

[2016 Culture/Science International Conference]

# Digital Tribe and Youth Culture of East Asian Regions

18 Nov. 2016 (Fri), 13:00~18:00  
BEXCO Exhibition Center 1 #212

**Host:** The Journal of Culture/Science,  
Center for Culture & Society(CCS),  
and the Graduate School of Sogang University

**Sponsor:** Korea Internet Digital Entertainment Association,  
NHN Entertainment, NEXON, NCSoft,  
and National Research Foundation of Korea



# 순서

## 개회사 및 축사

### 제 1 부: 동아시아 청년문화의 현재

사 회: 원용진(서강대학교 커뮤니케이션학부 교수)

- 제 1 발표 “동아시아 청년과 테크노 문화” ----- 1  
발표: 이광석(서울과학기술대학교 IT정책전문대학원 디지털문화정책전공 교수)  
토론: 오쓰카 에이지(국제일본문화연구센터 교수)
- 제 2 발표 “탈정치화와 재정치화”  
발표: 허웨이(베이징사범대학교 예술과 미디어대학 디지털미디어과 교수)  
토론: 박현선(연세대학교 미디어아트연구소 전임연구원)

### 제 2 부: 디지털 문화부족과 온라인 커뮤니케이션

사 회: 권명아(동아대학교 국어국문학과 교수)

- 제 1 발표 “디지털 게임 플레이와 ‘타자’에 대한 신뢰(Game play as faith)” ----- 9  
발표: 요시다 히로시(리쓰메이칸대학교 대학원 첨단종합학술연구과 교수)  
토론: 김상민(서울대학교 미학과 강사)
- 제 2 발표 “한국의 클라우드펀딩으로 보는 청년 표상” ----- 27  
발표: 김일림(한국예술종합학교 영상원 강사, <문화/과학> 편집위원)  
토론: 장거하오(마카오과학기술대학교 인문예술대학 조교수)
- 제 3 발표 “오락의 힘” ----- 36  
발표: 판이판(상하이대학교 문화연구과 석사)  
토론: 조선령(부산대학교 예술문화영상학과 교수)

### 제 3 부: 동아시아 내 디지털 게임 문화부족의 특성

사 회: 박자영(협성대학교 중어중문학과 교수)

- 제 1 발표 “게임화하는 방송, 플레이어로서의 시청자” ----- 62  
발표: 강신규(서강대학교 언론문화연구소 책임연구원, <문화/과학> 편집위원)  
토론: 요시다 히로시(리쓰메이칸대학교 대학원 첨단종합학술연구과 교수)
- 제 2 발표 “단기 90년대, 중국 컴퓨터 게임의 역사와 문화에 대한 초탐” ----- 86  
발표: 덩젠(상하이대학교 문화연구과 박사과정)  
토론: 김대성(<문화/과학> 편집위원)
- 제 3 발표 “양식화된 시뮬레이션으로서의 초기 JRPG” ----- 101  
발표: 마쓰나가 신지(도쿄예술대학교 조교)  
토론: 홍성일(서강대학교 언론문화연구소 책임연구원)

## 폐회사





## 동아시아 청년과 테크노문화:

### 청년 난민의 노동지옥 던전 탈출기

이광석(서울과학기술대)

#### 1. 동아시아 청년 비공식 난민

오늘을 사는 청년들은 첨단 기술 현실 속에 살고 있는 디지털부족이기도 하지만 현실 삶의 물질적 조건을 굶어 보자면 그야말로 좀비 같은 신세대. 계급과 세대 수탈에 시달리다 쓸모가 없으면 폐기처분 된다는 점에서 그렇다. 청년들 삶의 질곡들이 여간해선 밖으로 드러나지 않는 점도 특징적이다. 사회적 약자 마냥 자살과 사고 등 극단적 삶의 희생과 포기 에 의해 사회적으로 그 존재감이 드러나기 전까지 이들은 있는 듯 없는 듯 도시를 배회하는 유령과 같다. 사회마다 청년들은 다종다양한 생활 배경으로 엮여 있어서 계급과 계층으로 온전히 부를 수 없지만 시간이 가면 갈수록 정치경제적 불평등 요인이 이들 청년 세대와 포개지는 경향이 커진다. 연령 차이가 경제적 불평등과 착취의 근거가 되는 시대로 돌입했다. 이에 따라 오늘 청년들은 점차 연령 '세대위치'(generation location)가 사회적으로 밑바닥을 구성하는 계층화된 '실제세대(actual generation)가 되어 간다.<sup>1</sup>

동아시아 정치경제 상황 속 청년들의 삶의 팍팍한 모습들은 그리 크게 다르지 않다. 한국을 비롯해 동아시아 청년들의 삶은 고용 불안의 가장 큰 희생양이 된 지 오래다. 예를 들어, 중국 대도시 외곽에 거주하면서 주로 3차 산업에 종사하는 저임금 노동자층 '농민공[民工]'과 그들의 아들딸들인 신세대 농민공, '신공런(新工人)'은 자본주의 사회의 비정규직 노동자와 흡사한 노동 환경에서 아니 더 열악한 밑바닥 변경의 삶을 영위해왔다.<sup>2</sup> 서울에서는 시간제 비정규직을 낮춰 부르는 '알바',<sup>3</sup> 그리고 정규직으로의 입성이라는 거의 가망 없는 꿈을 먹고 사는 '인턴' 노동이 비정규직 청년 노동의 주를 이룬다. 일본 도쿄를 중심으로 피시방에서 잠자리를 해결하는 '넷카페난민(ネットカフェ難民)'을 포함해 비정규직 청년 노동자군 '프리터(フリーター; freeter)들이 최근 들어 더욱 극심하게 사무직과 서비스 업계 '블랙기업(ブラック企業 burakku kigyō)들에 의한 과잉 노동착취에 시달리고 있다.<sup>4</sup>

청년 세대들의 저임금과 불확실한 미래는 오히려 역설적으로 어려운 현실에 안주하는 일본의 '사토리세대(さとり世代)를 낳고, '붕시대(崩世代)라 불리는 대만의 청년 '체념' 세대를 키워왔다. 오늘날 도쿄와 타이베이의 젊은이들은 각각, 미래 체념

<sup>1</sup> 세대 구분을 정량적으로 출생년도와 생애사에 따라 행하는 방식은 이제 어느 누구도 따르지 않는다. 칼 만하임(Marheim, K. 1952. *The Problem of Generations* (pp. 276-322), *Essay on the Sociology of Knowledge*, Routledge)의 세대 용어법을 차용할 필요가 있다. 즉 그에 따르면, 세대 구분은 대체로 '결정적 집단경험'의 차이로 이뤄진다. 즉 연령대로 나뉘는 것이 '세대위치'이고 생물학적 리듬에 기반을 둔 사회적 위치이다. 반면 만하임이 보는 역사경제사회문화적 변수에 따른 결정적 집단경험의 차이가 보통 '실제세대'에 해당한다. 후자인 실제 세대가 세대를 가르는 사회학적 준거가 된다고 볼 수 있다. 아이러니하게도 오늘의 청년의 존재론적 상황을 살펴 보면, 세대위치와 실제세대가 거의 엇비슷하게 겹쳐진다. 즉 청년들의 정치경제적 집단경험이 구조적으로 거의 연령세대와 동질화하면서 이들은 실제세대와 거의 차이가 없는 존재가 된다.

<sup>2</sup> 윤종석 (2014). 「중국의 농민공과 체제전환」. 『국제노동브리프』, 12(2), 100-109, 그리고 정규식 (2016). 중국 신공런(新工人)의 집단적 저항과 공회 의 전환, 2016 한국산업노동학회 봄 정기학술대회 - 저성장시대의 산업과 노동 발표문.

<sup>3</sup> '알바'란 말은 독일어 '아르바이트(Arbeit, 노동)와 대학생의 합성어, '알바생(arbeit生)이란 호칭에서 나왔다. 최초 청년 노동은 노동자로서 보다는 대학생 신분에서 한 때 거치는 '부업(副業)이나 용돈벌이로 보는 사회 풍토가 깔려 있었던 것이다. 90년대말 국내 금융위기 이후로 청년 알바노동의 성격이 비정규직 생업의 의미로 바뀌면서 알바란 말이 청년 비정규직 노동의 상징어로 쓰이고 있다. 흥미롭게도 80년대말부터 일본에서 널리 쓰이는 파트타임 노동자의 조어, '프리터(freeter)는 자유(free)와 아르바이터(arbeiter)가 합쳐져 생성된 말이다.

<sup>4</sup> Mie, A. (2013). Unpaid overtime excesses hit young. *Japan Times*. June 25.

과 현재의 행복에 지족하는 ‘컨서머토리’(consummatory)화와<sup>5</sup> “작지만 확실한 행복” 즉 ‘샤오취싱’(小確幸)이라는 소소한 오늘의 인락에 만족하는 소극적 삶을 살아가는<sup>6</sup> 한국의 청년들은 ‘88만원세대’<sup>7</sup>, ‘삼포세대(三拋世代)’란 체념과 달관의 세대에서 모든 것을 포기한 ‘N포세대’로 불린다. 삼포세대란 나이가 먹어도 제대로 된 번듯한 직장조차 얻기 힘들고, 사실상 연애, 결혼, 출산을 포기한 청년 세대를 뜻한다. 한국의 청년들은 이와 같은 부정적 현실에서 버티거나 부대끼거나 ‘헬조선(Hell朝鮮)’<sup>8</sup>의 현실에서 탈출하기 위해 국가를 포기하는 대열에 합류하는 무리로 갈린다. 이들은 변변한 주거 공간도 없이 부유하고 방황한다. 예를 들어, 타이완의 아파트 한 채를 5평씩 쪼개 사는 ‘타오광(套房)’, 홍콩의 1.5 m<sup>2</sup> 인간닭장이라 불리는 ‘큐비클(cubicle)’, 일본의 피시방 ‘넷카페’, 한국의 원룸과 고시원 등은 청년의 지친 몸을 누이는 임시 거처들이자 삶의 고독한 던전(dungeon)이다.<sup>9</sup> 이들은 엄연히 자신들의 국적을 가진 현재와 미래 경제인구의 주축임에도 불구하고 국가가 그들의 익숙한 절망을 현실의 이슈로 진지하게 다루지 않고 던전 안에서 홀로 표류하도록 방치한다는 점에서 한 사회의 비공식 난민과 같다.

게임 등 테크노 혹은 디지털 온라인 문화는 비공식 난민이나 쫓겨간 자와 같은 처지의 동아시아 청년들이 오늘 현실을 버티는 몇 안되는 중요한 놀이이자 활력 구실을 해왔다. 과거와 달리 오늘을 사는 청년들이 지닌 새로운 감각과 공력은 디지털 국면을 넘어서고 있는 첨단기술의 조건에 힘입은 바가 크다. 이제 이들은 신생 기술에 대한 특정 신체 감각(촉각, 상황과 패턴 인식과 멀티태스킹 등)에서 다른 어떤 세대에 비해 발달해 있다. ‘노오력’(죽을 힘을 다한 노력)의 배신<sup>10</sup>과 비정규직 착취가 일상화된 현실에서 그리고 지배의 구도 아래서 테크노문화는 청년에게 일상을 위로하는 기쁨 속 단비와 같다. 비슷한 취향, 놀이, 재잘거림 등이 거대하게 윙윙거리는 인터넷과 소셜미디어의 가상 공간을 그들에게 오아시스일 수 밖에 없다. 자신의 원룸에서 거리에서 작업장에서 게임방에서 청년들은 몸에 회로화된 전자 기기를 칭칭 감고 거대한 가상 던전의 세계로 들어가 자유를 만끽한다.

이 글은 물론 현실을 벗어나 첨단기술로 이뤄진 가상세계의 던전들을 헤매는 청년의 예찬론이 아니다. 오히려 동시대 테크노 문화가 동아시아 청년에게 다시 한번 강력한 현실 세계의 세대 착취와 지배력으로 등장하고 있다는 사실을 강조하려 한다. 우울한 얘기다. 하지만, 가장 정확한 절망의 현실 파악이 또 다른 자유의 공간을 구축할 수 있는 우회로이기도 하다. 나는 이 글에서 오늘날 현실의 청년 쫓비노동이 가상 세계의 잉여노동 혹은 놀이노동으로 연장되는 현실을 살피려 한다. 비정규직에 대한 노동력 수탈의 물리적 강도가 크게 미치지 않을 것 같은 일터 밖 시간과 공간에서까지 청년 잉여력의 에너지 흡수가 인터넷과 모바일 기술을 매개해 폭넓게 발생하고 있음을 보고자 한다. 이러한 거대한 던전의 억압적 질서에서 오늘 청년은 무엇을 할 수 있을 것인가? 어렵지만 이에 대한 청년 자율의 대항력 마련을 고민하는 것이 이 글의 목표다.

## 2. 기술잉여사회와 동아시아 청년노동

나는 국내 기술 발전의 독특한 양상을 두고 ‘기술잉여사회’(Tech-glut Society)란 용어로 줄곧 표현해왔다. 기술에 무슨 잉여가 있나 싶을텐데, 내가 보는 ‘기술잉여’란 한 사회의 기술 수용이 차고 넘쳐 흘러 통제가 잘 안되는 비정상적 ‘과잉’에 가깝다. 그러면 누군가는 차라리 과잉이란 말을 쓰지 그러냐고 따질 수도 있겠다. 하지만, ‘잉여’에 또 다른 여러 다의적 맥락들이 걸쳐 있기에 나는 이 말을 굳이 고수해왔다. 기술 그 자체로 보면, ‘잉여’란 한 사회의 통제 능력 이상으로 과도하게 비정상적이거나 굴절적으로 활용되는 상황을 지칭한다. 문화적으로 보면, 잉여는 실업이나 무직 청년을 낮춰부르는 말이기도 하다. 또 우리가 자본주의 생산관계 속에서 끈질기게 밝히려 한 잉여 개념에는 노동가치의 실질적 생산과 전유가 관계한다. 이들 ‘잉여’ 개념들은 겉보기에 불필요한 시족의 존재 같아 보여도 실제 그것의 숨통을 쥐고 있는 통제의 목끈을 놔버리면 사회적 증여와 호혜의 풍요로운 가치로 돌변하는 것들이기도 하다.

<sup>5</sup> 古市 憲壽 (2011). 『絶望の国の幸福な若者たち』 / 후루이치 노리토시 (2014). 이연숙 (옮김). 『절망의 나라의 행복한 젊은이들』, 민음사.  
<sup>6</sup> 林宗弘, 洪敬舒, 李建鴻, 王兆慶, 張峰益 (2011). 『崩世代 財團化 貧窮化與少子女化的危機』, 台灣勞工陣線, 그리고 이광수 (2015). - 「대만의 ‘딸기족’은 무엇을 꿈꾸나? ‘소확행’ 추구에 몰두하는 대만청년」, 《프레시안》, [http://www.pressian.com/news/article.html?no=126719&ref=nav\\_search](http://www.pressian.com/news/article.html?no=126719&ref=nav_search)  
<sup>7</sup> 우석훈·박권일 (2007). 『88만원 세대: 절망의 시대에 쓰는 희망의 경제학』, 레디앙. 한 달에 약 65달러 정도의 미친한 수입으로 연명하는 청년 세대를 지칭하는데, 서유럽에서는 비슷하게 ‘1,000유로세대’란 개념이 있다.  
<sup>8</sup> ‘헬조선’은 자욱과도 같은 한국이라는 뜻의 비하어이다. 디시인사이드 역사 갤러리에서 시작됐고 봉건 조선과 닮은 현재 삶의 조건을 비하하는 말로 폭넓게 청년 사이에서 쓰이고 있다. ‘헬조선’은 ‘죽창’ 혹은 ‘탈출’이란 말과 짝패를 이루면서, 한반도로부터 떠나고자 하는 청년들의 노동이민과 현대판 도시봉기 등 온라인상에서 논의를 불지피고 있다.  
<sup>9</sup> 미스핏츠 (2016). 『청년 난민되다: 동아시아 청년 주거탐사 르포르타주』, 코난북스.  
<sup>10</sup> 조한혜정 외 (2016). 『노오력의 배신: 청년을 거부하는 국가, 사회를 거부하는 청년』, 창비.

동아시아 국가들에는 이와 같은 기술잉여의 독특한 결이 스며서 여러 형태의 기술잉여사회를 구축한다. 일본의 경우를 보자. 기술잉여사회의 모습이 여러 요인들에 의해 발생하겠지만, 일본은 유난히 아래로부터의 청년 서브컬처가 오랫동안 테크노문화의 형성에 영향을 미친 경우다. 일본식 장인문화와 ‘오타쿠(オタク)문화의 독특함이 함께 합쳐지면서 현재 일본의 하이테크 문화를 구성하고 있다.’<sup>11</sup> 더 나아가 일본의 ‘오타쿠계(系) 문화’는 디지털 엔터테인먼트 산업 확대에 힘입어 글로벌한 영향력을 발휘하고 있다.<sup>12</sup> 문제는 이들 오타쿠 문화가 초기 ‘창조하는 오타쿠 크리에이터’에서 단순히 ‘소비하는 오타쿠 유저’로 점차 퇴화한다는 데 있다.<sup>13</sup> 달리 말하면, 청년 자생과 자율의 오타쿠적 언더그라운드 가치의 많은 부분이 시간이 지나면서 일본 내 가전 및 게임 플랫폼 등의 기업 가치로 흡수되고 있다고 볼 수 있다. 게다가 국가주도형 기술정책, ‘넷우익(ネット右翼)’의 강한 정서,<sup>14</sup> 개인 프라이버시 중시 문화 등이 일본형 기술잉여의 특징적 요소로 작동하고 있다.

중국은 정치적으로 다른 어느 국가보다 강력한 온라인 통제 시스템이 곳곳에 스며있다. 국가에 의해 위챗, 텐센트, 알리바바 등 자국의 온라인 기업들이 보호받고 성장하며, 정보기술 정책의 대부분이 당에 의해 주도적으로 계획·입안되는 구조를 지닌다. 온라인 표현에 대한 사회적 책임과 통제를 크게 강조하면서 인민 표현의 자유를 위협하고 있다. 즉 외형적 성장에 비해 사회주의 정부에 의한 관료사회적 질곡과 퇴행들이 깊숙이 자리잡고 있다는 점을 확인할 수 있다. 이처럼 국가 통제를 위시해 기술잉여적 요소들이 대부분 연계되어 압도적으로 중국사회의 사회적 상상력을 짓누르고 있다. 청년 세대만 보자면, 기술 성장의 기폭제로 천안문사건 이후 90년대 출생한 1억 4천여명의 청년세대, ‘주렁허우(九零後)’ 세대에 기대하는 국가와 사회의 욕망이 거대하다. 국가는 이들의 IT창업을 지원하고 배양해 중관촌(中關村) 등을 통해서 미 실리콘밸리 모델과 흡사한 위용을 만들어내길 욕망한다.<sup>15</sup> 오늘날 일본 오타쿠의 소비형 유저로의 퇴화만큼이나, 중국 주렁허우에 대한 사회의 신화적 투영이 느껴진다. 과거 이념의 완장을 찬 홍위병(紅衛兵) 청년들을 대신해 이제 인터넷으로 무장한 청년단이 국가의 미래를 세우려는 이들로 등장하고 있다.

한국은 두 국가와 비슷하지만 국가-기업 공생형 기술 발전을 보여 왔다. 특히 재벌사와 이동통신사의 지배적 위상, 권력형 기술통제 정치, 기술강박적 소비 문화와 욕망 등이 기술잉여감을 부채질해 왔다고 볼 수 있다. 물론 내가 보는 국내 기술잉여는, 젊은 세대 중심의 강한 사회성을 지닌 온라인 커뮤니티 문화가 있는 반면, 일본 ‘재특회(在日特權を許さない市民の会)’와 흡사한 ‘일베’ 등 넷우익의 우울한 출현과 성장도 함께 공존한다.

이렇게 보면 동아시아 기술잉여사회는 기술적 가능성, 권력의 통제 능력, 청년의 자본주의적 포획과 일탈이 뒤섞여 한 사회에서 누적적으로 진화하는 특유의 기술문화를 구성한다고 볼 수 있다. 이 글은 기술잉여사회의 독특한 면모를 오늘의 청년세대, 특히 국내 노동문화의 변화를 통해 바라보고자 한다. 다시 말해 세대 격차가 계급 격차로 합쳐지는 청년의 존재로 끼어드는 첨단 기술의 매개적 역할을 바라본다. 청년의 기술잉여감이 무엇인지 주로 한국 청년들의 사례로부터 살펴보는 것이 이 글의 목표다. 하지만, 글의 내용을 굳이 한국의 특수 사례로 한정해서 바라볼 이유는 없다. 적어도 동아시아 국가들에서 진행되는 청년세대와 기술잉여의 문제적 상황에 대한 일반적 관찰이기도 하다.

### 3. 기술잉여사회와 청년노동의 특수성

#### 1) 오프라인 쯤비노동

<sup>11</sup> 오타쿠는 단순한 팬이나 마니아 차원이 아니라 특정 분야를 너무 좋아해 전문가 수준에 오른 집단들을 일컫는다. 이들은 일본 대중문화 파위의 원동력이자 전문성을 갖고 80년대 이후 일본의 비디오게임과 오늘날 인터넷의 기초와 문화를 주도했던, 소위 ‘신인류’라 불리던 서브컬처 그룹들과 세대적으로 그리고 취향적으로 겹친다. 大澤真幸(오사와 마사키) (1995). 《電子メディア論—身体のメディア的変容》, 오석철이재민 역 (2013), □ 『전자미디어, 신체·타자·권력』, 서울: 커뮤니케이션북스

<sup>12</sup> 아즈마 히로키의 평가에 따르면, 그 누구보다 80년대 전후 출생한 이들로 1990년대 중반 이후 일본 대중문화를 선도한 ‘제3세대 오타쿠’ 계열이 특히 일본의 문화산업과 떼려야 뗄 수 없는 가장 긴밀한 세대군이라 볼 수 있다. 이들을 겨냥했던 <신세기 에반겔리온>이란 TV애니메이션이 당시 대단한 인기를 얻고 이것이 만화, 게임 등 엔터테인먼트 영역으로 확대되면서 일본내 오타쿠 세대의 하위문화는 문화산업 안으로 점차 계열화하기 시작한다. 이들 세대군의 특징 캐릭터들에 대한 의사수배 현상인 ‘모에(萌え)문화’는 개인적 취향은 물론이고 일본 문화산업을 이끌었던 주요 동력이기도 했다. 東浩紀(이즈마 히로키) (2001). 《動物化するポストモダン—オタクから見た日本社会》, 이은미 역 (2007), □ 『동물화하는 포스트모던—오타쿠에서 본 일본사회』 □ 서울: 문학동네, 그리고, 東浩紀(2007). 《ゲーム的リアリズムの誕生—動物化するポストモダン2》. 장이지 역 (2013), 『게임적 리얼리즘의 탄생: 오타쿠, 게임, 라이트노벨』 □ 서울: 현실문화 참고

<sup>13</sup> 大塚英志(오쓰카 에이지) (2015). 『순문학의 죽음—오타쿠 스토리텔링을 말한다』, 산정우 역, 북바이북.

<sup>14</sup> 安田浩一(아스다 고이치) (2012). 《ネットと愛国—在特会の「闘」を追いかけて》, 김현욱 역 (2013), 『거리로 나온 넷우익』, 후미니티스

<sup>15</sup> Farrar, Lara (2010). How will China's tech-savvy, post-90s generation shape the nation? CNN, July 19, <http://edition.cnn.com/2010/TECH/social.media/07/18/china.post90s.generation>

연상호(延尙昊)감독의 애니메이션 영화 <서울역>(2016)을 보자. 좀비들은 최초 대다수 시민들이 외면하는 사회적 약자, 특히 노숙자로부터 번성한다. 이들은 있으면서 없는 존재다. 사회 관심 밖에 머무르면서 전염의 속도 또한 매우 빠르다. 노숙자는 한 때 한국 사회의 기층을 형성했던 경제 인구였지만, 금융위기의 여파로 기업과 정부에게서 버림을 받아 소모품이 됐다. 서로의 살을 뜯어먹는 좀비의 전염병은 처음에 그 어느 누구에게 위협이 되질 않는다. 하지만, 그들의 증상이 밖으로 차고 넘치자마자 사회를 급속도로 위협하고 파국의 상태로 몰아간다.

경제 성공의 신화에서 탈락한 노숙자들의 아들딸이 그 뒤를 이어 또 다른 좀비가 되어간다. 청년 좀비는, 일용직노동, 비정규직 하청노동, 하이테크 흡혈노동, 그림자노동, 열정노동, 인턴노동, 알바노동, 밀바닥노동 등 산업 시대의 대를 잇는 악랄한 노동 수탈에 무방비로 노출된다. 이들이 지키려는 최저시급은 영업장에서는 최고 시급이 되고, 현장에서 청년의 나이는 청소년과 섞이며 연령대가 내려간다. 계속해 이어지는 하청 노동자의 죽음, '30분' 신속배달용 오토바이에 몸을 싣고 숨지고 다친 알바들, 삶의 희망을 잃은 투신과 자살 등은 우리 사회 내부 비공식 난민의 모습들이다.

오늘의 청년들은 그렇게 좀비이자 난민 아닌 난민이 되었다. 이들은 사회적으로 인정받지 못한 비공식 난민이다. 국제적으로 나라를 잃거나 이를 포기한 국제 난민의 법적 지위자만을 난민으로 봐선 곤란하다. 이제 국가와 사회가 돌봄을 망각할 때 청년들은 스스로 보트피플이 되려 한다. 이들은 자발적으로 보트에 오르는 '희망난민'이다. 후루이치 노리토시가 『희망난민』 한국판 서문에서 인용한 젊은이의 삶에 관한 한 조사에 따르면,<sup>16</sup> 한국 청년의 미래 희망과 기대감이 82%에 육박하는 반면 일본이나 핀란드의 청년들은 거의 저조하다. 청년의 희망과 꿈의 기대치가 큰 반면 현실에서 이들에게 그 미래가 보이지 않을 때 한국 사회에서 그 위기와 파국이 더 최고조에 이를 수 있다는 점을 잘 보여주고 있다. 꿈과 현실이 크게 엇갈려 고쳐하는 청년 존재를 그는 '희망난민'이라 불렀다.

미래없는 좀비노동의 확산은 전지구적이다. 정보자본주의 혹은 인지기본주의의 상징인 비물질 경제와 기술 혁신의 시대에 이르러난 일이다. 하이테크 경제를 떠받치는 힘은 흡혈의 뱀노동이다. 오늘날 '사이버-프롤레타리아트'의 위상은 세계체제론적 구상과 흡사하게 선진국 내 하이테크노동과 개발국의 저임금 뱀노동이 합쳐지는 신-구 노동분업에 여전히 좌우된다.<sup>17</sup> 더 불어 신체의 식민화도 가속화한다. 그것이 선진국이던 개발국이던 이제 어느 곳에 존재하던지 간에 비정규 노동자의 몸 자체에서 노동분업이 이뤄진다. 즉 신체적으로 극한 밀바닥 노동을 수행하면서 동시에 하이테크 플랫폼 생산 과정의 일부로 기여하기도 하는 것이다(다음 절에서 본격적으로 온-오프라인 노동의 상호 접합 논리를 설명할 것이다). 동시대 청년 노동층은 이 물질-비물질 노동을 한번에 수행할 수 있도록 훈련된 신중 인력이다. 청년노동의 장점은 그들의 건강한 노동신체뿐만 아니라 그들이 지닌 테크노기기와 밀착 능력과 데이터 생산 능력이다. 이는 오늘날 정보자본주의가 요구하는 노동의 기본 조건이다. 청년의 삶에 있어서 불안정성이 영구화될수록, 이 물질-비물질 노동으로부터 얻을 수 있는 기업가의 수익은 더 철저하게 보장된다. 광범위한 비정규직 청년으로 구성된 좀비노동자의 형성은 이와 같은 '이중 경제(dual economies)<sup>18</sup> 시스템을 통해 이윤을 확장하고 인착시키는 중요한 방편이다.

매끈한 정보 현실의 뒷면에는 청년 좀비들의 핏빛 아우성이 울려 퍼진다. 현실계 물질 경제의 밀바닥 노동은 사회적 약자들의 뭍이 된 지 오래다. 이제 청년들은 다양한 서비스노동과 비정규직 인턴과 알바노동의 대열에 합류한다. 구의역 지하철 2호선 19살 청년노동자의 죽음은 지하철 '스크린도어의 정치경제학'의 한국판 현실을 보여줬다. 생산현장 안에서 본청-하청-하청의 하청이란 사다리 고용구조의 끝에 위치한 한 청년의 산재로 인한 죽음은 오늘을 사는 수많은 청년들의 부유하는 존재론적 지위를 적나라하게 보여준다.

## 2) 온라인 잉여노동

다른 비정규직 좀비들과 달리 청년들의 노동시장에서의 역할은 좀 더 복잡하다. 그 중 단연 특수한 지점은 비물질 영역에서 발휘되는 청년 좀비들의 노동 능력이다. 현실의 좀비노동자는 쉬는 동안에 보통 '잉여' 활동을 한다. '잉여'란 한 때 청년 스스로 알바, 실업이나 무직에 처한 자신을 낮춰 부르는 말이었다. 기업은 이제 청년들이 무언가를 하며 놓고 무언가를 준비하는 시간, 즉 잉여의 여분 시간을 취하려 한다. 예를 들어, 국내 56만명의 청년 실업자, 130여만명의 니트,<sup>19</sup> 10만명의 공사족(공

<sup>16</sup> 古市憲寿(후루이치 노리토시) (2010). 《希望難民—行様ピースポートと「承認の共同体」幻想》, 이연숙 역 (2016). 『희망난민: 꿈을 이룰 수 없는 시대에 꿈을 강요당하는 젊은이들』, 민음사.

<sup>17</sup> Dyer-Witford, Nick. (2015). *Cyber-Proletariat: Global Labour in the Digital Vortex* Pluto Press.

<sup>18</sup> Bourdieu, Pierre. (2003). *Firing Back: Against the Tyranny of the Market 2* New York: Verso.

<sup>19</sup> '니트'(NEET: Not in Education, Employment or Training)는 교육기관에 소속되어 있지도 않고 고용 상태도 아니고 취업을 위해 아무런

무원시험 준비생), 알바생, 취준생 등은 각자의 가상 던전에서 이행행 페인, 악플러, 꾸준글러, 논객, 일명 ‘병맛’ 웹툰작가, 게임방 손님, 신상털기꾼, 후로케이(가짜 성별 행세자), 어그로꾼(관심중자) 등 생긴 것은 달라도 온갖 잉여의 배역들을 하나둘 맡고 있다.<sup>20</sup> 즉 이들의 여가와 미취업 시간 등에 행하는 ‘잉여짓’은 이제 또 다른 형태의 시장가치를 만드는 근거로 돌변한다. 그들 모두의 개별 시간과 활동은 시장에 의해 표준화되고 결국에 데이터 알고리즘 기계에 삼킬 운명이 된다.

데이터기계는 흔히 플랫폼이란 말로도 불린다. 인간이 활동을 통해 만들어 내거나 자연 생성된 데이터들을 수집해 실시간으로 갈무리하고 배양하는 곳을 우린 ‘플랫폼’이라 말한다. 플랫폼은 많은 청년 누리꾼들이 머무는 정거장이자 데이터가 모이고 압히고 배양되는 곳이다. 청년의 온라인 놀이와 취향의 표현들은 이들 플랫폼 브로커의 이윤을 불리는 콘텐츠가 된 지 오래다. 자발적으로 놀면서 쉬면서 막간을 이용해 벌이는 청년의 온라인 활동은 거의 모두 개성이 말소되어 데이터공장의 이윤을 위해 불쏘시개가 된다. 청년 좀비의 빠른 확산이 산업기계의 밑바닥노동을 떠받치는 동안, 청년 ‘비물질’ 잉여짓은 데이터기계를 위해 정념과 에너지를 제공한다. 청년들이 쉬며 놀며 날을 새며 하는 거의 모든 자발적 놀이와 희열은 어느새 ‘자유노동’(free labor)이요 ‘놀이노동’(playbor)으로 전환된다.<sup>21</sup> 청년들에게 자유노동은 경제적 보상에 대한 요청을 잊게 하고 놀이노동은 노동을 속박이 아닌 자발적 열정과 재미로 상상하게끔 유도한다.

온라인 잉여노동은 동시대 플랫폼 자본의 가치 생산을 위해 절대 필수불가결한 요소다. 현실계와 온라인계의 공모를 통해서, 기업의 옥체관리와 노동통제뿐만 아니라 기업 잉여가치의 흐름 또한 효과적으로 관리된다. 현실계는 청년들에게 가장 피로도를 증가시키면서 최저시급의 노동력을 가동해 얻은 자본의 잉여가치 흡혈의 과정이다. 온라인계에서는 아주 세련된 감각의 디지털 기기를 갖고 청년들은 각자의 던전이나 플랫폼 조각지 안에서 일상 놀이 활동을 수행하지만 대부분 자본의 회로 안으로 포획된다. 이 두 공정이 동시에 발생하면서 자본 이윤 수취를 위한 이중 수탈이 발생하는 모양새다. 즉 한쪽에는 산업시대의 저임금 좀비 노동착취가, 다른 한쪽에서는 신봉건주의의 플랫폼 조각 지대활동이 동시다발적으로 벌어진다.

결국 실세계 청년 좀비의 증가는 온라인 잉여력의 증가와 정비례한다. 역사적으로 보면, 산업 시대 노동자는 조각 토지로부터의 신체 속박을 벗어나 그 자신의 영혼을 팔면서까지 자본과 자유계약을 맺었다. 산업노동자의 증가는 농민의 몰락과 공동화를, 그 반면 도시의 거대화를 불러왔다. 하지만, 오늘날 청년 노동의 위상은 이와 다르다. 산업 매뉴팩처 시대의 이같은 노동자들이 도시로 장소 이동하는 과정 등은 오늘날 생략된다. 하나의 몸에서 즉각적으로 두 개의 공간 현실 대응이 가능하기에 그러하다. 다시 말해 현실계의 산업/서비스노동과 가상세계 속 지대 잉여노동 사이의 물리적 간극이 사라진다.

온라인 던전에서의 놀이활동은 그들에게 순간적 희열을 안겨주는 유일한 시간이지만 그 자체 조각 임차노동임이 쉬 판명난다. 청년 자신이 좀비처럼 밑바닥 노동을 하면서도 마지막 가상의 은신처로 여겨왔던 온라인공간과 개별 던전들은 대부분 기업의 수중아래 있다. 그들이 온갖 데이터들, 즉 문자, 좋아요, 답글, 댓글, 움짤, 카톡방 대화, 이미지 보습, 동영상 제작 등을 통해 만들어낸 디지털 수확물이 원래 자신의 것이지만 그들로부터 소외되는 과정은, 플랫폼 독점과 포획으로 자연스레 연결된다. 개별 청년들이 플랫폼 임대지에서 벌이는 조각 노동의 형태들 또한 다양하다. 게임 플레이어 노동, 게이머 노동, 가상 삶노동(세컨드 라이프 등), 소셜웹 대중들의 감정노동 등등 각자의 사-공간 범위 안에서 잉여노동을 수행한다. 현실과 가상은 그렇게 청년의 삶을 깊어먹는 공모를 벌인다.

때론 온라인 ‘덕후’(德厚, 오타쿠의 발음을 흉내낸 한국어 표현)들의 생뚱맞은 잉여짓이 그 지배적 질서 속에서 사뭇 일탈을 모의하고 데이터 노이즈를 만들어내기도 한다. 예컨대, 현실계에서 발생하는 청년노동 수탈의 사회적 문제를 온라인 활동을 통해 꾸준히 폭로해 주의를 끌거나, 특정의 사회적 이슈와 관련해 특정의 정서나 정동의 흐름이나 활력을 주도하거나, 플랫폼의 포획으로부터 벗어나려는 그들만의 생존능력을 확보하려는 다른 일들을 도모한다.<sup>22</sup> 하지만, 아직은 이들의 활동이 또 다른 삶을 위한 동력이 되기에 힘에 부친다.

---

훈련을 받지 않고 있는 집단을 지칭한다.

<sup>20</sup> 온갖 잉여의 배역들에 대한 자세한 설명은, 최태섭. (2013). 『잉여사회: 남아도는 인생들을 위한 사회학』, 웅진지식하우스 참고

<sup>21</sup> Terranova, Tiziana. (2012). “Free Labor,” in Trebor Scholz ed., *Digital labour: the Internet as playground and factory*, Routledge, pp. 33-57, 그리고, Dyer-Witheford, Nick & de Peuter, Greig(닉 다이어-위테포드-그릭 드 퓨터), (2009). *Games of Empire: Global Capitalism and Video Games* 남청수 역 (2015), 『제국의 게임: 전지구적 자본주의와 비디오게임』, 갈무리.

<sup>22</sup> 소규모 영입장이나 대기업 프랜차이즈(패스트푸드점, 커피전문점, 편의점 등) 점주들의 반노동 인권 행태에 대한 사회적 고발과 폭로 형태로 소셜미디어나 카카오톡 등이 광범위하게 활용되고 있다. 점주-알바 직원간의 불평등한 갑-을 관계에서 비상식적 ‘갑질’이 온라인을 매개해 사회 문제로 주목받은 경우에 청년 노동단체들이 나서서 실질적인 업장 밖 시위나 실력 행사가 이뤄지고 있다. 이로부터 노동 불공정 관행이 일부 고쳐지기는 하나 근원적 해법으로 보기에 어렵다.

### 3) 모바일 단속노동

청년의 현실계 좀비노동과 가상 세계의 잉여노동을 일관되게 묶으려는 시장 지배의 의지는 노동 작업장 인권을 전방위로 관리할 수 있는 신중 기술력에 크게 의존한다. 그 중심에 모바일 스마트 기기가 있다. 좀비, 난민, 잉여는 부유하는 청년 노동의 현존태이다. 이들의 노동을 효과적으로 흡수하고 관리하기 위해서는 관리자가 노동 시간과 상관없이 늘 이들의 신체에 접속하는 일이 중요하다. 실제로 모바일 환경에서 청년노동은 휴식과 여가의 작업장 바깥에서도 늘 고용주의 통제력에 크게 노출되어 있다. 이는 한국 청년노동에서만 드러나는 특이한 현상이자 한국형 기술잉여사회의 독특한 모습이기도 하다.

국내에서 ‘카톡감옥’, ‘메신저감옥’ 등의 말이 직장인 신조어 1위로 등극한다. 이는 정규나 비정규 일에 더해서 항시 대기로 무엇인가 감정노동을 소모해야 하는 상태에 노동자들이 머물러 있어야 한다는 점을 의미한다. 물리적 장치에 부착된 초고속 인터넷의 사공간적 ‘단속(斷續 on-off)’ 속도나 이동도 못미더운 상황이 온 것이다. 스마트폰이 청년 신체의 관리장치가 되면서, 이 기기는 일과 활동, 가상과 현실의 경계를 순식간에 이동하는 것을 가능하게 하고 이들간 경계를 흐트러뜨린다. 현실에서 일하면서 가상세계의 활동과 마주하고 반대로 놀이하면서 일하는, 순간적인 가상-현실간 단속의 빠른 전환이나 동시 상황이 늘 일상화한다. 두 층위의 다른 현실을 매초마다 끊임없이 들켜버리고 항시 양계에 순간적으로 접속하고 이동하는 것이 오늘날 모바일 기술이 부여하는 능력이다. 결국 현실-가상의 순간 이동이 거의 동시적으로 이뤄지면서 노동에 대한 사공간의 의식적 경계와 분리가 무너진다. 모바일 단속노동은 현실의 산업 좀비노동과 온라인 데이터 잉여노동을 빠르게 순간 전환하는 가속성을 부여하는 노동 형식이 되간다.

노동통제의 측면에서 보자면, 모바일 기술은 청년 노동을 관리하는 쪽의 원격 통제 능력을 신장시킨다. 스마트폰과 같이 몸에 서 떼려야 뗄 수 없는 모바일 기기들은 주로 비정규직 청년의 일상에 대한 통제 장치 노릇을 자처한다. 청년들이 이 첨단 기술이 기기들을 집어드는 댓가는 스스로를 위해 홀로 남겨진 모든 시간(명패리기와 사색의 자율 시간)을 유보한다는 점이다. 예를 들어, 고용주는 모바일 기기를 통해 청년노동자의 일과 시간은 물론이고 그들의 일과 외 동선의 움직임과 감정을 원격 관리하려는 욕망을 지닌다. 예컨대, 업주, 점주, 매니저 등은 근무시간 외에도 일바에게 카톡 메시지를 보내어 수시로 일과 관계된 감정 노동을 강요하고 작업장 밖에서도 상황을 관리 감독하려 한다. 바로 전날 근무 성실도, 청소 상태, 과업 수행, 조직 윤리 등 고용주들은 쉴 새 없이 문자, 카톡방, 모바일 앱 등의 경로를 통해 노동성적을 통제하려 한다. 일상에서도 일의 연장이 이뤄지고 문자 스트레스 등 감정상의 노동을 계속해 유발하는 것이다.<sup>23</sup>

청년 단속노동의 ‘게으를 수 있는 권리’<sup>24</sup>의 행태들, 예컨대, 근무 중 ‘농땡이’나 친자에게 ‘카톡 문자 보내기’ 등은 관리자에 대한 소심한 저항에 해당한다. 매 분 단위로 관리되는 비정규 노동 현실에서 반항의 최대치란 영업장 내부 CCTV와 점주의 시선을 잠시 피할 수 있는 곳에서 행하는 소소한 문자보내기나 뉴스검색 등의 일탈 정도다.

### 4. 기술잉여사회의 대항 기획: 자발적 청년 난민의 문화정치

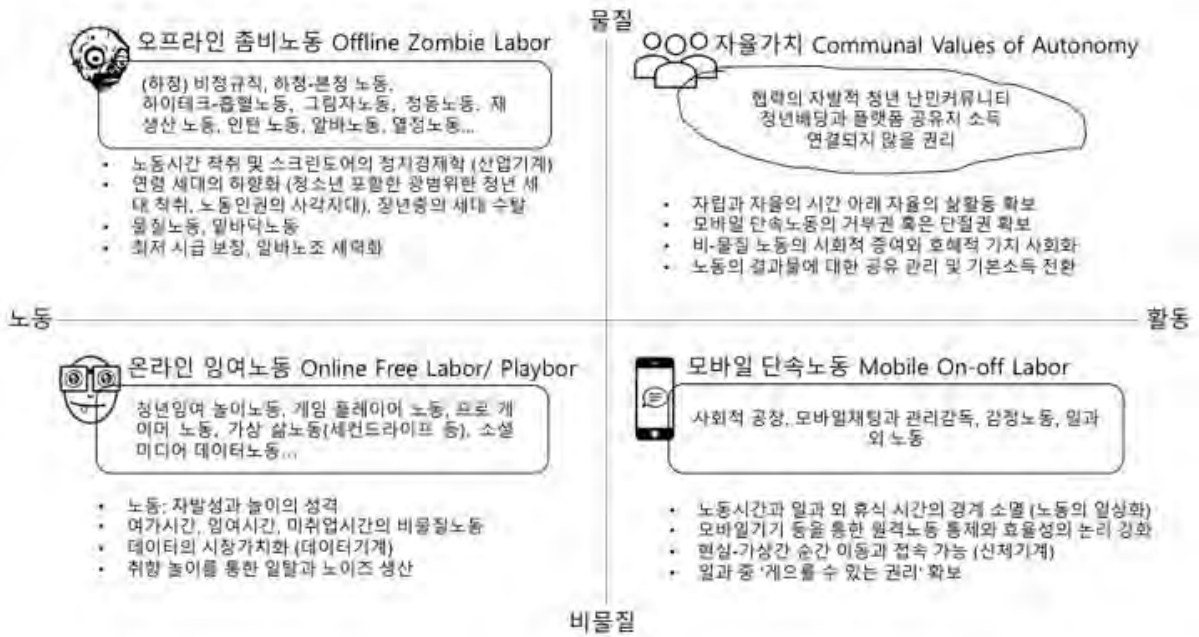
한국사회 청년들이 동시대 기술과 맺는 결합 방식은 크게 뒤떨려 있다. 현실에 비해 테크노공간은 이제까지 청년의 재기발달 함이 분출하는 탈주의 영역이기도 했지만, 청년의 온라인 잉여력의 수취나 감정노동의 강화를 위한 ‘유리감옥’으로 탈바꿈 중이다. 기업은 노동과 활동, 공적인 것과 사적인 것, 놀이와 노동, 물질계와 비물질계, 오프라인과 온라인 등 경계들을 뒤흔들어 그것을 시장의 가치로 거칠게 통합한다. 동시대 청년의 모바일 기술은 이들을 매끈하게 잇고, 그나마 자기 재생을 시도하려는 청년들의 숨통까지 턱하니 막아버린다.

다른 동아시아 국가들에 비해 국내 청년노동의 모습은 기술잉여사회의 독특한 질감을 보여준다. <표 1>은 이제까지의 논의를 표로 정리한 것이다. 즉 4분면에서 보자면, 청년 노동의 형식에서 기존 좀비노동에서 잉여노동으로의 노동영역 확대는 물론이고, 다시 한번 모바일 단속노동이 매우 보완적이고 중요한 역할을 맡고 이에 의존하는 노동문화로 급격히 전화하고 있다. 억압적 노동현실에 더해서, 모바일 기술에 의지한 권력의 관리 통제가 청년의 몸에 깊숙이 आरो세겨지고 있는 것이다.

<표 1> 청년노동의 계층/계열화

<sup>23</sup> 이에 대한 구체적 조사연구로는, 李光鐵(이광석) (2016, 근간). 青年不穩定无产者的移动劳动文化: 以首尔为个案, 熱風學術(第十輯), 上海人民出版社.

<sup>24</sup> Lafargue, Paul. (1883). *Le Droit a la Paresse*. 조형준 역 (2005). 『게으를 수 있는 권리』, 새물결.



적어도 <표 1>의 4분면 중 왼쪽 영역, 즉 온-오프라인을 가로지르는 좀비와 잉여노동은 동아시아 청년들에게 일반적인 노동 지위로 해석해 볼 수 있다. 이렇게 청년 활동의 모든 것이 노동으로 환산된 채 좀비와 잉여가 되는 현실에서 어떻게 그들 스스로 자립과 자율 활동의 이질적 시간과 공간 혹은 ‘반-시/공간(헤테로토피아-크로니아[hétéro-topie/-chronie])<sup>25</sup>’들을 구성할 수 있을까? 알다시피 청년의 존재는 해당 사회의 성숙도와 연계되어 있어서 그 통제의 시간을 제거하기란 쉽지 않다. 다만 우리가 기술과잉에 의해 형성된 청년수탈의 거품만이라도 제거하는 수준에서 몇 가지 살마리를 던져볼 필요는 있겠다.

먼저 청년의 전방위 노동 수취에 대한 정당한 노동 댓가가 마련되어야 할 것이다. 알비노조와 청년유니온 등이 주장하는 최저 시급 1만원 수준은 물론이고 그 외 변칙적 형태의 노동연장과 통제에 대한 규제와 이에 대한 보상책 마련이 이뤄져야 한다. 특히, 어떤 물질적 보상 없이 자발적으로 온라인 잉여 활동을 수행하는, 무작자(니트족)를 포함한 대다수 청년들의 부불(non-paid) 노동에 대한 적절한 사회적 보상책이 마련돼야 한다. 즉 이들에 대해 직접적인 노동 댓가가 지불되기 어렵다면, 청년들의 데이터 노동에 대한 사회적 수준에서의 증여(gift)와 호혜적 배분의 대안을 마련해야 한다. 예를 들면, 서울시와 성남시가 시도하는 청년배당 지원과 기본소득의 논의가 아직은 시작에 불과하지만 청년들에 대한 사회적 증여로 가기 위한 진지한 첫 사례가 될 수 있을 것이다.

둘째로, 청년 자신의 자율 활동과 협력 속에서 상호 우애와 공통의 가치를 만들어나갈 여백의 사공간을 마련해야 한다. 오늘날 자본주의 시장 통치의 시간 기획은 청년 여가와 잉여의 시간을 잠식한다. 또한 통치의 공간 논리는 청년의 홀로 남겨진 온라인 단전을 관리하고 온-오프라인의 경계를 무너뜨리고 모든 청년이 향유해야 할 자유의 여백을 자본의 노동 공간으로 재편 입하려 한다. 데이터기계의 일부가 되어가는 청년 삶의 무게를 달기 위해서는 이와 같은 권력 장치의 사슬과 굴레를 벗어던져야 한다. 현실적으로 물리적 공간에서의 노동 통제에 비해 상대적으로 열려 있는 온라인 잉여노동의 수탈 플랫폼 의존을 벗어나려는 기획이 상대적으로 유효할 수 있다. 다시 말해 온라인 잉여시간을 투여해 청년 자신들이 만든 데이터 결과물을 그들 자신과 사회에 돌릴 수 있는 자율과 협력의 전자 대항 공유지 혹은 공통의 자산(the commons)을 여기저기에 구축할 공간이 필요하다. 청년 잉여노동의 수취 논리를 벗어난 반-시/공간들의 구성이 필요한 것이다. 이는 청년들 사이 사회적 협력의 대안적 플랫폼 구축과 연결된다.

셋째로, 점점 치밀해져가는 노동통제와 권력 확장의 기술적 장치를 막을 수 있는 일시적 수단은 외부의 불순한 연결로부터 단

<sup>25</sup> 푸코는 현실 체제의 정상성을 벗어나는 반/대항-공간(contre-espaces) 배치의 현존태를 ‘헤테로토피아(hétérotopie)’로, 그와 동일한 맥락에서 대안 시간적 흐름을 ‘헤테로크로니아(hétérochronie)’로 명명한다. Foucault, Michel (미셸 푸코). (2016). 이상길 역, 『헤테로토피아』. 문학과학사 참고.

절하는 방법이다. 예를 들어, 사·공간적 '연결되지 않을 권리'(le droit de la déconnexion)는 올해 5월에 입법 발효된 프랑스 노동법이 보장하는 중요한 노동자 정보 권리이다.<sup>26</sup> 프랑스는 주 중 35시간 법정 노동시간에 더해 일과 외 그리고 주말에 경영자가 전화하거나 문자를 보내는 것을 불법화하는 디지털 시대의 노동인권 조항을 신설했다. 모든 사·공간을 동질적 노동의 가치로 확장하는 현실을 제어하기 위해서는 몸에 부착된 기계 장치의 가동을 일단 멈춰야 한다. 연결되지 않을 권리는 현대 모바일 기술에 기댄 권력의 노동자 사·공간 통치 기제를 막기 위한 최소한의 정보인권이다.

마지막으로, 청년의 사회적 지위를 누가 규정하는가는 대단히 중요하다. “이프니까 청년이다”와 같은 청년 위로의 슬로건은 ‘열정페이’와 ‘노오력’의 기업 사기술을 은폐해왔다. 하지만, 이제 많은 청년들은 ‘노오력의 배신’을 말하기 시작했다. ‘버티기’, ‘노답’, ‘헬조선’, ‘흙수저’ 계급론은 스스로를 깨치며 밑에서 올라오는 방언들이다. 이제 청년들은 자기 자신을 난민으로서 바라 보려 한다. 외부자의 정의가 아닌 청년 자신이 내리는 ‘자발적 난민화’와 그들간 협력 커뮤니티 구상의 경향을 곱씹어 봐야 할 이유다. 그래, 내가 바로 이 사회가 쓰다 버린 난민이다, 좀비이다! 자, 이 미친 세상이 내 목에 건 전자 족쇄를 내 방식대로 끊어버리련다. 이렇게 말이다.

---

<sup>26</sup> Collins, Lauren (2016). The French Counterstrike against Work E-mail. *The New Yorker*: May 24.



## 디지털 게임 플레이어와 ‘타자’를 향한 신뢰

요시다 히로시(吉田 寛)

### <초록>

디지털 게임은 우리의 ‘혼자 놀이’를 인류 역사상 전에 없던 규모로 확대했다. 전 세계의 많은 플레이어가 동시에 로그인 하여 즐길 수 있는 온라인 RPG 게임도 보다 거시적으로 보면 ‘혼자 놀이’의 집적이다. 이러한 측면에서 볼 때, 디지털 게임은 플레이어를 고립시켜 타자와의 교류나 사회에 대한 관심을 빼앗고, 자기만의 세계로 틀어박히게 만든다는 비판이 반복되어 온 것도 나름대로 까닭이 있다.

그렇지만 모든 놀이에는 ‘타자’의 존재가 편입되어 있으며 ‘혼자 놀이’도 그 예외는 아니라고 했던 카이와(Roger Caillois)의 지적을 떠올려 보면, “디지털 게임이 어떤 독자적인 수법으로 플레이어를 ‘타자’와 결속시켜 왔는가”라는 문제야말로 오늘날 새롭게 질문할 필요가 있다.

본 논문은 디지털 게임의 플레이어에게 있어 타자가 어떤 존재인지를 고찰하고, 최종적으로 ‘보이지 않는 것에 대한 신뢰’야말로 디지털 게임 플레이의 핵심이라는 점을 지적할 것이다.

게임의 본질적 요소는 대립과 경쟁이라고 종종 이야기되어 왔다. 디지털 게임은 다양한 수법을 사용하여 눈 앞의 상대 플레이어뿐만 아니라, 컴퓨터가 위장한 플레이어, 일면식도 없는 타인, 게다가 자기 자신을 상대로 한 대립과 경쟁까지 가능하게 만들어 왔다. 그렇지만 실제로는 게임에서 대립과 협력은 모순하는 것이 아니라, ‘대립하기 위해 협력한다’라는 역설적 정신 상태가 오히려 게임을 성립시키고 있다.

플레이어 무리가 행하는 최대의 ‘협력’은 ‘게임을 하는 태도’를 공유함으로써 게임이라는 장(場)을 유지하는 데 있다. 이는 게임 플레이만을 위한 룰을 받아들이는 태도다. 이 태도는 게임 바깥에 존재하는 규범이나 권위에 의해 부과된 것이 아니라, 플레이어가 그때마다 게임 안에서 다른 플레이어와 협조하여 구축할 수 밖에 없다.

‘게임을 하는 태도’를 취하기 위해서는 그 게임이 ‘공평’하게 이루어지며 자신은 다른 플레이어와 ‘대등’하게 플레이할 수 있다는 확신이 필요하다. 그렇지만 디지털 게임의 기술적 성격은 게임의 룰과 판정으로부터 플레이어를 멀리 떨어트려 게임의 공평함과 평등의 원리를 볼 수 없게 한다. 때문에 플레이어는 ‘보이지 않는 것’에 대한 확신을 가지지 않으면 안 된다.

‘신뢰(믿는 것)’란 ‘보이지 않는 것에 대한 확신’이라고 했던 이글턴(Terry Eagleton)의 말에 입각해보면, 플레이어에게 요구되는 것은 다름 아닌 타자와 게임을 향한 ‘신뢰’이다.

디지털 게임으로 노는 것은 항상 무언가를 거는 ‘내기’를 수반한다. 플레이어는 스스로에게 내기를 걸고, 타자와 내기를 하며, 또한 게임 그 자체에 무언가를 건다. 그리고 내기를 ‘건다’는 것은 ‘믿는 것’이다. 플레이어는 보이지 않는 타자와 미지의 세계를 믿고 있다. 그렇지 않으면 게임을 플레이하는 것도, 애초에 게임을 시작하는 것도 불가능하다. 그러므로 게임 커뮤니티는 이러한 ‘신뢰에 의한 연대’가 현실에서 형태를 갖게 것이다. 그러므로 게임 커뮤니티야말로 후기 자본주의의 여러 문제에 맞서기 위한 리얼한 커뮤니케이션의 모체가 되어야만 한다. 오늘날 게임이 가진 ‘사회적 사명’은 여기에 있다. 믿자, 그리고 놀자!

## I. 놀이의 사회적 사명과 타자성

모든 놀이는 ‘타자’의 존재를 필요로 한다. 로제 카이와(Roger Caillois)는 『놀이와 인간』(1958)에서 그렇게 썼다. 우리는 팽이나 족방울 같은 놀이기구로 혼자 놀 때도 “경쟁자나 관객이 없으면 금세 싫증을 내버린다.”

“잠재적이라고 해도 관객이 필요한 셈이다. 이러한 놀이에서 경쟁의 요소가 나타나면, 각자는 눈에 보이지 않는, 또는 존재하지 않는 경쟁 상대를 이기려고 한다.”<sup>1</sup>

어떤 놀이라도 ‘혼자 놀이’로부터 경쟁으로, 그리고 구경거리로 주변 사람들을 끌어들이면서 변해 간다. “모든 놀이는 고독하지 않으며 동료로 전제로 하고 있다”라는 것이다. 카이와는 놀이가 가진 이러한 측면을 ‘사회적 사명(vocation sociale)’이라 불렀다.

카이와의 시대로부터 오늘날에 이르면서 놀이나 놀이를 둘러싼 상황은 크게 변화했다. 특히 1970년대에 등장한 디지털 게임은 아이에서 어른들에 이르기까지 모든 사람들의 놀이 형태를 크게 바꿔 버렸다.

그렇지만 카이와가 지적한 놀이의 ‘사회적 사명’이 소멸해 버렸을 리는 없다. 오히려 거꾸로다. 디지털 게임의 보급은 사람들의 놀이를 급속하게 ‘개인화’되게끔 만들었다. 예전에는 스크린 하나와 콘솔 하나를 두고서 복수의 플레이어가 게임을 하는 스타일이 많이 보였지만, 요즘은 한 명의 플레이어가 하나의 스크린과 하나의 콘솔을 소지하는 것이 일반적이다. 하지만 공간적으로 고립되어 있는 플레이어 무리일지라도 네트워크로 연결되어 같은 게임을 즐길 수도 있다. 온라인 게임에서는 언제나 전 세계의 플레이어와 대결하는 것이 가능하다. 아무리 놀이의 스타일이 ‘개인화’될 지라도 사람들은 온라인과 넷을 통해 타인이나 사회와 이어져 있는 셈이다.

그러나 오늘날 소셜 네트워크에 의해 뒤덮인 ‘과잉 연결 사회’ 속에서 반대로 보기 힘들어져 버린 것도 있다. 바로 게임에 있어 타자성의 차원, 즉 게임과 게임 플레이에 있어서 “어째서, 그리고 어떻게 타자의 존재가 필요하다고 여겨지는가?”라는 물음이다. 하지만 이는 결코 호들갑스러운 질문은 아니다. 알지 못하는 사람과 온라인 게임을 하는 것과, 친한 친구들과 플레이하는 것은 어떤 쪽이 좋을까? 친구에게 원하는 것과 게임 상대방에게 원하는 것은 같을까, 아니면 다를까? 혼자서 게임을 하는 것과 여러 사람들과 함께 게임을 하는 것은 어느 쪽이 즐거울까? 자기보다 능숙한 플레이어와 맞붙었을 때, 상대방이 봐주며 슬슬 하는 것이 좋을까, 아니면 진심으로 플레이해주는 쪽이 좋을까? 게임 플레이어가 일상적으로 생각하는 이런저런 물음의 근저에는 ‘타자성’을 둘러싼 의문이 가로놓여 있다.

이와 같은 동기 아래 본 논문에서는 게임 플레이에게 있어 타자성의 차원에 대해 고찰한다. 먼저 제II장에서는 대립과 경쟁을 게임의 본질적 요소로 여기는 사고에 관해 이해해 보고자 한다. 디지털 게임은 일면식도 없는 타인이나 자기 자신을 상대로 한 대립까지도 가능하게 만들었다. 다음 장에서는 게임에서 대립과 협력은 모순되어 있지 않으며, 대립하기 위해 협력한다는 역설이 오히려 게임을 성립시키고 있다는 사실을 제시한다(제III장). 플레이어 무리가 행하는 ‘협력’ 가운데 최대의 협력이란 게임이라는 장을 유지하기 위해 “게임 하는 태도”를 공유하는 일이다(제IV장). 그것은 게임 플레이어만을 위해서 룰(규칙)을 받아들이는

태도다. 이러한 태도의 공유는 게임 바깥에 있는 룰과 권위가 플레이어에게 부과한 것이 아니라, 플레이어가 게임 안에서 그때마다 다른 플레이어와 맺어나갈 수 밖에 없다(제V장). 그러기 위해서는 다른 플레이어나 게임을 향한 ‘신뢰’가 필요하게 되지만, 특히 디지털 게임의 기술적 특성은 플레이어에게 ‘보이지 않는 것’과 ‘사실 확인이 불가능한 것’을 믿도록 요구한다(VI장). 디지털 게임으로 노는 것은 항상 ‘내기’를 수반한다. 플레이어는 스스로에게 내기를 걸고, 타자와 내기를 하며, 또한 게임 그 자체에 무언가를 건다. 이는 설령 싱글 플레이어를 대상으로 하는 게임을 하며 혼자 즐길 때 역시 마찬가지다. 그리고 ‘내기’란 믿는 것이다(VII장). 또한 게임 커뮤니티는 이러한 ‘신뢰에 의한 연대’가 현실에서 형태를 갖게 된 것을 말한다(VIII장). 보이지 않는 타자, 미지의 세계에 대한 믿음을 기반으로 한 연대. 이야말로 오늘날 게임이 갖고 있는 ‘사회적 사명’임에 틀림 없다.

## II. 게임의 본질로서의 대립

게임의 본질은 대립(conflict)이며 경쟁(competition)이다. 대립과 경쟁이 없으면 게임이 아니다. 이러한 주장은 지극히 당연하게 들릴지도 모르지만 자명한 것은 아니다. 1970년대 미국에서 등장한 ‘새로운 게임 운동(The New Games Movement)’은 사람들을 단결케 하는 데는 게임이 유효하다는 생각에 기초하여 초등학교와 커뮤니티를 대상으로 한 혁신적인 게임 디자인을 만들어냈다. 그 운동의 중심에 섰던 조지 레오날드(George Leonard)와 버나드 디코븐(Bernard Louis “Bernie” Dekoven)은 “열심히 놀자, 공평하게 놀자, 누구도 상처입지 않도록(Play hard. Play fair. Nobody hurt)”이라는 슬로건 아래 경쟁과 승부보다도 협조를 중시하는 게임을 고안했다.

그러나 이 ‘새로운 게임 운동’이라는 사상은 당시 막 생겨나기 시작하던 디지털 게임의 디자인과는 양립하지 못했다. 가장 초창기의 디지털 게임 디자인론이던 『컴퓨터 게임 디자인의 기법(The Art of Computer Game Design)』(1984)에서 크리스 크로포드(Chris Crawford)는 이렇게 말했다.

“대립(conflict)을 제외하고 게임을 디자인하려는 많은 시도가 이루어져 왔다. 그러한 시도는 대립보다도 협력적 노력(cooperative efforts)을 강조한다. 하지만 이런 게임을 즐기려는 사람은 거의 없는 듯 보인다.”<sup>2</sup>

크로포드는 게임이 ‘즐거운 것’이기 위해서는 대립이 불가결하다고 생각했다. 그에 따르면 대립은 게임의 본질적 요소다. 표상(representation), 상호작용(interaction), 안전성(safety), 그리고 대립. 크로포드의 생각으로는 이 네 가지가 모든 게임에 공통하는 요소였다.

“‘대립(conflict)’은 게임 속의 상호 작용에서 자연스레 생긴다. 플레이어는 어떤 목적을 추구하지만 장애물(obstacles)이 그 목적을 쉽게 달성하는 것을 방해한다. 만약 그 장애물이 수동적이고 정적이라면 그 도전은 퍼즐, 혹은 스포츠 경기가 된다. 만약 그 장애물이 적극적이고 활동적이라면, 즉 이들이 의도적으로 플레이어에게 응답한다면 그 도전은 게임이 된다. 하지만 적극적이고 응답을 피하고 의도적인 장애물은 지적 에이전트(intelligent agent)를 필요로 한다. 목적에 도달하려는

플레이어의 시도를 만약 지적 에이전트가 적극적으로 방해한다면, 플레이어와 에이전트의 대립은 불가피해진다. 대립은 모든 게임의 기본이다.”<sup>3</sup>

‘플레이어’와 ‘지적 에이전트’ 사이에서 생기는 ‘대립’이야말로 게임을 퍼즐이나 스포츠 경기로부터 구별해준다. 그리고 그 지적 에이전트는 “다른 팀이나 인간 플레이어(a human player), 혹은 컴퓨터에 의해 위장된 플레이어(a computer-simulated player) 중 어떤 쪽도 될 수 있다. 다만 “어떤 경우라도 대적하는 자(the opponent)는 인격(a persona)을 수반한 것으로서 지각될 필요가 있다.”<sup>4</sup> 상대가 인간이건, 실제로는 컴퓨터이건 상관없다. 중요한 것은 디지털 게임의 플레이어는 항상 ‘인격’을 지닌 ‘누군가’와 대립하고 있다는 점이다.

크로포드의 예컨대로 그 이후 디지털 게임의 역사는 매우 다채로운 ‘대립’의 유형을 만들어왔다. 본 논문에서는 살렌(Katie Salen)과 짐머만(Eric Zimmerman)의 견해를 참조하여 대립의 유형을 다음의 다섯 가지로 분류해 보았다.<sup>5</sup>

- ①한 명의 플레이어가 컴퓨터와 대립하는 유형  
( 예 : <솔리테어(Solitaire)>, <테트리스(오리지널판)>
- ②여러 명의 플레이어가 한 명씩 교대로 컴퓨터와 대립하는 유형  
( 예 : <그라디우스(Gradius)>, <슈퍼마리오 형제> )
- ③여러 명의 플레이어 무리가 대립하는 타입  
( 예 : <풍>, <테트리스(게임보이판)>, <스트리트 파이터> )
- ④여러 명의 플레이어 무리가 협력, 또는 대립하는 타입  
( 예 : <자우스트(Joust)>, <마리오 형제>, <트윈비TwinBee> )
- ⑤여러 명의 플레이어 무리가 협력하여 컴퓨터와 대립하는 타입  
( 예 : <건틀릿(gauntlet)>, <사라만다(沙羅曼蛇, Salamander)>

물론 어디까지나 형식적인 구분이다. 예컨대 한 명의 플레이어가 컴퓨터와 대립하는 게임에서도 ‘플레이어 무리 사이의 대립’이 생길 수 있다. 이를 고려하면 ①과 ②의 차이는 그다지 의미가 없어진다.

①에 있어 플레이어들 사이의 대립을 만들어내는 것은 보다 원초적으로는 ‘스코어(점수)’에 의해 가능해진다. 스코어를 도입한 가장 초기의 게임은 <스피드 레이스(Speed Race)> (타이트, 1974)이다(그림1). 이 게임은 게임 화면 바깥쪽에 스코어와 시간을 표시하는 독자적인 장치를 가지고 있다. 이는 그만큼의 코스트(비용)를 들더라도 스코어를 표시할 가치와 필요성이 있었다는 점을 말해준다. 게임에 한정하지 않더라도, 스코어는 일반적으로 우리에게 자신의 능력을 객관적으로 파악하게끔 만드는 기능을 갖는다. 스코어로 인해 플레이어는 자신을 타자와 같은 위치에 놓고 평가할 수 있게 된다. 플레이어는 스코어에 의해 게임의 결과를 놓고 타인과 경쟁할 수 있을 뿐만 아니라, ‘과거의 자신’과도 경쟁하여 ‘자기의 최고기록’을 경신하는 일도 가능해진다.

아케이드 게임의 세계에서 그 다음으로 등장한 것이 ‘하이스코어’이다. 하이스코어 시스템을 처음 도입한 게임은 <시 울프(Sea Wolf)>(미드웨이, 1976)이다(그림2). 그렇지만 하이스코어에 결정적 의미를 부여한 게임은 <아스테로이드(Asteroids)>(아탈리, 1979)였다. 이 게임은

하이스코어를 기록한 플레이어의 이름과 득점을 리스트로 만들어 ‘게임오버’가 될 때 표시를 했다(그림3). 이러한 하이스코어 리스트가 등장함으로써 게임 아케이드의 플레이어는 자기보다 먼저 그 기계로 게임을 했던 ‘일면식도 없는 플레이어’와도 경쟁할 수 있게 되었다. 마이라(Frans Mäyrä)의 표현을 빌리자면, 하이스코어 리스트는 아케이드 게임의 ‘사회적 경기성(social playability)’<sup>6</sup>을 비약적으로 높였던 셈이다.

### Ⅲ. “대립을 위해 협력한다”라는 역설

그렇지만 게임에서 ‘타자’는 대립하는 상대라는 기능으로만 한정되지는 않는다. 다른 말로 하면, 게임에서 발생하는 대립에는 우리의 일상생활에서 나타나는 다양한 대립-말다툼에서 전쟁까지-에서는 존재하지 않는, 독특한 성격이 담겨 있다. 게임에서는 ‘대립 그 자체’가 즐겁다’ 라는 점이 힌트다.

이를 이해하기 위해서는 대립의 유형 ③과 ④가 지닌 다음과 같은 차이에 주목하고 싶다.

상업적으로 성공한 첫 번째 아케이드 게임인 <퐁>(아탈리, 1972)이 그 사례라는 점에서, 디지털 게임의 역사는 ③에서부터 시작했다고 말할 수 있다.

이에 비해 ④에서는 보다 고도의 기술과 하드웨어의 성능이 필요하게 된다. 먼저 복수의 플레이어로부터 동시에 들어오는 입력을 처리할 연산 능력이다. 게다가 협력하는 복수의 플레이어와 대립하는 적대자의 역할을 컴퓨터가 연기하기 위해서는 보다 고차원의 알고리즘이 요구된다.<sup>7</sup> 복수의 플레이어가 협력하고, 때로는 대립하면서 진행되는 게임의 효시는 <자우스트>(윌리엄즈 일렉트로닉스, 1982)와 <마리오 형제>(닌텐도, 1983)이다.<sup>8</sup> <자우스트>를 하는 두 명의 플레이어는 서로 공격을 주고 받아도 좋고, 협력하여 게임을 해나가도 좋다(그림4). 말할 필요도 없지만 플레이어끼리 대립하기보다 협력할 때가 보다 오랜 시간 게임을 즐길 수 있다. 한편 <자우스트>와는 달리 <마리오 형제>에서는 두 명의 플레이어가 직접 서로를 공격하는 것은 불가능하다. 대신 서로를 불리한 상황으로 몰아 넣어 게임오버로 이끄는 것은 가능하다(도5).

<자우스트>와 <마리오 형제>에서는 처음은 협력했던 두 플레이어가, 어떤 상황 아래에서 대립으로 전환하는 플레이가 때때로 관찰된다. 협력할 것인가, 아니면 대립할 것인가. 이 두 가지 선택이 각각의 플레이어에게 주어졌다는 점이 이들 게임이 지닌 최대의 특징이자, 매력이다. 협력하여 게임을 유리하게 진행시켜도 좋으며, 상대를 먼저 게임오버로 몰아간 후 혼자 살아 남아 나머지 게임을 즐겨도 좋다. 어떤 쪽도 게임의 목적이 될 수 있으며, 어떤 쪽도 그 나름의 재미가 있다. 만약 대립이 생긴 결과, 협력해왔던 경우보다 빨리 게임이 종료되어 버렸다고 해도 반드시 게임의 즐거움이 줄어들었다는 것을 의미하지는 않는다. 게임에서는 플레이 시간과 즐거움이 정비례한다고는 한정할 수 없기 때문이다.

그리고 ③과 ④의 차이를 존 폰 노이만(John von Neumann)과 오스카 모르겐슈테른(Oskar Morgenstern)의 ‘게임이론(game theory)’을 이용하여 설명하는 연구자도 있다.<sup>9</sup> 게임이론에 따르면 ③은 제로섬 게임(zero-sum game)으로 정의된다. 플레이어 사이에서 생기는 이득의 합이 제로가 되는 것이 제로섬 게임이다. 여기서 대립은 반드시 한 플레이어가 이기고, 다른 한쪽이 지는 것으로 끝난다. 한편 ④에서 두 명의 플레이어가 협력하는 경우, 그 게임은

비제로섬 게임(non-zero-sum game)이 된다. 비제로섬 게임에서는 복수의 플레이어가 동시에 승리하거나 이익을 얻는 것이 가능하다. ⑤ 역시 마찬가지로 비제로섬 게임이다.

다만 위의 서술은 어디까지나 비유적인 설명에 지나지 않는다. 게임이론은 합리적인 의지 결정이나 효용에 관한 형식적 모델이며, 현실에 존재하는 게임-우리들이 일상적으로 즐기는 게임-에는 그대로 적용될 수 없기 때문이다. 현실의 게임은 게임 이론의 모델보다 훨씬 더 복잡한 요소와 구조를 갖는다. 그 중 하나로서 수많은 게임이 승패 이외의 이득을 갖는다는 점을 들 수 있다. 요컨대 플레이어는 게임을 하는 것 그 자체가 지닌 가치를 인정하기 때문이다. 이 점은 일부 스포츠 경기에도 해당할 것이다.

디지털 게임에서도 플레이어는 승패와는 별도의 차원에서 대립과 경쟁 자체를 즐긴다. 이겨도, 져도 플레이어에게는 이득이 있다. 그렇게 생각한다면 ③도 제로섬 게임이라고는 말할 수 없게 된다. 플레이어가 게임의 플레이 그 자체에, 또는 대립과 경쟁의 과정 그 자체에 가치가 있음을 인정한다면 ③과 ④ 사이에는 그렇게 큰 차이가 없다.

게임에서 경쟁의 승패를 없애고 협조에 주안점을 두려고 했던 디 코븐에게 반론을 펼치는 맥락에서, 살렌과 짐머만은 “게임 속에서는 대립과 협력은 모순되지 않는다”라는 중요한 지적을 남겼다.

“모든 게임이 경쟁(competitive)이라고 해서, 그 말이 바로 “게임은 협력(cooperative)이 아니다”라는 점을 의미하는 것은 아니다. “모든 게임은 경쟁이다.”라고 확신을 가지고 단언할 수 있지만, 마찬가지로 “모든 게임은 협력이다”라는 말 역시 틀리지 않다. (...) “게임은 경쟁이자, 협력이다”라는 사고방식은, 두 말이 서로 배타적으로 만날 경우에 한해서는 모순되지만, 실제로는 그렇지 않다. ‘경쟁한다(competel)’의 어원은 라틴어 ‘con petire’이며 이는 ‘함께 찾는다’라는 의미다.”<sup>10</sup>

‘경쟁한다’는 것은 ‘함께 찾는’ 것이다. 모든 경쟁은 ‘협력’ 위에서 성립하는 셈이다. 시트넨(Marko Siitonen)의 어법을 빌린다면 “대립이 생기기 위해서는-반복적이며, 또는 장시간에 걸쳐 생겨나는 경우에는 말할 것도 없거니와-참가자가 그 대립을 만들어내고 유지하기 위해 협력하지 않으면 안 된다.”<sup>11</sup> 플레이어들은 ‘대립을 위해 협력한다.’ 살렌과 짐머만은 이를 ‘멋진 역설’<sup>12</sup>이라 부른다.

#### IV. ‘게임을 하는 태도’의 공유

플레이어들은 게임 속에서 ‘경쟁’을 만들어내고 유지하기 위해 ‘협력’하지 않으면 안 된다. 그렇다면 구체적으로는 무엇을 하는가? 바꿔 말해 게임의 플레이어는 타자와 어떤 관계를 쌓으며, 무엇을 공유하고 있는가?

게임의 플레이어가 다른 플레이어와 맺는 최대의 공유는 “게임을 하자”라는 의욕, 보다 섬세하게 말하자면 ‘일상 세계와는 구별되는 게임의 시공간에 참여하여, 그 게임의 룰을 따르고자 하는 마음가짐’이다.

게임을 구성하는 본질적 요소에 플레이어의 ‘태도’라는 항목을 부가했던 이론가로 버나드 슈츠(Bernard Suits)를 들 수 있다. 그는 저서 『메뚜기(The Grasshopper: Games, Life and Utopia)』(1978)에서 ‘게임을 하는 태도(lusory attitude)’라는 개념을 제기했다. 이 용어는

지금까지 일본어로 ‘게임 참가의 태도’나 ‘게임 내부적 태도’라고도 번역되어 왔지만 본 논문에서는 ‘게임을 하는 태도’로 옮긴다. 또한 ‘즐기고자 하는 마음가짐’이라는 번역도 있는데 이 용어는 후술하겠지만 몇 가지 이유로 인해 오해를 불러 일으키기 쉽기에 이 글에서는 채택하지 않는다.

슈츠에 의하면 ‘게임을 하는 태도’란 ‘게임 플레이어의 게임 플레이어로서의 태도’, ‘그것 없이는 게임을 할 수 없는 태도’를 일컫는다.<sup>13</sup> 구체적으로는 ‘(게임의) 구성적 룰(constitutive rules)을 받아들임으로써 가능해지는 활동을 성립시키기 위해서만, 그 구성적 룰을 받아들이는 태도’<sup>14</sup>다. 여기에서 슈츠가 생각하는 게임의 네 가지 기본요소-목표, 수단, 룰, 태도-는 다음과 같은 관계를 취한다.

“게임을 플레이하는 것은 룰이 인정하는 수단(게임의 수단)만을 사용하여 어떤 특정한 사태(게임 이전에 있던 목표)를 달성하는 시도이며, 그 룰은 보다 효율적인 수단을 배제하고 비효율적인 수단을 추진한다(구성적 룰). 그리고 이러한 룰이 받아들여지는 것은 그 룰에 의해서만 활동이 가능해진다는, 게임만의 이유에 의거한다(게임을 하는 태도).”<sup>15</sup>

약간 풀어서 쓸 필요가 있겠다. 슈츠에 따르면, 게임의 목표는 대부분의 경우 이미 ‘게임 이전’부터 이 세계에 존재하고 있다(예컨대 골프의 경우 작은 공을 구멍에 넣는다는 목표). 하지만 그러한 ‘게임 이전에 있던 목표(prelusory goal)’를 달성하는 수단은 그 게임에만 있는 것이다. 게임은 룰이 바르다고 인정하는 수단, 즉 ‘게임의 수단(lusory means)만을 이용하여 그 목표를 달성한다. 또한 게임의 룰에는 플레이의 숙달 정도와 관련된 ‘기술적 룰(rules of skill)’과, 게임 플레이의 성립 그 자체에 관계하는 ‘구성적 룰(constitutive rules)’이 있지만, 슈츠가 단순히 ‘룰’이라고 말한 경우에는 후자를 가리킨다. 게임의 룰은 일반적으로 말해 ‘게임 이전에 있던 목표’에 도달하기 위한 ‘효율적’ 수단(예를 들면 손을 사용하여 공을 구멍에 넣는 방식)의 사용을 굳이 금지하고, 대신에 ‘비효율적인’ 즉 더 복잡하고 간접적인 수단(예를 들면, 길고 가는 골프채로 공을 쳐서 집어넣어야 하는 방식)을 추진하는 경향이 있다.

그리고 그러한 룰을, 게임의 활동을 성립시키기 위해서만, 즉 그 게임을 플레이하기 위해서만 받아들이는 태도가 ‘게임을 하는 태도’이다.<sup>16</sup> 즉 ‘게임에 대한 태도’가 아니라, ‘게임의 룰에 대한 태도’라는 점에도 주의를 기울이지 않으면 안 된다. 플레이어가 ‘게임에 대해서’ 어떠한 태도를 취하는지, 예를 들면 그것을 즐기건 즐기지 않건, 혹은 진지하게 임하건 그렇지 않건, 다른 플레이어의 플레이나 게임의 성립에는 영향을 미치지 않는다. 다만 요구되는 것은 룰을 받아들여 게임을 성립시키는 것뿐이다. 슈츠에 의하면 ‘게임을 하는 태도’는 예컨대 ‘게임을 함으로써 돈을 번다’는 식의 ‘게임 이외의 목적(extra-lusory purposes)과도 공존할 수 있다. 고로 게임을 생계 수단으로서 ‘이용’하는 프로게이머도, 게임 그 자체를 위해 플레이를 하는 아마추어도 모두 마찬가지로 ‘게임을 하는 태도’를 지니고 있다.<sup>17</sup> 슈츠의 ‘lusory attitude’를 앞서 말했던 ‘즐기고자 하는 마음가짐’으로 번역할 때 오해가 생기기 쉬운 이유는 바로 이 때문이다. ‘즐거운’ 것은 중요하지만 게임이 성립하기 위한 요건은 아니다. 오히려 즐거운가 즐겁지 않은가와 관계 없이, 게임에 참가하는 모든 플레이어가 룰을 받아들이는 태도를 공유하고 있다는 사실, 그 점이 훨씬 중요한 셈이다.

## V. 룰인가, 권위인가, 사회계약인가?

자, 이렇게 되면 다음 문제는 게임에 참가하는 플레이어가 ‘게임을 하는 태도’를 공유하는 까닭은 어째서인가? 라는 점이다. 앞 절에서 살펴보았듯 ‘게임을 하는 태도’는 그 게임의 룰을 받아들이는 것이다. 하지만 ‘게임을 하는 태도를 취하는 것’이 룰에 의해 정해져 있을 리는 없다. 즉 어떤 규정집에도 쓰여 있지 않다. 그렇다면 플레이어는 대체 어떤 이유로, 혹은 무엇(누구)에게 명을 받아 ‘게임을 하는 태도’를 취하거나, 혹은 취하지 않는 걸까. 질문 방법을 바꿔보면, 플레이어가 ‘게임을 하는 태도’를 취하는-즉, 게임에 참가하는-것을 결단하는 시점에서 타자와 공유하는 것은 무엇일까? 만약 공유한다면, 그것은 무엇일까? 또한 만약 결단 직전의 시점에서는 아직 어떤 공유도 이루어지지 않았다면, 왜 그곳에서 ‘게임을 하는 태도’의 공유가 생겨나는 걸까?

지금까지의 게임 연구에서는 이러한 물음에 충분히 답할 수 없었다. 먼저 슈츠는 이런 질문 자체를 제기조차 하지 않았다. 왜냐하면 그는 게임 플레이어를 철저하게 ‘자기목적적(autotelic)’ 행위로서 파악함으로써 게임과 그 외측 세계와의 관계에는 그다지 관심을 기울이지 않았기 때문이다.<sup>18</sup> 또 다른 이유는 슈츠가 상정했던 게임의 종류에 원인이 있다. 포커든 체스든 골프든, 슈츠가 사례로 든 게임은 플레이어에게 룰이 사전에 가시화되어 있어 그의 맞수는 플레이어와 같은 커뮤니티에 속하고 이미 충분한 사회적 신뢰 관계가 구축되어 있는, 실재하는 인간이기 때문이다. 이에 비해 디지털 게임은 자동화된 컴퓨터가 제어하는 복잡한 룰(혹은 시스템)을 가지며, 대적하는 쪽이 ‘실재하는 인간’인지 어떤지도 때때로 알지 못하는-그의 존재를 알지 못한다고 해도 플레이에 지장은 없다-‘지적 에이전트’를 상대로 삼아 이루어진다. 친구와 체스를 둘 때와 혼자 컴퓨터 앞에 앉아 네트워크 게임을 시작할 때 둘 중 어느 쪽이 ‘게임을 하는 태도’를 취하기 위한 장벽이 낮을까? 이에 대한 답은 자명하다.

다만 디지털 게임의 이론서로 집필된 살렌과 짐머만의 『놀이의 규칙(Rules of Play)』(2004)도 디지털 게임 특유의 ‘게임을 하는 태도’를 고찰하지는 않는다. 책 속에서 살렌과 짐머만은 ‘모노폴리’와 구슬치기라는 고전적 게임의 사례를 들면서 슈츠의 논의를 답습하는 것에 지나지 않는다. 하지만 살렌과 짐머만은 슈츠와는 달리 ‘게임을 하는 태도’가 어떻게 가능해지며, 어떻게 성립하는지에 관심을 기울인다.

“게임을 하는 태도(lusory attitude)란, 게임의 플레이어가 앞으로 게임을 시작하려고 할 때에 요구되는 태도에 대해 설명하는 데 안성맞춤인 개념이다. 즉 게임을 플레이한다는 것은 몇 번이고 ‘믿는’ 행위(an act of “faith”)이며, 그것이 게임에 특별한 의미를 부여한다. (...) 이러한 사고를 확장해보면 게임은 일종의 사회계약(a kind of social contract)이라고 말할 수 있다. 즉 게임을 플레이한다는 결정에 따라 그 게임의 플레이를 이끌고 방향을 결정짓는 자의적인 권위(an arbitrary authority)가 어디서부터라고 할 것 없이 생겨난다. 이러한 결정의 순간은 실로 마술적(magical)일 수 있다.”<sup>19</sup>

“게임을 하는 태도를 취하는 것은 조작적 룰에 의한 제한을 받아들이는 일을 의미하는 것만은 아니다. 또한 이 태도는 암묵의 룰(implicit rules)에 따르는 것도 함의한다. 게임을 플레이하는 것은



그런 ‘매직서클(magic circle; 마법의 원-게임만의 마법적 시공간)’이 주는 권위에 따르는 것을 의미하지만, 거기에는 암묵의 룰에 의해 나타나는 문화적 관습도 포함되어 있다.”<sup>20</sup>

몇 개의 키워드를 추려내 보자. 이를테면 믿는 행위, 사회계약, 권위, 마법, 그리고 암묵의 룰. 어쨌든 ‘게임을 하는 태도’는 플레이어들에게 ‘외적’으로 부과된 것은 아니다. ‘게임을 하는 태도’의 유래와 정당성을 ‘게임의 외측’으로부터 설명하는 것은 원래 슈츠의 정의에는 반한다. 따라서 문화적 관습과 사회적 문맥이라는 ‘암묵의 룰’이 플레이어들에게 ‘게임을 하는 태도’를 요청한다고 생각해서는 안 된다. 그 둘의 결합은 존재한다고 해도 사후적으로 생기는 것에 불과하다. 마찬가지로 게임 외측에 있는 ‘권위’도 상정할 수 없다. ‘매직서클이 부여하는 권위’는 그 정의상 게임 속에서 발생하며 내부에서만 작용하는 것이다. 앞으로 게임을 시작하려는 플레이어가 미리 타자와 무언가의 외적인 ‘룰’이나 ‘권위’를 공유하고 있을 리가 없다는 뜻이다. 그렇다면 남는 것은 ‘사회계약’과 ‘믿는 것’, 이 두 가지다. 게임은 ‘일종의 사회계약’이라는 정의는 살렌과 짐머만이 즐겨 사용하는 개념으로 그들의 저서 『Rules of Play』 여기저기에서도 등장한다. 허나 살렌과 짐머만은 이 말을 게임의 내측에서 성립하는 관계와, 그 내측과 외측에 걸쳐서 성립하는 관계 쌍방에 구별 없이 쓰고 있다. 후자는 ‘사회적 놀이(social play)’에 관련된 것이며 디 코본이 말하는 ‘안전(safety)’과 ‘신용(trust)’이 그 전형이다.<sup>21</sup> ‘안전’이란 게임의 내부에서 생기는 플레이어의 위험도(리스크)가 게임의 바깥 세계와 비교하면 작다는 보증이며, ‘신용’이란 상대방 플레이어와, 게임에 관한 사회적 문화적 가치-예의범절을 포함한 ‘암묵의 룰’-를 공유하고 있다는 뜻이다. 중요한 것은 디 코본도 말했듯 우리들은 이 어느 쪽에 대해서도 “게임만을 의지할 수 없다”<sup>22</sup>는 점이다. 요컨대 ‘게임 이전’의 일상생활 속에서, 이미 어느 정도 구축되어 있는 관계인 셈이다.

이에 비해 “하나의 게임으로 경계 지워진 놀이의 커뮤니티(the bounded play community of a game)”가 저절로 함의하는 ‘일종의 사회계약’도 있다.

“이 계약은 그 게임 속에서 플레이어가 서로 어떻게 상호작용을 하는가를 결정하는 룰로부터 만들어진다. 물론 플레이어가 논다는 것에서 의미와 가치가 나온다. 계약을 게임 종료 시까지 유지하기에는 플레이어는 매직서클이 만들어낸 규범을 지키지 않으면 안 된다. 룰의 파기(rule-breakers)는 깨지기 쉬운 틀에 상처를 입힌다. 속임수를 쓰는 플레이어(cheating player)는 사회계약의 한계를 넘어서기를 시도하며 그것을 깨버릴지 모른다. 횡방꾼(a spoil sport)은 사회계약 전체를 파괴하고자 한다.”<sup>23</sup>

이는 실로 게임의 내측에서만 생겨날 수 있는 ‘사회계약’이다. 즉 게임이 성립할지 그렇지 않는지를 판가름하는 기준이 되며, 플레이어 무리가 ‘게임을 하는 태도’를 가지기 위해 최저한으로 무엇을 공유해야만 하는가에 대한 기준이 되는 ‘사회계약’이다. 이는 ‘게임의 외측’으로부터 플레이어들에게 부과된 관계가 아니라, 각각의 플레이어가 ‘게임 속’에서 타자와 맺는 관계이자, 그 속에서만 의미와 효력을 가질 수 밖에 없는 관계이다. 이러한 계약이 무척이나 ‘깨지기 쉬운(fragile)’것은 당연하다.

또한 말할 것도 없이 플레이어들 사이의 이러한 내적인 상호관계를 만들어 내는 것은 마찬가지로 내발적인 힘밖에 없다. 그것이 바로 ‘믿는 것(신뢰)’이다.

## VI. 보이지 않는 것을 믿는 것

“게임을 플레이하는 것은 몇 번이고 ‘믿는’ 행위다.”<sup>24</sup> 살렌과 짐머만은 이렇게 말한다. 무슨 뜻일까. 『놀이의 규칙』에는 그 이상의 설명은 없다. ‘믿는 것(신뢰)’은 이 책의 중요 개념은 아니다. 그러나 신뢰가 게임을 성립시키는 매우 본질적인 것이라는 사실은 아래의 인용을 보더라도 명백하다.

“매직서클은 부서지기 쉬우며(fragile), 플레이어가 그 게임에 대한 신뢰(faith)를 담아내는 일에 실패하면 쉽사리 사라져 버린다. 플레이어가 이 게임은 불공평(unfair)하다고 느끼거나, 대등한 놀이의 장(a level playing field)이 아니라고 느낀다면 놀겠다는 생각을 하지 않을 것이다. 매직서클 안에서 게임은 대등한 놀이터라는 이상과, 피하기 힘든 불공평이라는 현실 사이에서 대롱거리며 매달려 있다. (...) 아마 게임이 완전히 대등한 놀이터를 실현하지는 못할 것이다. 하지만 그렇더라도 게임은 공평함과 평등(fairness and equality)이라는 실로 진정한 이념을 전제로 하고 있다.”<sup>25</sup>

공평함과 평등에 대한 플레이어의 ‘신뢰’, 그것이 게임의 공간-살렌과 짐머만이 선호하는 표현을 사용한다면 ‘매직서클’-을 만들고 있다는 지적이다.

공평함과 평등을 논하는 데 있어 살렌과 짐머만은 카이와를 참조한다. 카이와가 예로 들었던 고전적 게임과 디지털 게임에는 공평함과 평등에 관한 흥미 깊은 대칭성이 존재한다.

카이와가 말했듯 보드 게임과 카드 게임, 스포츠 경기와 같은 고전적 게임에는 이념적으로는 평등이 전제되어 있음에도 불구하고 실제로는 누가 먼저 두고 나중에 두는가에 따른 순서나, 날씨 및 지형의 조건이 유리함과 불리함을 만들어 내기 때문에 ‘절대적인 평등이 완전하게는 실현될 수 없다.’<sup>26</sup> 한편 디지털 게임은 컴퓨터의 계산능력을 이용하여 엄밀한 의미에서의 ‘대등한 놀이의 장’을 실현하는 일이 가능하다. 그렇지만 그 대신 그 공평함과 평등의 원리는 플레이어의 눈에는 잘 포착되지 않는다.

“한편, 디지털 게임의 복잡하고 자동화된 성질은 플레이어를 룰에서 얼마간 멀어지게 할 수 있다. 플레이어는 바로 불공평한 네트워크의 지연, ‘속임수’를 쓰는 AI, ‘처리 누락’에 대해 의심을 품는다. 이러한 플레이의 불신(distrust)은 그것이 사실에 기초하고 있는지 그렇지 않은지에 상관 없이 게임을 엉망으로 만들어버린다.”<sup>27</sup>

플레이어의 이 같은 ‘불신’은 디지털 게임의 특유의 것이라고 말할 수 있다. 게임의 룰과 진행 과정이 플레이어에게 완전히 가시화되고 있는 보드 게임이나 스포츠에서는 이러한 일은 아마도 일어날 수 없다.

그리고 살렌과 짐머만은 지적하지 않았지만 공평함과 평등의 원리가 플레이어의 눈에 가리워져 포착되지 않는다는 디지털 게임의 특성이야말로 플레이어에게 ‘신뢰’를 요청한다. 네트워크의 부정확한 지연과 처리누락은 없을까, AI가 속임수를 쓰지 않을까, 여기에 대해 플레이어가 ‘사실’ 여부를 알 수 없기에 플레이를 하기 위해서는 ‘믿는다’는 태도가 불가결한 것이다.

‘믿는다는 것’을 둘러싼 논의에서 현재 가장 뛰어난 견해를 표한 논자의 한 명인 테리 이글턴(Terry Eagleton)은 “신뢰(faith)란 요구 받는 것에 대한 강한 확신, 혹은 보이지 않는 것에

대한 확신이다.”<sup>28</sup> 라고 말한다. 이글턴은 과학적 합리주의의 입장에서 종교를 비판하는 논자들(리처드 도킨스 등)을 향해 “믿는다는 것은 ‘개연성과 지적 추측, 사변’이 아니라 ‘확신’의 문제이며, 실제로 ‘모든 커뮤니케이션은 신뢰(faith)를 포함하고 있다’라고 반론한다.”<sup>29</sup>

이글턴의 논의는 두 가지 의미에서 본 논문에게 시사하는 바가 있다. 첫 번째로 디지털 게임의 플레이어가 가진 ‘신뢰’는 다름 아닌 그가 정식화하는 ‘보이지 않는 것에 대한 확신’이라는 점이다. 물론 본 논문은 게임이 종교와 마찬가지로 말하고 싶은 것은 아니다. 마찬가지로 ‘보이지 않는 것’이라고는 해도, 게임 플레이어의 ‘확신’이란 종교와 같은 초월적인 가치와 존재를 향한 것이 아니라, 대략 자신의 경험 범위 안에 담겨있는 것일 수 밖에 없다. 하지만 지금 하고 있는 게임이 보람 있고 플레이를 할만한 가치가 있다는 ‘확신’이, 항상 그 게임이 공평하고 평등할지에 대한 ‘사실’이 확인되지 않았는데도 이루어지고 있는 이상, 그 믿음은 실제로 ‘신앙’의 한 형태라고 말해도 좋을리라. 종교적 신앙과는 비교할 수 있을 정도인지는 모르겠지만 플레이어는 게임을 ‘믿고 있는’ 것이다.

이글턴의 논의가 본 논문의 문제의식에 시사점을 주는 두 번째 이유는, 그가 말하는 이러한 ‘신뢰’야말로 우리에게 종교적 원리주의나 합리주의적 리버럴리즘에 매몰되는 일 없이 격차와 빈곤 같은 오늘날의 제반 문제의 해결을 향한 새로운 ‘연대(allegiance)’를 가능케 하기 때문이다.

그렇다면 디지털 게임의 플레이어는 이미 이러한 ‘신뢰’를 통한 ‘연대’를 실현하고 있는 것은 아닌가? 이것이 본 논문이 마지막으로 시사하고 싶은 내용이다.

## VII. 자기를 향한 신뢰, 타자를 향한 신뢰, 세계를 향한 신뢰

1970년대에 탄생한 디지털 게임은 어떻게 지금 여기까지 발전하고 보급되어 왔을까? 즐겁기 때문에. 이것이 가장 간단한 대답이다. 그렇다면 디지털 게임은 어떻게 즐거운 것일까? 지금까지의 놀이와 게임과는 어떤 다른 점이 있을까? 이에 대해서는 지금까지 많은 이야기가 존재했고 본 논문이 그러한 논의를 총괄하는 장은 아니다. 본 논문의 관심은 ‘플레이어가 게임 플레이를 통해 타자와 어떻게 마주하고 있는가?’라는 점에 있다. 그렇지만 답을 위해서는 디지털 게임이 지닌 즐거움의 본질에 대해 어느 정도 다가갈 필요가 있다.

예스퍼 율(Jesper Juul)은 『실패의 예술(The Art of Failure: An Essay on the Pain of Playing Video Games)』(2013)에서 고통을 동반해야만 하는 ‘실패(failure)’의 경험이 어떻게 게임의 즐거움과 매력에 공헌하고 있는지를 해명했다. 실패는 고통이며, 우리들은 실패를 피하고 싶어한다. 우리는 게임에서 실패를 경험한다. 하지만 그럼에도 불구하고 우리는 다시 게임을 하고 만다. 무엇 때문일까? 율은 이를 ‘실패의 패러독스’라고 부른다.

율에 의하면 ‘게임의 즐거움이 지닌 핵심’은 ‘실패를 피하려고 하는 감각’에 있다. 즉 플레이어에게 자신의 ‘역량 부족(inadequacy)’을 적정한 수준으로 자각시킨 후에, 더 열심히 플레이하여 자신의 기능을 향상시킴으로써, 역량 부족의 상태에서 벗어나고 싶다는 도전 의욕을 불러 일으키는 것. 그것이 게임인 것이다. 물론 거기에는 만회를 위한 ‘공평한 기회(a fair chance)’가 플레이어에게 주어져 있다는 점이 전제가 된다. 즉 ‘게임은 플레이어가 개인적인 역량 부족을 넘어서게 되는 것을 약속하는’ 것인 셈이다.<sup>30</sup> 이러한 설명은 “디지털, 아날로그를 불문하고 모든 게임에 맞아 떨어지는”<sup>31</sup> 원칙이지만, 특히 디지털 게임은 플레이어가 컴퓨터

앞에서 혼자 놀 때에도 그러한 감각과 의욕을 지속할 수 있도록 미리 디자인되어 있다(또는 디자인되어 있어야만 한다).

디지털 게임의 플레이어는 혼자 플레이를 할 때도 항상 다른 플레이어의 플레이를 상정하고 있다. 역량 부족에 대한 자각과 기능향상을 향한 의욕 역시 항상 타자와의 비교 속에서 생긴다. 카이와가 지적한 ‘어떤 놀이라도 보이지 않는 상대와 관객이 필요하다’라는 의미의 현대적 사례가 여기에 있다. 율은 이에 대해 두 가지 사례를 든다. 먼저 플레이어가 게임에 승리했을 때에도, 타인이 자신보다도 빨리 과제를 해결한 것을 알면, 즉시 승리감이 사라져버리는 경우다. 율은 이를 ‘감정의 갬블(an emotional gamble)’이라 부른다.

“게임을 플레이하는 것은 ‘감정의 갬블’을 행하는 일이다. 우리들은 보답이 있음을 바라며 시간과 자존심을 쏟는다. 보답과 동일한 정도의 리스크를 무릅쓰고 싶다고 생각하는 플레이어는 없을 것이다. 전혀 리스크를 감수하고 싶지 않다, 플레이를 하고 싶지 않다고 생각하는 사람도 있을 것이다.”<sup>32</sup>

돈을 거는 갬블과 게임은 다르다. 그렇지만 플레이어는 분명 게임에 시간과 자존심을 ‘걸고’ 있다. 그리고 말할 것도 없이 ‘거는’ 것은 ‘믿는’ 것이다.

율이 제기하는 두 번째 사례는 게임이 전혀 능숙하지 않은 경우, 정확히 말하면 자신이 정말로 능숙한지 그렇지 않은지 판단조차 불가능한 경우다.<sup>33</sup> 휴대전화를 통해 무료로 할 수 있는 테니스 게임을 몇 번 플레이해도 게임오버 시에는 반드시 ‘기본조작 방법을 확인해 주세요’라는 메시지가 화면에 표시된다. 자신은 조금씩 늘고 있다는 감각이 있지만 메시지는 변화가 없다. 왜일까? 자신이 진짜 서툴기 때문일까, 게임 측의 설계 실수인 걸까? 그것도 아니면 무언가 문제(버그)가 있기 때문일까? 여기에 대해서는 알 수 없다. 디지털 게임의 플레이어는 통상 그것을 알 방도가 없다. 플레이어에게 가능한 일은 기껏해야 인터넷에서 다른 플레이어의 코멘트를 찾는 것 정도이다.

“나는 완전히 혼자서만 플레이하고 있었다. 이 게임을 플레이하고 있는 사람과 만난 적도 없었고 인터넷에서의 정보도 아주 적었다. 타인이 플레이하는 모습을 어떻게 상상하는가에 따라 나의 감정은 변했다. 만약 모두가 나와 같은 곤란을 공유하고 있다고 생각하니 어떤 문제도 없었다. 만약 나 혼자 막다른 곳에 몰렸다고 생각되면 게임에 대한 불쾌감은 높아졌고 하마터면 게임을 삭제할 뻔했다. 싱글 플레이어 게임을 하는 경우에도 우리는 자신과 타인을 비교하고 있는 것이다.”<sup>34</sup>

여기서도 ‘감정의 갬블’이 이루어진다. 확실히 이 테니스 게임은 극단적이며 예외적인 사례일 것이다. 그렇지만 주의해야만 하는 것은 모든 디지털 게임의 플레이어는 많건 적건 이러한 ‘내기’를 하고 있다는 점이다. 플레이어는 항상 다른 플레이어의 플레이를 상정하고 비교를 하면서, 자신의 능력 부족과 기능 향상을 평가한다. 이와 동시에 자신이 들이고 있는 시간과 감정에 대한 대가를 얻을 기회가 공평이 주어져 있는가, 단적으로 말하면 보람이 있는가, 없는가라는 관점에서 그 게임을 평가한다. 그 평가는 항상 보이지 않는 것, 미지의 것에 대해 이루어진다는 점에서 내기이자 신뢰다. 플레이어는 언젠가는 곤란을 해결할 수 있으리라 스스로를 믿고, 자신과 같은 곤란에 직면하고 있을 다른 플레이어를 믿으며, 어느

플레이어에게라도 공평하고 평등한 도전의 기회를 주고 있는 게임을 믿는다. 이것을 '세계'를 향한 신뢰라고 말해도 좋다.

## VIII. '신뢰에 의한 연대'로서의 게임 커뮤니티

이렇게 디지털 게임을 플레이하는 것은 자기를 향한 신뢰, 보이지 않는 타자에 대한 신뢰, 플레이어에게는 접근 불가능한 게임의 룰과 시스템을 향한 신뢰, 한 마디로 말하면 세계를 향한 신뢰를 포함하고 있다. 즉 디지털 게임 플레이어는 부지불식간 그러한 신뢰의 태도를 기르게 된다. 그리고 바로 여기에서 필자는 오늘날 게임이 가진 '사회적 사명'을 본다.

물론 신뢰가 배반당하는 일도 있다. 내기에서 실패하는 경우도 있다. 시시켰고 안 하는 편이 좋았을 것 같다고 생각되는 게임, 재미는 있었지만 가격이 너무 비싸서 사는 게 손해였다고 생각되는 게임, 하지 않는 편이 좋을 것 같다고 시작 전부터 직감할 수 있는 게임. 그런 게임들도 많다. 하지만 그렇더라도 수많은 플레이어가 매일 새로운 게임에 도전하고 있다. 신뢰가 불신을 압도적으로 웃돌고 있음을 의미한다. 디지털 게임 산업과 문화를 여기까지 발전시키고 지금도 떠받치고 있는 것은 그러한 압도적인 신뢰의 힘이다. 필자는 이런 식의 문화를 다른 영역에서는 그려볼 수 없다.

그런데 일본을 포함한 아시아 각국에서는 젊은이들의 '히키코모리'가 사회문제로 종종 제기되곤 한다. 학교와 직장에는 가지 않고 방에 틀어박혀 게임만 하면서 사회와의 결속을 거부한다고 비판을 받는다. 그렇지만 지금까지 고찰한 바를 되짚어본다면, 그러한 히키코모리 게임 플레이어도 게임을 통해 타자와 많은 것을 공유하고 있다. 보이지 않는 타자, 미지의 세계를 신뢰하고 있다. 신뢰에 의한 연대에 이미 참가하고 있다. 게임 커뮤니티가 바로 그러한 연대와 다름없다. 방에 틀어박히는 게임 플레이어는 타자와 세계를 믿으면서 자신들을 둘러싼 일상에 절망하고 있는 것이다. 그렇다면 잘못된 것은 현실 사회 쪽은 아닐까. 게임 플레이어는 자신의 기능과 노력에 대한 정당한 대가가 있는, 공평하고도 평등한 게임에 참가하고 싶을 따름이다. '반사회적'인 것은 대체 어느 쪽인 걸까?

이글턴은 기독교 신앙의 전통에 서서, '믿는다는 것'의 회복만이 원리주의와 테러리즘이 만연한 후기 자본주의 시대에 종지부를 찍고 인류의 근원적 자기변혁을 가능케 한다고 말했다. 하지만 우리에게서 그렇게 거창한 것은 필요치 않다. 게임을 믿는다면 충분하다. 즐겁게 논다는 확신이 있으며 충분하다. 게다가 이미 세계 각지에서 매일매일 이미 실천되고 있다. 게임 커뮤니티는 벌써부터 '신뢰에 의해 '연대'하고 있는 것이다.

게임 플레이어들이여! 틀어박혀 있고 싶으면 틀어박혀 있어도 좋다. 어쨌건 놀아라! 즐겨라! 게임을 믿어라! 이 세계는 그런 것을 통해서밖에 바뀌지 않을 것이다.

### [도판 캡션]

(도1) <스피드 레이스(Speed Race)> (타이트, 1984)

- (도2) <시 울프(Sea Wolf)> (미드웨이, 1976)  
 (도3) <아스테로이드(Asteroids)> (아탈리, 1979)  
 (도4) <자우스트(Joust)> (윌리엄즈 일렉트로닉스, 1982)  
 (도5) <마리오 형제(Mario Bros.)> (닌텐도, 1983)

### [인용 문헌]

- Caillois, Roger. *Les jeux et les hommes*. Paris: Gallimard, 1967 [1958].  
 (=로제·카이요ワ 『遊びと人間』 多田道太郎、塚崎幹夫訳、講談社、1990年)
- Crawford, Chris. *The Art of Computer Game Design: Reflections of a Master Game Designer*. Berkeley: Osborne/McGraw-Hill, 1984.
- De Koven, Bernard. *The Well-Played Game: A Player's Philosophy*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2013 [1978].
- Eagleton, Terry. *Reason, Faith, and Revolution: Reflections on the God Debate*. New Haven & London: Yale University Press, 2009. (=테리·이글톤 『宗教とは何か』 大橋洋一、小林久美子訳、青土社、2010年)
- Juul, Jesper. *The Art of Failure: An Essay on the Pain of Playing Video Games*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2013. (=이 에스퍼·유얼 『しかめっ面にさせるゲームは成功する——悔しさをモチベーションに変えるゲームデザイン』 Bスプラウト訳、ボーンデジタル、2015年)
- 松永伸司 『ビデオゲームにおける意味作用』 博士論文、東京藝術大学大学院美術研究科、2015年3月.
- Mäyrä, Frans. *An Introduction to Game Studies: Games in Culture*. London: SAGE, 2008.
- Salen, Katie, and Eric Zimmerman. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2004.  
 (=케이티·사렌、에릭·지머만 『룰즈·オブ·플레이——게임デザインの基礎』 (上・下)、山本貴光訳、ソフトバンククリエイティブ、2011年~2013年)
- Siitonen, Marko. "Conflict." in: Mark J. P. Wolf and Bernard Perron (eds.). *The Routledge Companion to Video Game Studies*. New York & London: Routledge, 2014, pp. 166-172.
- Suits, Bernard. *The Grasshopper: Games, Life and Utopia*. Toronto: University of Toronto Press, 1978. (=버나드·스uits 『ギリギリの哲学——ゲームプレイと理想の人生』 川谷茂樹、山田貴裕訳、ナカニシヤ出版、2015年)
- 多根清史 『教養としてのゲーム史』 筑摩書房、2011年.

