

디스토피아 속 유토피아는 가능한가: 다큐멘터리 〈내언니전지현과 나〉(2020)를 중심으로

조혜영
(중앙대학교)

◆ 국문초록

본고는 온라인 다중접속 롤플레이팅 게임인 〈일랜시아〉(1999)의 게임 유저 공동체를 다룬 다큐멘터리 영화 〈내언니전지현과 나〉(박윤진, 2020)의 분석을 통해 현재 한국사회 청년들에게 유토피아와 디스토피아가 어떻게 시뮬레이션 되고 있는지를 검토하고자 한다. 서버 유지만 되고 관리운영은 되지 않아 버그와 불법 프로그램으로 가득 찬 〈일랜시아〉의 게임공간은 1997년 IMF 체제에서 유년기를 보낸 게임 유저가 겪어온 신자유주의 통치 하의 경쟁적인 사회와 유비관계를 이루며 가상적이고 실재적인 세계의 위치를 갖게 된다. 〈일랜시아〉의 장점으로서 여겨졌던 레벨 없는 시스템, 높은 자유도, 캐릭터의 다양한 직업선택, 비생산적인 게임 플레이의 유희 등이 게임회사 넥슨의 방임적 통치로 더 이상 작동하지 않게 된다. 그럼에도 자타공인 '망한 게임'으로 불린 〈일랜시아〉에서 감독 본인이 속한 게임 유저 공동체는 비생산적이고 비경쟁적인 게임 플레이를 수행하는 '실패의 공동체'를 형성한다. 본고는 이 공동체의 형성을 동질적이고 전체주의적이며 목적론적인 성격을 갖는 전통적 유토피아와 대비해 느리고 파편적이며 과정 중에 있는 '실패의 유토피아'로 정의한다. 또한 다큐멘터리 〈내언니전지현과 나〉는 게임 유저와 다큐멘터리 감독이라는 두 정체성을 교차하고 포스트포디즘 시대에 완료되지 않고 스스로를 지속적으로 상품화하는 콘텐츠가 된 예술문화의 속성을 역으로 활용해 현실에 개입하는 방식으로 디지털 플랫폼 시대의 액티비즘 다큐멘터리의 가능성을 보여준다.

주제어 : 디스토피아, 유토피아, 통치성, 내언니전지현과 나, 액티비즘 다큐멘터리

1. 들어가며

유토피아(utopia)는 ‘좋은 곳(eutopia)’과 ‘현실에 없는 곳(outopia)’이라는 두 가지 뜻을 갖고 있다. 즉 이상향이지만 공상의 산물이다. 이 용어를 만들어낸 토마스 모어는 그의 저서 『유토피아』(1516)에서 유토피아를 화폐도, 사유재산도, 범죄도 없는 고립된 섬으로 그린다. 사유재산을 부정하는 이 섬은 누구나 동등하게 최소 여섯 시간씩 노동을 하고, 무료로 농산물과 필요한 자원을 공급받으며 여가시간에는 문화 활동을 하거나 교육을 받을 수 있다. 정치적으로 보면 오십 가구당 한 명씩 할당된 시포그란트를 선출하게 되는데, 시포그란트는 왕을 선출할 수 있는 평의회에 참여한다. 시민에 해당하는 자유인 외에 전쟁을 위한 용병과 여분의 고된 노동을 하는 노예가 존재한다. 자유인인 시민들도 간통을 하는 등의 도덕적 규범을 어기거나 섬 탈출을 시도하면 노예가 될 수 있다.

모어에서 출발한 유토피아 문학은 이후 여러 형태로 변주되며 인간이 만드는 이상적인 사회의 체제는 어떻게 구성되어야 하는지에 대한 사고실험과 논쟁을 야기한다. 유토피아는 비현실적으로 자원이 무한정 제공되는 것이 아니기 때문에 생산을 위한 노동이 필수적이며 각기 다른 이들의 욕망과 갈등을 조정해야 할 최소한의 규범과 제도가 필요하다. 그래서 사유재산의 유무, 자유와 통제의 균형, 계급과 계층의 유무, 정치기구의 형태, 과학기술의 개발과 확장 등이 체제를 결정하는 주요 요소가 된다. 19세기 초반에서 20세기 초에 이르면 제국주의의 확장, 산업화와 과학기술의 적극적인 활용, 부르주아 계급의 부상 등으로 서구 유럽 사회가 크게 흔들리면서 유토피아 문학은 두 가지 방향으로 발전된다.

첫째, 유토피아를 더 이상 헛된 공상의 산물이 아니라 미래 낙관주의의 시간 속에서 실천해야 할 대안적인 사회로 개념화한다. 대표적인 사례만 보면, 칼 마르크스는 사회주의적 유토피아가 역사발전에 따라 형

성이 가능함을 과학적으로 입증하려 했고(김동노 1996:110), 에른스트 블로흐(2004)는 유토피아를 아직 현실화되지 않았지만 희망하고 기대하는 잠재태로 규정했으며, 칼 만하임은 인간이 정태적인 물화의 상태를 피하고 미래에 대한 전망과 함께 현실을 넘어서려는 역동성을 갖기 위해 필요한 의식으로 기술했다(손철성 2001:172).

두 번째 방향은 유토피아와 디스토피아(dystopia)의 교차다. 모어의 유토피아에서는 게으름이나 지루함을 피할 수 있을 정도의 적절한 노동, 여가시간과 충분한 복지, 평화 상태와 자연사의 보장, 풍족한 농산품과 기타 자원, 최소한의 규제와 자유, 안전 등을 제공하기 위해 용병과 노예를 필요로 한다. 용병은 평화시기의 잠재적 위협을 제거하기 위해 전쟁이 일어날 경우 적과 함께 죽어야 한다. 모어의 섬에서 용병과 노예는 자유인들의 이상적인 삶을 위해 이미 디스토피아적 삶을 사고 있다. 자유인들도 최소한의 규제 속에서 많은 자유를 누리고 있는 것처럼 보이지만 유토피아가 고립된 섬이고 탈출을 막고 있다는 점에서 전체주의적 통제에 그림자가 드리우고 있다고 할 수 있다. 즉 유토피아는 보이지 않는 그림자 노동과 언제든지 처분할 수 있는 생명을 제공하는 디스토피아를 발판으로 구성되거나 언제든지 전체주의적 디스토피아로 미끄러질 수 있다. 특히 20세기 초 유토피아·디스토피아 문학과 영화에서 용병과 노예가 주로 과학기술로 대체되면서 기술 전체주의에 대한 비판과 미래의 어두운 전망이 대두된다. 올더스 헉슬리의 『멋진 신세계』, 조지 오웰의 『1984』, 프리츠 랑의 SF 무성영화 <메트로폴리스Metropolis>(1927)에서 보듯이 이상적 사회를 위해 개발된 과학기술은 남용과 부작용 그리고 무책임으로 지나친 감시통제와 억압, 생태적 재앙, 인류의 파멸을 야기하는 것으로 묘사된다.

한편 두 번째 방향은 반대로 전개되기도 한다. 디스토피아 세계에서 유토피아적 욕망과 실천을 발견하는 것이다. 인류의 생존이 위협할 정도로 대규모의 재앙을 경험한 후 황폐화된 디스토피아 세계에서 약육강식이 아닌 느슨하고 파편적이지만 “불완전함” 속에서 “공생”을 도모하

고 실존을 질문하는 공동체를 세우려는 유토피아적 욕망을 서사화하는 경향이다(김윤정 2021:84). 공생은 디스토피아에서 단순히 생존을 넘어 부질없음을 인식하고 있는 희망 앞에서 생의 존엄을 찾으려는 시도다. 최근 김초엽과 천선란 같은 한국의 여성 SF 작가들이 서로 다른 종 주체들과의 공생과 공동체를 서사화하는 것처럼 말이다.¹⁾

이 글은 다큐멘터리 영화 <내언니전지현과 나>(박윤진, 2020)의 분석을 통해 두 번째 방향의 역방향, 즉 디스토피아에서 불완전과 공생의 유토피아적 공동체를 세우는 계기와 정동이 현실에서 어떻게 발현되는지를 추적하고자 한다. <내언니전지현과 나>는 이 영화에 대한 다수의 리뷰들이 강조하듯이 현실과 가상(the virtual)이라는 두 개의 중첩된 디스토피아 세계를 살아가는 청년세대를 집중조명 한다. 특히 태어나면서부터 디지털과 함께 자라온 첫 세대인 1990년대 생에게 가상과 현실의 디스토피아/유토피아는 분리되지 않고 끊임없이 침투하며 서로를 반영한다.²⁾ 더불어 본 글은 20세기 진보적 낙관주의와 함께 대안을 주장하고 현실을 바꿔낼 수 있다고 믿었던 액티비즘 다큐멘터리가 21세기 디지털 플랫폼 시대에서도 가능한지를 탐색하고자 한다. <내언니전지현과 나>는 <일랜시아>(1999 론칭, 벅슨)라는 오래된 온라인 게임을 함께 플레이 해온 20대 중후반에서 30대 초반 청년들의 게임 공동체를 다룬 민족지(ethnographic) 영화이다. 감독 본인이 그 게임 공동체에 속해 있기 때문에 이 영화는 자기 민족지이기도 하며, 감독 스스로 현실에 개입해 게임 공간을 바꿔내는 행동을 취한다는 점에서 액티비즘 다큐멘터리라고 할 수 있다.

