

뉴 게임플레이 프로젝트



ISBN 978-89-97128-35-8

NEW
GAMEPLAY
PROJECT

«뉴 게임플레이» 프로젝트
New Gameplay Project

백남준아트센터

2016. 11. 13. — 2017. 2. 19.

기획

김보라, 김선영, 문주원,
박혜진, 조민화

진행

김보라

참가자

강신규, 김성원, 김재현,
문해주, 박원호, 박지혜,
스투키스튜디오
(김태경, 정유미),
신남전기(남상철, 신규빈),

신현우, 오영진, 이경혁,
이소현, 이현주

디자인

양지은

홍보 디자인

김혜린

촬영

강신대, 백남준아트센터



시작	7	… 인사말	… 서진석
	8	… 튜토리얼	… 조민화

과정 Stage I. 만남

12	… 프로젝트 전(前)	… 김보라
14	… 잡담회의 시작	

Stage II. 게임과 사회

28	… 세미나: 게임과 사회 간 회로를 어떻게 연결할 것인가?	… 오영진 이경혁
30	… 발제: 신현우, 정유미, 김재현, 신규빈, 김보라+문주원+조민화	
32	… 잡담회	

Stage III. 해킹—테크놀로지의 변형

54	… 세미나: 인터랙티브 오디오—비주얼 만들기	… 신남전기
56	… 발제: 남상철, 김태경, 박지혜, 김성원	
58	… 잡담회	

Stage IV. 백남준에 대한 경의

72	… 세미나: 백남준 플러스—예술과 기술, 실험과 교류	… 안경화
74	… 발제: 문해주, 이현주, 이소현, 강신규, 박원호	
76	… 잡담회	

매듭	90	… 참가자 후기	… 이현주
	104	… ‘겜.알.못’의 «뉴 게임플레이» 프로젝트 참가기	… 이소현
	107	… <기억산책: 공간과의 대화> 진행 노트	… 김성원 김재현 문해주
	111	… 프로젝트 후(後)	… 문주원 김보라

공유

교육

118 ... <기억산책: 공간과의 대화>

전시

124 ... «뉴 게임플레이» 프로젝트

146 ... 리뷰: «뉴 게임플레이» 프로젝트의
잃어버린 ‘플렉서스’ 찾기 ... 신현우

문서

158 ... 게이미피케이션 / 사회 ... 강신규

163 ... Wake up! Mr. Orwell! ... 박원호

167 ... 놀이의 기계화에 대한 단상 ... 신현우

174 ... 새로운 공감장치로서의 컴퓨터 게임 ... 오영진

179 ... 정보사회 인프라로서의 게임 방법론에
대한 실천적 탐구의 필요성 ... 이경혁

디자인

183

新

서진석 ‘«뉴 게임플레이» 프로젝트’는 백남준아트센터와 독일의 ZKM(Zentrum für Kunst und Medien)이 공동 기획한 기획전 «뉴 게임플레이» 연계 프로그램입니다. 교육, 쌍방향 체험 워크숍, 전문가들과 함께하는 세미나 등 예술가, 개발자, 비평가, 교육자 혹은 예술에 관심 있는 일반인까지 다양한 영역의 사람들이 모여 인간과 기술의 관계성을 논의하고 연구하는 대안적인 예술 체험 프로젝트입니다. 이는 다양한 장르, 삶과 예술, 과정과 결과 사이의 경계를 해체하고 공유하는 플렉서스의 인터미디어적 특성과도 그 맥을 같이합니다.

21세기, 디지털 기술의 발달은 사회 환경뿐만 아니라 우리의 정체성마저 변화시키고 있습니다. 현실과 가상, 물질과 비물질의 경계가 흐려지고 있는 이 시대에 현대인의 삶에서 하나의 문화로 자리 잡고 있는 디지털 게이밍은 인간과 기술의 관계성을 다시금 상기시키는 훌륭한 매체입니다. 이러한 의미에서 디지털 시대에 새로운 삶의 방식을 논의하고 체험하는 자리인 ‘«뉴 게임플레이» 프로젝트’는 다가오는 미래를 대비, 선도하는 매우 의미 있는 창의 교육의 장입니다.

백남준아트센터는 ‘«뉴 게임플레이» 프로젝트’를 통해서 교육 프로그램, 전시 작품, 비평, 참가 후기 등 다양한 결과물들을 창출하였고 이 모든 과정을 담은 자료집을 선보이게 되었습니다.

이 프로젝트의 성공적인 결과를 성취해낸 학예실의 조민하 에듀케이터, 김선영 어시스턴트 큐레이터와 김보라, 문주원 코디네이터의 노고에 고마움의 뜻을 전합니다. 또한, 이번 프로젝트에 참여해주신 참가자분들의 열정적인 참여에도 감사드립니다.

조민화

들어가며

미술관에서의 배움이란 무엇일까? «뉴 게임플레이» 프로젝트는 이 질문에서 시작되었다. 전시감상에서부터 교육프로그램까지 그 형태나 영역이 확장되고 있으나, 이 과정을 통해 일어나는 배움은 지극히 일방적이다. 큐레이터 혹은 에듀케이터에 의해 기획된 전시나 교육이 일방적으로 관객에게 전달된다. 물론 이 과정을 통해서 발생하는 배움도 기획자가 원하는 그대로의 것은 아니다. 배움 혹은 학습이란 이미 한 개인에 내재되어 있던 지식과 결합하여 일어나는 것으로, 같은 과정도 제각각 다른 맥락으로 읽히기 마련이다. 그렇다면 일방적 전달이 아닌 제각각의 이야기를 들어보고 함께 나누어보는 과정은 어떨까? 특히 예술의 경계에 있는 사람들, 예술가를 꿈꾸는 사람들, 예술에 대해 궁금한 사람들, 혹은 예술로 무언가를 해보고 싶은 사람들이 함께 만들어 보는 과정에는 어떤 배움이 발생할까? 이렇게 «뉴 게임플레이» 프로젝트는 시작되었고 그 과정과 결과를 이 책에 고스란히 담았다.

우리는 이 자료집을 통해 프로젝트의 일원들이 함께한 ‘과정’을 보여주고 싶었다. 각기 다른 사람들이 ‘미술관’이라는 낯선 공간에서 만나고, 의견을 나누고, 협력하기도, 충돌하기도 하는 과정을 거치면서 일어나는 배움의 과정을 그대로 보여주고자 했다.

이 자료집을 읽는다고 해서 현대미술이나 게임 혹은 백남준에 대한 지식은 얻지 못할 수도 있다. 하지만 프로젝트 과정에서 나눈 대화와 결과를 통해, 결국 배움은 스스로가 만들어가는 과정임을 느낄 수 있을 것이다.

«뉴 게임플레이» 전은 가장 적극적인 형태로 관객이 작품에 참여하는 방식인 ‘게임’으로 관객 스스로가 예술적 경험을 하게 만든다. 스스로의 ‘의지’에 따라 얻을 수 있는 열매의 크기가 달라진다는 점은 예술과 배움 모두 동일하다. 이 책을 읽는 여러분들도 프로젝트의 과정을 살펴보고, 참여자들이 그랬듯 스스로가 배움을 찾는 즐거움을 가져보길 바란다.

과정

총 4개의 스테이지로 구성되어 있으며, 스테이지1은 프로젝트 기획글과 참가자들의 소개가 담겨있다. 스테이지2부터는 기획전 «뉴 게임플레이» 전의 주요섹션에서 가져온 주제를 중심으로 ‘세미나-발제-잡담회’가 진행된 과정을 담았다. 세미나에서는 주제와 관련한 강연이 진행되었고, 발제를 통해 참여자들이 주제에 대한 견해 혹은 관련 사례를 공유하였다. 잡담회에서는 주제와 관련한 이야기를 이어가거나 협업, 결과물에 대한 다양한 이야기를 나누었다.

매듭

«뉴 게임플레이» 프로젝트 참가자의 후기와 소감을 모은 단락이다. 프로젝트를 통해 참여자들이 얻은 것들은 어떤 것인지 살펴볼 수 있다.

공유

프로젝트 참여자들이 ‘과정’을 통해 얻은 것을 다양한 방식으로 ‘공유’한 결과이다. 교육 프로그램과 전시, 전시비평, 게임에 관한 글, 이 책의 디자인 과정까지 다양한 형태의 공유를 만날 수 있다.

— **KO** —
14

Stage I.

만남

김보라

우리가 여기 어떻게 모이게 됐는지, 어떤 계기로 여러분을 초대하게 되었고, 우리가 무엇을 할 수 있을지에 대한 이야기로 프로젝트를 시작하는 것이 좋을 것 같습니다. 저희가 모인 이곳 백남준아트센터는 ‘백남준이 오래 사는 집’으로서 백남준에 대한 지속적 연구를 바탕으로 전시와 학술, 출판은 물론 백남준의 예술, 철학과 연결되는 동시대 작가들의 전시와 협업, 퍼포먼스, 이벤트, 세미나, 워크숍, 교육 등을 진행하고 있습니다.



이 프로젝트는 기획전 «뉴 게임플레이»와 연계한 전공자 워크숍을 기획하던 중 방향과 방식을 고민하던 것으로부터 시작됐어요. 대체로 전공자 워크숍은 ‘A’라는 것에 대해 다루거나 배운다고 할 때, 이렇게 한 사람이 다른 사람에게 가르쳐주는 일방적인 방식으로 진행되기 쉬운 것 같습니다. 그렇게 되면 우리는

A에 대해 하나의 시각과 의견만을 알게 됩니다. 교육학자 파울로 프레이리¹⁾는 저서 『페다고지』에서 “참된 교육은 A가 B를 위해, 또는 A가 B에 관해 행하는 것이 아니라 A와 B가 함께 행하는 것이다.”라고 한 바 있는데요. 저는 이 말이 교육에만 해당한다고 생각하지 않습니다. 관계를 바탕으로 하는 모든 일에 해당한다고 생각해요. 예술도 마찬가지고요. 백남준이 속했던 ‘플럭서스(Fluxus)’의 경우 다양한 장르의 예술가들로 구성이 되어있는 느슨한 그룹이자, 운동이었는데요. 구성원의 분야가 다양했기 때문에 해프닝과 이벤트, 메일아트 등을 통해 다양한 생각과 방식이 뒤섞이면서 서로 영향을 주고받을 수 있었습니다.

플럭서스를 하나로 정의하거나 규정할 수 없지만, 큰(그리고 재미있는) 특징 중 하나가 바로 ‘인터미디어(Intermedia)’적 특성이라고 할 수 있을 것 같아요. 플럭서스 구성원이었던 ‘딕 히긴즈 (Dick Higgins)’가 명명한 개념인 인터미디어는 다양한 장르와 분야가 뒤섞이며 서로 영향을 주고받거나 교차하는 지점에 대해 생각하게 합니다. 따라서 A에 대해 일방적으로 누군가가 가르쳐주는 방식이 아니라 A에 대해 다양한



사람들이 모여 함께 배우고, 서로 가진 것을 나누는 ‘상호 배움’이 가능한 프로젝트의 방식을 고민하게 됐습니다. 지금 이 자리에도 다양한 분야에서 오신 분들이 모였는데요. 각자가 가진 시각과 관점에서 기획전 «뉴 게임플레이»를 바라보고 다양한 이야기를 나누고 그 과정에서 나온 것을 가지고 어떤 결과를 만들게 될 것 같습니다. 따라서 결과의 형태는 정해져 있지 않고요. 어떤 결과를 정해놓고 그걸 만들기 위한 과정을 따라가는 프로젝트가 아닌, 상호관계와 배움 속에서 자연스러운 결과가 나오는 프로젝트가 됐으면 합니다. 그만큼 참가자 개개인의 참여와 대화의 과정이 중요해질 것 같아요. 더불어 우리가 나누는 이야기들이 이 안에서만 공유되는 게 아니라, 더 많은 사람과 나눌 수 있었으면 해요. 그 방식에 대해서도 함께 고민해봤으면 좋겠습니다.

“사이버네틱스(Cybernetics) 예술도 매우 중요하지만, 사이버네틱스화한 삶을 위한 예술이 더 중요하다. 그리고 후자는 사이버화할 필요가 없다.”²

백남준이 했던 말입니다.
‘사이버네틱스’ 대신 ‘게임’이라는 말을 넣어보면 어떨까요? 우리의 모임이 단순히 ‘게임’을 배우거나 만드는 워크숍이 아니라, 게임에 대해 ‘새롭게-다시’ 바라보고, 게임을 가지고 ‘노는’ 프로젝트가 됐으면 합니다. 무엇보다 이 프로젝트를 계기로 서로의 관심사를 공유하고 지속적인 관계를 만들어 갈 수 있기를 바랍니다.



- 1 파울로 프레이리, 『페다고지』, 남경태 옮김, (그린비 2009), p.119
- 2 백남준, “사이버네틱스 예술”, 1965, 에디트 데커, 이르멜린 리비더 편, 『백남준: 말에서 크리스토폰까지』, 임왕준, 정미애, 김문역 옮김, (백남준아트센터, 2010), p.287

김보라: 여기 모인 분들이 어떻게 오시게 됐는지 이야기를 듣는 게 중요하다는 생각이 들어요. 간단한 자기소개와 하고 계신 작업이나, 관심사, 참여하게 된 계기, 기대하는 바, 프로젝트를 통해 하고 싶은 것 등 자유롭게 이야기해주세요.

문주원: 백남준아트센터에서 교육 업무를 담당하고 있습니다. 프로젝트를 시작하기까지 우여곡절이 많았고, 지금도 굉장히 고민이 많아요. 어떻게 진행되고, 어떤 결과물이 만들어질지, 어떠한 형태로 공유가 될지 확실하지 않은 상태에서 다 같이 만들어가는 것이기 때문에 앞으로 기대가 많이 되고요. 여기서 만난 분들과 앞으로 여러 가지 네트워크를 쌓아가고 싶습니다. 잘 부탁드립니다.

오영진: 인문학자고요. 시를 전공했고, 학교에서 교육을 하는데요. <기계비평>이라는 수업을 만들어서 주관하고 있습니다. 거기서 미학과 기술을 섞어서 할 수 있는 어떤 포맷을 만들려고 하고 있고요. 게임과 인문학이라는 걸 연결해서 사유해보고자 합니다. ‘유희 자본주의와 컴퓨터 게임’ 그리고 ‘공감 장치의 미래’ 등을 주제로 글을 발표했고요. 제가 관심 있는 건 오타쿠 문화로서의 게임 문화가 아닌, ‘새로운 물감이나 혹은 만년필로서의 게임’에 대해 상상하고 비판적으로 써보는 일을 해보고 싶습니다. 이 프로젝트에 어떤 기여를 할 수 있을지는 모르겠지만, 어떤 이야기를 만들어내고 제안해보는 역할을 할 수 있지 않을까 생각합니다. 여기 함께 오신 분들은 ‘게임 인문학’ 팀으로, 저희가 논의해 온 것들을 풀어서 이야기해보는 좋을 것 같습니다. 동시에 현재 게임에 대해서 논평하는 일도 중요하지만, 미래의 게임에 대해서 완전히 다른 형태를 상상하고 같이 영향을 주고 받았으면 좋겠어요.

이경혁: 저는 회사원이예요. 부업으로 게임 관련 글을 쓰다가 잘 풀려서 여기저기 강의도 나가고 책도 한 권 내고 그런 상황인데, 본업은 그냥 회사원이예요. 왜 여기 앉아있는지 사실 좀 당황스러운데요(모두 웃음). 학자도 아니고 예술가도 아니고 개인적으로 미술 좋아하고, 게임 좋아하는, 그냥 일반인입니다. 좀 전 이야기가 나온 ‘게임 인문학’ 팀에서 게임의 매체성에 관련된 얘기를 많이 하고 있어요. 전공이 사실 신방과(신문방송학) 인데, 정작 신방과에서는 (게임을) 매체로는 잘 다루지 않더라고요.

(게임을) 매체로 다뤄주는 사람들과 이런 저런 얘기를 해보고
있고요. 학교에서도 학생들과 게임의 매체성에 대해서 얘기를 좀
해보고자 이런 쪽에 관심을 많이 가지고 있습니다.

박원호: 현재 게임 기획자입니다. <데미갓 워(Demigod War)>라는 게임 스토리와 시스템 기획을 담당했고, 지금은 <크리티카(Kritika)>라는 게임의 시스템 기획을 하고 있습니다. 이경철 선생님 덕분에 <바이오쇼크 인피니트(BioShock Infinite)>라는 게임 관련 논문으로 비평 등단했구요. 앞의 선생님들과 게임과 정치, 기능성 게임 관련한 강의를 한 적이 있습니다. 게임 기획자들끼리 게임의 창의성이라든지 다양성 관련해서 기술은 많이 좋아졌는데, 감성이라든지 새로운 아이디어라든지 그런 부분은 퇴행하고 있는 게 아니냐는 얘기를 많이 해요. 그래서 게임 기획자로서 당연히 이런 자리에 참석하여 듣고 배워야 한다고 생각해서 왔구요. 게임의 재미, 장르, 목적이라는 것에 대한 대답을 찾고 싶습니다.

신현우: 저는 서울과학기술대 박사과정 신현우라고 합니다. 게이머 컬쳐, 정보 자본주의, 기술정보 문화연구를 하고 있는 연구자고요. 석사 때부터 게이밍 컬쳐를 문화연구의 관점에서 수용자들이 어떻게 반응하는지, 이것들이 가지는 정치성, 문화적 함의들에 관해서 비판이론의 관점에서 연구하고 있습니다. ‘게임 인문학’ 연구팀과 함께 지속해서 연구를 수행해왔구요. 저는 이론가 입장이기 때문에 실천의 장(場)에서 아티스트들과 실제로 작업을 할 기회가 없었습니다. 이런 자리를 통해서 지속해서 네트워킹을 하면서 제가 가진 이론적 틀과 다양한 주체들의 실천적, 예술적 관점들을 접목해서 좋은 경험과 새로운 프로젝트를 해볼 수 있지 않을까 해서 왔습니다. 잘 부탁드립니다.

박지혜: 저는 디자인을 전공했고, 졸업 작품으로 게임을 만들었었어요. 공간과 아두이노를 이용한 게임을 만들었는데, 비슷한 작업을 세운상가에서 후속작으로 준비하고 있고요. 디자인과에서 디자인을 공부했지만, 게임 아티스트로 작업을 하고 싶습니다. 이번에 여기서 다른 분들과 교류하면서 좋은

기회가 되었으면 좋겠습니다. 반갑습니다. 잘 부탁드립니다.

김성원: 저는 현대무용하고 있는 사람이고요. 사실 ‘뉴 게임’이라는 말보다 뒤에 있는 말, ‘플레이’ 그리고 ‘프로젝트’와 관련된 융·복합적이고 참가자 중심의, 협업에 호기심이 생겨 오게 됐습니다. 여기 계신 분 중에 가장 문외한이라고 할 수 있을 만큼 게임 좋아하지 않거든요(모두 웃음). 스마트 폰을 쓰고 있지만, 스마트 폰도 사실 별로 좋아하지 않아요. 그만큼 너무 본능적이고, 감각적이고, 감성적이고, 아날로그적이다 보니 원초적인 것에 초점을 두는 편이고요. 일상적인 움직임, 아이들의 감성, 우리가 움직이는 것에 있어서 몸, 표현, 이런 것에 더 중점을 두고 있는 사람이거든요. 무용 쪽으로 공부할 만큼 하고 나오니까 시대가 너무 바뀌었고, 트렌드가 바뀌었더라고요. 무용의 영역을 더 확장시키고 지속하기 위해 다르게 볼 수 있는 관점을 어디서 찾을 수 있을까 고민하고 있었어요. 그런 와중에 이 프로젝트를 발견해서 지원하게 됐고요. 개인적으로는 제 역량도 중요하겠지만, 팀워크를 통해 많은 것을 발현할 수 있는 계기가 되기를 기대하고 왔습니다. 반갑습니다.

이소현: 쪽 말쑤를 들어보니 다 너무 똑똑하시고, 그런 것 같아요(웃음). 못 알아 들은 말도 많고. 저는 캐나다에서 일러스트레이션, 그래픽 디자인, 컴퓨터 애니메이션을 전공했고요. 거기서 10년 정도 일을 했고 최근 한국에 와서 애니메이션 회사에서 일하다가 현재는 쉬고 있어요. 근처에 전시 구경할 거 없나 찾아보다 우연히 알게 돼서 신청하게 됐고요. 솔직히 읽어보면 정확하게 뭘 말하는지 모르겠는데(모두 웃음). 제가 회사를 그만두고 쉬고 있는 이유 중 하나가 상업 예술에서 너무 한 가지의 세분화 된 일을 하다 보니까 성장하는 느낌도 없고 교류도 없는 것 같고 기계적인 부품 같은 느낌도 많이 들었기 때문이거든요. 그런 와중에 이 프로젝트를 발견하고 여러 분야의 사람들과 교류해보고 싶다는 생각이 들어서 오게 됐어요. 상업 예술은 늘 성공해야 하고, 대중들이 이해하는 걸 정확히 집어내서 쉽게 이해할 수 있게 만들어주어야 하고,

돈이 되게끔 만들어야 되잖아요. 그렇지 않고 백남준같이 이상한(걸 해보고 싶었어요). 예전에 다큐멘터리를 봤는데요. (백남준 작가가) 소머리를 걸어놓고 하는 걸 봤거든요(웃음). 보면서 ‘나도 한 번 죽기 전에 저런 거 한번 해보고 싶다.’ (모두 웃음). (보라: 오-저흰 안돼요) 솔직히 순수 예술에 대한 욕망이 늘 많았던 것 같은데, 그렇게 하기에는 너무 두려운 거예요. 현실적으로 내가 실력이 있는지도 모르겠고. 백남준이 소머리를 건 행위를 보면서 ‘저 사람이 왜 저런 생각을 했을까?’ 싶고, 솔직히 이해가 안 가요. 그런데 그걸 이해 못 하는 자신을 오픈시키고 싶다고 생각했거든요.

프로젝트를 통해 성장하고 싶고, 사람들과 토론도 해보고 싶고, 같은 분야가 아닌 다른 분야 사람들과 교류하고 싶다고 생각했는데요. 아까 프로젝트 소개를 듣고 오늘 정말 잘 온 것 같다는 생각이 들어요. 제가 기여할 수 있는 게 어떤 건지 모르겠지만, 교감 받고 성장하고 싶어서 왔거든요. 그렇게 될 수 있을 것 같아 반갑습니다.

신규빈: 저는 ‘신남전기’에서 ‘신’을 맡고 있는 신규빈이고요, 가벼운 마음으로 왔습니다. 저희는 작업하는 팀이고요. 개인적으로도 프로텍션 맵핑이라던지 여러 관심을 갖고 있는 작업자로서 늘 고민이 있어요. “하고 싶은 일을 하고 있어서 넌 참 행복하겠다.” 이런 말을 들을 때마다 울화통이 터지는데(모두 웃음), 누구에게든 일은 힘들잖아요. 내가 재미있어서 배운 것들인데, 그걸로 돈을 벌려고 하면 스트레스가 쌓이게 되고요. 그보다 전 시간으로 돌아가서 이야기해 보면, 20살 이후로부터는 ‘배우는 즐거움’을 알게 됐어요. 학교에서 시키는 공부 같은 게 아니라. 포토샵이나, html을 독학하거나, 영상을 만드는 등 혼자서 익히는 게 재미있어 지면서부터 유희에 대해 다르게 생각하게 됐어요. 우리가 보통 게임이라고 생각하는 하드웨어를 사용한 게임도 있지만, 실생활에서 재미를 느끼고자 하는 모든 행동 또한 게임이라고 생각하게 된 거죠. 이를테면 어제 시위를 다녀왔는데, 이런 시위조차 패러다임이 바뀌고 있는 것 같아요. 사람들이 유희성을

찾아 시위 자체가 축제 같은 분위기로 진행되고 있거든요. 사회적으로 볼 때 이런 식으로 뭔가 자신의 스트레스를 해소하기 위해 하는 모든 행동을 게임이라고 개인적으로 정의하고 있어요.

제가 이번 프로젝트에서 하고 싶은 건, 완전한 네거티브 없는, 누구든 의견을 내면 모든 것들이 합쳐져서 소머리가 걸리건, 안된다고 하셨지만(모두 웃음). 빨간 줄 긋고 그런 거 없이 어떻게든 합쳐지고, 자기 전공 분야를 자기가 하지 않고, 다른 사람에게 지식을 전수해서 그 사람이 풀어나간 것에 대해 절대 '이건 아니다.' 이런 것이 아니라 다시 합쳐져서 결과물을 내고.... 그러면 참 재미있겠다고 생각합니다. 제가 이렇게 두서가 없는 것은 제가 이런 말을 할 거라고 제가 생각을 안 하고, 여러분들이 말씀을 많이 하셔서.....(모두 웃음)

남상철: 안녕하세요. 저는 남상철이고요. 신남전기라는 이름을 가진 미디어아트 그룹을 운영하고 있습니다. 앞에서 (신규빈 씨가) 이미 다 말해가지고 그냥 넘기면 될 것 같은데요. 농담인데 안 통하고요(모두 웃음). 미디어 아트라는 게 항상 하드웨어, 소프트웨어랑 맞물려있고 그걸 쓰기 위해서 계속 배우고, 또 새로운 게 나오면 또 배우고, 배울 때 즈 되면 또 새로운 것의 새로운 것의 새로운 게 나와 있고, 새로운 것 중에 마음에 드는 걸 잡아서 예를 들어, 이 연필이라는 도구가 나와서 이 연필이라는 도구를 연마했는데, 이 연필이 단종 돼버리는 그런 사태. 물론, 연필은 계속 나오죠. 그런데 예를들어 «뉴 게임플레이» 전시를 봤는데요. 거기에 제일 앞섰다고 하기엔 그렇고, 인기가 많을 법했는데 망한 장치가 하나 있어요. 마이크로소프트의 '키넥트(Kinect)'라는 디바이스예요. 저는 그 아이를 가지고 많은 아트웍을 해왔고, 어떨 때는 제 도구가 되고, 어떨 때는 학생들의 수업재료가 되기도 하고 그래왔어요. 그래서 '아 애만 있으면 평생 먹고 살 수 있겠다!'. 그렇게 생각했는데, (마이크로소프트에서) 단종시켜 버렸어요. 그러면 우리는 또 다른 장비를 연마해야 하고, 새로운 언어를 배워야 되겠죠.

개인적인 관심사를 말씀드려보면, 키넥트를 왜 (작업 도구로) 잡게 됐냐면, 컴퓨터가 나를 따라 하고, TV가 나를 흉내 내고 그런 게 아니라 손에 쥐는 게임패드가 없어도 가상의 세계를 탐험할 수 있는 장치. (그런 의미에서 키넥트가) 날개라는 느낌이 들어 선택하게 됐는데요. 또 한편으로는 어렸을 때 점수 내기에 되게 약했어요. 농구해도 지고, 탁구 해도 지고, 구슬치기해도 다 뺏기고 그러다 보니까 어드벤처나 탐험하는 류에 더 관심을 갖게 된 거죠. 지금도 PC게임을 하게 되면 게임의 룰을 탈피해서, 혼자 돌아다니는 그런 심성을 갖게 됐고요.

미디어아트 중에서 관객이나 어떤 대상에게 반응하는 것을 인터랙티브아트라는 부류로 가뒀는데, 그 인터랙티브라는게, 어떻게 흘러가다 보면 너무 유희성만 부각 되거든요. 항상 재미있어야 하고, 관객을 따라다녀야 하고, 말을 잘 들어야 하고. 그게 너무 싫은 거예요. 제가 컴퓨터도 아닌데, 왜 그렇게 해야 하는지 모르겠고, 그런 광대 같은 행위가 너무 틀에 얽매이게 되는 것 같아서, 유희성을 배제한 작업을 하고 있고요. 플랫폼에 국한되지 않게 하는 것도 목표 중에 하나예요. 스마트폰을 써야한다면 소프트웨어와 하드웨어가 있겠죠. 이것을 공유하고 좋아하고 이해하고 싶은데, 이것으로 작품을 하다보면 제한이 걸려요. 내가 다 습득하지 못하기도 하고, 또 그들이 사라지기도 하고요. 비가 오거나 하면 전시가 힘드니 실내에서 전시를 해야한다는 환경적 요인도 있고요.

그리고 저는 일단 언어가 굉장히 취약한데요. 한국말을 깨친 게 정말 다행이고 영어는 배워도 모르겠어요. 그런데 그런 사람만이 할 수 있는 표현의 형태 있잖아요. 전기 쪽을 배우다 보면, 전기를 물에 많이 비유해요. 그런 것처럼 주변에 일어나는 나뭇잎의 흔들림, 바람, 이런 것들을 빛으로 표현도 해보고, 다시 물로도 표현해보고, 몸짓도 배워보려고 했는데, 잘 안됐어요(모두 웃음). 몸짓으로도 해보고. ‘넌 플랫폼이 안 되니까 하지 마’ 이런 게 아니라 계속 시도해보고 연구해오다 보니 지금의 제가

있는 것이 아닐까 싶어요. 또 하나 지금 할 애긴 아닌데,
〈제록스프로젝트〉하셨잖아요. 수많은 인쇄회사가 있을
텐데, 왜 제록스를 선택하셨는지, 질문드려도 될까요?

조민화: 제록스에서 지원을 해주셨어요(모두 웃음).

남상철: 제가 제록스를 개인적으로 좋아하는 이유가
있는데요. 아직 발표가 안 끝났어요(모두 웃음). 저는
학부 때는 그림을 그렸습니다. 아버지도 화가셨고
하니까, 자연스럽게 할 줄 알았는데 아버지는 제가
그림을 때려치울 거라는 걸 이미 제가 7살 때 아셨대요.
저는 기억이 안 나는데, 그림 좋아하시는 아버지께 “사진
찍으면 되지, 뭐하러 그림을 그려요.” 했다는 거예요.
미대 가면 미술사도 공부하고, 스스로 본인 작품에 관해
이야기하는 법도 배우고, 표현하는 법도 배우고, 많은
걸 하는데요. 그런데 공부하다 보니, 제록스라는 곳이
기여를 많이 했더라고요. 우리가 쓰고 있는 인터넷,
레이저 프린터, 화면의 GUI 그런 것들을 발명한 곳이
‘팔로알토 연구소(Palo Alto Research Center,
PARC, 구명칭: Xerox PARC)’였더군요. 그래서
제록스가 굉장히 좋았어요. 그 당시에는 상업적으로
사용하려고 만들었던 기술도 아니고, 부를 얻기 위한
것도 아니고, 인기를 위한 것도 아니었는데, 핵심이 되는
박사진과 연구진이 있었지만, 다른 많은 사람과 대화를
했겠조. 그런 것들을 발명하기 위해서요.
지금 이 자리가 제록스의 연구소만큼 되리라는 절대 그건
아니고요. (모두 웃음) 한국에서 워크숍이나 교육 활동에
참관도 많이 해보고, 발제자로도 많이 가는 편이기도
한데, 처음에 프리젠테이션 보여줬던 것처럼, A라는
지식을 다수에게 알려주는 시스템이 많고, 그러다 보니가
제가 학생들 가르칠 때도 그런 것에 익숙한 사람들에게
제가 아무리 다양한 지식을 가지고 있다고 해도, 그걸
전달하기가 쉽지 않더라고요. 그런 분위기 말고, 모두가
A여도 좋고, 모두가 다수여도 좋아서 단정 지을 수
있는 결과보다 정말 불특정한 이야기가 많이 오갔으면

좋겠다는 생각으로 참여하고 있고, 그렇게 되면 즐거울 것 같습니다. 감사합니다.

김재현: 저는 미국에 오래 있다가 2년 전에 한국에 왔고, 학부 때 애니메이션을 전공했습니다. 아날로그적인 감성을 좋아해서 디지털 작업보다는 연필로 종이에 그려서 하는 셀 애니메이션 작업을 했고, 지금은 미디어 아트 전공으로 석사 과정 중입니다. 애니메이션 공부를 했지만 제가 애니메이션 쪽으로 바로 들어가지 않은 이유는, 스크린에 한계를 느꼈기 때문인 것 같아요. 스크린 안에서도 세계가 펼쳐지고 자유로움이 있긴 하지만, 스크린이 벽처럼 느껴지는 때도 있어서요. 그런 한계를 느끼면서 다양한 예술 분야를 탐험하고 싶다는 생각이 들어서 미디어아트를 공부하게 됐어요. 저도 사실 게임을 별로 안 좋아하거든요. 잘할 줄 모르지만, 게임이라는 개념을 다르게 해석할 수 있는 자리도 되지 않을까 싶어서 참여하게 되었습니다. 그리고 교육이라는 키워드도 저한테 와 닿았던 것 같아요. 개인적으로 저는 어린이 교육이나, 특수교육 쪽에도 관심이 있어서 흥미를 갖게 됐고요. 또 제가 그림책을 좋아하는데, 그림책도 어떻게 보면 미디어의 확장이라고 생각을 합니다. 이번 프로젝트에서 일반적으로 사람들이 ‘미디어’라고 할 때 갖는 디지털적인 색이 강한 매체 대신에 오히려 그림책같이 물성이 강한 매체가 혼합되면 재미있는 무언가가 나오지 않을까 하는 생각이 들고요. 다양한 분들 오셔서 좋을 것 같고, 반갑습니다.

이현주: 저는 <포켓몬 고(Pokemon GO)> 같은 게임에서 사용한 기술을 이용하여 일상에서 쓸 수 있는 애플리케이션을 만들고 있는데요. 예전부터 미디어아트나 문화예술 쪽에 관심이 많았어요. 많이 보러 다니고 싶어 하고, 참여하고 싶기도 하지만, 예술을 전공하거나 그런 건 아니어서

구경하는 입장에서 여러 분야에 관심을 많이 두고
있었는데요. 여러 분야의 작업을 하는 분들이 모일
것 같아, 구경하는 걸 좋아하기 때문에, 어떤 작업을
해나가실지 궁금하기도 해서 오게 되었습니다.
반갑습니다.

문해주: 저는 문해주라고 합니다. 조소를 전공하고,
조각작업이나 설치, 미디어 작업을 했었는데요.
2013년 <이방인 프로젝트> 작업을 통해 사람과
만나는 작업을 하게 됐어요. 개인 프로젝트
작업도 하면서 팀을 하나 꾸려서 하고 있고요.
'관계;대명사'라고(모두 웃음). 서교예술센터에서
뒷모습 증명사진 작업인 <3x4cm: 우리들의
초상>이라는 작업을 했었어요. 이렇게 팀으로
작업하고, 지금 현재는 음악, 문학, 미술 다양한
장르를 융합한 프로젝트, 공연 등을 하고 있습니다.
저는 사람한테 관심이 많아요. 그래서 여기 오신
분들이 어떤 작업을 하시고, 어떤 생각을 하는지
잘 듣고 가고 싶어요. 제가 여기 참가한 이유 중
하나, 프로젝트를 하기 위해서는 친해지는
시간도 필요하고, 연구도 필요한데, 프로젝트
진행 과정들이 세미나, 잡담회, 작품제작,
교육이라는 협업의 방식이 저랑 잘 맞는 것 같고,
배울 점이 많다고 생각했어요. 저는 교육 쪽에도
관심이 많아서, 지금 하자센터에서 수업도
하고 있고, 서울시 마을예술창작소 닳라인TV
에서도 여러 사람을 만나며 작업도 하고 있어요.
이번 프로젝트를 통해 저와 연결된 지점들을 잘
찾아보고 싶습니다.

김보라: 저도 참가자니까 할게요. 저는 백남준아트센터에서 교육을
하고 있고요. 배우는 걸 좋아해요. 그래서 교육 프로그램도 제가 배울
수 있는 방식으로 하게 되는 것 같아요. 제가 이 프로젝트를 통해 배우고
싶기 때문에 이런 방식이 된 것처럼, 여러분들께서도 자신이 하고 싶은
방식으로 기여를 하시면 좋을 것 같다는 생각이 들어요. 감사합니다.

김태경: 옆에 있는 친구와 ‘스투키 스튜디오’라는 작은 스튜디오를 운영하고 있습니다. 하고 있는 일은 데이터 시각화라고 해서 정보를 효과적으로 표현하는 일을 하고 있는데요. 참여하게 된 동기는 원래 전공이 체육 교육학이예요. 선생님이 되려고 학교에 들어갔다가 교육학을 배우면서 환멸을 느끼고(모두 웃음), 물론 제가 잘못 배운 걸 수도 있지만요. 프로젝트 모집 게시글을 봤을 때 3가지 키워드를 중요하게 생각했어요. ‘게임’, ‘교육’ 그리고 ‘사회 문제’였는데요. 제가 느끼기에 ‘게임이 사회 문제라고 교육을 받고 있는 것 같다’고 생각했는데, 여기서는 ‘게임으로 사회문제를 교육한다’고 하는 거예요. 결과적으로 봤을 때는 사회문제를 가지고 다시 사회문제를 교육하고 있는 얘기가 되는 것 같아서 재미있다고 생각했어요. 여기서 가장 해보고 싶은 건 게임을 못하신다는 분도 계셨고, 폐인처럼 하신다는 분도 계셨는데, 저는 게임이라는 언어를 여기 안에서만이라도 좀 더 세부적으로 정의해보고 싶어요. 게임 안에도 온라인 게임이 될 수도 있을 것 같고, 일상생활에서 이루어질 수 있는 게 될 수도 있을 것 같고. 놀이만이 될 수도 있고, 다양하게 얘기가 될 수 있으니까. 이런 것들을 같이 정의를 해보면 확장해나가는 데 도움이 될 수 있을 것 같다고 생각했습니다. 감사합니다.

정유미: 김태경 씨와 함께 ‘스투키 스튜디오’를 하고 있는 정유미라고 하는데요. 저는 데이터 시각화 교육과정에 참여하고, 관련 회사에 가서 콘텐츠를 만들다가 나왔어요. 저희가 밤새가면서 콘텐츠를 만들었는데, 아무도 안 보는 거예요(모두 웃음). 내가 만든 것을 사람들이 많이 봤으면 좋겠는데, 같이 일하는 팀원조차 다 안 보는, 그런 사태가 반복되는 거죠. 그래서 회의감을 많이 느꼈는데요.

콘텐츠를 정성껏 만드는 걸 너무 하고 싶은 사람인데, 그걸 어떻게 하면 보게 할 수 있을까. 이런 걸 생각했을 때, 내가 정보를 찾아볼 때를 떠올려 보면, 정보가 필요해졌거나, 강제성이 생겼거나, 원래부터 관심 있는 분야이거나 해서 찾아보는 거예요. 근데 강제성이 있는 분야라는 게 교육인 것 같았어요. 제가 만든 콘텐츠가 교육에 쓰이면 열심히 만들 수 있고, 보는 사람도 열심히 볼 수 있지 않을까 해서 교육에 관심을 가지고 있는 상태고요.

관심 있는 주제는 저랑 동떨어진 게 아니고, 제가 일상을 살아가면서 ‘이 정보 되게 필요한데 몰라서 선택하지 못했던 거구나’라고 생각되는 것들이에요. 그런 정보를 정리하고, 그걸 잘 표현하려고 하는 그런 일을 하고 있어요. 제가 매체로 선택하는 것은 웹이고요. 배운 게 그것 밖에 없어서(웃음), 관심 있는 건 동네 돌아다니면서 지도 제작하기고요. 개인적으로 대안 생리대 관련해서 정보 수집하고 있고, 약물에 대한 알레르기가 있는데, 약사조차 제대로 알려주지 않아서 정보를 모아야겠다고 생각하고 있고. 요새 젠더 문제에 관해 새로 학습하면서 해방감을 얻는 경우가 많아서 젠더에 대해서도 관심이 있어요. 이런 주제들로 작업을 해보고 싶어요. 예상치 못하게 다양한 분들이 오셔서, 더 많이 기대됩니다. 잘 부탁드립니다.

김선영: 안녕하세요. 저는 백남준아트센터 전시와 교육을 담당하고 있는 김선영입니다. 이번 프로젝트를 기획하면서 난관에 봉착하기도 하고, 깨달음을 얻은 것 같기도 하다가, 또 다른 난관에 봉착하기도 하고, 계속 반복되다가 이렇게 여러분들을 만나게 됐는데, 다양한 분야에서 경험하시고, 공부하신 분들이

모이시게 된 것 같아 기쁘고요. 앞으로 뭘 만들어나갈지는 모르겠지만, 그 무언가가 서로에게 도움이 되고, 저 스스로에게도 많은 배움이 되고 기회가 되었으면 좋겠습니다. 만나서 반갑습니다.

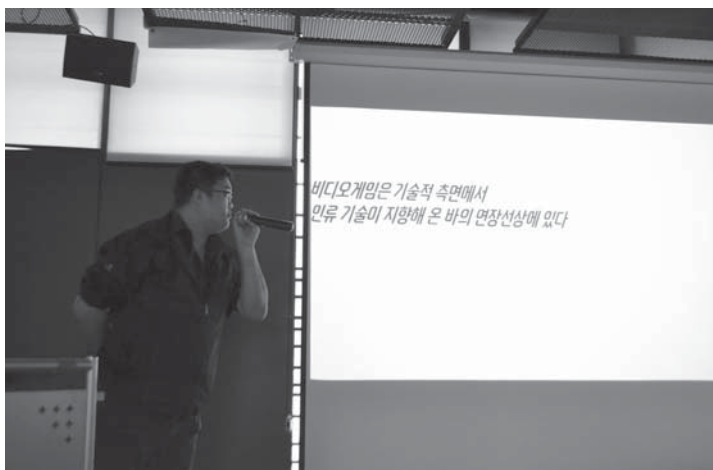
박혜진: 저는 박혜진이라고 하고요. 기획전 «뉴 게임플레이»를 담당하고 있습니다. 이렇게 교육 프로그램에 참가 해본 건 사실 저도 처음이에요. 굉장히 다양한 분야의 분들과 다양한 기대를 가지신 분들이 오신 것 같아서, 어떤 결과물들이 나오게 될지 궁금하고, 기대됩니다. 잘 부탁드립니다.

조민화: 저는 백남준아트센터에서 교육 담당하고 있는 조민화라고 합니다. 저희가 이 프로젝트를 기획하기까지 굉장히 고민이 많았습니다. 솔직히 말씀드리면 이런 프로젝트 형태는 처음으로 시도를 해보는 거라 걱정을 많이 했어요. 이렇게 많이 모이실 거라고 생각은 하지도 않았고요. 저희는 10명 이내로 모일 거라고 생각했었거든요(웃음). 경기도라는 지역적 한계도 있고, 그래서 이런 장을 한 번 만들어보자고 했는데요. 이렇게까지 많이 호응을 해주실지 몰랐기 때문에 매우 기쁘기도 하고, 조금 걱정스러운 면도 있어요.

