
가상세계의 재미노동과 사용자 정체성

Fun Labor and User Identity of Virtual Worlds

류철균, 신새미
이화여자대학교 대학원 디지털미디어학부

Chul-Gyun Lyou(cglyou@ewha.ac.kr), Sae-Mi Shin(mimo21@hanmail.net)

요약

가상세계란 전자적 커뮤니케이션에 의해 네트워크화된 3차원 컴퓨터 그래픽 기반의 인터랙티브 환경을 말한다. 오늘날 구현된 가상세계는 기존의 매체에서는 볼 수 없었던 장시간의 몰입을 가능하게 했고, 현실의 노동에 필적할 만큼 힘들고 지루한 장시간의 플레이는 일과 놀이의 경계를 무화시키며 재미노동의 개념을 탄생시켰다. 이러한 재미노동을 '노동을 자연에 가함으로써 자연이 부여한 물리적 한계를 극복하고 자연을 자신에게 더 고유한 존재로 만드는' 인간의 본질로서의 노동으로 긍정한다면, 정보사회에서의 구조적 실업 문제를 해결할 수 있는 획기적인 거대 서비스 분야 중 하나라고 조심스럽게 가정할 수 있다. 또한 재미노동은 돈과 시간과 관심을 지불한 만큼 의미 있는 경험을 하기 원하는 사용자들의 지각 능력과 행위주체성에 부합하는 새로운 형태의 노동일 수 있다. 이러한 현상은 다양한 가상세계를 편력하는 사이버 산책자로서 정의되었던 기존의 사용자 정체성 개념에 반론을 제기하면서, 가상세계의 사용자들은 오히려 하나의 가상세계에 오래 머물며 지속적이고 발전적으로 재미노동을 행하는 존재, 즉 주민의 정체성을 형성하고 있음을 나타낸다. 이렇게 가상세계의 사용자들이 주민성을 형성함에 따라 단체 행동권과 시민 참여의 새로운 양식이 확산되어 가고 있으며, 이러한 현상이 사회적으로 미치는 영향을 관찰하는 일이 매우 중요해질 것이다.

■ 중심어 : | 가상세계 | 몰입 | 재미노동 | 현실 노동 | 산책자 | 주민 |

Abstract

Virtual world is the 3D graphical interactive environment that networked by electronic communications. Virtual Worlds offered flow experience for a long time to their users. They blur the boundaries of work and play, so bring out the concept of Fun Labor. If we can accept the principle of equivalence between Fun Labor and Real Labor, the Fun Labor may be one of the solutions of the large unemployment problem in the information society. And the Fun Labor is the new type of labor that corresponds the subjectivity of users who want interesting experience as much as they spend money and times. This situation means that the users of Virtual worlds are structuring the identities as the Residents who act the Fun Labor. It'll be very important to examine the social effects of this situation.

■ keyword : | Virtual World | Flow | Fun Labor | Real Labor | Flaneur | Resident |

I. 서론

본 논문은 디지털 매체환경이 만든 가상세계(Virtual World)의 인간 행위 및 사용자 정체성의 성격을 고찰하려는 시도로서 씌어진다.

넓은 의미의 가상세계란 본래 3차원 컴퓨터 그래픽 기반의 인터랙티브 환경 전부를 가리킨다. 이러한 가상세계 개념에는 MMORPG를 비롯하여 콘솔게임, 아케이드 게임, CD-ROM PC 게임, HMD 디스플레이, 킥타임 VR 무비, 각종 VRML 문서 및 그래픽 채팅 환경이 모두 포함된다[1].

본 연구에서는 가상세계를 보다 제한적으로 인터넷과 같은 전자적 커뮤니케이션에 의해 연결되어 가상공간(Cyberspace)화된 3차원 컴퓨터 그래픽 기반의 인터랙티브 환경을 지칭하는 용어로 사용한다. 이는 전 지구적 컴퓨터 매개 커뮤니케이션이 진행되는 공간으로서, 컴퓨터 네트워크 속에서 개개인이 만나고, 정보를 교환하고, 비즈니스를 진행하고, 예술 작품을 창조하고, 게임 플레이를 즐기고, 정치적 토론을 벌일 수 있는 공공 공간이다[2].

이제까지 연구자들은 이러한 가상세계의 인간행위와 사용자 정체성에 대해서 주로 다중 정체성(Multiple identities)이라는 관점에서 접근해왔다. 정체성이란 "자신이 누구이고 무엇을 해야 하며, 어떻게 해야 하는지에 대한 판단의 집합체"로서, 고유성과 항상성, 지속성을 가지며 타인에 의한 자기 반영과 자기 인식에 의해 나타난다[3].

가상세계의 사용자들은 자신의 물리적인 몸을 대신하는 애니메이션 캐릭터, 즉 아바타(Avatar)를 통해 행위한다. 사용자들은 이처럼 아바타의 인위적인 조작을 통해 여러 개의 캐릭터를 만들어낼 수 있다는 조건 때문에 현실과는 상이한 여러 개의 유동적인 정체성을 만들 수 있다[4]. 이순형은 이러한 가상세계와 실제세계에서의 '정체성 불일치'에 주목했고[5] 김선희는 '사이버 다중자아'라는 개념으로 한 개체가 가상세계에서 여러 개의 성품 체계로 자신을 표상하는 현상을 논의했다[6]. 박성희는 이러한 대리자아가 각기 다른 정체성에 입각하여 수행하는 역할 유형을 신체적 역할 수행, 사

회적 역할 수행, 심리적 역할 수행으로 나누어 분석했다[7].