1) 관련 논의로 특히 김윤정(2021)의 논문을 참고하시오.

2) 권중술(2020.11.25.), 김혜림(2020.8.3.), 서곡숙(2021.11.08.), 조혜영(2021.3.22.) 등의 리뷰는 박지윤 감독이 가상세계를 바꾸고자 다큐멘터리 제작을 통해 현실에 개입하는 행동을 청년세대의 무력감을 어느 정도 해소하는 최소한의 희망으로 해석한다. 반면 김병규(2021.3.22)는 청년세대의 현실을 깊게 파헤치기보다는 고통과 취향을 공유하는 무해한 공동체로 남아 있으려 한다는 점에서 기성세대를 향한 “절망적인 아부”나 기성세대의 방식을 닮은 “회고담”을 닮아있다는 점에서 이 다큐를 비판적으로 본다.

다큐멘터리는 두 가지 층위에서 유토피아와 디스토피아를 다룬다. 첫째, 지금 한국의 청년 세대가 느끼는 디스토피아적 세계관이다. 영화에 등장하는 <일랜시아> 게임 유저 공동체는 승자와 패자를 엄격하게 가르며 경쟁을 유도하는 신자유주의적 체제와 끊임없이 노력을 강요하면서도 기회가 잘 주지 않는 불공정한 사회에서 성장해왔다고 증언한다. 체념과 무기력에 젖어있는 이들은 어린 시절 현실의 디스토피아를 피해 온라인 게임이라는 가상 세계에서 유토피아적 상상을 충족하고 체험한다. 그러나 한때 유토피아였던 <일랜시아>는 시간이 지나면서 게임 시스템과 디자인에 내재한 문제와 게임회사 넥슨의 관리운영 방기로 각종 버그와 불법 프로그램이 난무하면서 문자 그대로 디스토피아로 변모한다. 감독은 플레이하기에 좋은 새로운 게임들이 많이 나왔음에도 왜 ‘망한’ 게임을 계속하는지를 알기 위해 자신과 함께 게임을 하는 이들을 인터뷰 한다.

이 과정에서 감독을 비롯해 일부 게임 유저들은 ‘망한’ 세계를 바꿔 보기 위해 현실에 개입한다. 다큐멘터리가 묘사하고 있는 작은 변화를 모색하는 주체들을 전통적 의미에서 유토피아 공동체라고 하기는 어렵다. 대단한 혁명이나 체제의 혁신은 없다. 다만 파편적이고 희미한 공동체 의식과 비생산적인 행동 그리고 공생을 위해 최소한이라도 개입해보려는 작은 의지들이 있을 뿐이다. 이 다큐멘터리의 사례는 이미 파편화되고 여러 층위의 세계들이 끊임없이 상호침투 하는 현재 우리 사회에서 유토피아·디스토피아를 고립된 섬이나 전체주의적 관점에서는 이해할 수 없으며, 오히려 누가 언제 어디에서 경험하고 살고 있는가에 따라 유토피아와 디스토피아는 동시간대에서도 각기 다르게 경험될 수 있고 또한 과정 중인 방식으로 드러날 수밖에 없음을 보여준다. 이 글은 이 다큐멘터를 통해 유토피아·디스토피아 논쟁의 핵심인 자유와 통치, 과학기술의 확장과 진보, 현실과 가상, 체제변혁과 유지보수의 관계가 신자유주의적 체제와 디지털 기술 시대에 어떻게 체험되고 논의될 수 있는지 이해해 보고자 한다.

II. <내언니전지현과 나>가 그리는 디스토피아와 유토피아의 중첩

<일랜시아>는 20년이 넘는 역사적인 PC 기반의 온라인 게임으로 다중접속 롤플레이팅(MMORPG) 판타지 장르에 속한다. 이 게임은 일랜시아라는 가상세계를 배경으로 하고 있다. 고도의 문명을 키워나가던 고대 지구인들은 ‘검은 물질’이 떨어져 지구가 카오스에 통제 당하고 파국에 이르게 된다. 살아남은 소수의 고대인들은 마지막 희망인 가이아의 지적 생명체 ‘프로토타입’과 함께 일랜시아라는 행성으로 이주한다. 게임 유저들은 일랜시아에서 살아가는 시민으로서 각자의 직업과 능력을 성장시켜나가며 플레이한다. 게임회사 넥슨에 의해 1999년 론칭된 이 게임은 동일 장르인 <바람의 나라>(1996년 론칭, 넥슨)와 <리니지>(1998년 론칭, 엔씨소프트)가 엄청난 흥행을 거두면서 그 영향 하에서 2000년대 초반 짧은 전성기를 누렸다. 그러나 시간이 지나 최신유행과 점차 멀어지고 게임 운영과 시스템에서 몇 차례 진통을 겪으면서 그 인기가 사그라졌다. 사용자가 급속히 줄자 넥슨은 지난 8년 간 별다른 이벤트나 업데이트 없이 서버유지만 하고 운영진 없는 상태로 사실상 <일랜시아>를 방치해왔다. 말 그대로 겨우 생존만 가능한 정도로 유지시켜왔던 것이다. 넥슨은 큰 예산을 들여야 하는 대대적인 시스템 정비나 게임을 책임지는 개발자나 운영자의 고용 없이 2030세대의 추억을 보존하는 기업이자 MMORPG 게임의 원산지라는 브랜드 가치만을 가져가기 위해 <일랜시아>를 유지하고 있다고 볼 수 있다.³⁾

3) 넥슨은 비슷한 시기에 MMORPG 게임 <바람의 나라>(1996), <어둠의 전설>(1998), <일랜시아>(1999), <아스가르드>(2003), <테일즈위버>(2003)를 론칭했다. 그리고 넥슨은 2005년 이 5개 게임을 클래식 RPG 게임으로 브랜드화 했다. 꾸준히 수익을 내고 있는 <바람의 나라>를 제외하고 나머지 게임들은 모두 이용자가 감소해 서버유지만 하고 온갖 버그와 불법 해킹 프로그램이 난무하는 <일랜시아>와 크게 다르지 않은 상황으로 “게임판 고려장”이라는 평가를 받았다(정규민 2018.3.8). <내언니전지현과 나> 개봉 이후 넥슨 클래식 RPG 게임에 대한 관

<내언니전지현과 나>의 감독 박윤진은 초등학생 시절부터 현재까지 16년 간 비슷한 연령대의 사람들과 게임을 하고 있다. 박윤진은 <일랜시아>의 게임공간에서 ‘마님은돌쇠만살쥐’ 길드를 이끄는 마스터이자 ‘내언니전지현’이라는 닉네임을 가진 유능한 미용사이다. 그는 영화감독과 길드 마스터, 즉 박윤진과 ‘내언니전지현’이라는 두 가지 정체성 속에서 <일랜시아>의 게임공간과 현실공간을 교차하며 그곳에 남아있는 사람들의 이야기와 오래된 게임의 역사를 기록한다. 박윤진 감독은 적절한 관리 없이 불법 해킹 프로그램과 버그가 난무하는 관리 없는 게임운영에 지치고, 벅슨이 매각될 경우 아예 게임이 종료될 수 있다는 위기감에도 휩싸이면서 문득 의문을 품는다. 자타가 공인하는 ‘망게임’이라 불리는 <일랜시아>에 여전히 남아 게임을 계속 하는 사람들의 동기는 무엇일까?