김보라 선생님이 얘기하신 것처럼 교류하는 데 있어서 인원이 많다 보니 아무래도 시간적인 문제나, 이런 게 생각했던 것보다 많이 들 수 있을 것 같은데요. 교육이라는 게 혼자서는 절대 만들 수 없는 거라고 생각하고요. 저는 교육 담당자이기 때문에 늘 교육적인 부분을 생각하게 되는데, 기획할 때도 많은 사람의 의견을 듣고 기획하려고 생각하고 있어요. 오늘 이렇게 모이신 분들도 많은 생각을 나누고, 결과물이 나오지 않더라도 모든 분께 의미 있는 시간이 됐으면 좋겠습니다.

Stage II.

게임과 사회



- 1 이경혁 게임적 리얼리즘과 리얼리즘적 게임
컴퓨터게임이 단순히 가상의 공간에서 유희적으로만 벌어지는 사건일 뿐 아니라, 현실사회로부터 모티브를 얻고 있으며 이를 통해 결과적으로 현실의 삶과 현재의 트렌드를 반영하고 있음을 주요 게임의 사례연구를 통해 보여준다.



- 2 오영진 공감장치로서의 컴퓨터 게임의 가능성 ⇨ p. 174
 21세기의 컴퓨터 게임은 전 지구적 자본주의를 구성하는 경쟁과 파괴의 리허설이 되어가고 있다. 게임 <뎛 드래곤, 캔서(That Dragon, Cancer)>의 독특한 상호디자인과 <스토커(S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl)>의 플레이 방식을 소개하고 해석하며 이런 위기 속에서 군인과 정치가의 '리허설'이 아니라 시민의 '공감장치'로서의 컴퓨터 게임을 발견하고 평가해본다.

1



2



- 1 신현우 질감 없는, 그럼에도 불구하고 기계와 같은 형식으로 작동하고, 네트워킹하고, 특정한 환경을 만들어내는 장치, ‘추상 기계’로서의 게임 ⇨ p. 167
- 2 정유미 #게임과 #사회
- 3 김재현 가상과 현실(사회)이 만나는 게임 = <이상한 나라의 앨리스>
- 4 신규빈 #레크레이션 + 존재하는 것 너머를 상상하기
- 5 김보라 백남준아트센터 청소년 교육 프로그램 <게임메이커> 소개 및 참여
- 문주원
- 조민화

3



4



5



김보라: 오늘은 게임과 사회라는 주제로 여러 시각에서 얘기를 나눠보았는데요. 생각해볼 것이 많은 것 같아요.

김태경: 아까 (발제 시간에) 질문하려다 든 생각인데요. 요즘 참여를 요구받는 일이 많은 것 같아요. 저만해도 할 일도 많은데 시위도 가야 하고, 어디 관련해서 초청받고, 어디를 가고 싶은데 이것 때문에 저건 못가고... 스트레스가 좀 있었어요. 조사하다 보니, ‘참여 스팸’이라는 개념이 있더라고요. 우리는 좋은 일을 하도록 (하루를) 설계하고 싶어 하는데, 우리에게 24시간밖에 없고, 그중에 일하는 시간이 있고, 그 나머지 시간에서 또 다른 일에 투자할 수 있는 시간은 정해져 있잖아요. 그런 사람들의 시간을 굉장히 다양한 주체의 사람들이 몰입, ‘진성유저’라고 하죠. 그렇게 만들고 싶어 하는데요. 우리가 마냥 몰입감만 느끼게 할 게 아니라는 생각이 들었어요. 솔직히 참여자의 입장에서는 몰입감 하나만 가지고도 일상이 굉장히 피곤해지거든요. 그런 걸 같이 고민해봐야 되지 않을까. 오늘 발제를 들으면서 생각했어요.

오영진: 저는 이렇게 생각하는데요. 고등학교까지 우리가 받았던 교육은 계몽적이잖아요. 답이 정해져 있고. 그러다 대학에 오면, ‘스스로 찾아봐라’하는 사람들이 생기면서 대부분 문화충격을 느끼게 되는데요. 답이 존재하거나 규칙이 존재했을 때 안정을 느끼고, ‘스스로 해봐라, 네 얘기를 들어 보겠다’라고 했을 때 자유롭다고 느끼면서도 다른 의미에서 불안해서 받는 스트레스가 크잖아요. 자유와 구속이라는 것이 서로 도움을 주는 거죠. 극단적 구속과 극단적 자유가 있는 게 아니라, 구속이 있는 만큼 자유가 가치를 발휘하는 것인데, 저희가 얘기하는 ‘참여 스팸’은 무제한의 자유를 주는척하면서 계속해서 참여하라는 거예요. ‘네가 스스로 들어와라’하면서 나한테 모든 책임을 던져주는 거잖아요. 그런 의미에서 게이미피케이션(gamification, 게임화)의 악몽이라고 생각해요. 이걸 제 얘기도 아니고, ‘살레츨(Renata

Salecl)’이라는 정신분석학자가 관련해서 책도 썼어요. 『선택이라는 이데올로기』라고. 우리 사회는 모든 걸 선택하게끔 되어있죠. 그런데 이 선택 바깥을 선택하게는 못해요. 그게 문제거든요. 진짜 자유를 주는 척하지만, 맥도널드 메뉴 30가지를 주고 골라보라고 하면 다 결정 장애 걸리잖아요. 그런데 다른 걸 먹을 수는 없죠. 맥도널드 메뉴 바깥에 있는 ‘다른 메뉴를 먹으면 안돼요?’라는 질문을 절대 할 수 없어요. 그 부분은 상상력에서 제거가 되어있는 채 ‘30개 중에서 골라 봐, 나는 충분히 너에게 자유를 줬어’라는 식이거든요. 그래서 이런 게 강요가 됐을 때, 게이피케이션의 방식, 강요된 양방향의 디자인 방식이 있는 거죠. 너무 많은 선택을 주는 것은 한편으로 구속이라고 생각하고, 선택 바깥의 선택을 할 수 없게끔 하는 것도 문제라고 생각합니다.

아까 신남전기의 신규빈씨 발제로부터 아이디어가 하나 떠올랐는데요. (빈 곳을 상상하는 활동) 저도 잘 안 떠오르더라고요. 빈칸에 뭘 넣어야 하는지. 머리가 굳은 거겠죠. 그러다가 여기에 뭔가를 상상하는 능력보다 더 중요한 게 있지 않을까 하고 생각을 해본 건데요. 어떤 고정관념으로 탈피한다는 게 재기발랄한 측면도 있지만, 사실은 위험한 것인데, 위험함을 동반하지 않는 재기발랄함이 존재할까? 이런 생각이 들더라고요. 선택 바깥의 선택을 못 하는 이유는 머리가 굳어서가 아닌 것 같아요. (선택 바깥의 선택이) 위험하다는 거고. 위험한 것 바깥은 아예 제거된 거거든요. 그래서 게이미피케이션이 진짜 쌍방향의 사회라든지, 의견의 종합이라든지 이런 걸 만들어나갈 거라면, 위험 바깥까지 사유할 수 있는 방식을 논해야 한다고 생각해요. ‘나는 30가지 준비했어, 하나 골라봐 그리고 나는 너에게 충분히 게임처럼 양방향 기회를 줬어’라는 건 기만적이라고 생각합니다.

신규빈: 주제 면에서 다음 주에 할 것에 대해 논의를 해보자고 말씀하셨잖아요. 그 말씀을 듣다가 생각한 게, 저는 오늘 사실 다른 분들과 다른 주제를 가지고 나왔어요. 그런데 사실 같은 주제나 다름없거든요. 게임의 목적에 대해 생각해봤을 때, 재미있으려고 하는 것이냐, 성취감을 얻기 위해 하는 것이냐. 이 두 가지가 혼재한다고 생각해요. 초창기 게임, <갤러그(Galaga)>라든지 이런 것들은 전 세계에 있는 사람들이 아니라 우리 집에 놀러

오는 친구와의 기록 대결이었다면, 대전 게임이 나오기 시작하면서부터 (친구와) 둘의 경쟁에서 전 세계인을 상대로 하는 경쟁 구도가 됐죠. 저희에게 경쟁이라는 단어는 익숙한 단어잖아요. 어릴 때부터 시험 점수에 의해서 학교, 직장, 성공이 연결되어있었으니까요. 경쟁에서 비롯된 스트레스를 푸는 방법 중 하나가 또 다른 (게임을 통한) 경쟁이라는 거죠. 그런 면을 배제하고자 (오늘 발제에서는) 그 길에서 벗어나는 제가 생각한 방법에 대해 말씀드린 거예요. 어느 제한을 둔 거죠. 실제 있는 건물을 가지고 상상해보자고요. 보통 상상하라고 하면, 상상을(혹은 상상하는 시도를) 아예 못하던지, 아니면 무한대로 상상하고 싶지만 막혀버리는 경우가 있는데요. 그래서 여러분에게 제한을 드린 거죠. 어떤 장소라는 제한. 실제로 보고 있거나, 보고 있는.

제 말이 횡설수설한 것처럼(모두 웃음) 어떤 주제에 대해서 ‘게임과 사회’라고 했을 때, 게임의 목적성에 대해 우리가 게임을 하는 이유가 무엇이고, 이걸 게임이라고 느끼는 이유가 무엇인가. 예를 들어, 춤추시는 분 같은 경우 엄청난 노력 끝에 공연을 하고, 그로부터 박수를 받을 때 그 성취감을 얻는데 그 성취감 자체가 게임적인 유희적인 요소로서 접근할 수 있고, 저희같이 작업하는 사람들도, 욕을 하면서 작업을 하지만, 완성돼서 전시됐을 때 느끼는 성취감 자체도 게임이라는 요소가 될 수도 있지 않을까 생각해요. 저희가 8bit나 16bit 게임을 하던 그때와는 게임의 개념과 범위, 목적성 등이 흐려지지 않았나 생각합니다. 따라서 주제에 대해 우리가 말하고 싶은 요소에 대해 공부하고 오는 모임이 아니라, 좀 더 본인들이 하는 작업이나 이야기를 게임이라는 주제와 접목해서 풀어서 이야기 나누면 좋겠다는 생각이 들어요. 오늘 공개세미나 너무 좋았던 게, 게임 자체를 연구하시고, 사회적으로 생각하시는 분들이 가지고 계신 것들을 자세하게 얘기해주셨잖아요. 그래서 그런 심화 코스도 있는 반면, 다음 주 발표하실 분들은 자기 안에서의 게임의 요소? 같은 걸 찾아서 얘기해보면 쉬는 시간에도 서로 간에 물어보거나 이야기 나눌 것들이 많지 않을까 생각합니다.

박원호: 사실 아까, 발제 시간에, ‘기능성 게임’, ‘게임 교육’, ‘교육용 게임’ 등 게임의 교육적인 기능에 대한 이야기들이 나왔는데, 저는 ‘기능성 게임’ 자체를 부정하는 강연을 한 적이 있습니다. 기능성 게임을 만들지 말자, 하지 말자는 것이 아니라 기능성 게임이라는 이데올로기를 경계하자는 내용으로 발표했거든요. 게임으로 학교폭력을 해결하려고 하지 말고, 게임 자체가 학교 폭력에 대한 질문을 던질 수 있다는 거죠. 예를 들어, <GTA(그랜드 테프트 오토, Grand Theft Auto)>를 제작한 ‘록스타 게임스’에서 만든 <불리(bully)>라는 게임이 있거든요. 주인공이 불량학생이 돼서 학교에서 벌어지는 일들을 다루는 게임인데, 그 안에 왕따 당하는 학생도 있고, 뒤에서 폭력이나 금품을 갈취하는 학생도 나오고, 게이머가 주인공이 돼서 선생님 하고 옆치락뒤치락하고 그런 내용이 나오는데요. 재미있었던 건, 주인공이 전학을 가자마자 일종의 신고식으로 운동부 학생들이 괴롭히는데, 그걸 선생한테 얘기하니까 선생님이 하는 말이 “그렇지 않다, 우리 학교는 학풍이 자유로울 뿐이다.”라는 식으로 주인공의 말을 무시하는 장면이 나와요. 이런 장면 하나만으로도 생각할 거리가 많다고 생각해요. 다른 학생이 나를 먼저 공격해서 도망치고 자기방어를 했는데, 결국 선생님에게 잡히면 둘 다 똑같이 벌을 받아요. 이런 걸 보면, 굳이 기능성 게임, 시리어스 게임(Serious Game)까지 가지 않아도 일반 상업 게임의 어떤 상황(situation)을 통해 질문을 던질 수가 있는데, 겉만 보고 ‘학교 폭력을 묘사한 게임’이라고 오해할 수도 있는 거죠. 사실 이 게임이 가지고 있는 질문인데도.

예전에 한 기능성 게임 페스티벌의 타이틀이 ‘좋은 게임, 착한 게임, 기능성 게임’이었는데(모두 웃음), 이것 역으로 바꿔보면 기능성 게임이 아니면 나쁜 게임이 되는 거냐고 질문할 수 있겠죠. 아까 장르에 대해 말씀드렸는데, 게임 제작자로서 장르에 대해 중요하게 여기는데요. 제가 게임 아카데미를 졸업했는데 기획 반에 기능성 게임, 교육용 게임에 관심 있는 친구들이 많았어요. 그 친구들이 만든 기획의 공통점이 뭐냐면 무슨 장르인지 불분명했다는 거예요. 본인이 만든 이 게임의 장르가 뭐냐고 물어보면 대답을 잘 못 하는 거죠. 그 친구들이 원래 게임을 잘 안 했거든요. 게임을 안 하던 친구들이 게임 산업 외부에 있다가, 게임산업이 성장하면서 자신이 가지고 있던 교육이나 이런

것들과 융합할 수 있겠다고 생각해서 배우기 시작했는데, 문제는 장르가 불분명하기 때문에 게임 플레이로서 성립이 안 된다는 거예요. 그러다보니 게임을 진행하는 것도 힘들어지게 되는거죠. 여기 오신 분 중에 평소 게임을 안 한다고 해도, 모바일 게임 중에 매출 순위 상위인 게임들이 있어요. 경쟁하는 플레이가 아니라 싱글 플레이를 할 수 있는 게임들도 있고요. 그런 게임들을 한 번 플레이 해보셨으면 좋겠어요. 이 모임을 지속하는 동안만이라도, 게임을 좀 즐겨보면서 어떤 메커니즘으로 재미가 탄생하는지를 체험해보셨으면 좋겠습니다.

이경혁: 최근에 <레플리카(Replica)>가 모바일로 출시됐는데요. 이 게임은 『리를 브라더』¹⁾라는 소설에서 모티브를 따온 게임이에요. 고등학생이 독재국가의 보안국 감옥에 갇히게 되고, 옆 방에 있는 친구의 휴대폰을 받습니다. “그 휴대폰을 해킹해서 공산주의 폭력 혁명의 혐의를 입증하면 네가 나가게 해줄게.”라는 설정이에요. 옆 친구의 휴대폰을 해킹하는 게임인 거죠. 국내에서 나왔고, 3천 원 정도의 모바일로 플레이할 수 있는데 그걸 플레이해보고 이야기 나누는 것도 굉장히 좋은 경험이 될 것 같아요. 정말 어마어마한 게 나왔거든요.

신현우: 좀 더 부연하자면요. 기능성 게임이라는 명명 자체가 굉장히 이데올로기적이에요. 한국콘텐츠진흥원에서 그렇게 처음 부르기 시작하면서 정착된 건데요. 특정한 목적, 예를 들어 특히 교육을 목적으로 많은 기능성 게임을 양산해내는데, 원래 이 놀이라는 것 자체가 목적 지향적인 행위가 아니거든요. 예컨대, 우리가 ‘얼음 땡’을 할 때, 얼음 땡을 하는 이유는, 운동능력을 향상시키기 위해서가 아니잖아요. 마찬가지로 놀이라는 행위 자체는 광의가 되었던 협의가 되었던 원래 아무 쓸모가 없는 거예요. 목적 지향적 행위가 아닌데, 거기에 어떤 목적을 부여하는 거죠. 이것(놀이)을 통해서 어떤 특정한 무언가를 개혁하겠다거나 문제를 해결하겠다고요. 이걸(놀이) 통해서 문제를 해결하겠다는 그 목적 지향적인 설정 자체가 저는 잘못된 거라고 생각해요. 제가 볼 때는 기능성 게임이라는 명명 자체를 조심해야 할 것 같고요. 거기에 사로잡히게 되면 프로젝트 자체가 사회 문제를 해결하기 위해서, 아니면 어떤

위기를 표현하기 위한 도구가 될 수 있는데, 그런 건 이미 많거든요. 게임을 하는 사람의 입장에서 생각해보면, ‘뭐야 이거’라는 반응이 될 수 있는 거죠. 애들한테 “이 게임은 폭력을 다시 생각하게끔 하는 게임이야.”라고 하면 안 한단 말이에요. 게임 <리그 오브 레전드(LOL: League of Legends, 이하: 롤)>을 비판하면서 나온 <히어로즈 오브 더 스톰(Heroes of the storm)>이라는 게임이 있어요. 공산주의 게임인데, 경험치나 레벨업, 아이템도 없고 모든 걸 공유하면서 어떤 플레이어가 다른 플레이어를 죽이면 그것도 모두 공유되는 방식이에요. 지금은 그게 좀 바뀌었는데. 이런 게임을 던져줬을 때 사람들이 과연 할까요? 재미없어해요. 우리가 생각하는 게임에서의 재미 자체도 다시 생각해봐야 해요. 사람들이 어떤 것에 재미있어 해야 하는가. 재미라는 것 자체가 이미 사회적으로 조직화 됐을 때, 즉 지금 우리 사회는 총을 쏘서 죽이는 것으로부터 재미를 느끼는 사회라고 생각하고 거기서 단순히 목적 지향성 하에서 게임을 기획한다는 것을 뛰어넘어야 할 것 같아요. 아까 (오영진) 선생님께서 말씀하셨던 것처럼 외부를 상상할 수 있어야 한다는 게 그런 의미로 다가오고요. 우리가 문제를 해결하기 위해서, 혹은 다른 어떤 무언가를 위해서 (이 프로젝트를) 하는 게 아니라 우리만의 무언가를 만드는 거죠. 목적을 다 제거하는 거예요. 게임을 하는 것 자체가 목적이 될 수 있게요.

1
코리 닥터로우, 『리를
브라더』, 최세진 옮김
(아작, 2015)

김태경: 저만 잘 이해가 안 됐는지 모르겠는데요. 그러면, 제가 잘 이해했는지 질문을 다시 드리는 편이 좋을 것 같아요. 두 분께서 말씀해주신 걸 들었을 때, 기능성 게임은 자체로 이데올로기적이고, 일반 상업게임을 통해서도 의미 있는 질문을 가질 수 있고, 거기서 메시지를 얻을 수 있다는 것 같은데요. 저도 거기에 굉장히 동의하는데, 그러면 저희가 어떤 사회 문제를 해결하기 위한 게임을 만드는 것 자체, 이 프레임 자체를 뛰어넘어야 하는 것인지 궁금해요.

이경혁: 질문 자체가 어디서 나왔느냐를 한 번 생각해볼 필요가 있을 것 같아요. 그럼 다른 매체는 어떨까 싶은 거예요. ‘기능성 영화’ 내지

‘기능성 문학’? 그런데 이상하게 ‘기능성 게임’이라는 단어만 나오고 있다는 거죠. 그 배경을 생각해보면.

이소현: 영상 매체에서도 기능성이 있지 않나요? 교육용으로 제작된 것들이라던가.

이경혁: 게임은 유독 기능성 게임을 만드는 것에 정부 예산이 지원되고 밀어주거든요.

신규빈: 저는 그게 컨트롤러에 있다고 생각하는데요. 영화 같은 건 일방적인 방식인데, 게임은 컨트롤러가 있기 때문에 다양한 걸 말할 수 있죠. 예전에는 기능성 게임 같은 게 없었지만, 요새는 키넥트든 뭐든 여러 가지 체험형 기기들이 나오면서 실제 뭔가를 하고 동작을 시킬 수가 있게 됐잖아요. 키넥트를 활용한 초창기 게임은 그런 식으로 뭔가를, 어떤 동작을 시키는 거였거든요. 그 이전에 나온 <펌프(Pump it up)>처럼, 조이스틱이 아니라 실제 신체를 사용해서 조작할 수 있는 게 나오니까요. <DDR(댄스 댄스 레볼루션, Dance Dance Revolution)> 같은 게 나왔을 때도 청소년들이 안 하던 운동을 게임을 통해 하게 되는 효과가 있다, 이런 식으로 이야기를 했었죠. 그 시대는 게임 자체가 부정적인 시대였으니까 그런 식으로 희석하기 위한 것도 있었겠지만, 그게 좀 다른 것 같아요.

오영진: 게임에서만 강조됐다고 하면 조금 안 맞는 것 같아요. 왜냐면, 영화를 생각해보시면 60-70년대에는 반공 영화 투성이었죠. 90%가 반공 영화고 음악은 건전가요, 뭐 이런 건 항상 들어온 얘기고(모두 웃음). 예전의 반공 영화, 건전 가요에 지금의 기능성 게임이라는 게 대체된 것이기 때문에 어떻게 보면 비슷하게 반복되는 것이라고 생각해요.

이경혁: 기능성 영화의 대표적 사례가 <의지의 승리(독일어: Triumph des Willens)>잖아요. 독일 나치의 위대함을 증명하는 영화로써 영화적으로 굉장히 의미가 큰 영화인데,

가능성으로만 봤을 때 사실 그렇게 나올 수밖에 없다는 거고요. 저는 오히려 예전 오락실 앞에 붙어있던 ‘지능 개발’이라는 단어에 주목하거든요. 실제 제가 게임을 많이 하는데 기능개발이 되는지는 잘 모르겠고(모두 웃음). 모든 오락실은 ‘지능 개발’이란 표어를 붙였던 말이지요. 왜냐하면 그걸 붙이지 않고서는 장사를 할 수 없었던 시기였으니까요. 우리가 기능성 게임이라는 이야기를 강조하는 것은 맥락이 있었다는 거죠. ‘이건 아무런 도움이 안 되니까.’라고 했을 때 거기의 안티테제로서 ‘아냐 이건 도움이 돼’라고 이야기하는 것이 많았기 때문에 기능성 게임이라는 것이 존재하는 거죠. ‘게임이라는 것은 쓸모가 없어’라고 하는 맥락에서 자주 ‘그런 게 아니거든요’라는 의미로 나오는 게 기능성 게임이다 보니 좀 우려를 할 필요가 있지 않나, 하고 생각하는 거예요.

신규빈: 아동을 대상으로 하는, 실제 존재하는 구구단 같은 게, 우리에게 게임이 아니에요. 우리에게는 지식 노동인데, 어린 친구들이나 아이들에게 이 게임이 될 수 있는 거죠. 이렇게 대상마다 조금 다른 게 있지 않을까 싶은데요.

박원호: 근데 사실 꼬마 아이들한테 구구단을 게임으로 제공한다는 건 나이가 어리다고 어린 게이머를 무시하는 거라는 의견도 있어요. 예전에 기능성 게임을 만들고 싶어 하던 친구가 선생님들 앞에서 색을 맞추는 기능성 게임 기획을 가져왔는데 선생님께서 “누구를 위한 게임이나”고 물었어요. 초등학생을 위한 게임이라고 하니까 “요즘 초등학생들도 ‘롤’을 한다. 그런데 이걸 할 것 같냐”고 하셨거든요.

신현우: 목적과 목적 지향적인 것이 부여되면 결국 전도된다는 거고. 그런 맥락에서 ‘게이미피케이션’까지 좀 더 넓혀서 생각했을 때, 게이미피케이션은 애초에 비판 이론에서 나온 게 아니라, 경영학 이론에서 나온 거거든요. 경영학을 한 사람들이 만들어낸 건데, 마치 게임을 하듯이 상담이나 마케팅을 함으로써, 여기 참여하는 소비자들이 마치 게임을 하는 것 같은 착각을 불러일으키게끔 해서 이윤을 증대시킨다는 이론이지요. 그게 목적 지향적이잖아요. 그러니까 보험사들, 상담사들을 직업훈련 시키는 트레이너들이 게임이라든지 게임적 방식을 차용해서

사람들을 훈련 시키거나 영업행위 속으로 끌어들이게 되면서 자본주의적인 방식으로 작동하게 되었고, 결국 우리 삶에 영향을 많이 끼쳤죠. 그래서 게이미피케이션을 그런 식으로 바라봤을 때, 자본주의적 목적 지향의 틀을 깨야 한다고 생각해요. 그러려면 상상력을 발휘해서 텍스트를 바꾸거나 인디게임을 많이 만든다거나 하는 것만으로는 한계가 있을 거라고 생각하거든요. 우리가 쓰고 있는 기기, 소프트웨어에 들어가는 코드를 해킹하는 거죠. ‘해티브즘(hackivism)’이 거기서 나온 거고요. 그것들을 모두 바꾸지 않으면 결국엔 자본주의라는 거대한 틀 속에 포섭되지 않을까 싶어요. 자본의 목적 지향성 때문에. 자본의 목적은 하나거든요. 잉여가치의 축적.

신규빈: <유로 트럭 시뮬레이터(Euro Truck Simulator)>라는 게임이 있는데요. 트럭을 타고 화물 운송하는 게임이에요. 실제 트럭처럼 장비를 갖춰서 게임을 하시는 분도 계시고요. 이 게임을 저도 몇 번 했는데, 주차하다가 화가 나서 지워버렸지만(모두 웃음). 실제 현실을 그대로 가져온 시뮬레이터 게임으로, 이런 시뮬레이션 게임은 실제 가르치는 데서도 쓴다고 하잖아요. 이런 경우 앞뒤가 어떻게 되는 건지 궁금해요. 처음에는 게임용으로 나왔지만, 극사실적인 게임이 나와서 기능성 게임이 된 걸까요? 실제로 교육에서 활용되고 있다고 하니까요. 그럼 이런 게임은 어떻게 분류해야 하는 거죠?

신현우: <아메리카 아미(America's Army, AA)>라는 게임은 육군 훈련소에서 훈련할 때 활용하거든요. 그리고 <팔콘 4.0(Falcon 4.0 Allied Force)>이라는 비행시뮬레이션 게임이 있는데요. 그것도 파일럿 훈련용으로 써요. 그런 게임들을 잘 살펴보면 국방성에서 지원을 해줘요. 그 안에다 연구소 같은 걸 세우고 뛰어난 프로그래머, 기획자를 데려오는 거죠. 일반 게임을 만들어서 군사용으로 들어간다는 건, 물론 그런 일도 있겠지만, 제가 볼 때는 애초에 군사라든지, 경영이라든지, 이런 곳에서 기획하고 이 속으로 포섭되는 방향으로 돌아가고 있다는 거죠.

신규빈: <문명>이나 <삼국지> 같은 정치 시뮬레이터, 예를

들어 <심시티(Sim city)> 같은 게임을 통해 뭔가 배운다고 하잖아요. 하수처리장을 지어 놓지 않으면 시민들이 와서 항의하는 것처럼 실제 내가 사는 도시에서도 있을 법한 일들을 시뮬레이션해볼 수 있는 건데요. 그렇다면 게임으로부터 얻을 수 있는 게 있다면 기능성 게임이 되는 걸까요? 선후가 바뀌었다기보다는 혼재되었다고 생각되는데요. 예전에는 게임처럼 만들었지만, 좀 더 고도화된 기술이 나오면서 정교한 시뮬레이션이 가능해지면서 기능성이 추가되었다는 생각이 드는 거죠. 처음부터 정부 주도하에 아이들의 이큐 향상을 위해 색깔 게임을 만들겠다며 예산을 쏟아붓는 사례도 있겠지만. 그 이전에 뭔가 실제 만들어진 게임을 보니 그것이 교육적 효과가 있겠다는 걸 보고 그런 예산도 나오고 하는 게 아닌가 싶어요. 연애 시뮬레이션 게임을 가지고 연애를 배우신 분들은 연애를 못 한다고는 하지만(모두 웃음).

신현우: 실제 미국 보험 회사 같은 데서는 상담사들이 연애 시뮬레이션으로 트레이닝해요. 플레이보이지의 사장이 돼서 모델들을 설득해보며 설득 기술을 발전시킨다든지(모두 웃음).

오영진: 그런 시뮬레이터, 훌륭하죠. 실제 파일럿들이 사용하는 거니까요. 그런데 그건 파일럿들은 (실제 비행과 시뮬레이션 비행을) 병행하기 때문이잖아요. 중력의 가속도를 다 느끼고요. 공포까지 알고 있죠. 알고 있으니까 신중하게 그 안에서 행동하는 거죠. 그런데 실제 신체의 공포 같은 게 없는 사람은 게임밖에 안 되는 거거든요. 따라서 실제로는 못합니다. 하는 경우가 있다고 하는데, 그건 단지 신화화(神話化)된 이야기예요. 기능성 게임이라는 이데올로기나 신화를 만들어 내기 위해서 게임만으로도 실제 비행기를 몰 수 있고, 이걸로 공부할 수 있다고 말하는 거죠. 사실 거짓말에 가깝죠. <유로 트럭 시뮬레이터> 예를 드셨는데, 저는 실제 신체의 감각, 이걸 (구현)할 수 있어야 진짜 시뮬레이터인 것 같아요. 단순히 잘 모는 거 말고요. 트럭 운전사의 감정, 거친 도로를 질주하는 하이에나 같은(모두 웃음) 감정. 육중한 트럭을 몰았을 때 엄청난 자신감이 생기는 일. 그리고 장기간 운행을 했을 때 오줌보가 터질 듯한 긴장감. 이걸 전달할 수 있다면 진정한 의미의 시뮬레이터가 되죠.

그런데 대부분의 시뮬레이션 게임은 이런 게 다 사라진 상태에서의 게임이잖아요. 그러니까 너무 과대평가하지 말자는 생각이에요. 이런 병행한 사람한테는 도움이 되죠. 그런데 병행하지 않는 우리가, 이 삶을 가져올 수 있다? 현재 수준에서 저는 모르겠어요.

신규빈: 그럼 다른 의미로, 감정이입이라고 말해주셨는데, 역할 톨을 부여받는 MMORPG(대규모 다중사용자 온라인 롤 플레잉 게임, Massive Multiplayer Online Role Playing Game)라는 장르들이 있잖아요. 그런 데서 싸움이 생기는 이유는 현실과는 다른 룰이 거기 있는데, 그 룰에 의해 내가 화가 나니까 트롤링(Trolling)도 하고, 욕도 하고, 전쟁하고, 싸우다 결국 게임 안에서의 감정에 이입이 돼서 실제 모니터 건너편에 있는 사람과 싸우게 되는 건데요. 그럼 이걸 좀 전의 시뮬레이션 게임과 달리 어떤 기능을 시뮬레이션하는 게 아니라, 사회라는 구조 자체를 시뮬레이션해서 그 안에서 어떠한 사회가 만들어진 거잖아요. 그럼 이런 것들은 어떻게 생각해봐야 할지 고민이 되는 게, 사실 <룰>을 하든 무슨 게임을 하든 배우는 건 있는 것 같아요. 게임도 사람과 하기때문에 어떤 식으로 말을 하면 저 사람이 상처를 받겠다는 것부터 반대로 이런 말을 들었을 때 내가 상처를 받는다는 것을 깨닫는, 어떤 작은 사회적 소셜 기능이 있는 거죠. 사람과 사람이 대화하는 방식의 게임이 다수를 차지하는 이 시점에서 좀 더 시뮬레이터라는 개념을 게임 안에서 한정 짓는 게 아니라, 사회적으로도 볼 수 있지 않을까 하는 생각이 드네요.

이소현: 제가 게임도 잘 안 하고, 타고난 이해력이 부족하거든요(웃음). 얘기를 듣다보니 궁금한 게 많은데요. 게임이라는 건 어떤 일정 패턴을 가지고 룰 안에서 목표를 달성하는 것으로 알고 있었는데, 요즘 시대 게임은 체험만 해도 게임인 건가요? 그럼 뭐가 게임으로 간주되는 건가요? 그게 좀 궁금하다는 생각이 들어요. 알면 알수록 헷갈리는 것 같고. 아까 말씀하신, 기능성 게임이 문제가 되는 게 기능적으로는 뭔가를 습득할 수는 있지만, 유희적으로

유저들이 빠져들 수 없는 게 문제인 건가요? 아니면
가치관을 어느 정도 정해놓기 때문인가요? 어떻게 보면 모든
게임이 다 그런 게 아닌가 싶거든요. 그래서 문제가 되는
이유가 뭔지 궁금해요.

2

태경: 잡담회에서
이야기하지는 않았지만,
공개세미나 질의응답
시간에 <문명> 게임
관련하여 말씀해주신
부분도 이런 내용에
해당한다고 생각합니다.
<문명>에서는 '제국을
세우려면 타 문명과
경쟁을 해야하며,
미개척지에서 등장하는
야만인의 침략에서
방어해야 한다.'라는
조건이 있었지만,
질문자의 경우 타 문명과
평화롭게 발전하고
싶었고 야만인도 해치지
않겠다는 목적이
있었죠.

김태경: 기능성 게임과 게이미피케이션 등의
개념을 이야기할 때 '목적'과 관련하여 (이해를
돕기 위해 그림을 그림) 이야기가 필요한 것
같아요. 앞에서 '목적이 있으면 공감하기 어렵다',
'목적이 있는 게임은 퀄리티가 떨어진다.' 혹은
'목적을 가지고 게임을 만들어서는 안된다' 등의
이야기가 있었는데요. 이 지점에서 우리는
한 번 더 분리해서 이해할 필요가 있다고
생각해요. 크게 두 가지로 나누어 보면, 하나는
'제작자 입장에서의 목적'이고, 나머지 하나는
'참여자 입장에서의 목적'이 있는 것 같아요.
공개세미나에서 소개해주신 '<GTA III> 분노의
토요일' 사례를 보면, 게이머는 이집트의 시위를
표현하는 데 사용했지만, <GTA 3> 제작자는 그런
목적으로 제작하지 않았겠죠. 참여자에게 목적을
의무적으로 강요하지 않을 경우 <GTA 3>의
사례와 같이 억압받지 않은 상태에서 많은 것들을
만들어 낼 수 있을 것 같아요. 기능성 게임을
만드는 게 아니라, 그냥 우리는 게임을 만들
뿐이고, 사람들이 거기서 뭘 하든지 강제하지
않으면, 우리가 만들 수 있는 걸 만들 수 있지
않을까 하는 생각이 들어요.²

정유미: 저도 질문이 있었는데, 장르에 관해
얘기 하셨잖아요. 어떤 게임을 만들었는데,
그 게임의 재미 요소를 점검하기 위해 자문을
구하고 점검해보는 건 괜찮다고 생각하지만,
그 게임이 어떤 요소가 없기 때문에, 혹은 어떤
장르에 포함되지 않기 때문에, 콘텐츠로서의
가치가 없다고 선을 긋는 건 문제가 있다고

생각해요. 이런 경우는 다른 지성을 이용하거나 2차 생산이 일어나는 구조에 대해서 간과하는 입장이 아닌가 싶은 질문이 들어요. 장르에 대해 반드시 구분을 해야 하는 걸까요? 저는 개발도 하고 디자인도 하는 사람인데 어디에 끼워 넣는 게 중요한 건 아니잖아요. 생각해봐야 할 문제인 것 같아요.

박원호: 사실 장르를 구분하고 싶어 하는 이유가 뭐냐면요. 게임 산업에 관심이 커지다 보니까. 이걸 게임이라고 볼 수 있을까? 하는 의문점을 가진 매체들이 너무 많이 등장했기 때문이에요. 매체에 대한 이해를 바탕으로 두고 들어가야 하는데, 게임을 해보지도 않고 이야기하는 게 가장 큰 문제라는 거죠. 게임 오버가 없어도 게임으로서 성립이 되는 게임이 있어요. <이브 버스터 에러 플러스(Eve burst error+)>라는 어드벤처 게임이 있는데요. 게임 오버가 없는 대신에 정보를 제대로 획득하지 못하면 진행이 막혀요. 두 명의 주인공이 등장하는데 서로 모르고, 두 사람의 시나리오를 계속 반복하면서 게임을 진행해야 합니다. 게이머가 A로 게임을 진행하며 얻었던 정보와 B로 게임을 진행하며 얻은 정보를 조합하면서 플레이해야 하는 거죠. 게임 오버라는 게 없어도 수수께끼를 풀어나가는 방식으로서의 게임의 형식이 존재할 수 있겠죠. 그런데 게임에 대한 이해가 없는 사람이 게임이라고 부를 수 없는 매체를 가져오니까 문제가 되는 것 같아요. <엑스큐션(Execution)>이라는 게임이 있어요. 사람이 묶여 있고, 마우스 커서로 매달린 사람을 쏘면 죽어요. 여기까지는 보통 슈팅 게임에 해당하는데, 메시지로 ‘너는 실패했다’라는 메시지가 나와요. 그래서 게임을 켜다가 쳐보면 아까 죽은 사람이 그대로 죽은 채로 있어요. 다시 할 기회 자체를 아예 주지 않는 거죠. 게임을 지웠다가 다시 깔아도 죽어있어요. 플레이어가 죽었다는 것을 레지스트리에 기록을 남기기 때문에 컴퓨터를 포맷하지 않는 이상 내가 한 번 죽인 사람을 살릴 수가 없어요. 당신이 게임 속에서 간단하게 사람을 죽이는데 살인 행위가 그렇게 간단한 것인지, 되돌릴 수 있다고 생각하는 것인지 질문을 던지는 거죠. 이런 게임 자체로서, 이게 게임인가 싶지만 설득력이 있어요. 이런 식의 게임이 블록버스터처럼 잘 만들어진 게 <스펙 옵스: 더

라인(Spec ops: the line) 같은 거예요. 장르 자체를 이해한 상태에서 장르 형식을 부정하더라도 설득력을 갖춰야 한다는 거죠.

오영진: 말씀하신 건 그런 거겠죠. 모든 창작의 논리인데, 알고 하면 지속적으로 창작할 수 있지만, 모르고 하면 맞을 때도 있고 빗나갈 때도 있기 때문에 별 의미가 없다는 거죠. 특히 수준 낮은 경우 기능성 게임이라는 미명하에 프로젝트나 따먹겠다는 수준으로 하는 사람들이 많잖아요. 여기 있는 분들은 그게 아니니까요. 이런 분위기가 전반적으로 많다는 것에 대해서는 비판하고 짚고 가자는 거겠죠. 저는 사실 이용할 필요도 있다고 생각해요. 문학의 역사를 보면요, 문학은 사실 기생해서 살아온 거거든요. 예를 들어 ‘이광수의 작품을 읽으면 민족성을 알 수 있다.’, ‘황순우의 작품은 한국인의 감수성을 대변한다.’ 이런 말들 많이 들어봤잖아요. 사실 죄다 거짓말이죠. 모두 개인이잖아요. 그런데 그걸 굳이 국가적인 무엇, 혹은 민족적인 무엇인 것처럼 흉내 내서 교육 안에 들어오기도 하는 거죠. 여러분 집에 세계문학 전집 많이 가지고 계시잖아요. 읽지도 않는 그걸 왜 사냐면 부모들이 사는 겁니다. 교육적이라고 해서요. 문학이 완전히 거짓말하는 방식으로 살아왔다는 게 아니라 일종의 기생 방식이었다는 거죠. 문학 이데올로기나, 국가 이데올로기에 기생하지만, 효과도 있다는 거죠. 어렸을 때 아무 생각 없이 『제인 에어』나 그런 걸 읽다가 나중에 주체성을 발견할 수도 있는 것처럼 어떤 하나의 목적대로 효과가 나오지 않잖아요. 그래서 군사적인 것, 국가적인 것, 교육적 이데올로기를 완전히 부정하고 맨땅에 살아남기란 어려운 것 같아요. 이제 두 번째 질문을 해야 하는 거죠. 그렇다면 기능성 게임을 완전히 부정하고 그 말을 안 쓸 것인지, 아님 그런 척 하면서 다른걸 만들 건지.

신규빈: 제작하는 사람의 목적과 참여하는 사람의 목적은 당연히 달라질 수밖에 없지만, 맥도널드에서 서른 개의 선택지를 주면서 이 중에서 자유롭게 고르라고 하는 것이 사실 게임 제작자의 입장처럼 보이거든요. 아무리 오픈 월드라고 해도, 현실 세계 이상으로 빠져나갈 수 없는 것처럼 일종의 룰을 만들어 놓고, 그 안에서 일직선으로 가게 할 건지 아니면 여러 길로 갈 수 있는 선택권을 줄건지가 제작자의 입장이 되는 거고, 거기서 재미가 발생해서

좋은 게임이 되느냐는 유저들이 세계관을 가지고 선택하게 될 테니까요. 아까 ‘어떤 게 게임이냐’고 질문하셨던 것에 대해 제가 춤추는 사람의 성취감도 게임의 요소가 될 수 있다고 말씀드렸었는데요. 조금 더 좁힌다면, 점수가 있으면 게임이 되는 것 같아요. 어떤 동작을 했을 때 김연아 선수가 점수를 받듯이 게임을 해서 일정량의 보상책으로서 점수나 어떤 보상이 있으면 게임이 성립되는 것 아닐까요. 어릴 때 다방구든 보물찾기를 하든 간에, 게임으로 성립되기 위해서는 보상체계가 있었던 것 같다는 생각이 들거든요. <GTA> 같은 경우에도 택시를 타면 돈을 벌 수가 있어요. 돈을 벌면 다른 것도 할 수 있겠죠. 게임의 요소가 만들어지는 건 일종의 보상책 정도가 아닐까. 그게 아니면, 춤추는 게임을 가지고, 똑같이 춤을 추는 시뮬레이션 게임을 만들어 놓더라도 점수가 나와서 경쟁하는 구도가 되면 게임이 되는 게 아닐까 싶어요.

이소현: 그럼 <뎃 드래곤 캔서>의 경우도 게임으로 간주되는 건가요?

신규빈: 저는 개인적으로 게임의 형태를 빌려 아버지가 아들에게 남기는 편지 같은 게 아닐까 싶어요. 좀 서정적인 생각이지만.

오영진: 현재로서는 어쩔 수 없이 팔고는 있지만, 그걸 기존에 있는 어떤 게임으로 장르화 하긴 어려운 거죠.