그러나 이 같은 다중 정체성 개념은 가상세계에서 일어나는 인간 행위를 편의적이고 실험적인 자기표현으로, 가상세계의 사용자 정체성을 불안정하고 유동적인 잠정적 정체성으로 이해하게 만들 우려가 있다. 그 결과 연구자들은 가상세계의 초창기에 나타났던 과도기적 현상들을 매체의 본질적인 속성으로 왜곡하는 오류를 범하게 된다.

본 연구는 가상세계의 발전과정에서 새롭게 나타나고 있는 재미노동(Fun Labor) 현상의 의미를 분석하고 그 결과로 형성되는 주민(resident)으로서의 사용자 정체성을 규명하고자 한다.

재미노동 현상은 기존의 다중 정체성 개념에 심각한 반론을 제기한다. 재미노동을 하는 가상세계 사용자들은 하나의 가상세계에 오래 머물며, 지속적 발전적인 인간 행위를 추구한다. 이들은 다중 정체성을 가진 디지털 노마드(Digital Nomad), 즉 다양한 가상세계를 편력하고 계속 새로운 경험을 찾아 이동하는 편력자들과는 매우 다르다. 이처럼 재미노동 현상으로 포착된 사용자들의 인간행위와 그들의 정체성은 향후 가상세계의 발전 방향과 현실 세계와의 상호작용 방식을 예측하는 중요한 준거들이 될 것이다.

II. 가상세계의 재미노동

1. 재미노동 현상의 개념과 특징

오늘날 구현된 가상세계는 게임형 가상세계와 생활형 가상세계, 파생형 가상세계로 대별된다.

게임형 가상세계란 판타지 중심의 허구적인 주제 아래 일정한 배경 스토리를 갖고 역할 놀이(롤플레이) 요소와 레벨링 시스템을 가진 가상세계를 말한다. <리니지> <월드 오브 워크래프트>와 같은 MMORPG가 여기에 속한다.

생활형 가상세계는 사용자들이 미디어 창작 자동화 시스템으로 집, 가구, 옷 같은 가상 재화를 만들고 이를 자유롭게 상거래하며 현실의 기업, 정당, 학교가 참여하

는, 현대 사회를 그대로 시뮬레이션한 가상세계를 말한다. <세컨드 라이프>와 같은 가상세계가 여기에 속한다.

파생형 가상세계란 가상세계의 활동이 현실세계의 교육, 전시, 의료, 직업 훈련에 직접 파생되어 공간적 현존을 갖는 가상세계를 말한다. 워싱턴 약학대학의 가상 현실치료 프로그램, 게임 <아메리칸 아미>의 현장 직업 훈련 프로그램 등이 여기에 속한다[8].

이러한 세 유형의 가상세계 가운데 먼저 구현이 시도되었던 것은 생활형 가상세계였다.

생활형 가상세계의 아이디어는 윌리엄 깁슨(William Gibson)의 『뉴로맨서(Neuromancer)』(1984)와 닐 스티븐슨(Neal Stephenson)의 『스노우 크래쉬(Snow Crash)』(1991)에서 최초로 형상화되었다. 두 소설은 미국문학사에서 ‘사이버 펑크 SF’의 대표작으로 분류된다. 이 소설들은 가상의 핵전쟁 이후에 펼쳐지는 암울한 현실세계와 이와 대조적으로 밝고 풍요로우며 참된 사랑과 개성이 구현되는 가상세계를 형상화했다. 특히 닐 스티븐슨이 묘사한 장대한 가상세계 ‘메타버스(Metaverse)’는 많은 개발자들에게 깊은 인상을 심어주었다.

그 후 오토데스크(Autodesk), 브이피엘(VPL) 등 미국의 많은 IT 기업들이 이 ‘메타버스’의 비전을 컴퓨터 그래픽의 가상현실로 개발하고자 시도했다. 이러한 시도들은 모두 실패로 돌아갔다. 야심적으로 추진되었던 다중접속 그래픽 채팅 환경(MGCE)들 가운데 어느 것도 닐 스티븐슨이 묘사했던 가상세계와 같은 수준의 복잡성과 사실성을 구현하지 못했던 것이다.

1995년 12월 <바람의 나라>가 출시되면서 한국은 세계 최초로 다중접속 다사용자 온라인 롤플레이 게임(MMORPG)의 상용화에 성공했다. 이것은 전혀 새로운 유형의 가상세계, 즉 게임형 가상세계를 출현을 알리는 신호탄이었다.

