

디지털게임에 나타나는 알레아의 세 층위

Three Types of Alea Appearing in Digital Games

저자 (Authors)	임해량, 이동은 Hae-Ryang Lim, Dong-Eun Lee
출처 (Source)	한국게임학회 논문지 19(4) , 2019.8, 65-76(12 pages) Journal of Korea Game Society 19(4) , 2019.8, 65-76(12 pages)
발행처 (Publisher)	한국게임학회 Korea Game Society
URL	http://www.dbpia.co.kr/journal/articleDetail?nodeId=NODE08766830
APA Style	임해량, 이동은 (2019). 디지털게임에 나타나는 알레아의 세 층위. 한국게임학회 논문지, 19(4), 65-76
이용정보 (Accessed)	한국산업기술대학교 218.101.229.*** 2020/01/02 01:20 (KST)

저작권 안내

DBpia에서 제공되는 모든 저작물의 저작권은 원저작자에게 있으며, 누리미디어는 각 저작물의 내용을 보증하거나 책임을 지지 않습니다. 그리고 DBpia에서 제공되는 저작물은 DBpia와 구독계약을 체결한 기관소속 이용자 혹은 해당 저작물의 개별 구매자가 비영리적으로만 이용할 수 있습니다. 그러므로 이에 위반하여 DBpia에서 제공되는 저작물을 복제, 전송 등의 방법으로 무단 이용하는 경우 관련 법령에 따라 민, 형사상의 책임을 질 수 있습니다.

Copyright Information

Copyright of all literary works provided by DBpia belongs to the copyright holder(s) and Nurimedia does not guarantee contents of the literary work or assume responsibility for the same. In addition, the literary works provided by DBpia may only be used by the users affiliated to the institutions which executed a subscription agreement with DBpia or the individual purchasers of the literary work(s) for non-commercial purposes. Therefore, any person who illegally uses the literary works provided by DBpia by means of reproduction or transmission shall assume civil and criminal responsibility according to applicable laws and regulations.

디지털게임에 나타나는 알레아의 세 층위

임해량*, 이동은**

가톨릭대학교 디지털미디어학과*, 가톨릭대학교 미디어기술콘텐츠학과**

magic910@naver.com, delee@catholic.ac.kr

Three Types of Alea Appearing in Digital Games

Hae-Ryang Lim*, Dong-Eun Lee**

Dept. of Digital Media, The Catholic University of Korea*,

Dept. of Media Technology Contents, The Catholic University of Korea**

요 약

국내 알레아 연구는 사행성 담론에 한정된 채, 우연성의 놀이학적 의미와 기능은 주목받지 못하고 있다. 알레아 연구가 사행성 규제 법안을 중심으로 진행될 경우 알레아는 ‘도박’ 개념에 종속되어 우연성에서 창발되는 순기능이 무시된 채 부정적인 의미로 평가절하되는 한계를 갖게 된다. 따라서 본 연구는 카이와가 주창한 알레아 개념의 계보를 따라 ‘우연’과 ‘놀이’의 의미와 기능을 분석함으로써 알레아가 가진 세부적 층위들을 그레마스 기호사각형으로 구조화하고 이를 디지털 사례에 적용해보고자 한다. 본 연구는 알레아의 세부 층위를 주술적 알레아, 시스템적 알레아, 영웅적 알레아 세 가지로 나누었으며 이를 디지털 사례인 CCG 하스스톤에 적용해 보았다. 이를 통해 사행성 도박과 알레아의 스펙트럼적 관계를 파괴하고 다양한 성질의 알레아를 구분해 냄으로써 우연놀이의 순기능을 재발견하고자 한다.

ABSTRACT

In Korea, studies of Alea are limited to the discourse of gambling, and the chance itself is getting overlooked. This makes Alea subordinated to the concept of gambling, which causes the contingency itself to be devalued. Therefore, this study analyzes the meaning and function of ‘chance’ and ‘play’ according to the genealogy of Alea, dividing the subdivision of Alea into three categories: magical Alea, systematic Alea, and heroic Alea, and applied it to the digital case, CCG Hearthstone.

Keywords : Alea(알레아), Game of Chance(우연 놀이), Contingency(우연), Gambling(도박)

Received: Jul. 11. 2019

Revised: Aug. 08. 2019

Accepted: Aug. 13. 2019

Corresponding Author: Dong-Eun Lee(The Catholic University of Korea)

Mail: delee@catholic.ac.kr

ISSN: 1598-4540 / eISSN: 2287-8211

© The Korea Game Society. All rights reserved. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0>), which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

1. 서론

디지털 게임에서 알레아는 사행성 담론에 갇혀 있다. 카이와에 따르면 놀이는 아곤, 알레아, 일링크스, 미미크리, 이 네 가지 유형으로 나눌 수 있으며 각 유형은 저마다 고유한 본질적 즐거움을 가지고 있다. 알레아의 본질은 우연함이지만 현대 연구들은 우연 그 자체보다 사행성에 집중하는 경향이 있다. 현대 알레아 연구들은 랜덤박스를 중심으로 운영되는 디지털 게임의 사행성 요소들에 대한 논의가 다수를 이루고 있다. 현행 연구에서 알레아는 확률형 아이템을 중심으로 도박과 동일 선상에서 평가되고 있으며 청소년들에게 악영향을 미치는 규제 대상으로서 다루어지고 있다.

도박이 놀이(알레아)와 사행성의 미묘한 경계에 위치한 문제라는 것은 다수의 학자가 동의하는 부분이다. 그 때문에 “스포츠 토토의 사행성 논의”[1]에서와 같이 도박을 사행적 특징과 구분 짓고자 하는 연구와 “사행성 의미를 통한 gambling 여가활동의 재해석”[2]과 같이 도박의 놀이로서 가진 순기능을 밝히려는 연구들이 시도되어 온 상황이다.

그러나 이와 같은 연구들은 단편적인 현상만을 다루고 있어 한계가 있다. 알레아가 도박과 사행성 담론에서 벗어나기 위해서는 선행연구를 토대로 우연이 가진 놀이의 층위를 보다 구체화하는 작업이 필요하다. 그러기 위해서는 현행법에서 정의 내리는 사행성 게임물이 아닌 놀이학의 관점에서 알레아를 해부해 볼 필요가 있다. 지난 7월 3일 진행된 4차 사행산업 정책 연구포럼에 따르면 게임의 재화가 불법으로 현금화되는 순간이 바로 게임을 도박으로 정의 내릴 수 있는 순간이라고 한다[3]. 이 논의에서 알 수 있듯이 사행성 법제를 중심으로 논의되는 알레아는 결국 도박의 사행성 논의를 중심으로 해체될 뿐이다. 단순히 사행성 도박이라 정의 내릴 수 없는 알레아가 가진 놀이의 순기능들은 놀이학의 관점에서 바라볼 때만 발견될 수 있다.

