
자동화된 유희와 지루함의 시스템:

비디오 게임의 자동화된 플레이를 중심으로* **

임연경 (이화여자대학교, 연구교수)

〈목 차〉

- I. 들어가며
 - 1. 문제제기
 - 2. 지루함의 시스템
 - 3. 연구방법론
- II. 지루함에 대하여
- III. 지루함, 놀이, 게임
 - 1. 놀이 × 지루함
 - 2. 비디오 게임 × 지루함
 - 3. 자동화된 플레이 × 지루함
 - 4. 지루함과 재미의 이중주
 - 5. 기다리는 게임과 지루함
 - 6. 정동경제와 지루함
- IV. 지루한 지루함 vs. 지루하지 않은 지루함
- V. 나오며

* 이 논문은 2021년 대한민국 교육부와 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임 (NRF-2021S1A5B8 096301).

** 이 논문의 IV장은 연구자 박사논문의 일부 아이디어를 발전시켜 전면적으로 수정 및 보완했음을 밝힙니다. 아울러 이 논문의 초고본은 2022년 가을철 한국언론학회 문화/젠더 연구회 세션에서 발표되었습니다. 문화/젠더 연구회 세션에서 발표할 기회를 주신 김예란, 조영한, 방희경 선생님, 그리고 발표문의 토론을 맡아주신 유인혁 선생님께 감사드립니다. 또한 수정본의 일부는 2023년 4월에 열린 이화인문과학원 세미나에서 발표되었습니다. 발표를 듣고 논문이 건설적인 방향으로 나아갈 수 있게 토론 해주신 이화인문과학원 선생님들께 진심으로 감사드립니다. 또한 논문의 완성도를 위해 세부사항을 지적해주신 세 분의 심사위원분께도 감사의 인사를 전합니다.

국문초록

이 글은 비디오 게임에서 지루함의 역할을 논증하고, 지루함을 통해 매개된 비디오 게임과 인간 플레이어의 관계를 분석하고자 한다. 비디오 게임의 알고리즘에 의한 ‘자동화된 플레이(automated play)’는 놀이에서 지루함의 문제를 전면화한다. 자동화된 플레이에서의 지루함은 플레이어와 게임의 시공간적, 심리적 거리감에 의해 다각화된다. 자동화된 플레이 특유의 참여와 비-참여, 재현과 시뮬레이션, 주목과 산만함이라는 이중 구조의 긴장관계 속에서 지루함과 재미는 역동적으로 얽힌다. 자동화된 플레이에서 지루함의 문제는 인간 플레이어와 게임이 맺는 유희적인 관계의 물질-심리적 역동성을 이해하게 돕는다. 이는 노동에 이어 유희마저 자동화되는 시대에 놀이와 게임의 의미를 성찰하는 계기를 제공한다.

주제어: 비디오 게임, 자동화된 플레이, 지루함, 유희의 자동화, 정동의 시스템

I. 들어가며

1. 문제제기

21세기 게임 문화산업에서 비디오 게임(video games)은 재미를 추구하고 지루함을 줄이기 위한 오락의 도구(tools)이자 뉴미디어(new media)로 홍보된다. 이 글은 비디오 게임의 안과 바깥에서 경험되는 지루함이 재미의 생산과 연관이 있다고 보고, 이를 논증하기 위해 비디오 게임과 그 플레이에서 경험되는 지루함의 다층적인 의미 생산 과정을 분석하고자 한다. 비디오 게임에서 지루함의 문제를 다루는 것은 인간과 기술, 구체적으로는 인간 플레이어와 비디오 게임이 맺는 유희적인 관계의 역동성을 탐구하려는 시도이다. 이러한 시도는 노동과 유희가 자동화되는 시대에 놀이와 게임의 의미를 되돌아보는 성찰의 계기를 제공할 것이다.

2. 지루함의 시스템

비디오 게임은 지루함의 시스템이다. 문화 현상적인 차원에서 이 지루함은 재미와 반대되는 지점에서 포착된다. 게임의 바깥인 일상이 지루해서 게임을 시작하는 현상, 혹은 게임을 하는 도중에 지루해져서 게임을 중단하고 싶어지는 현상 등이 그러하다. 게임의 안과 바깥에서 경험되는 지루함은 재미 생산의 실패로 이해될 수 있다. 그러나 보다 근원적인 차원에서 지루함은 비디오 게임이 재미를 생산하는 조건으로 작동한다. 이는 비디오 게임매체의 이중적 구조에서 오는 긴장관계를 이해할 때 비로소 명확하게 드러난다. 비디오 게임에서 플레이어의 능동적 참여(participation)와 활동(actions), 이미지의 재현(representation), 플레이어의 주목(attention) 등은 일정한 게임의 규칙 안에서 플레이어가 유희적으로 재현된 대상을 인지하고 적절한 상호작용의 행위를 하기 위한 필수요소이다. 비디오 게임에서 이러한 게임의 요소들은 이중적인 구조로 표현된다: 참여와 활동은 각각 비-참여와 비-활동과 함께, 재현은 시뮬레이션(simulation)과 컴퓨테이션(computation)과 함께, 주목은 분산된 주목(split attention) 및 산만함(distraction)과 함께 작동한다. 비디오 게임의 이중 구조를 첨예하게 드러내는 모드는 자동화된 플레이이다. 자동화된 플레이는 인간 플레이어가 기본적인 게임 세팅을 마치면, 나머지는 기계적인 것에 의해서 게임이 진행되는 플레이 방식을 의미한다. 자동화된 플레이란, 비디오 게임의 진행에서 플레이어의 능동적인 참여가 필수적이지 않거나 최소한으로 요구되는 게임을 가리킨다. 게임 알고리즘(gamic algorithms)이 인간 플레이어의 개입 없이 스스로 게임을 진행한다는 의미에서 자기 작동 플레이(self-running play)로 불리기도 한다. 인간 플레이어가 게임을 방치하는 시간 동안에 게임이 진행되므로 방치형 게임(idle games)에 흔히 적용되는 게임 플레이 모드로도 알려져 있다.

2010년에 제작되어 소셜 미디어에서 큰 인기를 끈 다음의 자동화된 플레이 게임을 살펴보자. 6시간마다 소 한 마리가 페이스북(FaceBook) 페

이지에 나타난다. 소를 클릭하면 소가 성장한다. 한 번의 클릭 후에 다음 클릭을 하기까지 플레이어는 6시간을 기다려야 한다. <카우 클릭커(Cow Clicker)>(2010)는 게임 이론가이자 게임 개발자인 이안 보고스트가 만든 방치형 소셜 게임이다. 한 번의 클릭과 긴 방치 시간이 거의 전부인 이 게임은 2010년대 이후 소셜 미디어를 통해 양산되고 확산된 자동화된 플레이 게임을 비판하기 위해 제작되었다. 아이러니하게도, <카우 클릭커>는 전 세계적인 호응을 얻으며 인기를 얻었다.

<카우 클릭커>의 플레이어는 비디오 게임 플레이에 능동적으로 참여하기도 하고 참여하지 않기도 한다. 플레이어는 아이콘처럼 표현된 ‘소’ 캐릭터를 재현적 이미지로 관조하기도 하고, 이것을 클릭함으로써 작동시키기도 한다. ‘소’ 캐릭터를 유희적 대상과 플레이 행위에 주목하기도 하고, 몇 번의 클릭 이후 할 일이 없어진 플레이어는 이내 그 주목을 거두기도 한다. 이 모든 놀이의 과정, 중단, 전환을 이끌어내는 것은 플레이어가 느끼는 지루함이다. 여기에서 지루함은 단순히 고립된 자아가 심리적으로 경험하는 내적인 감정상태가 아니라, 비디오 게임매체 특유의 이중 구조와 그 긴장관계의 복잡성이 플레이어에게 물질-심리적으로 체현(embodied)된 것이다.

이러한 맥락에서, 비디오 게임은 지루함을 회피하기 위한 손쉬운 구제책이라기보다는 플레이어로 하여금 재미와 지루함의 상호작용(interplay)을 이해하도록 초대하는 시스템이다. 비디오 게임의 다양한 인간 및 비인간 행위자의 행위는 지루함을 매개로 하여 인간 플레이어를 재미와 얽히게도(entangled) 하고, 그 얽힘을 풀리게도(disentangled) 한다. 이 논문은 비디오 게임을 재미와 지루함의 역동성을 경험하게 하는 일종의 ‘정동의 시스템(affective systems)’으로 보고,¹⁾ 이러한 지루함의 역동성을 이해함으로써 현대 사회의 인간에게 있어 놀이와 게임, 그리고 유희의 정동적 얽힘(affective entanglement)의 의미가 무엇인지 다시 사유하고자 한다.

1) Anable, A.. *Playing with Feelings: Video Games and Affect*, Minneapolis: University of Minnesota Press, 2018, p. xii.

3. 연구방법론

글을 시작하기에 앞서, 이 연구의 방법론을 개괄할 필요가 있겠다. 이 글은 문헌연구, 사례 연구, 현상학적 방법론과 심층 인터뷰를 혼합한 형태의 방법론을 취한다. 우선, 이 글은 문헌 연구를 통해서 오랜 시간동안 인문학적 관심과 사유의 대상으로 고려되어 온 ‘지루함’의 범주와 용례에 대해서 고찰하고자 한다. 사례 연구와 현상학적 방법론은 기술에 의해서 매개된 놀이에 연루된 인간 플레이어에게 지루함이 어떻게 경험되는지를 현상학적으로 관찰하고 기술(describe)하기 위해 채택되었다. 마지막으로, 연구자는 심층 인터뷰를 통해서 비디오 게임의 자동화된 플레이를 일상에서 지속적으로 실천해 온 사람들의 경험을 청취함으로써, 연구자 개인의 경험과 주관성을 넘어서, 자동화 시대의 놀이와 게임에서 다양한 게임 행위자에게 경험되는 지루함의 양태를 분석하고자 했다. 심층 인터뷰 참여자는 한국에 거주하는 만 19세부터 30대 중반까지의 시민 6명이며, 한 명의 지인을 제외한 나머지 참여자(5명)는 온라인 비디오 게임 커뮤니티에서 모집했다. 개인 정보보호를 위해서 개별 인적사항은 블라인드 처리했음을 밝힌다.

II. 지루함에 대하여

비디오 게임에서 지루함의 의미를 분석하기 위해선 지루함이라는 기존 개념의 범주와 용례를 살펴볼 필요가 있다. 일상적인 용례에서 지루함은 무료함, 따분함, 무미건조함 등으로 표상되는 심리적인 감정상태다. 서구 사회에서 지루함은 심적인 상태이다. 즉, 개인 스스로 인지하는 ‘지루한(bored)’ 상태 혹은 개인이 어떠한 상황에서 도저히 그 의미를 찾을 수 없는 ‘지루한(boring)’ 상태를 나타내거나,²⁾ 그 두 개의 의식현상을 포괄

2) Svendsen, L.. *A Philosophy of Boredom*. (trans.), J. Irons, London: Reaktion

하는 명사 지루함(boredom) 등의 단어로 사용되어 왔다. 보다 심오하고 실존적으로 경험되는 지루함은 ‘권태(ennui)’나 ‘지겨움(tedium)’이라는 단어로 표현되기도 했다.