게임형 가상세계는 게임 자체의 내재적 발전, 즉 텍스트 형태의 온라인 채팅으로 진행되던 머드(MUD) 게임에 그래픽을 첨가해보자는 기획에서 나타난 우연한 부산물이었다. 애초에는 단순한 놀이공간이었으나 수천 명 이상의 사용자가 모여들어 같은 게임 월드를 공유하면서 게임성과 사회성이 융합된 혼성 세계(hybrid

world), 즉 『뉴로맨서』와 『스노우 크래쉬』가 예언했던 가상세계가 나타나게 되었다.

재미노동 현상은 게임형 가상세계에서 출현했다. 재미노동이란 “놀이와 여흥의 동기에서 시작된 가상세계 체험이 현실 세계의 노동과 똑같은 인내심을 요구하는 진지하고 몰입적인 체험이 되는 현상”이다. 이 과정에서 노동과 유희의 경계가 사라지고 인터넷의 극단적인 장시간 이용이 나타난다.

학계에 재미노동 현상을 보고한 니콜라스 이(Nickolas Yee)는 2000년부터 2003년까지 3만명의 복미 가상세계 사용자들을 대상으로 사용자 실태를 연구했다. 그 결과 복미 가상세계 사용자들의 평균 연령은 26세이며, 일주일에 평균 22시간을 가상세계에서 보낸다는 사실이 밝혀졌다[9].

이어 니콜라스 이는 이들의 가상세계 체험은 상당 부분 현실의 노동과 닮아 있다는 사실에 주목한다. 흔히 현실로부터의 탈출이라고 여겨지고 있는 가상세계에서 사용자들은 아이템을 제작하고 새로운 장소를 개척하고 레벨을 높이고 새로운 스킬을 배우기 위해 현실의 노동과 유사하게 고통스러운 시간들을 보낸다. 이러한 체험은 유희와 노동의 융합 현상으로서 재미노동이라 정의될 수 있다[10].

외견상 재미노동 현상은 게임의 강박적이고 병리적인 장시간 사용을 뜻하는 ‘게임중독’과 유사하다. 게임형 가상세계가 제공하는 다양한 경험들은 사용자들의 몰입도를 극대화시킨다. 가상세계의 사용자가 플레이를 하는 동안 캐릭터와 자신의 일체화를 경험하고 현실 세계의 시간의 흐름을 잊은 채 게임 세계 속으로 빠져 들어가는 현상은[11] 재미노동과 비슷한 외양을 가지고 있다.

그러나 가상세계 내부의 사회적인 맥락에서 일어나는 재미노동은 자폐적이고 일탈적인 현상인 게임중독과 본질적으로 다르다.

게임중독은 인간관계를 발전시키는 행위 자체를 싫어하는 사회부적응과 연결된다. 에티엔 바랄(Etienne Barral)의 지적처럼 게임중독은 사용자들로 하여금 자신에게 무관심한 세상으로부터 도피해서 기술적 자폐의 세계에 살면서 독립적인 내밀감을 확보하도록 유도

한다[12].

이에 반해 재미노동은 가상세계에서 형성된 독립적인 사회에서 자신을 성장시키고 공동체 내에서 존경을 받으며 공고한 인간관계와 유대를 추구하기 위해 이루어진다. 재미노동은 사용자 자신이 진정으로 원하는 가상세계의 자아를 실현하기 위해 취향과 적성, 전문 기술을 극한까지 단련하고 연성하는 과정이다.

<월드 오브 워크래프트>에서 수많은 작업과 퀘스트를 통과하여 대장기술 숙련도 300을 달성하고 19일 동안 불면불휴로 희귀한 제작 재료를 모아 최초로 '서리 수호검'이라는 칼을 만든 '키타' 명인, <마비노기>에서 방직시장의 무수한 불황과 위기상황을 넘기고 방직 기술의 최고 경지에 오른 '마노헤라' 명인, <길드워>에서 달리기 기술을 연마하여 광활한 대륙에 산재된 43개 마을을 2시간 30분만에 주파하여 택시지존으로 불리는 '거꾸로전설' 명인 등은 이 같은 재미노동의 수행자들로서 재미노동을 통해 친구와 명성과 돈을 추구하는 사람들이다.

이러한 재미노동에 의해 생산되는 아이템과 용역들은 2006년 현재 한국시장만 1조원을 넘고 있다. 많은 사용자들에게 가상세계의 인간 행위는 현실의 직업에 필적하는 명성과 인맥과 보상을 제공하는 진지한 노동 행위로 발전한다. 이런 점에서 재미 노동은 단순한 게임 중독과는 변별되는 사회적이고 관계지향적인 자질을 함유하고 있다.

2. 재미노동과 현실노동의 비교

정보혁명 이후 정보통신기술의 급속한 발달은 산업 사회에서 형성된 대규모 임금 노동을 거세하고 있다. 아담 샤프(Adam Schaff)는 “획기적인 거대 서비스 분야”가 생겨나지 않는 한 현재의 구조적 실업은 영원히 해결될 수 없다고 보았다[13]. 나아가 제레미 리프킨(Jeremy Rifkin)은 “2050년 전통적인 산업은 전 세계 성인 인구의 5%를 고용할 능력밖에 없다”고 예측하면서 네트워크화된 컴퓨터로 시작되는 지능형 기계가 경제 행위의 전 영역에 걸쳐서 인간을 대체하는 노동의 종말이 시작되고 있다.”고 말했다[14].