이소현: 그럼 게임이라기보다는 게임의 형식을 빌린 표현물일까요?

오영진: 그래서 저는 때때로 ‘상호작용 디자인’이라고 말하거든요.

신규빈: 영상 중에서도 비슷한 이슈가 있어요. 개인 방송을 요새 많이 하는데, 기존의 방송들은 시작시간과 끝 시간이 있어요. 그런데 24시간 동안 CCTV처럼 그냥 틀어놓는 방송이 있어요. 시작도 없고 끝도 없는.

고양이가 밥 먹는 걸 보든지, 뭐 그러면서 힐링을 얻고자 하는 건데 보여지기만 하는 것만으로 영상 콘텐츠로 성립이 되는가에 대한 질문이 생기는 거죠. 그런데 실제로 여기서 재화가 나오고 사람들이 돈을 뿌리고 하니깐 이게 상업적 영상 콘텐츠로서의 기능을 한다고 생각하는 거예요. 영상 쪽에서도 새로운 기술에 대한 이슈가 계속 나오는 것처럼, 게임에서도 기존의 개념들과 동시에 아까 그 컨트롤러라든지 사회적 상호작용과 같은 새로운 논의들이 굉장히 많이 생기면서 혼란이 생기는 것 아닌가 싶어요. 어릴 때는 게임에 대한 게 사실 더 명확했죠. “너네 집에 게임하러 가도 돼?” 이게 정말 게임을 하러 가는 거였잖아요. 단어에 관한 정의가 각각 생겨날 수밖에 없다는 생각이 들어요.

오영진: <세서미 크레딧(Sesame Credit)>이라는 게 있어요. 게이미피케이션의 앞으로 다가올 악몽 중 하나인데, 인민들의 당성을 소셜네트워크라든지 그런 걸 보고 점수화한다고 해요. 주민등록번호가 있듯이 온라인상에 우리들의 아이디가 다 등록이 되는 거예요. 그 온라인에서 움직이는 당성과 관련된 움직임들, 몇 번의 교육에 참여했다든가, 어떤 발언을 했다든가, 이런 게 다 수량화 돼서 인민 점수가 되는 거죠. 이경혁 선생님이 한 100점 받고, 제가 한 50점 받을 수 있죠. 때때로 수행을 잘 못 했을 때, 예비군 훈련도 가끔 불참하고 하면요. 수량화의 극단은 악몽 같다고 생각해요. 그리고 이런 게이미피케이션의 원리라든지 이런 것들을 머리 좋은 사람들은 다 사용하려고 하죠. 이건 현실에 가까운 얘기예요. 아마존에서 <럼버야드(Lumberyard)>라는 게임엔진을 만들었거든요. 서버도 운용할 수 있고, 오픈 플랫폼으로 제공하고. 돈 안 받아요. 안 받는 이유는 딱 하나예요. 자기네 플랫폼 외에 다른 걸 사용하지 않는 조건 하나. 아마존이 게임 업계에 들어오려고 했던 게 아니라 다른 의도가 있는 거죠. 게임은 다 시뮬레이션이잖아요. 모든 행동을 보여주죠. ‘이런 데서 이런 위협을 느끼면 이런 행동을 한다’와 같은 행동의 정보들이 남겨지는 겁니다. 특정할 순 없지만, 아마존은 그 작업을 하는 거죠. 그 행동의 모든 정보, 그러니까 게임 속에서 우리의 행동과 선택의 정보들을 끌어다가 특정한 이윤의 활동으로 사용하려고 하는 거죠. 빅데이터보다 훨씬 능동적인 데이터가 되는 거거든요. 사실

지금 게이미피케이션을 너무 낭만적으로 이야기하면 안 된다는 겁니다.

이소현: 게임과 게이미피케이션은 어떻게 다른 건가요?

이경혁: 쉽게 얘기할 때, 게이미피케이션은 ‘사회를 게임화’한다고 정의하는 게 가장 쉬울 것 같아요. 회사에 다니고 있었는데, “자 이제부터 게임을 시작하자”라며 “너희의 성과를 점수로 매길 테니, 한 회계 동안 1등 한 사람에게는 어떤 보상이 나갈 거야. 이제부터 게임 시작.”하는 것이 게이미피케이션이라고 불러도 과언이 아니겠죠. 반대되는 것이 ‘게임의 사회화’라고 부를 수 있겠고요. 게임이 사회적인 요소를 끌어당겨 게임 안에 구현하려고 하는 거죠.

신현우: 게임이 텍스트고, 게이미피케이션은 콘텍스트라고 보면 될 것 같아요.

김보라: 게임의 여러 가지 요소들이 있잖아요. 보상체계라든지, 유희성이라든지, 몰입이라든지. 이런 것들과 게임이 가지고 있는 형태가 있잖아요. 매체 적인 측면에서요. 이런 것들이 섞여 있어서 이런 혼란이 오는 게 아닌가 하는 생각이 들거든요. 어떤 것은 게임의 모양을 하고 있지만, 게임이 아니라고 하시고. 어떤 건 게임이 모양이 아닌데, 게임이라고 하시고. 이런 게 섞여 있어서 그런 게 아닌가 싶어요.

신현우: 제가 그래서 시작할 때, 협의의 게임과 광의의 게임을 미리 약속해놓고 해야 한다고 말씀드렸던 거거든요.

조민화: 미술관에서 예술을 정의하는 개념과 비슷한 것 같다는 생각이 들어요. 백남준 작가의 작업 중에 굉장히 일상적인 것들이 예술의 영역이 되는 작업을 하신 게 있어요. 그런데 아직까지 그것이 예술이냐 아니냐에 대한 논의가 지속되고 있고, 똑같은 걸 해도 미술관에서 하면 예술이 되지만, 밖에 나가서 일반 사람들이 했을 땐 예술이 안 되잖아요. 게임도 약간 그런 개념이지 않을까 하는 생각이 들었어요. 이게 어디서 이뤄지고, 어떻게 쓰이고 바라보느냐에 따라 다르게 보이고, 쓰는 사람의

태도에 따라서도 달라지고. 각자가 다 다르게 받아들일 수밖에 없는 개념인 것 같아요.

오영진: 주관적으로 하면 합의가 안 되니까, 이런 건 어떨까요?
미술관에서 전시되는 건 일단 작품이죠. 종이컵이라도 작품이 되잖아요. 결국, 그 장소에 있을 수 있다는 건 어떤 맥락이 있다는 거니까요. 게임 플랫폼에서 제공해요. 그럼 게임입니다. 마켓에 있기 때문에. 현상적으로 비집고 들어가고, 완성된 것을 부정하거나 개인적 차원의 호불호로 ‘넌 게임이야, 넌 게임이 아니야.’ 이렇게 할 순 없을 것 같아요. 우리가 역사를 맘대로 못 바꾸는 거니까요. 그 정도는 인정해줘야 할 것 같아요. “이 게임은 어때?”라고 했을 때, “나는 좋아” 내지, “안 좋아”라고는 말할 수 있어도, 상점에서 팔리고 있다면 게임은 맞죠. 그리고 국가에서 시켜서 만들었더라도 게임으로 만들었으면 게임이죠. 다만, 가치평가는 달라질 수 있겠죠. 게임과 게이미피케이션은 이런 차원인 것 같아요. 예를 들어 김정일이 영화 엄청 좋아했잖아요. 연출도 했고요. 그래서 그 사람의 정치를 극장 정치라고 부르는데. 영화를 좋아했고, 영화를 하나의 정치로 바꿔버린 게 극장 정치잖아요. 마찬가지로 게임을 좋아하고 게임의 가능성을 아는 우리가 그것을 하나의 정치나 사회화시키는 방식, 어떻게 보면 부조리 한데, 그랬을 때 게이미피케이션을 비판하는 거죠.
백남준 선생이 〈굿모닝 미스터 오웰〉이라는 퍼포먼스를 했잖아요. 그것에 정확히 대응하는 게 조지오웰의 ‘빅 브라더’였고요. 오늘날 사실 빅브라더란 없죠. 대신 리틀브라더가 있어요. 소소한 데이터를 관리하는 자. 그것들이 어떻게 작동하는지 우리는 모르는 리틀 브라더의 지배 속에 있는데, 그렇다면 리틀 브라더에 대응하는 퍼포먼스를 게임의 방식으로 해야 하지 않을까요? 빅브라더에 응전했듯이 리틀브라더에 대응하는 퍼포밍이나 예술의 반격도 필요하지 않을까요. 게임에서 만들어 낼 수 있지 않을까요?

정유미: 리틀브라더라고 말씀하시면, 아까
아마존에서 정보를 수집하는 걸 말씀하시는
건가요?

오영진: 네 그런 게 리틀브라더죠.

신규빈: 간단하게 보면, 쇼핑몰에서 추천하는 상품들을 보면, 아래 관련된 상품이나 광고가 뜨잖아요. 구글 같은 경우도 무서운 게 구글에 안 갔어도, 돌아다니는 웹페이지의 쿠키를 가지고 사이트도 추천해주고. 광고 띄울 때도 검색한 키워드와 연관된 것들이 개인화되어 나오니까요. 사실상 모두 리틀브라더라고 볼 수 있죠.

김태경: 제가 데이터 시각화를 하면서 데이터를 많이 보는데요. 텍스트 마이닝에 대한 이야기가 있었는데 전 아직까지의 기술로는 한글 텍스트 마이닝으로 정보를 유추하는 것이 부정확하다고 생각해요. 예를들면, 우리의 언어체계 중에 기본적으로 반어법이 있어요. “너 오늘 예쁘다”라고 했을 때 그게 정말 예쁠 수가 있고, 안 예쁠 수도 있잖아요. 듣고 있을 때도 그런데 텍스트로 써졌을 때 그게 정말 예쁘다고 한 것인지 아닌지는 아직까지의 기술로는 구분해낼 수 없죠. 아까 말씀하신 리틀 브라더에 대응하는 예술의 방법으로 대입해보면 장바구니에 별로 관심 없는 것들을 담을 수가 있고요. 관심 없는 사이트에 들어가 볼 수 있겠죠.

오영진: 재밍(Jamming)을 일으키는 거네요. 이 아이디어를 가지고 <굿 모닝 미스터 오웰>을 오마주하는 뭔가를 만들어도 좋을 것 같아요. 재미있을 것 같은데요. 상상해봐도, 뭘 만들지는 못하더라도.

신규빈: 트롤링. 모두가 트롤이 되는(모두 웃음) 모두가 사회라는 주어진 틀 안에서 우린 트롤을 한다고 생각해 보는 거죠. 빅데이터에 대항하는.

신현우: 사회를 트롤한다?

Stage III.

해킹—

테크놀로지의
변형

2

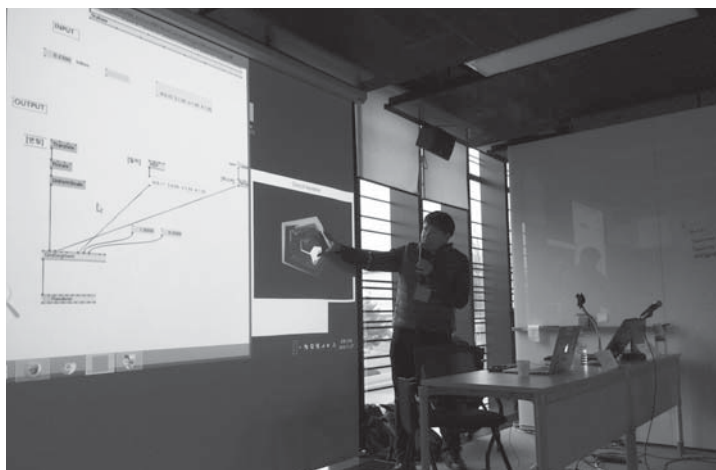


1





3



신남전기

- 1 신호(signal)와 수신(receive), 그리고 되먹임(feedback).
재생성(regenerative) 이해하기
- 2 'vvvv프로그램'과 midi controller를 사용하여 실시간으로
오디오와 반응하는 간단한 영상 만들어보기
- 3 실제사례와 작품·작업을 살펴보며 활용성 알아보기

1



2



- 1 남상철 ‘백남준의 해킹’에 대한 경의 + 작업 소개
- 2 김태경 해킹과 테크놀로지의 변형으로서의 커뮤니티 맵핑(Community Mapping)
- 3 박지혜 디지털 게임 안에서의 interaction과 어드벤처 게임은 어떻게 전통을 해체하고 발전하는가 + 작업 소개
- 4 김성원 #스트레칭 + 무용의 관점에서의 해킹

3



4



김보라: 오늘 인터랙티브 오디오에 관한 비주얼도 만들어보고, 발표해주신 것들을 통해 해킹을 다양한 관점에서 생각해 볼 수 있었던 시간이었던 것 같아요. 재미있는 것들도 많았고요. 무척 흥미로웠습니다. 그럼 잡담회를 시작해보도록 하겠습니다.

저는 우선 개인적으로 해킹에 대한 태경 씨의 생각이 재미있었어요. 능동적이고 주체적으로 무언가를 사고하고 사용하는 것이 해킹이라고 말씀해주셨는데, 지혜 씨가 발표 때 소개해주신 작업이 어떻게 보면 컨트롤러(Controller)를 바꿔서 기존의 컨트롤러 방식에 익숙해져 있던 사람들의 사고를 해킹하는 거잖아요. 제가 제대로 해석했는지는 모르겠지만요. 그런 지점이 재밌었고요. 성원 씨가 무용의 사례에서 소개하신 플래시 몹도 도시를 해킹하는 하나의 방식이 될 수 있을 거라 생각해요. 원래의 쓰임이 있던 공간에 사람들이 갑자기 침투해서 본래의 쓰임과 목적을 바꾸는 거잖아요. 커뮤니티 댄스의 경우도 일반적인 부모와 자녀의 관계를 해킹하는 거라는 생각이 들고요. 질서라던가 위계라던가 이런 것들을 전복시키는. 이렇게 해킹이라는 주제와 모두 연결시켜 생각해보니 흥미로웠어요. 무엇보다 하고 계신 작업들이 잘 드러나서 그게 좋더라고요. 다른 분들은 어떠셨나요?

김재현: 깔끔하게 정리해주셨는데요(웃음).

김보라: 그럼 저희 모두 피곤한데 그만 가볼까요? (모두 웃음)

조민화: 실은 오늘 저희가 지난주에 했던 <게임메이커> 활동처럼 그룹을 만들어 토론하려고 했었어요. 해킹의 개념이라든지, 각자 생각하시는 게 다를 것 같아서요. 그런데 발제 때 본인의 분야와 입장을 해킹의 관점에서 접목을 잘 시켜주신 것 같고 시간도 많이 지체된 것 같아서 아예 생략했거든요. 그 과정 없이도 생각들이 충분히 공유된 것 같아서 저도 발표들이 굉장히 재밌었습니다. 개념적인 얘기들은 이미 이야기가 많이 나왔으니 지난주 오영진 선생님께서 얘기해주신 것처럼 아이디어 같은 것들을 얘기해주셔도 좋을 것 같아요. 리틀 브라더에 대한 이야기를 하시면서 여러 제안을 해주셨었잖아요.

이소현: 하는 것에 대해 어떤 제한 같은 것을 둘 수가 있나요?
예를 들어 게임의 형식이 있어야 된다는지, 주제가 백남준과
연관이 되어야한다는지...

김보라: 어찌 보면 막연하게 느껴지실 수도 있는데 여기서 나왔던
이야기들과 연결만 되면 될 것 같아요.

이소현: 지금까지 나왔던 얘기 중에 아무거나 상관없나요?

김보라: 다양한 이야기를 나누고, 서로의 작업을 소개하면서 주고받는
대화에서 나오는 것들이 있잖아요. 저는 그게 게임이나 저희가 했던
주제들과 어떻게든 연결될 수밖에 없다고 생각해요. 그래서 제한이라고
할 만한 것은 없는 것 같아요.

이소현: 주제랑 콘텐츠에 제한이라고 할 것 같으면 지금까지
나왔던 것 중에 관련되면 된다는 거죠?

김보라: 갑자기 뭔가 완전히 다른 주제를 가지고 하시진 않으실
거잖아요? (모두 웃음) 그래서 무엇을 하더라도 연결을 어떻게 하나에
따라서 달라질 것 같아요.

이소현: 그럼 교육적 관점으로 해야 하는 건 아닌지요?

조민화: 교육적 관점을 꼭 넣으실 필요는 없고요. 만약에
어떤 A그룹이 게임 형태의 오브제를 만들었다면 교육에
관심이 있는 B그룹이 그 오브제를 활용하여 교육적으로
풀 수도 있다고 생각해요. 반드시 교육의 형태여야
한다든지, 여기에 직접적으로 관련이 있을 필요는 없을
것 같아요. 각자가 하고 싶은 것을 생각이 맞는 분들과
아니면 같이 구현할 수 있는 분들과 팀을 이뤄서 하고,
그것을 가지고 다시 한번 논의를 해서 또 다르게 연결될
수 있는 부분이 있다면 다시 재논의를 하는 과정들을
거쳐야 할 것 같거든요. 한 번에 이 그룹은 이것, 저
그룹은 저것하고 나누어지기는 어려울 것 같아요.

이소현: 그리고 한 가지 더 궁금한 게, 세미나나 교육, 혹은 전시회에서 전시될 수 있는 형태여야 하나요?

조민화: 꼭 그런 것은 아니에요. 마지막에 자료집을 만든다고 했었잖아요. 만약 어떤 팀에 참여하는 것이 싫다면 의견만 내서 자료집에 참여하시는 것도 참여의 한 형태가 되는 거죠. 지금 여기 스튜디오에 오셨다는 것만으로도요. 어쨌건 간에 함께하자고 모였으니 어떤 그룹에 속하든 혼자 하든, 제작을 하든 실행을 하든 하면 좋을 것 같기는 해요. 하지만 안 하셔도 상관은 없어요.

김보라: 무엇보다 상호 작용이 이뤄졌으면 좋겠어요. 내가 안 해본 것을 다른 사람과 함께해보거나 서로 채워주기도 하면서요. 물론 갈등이나 문제를 만나기도 하겠죠. 그걸 함께 어떻게든 풀거나 놔두거나 하는 거죠. 그럼 재미있을 것 같아요. 해주 씨가 발제 때 말씀하신 것처럼 원래 A를 넣으면 B가 나와야 하는데, 같이 하다 보면 엉뚱한 다른 무언가가 나올 수도 있잖아요. 그런 예측할 수 없는 일들이 많이 발생하면 재미있을 것 같아요.

김성원: 다음 주까지 이렇게 세미나 겸 진행하고 그다음은 저희가 알아서 정해서 해야 되나요? 어떻게 되나요?

조민화: 다음 주 백남준에 대한 강의를 들을 텐데, 다른 세미나에 비해 좀 짧게 진행하려고 해요. 대신 이야기하는 시간을 좀 많이 가지려고요. 다음 잡담회 때는 주제 토론을 잠시 하고, 앞으로 어떤 것을 할지에 대해 이야기를 나누는 게 좋을 것 같아요. 그룹 구성 후부터는 그룹별로 의견을 나누시면 될 것 같고요.

김보라: 중간에 한번은 모여야 하지 않을까요? 서로 어떤 작업을 하는지에 대해서도 공유하는 시간이 있으면 좋을 것 같아요.

조민화: 오브제 형태로 제작하실 분들은 12월 말에 결과물이 나오면 좋겠다고 말씀을 드렸잖아요. 그래서 그 시기쯤에 한 번쯤 다시 모여서 설치를 한다거나

제작한 것을 공유한다거나 하는 것은 좋을 것 같아요.
1월에 교육 프로그램을 진행하실 분들이 있다면 다른
팀의 작업을 활용하실 수도 있을 테니까요.

김성원: 하지만 저희 정기 모임이 다음 주까지니까 일주일
만에 그룹 구성이 될지도 모르겠고, 스스로도 나는 어필을
어떻게 해야 하지 하는 생각이 들어요. 게임을 만드시는
분들이라던가 하는 분들이 있어야 하지 않을까요?

김보라: 막연하게 “팀을 만들어서 하세요”라고 하는 것이 어려울 수도
있을 것 같긴 해요.

김성원: 저는 사실 좀 어려워요. 각자 작품을 만들고 싶은지,
워크숍을 진행하고 싶은지 등이 어느 정도는 공유가 되어야
누구와 어떤 걸 할 수 있겠다는 생각이 들지 않을까 싶어요. 저
같은 경우, 게임을 만들고 싶어도 만들 수가 없잖아요. 물론
아이디어는 낼 수 있지만요. 그래서 조금이라도 서로의 생각을
더 들을 수 있다면 팀 구성을 할 때 좋을 것 같아요.

김재현: 특히 전시의 경우 시간이 굉장히 촉박한 것
같은데요. 전시팀 같은 경우는 더 빨리 논의가 되어야
하지 않을까요?

조민화: 지금 이야기하셔도 돼요. 만약에 내가 물질적인
형태로 만들고 싶다고 얘기를 하시는 분이 계시면
아이디어를 가지신 것을 논의하시고 그 아이디어를
직접 만드셔도 되고, 혼자 생각하시는 것보다는 다른
분들의 의견을 들어서 할 수도 있잖아요. 그런 것들을
그냥 잡담회니까 터놓고 얘기하시면 좋을 것 같아요.
지금 꼭 해킹에 대해 이야기를 하지 않아도 상관없는
거죠.

김성원: 그러면 예를 들어서 저는 몸이 도구이다 보니까 제가
퍼포먼스를 하면서 미디어아트를 접목해서 제가 행위자로
하고 싶은 마음도 있고요. 아까 소개해드린 것처럼 커뮤니티

댄스와 같은 형태를 여러분과 같이해보고 싶기도 해요.
우선 퍼포먼스 형식으로 진행한 뒤에 교육 프로그램으로
연결시키고 싶기도 하고요.

이소현: 저 같은 경우, 12월 중에 전시의 형태로 뭔가
해보고는 싶은데요. 표현하고 싶은 것이 일단 머릿속에만
있어요(웃음). 인터랙티브한 방식으로 구현해보고 싶은데,
짧은 기간 안에 새롭게 만난 사람들과 작업할 수 있을지
걱정돼요. 무엇보다 아이디어를 구현해낼 수 있는 기술이나
방식 등이 뭐가 될지도 모르면서 뭔가 생각한다는 것이 너무
막막하게 느껴지기도 하고요.

김태경: 그런 생각들을 완결된 형태로 기획서처럼
저희한테 알려주시는 게 아니라 저희가 만나는
시간이 물리적으로 짧잖아요. 그래서 슬랙에
어떤 채널 하나 만드셔도 되고, 그냥 두서없이
던져보시면 어떨까요?

이소현: 계속 써둔 건 있는데요. 막상 보면 이미 다
구현되거나 만들어져 있는 거예요. 그럼 정말 잘 만들지 않는
이상 의미가 없잖아요.

김보라: 태경 씨가 소개해준 커뮤니티 맵핑의 경우, 누가, 언제, 어디서,
왜 하느냐에 따라 다른 주제와 의미를 갖게 되잖아요. 그러니까 이미
구현되어 있다고 하더라도 어떻게 접근하고 풀어내는가가 더 중요하지
않나 싶어요.

박지혜: 예전에 ‘에듀 툴킷’ 디자이너 양성 과정에 참여한
적이 있어요. 보드게임을 만들었었는데요. 보드게임의
장점이 디지털적인 기술이 없어도 게임을 만들 수 있다는
거예요. 디지털의 형태만 게임인 건 아니니까요. ‘이 게임의
목표는 카드를 다 버리는 거다.’라고 하면 목적이 생기는
거고, 그 안에서 세부적인 룰을 만드는 것은 컴퓨터로 하나,
보드게임으로 하나 똑같은 말예요.
그래서 말씀하셨던 아이디어들을 종이로 만들어보면 어떨까

싶어요. 게임적으로 자신의 분야를 표현해 보는 거죠. 만약 제가 춤이 하고 싶으면 춤 카드 안에서 댄서의 캐릭터를 5개 만들고, 댄서가 할 수 있는 춤 카드 30개를 만들고, 그 안에서 조합해서 게임을 만들어 보는 거죠. 코딩을 하실 수 있는 분들은 더 하셔도 좋겠지만 그게 안 되는 사람들은 이런 식으로 결과물을 내어도 되지 않을까 생각합니다. 단기적으로 프로토타이핑하면 아이디어가 더 잘 나오거든요. 목적도 정해놓고 하면 쉽고요. 종이 결과물, 인쇄 결과물로 하면 빠른 시간 안에 효과적으로 게임을 만들 수 있을 거라고 생각해요.

김보라: 한 작가님이 그룹으로도 활동하시는데요. 예전에 이런 이야기를 들려준 적 있어요. 자신들이 카레와 같다는(모두 웃음). 그런데 “카레를 만들자”해서 필요한 재료를 구하는 게 아니래요. “감자도 있고, 양파도 있고, 당근도 있는데 우리가 뭘 할 수 있을까?”하고 고민하다 보니 카레가 되는 거래요.

저희도 각자 가지고 있는 것들이 다르잖아요. 그것들을 모아 뭘 만들 수 있을지, 뭘 해볼 수 있을지 같이 고민해봤으면 좋겠어요. 다음 주에 이런 이야기를 나눌 수 있는 시간을 넉넉하게 드리고, 어느 정도 정리가 되면 발표를 해보면 어떨까요? 이렇게 각자 하고 싶은 걸 막연하게 이야기해서는 팀 구성이 어려울 것 같고 각자의 안에 있는 것들만 고집할 것 같아요. 다른 것들과 부딪히면서 생기는 시도나 실험적인 성격이 없어질 것 같기도 하고요.

오영진: 가치 기준을 무언가를 만드는데 두면 될 것 같습니다. 맛있는 걸 만드는 건 일단 뒤로하고요. 다들 강박을 느끼시는 것 같아요. 자신의 이름을 걸고 잘 만들어야 한다는 생각하시는 것 같은데요. 다 같이 만날 수 있는 시간도 적으니 지금까지 이야기 나온 것들에서 넓히는 방법밖에는 없는 것 같습니다.

김태경: 우리가 다 같이 있는 시간이 별로 없으니 뭔가 아이디어를 더 냈으면 합니다. 일단 지금 바로 나오는 아이디어를 중심으로 시작하는 게 제일 좋을 것 같아요. 아이디어를 내고 참여를 안할 수도 있는 거고요.
지난주 트롤링 이야기가 나왔는데요. 트롤링은

조지 오웰은 1949년
원격 통신과
매스미디어를 이용한
감시와 통제가 일상이
된 암울한 미래를
그린 디스토피아 소설
『1984』를 발표하면서
1984년이 되면
매스미디어가 인류를
지배하리라는 비관적인
예언을 하였다.
백남준은 이 예언에
대해 “절반만 맞았다”고
반박하며 예술을 통한
매스미디어의 긍정적
사용을 보여주기 위한
위성 텔레비전 쇼
〈굿모닝 미스터 오웰〉을
기획하였다.

지금 일어나는 정보수집이나 거대한 담론 안에서
헛발질을 하는 거라고 생각해요. 우리만의 의미는
있겠지만, 트롤링을 한다고 해서 그 자체를
뒤집거나 그 원리를 이해하는 건 아닌 채로 그냥
헛발질하는 거죠.

백남준 선생님이 〈굿모닝 미스터 오웰〉(1984)
에서 오웰이 틀렸다¹고 하면서 그 소설을
모티브로 인공위성이라는 기술을 굉장히
주도적으로 활용하고 기획한 작업을 했잖아요.
우리도 (단순한 트롤링을 하는 것이 아니라) 지금
있는 기술의 원리를 제대로 파악한 뒤에 뭔가
만들어보는 것도 하나의 방법일 수도 있겠다는
생각을 했어요. 이게 첫 번째 생각입니다.
두 번째는 처음 이곳에 왔을 때 들었던
생각인데요. 재현 씨가 저희의 모임을 게임에
비유해서 얘기하셨잖아요. 이 과정들이
자료집으로 만들어지거나 PDF의 형태로
나온다면 저는 개인적으로 다시 보기 힘들 것
같아요. 그래서 여기 나오는 내용들이 어떤
식으로 잘 정리될 수 있었으면 좋겠어요.
여기서 맨날 타이핑을 하는 것도 잘 정리해두기
위해서인데요. 게임 형태건 게임의 형태가
아니건, 비난하는 형태이건 아니건 간에 뭔가
이뤄지지 않는 어떤 것들이 잘 보여질 수 있어야
우리도 나중에 다시 들춰 볼 수 있고 다른
사람들도 이걸 볼 수도 있으니까요.

오영진: 상철 씨 작업처럼 백남준 선생님의 오마주 시리즈로 나오는
게 좋을 것 같은데요. 기획전에도 백남준 작가나 작업을 오마주한
작품들이 있잖아요. 저희는 게임 버전으로 백남준 작가를 오마주하는
작업미션을 주면 어떨까요? 백남준이라는 작가와 작품을 어떻게
재조명할 것인지. 백남준에 대한 경의를 저희의 버전으로 해보면
재밌을 것 같습니다.

김보라: 상반기에 토요문화학교라는 교육 프로그램에서 참여 학생들과

비슷한 작업을 했었어요. 백남준 작가의 작업 중 인상 깊은 작품이나
연상된 키워드 등을 가지고 아이들이 동시대 작가들과 재해석하여
직접 작품을 만들어보는 수업이었는데요. 퍼포먼스, 설치, 평면 작업
등 여러 가지 형태와 주제로 작품을 만들었어요. 그중에 <굿모닝 미스터
오웰>에 대한 재미있는 작업이 있었는데요. 매스미디어로 인한 비관적
미래의 예언에 대해 기술의 긍정적인 측면을 제시하기 위해 만든
작품인 <굿모닝 미스터 오웰>에 ‘다시’ 대항한 작품이었어요. 세미나실에
있는 관객과 화상 전화를 연결해서 교육실에서 피자나, 햄버거 같은
걸 늘어놓고 입에 쑤서 넣다시피 먹으면서 작업 노트를 읽는 퍼포먼스
작업이었는데요. “전 세계 사람들과 소통할 수 있을 거라 꿈꾼 그 기술이
지금 어떻게 쓰이고 있는지 보세요. 고작 먹방으로 쓰이고 있어요.”라는
태도로 마치 백남준이 조지오웰에게 했던 것처럼, 백남준에게 “반만
맞았다”고 말하는 작업을 만든 거죠. 무척 재밌는 작업이었어요. 주제나
형식 면에서 제한이 없어 정하기가 어렵다면 방금 제안해주신 것처럼,
백남준 작업으로부터 시작해서 더 나아가거나, 완전히 다른 방향으로
가도 재밌을 것 같아요.

오영진: 아니면 참여 무용 뭐 이런 걸 만드는 거예요. 저
오실리스코프(oscilloscope)²에 나오는 꼬여있는 선의 흐름
있잖아요. 그걸 보고 성원 씨가 재해석하는 거죠. 우리는 그걸 잘 안
되죠(웃음). 성원 씨는 선의 흐름만 보더라도 인간의 몸으로는 어떻게
표현할 수 있을지 보여줄 수 있으시잖아요. 그걸 녹화해보는 것도
재밌을 거 같아요. 그렇게 미션은 제한을 뒀도 재밌지 않을까요.

2
전류 변화를 화면으로
보여주는 장치

김재현: 저도 지난주에 생각한 키워드가 트롤인데요.
어떻게 보면 반항적이기도 한 트롤이라는 개념이
재밌을 거 같아요. 지난주 공개세미나에서 말씀해주신
내용이 상대방을 이해하고 공감하는 데 있어서
상상력이 필요하다는 것이었잖아요. 그래서 트롤을
상상한다는 것에 대해서 상상을 통해 트롤에 대해
이해를 한다는 생각으로 접근해봤는데요. 흔히
트롤하면 안 좋은, 네거티브한 이미지가 있는데
트롤의 입장에서 한번 생각해보는 것도 재밌겠다는
생각이 들었어요. 그리고 각자가 자기의 위치와
분야에서 트롤이 되어보는 거죠.

박지혜: 그럼 이런 건 어때요? 각자 분야에서의 트롤링을 게임적인 방식으로 표현하는 거죠. 결과물이 다 다르지만 각자 자기의 작업을 트롤링 해보거나, 백남준 작품을 트롤링 해보는 것도 재밌을 것 같아요. 백남준 작가도 바이올린을 부수는 퍼포먼스를 했잖아요. 어떻게 보면 예술계라는 곳에서 트롤링을 한 건데, 아 이렇게 말하면 안되나(모두 웃음). 저희도 각자 분야에서 트롤링을 하고 작품을 내보면 어떨까요? 저희가 하고 싶은 방식으로요. 교육이 될 수도 있고 작품이나 책이 될 수도 있고.

김재현: 시가 될 수도 있고.

이소현: 저 하고 싶은 게임이 있는데 말해도 될까요? 사회시스템을 시뮬레이션하는 게임이 재밌겠다고 생각했는데요. 민주주의나 공산주의 이렇게 나누는 거죠. 실제로 어떤 제도를 도입하기 전에 온라인으로 시뮬레이션해볼 수 있으면 좋겠다는 생각을 했었거든요. 그런 의미에서 죽음을 준비하는 게임도 있었으면 좋겠어요. 평소에 생각하기 어렵고 이야기하기도 어렵지만 죽기 전에 게임으로 유언을 어떻게 쓸 건지부터 시작해서 죽음에 대한 준비를 해보면 그동안 내가 살아온 삶을 돌아보면서 삶을 생각해볼 수 있는 게임을 만들고 싶어요. 그런데 생각해보니까 꿈 얘기로 가면서부터 비주열적으로 표현해내기에 너무 방대해지는 거예요. 너무 어려운 프로젝트 같아요. 한 달 안에 이걸 할 수 없을 것 같다는 생각도 들고요.

또 하나는 장애인을 위한 게임인데요. 대부분 게임은 컨트롤러의 측면에서도 그렇고 다수를 전제하고 만들어놓은 것이 아닌가 싶어요. 시각장애인에게 게임의 접근성이 가장 어려울 것 같다는 생각 들었는데요. 저는 비주열적으로 풀고 싶는데 시각장애인이 게임을 플레이한다면 어떤 형태로 참여하게 할 것인지에 대해 생각해본 적도 있거든요.

마지막으로 생각한 것은 스토리상에서 포인트를 주고 스토리가 끝난 다음에 모든 유저들이 스토리를 가지고 게임이나 작품을 만들면 어떨까 생각을 했는데요. 스토리가

전개되는 시점을 바꿔보는 거예요. 예를 들어 어린왕자
시점에서 스토리를 만들어보고, 어린왕자를 지켜보는
입장도 되어보고, 여우가 돼서 어린왕자랑 어떤 이야기를
할지 고민해보는 방식으로 만들면 재밌을 것 같다는 생각이
들었는데요. 과연 실현 가능한 기획인지 모르겠어요.
아니면 백남준 영상을 인터랙티브하게 구현해보는 거죠.
300년 후에는 백남준이 무슨 생각을 하고 있을지, 300년
후의 백남준에 대해 우리가 이야기한다면 어떤 이야기를 할
수 있을지에 대해 생각해볼 수 있겠어요. 재밌을 거 같은데 어떤
형태로 잘못하면 백남준에 대한 예의가 깨지거나 유치해지지
않을까 싶기도 하고요. 제가 생각한 건 여기까지입니다.

김보라: 저는 이 상황들이 게임에서의 조건과 같다고 생각하거든요.
저희에게 주어진 시간과 기술과 예산과 기타 조건들이 있잖아요. 우선
아이디어를 자유롭게 나눠보고, 조건 안에서 해결방법을 찾고, 갈등하는
게(웃음) 방법이라고 생각해요. 시도를 해보시는 거 자체가 무엇보다
중요한 것 같거든요.

강신규: 제 생각으로 진행 발언부터 구체적
주제까지 다양하게 나오는 것 같은데 저도
진행 발언을 하나를 하자면 굉장히 폭넓은
공통된 주제를 하나 놓고 뭐 이를테면 지금
백남준 작품을 경유해서 게임프로젝트를
만드는 것이라고 하면 그게 반드시 작품일
필요는 없고 백남준의 정신일 수도 있고
그게 경유하는 방법이 오마주일 필요도
없고 비판일 수도 있으니 백남준을
경유하여 게임프로젝트를 만드는 것을 큰
주제로 잡고요. 그 다음에 뭐 세부주제는
지금 얘기 나눈 죽음이든 트롤링이든
해킹이든 정하되 다음 시간까지 각자
아이디어를 하나씩 가지고 와서 그것을 다
이야기를 해본 다음에 추려서 3~4개의
프로젝트 정도로 만들고, 거기 들어가고
싶은 사람을 자유롭게 나눠보면 어떨까

하거든요.

기획서까지는 아니지만, 기획안을 각자 하고 다수결로 4~5개로 프로젝트를 줄이고 거기 들어가고 싶은 사람을 선착순으로 자르거나 하면 될 것 같습니다. 지금 역할로 나누면 나중에 하고 싶은 주제가 안 맞아서 생기는 문제가 있을 수도 있으니까요. 이렇게 하는 것이 어떨까 하는 생각입니다.

이소현: 그런데 저는 제가 생각한 아이디어가 미리 나와 있다면 어쩌나 싶고, 잘 만들어야 한다는 강박관념도 있어요.

조민화: 근데 게임이 나와 있다고 해서 모두가 다 같게 나오진 않잖아요. 같은 아케이드 게임이라도 다양하게 콘텐츠를 달리해서 나오는데 그것을 충분히 활용할 수 있을 것 같아요.

박원호: 아이디어가 있다고 해서 못 만든다면 이미 나와 있는 게임 중에 반 이상은 다 못 나왔을 거예요.

강신균: 잘 만들어야 했다면, 저희를 안 부르지 않았을까요? (모두 웃음)

김보라: 아니요. 부를 건데요(모두 웃음). 그냥 하시고 싶은 걸 하시는 게 전 가장 좋은 것 같아요.

오영진: 참고로 저는 부가 능력으로 ‘작곡’이 있습니다. (모두 “오~”)

김보라: 정말로 한 장의 글만 나와도 되고요. 일단 뭐든 시도해보셨으면 좋겠어요. 재밌게 참여를 하시면 가장 좋을 것 같다는 생각이 들고요. 대체로 결과가 목적이 되기 쉽지만, 이 프로젝트에서만은 과정 자체가 큰 목적이라는 걸 알아주셨으면 해요. 뭔가 만들어 낼 수 있으면 좋죠. 하지만 반드시 잘 만들어질 필요는 없다고 생각해요.

조민화: 만들어졌는데 공유를 하는 형태가 어떻게 되든 마음에 안 들 수도 있잖아요? 전시하려고 만들었지만, 전시를 도저히 하기가 싫다고 하시면 굳이 강요하지는 않으려고 해요. 스테이트먼트건, 인터뷰 건 공유에는 다양한 방식이 있으니 다른 방식으로 공유하실 수 있다면 반드시 전시 형태가 아니라도 상관없을 것 같아요. 비주얼적인 부담감을 가지지 않으셨으면 하지만, 아무래도 비주얼적인 작업을 하시는 분들이다 보니 그렇게 생각하실 수밖에 없겠죠. 하지만 조금은 내려놓으셔야 정해진 시간 안에 작업이 나올 수 있을 것 같아요.

김보라: 시간관계상 마무리를 해야 할 것 같은데요. 이 말만은 꼭 해야겠다 싶은 신 분 계신가요? (정적) 없으시면(웃음) 오늘 잡담회를 마치겠습니다. 긴 시간 동안 정말 고생 많으셨어요.

Stage IV.

■ 백남준에 대한 ■
경의

안경화

〈굿모닝 미스터 오웰〉은 1984년 1월 1일(미국 시각) 인공위성을 통해 전 세계에 생방송 된 위성 프로젝트다. 100여 명의 예술가를 비롯한 방송국 프로듀서, 엔지니어 등 많은 사람이 참여한 협업 프로젝트이자 다양한 국가의 예술과 기술, 그리고 문화의 교차와 교류를 시도한 실험이었다.

백남준은 이 쌍방향 위성 생중계를 통해 시공간의 제약을 극복하는 기술의 활용을 보여주었다. 동시에 완벽히 통제할 수 없는 소통 방식이라는 것을 보여주기도 했다. 실제로 일방향 매스미디어에서는 일어날 수 없을, 일부러 연출한 방송사고를 비롯, 생중계로 인해 발생한 통신상의 방송사고 등이 일어났다. 예측과 통제가 불가능한 생중계의 형태로 위성을 활용한 이유가 무엇일까? 백남준이 1984년에 쓴 글에서 그 이유를 짐작해 볼 수 있다. “위성기술을 통한 ‘자유의 증대’(순수하게 존재론적인 면에서 ‘자유의 증대’란 역설적이다. 자유는 질적인 사고이지, 양적인 사고가 아니)는 기대와는 달리 ‘강한 자의 승리’로 이어진다.”¹

〈굿모닝 미스터 오웰〉은 전 세계에서 약 2,500만 명이 시청한 것으로 추산된다. 우리가 보기에 결과적으로 성공한 것처럼 보이지만, 백남준은 이 프로젝트에 대해 회한이 담긴 글을 여러 차례 쓰기도 했다. 예술가로서 기술을 다룬다는 것, 기술에 대해 사유한다는 것, 그리고 커뮤니케이션의 어려움에도 불구하고 지속해서 협업을 해온 이유가 무엇일까? 백남준의 여러 협업 중에서도 기술, 그리고 테크니션과 협업한 작업을 살펴보면, 그 이유에 대해 생각해 본다.

“인공위성은 우연적으로 그리고 필연적으로 사람과 사람 사이의 예기치 못한 만남을 유도할 것이며, 인류 뇌세포의 연결고리를 더욱 공고히 할 것이다... 새로운 접촉이 새로운 내용을 낳고, 새로운 내용이 새로운 접촉을 낳는 피드백(지난 시대의 표현법을 빌린다면 변증법)이 개발되었다.”²

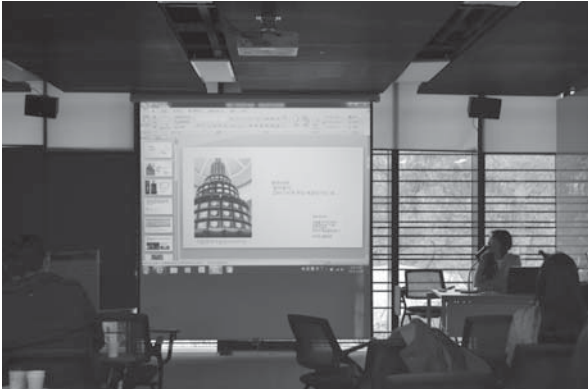
- 1 백남준, “예술과 위성”, 『백남준:말馬에서 크리스토포까지』, 에디트 데커, 이르멜린 리비어 엮음, 정미래, 김문영, 임왕준 옮김 (백남준아트센터, 2010), p. 140.
- 2 같은 책, p.138.



