

AOS 게임 캐릭터의 존재론적 재현 양상 분석 - 〈리그 오브 레전드〉를 중심으로 -

한혜원, 구혜인

이화여자대학교 디지털미디어학부

hwhan@ewha.ac.kr, hyeinnkoo@gmail.com

Analysis of Ontological Representation of AOS Game Character
- focused on <League of Legends> -

Hye-Won Han, Hye-In Koo

Division of Digital Media in Ewha Womans University

요 약

본 논문은 AOS 게임 캐릭터의 온라인-오프라인-온라인 순환을 통한 재현 양상을 분석하고, 이를 통해서 게임 캐릭터 특유의 존재론적 의미와 특성을 도출하는 것을 목적으로 한다. 이를 위해 대표적인 AOS 게임인 <리그 오브 레전드>에 등장하는 123종의 캐릭터를 연구 대상으로 선정했다. 이를 피에르 레비의 존재론을 적용하여 게임 캐릭터의 재현 현상을 분석했다. 그 결과, 플레이어는 온라인 게임 공간의 캐릭터와 오프라인 코스튬 플레이의 캐릭터를 상호 연계하면서, 제한적 욕구를 지닌 인간의 욕망을 대리적으로 실현하며 새로운 경험을 창출하는 것으로 밝혀졌다. 이처럼 온라인 게임 캐릭터는 가상과 현실을 넘나들며 인간 경험을 확장하는 존재로, 디지털 시대 새로운 인간화 과정을 보여준다.

키워드: AOS 온라인 게임; 게임 캐릭터; 코스튬 플레이; 리그 오브 레전드; 게임 철학

ABSTRACT

The purpose of this study is to analyze representation of characters of AOS online-game in order to find out the meanings of ontological game characters. This study selects characters of on-line game <League of Legends> to analyze representations of game characters by Pierre Lévy's ontological theory. The characters which represented in on-line games reproduced by costume play in off-line world reflect human desire and construct human existence. Online game character is an existing substance, which could expand human experiences by crossing virtual game world and reality in digital era.

Keywords : AOS on-line game; game character; costume play; League of Legends; game philosophy

Received: Jan. 05, 2015 Accepted: Jan. 28, 2015

Corresponding Author: Hye-Won Han(Ewha Womans University)

E-mail: hwhan@ewha.ac.kr

© 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.

ISSN: 1598-4540 / eISSN: 2287-8211

1. 서론

온라인 게임에서 플레이어는 허구적 캐릭터를 통해서 허구적 세계를 대리 경험한다. 또한 플레이어는 캐릭터를 통해서 실제 세계의 자신 내지 자아를 반영한다. 이처럼 온라인 게임에서 캐릭터는 플레이어와 가상세계, 플레이어와 현실세계를 잇는 중요한 요소이다. 최근 온라인 게임의 캐릭터를 중심으로, 플레이어 주체의 오프라인 행동들이 활성화되는 추세이다. 이에 따라서 가상세계의 게임 캐릭터들이 오프라인의 실제 세계로까지 연동되기도 한다.

이처럼 게임 문화 안에서, 게임 캐릭터는 온라인과 오프라인, 개발자와 플레이어, 가상과 실제의 경계를 가로지르며 구체화 및 다각화된다. 이는 기존의 애니메이션 및 영화 등에서 나타난 캐릭터 재현 양상과는 분명 차별적이다. 애니메이션 및 영화의 인물이 ‘보이는 대상’이었다면, 온라인 게임에서의 캐릭터는 ‘행동하는 주체’이다. 따라서 온라인 게임에서 캐릭터란, 주어진 것이 아니라 플레이를 통해서 구성되는 존재이다. 플레이어의 주체성 및 자아가 반영되는 과정 역시, 온라인과 오프라인을 넘나드는 가운데 보다 다각화되고 심도 높아질 것이라고 전제할 수 있다. 이러한 전제 및 가설을 토대로, 본 논문은 온라인 게임 캐릭터가 온라인과 오프라인, 현실과 가상의 경계를 넘나드는 가운데 다각화 및 구체화되는 재현 양상을 분석하고자 한다. 분석 결과를 토대로 온라인 게임 캐릭터가 인간을 반영하는 존재론적 특이점에 대해서 고찰하고자 한다.

온라인 게임은 가상과 실체가 교차하는 상황을 의도적으로 조성하면서, 플레이어들로 하여금 캐릭터에 자신을 투영할 수 있도록 유도한다. 플레이어에게 있어서 온라인 게임 세계는 ‘이미 일어난 결과’가 아니라, 잠재적 가능성이자 상상력 발현을 위한 장이다. 따라서 온라인 게임 캐릭터는 현실의 플레이어를 모방적으로 재현하지 않는다. 오히려 현실세계의 플레이어와 게임 내 가상세계를 매개

함으로써, 플레이어의 욕망을 구체화하여 반영한다. 이처럼 게임 캐릭터는 본질적으로 플레이어가 가지고 있는 근본적 충동에 대한 자기투영(self-reflective)의 대상이면서, 게임이 가지고 있는 주제와 의미를 전달하는 역할을 수행한다[1]. 이러한 과정에서 플레이어는 게임 캐릭터를 통해서 행동 차원의 체험을 하게 되는 것은 물론, 자신의 주체성을 반영하면서 캐릭터의 정체성을 구축해 나가게 된다. 이렇게 형성된 캐릭터들은 다수 플레이어와의 상호작용을 통해서 보다 다각화되고 존재론적 의의를 갖게 된다.

다중 사용자 온라인 롤플레이링 게임인 MMORPG(Massive Multiplayer Online Role Playing Game)는 플레이어가 가상 시나리오 내에서 주어진 역할을 수행하는 온라인 게임이다. MMORPG는 구조적으로 플레이어가 스스로 자신의 캐릭터를 커스터마이징 할 수 있는 시스템을 지향하기 때문에 게임 캐릭터는 플레이어의 분신으로서만 존재하게 된다[2]. 따라서 MMORPG의 캐릭터는 플레이어의 정체성을 발현하는 대행자라는 의미에서 ‘아바타’라고 불리며, 플레이어의 존재는 게임 캐릭터에 선행한다.