가상세계의 재미노동은 이처럼 점점 소멸하고 있는

현실의 노동을 보완하거나 대체하는 성격을 갖는다. 2003년 새롭게 나타난 생활형 가상세계 <세컨드 라이프>는 이와 같은 재미노동과 현실노동의 등가성을 전면에 표방한 실험적 시도이다. <세컨드 라이프>의 개발진들은 가상세계에서 일어나는 재미노동이 현실세계를 변화시키는 것과 유사한 혁신을 가져온다고 주장한다.

“디지털 세계는 결코 다시는 단순한 게임으로 돌아가지 않을 것이다. 비록 많은 사람들이 그런 순진했던 시대로 되돌아가고 싶겠지만 디지털 세계는 이미 새로운 창조의 엔진이 되었다. 과거에는 결코 가능하지 않았던 의사소통과 협력의 형식들, 실험정신의 자유를 제공하고 있으며 전례 없이 효율적인 혁신을 유도하고 있다 [15].”

<세컨드 라이프>로 대표되는 생활형 가상세계는 사용자 생성 콘텐츠에 의해 유지되고 확장되는 세계이다. 사용자들에게 있어 콘텐츠를 제작하고 공유하는 기쁨은 믿을 수 없을 만큼의 창조성과 표현력을 끌어낸다 [16]. 이처럼 사용자의 콘텐츠 생성 행위가 전면화된 가상세계에서는 재미노동이 현실세계 예술가의 창작이나 수공업자의 제작과 똑같이 독자적인 지적 재산권과 저작권을 갖는 완전한 노동의 하나가 된다.

노동은 모든 문명에서 인간의 본질과 연결되어 왔다. 사전적인 의미의 노동은 “인간 자신이 만든 도구를 사용하여 자연물을 채취 또는 포획하거나, 자연의 소재를 변형하여 생활에 이용하는 인간의 활동”이며[17], 합목적적이고 의식적인 인간 고유의 활동이다.

노동의 의의와 역사적 가치를 정초하려 했던 근대 사상가 존 로크(John Locke)는 노동을 소유권의 원천으로 전제했다. 로크에 따르면 ‘나’의 실체인 노동을 자연에 가하면 자연은 그만큼 나에게 고유한 존재가 된다. 노동을 통하여 인간은 자기 외부의 자연을 변형시킬 뿐만 아니라 스스로의 생활양식과 사회 또한 변화시킨다. 그의 관점에서 “노동은 인간을 인간에게끔 하는 본질적 활동”이라고 할 수 있다[18].

재미노동은 이러한 원초적 노동 개념과 상치되지 않는다. 비록 진정한 자연은 아니지만 재미노동 역시 노

동을 가상의 자연에 가함으로써 가상의 자연이 부여한 물리적 한계를 극복하고 그것은 자신에게 더 고유한 존재로 만들기 때문이다.

이렇게 볼 때 가상세계에서 나타나고 있는 재미노동 현상은 점점 더 위축되어가는 현실노동을 대체하여 새롭게 발전하고 있는 인간 노동의 한 형태라고 파악된다. 낙관적인 관점에서 가상세계의 재미노동은 아마 사프가 말한 바 현재의 구조적 실업 문제를 해결할 수 있는 “획기적인 거대 서비스 분야”의 하나라고 가정할 수도 있다.

재미노동은 이처럼 진지하고 사회적인 성격을 내포하기 때문에 이제까지 유동적이고 잠정적인 다중 정체성으로 이해되던 가상세계의 사용자 정체성에 대해 새로운 의문을 제기한다. 가상세계의 재미노동이 현실노동에 필적하는 사회적 의미를 갖는다면 그와 같은 인간 행위를 추동하는 사용자는 편의적이고 실험적인 자기 표현을 추구하는 다중자아 내지 다중인격체일 수 없기 때문이다.

재미노동에 의해 나타나는 재화와 용역의 거래에는 훨씬 더 분명하고 지속적인 행위 주체의 신용(credit)이 필요하다. 재미노동은 가상세계의 인간 행위에 대한 인식을 변화시키고 가상세계 사용자 정체성의 원론적인 재검토를 요구한다.

III. 재미노동과 정주민의 최종 정체성

1. 사용자 정체성과 노동-자유행동 모델

이제까지 가상세계의 사용자 정체성을 정의하기 위해 전제되었던 다중 정체성은 반드시 부정적인 의미를 함유하는 것은 아니었다. 질 들뢰즈에 따르면 단일하고 확고부동한 정체성은 국가권력에 포획된 다수자인 정주민의 특징이다. 이에 반해 파편화된 정체성은 자주성(autonomy)과 특이성(singularity)을 추구하는 소수자로서의 유목민의 특징이 된다[19].