지루함의 개념은 역사, 문화적 맥락에 따라 다양하게 사용되어왔다. 중세 기독교 시대의 지루함은 ‘아케디아(acedia)’로 이해될 수 있다. 아케디아는 ‘심장의 게으름, 완고함, 신을 바라보는 닫힌 자세’라는 뜻을 가졌는데, 완전한 신의 품 안에서 공허한 감정을 느낀다는 것 자체가 신성모독으로 여겨졌기 때문이다.³⁾ 중세 기독교 사회에서는 생명을 충족하는 신을 거부하는 자세가 곧 지루함이었다.⁴⁾ 파스칼에 따르면, 시간을 충만하게 하는 신의 충족을 향유하지 못하는 사람에게 시간과 실존은 공허할 뿐이다. 이 공허함을 견디지 못한 지루한 사람들이 기본전환 할 거리를 찾아 방향을 시작했다.⁵⁾ 따라서 서구 근대의 놀이문화와 오락의 역사는 신에게 버림받으면서 시작된다고 할 수 있다. 종교가 더 이상 위안을 주지 못하는 세속적인 세상에서 인간은 실존적 권태에 빠졌다.⁶⁾

근대인들은 근대사회의 일상적인 기분으로서 지루함을 경험하면서 대중으로 출현했다.⁷⁾ 19세기 초 서유럽의 낭만주의는 사색하고 고뇌하는 특권층의 경험이던 지루함의 경험을 대중적인 경험으로 민주화했다. 낭만주의는 19세기 초 사회의 발달과 프랑스혁명을 필두로 가시화된 평준화(standardization)의 경향 속에서 지루함의 근대적 경험을 비판적으로 성찰했다. 당시 산업혁명 및 정치혁명과 함께 급속도로 진행된 도시화가 근

Books, 2005, p. 25.

3) 앞의 책, p. 22.

4) 뤼디거 자프란스키, 『지루하고도 유쾌한 시간의 철학: 시간이 우리에게 주는 것, 우리가 시간으로 하는 일』, 김희상(역), 은행나무, 2016, 28쪽.

5) Svendsen, L.. *A Philosophy of Boredom*. (trans.), J. Irons, London: Reaktion Books, 2005, p. 52.; 뤼디거 자프란스키, 『지루하고도 유쾌한 시간의 철학: 시간이 우리에게 주는 것, 우리가 시간으로 하는 일』, 김희상(역), 은행나무, 2016, 52쪽.

6) 피터 투이, 『권태』, 이은경 역, 미다스북스, 2011, 43쪽.

7) Svendsen, L.. *A Philosophy of Boredom*. (trans.), J. Irons, London: Reaktion Books, 2005, p. 11.; 윤태근, 「근대의 일상적 정서로서 ‘지루함’과 문화산업의 태동」, 인문콘텐츠 62, 2021, 89쪽.

대의 도시공간을 비슷비슷한 방식으로 지루하게 황폐화시켰다는 관점이다.⁸⁾ 근대 도시 공간의 황폐화는 이질적인 대중에게 공통의 시각 경험을 제공함으로써, 도시가 제공하는 구경거리의 수용자이자 향유자인 새로운 균중을 출현시켰다.⁹⁾

한반도의 전근대 역사와 문화에서 지루함과 권태의 감정경험은 계급과 밀접한 연관이 있다. 조선시대 민중들에게는 지루함보다 게으름이 더 일상적인 감정경험이었다.¹⁰⁾ 한국고전문학에서 재현된 민중의 게으름을 살펴보자. 15세기에 창작된 남구만(1629-1711)의 시조 〈동창이 밝았느냐〉는 소에게 여물을 먹여야하는 아이의 늦잠과 그에 대한 시적화자의 꾸지람을 재현한다. 이러한 문학적 재현을 통해 조선시대 민중의 게으름을 경계하는 당대 사대부의 도덕적 판단이 있었을 것으로 추론할 수 있다. 종일 고된 신체 노동에 연루된 민중의 게으름은 어느 정도 지루한 경험을 포함하고 있었을지라도, 민중의 지루함에 대한 자의식을 재현한 기록은 찾기 쉽지 않다.¹¹⁾ 만약 지루함이 따분해하는 자기 자신에 대한 자의식을 포함하는 감정경험이라면, 조선시대의 지루함과 권태는 사대부들의 것이었다. 성간(1427~1456)의 〈용부전〉에서는 사대부 용부가 피우는 게으름과 삶의 공허함, 그리고 시간과 실존의 지루함에 대한 자의식이 재현되어 있다.¹²⁾

“사람이 백 년 동안 사는데, 정신과 몸이 모두 피로하여서 낮에는 허덕

-
- 8) 튀더거 자프란스키, 『지루하고도 유쾌한 시간의 철학: 시간이 우리에게 주는 것, 우리가 시간으로 하는 일』, 김희상(역), 은행나무, 2016, 33쪽.
 - 9) 바네사 R. 슈와르츠, 『구경꾼의 탄생: 세기말 파리, 시각문화의 폭발』, 노명우, 박성일(역), 마티, 2006, 49쪽.
 - 10) 김종갑, 「서문」, 『권태-지루함의 아나토미』, 몸문화연구소 엮음, 자음과 모음, 2013, 11쪽.
 - 11) 김종갑, 「근대의 증상으로서 지루함」, 『권태-지루함의 아나토미』, 몸문화연구소 엮음, 자음과 모음, 2013, 63쪽.; 튀더거 자프란스키, 『지루하고도 유쾌한 시간의 철학: 시간이 우리에게 주는 것, 우리가 시간으로 하는 일』, 김희상(역), 은행나무, 2016, 33쪽.
 - 12) 황혜진, 「사대부의 권태, 그 문명비판적 의미 -이규보의 〈용부〉, 성간의 〈용부전〉, 성현의 〈조용〉을 대상으로-」, 『권태-지루함의 아나토미』, 몸문화연구소 엮음, 자음과 모음, 2013, 115쪽.

거리며 일을 하고, 아침부터 저녁까지 분주하게 돌아다니며 하지 않는 일이 없다가 밤이 들어 자는 등 마는 등 하며 잠꼬대를 하다가 아침이 된다. 다시 무슨 소용이 있을까?”¹³⁾

용부에게 있어 지루함과 권태의 감정은 게으름에서 기인하는 비판받아야 할 악덕이라기보다는, 매일 매일을 지배하는 틀에 박힌 일상성과 그로 인한 무의미함과 공허함에 대한 자기-인지를 동반한 외부 세계를 향한 반성적 지각행위였다. 틀에 박힌 일상성에 대한 반작용으로서 지루함을 의미화하는 것은 시공간을 뛰어넘어 현대 영미권에서 활동하는 미디어학자이자 문화학자인 로렌스 그로스버그의 생각과 공명하는 지점이 있다. 그로스버그에게 있어 현대 사회의 여가 문화는 인류가 "현대 사회의 지루함(반복성), 무의미함, 비인간화에 대한 분노와 분노를 표출하"¹⁴⁾면서 재미와 즐거움을 기념하는 방식이다. 이러한 맥락에서 지루함은 "헤게모니적 현실의 경험"¹⁵⁾에 대한 구체적인 반작용이었다.

지루함은 시간 경험과 연결된 철학적 개념이기도 하다. 재미있는 시간은 쏠살같이 빠르며, 잘 의식되지 않는다. 반면, 지루한 시간은 마치 시간이 고여 있는 듯 천천히 흐르고 따분하게 느껴진다.¹⁶⁾ 무료한 시간은 좀처럼 변화가 없기 때문에, 인간은 초조하고 어쩔 도리 없이 그 무료한 시간에 붙잡혀 있는 자기 자신을 의식하면서도 빠져나오기 힘들다. 지루함 속에서 "자아는 경직되었고, 탈인격화 되었기 때문이다."¹⁷⁾ 지루함에는 자아의 포괄적 마비가 있다.

철학자 마르틴 하이데거는 이러한 문제의식 안에서 시간과 존재, 그리고 실존적 현존재(Dasein)로서 인간이 붙들린 지루함의 관계를 포착한다.

13) 위의 글, 105쪽.

14) Grossberg, L. "Another boring day in paradise: rock and roll and the empowerment of everyday life," *Popular Music* 4, 1984, p. 233.

15) 위의 글, p. 238.

16) 튀디거 자프란스키, 『지루하고도 유쾌한 시간의 철학: 시간이 우리에게 주는 것, 우리가 시간으로 하는 일』, 김희상(역), 은행나무, 2016, 19쪽.

17) 위의 책, 38쪽.

하이데거는 현상적 지루함을 ‘심오한 지루함(profound boredom; Tiefe Langeweile)’으로부터 구분한다. 현상적 지루함이 특정한 대상이나 사건을 향한 지루함이라면, 실존적 현존재를 시간적 존재로 만드는 지루함은 심오한 지루함이다.¹⁸⁾ 특히, 이러한 심오한 지루함은 기술 시대의 ‘근원적인 기분(the fundamental attunement; Grundstimmung)’이다. 하이데거의 ‘기분’은 고립된 자아의 주관적 심적 상태라기보다는, 인간과 기술이 맺는 독특한 관계로 인한 실존적 존재양식에 가깝다. 가령, 인류는 기차라는 이동기술의 발명 후야아 열차를 기다리는 시간 속 지루함과 그 지루한 시간을 견디는 실존적 존재양식을 발명하게 된다. 마법에 걸린 듯이 꼼짝도 하지 않는 시간이 움직이는 것은 실존적 현존재의 자유에 의해서만 가능하며, 이러한 자유는 현존재의 자기해방에 의해서만 가능하다.¹⁹⁾ 하이데거가 말하는 현존재의 자기해방은 세계 내 존재들과의 밀도 높은 관계 속에서 실존적 해방의 가능성을 탐색하는 과정을 포함한다. 이 탐색적 과정에서 지루함은 그저 갑갑하고 변하지 않는 현실 상황에 대한 무료하고 무기력한 감정상태에만 머무르지 않는다.

지루함이라는 개념의 다양한 범주와 용례로부터 공통적으로 추출할 수 있는 사실은 무엇인가? 그것은 지루함이 그저 무료함에 고정되고 마비된 심적 상태가 아니라 지루한 상태의 변화를 추동한다는 사실이다. 신에게 버림받은 달핍 안에서, 지루하게 표준화되고 황폐화된 공간 안에서, 손가락 하나 꼼짝할 수 없는 실존 안에서, 공허함을 느끼고 침잠하는 시간 안에서, 인류는 끊임없이 기분전환을, 실존적 해방의 출구를, 의미 있는 삶의 양식을 찾아 헤맸다. 거기에서 지루함과 함께 어떠한 관계적인 삶의 태도가 발견된다. 지루함은 고립된 자아의 심리적 상태로 머무르지 않고, 다른 존재들과 관계 맺음을 추동한다. 때론 초월적인 존재인 신과 관계 맺기, 자기 자신과 실존적 해방의 관계 맺기, 혹은 주변 인간 및 비인간

18) Heidegger, M.. *The Fundamental Concepts of Metaphysics World, Finitude, Solitude.* (trans.), W. McNeill & N. Walker, Bloomington: Indiana University Press, 1995, p. 161~162.

19) 위의 책, pp. 148~149.

존재들과 관계 맺기 등의 시도와 실천이 그러하다. 심오한 지루함 속에서 관계적인 실존양식으로의 변화는 공허함에서 충만함으로 나아가려 한다는 점에서 다분히 실존적이면서, 동시에 생존과 생활을 영위하기 위한 실용적인 목적을 갖는 노동과는 달리 생활상의 이해관계를 적게 가진다는 점에서 유희적인 태도라고 볼 수 있다. 즉, 지루함은 관계적 삶의 실천을 통해 유희적 태도로 전환될 가능성을 지닌다.

III. 지루함, 놀이, 게임

1. 놀이 × 지루함

지루함은 재미만큼이나 놀이 단계의 필수 구성요소이다. 놀이는 재미와 지루함 사이의 긴장 사이에서 시작하고, 지속하고, 중단되고, 재개된다. 놀이의 단계(시작, 지속, 중단, 재개 등)에서 발생하는 지루함과 재미의 긴장 상황을 생각해보자. 놀이를 시작하기 전에 인간 행위자는 반복적인 일상, 고된 노동, 따분한 빈둥거림 속에서 기분전환을 위한 흥미거리를 찾고자 한다. 일단 놀이가 시작되고 나면, 플레이에서 흥미와 재미가 느껴질 때까지 여러 형태의 지루함이 경험될 수 있다. 놀이의 규칙을 이해하는 데 따른 난해함 혹은 너무 쉬움, 놀이 상대의 대응을 기다리는 시간, 놀이 속 반복되는 상황에서 기인하는 따분함 등이 그 예시이다. 이러한 지루한 감정은 플레이어가 해당 놀이를 중단하는 결정적인 원인으로 작용하기도 한다.