반면 2009년 이래 League of Legends(이하 LoL)를 필두로 MMORPG 중심의 온라인 게임의 판도를 바꾼¹⁾ AOS(Aeon Of Strife) 장르의 경우에는 수많은 캐릭터가 플레이어의 게임 진입에 앞서 자신만의 고유한 능력, 스킬, 외형, 스토리를 가지고 게임 세계에 존재한다. AOS란 플레이어가 하나의 캐릭터를 선택하여 특정 맵에서 레벨과 스킬을 올리고 아이템을 갖춰 상대방 진영을 파괴하는 온라인 게임이다[3]. 플레이어는 40-60분 정도

1) League of Legends(이하 LoL)은 전 세계 온라인 게임 중 최초로 동시 접속자 수 750만이라는 기록을 보유하고 있으며, 전 세계에서 가장 많이 플레이된 게임이라고 평가받고 있는 등 이제까지 온라인 게임 시장에서 주도적이었던 MMORPG 장르를 제치고 온라인 게임 시장을 선도한다는 점에서 특이할 만하다. League of Legends boasts impressive stats: more than 70 million registered, 32 million active players: <http://www.ign.com/articles/2014/01/29/league-of-legends-no-was-27-million-players-daily>

소요되는 한 판을 플레이할 때마다 여러 캐릭터 중 오직 하나의 캐릭터를 선택하여 조작하며, 각기 다른 캐릭터를 선택한 플레이어와 팀을 이루어 상대 팀과 실력을 겨룬다. 플레이어는 게임 캐릭터를 선택할 수 있을 뿐 그들의 특성에 큰 영향을 미치지 못하기 때문에, AOS의 게임 캐릭터는 플레이어의 존재에 선행한다고 전제할 수 있다. 헨리 젠킨스(Henry Jenkins)의 논의대로, 이러한 온라인 게임 캐릭터들은 게임 내에 독립적으로, 그 자체로서 존재하는 것이다[4].

특히 AOS 온라인 게임 장르가 흥행하면서, 특별히 AOS의 게임 캐릭터를 대상으로 캐릭터의 의상을 입고 촬영이나 행사 등에서 전시하는 행위인 이른바 ‘코스튬 플레이(costume play)[5]’가 활성화되고 있다. 본래 코스튬 플레이는 애니메이션이나 만화, 인기 연예인을 재현하는 것을 목적으로, 캐릭터 자체 보다는 캐릭터 재현을 위한 소품, 의상 등을 중시한다. 반면 LoL을 중심으로 한 AOS 장르의 코스튬 플레이는, 단순히 일회적으로 게임 캐릭터를 재현하는 수준에서 나아가, 온라인의 게임 캐릭터를 오프라인의 플레이어와 연동하는 방향으로 발전 중이다. 즉 기존의 애니메이션, 만화, 연예인 대상의 코스튬 플레이가 단선적인 ‘모방’을 중시했다면, LoL의 코스튬 플레이는 온라인의 캐릭터를 실제 세계에 이식시키는 한편 가상세계의 일부를 현실세계에 재현하고자 하는 의지를 반영한다. 따라서 소품 및 의상만 중요한 것이 아니라, 캐릭터 자체가 가장 중시된다. 이러한 온라인 코스튬 플레이의 결과물은 해당 게임의 e스포츠, 실제 온라인 게임 기획 등에까지 반영되고 있다.

이처럼 LoL의 게임 캐릭터는 가상에서 다시 현실로, 또다시 가상으로 순환하는 특이한 만한 문화적 현상을 나타내고 있다. 현실로 재현된 게임 캐릭터는 가상화(virtualization) 과정을 거쳐 가상세계에서의 게임 캐릭터 재현에 다시 영향을 미친다. 이처럼 온라인과 오프라인을 오가는 캐릭터 형성 및 재현의 과정은 온라인 게임 캐릭터가 가진 독특한 현상이라고 할 수 있다.

해외의 경우, 학제 간 연구를 통해 온라인 게임 캐릭터의 재현 양상을 존재론적 관점에서 분석한 논의들이 다수 이뤄졌다. 편이다. 대표적으로 Rune Klevjer는 현상학적 접근을 통해 게임 캐릭터는 단순히 가상세계에 구현된 도구가 아니라 플레이어의 몸에 연관되어 있기 때문에 현실로 확장할 수 있는 존재라고 논의한 바 있다[6]. 같은 맥락에서 Olav Asheim 또한 게임 캐릭터는 가상에서 현실로 이행할 수 있으며, 따라서 별개의 정체성을 가질 가능성이 있다고 주장한다[7]. 이들은 다면적 접근을 통하여 게임 캐릭터의 재현 양상이 가상세계에 한정된 허구가 아니라, 현실로까지 확장될 수 있는 존재론적 의의를 지닌다는 점에 주목하였다는 면에서 연구사적 의의가 높다. 온라인 게임은 소모적인 엔터테인먼트가 아니라, 인간성을 반영할 수 있는 재현 예술이라는 전제를 내포하고 있기 때문이다. 다만 구체적인 사례를 논거로 제시하지 않고 인상적인 논의를 전개하는 수준에 그쳤다는 점에서 한계적이다.

국내의 경우, 온라인 게임 캐릭터의 재현 연구는 주로 허구 세계 내의 재현 방법론에 한정되어 왔다. 가령 김경남과 이면재, 노경희 등은 온라인 게임 캐릭터의 시각적 재현에 대해 논의했으며[8], 김홍규와 이종윤, 박성희는 게임 캐릭터를 플레이어의 정체성을 표현하는 매개체로 분석하였고[9], 류철균과 안보라는 게임 캐릭터가 다른 캐릭터나 플레이어와 맺는 관계에 주목하였다[10]. 이러한 선행 연구들은 게임 캐릭터가 플레이어의 대행자로서 의미를 구현하고 있음을 밝혔지만, 온라인 게임 캐릭터의 가상적 재현에만 논의가 머물러 있다는 점에서 다소 한계적이다. 한편 조현진과 조우현은 온라인 게임 캐릭터의 현실적 재현에 주목한 점에서 연구사적 의의가 높지만, 코스튬 플레이를 ‘모방’의 관점에서만 다루고 있어서 다면적인 부분을 조망하지 못한 한계를 가지고 있다[11]. 이 경우, 애니메이션의 캐릭터와 게임의 캐릭터, 애니메이션 코스튬 플레이와 게임 코스튬 플레이가 동일한 결과를 갖게 된다는 오류를 범할 수 있다. 표면

적으로 애니메이션과 게임은 동일한 캐릭터 구성의 과정을 거치는 것 같으나, 실제 관객이 경험하는 캐릭터 재현과 플레이어가 체현하는 캐릭터 구성의 결과는 상이하다. 특히 AOS 온라인 게임 장르를 대상으로 한 코스튬 플레이의 경우, 애니메이션 캐릭터와 달리 직접 상호작용 및 역할을 수행할 수 있는 대상임에도 불구하고 현실로 재현된다는 점은 특이할 만 하다. 이처럼 온라인 게임 캐릭터는 재현에 있어서 가상화와 현실화(actualization)의 과정을 모두 거치는 바, 반드시 두 가지 과정을 통합적으로 고찰할 필요가 있다.