자크 아탈리(Jacques Attali)는 이러한 관점을 발전시켜 ‘디지털 노마드’라는 개념으로 가상세계 사용자의 정체성을 지시했다[20]. 디지털 노마드는 디지털 장비로

무장한 채 지구를 떠도는 이 21세기형 유목민들이다. 이들은 첨단 IT 기술을 이용해 생활에 필요한 정보를 찾고, 미니 노트북, 모바일폰, PDA 등 다양한 디지털 기기를 이용하여 언제 어디서나 인터넷에 접속함으로써 시간과 공간의 제약을 뛰어넘는다. 새롭게 등장한 디지털 테크놀러지의 얼리 어댑터(early adapter)로서 디지털 노마드족은 최첨단의 네트워크 환경이 제공하는 거대한 익명성 속에 침잠하여 자신만의 세계를 꾸려가며, 그 어느 집단에도 구속되지 않은 채 자유로운 유목 생활을 영위한다는 점에서 19세기 산책자 개념에 비견할 만하다.

발터 벤야민(Walter Benjamin)은 19세기의 대도시 파리를 배회하는 보들레르(Charles-Pierre Baudelaire)의 체험을 분석하면서 거대한 자본의 힘에 떠밀려 도시를 배회하는 ‘산책자(flâneur)’ 개념을 제시했다[21]. 산책자는 낯선 대도시의 출현에 대한 반응이며, 또한 부르주아 사회에 대항하는 방법적 메타포이다. 그들은 어떤 집단, 어떤 장소에도 속하지 않고 여러 가지의 모습으로 나타나며 사회적 노동과 반대되는 ‘권태’ 및 ‘게으름’과 ‘추악함’을 선택한 인물들이다. 산책자들은 자신만 이해할 수 있는 내면의 목표를 추구하며 세상에 쓸모없는 존재로 살아간다.

자크 아탈리는 이와 같은 벤야민의 산책자 개념이 함축하고 있는 반체제적이고 해방적인 자아정체성을 정보화시대의 가상세계에 투사했다고 말할 수 있다. 그러나 이 같은 ‘투사’는 실제의 가상세계에서 일어나고 있는 재미노동 현상과 비교할 때 심각한 불일치를 노정한다.

질 들뢰즈는 노동을 “매일 매일 동일하게 되돌아오는 활동, 억압에 대한 자기 자신의 신체적, 정신적 저항을 견디면서 행해지는 활동”이라 정의했다. 또 어떤 활동을 노동이게 만드는 것은 그 활동을 ‘노동’으로 만드는 공간적 배치에 있다고 말함으로써 노동의 정주성을 강조했다[22]. 유원지에서 혼자 춤을 추는 것은 노동이 아니지만 매일 매일 공연장에 출근하여 돈을 받고 춤을 추는 것은 노동이다. 그러므로 노동은 특정한 공간에의 정주성을 함유하고 있는 것이다. 이러한 노동에 대비하여 자유행동은 특정한 배치에의 구속을 벗어나 원하는 방향 어디로도 나아갈 수 있는 활동이다.

가상세계의 재미노동 현상은 디지털 노마드의 파편화된 다중 정체성을 거부한다. 가상세계의 사용자 중 일부가 다중 정체성을 보여주는 것은 사실이지만, 그들은 결코 가상세계를 주도하는 부류가 아니다. 디지털 노마드는 가상세계 내에서 일종의 '아방가르드' 문화를 형성하고 있는 존재임을 주지할 필요가 있다.

가상세계는 고도로 기능화된 커뮤니케이션 인터페이스와 사용자들 간의 상호작용으로 오프라인의 현실 세계에 필적할 만큼 강력하게 결합된 사회적 가상세계를 형성했다. 가상세계에서 재미노동을 하고 있는 사용자들은 이 새로운 세계의 사회적 맥락 속에서 친구와 명성과 경제적 보상을 추구하고 있다. 이 때문에 이들은 하나의 공간에 정주할 수밖에 없으며 자신이 정주한 공간에 대해 권리와 책임을 느끼는 정주민, 즉 '주민'이 된다.

칼 제작 기술의 최고 장인이라고 불리는 키타도 자신이 정주하고 있는 <월드 오브 워크래프트>의 특정 서버를 떠나면 자신의 숙련도와 스킬의 상태정보를 잃게 된다. 이는 수년에 걸쳐 쌓아올린 자신의 모든 능력을 상실하는 것이며 더 이상 자신의 재미노동을 할 수 없게 된다는 것을 의미한다.

재미노동은 철저히 정주민적인 영도화의 원리를 내포하고 있다. 가상세계 사용자들이 재미노동을 통해 자신의 아바타를 성장시키는 행위는 정주민이 자신의 경작지를 넓히고 야생의 숲을 제거하여 마을을 만드는 행위와 동일하다.

가상세계 사용자들은 다양한 매체를 섭렵하며 다양한 다중 정체성을 가질 수 있다. 가상세계를 여행하면서 일상생활에서 벗어난 낯선 공간에서 대리만족을 느낄 수도 있다. 그러나 그가 가상세계의 사회적 맥락 속에서 진지한 자기표현을 원한다면 그는 한 곳에 정주하여 하나의 최종 정체성(terminal identity)을 선택하지 않을 수 없다.

