

시뮬라크르로 바라본 게임 공간의 장소성 형성과정 고찰

정지윤, 성정환

송실대학교 미디어학과

jiongjy@crossdesignlab.com, artbysung@ssu.ac.kr

A Study on the Formation Process of Placeness of the Game Space
from the view of Simularcre

Ji-Yun Jeong, Jung-Hwan Sung

Department of Media, Soongsil University

요 약

본 논문은 현대인의 생활에서 많은 비중을 차지하게 된 디지털 게임 공간에 대해 시뮬라크르 이론에 따라 인간 실존적 의미의 장소(place)로의 발전 가능성과 장소성(placeness) 형성 과정에 대해 알아본다. 우선 인간과 관계 맺음 하는 디지털 게임 공간을 플라톤, 장 보드리야르, 질 들뢰즈의 시뮬라크르 이론을 바탕으로, 혼재될 수 있는 세 가지의 시뮬라크르 공간 양상으로 해석했다. 게임 공간에서 장소성이 형성되는 과정을 앞서 재해석한 시뮬라크르 공간과 장소 이론, 그리고 사용자의 게임 경험을 연결 지어 제시하였다. 이를 통해 다양한 매체의 진정성 있는 경험을 위한 디지털 게임 공간의 장소 양상을 탐구하는 데 이바지하길 기대한다.

ABSTRACT

This study examines the possibility of development into a place of existential human meaning and the process of formation of placeness based on the Simulacre theory of digital game space. First of all, the game space related to humans was reinterpreted into the Simulacra theory of Plato, Jean Baudrillard, and Gilles Deleuze, and typified into three simulacra of spaces. The formation process of placeness in the game space is presented by linking the simulacra of space, place theory, and the user's game experience that were reinterpreted. It is hoped that this will contribute to exploring the aspect of the placeness of digital game spaces for authentic experiences of various media.

Keywords : Digital game(디지털 게임), Simulacra(시뮬라크르), Space(공간), Placeness(장소성)

Received: Mar. 15, 2021 Revised: Apr. 21, 2021
Accepted: May. 07, 2021
Corresponding Author: Jung-Hwan Sung (Soongsil University)
E-mail: artbysung@ssu.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

놀이에서 시작된 디지털 게임은 현대인에게 있어 중요한 여가활동으로 자리 잡았다. 가상 공간은 현실에서 불가능했던 다채로운 활동을 실현시켜 사용자의 상상력을 펼칠 수 있는 장을 제공한다. 게임을 제작하고 플레이할 수 있는 하드웨어와 그래픽 등의 표현 기술이 발달함에 따라 게임의 가상 공간은 다양하게 분화되고 있다. 물리적 이동 없이도 온라인상에서 타인과 교류할 수 있게 됐고, 이에 따라 사용자가 게임 공간에서 자아를 실천하고 확장할 수 있게 됐다. 그럼에도 불구하고 게임 공간이라는 가상 세계로의 몰입은 일시적이고 단편적인 경험으로 평가 절하되어왔으며, 다소 인식이 개선된 지금도 여전히 이러한 시선이 존재한다. 또한, 이 배경에는 게임의 가상 요소를 인공적으로 만들어진 ‘가짜 세계’로 바라보는 사고가 있음을 부정할 수 없다.

한편 최근에는 코로나 19로 인해 가상 공간의 활용이 급속도로 증가하면서 가상 공간을 우리가 생활하는 현실과 동등하게 인식하고 받아들이고자 하는 시도가 이뤄지고 있다. 이는 디지털 게임에도 적용할 수 있는 긍정적 시도로, 게임 공간의 가능성을 확장하고 새로운 관점에서 바라볼 수 있는 계기를 제시한다는 데 의미가 있다. 게임 공간은 물리적 환경은 아니지만, 그 안에서 이뤄지는 사용자의 활동이 실제 삶에 영향을 끼치고 영감을 주며 의미를 부여할 수 있다는 사실은 여러 사례를 통해 검증되어왔다. 이러한 영향이 일시적으로 그치지 않고 지속될 수 있는가에 대한 문제를 게임 공간이 ‘장소성(placeness)’을 획득할 수 있는 가능성에 대입해서 분석해 볼 수 있다. 장소 관점에서 공간(space)과 장소(place)는 구별되는데, 물리적 실체나 심리적 범위를 의미하는 공간과 비교했을 때 장소는 인간 생애의 경험을 중심으로 설명된다. 어떠한 공간에서 이뤄지는 체험을 통해 인간은 공간에 가치를 부여하게 되고, 이로써 공간은 장소로

자리한다. 우리가 현실에서 지속적인 경험을 통해 특정 장소에 의미와 추억을 투영하듯, 인문학적 장소 관점에서 디지털 게임 공간이 인간에게 있어 인상적인 의미가 있는 실존적 장소(place)로 거듭날 수 있는가에 대한 문제로 접근할 수 있다.

이동은 사용자가 가상 공간에서 드라마적 상황을 경험함으로써 정서적으로 가상 공간이 장소감 있는 곳으로 가치를 갖게 된다고 보아 스토리텔링의 중요성을 강조했으며, 내오-아리스토텔레스 드라마 이론의 요소들을 재개념화하여 장소감 형성을 위한 스토리텔링을 제안했다.[1] 박은경은 들뢰즈의 계열화 이론을 바탕으로 온라인 게임 공간을 플레이어에게 휴식을 제공하는 내공간과 전투를 발생시키는 외공간으로 구별하고, 이들의 배치에 따라 사용자에게 탐험을 제공하거나 서사적 사건을 추구하게 되는 특징을 분석하여 맥락적 공간 배치를 통한 서사 경험을 강조했다.[2] 정나은, 이승재, 이병민은 장소 개념을 검토하고 장소가 발현되기 위해 필요한 장소성의 요소를 추출한 후 이에 근거해 디지털 게임 공간을 세대별로 분류하고 특징을 분석함으로써 디지털 장소성에 대해 통시적인 사유를 제안했다[3]. 서재인, 한혜원은 가상 공간에서의 하우징 시스템을 통한 RPG와 샌드박스 장르의 플레이어 놀이 양상을 분석하고 이를 장소성 개념을 적용해 컨셉 하우징 콘텐츠가 가상 공간의 장소적 내부성을 강화하고 있음을 확인했다.[4] 선행 연구들은 게임 공간에 대해 장르적 특성이나 게임 목표에 따라 사용자 경험을 강조하고 있으나 인문학적으로 통합적인 견해를 제시하는 연구는 드물다. 따라서 구조적 공간에서 나아가 맥락적 공간을 포함했을 때, 사용자의 플레이 경험에 따라 달라지는 공간 양상과 이들이 장소로 자리하기까지의 과정을 살펴봄으로써 장소를 지향하는 게임 공간의 방향성을 설정하는 논의를 마련하는 데 의의가 있다.

