게임의 가상문화생산 – '머시니마'를 중심으로※

한세영°, 성정환*
숭실대학교 미디어대학원°*
haha9838@nate.co.kr, artbysung@ssu.ac.kr

Virtual Culture Production of Game-Focus on 'Machinima'

Han Se Young°, Sung Jung Hwan*
Dept. of Media, The Graduate School of Soongsil Univ.

요 약

1990년대 이후 온라인 게임의 활성화와 함께 게임산업이 크게 성장하였고, 상업적 목적으로 인해 컴퓨터 게임의 소비적인 측면이 증가하였다. 그러나 게임의 엔진으로 만들어지는 영상인 '머시니마(Machinima)'의 활성화로 하여금 가상문화를 생산하는 역할을 드러내고 있다. 이렇게 게임이 가상공간의 환경과 밀접해짐에 따라 나타나는 비선형적 활동에 대한 연구가 필요하다. 따라서 본 논문에서는 첫째, 하이퍼텍스트 공간에서 비선형구조화 되는 게임의 환경과 문화적 특징을 연구한다. 둘째, 하이퍼텍스트 문학의 확장으로서 '머시니마'를 논의한다. 셋째, 소비의 측면으로 여겨졌던 게임이 머시니마의 출현과 함께 문화생산의 주체로 역할을 드러낸다. 따라서 본 논문에서는 소비의 이분법적, 위계적 구조를 불식시키는 하이퍼텍스트 공간의 비선형 현상과 함께, 게임이 가상현실을 멀티미디어 속에 적극적으로 수용하고자 한 긍정적인 측면을 제기하고자 한다.

ABSTRACT

Game industry has been grown up with invigorating online game since 1990s and increased in the spending side by focusing on commercial business. Game, however, has displayed a role that can producing cyber culture with Machinima that is a kind of movie made by a game engine. It should be discussed that non-linear activity of game is disclosed being closely connected with the environment of online space. Accordingly, there are three ways for this study. The first, characteristics of game environment taken non-linear effect related to hypertext space is researched. The second, Machinima is discussed as expansion of hypertext literature. And the last, considering game as consumption of just playing, game is able to become the subject role that can create virtual culture with making a variety of Machinima. consequently, through dichotomy and a liner form between consumption and production in hypertext space leaded to non-liner situation, positive and active features of game that has taken the activity of virtual reality into the multimedia literature would be delivered.

Keyword : Game, hypertext, Machinima

접수일자 : 2009년 12월 01일
심사완료 : 2010년 01월 04일
※ 본 연구는 문화체육관광부 및 한국문화콘텐츠진흥원의 문화콘텐츠 기술연구소 육성사업의 연구결과로 수행되었음.

1. 서 론

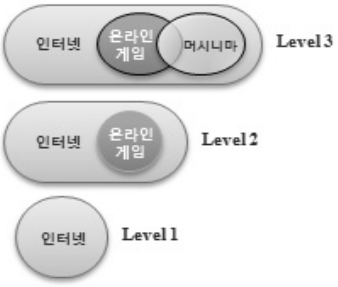
1.1 연구배경

미디어의 발전으로 가장 큰 특징이라고 할 수 있는 것은 가상세계의 환경 구축으로 디지털 인간으로서의 활동 가능한 사회의 영역을 확장해 나아가고 있는 것이다. 가상세계의 환경의 변화는 인터넷을 중심으로 변화하고 있으며, 이제 우리는 이러한 새로운 환경과 밀접한 관계를 가지게 되었고 가상세계는 생활의 한 부분이 되었다. 이러한 미디어의 수용과 발달의 흐름은 가상세계에 대한 새로운 시각을 드러내며 다양한 문화를 창출하게 되었다. 특히 온라인 게임 시장의 확장은 게임이 어린 아이들의 영역이라는 고정관념을 깨고 다양한 연령층의 문화로서 자리를 잡아가고 있다. 특히 대규모 다중 사용자 온라인 롤플레잉 게임(MMORPG; Massive Multiplayer Online Role Playing Game) 또는 다중접속 역할수행 게임은 현실과 다른 제 2의 사회를 형성함으로써 제한적 게임공간의 경계를 넓혀가고 있다. 이러한 게임의 특성은 적극적 호모루덴스의 성격을 극대화 시켜 나가고 있으며, 게임공간은 점차 현실과 가상을 뒤섞는 하이브리드 문화가 적절하게 조화를 이루어 나가고 있다. 아울러 현실과 가상, 가상과 가상이 뒤섞인 기존의 게임이 제공하는 엔진을 이용해 만든 애니메이션 영화 장르인 머시니마(Machinima)는 게임이라는 영역에서 장르융합형 문화가 파생될 수 있음을 알리는 신호탄과 같다고 볼 수 있다. 네덜란드의 문화사학자(文化史學者) J.하위징아(1872~1945)의 이론인 '문화는 원초(原初)부터 유희되는 것이며 유희 속에서 유희로서 발달한다[1].'는 주장에 대한 확장을 보여준다고 볼 수 있다.