1



2



- 1 문해주 백남준의 참여, 소통 + 관계에 기반한 작업소개
- 2 이현주 백남준 지금, 여기: 멋대로 해석하기
- 3 이소현 백남준에 대한 느낌, 영상, 러닝타임 4분 33초
- 4 강신규 미디어와 게임 간 관계 맺기: <포트 맥머니(Fort McMoney)> 사례 분석
- 5 박원호 빅 브라더, <굿모닝 미스터 오웰> #리를 브라더, 게임 <레플리카> 분석 → p. 163

3



4



5



김보라: 장담회를 시작하겠습니다. 간단하게 주제에 관해 이야기를 나누고, 앞으로의 방향에 대해 논의를 하려고 해요. 주제와 팀까지 정할 수 있으면 좋을 것 같고요.

오영진: 백남준과 음악의 관계를 잘 몰랐어요. 전반적으로 음악성이 강한 작품을 하신 것 같아요. 시간의 흐름이라든지 그러한 것을 작품에 녹여내려고 하신 것 같아요. 음악이야말로 시간성의 예술이잖아요. 대체로 그 지점이 재미있었어요. 다시 시간이란 관점으로 보니 백남준 선생의 예술이 ‘물감을 새롭게 바꿨다’의 문제가 아니라 공간 안에 시간을 부여하려 했다는 점, 그럴 때 새로운 미디어가 등장할 수밖에 없다는 점이 오히려 더 좋네요.

조민화: 백남준 본인도 시간예술을 했다고 말한 바 있고요. 음악이라는 것이 시간 예술이기 때문에 거기에서 시작해서 본인의 예술에 시간성을 굉장히 많이 투영했어요. 선생님이 말씀하신 것들이 잘 들어맞는다고 할 수 있겠습니다.

오영진: 백남준을 설명할 때 새로운 물감을 썼다는 말 대신 다른 말을 사용해서 이야기해 봤으면 좋겠어요.

신현우: 그런 의미에서 영상의 흐름에 관해서도 얘기해 봤으면 좋겠습니다. 사실 동영상도 시간적인 매체잖아요. 그런 의미에서 봤을 때는 음악이나 시간에 대한 백남준의 사상 같은 것들이 동영상에는 어떻게 나타나는지 얘기할 필요가 있겠어요.

신규빈: 아까 피드백에 대한 이야기가 나왔잖아요. 저도 발표에서 ‘리제너레이트 피드백(regenerate feedback)’에 관해 이야기했는데, 피드백은 영상의 시간적인 요소를 파괴하면서 다른 형태로 재해석하는 작업이거든요. 기존의 영상 작업은 0초에서부터 10초까지와 같이 시작과 끝이 있었다면, 피드백이라는 요소가 끼어들면서 다른 환경에 끝없이 적용되면서 만들어지는 영상, 무한 재생성되는 영상이 만들어지게 되는데요. 기존의 영상매체의 개념과는 아예 다른 식으로

접근하게 되는 거거든요.

게임도 마찬가지죠. 엔딩의 유무 측면에서 보면 재미있는 게, 사실 다큐멘터리에서 형식을 가져온 게임은 엔딩없이 계속 존재할 것이고, 그렇게 되면 기록적인 다큐멘터리로서의 가치를 가지게 될 텐데요. 더 나아가 오픈 월드라는 형태의 게임이 있는데.... 혹시 엔딩이 없는 오픈 월드 게임이 있나요?

이경혁: 일종의 도시를 만들어 놓고 큰 공간에 플레이어를 두고 만들어 가는 그런 게임이 있죠.

신규빈: 소개해 주신 국정원 게임은 엔딩이 여러 개지만 어쨌든 끝이 있는 게임이죠. 오픈 월드의 경우, 그 안에서 엔딩을 보지 않고 택시 기사로서의 플레이만 계속할 수 있어요. <툼 레이더(Tomb Raider)> 같은 게임의 경우 끝은 나지만 엔딩이라기보다는 또다시 시작되어 각 맵을 돌아다니며 달성요소를 해결하고 점수를 얻을 수 있어요. 이렇게 끝이 나지 않는 게임들이 있는데 시간적 개념같이 끝이 존재하는 것이 아니라 계속 즐길 수 있는 그런 게임인 거죠. 과거의 게임과 요즘에 만들어지는 게임은 엔딩 면에서 확연한 차이가 좀 있지 않나 싶어요. 그런 게임들이 상업적인 형태이기 이전에 예술로서도 가치를 인정받으며 만들어지고 있는 시기가 아닌가 싶습니다. 게임과 예술이 떨어져 있다가 아니라 서로가 연결되어 있는 거죠. 피드백의 경우처럼, 백남준의 작업 방식이나 정신 등이 여러 매체를 통해 사회 전반적으로 이미 보여지고 있다는 점에서, 백남준의 정신이 시대를 관통하는 것이었다는 생각이 드네요.

김성원: 사실 이번 프로젝트를 참가하며 의문점이 많았는데요. 오늘에서야 비로소 저만의 예술적 가치를 누구나 영유할 수 있는 것인지 생각하게 되었고, 그것이 계속되어야 하기 때문에 우리가 이런 고민을 할 필요가 있는 것이 아닌지 생각하게 됐어요. 무용의 관점에서 매체는 몸인데 백남준을 비롯한 모든 협업에는 신체나 인간이 들어가 있잖아요. 몸이라는 매체성에

대한 가치를 저 스스로는 굉장히 중요하다고 생각하고, 인간의 존엄성과 같은 것이라고 생각하는데 그것을 도대체 어떻게 게임화 해야 하는 것인가 하는 의문이 컸어요. 그런데 좋은 예를 많이 주셔서 여러 가지 아이디어와 더불어 해보고 싶은 욕망과 욕구가 생겼어요. 기술적인 것은 부족하지만 그런 것들은 함께 채워나가면 될 것 같고요. 게임과 무용의 철학적인 면이 만나 예술적인 것을 게임의 형태로 풀어내면 좋겠다는 생각이 들어요. 게임 또한 총체적인 활동이자 놀이라는 생각이 들기까지 굉장히 어려웠던 거죠. 게임을 개발하고 실패하는 과정이 예술과 같아서 도구의 차이일 뿐이지 하나인 것 같고요. 협업이라는 형태는 상호관계성을 형성해준다는 점에서 이런 스터디 프로젝트가 굉장히 도움되네요. 총체적으로 많은 것을 느낄 수 있었습니다.

김보라: 저는 오늘 발표들이 내용적으로도, 풀어낸 방식 면에서도 흥미로웠어요. 발표를 들으면서 개인 작업조차 과연 정말 혼자 할 수 있는 걸까? 하는 생각이 들었고요. 협업 또한 더 여러 가지 방식으로 이루어질 수 있겠다고 생각했어요. 올 초에 백남준아트센터에서 «다중시간»이라는 특별전을 한 적이 있는데요. 다양한 분야의 기획자, 연구자가 백남준의 작업으로부터 모티프를 가져와 작가들과 작업을 진행하는 전시였어요. 일종의 백남준이라는 과거와 협업을 하는 거죠. 지난주 소현 씨의 말을 듣고 한유주 작가와 ‘에이.타이프스트(김태용, 류한길, 로위에)’의 <시차의 교차>라는 작품이 생각났는데요. 한유주 작가가 백남준의 위성 프로젝트를 모티프로 글을 썼고요. 그 텍스트 가지고 이미지 악보를 작성한 뒤에 (타자를 치면 소리가 나거나 조명이 켜지는 등) ‘장치된 타자기(prepared typewriter)’로 연주하는 작품이었어요.

오영진: 음악성과 함께 지난 모임 동안 강조된 상호작용성 있잖아요. 이 두 가지를 합쳐보면 딱 하나의 은유가 남아요. 악기입니다. 악기는 음악을 연주하기 위해 작용하는 하나의 매개체죠. 이것은 시간의 예술을 만들어 내는 동시에 참여와 피드백이 가능하게 하는 매체잖아요. 게임도 일종의 악기인 것이고, 백남준의 작품도 악기라는 관점으로 볼 수 있겠다는 생각이 드네요. ‘다이어나 밴드’라는 아티스트가 있는데요. 스마트폰을 준-해킹해서 각자 자기의 목소리를

녹음하고 와이파이를 이용해 모두를 연결시켜요. 누군가 지휘하듯 버튼을 누르기만 하면 목소리가 나오는 거예요. 기계적 매체를 이용해 일종의 소셜합창을 만든 거죠. 저는 <굿모닝 미스터 오웰>도 합창이라고 생각돼요. 우리도 이런 악기를 만들어낸다는 개념을 가지면 재밌지 않을까 싶은데요. 아까 말씀하신 ‘장치된 타자기’ 같은 경우 저는 잘못되면 일종의 스펙터클로 끝난다고 생각해요. 그걸 하려고 백남준이 그런 작품을 만들었다고 생각하지 않거든요. 그런 다른 감각들을 이어놓은 것은 결국 합창을 위한 것이었다고 생각합니다. 합창과 악기라는 은유를 사용하면 아이디어가 더 떠오르지 않을까 제시해 봅니다.

이소현: 저는 생각이 단순해서 백남준이 괴짜고 미친 사람 같고, 이해할 수 없다는 생각으로만 봤어요. 한편으로 백남준이 한국인인 것이 자랑스럽고... 그렇게 단순히 생각해왔는데요. 이제 백남준이라는 작가는 멋진 철학가이자 창조에 대한 단순성을 확연히 드러낸 아티스트가 아닐까 생각해요. 저는 그의 작품이 아름다움, 미를 고심했다고 생각하지 않아요. 그렇지만 철학적인 생각을 고심해서 담은 거죠. 이번에 발표를 준비하면서 초창기 퍼포먼스, 플럭서스에서 왜 그런 행위들을 했었는지 생각해봤는데요. 제가 백남준을 너무 어렵게 생각했다는 생각이 들었어요. 기존의 체제를 어떻게 전복시킬까 고민해서 용기 있고 단순하게 접목했던 것 같아요. 창조는 계속 새로운 것들을 접목하면서 나온다고 생각하는데 자신의 인생으로서 그런 것들을 표현해낸 게 아닐까 싶기도 하고요. 그래서 이번 프로젝트에 참가하면서 백남준에 대해서 다시 생각하게 된 것 같아요.

남상철: 최근에 뉴스 기사를 하나 봤어요. 한 농인이 시위현장에 간 거예요. 이 분은 심각한 청각장애를 가지고 있어서 사람들이 외치는 함성이 안 들린대요. 눈만 감으면 고요한 독방에 있는 거나 마찬가지죠. 그런데 어떻게 사람들의 함성을 듣게 됐냐면, 가슴을 울린대요. 진동이. 사람들이 외치는 소리를 귀로 듣고 이해해서 감동이 오는 게 아니라, 진동이 가슴을 울린 거죠. 거기서 번뜩인 게

왔어요. 그것에 대해 아직 정리가 잘 안 됐지만요.
 저는 주로 오디오와 눈에 보이는 것을 조합하는 작업을 하는데, 어려운 말로 하면 오디오 비주얼이고 한글로 하면 시청각 작업인 거죠. 소리를 보여주는 그 작업을 하는 데 있어서 어떤 어려운 전자 장비로 하는 게 아니라, 컴퓨터 하나로 다 하고 있어요. 재료에 있어 처음 문제점은 ‘전기가 없으면 어떻게 보여줄 수 있을까’였어요. 불가능해요. 전기가 없으면 컴퓨터를 못 켜요. 그걸 넘어서는, 전기를 사용하지 않고 시청각적인 것을 만들 수 있는 재료가 있다고 해도 문제는 생기죠. 그걸 보는 관람객 중 누군가 어느 지점에서 관람이 어려워지는 상황이 발생할 수 있잖아요. 그래서 소리를 못 듣는 사람은 시각을 통해 볼 수 있고, 시각적인 것을 볼 수 없는 사람이라면 대신 청각을 통해 감상할 수 있는 작품을 만들 수 있지 않을까 생각해봤어요.

그런 측면에서 오늘의 주제가 협업이었는데, 백남준도 플럭서스에서 여러 예술 방식을 활용했을 거예요. 시, 문학, 사진, 음악, 건축 등이 합쳐지며 새로운 것이 나오게 됐는데, 하나로 합쳐져 있다기보다는 같은 이야기를 하는 개체. 즉 인풋은 다르지만, 대중을 향한 아웃풋은 각자의 말과 방식으로 다양하게 말하면, 경험하는 대중들이 음악을 잘 몰라도 글로 대신 읽을 수 있고, 미술을 모르는 사람은 음악을 들을 수 있게 다양한 재료적인 측면에서 무기를 수집한 것이 아닌가 하는 생각이 들었어요. 우리가 주로 두 가지 감각체계를 쓰는데 어느 한쪽이 무너져도 예술적인 것을 전해줄 수 있는 다양한 형식의 악기, 물감을 모아둔 게 아닐 가하는 그런 생각이 들었습니다.

신규빈: 아까 오영진 선생님께서 음악으로 표현하셨잖아요. 저는 비주얼을 하는 사람으로서 음악에서 가장 놀라웠던 게 뭐냐면, 미술을 그 위에 덧칠하면 아래 색은 안보여요. 비디오의 경우도 어느 정도 렌더링이라는 일련의 과정을 거치면 뒤의 영상은 안 보이고요. 반면, 음악 같은 경우에는 사람이 인지할 수 있는 헤르츠(hertz) 안에서 다양한 것들을 중첩시켜서 만들어 내는 것이죠.

다양한 소리를 한 번에 들을 수는 없더라도, 하나하나 집중해서 들을 수는 있겠죠. 그러니까 아까 나온 얘기 중에 하모니라는 것이 중요한 것이 아닌가 싶어요. 어느 예술이 다른 예술과 만났을 때 어느 하나가 사라지는 것이 아니라 동일 선상에서 보여질 수 있고, 그것이 하모니처럼 조화롭게 느껴질 수 있게 해준다는 면에서 그런 목적을 가지고 표현한다면 어떤 재료를 선택하더라도 그 자체로 의미가 있는 것이 아닐까요?

오영진: ‘하모니’ 하면, 우리의 미적 감각은 ‘조화로움’이잖아요. 예를 들어 ‘도미술’, ‘오흘화음’ 같어요. 사실 우리가 아름답게 느끼는 것은 수학적으로 정해져 있습니다. 쇤베르크 같은 사람들은 오랫동안 유지되어 온 아름다움의 평균율을 무시하고 그사이에 무수히 많은 반음, 반의 반음이 들어있다고 얘기하는 겁니다. 그 사람의 음악은 무조음악입니다. 조음이 없어요. 그래서 사실 굉장히 자유롭습니다. 그런 의미에서 우리도 무조음까지 가야 한다고 생각합니다. 우리의 실제 상황엔 조가 있진 않죠. 각자의 상황이 있기 때문에 누구는 에이 마이너, 누구는 에프 마이너고 ... 다 다르죠. 이걸 통합하기 위해서는 어떤 특정한 하나의조를 사용해서는 안된다는 거죠. 그런 의미에서 쇤베르크의 무조음악에는 사실 이런 다양한 세계에 대한 지대한 사랑이 담겨있다는 의미가 있거든요. 감춰지고 숨겨진 것들의 화음들. 그렇지만 그것은 우리가 배워온 조화로운 화음들의 차원은 아니죠. 불협화음이라고 느끼지만, 나쁘다든지 안 좋다는 의미가 아니라 우리가 익숙했던 화음을 부수는 새로운 화음인 거죠. 백남준의 작품이 당혹스러우면서도 곱씹어보게 하는 것은 단순히 불협화음이기 때문이 아니라 그 안에 다시 볼 수 있는, 그동안 보이지 않았던 화음이 있었기 때문이 아닌가 싶어요. 쇤베르크와 음악까지 연결해보면 그렇게까지 이해해 볼 수 있을 것 같아요.

김보라: 말씀하시는 것들을 듣다 보니 드는 생각인데, 제가 요즘 어떤 워크숍에 참가하고 있거든요. 같이 참여하는 분 중에 뇌성마비를 앓고 있어서 몸을 컨트롤 하는 게 힘든 분이 계세요. 저는 그분이 다수가 좋다고, 혹은 맞다고 느끼는 그런 박자에 맞춰서 악기를 연주하거나 노래해야 하는 게 이상하다는 생각이 들었거든요. 그냥 그분에게 편안한 박자에, 자연스럽게 느껴지는 박자에 두드리면 되는 건데 왜 기존의

노래에 맞춰서 해야 하는 건지 모르겠는 거죠.

이소현: 저는 불협화음의 문제라든지, 미술도 그렇고요. 대중의 동의를 받지 않은 예술로서의 예술적 가치란 무엇인지 궁금해요. 우리가 하고자 하는 게 예술로 승화시키고 싶은 어떤 행위 자체라면, 사실 미친 사람이 하는 것과 우리가 하는 게 다를 게 없을 수도 있잖아요. 물론 앞서 논의한 불협화음에 관한 이야기도 필요한 일이고, 이해해요. 백남준 작가의 작업을 보면서 기존 것과는 다른 방식의 사고나 작업을 해야 새로운 무언가가 열린다는 것까지도 알겠고요. 그런데 그런 식으로 무언가를 우리가 한다면 대중이 받아들일 수 있을까요? 오늘 제가 발표했을 때도 저는 제 발표에 대해 사람들이 어떻게 반응할까? 내가 생각한 대로 반응할까? 궁금하거든요. 그러니까 대중을 이해시키고 존중하는 것이 중요한 것인지, 행위로서 뭔가 새로운걸 만드는 게 더 중요한 것인지 이야기를 나눠보고 싶어요. 그런 걸 해보셨던 분이 있다면 경험에 대한 이야기도 듣고 싶고요. 이 문제에 대해 모두 어떻게 생각하시는지도 궁금해요.

김보라: 일단 불협화음이 무엇인지에 대해서 얘기하려면, 그렇다면 불협화음이 아닌 것은 무엇인가에 관해서 얘기해야 될 것 같아요.

이소현: 제가 저항적인 사람인데, 왜 미술은 꼭 저렇게 해야 되지? 하는 사람인데요(모두 웃음). 우리가 불협화음이 아니라고 생각하는 게 사실 상당히 자연적인 거예요. 우리가 아름답다고 느끼는 것들은 수많은 세월을 인간이 자주 보고 경험적인 것들에 의해서 결정된 것으로 생각해요. 그런 미에 대한 경험치가 축적돼서 황금 비율 같은 것도 생기고, 사람들이 봤을 때 안정감있고, 아름답고 조화롭다고 생각하는 것들은 자연에서 우리가 경험할 수 있는 것들이라고 저는 개인적으로 생각해요.

오영진: 맞는 말씀이세요. 평균율이라고 하는 것들, 혹은 미술에서도 황금비율이란 것도 아주 오래 우리가 학습해오고 구성해온 것이기

때문에 그것을 갑자기 벗어난다거나, 혹은 벗어나는 것이 더 가치가 있다거나 그런 얘기를 하는 것 자체가 오만한 것이죠. 쇠베르크에 대한 비판도 매우 많아요. 이것 때문에 혼란이 왔다고, 음악이 아닌 것을 음악으로 만든 것이라고 극단적으로 말하는 사람들도 있어요. 클래식 주의자들 중에서요. 피타고라스가 으뜸화음을 발견한 일화를 떠올려보면, 피타고라스가 길을 가다가 대장장이들이 망치질하는 소리를 들은 거예요. 어느 순간에는 매우 아름다운 소리인데 다시 들어보면 아닌 거예요. 보니까 세 명의 대장장이가 망치질할 때 도미솔의 화음이 나왔던 거죠. 어떤 때는 나오지 않은 거고요. 왜 어떤 때 감각이 더 좋았을까 하다가 황금률을 발견해내고 황금비율의 모태가 되는 거거든요. 신이 주신 아름다움 같아요. 미술의 원근법 같은 것도 모두 신이 주신 아름다움 같은 게 되는거죠.

문제는 이후에 일어난 일인 것 같아요. 그렇게 되면 그 아름다움에 기준을 맞추고 그것을 선한 것으로 둔다는 거예요. 아름다운 것에서 끝나지 않고 이것이 선한 것, 그렇지 않으면 악한 것이 되어버리죠. 도덕적인 구분법을 집어넣는다는 것이 문제예요. 그렇게 되면 길을 가다가 나는 대장장이들의 그런 소리들을 잡음이나 소음 취급하고, 배제하고, 구분하기 시작한다는 거죠. 그것이 아름답지 않다고 배제해 온 도덕의 규칙이란 것이 이 안의 가치 판단에 있는 거죠.

아까 본 백남준 퍼포먼스 중 하나는 피아노를 가져다 부숴 버리잖아요. 그건 아마 부르주아의 교양들, 감각화된 아름다움을 부숨으로써 그 안에 담겨져 있는 수많은 가치판단을 우선 한번 제거해 버리는 것, 그리고 그 위에 다시 재구성한다는 의미인 것 같아요. 예를 들어 화음 말고 다른 음도 존중하고 듣는 사람이라면 (화음과 불협화음) 두가지가 다 있어도 된다고 생각해요. 그런데 우리는 대개 아름다움을 취하고 그렇지 않은 것은 배제해 버리잖아요. 결국엔 못 듣게 되고요. 자연환경을 봐도 그 안에 죽은 벌레가 있을 수 있는데도 이미 필터로 수채화 같은 아름다운 풍경만을 바라본다라는 것, 그게 문제라는 거죠. 그러면 대중적인 예술가들이 만들어 온 데이터베이스 시뮬라크르 안에 갇히는 거잖아요. 영원히. 그 외의 모험이 불가능해지죠.

신규빈: 덧붙여 얘기하자면, 말씀하신 예술가로서의 행위적인 당위성이 있었고 그와 동시에 취향이라는 것이 생긴 것이 아닐까요? 아름다움, 혹은 그 기준이라는

것이 오랫동안 만들어졌다고 하지만, 근 5년, 10년 안에 발생하여 받아들여지는 기준과 인식은 그 이전보다 훨씬 더 빠르게 생겨나고, 받아들여지고 있잖아요. 기존의 화음이 듣기 좋겠지만, 그 화음보다 듣기 좋은 다른 장르들이 나오는 거죠. 그게 취향이 되는 거고요. 이를테면 사실 현악기 같은 것도 만들어진 음악이잖아요. 그런걸 몇백 년 동안 들어오다가 테크노같이 전에 없던 음악, 소리 같은 것들이 생겨나면 잡음처럼 들릴 수 있는 거죠. 하지만 그런 새로운 것들을 좋아하는 어떤 취향도 생기게 됐잖아요. 상업적인 예술이라고 말씀하셨는데 상업적이라는 것이 사실은 오랫동안 만들어진 것이긴 하지만 최근에는 그런 상업적이라는 기준 자체도 많아지기 시작했던 거죠. 제안을 쓰고 타겟층을 정하잖아요. 최근에는 전 연령을 타겟으로 하는 게 몹시 어려워요. 예전에는 맞춰진 취향대로, 교과서적으로 만들었다면 개인적인 취향이 세분화 되었기 때문에 상업적인 부분에서도 많은 고민이 있다고 생각해요. 아까도 인디 게임이라든지 상을 받고 그런 것들도 기존의 게임들과는 다르다고 말씀하셨잖아요. 사회적으로도 우리가 생물학적으로 느끼기에 황금비율이 있다고 하지만 그런 것들이 지켜워진 사람들은 새로운 것들을 만들고 찾게 된다는 거죠.

이소현: 제가 궁금했던 것들은 사실 동의받지 않은 공감성이 결여된 작품에 대해서 어떻게 생각하시는지.

김보라: 제가 하고 싶은 말이 있는데, 무척 길어질 것 같아요(웃음). 이따 개인적으로 나눠요. 선생님. 이런 흥미로운 상황에서 끊고 싶지 않은데요.

이소현: 끊어주세요. 근데 이 얘기들 무척 좋았어요.

조민화: 저희 오늘 저녁 식사 같이 하기로 했잖아요. 식사 자리에서 이어서 얘기를 나누면 좋을 것 같고요 (웃음). 이제 팀 구성과 주제 이야기를 해야 할 것 같아요.

김보라: 팀 구성 관련해서 각자 하고 싶은 주제를 가져온 뒤 공유하고, 몇 가지를 정하기로 했었잖아요. 물론 그 방법도 좋지만, 주제 발표를 해서 어떤 몇 가지의 주제로 결정하고 시작하는 것이 프로젝트 성과와 안 맞을 수도 있겠다는 생각이 들었어요. 어떤 정해진 목표에 맞춰서, 그걸 향해서 달려가게 되지 않을까 싶거든요. 그래서 공평하게, 제비뽑기나 사다리 타기를 하자고 했더니(모두 웃음), 민화 선생님이 아니 무슨 소리냐, 여태 하고 싶은 대로 하게 하자고 해놓고 이제와서 강압적으로 해서야 되겠느냐는 거예요. 그래서 지금부터 자유 시간을 드리면 어떨까 해요. 그룹을 나눠서 가져오신 주제들을 가지고 구성원을 바꿔가며 자유롭게 대화를 나눠보시면 좋을 것 같아요.

이렇게 하는 또 하나의 이유는, 협업의 방식 때문인데요. 주제나 기획을 정한 채로 협업을 시작하면, 누군가 기획한 걸 다른 누군가는 이뤄줘야 하는 상황이 발생할 수도 있잖아요. 그런데 같이 이야기 나누면서 기획하다 보면, 주제나 방식이 풍부해질 수 있고, 각자의 역할을 찾는 것도 쉬울 것 같아요. 제가 협업에 대해 열심히 찾아보다가, 아 열심히 까진 아니고요(웃음). 발견한 건데요. 뷰오의 법칙(Wiio's laws) 중에 이런 게 있어요. “우연한 경우를 제외하면 커뮤니케이션은 대부분 실패한다.” (모두 웃음). 실패, 실수. 이런 상황 속에서 재미난 게 많이 나올 수 있다고 생각해요. 백남준의 작업 중에 <TV를 위한 선(Zen for TV)>라는 작품이 있는데요. 만들어진 계기가 재미있어요. 우연히 텔레비전 수직동기가 망가진 거예요. 그래서 그걸 옆으로 세워 놓고, <TV를 위한 선>이라는 제목을 붙여준 거죠. 연유를 모르는 관객들은 선(禪), 동양의 미 하면서 아마 감탄했겠죠? (모두 웃음) 저희도 실수나 실패 같은 것들이 자유롭게 이뤄졌으면 좋겠어요. 여러분 모두 개인 작업을 하고 계신데도 불구하고 일요일 마다 시간을 내서 오셨다는 건 교류나 실험을 해보고 싶으셨기 때문인 거잖아요. 방식, 주제 같은 것들을 자유롭게, 그리고 함께 정해보면 어떨까요? 더불어 게임을 중심으로 놓고 계속 이야기를 나눠왔기 때문에 아홉의 형식이 반드시 게임이 아니어도 된다는 말씀을 드리고 싶고요. 4회에 걸쳐 우리가 나눈 이야기가 연결이 될 수밖에 없을 것 같아요.

조민화: 그리고 개인 작업을 하고 싶으신 분들도 계실 것 같아서 팀 구성을 강제하지 않는 게 좋겠다는 생각이 든 것도 있어요. 그동안 저희가 생각을 교류하고 나눈 대화들도 협업의 한 형태가 될 수 있잖아요. 우선

자유롭게 대화하시라고 하면 부담을 가지실 수도 있을 것 같은데, 오늘 대략적인 기획이나 주제를 가져오기로 했었기 때문에 각자 다들 준비해오셨을 거예요.
아무것도 없이 대화를 나누기는 힘드니까, 준비해오신 것들을 가지고 이야기 나누고 싶은 분들과 바꿔가며 대화해보시면 좋을 것 같아요.



음
음
음

이현주 디지털기술의 발달로 재조명되고 있는 ‘게임’은 놀이 도구라는 의미 외에도 다양한 정의나 견해를 가지고 있어
인터뷰 낯선 사람들이 모여 논하기에 쉽지만은 않은 주제였던 것
진행·편집 같습니다. ‘게임’과 ‘사회’라는 단어만으로 시작해 질문과 답변에 한계를 두지 않기도, 어느 순간 명확한 협의의 주제에 집중하기도 하는 토론을 했고 또 각자의 경험 및 사유에 연계해 서로에게 신선한 발제를 꺼내어 나누면서 주제에 대한 본질과 경계해야 할 점, 긍정적인 면 등을 탐구하기도 하고 이를 바탕으로 타인과의 상호작용/소통을 목적으로 하는 ‘게임’을 만들어보고자 함께 고심해보기도 하면서 우리는 각자의 ‘게임’을 정의해 나갔습니다. 과정을 통해 얻은 결과 또한 함께 나눠보고자 합니다.

1. 이번 프로젝트 참가 시 기대했던 점과 참가 후 얻은 점에 대해 말씀해주세요.
2. 일상과 연계해 이번 프로젝트 참여로 인한 변화가 있다면? 작업 또는 활동에 적용하고자 하는 점이 생겼다면지 또는 삶의 방식 등에 있어 달라진 점 등이 있다면 말씀해주세요.
3. 프로젝트 참여 후 귀하가 발견한 ‘게임’이란 무엇입니까? (참여 전과 후의 생각을 비교해주셔도 좋겠습니다.)
4. 게임과 사회/해킹-테크놀로지의 변형/백남준에 대한 경의 등 잡담회와 발제들 중 개인적으로 흥미로웠던 내용과 그 이유 또는 감상을 듣고 싶습니다.
5. 프로젝트에 참여하면서 진행방식이나 협업에 대해 느낀 점, 건의하고 싶은 점이 있었다면 자유롭게 말씀해주세요.

강신규

1. '내'가 '우리'가 되진 못했지만, '너'와의 비교 속에서 내가 어디쯤 서 있는지 알게 된 것 같습니다.
3. **하드웨어나 소프트웨어만을 의미하지 않으며 눈에 보이지 않는 현상이기도 하다.**
이제 게임은 더 이상 눈앞에 두고 플레이하는 하드웨어나 소프트웨어만을 의미하지 않는다고 봅니다. 눈에 보이지 않는 게임이라는 현상이 이미 우리 주변 곳곳에 스며들어 있고, 앞으로 더 퍼지게 되겠지요. 조금씩 천천히지만, 확실히 모든 것은 게임이 되어가고 있습니다.
4. 박지혜 선생님의 잡담회. 기존 게임의 논리를 비틀어 새로운 게임에 대한 구상을 할 수 있게 해주기 때문입니다.
5. 서로 다른 분야의 사람들끼리 모여 '장님 코끼리 만지기' 식으로 게임에 대해 논의했더랬죠. 그래서 결과적으로 한 마리의 거대한 코끼리를 완성하는 대신, 코가 세 개에 다리가 두 개뿐인 변종 코끼리를 만들게 된 것인지도 모르겠습니다. 하지만 어찌됐든 처음 모여 뱀이나 하마가 아닌 '코끼리'를 만들었다는 게 성과라면 성과겠지요. 앞으로 어느 부분은 넘쳐나고 어느 부분은 모자라는 이 변종 코끼리를 균형 갖춘 한 마리의 코끼리로 만들 필요가 있겠습니다.

김성원

1. 다양한 아티스트와의 협업과 그들의 작업방식, 생각들이 궁금했고, «뉴 게임플레이»프로젝트 라는 주제 아래 세미나와 워크샵-작업결과물과 결과 자료집까지 디테일한 진행과정에 호기심과 궁금증이 많았었습니다. 특히, 협업방식과 게임의 융합적 모델로서 다양한 시도를 기대했던 것도 있었고요.

무엇보다 '게임'이라는 개인적으로 무지한 세계에서 좀 더 넓게 그리고 즐거운 상상을 할 수 있었고, 새로운 인연 맺음으로 함께 고민하고 프로젝트를 진행할 수 있어서, 무엇보다 마음 통하는 아티스트들과 작업 할 수 있어서 즐겁고 감사했습니다.

2. 제 기대와 예상처럼 용기와 도전의식이 더 생겼음에 감사하고, 많은 고민과 노력 끝에 좋은 협업과정을 끝까지 함께 할 수 있어서 즐거웠고, 보람되었습니다. 이번 경험으로 좀 더 용기를 얻어 많은 곳에서 다양한 대상들과 프로그램을 기획하려 지원서나 기획서를 쓰고 있어요. 같은 곳을 바라보고 함께한 협업작가들과 추후 지속적인 예술모임을 갖기로 했어요.

3. 관점의 다양성과 가치에 따라 좀 더 즐거운 놀이적 접근을 할 수 있는 매개체

참여 전 게임은 나와 거리가 좀 멀거나 좋아하지 않는 디지털의 세계! 또는 금기시 해야 한다고 게임을 기피하였다면, 프로젝트를 진행 후에는 게임의 다양성과 교육적 콘텐츠의 필요성을 느꼈고, 게임의 제도나 기능적 방법론을 뛰어넘어 관점의 다양성과 가치에 좀 더 즐거운 놀이적 접근을 할 수 있어야 한다고 생각하게 됐습니다.

4. 다양한 이슈와 맥락이 있어 흥미로웠기에 참가자들과의 다양한 대화가 있었으면 했는데, 게임의 구조나 기능성을 모르는 사람들은 대화에 투입되기가 어려웠던 걸로 보입니다. 그러나 좋은 목적의 게임, 매뉴얼 등을 소개 해주셔서 흥미로웠습니다.
5. 진행방식에 있어서 다양하고 디테일한 과정에 비해 물리적, 시간적 여유나 지원이 부족했다고 보여집니다. 협업이 안되었다면, 굉장히 외로운 싸움이 되거나 포기할 가능성도 많았을 것 같고요. 팀 협업과정에 들어갈 수 있도록 사전 미팅이나 간담회 등의 통로가 많아졌으면 하는 아쉬움이 있었어요. 신청시 개인이나 팀으로 신청을 구별하여 받거나, 한쪽으로 치우침이 없이 다양한 참가자들과의 관계맺음방식을 이끌어주시면 좋겠다 생각도 해 보았습니다. 결과적으로는 협업을 이루었고, 끝까지 책임 있게 마무리 지을 수 있어서 다행이었고, 담당자분들의 노고가 컸으리라

생각되어집니다.

김재현

1. «뉴 게임플레이» 프로젝트라는 타이틀에서 '게임'의 의미를 새롭게 해석해 볼 수 있는 자리가 되지 않을까 하는 기대가 있었고, 공감대가 형성될 수 있는 열정있는 분들과의 만남도 기대를 했었습니다. 참가 후 얻은 것은 기대했던 대로 '게임'에 대해서 새롭게 해석해보고 연구하고 프로젝트까지 발전시켜볼 수 있는 기회가 되었고, 관심사가 비슷하고 열정있는 몇 분들과 팀으로도 작업하게 되어 감사했습니다.
2. 일상도 게임이 될 수 있다.
인생이 게임(놀이)이다 = 즐기자
3. 보고, 듣고, 생각하고, 움직이고, 책임지는 것.
그리고 '함께' 할 때 즐거운 것.
4. '게임과 사회'가 생각보다 훨씬 밀접한 관계에 놓여있다는 것을 새삼 깨달으면서 게임 속 이야기가 곧 현실 속 이야기 라는 것을 다시금 실감하였습니다. 사실상 게임을 '만들고' '하는(play)' 주체도 '사람'이기 때문에 한 시대의 게임은 그 시대의 사람들이 모여사는 사회를 반영하는 것이 당연한 현상이지만, 전에는 알지 못했던 여러가지 사례들과 정보를 접하면서 '게임과 사회'라는 주제에 대해 재조명 해보게 되었습니다. '트롤'에 대한 개념도 전에는 잘 알지 못했는데 신선하기도 하고 흥미로운 키워드란 생각이 들었습니다. 모든 현상에는 원인이 있을 법인데, 게임 속 혹은 사회 속 부정적 이미지의 '트롤'은 과연 왜 생겨나는 것인지, 이에 대한 책임은 트롤 자체에만 있는것인지 아니면 트롤이 속해 있는 시스템 혹은 공동체가 져야 할 부분도 있지 않은지, 그리고 우리가 생각하는 트롤의 입장에서는 그 외의 모두가 트롤처럼 느껴지기에 트롤을 하는것은 아닌지, 등 여러 질문과 해석이 떠올랐습니다.
5. 열린 프로젝트로 시작 된 만큼 이러한 방식에 의해 생겨나는 장/단점이 있는것 같습니다. 정해진 틀이

없는 만큼 참여자 개개인의 생각과 의견들이 모여 진행되는 그 과정 자체가 흥미로웠습니다. 반면 프로젝트 규모 및 지원에 비해 참여인원이 많다보니 '함께' 만들어가야 하는 프로젝트에서 무엇인가를 함께하기 위해 필요한 조율의 시간 및 여러 여건들이 부족했던 것 같습니다. 그렇지만 (개인적으로는) 놀라울 정도로 많은 것들을 얻고, 실험하고 도전하고 창작해 볼 수 있는 시간이 되었기 때문에 힘들었던 부분들도 게임의 한 요소처럼 생각이 듭니다. 모두 수고하셨습니다. 언제, 어디가 될 지는 모르지만 다음 스테이지(stage)에서 뵈겠습니다 ;~)

김태경

1. 저는 이 프로젝트에서, 다양한 분야에서 활동 중인 여러 작가분들과 만나 보고, 듣고, 이야기하고 싶었습니다. 백남준 아트센터까지의 거리가 꽤 길었음에도, 거의 모두 참석했던 것 같습니다. 프로젝트가 시작되니 자기소개부터 시작해서 매 주 이루어졌던 ‘잡담회’까지 굉장히 다양한 의견들이 오고가는 것을 보는 것이 개인적으로 여러가지 의미가 있었습니다.
2. 어른이 되고나서, 혹은 어른으로서 “알고있다”라고 생각했던 많은 부분들에 대해서 다시 생각해볼 수 있는 계기가 되었습니다. 실제로 이번 프로젝트 주제였던 ‘게임’은 여러 번의 워크숍과, 발표, 토론의 과정을 거치면서도 제대로 다듬어내기 힘든 개념이었습니다.
3. **옆에 있는 것 같지만 없는, 유령**
다양한 게임이 존재할 수 있고, 나는 게임을 ‘어떠
어떠 한 것’이라고 정의를 내리지 못하고 있음을 알게되었습니다. 게임은 늘 존재하고, 옆에 있는 것 같지만 ‘게임이란 이것이다’라고 가리키려고 보면, 없는. 굳이 비유하자면 ‘유령’ 같다는 생각을 했습니다.
4. ‘게임’을 주제로 여러 분야에서 활동하는

사람들이 모여 많은 이야기를 나눴지만, 결국 우리는 '게임은 무엇이다'라고 말하지 못했습니다. 각자가 '게임'이라는 개념을 다양하게 사용하고, 또 받아들이고 있었기 때문입니다. 이토록 많은 관심과 노력, 시간을 들여 생각을 해보았지만 쉽지 않음을 본다는 것이 꽤 흥미로웠습니다.

5. 프로젝트와 워크숍, 그리고 결과물의 방향을 설정할 때 '자유롭게'라는 표현을 굉장히 많이 들었지만, 프로젝트 내내 '백남준'으로부터 자유롭지 못했던 것 같습니다. 프로젝트 경험이 부족해서 그런지 개인적으로는 워크숍 주제라던지, 참여자들의 발표에 백남준에 대한 내용에서 '백남준'과 연결이 되어질 때 굉장히 부자연스럽다고 느꼈습니다.

문해주

1. 참가 시 기대했던 점은 세미나와 잡담회를 통해 서로 다른 분야의 사람들과 서로 다른 혹은 같은 생각들을 다양한 관점에서 소통하는 과정을 기대하였다. 참가 후 전체 참여자들과의 소통은 시간적으로 매우 부족하였다. 하지만 팀원들을 꾸리고 작업하는 과정에서 생각했던 것 보다 깊이 있는 소통을 할 수 있어서 기억에 남는다.
2. 참가한 사람들의 이야기를 들으면서 혹은 팀들과 작업을 하면서 상대방의 생각과 나의 생각의 차이, 혹은 같지만 다른 표현의 방법을 알아가는 좋은 기회였다.
3. **일상에서 쉽게 즐길 수 있는 놀이, 혹은 혼자서만 하는 것이 아니라 누구나 참여 가능하며 소통 할 수 있는 놀이**
프로젝트 참여 전에 나에게 '게임'은 재미있을 것 같지만 나랑은 친하지 않은 놀이 같았다. 이번 프로젝트 참여 이후 '게임'은 일상에서 쉽게 즐길 수 있는 놀이, 혹은 혼자서만 하는 것이 아니라 누구나

참여 가능하며 소통 할 수 있는 놀이 같다.

4. 참가자 각자 연구하고 있는 영역과 발표 주제와 연결하여 고민하고 자기의 이야기로 재해석하는 과정이 흥미로웠다.

5. 2개월이라는 시간이 짧은 듯 했다. 서로를 알아가는 과정이 많이 부족했던 것 같다. 팀을 구성할 때 진행자의 역할과 참여자의 적극적인 참여가 더 필요할 것 같다.

박원호

1. 특별히 뭔가를 기대하지는 않았습니다. 어떤 모임이 될지에 대한 호기심이 있었지만 처음에는 무슨 일이 벌어질 지 알 수가 없었거든요. <A.I.부처>의 작업에 서포트로 참여하면서 미술관 전시품에 자신의 이름을 올리는 것도 상상할 수 없었으니까요. 하지만 게이머가 아닌 사람들이 게임에 대해서 어떤 생각을 하고 있었는지에 대해서 많은 이야기를 들을 수 있었다는 점이 매우 좋았습니다. 한 명의 게임제작자로서 게임이라는 매체를 바라보는 다양한 시각에 대한 이야기를 들을 기회는 흔치 않으니까요.