따라서 본 논문은 게임 공간이 장소성을 획득하는 과정을 고찰하는 것을 목적으로 하며, 이를 사용자와 공간이라는 ‘시뮬라크르(Simulacra)’가 관계 맺음 하는 방식을 통해 알아본다. 게임 공간에 있

어 실제적이고 형식적 측면의 공간뿐만 아니라 사용자가 게임 플레이 시 경험하는 액션 및 공간 탐색과 같은 상호작용, 서사, 사용자 행위 등의 요소들을 포괄하여 맥락적 공간을 함께 다루고 있음을 밝힌다. 게임 공간은 사용자의 활동을 통해 공간의 형식, 느낌, 정체성 등이 변화하는 유동성을 갖는 인공물이라는 점에서 시뮬라크르로 볼 수 있다. 다만 시뮬라크르 개념이 하나로 정의 내려지는 것이 아니며 학자마다 상이하게 다루고 있으므로 디지털 게임 공간의 양상에 따라 세 학자의 이론을 바탕으로 재해석한다. 다양한 양상의 시뮬라크르 공간이 사용자와 관계 맺음 하는 과정은 게임 공간이 장소로 발전하는 과정에 영향을 끼칠 것으로 가정한다. 이어서 장소 개념에 대한 선행 연구를 토대로 디지털 게임 공간의 장소 요소를 재정리하고 시뮬라크르 공간 양상과 연결 지어 디지털 게임 공간의 장소성 형성 과정을 고찰한다.

2. 디지털 게임의 가상 공간과 시뮬라크르

디지털 게임에서 가상 공간은 인터페이스, 가상 오브젝트, NPC, 음악과 같은 가상 요소의 모임으로 구성된다. 사용자는 이들과 상호작용을 통해 특정한 목적을 달성할 수 있다. 이러한 가상 공간은 현실을 모방하거나 실재를 기반으로 하지만 재해석된 것들, 혹은 그 자체로 새로운 존재로 받아들여질 수 있으며, 일반적으로 인공물이나 어떠한 대상의 모방을 지칭하는 시뮬라크르(Simulacra)로 이해할 수 있다. 이들은 시각적 답음을 통해 사용자에게 몰입감을 더해줄 수도 있으며 때로는 게임의 서사에 따라 새로운 의미를 형성할 수 있는 여지를 갖기도 하는 등 다양한 양상을 띤다. 시뮬라크르는 플라톤(Plato)에 의해 제시되었으며 현대에 이르러 다양한 견해 차이를 갖는 개념으로 발전되어 왔는데, 대표적으로 장 보드리야르(Jean Baudrillard)는 플라톤의 시뮬라크르 이론과 유사한 재현적 사유에서 출발해 현실을 압도하는 새로운 이미지가 되는 시뮬라크르 개념을 주장하며 현

대를 시뮬라크르의 동사형인 시뮬라시옹(Simulation)이 이뤄지는 곳으로 바라본다. 반면 질 들뢰즈(Gilles Deleuze)는 플라톤의 이론을 바탕으로 하는 전통적 시뮬라크르에서 벗어나 수평적 관점에서 시뮬라크르의 존재 가치를 확립하고자 한다. 이러한 존재론적 논의를 디지털 게임 공간에 그대로 적용하기에는 다소 비약이 존재하므로 현대의 시뮬라크르 연구에서 대표적으로 비교, 대립되는 플라톤, 장 보드리야르, 질 들뢰즈 세 학자의 시뮬라크르 이론에 근거해 디지털 게임 공간의 양상과 상호관계성을 살펴본다. 이를 통해 디지털 게임의 가상 공간이 사용자와 관계 맺음 하는 방식을 알아봄으로써 게임 공간의 장소성 형성 과정을 고찰하기 위한 토대를 마련한다.

2.1 모방과 재현의 시뮬라크르 공간

플라톤에 따르면 세계는 완벽한 이상인 이데아, 그를 모방하는 현실로 나뉜다. 또한 현실에서 생산해내는 것은 이미 이데아를 모방한 현실을 재차 모방하는 것으로, 이들은 이데아와의 수직적 구조 안에서 가장 하위에 자리하며 시뮬라크르라 명명한다. 즉, 인간에 의한 재현인 시뮬라크르는 그의 대상인 원본과 질적으로 순수하게 같을 수 없다고 본다. 전통적 시뮬라크르로 칭해지는 플라톤의 시뮬라크르는 원본과의 동일성에 의존하는 모방과 재현이다[5].

디지털 게임의 표현 방식이 텍스트 형식에서 그래픽 형식으로 발전하면서 중요시됐던 과제는 시각적 표현의 한계를 극복하는 것이었다. 컴퓨터 하드웨어와 그래픽 기술이 과거보다 막대하게 발전한 최근에도 현실과 얼마나 유사한 표현이 가능한지의 문제는 여전히 화두이며, 이는 디지털 게임에 우선적으로 드러나고 있다. 일상을 배경으로 진행되는 게임뿐만 아니라 판타지 같은 영화적 현실을 배경으로 진행되는 게임까지, 게임의 서사적 배경을 차지하더라도 그래픽에 의한 사실적 재현이 큰 비중을 차지하고 있음을 확인할 수 있다. 이를테면 PVP¹⁾ 슈팅 게임 <배틀 그라운드

(Playerunknown's Battle Ground)>의 게임 공간을 구성하는 건물 전경과 캐릭터는 현실과 최대한 시각적으로 유사하게 표현하고자 시도했다. 또한 총의 발사음, 걸음 소리와 같은 청각적 요소, 캐릭터의 모션, 물체가 떨어질 때의 속도와 모습 등 물리적 요소까지 우리의 현실을 모방한 흔적을 찾아볼 수 있다. 콘솔 레이싱 게임 <그란 투리스모 스포츠(Gran Turismo Sport)>는 자동차가 도로와 마찰하는 진동을 비록 전신은 아니지만, 컨트롤러를 통해 손으로 느낄 수 있도록 재현한다. 플라톤의 시물라크르 이론의 중점이 되는 재현의 문제는 디지털 게임의 사용자 경험에 중요하게 작용하고 있다. 나아가 청각적, 촉각적인 여타 감각까지 더해져, 보다 실감 나게 현실을 재현하고 있음을 알 수 있다.