1.2 연구방법

그 동안 게임은 놀이적인 측면과 소비의 문화로만 치부되어왔으나 생산적 측면이 드러나는 것에 대해, 문화 생산적인 면을 가능하게 한 게임의 배경과 특징에 대한 논의가 요구된다. 머시니마의 출현은 게임공간의 놀이에서 발생하는 유희의 문화파생효과를 가시적으로 보여주기 때문이다. 따라서 온라인 게임에서 놀이의 유희적 요소로 극대화 될 수 있었던 요인들을 짚어보고 그러한 요소들 중에서 문화의 융합장르를 이끌어낼 수 있었던 에너지가 무엇이었는가에 대한 연구가 필요하다고 본다.

본 논문에서 연구하고자 하는 바는 첫째, 게임이 놀이의 추구로 발생하는 '호모루덴스'적인 문화 발달과정을 통해 게임의 문화 영향력과 파생이 지금 이 시대에 어떻게 발생하고 나아가고 있는지에 대하여 논하고자한다. '머시니마'의 발생은 가상공간의 층위적 단계에 있어 3차적 가상문화의 단계로 규정하고 가상공간의 경험 안에서 만들어진 새로운 층위의 문화 활동임을 증명하는데 본 논문의 목적이 있다.



[그림 1] 인터넷과 게임, 머시니마의 층위 관계

두 번째, 따라서 '머시니마'를 하이퍼텍스트 공간에서 발생하는 하이퍼텍스트 공간을 기반으로 해석함으로써 가상문화의 연관성과 경험을 드러내고자 한다. 셋째, 아울러 미래의 사이버 문화가 이러한 3차적 가상 하이브리드 문화를 촉진시키고 있으며 이러한 현상이 앞으로 지속될 것으로 예상된다. 게임의 공간이 게임의 소비로만 끝나지 않으며 문화를 생산하는 직접적 통로가 된다는 것은 게임공간에서 발생하는 네트워크의 사회화 과정과 밀접한 연관이 있다고 본다. 앞으로의 온라인 게임은 이러한 사이버 사회화로 보다 복잡한 구조를 가지게

될 것이다. 따라서 놀이의 형태뿐만 아니라 사이버 사회의 문화적 파생을 감안하여 게임의 발전에 이론적 기반을 마련하고자 한다. 온라인 게임이 활성화 된 것은 거의 10년이 되어간다. 온라인 게임 산업의 성장은 소비를 증대할 수 있는 상업적 측면의 콘텐츠를 통한 과몰입성에 의한 단순한 시간소비활동으로 여겨져 왔다. 그러나 이제 온라인 게임은 콘텐츠에 의존도가 높은 수동적인 여가시간을 위한 도구로만 볼 것이 아니라 사이버 문화와의 연계성을 통해 넓은 시각으로 그 자체의 맥락과 가치에서 이해되어야 한다.

2. 게임에서 나타나는 하이퍼텍스트 문학적 특징

2.1 하이퍼텍스트〔2〕 환경과 게임

인터넷에서는 텍스트에 기반하여 네트워크의 확장을 가져왔다. 하이퍼텍스트라는 용어 자체는 테드 넬슨(Ted Nelson)이 1965년 처음으로 사용했으며, 1967년에는 브라운 대학의 앤디 반 담이 하이퍼텍스트 에디팅 시스템을 개발해 문서 작성의 길을 열었다. 하이퍼텍스트는 문서 중간 중간에 특정 키워드를 두고 문자나 그래픽, 동화상 등을 유기적으로 결합해 만든 문서이다. 문서의 중요한 키워드마다 다른 문서로 연결되는 통로를 만들어 여러 개의 문서가 하나의 문서인 것처럼 보여주는 방식을 가지고 있다.

가상현실(virtual reality)의 모태라고 할 수 있는 대체현실(alternate reality)을 생각해 보면, 독서와 영화가 그 대표적인 사례임을 어렵지 않게 알 수 있다. 우리는 책을 읽거나 영화를 보면서 또 다른 세계를 경험한다[3]. 그러나 가상현실에서는 가상경험을 통해 또 다른 세계를 경험하게 되는 경험으로부터의 경험이 더해진다. 이렇게 가상현실에서 가상경험을 불러일으키는 능동적 의미를 지니게 하는 이유는 하이퍼텍스트 문화의 구조 안에 있기 때문이다. 그것은 링크된 공간들을 넘나들 수 있는 사이버스페이스의 시스템으로 인해 능동성이 부여되기 때문이다. 이러한 능동성은 사이버 공간에 환경적 요소인 '하이퍼텍스트'로 연결되기 때문이다.

온라인 게임은 이러한 총체적인 하이퍼텍스트의 요소들을 전자적 공간으로 함축한 환경적 요소를 제공하는 가상현실이다. 피에르 레비는 '가상(virtual)'이라는 말의 철학적 의미는 실제적인 것이 아닌, 잠재적 힘으로만 존재하는 것, 즉 이것은 힘과 문제의 영역으로서 현재화(actualization)를 통해 해결되는 방안을 갖는다고 하였다. 하이퍼텍스트의 비선형 문화는 이러한 가상존재를 시공간적인 좌표로 고정시키는 것이 아닌 변화를 만들고 조작을 가하는 것으로 대상의 존재를 더 혼란스럽게 만든다. 그러나 변화되는 가상존재를 현실화 시켜주는 것은 대상 존재에 얽혀있는 경험과 네트워크의 관계의 얽힘과 연결이다. 따라서 이러한 네트워크의 환경 요소를 바탕으로 게임의 '놀이의 유희'는 네트워크 공간에서 '관계형성의 유희'로 변화되어간다.