길드 소속원들은 <일랜시아>를 시작했던 동기를 다음과 같이 열거한다. 특정하게 정해진 서사를 따라가거나 NPC(Non-playable character)가 요구하는 퀘스트를 필수 과제처럼 수행하지 않아도 되는 높은 자유도, 레벨을 올리기 위해 사냥·전투와 과도한 경쟁을 부추기는 방식에서 벗어나 다양한 직업을 선택하고 성장시킬 수 있는 어빌리티 시스템, 생산 직업과 전투 직업이 상부상조하고 초급레벨도 고유의 생산 활동과 물물교환이 가능한 상생 시스템, 레벨 올리기와 상관없이 공간을 모험하고 산책하고 노래하며 수다 떠는 소소한 일상의 수행 가능성, 총 556MB에 불과한 저용량 게임임에도 찰랑찰랑한 머리가 구현될 정도로 디테일하고 아기자기한 그래픽이 <일랜시아>를 시작하게 된 이유였다고 답한다. 게임 유저는 캐릭터의 성별과 피부색, 능력과 직업을 자유롭게 선택할 수 있고, 사냥 외에 요리, 낚시, 미용, 지하탐험 등도 수행할 수 있다. 그들은 <일랜시아>는 현실세계와는 다르게 노력한 만큼 성과가 주어지

심이 일면서 <어둠의 전설>과 <아스가르드>에 신규 콘텐츠 업데이트가 진행되기도 했다. 하지만 지속적인 업데이트나 운영계획 발표는 여전히 요원하다(윤민혁 2021.8.15).

며 상당한 자유 속에서 현실의 압박감과 무력감에서 벗어나게 해주는 해방적 공간이었다고 회상한다.

그러나 게임의 고유한 매력은 오래가지 않았다. 어떤 면에서 애초의 장점은 시대가 흐르면서 급격하게 단점으로 변해갔다. 전체적으로 게임의 트렌드는 어떤 목표에 도달하고 성과를 내기 위해 유저들에게 보다 친절한 안내를 해주는 방향으로 변화했고 그러한 게임에 익숙한 유저들에게 <일랜시아>는 결과를 모른 채 여러 방식을 시도하며 문제해결을 일일이 찾아야 하는 불편한 게임으로 인식되었다. 또한 다소 평등하게 여겨졌던 단순 작업을 통해 스킬 숙련도를 올리는 방식은 ‘매크로’라는 해킹 프로그램을 유도했다. 매크로는 직접 조작하지 않더라도 특정 게임 플레이를 자동반복하게 하는 소프트웨어를 가리키는 말로 다수가 접속하는 온라인 게임의 경우 게임의 균형을 망가트리고 게임머니와 아이템을 부당하게 취득해 가치를 하락시키기 때문에 거의 대부분의 게임은 불법으로 여겨 매크로 사용을 막는데 심혈을 기울인다. <일랜시아>는 지나치게 단순한 플레이를 반복하도록 만든 게임 방식의 개선이 거의 이뤄지지 않고 매크로도 막지 않으면서 오히려 불법을 유도했다고 볼 수 있다. 실제로 다수 유저들은 돈을 지불하고 대리로 게임을 수행하게 하거나 해킹 프로그램인 매크로를 돌려 쉽고 빠르게 캐릭터를 성장시키는 방법을 택했다. 게다가 캐릭터 육성 공략법인 ‘루트’의 공유로 모두가 동일한 방식으로만 플레이를 하는 양상으로 변모되었다. 타인이 정해놓은 ‘루트’를 따르지 않으면 그 캐릭터는 ‘망했다’고 평가받는다. 캐릭터 육성이나 금전적 이익에 도움이 되지 않는 보물섬 모험이나 렉스왕에게 연어초밥을 가져다주기, 매크로를 사용하지 않고 직접 사냥을 하거나 광물을 캐는 게임 플레이는 <일랜시아>의 매력이 아니라 가치 없고 비생산적인 수행으로 취급받게 된 것이다. 이기고 지는 것이 중요해지면서 상위 랭커가 되기 위해 사냥에 몰두하고 추가로 돈을 쓰는 방식이 <일랜시아>에서도 주류가 되었다.

여기서 이 영화는 세 가지 질문을 제기한다. 첫째, 경쟁적 체제로의

게임 변화에 따른 게임 유저들의 태도 변화를 환경에의 순응이자 구조의 효과로 봐야하는가, 아니면 애초에 게임 유저들이 원한 것은 자유가 아니었다고 봐야하는가? 다시 말하면, 게임 유저들의 주체성은 구조의 효과에 불과한가? 둘째, 시스템의 문제를 개별 게임 유저가 감당하지 않게 하는 관리와 운영이 있었다면 <일랜시아>는 게임 디자인이 의도했던 자유도와 비경쟁적 플레이를 유지할 수 있었을까? 셋째, 안전망과 소속이 박탈⁴⁾되어 체념과 무기력에 빠져있는 게임 유저들이 저항을 위해 필요한 공동체를 어떻게 형성할 수 있는가? 이 모든 질문들은 결국 주체화와 통치성, 권력과 저항의 문제를 건드린다. 그런 면에서 <일랜시아>는 가상적 현실이자 일종의 유토피아·디스토피아 사고실험으로 작동한다.

1. 방임의 통치: 자유와 통치의 딜레마

오늘날의 한국사회는 공공연히 재난이 일상이 된 디스토피아적 세계라고 평가된다. 재난의 일상화는 두 가지 국면에서 발견된다. 우선 4.15 세월호나 10.29 이태원 참사처럼 대규모의 사상자를 낸 사건이 잦은 빈도로 발생한다면 그것을 재난의 일상화로 부를 수 있을 것이다. 이러한 사회는 일상적으로 불안과 공포를 야기하기 때문이다. 3년 넘게 매일 감염자와 사망자를 세고 있는 코로나19도 마찬가지다. 심지어 이러한 잦은 참사와 전 지구적 전염병 유행은 깊은 트라우마를 남기는 동시에 불행과 죽음에 무디게 만들어 애도를 불가능하게 한다. 또 다른 재난의 일상화는 신자유주의적 체제에서 사회적 정동이 되어버린 “느린 죽음(slow death)”^(Berlant 2007)이다. 신자유주의 통치는 시장의 영역을 넘

4) 진태원(2015:189-190)은 로베르 카스텔(2009)을 따라 신자유주의적 자본주의가 “소속 박탈”된 개인의 양상을 보인다고 기술한다. 신자유주의는 “개인들이 온전한 인간적 존재로서의 삶을 영위하기 위한 조건들을 체계적으로 파괴하거나 박탈한다는 점, 곧 결핍 개인들의 산출을 구조화·제도화한다.”

어 돈과 관련이 미약한 영역에서도 “인간이라는 존재를 언제나, 오로지, 어디에서나 호모 에코노미쿠스라는 철저한 시장 행위자”(웬디 브라운 2017:25/188), 즉 하나의 기업으로 규정한다. 기업이 된 개인은 수익과 상품화를 위한 자기 브랜딩을 최대 목적으로 하며 만인의 만인에 대한 무차별적 경쟁을 일상화한다. 자신의 상품성을 증명하기 위해 개인은 불확실한 더 나은 삶에 대한 “잔인한 낙관”(Berlant 2011)을 꿈꾸고 끊임없이 자신을 성장하고 개발시킨다. 이러한 자기 성장의 노력은 ‘삶을 가꾸가는 구축과 생명의 마모’(Berlant 2007)를 구분불가능하게 만들고 신자유주의적 통치를 자기 내면화하고 결국 불안과 체념의 감각에 휩싸이게 된다.

<내언니전지현과 나>는 후자의 측면, 신자유주의적 통치가 만들어 낸 ‘재난의 일상화’를 게임공간과 현실세계에서 모두 드러낸다. 이 다큐멘터리는 게임의 가상 세계가 현실의 물리적 세계와 완전히 단절된 ‘매직 서클’이 아니라 결국 사람들이 운영하고 플레이하는 것이기 때문에 현실 세계의 역사기억과 경향에 영향을 받고 있음에 주목하며, 두 세계를 지속적으로 교차편집 한다. 박윤진 감독이 인터뷰하는 이들은 20대 중반에서 30대 초반으로 초등학교 시절 IMF를 경험하고 어린 시절부터 신자유주의적 무한경쟁의 체제 속에 내던져진 이들이다.

현실에서 만난 길드 소속원인 ‘레렐’은 ‘내언니전지현’에게 <일랜시아>에서 종종 미용을 맡기는 게임 유저다. 감독과 비슷한 나이의 젊은 여성인 레렐은 일러스트레이터가 되기 위해 서울에서 학원을 다니며 꿈을 이루려 노력하지만 경제사정 때문에 포기하고 농촌마을인 고향으로 돌아와 안정적인 공무원 시험을 준비한다. 성공의 확신도 없이 불확실과 불안정 속에서 일러스트레이터가 되는 훈련과정을 거치는 것은 어렵다. 레렐은 부모의 경제력이 없는 상태에서 실패할 여유나 두 번째 기회를 갖지 못한다. 그래서 모두가 안정적이라고 말하는 인생의 ‘루트’인 공무원 시험을 택한다. 공무원 시험은 점수로 측정되며 승패가 분명하고 어느 정도 예측가능하기 때문이다. 이 상황은 게임에서도 반복된다.