[Fig. 1] Playerunknown's Battle Ground [6]



[Fig. 2] Gran Turismo Sport [7]

모방과 재현의 시물라크르 공간은 사용자가 게임 플레이 과정에서 감각적으로 체험하게 되는 공간이다. 엄밀히 따지면 가상 공간은 물리적인 측면에서 그 대상과 완전하게 같을 수 없으며, 이러한

사실은 수직적 위계로 시물라크르를 바라보는 플라톤의 이론과 유사하다. 그러나 디지털 게임에서 발생하는 모방과 재현의 시물라크르 공간은 하위의 것으로 치부되지 않으며, 실제와 완전히 일치하지 않더라도 가상 세계 자체를 구성함으로써 사용자의 몰입감을 증진하고 기대를 충족시키는 데에 의의가 있다. 다만 모든 디지털 게임 공간이 모방과 재현만을 목적하지 않기 때문에 보편적인 양상으로 보기 어렵다.

2.2 전복의 시물라크르 공간

장 보드리야르는 현대 사회를 시물라시옹 시대로 바라보는데, 이는 플라톤의 시물라크르 이론과 마찬가지로 재현적 사유에서 출발한다. 보드리야르에 의하면 시물라시옹은 ‘시물라크르 하기’를 지칭하며, 연속적인 단계를 가진다[8].

[Table 1] 이미지의 연속 단계 [8]

이미지는 깊은 사실성의 반영이다
이미지는 깊은 사실성을 감추고 변질 시킨다
이미지는 깊은 사실성의 부재를 감춘다
이미지는 그것이 무엇이건 간에 어떠한 사실성 과도 무관하다 : 이미지는 자기 자신의 순수한 시물라크르이다

이미지의 연속 단계에서 시물라크르는 원본의 모방에서 시작하여 원본의 사실성을 감추고 변질시키다가 점차 사실성이 부재한다는 사실까지 감춘다. 최종 단계의 시물라크르는 모방의 대상, 즉 원본을 넘어서 그 자체로 순수한 시물라크르가 된다. 달리 말해 시물라시옹은 “시물라크르가 점차 실제로부터 분리되어 자율적인 지위를 획득하는 단계”로 볼 수 있다[9]. 시물라시옹의 반복을 통해 대상 없는 순수한 이미지인 시물라크르가 무수히 존재하게 되며, 이들은 실재성을 갖추고 현실을 압도하는

1) player versus player. 플레이어의 캐릭터가 다른 플레이어가 조작하는 캐릭터와 대적하는 형식

하이퍼 리얼리티(Hyper Reality)를 만들어낸다.

디지털 게임은 현실을 모방할 뿐만 아니라 이미 재현된 시뮬라크르인 영화, 텔레비전과 같은 현실의 미디어를 게임 속으로 끌고 들어오기도 하며 하이퍼 리얼을 구축한다. 디지털 게임이 현실과 분리된 가상 세계를 생성할 수 있는 특성은 제작자나 사용자가 시뮬라시옹을 반복하고 순수한 시뮬라크르를 생성하는 것을 더욱 자유롭게 만든다. 일부 디지털 게임 공간은 제작자나 사용자에게 의해 모방 대상으로부터 연결고리를 진복하는 시뮬라크르 공간으로 변모할 수 있다. 사용자에게 있어 이러한 공간은 이미지의 연속 단계를 따르기도 하며 바로 순수한 시뮬라크르에 도달하기도 한다. 이를테면 제작자가 만들어낸 몬스터 같은 존재는 모방 대상을 알아차리기 어려운 형태를 띠기도 한다. 제작 과정에서 이미지의 연속 단계를 거쳤더라도 사용자에게는 곧바로 순수한 시뮬라크르로 인식될 수 있는 것이다. [Fig. 3]은 게임 <메이플 스토리(Maple Story)>의 캐릭터 ‘핑크빈(Pink Bean)’으로, 이들은 언뜻 보면 설치류와 유사하지만, 설치류가 아니며 어떤 대상의 모방에서 출발했는지 알 수 없다.



[Fig. 3] Maple Story's Pink Bean [10]

사용자는 메이플 스토리의 게임 공간에 거주하는 미지의 존재 핑크빈을 마주하며 게임 속 세계를 생물이 살아가는 또 다른 현실로 받아들여게 된다. 이때 실제성은 원본으로부터의 실제성, 사실성과 별개로 순수한 시뮬라크르 자체와 사용자의 관계 맺음으로 이해할 수 있다. 이는 캐릭터에 진복의 시뮬라크르가 적용된 경우지만, 가상 오브젝트뿐만 아니라 게임의 가상 공간에까지 개념을 확

장할 수 있다. 가령 판타지 배경을 가진 게임 공간은 핑크빈처럼 제작 단계에서 이미지의 연속 단계를 거쳐 순수한 실제성을 갖는 진복의 시뮬라크르 공간이라고 할 수 있다.

반면 게임 제작 과정에서 이미지의 연속적인 단계를 거치지 않은 게임 공간이 사용자에게 의해 진복의 시뮬라크르 공간으로 거듭나는 경우도 존재한다. <심즈(The Sims)> 시리즈는 가상 세계에서 자신의 캐릭터를 만들어 NPC들과 생활하는 생활형 시뮬레이션 게임으로 게임 공간 속 가구, 건물은 현실을 반영한 모습으로 제작되었으며 캐릭터는 사람처럼 생리활동을 필요로 한다는 규칙을 갖는다.