2.2. 사회화를 통한 놀이 경험의 생산

롤랑 바르트는 열린 결말, 링크(link), 결절점(node), 네트워크(network), 웹(web), 경로(path) 등의 용어로 기술되는 영원히 끝나지 않는 텍스트성 속에서 다양한 경로들과, 연쇄들, 혹은 흔적들에 의해 결합된 단어들(혹은 이미지)의 일군의 블록들로 구성된 텍스트로써 말한다[4]. 따라서 하이퍼텍스트란 텍스트라는 사전적 개념의 문자로써의 역할에서 멀티미디어 언어를 의미하는 것으로 해석할 수 있다. 온라인 게임에서는 문자언어와 이미지, 음향들이 얽히면서 경험을 발생시키며 다양한 경로들을 개척해 나아간다. 또한 경로들을 개척하거나 지나가면서 연쇄성을 발생시키며, 그 자취가 축적되어 흔적을 만들고 다시 새로운 경로들과 얽혀나가면서 복합적이고 복잡한 연관성을 만들어내는 것이다. 온라인 게임에서는 이전의 게임에서 볼 수 없었던 다양한 사회화를 보여주는데 그것은 게임의

진행과 별도의 행동으로 유저들의 참여에 의해 이루어진다. 네트워크가 활발히 일어나고 있는 것을 보여주는 예로 월드오브워크래프트(WOW)에서 서버가 다운되어 열린 서버에 아바타들이 몰려가는 등 가상시위가 일어나기도 하였고, 마비노기에서는 다양한 축제로 유저들의 활동을 도모하기도 한다.

[그림 2] 월드오브워크래프트 시위 장면

[그림 3] 마비노기 초원축제 2009년

게임에서 다양한 경로들이 얽히면서 경험을 창출해 나아가는 요소는 ①게임서사와 ②퀘스트(Quest)의 영향을 제시할 수 있으며, 그로 인해 연속적인 ③사회성(관계형성) 이 드러나며 ④ 멀티미디어텍스트로 이루어진 Scene의 연쇄성으로 가시화 된다.

2.2.1 가상환경에서 서사에 의한 역사성 구축

게임 공간에서의 몰입성을 극대화하기 위해 오프닝동영상에 신화적인 서사를 부여함으로써 가상게임 공간의 당위성과 역사성을 빠르게 구축한다. 게임을 하는 사람들은 그 신화적인 서사를 바탕으로 부족적인 환경을 이루어 나가며 공동의 목적을 갖게 된다. 이것은 문화적 환경을 구축해나가는 중요한 기반이 된다.

2.2.2 하이퍼텍스트 문학의 특징으로써 하이퍼퀘스트

게임에서 퀘스트의 상징적 정보는 모든 사람들의 경험의 방향을 설정시켜준다. 퀘스트의 선택에 따라 다른 이야기로 경험이 진행된다. 이것은 하이퍼텍스트 문학의 작품에서 독자가 처음 읽었던 부분으로 돌아갔을 때 같은 하이퍼링크를 선택해도 다른 텍스트를 읽게 되는 과정[5]과 흡사하다. 플레이어간의 의사소통은 언어가 다르더라도 이러한 상징적 정보들의 언어들과 경험의 장면들로 연속되는 비문자화된 언어로 상호소통이 이루어진다.

[그림 4] 『둘을 위한 하나의 삶』 독서메뉴

이것은 문자화된 언어이외의 새로운 의사소통문화를 발달시킨다. 퀘스트의 목적이 명료할수록 그들만의 규칙이 명료해지며 목적의 달성이 빠르다. 이러한 퀘스트의 궤적에 따라 정보의 배열과 연결이 조작되면서 게임공간의 환경적 요소가 달라진다. 예를 들어 [그림 5]과 같은 WOW 퀘스트의 한 장면에서 보면 수많은 퀘스트의 옵션들이 제시되며, 퀘스트의 배열과 순서에 따라 다양해진다.

[그림 5] WOW 퀘스트 관련 장면

여러 가지 퀘스트 가운데 어떤 퀘스트를 선택하느냐에 따라 또다시 그 퀘스트에 따르는 선택들이 등장하고 어떤 것에 'enter'키를 누르느냐에 따라 그 결과와 선택들로 하여금 계속되는 차이를 가진 경험을 생산하게 된다.

퀘스트에 의해 발생하는 경험들이 연결됨으로써 그 안에 함축되어 있는 수많은 텍스트 정보들은 이미지와 음향 등의 멀티미디어정보로 생산된다. 멀티소스의 텍스트들은 디지털 개개인에게 다양한 해석을 야기한다. 이와 같이 게임을 진행시키는 장치들은 하이퍼텍스트의 문학과 같은 구조적인 측면을 취함으로써 다양한 스토리를 만들어낼 수 있는 문학적인 요소를 포함하고 있다.