이에 본 논문에서는 국내외 선행 연구의 업적을 토대로 삼는 가운데, AOS 장르 중 LoL을 대상으로 게임 캐릭터에 대한 내적, 외적인 재현 양상을 동시에 분석하고, 이를 통해서 온라인 게임 캐릭터의 존재론적 의의를 밝히고자 한다. 이때, 가상세계 문화 및 사회학자인 피에르 레비(Pierre Levy)의 존재론적 이론을 바탕으로 논지를 전개해 나갈 것이다. 디지털 테크놀로지의 발달은 정보와 통신뿐만 아니라 인간이 영위하는 문화 전반, 그리고 인간 자체를 디지털화하기에 이르렀다. 디지털화된 인간, 문화는 이전 시대와는 다른 새로운 존재의 방식을 갖게 되었다. 이에 레비는 존재를 가상과 현실을 오가면서 계속해서 수정되고 보완될 수 있는 실체라고 새롭게 정의하였다[12]. 가상과 현실은 서로 상반되는 개념이 아니라 한 존재가 가질 수 있는 서로 다른 방식이며, 레비에 따르면 이러한 존재론적 현상은 디지털 테크놀로지가 가져온 새로운 인간화 과정이다. 온라인 게임 캐릭터는 하나의 존재가 가상과 현실, 온라인과 오프라인을 순환하면서 인간 존재를 다각적으로 구축해 나간다는 면에서 이러한 인간화 과정을 여실히 보여준다. 따라서 본 논문은 피에르 레비를 바탕으로 온라인 게임 캐릭터가 가진 유의미한 존재론적 재현 양상을 살펴보고자 한다.

본 논문은 LoL에 등장하는 123명의 캐릭터를 분석 대상으로, 게임 내에서 이들이 재현되는 양상과 코스튬 플레이를 통해 현실에서 재현되는 현상

을 통해 온라인 게임 캐릭터의 존재를 통합적으로 구축하고자 한다. LoL은 다양한 외형과 능력치, 설정을 가진 게임 캐릭터가 게임 내에 가상적으로 재현되어 있으면서, 코스튬 플레이를 통해 현실적으로 재현되기도 하는 등 온라인 게임 캐릭터가 갖는 재현적 특징을 잘 보여주는 대표적인 AOS 장르이다.

온라인 게임 캐릭터의 재현 현상은 상호 관련하여 게임 캐릭터의 존재론적 영역을 확장해 나가면서, 현실과 가상의 경계를 넘나드는 인간화 과정을 매개하고 있다. 온라인 게임 캐릭터의 존재론적 재현 양상은 인간에 대해 근접할 수 있는 하나의 통로이다. 따라서 본 논문은 LoL에 등장하는 123명의 캐릭터의 재현 양상 분석을 통해 온라인 게임 캐릭터가 가진 존재론적 의미를 조망해 볼 수 있을 것으로 기대한다.

2. 현실 극복을 위한 캐릭터의 가상적 재현

2.1 가상의 몸을 통한 플레이어의 탈주



온라인 게임은 상상력을 통해서 구현된 허구적 세계이다. 이 세계를 통해서, 인간은 현실세계에서 이루지 못한 욕망들을 이룰 수 있다. 온라인 게임의 서사가, 전형적으로 평범하거나 그보다 못한 인간이 영웅으로 거듭나는 모험담[13]의 플롯을 지향하는 이유가 바로 여기에 있다. 장르적으로 MMORPG의 경우, 플레이어는 자신의 분신인 캐릭터를 만들고 이를 성장시켜 최종적으로 영웅의 위치에 도달하게 된다. 이 과정에서 게임 캐릭터는 플레이어의 분신 즉 아바타로 작동하게 되며, 캐릭터의 외형 혹은 행동의 단위가 인간을 원본으로 하여 재현되어 왔다.

AOS로 그 장르가 다른 LoL 역시, 게임 캐릭터를 ‘우승을 쟁취한 투사’, ‘실력이 뛰어난 자’라는 의미의 ‘챔피언’으로 규정한다는 점에서 영웅 모험담의 플롯을 차용한다고 볼 수 있다. 그런데 LoL

플레이어는 캐릭터를 영웅으로 성장시키는 ‘과정’을 경험하는 것이 아니라, 각각 고유한 세계관 및 독특한 외형을 가진 ‘챔피언’을 선택한다는 점이 특이할 만하다. 즉 AOS의 장르적 특이성은 완성형 캐릭터를 ‘선택’하는 순간에 있다. 플레이어는 자신이 선택한 캐릭터의 세계관에 개입할 수도, 외형을 변경할 수도 없으며, 오직 플레이를 통해 캐릭터가 가진 영웅적 힘만을 구현할 수 있다.

LoL 캐릭터의 외관 중 특기할만한 점은 이들이 영웅이라는 공통점에도 불구하고 인간, 동물, 기계, 괴물 등 다양한 신체적 특징을 가지고 있다는 점이다. 기본 일러스트 스킨을 기준으로 했을 때, LoL의 123명의 캐릭터 중 약 39.02%는 인간의 외형을 구현하고 있으며, 약 13.00%는 인간과 유사한 외형을, 나머지 약 47.96%의 캐릭터는 신체가 인간의 형태에서 크게 벗어나 있거나 비인간적인 형태를 따른다. 이에 LoL의 총 123명의 캐릭터를 대상으로 신체적 특징에 따라 분류 및 유형화하면 다음과 같다.





[Table 1] The type classification of human characters based on physical characteristics of characters

| Type | The Name of characters | The image of characters | The physical characteristic of characters | The number of Characters |
|--------------|------------------------|---|---|--------------------------|
| Human | Riven |  | Representation of human body | 48/123(39%) |
| Pseudo-human | Morgana |  | Modification of human body/ additional body parts added | 16/123(13%) |
| Non-human | Rek'Sai |  | Out of human body form | 59/123(47%) |

인간형 캐릭터가 인간의 신체를 그대로 재현하고 있는 것과 달리, 유사인간형 캐릭터는 인간 신체의 일부를 변형하거나, 인간 신체에 없는 기관을 신체에 추가한다. 가령 타락한 천사라는 세계관을 가진 ‘모르가나’의 경우 귀가 뿔족하게 변화하였고 인간의 신체에 검은 날개가 이식된 형태를 보인다. 이러한 유사인간형 캐릭터는 인간보다 월등한 존재로서의 인간, 인간을 넘어선 존재로서의 인간을 상징한다. 반면 인간형 캐릭터는 인간의 신체를 그대로 재현하는데, 특성에 따라 무기를 사용하거나, 마법을 사용하거나, 갑옷을 입고 있는 모습을 보인다. 이들은 인간과 동일한 외형적 특징을 가지지만, 세계관 설정을 통해 ‘인간을 초월한 존재’, ‘불굴’의 존재임을 플레이어에게 강조한다. 이러한 캐릭터는 인간이 인간 이상의 힘을 가지고자 하는 욕망을 반영하는 존재라고 할 수 있다.