<sup>1</sup> Roger Caillois. *Les jeux et les hommes*. Paris: Gallimard, 1967 [1958], p. 93. (=로제·카이요ワ 『遊びと人間』 多田道太郎、塚崎幹夫訳、講談社、1990年、p. 82)

- 
- <sup>2</sup> Chris Crawford. *The Art of Computer Game Design: Reflections of a Master Game Designer*. Berkeley: Osborne/McGraw-Hill, 1984, p. 11.
- <sup>3</sup> *ibid.*
- <sup>4</sup> *ibid.*
- <sup>5</sup> Katie Salen and Eric Zimmerman. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2004, pp. 250-251. (=ケイティ・サレン、エリック・ジーマーマン『ルールズ・オブ・プレイ——ゲームデザインの基礎』(上)、山本貴光訳、ソフトバンククリエイティブ、2011年、pp. 510-511)
- <sup>6</sup> Frans Mäyrä. *An Introduction to Game Studies: Games in Culture*. London: SAGE, 2008, p. 64.
- <sup>7</sup> (※7) 多根清史『教養としてのゲーム史』筑摩書房、2011年、pp. 66-67.
- <sup>8</sup> Katie Salen and Eric Zimmerman. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. pp. 252-253 (=ケイティ・サレン、エリック・ジーマーマン『ルールズ・オブ・プレイ——ゲームデザインの基礎』(上)、pp. 514-516) ; 多根清史『教養としてのゲーム史』、pp. 65-68.
- <sup>9</sup> Katie Salen and Eric Zimmerman. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. pp. 240-241, p. 255 (=ケイティ・サレン、エリック・ジーマーマン『ルールズ・オブ・プレイ——ゲームデザインの基礎』(上)、pp. 492-494、p. 521) ; Frans Mäyrä. *An Introduction to Game Studies: Games in Culture*. p. 72; 多根清史『教養としてのゲーム史』、pp. 68-71
- <sup>10</sup> Katie Salen and Eric Zimmerman. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. pp. 255-256. (=ケイティ・サレン、エリック・ジーマーマン『ルールズ・オブ・プレイ——ゲームデザインの基礎』(上)、p. 523)
- <sup>11</sup> Marko Siitonen. "Conflict." in: Mark J. P. Wolf and Bernard Perron (eds.). *The Routledge Companion to Video Game Studies*. New York & London: Routledge, 2014, p. 169.
- <sup>12</sup> Katie Salen and Eric Zimmerman. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. p. 256. (=ケイティ・サレン、エリック・ジーマーマン『ルールズ・オブ・プレイ——ゲームデザインの基礎』(上)、p. 525)
- <sup>13</sup> Bernard Suits. *The Grasshopper: Games, Life and Utopia*. Toronto: University of Toronto Press, 1978, p. 35. (=バーナード・スーツ『キリギリスの哲学——ゲームプレイと理想の人生』川谷茂樹、山田貴裕訳、ナカニシヤ出版、2015年、pp. 30-31)
- <sup>14</sup> *ibid.*, p. 40. (=同前、p. 36)
- <sup>15</sup> *ibid.*, p. 41. (=同前、p. 37)
- <sup>16</sup> *ibid.*, p. 144. (=同前、p. 125)
- <sup>17</sup> *ibid.*, pp. 142-146. (=同前、pp. 122-127)
- <sup>18</sup> 松永伸司『ビデオゲームにおける意味作用』博士論文、東京藝術大学大学院美術研究科、2015年3月、p. 206.
- <sup>19</sup> Katie Salen and Eric Zimmerman. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. p. 98. (=ケイティ・サレン、エリック・ジーマーマン『ルールズ・オブ・プレイ——ゲームデザインの基礎』(上)、pp. 198-199)
- <sup>20</sup> *ibid.*, p. 574. (=ケイティ・サレン、エリック・ジーマーマン『ルールズ・オブ・プレイ——ゲームデザインの基礎』(下)、山本貴光訳、ソフトバンククリエイティブ、2013年、p. 612)
- <sup>21</sup> *ibid.*, p. 473, p. 479, pp. 488-489. (=同前(下)、p. 398、p. 412、p. 434)
- <sup>22</sup> Bernard De Koven. *The Well-Played Game: A Player's Philosophy*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2013 [1978], p. 8.
- <sup>23</sup> Katie Salen and Eric Zimmerman. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. p. 473. (=ケイティ・サレン、エリック・ジーマーマン『ルールズ・オブ・プレイ——ゲームデザインの基礎』(下)、p. 397)
- <sup>24</sup> *ibid.*, p. 98. (=同前(上)、p. 199)
- <sup>25</sup> *ibid.*, p. 262. (=同前(上)、p. 537)
- <sup>26</sup> Roger Caillois. *Les jeux et les hommes*. p. 51. (=ロジェ・カイヨワ『遊びと人間』、p. 47)
- <sup>27</sup> Katie Salen and Eric Zimmerman. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. p. 262. (=ケイティ・サレン、エリック・ジーマーマン『ルールズ・オブ・プレイ——ゲームデザインの基礎』(上)、p. 537)
- <sup>28</sup> Terry Eagleton. *Reason, Faith, and Revolution: Reflections on the God Debate*. New Haven & London: Yale University Press, 2009, p. 112. (=テリー・イーグルトン『宗教とは何か』大橋洋一、小林久美子訳、青土社、2010年、p. 145)
- <sup>29</sup> *ibid.*, p. 112, p. 117. (=同前、p. 145、p. 151)
- <sup>30</sup> Jesper Juul. *The Art of Failure: An Essay on the Pain of Playing Video Games*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2013, p. 7. (=イエスパー・ユール『しかめっ面にさせるゲームは成功する——悔しさをモチベーションに変えるゲームデザイン』B スプラウト訳、ボーンデジタル、2015年、p. 5)
- <sup>31</sup> *ibid.*, p. 5. (=同前、p. 4)
- <sup>32</sup> *ibid.*, p. 14 (=同前、p. 10)
- <sup>33</sup> *ibid.*, pp. 47-49, pp. 57-58 (=同前、pp. 33-34、pp. 40-41)
- <sup>34</sup> *ibid.*, pp. 57-58 (=同前、p. 41)



(도1) <스피드 레이스(Speed Race)> (타이트, 1984)





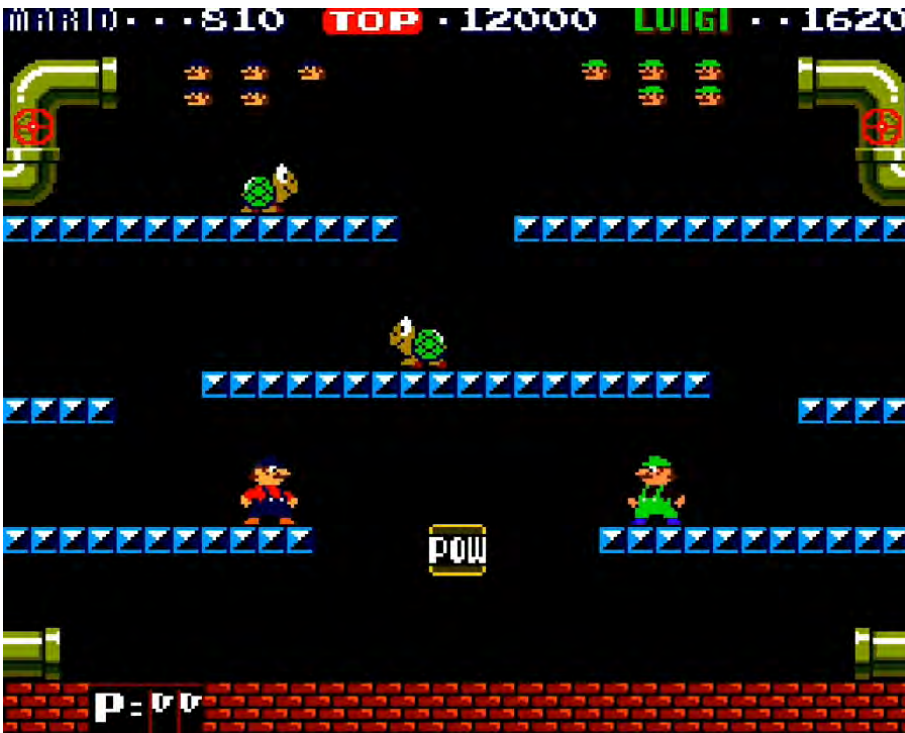
(도2) <시 울프(Sea Wolf)> (피드웨이, 1976)



(도3) <아스테로이드(Asteroids)> (아탈리, 1979)



(도4) <자우스트(Joust)> (윌리엄즈 일렉트로닉스, 1982)



(도5) <마리오 형제(Mario Bros.)> (닌텐도, 1983)

# 한국의 크라우드펀딩으로 보는 ‘청년’ 표상

金日林 (한국예술종합학교 영상원 강사)

## I. 표상 시스템으로서의 크라우드펀딩

‘88만원 세대’, ‘삼포 세대’, ‘잉여 세대’... 오늘날 한국 청년의 현실을 나타내는 표현이다. 이 현실을 입증하듯 경기도 성남시는 2016년 1월부터 대한민국 최초로 기본소득을 구현하는 ‘청년 배당’ 정책을 실시하기 시작했다. 이에 반대한 경기도가 성남시의회를 대법원에 제소했음에도 불구하고, 성남시는 지난 10월 ‘청년배당’ 4분기 대상자를 모집했다.<sup>1</sup> 서울시 또한 미취업 청년층을 위해 ‘청년수당’ 제도 시행방안을 2015년 11월 발표했다.<sup>2</sup> 그러나 중앙정부는 지방교부세를 삭감하는 시행령을 만들어 ‘청년수당’ 정책에 제동을 걸었고, 서울시는 헌법재판소에 권한쟁의심의를 청구한 상태이다. 현재 서울시 곳곳에는 “청년의 삶까지 직권취소 할 수 없습니다”, “서울시 청년수당! 미래를 위한 투자입니다”라는 포스터가 붙어있다. 일련의 정책이 첨예하게 갈등하는 지점이 ‘청년’이며, 그 이슈가 복지라는 사실은 오늘날 ‘청년’이 처한 현실을 상징적으로 보여준다. 서울 거리에 나붙은 ‘청년수당’ 포스터는 2016년 한국 청년의 공적 표상이라고 할 수 있다.

그렇다면 ‘청년’은 누구인가? 흔히 ‘청년’은 연령에 기반하여 ‘젊은이’, ‘청춘’과 동일시되면서 ‘기성세대’와 대비되는 개념으로 여겨졌다. 경기도 성남시는 ‘청소년 기본법’에 따라 ‘청년 배당’의 대상자를 19세~24세로,<sup>3</sup> 서울시는 만 19세부터 29세를 ‘청년수당’ 대상자로 상정하고 있다.<sup>4</sup> 한편 크라우드펀딩 방식으로 기본 소득 프로젝트를 실험 중인 주간 <한겨레21>은 청년의 나이를 만 18~34살로 정했다.<sup>5</sup> ‘청년’의 경계는 시대에 따라 변해왔지만, 대개 젊고 정의롭고 역동적인 집단으로 간주되었다.<sup>6</sup> ‘젊은이’나 ‘청춘’에 비하여 ‘청년’이라는 말은 정치적이고 문화적인 집단이

<sup>1</sup> 박세열, 「이재명 뜻심의 승리...성남 ‘청년 배당’ 시작」, 2016년 1월20일

<http://www.pressian.com/news/article.html?no=132701>. 성남시는 2016년 1월20일 대한민국 최초로, 3년 이상 성남에서 거주한 만 24세 청년에게 1/4분기 배당금으로 12만 5000원 상당의 지역화폐(성남사랑상품권)가 지급했으며, 4분기 ‘청년배당’도 10월20일부터 지급했다.

<sup>2</sup> ‘청년수당’은 서울시에서 만 1년이상 거주한 만 19세부터 29세 미취업 청년 3천여 명에게 월 50만원씩 최장 6개월 현금으로 지원하는 동시에, 자발적 커뮤니티를 제공하고 정보제공 및 활동현장을 연계한다는 내용이다. <http://mediahub.seoul.go.kr/youthhope/>

<sup>3</sup> ‘청년배당’ 출범 당시의 정책은 다음을 참조하라. 김학현, 「성남시, 청년배당 분기별 25만 원 지급 추진」, 오마이뉴스, 2015년 9월30일, [http://www.ohmynews.com/NWS\\_Web/View/at\\_pg.aspx?CNTN\\_CD=A0002147517](http://www.ohmynews.com/NWS_Web/View/at_pg.aspx?CNTN_CD=A0002147517). 한편 2016년 10월20일 성남시 ‘청년배당’ 공고에 의하면 24세 청년이 대상이 되었다. ‘4분기 청년배당 대상자는 1991년 10월 2일부터 1992년 10월 1일 사이에 태어난 청년 가운데 성남시에 3년 이상 계속 거주한 만 24세 청년 11,032명이다.’ 조영순, 「성남시, 4분기 청년배당 20일부터 지급」, <http://www.seongnam.go.kr/city/1000060/30005/bbsView.do?idx=125462>. 청년배당에 대한 이재명 시장의 인터뷰는 다음과 같다. <http://media.daum.net/v/20160905163809410>

<sup>4</sup> 서울시 홈페이지 내 <청년수당 Q&A>, <http://mediahub.seoul.go.kr/youthhope/#page2>. 이 홈페이지에 의하면 2016년 2월 기준하여 청년 실업률은 12.5%에 이르며, 서울시 20대 기준 144만명 중 50만명이 장기미취업과 불안정고용에 처한 상황이다.

<sup>5</sup> <한겨레21>은 최근 국회에서 발의되는 각종 청년기본법과 청년고용촉진특별법, 고용노동부의 청년구직수당 등에서 규정한 ‘청년’ 기준을 참고하여, ‘청년’의 범위를 정했다고 밝힌다. <기본소득 월 135만원 받으실래요? 4화 청년배당 50만원에 매료된 24살 청년>, <https://storyfunding.daum.net/episode/12528>

<sup>6</sup> 이기훈은 “청년의 경계를 다르게 설정함으로써 청년의 정의와 특성이 변화하게” 된다고 말하면서 청년에 대해 다음과 같이 서술한다. “청년이란 주로 연령으로 구분되는 세대 집단이다. 그런데 당대 사회에서 주도권을 장악한 청년 담론이 어떤 연령대를 청년으로 정의하느냐에 따라 특정한

자 주체를 나타내기 적합한 용어로 선호되었다.

그러나 2016년 현재 한국 사회에서 ‘청년’은 사회적 부조리와 모순이 충돌하는 상징적 현장이라고 하는 편이 맞다. 미래를 보장받아야 할 집단임에도 기회조차 얻지 못하는 현장을 드러내는 표현인 것이다. 한국 사회의 문제가 압축되어 있는 장이 ‘청년’이라면, 그 ‘청년’이 표상되는 방식을 보다 구체적으로 살펴볼 필요가 있지 않을까? 이 글은 이러한 문제의식에서 출발한다.

‘청년’이 표상되는 장으로서 이 글이 주목하는 것은 크라우드펀딩(crowdfunding)이다. 한국에서는 거대 시스템이 외면한 영화 <26년>(2012)과 <지슬>(2012), <또 하나의 약속>(2014), <귀향>(2016), <자백>(2016) 등이 크라우드펀딩을 통해서 성공적으로 개봉된 바 있다. 잘 알려져 있듯 크라우드펀딩은 ‘대중이 함께 만드는 기금’<sup>7</sup>으로, 온라인 소액 기부 프로그램을 일컫는다. 소셜펀딩과 동의어로 간주되기도 하는 크라우드펀딩은 ‘전문적 자본가가 아닌 개인으로부터 기부, 후원, 투자 약정을 얻어내기 위해 일반적으로 온라인 커뮤니티를 이용하는 것’으로 정의된다.<sup>8</sup> 크라우드펀딩은 온라인 공간을 매개로 대중들의 적극적인 의사 표현이 일어나는 장인 동시에, ‘개인’의 개별성과 동시대의 코드가 드러나는 지점이라는 사실에 이 글은 주목한다. 자본주의에 종속되어 있지만 거대 시스템에 균열을 일으킬 수 있는 가능성을 보여주기도 한다.<sup>9</sup>

이 글은 크라우드펀딩의 사례로서, 카카오의 ‘스토리펀딩(<https://storyfunding.daum.net/>)’ 플랫폼을 분석대상으로 삼아 동시대 한국 청년의 표상을 살피고자 한다. ‘스토리펀딩’은 프로젝트 제안자가 ‘스토리’를 연재한다는 점에서 여타 크라우드펀딩 플랫폼과 운영방식이 다르다. 프로젝트 제안자의 문턱을 낮추는 한편, 제안자를 ‘창작자’로 규정하고 ‘스토리텔링’을 통해 이용자의 공감을 이끌어내는 것이다. 카카오의 ‘스토리펀딩’은 2014년 9월29일 시작한 다음카카오(현 카카오)의 ‘뉴스펀딩’을 전신으로 하여 2015년 10월 ‘스토리펀딩’으로 거듭났다. 저널리즘에서 출발하여 사회적 ‘의미’를 발굴하는 프로젝트를 다수 성공시켰다는 점 역시 ‘스토리펀딩’에 주목하는 까닭이다. 일제강점기 위안부 문제를 다룬 영화 <귀향>과 국가정보원의 간첩조작사건을 다룬 다큐멘터리 <자백>이 개봉된 것도 ‘스토리펀딩’의 모금을 통해서다.<sup>10</sup> 물론 카카오 그룹은 이윤을 추구

---

연령층이 청년에 포함될 수도, 포함되지 않을 수도 있다. 이렇게 청년의 경계가 달라지면, 당연히 이에 의해 결정되는 청년 집단의 사고방식, 행동양식, 사회적 상호관계의 특성도 달라질 수밖에 없다”, 이기훈, 『청년아 청년아 우리 청년아』(과주: 돌베개, 2014), 22쪽. 이기훈에 의하면 ‘청년’이라는 말은 1890년대 말 우리나라에 도입되었다. “도입 당시부터 문명개화적 언어로 인식되던 ‘청년’은 1905년 이후 애국계몽운동이 전개되면서 본격적으로 확산된다”. 같은 책, 312쪽. 한편 참여연대 안진걸 공동사무처장은 청년의 특징이 “정의롭고 새로운 것에 민감하다”고 밝혔다. 윤수희, 「최순실게이트로 희망까지 잃어...극에 달한 2030 분노」, msn뉴스, 2016년10월29일 <https://www.msn.com/ko-kr/news/national/%EC%B5%9C%EC%88%9C%EC%8B%A4%EA%B2%8C%EC%9D%B4%ED%8A%B8%EB%A1%9C-%ED%9D%AC%EB%A7%9D%EA%B9%8C%EC%A7%80-%EC%9E%83%EC%96%B4%E2%80%A6%EA%B7%B9%EC%97%90-%EB%8B%AC%ED%95%9C-2030-%EB%B6%84%EB%85%B8/ar-AAjxBbz>

<sup>7</sup> 권애라, 「크라우드펀딩의 정의와 역사」, 『크라우드펀딩-세상을 바꾸는 작은 돈의 힘』(서울: 에딧더월드, 2014; 2015), 17쪽.

<sup>8</sup> 이는 2012년 4월 미 상원에서 통과된 JOBS법(Jumpstart Our Business Startups Act)에 의거한 정의이다. <http://www.gpo.gov/fdsys/pkg/BILLS-112hr3606enr/pdf/BILLS-112hr3606enr.pdf>. 김휘정, 「문화예술 분야 크라우드 펀딩의 쟁점과 활성화 방향」, 『예술경영연구』 제23집, 2012.8, 44쪽에 실린 각주 (1)을 참조하여 원문을 확인한 후 재인용함.

<sup>9</sup> 크라우드펀딩의 대안적 가능성은 이미 많은 이들이 논한 바 있다. 조희정, 「온라인 시민운동의 가능성과 조건」, 『황해문화』, 2013년 3월, 49-67쪽. 전자책출판협동조합 ‘롤링디스크’ 콘텐츠 디렉터 제현주는 다음과 같이 말한다. “크라우드펀딩에 참여하는 사람은 그 안에서 일종의 시민권을 얻는다. 한국 사회는 시민이라는 개념 자체가 없는 사회다”, <기본소득 월135만원 받으실래요? 8화 우리는 왜 이리 오래, 열심히 일하는가>, <https://storyfunding.daum.net/episode/13534>

<sup>10</sup> 위안부 문제를 다룬 조정래 감독의 <귀향>은 2016년 1월 기준 총 75,270명이 순 제작비의 50%가 넘는 12억여 원의 제작비를 크라우드펀딩 방식으로 투자했다. 카카오의 1차 ‘스토리펀딩’(당시 ‘뉴스펀딩’)에는 14,737명이 참여했고, 2차 ‘스토리 펀딩’에는 17,241명이 참여했다. 그 밖에 ‘희망해’ 19,681명, ARS 문자후원 19,226명, 계좌 현금후원 4,307명, 유캔 펀딩 78명이 참여했다. 총 25억 제작비 중 12억원 이상을 크라우드펀딩으로 충당했다. 또한 국가정보원의 간첩



하는 기업이며, 이는 향후 중요한 변수가 될 수 있다.<sup>11</sup> 그럼에도 ‘스토리펀딩’은 개개인의 경험과 감수성, 사회적 의미를 효율적으로 드러내어 효과적으로 공감을 유도하는 점에서 두드러진다.

지금까지의 선행연구에서 크라우드펀딩은 경제적, 제도적 측면에서 논해지는 한편, 온라인 시민운동과 문화예술의 대안적 측면으로 조명되었다. 그런가 하면 크라우드펀딩은 공정한 플랫폼이 아니며 시장논리를 자연화하는 장치라는 주장 또한 설득력을 얻고 있다.<sup>12</sup> 이 글은 크라우드펀딩을 표상 시스템으로 접근하는 점에서 기존의 선행연구와 구별된다. 이 글의 목적은 주식회사 카카오의 온라인 대중모금 시스템인 ‘스토리펀딩’에서 이 시대의 ‘청년’이 표상되는 방식을 살피는 것이다. 연구방법으로는 ‘스토리펀딩’ 플랫폼에서 ①프로젝트의 제목과 키워드, 스토리를 분류하고, ②이들 프로젝트의 사회적 의미와 스토리텔링 방식을 분석했다. 아직 초기 단계인 크라우드펀딩이 자본주의의 대안이 될지 여부는 아직 모른다. 그러나 분명한 것은 크라우드펀딩은 거대 시스템에 틈새를 만들 수 있는 가능성을 보여준다는 사실이다. 기존의 제도나 언론이 조명하지 않는 주제 또한 다룬다. 이 글이 크라우드펀딩에 일종의 표상 시스템으로 접근하는 이유도 그 때문이다.

## II. 영웅 없는 스토리

백화점은 근대를 상징하는 소비공간이자 문화공간으로 자주 호명되곤 한다. 크라우드펀딩 플랫폼 역시 다양한 프로젝트를 진열하고, 취향과 문화를 반영하는 장이라는 점에서 백화점과 비슷하다. 물론 다른 점도 있다. 백화점이 다양한 고가의 물건을 진열 및 판매하는 물리 공간이라면, 크라우드펀딩 플랫폼은 아직 가시화되지 않은 각종 프로젝트가 공감을 얻기 위해 모여있는 온라인 공간이다. 이용자의 적극적인 공감은 후원으로 이어진다. 이 글의 분석대상인 ‘스토리펀딩’ 플랫폼에는 현재 후원을 기다리는 850여개의 프로젝트가 진열되어 있으며 프로젝트 수는 매일 늘어나고 있다. 카테고리는 아트, 출판, 라이프, 저널리즘, 캠페인, 스타트업으로 구성되어 있다. 프로젝트 제안자는 누구나 ‘창작자’로 불리면서 후원이 진행되는 기간 동안 정기적으로 스토리를 연재하도록 되어 있다. ‘스토리펀딩’의 프로젝트는 공공의 가치를 훼손하지 않는 본인의 창작물이어야 한다. 글과 사진, 영상, 만화 등을 비롯한 콘텐츠가 반드시 포함되어 있어야 하는 것도 규정이다.<sup>13</sup>

불특정 다수에게 공감을 얻기 위해서, 크라우드펀딩 프로젝트는 대개 윤리성, 다양성, 공공성, 형평성 등을 조건으로 한다. 이 글이 연구대상으로 삼은 ‘스토리펀딩’ 플랫폼에서 프로젝트 제안자는, 직업이 무엇이건 창작자로 호명된다. 그들은 자신의 본명과 직업, 사진을 투명하게 공개하고 해당 주제에 대한 경험과 지식, 취재 내용을 연재한다. 그런데 흥미롭게 이곳의 스토리는 대부분 1인칭으로 연재된다. 인터뷰를 비롯한 취재 역시 1인칭적 체험이나 화자에 의한 스토리텔링으로 재구성된다. 공감을 이끌어내기 위해서 타인의 경험이나 취재대상을 서술할 때도 1인칭적으로 서술되는 것이다. 그러나 일기와 다르게 ‘스토리펀딩’의 스토리는 독자를 전제로 하고 있다. 또한 스토리는 독자와 대화하는 형식으로 진행된다. ‘스토리펀딩’에 연재되는 스토리는 이용자가 몰랐던 영역을 조명하고 직접 체험할 수 없는 영역을 생생하게 전달해준다. 이에 대한 비판도 있다.

---

조작사건을 다룬 다큐멘터리 <자백> 역시 다음의 ‘스토리펀딩’에서 80일동안 434,276,000원을 모금했다.

<sup>11</sup> 실제 ‘스토리펀딩’은 기부금의 일정액을 수수료로 책정한다. <서비스 운영 정책>

<https://storyfunding.daum.net/info/policy>. 이와 관련해 다음 논문도 참조할 만 하다. 김선기·이상길, 「크라우드 펀딩은 소규모 문화예술의 자립 기반이 될 수 있는가? : 인디 뮤지션들의 펀딩 경험에 대한 분석을 중심으로」, 한국여성커뮤니케이션학회, 『미디어, 젠더 & 문화』 29(4), 2014.12, 5-42쪽. 이 논문은 크라우드펀딩의 가능성을 조명하는 동시에, 신자유주의 및 자본주의 이데올로기의 연속성에서 크라우드펀딩을 고찰할 필요성을 제기한다. 동시에 이 논문은 다음(현 카카오)의 ‘뉴스펀딩’을 공공 저널리즘과 탐사보도의 패러다임을 전환시킬 가능성으로 보고 있다. 같은 논문, 35-37쪽.

<sup>12</sup> 김선기·이상길, 「크라우드 펀딩은 소규모 문화예술의 자립 기반이 될 수 있는가? : 인디 뮤지션들의 펀딩 경험에 대한 분석을 중심으로」, 한국여성커뮤니케이션학회, 『미디어, 젠더 & 문화』 29(4), 2014년 12월, 5-42쪽.

<sup>13</sup> <스토리펀딩 프로젝트 심사기준>, <https://storyfunding.daum.net/info/requirement>

누군가의 경험을 관람하고자 하는 욕구로 소비된다는 것이다.<sup>14</sup> 그럼에도 크라우드펀딩에서는 특정 프로젝트에 대한 공감의 후원으로 이어져 가시적인 성과를 구현한다는 점에 주목해야 한다.

‘스토리펀딩’에는 영웅이 등장하지 않는다. 오히려 거대 시스템에서 비껴난 존재들, 이를테면 임금 체불 알바생, 장애인, 병자, 무주택자, 노인, 빈곤층, 백수, 은퇴한 운동선수 등이 주인공이 된다. 영웅은 일시적으로 부재하는 것이 아니다. 오히려 ‘스토리펀딩’은 거대 신화가 무너진 세계를 전제로 한다. 국가와 기업으로 대표되는 거대 시스템은 극복해야 할 존재로 상정된다.

국가의 신화가 무너진 자리에서 영웅이 아닌 이웃들은 시스템에서 배제되었던 경험을 고백한다. 거대 시스템의 프레임에서는 보이지 않던 사람들을 발견하는 것 자체가 스토리의 힘이 된다. 비극적인 그들의 삶은 그럼에도 드라마로 구성되는 경우가 거의 없다. 후원을 기다리는 열린 결말이기 때문이다. ‘발견된’ 이웃들은 삶의 궤적을 들려주고 ‘미래’의 희망을 열어준다. 스토리펀딩’은 소수자와 주변부, 혹은 아직 알려지지 않은 어두운 역사에 촉각을 세운다. 전신인 ‘뉴스펀딩’이 탐사 저널리즘의 가능성을 보여준 만큼 ‘발견’은 ‘스토리펀딩’에서 커다란 비중을 차지한다.

‘스토리펀딩’은 ‘청년’을 대상으로 일련의 사회적 실험을 하고 있다. 바로 기본소득 이슈다. 기본소득은 ‘어떤 자격도 따지지 않고 공짜로 주는 돈’<sup>15</sup>, ‘누구나 인간다운 생활을 할 수 있도록 국가가 보장해주는 일정한 소득’을 말한다.<sup>16</sup> 기본소득 프로젝트에는 특정 연령대라는 제한이 있을 뿐 부자건 가난하건 ‘누구나’ 수혜자가 될 수 있다. 요컨대 기본소득 프로젝트는 노동과 삶을 둘러싼 인식 전환 실험을 ‘청년’을 대상으로 하는 것이다. ‘청년’은 일진을 그만두고 카페 창업을 준비 중인 ‘달달한 오빠들’<sup>17</sup>이며, 프로에 입단하지 못 했거나 방출 당한 선수들이다.<sup>18</sup> 동시에 맥도날드 아르바이트와 대리운전 기사로 먹고 사는 전직 시간강사<sup>19</sup>이자 주거지 없는 대학생<sup>20</sup>이기도 하다. 그러나 ‘청년’이 반드시 특정 연령대로 규정되는 것은 아니다. 신화가 무너진 자리에서 ‘그들의 문제는 바로 우리 문제’라는 공통인식이 형성되는 것은 당연하다.<sup>21</sup> ‘청년’은 이 시대의 모든 문제가 압축된 현장인 것이다.

“이 시대 청년들은 한국 사회에 내재된 온갖 불평등과 불합리, 모순을 정면으로 맞닥뜨린 세대입니다. 취업도 어렵고, 운 좋게 직장에 들어간다 해도 저임금 비정규직 일자리를 만납니다. 연애도 결혼도 출산도 자연스레 포기합니다. 앞으로는 나아질까요? 현재보다 미래가 더 절망스러워 보입니다. 희망을 품지도, 꿈을 꾸지도 못하는 탓입니다.”<sup>22</sup> 시사 주간지 <한겨레21>은 ‘스토리펀딩’에 기본소득 프로젝트를 제안하면서 청년의 현실을 위와 같이 서술한다. ‘청년’의 자의식도 이와 다르지 않다. ‘대리인간’ 김민섭은 대리기사로 호출을 항시 대기하면서 “내 신체를 가상의 손님이나 시스템에게 스스로 헌납한 기분”<sup>23</sup> 되었고, “을의 공간”을 사회 곳곳에서 발견한다.<sup>24</sup>

<sup>14</sup> 한윤형, 최태섭, 김정근, 『열정은 어떻게 노동이 되는가』 (서울: 웅진 지식하우스, 2011), 230 쪽.

<sup>15</sup> <기본소득이 문 앞에 왔다>, <https://storyfunding.daum.net/project/6757>

<sup>16</sup> <기본소득 월 135만원 받으실래요>, <https://storyfunding.daum.net/project/9578>. 그 밖에 ‘스토리펀딩’에는 기본소득에 관한 프로젝트로 <기본소득이 문 앞에 왔다>가 있다. <https://storyfunding.daum.net/project/6757>. 2017년 기준 한국 최저임금에 해당하는 137만원이 기본소득 액수이다.

<sup>17</sup> <‘달달한 오빠들’의 달콤이야기 제4화 청년 ‘일진’이 아닌 희망으로 일어서다-‘달달한’ 오빠들의 홀로서기>, <https://storyfunding.daum.net/episode/13159>

<sup>18</sup> <오리지널 청춘FC ‘TNT FC’ 1화 현실판 청춘FC, TNT FC를 아시나요?: 김태룡 감독이 전하는 청춘들의 이야기>, <https://storyfunding.daum.net/episode/10359>

<sup>19</sup> <우리는 모두 ‘대리인간’이다>, <https://storyfunding.daum.net/project/8801>

<sup>20</sup> <‘노답청춘’ 집 찾아 지구 반 바퀴>, <https://storyfunding.daum.net/project/136>

<sup>21</sup> <늙는다는 것, 그리고 죽는다는 것>, <https://storyfunding.daum.net/project/9646>. “그러니까 노인 이야기는 남의 이야기가 아니다. 이대로 나이를 먹는다면 우리에게도 일어날 일이다. 집이 없고 직업 안정성이 없고 아무리 뛰어도 돈을 모으기 어려운 지금 청년 세대의 이야기. 뒤로 40년을 더 했을 때 달라져 있을 거라고 아무도 장담할 수 없는 지금 우리 이야기다.”, <우리는 모두 시한부, 너 또한 늙는다-늙는다는 것, 그리고 죽는다는 것 3화>, <https://storyfunding.daum.net/episode/12630>

<sup>22</sup> <기본소득 월 135만원 받으실래요? 4화 청년배당 50만원에 매료된 24살 청년>, <https://storyfunding.daum.net/episode/12528>

<sup>23</sup> <우리는 모두 ‘대리인간’이다 2화 아저씨 왜 안 와요?>, <https://storyfunding.daum.net/episode/11076>

<sup>24</sup> <우리는 모두 ‘대리인간’이다 10화 새벽 두 시의 합정은 붉은 포도송이가 된다>.

‘스토리펀딩’에 등장하는 주인공들은 영웅이 아니다. 그들은 신화를 믿지 않는다. 그리고 그들의 스토리를 읽고 후원을 하는 ‘스토리펀딩’의 이용자들 역시 국가와 기업의 신화를 믿지 않는다. 그들을 이어주는 것은 거대 시스템에 대한 불신인 것이다.

### Ⅲ. ‘윤리적 청년’의 공동체

연상호의 <서울역>과 <부산행>은 2016년 한국의 상황을 잘 보여준다. 공공성과 윤리성을 잃은 사회에서, 사람들은 좀비가 되어 폭주한다. 부조리한 사회 시스템은 통제력을 잃고 미래는 불투명하게 끝난다. 좀비가 되어 폭주하는 연상호의 작품과 ‘스토리펀딩’의 프로젝트 사이에는 공통점이 있다. 국가와 사회 시스템을 더 이상 신뢰하지 않는 것이다.<sup>25</sup> 이 상태로라면 “청년이 더 이상 청년이 아니게 됐을 때도” 현실이 변하지 않을 것을 아주 잘 안다.<sup>26</sup> <서울역>과 <부산행>은 그래서 거대 시스템과 공동체에 대한 분노를 남김없이 토해낸다. 카타르시스마저 느끼질 정도다. 그런데 ‘스토리펀딩’의 프로젝트는 좀비가 되지 않고 인간으로 남기 위한 노력을 하려고 한다. ‘스토리펀딩’과 결부된 사람들은 프로젝트를 제안하고 후원하고 인터뷰에 응할 만큼 능동적이고 에너지가 있다. 그들은 이 팍팍한 현실이 과연 한국만의 상황인지 궁금해하면서 홍콩으로, 대만으로, 일본으로 발걸음을 돌린다.<sup>27</sup> 국가의 테두리에 갇히지 않고 세계인들과 연대를 도모하는 것이다.<sup>28</sup> “결과가 바라는 만큼 좋지 않아도 괜찮아. 이렇게 시도해 볼 수 있는 것만으로도 충분히 가치 있는 일이야.”<sup>29</sup> 이런 생각을 가진 태국 소수민족 청년과 연대하기도 한다.

어느 날 ‘청년’이 돌연히 변하는 계기는 사소하다. 대리기사 김민섭은 순응하는 몸을 기다리는 국가에 반역해야 할 필요를 느끼고 ‘코뮌’을 조직한다.<sup>30</sup> 그가 말하는 ‘코뮌’은 누군가에게는 사소한 일일 수 있다. 늦은 밤 대리 운전을 마치고 기약 없이 차편을 기다리는 대리기사들을 모아서 택시를 주도적으로 탄 것이다. 김민섭은 ‘동료’에게 말을 걸어 그들과 함께 문제를 해결한 자신의 용기를 오래 기억하겠다고 다짐한다. ‘을의 자리’에서 벗어나 주체가 된 체험이었기 때문이다. 청년은 ‘코뮌’을 새로운 가능성으로 언급한다.

한편 성남시의 ‘청년배당’을 체험한 청년은 다음과 같이 고백한다. “사실 돈의 액수는 그다지 중요치 않았다. 청년배당을 받으면서, 나는 돈보다 더 소중한 자신감을 얻었다. 한참 자존감이 바닥을 치던 시기였다. 그런데 사회가 처음으로 나라는 존재를 돌아봐줬다. 청년이라는 이유만으로, 국가가 차별 없이 나에게 복지를 제공해주는구나, 처음으로 마음에 와 닿는 정책을 만났다. 내가 성남 구시가지에 사는지, 분당에 사는지 아무도 묻지 않았다.”<sup>31</sup> 거대 시스템의 모순을 깨달은 또 다른 ‘청년’은 빛이 많은 것이 자기 탓이 아니며 그래서 채무자인 것이 부끄럽지 않다고 고백한다.<sup>32</sup> 이 ‘청년’은 친구들과 한 달에 한번 밥이라도 먹는 모임을 만들어서 치유 받는다.

‘청년’의 연대는 취향과 일상의 영역에서 더 활발해진다. 다이어트 하는 사람들의 입장이 되어 줄자를 개발하면서 얼마나 성공했느냐 보다 얼마나 실패했느냐를 중시하는 사회를 꿈꾼다.<sup>33</sup>

<https://storyfunding.daum.net/episode/13549>

<sup>25</sup> <‘노답청춘’ 집 찾아 지구 반 바퀴-100년의 주거정책에서 소셜믹스를 찾다>, <https://storyfunding.daum.net/episode/343>. 이 글은 이명박 정부의 ‘보증자리 주택’과 박근혜 정부의 ‘행복주택’ 공약을 비판한다.

<sup>26</sup> <‘노답청춘’ 집 찾아 지구 반 바퀴-“빈집에 살어리랏다” 스페인의 오쿠파 운동>, <https://storyfunding.daum.net/episode/348>

<sup>27</sup> <‘노답청춘’ 집 찾아 지구 반 바퀴>, <https://storyfunding.daum.net/project/136>

<sup>28</sup> <코끼리 카렌의 꿈 ‘헬로, 카렌’>, <https://storyfunding.daum.net/project/7997>

<sup>29</sup> <코끼리 카렌의 꿈 ‘헬로, 카렌’ 2화 청년 코끼리캠프 대표 Sun의 고민-아픔과 학대의 되물림은 이제 그만>, <https://storyfunding.daum.net/episode/10371>

<sup>30</sup> <우리는 모두 ‘대리인간’이다 10화 새벽 두 시의 함정은 붉은 포도송이가 된다>, <https://storyfunding.daum.net/episode/13549>

<sup>31</sup> <기본소득 월 135만원 받으실래요? 4화 청년배당 50만원에 매료된 24살 청년>, <https://storyfunding.daum.net/episode/12528>. 이 고백은 인터뷰를 바탕으로 <한겨레21>기자가 재구성한 것이다.

<sup>32</sup> <기본소득 월 135만원 받으실래요? 9화 기본소득으로 ‘빛’대신 ‘빛’을 허하라>, <https://storyfunding.daum.net/episode/13908>.

<sup>33</sup> <다이어트 1kg 아님 1cm줄이기 6화 대한민국에서 청년창업을 한다는 건>.

무언가를 시도할 수 있고, 패자도 설 자리가 있으며 불평등하지 않은 공동체. 바로 ‘윤리적 청년’의 공동체이다. ‘스토리펀딩’은 ‘윤리적 청년’의 공동체를 꿈꾸는 이들의 집합이다.

그렇다면 ‘윤리성’과 ‘착함’은 동일하다고 간주할 수 있을까? 기실 크라우드펀딩에는 유독 ‘착함’이라는 키워드가 자주 등장한다.<sup>34</sup> ‘착한 소비’는 크라우드펀딩의 대표적인 브랜드가 될 정도이다. ‘착함’은 나눔, 환경, 동물보호<sup>35</sup>, 미혼모 아기들에게 양말 보내기<sup>36</sup>, 저소득층 생리대 후원사업<sup>37</sup>, 소외된 어린이에게 기부하기<sup>38</sup> 등으로 나타난다. 또한 수익을 목적으로 하지 않고, 모두가 안심하고 사용할 수 있으며, 불필요한 성분과 비용이 최대한 배제되는 ‘당연함’과 ‘지속적인 나눔’으로서 ‘착함’은 정의된다.<sup>39</sup>

신데렐라의 ‘착함’이 계모의 폭력을 묵묵히 견디는 것이었다면, ‘스토리펀딩’에서 ‘착함’은 공공성과 윤리성을 가리킨다. 국가의 신화가 무너진 자리에서 ‘윤리적 청년’은 새로운 공동체를 꿈꾼다. 그들은 어디서든 주체가 될 수 있는 자유로운 존재가 되기를 꿈꾼다. 소수자와 주변부가 연대하는 공동체를 상상한다. 소수자와 주변부는 다름아닌 ‘청년’이다. 국가와 기업 시스템은 결코 착하지 않으며, 이 시스템에서는 누구라도 언제든 소외될 수 있다는 공감대가 ‘윤리적 청년’을 낳았다. ‘윤리적 청년’의 탄생은 역설적으로 이 사회에 윤리가 부재하다는 사실을 증명하는 것이다. 그들의 연대를 가능하게 하는 것은 언제든 누구나 버려질 수 있다는 실감, 즉 신화의 부재이다.

#### IV. 신화 붕괴 이후의 열린 구조

한국의 온라인 모금 플랫폼인 ‘스토리펀딩’은 공공성과 윤리성을 내세우면서 이용자에게 다양한 스토리를 선보인다. 감동스러운 스토리에는 독자들의 ‘착한’ 반응이 달린다. 적극적인 독자는 후원을 한다. 그렇게 모인 액수가 30억원이 넘었다. ‘스토리펀딩’은 ‘착하지 않은 현실’에서 ‘착하고 싶어하는 욕구’가 모여드는 장이다. ‘착함’을 생산하고 소비하고 유통하는 장인 것이다. ‘착함’은 공감을 거쳐 수치로 환산된다. <귀향>과 <자백>이 ‘스토리펀딩’에서 그렇게 만들어졌다.

사실 ‘스토리펀딩’의 표상 시스템과 현실 사이에는 괴리가 있다. 거대 시스템은 여전히 강력한 영향력을 발휘하고 있으며, ‘청년’은 배제되고 있다. 그러나 이용자의 후원이 그 괴리를 보완하고 있다는 사실에 우리는 주목할 필요가 있다. ‘윤리적 청년’은 크라우드펀딩을 통해서 모습을 드러내고 거대 시스템에 저항하고 있다. 신화가 무너진 자리에서 ‘윤리적 청년’은 열린 구조를 주도할 주체로 호명되는 것이다. ‘윤리적 청년’은 더 이상 영웅이나 신화를 바라지 않는다. 다만 인간으로 남아있자고 모두를 다독이고 있다.

---

<https://storyfunding.daum.net/episode/10202>

<sup>34</sup> 실제 2016년 11월11일 현재 ‘착한’을 제목에 내건 프로젝트는 다섯 개이며, 열 개의 연재 스토리가 있다. ‘착한’을 제목으로 내건 프로젝트는 다음과 같다. <치과의사가 창업한 착한 치약 이야기>, <https://storyfunding.daum.net/project/10249>/<B급 작가들의 착한 짓 프로젝트>, <https://storyfunding.daum.net/project/9029>/<기부하는 착한 생리대 만들기>, <https://storyfunding.daum.net/project/9204>/<착한 펀딩과 최고의 콘서트가 함께>, <https://storyfunding.daum.net/project/7613>/<착한 나눔을 위한 착한 선크림>, <https://storyfunding.daum.net/project/6909>

<sup>35</sup> <치과의사가 창업한 착한 치약 이야기>, <https://storyfunding.daum.net/project/10249>

<sup>36</sup> <B급 작가들의 착한 짓 프로젝트>, <https://storyfunding.daum.net/project/9029>

<sup>37</sup> <기부하는 착한 생리대 만들기>, <https://storyfunding.daum.net/project/9204>

<sup>38</sup> <착한 펀딩과 최고의 콘서트가 함께>, <https://storyfunding.daum.net/project/7613>

<sup>39</sup> <착한 나눔을 위한 착한 선크림>, <https://storyfunding.daum.net/project/7613>



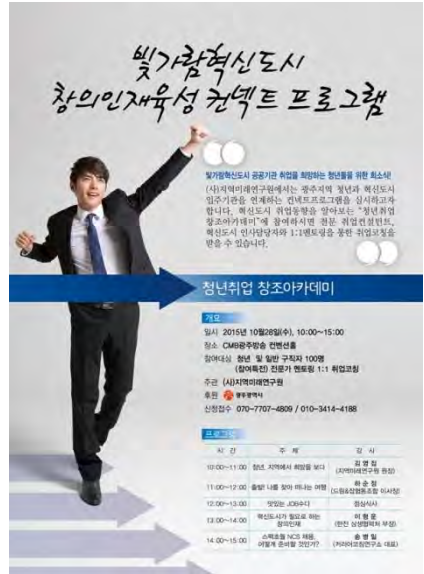
## 참고문헌

- 소영현, 『문학청년의 탄생』 (서울: 푸른역사, 2008)  
신혜성 외, 『클라우드펀딩-세상을 바꾸는 작은 돈의 힘』 (서울: 에딧더월드, 2014; 2015)  
박가분, 『일베의 사상』 (서울: 오월의 봄, 2013; 2015)  
안정효, 『할리우드 키드의 생애』 (서울: 민족과 문학사, 1992; 1994)  
이기훈, 『청년아 청년아 우리 청년아』 (파주: 돌베개, 2014)  
우석훈·박권일, 『88만원 세대』 (서울: 레디앙, 2007; 2008)  
에릭 솔로서, 『패스트푸드의 제국』, 김은령 옮김(서울: 에코리브르, 2011); Eric Schlosser, *Fast Food Nation: The dark side of the all-American meal*, Eco-Livres Publishing Company.  
조지 리처, 『맥도날드 그리고 맥도날드화-유토피아인가, 디스토피아인가』, 김종덕 옮김(서울: 시유시, 2003); George Ritzer, *The McDonaldization of Society, the United States, London and New Delhi: Pine Forge Press, 2000.*  
딕 파운틴·데이비드 로빈스, 『세대를 가로지르는 반역의 정신 Cool』, 이동연 옮김(서울: 사람과 책, 2003); Dick Pountain and David Robins, *Cool Rules: Anatomy of an Attitude*, London: Reaktion Books.  
한윤희·최태섭·김정근, 『열정은 어떻게 노동이 되는가』 (서울: 웅진지식하우스, 2011)  
후지츠 총연, 와세대 대학 비즈니스스쿨 네고로 연구실, 『플랫폼 비즈니스의 최전선: 왜 성장하고, 어떻게 발전하는가』, 최가인 옮김(서울: 비제이퍼블릭)  
Jenkins, Henry. *Fans, Bloggers, and Gamers*, New York: New York University, 2006  
Murray, Janet H. *Fans, Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, Massachusetts: The MIT Press, 1998

## 도판

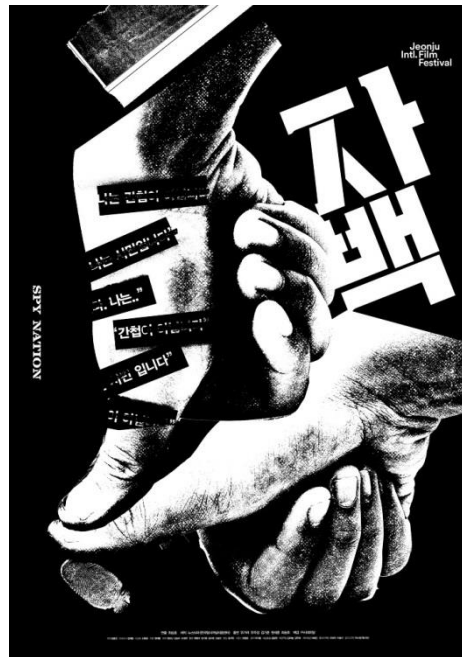


[도판1](좌) · [도판2](우) 서울시가 ‘청년수당’을 금지한 중앙정부에 항의하는 포스터. 지하철과 버스, 서울시청 등 서울시 공공장소에 붙어있다.



[도판3](좌) '청년 취업에 날개를 달다' 포스터. 면접 정장을 무료로 대여해준다는 서울시 포스터이다.

[도판4](우) 광주광역시가 후원하는 '청년취업 창조아카데미' 포스터.



[도판5](좌) 카카오의 '스토리펀딩' 플랫폼에서 두 차례에 걸쳐 가장 많은 액수를 모금하여 성공적으로 개봉된 영화 <귀향>. 일본군 위안부 문제를 다루었다. ©조정래

[도판6](우) 최승호 프로듀서의 다큐멘터리 영화 <자백>은 '스토리펀딩'의 모금으로 상업 영화관에서 상영 중이다. 한국 국가정보원의 간첩 조작사건을 규명해냈다. ©최승호



[도판7] (좌) 연상호의 실사영화 <부산행>. ©STUDIO DADA SHOW

[도판8](우) 연상호의 애니메이션 <서울역>. 두 편은 연작으로 평범한 이웃들이 좀비가 되는 상황을 그렸다. ©STUDIO DADA SHOW

## 오락의 힘 - '동인'을 중심으로

### The Power of Entertainment : A Case study of *Doujin*

성명: 판이판

전공: 문화연구

소속: 상하이대학 문학원

주요 연구분야: 청년하위문화, 애니메이션 연구, 인터넷 미디어

유행과 오락이 함께 성행하고 있는 당대 사회에서 '오락'의 개념과 의의에 대해 정확한 경계를 짓는다는 것은 결코 쉬운 일이 아니다. 현재 모바일 인터넷과 이와 관련된 기술에 의해 만들어지고 있는 오락문화는 그 내용과 형식에 있어 거대한 변화를 겪었다. 그 가운데 '동인(同人)'은 젊은층에서 광범위하게 유행하고 있는 새로운 오락방식이다. 그 내용과 개념은—예를 들어 엄숙하고 거시적인 문제에 대한 거부와 해체, 행동의 내적 동기가 '취미'이지 어떤 '의의'도 갖고 있지 않다는 것—바로 현재 오락문화의 상황을 전형적으로 드러내는 것이라 할 수 있다. 또한 '동인'은 '2 차 창작'의 행위를 포함하고 있기 때문에 대중의 창조성을 대표한다고 평가된다.

그렇기 때문에 본문에서는 '동인'을 연구분석의 대상으로 삼아 현상 고찰을 통해 다음과 같은 문제에 대한 해답을 도출하고자 한다. 젊은층에서 생산하는 의미와 세계를 이해하는 방식에 어떤 변화가 생겼는가? 현재 다양하고 복잡한 오락문화의 표상 이면에는 그 같은



구조와 내적 매커니즘을 갖고 있지는 않은가? '동인'이라는 '아마추어'적이고 '비상업적'인 오락방식은 어떻게 자본과 시장에 이용되어 현재 문화산업의 사슬 가운데 중요한 고리로서 작용하게 되었는가? 이런 구체적 문제에 관한 토론을 통해 오늘날 '오락'이 사람들의 일상생활에서 어떤 특수한 의미를 가지고 작용하고 있는지를 고찰해보고자 한다.

## 제 1 장 '동인'이란 무엇인가?

오늘날 무한히 넓은 인터넷 공간 속에서 '동인'이라는 이름으로 나오는 소설, 만화와 동영상들을 흔히 볼 수 있다. 다양한 종류의 소설 사이트에서 '동인'이라고 분류해놓거나 특별 게시공간이 마련되어 있다. 검색 엔진에 '동인'이라는 단어로 검색되는 수많은 자료는 인터넷 소설, 애니메이션, 게임 등 오락문화와 관련된 것들이다. 그렇다면 사람들 앞에 갈수록 빈번히 출현하는 이 동인이라는 말은 대체 무슨 뜻을 가지고 있는가?

'동인'이라는 말이 중국에 최초로 쓰인 것은 외래어가 아니었다. 이 단어는 최초로 <주역><sup>1</sup>에 등장하는데, 점사 풀이에서 '사람들과 함께 들에 거하니<sup>2</sup> 형통하다. 큰 내를 건넌데 이로움이 있으며 군자의 바름이 이롭다<sup>3</sup>'이를 극복하고 의지를 굳고 바르게 하라'라는 말이 나온다. '동인'의

---

<sup>1</sup> 동인이라는 책은 <역경>64 괘 가운데 30 번째 괘이다.

<sup>2</sup> 타인과 함께하다; 야: 들판; 형: 형통하다

<sup>3</sup>利涉大川, 利君子貞: <역경>에 “큰 내를 건넌데 이로움이 있으며”는 7 개의 괘와 2 개의 효로 이루어져있는데 “큰 내를 건너다”라는 것은 일종의 비유로 자아실현의 여러 측면에서의 역경과 곤란을 의미하며 부단히 극복해야할 대상을 뜻한다. “군자의 바름이 이롭다” 여기서 “정”은 바르게 한다는 뜻이다. 일을 처리하는 것에 비유하자면 행위는 바름을 지켜야하고, 마음은 굳음을 지켜야 한다는 뜻이다.

원시적인 의미를 고찰해보면 '동인'은 어떤 행위(타인과 함께 하다)를 가리킨다. 5.4 신문화 운동 이후 문학사단이 발행하는 다양한 동인 잡지를 뜻하는 말이 되었다. 동인지가 나타내는 '동인'의 개념은 대부분이 특정한 부류의 사람들을 지칭하며 이는 즉 정치사상과 문학적 취향에 있어 '뜻을 같이 하며 같은 목적을 추구할 수 있는' 같은 길을 걷는 사람을 의미한다. 그러나 최근 일본에서 들어온 오락문화와 사이버 공간과 관련된 '동인'이라는 개념은 '흥미나 취미가 같은 일군의 사람들', 특수한 작품의 형식 혹은 창작활동이라는 의미로 단어의 뜻이 더욱 풍부해졌지만 그 응용 범위는 ACG<sup>4</sup>영역에서 쓰이는 특수 용어로서 오히려 협소해졌다. 일어 'どうじん'에서 발전된 '동인'이라는 개념은 애니메이션, 게임, 소설, 영상 등 작품과 심지어 현실 세계의 사람과 사건을 원재료로 하여 자발적으로 이야기를 구성하거나 새롭게 창작하는, 주로 2 차원 문화의 열렬한 애호가를 지칭한다.

인터넷 사이버 공간은 여전히 동인들의 창작이 생존하고 발전할 수 있는 중요한 장을 제공하며 주로 각종 토론 공간/ 인터넷 사이트, 게시판 그리고 웨이보(마이크로블로그)를 대표로 하는 새로운 소셜 커뮤니티 플랫폼이 이에 해당한다. 그 가운데서 토론공간/인터넷 사이트<sup>5</sup>는 초기 동인들이 작품활동을 하던 중요한 공간이었으나 점차 웨이보와 게시판 등

---

<sup>4</sup>ACG는 animations, Comics, Games의 준말이다. 이는 일본에서는 애니메, 만화 그리고 인터넷 게임(대부분 RPG 류의 캐릭터를 조작하여 하는 게임을 가리킨다) 중문에서는 보편적으로 "2 차원"이라는 말로 지칭된다. 현재 라이트 소설(Light Novel)은 ACG 문화와의 관계가 갈수록 밀접해지고 있으며 이로 인해 ACG의 영역 안으로 포함되고 있다. ACG라고 의 영역에 이용되는 평면 영상세계는 애니메이션, 만화, 게임 등 일련의 평면(2 차원적) 시각의 산물들을 포함하고 있다.

<sup>5</sup>왕징(王精)이 <동인의 세계>에서 언급한 바에 따르면 중국 대륙의 동인 창작은 대개 1998년에 시작되었으며 주요 다양한 규모의 인터넷 사이트 혹은 종합 인터넷 사이트의 '동인'이라고 하는 전문공간에서 활동하고 있다.

소셜미디어 사이트의 플랫폼에 의해 대체되었다. 초기 인터넷 공간에서의 동인 창작은 대부분 애니메이션과 관련된 글과 그림/사진이었으나 점차 문자적인 것이 주를 이루게 되었다. 최근 몇 년간 동인 창작의 내용과 형식이 점차 풍부해졌다. 내용적인 면에서도 이미 애니메이션 작품의 한계를 넘어섰으며 형식적인 면에서도 글과 그림/사진 외에도 동인 음악, 게임, 라디오 방송극과 단편 영상 등이 새롭게 추가되었다. 그리고 사이버공간 외에도 동인 문화가 활성화 되는 영역이 더욱 다양해졌고 그 중 가장 중요한 것으로 다양한 동인 집단의 전시판매 활동을 들 수 있다.

유럽과 미국 그리고 일본과 홍콩, 타이완 등지에서의 동인 전시판매 활동에 비해 중국 대륙의 동인 활동은 비교적 늦게 시작되었다. 애니메이션 전시회에 속한 부차적 활동으로 처음 시작되었다. 2000 년 중국 애니메이션 시장이 활성화되기 시작했고 2002 년을 전후로 애니메이션을 주제로 하는 전시회와 다양한 활동이 출현했다. 이후 모바일 인터넷 기술과 PC 의 보급으로 동인 창작은 사이버 공간 안에서 먼저 거대한 발전을 이루었다. 2003 년 이후 아리바바(阿里巴巴)의 자회사인 타오바오왕(淘宝网)을 대표로 하는 전자 상거래가 급성장하였고 이는 동인창작과 같은 분산된 소중(小众)들의 활동과 시장간의 연계를 더욱 긴밀하게 해주었다. 2007 년부터 2008 년 사이에 다양한 애니메이션 전람회가 중국의 일선 대도시들(상하이와 광저우를 대표로 하는)을 중심으로 급성장하였고 '동인'은 점차 애니메이션 전람회의 부차적 지위가 아닌 독자적인 지위를 확보하고 활동하게 되었다.

동인 전람회는 기획 회사 뿐 아니라 이전에 전람회에 참여했던 기업과

단체들에게 많은 이윤을 남기도록 해주었다. 그리고 일반 애니메이션 애호가들에게도 전시를 통한 교류의 장을 제공해주었다. 비교적 비싼 정품 문화 상품을 판매하는 애니메이션 전시회와 더불어--국내외 대형 정규 문화관련 기구에서 생산하는 애니메이션 작품 및 주변 상품<sup>6</sup> 과 달리—국내 동인전람회는 해적판을 제작상에게도 참여의 공간을 제공하고 있다. 해적판 제작상들은 동인 단체의 명의로 전람회에 참여하여 자신들이 만든 취미 상품을 판매한다. 이러한 의미에서 '동인'은 이러한 '취미', '열렬한 관심'을 원동력으로 하는 팬 활동에서부터 판권문제를 피해 폭리를 취하는 상업행위로 변화해갔다.

'동인'은 일종의 신형문화 산업으로서, 그 '새로움'은 대중과 산업 콘텐츠를 지향하고 있을 뿐 아니라 새로운 몇 가지 특징을 가진다. 동인 전람회는 하녀카페를 대표로 하는 테마 음료업계이든 일찍이 일본 오타쿠 문화<sup>7</sup>의 산물이지만 중국과 여타 다른 나라에서는 어떠한 장애도 없이 받아들여졌고 우후죽순처럼 퍼져나갔다.

최근 몇 년 동안 동인과 관련 상품은 엄청난 발전을 하면서 점차 주류문화 기관의 주목을 받았고 이를 받아들여 국가의 '소프트 파워'의

---

<sup>6</sup> 주변상품이라는 말은 중국에서 애니메이션에서 파생된 상품을 가리키는 전문용어로 영어로는 "Hobby"(전문성을 가진 취미, 애호)라고 쓴다. 구체적으로 코어 하비(Core Hobby), 라이트 하비(Light Hobby)의 두 갈래로 나뉜다. 코어 하비는 주로 관상과 소장가치를 위주로 하는 것들이며 가격은 상대적으로 비싼 상품이 많다. 예를 들어 관절 인형, 피규어 (애니메이션의 캐릭터를 이용해 만든 모형)등이 이에 해당한다. 이런 상품은 일반적으로 고정 팬 층이 구입하며 라이트하비는 애니메이션의 캐릭터 이미지에서 파생된 것으로 실용성을 가진 문구, 의류, 열쇠고리, 핸드폰 장식품 등의 상품이며 대개 가격이 상대적으로 저렴하며 소비층이 광범위하다는 특징을 띤다.

<sup>7</sup>오타쿠 문화: 일반적으로 오타쿠 문화의 협의는 일본 애니메이션, 게임 그리고 SF(Science Fiction Mania)에 대한 오락문화들을 총칭한다. 이런 문화에 대한 열렬한 취미를 갖고 있는 청년집단을 '오타쿠족'이라고 한다. 그러나 현재 '오타쿠 문화'는 더 광범위한 의미를 갖게 되었다. 컴퓨터, 사진기, 우표, 골동품 등 강렬한 취미성과 수집흥미를 갖고 있는 사람들을 '오타쿠족'이라고 한다. 오타쿠 문화는 ACG 문화의 발단이 되었으며 특수한 소비 방식의 소중(小衆)문화를 형성했다.



일부로 조성하고자 했다. 그러기 위해서 관련 부문에서 일련의 연관 정책<sup>8</sup>이 나왔고, 문화산업 기지를 건설할 자금을 지원했는데 이는 창의 문화산업진흥 프로젝트를 실행하고 문화 산업 순환고리를 육성하고 지지하는데 그 목적이 있다. 주류문화와 관련 기관은 소중小衆의 문화적 요소를 받아들여 새로운 창의와 활력을 얻고자 했으나 기존의 비평 표준과 조직방식을 버리지 못하고 새로운 문화 형식 내부의 지식체계와 평가 표준의 기준을 세우지 못하였기 때문에 '네 가지 적합하지 못한' 상품을 생산할 수 밖에 없었다. 그 밖에 동인과 그와 관련된 문화는 새로운 창의성과 사고방식을 제공할 수 있지만 그렇다고 해서 그것이 주류 문화의 생산 속으로 순조롭게 편입된다는 것은 결코 아니다. 그 이유는 주로 주류문화와 그와 관련된 기관에서 애호가들의 참여성과 적극성을 인식하고 있고 프로그램 제작 전에 이 그룹의 참여도를 예측할 수 있지만, 다른 한 편으로 이 그룹을 무시함으로써 생산과 소비 개념의 이론 상의 전환이 일어나기 때문이다. 그 밖에 동인과 그것과 관련된 문화와 산업은 발전 초기에 이미 '국제적'속성을 가지고 있기 때문에 이를 통해 국가 '소프트 파워'를 형성하고자 하는 전략은 어느 정도 부담감이 따른다.

## 제 2 장 동인을 이해하는 일종의 방식으로서의 <은혼>

'동인'과 같은 독특한 문화현상에 대해 보다 나은 독해를 하기 위해서

---

<sup>8</sup>2009년 5월 문화부에서 반포한 <문화산업진흥계획>과 관련된 조례를 참고.

본 장에서는 최근 중국의 동인 집단이 즐겨 보았던 일본 애니메이션<은혼>을 분석 대상으로 선택하였다. 본 작품을 경유한 독해를 통해 동인문화의 존재와 발전의 현실적 상황과 현황을 알아보도록 하겠다.

<은혼>은 혼란의 시대(大時代)가 점점 사라져가던 무렵을 배경으로 하는 허구의 이야기이다. 에도시대 말엽 '천인(あまんと)'이라 불리는 외계인의 침공을 받게 되고 무사는 바쿠후(막부)의 영도 하에 천인과 함께 20 년에 걸친 '양이전쟁(오랑캐나 외세를 물리치는 전쟁, 유키이)'을 전개했으나 두 진영의 현격한 세력차를 목도하고 자신의 통치 이권을 보호하기 위해 바쿠후는 천인 세력 하의 '괴뢰정권'이 되는 것을 서슴지 않았고 오히려 그를 위해 싸웠던 영웅과 용사를 핍박했다. 특히 중하층급 무사 계층 가운데 가장 반항 정신이 강한 양이파(攘夷派)를 공격했다. 피가 난무하는 도살과 진압이 지나간 후 중하층 무사 계층 내부에서 분열이 일어나기 시작한다. 타카스키 신사쿠(高杉晋)가 이끄는 무장 집단 '귀병대(鬼兵队)'와 카츠라 코타로(桂小太郎)가 이끄는 '양이지사(攘夷志士)', 그리고 사카타 킨토키(坂田银时), 시무라 신파치(志村新八), 카구라(神乐)<sup>3</sup> 인이 이끄는 '해결사(万事屋 요로즈야)'으로 분열되었다. 여기서 해결사 3 인조는 <은혼>에서 그리고자 하는 핵심 조직이며 사카타 킨토키는 이 작품의 주연이다.

<은혼>의 특별한 점은 다음 두 가지에 있다. 하나는 작품 자체가 온전히 '순수한 창작'이 아니라는 점이다. 그것은 방대한 양의 선행 작품인 애니메이션, 게임, 영화와 드라마와 심지어 시사 정치 뉴스의 모방과 패러디를 포함하고 있다. 다른 하나는 동인 창작이 원작의 서사 구조에

대해 영향을 미치고 있다는 점이다. 원작의 제작자는 사전에 동인 창작의 가능성을 염두에 두어 원작 가운데 동인창작과 관련될 수 있도록 여백과 공간을 마련해두었다. 그 밖에 <은혼>은 새로운 차원을 이끌어내었는데 그것은 미디어 믹스 제작 방식이 '원작'이라는 개념에 대한 충격을 만들어낸 것이었다. 미디어 믹스(media mix)의 제작방식은 먼저 만화 원작을 내놓고 다시 애니메이션으로 각색하여 연관 상품 혹은 동인지를 생산하는 순서를 교란시켰다. 예를 들어 <은혼> 텔레비전판 애니메이션의 기획은 알게 모르게 만화가 하던 방식을 따르게 되었다.<sup>9</sup> TV 판 동화 이외에 <은혼>은 연속으로 두 편의 양이전쟁이라는 주제와 관련있는 OVA 작품을 내놓았다. 어떤 작품이었던 TV 판 스토리 라인의 연속이라기 보다는 다른 각도에서 새롭게 이야기와 구조를 만들었다고 봐야하며 이는 기존의 소재를 새롭게 편집하고 병합하는 방식으로 이루어진 것이다.

이런 특징은 또한 <은혼>과 같은 작품에서 권위를 갖고 있는 '원작'이 근본적으로 부재함을 설명해주고 있는 것이다. 이른바 '원작'이라는 것은 모종의 의미에서 '동인'과 비슷한 생산방식을 취하고 있다. '동인'과 비슷한 것은 '원작'을 원 재료로 하여 마음대로 창작하지만 실제로는 '원작'에 순응하여 남겨진 '창구'를 통해 '정해진 주제에 따라 창작하는 것'에 불과할지도 모른다. 이 두 가지 방식은 이미 더 이상 일방적으로 생산하는 것이 아니며 또 일방적으로 피동적으로 받아들이는 단일한 방향의 관계가 아니라 서로 영향을 미치는 상호관계를 형성했다 할 수 있다.

---

<sup>9</sup><은혼>티비 판의 제작팀은 작품 가운데 종종 만화가 늦게 업데이트 되는 것에 대한 불만을 표출하고 있으며 만화가는 반드시 새롭고 참신한 이야기를 만들어 낼 것을 드러낸다.

'원작'이라는 말이 원작을 의미하지 못하게 되고 '관방'이라는 말이 점차 '원작'을 가리키는 말이 됨에 따라 본래 동인이 무엇인지 가리키는 말과 다른 의미를 갖게 되었다. 동인 애호가에게 있어 동인과 관방작품의 차이점은 두 가지가 있는데, 하나는 제작측과 판권소유자를 말할 때, 예를 들어 <은혼> 제작팀(TV 판의 제작팀과 만화작가 소라치 히데아키空知英秋 등을 포함)을 '관방'이라고 부르고 기타 아마추어 제작팀의 손을 거쳐 나온 작품을 일률적으로 '동인'이라고 하는 경우이다. 그리고 다른 하나는 작품의 제작 수준과 질에 있어 전문적 수준과 아마추어 수준의 구분을 하는 것인데, 동인 애호가들은 동인 창작팀이 만든 우수한 작품을 '관방'이라고 하기 때문에 기타 엉성하고 단순한 동인 작품을 소비하는 단체와 구분을 짓는다. 여기서 '원작'과 '동인'(작품), '관방'과 '동인'(사람들)은 이미 서로 상대적인 개념이 되었다.

## 제 3 장 2 차원 세계에서의 '맹萌'족과 '연燃'족

주목할 만한 것은 '동인'이 경제 자본으로 전환 가능한 일종의 오락행위로서 최초로 애니메이션과 게임이 주도하는 2 차원문화 영역에서 탄생했고 오늘에 이르러 드라마나 아이돌 그룹 등 문화 산업의 상품 역시 점차 동인 창작의 범위 속에 포함되기 시작했다. 그러나 2 차원 작품은 여전히 각종 동인 전시회 활동 가운데 주요한 역할을 하고 있다. 이는 우리가 '동인'과 같은 특수한 오락, 소비 방식을 토론할 때 반드시 2 차원 텍스트가 가진 특수함을 먼저 고려해야 하는 이유이다.

아즈마 히로키는 다양한 소비 방식과 관념을 가진 일본 오타쿠 족에 관한 연구를 진행했는데 이는 세대 구분을 기초로 한 것이다.<sup>1)</sup> 그러나 이러한 구분방식은 결코 중국의 2 차원 텍스트 애호가 집단에---다른 시대적 배경하에 탄생한 작품들을 동일한 시대에 태어난<sup>10)</sup> 중국 팬들이 받아들였기 때문에---완벽하게 적용할 수 없었다. 그러나 일본의 사회적 환경의 영향을 받은 일본 애니메이션 게임 작품은 특정 사회적 환경이 제거된 무차별적인 텍스트로서 중국 애호가들에게 받아들여졌고 소비되었다. 그래서 중국의 수용자 집단 안에서의 '세대'구분은 결코 가장 근본적인 것이 아니다. 서로 다른 세대의 일본 오타쿠 족이 가진 특징은 동일 시대에 출생한 젊은이들 사이에 공통적으로 존재하는 것이며 심지어 특정 부류의 개인에게서도 존재한다. 그렇기 때문에 중국에서 '2 차원의

---

<sup>10)</sup>일본과 달리 중국 애니메이션 애호가 집단은 더욱 연령층이 낮고 주로 80 년대와 90 년대 사이에 태어난 젊은이들이 이에 해당한다. 이는 일본 60 년대 대량 출현했던 오타쿠족의 상황과는 매우 다른 것이다.

행성에서 온 사람'이라고 불리지만 취향에 있어서이든 2 차원 세계에 대한 이해에 있어서이든 거대한 차이를 보이는 젊은이들 집단은 세대에게 세대간 차이로 구분 짓는 것은 결코 적합하지 못하다. 이러한 상황을 토대로 필자는 소비적 취향과 2 차원문화에 대한 이해의 차이와 성향을 근거로 하여 2 차원 (문화)집단을 세분화 하여 '연燃'족 계열과 '맹萌'족 계열으로 나누었다. 그 가운데서 동인 창작 활동에 대해 가지고 있는 서로 다른 태도는 이 두 집단이 작품을 소비하는 방식과 세계를 이해하는 방식에서의 차이점을 드러내 보이는 것이라 하겠다.

'대서사의 조락'에 대한 감지는 과거 낙후된 교육기관과 저작물 가운데서 관찰되던 "수목형"세계관이며 이로 인해 강렬한 모순과 곤혹의 '연'족 집단을 형성했다. 2 차원 작품 가운데서 허구와 환상이 주조해낸 거시적 '역사' 구조는 서사가 붕괴한 이후의 공백과 질서의 혼란에 대한 어느 정도의 보상을 제공했다. 그러나 '데이터베이스식' 세계관을 전면적으로 받아들인 집단은 '역사'의 필연성이 나날이 희박해지고 있다고 날조했으며, 이로 인해 "비록 작품 세계 안에서의 자료에 대해 집착하지만 그것이 전달하는 의미에 대해서는 전혀 무관심"하거나 "원작 이야기와 전혀 관계없는 조각들과 화면과 설정에 대해서만 소비할 수 있는" 집단이 탄생했으니<sup>11</sup>, 우리는 이 집단을 '맹'족 계열이라 부른다.

'연'족에게 있어서 세계관과 이야기의 서술은 가장 중요한 것이며 캐릭터 형상에 대한 설계는 이야기를 잘 서술하기 위해서 도울 뿐이다. 그러나

---

<sup>11</sup>[日]东浩纪(아즈마히로키): 《动物化的拟日本(동물화하는일본)》, 台北: 大鸿艺术, 2012年, 第61页。

'맹'족에게 있어서 모든 역사적 배경과 이야기 줄거리는 캐릭터 형상을 부각시키기 위한 배경 혹은 자양분으로 변화한다. 수용자들의 취향에 따라 많은 인물 형상의 설계가 갈수록 보편화되는데 이러한 '유형화'의 특징은 '속성'이라는 말로 일컬어지며 혹은 어떤 성공적인 캐릭터의 경우에는 각종 인기 있는 속성과 요소가 중첩되어 형성된 경우도 있다. 선택이 편리하도록 이용자는 캐릭터가 가진 속성 혹은 요소들이 자신의 취향과 부합하는지의 여부를 먼저 이해하기만 하면 된다. 그리고 제작자는 현재 유행하고 있는 요소를 얼마나 잘 파악하고 성공적으로 그 요소들의 조합을 만들어 하나의 작품으로 만드느냐가 성공의 관건이 된다.

심미적 취향과 소비방식에 있어서의 차이점 외에도 '맹'족 계열과 '연'족 계열은 동인 창작에 있어서도 전혀 다른 태도를 갖고 있다.

'연'족 계열은 동인창작에 대해 비교적 냉담하고 부정적인 태도를 갖고 있는데 이는 원작 '세계'에 대한 존중에서 비롯된 것이며, '동인'과 같은 제멋대로 자신의 상상력에 따라 원작의 고유한 '세계'를 파괴할 것을 우려한다. 그러나 이런 태도가 성립하게 되는 전제조건은 원작이 상대적으로 폐쇄적인 '세계'를 제공할 수 있기 때문이다. 그러나 <은혼>을 대표로 하는 애니메이션 작품은 폐쇄된 '세계'가 근본적으로 존재하지 않는데 그것은 처음과 끝을 알 수 없는 하나로 연결된 표절과 모방의 사슬 가운데 탄생하여 본래 권위적 지위를 가진 '원작'이 존재하지 않기 때문이다. 오스카 에이지의 '이야기 소비'론을 참고하면 '연'족의 소비 자체는 표층적인 작은 이야기가 아니라 심층적인 체계 혹은 '대서사'라고 불리는 것에 대한 소비임을 알 수 있다. 이런 전제 하에 오스카 에이지는

다음과 같이 언급하고 있다.

그러나 이런 '이야기 소비'를 전제로 하는 상품은 지극히 위험한 일면을 지닌다. 다시 말해 소비자는 끝까지 '작은 이야기'를 반복적으로 소비하는 것이며 프로그램 전체라고 하는 '대서사'를 얻게 되면 자신들이 창조해내는 '작은 이야기'에 의존하게 된다. 예를 들어 다음과 같은 예에서 고찰해 볼 수 있다. 만약 저작권 업체의 허가를 얻지 못했다면 어떤 사람은 <성마대전> 시리즈의 772 장의 스티커 중의 한 장을 복제한다. 이는 위법이고 이렇게 복제된 스티커는 '모조품'이지만, 그가 <성마대전>의 '세계관'(전체적 개념을 말함)을 따르며 이를 판매하지만 720 장의 스티커 외에 773 번째 캐릭터를 창조하고 스티커를 만들어 판매한다면 773 번째 스티커는 772 장 스티커와의 특성이 합쳐진 것이며 이는 772 장의 스티커와 동등한 가치를 지닐 수 있다.<sup>12</sup>

설령 새로운 캐릭터를 더한다 하더라도 본래의 '세계관'의 구성을 비교적 잘 파악할 수 있게 한다면 원작의 '세계'에 영향을 주지 않을 것이다. 만약 이런 관점에서 출발하여 동인들이 '연'족 계열들의 반감을 사지 않을 수 있다면, 주목해 볼 만한 것은 이렇게 새로운 캐릭터를 대입하여 다른 캐릭터와 갈등을 발생시키는 것은 모든 사람이 할 수 있는

---

<sup>12</sup>[日]大塚英志(오스카에이지): 《物语消费论(물어소비론)》第 18、19 쪽.

自东浩纪(아즈마히로키): 《动物化的拟日本(동물화하는 일본)》, 台北: 大鸿艺术, 2012 年, 52-53 쪽 재인.



것이고 결코 어떤 다른 기술을 필요로 하지 않는다. 그 밖에 동인이 원래의 시스템(세계관과 그 짜임새)상에서 응용하는 것이며 새로운 시스템을 만들어내는 것이 아니고 동인 작품을 창조하는 개인이 시스템을 잘 파악하고 있는 것이 아니기 때문에 그 체계를 간략화시키는 결과를 초래한다. 그런 이유로 '연'족 계열의 흥미를 끌어내기 어렵다.

## 제 4 장 동인: '맹'족 계열의 상상력의 해방

앞서 동인창작과 동인 집단에 관한 토론을 통해 우리는 다음과 같은 정의를 도출할 수 있다. "동인"은 기존의 재료 위에서 충분한 상상력을 발휘하여 원재료와 요소들을 새롭게 조합하여 창작하는 활동이다. 동인 애호가들은 동인 작품을 읽을 때 소비하는 것은 사실 작품 자체가 아니라 그들의 상상력과 창작이며 동시에 그 상상력의 연장과 발전이 제공하는 더 많은 생각들이다. 그렇다면 그 다음으로 해결해야 하는 문제는 이러한 상상력에 대한 소비 방식이 어떻게 형성되는가이다.

'맹'족 계열이든 '연'족 계열이든, 2 차원을 (선호하는)사람들이 가지는 공통적인 특성은 강력한 상상력을 갖고 있다는 것이다. 이것은 아카다 토시오 (岡田斗司夫)가 말한 것처럼 "시각의 진화"이며 "고도의 소비사회의 문화적 상황에 대응할 수 있는" "신인류"(New type)이다.

현재 인터넷 공간에서 광범위하게 유행하는 이모티콘(얼굴의 표정을 나타내는 문자) ) "₩(/▽/)₩"를 예로 들 수 있다. 이는 단순하게 본다면 그저 아무 의미 없는 빗금들의 조합으로 보일지 모르나 인터넷을 이용하는

젊은이들은 이를 '부끄러운 표정' 혹은 '흥분'등의 표정과 정서를 표현하는 것으로 사용한다.

((ㄹ(ㄷ) ㄱ(ㄴ)ㄹ)) → ₩(≥ ∇ ≤)/ → ₩(// ∇ //)/ → // //N// // // →  
₩₩₩₩₩₩₩₩

▲表示“兴奋/脸红/害羞”的颜文字的简化过程：

(‘흥분/홍조땀 얼굴/수줍음’을 나타내는 표정문자의 간략화 과정)

표정문자의 간략화 과정을 통해 다음의 내용을 발견할 수 있다. 표정과 정서의 표현방식은 점차 의미 없는 부호들의 조합으로 대체되며 처음에는 사람 얼굴을 모방한 아이콘으로 시작하여 마지막에는 고도의 추상화된 빗금선으로 간략화되고 있다. 단일한 부호 자체는 아무 의미가 없으나 상상력이 그 가운데서 커다란 작용을 하고 있으며 부호에 의미를 부여하고 있다. 이러한 상상력은 바로 재현(representation)의 능력이며 2 차원의 인류가 받아들이고 실천하는 세계를 이해하고 구현해내는 방식이다. 그러나 재밌는 것은 이러한 ‘//’부호로부터 현실 세계의 사람의 표정으로 거꾸로 돌아오는 과정 가운데에는 일본 애니메이션 게임 작품이 중개적 작용을 하고 있다. 현재 인터넷 공간에서 유행하는 대량의 ‘표정문자’는 애니메이션 작품 속의 인물 표정을 묘사하는 방식을 벗어난 것이다.

만화를 볼 때 ‘표정’은 종종‘독해’의 첫걸음일 뿐이다. 다음의 작업은 조각조각 흩어진 사각의 만화 컷을 조합하여 완전한 다른 이야기를

만들어내는 것이다. 그렇기 때문에 2 차원 인류의 가장 큰 능력은 2 차원 공간 속의 유한한 요소를 가지고 상상력을 통해 동태적이고 음향효과가 있는 3 차원의 공간의 경험으로 전환시킨다는 것이다. 이는 강한 집중력과 상상력을 필요로 하기 때문에 만화를 읽는 행위 자체는 주동적 독해와 창조이며 고정적이고 피동적인 독해의 과정이 아닌 것이다.

벤야민은 <기술 복제시대의 예술작품>이라는 글에서 기계는 기술을 재생산하고 예술작품의 아우라를 파괴한다고 언급했다. 동시에 아우라의 소실은 예술작품의 의례성이 점차 전시적 특징에 의해 대체된다는 것을 의미한다. 복제기술이 출현하기 전에 이른바 '원작'과 '복제품'의 차이는 원작품의 유일무이한 독특한 특성에 있었다. 이것은 아우라(aura)라고 하며 이는 독특한 역사를 포함하고 있다. 예술작품은 그 장소와 시간에만 존재하지만 복제기술에 의한 복제품과 모조품은 예술작품이 가진 유일무이한 권위를 와해시킨다. "복제 기술은 예술 작품으로 하여금 전통의 영역을 벗어나도록 한다. 복제기술에 의해 탄생한 수많은 모조품은 그것의 대중성으로 유일무이한 존재를 대체한다". 이것이 바로 "시물라크라(Simulacra)"이론이 출현하는 기초가 되었다.

보들레르, 벤야민 혹은 아도르노가 언급했던 기계에 의한 재생산 기술이 가져온 문화 산업의 변영은 "어리석은 대중"의 갈망을 만족시킨다.<sup>13</sup> 그러나 기계의 복제기술이 출현한 이후 예술 작품은 종교적 의례성이 사라졌으며 그것은 복제기술에 의해 대량생산이 가능한 예술품에 기괴한

---

<sup>13</sup> 발터 벤야민은 <기술복제 시대의 예술작품>에서 당시 대중의 욕망은 사물이 공간과 인간미에 있어서 더욱 '가깝게' 접근한다고 말했다. 즉 그것의 유사물과 그것의 복제물을 가짐으로써 극히 가까운 범위 안에서 대상을 소유할 수 있는 갈망을 채울 수 있다. 그리고 대중을 만족시키는 인성은 어쩌면 인간의 사회적 기능을 배제한 시각 영역을 의미할지도 모른다.

방식으로 드러나게 되었다.

*모조품은 결코 진실의 어떤 것을 감추려하지 않는다. 그것이 감추고 있는 것은 "진실의 부재"라는 진실이다. 모조품 자체는 현실 그 자체이다.*

14

중요한 것은 어쩌면 이미 더 이상 '진실'이 존재하는가 하지 않는가의 여부가 아니라 대체 무엇이 '거짓을 진실로 믿게 만드는가' 하는 것이다. 그래서 사람들은 어떤 것을 대할 때 '진실' 이냐 '진실이 아니냐' 의 이원적 선택에서 벗어나 '비슷한가' 혹은 '비슷하지 않은가' 의 판단을 하면 되는 자유를 얻게 되었다. 이것이 바로 '거짓을 진실로 믿게 된' 이후에 판단하는 방식이 되었다.

이런 주동적 선택과 스스로의 '신념'을 통해 우리들은 이른바 '어리석은 대중'이 정말 존재하는지 의심하지 않을 수 없게 되었다. 문화 산업은 모든 사람이 '아마추어적 애호가'가 될 수 있도록 시도 했고 수년간의 시도와 실천 가운데 그들의 목적을 실현했다. 그러나 동인 창작의 출현은 이러한 정의가 더 이상 고정적인 것이 아니라는 것을 보여주었다. 동인 창작은 바로 문화산업이 축조해낸 (어리석은 대중을 양산한다는)황당한 거짓말을 깨닫게 된 이후 전개한 모종의 자구책이다. '비슷비슷하여 구분되지 않는 것'의 문제는 바로 대량의 표준화된 문화산업이 만들어낸 천편일률적인 내용에 대한 민감한 반응으로써

---

<sup>14</sup>원문은 구약성경의 <전도서>에서 발췌함. (중문판)장 보드리야르, <시물라크르와 시물라시옹> 台北: 时报文化, 1998年, 13쪽.

아무렇게나 우롱당하고 속고 있다는 것에 대한 분노의 감정이다.

'동인(창작)'이 '원작'과 동일한 상업적 가치를 지니게 되었을 때 동인 창작자로서 느끼는 가장 큰 자부심은 그것이 교환가치를 얻게 되었다는 것이 아니라 이런 물질적 교환을 통하여 '아마추어'와 '피동적 수용자'라는 치욕스러운 위치에서 벗어났다는 것에 있다.

이런 식으로 말하자면 문화 산업은 바로 동인 창작에 몰두하는 '맹'족이 그토록 정복하고 이용하고 싶어하는 적수이며 '맹'족이 이 전쟁에서 승리할 수 있도록 하는 주용한 핵심은 바로 데이터베이스와 기술에 대한 숙련된 능력과 응용력에서 비롯된 것이다. 그러나 현실에서의 상황은 그렇게 쉽게 낙관할 수 없다. 그들이 항상 '신념'을 선택하고자 하는 어떤 욕망이 있기 때문에 문화 산업과 소비의 논리는 너무나도 쉽게 반격해올 수 있다. 문화 산업은 부단히 '맹'족의 상상력을 이용해 그들의 발전 자원으로 삼고자 하며 교묘한 방식을 통해 '맹'족들이 기꺼이 그것(동인창작)을 위해 이용할 수 있도록 한다. 예를 들어 '맹'족들이 좋아해 마지않는 '사탕을 나눠주는 것'<sup>15</sup> 과 같은 각종 복리를 제공한다. 그밖에 문화 산업은 부단히 새로운 신화와 성물을 생산함으로써 '맹'족의 창의력을 없애고 그들의 역량을 미리 기획된 과정 가운데서 소멸하게 함으로써 문화 산업 자체에 대한 그들의 영향력을 줄일 수 있다.

폴 윌리스(Paul Willis)는 그의 저서 <노동 배우기: 노동자 계급 자녀들은 어떻게 아버지 계급의 직업을 계승하게 되었나 ( Learning to labor: How working class kids get working class jobs ) >에서 계급적

<sup>15</sup> 사탕을 나눠주는 것: 관방 제작자가 동인 애호가의 취향에 따라 작품 이야기 속에 은밀하게 '상'을 감추어 두는 것. 혹은 동인 창작 내용에 근거한 특별판을 제작하는 것 등.

각도에서 출발하여 노동자 계급의 반항적인 학교문화에 대응하여 깊이 있는 고찰을 하였다. 이 저서의 내용과 본문에서 토론하고 있는 '동인'현상이 결코 직접적인 상관이 있는 것은 아니나 '즐거움을 찾고'무료함을 달라고 자극적인 것을 찾는 것 등의'반항적 학교 문화'라는 하위문화의 실천적 동기와 방식에 대한 토론은 우리가 '동인'이라고 하는 창작 집단에 대한 더 나은 이해의 방식을 제공한다. 그 밖에 이 저서 가운데 중요한 개념 "제한적 통찰력"과 이런 "통찰"에서 나온 "반항"등의 문제는 우리가 토론하고자 하는 문제에 중요한 시각과 생각을 제공한다.

폴 윌리스는 "젊은이들"이 일련의 "탈선"행위를 통하여 자신의 가치와 신분 정체성을 획득하고 이를 통해 자신과 학교 문화에 충실히 따르고자 하는 사람과 구분지으며 현실과 세계를 이해하고 응대하는 그들만의 독특한 방식을 확립한다. 그러나 이러한 방법은 결코 효과적인 반항의 작용을 형성하지 못했으며, 오히려 그들을 기득권 이데올로기와 사회적 구조를 재생산하도록 하게 만드는 자원으로 작용한다.

'맹'족은 비록 문화 산업의 본질에 대해 충분한 통찰력을 지녔지만 이미 존재하는 생산과 소비의 틀을 넘어설 수 있는 능력이 없기 때문에 '거짓을 진실로 믿는'과정 가운데 모종의 능동성을 획득하였다 하더라도 이런 능동성은 여전히 소극적 색채를 띤다. '맹'족은 현재의 문화 산업 기제에 대해 불만을 갖고 있으나 이와 동시에 그것이 제공하는 '편안함'에 의존하고 있다. 비교적 가벼운 비유를 들어 이 현상을 해석하자면, 문화 산업이 만들어낸 '집'은 '맹'족들에게 반감을 갖게 했지만 이러한 쾌감은 최소한의 피난처를 제공했다. 그러나 '맹'족들은 이'집'이 무너지고 난

이후의 일상의 단조로움과 빈곤함에 매몰되지 않을까 하는 두려움에 사로잡혀있다. 이 두려움으로 인해 반항을 시도한 '맹'족의 창의성은 결국 문화산업이 삼켜버렸다.

## 제 5 장 동인창작: 현실감각을 방해하는 게임

상술한 내용의 토론을 바탕으로 우리는 2차원(문화)은 3차원(문화)과의 전쟁에서 패배를 선언했다고 하는 결론에 도달한 것 같이 보였다. 그러나 2차원문화에 의한 변화를 겪은 것이 더 있지 않을까?

현대 사회에서 세계의 구조는 '수목형'이며, 사람들은 표층적 부호에 대한 분석을 통해서 그 배후에 숨겨진 대서사의 내용을 부단히 끄집어낸다. 그러나 이러한 상황은 포스트모던시대에 이르러 거대한 변화가 생겼다. 대서사 혹은 '진실'이라고 부르는 것들은 이미 와해되었고 이러한 사실을 미처 받아들이지 못하는 사람들은 시뮬라르크의 창조와 '진실'을 날조하는 거짓말을 통해 대서사의 와해에 따른 질서의 붕괴에 대항해왔다. 그러나 이러한 상황 역시 곧 변하게 되었다. 거대한 데이터베이스 구조는 점차 기존의 대서사를 대체하게 되었고 '진실'을 날조하는 행위는 더 이상 필요하지 않게 되었으며 이와 동시에 '(대서사의 내용을)끄집어 내는 행위'는 그 의미를 상실하였고 사람들은 이에 전혀 아랑곳하지 않는 심리상태를 가지게 되었으며 (데이터베이스의)요소에 임의적인 분석과 조합을 한다. 이러한 행위를 결코 단순하게 퇴보적이거나 영락했다고 말할

수 없으며 오히려 새로운 세계적 구조에 적응하고 대응하기 위한 행위에 불과하다고 할 수 있다.

그렇다면, 우리는 데이터베이스의 미래는 어떻게 될 것인지 묻지 않을 수 없다.

동인 창작에서 자주 쓰이는 사진(그림)처리 기술인 PS<sup>16</sup>에 대해 토론해보자. 현재 동인 창작 가운데 사진(그림) 처리에 쓰이는 가장 중요한 도구로서 PS를 조작하는 핵심이 바로 '레이어'를 처리하는 것이며 여러 장의 '레이어'의 관계를 처리하는 것이다. 그리고 가장 자주 쓰이는 두 가지 방식은 레이어 '복사'와 '겹치기'이다.

일반적으로 흔히 볼 수 있는 조작 방법은 작업해야 하는 사진을 '복사'해두었다가 편집 해야하는 대상 위에 겹치게 하는 것이다. 예를 들어 인물과 배경 등을 각각의 레이어 위에 겹치게 한다. 그런 다음 사진에 편집을 진행한다. 레이어를 편집할 때 판겹치기 기능을 사용하는 것도 마치 사진 위에 한 겹 투명한 '얇은 필름막'을 덧씌우는 것과 같다. 모든 조작과정은 이 '얇은 필름막' 위에서 진행되며 이는 원판 사진에 어떤 영향도 주지 않는다. 마지막으로 편집이 완료된 레이어를 '겹쳐서' 사용자가 원하는 시각적 효과를 만들어낸다.





开始版面设计。构图虽然接近于线对称方式，但可以通过对各组中的文字进行变化来消除对称性，使气氛更自然。



对拍摄的照片使用Photoshop的“高斯模糊”功能进行加工，制成背景图案。



为了使标题在被覆盖的状态也便于阅读，所以使用了较大的文字。



配置上角色。在面部比例上，既要体现出知性的感觉，又要表现出女孩子的魅力。



感觉背景的色彩过强，于是结合整体的色彩将不透明度下调至了60%。



按照之前计划好的位置加入文字。注意将不同的内容分类化，以此来进行对比。



对重点部分的色彩进行变更，并对整体平衡进行调整后完成。

图片摘自《同人志与插画创作中的美化设计方法 100 例》

< 동인지와 삽화창작 꾸미기와 디자인 100 > 에서 가져온 그림들

중국 동인 단체 '월화'가 만든 동인 게임<월화><sup>17</sup> 는 숙련된 사진 레이어 처리 기술을 기초로 만들어진 것이다. 소녀 RPG 게임<sup>18</sup> 으로서

<sup>17</sup><월화>: <은혼>을 사랑하는 애호가들이 제작 개발한 무료 RPG 게임. 인터넷 공간에서 광범위하게 유행하고 있으며 게이머들은 '월화팀'이라는 웨이보와 바이두 게시판에서 활발한 교류를 진행하고 있다. 이 완성도 높은 게임을 통해 동인 '월화팀'은 '관방'과 어깨를 나란히 하는 지위를 확보하였다. 수많은 팬들이 게시판과 블로그에서 "관방"이라고 칭하고 있다. <월화>는 게임이 시작할 때 이야기에 대한 대강의 배경 설명을 제공하는데 절친한 친구 양이지사 키요카와 다로와 새로 선출된 부장인 히지가타 토시로가 나오고, 다른 선택을 함께 따라 서로에게 칼을 겨누지만 키요카와 다로는 자신의 딸을 히지가타 토시로에게 부탁하고 죽음을 맞이한다. 게이머들이 수행하는 것은 바로 이 키요카와 다로의 딸이다. 소녀 게임이란 여성 게이머를 위해 전문적으로 개발된 게임으로 여성들이 선호하는 게임의 한 종류이다. 한 여자와 수 많은 남자 캐릭터, 그리고 남자가 여자를 쫓아다니는 형식을 띠고 있으며 유명한 성우와 화려한 게임 배경 그리고 러브스토리는 여성 게이머들의 사랑을 받고 있다. RPG, AVG 형식의 게임이 대다수이다. 플랫폼은 PC, P2P, NDS 등이다.

<월화>는 <은혼>을 스토리 전개의 배경으로서 게임 속 인물은 원작에서 '떼어 가져온' 것이다. 게이머의 욕망에 따라 이야기는 새롭게 전개되고 조합된다. 게이머가 가진 캐릭터는 가련한 소녀로 아버지를 일찍 여의고 집안의 중복이 가산을 뺏어갔으며 형제가 에도에 가서 정계에 투신하여 행방이 묘연하였다. 실종된 형제를 찾기 위해 소녀는 에도로 향하면서 <은혼>의 여러 인물들을 만나게 된다.

그러나 인터넷 소설 <七奈参上>이 사카타 킨토키의 이야기를 '공략'하는 주요 내용과는 다르게 <월화>에서는 사카타 킨토키는 게임을 풀어나가는 실마리 중 하나의 인물이다. 게이머는 자신의 취미에 따라 다른 캐릭터를 '공략'<sup>19</sup> 할 수 있다. 일련의 상호 작용과 높은 호감도를 통해

캐릭터는 CP가 된다. 같은 노선(공략의 캐릭터)역시 게이머가 맞닥뜨린 사건에 근거하여 서로 다른 선택을 함으로써 다른 CP 결말을 얻는다.



<월화>의 게임 인터페이스에 대해 살펴보면, 이 인터페이스 화면은 모두 세 개의 '레이어'의 조합으로 이루어진 것임을 알 수 있다. 가장 뒤에 있는 화면에서부터 시작하여 <은혼> 가운데 해결사(환경배경), <은혼>의 시무라

<sup>19</sup>공략하다는 말은 성공적으로 어떤 게임의 단계에 진입했다는 것이며 게임 중의 어떤 특정 인물이 만들어내는 감정에 이입했다는 말이기도 하다. 그래서 캐릭터와의 감정과 사건의 진행이 동시에 일어나기도 하는데 이는 게임과 같이 잘 만들어진 CG 화면으로 표현하기도 한다.

신파치(인물 캐릭터), 그리고 가장 위에 캐릭터가 조작할 수 있는 화면이 나온다. 구체적 사건의 선택과 그 선택에 근거하여 최종 CP 가 결정되며 해피엔딩과 배드엔딩을 결정짓는다.

<월화>를 대표로 하는 동인 창작은 각종 동인 만화와 소설 창작을 기반으로 이루어졌다. 그 전에는 어떤 종류의 <은혼> 동인 만화와 소설에 원작의 요소를 데이터베이스에서 추출하여 어떻게든 완벽하게 조합을 이루어 만들었다 하더라도 '작가의 솜씨'는 여전히 작품 가운데 남아 그 '동인'의 정체성을 만들어주는 근거가 된다. 그러나 기술 혁명과 인터넷의 보급, 특히 PS 프로그램을 포함한 각종 영상 편집 프로그램은 가상적인 것을 완벽하게 가시적인 것으로 만들 수 있게 해주었다.

그래서 <월화>는 동인 소설, MAD MOVIE 와 견줄만한 완벽한 스토리 라인을 갖추었을 뿐 아니라 원작의 캐릭터와 그들의 말투 등을 그대로 남겨두었다. 이와 동시에 게이머에게 '원 요소의 중첩' 과 이로 인해 다양한 결말을 이끌어 낼 수 있는 권력을 부여했다. 그래서 동인 창작이 맞닥뜨리는 마지막 관문은 기예의 방어선이 무너지는 것인데, 특히 캐릭터는 엄청난 열정의 '맹족'들 사이에서 PS 원판, 복사본, 레이어 중첩 기능 등은 그들이 좋아하는 캐릭터를 어느 세계에나 같다 붙일 수 있게 하였고 '관방'과 '동인'의 경계를 무너뜨렸다.<sup>20</sup> 그러나 여기서 재미있는 현상은 이런 문제에 대한 이해가 생겨났다. 2 차원 (문화)을 이해하고 그것이 어느 정도 3 차원과 다른 세계가 될 수

---

<sup>20</sup> 스웨덴의 촬영사 에릭 요한슨 Erik Johansson 은 최고의 PS 기술로 만든 작품에 대해 인터뷰 하면서 "내게 있어 촬영이란 자료 수집 이후에 내 마음속의 생각을 실현해내는 방식으로 매번의 새로운 프로젝트는 나에게 새로운 도전을 가져다준다. 나의 목적은 최대한의 현실감을 표현해내는 것이다"라고 말한 바 있다.

있도록 했고, 사람들이 그 안에 몰두하게 만들었다.

PS 를 통해 우리는 허구의 인물을 '떼어'내어 현실 현실적 배경에 조합할 수 있으며 거꾸로 우리 자신도 허구적 세계에 그렇게 조합할 수 있다. <월화>와 같은 RPG 게임은 게이머가 잠시 현실세계를 떠나(자신의 캐릭터) 사이버 세계의 어떤 신분을 이용하여(캐릭터로 게임을 수행)사이버 세계의 인물(시무라 신파치와 같은)과 상호 관계를 주고받을 수 있다. 이러한 현상은 Cosplay 와 같은 활동 가운데 명확하게 드러나며, 가발, 서클렌즈, 화장, 각종 디자인의 옷과 소품들을 사용하거나 하여 자신을 외형상으로 더욱 애니메이션과 게임 캐릭터와 가깝도록 만들지만 체형과 얼굴형 등 현실적으로 어쩔 수 없는 부분은 PS 처리와 같은 후기 작업으로 처리한다. 이는 코스플레이를 하는 사람들이 미화된 사진 속의 자기 모습에 매혹된다기보다 자신을 나타내는 독특한 특징을 포기하고 허구의 세계 속의 인물과 무한히 가까워질 수 있고 완벽한 코스플레이를 통해 '원작 속의 인물 그대로 같다'는 높은 평가에 만족감을 얻기 위한 것으로 이해될 수 있다.

어째서 젊은 청년들이 2 차원의 세계에 이다지도 집착하는 것일까? 실제로 그들은 결코 현실을 거부한 적이 없다. 그들은 여전히 일하고, 목표가 있고, 학업과 가정이 있으며 현실적 관심에서 비롯된 생활을 영위하고 있다. 그러나 3 차원의 세계 안에서 점점 생존의 의미와 길을 찾아가는데 어려움을 느끼고 있는 것 같다. 이상의 시대와 허구의 시대가 모두 종결된 지금 우리는 또 어디로 가야하며 또 무엇을 좇아야 하는가?

---

<sup>1</sup>아즈마 히로키는 <동물화하는 포스트모던-오타쿠를 통해 본 일본사회>라는 책에서 일본 오타쿠 족을 3 세대 구분을 했다. 60 년대 전후 출생자를 중심으로 10 대 때 <우주전함 야마토>나 <기동전사 건담>을 보고 자란 1 세대, 70 년대 전후 출생을 중심으로 10 대때 앞 세대가 만들어낸 발전되고 세분화된 오타쿠계 문화를 누린 2 세대, 그리고 80 년대 전후 출생을 중심으로 <에반겔리온>봄 때 중고생이었으며 추리와 컴퓨터 창작에 더 많은 관심을 보였으며 동인 활동의 중심에서 활동한 3 세대이다. 개인용 컴퓨터와 인터넷의 보급으로 이들의 활동 무대는 점차 인터넷 공간으로 확대되었다. 1950 년대 후반에서 1960 년대 전반기에 출생한 사람들은 현재 5,60 세가 되었고 사회를 이끌어가는 중심이었으며 현재 일본의 오타쿠계 문화를 이끄는 흔들리지 않는 중심 소비층이 되었다. 이후 출생자들은 그들을 대체하면서 점차 일본 오타쿠계 문화를 계승 발전하는 중요한 역량이 되었다.

## 게임화하는 방송, 플레이어로서의 시청자 : 인터넷 게임 방송과 리얼 버라이어티 쇼를 중심으로<sup>1)</sup>

강신규(姜信奎, KANG Shinkyu)

서강대학교 언론문화연구소 책임연구원, <문화/과학> 편집위원  
playborer@gmail.com

### 1. 들어가며: 게임의 방송화에서 방송의 게임화로

텔레비전 방송<sup>2)</sup>과 디지털 게임(digital game)은 비슷한 역사를 지닌다. 등장 후 얼마 지나지 않아 폭발적인 성장과 함께 산업적 주목을 받았다는 점, 그리고 등장 초기 첨단 엔터테인먼트 미디어로 인식되다가 하나의 문화로 자리 잡아갔다는 점에서 둘의 유사성을 찾을 수 있다. 대표적인 대중 문화 현상이 되고 나서야 뒤늦게 학문적 논의대상이 되었다는 점도 같다. 오늘날 방송과 게임은 일상 속에서 향유된다. 텔레비전 시청과 게임 플레이는 사람들이 여가시간에 가장 많이 즐기는 행위로 꼽힌다.<sup>3)</sup> 하지만 다른 무엇보다, 방송과 게임이 강한 몰입성과 파급력 탓에 기존 미디어의 표적이 되어왔다는 점에 주목할 필요가 있다. 등장 시기는 달랐지만, 둘은 같은 형태의 사회적 반응을 이끌어 내었다. 방송이 폭력과 범죄를 가르치며, 그것들을 계속 보다 보면 바보가 된다는 식의 발상은 게임에도 그대로 적용되었다. 방송과 마찬가지로 게임은 현대판 ‘호환마마’와도 같은 것으로 여겨졌다(강신규, 2013, 51~52).<sup>4)</sup>

하지만 비슷한 역사에도 불구하고, 방송과 게임의 관계는 긍정적이지도, 쌍방향적이지도 않은 형태로 시작되었다. 게임의 등장 이후 방송은, 마치 신문이 자신에게 그랬던 것처럼 게임에 대한 부정적 담론을 주로 형성해왔다. 시사, 뉴스 프로그램 등을 통해 텔레비전이 생산한 게임 담론은 신문의

1) 이 글은 2016년 4월 26일(화) ‘수유너머N 화요토론회’에서 발표했던 원고 내용을 수정·보완한 것이다.  
2) 전통적인 방송은 크게 텔레비전 방송, 라디오 방송, 데이터 방송, 이동멀티미디어 방송으로 구분되며, 여기에 최근 인터넷 개인 방송과 같은 새로운 방송이 더해졌다. 시청각 기반의 콘텐츠를 갖는 게임과 방송 간 상호관계에 대해 살피고자 하는 이 글에서는 텔레비전 방송과 인터넷 개인 방송에 논의의 초점을 맞춘다.  
3) 한국인의 74.5%가 게임을 이용하며(한국콘텐츠진흥원, 2015, 141), 게임 이용자의 하루 평균 게임 이용 시간은 68.67분에 달한다(같은 책, 12~15). 이는 1일 평균 텔레비전 시청시간(153.8분)보다 낮으나, 모바일 인터넷 이용시간(56분), 고정형 인터넷 이용시간(47.8분)보다는 높다(한국언론진흥재단, 2015, 31).  
4) 대표적으로 신문은 방송사들이 개국하기 시작한 1960년대 후반부터 텔레비전을 비윤리적이고 수준 낮은 매체로 빈번하게 재현해 왔다. 반면, 스스로를 담론적 대립항에 위치시킴으로써 엘리트적이고 건전하며 사회를 선도하는 정통 미디어로 개념화했다(임종수, 2007; 주재원·나보라, 2009). 텔레비전에 그랬듯 신문은 게임에 대한 부정적 인식을 강하게 드러내 왔다. 한국콘텐츠진흥원과 한국과학기술원 문화기술대학원에서 2000년부터 2010년까지 국내 주요 일간지 12종의 기사를 분석한 결과에 따르면, 전체 관련 기사의 71%가 게임의 역기능(게임중독, 사행성 및 상업성, 폭력성 및 선정성 등)에 주목하고 있는 것으로 나타났다. 순기능을 언급한 기사는 29%에 그쳤다(한국콘텐츠진흥원, 2011, 491~495).

그것과 크게 다르지 않아 보였다. 관계에 변화가 인 것은 '99 프로게이머 코리아 오픈(99 PKO)이 케이블 만화채널 '투니버스(現 투니랜드)'를 통해 방송(김미희, 2010. 5. 9)되면서부터다. 여전히 일 방향적이었지만(방송 → 게임), 주로 게임에 대해 말하는 입장이었던 텔레비전이 게임을 직접 보여주기 시작했다. PC방의 등장과 <스타크래프트(Starcraft)>의 출시는 이러한 '게임 방송'의 본격화에 결정적인 역할을 했다. 즐기는 수준을 넘어 게임 플레이를 직업으로 삼는, 이른바 '프로게이머(progamer)'가 등장하게 된 것도 이즈음의 일이다. PC방을 중심으로 한 오프라인 대회 개최도 점차 활성화되어 갔다. 다음해인 2000년 7월 게임 전문채널인 '온게임넷(現 OGN)'이 개국하고, 본격적인 e스포츠(e-Sports)<sup>5)</sup> 시대가 도래했다. 틀이 잡혀 있지 않아 방청객 없이 게이머들 간의 대결만 텔레비전을 통해 보여주었을 뿐이지만, 한국의 게임 방송은 게임을 '하는' 수준에서 '보는' 수준으로 확장한 세계 최초의 시도였다(강신규·채희상, 2011, 16). 게임 방송으로 인해 게임을 '하는' 플레이어들은 게임 경기를 '보고' 그것을 다시 게임 '하는' 데 활용하는, 복합적 경험을 얻게 되었다.<sup>6)</sup>

방송이 게임을 소재로 활용해 게임 플레이 경험을 변화시킨 것을 '게임의 방송(소재)화'라 한다면, 최근 방송과 게임 간 관계가 '방송의 게임화(gamification)'로 이동하는 모습을 보인다는 것이 이 글의 가정이다. 물론 게임화가 방송의 모든 측면에 영향을 미친다고는 볼 수 없다. 최근 방송의 변화를 게임화로만 설명할 수 있는 것도 아니다. 전에 없던 특정 변화가 방송에 나타나고 있는데, 그것을 새로운 관점, 즉 게임화를 통해 읽어내는 일이 가능하다는 것이다. 이를 위해 주목하고자 하는 대상은 인터넷 개인 방송(internet broadcasting)<sup>7)</sup>, 그리고 텔레비전 리얼 버라이어티 쇼(real variety show)<sup>8)</sup>다. 전자가 새로운 방송의 게임화 사례라면, 후자는 전통적인 방송의 게임성 수용 사례다. 게임이 방송과 가장 다른 점은 시작과 끝이 명확히 주어진 형태로 이용자에게 제공되지 않을 뿐 아니라, 플레이어에게 지속적인 참여를 요구한다는 데 있다.<sup>9)</sup> 게임이 일상과, 그리고 일상

5) 'e스포츠'라는 단어는 2000년 2월 (사)21세기프로게임협회(現 (사)한국e스포츠협회) 창립 행사 시 문화관광부(現 문화체육관광부) 박지원 장관의 축사에 언급된 후부터 많은 이들의 입에 오르내리게 되었다. 좁은 의미에서의 e스포츠는 게임을 이용한 경기 또는 대회를 말한다. 그러나 좀 더 넓은 의미에서는 게임을 이용한 경기 또는 대회 현장 참여, 전파를 통해 전달되는 중계의 관전, 이와 관계되는 온·오프라인 커뮤니티 활동 등을 총칭하는 의미로 사용된다. 즉, e스포츠는 게임 경기 또는 대회와 그것을 둘러싸고 형성되는 관련 문화를 아우르는 개념이라 할 수 있다(강신규·채희상, 2011, 6).