최고 레벨로의 완성까지 매우 오랜 시간이 소모되는 가상세계에서 사용자와 아바타의 감정적 유대는 매우 긴밀하다. 현실 공간에서 사용자의 외모와 이름은 그가 선택한 것이 아니었다. 그의 성장과정 또한 상당 부분 부모와 사회적 조건에 의해 결정된 것이었다. 그러나

가상공간에서 만든 사용자의 아바타는 전적으로 그의 의지와 취향의 산물이다. 캐릭터의 외모와 이름, 그리고 성장 과정까지 어느 하나도 그 자신의 노력이 아닌 것이 없다. 그런 의미에서 그의 캐릭터는 현실의 그보다 더 '자기다운' 존재이다.

가상세계의 사용자들은 이처럼 자기가 창조한 정체성을 완성하기 위해 기꺼이 한 곳에 정주하고 힘든 재미노동을 한다. 스코트 부카트만(Scott Bukatman)은 이처럼 가상세계에서 자신이 표현하고자 궁극적인 정체성이 표현된다는 의미에서 '최종 정체성'이라는 개념을 제시한 바 있다[23].

이러한 정주민의 최종 정체성이 점점 강조되는 현상은 가상세계의 통시적 발전의 결과로도 이해할 수 있다. 가상세계 형성의 초창기 2D 애니메이션의 조악한 그래픽으로 만들어진 아바타에서는 사용자들이 지속적인 자기 동일시와 몰입을 갖기 힘들었다. 그러나 오늘날 거의 실사에 근접하게 발달된 3D 애니메이션의 아바타들은 그것이 존재하는 공간에 오래 머물며 가상의 사회 속에 자기를 실현하고 싶은 욕망을 조장하는 것이다.

2. <세컨드 라이프>에 나타난 주민성 개념

최근 수년 간, 가상공간의 주민으로서 사용자들이 당연히 지녀야 할 권리 법안의 생성을 위해 기술적 문제, 지적 재산권 문제, 플레이어의 행동과 커뮤니티 규칙 등 다방면에서 접근하고자 하는 각계의 노력이 있었다 [24]. 이러한 상황들은 가상세계 사용자들이 주민으로서의 정체성을 지향하며 더욱 체계적이며 확고한 형태의 가상 사회를 형성하고자 하는 경향을 대별한다.

이러한 추세와 더불어 현실 조직과 경제적, 정치적으로 밀접하게 연결되어 있음을 전면에 표방하며 등장한 <세컨드 라이프>와 같은 생활형 가상세계는 사용자의 경험 측면에서 특별한 시사점을 지닌다. <세컨드 라이프>는 사용자들을 아예 '주민'으로 지칭하며 사용자의 주민성을 극대화하기 위해 다음과 같은 네 가지 전제를 사회경제 시스템 속에 철저히 관철시킨다[25].

- ① 창작물의 완전 소유 시스템
- ② 부동산의 완전 소유 시스템

- ③ 린든 달러의 현실 US 달러로의 환전 시스템
④ 가상세계 내 상거래의 합법화

이처럼 가상세계에서의 행위가 현실의 화폐로 전환되는 사회경제 시스템은 재미노동의 현실적 가치를 적극적으로 긍정하고, 가상세계에서 사회적이고 진지한 경험과 자기표현을 원하는 사용자의 욕구를 반영하여 이루어진다.

특히 위의 네 가지 항목 중 두 번째, 즉 부동산의 완전 소유 시스템은 <세컨드 라이프> 사용자들에게 확고한 정주성을 부여한다. '토지'와 '정착'은 상징적인 연관 관계를 지니기 때문이다. 사용자들은 현실의 화폐를 지불하고 가상의 토지를 구입하며 그 안에 정주하여 다양한 형태의 노동을 수행한다.

<세컨드 라이프> 내에서 행해지는 재미노동 중 대표적인 형태는 하우스징이다. 하우스징은 사용자가 가상세계 내의 주어진 공간에서 건축물을 짓거나, 지어진 건축물의 내부 공간에서 여러 가지 권한과 혜택을 누릴 수 있는 콘텐츠 생성 행위이다. <세컨드 라이프>의 사용자들은 시스템이 제공하는 미디어 객체 창작 도구인 CGS를 이용하여 자신의 개인 토지 위에 건축물 및 아이템들을 제작하고 설치한다. 이렇게 생성된 건축물들은 각종 쇼핑몰부터 카지노, 갤러리, 극장, 테마파크에 이르기까지 그 수를 헤아릴 수 없을 정도로 다양하며, 이러한 공간 내에서 사용자들은 자신의 아바타를 통해 판매 및 운영, 홍보활동 등 각종 노동을 수행하면서 자신의 정체성을 완성해 간다.



그림 1. 야외 카페에서 바텐더 일을 하는 사용자의 아바타

이렇게 가상공간의 '주민'에게 토지와 지적 재산권을 부여함으로써, 세계 내에서의 창조활동의 방식도 근본적으로 변화하였다. 사용자들은 더 큰 규모로 창작활동을 할 수 있고, 실제적인 수입을 올릴 수 있는 다양한 방법을 시도할 수도 있으며, 그 성공을 바탕으로 더 많은 토지를 이용하여 더욱 큰 도전에 나서게 된다. 외부 업체를 이용하여 이루어지는 현실 화폐와의 통화 교환은 꾸준히 늘어나고 있고 게임 내 가상화폐의 가치는 점점 더 높아지고 있다.