놀이에서 지루함은 피할 수 없다. 사실상 놀이 중에서 지루함과 재미는 개념적인 짝패(a conceptual pair)이다. 놀이라는 유희적인 활동에 의한 재미의 성취는 영원히 그 고취된 상태를 지속하는 것이 불가능하므로 재미는 필연적으로 지루함의 감정상태로 이행하게 된다.

“게임의 운명은 재미가 아니라 지루해지는 것이다. (...) 일단 우리가 확실하게 성공하는 임계점을 지나면, 재미는 항상 지루함으로 변할 것이다. 이것이 게임을 소비할 수 있게 만드는 것이다. 플레이어는 게임에서 모든 배움(그리고 재미)을 쥐어 짜낸다.”²⁰⁾

놀이의 기본 원칙이 여기에서 발견된다. 재미는 영원히 지속될 수 없으며, 이는 언젠간 지루함으로 바뀌는 순간을 맞는다. 그렇다면 지루함은 재미있는 순간으로 이행하기 전후에 구체적으로 경험되는 정동의 형태(a form of affect)이다. 지루함을 쫓아내기 위해서 세운 놀이의 원칙 속에는 이미 지루함으로 이행하려는 변화의 원리가 놀이의 기본 원칙으로 작동하는 것이다.²¹⁾ (자프란스키, 37쪽) 지루함은 재미의 반대로서 놀이를 추동하고, 중단하게 만드는 것이 아니라 재미와 함께 운동하면서 놀이를 지속하게 한다. 놀이를 통해 지루함을 피하려는 시도에는 언제나 재미에서 지루함으로 이행하려는 긴장이 내재한다.

2. 비디오 게임 × 지루함

현대 사회의 대중오락으로서 비디오 게임은 재미뿐 아니라 지루함의 시스템이다. 만약 근대 오락의 대부분이 지루함을 정동적 자원으로 삼아 재미를 생산한다고 가정한다면, 그리고 근대의 오락 산업에 참여하는 다양한 행위자가 대중의 지루한 시간을 소거한다는 명분으로 새로운 놀이 기술을 지속적으로 개발해왔다고 한다면, 이러한 근대 오락의 시스템과 달리 비디오 게임이 지루함의 시스템으로 유달리 주목되어야 하는 이유가 무엇일까? 무엇보다도, 비디오 게임은 직접적인 놀이가 아니라 컴퓨터의 스크린 등을 통해 매개된 간접적인 놀이이기 때문이다. 즉, 비디오 게임

20) McGonigal, J.. *Reality is broken: Why Games Make us Better and How They can Change the World*. New York: Penguin, 2011, p. 55.

21) 튀디저 자프란스키, 『지루하고도 유쾌한 시간의 철학: 시간이 우리에게 주는 것, 우리가 시간으로 하는 일』, 김희상 (역), 은행나무, 2016, 37쪽.

은 '컴퓨터 기술에 의해 매개된 놀이(computer-mediated play)'이다. 이 매개된 놀이에서 비디오 게임의 플레이어는 애초에 유희적 대상(상대 플레이어, 혹은 게임 자체)과의 거리(distance)가 멀다. 이 거리는 플레이어와 유희적 대상의 직접적인 대면을 방해함으로써 독특한 지루함을 발생시킨다.

가령, 축구와 같은 대면 운동 경기에 참여하는 선수는 상대 선수와 신체적 경합을 벌이면서 직접적인 유희적 감정을 경험한다. 이에 해당 축구 선수는 상대 선수와의 게임 내 경합에서 강렬한 감정경험에 사로잡힐 기회가 높아진다. 운동선수가 경기 중에 불같이 화를 내는 모습을 자주 비추는 것은 이 때문이다. 반면, 비디오 게임은 이미 컴퓨터와 스크린을 사이에 두고 벌어지는 매개된 놀이이다. <피파(FIFA)> 시리즈와 같은 비디오 축구 게임에서 컴퓨터로 매개된 가상적 대상들과의 신체적 경합과 그에 따른 감정경험은 대면 축구 경기에서의 경험과 양상이 사뭇 다를 수밖에 없다. 즉, 비디오 게임에서 플레이어의 감정경험은 직접적인 경합에 뛰어들어서 겪는 심적, 물리적 경험이라기보다는 컴퓨터라는 하나의 레이어(layer)를 사이에 두고 매개된 놀이 안에서 발생하는 것이다.²²⁾ 따라서 그에 대한 감정경험으로서 대상을 향한 분출하는 화 역시 그 강렬도가 떨어질 수밖에 없다. 컴퓨터 기술로 매개된 플레이어와 유희적 대상과의 거리가 멀어진 만큼 직접적인 대응보다는 심리적, 물리적으로 적정거리를 둔, 보다 차가운 대응이 일어난다. 이때 플레이어와 유희적 대상(즉, 비디오 게임)의 거리두기(distancing)는 매개된 놀이의 재미를 발생시키는 선제적인 조건이면서 동시에 지루함을 발생시킨다. 매개된 놀이는 플레이어와 유희적 대상 간의 신체적이고 심리적인 거리를 벌리게 되는데, 이때 플레이어가 해당 게임에 몰입하지 못하는 상황이 일어나기 때문이다. 이때의 지루함은 플레이어가 직접적인 유희적 활동에서 소외되는 상황에서 발생하지만, 이러한 지루함은 간접적인 유희 활동을 매개하는 필수불가결

22) Fizek, S.. *Playing at a Distance: Borderlands of Video Game Aesthetic*, [Kindle Edition], Cambridge: MIT Press, 2022, p. xiii.

한 조건이다.

비디오 게임의 매체 특정성을 살피는 작업은 지루함의 의미를 재미 생산의 실패가 아닌, 재미 생산을 가능하게 하는 원인이자 조건으로 분석할 수 있는 기회를 제공한다. 이는 비디오 게임의 독특한 이중(twofold) 구조와 그 구조적 긴장을 살피는 작업이다. 이 작업은 플레이어와 해당 게임의 물질적이고 심리적인 거리가 재미를 생산하는 조건이 되는 경위와, 이 과정에서 지루함이 재미 생산의 조건으로 작동하는 방식을 이해하는데 도움이 된다.

비디오 게임매체의 이중적 구조는 다음과 같다. 참여/비-참여(participation/non-participation), 활동(actions)/비-활동(inactions), 재현(representation)/컴퓨테이션(computation), 주목(attention)/산만함(distraction)이 그것이다.²³⁾ 비디오 게임에서는 인간 플레이어의 능동적인 플레이라는 참여의 형태와 기계 및 알고리즘의 플레이에 의한 인간 플레이어의 비-참여의 형태가 결합된다. 예컨대, 비디오 게임에서 아이템을 통해 캐릭터의 힘을 강화하는 행위는 능동적인 플레이에 의한 성취(능동적인 플레이를 통해 아이템을 수집함)와 알고리즘에 의해 자동화된 플레이(아이템을 통해 캐릭터의 능력이 자동적으로 향상되거나 악화되는 것)가 결합되어 있다. 인간에 의해 실행된 플레이와 기계와 알고리즘에 의해 실행된 플레이 사이의 긴장은 플레이어에게 규칙에 순응하면서 능동적으로 목표를 달성하는 즐거움과 확률과 운에 따른 수동적인 예상 사이에서 즐거움을 선사한다.²⁴⁾ 비디오 게임의 자동화된 플레이에서 인간 플레이어가 참여하지 않는 수동적 플레이에 의한 지루함은 참여로 인한 즐거움의 생산과정과 늘 함께한다.

비디오 게임의 재현과 컴퓨테이션의 이중 구조에 내재된 긴장과 재미의 생산과정에도 지루함의 역할이 있다. 비디오 게임은 플레이어에게 재현의

23) Fizek, S. "Through the ludic glass: Making sense of video games as algorithmic spectacles," *Game Studies* 22(2), 2022.

24) Caillois, R. *Man, Play, and Games*, (trans.), M. Barash, Urbana and Chicago: University of Illinois Press, 2001, p. 31.

이미지(representational images)로 지각되지만, 이 이미지는 아날로그 이미지와는 달리 프로그래밍된 시스템 안에서 코드의 실행을 통해 설계되어 시뮬레이션이 가능한 컴퓨테이션 이미지(computational images)이다. 비디오 게임의 재현과 컴퓨테이션의 이중 구조 덕분에 플레이어에게 스크린 위의 유희적 대상은 거리를 두고 감상 가능한 이미지면서 동시에 동시적으로 콘트롤(control)해야 하는 이미지이기도 하다. 이러한 이미지를 관조적으로 감상하기도 하고, 게임의 규칙에 따라 콘트롤하기도 하는 이중적 플레이 과정에는 재미와 지루함이 혼재되어 있다. 게임 플레이어에게 주어진 자유도가 높은 오픈월드 비디오 게임 장르는 이러한 긴장과 재미 생산과정, 그리고 그 안에 혼재되어 있는 지루함을 잘 보여준다. 가령, <젤다의 전설: 브레스 오브 더 와일드(Legend of Zelda: Breath of the Wild)>(2017) 게임은 플레이어가 가고자 하는 곳은 상대적으로 자유롭게 접근하도록 허용한다. 게임 캐릭터 '젤다'는 플레이어의 의지와 콘트롤에 따라, 게임 속에서 주어진 임무와 상관없이 드넓은 벌판을 달리고 암벽을 타고 올라가 석양을 구경할 수 있다. 스크린 바깥의 플레이어는 젤다의 모험에 동행하면서, 스크린 너머로 펼쳐진 눈부신 석양을 함께 감상할 수 있다. 이때의 플레이어의 재미는 재현적 이미지와 연산된 이미지의 긴장 사이에서 추출되는데, 지루함은 이러한 긴장을 소멸시키지 않고 유지시키는 데 기여한다. 비디오 게임의 재현의 이미지를 관조하는 비-참여적이고 상호작용적이지 않은 형태의 플레이 자체는 유희적 대상과의 거리두기를 통해서, 인간 플레이어가 기계 및 알고리즘에 의해 연산된 이미지에 더 이상 개입할 수 없는 지루한 활동을 통해서만 가능하다.

비디오 게임에서 지루함이 재미를 생산하는 조건이 되는 경우는 주목(attention)의 문제에서도 찾을 수 있다. 인간의 유희적 활동은 인간 플레이어의 주목을 필요로 한다. 비디오 게임 역시 인간 플레이어의 주목을 동원해서 게임의 서사 공간으로 플레이어의 관심을 끌어당긴다. 앞서 언급한 참여와 비-참여의 긴장 상태처럼, 주목 역시 분산된 주목, 산만함을 특징으로 갖는 이중 구조로 작동한다. 비디오 모바일 게임 <포켓몬 고

(Pokémon GO)(2016)의 경우를 생각해보자. 〈포켓몬 고〉는 가상 세계의 스크린에서 나타나는 게임 캐릭터인 ‘포켓몬’을 수집하고, 포켓몬 끼리 가상의 시합을 벌이는 증강현실(Augmented Reality) 게임이다. 모바일 스크린에 띄워진 화면에는 현실 공간에 중첩되어 포켓몬의 출현이 표현되기 때문에, 해당 게임의 플레이어는 현실의 물리적 지리 공간을 신체적으로 탐색하면서, 가상공간에 거주하는 캐릭터들과 상호작용한다. 이때 플레이어의 주목은 현실 세계와 가상 세계라는 두 개의 방향으로 분산되는데, 이러한 주목과 분산된 주목의 이중성이 〈포켓몬 고〉 게임의 재미를 생산하는 매커니즘이다. 일반적으로 분산된 주목의 산만함은 놀이 참여자의 주의집중을 방해하고 흐트러뜨림으로써 지루함을 야기할 수 있지만, 〈포켓몬 고〉에서의 분산된 주목은 오히려 주목의 힘을 강화하고 재미를 생산한다. 이때 주목과 분산된 주목으로 이행을 야기하는 것은 지루함이다. 산만한 플레이어는 스크린을 집중해서 보다가, 스크린에 아무런 포켓몬도 발견되지 않아서 지루해지면, 플레이어는 현실 세계의 물리적 공간을 이동해서 새로운 가상 세계 속 포켓몬을 찾는 방식으로 재미를 쫓는다.