6) 게임 경기를 보고 지내는 동안에도 플레이어들의 게임 플레이는 지속된다. 그러나 여기서 지속되는 게임 플레이는 이전의 것과는 같지 않은데, 이는 게임 경기를 보는 행위를 통해 게임에 대한 경험이 축적되었기 때문이다. 이렇게 축적된 경험은 다시 게임을 하는 행위에 반영되며, 종종 강하게 작용하여 게임을 더 잘, 혹은 더 많이 하고 싶게 만드는 계기가 되기도 한다(강신규·채희상, 2011, 21).

7) 방송국이나 개인이 인터넷 실시간 동영상 스트리밍 플랫폼을 통해 방송 콘텐츠를 유통하는 것을 의미한다. 초창기에는 장비나 네트워크 문제 등으로 인해 인터넷 방송국을 통한 방송 서비스가 주로 제공됐다. 그러나 제작 도구에 대한 접근성 증가, 유통을 위한 스트리밍 기술의 발전과 보급, 그리고 무엇보다도 이용자 간 데이터 공유의 일반화를 통해 다양한 사람들이 개별적으로 콘텐츠를 생산·소비할 수 있는 환경이 구축됨에 따라, 인터넷 개인 방송이 크게 확산되는 추세다. 이 글에서는 '인터넷 개인 방송'을 1인 방송, 인터넷 방송, 온라인 개인 방송, MCN(Multi Channel Network) 등의 유사 개념들을 모두 포함하는 의미로 사용할 것이다.

8) 리얼리티(reality)와 버라이어티(variety)를 합성한 것으로, 각각의 단점(낮은 오락성, 각본 의존성)을 줄이려는 의도에서 비롯되었다. 한국의 경우 2006년 MBC <무한도전>에서 시작된 리얼 버라이어티 쇼의 인기가 이후 KBS <1박 2일(2007~)>, <해피선데이 - 남자의 자격(2009~2013)>, SBS <일요일이 좋다 - 패밀리가 떴다(2008~2010)>, <일요일이 좋다 - 런닝맨(2010~)> 등으로 확대되었다.

9) 게임은 사전에 모두 제작된 상태로 이용자에게 제공되는 다른 대중문화물들과 달리, 플레이어가 그것에 참여하기 전까지는 불완전한 텍스트인 상태로 남는다. 불완전한 텍스트로서의 게임은 계열체(paradigm)들의 묶음이며 잠재태(potentiality)의 성격을 가진다. 여기에 플레이어가 참여해 그것을 플레이함으로써

속 미디어와 서로 밀접하게 연관되는 것을 게임화라 한다면, 방송은 게임화를 통해 더욱 혼성적인 양상을 띠게 되고, 시청자로 하여금 게임하듯 더욱 적극적으로 그것을 즐기게끔 한다고 볼 수 있을 것이다.

인터넷 개인 방송과 리얼 버라이어티 쇼에 초점을 맞춰, 방송의 게임화에 대해 논의하는 것이 이 글의 목적이다. 방송에 게임적 요소가 자리하고 있는지 점검하고, 그 요소가 어떻게 구체화되어 시청자에게 소구하는지를 살펴보고자 한다. 논의의 골격을 그려보자면 다음과 같다. 첫째, 게임화란 무엇이며, 그것이 가져온 변화에는 어떤 것들이 있는지 밝힌다. 그리고 게임화를 읽어내기 위한 개념을 찾는다. 둘째, 그 개념과 방송의 게임화가 어떻게 연결되는지 드러낸다. 이를 통해 게임화한 방송이 갖는 유희적 특징은 무엇인지, 사람들이 그것을 보고 왜 즐거워하는지, 나아가 방송 속 게임화의 작동 방식이 무엇인지에 대한 답을 구할 수 있을 것이다. 셋째, 방송의 게임화가 갖는 문화적 의미는 무엇이며, 그에 주목하는 시청자를 어떤 존재로 파악할지에 대해 논의한다.

## 2. 게임화와 게임적 리얼리즘

### 1) 게임화

게임과 일상 속 다양한 활동이 모두 게임화의 대상이 된다. 게임화의 범위는 여기에 그치지 않는다. 일상 속의 미디어도 게임과 연관을 맺고 있다. 영화의 경우, 게임의 특성을 수용함으로써 새로운 매체성을 구축하기도 한다. 이를 영화의 '게임성(gameness)'이라 부르는데, 이는 관객으로 하여금 스스로 스토리의 틈새를 발견하고 이를 메우기 위해 주어진 플롯 정보를 더욱 적극적으로 활용하게끔 하는 영화의 속성을 의미한다(채희상, 2012). 한편 텔레비전의 경우도 오랫동안 비디오 콘솔과 아케이드 게임의 모니터 역할<sup>10)</sup>만 해왔지만, 최근 게임 콘텐츠를 매개하는 역할을 넘어 게임을 자신의 안에 수용하는 모습<sup>11)</sup>을 보이고 있다(강신규, 2013, 56~57).

이렇듯 게임에 내재한 여러 요소를 일상생활 전반, 그리고 나아가 특정 문화 장르나 표현영역에 활용하는 것을 게임화라 일컫는다(井上明人, 2012/2012, 197; 원용진·강신규, 2013, 330). 게임화는 나아가 게임의 논리가 여타의 제도, 인간 행위와 실천, 몸과 인식 속에서 작동함을 의미한다. 그 핵심은 기존 미디어를 더욱 혼성적이면서 새로운 것으로 만들 뿐 아니라, 사람들에게 즐거움을

---

게임은 완전한 텍스트가 되는 것이다. 완전한 텍스트로서의 게임은 계열체들이 플레이어에 의해 선택되고 실행되어 하나의 통합체(syntagm)를 이루는 현실태(activity)가 된다. 여기에서 플레이어는 잠재태의 게임 텍스트에 참여하여 게임과 상호작용하는 주체이며, 플레이어의 참여는 곧 완전한 텍스트로서의 게임을 가능하게 만드는 필요조건이라 할 수 있다(강신규, 2006, 9).

10) 1972년 게임 발명가인 랄프 베어(Ralph Baer)가 만든 <마그나복스 오디세이(Magnavox Odyssey)>가 이러한 경향의 시작을 알렸다. <마그나복스 오디세이>는 가정의 텔레비전에 연결해서 플레이를 즐길 수 있는 게임이었다. 이러한 시도를 통해 텔레비전을 하나의 아웃풋(수상기)만이 아니라 인풋(게임 모니터)으로도 이용할 수 있다는 사고의 전환이 이루어졌다. 비디오 콘솔의 보편화 이후 텔레비전은 게임을 집으로 들여오게 하는 게이트가 되었다.

11) 스마트TV가 대표적인 예다. 이제 이용자들은 별도의 PC 본체나 콘솔 없이 텔레비전만을 통해 게임 플레이를 할 수 있게 되었다. 텔레비전은 게임을 매개하는 수준을 넘어 게임 자체가 되어가고 있다.



이끌어내고 스스로 움직이도록 동기를 부여하는 것이라 할 수 있다. 게임화는 미디어 간 자유로운 융합을 가능하게 하는 디지털 기술의 발전, 더욱 능동적인 이용자의 등장, 고정되고 폐쇄된 공간에서 벗어나 언제 어디서든 이용이 가능해진 미디어 소비 환경의 변화 등으로 인해 더욱 가속화될 것으로 보인다.

그러나 일상에서 문화 장르에 이르기까지 게임화가 영향을 미치는 범위가 매우 넓은에도, 게임화에 대한 기존 논의는 그만큼 다양하게 이뤄져왔다고 보기 어렵다. 2002년 영국의 프로그래머 닉 펠링(Nick Pelling)에 ‘게임화’라는 단어가 처음 사용된 이후, 초기 담론을 주도했던 것은 비즈니스, 마케팅 분야였다. ‘승리를 위하여: 진지한 게임화(For the win: Serious gamification)’<sup>12)</sup>, ‘모든 것의 게임화(gamification of everything)’<sup>13)</sup>와 같은 컨퍼런스가 빈번하게 개최돼 왔다. 관련 저서도 쏟아졌다. 기업의 기술혁신과정에 어떻게 게임 요소를 도입할 것인지, 마케팅과 고객 유지를 위해 기업이 어떻게 게임화를 응용해야 하는지 등이 이들 논의의 주된 관심사였다(예를 들어 深田浩嗣, 2011; Radoff, 2011/2011; Kumar & Herger, 2013; Harrison, 2014 등).

이후 여러 학제의 유입과 함께 게임화 논의도 점차 그 범위를 넓혀갔다. 이를테면 52명에 이르는 다학제적 연구자들이 참여한 연구서 『게임풀 월드(Gameful World)』는, 게임화에 대한 막연한 환상을 극복하고 게임의 본질적·총체적 이해에 근거한 게임화 원리 도출에 논의의 초점을 맞췄다(Walz & Deterding, 2014). 같은 해에 공개된 『게임화 다시 생각하기(Rethinking Gamification)』 역시 여러 연구자들이 기존에 이뤄져 왔던 게임화 논의를 비판적으로 검토하고 게임화에 대한 대안적 관점을 제공하고자 했다(Fuchs, M., Fizek, S., Ruffino, P. & Schrape, N., 2014). 그럼에도 이 글에서 관심을 두는 주제, 다시 말해 게임이 다른 미디어나 문화 장르와 맺는 상호관계에 대한 논의는 본격적으로 이루어지지 않았다. 특정 미디어나 문화 장르의 게임화 현상을 논의하기 위해서는 그에 걸 맞는 새로운 이론의 접목이 필요하다. 이 글에서는 아즈마 히로키(東浩紀)의 ‘게임적 리얼리즘’ 개념을 통해 방송의 게임화를 설명하고자 한다.

## 2) 게임적 리얼리즘

게임적 리얼리즘은 포스트모던 시대 문화 장르와 그것을 즐기는 일종의 전위적 수용집단인 ‘오타쿠(お宅, otaku)<sup>14)</sup>를 설명하기 위해 일본의 문화비평가이자 사상가인 아즈마 히로키가 고안한 개념이다. 그는 대중문화물들이 점차 포스트모던한 성격을 띠게 되면서 전통적인 이야기 구조로부터 이탈하고 있음에 주목한다. 이는 특히 일본의 라이트 노벨(light novel)<sup>15)</sup>이나 게임 등에서 현저하게 드러나는데, 생산과 수용 양쪽 모두에서 이야기가 아닌, 이야기의 부차적 요소에 집중하고 있다는 것이다. 아즈마 히로키는 그 같은 생산과 수용이 게임적 리얼리즘을 기반으로 한다고 본다. 대중문화의 새로운 재미의 원천으로 게임적 리얼리즘이 등장하고 있음을 강조한 셈이다.

12) gamifyforthewin.com.

13) www.wired.co.uk/events/2011/09/29/the-gamification-of-everything---convergence-conversation.

14) 오타쿠는 원래 1970년대 일본에서 대두한 만화, 애니메이션, 게임 등 새로운 하위문화(subculture)의 주역을 일컫는 말이었다. 그러나 소위 ‘선수들’ 사이에서 주고받는 수준에 그치던 이 말은 1988~89년 사이타마현(埼玉縣)에서 발생했던 한 오타쿠 청년의 여아 연속 유괴살인사건을 계기로 일본 사회에 널리 알려지게 된다. 이로 인해 오타쿠에는 ‘비사회적이고 도착적인 성격을 가진 존재’라는 의미가 덧입혀졌다.

15) 만화적이거나 애니메이션적 일러스트가 더해진 엔터테인먼트 소설을 의미한다.

아즈마 히로키에 따르면 전(前)근대의 이야기꾼은 신화와 민담의 집적 속에서, 근대 작가=독자=시민은 '자연주의 리얼리즘' 속에서 살았다. 그리고 포스트모던의 대중들은 '만화 애니메이션적 리얼리즘'과 '게임적 리얼리즘' 속에서 살고 있다(東浩紀, 2007/2012). 이 변화에서 주목할 부분은 이른바 '커다란 이야기의 쇠퇴'이다. 이는 사회적·이데올로기적 변화와도 관련된다. 포스트모던이 도래하기 전 근대는 커다란 이야기가 가능한 시대였다. 의식에 비치는 표층 세계가 있고, 다른 한 편으로 표층을 규정하는 심층, 즉 커다란 이야기가 존재했던 것이다. 따라서 근대에서는 그 심층의 구조를 밝히는 것이 학문의 중요한 목적으로 여겨졌다. 하지만 포스트모던 시대가 도래하면서 그러한 세계상은 붕괴되었다.<sup>16)</sup>

자연주의 리얼리즘은 근대 사회에서의 이야기 인과성과 재현의 객관성, 화자의 투명함을 원칙으로 한다. 반면, 포스트모던 시대의 만화 애니메이션적 리얼리즘은 서사 보다는 '데이터베이스(database)화된 스토리', 이야기보다는 '캐릭터'를 선호한다(東浩紀, 2007/2012). 데이터베이스화된 스토리는 그의 앞선 연구(東浩紀, 2001/2007)에서 논의되었던 '데이터베이스 모델(읽어내기 모델)'로 설명 가능하다. 데이터베이스 모델은 2층 구조를 지닌다. 커다란 이야기 대신 정보의 집적으로 구성된 데이터베이스가 심층에 자리한다. 데이터베이스의 위층인 표층에는 이용자의 이용에 따라 구성되는 작은 이야기가 자리한다. 작은 이야기가 특정 텍스트의 특정 이야기라면, 데이터베이스는 그와 같은 이야기를 지탱하고 있지만 이야기 표면에는 드러나지 않는 설정이나 세계관을 의미한다.

데이터베이스-표층이 구성하는 2층 구조는 근대 모델과 그 모습을 달리한다. 표층에 나타난 겉모습을 결정하는 심층은 결코 심층에 있지 않다. 오히려 데이터베이스를 활용해 읽어내는 이용자에게 의해 표층이 구성된다. 근대의 세계에서는 표층이 심층에 의해 결정되었지만, 포스트모던의 데이터베이스형 세계에서 표층은 심층만으로 결정되지 않고 그 읽어내기에 따라 다양한 모습을 드러낸다. 다시 말해, 일단 '설정'에 손을 대기만 하면 이용자는 거기에서 설정과 다른 새로운 이야기를 얼마든지 만들어낼 수 있다는 것이다(東浩紀, 2001/2007).

아즈마 히로키는 오쓰카 에이지의 말을 빌려 자연주의적 리얼리즘, 그리고 만화 애니메이션적·게임적 리얼리즘의 구분을 정교화한다. 자연주의적 리얼리즘이 "묘사의 대상이 되는 현실만이 아닌 묘사의 기점이 되는 '나'를 필요로 하는 창작방법"인 반면, 만화 애니메이션적 리얼리즘에는 "사적 존재인 '내'가 애초에 존재하지 않"는다(大塚英志, 2003, 2005; 東浩紀, 2007/2012에서 재인용). 따라서 만화 애니메이션적 리얼리즘에는 완결된 인격적 존재로서 '나' 대신 데이터베이스화된 캐릭터만이 존재한다. 이를 아즈마 히로키는 '상상력의 환경'으로 설명했다. 상상력의 환경은 포스트모던 시대의 커뮤니케이션 조건으로, 사람들이 캐릭터의 데이터베이스, 즉 자신들이 만들어놓은 가상적 인물들로 만든 작품 그리고 그 작품을 만들 수 있는 현실 환경을 규정하려 한다는 것이다.

16) 아즈마 히로키가 말하는 '커다란 이야기'를 이해하기 위해서는, 그가 큰 영향을 받았다고 밝힌 오쓰카 에이지(大塚英志)의 논의를 먼저 살필 필요가 있다. 오쓰카 에이지는 장 프랑수아 리오타르(Jean François Lyotard)의 '거대 서사(master narrative) 붕괴' 논의를 대중문화 분석에 가져온다. 그에 따르면 포스트모던 사회에서 소비되는 것은 하나하나의 '콘텐츠'나 '물건'이 아니라, 그 배후에 숨어 있는 '시스템(=거대 서사)' 자체다. 그러나 시스템을 팔 수는 없으므로, 그 한 단면인 1회분의 콘텐츠나 하나의 단편인 물건(작은 서사)을 그럴싸하게 보이게 만들어 판다. 여기에서 '거대 서사'는 리오타르가 언급한 것처럼 모든 역사적 사건들이 이해되도록 설명해주는 커다란 '이념'(Malpas, 2002/2008)이라기보다는, '전체 콘텐츠'에 가깝다. 중요한 것은, 이 시도가 단순히 개념적인 축소가 아니라, 오히려 '시스템=전체 콘텐츠'를 '이념=세계관'을 포함하는 개념으로 확장하고 있다는 점이다(佐々木敦, 2009/2010). 아즈마 히로키는 이러한 오쓰카 에이지의 논의를 오타쿠 문화 분석에 접목, 새로운 이론적·분석적 틀을 만들었다.

이렇듯 새로운 형태의 리얼리즘인 만화 애니메이션적 리얼리즘을 아즈마 히로키는 ‘비(非)리얼리즘의 리얼리즘’으로 설명한다. 기본적으로 만화나 애니메이션에서 그려지는 일반적인 상황은 허구적 환경 속에 존재한다. 하지만 어느 순간 그 안에 실제 상황이 개입된다. 이를테면 만화 캐릭터는 기호적인 표현인데도 불구하고 총탄 세례를 받아 피를 흘린다. 상처가 심한 경우 죽기까지 한다. 이렇듯 비리얼리즘적 기법으로 그려진 캐릭터에게, 만화와 애니메이션은 총을 맞으면 피를 흘리며 죽는 신체를 부여한다. 그렇기 때문에 만화 애니메이션적 리얼리즘은 모던한 투명함에 맞선 완전히 불투명한 존재가 아니다. 오히려 반(半)투명한 모습을 가진 모순된 존재다. 다시 말해 만화 애니메이션적 리얼리즘의 언어는 “불투명하고 비현실적이면서 현실에 대해 투명하려는 모순”을 떠안은 언어인 셈이다.

한 층 더 나아가 게임적 리얼리즘은 그러한 반투명한 리얼리즘마저도 해체된 상태를 의미한다. 그 안에서 캐릭터 스스로가 무엇을 반영하는 일은 발생하지 않는다. 완전히 허구적인 텍스트 안에서 자기 자신을 복제하는 ‘메타성’을 가질 뿐이다. 죽거나 상처 입은 신체를 보여주는 만화 애니메이션적 리얼리즘과 달리, 게임적 리얼리즘에서는 캐릭터의 메타 이야기성이 열려 또 다른 하나의 리얼리즘이 만들어질 가능성을 갖는다. 이는 이야기의 복수화(複數化), 그리고 캐릭터 삶의 복수화로 구체화된다. 죽음을 리셋(reset) 가능한 것으로 만듦으로써 게임은 만화 애니메이션적 리얼리즘의 중심 과제였던 ‘캐릭터를 피 흐르고 죽게 하는 것’의 의미를 해체시킨다(東浩紀, 2007/2012).

이렇듯 게임적 리얼리즘은 데이터베이스화된 스토리, 캐릭터 선호, 그리고 캐릭터의 메타 이야기성을 특징으로 한다. 아즈마 히로키는 게임적 리얼리즘 개념을 통해 라이트 노벨, 미소녀 게임 등을 분석했다. 이들 새로운 대중문화 영역에서 드러나는 이야기 구조, 캐릭터에서 게임적 리얼리즘을 찾아냈다. 게임적 리얼리즘이 우세종으로 포스트모던 대중문화물을 지배하고 있으며, 그를 수용하는 쪽에서는 게임적 리얼리즘에 입각해 캐릭터에 집착하고 지속적으로 자신들의 폐쇄적 이야기를 만들어내고 있음을 밝혔다. 이는 아직 특정한 집단의 취향이지만 이를 미래 대중문화의 징후로 파악함으로써 게임적 리얼리즘을 대중문화 현상 분석에서 빠뜨릴 수 없는 주요 개념으로 정착시켰다.

### 3. 방송 속 게임화의 작동 구조

방송의 게임화를 살펴보기 위해 이 글에서 주목하고자 하는 분석대상은 인터넷 개인 방송 <양띵 YouTube(YD Gaming Channel)><sup>17)</sup>와 SBS의 리얼 버라이어티 쇼 <일요일이 좋다 - 런닝맨(이하 ‘런닝맨’)><sup>18)</sup>이다.

먼저, <양띵 YouTube>는 아프리카TV(AfreecaTV)의 BJ(Broadcasting Jockey)<sup>19)</sup>였으면서 유튜브(YouTube)의 콘텐츠 크리에이터(contents creator)<sup>20)</sup>인 양띵(본명 양지영)이 운영하는 유튜브

17) [www.youtube.com/user/d7297ut/about](http://www.youtube.com/user/d7297ut/about).

18) <런닝맨>은 SBS의 텔레비전 프로그램 <일요일이 좋다>의 한 코너로, 2010년 7월 11일(일) 첫 방송되었다. 2016년 11월 9일 현재 고정 출연진은 유재석, 지석진, 김종국, 하하, 송지효, 이광수의 6명이다.

19) 인터넷 방송에서 방송 활동을 하는 사람을 일컫는다.

20) BJ에 대응하는 유튜브 용어이지만, 최근 기존 BJ를 포함하는 것 이상의 의미로 사용되고 있다. 즉, 콘텐츠 크리에이터란 1인 미디어를 활용해 스스로 콘텐츠를 기획하고 촬영 및 제작하여 아프리카TV, 유튜브 등 온라인상에서 활동하는 사람을 뜻한다. 따라서 이하에서는 인터넷 개인 방송 생산자를 ‘크리에이터’로 통일해 지칭하도록 한다.

게임 채널이다. <마인크래프트(Minecraft)><sup>21)</sup> 창작 콘텐츠, 시청자 참여 콘텐츠, 탈출맵, 모드 리뷰 영상뿐 아니라, 여러 온라인 게임, 모바일 게임, 플래시 게임 관련 영상도 시청할 수 있다. 특히 10대들에게 양띵의 인기는 유명 아이돌의 그것 못지않다.<sup>22)</sup> 양띵 방송은 (다른 인터넷 개인 방송과 마찬가지로) 인터넷의 이용자 참여적 특성을 방송에 반영할 뿐 아니라, 종종 시청자의 게임 플레이 중계를 통해 시청자에게 방송 시청과 게임 플레이를 혼합한 수용 경험을 제공한다는 점에서 인터넷 게임 방송<sup>23)</sup>의 게임화를 보여주는 대표적인 사례라 할 수 있다.

다음으로, 특정 장소에 출연진이 가서 정해진 시간에 주어진 임무를 수행하고, 승자에게 보상(혹은 패자에게 벌칙)을 주는 <런닝맨>은 시청자들에게 ‘게임 버라이어티’로 불리기도 한다. 제작진 또한 <런닝맨>이 게임을 표방하고 있음을 숨기지 않는다. 조호진 프로듀서는 한 인터뷰에서 “몸싸움, 레이스, 심리전 등 실생활과 접목된 게임쇼”(정철운, 2011. 9. 28)로 <런닝맨>을 규정한 바 있다. 그런 점에서 <런닝맨>은 리얼 버라이어티 쇼가 게임과 어떤 관계를 맺고 있는지 분석하기에 적절한 프로그램이라 하겠다. 그 인기<sup>24)</sup>를 고려했을 때 <런닝맨> 분석은 한국 지상파 텔레비전 방송 프로그램의 게임화 정도를 가늠해볼 수 있다는 이점도 지닌다.

이 글에서는 <양띵 YouTube>와 <런닝맨> 전(全) 방송분을 논의 대상으로 삼는다. 지금과 같은 포맷이 자리 잡기까지 <양띵 YouTube>와 <런닝맨> 모두 많은 변화를 겪어왔기에, 특정 에피소드에 집중하는 것보다 상대적으로 더 포괄적이고 체계적인 분석이 가능할 것이라는 판단에서다. 보다

21) 스웨덴 프로그래머인 마르쿠스 “노치” 페르손(Markus “Notch” Persson)이 만든 뒤, 모장(Mojang) 사에 의해 개발, 판매되고 있는 샌드박스 인디 게임이다. 모장은 2014년 9월 마이크로소프트(Microsoft)에 인수됐다. 2009년 5월 17일에 알파 버전으로 PC 에디션이, 2011년 11월 18일에 정식 버전이 공개됐다. 모바일 에디션 또한 같은 해에 출시됐다. 모든 것이 네모난 블록으로 만들어진 세계에서 몬스터들을 피해 집을 짓고 채광을 하거나 농사를 지어 생존하는 간단한 구성을 가지고 있다. 블록들을 쌓아 유저가 원하는 형태를 쉽게 만들 수 있어 게임 지형의 변화나 건축을 유저의 입맛대로 할 수 있다. 아기자기한 집을 짓고 살아가거나, 웅장한 성이나 빌딩을 지을 수도 있고, 픽셀 그래픽처럼 블록을 쌓아 그림을 그릴 수도 있다. 이러한 자유도 덕분에 다양한 플레이어들이 이용하고 있으며, 폭발적인 인기를 자랑한다 (나무위키, <https://namu.wiki/w/%EB%A7%88%EC%9D%B8%ED%81%AC%EB%9E%98%ED%94%84%ED%8A%B8#fn-7>). 네덜란드의 게임 전문 시장조사기관 뉴주(Newzoo)의 조사결과에 따르면, <마인크래프트>는 첫 조사가 시작된 2014년 5월 이후 북미와 유럽에서 인기 PC게임 랭킹 3위 밖으로 밀려난 적이 없다(Newzoo, <https://newzoo.com/insights/rankings/top-20-core-pc-games/>).

22) 2016년 11월 9일 기준 <양띵 YouTube> 채널 구독자 수는 175만 명, 동영상 누적 조회 수는 11억 3천만 회이다. 또 다른 인기 게임 크리에이터인 대도서관(본명 나동현)의 채널(buzzbean11) 구독자 수는 141만 명, 동영상 누적 조회 수는 6억 2천만 회로 양띵의 그것에는 미치지 못한다. YG엔터테인먼트의 아티스트들이 모두 모여 있는 채널(YGEntertainment) 구독자 수가 256만 명, 동영상 누적 조회 수가 8억 9천만 회임을 감안하면, 유튜브에서 양띵이 차지하는 위상이 어느 정도인지를 짐작할 수 있다. 양띵 채널에서 가장 많이 조회된 동영상은 2014년 9월 11일 업로드된 ‘탈옥을 꾀하는 자, 협력하라! 마인크래프트 감옥탈출 1편’으로, 조회 수가 453만 회이다(양띵 YouTube, [www.youtube.com/user/d7297ut/about](http://www.youtube.com/user/d7297ut/about)). 그녀의 별명은 ‘초통령’으로 특히 초등학교생에게 인기가 많은 것으로 잘 알려져 있는데, 게임쇼 ‘지스타(G-Star, G★)’에 참가하는 그녀를 보기 위해 학부모들이 아이를 데리고 전국에서 몰릴 정도다(양띵, 2015).

23) 인터넷 개인 방송은 겜방(게임하는 방송), 먹방(먹는 방송), 쿡방(요리 방송), 여캠(여성 방송) 등으로 세분화되는데, 유통 중인 다양한 인터넷 개인 방송 콘텐츠 중 가장 높은 비중을 차지하는 분야가 바로 게임이다. 여기서는 게임을 주된 소재로 삼는 인터넷 개인 방송을 ‘인터넷 게임 방송’으로 지칭하고자 한다.

24) 2016년 <런닝맨>의 시청률은 5~10% 정도로, 폭발적인 인기를 끌고 있는 것처럼은 보이지 않는다. 하지만 2010년 하반기부터 꾸준히 ‘한국인이 좋아하는 TV 프로그램(한국갤럽이 매월 조사)’ 10위권 이내 자리를 지켜온 예능 프로그램은 <무한도전>과 <런닝맨> 뿐이다. 그리고 MBC <무한도전>, KBS <1박 2일>과 함께 <런닝맨>은 여전히 한 지상파 방송사(SBS)의 간판 예능 프로그램이다.

입체적인 분석을 위해 신문, 방송 프로그램, 저널, 인터넷 게시판 등 여러 매체를 통해 제시된 논의들도 분석 대상으로 포함한다. 제작자(진)가 언급하는 프로그램의 포맷과 전략, 변화 과정, 분석 대상에 대한 전문가들의 다양한 평가, 국내외 시청자들의 독특한 수용 행태 등을 수집, 분석해 <양띵 YouTube> 및 <런닝맨> 텍스트의 안과 밖을 종합적인 관점에서 살피고자 한다.

## 1) 데이터베이스화된 스토리

<양띵 YouTube>와 <런닝맨>의 데이터베이스를 구성하는 설정을 논의함에 있어 가장 중요한 것은 ‘게임’이다. 여기서의 게임은 소재로서의 게임을 의미한다. 하지만 <양띵 YouTube>에서의 게임과 <런닝맨>에서의 게임은 다르다. 전자가 양띵이 플레이하고 설명하는 ‘디지털 게임’이라면, 후자는 출연자(진)가 펼치는 ‘오프라인상의 게임’이다. 하지만 양쪽 모두에서 게임은 일종의 사건 집합으로 기능한다. 사건은 인간(출연자(진))과 사물(사람에 반응하고 작용하는 게임 자체)이 만남으로써 이루어진다. 둘의 관계는 기본적으로 행위와 조건의 틀 안에서 형성된다. 출연자(진)는 행위하고, 게임은 그 행위에 조건을 부여한다. 게임이 부여하는 조건이란 게임의 규칙을 말하는 것이지만, 그 규칙을 어떻게 사용할지에 대한 결정은 대개 행위자인 출연자(진)의 몫이다. 게임이 부여하는 조건의 총체를 그 게임의 ‘설정’이라 부를 수 있다. 설정은 게임의 기본 원리로서 매우 중요한 의미를 갖는다. 이는 게임의 규칙보다 오히려 상위에 있는 것으로, 그것을 가능케 하는 기본 조건 혹은 그것의 정당화와 밀접한 관련이 있다.

<양띵 YouTube>는 크게 두 개의 설정 영역을 지닌다. 첫째, ‘내러티브 설정’이다. 특정 게임(주로 <마인크래프트>)을 플레이하면서 미션을 두고, 개인별 혹은 팀별로 승부를 펼친다. 런닝타임을 텔레비전 방송처럼 길게 잡지 않는 인터넷 방송의 특성 상 많은 미션을 두지 않고 보통 한 회당 1~2개의 미션만을 수행한다. 양띵이 혼자 플레이를 하는 경우도 있지만, 최근엔 크루(crew)<sup>25)</sup>들이나 사전에 선정된 시청자들과 함께 플레이하는 경우가 많다. 둘째, ‘이벤트 설정’이다. 동일 게임 플레이를 중계하는 것이라 해도, 매회 다른 소재와 미션을 적용해 시청자들로 하여금 새로움을 느끼게 만든다. 특히 자유도가 높은 <마인크래프트>는 다양한 미션을 설정하기에 최적화된 게임이다. 이를테면 2016년 4월 21일 방송된 ‘몸에 때가 제일 많이 나오는 사람은 누구? 마인크래프트 서빙 컨테츠 ‘때밀이왕’ 1편’에서 자신의 때를 가장 많이 모으는 플레이어가 승리하는 식<sup>26)</sup>이다.

<런닝맨>의 경우도 <양띵 YouTube>처럼 내러티브 설정과 이벤트 설정을 지닌다. 첫째, ‘내러티브 설정’의 경우, 실로 다양한 게임을 수행하지만 대개 개인별 혹은 팀별로 다른 편을 쫓아 잡는 방식을 취한다. 또, 프로그램 초·중반에 이뤄지는 게임들은 최종 게임으로 가기 위한 전(煎) 단계로 기능한다. 최종 게임의 경우 ‘런닝맨’이라는 이름답게 출연진이 레이스 게임을 펼치는 경우가 많다. 방송 초기 방울 숨바꼭질<sup>27)</sup>, 게스트 찾기<sup>28)</sup>, 복불복 게임<sup>29)</sup>, 원 찬스 미션(one chance mission)

25) 크리에이터를 도와 인터넷 개인 방송을 하는 사람들을 말한다. 크리에이터와 함께 방송을 계속하면서 시청자들이 이들에 익숙해지고 팬이 늘면, 크루들이 방송을 직접 기획해 크리에이터가 되는 경우도 있다. 양띵의 크루로는 미소, 삼식, 서빙, 후추, 눈꽃, 콩콩, 다주, 루태, 움므 등이 있다.

26) 때를 많이 모으기 위해서는 ‘더러움 수치’를 올려야 한다. 더러움 수치를 올리는 방법은 크게 두 가지다. 첫째, 광산에서 돌 200개를 캐면 더러움 수치가 1 증가한다. 둘째, 찜질방에서 3분 있으면 더러움 수치가 3 올라가지만, 대신 수분이 -20 된다. 끈끈이 먼지(근거리), 투척용 먼지(원거리) 등의 아이템을 통해 다른 플레이어가 더러움 수치 올리는 것을 방해할 수도 있다.

27) 가장 인기가 많았던 게임 중 하나로, 1시간 내에 주어진 미션을 완수해야 하는 미션팀과 미션팀의 이름

30) 등의 다양한 게임을 시도해왔다면, 최근엔 레이스 게임<sup>31)</sup>을 주축으로 밀어내기, 쟁탈전, 보드 게임, 스포츠 등 크고 작은 다양한 방식의 게임을 접목시키고 있다. 둘째, ‘이벤트 설정’의 경우, 게스트에 맞춰 이벤트를 설정한 뒤 게임을 벌인다. 출연자 모두에게 똑같은 게임에 참여하게 하는 방식에서 탈피하여, 매회 게스트와 관련된 소재와 게임 포맷, 장소를 찾아 프로그램을 제작함으로써 시청자들로 하여금 다음 회, 다음 게스트에 대한 기대를 갖게 한다. 예를 들어 황정민, 장윤주, 정만식이 영화 <베테랑> 홍보 차 출연한 258회(2015년 8월 2일 방송)의 경우, 게스트들의 극중 직업(형사)을 게임에 반영해 추격전과 심리전을 펼쳤다. 여배우 차예련과 이요원이 게스트로 출연한 259회(2015년 8월 9일 방송)에서는 가상 드라마 <넌 왜 커플링을 맨날 바꿔?>의 주인공 캐스팅을 위한 서바이벌 오디션을 수행하기도 했다.

하지만 <런닝맨>에는 <양띵 YouTube>에는 없는 새로운 차원의 설정이 한 가지 추가되는데, 바로 ‘장소 설정’이 그것이다. <런닝맨>에서 출연자(진)는 실내와 야외를 가리지 않고 끊임없이 장소를 변경해 가며 게임을 펼친다. 장소 변경은 ‘(리얼 액션) 게임 버라이어티’를 표방하는 프로그램의 정체성<sup>32)</sup>뿐 아니라, ‘리얼리티’에도 크게 영향을 미친다. 스튜디오 촬영에서는 나타나기 어려운 여러 돌발 상황들이 다양한 장소를 통해 자연스럽게 나타나며 색다른 재미를 제공한다. 시민들과의 우발적인 대면, 날씨나 방송사고와 같은 예측 못할 상황의 발생, 촬영장 밖 출연진의 일상적인 모습 촬영 등의 기제들은 게임 및 다양한 소재와의 결합을 통해 프로그램에 역동성을 부여한다.

이처럼 대체로 정형화된 설정 하에서 변화를 추구하는 <양띵 YouTube>와 <런닝맨>을 제대로 즐기기 위해서는 시청자가 주요 설정 영역들을 잘 이해하고 있어야 한다. 매회 모니터/텔레비전 화면을 통해 볼 수 있는 이야기가 아니라, 그 이야기를 생성하는 시스템을 살펴봐야 한다는 것이다. 매회 펼쳐지는 이야기는 <양띵 YouTube>와 <런닝맨>의 다양한 설정이 빚어내는 가능성의 밭에서 추출된 하나의 버전(작은 이야기)에 지나지 않는다. 작은 이야기는 심층 구조 즉 심층적 세계관의 반영물이 아니고, 우연히 조합된 결과물이다. 데이터베이스에서 어떤 아이템이 선택되느냐, 그리고 선택된 아이템이 어떻게 조합되느냐에 따라 만들어지는 이야기의 내용은 달라진다. 따라서 설정을 통해 만들어지는 이야기가 갖는 경우의 수는 무궁무진하다고 볼 수 있다.

---

표를 모두 뜯어야 하는 추격팀으로 팀을 나눠 시행한다. 이 때 추격팀은 반드시 신발에 방울을 달고 미션팀을 추격해야 한다. 추격팀에게 이름표를 뜯긴 미션팀은 미션을 수행할 수 없다.

- 28) 시민 여러 명 중 게스트를 찾는 미션. 기본적인 규칙은 방울 숨바꼭질과 유사하다. 제 시간 안에 게스트를 찾으면 게스트를 제외한 출연진이 승리하고, 찾지 못하면 게스트가 승리하는 방식을 취한다.
- 29) ‘차 한 잔의 여유’가 이에 속하는 대표적인 게임이다. 1번부터 6번까지의 손가락을 골라 해당 손가락으로 찻가루를 넣은 차를 빨리 마시는 팀이 이긴다. 손가락은 귀이개부터 국자까지 가지각색이며, 손가락을 뽑을 때마다 임의로 순서를 바꾼다.
- 30) 한 번에 주어진 미션을 실패 없이 완료해야 하는 게임. 성공 시 벌칙에서 제외시켜주는 기능의 ‘런닝볼’을 해당 멤버나 팀 전원에게 준다. 반대로 실패 시 팀 전원 혹은 런닝볼이 없는 사람에게 벌칙을 준다.
- 31) 물론 레이스 게임이 앞서 언급한 게임들과 반드시 배타적인 관계를 갖는 것은 아니다. 이를테면 방울 숨바꼭질 또한 넓은 의미에서 레이스 게임일 수 있다. 하지만 미션을 통해 스파이나 멤버를 탈락시킨다는 점에서, 그것이 꼭 숨바꼭질 등의 형태를 띠지만은 않는다는 점에서 레이스 게임을 다른 게임들과 구분할 수 있을 것으로 보인다.
- 32) 공식 홈페이지에서 프로그램 기획의도를 살펴보면 다음과 같다. “대한민국을 대표하는 랜드마크, 얼마나 알고 계십니까? 런닝맨이 몸으로 직접 알려드리는 대한민국 대표 랜드마크! ... (중략) ... 끊임없는 질주와 긴박감 넘치는 대결을 통해 대한민국 랜드마크들의 숨겨진 뒷모습을 전격 공개한다!(<런닝맨> 공식 홈페이지, [http://program.sbs.co.kr/builder/programSubOnline.do?pgm\\_id=00000330171&pgm\\_buuld\\_id=149&pgm\\_mnu\\_id=1171](http://program.sbs.co.kr/builder/programSubOnline.do?pgm_id=00000330171&pgm_buuld_id=149&pgm_mnu_id=1171))”

이는 '설정'을 이해하고 있다면, 시청자도 그것에 개입함으로써 얼마든지 다른 새로운 이야기를 자기만의 방식으로 만들어낼 수 있음을 의미한다. 양띵을 닮고 싶거나 양띵의 안티/팬임을 증명하기 위해 제작되는 이른바 '양띵 흉내 방송', 그리고 10대들을 중심으로 큰 인기를 끌고 있는<sup>33)</sup> '런닝맨 게임'이 이를 증명한다. 먼저, '양띵 흉내 방송'을 살펴보자. '각주 9'에서 밝혔듯, 방송 콘텐츠 제작 도구에 대한 접근성 증가, 스트리밍 기술의 발전, 이용자 간 데이터 공유의 일반화를 통해 누구나 인터넷 방송 콘텐츠를 생산·소비할 수 있게 되면서 이러한 일들이 가능하게 되었다. <양띵 YouTube>에서처럼 아마추어 크리에이터들은 미션을 정하고 게임 플레이를 중계한다. 심지어 양띵이 크루를 두듯, 친구와 함께 방송을 하는 경우도 있다. 방송을 진행하는 순서, 말투, 사용하는 어휘도 양띵의 그것을 닮아 있다. 양띵을 흉내내는 시도가 꽤 많이 발견되에도 불구하고, 아직은 이들이 일반 인터넷 방송 시청자들에게 인기를 얻고 있지는 못하다. 지금 시점에서 이러한 시도들은 자기만족, 개인 방송 연습, 양띵에 대한 안티/팬심의 발로 등으로 이해하는 것이 적합해 보인다.

[그림 1] 양띵 흉내 방송



\* 출처: <https://www.google.co.kr/webhp?hl=ko#q=%EC%96%91%EB%9D%B5%EC%B2%98%EB%9F%BC&newwindow=1&safe=strict&hl=ko&bm=vid&start=0>; <https://www.youtube.com/watch?v=kD9d5PWuUcl>.

한편, '런닝맨 게임'은 단순한 술래잡기 수준을 넘어선다. <런닝맨>에서처럼 학생들은 이름표와 미션지 등을 마련해 유재석, 김종국, 하하 등 멤버들의 캐릭터를 정한 후 게임에 임한다(그림 2). 게임의 공정성을 위해 프로듀서(심판) 역할을 하는 친구를 따로 두기도 한다. 학교뿐 아니라 아파트, 대형 마트, 놀이터 등이 게임을 위한 장소로 사용된다. 방울 술래잡기나 게스트 찾기 등 <런닝맨>에서 소개했던 변형 추격전도 가미된다. 런닝맨 게임은 단순한 술래잡기가 아니면서도 별도의 장소나 기구의 구매를 받지 않고 누구나 쉽게 게임에 임할 수 있고, 얼마든지 변형 가능하다는 장점을 가진다(김영환, 2011. 9. 27).

33) <런닝맨>을 향한 10대의 지지는 독보적이다. <런닝맨>은 초등학생 및 중학생들이 가장 즐겨보는 텔레비전 프로그램으로 꼽힌다. 시청자 중 가장 많은 비중을 차지하는 것도 10대다(강석봉, 2011. 10. 31; 김명은, 2012. 6. 15). 이는 동시간대 경쟁 프로그램이 상대적으로 높은 연령층에게 인기가 많은 <1박 2일(KBS)>, <진짜 사나이(MBC)> 등이라는 점과도 무관하지 않다.



[그림 2] 초등학교 주변 문구점에서 판매하고 있는 <런닝맨> 이름표



\* 출처: SBS <한밤의 TV연예>, 2012. 10. 17.

해외에서 <런닝맨>의 인기가 높다는 점에도 주목할 필요가 있다. <런닝맨>은 2011년부터 일본, 중국, 대만, 태국, 싱가포르, 말레이시아, 인도네시아, 캄보디아 등으로 수출돼왔다. 특히 중국에서는 예능 프로그램의 역사를 다시 썼다는 평가를 받기도 했다<sup>34)</sup>. 그 밖에 정식 수출이 되지 않은 다른 나라에서도 뜨거운 반응을 보였다. 한국 10대들이 즐기는 '런닝맨 게임'의 인기는 중국·인도네시아 10대들에게서도 그대로 나타나고 있다. 해외 팬들이 <런닝맨> 방송분에 자국어로 자막을 입혀 동영상 사이트에 업로드하고, 캐릭터와 게임규칙, 인물 관계도 등을 분석해 온라인상에서 정보를 공유하는 것 또한 이미 특이한 현상이 아니다(닥터콜, 2013. 2. 7). 덕분에 다른 리얼 버라이어티 쇼에 비해 동남아 등지를 배경으로 한 촬영 빈도가 높다. 출연진 역시 아이돌 스타가 아님에도 해외에서 큰 관심을 얻고 있다(원용진·강신규, 2013, 344~345).

[그림 3] 해외 각국 언어로 자막 처리된 <런닝맨> 방송분



\* 출처: 인터넷 커뮤니티(김숙희, 2012. 5. 30에서 재인용).

34) 중국 절강위성(浙江衛視)TV는 프로그램 포맷을 수입해 '중국판 런닝맨'인 <달려라 형제(奔跑吧兄弟)>를 SBS와 공동제작했다. 7개월 간의 준비 후 2014년 10월부터 2015년 1월까지 총 15회에 걸쳐 방송된 <달려라 형제>는 14회 방송분에서 최고 시청률 4.216%(중국 50대 도시 시청률(CSM50) 기준)을 기록하며 중국 예능 사상 최고 시청률을 경신했다(장서윤, 2015. 2. 4). 2015년 4월부터 방송된 시즌 2는 9회 시청률 5.002%, 10회 시청률 5.016%를 기록하는 등 시즌 1의 인기를 상회하는 모습을 보였다. 예능 시청률 1%가 넘으면 성공, 2%가 넘으면 대성공이라 하는 중국(SBS <한밤의 TV 연예>, 2015. 8. 12)에서 5%가 넘는 시청률을 기록한 것은 경이로운 일이라 하겠다. 중국과 한국 사이에 시청률 차이가 나는 이유에 대해서는 여러 견해들이 있어왔으나, 크게 중국의 인구수, 많은 수의 방송채널, 시청률 집계방식의 차이 등으로 요약된다.



이러한 현상들은 <양띵 YouTube>와 <런닝맨> 시청자에게 있어 심층에 자리한 데이터베이스(게임)가 표층의 작은 이야기보다 우위에 있음을 보여준다. 그러한 설정에 대한 개입을 통해 시청자는 여러 새로운 이야기를 ‘직접’ 체험할 수 있게 된다. 하지만 여기서 더욱 주목할 것은, <런닝맨>이 (다른 텔레비전 프로그램들에 비해) 해외에서, 그리고 <양띵 YouTube>와 <런닝맨>이 (다른 연령층에 비해) 10대들에게 인기를 얻고 있다는 사실이다. 먼저, 해외에서의 인기는 포스트모던 시대 데이터베이스화된 이야기의 우세가 한국에만 국한되는 현상이 아님을 보여준다. <런닝맨>의 데이터베이스를 구성하는 게임적 속성이 한국뿐 아니라 그 어느 곳에 사는 사람들에게든 융화되기 쉬운 정서로 느껴질 수 있다는 것이다. 근대적 이야기가 사회문화적 ‘맥락’을 중요시해왔다면, <런닝맨>은 게임이 갖는 보편적인 재미와 즐거움 자체에 주목한다.

다음으로, 데이터베이스화된 이야기를 다른 연령층에 비해 10대들이 더 잘 받아들이는 것은, 근대적 이야기 모델과 포스트모던적 이야기 모델이 함께 이야기적 상상력을 구성하고 있는 어른들에 비해, 상대적으로 포스트모던적 이야기를 더 많이 접해온 아이들이 자연스럽게 데이터베이스화된 이야기에 익숙해져 가고 있음을 의미한다고 볼 수 있다. 뿐만 아니라 근대의 사람들이 작은 이야기에서 커다란 이야기로의 지향을 꿈꿨다면, 포스트모던 시대의 아이들은 이야기의 표층과 심층을 분리시켜 심층에 집중한다. 이는 새로운 시대 새로운 문화 장르가 새로운 소비자를 탄생시켰음을 의미한다. 이 새로운 소비자는 커다란 이야기와의 연관 없이, 데이터베이스 차원(게임 규칙, 캐릭터, 미션 등)과 작은 이야기 차원(‘양띵 흥내 방송’과 ‘런닝맨 게임’을 통해 얻게 된 경험)을 완벽히 분리해낸다.

## 2) 캐릭터의 데이터베이스

크리에이터들은 인터넷 개인 방송의 대표적인 인기요인으로 ‘친근함’을 꼽는다(도티, 2015; 악어, 2015; 양띵, 2015). 시청자가 (지상파 방송이 아닌) 개인 방송에서 원하는 건, ‘나만의 특별한 재미’이다. TV 지상파 프로그램이 훨씬 화려하고 잘 만들어진다고 해도, 타깃 시청자 범위가 넓다 보니 개별 시청자의 소소한 취향까지는 모두 맞춰줄 수 없다. 그런 부분을 채워주는 것이 개인 방송이다. 시청자는 수많은 개인 방송 채널 중에서 취향에 맞는 것을 선택할 수 있다. 자주 목소리를 듣는데다, 자신이 원하는 것들을 채워주기 때문에 시청자들에게 크리에이터는 친근하게 다가갈 수 밖에 없다(악어, 2015). 양띵은 한 인터뷰에서 이 친근함을 유지하기 위해 시청자들에게 진솔하게 다가간다고 이야기한다. 진솔하지 않으면 벽이 생기고, 그것을 시청자들이 빠르게 감지한다는 것이다. 그래서 시청자들이 ‘진짜 다 말하고 있구나’ 느낄 수 있도록 자신을 보여주고자 노력한다(장제석, 2014. 1. 10).

하지만 양띵이 카메라 앞에 서서 아무리 진솔한 모습을 시청자들에게 보여주려 해도, 모니터 속 그녀는 특정한 목적을 위해 인위적으로 구성된 캐릭터일 뿐 실제인물 그 자체는 아니다. 양띵과 양지영은 다르다는 것이다. 캐릭터는 특별한 극적 의미나 효과를 위해 강조할 측면들을 의도적으로 부풀린다. 그리고 필요 없는 부분은 과감히 배제한다. 양띵은 <양띵의 사생활(YD Real Life)>이라는 별도의 채널을 운영한다. <양띵 YouTube> 채널의 부제가 ‘YD Gaming Channel’, <양띵의 사생활> 채널의 부제가 ‘YD Real Life’라는 데에서 알 수 있듯, <양띵의 사생활>은 게임을 잘 플레이하지 않는 사람들, 그리고 양띵의 사적인 모습까지 알고 싶어 하는 사람들을 위한 채널이다. 처음

부터 인기를 끌진 못했다. 채널 구독자 수와 조회 수가 눈에 띄게 상승한 것은 그녀가 ‘대먹녀(대신 먹어주는 여자)’ 캐릭터를 보여준 이후부터다. 사람들이 텔레비전에 새로운 음식이 나오고 맛있겠다 싶으면 바로 주문을 하거나 찾아가서 먹는 게 아니라 먼저 블로그를 검색한다는 것에서 착안해 사진이나 글 대신 영상 블로그를 만들고자 했고, 이 생각은 주효했다(양띵, 2015). 그렇게 화면 속 그녀의 캐릭터는 명징하게 구축된다.

구축된 캐릭터와 ‘연기하(는 것처럼 보이)는’ 실제 인물 사이에는 필연적인 관계가 존재하지 않는다. 이는 인터뷰 내용으로 구성된 그녀의 책에 잘 드러나 있다. “양띵은 좀 많이 참아요. 하고 싶은 말도 참고. 반면 실제의 저는 솔직하고 다 털어놓고 말하는 편이에요. … (중략) … 양띵이 그러면 안 되죠. 의식을 안 할 수가 없어요. 방송이니까요. … (중략) … 양띵이라는 캐릭터이기 때문에 말을 많이 하려고 하는 게 아니라 오히려 반대죠. … (중략) … 양띵으로 만난 친구들과 양지영으로 만난 친구는 다르다고 생각해요.” ‘리얼’ 버라이어티인 <런닝맨>도 마찬가지다. 예를 들어, 개리와 송지호가 <런닝맨>의 ‘월요 커플’이라 불리지만 둘은 실제 커플이 아니다. 그럼에도 캐릭터와 실제 인물 간 관계를 완전히 분리하는 일은 쉽지 않다. 캐릭터 안에는 출연자(진)의 개인적인 체험들, 즉 직장 생활, 연애, 결혼, 사고 등이 자연스럽게 녹아 있기 때문이다. 양띵은 방송 아이디어를 자신의 생활 방식에서 얻는다. 자신이 하던 것, 자신 주변에 있는 것을 콘텐츠로 만들고자 한다는 것이다. ‘대먹녀’ 캐릭터도 마찬가지다. 편의점에만 가도 새로 나왔거나 화제가 된 음식은 꼭 먹어보는 성격이 반영된 결과다(양띵, 2015). <런닝맨>의 하하 역시 별과의 결혼 이후 더 이상 난봉꾼 캐릭터를 자처하지 않는다. 특정 출연자(진)의 캐릭터는 많은 부분 프로그램 바깥 그(녀)의 실제 삶에서 가져와진다.

[그림 4] 양띵의 ‘대먹녀’ 방송



\* 출처: <양띵의 사생활> 채널 - ‘대신 먹는 여자! “전투식량 특집 상편” (https://www.youtube.com/watch?v=evaxFYa3J48).

캐릭터는 곧 해당 인물의 ‘개성’이다. 개성은 절대치가 아니며, 상대방과의 차이에서 비롯된다. 누군가 특정 개성을 더 많이 지닌다는 것은, 다른 누군가가 해당 개성을 그만큼 지니지 못함을 의미한다. 때문에 캐릭터는 출연진이 어떻게 상호작용하느냐에 따라 뚜렷해지거나 약화된다. 한 명의 캐릭터는 원래부터 존재했던 것이 아니라, 다른 사람들에 의해 부여된 것이다. 양띵 캐릭터는 크루들과의 차이 속에서, 그리고 특정 크루의 캐릭터는 다른 크루들과의 차이 속에서 만들어진다. 그런 의미에서 캐릭터는 끊임없이 변화하는 어떤 것이다. 출연진의 게임 및 미션 수행 경험이 누적된 결과임과 동시에, 그들이 지금, 그리고 앞으로 방송을 진행하는 데 있어 중요한 역할을 한다. 적어도

방송에서 이는 출연진의 실제 모습을 압도한다. 실제 모습과 캐릭터가 따로 떼어 생각하기 어렵게 뭉쳐 있는 것이라 할지라도 그 중 무엇이 방송을 진행하는 데 있어 더 중요한 요소로 작용하는지는 명백하다. 출연진의 별명들은 캐릭터가 형성되는 과정에서 시청자나 다른 출연진에 의해 부여되는 부산물이다. 별명은 캐릭터를 지시한다. 다른 크루들을 잘 배신한다는 의미의 ‘미통수(미소+뒤통수)’, 잔머리를 이용해 크루들끼리 거짓말이나 이간질 시키려고 하는 경우가 많다는 의미의 ‘삼기꾼(삼식+사기꾼)’ 등의 별명이 모두 이런 맥락에서 붙여졌다.

100회 특집을 맞아 <런닝맨> 프로듀서와 작가들은 실제 인물의 성격이나 외모, 신체능력, 순발력과 재치, 친화력, 그리고 다른 여러 프로그램이나 그들의 원래 직업(가수, 배우, 개그맨, 모델 등)을 통해 쌓아왔던 이미지, 그동안 게임 및 미션을 진행하는 과정에서 축적한 경험 등을 기반으로 캐릭터를 평가했다(그림 5). 평가 기준이 된 것은 체력, 파워, 지력, 친화력, 예능감, 초능력의 6가지 능력치이며, 한 능력치 당 얻을 수 있는 최고 점수는 5점(총 30점 만점)이다. 분석결과에 따르면, 총 29점을 획득한 유재석이 출연진 중 1위를 차지했다. 김종국의 경우 높은 체력, 지력, 파워를 보였으나, 나머지 능력치에서는 낮은 수치를 기록했다. 송지효는 다양한 부문에서 고르게 높은 점수를 획득했고, 하하와 이광수는 파워 점수는 낮았지만 친화력과 예능감에서 만점을 받았다. 개리는 지력을 제외한 나머지 부분에서 높은 점수를 기록했으며, 지식진은 체력과 파워에서 낮은 점수를 받아 꼴찌로 선정됐다(<런닝맨> 공식 홈페이지, <http://runningman.sbs.co.kr>). 물론 높은 능력치가 항상 게임에서의 승리로 연결되는 것은 아니다. 승리를 결정짓는 것은 게임의 유형 및 성격, 게임 공간, 게스트들의 능력, 다른 팀원들과의 합, 그리고 우발적인 상황(게임 과정에서 마주치게 되는 시민들, 날씨나 방송사고 등) 등의 조합이다(원용진·강신규, 2013, 348~349).

[그림 5] <런닝맨> 출연진의 능력치



\* 출처: <런닝맨> 공식 홈페이지(<http://runningman.sbs.co.kr>)

중요한 것은, 이렇게 구성된 캐릭터가 특정 출연자의 고유성을 담보하는 듯 보이지만, 실제로는 오히려 고유성을 박탈하는 효과를 낳는다는 사실이다. 이미 개인의 인간적 특성에서 모니터/텔레비전 속 캐릭터로의 이행이 이루어졌기 때문이다. 설사 그것이 실제 개인 모습과의 관계 속에서 만들어진 것이라 해도 말이다. 실제의 모습과 인위적으로 구성된 모습은 다양한 설정 하에서 벌였던 수행을 토대로 한 평가치와 합해져 캐릭터의 데이터베이스를 만든다. 축적된 데이터베이스들은 매번 새로운 수행을 하는 캐릭터의 바탕이 된다. 따라서 모니터/텔레비전 속에는 인격적 존재로서의 개인 대신 데이터베이스화된 캐릭터만이 존재하게 된다.

### 3) 이야기와 캐릭터 삶의 복수화

방송 속 게임의 세계로 전이한 <양띵 YouTube>와 <런닝맨> 출연진의 몸은 게임 규칙을 따르는 완전히 새로운 존재로 거듭난다. 물론 그 구체적 양상은 각각 다르게 나타난다. 이는 <양띵 YouTube>에서의 게임과 <런닝맨>에서의 게임이 갖는 차이점에 기인한다. 먼저, <양띵 YouTube>에서의 게임은 ‘디지털 게임’이다. 출연자(진)는 플레이어가 되어 가상 공간 속 캐릭터<sup>35)</sup>를 조종한다. 출연자(진)와 캐릭터가 물리적으로 분리<sup>36)</sup>되기 때문에, 방송 속 출연자(진)와 게임 캐릭터의 역할 역시 달라진다. 게임 시작 전에는 크리에이터가 방송의 대상이다. 그러다 게임 시작 후에는 시각적으로는 게임 캐릭터를 보여주면서, 청각적으로는 출연자(진)의 해설이나 기타 멘트, 음악 등을 들려주는 것이 인터넷 게임 방송의 일반적인 흐름이다. 바로 이 점이 인터넷 게임 방송을 기존의 (e스포츠) 게임 방송과 구분 짓는다. 인터넷 게임 방송의 경우, 게임 방송에서처럼 경쟁이 주가 되거나 프로급의 플레이를 통해 시청자들의 경탄을 자아내기보다는, 크리에이터가 게임 플레이를 자신만의 스토리텔링으로 풀어내는 형태를 띤다(이경혁, 2015. 6. 3). 중요한 것은 해석이기에, 그들이 반드시 게임을 ‘잘’ 할 필요도 없다. 요컨대 게임 방송이 프로게이머 간 예측할 수 없는 플레이에 초점을 맞췄다면, 인터넷 게임 방송에서 중요한 것은 크리에이터의 창의적인 해석이다. 프로게이머가 방송의 대상이자 객체였다면, 크리에이터는 마찬가지로 방송의 대상이지만 스스로 방송을 이끌어가는 해석의 주체이기도 하다.

반면, <런닝맨>에서의 게임은 ‘리얼 액션 게임’이다. 출연진은 (아무리 그것이 인위적으로 만들어진 것이라 해도) 실제의 물리적 공간에서 직접 자신의 몸을 활용해 게임에 참여한다. 그런 점에서 일반적인 텔레비전 프로그램의 인물이 아니라, 액션 게임이나 어드벤처 게임의 캐릭터와 유사하다. 다만 <양띵 YouTube>의 경우 양띵(과 크루들)이 가상의 게임 공간 바깥에서 게임 속 캐릭터를 조종하는 플레이어 역할을 한다면, <런닝맨>의 출연진은 실제 물리적 게임 공간 안에서 캐릭터 자체가 된다. 전자에서 플레이어와 캐릭터가 물리적으로 분리된다면, 후자에서는 플레이어가 곧 캐릭터다.

35) 캐릭터(character)는 사전적으로 ‘성격’이나 ‘기질’을 의미한다. 문화 장르에서는 보통 작품의 내용에 의해 독특한 개성과 이미지가 부여된 존재를 가리킨다. 그러한 존재의 속성을 가리켜 캐릭터로 지칭하기도 한다. 이 글에서는 두 의미를 혼용했다. 하지만 이 단락에서 언급하는 캐릭터는 전자의 의미에 가까우며, 보다 구체적으로는 게임 속 ‘아바타(avatar)’를 지칭한다.

36) 물리적으로는 분리된다 해도, 플레이어와 캐릭터의 존재를 완전히 분리시켜 생각하기는 어렵다. 게임 캐릭터는 플레이어의 조작을 통해서만 작동하는 디지털 세계의 분신이다. 이 분신에는 플레이어의 개성이 고스란히 이양된다. 일단 게임 플레이가 시작되면, 시청자들 역시 캐릭터를 통해 플레이어를 상상한다.

양쪽 모두 게임 속에서는 게임 규칙을 따라야 한다. 그 공간이 디지털에 기반한 것인지(〈양띵 YouTube〉), 실제 현실에 기반한 것인지(〈런닝맨〉)의 차이가 있을 뿐, 게임이 벌어지는 허구의 공간이 실제의 삶에서 분리돼 있다는 점엔 차이가 없다. (별도의 캐릭터를 조종하든 아니면 직접 캐릭터가 되든) 제한된 시간 안에 다른 출연진들과 경쟁하면서 정해진 목표를 달성해야 하고, 그러지 못하면 게임에서 패배한다. 게임의 패배는 게임 세계에서의 죽음을 의미하며, 게임에서 패배하는 순간 그(그녀)는 게임 바깥으로 나가게 된다. 패배자에게 게임 속에서의 삶은 더 이상 허락되지 않는다. 별도의 구제책이 있지 않는 한, 게임에 패배한 출연자(진)의 역할은 그저 게임 바깥에서 남은 자들의 게임을 들여다보는 일뿐이다.

하지만 이 같은 캐릭터의 생명 이야기도 한 회, 혹은 한 게임에 한정될 뿐이다. 게임이 리셋되는 다음 회(게임)에서 그들은 다시 새로운 게임에 임한다. 이번 게임에서는 끝까지 살아남아 승리자가 될 수도 있고, 지난 번 게임처럼 초반에 패배해 남은 게임을 지켜보는 신세가 될 수도 있다. 게임은 유한하다. 하나의 게임이 끝나야 다시 다른 하나의 게임이 시작될 수 있다. 하지만 실제 세상에서 단 한 번의 삶만이 허락되는 출연자(진)에게 게임 속에서의 삶은 무한히 반복된다. 카메라가 돌아가고 게임이 진행되는 동안 출연자(진)의 몸은 게임을 수행하기 위해서만 기능하며, 살아있는 몸이 갖는 생과 죽음의 고리에서는 분리된다. 게임이 지속되는 한 그들은 매회 죽지만 매회 살아난다. 더 이상 인격적 존재가 아닌 캐릭터를 통해 참여한다. 물리적 차원에서 플레이어=캐릭터(〈런닝맨〉)나 아니냐(〈양띵 YouTube〉)의 차이만 있을 뿐이다.

이런 점에서 〈양띵 YouTube〉와 〈런닝맨〉은 게임적 리얼리즘의 속성을 갖는다고 볼 수 있다. 완전히 허구적인 게임 세계 안에서 출연자(진)는 끊임없이 자기 자신을 복제하는 메타성을 획득한다. 리셋과 리플레이(replay)를 통해 작은 이야기의 복수화, 그리고 캐릭터 삶의 복수화가 가능해진다. 하지만 〈양띵 YouTube〉에서처럼 디지털 게임 속 캐릭터가 리셋·리플레이를 통해 복수의 삶을 사는 것은 당연한 일이다. 주목할 것은 〈런닝맨〉의 경우다. 출연진은 술한 게임에 참여하고 전략을 수정하면서 여러 가능성을 시도한다. 그들은 게임 속 캐릭터이자 게임 세계에 개입하는 플레이어다. 게임 공간 내부에서 살아가는 존재인 동시에 외부의 존재다. 게임 바깥 실제 유재석(플레이어)은 게임 속에 구축된 유재석이라는 캐릭터를 통해 게임 세계에 개입한다. 게임 속 유재석이 방송 프로그램이라는 특수성 속에서 구축된 캐릭터와 능력치, 그리고 죽지 않는 신체를 갖는다면, 게임 바깥의 유재석은 게임 속 유재석을 통해 ‘다시’ 게임에 참여할 수 있게 된다. 캐릭터와 플레이어의 구분은 앞서 언급했던 ‘런닝맨 게임’의 구조와도 연결해 볼 수 있다. 게임 바깥의 유재석과 다르게 게임 속 유재석이 형성되기 때문에, 유재석 아닌 존재가 유재석 캐릭터가 되는 것이 가능해진다. 수용자인 10대들이 수행하는 것은 ‘유재석’ 자체가 아니라 ‘유재석 캐릭터’이다.

역설적이게도 언제든 다시 삶을 시작할 수 있는 이 가상적 삶의 공간은 때로 실제 삶의 리얼한 풍경을 보여주기도 한다. 이름표 뜯기 미션을 시작한 후 대체로 제일 먼저 아웃되는 지식진의 별명은 ‘레이스 스타터’다. 그의 이름표가 뜯기고 나서야 후 본격적인 레이스가 시작된다는, 조롱의 의미를 갖는 별명이다. 그는 출연진 중 가장 나이가 많고, 가장 약한 체력을 지니고 있다. 또 다른 그의 별명은 1인자로 꼽히는 유재석만 쳐다보고 같이 있길 원한다 해서 ‘재석바라기’이다. 이기기 위해서라면 어느 한 편에 붙었다가 또 다른 편에 붙기도 한다는 점에서 ‘갈대 형님’이라는 별명도 갖고 있다. 〈런닝맨〉에서 ‘잘 뛰지 못하는’ 자에게 내려지는 별칭은 게임 세계에서의 죽음 혹은 게임 세계로부터의 추방이다. 게임 세계에서 좀 더 오래 살아남기 위해서는 끊임없이 ‘달리는(running)’ ‘사람

(man)'이 되어야 한다. 하지만 수없이 리셋되는 삶은 죽음의 의미뿐 아니라 달리는 것의 의미 또한 약화시킨다. 달리는 대신 1인자와 함께하는 방법을 택할 수도 있고, 승리를 위해 내 편을 배신하고 저 편으로 갈 수도 있다.

텍스트 안에서는 게임 세계의 경험이 현실 세계의 경험과 만나는 부분도 존재한다. 하지만 현실 공간과 다르게 게임 세계는 상상된 규칙이 지배하는 공간이다. 규칙은 매 게임마다 다르게 형성된다. 규칙의 영향을 받은 공간 또한 매번 조금씩 다른 성격을 띠게 된다. 그 속에서 끊임없이 새롭게 시작되는 캐릭터와 이야기는 지난 번 세계의 유지와 재생산을 위한 안전판이라기보다는, 새로운 삶을 시뮬레이트(simulate)하는 가능성의 공간으로 이해해야 한다. 이는 게임화된 방송으로서 <양띵 YouTube>와 <런닝맨>이 기존 문화 장르와 차별화되는 지점이기도 하다. 리셋과 리플레이를 통해 이들의 이야기는 전통적인 의미의 단선적이며 일관된 성격의 이야기와 구분된다. 그것은 다층적이고 단속적이며 우발적이다(원용진·강신규, 352~354).

#### 4. 게임화하는 방송의 수용: 시청자, 참여자, 플레이어

<양띵 YouTube>에서 양띵은 게임 자체가 아니라 게임을 소비하는 행위를 통해 (하지만 게임을 설명하고 게임 세계를 재창조함으로써) 새로운 콘텐츠를 생산하는 '2차 창작자'이다. 게임 텍스트를 재해석하고 독자적 의미를 부여한 뒤, 게임 방송 텍스트를 독립적인 계열체로 분리한다. 시작과 끝, 목표나 미션이 미리 정해져 있는 대부분의 게임들과 달리 <마인크래프트>는 자유도가 높아 플레이어가 스스로 설정한 목표를 추구하거나 미션을 수행할 수 있다. 이에 양띵은 (게임이 규정한 것이 아니라) 직접 혹은 크루나 팬들과 함께 컨셉(전쟁, 대결, 보물찾기, 집짓기 등)뿐 아니라, 그것을 어떠한 환경 하에서 어떤 규칙을 통해 플레이해나갈지 사전에 정한다(강희경·김주영, 2014. 9. 16). 그렇게 방송을 위한 가능성의 발을 마련한 뒤, 방송 시작 후 선택의 조합을 통해 1회 분의 작은 이야기를 만들어 나간다. 이는 게임의 참여적 특성상 텍스트에 대한 단순한 수용이라기보다는, 플레이어의 주체적인 창작으로 이해 가능하다.

양띵은 자신의 힘으로 <마인크래프트>의 작은 이야기를 자유롭게 만들어낸다. 소비가 곧 생산이 된 셈이다. 하지만 이 소비=생산은 자신의 손으로 상품을 만들어 자신의 손으로 소비하는 대신, 다른 사람의 손에 의해 상품이 소비되게끔 한다. 양띵이 <마인크래프트>를 소비하는 일은 곧 방송 텍스트를 생산하는 일이 되고, 양띵의 팬이 그 방송 텍스트를 소비한다. 수용 단계로 가면서 양띵의 2차 창작은 또 다른 2차 창작을 낳기도 한다. 앞서 살핀 '양띵 흥내 방송'이 대표적인 사례다. 양띵 흥내 방송은 양띵에 의해 제공된 작은 이야기(1회분의 방송)들을 토대로 커다란 이야기(시스템)를 손에 넣은 시청자들이 만들어내는 또 하나의 작은 이야기다. 이는 게임 방송 제작과 수용 과정에서 2차 창작이 겹으로 일어난 것(첫 번째 2차 창작자로서의 크리에이터, 두 번째 2차 창작자로서의 게임 방송 시청자)이라 하겠다.

종종 제작되는 <양띵 YouTube>의 시청자 참여 콘텐츠는 시청자들을 게임 플레이에 직접 참여시킨다. 이러한 콘텐츠에서 시청자들은 단순히 채팅이나 댓글을 통해 크리에이터에게 의사 표현하는 수준을 넘어, 콘텐츠 자체를 직접 바꿀 수 있는 자격을 얻게 된다. 게임에 참여함으로써 양띵 방송의 대상이 됨과 동시에 설정이나 플레이에 직접 개입하는 창작의 주체로 거듭난다. 자신이 플레이



하는 모습을 방송을 통해 직접 보게 되는 시청자=플레이어는 겹으로 일어나는 2차 창작의 다른 예가 된다. 시청자 참여 콘텐츠는 시작과 끝이 명확히 주어진 형태로 이용자에게 제공되지 않는, 계열체/잠재태의 텍스트에서 플레이어의 참여를 통해 통합체/현실태의 텍스트가 되는 게임적 속성이 방송 텍스트에 그대로 옮겨온 것이라고 볼 수 있다. 참여적 특성을 반영해 새로운 방송 포맷을 구축(방송 자체를 게임화)한 것이다.

[그림 6] <양띵 YouTube>의 시청자 참여 콘텐츠



\* 출처: <양띵 YouTube>(https://www.youtube.com/watch?v=xfniHdVnKO).

얼핏 <런닝맨>의 경우도 출연진이 게임을 수행하고, 시청자가 그것을 소비한다는 점에서 <양띵 YouTube>처럼 2차 창작이 겹으로 일어나는 것처럼 보인다. 더욱이 ‘런닝맨 게임’은 커다란 이야기(시스템)를 손에 넣은 10대들이 만들어내는 작은 이야기에 다름 아니다. 그럼에도 런닝맨에서 플레이어=캐릭터인 출연진이 리얼 액션 게임에 참여하는 행위를, 게임 플레이를 통해 새로운 콘텐츠를 만들어내는 양띵의 2차 창작과 같은 것으로 간주하기는 어렵다. <런닝맨> 출연진이 게임에 직접 참여하는 존재라 해도, 그 모습들을 방송으로 새롭게 꾸리는 일을 하는 것은 그들이 아니라 제작진이다. 스스로 방송을 만드는 해석의 주체가 아니라, 방송의 객체라는 점에서 출연진은 기존 게임 방송에서의 프로게이머와 크게 다르지 않다.<sup>37)</sup>

제작 차원의 경우 차이를 보였지만, 수용 차원의 경우는 <양띵 YouTube>와 <런닝맨> 모두에서 2차 창작이 발생한다. 모니터/텔레비전에 나타나는 출연진의 모습이나 이야기 전개는 엄청나게 많은 경우의 수에서 추출된 단 하나의 작은 결과물에 지나지 않는다. 따라서 시청자들은 눈앞에 펼쳐지는 하나의 이야기만이 아니라 다른 경우의 수를 상상할 수 있고, 또 그 상상을 통해 수용을 행한다. 이는 자연스럽게 데이터베이스 수용 논의로 연결된다. 시청자들은 데이터베이스로부터 뽑혀진

37) 이러한 차이는 전통적 방송 제작 생태계와 인터넷 방송 제작 생태계의 차이에서 비롯된다. 지상파나 유료 방송의 경우 방송에 출연하는 주체와 방송을 제작하는 주체가 엄격하게 분리된 형태를 띠었다. 플랫폼 역시 소수의 전문인 발신자와 불특정 다수의 수동적 수신자를 설정하고 콘텐츠를 일방향적으로 전달하는 방식을 채택해왔다. 게임 방송도 크게 다르지 않았다. 게임 플레이 주체(프로게이머), 중계 주체, 방송 제작진 등 기존의 방송을 통해 구축된 선형적 제작 구조를 답습했다. 반면, 인터넷 게임 방송에서는 게임 플레이 주체와 중계 주체, 그리고 제작진 모두가 한 명의 크리에이터(혹은 하나의 팀)에 혼재돼 나타난다. 크리에이터는 게임 텍스트의 내부와 외부로 오가며, 재해석과 편집을 통해 새로운 방송을 만든다. 크리에이터는 전통적인 방송에서의 전문인이라기보다는 게임을 향유하는 일반 플레이어이면서, 자신의 시청자들과 공감 및 소통할 줄 아는 능력을 추가로 지닌 사람이라 볼 수 있다. 이처럼 인터넷 게임 방송은 방송의 주체, 제작 방식, 방송 텍스트 구성 방식에 있어서 기존의 방송과는 차별점을 갖는다.

요소가 조합을 이루어 표층을 구성하고 있음을 이해한다. 뿔혀진 요소에 의해 만들어진 이야기가 데이터베이스를 반영하는 것도, 데이터베이스에 의해 결정된 결과인 것도 아니다. 엄격히 말하자면 관계를 맺을 뿐인데, 그 관계는 무미건조하거나 스쳐지나가는 관계이거나 인연이 없는 관계다.

근대적 문화 장르에서 주인공의 작은 이야기는 반드시 배후의 커다란 이야기에 의해 의미가 부여되었다. 때문에 하나의 이야기에는 하나의 결말만이 존재했다. 그 결말은 결코 바뀔 수 없었다. 주인공은 각각의 분기마다 작은 이야기를 경험하고 다른 캐릭터들과 관계를 맺는, 운명적인 행위를 하는 인물로 그려졌다. 그러나 여기에는 명확한 모순이 존재한다. 만약 주인공이 다른 선택을 하게 될 경우, 그 때마다 다른 운명에 처하게 되기 때문이다. 즉, 시스템의 특성이 요청하는 드라마와 시나리오로 준비되어 있는 드라마 사이에 큰 불일치가 나타나게 되는 것이다.

반면, 데이터베이스를 소비하는 포스트모던 문화 장르에서는 주인공의 운명이 다양하게 마련돼 있다. 하지만 포스트모던 문화 장르에서도 근대적 문화 장르에서와 마찬가지로 작품의 표층, 즉 드라마 수준에서 주인공의 운명은 언제나 단 한 가지이다(東浩紀, 2001/2007). 캐릭터들은 매회 하나의 운명, 하나의 결말만을 갖는다. 비록 데이터베이스의 발을 중심으로 다음 회 다른 운명을 겪게 되지만 말이다. 각 이야기는 데이터베이스에서 추출된 유한한 요소가 우연한 선택에 의해 조합된 결과에 지나지 않는다. 따라서 그것은 얼마든지 리플레이가 가능하지만, 시각을 바꾸면 한 번 선택된 결과는 우연인 동시에 필연이다. 같은 시간에 하나의 결과만이 나올 수 있으며, 나중이라도 다양한 요소가 똑같은 관계를 맺으며 똑같은 결과를 재현하는 것은 불가능에 가깝기 때문이다.

커다란 이야기를 통해 결정되었던 하나의 결말과, 가능성의 다발 속에서 특정 조합에 의해 이루어지는 하나의 결말(단, 여러 결말의 가능성을 갖는) 중 어느 것을 운명으로 선택할 지의 문제는, 기존 문화 장르와 이 글의 분석대상 사이를 넘어 근대와 포스트모던을 결정짓는 차이로도 이해할 수 있다. 하지만 중요한 부분은, 시청자들이 방송 속 캐릭터들의 운명이 여러 가지라는 것을 알면서도 동시에 지금 이 순간 우연히 선택되어 조합된 눈앞의 작은 이야기에 집중한다는 점일 것이다.

게임적 리얼리즘이란 게임과 마찬가지로 언제든 리셋을 통해 복수의 삶을 살 수 있는 '리얼리티가 없는' 삶을 '리얼인 것처럼' 여기며 살아가는 것을 의미한다. '리얼' 세계에서 존재하는 모든 것들은, 오직 한 번 현재했던 무언가를 증명한다. 하지만 '게임적 리얼' 안에서는 누구도 죽지 않고 어떤 것도 사라지지 않는다. '리얼'은 여전히 가상이고, 쇼의 영역에 머물러 있는 판타지로서의 '리얼'이다. 게임적 리얼리즘이 추구하는 것은 완전한 형태의 하이퍼리얼리티(hyper-reality)다. 그리고 이러한 하이퍼리얼리티로 둘러싸인 세상을 살아가는 사람들은 현실을 복수적·다층적인 이야기로 '상상하게' 된다. 이 때 결국 중요한 것은 '무엇이 리얼이냐'가 아니라, '무엇을 리얼하다고 느끼느냐'다.

## 5. 나가며

전통적으로 라디오, 영화, 텔레비전은 일방향적 커뮤니케이션이 이뤄지는 공간으로 파악돼 왔다. 송신자(저자, 작가)에 의해 이미 완성된 형태로 수신자에게 전달되고 수신자(독자, 시청자)는 그것을 수동적으로 받아들이는, 이른바 송신자와 수신자 간 비대칭성이 일방향적 미디어의 대표적인 속성이었다. 그에 비해 새로운 미디어인 인터넷, 게임 등은 송신자와 수신자 사이의 대칭성, 그리고 쌍방향적 커뮤니케이션 경로를 특징으로 한다. 쌍방향적 미디어는 수용자 참여를 통해 콘텐츠의 변경



여지를 남겨놓는다. 아즈마 히로키 식으로 말하면, 일방향적 미디어는 하나의 콘텐츠를 하나의 이야기로 점유하고 그것을 수용자에게 전달한다. 반면 쌍방향적 미디어의 경우 먼저 설정이나 세계관, 즉 데이터베이스가 조직되고, 그것을 통해 복수의 이야기가 파생된다. 전자에서 이야기가 미디어의 내용 그 자체라면, 후자에서 이야기는 미디어 내용의 효과로서 만들어지는 것이다.

이러한 관점에서 봤을 때, 인터넷 게임 방송 <양띵 Youtube>는 쌍방향적 미디어·콘텐츠로 이해할 수 있다. 반면, 리얼 버라이어티 쇼 <런닝맨>은 일방향적 미디어에서 보여짐에도, 게임적인 다층성을 통해 쌍방향적 미디어에 가까운 논리로 설계돼 있음을 알 수 있다. 즉, 텔레비전을 통해 쌍방향적 미디어의 경험을 표현하는 이용자 시점의 프로그램이라는 것이다. 이는 '게임적 다층성'을 통한 새로운 미디어의 출현(인터넷 게임 방송)과 기존 미디어의 새로운 전환(게임화된 리얼 버라이어티 쇼)을 동시에 의미하며, 메타 이야기적인 시청자=플레이어를 어떻게 이야기 속으로 끌어들이는 것인가 하는 문제에 대한 가능성을 던져준다.

기술과 사회, 미디어 변화와 함께 쌍방향적 미디어는 급속도로 성장하고 있다. 이러한 환경의 도래는 지금까지 익숙했던 미디어 구조와 이야기 본연의 형태에 균열을 일으켰다. 일방향적 수용은 줄어들고, 이용자와 네트워크의 상호조정에 의해 동적으로 생성되는 수용이 그 자리를 메운다. 그래서 일방향적 미디어에서 쌍방향적 미디어로의 이행이 활발해진다. 제작자도 수용자도 하나의 이야기를 앞에 두고 언제나 다른 결말, 다른 전개, 다른 캐릭터의 삶을 상상하며, 실제로 이러한 다양성은 미디어 혼합의 형태로 작품을 에워싼다. 종전까지 논의했던 방송과 게임, 이야기와 메타 이야기의 긴장 관계가 결코 인터넷 게임 방송과 리얼 버라이어티 쇼만의 문제가 아니며, 더 넓게는 미디어 전반의 문제와 연결된다는 사실이 명확해진다.

그렇다면 게임적 리얼리즘이 미디어에서 횡행하고, 커다란 이야기가 쇠퇴하고, 심층의 세계관이 이야기로부터 철수해 단편적이고, 서로 맞물림이 없는 이야기가 지속되어 생산되는 미디어 사건과 그에 주목하는 수용자를 우리는 어떻게 해석해야 할까. 아즈마 히로키는 게임적 리얼리즘 개념의 제안을 통해 오타쿠 문화, 그리고 앞으로 다가올 문화를 철학자 알렉상드르 코제브(Alexandre Kojève)의 게오르그 헤겔(Georg Wilhelm Friedrich Hegel) 해석에 맞추고자 했다. 코제브는 전후(戰後) 미국형 소비사회에서 대두한 소비자의 모습을 '동물'이라 불렀다. 이 같은 표현은 헤겔 철학의 '인간' 규정과 관련되어 있다. 코제브가 해석하는 헤겔에 따르면 인간이 인간적이기 위해서는 주어진 환경을 부정하는 행동, 즉, 자연과의 투쟁에 참여해야 한다. 그러나 인간과 대비되는 동물은 다르다. 동물은 항상 자연과의 투쟁 대신 조화를 택하며 살아간다. 인간은 욕망(desire)을 갖지만, 동물은 욕구(need)만을 갖는다.<sup>38)</sup> 따라서 소비자의 필요를 그대로 충족시켜주는 상품에 둘러싸여, 또 미디어가 요구하는 대로 모드를 바꾸며 살아가는 오타쿠나 앞으로의 대중<sup>39)</sup>은 인간이라기보다는 동물의 모습에 가깝다. 이른바 현재를 사는 우리가 동물로 접어들기 전 최후의 인간에 도달해있다고 보는 것이다.

38) 인간이 동물과 달리 자의식을 가지고 사회관계를 만들 수 있는 것은, 인간에게 동물과 달리 간주체적인 욕망이 있기 때문이다. 동물의 욕구는 타자 없이 충족될 수 있으나, 인간의 욕망은 타자 없이 충족될 수 없다(東浩紀, 2007/2012).

39) 아즈마 히로키 논의에서 오타쿠 문화는 어디까지나 포스트모던 사회의 한 사례로서 분석된다. 그는 오타쿠가 곧 일본 사회, 나아가 우리 사회 전체의 미래를 보여주는 징후이고, 대부분의 사람들이 동물적인 삶, 즉 비오스(Bios)적 삶을 잃고 조에(Zoe)적 삶을 살게 될 것이라 본다. 따라서 오타쿠는 현대인의 주체성이 진화한 존재가 된다.

게임적 리얼리즘에 동의하고 그를 통해 별다른 반발 없이 즐거움을 구하는 대중도 그런 범주에 가둘 수 있을까. 쌍방향성에 의해 오히려 더 많은 상상과 개입, 참여를 할 수 있을 거라 믿었던 뉴 미디어적 작용을 그 같은 묵시록적 어둠 속에 가둘 수 있을까. 앞서 설명했던 '설정'의 개념에 기대어 보면 그럴 수도 있겠다는 생각은 든다. 커뮤니케이션 지향적 미디어로의 이행은 수용자가 텍스트에 개입할 여지를 확대시킨다. 하지만 이는 동시에 수용자가 가져야 할 부담이 전보다 늘어나는 것을 의미한다. 게임화하는 방송은 시청자들에게 자신을 즐기고 싶으면 설정에 익숙해지라고, 또 저항 없이 동의하라고 요청한다. 그것의 데이터베이스를 이해하는 능력을 갖지 못한 시청자들은 텍스트를 온전히 이해할 수 없고 재미를 구할 수 없다. 시청자들은 방송을 '제대로' 즐기기 위해 '데이터베이스 이해'라는 부담을 기꺼이 떠안아야 한다. 그 안으로 들어가 동의하느냐 아니냐의 문제가 아니라, 동의하지 않으면 아예 출입을 하지 못하게 하는 장치를 갖추고 있다. 마치 게임의 룰을 모르는 자가 게임기 앞에서 어떤 효능감도 보일 수 없고, 그저 바라만 볼 수밖에 없는 것처럼 말이다.

외형적인 인기를 보면 <양띵 YouTube>와 <런닝맨>은 보편성을 지닌 것처럼 보인다. 그러나 그 보편성은 게임의 설정을 이해한 다음에서야 찾을 수 있다. 설정의 문지방을 넘어서지 못하면 방송 안으로의 진입은 힘들어진다. 게임화 때문이다. 그런 점에서 보자면 게임화는 설정에 동의할 것을 강요한다. 그 강요를 승낙한 다음에야 능동성과 다양한 시도가 가능해진다. 그래서 게임화하는 방송의 경우, 지속적인 관심으로 무장한 시청자들 간의 유대감이 높다. 마치 게임 속 캐릭터가 경험치를 얻고 성장하듯, 지속적인 시청과 관심을 통해 데이터베이스가 두둑해지기 때문이다. 문지방은 높으나 일단 그것을 넘게 되면 시청자로 하여금 그 안에서 무한한 자유를 누리게 하는 방송은 '동의하면 편해지게 해주는' 새로운 통치술로 보인다. 동의하지 않으면 아예 배제된다는 점에서 게임화하는 텔레비전은 매 프로그램마다 동의하는 자와 그렇지 않는 자를 갈라놓는 배제의 정치를 펴는 기계에 다름 아니다.

## 참고자료

### 1) 단행본

- 강신규 (2013). 텔레비전 포비아와 게임 포비아. 강신규 외. 『게임 포비아』, (34~66). 커뮤니케이션북스.
- 도티 (2015). 『BJ로 산다는 것: 도티편 - 취향을 저격하는 자, 유튜브에서 흥하리라』. 몬스터.
- 악어 (2015). 『BJ로 산다는 것: 악어편 - 무한 콘텐츠로 웃음을 주는 멤버 방송의 달인』. 몬스터.
- 양띵 (2015). 『BJ로 산다는 것: 양띵편 - 초통령에서 유튜브 대표 크리에이터로』. 몬스터.
- 임종수 (2007). 텔레비전의 사회문화사. 유선영·박용규·이상길 편. 『한국의 미디어 사회문화사』, 437~486. 한국언론재단.
- 한국언론진흥재단 (2015). 『2015 언론수용자 의식조사』.
- 한국콘텐츠진흥원 (2011). 『2011 대한민국 게임백서(상)』
- 한국콘텐츠진흥원 (2015). 『2015 게임이용자 실태조사 보고서』.
- 사사키 아쓰시(佐々木敦). (2009). *ニッポンの思想*. 송태욱 역 (2010). 『현대 일본사상』. 을유문화사.
- 아즈마 히로키(東浩紀) (2001). *動物化するポストモダン - オタクから見た日本社会*. 이은미 역 (2007). 『동물화하는 포스트모던 - 오타쿠에서 본 일본 사회』. 문학동네.
- 아즈마 히로키(東浩紀) (2007). *ゲーム的リアリズムの誕生 - 動物化するポストモダン 2*. 장이지 역 (2012). 『게임적 리얼리즘의 탄생 - 동물화하는 포스트모던 2』. 현실문화연구.
- 이노우에 아키토(井上明人) (2012). *Gamification*. 이용택 역 (2012). 『게임 경제학』. 스펙트럼북스.
- 후카다 코지(深田浩嗣) (2011). *ソーシャルゲームはなぜハマるのか ゲームフィクションが変える顧客満足*. 김훈 역 (2012). 『소셜게임과 게이미피케이션으로 승부하라』. 비즈앤비즈.
- Fuchs, M., Fizek, S., Ruffino, P. & Schrape, N. (Eds.) (2014). *Rethinking gamification*. Meson Press. Retrieved from <http://meson.press/books/rethinking-gamification/>
- Harrison, L. (2014). *Gamification for business*. Motivational Press, Inc.
- Kumar, J. M. & Herger, M. (2013). *Gamification at work: Designing engaging business software*. Interaction Design Foundation.
- Malpas, S. (2002). *Jean Francois Lyotard*. 윤동구 역 (2008). 『장 프랑수아 리오타르 - 포스트모더니즘을 구하라』. 앨피.
- Radoff, J. (2011). *GAME ON: Energize your business with social media games*. 박기성 역 (2011). 『Gamification & 소셜게임: 모든 비즈니스를 게임화하라』. 에이콘.
- Walz, S. P. & Deterding, S. (Eds.) (2014). *The gameful world: Approaches, issues, applications*. MA: MIT Press.

### 2) 논문 및 기타 원고

- 강신규 (2006). 『디지털 게임과 게임 문화에 관한 연구 - 디지털 게임이 생산해내는 경험과 의미를 중심으로』. 서강대학교 신문방송학과 석사학위논문.
- 강신규·채희상 (2011). 문화적 수행으로서의 e스포츠 팬덤에 관한 연구: 팬 심층인터뷰 분석을 중심으로. 『미디어, 젠더 & 문화』, 18, 5~39.
- 원용진·강신규 (2013). ‘게임화’로 구축된 텔레비전 리얼 버라이어티 쇼의 게임적 리얼리즘. 『대중 서사연구』, 30, 323~363.
- 주재원·나보라 (2009). 올드미디어는 뉴미디어를 어떻게 재현하는가?: 텔레비전과 인터넷 관련 신문 보도를 중심으로. 『언론과 사회』, 17(2), 2~48.
- 채희상 (2012). 『영화의 게임성 연구: 영화와 디지털 게임의 상호매체적 관계맺기를 중심으로』. 서강대학교 신문방송학과 박사학위논문.

### 3) 기사

- 강석봉 (2011. 10. 31). ‘일요일이 좋다 1부 - 런닝맨’ 시청률 상승세. 《스포츠경향》. [Online] Available: [http://sports.khan.co.kr/news/sk\\_index.html?cat=view&art\\_id=201110310827354&sec\\_id=540101&pt=nv](http://sports.khan.co.kr/news/sk_index.html?cat=view&art_id=201110310827354&sec_id=540101&pt=nv).
- 강희경·김주영 (2014. 9. 16). 10대들의 우상이 된 유쾌한 게임 소녀 ‘양띵’. 《한국일보》. [Online] Available: <http://interview.hankookilbo.com/v/85182a9023eb43358811d74ab1503830/#1009>.
- 김명은 (2012. 6. 15). ‘런닝맨’ 유아부터 40대까지 잡았다! 그러나 50대 이상 ‘1박2일’에 못 이겨. 《스포츠조선》. [Online] Available: <http://sports.chosun.com/news/news.htm?id=201206160100122820009015&ServiceDate=20120615>.
- 김미희 (2010. 5. 9). 스타리그 연대기 1부, e스포츠의 태동기를 말한다. 『게임메카』. [On-line] Available: <http://www.gamemeca.com/feature/view.php?gid=124981>.
- 김숙희 (2012. 5. 30). 런닝맨 아랍 자막까지? 해외 인기 입증 ‘대단’. 《한국일보》. [Online] Available: [http://reviewstar.hankooki.com/Article/ArticleView.php?WEB\\_GSNO=10043649](http://reviewstar.hankooki.com/Article/ArticleView.php?WEB_GSNO=10043649).
- 김영환 (2011. 9. 27). ‘런닝맨 놀이’까지… <런닝맨>, 10대와 달린다. 《이데일리》. [Online] Available: <http://starin.edaily.co.kr/news/NewsRead.edy?newsid=01128326596384384>.
- 닥터콜 (2013. 2. 7). 런닝맨, 한류스타 부럽지 않은 국외 인기 비결은?. 《미디어스》. [Online] Available: <http://www.mediaus.co.kr/news/articleView.html?idxno=31728>.
- 장서운 (2015. 2. 4). 김용재PD “‘중국판 런닝맨’ 기적의 시청률로 대륙 안착한 비결은…”. 《텐아시아》. [Online] Available: <http://tenasia.hankyung.com/archives/434166>.
- 장제석 (2014. 1. 10). [나름관계자다 ②] ‘양띵’ 양지영, 이 소녀가 세상을 움직이는 힘. 《게임메카》. [Online] Available: <http://www.gamemeca.com/news/view.php?gid=469132>.
- 정철운 (2011. 9. 28). [인터뷰] SBS <일요일이 좋다 - 런닝맨> 조효진 PD - “오늘도 ‘유르스윌리스’와 달린다”. 《PD저널》. [Online] Available: <http://www.pdjjournal.com/news/articleView.html?idxno=32750>.

이경혁 (2015. 6. 13). [Play the Game #16] 오락실의 유산 ② 동네고수와 구경꾼 - e스포츠의 원형. 《미디어스》. [On-line] Available: <http://www.mediaus.co.kr/news/articleView.html?idxno=48802>.

#### 4) 인터넷 사이트

나무위키 (namu.wiki).

양띵 YouTube(YD Gaming Channel) ([www.youtube.com/user/d7297ut/about](http://www.youtube.com/user/d7297ut/about)).

양띵의 사생활(YD Real Life) ([https://www.youtube.com/channel/UCHcDLOhRi\\_WkDJ3zOM3FehQ](https://www.youtube.com/channel/UCHcDLOhRi_WkDJ3zOM3FehQ)).

SBS (sbs.co.kr).

SBS <일요일이 좋다 - 런닝맨> ([runningman.sbs.co.kr](http://runningman.sbs.co.kr)).

For the Win: Serious Gamification ([gamifyforthewin.com](http://gamifyforthewin.com)).

Gamification of Everything ([www.wired.co.uk/events/2011/09/29/the-gamification-of-everything---convergence-conversation](http://www.wired.co.uk/events/2011/09/29/the-gamification-of-everything---convergence-conversation)).

Newzoo ([newzoo.com](http://newzoo.com)).

# 단기 90년대('94~'98), 중국 컴퓨터 게임의 역사와 문화에 대한 초탐

덩젠(邓剑)

상하이대학(上海大学) 문화연구과 박사과정

## 1. 들어가는 말

2015년, 중국<sup>1)</sup>의 컴퓨터 게임 산업은 1407억 위안(RMB)<sup>2)</sup>의 수익을 거뒀으며, 전세계에서 가장 큰 시장으로 떠올랐다. 이처럼 커다란 규모의 성장은 자연스레 학계의 관심을 이끌어냈다. 하지만 앞선 학자들의 연구를 살펴보면, 단순히 산업적인 측면에서 컴퓨터 게임을 바라보았기에 연구자들의 시야가 제한적인 면이 있으며, 이는 현재의 게임 연구에서 성과 없이 연구 결과만 쌓이는 현상이 뚜렷이 드러나도록 하였다. 2000년을 분수령으로, 이후의 인터넷 게임, 핸드폰 게임, 고성능 콘솔 게임에 대한 연구는 비교적 많아졌고, 그 이전의 아케이드 게임, 8비트 게임, 인터넷 연결 없는 단말기 단독 게임에 대한 연구는 오히려 매우 줄어들었다. 이는 아마도 한편으로는 산업의 미성숙으로 인해 문헌자료가 많지 않은 까닭이고, 다른 한편으로는 연구자 본인이 몸소 게임을 해 보지 않은 까닭일 것이다. 이런 '단층'현상은 필자의 호기심을 이끌어내었다. 몇몇 중요한 연구대상 및 이와 관련된 기억들은 기술의 변화에 따라 점점 소실되어서 연구자가 시의 적절한 자료를 정리하여 연구에 이용하는 것을 불가능하게 할지도 모른다. 그렇게 된다면 중국 게임 문화의 기원을 찾는 유효한 작업은 어쩌면 불가능하게 될지도 모르며, 이는 안타까움을 금할 수 없다고 하겠다. 국산 컴퓨터 게임(이하 국산 게임)이 바로 그러한 예 중의 하나라고 하겠다. 역사적으로 국산 게임의 판매량은 높지 않았으나, 그 영향력은 작지 않았다. 더욱이 1990년대 중반 게이머와 업계 종사자들이 종이 매체를 통해 '국산 게임'을 둘러싼 일련의 토론을 진행하였고, 이는 직접적으로 중국 게임 문화권의 형성을 촉진하였다. 그러므로 중국 내 게임 문화에 대한 계통 연구는 마땅히 국산 게임을 그 시발점으로 삼아 차근차근 다른 영역으로 들어가야만 그 전체적인 모습을 파악할 수 있을 것이다. 본 논문은 '단기 90년대('94~'98)'의 제1세대 국산 게임을 중심으로 게임의 사료를 수집하였고 텍스트 현장을 통한 문화토론을 시도하였기에, 중국 게임 및 그 문화의 역사에 대해 폭넓은 이해를 기대할 수는 없다. 또한 당연히 편폭의 제한으로 인해 본 연구는 단지 일련의 중국 게임 문화연구의 출발점일 뿐임을 밝힌다.

## 2. 단기 90년대와 국산 게임 현장

국산 게임에 대한 토론에 들어가기 전에, 마땅히 '국산'이라는 개념에 대해 먼저 설명해야

---

\* 본 논문에서 '국산'이란 중국산을 의미하여 한국어 독자들을 위해서는 중국산으로 번역해야 하나, 필자의 논리전개상 이하 국산으로 번역함\_역자주

1) 본 논문에서 국산 게임이라 함은 모두 1990년대 중국 대륙의 게임 회사들이 제작한 게임을 가리키는 것으로, 홍콩, 마카오, 타이완은 연구대상에 포함되지 않는다.

2) 데이터 출처: 『2015年中国游戏产业报告』(中国音数协游戏工委、伽马数据、国际数据公司 공동 발표)

할 것이다. ‘국산’이란 본래 ‘본국에서 생산된 물품’을 가리킨다. 중국이란 나라를 예로 들면, ‘국산’은 바로 ‘made in China’, ‘중국제조(中国制造)’를 가리킨다. 당연히 이는 순전히 문자적 해석이며, 이 외에도 정치학적 ‘함축적 의도(含蓄指意)<sup>3)</sup>’를 갖는다. 먼저 ‘국산’이라는 개념은 근대 민족국가가 형성된 이후의 산물이다. 둘째, 이는 불평등한 ‘근현대자본주의 식민 시스템’과 근현대사에 의해 결정된, 이 시스템 속에서 본국이 처한 위치를 은유한다. 중국과 같이 피식민지배의 경험이 있는 ‘후발국가’에게 있어 ‘국산’이란 한편으로는 주체의식의 각성을 겪는 것을 가리키고, 다른 한편으로는 정치 문화적으로 반항의 의미를 가진다. ‘국산’의 시니피앙(signifiant)/시니피에(signifié)는 선진국에 비해 더욱더 부유와 포만을 명확히 드러낸다.

그렇다면 중국의 ‘국산 게임’은 이러한 근대 이후의 ‘국산’<sup>4)</sup>의 정치적 함의를 계승하고 있는 것일까? 이는 1990년대로 돌아가 국산 게임이 처한 역사적 맥락에서 살펴봐야 할 것이다. 1980년대 초에서 1990년대 전반부에 걸쳐 전세계적 시스템과 다시 접속되는 과정에서 중국에 게임 시장이 나타났고, ‘시장’을 전체 틀로 하는 게임 산업 체인<sup>5)</sup>모델이 점차 형성되었다. 이는 당연히 결합을 가지고 있는 산업 체인구조였는데, 게임 제조를 기초로 하는 ‘하부구조’<sup>6)</sup>가 없었기 때문이다. 이는 아편전쟁 이후 시장 형태의 복제판으로, 외산 게임에 의해 독점되어 ‘국산품’ 없는 식민시장<sup>7)</sup>을 형성하였다. 이러한 외산 게임은 직접 원산지 국가의 문화<sup>8)</sup>를 드러내든지, 아니면 원산지 국가의 사고방식, 역사 및 문화 논리<sup>9)</sup>가 무의식적으로 섞여 들어가 있었다. 근대 이래로 줄곧 주도담론에 의해 강조되어온 식민기억이 성숙한 게이머 집단 사이에서 점차 복구되기 시작함에 따라, 현실 차원에서 게이머들의 반항을 불러일으켰다. 『까마귀, 까마귀야 울어라(乌鸦·乌鸦 叫)』라는 문장은 게이머들의 주체의식을 각성시킨 지표로, 1990년대 형성 중이던 게임 문화권의 중심의제인 문화반항으로서 ‘국산 게임’을 생산해 냈다. 이로써 국산 게임도 ‘국산’ 개념과 동일한 정치학상의 ‘함축적 의도’를 갖는다고 추론할 수 있다.

표1. 게임 문화 영역의 간행물(1994~1998)

	과학기술류	단행본	게임 잡지
89	『家用电器』 『无线电』		
90		『电子游戏入门』 『任天堂游戏攻略秘诀』	
91		『电子游戏一点通』	

3) Stuart Hall 편, 徐亮, 陆兴华 역, 『表征』(北京: 商务印书馆, 2013) 56쪽 참조.

4) 중국인 독자들에게는 ‘국산품(国货)’이 더욱 친숙한 표현인데, 이는 자기 나라에서 스스로 제조한 공산품을 가리킨다.

5) 초기 게임 산업의 체인은 1980년대 오락실, 하드웨어 제작업체, 해적판 소프트웨어 카피업체가 점조적으로 연결된 형태였으나, 1990년대에 들어서는 소프트웨어, 하드웨어, 종이매체, 연결 채널, 각종 소매상, 협회조직의 산업 체인의 모델 형태로 점차 확장되었다.

6) 교량건설 공정학 개념으로, ‘하부구조(下部结构)’란 기초 토대, 교각대, 교각을 포함한다.

7) 그러나 이는 해적판 게임 소프트웨어가 주도한 시장이다. 1992년 베이징 진판전자주식회사(金盘电子有限公司)의 초임 주필 천위(陈宇)가 대리한 「Where is Carmen Sandiego?」라는 교육용 게임 이전에는 중국 대륙에서 정식적인 통관 절차를 거쳐 수입한 외산 게임은 없었다.

8) 예를 들어 중국을 휩쓸었던 「영의 전설(影の伝説)」은 중국의 게이머들에게 닌자 영웅이 공주를 구해내는 이야기를 들려준다. 게임의 인물인 닌자는 복장, 무기, 동작, 문자기호, 음향효과 등 시청각 표현의 층차에서 일본의 닌자문화를 나타낸다.

9) 일본 광영주식회사(光栄株式会社)의 「삼국지(三國志)」 게임 시리즈를 예로 들자면, 중국 삼국시대의 ‘성지(城池)’ 개념을 탈역사화(去历史化)하여 일본 전국시대의 ‘성(城)’의 개념으로 치환해, ‘성을 무너뜨림’을 승리의 기본 조건으로 삼았다. 중국역사에서 소재를 취한듯 보이지만, 그 플레이 방법은 일정 정도에서 전도시켜 일본의 전국시대 역사를 재현했다.

		『电视游戏玩法200问』 『九大节目详解：电视游戏 攻关法』	『电子游戏指南』(电玩迷)
94			『电子游戏软件』『中国游戏机杂志』『家用电脑 与游戏机』
95			『大众软件』『电玩一族』
96			『电子游戏与电脑游戏』
97			『游戏天地』
98			『游戏机实用技术』『软件与光盘』 『游戏世界』『最新电脑游戏试玩速递』

\* 본표에서는 게임 섹션을 상설한 종합잡지, 신문 및 TV 프로그램은 열거하지 않음.

게이머의 주체의식 각성과 ‘국산 게임’ 문화반향성의 확립은, ‘단기 90년대’라는 개념의 생산 또한 직접적으로 촉진하였다. 구체적으로 말하자면, ‘단기 90년대’는 1994년 10월 진판(金盘)이란 회사의 게임 부문에서 국산 최초의 게임인 「선잉돌격대(神鷹突击队)」를 발표한 것을 그 시작으로 하고, 1998년 6월 제1세대 국산 게임 회사가 게임 사업을 그만두는 데서 종결된다. 지난 세기말 중국 게임 역사에서는 다음과 같은 세 가지 특징이 나타난다. 첫 번째 특징은 ‘단기 90년대’의 초반부에 집중되어 나타나는데, 국산 게임의 기원 과정에서 국산 게임의 하드웨어와 소프트웨어의 연속성 문제이며, 두 번째 특징은 ‘단기 90년대’ 중반기에 집중되어 나타나는 것으로, ‘중국이미지(中国意象)’의 구축과정에서 외산 게임과 국산 게임 사이의 연속성 문제이며, 세 번째 특징은 ‘단기 90년대’의 종결부에 집중되어 나타나는데 시장과 기술변혁 과정에서 ‘중국제조(中国制造)’와 ‘중국대리(中国代理)’ 사이의 연속성 문제이다. 이 세 가지 연속성은 국산 게임과 중국사회의 변증법적 관계 가운데서 통합된다. 그런데 세 번째 특징은 또 다른 주제, 즉 ‘21세기’ 중국 게임이 ‘자본주의’로 전환되는 문제와 연결되어 나타나기 때문에, 본 논문에서는 편폭의 제한으로 인해 이에 대해서는 상세히 다루지 못한다. 다만 국산 게임 텍스트만 중심으로 ‘단기 90년대’의 나머지 두 가지 특징과 이에 수반되는 게임 문화를 논의의 주제로 토론하고자 한다.

다시 ‘단기 90년대’의 구체적인 게임 텍스트로 돌아가 보자. 새로 설립된 11개의 게임회사 및 사업팀은 중국 시장에 약 36개의 게임 텍스트(표2. 참조)를 출시하였는데, 바로 이것이 필자가 말하는 제1세대 국산 게임이다.<sup>10)</sup> 이는 세 가지 종류로 나눌 수 있다. 첫째, 1994년 10월부터 1996년까지 진판(金盘)의 게임 사업부가 출시한 9종의 게임(표에서 푸른색 부분)으로 가장 초창기의 국산 게임이다. 둘째, 1996년부터 1998년 6월까지 기존 11개 회사와 사업부에서 출시한 게임 21종(오렌지색 부분) 및 미출시 게임 6종(오렌지색 부분)인데, 수량과 소재 상 판단하기에 이들이 당시 주류의 국산 게임이었다, 셋째는 1996년부터 1998년 6월까지 텡투(騰圖) 등 5개 회사/사업팀이 출시한 나머지 6종의 게임(녹색부분)으로, 비록 수량도 많지 않고, 문화 표현에 있어서 외산 게임과 다름이 없기에 본 논문에서는 다루지 않는다. ‘단기 90년대’에 대해 독자들의 좀 더 직관적인 이해를 돕기 위해, 당시의 ‘게임의 종주국’이라 할 수 있는 일본의 게임 데이터와 비교를 해 보자면, 1992년~1998년 7년 간 패미통(Fami通)(ファミ通) 베스트30에 나타난 게임 소프트웨어는 2339개이며<sup>11)</sup>, 1994년~1998년 게임 업체의 숫자는 178개에서 247개로 증가하였다<sup>12)</sup>. 일본과 비교해 보면, ‘단기 90년대’ 세계 게임사에서 중

10) 2000년대 이전의 게임 산업은 아직 미성숙상태로 상관 데이터가 누락되어 있다. 본 논문의 데이터는 최근 3년 간의 고증의 결과로, 만약 누락된 것이 있다면 독자 여러분의 가르침을 바란다.

11) 데이터 출처: 田中辰雄, 「世代交代期のゲーム産業分析～次世代機の登場で市場で何が起るか～」, 미디어크리에이트編, 『2000年テレビゲーム流通白書』



국의 위치를 엿보기에 충분하며, 그 미약한 처지는 또한 중국과 현대 세계시스템의 관계로 환유될 수 있다.