2. 주말마다 기흥역까지 가는 일은 쉽지 않지만 절대 육체적으로 피곤하지는 않았던 것 같습니다. 육체적인 피로보다 즐거움이 더 많았습니다. 사실 백남준아트센터에서 다시 한번 생각하게 된 것은 협업과 커뮤니케이션입니다. 이건 수많은 게임제작자들이 가장 중요하게 여기는 키워드니까요. 동시에 프로젝트 리더에 대한 무한한 신뢰 역시 중요하다고 느꼈습니다. 그만큼 신뢰할 만한 리더를 만나는 것도 행운이겠죠?

3. 사실적으로 다가오는 체험

게임에 대한 정의는 프로젝트 참여 후나 전이나 똑같습니다. 게임은 사실적으로 다가오는 체험입니다. 게임오버는 우리의 신체의 죽음을 의미하지 않지만 게이머는 플레이에 실패할 때 감정적인 동요를 느낍니다. 가상의 일인데도 말이죠. 게임이라는 사실적인 체험은 충격을 넘어 기쁨과 환희를 가져다 줄 수도 있습니다. 한없이 고귀하거나 또 한없이 저급할 수도 있죠. 중요한 것은 그 체험이 나의 감정을 바꿀 정도로 사실적으로 다가온다는 것입니다.

4. 가끔 게임은 예술이 되어야 한다는 강박증이 보이는 것 같습니다.

사실 게임은 꼭 예술일 필요는 없어요. 누군가의 몰입을 이끌어낸다면 굳이 추상적인 은유나 환상적인 그래픽이 아니어도 그것이 미디어 아트를 지향하지 않는다고 하더라도 그 자체로 가치가 있는 셈입니다. 하지만 미래의 게임은 앞으로도 꼭 예술을 지향해야 한다고 믿는 분들은 게임이 고귀한 매체가 되어야 한다는 강박증에 빠지는 것 같습니다. 꼭 그럴 필요가 없는데 말이죠.

5. 앞으로 게임에 대한 프로젝트를 진행하는 모든 참가자들에게 건의합니다. 당신이 게이머가 아니라면 제발 게임을 해보세요! 어려운 일이 아닙니다. 힘들다면 유튜브에서 게임플레이 방송을 봐도 좋습니다. 소위 순수예술이나 미디어 아티스트 중에는 게임을 잘못 이해하거나 몇 개의 게임플레이 만으로 자신이 게임을 잘 안다고 착각하는 사람들이 있습니다. 물론 자기가 게임을 잘 모른다는 사실을 안다는 것만으로도 희망이 있습니다. 이런 프로젝트에 참가하시는 모든 분들중에 게이머가 아니라면 제발 꼭! 게임을 해보시기 바랍니다.

박지혜

1. 다양한 분야의 사람들을 만나는 것을 기대했습니다. 그리고 미술관 안에 전시를 준비하면서 예술 영역에 발을 걸쳐 놓은 게임은 어떤 것인지 스스로 정리해보는 계기가 되었습니다.
2. 이전에는 제가 하는 작업이 어디에 전시되어야 하는지 고민이 많았는데, 전시 준비를 하고 마치는 과정 안에서 어떤 틀 안에서 안식을 얻어야 겠다는 나약한 생각이 많이 줄어들었습니다.
3. **만드는 사람에 의해 새롭게 태어난 작은 세계. 게임을 만드는 사람은 작은 세계의 전지전능한 신**
만드는 사람에 의해 새롭게 태어난 작은 세계가 게임입니다. 게임을 만드는 사람은 작은 세계의 전지전능한 신이 됩니다.
4. 백남준에 대한 경의 발제 중 백남준이 뮤지션이나 기술자와 협업하는 이야기를 듣고 생각했던 것인데, 정말로 완벽한 협업이 이루어질 수 있을까? 사실 저는 불가능하다고 생각했습니다. 백남준 또한 자신이 원하는 것을 협업자로부터 얻어낼 수는 없었을 것 같습니다. 서로의 다른점과 작업의 스타일을 존중하는 과정에서 처음 기획과 다른 방향의 새로운 결과물이 나오는 것 같습니다. 협업에서 중요한 것은 다른이에게 기대를 강요하지 않는 것이라고 생각했습니다.

5. 다음 번에 비슷한 기회가 있다면 발제하는 시간의 반을 할애해 주제를 주고 그 시간에 즉흥으로 그림으로 뭔가를 표현한다거나 카드게임을 만들어본다거나 하는 시간이 있으면 좋을 것 같습니다. 정리해와서 발표를 하는 것 만큼이나 각자의 특성을 알아볼 수 있게 즉흥 주제 안에서 어떤 모습이나 능력이 발휘되는지 볼 수 있으면 협업 팀을 만드는데 도움이 될 것 같습니다.

오영진

1. 저는 이번 프로젝트를 통해 접촉한 다양한 분야의 사람들의 이질적인 생각을 ‘하나의 사고과정’으로 이해하고자 했습니다. 컴퓨터게임이나 현대예술에 대한 입장을 내용 차이보다는 사고방식 차이로 간주해 생산적으로 이야기 나눴다고 생각합니다. 비주얼오디오, 데이터사이언스, 무용, 일러스트, 게임평론가 등의 다양한 전문가를 만나고 이들의 능력과 장점을 제 안으로 흡수해 볼 수 있었습니다.
2. 개인적으로 아이디어를 내고, 이를 작품으로 실행하면서 제가 주도적으로 하게 되었습니다. 연구나 평론가의 입장이 아니라 제작자의 입장에서 서 본 점, 어려웠지만 유익했습니다. 결과적으로 아티스트를 더욱 더 존중하게 되었고, 예술과 기술의 결합을 통한 제작과정의 프로세스를 한층 더 알 수 있었습니다. 기술적 대상을 재료로 삼는 예술의 경우, 작품의 기술적 안정성과 미적 표현 사이에 간극을 조절하는 일은 순전히 아티스트의 몫이었습니다. 협업의 경우 대화가 끝없이 발생하는 것도 대개 이 문제일 것이라 예상합니다

3. 악기 같은 것

게임은 악기 같은 것이라 생각합니다. 기본적으로 입력하면 출력되고, 플레이어에 따라 다른 결과가 나오는 장치이기 때문입니다. 장치는 그 자체로는 아무 의미 없습니다. 좋은 악기가 좋은 곡을 만드는 것이 아니라 악기를 어떻게 연주하냐에 따라 좋은 곡이 탄생합니다. 이번 기회에 게임이라는 텍스트에 게이밍이라는 개념을 더해 종합적으로 생각해 볼 수 있었습니다

4. 백남준에 대한 강의를 통해 백남준의 미디어에 대한 철학, 이것을 현대 첨단미디어에 적용해 사유해볼 수 있어 좋았습니다. 이 날 커리큘럼의 ‘미디어와 선’이라는 백남준의 테마에 영향받아 <A.I. 부처>같은 작품도 만들었습니다. 또한 개인적으로 백남준과 살렝 무어먼의 관계를 통해 페미니즘적으로 이해할 수 있는 관점을

마련한 것이 새로운 발견이었습니다. 오디오 비주얼 실습을 통해 V4 프로그램 언어를 배운 것도 매우 실용적이었습니다. 언젠가 써 먹을 것 같습니다.

5. 프로젝트에서 협업과정을 만들기 위해서는 절대적으로 3달 이상이 필요해 보입니다. 회차를 늘리는 것보다는 감정적 친숙도를 높이기 위한 잉여시간이 필요합니다. 그러나 서포트 해주시는 교육 코디네이터 선생님들의 헌신을 통해 이질적인 주체들이 편안하게 접속할 수 있었습니다. 지금보다 1달 이상 빨리 프로젝트를 시작하고 닫으면 해결될 것 같습니다. (그럼에도 불구하고 3달이면 4달을 요구하는 사람들이 있겠지만요)
- 슬랙을 사용한 것은 첫날 의견조정 가운데 나온 결정인데, 이것이 온라인 친밀도를 방해했습니다. 되도록 사용방법이 익숙한 SNS를 사용해야 합니다.

오리엔테이션, 메인테마 강의식 세미나 2주, 잡담회식 개별 발제 세미나 2주 아예 이렇게 구분해 진행하면 어떨까 싶습니다.

서로 다른 사람들이 새로운 것을 배우고, 토론하고, 만드는 과정이니 각각의 단계에서 확실한 주제와 소재가 있으면 좋을 것 같습니다.

만드는 과정에서도 백일장처럼 일종의 시제가 등장하면 만들기 위한 영감과 동력이 될 수 있습니다. 악의의 통제와 선의의 제안은 다르기 때문에 적당한 방식으로 사용하면 됩니다.

프로젝트 기간 내 서포트 해 주셨던 백남준 아트센터 교육코디네이터, 학예사 분들께 존경을 표합니다. 특히 같이 재료쇼핑 하시고, 좌대 페인트칠까지 도맡아 해주신 김보라 선생님 감사합니다.

이소현

1. 개인적으로 제일 기대한 건 새로운 시각과 접근방식이었던 것 같다. 각기 다른 배경을 가진 사람들이 모여서 새로운 관점으로 미디어 예술에 관한 토론과 그로 인한 결과물을 기대함. 참가 후 얻은 것은 아마도 다른 배경을 가진 사람들과의 접촉? 정도가 아닐까 싶다.
2. 아무래도 새로운 곳에 관심을 더 가져야 하겠다는 생각이 들었다. 작품적으로는 새롭고 다양한 형식으로 스토리텔링이나 나의 생각을 여러 형식을 통해 표현하는 시도를 하고 싶다는 욕구가 들었다.

3. 생각을 표현할 수 있는 또 하나의 미디어

참여전: 말그대로 게임

참여후: 나의 생각을 표현할수 있는 또하나의 미디어

4. 게이미피케이션. 단순 흥미와 상업적 게임이 아니라 다른 분야와의 접목이라는 점에서.
5. 충분한 시간을 가지고 서로에 대해 알아 가면서 의견도 충분히 논의 할 수 있었다면 좋았을 거 같다. 그래야 서로 성향도 파악하고 진정 하고 싶은 것들에 대한 합의점이 나올 수 있지 않을까한다.

이현주

1. 기술과 예술과 전달방식의 접목을 위해 모인
분들과 함께하는 프로젝트를 통해 지금 만들고 있는
서비스의 시각적 효과나 표현에 차용할 아이디어
영감을 얻기를 기대했다.
하나의 사회적 현상을 보는 다양한 시각과 해석들을
접하고 나누는 과정이 즐거웠고 백남준에 한발짝 더
다가가 소통과 존재에 대해 갖고 있던 궁금증들을
좀더 해소할 수 있었다.
3. **삶 자체는 일종의 게임. 그리고 게임과 퀘스트의
선택권은 우리 각자에게 있다.**
마주치는 모든 일들에 대해 보다 담담해질 수 있을
듯 하다. 삶 자체는 일종의 게임이며 매트릭스이기도
하지만 실은 각각의 퀘스트 또한 우리 각자가 선택할
수 있는 것이다. 요즘 눈에 띄게 많아진 TV의
서바이벌프로그램들은 사람의 능력을 누군가의
주관적 의견을 기준으로 평가 및 수치화하여 경쟁을
붙이며, 참가자들은 상대를 떨어뜨리기 위해 자신의
재능을 끌어내는 모습을 보여주는데, 몰입해 시청할
때도 있지만 어딘지 불편했다. 이번 프로젝트를
통해 놀이를 벗어난 게임 형식의 커뮤니케이션이
어떻게 인간과 사회를 위협하는지 좀 더 확연히 볼 수
있었다.
4. 다양한 시각들을 공유할 수 있었던 것 자체가 의미
있었고 모두 재미있게 들었다. 실기 프로그램도
있어서 더욱 유익했다.

5. 발제, 잡담회 등은 열린 방식의 진행이어서 더욱 열린 결말을 얻을 수 있었던 점이 좋았습니다. 작품 제작에 있어서는 아무래도 많은 사람들이 단기간에 서로가 지향하는 바를 드러내고 맞는 팀원을 찾기에는 만남의 시간들이 짧았기에, 주최 측에서 1차적인 모듬이 형성될 수 있는 약간의 가이드라인을 제시해주셨으면 좋았을듯합니다. (예를 들어 발제 참여자를 주제별로 신청하게 했던 것처럼) 또한 참가자들의 연락 창구는 회의를 통해 수렴하기보다는 카카오톡 등 일반적으로 많이 사용하는 것을 당연지정해주시는게 좋을 것 같습니다. 참가자들의 열의가 뜨거웠던만큼 활발한 온라인 교류가 가능했을 것 같아요.

정유미

1. ‘정해진 바가 없다’는 프로젝트의 기획에 매력을 느꼈습니다. 평소에는 잘 만날 수 없는 다양한 출신의 사람들이 만나서 자유롭게 이야기를 나눌 수 있다는 것, 그리고 결과가 어떻게 될지 모른다는 것 자체로 충분히 호기심이 자극되었습니다. 정보를 시각화하는데 관심이 많다보니 어떤 이야기들이 오갈지 예측할 수 없는 상태지만, 그 이야기들을 잘 모아서 흥미롭게 시각화 하는 작업을 할 수 있을 것이라는 막연한 기대로 프로젝트를 시작했습니다.

프로젝트에 참여한 것을 계기로 백남준 아트센터라는 공간도 처음 가보고, 전시 및 책자, 강연 등을 통해 백남준 선생님의 작품에 대해 많이 접할 수 있었습니다. 백남준이라는 아티스트가 어떤 면에서 선구적인 존재였는지 느낄 수 있었습니다. ‘게임과 사회’ 발제 준비를 하면서는 게임이 사회 문제 해결에 일조하는 방향과 사례에 대해 조사했는데, 일단 ‘게임’이라는 익숙하지만 낯선 개념에 부딪혀

머리를 싸매고 고민했던 기억이 납니다. 게임 산업에 종사하는 참가자들이 추천해주신, 좋다고 소문난 게임도 직간접적으로 체험해보면서 ‘이런 게임도 있구나!’라고 새로운 게임의 차원에 발을 들인 경험도 정말 좋았습니다. 가장 많이 기억에 남는 것은 쉬는 시간이나 식사 자리에서 다양한 배경의 참가자들과 서로의 가치관과 관심사에 대해 이야기를 나누었던 것입니다.

3. 몰랐지만 실은 살아오면서 많이 해왔고 지금도 여전히 하고 있는 것

이번 프로젝트를 참여하면서 ‘게임’에 대한 인식이 바뀌었습니다. 발제 준비를 하면서 ‘게임’에 대해 조사를 하다가 언론에서 게임을 다룰 때의 부정적인 인식의 프레임이 저에게도 영향을 미치고 있다는 것을 느꼈습니다. 전에는 은연 중에 ‘게임’은 나와 다른 사람들, PC방에 있는 사람들이 하는 것이라고 생각했지만, 지금은 나도 살아오면서 정말 많은 게임들을 했고 지금도 여전히 하고 있음을 깨닫게 되었습니다. 그래서 이제 더 이상 스스로를 ‘게임을 즐겨하지 않는 사람’이라고 규정하지 않습니다.

이번 프로젝트의 잡담회 도중 ‘기능성 게임’에 대해 이야기를 나눈 적이 있는데, 개념적으로 새로 알게된 부분 외에도 콘텐츠를 만들 때 1차적으로 의도한 것에 대해 사용자가 받아들이는 것이 참으로 다양할 수밖에 없고 제작자로서 통제할 수 없다는 것을 받아들이게 되었습니다.

프로젝트에 참가하는 기간에 다른 곳에서 코딩 워크숍을 진행한 적이 있는데, 코딩으로 투박하지만 간단한 게임을 만들어 보았습니다. 그 수업에서 참가자가 지루해하지 않고 적극적으로 참여하는 모습을 보고 게임이

주는 몰입감과 재미의 힘을 한번 더 느낄 수 있었습니다. 작업에 있어서도 거창하고 잘 기획된 게임을 만드는 것은 아니더라도 게임의 요소를 빌려오는 것에 대해 더 적극적으로 고려하게 되었습니다.

4. 참가자들이 서로의 이야기를 듣고 ‘이런 것 해보면 어떨까요?’ 라고 자유롭게 발산하는 것들이 재밌었습니다. 해킹-테크놀로지의 변형에서 현재 우리가 많은 웹서비스들을 이용하면서 강제적이지만 자발적으로, 그리고 은밀하지만 공공연하게 제공하고 있는 우리 스스로의 데이터에 대해 고찰했던 것이 기억에 남습니다. 그런 이야기를 하면서 우리가 이런 상황에 대해 ‘트롤링’을 해보자는 아이디어가 나왔고, 이런 저런 아이디어들을 덧대면서 즐거웠던 기억이 납니다.

5. 정해진 기획이 없고 다양한 참가자들이 만들어내는 세렌디피티에 의존하는 프로젝트였던만큼, 초반부터 자유로운 소규모 대화가 자주 일어났다면 좋았을 걸 싶습니다. 물론 참가자 개인이 의지와 시간을 더 들여 적극적으로 대화를 주도할 수도 있겠지만, 운영 측에서 좀더 주도적으로 매주 만남 시간에 최대한 다양한 사람과 많은 이야기를 나눌 수 있는 워크숍을 기획해주면 좋겠다는 아쉬움이 남습니다.

이소현

«뉴 게임플레이» 프로젝트 공고는 참 신선했다.

“«뉴 게임플레이» 프로젝트는 예술과 교육에 관심 있는 작가와 전공자, 교육자들이 함께 예술을 공유하는 방법에 대해 고민하고 실행해보는 프로젝트입니다.

……미디어를 활용한 예술의 현재와 미래에 대한 생각을 나누고, 다양한 분야의 기술이 예술과 어떻게 관계 맺는지 논의해봅니다. 그리고 예술이 대중에게 다가갈 방법을 함께 고민하여…….”라는 문구는 상당히 매력적으로 다가왔다. 왠지 새로운 돌파구를 줄 것 같은 느낌에 참가신청을 하게 됐다.

제목에 ‘게임’이 있지만, 공고란에 나온 내용을 보면 우리가 생각하는 그런 게임을 만드는 것이 아니라 ‘현재 예술계에서 진행되는 판을 한번 바꾸자’라든지 ‘새로운 방식을 생각해보자’라는 정도로, 개인적으로 그렇게 해석했다. 그리고 모임 첫날은 더욱 큰 기대감을 주었다. 프로젝트를 소개할 때 가장 인상 깊었던 것은 프로젝트 설명을 위해 인용된 이 두 문장일 것이다.

“참된 교육은 A가 B를 위해, 또는 A가 B에 관해 행하는 것이 아니라 A와 B가 함께 행하는 것이다.”¹

“사이버네틱스 예술도 매우 중요하지만, 사이버네틱스화한 삶을 위한 예술이 더 중요하다.”²

상업예술, 실용예술을 하는 나로서는 삶 속에 함께하는 예술을 하고 싶었고, 주입식 교육이 너무 싫었기에 반가운 문구가 아닐 수 없다. 하지만 프로젝트가 진행되면서 개인적으로 든 느낌은 주된 목적이 이것(배움의 과정)이라기보단 그저 게임에 대해 공부하는 기분이었다. 예상외로 게임이 가장 중요한 키워드였다. 아마도 게임을 즐겨 하지 못해 아는 지식이 없는 데다가 그쪽의 전문가분들이 반 정도를 차지하는 데서 오는 압도감으로 인해 비롯된 것인지도 모르겠다. 자연스럽게 나오는 전문용어에 내용의 절반도 이해하지 못했다. 슬프게도 나의 주된 활동은 질문을 하는 정도가 되어 버렸다. 어느 시점부터는 내가 왜 이것을 하고 있는지, 계속해야 하는지에 대한

생각지도 않은 고민을 하게 됐다. 결국, 나는 협업을 함께할 프로젝트를 찾지 못하는 아쉬움을 남겼다.

솔직히 고백하자면 나는 게임이라는 것에 대해 더더욱 모르게 되어 버렸다. 아마도 내가 얼마나 이것을 단순하게 받아들이는지에 대한 자각에서 오는 것일지도 모른다. 게임에 대해 이 프로젝트를 통해 알게 된 건 생각보다 사람들이 게임에 대해 상당히 심각하게 받아들이는 점이다. 많은 전문적, 학술적 분야로서 왕성한 움직임이 일어나고 있고, 여러 분야에서 게임의 활용도에 대한 심각한 고려들이 발생하고 있다. 하지만 아직은 오래되지 않아서인지 체계나 이론이 정리되지 않았다는 느낌이 든다. 많은 자본과 사람의 소비로 인해 도전해보고 싶은 매력적 분야임은 분명하다.

아마 나 같은 사람이 많다면, 이 프로젝트에 게임 전문가분들은 참가자로 참여하기보다 조언자로서 참여하는 것이 좋지 않을까 하는 생각도 든다. 아니면 각기 다른 분야의 사람들의 비율을 균등하게 했더라면 좋았을 것 같다. 내가 기대한 건 ‘동등하게 모르는’ 사람들이 한 가지 주제에 관해 이야기하고 탐구하면서 뻘한 교육의 접근 방식이 아니라, 새로운 접근방식을 경험하게 되는 것이었다. 개인적으로 그 경험을 하진 못했다. 그렇다고 내 개인적 경험만으로 이 프로젝트에 대해 전부 설명할 수는 없다. 협업과정까지 이루어낸 다른 참가자분들의 말에 의하면 확실히 새로운 경험과 도전을 통해 다른 곳에서 느낄 수 없는 그 무언가를 얻었다고 했다.

내가 얻은 소득 중 굳이 ‘게임’이란 키워드에 맞추어 이야기한다면 게임이란 형식을 통해, 또는 게임과 다른 분야의 접목을 통해 새로운 형태의 표현 방식이 창조되고 있다는 것이다. 수많은 사람이 노력하고 있고, 아직은 표출되지 않은 수많은 잠재된 표현방식이 있다는 점이다. 세미나나 전문가분들의 말을 들으면서, 게임 형식을 통해 내 생각, 이야기를 표현할 수 있는 하나의 수단이 될 수 있다는 가능성은 매우 흥미로웠다.

1 파울로 프레이리, 『페다고지』, 남경태 옮김, (그린비, 2009)

2 백남준, “사이버네틱스 예술”, 1965, 에디트 데커, 이르멜린 리버더 편, 『백남준: 말에서 크리스토포까지』, 임왕준, 정미애, 김문영 옮김, (백남준아트센터, 2010)

마지막 정리단계를 앞둔 이 시점에서 내 생각은, 아직 시작도 안 했다는 기분이다. 개인적 바람이긴 하지만 이 모임을 계속 지속하면 어떨까 하는 생각도 든다. 처음이라 서툴고 실수도 잦았지만, 취지만큼은 정말 멋져서 이렇게 끝내기는 좀 아쉽다. 사실 이렇게 다른 배경의 사람들이 만나서 무언가를 창조할 목적을 가진다는 것이 흔한 일은 아니기 때문이다. 사실상 이 방대하고 새로운 체험을 위해 2달의 시간은 너무 짧았다.

그리고 이제서야 이 모임을 통해 만난 분들이 소중한 만남으로 받아들여지기 시작했다. 우리는 좌충우돌했다. 결과물을 만든 이도 있고, 나같이 없는 사람도 있지만, 우리 모두 이 새로운 만남을 통해 마음속에선 새로운 게임 룰과 플레이 형태가 만들어져 가는 싹이 생기고 있는지도 모르겠다. 그리고 그것이 백남준 정신과도 잘 어울리는 느낌도 든다. 그가 열광했던 Fluxus 처럼, 이 자체가 예술의 결과물이라고 하면 지나친 비약일까? 내가 기대한 대로 다른 배경을 가진 사람들과 익숙하지 않은 주제는 어떤 근사한 결과물을 주진 않았지만, 작지만 일정한 확장성과 가능성을 내게 주었다.

사실 아직도 이 프로젝트의 취지를 정확히 모르는 느낌은 지울 수 없다. 하지만 아이러니하게도 이번 프로젝트는 의도치 않게, 의도가 확실치도 않은 채로 의도한 바로 간 것 같기도 하다. 끝으로 이 프로젝트와 잘 어울리는 백남준이 한 말을 인용하겠다.

“세계의 역사는 우리에게 게임에서 이길 수 없다면 규칙을 바꿀 수 있다고 가르쳐준다.”

김성원
김재현
문해주

2017년 2월 19일 전시의 마지막 날
서로 묻고, 답하고, 대화하다

문해주: 팀원들을 선택할 때 무엇이 제일 중요했어요?

문해주:

저는 성원 선생님 발표하실 때 자신이 전달하려는 무용의 가치를 게임, 해킹이라는 주제와 연결하고자 고민하고 노력한 부분들이 가장 인상 깊었어요. 그리고 재현 작가랑은 세미나 끝나고 집으로 가는 버스에서 서로에 대해 이야기를 할 수 있었는데요. 특히 교육에 대한 관심과 자신이 배운 교육의 경험들을 나누고 싶어 하는 모습을 보며 배울 게 많은 친구라는 생각이 들었어요^^

김재현(이하 렉스):

제가 중요하게 생각한 키워드는 ‘진심’이었던 것 같아요.

김성원:

무척 동감해요. 그리고 아주 감동적이에요. 그 잠깐의 발표만으로도 느껴졌다는 것이요. 역시 예술가는 섬세함과 세밀한 관찰력-통찰력이 있는 것 같아요.

렉스:

팀을 정할 때 항상 질문하거든요. ‘이분의 진심은 뭘까?’하고요. 사람을 만날 때마다 어쨌든 만나서 작업하면 서로 관계를 맺는 거잖아요. “이 사람한테 예술은 무엇일까?”, “이 사람이 중요하게 생각하는 건 뭘까?”, “이 사람의 진심이 어떤 것일까?” (라고 질문해봤을 때) 저희 팀은 관심사도 비슷했었던 거 같고 그 진심이 느껴졌던 거 같아요.

김성원:

해주 씨 발표를 보면서 해주 씨와 작업을 하고 싶다고

생각했어요. '저 친구랑 예술교육 작업을 하면 다각도에서 생각해주겠다'라는 생각이 들었죠. 렉스는 첫 대면에 소개할 때부터 첫인상이 좋았고요. 그림책에 관한 얘길 해서 무척 호감이 갔어요. 첫 만남부터 무용에 관심이 많으며 먼저 관심을 가져주시기도 했고요. 무용하는 저로서도 그림책이나 그림, 영상 등 시각적인 부분들에 많은 관심과 매력을 느끼고 있다 보니, 짧은 시간에 공감대가 만들어질 수 있었던 것 같아요. 그리고 보니 첫인상도 중요하지만, 서로의 예술세계를 알 수 있는 프레젠테이션도 중요하네요^^

김성원: 이 프로젝트를 끝내며 가장 기억에 남는 것은 어떤 것들이 있던가요?

렉스:

프로젝트 참여자들과의 첫 만남과 프로젝트 후에 또 다른 만남을 기억하며 인사를 나눈 순간. 함께 눈 덮인 산책로를 걸으며 발자국 소리에 귀 기울인 순간. 생뚱맞은 곳에서 "야~~호~~"를 자신감 넘치게 외친 순간. 비상계단에서 처음 보는 사람들과 '태호'라는 어린이 옆에 쫓그리고 앉아 울림소리를 만든 순간. 프로젝트를 통해 처음 만난 예술가분들과 프로젝트 마지막 날 허물없이 수다 떨며 이것저것 '기억'해보며 유기농 오미자차를 마시던 순간.... 그리고 보니 다 '순간' 들이네요. 오글거리는 표현일 수도 있지만 '기억한다'는 것은 '순간'이라는 파편들을 찾아 맞추어가는 일종의 퍼즐게임이 아닌가.... 생각해봅니다.

김성원:

지금 되돌아보면, 팀을 선정하는 시작점부터 공간을 통한 퍼포먼스형 게임으로 만들어가는 과정과 예술교육기획 및 진행의 과정에서 어느 하나 버릴 수 없이 열정을 쏟고 끊임없이 대화하며 수정하고 아트센터 공간을 수없이 걸었던 그 순간들! 공간, 겨울바람, 눈, 햇살, 돌, 나무 등등 모두 소중한 기억들로 자리하네요. 특히, 다양한 참여자들과 공감할 수 있어서 너무 좋았어요. 가족팀들이나 학생들이 즐기며 공감하는 모습을 보면서 다양한 곳에서

꼭 프로젝트를 확장해 봐야겠다는 생각도 했고요. 순수한 마음으로 예술사고를 공유할 수 있는 사람을 만날 수 있다는 것, 그 과정을 순수하게 쏟아부을 수 있다는 점. 특히, 우리 팀을 결성하고 진행하기까지 과정이 너무 기억에 남을 것 같아요. 그리고 우리 만남을 계속 이어 나가는 것에 그치지 말고 그러한 과정들을 지속해서 이끌어가면서 예술 결과물을 같이 만들어 보고 싶어요.

문해주:

아아~ 아~~

렉스:

폭풍 공감~ 해주 작가 방청객 같네요(웃음).

문해주:

저는 우리 제안서 여러 번 바꿨던 게 제일 기억에 남아요.

김성원:

그리고 보니 7번 9번 이상은 제안서 수정, 수정해 썼던 거 같네요(웃음).

문해주:

처음 기획할 때 모호함 안에서 새로운 것을 만들어가던 순간들이 기억에 남아요. 무에서 유를 만드는 순간들 재미있었어요^^ 우리가 작업하면서 잘 풀리지 않던 순간들 혹은 너무 웃겼던 그 순간들이 ‘놀이’처럼 하나의 게임을 하듯 즐기면서 작업했던 것 같아요. 전시 마지막 날까지 전시장 ‘기억 나눔 공간’에 수많은 사람의 참여로 만들어진 ‘기억’에 대한 손글씨와 그림까지 놀라운 참여에 너무 흥미로웠고, 같이 공유할 수 있어서 풍성한 느낌이 들었어요.

렉스:

해주 작가님은 관계에서 그 미학을 찾으시는 것 같아요.

문해주: 각자의 역할은 뭐였을까요?

렉스:

해주 작가는 조소처럼 프로젝트 전체의 빈틈을 찾아 ‘조물닥 조물닥’ 단단하게 찾아가는 포인트가 있었어요.

문해주:

재현 작가는 애니메이션 스토리텔링에 관심이 있으시니깐 스토리를 찾아가는 과정을 잘 해주었던 것 같아요. 프로젝트 안에서 ‘메시지는 뭐지?’라고 계속 질문해주셨던 것 같아요.

렉스:

각자 프로젝트를 진행하는 스타일인데 성원 선생님은 무용에서 안무하는 느낌으로 전체를 안무하듯 유연하게 움직이게 해주셨던 것 같아요. 정말 서로 다른 듯하지만 하나로 이어지는 접점이 있었던 것 같네요.

김성원:

이 모든 역할에 퍼즐을 끼워 맞추듯 각자의 역량과 특성이 모두 다르지만, 우리 모두 예술을 마주하는 태도가 열정적이었고, 책임감 있게 몰입했던 것 같아요. '참 합이 잘 맞는 구성이다'라는 생각을 했습니다.

문주원

전공자를 대상으로 하는 교육 프로그램을 기획하자
이야기가 나온 것이 벌써 일 년여 전이다. 여러 가지 사정이
겹치며 다소 촉박한 기획의 시간을 거쳐 시작된
«뉴 게임플레이» 프로젝트는 게임, 미디어 아트, 예술교육
등 다양한 분야에 베이스를 둔 전문가들이 모여 함께
만들어가는 형태로 진행되었다. 함께 만들어간다는 말은
참가자들에게 주어진 ‘해야 할 것’ 혹은 ‘해야만 하는 것’이
정해져 있지 않다는 의미이기도 했고, 그렇기 때문에 불거진
혼란도 있었다. «뉴 게임플레이» 프로젝트의 자율성을
누군가는 무엇이든 시도해 볼 수 있는 기회로 받아들인
반면, 결과가 예상되지 않는 상태에 불편함을 느끼는
일부 참가자들도 있었다. 솔직히 말하자면 나 역시도 이
프로젝트의 끝을 상상하기가 쉽지 않았던 것이 사실이다.

어찌 되었건 프로젝트는 끝났고, 참가자들은 작품과
교육 프로그램, 비평, 인터뷰 등 다양한 방식으로 결과물을
내보였다. «뉴 게임플레이» 프로젝트의 과정이나 결과가
원만히 성공적으로 진행되었는지를 묻는다면 섣뜻
‘그렇다’고 대답하긴 힘들 것 같다. 하지만 서로 다른 배경과
관심사를 가진 사람들이 모여 토론하며 계속 제자리를 맴돌
것 같았던 이야기들이 구체적 형태로 가시화되어 가는
과정을 지켜보는 것은 분명 즐겁고 흥미로운 일이었다.
이 모든 과정에 동참해주신 «뉴 게임플레이» 프로젝트
참가자분들에게 감사의 말씀을 드린다. 그리고 우여곡절을
겪으면서도 애정을 갖고 프로젝트를 이끌어 주신 김보라,
조민화 선생님께도 수고하셨다는 말씀을 전하고 싶다.

많은 프로젝트가 기획되고, 진행된다. 그리고 웹이나 자료집의 형태로 기록-공유된다. 이번 프로젝트를 기획하며 다른 많은 프로젝트를 참고했다. 참고한 모든 프로젝트에 실제로 참여하지는 못했다. 이 글을 읽고 있을 누군가처럼 글이나 사진, 동영상으로 프로젝트를 (간접) 경험했을 뿐, 그 현장에 없었다. 그러다 보니 궁금해졌다. 참고한 그 프로젝트 모두 ‘해피엔딩’이었던 걸까? 정정해보자. 우리의 프로젝트만 탈 많고 말(은 더) 많고, 문제가 많았던 걸까? 물론 있다. 우리에게도 화기애애하고 흥미진진했던 순간이. 배울 지점도 분명 많았다. 그러나 아쉬움이 더 크다. 다른 프로젝트들의 기록을 보면 기획에서 진행, 결과물까지 배울 점만 가득하고 반면교사 삼을 건 없는 것 같다. 프로젝트를 마무리하는 시점에서 궁금해졌다. 정말 모두 해피엔딩이었을까? 당신은 궁금하지 않은가?

이 글은 후기를 대신하는, 변명이 뒤섞인 일종의 반성문이다. 적극적으로 참여해주고, 의미 있는 피드백을 주신 참가자들에 대한 보답이 고작 ‘반성문’이라는 사실이 참담하지만, ‘우리 정말 잘했어요! 너무 좋았어요!’라고 도저히 쓸 수가 없었다. 이런 구멍 많고 번거로운 프로젝트를 하려는 사람이 있다면 어쩌면 이 반성문으로부터 위안을 얻을 수도 있겠다.

대화의 크기와 깊이

애포초에는 내부 교육 담당자들을 포함하여 10명 내외로 프로젝트를 진행할 생각이었다. 대화와 관계 맺기에 필요한 건 결국 인원을 곱한 만큼의 시간이다. 여러 교육 프로그램을 운영해본 경험으로 우리도 잘 알고 있었다. 일단 (서울에서) 멀고, 매주 일요일 만나질을 토론하고 교류하는 게 목적인 모임에 많은 사람이 모일 거라고 생각 못 했다. 생각보다 많은 분이 연락을 주었고, 결국 모두 초대했다. 누가 이 프로젝트에 더 적합한지 아닌지를 판단하면 ‘안 된다’고 생각했다. 나중에는 프로젝트의 취지에 공감하는 사람만이 남게 될 거라는 생각도 있었다. 하지만 거의 모든 참가자가 끝까지 참여해주었다. 그러다 보니 서로를 알아가고 대화할 수 있는 시간이 부족했다. 모두에게 동등한 시간을

준다는 것은 사실 그 누구에게도 '제대로' 이야기할 수 있는 시간을 줄 수 없게 된다는 걸 알았다. 많은 사람이 서로를 자연스럽게 알아가면서도 동등하게 대화할 수 있는 방법은 무엇일까? 애초에 그런 방법은 없으므로 인원에 제한을 두는 게 맞았을까?

우리는 핑퐁을 한 걸지도 모른다

프로젝트의 모임 방식이나, 일정, 주제 등 대부분 과정을 참가자들과 논의해가며 진행했다. 내부 담당자들도 참가자의 일원이 되어 함께 조율하고자 했지만 주치하는 입장에서 동등하게 대화하는 건 불가능했다. 동등하게 대화할 수 없는 상태에서의 발언이나 의견은 '통보' '내지는 '강제'가 될 수 있었다. 의견을 낼 때, 조율이 필요할 때마다 고민했다. '이 방식(혹은 발언)이 프로젝트의 취지와 부합하는가?' 그러다 보니 균형 잡기와 조율이 진행자의 가장 중요한 역할이었음에도 그걸 제대로 해내지 못했다. 난감하고 안타까웠다. 솔직하게 털어놓고 함께 고민해봤다면 어땠을까? 변명하자면, 모든 팀에게 같은 정성을 들이기엔 시간과 에너지가 부족했다. 프로젝트 내내, 그리고 지금까지도 마음이 불편한 지점이다. 협업은 상호존중을 기반한다. 하지만 '네 말도 맞고, 내 말도 맞아'가 공평한 소통이자, 협업의 방식은 아니다.

프로젝트 아이덴티티 작업을 위해 지은 씨가 보내준 시안 중 소통의 과정을 핑퐁에 비유한 디자인 안(→ p.183)이 있다. 대화와 협업은 핑퐁 같은 게 아닐까. 서로를 주시하고 배려하지 않는다면, 조금만 힘이 들어가도 (목소리가 커지거나, 말이 많아지거나, 주장이 강해지면) 누군가는 이기겠지만 게임은 금방 끝나버린다. 결국 재미없는 게임이 되고 만다. 고창선 작가의 <혼자 뛰기>라는 작품처럼 혼자서도 재미있게 핑퐁을 한 참가자도 있고, 사람이 없는 곳으로 공을 날리는 사람도 있었다. 하지만 대부분 참가자는 공이 자꾸 떨어지더라도 몇 번이고, 다시 공을 주고받기 위해 노력했다.

과정이 목표이자 결과이고자 할 때

개발자, 디자이너, 작가, 비평가, 교육자 등 다양한 배경을 가진 사람들이 프로젝트에 함께했다. 그 사이에서 교류가 일어나는 것만으로도 의미가 있다고 생각했다. 우리가 자주 반복해서 했던 말도 “자유롭게 하고 싶은 걸 함께 하세요. 결과가 없어도 됩니다.”였다. 물론 그 ‘자유롭게’에 한계는 있다. 그럼에도 제한된 시간과 공간, 그리고 예산이라는 한계를 핑계 삼아 자유롭게 시도하고 실패하기를 바랐다. 답답회 중에도 ‘주어진 제한 속의 자유’에 대한 이야기가 나오는데(→ p.32), 타인과 우연한 시도를 해보는 것, 그러다 실패하거나, 혹은 아무것도 만들어내지 않는 것이 주어진 제한 속의 자유, 그 너머를 상상해볼 수 있는 하나의 방법이 될 거라 생각했다. 과정이 곧 결과가 되기를 바랐다. 하지만 미술관이라는 기관에서 무언가를 한다는 것으로부터 오는 부담감, 혹은 욕심을 내게 될 수밖에 없는 상황을 공감해주지 못했다. 아무거나 하거나, 아무것도 하지 않아도 된다는 우리의 말을 믿지 않았던 참가자도 있었다. 공감해주지 못했으면서, 공감해주길 바랐던 것. 작업했던 팀들에게 가장 미안한 점이다. 그럼에도 여전히 결과물의 형태로 무언가 만들어내지 않았던 참가자를 포함해 모두 어떤 형태로든 프로젝트에 참여했다고 여긴다. 함께 나눈 이야기들이 어떠한 형태로든 분명 영향을 주었다고 생각한다. 백남준이나 게임과는 아주 다른 무엇이건, ‘다시는 협업을 하지 않겠다’는 다짐’이건, 어떤 형태로든.

협업이 아닌 일이 있을까? 오롯이 혼자 할 수 있는 일이라는 게 있을까? 그렇다고 말한다면 이제까지 함께해온, 혹은 도움을 받아온 이들에게 실례 아닐까? 프로젝트를 기획하며 많은 사람을 괴롭히고 귀찮게 했다. 덕분에 어떻게든 시작할 수 있었다. 책을 들고 다시 찾아가 귀찮게 할 생각이다. 누구보다도 끝까지 적극적으로, 열심히 참여해주신 참가자분들께 감사드린다. 도움 주신 백남준아트센터의 많은 선생님과 프로젝트로 함께 고생한 조민화, 문주원, 김선영 선생님. 바쁜 와중에도 여러모로 신경 써 준 큐레이터 박혜진 선생님께 감사드리며, 사랑합니다. 다시는 프로젝트

(따위) 안 할 거라고 했지만, 우리 또 해요. 오롯이 혼자 할 수 있는 일이라는 건 없다는 것. 개인적으로는 그걸 들여다보는 시간이었다. 이 책이 똥똥해진 이유, 기획부터 디자인의 과정까지 모두 넣은 이유다.

야
러

교육

교육 프로그램 〈기억 산책: 공간과의 대화〉는 ‘«뉴 게임플레이» 프로젝트’에 참여한 예술가들이 기획했다. 예술가와 참여자가 함께 ‘백남준아트센터’라는 공간을 ‘산책’하며 공간을 새롭게 바라보고 몸의 움직임을 통해 ‘기억’해보는 퍼포먼스게임-예술교육워크숍이다.

백남준아트센터 공간을 움직임을 통해 기억해보고, 게임적 요소를 적용해 공간을 새롭게 바라보며 퍼포먼스의 형태로 표현한다. 기존 게임적 룰을 예술적인 감각으로 재해석해보고 능동적인 체험형 게임을 제안해보고자 했다.