레렐은 인터뷰에서 게임 플레이를 할 때 이기기 위해 다른 사람들에 의해 개발되어 공식처럼 정해진 선택지들의 ‘루트’가 아닌 다른 방식으로 플레이하길 원하지만 자신만 그 길을 선택하는 것은 거의 불가능하다고 말한다. 다중접속 롤플레이링 게임에서는 상호작용이 중요한데 혼자만 더딘 시간 속에서 캐릭터를 성장시켜야 하고, 캐릭터를 성장시키다가 실패하면 두 번째 기회를 얻기가 힘들다고 말한다.

한문학을 전공하는 ‘에픽하’는 동기들이 취직을 위해 전공 공부보다는 부전공인 경영학에 열중한다고 말한다. 한문학은 사회가 ‘정상적’이고 ‘상대적으로 보장된’ 성공으로 가는 길이라고 정해놓은 경영학과 비교할 때 가치가 많이 떨어진다고 평가된다. 그러한 분위기 속에서 에픽하 역시 경영학을 복수전공한다. 박윤진 감독의 동생이자 디자인을 전공한 프로 대리 게이머였던 ‘예려’는 공모전이나 학교 수업에서 아무리 노력을 해도 그만큼 성과가 나오지 않는 현실과 ‘금수저’인 부모의 혜택을 받는 동기들에게서 불공정함을 느낀다. <일랜시아> 대리 게임은 돈도 별면서 자신이 노력한 만큼 성과가 나오기에 현실의 박탈감을 충족한다. 레렐, 에픽하, 예려는 모두 삶의 구축을 위해 애쓰고 성실하게 노력하지만 심신의 마모가 더해가며 디스토피아를 내면화 한다.

게임과 현실 모두 구성원에게 동일한 잣대를 들이대며 성공과 실패를 엄격히 구분한다. 성공과 실패를 가르는 동일한 기준의 강요는 당연하게도 경쟁을 가속화한다. 모두가 동일한 목표를 쫓기 때문에 자원의 착취와 기회의 제한 역시 심화될 수밖에 없다. 박윤진 감독 본인도 불법 프로그램인 매크로를 사용한다. 모두가 매크로를 사용해 게임을 하기 때문에 본인만 안 할 수는 없다. 매크로를 사용하는 순간 프로그램이 알아서 단순 게임 플레이를 해주기 때문에 광물 캐기, 달걀과 쌀 같은 기초적인 생상품 만들기, 일대일의 생상품 교환하기 등의 게임 플레이는 필요가 없어진다. 이러한 게임 방식은 악순환을 만들어 매크로를 사용하는 법을 잘 알고 독점하고 있는 이들만 그곳에서 살아남을 수 있게 한다. 게임에 처음 진입한 이들은 게임 플레이 자체가 힘들기 때문에

기준에 있던 유저들의 이탈은 물론 초보들의 진입도 어렵다. 이러한 세계가 불편하거나 살아갈 능력이 없는 이들은 진입조차 할 수 없는 것이다. 그리고 게임 유저의 감소는 넥슨이 관리를 하지 않아도 될 명분을 만들어 준다.

다양성을 체계적으로 보장하지 않는 높은 자유도는 오히려 선택의 자유를 축소시킨다. 그로 인해 <일랜시아>는 쇠락을 면할 수 없게 된 것이다. ‘고인물’이라 불리는 기존 유저들은 매크로의 문제를 ‘잘 알고 있지만’ 점점 매크로가 사라진 세계를 상상하기 어려운 딜레마에 빠진다. 그래서 모순적이게도 넥슨이 <일랜시아>를 제대로 관리하고 업데이트도 해주길 원하면서도 불법인 매크로를 더 이상 쓰지 못하게 되는 상황을 염려한다. 불법 매크로 없이는 게임하기가 어려워졌기 때문에 당당하게 넥슨에 구조를 개선해 달라고 요구하지 못한다. 대부분 매크로를 사용하는 기존 유저들은 신입 유저를 차별하는 ‘불공정하고 불법적인’ 존재가 된다. 넥슨의 방치는 유저들이 개선과 관련된 어떤 액션도 하지 못하게 하고 그저 서버 유지만이라도 감사하게 만드는 권력 작동 방식이다. 지금 우리가 속해 있는 자본주의라는 지배적인 체제 바깥의 세계를 상상하기 힘든 것처럼 매크로 없는 게임 플레이를 상상하기 어려운 것이다.

이것을 과연 개인들의 부도덕함과 경쟁심리 때문이라고 비난할 수 있을까? 개인들의 책임이 없는 것은 아니지만 그보다는 게임 시스템의 한계와 무책임한 방임의 ‘통치’가 문제다. <일랜시아> 자체가 애초부터 과도하게 단순작업을 하게 설계되었기 때문에 매크로 사용은 예견된 결과였다. 단순작업은 일견 플레이어의 접근성이 좋은 평등한 시스템처럼 보이지만 단순한 하나의 성취와 평가방식은 오히려 편법과 과도한 경쟁을 부를 수 있다. 그렇기 때문에 불법 매크로가 성행하기 시작하던 시점에 게임 디자인의 한계를 인정하고 업데이트를 통해 매크로 사용을 막고 게임 방식을 수정해야 했지만 넥슨은 어떠한 것도 하지 않고 방치했다. 영화는 ‘자유’와 ‘방임’은 분명 다르다고 주장한다. 방임은 자유가

아니라 무차별적인 생존경쟁을 통해 소수의 강자만 살아남게 하는 파국으로의 지름길이다. 방임은 의도적이다. 넥슨이라는 기업은 유저가 줄어든 <일랜시아>가 수익을 내기는커녕 오히려 유지할수록 적자이기 때문에 별도의 자본을 투자하지 않는다. 하지만 아예 서버를 닫을 경우 비난이 클 것이고 기업의 브랜드 이미지를 훼손할 수 있기에 실익을 따져 살려 놓는 정도로만 방치해 둔다. 이러한 파국적 상태는 <일랜시아>의 게임 유저에게는 가상공간의 자기 존재와 기억을 완전히 상실하는 그야말로 죽고 사는 문제이지만, 기업에게는 너무나 당연한 효율적이고 합리적인 판단이 된다. 방치함으로써 권력은 행사된다.

이는 미셸 푸코의 생명관리권력(bio-power)의 개념에 가깝다. 푸코는 『안전, 영토, 인구』에서 생명관리권력을 “인간이라는 종의 근본적으로 생물학적인 요소를 정치, 정치적 전략, 그리고 권력의 일반 전략 내부로 끌어들이는 메커니즘의 총체”라고 규정한다(2011:17). 공개처형과 같은 주권행사를 통해 생사여탈권을 쥐고 있었던 전근대적 권력과 달리 현대적 권력은 “살게 하다가 죽음 속으로 내쫓는”(푸코 1997:148) 권력이다. 생명관리권력에서 형벌과 처형을 통한 훈육의 힘은 약화되는 대신 “지속적인 조절과 교정의 기제” 하에 “살아있는 사람을 값어치와 유용성의 영역 안에 배분”하기 위해 그리고 심지어는 죽음마저도 유용한 생산가치로 전환하기 위해 생명자체를 권력의 담보로 삼는다(푸코 1997:154). 특히 출산율, 이주, 인구분포 등을 조정하며 인구를 관리하고, 무엇을 하고 하지 말 것을 정해주는 규율 메커니즘을 통해 어느 정도의 자유를 보장해주고 안전장치를 작동시킨다. 하지만 완벽한 자유도, 완전한 위협의 제거도 불가능하다. 생명관리권력은 경제적인 효율성과 합리성을 원칙으로 하기 때문에 철저한 손익계산을 통해 한계를 설정하고 그 질서 안에 머물도록 한다. 그래서 늘 걱정만 정도의 안전, 복지, 자유를 제공하며 그 체제에 순응시킨다.