표2. 1994년 10월~1998년 6월 중국 제1세대 국산 게임

年代 公司	1994	1995	1996	1997	1998	1999
金盘 (1993-1998)	神鹰突击队	波斯战争 冲锋号 病毒大战 巧克力abc 巧克力word	历史大登陆 城市大攻坚 未来大核战 惊天动地 成吉思汗	鸦片战争 八一战鹰	丁丁闯美国 (未发行) 世界枪王 (未发行) 万里长征 (未发行) 抗美援朝 (未发行) 兵圣孙子 (未发行)	
西山居 (1995-)			中关村启示录 中国民航	剑侠情缘	抗日——地雷战	决战朝鲜
前导 (1995-1998)			官渡	赤壁	水浒传——聚义篇 齐天大圣 红楼梦 (未发行) 荆州 (未发行) 格萨尔王 (未发行)	
吉耐思 (?-1997)			甲A风云 中国球王			
伟地 (?-?)			地道战			
外星科技 (1993-)				侠义豪情传——琴烟风云		
百思特 (?-1997)				烈火少林 美猴王	镜花缘——百花仙子	
腾图发行 (1994-1998)				水浒英雄传——火之魂 大孤群	皇朝霸业	
尚洋 / 逆火 (1995-2000)				血狮——保卫中国 五霸		战国——诸侯之旅 世纪战略 烈火英雄
创意鹰翔 (1996-)				千年之间	千年之间2末日传说	
目标 (1995-)					机甲风暴	城市风暴

\* 1995년 4월 무바오(目标)사 설립 후 「테티징레이(铁蹄惊雷)」, 「원동단주타이(运动弹珠台)」 등의 게임을 제작하였으나 이들 게임은 단지 해외업체가 의뢰하여 대리제작한 제품이므로 본표에는 나열하지 않았다. 이와 마찬가지로 샤먼판구(厦门盘古)사가 1997년부터 「다탕잉송찬(大唐英雄传)」, 「화무란(花木兰)」, 「모르찬쉬(魔日传说)」와 같은 게임을 발표하기 시작했지만, 이는 타이완의 게이머를 대상으로 발매한 것이기 때문에 역시 넣지 않았다. 1999년의 제1세대 게임회사가 아닌 게임들 또한 본표에 넣지 않았다.

### 3. 국산 게임의 기원

‘단기 90년대’의 첫 번째 특징, 즉 국산 게임의 하드웨어와 소프트웨어의 연속성 문제는 그 자체로 국가현대화 서사의 역사논리와 통합된다. 원래 중국과 현대 세계시스템은 오랫동안 관계가 단절되어 있었기 때문에, 동아시아 국가들 중에서도 중국은 ‘제9의 예술’인 게임기를 가장 늦게 알게 되었다. 중국인들은 대략 1970년대 말에야 비로소 게임기란 말을 들었으며<sup>13)</sup>, 1980년대 초 몇몇 연안 도시의 오락실에 아케이드 게임기가 나온 이후에야 직접 보게 되었다. 그 후, 국산 게임 하드웨어 제조는 신속하게 ‘과학교육 국가부흥(科教兴国)’이라는 국가현대화 서사의 일환이 되었다<sup>14)</sup>. ‘과학기술’의 측면에서 게임기기는 ‘하이테크’의 컴퓨터 하드웨어

12) 데이터 출처: 新宅純二郎, 田中辰雄, 柳川範之, 『ゲーム産業の経済分析コンテンツ産業発展の構造と戦略』(東京: 東洋経済新報社, 2003), 111쪽.

13) 현재 찾아낸 자료 중 가장 일찍 전자오락을 언급한 것은, 1977년 1월 29일 『电子计算机动态』에 실린, 류슈웨이(刘秀月)가 번역한 Margaret K. Butler의 「计算机展望」이라는 글이다.

14) 문혁 종결 일 년 후, 덩샤오핑(邓小平)이 활동을 재개하고 처음으로 참석한 회의가 바로 ‘과학 및 교육 업무 좌담회(科学和教育工作座谈会)’였다. 그는 회의석상에서 “우리나라는 세계 선진 수준을 따라잡아야 하는데, 어디부터 시작해야 하는가? 나는 과학과 교육에서 시작해야 한다고 생각한다.”라고 단정적으로 말하였다.

어의 특징을 가지고 있으며 국가 현대화 발전의 시대적 요구에 완벽하게 부응한다. 사회주의 시장경제 발전의 격려 아래 몇몇 국영기업과 집단기업은 전자오락 생산을 자신들의 경영 범위 내에 지속적으로 포함시켜 왔으며<sup>15)</sup>, 1983년 즈음 광시(广西) 구이린시(桂林市)에서 마침내 중국 최초의 전자게임기를 생산했다<sup>16)</sup>. 1980년대 말부터 90년대 초에 이르러 “남부지방 연해에서 대규모 게임기 생산능력을 형성했다(南方沿海形成大规模的游戏机生产能力).”(쑤리쥘(孙立军), 1993) ‘교육’의 측면에서 1980년대부터 컴퓨터가 보통 사람들의 시야에 들어오기 시작하면서, 주류 담론들은 컴퓨터를 능숙하게 다루는 새로운 사람들을 가리켜 현대화 인재(现代化人才)라고 간략히 표현하였다. 1984년 덩샤오핑(邓小平)이 “컴퓨터 보급은 어린이부터 시작되어야 한다(计算机的普及要从娃娃抓起).”라고 지시하였고<sup>17)</sup>, 이로부터 컴퓨터 교육의 보급은 시대적인 구호가 되었다. 이러한 배경에서 컴퓨터와 게임기의 ‘사생아’인 학습기의 개발은 심지어 공공부분의 직접적인 지원을 받았으며<sup>18)</sup>, 마침내 1986년 세상에 나오는 데 성공하였다. 게임 하드웨어의 끊임없는 ‘우회적인’ 발전사로부터 명확히 그것과 ‘국가현대화 서사’와 변증법적 관계를 발견하였고, ‘국가현대화 서사’는 게임 하드웨어 발전의 역사적인 계기를 제공하였다. 또한 게임 하드웨어의 ‘하이테크’ 구조 자체는 ‘국가현대화 서사’라는 그 역사적 논리를 위해 봉사한 측면도 있다고 하겠다.

다시 게임 소프트웨어에 대한 토론으로 돌아가 보자. 게임 하드웨어에서 소프트웨어에 이르기까지 생산의 주체는 국영기업, 집단기업에서 사기업으로 바뀌었고, 생산기제 역시 정부주도에서 시장 선택으로 바뀌었지만, 게임 하드웨어(‘국가현대화 서사’를 위해 봉사하는)의 역사는 이로 인한 분열은 없었으며, 오히려 게임 소프트웨어(텍스트)에서 더욱 분명하게 표현될 수 있었다. 구체적인 게임 텍스트로 들어가 보도록 하자. 1994년 10월~1996년 파란색 표시부분의 게임은 중국의 가장 초창기의 국산 게임으로, 이들은 모두 진판(金盘)이란 회사의 게임

15) 이런 기업들에는 구이린 컴퓨터회사(桂林计算机公司), 헤이룽장성 국영 8233공장(黑龙江省国营八二三厂), 푸저우 무선전자 6공장(福州无线电六厂), 베이징 컴퓨터기술응용연구소(北京电脑技术应用研究所), 베이징 전자게임기술연구소(北京电子游艺技术研究所), 뤼양시 전자오락회사(洛阳市电子娱乐公司), 우한 생물실험설비1공장(武汉生物试验设备一厂), 베이징시 진종전자주식회사(北京市金钟电子有限公司), 구이린 게임기회사(桂林游戏机公司) 등이 포함된다.

16) 정확한 시간 기재가 결핍된 문헌인 듯하다. 다만 1991년부터 많은 문헌들에서 “1980년대 초 국산 첫 게임기는 광시(广西) 구이린(桂林)시에서 탄생하였다.”라는 문장을 언급하고 있는데, 이는 아마도 상호간에 끊임없이 베껴 쓴 까닭일 것이다. 필자는 게임에 대한 문헌의 정리에 기초하여 이러한 서술을 기본적으로 믿고 채용하였다. 또한 1996년 위엔슈궈(苑秀国)가 다음과 같이 서술하고 있다. 닌텐도(任天堂)가 세상에 나온 후 “오래지 않아 우리나라 최초의 게임기 역시 광시(广西) 구이린(桂林)에서 탄생하였다.” 이것이 비교적 믿을만하다고 판단하였다. 즉 최초의 국산 게임기는 1983년 7월 혹은 그 이후에 탄생하였다. 1990년 6월 14일, 추춘푸(邱纯甫)가 중국 게임기·유원지 협회(中国游艺机游乐园协会) 게임기산업위원회(电子游戏行业委员会) 창립대회에서 “중국 게임협회의 게임기산업위원회의 창립은 8년 동안 어렵사리 시작하고 이어온 우리나라 게임 산업이 새로운 발전의 단계로 접어들었다는 지표입니다.”라고 한 연설은 이상의 가설에 대해 방증을 제시한다. 그의 어렵사리 시작했다는 말과 게임기 제작을 연결시켜 본다면, 당시의 시간에서 8년 앞선 것으로 그 시작을 추산할 수 있는데, 바로 1983년 즈음이 된다.

17) 1984년 2월 16일 정월대보름(元宵节)에 덩샤오핑(邓小平)은 상하이 중화복지회(上海中华福利会)의 어린이 컴퓨터활동센터(儿童计算机活动中心)를 방문하였는데, 리징(李劲)과 총린(丛霖) 두 어린이의 컴퓨터 조작 시연을 본 후, “컴퓨터 보급은 어린이부터 시작되어야 한다(计算机的普及要从娃娃抓起).”라고 지시하였다.

18) 예를 들어, 전자공업부(电子工业部) 산하의 제48연구소는 중화학습기(中华学习机) ‘샤오펑미(小蜂蜜)-I (XMF-I)’ 모델의 연구제작에 참여하였는데, 이 제품의 연구 임무는 국가 ‘치우(七五)’ 과학기술 난관돌파(科技攻关项目) 항목과 ‘싱훤(星火)’ 프로젝트에도 포함되어 있었다. 1987년 당시 국무원 부총리인 리펑(李鹏)은 특별히 중화학습기(中华学习机) 시리즈 전시회 개막식과 같은 관련 행사에 참석하기도 하였다.

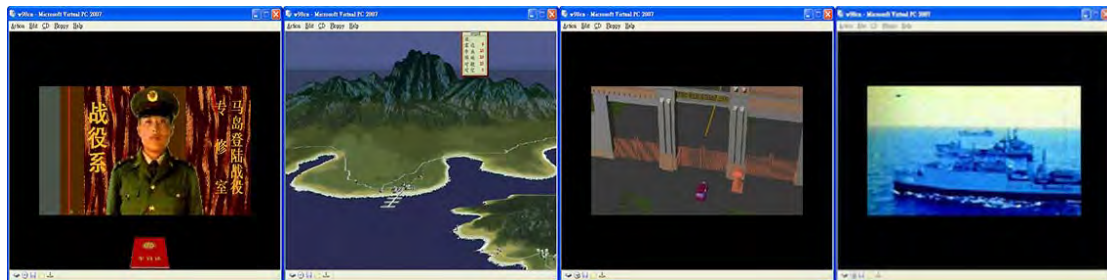
사업부에서 개발한 것으로 두 가지 주제(표3.)로 구분할 수 있다. 첫째, 국방교육 시리즈 게임, 둘째, 컴퓨터학습 시리즈 게임이다. 필자는 이들을 통칭하여 교육시리즈 게임이라고 부르겠다. 편폭의 제한으로 인해, 본 논문에서는 그 중 두 개만을 골라 교육시리즈 게임(다시 말해, 초기의 국산 게임 소프트웨어)와 ‘국가현대화 서사’ 사이의 관계에 대해 설명하고자 한다.

표3. 교육시리즈 게임(1994년 10월~1996년)

국방교육시리즈	神鷹突击队 冲锋号	波黑战争	城市大攻坚	未来大核战	历史大登陆
컴퓨터학습시리즈	巧克力abc	巧克力word			
기타	病毒大战				

‘국방교육시리즈 게임’인 「리스다덩루(历史大登陆)」(그림1.)에서 게이머는 동방군사대학(东方军事学院)의 생도가 되어 각기 다른 여섯 계급의 전술훈련실에 입장하여 모의전쟁 상황에서 전투를 지휘한다. 만약 게이머가 군사작전의 원리를 이해하지 못한다면 게임 안에서 한편의 군사 동영상 볼 수 있으며 꼭 갖춰야할 작전지식을 습득 후 게임으로 들어가서 전쟁의 승리를 쟁취할 수 있다.

그림1. 「리스다덩루(历史大登陆)」



‘컴퓨터학습시리즈 게임’인 「초콜렛워드(巧克力word)」(그림2.)에서는 ‘도둑 잡기(아래 그림의 게임)’, ‘번호 부르기’, ‘크리스마스트리’, ‘풍선 바람 넣기’, ‘수류탄 던지기’의 다섯 가지 작은 게임을 통해, 게이머가 컴퓨터 자판 익히기 연습을 하고, 영어 단어를 학습할 수 있다.

그림2. 「초콜렛워드(巧克力word)」



이 두 종류의 게임을 통하여 알 수 있는 것은 다음과 같다. 비록 두 교육시리즈 게임에 내장

된 교육이 추구하는 바는 다르지만, 즉 전자는 게이머의 국방관련 소양을 기르기 위함이고, 후자는 게이머의 타자능력을 훈련시키기 위함이지만, ‘교육’과 ‘게임’을 혼합하여 함께 실행한다는 점에서는 다르지 않다. 이는 게임 소프트웨어가 게임 하드웨어의 역사논리 계승을 직접적으로 실현한 것이다. 즉, 업계 인사는 “컴퓨터 게임은 컴퓨터 세계로 통하는 지름길”<sup>19)</sup>이라고 여기고, 게임 소프트웨어 속에서 ‘교육’의 가능성을 탐색하여, 국산 게임을 통하여 게이머의 컴퓨터 조작능력을 배양하고자 하였으며, 이로써 국가현대화 건설에 필요한 인재를 배출하는 목적을 달성해 내고자 끊임없이 시도하였다. 따라서 ‘단기 90년대’ 초기 국산 게임의 소프트웨어는 그 전체 과정이 물론 결코 간단하지 않다. 그것은 국산 게임의 하드웨어가 ‘국가현대화 서사’를 위해 봉사한 역사논리를 여전히 계승하고 있는 것이다. 그렇다고 한다면, 이 역사논리의 구체적 아이콘은 ‘중국이미지(中国意象)’의 등장이며 이는 역시 이상할 것이 없다.

#### 4. ‘중국이미지(中国意象)’

국산 게임의 시작은 그다지 순조로운 것만은 아니었다. 시장과 기술이라는 두 개의 커다란 난제는 국산 게임의 생존을 직접적으로 위협하였다<sup>20)</sup>. ‘단기 90년대’ 초기에 진판(金盘)은 제품을 시장에 내놓은 유일한 게임 회사였고, ‘빙치(兵棋)<sup>21)</sup>’를 핵심 플레이 방법으로 시도하여 자주적이고 참신한 게임의 생산하였다. 이러한 까닭에 ‘단기 90년대’ 초기 ‘국산 게임’의 시니피양은 사실 ‘국산 게임’과 외산 게임을 구별 짓는 사용가치라고 하겠다. 즉, ‘중국특색’을 지닌 게임인 것이다. 그러나 이들 게임은 조작이 복잡한 점과 숙련이 쉽지 않은 점 등 설계의 금기를 확연히 드러냈다. 「선잉돌격대」<sup>22)</sup>가 잘 팔렸던 것 외에 기타 제품들의 판매량은 모두 미미했다. 그러나 1990년대 중반 전체 소프트웨어산업의 번영은 게임의 곤경을 덜어주었으며, 다른 소프트웨어 회사들 또한 소프트웨어산업의 봄에 힘입어 게임 산업에 발을 들여놓게 되었다. 비교적 조급한 분위기 속에서 각각의 게임 회사들은 한편으로는 자신들의 기술과 시장의 단점(weak point)에 가로막히기도 하고, 한편으로는 ‘국산 게임’의 문화반항성을 계승, 발전시키려는 시도도 하였다. 이런 이유로 약속이나 한 듯이 ‘중국이미지’라는 시장생존 전략을 취하게 되었다.

이른바 ‘중국이미지’란 곤경에 처한 제1세대 국산 게임 회사들이 일련의 애국주의적 사건<sup>23)</sup>

19) 1994년 8월, 중국 최초의 게임 잡지인 『가정용 컴퓨터와 게임기(家用电脑与游戏机)』 통권 2호의 표지 슬로건이다.

20) 재정적 측면에서 이들 신규 회사/사업팀들은 보통 안정적이고 충분한 자금지원 없이, 대부분 ‘소규모 공방(小作坊)’식 경영을 하였다. 종사자 측면에서는 제작인원의 대다수가 소프트웨어 업계에서 건너온 사람들로 게임 제작과 운영경험 및 실질업무에 대한 사고와 시각이 결핍되어 있었다. 기술적 측면에서 이들 ‘소규모 공방’은 정책과 미적 기술, 공정순서 등 게임 설계에서 필요한 첨단 설비와 인재들이 결핍되어 있었다. 생산 측면에서는 각개 전투식의 특징이 ‘소규모 공방’들로 하여금 대체로 같은 업계 종사자들에 대한 이해가 부족하도록 만들었으며, 개발 및 경영정책은 시장과 유리되어 있었고 개발되어 나온 제품은 시대에 뒤쳐졌을 뿐 아니라 가성비도 낮았다. 시장 측면에서는 대규모의 해외 해적판 게임이 시장에 가득했는데 해적판 제작기술도 날이 갈수록 완벽해졌다. 제작주기도 1996년에는 6개월이 걸리던 것에서 1998년, 1개월 또는 더 짧게 단축되었으며 점점 집단화 산업화되는 발전 추세가 나타났다.

21) ‘빙치(兵棋)’는 원래 모래판에서 펼쳐는 군사 시뮬레이션 게임으로, 컴퓨터를 통해 게임화된 것이다. 플레이방법이 복잡하고 숙련되기 쉽지 않아서 세계적으로 보면 그다지 많이 팔린 게임은 아니다.

22) 2년 동안 총 판매량은 2만 장으로, 11.8만 위안(RMB)를 투자하여 230만 위안(RMB)의 수익을 거두었다. 한국어판으로 제작되기도 했다. 데이터 출처: 『中国游戏第一人』杨南征: 军人、兵棋与商业游戏』 양난정(杨南征)에 대한 인터뷰는 다음을 참고할 것. <http://www.9k9k.com/youxirs/13906.html>

의 영향 아래서 은유적인 수사방법을 운용하여, 시청각적 표층-게임의 소재, 이야기, 배경, 인트로/인터미션 동영상, 역할 설계, 복식 및 소품, 그림, 음악, 세세한 표현 등-에서 게임 텍스트에 중국적 원소들을 주입함으로써, 게임이 중국적 특질을 발산하도록 하는 것을 가리킨다. 중국이미지가 핵심적으로 요구하는 것은 게임 텍스트에서 '중국'코드의 재현을 통해, 시장을 표적물로 하는 '상상의 공동체'에 게이머를 집어넣는 것이다. 그리하여 '중국이미지'라는 시장 전략은 사실 게이머들의 국산 게임의 '사용가치'적 소비를 기호가치로 이끄는 것으로, 이로써 사용가치 상의 약점을 감추는 것임을 알 수 있다. 우리는 크게 '중국이미지'를 세 가지 유형으로 귀납할 수 있다. 1. 중국역사, 2. 고전명저, 3. 당대 현실.

표3. '중국이미지'의 게임(1996년~1998년 6월)

역사	고대사	成吉思汗 官渡 <sup>24</sup> 赤壁 皇朝霸业 剑侠情缘 烈火少林 荆州(미발매품은 이하 '미'라고 표시함)
	근대사	鸦片战争 侠义豪情传——禁烟风云 地道战 抗日——地雷战 八一战鹰 万里长征(미) 抗美援朝(미)
고전명저		美猴王 齐天大圣 水浒英雄传—火之魂 水浒传—聚义篇 镜花缘—百花仙子 兵圣孙子(미) 格萨尔王(미) 红楼梦(미) 荆州(미) 官渡 赤壁
당대현실		中关村启示录 中国民航 甲A风云 中国球王 血狮——保卫中国 <sup>25</sup>

역사물 게임은 고대사와 근대사의 두 종류로 한 번 더 분류할 수 있다. 고대사 게임은 중국의 역사이야기를 다시 꺼내어, 역사 속 인물, 복장, 고대건축 및 관직 시스템 등 고대중국의 면모를 재현해 냈다. 또한 플레이방법도 다채롭고, SLG, RTS, SIM, RPG, FTG<sup>26</sup> 등의 다양한 게임 유형을 포괄하며, 게임의 다양해진 쌍방향기술을 통하여 게이머의 일상생활 경험<sup>27</sup>에 까지 확장하여, 상상을 거쳐 다시 제작된 고대 중국에 게이머의 일상생활을 접목시키고자 시도하였다. 근대사 게임은 고대사 게임이 지닌 대부분의 특징을 포괄하는 것 외에도, 주로 이야기 에피소드에서 근대 중국이 직면한 망국멸족의 위기를 강조한다. 이러한 종류의 반제국주의/반식민주의 서사 중심의 게임에서는 주로 RPG, 역할분담<sup>28</sup>의 형식을 주로 채용한다. 게임을 대리로 하여 게이머와 중국의 운명을 연결시켜서, 애국정서로 게이머의 감정을 동원하는 유효한 서사 책략인 것이다. 고전 명저의 '제2차 창조'인 게임은 주로 4대 고전 명저에서 소재를 취하였다. 이 밖에도 청대 문인인 이여진(李汝珍)의 장편소설 『경화연(镜花缘)』에서도 소

23) 이들 사건은 1994년 중국공산당 중앙선전부의 『애국주의 교육실시 요강』 공표, 1995년 중국 게임계에 울림을 준 『까마귀, 까마귀야 울어라(乌鸦·乌鸦 叫)』 발표, 1996년 책 『중국은 아니라고 말 할 수 있다(中国可以说不)』의 발행, 1996년 텐진(天津)의 '광영사군자사건(光荣四君子事件)' 등을 포함한다.

24) 중국에는 예로부터 역사적 사실과 허구적 이야기를 나누지 않는 문학과 역사의 전통이 있다. 이로 인해 몇몇 문학 작품들은 역사 서술의 기능을 가진다. 따라서 본 논문에서는 「관두(官渡)」, 「적벽(赤壁)」, 「징저우(荆州)」(미발행)를 '중국이미지'의 유형 중에서 '역사' 유형에도 집어넣고, '고대명저' 유형에도 집어넣었다.

25) 엄격하게 말해서 「췌스(血狮)」는 중국의 현실을 명확히 반영하지는 않는다. 그러나 당시의 시사 중점을 이용하여 게임을 착상하였고, 선동적인 광고로 이를 보충하여, 게이머 집단의 매우 커다란 애국적 열정을 불러일으켰다. 「췌스」의 시장에서 성공은 게이머의 심리현실과 함께 하는 공명을 고심하여 만들어낸 것에 있다고 말하지 않을 수 없다. 그러므로 필자는 「췌스」를 틀림없는 현실주의 게임이라고 생각한다.

26) SLG = 전략게임(策略游戏, Simulation game), RTS = 실시간 전략게임(即时战略游戏, real-time strategy game), SIM = 시뮬레이션 게임(模拟游戏, Simulation game), RPG = 롤플레잉 게임(角色扮演游戏, Role-playing game), FTG = 격투게임(格斗游戏, Fighting game)

27) 기술의 발전이라는 관점에서, 필자는 기존의 허구와 현실의 경험으로 나누는 방법에 찬성하지 않는다. 허구도 현실의 한 종류이나 실현되기를 기다리는 현실일 뿐이라고 여기기 때문이다.

28) 「바이잔잉(八一战鹰)」은 기획 상으로는 모의비행 FPS 게임(First person shooting game 1인칭 슈팅 게임)이었으나, 개발자의 기술력이 부족하여, 모의 비행과 사격 체험 방면에서 모두 성공했다고 할 수 없다. 그러나 게임이 단지 중국입장이라는 한쪽에서만 서사하는 작법 때문에 필자는 오히려 더욱 더 이 게임을 강렬한 의식형태의 대입기능을 지닌 RPG 게임으로 보고자 한다.

재를 가져왔다. 이들 게임은 원전 속의 장절에서 골라서 서사의 틀을 만드는 것뿐만 아니라, 전설, 민간의 희곡, TV 드라마에서도 그 소재를 취하여 즐거리를 풍부하게 만들고, 또한 오행의 원리, 시사, 옛 음악 등 중국 전통문화요소를 게임 속에 집어넣어 짙은 중국문화 분위기를 자아내었다. 현실 소재의 게임은 1990년대 심화된 개혁을 세계관의 배경으로 하여, 당시의 중국경제/사회의 고속발전을 가장 잘 나타낼 수 있는 핫뉴스 현상(중관촌(中関村)의 발전, 민간항공의 취항, 중국 구기경기 티켓 판매시장의 폭발적 인기라는 3대 핫뉴스)을 잡아내어, ‘비허구’의 방식으로써 게임 텍스트, 기호화된 중국 및 일상생활 이라는 삼자의 연결을 이루어 내고자 하였다.

보다 직관적으로 ‘중국이미지’를 설명하기 위하여 본 논문에서는 「적벽(赤壁)」<sup>29)</sup>를 예로 들어 그 텍스트 구조를 보여주고자 한다(그림3.). 「적벽」는 위촉오 삼국의 제재, 인물, 고건축, 복식, 중국풍의 음악, 한자를 운용하여 ‘중국’의 현장을 건설하였기 때문에, 삼국이라는 기호화된 세계 속에 게이머의 의식이 완전히 들어가게 된다. 「적벽」배후의 ‘중국이미지’는 유사 이데올로기 기능의 발휘를 시도하며, 호명(interpellation)하는 주체로서 게이머로 하여금 중국기호 속에서 소비의 만족과 쾌감을 얻게 함을 알 수 있다. 그래서 「적벽」에 대한 게이머의 사용가치의 소비는 고의적으로 기호가치로 이끌어진다. 이 때 「적벽」의 시니피양 역시 표류가 발생하는데, 「적벽」이 중국인이 자주적으로 제작<sup>29)</sup>한 게임이라는 것에서 그것이 ‘중국이미지’의 기호가치를 표현하는 게임이라는 것으로 옮겨가는 것이다.

그림3. 「적벽」



사용가치에서 기호가치로 ‘국산 게임’의 시니피양의 표류는 궁극적으로 어떤 의미를 가지는가? 여기서 바로 ‘단기 90년대’의 두 번째 특징을 끄집어낼 수 있다. 즉 ‘중국이미지’의 구축 과정에서 외산 게임과 국산 게임의 연속성 문제이다. 그러나 이 ‘연속성’에 대해 이해하기 위해서는 먼저 게임의 독특한 소프트웨어 구조를 이해하는 것에서 시작해야 한다.

게임 소프트웨어는 ‘시청각-쌍방향성(视听 - 交互)<sup>30)</sup>’의 소프트웨어 구조를 가지고 있다. 비록 이는 영화나 TV 드라마와 같이 눈으로 감상할 수도 있고, 희곡이나 유행가와 같이 귀 기

29) 여기서 자주적인 제작이란, 새로운 플레이방법으로 플레이하는 게임을 자주적으로 생산함을 가리킨다.

30) 게임에서 쌍방향성은 게임 프로그래머들이 자주 제기하는 ‘플레이방법’으로 이해될 수도 있다.



울여 들을 수도 있지만, 그 핵심 표현방식은 쌍방향성이다. 즉 게임 프로그래머가 줄곧 제기하는 ‘플레이방법(玩法)’이다. 게임의 ‘플레이방법’은 게임의 본질을 결정한다. 예를 들어보자. 「구이서우정바(魔兽争霸)3」와 「DOTA」는 같은 등장인물을 사용하지만, 플레이방법(쌍방향성)은 같지 않았기에 본질적으로 이 두 게임은 다른 게임으로 여겨진다<sup>31)</sup>. 반면 「DOTA」와 「영웅연맹(英雄联盟)」은 다른 등장인물을 사용하지만, 핵심적인 플레이방법은 같기에 일반적으로 같은 게임으로 여겨진다. 따라서 ‘플레이방법의 구조(玩法的构造)’가 게임의 본질이며<sup>32)</sup>, 또한 한 게임과 다른 게임의 상호관계를 판단하는 유일한 기준이다.

게임의 소프트웨어 구조를 확실히 한 후에야 외산 게임과 국산 게임의 연속성 문제를 토론할 수 있다. 이러한 ‘중국이미지’ 게임을 자세히 살펴보면 이들은 거의 모두가 치환된 ‘숨은 구조(隱含结构)’를 가지고 있음을 발견할 수 있는데, 만화의 ‘표절(盜作)’과 유사한 수법을 사용한다. 즉 외산 게임을 모델로 하여 한편으로는 외산 게임의 플레이방법을 유지한 채, 한편으로는 외산 게임의 등장인물, 장면, 그림, 음악 등의 시청각 요소들을 벗겨내고 중국을 나타내는 원소로 대체 하는 것이다(표4. 참조). 이렇게 함으로써 외산 게임은 ‘국산 게임’으로 바뀌어버린다. 이는 사실상 소비자사회 이후의 문화복제 기술이 게임 영역까지 연장된 것이다.

표4. ‘중국이미지’ 게임과 그 원본 게임

국산 게임	원본 게임	원본 국가/지역
甲A风云 赤壁 水浒英雄传——火之魂 血狮——保卫中国 齐天大圣 皇朝霸业 水浒传——聚义篇	Champion football manager Warcraft2 Ripley's Believe It or Not!: The Riddle of Master Lu Command & Conquer Diablo SimCity 2000 「Diablo」의 장비시스템을 참고 했거나 특정 원본 게임 없음	유럽, 미국
官渡 抗日——地雷战 八一战鹰 成吉思汗 地道战 鸦片战争 水浒传——聚义篇	三國志V 三國志孔明伝 エースコンバット 일본RPG게임, 특정 원본 게임 없음 많은 일본 게임의 기본요소를 취하거나 특정 원본 게임 없음 일본 SLG, RPG 게임의 요소를 융합했거나 특정 원본 게임 없음 일본 S·RPG 게임의 요소를 융합했거나 특정 원본 게임 없음	일본
中矣村启示录 中国球王 劍侠情缘 美猴王 侠义豪情传——禁烟风云 镜花缘——百花仙子	明星志愿 明星志愿 仙劍奇侠传 仙劍奇侠传 金庸群侠传 大唐诗录	타이완

다시 「적벽」을 예로 들어, ‘중국이미지’ 속에 숨겨진 ‘표절’의 수법을 설명해 보자. 「적벽」은 기본적으로 「Warcraft2」의 중국 판본으로 여겨지는데, 이 양자의 유저 인터페이스, 게임 메커니즘, 규칙, 설정, 조작, 과정, 서사특징 등 쌍방향성 측면의 설계가 거의 모두 완전 일치한다. 본 논문에서는 게임의 한 장면을 통하여 간략히 비교해 보고자 한다. 아래의 그림4.에 보이는 바와 같이, 양자는 유저 인터페이스의 배치 상 여러 면에 있어 매우 비슷하다. 둘 다 화면프레임과 메뉴 및 명령란으로 구성되어 있고, 메뉴명령란이 화면프레임을 둘러싸고 있다.

31) 당연히 이는 사람들이 다른 플레이방법, 같은 등장인물이 사용된 게임을 동일한 게임시리즈로 보는 것을 방해하지는 않는다.

32) ‘플레이방법의 구조’는 일본 학자가 ACG 작품을 연구할 때 제기한 “서사적 구조(物語的构造)”(大塚英志, 2000), 혹은 “데이터베이스”(东浩纪, 2001)의 개념과 유사하다.

메뉴명령란의 윗부분은 모두 광물란이고 측면은 기능란인데, 「적벽」은 오른쪽에 있고 「Warcraft2」는 왼쪽에 있어 단지 좌우의 위치만 다를 뿐이다. 시스템메뉴의 아랫부분은 둘 다 게임의 작은 지도이고, 작은 지도 아래에는 ‘영웅’의 각 항목 수치가 보인다. 그림을 통하여 「적벽」과 「Warcraft2」의 얼마나 비슷한지를 매우 직관적으로 확인할 수 있다. 비슷한 유저 인터페이스의 배치 자체가 비슷한 쌍방향성 설계의 시각적 증거이며, 이로써 「적벽」이 바로 「Warcraft2」의 ‘표절’ 제품임을 추론해 낼 수 있다. 당연히 「적벽」은 그 중의 한 사례에 불과하며, ‘중국이미지’를 지닌 국산 게임은 많건 적건 모두 ‘표절’의 혐의를 갖고 있다.

그림4. 「적벽」과 「Warcraft2」



국산 게임은 한편으로 외산 게임의 쌍방향성 구조(사용가치)를 도용하였고, 다른 한편으로는 문화반향성의 형태(기호가치)를 나타냄으로써, 외산 게임과 국산 게임 간의 특이한 연속성을 드러낸다. 물론 이 또한 ‘중국이미지’의 역설적인 점이기도 하다. 즉, ‘국산 게임’은 그 시니피앙이 사용가치에서 기호가치로 표류하였고, 시청각화 표현의 방식으로 국산 게임의 ‘함축적 의도’를 강조하는 것처럼 보이지만, 실제적으로는 ‘국산 게임’이라는 개념을 없애고 있다. 본래, 게임은 당대 최신의 매체 형식으로써, ‘쌍방향성’을 핵심으로 하는 소프트웨어 구조에서 그것은 ‘새롭게’ 구현된다. ‘쌍방향성’은 인류의 생활세계와 연결되는 의식 거주라는 신공간을 창조해 내었으며, 개인의식이 미디어에 개입하는 방식을 통하여, 순수한 ‘관객’으로 하여금 신체와 세계의 물리적인 제한에서 벗어나게 함으로써 개인의 생활경험을 확장시켰다. 만약 게임을 하나의 공간장치로 본다면, 한발 더 나아가 최신의 이데올로기 장치로 본다면<sup>33)</sup>, 쌍방향성



은 언어와 이미지의 참여가 필요 없는 새로운 전달과 통제 수단인 될 수 있다. 마치 만유인력 마냥 무의식 중에 감화시켜 각종 규칙을 마음대로 조작하고 게이머들의 사고의 경로, 행동의 가능성, 신체감각, 정서구조 등을 감시하게 될 것이다. 국산 게임과 외산 게임의 쌍방향성 구조에서 연속성은 사실 국산 게임을 외산 게임의 미래 이미지로 바꾼 것이다. 사람에 비유한다면, 그녀/그는 황색 피부와 검정색 눈동자를 지닌 중국이미지이나, 머릿속에는 온통 서구의 사고가 가득 차 있다고나 할까. 이는 당연히 주동적으로 국산 컴퓨터의 구조를 외산 게임의 '타자'로 만든 것으로, 양자 사이에는 헤겔이 언급한 주인과 노예의 관계가 성립한다. 이러한 까닭에 '중국이미지'는 사실 국산 게임의 패러독스가 되어, 어느새 '국산 게임'이라는 개념을 소실시키고 있다.

## 5. '단기 90년대' 국산 게임문화론

'단기 90년대' 국산 게임의 텍스트 현장 분석을 마쳤으니 이제 국산 게임문화와 관련된 토론으로 들어가 보자. '문화'는 역사 이래 인문사회과학에서 가장 정의를 내리기 어려운 개념으로, 보는 관점에 따라 개념의 정의 또한 달라질 수 있다. '게임문화' 역시 마찬가지다. 필자는 이하 논문에서 게임 텍스트와 게임의 주체라는 두 가지 측면에서 '단기 90년대' 국산 게임에 드러난 문화 특징을 토론해 보고자 한다.

### 5-1. 국산 게임은 주류문화의 연장

“문화의 의미는 공유와 관련된다(文化涉及的是‘共享的意義’)”는 스텐트 홀의 관점에 따르면, '단기 90년대' 국산 게임 텍스트는 확실히 그만의 독특한 문화담론을 가지고 있다. 그러나 외산 게임이 구속 받지 않고 자유로우며 독특하고 다채로운 설계인데 비해, 국산 게임은 '중국이미지'를 중심으로 하는 문화담론으로 인해 단일하고 판에 박힌 듯하며 자유롭지 못하고 상상력이 제한된 특징을 드러낸다. 이런 방식의 문화담론은 그와 주류문화<sup>34)</sup>가 공유하는 의미 체계에서 그 원인을 찾을 수 있는데, 주류문화와 같은 감시기능을 발휘하려는 시도가 그것이다. 따라서 필자는 '단기 90년대' 국산 게임을 게임 영역에서 주류문화의 연장으로 파악한다. 이는 아마도 한편으로는 게임 산업의 초창기 '집합체'인 게임 개발자들<sup>35)</sup>의 문화소양이 비교적 단순했기에 짧은 시간 내에 '프로그래머'에서 '문예종사자'로 신분 전환이 어려웠기 때문일 것이다. 다른 한편으로는 국산 게임이 '문화식민'에 반항하는 방식으로 스스로 규정하고 스스로 표현하여, 그로 하여금 단지 '거대서사(宏大叙事)' 속에서만 사상적 자원과 정체성의 기초를 찾도록 하였기 때문인데, 이는 오히려 '국산' 게임의 다양화의 가능성을 제한하였다.

1990년대의 일본 게임을 참고한다면, 국산 게임의 융통성 없는 문화적 특질이 더욱더 분명하게 드러난다. 몇몇 일본학자의 관점에 따르면, 일본은 제2차 세계대전 종전 후 '거대서사'의 붕괴를 경험하였고 1970년대 일본이 소비자사회로 진입한 이후 '작은 서사'에 근거하여 개인화

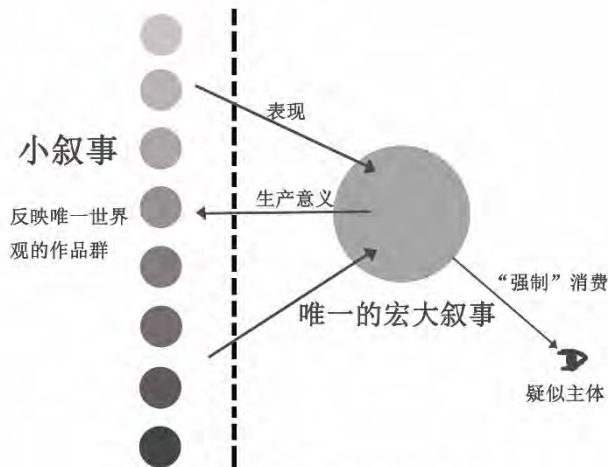
33) 물론 기술적 한계 때문에, '단기 90년대' 국산 게임의 이데올로기 장치적 기능은 결코 효과적으로 전개되지 못하였다.

34) 주류문화는 정의가 확립된 개념은 아니다. 본문에서 주류문화는 국가의 주류 이데올로기를 나타내는 문화를 가리킨다.

35) '집합체'인 게임 개발자는 게임의 개발이 대체로 집단적인 작업임을 가리킨다. 한 개인이 단독적으로 완성한 사례는 매우 드물다.

된 ‘거대서사’를 새롭게 구축하게 되었다. 이로 인해 청년들은 신분 정체성을 재구축하였고, 이는 새로이 일어나는 청년문화 매개라는 중요한 기능이 되었다. 다양한 형태의 ‘작은 서사’는 자연스레 다양화된 ‘큰 서사’를 새롭게 구축해 내었으며, 일본사회의 상상력을 열어젖히는 동시에 게임과 기타 문화의 다양성을 증가시켰다. 따라서 1990년대 일본 게임은 소재가 풍부하고 형태는 다양했으며, 다원화된 가치표현이 충만하였다. 다시 중국으로 돌아가 보면, 역사와 전기, 시사와 희곡, 영화, TV 드라마 등 다양한 종류의 예술 형식을 통하여 중국인의 ‘거대서사’에 대한 숭배, 신봉은 전재되어 왔으며 수 천 년 동안 끊임없이 이어져 내려왔다. 특히 신중국 성립 이후, ‘거대서사’(중국 언어맥락에서 필자는 ‘거대서사’를 사실상 주류문화를 가리키는 것으로 이해한다)는 선전기제의 강화 속에서 이데올로기에 가까운 기능을 발휘하고 있으며, 국산 게임은 이로 인해 스스로의 ‘서사적 구조(物語的構造)’ 또한 생산해 낸다. 아래의 그림5.에서 보는 바와 같이, 국산 게임의 핵심적인 가치표현은 지배적 지위를 점유하는 ‘거대서사’이다. ‘거대서사’를 모체로 하여 구체적인 ‘작은 서사’를 생성해 낸다. 이로 인해, 국산 게임의 수량은 적지 않을지라도 사실 모두 다 주류담론에 대한 다른 텍스트 진술에 지나지 않을 수 있다.

그림5. 국산 게임의 서사구조



Ps. 修改自东浩纪“物语消费的构造”示意图

\* 아즈마 히로키(東浩紀)의 ‘서사 소비 구조(物語消费的构造)’ 설명도를 수정함.

## 5-2. 국산 게임에서 분리된 청년문화

다시 국산 게임과 관련된 집단의 특징을 살펴보자. 국산 게임의 초창기 제작들은 모두 젊은 이들로 30세를 넘는 이들이 드물었다. 다른 한편으로 1997년까지 게임의 게이머들의 평균 연령 또한 21.4세로<sup>36)</sup>, 총수는 대략 60~156만 정도 되었다<sup>37)</sup>. 이 둘을 더하면 바로 게임 영역의 인물 집단이 된다. 그러므로 청년세대를 ‘단기 90년대’ 게임의 주체라고 단정할 수 있으며, 게임문화는 바로 청년문화의 한 부분이 된다. 상술한 바와 같이 주류문화는 국산 게임 텍스트

36) 데이터 출처: 边晓春. 『国内PC游戏软件市场概况[J]』, 多媒体世界, 1998(3), 15-16쪽.

37) 이는 필자가 절충하여 가져온 데이터이다. 주요 출처는 孙永杰, 『玩家商家大讨论 国产游戏:想说爱你不容易』(1997)의 총수 200~400만, 게이머 수 60~120만. 베이징 화메이싱 데이터컨설팅 주식회사(北京华美星信息咨询有限公司), 『电子游戏在中国』(1997)의 전자오락 게이머 수 520만, 컴퓨터게이머 수 약 156만이다.

까지 연장되어 사실 새롭게 대두되는 청년문화를 통합 조정하려는 시도가 있었다. 그러나 이러한 시도는 결코 성공을 거두지 못하였다. 1991년 처음으로 개인용 컴퓨터가 가정에 보급되고 얼마 지나지 않아 중국 내에는 외산 게임의 해적판 소프트웨어 시장이 나타났고<sup>38)</sup>, 외산 게임의 다원화된 가치표현은 주류문화의 강제력을 희석시키는 한편, 청년의 지향과 취미를 새로이 빚어내기도 했다. 청년들의 관심은 점점 주류문화의 감시와 교화에서 떨어져 나가서 외산 게임이 만들어낸 다원화된 의미체계 속으로 들어가 완전히 새로운 청년문화를 형성시켰다. 이와 같은 판단은 ‘단기 90년대’ 국산 게임이 맞닥뜨린 시장의 실패 중에서 그 증거를 찾을 수 있다. 먼저 ‘단기 90년대’ 게임 전문 섹션을 둔 권위 있는 잡지 『텐나오(电脑)』 1995년에서 1998년의 각 항의 차트에서 국산 게임이 리스트에 오른 적이 없었다. 또한 시장에서 보이는 바로, 비교적 특수한 원인으로 인해 적은 종류의 국산 게임 판매량이 높았던 것을 제외하면 대부분의 국산 소프트웨어의 판매량은 결코 좋지 않았다<sup>39)</sup>. 그러나 주목해야 할 것은 1990년대 게임 시장을 주도했던 것은 물론 해적판 게임이었는데, 국산 게임은 해적판 시장에서는 더욱 형편없었다. “해적판을 거래하는 상인들은 결코 국산 게임을 인정하지 않았다(盜版商都不肯盜國產遊戲).”(严无忌, 1998) 이로써 국산 게임은 결코 청년 게이머들로부터 인정을 받지 못했음을 알 수 있다. 이렇기에 사실상 국산 게임을 전달체로 하는 주류문화 또한 기본적으로 청년들과 괴리되기 시작하였다. 물론, 이는 청년이 문화에 있어 하나의 주체로서 스스로 각성한 것이 아니라, 게임시장에서 자연적으로 발생한 ‘기술적 격리’였다. ‘중국이미지’로 대표되는 국산 게임은 단지 기호가치에만 노력을 기울였을 뿐, 그 조악한 사용가치는 전혀 개선하려 하지 않았다. 자연스레 이것이 주류문화가 되어 청년의 호감을 끄는 것은 불가능했다. 따라서 새롭게 대두되어 주류문화와 다른 가치표현을 하는 청년문화는 당연히 스스로의 생김새를 넘치는 성장 공간을 가지게 된 것이다.

## 6. 맺음말

‘단기 90년대’의 제1세대 중국 게임은 그동안 언급되지 않은 한 시기의 역사이며, 중국 게임사에서 스스로 일궈낸 한 줄기의 문화 단편이기도 하다. 주류문화의 규제 아래서 중국 게임은 교육 시리즈와 ‘중국이미지’라는 두 개의 주제를 형성했으나, 청년 집단의 인정을 얻어내지는 못하였다. 이 자체가 바로 1990년대 청년집단의 부분적인 특징을 설명해주고 있다. 당연히 이 논문의 분석은 단지 일국적 관점에 근거한 것으로, 어쩌면 타당하지 않을 수도 있다. 중국 게임 산업은 일본에서 기원하고 있으며<sup>40)</sup>, 홍콩, 타이완, 한국의 도움에 힘입어 성장하여 왔으며, 중국 게임에 대한 토론은 아마도 이러한 동아시아 맥락을 떠나 이뤄질 수 없을 것이다. 특히 엄청나게 많은 게임 하드웨어와 소프트웨어가 동아시아 각국에서 유통되고 공유됨으로써 ‘동아시아’를 단위로 하는 청년문화의 순환을 활발하게 하였다. 그러므로 국산 게임을 동아시아라는 맥락과 틀에 넣어야만 그 문화적 함의와 살결을 비로소 이해할 수 있을 것이다. 더 나

38) 해적판의 유통경로는 몇몇 “게이머 ‘클럽’, ‘동호회’ 등으로 그 수가 수 천에 달했으며(玩家‘俱乐部’、‘联谊会’之类, 数目达数千之多)”(瑞侠, 1996) 불법 소매상 및 방문 판매 등을 포함한다.

39) 1997년을 예로 들면, 국산 게임의 총 판매량은 약 84000장(정판 게임 대비 13.9%), 평균 판매량 7636장, 총 판매액은 884.4만 위안(RMB)(정판 게임 대비 12.1%)이다.

40) 여기서 가리키는 것은 1980년대 초 이후이다. 일본에서 아케이드 게임, 콘솔 게임, 미니게임기 등이 들어왔고, 중국 게임의 초기 산업 체인은 이러한 게임의 유통, 판매, 운영, 모방 제작 등에서 기원하고 있다.

아가 1992년 이래, 중국정부가 문화 산업화 발전에 대해 전폭적으로 지지<sup>41)</sup>하여, 문화주도권이 점차 정치영역에서 경제영역으로, 정부기구에서 산업의 회사들로 넘어가게 되었다. 시장을 엔진을 하는 문화생산기제는 국가를 단위로 했던 청년문화 분석모델이 점차 힘을 잃게 만들었고, '동아시아'를 단위로 하는 중국의 게임과 청년문화에 대한 새로운 토론이 오히려 더욱 절실하도록 만들었다고 할 수 있다.

## 참고문헌

- [1] [日]大塚英志, 『物語消費論[M]』, 東京: 新曜社, 1989.
- [2] [日]大塚英志, 『定本物語消費論[M]』, 東京: 角川書店, 2001.
- [3] [日]大塚英志, 『物語の体操みるみる小説が書ける6つのレッスン[M]』, 東京: 朝日新聞社, 2000.
- [4] [日]大塚英志, 『物語のための基礎体力を身につける6つ実践的レッスン[M]』, 東京: 星海社, 2013.
- [5] [日]東浩紀, 『動物化するポストモダンオタクから見た日本社会[M]』, 東京: 講談社, 2001.
- [6] [日]東浩紀, 『ゲーム的リアリズムの誕生動物化するポストモダン2[M]』, 東京: 講談社, 2007.
- [7] [日]中川大地, 『現代ゲーム全史文明の遊戯史観から[M]』, 東京: 早川書房, 2016.
- [8] [日]小野耕世, 『中国のアリメーション中国美術電影發展史[M]』, 東京: 平凡社, 1987.
- [9] [日]メディアクリエイイト編, 『2000年テレビゲーム流通白書』
- [10] [日]新宅純二郎, 田中辰雄, 柳川範之, 『ゲーム産業の經濟分析コンテンツ産業發展の構造と戰略[M]』, 東京: 東洋經濟新報社, 2003.
- [11] [日]限界研 編, 『ビジュアルコミュニケーション—動画時代の文化批評[M]』, 南雲堂, 2015. 253-292쪽.
- [12] [英]Stuart Hall 編, 徐亮, 陆兴华 译, 『表征—文化表征与意指实践[M]』, 北京: 商务印书馆, 2013.
- [13] Margaret K. Butler 著, 刘秀月 译, 『计算机展望[J].电子计算机动态』, 1977(1), 30-43쪽.
- [14] 苑秀国, 『令人担忧的「魔机」诱惑—从游戏机到聚赌案[J]』, 北京工商管理, 1996(3), 41쪽.
- [15] 孙立军, 『从游戏机到家庭电脑[J]』, 今日电子, 1993(12), 78-79쪽.
- [16] 严无忌, 『中国游戏无法成功的十大原因(演讲稿)[J]』, 科学时代, 1998(10), 58-59쪽.
- [17] 边晓春, 『国内PC游戏软件市场概况[J]』, 多媒体世界, 1998(3), 15-16쪽.
- [18] 孙永杰, 『玩家商家大讨论 国产游戏:想说爱你不容易[J]』, 多媒体世界, 1997(8), 9-14쪽.
- [19] 瑞侠, 『中国第一个电子游戏软件闯市场[J]』, 中国青年科技, 1996(2), 30쪽.

---

41) 1992년 국무원 판공청종합사(国务院办公厅综合司)이 펴낸 『중대전략결정-제3차산업 발전 촉진(重大战略决策—加快发展第三产业)』에서 명확하게 '문화산업(文化产业)'이라는 개념을 사용하기 시작하였고, 이는 중국 문화 산업화 발전의 발단이 되었다.

양식화된 시뮬레이션으로서의 초기 JRPG  
-비디오 게임의 문화 간 비교연구의 관점에서-

마쓰나가 신지(松永伸司)

<초록>

때때로 우리는 다음과 같이 묻는다. 일본 비디오 게임의 고유성이란 무엇인가? 이 질문은 비디오 게임 속에 민족문화적, 혹은 지역문화적인 특색이 드러날 수 있다는 점, 그리고 적절한 방법을 사용하면 그 특색을 밝혀낼 수 있다는 점을 전제로 한다. 하지만 실제로 그러한 특색은 존재하는 것일까? 또한 가령 있다고 할지라도, 어떠한 절차를 통해 밝혀낼 수 있을까?

이 문제에 답하기 위해 본고는 다음의 두 가지 사항을 구체적 목표로 삼는다. 첫 번째는 비디오 게임 작품이 가지는 문화상대적인 특징을 기술하기 위한 하나의 방법론을 제시한다(2 장). 본고가 제시하는 것은 양식사적 방법이다. 이는 미술사의 방법론에서 본을 삼은 것이지만 본고에서는 일반적인 미술사와 시각문화론과는 달리 ‘양식’ 개념을 시각적 표상에 적용하지 않고, 시뮬레이션에 적용한다. 한 마디로 하면 시뮬레이션이란 대상의 특정한 동적 측면을, 그것과 비슷한 형태로 표상하는 입력 가능한 동적 시스템이다.

두 번째로 일본의 비디오 게임 속, 특히 초기 RPG 장르의 몇몇 작품-구체적으로는 1980년대 중반부터 1990년대 중반까지의 대표적 가정용 게임기 RPG-에 이 방법을 적용하여 그 특징을 기술한다. 그리고 가능하다면 이렇게 밝혀낸 특징이 일본 문화의 특수성에서 유래하는 것인지를 확인한다(3 장). 주로 다룬 작품은 <드래곤 퀘스트> 시리즈, <파이널 판타지 시리즈>, SRPG 장르이다.

이러한 두 작업이 제대로 진행된다면, 일본의 비디오 게임이 가진 고유성이란 무엇인가, 라는 질문에 대한 하나의 답이 될 수 있을 것이다.

일본의 비디오 게임이 지닌 특징이란 무엇일까? 이것이 본고의 커다란 질문이다. 본론으로 들어가기에 앞서 예전의 일화 하나를 들어보고 싶다.

1990년대 전반의 일이다. 10대였던 나는 『RPG 쓰쿠-르 Dante98(RPG ツクール Dante98)』(로그인 소프트 편집부, 1992)을 사용하여 자작 롤플레잉 게임(이하 RPG)을 만든 적이 있다. 이 어플리케이션은 이미 마련되어 있는 맵칩을 배열하거나, 아이템이나 플레이어 캐릭터, 그리고 적의 패러미터나 그래픽을 설정하고 이벤트를 설치하는 식의 방법을 통해 프로그램, 그래픽, 사운드에 대한 기술적 능력이 전혀 없어도 ‘오리지널’ RPG를 만들 수 있는 것이었다.<sup>1</sup> 지금 생각하면 당시의 나는 리얼리스트였다. 즉, **가능한 한 현실에 가까워지려고**-적어도 진짜처럼 보이기 위해-갖가지 패러미터를 설정하고 건물 외관이나 내장의 배치를 정했으며, 세계의 지도를 본 따서 만들고자 했다. 당시 내가 목표했던 사실성은 그래픽, 즉 눈으로 보이는 그대로의 사실성은 아니었다. 그래픽 상으로는 아무리 노력해도 어플리케이션이 준비해 놓은(결코 좋은 화질이라고 말할 수는 없는) 도트(망점)로 이루어진 화상을 조합하는 것 이상은 불가능했다.<sup>2</sup> 내가 목표한 사실성은 오히려, 이 세계에서 벌어지는 일들과 사물은 어떻게 관계를 맺고 있는가? 플레이어로서의 내가 그것들과 어떻게 상호 행위가 가능할까? 이 세계에 관하여 어떠한 정보가 어떤 식으로 주어질 수 있는가?, 라는 식의 질문과 관련되어 있었다. 말하자면 나는 **시뮬레이션으로서의 사실성**을 목표로 했다.

게임 제작을 뒷받침하고 있던 이러한 생각의 결과는(물론 최종적인 게임 작품으로 완성되는 일은 없었지만), 나로 하여금 RPG의 본성에 대해 생각하게끔 만들었다. 내가 사실성을 지향하며 제작했던 RPG는 단순히 재미가 없었을 뿐만 아니라, 내가 염두에 두었던 RPG의 모습과도 꽤나 달랐던 것이다. 그래서 내가 잘 알고 있는 RPG가 어떻게 만들어져 있는지에 대해 다시 꼼꼼히 관찰했다. 거기서 발견한 점은 기존의 잘 알려진 RPG 작품이 시뮬레이션으로서는 전혀 사실적이지 않으며-다시 말해 **양식화되어 있으며**-그럼에도 불구하고 나는 특별히 부자연스럽다고 생각지 않고 플레이를 했다는 사실이었다.

서두가 길어졌다. 다시 말하지만 이 글의 큰 목적은 일본의 비디오 게임이 지닌 고유성을 논하려는 것이다. 이를 위한 하나의 실마리로서 10대 무렵의

---

<sup>1</sup> 『RPG 쓰쿠-루』 시리즈는 그 후 거듭하여 버전을 경신하며 1990년대 후반부터 2000년대를 통해 ‘쓰쿠-루 문화’(‘만들다’는 의미하는 동사 쓰쿠루(つくる)와 ‘툴(tool)’의 일본어 표기인 쓰-루(ツール)를 합성한 말; 역자)로 불릴 법한 풍요로운 문화와 장르를 형성하게 되었지만, 이러한 주제는 본고에서 다룰 범위에서 벗어난다.

<sup>2</sup> 물론 『Dante98』에서도 자작 그래픽을 쓰는 것이 가능했지만 나에게는 그 일을 해낼 수단도 기량도 의지도 없었다.

애매했던 깨달음을 세련된 형태로 다시 제시하고 싶다. 요컨대 일본의 RPG 를 ‘양식화된 시뮬레이션’으로서 파악하려는 것이다.<sup>3</sup> 우선 다음 장에서 본고의 구체적인 목적과 방침을 밝힌 후 본론으로 들어가려 한다.

## 1. 목적, 방법, 대상

때때로 우리는 다음과 같이 묻는다. 일본의 비디오 게임이 가진 고유성이란 무엇일까? 이러한 질문은 비디오 게임 속에 민족문화적, 혹은 지역문화적인 특색이 나타날 수 있다는 점, 그리고 적절한 방법을 사용한다면 그 특색을 밝혀낼 수 있다는 점을 전제로 한다. 그렇지만 그러한 특색이란 실제로 존재하는 걸까? 또한 가령 있다고 할지라도, 어떠한 절차로 명확히 밝힐 수 있을까?<sup>4</sup>

위의 질문에 답하기 위해서 이 글에서는 다음의 두 가지 사항을 구체적인 목표로 삼는다. 첫 번째는 비디오 게임 작품이 가진 문화상대적인 특징을 기술하기 위한 하나의 방법을 제시하는 것이다(2 장). 본고가 제시하려는 방법론은 **양식사적 방법**이다. 이는 미술사의 방법론을 규범으로 삼고 있지만 본고에서는 일반적인 미술사나 시각문화론과는 달리, ‘양식’ 개념을 시각적 표상에 적용하지 않고, **시뮬레이션**에 적용할 것이다. 두 번째는 일본의 비디오 게임 중에서 특히 **초기 RPG 장르**의 작품-구체적으로는 1980년대 중반부터 1990년대 중반까지의 대표적 가정용 게임기용 RPG-에 양식사적 방법을 적용하여 그 특징을 기술할 것이다. 또한 가능하다면 그러한 특징이 일본 문화의 특수성에서 유래한 것인지를 확인하려 한다(3 장). 이러한 두 가지 작업이 제대로 수행된다면 ‘일본의 비디오 게임이 지닌 고유성은 무엇인가?’라는 질문에 대한 하나의 답이 될 수 있을 터이다.

이렇듯 본고는 방법 및 고찰 대상에 일정한 제한이 있다. 그러나 이러한 제한성이 갖고 있는 타당성과 이점도 있다. 이에 대해 간단히 설명해 두고자 한다.

시뮬레이션의 양식론이라는 방법은 다음과 같은 기본적인 아이디어에 기반한다. 그림이 표상의 일종<sup>5</sup>이라는 점과 마찬가지로, 시뮬레이션 역시

---

<sup>3</sup> ‘양식화된 시뮬레이션(stylized simulation)’이라는 개념 자체는 이 글만의 독창적인 생각은 아니라 예스퍼 율(Jesper Juul)이 이미 제시한 바 있다(Juul 2005: 170ff). 율은 이 개념을 이론적으로 충분히 공식화하지 않았고 미술사의 양식론과 관계를 짓지도 않았다. 그렇지만 본고의 논의가 율의 서술에서 착상을 얻었다는 점은 분명하다.

<sup>4</sup> 이론적인 기반을 갖지 않는 주장은 얼마든지 가능하겠지만 여기서 ‘밝혀낸다는 것’은 이론적으로 정당한 뒷받침을 가지고 입증하는 일을 가리킨다.

<sup>5</sup> 표상을 ‘무언가를 나타내는 것’, 또는 ‘무언가에 대한 것’으로 파악하는 한, 무언가를 그린 그림은 일반적인 언어나 기호와 마찬가지로 분명히 표상의 일종이다. 표상으로서의 그림이 가진 특수성에 대해서는 여러 가지 설이 있다. 화상적(이미지) 표상을 둘러싼 철학적 논의의 개관은 Kulvicki(2014)를 참조.

표상의 일종이다. 그렇기 때문에 미술사학에서 회화의 양식사 연구의 유비(類比)로서, 게임 연구에서도 시뮬레이션의 양식사 연구는 충분한 가능성을 갖고 있지 않을까? 또한 이러한 관점으로 파악함으로써 단순한 시각문화론적인 관점<sup>6</sup>을 통해서는 보이지 않는 **비디오 게임만의** 측면을 명확히 기술할 수 있지 않을까? 이러한 아이디어는 당연하다. 또한 후술하겠지만 양식사 연구가 가진 일정한 이론적인 장점을 인정하는 한, 시뮬레이션의 양식사 연구가 지닌 장점 역시 역시 확실하게 드러낼 수 있다. 물론 양식론적인 접근으로 일본 비디오 게임의 특수성에 관해 설명할 때, 어느 정도 설득력이 있으며, 얼마나 새로운 발견을 가져올 수 있는지는 구체적으로 적용해 보았을 때 비로소 명확해질 것이다. 그렇지만 여기서 강조해야 할 사항은, 설령 본고의 후반에서 다룰 일본의 RPG 에 대한 구체적 적용이 그다지 유효하지 못했다고 하더라도, 이론의 제시와 정식화는 그 자체로도 충분히 의의가 있다는 점이다. 요컨대, 본고에서 이론 부분(2 장)의 의의와 적용 부분(3 장)의 의의는 서로 독립적이라는 뜻이다.

분석 대상을 초기 RPG 로 한정하는 이유는 세 가지다. 첫 번째는 RPG 장르 자체가 시뮬레이션의 요소를 강하게 갖고 있다는 점이다(RPG 가 구체적으로 어떠한 역사와 특징을 가진 장르인지는 후술한다). 다시 말해 본고에서 사용할 방법의 대상으로 적합하다. 두 번째 이유는 RPG 가 일본의 비디오 게임을 대표하는 장르라는 점에 있다. 이런 유형의 게임은 1980 년대 중반부터 1990 년대에 걸쳐 일본의 가정용 게임기의 전성기에서도 가장 인기가 있었던 장르이며,<sup>7</sup> 일본의 비디오 게임의 존재 양상에도 결정적인 역할을 담당했다고 생각된다.<sup>8</sup> 세 번째는 일본에서 RPG 는 양식화가 꽤 진행되어 있는 장르라는 사실 때문이다. RPG 는 원래 미국에서 만들어진 장르지만 일본에 유입된 이래, 앞서 말한 시기에 독자적인 발전을 달성하며 고도로 양식화되었다. 일본의 RPG 는 국외 플레이어로부터 단순한 ‘RPG’가 아니라 ‘JRPG’라는 장르 명칭을 부여 받을 만큼 독특한 특징을 갖고 있다. 한편 서구에서 생산된 RPG(때때로 ‘WRPG’로 불린다)는 상대적으로 사실지향적이라고 이야기된다.<sup>9</sup> 때문에 일본의 초기 RPG 의 양식화의 역사를 살피는 것은 **일본의 비디오 게임만의**

<sup>6</sup> 일본의 비디오 게임(또는 망가와 애니메이션까지 포함한 일본의 대중적인 표상문화 일반)의 그래픽, 즉 시각 표상의 특수성을 다룬 논의는 무수히 많다. 본고의 동기 중에는 그러한 기존 논의와는 다른 관점에서 일본의 비디오 게임을 논하고 싶다는 바람도 있다.

<sup>7</sup> 1990 년대 전반에 가정용 게임기 시장을 지배했던 닌텐도의 슈퍼 패미콤 작품은 다른 게임기의 작품에 비해 RPG 의 비율이 압도적으로 높았다. 小山(2016: 167-168)를 참조.

<sup>8</sup> 실제로 장르 간 영향관계는 그 정도로 단순하지도 직접적이지도 않다. 때문에 일본의 RPG 가 그 이외의 장르 양상에 대해 어느 만큼 영향을 끼쳤는가는 자명하지 않다. 그렇다고는 해도 ‘일본의 비디오 게임’이라고 말할 때, 일본의 RPG 의 양상이 하나의 전형으로 상정되는 일은 확실할 것이다.

<sup>9</sup> ‘JRPG’는 때때로 야유의 뉘앙스를 품고 있다. 이 말 자체는 그리 오래 된 것이 아니라 아마도 2000 년대 이후에야 비로소 나타났다. WRPG 와 비교하는 경우로 ‘WRPG’의 특수함에 대한 비평적 담론은 무수히 많다. 예를 들어 Filipowich(2012)를 참조.



특징 중 하나를 명확히 밝히는 일이 될 것이다. 특히 초기로 한정하는 이유는 양식화의 원천을 찾고자 하기 때문이다. 보다 최근에 제작된 일본 RPG 에서도 시뮬레이션의 양식화는 명확히 간파할 수 있겠지만, 이는 이전 시기 선행했던 일본 또는 국외의 일반적인 RPG 역시 기반하고 있는 특성이기에 본고의 질문에 대한 직접적인 답을 줄 수는 없을 것이다.

위와 같은 방법과 대상으로 한정함으로써 일본의 비디오 게임이 지닌 비디오 게임으로서의 특수성에 명확히 초점을 맞추는 일이 가능해진다. 이어지는 2 장에서는 미술사에 있어서 양식 연구가 가진 특징을 제시한 후, 시뮬레이션의 양식 연구를 정식화한다. 3 절에서는 앞서 정식화된 틀을 일본의 초기 RPG 의 대표적 사례 몇 가지에 구체적으로 적용하여 일본의 비디오 게임이 지닌 특징을 밝혀내고자 한다.

## 2. 이론-시뮬레이션의 양식론

### 미술사에서의 양식론

‘신미술사(New Art History)’로 불리는 동향 속에서 미술사의 방법론과 관점이 다양해지고 있다(마이너, 2003: part3). 그렇다고는 해도 가장 유서 있고 또 언제까지나 충분한 영향력과 유효성을 가진 방법 중 하나가 양식론이라는 사실에는 이론의 여지가 없을 것이다.<sup>10</sup> 양식론의 특징을 밝히기 위해 먼저 양식론이 다루는 대상에 대해 확실하게 언급해두자.

양식(style)이란 무엇일까? 적어도 표상의 양식으로 한정하는 한<sup>11</sup>, 양식이란 표상의 **방법**(way or manner), 즉 ‘어떻게(how) 나타내는가’를 의미하며, 표상의 **내용**(content), 즉 ‘무엇(what)을 나타내는가’와 대치되는 개념이다.<sup>12</sup> 이는 ‘양식’ 개념이 지닌 지극히 표준적인 특징이다(e.g. Lang 2014: 58). 이런 의미에서의 양식은 문학 작품과 같은 언어적 표상에 대해서도 말할 수 있으며(이른바 문체), 회화 작품과 같은 화상적(이미지) 표상에 대해서도 말할 수 있다(미술사에서의 양식). 물론 에르빈 파노프스키가 제시하듯, 내용은 분명 양식에 의존한다(Panovsky 1955: 34-35).<sup>13</sup> 어떤 그림에 그려져 있는

<sup>10</sup> 양식론의 아마도 가장 저명하고도 영향력이 있는 논자로서 알로이스 리글과 하인리히 뵐플린을 들 수 있다. 그러나 본고에서는 미술사 양식론의 구체적 사례까지는 언급하지 않는다.

<sup>11</sup> ‘양식’이란 개념 자체는 표상이 아닌 것-예컨대 순수하게 추상적인 디자인 패턴-에도 적용할 수 있다. 그러므로 ‘표상의 방식’으로서 양식의 특징은 일반성을 갖지 않는다. 그렇다고 해도 본고가 문제로 삼는 시뮬레이션의 양식 및 그것의 본이 되는 그림의 양식은 모두 표상의 양식인 이상, 이렇게 특징을 지워도 특별히 문제는 없을 것이다.

<sup>12</sup> 이러한 의미에서의 ‘어떻게’가 ‘형식(form)’이라고 불리는 경우도 있지만(예컨대 뵐플린의 방법은 ‘형식 분석’이라 불린다), 이는 꽤나 오독의 성격이 강한 어법이다. 왜냐하면 ‘형식’은 바로 그 내용이 무엇에 의해 나타나는가, 혹은 구체화되는가-기호론적인 용어를 사용하면, 기호표현과 기호매체-를 가리키는 데 종종 사용되기 때문이다. 본고에서는 내용과 양식을 물리적으로 구체화하는 것을 일괄적으로 ‘매체’라고 부르기로 한다.

<sup>13</sup> 여기서 필자가 ‘내용’이라 부르는 것은 파노프스키에게 있어 ‘사실적 주제’ 혹은 ‘모티프’를 의미한다. 도상학(iconography)적 주제와 도상해석학(iconology)적 의미는 문제 삼지 않는다.

사향이 무엇인가는 거기에 채택된 그림의 묘사 방식이 어떠한 것인가를 어느 정도 전제 삼지 않으면 안 된다. 또한 거꾸로 그 그림이 어떠한 방식으로 그려졌는가에 대해서는 그 내용이 무엇인가를 어느 정도 특정한 후에야 비로소 가능해질 것이다(Meskin 2013; 444). 그러나 설령 양자를 독립시켜 위치를 짓는 일이 불가능할지라도, 내용과 양식은 다른 측면이 있으며 개념적으로 서로 구별해야만 한다.

하지만 ‘표상의 방식’이라는 것만으로는 양식을 특징짓기에는 불충분하다. 양식은 우선 작품을 분류하기 위한 개념이다. 그 분류는 복수의 작품이 공유하는 어떤 특징을 기초로 이루어진다. 그렇기에 양식은 단순한 표상의 방식이 아니라, **일정한 작품군에 공통적으로 드러나는** 표상의 방식이다. 또한 보통은 단순히 특징을 공유하고 있을 뿐만이 아니라, 그 특징이 어떤 실체로 귀속될 필요가 있다. 바꿔 말하면 ‘x 의 양식’이라는 식으로 **무언가의** 양식으로서 자리매김할 필요가 있다. 양식의 귀속처는 여러 가지가 있겠지만-예를 들면 개인, 시대, 지역, 그룹 등(Meskin 2013: 442)-어떤 귀속처든 작품군이 공유하는 특징이 그러한 특정한 실체와 결부되어 있다.<sup>14</sup> 덧붙여 양식은 흔히 어떤 의의가 있는(혹은 주목할만한) 표상의 방식일 것이다. 설령 아무리 복수의 작품에 공통적으로 보여지는 특징이라도 이 작품군의 가치와 의미에 있어 전혀 관여적이지 않은 특징은, 보통은 양식이라고 말해지지 않는다.<sup>15</sup> 정리하면, **표상의 양식이란 복수의 표상으로 공유되며, 또한 표상의 가치와 의미에 있어 관여적인, 무언가의 실체로 귀속되는 표상의 방식이다.** 적어도 본고의 목적을 위해 양식의 특징을 정의한다면 이 정도로 충분할 것이다.

그렇다면 양식론이란 어떠한 방법일까? 양식론은 하나, 또는 복수의 미술작품에서 드러나는 양식을 그 자체로서 특정(분류/구별)하고, 그것이 어떠한 것인지 기술하는 일을 첫 번째로 행한다. 양식을 특정하고 기술한 뒤에 끝맺는 연구도 있을지 모르겠지만, 미술사에서 행하는 양식론은 대부분 양식을 특정한 후에 한 발 더 나아간 지식과 견해를 이끌어내고자 한다. 예를 들면 제작 상황에 대해 충분한 사료가 남아 있지 않은 작품의 경우에는 양식을 특정하거나, 또한 기준작<sup>16</sup>과의 비교를 통해 제작 연대와 제작 지역, 작자 등을 추측하는 작업을 종종 펼쳐간다. 혹은 양식으로부터 역사적 사실이든 보편적 진리이든 어떤 식의 내용을 이끌어내려는 연구도 많다. 요컨대 양식론적 접근이란 양식을 어떤 식의 사향이나 사건이 나타난 것으로

<sup>14</sup> 자연주의와 고전주의처럼 ‘보편 양식(universal style)이 양식에 포함되는 경우가 있다.(e.g. Wollheim 1979: 183-184). 이 경우, 양식의 귀속처는 없을지도 모른다.

<sup>15</sup> ‘의의가 있는 특징’이나 ‘관여적인 특징’이라는 표현은 다소 애매하다. 보다 정확히는 캔달 윌튼의 ‘가변적인(variable) 특징’(Walton 1970)-어떤 카테고리의 표준적이며 또한 반표준적인 특징에 대치되는 것-에 해당하는 개념이라고 말해야 할 지도 모른다.

<sup>16</sup> 기준작이란 어떤 방식을 통해 이미 제작 연대 등이 확정된 작품을 의미한다. 어떤 작품이 기준작과 양식을 공유한다면 그 작품의 제작 상황을 알 수 있는 큰 실마리가 된다.

파악하고 그 양식을 해석하는-혹은 양식에 의해 사항을 설명하는(Meskin 2013: 446-447)-연구다. 양식을 해석하는 방향성에는 예를 들면 다음과 같은 것이 포함된다. 예술 운동의 내재적 발전<sup>17</sup>, 정치·경제적인 배경, 기술적 배경, 선행하거나 후속하는 작품과의 영향관계, 감상자의 수요, 제작자의 개성, ‘시대정신’과 ‘국민적 성격’<sup>18</sup> 등이다.

양식론의 가장 현저한 특징과 장점은, 작품 외적인 원천에서가 아니라 작품 자체의 관찰과 서술에 근거를 둔다는 점에 있다. 위에서 예를 들었듯 추론과 해석의 방향성은 다양할지라도, 양식론은 우선 처음에는 양식을 특정하는 일에서부터 논의를 시작하는 방법론이다. 이 점에서 양식론은 어떤 역사적 자료를 근거로 하여 작품을 설명하거나 해석하는 유형의 연구와 대치된다.

그렇다고는 해도 ‘작품을 관찰하는 일을 통해 어떻게 양식을 특정할 수 있을까?’라는 방법상의 문제가 제기된다. 어떻게 특정하는 경우건, 적어도 양식의 개별화는 원리적으로 대비에 의해 시도될 수 밖에 없다. 즉 어떤 하나의 표상 방식은 단독으로 특정하는 것이 불가능하며, 항상 다른 표상 방식과의 차이에 의해 특정할 수 밖에 없다.<sup>19</sup> 이럴 때 대비의 대상은 다른 특수한 양식인 경우도 있으며, 보다 보편적, 또는 기준적인 양식-예를 들어 사실주의<sup>20</sup>-인 경우도 있다. 후술하겠지만 본고에서 채택할 방법은 사실적인 표상과의 대비를 통해 양식화의 질과 양을 특정하는 것이다.

이상으로 미술사에 있어 양식론의 특징을 살펴보았다. 본고의 이론적 구상은 미술 작품과 같은 시각적 표상에 대한 양식론을 기초 삼아 시뮬레이션에 대한 양식론을 제시하는 것이다. 그렇기에 다음으로 표상의 일종으로서 시뮬레이션이 지닌 특징을 명확히 밝힐 필요가 있다.

## 시뮬레이션

시뮬레이션이란 무엇일까? 우선 사례를 들어보자. 예를 들면

<sup>17</sup> 전형적인 예로 알로이스 리글의 ‘예술의욕’ 논의를 들 수 있다.

<sup>18</sup> 양식으로부터 ‘시대정신’이나 ‘국민적 성격’을 끌어내는 사례의 논의는 때때로 ‘관상학(觀相學: physiognomy)으로 불린다. 즉 어떤 사람의 외모에서 그 사람의 성격을 읽어내는 것과 마찬가지로 일련의 작품이 공유하며 갖고 있는 ‘외모’에서 어떤 식의 집단적 심성을 읽어내려 하는 발상이다. 당연하지만 이러한 발상에 대해서는 많은 비판이 이루어졌다(e.g. 고프리치 1997: 84-87). 리처드 볼하임은 개인양식이 어떤 심리적 현실을 반영하는 것이며, 그 때문에 사실적인 설명력을 가지는 것에 비해, 일반양식(개인 이외의 사항으로 귀속되는 양식)은 어떤 현실을 반영하지 않고 단순한 분류 개념에 지나지 않는다-때문에 설명하는 힘을 가지지 못한다-고 주장한다(Wollheim, 1979). 이러한 일반양식에 대한 개념도 역시 양식의 관상학적 해석에 대한 반발에서 생겨난 것이리라. 그렇다고 해도 아론 메스킨이 적절히 논하고 있듯, 일반양식도 또한 작품 제작의 규범과 관습이라는 어떤 사회적 현실을 반영할 수 있는 것이며, 그 때문에 사실적인 설명력을 가질 수 있다.

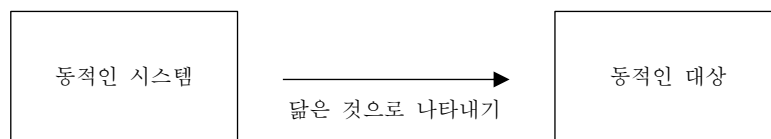
<sup>19</sup> 잘 알려진 빌플린의 다섯 가지 대(對)개념을 통한 르네상스 양식과 바로크 양식의 대비는 알기 쉬운 예다. 대비에 의거하지 않고 한쪽의 양식적 특징만을 단독으로 특정하는 일은 거의 불가능할 것이다.

<sup>20</sup> 여기에서 ‘사실주의(realism)’라는 용어는 역사상의 특정한 양식이나 운동, 유파를 지칭하는 것은 아니다. 즉 단순히 사실적인 표상의 방식을 의미한다.

시뮬레이션에는 다음과 같은 것이 포함된다. 자동차 연습장에서 사용하는 드라이브 시뮬레이터, 비행 훈련에 사용되는 플라이트 시뮬레이터, 병기 연습<sup>21</sup> 과 같은 군사적 시뮬레이션, 물리학적 시뮬레이션(예를 들면 천체 운동의 시뮬레이션) 등이다. 이들은 틀림 없이 어떤 종류의 표상이다. 즉 현실의 일부, 또는 한 측면에 대한 것이며, 그리고 거기에 적합한지 아닌지에 따라 옳고 그름이 의문시되기 때문이다. 한편으로 이들 시뮬레이션은 언어나 이미지와 같은 다른 종류의 표상에는 없는 독특한 특징을 가진다. “시뮬레이션이란 무엇인가?”라는 질문에 답하는 일은 그러한 독특한 특징-표상으로서의 시뮬레이션이 지닌 종차(種差)-를 특징하는 일과 다름 없다.

시뮬레이션의 정의에 대해서는 이전에 논한 적이 있다(松永, 2015)<sup>22</sup>. 시뮬레이션은 표상의 일종이라는 정의에 덧붙여서 대략 아래의 네 가지의 필요충분 조건 아래 성립하는 개념이라고 생각한다.

1) 동적인 시스템이다. 2) 표상의 대상 역시 동적이다. 3) 유저(사용자)가 그 시스템에 입력하는 것이 가능하다.<sup>23</sup> 4) 그러한 시스템의 동적인 변화나 배후에 있는 법칙이, 그것과 닮은 것으로서 표상 대상의 동적인 변화나 배후에 있는 법칙을 표상한다.<sup>24</sup> 한 마디로 시뮬레이션이란 대상의 특정한 동적 측면을, 그것에 닮은 형태로 표상하는, 입력 가능한 동적 시스템이다(아래 그림).



시뮬레이션에서 나타내는 것(동적 시스템)은 때때로 그 자체가 추상적인 모델이거나, 직접 눈에 보이지 않는 어떤 식의 메커니즘이기도 하다(예컨대 컴퓨터 프로그램). 그 경우 시뮬레이션은 더더욱 동적 시스템을 나타내는 것-즉, 유저 인터페이스(예컨대 컴퓨터의 모니터)-의 차원을 갖게 된다(아래

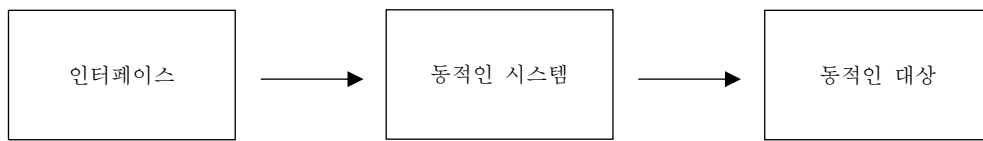
<sup>21</sup> 군사적인 작전 입안과 훈련을 위해 사용하는, 보드 게임과 비슷한 탁상 연습. 지형이나 병력, 그것의 배치와 같은 데이터를 설정하고 난수(亂數) 요소와 확률 요소를 조합하면서 정세의 추이를 분석하거나 작전을 세운다.

<sup>22</sup> 물론 정의가 얼마나 적절한가는 정의되는 항목의 외연을 어떻게 취하는가에 좌우된다. 때문에 시뮬레이션에 무엇을 포함할까에 따라 시뮬레이션의 필요충분 조건도 변한다. 본고에서는 마이클 와이즈버그(Weisberg, 2013)가 들었던 세 종류의 모델-수학적 모델, 컴퓨터 상의 모델, 구체적 모델-을 실제로 장착하는 것을 전부 시뮬레이션에 포함시킨다.

<sup>23</sup> 예를 들어 콘웨이의 라이프게임(Conway's Game of Life)과 같은 세포자동자(cellular automaton)에서도 초기 상태의 입력은 가능하다. 물론 시뮬레이션의 외연을 보다 넓게 잡기 위해서 이 조건을 제외하는 선택도 있을 수 있다.

<sup>24</sup> ‘그것과 닮은 것으로서’는 정확히 말하면 ‘부분적으로 같은 형태(isomorphic)인 것으로서’이다. 상세한 설명은 松永 (2015b)를 참조. 와이즈버그(Weisberg 2013: ch.8)는 모델과 세계의 관계를 ‘중복된 특징이라는 점에서의 적합(weighted feature-matching)’으로 파악하지만, 이는 ‘부분적으로 같은 형태’를 보다 일반화한 관계이다.

그림).<sup>25</sup>



위에서 서술했듯 동적인 시스템과 동적인 대상은 유사 관계를 이룰 필요가 있지만, 유저 인터페이스와 동적인 시스템의 관계는 임의의 표상 관계이다. 유저 인터페이스는 화상적 표상일 수도 있지만, 언어적 표상이거나, 음(소리)에 의한 표상인 경우도, 수식에 의한 표상일 경우도 있다. 비디오 게임에서 시뮬레이션은 일반적으로 이러한 구조를 갖는다. 즉 그래픽과 사운드를 통해 동적 시스템으로서의 게임 프로그램을 나타내고, 프로그램이 그 게임 세계의 특정한 동적 측면을 시뮬레이션한다.<sup>26</sup>

시뮬레이션의 대상(그림의 가장 오른쪽에 있는 것)에 대해 약간의 보충 설명을 해두자. 앞서 예로 들었던 시뮬레이션의 사례는 모두 현실 세계를 대상으로 한 시뮬레이션이었다. 그렇기에 대부분 그 진위가 중요했다(예를 들어 현실 세계와 어긋나 있는 드라이브 시뮬레이터는 더할 나위 없이 치명적이다). 하지만 허구적인 세계와 사물을 그림과 말로써 나타내는 것과 완전히 동일하게, 허구적인 세계와 사물을 시뮬레이션하는 것도 가능하리라.<sup>27</sup> 실제로 비디오 게임에서 이루어지는 시뮬레이션의 대부분은 허구 세계를 시뮬레이션한 것이라고 말해도 좋다.<sup>28</sup> 당연하게도 허구적인 시뮬레이션에서는 진위는 문제되지 않는다. 소설과 영화 속의 픽션과 마찬가지로, 시뮬레이션을 사용한 픽션이 목표하는 것도 일반적으로 흥미로운 허구 세계나 이야기를 그려내는 것이다. 물론 비디오 게임에서도 도시 개발 시뮬레이션과 역사 시뮬레이션처럼 부분적으로 현실을 시뮬레이션하는 경우가 있다. 하지만 그럴 경우에도 보통은 그 목적이 현실에 충실한 것은 아니다.

모든 비디오 게임 작품이 시뮬레이션일 리는 없다. 또한 시뮬레이션인 비디오 게임 작품이라고 해도 모든 장면이 무언가를 시뮬레이션하고 있을 리도 없다. 예를 들어 순수하게 추상적인 비디오 게임 작품이나, 단순히 커트신으로 보일 뿐인 장면은 시뮬레이션이 아니다. 그래픽이 그 자체로 무언가를

<sup>25</sup> 여기에서 '유저 인터페이스'는 정보를 표시하는 것이며, 입력 기기를 뜻하지 않는다.

<sup>26</sup> 정확히는 해당 소프트웨어의 프로그램 전체가 아니라, 일부를 생각하는 편이 좋다. 비디오 게임에서 시뮬레이션으로 간주되는 것은 보통은 플레이어의 게임 내 행위와 직접 관련되는 범위-'게임 룰' 또는 '게임 메커닉스'로 불려야 할 영역-에 한정된다. 게임 메커닉스의 정확한 특징에 대해서는 松永 (2015a: sec.6.3) 를 참조

<sup>27</sup> 그랜트 타버너도 또한 허구적 대상의 시뮬레이션을 옹호하고 있다(Tavinor 2013: 195-198). 타버너는 '버추얼'이라는 말을 사용하지만, 이 용어는 이 글에서 다루는 '시뮬레이션'에 그대로 대응한다고 생각해도 좋다.

<sup>28</sup> 예스퍼 울에 따르면, 비디오 게임에서 시뮬레이션은 '룰에 의한 허구 세계의 실제 장착'이다(Juul 2005: 170). 이 말에서는 '룰'이 동적인 시스템에, '허구 세계'가 동적인 대상에 각각 대응한다.

표상하고 있는 경우라고 해도 그것이 나타내는 게임 메커닉스가 무언가를 시뮬레이션하고 있지 않는 한 이 역시 시뮬레이션으로 볼 수 없다. 역으로 그래픽이 그 자체로서는 어떤 것도 표상하고 있지 않은 경우라도 그것이 나타내는 게임 메커닉스가 무언가를 시뮬레이션을 한다면, 그것은 시뮬레이션이다.

비디오 게임에서 전형적인 시뮬레이션은 <심시티(SimCity)>(Maxis, 1989)처럼 시뮬레이션 게임 장르의 작품이다. 도시 개발이건 회사 경영이건, 국가 경영이건, 군사적인 전략·전술이건, 그것을 시뮬레이션하는 작품은 모두 시뮬레이션이다. 그렇다고는 해도 시뮬레이션 게임 이외의 장르의 작품 역시 때때로 시뮬레이션의 성격을 강하게 띠고 있다. 예컨대 레이싱 게임은 자동차 운전의 시뮬레이션이며 스포츠 게임은 운동 경기의 시뮬레이션이다. 그리고 RPG 와 오픈월드 장르는 여행이나 모험, 생활의, 혹은 바로 그러한 허구 세계 전체의 시뮬레이션이다.

지금까지 표상의 일종으로서의 시뮬레이션이 지닌 특징을 밝혔다. 이미 서술했듯 양식이란 복수의 표상으로 공유되는 동시에, 그 표상들의 가치와 의미에 있어서 관여적인, 무언가의 실체로 귀속되는 표상의 방식이다. 때문에 시뮬레이션의 양식이란 복수의 시뮬레이션으로 공유되며 동시에, 그 시뮬레이션들의 가치와 의미에 있어 관여적인, 무언가의 실체로 귀속되는 시뮬레이션의 방식이다. 그리고 시뮬레이션의 양식론이란 시뮬레이션의 양식을 먼저 특정한 이후에 거기에서 무언가 더 나아간 식견을 도출해 내는 이론이다.

그렇다고 하더라도 시뮬레이션의 양식은 구체적으로 어떻게 특정되는 것일까? 본고가 제시하는 방법은 사실적인 시뮬레이션과의 비교를 통해 해당 시뮬레이션이 어떤 점에서, 또한 얼마만큼 양식화(stylized)되어 있는지를 특정하는 것이다.<sup>29</sup>

### 사실성과 양식화

사실적(realistic)이란 어떤 것일까? 여기서도 다시 화상적(이미지) 표상에서의 사실성에 대한 이론을 원용해보자. 존 칼비키는 그림의 사실성이 가진 특징을 다음의 세 가지로 파악했다(Kulvicki 2014: ch.6). 1)정확함-그림이 묘사하는 내용이 얼마나 실제 대상의 양상에 적합한가. <sup>30</sup> 2)정보량-그림이 얼마만큼 많은 내용을 묘사하고 있는가. 3)전형성-그림이 얼마만큼 우리들이 익숙하게 여기고 친숙한 표상 시스템에 입각하고 있는가.

<sup>29</sup> 여기에서 '양식화되어 있다'는 '비사실적인 양식을 가진다'는 것을 의미한다. 사실주의도 물론 하나의 양식이지만 본고에서 시도하는 이론적 구상은, 사실성을 기준으로 삼아 거기에서 편차를 찾아 각각의 양식을 특정하는 것이다.

<sup>30</sup> 칼비키가 언급했듯(Kulvicki 2014: 120), 이 의미는 그림이 표상 대상에 실제로 적합하다(즉 '진짜다')라기보다는, 바로 그 표상 대상을 우리들이 이해하는 데 그림이 적합하다(즉 우리에게 있어 '진짜로 생각된다')라는 뜻이다. 그렇기에 정확함의 기준은 픽션에 대해서도 문제 없이 성립한다.

이러한 특징에 기반하면 어떤 그림이 사실성의 기준에 어떻게, 그리고 어느 정도 위반하고 있는가에 따라, 그 그림 양식의 존재 양상을 특정할 수 있다. 물론 이미 말했듯 양식은 일정한 작품군에 공통적으로 보이는 것이며, 그런 의미에서는 어느 정도 전형적이다. 때문에 전형성이라는 기준은 사실적인 표상과 양식화된 표상을 구별하는 요소는 아니다. 양자를 구별하는 것은 오히려 정확함과 정보량이다. 즉 사실적이지 않은 양식이란 정확하지 않던지, 아니면 정보량이 적절하지 않던지 가운데 한 쪽이거나, 혹은 그 양쪽 모두에 해당한다(아래의 표).

		정확함	정보량	전형성
사실성		○	○	○
양식화	△	△	○	

예를 들어 정확함에 위반하는 표상은 왜곡이나 과장이며, 정보량에 위반하는 표상은 단순화나 생략이다. 그리고 어떤 점에서, 어떤 정도로 그 기준을 위반하고 있는지에 따라 무수한 표상의 방식이 존재할 수 있다. 이런 까닭으로 사실과의 비교를 통해 양식을 특정하려면, 바로 그 표상이 가진 정확함과 정보량의 질과 양에 주목해야 한다.

지금까지의 이야기는 이미지 표상이 지닌 사실성에 관한 것이었지만, 다른 종류의 표상에도-그러므로 시뮬레이션에도-그대로 적용할 수 있는 사고일터이다. 그림 구체적인 작품을 사례로 들면서 비디오 게임에서 시뮬레이션의 사실성과 양식화를 설명해보자.

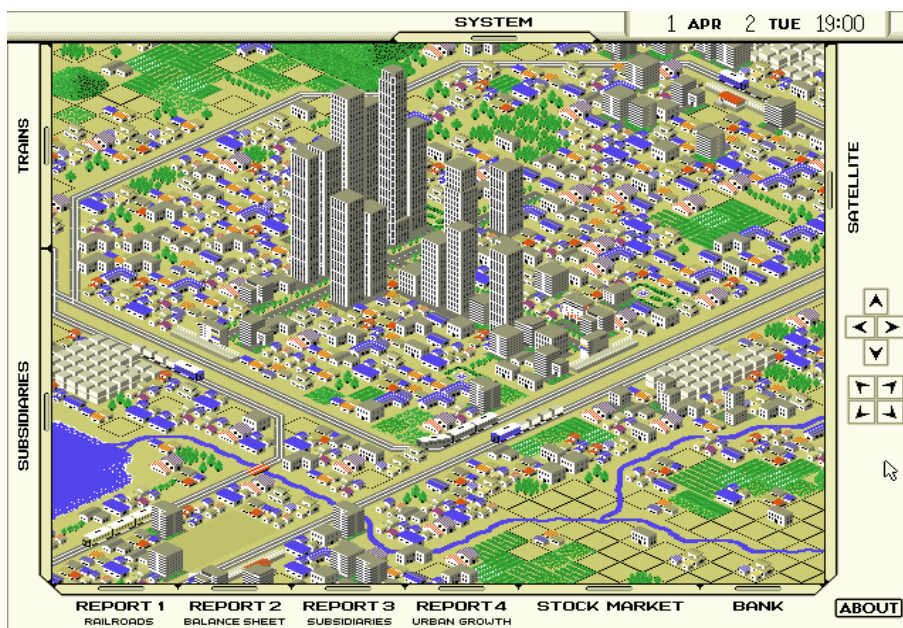


Fig. 1 『A列車で行こう III』

## 시뮬레이션의 사실성과 양식화

시뮬레이션의 정확함이란 “대상을 시뮬레이션하는 동적 시스템(비디오 게임의 경우라면 게임 메커닉스)의 존재 양상이, 바로 그 대상(에 대한 우리들의 이해)에 얼마만큼 적합한가?”를 뜻한다. 이 말을 특별히 설명할 필요는 없다고 생각되지만 이해하기 쉬운 사례를 하나 들어보자. <A 열차로 가자 III>(아트딩크, 1990)(그림 1)와 <A 열차로 가자 IV>(아트딩크, 1993)는 모두 철도회사 경영과 도시 개발을 시뮬레이션하는 작품이다. 두 게임은 많은 점에서 공통적인 게임 메커닉스를 가지고 있지만, 중요한 차이가 있다. 후자에서는 전편에는 없었던 ‘노선의 고저’라는 개념이 게임 메커닉스에 도입되어 노선을 입체 교차시키는 것이 가능해졌다. 물론 현실의 노선도 입체 교차는 가능하다. 그렇기에 적어도 이 점에서 보면 <A 열차로 가자 IV>는 보다 정확한(그러므로 보다 사실적인) 시뮬레이션이며, <A 열차로 가자 III>는 보다 정확하지 않은(그러므로 보다 양식화된) 시뮬레이션이다.

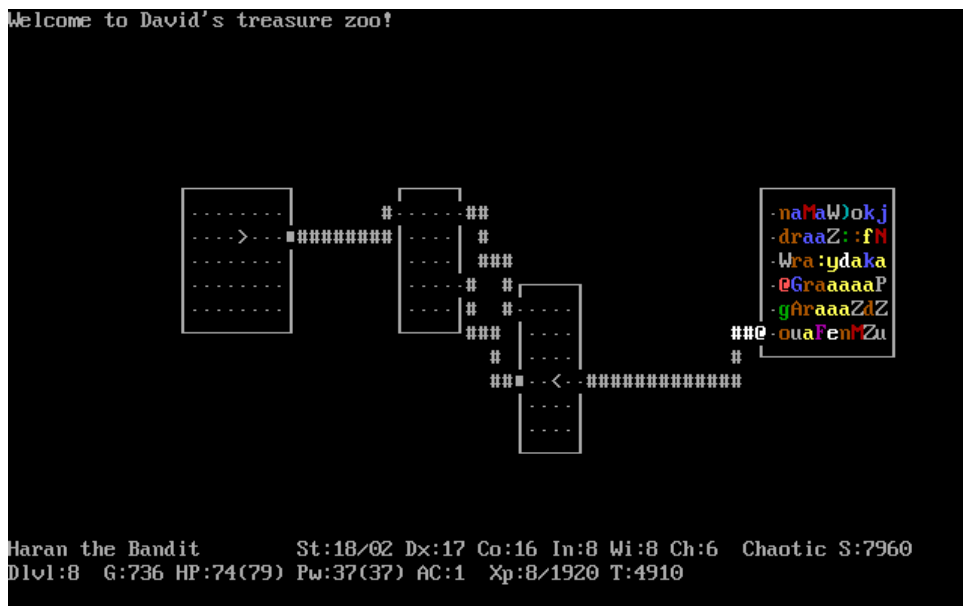


Fig. 2 『NetHack』

시뮬레이션의 정보량은 ‘동적 시스템이 얼마만큼 상세하게 만들어져 있는가’, 를 뜻한다. 예를 들면 준비된 패러미터가 얼마나 많은가, 혹은 어느 정도의 폭으로 입력을 받아들일 수 있는가, 각각 다른 입력에 대해 얼마만큼 서로 다른 처리가 준비되어 있는가 등이 기준이 된다. 그러나 정보량과 사실성·양식화의 관계는 그렇게 단순하지 않다. 정보량이 늘어나면 늘어날수록 반드시 사실적이 된다고는 말할 수 없다. 예를 들어 오픈월드 형태의 클라임 액션 게임인 <Grand Theft Auto> 시리즈-여기서는 <GTA IV>(Rockstar North, 2008)의 예를 들어보자-에서 플레이어는 버튼 하나로 차를 강탈할 수



있다. 여기에 만약 ‘차의 문을 연다’, ‘운전자의 멱살을 잡는다’, ‘운전자를 차에서 끌어내린다’, ‘차에 오른다’, ‘문을 닫는다’라는 명령을 게임 메커닉스에 실제로 장착했다고 상정해 보자. 다시 말해 차를 강탈하기 위해 플레이어는 매우 복잡한 명령을 입력하지 않으면 안 된다. 이 경우 게임 메커닉스의 정보량은 증가하지만 그것이 꼭 사실적이 된다고 할 수는 없을 것이다. 조금 더 정확히 말해보면 어떤 의미에서는 사실성이 증가하지만, 어떤 의미에서는 사실성이 증가하지 않는다(혹은 자칫 잘못하면 사실성이 떨어질 수 있다). 즉 할 수 있는 행동의 밀도가 현실의 밀도와 가까워진다는 의미에서는 분명 사실적이지만, 아마 이 게임에 요구되는 시뮬레이션의 내용-대도시를 산책하거나 드라이브를 하며 경찰과의 자동차 추격전을 벌이는 식-과는 관계 없는 부분이 쓸데 없이 세밀하게 만들어져 있을 뿐이라는 점에서 특히 사실적이지 않다. 그런 연유로 사실적인 시뮬레이션은 바로 그 시뮬레이션의 목적과 관련 있는 측면에 대한 정보량이 많은 것을 의미한다. 반대로 양식화된 시뮬레이션은, 그러한 측면에 대한 정보량이 적은 것이다. 예컨대 만약 『GTA IV』에서 차의 동작이 (눈으로 보는 것이 아니라 게임 메커닉스의 측면에서) 더 조잡하게 만들어져 있다고 한다면, 시뮬레이션으로서 더 사실적이지 않게 될 것이다.



Fig. 3 『トルネコの大冒険』

시뮬레이션의 사실성·양식화는 그래픽의 사실성·양식화와는 기본적으로 독립되어 있다. 예를 들자면 앞서 언급한 <A 열차로 가자 III>와 <A 열차로

가자 IV>는 그래픽이라는 점에서는 사실성이 거의 달라지지 않았다. 또한 그래픽이 사실적이더라도 시뮬레이션으로서는 사실적이지 않은 작품도 있으며 그 반대의 경우도 있다. <NetHack> (The NetHack DevTeam, 1987-) (그림 3)와 <톨네코의 대모험>(툰 소프트, 1993)은 이른바 모두 로그라이크(Roguelike) 장르의 게임이다. 슬쩍 보아도 알 수 있듯 적어도 후자는 전자와 비교하면 매우 사실적인 그래픽을 갖고 있다. 하지만 입력 가능한 명령, 패러미터의 양, 아이템이나 적의 종류, 처리의 복잡함 등의 점에서는 전자 쪽이 훨씬 풍부하다. 그런 의미에서 <NetHack>는 <톨네코의 대모험>에 비해 보다 정보량이 많고, 아마도 보다 정확하다. 비디오 게임에서 시뮬레이션의 사실성에 관한 것은 게임 메커닉스의 양상뿐이며 기본적으로는 그래픽은 관계가 없는 셈이다.<sup>31</sup>

### 3. 적용-양식화된 시뮬레이션으로서의 초기 JRPG

이로써 시뮬레이션의 양식론이라는 사고와 방법론은 충분히 정식화했다고 생각된다. 이번 장에서는 일본의 초기 RPG 가 시뮬레이션으로서 어떻게 양식화되고 있는지를 구체적으로 살펴나갈 것이다. 이에 앞서 RPG 의 역사와 일반적인 특징에 대해 아주 간단히 설명해두고자 한다.

#### RPG 의 역사

본고에서 문제로 삼는 ‘RPG’는 정확히 말하면 모두 컴퓨터 롤 플레이 게임(CRPG)를 의미한다.<sup>32</sup> 잘 알려져 있듯 RPG 의 원조는 보드 게임인 <던전 앤드 드래곤(Dungeons & Dragons)>(Gygax and Arneson, 1974; 이하 <D&D>)이며, CRPG 는 원래 거기서 파생된 작품군으로 시작했다. <D&D>는 J.R.R. 톨킨의 소설 『반지의 제왕』의 무대 설정을 답습했는데 플레이어는 ‘던전’에 잠입해 드래곤 등이 지키는 보물을 획득하는 것을 목표로 삼는다. 플레이어는 각자 힘, 생명력, 직업 등 여러 가지 속성을 가진 자신의 캐릭터를 만들어내고 전투와 교섭 같은 여러 장면에서 그 캐릭터의 행동을 결정한다. 플레이어의 선택은, 사전에 정해진 룰에 따라(경우에 따라서는 난수 요소를 추가하면서) 게임 마스터-게임의 운용자, 혹은 심판 역할을 하는 참가자-가 처리하며 그 결과를 플레이어에게 보여준다. 전체 게임 플레이<sup>33</sup>는 이 같은

<sup>31</sup> 다만 플레이어가 시각적으로 어떻게 경험하는가의 문제까지 포함하여 시뮬레이션이 이루어지는 경우는 그래픽이 시뮬레이션의 사실성에 부분적으로 관계한다. 松永 (2015a: sec. 10.4) 를 참조.

<sup>32</sup> 이 장에 한해서 ‘CRPG’와 ‘RPG’의 구별을 사용한다. 후자는 CRPG 와 테이블 토크 RPG 를 종합하여 지칭한다.

<sup>33</sup> ‘게임 플레이(gameplay)’는 바로 그 게임의 게임 메커닉스(룰)에 따라 플레이어가 플레이하는 것이며 실제로 생기는 사건 과정을 뜻한다( cf. Juul 2014 ). 때때로 그러한 과정 속에서 플레이어가 느끼는 경험의 질적 측면을 가리키는 데에 사용될 때도 있다(예를 들면 ‘게임플레이가 좋다’ 등으로

선택, 처리, 결과의 연속적인 표시로서 구성된다.

가장 초창기의 CRPG 는 상업화된 것이 아니라 대학의 대형 컴퓨터를 사용하여 개인적으로 제작되었다. 그 역사와 영향관계는 매우 복잡하게 얽혀 있다(Hally, 2014). 그렇다고는 해도 어떤 것이나 기본적인 발상은 <D&D>에서의 인간 게임 마스터 역할-룰에 근거하여 입력의 처리와 결과를 표시하는-을 컴퓨터에게 그대로 대체시킨 것이었다. 즉 ‘혼자서 놀 수 있는 D&D’를 목표로 만들어진 것’(多根 2014: 2)이라 할 수 있다. 이전 역사가 얼마나 복잡하건 명확히 상업화에 성공한 첫 CRPG 라고 말할 수 있는 게임은 리처드 개리엇의 <아칼라베스(Akalabeth)>(Garriott, 1979-1980)와 그 후속 작품인 <울티마(Ultima)>(Garriott, 1980)이다.<sup>34</sup>

표준적인 역사 이해에 따르면 일본에 수입되어 폭넓게 플레이되었던 초기 CRPG 는 <울티마>와 <위저드리(Wizardry)>(Sir-Tech 1981)였다. 다네 기요시(多根清史)에 의하면 일본에 CRPG 의 ‘거대한 파도’가 몰려온 해는 1983년이며, 일본산 CRPG 가 ‘일제히 꽃핀’ 해는 1984년이었다. 이들 작품은 Apple II와 같은 외국산 컴퓨터가 아니라 새롭게 신장해 나가던 국산 취미용 퍼스널 컴퓨터(Hobby Personal Computer)를 플랫폼으로 삼아 만들어졌다. 일본 CRPG 의 탄생은 이처럼 PC 게임의 문맥에서 비롯되었다고 말해도 좋을 것이다.

그렇더라도 누구라도 인정하듯 실질적으로 일본의 CRPG 를 대중적인 게임 장르로서 확립한 게임은 아마 <드래곤 퀘스트>(툰 소프트, 1986, 이하 <드래퀘>로 약칭)와, 여기에 뒤따른 가정용 게임기용 작품들이다. 1985년의 <슈퍼마리오 형제>(닌텐도 크리에티브, 1985)의 발매와 함께, 닌텐도의 가정용 게임기 패밀리 컴퓨터는 PC 게임과는 비교할 수 없는 양의 플레이어를 만들어냈고 일본의 비디오 게임 문화의 주무대가 되었다.<sup>35</sup> 그러한 배경 아래 가정용 게임기의 첫 오리지널 RPG 로서 만들어진 것이 <드래퀘>였다. <드래퀘>뿐만 아니라, 뒤를 이었던 대히트 타이틀 <파이널 판타지>(스퀘어, 1987, 이하 <FF>로 약칭) 등도 또한 시리즈화되어 가정용 게임기용 RPG 가 일본의 RPG 의 주류를 형성하게 된다.<sup>36</sup> 이에 비해 PC 용 RPG 는 가정용

---

말하는 경우). 게임 메커닉스와 게임 플레이의 존재론적인 관계는 음악 작품과 연주의 관계, 희곡과 상연의 관계에 가깝다.

<sup>34</sup> 당연하게도 이 배후에는 Apple II 등 퍼스널 컴퓨터의 보급이 있다. 최초의 CRPG 중에도 예컨대 <dnd>(Whisenhunt and Wood, 1975)처럼 꽤 널리 플레이된 작품은 있지만 플랫폼이 교육용 네트워크 시스템(PLATO)였던 점에서 접근 가능성에 자연스레 한계가 있었다. 가장 초창기 CRPG 의 전개에 대해 무척 뛰어난 개설은 Hally(2014)를 참조.

<sup>35</sup> 물론 비디오 게임을 수용하는 문화적 토양 그 자체는 PC 게임 이외의 문맥에서 이미 충분히 성립하고 있었다. <스페이스 인베이터>(타이트, 1978)의 봄 이래, 아케이드 게임은 큰 문화산업을 형성하여, 1980년대 초반에는 남코(NAMCO)의 여러 작품 등 많은 명작이 만들어졌다. 1980년 발매된 닌텐도의 유대형 게임기 게임&워치도 또한 큰 히트를 기록했고 십자형 키라는 새로운 유저 인터페이스와 함께 후속되는 패미컴 붐을 준비했다.

<sup>36</sup> 이 글에서는 언급하지 않지만 <드래퀘>와 <FF> 외에도 시리즈로 제작되어 인기를 얻은 RPG 타이틀은 수없이 많다. 그 게임들은 모두 많건 적건 JRPG 라는 장르의 이미지에 기여하고 있다.

RPG 와 상호 영향을 주고 받으면서도 상대적으로 언더그라운 문화를 만들어 가게 된다. 이후 'JRPG'로 불리게 되는 장르 이미지의 기초를 형성한 것은 패미콤(패밀리컴퓨터)와 슈퍼 패미콤을 중심으로 한 가정용 게임기 대상으로 만들어진 RPG 군이라고 말해도 좋다.<sup>37</sup> 때문에 본고에서는 기본적으로는 그러한 <드래퀘>에서 발단이 된 RPG 작품군을 다루기로 한다.

## RPG의 일반적 특징

장르란 애매한 분류 개념이다. 하나의 장르를 규정하는 일은 기껏해야 일정한 작품군 사이에서 느슨하게 공유된 특징들을 묶어 놓은 것일 뿐이다. 또한 그 '일정한 작품군'은 우리의 수용 관습 속에서 애매한 형태로 정리되어 있는 것에 지나지 않는다. 바로 그 장르의 중심적인, 또는 범례적인 작품은 어느 정도 확정되어 있다고 해도 그 경계선은 전혀 확정되어 있지 않은 셈이다. 그렇기에 'RPG의 정의' 같은 시도는 근본적으로 넌센스다.<sup>38</sup> 하지만 그렇게 엄밀한 정의는 아니라고 해도, 범례적인 작품에 거의 공통적으로 보이는 특징을 들여볼 수는 있다. 그리고 그런 시도는 그 장르가 어떠한 것인지를 대략적으로 스케치해본다는 점에서도 무의미하지 않다. 그럼 RPG 라고 명확히 말할 수 있는 작품이 대체적으로 공유하고 있는 특징을 논해보자.<sup>39</sup>

전술했듯 <D&D>에서 이미 캐릭터 속성을 중심으로 리소스를 관리하는 측면이 전면에 드러나고 있다. 즉 '게임 오버'는 **캐릭터의 죽음**이며, 캐릭터의 죽음(중 적어도 하나의 양상)은 '생명력(HP)'의 값이 제로(0)가 되는 것이다. 또한 도전 과제는 이러한 상황을 피하면서 목표를 향해가는 것이 된다. 캐릭터의 죽음이나 HP 가 0 이 되는 상황을 피하기 위한 수단은 힘, 스피드와 같은 **캐릭터의 능력**과, 커맨드와 마법이라는 **캐릭터의 행동가능성**의 조합에 의해 부여되며, 그러한 패러미터나 선택지는 플레이어에게 명확하게 제시된다. 아이템이나 장비, 소지하고 있는 금전 같은 요소 역시 캐릭터의 속성으로서-다시 말해 캐릭터의 능력과 행동가능성의 일시적인 추가로서-고려될 수 있다.