3. 자동화된 플레이 × 지루함

자동화된 플레이는 비디오 게임에서 지루함의 역동성을 사유하기에 적합한 사례이다. 앞서 언급했다시피, 자동화된 플레이는 인간 플레이어의 개입을 최소화하고 게임 알고리즘에 의한 플레이가 확대된 플레이라고 할 수 있다. 어떻게 다양한 자동화된 플레이가 지루함의 문제로 묶일 수 있는가? 원론적으로 게임 플레이어가 비디오 게임에 기대하는 것은 게임과 연결됨으로써 심리적으로 낮은 각성 상태와 불만족의 상태로 이해되는 일차원적이고 현상적인 지루함의 상태를 재미의 상태로 전환시키는 데에 있다. 그러나 자동화된 플레이의 대표적인 두 가지 형식, 즉 플레이어의 능동적인 참여를 제한하는 수동적 플레이의 형식, 결과 등을 기다리는 방치의 시간을 포함하는 플레이 형식은 플레이어가 사로잡힌 심리적으로 낮은

각성 상태와 불만족의 상태를 회피하게 하면서, 때론 그러한 심리 상태를 유지하고 확대하면서 비디오 게임에서 지루함의 문제를 전면화한다.

자동화된 플레이는 게임의 바깥과 게임의 안에서 지루함의 문제와 연결된다. 우선, 게임의 바깥의 경우를 살펴보자. 게임의 바깥에서, 자동화된 플레이는 이동 기술로 매개된 사회를 살아가는 대중의 지루한 시간을 재미있는 시간으로 전환하는 시스템으로 고안되었다. 근대 사회 이후, 급속도로 발달한 철도, 자동차, 지하철, 비행기 등의 이동기술과 이용경험은 대중에게 이동시간을 유희시간으로 지각하게 만들었다. 근대인에게 이 유희시간은 새로운 가능성의 시간이자 지루한 시간이기도 했다. 이 시간 동안 무엇을 할 것인가라는 고민이 새로운 이동기술로 매개된 시간 속에서 싹트기 시작했다. 근대 이동 기술의 발전은 현대의 일상 미디어 실천의 풍경을 바꾸었다. 책읽기와 신문읽기는 지루한 이동 시간을 ‘때우기’ 위해 여전히 활용되고 있는 전통적인 매체이다. 20세기 후반에 일본의 게임회사 닌텐도에서 출시한 ‘게임 보이(Game Boy)’ 등의 휴대용 전자오락기기는 젊은 세대의 일상의 시간을 오락의 시간으로 전용했다. 그러나 21세기 초 도시의 일상적 미디어 실천의 풍경을 급격하게 바꾼 것은 이동전화기의 등장이었다. 이동시간 동안 대중의 손에 쥐어진 이동전화기에 설치된 게임 앱은 이동전화를 언제 어디에서나 지루함을 소거할 수 있는 휴대용 게임기로 전용했다. 그 중에서도 자동화된 플레이의 수동적 플레이 형식 및 수 분 이내로 한 세션이 마무리되는 짧은 플레이 시간과 긴 방치 시간이 포함된 플레이 형식은 이동시간에 발생한 유희시간을 ‘때우기’에 적합한 플레이 방식으로 대중에게 인식되었다.

일견 비디오 게임의 자동화된 플레이 모드는 게임 도중에 발생하는 지루함을 소거하는 방식에 유리한 것처럼 보인다. 자동화된 플레이의 게임 인터페이스는 비디오 게임의 진행을 위한 필수요소인 플레이어의 능동적인 놀이 참여 방식을 기계에 위임했기 때문이다. 이러한 방식은 비디오 게임에서의 참여가 더 이상 순전한 놀이가 아닌 일종의 노동으로 느끼는 플레이어의 심리를 움직였다. 솔츠는 이를 놀이-노동이라는 합성적 개념

으로 소개한 바 있다.²⁵⁾ 놀이-노동은 디지털 정동 노동 가운데 하나의 형태로서 놀이와 노동의 경계(demarcation)가 와해되어가고 있는 디지털 미디어 문화와 실천을 설명하는 용어이다.²⁶⁾ 한 인터뷰 참여자는 비디오 게임 속에서 더 많은 재화를 채굴하기 위해 게임 세계 내에 시뮬레이션된 공장이나 온실에서 ‘클릭’ 혹은 ‘터치’ 등의 행위를 통한 ‘디지털 아르바이트’를 했던 경험을 기술했는데, 이러한 것이 놀이-노동에 해당한다고 할 수 있다. 자동화된 플레이의 목적은 이러한 단순 반복적인 놀이-노동을 기계에 위임하는 것이다. 게임 문화산업의 심리 마케팅은 자동화된 플레이가 플레이어의 지루한 놀이-노동을 최소화하고, 놀이-노동에 따른 보상은 원래대로 지급함으로써 놀이에 따른 심리적인 만족감을 극대화한다고 홍보한다. 그러나 자동화된 플레이 모드에서 지루함의 위임은 필연적으로 실패할 운명이다. 게임의 재미 생산 요소인 상호작용성과 참여의 형식을 최소한으로 했기 때문에 능동적인 플레이 과정에서 얻어지는 즐거움도 불가피하게 위임되기 때문이다. 능동적 놀이-노동에 대한 순간적 도피는 참여의 기쁨과 놀이-노동의 성취로부터 플레이어 자신을 소외시키고 지루함을 증대하는 결과를 낳기도 한다. 이때의 플레이어가 경험하는 지루함은 재미 획득의 실패를 의미한다. 몇몇 인터뷰 참여자는 자동화된 플레이 모드를 채택한 여러 방치형 게임에서 인간 플레이어가 능동적 플레이를 더 즐기고 싶어도 ‘더 이상 할 수 있는 게 없을 때’ 쉽게 지루해진다고 밝혔는데, 그들이 이미 방치형 게임의 속성을 미리 알고 해당 게임을 접속했을 때에도 이러한 지루함에 사로잡히기도 했다.

4. 지루함과 재미의 이중주

디지털 기술로 매개된 자동화된 플레이에서 플레이어는 지루함을 기계

25) Scholz, T. (ed.). *Digital Labor: The Internet as Playground and Factory*, London and New York: Routledge, 2012, p. 2.

26) 위의 책, p. 13.

에 위임하고자 하며, 지루함의 위임에 실패하기도 한다. 지루함의 위임의 성공과 실패가 문화 현상적인 차원에서 전개되는 반면, 보다 근원적이고 본래적인 차원에서 플레이어의 지루함은 재미의 생산과 상호작용적(interplay) 관계에 놓인다. 이후 IV장에서 자세히 기술하겠지만, 전자의 차원이 지루함을 일시적으로 낮은 각성의 상태, 그러므로 불만족스러운 심적 상태로 고정시키는 하나의 극단을 만드는 반면, 후자의 차원은 지루함을 그러한 심적 상태를 다른 심적 상태로 매개하는 또 다른 극단을 만드는 것과 연관이 깊다.

지루함과 재미의 생산이 자동화된 플레이와 맺는 역동적 관계를 이해하기 위해서는 이 글의 III장 2절에서 설명한 비디오 게임이라는 매체의 참여/비-참여, 재현/컴퓨터이션의 긴장관계를 자동화된 플레이어의 맥락에서 다시 살펴볼 필요가 있다.

자동화된 플레이어에서는 인간 플레이어가 스크린 너머의 유희적 대상을 거리를 두고 관조적으로 바라보는 플레이 현상이 증가한다. 주지하다시피, 자동화된 플레이어는 인간 플레이어의 기본적인 조작이 일종의 방아쇠(trigger)가 되어 기계 혹은 알고리즘이 부호화된 코드를 실행하는 자동화된 플레이를 일컫는다. 이때 플레이어는 스크린 너머의 가상의 존재들을 능동적으로 플레이하는 것이 아니라 수동적으로 바라보는 대상으로 인지하게 된다. 유희적 대상에 대해 일정한 거리를 두고 관조하는 유희적 태도는 비단 비디오 게임 플레이에만 국한된 독특한 양태는 아니다. 가상의 대상을 관조적 대상으로 바라보고 유희적 태도를 취하는 놀이의 방식은 텔레비전 연구, 영화·미디어학 혹은 시각문화 연구의 전통적인 연구대상이었다. 스크린과 가상 세계, 그리고 관객성에 관한 탐구 등이 그러하다. 평면의 스크린 위에서 펼쳐지는 가상의 이미지들이 스크린 바깥의 현실 공간에 위치하는 관객과 맺는 심리적, 사회적 관계에 대한 연구는 해당 학제의 독특한 성취이다. 가령, ‘스펙타클(spectacle)’이라는 용어는 많은 미디어 문화 연구자들에 의해서 탐구되어 왔으며, 스크린 문화의 놀이하라는 담론에서 시각성, 권력, 통제와 자유 등의 문제와 함께 다뤄졌다.²⁷⁾

비디오 게임의 자동화된 플레이에서 경험되는 관객성 역시 이러한 계보학에서 사유할 수 있다. 자동화된 플레이의 특징인 수동적 플레이는 인간 플레이어가 행위(action)하고 컴퓨터는 이에 적절한 응답한다는 식의 상호작용성(interactivity)에 대한 좁은 이해를 회의하게 한다. 이는 게임매체와 그 의미를 설명하는 데 있어 상호작용성이라는 포괄적이고 모호한 뉴미디어 용어를 사용하지 않고, 다시 전통 미디어의 연구의 관점을 소환할 것을 요청한다. 자동화된 플레이의 플레이어가 스크린 위의 유희적 대상을 직접 조작함으로써 재미를 성취한다는 일종의 ‘게임 느낌(game feel)’²⁸⁾으로 설명되는 플레이어와 게임의 상호작용성 대신, 가상공간을 이루는 다양한 기술적 사물들과 그 경계와 바깥에서 그것과 관계 맺는 관객의 의미에 대해서 다시 생각해 볼 기회를 갖게 된다.

그러나 다른 한편으로, 뉴미디어로 분류되는 비디오 게임과 올드 미디어로 분류되는 영화, 텔레비전은 동일한 선상에서 사유될 수 없다. 무엇보다, 비디오 게임은 광학적 미디어(optical media)가 아니라 컴퓨테이셔널 시스템(computational systems)이기 때문이다.²⁹⁾ 컴퓨테이셔널 시스템에 관여하는 다양한 행위자성(agency)은 광학적 시스템의 그것과 다르며, 행위자성에 따라 행위자가 상호작용하는 내부 작동의 세부 내용이 달라진다.³⁰⁾

자동화된 플레이에 참여하는 행위자는 인간 플레이어뿐 아니라 기술적 존재들, 디지털 대상들을 포함한다. 소냐 피젝에 따르면, 디지털 플레이가 펼쳐지는 스크린 위의 놀이의 표현은 다양한 행위자성이 참여하는 재현 이미지들이다.³¹⁾ 그는 디지털 게임을 구성하는 다양한 행위자로 객체 지

27) Couldry, N.. “Transvaluing media studies,” *Media and Cultural Theory*, 2005.; Kellner, D.. *Media Spectacle*. London and New York: Routledge, 2008.

28) Swink, S.. “Game Feel: The Secret Ingredient,” *Gamedeveloper*. 2007.