— 기획·강의: 김성원, 김재현, 문해주

— 일시: 2017년 1월 13일, 15:00~16:40 / 14일, 11:00~12:40

— 장소: 백남준아트센터 로비, 도서관, 세미나실 및 야외

— 대상: 가족(초등생 이상), 청소년, 성인 등 2인 이상 그룹 / 회당 5팀

구분	소요시간	내용	장소	
들어가기	30	프로젝트 및 수업 안내 공간산책	로비 및 야외	1
활동하기	10	공간활용 움직임 퍼포먼스	도서관 및 계단	2
	30	인사 나누기 움직임 기억 게임 기억 공간 지도 만들기	세미나실	
나누기	20	기억 및 움직임 공유하기		3
마무리	10	활동 마무리 및 소감 나누기		4





3



4

“산책은 느리게도 빠르게도 걷게 하며, 보이지 않던 것을 골똘히 들여다보게도 만들며, 느닷없는 곳에서 아무런 이유도 없이 한동안 머무르게도 만든다.” — 이원, 『산책 안에 담은 것들』¹

1 이원, 『산책 안에 담은 것들』, (세종서적, 2016)

전시

2017. 1. 10.(화) — 2. 19.(일)

백남준아트센터 로비 플랫폼 & 2층 전시장

《뉴 게임플레이》프로젝트 전시

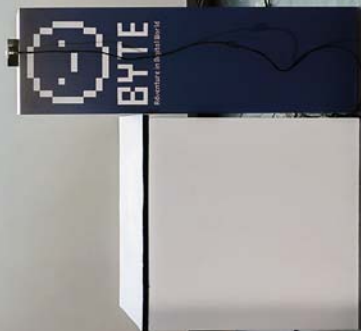




김성원, 김재현, 문해주, 박지혜, 신남진기(남상철, 신규빈), 오영진, 이현주

- 박지혜,
 <BYTE : Adventure In Digital World>, 2015/2017, 가변크기
- Park Ji Hye,
BYTE : Adventure In Digital World, 2015/2017, Dimension Variable
- 시간이 흐를수록 점점 더 삶 속으로 깊게 침투해오는 디지털 기술, 그런 파급력에 비해 일반 대중의 테크놀로지에 대한 이해는 턱없이 부족하다. 디지털 기기의 사용방법이라는 뜻의 ‘인터페이스’는 디지털과 인간관계에 대해 생각해보 수 있게 해주는 중요한 개념이다. 본 프로젝트 <BYTE : Adventure in Digital World>는 기존 디지털 인터페이스에 대해 다시 성찰해보는 게임이다. 늘 당연하게 생각해왔던 빠르고 직관적이며 쉽게 이용할 수 있었던 디지털 기기의 사용방식들을 뒤집어보고, 색다른 인터페이스를 체험하는 과정 안에서 자연스럽게 디지털 기술과 인간의 관계에 대해 생각하게 될 것이다.
- 또한, 본 게임은 설치형 게임의 모습으로 미술관 안에 전시된다. 미술관
- 안으로 들어온 게임은 게임이 가지고 있던 부정적인 선입견들을 모두 벗어내고 예술품으로 여겨질 수 있을까? 게임과 예술품이 갖는 공통점은 작품 앞에서 깊게 생각해보거나 직접 플레이하고자 하는 의지가 없다면 아무 일도 일어나지 않는다는 점이다. 미술관 안에 게임이 들어온다고 해서 게임은 다른 존재가 되지 않는다. 중요한 것은 관객 스스로 플레이어가 되고자 하는 의지와 선택이다. 플레이어가 되는 순간 게임은 미술작품이 그러하듯이 관객과의 의미를 만들어 낼 것이다.





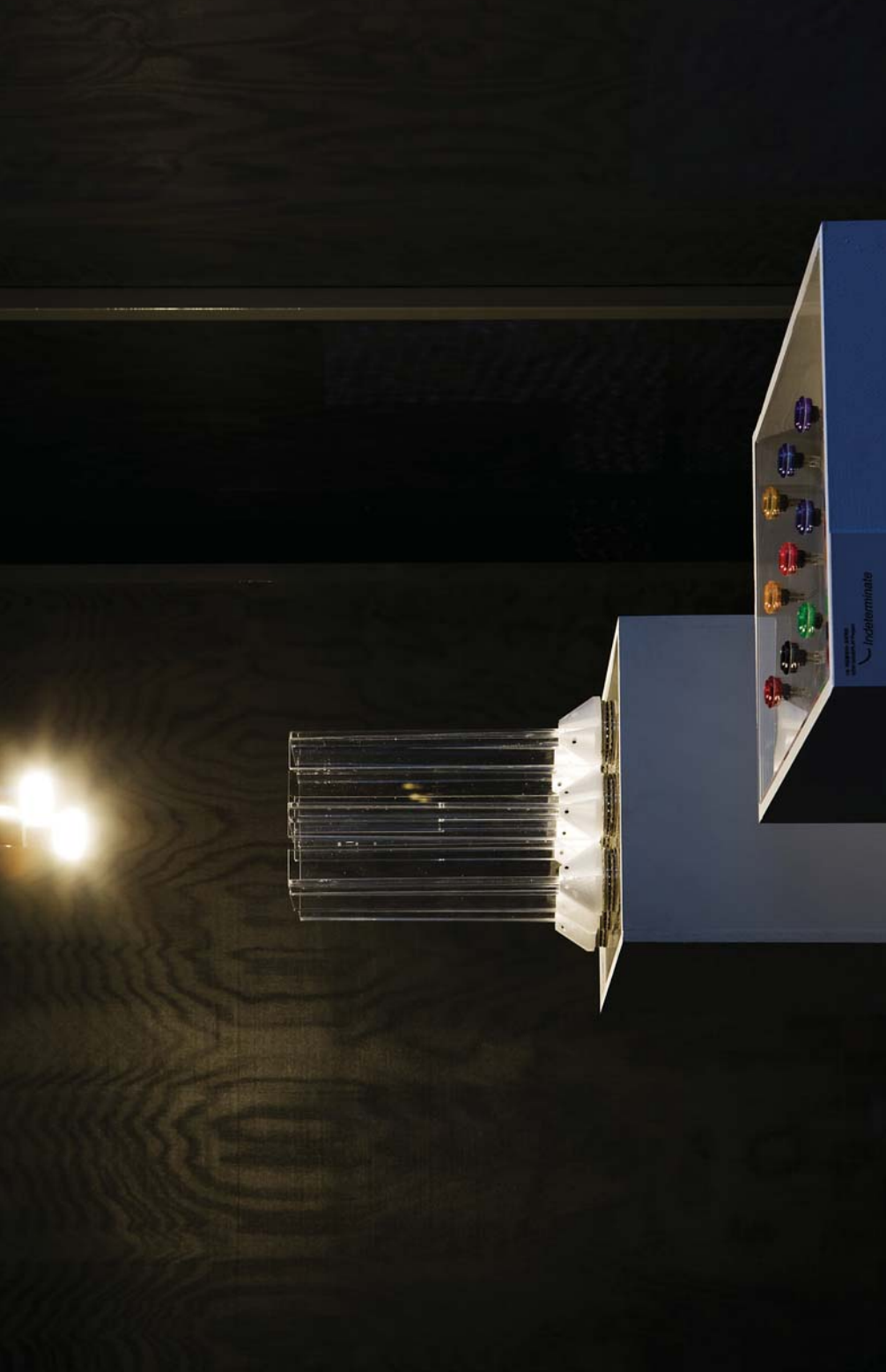


신남전기
(남상철, 신규빈),
〈Indeterminate〉, 2017,
40 × 40 × 130 cm,
40 × 40 × 80 cm

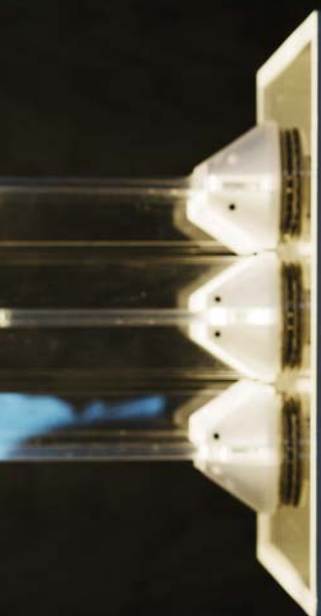
ShinnamJeongi
(Nam Sang Chul,
Shin Kyu Bin),
Indeterminate, 2017,
40 × 40 × 130 cm,
40 × 40 × 80 cm

토론에 빚대어. 누군가가 말하면 누군가는
듣는다. 하지만 A가 온전히 A로 향하지
않는 것처럼 내용은 왜곡되기 십상이고
다르게 전달된다.

이 모든 과정이 한 발짝 안에서 보면
싸우는 듯(argue)보이지만 또 한 발짝
뒤에서 보면 정숙한 토론(debate)이 된다.
우리는 빛의 굴절을 통해 만들어지는
새로운 색상 속에서 혼돈 속의 조화를
찾을 것이다.



Indeterminata





오영진, 박원호, 윤주혜,
 〈A.I. 부처〉, 2017,
 가변크기

Oh Young Jin, Park
 Wonho, Yoon Ella,
*Artificial Intelligence
 Buddha*, 2017,
 Dimension Variable

구성·제작: 오영진
 글: 박원호
 카드 디자인: 윤주혜

게이머에게 가장 치명적인 상황은 스스로
 게임을 하고 있다는 것을 자각해버리고
 마는 것이다. 완벽한 플레이를 추구하는
 것은 선(禪)의 경지와 같다. 현실의 나를
 잊고 게임 속에서의 나를 완성해나갈
 때, 혹시라도 마음의 동요가 생긴다면
 플레이는 실패하고 게이머라는 명상에서
 빠져 나온다.

게임 〈테트리스(Tetris)〉 플레이에
 인공지능을 부여해 보았다. 그러자
 끊임없이 떨어지는 블록을 빠르고
 완벽하게 맞춘다. 단 한순간도 망설이지
 않는 인공지능. 그 자체로 이미 깨달음을
 얻은 부처와 같다는 생각이 들었다.
 위에서 아래로 내리꽂는 행위는
 상징적으로 깨달음과 연관이 있다고 한다.
 문학작품에 눈, 비, 폭포의 비유가 많은
 이유다. 〈A.I. 부처〉는 번뇌에 빠진 모든

게이머들이 구원을 받을 때까지 완벽한
 플레이를 멈추지 않을 것이다.



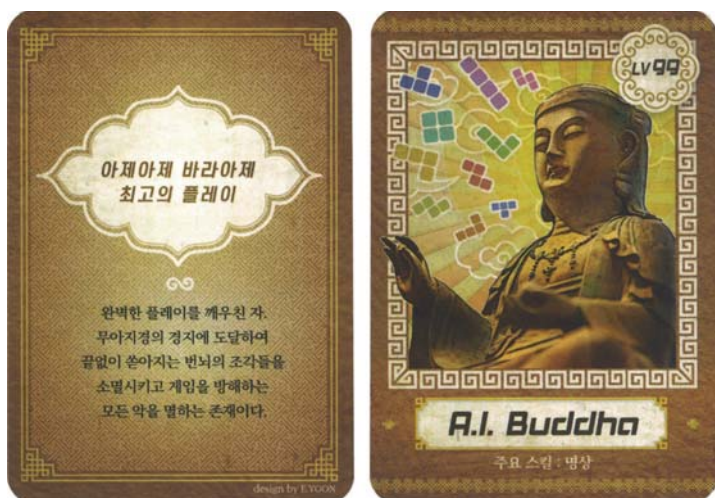
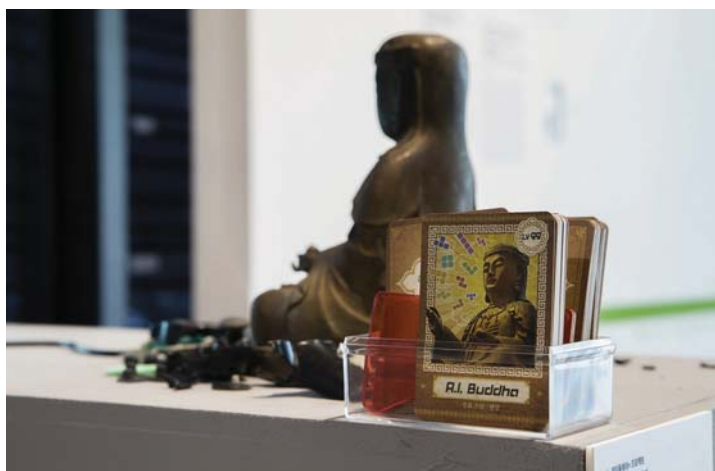
신인형설계 + 인공지능
NEW GAMEPLAY Project

A.I. 부처 Artificial Intelligence Buddha

오영진, 박원호, 조수재
2017
가변 조각

Oh Young Jin, Park Wonho,
Yoon Eui
2017
Dimension Variable





오영진, 〈멜랑콜리 신디사이저〉, 2017, 가변크기	세상의 모든 소리가 멜랑콜리하게 들릴 때가 있다. 일상의 소음과 TV속 뉴스마저도 마음을 흔들고, 자신이 한없이 아무것도 아닌 듯 느껴진다. 더구나 2016년 한 해, 우리들은 정치의 우울과 내면의 불안때문에 힘들지 않았던가. 우울한 마음을 연주할 수 있는 악기를 상상했다. 커다란 상자 속에 배치된 스마트기기는 소리왜곡과 우울한 조성의 음악을 발생시킨다. 참여자는 자신이 만드는 휘파람, 한숨, 마찰음이 멜랑콜리한 음악처럼 연주되는 경험을 할 것이다. 결과적으로 〈멜랑콜리 신디사이저〉는 당신의 우울함을 상자 안으로 흡쳐갈 것이다.	촬영된 영상은 멜랑콜리 신디사이저로 연주한 곡 〈무한히 정치적인 우울함〉이다. 권명아의 저서 『무한히 정치적인 외로움』에서 제목을 차용해 왔다.
Oh Young Jin, <i>Melancholy Synthesizer</i> , 2017, Dimension Variable	데모 〈무한히 정치적인 우울함〉 퍼포먼스 영상, 2017, 4분 33초 퍼포머: 오영진 영상촬영: 이현주 영상편집: 윤주혜	







멜랑콜리 신디사이저 연주곡
<무한히 정치적인 우울함>

<Endlessly Political Melancholy>
played with Melancholy Synthesizer

연주&노래

오영진

촬영

이현주

편집

윤주혜

2017.1.10

김성원, 김재현, 문해주,
 〈기억산책: 공간과의 대화〉
 예술교육프로젝트 전시,
 2017, 가변크기

Kim sung-won,
 Alex Jaehyun Kim,
 Moon Hae-joo,
*Memory Walk: A
 Dialogue within the Space
 Participatory Art Project*,
 2017,
 Dimension Variable

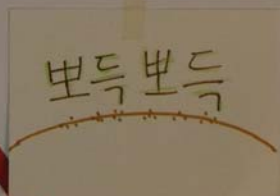
기획과 강의: 김성원,
 김재현, 문해주
 영상 편집: 김재현

〈기억산책: 공간과의 대화〉는 예술가와 참여자가 함께 ‘백남준아트센터’라는 공간을 ‘산책’하며 기존의 일상적인 공간을 새롭게 바라보고 몸의 움직임을 통해 ‘기억’해보는 퍼포먼스게임-예술교육프로젝트이다. 2회에 걸쳐 진행된 예술교육프로그램을 바탕으로 아카이브 작품 영상 및 참여형 프로그램을 전시한다.

«뉴 게임플레이» 프로젝트에서 다뤄진 게임에 대한 다양한 해석을 시점으로 프로젝트를 통해 결성된 3명의 예술가 그룹(김성원, 김재현, 문해주)은 ‘산책’ 속의 일상적인 움직임으로 해프닝(happening)과 미션(mission)을 참여자에게 부여하여 놀이적 형태로 예술교육을 게임화하였다. 참여자는 ‘산책’을 하면서 공간 속에서 ‘보고’, ‘듣고’,

‘움직인’ 기억 속 다양한 이미지들을 로드맵을 통하여 그려보고, 이를 다시 몸으로 표현해봄으로써 몸의 기억을 통한 공간과의 대화를 시도해본다. 그리고 이러한 모든 과정은 게임(game)에 대한 또 다른 해석으로 연장된다.







故 백남준 옹은 1984년 1월 〈굿모닝 미스터 오웰〉 프로젝트를 성공적으로 마친 뒤, 귀국 인터뷰에서 “예술은 사기다”라고 반 농담삼아 말해서 화제를 불러일으킨 바 있다. 그의 대표작 중 하나인 〈TV 부처〉가 만들어진 배경을 보면 그의 말이 아주 틀린 것은 아니었다. 서구 이성주의의 기술적 산물인 TV를 응시하는 부처의 고뇌 어린 얼굴 속에서 비평가들은 동서양의 이질적인 정신영역이 교차하는 지점을 발견하고 무수한 찬사를 보냈다. 자기 응시 속에서 동일성을 찾고자 했던 서구 모더니즘 예술의 정신을 부처가 이어받아, 소비사회의 시뮬라크럼을 무한히 생산하는 카메라를 통해 비쳐진 자신의 모습을 하염없이 바라보는 부처의 모습—이후 백남준은 부처 대신 자신이 그 자리에 앉아 전시를 하는 등 퍼포먼스를 결합시키기도 했다—에서 서구인들이 느낀 미적 승고는 신선한 충격으로 다가왔을 것이다. 그러나 사실 〈TV 부처〉는 번뇌와 삼라만상 속에서 탄생한 작품이 아니다. 원래 백남준은 천장에 TV를 가득 매달아 수많은 물고기가 공중에서 헤엄치는 장면을 연출할 〈TV 물고기〉를 출품할 예정이었다. 그러나 그는 전시 며칠 전까지 구상했던 만큼의 TV를 구할 수 없었기 때문에, 자포자기 속에서 대체할만한 기획을 찾기 시작했다. 우연히 얼마 전 골동품점에서 구입한 불상에 시선이 갔고, 번득이는 임기응변으로 〈TV 부처〉가 출품되었다. 온갖 미사여구를 견어내고 정황만 보면 ‘예술은 사기’가 진실일지도 모른다.

예술이 사기라는 말은 백남준이 처음 한 말도 아니고, 이를 둘러싼 논쟁도 처음이 아니었다. 피카소는 단도직입적으로 ‘미술은 돈’이라고 말한 바 있으며 더 거슬러 올라가면 뒤샹의 〈샘〉(1917)을 둘러싼 반 예술 논쟁과 다다의 탄생까지 어마어마한 사기의 역사가 있다. 그러나 여기서 중요한 것은 예술이 사기냐 아니냐가 아니라 그를 둘러싼 콘텍스트이다. 백남준의 인터뷰를 더 자세히 살펴보자. “예술은 자유를 위한 자유의 추구이며, 무목적한 실험입니다. 규칙이 없는 게임이기 때문에 객관적 평가란 힘들지요...원래 예술이란

만이 사기입니다...사기 중에서도 고등 사기입니다.”(1984) 몇 년 뒤 그는 『객석』1991년 1월호 대담에서 다음과 같이 말한다. “시간 가는 걸 모르고 잊어버리면 행복하지요...적당히 바쁘고 적당히 놀고 그러니까. 난 예술가니까, 논다는 것과 예술을 한다는 것은 마찬가지로입니다.”(1991) 이는 다다의 정신을 이어받은 플럭서스 운동의 기수였던 그의 초기 미적 세계관의 토대를 무의식중에 반영한 것이기도 하다. 대중들에게 백남준은 비디오 아트의 창시자로서 모던 아티스트로 널리 알려져 있지만, 형식주의의 편향성을 견어내고 보면 예술과 놀이의 경계에서 ‘무목적의 함목적성’을 끊임없이 추구했던 그의 급진성은 오히려 비디오 아티스트로서의 백남준이 아닌 초기의 백남준, 즉 플럭서스 아방가르드 아티스트에서 등재되는 것이라 할 수 있다. ‘플럭서스 아방가르드’로서 초기 백남준은 누구보다도 우연성과 순간성을 예술에 극적으로 결합시킨 작가였고, 형식주의를 파괴하기를 갈망한 반예술가이기도 했다. 플럭서스는 ‘흐르다’라는 뜻의 라틴어 ‘fluere’에서 기원했으며, 다다의 예술에 대한 부정성과 스펙터클 사회를 매개하는 스크린에 대한 대항-이데올로기적 기획을 어우르며 ‘형식으로서의 예술’이 아닌 삶 자체를 예술로 뒤덮어버리는 세계를 자아내고자 했다. 따라서 그에게 삶과 예술의 경계는 희미해져야 했고, 흐름과 변화, 운동이 예술의 유미적 성격은 물론이고 정치적 기획까지도 흡수해야만 했다. 이는 그의 초기 작업들이 TV를 오브제가 아닌 행위와 개념으로 접근했다는 점에서 잘 드러난다. <살아있는 조각을 위한 TV 브라>(1969)에서 살럿 무어만이 TV로 만든 브래지어를 하고 첼로 연주를 하는 것이나 <비디오 신디사이저>(1969)에서 상호작용과 유동성을 강조하는 지점에서 그가 말하고 싶었던 것은 불변하는 아우라가 아닌 해프닝과 퍼포먼스, 즉 플럭서스(흐름) 그 자체였던 것이다.

2

왜 ‘비디오 아티스트’가 아닌 ‘플럭서스 운동가’로서 백남준을 이 시점에 재조환해야 하는 것일까? 이는 <굿모닝 미스터 오웰>에서 그가 종결시키고자 했던 텔레스크린 세계에 대한 우려가

작금에 서서히 현실화되고 있기 때문이다. 그는 전지구적인 위성의 연결에서 이뤄지는 실시간 커뮤니케이션을 통해 인류가 별자리처럼 연결되어 있으며, 오웰이 상상했던 디스토피아가 기우에 불과했음을 이야기하고 싶어 했다. 오랜 기간의 작업을 통해 그는, 문화산업의 충실한 전파자인 스크린을 매개 삼아 대항 문화적인 지향을 추구하고, 스크린의 물질성을 완전히 장악했다고 스스로 생각한 시점 이후에는 비디오란 매체 자체가 삶 어디에나 편재한, 환경화한 현실을 보여주고자 했다. 그러나 그가 완결시켰다고 생각한 스크린은 자본주의적 역학 속에서 한층 더 복잡 정교한 형태로 진화하고 있었다. 1981년 IBM PC가 처음 등장한 뒤 〈굿모닝 미스터 오웰〉과 같은 해 1984년, 매킨토시가 등장하면서 GUI가 보급되고 컴퓨터는 더 이상 거대한 계산기가 아니라 TV 같은 스크린 환경이 되어가고 있었다. 1969년 최초로 출현한 인터넷의 기원 ARPANET은 1983년 1월 1일, TCP/IP 패킷 송출을 시작하면서 오늘날의 인터넷 환경을 구축했다. 미 국방성의 기밀 컴퓨터를 해킹해 탄생한 초기의 게임 〈Space War!〉(1961) 이후 70년대, 게임업계에 봄이 일면서 ‘아타리’ 사의 〈퐁〉(1972)이 만들어지고, 게임기가 가정에 날개 돋친 듯 팔리기 시작했다. 게임에 대한 엄청난 수요 폭발과 더불어 북미의 게임업계는 최고의 전성기를 맞았고, 1982년 〈팩맨〉이 만들어진 후에는 일명 ‘아타리 쇼크’라는 과잉생산 위기와 더불어 버블 붕괴까지 경험했다. 이후에는 잘 알려진 대로 닌텐도를 위시한 일본 게임의 호황기가 구가 됨과 동시에 PC의 일상화 붐을 타고 PC게임 시장이 급속도로 확장되었다. 중요한 변화는 TV와 비디오가 담당했던 ‘삶’의 지분 상당수를 게임과 컴퓨터가 가져갔다는 것이고, 매체 환경은 이전과 비교할 수 없을 정도로 상호작용적인 것으로 바뀌었으며, 스크린 자체가 다중화되었다는 것이다. 더군다나 스마트폰이 보급된 지금, TV-영화-게임 등 간 매체적 환경이 지구적 네트워크로 실현되면서 보드리야르가 말한 ‘토탈 스크린’의 세계가 전면화되고 있다. 다양한 지표가 이러한 변화를 설명해 준다. 한국 정보통신 정책 연구원(KSDI)의 2014년 게임이용자 현황 분석 보고서에 따르면 전 연령대의 게임 평균 이용시간은 95.2분으로 여가시간의 거대한 지분을

차지하고 있으며, 게임산업의 규모는 2015년 10조 원을 돌파해 영화산업의 4배 이상을 웃도는 것으로 확인됐다(콘텐츠진흥원, 2014). 삶이 되어버린 것은 예술이 아니라 산업화된 매체 그 자체고, 맥루한은 오래전 미디어는 인간의 의식을 재구조화한다고 예언한 바 있었다. 토탈스크린의 도래 속에서 우리는 그 어느 때보다도 극적인 역사의 변화를 목도하고 있다. WTO와 IFM로 대표되는 국제 금융화의 가속, 네그리-하트가 정의한 ‘제국’으로서 피부에 와 닿게 된 전 지구적 자본 권력, 서브프라임 사태와 함께 임계점에 도달한 신자유주의 질서와 삶의 불안정성 증대, 1, 2차 이라크 전쟁에서 생중계로 보여진 전장의 스펙터클과 ‘우리의 언어가 곧 무기’라며 봉기했던 멕시코의 사파티스타, 1999년의 닷컴 붕괴, 2008년의 촛불과 아랍의 봄, 섬광처럼 아주 잠깐 나타났던 인터넷 공론장의 가능성과 이어진 병리화된 관음증·셀피(Selfie)의 세상, 증오의 화수분이 되어버린 SNS... 백남준이 꿈꾸었던 새 텔레커뮤니케이션의 세계는 어떤 것이었을까? 확실한 것은 지금 우리가 마주하는 곳보다는 나은 곳이었을 거라는 거다. “전위 예술은 신화를 파는 예술”이라고 그는 말했다. 편재(Ubiquitous)라는 말 자체가 본래 신화에서 기원한 용어인 옴니프레센스(Omipresence)에서 기원한 것은 역설적이게도 그의 자조적인 발언과 일맥상통하게 된다. 도래한 것은 놀이가 예술이 되고, 예술이 삶이 되는 세상이 아니라 놀이-기술-자본이 삼위일체를 이룬 고도의 게이미피케이션 사회, 즉 무목적의 합목적성(놀이, 예술)을 도구적 이성(효율성)이 집어삼킨 사회다. «뉴 게임플레이» 프로젝트가 뉴미디어인 게임을 경유해 깊은 꿈에 빠져든 플럭서스를 깨어나게 하려는 이유가 여기에 있다. 말 그대로 “웨이크업, 미스터 백!” 이다.

3

잠든 ‘플럭서스’의 장구한 기획을 일깨우기 위해 가장 중요한 것은 플럭서스가 추구했던 ‘비결정성’에 기반한 행위에서 비롯되는 송고의 운동상태라 할 수 있다. 2008년 서브프라임

이후 눈에 띄게 증대된 것은 삶의 불안정성에서 비롯되는 ‘우울함’의 정서, 즉 멜랑콜리의 확산이다. 멜랑콜리는 서구 중심의 지성사에서 언제나 이성에 의해 주변부로 밀려난 인간 정신 영역이다. 우울함은 어떠한 지적 사유나 합리적 사고로도 설명되지 않는, 불확실성의 영역이기 때문에 삶이 불안정할수록, 유동적일수록 더욱 증폭된다. 그렇기 때문에 벤야민은 멜랑콜리가 자본주의와 함께 필연적으로 확산될 수밖에 없는 정서라고 보았다. 자본주의의 역사는 멜랑콜리의 역사이며, 자본주의가 폭주기관차처럼 가속할수록, 불확실성이 증대될수록 우울증은 역시 깊어진다. 19세기 파리는 그런 의미에서 우울증으로 가득 찬 도시였으며, 그렇기 때문에 예술가들은 멜랑콜리를 기반으로 하여 자기 자신을 동일시할 미적 준거들을 찾아야 했고, 모더니즘은 그렇게 ‘스스로를 바라봄으로써’ 자본주의 열차와는 다른 선로로 방향을 틀었다. 대공황의 위기 속에서 절망과 공포에 사로잡힌 대중들은 파시즘에 빠져들었고, 오일 쇼크로 충격에 빠진 사람들은 타깃으로 한 게임 산업이 성장했으며, 서브프라임 모기지로 우울과 혼돈 속에서 사람들은 게임에 몰두했다. 2008년 게임은 거의 유일무이하게 매출이 증가한 문화산업 분야였다. 극도로 얼어붙은 소비심리로 인해 집안에 틀어박힌 사람들은 아이러니하게도 게임에 돈을 더 썼다. «뉴 게임플레이» 프로젝트의 전시 작품 중 〈멜랑콜리 신디사이저〉는 확산되는 우울증의 정서를 기계적으로 ‘합성’하고자 하는 의지의 단편이다. 이는 초기 백남준의 〈백-아베 비디오 신디사이저〉에 대한 재해석이기도 하다. 백남준은 신디사이저 기술을 비디오에 접목시킨 선구자였다. 그는 자석을 이용해 화면의 이미지를 다양한 색채와 형태로 변형하면서 ‘스크린’이 일방향적으로 송출되는 것이 아니라 만지고 조작할 수 있는 것, 즉 이미지의 주체가 인간과 기술 자체의 동맹이라는 사실을 일깨워줬다. 이를 통해 브라운관은 캔버스로 변신할 수 있었다. 〈멜랑콜리 신디사이저〉는 비디오 신디사이저 이전에 만들어진 오디오 신디사이저로 돌아가, 소리를 만질 수 있는 것, 우울함의 정서가 손길에 의해서 변화할 수 있다는 감각을 환기시킨다. 자갈과 인형, 조명 달린 비즈를 만지면 신디사이저는 영롱하고 반복적인

연주 속에 한숨과 휘파람, 섬세한 마찰음을 붙여넣어 세계와 주체 사이에 ‘멜랑콜리의 채널’을 형성해낸다. 손의 터치와 사물의 배치는 매 순간 달라지기 때문에, 그 우울한 감각—모던한 감각—은 신디사이저의 개입으로 인해 영속적인 동시에 한없이 다변적인 것이 된다.

〈A.I.부처〉는 백남준은 상상하기 힘들었던 테크놀로지적 상호작용을 〈TV 부처〉의 형식을 통해 오마주한 작품이다. 여전히 우리에게 미지의 영역으로 남아있는, 그래서 경외와 거부감의 양면적 감정을 불러일으키는 ‘알고리즘’에 관한 것이다. 알고리즘은 수학적 추상으로서, 더 나아가 ‘추상 기계’로서 오늘날 세계를 움직이는 중요한 기관이 되었다. 우리는 이제 검색엔진을 통해 지식을 찾아내며, 검색엔진은 ‘알고리즘’을 통해 수학적으로 위계화된 지식(페이지 랭크)을 순서대로 나열해 준다. 즉 우리가 보고 습득하는 것은 암묵지가 아닌 형식지이고, 기억은 무수히 많은 비정형 데이터로 ‘외부화’된다. 이는 맑스가 〈기계에 대한 단상〉에서 보았던 산업 기계의 속성과 정확하게 교차한다. 기계는 대량 생산과 축적을 위해 분업을 설계에 담아냈고, 그래서 인간의 지적 능력을 특정한 방식(관료적인 분업체제 질서)으로 단절시킨다는 것이다. 〈A.I. 부처〉에서 부처는 TV를 응시하고 있는 것이 아니라 ‘테트리스’ 게임화면을 플레이하고 있는 것으로 보인다. 그러나, 게임을 플레이하고 있는 것은 부처가 아니라 인공지능이다. 최고 속도로 떨어지는 블록을 완벽하게 맞추도록 설계된 이 인공지능은 도구적 이성이 극도로 효율화되어 있어 블록은 거의 한두 줄도 쌓이지 않는다. 즉, ‘놀이’에서 인간의 지능은 알고리즘에 밀려나 완전히 쓸모없는 것이 되어버린 것이다. 그러나 여기에 개입할 여지는 있다. 플레이어는 옆에 놓인 조이스틱을 필사적으로 눌러서 인공지능을 방해할 수 있는 것이다. 부처 옆에서 버튼과 방향키를 마구 누르면 조금씩 인간적 실수가 늘어나 블록이 쌓이게 된다. 그러나 영원히 계속되는 윤회의 굴레처럼, 블록은 계속 떨어지고 플레이어는 결국 자리를 뜰 수밖에 없다. 〈A.I.부처〉는 이처럼 인간의 숙련도와 지적 능력들을 소외시키는 알고리즘을 소격시키며 자본의 끝없는 회전운동을 은밀히 암시한다. 물론, 블록은 매 순간 다르게 떨어지며 인공지능은

언제나 다른 방식으로 블록을 지워나간다. 불확실성, 우연성의
'흐름'은 지속되는 것이다.

4

아두이노 보드와 3D 프린팅은 비물질과 물질의 영역을
매개해주는 '오픈 하드웨어'의 공유논리를 내재하고 있다.
물론 아두이노나 3D프린터를 공짜로 구하거나 할 수 있다는
이야기가 아니다. 누구나 제로에 가까운 가격에 컴퓨팅 권한에
접근할 수 있고, 물질재를 생산할 수 있게 된 것이 핵심이다.
정보재는 러셀이 미 국방성 컴퓨터 PDP-1을 해킹, 게임 'Space
War!'를 만들어낸 순간부터 이미 풍요재의 속성을 갖고 있었다.
정보재는 별도의 유통과정 없이 무한히 증식할 수 있다. 누구나
음악과 영화를 다운받고, 디스켓이나 인터넷으로 게임이나
프로그램을 공유한다. 얼핏 보면 범죄처럼 보이지만 이미
정보재의 기술적 정체성 자체가 '공유'의 논리로 조직화되어
있음을 거스를 수는 없다. 반면 최근까지도 물질재는 여전히
경쟁재에 속해 있었다. 물질을 만드려면, 어쨌든 0과 1 외에도
만져질 수 있는 물료가 필요하다. 그러나 3-4만 원에 구입할 수
있는 아두이노나, 필라멘트만 있으면 원하는 형상의 물체든 만들
수 있는 3D 프린팅은 더욱 복잡해지고 가변적인 삶의 중요한
변화들을 시사한다. 설치미술 형식에 모션 센서, 스크린, 게임이
구성되어 만들어진 'Byte: Adventure In Digital Word'는
아두이노로 인해 각 요소들이 매개된다. 플레이어는 센서 매트
위에 올라가 일련의 동작을 행하고, 게임은 이 상호작용을
기반으로 흘러간다. 물질과 비물질, 오픈소스와 오픈
하드웨어가 센서에 감지된 플레이어의 행위로 말미암아 하나의
기술적 형상으로 교차되는 공간이 된다. 즉 '관객'이 '플레이어'가
되어 상호작용을 시도하는 순간, 선형적 시간에 묶여있던
'장소'는 비선형적이고 공시적인 '공간'으로 잠시간 둔갑하는
것이다. 여기에는 극심한 신자유주의적 경쟁이나 강박의 질서가
존재하지 않는다. 다만 무심코 던진 듯한 움직임과 막연한
목표만이 있을 뿐이다.

넌지시 던진 듯한 행위와 움직임은 바로 맞은편의

〈Intermediate〉로 즉시 전이된다. 이 작품은 9개의 회전하는 아크릴 기둥과 조명, 그리고 오락실 기계의 버튼으로 연결된 콘솔로 구성되어 있다. 각 버튼은 하나의 기둥의 움직임을 제어할 수 있고, 행위자는 버튼 누르는 순서와 시간차에 따라 무수히 많은 빛의 굴절을 관찰하게 된다. 기하학적이면서도 다각적인 빛의 움직임 속에서 행위자가 마주하는 것은 질서 속의 혼돈, 혼돈 속의 질서라는 양 축이 자아내는 기술적 울렁증이다. 이 울렁증은 도식이나 수학으로 표현할 수 없는 빛의 운동을 ‘버튼을 연타하는 행위’ 안에서 구현하며, 따라서 세계의 모든 것은 계산될 수 있다는 라플라스적 미분의 세계에 판지를 거는 듯한 경험을 제공한다. 3D 프린터로 사출된 아크릴 기둥 받침들은 빛을 받아 3D 프린팅 특유의 팽이무늬 명암을 반사하여, 다가올 새로운 생산 양식의 변화를 능청스럽게 머금어 보인다. 4차 공유경제건, 인간이 배터리로 변해버린 매트릭스 속 세상이건 빛의 관조를 통해서만 알 수 있다는 듯이.

5

벤야민은 “역사철학 테제”에서 “역사는 구성의 대상이며, 이 때 구성의 장소는 공허하고 균질적인 시간이 아닌 지금시간(Jetztzeit)으로 충만한 시간이 된다”라고 적었다. 시간은 선형적으로 흐르지 않으며, 기술과 지식의 진보가 역사의 진보를 의미하지 않는다. 잃어버린 과거의 얼굴들이 섬광처럼 순간마다 나타나고, 따라서 기억의 주체는 인간 외부의 환경이 아닌 내부의 정치적 실천에 의해 파편적으로 구성된다. 이는 역사가 단순히 ‘기억의 복원작업’이기를 넘어서 ‘기억의 파편들을 이어 붙여’ 별자리(Constellation)로 재구성하는 대상이어야 함을 촉구하는 것이다. “인류는 별빛을 모으는 별들의 잔해”라고 칼 세이건은 말한다. 그러나 별자리는 그냥 단순히 눈을 크게 뜨고 있다 해서 시야에 들어오지 않는다. 그것은 정지 상태의 관조, 즉 ‘깊은 꿈에서 순간 각성하는 순간’과 같은 것으로, 더 깊은 꿈속으로 끝없이 빠져들고자 하는 신진대사와 싸워서 얻어내야 하는 ‘정치적인’ 실천의식이 요구된다. 기억을 재구성한다는 것은 따라서 불현듯 떠오르거나

스쳐 지나가는 것이 아니라 거꾸로 선로 위를 폭주하는 기관차를 멈춰 세우는 ‘정지’의 변증법적 의지가 동반되어야 한다.

마지막 작품인 〈기억 산책〉은 «뉴 게임플레이» 프로젝트가 펼쳐놓은 선로 곳곳에 설치된 제동 장치의 설계도라 할 수 있다. 전시작품에서 전시장으로, 전시장에서 미술관 외부의 공간까지 관객들은 동선을 따라 옮겨가며 장소마다 부여받은 해프닝과 미션을 몸으로 체험한 뒤, 게임을 클리어하듯 기억의 지도를 완성해 나간다. 도시의 산책자가 자본주의 상품계의 환등상(Phantasmagoria)의 눈 부신 빛 속에서 길을 잃고 배회했다면, 〈기억 산책〉의 참여자들은 전시장 안팎의 다양한 공간에서 행한 퍼포먼스·소리·영상을 비선형적으로 재구성하고, 그 단상을 작은 포스트잇에 남겨 로드맵에 붙임으로써 ‘지금 여기’에서 체험했던 작은 기억들을 거머쥐게 된다. 여기에는 두 가지 관문을 넘어서기가 내포되어 있다. 하나는 관객-오브제의 경계를 벗어나는 것이고 다른 하나는 게임의 규칙(정해진 동선, 퍼포먼스)의 구조화된 질서에서 주체의 재구성된 기억(전시 후 기록된 영상과 짧은 글귀에서 공식적으로 각인되는)을 이어붙이는 것이다. 물론 스스로 재구성한 기억은 거창하지는 않다. 세계를 변혁하겠다는 거나 뒤틀린 지배질서를 바로잡겠다고 적는 사람은 아무도 없다. 만약 그렇다면 그것이야말로 위선일 것이다. 대신 사람들은 겨울날 전시장 안과 밖을 거닐며 느꼈던 작은 행복들을 적어놓았다. 자녀와의 한가로운 일요일 오후에 만끽한 행복함, 연인과 함께하는 순간이 지속되길 바라는 소망, 아이들에 대한 변치 않는 애정이나 그런 것들 말이다. 그런데 그것들이야말로 기억의 정치가 출발하는 지점, 가장 작은 단위의 원자인 ‘모나드’로서 부분이 전체가 되고 전체가 부분이 되는 역사의 정지점이다. «뉴 게임플레이» 프로젝트의 다섯 작품은, 이렇게 ‘플럭서스’의 별조각들을 조심스레 재배열하는 첫 발걸음을 내딛는다. 놀이는 어떻게 예술이 되고, 예술은 어떻게 삶이 되는가? 이는 다다에서 아방가르드로, 아방가르드에서 상황주의로, 플럭서스 예술운동으로 전개되어 이제는 수많은 유동적 스크린 속에서 다시금 떠오르는 ‘미학의 정치화’에 대한 기획이다. «뉴 게임플레이» 프로젝트는 바로 그 지도 안에서 조심스레 내디딘, 작은 발걸음이자 도전이다.



문서

“그리고 모든 것은 게임이 된다.”

—아담 페넨버그(Adam L. Penenberg)

디지털 게임(digital game)이 모니터 바깥으로 나와 다른 것들에 영향을 미치고 있다. 기업의 경영과 마케팅 기법, 정치, 정부 정책 홍보, 교육, 강연, 금융 거래, 의료, 군사 훈련 등에 게임적 요소가 침투한다. 걷기, 다이어트, 회의, 공부, 운전, 절전, 금연 등 일상 속 다양한 활동 역시 게임 논리와 밀접하게 관계 맺는다. 일상 속 미디어도 게임과 연결된다.

더 이상 게임은 눈앞에 두고 플레이하는 구체적인 대상만을 의미하지 않는다. 게임 소프트웨어는 게임이라는 현상을 작동시키는 매개체에 불과하다. 눈에 보이지 않는 게임이라는 현상 자체가 우리 주변 곳곳에 스며든다. 게임은 우리와 우리를 둘러싼 많은 것들(사회, 일상, 미디어 등)을 매개한다. 게임을 통해 연결된 모든



절전 게임 #denkimeter:

2011년 3월 11일 동일본대지진이 발생한 직후 당시 고쿠사이대학교(国際大学) 글로콤(GLOCOM)의 연구원이자 조교였던 이노우에 아키토(井上明人)는 절전을 위해 자신 집의 전기계량기 수치를 매시간 체크해 트위터에 올리기 시작했다. 이 과정에서 그는 자신의 행위가 게임 플레이와 닮아 있다고 판단, 자신의 기록에 절전 게임 ‘#denkimeter’라는 해시태그(hash tag)를 붙이고 트위터상에서 지인들과 게임을 시작했다. 정밀한 가전제품 운용, 끊임없이 이전 성적을 넘어서려고 노력하려는 과정 등 최소한의 게임 요소를 명시적으로 제시했을 뿐인 절전 게임은 이후 일본뿐 아니라 해외에서도 큰 인기를 끌며 일상생활의 일부를 ‘게임화’한 대표 사례가 되었다. (이미지 출처: <http://www.denkimeter.com>)

것들은 우리의 승인을 받아 작동하는 동적인 존재로 거듭난다. 게임이 침투한 것들이 우리와 상호작용하면 할수록, 우리는 게임을 점점 더 인식하지 못하게 된다. 마치 원래 우리의 일부였던 것처럼, 게임과 우리 사이의 경계가 자연스럽게 희미해진다. 그렇게 게임의 영향력이 커질수록 역설적으로 게임은 ‘사라진다’. 게임 아닌 것을 찾기가 더 어려워지기 때문이다. 요컨대 게임이 사라진다는 것은 게임의 존재 자체가 사라지는 것이 아니라, 존재에 대한 인식이 사라짐을 의미한다. 게임은 세상 어디에도 없는 것처럼 보이지만, 실은 어디에나 있는 것이 되어간다.