따라서 본 논문은 사행성이라는 담론에 묻혀 왜

곡되고 있는 알레아의 ‘놀이적 순기능’을 발굴하기 위해 카이와가 제기하는 ‘놀이’와 ‘알레아’의 개념을 보다 면밀하게 분석하고 그 한계를 살펴보고자 한다. 따라서 우연 개념이 내포한 복합적 의미들을 검토하고 이를 그레마스 기호사각형으로 구조화하여 알레아의 다양한 층위를 발견해 보고자 한다. 특히 알레아의 다양한 층위가 어떤 속성을 가지고 유형화될 수 있는지 면밀히 검토하는 것은 알레아가 디지털 환경에 어떻게 계승, 적용, 변형되고 있는지 그 계보를 확인할 수 있다는 점에서 의의가 있다.

이를 위해 본문에서는 블리자드에서 2014년 부터 운영되고 있는 디지털 수집용 카드 게임(Collective card game) <하스스톤>을 중심으로 세분화된 알레아의 층위가 디지털 환경에서 어떻게 드러나는지 구체적 사례를 제시하고자 한다. 카드 놀이는 오랜 역사를 가진 알레아의 대표적 사례이며 특히 CCG는 현대 사행성 논의의 중심이 되는 랜덤박스의 원형적 모델이라 할 수 있기에 연구 텍스트로서 의미를 가진다.

2. 이론적 배경

2.1 알레아의 계보학

알레아란 라틴어로 주사위놀이, 혹은 우연을 뜻한다. 카이와가 주창한 놀이 유형의 사분면 중 알레아는 규칙을 통해 승패를 겨루지만 놀이하는 자가 그 과정에 자신의 의지를 행사할 수 없는 놀이를 일컫는다. 알레아의 승패는 오로지 우연을 통해 갈리는 것이 특징이며 그 즐거움의 본질이란 우연이 선사하는 절대적 평등을 통해 서로의 운명을 겨루는 데 있다. 또한 그 본질은 약자의 역전을 가능케 하는 무한히 열린 우연의 가능성을 실험하는 행위로 확장된다. 알레아의 규칙은 놀이하는 자가 짊어지는 리스크와 보상의 관계가 비례적이어야 하며 이때 우연이 선사하는 위험과 기회는 공정하게 분배되어야만 한다는 것이다.

알레아 연구가 사행성 담론에 한정된 것은 도박이 알레아의 하위 범주가 아닌 동격으로 인식되는 탓이다. 이러한 경향성은 놀이학의 선구자라고 할 수 있는 하위징하의 연구에서 비롯되었는데, <호모루덴스>에서 그는 놀이를 현실과 분리되어 물질적 이해관계로부터 자유로운 것으로 정의하면서 도박을 비롯한 우연놀이를 저평가하였다. 후에 카이와가 <놀이와 인간>에서 도박이란 자본이 이동되는 것일 뿐 부가가치를 생산하지 않는다는 점을 지적하며 도박을 알레아의 형태로 놀이의 지위를 부여하기는 하지만 도박에 대한 하위징하의 부정적 견해는 그대로 답습된다.

현재의 알레아 논의가 모두 카이와의 연구에 기반하고 있는 관계로 평가절하된 알레아를 회복시키는 것은 매우 힘든 일이다. 때문에 알레아 연구를 위해 우선 알레아에 대한 카이와의 부정적인 견해를 정리할 필요가 있다. 알레아에 대한 카이와의 부정적 견해는 다음과 같이 정리될 수 있다. 우선 그는 아곤과의 상호보완적인 관계에서 알레아를 사회·문화 가장자리에 있는 보조적 층위로 국한한다. 그는 아곤과 알레아의 조합에서 창조적인 역할을 수행하는 것은 바로 아곤이라고 말하며[4] 알레아의 문화적 창조성을 증명하는 것이 아곤의 경우보다 훨씬 더 어려운 것이라고 주장한다[5]. 그의 견해에 따르면 우연놀이가 사회에서 대중들에게 전하는 위안은 하찮은 것이며[6] 단조로운 일상을 벗어나기 위해 자신을 속이는 -심할 경우 전염성 히스테리로 번지게 되는- 환상에 불과하다 서술한다[7].

2.2 우연 개념의 층위와 기호사각형

카이와가 알레아 개념을 정의하는 데 범한 우는 우연놀이와 관계 맺는 우연의 다양한 개념 층위들을 간과한 채 우연이 가진 비창조적인 측면에 논의를 국한했다는 점이다. 우연을 의지나 노력과 대척되는 운명적인 것으로 묘사하는 카이와의 주장과는 달리 <우연의 역사>는 우연의 의미가 역사적으로 ‘운명’, ‘천운’, ‘천체’, ‘정의’, ‘정벌’, ‘미신’, ‘요

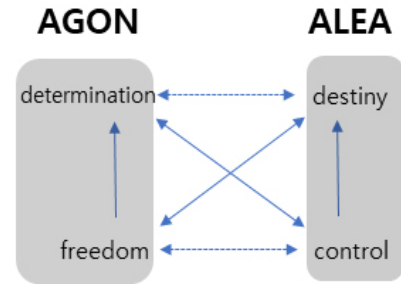
행’, ‘행운’, ‘불행’, ‘행복’, ‘신’, ‘섭리’, ‘계시’, ‘기회’, ‘미래’, ‘가능’, ‘희망’, ‘기대’, ‘역설’, ‘반전’, ‘돌발’, ‘돌출’, ‘변수’ 등으로 다양화되었음을 보여준다[8]. 이러한 다양한 의미들의 우연 개념은 고대 철학에서 필연이 아닌 것을 지칭하는 것, 즉 조화롭고 절대적인 진리와 상반되는 부정적인 개념에서 출발하였다. 그러나 필연 개념과의 대립 관계에서 우연은 시간이 흐름에 따라 단순히 부정적인 의미를 벗어나 자유로운 가능성을 표상하게 되며 긍정적 의미로 발전한다. 즉 다양한 개념의 우연은 ‘운명’과 ‘자유’ 두 축으로 양분화된다.

‘운명’ 개념의 우연은 종교적 주술성에 기반하여 초월적 절대자와 필연적 섭리, 신의 의지를 설명하기 위한 수단으로써 사용되었다. 인류사회학자 거다 리스는 신이 사회를 지배하였던 고대와 중세사회에서 우연은 본질적으로 중요하지 않은 것이었으며 신적 질서의 부수 현상에 불과하였다고 설명한다[9]. ‘운명’적 우연은 의문을 던지는 것조차 신에 대한 불경으로 치환하며 이성적 사고를 배척하였으며 이는 궁극적으로 인간 의지의 상실을 의미하였다.