<일랜시아>에서 게임을 하는 이들은 디스토피아에 거주하고 있다고 여기지만 넥슨의 입장에서 봤을 때는 더 많은 수익을 내는 다른 게임들

에 적절하게 투자하기 위해 효율성을 고려해 <일랜시아>의 게임 유저, 즉 인구를 관리하고 있는 것이다. 다시 말하면, 직접 게임 서버를 닫는 극단적인 행위는 공개처형 같은 전근대적인 방식이 된다. 대신에 죽음의 상태에서 살아있게 하는 방식으로 ‘자발적으로’ 게임세계를 떠나게 하고 신입 유입, 즉 재생산은 불가능하게 하며 자연스러운 인구 감소를 촉진한다. 더 나아가 넥슨은 <일랜시아>의 게임 디자인이 애초에 높게 평가 받았던 자유도와 방임의 통치를 구분하지 않고 섞는다. 넥슨은 자유를 제공하는 척 하고 서버만 유지하며 ‘오래된 게임을 버리지 않고 유저들의 추억을 보장해준다’는 브랜드 이미지를 적정 수준에서 관리한다. 그리고 게임 유저들이 원하는 관리운영은 하지 않아 불법 매크로를 사용하는 개인유저들에게 도덕적 비난이 돌아가도록 부추긴다. 결국 게임 유저가 줄어들어 절멸하기를 기다리는 방식으로 넥슨이라는 기업의 위험을 관리하고 질서를 유지한다. <일랜시아>의 혼란과 죽음에 가까운 삶은 넥슨이라는 기업의 입장에서 보면 안전과 질서가 된다. 유저도 얼마 없는 오래된 <일랜시아>에 관심을 기울이고 시스템을 보완하는 것은 넥슨의 입장에서 이익이 되지 않고 손해만 끼치는 위험이 될 수 있기 때문이다. <일랜시아>의 방치는 기업의 거시적 규율 메커니즘에서 위기 관리가 된다.

그러나 다큐멘터리는 인터뷰를 통해 비생산적이며 비효율적으로 행동하고 선택하는 ‘마님은돌쇠만쌀쥐’의 길드 구성원들을 집중 조명한다. 남아있겠다는 그들의 선택은 방임에 따른 ‘자연스러운’ 인구절멸이라는 결과를 얻을 수 없게 한다. 이들은 그저 살아있는 생명 그 자체로 생명관리권력의 정치적 삶을 초과하며 저항의 지점을 만든다. 박윤진 감독은 처음으로 레렐의 집을 방문하고 그녀에게 왜 <일랜시아>를 계속하는지 묻는다. 레렐은 ‘예쁜 그래픽’을 그 이유로 든다. 하지만 합리적이고 실용적인 이유도 있다. 일반적인 기준에서 유행에 뒤처지고 디스토피아에 가까운 <일랜시아>는 성능이 낮은 레렐의 컴퓨터에서 유일하게 무리 없이 돌아가는 게임이다. 최신의 화려한 성능을 갖춘 것이

모두에게 가치 있고 좋은 것은 아니다. 레렐은 가치와 실용성의 기준을 뒤집는다.

한편 무리한 노동시간과 긴장 가득한 직장생활로 심신이 완전히 소진된 ‘공아지’는 <일랜시아>가 유일한 해방구이다. 공아지는 게임 공간에서 특별히 능력을 키워 레벨을 올리거나 돈을 벌기 위해 노력하지 않고 광장에서 하루 종일 노래를 부른다. 애쓰지 않는 그 삶이 그에게는 축복이다. 공아지의 ‘비생산적인’ 노래는 길드원들을 즐겁게 만든다. ‘하루히로’는 여전히 공들여 만들었다는 것을 알 수 있을 만큼 사랑스러운 캐릭터를 구경하는 재미가 있고 지킬 것도 없는 폐허가 된 곳에 남아 노닥거리는 구시대 잔당 같은 사람들이 그저 정겹다. 이미 20-30대가 된 다수의 길드원은 <일랜시아>에서 사람들을 만나고 자유롭게 정해지지 않은 방식으로 서로 어울린다. 각자의 이유로 황폐화된 디스토피아를 떠나기를 거부하는 ‘마님은돌쇠만쌀쥐’ 길드는 게임 공간에 거주하기 위해 주어진 질서에 순응할 수밖에 없으면서도 존재 그 자체로 벉슨의 목표를 훼손하는 공동체가 된다.

2. 실패의 공동체: 디지털 디스토피아를 살아가기

‘마님은돌쇠만쌀쥐’ 길드원들은 현실에서 정기모임을 할 때 수행하는 유구한 전통이 있다. <일랜시아>에 접속해서 절벽 앞에서 차례대로 자기소개를 하고 짧은 유언을 남기며 떨어지는 것이다. 이 기이한 집단적 자살의식은 의도적 실패처럼 보인다. 이 통과의례는 새 길드원이 가입할 때도 수행된다. 길드마스터인 박윤진 감독은 앞으로 잘 살아남으라고 새 길드원을 절벽 밖으로 떠밀어버린다. 다큐멘터리는 떨어지는 순간의 장면에 슬로우모션 효과를 넣고 아련하게 깔리는 전자음악을 깔아 애뜻하고 기이한 감정을 자아낸다.

다큐멘터리에는 추락한 이후가 등장하지 않지만 《씨네21》(김소미 2020.12.9)과 진행한 감독 인터뷰에 따르면 절벽에서 떨어져도 죽지 않

고 무인도의 각기 다른 섬으로 떨어진다고 말한 바 있다. 섬은 무작위로 선택된다. 길드 마스터인 박윤진 감독은 같은 무인도 맵에서 만나게 된 길드원에게 경품을 준다. 힘든 청춘들의 현실과 중첩되어 비극적으로 보였던 집단자살은 사소하고 큰 의미 없는 놀이가 된다. 이 게임적 수행은 죽음을 비생산적이고 가치 없는 유희로 만들며 생명관리정치를 초과하는 결정적 장면이다. 심지어 무인도에 무작위로 떨어지면서 ‘죽음’ 그 자체마저도 실패하고 비의미(nonsense)의 공동체를 형성한다. 어떤 면에서 이 장면은 넥슨 같은 게임회사가 잊어버린 게임의 매체적 본질을 가리키는 장면이기도 하다. 야스퍼 울(2013:2)은 자신의 저서 『실패의 예술: 고통과 비디오게임하기에 관한 에세이』에서 게임은 실패의 예술이라고 주장한다. 그에 따르면 게임에서 실패는 필수적이며, 게이머에게 실패는 불행을 야기하지만, 그럼에도 기꺼이 실패를 반복한다. 심지어 게임은 의도적으로 실패의 불쾌함을 제거하지 않고 그것들을 의도적으로 생산한다. 실패는 반복되기 때문에 다양한 방식으로 실패를 실험할 수 있게 된다. 물론 실패는 성공의 동기를 불어넣어주며 생산성을 획득하지만, 동시에 게이머는 실험하는 와중에 실패 그 자체를 비생산적으로 즐기기도 한다.

감독은 영화적 서사를 탄탄하게 구축하기 위해 현실과 가상을 정확하게 포괄한다. 정기모임을 갖고 펜션에서 함께 어울려 놀며 물놀이를 하는 장면과 게임 공간에서 절벽에서 바다로 떨어지는 장면을, 게임 공간 내에서 함께 모인 장면을 캡처하는 놀이와 현실에서 단체사진 찍는 장면 등을 교차시키며 가상세계와 현실세계를 유비적 관계에 놓는다. 그러나 비생산적 유희를 극단으로 밀어 붙이는 집단 자살의 놀이는 게임 세계가 현실세계와 반드시 연속적이거나 인과 관계에 있지 않음을, 그래서 서로가 서로에게 종속되지 않는, 때때로 도피적이고 때때로 대안적인 유토피아 공동체가 될 수 있음을 말해준다. 유토피아는 이렇게 순간적이고 파편적으로 생성된다.

‘마님은돌쇠만쌀쥐’ 길드가 순간적으로 유토피아를 생성된다 하더라

도 여전히 <일랜시아>의 환경은 디스토피아에 가깝다. 영화는 <일랜시아>가 론칭한 것이 IMF 체제 2년 후라는 것을 분명히 언급하며 현실도 유사한 상황임을 암시한다. 파국 이후의 세계, 신자유주의 경쟁체제로 몰려 생존만이 유일한 목적인 것처럼 움직이는 세계가 거기에 있다. 한 가지 목적을 위해 돌아가는 자동 매크로들로 가득하고, 서버유지(생존)만 가능한 정도로 방치되고, 마주치는 순간 다른 유저를 로그아웃 시키는 버그를 의도적으로 심어 플레이하는 ‘팅버그’ 플레이어가 날뛰는 <일랜시아>는 IMF 이후의 한국사회와 닮아있다. 가장 우울한 것은 이미 남아있는 유저들이 어떤 저항이나 요구 없이 그저 생존하기만을 바라는 무기력 상태에 빠졌다는 것이다. 생존 자체가 힘들기 때문에 그 이상을 바라는 것은 무리한 요구가 된다.