<sup>37</sup> 당연하지만 이 시기 가정용 게임기는 패미콤과 슈퍼패미콤 이외에도 있다. 게다가 1990 년 발매된 닌텐도의 게임보이로 대표되듯이 이 시기에는 휴대형 게임기와 그 수용문화도 확립되어 휴대형 게임기 용 RPG 도 다수 제작되었다. 휴대형 게임기용 RPG 중에서 최고의 인기를 누리며 문화적 중요성을 가진 작품은 <포켓몬스터-빨강-녹색>(게임프릭, 1996)일 것이다.

<sup>38</sup> 일상적인 개념을 명확히 정의하고자 하는 시도가 넌센스라는 점에 대해서는 루드비히 비트겐슈타인의 유명한 논의를 상기해보는다면 충분할 것이다.

<sup>39</sup> 장르의 동일성에 대해 덧붙여 두려고 한다. 여기서 'RPG'라고 부르는 것은 '제작 당시 'RPG 라고 불렀던 작품군'을 의미하지 않는다. 실제로 예컨대 <두뇌전함 갈>(팀 바이오테크즈, 1985)처럼 지금 우리가 보면 전혀 RPG 가 아님에도 불구하고 '롤 플레이 게임'이라 일컫던 케이스도 있으며 <슈퍼 마리오 형제>조차 '롤플레이의 요소를 포함하는' 것으로 기술한 경우가 있었다(さやわか, 2012;40). 이러한 경우는 아마 'RPG'라는 장르 및 그 명칭이 아직 확립되지 않았기 때문이다. 어쨌건 본고가 상정하는 RPG 장르는 현재(적어도 RPG 장르가 명확한 형태로 성립한 이래) 'RPG'로 불리고 있는 작품군까지 소급하여 재구성된 작품들이다.

이러한 특징은 이후 RPG 에도 기본적으로 이어지게 된다. 이렇게 한정한다면 RPG는 실질적으로 캐릭터의 패러미터 관리를 주안점으로 둔 게임 장르라고 말할 수 있다. 물론 캐릭터 속성에 기반을 둔 게임 플레이는 반드시 RPG 에 한정되는 것은 아니지만 이것이 ‘RPG 다운 특성’ 중 하나를 담당하고 있다는 사실은 의심할 여지가 없다. <D&D>에서 한 명의 플레이어는 한 사람의 캐릭터를 배당 받지만, 그 후의 많은 CRPG에서는 플레이어가 한 명의 캐릭터라기보다 캐릭터 일행을 조작하게 된다.

<D&D>에 이미 드러난 다른 특징으로는 캐릭터의 성장을 들 수 있다. 이 역시 ‘RPG 다운’의 중핵을 이루는 특징이다. <D&D>의 경험치 시스템-캐릭터의 속성 중 하나로서 ‘경험치’가 있으며 이것이 여러 가지 계기(예컨대 전투에서의 승리)를 통해 증가해 일정한 수치를 넘으면 캐릭터가 ‘레벨 업’되며 능력과 행동가능성이 (보통은 플레이상 유리한 방향으로) 변화한다-은 <Wizardry> 등을 경유해서 <드래퀘>에 그대로 채택되었다. 캐릭터의 성장 시스템은 JRPG 의 역사 속에서 많은 변주를 만들어내었지만 기본적인 발상은 <D&D>의 경험치 시스템과 다르지 않다.

RPG 는 위에서 설명한 두 가지 특징을 중심적인 게임 메커닉스에 갖춘 장르라고 생각하면 좋을 것이다. 그렇지만 RPG 게임 플레이의 매력은 성장하는 캐릭터의 패러미터 관리에 힘을 쏟는 것에만 있지 않다. 다른 말로 바꿔보면, 그런 리소스 관리는 그 관리에 동기를 부여하는 것에 의해 비로소 매력적인 프로세스가 된다. 예를 들어 <D&D>의 경우라면 『반지의 제왕』의 세계를 체험하는 것이며, 그렇기 때문에 제시된 수수께끼를 푸는 것이리라. 혹은 <드래퀘>의 경우라면 작자 호리이 유지(堀井雄二)가 직접 말하듯 ‘이야기의 체험’(さわたか, 2012: 67ff)으로서 의미 부여되어 있다고 말할 수 있을지도 모른다. 혹은 때때로 이야기되듯 장르 명칭 그대로, 극중 인물의 역할을 맡는(롤플레이) 측면에 의해 동기가 주어진 경우도 있을지 모른다. 어느 쪽이건 RPG 에 있어 캐릭터 관리는 그 문맥으로서 어드벤처 게임적인 측면-이론적으로 보다 정확히 말하자면 진행형 게임(Juul, 2005: 67ff)의 측면-을 가지며, 그렇게 됨으로써 풍부한 의미와 매력이 주어진다. 이 역시 RPG 가 일반적으로 공유하는 특징이다. 때때로 RPG 가 이야기와 관련 지어 설명되는 까닭도 바로 이러한 이유에서다.<sup>40</sup>

정리해보면 RPG 는 다음과 같은 장르서 특징지을 수 있다. (1)캐릭터 속성을 기반으로 리소스를 관리하는 게임플레이를 가지며 (2)게임 메커닉스에는

<sup>40</sup> 덧붙여 RPG 가 판타지 즉 검과 마법의 세계와 결부되어 있는 경우가 종종 있다. 예를 들면 <드루아가의 탑>(남코, 1984)이나 <젤라의 전설>(닌텐도, 1986)은 <D&D>의 게임 메커닉스로부터는 사이가 떨어져 있음에도 불구하고 종종 ‘RPG’로 불리지만, 그 이유 중 하나는 이들의 무대설정이 판타지라는 점에 있다고 생각된다(물론 이 게임들과 비슷한 RC 게임-예컨대 <하이드라이드>(T&E SOFT 1984)-이 ‘RPG’로 불렸다는 사실도 클 것이다). 그렇더라도 검과 마법의 요소를 버릴 때, 이들 작품이 얼마만큼 ‘RPG 다운’을 유지할 수 있을지는 매우 의심스럽다. 본고에서는 RPG 장르의 특징으로서 판타지 요소를 포함하지 않는다.

캐릭터의 성장 시스템이 포함되어 있고 (3)그러한 게임플레이에 동기를 부여하는 문맥으로서 허구 세계, 수수께끼의 풀이, 이야기, 역할로의 변모 등의 요소가 주어진다.

이러한 특징으로 규정된 RPG 가 일반적으로 시뮬레이션의 측면을 가진다는 점은 명백할 것이다. HP(생명력)나 힘, 마법, 아이템과 소지한 금전, 커맨드라는 게임 메커닉스 상 캐릭터의 속성은, 그것들이 관여하는 대상과 행동의 판정 결과와 더불어, **그런 전체와 비슷한 것으로서** 허구 세계 속의 캐릭터의 행동과 결과, 환경을 표상하고 있다. 게임 메커닉스 상에서 캐릭터의 HP가 0으로 된다는 것은 허구 세계에서 캐릭터가 죽는다는 사실을 나타낸다. 또한 캐릭터의 ‘레벨’이 올라가는 것은 캐릭터의 육체적, 혹은 정신적인 성장이나 단련을 나타낸다. 게임 메커닉스 상에서의 아이템이나 금전의 교환은 허구 세계에 있어서 구매를 표상한다. 거기에 (3)과 같은 문맥이 주어짐으로써 일련의 게임플레이는 허구 세계 상에서의 여행과 모험, 수수께끼 풀이를 시뮬레이션하는 것이 된다.

그렇다면 JRPG 는 그러한 시뮬레이션의 측면에서 어떠한 특수성을 갖고 있다고 말할 수 있을까? 2 장에서 제시한 이론을 구체적인 사례로 적용하면서 마지막으로 이 점에 대해 논하고 싶다. 적용은 다음과 같은 순서에 따른다. 먼저 사실성으로부터 생긴 편차로서 양식화가 무엇인지 정의할 것이다. 이 글에서 말하는 양식화는 물론 일본의 RPG 의 독특한 특징이어야만 한다. 다음으로 그 양식화에 동기를 부여하고 있는 것을 밝혀낸다. 그리고 만약 가능하다면, 거기에 존재하는 비디오 게임 문화 이외의 일본 문화적 사정이 어떤 영향을 끼쳤는지에 대해 지적하고자 한다.<sup>41</sup>

### 여행과 성장의 시뮬레이션

먼저 <드래곤 퀘스트> 시리즈에서 전형적으로 나타나는 시뮬레이션의 양식화를 살펴보자.<sup>42</sup> <드래퀘> 시리즈는 규모와 상세한 측면에서는 변화가 있지만 일관적으로 주인공 일행의 여행을 시뮬레이션한다.<sup>43</sup> 주인공은 마을에서 출발하여 어떤 식의 목적-커다란 목적도 있으며 소소한 목적도 있다-에 따라 마을에서 마을로, 산과 바다를 넘어 세계를 여행한다. 그 과정에서 동료와 만나고, 경우에 따라서는 그들과 헤어지면서 주인공은 성장해 간다. 그리고 최종적으로 거대한 적을 쓰러트림으로써 이야기는

<sup>41</sup> 본고의 목적, 즉 JRPG-보다 일반화하면 일본의 비디오 게임-의 고유성을 기술하는 것 자체는, 특정된 양식화가 JRPG 에 특수한 특징이라고만 본다면 충분히 달성된다. 양식화의 해석에서 일본적 특수성을 발견한다는 것은, 이에 덧붙여 일본의 비디오 게임이 왜 그러한 특수성을 가지는가를 밝혀내려는 시도다.

<sup>42</sup> 아래에서 열거하는 특징은 <드래퀘> 시리즈에 한정되지 않는다. <FF> 시리즈를 포함한 많은 JRPG 가 동일한 구조를 갖는다.

<sup>43</sup> 당연하지만 일반적으로 시리즈가 진행됨으로써 게임플레이와 이야기의 구조는 복잡해지는 경향이 있다. 그래도 <드래퀘> 시리즈의 경우, 적어도 2 탄 <드래곤 퀘스트II>(툰 소프트, 1987)의 시점에서 기본형은 거의 완성되고 있다고 말해도 좋다.



Fig. 4 『ドラゴンクエスト IV』

완결된다. 그 여행 과정-마을에서 마을로의 이동, 이동에서 만나는 장애물, 마을에서 휴식을 하거나 여행 도구를 조달하고 정보 수집을 하는 등-은 게임 메커닉스로서 실제로 장착되어 있다. 그런 의미에서 <드래퀘>는 **여행의 시뮬레이션**이다. 또한 그 과정에서 주인공이 능력을 향상시켜 가는 점이 게임 메커닉스로서 장착되어 있다는 의미에서 <드래퀘>, 그리고 대부분의 RPG 는 **성장의 시뮬레이션**이다.

<드래퀘>에서 시뮬레이션의 양식화 중 하나는 게임 속 세계의 경제와 산업이 전혀 합리적으로 보이지 않는다는 점에 있다. 다시 말해 전혀 진짜답지 않다는 점이다. 게임 초반에 주인공이 들리는 마을은 아무리 대도시일지라도 보통은 중요한 무기를 팔지 않는다. 그리고 여행 후반에 도착하는 마을일수록 아무리 깊숙한 산촌이라도 강력하고 품질 좋은 무기를 팔고 있다. 이와 비슷한 상황을 주인공이 머무는 숙소의 가격에도 찾아 볼 수 있다. 숙박 시설과 설비가 훌륭하건 낙후되었건, 종업원의 수가 많건 적건 여정의 초반에 머무는 곳은 저렴하며, 후반에 들리는 곳의 숙박비는 비싼 경향이 있다. 분명 무기의 품질에 대해서는, 예를 들어 “그 지역에 전해지는 전통적인 기법으로 제작되었다”라는 식의 설명으로, 숙박비의 경우는 물가 차이나 환율 같은 상황을 들어 무리해서 설명할 수 있을지 모른다. 하지만 그러한 설명이 설득력이 있다고는 쉽게 말하지 못할 것이다. 왜냐하면 보통은 게임의 세계 속에서 전통적 기법이나 물가의 차이가 존재한다고 알려 줄

어떠한 실마리도 없기 때문이다.<sup>44</sup>

이런 종류의 시뮬레이션의 양식화가 생기는 직접적인 이유는 명백하다. 즉 후반에 도달하는 장소일수록 주인공이 싸울 적이 보다 강하기 때문이며, 결과적으로 그에 대처하기 위한 리소스(공격과 수비의 패러미터나 소지한 금전)의 가치도 증가하기 때문이다. 바꿔 말하면 이런 종류의 양식화는 여행의 과정에서 적이 점점 강해진다는 사실의 필연적인 귀결이다. 그리고 주인공이 새로운 땅으로 전진해 나아감에 따라 적이 강해지지 않으면 안 되는 이유는 이 작품이 여행의 시뮬레이션이라는 점인 **동시에** 성장의 시뮬레이션이기 때문일 것이다. 즉 선적으로 이루어진 여행길에 주인공의 선적인 성장 단계가 그대로 반영되어 있는 셈이다.

물론 이동 순서와 난이도의 순서를 대응시킨다는 구조 자체는 일본의 RPG 에서 비롯된 것은 아니다. 먼저 예를 들었던 초창기 던전 크롤(Dungeon Crawl)형 CRPG 또한 기본적으로는 계층이 내려갈 때 마다 적이 강해진다. 그러나 거기에는 시뮬레이션의 양식화가 없다. 던전이 깊어짐에 따라 적이 보다 강해진다는 것은 매우 그럴듯하기 때문이다.<sup>45</sup> 이에 비해 단순히 이웃마을로 수평 이동하면 적이 강해진다는 것은 전혀 그럴싸하지 않다. 요컨대 <드래퀘>의 특징은 여정과 성장의 무대를 던전에서 세계 전체로 이동하여 그 결과 시뮬레이션으로서 양식화했다는 점에 있다.<sup>46</sup>

이러한 특징에 무언가 일본 나름의 문화적 배경은 있는 것이 아닐까? 마을에서 마을로 여행하며 그 과정에서 드라마가 만들어진다는 이야기 구조 자체는 일반적인 로드무비에서도 볼 수 있는 것이며 특별히 일본적이라고 말할 수는 없다. 하지만 그러한 로드무비 같은 여행에 **강적과의 싸움과, 이를 통한 주인공의 성장**이라는 요소를 더한 이야기는 1980년대 전후 일본의 소년 만화-보다 구체적으로 말하면 슈에이샤의 주간 만화 잡지 『주간 소년 점프』에 매우 특징적으로 나타났다는 점이다. 예를 들어 <드래퀘> 시리즈의 캐릭터 디자인을 담당했던 도리야마 아키라(鳥山明)의 <드래곤 볼>(1984~1995)이나 『북두신권(北斗の拳)』(부론 손(武論尊), 하라 데쓰오(原哲夫), 1983-1988)을 들 수 있다. 물론 그런 이야기 역시 자체로서는 일본 고유의 것이라고 말할 수 없을지도 모른다. 그렇다 하더라도

<sup>44</sup> 비디오 게임이 때때로 정합적인 설명이 곤란한 허구 세계를 그린다는 문제에 대해서는 松永 (2015a: ch. 11) 를 참조. 가령 역지로 정합적인 설명이 가능했다고 하더라도 그것이 정당한 해석으로서 인정받을지는 또 다른 문제다.

<sup>45</sup> 이 상황이 그럴 듯하게 생각되는 것은 우리가 판타지 세계의 던전을 그리는 것으로서 이해하고 있기 때문이다. 주 30 에서 말했듯 표상의 사실성은 우리가 바로 그 대상을 어떠한 것으로 이해하는가에 의존한다.

<sup>46</sup> 물론 <Ultima> 시리즈나 <하이드라이드> 처럼 <드래퀘> 이전에도 야외 필드를 하향식 시점으로 여행하는 게임 작품은 이미 많이 있었다. 그러나 단순히 야외를 이동하는 것만이 아니라, 마을에서 마을로 이동하며, 가는 마을마다 거기에서 사는 사람들의 생활을 본체만체 하고 다음 여행 준비를 하다가 경우에 따라서는 거기에서 드라마를 경험한다는 의미를 지닌 **세계여행**을 전면에 내세운 게임은 역시 <드래퀘> 시리즈 일 것이다.



그런 이야기와 비디오 게임이 결합하기 쉬운 문화적 상황에 있었다는-그런 이야기를 수용하는 데 익숙했던 층과, 가정용 비디오 게임을 수용하는 층이 넓게 겹쳐 있었다는-점은 아마도 일본의 특수한 사정일 것이다. 이런 점에서 보면 <드래퀘> 시리즈에서 나타난 시뮬레이션의 양식화 일부는 일본 고유의 문화적 상황에서 생겨났다고 말해도 큰 비약은 아니다.

### 양식화된 캐릭터의 시뮬레이션

<D&D>의 시점에서 이미, 캐릭터에 직업(class)이라는 속성이 존재했다. RPG 에서 직업이란 일반적으로 그 캐릭터가 지닌 능력의 경향, 배워서 익힌 것, 가능한 커맨드 등을 정해 놓은 것이다.<sup>47</sup> 직업은 그 게임 메커닉스 상의 직능이 허구 세계 속 캐릭터의 역할-전사인가, 도적인가, 마법사인가-에 대응한다는 의미에서 **캐릭터가 가진 인물상(人物像)의 시뮬레이션**이다. 직업 시스템은 <Wizardry>나 <Ultima> 시리즈에서 이미 확립되어 있었지만<sup>48</sup> 일본의 RPG 에 대대적으로 도입된 것은 <드래곤 퀘스트III>(툰 소프트, 1988)에서였다. 그렇지만 이 직업-혹은 ‘잡(job)이라 칭하는’-의 시스템이 매우 독특한 방식으로 양식화 된 것은 <파이널 판타지(FF)> 시리즈부터다



Fig. 5 『ファイナルファンタジーV』

<sup>47</sup> 직업 시스템을 채택하는 많은 게임에서는 직업을 도중에 변경할 수 있다. 즉 전직 시스템이 있다.

<sup>48</sup> <D&D>도 포함하여, 이들 서양의 RPG 에서는 직업에 덧붙여 종족(race)이나 (이론적·도덕적인) 속성(alignment)이라는 패러미터가 캐릭터에 주어지는 경향이 있다. 한편 일본의 RPG 에서는 이러한 요소는 상대적으로 희박하다. 본고에서는 다루지 않지만 이것 또한 어떤 종류의 양식화된 시뮬레이션으로서 주목할 만하다.

시리즈의 1 탄에서 여섯 종류였던 잡<sup>49</sup>은 세 번째 시리즈 <파이널 판타지Ⅲ>(스퀘어, 1990)에서는 스물 두 종류로 대폭으로 늘어났고, 다섯 번째인 <파이널 판타지Ⅴ>(스퀘어, 1992)에서는 수적으로는 늘지 않았지만 잡 고유의 속성(어빌리티)의 습득 시스템과 함께 더욱 풍부하게 다양화해 나갔다(그림 6). <FF>시리즈에서 시뮬레이션의 양식화는 그 직업이 단적으로 진짜 같지 않다는 점에 있다. 물론 <Wizardry>건 <드래퀘 Ⅲ>건 마법을 사용하는 직업 등이 있다는 의미에서는 현실에서 벗어나 있지만, 그래도 판타지 세계의-혹은 적어도 그 세계의-약속 위에서는 정합적으로 이해할 수 있었다. 이에 비해 <FF>의 직업은(앞서 언급한 <드래퀘>의 숙소 가격 등과 마찬가지로) 허구 세계 내부에서조차 정합적이라고는 말할 수 없다. 예컨대 <FF Ⅲ>에서 ‘학자’라는 잡은 양 손에 한 묶음의 책을 들고 그것을 무기 삼아 물리적으로 적을 공격하여 데미지를 입힌다. 마찬가지로 ‘풍수사’는 커다란 종을 양 손에 하나씩 들고 역시 그것으로 적을 내려친다. ‘음유 시인’의 경우, 하프로 적을 때리지는 않고 악기를 사용해 노래를 부르지만 어째서인지 노래를 부름으로써 적을 물리적으로 타격하는 것과 마찬가지로의 데미지를 준다. 대략 이와 같은 식인데, 앞의 경우와 마찬가지로 이렇게 명백히 부자연스러운 상황에 대해 정합적인 해석을 억지로 짜내는 것은 가능하다(예를 들어 “이 게임 세계에서는 학자와 풍수사는 괴력의 소유자이다”라는 식). 하지만 이 역시 그러한 해석을 정당화하는 재료는 일체 없는 셈이다. 이런 점에서 <FF Ⅲ>의 많은 잡은, 사실적인 시뮬레이션에서 크게 일탈해 있다.



Fig. 6 『ファイナルファンタジーVI』

<sup>49</sup> 각각 상급의 잡을 포함하면 열두 종류지만, 잡의 교체가 없기 때문에 실질적으로는 여섯 종류 중에서 골라야 하는 선택지밖에 없다.

이러한 캐릭터의 양식화는 시리즈가 진행됨에 따라 더욱 현저해진다. 예를 들어 <FF VI>(스퀘어 1994)에는 ‘갬블러 셋처’라는 플레이 캐릭터가 등장한다. (도판 7, 그림에서는 ‘Sondre’) 셋처는 주사위를 무기로 쓰는데 던져서 적을 공격한다. 그런데 그런 방식으로 가할 수 있는 물리적 데미지의 양은 던진 주사위의 눈에 따라 크기가 변화한다. 이처럼 그 세계 속에서 실제로 어떤 맥락 속에서 사건이 일어나는지 전혀 명확하지 않다. <FF> 시리즈에는 이런 식의 케이스가 무수히 발견된다.<sup>50</sup>

보다 일반화하면, 캐릭터의 직업뿐만 아니라 장비에도 마찬가지로 말할 수 있다. <FF V>에 등장하는 무기인 ‘치킨 나이프’는 주인공 일행이 적으로부터 도망치면 도망칠수록 강해진다던가, ‘리본’이나 ‘고양이 귀 후드’처럼 전혀 방어 역할을 하지 못할 듯한 장비가 게임 메커닉에서는 압도적인 수비력을 자랑한다는 식이다. 물론 이러한 이른바 조크 아이템은 <FF>에만 한정된 것도, 일본의 RPG 에 한정된 것도 아니다.<sup>51</sup> 그렇다고는 해도 이런 종류의 양식화를 노골적으로 드러낸 게임은 <FF> 시리즈이며, 그리고 <FF>에 영향을 받은 수많은 후속 JRPG 이다.

이러한 양식화에 동기를 부여한 것이 무엇인지는 자명하지 않다. 가능한 하나의 해석은 조크다. 즉 직업의 행동과 아이템의 이름을 통해 게임 디자이너가 플레이어에게 소소한 웃음을 제공하고 있다는 해석이다. 또 하나의 해석은 캐릭터 그 자체를 극도로 양식화하고 있다는 점이다. 즉 전혀 사실 지향이 아닌 만화나 애니메이션 등과 마찬가지로, 어떤 이치도 정합성도 없는 신비로운 힘을 지닌 캐릭터나 도구를 묘사하고 있다는 해석이다.<sup>52</sup> 고양이 귀 후드를 입은 귀여운 캐릭터가 통상적인 무기와는 꽤 거리가 멀어 보이는 사물을 휘둘러 강한 적을 (어째서인지) 쓰러뜨리는 일이 가능하다. <FF>에서 보이는 양식화에는 우선 그렇게 진짜 같지 않은 캐릭터의 존재 양상을 시뮬레이션한다는 동기로 뒷받침되어 있다고 생각된다.

이 두 번째 해석은 동시대 일본의 대중 문화의 양상으로도 어느 정도 지지를 받고 있다. 아즈마 히로키가 말했듯 정확히 1990 년대는 오타쿠 문화에서 이른바 ‘카라 모에(キャラ萌え; 캐릭터 모에)’(이 말 자체는 아니었지만)가 성립했던 무렵에 해당한다(東浩紀, 2001). 즉 이야기로부터 캐릭터로, 나아가 캐릭터에서 캐릭터의 속성인 ‘데이터베이스’로 수요의 초점이 이동해갔던 시점이다.<sup>53</sup> 이러한 경향과, 위에서 서술한 직업이나

<sup>50</sup> ‘FF 시리즈’라고 말할 했지만 이 시기 스퀘어의 많은 RPG 가 같은 양상의 특징을 갖는다.

<sup>51</sup> 유명한 예는 <Wizardry> 시리즈에서 ‘카시나트의 검(Blade Cusinart)’일 것이다.

<sup>52</sup> 이에 대치되는 사실 지향의 픽션은 예를 들어 사이언스 픽션이나 하이퍼 판타지 장르이다. <D&D>가 『반지의 제왕』에 크게 근거를 두고 있던 덕에 초기 판타지 CRPG 는 적잖이 **진지한** 하이퍼 판타지의 성격을 가지고 있다(패러디의 요소도 다분히 포함하고 있기는 하지만). 이에 비해 일본의 RPG 에는 『반지의 제왕』적인 하이퍼 판타지의 요소는 상대적으로 적다. 특히 <FF> 시리즈는 그 초기부터 스팀펍크(steampunk)적 성격을 짙어 넣어 고전적인 검과 마법의 세계와는 명확히 선을 긋는다.

<sup>53</sup> 이런 의미에서의 ‘캐릭터’의 내실에 대해서는 松永 (2016) 에서 상세히 논했다. 그것은 허구세계

아이템의 양식화 사이에는 명확한 친근성이 있을 것이다. 어떤 것이라도 이야기와 그 정합성이 문제가 아니라, 캐릭터가 어떤 속성을 갖고 있는가, 그리고 캐릭터가 얼마만큼 귀여운가(혹은 멋진가)라는 점이 문제라는 것이다. 이 해석을 채택하는 이상 <FF>에서 드러난 시뮬레이션의 양식화의 배후에 일본 특유의 문화적 상황이 있었다고 말해도 좋을리라.

### 전쟁에 있어서의 드라마 시뮬레이션

<파이어 엠블렘(Fire Emblem)>(닌텐도 개발 제 1 부, 인텔리젠티 시스템즈, 1990)은 시뮬레이션 RPG(이하 SRPG)의 초기 명작으로 알려져 있다. SRPG 는 간단히 말하면 유닛 베이스의 전쟁 시뮬레이션 게임을 기본으로 하면서 RPG 에서의 성장 요소를 추가한 것으로, 각각의 유닛에 개성을 부여한 장르다. 유닛이 단순한 장기의 말이 아니라, 인격이 부여된 캐릭터라는 점에서 통상적인 워(전쟁) 게임과 구별되며<sup>54</sup> 캐릭터가 자유로운 여행을 하는 것이 아니라 항상 전투에 휘말려 승리(또는 다른 목적)를 위해 집단으로 전술적인 행동을 해야만 한다는 점에서 보통의 RPG 와도 구별된다. 당연하겠지만 SRPG 는 작전 시뮬레이션이다. 플레이어는 통상 아군의 전 유닛을 조작할 수 있다. 그런 의미에서 SRPG 는 특히 지휘관의 전술적 사고의 시뮬레이션이라고 말할 수 있다.



Fig. 7 『ファイアーエムブレム』

상의 캐릭터라기보다도 그것을 연기하는 자로서의 캐릭터이다.

<sup>54</sup> 워 게임의 경우, 유닛이 개인이 아니라 부대인 경우가 많다. 그렇지만 설령 유닛이 개인이라 해도 거기에 인격성이 전혀 없는 경우는 SRPG 라고는 말할 수 없을 것이다.

<파이어 엠블렘>에 있어 시뮬레이션의 양식화는 유닛이 개인성을 가지는 점과 유닛이 전술상의 장기 말이라는 점 사이에 궁합이 맞지 않아서 생길 때가 많다. 예를 들면 이 게임에서는 전쟁에 참가하는 인원이 매우 적다. 국가의 운명을 결정하는 전쟁에서조차 고작 수십 명의 병사가 참가할 뿐이다(그림 8). 이것이 시뮬레이션으로서 사실적이지 않음은 명백하다. 또 전쟁의 시뮬레이션임에도 불구하고 우리 편의 개인(말하자면 한 명의 병사)의 죽음이 전력적으로도 심리적으로도 무척 중대하다. 이 게임에서는 HP 가 0 이 되는 것은 말 그대로 캐릭터의 죽음이며, 예외적인 구제 장치를 제외하면 이후 전투에 그 유닛이 등장하는 일은 일체 없다. 실제 전쟁에서는 병사 한 명의 죽음은 전황을 그다지 크게 좌우하지 않으며, 그 병사에 특별한 마음을 품고 있는 경우가 아니라면 지휘관에게 심리적으로도 그다지 타격을 주지 않는다. 이러한 시뮬레이션의 양식화는 한편으로는 워 게임으로서 전쟁에서 지휘관의 전술 결정을 시뮬레이션하면서, 다른 한편으로는 RPG 로서 개별 캐릭터에 초점을 맞춰야만 하는, 이종의 상반되는 요청으로 귀결된다. 보통은 전술 결정에서 유의미한 단위는 개인이 아니라 군대-그 규모는 다양하다 하더라도-이기 때문이다.

이렇게 생각하면 SRPG 는 시작하던 시점에서 이미 양식화가 정해져 있는 장르처럼 여겨진다. 그렇다고 하더라도 애초부터 SRPG 라는 장르에 동기를 부여하고 있는 것은 무엇일까? 그리고 그 동기는 양식화된 시뮬레이션을 불가피하게 만들어버리는 것일까?

대규모의 전쟁과 RPG 사의 조합은 실제로는 워 게임과 RPG 의 조합 이외에도 다양한 형식을 취할 수 있다. 예컨대 <사나다 10 용사(真田十勇士)>(고토부키 시스템, 1988)은 통상적인 RPG 에서의 HP 를 병사의 수로 바꿔 대체함으로써 RPG 의 전투 시스템을 거의 그대로 유지한 채로, 군대들 사이의 전쟁을 시뮬레이션한다.<sup>55</sup> <로맨싱 사 · 가 2(Romancing Sa · Ga2)>(스퀘어, 1993)처럼 대국의 황제가 몇 명의 가신을 데리고 단신으로 적지로 진입하여 교섭이나 전투를 통해 외교문제를 해결한다는 방식으로 전략 시뮬레이션 게임(Strategy game)의 성격을 완전히 배제하면서 영토 확장적인 국가 운영과 RPG 의 통합을 시도한 게임도 있다.

SRPG 에 동기를 부여하고 있는 요소는 아마도 **전쟁 속에서 반복되는 드라마를 그려내는 것이다**. 실제로 <파이어 엠블렘>에서는 모든 맵에 있어 유닛 무리의 대화-같은 편 무리의 대화뿐만 아니라 상대편의 대화도 존재한다-가 삽입되어 바로 그 맵에서 벌어지는 전투에 문맥을 부여한다. 워 게임적인 게임 플레이에서 각각의 사건은 그 문맥에 의해 서사 안에서 의의를 가지게 된다. 경우에 따라서 당혹스런 타이밍에서 새로운 유닛이 전투에 참가함으로써 실로 예측불허의 사태가 게임 메커닉을 통해 드라마틱하게 표상(즉, 시뮬레이션)된다. 당연하겠지만 그러한 형태로 이야기가 성립하는

<sup>55</sup> 물론 이것이 사실적인 시뮬레이션인지 아닌지는 또 다른 문제다.

것은 개별 유닛이 개성 있는 캐릭터로서 존재감을 지니고 있기 때문이다. 그리고 그 개성을 만들어내고 있는 것은 고유한 이름이나 얼굴 그래픽처럼 직접적인 표상이 아니라(물론 직접적인 표상의 역할도 크겠지만), 고유의 속성을 섬세하게 가지며 적을 쓰러트리면서 성장해간다는 RPG 적 게임 메커닉스의 양상이다. 요컨대 전쟁을 시뮬레이션하면서 인간미 넘치는 드라마로 그려내는 데(예를 들면 한 사람의 캐릭터가 개성을 발휘하며 활약함에 따라 전황이 극적으로 변하는 등) 적합한 형식이 SRPG 이며, 그래서 게임의 형식에서 많은 경우, 전쟁 게임 지향의 측면과 RPG 지향의 측면이 불일치를 일으킨다-그 때문에 양식화한다-는 점이다.

전쟁에서 드라마를 그려낸다는 방향성은 비디오 게임 문화의 외부에서도 명확한 선행 사례를 찾을 수 있다. 전형적이지고 고전적인 작품은 애니메이션 <기동전사 건담>(도미노 요시유키, 1979~1980)일 것이다. <건담> 시리즈뿐만 아니라 1980 년대 이후 많은 일본 애니메이션이 전쟁-대체로 미래의 우주전쟁-을 통해 성장하는 전투원의 드라마를 그렸다.<sup>56</sup> 혹은 <파이어 엠블렘>처럼 판타지적 세계를 무대로 삼은 사례를 든다면, 『아르슬란 전기』(다나카 요시키, 1986~)나 『로도스 섬 전기』(미즈노 료, 1988~1993)라는 소설 작품<sup>57</sup> 또한 전쟁을 통한 인간 드라마를 그린 것으로 볼 수 있다. 물론 앞에서 들었던 여행과 성장의 이야기와 마찬가지로, 이 소설들도 일본만의 고유한 이야기의 양상이라고는 말할 수 없을 것이다. 그렇지만 SRPG 를 떠받치는 동기의 배경에 당시 일본의 문화적 상황이 있다는 점은 분명하다고 생각된다.

SRPG 는 내재적으로 양식화해 가는 경향을 포함하지만, 상반되는 지향을 적절히 조정함으로써 전쟁에서 드라마를 제법 자연스럽게 시뮬레이션하는 작품도 있다. 이러한 점이 잘 달성된 사례로 <프런트 미션(FRONT MISSION)>(스퀘어, 1995)이 있다(그림 9). 이 작품에서는 근미래적인 세계라는 설정 아래, 개인탑승용 기동병기 ‘반처(Wanzer)’를 통한 소수 부대에 의한 국지전을 무대로 한 드라마가 전개된다. 반처라는 병기의 도입과 이야기의 맥락으로 인해 적은 수의 부대원으로 전투를 벌이는 양상에 합리적인 설명을 하고 있다는 점에서 <프런트 미션>은 SRPG 가 앞으로 품게 될 양식화로의 경향을 능숙하게 회피하고 있다.<sup>58</sup> 물론 이 작품 또한 <건담>이 만들어낸

<sup>56</sup> 전쟁을 직접 그린 작품은 아니지만 같은 종류의 경향을 가진 애니메이션으로서 <왕립우주군 오네아미스의 날개>(야마가 히로유키, 1987)를 들 수 있다. 같은 시기 소설 『은하영웅전설』(다나카 요시키, 1982~1987)에도 같은 경향이 보인다.

<sup>57</sup> <로도스 섬 전기>에 관해서는 오리지널 시나리오는 TRPG 이며, 보다 일찌감치 비디오게임을 포함한 다양한 표현매체에서도 발표되었다. ‘비디오 게임 문화 바깥’이라는 어법을 썼지만 실제적으로는 1980 년대 이후 판타지물의 픽션은 많건 적건 TRPG 나 CRPG 로부터 영향을 받고 있으며 일방적인 영향관계는 아니다.

<sup>58</sup> SRPG 예만 한정하지 않아도 비디오게임에서 전쟁과 드라마를 부자연스럽지 않은 형태로 양립시키고자 할 때는 적은 인원의 전투가 합리화되는 상황(예를 들면 특수부대에 의한 작전 행동 등)이 설정되는 경우가 많다.



상상력의 영향 아래 있다는 점은 지적할 필요까지도 없으리라.



Fig. 8 『フロントミッション』

## 맺음말

2 장에서 이론을 제시하고 3 장에서 구체적으로 사례를 들어 이론에 적용해 보았다. 이미 서술했듯 2 장과 3 장의 의미는 독립적이다. 이 이론은 설령 본고에서 구체적인 적용이 실패했다고 해도 이론의 다른 적용이 제대로 되는 한 여전히 방법적인 의미를 가질 수 있다. 또한 3 장의 논의는 비록 이론이 불충분하다고 할지라도 그 자체로 일본의 비디오 게임사에 대한 하나의 지식(혹은 해석)이 될 수 있다. 방법론과 역사 해석 어느 방향에서도 후속 연구에 의한 비판과 전개를 기대한다.

## 참고문헌

- 東浩紀. 2001. 『動物化するポストモダン——オタクから見た日本社会』講談社現代新書.
- Filipowich, M. 2012. "Finite Fantasy: The Problem with JRPGs." *Gamasutra*, June 14, 2012. Accessed September 9, 2016. [http://www.gamasutra.com/blogs/MarkFilipowich/20120614/172422/Finite\\_Fantasy\\_The\\_Problem\\_with\\_JRPGs.php](http://www.gamasutra.com/blogs/MarkFilipowich/20120614/172422/Finite_Fantasy_The_Problem_with_JRPGs.php).
- ゴンブリッチ, E. H. 1997. 「様式」細井雄介訳. 『様式』所収. 65-99. 中央公論美術出版. (Gombrich, E. H. 1968. "Style." In *International Encyclopedia of Social Science*, vol. 15, ed. D. L. Sills, 352-351. New

- York: Macmillan.)
- hally. 2014. 「真説・コンピュータ RPG の起源」『ロープレイングゲームサイド vol.1』所収、ゲームサイド編集部編、84-101. マイクロマガジン社.
- Juul, J. 2005. *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, MA: MIT Press. (『ハーフリアル——虚実のあいだのビデオゲーム』松永伸司訳、ニューゲームズオーダー、2016.)
- Juul, J. 2014. “Gameplay.” In *The Johns Hopkins Guide to Digital Media*, eds. M.-L. Ryan, L. Emerson, and B. J. Robertson, 216-217. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- 小山友介. 2016. 『日本デジタルゲーム産業史——ファミコン以前からスマホゲームまで』人文書院.
- Kulvicki, J. 2014. *Images*. New York: Routledge.
- Lang, B. 2014. “Style.” In *Encyclopedia of Aesthetics*, 2nd edition, vol. 6, ed. M. Kelly, 58-62. Oxford: Oxford University Press.
- 松永伸司. 2015a. 「ビデオゲームにおける意味作用」博士論文. 東京藝術大学.
- 松永伸司. 2015b. 「行為のシミュレーションとしてのビデオゲーム」『セミオトポス 10 音楽が終わる時』所収、日本記号学会編、184-202. 新曜社.
- 松永伸司. 2016. 「キャラクタは重なり合う」『フィルカル』1(2): 76-111.
- Meskin, A. 2013. “Style.” In *The Routledge Companion to Aesthetics*, 3rd edition, eds. B. Gaut and D. Lopes, 442-451. London: Routledge.
- マイナー, V. H. 2003. 『美術史の歴史』北原恵ほか訳、ブリュッケ. (Minor, V. H. 2001. *Art History's History*, 2nd edition. Upper Saddle River, NJ: Prentice Hall.)
- Panovsky, E. 1955. *Meaning in the Visual Arts*. 1st edition. Garden City, NY: Doubleday. (『視覚芸術の意味』中森義宗ほか訳、岩崎美術社、1971.)
- さやわか. 2012. 『僕たちのゲーム史』星海社新書.
- 多根清史. 2014. 「JRPG の発想の“原点”は国産 PC ゲームにあったのか？」『ロープレイングゲームサイド vol.1』所収、ゲームサイド編集部編、2-27. マイクロマガジン社.
- Tavinor, G. 2012. “Videogames and Fictionalism.” In *The Philosophy of Computer Games*, eds. J. R. Sageng, H. Fossheim, and T. M. Larsen, 185-199. Dordrecht: Springer.
- Walton, K. 1970. “Categories of Art.” *Philosophical Review* 79: 334-367. (「芸術のカテゴリー」森功次訳、電子出版物、2015. Accessed September 18, 2016. <https://note.mu/morinorihide/n/ned715fd23434>.)
- Weisberg, M. 2013. *Simulation and Similarity: Using Models to Understand the World*. Oxford: Oxford University Press.
- Wollheim, R. 1979. “Pictorial Style: Two: Two Views.” In *The Concept of Style*, ed. B. Lang, 183-202. Philadelphia: University of Pennsylvania Press.

## ゲーム一覧

- アートディンク. 1990. 『A 列車で行こう III』PC.
- アートディンク. 1993. 『A 列車で行こう IV』PC.
- チュンソフト. 1986. 『ドラゴンクエスト』FC.
- チュンソフト. 1987. 『ドラゴンクエスト II』FC.
- チュンソフト. 1988. 『ドラゴンクエスト III』FC.



チュンソフト. 1990. 『ドラゴンクエスト IV』 FC.  
 チュンソフト. 1993. 『トルネコの大冒険』 SFC.  
 ゲームフリーク. 1996. 『ポケットモンスター 赤 緑』 GB.  
 Garriott, R. 1979-1980. *Akalabeth: World of Doom*. PC.  
 Garriott, R. 1981. *Ultima*. PC.  
 Gygax, G., and D. Arneson. 1974. *Dungeons & Dragons*. Board Game.  
 コトブキシステム. 1988. 『真田十勇士』 FC.  
 ログインソフト編集部. 1992. 『RPG ツクール Dante98』 PC.  
 Maxis. 1989. *SimCity*. PC.  
 ナムコ. 1984. 『ドルアーガの塔』 AC.  
 NetHack DevTeam, The. 1987-. *NetHack*. PC.  
 任天堂クリエイティブ課. 1985. 『スーパーマリオブラザーズ』 FC.  
 任天堂クリエイティブ課. 1986. 『ゼルダの伝説』 FCD.  
 任天堂開発第一部、インテリジェントシステムズ. 1990. 『ファイアーエムブレム 暗黒竜と光の剣』 FC.  
 Rockstar North. 2008. *Grand Theft Auto IV*. Xbox 360.  
 Sir-Tech. 1981. *Wizardry: Proving Grounds of the Mad Overlord*. PC.  
 スクウェア. 1987. 『ファイナルファンタジー』 FC.  
 スクウェア. 1990. 『ファイナルファンタジーIII』 FC.  
 スクウェア. 1992. 『ファイナルファンタジーV』 SFC.  
 スクウェア. 1993. 『ロマンシング サ・ガ2』 SFC.  
 スクウェア. 1994. 『ファイナルファンタジーVI』 SFC.  
 スクウェア. 1995. 『フロントミッション』 SFC.  
 タイトー. 1978. 『スペースインベーダー』 AC.  
 T&E SOFT. 1984. 『ハイドライド』 PC.  
 チーム バイオテッカーズ. 1985. 『頭脳戦艦ガル』 FC.  
 Whisenhunt, G., and R. Wood. 1975. *dnd*. PLATO.

#### プラットフォーム名略称

AC: アーケードゲーム  
 FC: ファミリーコンピュータ  
 FCD: ファミリーコンピュータディスクシステム  
 GB: ゲームボーイ  
 PC: パーソナルコンピュータ  
 SFC¥: スーパーファミコン



# 順 序

## 開會辭

### 第一 部 本屆亞洲青年文化

司 儀：元容鎮 (西江大學)

- 第 1 發表 “东亚青年与高科技(techno)文化” ----- 130  
發表：李光錫(首尔科学技术大学)  
討論：大塚英志(国际研究中心日本文化)
- 第 2 發表 “脱政治化 · 再政治化” ----- 147  
發表：何威(北京师范大学)  
討論：朴炫宣(延世大學)

### 第二 部 数字文化部族和在线交流

司 儀：權明娥 (東亞大學)

- 第 1 發表 “数码游戏与对“他者”的信任”  
發表：吉田寬(立命館大学)  
討論：金相珉(一大學)
- 第 2 發表 “从韩国的众筹看“青年”表象” ----- 167  
發表：金日林(韓國藝術綜合學校, <文化/科学>)  
討論：章戈浩(澳門科技大學)
- 第 3 發表 “娱乐的力量” ----- 179  
發表：潘一帆(上海大学文学院)  
討論：趙善玲(釜山大學)

### 第三 部 数字游戏缺乏东亚文化的特点

司 儀：朴姿映 (協成大學)

- 第 1 發表 “节目游戏化, 观众成玩家” ----- 197  
發表：姜信奎(西江大學, <文化/科学>)  
討論：吉田寬(立命館大学)
- 第 2 發表 “短九十年代, 国产游戏的历史和文化初探” ----- 217  
發表：邓剑(上海大学)  
討論：金大成(<文化/科学>)
- 第 3 發表 “早期JRPG作为程式化的电脑模拟游戏”  
發表：松永伸司(東京藝術大学)  
討論：洪成一(西江大學)

## 閉會辭



## 东亚青年与高科技(techno)文化

### --青年难民的劳动地狱地牢摆脱记

李光锡（首尔科学技术大学）

#### 1. 东亚青年，非正式的难民

目前的青年是在尖端技术现实中的数码部落，而从现实生活的物质条件看简直处于丧尸般的处境。我之所以这么说是因为他们会被阶级和世代剥削而受苦后用不着了就被报废。青年生活的桎梏还有一个特点，就是它一般不太表现出来。到他们像社会弱者一样通过自杀或事故等极端的牺牲和抛弃人生的方式来在社会上露出其存在感之前，他们就像似有若无地徘徊都市的幽灵。虽然每个社会的青年们因为被多种多样的生活背景编制在一起，所以不能笼统地叫他们为一个阶级或阶层，但时间越久，政治经济的不平等因素叠加在这一代青年身上的倾向就越大。我们已进入了年龄差距成为经济不平等和剥削的根据的时代。由此，目前的青年逐渐成为在年龄“世代定位 ( generation location ) ” 上构成社会底层的阶层化了的“实际一代(actual generation)”<sup>1</sup>。

---

<sup>1</sup> 定量的，即由出生年月或生涯时间来区分世代的人现在没有了。我认为需要借用卡尔·曼海姆 (Mannheim, K. 1952. *The Problem of Generations* (pp. 276-322), *Essay on the Sociology of Knowledge*, Routledge)关于“一代”的讲法。在他看来，一代大体可由“决定性的集体经验”的差异来进行区分。即，按年龄区分的是“一代位置”，是以生物学节奏为基础的社会位置。与此不同，曼海姆所说的按照历史、经济、社会、文化变量来区分的决定性的集体经验的差异，一般就是“实际一代”。后者，即实际一代可以说成为区分一

东亚政治经济情况下，青年生活的枯燥样子几乎没什么差异。韩国等东亚青年的生活早已成为了雇用不稳定的最大牺牲品。比如，住在中国的大城市边缘、主要从事第三产业的低工资劳动者阶层，即“(农)民工”，和他们的儿女们新一代农民工，即“新工人”，在跟资本主义社会的非正式劳动者相似的劳动环境下，或更恶劣的底层边缘求生活。<sup>2</sup>在首尔，非正式的青年劳工，以被贬称为“arba”<sup>3</sup>的钟点工，和依靠进入正式工行列这一几乎没有指望的梦而生存的“实习”劳动为主。以日本东京为中心，有诸如在网吧解决住宿的“Net Cafe难民(ネットカフェ難民)”之类的非正式工青年劳动者群“freeter(フリーター)”，最近更严重地受到办公职业和服务行业界“黑企业(ブラック企業 burakku kigyō)”过多劳动剥削的折磨。<sup>4</sup>

青年一代的低工资和不确定的未来，却反而产生了安居在艰难现实的日本“宽松世代(さとり世代)”，并养成了被称为“崩世代”的台湾青年“死心”一代。目前东京和台北的年轻人各自过着消极的人生，他们的人生满足于对未来死心和现在的幸福，即“consummatory”化<sup>5</sup>，并安居在“虽小但确实的幸福”即“小确幸”这一小小的今天的安

---

代的社会学的标准。反讽的是，如果观察目前青年的存在论的情况，一代位置和实际一代几乎很相似的重叠。即，青年的政治经济的集体经验在结构上几乎与年龄一代同质，他们成为与实际一代几乎没有区别的存在了。

<sup>2</sup> (韩)尹锺锡(2014)，《中国农民工与体制转变》，《国际劳动报告》，12(2)，100-109；(韩)郑圭植(2016)，中国新工人的集体抵抗与共和的转变，2016韩国产业劳动学会春季定期学术大会——低成长时代的产业与劳动——发言稿。(韩国人名都是音译，以下皆同。——译者。)

<sup>3</sup> “arba”这一称呼从德语“Arbeit(劳动)”和大学生的复合词“arbeit生”而来。最初，在当时的社会氛围环境下，青年劳动与其说被看成劳动，不如说是以大学生身份经历一时的“副业”或者挣零花钱行为。1990年代末国内的金融危机以来，青年arba劳动的性质变成了半永久的谋生之道，由此arba成为了青年非正式工的象征词。有意思的是，从1980年代末开始在日本广泛使用的钟点工这一组合词“freeter”，是由自由(free)和arbeiter合成的词。

<sup>4</sup> Mie, A. (2013). Unpaid overtime excesses hit young. *Japan Times*. June 25.

<sup>5</sup> 古市憲寿(2011)，《絶望の国の幸福な若者たち》/ 古市憲寿(2014)，(韩)李延斌译，《绝望国家的幸福青年们》，民音社。

乐中。<sup>6</sup>韩国青年被称为“88 万元（韩币）世代”<sup>7</sup>、死心和达观的“三抛世代”、甚至放弃一切的“N 抛世代”。所谓三抛世代指的是上了年纪也很难进入像样的职场，实际上抛弃了恋爱、结婚和生育的青年一代。韩国青年们可以分成几种群体，在如此消极的现实中坚持或折腾、或者为了脱离“Hell 朝鲜”<sup>8</sup>的现实进入放弃国家的行列。他们没有像样的居住空间，浮游、彷徨。例如，台湾将一间公寓分成人均 16.5 平米的“套房”，香港被称为人间鸡窝的 1.5 平米“cubicle”，日本的网吧“net cafe”，韩国的一室房（one room）和考试院等，都是躺下青春疲惫身躯的临时住处，同时是人生的孤独地牢(dungeon)。<sup>9</sup>虽然他们明明是有自己国籍的、现在和未来的经济人口的主力，但是国家不把他们熟悉的绝望当成现实的焦点来认真对待，任他们漂流在地牢中置之不理，就此而言，他们像是一个社会的非正式难民。

游戏等高科技或数字网络文化，往往担任为数不多的几个重要娱乐与给予活力的角色，由此非正式难民或丧尸般处境下的东亚青年们能够坚守今天的现实。不同于过去，目前青年们所拥有的新的感觉和功力，得力于超越数据局面的尖端技术条件。现在，他们在对新生技术的特定身体感觉(触觉、情况与模式认识、多重任务处理等)上比其他任何一代人更发达。在“努乌力”(拼了命的努力)的背叛<sup>10</sup>和对非正式工的剥削被日常化了的现实中、在如此的支配结构下，

---

<sup>6</sup> 林宗弘、洪敬舒、李健鸿、王兆庆、张峰益 (2011)，《崩世代：财团化、贫穷化与少女化的危机》，台湾劳工阵线；

(韩)李光秀(2015)，《台湾的“女儿家族”做什么梦？埋头追求“小确幸”的台湾青年》，《Pressian》，[http://www.pressian.com/news/article.html?no=126719&ref=nav\\_search](http://www.pressian.com/news/article.html?no=126719&ref=nav_search)

<sup>7</sup> (韩)禹哲熏、朴权逸(2007)，《88万元世代：写在绝望时代的希望经济学》，Redian。88万元世代指的是一个月大约有65美元生活收入的青年一代，在西欧有类似的“1000欧元一代”概念。

<sup>8</sup> “Hell朝鲜”即“地狱般的韩国”，是贬义词。最早的使用者是DCInside(网站)的历史画廊，它将现实生活条件贬低为跟封建朝鲜(王朝)没什么两样，广泛使用于青年之间。“Hell朝鲜”跟“竹枪”或“出逃”搭配使用，激活了关乎想从韩半岛出逃的青年劳动移民和现代版都市起义等的网上讨论。

<sup>9</sup> MISFITS(韩国的一个独立言论——译者，2016)，《青年，成了难民：东亚青年居住探查报告文学》，柯南Books。

<sup>10</sup> (韩)赵韩慧庭等(2016)，《努乌力的背叛：拒绝青年的国家，拒绝社会的青年》，创作与批评。

高科技文化对青年像久旱逢甘雨一样成为日常安慰。相似的情趣、娱乐、叽叽喳喳聊天等巨大地轧轧运行的网络和社交媒体虚拟空间，对他们来说就是一个绿洲。在自己的一室房里、在路上、在作坊、在网吧，青年们身上缠着线路化了的电子机器，进入巨大的虚拟地牢世界，然后充分享受自由。

本文当然不是要赞扬脱离现实，并在由尖端技术造成的虚拟世界的地牢中徘徊的青年。相反，我却要强调，同一代高科技文化作为强大现实世界的世代间剥削与支配的力量，又一次出现在东亚青年的面前。这真让人很郁闷。但是，对于绝望现实的最正确把握，可能就是建构另一个自由空间的迂回之路。我在本文中要考察的是，目前现实中的青年丧尸劳动，如何延长到虚拟世界的剩余劳动或游戏劳动。人们以为职场之外的时间和空间对非正式工劳动剥削的物理强度不会太大，但据我观察，即使这些职场之外的时间和空间，也以网络和移动通讯技术为媒介，在广泛地吸收青年剩余力量的能量。在如此广大地牢的压迫秩序下，今天的青年能做什么？本文的目标就是，虽然很难，但认真思考如何准备针对它的青年自律的对抗力。

## 2. 技术剩余社会与东亚青年劳动

我一直用“技术剩余社会”这一词汇，来表达国内技术发展的独特面貌。可能有人会质疑说技术有什么剩余可言？我所说的“技术剩余”，接近于因一个社会的技术接受已经满溢而不容易控制的非正常的“过剩”。有人还会追问为何不直接用“过剩”这一词汇呢？我之所以坚持使用该词汇，是因为“剩余”这一词汇有另外一些意义多样的脉络，错综复杂。从技术本身看，“剩余”指的是（技术）超过一个社会的控制能力，而被过分非正常或屈折性使用的情况。从文化的角度看，剩余又是贬低失业或无业青年的词汇。还有，我们在资本主义生产关系中要坚持阐明的剩余概念，是与劳动价值的实质生产和挪用有关的。这些“剩余”概念虽然表面上



看似似乎是不必要的画蛇添足，但实际上如果放开掌握其命脉的控制绳索的话，它们会突然变成社会的赠与和互惠的丰饶价值。

在东亚国家，如此技术剩余的独特纹理在浸透并建构多种形态的技术剩余社会。先看日本。技术剩余社会的面貌虽然会由许多因素塑成，但在日本尤其自下而上的青年亚文化在很长时间里影响了高科技文化的形成。日本式的匠人文化和御宅(オタク)文化的独特性逐渐汇合，构成了现在日本的高科技文化。<sup>11</sup>更进一步说，日本的“御宅系文化”因为数字娱乐产业的扩大，在发挥着全球性影响力。<sup>12</sup>问题在于这些御宅文化从早期的“创造的御宅Creator”逐渐退化到单纯“消费的御宅User”。<sup>13</sup>换句话说，青年自生、自律的御宅地下价值中的许多部分，随时间推移被日本国内家电和游戏平台等企业价值吸收。此外，国家主导的技术政策、“网络右翼(ネット右翼)”的强烈情绪<sup>14</sup>、重视个人隐私的文化等，都一并构成日本型技术剩余的特点。

在中国，政治方面比别的任何国家更强有力的网络控制系统到处浸透。微信、腾讯、阿里

---

<sup>11</sup> 御宅不是单纯的粉丝或迷，而是指因非常喜欢特定领域而达到了专家水平的集体。他们在世代和情趣上跟号称“新人类”的亚文化集体重叠，该集体可以说是日本大众文化力量的原动力，同时具有专业性，并主导1980年代以来日本的电视游戏以及目前网络的基础和文化。大泽真幸(1995)，《電子メディア論—身体のメディア的変容》，(韩)吴锡哲、李斋珉译(2013)，《电子媒体，身体·他者·权力》，首尔：CommunicationBooks。

<sup>12</sup> 据东浩纪的评价，1980年代前后出生并于1990年代中期以后带动日本大众文化的“第三代”御宅系统，尤其与日本文化产业密不可分的、最为关系密切的一代。针对他们的电视动漫《新世纪福音战士》当时广受欢迎，并扩展到漫画、游戏等娱乐领域，日本御宅一代的亚文化进入文化产业内部并逐渐开始系列化。这一代群体对一些特定形象类似崇拜的现象、即“萌(萌え)”文化，不仅是引导个人情趣，还是引导日本文化产业的主要动力。参考：东浩纪(2001)，《動物化するポストモダン—オタクから見た日本社会》，(韩)李恩美译(2007)，《动物化的后现代主义——从御宅看日本社会》，首尔：文学街头；东浩纪(2007)，《ゲーム的リアリズムの誕生—動物化するポストモダン2》，(韩)张易知译(2013)，《游戏现实主义的诞生：御宅·游戏·轻小说》，首尔：现实文化。

<sup>13</sup> 大塚英志(2015)，《大塚英志：说纯文学的死亡·御宅·讲故事》，(韩)宣政宇译，BookByBook。

<sup>14</sup> 安田浩一(2012)，《ネットと愛国—在特会の「闇」を追いかけて》，(韩)金贤旭译(2013)，《涌上街头的网络右翼》，HUMANITAS。

巴巴等本国网络企业受国家的保护并成长，信息技术政策大部分由党来主导计划和立案。它大力强调网络表达的社会责任和对其的控制，并威胁人民的自由表达权。我们可以确认，与表面上的成长相比，社会主义政府（内部）的官僚社会型桎梏和退行还深深的存在。此类国家控制等技术剩余因素大部分连接在一起，并压倒压抑中国社会的社会想象力。只看青年一代，作为技术成长的导火线，国家和社会对在天安门事件以后的1990年代出生的一亿四千万左右的青年一代，即对“九零后”一代，寄托了自己巨大的欲望。国家持有一种欲望：对他们的IT创业提供援助、进行培养，通过中关村等来制造出类似于美国硅谷模式所拥有的雄姿。<sup>15</sup>我们感到，目前中国社会对九零后的神话性投射，与日本御宅向消费型User退化的程度相当。替代过去带袖章的红卫兵青年的，是如今用网络武装起来的青年团，他们作为建设国家未来的角色登场。

韩国虽然类似于上述两个国家，但是它一直显示出国家—企业共生型技术发展。尤其是财阀公司和移动通讯公司的支配性位置、权力型技术控制政治、技术强迫性消费文化与欲望等，煽动了技术剩余感。当然在我所说的国内技术剩余中，也有以年轻一代为中心、具有强大社会性的网络社区文化，与此同时，也有与日本“在特会”（在日不允许有特权市民会）很相似的“日间Best”等网络右翼郁闷地出现并成长。

如此看来，在东亚技术剩余社会，技术的可能性、权力的控制能力、青年的资本主义性捕捉和脱离日常混在一起，构成社会上累积式进化的特有技术文化。本文要通过今天的青年一，尤其从国内劳动文化的变化中，观察技术剩余社会的独特面貌。换句话说，本文要观察青年一代，在他们身上世代差距和阶级差距在逐渐重叠，还要观察尖端技术的媒介如何介入如此的青年存在中。青年的技术剩余感觉是什么？本文的目标是主要考察韩国青年的例子。但是，本文的内容没必要限定于韩国的特殊案例，它也是对至少在东亚国家存在的青年一代和技术剩余问题的一般性观察。

---

<sup>15</sup> Farrar, Lara (2010), How will China's tech-savvy, post-90s generation shape the nation? *CNN*, July 19, <http://edition.cnn.com/2010/TECH/social.media/07/18/china.post90s.generation>.

### 3. 技术剩余社会和青年劳动的特殊性

#### 1) 线下丧尸劳动

先看延尚昊导演的动漫电影《首尔站》(2016)。丧尸们最早从被大多数市民掉头不顾的社会弱者、尤其是无家可归者中开始繁盛。他们是存在的，同时是不存在的存在。他们在社会关切之外，传染的速度也非常快。无家可归者虽然一度成为韩国社会底层的经济人口，但由于金融危机的影响，被企业和政府抛弃，成为消耗品。丧尸互相啃食，他们的传染病一开始不对任何人构成威胁。但是，他们的症状一溢出来，就急速地威胁社会并逼使社会走向悲惨结局。

从经济成功神话中落伍的无家可归者的子女，也跟着成了又一个丧尸。青年丧尸毫无防备地成为继承产业时代的恶劣劳动剥削的对象——日用劳动、非正式工外包劳动、高科技吸血劳动、影子劳动、热情劳动、arba(打工)劳动、底层劳动等。他们所想要维持的最低工资在其营业场所成为了最高工资，在工作现场青年的年龄由于跟青少年混在一起，因此其年龄段在下降。持续不断的外包工人的死亡，骑着“30分钟”速递用的摩托车死去或受伤的arba(打工仔)，由于失去人生的希望而跳楼和自杀等，都是我们社会内部非正式难民的行状。

如此，今天的青年就成了丧尸，以及不是难民的难民。他们是没有获得社会认可的非正式难民。我们不应该只把在国际上失去或抛弃国家的国际难民、具有其法律地位者看成难民。至今，在国家和社会忘却照顾时，青年们自己想要成为乘船外逃的难民。他们是主动乘船的“希望难民”。根据古市宪寿在《希望难民》韩语版序言中所引用的关于年轻人生活的调查<sup>16</sup>，韩国青年的未来希望和期待感接近82%，但日本或芬兰的青年却很低。他让我们很清楚地看到，

---

<sup>16</sup> 古市宪寿(2010)，《希望难民—行様ピースボートと「承認の共同体」幻想》，(韩)李彦淑译(2016)，《希望难民：在没法实现梦想的时代被强迫梦想的青年们》，民音社。

在青年的希望与梦想的期望值很高却从现实中看不到未来时，韩国社会的危机和悲惨结局可能会达到顶峰。他把因在梦想和现实之间有巨大分歧而烦恼的青年，称为“希望难民”。

没有未来的丧尸劳动的扩散是全球性的。在作为信息资本主义或认知资本主义象征的非物质经济和技术革新时代，发生这样的事具有讽刺意味。支撑高科技经济的力量是被吸血的汗劳动。目前“网络无产阶级”的地位，与世界体系论的构想相似，仍然被发达国家内高科技劳动和发展中国家的低工资血汗劳动所合成的新旧劳动分工所左右。<sup>17</sup>与此同时，身体的殖民化也在加速。无论在发达国家还是在发展中国家，非正式劳动者的身体也在发生劳动分工。即，他们用身体执行极限的底层劳动的同时，也会作为高科技平台生产过程的一部分做出贡献。（我会在下一节正式解释线上线下劳动相结合逻辑。）同一代的青年劳动阶层，被训练成同时进行物质—非物质劳动的新型人力。青年劳动的优点不仅在于他们健康的劳动身体，还在于他们所拥有的贴近高科技机器的能力和数据生产能力。这是目前信息资本主义所要求的劳动的基本条件。青年生活的不稳定性越永久化，通过该物质—非物质劳动所获得的企业收益保障得就越彻底。由广泛非正式工青年构成的丧尸劳动者的形成是，通过如此“双重经济” (dual economies)<sup>18</sup>系统，扩大并稳定利润的重要手段。

青年丧尸的血色喊叫正从平滑的信息现实背后响起。现实世界物质经济的底层劳动早已成为了社会弱者的工作。现在青年汇合在多样服务劳动和非正式工实习、arba(打工)劳动的行列。发生在地铁2号线九宜站的19岁青年劳动者的死亡，给我们展示了地铁“屏蔽门(Platform Screen Door)政治经济学”的韩国版现实。在生产现场内部位于本包—外包—外包的外包这一梯形雇用结构底端的一个青年，因产业灾害而死亡，这为我们赤裸裸地揭示了活在今天的无数青年所处的浮游的存在论地位。

---

<sup>17</sup> Dyer-Witheford, Nick. (2015). *Cyber-Proletariat: Global Labour in the Digital Vortex*. Pluto Press.

<sup>18</sup> Bourdieu, Pierre. (2003). *Firing Back: Against the Tyranny of the Market 2*. New York: Verso.

## 2) 线上剩余劳动

与其他非正式工丧尸不同，青年在劳动市场上的角色更为复杂。其中尤其特殊的是发挥于非物质领域的青年丧尸的劳动能力。现实的丧尸劳动者在休息时一般会做“剩余”活动。所谓“剩余”，一度是青年对处于arba(打工)、失业或无职业状态的自称，带有贬义。企业现在要吸取青年玩耍和准备的时间、即剩余的多余时间。例如，国内的56万青年失业者、130万啃老族(NEET)<sup>19</sup>、10万公试族(准备公务员考试的人)、arba生(打工仔)、准备就业生等在各自的虚拟地牢中成为아 할 할(网络词汇，意味着荒唐离奇但愉快——译者)废人、键盘战士(习惯性、集中性发布恶性帖子的人群——译者)、不断上传同一个或类似的帖子的人、论客、别名为“废味”(主要用在评价漫画时，具有废货般的味道——译者)的网络漫画家、网络游戏吧客户、做人肉搜索的人、假同性恋者、aggro家(又称关心种子，为了引起人们注意，发一些碍眼的帖子或照片的人——译者)等，样貌不同，但都是剩余角色。<sup>20</sup>即，他们在业余和尚未就业的时间等所做的“剩余行动”，现在突然变成了制造另一个形态的市场价值的根据。他们所有人的个别时间与活动被市场标准化，最后命定被数据演算机器吞噬。

数据机器往往被称为平台(platform)。搜集并实时贮藏、培养人的活动制造的或者自然形成的数据的地方，我们称之为“平台”。平台是许多青年网民停留的站台，以及数据被汇合并读取、培养的地方。青年的网上游戏和情趣表达，早已成为了扩大这些平台经纪人利润的内容。青年们一边玩一边休息、利用余暇自发展开的网络活动，几乎都被抹去个性，成为为数据工厂带来利润的引火柴。在青年丧尸快速扩散支撑产业机器的底层劳动的同时，青年“非物质”剩

---

<sup>19</sup> NEET(Not in Education, Employment or Training，啃老族指的是也不属于教育机构、也不在受雇状态、而且毫无参加就业训练的群体。

<sup>20</sup> 关于各种剩余角色的详细说明可参考：(韩)崔泰燮(2013)，《剩余社会：为了那些多余人生的社会学》，WoongJin知识House。

余活动为数据机器提供激情和能量。青年们玩着休息着通宵着做的几乎所有自发性游戏和喜悦，不知不觉转换成“自由劳动” (free labor)以及“游戏劳动” (playbor)。<sup>21</sup>自由劳动使青年们忘记要求经济补偿，游戏劳动诱导他们把劳动想象成自发性的热情和乐趣，而不是束缚。

线上剩余劳动，是同时代平台资本的价值生产不可缺少的因素。通过现实界和网络界的共谋，不仅企业的肉体管理和劳动控制，而且企业剩余价值的流动都受到很有效的管理。现实界是资本的剩余价值吸收的过程，该资本通过最为增加青年疲劳的方式来使用最低工资的劳动力而获得。在网络世界，青年们用非常时髦的数码机器，各自在地牢或平台佃耕地内执行日常的游戏活动，但大部分被捕捉到资本的轨道上来。看样子，这两个过程同时发生，引发为了资本收取利润的双重剥削。即，一边有产业时代的低工资丧尸劳动剥削，另一边有新封建主义的平台佃耕地地租活动，两者多渠道同时进行。

最终现实世界青年丧尸的增加与网络剩余力量的增加成正比。从历史上看，产业时代的劳动者在脱离佃耕土地的身体束缚后，即使卖掉自己的灵魂，也要与资本签订自由合同。产业劳动者的增加引起了农民的没落和空洞化，城市反而巨大化了。但是，今天青年劳动的相位与此不同。像产业制造业时代的劳动者流动到城市的过程等，今天会被省略。那是因为一个身体可能立即对应两个现实。换句话说，现实世界的产业服务劳动和虚拟世界里的地租剩余劳动之间，消失了物理上的间隔。

在网上地牢里的游戏活动虽是赋予他们喜悦的唯一时间，但会被判为它本身就是佃耕租借劳动。青年自己也像丧尸般做底层劳动，被他们视为最后的虚拟藏身处的网络空间和个别地牢，大部分在企业的手里。他们通过各种数据如留言、点赞、回帖、跟帖、活动图片、kakaotalk

---

<sup>21</sup> Terranova, Tizania. (2012).“Free Labor;”

in Trebor Scholz ed., *Digital labour: the Internet as playground and factory*, Routledge, pp. 33-57 ;还有, Dyer-

Witheford, Nick & de Peuter, Greig(2009) , *Games of Empire: Global Capitalism and Video Games* , (韩南青水译(2015) , 《帝国的游戏: 全球资本主义与视频游戏》 , Galmuri.

(韩国的类似微信——译者)群对话、图片修整、视频制作等制造出来的数码收获物，原本是他们自己的，但他们被异化的过程，自然而然与平台独占和被捕相连。个别青年在平台租地上所做的佃耕劳动的形式也多种多样。游戏参加者(game player)劳动、游戏玩家(gamer)劳动、虚拟人生(second life等)劳动，社交网大众的情感劳动等等，各自在自己的时空范围内执行剩余劳动。现实和虚拟，如此勾结啃噬青年的人生。

有时候网上“德厚”（模仿御宅otaku发音的韩语说法）意外的剩余行为，会从这支配性秩序中谋划离经叛道或制造数据噪音。例如，通过网上的活动来持续地暴露现实世界发生的剥削青年劳动的社会问题，并由此引起注意；或者主导跟特定社会议题有关的特定情绪或情动流动或活力；又或者谋求另外一些为摆脱平台的捕捉并确保他们独特的生存能力的事。<sup>22</sup>但是，到目前为止，他们的这些活动想成为另一种人生的动力还太吃重。

### 3) 移动(mobile)断续劳动

市场支配的意志想要把青年的现实世界丧尸劳动和虚拟世界剩余劳动一贯地绑在一起，它大大地依赖于新的技术力，该新的技术力使全方位管理劳动工作场所内外成为可能。在其中心的是移动智能机器。丧尸、难民、剩余是浮游青年劳动的现存态。为了有效地吸收他们的劳动，很重要的是管理者不管是否劳动时间而总是要跟他们的身体连接。实际上在移动环境下，青年劳动即使处于休息和闲暇等职场之外时，也总是大大地落入雇主的控制力内。这是只有在韩国

---

<sup>22</sup> 社交媒体或KakaoTalk等作为暴露小规模营业场所或大企业连锁店（快餐店、咖啡店、小超市等）店主的反劳动人权做法的社会告发和暴露工具得到广泛使用。如果在店主和arba(打工)员工之间的不平等、甲-乙关系中非正常的“Gapjil(甲方横暴)”以网络为媒介受到关注并成为社会问题，由青年劳动团体来实施职场外游行或实力行使等实质性做法。由此虽然部分劳动不公正惯例被改善，但这很难看作根本性解决方法。

青年劳动中显示出来的独特现象，以及韩国型技术剩余社会的独特样子。

在国内“KaTalk监狱”、“Messenger监狱”等词汇，占据了上班族新名词榜的首位。这意味着在正式工或非正式工的工作外，劳动者还得停留在时常等候等消磨感情劳动的状态。可以说情况已经到了连附着于物理装备上的宽带网络的时空“断续(on-off)”速度或移动也不可相信的地步。智能手机成为了青年身体的管理装备，该机器使工作与活动、虚拟与现实的跨界瞬间移动成为可能，并弄乱它们之间的边界。在现实中面对虚拟世界工作，玩着的时候又是在工作，总是把虚拟-现实之间断续的瞬间快速转换或同时并存日常化。每秒不断进出两种层面的不同现实，以及常常在两界瞬间联结和移动，这些就是今天的移动技术赋予我们的能力。最后，现实-虚拟时间的瞬间移动几乎同时实现，使劳动的时间空间在意识上的边界和分离崩塌。移动断续劳动逐渐成为一种赋予加速性质的劳动形式，其加速性质使现实产业丧尸劳动和网上数据剩余劳动快速地瞬间转换。

从劳动控制的角度看，移动技术提高青年劳动管理方的远程控制能力。像智能手机那样离不开身体的移动机器，是主要控制非正式工青年日常的装备。青年拿起尖端玩耍机器的代价是，它让他们保留为自己独自留存的所有时间（发呆和思索的自律时间）。例如，雇主具有一种欲望：通过移动机器，不仅要远程控制青年劳动者的工作时间，还要远程控制他们在工作时间外的流动动线和感情。比如说，业主、店主和经理等在工作时间以外，也给arba(打工仔)发KaTalk短信，随时强迫其展开与工作有关的情感劳动，并连工作场所之外的情况也要管理监督。前一天的工作勤劳度、打扫状态、业务执行、组织伦理等，雇主们不断要用短信、KaTalk聊天室、手机软件等途径来控制。日常也成为工作的延长，短信压力等感情上的劳动在持续地被生产。

23

---

<sup>23</sup> 与它有关的具体调查研究可以看，李光锡(2016)，《青年不稳定无产者的移动劳动文化：以首尔为个案》，《热风学术(第十辑)》，上海人民出版社。



青年断续劳动的“可以懒惰的权利”<sup>24</sup>，比如说上班时“偷懒”或给亲人“发微信”等，相当于针对管理者的胆小的抵抗。在以分钟为单位受到管理的非正式工劳动现实中，最大程度的反抗，只是在能够暂时躲避营业场所内部摄像头和店主视线的地方进行的琐碎的发短信或检索新闻等越轨行为。

#### 4. 技术剩余社会的对抗计划：自发性青年难民的文化政治

韩国社会的青年与同时代技术的结合方式被大大地扭曲了。与现实相比，到目前为止，高科技空间是一种喷发出青年才气勃勃的逃逸的领域，但它正在蜕变成为青年网上剩余力的剥削或强化情感劳动的“玻璃监狱”。企业动摇了劳动与活动、公共与私人、游戏与劳动、物质界与非物质界、线上与线上等的边界，并把它们粗暴地合并于市场价值。同时代尖端移动技术平滑地连接它们，令试图自我再生的青年们窒息。

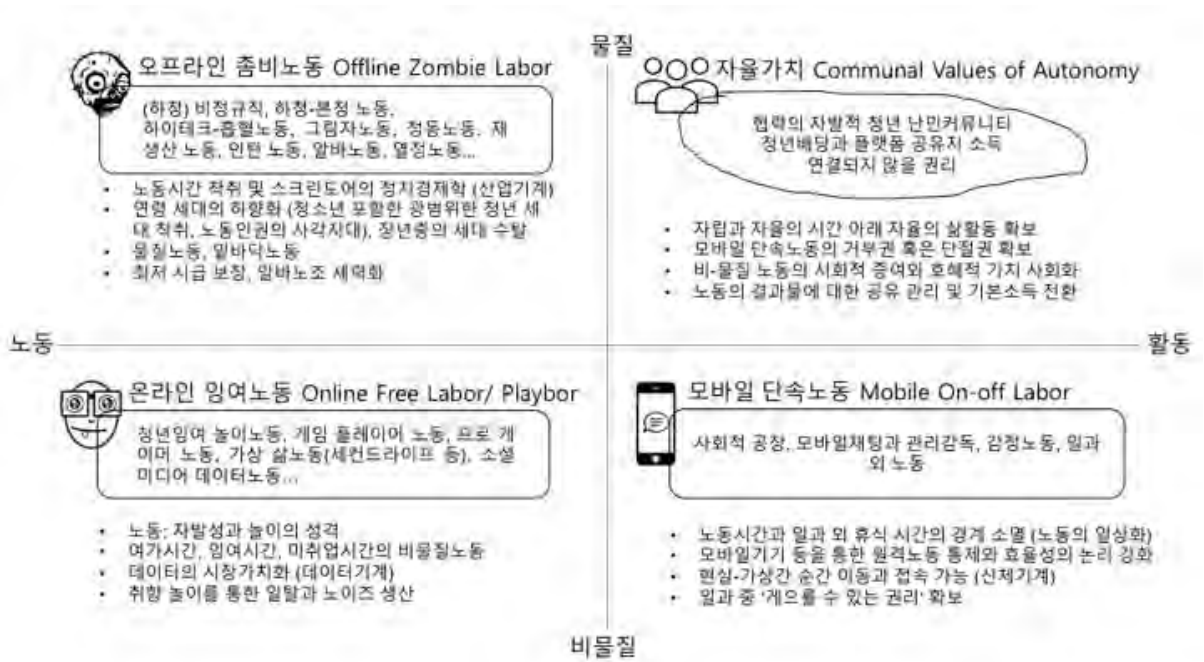
与其他东亚国家相比，韩国青年劳动的面貌显示了技术剩余社会的独特质感。表1整理了到此为止的讨论内容。即，从表的四面看，青年劳动的形式，不仅把其劳动领域从以往的丧尸劳动扩大到剩余劳动，而且再次由移动断续劳动承担非常弥补性的但很重要的角色，并急速转变为依靠它的劳动文化。压迫性劳动现实，加上依靠移动技术的权力的管理控制，正在深深地刻在青年身上。

-----

<表1>青年劳动的阶层/系列化

---

<sup>24</sup> Lafargue, Paul(1883), *Le Droit a la Paresse*. (韩) 赵亨俊译(2005), 《可以懒惰的权利》, 新水波。



物质 (上) / 非物质 (下) , 劳动 (左) / 活动 (右)

(左上) 线下丧尸劳动 Offline Zombie Labor

(外包)非正式工, 外包-本包劳动, 高科技-吸血劳动, 影子劳动, 静动劳动, 再生产劳动, 实习劳动, arba劳动, 激情劳动...

- 劳动时间剥削以及屏蔽门的政治经济学 (产业机器)
- 年龄的下降倾向 (剥削包括青少年的广泛青年一代, 劳动人权的死角地带), 壮年层的世代剥削
- 物质劳动、底层劳动
- 最低钟点工资保障, arba工会培养成有力量的组织

(右上) 自律价值Communal Values of Autonomy

协助的自发性青年难民社区

青年分红与平台共有地收入

断开连接的权利 (right to disconnect)

- 在自立和自律的时间下确保自律的人生活活动
- 确保移动断续劳动的拒绝权或断绝权

- 非物质劳动的社会赠与和互惠价值社会化
- 对劳动成果的共有管理以及基本所得转换

(左下) 线上剩余劳动 Online Free Labor/Playbor

青年剩余玩耍劳动, 游戏参加者劳动, 专业游戏玩家劳动, 虚拟人生劳动(second life等), 社交媒体数据劳动...

- 劳动: 自发性玩耍的性质
- 闲暇时间、剩余时间、未就业时间的非物质劳动
- 数据的市场价值化(数据机器)
- 通过趣味玩耍脱离日常并生产噪音

(右下) 移动断续劳动 Mobile On-off Labor

社会性工厂, 移动聊天和管理监督, 情感劳动, 工作时间以外的劳动

- 劳动时间和工作外休息时间的边界消融(劳动的日常化)
- 移动机器远程劳动控制和效率逻辑强化
- 现实和虚拟之间瞬间移动和连接成为可能(身体机器)
- 确保工作时间内“懒惰的权利”

-----

至少表1的四面中左边的领域, 即横跨线上和线下的丧尸和剩余劳动, 可以说是东亚青年的一般劳动地位。如此, 把所有青年活动折合成劳动, 青年逐渐成为丧尸和剩余, 在这样的现实中, 如何让他们自愿地建构自立与自律活动的异质性时间和空间或者“反(异质/另类)-时间/空间”(hétéro-topie/-chronie)<sup>25</sup>? 众所周知, 青年的存在与社会的成熟度连在一起, 因此不容易

---

<sup>25</sup> 福柯把脱离现实体制的正常性的反/对抗-空间(contre-espaces)安排的现存状态命名为“异托邦(hétérotopie)”, 在与它同样的脉络上把替代性时间流动命名为“异时性(hétérochronie)”。参考: Fouca

消除其控制的时间。我们需要提出几个线索，即使它只停留在解除由于技术过剩而形成的青年剥削的泡沫的水平。

首先，对于青年的全方位劳动剥削，需要提供正当的劳动代价。Arba(打工仔)工会和青年联合等所主张的最低钟点工资的水平要达到一万韩币；此外，不合规则的各种形式的劳动延长和控制需要受到限制，并准备相应的补偿。尤其是毫无物质上的回报、自发性的网上剩余活动、包括无职业者(啃老族)的大多数青年的非付费(non-paid)劳动，也需要有相应的社会补偿。即，如果难以向他们直接支付劳动报酬，那么对青年的数据劳动需要有社会层面的赠与(gift)和互惠性分配的替代方案。比如说，首尔市和城南市在尝试的青年分红支援和基本所得讨论，这些虽然只是开头，但可以看作是朝向青年的社会赠与的第一个认真的案例。

第二，为了青年自身在自律活动和协调中制造相互友爱和共同价值，需要准备空白的时间和空间。目前资本主义市场的时间计划在侵蚀着青年闲暇和剩余的时间。而且其统治的空间逻辑要管理青年的独自剩下的网上地牢，并要推倒线上线下的边界，还要把所有青年应当享受的自由的空白重新组织成资本的劳动空间。青年在逐渐成为数据机器的一部分，为了减轻这些青年生活的重量，需要摘掉如此的权力机器的链子和羁绊。从现实层面看，与在物理空间中的劳动控制相比，线上的剩余劳动因为它相对更开放，所以可能相对能够更有效地施行摆脱依赖剥削平台的计划。换句话说，为了青年们投入网上剩余时间而制造的数据成果还原给他们自己和社会，需要一些空间，由此我们能够到处打造自律和合作的电子对抗共有地或公共财产(the commons)。可以说，我们需要脱离青年剩余劳动的剥削逻辑，并要建构反-时间/空间。这与打造为青年之间社会合作的替代性平台相连。

第三，抵挡逐渐更加细致的劳动控制和权力扩张的技术性装置的暂时手段，是断绝从外面来的不良连接。比如说，时间-空间上“断开连接的权利”(le droit de la déconnexion)是今年5月份

---

ult, Michel(2016), (韩)李尚吉译,《异托邦》文学与知性社。

立法生效的法国劳动法保障的很重要的劳动者信息权利。<sup>26</sup>法国在一周35小时的法定劳动时间外，新设了在工作时间以外以及周末经营者打电话或发短信为非法的数码时代劳动人权条款。为了控制把所有时空扩张成等质的劳动价值的现实，我们需要马上使附着于身上的机械装备停止运行。依赖于现代移动技术的权力在统治劳动者的时间和空间，断开连接的权利是抵挡该统治机制的最低限度的信息人权。

最后，青年的社会地位由谁来规定，是非常重要的问题。像“因为痛苦才是青春”那样的安慰青年的口号，隐蔽了“热情Pay”<sup>27</sup>和“努乌力”的企业诈骗术。但是，现在很多青年开始说“努乌力的背叛”了。“挺住”、“No答案”、“Hell朝鲜”、“土勺子”阶级论等是自己顿悟并从下往上出现的一些方言。目前青年们要把自己看成难民。我们需要细细推敲，“自发性难民化”这一不是由外部人而是由青年自己下的定义，以及他们之间的合作社区构想的倾向。是，我就是这个社会用完了丢开不管的难民，是丧尸！那么，我要用我自己的方式来砸断这个疯狂的世界套在我脖子的电子镣铐。就像如此。

---

<sup>26</sup> Collins, Lauren (2016). The French Counterstrike against Work E-mail. *The New Yorker*: May 24.

<sup>27</sup> “热情Pay”是网络新词，指的是企业以让青年做他想做的工作为借口，不提供或者提供极少报酬。

# 去政治化与再政治化： 二次元亚文化在中国的繁荣与影响

De-politicization and Re-politicization: The prosperity and its impact of two-dimensional subculture in China

何威 北京师范大学数字媒体系副教授 hw@bnu.edu.cn

## (Long) Abstract

### 从宅文化到二次元：现象与概念的跨文化与本土化

二次元亚文化并不是基于中国人的日常生活、土生土长而成的，而是从20世纪90年代开始，由日本舶来引进，并在持续的跨文化传播中被中国青少年接纳，并融合了本国政治、经济、文化语境而发展出来的。甚至，二次元亚文化在中国出现已超过20年，其成员主要消费的核心内容，仍然是来自日本的ACG作品。

在跨文化传播过程中，“宅”概念的本意在中文语境中出现了扭曲。原有的“御宅族”指称的是那些非常爱好ACG作品和文化、且在某个相关领域有丰富知识和深入理解的人；但中文语境里“宅男/宅女”慢慢泛化成“长时间呆在家里的人”的含义，其从事的活动不局限在ACG圈（看电视、上网、网购等也可以），对其相关素养和见解也没有要求；进一步地，“宅男/宅女”常被媒体或舆论渲染为“玩物丧志”、“缺乏社交能力”、“生活方式不健康”等负面形象。因此“二次元爱好者”这个更加中性的名词还是日渐普及，成为得到掌握话语权者和被指称者双重肯定的新身份标识。

2015年起，多家知名互联网及娱乐企业倡导“二次元经济”，市场力量同样青睐这个新鲜活泼、引人注目、并无负面意涵、甚至带有一些科技及未来色彩的词语，从而进一步助推了“二次元”概念的全民普及。相应地，中文学术圈内直接针对“二次元”的研究自2015年起数量大增。由“宅文化”向“二次元”转变的概念升级换代在中国基本完成，不论亚文化群体成员自身认知，还是大众媒体、相

关业界或者学术界，概莫能外。而在这两个概念及相关现象的原生国家日本，类似的名词更替现象却并不明显；因此这是概念与现象在本土化过程中的演变。

## 二次元经济、泛娱乐产业与亚文化边界的模糊

随着“90后”、“00后”渐渐成长为新一代消费者，再加上移动互联网的勃兴，围绕内容或形象版权（IP）开发跨媒体的衍生产品成为热门商业模式，“二次元经济”和“泛娱乐产业”也开始被多家行业领军企业反复鼓吹，2015年甚至被叫做“二次元经济元年”。中国本土体量最大的数字娱乐巨头腾讯，在2015年11月19日召开了围绕二次元经济主题的动漫行业大会。腾讯集团副总裁程武演讲主题即为“与二次元经济一起飞”。考虑到腾讯公司每年超过千亿人民币的收入中有超过一半来自腾讯游戏，自2014年起成为全球最大游戏公司；而腾讯游戏与拥有超过4800万月活跃用户的腾讯动漫、还有腾讯文学、腾讯影业四大部门，共同隶属程武直接领导的“腾讯互动娱乐事业部”（IEG），这样的宣言对于业界是有足够影响力的。与会的Bilibili副总裁陈汉泽公布数据称B站当时5000万用户中的75%在24岁以下，而中国有2.6亿二次元用户（腾讯动漫, 2015）。另一份行业调查报告则称2015年中国有近6000万的核心二次元用户，泛二次元用户规模达1.6亿。（iResearch, 2015）。

不论是2.6亿还是1.6亿，这样的数字超出一般人的常识与想象，难道每5-7个中国人里就有一个所谓“二次元用户”？事实上，上述宣称或许有意无意地将所有“动漫游戏相关产品”都归于“二次元”，将阅/听/玩过上述产品的人都转化为“二次元用户”这个颇具营销意义的概念。企业当然热切盼望能在投资人和公众面前讲一个漂亮的新经济故事，以惊人的数字树立金融资本和社会资本。但是却给中国社会对“二次元”概念的理解，带来了分歧。

关于究竟谁是“二次元用户”并无定论，谁有资格定义“二次元用户”成为各方话语的博弈。二次元亚文化的边界因此而模糊，但仍可将之划分为三个圈层：核心圈层，外围圈层，弥散圈层。

## 中国的“去政治化”现象

“去政治化”（de-politicization）的概念在中国已得到广泛讨论。其中最有影响力的相关论述或许来自汪晖。他认为中国的“去政治化”，伴随着阶级话语的消失，“国家以发展为由将最终的原则诉诸于社会稳定，从而很大程度上取消了政治性辩论的空间”。媒体的去政治化，则表现为不承认、不揭示公共性背后的权

力关系和利益关系，认为市场化必然是民主化的通道。（汪晖，许燕，2006）“去政治化的政治”（de-politicized polity）的形成，是二十世纪六十年代以来在中国发生的“一个巨变”。（汪晖，2007）

尽管对“去政治化”的定义有所不同，对其的态度也褒贬不一，但不少学者探讨了近三十年来中国社会多个领域内的“去政治化”思潮和现象。

本文认为，自20世纪90年代以来，在中国社会普通成员的日常生活之中，“去政治化”的现象是普遍而且显著的。从个人的体验而言，因经济增长及社会开放而带来了更多不受明面上的政治权力直接控制的空间，从而有机会选择“体制外”的职业及生活方式；从个人的意愿而言，此前数十年的政治运动及80年代末的风波是令人厌倦甚至恐惧的，因而选择尽量远离政治活动跟政治参与，对于政治话题，要么保持疏离冷漠的态度，要么只是茶余饭后闲聊式地泛泛谈论。

### 二次元亚文化：去政治化的私宅与飞地

“二次元”在中国仍然是一种与主流文化、大众文化相对的亚文化。而且该亚文化群体普遍将之用作具备“去政治化”特征的“私宅”与“飞地”，从中得到消极自由的庇护所，以及编织起趣缘社会网络，获取信息资源和情感支持。

首先，二次元亚文化群体主要由青少年（teenager and adolescent）学生构成，这个群体在主流文化的默许下获得了亚文化生存的空间。二次元亚文化的消费与认同可以只存在于他们的房间和内心世界，为其带来“共鸣、治愈与爱”。这种内敛的、自足的、消费导向的、呵护消极自由的私有空间，对于现实政治天然拒斥的。

第二点，二次元亚文化在中国的成长，恰好与互联网及数字科技的发展繁荣同步。信息与传播科技（ICT）的高速发展，尤其是近十年来社交媒体的繁荣，催生出大片二次元亚文化的公共性“飞地”，二次元“产消者”（prosumer）及“同人创作”有了充分的工具和空间，还提供了情感支持和归属感。

第三点，中国二次元亚文化如前所述，从发源到现今的趣缘核心及主要消费对象，都是日本ACG。由此产生出“认知不协调”（cognitive dissonance）（Festinger, 1962）。可能的解决方案有两种，不论哪种，实质上意味着去政治化。

第四，二次元内容本身的娱乐导向和消费导向、后现代美学风格、架空的世界观、天马行空的想象力、即便在宏大的世界观背景下却仍然摒弃宏大叙事的情节设置，



都导致了二次元的核心文本和围绕它们的同人作品是远离现实政治论辩和政治参与的。

### 次元壁无法抵挡的“三次元”现实

但“二次元”并不能真的去政治化地抽离现实。

第一，“二次元”亚文化及其群体自始至终都无法脱离特定的政治、经济、文化语境，结构性的现实影响一直存在。二次元亚文化始终属于城市青少年，尤其要进入核心圈层，其经济资本和文化资本都是有门槛的。

第二，政府对“二次元”内容的审查与规制始终存在。

第三，政治力量为了争取及影响青少年，也越来越多地顾及其喜好，二次元亚文化成为频繁被征用的资源，用于政治的宣传与公关。

第四，市场力量同样致力于征用和收编二次元亚文化。前述的各种鼓吹“二次元经济”魅力的企业，以强大的资本运作和传播动员能力，不断重新界定“二次元”以找到最有效的商业模式。而这些行动又与系列的政治话语完美对接。

### 再政治化的三个分析层面

“二次元”的“再政治化”在所难免。对它再政治化的分析，可以从三个方面展开：文本和符号层面、话语和行动层面、意义和观念层面。

正文：

## 从宅文化到二次元：现象与概念的跨文化与本土化

“二次元”（Nijigen），在日语中是二维、平面之意。它以漫画、二维动画、电子游戏等媒体形态展示的“平面化”的虚拟人物与世界，来区分三维的现实世界和日常生活（三次元）。同时，真人偶像明星、真人影视等也被认为属于“三次元”。华语地区一般认为ACG（动漫游戏，Animation、Comic and Game）是其主要内容承载形态（也有加入了Novel即“轻小说”概念，而统称为ACGN；而在日本则被统称为MAG，Manga、Anime、Game）。

20世纪90年代开始，二次元亚文化从日本舶来中国。而日本动漫作品比这个概念的进入要更早一些，进而深刻影响了中国新一代青少年的文化消费与审美趣味。中国的青少年ACG迷们逐渐形成了“二次元”身份认同，通过主要基于动漫游戏文本的符号系统、语言行为乃至观念的差异，将“二次元”的“我们”和“三次元”的“他们”区分开来。

因此，这和伯明翰学派经典文化研究提到的那些亚文化案例，如光头党（skinheads）、嬉皮士（hippie）、朋克（punk）等不一样（赫伯迪格，2009）。二次元亚文化并不是基于中国人的日常生活、土生土长而成的，而是从他国舶来引进，并在持续的跨文化传播中被中国青少年接纳，并融合了本国政治、经济、文化语境而发展出来的（何威，2015）。甚至，二次元亚文化在中国出现已超过20年，其成员主要消费的核心内容，仍然是来自日本的ACG作品。据来自咨询行业的一份基于超过33000个样本的调查报告（iResearch, 2015），中国二次元用户“入坑”（最开始主动获取ACG内容，并因此认同这种亚文化的过程）作品有76%来自日本动画，14.8%来自日本漫画，而国产的动画、漫画、游戏的比例均低至1%略多。而中国二次元用户在2015年经常阅听的作品，82.2%是日本动画，66.1%是日本漫画。全体受访者最喜欢的前20部二次元作品，全部是日本动漫或游戏；最喜欢的前20个动漫人物，有19位是日本动漫角色，仅有“张起灵”是来自中国本土作品《盗墓笔记》的角色。

中国本土对这种亚文化的研究，过去长期使用的是同样源自日本的“宅”或“御宅”的概念（Otaku）。研究者不仅是对日本动漫文本的美学或技法作出分析解读，而且开始发现动漫作品成为了流行的亚文化商品，动漫成为亚文化现象，并可以

用“御宅”概念和文化研究的理论资源,来探讨在社会中越来越普遍的“宅现象”、“御宅族”的特点及其跨文化传播行为(石勇,2006;朱岳,2008;谭佳英,2008;王卉,2011;王薨,2013;何川,2014;张路,2015)。随着亚文化群体的不断扩大,相应的研究也更加深入,例如对青年御宅族媒介使用的量化实证研究发现,这个群体是新媒介技术的实践者和推广者,以此满足情感需求,参与和创造自身的文化(易前良,王凌菲,2011)。亚文化群体成员对日本动漫的接受与再创造行为可以用“迷”/“迷群”(fandom)的视角来解读(何婧,2008)。动漫迷群的身份认同是多元化、多角度的,其日常交流方式体现出的迷群的自律性、道德感、专业性都与主流观念中此群体形象完全不同,例如对国家政治体制、道德规范等大多坚决捍卫(胡小纯,2013)。采用人类学方法进行的御宅族生活方式考察,涉及到其语言使用、审美取向、恋爱、衣着装扮,消费娱乐、人际互动、公开场合的身体表演、态度、价值观等方向,表明御宅族的身份特征包括动漫文化的“资本拥有者”、“发烧解读者”、“永不餍足”的“消费者”及“社会实践者”,也是“游离于现实世界与虚拟世界的特殊人群”;其生活方式的意义,包括通过“迷”和文化消费实践来获取快感和幸福感,实现自我认同和群体认同(博日吉汗卓娜,2014)。通过田野调查结合文本分析,研究者发现曾经的小众文化“同人”已经成为具备巨大经济效益的新型产业;尽管二次元世界中的“萌系”对文化工业的挑战是无望的,“燃系”对现实是无所适从的,但“同人”活动仍然极大影响了青少年世界观,甚至在二次元和现实世界间生成了“二点五次元”作为现实的“副本”,被释放的想象力与资本和市场的逻辑在这个新空间中博弈,但也带来改变现实的可能(潘一帆,2014)。

在跨文化传播后,“宅”概念的本意在中文语境中出现了扭曲。原有的“御宅族”指称的是那些非常爱好ACG作品和文化、且在某个相关领域有丰富知识和深入理解的人;但中文语境里“宅男/宅女”慢慢泛化成“长时间呆在家里的人”的含义,其从事的活动不局限在ACG圈(看电视、上网、网购等也可以),对其相关素养和见解也没有要求;进一步地,“宅男/宅女”常被媒体或舆论渲染为“玩物丧志”、“缺乏社交能力”、“生活方式不健康”等负面形象。因此,尽管大部分二次元用户仍然认为“宅”是自己最强的属性(iResearch,2015),且彼此间不无亲切地互称“阿宅”、“死宅”,但“二次元爱好者”这个更加中性的名词还是日渐普及,成为得到掌握话语权者和被指称者双重肯定的新身份标识。

2015年起，多家知名互联网及娱乐企业倡导“二次元经济”，市场力量同样青睐这个新鲜活泼、引人注目、并无负面意涵、甚至带有一些科技及未来色彩的词语，从而进一步助推了“二次元”概念的全民普及。相应地，研究者也开始梳理二次元文化发展源流（易前良，王凌菲，2012），试图理解二次元世界对人类社会权力关系和话语构成的影响（郭春宁，2016），以及集中探讨二次元对其他文化及媒体形式（例如电影）的多面向的影响，包括产业上带来新的空间、审美新标准与叙事新样式、受众的参与式文化等（齐伟，李佳营，2016；赵益，2016；叶凯，2016；张默然，2016；王冠，2016；周旭，2016）。总体来看，中文学术圈内直接针对“二次元”的研究自2015年起数量大增。由此，由“宅文化”向“二次元”转变的概念升级换代在中国基本完成，不论亚文化群体成员自身认知，还是大众媒体、相关业界或者学术界，概莫能外。而在这两个概念及相关现象的原生国家日本，类似的名词更替现象却并不明显；因此这也是概念与现象在本土化过程中的演变。

## 二次元经济、泛娱乐产业与亚文化边界的模糊

随着“90后”、“00后”渐渐成长为新一代消费者，再加上移动互联网的勃兴，围绕内容或形象版权（IP）开发跨媒体的衍生产品成为热门商业模式，“二次元经济”和“泛娱乐产业”也开始被多家行业领军企业反复鼓吹，2015年甚至被叫做“二次元经济元年”。中国本土体量最大的数字娱乐巨头腾讯，在2015年11月19日召开了围绕二次元经济主题的动漫行业大会。腾讯集团副总裁程武演讲主题即为“与二次元经济一起飞”。考虑到腾讯公司每年超过千亿人民币的收入中有超过一半来自腾讯游戏，自2014年起成为全球最大游戏公司；而腾讯游戏与拥有超过4800万月活跃用户的腾讯动漫、还有腾讯文学、腾讯影业四大部门，共同隶属程武直接领导的“腾讯互动娱乐事业部”（IEG），这样的宣言对于业界是有足够影响力的。与会的Bilibili副总裁陈汉泽公布数据称B站当时5000万用户中的75%在24岁以下，而中国有2.6亿二次元用户（腾讯动漫，2015）。另一份行业调查报告则称2015年中国有近6000万的核心二次元用户，泛二次元用户规模达1.6亿。（iResearch，2015）。

不论是2.6亿还是1.6亿，这样的数字超出一般人的常识与想象，难道每5-7个中国人里就有一个所谓“二次元用户”？事实上，上述宣称或许有意无意地将所有“动漫游戏相关产品”都归于“二次元”，将阅/听/玩过上述产品的人都转化为“二次元用户”这个颇具营销意义的概念。企业当然热切盼望能在投资人和公众面前

讲一个漂亮的新经济故事，以惊人的数字树立金融资本和社会资本；但这种急切收编亚文化及其身份认同，为资本和消费所用的做法，有可能反而使该群体原有的成员更加用力地去证明自己和“伪宅”、“伪二次元”、“小白”的不同，例如《海贼王》、《火影忍者》等知名度高、大众受众多的动漫就被称为“民工漫”，以凸显只看此类作品者的“不专业”。中国社会对“二次元”概念的理解，也由此产生了分歧。

所谓“泛娱乐”，最早也是由腾讯IEG于2012年提出的概念，并将之界定为：“是以IP授权（知识产权，Intellectual Property）为轴心，以网络游戏运营为基础的跨领域、多元化商业开发模式”（苗炜, 2012）。腾讯启动的第一个成规模的泛娱乐项目，是将旗下游戏《洛克王国》衍生出的动画电影、电视动画、少儿图书和音乐舞台剧等产品，获得了较大的市场成功。随后数年间，IEG依次成立了独立的动漫、文学、影业业务分部，形成了目前的架构；商业模式上追求动画、漫画、游戏、小说、影视的循环衍生、综合吸粉（吸纳粉丝）和多窗口变现；并通过资本运营方式控制或影响了产业链各环节的多家公司，如并购出产作品的盛大文学、投资负责票务的微影时代及二次元亚文化社区Bilibili等。这种理念对中国数字内容产业、文化创意产业实践的影响非常大。百度、阿里巴巴等互联网巨头，光线传媒、华谊兄弟等传统影业公司，奥飞动漫（现已更名为奥飞娱乐）等知名动漫企业，都在近几年加强了资本运作和跨界整合，力求营造自己的泛娱乐生态。

二次元经济与泛娱乐产业的勃兴，在中国产生的直接效应就是动、漫、游及相关衍生产品数量激增、用户人数激增，同时“二次元”概念广为人知，对其理解却产生分歧。关于究竟谁是“二次元用户”并无定论，谁有资格定义“二次元用户”成为各方话语的博弈。二次元亚文化的边界因此而模糊，但仍可将之划分为三个圈层。

传统意义上的动漫“御宅族”通过长期深度参与和情感投入，建立了较稳固的身份认同和群体归属，日常有意识地实践与“三次元”有差异的生活方式，可以作为“二次元亚文化”的核心圈层，这些成员也常常成为“二次元亚文化”向大众传播过程中的“意见领袖”。

经常消费且喜爱动漫游产品，了解一些圈内术语（梗），但未形成稳固的身份认同，缺乏相关趣缘社交网络的互动，也未在日常生活中真正践行二次元的审美

及价值观，追求“现充”人生，这样的青少年构成了“二次元亚文化”的外围圈层。

更多的人偶尔接触和消费过动漫游产品，将之作为诸多娱乐形式中的类别来看待，对“二次元梗”知之甚少。这是“二次元亚文化”的弥散圈层。

## 中国的“去政治化”现象

“去政治化”（de-politicization）的概念在中国已得到广泛讨论。其中最具有影响力的相关论述或许来自汪晖。他在早年的一次学术访谈中自承对“去政治化”问题的思考受到意大利社会学家亚历山德罗·鲁索（Alessandro Russo）的启发，认为政党曾宣称的阶级代表性日益模糊；政党与国家的关系也发生改变，成为国家体制的一部分；“去政治化”这一概念所涉及的“政治”，“不是指国家生活中永远不会缺席的权力斗争，而是指基于特定政治价值的政治辩论和政治斗争。”因此中国的“去政治化”，伴随着阶级话语的消失，“国家以发展为由将最终的原则诉诸于社会稳定，从而很大程度上取消了政治性辩论的空间”。媒体的去政治化，则表现为不承认、不揭示公共性背后的权力关系和利益关系，认为市场化必然是民主化的通道。（汪晖，许燕，2006）

此后，汪晖（2007）在《去政治化的政治、霸权的多重构成与六十年代的消逝》一文中，进一步将“去政治化的政治”（de-politicized polity）的形成，看作是二十世纪六十年代以来在中国发生的“一个巨变”。“民主理念本身朝向一种新自由主义方向的变化”，在西方和中国都产生了影响甚至带来了普遍的政治危机。当代中国的“去政治化过程”包含了两个特点：意识形态领域的“去理论化”，和政党内部路线斗争的终结。阶级话语几乎消失了。“去政治化”成为一种意识形态。汪晖由此对中国现代性乃至知识分子的现代性话语展开了批判。

当然，也有论者认为，汪在“树立起批判大旗的同时，很有可能失去其批判的规范性定向”，不能提供“一个更好的生活图景”，可能失去批判的根据和基础（周国兴，2010）。有历史学者批评汪“简单地把鲁索使用的概念及其对西方政治历史的评判方法套用到对中国的历史认识上来”是“失之偏颇”，且他的新“历史观”及其“重新政治化”的构想，都存在学理和逻辑上的问题（杨奎松，2014）。而一些倾向自由主义的学者也对汪的上述观点有诸多异议，在此不再赘述。

尽管对“去政治化”的定义有所不同，对其的态度也褒贬不一，但不少学者探讨了近三十年来中国社会多个领域内的“去政治化”思潮和现象。例如取消农业税后乡村社会真的去政治化了（贺雪峰，2012）。文学创作与理论均在某种程度上“去政治化了”（刘锋杰，2012；朱德发，2014），以至于有学者呼吁重建文学理论的政治维度（陶东风，2008）或使文学“再政治化”（何言宏，2004）。中国当代艺术“在市场和官方的双重软化下‘去政治化’”（杜曦云，2011）；中国的大众文化也去政治化了，变成了一种“傻乐文化”，拒绝理想和对现实的反思批判（周志强，2010）。有传播与媒体研究者批评，中国的媒体在全球化背景下抛弃了阶级话语，这种“去政治化”实际是奉行新自由主义的另一套政治话语（赵月枝，2011；2012）。一些社会学者认为，在新工人阶级形成过程中，旧有的阶级概念仅限于小范围的学术界而从社会上消逝；后来流行的社会分层概念甚至完全取代阶级概念，“导致当今中国不可避免的去政治化过程”，“消解了对中国向全球资本主义转型的可能的批评”（潘毅，陈敬慈，2008）。如上的部分观点，多少受到了汪晖持论的影响。

本文认为，自20世纪90年代以来，在中国社会普通成员的日常生活之中，“去政治化”的现象是普遍而且显著的。这种现象并不是指汪晖所担忧的，“国一党体制”失去了“基于特定政治价值的政治辩论和政治斗争”的空间和机会，也不意味着现行政治体制对公民个体的意识形态规训有所弱化。而是说，从个人的体验而言，因经济增长及社会开放而带来了更多不受明面上的政治权力直接控制的空间，从而有机会选择“体制外”的职业及生活方式；从个人的意愿而言，此前数十年的政治运动及80年代末的风波是令人厌倦甚至恐惧的，因而选择尽量远离政治活动跟政治参与，对于政治话题，要么保持疏离冷漠的态度，要么只是茶余饭后闲聊式地泛泛谈论。

## 二次元亚文化：去政治化的私宅与飞地

尽管频频见诸媒体报道的是“二次元经济”多么繁荣，“二次元用户”数量多么巨大，但“二次元”在中国仍然是一种与主流文化、大众文化相对的亚文化。而且该亚文化群体普遍将之用作具备“去政治化”特征的“私宅”与“飞地”，从中得到消极自由的庇护所，以及编织起趣缘社会网络，获取信息资源和情感支持。

首先，二次元亚文化群体由青少年（teenager and adolescent）构成，Bilibili副总裁陈汉泽（2016）称中国二次元用户中97.3%是“90后”到“00后”，也就是

说低于25岁；iResearch的调查报告中，这个年龄段的比例是94.3%。甚至，其年龄下限比绝大多数亚文化群体更低——有15.8%的人属于“00后”，也就是15岁及以下的初中生或小学生。在所有二次元用户中80.8%是学生(iResearch, 2015)。

对于这样的年龄和职业，学业压力是排在第一位的。他们是消费者，是被爱护、被要求、被教育、被规训的客体，不是生产者，不被视为对自己的身体和行为拥有完全自主的社会人。较少接触家庭与学校之外的社会，更鲜少对现实政治的感知和参与，因其主观上没有意愿，客观上能力有限。他们的审美偏好与二次元内容的新奇、夸张、简化、典型化、极端而纯粹等特质吻合。从家长、教师到社会舆论，也偏向于将二次元相关内容视为“小孩子看的/玩的东西”，而允许其在空闲时间接触与消费，作为一种减压和调剂。因此，这个群体在主流文化的默许下获得了亚文化生存的空间。但他们并不像国外研究者们观察到的朋克、嬉皮士、光头党那样普遍张扬自己的喜好，彰显从外形到行为的特征，二次元亚文化的消费与认同可以只存在于他们的房间和内心世界，为其带来“共鸣、治愈与爱”。这种内敛的、自足的、消费导向的、呵护消极自由的私有空间，对于现实政治天然拒斥的。

中国的“90后”和“00后”的独特之处还在于，其父母这一代人的青少年时期，恰好经历了上世纪80年代思想激荡、1989年政治风波、90年代经济变革。这些人在政治上普遍变得冷淡或犬儒，同时又由于历史机遇在经济上相对其他代际更丰裕。这也构成二次元亚文化群体成长的背景，增强了他们去政治化的倾向。

第二点，二次元亚文化在中国的成长，恰好与互联网及数字科技的发展繁荣同步。这个群体的成员属于“数字原生代”(digital natives)，甚至在数字科技方面开始反哺其父母。信息与传播科技(ICT)的高速发展，尤其是近十年来社交媒体的繁荣，使得信息网络与社会网络出现融合，社会结构因之网络化，积极的媒体使用者成为网络化用户(networked users)，身处交叉重叠的多个子网络，进而构成网众(networked public)。这些子网络的动态建构，是围绕着认同(identity)、“迷”(fandom)或共同兴趣与利益(common interest)而发生的(何威, 2011)。网众传播也催生出大片二次元亚文化的公共性“飞地”，以上述方式建构起趣缘文化社群的网络；有了足够开放而高效的信息网络兼人际网络，二次元“产消者”(prosumer)的出现以及“同人创作”才有了充分的工具和空间，使得二次元亚文化成为充满“梗”的高度互文性(intertextuality)的表演场；当然还提供了情感支持和归属感。



不论是《黑客帝国》(Matrix)式的“赛博空间”(cyberspace)隐喻,还是《黑镜》(Black Mirror)系列中想象的各种增强现实(Augmented Reality)、虚拟现实(Virtual Reality)对现实人类的异化,似乎都在不断强调在线生活、网上行为、网络社群文化及规范等,均与离线状态的日常现实存在差异。人们可以在多种身份、多个时空之间切换和跳跃,这种体验跟在“二次元”、“三次元”间切换跳跃也是相似的。

第三点,中国二次元亚文化如前所述,从发源到现今的趣缘核心及主要消费对象,都是日本ACG。因为喜爱和消费日本ACG作品,从而对日本文化和历史感兴趣,进而对日本有亲切和好感,这样的心路历程并不少见。但另一方面,中日之间长期的历史纠葛和至今常常紧张的两国关系,加之根深蒂固的爱国主义教育和民族主义情感,又让二次元迷的内心中有种“不应该如此”的内疚和自责,有时甚至因此受到外界的责难和压力(潘一帆,2014:48)。以心理学的“认知不协调”

(cognitive dissonance)理论视角来看,当个体同时并存两种相矛盾的信念、看法、价值观时,会体验到精神压力或不适感;而个体倾向于改变其中一种来减缓压力或不适(Festinger,1962)。那么可能的解决方案有两种:其一,将日本ACG乃至日本文化跟某些特定历史、以及日本作为民族国家及政治主体的一面切割开来,认为自己喜欢二次元不代表“亲日”;其二,淡化传统爱国主义教育、政治宣传、民族主义情绪对自己的影响,甚至认为那是“洗脑”,也对中日之间的历史纠葛和现实摩擦采取回避和无视的态度。不论哪种解决方案,实质上意味着去政治化。

第四,二次元内容本身的娱乐导向和消费导向、后现代美学风格、架空的世界观、天马行空的想象力、即便在宏大的世界观背景下却仍然摒弃宏大叙事的情节设置,都导致了二元的核心文本和围绕它们的同人作品是远离现实政治论辩和政治参与的。

综上,即便在中国社会整体出现“去政治化”现象和趋势的背景下,二次元亚文化的“去政治化”倾向也是更明显和突出的。

## 次元壁无法抵挡的“三次元”现实

二次元亚文化的核心圈层成员以“次元壁”来称呼将“二次元”和“三次元”区隔开来,使得“圈外人”不得其门而入的无形障壁。“次元壁”其实是“二次元”

身份认同维系的外壳，也是不成文但在群体实践中被协商和共享的美学标准、生活方式和价值观，也包括成员们用自造术语和梗精心编织的互文性内容网络。

但是，“二次元”真的可以去政治化地抽离“三次元”？次元壁真的可以抵挡“三次元”的入侵？本文的回答是否定的。

第一，“二次元”亚文化及其群体自始至终都生长和浸润在特定的政治、经济、文化脉络中，无法脱离现实语境，也就意味着结构性的现实影响是潜移默化的。前文所述的迷恋二次元跟中日现实关系间的认知不协调、爱国主义教育 and 意识形态规训、信息与传播科技发展、泛娱乐产业资本运营等等，都是现实影响二次元的实例。社会现实问题如房价高企、就业困难、阶层固化、贫富差距等所带来的焦虑，也总是会通过家庭、学校及媒体，传递给二次元亚文化群体。

事实上，二次元亚文化始终属于城市青少年，尤其要进入核心圈层，其经济资本和文化资本都是有门槛的，据称二次元用户年均在ACG上的花费超过1700元

(iResearch, 2015)，游漫展玩同人也需要场地设施与同侪群体支持。农村留守儿童当然会看“喜羊羊”或者“熊出没”，但肯定不会被指认为“二次元”的圈内人；就连《银魂》、《海贼王》、《火影忍者》这些高知名度日本动漫作品，也因为过于流行而被戏称“民工漫”，如果只看过它们，大概也不会得到核心圈层的认同。“民工漫”这个词，本身就强调了城市视角而暗含对“民工”的贬抑。尽管在外人看来，原本也融入了日本视觉系亚文化元素的“杀马特”的造型，跟Coser们的某些扮相似乎也没有太大差异，但前者大多是在城市化浪潮中涌入的村镇青年，从事着低收入、非固定的服务工作，“杀马特”的风格总体来看是被人嘲弄的。这些都是二次元被现实锚定、无法逃避的政治境况。

第二，政府对“二次元”内容的审查与规制始终存在。例如2015年6月8日，文化部发布了禁令，宣布《东京食尸鬼第二季》、《进击的巨人》等20多部日本动漫因违规被列入“黑名单”；乐视、爱奇艺、搜狐、优酷、腾讯、百度等29家网站，因提供含诱导未成年人违法犯罪和渲染暴力、色情等内容的网络动漫，被给予警告、罚款等处罚；漫画岛等8家网站被关停。

这个例子首先展现了政府部门对于未成年人保护、内容审查乃至意识形态安全的政治考量。另一方面，尽管中国几大主流视频网站，已经投入不菲的资金购买了播映权，但在一纸行政命令下只能当做沉没成本了。企业出于趋利避害、降低风险的动机，今后将倾向于少引进国外动漫，扶持打造国产网络动漫。从而这或许

也是政府部门的一种经济考量。因此，在国家机器面前，“次元壁”也全无抵挡之力。

第三，政治力量为了争取及影响青少年，也越来越多地顾及其喜好，二次元亚文化成为频繁被征用的资源，用于政治的宣传与公关。在日本，首相安倍晋三的被“萌化”的形象，将政党斗争与议会选举“转换为高中生的校园生活故事”，又如人气网页游戏《舰娘Collection》，“作为二战侵略工具的日本军舰亦可以‘萌化’为妙龄少女的奋斗”（潘妮妮, 2015）。在中国，“复兴路上工作室”发布《领导人是怎样炼成的》卡通片、《十三五之歌》卡通MV等视频，以相当“二次元”的画面感开展宣传工作。

第四，市场力量同样致力于征用和收编二次元亚文化。前述的各种鼓吹“二次元经济”魅力的企业，以强大的资本运作和传播动员能力，不断重新界定“二次元”以找到最有效的商业模式。而这些行动又与系列的政治话语完美对接：“贯彻落实科学发展观”和“加快转变经济发展方式”，适应“新常态”；“振兴文化产业”，将之发展“成为国民经济支柱性产业”，这是“2020年全面建成小康社会的指标体系”的要求；打造有国际竞争力的传媒企业，也可以“提高国家文化软实力”、“努力提高国际话语权”或“讲好中国故事”。

## 再政治化的三个分析层面

既然“次元壁”在现实面前几乎是形同虚设的，且有强大的政治与经济力量始终在推动“破壁”的进程，加上二次元亚文化的边界早已模糊，其影响弥漫扩散后，抵达的人群也非常广泛。那么“二次元”的“再政治化”也就在所难免了。

对二次元亚文化再政治化的分析，可以从如下三个方面展开：文本和符号层面、话语和行动层面、意义和观念层面。

文本和符号层面：包括具体的动漫游作品，以及视听符号，也包括颜文字、表情包、流行语、流行体等。一方面，出现了《那年那兔那些事》这样的作品，用“萌化”的兔子象征中国，以非常简陋的画风和简化的历史观讲述弱小兔子逆袭为“蓝星”最强者的过程，充满民族主义热情。少将张召忠在二次元亚文化社群中享有极高人气，被称作“局座”（战略忽悠局局长）且成为B站最流行的“鬼畜”素

材之一；而他也笑纳了这一称号，并将其影响力用于军事教育和科普。“军武次元”这样直接针对二次元爱好者的视频节目也颇受欢迎。

另一方面，二次元的表达方式和美学风格被广泛应用在政治性事件的相关创作和参与中。例如“暴走漫画”风格的表情包，在2016年“帝吧出征”Facebook事件中被张贴在多个台湾媒体以及政治人物的Facebook账号下，拼贴、戏仿、互文、混合的同人创作手法在表情包创作中被采用，而事件本身事后也得到了若干中国主流媒体的正面评价。二次元的“萌”元素被用来吸引喜爱和共情，“萌化”是遮蔽负面信息、淡化沉重背景的最佳方法。而“燃”元素的应用多强调热血、激情、理想主义、牺牲精神，是动员的好手段。

话语和行动层面：主要体现为亚文化社群成员，将其在“二次元”中培育习得的许多话语和行为模式带入到政治参与和表达中，在传统的民族主义话语之外增添了新的选项，甚至把政治本身变成了游戏或是娱乐。“二次元”的影响已经从宅男/宅女的核心圈层，外扩到爱娱乐也爱“爱豆”（idol，偶像）的粉丝群体；并进一步从李易峰、王俊凯或鹿晗的粉丝社群，外扩成为爱国主义和民族主义的新型表达方式。有研究者认为，2016年初发生的周子瑜事件中，林更新粉丝和周子瑜粉丝的冲突是促成“帝吧出征FB”的重要导火索之一；南海仲裁事件中，粉丝文化的话语被用于嘲讽菲律宾：“不知道哪儿来的十八线low咖也敢碰瓷我们国际一线的大天朝”；对于政府官员的崇拜可以这样表达：“我是王部长的脑残粉，也是外交部全体发言人的团粉”；关于国家领导人的讨论也采取粉丝行话：“某些习唯请原地爆炸。媛媛一生推”，“本来是CP粉，被这个毒唯生生逼成了习唯，我爱豆任劳任怨为了这个国家满世界跑，要是不带着你媛，你媛现在能有这么高人气？”这些现象表明，“使用粉丝交谈黑话系统重述国族认同，意味着在僵化的官方宣传话语和激进的、口号式网络愤青话语之外，出现了真正能被粉丝社群普遍接受的，表达爱国情感的方式。而粉丝交谈本身不断复述、增殖、扩散的特点，也推动著民族主义共识的不断再生产。”（安帛, 2016）“在帝吧出征、戴立忍事件和南海仲裁中，网络攻击的组织方式、行为模式和话语资源，都足以窥见粉丝社群成员深度参与的痕迹。具备粉丝身份的网民，成为网络爱国主义热潮的生力军，他们自然而然地运用在粉圈中积累的技能、新媒体运作经验与组织能力，参与到讨论和骂战中。对粉丝社群的成员来说，为维护爱豆，或者更重要的爱豆祖国而战，都不过是其日常生活方式的延续与泛化。”（严蔷, 2016）

意义和观念层面：如上，当相应的二次元作品，“为多个活跃而又相对封闭的亚文化圈子提供了一个趣缘扭接点，成功地将相当一部分二次元爱好者与网络民族主义者连接在一起”；而由此形成的粉丝文化“又与官方意识形态紧密地结合在一起，形成了互利互惠的共谋关系”的时候，“二次元民族主义”就破壁而出了（林品, 2016）。“国家面前无偶像”，“祖国才是大本命（hon mei）”。这样的观念已在流行。

另，由二次元亚文化传播到大众文化中的很多流行语，例如“基”、“腐”的概念，出自日本的耽美（Yaoi）文化，热衷于CP配对的“腐女”，类似欧美的“斜线文”（Slash）粉丝社群。如今“基友”这样的词语几乎无人不晓，且被年轻人频繁使用。在全国人民共同关注的央视“春晚”中，朗朗、李云迪、王力宏的关系被有意无意地“CP化”，全国数以亿计的观众也津津乐道地谈论这样的八卦。电影《雷神2》的原版海报是主角托尔抱着他的女友，但粉丝通过PS技术，把托尔怀里的人换成了他长相俊美、与之敌对的弟弟洛基；可笑的是这张充满“腐”味道的PS版海报，被某城市的一家影院误作正式宣传海报，堂而皇之地打印成真人等大的易拉宝，放在大厅里面招徕顾客。又如《小时代3》这样的高票房电影，其实内容中并不涉及两个男主角的情爱纠葛，但却制作和传播了这张两个男性作势欲吻的海报，用这样的营销手段去吸引它的年轻粉丝们，迎合她们的“腐文化”情结，让她们更喜欢这部电影。英国主流报纸也专门报道了中国年轻人里的“Rotten Women”（腐女），是怎样发掘、创造英剧《福尔摩斯》中两位男主角的“Gay love”（基情）。在《琅琊榜》、《盗墓笔记》、《太子妃升职记》等热门影视内容中，都以“男性CP”为卖点激发阅听者热情。这些现象也是“二次元”所衍生的意义和观念所引发，它们又将如何影响社会对同性恋现象及其群体的认知？二次元亚文化对性别政治的介入和影响，也是一种再政治化。

## 结语

(still working...)