한편 ‘필연이 아닌 것’의 의미는 근대에 이르러 ‘운명’적인 것에서 ‘자유’라는 창조적 가능성을 내포한 개념으로 변화되어 간다. 우연의 개념은 무한한 가능성과 그로 인한 예측 불가능성의 관점으로 확장되는데 <역사와 우연>의 저자 최성철은 이가 억압을 벗어난 상태와 열린 개연성을 뜻한다는 점에서 궁극적으로 자유를 표상하게 되었다고 설명한다[10]. 뿐만 아니라 그는 우연성을 통찰하는 일은 창조에 이르게 하면서 궁극적으로는 자신을 해방하는 일, 즉 자유에 이르는 길이기도 하다[11] 덧붙임으로써 우연이 단순히 ‘운명’이라는 통제적 개념에 한정된 것이 아님을 주장한다. 이와 같은 맥락으로 현대 철학자 리처드 로티는 “니체, 제임스, 프로이트, 프루스트, 비트겐슈타인 등과 같은 인물은 내가 ‘우연성에 대한 깨달음으로서의 자유’라고 불렀던 것을 예증한다”[12]라고 말하면서 현대 철학에서의 ‘자유’ 개념의 우연이 중요함을 설파한다.

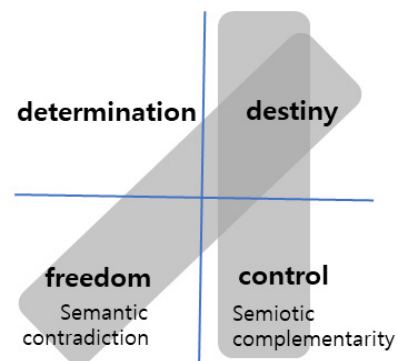
카이와가 말하는 알레아가 표방하는 우연은 부정적인 가치라는 점에서 ‘운명’의 개념, 그리고 창조적 놀이의 범주에 포함시켰다는 점에서 ‘자유’ 개념의 사이에 놓여 있다 할 수 있다. 그의 모순된 입장은 르네상스 시대의 우연관에 기초했을 가능성이 높다. 중세 ‘운명’으로서의 우연 개념은 신에서 벗어나 인간의 자유의지를 회복하는 르네상스 사조에 동참하며 운명(fortuna)과 능력(virtue)의 대립 구도로 변화한다[13]. 이른바 운명(fortuna)이 ‘우연한 사건’, ‘신의 초인적인 힘’의 의미를 가지며 이를 인간이 능력을 통해 투쟁하여 극복할 수 있는 대상으로 보았다는 점에서 근대 ‘자유’ 개념의 교두보 역할을 하고 있는 것이다. 이러한 운명의 개념은 카이와가 주장한 아곤과 알레아의 상호관계, 알레아의 상대적 비창조성, 그리고 그럼에도 우연이 놀이의 창조적 지위를 부여했던 이유를 설명해준다.

이를 통해 우리는 알레아와 아곤의 상호대립적 관계를 ‘의지’와 ‘운명’의 대립 개념으로 이해할 수 있으며 이를 우연의 ‘운명’과 ‘자유’라는 모순 관계를 통해 확장함으로써 그레마스의 기호사각형을 그릴 수 있게 된다. 그레마스의 기호사각형은 표층 구조의 대립 개념이 심층 구조의 대립 개념을 그대로 내포하는 동시에 표층 구조와 심층 구조의 반대 축이 서로 모순되는 복합적인 관계성을 그려낸다. 즉 아곤과 알레아의 관계를 표층 구조에서의 ‘의지’와 ‘운명’의 대립 구도로 그려낼 수 있으며 이를 바탕으로 심층구조에서 ‘자유’와 ‘통제’의 대립 구도를 도출할 수 있다. 아곤의 ‘의지’ 개념은 궁극적으로 인간의 무한한 가능성을 내포한다는 점에서 ‘자유’ 개념으로 이어지며, 알레아의 ‘운명’ 개념은 거부할 수 없는 필연을 함축한다는 점에서 ‘통제’ 개념으로 이어진다. 결과적으로 아곤의 ‘의지’가 ‘통제’와 모순되고, 알레아의 ‘운명’이 ‘자유’와 모순되는 짝을 이루기에 [Fig. 1]과 같이 아곤과 알레아의 그레마스 기호사각형을 완성시킬 수 있다.



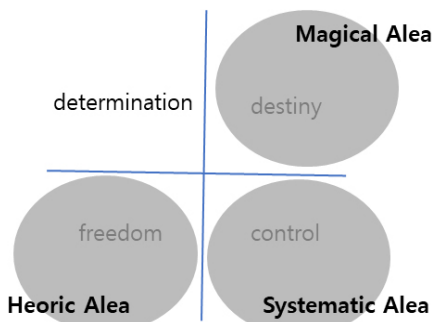
[Fig. 1] Semiotic square of Agon and Alea

우리는 이 기호사각형을 통해 <의지-운명>의 대립 관계로 정의되는 아곤과 알레아의 개념 관계가 <자유-통제>로 확장되듯 아곤은 이로운 것이며, 알레아는 부정적인 것으로 인식하는 현재 연구 풍토를 재확인 할 수 있다. 알레아는 아곤과 달리 자유와 같은 창조적인 의지를 구현해 내지 못하며 오직 운명에 순응하는 통제를 재현할 뿐이라 여겨진다. 그러나 우리가 앞서 우연의 개념이 ‘운명’과 ‘자유’라는 모순된 개념이 공존하는 것이라 확인한 바와 같이 알레아를 단순히 ‘운명’과 ‘통제’의 기호학적 내포 관계로만 이해하는 것은 알레아의 본질을 탐구하기에 충분하지 않다. 알레아의 세부 층위를 논하기 위해서는 우연의 개념이 단순히 ‘통제’라는 내포 개념이 아닌 ‘자유’와 ‘운명’의 모순항이 공진하는 개념임을 상기해야 한다. 카이와를 비롯한 여타 학자들의 알레아 논의는 <운명-통제>의 내포 관계에 한정되어 있으며 따라서 우리는 논의를 <운명-자유>의 축으로 확장해 볼 필요가 있다.



[Fig. 2] Two axis of Alea

만약 알레아의 개념을 <운명-자유>의 축으로 확장해 본다면 알레아는 원시 사회에서 제사적 기능을 담당하였던 “주술적 알레아”와 주술성에서 출발해 통제성으로 변모한 “시스템적 알레아”, 그리고 주술성의 그림자에 가려져 주목받지 못했던, 우연이 선사하는 자유의 가능성을 보여주는 “영웅적 알레아”라는 3가지 층위로 나뉘진다 할 수 있다. 주술적 알레아란 의지를 포기한 채 승리를 바라는 비이성적 믿음에 기반하고 있는 원초적 형태를 의미하며, 시스템적 알레아는 주술성이 사회 자본구조 아래 통제되면서 놀이하는 플레이어들이 경제적 착취 대상이 된 놀이 형태를 의미한다. 영웅적 알레아는 주술성이 아곤의 의지와 맞닿아 있는 형태로 카이와가 말한 아곤과 알레아 복합적 결합상태를 의미한다. 즉 놀이의 영웅성은 영웅적 아곤과 영웅적 알레아로 구분될 수 있는데 이는 놀이하는 자의 즐거움이 운명을 극복해 나가는 결과에 있는지, 혹은 과정에 있는지에 따라 각각 영웅적 아곤과 영웅적 알레아로 구분된다.