디스토피아에서 변혁을 만드는 가장 쉽고 대중적인 상상력은 리셋이다. 각자도생을 위한 무한경쟁과 폭력을 또 다른 거대한 폭력으로 맞받아치는 것이다. <어벤져스: 엔드게임 Avengers: Endgame>(앤서니 루소, 로 루소, 2019)에서 인피니티 스톤을 모아 절대적 힘을 가진 타노스가 손가락을 튕겨 세계를 없애버리듯이 말이다. 마크 피셔가 프레드릭 제임슨과 슬라보예 지젝을 빌려와 자신의 저서 『자본주의 리얼리즘』에서 포스트아포칼립스 영화가 유행하는 이유를 분석하며 “자본주의 종말을 상상하는 것보다 세계의 종말을 상상하는 것이 더 쉽”(11)기 때문이라고 했던 것처럼, 기존 지배 체제에 대항하고 대안을 내놓고 변화를 요청하는 것은 너무나 힘들다. 그래서 무기력 속에서 우리의 상상력마저도 식민화되는 것이다. 피셔는 “자본주의 리얼리즘”이란 자본주의 외부를 상상하는 것, 즉 대안적 상상력의 부재가 야기하는 끊임없는 우울과 무기력의 감정구조 그 자체라고 말한다. 그러나 한편으로 그 상상력을 막는 것은 우리가 ‘모 아니면 도’라는 전체주의적 사고에 빠져 있기 때문이다. 조금씩, 천천히, 기존 체제에 익숙한 사람들이 많이 피해 받지 않게, 어떻게든 외부에 연대를 요청하며 바뀌어간다면 달라지지 않을까?

길드 마스터 ‘내언니전지현’이자 영화감독인 박윤진 감독은 다큐멘

터리 제작을 통해 변화를 시도한다. 박윤진 감독은 체제변화를 가능하게 하는 다큐멘터리의 잠재력을 실험한다. 그것은 아마도 우리가 잊어버린 혹은 이제는 다했다고 생각한 다큐멘터리의 존재방식이다. 영화는 끊임없이 질문한다. 이렇게 계속 생존만을 목적으로 살아가는 것이 괜찮은가? 그저 망하거나 리셋하는 선택 외에는 없는가? 실제로 길드원들의 인터뷰는 그렇지 않다고 답한다. 우리는 매우 비균질적인 세상을 살아간다. 지금 주어진 현실 혹은 지배적 체제 밖을 상상하는 가장 적합한 방식은 이분법적 사고를 벗어나는 것이다. 끝과 시작, 과거와 미래, 디스토피아와 유토피아, 물질과 비물질, 놀이와 생산, 가상세계와 현실세계, 게임 캐릭터와 유저, 소비자와 생산자, 현실과 다큐멘터리, ‘내언니 전지현’과 ‘나(박윤진)’는 매끄럽게 연속되거나 인과적이지 않으며 오히려 때때로 마찰과 갈등을 겪지만, 그 둘은 종종 영향을 미치고 섞여 들어가고, 피비우스의 띠처럼 서로가 서로를 연루시킨다.

박윤진 감독은 <일랜시아> 바깥으로, 영화 바깥으로 연대의 손을 뻗되 그것을 다시 게임과 영화 안으로 가져오는 흥미로운 움직임 보인다. <일랜시아>와 비슷한 상황을 겪고 있는 넥슨의 다른 게임 유저들, 넥슨의 노조 스타팅 포인트, <일랜시아> 개발자, 유저 상담실 등을 찾아가 변화를 만들려면 무엇이 필요한지 묻고 연대를 요청한다. 그리고 실제로 조금씩 변화가 일어난다. 8년 만에 새로운 업데이트가 실행되고 유저들이 아예 게임을 못하게 했던 ‘팅버그’가 사라진 것이다. 한 번의 작은 변화는 사람들을 무력감에서 깨어나게 하고, 새로운 희망을 갖게 한다. 심지어 관련 뉴스를 보고 일부 유저들이 복귀하는 현상도 벌어진다. 그러나 영화는 <일랜시아>를 영원하고 유일한 유토피아로 상정하지 않는다. 그것은 노스텔지어적 도피가 될 수 있기 때문이다. <일랜시아> 사례는 디지털 세계 혹은 사이버스페이스가 늘 최선의 미래가 아니며 언젠가는 과거가 될 수 있고 그 세계 역시 유효기간이 있음을, 그리고 가장 중요하게는 하나의 상품으로서 자본에 종속되어 있음을 환기시킨다. 그렇다고 완전히 그 세계와 그 세계 속 공동체가 완전히 사라지는

것은 아니다. 그 세계에서 관계를 맺은 사람들은 거기에서 살았던 기억과 감정을 간직하며, 다른 세계에서(현실 혹은 또 다른 사이버스페이스에서) 만날 수 있다.

세계는 고정되어 있지 않으며, 기억, 욕망, 매체, 자본 등의 조건에 따라 다른 방식으로 관계 맺으며 끊임없이 복수의 세계를 다차원에서 짓는다. 그래서 세계를 짓고 변형하고 해체하고 다시 지을 때, 우리는 어떠한 흔적과 기억이 잔여 되는지 그리고 어떤 정체성을 갖고 갈지가 중요하다. 그 흔적과 기억은 ‘나’를 통해서만 유지되는 것이 아니라 ‘타자’를 통해서도 구성된다. <일랜시아>의 게임 개발자들이 지하 동굴에 남겨둔 이스터에그⁵⁾처럼 말이다. 특정 프로그램을 이용해 광물을 걷어내면, 개발자들이 남겨둔 메시지를 찾아낼 수 있다. 문자 그대로 곡괭이로 동굴 벽을 걷어내어 아래 숨어 있는 레이어를 찾아낸다. 거기서 유저들은 “밥 줘”나 “아레수 바보”라는 단어를 발견한다. 이 단어들은 소위 ‘크런치(crunch)’라고 불리는 고된 노동에 지친 개발자들이 적어놓은 농담 형식의 비명이다. 박윤진 감독은 과거의 역사와도 소통하기 위해 ‘아레수’가 누구인지를 찾아 나서고 그를 결국 만난다. <일랜시아>의 아트 디렉터였던 ‘아레수’는 이미 벅스를 떠난 지 오래고 <일랜시아>에 대해 기억하는 것도 많지 않다. 그러나 박윤진 감독과 길드원들은 실망하지 않는다. 게임세계에는 그의 고단한 노동의 감각이 간직되어 있고, 유저들은 그 흔적을 찾아내고 기억한다. 박윤진 감독과 길드원들의 레이어 발굴은 한 명의 창조주나 유일한 기원에 종속되지 않는 역사 감각을 만들어 낸다. 영화는 각 길드원들이 게임을 하던 컴퓨터와 모니터 그리고 빈 의자를 보여주면서 끝을 낸다. 그것은 쓸쓸함을 각인하는 것과는 거리가 멀다. 오히려 <일랜시아>에서 형성되었던 수많은 경험과 감각이

5) 이스터에그(Easter Egg)는 영화, 책, 비디오게임, 소프트웨어 등에 숨겨진 메시지나 기능을 뜻한다. 최초의 이스터에그는 1978년에 발매된 <어드벤처>에 있었던 것으로 알려져 있는데, 특정 픽셀 단위를 지나가면 프로그래머의 이름이 드러난다고 한다. <위키피디아> ‘이스터 에그’ 항목 참고.

고정된 장소나 사람에 종속되지 않음을 강조하며, 서로 다른 세계와 타자들이 그 경험과 감각을 통해 다른 시공간에서 연결될 가능성을 열어 놓는다.

이들이 만들어 낸 변화는 그리 크지 않고 이후에도 벅슨은 1-2년에 한번 작은 업데이트를 하며 현재의 상태를 조금 나은 디스토피아 정도로 관리운영 할 가능성이 크다. 실제로 2023년 현재까지도 벅슨은 기존의 태도를 유지하고 있다. 어쩌면 박윤진 감독과 길드원들이 만든 공동체는 재난이 일상화된 신자유주의 통치가 “느린 죽음”의 상태를 만드는 것에 대해, “왜 망한 게임 <일랜시아>를 하느냐”는 실존적인 질문을 던지고, 비생산적인 수행과 존재로 벅슨의 효율적 생명관리체제를 미력하게 거부하며, 창조자조차 기억하지 않는 역사를 발굴·기억하고, 외부를 상상하고 그에 닿으려는 시도를 통해, 느리고 순간적이고 파편화되어 있으며 실패를 실험하는 유토피아 공동체를 만들고 있는 중이라고 할 수 있다.