## 参考文献

Festinger, L. 1962. Cognitive dissonance. *Scientific American*. 207 (4): 93-107.

- iResearch（艾瑞咨询）. 2015. 中国二次元用户报告2015.  
<http://report.iresearch.cn/report/201511/2480.shtml>
- 安帛. 2016. 中国“限韩令”何以奏效？粉丝文化重塑爱国主义. 端传媒（Initium Media）. <https://theinitium.com/article/20160817-opinion-anbo-koreanstars/>
- 博日吉汗卓娜. 2014. 我迷故我在——日本动漫御宅族生活方式的人类学研究. [博士学位论文]. 中国社会科学院研究生院.
- 陈汉泽. 2016. bilibili:在二次元好好沟通. 声屏世界·广告人, (10): 169.
- 杜曦云. 2011. 去政治化的中国当代艺术. 东方艺术, (15): 54-57.
- 郭春宁. 2016. “囚徒”:二次元世界的链接性与平行结构. 当代电影, (8): 136-138.
- 何川. 2014. 大学生“御宅族”亚文化研究. [硕士学位论文]. 西南大学.
- 何婧. 2008. 中国动漫迷对日本动漫的接受与再创造. [硕士学位论文]. 重庆师范大学.
- 何威. 2011. 网众传播：一种关于数字媒体、网络化用户和中国社会的新范式. 北京：清华大学出版社.
- 何威. 2015. “二次元”亚文化的跨文化“两级流动”. 全球传媒评论, (9): 112-120.
- 何言宏. 2004. 当代中国文学的“再政治化”问题. 南京师范大学文学院学报, (1): 157-159.
- 贺雪峰. 2012. 乡村的去政治化及其后果——关于取消农业税后国家与农民关系的一个初步讨论. 哈尔滨工业大学学报（社会科学版）, (1):30-41.
- 赫伯迪格. 2009. 亚文化：风格的意义. 陆道夫, 胡疆锋 译. 北京：北京大学出版社.
- 胡小纯. 2013. 网络动漫迷群的身份认同研究——以“名侦探柯南事务所”中的柯南迷群为例. [硕士学位论文]. 安徽大学.
- 林品. 2016. 青年亚文化与官方意识形态的“双向破壁”——“二次元民族主义”的兴起. 探索与争鸣, (2): 69-72.

- 刘锋杰. 2010. 文学“向内转”:由外而内的“去政治化”策略研究. 文艺理论研究, (2):16-22, 31.
- 苗炜. 2012. “泛娱乐”的文化生产. 三联生活周刊, (15).  
<http://www.lifeweek.com.cn/2012/0417/36915.shtml>
- 潘妮妮. 2015. “五毛”？“公民”？——互联网传播中“自干五”的缘起与话语分析. 新闻大学, (3): 91-100.
- 潘一帆. 2014. 娱乐的力量——以“同人”为对象的考察. [硕士学位论文]. 上海大学.
- 潘毅, 陈敬慈. 2008. 阶级话语的消逝. 开放时代, (5): 53-60.
- 齐伟, 李佳营. 2016. 论华语电影的二次元审美文化现象. 电影艺术. (5):80-89.
- 石勇. 2006. 动漫文化: 不可小觑的青少年亚文化. 中国青年研究, (11): 51-54, 50.
- 谭佳英. 2008. 动漫亚文化的文化体系. 广西民族大学学报(哲学社会科学版), (1).
- 陶东风. 2008. 重建文学理论的政治维度. 文艺争鸣, (1): 6-17.
- 腾讯动漫. 2015. 腾讯集团副总裁程武首提二次元经济概念.  
<http://comic.qq.com/a/20151119/048535.htm>
- 汪晖, 许燕. 2006. “去政治化的政治”与大众传媒的公共性——汪晖教授访谈. 甘肃社会科学, (4): 235-248.
- 汪晖. 2007. 去政治化的政治、霸权的多重构成与六十年代的消逝. 开放时代, (2): 5-41.
- 王冠. 2016. 二次元与电影: 媒介性文化场域和策略性产业图景. 当代电影, (8):140-142.
- 王卉. 2011. 论日本动漫文化和宅现象. [硕士学位论文]. 浙江大学.

- 王薨. 2013. “御宅”词源释义及宅文化之演进. 武汉理工大学学报(社会科学版), (3): 401-404.
- 严蕾. 2016. 爱国小粉红、粉丝战争, 与天朝主义赛博格. 端传媒(Initium Media). <https://theinitium.com/article/20160722-opinion-yanqiang-pink-cyborg/>
- 杨奎松. 2014. 也谈“去政治化”问题——对汪晖的新“历史观”的质疑. 东方早报·上海书评, 2014年1月19日.
- 叶凯. 2016. 二次元文化对当下中国电影审美倾向的影响. 当代电影, (8):142-144.
- 易前良, 王凌菲. 2011. 青年御宅族的媒介使用与亚文化取向研究. 青年探索, (4): 19-26.
- 易前良, 王凌菲. 2012. 御宅: 二次元世界的迷狂. 苏州: 苏州大学出版社.
- 张路. 2015. 作为跨文化传播载体而存在的符号与表征——以本土“御宅族”对日本动画中的神道教元素的消费理解为例. [硕士学位论文]. 吉林大学.
- 张默然. 2016. 二次元与电影的跨媒介叙事及其审美新变. 当代电影, (8):144-146.
- 赵益. 2016. 试论二次元电影美学. 当代电影, (8):138-140.
- 赵月枝. 2011. 传播与社会: 政治经济与文化分析. 北京:中国传媒大学出版社.
- 赵月枝. 2012. 全球化背景下的传媒与阶级政治. 文化纵横, (6): 44-49.
- 周国兴. 2010. 公共性/批判性的重建——评《去政治化的政治: 短20世纪的终结与90年代》. 开放时代, (1): 140-149.
- 周旭. 2016. 越界的二次元: 弹幕电影、参与式文化与未来受众. 当代电影, (8):149-151.
- 周志强. 2010. 从“娱乐”到“傻乐”——论中国大众文化的去政治化. 天津师范大学学报(社会科学版), (4): 6-13.



朱德发. 2014. 现代中国文学研究“去政治化”管窥. 山东师范大学学报(人文社会科学版), (4): 5-14.

朱岳. 2008. 萌系御宅族的后现代性状. 东南传播, (12): 154-155.

## 从韩国的众筹看“青年”表象

金日林（韩国艺术综合学校映像院讲师）

### 1. 作为表象系统的众筹

“88万元一代”、“三抛一代”、“剩余一代”……这些都是揭示目前韩国青年现实的表达。像证明如此的现实似的，京畿道城南市从2016年1月份开始执行了“青年分红”政策。该政策是在大韩民国第一个体现基本所得的政策。虽然反对它的京畿道向最高法院起诉了城南市议会，但城南市已在10月份招集了“青年分红”第四季度对象。<sup>1</sup>首尔市也在2015年11月份发表了为尚未就业的青年阶层的“青年津贴”制度的执行方案。<sup>2</sup>但是中央政府制定了削减地方交付税的施行令，妨碍了该政策的执行，对此，首尔市向宪法裁判所提出了权限争议审议的请求。现在，在首尔市到处可以看到一些海报，其内容为“不能连青年人生也被职权取消”；“首尔市青年津贴！是为未来的投资”等。一系列的政策尖锐地冲突的地方就是“青年”身上，还有其焦点是福利，这些事实象征性地展示了目前“青年”的处境与现实。贴在首尔街头的“青年津贴”海报，可以说是2016年韩国青年的公共表象。

那么，“青年”指的是谁？往往“青年”以年龄为基础，被视为与“年轻人”、“青春”一样的、却与“即成一代（长辈）”对比的概念。京畿道城南市按照“青少年基本法”把“青年分红”的对象设定为从19岁到24岁，<sup>3</sup>首尔市把“青年津贴”对象设定为从周岁19到29岁。

---

<sup>1</sup> 朴世烈(韩国人名音译，如下皆同——译者)，《李在明蛮劲的胜利——城南开始“青年分红”》，2016年1月20日，<http://www.pressian.com/news/article.html?no=132701>，城南市在2016年1月20号在大韩民国第一个，给3年以上住在城南的24周岁青年发放了第一季度分红相当于12万5千韩币(大约人民币733元——译者)的地区货币（城南爱情商品券），第四季度的“青年分红”也从10月20号开始发放了。

<sup>2</sup> 青年津贴的内容为首尔市给一年以上居住首尔的周岁19到29岁的未就业青年3千多人最长6个月支援每月50万元（大约人民币2932元——译者）现金，同时提供自发性社区，提供信息以及与活动现场联系起来。[\(http://mediahub.seoul.go.kr/youthhope/\)](http://mediahub.seoul.go.kr/youthhope/)

<sup>3</sup> 关于“青年分红”出台当时的政策可参考：金鹤贤，《城南市，推动青年分红每季度发放25万元》，OhMyNews，2015.9.30，[http://www.ohmynews.com/NWS\\_Web/View/at\\_pg.aspx?CNTN\\_CD=A0002147517](http://www.ohmynews.com/NWS_Web/View/at_pg.aspx?CNTN_CD=A0002147517)。另外，根据2016年10月20号城南市“青年分红”公告，以24岁青年为其对象。“第四季度青年分红对象从1991年10月2号到1992年10月1号出生的青年当中持续三年以上居住在城南的24周岁青年11032

<sup>4</sup>此外，周刊《HANKYOREH21》通过众筹方式在进行基本所得项目的试验，它把青年的年龄定为从周岁18岁到34岁。<sup>5</sup>虽然“青年”的边界随着时代的变化一起改变，但大概被认为年轻、正义、活泼有力的群体。<sup>6</sup>与“年轻人”或“青春”相比，“青年”这一词被视为为了表达政治性、文化性群体以及主体更适合的词汇。

然而，2016年现在在韩国社会，“青年”不如说是一种象征性的现场，在那里社会不合理和矛盾在冲突。这句话要说的是，尽管青年应该是得到未来保障的群体，但是他们连机会都得不到。如果说“青年”就是韩国社会问题的压缩点，该“青年”被表象的方式需不需要更加具体地考察？本文从如此的问题意识出发。

作为“青年”被表象的场所，本文要关注的是众筹（crowdfunding）。在韩国，一些被宏大系统所忽视的电影如《26年》（2012）、《芝瑟》（2012）、《另一个约定》（2014）、《鬼乡》

---

名。”赵永舜，《城南市，从20号开始发放第四季度青年分红》，<http://www.seongnam.go.kr/city/1000060/30005/bbsView.do?idx=125462>。关于青年分红的李在明市长的访谈见：<http://media.daum.net/v/20160905163809410>。

<sup>4</sup> 首尔市网站内《青年津贴Q&A》，。根据该网站，在2016年2月份青年失业率达到了12.5%，首尔市的20-29岁144万人中50万人处于长期未就业和不稳定雇用的情况。

<sup>5</sup> 《Hankyoreh21》表明了，它参考了最近在国会倡议的各种青年基本法和青年雇用促进特别法、雇用劳动部署的青年就职津贴等所规定的“青年”标准，并决定了“青年”的范围。《要不要接受每月135万（大约人民币7917元——译者）的基本所得？第四话，被青年分红50万元吸引住的24岁青年》，<http://storyfunding.daum.net/episode/12528>。

<sup>6</sup> 李基熏说“如果不一样地设定青年的边界，青年的定义和特点会变”，并对青年叙述了如下：“所谓青年主要由年龄来区分的世代集体。然而，按照在当代社会掌握了主导权的青年话语把什么样的年龄段定义为青年，特定年龄层被包含或者不被包含。如果如此青年的边界不同了，当然会由此决定的青年集体的思考方式、行动模式、社会的相互关系的特点不能不改变。”李基熏，《青年啊青年啊我们青年啊》（首尔：Dolbegae，2014年），第22页。据李基熏，“青年”这个词在1890年代末进入了我国。

“从引进当时开始”青年”被认为文明开化的语言，“青年”从1905年以后开始展开爱国启蒙运动就正式扩散了。“同上书，第312页。另外，参与连带(市民团体——译者)的安真杰共同事务处长揭示了青年的特点是“有正义感、对新的东西很敏感”。尹秀喜，《由于崔顺实门失去了希望——达到极限的2030愤怒》，msnNews，2016.10.29. (<https://www.msn.com/ko-kr/news/national/%EC%B5%9C%EC%88%9C%EC%8B%A4%EA%B2%8C%EC%9D%B4%ED%8A%B8%EB%A1%9C-%ED%9D%AC%EB%A7%9D%EA%B9%8C%EC%A7%80-%EC%9E%83%EC%96%B4%E2%80%A6%EA%B7%B9%EC%97%90-%EB%8B%AC%ED%95%9C-2030-%EB%B6%84%EB%85%B8/ar-AAjxBbz>)。

(2016)、《自白》(2016)等，通过众筹成功地上映过。众所周知，众筹作为“由大众来一起打造的基金”，<sup>7</sup>指的是线上小额捐赠项目。众筹有时候会被视为社会资助(social funding)的同义词，众筹被定义为“不是由专业资本家的、而是由个人的捐赠、后援，为了获得投资约定一般利用网络社区”。<sup>8</sup>众筹是以网络空间为媒介大众积极地表达自己意思的场所，同时是展示“个人”的个别性和同一代的编码的地方，本文在关注这一事实。它虽然隶属于资本主义，但也展示了给宏大系统增添裂缝的可能性。<sup>9</sup>

本文作为众筹的例子，以Kakao的“故事筹资(story funding,<https://storyfunding.daum.net/>)”平台为分析对象，要考察同一代韩国青年的表象。“故事筹资”在项目提案者连载“故事”这一点上与其它众筹平台的运行模式不同。它一方面降低项目提案者的门槛，还把提案者规定为“创作者”并要通过“讲故事(storytelling)”引起利用者的共鸣。Kakao的“故事筹资”以在2014年9月29日开始的DaumKakao(现在的Kakao)的“新闻筹资”为前身，在2015年10月份改变成“故事筹资”了。从新闻(journalism)出发，使发觉社会“意义”的多数项目获得成功，这一点也是我关注“故事筹资”的理由。讲述日帝强占期的慰安妇问题的电影《鬼乡》和讲国家情报局的间谍捏造事件的纪录片《自白》，这两部电影可以在电影院上映也是通过“故事筹资”的。<sup>10</sup>当然，Kakao集团也是一家追求利润的企业，这一事实在未来可能成为重

---

<sup>7</sup> 权爱罗，《众筹的定义和历史》，《众筹——改变世界的小小钱的力量》(首尔：edit-the-world，2014；2015)，第17页。

<sup>8</sup> 这是根据在2012年4月在美国上院通过的JOBS法(创业企业融资法案，Jumpstart Our Business Startups Act)的定义。( <http://www.gpo.gov/fdsys/pkg/BILLS-112hr3606enr/pdf/BILLS-112hr3606enr.pdf>)。金辉正，《文化艺术领域众筹争论焦点和激活方向》，《艺术经营研究》第23辑，2012.8，第44页脚注1) 参考并原文对照后再引用。

<sup>9</sup> 关于众筹的替代性可能性已经很多人讨论过。赵曦政，《网络市民运动的可能性和条件》，《黄海文化》，2013.3，第49-67页。电子书出版协同组合“Rollingdice”内容主管诸贤珠如下说：“参与众筹的人在其内部获得一种市民权。韩国社会本来连市民的概念也没有的社会。”，《要不要接受每月135万的基本所得？第八话，我们为何如此长久、努力工作》，<https://storyfunding.daum.net/episode/13534>。

<sup>10</sup> 讲述慰安妇问题的赵正莱导演的《鬼乡》，以2016年1月份为标准，总共75270人由众筹的方式投资了超过纯制作费的50%的12亿多元(大约人民币703万7710元——译者)的制作费。14737人参与了Kakao的第一次“故事筹资”(当时是“新闻筹资”)，17241人参与了第二次“故事筹资”。此外，“我希望”(募捐网，现在改名为together——译者)19681人，ARS短信援助19226人，账户现金援助4307人，YouCan筹资78人参与了。由此，总共25亿元制作费当中12亿元以上由众筹来充当了。还有，描绘国家情报院的间谍捏造事件的纪录片《自白》也在Daum的“故事筹资”上在80天时间内募款了4

要变数。<sup>11</sup>虽然如此，但“故事筹资”很突出，它可以有效地揭示每个人的经验、感受和社会意义，并有效地引起共鸣。

在到目前为止的先行研究中，众筹要么在经济和制度的角度讨论，要么从线上市民运动和文化艺术的替代性方案的角度审视了。也有主张被很多人认为很有说服力：众筹不是公正的平台，而是把市场逻辑自然化的工具。<sup>12</sup>本文从表象系统的角度接近众筹，在这一点上与现存的先行研究有所区别。本文的目的从有限公司Kakao的线上大众筹资系统“故事筹资”平台考察这个时代的“青年”被表象的方式。在研究方法上，我从“故事筹资”平台①把项目题目、核心词和故事加以分类，并②分析了这些项目的社会意义和讲故事的方式。我还不知道还在早期阶段的众筹能不能够成为资本主义的一个替代性方案。但很清楚的是，众筹给我们显示它有在宏大系统里制造缝隙的可能性。它还会使用现存制度或媒体不太关注的主题。这也是本文从一种表象系统的角度接近众筹的理由。

## 2. 没有英雄的故事

百货商店常常被询唤为象征现代的消费空间以及文化空间。众筹平台也有与百货商店相似的地方，即它会陈列多样的项目，并反映趣味和文化。当然也有不同的地方。如果说百货商店是陈列并销售多样的高价商品的物理空间，众筹平台却是尚未呈现出来的各种项目为了获得共鸣聚在一起的网上空间。利用者积极的共鸣会延伸到援助。本文的分析对象“故事筹资”平台上现在也陈列了等待援助的约850来个项目，其项目数每天在增多。其栏目以art(艺术)、出版、life、journalism(新闻)、campaign(活动)、startup(启动)为构成。项目提案者谁也被称为“创作者”，在进行援助的期间中定期连载故事。”故事筹资“的项目应该是不损坏公共价值的本

---

34276000元(大约人民币254万6900元——译者)。

<sup>11</sup> 实际上“故事筹资”把捐款的一定金额定位手续费。《服务运营政策》，<https://storyfunding.daum.net/info/policy>。金宣基、李尚吉，《众筹可成为小规模文化艺术自立的基础？：以对独立音乐家的筹资经验的分析为中心》，韩国女性沟通学会，《媒介、性别&文化》29(4)，2014.12，第5-42页。该论文在关注众筹的可能性的同时，建议了我们需要从新自由主义和资本主义意识形态的连续性考察众筹。同时，该论文把Daum(现在的Kakao)的“新闻筹资”视为转变公共新闻工作和探查报道范式的可能性。同上述文章，第35-37页。

<sup>12</sup> 同上述文章，第5-42页。

人的创作物。一定要包含如文字和照片、视频、漫画等内容，也被规定的。<sup>13</sup>

为了获得不特定多数人的共鸣，众筹项目大部分以伦理性、多样性、公共性和公平性等为条件。在本文的研究对象“故事筹资”平台上，项目提案者，无论他(她)的职业是什么，会被称为创作者。他们透明公开自己的原名、职业、照片，并连载关于相应主题的经验、知识和采访内容。有意思的是，这里的故事大部分由第一人称连载。访谈等采访也重新结构为第一人称的体验或话者讲的故事。为了引起共鸣叙述他人的经验或采访对象的时候，也用第一人称叙述。但是，与日记不同，“故事筹资”的故事以读者为前提。而且，故事用与读者对话的形式进行。在“故事筹资”连载的故事审查利用者以前不知道的领域并活生生地传达没法亲自体验的领域。对此，也有人批判。别人的经验由观览的欲望来被消费。<sup>14</sup>即使如此，但众筹使对特定项目的共鸣延伸到援助并能够体现可视的成果，我们该关注这一点。

在“故事筹资”上没有英雄出现。反而主人公都是脱离宏大系统的存在，如被拖欠工资的打工生、残疾人、病人、没有自己所有的房子的人、老人、贫困阶层、无业人、退休运动选手等。英雄不是一时不见了的。相反，“故事筹资”以宏大神话被崩塌了的世界为前提。以国家和企业为代表的宏大系统被设定为该克服的存在。

在国家的神话被崩塌的地方，不是英雄的邻居们坦白被系统排除过的经验。发现在宏大系统的框架中看不见的人们，这本身就成为故事的力量。他们的悲剧人生却几乎没被构成电视剧。那是因为它们拥有等待援助的开放性结局。“被发现”的邻居们给人听自己人生轨迹，并保持“未来”的希望敞开着。“故事筹资”注意少数者、边缘、或尚未传开的黑暗历史。其前身“新闻筹资”也展示了探查性新闻报道的可能性，“发现”也对“故事筹资”所占的比重很大。

“故事筹资”以青年为对象在做一系列的社会试验。就关于基本所得议题。基本所得是指“不管资格如何，都免费给的钱”<sup>15</sup>，“为了任何人都能够过人样的生活，由国家保障的一定的所得”<sup>16</sup>。基本所得项目只有特定年龄带这一限制，无论富人还是穷人“任何人”都可以成

---

<sup>13</sup> 《故事筹资项目审查标准》，<https://storyfunding.daum.net/info/requirement>

<sup>14</sup> 韩胤衡、崔泰燮、金政根，《热情如何变成劳动》（首尔：Oongjin知识House，2011），第230页。

<sup>15</sup> 《基本所得到门前了》，<https://storyfunding.daum.net/project/6757>。

<sup>16</sup> 《要不要接受每月135万的基本所得？》，<https://storyfunding.daum.net/project/9578>。另外，在“故事筹资”上的有关基本所得的项目有《基本所得到门前了》，<https://storyfunding.daum.net/project/6757>。以2017年为标准，相当于韩国最低工资的137万元就是基本所得金额。



为其受惠者。简言之，基本所得项目以青年为对象在做围绕劳动和生活的认识转换试验。“青年”可能是离开校园暴力社团并在准备咖啡厅开张的“甜蜜哥哥们”<sup>17</sup>，也可能是没成功入职业队或被驱逐了得选手们。<sup>18</sup>同时，也可以是在麦当劳打工的人，通过代驾维持生活的前时间讲师<sup>19</sup>或没有居住地的大学生<sup>20</sup>。然而，“青年”不是一定由特定年龄段来规定的。在神话崩塌的地方，形成像“他们的问题就是我们的问题”这样的共同认识是理所当然的。<sup>21</sup>“青年”可以说是这个时代的所有问题的压缩版现场。

“这个时代的青年们是正面地面对韩国社会所包含的各种不平等和矛盾的一代。就业也很难，即使运气好进入了公司，也会遇到低工资非正式工的岗位。他们自然抛弃恋爱、结婚和生育。将来会好起来吗？未来看起来比现在更绝望。因为他们没法抱希望，也没法做梦。”<sup>22</sup>时事周刊《Hankyoreh21》给“故事筹资”提出了基本所得项目，并把青年的现实叙述得如上。

“青年”的自我意识也与此无异。“代理人”金民燮时常等候呼叫，感到了“自己把我的身体献给假想的客户或系统的感觉”<sup>23</sup>，在社会到处发现了“乙方的空间”。<sup>24</sup>出现在“故事筹资”的主人公们不是英雄。他们不相信神话。

---

<sup>17</sup> <“甜蜜的哥哥们”的甜蜜故事，第4话、青年不是由“校园暴力社团”而是由希望来起家——“甜蜜”哥哥们的独立>，<https://storyfunding.daum.net/episode/13159>

<sup>18</sup> 《原始的青春FC ‘TNT FC’，第1话、现实版青春FC，你知道TNT FC吗？：金泰隆教练讲述的青春故事》，<https://storyfunding.daum.net/episode/10359>

<sup>19</sup> 《我们都是“代理人”。》，<https://storyfunding.daum.net/project/8801>

<sup>20</sup> 《“No答青春”寻找家走地球半圈》，<https://storyfunding.daum.net/project/136>

<sup>21</sup> <늙는다는 것, 그리고 죽는다는 것>，<https://storyfunding.daum.net/project/9646>。“그러니까 노인 이야기는 남의 이야기가 아니다. 이대로 나이를 먹는다면 우리에게도 일어날 일이다. 집이 없고 직업 안정성이 없고 아무리 뛰어도 돈을 모으기 어려운 지금 청년 세대의 이야기. 뒤로 40년을 더 했을 때 달라져 있을 거라고 아무도 장담할 수 없는 지금 우리 이야기다.”，<우리는 모두 시한부, 너 또한 늙는다-늙는다는 것, 그리고 죽는다는 것 3화>，<https://storyfunding.daum.net/episode/12630>

<sup>22</sup> 《要不要接受每月135万的基本所得？第四话，被青年分红50万元吸引住的24岁青年》，<https://storyfunding.daum.net/episode/12528>

<sup>23</sup> 《我们都是“代理人”。第2话、大叔为什么不来？》，<https://storyfunding.daum.net/episode/11076>

<sup>24</sup> 《我们都是“代理人”。第10话、凌晨两点的合并(首尔的一个地区名——译者)成为红葡萄》，<https://storyfunding.daum.net/episode/13549>

### 3. “伦理的青年” 共同体

延尚昊的《首尔站》和《釜山行》很好地展示了2016年韩国的情况。在失去了公共性和伦理性的社会，人们变成丧尸并奔驰。在其结尾，不合理的社会系统失去控制力，未来变得很不透明。变成丧尸并奔驰的延尚昊的作品，与“故事筹资”项目之间有共同点。那就是不再相信国家和权力。<sup>25</sup>他们都很清楚地认识到了，如果这样的情况继续下去，“在青年不再是青年的时候”也现实不会有所变化。<sup>26</sup>《首尔站》和《釜山行》因此把对宏大系统和共同体的愤怒全部吐出来。连卡塔西斯也能感到。但，“故事筹资”的项目为了不变成丧尸并作为人留下来要努力。与“故事筹资”有联系的人们，建议项目、参与援助、接受采访等，是很积极的、也有能量的。他们想知道如此艰辛的现实到底是否只有韩国的情况，到香港、台湾、日本迈开脚步。<sup>27</sup>不被困在国家的框架里，他们在谋求与世界人民联合。<sup>28</sup>“结果没有想象得那么好也没关系。只要能够如此尝试，就有充分价值。”<sup>29</sup>也跟具有如此想法的泰国少数民族青年联合。

有一天“青年”变化的契机是些小事情。代驾司机金民燮感到对等待顺应的身体的国家反抗的必要，组织了“公社(commune)”。<sup>30</sup>他所说的“公社”，可能对有些人来说是些小事情。深夜，在结束代驾后，他聚集一些在遥遥无期地等待车的代驾司机们，并主动打了的士。金民燮跟“同事”说话，并跟他们一起解决问题，然后他下定决心长久记住自己今天的勇气。因为这是脱离“乙方的位置”并成为主体的体验。

另一边，体会过城南市的“青年分红”的青年坦白说了如下感受。“其实钱的金额不那么重要。收到了青年分红，我获得了比钱更珍贵的自信心。那是正好我的自尊感探底的时候。社会第一次回头看了我这个存在。因为只是我是青年这一理由，国家毫无差别地给我提供福利，

---

<sup>25</sup> 《“No答青春”寻找家走地球半圈——100年居住政策中寻找소셜믹스》，<https://storyfunding.daum.net/episode/343>. 批判李明博政府的“乐园住宅”和朴槿惠政府的“幸福住宅”诺言。

<sup>26</sup> 《“No答青春”寻找家走地球半圈——“生活在空房子”，西班牙的Okupa运动》，<https://storyfunding.daum.net/episode/348>

<sup>27</sup> 《“No答青春”寻找家走地球半圈》，<https://storyfunding.daum.net/project/136>

<sup>28</sup> 《大象卡伦的梦想——“你好，卡伦”》，<https://storyfunding.daum.net/project/7997>

<sup>29</sup> 《大象卡伦的梦想——“你好，卡伦”，第2话、青年大象营地代表Sun的苦恼——再也不要痛苦和虐待的流传》，<https://storyfunding.daum.net/episode/10371>

<sup>30</sup> 《我们都是“代理人”第10话、凌晨两点的合并成为红葡萄》，<https://storyfunding.daum.net/episode/13549>



我认为第一次遇到了贴心的政策。没人问我，我住在城南旧市区还是盆唐区。”<sup>31</sup>另一个“青年”领悟了宏大系统的矛盾，并坦白说了欠债很多不是自己所致，因此不觉得丢脸。<sup>32</sup>该“青年”跟朋友们组织了一个月一次一起吃饭的聚会，由此治愈心灵。

“青年”的联合在趣味和日常的领域更为活跃。有人在减肥的人的立场上开发卷尺，并梦想一个社会比多么成功了更重视多么失败了。<sup>33</sup>能够尝试什么，败者也可以生存，没有不平等的共同体。这可以说是“伦理的青年”的共同体。“故事筹资”是怀着“伦理的青年”共同体的梦的集体。

那么，“伦理性”与“善良”可不可以认为是一样的？其实，在众筹中唯独“善良”这个核心词经常出现。<sup>34</sup>甚至“善良消费”成为了众筹的代表性品牌。“善良”表现为分享、环境、动物保护<sup>35</sup>、给未婚妈妈的孩子送袜子<sup>36</sup>、为低收入层援助卫生巾事业<sup>37</sup>、为穷困的孩子们捐款<sup>38</sup>等。还有，“善良”定义为不以收益为目的的、大家都能够放心使用的、尽量排除不必要的成分和费用的“应当的”和“持续的分享”。<sup>39</sup>

灰姑娘的“善良”是默默承受继母的暴力的，但“故事筹资”中的“善良”是指公共性和伦理性。在国家神话被崩塌的地方，“伦理的青年”做新的共同体的梦。他们梦想成为任何地

---

<sup>31</sup> 《要不要接受每月135万的基本所得？第四话、被青年分红50万元吸引住的24岁青年》，<https://storyfunding.daum.net/episode/12528>. 该告白以访谈为基础，由《Hankyoreh21》记者重新构成的。

<sup>32</sup> 《要不要接受每月135万的基本所得？第9话、通过基本所得，允许由“光(빛)”来代替“债(빚)”》，<https://storyfunding.daum.net/episode/13908>.

<sup>33</sup> 《不是减肥1kg，而是减少1cm，第6话、在大韩民国青年创业是指》，<https://storyfunding.daum.net/episode/10202>

<sup>34</sup> 实际上，在2016年11月11号现在，以“善良”为题目的一部分的项目有如下五个，并有十个连载故事。《牙科医生所创办的善良的牙膏故事》，<https://storyfunding.daum.net/project/10249/>；《B级作家们的做善良事项目》，<https://storyfunding.daum.net/project/9029/>；《制造捐款的善良卫生巾》，<https://storyfunding.daum.net/project/9204/>；《善良筹资和最好演唱会在一起》，<https://storyfunding.daum.net/project/7613/>；《为了善良的分享的善良防晒霜》，<https://storyfunding.daum.net/project/7613>

<sup>35</sup> 《牙科医生所创办的善良的牙膏故事》，<https://storyfunding.daum.net/project/10249>

<sup>36</sup> 《B级作家们的做善良事项目》，<https://storyfunding.daum.net/project/9029>

<sup>37</sup> 《制造捐款的善良卫生巾》，<https://storyfunding.daum.net/project/9204>

<sup>38</sup> 《善良筹资和最好演唱会在一起》，<https://storyfunding.daum.net/project/7613>

<sup>39</sup> 《为了善良的分享的善良防晒霜》，<https://storyfunding.daum.net/project/7613>

方也可以主体的自由存在。他们还想象少数者和边缘相联合的共同体。少数者和边缘不是别的，而就是“青年”。国家和企业系统绝不善良，在该系统里谁也随时被异化这一认同感产生了“伦理的青年”。“伦理的青年”的诞生反讽地证明了伦理的不在。他们的联合成为可能的是随时谁也被抛弃的真实感，即神话的不在。

#### 4. 在神话崩溃以后的开放结构

韩国的网络捐款平台“故事筹资”提倡公共性和伦理性，并给利用者展示着多样的故事。动人的故事会引起读者的“善良”反应。积极的读者参与援助。这样聚集的金额超过了韩币30亿。“故事筹资”是在“不善良的现实”下聚集“想成为善良的欲求”的场所。它是生产、消费和流通“善良”的场所。“善良”经过共鸣后换算成数值。《鬼乡》和《自白》通过“故事筹资”如此制造出来了。

其实，“故事筹资”的表象系统与现实之间有差异。宏大系统依然发挥着强大影响力，并且“青年”还被排除。然而，我们需要注视利用者的援助在弥补该差异这一点。“伦理的青年”通过众筹显现出来并抵抗宏大系统。在崩塌神话的地方，“伦理的青年”询唤为主导开放性结构的主体。“伦理的青年”再也不希望英雄或神话。只是，他们鼓励大家维持人样。

#### 参考文献

- 소영현, 『문학청년의 탄생』(서울: 푸른역사, 2008)  
신혜성 외, 『크라우드펀딩-세상을 바꾸는 작은 돈의 힘』(서울: 에딧더월드, 2014; 2015)  
박가분, 『일베의 사상』(서울: 오월의 봄, 2013; 2015)  
안정효, 『할리우드 키드의 생애』(서울: 민족과 문학사, 1992; 1994)  
이기훈, 『청년아 청년아 우리 청년아』(서울: 돌베개, 2014)  
우석훈·박권일, 『88만원 세대』(서울: 레디앙, 2007; 2008)  
에릭 슐로서, 『패스트푸드의 제국』, 김은령 옮김(서울: 에코리브르, 2011); Eric Schlosser, *Fast Food Nation: The dark side of the all-American meal*, Eco-Livres Publishing Company.  
조지 리처, 『맥도날드 그리고 맥도날드화-유토피아인가, 디스토피아인가』, 김종덕 옮김(서울: 시유시, 2003); George Ritzer, *The McDonaldization of Society, the United States, London and New Delhi: Pine Forge Press, 2000.*  
딕 파운틴·데이비드 로빈스, 『세대를 가로지르는 반역의 정신 Cool』, 이동연 옮김(서울: 사람과 책, 2003); Dick Pountain and David Robins, *Cool Rules: Anatomy of an Attitude*, London: Reaktion Books.  
한윤형·최태섭·김정근, 『열정은 어떻게 노동이 되는가』(서울: 웅진지식하우스, 2011)  
후지즈 총연, 와세대 대학 비즈니스스쿨 네고로 연구실, 『플랫폼 비즈니스의 최전선: 왜 성장하고, 어떻게 발전하는가』, 최가인 옮김(서울: 비제이퍼블릭)  
Jenkins, Henry. *Fans, Bloggers, and Gamers*, New York: New York University, 2006

Murray, Janet H. *Fans, Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, Massachusetts: The MIT Press, 1998

## 插图



[插图1](左)·[插图2](右) 首尔市抗议禁止青年津贴的中央政府的海报，贴在地铁站、公共汽车、首尔市厅等首尔市的公共场所。



[插图3](左) “青年展开就业的翅膀”海报，是首尔市海报讲的是免费出借面试用的西服。[插图4](右) 光州广域市后援的“青年就业创造学术研究院”海报。





[插图5](左) Kakao의 “故事筹资” 平台上经过两次的募捐凑到了最大金额并因此能够成功上映的电影《鬼乡》，讲述了日本军慰安妇问题。©赵正莱 [插图6](右) 崔承浩制作人的纪录片电影《自白》通过“故事筹资”的募捐在商业电影院上映。它查明了韩国国家情报院的间谍捏造事件。©崔承浩



[插图7] (左) 延尚昊的真人实物的影片《釜山行》。©STUDIO DADA SHOW [插图8](右) 延尚昊的动画片《首尔站》。这两篇是连续片，描绘了平凡的邻居们变成丧尸的情况。©STUDIO DADA SHOW

# 娱乐的力量

## ——以“同人”为对象的考察

### The Power of Entertainment: A Case study of *Doujin*

姓名：潘一帆

专业：文化研究

所属单位：上海大学文学院

研究领域：青年亚文化、动漫文化、网络媒介

#### 摘 要

在流行和娱乐文化大行其道的当代社会，要对“娱乐”的概念和意义做出精准的界定，是件不容易的事。目前，被移动互联网及相关技术形塑了的娱乐文化，其内容和形式都发生了巨大变化。其中，“同人”作为一种广泛流行于年轻群体当中的新型娱乐方式，其内容和理念——如对严肃和宏大主题的拒绝与解构，行动的内在驱动力来自“趣味”而非“意义”等等——正是当前娱乐文化状况的典型代表。此外，由于“同人”具有“二次创作”的特性，所以也常被视为是一种大众创造力的代表。

因此，本文选取“同人”作为分析研究的对象，通过对这一现象的考察，试图对以下问题做出回应：年轻群体生产意义与感知世界的方式发生了什么变化？在当前娱乐文化纷乱复杂的表象背后，是否隐含着某种同构性或内在机制？“同人”这种“业余”、“非商业性”的娱乐方式是如何为资本和市场所利用，成为当前文化产业链中的重要环节？通过对这些具体问题的讨论，进一步思考今天的“娱乐”在人们的日常生活中，具有怎样的特殊意义和作用。

在流行和娱乐文化大行其道的当代社会，要对“娱乐”的概念和意义做出精准的界定，是件不容易的事。目前，被移动互联网及相关技术形塑了的娱乐文化，其内容和形式都发生了巨大变化。其中，“同人”作为一种广泛流行于年轻群体当中的新型娱乐方式，其内容和理念——如对严肃和宏大主题的拒绝与解构，行动的内在驱动力来自“趣味”而非“意义”等等——正是当前娱乐文化状况的典型代表。此外，由于“同人”具有“二次创作”的特性，所以也常被视为是一种大众创造力的代表。

因此，本文选取“同人”作为分析研究的对象，通过对这一现象的考察，试图对以下问题做出回应：年轻群体生产意义与感知世界的方式发生了什么变化？在当前娱乐文化纷乱复杂的表象背后，是否隐含着某种同构性或内在机制？“同人”这种“业余”、“非商业性”的娱乐方式是如何为资本和市场所利用，成为当前文化产业链中的重要环节？通过对这些具体问题的讨论，进一步思考今天的“娱乐”在人们的日常生活中，具有怎样的特殊意义和作用。

# 第一章 何谓“同人”？

如今，人们在广阔的网络空间当中，带有“同人”标签的小说、漫画和视频并不鲜见，在各类文学网站中，也大多设有“同人”的分类或专栏。如果在搜索引擎上键入“同人”词条，弹出的资讯大多与网络小说、动漫、游戏等娱乐文化相关。那么，这个越来越频繁出现在人们面前的字眼，究竟是什么意思？

“同人”最初并不是个舶来词。该词最早出现在《周易》<sup>1</sup>中，卦辞为“同人于野<sup>2</sup>，亨，利涉大川，利君子贞<sup>3</sup>”。考察“同人”的原始意义可知，“同人”指的是一种行动（和同他人）。五四新文化运动以后，取代社团会刊成为出版界主流的各类同人杂志。同人杂志所体现出来的“同人”概念，则更多是指特定的一类人，亦即能在政治思想和文学品味上“同声相应、同气相求”的同路人。而近几年自日本舶来，与娱乐文化及虚拟空间联系密切的“同人”概念，尽管词性的解释更加丰富——指代“兴趣爱好相同的一群人”、一类特殊的作品形式，或是一种创作的活动——但是，其应用的范围却愈益狭窄，更多是作为ACG<sup>4</sup>界的特殊用语。这种由日语“どうじん”发展而来的“同人”概念，主要指的是二次元文化的狂热爱好者，以动漫、游戏、小说、影视等作品，甚至是现实世界中的人和事为原材料，进行自主演绎或创作的产物。

网络虚拟空间依然是同人创作赖以生存与发展的重要场域，主要包括各类论坛/网站、贴吧和以微博为代表的新型社交平台。其中，论坛/网站<sup>5</sup>作为早期同

---

<sup>1</sup> 同人卦是《易经》六十四卦中的第十三卦。

<sup>2</sup> 同人：和同他人；野：原野；亨：亨通、畅通。

<sup>3</sup> 利涉大川，利君子贞：《易》中涉及“利涉大川”的有七个卦辞、两个爻辞，这里“涉大川”其实是一种比喻，指的是人在不同层面的自我实现上所遇到的困难和瓶颈，需要不断地克服和挑战。“利君子贞”。贞，指“正”。用人事譬喻的话，多指行为守正、心志坚固。

<sup>4</sup> ACG：即 Animations、Comics and Games 的缩写，是对日本的动画、漫画和电子游戏（多指 RPG 类养成或角色扮演游戏）文化的合称，中文地区普遍以“二次元”来指代。目前，由于轻小说（Light Novel）与 ACG 文化之间的关系日益紧密，因此也被纳入到 ACG 的指涉范围之内。“二次元”一词，原指二维的平面空间，也指精密影像式测绘仪。现常用于指 ACG 领域的平面影像世界，包括动画（Animation）、漫画（Comic）、游戏（Game）等一系列平面的视界产物。

<sup>5</sup> 根据王铮在《同人的世界》的说法，中国大陆的同人创作，大概兴起于 1998 年，主要的活动领域是规模不等的各类网站，或是一些综合性网站的“同人”专区。



人作品活跃的重要场域，其地位已逐渐被微博和贴吧等新型社交平台所取代。早期网络空间中的同人创作大多是与动漫作品相关的文字和图片，且以文字为主。近几年，同人创作的内容和形式愈加丰富，在内容方面早已突破了动漫作品的限制，而在创作形式方面，除了文字、图片之外，还新增了同人音乐、游戏、广播剧和影视短片等。在虚拟空间以外，同人文化的活跃场域也越来越多样，其中最重要的就是各类同人展销活动。

与欧美、日本和港台地区的同人展销活动相比，中国大陆的同人展会起步较晚，最初只是作为动漫展会的附庸。2000年国内动漫市场勃兴，到2002年前后出现了一些动漫主题的展会和活动。之后，随着移动互联网技术和个人电脑的普及，同人创作在虚拟空间内首先获得了极大的发展。2003年以后，以阿里巴巴旗下的淘宝网为代表的电子商务崛起，使同人创作这样的小众、分散活动与市场之间的联系变得更为紧密。2007年到2008年之间，随着各类动漫展会在国内一线城市（以上海和广州为代表）的蓬勃发展，“同人”逐渐摆脱了动漫展会的附庸地位，成为一种独立的新型展销活动。

同人展不仅为策展单位，包括前来参展的企业和团体带来丰厚的利润，还为普通的爱好者们提供了展示、交流的平台。与出售较为昂贵的正版文化产品的动漫展——如由国内外大型正规文化机构生产出来的动漫作品及相关周边<sup>6</sup>不同，国内的同人展会，更多是为盗版商家的介入提供了空间：这些商家往往打着同人社团的名义，在展会上销售自己制造的盗版周边。从这个层面上来说，“同人”就从一种以“爱好”、“狂热”为源动力的粉丝行为，变成了躲避版权纠纷并牟取暴利的商业行为。

作为一种新型文化产业的“同人”，其“新”不仅体现在面向的群体以及产品内容上，还同时具备了一些新的特点。无论是同人展会，还是以女仆咖啡厅为代表的特色主题餐饮业，最早都是日本御宅文化<sup>7</sup>的特殊产物，却在中国与其他

---

<sup>6</sup> 周边：是国内用以定义动漫衍生产品的专用语，英文为“Hobby”（业余爱好，嗜好）产品，具体可以分为硬周边（Core Hobby）与软周边（Light Hobby）两类。硬周边主要是指以观赏和收藏价值为主，价格相对较高的产品，例如扭蛋（胶囊玩具）、模型、手办（以动漫人物制作的模型）等，这类产品一般只有核心粉丝才会购买；软周边则是指借用某个动漫形象生产出来的，具有一定实用性的如文具、服饰、钥匙扣、手机链等商品，价格相对便宜，消费群体范围较广。

<sup>7</sup> 御宅文化：一般说来，对御宅文化的狭义理解是对日本动漫、游戏和SF（Science Fiction Mania）特摄片的娱乐文化的总称。对这类文化抱有狂热兴趣的粉丝群体则被称为“御宅族”。不过，目前对“御宅文化”

国家被毫无障碍的吸收和推广，如雨后春笋般成长起来。

近几年来，同人及相关产业的蓬勃发展，逐渐引起了主流文化与相关机构的重视，试图将其吸纳并塑造成为国家“软实力”的一部分。为此，有关部门出台了一系列的相关政策<sup>8</sup>，斥资建设了大量文化产业基地，旨在实施创意文化产业振兴工程，构建相互支撑的文化产业链。主流文化及其机构将小众的文化元素加以吸纳，以期获得新的创意与生机，却总无法抛弃旧有的评判标准和组织方式，罔顾新的文化形式内部的知识体系和评价准则，因此注定只能生产出一种“四不像”的失败产品。此外，尽管同人及其相关文化能够提供一些新的创意和思路，但这并不代表它可以被顺利地收编入主流文化的生产之中。原因主要是主流文化与其相关机构一方面认识到了爱好者群体的参与性和积极性，并在节目制作之前就预期到该群体的参与性，但另一方面却又忽视了该群体，在消费与生产概念理解上的深刻转型。另外，同人及其相关文化、产业，由于在发展之初，就具有某种“跨国”属性，因此，对他们而言，塑造国家“软实力”这样的任务也成为一种难以承受的负累。

## 第二章《银魂》：作为一种理解同人的途径

为了更好的对“同人”这种独特的文化现象做出解释，本章选取近年来深受中国同人团体喜爱的一部日本动漫《银魂》作为分析对象，通过对该作的深入解读，揭示同人文化存在、发展的某种现实处境与状况。

《银魂》的故事发生在一个虚构的大时代逐渐远去的时刻。江户时代末期，被称为“天人（あまんと）”的外星人袭击地球，武士在幕府的领导下与天人展开长达二十年的“攘夷战争”，在目睹了双方力量的悬殊之后，为了维护自身的统治利益，幕府不惜成为天人掌控下的“傀儡政权”，并反过来迫害曾为之英勇

---

的理解变得更为泛化，包括对电脑、相机、邮票、古董等抱有强烈偏好和收藏兴趣的人也被称为“御宅族”。概括说来，御宅文化就是自ACG文化发端，并培养了一种特殊消费方式的小众文化。因此，目前对御宅族的讨论，常常围绕粉丝文化、内容生产与消费等方面展开。

<sup>8</sup> 参见2009年5月文化部颁发的《文化产业振兴规划》的相关条例。

战斗的武士，尤其是中下级武士阶层当中最具反抗精神的攘夷派。经过一番血腥的屠杀和镇压，中下层武士阶层内部开始产生分裂：由高杉晋助所率领的武装倒幕集团“鬼兵队”；由桂小太郎领导的“攘夷志士”；以及以坂田银时、志村新八和神乐三人组成的“万事屋”。万事屋三人组是《银魂》所要描绘的核心团队，而坂田银时更是本作中当之无愧的主角。

《银魂》的特殊之处主要有两点，一是作品本身就不具备纯粹的“原创性”，包含了对大量先行作品，如动漫、游戏、电影电视剧甚至时政新闻的戏仿与恶搞；二是同人创作对原作的叙事结构也产生了影响：原作的制作方事先预估到了同人创作的可能性，并在原作中留下了激励相关同人创作的留白和窗口。

此外，《银魂》还引出一个新的维度，那就是跨媒体制作方式对“原作”概念造成的冲击。跨媒体（media mix）的制作方式，使得先推出漫画原作，再改编成动画，紧接着生产出相关商品或是同人志的顺序被打乱。例如，《银魂》TV版动画的企划在不知不觉也会决定漫画的走向<sup>9</sup>。除TV版动画，《银魂》还陆续推出了两部与过去的攘夷之战主题相关的OVA作品，无论哪一部，与其说是延续TV版的故事情节，不如说是用其他的角度来重新讲述和结构故事，即将已有的素材进行重新剪裁与拼合而成。

这些特征都说明了，对《银魂》这样的作品来说，具有权威性的“原作”根本就不存在。所谓的“原作”，在某种程度上却采取了与“同人”相似的生产方式。而“同人”看似是以“原作”为原材料进行的肆意创作，但实际上有可能只是顺应“原作”留下的“窗口”进行的“命题创作”，两者已经不再是一方生产灌输、一方被动接受的单向关系，而是互相影响、互相激励的互动关系。

由于“原作”丧失了指称的能力，另一个词语“官方”逐渐取代了“原作”的位置，成为区别于“何为同人”的存在。对同人爱好者来说，同人与官方作品的区别主要有两点，一是制作方和版权持有者，例如《银魂》制作团队（包括TV版的制作组，漫画作者空知英秋等）都可以被称为“官方”，而出自其他业余团队之手的作品一律被称为“同人”；二是作品的制作质量与水平，也即是专业与业余的区分，同人爱好者偶尔会称某些优秀的同人创作团队为“官方”，从

---

<sup>9</sup> 《银魂》TV版的制作组经常在片中抱怨漫画的更新太慢，迫使他们必须要原创一些情节来填补空档。

而与其他粗制滥造、或是单纯消费同人作品群体相区分，在他们那里，“原作”与“同人”（作品）、“官方”与“同人”（群体）已经成为两组相对的概念。

### 第三章 二次元世界中的萌系与燃系族群

值得注意的是，“同人”作为一种能够转化为经济资本的娱乐行为，最早诞生于以动漫、游戏为主导的二次元文化领域当中，时至今日，尽管真人电视剧、偶像团体等文化工业的产物也逐渐被融入到同人创作的范围之中，但是二次元方面的作品依然是各类同人展销活动当中的主体。这使得我们在讨论“同人”这种独特的娱乐、消费方式时，必须充分考虑到二次元文化所具有的某种特殊性。

东浩纪对具有不同的消费方式与观念的日本御宅族群的讨论，是在世代的划分基础上展开的<sup>i</sup>。但是，这样的区分方式并不完全适用于中国的二次元爱好者群体——诞生于不同时代环境下的作品可能会被出生于同一时代<sup>10</sup>的中国观众所接受；而受到日本社会环境的深刻影响的日本动漫游戏作品，在被抽离出特定的社会语境后，作为无差别的文本，被中国的爱好者接受并消费。所以，“世代”的区分在中国的受众群体当中并不是最根本的，不同世代的日本御宅族群所具有的特征，有时会在同时存在于同一时代出生的年轻群体当中，甚至同时存在于某个单独个体身上。因此，在中国，虽然被统称为“二次元星人”，但无论是在趣味偏好，还是对二次元世界的理解方面都存在巨大分歧的年轻群体，并不适合用代际的差异来加以区分。基于这样的现实状况，笔者根据其在消费趣味以及对二次元文化的理解等方面的差异取向，将二次元群体细分为“燃”系和“萌”系族群，其中，对同人创作活动所持有的不同态度，则是这两类族群在消费作品、甚至是感知世界的方式上的差异的核心体现。

对觉察到了“大叙事的凋零”，却在滞后的教育机构与著作物当中被灌输过时的“树状模型”世界观、从而产生了强烈矛盾与困扰的“燃”系族群来说，二次元作品中以虚构和幻想铸就的宏大“历史”结构，在某种程度上填补了由叙事崩溃后的空白和失序。但是对全盘接受了“资料库模型”世界观的群体来说，捏造“历史”的必要性变得越来越淡薄，由此诞生了“虽然执着于作品世界里的资

---

<sup>10</sup> 与日本相比，中国的动漫爱好者群体更为年轻，主力军是诞生于 80 年代与 90 年代之间的年轻群体，这与日本自六十年代就大量存在的御宅族群的状况并不相同。

讯，但对其传递的意义却毫不关心”、“可以单独就与原著故事毫无关系的片段、图画或设定进行消费”<sup>11</sup>的群体，让我们将该群体命名为“萌”系族群。

对“燃”系族群来说，世界观或者说故事才是最重要的，而人物形象的设置是为了讲好这个故事而服务的，但对萌系族群来说，所有的历史背景和故事情节，都变成了凸显人物形象的背景或养料。而根据观众的趣味，许多人物形象的塑造甚至越来越趋同，这种“类型化”的特征往往将以“属性”一词加以称呼，有时候，一个成功的人物角色，甚至只需以各类热门属性或元素的叠加即可完成。为了方便挑选，观众甚至只需先了解人物角色所具有的属性或元素是否符合他的趣味。而制作方是否能够熟练地把握时下流行的热门元素，以及能否成功地将这些元素加以组合，则成为一部作品能否获得成功的关键点。

除了审美趣味和消费方式上的区别外，“萌”系族群与“燃”系族群对同人创作与抱持着迥异的态度。

“燃”系族群对同人创作往往是较为冷甚至是厌恶的，这主要是源自他们对原作“世界”的尊重——担忧“同人”这种肆意且指向自我的想象力会破坏作品中原有的“世界”。然而这种态度成立的前提条件是，原作能够提供一个相对封闭的“世界”。而以《银魂》为代表的动漫作品，根本就不存在一个封闭的“世界”，而是诞生于一连串不知首尾的剽窃与模拟链条之中，根本就不存在具备权威地位的“原作”。参考大塚英志对“故事消费”的讨论，可知“燃”系族群消费的本身就不是表层小故事，而是其深层的系统或者称之为“大叙事”。在这个前提下，大塚英志提出：

不过，这些以“故事消费”为前提的商品具有极其危险的一面。也就是说，消费者重复消费“小故事”到最后，只要得到“大叙事”等于节目全体，他们便靠自己创造出“小故事”。譬如以下的案例可以作为思考。如果没有得到拥有著作权厂商的许可，有人复制了《圣魔大战》系列七百七十二张贴纸当中的一张，这就犯

---

<sup>11</sup> [日]东浩纪：《动物化的拟日本》，台北：大鸿艺术，2012年，第61页。

了法，这样制作的贴纸是“仿冒品”，但如果同一个他遵循《圣魔大战》的“世界观”（指整体概念），贩售一张概念承接《圣魔大战》，但在七百二十张贴纸以外创造了第七百七十三角色，并做成贴纸贩售的话……由于第七百七十三张贴纸持有与七百七十二张贴纸的整合性，故能与七百七十二张贴纸拥有同样的价值。<sup>12</sup>

尽管加入了新的角色，但如果能较好的把握原有的“世界观”设定，就不会对原作当中的“世界”产生根本性的影响。如果从这个角度出发，同人其实并不会引起“燃”系族群的反感，然而值得注意的是，这种以新人物代入，并与作品中的其他人物之间产生的关系和纠缠的做法，是人人都可以做到的事情，并不需要具备一些专业技能，此外，由于同人是在原有的系统（世界观与架构）之上运作，并没有诞生新的系统，而且创作同人的个体不一定能对原有系统进行很好的把握，常常导致系统的简单化的结果，因此难以引起“燃”系族群的兴趣。

## 第四章 同人：萌系想象力的释放

经过上文当中对同人创作和同人圈的讨论，我们可以给出这样的定义，“同人”是一种建立在既有材料的基础上，充分调动想象力，将材料和元素进行重新组合的创作活动。同人爱好者们在阅读同人作品的时候，消费的其实不是作品本身，而是一种想象力，而他们的创作，同时也为想象力的发展和延伸提供了更多的思路。那么，下一步要解决的问题是，这种对想象力的消费方式是怎样形成的呢？

无论是萌系还是燃系族群，作为二次元人类的共性就是，他们同样具备强大的想象力。正如冈田斗司夫所言，这是一群拥有“进化视觉”、“能够应付高度

---

<sup>12</sup> [日]大塚英志：《物语消费论》第 18、19 页，载自东浩纪：《动物化的拟日本》，台北：大鸿艺术，2012 年，第 52-53 页

消费社会的文化状况”的“新人类”（New type）。

以目前广泛流行于网络空间中的符号表情（颜文字）“\(/▽/)\”为例。简单看来，这只是一排无意义的斜杠符号组合，但是却被网友们用来表示“脸红”、“兴奋”等表情和情绪的代表。

((^(/Д/)?)) → \(\cong \nabla \cong)/ → \(/▽/)\ → //v// → \\\\\\

▲表示“兴奋/脸红/害羞”的颜文字的简化过程：

参考颜文字的简化过程，可以发现：表情和情绪的表达方式逐渐被一种无意义的符号组合所替代，从一开始模仿人脸的图符，到最后高度抽象的一组斜杠来概括，单一的符号本身是无意义的，而想象力在其中发挥了巨大的作用，并赋予符号意义。这种想象力就是一种表征的能力，是所有二次元人类所接受并实践的一种理解和再现世界的方式。但有意思的是，在由“\\\\\\”这一符号逆推回现实世界中的人脸表情的过程中，日本动漫游戏作品起到了一个中介的作用，目前流行于网络空间中的大量“颜文字”，很多是脱胎于动漫作品中对人物表情的描绘方式。

在看漫画时，理解“表情”往往只是“阅读”的第一步，接下来的工作就是要在支离破碎的框格之间拼凑出一个完整的剧情。因此，身为二次元人类的一大能力，即是将二维空间中具有的有限的元素，通过想象力，转换为具有动态、声响效果的三维空间体验，这需要强大的专注能力和想象力，因此，阅读漫画的行为本身就是一种主动解读和创造，而非一味地被动接受信息的过程。

本雅明在《机械复制时代的艺术作品》一书中认为，机械再生产技术破坏了艺术品的灵晕。同时，灵晕的消失意味着艺术品的仪式作品逐渐被展览作用所取代。在机械复制技术出现以前，所谓“原作”与“复制品”之间的区别，在于原作的本真性即其独一无二的存在特性，这种本真性（aura，即“灵晕”）包含了其所拥有的独特历史：它的时间和空间的在场，然而机械复制技术使其在面对任何复制与仿冒品时具备的独一无二的权威被瓦解，“复制技术使复制品脱离了传



统的领域。通过制造出许许多多的复制品它以一种摹本的众多性取代了一个独一无二的存在”，这正是“拟像”论得以出现的基础。

无论是波德莱尔、本雅明还是阿多诺，都认为由机械再生产技术带来的文化工业的繁荣，满足了某种“愚蠢的大众”的渴望<sup>13</sup>。然而，艺术作品在经历了机械复制后消弭了的宗教仪式感，却在另一种完全不能称之为艺术品的大批量生产的复制品身上，以一种极其古怪的方式重现。

拟仿物从来都不是隐藏起真相的东西，它隐藏起的是“从来就没有所谓真相”的那个真相。

拟仿物本身，即为现实。<sup>14</sup>

重要的也许已经不再是“真实”是否存在，而是究竟把何种东西“信以为真”。于是人们获得了某种自由，从“真实”还是“虚幻”的二元选择中挣脱出来，对某些东西“脸盲”而对另一些东西“不脸盲”，是人们在决定将某物“信以为真”后做出的选择。

通过这种主动选择和自发“相信”的行为，我们不得不怀疑所谓的“愚蠢的大众”是否存在。文化工业试图将所有人变成“业余的爱好者”，实际上在这么多年的实践中他们也实现了这一目标，但是同人创作的出现，使这样的定义变得不再稳固——同人创作，正是大众在察觉了文化工业所塑造的谎言之后所开展的某种自救——“脸盲”的问题恰恰是他们敏感地洞察了某种标准化生产所导致的千篇一律，并且对被随意耍弄、欺骗的处境感到愤怒。

当“同人”具备了与“原作”同等的商业价值时，作为同人创作者，最自豪

---

<sup>13</sup> 本雅明在《机械复制时代的艺术作品》一书中指出，阐述当代大众的欲望是想要使“事物在空间上和人情味儿上同自己更‘近’；即通过持有它的逼肖物、它的复制品而得以在极为贴近的范围里占有对象的渴望。”并认为满足大众的人性之躯或许意味着把人的社会功能排除出视觉领域。

<sup>14</sup> 原文出自《传道书》，旧约圣经中的一部分。转引自[法]尚·布希亚（鲍德里亚）：《拟仿物与拟像》，台北：时报文化，1998年，第13页。

的并不是其作品得到了交换价值，而是通过这种物质上的交换，摆脱了“业余”和“被动接受”的耻辱地位。

如此说来，文化工业正是热衷于同人创作的萌系族群们想要征服并加以利用的对手，而萌系族群赢得战争的砝码则是来自对资料库和技术的熟练掌握与运用。但现实当中的战况却不容乐观——由于他们总有要去选择“相信”什么的欲望，于是文化工业和消费的逻辑轻而易举就实现了反扑。文化工业不断将萌系族群的想象力纳为推动自身发展的养料，并且通过巧妙的方式，令萌系族群心甘情愿地为其利用——例如令萌系欢欣鼓舞的各种“发糖”<sup>15</sup>的福利。此外，文化工业还在不断地生产新的神话与圣物，来消解萌系族群的创造力，使他们的能量在预先规划好的路线中挥发殆尽，从而不会对文化工业本身造成伤害。

保罗·威利斯曾在《学做工：工人子弟为何继承父业》一书中，从阶级的维度出发，对工人阶级的反学校文化做了深入的考察。尽管该书与本文所要讨论的“同人”现象并不直接相关，但其对“反学校”这一亚文化的实践动机与方式的讨论，诸如“找乐子”、摆脱无聊和寻找刺激等，有利于我们更好地理解“同人”这一创作群体。另外，该书中的一个重要的概念，即“有局限的洞察”，以及由这种“洞察”而引起的“反抗”等问题，都为我们的思考提供了新的角度与思路。

威利斯认为，“家伙们”通过一系列的“越轨”行为，来确立自我的价值与身份认同，并以此将自己与学校文化的服从者之间区分开来，建立起一整独特的应对世界和理解世界的方法。但是这样的方法，并没有有效地起到反抗的作用，反而是让他们心甘情愿的成为既有意识形态和社会结构再生产的资源。

萌系族群虽然充分洞察了文化工业的本质，却因无力突破业已存在的生产与消费框架，尽管在选择将什么东西“信以为真”的过程中掌握了某种主动性，但是这种主动性依然是带有消极色彩的。萌系族群一方面对现有的文化工业机制感到不满，但同时又依赖于其提供的某种“安全感”，用比较粗浅的比喻来加以解释：尽管文化工业搭建的“房子”让萌系族群感到十分厌恶，但是，这样的娱乐至少提供了一个庇护所，萌系族群的恐惧是，如果打破了这座“房子”，会不会

---

<sup>15</sup> 发糖：即官方制作者，根据同人爱好者的趣味在作品中置入一些隐晦的剧情故事“奖励”，或是根据同人创作的内容设置特别篇等。

被日常的贫瘠与单调所淹没。出于这样的恐惧，试图反抗的萌系族群终于被文化工业所吸纳吞噬。

## 第五章 同人：搅动现实感的游戏

根据上一章节的讨论，我们似乎可以下出这样的结论，二次元在与三次元的战争中似乎已宣告落败。但是，是不是还有什么地方，是被二次元文化所深刻改变了的呢？

在现代，世界的结构是树形的，人们通过对一系列表层符号的分析，不断深入去挖掘其背后所隐藏的大叙事。但是，这样的状况到了后现代却发生了很大的变化，大叙事，或者称之为“真实”已经崩塌了，感知到却无法接受这一事实的人们通过创造拟像，捏造“真实”的谎言来抵挡由大叙事的崩塌所带来的失序。然而这一状况也很快发生了变化，庞大的资料库结构逐渐替代了原先的大叙事，捏造“真实”的行为变得不再必要，与此同时，“深挖”的行为也失去了意义，人们转而采用一种漫不经心的心态，将元素进行随意的拆分与组合，这样的行为不能简单地形容为退步或是堕落，而只不过是一种适应新的世界结构而采取的相应行为。

那么，我们不禁要追问，资料库的未来会是什么样子？

让我们用一款在同人创作中常用的图像处理技术 PS<sup>16</sup>来展开讨论：作为目前同人创作中最为重要的图像处理工具，操作 PS 的核心就是处理好“图层”、以及“图层”之间的关系，而最常用的两个方式就是对图层进行“复制”和“叠加”。

一般常见的操作方法是，对要处理的图片进行“复制”图层，将要编辑的对象放置在不同的图层当中比如（人物和背景）分别放置在不同的图层当中，然后对每一图层进行编辑。在编辑图层时可以采用蒙版功能，也就是像在图片上罩上一层透明的“薄膜”，所有的操作都是在这层“薄膜”上进行的，而不会对原图

片有任何的影响。最后，只要把所有编辑好了的图层进行“叠加”，就能够达到理想中的视觉效果。

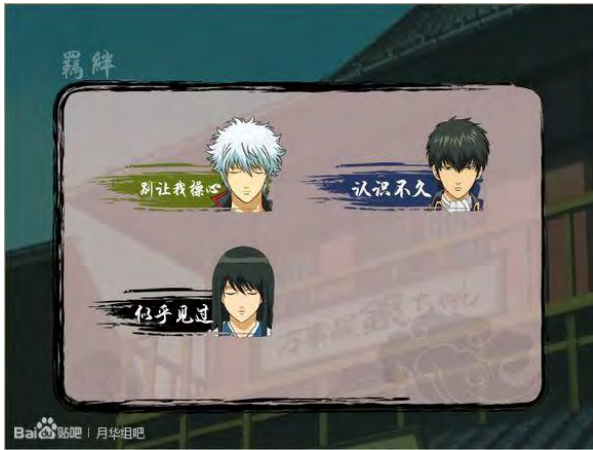


图片摘自《同人志与插画创作中的美化设计方法 100 例》

由中国同人社团月华组制作的同人游戏《月华》<sup>17</sup>，正是建立在成熟运用这种图层处理技术的基础之上的。作为一款乙女向<sup>18</sup>RPG 游戏，《月华》将《银魂》作为故事展开的背景，并且将剧中的人物从原作中“抠出”，按照玩家的欲望重新演绎、组合故事。玩家所扮演的少女身世惨淡，父亲去世，家丁又霸占了家产，兄长在京投身政界下落不明。为了寻找失踪的兄长，少女只身前往江户，并遭遇《银魂》原作中的种种人物。

<sup>17</sup> 《月华》：由一群《银魂》爱好者制作开发的一款免费 RPG 游戏，在网络空间内广为传播，玩家可以在“月华组”的微博和百度贴吧下进行交流。通过这款制作精良的游戏，同人“月华组”获得了某种与官方齐平的地位，许多粉丝在其贴吧和博客上的留言中称其为“官方”。《月华》在游戏开始时交代了故事的大致背景，互为挚友的攘夷志士清河太郎和新选组副长土方十四郎，因选择了不同的道路，最终只得刀剑相向，清河太郎将自己的女儿托付给土方十四郎后慨然赴死。而玩家扮演的正是清河太郎的女儿。

<sup>18</sup> 乙女向游戏：指的是专门针对女性玩家开发的一类游戏，属于女性向游戏的一个分类，形式为一女多男即男追女，多以著名的声优，华丽优美的场景和感人至深的情节博得女性玩家的青睐。形式多为 RPG、AVG 类。平台多为 PC，PS2，NDS 等。



不过与网络小说《七奈参上》单线“攻略”坂田银时的故事主线不同，在《月华》中，坂田银时只是游戏线索当中的一条，玩家也可以根据自己的趣味，去“攻略<sup>19</sup>”其他角色，通过一系列的互动与好感度最高的角色成为 CP。而在同一线路（即攻略的角色）

也会根据玩家的在面对事件中的不同选择，导向不同的 CP 结局。

通过对《月华》的游戏界面进行研究，我们可以发现，该界面其实由三个“图层”组成，从最底层开始，是《银魂》中的万事屋（环境背景），紧接着是《银魂》中的志村新八（人物角色），而最上面一层则是玩家可以进行操作的，对于具体事件的选择，并且，根据每



一次事件的选择，确定最终 CP，并导向与特定 CP 的 Happy Ending 或 Bad Ending。

以《月华》为代表的同人创作，其实是在各类同人漫画和小说的创作基础上又前进了一步。以前，在任何一本《银魂》的同人漫画或小说当中，无论如何完美地将各类元素从资料库中抽取并进行重组而成，作者创作的“手的经验”依

<sup>19</sup> 攻略：成功玩入某一条线路，也就是成功与剧中某一特定人物产生特别的感情，从而推动与此人的感情互动事件的发生，该剧情一般由一些制作精美的 CG 剧情画面作为奖赏而呈现。



然存留在作品当中，并成为其“同人”身份的证据。但技术的革新与网络的普及，包括 PS 图像处理软件，以及各类视频剪辑软件的出现，使得完全的拟像成为可能。



因此，《月华》不仅具备了与同人小说、MAD MOVIE<sup>20</sup>相媲美的完整的故事情节，在保留原作的人物形象与会话风格的同时，还赋予玩家“元素重组”并由此引发多种结局的权力。由此，同人创作所要遭遇的最后一个关卡——技艺的防线被攻破了，尤其是角色抱有超乎寻常的热情的萌系族族群那里，PS的“抠图”、“蒙版”和“图层叠加”功能使他们能够将喜爱的人物放置到任何世界之中，同时也进一步摧毁了“官方”与“同人”之间的界限。

<sup>21</sup>然而这里出现了一个令人玩味的问题，对这一问题的把握将十分有助于我们理解为什么二次元会在某种程度上成为一个能与三次元<sup>22</sup>相区隔的世界，并令人沉湎其中。

通过 PS，我们可以将虚拟的人物“抠”出来，搭配上现实的背景，那么反过来，将我们自己放入虚拟的世界也成为可能。如《月华》这样的 RPG 游戏，其实是通过玩家短暂放弃现实世界（自我的角色），借用一个虚拟世界的分身（扮演的角色）就能够与虚拟世界中的人物（如坂田银时）发生互动关系。这个现象在 Cosplay 之类的活动当中也表现得相当明显，无论是使用假发、美瞳、化妆品和各种服装道具，都是为了让自己的外形上更加接近某一动漫、游戏人物，但仍

<sup>20</sup> Mad Movie: 将已有的声音、图片、动画进行重新剪辑再创造的同人创作，目前网络上流传的前缀有【MAD】标志的作品就属此类。

<sup>21</sup> 瑞典摄影师埃里克·约翰逊(Erik Johansson)通过高超的 PS 技术制成的作品，约翰逊在接受采访时说“摄影对于我来说，只是一种收集材料然后实现我心中想法的途径，每一个新项目都是新的挑战，我的目的就是尽可能的表现出真实感。”

<sup>22</sup> 三次元：常被二次元群体用来指涉二次元以外的世界，大部分时间用来指代现实世界。

有很多东西是不容忽视的存在，比如说体型、脸型等等……而众所周知，Cosplay 的效果其实更多取决于后期制作，即 PS 的处理效果，与其说 Coser 们迷恋的是自己在精美图片中的形象，不如说是放弃了自身的独立特征，向某一虚拟人物形象的无限逼近，而完美的 COS，往往会得到“还原度/拟真度”高的评价，就可以理解了。

为什么这些年轻群体会对进入二次元世界如此着迷呢？实际上，他们并没有完全拒绝现实，他们依然有工作、有目标、有课业、有家庭，有他们关心的现实生活，但是在三次元的世界里，似乎越来越难以找到生存的意义，生命似乎也越来越找不到出路。

在理想的时代与虚构的时代都已经完结的当下，我们又该何去何从？

---

<sup>i</sup> 东浩纪在《动物化的后现代——御宅族如何影响日本社会》一书中，将日本的御宅族系群体按代际区分为三个世代：一、以六十年代前后出生为中心，十几岁时观赏《宇宙战舰大和号》与《机动战士高达》的第一代，这一世代对科幻与 B 级片具有强烈的关注；二、以七十年代前后出生为中心，十几岁时享受了由上一代创造、已趋娴熟与细分化的御宅族西文化的第二代，这一世代处于一个过渡期，兼具前后两个世代的趣味；三、于八十年代前后出生，当《新世纪福音战士》引起风潮时正好是高中生的第三代，更倾向于推理与电脑创作，其同人活动的重心，也随着家庭电脑和网络的普及而主要转向网络空间。其中，出生于五十年代后半到六十年代前半的时代，目前已经是五六十岁，具有社会责任的成人，是如今日本的御宅族系文化中起到中流砥柱作用的消费者，而之后诞生的世代，正逐渐接替他们成为促进日本御宅族系文化持续蓬勃发展的重要推手。

节目游戏化，观众成玩家：  
以网络游戏节目和真人秀为中心<sup>1)</sup>

姜信奎

西江大学新闻文化研究所责任研究员，<文化/科学>编委

[playborer@gmail.com](mailto:playborer@gmail.com)

1. 绪论：从游戏节目化到节目游戏化

电视节目<sup>2)</sup>和数字游戏具有相似的历史，都是自出现没多久就经历了爆发式增长从而获得关注，都是在早期被定位为尖端娱乐媒体从而扩大为一种文化，都是首先以具有代表性的大众文化现象被肯定，后来又成为学术界的讨论对象。电视和游戏成为人们业余时间最喜爱的休闲方式，<sup>3)</sup> 但最值得注意的是，电视和游戏以其巨大的投入和影响力成为传统媒体的标的。这两种方式出现的时间虽然不同，但是二者在引领社会反应方面表现出一致性。电视带来的暴力与犯罪，越看越傻式的方式在游戏中也能见到，与电视一样游戏似乎被认为是现代版的‘天花病毒’(강신규, 2013, 51~52)。<sup>4)</sup>

虽然电视媒体和数字游戏拥有相似的历史，但二者的关系却是从否定、非双向的形式开始的。自从出现了游戏，电视媒体就像报纸一样，对游戏持否定态度。电视媒体通过时事、新闻等节目对游戏采取的评价与纸媒并无大异。二者关系发生转变的契机是从‘99 Professional Korea Open(99 PKO)光缆漫画频道투니bus(现在的투니land)’(김미희, 2010. 5. 9)开始的。虽然仍然是单向(电视 → 游戏)方式，但是已经由单纯的评论游戏转变为介绍游戏，尤其是网吧和<Starcraft>的出现对‘游戏电视’方式的大规模传播起到了决定性作用。最近还出现了从玩游戏过渡到以游戏玩家为职业的‘progamer’，以网吧为中心的在线开放大会也渐渐流行。2000年7月开放了专门的游戏频道‘on-gamenight’(现在的OGN),e-Sports<sup>5)</sup>时代正式来到。不拘泥于形式，没有观众，电视不仅展示

1)本文是在2016년 4월 26일(周二)‘수유너머N 周二讨论会’中发表的论文基础上修改、整理而成。

2)传统节目大致可分为电视节目、广播节目、数字节目、移动式多媒体节目。这里将最近包括网络个人节目在内的新节目形式也一起包括进去。本文旨在阐明观众与传统体裁的游戏和节目间的相互关系，着重论述电视节目和网络个人节目。

3)74.5%的韩国人玩游戏(韩国文化振兴院, 2015, 141), 玩游戏的人每天玩游戏的时间可达68.67分钟(同样的书, 12~15)。这虽然比每天看电视的时间(153.8分钟)少, 但高于手机网络的使用时间(56分钟)和台式机使用时间(47.8分钟)(韩国舆论振兴财团, 2015,31)。

4)较有代表性的是自广播电视公司创立起, 也就是19世纪60年代后期, 相比电视报纸开始以非盈利、水平较低的媒体形象频繁出现。反之, 电视精致且健全, 被定义为引领社会的传统媒体(임종수, 2007; 주재원·나보라, 2009)。报纸则对游戏表现出强烈的反感。根据韩国文化振兴院和韩国科学技术院文化技术研究生院对自2000到2010年的国内12种日报的新闻报道的分析结果, 71%的新闻报道都是集中于游戏的负面作用(游戏沉溺、赌博性、商业性、暴力性、煽情性等), 有关正面作用的报道不过29%(韩国文化振兴院, 2011, 491~495)。

5)‘e-Sports’这个词是在2000年2月‘21世纪职业游戏协会(现韩国e-sports协会)’的创立活动中, 文化观光部(现文化体育观光部)박지원长官的贺词中第一次提到, 后来开始越来越频繁地被提到。狭义的e-sports是指游戏比赛,



了玩家之间的对决，而且韩国的游戏频道是世界上最早提供由玩游戏向观赏游戏过渡的频道(강신규·채희상,2011,16)。也就是通过播放游戏，让玩游戏的玩家看到游戏竞赛后能将其运用到游戏当中。<sup>6)</sup>

通过电视介绍游戏，增加玩游戏的经验，如果说这就是所谓的‘游戏电视化’的话，那么本文的主旨就在于说明最近电视与游戏之间的关系正进入‘电视游戏化’阶段。当然电视游戏化并不意味着游戏会对电视的所有方面产生影响，本文也不仅仅介绍最近新出的游戏化的电视节目，还包括以前没有的一些特点，但是现在出现在电视节目中，对这些特点从新的观点，也就是通过游戏化的观点来进行解读。为此我们集中分析的对象设定在网络广播(internet broadcasting)<sup>7)</sup>，和真人秀(real variety show)<sup>8)</sup>。如果说前者是游戏化的新媒体，那么后者就是传统媒体对游戏化的吸收。游戏和电视最大的区别在于不仅没有向玩家交代明确的起始时间，还要求玩家从头至尾一直参与。<sup>9)</sup> 如果把游戏与日常，以及日常媒体的密切关系称为游戏化的话，那么电视就可以通过游戏，表现出复合形式，使观众像玩游戏一样更加积极地收看节目。

本文旨在通过网络个人节目和真人秀为中心来论证游戏化，主要通过探讨电视中是否存在游戏要素，以及这些要素如何具体实现，如何影响观众来阐明本文观点。具体内容通过以下几点展开：第一，什么是游戏化，游戏化的概念是什么，阐明游戏带来的变化。第二，分析游戏化概念和电视游戏化间的相互关系，说明游戏化电视具有的游戏特点是什么，人们为何愿意看到，以及电视中游戏化的作用机制是什么。第三，电视游戏化的文化意义是什么，讨论电视游戏化的观众是一种怎样的存在。

## 2. 游戏化和游戏式现实主义

### 1) 游戏化

游戏和日常生活相互类似相互影响，行走、减肥、开会、学习、开车、节电、禁烟等日常生活中的各种行为都可以游戏化，但可以游戏化的对象不止这些，日常生活中的媒体也可以与游戏相关

---

广义的概念是通过现场参与、传播游戏比赛，转播观战，以及离线交流活动的总称。可以说e-sports是指游戏比赛、对话或围绕其形成的相关文化概念(강신규·채희상, 2011, 6)。

6)看游戏比赛时玩家们仍然继续在玩游戏，但是这里继续的游戏跟以前不同，这是因为通过观看比赛可以积累游戏经验。积累的经验再次反映在玩游戏中，这些过程不断强化，让人想玩得更好，玩更多游戏(강신규·채희상, 2011, 21)。

7)广播电视公司或个人通过实时视频传输平台，交流节目文化。刚开始因为设备或网络问题，主要通过网络广播电视公司提供节目服务，但是通过制作道具的熟悉，交流传输技术的发展与普及，最重要的是体验者之间数据共享的普及，很多人可以创造、消费特制的文化，并随着文化环境的建构，网络个人节目有大大扩展的趋势。本文当中的‘网络个人节目’，包括个人节目、网络节目、个人在线节目、MCN(Multi Channel Network)等相关概念。

8)通过将真实性(reality)和多样性(variety)相结合，并分别减低各自的缺点(低娱乐性、依照脚本)而来。韩国自2006年MBC<无限挑战>开始，真人秀受到欢迎，之后扩大到KBS的<1晚2日(2007~)>,<happy sunday-男人的资格(2009~2013)>，SBS的<周日最好-全家出现(2008~2010)>，<周日最好-running man(2010~)>。

9)游戏是事先都制作好之后向观众提供的大众文化产品，与此相反玩家在参与游戏之前始终处在文本不完整状态，文本不完整的游戏通过paradigm集合，从而获得potentiality。玩家参与游戏，通过玩游戏使游戏文本完整。文本完整的游戏的paradigm依照玩家选择，建构出一个具有syntagm的activity。玩家参与potentiality的游戏文化，成为与游戏互动的主体，玩家参与成为游戏具备完整文本的必要条件(강신규, 2006, 9)。

联。例如电影，通过吸收游戏的特点，可以建构新的媒体性，这被称作电影的‘游戏性(gameness)’，这种方式能使观众自发发现故事空白，并积极利用电影的情节积极填补这些空白(채희상,2012)。另一方面，电视一直都是充当收音机的落地柜或室内游戏的显示器<sup>10)</sup>，但最近电视超越了以往充当游戏目录显示器的媒介角色，将游戏吸纳到自身当中(강신규, 2013, 56~57)。

像上面提到的这些将游戏自身内含的多种要素活用到日常生活的各个方面，或是特定文化领域、表现领域的方式就是所谓的游戏化(井上明人, 2012/2012, 197; 원용진·강신규, 2013, 330)。游戏化意味着将游戏逻辑根植于制度、人类行为、实践，身体以及意识之中。其核心不仅是赋予传统媒体以新的内容，还赋予人们自发享受自主行动的动机。游戏化通过媒体间的各种自由结合开发出新的数字技术，促进更活跃的用户的出现，将人们从固定、封闭的空间中解放出来，创造随时随地可以使用的媒体消费环境。

但是日常生活中虽然游戏的影响范围非常广泛，甚至可以影响到文化领域，但对游戏化自身的分析还未能充分展开。2002年英国节目编导Nick Pelling第一次使用了‘游戏化’这一词汇，最初有关这一概念主要出现在商务、市场领域。例如类似‘为了胜利：真正的游戏化(For the win: Serious gamification)’<sup>11)</sup>，‘游戏化一切(gamification of everything)’<sup>12)</sup> 这样的讨论会不断举行，相关书籍不断推出，他们的主要观点是：游戏要素如何应用于企业的技术革新中，企业如何利用游戏化来维持市场和顾客等内容(例如深田浩嗣, 2011; Radoff, 2011/2011; Kumar & Herger, 2013; Harrison, 2014 등)。

此后随着跨学科间的融合，游戏化的范围不断扩大，例如由52位来自不同学科的研究人员共同参与的“Gameful World”研究项目，就克服了游戏化的不切实际的幻想，立足于游戏的本质，阐明游戏的原理(Walz&Deterding, 2014)。同年召开的“Rethinking Gamification”大会上，很多学者对以前有关游戏的相关论述进行了反驳与深入探讨，并提出了游戏化的对策方案(Fuchs,M., Fizek, S., Ruffino, P. & Schrape, N., 2014)。但是这些会议并未对本文所提出的相关问题，即游戏与其它媒体或文化领域的关系进行探讨，为了探讨媒体、文化领域的游戏化形式，需要具有针对性的理论对策。因此本文将借用东浩纪‘游戏现实主义’的概念，阐明电视的游戏化。

## 2) 游戏式现实主义

游戏式现实主义是由日本文化批评家、思想家东浩纪提出的概念，是由后现代时代阐明文化领域，以及吸收文化领域优点的一种前卫团体‘(お宅,otaku)<sup>13)</sup>衍生而来，东浩纪关注大众文化表现出的后现实主义特点，以和不拘泥于传统逻辑结构框架的特点,这些特点在日本的light novel<sup>14)</sup>或是游戏中表现最为突出，并且他着重强调次要因素。东浩纪将生产、吸收看作游戏式现实主义的基础，

10)1972年游戏发明家RalphBaer发明的<MagnavoxOdyssey>成为这种趋势的开始。<Magnavox Odyssey>是可以与家庭电视联机玩的游戏，通过这些尝试使得电视不仅仅只是一个输出装置，更是转变为一个输入装置(游戏显示器)。广播控制装置的普及，使电视成为控制游戏进入千家万户的开关。

11)gamifyforthewin.com.

12)www.wired.co.uk/events/2011/09/29/the-gamification-of-everything---convergence-conversation.

13)御宅原是指1970年从日本兴起的漫画、动画、游戏等新的subculture，但在所谓的‘选手’这个词不过是相互交谈的水准，但1988-1989年埼玉县一个御宅青年连续诱拐杀害女孩，这个词在日本社会广泛传播开来，因此御宅又多了一层‘具有非社会、变态性格的一种存在’的意义。

14)意味着超越了漫画或动画插图的娱乐小说。

强调游戏式现实主义将成为大众文化新趣味的原则。

根据東浩纪的研究，近代较早时期的说书人靠积累神话或民间故事生活，近代作家、读者、市民生活在‘自然主义现实主义中’，后现代主义的大众生活在‘漫画动画式现实主义’和‘游戏式的现实主义’当中(東浩纪,2007/2012)，在这一变化过程中值得关注的是所谓的‘长篇叙事的衰亡’，这与社会以及意识形态的变化有关。后现代主义之前，近代是一个可以叙述长篇叙事的时代，表层世界反映意识世界，另一方面更深层的世界，也就是长篇叙事存在的世界规定了表层世界。因此在近代，学问的用意在于阐明更深层的结构，但是随着后现代主义时代的到来，这样的世界坍塌了。<sup>15)</sup>

自然主义现实主义以近代社会中故事的因果性、再现的客观性、话者的透明性为原则，与此相反，后现代时代的漫画动画式现实主义不着重于叙事，注重于资源库(database)化的故事，不着重于故事本身，更着重于‘角色’(東浩纪,2007/2012)。资源库的故事可以用之前研究中的‘资源库模型’来解释，资源库模型具有双层结构，由信息直接构成的资源库代替了原有的长篇叙事，位于更深层的结构中；而资源库的上层，也就是表层由体验者创造的简短叙事构成，如果说简短叙事是对特定文本的特定叙事的话，资源库不仅用来支撑相同的叙事，也意味着这些叙事表面无法表现出的设定以及世界观。

由‘资源库-表层’构成的双重结构与近代模型不同，因为在这一结构中决定表层形式的不在深层结构中，反而在使用资源库的体验者手中。虽然近代世界中深层结构决定表层，但是在后现代的资源库型世界中，表层不仅由深层决定，还与解读密切相关，因为解读者会解读出不同的内容。也就是说一旦对‘设计’进行改动，体验者就可以创造许多与以往设计所不同的新故事(東浩纪,2001/2007)。

東浩纪借用大塚英志的话，对自然主义现实主义和漫画动画式游戏的现实主义进行了区分，自然主义现实主义是“不仅在于作为描写对象的现实，还在于作为描写起点的‘我’的创作手法”，反之，漫画动画式现实主义是“作为个人的‘我’从一开始是不存在的”(大塚英志,2003,2005;東浩纪,2007/2012)。因此漫画动画式现实主义中，数据化的角色代替了具有完整人格的‘我’，大塚英志将此命名为‘想象力环境’。想象力环境是后现代时代交流的前提，人们利用角色资源库，也就是利用自己创造的虚拟人物来创造作品，设定构成作品所需的现实环境。

大塚英志将这种新形式的漫画动画现实主义命名为‘非现实主义的现实主义’。基本上漫画或动画中刻画的情形存在于虚构的环境当中，但突然某一瞬间真实的情形进入到其中，例如漫画角色虽然是一种符号性的存在，但是被抢打中会流血，伤口严重还会死亡。像这种利用非现实主义的技法，在漫画、动画中赋予角色被抢打中会流血死亡的身体，因此漫画动画式的现实主义，相对于现代的不透明并不是一种完全不透明的存在，而是一种半透明的存在。换句话说，漫画动画现实主义的语言是“不透明、非现实，同时又衬托现实的矛盾”语言。

再进一步，游戏式的现实主义意味着连那种半透明的现实主义也解体了，这当中角色自身并没

---

15)若想理解東浩纪所说的‘长篇叙事’，首先应先看一下受其很大影响的大塚英志的论文。大塚英志将Jean François Lyotard的‘长篇叙事崩溃’放到大众文化中来分析。根据其分析结果，后现代社会消费的不是一个一个‘文化’或‘事物’，而是这些背后隐藏的‘体系(=长篇叙事)’。但是体系无法换成金钱，所以就把它的一方面制作成一集节目，节目以文化或一个简短的事物(简短叙事)形式呈现，此时就可以进行交易。这里所说的‘长篇叙事’，就像Lyotard说的一样，不应理解成对所以历史叙事进行解释的庞大‘理念’(Malpas,2002/2008)，而是应理解成‘文化的全部’。重要的是，这样的解释不只是单纯的缩小概念，而是将‘体系=文化全部’扩大到‘理念=世界观’(佐々木敦,2009/2010)。東浩纪认为大塚英志的这个主张，提供了分析御宅文化的可能性，创造了新的理论、分析框架。

有反映什么，只是作为在一种完全虚构的情节中进行自我复制的‘mate性’的一种存在。漫画动画现实主义中可以直接看到死去或受伤的身体，但在游戏式的现实主义当中，角色的原始故事性使创造另一种现实主义成为可能，具体表现为故事的多量化和角色生活的多样化。由于让死亡继而再生成为可能，所以游戏让漫画动画现实主义的核心--‘角色流血死亡’成为历史(東浩纪, 2007/2012)。

游戏现实主义的特点是资源库化的故事情节，偏好角色形象，以及角色的原始故事性。東浩纪通过游戏现实主义的概念分析light novel和未成年游戏，来探寻这些新的大众文化领域中的故事结构，和角色中的游戏现实主义。游戏现实主义支配着后现代大众文化物，在吸收的过程中立足于游戏现实主义，不断赋予角色完整封闭的故事结构。虽然这还只是特定群体的喜好，但作为未来大众文化的流行，游戏现实主义将成为分析大众文化现象是不可或缺的主要概念。

### 3. 节目中游戏的作用机制

为了进一步分析电视中的游戏化现象，本文将主要分析对象设定为网络个人节目<양띵 YouTube(YDGamingChannel)><sup>16)</sup>和SBS电视台的真人秀<周日最好-runningman(以下简称running man)><sup>17)</sup>。

首先<양띵YouTube>这个节目曾是Afreeca电视台的BJ(BroadcastingJockey)<sup>18)</sup>节目,后来是YouTube的contentscreator<sup>19)</sup>양띵(本名양지영)制作的YouTube游戏频道。<Minecraft><sup>20)</sup>不仅可以收看创作综艺、观众互动综艺、逃生地图、modereview，还能收看各种在线游戏、手游、flash游戏等。特别是在十几岁的孩子中，양띵的人气比明星还要高。<sup>21)</sup> 양띵的节目(与其它网络个人节目

16)www.youtube.com/user/d7297ut/about.

17)<running man>是SBS电视节目<周日最好>中的一个节目，2010年7月11日(周日)第一次播出，截止到2016年11月9日，固定的演出嘉宾有刘在石、池石镇、金钟国、哈哈、宋智孝、李光洙6人。

18)指在网络节目中从事网络节目的人。

19)BJ和YouTube原是相对的概念，最近成为包括BJ的概念。contentscreator是指利用个人媒体，集内容编辑、摄像、制作上传到AfreecaTV、YouTube等网络上的人。因此以下统一用‘创作者’指代网络个人节目的创作者。

20)瑞士节目编导Markus “Notch” Persson制作后，Mojang开发、销售的sandbox独立游戏。2014年9月Mojang被微软收购，2009年5月17日出现了PC版，2011年11月18日正式推出新版本，手机版也在同年推出。这款游戏主要是在一个全都由四方形构成的世界中，通过采矿、耕地等简单的方式生活，并避开怪兽造好房子。用户只要搭建积木，就能很容易建起自己喜欢的形状，游戏地形变化和建筑样式都能由用户自己按照自己的喜好选择。既可以建一间小巧的房子自己住，也可以建一座宏伟的城或是大厦，还可以通过像素图像集的堆叠来画画。由于不受限制很多玩家都爱玩这个游戏，获得了非常高的人气(나무위키, <https://namu.wiki/w/%EB%A7%88%EC%9D%B8%ED%81%AC%EB%9E%98%ED%94%84%ED%8A%B8#fn-7>)。根据新西兰专门的游戏市场调查机构Newzoo的调查结果，自2014年5月第一次针对<Minecraft>调查之后，这个游戏再没有跌出北美和欧洲电脑游戏排名前三名(Newzoo, <https://newzoo.com/insights/rankings/top-20-core-pc-games/>)。

21)2016年11月9日订阅<양띵 YouTube>频道的人达到175万人次，视频点击量累计达11亿3千万。另一个很受欢迎的游戏制作人대도서관(本名나동현)制作的频道buzzbean11，订阅人数达到141万人次，视频点击量累计达到6亿2千万，但是不如양띵的多。YG娱乐的所有的明星一起演出的频道YGEntertainment，订阅数达到256万人次，视频点击量累计达8亿9千万，由此可推测出양띵在YouTube上的人气。양띵频道中点击量最多的是2014年9月11日上传的‘想越狱的人，一起合作吧！Minecraft逃出监狱第1部’，点击量达到453万次(양

类似)不仅让在线观众参与到节目中,还常常通过观众的游戏比赛转播,为观众提供收看电视和游戏比赛的双重体验,因此양띵的节目一度成为网络游戏节目<sup>22)</sup>游戏化的代表。

其次,<runningman>的节目形式是派主持人去特定场所,在给定的时间内完成任务,最后给予胜利者奖励(或是惩罚失败者),观众称其为‘游戏真人秀’。制作团队并不掩饰<runningman>的游戏性。조효진编导在一次采访中将<runningman>定义为:“包括身体对抗、比赛、心理战等与实际生活相关的娱乐秀”(정철운, 2011. 9. 28)。从这一点来说,用<runningman>来分析真人综艺秀与游戏之间的关系非常合适。因为在分析<runningman>的人气<sup>23)</sup>时,也能同时估算出韩国电视台节目的游戏化程度。

本文的研究对象为<양띵YouTube>和<runningman>的全部播出内容。两个节目在内容固定之前都经历了很多修改,因此与其集中分析花絮,相对更广泛更有条理的分析更加合适。为了达到更为立体全面的分析目的,本文将报纸、电视节目、杂志、网络留言等多种媒介的内容也一并纳入分析对象中。通过搜集制作团队谈到的节目内容、战略、变化过程、专家评价、国内外观众独特的接受方式等,对<양띵YouTube>和<runningman>节目信息的内在和外在进行全面综合的分析。

### 1) 资源库化的故事情节

<양띵YouTube>和<running man>的资源库内容主要是由‘游戏’构成,这里说的游戏是指作为素材的游戏。但是<양띵YouTube>中的游戏和<runningman>中的游戏不同,前者是양띵边玩边解释的‘数字游戏’,后者是参演人员参加的‘off-line的游戏’。但是两个节目中的游戏都充当了事件汇总的角色,事件通过演出人员和事物(游戏自身作用于人)来实现,二者的关系基本上是在行为和条件的框架中形成的,演出人员是行为主体,游戏赋予行为前提条件。游戏赋予的前提条件又可称为游戏规则,但是如何利用这个规则,则完全由行为主体,也就是演出人员决定。游戏给予的全部前提条件又可称为游戏‘设计’,设计是游戏的本质,具有重要的意义,比起游戏规则更为重要,设计与使设计内容顺利实现的基本条件密切相关。

<양띵YouTube>大体上有两个设计的内容,第一个是‘negative设计’,通过玩游戏(主要是<Minecraft>)完成任务,个人或团队均可参与最后决出胜负。‘running time’不像电视那样可以长时间播出,考虑到网络播出的特点,一般每集不会太多只准备1-2个任务让大家去完成。有时양띵也会独自玩,但最近一般是跟crew<sup>24)</sup>们或是事先选好的观众一起玩。第二个是‘活动设计’,虽然会播出同样的游戏,但是每次的要求和人物不同,所以使观众总有新鲜感。特别是内容很自由的<My

---

띵 YouTube, [www.youtube.com/user/d7297ut/about](http://www.youtube.com/user/d7297ut/about))。양띵因此获得了‘超过总统’的外号,特别是在小学生中间非常受欢迎,为了现场见到参加游戏秀‘G-Star, G★’的양띵,学生家长带着学生从全国各地赶来(양띵, 2015)。

22)网络个人节目可细分成游戏类节目、吃饭节目、做饭节目、女性节目等,比较流行的各种网络个人节目中比例最大的就是游戏类节目,本文中将以游戏为主的个人网络节目定义为‘网络游戏节目’。

23)2016年<running man>的收视率达到5-10%,虽然看人气似乎并不是那么高,但是自2010年下半年开始,只有<无限挑战>和<runningman>两档综艺节目一直位于‘韩国人最喜欢的电视节目(韩国gallop每月都进行调查)’排行榜前10位。MBC的<无限挑战>,KBS的<2天1夜>和<running man>同属于一家电视公司的招牌综艺节目。

24)指帮助制作人做网络个人节目的人,他们一直帮制作人做节目,观众渐渐熟悉他们慢慢成为他们的粉丝,有的crew直接制作节目成为制作人。양띵crew就有미소, 삼식, 서넝, 후추, 눈꽃, 콩콩, 다주, 루태, 옴므等。

craft>，包含了各种各样的任务，且这些任务设计之间搭配得相当完美。2016年4月21日播出的“谁身上的泥最多？Minecraft‘搓泥之王’第一集”中，搓泥搓得最多的人最后获得了胜利<sup>25)</sup>。

<running man>和<양띵YouTube>类似，也有‘negative设计’和‘活动设计’。首先‘negative设计’中虽然设计了很多游戏，但是不同的人或是不同的小组会进行不同的游戏。前面的游戏是为完成最终游戏做准备，<running man>最终的游戏一般都是所有嘉宾进行比赛，其实<running man>最初播出的时候关于最终游戏试过很多，有铃铛捉迷藏<sup>26)</sup>、寻找嘉宾<sup>27)</sup>，福不福游戏<sup>28)</sup>，one chance mission<sup>29)</sup>等，现在主要是竞技类游戏，也就是比赛类游戏<sup>30)</sup>为主，比如挤出去、争夺战、board游戏、体育类游戏等大大小小的游戏。第二，‘活动设计’中，会根据不同的嘉宾设计不同的游戏，摆脱了所有嘉宾必须参加一个游戏的束缚，每次选择与嘉宾有关的素材、形式、地点设计不同的项目，使观众一直关注节目，以及以后邀请的嘉宾。比如 황정민, 장윤주, 정만식因演出电影<老兵>来节目宣传，一起参加了第258期节目(2015年8月2日播出)，节目组按照嘉宾们在电影中职业(刑警)特意设计了追击游戏和心理游戏。第259期节目(2015年8月9日播出)中，女演员차예련和이요원做嘉宾，节目组设计了虚拟电视剧<你为什么每天都换爱人？>，为了给电视剧选主人公节目组设计了选秀环节。

但<runningman>比<양띵YouTube>多了一个设计的环节，就是‘地点设计’。<running man>中的嘉宾不管是室内还是室外，一直在变换节目地点。地点的改变不仅对向来标榜‘(真实性)游戏秀’的节目意义重大，也对‘现实性’影响很大。通过改变拍摄地点，克服了在摄影棚拍摄的单一性，而且节目中自然而然会出现很多突发状况，使节目别具趣味。例如偶然碰到路人，发生无法预测的天气或播出状况，嘉宾在拍摄外日常生活中的样子等，都可以通过游戏或多种方式在节目中呈现出来，赋予节目活力。

<양띵 YouTube>和<running man>都是在固定的节目设计中追求变化，因此观众得熟知节目的设定才能体会到趣味。这些设定不是每次通过显示器或电视画面看到的故事情节，而是编写故事情节的系统。因此每次的故事情节不过是 <양띵 YouTube>和<running man>在多重设定中生成的一个版本(小故事)，小故事不仅反映深层结构(深层世界观)，也是偶然组合的结果。在资源库中选择不同的项目，项目之间不同的组合，都会产生不同的故事情节，因此通过基本设定产生的节目故事情节可以说是无穷无尽。

理解了节目的‘设计’之后，观众也可以按照自己的方式自己创造出不同的新故事。‘模仿양띵’是

---

25)为了攒更多的泥就要提高‘肮脏程度值’，提高肮脏程度值的方法大致有两个，一个是在矿山挖200个石头，这样肮脏程度值能提高1。第二个是在桑拿房呆3分钟的话数值能提高3，但是水分要降到-20。通过粘胶(近距离)、手雷(远距离)项目，可以妨碍其他玩家提高肮脏程度值。

26)这是最受欢迎的游戏，游戏分成两个队，一个是‘任务队’一个是‘追击队’，任务队在一个小时之内要完成给定的任务，追击队要把任务队成员的名牌全部撕掉。追击队所有人的鞋子上都要挂上铃铛才能追击任务队，被追击队撕掉名牌的任务队队员则不能再继续完成任务。

27)这个任务是在很多路人当中找到嘉宾。基本的规则跟铃铛捉迷藏类似，如果在指定时间内找到嘉宾的话，除了嘉宾以外的人全部获得胜利，如果没找到则嘉宾胜利。

28)‘一杯茶的闲暇’是这个游戏里的代表，一共有1-6号6把勺子，选择其中一个勺子，用这个勺子喝掉放有茶包的茶，喝的最快的组获胜。勺子从挖耳勺到汤勺大小不等，选勺子时可以任意改变顺序。

29)这个游戏是只有一次完成任务的机会，任务成功则全组队员可以获得免除惩罚的‘running ball’，任务失败那么全员将受到惩罚，或是没有‘running ball’的人受到惩罚。

30)但是比赛类游戏跟前面提到的游戏并不一定是相互排斥的关系，例如铃铛捉迷藏从广义来说也是比赛游戏，但是通过任务淘汰间谍或是成员这一点与捉迷藏游戏又有不同，从这一点来说可以看作是不同的游戏。



为喜爱양띵或反对양띵的人制作的节目，这个节目和深受十几岁孩子喜欢<sup>31)</sup>的‘runningman game’一样证明了观众也可以创造节目。首先看一下‘模仿양띵’，如脚注9中所说，在节目制作方式中，通过增加相似性、发展传输技术、体验者数据共享的普遍化等，无论是谁都可以生产·消费网络播放内容，使其成为可能。<양띵YouTube>中就会转播业余创作者设计任务玩游戏，甚至有时业余创作者会模仿양띵跟朋友一起拍摄节目，并且节目进行的顺序、语气、使用的词汇等也与양띵类似。虽然模仿양띵的尝试取得了许多成绩，但是在一般的网络播出的节目中，还未引起观众很大的反响。现在这些尝试只是处在自我满足，练习个人节目，或是仅仅表达对양띵的喜好。

[图1] 模仿양띵



\* 来源: <https://www.google.co.kr/webhp?hl=ko#q=%EC%96%91%EB%9D%B5%EC%B2%98%EB%9F%BC&newwindow=1&safe=strict&hl=ko&tbm=vid&start=0>; <https://www.youtube.com/watch?v=kD9d5PWuUcl>.