반면 비인간적 형태를 가진 캐릭터는 인간의 다양한 상상력과 욕망들을 보다 적극적으로 구체화하는 존재이기 때문에, 보다 다양한 신체적 특징을 가진다. 이러한 캐릭터는 인간을 기준에 두지 않고, 오로지 가상세계의 법칙에 의거하여 새로운 존재들로 나타난다. 온라인 게임 캐릭터는 물리적인 몸이 없으면서도 행동을 통해서 게임 세계에서 그 존재를 영위하기에, 역설적으로 캐릭터의 외형 및 신체가 중요하게 작용한다. 따라서 온라인 게임 캐릭터에는 현실적 몸보다 더욱 강력한 욕망과 상상력이 투입되어 있으며[14], 비인간적 외형을 가진 LoL의 캐릭터들은 이러한 욕망이 직접적으로 투사된 존재들이라 할 수 있다. 따라서 비인간형 캐릭터가 가진 여러 신체적 특징을 바탕으로 인간의 욕망과 상상력을 고찰해 내고자, 총 59명의 비인간형 캐릭터를 신체적 특징에 따라 분류 및 유형화하면 다음과 같다.

[Table 2] The type classification of non-human characters based on physical characteristics of characters

| Type | The name of characters | The image of characters | The physical characteristic of characters | The number of characters |
|----------------|------------------------|---|---|--------------------------|
| Therian thropy | Ahri |  | Animal body parts added | 10/59(16%) |
| Animal | Renekton |  | Representation of specific animal | 26/59 (44%) |
| Cyborg | Vi |  | Transplanted body parts | 5/59 (8%) |
| Machine | Blitzcrank |  | Representation of machinery | 4/59 (6%) |
| Corpse | Amumu |  | Representation of dead corpse | 7/59 (11%) |
| Spirit | Thresh |  | Representation of soul | 7/59 (11%) |

반인반수형 캐릭터는 인간의 신체에 여우의 귀나 물고기 꼬리와 같은 인간에게 없는 동물의 기관 일부가 결합한 형태이다. 여성의 몸에 여우의 귀와 꼬리가 이식된 ‘아리’ 외에도 특정 조건 하에 용으로 변하는 ‘쉬바나’ 등 일부 반인반수형 캐릭터는 인간 신체에서 동물 신체로 변신할 수 있는 능력을 갖기도 한다. 반면, 동물형 캐릭터는 악어, 곰, 사자 등의 동물 신체를 그대로 재현한 캐릭터로, 인간처럼 이족 보행을 하거나 갑옷을 입거나 무기를 사용하지만 신체 전체가 동물의 몸을 재현하였다는 점에서 반인반수형과 차이가 있다.

반인반수형 캐릭터와 동물형 캐릭터는 동물숭배와 관련한 인간의 애니미즘(Animism)적 사고를 반영한다[15]. 플레이어는 동물 형상을 가진 캐릭터를 선택하여 자연, 혹은 그것으로 표상된 신성성과 하나가 되고자 하는 욕망을 충족하고, 경외심의 대상인 동물의 힘을 자신의 것처럼 구현할 수 있게 된다. 이는 인간에게 가장 보편적이고 일반적인 욕망으로, LoL에서도 이러한 두 유형의 캐릭터들이 비인간형 캐릭터들 중 가장 높은 수적 우위를 차지하고 있었다.

사이보그형 캐릭터는 신체의 일부를 기계화 또는 화학화한 캐릭터로, 팔이나 피부 등 밖으로 노출되는 신체를 변형시켜 무기로 사용하는 신체적 특징을 가진다. 양 주먹을 기계로 만든 ‘바이’ 외에도 자신의 몸을 화학 실험의 대상으로 만들어 몸 전체를 무기로 사용하는 ‘문도 박사’ 등이 이에 해당한다. 이와 달리 기계형 캐릭터는 신체 전체가 기계로 만들어진 인공 생명체로, 신체 자체가 기계 형태를 재현하고 있다. 이 두 유형의 캐릭터는 신체가 기계화된 정도에 있어서 차이가 있지만, 과학 기술을 통해 신체의 한계를 극복하고 능력을 강화하려는 인간의 욕망을 반영한다는 점에서 공통점이 있다. 사이보그형 캐릭터와 기계형 캐릭터가 가진 강철, 철갑, 갑옷의 이미지들은 유한한 몸의 운명을 뒤바꾸고자 하는 인간 욕망의 상징이며[16], 이러한 캐릭터를 통하여 플레이어는 유한한 몸으로부터 자유롭고자 하는 욕망을 충족하게 된다.

사체형 캐릭터는 사망한 신체가 되살아난 모습을 하고 있는 캐릭터로, 삶과 죽음의 중간적 형태를 가진다. 미라 모습의 ‘아무무’, 무덤에서 되살아난 ‘요릭’ 등이 사체형 캐릭터에 속한다. 이들은 붕대로 몸을 감고 있거나, 잠수복으로 몸을 가리고 있는 등 대체적으로 신체를 직접 드러내지 않는다. 이러한 사체형 캐릭터가 받은 영혼, 받은 신체인 상태라면, 탈신체형 캐릭터는 신체 없이 영혼 상태로만 존재하는 캐릭터들이다. 때문에 ‘쓰레쉬’처럼 푸른빛으로 묘사되며 혼령이나 에너지의 상징적인 형태를 취하고 있다. 이러한 유형의 캐릭터들은 인간적인 신체는 철저히 배제하고 죽음의 형식에 따라 추상화된 신체적 특징을 가진다. 이들이 죽음과 가지는 연관성은 인간의 정신력을 높여 주고, 인간에게 절대적 힘에 도전하는 용기를 준다는 점에서 인간에게 초월성을 부여한다고 할 수 있다[17]. 즉 사체형 캐릭터와 탈신체형 캐릭터는 유한한 신체를 벗어난 무한한 존재로서 신체를 뛰어넘고자 하는 인간 욕망을 반영한다.

이처럼 LoL의 캐릭터가 가진 다양한 신체적 특징은 물리적이고 유한한 몸을 극복하려는 인간의 본질적인 욕망을 대변한다. 플레이어는 특정 캐릭터를 선택적으로 수용함으로써 가상적인 몸으로서 캐릭터가 가진 무한하고 재생적인 힘, 이미 영웅인 존재가 내재하고 있는 힘을 자신의 것으로 부여받아 플레이를 시작하게 된다.

2.2 영웅적 플레이를 통한 초인의 부활

몸은 인간이 살아가는 일종의 장소이자 벗어날 수 없는 숙명적 공간이다. 앞서 살펴보았듯이 온라인 게임은 캐릭터의 몸을 통해 나와 타인이 만날 수 있는 물리적인 경계, 상상적인 것과 현실적인 것의 경계를 없애고 몸의 영토를 계속해서 재정의해 나가고 있다.