3. 디지털 플랫폼 시대의 액티비즘 다큐멘터리의 가능성

<내언니전지현과 나>는 스토리텔링과 현실 개입의 측면에서 전통적 다큐멘터리와 다른 연출과 태도를 보여준다. 다큐멘터리 영화학자 존 코너는 전통적인 다큐멘터리의 특징을 다음과 같이 규정한다. 관객을 소비자보다 민중적 시민으로서 여기며 사회적 논평을 하며, 저널리즘 다큐멘터리의 경우 탐사 보고의 성격을 갖고, 독립영화의 실천에서는 대안적인 관점을 제시하고 급진적인 질문을 던지는 역할을 한다(2002:259-230). 다시 말하면, 전통적 다큐멘터리는 특정 사건에 대한 증거와 사실을 기록하고 생생하게 목격하며 객관적인 태도를 제시할 수 있다고 믿는다. 허구적 서사 방식의 적극적 차용, 장르적 혼종성, 트랜스미디어 스토리텔링, 상호작용성과 몰입, 사적 서사와 관점에의 관심을 특징으로 하는(허은희 2021:143) 포스트다큐멘터리는 이와 달리 사실을 대중적 오락으로

만드는 것에 집중하고, 계몽, 진지함, 적법성, 신뢰성을 희생하고, 재미를 위해서라면 제작자 자신을 등장인물 중 한명으로 노출시키는 것도 과감하게 수행한다. 즉 포스트다큐멘터리는 관객을 민주적 시민보다는 소비자나 사용자로, 다큐멘터리를 콘텐츠 상품으로 보는 경향이 있다.

<내언니전지현과 나>는 세 가지 측면에서 포스트다큐멘터리의 성격을 갖는다. 첫째 유튜브 영상의 썸네일 같은 보다 오락적인 형식을 차용하고 일상을 담은 브이로그 같은 연출을 시도하거나 비디오게임 플레이를 녹화한 영상 사용한다는 것이다. 둘째 포스트포디즘의 생산양식의 특징인 지속적인 소통을 경유하며 최종 결과물과 과정이 구분되지 않는, 기예 혹은 콘텐츠의 성격을 갖는다는 것이다. 셋째는 자기가 속한 공동체를 등장인물로 출연시키고 스스로를 사건을 만드는 주인공으로 캐릭터화하는 형식이다. 박윤진 감독은 어쩌면 상품화라는 비판을 받을 수도 있는 이러한 특징들을 역이용해 현실에 개입하는 수단으로 사용한다.

첫 번째 특징인 유튜브 형식의 차용을 살펴보자. 다수의 유튜브 영상 콘텐츠는 알고리즘에 의해 추천을 받고 사용자들의 눈을 사로잡기 위해 썸네일과 제목에서 호기심을 불러일으키는 질문을 제시하거나 후반부에 일어난 극적 사건을 맛보기 형식으로 미리 보여준다. <내언니전지현과 나> 역시 장면 구성을 할 때 뒤에 일어난 사건을 맛보기 형식으로 미리 제시하는 경우들이 종종 보인다. ‘넥슨과 <일랜시아> 유저의 10년 만의 극적 만남’을 오프닝썸에서 미끼처럼 던지고 결과를 보여주지 않은 채 서사를 진행시키는 방식이야말로 유튜브 스토리텔링의 대표적 예라고 볼 수 있다. 개인 유저와 대기업 넥슨의 만남 자체로 관객들의 호기심을 불러일으키고 전후사정을 알기 위해 이후 이어지는 서사에 몰입하게 된다. 또한 박윤진 감독은 인터뷰를 위해 자신의 길드에 소속된 게임 유저 ‘하루히로’를 현실에서 처음 만나는 장면에서 낯선 젊은 남성을 혼자 만나러 간다는 것에 불안감을 느끼고, 만나기 직전 자신의 안전을 위해 기록을 해둔다는 영상을 삽입한다. 이 장면은 유튜브의 라이브 방송을 보는 것처럼 구성해 새로운 현장감을 제공하는 동시에, 미래에 있을 수도

있는 범죄에 대한 ‘안전장치’라는 영상의 새로운 기능을 제시한다.

두 번째 특징 역시 유튜브 형식과 연계되어 있다. 박윤진 감독은 유튜브 콘텐츠처럼 제작 완료의 시점을 유연하게 정의하고 피드백을 통해 영화를 완성해 나간다. <내언니전지현과 나>는 각각 2020년 5월과 9월 전주국제영화제와 DMZ다큐멘터리영화제에서 상영된 후, 2020년 12월에 극장에서 개봉되었다. 이 작품은 미디어센터 워크숍 작품이자 대학교 졸업영화였기 때문에 각 상영마다 판본의 차이가 있다. 특히 대중적으로 공개된 영화제 버전과 극장 버전도 차이가 있다. 각 버전의 상영 사이에 영화가 언론에 보도되고 대중들 사이에 회자되자 벅슨은 유저들의 간담회 요청에 응답했다. 극장 버전은 이 간담회 기록영상을 오프닝과 엔딩에 포함시키며 완전히 다른 영화를 만들었다. 영화의 오프닝 장면은 시간적으로 가장 마지막에 일어난 일로, 영화 상영으로 인한 효과를 기록한 영상이다. 이 간담회에서 박윤진 감독을 비롯한 유저들은 체계적으로 자신들이 원하는 것을 제시한다. 또한 간담회 장면의 추가적 삽입은 다큐멘터리의 사회적 개입과 상호적 커뮤니케이션 역량을 강조한다. <내언니전지현과 나>는 지속적인 수정과 추가의 방식을 통해 다큐멘터리가 여전히 사회적 실천과 공동체의 변화를 이끌어 내는 것이 가능하다는 사실을 증명한다.

영화, 조금 더 특정적으로는 다큐멘터리가 ‘리얼리티를 다시 주장하고 요구(reclaim)’함으로써 사회를 변화시킬 수 있다는 믿음은 더 이상 유효하지 않은 것처럼 말하는 오늘날, 이 영화는 다큐멘터리가 현실을 ‘조금은’ 변화시킬 수 있다고 말한다. 오히려 ‘완성된 영화’가 아닌 ‘늘 과정 중인 이야기’ 혹은 ‘언제나 변형·사용 가능한 콘텐츠’로서의 성격이 강해진 디지털 플랫폼 시대의 영상물의 속성을 적극적으로 이용한다. 여기서 소통과 피드백, 주목이 중요하다. 포스트포디즘 시대에 특히 유연한 디지털 영상은 늘 새로운 콘텐츠, 즉 상품이 되는 것에 열려 있다. 언제든지 새롭게 편집되고 추가된 버전을 통해 콘텐츠가 증가하게 된다. 창작자는 동일한 악보로 매번 다른 연주를 선사하며 최종 작품을

제시하지 않는 탁월한 기예를 펼치는 명인(virtuso)처럼 자신의 창작과정에 대한 타인의 노출을 필요로 하며 고정된 결과물을 갖지 않는다. 과정에의 주목과 끊임없는 결과의 유예만이 남는다. 이러한 생산양식은 노동자 혹은 창작자의 생산물을 끊임없이 새로운 가치를 만들 수 있는 자원 그 자체로 재규정하면서 그리고 결과뿐 아니라 과정까지도 타인의 주목에 노출되게 되면서 지속적인 긴장과 불안을 안긴다는 점에서 문제적이다. 하지만 동시에 소통과 사회적 협업이 필수적이라는 측면에서 정치적 잠재성을 가질 수도 있다(파울로 비르노 2004:79-115).

물론 이 영화가 실제로 유튜브 플랫폼에서 제작·상영된 것은 아니지만 브이로그 연출의 삽입이나 각기 다른 버전의 사용과 피드백에 의한 변형을 적극적으로 노출해 관객들의 몰입을 유도한다는 점에서 디지털 시대의 포스트다큐멘터리의 특징을 보여주고 있다고 할 수 있다. 박윤진 감독은 작은 상영회부터 국제영화제와 극장 상영 등을 유연한 디지털 플랫폼처럼 활용하고 타인의 주목효과를 이용해 벅스과의 만남을 이끌어냈다. 영화제의 흥행은 언론과 게임 커뮤니티의 관심을 얻게 되고 박윤진 감독은 인터뷰에 적극적으로 참여하고 알리면서 새로운 버전을 위한 사건을 주도적으로 만들어 낸다. 이러한 과정의 노출과 피드백의 포섭은 디지털 플랫폼 시대의 새로운 다큐멘터리 현상이 된다. 학교 졸업 작품으로 만든 신인 감독의 영화는 실패를 두려워하지만 동시에 상호작용에 의한 수정가능성을 늘 염두에 둔다. 학교 상영회, 영화제, 극장 등 플랫폼에 적응하며 언제나 수정가능하고 변형가능하다는 열린 디지털적 특징은 자기가 속한 사회의 변화를 추구하는 실천가능성으로 이어진다.