另一方面，‘runningman game’不仅是简单的捉迷藏水准，而是模仿<running man>，准备了名牌和任务卡，并指定了刘在石、金钟国、哈哈等成员的角色后开始玩游戏。(图2)为了游戏的公平，还单独指定一个人担任编导(裁判)，不仅可以在学校玩，公寓、大型超市、公园等都可以玩。还可以玩<running man>中的铃铛捉迷藏或是找嘉宾等追击游戏。‘runningman game’不只是简单的捉迷藏，而是不受地点、工具的限制，谁都很容易加入的游戏，具有多变性的优点。(김영환, 2011. 9. 27).

31)十几岁的孩子非常喜欢<running man>，不论是小学生还是初中生最喜欢的节目可以说<running man>了，观众群中人数最多的也是十几岁的孩子(강석봉, 2011. 10. 31; 김명은, 2012. 6. 15)。同时间段的节目还有<2天1夜(KBS)>和<真正男子汉(MBC)>，但这两个节目的收视人群年龄相对更高，所以客观上使<running man>的收视率最高。

[图 2] 小学周边文具店卖的<running man>名牌



\* 来源: SBS <深夜TV演艺>, 2012. 10. 17.

<running man>在国外同样引起很大反响,<running man>自2011年开始在日本、中国、台湾、泰国、新加坡、马来西亚、印度尼西亚、柬埔寨等地播出,特别是在中国,得到重新改写综艺节目历史的评价<sup>32)</sup>,此外在其它国家也获得了热烈的反响。韩国十几岁孩子特别爱玩的‘runningman game’,中国、印度尼西亚的青少年也特别爱玩。国外喜爱<running man>的粉丝在节目播出时积极翻译成母语,下载视频网站,并对相关的角色、游戏规则、人物关系等进行分析上传到网络上(닥터콜, 2013. 2. 7)。因此节目中比起其它真人秀,更多选择在东南亚拍摄。演出嘉宾虽然不是偶像明星,但是在国外受到了热烈关注(원용진·강신규, 2013, 344~345)。

[图3] 各国用母语翻译的<running man>



\*来源: 网络留言板(再引用김숙희, 2012. 5. 30内容)

这些对<양평 YouTube>和<running man>的观众来说,处于更深一层的资源库(游戏)比表层的小故事更重要,通过设计的游戏观众可以‘直接’体验许多新的情节。但需要注意的是,<running man>(比起其它电视节目)主要是在国外,<양평 YouTube>和<running man>(比起其他年龄层)主

32)中国浙江卫视买入节目版权,与SBS共同制作了中国版‘running man<奔跑吧兄弟>’,经过7个月的准备后于2014年10到2015年1月播出了第一季,一共14集的<奔跑吧兄弟>分15次播出,获得了4.216%的收视率(中国50个城市收视排行(CSM50)),刷新了中国综艺世上最高的记录(장서윤, 2015. 2. 4)。自2015年4月开始播出的第二季,其中第9集的收视率达5.002%,第10集的收视率达5.016%,比第一季的人气更高。在中国综艺节目收视率超过1%就算成功,超过2%就是非常成功(SBS<每日电视演艺>, 2015. 8. 12),超过5%的收视率则是非常惊人的事。有关中韩之间收视率的差异问题,我认为有很多原因,主要可归结为中国的人口数量,电视台频道多,以及统计收视率的方式差异等。



要是受到十几岁的青少年欢迎。首先，在国外受到欢迎表明在后现代时代资源库式的故事优势不只在韩国表现出来。<running man>中由资源库组合出的游戏不仅在韩国，任何地方的人都能很容易参与，如果说近代故事情节重视社会文化脉络，<running man>所具有的趣味本身就值得关注。

其次资源化的故事受到十几岁人群的欢迎，这意味着近代故事模式和后现代故事模式混合的方式比起建构故事的想象力，相对来说接触后现代故事更多的孩子们自然对资源化的故事更为熟悉。而且近代人们梦想着把小故事变成长篇故事，后现代时代的孩子们将故事的表层与深层因素分离，主要关注深层因素。这意味着新时代的新的文化体裁产生出很多新的消费者，新的消费者脱离了长篇故事情节，完美地对资源层次(游戏规则、角色、任务等)与小故事层次(通过‘模仿양띵’节和‘runningman game’获得的经验)进行了区分。

## 2)角色的资源库

创作者认为个人网络节目吸引人最重要的因素是‘亲密感’(도티, 2015; 악어, 2015; 양띵, 2015)。观众(非电视台)在个人节目中最想感受到的是‘我独享的趣味’。虽然电视台节目画面更华丽制作更精良，目标观众范围更广，但是不能满足每个人观众的需求，因此个人节目填补了这部分空白，在无数的个人节目频道中观众可以根据个人喜好选择不同的频道。而又由于耳熟能详，节目符合自己胃口，对于观众来说渐渐对节目编导产生亲近的感觉(악어, 2015)。양띵在一个采访中说，要想维持这种亲近的感觉，必须对观众以诚相待，不真诚的话就会出现隔膜，观众很快就能感觉到隔膜。所以为了让观众有种‘真是什么都说啊’的感觉，自己必须努力将自己呈现给观(장제석, 2014.1.10)。

但是如果양띵只是站在摄像机前，不管向观众呈现何种真实的样子，也只是显示器里那个为了特定目的，人为建构的一个角色，并不是实际的人物。양띵和杨志英不同，角色需要为了特殊的意义或效果故意表现某一侧面，没用的部分要果断删掉。<양띵YouTube>频道的副标题就是‘YD Gaming Channel’，<양띵私生活>节目的副标题是‘YD Real Life’，由此可知<양띵私生活>是为了那些不擅长游戏，想了解양띵私生活的人特别制作的节目频道。虽然一开始并没受到关注，但是自从她播出了一集‘大食量女人(替人吃饭的女人)’后，订阅频道数和点击数直线上升。人们从电视上看到新的食物觉得好吃或者想吃的时候，并不会马上下单或是跑出去吃，而是先搜索博客上的照片和介绍，양띵的这种想法非常奏效，她为人们制作了一个视频博客(양띵, 2015)。视频画面中女人的角色形象被清楚地建构出来。

建构的角色与‘(看上去像)演出的’的实际人物之间不存在必然的关系，这从她的书中可以知道，她的书主要是以网络内容为主，“양띵真的很能忍，想说的话也能忍住，其实我是一个有什么说什么的人。…(中间略去)… 양띵那样不行的，不可能意识不到，因为是为了节目效果。…(中间略去)… 为了扮演好양띵这个角色，想说很多话也得忍住，反而得说的很少。…(中间略去)… 以양띵的身份见朋友和以杨志英的身份见朋友我觉得应该不一样。”‘真正的’真人秀<running man>也一样。例如Gary和宋智孝虽然在<running man>中被称为“周一情侣”，但两个人并不是真正的情侣。但是将角色与实际的人物完全分开也不是容易的事，因为个人的体验，比如工作、恋爱、婚姻、思维等会自然而然地渗透到角色中。양띵的节目创意就是从实际生活中获得的，将自己做过的事，或是周围的事情制作成节目。‘大食量女人’角色也是一样，因为人们去便利店见到新出的食物总想尝一下，于

是양띵就把人们的这种性格在节目中反映了出来(양띵, 2015)。<running man>的哈哈也是也是与妻子结婚后不再以浪荡的形象自居，特定嘉宾(团队)的角色大部分来自节目外的实际生活。

[图4] 양띵的‘大食量女人’播出



\* 来源: <양띵의私生活> 频道 - ‘替人吃饭的女人! “战斗型食量特辑上”’ (<https://www.youtube.com/watch?v=evaxFYa3J48>).

角色就是该人物的‘个性’，个性不是一成不变的，而是根据对象有所不同，也就是说有的人在节目中个性明显，有的人则个性不那么明显。因此角色性格根据嘉宾互动时强时弱，一个人的角色设定不是一开始就有的，而是在与其他人的互动中形成的。양띵的角色是在与crewe的互动中，特定crewe的角色是在与其它crewe的互动中形成的，这意味着角色性格是可以不断改变的。嘉宾在游戏、任务中积累的经验，对他们现在以及以后的节目拍摄具有重要的作用，至少在节目中会遮盖嘉宾的实际性格。虽然很难区分嘉宾的实际性格与节目中表现的个性，但是这中间很明显存在着对节目录制很重的什么要素。嘉宾的外号是观众或是其他嘉宾在嘉宾角色性格的形成过程中赋予的，外号其实就是角色的代名词。有的人很容易背叛其他的人，这样的人被称为‘微脑勺(微笑+后脑勺)’，通过耍小把戏或是撒谎、挑拨成员关系的人被叫做‘三骗子(三餐+骗子)’，这些都是赋予角色的外号。

在第100集特辑中，<runningman>的编导和编辑根据实际人物的性格、外貌、力量、爆发力、才气、亲和力，以及通过其他很多节目或他们的实际职业(歌手、演员、喜剧演员、模特等)积累的形象，和在玩游戏完成任务时积累的经验等，对他们的角色进行的综合评价(图5)。评价的指标有体力、威力、智力、亲和力、综艺感、超能力六项，每一项的最高分是5分(总分30满分)。根据分析结果，刘在石获得了总分29分，名列第一。金钟国体力、智力、威力得分很高但是剩下的几项得分较低。宋智孝在各个方面都获得了较高的分数，哈哈和李光洙虽然威力值较低，但是亲和力和综艺感满分。Gary除了体力其它各项得分都比较高，池石镇体力和威力分数较低，排名最后(<runningman> 网址 <http://runningman.sbs.co.kr>)。但是很高的得分并不意味着在游戏中经常取胜，决定游戏胜负的是游戏类型、特点、游戏空间、嘉宾的能力、与其它成员的配合，以及突发状况(游戏过程中遇到的市民，天气、播出问题等)等综合因素(원용진·강신규, 2013, 348~349).

[图5] <running man>嘉宾的能力值



\* 来源: <runningman> 网址 <http://runningman.sbs.co.kr>

重要的是，通过这种方式构建的角色看上去好像保证了嘉宾的固定性，事实上却剥夺了固定性，因为从个人的特点向显示器/电视中的角色过渡已经实现，即使这种过渡是在与个人真实形象关联当中成形的。实际形象和人为建构的形象在不同设定下的游戏中合成了角色的资源库。由此积累的资源成为每次担任新角色的基础，因此个体人格存在在显示器/电视中变成了资源库式角色的存在。

### 3) 故事情节和角色生活的复合化

节目中游戏世界中展现的<양띵YouTube>和<running man>团队，根据游戏规则可以复制出完全不同的存在，即是具体方式各有不同。这与<양띵YouTube>和<running man>中游戏的差别有关。首先<양띵YouTube>中的游戏是‘数字游戏’，嘉宾作为玩家在虚拟空间中操纵角色<sup>33)</sup>。嘉宾和角色从物理上可以分离<sup>34)</sup>，因此播出时嘉宾和游戏角色的作用完全不同。游戏开始前创作者就是观众，但是游戏开始后虽然从视觉看到的是游戏角色，听觉上可以听到嘉宾的说明、其它内容、音乐等，这是网络游戏播出的一般情况。就是因为这点将网络游戏节目与其它(e-sport)游戏节目相区分。网络游戏节目与游戏节目一样，主要以竞赛为主，职业级玩家可以引起观众的惊叹，创作者把

33) character字典上解释为‘性格’或是‘脾性’，从文化体裁来看一般指依照作品内容赋予的独特个性和形象的存在，这种存在所具有的特点又可称为character。本文中同时使用这两个意义，但是本段中所说的character与第一个意思更为接近，更具体地是指游戏中的avatar。

34)即使物理上可以区分，也很难将玩家和角色完全分离。游戏角色只是玩家操作的数字世界的一个分身，这个分身原封不动地转移了玩家的个性，一个游戏开始，观众就可以通过角色想象玩家。

玩游戏变成了讲一个只属于自己的故事(이경혁, 2015. 6. 3)。

重要的是他们不需要一定要玩游戏玩得多么好，例如游戏节目中以职业玩家间相互无法预测的游戏为例，网络游戏节目中重要的是创造者的创意性解释，职业玩家既是节目的观众也是客体，创造者同样既是节目的观众同时也是引导节目的解释的主体。

反之<running man>中的游戏是‘real action游戏’。嘉宾(不管人为制作的程度有多高)在实际的物理空间中直接参与游戏，这与一般的电视节目的人物不同，与action游戏或是冒险游戏的角色相类似。只是如果说<양띵 YouTube>中的양띵(和crewe)是在虚拟的游戏空间以外，操纵游戏中的角色的玩家的话，<running man>的嘉宾则是在实际的物理空间中，扮演了角色。前者中玩家和角色相互分离，后者玩家自己就是角色。

两个节目都必须遵守游戏规则，这个空间根据是否以数字为基础(<양띵YouTube>)，还是以实际空间为基础(<running man>)而产生差异，但是二者在玩游戏的虚拟空间从现实生活中分离出来这一点是没有差异的。(不管是操纵其它的角色还是直接成为角色)必须在限定的时间内，与其它嘉宾团队一起竞争，达到预定的目标，如果没有达到就算在游戏中失败了。游戏失败意味着在游戏的世界已经死亡，游戏失败的瞬间就等于退出了游戏之外，对失败者来说意味着游戏世界的的生活不再继续。如果没有其它的挽救的方法，在游戏中失败的嘉宾(团队)的作用就仅仅剩下在游戏之外看着其他人继续玩游戏。

但是角色的生命只有一集，或者只限定在一个游戏之中。在下一集中他们将重新在游戏中担任新的角色。在这次游戏中生存到最后的成为胜者，还有像上回一样在游戏一开始就失败，只能退出游戏看别人参与的人。游戏是有限的，只有一个游戏结束另一个游戏才能重新开始。但是在实际的世界中，嘉宾的生命只有一次，但是在游戏中，却可以无限反复。摄像机跟踪拍摄游戏，此时嘉宾(团队)的肉体只能不断跟随游戏，这个肉体已经在肉体所具有的生死之中分离出来。玩游戏的嘉宾们每一集都会死每一集又会重生。他们通过不具有人格的角色来参与游戏，从物理层面来说，只是玩家=角色(<running man>)还是不等于角色(<양띵 YouTube>)的差异。

从这一点来说，<양띵YouTube>和<runningman>具有游戏性的真实性，从完全虚构的游戏世界中，嘉宾(团队)不断自我复制从而获得meta性。复位和重新开始赋予了小故事以复合化，使得角色生活也变得复合化。但是在<양띵YouTube>中，数字游戏中的角色通过复位和重新开始获得复合的生活是非常正常的事。值得关注的是<running man>，嘉宾团队参与游戏，不断调整战略，尝试多种可能。他们既是游戏中的角色也是游戏世界的玩家，不仅生活在游戏空间内部，同时也生活在外部。游戏之外的刘在石(玩家)通过游戏中建构的刘在石角色参与游戏，游戏中的刘在石因节目的特殊性，成为游戏的角色，具有强有力、不死的身体，游戏外的刘在石通过游戏中的刘在石‘再次’参与了游戏。角色和玩家的区分可以与前面介绍过的‘running man game’连起来观察，因为游戏中的刘在石与游戏外的刘在石不同，不是刘在石的刘在石角色的存在成为可能，参加‘runningman game’的十几岁的青少年在扮演‘刘在石’是，并不是刘在石自己，只是‘刘在石这一角色’而已。

反过来什么时候都可以重新开始新的生活的虚拟空间中，偶尔也会看到实际生活的真实面貌。总是在撕名牌任务中第一个被淘汰的池石镇外号是‘race starter’，因为只有撕掉他的名牌之后游戏才真正开始。虽然是调侃性的外号，他确是所有嘉宾中年龄最大的，体力最弱的。还有由于他总是想跟刘在石结对，希望和刘在石一起，所以他还有一个外号叫‘盼在石’。再者他为了赢得游戏，一会跟这些人一伙一会跟那些人一伙，所以外号叫‘芦苇哥’。<running man>中对于‘不好好跑’的人的

惩罚就是游戏世界的死亡或是驱逐，为了在游戏世界活得时间更长一些，要成为持续‘奔跑(running)’的‘人(man)’。但是无数的复原生活不仅弱化了死亡的意义，也弱化了奔跑的意义，因为可以联合一个人或者可以为了胜利不断背信弃义。

游戏世界有时也会与现实世界相逢，但是与现实空间不同，游戏世界是靠想想的规则所支配的空间。每个游戏的规则不尽相同，受到规则影响空间也会每次发生些许的变化，这其中不断重新开始的角色和情节，与其说是上个世界延续或重生的安全阀，不如说是模仿新生活的一个可行空间。这一点也是游戏节目<양띵 YouTube>和<running man>与其它文化体裁所区别的地方。通过复位和重新开始，他们的故事与传统意义上的单线、一贯的故事不同，具有多层次、间歇性、偶然性(원용진·강신규, 352~354)。

#### 4. 游戏化节目的吸纳: 观众、参与者、玩家

<양띵YouTube>中양띵扮演的角色不是游戏本身，而是通过玩游戏(讲解游戏，对游戏世界进行再创造)创造新文化的‘二代创造者’。对游戏信息进行再解释，赋予其独特的意义之后，将游戏节目文本分离成独立的系列。其它的游戏一般都事先定好开始与结束，目标和任务，但<My craft>自由度相当高，它由玩家自己设定想要达到的目标和想完成的任务。因此양띵不仅直接或与crewe粉丝一起进行创意(战争、对决、寻宝、盖房子等)，还事先定好在何种环境下使用什么规则来玩。(강희경·김주영, 2014. 9. 16). 为了让这样的节目成为现实，节目播出后通过选择组合，要创造一集长度的小故事，与其说这是对参与游戏特定文本的单纯吸纳，不如说是玩家的主导性创造。

양띵以一己之力自由创造了<my craft>的短故事，也就是说消费就是生产，但是这个消费=生产并不是自己生产自己消费，而是让别人来消费。양띵消费<My craft>同时也是对节目文本的再生，양띵的粉丝消费了节目本文。在向吸纳过渡的阶段，양띵的二次创作同时又产生了另外的二次创作。前面介绍的“模仿节目”就是典型的例子。模仿양띵节目是观众根据양띵提供的简短故事，将其变成长篇故事(体系)，之后进行的其它简短故事的再创作。这是在游戏节目制作和吸纳过程中，二次创作重复的结果(第一次是创作者的二次创作，第二次是游戏节目观众的二次创作)。

一般<양띵YouTube>的观众能够参与的部分是让观众直接参与玩游戏，在这一部分观众不仅仅只是单纯地通过聊天留言向创作者表达自己的意见，而是具有直接改变内容的资格。通过参与游戏，成为양띵节目的观众，同时还是直接进行游戏设置或参与游戏的创作主体。观众通过节目直接呈现出自己玩游戏的样子，成为玩家重复的二次创作的另一个例子。观众参与的部分不向使用者提供明确的开始、结束，系列/潜在的文本中，通过玩家参与，将综合/现实的文本构成的游戏属性原封不动地应用于节目文本中，也就是反映参与的特点建构新的节目形式(将节目自身游戏化)。



[图6] <양띵 YouTube>观众参与的部分



\* 来源: <양띵YouTube>(https://www.youtube.com/watch?v=xfniHdVnKOs).

虽然乍一看<running man>也是嘉宾做游戏,观众消费游戏,这一点与<양띵 YouTube>的二次创作重复出现相似,而且与掌握‘runningman game’长篇故事情节(体系)的十几岁青少年创作的短篇故事无异。但从running man到玩家=扮演角色的嘉宾参与真人秀的行为,与通过游戏玩家创作新的内容的양띵的二次创作仍是不同的。<running man>的嘉宾团队即是直接参与游戏,但是他们没有直接改变游戏的内容,改变游戏内容的仍然是编导。即他们不是直接创作节目的解释的主体,而只是节目的客体,从这一点来说嘉宾团队在游戏节目中与职业玩家并无很大不同。<sup>35)</sup>

虽然从制作层面来看二者有所区别,但是从吸纳层面来看<양띵YouTube>和<runningman>都发生了二次创作。显示器/电视中出现的嘉宾团队的样子或是情节展开,不过是无数情况中得出的一个较小的结果。因此对于观众来说,不仅是眼前展开的这一个故事,还能想象其它情形,并通过想象的结果吸纳到节目中。这很自然地可与资源库吸纳相关联,观众从资源库中提取的要素,相互组合构成了表层结构。提取出的要素制造出的各种故事反映了资源库,但这不是由资源库决定的结果,严格地说只是相互关联,这种关联是枯燥乏味且不固定的关系,是没有情感的关系。

在近代文化体裁中,有关主人公的故事背后一定隐藏着更长的故事,因此一个故事只有一个结局,且这个结局是无法改变的。主人公常常被刻画在不同的时间经历不同的故事,在经历中与其它角色构成相互关系,成为行使命运性行为的人物。但是这里明显存在矛盾,即如果主人公选择不同,就会有不同的命运。此时要求具有一定体系的电视剧,与编剧编写的电视剧剧本之间将产生分歧。

反之,以消费资源库为主的后现代文化体裁中,主人公的命运可以有多种可能。但是在后现代文化体裁中,与近代文化体裁一样,作品的表层,也就是电视剧水准中的主人公的命运,永远都是一样的(東浩紀,2001/2007)。每一集角色具有一种命运,一种结局。虽然以资源库为中心,角色在下一集可以经历不同的命运,但是每一个小故事都是来自于资源库,这些要素十分有限,不具备因偶

35)这种差异来源于传统节目制作生态系统和网络节目制作生态系统间的差异,电视台或付费节目中,演职人员和制作人必须严格区分,平台也是设定少数的专业发送者和多数非特定的被动接收者,采取单向传递内容的方式。游戏节目也没有很大区别,玩游戏主体(职业玩家)、转播主体、节目制作团队等通过节目沿袭了建构的线形制作结构。反之,网络游戏节目中的游戏玩家和转播主体、制作团队都是混在一个制作人(或是一个团队)里的。制作人往来于游戏文本中和文本外,通过重新解释、编辑制作出新的节目。制作人不只是传统节目中的专家,更是喜爱节目的一般玩家,具有了解观众的感受,懂得如何与观众交流的能力。因此,网络游戏节目从节目主体、制作方式、节目文本结构方式与以前的节目相区别。

然选择带来的不同结果。因此即是能重新开始，换一种视角观察的话，一次选择带来的结果既是偶然也是必然。因为同时间内只能产生一种结果，即使以后不同的要素相互建立同样的关系，也几乎不可能再现同样的结果。

通过长篇故事带来的一个结局，与多重可能性中根据不同的特定组合带来的一个结局(仅具有多种结局的可能性)，这两种情况选择哪个，这个问题不只是传统文化体裁与本文分析对象之间的差异，还是近代与后现代之间的差异。但重要的是，观众即使知道节目中角色的命运可以有多重结果，也更关注此时此刻偶然选择出的眼前的小情节。

游戏式的现实主义与游戏一样，不论何时复原之后可能重复同样的生活，这种‘不具有现实性’的生活，被认为是‘像现实中一样’。‘真实’世界中存在的所有事物，证明了现在能做的只有一次。但是‘游戏性真实’中，谁都不会死什么也不会消失。‘真实’仍然是想象的、存在于‘秀’中的奇幻的‘真实’。追求游戏中的现实主义，完全就是hyper-reality。围绕hyper-reality世界生活的人们‘想象’着复数、多重的故事。此时最重要的是，不是‘什么才是真实’，‘能否感觉像真的’。

## 5. 结论

传统的广播、电影、电视都是单向交流的空间，将发信人(作者、作家)创作的内容传达给收信人，收信人(读者、观众)被动接受，这种发信人和收信人之间的非对成性是单向媒体的典型特点。与此相对网络、游戏作为新媒体，具有发信者和收信者之间的对称性，以双向交流为特点。双向媒体通过体验者的参与，留出了改变内容的余地，按东浩纪的方式，单向媒体是一个内容创造一个故事，并将这个故事传递给接受者。反之，双向媒体要先设定好或是制定好资源库，通过这些生成很多故事。如果说前面的故事是媒体自身，后面的故事是媒体效果产生的故事。

按上面的观点，网络游戏节目<양띵 Youtube>就是双向媒体·contents，反之真人秀<running man>就是从单向媒体，通过游戏的多重性向双向媒体过渡的设计。也就是通过电视表达体验者视角的双向媒体经历。这意味着能够表现出‘游戏多重性’的新媒体的出现(网络游戏节目)，和传统媒体的新转换。传统故事的观众=如何把玩家带到游戏中。

双向媒体随着技术、社会、媒体的变化急速成长，这样的环境带来了媒体建构和故事本然形态间的裂痕。缩小单向接受的范围，代之以体验者和网络相互调整的动态接受。也就是从单向的媒体过渡到双向的媒体。制作者、接受者将一个故事想象成其它的结局、情节、角色的生活，实际上这样的多样性致力于展现一个包含媒体间混合状态的作品。上面讨论的节目和游戏、故事和原始故事间的关系反映了更广泛的媒体的全部问题，而不是网络游戏节目和真人秀间的问题。

媒体中充满游戏式的现实色彩，长篇故事衰退，深层的世界观从故事中剥离，简短、不断生成前后不衔接的故事，那么我们应该如何解释这样的媒体与其接受者。东浩纪通过提出游戏式现实主义的概念，将御宅文化和以后产生的文化对照哲学家AlexandreKojève的GeorgWilhelm Friedrich Hegel进行解释。Kojève将战后美国消费社会中出现的消费者称为‘动物’，这种表达方式与黑格尔哲学有关人类的规定有关。根据Kojève对黑格尔的解释，人为了像人，否定给定的环境的行为。即应加入到与自然的竞争中，但是与人相反，动物却不同，动物不是与自然斗争而是选择与自然共存。人类虽然有欲望，但是动物只有欲望。<sup>36)</sup> 因此，按照消费者的要求满足消费者，按照媒体的要求转

换模式的御宅族，或是大众<sup>37)</sup>比起人与动物更为接近。所谓活在现在的我们，在走向动物前，正走向最后的人类。

赞同游戏式现实主义，并享受于此的大众能归结到那个范围之内吗？新媒体相信双向反而会带来更多的想象、介入、参与，这样的新媒体可以归为默示的黑暗中吗？如果按照前面说的‘设计’的概念，觉得会有这种可能。交流为主的媒体扩大了体验者参与文本的余地，但同时意味着体验者带来的负担较之以前有所增加。游戏化的节目要求观众对自己喜欢的设定熟悉、无反抗地认同，但这对无法理解资源库的观众来说，没办法完全理解文本，无法获得趣味。观众为了从节目中获得趣味，应愿意包容‘理解资源库’带来的负担。不是进入其中是否同意的问题，而是如果不同意则无法出入其中。就好像不了解游戏规则的人，站在游戏机前感受不到机器的效果，只能呆呆地看着一样。

看到外在的人气，就如同看到了<양띵YouTube>和<runningman>的普遍性，但是这种普遍性是以理解游戏设置为前提的，因为节目已经游戏化，所以若不理解设定的门槛就无法进入界面中。从这一点来说，游戏化迫使人们认同其设定，只有接受了这种被迫才能尝试能动性和多样性。所以游戏化的节目与秉持持续观点的观众联系紧密，就像游戏中的角色获得经验值不断成长一样，持续的收看和关注会让资源库越来越丰富。虽然门槛高，但是一旦越过去，就会使观众从中获得无限的自由，这样的节目使用的方式被称为‘认同就会舒适’。如果不认同干脆就会被排斥，游戏化的电视通过每集节目，筛选认同或不认同的人，并把不认同的人排除出去，这种机制与机器并无二致。

---

36)人类与动物不同，具有自我意识能创作自身的社会关系，因为人与动物不同，具有间接、直接主观欲望。动物的欲望与它者无关，但是人类的欲望，如果没有他者则无法满足(東浩紀，2007/2012)。

37)東浩紀在论文中将御宅文化当作后现代社会的一个现象，他将御宅看作是展现日本社会，或是说是我们全社会未来的一个症候，认为大部分的人都过着动物式的生活，也就是丢失了Bios式的生活进入Zoe式生活，因此御宅成为现代人主体性进化的表现。



## 参考文献

### 1) 书籍类

- 강신규 (2013). 텔레비전 포비아와 게임 포비아. 강신규 외. 『게임 포비아』, (34~66). 커뮤니케이션북스.
- 도티 (2015). 『BJ로 산다는 것: 도티편 - 취향을 저격하는 자, 유튜브에서 흥하리라』. 몬스터.
- 악어 (2015). 『BJ로 산다는 것: 악어편 - 무한 콘텐츠로 웃음을 주는 멤버 방송의 달인』. 몬스터.
- 양띵 (2015). 『BJ로 산다는 것: 양띵편 - 초통령에서 유튜브 대표 크리에이터로』. 몬스터.
- 임종수 (2007). 텔레비전의 사회문화사. 유선영·박용규·이상길 편. 『한국의 미디어 사회문화사』, 437~486. 한국언론재단.
- 한국언론진흥재단 (2015). 『2015 언론수용자 의식조사』.
- 한국콘텐츠진흥원 (2011). 『2011 대한민국 게임백서(상)』
- 한국콘텐츠진흥원 (2015). 『2015 게임이용자 실태조사 보고서』.
- 사사키 아쓰시(佐々木敦). (2009). *ニッポンの思想*. 송태욱 역 (2010). 『현대 일본사상』. 을유문화사.
- 아즈마 히로키(東浩紀) (2001). *動物化するポストモダン - オタクから見た日本社会*. 이은미 역 (2007). 『동물화하는 포스트모던 - 오타쿠에서 본 일본 사회』. 문학동네.
- 아즈마 히로키(東浩紀) (2007). *ゲーム的リアリズムの誕生 - 動物化するポストモダン 2*. 장이지 역 (2012). 『게임적 리얼리즘의 탄생 - 동물화하는 포스트모던 2』. 현실문화연구.
- 이노우에 아키토(井上明人) (2012). *Gamification*. 이용택 역 (2012). 『게임 경제학』. 스펙트럼북스.
- 후카다 코지(深田浩嗣) (2011). *ソーシャルゲームはなぜハマるのか ゲームフィクションが変える顧客満足*. 김훈 역 (2012). 『소셜게임과 게이미피케이션으로 승부하라』. 비즈앤비즈.
- Fuchs, M., Fizek, S., Ruffino, P. & Schrape, N. (Eds.) (2014). *Rethinking gamification*. Meson Press. Retrieved from <http://meson.press/books/rethinking-gamification/>
- Harrison, L. (2014). *Gamification for business*. Motivational Press, Inc.
- Kumar, J. M. & Herger, M. (2013). *Gamification at work: Designing engaging business software*. Interaction Design Foundation.
- Malpas, S. (2002). *Jean Francois Lyotard*. 윤동구 역 (2008). 『장 프랑수아 리오타르 - 포스트모더니즘을 구하라』. 앨피.
- Radoff, J. (2011). *GAME ON: Energize your business with social media games*. 박기성 역 (2011). 『Gamification & 소셜게임: 모든 비즈니스를 게임화하라』. 에이콘.
- Walz, S. P. & Deterding, S. (Eds.) (2014). *The gameful world: Approaches, issues, applications*. MA: MIT Press.

## 2) 论文及其它资料

- 강신규 (2006). 『디지털 게임과 게임 문화에 관한 연구 - 디지털 게임이 생산해내는 경험과 의미를 중심으로』. 서강대학교 신문방송학과 석사학위논문.
- 강신규·채희상 (2011). 문화적 수행으로서의 e스포츠 팬덤에 관한 연구: 팬 심층인터뷰 분석을 중심으로. 『미디어, 젠더 & 문화』, 18, 5~39.
- 원용진·강신규 (2013). '게임화'로 구축된 텔레비전 리얼 버라이어티 쇼의 게임적 리얼리즘. 『대중서사연구』, 30, 323~363.
- 주재원·나보라 (2009). 올드미디어는 뉴미디어를 어떻게 재현하는가?: 텔레비전과 인터넷 관련 신문 보도를 중심으로. 『언론과 사회』, 17(2), 2~48.
- 채희상 (2012). 『영화의 게임성 연구: 영화와 디지털 게임의 상호매체적 관계맺기를 중심으로』. 서강대학교 신문방송학과 박사학위논문.

## 3) 新闻报道

- 강석봉 (2011. 10. 31). '일요일이 좋다 1부 - 런닝맨' 시청률 상승세. 《스포츠경향》. [Online] Available: [http://sports.khan.co.kr/news/sk\\_index.html?cat=view&art\\_id=201110310827354&sec\\_id=540101&pt=nv](http://sports.khan.co.kr/news/sk_index.html?cat=view&art_id=201110310827354&sec_id=540101&pt=nv).
- 강희경·김주영 (2014. 9. 16). 10대들의 우상이 된 유쾌한 게임 소녀 '양평'. 《한국일보》. [Online] Available: <http://interview.hankookilbo.com/v/85182a9023eb43358811d74ab1503830/#1009>.
- 김명은 (2012. 6. 15). '런닝맨' 유아부터 40대까지 잡았다! 그러나 50대 이상 '1박2일'에 못 이겨. 《스포츠조선》. [Online] Available: <http://sports.chosun.com/news/news.htm?id=201206160100122820009015&ServiceDate=20120615>.
- 김미희 (2010. 5. 9). 스타리그 연대기 1부, e스포츠의 태동기를 말하다. 『게임메카』. [On-line] Available: <http://www.gamemeca.com/feature/view.php?gid=124981>.
- 김숙희 (2012. 5. 30). 런닝맨 아랍 자막까지? 해외 인기 입증 '대단'. 《한국일보》. [Online] Available: [http://reviewstar.hankooki.com/Article/ArticleView.php?WEB\\_GSNO=10043649](http://reviewstar.hankooki.com/Article/ArticleView.php?WEB_GSNO=10043649).
- 김영환 (2011. 9. 27). '런닝맨 놀이'까지... <런닝맨>, 10대와 달린다. 《이데일리》. [Online] Available: <http://starin.edaily.co.kr/news/NewsRead.edy?newsid=01128326596384384>.
- 닥터콜 (2013. 2. 7). 런닝맨, 한류스타 부럽지 않은 국외 인기 비결은?. 《미디어스》. [Online] Available: <http://www.mediaus.co.kr/news/articleView.html?idxno=31728>.
- 장서운 (2015. 2. 4). 김용재PD "'중국판 런닝맨' 기적의 시청률로 대륙 안착한 비결은...". 《텐아시아》. [Online] Available: <http://tenasia.hankyung.com/archives/434166>.
- 장제석 (2014. 1. 10). [나름관계자다 ②] '양평' 양지영, 이 소녀가 세상을 움직이는 힘. 《게임메카》. [Online] Available: <http://www.gamemeca.com/news/view.php?gid=469132>.
- 정철운 (2011. 9. 28). [인터뷰] SBS <일요일이 좋다 - 런닝맨> 조효진 PD - "오늘도 '유르스윌 리스'와 달린다". 《PD저널》. [Online] Available:

[http://www.pdjournal.com/news/article\\_View.html?idxno=32750](http://www.pdjournal.com/news/article_View.html?idxno=32750).

이경혁 (2015. 6. 13). [Play the Game #16] 오락실의 유산 ② 동네고수와 구경꾼 - e스포츠의 원형. 《미디어스》. [On-line] Available: <http://www.mediaus.co.kr/news/articleView.html?idxno=48802>.

#### 4) 网站

나무위키 (namu.wiki).

양띵 YouTube(YD Gaming Channel) ([www.youtube.com/user/d7297ut/about](http://www.youtube.com/user/d7297ut/about)).

양띵의 사생활(YD Real Life) ([https://www.youtube.com/channel/UCHcDLOhRi\\_WkDJ3zOM3FehQ](https://www.youtube.com/channel/UCHcDLOhRi_WkDJ3zOM3FehQ)).

SBS ([sbs.co.kr](http://sbs.co.kr)).

SBS <일요일이 좋다 - 런닝맨> ([runningman.sbs.co.kr](http://runningman.sbs.co.kr)).

For the Win: Serious Gamification ([gamifyforthewin.com](http://gamifyforthewin.com)).

Gamification of Everything ([www.wired.co.uk/events/2011/09/29/the-gamification-of-everything---convergence-conversation](http://www.wired.co.uk/events/2011/09/29/the-gamification-of-everything---convergence-conversation)).

Newzoo ([newzoo.com](http://newzoo.com)).

# 短九十年代，国产游戏的历史和文化初探

邓剑

上海大学文化研究系博士生

## 1 前言

2015年，中国<sup>1</sup>游戏产业收入1407亿元人民币<sup>2</sup>，成为全球第一大市场，如此大的体量，自然会引来学界的关注。不过，综观前人研究，单单以产业为瞭望镜观照游戏，似乎又限制了研究者的眼界，以致目前的游戏研究出现了明显的扎堆现象：以2000年为分水岭，之后的网游、手游、高性能主机游戏研究较多，之前的街机、8位主机游戏、电脑单机游戏研究却很少。这恐怕一面是产业不成熟致文献资料不多，另一面研究者缺乏身体经验之故。这种“断层”现象引起了笔者的警惕，一些重要的研究对象及相关记忆正随技术更迭逐渐消失，研究者如不能及时爬梳史料加以研究，那么有效的中国游戏文化“探源”工作恐将变为不可能，这未免可惜。国产电脑游戏（下文简称国产游戏）正是其中一例。历史上的国产游戏销量虽不高，影响却不小。尤其在90年代中期，玩家与业界人士以纸媒为阵地，围绕“国产游戏”的一系列讨论，直接促生了中国的游戏文化圈。因此，对国内游戏文化的系统研究，本该以国产游戏为源头，循循进入其他领域，方可见其全貌。有感于此，本文以“短九十年代”的第一批国产游戏为中心，爬梳游戏“史料”，从文本现场进入文化讨论，以期管窥中国游戏及其文化的历史脉络。当然，限于篇幅，本文只是一系列有关中国游戏文化研究的起点。

## 2 短九十年代与国产游戏现场

讨论国产游戏前，应先阐释“国产”这个概念。“国产”本意是指“本国生产之物”。如以中国为例，“国产”就是指“made in China”、“中国制造”。当然，这纯粹是语义学的解读，它还有政治学的“含蓄指意”<sup>3</sup>。首先，“国产”这个概念是近代民族国家形成后的产物。其次，它隐喻了不平等的“近现代资本主义殖民体系”，以及由近现代历史决定的本国在该体系中所处的位置。对于像中国这样有过被殖民历史的“后发国家”，“国产”一面指涉了主体意识的觉醒，一面又具有政治与文化反抗的意味，它的能指/所指显然比发达国家更加丰富与饱满。

那么中国的“国产游戏”是否也继承了近代以来“国产”<sup>4</sup>的政治学意涵呢？这还得返回九十年代国产游戏所处的历史语境里考察。80年代初至90年代早期，与现代世界体系重新接轨的过程里，中国出现了游戏市场，且逐步形成了以“市场”为全集的游戏产业链<sup>5</sup>雏形。这当然是一个有缺陷的产业链构造，它缺少了以游戏制造业为基础的“下部结构”<sup>6</sup>，等于复制了鸦片战争以来的市场形态，形成了一个为海外游戏独占的、没有“国货”的殖民市场<sup>7</sup>。这些海外游戏要么

<sup>1</sup> 本文的国产游戏均指九十年代中国大陆游戏公司制作的游戏，不包括港澳台地区。

<sup>2</sup> 数字来源：中国音数协游戏工委、伽马数据、国际数据公司共同发布的《2015年中国游戏产业报告》。

<sup>3</sup> 参见Stuart Hall编，徐亮、陆兴华译《表征》[M]北京：商务印书馆，2013：P56

<sup>4</sup> “国货”是大家更熟悉的说法，用来指代我国自己制造的工业品

<sup>5</sup> 早期游戏产业链从80年代的游戏厅、硬件制造商、盗版软件烧录商这样的点状形态，逐渐在90年代扩展成一个集软件、硬件、纸媒、渠道、各类经营点、协会组织的产业链的雏形状态。

<sup>6</sup> 桥梁工程学概念，“下部结构”包括基础、桥台和桥墩。

<sup>7</sup> 不过，这是一个由盗版游戏软件主导的市场。在1992年北京金盘电子有限公司首任主编陈宇代理《where

直接表达原产国的文化<sup>1</sup>，要么不自觉地参杂原产国的思维方式、历史及文化逻辑<sup>2</sup>，在逐渐成熟的玩家群中间复苏了近代以来一直为主导话语强调的殖民记忆，因而在现实维度里激起了玩家的反抗。以《乌鸦·乌鸦 叫》一文为玩家主体意识觉醒的标志，生产作为文化反抗的“国产游戏”成为了九十年代形成中的游戏文化圈（见表 1）的中心议题。因此，可以推论，国产游戏也具备和“国产”概念一样的政治学“含蓄指意”。

表 1 游戏文化圈里的刊物（1994~1998）

	科技类	著作	游戏杂志
89	《家用电器》 《无线电》		
90		《电子游戏入门》 《任天堂游戏攻关秘诀》	
91		《电子游戏一点通》 《电视游戏玩法 200 问》 《九大节目详解：电视游戏攻关法》	《电子游戏指南》（电玩迷）
94			《电子游戏软件》《中国游戏机杂志》《家用电脑与游戏机》
95			《大众软件》《电玩一族》
96			《电子游戏与电脑游戏》
97			《游戏天地》
98			《游戏机实用技术》《软件与光盘》 《游戏世界》《最新电脑游戏试玩速递》

PS：本表没有列出一些常设游戏栏目的综合类杂志、报刊及电视节目。

玩家主体意识的觉醒与“国产游戏”文化反抗性的确立，也就直接促生了“短九十年代”这个概念。具体说来，“短九十年代”以 1994 年 10 月金盘公司游戏部发表首款国产游戏《神鹰突击队》为开端，以 1998 年 6 月第一批国产游戏公司退出游戏业为终结。它表现出中国游戏史在上世纪末的三个独特性：第一个独特性集中在“短九十年代”的开端，即在国产游戏起源过程中，国产游戏硬件与软件的连续性问题；第二个独特性集中在“短九十年代”的中节，即在“中国意象”的建构过程中，海外游戏与国产游戏的连续性问题；第三个独特性集中在“短九十年代”的终结，即市场与技术变革过程中“中国制造”与“中国代理”的连续性问题。这三个连续性统合在国产游戏与中国社会的辩证关系之中。不过，由于第三个独特性牵扯到另外一个主题，即“二十一世纪”中国游戏的“资本主义”转向问题，本文限于篇幅不能对它详细讨论，仅以国产游戏文本为中心，讨论“短九十年代”的另外两个独特性及其带出的游戏文化论题。

返回到“短九十年代”具体的游戏文本中，11 个新成立的游戏公司 / 工作组共面向中国玩家推出约 36 款游戏文本（见表 2），即我所谓的第一代国产游戏<sup>3</sup>。

is Carmen Sandiego?》这款游戏之前，中国大陆没有通过正规渠道引进的海外电脑游戏。

<sup>1</sup>比如风靡中国的「影の伝説」，向中国玩家讲述了忍者英雄营救公主的故事，游戏人物的忍者着装、武器、动作、文字符码、音乐音效等视听表层也表现着日本的忍者文化

<sup>2</sup>以日本光荣株式会社的「三國志」系列游戏为例，游戏把三国的“城池”概念去历史化地偷换为战国“城”的概念，并以“落城”作为制胜的基本条件，看似取材自中国历史，但其玩法在一定程度上，错位地再现了日本的战国史。

<sup>3</sup> 2000 年前的游戏产业尚不成熟，相关数据匮乏。本文数字是经过近三年考证的结果，如有疏漏，还请读者不吝赐教。

表 2 1994.10~1998.6 中国第一代国产游戏

年代 公司	1994	1995	1996	1997	1998	1999
金盘 (1993-1998)	神鹰突击队	波加战争 冲锋号 病毒大战 巧克力abc 巧克力word	历史大登陆 城市大攻坚 未来大核战 铁骑喋血 成吉思汗	鸦片战争 八一战鹰	丁丁闯美国 (未发行) 世界枪王 (未发行) 万里长征 (未发行) 抗美援朝 (未发行) 兵圣孙子 (未发行)	
西山居 (1995-)			中关村启示录 中国民航	剑侠情缘	抗日——地雷战	决战朝鲜
前导 (1995-1998)			官渡	赤壁	水浒传——聚义篇 齐天大圣 红楼梦 (未发行) 荆州 (未发行) 格萨尔王 (未发行)	
吉耐思 (?-1997)			甲A风云 中国球王 地道战			
伟地 (?-?)						
外星科技 (1993-)				侠义豪情传——禁烟风云		
百思特 (?-1997)				烈火少林		
腾图发行 (1994-1998)				美猴王 水浒英雄传——火之魂 火狐狸	镜花缘——百花仙子 皇朝霸业	
尚洋 / 逆火 (1995-2000)				血舞——保卫中国 天惑		战国——嗜魂之旅 世纪战略 烈火文明
创意鹰翔 (1996-)				生死之间	生死之间2末日传说	
目标 (1995-)					铁甲风暴	神州风云录 神州英雄传 神州霸王传

Ps: 1995年4月目标公司成立后,曾制作过《铁蹄惊雷》、《运动弹珠台》等游戏,但这些游戏只是为海外代工的产品,未列入本表。同理,厦门盘古公司于1997年开始发表游戏作品,但其作品以台湾玩家为发行对象,故也未列入表中。这些作品是《大唐英雄传》、《花木兰》、《魔日传说》。1999年里,非第一批游戏公司开发出的游戏,没有列入本表。

这些游戏可以分成三类:第一类是1994年10月至1996年里,金盘公司游戏部推出的9款游戏(蓝色表格),它们是最早的国产游戏;第二类是1996年至1998年6月里,既存的11个游戏公司发售的21款游戏(橙色部分)以及未发售的6款游戏(橙色部分),从数量与题材上判断,它们是当时主流的国产游戏;第三类游戏是1996年至1998年6月里,腾图等5个公司/工作组发售的其他6款游戏(绿色表格),它们数量不多,在文化表现上也与海外游戏无异,本文里不做讨论。为使读者对“短九十年代”有更加直观的了解,不妨把当时“游戏宗主国”——日本——的游戏数据拿来作比对。1992~1998年的7年里,光出现在Fami通(ファミ通)best30里的游戏软件就有2339个<sup>1</sup>;1994~1998年间,游戏企业数竟从178个增加到247个<sup>2</sup>。对比日本,足以窥见中国的“短九十年代”在世界游戏史的位置,它的微渺处境也转喻了中国与现代世界体系的关系。

### 3 国产游戏的缘起

“短九十年代”的第一个独特性,即国产游戏硬件与软件的连续性问题,它本身统合在国家现代化叙事的历史逻辑里。原来,由于中国与现代社会体系长期隔绝,在东亚各国里,中国对游戏机这种“第九艺术”知晓得最晚。国人大概是在70年代末期才耳闻了游戏机<sup>3</sup>,80年代初,一些沿海城市的游乐场推出街机游戏后,才得以亲见。之后,国产游戏硬件制造迅速成为“科教兴国”这一国家现

<sup>1</sup> 数据来源:メディアクリエイト編「2000年テレビゲーム流通白書」收录田中辰雄的文章「世代交代期のゲーム産業分析—次世代機の登場で市場で何が起こるか—」

<sup>2</sup> 数据来源:新宅純二郎、田中辰雄、柳川範之「ゲーム産業の経済分析コンテンツ産業発展の構造と戦略」[M] 東京:東洋経済新報社,2003:p111

<sup>3</sup> 目前能够找到的最早提及电子游戏的文章是1977年1月29日《电子计算机动态》刊登的刘秀月翻译Margaret K. Butler的文章《计算机展望》。



代化叙事里的一环<sup>1</sup>。在“科技”层面，游戏机具备“高科技”的计算机硬件特征，与国家现代化发展的时代需要不谋而合。在发展社会主义市场经济的激励下，一些国营的、集体的企业陆续将电子游戏生产纳入自己的经营范围<sup>2</sup>，1983年左右，广西桂林市终于生产出我国第一台电子游戏机<sup>3</sup>，直至80年代末90年代初，“南方沿海形成大规模的游戏机生产能力”（孙立军，1993）。在“教育”层面，自八十年代计算机进入普通人的视野始，现代化人才就被主导话语简化为能够熟练操作计算机的新人。1984年，邓小平指示“计算机的普及要从娃娃抓起”<sup>4</sup>，普及计算机教育因此成为一个时代的口号。在此背景下，电脑与游戏机的“私生子”——学习机的开发甚至得到了公部门的直接支持<sup>5</sup>，终于1986年成功问世。从游戏硬件不断“借壳”的发展史可以清楚地发现它与“国家现代化叙事”之间的辩证关系，“国家现代化叙事”为发展游戏硬件提供了历史契机，而游戏硬件的“高科技”构造本身就有为“国家现代化叙事”这个历史逻辑服务的一面。

再回到游戏软件的论述中来。从游戏硬件到游戏软件，虽然生产主体从国营、集体单位变成了私营企业，生产机制也从行政主导变成市场选择，但游戏硬件（为“国家现代化叙事”服务）的历史逻辑却没有因此断裂，反而在游戏软件（文本）里得到了更加清晰的表达。还是进入具体的游戏文本里，1994年10月~1996年蓝色表格里的游戏是最早的国产游戏，它们全由金盘公司游戏部开发，并被分成两类主题（表3）：一是，国防教育系列游戏；二是，学电脑系列游戏。我把它们统称为教育系列游戏。限于篇幅，本文仅举其中两例游戏说明教育系列游戏（即早期的国产游戏软件）与“国家现代化叙事”之间的关系。

表3 教育系列游戏（1994年10月至1996年）

国防教育系列	神鹰突击队	冲锋号	波黑战争	城市大攻坚	未来大核战	历史大登陆
学电脑系列	巧克力abc	巧克力word				
其他	病毒大战					

“国防教育系列游戏”《历史大登陆》（如图1）里，玩家作为东方军事学院的一名学员，进入6个不同军衔的战术专修室，接着进入战争模拟场景，指挥战役。如果玩家不了解军事作战原理，可以在游戏里观看一段军事视频录像，习得必备的作战知识后，进入游戏，赢取战争。

图1 历史大登陆

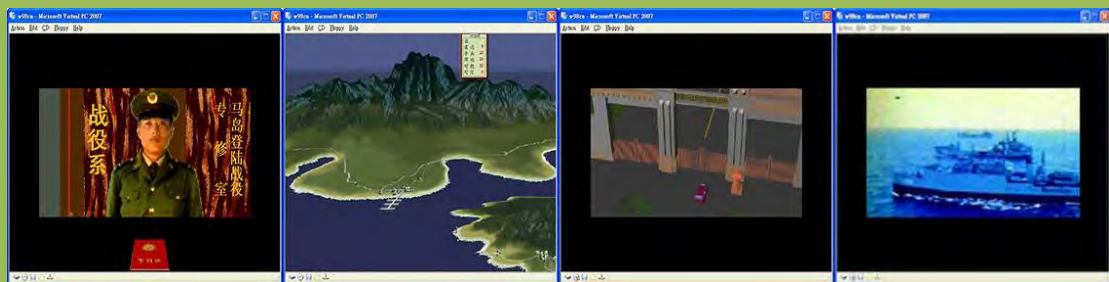
<sup>1</sup>文革结束后第一年，邓小平复出召开的首个会议即是“科学和教育工作座谈会”，他在会上直截了当地说：“我们国家要赶上世界先进水平，从何着手呢？我想，要从科学和教育着手”。

<sup>2</sup>这些企业包括桂林计算机公司、黑龙江省国营八二三三厂、福州无线电六厂、北京电脑技术应用研究所、北京电子游艺技术研究所、洛阳市电子娱乐公司、武汉生物试验设备一厂、北京市金钟电子有限公司、桂林游戏机公司等。

<sup>3</sup>似乎确切时间缺乏具体的文献记载。但自91年开始，有多篇文献用相同语句陈述这样一句话“80年代初期，国产第一台电子游戏机在广西桂林市诞生”，这应该是相互之间不断抄述之故。基于对游戏文献的梳理，笔者基本采信这种说法，并以为苑秀国在1996年的描述：任天堂问世后，“时隔不久，我国第一台电子游戏机也在广西桂林诞生了”应比较可信，即第一台国产游戏机应在1983年7月或其以后诞生。邱纯甫于1990年6月14日在中国游艺机游乐园协会电子游戏行业委员会成立大会上的讲话也为这种说法提供了佐证：“中国游协电子游戏行业委员会的成立，标志着经过八年艰苦创业历程的我国电子游戏行业进入了一个崭新的发展阶段”。如果他说的艰苦创业与游戏机制造相关，那么从当时往前推算8年，正好是1983年左右。

<sup>4</sup>1984年2月16日元宵节，邓小平同志参观上海中华福利会儿童计算机活动中心，在观看完李劲和丛霖两位小学生的计算机操作表演后，邓小平指示“计算机的普及要从娃娃抓起”。

<sup>5</sup>比如，电子工业部第48所参加研制中华学习机“小蜜蜂-I”（XMF-I）型，该产品的研制任务也被列入国家“七五”科技攻关项目和“星火”计划；1987年，时任国务院副总理李鹏专门出席并剪彩中华学习机系列展示会等。



“学电脑系列游戏”《巧克力 word》(如图 2)里,玩家可以通过内设的“捉小偷”(图片里的游戏)、“喊号儿”、“圣诞树”、“打气泡”、“扔炸弹”5 个小游戏训练打字的指法、学习英语单词。

图 2 《巧克力 word》



玩家通过按键英文字母,达成游戏通关

通过这两款游戏可以看出,虽然两类教育系列游戏内置的教育诉求有所不同,前者是为了培养玩家的国防素养,后者是为了训练玩家的打字能力,但把“教育”与“游戏”杂糅在一起的做法却别无二致。这直接体现了游戏软件对游戏硬件历史逻辑的继承,业界人士认为“电子游戏是通往电脑世界的捷径”<sup>1</sup>,不断尝试在游戏软件里探索“教育”的可能性,试图通过国产游戏培养玩家的计算机操作能力,以此达到为国家现代化建设输送人才的目的。所以,“短九十年代”初期,国产游戏软件当然不是一套程序这么简单,它还承续了国产游戏硬件以来游戏为“国家现代化叙事”服务的历史逻辑。既然如此,这种历史逻辑的具像符号——“中国意象”登场,也就不足为奇了。

#### 4 “中国意象”

国产游戏的缘起并非一帆风顺,市场与技术两大难题直接威胁着国产游戏的生存<sup>2</sup>。在“短九十年代”初期,金盘作为市面上唯一有产品面试的游戏公司,

<sup>1</sup> 1994 年 8 月,中国首批游戏杂志《家用电脑与游戏机》第 2 期的封面口号。

<sup>2</sup> 资金方面,这些新公司/工作组普遍缺乏稳定、充足的资金支持,多为“小作坊”经营;人员结构方面,制作人员多自软件业跳槽来,缺乏游戏制作与运营经验以及做实业的精神与视野;技术方面,这些“小作坊”缺乏策划、美工、程序等游戏设计方面必要的尖端设备与人才;生产方面,各自为战的特点使“小作坊”普遍对同行缺乏了解,开发及经营策略与市场脱节,开发出的产品不仅过时,性价比还低;市场方面,



试图以“兵棋”<sup>1</sup>为核心玩法，生产自主创新的游戏。因此，“短九十年代”初期，“国产游戏”的能指其实是它与海外游戏区别开来的使用价值，即有“中国特色”的游戏。但这些游戏显然犯了设计的大忌——操作复杂，不易上手，除开《神鹰突击队》热卖外<sup>2</sup>，其余产品销量皆欠佳。然而，九十年代中期整个软件业的繁荣掩盖了游戏业的困境，其他软件公司也因软件业的景气而涉足游戏业。在比较浮躁的气氛下，各个游戏公司一面碍于自身技术/市场方面的短板，一面又试图承续/发扬“国产游戏”的文化反抗性，因此，不约而同地采取了“中国意象”的市场生存策略。

所谓“中国意象”，是指困局下的第一代国产游戏公司在一些爱国主义事件<sup>3</sup>的影响下，运用隐喻的修辞手法，在游戏题材、故事、场景、开场/过场动画、角色设计、装备饰物、图文、音声、细节表现等视听表层给游戏文本植入中国元素，使游戏散发中国气质，它的核心诉求是在游戏文本里编码“中国”的在场，把玩家织入以市场为标的物的“想象的共同体”里。可以看出，“中国意象”的市场策略其实是把玩家对国产游戏“使用价值”的消费引向符号价值，以掩盖使用价值上的短板。我们大致可以归纳出“中国意象”的三种类型：1、中国历史；2、古典名著；3、当下现实。

表3 “中国意象”的游戏（1996~1998年6月）

历史	古代史	成吉思汗 官渡 <sup>4</sup> 赤壁 皇朝霸业 剑侠情缘 烈火少林 荆州（未发售，下标为“未”）
历史	近代史	鸦片战争 侠义豪情传——禁烟风云 地道战 抗日——地雷战 八一战鹰 万里长征（未） 抗美援朝（未）
	古典名著	美猴王 齐天大圣 水浒英雄传——火之魂 水浒传——聚义篇 镜花缘——百花仙子 兵圣孙子（未） 格萨尔王（未） 红楼梦（未） 荆州（未） 官渡 赤壁
	当下现实	中关村启示录 中国民航 甲A风云 中国球王 血狮——保卫中国 <sup>5</sup>

历史类游戏又可分为古代史与近代史两类游戏。古代史游戏重述中国历史故事，再现历史人物、装束、古代建筑、官职系统等古代中国的风貌，且玩法丰富，涵盖了SLG、RTS、SIM、RPG、FTG<sup>6</sup>等多种类型，试图通过多样化的游戏交互技术延展玩家的日常生活经验<sup>7</sup>，把玩家的日常生活拉回经过想像性再制后的古代中国。近代史游戏，除了包括古代史游戏的大部分特征外，主要在故事情节上强调近代中国面临的历次亡国灭种的危机。这类以反帝反殖为叙事中心的游戏，多采用RPG角色扮演<sup>8</sup>的形式，通过游戏替身把玩家与中国的命运勾连起来，是

市场充斥着海量的海外盗版游戏，盗版技术日臻完善，制作周期从1996年的6个月下降到1998年的1个月或者更短，逐渐形成集团化、产业化的发展趋势。

1 “兵棋”本是一种军事沙盘推演游戏，经过电脑化实现后，玩法复杂、不易上手，在世界范围内都也只能算作小众游戏。

2 两年内共销售两个拷贝，投资11.8万赚回230万，并且推出了韩国版。数据来源：《“中国游戏第一人”杨南征：军人、兵棋与商业游戏》对杨南征的采访，参见<http://www.9k9k.com/youxirs/13906.html>

3 这些事件包括1994年，中宣部颁布《爱国主义教育实施纲要》、1995年《乌鸦、乌鸦叫》一文震动中国游戏界、1996年《中国可以说不》一书发行、1996年天津“光荣四君子事件”等。

4 中国古代有史传不分的文史传统，因此一些文学也带有叙史功能。因此，本文没有分割《官渡》、《赤壁》、《荆州》（未发售）在“中国意象”中的类型，将它们既列入了“历史”，也列入了“古代名著”。

5 严格说来，《血狮》并未明确指涉中国现实。不过，游戏的立意利用了当时的时事热点，并辅以煽动性宣传，激起了玩家群体极大的爱国热情。不得不说，《血狮》的市场成功，正在于它刻意制造了与玩家心理现实的共鸣。因此，笔者以为《血狮》是一部不折不扣的现实主义的游戏。

6 SLG=策略游戏、RTS=即时战略游戏、SIM=模拟游戏、RPG=角色扮演游戏、FTG=格斗游戏。

7 从技术发展的角度，笔者并不赞成既有的虚拟—现实的经验分割方法，认为虚拟也是现实的一种类型，不过是尚待实现的现实而已。

8 《八一战鹰》在策划上虽然是一款模拟飞行FPS游戏，但因为开发者技术能力不足，该游戏在飞行模拟与射击体验方面都不能算成功。不过，游戏只站在中国立场单方面叙事的作法，让笔者更愿意将这款游戏看

以爱国情绪动员玩家情感的有效叙事策略。古典名著的“二次创作”游戏多取材四大古典名著，此外还有清代文人李汝珍的长篇小说《镜花缘》。这些游戏不仅从原著里节选章节来架构叙事，还从传说故事、民间戏曲、电视剧里选取素材，来丰富故事情节，并将诸如五行原理、诗词、古乐、等中国传统文化要素融入游戏中，炮制浓郁的中国文化氛围。现实题材的游戏，把 90 年代深化改革作为世界观背景，抓取最能体现当时中国经济 / 社会高速发展的热点现象（包括中关村崛起、民航起飞、中国球市的火爆三大热点），试图以“非虚构”的方式打通游戏文本、符号化的中国以及日常生活三者的联系。

为了更加直观地说明“中国意象”，本文以《赤壁》为例，来呈现它的文本构造（如图 3）。《赤壁》运用了三国题材、人物、仿古建筑、服饰、中国风声乐、汉字来营造“中国”的在场，玩家意识因此被完全包裹在三国的符号世界里。可以看出，《赤壁》背后的“中国意象”试图发挥类似意识形态的功能，把玩家询唤为主体，使他们从中国符号里获取消费的满足与快感。因而，玩家对《赤壁》使用价值的消费就被有意地引向符号价值。此时，《赤壁》的能指也发生了漂移，由《赤壁》是中国人自主制造<sup>1</sup>的游戏移向《赤壁》是表现“中国意象”符号价值的游戏。

图 3 《赤壁》



从使用价值到符号价值，“国产游戏”能指的漂移就究竟意味着什么？这就引出了“短九十年代”的第二个独特性，即在“中国意象”的建构过程中，海外游戏与国产游戏的连续性问题。不过，对这个“连续性”的解读，得先从解题游戏独特的软件构造开始。

游戏软件有一个“视听—交互<sup>2</sup>”的软件结构，虽然它也可以如电影、电视一样观看，戏曲、流行乐一样倾听，但它的核心表达方式是交互，即游戏设计师们经常提起的“玩法”。游戏的“玩法”，决定了游戏的本质。比如，《魔兽争霸 3》与《DOTA》使用了相同的角色，但玩法（交互）不一样，本质上两者被认为是不同的游戏<sup>3</sup>；而《DOTA》与《英雄联盟》使用了不同角色，却有一致的核心

作拥有极强意识形态代入功能的 RPG 游戏。

1 这里的自主制造，是指自主生产游戏新玩法的游戏。

2 在游戏里，交互亦可理解成游戏设计师们经常提起的“玩法”。

3 当然，这不妨碍人们把运用了不同玩法、相同角色的游戏视为同一个游戏系列。

玩法，一般被认为是相同的游戏。所以，“玩法的构造”是游戏的本质<sup>1</sup>，也是判断一款游戏与其他游戏相互关系的唯一标准。

清楚游戏的软件结构后，也就可以论述海外游戏与国产游戏的连续性问题了。仔细考察这些“中国意象”游戏，可以发现它们几乎都有一个置换来的“隐含结构”，即采用类似漫画“盗作”的手法，以海外游戏为模版，一面保留海外游戏的玩法，一面又剥离它们的游戏角色、场景、图文、声乐等视听要素，再替以表现中国的元素（见表 4）。如此下来，一款海外游戏就易容为“国产游戏”了，可以说，这其实是消费社会以来的文化复制术在游戏领域的延伸。

表 4 “中国意象”游戏与它的原版

国产游戏	原版游戏	原版国家 / 地区
甲 A 风云 赤壁 水浒英雄传——火之魂 血狮——保卫中国 齐天大圣 皇朝霸业 水浒传——聚义篇	Champion football manager Warcraft2 Ripley's Believe It or Not!: The Riddle of Master Lu Command & Conquer Diablo SimCity 2000 借鉴了《Diablo》的装备体系，或许没有特定原版	欧美
官渡 抗日——地雷战 八一战鹰 成吉思汗 地道战 鸦片战争 水浒传——聚义篇	三國志 V 三國志孔明伝 エースコンバット 日本战棋 RPG 游戏，没有特定原版 吸取了许多日本游戏的基本元素，或许没有特定原版 融合了日本 SLG、RPG 游戏的元素，或许没有特定原版 融合了日本 S·RPG 游戏的元素，或许没有特定原版	日本
中关村启示录 中国球王 剑侠情缘 美猴王 侠义豪情传——禁烟风云 镜花缘——百花仙子	明星志愿 明星志愿 仙剑奇侠传 仙剑奇侠传 金庸群侠传 大唐诗录	台湾

PS:1.《中国民航》为原创度颇高的文字图形游戏，没列入上表

2《烈火少林寺》借鉴了日本格斗游戏的风格，笔者并没有亲见，存疑，未入表。

还是以《赤壁》为例，来说明“中国意象”内隐的“盗作”手法。《赤壁》基本上可以被视作《Warcraft2》的中国翻版，二者的界面、游戏机制、规则、设定、操作、流程、叙事特征等交互层面的设计几乎完全一致，本文仅就游戏里的一帧画面做简略比较。如下图 4 所示，二者在界面布置上极其相似，都由游戏镜头与菜单命令栏组成，菜单命令栏把游戏镜头包住。菜单命令栏列的上部都是矿物栏，侧部则是功能栏，只是左右位置不同，《赤壁》在右、《Warcraft2》在左。系统选单（Menu）下方均是游戏小地图，小地图下方显示“英雄”的各项数值。通过图片可以很直观地看出《赤壁》与《Warcraft2》的相似度极高。相似的界面布置本身就是相似的交互设计的视觉表征，可以此推论《赤壁》就是《Warcraft2》的“盗作”产品。当然，《赤壁》只是其中一例，这些具有“中国意象”的国产游戏或多或少都具有“盗作”的嫌疑。

图 4 《赤壁》与《Warcraft 2》

1 “玩法的构造”类似于日本学者研究 ACG 作品时提出的“物语的构造”（大塚英志，2000）或者“数据库”（东浩纪，2001）的概念。





国产游戏一面窃用海外游戏的交互结构（使用价值），一面摆出文化反抗的架势（符号价值），体现了海外游戏与国产游戏之间诡异的连续性。当然，这也是“中国意象”的吊诡之处：“国产游戏”其能指从使用价值向符号价值漂移，看似以视听化呈现的方式强调了国产游戏的“含蓄指意”，其实是在消解“国产游戏”这个概念。原来，游戏作为当下最新的媒体形式，它的“新”体现在它以“交互”为核心的软件构造上。“交互”创造了一个与人类生活世界连通的供意识寄居的新空间，让纯粹的“受众”可以摆脱身体与世界的物理限制，通过个人意识介入媒介的方式，延展个人的生活经验。如果把游戏视作一个空间装置，或者更进一步，视作最新的意识形态装置<sup>1</sup>，那么交互作为不需要语言、图像参与的新的传播与操控手段，像万有引力一样在潜移默化中操弄着各种规则，规训玩家思维的路径、行动的可能性、身体感觉、情感结构等等。国产游戏与海外游戏在交互结构上的连续性其实是把国产游戏变为了海外游戏的镜像。好比一个人，她/他的身体是黄皮肤、黑眼睛的中国形象，但脑袋里面却填满了西方思维。这当然是主动把国产游戏建构为海外游戏的“他者”，两者之间构成了黑格尔所说的主奴关系。因此，“中国意象”其实是国产游戏的悖论，无形中消解着“国产游戏”这一概念。

#### 4 “短九十年代” 国产游戏文化论

分析完“短九十年代”国产游戏的文本现场后，就可以进入有关国产游戏文化的讨论之中了。“文化”历来是人文社会科学里最难界定的概念，从不同的角度出发，可以有不同的概念界定。“游戏文化”亦然。下文试图从游戏文本与游戏的主体两个方面讨论“短九十年代”国产游戏呈现的文化特征。

##### 4-1 国产游戏是主导文化的延伸

按照斯图尔特·霍尔“文化涉及的是‘共享的意义’”的观点，“短九十年代”国产游戏的文本确有它独特的文化言说。不过，相比海外游戏天马行空、光怪陆离的设计，国产游戏以“中国意象”为中心的文化言说呈现出单一、刻板、不自由、想象力受限的特征。这种文化言说方式源于它与主导文化<sup>2</sup>共享了一套意义系统，试图发挥主导文化一般的规训功能。故而笔者将“短九十年代”国产游戏视为主导文化在游戏领域的延伸。这恐怕一面是由于游戏业起步期里，作为“集

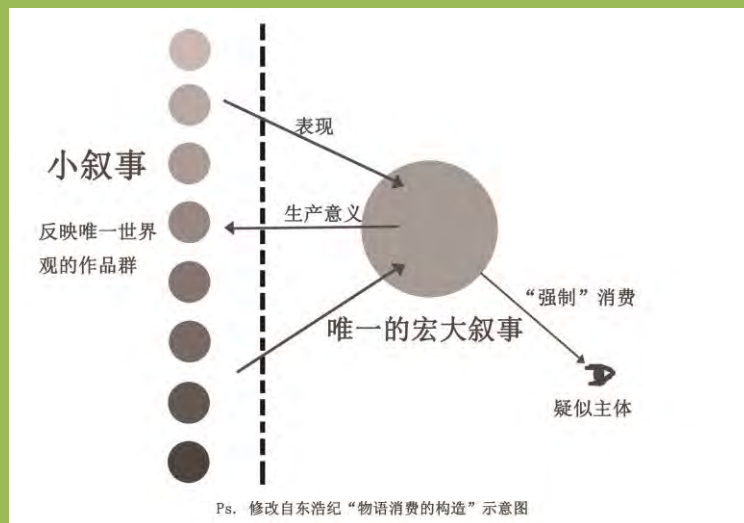
<sup>1</sup> 当然，由于技术限制，“短九十年代”国产游戏意识形态装置的功能并没有有效展开。

<sup>2</sup> 主导文化是一个没有定论的概念，本文的主导文化是指表达国家主导意识形态的文化。

合体”的游戏开发者<sup>1</sup>文化素养比较简单，很难在短时间内完成从“程序员”到“文艺工作者”的身份跨越；另一面，国产游戏以反抗“文化殖民”的方式来实现自我定位与自我表述，使得它只能从“宏大叙事”里寻求思想资源与认同基础之故，反而限制了“国产”游戏多样的可能性。

如以九十年代的日本游戏为参照，国产游戏呆板的文化气质就越发明显。按照一些日本学者的观点，日本在战后经历了“宏大叙事”的崩溃，70年代日本进入消费社会以后，根据“小叙事”重构私人化的“宏大叙事”，以此重建青年人的身份认同，就成为了新兴的青年文化媒介的一个主要功能。多样态的“小叙事”自然重构出多样化的“大叙事”，在解开日本社会想象力的同时，也增添了游戏及其文化的多样性。所以，90年代的日本游戏题材丰富、类型多样、且充满了多元化的价值表达。反观中国，国人对“宏大叙事”的尊崇、信奉，经过史传、诗词歌赋曲、电影、电视等多种文艺形式的转载，绵延了数千年之久，且从未中断。特别是建国以来，“宏大叙事”（在中国语境下，笔者认为“宏大叙事”其实就是指涉主导文化）在宣传机制的强化下，更是发挥着近乎意识形态的功能，国产游戏因此也生成了自己的“物语的构造”。如下图5所示，国产游戏的核心价值表达是占据支配地位的“宏大叙事”，“宏大叙事”作为母体来生成具体的“小叙事”。因此，可以看出，国产游戏数量虽然不少，其实都是对主导话语的不同文本阐释而已。

图5 国产游戏的叙事构造



#### 4-2 从国产游戏隔离出来的青年文化

再来看看国产游戏相关人群的特征。国产游戏起步时的制作者们都很年轻，鲜有超过三十岁，另一面，直至1997年，电脑游戏玩家的平均年龄也就是21.4岁<sup>2</sup>，人数大概在60~156万左右<sup>3</sup>。两者相加，就是游戏领域的人物群像。因此，可以道断青年人就是“短九十年代”游戏的主体，游戏文化就是青年文化的一支。

<sup>1</sup> 作为“集合体”的游戏开发者是指游戏开发往往是集体作业，很少有单人完成的案例。

<sup>2</sup> 数字来源：边晓春《国内PC游戏软件市场概况》[J]多媒体世界，1998(3)：15-16

<sup>3</sup> 这是笔者使用的折中数字，主要来源是孙永杰1997年于《玩家商家大讨论 国产游戏：想说爱你不容易》（总群体200-400万，电脑游戏玩家60~120万），以及北京华美星信息咨询有限公司1997年在《电子游戏在中国》使用的数字（电子游戏玩家520万，电脑游戏玩家156万左右）

上文提到，主导文化延伸至国产游戏文本，其实是在尝试整合新兴的青年文化。不过，这种尝试并没有取得成功。1991年第一台个人电脑进入家庭不久，国内就出现了海外盗版游戏软件市场<sup>1</sup>，海外游戏多元的价值表达一面稀释着主导文化的强制力，一面重塑着青年的志向、趣味。青年的兴趣逐渐从主导文化的规训、教化里分离出来，投向海外游戏塑造的多元意义系统里，并形成了一种全新的青年文化。如此论断可以从“短九十年代”国产游戏遭遇的市场溃败中得以印证：一方面，“短九十年代”曾设立游戏专栏的权威杂志——《电脑》1995年至1998年的各项榜单里，从未未见国产游戏上榜；另一面，在市场表现上，除开少量游戏由于比较特殊的原因销量不错外，大部分国产软件的销售形势并不好<sup>2</sup>。不过，应该看到，九十年代主导游戏市场的一直是盗版游戏，可国产游戏在盗版市场的表现就更显糟糕了，“盗版商都不肯盗国产游戏”（严无忌，1998）。可见，国产游戏并未取得青年玩家的认同。那么，事实上，以国产游戏为载体的主导文化也就基本从青年中间隔离开来了。当然，这并非是青年作为一个主体在文化上的自我觉醒，而是游戏市场里自然发生的“技术隔离”。以“中国意象”为代表的国产游戏，只是在符号价值上下功夫，而它粗劣的使用价值却并未得到改善，自然不可能为主导文化赢来青年的青睐。于是，一个新兴的与主导文化有不一样价值表达的青年文化当然就有了自己蓬勃生长的空间。

## 6 结束语

“短九十年代”的第一批国产游戏是未被言说的一段历史，也是中国游戏史里自成一脉的文化片段。在主导文化的约束下，它们形成了教育系列与“中国意象”这两个主题，但却没有获得青年群体的认同。这本身就说明了九十年代青年群体身上的部分特征。当然，本文的分析只是立足一国的视野，这并不妥当。中国游戏业源于日本<sup>3</sup>，借力港台与韩国才得以壮大，对中国游戏的讨论，似乎离不开这条东亚线索。特别是，过亿游戏硬件/软件在东亚各国流通与共享，激活了以“东亚”为单位的青年文化环流，只有将国产游戏放入东亚的脉络与框架下，才能看清它的文化内涵与肌理。加之，92年以来，中国政府大力扶持文化产业化发展<sup>4</sup>，文化主导权渐次由政治领域转入经济领域，由国家机器转入产业公司，以市场为发动机的文化生产机制迫使单以“国家”为单位的青年文化分析范式逐渐失灵，以“东亚”为单位重新讨论中国的游戏与青年文化就显得尤其迫切了。

### 参考文献

- [1][日]大塚英志. 物語消費論[M]東京：新曜社,1989
- [2][日]大塚英志. 定本物語消費論[M]東京：角川書店,2001
- [3][日]大塚英志. 物語の体操みるみる小説が書ける6つのレッスン[M]東京：朝日新聞社，2000

---

<sup>1</sup> 盗版渠道包括一些“玩家‘俱乐部’、‘联谊会’之类，数目达数千之多”（瑞侠，1996）以及非法零售、上门推销。

<sup>2</sup> 以1997年为例，国产游戏总销量在84000套左右<sup>2</sup>（占比正版游戏13.9%），平均销量7636套，总销售额为884.4万元（占比正版游戏12.1%）。

<sup>3</sup> 这里指80年代初以来，从日本传来了街机游戏、主机游戏、掌上游戏等，中国游戏的早期产业链滥觞于对这些游戏的流通、销售、运营、仿制。

<sup>4</sup> 1992年，国务院办公厅综合司编著《重大战略决策——加快发展第三产业》，开始明确使用“文化产业”概念，是为我国文化产业化发展的发端。

- [4] [日]大塚英志. 物語るための基礎体力を身につける6つ実践的レッスン[M] 東京: 星海社, 2013
- [5] [日]東浩紀. 動物化するポストモダンオタクから見た日本社会[M]東京: 講談社, 2001
- [6] [日]東浩紀. ゲーム的リアリズムの誕生動物化するポストモダン2 [M]東京: 講談社, 2007
- [7] [日]中川大地. 現代ゲーム全史文明の遊戯史観から[M]東京: 早川書房, 2016
- [8] [日]小野耕世. 中国のアリメーション中国美術電影發展史[M]東京: 平凡社, 1987
- [9] [日]メディアクリエイイト編. 2000年テレビゲーム流通白書
- [10] [日]新宅純二郎、田中辰雄、柳川範之. ゲーム産業の経済分析コンテンツ産業發展の構造と戦略[M] 東京: 東洋経済新報社, 2003
- [11] [日]限界研編. ビジュアルコミュニケーション——動画時代の文化批評[M] 南雲堂, 2015. 253-292
- [12] [英] Stuart Hall 編, 徐亮、陆兴华译. 表征——文化表征与意指实践 [M] 北京: 商务印书馆, 2013
- [13] Margaret K. Butler 著, 刘秀月译. 计算机展望[J]. 电子计算机动态, 1977(1):30-43
- [14] 苑秀国. 令人担忧的「魔机」诱惑——从游戏机到聚赌案[J]. 北京工商管理, 1996(3):41
- [15] 孙立军. 从游戏机到家庭电脑[J]. 今日电子, 1993(12):78-79
- [16] 严无忌. 中国游戏无法成功的十大原因(演讲稿) [J]. 科学时代, 1998(10):58-59
- [17] 边晓春. 国内 PC 游戏软件市场概况[J]. 多媒体世界, 1998(3): 15-16
- [18] 孙永杰. 玩家商家大讨论 国产游戏: 想说爱你不容易[J]. 多媒体世界, 1997(8):9-14
- [19] 瑞侠. 中国第一个电子游戏软件闯市场[J]. 中国青年科技, 1996(2): 30.





# 順 序

## 開会の挨拶と祝辞

### 第一部 東アジアの青年文化の現在

司会：元容鎮(西江大学コミュニケーション学部教授)

- 第 1 発表 “総論：東アジアの青年とテクノロジー文化” ----- 229  
発表：李光錫 (ソウル科学技術大学IT政策専門大学院デジタル文化政策専門教授)  
討論：大塚英志 (国際日本文化研究センター教授)
- 第 2 発表 “脱政治化と再政治化”  
発表：何威 (北京師範大学藝術科メディア大学デジタルメディア科教授)  
討論：朴炫宣 (延世大学メディアアート研究所専任研究員)

### 第二部 デジタル文化部族とオンラインコミュニケーション

司会：權明娥(東亜大学国文学科教授)

- 第 1 発表 “デジタルゲームプレイと「他者」への信頼” ----- 238  
発表：吉田寛 (立命館大学大学院先端総合学術研究科教授)  
討論：金相珉 (ソウル大学美学科講師)
- 第 2 発表 “韓国のクラウドファンディングからみる「青年」表象” ----- 258  
発表：金日林 (韓国藝術総合学校映像院講師)  
討論：章戈浩 (マカオ科学技術大学人文藝術大学教授)
- 第 3 発表 “娯楽の力：「同人」を中心に”  
発表：潘一帆 (上海大学文化研究科大学院)  
討論：趙善玲 (釜山大学藝術文化映像学科教授)

### 第三部 東アジアにおけるデジタルゲーム文化部族の特性

司会：朴姿映(協成大学中文学科教授)

- 第 1 発表 “ゲーム化する放送、プレイヤーとしての視聴者” ----- 268  
発表：姜信奎 (西江大学言論文化研究所責任研究員)  
討論：吉田寛 (立命館大学大学院先端総合学術研究科教授)
- 第 2 発表 “第1世代の中国コンピュータゲームの萌芽と「中国イメージ」の構成”  
発表：邓剑 (上海大学文化研究科大学院)  
討論：金大成 (韓国海洋大学講師)
- 第 3 発表 “様式化されたシミュレーションとしての初期JRPG” ----- 293  
発表：松永伸司 (東京藝術大学助手)  
討論：洪成一 (西江大学言論文化研究所責任研究員)

## 閉会の辞



## 東アジアの青年とテクノロジー文化：

### 青年難民の労働地獄ダンジョン脱出記

イ・グァンソク（ソウル科学技術大）

#### 1. 東アジアの青年、非公式難民

今日を生きる青年たちは、先端技術の現実世界で生きているデジタル部族でもあるが、現実の暮らしの物質的条件を俯瞰すれば、そこにゾンビのような存在である。階級や世代間搾取に苦しみ、用が無くなら廃棄処分されるという点においてそうである。青年たちの生活における手かせ足かせが、なかなか表面化することがないという点も特徴である。社会的弱者のように自殺や事故など、極端な生活犠牲や放棄によって社会的にその存在感が減少させられるまで、彼等はまるでいてもいなくてもわからない、都市を徘徊する幽霊のようだ。社会における青年たちは、多種多様な生活背景に縛られていて、階級や階層ではっきりと分けることはできないが、時間が経つにつれ、政治経済的な不満などの要因がこれらの青年世代と重なりあう傾向に向かっている。年齢の差が経済的な不満や搾取の根本となる世代に突入した。これにより現代の青年たちは、徐々に年齢の「世代位置」(generation location)が社会的に底辺を構成する、階層化された「実際世代」(actual generation)になりつつある。<sup>1</sup>

東アジアの政治経済状況での青年たちの暮らしにおける枯渇した姿も、そう大して変わらない。韓国をはじめ東アジアの青年たちの暮らしは久しく雇用不安のもっとも大きな犠牲となっている。例えば、中国の大都市郊外に住み、主に第三次産業に従事する低賃金労働者層「(農)民工」と彼等の子供たちである新世代の農民工である「新工人」は、資本主義社会の非正規雇用労働者と同じ労働環境で、いや、より劣悪な底辺の暮らしを営んできた。<sup>2</sup>ソウルでは、パートタイム非正規雇用労働者を見下して呼ぶ「アルミ」<sup>3</sup>、そして正規雇用での入社というほとんど見込みのない夢にかけている「インターン」労働が非正規雇用の青年労働者の主流をなす。日本の東京を中心にインターネットカフェで生活する「ネットカフェ難民」を含め、非正規雇用の青年労働者群「フリーター」が近年さらに悪化し、事務職やサービス業界である「ブラック企業」による過剰労働搾取に苦しんでいる。<sup>4</sup>

青年世代の低賃金や不確実な未来は、むしろ逆端的に、困難な現実で安住する日本の「さとり世代」を生み、「崩世代」と呼ばれる台湾の青年のような「あきらめ」世代を育てて来た。今日、東京と台北の若者たちは、それぞれ、未来へのあきらめ

<sup>1</sup> 世代区分を定量的に出生年度や生涯史により行う方式は、今やどこの誰も行わなくなった。カール・マンハイム(Manheim, K. 1952. *The Problem of Generations* (pp. 276-322), *Essay on the Sociology of Knowledge*, Routledge)の世代の冗語法(Pleonasm)を借用する必要がある。彼によれば、世代区分は大体において「決定的な集団経験」の趣により成り立っている。すなわち、年齢で分けられることが「世代位置」であり、生物学的リズムに基盤を置いた社会的地位である。その反面、マンハイムが考える歴史・経済・社会・文化的な変化要因による決定的な集団経験の趣が、通常では「実際世代」に該当する。後者の実際世代が世代を分ける社会学的分類になると考えられる。何ともアイロニーなことであるが、今日の青年の存在論的状況を見てみると、世代位置と実際世代がほとんどぴったりと重なっている。つまり、青年たちの政治経済的な集団経験が構造的にほとんど年齢世代と同質化し、彼らは実際世代とほとんど趣の異なる存在となる。

<sup>2</sup> ユン・ジョンソク(2014)、「中国の農民工と体制転換」、『国際労働ブリーフ』、12(2)、100-109

ジョン・ギョシク(2016)、「中国新工人の集団的抵抗と公会の転換」、『2016 韓国産業労働学会春季学術大会—低成長時代の産業と労働』発表文

<sup>3</sup> 「アルミ」という言葉はドイツ語の「アルミイト」(Arbeit, 労働)と大学生の合成語である「アルミ生」という呼称から由来する。初期の青年労働は、労働者としてよりも大学生の身分で一時期経験する「留學」やおこづかい稼ぎとして考える社会風土が背景となっている。90年代末、国内の金融危機以後、青年アルミ労働の性格が半永久的な生業の意味合いとして変化し、アルミという言葉が青年の非正規雇用労働を象徴する言葉として使われている。興味深いことに、80年代末から日本で広く使われているパートタイム労働者の造語である「フリーター」は、自由(free)とアルミター(arbeiter)が合成されてきた言葉である。

<sup>4</sup> Mie, A. (2013). Unpaid overtime excesses hit young. *Japan Times*. June 25.

と現在の幸せに自己満足する「コンサマトリー (consumatory)」化<sup>5</sup>と「小さくても確実な幸せ」、すなわち、「小確幸」という小さな今日の幸せに安住するという消極的な生活をしている。<sup>6</sup>韓国の青年たちは「88万ウォン世代」<sup>7</sup>、そしてあきらめと悟りの世代である「三抛世代」から、すべてを放棄した「抛世代」と呼ばれている。「三抛世代」とは、年齢を過ぎても安定した職場に就くことすら難しく、事実上、恋愛や結婚、出産をあきらめている青年世代を意味する。韓国の青年たちはこのようなネガティブな現実を耐えたり、悩み苦しんだり、あるいは「Hell朝鮮」<sup>8</sup>の現実から脱出するために国家を放棄する群衆に合流するグループに分かれる。彼らは十分な住居空間もなく浮遊し、さまよう。例えば、台湾のアパートひと部屋を5坪ずつ分けて暮らす「タオホン (套房)」、香港の1.5㎡の人間鶏舎と呼ばれる「キュービクル (cubicle)」、日本のインターネットカフェ「ネカフェ」、韓国のワンルームやコシウォンなどは、青年たちの疲れた体を休める仮のすみかであり、彼らの暮らしにおける孤独なダンジョン (dungeon) でもある。<sup>9</sup>彼らは毅然と自分たちの属する社会の現在及び未来の経済人口の主軸であるにもかかわらず、国家が彼らの身近にある絶望を現実のイシューとして真剣に取り上げず、ダンジョンの中で一人きり漂流するように放置しているという点で、ひとつの社会の非公式難民のようである。

ゲームなどのテクノロジーあるいはデジタルオンライン文化は、非公式難民やゾンビのような立場である東アジアの青年たちが今の現実を耐えていく、数少ない重要な娯楽であり、活力の役割をして来た。過去とは違い、今日を生きる青年たちが持っている新しい感覚と力は、デジタルの局面を越える先端技術の条件に因るところが大きい。今や彼らは新技術に対する特定の身体感覚 (触覚、状況とパターン認識とマルチタスキングなど) において、他の世代に比べ発達している。「ノオリョク」(死ぬ気で力を使い果たすくらい) の努力<sup>10</sup>と非正規雇用への搾取が日常化された現実の中でまた支配構造の下で、テクノロジー文化は、青年たちにとって日常を労う、まるで日照りに降る恵みの雨のようなものである。似たような趣味、娯楽、チャットなどが巨大な唸り声をあげるインターネットとソーシャルメディアの仮想空間は、彼らにとってオアシスだ。自分の部屋で、道で、職場で、ゲームセンターで、青年たちはほぼ回路化された電子機器をぐるぐる巻いて、巨大なバーチャルダンジョンの世界に入りこみ、自由を満喫する。

本稿はもちろん、現実から抜け出し先端技術で成り立った仮想世界のダンジョンをさまよう青年たちを賞賛するものではない。むしろ、同時代のテクノロジー文化が、東アジアの青年たちに、再び強力な現実世界の世代搾取や支配力として台頭しているという事実を強調するものだ。憂鬱な話である。しかし、最も正確に絶望的な現実を把握することが、あるいは他の自由空間を構築可能にする迂回路にもなるだろう。筆者は本稿で、現実の青年ゾンビ労働が、仮想世界の乗余労働あるいは娯楽労働へと続く現実を考察しようと思う。非正規雇用に対する労働力搾取の物質的強度が大して及ばないと思われる職場の外の時間や空間にまで、青年乗余力のエネルギー吸収がインターネットとモバイル技術を媒介とし、幅広く発生している点を見ていきたいと思う。こうした巨大なダンジョンの抑圧された秩序の中で、今日、青年はまったく何ができるだろうか。難しい問題ではあるが、これについて青年が自律的な抵抗力をいかに備えるかを深く考えることが本稿の目標である。

## 2. 技術乗余社会と東アジアの青年労働

筆者はこれまで韓国内の技術発展の独特な様相を「技術乗余社会」(Tech-glut Society) という用語で表現してきた。技術に何の乗余があるのかと思うだろうが、筆者が考える「技術乗余」とは、ひとつの社会の技術受容が満たされ、あられ流れ、統制が利かなくなる非正常的な「過剰」に近い。ならば、ほかの誰かがいっそのこと過剰という言葉を使ったらどうだと攻めた

<sup>5</sup> 古市 憲寿 (2011)、『絶望の国の幸福な若者たち』/イ・ヨンスク訳『絶望の国の幸福な若者たち (절망의 나라의 행복한 젊은이들)』、ミヌムサ、2014年

<sup>6</sup> 林宗弘、洪敏舒、李建鴻、王兆慶、張峰益 (2011)。『崩世代：財團化、貧窮化與少子女化的危機』。台湾勞工連線

イ・グァンス(2015)、「台湾の「娘家族」は何を夢見るか? 「小確幸」追求で没頭する台湾青年」、《プレシアン》、[http://www.pressian.com/news/article.html?no=126719&ref=nav\\_search](http://www.pressian.com/news/article.html?no=126719&ref=nav_search)

<sup>7</sup> ウ・ソクフン、バク・クォンイル(2007)、『88万ウォン世代：絶望の時代で使う希望の経済学』、レディアン、一ヶ月に約65ドル程度の悲惨な収入で命をつなぐ青年世代を指すが、西ヨーロッパで同じように「1,000ユーロ世代」という概念がある。

<sup>8</sup> 「Hell朝鮮」は地獄のような韓国という意味の卑下する言葉である。韓国最大のコミュニティーポータルサイトであるディーシーインサイドギャラリーから始まり、封建朝鮮と変わらぬ現在の暮らしの条件を卑下する言葉で、幅広く青年たちの間で使われている。「Hell朝鮮」は「竹筒」あるいは「脱出」という言葉とともに使われ、韓国から出て行こうとする青年たちの労働移民と現代版の都計蜂起など、オンライン上での論議が白熱している。

<sup>9</sup> ミスピッツ (2016)、『青年、難民になる：東アジア青年住居調査レポート』、コナンブックス

<sup>10</sup> ジョハン・ヘジョン他 (2016)、『ノロリョクの裏切り：青年を拒否する国家、社会を拒否する青年』、チャンビ

てるかもしれない。しかし、「剰余」にまた別のさまざまな多義的文脈が込められているので、筆者はこの用語を固守してきた。技術それ自体で考えれば、「剰余」とは、ひとつの社会の統制能力以上に過度に非正常的であったり、屈折的に活用される状況を指す。文化的には剰余は、失業や無職の青年を見下して呼ぶ言葉でもある。また、わたしたちが資本主義の生産関係の中で執拗に明らかにしようとした剰余概念には、労働価値の現実的な生産と占有が関係している。これらの「剰余」概念は、一見したところ不必要な蛇足の存在のように見えても、実際、その息の根をにぎっている統制の首輪を外してしまえば、社会的剰余や互恵の豊かな価値へと急変するものでもある。

東アジアの国々には、このような技術剰余の独特な相がしみわたり、さまざまな形態の技術剰余社会を構築している。日本の場合を見てみよう。技術剰余社会の姿は、いくつかの要因によって発生するだろうが、日本はとりわけ底辺からの青年サブカルチャーが長い間テクノロジー文化の形成に影響を与えたケースである。日本式の職人文化や「オタク」文化の独特さがともに融合し合い、現在の日本の「イテク」文化を構成している。<sup>11</sup>さらに、日本の「オタク系文化」はデジタルエンターテインメント産業拡大のおかげでグローバルな影響力を発揮している。<sup>12</sup>問題は、これらのオタク文化が初期の「創造するオタククリエイター」から、単純に「消費するオタクユーザー」へと次第に退化しているところにある。<sup>13</sup>つまり、青年の自生と自律のオタク的アンダーグラウンドの価値の多くが時間が経つにつれ、日本国内の家電やゲームのプラットフォームなどの企業価値へと吸収されているように思われる。しかも、国家主導型の技術政策である「ネット右翼」の強い情緒<sup>14</sup>、個人のプライバシー重視文化などが日本型技術剰余の特徴的要素として働いている。

中国は、政治的に他のどの国家より強力なオンライン統制システムがもたらした所に入り込んでいる。国家によりウィチャット、テンセント、アリババなど、自国のオンライン企業が保護され成長し、情報技術政策の多くが党により主導的に計画・立案されるという構造を持っている。オンライン表現についての社会的責任と統制を強く強調しながら、人民の表現の自由を脅かしている。すなわち、外開的な成長に比べ、社会主義政府による官僚社会的な束縛と退化が深く根付いている点を確認することができる。このように国家統制をはじめとして、技術剰余的な要素が揃っており、圧倒的に中国社会の社会的想像力を抑圧している。青年世代だけ見れば、技術成長の起爆剤として天安門事件以後、90年代に生まれた1億4千万人余りの青年世代である「九零後」世代に期待する国家と社会の欲望は果てなく巨大である。国家は彼らのIT起業を支援、育成し、中継材などを通してアメリカ・シリコンバレーのモデルとそっくりの威容を作りあげようとしているのである。<sup>15</sup>今日の日本のオタクが消費型ユーザーへと退化したのと同様に、中国の九零後に対する社会の補償的な投影が感じられる。過去の理念の腕章をつけた紅衛兵青年たちの代わりに、今ではインターネットで武装した青年団が国家の未来を築こうとする者たちとして出現している。

韓国は、上記の2カ国と似ているが、国家-企業共生型の技術発展を見せてきた。特に其根拠企業と通信会社の支配的な位相権力型の技術統制政治、技術強制的な消費文化や欲望などが技術剰余感を扇動してきたと見られる。もちろん、筆者が考える国内の技術剰余は、若い世代中心の強い社会性を持ったオンラインコミュニティ文化がある反面、日本の「在特会」（在日特権を許さない市民の会）と酷似した「イルベ（일베）」など、ネット右翼の憂鬱が出現と成長が共存する。

<sup>11</sup> オタクは単純なファンやマニア次元ではなく、特定分野を好きなあまり専門家レベルにまで没頭する集団のことを言う。これらは日本の大衆文化パワーの原動力であり、専門性をもっており、80年代以降、日本のビデオゲームや今日のインターネットの基礎や文化を主導した。いわゆる、「新人類」と呼ばれたサブカルチャーグループと世代的にそして趣向的に重なる。

大澤真幸(1995)、《電子メディア論—身体メディア的変容》、オ・ソクチョル、イ・ジェミン訳(2013)、『電子メディア、身体、他者、権力』、ソウル・コミュニケーションブックス

<sup>12</sup> 東浩紀の評論によれば、80年代前後に出生した者たちで、1990年代中以降、日本の大衆文化を先導した「第3世代」オタク系列は特に日本の文化産業と切っても切れない、もっとも緊密な世代群だと思われる。彼らをターゲットにした「第3世代エンゲリオン」というテレビアニメーションが当時ものすごい人気を博し、これが漫画やゲームなどのエンターテインメント領域で拡散し、日本内のオタク世代の下位文化が文化産業の中へと次第に系列化された。これらの世代群の特定のキャラクターに対する擬人化現象である「萌え」文化は、個人的趣向はもちろんのこと、日本の文化産業をひたばる主要な動力でもあった。

東浩紀(2001)、《動物化するポストモダン—オタクから見た日本社会》、イ・ウンミ訳(2007)、ソウル・ムンハクドン  
東浩紀(2007)、《ゲーム的リアリズムの誕生—動物化するポストモダン2》、チャン・イジ訳(2013)、『ゲーム的リアリズムの誕生：オタク、ゲーム、ライトノベル』、ソウル・現実文化、参考

<sup>13</sup> 大塚英志(2015)、『純文学の死・オタク・ストーリーテリングを語る』、ソン・ジョンウ訳、ブックバイブック

<sup>14</sup> 安田浩一(2012)、《ネットと愛国—在特会の「闘」を直ぐに》、キム・ヒョンウク(2013)、『街に出て来たネット右翼』、フーマニタス

<sup>15</sup> Farrar, Lara (2010). How will China's tech-savvy, post-90s generation shape the nation? *CNN*, July 19, <http://edition.cnn.com/2010/TECH/social.media/07/18/china.post90s.generation>

このようにしてみると、東アジアの技術剰余社会は多様な可能性、権力の統制能力、青年の資本主義的な捕獲や逸脱が混ざり合っており、ひとつの社会で累積的に進化する特有の技術文化を構成していると見られる。本稿は、技術剰余社会の独特な様相を今日の青年世代、特に、韓国の労働文化の変化を通してみつめてみようと思う。言い換えれば、世代格差が階級格差を重ねる青年の存在であり、そこに割り込む先端技術の媒介的な役割を見るとする。青年の技術剰余感が何なのか、主に韓国の青年たちの事例から考察していくことが本稿の目標である。しかし、文章の内容を敢えて韓国の特殊な事例に限定して考える理由はない。少なくとも東アジアの国々で進行している青年世代と技術剰余の問題的状況についての一般的な観察でもある。

### 3. 技術剰余社会と青年労働の特殊性

#### 1) オフラインゾンビ労働

ヨン・サンホ（延尙昊）監督のアニメーション映画「ソウル駅」（2016）を見てみよう。ゾンビたちは、はじめ、多くの市民が見向きもしない社会的弱者、特にホームレスから広まる。彼らはいてもいなくてもわからないような存在だ。社会の関心の外にのみながら、伝染速度はまた非常に速い。ホームレスは一時期、韓国社会の基層を形成した経済人口であったが、金融危機の影響で企業と政府から捨てられ、消耗品となった。お互いの肉を食いちぎるゾンビの伝染病をはじめ、誰も脅威にまわらない。しかし、それらの症状が外にあらわした瞬間、社会を急速に脅かし、破局の状態へと追い詰める。

経済成功の神話から脱落したホームレスの子どもがその後を追ってまた別のゾンビになっていく。青年ゾンビは、日雇い労働、非正規雇用下請け労働、ハイテク吸血労働、シャドウワーク（影の労働）、情熱労働、インターン労働、バイト労働、底辺労働など、産業時代から受け継がれたあくどい労働習性で無防備にさらされる。彼らが守ろうとする最低時給は、職場では最高時給となり、現場で青年の年齢は青少年と混同され年齢層が下がる。続いておきる下請け労働者の死、「30分」宅配用のオートバイに体を乗せ、亡くなったり、怪我をするバイト生たち、人生への希望をなくした身投げや自殺などは、私たちの社会の内部に潜む非公式難民の姿である。

今日の青年たちはそのようにしてゾンビになり、難民になった。彼らは社会的に認められない非公式難民だ。国際的に国を失ったり、これを放棄した国際難民の法的地位者だけを難民と見なしては困る。国家と社会が彼らを見放したとき、青年たちは自らボートピープルになろうとする。彼らは自発的にボートに乗ろうとする「希望難民」である。古市憲寿が『希望難民』韓国版の序文で引用した若者たちの生活に関する、ある調査によれば<sup>16</sup>、韓国の青年の未来への希望と期待感32%のこのぼる反面、日本やフィンランドの青年たちは、ほとんど低迷している。青年の希望と夢への期待値が大きい反面、現実世界で彼らにその未来が見えなくなったとき、韓国社会において、その危機と破局がより最高潮に達する可能性を示唆している。夢と現実が大きく食い違っており、苦悩する青年の存在を、彼は「希望難民」と呼んでいる。

未来なきゾンビ労働の拡散は全世界的である。情報資本主義あるいは認知資本主義の象徴である非物質経済と技術革新の時代に、アイロニーなことである。ハイテク経済を支える力は、血までも吸い取るような苦汗労働である。今日、「サイバープロレタリアート」の位相は、世界システム論的構想とよく似た先進国内のハイテク労働と開拓国の低賃金苦汗労働が共存する新旧労働分業が依然として左右される。<sup>17</sup>さらに、身体の植民化も継続している。それが先進国であれ、開拓国であれ、今やどこにしようと、非正規雇用労働者の体自体で労働分業が行われている。すなわち、身体的に酷な底辺労働を行うと同時に、ハイテクプラットフォーム生産過程の一部として寄与している（次の節では本格的にオン・オフライン労働の相互接合論理を説明する）。同時代の青年労働層はこの物質・非物質労働を一度に行えるように訓練された新種の人材である。青年労働の長所は、彼らの健康な労働身体だけでなく、彼らが持っているテクノロジー機器と適合した能力とデータ生産能力だ。これは今日の情報資本主義が求める労働の基本条件である。青年の生活において不安定性が永久化するように、この物質・非物質労働から得られる企業家の収益がより徹底的に保障される。広範囲な非正規雇用の青年で構成されたゾンビ労働者の形成は、このような「二重経済」（dual economies）<sup>18</sup>システムを通して利潤を拡張し、安定させるという重要な策略である。

整然とした情報現実の裏には青年ゾンビたちの血の滲み出しが鳴り響く。現実界の物質経済の底辺労働は、長年、社会的弱

<sup>16</sup> 古市憲寿(2010)、《希望難民ご一行様 ピースボートと「承認の共同体」幻想》、イ・オンスク訳(2016)、『希望難民：夢を叶えられない時代に夢を強要される若者たち』、ミヌム社

<sup>17</sup> Dyer-Witheford, Nick. (2015). *Cyber-Proletariat: Global Labour in the Digital Vortex*. Pluto Press.

<sup>18</sup> Bourdieu, Pierre. (2003). *Firing Back: Against the Tyranny of the Market 2*. New York: Verso.