[Fig. 4] The Sims 3 [11]

게임의 본 목적에 따라 사용자는 캐릭터에 자신을 투영할 수 있으며 캐릭터의 시간을 마음대로 조정하는 기능을 통해 각기 다른 캐릭터로 가상 세계의 삶을 살아보기도 한다. 플레이에 익숙해질수록 사용자는 캐릭터가 사람을 어느 정도까지 모방할 수 있는지 시험해보기도 한다. 사용자는 현실에서 용납되지 않는 범죄 행위, 겪어보지 못한 육아 체험 등을 하며 현실과의 분리를 느낌과 동시에, 역설적으로 가상 세계의 공간에 더 몰입하게 되고 중국에는 캐릭터 시뮬레이션 기능을 활용해 새로운 실험장을 구축하기도 한다. 주목해야 할 점은 가상 세계의 새로운 삶을 체험하기 위한 장으로 기능하던 심즈의 공간은 시뮬레이션 게임의 프로그래밍 기술의 가능성을 설계하고 실험하는 실험

공간으로 변모한다는 것이다. 달리 말해 현실의 모방과 재현에서 시작된 시물라크르 공간이 사용자로부터 원본과 무관한 자신의 실재성을 획득한다. <심즈>의 경우 모방과 재현의 시물라크르 공간이 자 전복의 시물라크르 공간인 것이다. 즉 시물라크르 공간 양상은 사용자의 경험에 따라 혼재되어 나타나기도 한다. 전술한 <배틀 그라운드> 또한 사용자마다 플레이 방식에 따라 모방과 재현, 전복의 두 공간 양상을 동시에 띠다고 볼 수 있다.

전복의 시물라크르 공간은 제작 단계에서 만든 순수한 실재성을 통해서나 아니면 사용자의 게임 행위를 통해서나 따라 서로 작동 방식이 상이함을 알 수 있다. 하지만 이 두 경우를 독립적인 것으로 판단할 수 없으며 하이퍼 리얼로 사용자와 마주한 게임 공간이 다시금 사용자 행위를 통해 전복의 시물라크르 공간이 되는 등 사용자의 플레이 경험에 따라 중첩되어 나타날 수 있다.

2.3 의미 발생의 시물라크르 공간

질 들뢰즈는 재현적 사유에서 벗어나 시물라크르를 차이 생성으로 바라본다. 모방 대상과 시물라크르 간의 차이를 부정적으로 보지 않기 때문에 플라톤 이론의 전통적 시물라크르와 달리 유사한 정도나 질적 차이에 의해 판단되지 않는 시물라크르다. 들뢰즈에 의하면 “오직 차이들만이 서로 유사하다.”[12] 따라서 시물라크르는 원본과의 관계에서 수직적으로 종속되지 않는다. 들뢰즈는 차이생성의 존재인 시물라크르를 통해 플라톤의 이론에서 원본과 대립해 “비존재로 취급된 대상들의 지위를 회복”시키고자 한다[5]. 달리 말해 들뢰즈의 이론에서 시물라크르는 원본과 같아지려는 것이 아닌, 독립성을 가지고 차이를 생성하길 반복하는 역동성을 의미한다. 또한 들뢰즈는 “시물라크르, 사건, 의미를 사유하고자 한다.”[12] 차이를 생성하는 시물라크르는 각각의 사건으로서 이들이 모여 계열화²⁾될 때 상황과 맥락 속에서 비로소 의미를 지니게 된다.

게임 디자이너이며 이론가인 크리스 크로포드

(Chris Crawford) 게임 특징을 표현 (representation), 상호작용(interaction), 충돌 또는 대립(conflict), 안전(safety)이라는 네 가지로 정의했으며[14] 게임 제작자 시드 마이어(Sid Meyer)는 게임을 ‘흥미로운 선택의 연속’이라고 주장했듯이 디지털 게임은 사용자와의 상호작용을 기반으로 이뤄진다. 이처럼 게임에서 필수로 이뤄져야 하는 사용자의 선택은 사용자와 시물라크르 공간의 상호작용을 통해 일련의 결과를 만들어낸다. 게임 속 사건을 마주한 사용자의 선택이 반복되어 게임이 진행될 때 사건의 계열화를 통해 맥락과 상황이 갖춰지고, 이는 사용자에게 게임 경험의 의미를 부여하게 된다. 즉, 넓은 의미에서 게임 플레이 행위 자체가 의미를 발생시키는 시물라크르로 해석될 수 있음을 의미한다.



[Fig. 5] The Last Of Us : Part 2 [15]

[Fig. 5] <라스트 오브 어스 2(The Last Of Us Part 2)>는 포스트 아포칼립스를 배경으로 하는 스토리 중심 게임으로 단일 엔딩으로 사용자들에게 화제가 됐다. 사용자 선택에 따른 멀티 엔딩 시스템을 적용하지 않은 것은 교훈 및 메시지를 전달하기 위한 제작 의도로서, 이는 스토리 중심 게임의 장르적 한계로도 볼 수 있다. 사용자는 게임 공간을 탐험하고 오브젝트와 상호작용하거나 액션을 취하는 등의 플레이를 통해 개인적인 경험을 쌓으

2) 사건이란 고립적일 때 단순한 표면 효과이다. 즉 물리적 변화의 결과이다. 사건이 의미를 띠게 되는 것은 일정한 상황에서이고, 상황이 달라지면 의미 또한 달라진다. 따라서 세상의 모든 사건은 반드시 어떤 사건 계열 내에 자리잡음으로 의미를 지닐 수 있으며 고립된 그 자체로는 의미가 없다[13].

며 의미를 부여하게 된다. 그러나 서사적 측면에서 하나의 결말로 도달하는 것은 다수의 사용자에게 자신의 선택에 따른 의지가 반영되지 못했다고 생각하게 만들었고, 제작자가 전달하는 교훈이 개인에게 닿아 특별하고 주관적인 의미를 만들지 못한 것으로 해석된다.

한편 의미 발생의 시뮬라크르 공간이 될 수 있는 가능성이 다분한 장르로 멀티 온라인을 들 수 있다. 멀티 온라인 게임에서는 각자의 캐릭터로 게임 공간에 현전하며 각 사용자 간의 관계가 형성될 수 있는 장이 존재한다. 사용자가 자기표현의 욕구를 발현할 수 있는 자유도가 갖춰진 멀티 온라인 공간은 그 자체로 차이를 생성하는 의미 발생의 시뮬라크르 공간이다. 사용자들은 같은 목적을 위해 움직이거나 함께 잉여 시간을 보내는 등 타 사용자와 상호 관계를 맺는다. 이는 어떤 게임 공간에서의 상호작용보다도 사용자의 행위에 전적으로 영향을 받게 되며 불확실한 결과를 일으킬 가능성을 갖게 된다. 요약하면 게임 공간에서의 사건에 대한 선택 혹은 사용자의 행위는 맥락 속에서 의미를 지니게 되므로 이러한 공간은 의미 발생의 시뮬라크르로 해석할 수 있다. 그러나 게임 자체가 갖는 기본적 의미에서 나아가 진정성 있는 주관적 의미를 획득하기 위해서, 의미 발생의 시뮬라크르 공간은 다수의 사용자나 다양한 선택지와 같은 변수가 필요하다.