인터넷이 하이퍼텍스트의 유기적인 결합으로 하나의 문서처럼 이루어졌다면 온라인게임은 다중이 수행하는 퀘스트에 의해 하나의 게임을 만들어나가는 것이다. 이러한 온라인 게임에서의 다중의 퀘스트간 연결은 과거 머드게임에서 보였던 텍스트기반에서 이제 멀티소스가 결합된, 특히 그래픽과 음향이 연속적으로 보여지는 '장면(scene)'으로 축적되고 가시화된다. 따라서 MMORPG에서 진행되는 서사구조는 참여하는 다중의 퀘스트들로 연결되는 하이퍼퀘스트의 형태로 볼 수 있을 것이다. 본 저자는 하이퍼텍스트(Hypertext)환경의 게임에서 퀘스트에 따라 그 차례가 바뀌는 임의적이고 비선형적 스토리텔링 구조에 대해 '하이퍼퀘스트(Hypertquest)'로 정의 하고자 한다.

텍스트로서 정보가 전달되는 것보다 시각·음향 요소에 의한 정보 전달로 움직임 위주로 연상할 수 있게 하며, 정보를 연상 작용에 의해 감각적으로 이해함으로써 진행속도가 빨라진다. 속도의 증가는 다중의 얽혀있는 복잡한 경험들에 관한 단상들을 걸러 직감적인 정보로 받아들일 수 있게 한다. 이와 같이 게임 환경의 정보는 하이퍼퀘스트로 경험이 링크되는 이마주[6]의 상태로 연속적인 공간을 발생시키며 진행을 이어간다. 그러므로 게임공간 안에서의 경험은 연속적인 개개인의 수많은 이미지로 축적된다. 다양한 선택적 옵션을 지닌 퀘스트의 연결은 곧 게임공간에서의 구성원들, 즉 아바타 혹은 캐릭터들 사이의 네트워크를 형성하게 하며 퀘스트를 중심으로 결합과 해체를 거듭하며 사회화를 만들어나간다. 사회화가 지속될수록 각자의 경험이 축적되고 얽히면서 하나의 게임을 중심으로 코드화가 진행되어 문화적 성격을 드러내게 된다.

2.2.3 경험으로부터의 사회화 추구

MMORPG 게임에서 가장 두드러진 특징은 용어에서 알 수 있듯이 대규모 다중 사용자 온라인 롤플레잉 게임(MMORPG; Massive Multiplayer Online Role Playing Game) 또는 다중접속 역할수행 게임이라는 것에 있다. 이것은 기존의 게임과 다르게 네트워크의 환경에 영향을 강하게 받는다. 따라서 MMORPG게임은 인터넷이라고 하는 1차적 가상세계 안에 형성된 2차정 가상세계에 기반을 두고 있다. 인터넷에 들어온 유저는 다시 게임에 로그인 하는 것으로서 게임공간에 들어오게 된다. 현실과 네트워크의 세계는 다른 규칙과 원칙들로 지배되는데 네트워크 안의 게임공간은 또 다른 요소들에 의해 제약받는 곳으로 존재한다. 이렇게 온라인 게임공간은 사이버 문화의 영향을 받게 되어 폐쇄성이 성립되어 몰입을 증가 시키며 집약적 효과로 인한 게임을 즐기는 사람들만의 문화적 성격을 나타나게 한다.

사이버 문화 이론가인 피에르 레비는 "진정한 관계는 원인을 제공하는 '테크놀로지'와 그것의 영

향을 받는 '문화' 사이에 있는 것이 아니다. 진정한 관계는 여러 가지 기술들을 만들어내고, 사용하고 다양하게 해석하는 수많은 행위자들 사이에 존재하는 것이다[7]." 라고 하였다. 이와 같이 온라인 게임공간에서의 중요한 영향력은 게임을 수행하는 유저들의 아바타들이며, 그들 간의 관계형성은 앞으로 MMORPG 게임에서 가장 중요한 게임적 요소가 될 것이다. 스스로 키운 캐릭터에게 자신의 내면을 투영하고 커뮤니케이션이 네트워킹되면서 사회적 가치체계가 축적된다. 이렇게 아이덴티티를 가지게 된 아바타는 '호모루덴스[8]'로서의 놀이형식으로부터 사회화와 문명화를 이끌어 가는 주체가 된다. 게임의 서사구조에서 보면 신화적 서사, 과거의 역사성의 서사, 환타지적인 미래서사의 조작과 뒤섞임의 광장이다. 그 서사구조에서 빠진 것이 있다면 지금, 현재이며 현실이다. 환경적인 서사에서 빠진 현재와 현실은 게이머, 즉 아바타 혹은 캐릭터의 감정 개입으로 채워지면서 시간성을 지속해 간다.

2.2.4 문자 중심의 문학에서 멀티미디어 문학으로의 이행

지금까지 지식 생산의 독점적 지위를 누려왔던 문자 중심의 지식 생산 체계는 문자・소리・이미지가 복합적으로 어우러지는 멀티미디어 지식 생산 구조로 이행할 것이고, 특히 하이퍼텍스트를 담고 있는 사이버 문화 공간은 단순한 문자 텍스트가 아니라 이미지나 음향이 결합된 새로운 정보 구성의 공간으로 부각될 것이다[9]. 또한 이미지와 음향이 결합된 멀티미디어형 스토리텔링 구조의 전환을 알린다. 문자문명에서 감각적인 문화기록 형태로 확장되고 있음을 볼 수 있다. 사이버도구의 광범위한 활용을 통해 텍스트가 아닌 여러 가지 감각기관을 이용한 다중멀티미디어 소스로 텍스트화를 꾀한다. 이러한 멀티텍스트는 공간적 특성을 갖게 하며 다양한 시점의 장면연출을 가능하게 한다.