이처럼 게임(에 내재한 여러 요소들)을 일상생활 전반, 그리고 특정 문화장르나 표현영역에 활용하는 것을 ‘게이미피케이션(gamification)’이라 일컫는다. 게이미피케이션은 나아가 게임의 논리가 여타의 제도 인간 행위와 실천, 몸과 인식 속에서 작동함을 의미한다. 그 핵심은 게임 아닌 것을 혼성적이면서 새로운 무언가로 만들뿐 아니라, 사람들에게 (마치 게임을 플레이하는 것과 같은) 즐거움을 이끌어내고 스스로 움직이도록 동기를 부여하는 데 있다. 과거 우리가 게임을 ‘가지고(with)’ 살았다면, 이제 우리는 게임 ‘안에(in)’ 산다. 게이미피케이션은 게임을 가지고 살던 시대에서 게임 안에 사는 과정으로 바뀌는 과정 한복판에 자리한다. 이러한 게이미피케이션의 확산은 게임이 우리 삶을 규정하고 그것에 영향을 미치는 중요한 하나의 틀 혹은 방식이 됨을 나타낸다. 우리 일상에 게임이 관여하고, 게임에 따라 일상이 재편되기도 하며, 게임이 연결하는 거대한 세계가 우리 주변에 형성되는 것이다.

게이미피케이션 담론의 변화과정

게이미피케이션이라는 용어는 2003년 영국의 게임 디자이너 닉 펠링(Nick Pelling)에 의해 처음 사용됐지만, 본격적으로 대중에게 알려지기 시작한 것은 2011년 1월 미국 샌프란시스코에서 ‘게이미피케이션 서밋(Gamification Summit)’이 개최된 이후부터다. 초기 담론을 주도했던 것은 비즈니스, 마케팅 분야였다. 기업의 기술혁신 과정에 어떻게 게임 요소를 도입할 것인지, 마케팅과 고객 유치를 위해 기업이 어떻게 게이미피케이션을 활용해야 하는지 등이 이들 논의의 대표적인 관심사였다. 이들 논의는 게임을 비즈니스

목적 달성을 위한 도구로 이해했기 때문에, 게이미피케이션 도입에 있어 경제적이고 빠른 제작법과 적용 효과를 입증할 수 있는 측정법에 대한 고민과 관심을 우선시했다.

하지만 게임에 대한 이들의 제한적인 이해는 이후 게임학자들에게 비판을 받는다. 그것이 비즈니스, 마케팅에 대한 관심에 의해 놀이로서 게임이 지닌 문화적 가치를 전유(appropriation, 특정 목적에 맞게 어떤 것의 의미를 빌려오는 것)하는 과정과 관련되기 때문이다. 대표적으로 미국 조지아공과대학교(the Georgia Institute of Technology) 교수인 이안 보고스트(Ian Bogost)는 게이미피케이션이 놀이로서의 게임을 통한 즐거움보다는 노동자 착취(exploitation)에 가깝다고 본다. 전통적으로 ‘노동’은 ‘여가’와 대립항에 놓인 것으로 이해돼왔는데, 게이미피케이션으로 인해 마치 노동이 놀이처럼 순수하게 즐거운 것으로 포장됨으로써 놀이로서의 게임이 갖는 가치가 사라진다는 것이다. 물론 노동이 즐겁지 않은 것만은 아니다. 그럼에도 프랑스 사회학자 로저 카유아(Roger Caillois)가 지적하듯, 놀이의 즐거움은 그것이 자유로운 활동이고 비생산적인 활동이라는 점에서 노동의 즐거움과는 구분된다. 이후 여러 학제의 유입과 함께 게이미피케이션 논의도 점차 그 범위를 넓혀갔다. 이를테면 52명에 이르는 다학제적 연구자들이 참여한 연구서 『게임폴 월드(Gameful World)』는, 게이미피케이션에 대한 막연한 환상을 극복하고 게임의 본질적·총체적 이해에 근거한 게임화 원리 도출에 논의의 초점을 맞췄다. 같은 해 공개된 『게이미피케이션 다시 생각하기(Rethinking Gamification)』 역시 여러 연구자들이 기존에 이뤄져 왔던 게이미피케이션 논의를 비판적으로 검토하고 게이미피케이션에 대한 대안적 관점을 제공하고자 했다. 이들의 공통점은 게이미피케이션을 사회와 문화의 기본 요소로서 이해되는 게임과 플레이 경험에서 나타나는 일반적 과정으로 바라본다는 것이다. 초기 비즈니스, 마케팅 관점에서의 논의가 게이미피케이션의 가능성을 먼저 발견하고 다소 한정적이지만 본격적인 논의를 시작했다면, 이후 논의는 초기 논의에 비판을 가하고 게임이 가진 본질에 관심을 둬으로써 게이미피케이션에 대한 새로운 개념 구성을 이루고 논의 영역을 넓혔다는 점에서 의의를 가진다고 할 수 있다.

게임의 영향력이 점증하는 현실에서 게임이 갖는 의미는 이전과 달라질 수밖에 없다. 소위 ‘포스트 게임’의 시대, 즉 ‘게임을 넘어서는 게임’의 시대가 열리고 있는 것이다. 하지만 이 시대가 마냥 낙관적으로 보이지만은 않는 이유는, 게임의 논리가 중립적으로 작용하는 것이 아니기 때문이다. 대신 그것은 우리와 일상 사이의 매개 과정에 개입해 특정 방향으로 상호작용을 강화하거나 제약함으로써 전에 없던 삶의 양상들을 출현시킨다. 단적인 예가 되는 것이 ‘놀(이노)동(playbor)’이다. 놀동은 쿠클리크(Julian Kücklich)가 게임을 하는 사람들이 게임 회사에 고용돼 있지는 않지만, 게임의 상업적인 가시성과 지속성을 확대하는 공짜 노동(free labor)을 제공하고 있는 현상을 잡아내며 만든 개념이다. 공짜 노동 개념이 고용되어 있지 않은 점을 강조한다면, 놀동은 공짜 노동 개념에서 ‘즐기면서 하는’(것처럼 보이는) 놀이의 성격을 부각시킨다. 이를테면 MMORPG(massively multiplayer online role-playing game)를 플레이하는 능숙한 게이머가 초보 게이머에게 게임 속 시스템을 이해시키고 그들의 모험을 돕는 것은, 일견 놀이처럼 보이지만 본래 게임제작사의 역할이라는 점에서 놀동이다. 제작사가 이러한 시스템을 방치하거나 특정 행동을 유도함으로써 능숙한 게이머의 노동력을 무단으로 흡수한 것이기 때문이다. 이처럼 게이머는 빈번하게 노는 순간에도 자신도 모르게 누군가에 의해 ‘착취당한다’. 따라서 우리를 둘러싼 게임의 작동구조 및 운동방식에 대한 규명과, 그것이 우리 삶에서 갖는 의미에 대한 성찰이 필수적으로 요구된다. 그럼에도 이를 온전히 파악하는 일은 쉽지 않다. 삶의 방식으로서의 게임이 문화 장르로서의 게임보다 훨씬 광범위하고 복잡하면서, 무엇보다 눈에 잘 띄지 않기 때문이다.

때문에 우리는 게이미피케이션을 잘 알아둬야 한다. 그것은 자신의 형태를 늘 자연스러운 것으로 가장한다. 자연스러운 것으로 보이기 때문에, 우리는 그것 안에 중립적이지 않은 형태로 숨어 있는 ‘의도’를 깨닫지 못한다. 그 의도로 인해 게이미피케이션은 새로운 사회문제, 권력, 능력 확장의 수단으로 작용할 우려가 있다. 따라서 우리는 사회, 일상, 미디어 등에 숨은 게임 논리를 탈자연화함으로써 그들의 비자연적인 본성을 끄집어낼 수 있어야

한다. 현실은 평등한 방식으로 구성되고 재현되지 않는다. 누군가의 의도를 가지고 중립적이지 않은 형태로 게임을 통해 우리 주변을 그럴듯하게 꾸민다는 것은, 게임이 현실을 규정함과 동시에 특정이데올로기적 기능까지 수행함을 의미한다. 따라서 게임에 의해 구성되는 현실을 해체하는 것은, 누구의 현실이 더 많은 특혜를 누리고 또 누구의 현실이 더 억압받고 있는지를 드러내는 일이기도 하다. 이제 게이미피케이션에 무관심하다는 것은 자신이 살고 있는 새로운 의미의 세계를 다른 사람이 교묘하게 지배하도록 허락하는 행위와도 같다.

나아가 게이미피케이션의 가능성에도 주목하고 적극 개입할 필요가 있다. 게이미피케이션은 사람들의 행동에 지대한 영향을 미치는, 전에 없던 강력한 도구다. 응용 가능한 분야 또한 많다. 다만 우리가 아직 그것을 충분히 잘 사용하지 못하고 있을 뿐이다. 게이미피케이션에 대한 논의 폭넓게 이뤄지기 시작한 지 얼마 되지 않았다. 분명한 것은, 게임을 다루기 위한 기술이 가상공간에서 현실의 일상공간으로 넘어오면서 게이미피케이션은 무궁무진하게 확산하고 발전해나갈 것이라는 사실이다. 소셜 미디어 등장 이후의 영향력 확산을 떠올려본다면, 게이미피케이션이 확산돼 가는 2010년대 후반은 매우 중요한 시기가 될 것임에 틀림없다. 따라서 앞으로는 위에서 아래로의 게이미피케이션이 아닌, 많은 사람이 게임을 선택하고 설계에 관여할 수 있는 사회가 하나의 이상적인 사회상으로 논의될 수 있을 것이다. 조금씩 천천히지만, 모든 것이 게임이 되는 세상 속에서 그것의 의미를 이해하고 실제로 그것을 활용하는 사람들이 많아진다면, 게이미피케이션 사회도 살아봄직한 곳이 되지 않을까?

1984년 인공위성을 통해 전 세계로 특별한 쇼가 송출되었다. 오직 1984년에만 할 수 있었던 라이브 쇼 <굿모닝 미스터 오웰>은 백남준이 전 세계로 보내는 희망의 메시지였다. 오웰은 미디어가 인간을 지배하는 도구로 사용될 것이라고 했지만, 백남준은 그 미디어로 새로운 지평을 열었다. 동시대에 SF를 사랑하는 문학청년들이 쇼를 보았다라면 어떤 기분이었을까? 얼마나 큰 전율이었을까 상상도 할 수 없다. 더 이상 1984년도에 텔레스크린은 없었다. 물론 그 누구도 더 큰 괴물이 등장할 것이라고는 생각하지 못했다.

그리고 수십 년의 시간이 지난 가까운 미래... 어느 민주국가의 고등학생 톰 리플리는 영문도 모른 채 국가조직으로 추정되는 자들에게 납치되어 감금된다. 그의 손에는 전혀 모르는 디키 그린피프라는 비슷한 나이의 고등학생의 스마트폰이 들려있다. 이 때 ‘4885’라는 정체불명의 인물이 톰에게 전화를 걸어 반국가 테러리스트로 추정되는 디키의 핸드폰에서 국가반역의 정보를 찾아내라고 강요한다. 결국, 사면초가에 빠진 톰은 살기 위해 디키의 개인정보를 뒤지기 시작한다.

모바일 게임 <레플리카>는 이렇게 게임 역사상 가장 불쾌하기 짝이 없는 도입부로 시작된다. 이 도입부로 게이머를 초대 아니 납치하는 ‘4885’는 어드벤처 게임의 가장 중요한 요소인 수수께끼를 상징하는 인물이다. 물론 이 수수께끼를 해결하면 게이머는 해피엔딩이라는 가장 일반적인 보상을 받게 된다. 문제는 <레플리카>에서는 이 어드벤처의 장르적 규칙이 통하지 않는다는 점이다.

물론 상상력이 뛰어난 게이머라면 이 상황에서 짓궂은 방식으로 ‘4885’라는 인물의 명령을 다른 방식으로 우회할 잔머리를 굴려볼 것이다. 도입부에서 그의 전화를 받지 않거나 112에 신고전화를 시도하는 것이다. 하지만 ‘4885’의 전화를 무시하면 그는 물고문과 국가보안법 위반으로 인한 구속으로 보답한다. 게다가 112나 119 같은 번호로 전화를 하면 “쓸데없는 짓은 하지 마라”하며 조롱한다.

‘4885’가 제시한 수수께끼의 정답은 디키의 핸드폰 이곳저곳에 퍼져있다. 문자에서 ‘집회’라는 단어가 들어가는 것, 검색기록에 폭동을 검색한 것, 야당의 SNS에 접속한 것, 하지만 ‘4885’가 주장하는 반국가 행위는 뭔가 억지스럽다. 체 게바라 티셔츠조차 자본주의 사회에서

자연스러운 패션아이템이 되었지만, 그의 사진을 가지고 있다는 것만으로 ‘공산주의 신봉’으로 간주되어 국가보안법이 위반이 된다. 디키가 친구들과 야외에서 찍은 사진만 보고 테러 장소 사전답사를 떠올리는 ‘4885’는 마치 70, 80년대에 살고 있는 안기부 요원을 떠올리게 한다.

결국, 모든 국가반역 행위의 증거를 찾았을 때 게이머가 보게 되는 엔딩은 더더욱 황당하다. 톰은 ‘4885’에게 약속한 자유를 요구한다. 하지만 ‘4885’는 톰의 능력을 칭찬하면서 이제 또 조사해 봐야 할 스마트폰이 남았으며 그에게 약속한 자유를 주지 않는다. 결국, 톰은 감옥에서 벗어나지 못하고 또 다른 스마트폰의 개인정보를 뒤지게 된다. 그리고 국가반역행위자로 분류된 디키는 물고문을 받게 된다. 마지막으로 화면의 출력되는 이탈리아 파시즘 구호인 ‘*Tutto nello Stato, niente al di fuori dello Stato, nulla contro lo Stato*(모든 것은 국가에 있으며, 국가 외에는 아무것도 없으며, 국가에 반항하는 자도 존재하지 않는다)’는 화룡점점으로 게이머를 약 올린다.

이런 구조는 장르의 규칙에 어긋나는 것이며 게임에 참가한 게이머를 배반하는 것이다. 만약 90년대에 일본게임에서 수수께끼를 해결한 게이머에게 배드엔딩을 보여주는 게임이 있다면 그것은 분명 게이머를 우롱하는 엔딩으로 엄청난 비난을 받았을 것이다. 그렇다고 <레플리카>가 잘못 만들어진 게임이라고 할 수 있을까?

<레플리카>의 배드엔딩은 게이머 스스로 ‘4885’라는 국가권력이 주장하는 국가반역행위에 대한 의문을 가지도록 의도된 배신이라고 할 수 있다. 특히 ‘4885’의 빼돌려진 애국심은 이 배신에 당의성을 실어준다. 즉 배드엔딩을 피하기 위해서는 더 이상 ‘4885’로 대표되는 국가권력에 순응해서는 안 된다는 중요한 단서가 주어진 것이다.

물론 <레플리카>는 그 해피엔딩으로 가는 과정이 순탄하지 않다. 톰(게이머)은 몇 번의 배드엔딩을 거쳐 스마트폰의 블루투스 기능을 통해 자신이 갇혀있는 감옥 너머에 자신의 핸드폰을 들고 있는 디키와 연락을 하게 된다. 즉 ‘4885’는 서로 일면식도 없는 톰과 디키에게 서로를 감시하도록 강요했던 것이다. 이 사면초가의 상황에서 의기투합한 톰과 디키는 다음날 모든 시민의 핸드폰에서 방귀 소리가 나오는 우스꽝스러운 테러를 실행하면서 그들의 감시체제를 망가트린다.

이 해피엔딩은 마치 디스토피아를 만드는 독재 체제를 비판하고

복종하지 않는 시민이 되어야 한다는 메시지로 보인다. 하지만 전통적인 서사구조에서 톰이 해피엔딩으로 다다른 이야기를 분석해보면 이것은 논리적으로는 불가능한 이야기다. 톰이 옆방의 디키와 의사소통을 하기까지 필요한 정보는 해당 엔딩의 서사에서는 획득할 수 없기 때문이다. 바로 이것은 이 게임의 서사적인 주체가 톰이 아닌 사실은 그 톰의 역할을 했던 게이머라는 것을 의미한다.

게임은 컨티뉴를 통해 만들어지는 디지털 평행우주라고 할 수 있다. 게임 <레플리카>에서 볼 수 있는 10여 개의 배드엔딩들은 게이머의 선택과 컨티뉴로 만들어진 평행우주다. 톰은 그 평행우주를 인식할 수는 없으며 모든 배드엔딩에서 획득할 수 있는 정보를 종합적으로 인식할 수 없지만, 게이머는 인식한다. 사실 이것은 선택과 비선형적 구조를 가진 디지털 게임에서만 가능한 고전적인 서술트릭이라고 할 수 있다. 그리고 톰이 아닌 그 서술트릭을 꿰뚫어 본 게이머는 모든 배드엔딩에서 획득한 정보를 통해 진정한 엔딩으로 가는 문을 열게 된다.

몇 개의 배드엔딩에서 이상한 기호가 출력된다. 이 모스부호를 해독하여 핸드폰에 입력하면 검은 화면이 나타나고 다시는 되돌릴 수 없다는 메시지와 함께 모양에 “red pill”, “blue pill”라 쓰여진 두 개의 박스가 나온다. 여기서 진실을 거부하는 은유의 파란약(blue pill)을 선택하면 톰, 아니 게이머는 새로운 진실에 마주친다.

꿈에서 깨어난 톰(사실상의 게이머 자기 자신)은 빅 데이터를 통해 자신에게 딱 맞는 생활을 누린다. 기업의 저장된 톰의 모든 정보에 의해 그의 정치적 성향에 맞는 뉴스가 제공되고 쇼핑몰 광고를 통해 가족의 경조사를 알게 된다. 빅 데이터가 톰과 모든 사람의 인생에 막대한 영향력을 끼치는 세상에서 사람들이 엄청난 사생활 침해를 당하면서도 순응하게 된 모습을 보여준다. 톰은 자신을 잘 알아주는 빅 데이터를 사랑했다. 그리고 소설 『1984』의 유명한 문구가 엔딩을 장식한다.

전쟁은 평화
자유는 예속
무지는 힘

이 엔딩은 <레플리카>가 말하는 비판의 대상이 디스토피아를 만드는 정부나 여당뿐만이 아니라 그 사회의 구성원인 게이머 역시 자유로울 수 없다는 것을 의미한다. 스마트폰은 단순히 이 게임의 배경도 아니고 유일한 도구도 아니다. 단순히 독재정권에 대한 무조건적인 지지가 디스토피아를 만드는 것이 아니라 스마트폰을 사용하는 행위조차 디스토피아의 토대가 된다. 감옥에서 벌어지는 처절한 탈출기는 독재정권에 대한 비판에서 그 독재정권에 힘을 지탱하는 게이머에 대한 비판으로 끝난다. 그 비판은 게이머의 존재를 인식할 수밖에 없는 평행우주적인 구조에서 게임 밖으로 더욱 직접적이며 노골적으로 드러난다.

어쩌면 소설 『1984』의 오세아니아의 빅 브라더는 아마추어였을 지도 모른다. 텔레스크린은 오랫동안 기술독재 국가의 감시 도구의 아이콘이었지만 스마트폰이라는 괴물은 이 SF에 등장한 오버테크놀러지를 까마득히 뛰어넘고 있다. 텔레스크린은 ‘레플리카’가 되기를 거부하는 인간을 색출하지만, 스마트폰은 모든 인간을 자발적인 ‘레플리카’를 만들어내기 때문이다.

<레플리카>는 2000년 오웰에게 보내는 새로운 메시지다. 빅 데이터의 홍수 속에서 레플리카가 되어버린 게이머는 디스토피아를 위한 잠재적 토양이 된다. 백남준조차 예상하지 못한 스마트폰이라는 새로운 괴물이 나타난 것이다. 진정한 엔딩을 본 게이머는 “일어나요! 미스터 오웰”을 외치며 절규하게 된다. “오웰 빨리 일어나요! 우리는 망했어요! 텔레스크린보다 더 끔찍한 괴물이 탄생했어요!” 물론 게임 속에서 파란 약을 선택한 게이머는 다시 현실 속에서 빨간 약을 선택할 수 있다. “if i can't dance to it, it's not my revolution” 게임을 모두 클리어하고 배경화면에 나타나는 이 문구는 아직 모든 희망이 사라지지 않았다는 것을 의미한다. 그리고 그 혁명은 게이머 스스로 레플리카의 의미를 자각하는 순간부터 시작할 것이다.

18세기 프랑스의 장인 보캉송(Jacques de Vaucanson)은 최초의 자동기계인 <플루트 연주자>를 제작해 향간에 화제를 일으켰다. 이 자동인형은 태엽에 감긴 곡을 기계적으로 재생하는 것이 아니라 손가락과 입을 이용해 12가지 곡을 연주할 수 있었고, 등장하는 곳마다 사람들은 눈이 휘둥그레지며 환호했다. 순식간에 때돈을 번 그는 이어서 <똥 싸는 오리>라는 자동인형을 제작했다. <똥 싸는 오리>는 날개를 움직이거나 울음소리를 낼 수 있었으며, 음식물을 부리에 투입하면 내부의 기계화된 소화 기관을 통해 배설물을 배출해냈다. 이로 인해 유명세를 탄 그의 이름은 루이 15세의 귀에까지 흘러들어 갔다. 왕이 그를 불러서 말했다. “흠, 흥미로운 물건들이군. 하지만 아무런 쓸 데가 없잖나. 좀 더 쓸모 있는 기계를 만들어볼 생각이 없나?”

그렇게 해서 인류 최초의 ‘쓸모 있는’ 자동기계인 직조기가 탄생했다. 산업 혁명의 시작이자 인클로저(enclosure) 운동의 시작이었고, 문명 발전의 시발점이었으나 동시에 임금과 노동소외의 서막이었다. 한편 더 비약해서 말하자면 보캉송은 최초의 테크노크라트(technocrat)이기도 하다. 루이 15세는 이후 그를 국영 비단공장의 감독관으로 앉혀 노동 분업을 관리하도록 맡겼기 때문이다. 아무튼, 둘의 만남은 근대 사회의 가장 드라마틱한 재앙의 시작이었다. 이는 세종대왕과 장영실이 <자격루>와 <혼천의>를 만든 것과는 전혀 다른 성격의 만남이다. <플루트 연주자>와 <똥 싸는 오리>에 일주일 치 급여인 3리브르를 던지며 박수를 치던 군중은 순식간에 등을 돌렸다. 보캉송은 그 이후 다시는 발명품을 만들지 못했다. 직조기로 인해 실직한 수공업자들의 살해 위협 속에서 살아갔고, 길드 장인들은 직조기를 불태우며 격렬히 저항했다. 얼마 지나지 않아 프랑스 혁명까지 일어나는 바람에 산업혁명의 헤게모니는 영국이 선점하게 되었다. 그 이후의 역사에 대해서는 많은 사람이 익히 알고 있지만, 잊지 말아야 할 것들이 있다. ‘기계화’ ‘자동화’는 보캉송의 발명품이 그러했듯이 역사적으로 항상 도구적인 관점에서 전개되었다는 사실이다. 농업 생산량을 증대시켜 민중의 삶을 이롭게 하고자 했던 <자격루>와 <혼천의>가 직조기와 완전히 다른

이유가 여기 있다. 직조기라는 기술 환경은 순수하게 자본의 목적을 위해, 즉 상품의 대량생산과 잉여가치 증대를 위해 도입된 것이다. 전자가 인간적인 ‘부’를 증대시키기 위한 것이었다면, 후자는 오로지 축적을 위한 효율성을 목표로 설계된 것이다. <촉유기>를 차지하기 위해 사람들이 유희 투쟁을 했다는 소리는 어디에서 들어본 적이 없다. 하지만 우리는 직조기가 촉발시킨 인클로저로 인해 수많은 소작농이 도시 빈민이 되고, 임금노동과 착취가 발생하고, 마침내 계급투쟁이 벌어졌으며, 찰스 디킨스와 맑스, 아담 스미스가 참다못해 근대에 대한 글을 쓰게 되었음을 잘 안다.

기술의 역사를 좀 더 자세히 살펴보면, 한 기술이 탄생하고 발전하여 하나의 ‘기술환경’이 되어가는 맥락에 ‘놀이’(인간)와 ‘효율성’(자본) 양 진영이 격렬한 투쟁을 하고 있음을 알게 된다. 보강송이 직조기를 발명한 지 300여 년이 지난 후 1958년, 미국의 핵물리학자였던 윌리엄 히긴보덤(William Higinbotham)은 오실로스코프 기계에서 최초의 디지털 놀이 기계인 <테니스 포 투(Tennis for Two)>를 발명했다. 핵 프로그램 연구소가 일반인들에게 개방되는 일자가 가까워지자 그는 사람들이 피폭 가능 구역이나 장비에 접근하지 않도록 고심하다가 우연히 오실로스코프에 눈길을 던졌고, 이를 이용해 재미난 장난 거리를 만들면 이목을 집중시켜 위험을 줄일 수 있지 않을까 생각이 미친 것이다. 그렇게 우리가 익히 알고 있는 ‘핑퐁 게임’의 시초격이자 현대 게임의 아버지인 <테니스 포 투>가 탄생했다. 히긴보덤은 이후 원자과학자연맹, 미국과학자연맹의 사무국장 직위 등을 맡으며 평생을 반핵 평화 운동에 이바지했으며 <테니스 포 투>에 대한 어떠한 특허권이나 지적재산권도 등록하지 않았다. 몇 년 뒤 역시 방공망 프로그램을 개발하던 MIT 공대생 스티브 러셀이 미 국방성의 기밀이자 최초의 디스플레이 컴퓨터인 PDP-1을 해킹하여 <스페이스워(Spacewar!)>를 만들었다. 스티브 러셀은 더 나아가 <스페이스워>를 오픈 소스로 개방하였고, 한편으로 그 자신 역시 반전주의자이기도 했다. 게임은 해킹의 역사와 함께 시작되었고, 해킹의 첫 결과물이 디지털 놀이인 게임이었으며, 이것들은 공유와 반전, 평화의 가치들을 내재하고 있었다. 그와 별개로 오픈소스가 된 <스페이스워>는 수많은 버전으로 개량되어 보급되었고, 사람들은 이에 열광했다. 68혁명의 바람을 타고 전 세계적으로 벌어진

반자본주의 저항 운동의 슬로건 중 하나가 ‘노동 거부’였기 때문에 최초의 해커와 게임에 열광했던 사람들은 자연스레 ‘효율성’이 아닌 ‘놀이’의 가치들을 하나의 윤리학으로 만들고자 했다. 70, 80년대 그리고 오늘날까지 유효하게 전해져 오는 해커 윤리, 해커 선언문, 어노니머스과 해적당, 줄리언 어산지, 리차드 스톨만, 리누스 토르발, 오픈소스와 카피레프트 운동, 리눅스, 위키피디아는 그 유산이라 할 수 있다.

불행히도, 게임의 역사는 히긴보덤과 러셀이 열망했던 것처럼 공유와 저항의 영역이 아닌 효율성의 영역, 즉 산업에서 훨씬 급진적으로 전개됐다. 오픈 소스인 <스페이스워>를 너도나도 만지게 됨에 따라 이를 기반으로 수많은 카피 게임이 등장하고, 폭발적인 게임 산업 팽창과 더불어 게임계의 대공황인 ‘아타리 쇼크’를 맞이했다. 아타리 쇼크 이후에는 퍼스널 컴퓨터가 보급되기 시작하면서 게임산업이 출판·영화 산업과 어깨를 나란히 하는 자본의 블루오션이 되었으며, 오늘날 한국에서는 게임산업의 매출이 영화산업 매출보다 5배나 더 큰 메이저 경제로 자리매김하게 되었다. 그러나 중요한 것은 자동 오리가 낳는 황금알이 아니라 배출하는 ‘똥’이 무엇인가 하는 문제이다. 사람들이 가장 간과하는 것은 디지털 게임이 ‘컴퓨팅 기술’의 산물이라는 사실이다. 사진이나 영화가 ‘복제 기술’의 산물이며, 그 결과물은 텍스트의 영역에 속했다. 그러나 코드 언어로 빛어진 게임은 그 자체로서 독립적인 기계이다. 비물질 기계, 추상 기계, 정보 기계 어떤 명명이건 간에 게임의 존재론은 ‘기계’이다. 그럼 사람들은 반문한다. 체스나 바둑, 장기는 게임이 아닌가? 술래잡기나 얼음 땡은? 물론 그것들이나 <스페이스워>나 똑같이 규칙을 가지고 경쟁하거나 유희행위를 발생시킨다는 점에서 놀이라는 점은 변함이 없다. 문제는 ‘기계’의 유무이다. 다시 말해, ‘아날로그 놀이’냐 ‘디지털 놀이’냐의 경계에서 우리가 발견할 수 있는 것은 ‘쓸모 있는’ 상품의 생산이 기계화된 것처럼 ‘쓸모없는’ 유희의 생산 또한 기계화되었다는 명제이다.

좀 더 구체적으로 예를 들어보자. 우리가 잘 알고 있는 RPG(Role Playing Game)는 여러 가지 형식을 가지고 있는데, 본래는 TRPG(Table Talk Role Playing Game)라고 하는 보드게임에서

시작되었다. 잘 알려진 대로 TRPG는 D&D(Dungeons&Dragons)의 엄격한 룰에 따라, 여러 명의 플레이어가 주사위를 던지며 행위를 전개해 나가고, 대화를 통해 내러티브를 형성하는 게임이다. 이 D&D의 모든 룰과 매카니즘을 코드 언어로 표현한 결과물이 CRPG(Computer Role Playing Game)이다. 주사위를 던질 필요도, 주사위를 던진 결과에 따른 각종 복잡한 상호작용의 설계 및 전개도, 진행자도 필요가 없어졌다. 대신 플레이어들은 자신의 캐릭터와 몬스터, 용과 마법을 머릿속으로 떠올리는 것이 아니라 컴퓨터 그래픽을 통해 볼 수 있게 되었고, 내러티브를 굳이 머리 맞대고 만들 필요 없이 입력된 스크립트를 읽기만 하면 되었다. 이렇게, RPG는 고독한 개인이 컴퓨터를 붙잡고 혼자 하는 놀이가 되었다. 플레이어는 이제 주사위를 던지며 다음 전개를 구상하고 함께 서사를 만들어 나가는 것이 아니라 정해진 대로 움직이고, 아이템을 획득하기만 하면 되었다. CRPG에서 MMORPG(Massively Multiplayer Role Playing game) 단계로 접어들면서 플레이어는 수천 명의 다른 플레이어와 한 공간에서 상호작용을 할 수 있게 되었지만, 오히려 더욱 고독해졌다. 그들은 함께 테이블에 마주 앉아 담소를 나누며 주사위를 던지던 친구들이나 동료가 아니라, 익명의 개인들이기 때문이었다. 설령 친구들과 함께 하는 게임플레이도 고독하기 짝이 없다. 친구의 실수, 이탈에도 신경을 쓰면서 그의 어두운 내면을 게임 속에서 마주하게 되는 것이다. 인클로저로 인해 공동체를 잃고 도시로 흘러들어와 빈민이 되는 노동자. 놀이를 같이하는 친구들을 잃고 혼자 게임을 하다가 아제로스 대륙의 오그리마로 흘러 들어가 힘겹게 채집한 광석을 경매장에 팔고 있는 고독한 뉴비 플레이어. 맑스가 19세기 공장에서 보았던 ‘소외(Alienation)’는 역설적으로 디지털 게임이라는 기계 속에서 완성되고 만 것이다.

역사는 반복된다. 19세기 산업 도시에서, 20세기 서울에서, 그리고 21세기 아제로스에서 소외의 역사는 멈출 줄을 모른다. 이는 인간이 시작했으나 결국에는 자본으로 환원되는 기술의 역사에서 효율성의 논리가 놀이의 감성을 이겨왔음을 반증해준다. ‘놀이의 테크놀로지’인 디지털 게임은 결국 직조기가 열역학 기관과 만나면서 발생시킨 역사를 압축적인 시간 내에 반복한다. 오늘날 인류가 가장 많이 즐기는 게임인 <리그 오브 레전드>, <월드 오브 워크래프트>, <오버워치> 등에서 우리가 볼 수 있는 것은 테이블 위에서 펼쳐지는

역할놀이의 즐거운 대화나 체스판에서 벌어지는 품격 있는 수 싸움이 아니라 증오와 불신, 분열적 자아와 소통의 단절, 더 커진 고독감이다. 1인칭 슈터 게임에서 몸으로 침투해 오는 것은 말초적이고 자극적인 전쟁 스펙터클과 사지 절단의 쇼, 그에 무기력하게 노출된 지각의 어지럼증이다. 미국 HBO사의 드라마인 <제너레이션 킬>에서, 한 미군 병사는 지나가던 이라크 민간인들을 조준 사격으로 학살한 이후 다음과 같이 말한다. “게임에서 전쟁을 할 때는 그토록 흥분되고 재밌었는데, 막상 입대하고 보니 전쟁은 따분하기 짝이 없네요.” MMORPG 플레이어는 어떠한가? 그들은 보스를 잡기 위한 20인 레이드에 참여하기 위해 스펙을 쌓고(아이템과 레벨), 취업(정공 멤버)을 하고, 면접까지 봐야 한다. 경쟁에서 살아남으려면 남들보다 더 많은 데미지를 올려야 하고, 여기서 뒤처지면 레이드에서 배제된다. AOS(리그 오브 레전드와 같은) 플레이어는? 매번 인간의 본성과 사이코패스를 목격하며 심연을 들여다보다 지쳐 나가떨어질 수밖에 없다.

이런 일련의 사실과 역사를 나열해놓고 보니, 마치 자연으로 돌아가거나 컴퓨터를 때려 부수는 ‘네오 러다이트(Neo Luddite)’ 운동을 해야 할 것만 같다. 사실 이런 기술 회의주의야말로 역사의 중요한 국면에서 맑시스트들이 내리는 오류이기도 했다. 기술과 문명, 기계가 도시와 임금노동, 자본을 만들었으니 이 모든 것들을 폐기해야 한다! 그러니 산속으로 들어가 모든 것을 손으로 해결하자! 일본과 한국의 좌파들은 그렇게 산속으로 들어가 유기농 식품을 만들어 부자들에게 비싼 값에 공급하고, 자신이 누구인지 여기는 어디인지 잊어버리게 되었다. 미국과 유럽에서도 비슷한 일이 벌어졌다. 히피와 힙스터라는 또 다른 이름의 개인주의적 소비주의를 형성한 것이다. 이는 자본가들에게 아주 유용하게 전유 되었고, 그 결과 우리는 지금 ‘소비사회’ 또는 ‘후기 자본주의’라 불리는 세상에 살고 있다. 마찬가지로, 현존하는 디지털 게임 기술을 폐기하고 자연으로 돌아가 모두가 테이블에 앉아 바둑을 두는 모습은 지향할 수도 없고, 그렇게 되지도 않을 것이다. 더욱이 알파고가 인간을 가볍게 이겨버린 이 국면에서는.

앞으로 돌아가, 세종대왕과 장영실이 <측우기>가 아닌 증기기관을 만들었다고 생각해보자. 조선에서 최초로 산업혁명이 벌어지고,

일본과 중국을 점령하고, 서양과 아프리카로 진출한 초강대국이 되었을까? 아니면 고작 별자리나 강우량을 측정하는 ‘쓸모없는’ 기구를 만드는 바람에 근대화에 뒤쳐져 주변부 후발 국가가 되어버린 탓이 세종대왕 탓인가? 이는 전형적인 기술결정론적 사고일 뿐이다. 기술결정론적 사고는 여전히 지배적이며, 이는 진보적인 사회운동가들이나 이론가들을 포함한 수많은 사람이 은연중에 내리는 무의식적 책임회피다. 이 모든 게 기술 때문이니까, 사악한 기술을 전부 없애버리고 우리는 대자연과 하나가 되어야 해! 그래, 게임은 백해무익하니까 너희는 나가서 공을 차거나 책을 읽어야 해! 그렇게 해서 벌어진 수많은 촌극을 우리는 여전히 목격하고 있지 않은가? 2012년 미국 샌디 훅 초등학교에서 총기 난사로 수십 명의 사람이 사망했을 때, 전미 총기협회(NRA) 부회장 라피에르는 이 참사의 원인을 유명 게임인 <GTA> 탓으로 돌렸다. 한국에서는 기자가 PC방 두꺼비집 차단기를 내린 후 사람들의 반응을 보여주며 게임이 인간을 폭력적으로 만든다고 보도했다.

그러나 기술과 사회는 한쪽이 일방적으로 다른 한쪽을 결정하지 않는다. 기술의 사회적 구성주의를 주장했던 비판이론가였던 핀버그는, 한 사회의 기술에는 ‘기술 코드’가 내재되어 있다고 설명했다. 즉 그 사회의 다양한 경제, 이데올로기, 종교, 문화적 요소들에 잠복한 지배계층의 헤게모니가 그 기술의 설계와 디자인에 개입한다는 것이다. 따라서 그 사회의 기술은 그것이 만들어내는 효과 이전, 즉 언어적인 단계 이전에서부터(공학과 디자인의 수준에서부터) 위계와 지배적인 이익집단의 기획이 들어가 있다고 보아야 한다. 그 대표적인 예로 핀버그가 제시하는 것은 19세기 공장의 산업 기계이다. 이 시기 공장 기계들을 보면 그 크기가 놀라울 정도로 아동의 평균 키에 맞춰져 있음을 확인할 수 있다. 19세기는 14세 전후의 아동들이 공장노동에 동원되어 평균 14시간의 고된 노동을 하던 시기이기도 했다.

그러나 그 뒤에 덧붙여야 하는 또 다른 명제들이 있다. 이러한 기술 코드는 양가성을 띄고 있기 때문에, ‘저항의 테크놀로지’를 위한 ‘역설계’ 혹은 ‘성찰적 설계’를 기획하는 것이 가능하다는 것이다. 이는 ‘원자력은 나쁘게 쓰면 핵폭탄이 되지만 좋게 쓰면 원자력 발전소가 된다’와 같은 일차원적인 수준의 기술 중립론이 아니다. 기술은 전술한 대로 중립적이지 않기 때문이다. 그보다 중요한

것은 그 기술에 내재된 ‘사회적 이니그마’인 기술코드를 해독하고,
 그 코드를 바꿔놓는 것이다. 보캉송이 〈플루트 연주자〉와 〈똥 싸는
 오리〉에서 ‘재설계’ 한 것이 직조기였다면, 해미사일 프로그램을
 해킹하여 ‘역설계’ 한 것이 히긴보덤과 러셀의 게임이었다. 다시
 말해 지금 첨예하게 게임이 사회적으로 문제시되고 놀이가
 노동으로 전화하는 놀이노동(Playbour)의 사회, 게이미피케이션의
 사회에서 필요한 것은 텍스트적 상상력이 아닌 기술적 상상력이자,
 암호화되어버린 게임의 기술코드를 다시금 인간 본연의 놀이로
 되돌려놓는 해킹-놀이의 재소환이다. 기술-예술-인간의 동맹을
 통해 인간의 본성 ‘호모 루덴스’의 새로운 지평이 나타나야 할 그
 어느 때보다도 절박한 시점이 아닐 수 없다. 새로운 게임은 게임의
 내용과 상호작용뿐만 아니라 설계와 외형, 디스플레이, 작동 장치까지
 모든 기술 코드를 전면적으로 ‘인간적 영역’ 속에서 재설계 되어야
 할 것이다. 아니면 기계화된 ‘효율성’의 놀이가 선사하는 인지적
 착취와 노동 속에 모든 단단하던 것들이 공기 속으로 사라지는
 역사로 소급되거나 ‘모든 인간 능력의 전면적 발달로서’ 새로운
 기계-인간-놀이의 동맹을 구축하거나, ‘새로운 게임’은 바로 그
 갈림길 위에 서 있다.

그림1. 'That Dragon, Cancer'(2016)를 플레이하고 있는 게이머의 초상



1

이 글은 경희대원보 219호(2017.03.02 발행예정)에 실릴 본인 칼럼을 «뉴 게임플레이» 프로젝트에 맞게 수정해 재수록한 것이다.

2

'가엾은 마음이 들어' 혹은 '불쌍히 여기다'라는 말의 헬라어 원어

〈뱀, 드래곤 캔서〉(2016)라는 매우 사적인 컴퓨터 게임이 있다. 이 게임은 게임개발자 라이언 그린에 걸린 자신의 아들의 투병과정을 소재로 만든 게임이다. 통상의 미션수행과정이나 퍼즐, 목표가 이 게임에는 없다. 다만 게이머는 아픈 조엘을 달래주고, 부모의 고통에 공감해주는 역할을 할 수 있다. 즉 조엘을 살려낼 수는 없지만 토닥일 수는 있다. 상호작용을 극대화한 컴퓨터 게임이라면 살려내는 일까지(혹은 그 반대의 일) 가능해야 하지 않겠나 생각할 수 있겠지만, 이 게임이 디자인한 상호작용은 위로할 수 있는 자유다. 이렇게 자유가 제한된

이유는 실제 모델인 조엘이 게임제작과정에서 사망했기 때문이기도 하고, 게임으로 구현된 거짓 희망보다는 그 이상의 경험을 게이머와 공유하고 싶다는 제작자의 의도가 담겨 있다. 상호작용 디자인은 창작자의 의도가 없는 디자인이 아니라 의도가 최소로 반영된 디자인이다.

이 점에서 이 작품은 만질 수 있는 소설, 만질 수 있는 영화, 만질 수 있는 사진이 된다. 넘겨짚거나, 보는 자의 입장으로 과도하게 동일화하는 공감이 아닌, 대상의 고통이 그대로 전이되어 오는 공감을 이 게임은 지향하고 있다. 애끓는 아픔, 스플랑크니조마이(splanchnizomai)²의 예술이라고 말할 수 있다. 이 게임은 그저 토닥일 수밖에 없는 게이머를 끝까지 밀어붙인다. 게이머는 결국 어찌할 수 없는 비극 앞에서 기도하게 된다. 7챕터 'Sorry Guys, It's not.... (죄송하지만, 더 이상은....)'에서 라이언은 병원에서 조엘의

그림2. 'That Dragon Cancer'(2016)
챕터 10 'drowning'의 첫 장면



치료를 더 이상 하는 것이 무리라는 말을 듣고는 치료를 중단하는 결정을 내리게 된다. 이때 그는 마치 물속에 빠져 죽는 듯한 기분을 느끼게 되는데, 게임은 이것을 의사와 부모가 모인 방 안에 물이 가득 차 들어가는 장면으로 표현했다.