<세컨드 라이프>는 이러한 사회경제 시스템에 더하여, 자유 텔레포트 방식의 공간 이동 시스템을 도입하였다. 공간 이동 능력이 사용자의 능력과 신분과 연륜의 척도가 되었던 기존의 MMORPG와는 달리, <세컨드 라이프>에서는 누구나 검색창에서 원하는 장소를 검색하거나, 가고 싶은 곳의 좌표를 입력하여 자유롭게 이동할 수 있다. 이러한 자유 텔레포트 방식은 버스나 지하철, 택시 등의 대중교통을 이용해 계층의 구분 없이 자유롭게 공간을 이동할 수 있는 현대 대도시의 일상성을 그대로 받아들인 사태라고 할 수 있다. 또한 <세컨드 라이프>에는 현실에서 사용자들이 경험하는 시설, 제도, 알고리즘이 그대로 유입된다. 그리하여 <세컨드 라이프> 내에서 사용자들은 댄스홀에 가서 춤을 추고, 유명 스타들의 공연도 보러 가며, 마음 맞는 사람과 가정을 꾸리거나 새로운 친구도 만드는 등 주민으로서의 일상생활을 영위하게 된다.

이처럼 사용자들이 직접 콘텐츠를 창작할 수 있도록 함으로써, 또한 복잡한 경제적 법률적 선택들이 존재하고 이들 사이의 관계를 주의 깊게 조정함으로써, 사용자들은 가상공간의 주민으로서, 또한 주인으로서 세계를 창조해 나가는 진지한 경험을 창출할 수 있게 된다.

IV. 결론

21세기, 컴퓨팅 기술과 인터넷 환경의 비약적인 발달로 초창기 영미 사이버펑크 SF소설들에서 나타나던 가상세계에 대한 상상들이 이제 막 실현되고 있다. 본 연구에서는 가상세계에서 나타나는 새로운 형태의 일상

생활과 그에 따라 발생하는 재미노동 현상의 의미를 현실 노동과의 비교를 통해 분석하고, 사용자의 재미노동을 통한 현실의 가치 창출을 전면화하고 있는 가상세계 <세컨드 라이프>의 사례를 중심으로 가상세계 내에 머무르며 지속적이고 발전적으로 재미노동을 행하는 존재, 곧 주민으로서의 사용자 정체성을 살펴보았다.

정보화 시대, 넘쳐나는 정보와 관심의 결핍 위기 속에 관심경제 현상이 대두되는 상황 하에 등장한 디지털 가상세계는 매력적인 관심 획득 기제로 작용하며 탄탄한 시장을 구축하였다. 이러한 가상세계가 제공하는 몰입감은 일과 놀이의 경계를 무화시키며 재미노동의 개념을 탄생시켰고, 정보화 사회에서 가장 희소한 자원인 관심을 제공하는 재미노동은 새로운 경험을 구매하고 그 자신이 새로운 경험, 즉 관심의 대상으로 전화하는 새로운 형태의 인간 행위이다. 이러한 재미노동이 현실의 노동과 등가성 내지는 대체 가능성을 지닌다고 전제한다면, 정보혁명 이후 진행되기 시작한 대규모의 임금노동 소멸 현상 및 대량 실업으로 인한 사회구조적 혼란에 하나의 대안으로 기능할 수 있을 것이다. 또한 이러한 재미노동은 정주민적인 영토화의 원리를 내포하며, 가상세계에서 사회적이고 진지한 자기표현을 원하는 사용자들은 한 곳에 정주하여 재미노동을 수행함으로써 자신이 머무는 세계에 책임과 권리를 지니는 주민으로서의 최종 정체성을 형성해 간다.

이제 가상공간은 단지 현실 세계를 시뮬레이트하기에 편리한 공간을 제공하는 것뿐 아니라 커뮤니케이션, 상호작용, 그리고 사회적 질서화의 완전히 새로운 모드의 출현을 야기하고 있다. 사람들이 가상세계에서 보내는 시간은 점점 길어지고 있으며, 그곳에서 그들은 캐릭터를 만들고, 정보를 공유하고, 세금을 납부하고, 규칙을 준수하고, 또 위반하는 등 복잡한 사회적 활동을 하고, 세금 폭동이나 반전평화시위 등의 정치적 활동에도 참여한다.

이러한 발전의 추이를 지켜볼 때, 가상세계는 아직까지는 게임 플레이와 사회적 상호작용의 공간으로 사용되고 있지만 머지않아 교육과 의료, 무역과 경제생활을 위한 공간으로 폭넓게 적용될 것이다. 이 매력적인 세계에서 단체 행동권과 시민 참여의 새로운 양식이 확산

되고 있다. 정확하게 현상을 파악하고 이러한 현상이 사회적으로 미치는 영향을 관찰하는 일은 매우 중요하다. 향후의 연구에서는 사용자들이 주민성을 형성함에 따른 가상세계의 법질서의 문제를 규명하려는 시도가 이루어져야 하며, 현실공간의 확장으로서의 가상세계가 창조활동의 새로운 양식과 집합적 활동의 교두보가 될 수 있도록 하는 긍정적인 발전 방향에 대한 논의가 진행되어야 하리라 생각한다.