III. 나가며

<내언니전지현과 나>는 디스토피아 세계를 살아가기 위한 새로운 방식을 제안한다. 그것은 앞에서 말했듯이 기존의 것을 모두 파괴하고 완전히 새로운 세계를 여는 리셋의 방식도 과거의 것을 고수하는 무력한 노스텔지어의 방식도 아니다. 오히려 이분법적으로 구분되어 있다고 생각하는 시공간을 뒤섞으며 살아가는 방식이 가능성을 보여준다. 낡고 오래된 <일랜시아>는 레트로의 양식을 갖고 있지만 게임 유저들이 그 공간에 거주하는 한 완전히 노스텔지어가 될 수 없다. <일랜시아>는 이 전부터 지금까지 여러 불편함과 수리의 필요성에도 그곳에서 살고 노는 사람들이 있다. 넥슨은 기업의 거시적인 질서와 규율을 위해 <일랜시아>를 적절한 수준으로 관리한다. 오래된 게임을 폐쇄하지 않으면서 유저들을 존중한다는 브랜드 이미지는 가져가고 자본이 투입되는 관리와 구조개선은 하지 않는 방식을 취하는 것이다. <일랜시아>에 대한 넥슨의 방임 통치는 넥슨이라는 기업의 위기관리와 효율성을 위한 것이 된다. 그런 면에서 <일랜시아>를 떠나지 않고 비경쟁적이고 비생산적인 방식으로 유희를 지속하는 ‘마님은돌쇠만쌀쥐’ 길드 공동체는 넥슨의 방임 통치 혹은 생명관리권력을 미약하게나마 훼손시킨다.

특히 박윤진 감독이 가상과 현실을 서로를 비추고 침투하는 세계로 보면서, 게임을 변화시키기 위해 현실에 개입하기로 결정한다. 영화에의 대중적 주목과 언론의 관심은 개인 유저와 대기업 넥슨의 만남을 성사시키고 최소한의 업데이트를 이뤄내지만, 체제변혁의 수준에는 결코 미치지 못한다. 재난이 일상이 된 신자유주의 시대에, 끊임없는 노력과 성장의 압박으로 심신이 마모되어가는 시대에, 무기력과 체념이 우리의 정동이 된 시대에, 느리고 파편화되어 있고, 과정 중에 있는 유토피아는 세계를 구원하거나 혁명을 일으키진 못하더라도 외부를 엿볼 수 있는 작은 틈을 열어줄 수도 있을 것이다.

■ 참고문헌

- 강선형(2014), 「푸코의 생명관리정치와 아감벤의 생명정치」, 『철학논총』 78, 새한철학회, 129-148.
- 김동노(1996), 「맑스의 역사 발전 연구에 나타난 유토피아와 현실성」, 『현상과 인식』 68, 한국인문사회과학회, 109-128.
- 김윤정(2021), 「김초엽 소설에 나타난 포스트휴머니즘과 장애」, 『여성문학연구』 54, 한국여성문학회, 77-107.
- 미셸 푸코 지음, 이규현 옮김(1997), 『성의 역사 제 1권』, 나남출판.
- 미셸 푸코 지음, 오트르망 옮김(2011), 『안전, 영토, 인구』, 난장.
- 마크 피셔 지음, 박진철 옮김(2018), 『자본주의 리얼리즘』, 리시울.
- 손철성(2001), 「유토피아와 유토피스틱스-만하임과 월러스틴의 유토피아론 비교-」, 『철학』 67, 한국철학회, 171-195.
- 에른스트 블로흐(2004), 『희망의 원리』, 박설호 옮김, 열린책들.
- 웬디 브라운 지음, 배충효·방진이 옮김(2017), 『민주주의 살해하기』, 내인생의책, 2017, [알라딘eBook].
- 진태원(2015), 「정치적 주체화란 무엇인가? 푸코, 랑시에르, 발리바르」. 『뉴 래디컬 리뷰』 63, 진보평론, 185-227.
- 파올로 비르노 지음, 김상운 옮김(2004), 『다중』, 갈무리.
- 허은희(2021), 「포스트 다큐멘터리의 ‘몰입’ 구조 연구: ‘인터랙티비티(interactivity)’와 ‘트랜스미디어적 실천 양식’을 중심으로」, 『PREVIEW : 디지털영상학술지』 26, 한국디지털영상학회, 141-164.
- Berlant, L.(2007), “Slow Death (Sovereignty, Obesity, Lateral Agency),” *Critical Inquiry*, Vol. 33, No. 4(Summer), 754-780.
- Corner, John(2002), “Performing the Real: Documentary Diversions,” *Television & New Media*, 3(3), 255-269.
- Juul, Jasper(2013), *The Art of Failure: An Essay on the Pain of Playing Video*, MIT Press.

- 권종술(2020.11.25.), 「자신들의 나라 ‘일랜시아’를 지켜낸 청년들의 눈물 나는 투쟁기, 영화 ‘내언니전지현과 나」, 《민중의 소리》 <https://www.vop.co.kr/A00001528464.html> (검색일: 2023.1.10.)
- 김병규(2021.3.22.), 「<내언니전지현과 나>에 구현된 공동체 이미지, 《DOCKING》 <http://dockingmagazine.com/contents/22/187/> (검색일: 2023.1.10.)
- 김소미(2020.12.9.), 「영화 <내언니전지현과 나> ‘나’에서 시작해 세계의 생존을 도모하는 이상하고 몽클한 여정」, 《씨네21》 http://www.cine21.com/news/view/?mag_id=96703 (검색일: 2023.1.10.)
- 김혜림(2020.8.3.), 「‘내언니전지현’과 ‘나’ 사이의 공간 - 영화 <내언니전지현과 나> 리뷰」, 《ACT!》 <https://actmediact.tistory.com/1519> (검색일: 2023.1.10.)
- 서곡숙(2021.11.08.), 「<내언니전지현과 나> — 망썸 일랜시아: 청년세대의 자화상, 암울한 현실세계와 지상낙원의 가상세계」, 《르몽드디플로마티크》. <https://www.ilemonde.com/news/articleView.html?idxno=15145> (검색일: 2023.1.10.)
- 윤민혁(2021.8.15.), 「어둠의전설 · 아스가르드... 클래식RPG ‘되살리기’ 나서는 빅스」, 《서울경제》. (검색일: 2023.1.10) <https://www.sedaily.com/NewsView/22Q75P900G> (검색일: 2023.1.10)
- 정규민(2018.3.8.), 「넥슨의 ‘클래식 RPG’ 관심 떠났다...‘홍가 돌아」, 《주간현대》. <http://www.hyundaenews.com/30438> (검색일: 2023.1.10.)
- 조혜영(2021.3.22.), 「파국 이후를 살아가는 또 다른 방법: <내언니전지현과 나>」, 《DOCKING》 <http://dockingmagazine.com/contents/22/188/> (검색일: 2023.1.10)

❖ ABSTRACT

Neoliberal Governance and the formation of
Utopia in a Korean Independent Documentary
People in Elancia (2020)

HyeYoung Cho
Chung-Ang University

This paper analyzes the documentary film *People in Elancia* (Park Yun-jin, 2020), which deals with the game user community of the MMORPG Elancia launched by the Korean game company Nexon in 1999. This paper aims to explore how a utopia and dystopia are simulated for young people in the current Korean society through the documentary. The game space of Elancia, which is filled with bugs and where macro software is widely used because the server is maintained but not managed, is analogous to the competitive society under neoliberalism experienced by the game users in Elancia who spent their childhood under the IMF crisis in 1997. The high degree of freedom, various occupational choices of characters, and non-productive game play, which were regarded as the strengths of Elancia, no longer work through Nexon's governance of negligence. Nevertheless, in Elancia, which was called an 'abandoned game', the game user community to which the director herself belongs forms a 'utopia of failure' that performs non-productive and non-competitive game play. This paper redefines the concept of a utopia through the community as one that is slow, fragmentary, and in process; in contrast to the traditional utopia,

which is homogeneous, totalitarian, and teleological. In addition, the documentary reversely utilizes the fact that art culture is never completed in the post-Fordist era, but is always in process, and has the property of content that constantly commercializes itself, leading to management and operation of Nexon and changing reality. It shows the possibility of a new activism documentary in the 21st century.

Key Words : dystopia, utopia, neoliberalism, governance, People in Elancia, documentary

- 논문투고일 : 2023. 01. 10
- 심사완료일 : 2023. 02. 05
- 게재확정일 : 2023. 02. 07