그러한 Scene은 단순히 보이는 화면에서부터 게이머, 아바타, 카메라의 시선들이 교차하면서 같은 공간에 있더라도 각기 다른 Scene이 개개인에게 전달된다. 이렇게 전달된 신은 게임을 하는 사람들로 하여금 개인에게 독립적인 환경을 제공한다. 퀘스트의 연결 중간에는 이렇게 개인화된 경험들의 장면들이 연쇄되고 축적된다. 독립적인 각각의 신(scene)들은 개인으로 하여금 사적이고 독특한 서사구조를 만들어내는 멀티텍스트가 된다.

3. 하이퍼텍스트 문학의 변용과 머시니마

3.1 머시니마(Machinima)

최초의 머시니마는 1996년 10월 26일 '다이어리 오브 캠퍼(Diary of a Camper)'이라고 알려져 있으며 100초 남짓한 짧은 영상이었으나, 이 영상의 플랫폼인 1인칭 사격 게임 퀘이크(Quake)는 수많은 '퀘이크 무비'들을 탄생시켰다[10]. 퀘이크 무비를 만든 머시니마의 창시자 휴즈 핸콕(Hugh Hancock)은 머시니마 스튜디오 스트레인지 컴퍼니(Strange Company)를 설립하고, 2000년 1월 machinima.com을 만들어 머시니마 관련 동영상과 기사를 소개하고 있다. 머시니마라는 용어는 앤서니 베일리(Anthony Bailey)라는 퀘이크 게임 영상 제작자에 의해 1998년 처음 사용되었다. 머시니마는 막대한 제작비용을 들이지 않고도 단기간 내에 3차원세계를 구현할 수 있다는 장점이 있고, 플랫폼으로는 1인칭 시점 슈팅 게임(FPS)이나 롤플레잉 게임이 많이 사용된다. 동영상을 캡쳐하는 프로그램을 사용하여 녹화를 하기도 하지만 최근에는 게임 내에서 녹화할 수 있는 카메라를 제공하기도 한다. 캡쳐된 화면을 동영상 편집 프로그램을 이용하여 편집하고 성우 더빙과 음향을 넣어 하나의 스토리를 지닌 영화로 만드는 과정을 거친다.

머시니마는 게임그래픽이나 아바타, 게임네러티브, 가상게임경험, 게임공간의 경험, 예를 들면 퀘스트를 수행해가는 여정, 게임 환경의 분위기 등의 게임 안에서 다중적이고 일상적인 것뿐만 아니라

새로이 편집된 소재 등, 게임 속의 주인공 등 범상하고 흔한 소재들을 영상 속으로 끌어들임으로서 생산과 소비자의 이분법적, 위계적 구조를 불식시키고, 사이버사회의 가상현실을 멀티미디어 속에 적극적으로 수용하고자 한 긍정적인 측면이 있다.

3.2 하이퍼텍스트 환경과 머시니마

하이퍼텍스트 문화는 참여, 공유 개방을 기반으로 생산과 소비의 이분법적 구조를 불식시키며 새로운 가치를 창출해왔다. 이러한 환경은 개인은 데이터를 소유하지 않고 공유하면서 더 나은 상태로 변경하는 문화로 정착하였다. 앞에서 언급한 바와 같이 문자에서 멀티미디어를 활용한 콘텐츠의 활용도가 높아짐에 따라 블로그(Blog) · UCC(User-Created Content) · 유튜브(http://kr.youtube.com) 등 동영상 제작문화가 확산되어왔다. 인터넷에서 동영상 문화의 특징은 자기목적적 경험을 추구하는 것으로 인한 다양성과 개방성으로 세분화되는 문화로 볼 수 있다. 하이퍼텍스트 환경에서 참여, 공유, 개방의 연장으로 "특히 게임은 '머시니마(Machinima)'라는 신조어를 탄생시키며 UCC에서 한 단계 진화된 형태를 보여주고 있다[11]".라고 언급되어지고 있다. UCC가 현실, 일상의 경험을 미디어 경험으로 끌어들이는 것이라면, 머시니마는 미디어 경험 자체를 가상현실과 일상의 경험으로 변환하고 다시 재생산하는 과정으로 볼 수 있다. 하이퍼텍스트 공간에서 머시니마는 가상현실이 더 이상 탈일상이 아닌 일상으로 다가서게 하며, 영상, 스토리측면, 콘텐츠 등 게임 자체의 퀄리티의 증대 또한 동반하게 된다.

3.3 하이퍼텍스트 문학의 변용

인터넷의 문화는 크게 하이퍼텍스트 문학의 영향을 받아왔다. '하이퍼텍스트 문학'은 전자 문학(Electronic literature)의 한 장르로, 독자와의 상호작용과 비선형성을 위한 새로운 맥락을 제공하는 하이퍼링크를 문학에 사용하는 것이 특징이다.