참고 문헌

- [1] L. Manovich, 서정신, *뉴미디어의 언어*, 생각의 나무, p.48, 2004.
- [2] D. Belleds, *Cyber Culture*, Routledge, p.50, 2004.
- [3] S. Shoemaker, *Identity, cause, and mind : philosophical essays*, New York:Cambridge Univ. Press, pp.27-32, 1984.
- [4] T. Jordan, 사이버문화연구소, *사이버 파워*, 현실문화연구, p.109, 2002.
- [5] 이순형, "사이버공간과 실공간에서의 자아 정체성의 불일치", 대한가정의학회지, 제40권, 제2호, pp.59-71, 2002.
- [6] 김선희, "사이버공간이 다중자아 현상을 일으키는 존재론적 구조", 철학, 제74권, pp.171-191, 2003.
- [7] 박성희, "사이버공간의 대리자아 아바타의 역할 유형분석", 한국언론학보, 제48권, 제5호, pp.375-405, 2004.
- [8] 류철균, *가상세계 개발의 방향성과 성공요소*, SK 텔레콤 서비스기술연구원 연구보고서, 2007(4).
- [9] N. Yee, "The Demographics, Motivations and Derived Experiences of User of Massively Multi-user Online Graphical Environments," *Teleoperators and Virtual Environment*, Vol.15, pp.309-329, 2006.
- [10] N. Yee, "The Labor of Fun : How Video Games Blur the Boundaries of Work and Play," *Game*

and Culture Issue, Vol.1, No.1, pp.68-71, 2006.

[11] 이화진, *게임 이용자의 게임을 통한 총족 욕구와 몰입에 관한 연구*, 서울대학교 언론정보학과 석사학위논문, pp.16-18, 2007.

[12] E. Barral, 송지수, *오타쿠 : 가상세계의 아이들*, 문학과 지성사, p.31, 2002.

[13] A.Schaff, 구승희, *우리는 어디로 가는가-정보사회와 인간의 조건*, 한길사, pp.55-57, 2002.

[14] J. Rifkin, 이영호, *노동의 종말*, 민음사, p.6, 2006.

[15] C. Ondrejka, *Changing Realities : User Creation, Communication and Innovation in Digital Worlds*, Linden Research, Aug. 2006.

[16] C. Ondrejka, *Living on the Edge: Digital Worlds Which Embrace the Real World*, Linden Research, Jun. 2004.

[17] *동아 새국어사전*, 두산동아, 2006.

[18] J. Locke, 강정인, *통치론(시민 정부의 참된 기원, 범위 및 그 목적에 관한 시론)*, 까치글방, 1996.

[19] G. Deleuze and F. Guattari, *A Thousand Plateaus : Capitalism and Schizophrenia*, Minnesota Univ. Press, p.193, 1987.

[20] J. Attali, 정혜원, *21세기 사전*, 중앙 M&B, pp.230-232, 2000.

[21] W. Benjamin, 반성완, *보들레르의 몇 가지 모티브에 관해서*, 발터 벤야민의 문예이론, 민음사, pp.119-164, 1983.

[22] G. Deleuze and F. Guattari, *A Thousand Plateaus : Capitalism and Schizophrenia*, Minnesota Univ. Press, pp.494-495, 1987.

[23] S. Bukatman, *Terminal identity : the virtual subject in postmodern science fiction*, Duke Univ. Press, 1993.

[24] E. Adams, *The Bill of Players' Rights*, Gamasutra, Aug. 2005.

[25] C. Ondrajka, *Avitors, Moguls, Fashionistas and Barnos : Economics and Ownership in Second Life*, Linden Research, Nov. 2004.

저 자 소 개

류 철 균(Chul-Gyun Lyou)

정회원



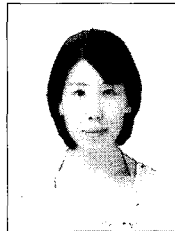
- 1989년 2월 : 서울대학교 국어국문학(문학사)
- 1993년 2월 : 서울대학교 국어국문학(문학석사)
- 2001년 8월 : 서울대학교 국어국문학(문학박사)

- 1995년 3월 ~ 2004년 2월 : 이화여자대학교 대학원 국어국문학과 교수
- 2003년 5월 ~ 현재 : 사단법인 디지털스토리텔링 학회 학회장
- 2004년 3월 ~ 현재 : 이화여자대학교 대학원 디지털미디어학부 교수
- 2007년 1월 ~ 현재 : 이화여자대학교 디지털미디어학부 학부장, 뉴미디어기술연구소장

<관심분야> : 게임, 문화기획, 스토리텔링

신 새 미(Sae-Mi Shin)

준회원



- 2006년 2월 : 이화여자대학교 국어국문학(문학사)
- 2006년 3월 ~ 현재 : 이화여자대학교 대학원 디지털미디어학부, BK21 디지털스토리텔링 연구팀 연구원

<관심분야> : 게임, 디지털미학, 스토리텔링