2.4 시뮬라크르 공간 양상

모방과 재현의 시뮬라크르 공간은 플라톤의 시뮬라크르 이론을 배경으로 재해석한 개념이다. 이 공간은 현실과의 감각적 닮음을 추구하기 때문에 사용자가 게임 공간과 관계 맺을 때 현실, 즉 원본을 상기하게 되고, 게임 공간은 원본으로부터 실재성을 계승 받을 수 있다. 전복의 시뮬라크르 공간은 보드리야르의 시뮬라크르 및 시뮬라시옹 이론에 근거해 재해석한 개념으로 원본의 재현에서 시작하지만, 원본과의 관계를 끊고 스스로 순수한 실재성을 획득하게 된다. 전복의 시뮬라크르 공간

이 거치는 이미지의 연속 단계는 게임의 제작 단계에서 일어나거나 사용자의 행위로 일어나는 경우로 분류할 수 있다. 전자의 공간에서 사용자가 더는 원본을 상기시키지 않기에 순수한 실재성을 획득할 수 있으며, 사용자에게 의해 전복의 시뮬라크르 공간이 되는 경우 사용자가 직접 원본과의 관계를 끊게 되므로 자연스레 새로운 실재성을 획득하게 된다. 두 전복의 시뮬라크르 공간은 사용자가 현전하고 활동하는 공간으로 인식될 수 있는 실재성을 획득한다는 공통점을 갖고 있다. 한편 의미 발생의 시뮬라크르 공간은 큰 범주에서 봤을 때 모방과 재현, 전복의 두 시뮬라크르 공간에 중첩될 수 있다. 상호작용을 전제로 하는 게임의 특성상 실재성의 여부와 상관없이 모든 게임 공간에서의 활동은 의미를 발생시키기 때문이다. 그러나 엄밀히 말하면 이는 좁은 범주에서 주관적이고 특별한 의미를 발생시키는 시뮬라크르 공간과 구별된다. 이러한 양상의 공간은 모든 게임에서 일반적으로 드러나는 것은 아니며 세 양상은 게임 장르와 목적, 사용자 경험에 따라 혼재되어 나타나기도 한다. 앞서 살펴본 시뮬라크르로 재해석한 게임 공간의 속성을 표로 정리하면 [Table 2]와 같다.

[Table 2] Game Space of Simulacrum

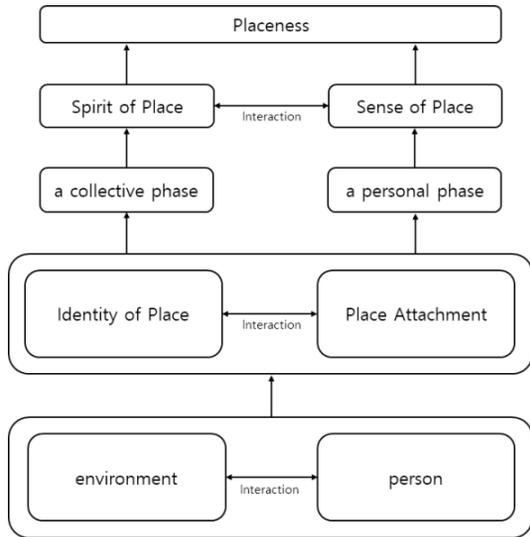
Name	Background Theory	A mode of action	Effectiveness of action
Imitation and Reproduction	Plato	Similarity with source	Acquiring reality from the source
Overthrow	Jean Baudrillard	Image variation and overthrow	Acquiring pure reality
Occurrence of meaning	Gilles Deleuze	Differentiation by choice and action	Occurrence of events and meanings

3. 디지털 게임의 장소성 형성 과정

공간과 장소는 다양한 분야에서 인간의 실존적 의미와 관련해 연구되어 왔으며 대표적 학자로 이 푸 투안(Yi-Fu Tuan), 크리스티안 노베르그 슈츠(Christian Norberg-Schulz), 에드워드 렐프(Edward Relph) 등을 들 수 있다. 장소 관점에서 공간(space)과 장소(place)는 구별되며 인간 생애의 경험을 중심으로 설명되는 곳이 장소이다. 장소는 인간이 살아감에 있어 떼어놓을 수 없는 인상적인 공간이지만 경험을 가진다고 해서 무조건적으로 장소가 되는 것은 아니다. 에드워드 렐프는 장소가 되지 못하는 곳을 무장소로 명명하며 무장소성(placelessness)을 제시한다. 이는 의미 있는 장소를 가지지 못한 환경과 장소가 가진 의미를 인정하지 않는 잠재적인 태도를 함께 기술하는 말이다[16]. 무비판적으로 수용한 대중적 가치가 만드는 장소에 대한 진정하지 못한 태도, 이를 퍼트리하는 매스미디어나 관광 행위 등이 인간과 인간의 경험을 장소로부터 분리하고 정체성을 약화시키며 무장소를 조장한다고 말한다. 이와 유사한 개념으로 마르크 오제(Marc Augé)는 비장소(non-places)를 제시한다. 이는 “정체성과 관련되지 않고 관계적이지도 않으며 역사적인 것으로 정의될 수 없는 공간”으로, 교통, 통과, 상거래, 여가를 목적으로 하며 텍스트나 기호를 매개로 관계를 구축하는 곳이다[17]. 이러한 장소 관점에서 디지털 게임의 가상 공간은 오랜 기간 무장소 혹은 비장소로 분류되어 왔다. 그러나 최근에 이르러 게임 공간의 양상이 다양해짐에 따라 장소로의 발전 가능성이 연구되고 있다. 따라서 디지털 게임에서의 장소성 요소를 선행연구를 바탕으로 정리하고 시물라크르 공간 양상을 장소성 형성 과정에 대입해 살펴본다.