몸이 계속해서 새롭게 만들어진다는 것은 몸이 고정된 본질을 가지고 있는 것이 아니라 무한히 다른 모습으로 변형될 수 있는 가소성(可塑性)과 유연성을 가지고 있음을 시사한다[18]. 온라인 게

임 캐릭터의 신체는 자신의 몸을 역동적으로 새롭게 구조화하면서 변화시키고자 하는 인간의 욕망을 내재한다. 동물적으로 재현된 온라인 게임 캐릭터의 신체는 자연과 야성을 경외시하는 인간의 욕망을 반영하고, 기계적으로 재현된 신체는 강인한 육체를 갈구하는 인간의 욕망을, 영혼으로 재현된 신체는 초월적 존재가 되고자 하는 인간의 욕망을 반영한다. 이는 인간의 육체가 가상화되면서 나타나는 현상이라고 정의할 수 있다.

피에르 레비에 따르면, 가상화는 현실에서 가상으로의 이행이자, 개체의 ‘힘을 향한 상승’, 즉 힘에 대한 욕망을 의미한다. 따라서 가상화는 인간의 ‘다르게 되고자 하는’ 동향, 즉 돌연변이로 나타나며, 이타성을 수용하는 절차로 정의된다[19]. 다시 말해, 가상화는 힘에 대한 욕망이 필연적으로 반영된 결과이며, 이러한 욕망은 신체적으로 잡종이거나 기괴한 돌연변이인 게임 캐릭터의 몸으로 나타난다. 인간은 가상화 과정을 통하여 이러한 게임 캐릭터의 몸을 차용함으로써 자신의 육체가 갖지 못한, 힘에 대한 욕망을 충족하려고 한다. 앞서 논의한 바와 같이, LoL에 등장하는 캐릭터들은 인간처럼 평범하지만 영웅같이 비범하고, 인간처럼 나약하지만 동물처럼 신성하며, 인간처럼 육체적이며 동시에 신과 같은 영혼인 경계적 존재이다. LoL 캐릭터가 가진 독특한 신체적 특징과 초월적 힘에 대한 인간의 욕망은, 게임 캐릭터를 인간이 아닌 ‘괴물’적 존재로 만들고, 그들을 이상적인 존재로 규명하도록 만든다. 따라서 인간 신체의 가상화 과정은, 괴물에 가까운, 이타적인 캐릭터의 존재를 통해 영웅이 되고자 하는 플레이어의 모습 그 자체이다. 플레이어는 괴물적 존재인 게임 캐릭터를 받아들임으로써 자신의 육체로는 불가능한 힘을 게임 안에서 내재할 수 있게 되는 것이다.

물리적 육체로부터 벗어나 영웅적 플레이가 가능해진 플레이어, 즉 ‘힘을 향한 상승’을 마친 플레이어는 인간이 자기 자신을 극복한 존재인 초인(超人)[20]이 되는 과정에 도달한다. 플레이어는 영웅적인 존재인 캐릭터를 플레이함으로써 죽거나

상처입지 않는 몸, 패배하더라도 새로운 게임을 통해 승리를 다시 도모할 수 있는 몸을 만들어 낸다. 이는 곧 보다 높은 몸을 창출시킴으로써 풍부하고 강력한 생(生)을 실현하는 인간의 초인되기 과정에 해당한다. 피에르 레비는 가상화를 상상의 산물이 아닌 현실의 창조, 새로운 결과로 규정한 바 있다. 가상의 캐릭터는 상상의 산물에 그치는 것이 아니라 플레이어를 통하여 ‘승리’라는 새로운 결과를 얻게 되고, 플레이어는 자신의 신체로 불가능했던 자기 존재의 최고 형태를 스스로 만드는 창조의 과정에까지 도달하게 된다.

게임 캐릭터는 그 자체로 인간의 욕망을 반영하는 한편, 게임 내에서 주체가 되는 플레이어의 사용 방식에 따라 기존의 정체성에 다소 영향을 받기도 한다. LoL은 각 캐릭터마다 탱커, 딜러, 서포터와 같은 역할군을 명시해 둠으로써 플레이와 관련된 해당 캐릭터의 설정을 분명히 밝히고 있으며, 이러한 역할 설정은 플레이 스타일이나 세계관과도 연관되어 있는 경우가 대다수이다. 그러나 해당 캐릭터를 선택한 플레이어가 다른 역할을 수행하는 경우가 많아질수록 캐릭터가 가지고 있는 역할에 대한 인식과 정체성은 역동적으로 구성된다. 가령, 서포터로 규정되어 있는 ‘소나’의 경우 힐러라는 특성상 수동적인 측면을 가지고 있지만, 플레이어들의 운용이 변화하면서 적극적으로 딜러 역할을 수행하는 경우도 발생하게 되었다. 플레이어는 자신의 결핍을 메울 수 있는 캐릭터를 선택하는 한편, 플레이 층위를 통하여 일부 새로운 역할을 개발함으로써 캐릭터의 정체성에도 영향을 미친다.

가상에서 재현된 온라인 게임 캐릭터는 인간이 추구하는 존재의 한 방식으로서 현실세계에서 플레이어가 가진 정체성을 변환하는 역할을 수행한다. 앞서 논의한 바와 같이 LoL에 등장하는 게임 캐릭터는 인간이 도달하고자 하는 풍요롭고 강인한 존재이며, 인간 신체가 가진 즉각적이고 물리적인 존재의 단조로움 속에 의미를 부여하는 한편, 플레이어의 주체적인 플레이에 따라 자신의 정체성 일부를 구성 및 변화시켜 나간다. 이에 따라 플

레이어는 캐릭터의 영웅적인 힘을 통해 가상세계에서 초인으로 부활함으로써 유한한 육체를 극복하려는 인간 본연의 욕망을 충족해 나가게 된다.

3. 물질적 구현을 통한 캐릭터의 이행

3.1 코스튬 플레이를 통한 영웅 체현

가상의 캐릭터를 통하여 자신의 육체를 극복하고자 하는 인간의 욕망은 다시 현실에서 코스튬 플레이를 통해 연장선상에서 반복된다. 코스튬 플레이는 개개인의 정체성이 중심이 되는 MMORPG에서보다 외형적 특징, 세계관, 스킬 등을 통해 캐릭터의 정체성을 부각시키는 AOS 장르에서 빈번하게 나타난다. 그 중 캐릭터를 통하여 인간의 욕망을 가장 잘 구현하고 있는 LoL은 전 세계적으로 코스튬 플레이의 대상으로 주목받으면서 다양한 재현 양상을 보이고 있어, 온라인 게임 캐릭터의 유의미한 현실적인 재현을 보여주는 대표적인 사례라 할 수 있다.