'머시니마'는 기계를 의미하는 머신(machine)과 영화를 의미하는 시네마(cinema)의 합성어[12]로 영화로의 인식이 뚜렷하다. 영화의 관점으로 국한시키는 것은 게임에서 발생했던 가상환경 안에서 일어났던 경험들을 무마시키며 단지 스토리와 편집된 이미지의 결합으로 인한 영상 장르로만 강조되기 때문에 해석의 한계가 있을 수 있다. 머시니마는 영화와 차별화되는 다른 점들을 분명히 내포하고 있다. 그러므로 머시니마가 사이버스페이스에서 발생한 상상력에 의한 가상사회의 경험과 의미의 결합으로 만들어진 것으로, 폭넓은 이해를 위해 영화라는 장르에서 해석되는 한계에서 벗어나야한다.

머시니마는 사이버공간에서 발생한 전자적 문화현상으로 보아야 할 것이며, 가상현실이 격자로 연결되는 전자적 환경에 영향을 시스템의 공간이며 그 안에서 일어나는 현상의 종류로 해석되어야 할 것이다. 머시니마가 단순히 기술에 의해 영화와 애니메이션의 생산을 다양하고 빠르게 만들어지게 한 미디어의 기술적 측면으로만 해석된다면 현실에서 발생한 문화장르의 속성에 묻혀버릴 것이다. 따라서 그러한 문화 혹은 기술의 융합을 불러일으킨 가상 문화의 역량에 대한 연구를 함으로써 앞으로 온라인 게임과 더 넓게 나아가 사이버 사회에서 나타나는 문화적 파생력과 영향력에 대해 드러낼 수 있을 것이다. 피에르 레비는 이러한 관점에 대해 테크놀로지도 사회와 문화의 산물이란 점을 주장한다. 이제 게임은 게임언어를 놀이용도 이외의 것으로 사용하기 시작하였다. 그것은 게임 환경 안에서 가상사회화를 통해 게이머는 게임의 가상경험을 개인의 경험으로 변화시켜 실제화 시킴으로써 게임언어를 생산하게 된다. 이 게임에서의 경험이 함축된 게임언어는 다양한 멀티텍스트 서술방식을 생산하게 되는 것이다.

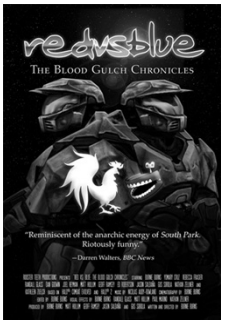
3.4 소비에서 생산으로

현실세계에서 시간에 의해 소멸되는 인간, 사건사고에 의해 소멸되는 인간과 다른 양상의 유한성을 보인다. 온라인 게임에서는 신화적 책임감의 부

여로 인해 책임을 완수하는 룰을 가지고 있으나, 그것은 하나의 먼 목적이며 게임의 사회화를 통해 온라인 삶을 지속해나가는 의미가 더 크다. 책임완수는 사회화를 형성하는 하나의 수단이며 공동의 삶을 이어나가는 공공의 삶의 지향점이라 할 수 있다. 오히려 책임완수라는 목적보다 가상의 삶을 영위해가는 여정이라고 볼 수 있다. 우리는 다양한 세트 장치로 이루어진 서로 무관한 공간들을 선택하여, 그것을 우리의 마음속에만 존재하는 어떤 연속적인 공간으로 합성해낸다[13]. 머시니마에서 배우로 연기를 하는 캐릭터들은 곧 앞서 언급한 내용과 같이 개개인의 서사구조에서 만들어진 자신만의 캐릭터를 통해 몰입하게 됨으로써 게임을 하는 동안에 스스로의 정신적 대체물로 구성되어 나아가는 것이다.

벤야민은 영화에 대해 "영화에서 중요한 것은 배우가 관중들에게 자기 자신이 아닌 다른 인물을 연출해 보이는 일이라기보다는 카메라 앞에서 자기 자신을 연출해 보이는 일이다"라고 하였다. 따라서 머시니마에서 보여지는 헤일로나 슈퍼마리오, 혹은 퀘이크에 나오는 캐릭터들의 변형, 혹은 패러디는 이러한 자신의 대체된 캐릭터로써 게임에서 얻어진 개인화된 게임언어의 서술로 스스로를 연출하게 되는 현상이라고 볼 수 있다. 따라서 게임의 캐릭터와 환경을 이용하면서도 개인화된 경험과 언어라는 주관적이고 감정적인 부분들이 재현되는 것이다. 초기 머시니마인 엑스박스 게임인 헤일로를 예로 들면, 헤일로(halo)는 2001년에 나온 FPA(First-Person Shooter)게임으로서 1인칭 밀리터리 슈팅 액션게임이다. 헤일로에 나오는 캐릭터들은 진지한 전투적 모습대신에 코믹한 모습으로 패러디 된다. 이것은 게이머의 1인칭 시점의 캐릭터와의 일치에서 3인칭 시점의 카메라 시점으로 분리 되면서 본래의 캐릭터의 속성은 개인의 경험과 합쳐지면서 발생한다. 게임에서 주로 다루어지는 전쟁과 신화적 공포, 퀘스트를 실행하면서 나타나는 위협적이고 획득을 위한 몰입성과 압박감이 소재로 다루어지는 경우가 많다. 게임을 하면서 얻어지는 그래픽 환경과 감정들의 관계들은 머시니마에서 공포와 압박적인 환경을 재현해 낸다.