[Fig. 3] Three types of Alea

3장에서는 알레아의 세부 층위가 역사적으로 어떠한 맥락상에서 존재해왔으며 어떤 특징적 차이를 가졌는지 확인해 볼 것이다. 알레아가 주술성을 기반으로 어떻게 시대의 흐름에 따라 시스템적인 것으로 변모해왔는지, 현대에 남아있는 주술성의 잔재가 어떠한 형태인지, 그리고 알레아의 영웅성이 어떻게 아곤과 구별될 수 있는지, 또 그 증거가 무엇인지 살펴보면 이러한 알레아의 세 층위가 디지

털 시대에 어떻게 적용되는지 확인하고자 한다.

3. 디지털 게임에서의 알레아의 세 층위

3.1 “운명”과 주술적 알레아

주술적 알레아란 운명에 대한 제의적 믿음을 기반으로 하는 우연놀이를 지칭한다. 주술적 알레아는 단순히 우연의 자의성에 기반하는 놀이를 일컫는다는 점에서 카이와가 정의하는 알레아와 큰 차이는 없지만, 놀이하는 자의 맹목적인 믿음이 전제된다는 점에서 보다 좁은 의미로 귀결된다.

하위징하가 <호모 루덴스>에서 주장한 바와 같이 놀이는 제의와 밀접한 관계를 맺고 있으며 알레아는 다른 놀이에 비해 주술성과 특히 깊은 연관을 가지고 있다. 거다 리스는 그녀의 저서 <도박>에서 17세기 이전에는 우연이 놀이 수단인 동시에 신성한 것이었다고 설명한다[14]. 그녀의 연구에 따르면 고대 원시사회에서 우연이란 신의 계시를 뜻했고 고대인들은 신과 소통하기 위하여 우연을 빌어 제비를 던지고 그 결과를 해석하는 절차를 통해 제의를 진행하였다.

그러나 알레아의 제의성은 하위징하가 말했던 바와 같이 진지한 태도로 일관되지 못했다. 제의에 참여한 참여자들은 드러날 신의 메시지와 원칙을 두고 재미로 내기를 하였는데 이를 두고 거다 리스는 “어떤 의미에서 신의 의지를 미리 그들이 선점한 것”[15]이라 표현하였다.

이런 성질들 때문에 주술성으로부터 일찌감치 독립한 여타 놀이들과 달리 알레아는 ‘운명적 우연’을 주장하는 중세 종교관으로부터 벗어나기 어려웠으며 오랜 시간 주술성과 놀이의 모호한 경계에 놓여 왔다. 알레아의 주술성은 절대적으로 진지한 것은 아니지만 그렇다고 주술적 권위가 부재한 것도 아니다. 우연놀이에 습관화된 주술적 권위는 결과적으로 놀이하는 자들이 신이 점지하는 승리의 운명이 자신을 향하기를 기도하는 방식으로 드러나게 되었다. 중세 기독교에서 우연이라 여겨지는 것

들을 신의 언어이자 의지라 가르치며 그에 의구심을 가지는 것을 죄악시한 바와 같이[16] 주술적 알레아의 참여자는 감히 승리하기 위해 확률을 계산하거나 결과에 의의를 제기하는 등 운명의 권위에 대항하고자 하는 적극성이 생략되었다. 이 주술적 알레아의 핵심은 어떠한 개연성과 상관없이 누구든지 승리자가 될 수 있다는 비이성적 즐거움이다.

그러나 과학에 기반한 이성적 가치관이 종교보다 우세하게 되면서 우연한 결과를 신의 뜻이라 맹목적으로 믿으며 놀이하는 시대는 끝을 맞이했다. 때문에 디지털게임에서 주술적 알레아의 흔적을 찾는 것은 매우 어려운 일이 되었다. 이데올로기의 변화로 인해 현대인들은 더 이상 신의 뜻을 찾기 위해 주사위를 굴리지 않으며 오직 승리를 목적으로 우연놀이에 입한다. 17세기에 확률론이 알레아와 결탁함으로써 이제 순수한 의미에서의 주술적 알레아는 사실상 멸종되었다 할 수 있다. 그러나 알레아의 주원리인 의지의 포기과 우연한 가능성에는 언제나 주술성이 잠재돼 있기에 참여자의 태도에 따라 언제든지 재현될 가능성을 내포한다.

<하스스톤>은 디지털 환경에서 재현된 주술적 알레아의 흔적을 증거한다. <하스스톤>에는 무작위 효과를 가진 수많은 카드를 플레이어에게 제공함으로써 잠재된 주술적 알레아를 내포한다. <하스스톤>에서 제공하는 무작위 효과는 크게 다섯 가지로 나뉜다. 첫째, 무작위 하수인을 소환하는 것, 둘째, 무작위 주문을 시전하는 것, 셋째, 무작위로 긍정적 효과를 주는 것, 넷째, 무작위로 부정적 효과를 주는 것, 다섯째, 무작위로 대상이 지정되는 것. 하지만 이러한 무작위 효과 카드는 그 기능의 발현이 불안정할 뿐만 아니라 범용성이 낮기 때문에 자주 플레이되지 못하는 것이 일반적이다. 그러나 그중 일부는 플레이어들로부터 자주 활용될 뿐만 아니라 주술적 알레아를 재현하기도 한다. 디지털게임에서 플레이어들이 재현하는 주술적 알레아의 형태는 일발 역전을 가능하게 하는 경우들이다.

예를 들어 잘 사용되지 않는 카드 중 하나인 “정신 나간 폭격수”는 ‘다른 모든 캐릭터에게 3의

피해를 무작위로 나누어 입히는’ 효과를 가지고 있다. 반면 오랜 시간 애용 받고 있는 “난투” 카드는 ‘무작위 하수인 하나를 제외한 모든 하수인을 처치하는’ 효과를 가지고 있다. “난투”와 “정신 나간 폭격수”의 차이는 무작위 효과를 통해 불리한 상황을 역전시키는 것이 가능한지, 아닌지이다. “난투”는 그것이 가능하고, “정신 나간 폭격수”는 그것이 불가능하다. 플레이어는 패배를 코앞에 직면한 상황에서 “난투” 카드를 사용함으로써 그 국면을 타개할 기회를 부여받게 된다. 승패의 결과를 예측할 수 없게 된 상황에서 플레이어들은 저마다 신이 자신의 손을 들어주기를 기다리며 간절히 기도할 따름이다.

이처럼 현대 디지털 환경에서 주술적 알레아는 매우 제한된 형태로 재현된다. 우연의 결과를 신이 부여한 운명이라 여기고 모든 의지를 포기한 채 신께 기도를 올리는 일이 전부였던 제의적 가치관은 더 이상 유효하지 않다. 사람들은 운명을 거부하고 승리를 목적으로 알레아를 놀이한다. 그들은 우연한 결과를 계산하여 위험을 최소화하고자 한다. 그렇기에 현대에서는 주술적 알레아가 제공하는 비이성적 즐거움, 누구든지 신에게 선택받을 수 있다는 절대적 공평함은 일발 역전이라는 기적적 운명을 소망하는 자들로부터 재현되고 있다.