코스튬 플레이를 통해 인간은 자신의 육체에 캐릭터가 가진 특징을 덧붙이는 식으로 욕망을 체현한다. 체현은 물질성을 바탕으로 의미를 구현하는 과정으로[21], 코스튬 플레이에서는 게임 캐릭터가 가진 영웅적 성질을 인간의 몸에 옮겨 오는 행위를 의미한다. 플레이어가 가진 욕망에 따라 온라인 게임 캐릭터의 재현적 특징은 의상을 공통으로 하되 신체, 소품, 이펙트 등을 중심으로 다소 상이하게 나타난다. 인간의 상상력이 반영되는 게임 플레이와 달리, 코스튬 플레이는 현실세계가 바탕이 된다. 따라서 코스튬 플레이에서 재현된 게임 캐릭터는 보다 현실에서 실현 가능한, 실현하고자 하는 인간 욕망과 관련이 있다고 할 수 있다. 본 논문은 오프라인에 재현된 LoL 캐릭터 분석을 위하여 국내 및 북미 대상의 LoL 공식 사이트 내 커뮤니티와 북미 사용자 커뮤니티 <EloHell>²⁾, 국내 사용자 커뮤니티 <리그 오브 레전드 인벤>³⁾ 및 전세

2) <http://elohell.net/>

게 코스튬 플레이 사진 공유 커뮤니티 <World Cosplay>⁴⁾를 대상으로, 코스튬 플레이에 나타난 LoL 캐릭터의 특징적인 재현 양상을 살펴보았다. 원본이 되는 캐릭터와 비교해서 유의미한 재현 양상을 보이는 코스튬 플레이 사진을 중심이 되는 재현적 특징에 따라 분류하면 다음과 같다.

[Table 3] The type classification of LoL costume play based on the character's characteristics of representation

| Type | The Name of characters | The image of characters | The image of costume play | Characteristics of representation |
|----------------------|------------------------|---|---|---|
| partial-reproduction | Volibear |  |  | reproduce body parts. Personification |
| body-reproduction | Ahri |  |  | reproduce physical characteristics |
| gadget-reproduction | Jinx |  |  | reproduce props of gadgets of character |
| replica | Lucian |  |  | reproduce whole gadgets, props, effects, pose of characters |

부분복제형은 원본이 되는 캐릭터의 의상이나 신체 일부를 재현하는 경우이다. 주로 비인간형 외형을 가진 캐릭터가 코스튬 플레이를 통해 의인화

되는 형태가 두드러진다. 철로 만들어진 갑옷과 건틀렛을 착용한 곰 캐릭터 ‘볼리베어’는 코스튬 플레이를 통해 곰의 귀를 단 사람으로 의인화되어 ‘볼리베어’가 가진 수성(獸性)에 대한 인간의 욕망을 신체화하였다. 이때 ‘볼리베어’가 착용한 갑옷과 건틀렛은 같은 형태로 재현되어 원본이 되는 캐릭터를 따른다. 코스튬 플레이에서 부분복제 방식으로 재현되는 캐릭터는 동물형이나 탈신체형과 같이 신체가 인간형에서 크게 벗어난 캐릭터이다. 이는 인간과 다른 존재가 되고자 하는 인간의 욕망이 현실세계에서는 인간의 신체에 맞게 변형하는 방식으로 체현되고 있음을 보여준다.

신체복제형은 원본 캐릭터가 가진 신체적 특징을 중심으로 재현된 경우이다. 반인반수형 캐릭터 ‘아리’의 경우, 특징인 귀와 꼬리가 두드러지게 재현되어 원본과 유사하게 인간의 신체에 동물의 기관이 이식된 모습을 보여준다. 반인반수형 외에도 사이보그형, 유사인간형 캐릭터의 경우, 코스튬 플레이에서 캐릭터의 정체성을 드러내는 신체적 특징을 중심으로 재현하는 현상이 대다수이며, 코스튬 플레이의 많은 비중을 차지한다. 코스튬 플레이는 인간의 신체가 중심이 되기 때문에 신체 일부를 변형 또는 접합하여 강화하려는 욕망이 발현되기 용이하기 때문이라고 할 수 있다.

소품복제형은 원본 캐릭터가 가진 무기나 소품을 중심으로 재현되는 경우이다. ‘징크스’는 로켓과 미니건을 무기로 사용하는 여성 인간형 캐릭터이다. 소품복제형의 예로 제시된 대표 이미지에서 ‘징크스’는 남성 신체로 재현되었지만, ‘징크스’가 가진 로켓과 미니건은 그대로 재현되었다. 이처럼 소품복제형은 주로 인간형 캐릭터에서 두드러지게 나타난다. 가상의 캐릭터가 가진 소품은 곧 영웅적 힘의 상징으로, 이러한 소품 재현은 자신의 신체를 바탕으로 영웅의 힘을 실현하고자 하는 욕망을 보여준다.

완전복제형은 원본이 되는 캐릭터의 소품, 포즈, 이펙트가 코스튬 플레이에서 그대로 재현된 경우

3) <http://lol.inven.co.kr/>

4) <http://worldcosplay.net/ko/>

이다. 총을 무기로 사용하는 ‘루시안’은 게임 플레이에서 총을 사용할 때마다 총이 하얗게 빛나며 흰 광선이 나가고, 공격 대상이 맞으면 파편이 튀는 듯이 보이는 이펙트를 보여주는 영웅이다. 이러한 영웅의 특징은 코스튬 플레이를 통해 루시안과 같은 포즈로 총을 사용하되, 마치 게임 내 캐릭터가 총을 사용한 것처럼 흰 광선이 나가고 파편이 튀는 이펙트를 합성하는 방법으로 재현되었다. 이러한 재현 현상은 인간형 캐릭터를 주로 대상으로 하여, 원본이 되는 캐릭터의 일러스트 이미지와 가장 높은 유사성을 추구하는 방식으로 이루어진다. 이는 가상의 캐릭터가 영웅으로서 게임 내에서 보여주는 플레이어의 맥락을 그대로 체현하고자 하는 인간의 욕망이 반영된 결과이다.

LoL의 게임 캐릭터 중 제시된 유형을 제외한 나머지 유형인 기계형과 사체형 캐릭터는 거의 코스튬 플레이의 대상이 아니라는 점이 특이하다. 반면, 반인반수형, 사이보그형, 유사인간형 캐릭터는 인간형 캐릭터와 함께 코스튬 플레이를 통해 현실에서 가장 많이 재현된다. 이는 기계형과 사체형 캐릭터의 수가 다른 유형의 캐릭터에 비해 적어서 그렇다는 점을 감안하더라도, 온라인 게임 캐릭터의 코스튬 플레이는 신체적인 특징이 인간형에 가까울수록, 인간이 자신의 육체를 통해 게임 캐릭터의 영웅적 특징을 체현해 내기 용이하기 때문에 그렇다고 할 수 있다.