3.1 장소성 요소 및 형성 과정

렐프에 의하면 장소로 인식되기 위해선 장소 정체성이 필요하며 물리적 환경, 인간 활동, 의미라는 세 가지 요소가 관련되어 진정성 있는 장소 경험을 형성해야 한다[16]. 이와 유사한 주장을 펼친 투안은 “우리가 공간을 더 잘 알게 되고 공간에 가치를 부여하게 됨에 따라 공간은 장소가 된다”고 본다[18]. 투안은 개인의 주관적 경험에 따른 장소감(sense of place)으로 장소를 설명한다. 나아가 오제는 인류학적 장소(anthropological places)와 비장소를 제시하며 이를 구별 짓는 요소로 정체성, 관계성, 역사성을 주장하며 이를 통해 만들어지는 이야기(narrative)에 주목한다[17]. 이석환, 황기원은 장소의 어의 고찰을 통해 원형적 의미에 접근한 후 장소와 혼용되는 용어들을 비교, 고찰한다[19]. 또한 파생 개념들인 장소의 정신(spirit of place), 장소감, 장소 정체성과 장소 애착(place attachment)의 관계를 여러 학자의 논의에 근거해 분석함으로써 장소성의 개념을 규정한다. 장소의 정신은 비교적 오랜 기간 지속해서 이어지는 ‘땅의 기’와 유사한 개념이지만, 장소감은 ‘어떤 장소에 대한 개인적 느낌’으로 연상과 지각을 통해 드러나는 것으로 정의한다. 장소 정체성은 ‘인간과 장소가 상호적으로 연계 되는 정체성으로 자신과 장소가 결합해 있음을 느끼게 하는 속성’이며, 이와 유사한 개념의 장소 애착은 ‘공간과의 유대를 바탕으로 형성되어 장소에 대한 부채의 두려움과 갈망을 느끼는 것’으로 정리한다. 이석환, 황기원의 장소성 형성 과정을 도식으로 요약하면 [Fig. 6]과 같다.



[Fig. 6] Formation Process of Placeness by Seock-Hwan Lee and Kee-Won Hwang [19]

따라서 여러 학자의 장소 논의에 근거한 선행 연구의 장소성 형성 과정과 장소성의 세 가지 요소(장소감, 장소 정체성, 이야기)를 차용하여 게임의 시뮬라크르 공간이 장소성을 획득하는 과정을 알아본다. 하지만 정나은, 이승제, 이병민의 장소성의 세 가지 요소는 ‘장소 정신’, ‘장소 애착’이 다소 축약되어 일부 해석의 차이가 있다. 본 논문에서는 이석환, 황기원의 선행 연구에 따라 ‘장소 정체성’과 ‘장소 애착’이 어느 한 개념으로 축약되기 어렵다고 판단하였기 때문에 ‘장소 정체성-장소 애착’을 동일 선상의 요소로 가정한다. 한편 ‘장소 정신’은 ‘다른 요소들이 변화해도 이어지는 지속성을 가진 것’으로, ‘장소감’과 구별된다. 그러나 디지털 게임의 경우, 현실의 역사적 장소처럼 여러 세대를 거친 연속적이고 집단적인 성격이 드러나는 것은 드물기에 ‘장소 정신’을 생략한다.

따라서 장소성의 요소를 장소 정체성-장소 애착(identity of place - place attachment), 장소감(sense of place), 이야기(narrative)의 세 가지로 정리하였다. 이를 적용해 디지털 게임 공간에서 세 요소가 단계별로 작용하며 장소성이 형성되는 과정을 살펴본다. 우선 디지털 환경에서의 활동과 경험

으로 생기는 의미는 장소 정체성과 장소 애착을 형성한다. 사건에 따른 이야기의 생성은 사용자가 공간에 대해 주관적 감정을 갖게 하고 장소 정체성과 장소 애착이 장소감으로 분화한다. 이와 같은 이야기의 생성과 주관적 감정이 축적되면서 게임 공간의 장소성이 형성된다.

3.2 게임의 시뮬라크르 공간과 장소성

모방과 재현의 시뮬라크르 공간은 현실을 사실적으로 재현함으로써 사용자가 실제감을 느끼고 몰입하도록 만든다. 가령 2008년 화재로 소실된 숭례문이 <세컨드 라이프(Second Life)>에서 가상 숭례문으로 복원된 것은 당시의 사용자에게 있어 서울을 상징하는 역사적 의미를 지닌 공간이 복원된 것과 같다. 이는 현실에서 경험한 공간과 감각적으로 유사한 가상 공간은 사용자의 잠재된 기억을 불러올 수 있음을 의미한다.



[Fig. 7] Virtual Sungnyemun in Second Life [20]

<세컨드 라이프> 사용자들은 가상 숭례문에 방문하여 유감을 표하고 기념 촬영을 하는 등 소실된 숭례문의 실재성을 시뮬라크르 공간에 투영함으로써 애착을 드러내고 장소 정체성을 공유했다. 따라서 모두가 알만한 보편적 공간이나 역사적 의미를 가진 현실 공간의 사실적 재현은 사용자로부터 실재성을 획득하는 데 유리하게 작용함을 알 수 있다. 한편, 사용자가 경험해보지 못한 공간을 재현하는 경우에는 실재성을 얻기까지 더 많은 실득이 필요하다. 경험해보지 못한 낯선 공간에서 사

용자는 그 안에 현전하고 있다는 느낌을 받기 어렵다. 따라서 이들은 가상의 흔적을 최대한 지우고 낯선 공간일지라도 현실과 같은 느낌을 주기 위해 극도로 사실적인 재현을 시도하기도 한다. 이를테면 전술했던 <그란 투리스모 스포츠>와 같이 현실과 구분하기 힘들 정도의 그래픽적 재현과 더불어 촉각 같은 여타 감각의 재현까지 동원하는 것이다. 나아가 운전대나 계기판의 다양한 버튼과 기능을 실제 자동차처럼 세부적으로 구현하는 등 게임 규칙과 플레이 방식까지도 현실을 모방함으로써 사용자가 게임 공간에 실재성을 부여한 후 행동을 취하게 한다. 사용자는 현실에서 경험한 자동차나 드라이브에 관한 이미지를 투영하고 비교하며 레이싱이 이뤄지는 게임 공간에 대해 정체성을 정의내리고 맞아맞았음을 느끼며 애착을 형성한다.

전복의 시물라크르 공간은 원본과의 관계를 끊어냄으로써 사용자로부터 순수한 실재성을 부여받는 공간이다. 판타지 같은 영화적 현실을 재현한 게임 공간은 사용자가 가상 세계에 투명하게 몰입하고 현전하도록 이끈다. 액션 어드벤처 게임 <젤다의 전설 (The Legend of Zelda: Breath of the Wild)>의 경우 캐릭터를 통해 환경을 둘러보고 인식하는 과정에서 자연스레 게임 공간 안에 자신이 들어와 있고 맞아맞았음을 느끼게 된다.

