주인공이 기존에 존재하던 공간 : 디지털 공간(컴퓨터)

돌아다니는 공간 : 네트워크 공간 -> 게임 공간

주인공 : 픽셀

등장인물 : Attractor, Tracer, Obstacle

주인공의 현재 일 : 모니터에서 사용자가 원하는 색을 출력한다.

주인공의 목표 : 자신의 정체성을 찾는다.

주인공이 갖고 있는 문제 : 나는 출력만 하는 것인가?

문제가 내포하는 의미 : 내가 할 일은 태어날 때부터 정해져 있는가? 나는 하나의 일만 평생 해야 하는가?

주인공의 해결방안 : 찾으러 돌아다니자 -> 게임 방식

돌아다니는 공간 : 네트워크 공간 -> 게임 공간

주인공이 네트워크 공간으로 찾으러 간 이유 : 주인공에게는 전혀 접하지 못한 세상이다.

네트워크 공간이 갖는 의미 : 정체성을 알려면 나를 뒤돌아봐야 한다. 픽셀은 CPU가 출력 명령을내리면 트렌지스터와 전선을 통해 전달된 전기 신호를 분석하여 출력한다. 네트워크 공간 또한 트렌지스터와 전선으로 이루어진 전기적 공간이며, 픽셀에게는 전혀 다른 세상일 수 있으나 누군가에게는 태초이고, 결과적으로 주인공이 태어난 공간과 다름이 없음을 나타낸다.

공간이 갖는 의미를 나타내기 위한 공간의 모습 : 텍스트 -> 구약성서

텍스트로 나타낸 이유 : 네트워크 공간을 움직이는 데이터는 사람이 필요로 하는 데이터다. 그리고 주인공은 픽셀이다. 즉, 네트워크 공간에서 주인공은 다른 데이터들에게 시각적인 출력을 하는 데이터처럼 보인다. 뿐만 아니라 주인공은 일반적인 데이터로 변장해야하는 이유가 있으며, 주인공은 시각적인 출력을 하는 데이터 위에서만 움직일 수 있다.

공간의 모습을 나타낼 텍스트의 내용이 구약성서인 이유 : 구약성서는 세계의 탄생을 나타낸다. 또한 구약성서는 천주교, 개신교, 이슬람교가 공통으로 인정하는 성서다.

주인공의 해결방안이 가지는 문제 1 : 주인공은 한 자리에서 주어진 임무를 수행해야 하나, 자신의 자리를 비웠다.

주인공의 해결방안이 가지는 문제를 해결하기 위한 장치 : Tracer(등장인물)

Tracer의 역할 : 부적합한 데이터를 제거한다 -> 주인공을 따라간다.

주인공이 Tracer를 피해야 하는 이유 : 주인공은 정체성을 찾아야 하지만, Tracer는 부적합한 데이터를 제거해야 한다.

주인공이 Tracer를 피하기 위한 장치 : 변장(일반적인 데이터처럼 이동)

주인공의 해결방안이 가지는 문제 2 : 목표가 추상적이고 모호하다.

주인공의 해결방안이 가지는 문제를 해결하기 위한 장치 2 : Attractor(등장인물)

Attractor의 역할 : 정체성을 제시하여 동일한 존재로 만든다. -> 주인공을 끌어들인다.

주인공이 Attractor를 피해야 하는 이유 : 주인공은 자신의 정체성을 찾아야 하지만, Attractor는 주인공에게 적합하지 않은 정체성을 제시한다.

주인공이 Attractor를 피하기 위한 장치 : 반대 방향으로 이동한다.

주인공의 해결방안이 가지는 문제 3 : 길이 불안정하다.

길이 불안정함을 나타내기 위한 장치 : Black Hole, Obstacle

Black Hole의 역할 : 이동하지 않으며, 다가온 모든 존재를 없앤다.

Obstacle의 역할 : 이동하지 않으며, 주인공의 이동을 방해하기 위해 주인공이 닿으면 주인공을 공처럼 튕긴다.

주인공이 Black Hole을 피해야 하는 이유 : 주인공은 정체성을 찾아서 이동해야 하지만, Black Hole에 닿으면 주인공은 사라진다.

주인공이 Obstacle을 피해야 하는 이유 : 주인공은 정체성을 찾기 위해 이동할 뿐만 아니라 tracer, attractor, black hole 등을 피하여 움직여야 하는데, Obstacle은 이동하지 않으며 주인공의 움직임을 방해한다.

주인공이 Black Hole, Obstacle을 피하기 위한 장치 : 닿지 않도록 이동한다.

주인공의 해결방안이 가지는 문제 4 : 길을 모른다.

주인공의 해결 방안이 가지는 문제를 해결하기 위한 장치 4 : Frame(공간)

Frame의 역할 : 갈 수 없는 진행방향 막는다. -> 맵의 경계를 결정하며, 주인공이 닿으면 튕긴다.

주인공이 Frame을 피해야 하는 이유 : 주인공은 자신의 정체성을 찾기 위해 끊임없이 이동해야 하지만, Frame은 주인공이 이동할 수 있는 공간을 제시한다.

주인공이 Frame을 피하기 위한 장치 : 다른 방향으로 이동한다.