가상세계와는 달리, 인간은 현실세계에서 자신의 몸을 가상화할 수 없다. 마찬가지로 코스튬 플레이 역시 인간의 몸을 직접 변형하지 못한다. 그러나 몸에서 벗어날 수 없을수록 물리적이고 유한한 몸을 극복하려는 욕망은 지속된다. 때문에 코스튬 플레이에서 몸에 대한 욕망은 신체를 완전히 벗어나는 것이 아니라, 게임 캐릭터의 신체적 특징을 인간의 몸에 부여하는 방식으로 이루어지게 된다. 이는 결국 게임 캐릭터가 상징하는 무한한 힘을 유한한 육체에 내재하는 방식으로 인간이 자신의 육체를 극복해 내려는 시도를 의미한다고 할 수 있다. 이처럼 온라인 게임 캐릭터의 가상과 현

실의 반복적 재현 속에서 육체의 한계를 초월하려는 인간의 욕망은 순환한다.

3.2 초인의 현현을 통한 아우라 극대화

온라인 게임에서 가능했던 인간 육체의 가상화 과정과는 달리, 현실세계의 인간은 자신의 몸을 직접적으로 변형시키거나 다시 구성할 수 없다. 피에르 레비는 창조, 즉 힘과 목적성의 역동적인 구성으로부터 현실을 만들어 내는 존재의 방식을 현실화로 규정하였다[22]. 가상은 일종의 가능성으로 현실화라는 해결 과정을 요구한다. LoL 캐릭터는 승리를 목적으로 하는 무한한 힘을 가진 영웅이라는 점에서 역동적인 가능성의 구성체로 간주할 수 있다. 코스튬 플레이는 이러한 게임 캐릭터를 인간의 육체로 물질화하는 현실화 과정에 해당한다.

앞서 살펴본 바와 같이 코스튬 플레이는 원본이 되는 캐릭터가 가진 정체성을 유지하는 선에서 특징적인 의상, 소품, 신체, 포즈 등을 재현하되, 일부 한두 가지 구성 요소는 재조합하는 방식으로 이루어지고 있었다. 게임 캐릭터의 신체는 인간의 욕망이 실현될 수 있는 가능성으로서, 존재하지만 가상적이기 때문에 어디까지나 나타날 수 없는 문제를 가진다. 이러한 게임 캐릭터는 코스튬 플레이를 통해 재현되어 현실세계로 도래한다. 이들이 보이는 서로 다른 재현적인 특징은 게임 캐릭터의 가상적 신체에 대한 개별적 해결책을 의미하는 것으로 여겨질 수 있다.

코스튬 플레이에서 무엇보다 가장 중요한 점은 대상의 “현실적인 발현[23]”이다. 코스튬 플레이는 게임 캐릭터의 어떤 특징을 재현하든지간에 원본의 정체성을 잃지 않고, 오히려 원본의 정체성을 강조함으로써 대상을 현실세계에 그대로 이식한다. 따라서 코스튬 플레이에서 캐릭터의 정체성은 변형되거나 수정되기보다는 특정 소품, 대상을 통해 강화되거나 부각되는 특징을 갖는다. 현실세계에 그대로 재현한다는 측면 때문에 게임 캐릭터는 저마다 인간의 신체에 발현될 수 있는 방식으로 변형되어 복제된다. 인간의 신체와 거리가 먼 동물형

이나 탈신체형 캐릭터의 경우, 대개 원본 캐릭터는 인간 신체로 변형되는 과정을 거쳤지만 캐릭터 특징적인 소품을 통해 정체성은 최소한 유지되었다. 반면 원본이 되는 캐릭터가 인간의 신체에 가까워질수록 코스튬 플레이는 해당 캐릭터가 사용하는 스킬의 이펙트나 포즈 등을 함께 재현함으로써 게임 플레이 맥락까지를 현실로 재현하여, 영웅으로서의 게임 캐릭터를 현실세계에 나타나도록 하고 있었다. 게임 플레이가 초인으로서의 인간의 가상적 부활이었다면, 코스튬 플레이는 초인의 직접적인 현현(顯現)이다.

초인의 존재가 현실로 나타나면서 온라인 게임 캐릭터는 실체를 가진 존재로 아우라를 부여받게 된다. 아우라란 원본인 예술 작품이 가지는 일회적인 현존재로[24], 하나뿐인 예술 작품이 가지는 고유의 독특한 분위기이다. 가상세계에 존재하는 영웅으로서의 게임 캐릭터는 인간 육체에 대한 욕망을 반영한다는 점에서 그 자체로 아우라를 지닌다. 이러한 초월적 존재의 현실적 재현은 곧 “먼 것의 일회적 나타남”을 의미한다. 코스튬 플레이에서 재현된 캐릭터는 원본 그 자체는 아니지만, 가상세계에서 가능성으로 존재하고 있는 대상을 현실로 불러옴으로써 캐릭터가 가진 아우라를 보다 극대화한다. 현실세계에 복제된 온라인 게임 캐릭터는 다양한 특징을 가지고 다시, 그리고 때로는 동시에 복제될 수 있다.

아즈마 히로키(東浩紀)는 캐릭터는 아우라가 있는 복제라고 규정하였다[24]. 복제를 복제로 두면 원본으로 만드는 것은 캐릭터를 재현하는 인간의 욕망이다. 즉, 온라인 게임 캐릭터를 대상으로 한 코스튬 플레이는 가상의 캐릭터를 현실에서 반복적으로 재현하면서 영웅으로서 캐릭터가 가진 아우라를 극대화하게 되며, 그러한 일련의 과정 속에서 인간은 초인으로서 “지금 여기”에 존재하는 대상이 되는 것이다. 결과적으로 AOS 온라인 게임 캐릭터는 단지 상상의 산물에 그치지 않고, 현실과 연계하는 결과를 가져온다. 이처럼 온라인 게임 캐릭터는 현실적 재현을 통하여 현실 극복에

대한 하나의 해결책을 제시한다.

4. 결 론

AOS 장르에서 게임 캐릭터는 가상세계에서 독자적으로 존재한다. 게임 캐릭터는 일차적으로 개발자가 제시한 능력, 스킬, 외모, 스토리 등을 통해서 구성된다. 플레이어는 가상세계 내에서 게임 캐릭터를 ‘선택’하고 이를 플레이하는 과정에서 플레이어의 고유한 정체성을 일부 반영하게 된다. 이 과정에서 AOS 장르의 게임 캐릭터들은 가상세계에만 머물지 않고, 플레이어 주체적인 코스튬 플레이 등을 통해서 오프라인의 현실세계로 캐릭터성을 확장한다. 이에 본 논문에서는 LoL의 123명의 캐릭터를 중심으로, AOS 온라인 게임 캐릭터가 특징적으로 갖는 재현 양상을 분석했다.

그 결과 LoL은 영웅담을 중심으로 하되, 인간 재현형의 캐릭터보다는 유사인간형이나 비인간형 캐릭터들을 활발하게 재현한다는 점에서 특이할 만했다. 이러한 캐릭터들은 유한한 신체를 극복하고자 하는 인간의 욕망을 반영하고 있었다. 플레이어는 게임 플레이를 통해 캐릭터를 선택하고, 플레이 과정을 통해 캐릭터의 정체성을 일부 구성한다. 플레이어는 영웅으로서의 위치를 부여받아 현실의 개인을 극복하고, 초인적 존재로 부활하는 경험을 하게 된다.