3.2 “통제”와 시스템적 알레아

시스템적 알레아는 알레아의 주술성(운명)이 통제적 성질로 변모한 경우를 일컫는다. 중세의 신분 제도처럼 종교적 세계관에서 신의 뜻이라는 명목하에 출생의 우연함을 통제의 도구로 사용했던 것처럼 근대 사회에서 우연은 자본주의 체제에 종속된 확률적 수익구조로 기능하게 되었다.

시스템적 알레아의 등장은 카지노의 발전 과정과 맥을 같이 한다. 거다 리스는 그녀의 저서 <도박>에서 도박이 태동한 배경으로 17세기의 경제, 문화적 상황을 제시한다. 17세기는 국제 무역 상거래가 잦아지며 자본주의 체제가 큰 성장을 이루게 된 때이며 화폐의 사용이 활발해진 때이다. 또한

중세 종교관의 그늘에서 벗어나 확률론에 기반한 이성적 사고가 자리 잡았던 때이며 신분제가 붕괴되고 절대적 진리를 부르짖던 철학이 몰락하는 등 개인의 가치체계와 사회구조가 혼란에 빠지게 된 시기였다. 이처럼 17세기는 우연놀이에 활용하기 좋은 지적 기반과 도구들이 갖추어졌을 뿐 아니라, 사람들이 알레아를 통해 위험과 혼돈을 높이하면서 불안안을 잊고자 하는 분위기가 형성되었다.

거다 리스는 이러한 배경 속에서 주식 시장에 자신의 부를 운명에 맡기는 경제적 투기가 만연해졌고[17] 음지의 도박이 대중적 상업공간으로 나오게 되면서 알레아의 상업화가 촉진되었다 설명한다[18]. 결과적으로 알레아는 주술성을 상실하였고 자본주의 이데올로기에 아래 시스템화되어 놀이하는 자들을 더 이상 평등한 수평관계에 놓는 것이 아닌 도박장 사업자가 승리하여 이득을 취하는 수직적 구조로 탈바꿈하게 되었다. 19세기에 이르러 카지노라는 공인된 도박사업장이 등장하면서 도박장은 수익을 창출하기 위해 보다 정밀하고 교묘하게 계산된 확률적 시스템을 설계하였고 시스템화된 알레아의 통제 속에 사람들은 자신들이 ‘놀이’를 한다는 환상 속에 빠지게 되었다.

권력 형성 과정을 설명하는 푸코의 장치 이론은 카지노의 이러한 시스템적 알레아의 발현방식과 매우 유사하다. 푸코는 권력을 다양한 관계망들이 얹혀진 집합체로 이해하는데 이 관계망을 구성하고 그를 통해 구성원을 지배하는 담론을 생성하는 것이 바로 장치(dispositif)이다. 카지노는 본질적으로는 놀이가 아닌 상업의 장(場) 속에서 자본주의 이데올로기를 생산해내는 하나의 장치라 할 수 있다. 카지노의 알레아는 자본 권력의 관계망에 지배받으며 이는 곧 카지노란 알레아를 가장할 뿐 오로지 수익 창출을 목적으로 플레이어의 부를 착취하는 시스템에 불과하다는 것을 뜻한다. 시스템적 알레아는 더 이상 알레아 그 자체의 즐거움으로 정의되는 것이 아닌, ‘판돈’과 ‘환전 가능한 보상’이라는 카지노의 규칙을 플레이어들에게 강제하는 통제 시스템이다.

그러나 심각한 문제는 카지노의 시스템적 알레아가 알레아의 탈놀이화와 자본화를 지속적으로 강화한다는 점이다. 카지노는 모두에게 공정한 우연의 기회가 지급되어야 한다는 알레아의 규칙을 뒤틀며 승산의 확률을 극히 낮은 것으로 만든다. 카지노의 확률이 엄밀히 통제될수록 높은 수익을 창출하기에 상업화는 가속되고 플레이어의 승리는 동시에 회박해진다. 그 결과 카지노는 자본주의 사회에 크게 부응하며 성행하게 되었고 카지노의 시스템적 알레아는 알레아 그 자체가 사실상 승리할 수 없는 무의미한 행위, 인생 역전을 꿈꾸는 한심한 작자들이 즐기는 놀이라는 오명을 생산하게 된다. 하위정자가 도박을 놀이의 범주에 포함하지 않았던 것은 이러한 맥락에 기반한다고 볼 수 있다.

시스템적 알레아가 현대 디지털게임에서 드러나는 대표적 형태는 바로 랜덤박스(확률형 아이템)이다. 랜덤박스는 게임마다 구현 방식이 상이해 하나로 정의하기 어렵다. 그러나 일반적으로 플레이어가 게임 플레이의 보상으로 소유하게 될 게임 속 재화가 무엇인지 알 수 없는 뽑기 형태의 상자 아이템을 지칭한다[19]. 랜덤박스를 획득할 수 있는 경로는 이벤트로 무상 배부되는 경우, 게임 내 재화로 구입해야 하는 경우, 현실 재화로 구입해야 하는 경우로 총 세 가지이다. 랜덤박스를 통해 얻을 수 있는 게임 속 재화는 단순한 치장용 아이템에서 시작해 게임 화폐, 일반적인 소비 아이템, 희귀한 장비 아이템 등 다양하다.

<하스스톤>에서의 시스템적 알레아는 카드팩이란 형태의 랜덤박스로 구현된다. 카지노가 수익 창출을 목적으로 확률을 설계하듯 <하스스톤>의 랜덤박스에서도 가치가 높은 카드일수록 그 카드가 뽑힐 확률은 기하급수적으로 줄어든다. 정교한 확률 계산을 통해 구축된 이 수익 시스템은 카지노와 같이 플레이어들에게 놀이의 환상을 심어주며 부를 갈취해간다. 플레이어가 이 시스템적 알레아에서 스스로 승리할 만한 확률을 확보하기 위해서는 일정량의 자본을 투자해야만 한다. 더욱이 <하스스톤>에서 판매하는 카드팩은 기본 오리지널 카

드팩을 제외하고 4개월 주기로 새로운 확장팩이 출시하여 확장팩마다 다른 카드를 얻을 수 있도록 디자인되었다. 심지어 주 콘텐츠인 ‘정규전’에서 사용할 수 있는 카드들은 1년을 주기로 갱신되어 시간이 지나면 무용지물이 되어버린다. 주기적 카드의 업데이트와 일정 기간에만 카드를 쓸 수 있다는 점 때문에 플레이어들은 게임에서 승리하기 위해 시스템적 알레아에 종속되어 카드팩을 지속적으로 구매하는 일은 필수불가결해진다.