29) Fizek, S.. *Playing at a Distance: Borderlands of Video Game Aesthetic*, [Kindle Edition], Cambridge: MIT Press, 2022, p. 1.

30) Parikka, J.. “New materialism as media theory: Medianatures and dirty matter,” *Communication and Critical/Cultural Studies* 9(1), 2012, p. 98.

31) Fizek, S.. *Playing at a Distance: Borderlands of Video Game Aesthetic*, [Kindle Edition], Cambridge: MIT Press, 2022, p. xvii.

향 프로그래밍(Object-Oriented Programming)에서의 클래스(Class)의 인스턴스(instance)를 생성하는 규칙들(instantiation of rules), 코드의 실행, 플레이어의 인지적이고 신체적인 행위들, 그리고 놀이의 물리적인 가능성들(가령, 하드웨어 구성품 제조에 사용되는 원재료나 게임 콘솔 하드웨어를 조립하는 노동 등)등을 언급한다. 디지털 플레이어의 관객성, 특히 자동화된 플레이에서 게임과 플레이어에 관계와 플레이어의 관객성은 해당 놀이에 얽힌 복잡한 행위자성과 결부되어 의미화되어야 한다. 이러한 스펙타클은 디지털 스펙타클(digital spectacle), 혹은 더 구체적으로는 알고리즘적 스펙타클(algorithmic spectacle)이다.³²⁾ 알고리즘적 스펙타클이라는 디지털 플레이어의 관객성에서 이미지들은 수학적 영역에서 연산되고 작동된다. 자동화된 플레이에서의 인간과 비인간의 물리적 얽힘 속에 창발한 디지털 스펙타클은 인간에게 유희적 감정경험이라는 심리적 효과를 발생시킨다.

자동화된 플레이어의 디지털 스펙타클이 발생하는 재미는 전통적인 플레이어의 스펙타클의 재미 생산 과정과 유사한 측면이 있지만 완전히 동일하지 않다. 가령, 야구 게임 관람과 방치형 RPG를 예로 들어보자. 운동 경기 관람 문화에서 프로선수의 플레이를 관중석에서 바라보는 행위는 거리 두기를 통해 관람객의 재미를 생산한다. 관람객은 자신의 신체를 통해 직접적이고 신체적인 경합과 경쟁에 참여하는 긴장감에서 해방된다. 대신 해당 경기에 직접 참여하는 선수 및 감독이라는 대리인을 통해서 선택(선수의 역량 및 선수 기용 방식)을 시뮬레이션하고, 결과를 예측하며, 그 예측이 맞아떨어질 것을 기대하면서 유희적 대상 및 플레이어와의 신체적 거리 속에서 심리적인 게임(mind play)에 참여한다. 그러나 원칙적으로 관중은 경기 내부의 상황에 개입할 수 없으며, 플레이 가운데 어떠한 역할도 담당할 수 없다. 여기에서 독특한 지루함이 도사리고 있다. 대면 운동 경기의 관객은 게임과 거리를 벌리고, 게임의 상황을 관조하고 구경할 수

32) Fizek, S. "Through the ludic glass: Making sense of video games as algorithmic spectacles," *Game Studies* 22(2), 2022.

있는 관객성을 획득한다. 그리고 그 개입할 수 없음 때문에, 경기에 영향을 미칠 수 없는 수동성 때문에 관중은 약간의 느슨함과 상대적인 안온함과 지루함 속에서 경기를 관람하게 된다. 이때, 관중과 게임의 근본적인 거리에 의한 지루함은 재미 생산의 조건이다. 물론 운동 경기 관람에서 지루함이 생산되는 구체적인 양태는 다양할 것이다. 응원하는 팀의 감독이 관중이 원하는 방식으로 라인업을 꾸리지 않았을 때(설상가상 경기 내용이 좋지 못했을 때), 선수들의 경기력이 생각보다 좋지 않았을 때, 경기의 흐름이 상대방으로 완전히 넘어갔을 때, 공격과 수비가 팽팽해서 좀처럼 점수가 나지 않을 때 등. 그러나 이 모든 것들을 가능하게 하는 보다 근원적인 지루함은 관중이 본 게임에 대해 관조하고 구경할 수밖에 없는 거리에서 비롯된다. 운동 경기 관람에 있어서 보다 근원적인 지루함은 관중과 게임 사이에 벌어진 거리에서 기인한다. 이 거리를 통해 관중은 능동적 플레이어가 아니라 수동적이지만 적극적으로 관심을 가진 구경꾼으로서 유희적 대상과 심리적인 놀이를 즐기면서 재미 생산에 참여한다.

자동화된 플레이어의 일종인 방치형 롤플레이링 게임(Role-Playing Game, RPG)의 디지털 스펙타클은 어떠한가? 자동화된 플레이를 주된 모드로 차용한 방치형 RPG는 자가 전투 모드를 기본적인 세팅으로 삼는다. <프로그레스 퀘스트(Progress Quest)>(2002)는 자동화 요소가 증대되는 대규모 다중 사용자 온라인 롤플레이링 게임(Massively Multiplayer Online Role-Playing Game, MMORPG)을 패러디 한 방치형 롤플레이링 게임이다. 이 게임은 플레이어가 캐릭터 이름과 종족, 계급 등을 설정하고, 주사위를 굴려서 능력치를 세팅한 후에는 게임 인공지능이 알아서 전투를 실행하도록 설계되었다. <프로그레스 퀘스트>는 이후의 많은 방치형 RPG의 다음과 같은 장르적 전형을 제시한다. 방치형 RPG의 플레이어에게는 캐릭터 선정, 무기 선택, 기타 맵 설정 등에 대해서만 제한적으로 능동적 플레이가 허용되며, 위와 같은 초기 설정이 끝나면 실제 전투는 확률과 우연에 맡겨서 경합을 벌이는 식이다. 플레이어는 가상의 전투를 기획하고 운영하는 전지적 관찰자 시점을 취한다. 게임의 캐릭터를 직접

통제하고 조작하거나 승부에서 이기기 위해 특정한 테크닉을 연마하기 보다는 각 스테이지에서의 개별 전투를 승리로 이끌기 위한 세부사항을 전략적으로 운용하고 배치하며 나머지는 룰렛 기계 돌리기 식의 '행운(alea)'³³⁾에 맡기면서 심리적 즐거움을 취한다. 따라서 자동화된 플레이어의 플레이어는 분명 수동적 플레이 상황에 놓이지만, 이들은 자신의 능동적 전략과 교차되어 수행되는 기계 및 알고리즘의 플레이를 수동적으로 관조하는 이중적인 플레이를 즐긴다.

자동화된 플레이 속에 나타나는 디지털 스펙타클의 행위에서 지루함의 재미의 생산에 개입하는 방식은 아날로그 스펙타클과 유사해 보인다. 인간 플레이어는 디지털/시뮬레이션 이미지들을 마치 인터랙티브 미디어 이전의 재현적 이미지를 바라보듯 관조하고 구경한다. 그러나 그 유희적 대상을 향한 매개는 더 이상 그 이전의 이미지들을 보고 즐길 때와 같지 않다. '디지털 구경꾼(digital spectator)'은 능동적이면서도 수동적으로 이 이미지들을 관조하고 구경하는 것이다. 이 능동적이면서도 수동적인 관조 행위의 긴장을 지속시키는 것은 기계 및 알고리즘의 플레이를 관조하는 인간 플레이어의 지루함이라는 심리적 상태이다. 반복적인 능동적인 플레이는 지루하다. 그리고 다른 존재의 플레이만 지켜보는 것도 지루한 일이다. 이 지루함의 두 가지 축을 동력으로 자동화된 플레이어의 플레이어는 참여와 비-참여, 상호작용성과 비-상호작용성의 이중화된 구조에서 능동적이고도 수동적으로 플레이를 수행하며 재미를 느끼고자 한다.

5. 기다리는 게임과 지루함

기다림은 지루함의 정서와 관련이 깊다. 기다리는 시간은 지루한 시간이며, 이 시간에 연루된 인간은 지루함을 느낀다. 놀이는 기다리는 시간 동안 느낄 지루함을 피하기 위해서 지루함을 재미의 시간으로 이행시키는

33) Caillois, R. *Man, Play, and Games*, (trans.), M. Barash, Urbana and Chicago: University of Illinois Press, 2001, p. 18.

전략적 행위이기도 하지만, 사실상 기다리는 시간은 놀이에서 반드시 필요한 조건이다. 경합을 벌이는 게임의 경우, 아날로그 게임이든 디지털 게임이든 간에 상관없이, 상대방의 플레이를 보고 적절하게 대응하기 전에 탐색하고 머뭇거리는 시간이 반드시 필요하다.³⁴⁾

디지털 플레이로서 자동화된 플레이 역시 기다리는 시간을 필요로 하는 놀이다. 일부 게임문화 연구자는 이러한 게임의 장르를 ‘기다리는 게임 (waiting game)’³⁵⁾으로 호명하기도 한다. 이는 게임의 플레이어가 능동적으로 플레이하기 위해서는 방치하는 시간, 대기하는 시간을 거쳐야 하기 때문이다. 대기 모드에서는 기계가 인간 플레이어의 플레이를 위임해서 놀이-노동에 참여한다. 여기에서 위임된 플레이를 대신하는 기계들은 존재론적 차원에서 디지털 사물들이 프로그램된 규칙, 코드의 실행과 그것들에 관여하는 역학에 관련된 행위자를 모두 포괄한다. 여기에 더해 해당 게임의 사용자 인터페이스와 게임 내러티브 역시 이러한 기다리는 놀이의 세부사항을 직조한다. 플레이어는 기다리는 게임을 통해 재미와 지루함의 이중적 상호작용(interplay)에 연루된다. 한 인터뷰 참여자가 즐거웠다는 모바일 비디오 게임 <네코 아츠메(Neko Atsume)>(2014)의 경우와 그의 플레이 경험을 살펴보자.

<네코 아츠메>는 모바일 방치형 게임으로서 가상의 고양이를 수집하고, 가상의 카메라(게임 앱에 설치된 카메라)로 사진을 찍고, 게임 내 화폐(재화) 역할을 하는 ‘펼치’를 모으도록 하여 플레이어의 관심을 끌고 재미를 유발하도록 설계되었다. 사실상 게임의 주된 캐릭터라고 할 수 있는 가상의 고양이는 플레이어가 능동적으로 조작할 수 없는 대상이며, 프로그래밍된 규칙과 코드의 실행을 통해 재현된 감상의 대상이다. 이 고양이를 보기 위해서는 일정 시간을 기다려야 하는데, 일정 대기 시간이 지나면

34) Rodriguez, H. "The Playful and the Serious: An Approximation to Huizinga's Homo Ludens," *Game Studies* 6(1), 2006.

35) Hjorth, L., & I. Richardson. "The waiting game: Complicating notions of (tele) presence and gendered distraction in casual mobile gaming," *Australian Journal of Communication* 36(1), 2009,

스크린에서 새로운 종류의 고양이도 등장해서 ‘멸치’를 놓고 가기도 한다. 가상의 사물을 수집하고 관찰하는 유희적 행위는 기다리는 시간 뒤에 오는 달콤한 심리적 보상이다.

자동화된 플레이에서 기다리는 시간은 플레이어에게 지루함을 경험하게 한다. 가상의 카메라로 고양이 사진을 찍고, 저장하고, 관찰하고, 멸치를 줍고, 주운 멸치를 다시 상점에서 고양이 장난감으로 바꿔 고양이를 유인하는 짧은 능동적 플레이가 끝나면, 플레이어가 스크린에서 더 이상 할 수 있는 일은 없어진다. 플레이어는 몇 번이고 비슷한 행위를 무의미하게 반복하다가 게임 앱을 끈다. 새로운 사건이 일어나지 않아서 지루해진 것이다. 분명, 기다리는 게임에서 기다리는 시간을 보내는 일이 마냥 지루한 것만은 아니다. 다른 기다림이 그렇듯이, 어떤 것을 기대하고 기다리는 시간, 친해지고 싶거나 호기심 어린(놀이상황에서는 유희하고 싶은) 대상을 기다리는 시간은 따분한 시간만은 아니며, 때로는 설렘과 미묘한 긴장감으로 충만한 시간이 되기도 한다. <네코 아츠메>가 재미를 생산하는 방식도 이와 같다. <네코 아츠메>에서 유희적 대상인 ‘고양이’ 캐릭터를 기다리는 행위는 재미의 중요한 요소이며, 기다림 뒤에 오는 보상은 심리적으로 재미를 느끼게 해준다. 이때 짧은 수동적 플레이 후 긴 방치 시간 동안의 지루함은 이 게임 플레이에 있어 중요한 재미 생산의 조건이다.