한편 가상세계의 비물질적 캐릭터는 코스튬 플레이를 통하여 현실세계에서 실재하는 존재로 다시 재현된다. 게임 캐릭터의 가상적 신체는 인간 육체에 체현됨으로써 실체가 되어 원본이 가진 아우라를 극대화하고 있었다. AOS 장르에서 코스튬 플레이의 결과는 일시적, 한정적 모방 현상에 그치지 않고, 온라인 게임 세계에 실제 게임 기획의 형태로 반영된다. 이는 기존의 애니메이션, 영화와 차별적인 게임 코스튬 플레이의 특이할 만한 점이다. 이처럼 AOS 온라인 게임 캐릭터는 온라인-오프라인-온라인의 순환 구조를 통하여 그 존재론적

의미를 보다 다각화하고 있었다.

유한한 인간은 게임 플레이 및 코스튬 플레이를 통해 영웅적 경험을 체현하고, 자기 자신을 극복하는 초인의 경지에 이르게 된다. 온라인-오프라인-온라인의 순환을 거친 게임 캐릭터는 더 이상 '무'의 존재가 아닌, 존재하는 실체이다. AOS 게임 캐릭터는 제한적 욕체를 지닌 인간의 욕망에 대한 하나의 대안으로 기능할 수 있다. 이러한 인간 신체의 재현과 욕망의 발현, 온라인과 오프라인 문화의 연동과 현실과 가상을 넘나드는 캐릭터 구성의 과정은, 캐릭터 자체가 강조되는 AOS 온라인 게임만이 제시할 수 있는 인간 경험의 확장이자 새로운 인간화 과정이라 할 만하다.

REFERENCES

- [1] Michelle Nephew, "Playing with Identity: Unconscious Desire and Role-Playing Games", *Gaming as Culture*, McFarland & Co., p122, 2006.
- [2] Hye-Won Han, "Digital Game Storytelling", *Sallimbooks*, p63, 2005.
- [3] Ferrari Simon, "From Generative to Conventional Play: MOBA and League of Legends", *DiGRA '13 - Proceedings of the 2013 DiGRA International Conference: DeFragging Game Studies*, Vol.7, No.0, pp1-17, 2013.
- [4] James Newman, "Video Game", trans by Keun-Seo Park et al, *Communicationbooks*, p200, 2008.
- [5] Azuma Hiroki, "Animalizing Postmodernism", trans by Eun-Mi Lee, *Munhakdongne*, p18, 2007.
- [6] Rune Klevjer, "Enter the Avater: The Phenomenology of Prosthetic", *The Philosophy of Computer Games*, Springer, pp17-38, 2012.
- [7] Olav Asheim, "Reality, Pretense, and the Ludic Parenthesis", *The Philosophy of Computer Games*, Springer, pp233-258, 2012.
- [8] Kyoung-Nam Kim, Myoun-Jae Lee, "Analysis on Characteristics of Representation of Surrealism on Fantasy Online Game's Character", *Journal of Korea Game Society*, Vol. 5, No. 4, pp3-12, 2005.
- [9] Kyung-Hee Noh, Tae-Il Lee, Sung-Hyun Cho, "A Formal Study on Game Character Preference through Game User Classification", *Journal of Korea Game Society*, Vol. 7, No. 4, pp23-31, 2007.
- [9] Hung-Kyu Kim, Jong-Yoon Lee, "A Q Study for Multiple Identity Accomplished by Avata in Virtual Space", *Journal of Human Subjectivity*, Vol. 0, No. 7, pp27-51, 2002.
- [10] Sung-Hee Park, "From Deviance To Normality : Avatars as Agent of Self in Cyberspace", *Korean Journal of Journalism & Communication Studies*, Vol. 48, No. 5, pp375-405, 2004.
- [10] Chul-Gyun Lyou, Bo-Ra An, "A Study on the Irony of MMORPG Character", *Journal of Korea Game Society*, Vol. 9, No. 6, pp57-68, 2009.
- [11] Hyun-Jin Cho, Woo-Hyun Cho, "Chracteristics of Cosplay Costume", *Journal of the Korea Fashion & Costume Design Association*, Vol. 8, No. 2, pp109-123, 2006.
- [12] Pierre Levy, "Reality in the Digital Age", trans by Jae-Yeon Jeon, *Kungree*, p20, 2002.
- [13] Hye-Won Han, "Digital Game Storytelling", *Sallimbooks*, p68, 2005.
- [14] Jung-A Huh, "Body, Unstopable Attraction of Imagination", *Book21*, p103, 2011.
- [15] Jae-Seo Jeong, Soo-yong Jeon, Ki-Jeong Song, "Myrhical Imagination and Culture", *Ewha Womans University Press*, p167, 2008.
- [16] Jung-A Huh, "Body, Unstopable Attraction of Imagination", *Book21*, p210, 2011.
- [17] Institute of Body Culture Study, "Grotesque body", *Kubook*, p70, 2010.
- [18] Kwang-Je Cho, "Principles and Development on Philosophy of Bodies", *A philosophy and reality*, p316, 2003.
- [19] Pierre Levy, "Reality in the Digital Age", trans by Jae-Yeon Jeon, *Kungree*, pp22-33, 2002.
- [20] Jung-Hyun Kim, "Nietzsches Philosophie of Bodies", *Literature and a reality*, p184, 1988.
- [21] Hyun-Soon Cho, "Signifying Material, So a

- Important Body”, Contemporary Criticism, Vol. 22, No. 0, pp393-394, 2003.
- [22] Pierre Levy, “Reality in the Digital Age”, trans by Jae-Yeon Jeon, Kungree, pp21-22, 2002.
- [23] Pierre Levy, “Reality in the Digital Age”, trans by Jae-Yeon Jeon, Kungree, pp194-199, 2002.
- [24] Walter Benjamin, “Little History of Photography”, trans by Sung-man Choi, Gil, pp46-50, 2007.
- [25] Makoto Miyashita, “Character Business Shirarezaru Senryaku”, trans by Taek-Sang Jeong, Nexusbook, p115, 2002.



한 혜 원 (Han, Hye Won)

1999년 이화여자대학교 국어국문학과(문학사)
2002년 이화여자대학교 국어국문학과(문학석사)
2009년 이화여자대학교 국어국문학과(문학박사)
현 재 이화여자대학교 디지털미디어학부 영상콘텐츠전공
조교수

관심분야 : 디지털 스토리텔링, 디지털 게임, 기능성 게임,
전자책, 팬덤



구 혜 인 (Koo, Hye In)

2014년 이화여자대학교 국어국문학과(문학사)
현 재 이화여자대학교 디지털미디어학부 영상콘텐츠전공
석사과정

관심분야 : 디지털 스토리텔링, 온라인 게임,
캐릭터라이제이션