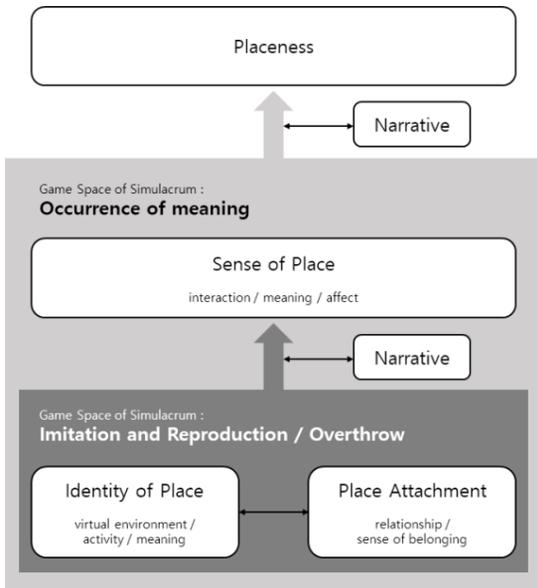


[Fig. 8] The Legend of Zelda: Breath of the Wild [21]

이 과정에서 전복의 시물라크르 공간이 가지는 순수한 실재성은 더욱 강화될 수 있으며 사용자의 행동을 통해 공간과의 관계성을 구축한다. 물리적

으로는 성립될 수 없지만, 게임 공간을 자신이 발 딛고 서 있는 곳으로 느낄 수 있으며 이러한 환경에서 몰입하여 자발적으로 상호작용하고 액션을 취하는 것은 장소 정체성과 장소 애착을 형성하는 토대가 된다. 또한 앞서 설명했던 <심즈>와 같은 공간은 사용자 스스로 장소 정체성을 변화시킨 것으로 볼 수 있다. 사용자가 ‘생활 시뮬레이션 공간’을 ‘프로그래밍 기능 실험 공간’으로 바꿔 새로운 실재성을 부여하는 과정에서, 사용자와 공간의 관계는 ‘가상 세계에 살아 숨 쉬고 현전하는 자신’으로 게임 공간에 투명하게 몰입한다기보다 실험자와 실험장으로 관계로서 일상의 장소에서 관찰하는 장소로 정체성이 변화한 것이다.

이처럼 모방과 재현의 시물라크르 공간, 전복의 시물라크르 공간이 장소정체성과 장소 애착을 형성한다고 해서 항상 인상적인 장소에 도달하는 것은 아니다. 장소성 형성 과정에서 알 수 있듯 공간에 대한 개개인의 이야기와 주관적 감정이 뒷받침될 때 비로소 장소로 거듭난다. 샌드박스 요소가 있는 게임 공간은 사용자가 자유롭게 공간을 변형, 생성할 수 있는 이점에 따라 사용자의 상상력을 자극하고 다양한 변수를 갖는 의미 발생의 시물라크르 공간으로, 장소성을 형성하는 데 긍정적으로 작용한다. 혹은 게임 내에서 NPC와 선물을 주고받고, 함께 생활하며 관계 맺을 수 있는 공간은 사용자로 하여금 게임 내에 현전하게 하며 대인관계와 유사한 태도로 임할 수 있게 한다. 이에 따라 사용자는 NPC와 자신만의 이야기를 만들어낼 수도 있다. 나아가 사용자들 간의 상호교류를 통해 게임 공간에서 이슈를 만들고 의미를 변형시키는 등의 행위는 주관적이면서도 보편적으로 통용되는 감정을 만들어내기도 한다. 다만 이 또한 사용자의 몰입도와 주관 등에 따라 결정되므로, 의미 발생의 시물라크르 공간에서 보편적으로 인상적인 경험을 하게 된다고 단언할 수 없다. 그러나 계속해서 다양한 사건을 만들어 냄으로써 사용자가 의미를 부여하도록 노력하고, 주관적 감정 형성을 도와 장소감을 만드는 공간이라고 볼 수 있다.



[Fig. 9] Formation Process of Placeness in the Game Space

[Fig. 9]은 시물라크르 공간에 따른 장소성 형성 과정을 정리한 도식이다. 모방과 발생, 전복의 시물라크르 공간은 사용자에게 실제성을 획득함으로써 게임 활동에 앞서 물리적 실체를 대체하거나 그와 대등한 환경을 조성한다. 환경과 상호작용을 통해 사용자는 게임의 시물라크르 공간과 관계 맺음 하여 가상 공간에 맞닿아있음을 느끼고 자발적인 플레이 행위를 통해 공간에 대한 주관적인 정체성과 장소 애착을 형성한다. 넓은 의미에서 의미 발생의 시물라크르 공간은 행위와 사건을 기반으로 작동하므로 게임 플레이의 기본적 의미를 만들어내는 모방과 재현, 전복의 시물라크르 공간까지도 포괄할 수 있다. 나아가 두 공간 양상에서 갖춰진 장소 정체성과 애착을 기반으로 사용자는 자신의 경험을 게임 공간에 투영하여 게임 공간의 사건을 해석하고, 이들이 모여 개인의 이야기를 형성한다. 다양한 사건으로 예측 불가한 결과를 이끄는 변수를 가진 의미 발생의 시물라크르 공간은 사용자의 이야기를 만들어내는데 긍정적으로 작용하며, 이야기에 따른 개인의 주관적 감정이 축적되어 때로는

사용자 집단 간에도 공유가 이뤄지는 일련의 과정이 반복되어 디지털 게임 공간은 인상적인 감정을 가진 실존적 장소로 거듭날 수 있다.

4. 결론

본 논문의 목적은 디지털 게임 공간의 장소성 형성 과정을 고찰하는 것이다. 게임 공간은 여전히 기술적 한계를 갖고 있지만, 우리의 상상력을 발휘하고 자아를 확장할 수 있는 공간으로 분화할 수 있음은 분명하다. 또한 현대인의 일생에 있어 큰 비중을 차지하고 오히려 현실에 영향을 주는 게임을 실존적으로 인식하는 것은 필연적으로 느껴진다. “모든 사람은 태어나고, 자라고, 지금도 살고 있는, 또는 특히 감동적인 경험을 가졌던 장소와 깊은 관련을 맺고 있으며 그 장소를 인식하고” 있기 때문에 디지털 게임 공간이 장소로 변화한다는 것은 현실의 장소와 동등하게 진정성 있는 의미를 지닐 수 있음을 뜻한다[16].