게임 문화상품으로서 기다리는 게임은 인앱 결제(in-app purchase)의 옵션을 제공하면서 플레이어가 다음 능동적인 플레이 타임을 기다리는 시간을 소거할 기회를 준다고 홍보한다. 예를 들어보자. 특정 플레이어는 자동화된 플레이 모드에서 발생하는 대기 시간을 피하거나 줄이는 것을 선호하며, 그 중 일부는 그렇게 하기 위해 기꺼이 현실에서 유통되는 진짜 화폐를 지불한다. 기다리는 시간과 그 동안에 현상될 지루함을 돈을 지불함으로써 회피하려는 전략이다. 물론, 기다리는 시간과 돈을 교환하는 것은 현대 자본주의 사회의 미디어 문화와 기술에서 새로운 문화현상은 아니다. 공항과 놀이동산의 패스트 트랙과 유튜브(YouTube) 프리미엄 서비스 등은 돈을 더 많이 지불한 사람에게 기다리는 시간을 제거함으로써

www.kci.go.kr

지루함의 시간을 줄일 수 있음을 약속한다. 자본주의 사회에서 시간은 돈으로 환산 가능하(다고 믿어지)며, 신체 및 심리적 에너지 역시 허투루 낭비되어서는 안 되기 때문이다. 자동화된 플레이 모드를 제공하는 기다리는 게임에서 인앱 결제 시스템은 기다리는 시간, 방치 시간 없이 빠르게 다음 게임 진행으로 넘어갈 수 있게 해준다. 예컨대, 한 인터뷰 참여자는 모바일 게임에 매달 일정 금액 이상을 지출한다고 밝히면서, 인앱 결제가 업그레이드에 많은 시간을 투자하지 않게 해주며, 1만 원 정도를 지출하면 한 달 가까이 기다리는 시간을 절약할 수 있다고 답했다. 물론, 인앱 결제를 거부하고 방치 시간을 갖는 것을 선택하는 플레이어도 있다. 또 다른 인터뷰 참여자는 자동화된 플레이 모드가 있는 모바일용 시뮬레이션 농장 게임인 〈에브리팜(Every Farm)〉(2022)을 플레이한 경험을 공유하면서 게임 안과 바깥을 오가는 상황을 상세히 기술하기도 했다. 〈에브리팜〉에서 플레이어는 가상의 농작물을 구입하고 재배하여 가상의 음식을 만드는 놀이-노동을 하게 되는데, 일련의 과정에 참여하기 위해서는 기다리는 시간이 필요하다. 이때, 기다리는 게임을 진행하기 위해서는 게임 안에서뿐 아니라 게임 바깥의 일상에서 추가적으로 기다리는 시간을 투자해야 한다.

문화상품화된 기다리는 게임에서의 진정한 문제상황은 기다리는 시간을 돈으로 환원하는 시간경제 원리의 작동이라기보다는, 비디오 게임 플레이의 특정성이라고 믿어져온 능동적인 플레이어의 자본화이며, 지루함을 재미 생산의 조건으로부터 탈각시키는 상황이다. 게임 플레이어의 자본화된 대기 시간 안에서, 플레이어는 더 이상 지루한 감정을 재미 생산의 조건으로 인지하지 않고, 게임 안과 바깥에서 충분한 자원, 즉 돈과 시간을 투자하지 않은 데 대한 심리적 처벌로 인지한다. 다시 말해, 지루함은 충분한 돈과 시간의 투자를 통해 극복해야 할 재미의 반대되는 항목으로 인지되어 재미 생산 과정의 쓸모없는 부산물로 취급되어 버린다.

6. 정동경제와 지루함

자동화된 플레이에서 지루함이 재미 생산의 조건으로 작동하지 않는 문제에 대해 조금 더 자세히 살펴보기 위해서 인간 행위자의 주목(attention)의 힘을 분석할 필요가 있다.

주지하다시피, 자동화된 플레이는 수동적 플레이어이며, 이러한 수동적 플레이 과정에서 플레이어에게 요청되는 것은 능동적인 참여가 아닌 그들의 주목이다. 자동화된 플레이는 인간 플레이어의 '본다'라는 능동적인 행위 없이도 프로그래밍된 시스템의 한계 내에서 플레이를 진행시키는 독특한 매체 특정성을 가진다. 게임 알고리즘에 의한 자동화된 플레이에서, 플레이어는 게임 플레이 과정에 참여하지 않고도, 게임 플레이가 이뤄지고 있다는 사실 자체에 주의를 기울임으로써 재미를 향유하게 된다.

왜 하필 '주목'일까? 놀이에 있어 '주목'은 유희적 행위에 몰두하고 몰입하는 인간 플레이어의 인지적 자원이다. 시간과 돈과 더불어, 유희 자본주의 체제는 더 많은 인간 플레이어의 주목을 이끌어 내고자 한다. 주목의 문제는 인간이 어떠한 유희적인 활동에 얼마나 의식적으로 관심을 기울이고 신경을 쓸 것인가, 얼마나 큰 심리적 에너지를 투입(혹은 투자)할 것인가의 문제와 연결되어 있다. 비디오 게임의 능동적 플레이에서, 인간 플레이어의 주목의 방향은 현실 세계에서 가상의 세계로 향한다. 비디오 게임에 심각하게 중독된 플레이어의 경우 게임 바깥에서도 게임 세계에 매혹되어 있을 수 있지만, 그럴 때조차 그가 다시 접속하지 않으면 게임 세계는 떠난 그대로 멈춰있거나 시작점으로 돌아가버린다. 반면, 자동화된 플레이의 수동적 플레이어에서는 플레이어가 게임 바깥에 존재할 때조차 게임 안에서 벌어지는 유희적 행위에 대한 그의 주목이 유지되거나 확대되기도 한다. 그가 화면을 보지 않고, 게임 세계에 참여하지 않더라도 게임 세계의 상황이 시시각각 변화하기 때문에, 이것이 게임 바깥에서 거주하는 플레이어의 관심을 지속적으로 끌어당긴다. 이때 주목의 에너지를 사용하는 인간 행위자는 플레이 상황이 아닐 때에도 플레이에 신

경을 쓰는 인지적 과적(cognitive overload) 상태에 놓인다. 현실 세계에 거주하면서도 가상의 세계에 주목하는 이러한 현상은, 하나의 매체에 심리적 에너지를 쏟는 ‘깊은 주목(deep attention)’이 아니라 ‘쪼개진 주목(split attention)’이자 산만함에 가깝다.³⁶⁾

비디오 게임은 컴퓨터를 매개로 유희적 참여와 관심을 유도한다. 그 가운데에서도 자동화된 플레이는 플레이어의 직접적인 참여뿐 아니라 유희적 대상을 보는 행위조차 필수적이지 않은 수동적인 주목만을 요구한다. 이러한 특징 때문에 자동화된 플레이를 채택하는 게임을 ‘백그라운드 게임(background game)’이라고 지칭하기도 한다. 백그라운드 게임의 플레이어는 몇 가지 임무를 세팅 한 후 자신의 일상을 영위하는데, 그러는 동안에도 플레이어의 마음 한편에서 자동화된 게임 진행 상황을 계속 신경 쓰기 때문이다.³⁷⁾ 백그라운드 게임에서는 게임은 진행되지만 플레이 자체는 부재하는 ‘배경적 행위(an ambient act)’³⁸⁾가 주를 이루게 된다.

1990년대 중후반, 아시아 태평양 지역의 청소년 플레이어에게 선풍적인 인기를 끌었던 전자게임 <다마고치>(1996)는 비디오 게임 플레이에서 주목의 문제를 다루는 선례(precursor)가 될 수 있다. <다마고치>는 모바일 기기에 작은 스크린에 표현된 ‘다마고치’라는 가상의 캐릭터를 키우는 게임인데, 스크린 주변에 물리적 버튼을 조작하여 먹이를 공급하고, 배변 따위를 처리할 수 있도록 설계되었다. 다만, 플레이어는 ‘다마고치’의 물리적 행위를 직접 조작할 수는 없다. 플레이어는 전지적 관찰자 시점의 ‘돌보기’의 행위를 마치고 나면 ‘다마고치’의 게임 속 시간이 흐르도록 게임을 방치해야 한다. 당시 청소년 플레이어는 이 모바일 기기를 주머니에

36) Paasonen, S. “Fickle focus: Distraction, affect and the production of value in social media,” *First Monday*, 2016.; Hayles, K. N. “Hyper and deep attention: The generational divide in cognitive modes,” *Profession*, 2007, p. 187.

37) Keogh, B., & I. Richardson. “Waiting to play: The labour of background games,” *European Journal of Cultural Studies* 21(1), 2018, p. 13.

38) Galloway, A. R. *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*, Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006, p. 10.

넣고, 자신이 키우는 가상의 캐릭터가 무탈한지를 잠깐씩 들여다보면서 마음을 쏟았다. 플레이어가 스크린 위에 재현된 시각적 이미지들을 직접적으로 보고 있지 않더라도, 즉 게임 앱을 꺼둔 상태에서도 마음의 배경(background)에 항상 ‘다마고치’의 안부를 염두에 두고 그 진행상황을 신경 썼던 것이다. <다마고치> 게임은 디지털 플레이가 ‘참여’에서 ‘(분산된) 주목’의 문제로 이행하는 지점을 여실히 드러낸다.

비디오 게임매체에서 인간 플레이어의 역할이 참여에서 (분산된) 주목으로 변화하는 현상은 다시 지루함과 재미의 이분법적 문제를 상기시킨다. 주목과 산만함의 문제는 지루함과 재미라는 정동의 문제와 맞물려서 작동한다. 주목이 분산될수록, 즉, 현실을 살아가는 사람들이 게임 바깥에서도 게임 안에 대해서 생각할수록, 지루할 틈이 없어진다. 게임매체를 중심으로 조직된 유희 자본주의의 문화산업이 인간 플레이어의 주목과 산만함을 이용하거나 그 역설적인 관계를 통해(즉, 주목을 분산시켜서 주목이라는 한정된 심리적 자원을 탕진하게 함으로써) 재미라는 정동적 형태만을 추출할 수 있다고 강박적으로 홍보하는 이유가 여기에 있다. 이러한 강박적인 유희적 상황에서 지루함은 재미의 생산의 조건이 될 힘을 잃고 소거의 대상으로 환원되는 문제에 직면한다.