이후 라이언 그린은 10챕터 'drowning'(가라앉은 자)에서 이 바닷속에 차라리 익사하는 것을 선택하는 모습으로 등장한다. 그녀의 아내, 에이미 그린이가 제발 보트 안에 타라고 애원하지만, 라이언은 거부한다. 바닷속에 잠긴 그를 게이머는 터치해 수면 밖으로 나가도록 도울 수 있다. 많은 게이머가 마우스를 이용해 그를 밀어내 보지만 그는 조금 올라가 보다, 포기하고 다시 익사하길 원한다. 이 방식으로는 스테이지가 결코 끝나지 않는다. 이 스테이지를 넘길 수 있는 유일한 방법은 그가 원하는 방향으로 가도록 내버려 두는 일이다. 그는 심해로 내려간다. 그곳에는 예상과는 달리 환한 빛이 보인다. 줄리아 크리스테바는 멜랑콜리적 주체의 가능성을 논하며 이 힘을 '검은 태양'이라고 불렀다. 조엘에게는 '환한 심해'가 있었다. 이 상징적 자살을 관통해야만 라이언은 현실을 받아들일 수 있다. 선부른 동정이나 삶에 대한 독려보다는 대상이 스스로 자신의 고통 속으로 침잠해 들어가도록 놔두는 일이 이 스테이지의 윤리다. 결국, 우리는 타자의 고통에 대해 완벽히 알 수 없으며, 어쩌면 그의 고통을 그대로 응시하는 일만이 할 수 있는 유일한 일일지도 모르겠다. 미션도 없고, 강제된 규칙도 없지만 동시에 아무것도 할 수 없다는 무력감을 게이머는 느낀다. 다시 말해 게이머는 마음대로 조종할 수 있지만, 고통의 대상자인 조엘과 라이언은 마음대로 할 수가 없다.

그림 3. 'Auti-Sim'(2013) 이 게임은 자폐아의 시선에서 세상을 보는 일에 대해 시뮬레이션한 게임이다. 자폐아는 세상을 이렇게 거친 입자와 사난온 사운드로 인식한다. 게이머는 자폐아의 입장에서 세상을 보는 일이 얼마나 힘든 일인지 깨닫게 된다.



수잔 손탁은 『타인의 고통』을 통해서 사진이 공감 장치로서 타인의 고통을 알게 해주었는지, 혹은 오히려 외면하게 만들었는지 논의했다. 사진은 그 생생한 이미지로 인해 과거의 어느 매체보다 공감 장치로서 유효한 기능을 가진 듯 보이지만 그 자체가 공감을 도덕으로 귀결시키진 못했다. 수잔 손탁은 우리가 전쟁 사진을 통해 결국 느끼는 것은 공감의 한계라고 말한다. 죽은 자들이 어떤 일을 겪었는지 우리는 알 수 없다. 아니 상상할 수조차 없다. 그들은 우리에게 아무런 관심이 없으며 우리의 응시를 원하지도 않는다. 그들이 우리에게 무슨 말을 할 것이라고 우리는 기대할 수 있을까? 수잔 손탁은 오히려 우리의 공감에 그들이 받고 있는 고통의 원인이 우리에게 있지 않음을, 그들의 고통에 대해 우리가 죄 없고 무력함을 전제한다고 역설한다.

이와 비교해 라이언 그린의 게임을 플레이하는 우리는, 그 무력함이 죄의식으로 바뀌는 기묘한 동력이 게임 속에 작동하고 있음을 논해야겠다. 제아무리 생생한 이미지보다 상호작용이 가능한 버튼을 누르는 편이 더 연루되기 쉽기 때문이라고 생각한다. 버튼을 눌렀으나 아무것도 할 수 없다. 우리가 맞이한 무기력은 변명이 아니라 실재일 수밖에 없다.

9챕터 'Joel The Baby Knight(조엘, 아기기사 되다)'에서 게이머는 그나마 전형적인 게임을 해보게 된다. 조엘에게 자신이 처한 상황을 '암이라는 용'과 싸우는 기사의 이야기로 설명해주는 엄마의 목소리가 등장한다. 게임 속 게임인 이 스테이지에서 조엘은 갑옷이 없어 괴물로부터 취약하다. 조엘이 그렇게 느끼자 하늘에서 갑옷이 내려온다. 이 스테이지에서 만큼은 조엘은 결코 죽지 않는다. to be



continue 메뉴가 무한하게 제공되기 때문이다. 점프가 불가한 높은 벽에서는 황금색 매가 조엘을 물고 날아가 준다. 이 스테이지의 매력은 조엘이 죽어가는 것이 아니라 죽지 않는다는 것, 위험 상황에서 기적이 발휘된다는 것이다. 게이머인 조엘은 결코 죽지 않는 게이머의 신체를 부여받는다.

아마도 아버지 라이언 그린이 최초 아이를 위한 게임을 만들고 싶다고 생각했을 때는 이러한 게이머의 신체를 부여하고 싶었을 것이라고 필자는 생각한다. 게이머는 <댓 드래곤 캔서> 반복 플레이함으로써, 조엘을 더 오래 살릴 수 있다. 이 스테이지는 최종 보스인 용과의 대결이 아닌 나머지 게임플레이에서는 무한 컨티뉴를 제공한다. 하지만 최종 보스인 용만이 마지막 반 토막 난 생명력으로 결코 죽지 않는 존재로 나온다. 조엘이 쓰러지고 아버지가 대타로 싸우지만 결국은 용을 잡지 못한다. 이 부분에서 많은 게이머가 실망하곤 하지만 우리는 이 지점을 게이머의 신체와 현실 간의 변증법으로 이해할 수 있다. 게이머는 다시 반복해 그 스테이지를 플레이할 수 있고, 실력에 따라 영원히 대결할 수도 있기 때문이다.

이 게임의 클라이막스는 챕터 13에서 벌어지는 조엘의 죽음 씬일 것이다. 거의 10분여 간이나 이어지는 조엘의 고통 어린 울음소리 앞에서 게이머는 속수무책으로 서성이게 된다. 무엇이든 할 수 있는 자유가 있으나 정작 이 타자의 고통 앞에서 그를 위해 해 줄 수 있는 것은 아무것도 없다. 이 급격한 무력감은 스피커 너머로 전해오는 조엘의 울음소리와 대비된다. 이 점에서 플레이하는 자의 키보드는 연루의 징표다. 버튼 입력을 통해 이 세계에 발 들였으나 그 연루된

관계에도 불구하고 할 수 있는 일이 없게 된다. 사진과 영화, 그에 앞서서는 문학이 이 세계의 타자의 고통을 우리에게 현전해왔다. 하지만 보다 생생한 이미지보다 더 강력하게 타자의 감각에 우리를 감응시키는 것은 바로 내가 개입해 상호작용을 꾸리는 게임체험이 아닐까. 게임이 공감 장치로서 기능한다고 판단할 때 우리는 게임이 그 어느 매체보다도 당사자성을 직접 구성하는 데 적합하다는 것을 알 수 있다.

이것은 관찰자가 대상으로 향하는 일방향적인 동일성이 아니라 대상으로부터 관찰자로 전해오는 침입과 그로 인해 자연스럽게 반응하는 인간의 윤리를, 즉 상호신체적인 동일성을 야기한다. 이 점에서 게임 <뱀, 드래곤 캔서>는 컴퓨터 게임이 새로운 공감 장치로서 작동할 수 있음을 증명하고 있다고 판단할 수 있다.

아픈 아들에 대한 부모의 애틋한 마음과 기억이 우리에게 순식간에 덮쳐오는 이러한 체험은 한 개인의 기록이 공동의 기억으로, 역사의 기억으로 발전할 수 있음을 전망케 한다. 컴퓨터 게임은 이제 시뮬라크르를 구성하지만, 이 가상의 세계야말로 ‘파생된 실재’가 아닌, 실재를 생산시키고 있다고 보아야 할 것이다. 조엘의 시공간은 프로그램의 형태로 영원히 누구나 접속할 수 있도록 남아있다. 미디어의 역사를 비판적으로만 보자면, 서구의 18세기 소설은 부르주아의 인격을 학습하고 고취시켰고 20세기의 TV와 영화는 산업 소비주의를 대중에게 훈련시켰다. 21세기의 컴퓨터 게임은 전 지구적 자본주의를 구성하는 경쟁과 파괴의 리허설이 되어가고 있다. 이런 위기 속에서 군인과 정치가의 ‘리허설’이 아니라 시민의 ‘공감 장치’로서의 컴퓨터 게임을 발견하고 평가하는 일은 충분한 가치가 있다. 이제 컴퓨터 게임의 세계에 개입할 때가 온 것이다. ‘play’라는 행위는 주체적 읽기 능력과 타인이 되어보는 선의의 능력을 바탕으로 재발명될 필요가 있다.

검은 돌과 흰 돌을 번갈아 눈금에 두는 단순한 규칙에서 시작된 바둑처럼, 규칙을 사용한 유희로서의 게임은 인류 역사에서 꽤 오래전부터 한 자리를 차지하고 이어져 온 바 있다. 인간 사회와 문화가 점점 정교해지고 다양해짐에 따라 게임 또한 그 복잡성을 더해왔고, 산업혁명을 통해 대량생산이 가능해진 산업적 배경을 발판삼아 게임들은 본격적으로 대중에 전파되기 시작했다. 그리고 컴퓨터 기술의 등장은 인간이 일일이 다 계산할 수 없는 수준의 계산을 해내며 게임 룰의 복잡성을 끌어올릴 수 있는 배경을 만들었고, 이는 오늘날 컴퓨터게임이라는 새로운 매체양식을 만들어 내기에 이르렀다.

서두에 언급한 바둑을 달리 부르는 말로 ‘수담手談’이란 표현이 있듯이, 게임은 오늘날과 같은 비디오게임의 등장 이전부터 일종의 매체성을 가지고 있는 존재였다. 게임 규칙이라는 제한된 체계 안에서 각 참가자는 자신의 생각이나 의지를 규칙 안의 틀에 맞추어 (때로는 틀을 부숴가며) 발현시키며 플레이가 이루어진다. 컴퓨터게임의 싱글 플레이라면 일종의 독서와 같은 방식일 것이고, 멀티 플레이라면 새로운 유형의 대화 채널로 기능할 것이다.

컴퓨터게임의 이러한 매체적 속성은 그러나 온라인 커뮤니티 등지에서 게임 애호가들이 늘상 주장하는 ‘게임은 예술이다!’ 라는 말과는 다른 방향성을 가진다. 게임이 곧 예술이라는 말은 이를테면 물감이나 캔버스를 가리켜 예술이라고 부르는 것과 같은 말일 것이다. 게임은 매체적 도구로서 존재하는 것이고, 이를 예술을 위한 용도로 쓰는지에 따라 그 결과물은 다른 위치에 선다. 오늘날 수없이 쏟아져나온 모바일 네트워크 게임들을 넓은 의미에서라도 ‘게임은 예술이다.’라는 명제 안에 넣을 수 있을까? 중요한 것은 게임이 예술이냐 아니냐를 따지는 것이 아니라, 게임이라는 수단을 가지고 우리는 어떤 예술적 가능성을 만들어낼 수 있느냐를 따지는 것이다.

문제는 그 가능성을 현실화하는 과정에서 발생하는 자원 소모량에 있다. 컴퓨터게임의 제작은 결코 적지 않은 수준의 인력과 비용을 요구하기 때문이다. 대중적으로 널리 알려진 이른바 메이저급의 컴퓨터게임들에 들어가는 인력과 비용은 천문학적 수준이다. 몇백억의 투자와 연 단위로 계산하는 개발 기간을 거쳐 출시되는 컴퓨터 게임의 퀄리티에 대중들의 눈높이가 맞춰진 현실은 필연적인 외부효과를 불러왔는데, 컴퓨터게임들이 들어가는 비용을 회수하기 위해 반드시 강한 상품성을 보유하게 되는 현상이다.

상업성을 함축한 대중문화로서의 컴퓨터게임은 거의 사이버 파친코에 가까운 수준으로 수익성에 집착하는 게임 포맷으로 진화했다. 압축적인 게임 플레이 시간 안에 최대한 많은 수익을 내기 위해 게임들은 게임 속 과정들을 모두 확률 형태로 압축하여 표현했고, 그나마도 추가 현금결제를 통해 빠르게 스킵할 수 있는 형태의 아이템을 판매하는 비즈니스 모델을 추가했다. 컴퓨터게임의 양식으로서 매우 중요한 부분 중 하나인 상호작용에 의한 참여로서의 과정이 통째로 상품화되어 게임으로부터 소외된 것이다.

상품화에 의해 사라진 게임의 상호작용 과정은 그런데 매체적 측면에서 정보화 사회를 해석하고 체험하는 데 매우 중요한 요소다. 정보화 사회의 형이상학적 기반은 가상의 공간에 구축된 새로운 세계의 요소들이 맞물려 돌아가는 상호작용 과정에 있기 때문이다. 최근 들어 주목받고 있는 IoT(Internet of Things, 사물인터넷) 개념은 현실에 존재하는 요소와 1:1로 대응하는 가상공간의 오브젝트를 생성하고, 가상 오브젝트간의 상호작용을 일으킴으로써 현실의 물리량을 넘어서는 형태로 효율을 개선하는 산업적 방법론이다. 그런데 여기서 현실 요소와의 연결성을 제거한 가상 공간만을 남겨두고 생각한다면, 이는 100% 게임 매체의 방법론이 된다.

매체의 방법론 자체가 정보화 사회의 방법론을 그대로 보여준다는 점에서 게임은 정보화 사회를 메타적으로 소화해 내는 매체가 되는 것이다. 하필 현대 대중문화로서의 게임에서 이 지점이 사라지고 있다는 점은 예술로서 게임을 활용하고자 할 때 가장 세계가 필요로하는 지점이 어디인가를 가리키는 현상이기도 하다. 바로 게임적 방법론의 복원과 탐색이다.

게임이라는 뉴미디어가 탄생하고, 이를 통해 사람들이 사고하고 교류하면서 발생하는 게임적 문화는 다시 말해 정보화 사회 속에서 살아가는 사람들에게 녹아든 양식이자 패턴이다. 정보화 사회의 문화패턴으로서 게임이 갖는 의미를 탐색하는 것은 그러나 대규모 자본을 요구하는 게임의 속성상 대중문화상품으로서의 게임에서는 쉽지 않게 되었다. 그렇다면 그 매체와 기술이 인간에게 갖는 의미를 발굴해 내야 하는 것은 예술의 임무로 남게 된다.

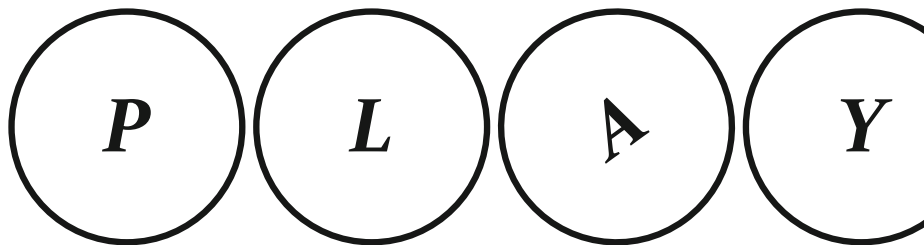
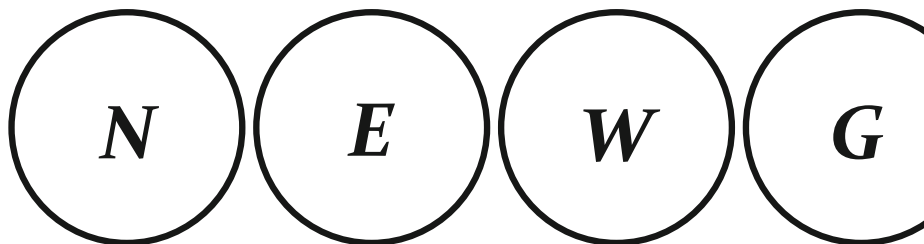
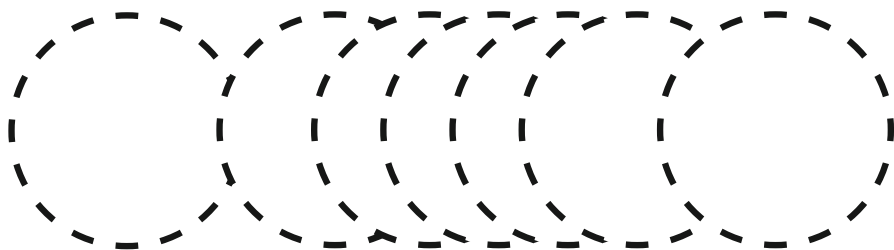
백남준이 80년대에 텔레비전이라는 기술매체를 토대로 수행했던 작업들의 의미와 유관한 맥락이 게임 매체의 대두 이후

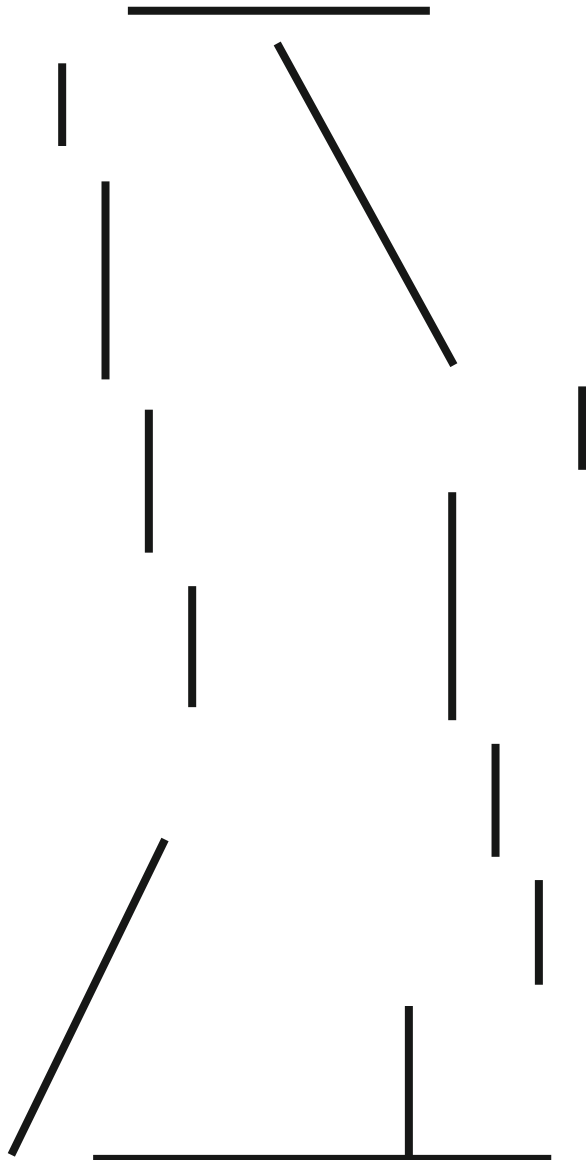
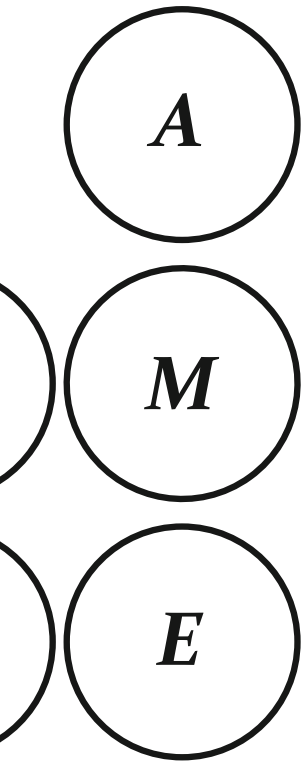
예술가들에게 이어져 오고 있다고 생각한다. 대중문화상품으로서 텔레비전이 드라마와 예능, 광고상품에 치중한 동영상 이미지에 집중하는 동안 백남준의 작업들은 기술 본연이 가진 철학적, 예술적 메시지를 파헤쳤다. 그의 방법론을 이어받는다면, 지금 우리가 파헤쳐야 할 것은 정보화사회라는 새로운 기반 하에서 형성되는 뉴컬처로서의 게임 방법론이 갖는 함의들을 게임적 실천으로 파헤치는 일일 것이다. 수용자의 상호작용을 유도하고, 정규화된 게임 로직을 통해 추상을 시도하고, 규칙에 들어가는 조건이 내뱉는 랜덤한 결과들을 실험하면서 일종의 기술비평으로서, 일종의 매체예술로서 컴퓨터게임이 가질 미래들을 예측해야 한다. 이 과정은 디지털시대를 살아가는 인간의 모습을 가장 정확하게는 아닐지라도 가장 직관적으로 바라볼 수 있게 하는 관점의 시발점이 될 것이다.

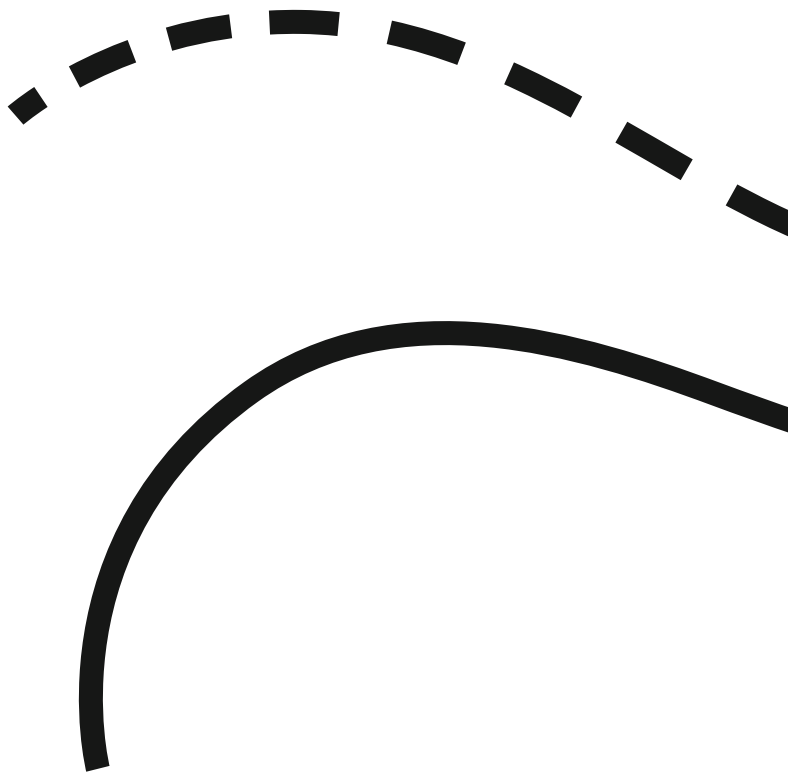
우리는 알파고의 등장으로부터 인공지능이 인간의 노동을 잠식할 것을 걱정하고, 실제로 벌어지는 AI의 노동 대체 현장을 바라보며 공포를 느낀다. 재미있게도 같은 관점에서 게임을 바라보는 사람은 얼마 되지 않는 듯싶다. 게임의 방법론은 정보화사회의 확산과 더불어 날로 일상화하고 있는데, 이 방향성이 어디를 가리키고 있는지, 그 알 수 없는 끝에 무엇이 있는지를 모르면서도 그 공포는 알파고의 승리가 가져다준 공포에 비해 한참 모자란 상황이다. 이미 상업성에 잠식당한 대중게임 분야에서 매체의 미래를 예견하는 일이 게임비평가의 일이라면, 미디어아티스트들에게는 그 해답을 매체적 실천 속에서 찾는 일이 주어지는 것은 아닐까.

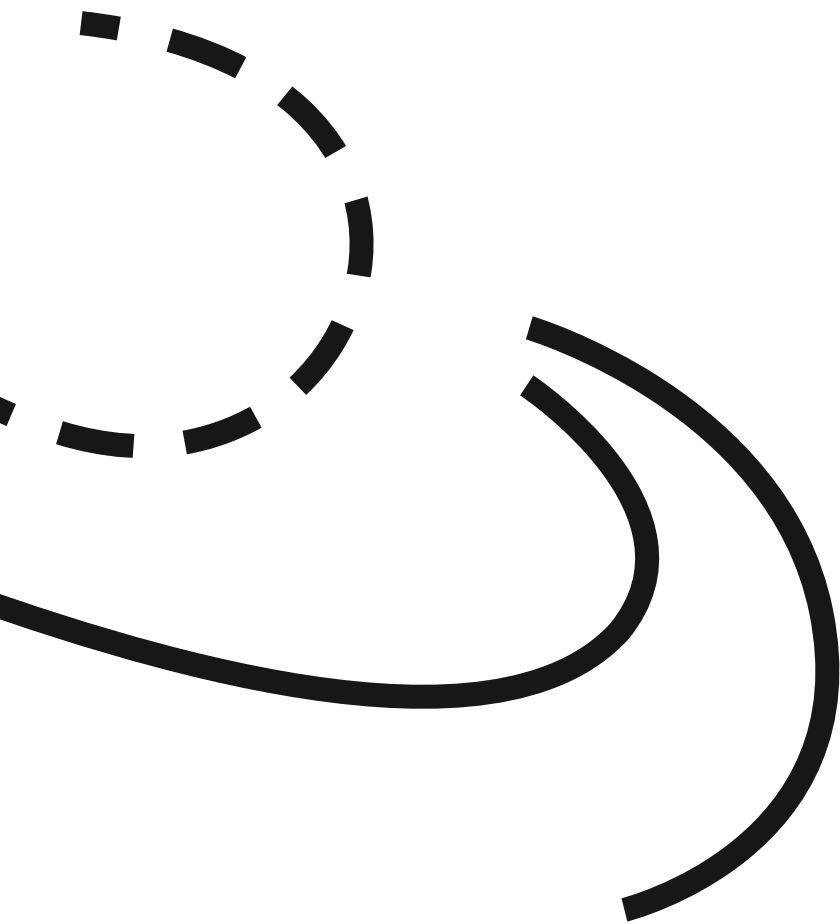


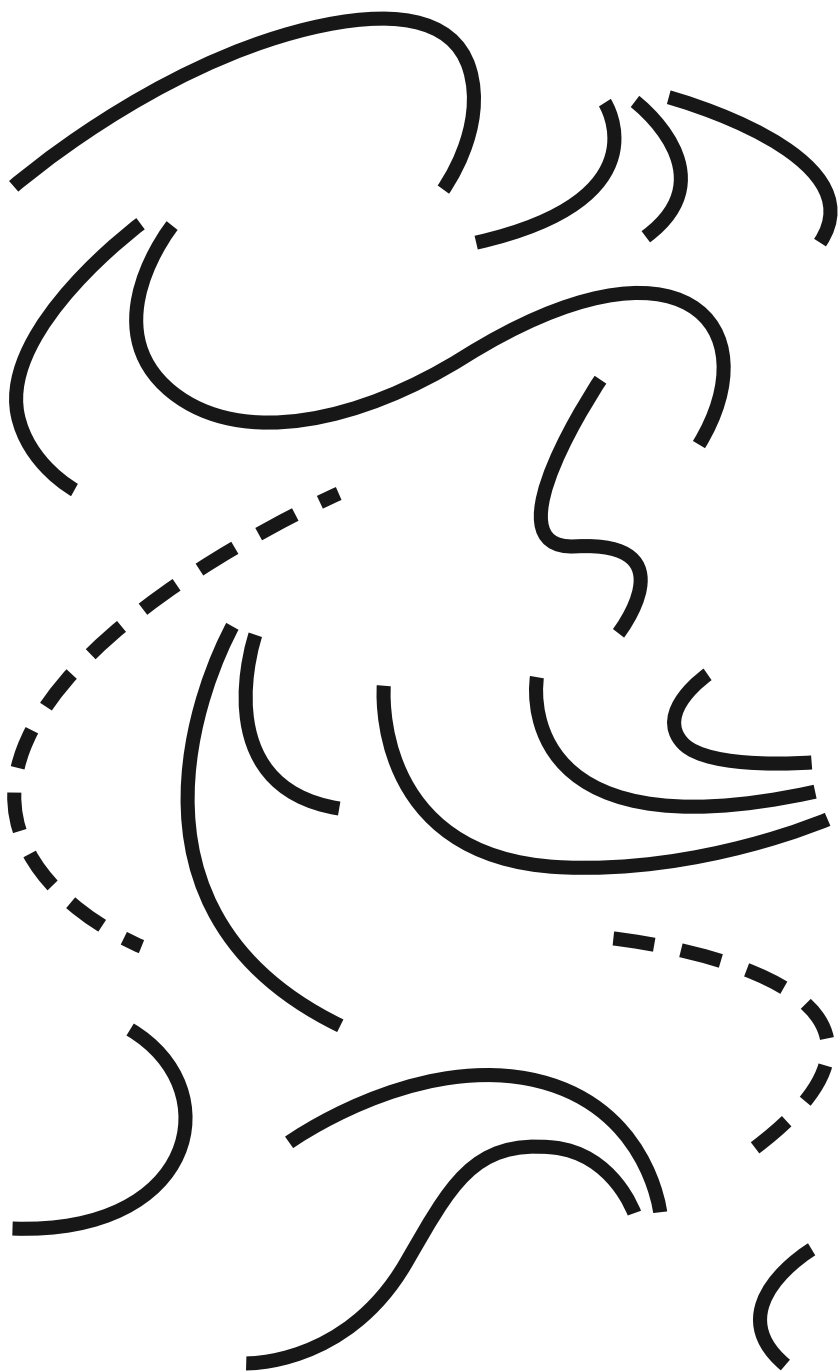
디자인

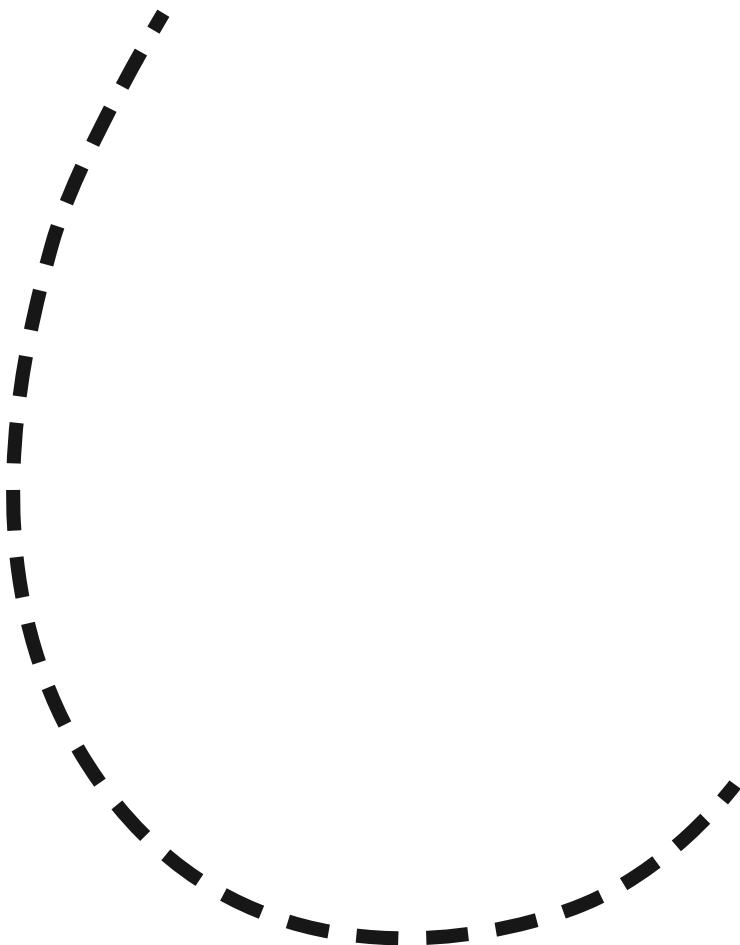


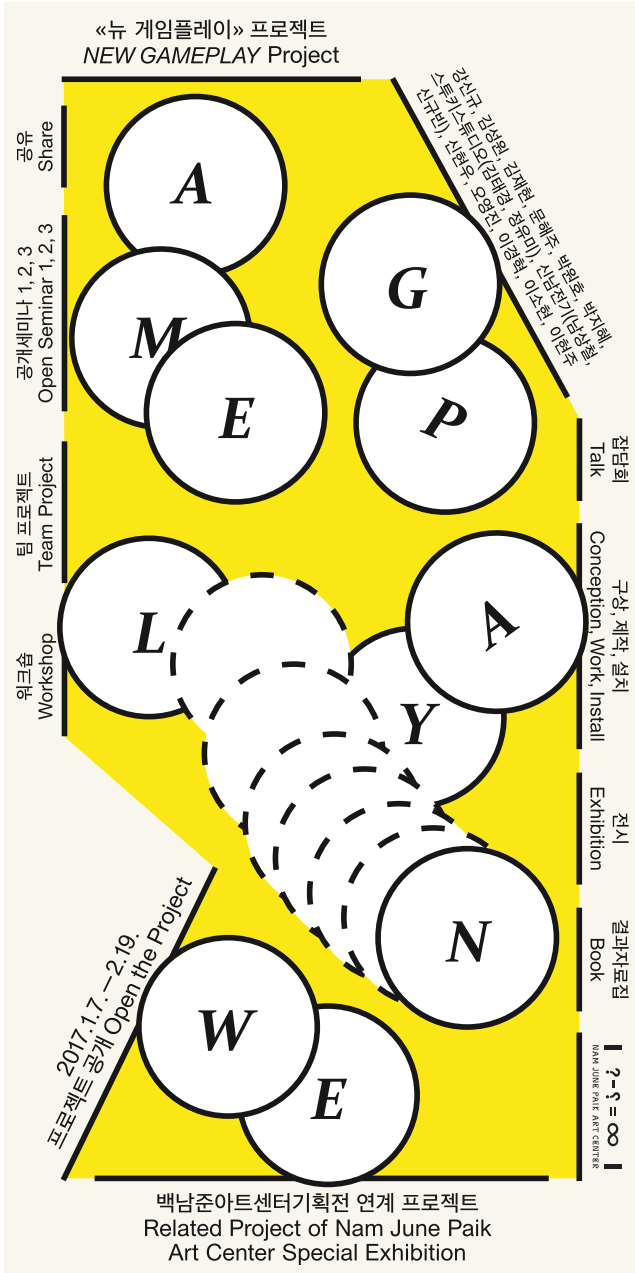












강신규

김성원

김재현

문해주

박원호

박지혜

(스투키스튜디오

(김태경 정유미

(신남전기

(남상철 신규빈

신현우

오영진

이경혁

이소현

이현주

백남준아트센터 기획전 연계 프로젝트
Nam June Paik Art Center
Special Exhibition Related Project

«뉴 게임플레이» 프로젝트 NEW GAMEPLAY Project

공개세미나
Open Seminar잡담회
Talk

1.

2.

3.

팀 프로젝트
Team Project공유
Share구상, 제작, 설치
Conception, Work,
Installation

2017.1.10.—2.19.
프로젝트 공개
Project Presentation

전시
Exhibition워크숍
Workshop자료집
Documentation

! ?-? = ∞ !
NAM JUNE PAIK ART CENTER

강신규

→ playborer@gmail.com
“언젠가 세상은 게임이 될 것이다”
서강대학교 언론문화연구소
책임연구원, 영상 미디어 연구자.
계간『문화/과학』편집위원, SBS
시청자평가원, 그리고 『대한민국
게임백서』집필진으로 활동
중이다. 저서로 『누가 문화자본을
지배하는가?—한국 문화산업의
독점구조(공저)』(2015),
『게임포비아(공저)』(2013), 역서로
『비디오게임(공역)』(2008),
논문으로 『망가의 초국가적 욕망:
우라사와 나오키의 작품들을
중심으로(공저)』(2014),
『‘게임화’로 구축된 텔레비전
리얼 버라이어티 쇼의 게임적
리얼리즘(공저)』(2013), 『문화적
수행으로서의 e스포츠 팬덤에 관한
연구(공저)』(2011) 등이 있다.

김성원

→ k-dance119@hanmail.net
→ http://blog.naver.com/
eummdance
이음댄스컴퍼니 총괄디렉터,
안무가, 무용교육 및 예술교육가,
무용큐레이터 외

김재현

→ a1exkim@naver.com

문해주

→ moonnine84@naver.com
저는 타자와의 관계를 매개하는
수단이자 사회와 상황에 가입하는
예술 활동을 통해 설치미술과 참여
예술프로젝트 팀 작업, 예술교육을
하는 문해주입니다. 사람과 사람
사이에서 일어나는 '관계' 안에서
예술의 역할 혹은 다양한 장르의
융합과 팀 프로젝트 작업을
시도하고 있습니다.

박원호

→ ardbadguy@gmail.com
게임 <크리티카 모바일>
시스템기획자, 게임 평론가

박지혜

→ rkswlpg@naver.com
스크린 밖에서 만지고 느낄 수 있는
게임을 만듭니다. 노력중!!

스투키 스튜디오(김태경, 정유미)

→ www.stuckyi.studio
→ stucki.info@gmail.com
스투키 스튜디오는 2016년
결성되어 서울에서 활동하고 있는
크리에이티브 팀입니다. 데이터나
정보를 모아서 이해하기 쉽고
친절한 형태로 정리하는 일을
꾸준히 해오고 있습니다. 근래에는
웹에서 사용자가 능동적인 탐색이
가능하도록 정보를 전달하는
새로운 방식을 제작하는 데 초점을

맞추고 있습니다. 이런 작업을 하기 위해 정보와 사용자와 상호 작용하는 방식을 연구하고, 이와 관련해 작은 실험들을 하거나 기반 기술을 습득하고 있습니다. 스투키 스튜디오는 이러한 작업이 스튜디오 구성원을 넘어서 사회 구성원들이 문제에 대해 객관적으로 이해하고 각자의 방식으로 문제를 해결하는 데 시작점으로 삼을 수 있는 작업이 되길 바라며, 궁극적으로는 사회적으로 의미 있는 변화를 이끌어 내길 기대합니다.

신남전기(남상철, 신규빈)

→ www.shinnamjeongi.com

→ contact@

shinnamjeongi.com

우리는 새로운 융합 매체를 다루는 능숙한 경험을 바탕으로 미디어아트의 새로운 영역을 열고 있습니다. ‘신남전기’의 모토는 신나는 일상입니다. 우리는 주변 환경을 즐거운 놀이터로 만들어냅니다. 차가운 시멘트벽에서도, 좋아하는 바다도, 자주 가는 식당에서도 우리는 항상 아이디어를 실현합니다. 우리는 매 순간, 일상 속에서 만날 수 있는 호기심을 찾아내어 즐거움으로 창작하는데 많은 시간을 갖습니다. 그렇기 때문에 우리의 작업 환경은 새로운 경험을

제공하는 데 있어, 문화적 차이와 물리적 환경 공간의 제약을 받지 않습니다. 전시장, 미술관, 공연장과 같은 장소뿐만이 아니라 실내, 실외, 국내, 해외 등 상상을 실현할 수 있는 장소라면 어디든지 작업할 수 있습니다. 아날로그 소재와 디지털 테크놀로지의 결합은 언제나 설렙니다. 아울러 지속적인 실험을 통해 만들어지는 유니크 한 공간 재료와 <신남전기 LAB>에서 검증되는 독자적인 재료를 사용합니다. 신남전기는 기획에서부터 생산환경까지 통일된 시스템을 추구합니다. 신남전기와 함께하는 콜라보레이션은 상호 간 가치의 폭을 이해하고 협업 이상의 결과를 만들어 냅니다.

신현우

→ steve312@hanmail.net

오영진

→ Michidoroc@hanmail.net

한양대 에리카
융복합교과목 <기계비평>
기획자, 인문학협동조합
총괄이사, 푸른역사
아카데미+인문학협동조합
강의 <헬조선에서 게임을 읽다>
강사, 2014년 잡지 『쿨투라』로
문화평론 데뷔, 이후 웹툰, 인디,
게임 분야에 대한 글을 발표해오고

있음. 현재 한양대 에리카
기초교양교육원에서 실험적인
교양과목을 개발하고 가르침.

이경혁

✉ grolmarsh@gmail.com
게임칼럼니스트. 2014년
매체비평지 『미디어스』에서 <play
the game>이라는 게임칼럼을
쓰며 데뷔했다. 게임 리뷰나 평가는
차고 넘치지만, 비평적 관점에서의
접근이 드문 시대에 어떻게든
게임을 통해 인간과 사회를 성찰할
수 있는 방법을 찾아 헤매고 있다.
저서로 『게임, 세상을 보는 또
하나의 창』이 있으며, 매일경제,
국방일보 등의 매체 기고와 대학

강연을 병행하고 있다.

이소현

✉ cg.turtleship@gmail.com

이현주

✉ witchew@naver.com
팩트를 다루는 글쓰기와
사진촬영을 해오다가 현재는
증강현실 관련 분야의 일을 하고
있습니다. 보이는 것과 보이지 않는
것의 경계에 있기를 지향하며,
이를 자연스럽게 표현하고 전하는
방법에 대해 더 연구해나가고
싶습니다.

«뉴 게임플레이» 프로젝트 자료집

기획·편집

김보라, 문주원, 조민화
(백남준아트센터)

편집인

서진석
(백남준아트센터 관장)

발행인

설원기
(경기문화재단 대표)

디자인

양지은

촬영

강신대, 백남준아트센터

인쇄

옴프프로세스

발행처

백남준아트센터

발행일

2017년 4월 20일

©2017 이 책의 저작권은 백남준아트센터와
저자, 작가, 디자이너에게 있습니다.

이 도서의 국립중앙도서관 출판예정도서목록(CIP)은
서지정보유통지원시스템 홈페이지(www.seoji.nl.go.kr)와
국가자료공동목록시스템(www.nl.go.kr/kolisnet)에서
이용하실 수 있습니다.(CIP 제어번호: CIP2017009748)



ISBN

978-89-97128-35-8

백남준아트센터

경기도 용인시 기흥구

백남준로 10 (17068)

T. 031 201 8500

F. 031 201 8530

E. info@njpartcenter.kr

www.njpartcenter.kr



뉴 게임플레이 프로젝트



ISBN 978-89-97128-35-8

NEW
GAMEPLAY
PROJECT