인공물이자 사용자에 의해 변할 수 있는 유동성을 가진 게임 공간은 플라톤, 장 보드리야르, 질 들뢰즈의 시물라크르 이론을 바탕으로 모방과 재현, 전복, 의미 발생의 시물라크르 공간으로 재해석할 수 있다. 모방과 재현의 시물라크르 공간은 감각적 닮음을 통해 원본으로부터 실제성을 획득하고, 전복의 시물라크르 공간은 이미지의 연속적 단계를 거쳐 제작자나 사용자에 의해 원본과 관계없는 순수한 실제성을 획득한다. 마지막으로 의미 발생의 시물라크르 공간은 앞선 두 공간을 포괄할 수 있는 개념으로, 여러 변수를 제공함으로써 사용자의 행위를 이끌기 위해 노력하고자 하는 공간이라고 할 수 있다.

공간이 장소가 되기 위한 요소를 에드워드 렐프, 이푸 투안, 마르크 오제의 장소 개념으로 살펴보고 선행 연구를 바탕으로 장소성 형성 과정을 장소 정체성-장소 애착 단계, 이야기 작용을 동반한 장소감 단계, 이야기 작용이 반복된 장소성의 형성으로 정리하였다. 앞선 세 양상의 시물라크르 공간의

성격과 장소성 형성 과정을 연결 지어 고찰한 결과, 모방과 재현, 전복의 시뮬라크르 공간은 실제성 획득을 통해 사용자가 활동할 환경을 조성하고, 게임의 기본적 의미를 생성해 장소 정체성과 장소 애착을 형성함을 확인했다. 나아가 장소에 도달하기 위해선 다양한 변수로 불확실한 결과를 만드는 의미 발생의 시뮬라크르 공간으로 변화하는 것이 필연적이며 이 공간에서 개인의 주관적 감정이 생성될 수 있음을 알 수 있었다.

모든 게임 공간이 장소를 지향하진 않기에 이 연구가 보편적으로 적용될 수는 없을 것이다. 또한 사례 선정에 있어 다소 임의적이며 장르나 요소와 같은 기준이 부재하다는 한계가 있으며, 장소성 분석을 귀납적으로 적용하고 있어 더욱 충분한 데이터가 필요할 것이다. 그러나 사용자와 공간이 관계 맺는 방식을 시뮬라크르 개념의 적용을 통해 살펴보고 장소성 형성 과정에 대입함으로써 게임 공간과 장소의 논의에 대해 새로운 계기를 제공했다는 데에 의의가 있다. 또한, 디지털 게임의 매체가 다양해짐에 따라 증강현실, 혼합현실을 바탕으로 제작될 새로운 양상의 디지털 게임을 탐구하는 데 이바지할 수 있기를 기대한다.

ACKNOWLEDGMENTS

This work was supported by Communication Development Fund of by the Korea government(MSIT) (No. V0080611000575)

REFERENCES

- [1] Dong-Eun Lee, "Study on place-specific storytelling of virtual world : Standing on the planning of <Sera Korea> in Second Life", Master's Thesis, Ewha Womans University, 2008
- [2] Eun-Kyung Park, "A Study on the Spacial Structures and Characteristics of Online Games", Master's Thesis, Ewha Womans University, 2010.
- [3] Na-Un Jung and Seung-Je Lee and Byung-Min Lee, "A Study on the Characteristics of Game Space from a Place-Based Perspective", Korea Game Society, Vol.19, No.2, pp.67-82, 2019.
- [4] Jane Seo and Hye-Won Han, "An Analysis on Concept Housing in Digital Game", Journal of Digital Contents Society, Vol. 21, No. 8, pp. 1531-1541, 2020
- [5] Ki-Jeong Kim, "An Introductory Study on Cultural Analysis through Deleuzes Concept of the Simulacrum", Korea Humanities Content Society, no.22, pp.33-52, 2011.
- [6] <http://www.greened.kr/news/articleView.html?idxno=34996>
- [7] https://www.gran-turismo.com/kr/news/00_8132103.html
- [8] Jean Baudrillard, "Simulacras et Simulation", trans. Tae-Hwan Ha, Minumsa, 2001.
- [9] Young-Dal Bae, "Baudrillard : Le malin génie du Simulacra", Association Corenne D'Etudes Francaises, Vol.80, pp.267-290, 2012.
- [10] <https://maplestory.nexon.com/Media/ArtWork?page=3#a>
- [11] <http://www.inven.co.kr/webzine/news/?news=250631>
- [12] Gilles Deleuze, "Logique du sens", trans. Jeong-U Lee, Hangilsa, 1999.
- [13] Jeong-U Lee, "Philosophy of Event", Greenbeebooks, 2011.
- [14] Chris Crawford, "The Art of Computer Game Design", trans. Dong-Il Oh, Books and people, 2005.
- [15] <https://www.thisisgame.com/webzine/news/nboard/263/?n=104926>
- [16] Edward Relph, "Place and placelessness", trans. uk-Hyun Kim et al., Nonhyung, 2005.
- [17] Marc Augé, "Non-Lieux Introduction a une Anthropologie de la Surmodernite", trans. Sang-Gil Lee and Yoon-Young Lee, Acanet, 2017.
- [18] Yi-Fu Tuan, "Space and place", trans. Seung-Hee Shim and Dong-Hoe Koo, Daeyoon, 2007.
- [19] Seock-Hwan Lee and Kee-Won Hwang, "The Ambiguous Concepts of Place and Placeness", Korea Planning Association, Vol.32, No.5, pp.169-184, 1997.

[20] <https://news.joins.com/article/3102091>

[21] <https://www.nintendo.co.kr/software/switch/detail/aaaaa/>



정지윤 (Jeong, Ji yun)

약력 : 2020-현재 숭실대 일반대학원

관심분야 : Game Art, VR/AR, Media Art



성정환 (Sung, Jung hwan)

약력 : 2004-현재 숭실대학교 글로벌미디어학부 교수

관심분야 : Game Art, VR/AR, Interaction Design

— 시뮬라크르로 바라본 게임 공간의 장소성 형성과정 고찰 —