of role-playing:the Ludic self and everyday life”, Williams, Patrick & Hendricks, Q. Sean edit, Gaming as Culture, North Carolina:McFarland & Company, 2006.
- [7] 한혜원, “디지털 게임의 다변수적 서사 연구”, pp.171-173, 이화여자대학교대학원 국어국문학과 박사학위 논문, 2008.
- [8] Nephew, Michelle, “Playing with Identity : Unconscious Desire and Role-Playing Game”, Gaming as Culture, McFarland & Company, 2006.
- [9] Meadows, Mark S., I, Avatar : The Culture and Consequence of Having A Second Life, New Readers, 2008.
- [10] Johan Huizinga, 김윤수 역, 호모 루덴스, p.19-28, 까치, 1995.
- [11] Katie Salen, Eric Zimmerman, Rule of Play, p.94, MIT Press, London, 2003.
- [12] 이동은, “가상세계(Virtual world)의 장소성 획득을 위한 스토리텔링”, p.7, 이화여자대학교 대학원 디지털미디어학부 석사학위논문, 2007.
- [13] Roser Callois, 이상률 역, 놀이와 인간 : 가면과 현기증, 서울:문예출판사, 1994.
- [14] Fine, Gary Allen., “Shared Fantasy: Role-Playing Games as Social Worlds”, p.4, Chicago, IL: University of Chicago Press, 1983.
- [15] 오세정, 신화, 제의, 문학:한국 문학의 제의적 기호작용, pp.63-64, 제이앤씨, 2007.
- [16] Espen Aarseth, “Quest Games as Post-Narrative Discourse”, pp.361-376, Narrative Across the Media, University of Nebraska Press, 2004.
- [17] <http://cafe.naver.com/gameware/122>
- [18] <http://blog.neilsen.com/nielsenwire/consumer/world-of-warcraft-playstation-2-continue-most-played-gaming-trend/>
- [19] Hoffman, D. L., Novak, T. P., “Marketing in hypermedia computer-mediated environments : conceptual foundations”, pp.50~68, Journal of Marketing, 60, 1996.
- [20] <http://blog.naver.com/xevious7?Redirect=Log&logNo=100001694683>
- [21] <http://tbfldk.egloos.com/1857253>
- [22] http://game.chosun.com/site/data/html_dir/2005/12/14/20051214000006.html
- [23] www.serakorea.com



이동은 (Dong Eun Lee)

1999년~2005년 (주)씨즈엔터테인먼트/비스튜디오(주) PD
2007년~2009년 (주)바른손게임즈 세라사업팀 과장
현재 계원디자인예술대학 게임웨어과 전임강사

관심분야 : 디지털스토리텔링, 디지털콘텐츠, 컨버전스
스 쿨처, 게임기획