IV. 지루한 지루함 vs. 지루하지 않은 지루함

지루함을 이해하고, 지루함의 의미를 생산하는 정동의 시스템으로서 비디오 게임을 바라볼 가능성은 어디에 있을까? 마지막 절에서는 이 질문에 가능한 답변을 지루함의 문제에서 탐색해보기 위해 지루함을 구성하는 두 가지 극단을 검토해보기로 하자. 이 양 극단은 각각 ‘지루한 지루함’, ‘지루하지 않은 지루함’으로 분류된다.³⁹⁾⁴⁰⁾

39) Goldsmith K.. “Being Boring,” 2004.; Richmond, S. C.. “Vulgar boredom, or what Andy Warhol can teach us about Candy Crush,” *Journal of Visual*

첫 번째 지루함의 극단은 지루한 지루함이다. 이 지루함은 순간적이고 일시적인 지루함이다. 지루한 지루함은 재미 획득의 실패, 재미의 결핍으로서 지루함으로 이해할 수 있다. 게임 문화산업에서 대중을 대상으로 한 심리적인 마케팅의 수단인 지루함이 여기에 해당된다. 두 번째 지루함의 극단에는 지루하지 않은 지루함이 있다. 지루하지 않은 지루함은 재미가 획득되지 않았을 때 느끼는 순간적이고 일시적인 지루함이 아니다. 이제껏 살펴보았듯이, 지루하지 않은 지루함은 재미의 생산을 추동하고, 재미 있는 순간으로 이행하고자 하는 힘을 발휘한다. 이러한 지루함의 전형은 고급예술(high art)과 그것을 미적인 것으로 감상하는 예술 감상자의 유희적 태도에서 찾아볼 수 있다.

현대 개념예술의 의미 생산 과정에서 지루하지 않은 지루함은 고도로 훈련된 감식안을 가진 예술 감상자의 미학적인 태도 뿐 아니라 유희적 태도 안에서 지각되고 의미화된다. 예를 들어, 현대 아방가르드 예술작업인 존 케이지의 〈4분 33초(4'33)〉를 생각해보자. 해당 작업은 무대 위의 피아니스트가 4분 33초 동안 연주를 하지 않고, 관객을 기다림의 시간으로 초대하는 형식으로 구성되어 있다. 관객은 영문도 모른 채 하염없이 기다린다. 예술 사건을 기대하던 관객의 침묵은 이내 아무것도 일어나지 않음에 대한 무료함과 따분함으로 바뀌어 간다. 기다리는 시간 안에서 예술 감상자는 지루함을 느낀다. 이때 지루함은 단지 일시적인 심적 상태로 머

Culture 14(1), 2015, p. 27.

- 40) '지루한 지루함'과 '지루하지 않은 지루함'이라는 양 극단을 설명하기 위해 사용한 '지루한/지루하지 않은'이라는 형용사는 '지루함'의 역동성과 다층성을 고려해야 한다는 전체 글 논의와는 달리 다소 고정적이고 좁은 의미를 가리킨다. 골드스미스(2004)는 '지루한 지루함(boring boring)'과 '지루하지 않은 지루함(unboring boring)'의 구분을 제안하면서, 전자는 억지로 참으면서 참여해야 하는 강제적인 행위로, 후자는 지루하지만 훌륭한 예술 감상하기 등의 자발적인 행위로 분류하면서 지루함의 두 가지 양태를 구분한다. 골드스미스가 든 후자의 예시는 미니멀리즘 음악감상이다. 미니멀리즘 음악을 들으러 갈 때, 우리가 스스로 포기하면서 자발적으로 체험하는 일종의 지루함의 상태가 있기 때문이다. 이 글은 골드스미스가 제안한 이러한 구분이 자동화된 플레이에서 작동하는 지루함의 두 가지 양 극단을 설정하고, 그 사이의 무수히 많은 지루함의 스펙트럼을 포착하는데 유리하다고 판단하여, 고정적이고 좁은 의미더라도 '지루한/지루하지 않은'이라는 형용사를 통해 지루함의 운동을 사유하고자 했다.

무르지 않고, 감상자로 하여금 예술 작업의 의미를 캐내도록 촉구하는 매개적인 역할을 한다. <4분 33초>의 예술 감상자가 지루함의 매개화 과정에 참여하지 않거나, 호기심은 촉발되었더라도 인지적 자원이 부족할 경우, 예술 감상자는 해당 작업을 난해하다고 느끼게 되고, 그의 예술 감상 행위는 따분한 행위가 된다. 반대로, 이 매개화 과정이 성공적인 인지활동으로 이어져서 예술 감상의 행위에서 정당하고 합당한 의미를 생산하게 된다면, 현상적인 지루함은 지루하지 않은 지루함으로 이행하게 된다.

디지털 플레이 가운데 자동화된 플레이에서 경험되는 지루함도 지루한 지루함과 지루하지 않은 지루함이라는 양 극단을 가진다. 한편으로, 자동화된 플레이에서 기계에 위임된 놀이-노동의 보상만을 향유하는 행위에서 지루한 지루함이 경험될 수 있다. 또 다른 극단에서, 자동화된 플레이는 거리두기의 놀이 양식을 통해 게임을 하나의 예술적 형식으로 전유할 가능성을 지닌다. 이때, 자동화된 게임은 플레이어에 의해 능동적으로 플레이 되지 않음으로써, 하나의 재현적 예술 형식을 가진 유희의 대상으로 감상된다. 예컨대 닌텐도에서 출시한 <슈퍼마리오 브로스(Super Mario Bros.)>(1985) 게임에서 배경의 흰 구름만을 남기고, 다른 모든 재현적 이미지를 모두 제거한 코리 아칸젤의 <슈퍼마리오 클라우드(Super Mario Clouds)>(2002)는 비디오 게임을 상호작용적이지 않은 자동화된 플레이 모드의 예술적 실험으로 전환시킨다.⁴¹⁾ 비디오 게임을 좋아하는 이들에게는 너무나도 익숙한, 그러나 능동적 플레이가 의도적으로 완전히 배제된 재현적인 양식의 디지털 이미지(구름 이미지)만이 스크린 위에서 동동 떠다닌다. <슈퍼마리오 클라우드>가 전시된 스크린 앞에서 인간 플레이어는 해킹된 코드의 실행으로 인해 편집되어 재현된 디지털 이미지에 개입할 여지를 잃고, 단지 그것을 관조하면서, 동시에 자신에게 주어진 지루함 속에서 디지털 구경꾼의 지위를 획득한다. 이 디지털 스펙타클 속에서 디지털 구경꾼은 비디오 게임에서 플레이어의 역할은 무엇인지를 따

41) Galloway, A. R. *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*, Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006, p. 122.

져 묻게 된다. 소위 게임과 소통할 수 있는 유일한 명령(command), 통제(control), 그리고 자유(freedom)라고 여겨졌던 플레이어의 능동적이고 참여적인 역할이 사라졌을 때, 게임매체의 의미는 어떻게 변화하는지, 지금 보고 있는 ‘구름’이라는 재현된 이미지는 회화, 영화, 그리고 텔레비전 등에서 수 없이 등장해온 ‘구름’의 이미지와 어떻게 같고 다른지 등등을 다소간의 지루함 속에서 생각할 기회를 가지는 것이다. 이것은 지루하지 않은 지루함의 유희적이며 성찰적인 경험이라고 할 수 있다.

지루한 지루함과 지루하지 않은 지루함의 양 극단을 기능성의 영역으로 삼으면서, 21세기 대중문화의 자동화된 플레이는 또 다른 두 가지 차원을 가진다.

첫 번째는 세속적이고 주관적인 차원이다. 세속적이고 주관적인 차원에서 인간 플레이어는 개인이 가진 인지적 자원에 따라 자동화된 플레이에서 경험된 지루함을 다르게 이해하고 해석한다. 즉, 자동화된 플레이에서 지루함을 경험하게 되면, 어떤 플레이어는 이 지루함을 유희적 활동을 중단하게 만드는 기호로 독해한다. 복수의 인터뷰 참여자가 설명하듯이, 자동화된 플레이가 다른 플레이 모드보다 유리한 점은 그 특유의 게임 안과 바깥에서 경험되는 지루한 느낌 덕분에 게임을 떠나 현실로의 복귀가 쉬워진다는 점이다. 이러한 종류의 지루한 게임 플레이에 대한 감정경험은 다분히 세속적인 측면을 보이는데, 여기에서 지루함은 플레이어가 시계-시간에 대한 통제력을 잃지 않는데 유용한 감정적인 기호로 기능한다. 그들은 자기 경영의 주체로서 적절한 시간 동안에만 게이밍이라는 유희적 활동에 참여하고, 다시 노동과 생산성의 시간으로 ‘돌아가거나’, 유희와 노동 사이의 경계에서 ‘균형을 잃지 않으려고’ 한다. 이러한 세속적이고 주관적인 차원에서 지루함은 지루한 지루함이라는 한 극단에 포섭되는 지루함으로 머문다.

문제는 이것이 여전히 ‘지루한 지루함’에 머문다는 것뿐 아니라, 일부 플레이어에게만 옳은 설명으로 적용될 수 있다는 점이다. 왜 일부 플레이어에게만 지루함이 현실 세계와 가상 세계의 균형을 위한 감정적 신호로

서 기능하는가? 다른 플레이어에게는 이러한 인지적 자원이 부족하기 때문인가? 혹은 비디오 매체의 증독성이 상호작용성을 배제한 상황에서도 여전히 강력하기 때문인가? 세속적이고 주관적 차원의 설명은 보충설명을 필요로 한다. 젠더, 계층, 문화적 배경 등의 사회문화적 맥락을 고려하는 사회과학적 방법론을 동원한 추가 연구가 필요할 수 있다. 그러나 이 글에서는 개별 플레이어가 소속된 집단의 사회문화적 맥락보다는 논문 전체에서 반복되어서 언급되었던 주장, 즉, 지루함이 재미 생산의 반대항이 아니라 필요조건이라는 주장을 뒷받침하는 논거로서 비디오 게임의 자동화된 플레이의 존재론적 차원인 생명과 기계 사이의 유희적, 정동적 얽힘의 관점을 검토하기로 한다.

어떻게 비디오 게임매체의 정동 경험은 지루한 지루함에 그치지 않고, 지루하지 않은 지루함으로 나아갈 수 있을까? 연구자는 이 질문에 대해 가능한 대답을 비디오 게임의 예술적 실험과 실천을 통해서만 성취될 수 있는 한정적인 것이 아니라 비디오 게임 플레이에서 지루함의 역할을 제대로 이해하는 데에서 찾고자 한다.

자동화된 플레이에서의 지루함의 역할을 이해하는 데 있어 고려해야 할 두 번째 차원은 인간과 기계의 물질적인 유희적 얽힘 속에서 지루함의 매개적 역할을 고찰하는 것이다. 연구자는 이것은 지루함의 매개성 (mediality)이라고 명명한다. 지루함은 무엇을 매개하는가? 우선, 지루함은 유희적 활동을 매개한다. 지루함은 재미만큼이나 상호주관적 (intersubjective) 속성을 지닌다. 논문의 문헌 연구 부분에서 언급했던 하이데거의 심오한 지루함에서 이러한 단초를 찾아볼 수 있다. 한 인간이 지루함을 느낀다는 것은 스스로를 시간적 존재로 인지한다는 것이며, 이 형벌과 같은 무료한 시간 속에서 인간은 자기 자신과 주변 사물들 간의 관계에서 실존적인 결단을 내릴 것을 촉구 받는다. 이러한 심오한 지루함은 인간을 비인간을 포함한 다른 행위자와의 유희적 배치 안에서 연결시키고, 참여하게 하거나, 단절시키고 관심을 거두게도 한다. 무료함, 따분함, 권태로움, 지겨움이 지겨운 시간 안에 놓인 인간이 그 시간 속에 침

잡히는 자기 자신을 열어젖히고 다른 존재들, 사물들과의 관계 속에서 무언가 재미있는 것을 하게 만들 때, 그 지겨운 시간 속에서 역설적으로 생명과 기계의 유희적인 관계성이 발생한다.