결론적으로 카지노의 발전 과정에서 주술적 알레아가 쇠락하고 시스템적 알레아의 영향력이 지배적으로 변하게 되며 현대의 알레아는 놀이의 영역에서 자본의 영역 쪽으로 점차 기울게 되었다. 알레아가 자본주의 시스템화 되면서 더 이상 놀이하는 자들이(game player) 평등한 관계에 있지 않고 놀이 사업주(game owner)가 승리하는 수직적 관계 아래 종속되어 버린다. 시스템적 알레아의 놀이 주체는 마치 푸코의 권력 장치 이론과 같이 자본 권력의 관계망에 지배받고 통제되며 이는 알레아의 통제성 담론을 다시금 강화한다. 이러한 악순환은 디지털 환경에까지 이어져 시스템적 알레아가 알레아 그 자체를 대변한다는 오해를 증식시킨다.

3.3 “자유”와 영웅적 알레아

영웅적 알레아는 주술적 알레아가 부여하는 운명에 순응하기를 거부하고 투쟁함으로써 다양한 가능성의 영역으로 나아가는 층위의 알레아를 말한다. 근대 17세기에 이르러 형성된 시스템적 알레아와 달리 영웅적 알레아는 놀랍게도 알레아의 주술성이 강세를 이루던 고대부터 미약하게나마 명맥을 유지해 오고 있었음을 발견하게 된다. 알레아의 영웅성이 주술성과 짝을 이루는 하나의 원형이라는 점에서 인류는 본질적으로 운명을 개척해나가며 궁극적으로 가능성의 자유를 갈망하는 존재라 해석할 수 있다는 것은 고무적인 일이다. 고대부터 이어진 영웅적 알레아의 대표적 형태는 바로 내기이다.

내기란 앞서 거다 리스의 말을 인용한 바와 같이 어떤 의미에서 신의 의지를 미리 선점하는 행

위이다. 이는 일반적인 예측과는 다른 것이다. 아무런 투쟁의 위협이 없는 예측과는 달리 내기에는 운명을 제시하는 자와 운명을 거부하는 자 간의 투쟁이 발발한다. 이는 내기가 누구의 주장이 옳은지 그른지를 50:50의 확률로 점치는 알레아 놀이인 동시에 아곤과 같이 개인의 의지가 주요한 역할을 수행한다는 점에서 특별하다. 카이와는 그 때문에 내기를 파아디아적인(paidia) 경쟁놀이로 정의 내리지만[20] 그가 주장하는 경쟁놀이와 우연놀이의 긴밀한 상호관계를 염두 해 본다면 이를 뒤집어 내기를 루두스적인(ludus) 우연놀이로 정의 하는 것 또한 가능할 것이다. 결국 플레이어가 내기를 통해 체험하는 놀이 원리가 무엇이냐에 따라 내기가 속하는 놀이 사분면의 위치는 알레아와 아곤 사이를 오간다.

루두스적인 우연놀이로 할 수 있는 내기가 가지는 특징은 17세기 시스템적 알레아가 태동하던 시대에서 발견할 수 있다. 거다 리스는 17세기 내기의 알레아가 가치부여 수단으로 사용되었던 단서들을 제시한다. 가치부여 수단으로 내기란 아무런 의미가 없는 도전의 수행과 증명, 시시비비 문제를 두고 그저 자신의 견해에 가치를 부여하기 위한 수단으로써의 우연게임을 말한다. 이 특성은 17~19세기 기득권 사회에서 드러난다. 사회구조와 가치체계의 급변으로 기득권 계급들이 부르주아들의 존재에 큰 위협을 받게 되자 그들은 내기를 통해 자신의 선택에 가치와 권위를 부여하려 하였다. 거다 리스에 따르면 이는 무가치해 보이는 일에 큰돈을 걸고 득실에 초연한 태도를 보임으로서 여유로움을 과시하고 기존의 체계를 유지하고자 한 시도였다[21].

19세기를 배경으로 쓰인 쥘 베른의 소설 <80일간의 세계일주>는 이 가치부여 수단으로써의 내기가 작동하는 방식을 잘 드러내는 대표적인 작품이다. 이 소설은 세계가 주인공 포그에게 불가능한 운명을 부여하자 이에 맞서 자신이 옳다는 것을 증명해 나가는 과정을 보여준다. 주인공 포그는 과학적 합리주의를 신봉하는 지나치게 계획적인 인물로 묘사되는데, 포그의 이러한 정체성은 그가 내기

를 수락해야만 하는 이유가 된다. 포그는 내기를 통해 자신의 정체성이 가치가 있음을 증명해야만 한다. 이 증명은 우연의 법칙과 개인 의지의 대결에 대한 은유이며 포그를 가로막는 불운한 시련들 또한 우연놀이에 대한 비유로써 묘사된다. 기차선로의 다리가 부서질 위험에 처하게 된 사건에서 승객들이 근거 없이 목숨을 건 광기의 우연놀이를 벌이는 장면은 그 대표적 예이다.

.....그래서 기관사들 중에는 열차를 전속력으로 몰아 다리가 아예 없는 강을 건너보겠다는 엉뚱한 생각을 품은 사람도 있었다고 말했다. 그래서 결국에는 토론에 참여한 모든 사람이 기관사의 편에 서게 되었다.

“가능성은 50퍼센트야.” 한사람이 말했다.

“60퍼센트는 되겠지.” 또 다른 사람이 말했다.

“80퍼센트..... 아니, 90퍼센트는 돼!”

파스파르투는 몸이 오싹했다[22].

이러한 시련의 발생은 전적으로 우연한 운명의 주사위에 달린 것이긴 하나, 동시에 포그 자신의 의지로 극복할 여지가 열려 있는 시험의 장이다. 전략적 우연놀이인 포커와 같이 내기의 승패는 단순히 운으로 결정되지 않으며 개인의 의지와 능력으로 충분히 극복이 가능하다. 포그는 주어진 시험을 훌륭히 극복함으로써 충분한 노력과 의지만 있다면 운명의 주사위를 재차 굴릴 기회가 쟁취됨을 반복적으로 보여준다.

“영국에서 내기(betting)를 하는 사람들이 한날 도박꾼(gambler) 보다 우월한 사람들이라는 것은 널리 알려진 사실이다. 내기(betting)는 영국인들의 타고난 기질과 같은 것이다[23].”

그리고 이는 소설에서 포그의 행위가 영웅적인 것으로 묘사되는 이유이기도 하다. 내기(betting)은 도박(gambling)과는 달리 주사위를 굴릴 기회는 기민한 두뇌와 노력을 통해서 쟁취되는 것이며

‘영국’이라는 집단 정체성을 형성하는 주술적 믿음을 매개하는 것이라 말한다.

소설에서 관찰되는 내기의 작동방식은 선택(guessing)과 증명(proving)이라는 두 단계를 거친다. 우선 포그는 클럽 멤버가 제안한 내기를 두고 선택을 내린다. 포그의 선택한 결과는 자신의 정체성에 기반된 추측으로 이 추측의 불확실성은 주변의 인정으로 확인 되어야 한다. 주변으로부터 인정받은 추측은 자아정체성을 강화한다. 그러나 포그의 경우와 같이 그 선택이 세계가 부여한 운명에 반하는 것일 경우 그는 존재론적 실패를 막기 위해선 증명의 과정을 지나야만 한다. 증명의 단계에는 우연한 시련들이 부과되지만 그 과정은 전적으로 자유로운 것이다. 내기에서 증명을 갈구하는 자의 선택의 폭은 무한히 열려 있으며 그로 인해 무엇을 증명할 수 있는지도 개인의 자유의지에 달려 있다. 만약 시련을 통과하여 증명에 성공할 수 있다면 그는 운명의 승리자로 보다 큰 인정을 받게 된다.