[그림 6] 게임의 '헤일로 (Halo)'



[그림 7] 머시니마의 '헤일로(Halo)'

최근 머시니마 사이트에서 보여지는 'SAW: Master's Challenge S2E18[그림 8]' 영상에서 나래이션은 공포를 조장하기 보다는 심각성이 결여된 비꼬기와 주인공의 행태를 비웃듯이 묘사한다. 이미지의 무거움과 공포스러움, 주인공의 심각한 듯한 두려움은 가벼운 비꼬기의 나래이션과 겹치면서 불균형적인 감정을 드러낸다.

[그림 8]『SAW:Master's Challenge S2E18』

이것은 게임의 특성에서 오는 공포스러움을 즐기면서 퀘스트를 이행해 가는데 오는 두려움과 게

임에서의 놀이적 요소와 결합되어 나오는 감정형태로 보여진다. 머시니마에서는 일관된 감정이 유지되지 않는 서사구조와 물리적 충돌에서 오는 실재감의 비중이 결여된 감성을 담은 영상들이 다수 소개되고 있다. 그것은 현실에서 관습화된 감성이 게임을 하면서 가상공간의 환경과 어우러져 변화된 감성표현이 이끌어진다.

4. 게임과 사이버 문화

4.1 가상문화 생산의 주체

퀘스트의 수행에서 경험의 연결성이 일어나면서 이미지가 끊임없이 생산되는 연속성의 미학은 게임에서 경험으로 생성된 이미지-기억[14]의 재현이라고 볼 수 있다. 곧 실현되지 않은 문화적 욕구가 게임이라는 공간을 통해 재현되고 머시니마로 다시 재생산 된 것이다. 비물질의 경험과 잔상의 재현은 곧 이미지로 대체되면서 생산된다. 머시니마라는 문화생산은 역으로 게임공간을 이데아에 더 가까운 세계로 위치시키면서 게임을 가상성으로만 인식하여 사라지는 상상이 아닌 생산력을 가진, 벤야민이 언급한 '아우라[15]'로 인한 진정성을 가진 '더 사실적인 관계'가 되어 새로운, 독립적인 아우라를 생산하게 된다. 그리고 게임으로부터 파생된 가상문화로 게임과 다른 스토리텔링으로 서술되어져 새로운 창작으로 연결된다. 단순히 이미지의 모방이 아닌 경험의 조작에서 오는 새로운 의미의 창출이다. 따라서 머시니마의 이런 속성은 게임의 연장에서 독립된 가상문화의 한 장르로서 위치하게 된다.

4.2 게임에서 파생되는 문화생산의 의미

게임에서 파생되는 문화는 '머시니마'라는 가상문화의 코드를 생산하는 것에서부터 부수적인 가상활동의 증대를 가져온다. 세컨드라이프에서는 아바타인 배우들을 모집하기도하며 시상식과 상영이 재현되기도 한다. 혹은 하드라이트 필름에서 제작한 "일탈(Deviation)" 이라는 작품은 머시니마 페스티벌에서 최우수 성우 연기상을 수상했다. 게임의 문화가 네트워크화 되어 급속도로 확산되는 모습들을 볼 수 있다.

[그림 9] 『세컨드라이프에서 머시니마 시상식』

[그림 10] 일탈(Deviation)

또한 머시니마에 대해 지니노박(Jeannie Novak)은 '영화산업의 측면에서 machinima는 기술 집합점(영화 제작이 처음부터 게임 개발을 위한 도구로서 준비되었다는)의 예로 보일 수 있다[16]. '고 말한다. 그것은 머시니마가 게임에서 파생된 문화에 그치지 않고 게임의 환경이라고 볼 수 있는 게임엔진의 기술발전에 기여하는 중요한 요소임을 보여준다. 또한 게임 이외의 가상공간에서 다양한 가상이벤트를 창출하며 가상문화를 풍부하게 하는 역할을 하고 있다.

5. 결 론

네트워크상에서 사회화로 나타나는 경험의 개인화에 있다. 경험의 개인화는 스토리텔링을 다양하게 만들며 독특한 시나리오를 만들어낸다. 네트워

크로 인한 공동체적 사회화를 이끌어 내면서 사회화 속에서 구성원으로서의 개인의 경험, 즉 개인적 서사를 이끌어나갈 수 있는 스토리텔링 구조로 변화하고 있다. 이러한 변화는 문화를 생산해 낼수 있는 역량을 드러내며 게임공간이 더 이상 놀이의 공간으로써만이 아니라 다양한 문화 창출의 가능성의 공간으로 드러난다.

하위징아는 '문화와 놀이 사이의 관계는 사회적 놀이라는 더 높은 형태에서 분명히 드러난다[17].' 고 제시하였다. 게임이라는 공간 안에서 '관계형성'의 중요한 요소로 '퀘스트'의 관점에서 볼 때, 퀘스트는 앞으로 퀘스트 간격사이에 발생하는 네트워크와 캐릭터들의 가각 경험의 스토리텔링이 중요한 요소로 대두되고 있음을 알 수 있다. 그것은 비선형적 구조의 하이퍼텍스트 문학과 같은 구조를 취하고 있으며, 새로운 이야기를 이끌어내기 위한 장치로써, 또한 새로운 감정을 불러일으키는 요소로써 큰 비중을 차지하게 된다. 이렇게 하이퍼텍스트 문학적인 측면을 내포함으로써 게임을 하는 각각의 유저의 개성적인 스토리(story) 창조에 기여한다. 가상문화로써의 머시니마는 이러한 게임의 하이퍼텍스트의 문학과 비슷한 비선형구조에서 가상환경, 가상경험들을 바탕으로 현실과 다른 영상의 서사를 만들어냄으로써 새로운 가상의 의미를 합성해낸다. 게임엔진을 이용한 영상제작은 영상언어와 게임언어의 교차에 따라 진화된 하이퍼텍스트 문학의 변용으로서의 가치를 지니게 된다. 문자와 고정적 이미지의 문화에서 그래픽 기술의 향상과 함께 다분히 가상문화적인 멀티미디어화된 경험의 서술을 이끌어간다.