이에 더해, 지루함은 비디오 게임의 이중 구조에 놓인 긴장관계를 매개하고 실질적으로 작동하게 한다. 자동화된 플레이어의 인간 플레이어가 해당 게임의 관계가 상호작용적인 것(the interactive)에서 상호작용적이지 않은 것(the non-interactive)으로 전환될 때, 참여적인 행위에서 참여적이지 않은 행위로 전환될 때, 이 전환을 매개하는 지루함이 있다. 자동화된 플레이어에서 인간 플레이어는 전략적으로 게이밍 상황에 개입함으로써 재미를 느끼거나, 힘들거나 따분한 놀이-노동을 기계에 위임함으로써 재미를 느끼려는 이중적인 속성을 보이는데 여기에서 지루함의 매개적 역할이 작동한다. 지루함은 플레이어의 참여에서 비-참여로의 이행을 야기하고, 그 역도 마찬가지이다. 자동화된 플레이어의 스크린의 이미지가 알고리즘에 기반한 시뮬레이션 할 수 있는 이미지이자 연산된 이미지로 작동하면서도 시뮬레이션 할 수 없는 재현의 이미지로 감상되기도 하는 긴장 관계에 놓일 때, 여기에도 지루함의 매개적인 역할이 발견된다. 해당 플레이어는 놀이-노동의 지루함 때문에 비디오 게임의 능동적 플레이를 일부 포기하고 게임에서의 연산된 이미지를 재현의 이미지로 감상하는 자동화된 플레이를 실행한다. 그러나 재현의 이미지를 플레이하지 않고 감상하는 것은 지루하므로, 이 지루함으로 인해 수동적인 플레이를 중단하기도 한다. 디지털 플레이어의 재현과 컴퓨테이션이라는 이중의 긴장 관계가 지루함을 매개로 해서 작동하는 것이다. 자동화된 플레이를 둘러싼 주목과 분산된 주목의 문제에서도 지루함의 매개적 속성이 잘 드러난다. 자동화된 플레이어는 플레이어의 깊은 주목을 요구하지 않는다. 지루하기 때문이다. 그러나 인간 플레이어의 깊은 주목을 요청하지 않는 자동화된 플레이어는 역설적으로 플레이어의 분산된 주목을 필요로 한다. 현실 세계를 살아가는 동안에도 게임 안 세계에 주목할 것을 요청함으로써 플레이어로 하여금 능동적인 플레이 시간을 지루하게 기다리도록 몰아세운다.

‘자동화 시대의 비디오 게임 플레이 모드로서 자동화된 플레이는 지루한 지루함을 양산한다’고 말할 때의 지루함은 유희 자본주의의 심리 마케팅의 홍보문구와 동일한 맥락에서 의미화된 수동적인 지루함이며, 이는 지루함의 양태의 한 극단만을 설명할 뿐이다. 지루함을 고정된 심적 상태로 한정적으로 이해하는 것이다. 다른 극단, 지루하지 않은 지루함을 촉발하고 자극하는 것은 지루함의 역량을 재미를 생산하는 조건으로 이해할 때에만, 그리고 플레이어와 게임을 수행적으로 매개하는 지루함의 역량을 이해할 때에만 비로소 가능해진다.

V. 나오며

글을 시작하면서 던졌던 문제제기와 그 문제제기에 대한 비판적 응답을 마련하기 위해 다루었던 논의를 정리해 보기로 하자.

글의 초반에서, 연구자는 현대 기술 놀이문화산업에서 대중 미디어로 자리매김한 비디오 게임이 지루함의 문제를 단순화하고 있다고 지적했다. 게임 문화산업의 심리 마케팅은 비디오 게임매체가 문화소비자-플레이어의 지루함을 소거하는 역할을 한다고 홍보해왔다. 그러나 이러한 심리 마케팅은 비디오 게임에서의 지루함을 재미 생산의 실패로 한정적으로만 바라본다. 가령, 비디오 게임 문화산업에서 폭넓게 수용된 자동화된 플레이는 인간 플레이어가 게임에 참여하면서 경험하는 각종 지루한 상황을 기계 및 알고리즘에 위임함으로써 지루함의 소거를 약속한다.

연구자는 이러한 관점이 비디오 게임 플레이의 목적을 ‘지루한 지루함’으로만 이해하는 좁은 견해라고 비판하면서, 자동화된 플레이를 통해 비디오 게임의 지루함의 역동성을 분석함으로써 비디오 게임을 정동적 시스템으로 이해할 수 있다고 주장한다. 이는 ‘지루하지 않은 지루함’을 생산하는 비디오 게임의 가능성을 탐색하면서 가능했다. 특히 비디오 게임의 매체 특정성을 바로 이해하고 이것이 자동화된 플레이에서 어떻게 맥락화

되는지를 살피는 것이 중요했다. 비디오 게임의 재미 생산은 플레이어의 게임에 참여하거나 참여하지 않는 활동의 긴장에서, 인간에 의해 플레이된 것과 기계 및 알고리즘에 의해서 플레이된 것 사이의 긴장에서, 재현된 이미지와 연산된 이미지의 긴장에서, 그리고 플레이어가 게임 세계에 주목하는 방식과 주목하지 않는 방식의 긴장의 관계에서 체현된다. 이러한 긴장 관계 속에서 기계 및 알고리즘이라는 비인간 행위자와 인간 플레이어의 유희적, 정동적 얽힘이 창발하고 지속된다.

자동화된 플레이에서 지루함은 유희적 얽힘의 결과(즉, 재미 생산의 실패)로 얻어지는 심적 상태일 뿐 아니라 유희적 얽힘을 촉발하고, 지속하게 만들고, 때로는 중단하게 만드는 매개적인 힘이다. 자동화된 플레이는 인간 플레이어와 기계 플레이어의 긴장 상태를 통해 재미를 추출하고자 한다. 이때 인간 플레이어가 해당 게임을 향해 가지는 공간적이고, 시간적이며, 심리적인 거리감은 게임의 매체 특정성의 이중 구조의 긴장 관계를 유지하기 위한 선제조건이다. 인간 플레이어는 이러한 거리를 통해 자신에게 체현된 지루함을 매개로 해서 게임매체가 가진 이중 구조의 긴장 관계를 지속하고 유지한다. 이러한 맥락에서 자동화된 플레이에서 지루함은 재미 생산의 실패가 아니라 재미의 생산의 조건이 된다. 놀이와 게임 플레이에 있어 지루함의 매개적 역할을 정합적으로 이해하는 것은 인간-기계의 유희적, 정동적 얽힘 속에서 인간, 기술, 그리고 놀이의 의미를 성찰하는 데에 도움을 줄 것이다.

참고문헌

- 김종갑, 「서문」, 『권태-지루함의 아나토미』 몸문화연구소 엮음, 자음과 모음, 2013, 9~15쪽.
- _____, 「근대의 증상으로서 지루함」, 『권태-지루함의 아나토미』 몸문화연구소 엮음, 자음과 모음, 2013, 59~76쪽.
- 윤태근, 「근대의 일상적 정서로서 '지루함'과 문화산업의 태동」, 인문콘텐츠 62, 2021, 83~106쪽.
- 황혜진, 「사대부의 권태, 그 문명비판적 의미 -이규보의 〈용풍〉, 성간의 〈용부전〉, 성현의 〈조용〉을 대상으로-」, 『권태-지루함의 아나토미』, 몸문화연구소 엮음, 자음과 모음, 2013, 97~118쪽.
- Anable, A.. *Playing with Feelings: Video Games and Affect*, Minneapolis: University of Minnesota Press, 2018.
- Caillois, R.. *Man, Play, and Games*, (trans.), M. Barash, Urbana and Chicago: University of Illinois Press, 2001.
- Couldry, N.. "Transvaluing media studies," *Media and Cultural Theory*, 2005, pp. 177~194.
- Fizek, S.. *Playing at a Distance: Borderlands of Video Game Aesthetic*, [Kindle Edition], Cambridge: MIT Press, 2022.
- Galloway, A. R.. *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*, Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006.
- Grossberg, L.. "Another boring day in paradise: rock and roll and the empowerment of everyday life," *Popular Music* 4, 1984, pp. 225~258.
- Hayles, K. N.. "Hyper and deep attention: The generational divide in cognitive modes," *Profession*, 2007, pp. 187~199.
- Heidegger, M.. *The Fundamental Concepts of Metaphysics World, Finitude, Solitude*. (trans.), W. McNeill & N. Walker, Bloomington: Indiana University Press, 1995.
- Hjorth, L., & I. Richardson. "The waiting game: Complicating notions of (tele) presence and gendered distraction in casual mobile gaming," *Australian Journal of Communication* 36(1), 2009, pp. 23~35.
- Kellner, D.. *Media Spectacle*, London and New York: Routledge, 2008.

- Keogh, B., & I. Richardson. "Waiting to play: The labour of background games," *European Journal of Cultural Studies* 21(1), 2018, pp. 13~25.
- McGonigal, J.. *Reality is broken: Why Games Make us Better and How They can Change the World*, New York: Penguin, 2011.
- Parikka, J.. "New materialism as media theory: Medianatures and dirty matter," *Communication and Critical/Cultural Studies* 9(1), 2012, pp. 95~100.
- Richmond, S. C.. "Vulgar boredom, or what Andy Warhol can teach us about Candy Crush," *Journal of Visual Culture* 14(1), 2015, pp. 21~39.
- Safranski, R. *Zeit: was sie mit uns macht und was wir aus ihr machen*, Carl Hanser Verlag GmbH Co KG, 2015. (『지루하고도 유쾌한 시간의 철학: 시간이 우리에게 주는 것, 우리가 시간으로 하는 일』, 김희상 (역), 은행나무, 2016.)
- Scholz, T. (ed.). *Digital Labor: The Internet as Playground and Factory*, London and New York: Routledge, 2012.
- Schwartz, V. R.. *Spectacular Realities: Early Mass Culture in Fin-de-siècle Paris*, Berkeley: University of California Press, 1998. (『구경꾼의 탄생: 세기말 파리, 시각문화의 폭발』, 노명우, 박성일 (역), 마티, 2006.)
- Svendsen, L.. *A Philosophy of Boredom*. (trans.), J. Irons, London: Reaktion Books, 2005.
- Toohey, P.. *Boredom: A Lively History*, New Haven and London: Yale University Press, 2011. (『권태』, 이은경 역, 미다스북스, 2011.)
- Fizek, S.. "Through the ludic glass: Making sense of video games as algorithmic spectacles," *Game Studies* 22(2), 2022. (https://gamestudies.org/2202/articles/gap_fizek, 2023년 9월 15일 접속)
- Goldsmith K.. "Being Boring," 2004, (https://writing.upenn.edu/library/Goldsmith-Kenny_Being-Boring.html, 2023년 9월 1일 접속).
- Paasonen, S.. "Fickle focus: Distraction, affect and the production of value in social media," *First Monday*, 2016.

(<https://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/6949/5629>
, 2023년 9월 1일 접속)

Rodriguez, H.. “The Playful and the Serious: An Approximation to Huizinga’s Homo Ludens,” *Game Studies* 6(1), 2006.

(<http://gamestudies.org/0601/articles/rodrigues>, 2023년 9월 1일
접속)

Swink, S.. “Game Feel: The Secret Ingredient,” *Gamedeveloper*. 2007.

([https://www.gamedeveloper.com/design/game-feel-the-secret-in
gredient](https://www.gamedeveloper.com/design/game-feel-the-secret-ingredient), 2023년 9월 1일 접속)

Abstract

Automated Play and Boring Systems: Focusing on Automated Play in Video Games

Lim, Yeon-Kyoung (Ewha Womans University, Research Professor)

This article argues for the role of boredom in video games, a popular form of technological play in the age of automation, and analyzes the relationship between video games and human players mediated through it. Automated play, also known as passive, self-running play in video games, brings the issue of boredom in video games to the forefront. The experience of boredom in automated play is diversified by the spatial, temporal, and psychological distance between the player and the game. In the tension between the twofold structures of participation and non-participation, representation and computation, attention and distraction unique to the video game medium, boredom and fun are not binary opposites, but interplay. The problem of boredom in automated play helps us understand the material-affective dynamics of the playful relationship between human players and games. This will ultimately provide an opportunity to reflect on the meaning of play and gaming in an age where play is being automated.

Keywords: video games, automated play, boredom, automation of play, affective systems.

논문 투고일: 2023년 09월 17일
심사 완료일: 2023년 10월 12일
계재 확정일: 2023년 10월 18일