우연의 법칙 아래 선택과 증명의 과정을 거치며 개인의 가치를 쌓아나가는 행위는 영웅 서사의 원형이자 또한 우리 삶의 과정과 일맥상통한다. 따라서 영웅적 알레아는 개인의 인생에 큰 영향을 준다는 점에서 매우 중요하다. 이러한 인식을 바탕으로 최근 진로심리를 연구하는 학자들은 우연한 사건이 개인의 진로를 결정하는 가장 중요한 요인임을 인정하고 이 우연을 활용해 어떻게 긍정적인 효과를 끌어낼 수 있는지에 초점을 맞추고 연구를 진행하고 있다. 심리학자들은 우연에 대한 이러한 긍정적 접근을 ‘계획된 우연’이라 명명하였으며 이에 작용하는 다섯 가지 요인을 호기심(curiosity), 인내심(persistence), 유연성(flexibility), 낙관성(optimism), 위험감수(risk taking)로 분류한다[24]. 이러한 요인들은 현실의 다양한 문제상황 속에서 정서적 어려움을 극복하는 능력을 말하는 자아탄력성과 깊은 연관을 지닌 것으로 보인다.

로그라이크(rogue-like)라 불리는 디지털게임 장르는 계획된 우연의 다섯 가지 지표들이 잘 구현된 대표적인 영웅적 알레아이다. 로그라이크란 던

전을 돌파하는 구조에 죽게 되면 처음부터 시작하는 시스템이 결합된 형태로 다른 게임에 비해 높은 난이도를 지니고 있다. 그렇기 때문에 로그라이크 게임은 무작위 시스템을 활용해 게임 내 변수를 창출하는 경우가 많다. 무작위 아이템, 무작위 몬스터, 무작위 이벤트, 무작위 맵 등 플레이어를 지속적으로 선택의 기로에 놓으며 패배의 운명을 선고한다. 이 운명은 플레이어가 높은 숙련도를 쌓기 전까지 이겨낼 수 없는 것이며 결국 로그라이크 게임은 플레이어가 우연한 사건들을 개인의 자유로운 의지로 극복해야 하는 증명의 놀이로 이끈다. 로그라이크는 끊임없이 플레이어에게 호기심을 자극하는 상황을 던져주고, 위험을 감수하도록 유도하며 수많은 패배를 경험하게 하여 인내심과 유연성, 낙관성을 강화한다. 즉 플레이어는 로그라이크 게임 과정에서 불운에 대응하는 정서적 능력인 자아탄력성이 강화된다.

<하스스톤>의 모험모드는 로그라이크적 특징을 답습하며 우연에 기반한 영웅적 경험을 플레이어들에게 제공한다. 2017년 12월 8일 출시된 확장팩 ‘코볼트와 지하미궁’에 처음 선보인 로그라이크 형식의 모험모드는 출시 후 큰 호평을 받았으며 현재 ‘달라란 침공’까지 단 한 번의 확장팩을 제외하고 꾸준히 그 형식을 이어가고 있다. 모험모드는 확장팩마다 규칙이 다소 상이하지만 공통점은 8개의 무작위 스테이지로 구성되었다는 점, 난이도가 높아 실패하기 쉽다는 점, 실패 시 처음부터 시작해야 한다는 점, 스테이지를 클리어할 때마다 랜덤한 카드 선택지가 3개 주어지고 플레이어는 이러한 우연함을 유연하게 극복해야 한다는 점에서 로그라이크의 기본적 특징을 그대로 드러내고 있다.

이처럼 영웅적 알레아는 놀이하는 자가 자유로운 의지를 바탕으로 운명과 투쟁하며 본인의 존재 가치를 자유로이 정의 내릴 수 있다는 점에서 중요하다. 그렇기에 디지털 환경에서 내기의 선택과 증명의 과정을 단순히 놀이하는 자가 승리를 증명하기 위한 단순한 것으로 이해하는 것은 잘못된 것이다. 와스칼의 3P 이론이 설명하는 것처럼 디지

털 게임 내 캐릭터(player)가 내기를 통해 증명하고자 하는 가치는 페르소나(persona)를 매개로 놀이하는 자(person)로 이양된다. 따라서 디지털 환경에서의 영웅적 알레아는 개인의 정체성에 한정된 것이 아닌 보다 다양한 가치의 증명으로 확장할 수 있다는 점에서 의미가 있다. 디지털 환경에서 영웅적 알레아는 놀이하는 자가 무한한 가능성들을 실험하는 과정에서 자아탄력성을 키울 수 있게 하여 궁극적으로 자유로운 ‘나의 존재’를 찾아갈 수 있게 돕는다.

4. 결 론

역사적으로 알레아는 사행성 담론에 치우쳐 연구되어왔다. 하지만 까이와가 주장한 바와 같이 알레아는 단순히 아곤의 보조적 역할을 수행한 것이 아니라 고유한 기능과 창조적 의미를 사회문화 전반에서 재현하고 있으며 보다 복잡한 층위를 이루며 다양한 기능을 수행하고 있음을 본 연구를 통해 확인할 수 있었다.

고대와 중세까지 주술적 알레아는 고대 제의의 연장선에서 믿음에 기반한 비이성적 즐거움과 신의 우연한 뜻에 의한 평등을 실천하는 기능을 수행하였다. 그러나 주술적 알레아는 카지노의 발전 과정에서 놀이의 성격을 잃고 자본주의 장치의 성격을 띤 시스템적 알레아로 변모되었다. 이 시스템적 알레아는 자본주의 시장의 수익구조로 굳어져 놀이하는 자의 자본을 착취하는 통제적 수단으로 사용됨으로써 현대 알레아의 사행성 논란을 이해하는 단초를 제공해주고 있다. 마지막으로 영웅적 알레아는 내기의 과정을 통해 운명과 투쟁하는 우연놀이로 가장 창조적인 순간을 지닌 동시에 현대에 활발히 드러나는 알레아 층위라 할 수 있다. 영웅적 알레아는 반복적인 선택과 증명을 통해 호기심, 인내심, 유연성, 낙관성, 위험감수 능력을 강화하고 궁극적으로 놀이하는 자의 자아탄력성을 높이는 기능을 적극적으로 수행한다.