게임의 환경을 이루는 기본적인 서사구조, 퀘스트, 커뮤니케이션에서 창출되는 이미지의 연쇄는 게임안의 정서적 가치와 함께 조작되어 새로운 장르인 '머시니마'를 발생시킴으로써 게임이 더 이상 놀이를 소비하는 수동적 측면에서 생산력을 가진 문화주체로 진화해 나아간다. 그것은 게임의 무대가 온라인이란 공간으로 옮겨지면서 하이퍼텍스트 사회를 기반으로 하여 새로운 문화적 능동체로 변화되고 있음을 시사한다. 로그인을 통한 몰입적이고 패쇄적 공간에서 가상문화와 연계 맺는 개방적 공간으로의 변화를 보여주기 시작한 것이다. 또한 게임의 상업적이고 비생산적 측면, 즉 소비만이 강조되었던 이유 때문에 외면 받아왔던 게임언어의 예술적 부분들이 머시니마를 통해 드러난다.

본 논문은 최근 머시니마에서 자주 활용되고 있는 MMORPG게임과 머시니마의 연계성에 주목하였다. 그것은 하이퍼텍스트 공간의 문화적 특성을 바탕으로 머시니마라는 새로운 가상문화현상을 폭넓게 해석함으로써, 게임의 생산주체로서의 역할과 머시니마의 가상문화 확장성에 대해 논하였다. 다만 본 논문에서 머시니마 영상들에 대한 구체적인 시각이 부족하다고 생각되는 부분이 있다. 머시니마는 현재 마케팅, 영화, 미디어 리터러시(Media Literacy) 등, 여러 분야에서 그 활용도가 제시되고 있다. 따라서 다양한 사례연구를 통해 머시니마에 대한 이론연구가 이루어져야 할 것으로 본다.

참고문헌

[1] Johan Huizinga(김윤수 역),『호모루덴스』, 까치글방, 1998

[2] 철학자 테드 넬슨에 의해 처음으로 사용되었다. 기존의 문서가 순차적이면서 서열형 구조라면, 하이퍼텍스트는 링크에 따라 그 차례가 바뀌는 임의적이면서 나열형인 구조를 가진다.

[3] 김종회 편,『사이버 문화, 하이퍼텍스트 문학』, 국학자료원, p.40, 2005

[4] 김종회 편, 위의 책 p.99

[5] 류현주, 하이퍼텍스트문학, 김영사, pp.170-172, 2000

[6] 이마주는 보는 사람에 의한 심적 영상이 아니라 물질을 필요한 부분으로 축소한 것이며, 세계는 무수한 이마주의 총체이다. 이마주는 끊임없이 움직이며 변화한다. 본 논문에서는 이마주를 경험공간이 시각화된 모습으로 해석한다. Valis Deux(남도현 옮김), 『그림으로 이해하는 현대사상』, 개마고원, p.28, 2002

[7] Pierre Levy(김동윤 역),『사이버문화』, 문예출판사, 2000 pp.38-40

[8] Johan Huizinga(김윤수 역), 위의 책
[9] Pierre Levy(김동윤 역),위의 책 p.17
[10] 황성준, 가상현실환경에서 입체영상컨텐츠 프로토 타입 개발에 관한 연구, 한양대학교 디자인학 박사학위 논문, pp.41-47, 2008
[11] 유대훈, "신개념 게임UCC, '머시니마'가 뜬다!", 게임메카 뉴스(온라인), 2007-04-13 18:31
[12] Jeannie Novak(김재하 역),위의 책
[13] Janet H Murray(한용환, 변지연 역), 『인터렉티브 스토리텔링: 사이버서사의 미래』, 안그라픽스, 2001
[14] Henri-Louis Bergson(박종원 역),『물질과 기억』, 아카넷, p230, 2005
[15] 김종회 편,위의 책
[16] Jeannie Novak(김재하 역),위의 책 p.139
[17] Johan Huizinga(김윤수 역),위의 책 p.76
[18] 강지웅 외,『게임과 문화연구』, 커뮤니케이션북스, 2008
[19] 정재철, 웹 2.0 시대 디지털 기술 문화에 대한 탐색적 연구, 언론과학연구, 제8권, 4호, pp.557~591, 2008.12
[20] 홍성욱,『생산력과 문화로서의 과학기술』, 문학과 지성사, 1999

한 세 영 (Han Se Young)

숭실대학교 미디어 대학원 석사과정

관심분야 : 가상공간, 게임, 미디어 커뮤니케이션

성 정 환 (Sung Jung Hwan)

숭실대학교 정보과학대학 미디어학과 조교수

관심분야 : 기획, 게임, 미디어 콘텐츠, 그래픽