[Table 1] The Subdivision of Alea

	Magical Alea	Systematic Alea	Heoric Alea
Sub-division	belief	system	fight
Mode	ancient ritual	dispositif of capitalism	betting
Significance	irrational pleasure	capitalization of play	winning one's lot
Function	equalization through luck	exploit of wealth	reinforcing resilience
Digital Cases	reversal of fortune	random box	rogue-like game

이러한 알레아의 세 층위는 [Table 1]와 같이 정리될 수 있다. 본문에서 <하스스톤>의 사례를 중심으로 살펴본 바와 같이 디지털 환경에서 드러나는 알레아는 이 세 층위의 특징을 중심으로 이해되어야만 한다. 사실상 맥이 끊긴 채 간혹 일발 역전의 놀이 요소에서 재현되는 주술적 알레아에서의 맹목적 믿음을 단순히 도박으로 치환해서는 안 되며 랜덤박스의 형태로 재현되는 시스템적 알레아의 카지노적 성질을 명확히 분리할 수 있어야 한다. 한편 그동안 주목받지 못했던 영웅적 알레아의 층위는 현대 디지털 환경에서 로그라이크의 형태로 무수히 재현되는 내기 놀이 사례들을 가시화하여 우연놀이가 도박으로 치환되고 게임이 질병으로 인식되는 현 국면에 우연놀이의 순기능을 공고히할 새로운 가능성을 제시할 수 있었다.

추가적으로 본 연구에서는 다루지 않았지만 디지털이라는 특수한 환경으로 인해 발현되는 ‘관람적’ 알레아 또한 세부적 연구가 이루어질 필요가 있다. 관람적 알레아란 고대 알레아의 주술성이 집단의 차원에서 기능했던 제의의 과정과 같이 실질적으로 제비를 던지고 우연을 놀이하는 제의의 제사장과 그것을 관람하는 부족민들의 관계가 재현되는 것을 말한다. 즉 관람적 알레아란 주술적 알레

아의 변형된 형태로, 타자의 입장에서 우연놀이를 관람하는 미미크리적 알레아라 할 수 있다. <하스스톤>이 대회를 개최하여 경기를 중계하는 것과 같이 디지털 환경은 개인 방송과 스트리밍 서비스를 제공함으로써 대중들이 어떠한 리스크도 없이 우연놀이의 관람자로 알레아의 다양한 층위를 향유할 수 있게 만든다. 관람자들은 경기에서 선수가 일발역전을 이루어내는 순간에 몰입하여 주술성의 비이성적 쾌락을 함께 경험할 수도 있으며, 랜덤박스를 여는 방송을 시청하며 대리만족을 느낄 수도 있다. 또한 관람자들은 영웅적 알레아의 서사를 함께하며 성취감을 공유하기도 한다. 이처럼 알레아는 단순히 사행성으로 치환될 수 없는 다양한 가능성을 지니고 있으며 우연놀이를 논하는 과정에서 올바른 이해를 위해 주술성과 시스템, 영웅성 층위로 세분화할 필요가 있다.

본 연구의 한계로는 알레아의 세 층위를 <하스스톤>이라는 디지털 사례에 적용하였을 뿐 기타 다양한 놀이 사례에 부합하는지 검증 과정을 거치지 못했다는 데 있다. 보다 다양한 사례 연구를 통해 알레아의 세 층위의 의미와 구조가 다양한 사례에서 모두 적용될 수 있는지 그리고 그 순기능이 실제로 발현되는지에 대한 연구와 이를 바탕으로 끼이와의 놀이 유형론의 보완 연구를 지속적으로 할 필요가 있다.

REFERENCES

- [1] Hak Jun Lee, “Discussion on gambling of Sport Toto”, Korean Philosophic Society for Sport & Dance Vol.18 No.2, pp.43-55 2010.
- [2] Mi Sook Park, Young Jin Lee, Hoon Lee, “Reinterpretation of the Meaning of Speculation in Gambling. An Approach From the Concept of Play and Gambling”, Journal of Tourism and Science Vol.34 No.6, p.59-83, 2010
- [3] In Seong Hwang, “‘Illegal online gambling in dustry special enforcement’, illegal game is also need to be enforced.”, (2019 July 8), retrieved 9 July 2019, from <https://www.horsebiz.co.kr/news/>

- articleView.html?idxno=35197
- [4] Roger Caillois, 『Man, Play and Games』, p.120, Moonye Publishing, 1994
 - [5] Roger Caillois, 『Man, Play and Games』, p.27, Moonye Publishing, 1994
 - [6] Roger Caillois, 『Man, Play and Games』, p.178, Moonye Publishing, 1994
 - [7] Roger Caillois, 『Man, Play and Games』, p.181, Moonye Publishing, 1994
 - [8] Seong-Chul Choi, 『History and Contingency』, p.261, Road Publication, 2016
 - [9] Gerda Reith, 『The Age of Chane: Gambling in Western Culture』, p.41, Dream & Field Publishing, 2006
 - [10] Seong-Chul Choi, 『History and Contingency』, p.477, Road Publication, 2016
 - [11] Seong-Chul Choi, 『History and Contingency』, p.254, Road Publication, 2016
 - [12] Richard Rotty, 『Contingency, Irony and Solidarity』, p.102, Minumsa Publication, 1996
 - [13] Seong-Chul Choi, 『History and Contingency』, pp. 349-373, Road Publication, 2016
 - [14] Gerda Reith, 『The Age of Chane: Gambling in Western Culture』, p.36, Dream & Field Publishing, 2006
 - [15] Gerda Reith, 『The Age of Chane: Gambling in Western Culture』, pp. 35-36, Dream & Field Publishing, 2006
 - [16] Seong-Chul Choi, 『History and Contingency』, p.61, Road Publication, 2016
 - [17] Gerda Reith, 『The Age of Chane: Gambling in Western Culture』, p.128, Dream & Field Publishing, 2006
 - [18] Gerda Reith, 『The Age of Chane: Gambling in Western Culture』, pp.133-136, Dream & Field Publishing, 2006
 - [19] Hae Sang Jung, “A Critical Review of Inclination to Gambling on Game-items”, The Legal Studies Institute of Chosun University Vol.21 No.2, p.147, 2014
 - [20] Roger Caillois, 『Man, Play and Games』, p.60, Moonye Publishing, 1994
 - [21] Gerda Reith, 『The Age of Chane: Gambling in Western Culture』, p.132, Dream & Field Publishing, 2006
 - [22] Jules Verne, 『Around the World in Eighty Days』, p.258, Yolimwon Publishing, 2003
 - [23] Jules Verne, 『Around the World in Eighty Days』, p.31, Penguin Books, 1994
 - [24] Kathleen E. Mitchell, S. Levin, John D. Krumboltz, “Planned Happenstance: Constructing Unexpected Career Opportunities”, Journal of Counseling and Development Vol.77, pp.115-124, 1999



임 해 량 (Lim, Hae Ryang)

약 력 : 2018-현재 가톨릭대학교 디지털미디어학과 석사
과정

관심분야 : 디지털스토리텔링, 게임미디어, 문화사회학,
미디어 철학



이 동 은 (Lee, Dong Eun)

약 력 : 2009-2014 계원예술대학교 디지털콘텐츠군
2015-현재 가톨릭대학교 미디어기술콘텐츠학과

관심분야 : 디지털스토리텔링, 게임미디어, 문화콘텐츠