者の担当だ。今や青年たちは多様なサービス労働と非正規雇用インターンやバイト労働の群れに合流する。ソウルの九宜駅地下鉄2号線の19歳の青年労働者の死は、「ホームドアの政治経済学」の韓国版という現実を見て取ることができる。生産現場の中で本社一下請け一下請けの下請けというはしご雇用構造の端っこに位置した、ひとりの青年の労災による死は、今を生きる多くの青年たちの浮遊する存在論的地位を赤裸々に表している。

## 2) オンライン乗余労働

他の非正規雇用ゾンビたちと違い、青年たちの労働市場での役割はもう少し複雑である。その中でも、特殊な支点となっているのは、非物質領域で発揮される青年ゾンビたちの労働能力である。現実のゾンビ労働者は休んでいるときにも大抵「乗余」活動をしている。「乗余」とは一時期、青年がバイトや失業、無職の状態になった自分自身を蔑む言葉であった。企業は今、青年たちが何かをして遊び、何かを準備する時間、すなわち、乗余の余分時間を我がものにしようとしている。例えば、国内56万人の青年失業者、130万人を越えるニート<sup>19</sup>、10万人の公試族（公務員試験準備生）、バイト生、就活生などは、各自の仮想ダンジョンで、アヘン廃人（아헿헿 폐인：ネトケ廃人など）、アクブラー（악플러：悪質な書き込みをする人たち）、クジュングラー（꾸준글러：こつこつと書き込みをする人たち）、論客（논객：好んで是非を議論する人たち）、いわゆる「ピョンマツ（명맛：韓国のネット上の流行語で、脈絡がなくむちゃくちゃで馬鹿馬鹿しい等の意味）」のネット漫画作家、ゲームセンターの客、シンサントルギクン（신상탈기꾼：個人情報やネット検索機能で探し出し、ネット上に無差別に公開するサイバーテロの一種）、フルゲイ（후로게이：ネットカマの韓国版で、ゲーム上等で女性のふりをする男性のこと）、オグロクン（오글꾼：チャット上で周囲の関心をひくように各種の特定したチャットなどで注目を集めるひと）など、見た目は違えど、あらゆる乗余の役割をいくつか担当している。<sup>20</sup>すなわち、これらの余暇と未就業時間などに行われる「乗余行為」は、今や、また別の形態の市場価値を作り上げる要因へと急変する。彼らのすべての個別な時間と活動は、市場により、標準化し、結局は、データアルゴリズム機械で呑み込まれる運命にある。

データ機械はしばしばプラットフォームという言葉でも呼ばれる。人間が活動を通して作り上げたり、自然生産されたデータを収集し、リアルタイムで保存し、育成する場所を、私たちは「プラットフォーム」と言う。プラットフォームは、多くの青年ネット市民が留まる停留所でもあり、データが集まり解読され育成される場所である。青年のオンライン娯楽と趣味の表現は、これらのプラットフォームのブローカーの利潤を拡大させるコンテンツになって久しい。自発的に遊んだり、休みながらの合間を利用して行われる青年のオンライン活動は、ほとんどすべての個性が抹消され、データ工場の利潤のために捨て駒になる。青年ゾンビの急速な拡散が産業機械の底辺労働を支えている間、青年「非物質」乗余行為はデータ機械のために、情念とエネルギーを提供する。青年たちが休み遊び、寝る間を惜しんで行うほとんどすべての自発的な娯楽と喜びは、いつの間にか「自由労働（free labor）」から「娯楽労働（playbor）」へと変化する。<sup>21</sup>青年たちにとって自由労働は、経済的補償に対する要請を忘れさせ、娯楽労働は、労働を束縛できない自発的な情熱や楽しみとして想像されるように誘導するのである。

オンライン乗余労働は、同時代のプラットフォーム資本の価値生産のために絶対、必要不可欠な要素である。現実界とオンライン界の共謀を通して、企業の肉体管理と労働統制だけでなく、企業の乗余価値の流れもまた効果的に管理される。現実界は青年たちにとって、最も疲労度を増加させ、最低時給の労働力を移動し得られる資本の乗余価値の過程である。オンライン界では、非常に洗練されたデジタル機器をもって青年たちは各自のダンジョンやプラットフォーム小作地の中で日常娯楽活動を行うが、多くは、資本の回路内でがんじがらめになっている。このふたつの工程が同時に発生しながら、資本利潤を得るための二重搾取が発生しているのである。すなわち、一方では産業時代の低賃金ゾンビ労働搾取が、もう一方では新街健主義のプラットフォームの小作地代活動が同時多発的に起こっているのである。

結局、実世界の青年ゾンビの増加は、オンライン乗余力の増加と正比例する。歴史的に見れば、産業時代の労働者は、小作

<sup>19</sup> 「ニート」(NEET; Not in Education, Employment or Training)は教育機関に所属してはおらず、雇用状態でもなく、就業のために何の訓練も受けていない集団を指す言葉である。

<sup>20</sup> あらゆる乗余の役割についての詳しい説明は、チェ・テソプ(2013)、『乗余社会：有り余る人生のための社会学』、ウンジン知識ハウス参照

<sup>21</sup> Terranova, Tiziana. (2012). “ Free Labor, ” in Trebor Scholz ed., *Digital labour: the Internet as playground and factory*, Routledge, pp. 33-57  
Dyer-Witheford, Nick & de Peuter, Greig. (2009). *Games of Empire: Global Capitalism and Video Games* ナム・チョンス訳(2015)、『定刻のゲーム：全地球的資本主義のビデオゲーム』、カルムリ

地からの身体的な束縛から解放され、自身の魂を売ってまで資本と自由契約を結んだ。産業労働者の増加は、農民の没落と共同化を、その反面、都市の巨大化をもたらした。しかし、今日の青年労働の位相はこれと相違する。産業マニファクチャー時代のこのような労働者が、都市へと移動する過程などは今日では省略される。ひとつの体で即時こふたつの空間現実への対応が可能になったからだ。言い換えると、現実界の産業/サービス労働と仮想世界内の地代剰余労働間の物質的ギャップが無いためである。

オンラインダンジョンでの娯楽活動は彼らに瞬間的な喜びを与える唯一の時間であるが、それ自体、小作賃借労働であることは容易に明らかである。青年自身がゾンビのように底辺労働をしながら、最後の仮想アジトだと思っていたオンライン空間と個別のダンジョンの多くは企業的手中にある。彼らがあらゆるデータを、つまり、メール、いいね!、コメント、ショートビデオ、カカオトークの会話、イメージフォトショップ、動画制作などを通して作り上げたデジタル上のアイテムがもともとは自分のものであるが、それらから疎外される過程は、自然とプラットフォームの独占と束縛へとつながる。個別に青年たちがプラットフォーム賃借地で行う小作労働の形態もまた多様である。ゲームプレイヤー労働、ゲイマー労働、仮想人生労働（セカンドライフなど）、ソーシャルウェブの大衆の感情労働などなど、各自の時・空間の範囲内で剰余労働を行う。現実と仮想はそのように青年の生活をかじり食い尽くすという共謀をおかす。

ときにはオンライン「ドクフ」（徳厚、オタクの発音を真似した韓国語表現）たちの突拍子もない剰余行為がその支離的秩序の中で脱税を真似てデータノイズを作り上げたりもする。例えば、現実界で発生した青年労働搾取の社会的問題をオンライン活動を通して着実に暴露して注目を浴びたり、特定の社会的イシューと関連して特定の階級や階級の流しや活力を主導したり、プラットフォームの束縛から抜け出そうとする、彼らだけの生存能力を確保しようと別の方法を探り出している。<sup>22</sup>しかし、これらの活動がまた別の生活のための動力になるにはまだ、力不足である。

### 3) モバイルオン・オフ労働

青年の現実界のゾンビ労働と仮想世界の剰余労働を一貫して一まとめにしようとする市場支配の意思は、労働環境内外をあらゆる方向から管理することのできる新種の技術力に大きく依存している。その中心にモバイルスマート機器がある。ゾンビ、難民、剰余に浮遊する青年労働の現状である。これらの労働を効果的に吸収し、管理するためには、管理者が労働時間に関係なく、常に彼らに接続することが重要だ。実際、モバイル環境で青年労働は休息と余暇という勤務外でも常に雇用主の統制力に大きくさらされている。これは韓国の青年労働にだけ見られる特異な現象であり、韓国型技術剰余社会の独特な姿でもある。

韓国国内で「カカオトーク監獄」、「メッセージ監獄」などの言葉が、会社員の新造語位に登場した。これは正規や非正規雇用に加えて、常に待機状態で何か感情労働を消費しなければならぬ状態に労働者が置かれていなければならないということの意味する。物質的装置に付着した超高速インターネットの時空間的「切替（on-off）」速度や移動も信じがたい状況になった。スマートフォンが青年の身体管理装置となり、この機器は仕事や活動、仮想と現実の境界をあっという間に移動することを可能にし、これらの境界を乱す。現実で働きながら仮想世界の活動に取り組み、反対に遊びながら仕事するという、瞬間的な仮想-現実間の切替の素早い転換や同時状況が常に日常化する。ふたつの層の別の現実を毎秒ごとにひっきりなしに行ったり来たりしながら、終始、両界に瞬間的に接続し移動することが今日モバイル技術がもたらす能力だ。結局、現実-仮想の瞬間移動がほとんど同時的に成されながら労働に対する時・空間の意識的な境界と分離が消滅する。モバイルオン・オフ労働は現実の産業ゾンビ労働とオンラインデータ剰余労働を素早く瞬間的に転換するという加速の加味された労働形式になりつつある。

労働統制の側面から見れば、モバイル技術は青年労働を管理する側の遠隔統制能力を向上させる。スマートフォンとともに肌身離すことのできないモバイル機器は、主に非正規雇用青年の日常に対して統制装置の役割を買って出る。青年たちがこの先端の娯楽機器を手にする代償は、自らのために残されたひとりの時間（ぼーっとしたり考えにふける自律的時間）のすべてを後回しにするということだ。雇用主はモバイル機器を通して青年労働者の仕事と時間はもちろん、彼らの勤務外の動きや活動、感情までも遠隔管理しようとする欲望を持っている。例えば、事業主、店主、マネージャーなどは、勤務時間外にもバイト生にカカオトークメッセージを送り、数回に渡り仕事と関わる感情労働を強要し、仕事場の外でも状況を管理・監督しよう

<sup>22</sup> 小規模営業や大企業のフランチャイズ（ファーストフード店、コーヒー専門店、コンビニなど）店主の反労働人権形態についての社会的告発と暴露形態で、ソーシャルメディアやカカオトークなどが広範囲で活用されている。店主・バイト間の不平など上下関係で非常識的なツハラがオンラインを媒体に社会問題として注目される場合に青年労働団体が表立って実質的なデモや実行を行って、これにより労働の不正行為が一部正されたりはするが、根源的な解決策とは言いにくい。



とする。日常も仕事の延長になり、メッセージストレスなど、感情上の労働を継続することで発生してしまう。<sup>23</sup>

青年モバイルオン・オフ労働の「怠ける権利」<sup>24</sup>の形態、例えば、勤務中の「サボリ」や身近な人に「カカオトークメッセージ送信」などは、管理者に対する小さな抵抗に該当する。毎分単位で管理される非正規雇用労働の現実で、反抗の最大値とは職場内のCCTVと店主の視線を少しの間避けられる場所で行われる些細なメール送信やニュース検索などの逸脱くらいである。

#### 4. 技術剰余社会の対抗企画：自発的青年難民の文化政治

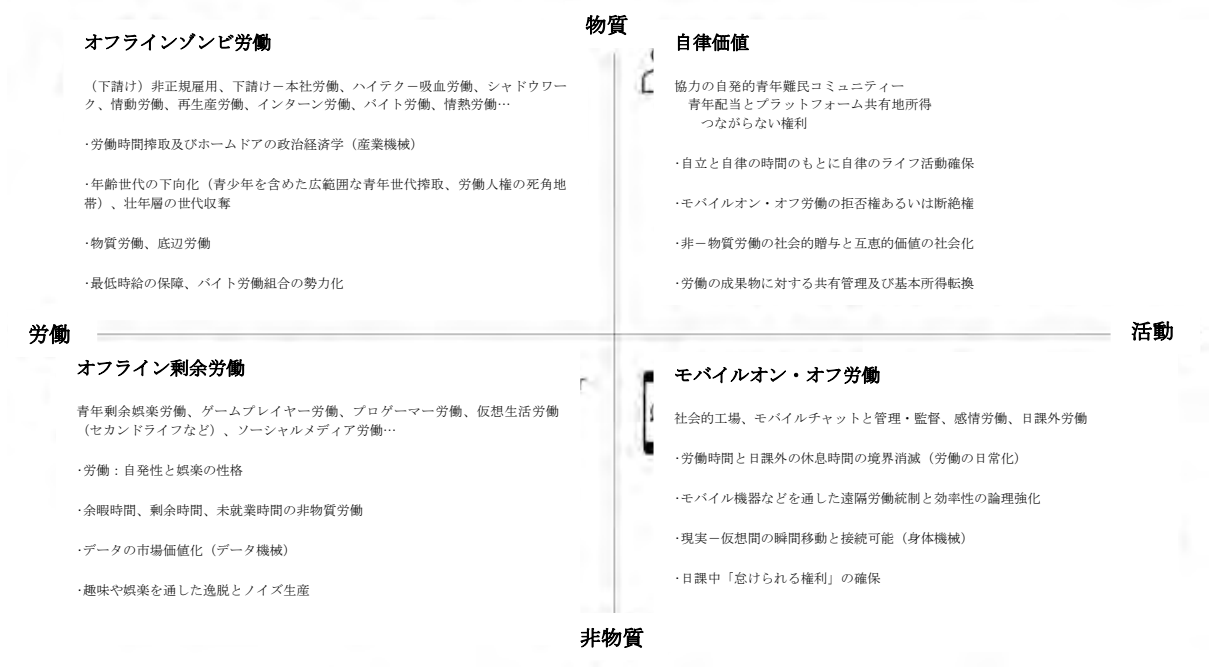
韓国社会の青年たちが、同時代の技術と結ぶ結合方式は大きく歪んでいる。現実と比べてテクノロジー空間は今まで青年のあふれる才気が噴出する脱走の領域でもあったが、青年のオンライン剰余力の搾取や感情労働の強化のための「ガラス張りの監獄」へとリニューアル中である。企業は労働と活動、公的なものと私的なもの、物質界と非物質界、オフラインとオンラインなどの境界を揺るがし、それを市場の価値として手荒に統合する。同時代の先端モバイル技術は、これらを整然とつなぎ合わせ、何とか自分の再生を試みようとする青年たちの口までふさいでしまう。

その他の東アジア国家と比べ、韓国の青年労働の姿が技術剰余社会の独特な一面を見せている。〈表1〉はこれまでの論議を表にまとめたものだ。すなわち、4つのグループで見ると、青年労働の形式で既存のゾンビ労働から剰余労働への労働領域の拡大はもちろんのこと、またモバイルオン・オフ労働が非常に補完的で重要な役割を果たしており、これに依存する労働文化として急激に転化している。抑圧的な労働現実に加え、モバイル技術に寄りかかった権力の管理統制が青年の体深く刻み込まれているのである。

〈表1〉青年労働の階層/系列化

<sup>23</sup> これについての具体的な調査研究としては、李光錫イ・グァンソク(2016, 近刊)、青年不穩定无产者的移动劳动文化：以首尔为个案 熱風 學術第十輯, 上海人民出版社.

<sup>24</sup> Lafargue, Paul. (1883). *Le Droit a la Paresse*、ジョ・ヒョンジュン訳(2005)、『怠けられる権利』、セムルキョル



少なくとも<表1>の4つのグループの中、左側の領域、つまり、オン・オフラインを横切るゾンビと剰余労働は、東アジア青年たちに一般的な労働地位として解釈してみる事ができる。このように青年活動のすべてが労働から拡散したままゾンビと剰余となる現実でどのように彼ら自ら自立と自律的な活動の異質的時間と空間あるいは「反一時/空間」（ヘトロトピアークロニア *hétéro-topie/-chronie*）<sup>25</sup>を構成することができるか？周知の通り、青年の存在はその社会の成熟度と関係しており、その統制の時間を排除することは難しい。ただ私たちが技術過剰により形成された青年搾取の泡だけでも取り除く水準でいくつかの糸口を投げかけてみる必要があるだろう。

まず、青年のあらゆる方向からの労働搾取に対する正当な労働への代償が用意されなければならぬだろう。バイト労働組合や青年ユニオンなどが主張する最低時給である1マンウォン水準はもちろんのこと、その他の変形的な形態の労働の延長や統制に対する規制とこれに対する補償策の整備がなされなければならぬ。特に、いかなる物質的補償なしに自発的にオンライン剰余活動を行う、無職者（ニート族）を含む大多数の青年たちの分割（non-paid）労働に対する適切な社会的補償策が整備されなければならぬ。すなわち、これらに対する直接的な労働への代償が、容易に支払われないのであれば、青年たちのデータ労働に対する社会的水準での贈与（gift）や互恵的配分の代案を用意するべきであろう。例えば、ソウル市とソンナム市が試みる青年配当支援や基本所得についての論議は、いまだスタート段階過ぎないが、青年たちに対する社会的贈与へと移行するための真摯な初例となることだろう。

二つめに、青年自信の自律活動と協力の中で、相互友愛や共通の価値を作り上げる余白の時・空間を用意しなければならぬ。今日、資本主義の市場統治における時間計画は、青年の余暇と剰余の時間をむしばんでいる。また、統治の空間論理は、青年のオンラインダンジョンを管理し、オン・オフラインの境界を壊し、すべての青年が享有しなければならぬ自由の余白を資本の労働空間へと組み込もうとする。データ機械の一部になっていく青年の生活への負担を減らしていくためには、このような権力装置の鎖と束縛から抜け出さなければならぬ。現実的に物理的空間からの労働統制に比べ、オープンなオンライン剰余労働搾取のプラットフォーム依存から脱出する計画の方が相対的に有効であるかもしれない。つまり、オンライン剰余時間を投与し、青年自身がつくったデータ成果物を彼ら自身と社会に循環させることができる自律と協力の電子対抗共有地あるいは共通の資産（the commons）を至るところに構築する空間が必要である。青年剰余労働の搾取についての論議から外れた反一時/空間の構成が必要だ。これは青年たちの中で社会的協力の代案的プラットフォームの構築につながる。

<sup>25</sup> フーコーは現実体制の正常性を離れる反/対抗空間（contre-espaces）配置の現存態を「ヘテロトピア（*hétérotopie*）」と、それと同じ脈絡で代案時間的流れを「ヘテロクロニア（*hétérochronie*）」と名づけた。Foucault, Michel（ミシェル・フーコー）、(2016)、イ・サンギル訳『ヘテロトピア』、文学と知性社 参照

三つめに、次第に緻密になっていく労働統制と権力拡張の技術的装置を防ぐことのできる一時的手段は外部の不純な連結から断絶するという方法である。例えば、時・空間的「つながらない権利」は、今年5月に立法・発効されたフランスの労働法が保障する重要な労働者情報の権利である。<sup>26</sup> フランスは週に35時間という労働時間を法で定めたほか、勤務外そして経営者が電話したり、メールを送ったりすることを不法化するデジタル時代の労働人権条項を新しく設けた。すべての時・空間を同質的労働の価値として拡張する現実を制御するためには、肌身離さず持っている機械装置の移動をまず止めないといけない。つながらない権利は現代のモバイル技術によりかかった権力の労働者への既成の時・空間統治を防ぐための最小限の情報人権である。

最後に、青年の社会的地位を誰が規定するのかは、非常に重要な点である。「辛いから青春なのだ」のような青年を励ますスローガンは、「情熱ペイ」や「ノオリヨク」などの企業の巧みな詐欺術を隠蔽して来た。しかし今、多くの青年たちが「ノオリヨクの裏切り」について言及しはじめた。「辛抱」、「ノーダブ (노답: 答えが仕掛ないこと)」、「ヘル朝鮮」、「フクスジョ (흥겨우: 生まれ育った家庭環境に恵まれず、経済的な援助をまったく受けられない子どもたちを指す言葉)」階級論は自らを悟り、下から這い上がっていく方法である。外部者の定義ではない青年自身がくだす「自発的難民化」や彼らの間の協力コミュニティ構成の傾向をじっくりと考えてみなければならぬ理由だ。そう、まさに筆者がこの社会に使い捨てられた難民であり、ゾンビだ！さあ、この狂った世界が私の首にかけた電子の鎖を、私のやり方で引きちぎってしまおうと思う。このようにしてだ。

---

<sup>26</sup> Collins, Lauren (2016). The French Counterstrike against Work E-mail. *The New Yorker*. May 24.

吉田 寛

## I——遊びの社会的使命と他者性

すべての遊びは「他者」の存在を必要とする。カイヨワは『遊びと人間』（1958年）でそう書いている。われわれは、コマや拳玉などの道具を使って一人で遊ぶときも「競争者も観客もいなければ、すぐに飽きてしまう」。

「潜在的にせよ、観客が必要なのだ。これらの遊びに競争の要素が現れると、各々が、目に見えない、または存在しない競争相手を、打ち負かそうとする。」（※1）

どんな遊びも、一人遊びから、競争へ、そして見せ物へと、周囲の人達を巻き込みながら、移り変わっていく。「遊びはすべて、孤独ではなく、仲間を前提としている」のだ。カイヨワは、遊びがもつこうした側面を「社会的使命 (vocation sociale)」と呼んだ。

カイヨワの時代から今日までに、遊びや遊びを取り巻く状況は大きく変化した。とりわけ、1970年代に登場したデジタルゲームは、子どもから大人まで、あらゆる人々の遊びの形態を大きく変えてしまった。

だが、カイヨワが指摘したような遊びの「社会的使命」が消滅してしまっただけではない。むしろ逆である。たしかに、デジタルゲームの普及は、人々の遊びを急速に「個人化」させた。かつては、一つのスクリーンと一つのコンソールを複数のプレイヤーが囲んでプレイするスタイルが多く見られたが、今日では一人のプレイヤーが一つのスクリーンと一つのコンソールを所持するのが一般的である。だが、空間的に孤立しているプレイヤー同士は、ネットワークによって結ばれて、同じゲームをプレイすることができる。オンラインゲームでは、常時、世界中のプレイヤーと対戦することができる。どんなに遊びのスタイルが「個人化」しても、人々はそれを通じて他人や社会とつながっているのである。

しかしながら、ソーシャルネットワークによって覆われた、今日の「つながりすぎ社会」の中で、反対に見えにくくなっているものがある。それはゲームにおける他者性の次元、すなわち、ゲームとゲームプレイにとって、どうして、そしてどのように、他者の存在が必要とされているのか、という問いである。しかしこれは、決して大げさな問いではない。オンラインゲームを見知らぬ人とプレイするのと、仲のよい友達とプレイするのでは、どちらがいいか。友達に求めるものとゲームの相手に求めるものは同じなのか、違うのか。ゲームを一人で遊ぶのと、複数人で遊ぶのとでは、どちらが楽しいのか。自分よりも上手なプレイヤーと対戦するときには、相手に手を抜いてもらうべきなのか、それとも本気でプレイしてもらった方がいいのか。ゲームプレイヤーが日常的に思いを巡らせている、そうした疑問の根底に、この他者性をめぐる問いが横たわっている。

このような動機のもと、本論文では、ゲームプレイにおける他者性の次元を考察する。まず、対立や競争をゲームの本質的要素とする考えを理解する（Ⅱ）。デジタルゲームは、見ず知らずの他人や自分自身を相手にした対立をも可能にしてきた。次に、ゲームにおいて対立と協力は矛盾せず、対立するために協力するという逆説がむしろゲームを成立させていることを示す（Ⅲ）。プレイヤー同士が行う「協力」のうち最大のものは、ゲームの場を保つために、「ゲームをする態度」を共有することである（Ⅳ）。それはゲームプレイのためだけに、ルールを受け入れる態度である。その態度の共有は、ゲームの外にあるルールや権威がプレイヤーに課すものではなく、プレイヤーがゲームの中でその都度、他のプレイヤーと取り結ぶしかないのである（Ⅴ）。そのためには他のプレイヤーとゲームへの「信頼」が必要となるが、とくにデジタルゲームの技術的特性は、プレイヤーに「見えないもの」や「事実確認ができないもの」を信じることを要求する（Ⅵ）。デジタルゲームで遊ぶことはつねに「賭け」を伴う。プレイヤーは自分に賭け、他者に賭け、ゲームそのものに賭ける。それは、たとえシングルプレイヤー向けのゲームを一人で遊ぶときでも同様だ。そして賭けとは信じることである（Ⅶ）。そしてゲームコミュニティは、そうした「信頼による連帯」が現実にかたちをとったものである（Ⅷ）。見えない他者、未知の世界を信じることを基盤とする連帯。それこそが、今日ゲームがもっている「社会的使命」に他ならない。

## Ⅱ——ゲームの本質としての対立

ゲームの本質は対立（conflict）であり、競争（competition）である。それがなければゲームではない。そうした主張はごく当たり前聞こえるかも知れないが、自明なことではない。1970年代のアメリカで登場した「新しいゲーム運動（The New Games Movement）」は、人々を団結させるにはゲームが有効であるという考えにもとづき、小学校やコミュニティに向けた革新的なゲームデザインを生み出した。その運動の中心となったジョージ・レオナルドやバーナード・デ・コヴンは、「一生懸命、遊ぼう。公平に遊ぼう。誰も傷つかないように（Play hard. Play fair. Nobody hurt.）」というスローガンのもと、競争や勝ち負けよりも、協調を重んじるゲームを考案した。

しかし、この「新しいゲーム運動」の思想は、当時生まれたばかりだったデジタルゲームのデザインとは相容れなかった。最初期のデジタルゲームのデザイン論である『コンピュータゲームデザインの技法』（1984年）で、クリス・クロフォードはこう述べる。

「対立（conflict）を取り除いてゲームをデザインする、多くの試みがなされてきた。そうした試みは、対立よりも協力的努力（cooperative efforts）を強調する。しかしそれらを楽しんでいる人はほとんどいないように見える。」（※2）

クロフォードは、ゲームが「楽しいもの」であるためには、対立は欠かせない、と考えていた。彼によれば、対立はゲームの本質的要素である。表象（representation）、相互作用（interaction）、安全性（safety）そして対立。彼の考えでは、この四つが、あらゆるゲームに共通する要素である。

「対立 (conflict) は、ゲームの中の相互作用から自然に生じる。プレイヤーは何らかの目的を追求するが、簡単にそれを達成することを、障害物 (obstacles) が妨げる。もしもその障害物が受動的で静的なら、その挑戦はパズルもしくは体育競技になる。もしもその障害物が積極的で活動的なら、つまりそれらが意図的にプレイヤーに応答するなら、その挑戦はゲームになる。しかしながら、積極的で応答的で意図的な障害物は、知的エージェント (intelligent agent) を必要とする。もしもその知的エージェントが、目的に到達しようとするプレイヤーの試みを積極的に妨げるなら、プレイヤーとエージェントの対立は不可避となる。対立はすべてのゲームの基本である。」 (※3)

「知的エージェント」との「対立」こそが、ゲームをパズルや体育競技から区別する。そしてその知的エージェントには、「他のチームや人間のプレイヤー (a human player)、あるいはコンピュータによって偽装されたプレイヤー (a computer-simulated player)」のいずれもがなりうる。ただし「いずれも場合も、敵対者 (the opponent) は人格 (a persona) を伴ったものとして知覚される必要がある」 (※4)。相手が人間であろうが、実際にはコンピュータであろうが、かまわない。重要なのは、デジタルゲームのプレイヤーは、常に「人格」をもつ「誰か」と対立している、ということだ。

クロフォードの予見通り、その後のデジタルゲームの歴史は、極めて多彩な「対立」のタイプを生み出してきた。ここではサレンとジーマーマンも参照しつつ、それらを以下の五つに分類してみる (※5)。

①一人のプレイヤーがコンピュータと対立する

(例：『ソリティア』『テトリス (オリジナル版)』)

②複数のプレイヤーが一人ずつ交互にコンピュータと対立する

(例：『グラディウス』『スーパーマリオブラザーズ』)

③複数のプレイヤー同士が対立する

(例：『ポン』『テトリス (ゲームボーイ版)』『ストリートファイター』)

④複数のプレイヤー同士が協力または対立する

(例：『ジャウスト』『マリオブラザーズ』『ツインビー』)

⑤複数のプレイヤー同士が協力してコンピュータと対立する

(例：『ガントレット』『沙羅曼蛇』)

もちろん、この区別はあくまでも形式的である。例えば、一人のプレイヤーがコンピュータと対立するゲームにも「プレイヤー同士の対立」は生じうる。それを考慮すれば、①と②の違いはさほど意味がなくなる。

①にプレイヤー同士の対立を生み出すことは、より原初的には「スコア」によって可能となった。スコアを導入した最初期のゲームは『スピードレース (Speed Race)』 (タイトル、1974年) である (※図1)。このゲームは、ゲーム画面の外側にスコアとタイムを表示する独自の装置をもっていた。これは、それほどのコストをかけてまでも、スコアを表示する価値や必要性があったことを物語っている。

ゲームに限らず、一般にスコアは、われわれに自分の能力を客観的に把握させる機能をもつ。スコアがあることでプレイヤーは、自己を他者と同列に並べて評価できるようになる。スコアによってプレイヤーは、ゲームの結果を他人と競うことができるばかりでなく、「過去の自分」と競って「自己ベスト」を更新することも可能になる。

アーケードゲームの世界に次に登場したのが「ハイスコア」である。ハイスコアのシステムを初めて導入したゲームは『シーウルフ (Sea Wolf) 』（ミッドウェイ、1976年）である（※図2）。だが、ハイスコアに決定的意味を与えたのは『アステロイド (Asteroids) 』（アタリ、1979年）だった。このゲームは、ハイスコアを記録したプレイヤーの名前と得点をリストにして、ゲームオーバー時に表示したのだ（※図3）。このようなハイスコアリストが登場したことで、ゲームアーケードのプレイヤーは、自分より以前にその機械でそのゲームをプレイした「見ず知らずのプレイヤー」とも、競争が可能になった。マユラの表現を借りるなら、ハイスコアリストは、アーケードゲームの「社会的競技性 (social playability) 」 (※6) を飛躍的に高めたのである。

### III—「対立のために協力する」という逆説

だが、ゲームにおける「他者」の機能は、対立の相手には限定されない。別の言い方をすれば、ゲームにおける対立には、われわれの日常生活にみられる対立——口論から戦争まで——にはない、独特な性格がある。ゲームにおいては「対立そのもの」が楽しい、というのがそのヒントだ。

それを理解するために、次に③と④の違いに注目したい。

商業的に成功した最初のアーケードゲームである『ポン』（アタリ、1972年）がその事例であることから、デジタルゲームの歴史は③から始まったといえる。

これに対して、④には、より高度な技術とハードウェアの性能が必要となる。まず、複数のプレイヤーからの同時的入力を処理する演算能力。さらに、協力する複数のプレイヤーと対立する敵対者をコンピュータが演じるためには、より高次のアルゴリズムが要求される (※7)。複数のプレイヤーが協力し、ときに対立しながら進めるゲームの嚆矢は『ジャウスト』（アタリ、1982年）や『マリオブラザーズ』（任天堂、1983年）である (※8)。

『ジャウスト』の二人のプレイヤーは、互いに攻撃し合ってもいいし、協力してもゲームを進めてもいい (※図4)。言うまでもなく、プレイヤー同士が対立するよりも協力するときの方が、より長い時間、このゲームをプレイできる。他方『マリオブラザーズ』では、『ジャウスト』とは違い、二人のプレイヤーは、互いを直接攻撃することはできない。その代わりに、互いを不利な状況に追い込み、死に近づけることができる (※図5)。『ジャウスト』や『マリオブラザーズ』では、最初は協力していた二人のプレイヤーが、何かの弾みで対立に転じる、というプレイがしばしば観察される。協力か対立か、という選択が、各々のプレイヤーに委ねられていることが、これらのゲームの最大の特徴であり、また魅力である。協力してゲームを有利に進めてもいいし、相手を先にゲームオーバーに追いやって、自分だけ生き残って遊んでもいい。どちらもゲームの目的になりうるし、どちらもそれぞれに楽しい。もしも、対立が生じた結果、協力していた場合よりも早くゲームが終了してしまったとしても、それはゲー

ムの楽しさが減ることを必ずしも意味しない。ゲームにおいてはプレイの時間と楽しさが正比例するとは限らないからだ。

そして③と④の違いを、ジョン・フォン・ノイマンとオスカー・モルゲンシュテルンのゲーム理論 (game theory) を用いて説明する研究者もいる (※9)。ゲーム理論によれば、③はゼロ和ゲーム (zero-sum game) と定義される。プレイヤーの利得の和 (合計) はゼロになるのが「ゼロ和ゲーム」である。そこでの対立は、必ず片方のプレイヤーが勝ち、もう片方が負けることで、終わる。一方、④で二人のプレイヤーが協力する場合、そのゲームは非ゼロ和ゲーム (non-zero-sum game) となる。「非ゼロ和ゲーム」では、複数のプレイヤーが同時に勝利したり、利益を得ることができる。同様に、⑤も「非ゼロ和ゲーム」である。

ただし、以上はあくまでも比喩的な説明にすぎない。ゲーム理論は、合理的な意志決定や効用の形式的モデルであり、現実に存在するゲーム——われわれが日常的に遊んでいるゲーム——にはそのまま適用できないからだ。現実のゲームは、ゲーム理論のモデルよりも、はるかに複雑な要素と構造をもつ。その一つとして、多くのゲームが、勝ち負け以外の利得をもつことがあげられる。つまり、プレイヤーは、ゲームをプレイすること自体に価値を認めているからだ。それは一部のスポーツにもあてはまるだろう。

デジタルゲームでも、プレイヤーは、勝ち負けとは別の次元で、対立や競争自体を楽しんでいる。勝っても負けても、プレイヤーには利得がある。そう考えれば、③もゼロ和ゲームとはいえないことになる。プレイヤーが、ゲームプレイそのものに、対立や競争の過程そのものに価値を認めているなら、③と④にはさほど大きな違いはなくなる。

ゲームから競争の勝敗をなくし、協調に主眼をおこうとしたデ・コヴンに反論する文脈で、サレンとジーマーマンは、ゲームの中で対立と協力は矛盾しない、という重要な指摘を行っている。

「あらゆるゲームが競争 (competitive) であるからといって、そのことは直ちに、ゲームは協力 (cooperative) ではない、ということの意味しない。「あらゆるゲームは競争だ」と確信をもって断言できるが、「あらゆるゲームは協力だ」ということも同じように正しい。(…)「ゲームは競争かつ協力だ」という考え方は、二つの語が互いに排他し合う場合に限り矛盾するが、実際にはそうではない。競争する (compete) の語源は、ラテン語の con petire であり、「共に探す」という意味である。」 (※10)

「競争する」ことは「共に探す」ことである。あらゆる競争は「協力」の上に成り立っているのだ。シートネンの言い方を借りれば、「対立が生じるためには——繰り返し、あるいは長時間にわたって生じるような場合には言わずもがなだが——参加者が、それを創り出し、維持するために協力しなくてはならない」 (※11)。プレイヤーたちは「対立のために協力する」。サレンとジーマーマンはこれを「素晴らしい逆説」 (※12) と呼んでいる。

#### IV——「ゲームをする態度」の共有



プレイヤーたちは、ゲームの中に「競争」を作り出し、維持するために「協力」しなくてはならない。では、具体的に何をするのか。言い換えれば、ゲームのプレイヤーは、他者とどのような関係を築き、何を共有しているのか。

ゲームのプレイヤーが他のプレイヤーと共有している最大のもの、それは「ゲームをしよう」という意欲、より精密に言えば、日常世界からは区別されるゲームの時間と空間に参加し、そのゲームのルールに従おうとする、心構えである。

プレイヤーの「態度」を、ゲームを構成する本質的要素に加えた理論家に、バーナード・スーツがいる。彼は『キリギリス』（1978年）で「ゲームをする態度 (lusory attitude)」という概念を提起した。この語はこれまでに日本語で「ゲーム参加の態度」や「ゲーム内部的態度」とも訳されてきたが、本論文では「ゲームをする態度」と訳す。また「楽しもうとする心構え」という訳もあるが、これは後で述べるような理由で誤解を招きやすいので、ここでは採用しない。

スーツによれば「ゲームをする態度」とは「ゲームプレイヤーのゲームプレイヤーとしての態度」、「それなしではゲームをプレイできないような態度」のことである（※13）。具体的には、「[ゲームの] 構成的ルール (constitutive rules) を受け入れることで可能になる活動を成立させるためだけに、構成的ルールを受け入れること」（※14）である。そこから、スーツの考えるゲームの四つの基本要素——目標、手段、ルール、態度——は、次のような関係をとる。

「ゲームをプレイすることは、ルールが認める手段（ゲームの手段）だけを使ってある特定の事態（ゲーム以前にある目標）を達成する試みであり、そのルールは、より効率的な手段を禁じ、非効率的な手段を推す（構成的ルール）。そしてそうしたルールが受け入れられるのは、そのルールによってそうした活動が可能になるという、それだけの理由による（ゲームをする態度）。」（※15）

若干の解きほぐしが必要だろう。スーツによれば、ゲームの目標は、たいていの場合、すでに「ゲーム以前」からこの世界に存在している（例えば、ゴルフの場合、小さなボールを穴に入れる）。しかしながら、そうした「ゲーム以前にある目標 (prelusory goal)」を達成する手段は、ゲームならではのものである。ゲームは、そのルールが正規に認める手段、すなわち「ゲームの手段 (lusory means)」のみを用いて、その目標を達成するのだ。なお、ゲームのルールには、プレイの良し悪しに関わる「技能的ルール (rules of skill)」と、ゲームプレイの成立そのものに関わる「構成的ルール (constitutive rules)」があるが、スーツが単に「ルール」と言う場合には後者を指している。ゲームのルールは一般的にあって、「ゲーム以前にある目標」に到達するための「効率的」手段（例えば、手を使ってボールを穴に入れる）の使用をあえて禁じ、代わりに「非効率」な、すなわち、より複雑で困難で間接的な手段（例えば、細長いクラブでボールを打つ）を推す傾向がある。

そしてそうしたルールを、ゲームの活動を成立させるためだけに、つまり、そのゲームをプレイするためだけに受け入れる態度が、「ゲームをする態度」である（※16）。それが「ゲームに対する態度」ではなく、「ゲームのルールに対する態度」であることにも気を付けなければならない。プレイヤーが

「ゲームに対して」いかなる態度をとろうが、例えばそれを楽しんでいようがいまいが、あるいは真剣にやっつけていようがいまいが、他のプレイヤーのプレイには、そしてゲームの成立には影響しない。求められているのは、ルールを受け入れてゲームを成立させることだけである。スーツによれば、「ゲームをする態度」は、例えば「プレイすることでお金を稼ぐ」といった「ゲーム外の目的 (extra-lusory purposes)」とも共存しうる。だから、ゲームを生計の手段として「利用」するプロフェッショナルのプレイヤーも、ゲームをそれ自体のためにプレイするアマチュアのプレイヤーも、どちらも同じく「ゲームをする態度」をもっている (※17)。スーツの「lusory attitude」を「楽しもうとする心構え」と訳すと誤解が生じかねないのは、そのためだ。「楽しい」ことは大切だが、ゲームが成立するための要件ではない。むしろ、楽しいか楽しくないかにかかわらず、ゲームに参加するすべてのプレイヤーがルールを受け入れる態度を共有している、という事実の方が、はるかに重大なのである。

#### V——ルールか、権威か、社会契約か？

さてそうすると次に問題になるのは、ゲームに参加するプレイヤーが「ゲームをする態度」を共有できるのはどうしてなのか、ということだ。前節でみたように、「ゲームをする態度」は、そのゲームのルールを受け入れることである。しかし「ゲームをする態度をとること」は、ルールによって定められているわけではない。それは、いかなるルールブックにも書いていない。だとすると、プレイヤーは一体どんな理由で、あるいは何 (誰) に命じられて「ゲームをする態度」をとったり、とらなかつたりするのか。別の問い方をするなら、プレイヤーは「ゲームをする態度」をとる——すなわちゲームに参加する——ことを決断する時点で、他者と何かを共有しているのか。もしも共有しているとすれば、それは何なのか。そして、もしもその時点では何も共有していないとすれば、なぜそこから「ゲームをする態度」の共有が生じるのか。

これまでのゲーム研究では、この問いに十分答えきれない。まずスーツ自身は、こうした問いを立ててすらいない。それは一つには、彼がゲームプレイを徹底して「自己目的的 (autotelic)」行為として捉え、ゲームとその外側の世界との関係にはさほど関心を払わないからだ (※18)。そしてもう一つには、彼が想定するゲームの種類が原因している。ポーカーにせよ、チェスにせよ、ゴルフにせよ、スーツが例にあげるゲームは、プレイヤーにそのルールが予め可視化されており、その相手は、プレイヤーと同じコミュニティに属し、すでに十分な社会的信頼関係が構築されている実在の人間であるからだ。これに対して、デジタルゲームは、コンピュータが自動化に制御する複雑なルール (またはシステム) をもち、「実在する人間」かどうかもしばしば分からない——それが分からずともプレイに支障はない——「知的エージェント」を相手にして行われる。友人とチェスを始めるときと、一人でコンピュータの前に座ってネットワークゲームを始めるとき。どちらの方が「ゲームをする態度」をとるための障壁が低いか、それは自明だろう。

ただし、デジタルゲームの理論書として書かれているサレンとジーマーの『ルールズ・オブ・プレイ』(2004年)も、デジタルゲームに特有の「ゲームをする態度」を考察してはいない。その中でサレンとジーマーは、『モノポリー』やおはじきといった古典的ゲームの事例をあげながら、スーツの議

論をなぞっているにすぎない。しかしサレンとジーマーマンは、スーツとは異なり、「ゲームをする態度」がどうやって可能になり、どのように成立するのかに関心を寄せている。

「ゲームをする態度 (lusory attitude) とは、ゲームのプレイヤーが、これからゲームを始めようというときに求められる態度について説明するのにうってつけの概念だ。つまり、ゲームをプレイすることは、幾重にも「信じる」行為 (an act of “faith”) であり、そのことがゲームに特別な意味を与えるのだ。

(…) この考え方を広げてみれば、ゲームは一種の社会契約 (a kind of social contract) だと言える。つまり、ゲームをプレイするという決定によって、そのゲームのプレイを導き、方向付けする恣意的な権威 (an arbitrary authority) がどこからともなく生じるのである。こうした決定の瞬間は、まさに魔術的 (magical) でありうる。」 (※19)

「ゲームをする態度をとることは、操作的ルールによる制限を受け入れるということの意味するばかりではない。それはまた、暗黙のルール (implicit rules) に従うことをも含意する。ゲームをプレイすることは、その魔法円の権威 (the authority of the magic circle) に従うことを意味するが、そこには暗黙のルールによって表されている文化的慣習も含まれている。」 (※20)

幾つかキーワードを取り出してみよう。信じる行為、社会契約、権威、魔法、そして暗黙のルール。いずれにしても、「ゲームをする態度」はプレイヤーたちに対して「外的」に課されるものではない。

「ゲームをする態度」の由来と正当性を「ゲームの外側」から説明するのは、そもそもスーツの定義に反している。従って、文化的慣習や社会的文脈といった「暗黙のルール」が、プレイヤーたちに「ゲームをする態度」を要請する、と考えるわけにはいかない。両者の結びつきは、あるとしても、事後的に生じるものにすぎない。同様に、ゲームの外側にある「権威」も、想定できない。「魔法円の権威」は、その定義上、ゲームの中で発生し、その内部でのみ作用するものだ。これからゲームを始めようとするプレイヤーが予め、他者と、何らかの外的な「ルール」や「権威」を共有しているわけではないのだ。

すると残るのは、社会契約と信じること、ということになる。ゲームは「一種の社会契約」である、という定義は、サレンとジーマーマンが好むもので、『ルールズ・オブ・プレイ』の随所でみられる。だがサレンとジーマーマンは、この語を、ゲームの内側で成立する関係と、その内側と外側とにまたがって成立する関係の双方に、区別なく用いている。後者は「社会的遊び (social play)」に関連するもので、デ・コヴンのいう「安全 (safety)」と「信用 (trust)」がその典型である (※21)。「安全」とは、ゲームの内部でのプレイヤーのリスクがゲームの外側の世界に比べると小さいことの保証であり、「信用」とは、相手のプレイヤーと、ゲームに関する文化的・社会的価値——礼儀作法も含めた「暗黙のルール」——を共有していることである。重要なことは、デ・コヴンも言うように、われわれは、このどちらについても「ゲームだけをあてにすることはできない」 (※22) ことだ。つまりそれは「ゲーム以前」の日常生活の中で、すでにある程度、構築されている関係なのだ。

これに対して、「一つのゲームの境界付けられた遊びのコミュニティ (the bounded play community of a game)」が自ずと含意する「一種の社会契約」もある。

「この契約は、そのゲームの中でプレイヤーが、互いにどのように相互作用するかを決めるルールからなる。もちろんプレイヤーが遊ぶことでその意味と価値が出てくる。その契約をゲーム終了時まで維持するには、プレイヤーは魔法円の規範を守らなければならない。ルール破り (rule-breakers) は、この壊れやすい枠を傷つける。ごまかすプレイヤー (cheating player) は、社会契約の限界を試し、それを壊してしまいかねない。妨害屋 (a spoil sport) は、社会契約全体を破壊しようとする。」 (※23)

これはまさに、ゲームの内側でのみ生じうる「社会契約」だ。すなわち、ゲームが成立するかしないかの分かれ目となり、プレイヤー同士が「ゲームをする態度」をもつために最低限、何を共有しなくてはならないかという基準となる「社会契約」である。それは、「ゲームの外」からプレイヤーたちに課される関係ではなく、各々のプレイヤーが「ゲームの中」で他者と結び、その中でしか意味と効力をもたない関係である。それがきわめて「壊れやすい (fragile)」のは当然のことだ。

そして言うまでもなく、プレイヤー同士のこうした内的な相互関係を生み出すのは、同じく内発的な力でしかありえない。それが「信じること (信頼)」だ。

## VI—見えないものを信じること

「ゲームをプレイすることは、幾重にも「信じる」行為である」 (※24)。そのようにサレンとジーマーマンはいう。どういうことか。『ルールズ・オブ・プレイ』にそれ以上の説明はない。「信じること (信頼)」は、この書の重要概念ではない。しかし、それがゲームを成立させている、きわめて本質的なものであることは、以下の引用からも明らかだ。

「魔法円は壊れやすく (fragile)、プレイヤーがそのゲームへの信頼 (faith) を注ぎ込むのに失敗すれば、たやすく消えてしまう。プレイヤーが、このゲームは不公平 (unfair) だと感じたり、対等な遊び場 (a level playing field) ではないと感じたら、遊ぼうとは思わないだろう。魔法円の中で、ゲームは、対等な遊び場という理想と、避けがたい不公平という現実との間で宙吊りにされている。(…) 多分、ゲームが完全に対等な遊び場を実現することはない。だがそれでも、ゲームは公平さと平等 (fairness and equality) というまさに本物の理念を前提にしているのだ。」 (※25)

公平さと平等に対するプレイヤーの「信頼」、それがゲームの空間——サレンとジーマーマンのお好みの表現を使えば「魔法円」——を作っている、という指摘である。

公平さと平等を論じるにあたり、サレンとジーマーマンはカイヨワを参照している。カイヨワが例にあげる古典的ゲームと、デジタルゲームとでは、公平さと平等について興味深い対称性がある。

カイヨワがいうように、ボードゲームやカードゲーム、スポーツ競技では、理念的には平等が前提とされるものの、実際には、先手後手の区別や天候や地形の条件が有利不利を生み出すため、「絶対的な平等は完全には実現できない」 (※26)。他方、デジタルゲームは、コンピュータの計算能力を用いて、

厳密な意味での「対等な遊び場」を実現することができる。だがその代わり、その公平さと平等の原理は、プレイヤーの目から隠されてしまう。

「他方で、デジタルゲームの複雑で自動化された性質は、プレイヤーをいくらルールから遠ざけることができる。プレイヤーはすぐに、不公平なネットワークの遅延、「チート」するAI、「処理落ち」に疑いをもつ。こうしたプレイヤーの不信 (distrust) は、それが事実に基づいてるか否かにかかわらず、ゲームを台無しにしてしまう。」 (※27)

プレイヤーのこうした「不信」は、デジタルゲーム特有のものといえる。ゲームのルールや進行過程がプレイヤーに完全に可視化されているボードゲームやスポーツでは、このようなことは、まず起こりえない。

そしてサレンとジーマーマンは指摘していないが、公平さと平等の原理がプレイヤーの目から隠されている、というデジタルゲームの特性こそが、プレイヤーに「信頼」を要請する。ネットワークの不正な遅延や処理落ちがないかどうか、AIが「チート」していないかどうか、プレイヤーが「事実」を知りえないからこそ、それをプレイするためには「信じる」という態度が不可欠なのだ。

「信じること」をめぐる、今日もっとも突出した論者の一人であるテリー・イーグルトンは、「信じること (faith) とは、求められるものに対する強い確信、あるいは、見えないものに対する確信である」 (※28) と言っている。イーグルトンは、科学的合理主義の立場から宗教を批判する論者 (リチャード・ドーキンスなど) に対して、信じることは「蓋然性や知的推測、思弁」ではなく「確信」の問題であり、実際のところ「あらゆるコミュニケーションは信頼 (faith) を含んでいる」と反論している (※29)。

イーグルトンの議論は二つの意味で、本論文にとって示唆的である。第一に、デジタルゲームのプレイヤーがもつ「信頼」は、まさに彼が定式化する「見えないものに対する確信」であること。もちろん本論文は、ゲームが宗教と同じであると言いたいわけではない。同じく「見えないもの」とは言っても、ゲームプレイヤーの「確信」は、宗教のように超越的な価値や存在に向けたものではなく、おおよそ経験の範囲内に収まるものでしかない。しかし、このゲームはやりがいがある、プレイするに値する、という「確信」が常に、そのゲームが公平で平等であるかどうかの「事実」が確認できないままなされる以上、それは実際に「信仰」の一形態とってよいだろう。宗教的信仰とは比較にならない程度かもしれないが、プレイヤーはゲームを「信じている」のだ。

そして第二に、イーグルトンによれば、こうした「信頼」こそが、われわれに、宗教原理主義と合理主義的リベラリズムのいずれにも陥ることなく、格差や貧困といった今日の諸問題の解決に向けての新たな「連帯 (allegiance)」を可能とするからだ。

だがデジタルゲームのプレイヤーは、すでにそうした「信頼」を通じた「連帯」を実現してはいないだろうか。それが本論文が最後に示唆したいことである。

## VII——自己への信頼、他者への信頼、世界への信頼

1970年代に誕生したデジタルゲームはなぜここまで発展し、普及してきたのか。楽しいから、それがもっともシンプルな答えだ。では、デジタルゲームはどう楽しいのか、それまでの遊びやゲームとどう違うのか。これについては今まで多くのことが言われてきたし、ここはそれを総括する場ではない。本論文の関心は、プレイヤーがゲームプレイを通して、他者とどのように向き合っているか、という点にある。だがそのためには、デジタルゲームの楽しさの本質に、ある程度、迫る必要がある。

イエスパー・ユールは『失敗の芸術』（2013年）で、苦痛を伴うはずの「失敗（failure）」の経験が、どのようにゲームの楽しさや魅力に貢献しているのかを解明した。失敗は苦痛であり、われわれはそれを避けたがる。われわれはゲームでは失敗を経験する。しかしそれにもかかわらず、われわれはゲームをやってしまう。それはなぜか。これをユールは「失敗のパラドックス」と呼んだ。

ユールによれば、「ゲームの楽しさの核」は「失敗を避けようとする感覚」にある。つまり、プレイヤーに自分の「力不足（inadequacy）」を適正に自覚させた上で、もっとプレイして自分の技能を向上させ、力不足の状態から脱したい、という挑戦の意欲を引き起こすもの。それがゲームなのだ。むろんそれには、挽回のための「公平な機会（a fair chance）」がプレイヤーに与えられていることが前提である。つまり「ゲームはプレイヤーが個人的な力不足を乗り越えられるようになることを約束する」ものなのだ（※30）。以上は「デジタル、アナログを問わずあらゆるゲームにあてはまる」（※31）原則だが、とくにデジタルゲームは、プレイヤーがコンピュータの前で一人で遊ぶときでも、そうした感覚や意欲をもち続けられるように予めデザインされている（またはされていなければならない）。

デジタルゲームのプレイヤーは、一人でプレイするときでも、つねに他のプレイヤーのプレイを想定している。力不足の自覚や、技能向上への意欲も、つねに他者との比較の中で生じる。どんな遊びにも見えない相手や観客が必要だ、というカイヨワの指摘の現代的事例がここにある。ユールはこれについて二つの例をあげている。まず、プレイヤーがゲームに勝利したときでも、他人が自分よりも早く課題を解決したことを知ると、途端に勝利感が消えてしまうことがある。ユールはこれを「感情のギャンブル」と呼んでいる。

「ゲームをプレイすることは感情のギャンブル（an emotional gamble）を行うことだ。われわれは、見返りがあることを望んで時間と自尊心を注ぎ込む。見返りと同じだけのリスクを冒したいと思うプレイヤーはいないだろう。まったくリスクを冒したくない、プレイしたくないと思う人もいるだろう。」（※32）

金銭を賭けるギャンブルとゲームは違う。だがプレイヤーは疑いなく、ゲームに時間と自尊心を「賭けて」いるのだ。そして言うまでもなく「賭ける」ことは「信じる」ことである。

ユールがあげる第二の例は、ゲームが一向に上達しない場合、正確に言えば、自分が本当に上達しているのかどうかの判断すらできない場合だ（※33）。携帯電話上で無料で遊べるテニスゲームを何度プレイしても、ゲームオーバー時に必ず「基本操作方法を確認してください」というメッセージが画面に表示される。自分では少しずつ上達している感覚があるが、メッセージは変化しない。なぜなのか。自

分が本当に下手だからなのか、ゲームの側の設計ミスなのか、それとも何かの間違い（バグ）なのか。それは分からない。デジタルゲームのプレイヤーは通常、それを知る術がない。プレイヤーにできるのはせいぜい、インターネットで他のプレイヤーのコメントを探すくらいだ。

「私は完全に一人きりでプレイしていた。このゲームをプレイしている人にあつたこともなければ、インターネットでの情報もわずかだった。他人がプレイする様子をどのように想像するかによって、私の感情は変わった。もしも皆が私と同じ困難を共有していると思えれば、何の問題もなかった。もしも行き詰まっているのが私一人だと思うとプレイの不快感は高まり、危うくゲームを削除するところだった。シングルプレイヤーゲームをプレイする場合でも、われわれは自分と他人を比べているのだ。」（※34）

ここでも「感情のギャンブル」が行われている。確かに、このテニスゲームは極端で例外的な事例だろう。だが注意すべきは、すべてのデジタルゲームのプレイヤーは、多かれ少なかれ、こうした「賭け」を行っていることだ。プレイヤーは、つねに他のプレイヤーのプレイを想定し、それと比較しながら、自身の力不足や技能向上を評価する。それと同時に、自分が注ぎ込んだ時間や感情への見返りを得る機会が公平に与えられているか、端的に言えば、やりがいがあるかどうか、という観点から、そのゲームを評価する。その評価はつねに見えないもの、未知のものに対してなされるという点で、賭けであり、信頼である。プレイヤーはいつかは困難を解決するだろう自分を信じ、自分と同じ困難に直面しているだろう他のプレイヤーを信じ、どのプレイヤーにも挑戦の機会を公平で平等に与えてくれているだろうゲームを信じている。これは「世界」への信頼といってよい。

## VIII——「信頼による連帯」としてのゲームコミュニティ

このようにデジタルゲームをプレイすることは、自己への信頼、見えない他者への信頼、プレイヤーにはアクセス不可能なゲームのルールとシステムへの信頼、一口に言えば世界への信頼を含んでいる。すなわち、デジタルゲームのプレイヤーは、知らず知らずのうちに、そうした信頼の態度を育んでいることになる。そしてそこにこそ、筆者は、今日ゲームがもつ「社会的使命」をみる。

もちろん、信頼が裏切られることもある。賭けに失敗することもある。つまらなかった、やらなければよかった、と思うゲーム、面白かったが、値段が高すぎた、買って損をした、と思うゲーム、これはやらない方がよさそうだ、とやる前から直感できるゲーム、そういうゲームもたくさんある。だがそれでも、多くのプレイヤーが日々、新たなゲームに挑戦している。それは信頼が不信を圧倒的に上回っていることを意味する。デジタルゲームの産業と文化をここまで発展させ、今も支えているのは、そうした圧倒的な信頼の力である。筆者は、こうした文化を他には思い描くことができない。

ところで日本を含めアジアの国々では、若者の「引きこもり」が、しばしば社会問題として取り上げられる。学校や職場に行かず、部屋に閉じこもってゲームばかりしている、社会との結びつきを拒んでいる、と批判される。だが、ここまでの考察を踏まえるなら、そうした引きこもりのゲームプレイヤーも、ゲームプレイを通じて、他者と多くのものを共有している。見えない他者、未知の世界を信頼して

いる。信頼による連帯にすでに参加している。ゲームコミュニティがそのような連帯に他ならない。引きこもるゲームプレイヤーは、他者と世界を信じつつ、自分たちを取り巻く日常に絶望しているのだ。だとすれば、間違えているのは、現実の社会の方ではないのか。ゲームプレイヤーは、自分の技能や努力に対して正当な見返りのある、公平で平等なゲームに参加したいだけなのだ。「反社会的」なのは一体どちらなのか。

イーグルトンは、キリスト教信仰の伝統に立ち、「信じること」の回復だけが、原理主義とテロリズムが蔓延する後期資本主義の時代にピリオドを打ち、人類の根源的自己変革を可能にする、と説いた。だがわれわれには、それほど大げさなものは必要ない。ゲームを信じれば十分である。楽しく遊べるといふ確信があれば十分である。しかもそれは世界各地で日々すでに実践されている。ゲームコミュニティはすでに「信頼」によって「連帯」しているのだ。

ゲームプレイヤーよ、引きこもりたければ引きこもってもよい！ とにかく遊べ！ 楽しめ！ ゲームを信じよ！ そこからしかこの世界は変わらないだろう。

[註]

(※1) Roger Caillois. *Les jeux et les hommes*. Paris: Gallimard, 1967 [1958], p. 93. (=ロジェ・カイヨワ『遊びと人間』多田道太郎、塚崎幹夫訳、講談社、1990年、p. 82)

(※2) Chris Crawford. *The Art of Computer Game Design: Reflections of a Master Game Designer*. Berkeley: Osborne/McGraw-Hill, 1984, p. 11.

(※3) *ibid.*

(※4) *ibid.*

(※5) Katie Salen and Eric Zimmerman. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2004, pp. 250-251. (=ケイティ・サレン、エリック・ジーマーマン『ルールズ・オブ・プレイ——ゲームデザインの基礎』(上)、山本貴光訳、ソフトバンククリエイティブ、2011年、pp. 510-511)

(※6) Frans Mäyrä. *An Introduction to Game Studies: Games in Culture*. London: SAGE, 2008, p. 64.

(※7) 多根清史『教養としてのゲーム史』筑摩書房、2011年、pp. 66-67.

(※8) Katie Salen and Eric Zimmerman. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. pp. 252-253 (＝ケイティ・サレン、エリック・ジーマーマン『ルールズ・オブ・プレイ——ゲームデザインの基礎』(上)、pp. 514-516)；多根清史『教養としてのゲーム史』、pp. 65-68.

(※9) Katie Salen and Eric Zimmerman. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. pp. 240-241, p. 255 (＝ケイティ・サレン、エリック・ジーマーマン『ルールズ・オブ・プレイ——ゲームデザインの基礎』(上)、pp. 492-494, p. 521)；Frans Mäyrä. *An Introduction to Game Studies: Games in Culture*. p. 72；多根清史『教養としてのゲーム史』、pp. 68-71.



- (※10) Katie Salen and Eric Zimmerman. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. pp. 255-256. (=ケイティ・サレン、エリック・ジーマーマン『ルールズ・オブ・プレイ——ゲームデザインの基礎』(上)、p. 523)
- (※11) Marko Siitonen. “Conflict.” in: Mark J. P. Wolf and Bernard Perron (eds.). *The Routledge Companion to Video Game Studies*. New York & London: Routledge, 2014, p. 169.
- (※12) Katie Salen and Eric Zimmerman. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. p. 256. (=ケイティ・サレン、エリック・ジーマーマン『ルールズ・オブ・プレイ——ゲームデザインの基礎』(上)、p. 525)
- (※13) Bernard Suits. *The Grasshopper: Games, Life and Utopia*. Toronto: University of Toronto Press, 1978, p. 35. (=バーナード・スーツ『ギリギリの哲学——ゲームプレイと理想の人生』川谷茂樹、山田貴裕訳、ナカニシヤ出版、2015年、pp. 30-31)
- (※14) *ibid.*, p. 40. (=同前、p. 36)
- (※15) *ibid.*, p. 41. (=同前、p. 37)
- (※16) *ibid.*, p. 144. (=同前、p. 125)
- (※17) *ibid.*, pp. 142-146. (=同前、pp. 122-127)
- (※18) 松永伸司『ビデオゲームにおける意味作用』博士論文、東京藝術大学大学院美術研究科、2015年3月、p. 206.
- (※19) Katie Salen and Eric Zimmerman. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. p. 98. (=ケイティ・サレン、エリック・ジーマーマン『ルールズ・オブ・プレイ——ゲームデザインの基礎』(上)、pp. 198-199)
- (※20) *ibid.*, p. 574. (=ケイティ・サレン、エリック・ジーマーマン『ルールズ・オブ・プレイ——ゲームデザインの基礎』(下)、山本貴光訳、ソフトバンククリエイティブ、2013年、p. 612)
- (※21) *ibid.*, p. 473, p. 479, pp. 488-489. (=同前(下)、p. 398、p. 412、p. 434)
- (※22) Bernard De Koven. *The Well-Played Game: A Player's Philosophy*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2013 [1978], p. 8.
- (※23) Katie Salen and Eric Zimmerman. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. p. 473. (=ケイティ・サレン、エリック・ジーマーマン『ルールズ・オブ・プレイ——ゲームデザインの基礎』(下)、p. 397)
- (※24) *ibid.*, p. 98. (=同前(上)、p. 199)
- (※25) *ibid.*, p. 262. (=同前(上)、p. 537)
- (※26) Roger Caillois. *Les jeux et les hommes*. p. 51. (=ロジェ・カイヨワ『遊びと人間』、p. 47)
- (※27) Katie Salen and Eric Zimmerman. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. p. 262. (=ケイティ・サレン、エリック・ジーマーマン『ルールズ・オブ・プレイ——ゲームデザインの基礎』(上)、p. 537)

(※28) Terry Eagleton. *Reason, Faith, and Revolution: Reflections on the God Debate*. New Haven & London: Yale University Press, 2009, p. 112. (=テリー・イーグルトン『宗教とは何か』大橋洋一、小林久美子訳、青土社、2010年、p. 145)

(※29) *ibid.*, p. 112, p. 117. (=同前、p. 145、p. 151)

(※30) Jesper Juul. *The Art of Failure: An Essay on the Pain of Playing Video Games*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2013, p. 7. (=イエスパー・ユール『しかめっ面にさせるゲームは成功する——悔しさをモチベーションに変えるゲームデザイン』Bスプラウト訳、ボーンデジタル、2015年、p. 5)

(※31) *ibid.*, p. 5. (=同前、p. 4)

(※32) *ibid.*, p. 14 (=同前、p. 10)

(※33) *ibid.*, pp. 47-49, pp. 57-58 (=同前、pp. 33-34、pp. 40-41)

(※34) *ibid.*, pp. 57-58 (=同前、p. 41)

#### [図のキャプション]

(※図1) 『スピードレース (Speed Race) 』 (タイトー、1974年)

(※図2) 『シーウルフ (Sea Wolf) 』 (ミッドウェイ、1976年)

(※図3) 『アステロイド (Asteroids) 』 (アタリ、1979年)

(※図4) 『ジャウスト (Joust) 』 (ウィリアムズ・エレクトロニクス、1982年)

(※図5) 『マリオブラザーズ (Mario Bros.) 』 (任天堂、1983年)

#### [引用文献]

Caillois, Roger. *Les jeux et les hommes*. Paris: Gallimard, 1967 [1958].

(=ロジェ・カイヨワ『遊びと人間』多田道太郎、塚崎幹夫訳、講談社、1990年)

Crawford, Chris. *The Art of Computer Game Design: Reflections of a Master Game Designer*. Berkeley: Osborne/McGraw-Hill, 1984.

De Koven, Bernard. *The Well-Played Game: A Player's Philosophy*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2013 [1978].

Eagleton, Terry. *Reason, Faith, and Revolution: Reflections on the God Debate*. New Haven & London: Yale University Press, 2009. (=テリー・イーグルトン『宗教とは何か』大橋洋一、小林久美子訳、青土社、2010年)

Juul, Jesper. *The Art of Failure: An Essay on the Pain of Playing Video Games*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2013. (=イエスパー・ユール『しかめっ面にさせるゲームは成功する——悔しさをモチベーションに変えるゲームデザイン』Bスプラウト訳、ボーンデジタル、2015年)

松永伸司『ビデオゲームにおける意味作用』博士論文、東京藝術大学大学院美術研究科、2015年3月。

Mäyrä, Frans. *An Introduction to Game Studies: Games in Culture*. London: SAGE, 2008.

Salen, Katie, and Eric Zimmerman. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2004.

(=ケイティ・サレン、エリック・ジーマーマン『ルールズ・オブ・プレイ——ゲームデザインの基礎』(上・下)、山本貴光訳、ソフトバンククリエイティブ、2011年～2013年)

Siitonen, Marko. "Conflict." in: Mark J. P. Wolf and Bernard Perron (eds.). *The Routledge Companion to Video Game Studies*. New York & London: Routledge, 2014, pp. 166-172.

Suits, Bernard. *The Grasshopper: Games, Life and Utopia*. Toronto: University of Toronto Press, 1978. (=バーナード・スーツ『ギリギリの哲学——ゲームプレイと理想の人生』川谷茂樹、山田貴裕訳、ナカニシヤ出版、2015年)

多根清史『教養としてのゲーム史』筑摩書房、2011年.

(要旨)

デジタルゲームは、われわれの「一人遊び」を、人類史上かつてない規模へと拡大した。世界中の多くのプレイヤーが同時にログインして遊ぶことができるオンラインRPGゲームも、よりマクロにみれば「一人遊び」の集積である。そこから、デジタルゲームはプレイヤーを孤立させ、他者との交わりや社会への関心を奪い、自分だけの世界に引きこもらせる、という批判が繰り返されてきたのも、ゆえのないことではない。

だが、すべての遊びには「他者」の存在が組み込まれており、「一人遊び」もその例外ではない、というカイヨワの指摘を思い起こすなら、デジタルゲームが、どのような独自の手法でプレイヤーを「他者」と結び付けてきたのか、ということこそ、今日あらためて問う必要がある。

本論文は、デジタルゲームのプレイヤーにとって他者がいかなる存在であるかを考察し、最終的に、「見えないものへの信頼」こそが、デジタルゲームプレイの核心であることを指摘する。

ゲームの本質的要素は対立や競争である、としばしば言われてきた。デジタルゲームは、様々な手法を用いて、目の前の相手プレイヤーだけでなく、コンピュータが偽装するプレイヤーや、見ず知らずの他人、さらには自分自身を相手にした対立や競争をも可能にしてきた。だが実際には、ゲームにおいて対立と協力は矛盾するものではなく、「対立するために協力する」という逆説的な精神状態が、むしろゲームを成立させている。

プレイヤー同士が行う「協力」のうち最大のものは、「ゲームをする態度」を共有して、ゲームという場を保持することである。それは、ゲームプレイのためだけに、ルールを受け入れる態度である。その態度は、ゲームの外にある規範や権威によって課されるものではなく、プレイヤーがその都度、ゲームの中で、他のプレイヤーと協調して構築するしかないものである。

「ゲームをする態度」をとるためには、そのゲームが「公平」に行われ、自分は他のプレイヤーと「対等」にプレイができる、という確信が必要となる。だが、デジタルゲームの技術的特性は、ゲームのルールや判定からプレイヤーを遠ざけ、ゲームの公平さと平等の原理を不可視にする。そこでプレイヤーは、「見えないもの」に対する確信をもたなくてはならない。「信頼（信じること）」とは「見えないものにたいする確信」であるというイーグルトンの言を踏まえるなら、プレイヤーに要求されているのは、まさに他者とゲームへの「信頼」である。

デジタルゲームで遊ぶことはつねに「賭け」を伴う。プレイヤーは自分に賭け、他者に賭け、ゲームそのものに賭ける。そして賭けとは信じることである。プレイヤーは、見えない他者、未知の世界を信じている。そうでなければ、ゲームをプレイすることも、そもそも、始めることもできない。そしてゲームコミュニティは、そうした「信頼による連帯」が現実にかたちをもったものである。そしてそれこそが、後期資本主義の諸課題に立ち向かうためのリアルなコミュニケーションの母体となるはずである。今日ゲームがもつ「社会的使命」はそこにある。信じよう、そして遊ぼう！



(図1) 『スピードレース (Speed Race)』 (タイトー、1974年)



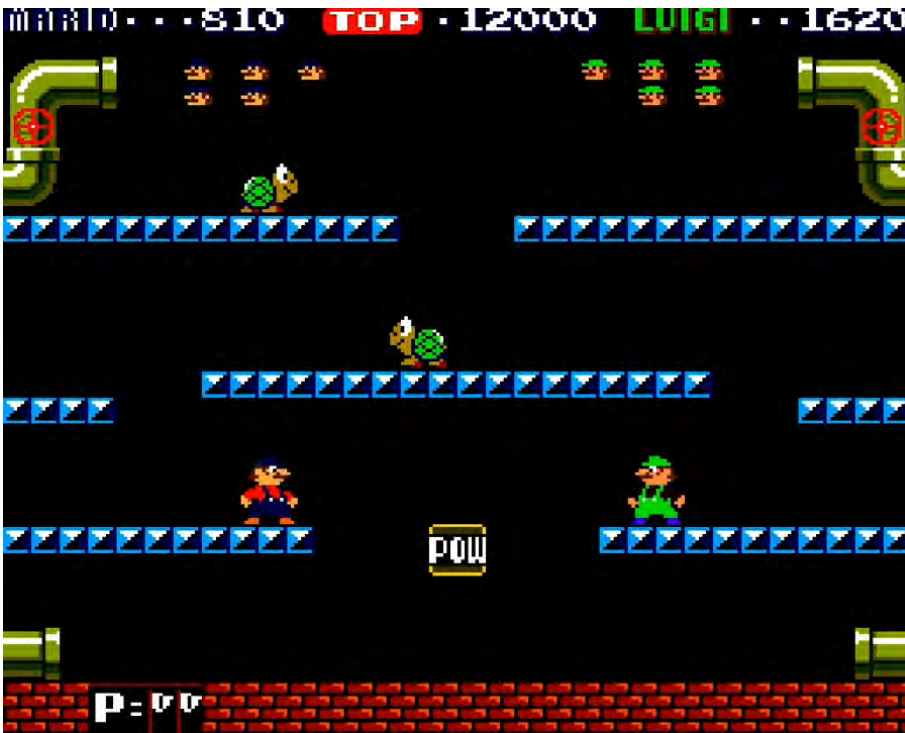
(図2) 『シーウルフ (Sea Wolf) 』 (ミッドウェイ、1976年)



(図3) 『アステロイド (Asteroids) 』 (アタリ、1979年)



(図4) 『ジャウスト (Joust)』 (ウィリアムズ・エレクトロニクス、1982年)



(図5) 『マリオブラザーズ (Mario Bros.)』 (任天堂、1983年)



# 韓国のクラウド・ファンディングに見る「青年」表象

金日林（韓国芸術総合学校映像院講師）

## I. 表象システムとしてのクラウド・ファンディング

「88万ウォン世代」「三放世代(訳注：経済的な理由で恋愛・結婚・出産を放棄した世代を指す韓国の表現)」「剰余世代」…今日、韓国青年の現実を表す表現である。この現実を立証するように京畿道城南市は、2016年1月から韓国で初めて「基本所得」を実現するため、「青年配当」という福祉政策を実施し始めた。これに反対した京畿道が、城南市議会を大法院に提訴したにも関わらず、城南市は去る10月「青年配当」4分期対象者を募集した。<sup>1</sup> ソウル市もまた未就職青年層を対象に、「青年手当」という福祉制度を実施する計画を2015年11月に発表した。<sup>2</sup> しかし中央政府は、地方交付税を削減する施行令を作って「青年手当」政策にストップを掛けた。これに対してソウル市は憲法裁判所に権限争議審議を請求した状態である。現在、ソウル市のあちこちには『青年の暮らしまで職権取消できません』、『ソウル市青年手当！未来のための投資です』というポスターが貼られている。一連の政策が尖鋭に葛藤する場が「青年」で、その 이슈が福祉という事実は、今日「青年」が直面する現実を象徴的に示している。ソウルの街に貼り出された「青年手当」のポスターは、2016年韓国青年の公的表象と言える。

それでは「青年」とは、誰なのか。一般的に「青年」は年齢に基づき、「若者」「青春」と同一視され、「既成時代」と対比される概念として考えられた。京畿道城南市は「青少年基本法」に従って「青年配当」の対象者を19～24歳に<sup>3</sup>、ソウル市は、満19歳から29歳を「青年手当」対象者に選定している。<sup>4</sup> 一方、クラウド・ファンディング方式で若者達を後援する「基本所得のプロジェクト」を実験中の週刊『ハンギョレ21』は、青年の年齢を満18～34歳に定めた。<sup>5</sup> 「青年」の境界は、時代

---

<sup>1</sup> パク・セヨル(박세열), 「イ・ジェミョン(이재명) 馬鹿力の勝利…城南「青年配当」始まる」、2016年1月20日、<http://www.pressian.com/news/article.html?no=132701>。城南市は2016年1月20日、韓国で初めて3年以上城南で居住した満24歳青年に1/4分期配当金として12万5000ウォン相当の地域貨幣(「ソンナムサラン商品券」)が支給され、4分期「青年配当」も10月20日から支給した。

<sup>2</sup> 「青年手当」は、ソウル市で満1年以上居住した19歳以上29歳の未就職青年3千余名に月50万ウォンずつ、最長6ヶ月現金で支援すると同時に自発的コミュニティを提供し、情報提供および活動現場を連携する福祉政策である。<http://mediahub.seoul.go.kr/youthhope/>。

<sup>3</sup> 「青年配当」出帆当時に関しては次の記事を参照。キム・ハクヒョン(김학현), 「城南市、青年配当分期別25万ウォン支給推進」、オーマイニュース、2015年9月30日、[http://www.ohmynews.com/NWS\\_Web/View/at\\_pg.aspx?CNTN\\_CD=A0002147517](http://www.ohmynews.com/NWS_Web/View/at_pg.aspx?CNTN_CD=A0002147517)。一方、2016年10月20日城南市「青年配当」公告によると、4分期の「青年配当」政策の対象者は24歳の若者達となった。「4分期青年配当対象者は、1991年10月2日から1992年10月1日の間に生まれた青年のうち、城南市に3年以上継続して居住した満24歳青年11,032名である。」：チョ・ヨンスン(조영순), 「城南市、4分期青年配当20日から支給」、<http://www.seongnam.go.kr/city/1000060/30005/bbsView.do?idx=125462>。青年配当に対するイ・ジェミョン市長のインタビューは次の通りである。<http://media.daum.net/v/20160905163809410>。

<sup>4</sup> ソウル市ホームページ内「青年手当 Q&A」、<http://mediahub.seoul.go.kr/youthhope/#page2>。このホームページによると2016年2月基準で若者の失業率は12.5%に至り、ソウル市20代基準で144万名中50万名が長期未就職と不安定雇用に直面している状況である。

<sup>5</sup> 『ハンギョレ21』は、最近国会で発議されている青年基本法と青年雇用促進特別法、雇用労働部の青年求職手当などにおいて規定された「青年」の基準を参考にし、「青年」の範囲を決めたと明らかにした。「基本所得、月135万ウォン受けませんか?第4話 青年配当50万ウォンに魅了された24歳青年」、<https://storyfunding.daum.net/episode/12528>。



によって変わってきたが、たいいて正義感が強く、躍動的な集団と見做している。<sup>6</sup> 「若者」や「青春」に比べて、「青年」という言葉は政治的で文化的な集団であり、主体を表すのに適した用語として好まれた。

しかし2016年現在、韓国社会で「青年」は、社会的な不条理と矛盾が衝突する象徴的現場という方が合う。未来を保証されなければならない集団でありながら、機会さえ得られない現場を表す表現である。韓国社会の問題が圧縮されている場合、「青年」であるならば、その「青年」が表象される方式をより具体的に考察する必要があるのではないかと。本発表は、このような問題意識から出発する。

「青年」が表象される場として私が注目するのは、クラウド・ファンディング(crowdfunding)である。韓国では国家や企業といった巨大システムがその制作を阻んでいた映画《26年》(2012)と《チスル》(2012)、《もうひとつの約束》(2014)、《鬼郷》(2016)、《自白》(2016)などが、クラウド・ファンディングを通して成功的に封切られた例がある。よく知られているように、クラウド・ファンディングは、「大衆が共に作る基金」<sup>7</sup>でオンライン少額寄付プログラムを指す。ソーシャル・ファンディングと同義語としても捉えられるクラウド・ファンディングは「専門的資本家でない個人から寄付、後援、投資約定を得るため一般的にオンラインコミュニティを利用すること」と定義される。<sup>8</sup> クラウド・ファンディングは、オンライン空間を媒介に大衆の積極的な意思表示が起こす場であると同時に、「個人」の個別性と同時代のコードが現れる場という事実、私は注目する。資本主義に従属しているが、巨大システムに亀裂を与えることができる可能性も示している。<sup>9</sup>

本発表は、クラウド・ファンディングの事例として、韓国の企業であるカカオの「ストーリー・ファンディング」(<https://storyfunding.daum.net/>)プラットフォームを分析対象とし、同時代韓国青年の表象を考察しようとする。「ストーリー・ファンディング」は、プロジェクト提案者が「ストーリー」を連載するという点でその他のクラウド・ファンディングプラットフォームと運用

---

<sup>6</sup> イ・ギフン(이기훈)は、「青年の境界を別に設定することで、青年の定義と特性が変化するよう」と語り、青年に対して次のように述べる。「青年とは主に年齢で区分される時代集団である。しかし当代社会において主導権を掌握した青年の談論が、どのような年齢層を青年として定義するかによって特定年齢層が青年に含まれるか否かが左右される。このように青年の境界が変われば、当然これにより決定される青年集団の思考方式、行動様式、社会的相互関係の特性も変わるほかない。」、イ・ギフン、『青年よ 青年よ 我らが青年よ』(パジュ:ドルペグ, 2014), p. 22. イ・ギフンによると「青年」という言葉は、1890年代に韓国に導入された。「導入当時から文化開化的言語として認識された『青年』は、1905年以降愛国啓蒙運動が展開しながら、本格的に拡散した。」、同書、p. 312. 一方、市民運動団体である「参与連帯」のアン・ジンゴル(안진걸)共同事務局長は、青年の特徴が、「正義感があり、新しいことに敏感である。」と明らかにした。ユン・スヒ(윤수희), 「崔順実ゲート事件で希望まで失い…ピークに達した2030憤怒」, msnニュース, 2016年10月29日, [http://www.msn.com/ko-kr/news/national/%EC%B5%9C%EC%88%9C%EC%8B%A4%EA%B2%8C%EC%9D%B4%ED%8A%B8%EB%A1%9C-%ED%9D%AC%EB%A7%9D%EA%B9%8C%EC%A7%80-%EC%9E%83%EC%96%B4%E2%80%A6%EA%B7%B9%EC%97%90-%EB%8B%AC%ED%95%9C-2030-%EB%B6%84%EB%85%B8/ar-AA\\_jxBbz](http://www.msn.com/ko-kr/news/national/%EC%B5%9C%EC%88%9C%EC%8B%A4%EA%B2%8C%EC%9D%B4%ED%8A%B8%EB%A1%9C-%ED%9D%AC%EB%A7%9D%EA%B9%8C%EC%A7%80-%EC%9E%83%EC%96%B4%E2%80%A6%EA%B7%B9%EC%97%90-%EB%8B%AC%ED%95%9C-2030-%EB%B6%84%EB%85%B8/ar-AA_jxBbz).

<sup>7</sup> クォン・エラ(권애라), 「クラウド・ファンディングの定義と歴史」, 『クラウド・ファンディング一世の中を変える小さな金の力』(ソウル:Edit-the-World, 2014; 2015), p. 17.

<sup>8</sup> これは、2012年4月米上院で通過したJOBS法(Jumpstart Our Business Startups Act)に依拠した定義である。(<http://www.gpo.gov/fdsys/pkg/BILLS-112hr3606enr/pdf/BILLS-112hr3606enr.pdf>). キム・フィジョン(김휘정), 「文化芸術分野クラウド・ファンディングの争点と活性化方向」, 『芸術経営研究』第23集, 2012年8月、p. 44に記載された脚注(1)を参照し、原文を確認した上、再引用。

<sup>9</sup> クラウド・ファンディングの代案的可能性は、既に多くの人々が論じている。チョ・ヒジョン(조희정), 「オンライン市民運動の可能性と条件」, 『黄海文化』, 2013年3月, pp. 49-67. 電子書籍出版協同組合「ローリングダイス」コンテンツのディレクター、ジェ・ヒョンジュ(제현주)は、次のように語る。「クラウド・ファンディングに参加する人は、そのなかで一種の市民権を得る。韓国社会は、市民という概念自体が無い社会だ。」、『基本所得月135万円受けますか?第8話 私達はどうしてこんなに長く、熱心に働くのか』, <https://storyfunding.daum.net/episode/13534>.

方式が異なる。誰でもプロジェクトを提案できるようにした一方、提案者を「創作者」と規定して、彼らの語る「ストーリー」を通して利用者の共感を引き出すものである。カカオの「ストーリー・ファウンディング」は、2014年9月29日に始めたダウムカカオ(現:カカオ)の「ニュース・ファウンディング」を前身とし、2015年10月「ストーリー・ファウンディング」に生まれ変わった。ジャーナリズムから出発して社会的な意味を発掘するプロジェクトを多数成功させたという点もまた、「ストーリー・ファウンディング」が注目される理由である。日本統治時代の慰安婦問題を扱った映画《鬼郷》と国家情報院のスパイ操作事件取材したドキュメンタリー《自白》が封切られたのも「ストーリー・ファウンディング」の募金を通してである。<sup>10</sup> もちろんカカオグループは、利潤を追求する企業で、これは今後重要な変数になりえる。<sup>11</sup> それにも関わらず「ストーリー・ファウンディング」は個人個人の経験と感受性、社会的意味を効率的に表し、効果的に共感を誘導する点で際立っている。

これまでの先行研究において、クラウド・ファウンディングは、経済的、制度的側面で論じられる一方、オンライン市民運動と文化芸術の代案的側面が照明された。その一方で、クラウド・ファウンディングは、公正なプラットフォームでなく、市場論理を自然化する政治という主張もまた説得力を得ている。<sup>12</sup> 本発表は、クラウド・ファウンディングを表象システムとして捉える点において既存の先行研究と区別される。本発表の目的は、株式会社カカオのオンライン大衆募金システムである「ストーリー・ファウンディング」から、この時代の「青年」が表象される方式を考察するものである。研究方法としては「ストーリー・ファウンディング」プラットフォームから①プロジェクトのタイトルとキーワード、ストーリーを分類し、②これらプロジェクトの社会的意味とストーリー・テリング方式を分析した。まだ初期段階であるクラウド・ファウンディングが資本主義の代案になるかどうか、まだ分からない。しかし明白なことは、クラウド・ファウンディングは、巨大システムに隙間を作る可能性を見せているという事実である。既存の制度やメディアが、照明できないテーマもまた扱う。クラウド・ファウンディングを一種の表象システムとして捉える理由もそのためである。

## II. 英雄なきストーリー

百貨店は、近代を象徴する消費空間であると同時に、文化空間としてしばしば紹介される。クラウド・ファウンディングのプラットフォームもまた、多様なプロジェクトを陳列し、趣向と文化を反映する場という点で百貨店と似ている。もちろん異なる点もある。百貨店が多様な高価なものを陳列および販売する物理空間であるならば、クラウド・ファウンディングプラットフォームは、まだ可視化さ

---

<sup>10</sup> 慰安婦問題を扱ったチョ・ジョンレ(조정래)監督の《鬼郷》は、2016年1月基準で計75,270名が純製作費の50%を超える12億ウォン余りの製作費をクラウド・ファウンディング方式で投資した。カカオの1次「ストーリー・ファウンディング」(当時「ニュース・ファウンディング」)には14,737名が参加し、2次「ストーリー・ファウンディング」には17,241名が参加した。その他に「フィマンヘ(希望して)」に19,681名、ARSショートメッセージ後援に19,226名、口座現金後援に4,307名、ユーキャン・ファウンディングに78名が参加した。総額25億ウォンの製作費のうち12億ウォン以上をクラウド・ファウンディングで充当した。国家情報院のスパイ操作事件を扱ったドキュメンタリー《自白》もまた次の「ストーリー・ファウンディング」で80日の間に434,276,000ウォンを募金した。

<sup>11</sup> 実際の「ストーリー・ファウンディング」は、寄付金の一定額を手数料として策定する。「サービス運用政策」、<https://storyfunding.daum.net/info/policy>。なお、キム・ソンギ(김선기)、イ・サンギル(이상길)をもまた、クラウド・ファウンディングの肯定的な可能性を照明すると同時に、クラウド・ファウンディングの陰を考察するように促す。彼らはダウム(現:カカオ)の「ニュース・ファウンディング」を、公共ジャーナリズムと調査報道のパラダイムを転換させる肯定的なものとして見なしている。キム・ソンギ(김선기)、イ・サンギル(이상길)、「クラウド・ファウンディングは小規模文化芸術の自立基盤になれるか:インディーズ・ミュージシャン達のファウンディング経験についての分析を中心に」、韓国女性コミュニケーション学会、『メディア、ジェンダー&文化』29(4)、2014年12月、pp. 5-42。

<sup>12</sup> キム・ソンギ、イ・サンギル、「クラウド・ファウンディングは、小規模文化芸術の自立基盤になれるか:インディーズ・ミュージシャン達のファウンディング経験についての分析を中心に」、韓国女性コミュニケーション学会、『メディア、ジェンダー&文化』29(4)、2014年12月、pp. 5-42。

れていない各種プロジェクトが共感を得るため集まっているオンライン空間である。利用者の積極的な共感、後援へと続く。本発表の分析対象である「ストーリー・ファウンディング」プラットフォームには、現在後援を待つ850余りのプロジェクトが陳列されており、プロジェクトの数は毎日増えている。カテゴリーは、アート、出版、ライフ、ジャーナリズム、キャンペーン、スタートアップから構成されている。プロジェクト提案者は、誰でも「創作者」と呼ばれながら、後援が進む期間の間、定期的にストーリーを連載するようになっている。「ストーリー・ファウンディング」のプロジェクトは、公共の価値を毀損しない本人の創作物でなくてはならない。文と写真、映像、漫画などをはじめとするコンテンツが必ず含まれていないとならないことも規定である。<sup>13</sup>

不特定多数に共感を得るため、クラウド・ファウンディングプロジェクトは、たいてい倫理性、多様性、公共性、公平性などを条件とする。本発表が研究対象とする「ストーリー・ファウンディング」プラットフォームにおいてプロジェクト提案者たちは、彼らの実際の職業が何であれ創作者と呼ばれる。彼らは自身の本名と職業、写真を全て公開して、該当テーマに対する経験と知識、取材内容を連載する。興味深いことに、ここでストーリーは殆どが1人称で連載される。インタビューをはじめとした取材もまた1人称的体験や話者によるストーリー・テリングで再構成される。共感を引き出すため、他人の経験や取材対象を叙述する時も、1人称的に叙述される。しかし日記と異なり、「ストーリー・ファウンディング」のストーリーは、読者を前提としている。またストーリーは、読者と対話する形式で進む。「ストーリー・ファウンディング」に連載されるストーリーは利用者が直接体験できない領域を生き生きと伝えてくれる。これに対する批判もある。誰かの経験を観覧しようとする欲求として、こうした場が「消費」されるということである。<sup>14</sup> それでもクラウド・ファウンディングでは、特定プロジェクトに対する共感が後援に繋がり、可視的な成果を具現するという点に注目しなければならない。

「ストーリー・ファウンディング」には、英雄が登場しない。寧ろ巨大システムから垂れ出た存在、例えば賃金の支払いが遅れているアルバイト、障がい者、病人、無住宅者、老人、貧困層、無職、引退した運動選手などが主人公になる。英雄は、一時的に不在なのではない。むしろ「ストーリー・ファウンディング」は、巨大神話が崩壊した世界を前提としている。国家と企業に代表される巨大システムは、常に克服しなければならない存在として象徴される。

国家の神話が崩壊した場で英雄でない隣人たちは、システムから排除された経験を告白する。巨大システムのフレームでは見えなかった人々を発見すること自体がストーリーの力になる。悲劇的な彼らの暮らしは、それでもドラマとして構成されるケースは殆ど無い。後援を待つ、開かれた結末であるためである。「発見された」隣人達は、暮らしの軌跡を聞かせ、「未来」の希望を開放する。「ストーリー・ファウンディング」は、マイノリティと周辺部、あるいはまだ知られていない暗い歴史に触覚を立てる。前身である「ニュース・ファウンディング」がいわゆる「調査報道ジャーナリズム」の可能性を示した分、「発見」は「ストーリー・ファウンディング」において大きな比重を占める。

「ストーリー・ファウンディング」は、「青年」を対象に一連の社会的実験をしている。その代表的な事例が「基本所得」である。「基本所得」とは、「資格を問わず、無料でくれるお金」<sup>15</sup>、「誰もが人間らしい生活をできるように国家が保障してくれる一定の所得」を言う。<sup>16</sup> 「基本所得プロジェクト」には、特定年齢層という制限があるだけで、富んでいても貧しくても「誰でも」受惠になれる。要するに「基本所得プロジェクト」は、労働と暮らしをめぐる認識転換実験を「青年」を対象にするものである。要するに「基本所得」の対象になる「青年」は、いわゆる「一陣会」（訳注：韓国の校内暴力組織）をやめてカフェ起業を準備中の「甘いお兄ちゃん達」<sup>17</sup>であり、プロに入団できな

<sup>13</sup> 「ストーリー・ファウンディングプロジェクト審査基準」、<https://storyfunding.daum.net/info/requirement>

<sup>14</sup> ハン・ユニョン(한윤형), チェ・テソプ(최태섭), キム・ジョングン(김정근), 『情熱はどのように労働になるのか』(ソウル: 熊津知識ハウス、2011)、p. 230。

<sup>15</sup> 「基本所得が門の前に来た」、<https://storyfunding.daum.net/project/6757>。

<sup>16</sup> 「基本所得月135万ウォン受けますか」、<https://storyfunding.daum.net/project/9578>。その他に「ストーリー・ファウンディング」には「基本所得」に関するプロジェクトとして「基本所得が門の前に来た」がある。<https://storyfunding.daum.net/project/6757>。2017年基準で韓国の最低賃金に該当する137万ウォンが「基本所得」の額である。

<sup>17</sup> 「『甘いお兄さん達』の甘い話 第4話 青年「一陣会」でない希望で立ち上がる—『甘い』お兄



かったり放出された選手達である。<sup>18</sup> 同時にマクドナルドアルバイトと代行運転の運転手として生活していえ元大学非常勤講師<sup>19</sup>であり、住居の無い大学生<sup>20</sup>でもある。とはいえ、「青年」が必ず特定年齢層で規定されるのではない。神話が崩壊した現実において「彼らの問題は、まさに私たちの問題」という共通認識が形成されているからだ。<sup>21</sup> 「青年」とは、この時代の全ての問題が圧縮された現場なのである。

「この時代の青年達は、韓国社会に内在するあらゆる不平等と不合理、矛盾に正面からぶつかった世代です。就職も難しく、運よく職場に入ったとしても低賃金非正規職のポストに出会います。恋愛も結婚も出産も自然に諦めざるを得ません。今後は、状況改善されるでしょうか。現在より未来が絶望に満ちて見えます。希望を抱くことも、夢を見ることもできないせいです。」<sup>22</sup> 時事週刊誌『ハンギョレ21』は、「ストーリー・テリング」に「基本所得プロジェクト」を提案しながら青年の現実を上記のように叙述する。「青年」の自意識もこれと異ならない。現代のわれわれの肖像を「代理人間」と命名したキム・ミンソプ(김민섭)は、代行運転の運転手として呼び出しを常に待機しながらこう語る。「自分の身体を仮想の客やシステムに自ら献納する気分」<sup>23</sup>になり、「乙(訳注：甲乙の乙、社会的な弱者を最近韓国では「乙」と表現する)の空間」を社会のところどころで発見する。<sup>24</sup> 「ストーリー・ファウンディング」に登場する主人公たちは、英雄ではない。そして彼らは、神話を信じない。彼らのストーリーに共感して、後援する「ストーリー・ファウンディング」の利用者たちも、国家や企業の神話を信じないのは同様である。彼らをつなぐのはむしろこのような巨大システムへの不信感である。

### Ⅲ. 「倫理的青年」の共同体

ヨン・サンホ(연상호)の《ソウル駅》と《釜山行》は、2016年韓国の状況をよく見せてくれる。公共性と倫理性を失った社会で人々は、ゾンビとなり、暴走する。不条理な社会システムは、統制力を失い、未来は不透明に終わる。ゾンビになり、暴走するヨン・サンホの作品と「ストーリー・ファウンディング」のプロジェクトの間には共通点がある。国家と社会システムを信頼してはいけないという連帯感が底にある。<sup>25</sup> この状態ならば「青年がこれ以上青年でなくなる時も」現実が変わらない

---

さん達の独り立ち」、<https://storyfunding.daum.net/episode/13159>.

<sup>18</sup> 「オリジナル青春FC『TNT FC』1話 現実版青春FC、TNT FCをご存知ですか。キム・テリョン(김태룡)監督が伝える青春達の話」、<https://storyfunding.daum.net/episode/10359>.

<sup>19</sup> 「私達はみな「代理人間」である」、<https://storyfunding.daum.net/project/8801>.

<sup>20</sup> 「『ノダブ(訳注:答えなき)青春』の家を尋ねて地球半周」、<https://storyfunding.daum.net/project/136>.

<sup>21</sup> 「老いるということ、そして死ぬということ」、<https://storyfunding.daum.net/project/9646>.

「だから老人の話は、他人事ではない。このまま年を取るなら、自分達にも起きることだ。家が無く、職業の安定性が無く、いくら頑張ってもお金を集めるのが難しい今の青年世代の話。これから40年経てば変わるはずと、誰も確信を持って言えない今の私達の話だ。」「私達はみな時限付、おまえもまた老いる—老いるということ、そして死ぬということ 第3話」、<https://storyfunding.daum.net/episode/12630>.

<sup>22</sup> 「基本所得 月135万ウォン受けますか。 第4話 青年配当50万ウォンに魅了された24歳の青年」、<https://storyfunding.daum.net/episode/12528>.

<sup>23</sup> 「私達はみな「代理人間」だ。第2話 おじさん、なぜ来ないのですか?」、<https://storyfunding.daum.net/episode/11076>.

<sup>24</sup> 「私達はみな『代理人間』だ。第10話 明け方2時のハプジョン(合併)は赤い蒲萄の房になる」、<https://storyfunding.daum.net/episode/13549>.

<sup>25</sup> 「『ノダブ(訳注:答えなき)青春』の家を尋ねて地球半周 —100年の住居政策からソーシャルミックスを探す」、<https://storyfunding.daum.net/episode/343>. このプロジェクトは、李明博元大統領が約束したことのある「巢の住宅」政策と朴槿恵現大統領の「幸福住宅」公約が、実際には実現できなかったことを批判している。

ことをよく知っている。<sup>26</sup> 《ソウル駅》と《釜山行》は、そのため巨大システムと共同体に対する怒りを余すことなく吐き出す。カタルシスさえ感じられる程である。しかし「ストーリー・ファウンディング」のプロジェクトは、ゾンビにならず人間として残ろうとする努力を試みる。「ストーリー・ファウンディング」と結びついた人々はプロジェクトを提案して後援し、インタビューに応じるほど能動的でエネルギーがある。彼らはこの厳しい現実が、果たして韓国だけの状況なのか気になりながら、香港に、台湾に、日本に足を向ける。<sup>27</sup> 国家の枠に囚われず、世界人と連帯を図っているのである。<sup>28</sup> 「結果が望むほど良くななくても大丈夫。このように試みることができることだけでも十分に価値あることだ」<sup>29</sup> このような考えを持ったタイの少数民族の青年とも連帯する。

ある日「青年」が突然変わるの、ふとしたきっかけからである。代行運転手のキム・ミンソプは、権力に順応する身体や精神を待つ国家に反逆しなければならない必要を感じ、「コミュニケーション」を組織する。<sup>30</sup> 彼の語る「コミュニケーション」は、誰かにとっては些細な出来事かもしれない。夜遅くに代行運転を終えて、約束なく車の便を待つ代理運転手達を集めて、タクシーに主導的に乗ったことである。キム・ミンソプは、散らばっていた代理運転手達を「同僚」として認識してから、勇気をもって彼らに話をかける。そして彼らと共に問題を解決していく。問題を解決するために彼らに先に声をかけた自分の勇気を長く記憶すると誓う。社会的な弱者である「乙(訳注: 甲乙の乙)の立ち位置」から抜け出し、主体になった体験だったからである。青年は「コミュニケーション」を新たな可能性として見なしている。

一方、城南市の福祉政策である「青年配当」を経験したある青年は次のように告白する。「実際、金額はそれほど重要でなかった。青年配当を受けながら、自分はお金よりもっと大切な自信を得た。ひとしきり自尊心が底をついた時期だった。しかし社会が初めて、自分という存在を顧みてくれた。青年という理由だけで国家が差別なく自分に福祉を提供してくれるんだなあ。初めて心に迫る政策に出会った。自分が城南の旧市街地に住んでいるのか、同じ都市のなかでも文化的により認められる場所であるブンダン(盆唐)に住んでいるのか誰も尋ねなかった。」<sup>31</sup> 巨大システムの矛盾を悟るもうひとつの「青年」は、借金が多いことが自分のせいではなく、そのため債務者であることが恥ずかしくないと告白する。<sup>32</sup> この「青年」は、友人達と1ヶ月に一度食事をする集まりを作って、治癒されている。

「青年」の連帯は、趣向と日常の領域でより活発化している。ダイエットする人達の立場になり、巻き尺を開発する過程で、どれほど成功したかより、どれほど失敗したかを重要視する社会を夢見る。<sup>33</sup> 何かを試すこともでき、敗者も復活する場になり、不平等でない共同体を志す。それは「倫理的青年」の共同体といえる。「ストーリー・ファウンディング」は「倫理的青年」の共同体を夢見る人々の集合である。

それならば、「倫理性」と「優しさ(착함)」は、同一と見ることができるか。実際のところ、クラウド・ファウンディングには、「優しさ」というキーワードが頻繁に登場する。<sup>34</sup> 「優しい消費」

<sup>26</sup> 「『ノダブ(訳注: 答えなき)青春』の家を尋ねて地球半周 — 「空き家にサロリラッタ(訳注: 古語で住む)」スペインのオクパ運動」、<https://storyfunding.daum.net/episode/348>.

<sup>27</sup> 「『ノダブ(訳注: 答えなき)青春』の家を尋ねて地球半周」、<https://storyfunding.daum.net/project/136>.

<sup>28</sup> 「象のカレンの夢『地獄へ、カレン』」、<https://storyfunding.daum.net/project/7997>.

<sup>29</sup> 「象のカレンの夢『地獄へ、カレン』 第2話 青年象キャンプ代表 Sunの悩み - 痛みと虐待のお下がりはおもうやめ」、<https://storyfunding.daum.net/episode/10371>.

<sup>30</sup> 「私達はみな『代理人間』だ。第10話 明け方2時のハプジョン(合井)は赤い蒲萄の房になる」、<https://storyfunding.daum.net/episode/13549>.

<sup>31</sup> 「基本所得、月135万ウォン受けませんか? 第4話 青年配当50万ウォンに魅了された24歳青年」、<https://storyfunding.daum.net/episode/12528>. この告白は、インタビューを元に『ハンギョレ21』の記者が再構成したものである。

<sup>32</sup> 「基本所得、月135万ウォン受けませんか? 第9話 基本所得で『ビツ(借金)』の代わりに『ビツ(光)』を許せ」、<https://storyfunding.daum.net/episode/13908>.

<sup>33</sup> 「ダイエット1kgではなく、1cm減らし 第6話 大韓民国で青年起業をするということは」、<http://storyfunding.daum.net/episode/10202>.

<sup>34</sup> 実際、2016年11月11日現在、「優しい」をタイトルに掲げたプロジェクトは5つで、10の連載ストーリーがある。「優しい」をタイトルに掲げたプロジェクトは次の通りである。「歯科医師が起業した優しい歯磨き粉の話」、<https://storyfunding.daum.net/project/10249>. ; 「B級作家達の優しい

は、クラウド・ファウンディングを表す言葉として思われる程である。「優しさ」とは、分け合い、環境、動物保護<sup>35</sup>、シングルマザーの子供たちに靴下を送る事業<sup>36</sup>、低所得層へナプキンを後援する事業<sup>37</sup>、疎外された子供たちへの寄付<sup>38</sup>などに表れる。また収益を目的とせず、皆が安心して使用することができ、不必要な成分と費用が最大限排除される「当然さ」と「持続的な善良さ」で「優しさ」は定義される。<sup>39</sup>

シンデレラの「優しさ」が、継母の暴力を黙って耐えるものであったならば、「ストーリー・ファウンディング」における「優しさ」は、公共性と倫理性を指す。国家の神話が崩壊した場において「倫理的青年」は、新たな共同体を夢見る。マイノリティ同士が連帯する共同体を想像する。マイノリティは、他ならぬ「青年」である。国家と企業とった巨大システムは、決して優しくなく、このシステムでは誰でも疎外されうるといふ共感帯が、「倫理的青年」を生んだ。「倫理的青年」の誕生は、逆説的にこの社会における倫理の不在を裏付けている。彼らの連帯を可能にするのは、いつでも誰でも捨てられうるといふ現実感、つまり神話の不在である。

#### IV. 神話崩壊以後の開かれた構造

韓国のオンライン募金プラットフォームである「ストーリー・ファウンディング」は、公共性と倫理性をうち立てながら、利用者に多様なストーリーを示す。感動的なストーリーには、読者の「優しい」反応が付けられる。そうして集まった額が、30億ウォンを超えた。「ストーリー・ファウンディング」は、「優しくない現実」に「優しくしたい欲求」が寄せ集まる場である。「優しさ」を生産して、消費して、流通する場なのである。「優しさ」は、共感を経て、数値として換算される。《鬼郷》と《白自》が、「ストーリー・ファウンディング」でそのようにして作られた。

「ストーリー・ファウンディング」という表象システムと現実の間には、乖離がある。巨大システムは、依然として強力な影響力を発揮しており、「青年」は排除されている。しかし利用者の後援がその乖離を補完しているという事実に私達は注目する必要がある。「倫理的青年」はクラウド・ファウンディングを通して姿を表し、巨大システムに抵抗している。神話が崩壊した場において「倫理的青年」は、開かれた構造を導く主体とされるのである。「倫理的青年」は、これ以上英雄や神話を望まない。彼らは、人間として生き残ろうと皆を慰めている。

#### 参考文献

ソ・ヨンヒョン(소영현), 『文化青年の誕生』(ソウル: 青い歴史, 2008).

シン・ヘソン(신혜성)ほか, 『クラウド・ファウンディング-世の中を変える小さなお金の力』(ソウル: Edit-the-World, 2014; 2015).

パク・カブン(박가분), 『イルベの思想』(ソウル: 5月の春, 2013; 2015).

アン・ジョンヒョ(안정효), 『ハリウッド・キッドの生涯』(ソウル: 民族と文学社, 1992; 1994).

---

ジッ(振る舞い)プロジェクト」、<https://storyfunding.daum.net/project/9029>. ; 「寄付する優しいナプキン作り」、<https://storyfunding.daum.net/project/9204>. ; 「優しいファウンディングと最高のコンサートと共に」、<https://storyfunding.daum.net/project/7613>. ; 「優しい分け合いのための優しいサンクリーム」、<https://storyfunding.daum.net/project/6909>.

<sup>35</sup> 「歯科医師が起業した優しい歯磨き粉の話」、<https://storyfunding.daum.net/project/10249>.

<sup>36</sup> 「B級作家達の優しいジッ(振る舞い)プロジェクト」、<https://storyfunding.daum.net/project/9029>.

<sup>37</sup> 「寄付する優しいナプキン作り」、(<https://storyfunding.daum.net/project/9204>).

<sup>38</sup> 「優しいファウンディングと最高のコンサートと共に」、<https://storyfunding.daum.net/project/7613>.

<sup>39</sup> 「優しい分け合いのための優しいサンクリーム」、<https://storyfunding.daum.net/project/6909>.

イ・ギフン(이기훈), 『青年よ 青年よ 我らが青年よ』(ソウル: ドルペゲ, 2014).

ウ・ソクン(우석훈),パク・グォンイル(박권일), 『88万ウォン世代』(ソウル: レディアン, 2007; 2008).

エリック・シュラッサー(에릭 솔로서), 『ファストフードの帝国(패스트푸드의 제국)』, キム・ウンリョン(김은령)訳(ソウル: エコリブル, 2011); Eric Schlosser, *Fast Food Nation: The dark side of the all-American meal*, Eco-Livres Publishing Company.

ジョージ・リチャー, 『マクドナルド、そしてマクドナルド化 - ユートピアなのかディストピアなのか』, キム・ジョンドク(김종덕)訳(ソウル: シュシ, 2003); George Ritzer, *The McDonaldization of Society, the United States, London and New Delhi*: Pine Forge Press, 2000.

ディック・パウンティン, デイビッド・ロビンス, 『世代を横切る翻訳の精神Cool』, イ・ドンヨン(이동연)訳(ソウル: 人と本, 2003); Dick Pountain and David Robins, *Cool Rules: Anatomy of an Attitude*, London: Reaktion Books.

ハン・ユニョン(한윤형), チェ・テソプ(최태섭), キム・ジョングン(김정근), 『情熱はどのように労働になるのか』(ソウル: 熊津知識ハウス, 2011).

富士通総研・早稲田大学ビジネススクール根来研究室, 『プラットフォームビジネスの最前線: なぜ成長し、どのように発展するのか』, チェ・ガイン(최가인)訳(ソウル: ビジエイパブリック).

Jenkins, Henry. *Fans, Bloggers, and Gamers*, New York: New York University, 2006

Murray, Janet H. *Fans, Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, Massachusetts: The MIT Press, 1998.



## 図版

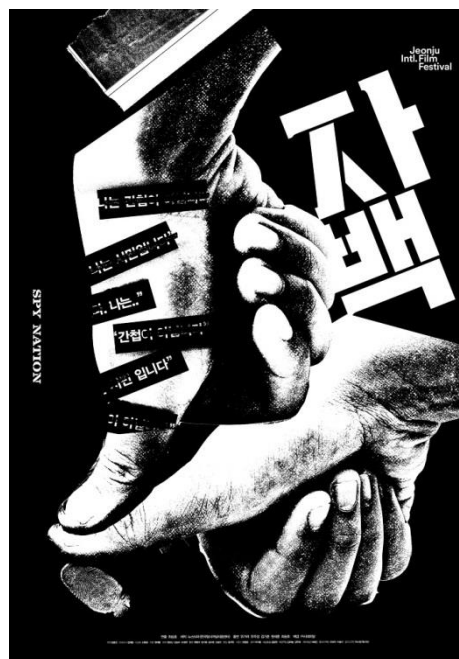


[図版1] (左)・[図版2] (右) ソウル市が、「青年手当」を禁止した中央政府に抗議するポスター。地下鉄やバス、ソウル市庁などソウル市公共場所に貼られている。



[図版3] (左) 「青年就職に翼を与える」ポスター、面接のための正装を無料で貸し出すというソウル市ポスターである。[図版4] (右) 光州広域市が後援する「青年就職創造アカデミー」ポスター





[図版5] (左) 카카오의 「ストーリー・ファウンディング」プラットフォームで二回にかけて最も多い額を募金し、成功的に封を切られた《鬼郷》。日本軍慰安婦問題を扱った。©チョ・ジョン레(조정래) [図版6] (右) চে・স্নহো(최승호)프로듀서사의 Documentary 《自白》は、「ストーリー・ファウンディング」の募金により商業映画館で上映中である。韓国国家情報院のスパイ操作事件を糾明した。©চে・স্নহো(최승호)



[図版7] (左) ヨン・サンホ(연상호)의 実写映画 《釜山行》 ©STUDIO DADA SHOW

[図版8] (右) ヨン・サンホ(연상호)의 애니메이션 《소울역》。二編は連作で平凡な隣人達がゾンビになる状況を描いた。©STUDIO DADA SHOW

## ゲーム化する放送、プレイヤーとしての視聴者： インターネットゲーム放送とリアルバラエティ番組を中心に<sup>1)</sup>

カン・シンギョ(姜信奎, KANG Shinkyu)

西江大学言論文化研究所、責任研究員、〈文化/科学〉編集委員

playborer@gmail.com

### 1. はじめに：ゲームの放送化から放送のゲーム化へ

テレビ放送<sup>2)</sup>とデジタルゲーム (digital game) は、似たような歴史を持つ。登場後、間もなく爆発的な成長とともに産業的な注目を受けたという点、そして、登場初期の先端のエンターテインメントメディアとして認識された後、ひとつの文化として地位を確立したという点で、両者の類似性を見出すことができる。代表的な大衆文化現象となってからようやく学問的議論の対象となった点も同じである。今日の放送とゲームは、日常の中で享受される。テレビ視聴やゲームプレイは、人々が余暇時間に最も多く楽しむ行為として挙げられる。<sup>3)</sup>しかし、他の何よりも、放送とゲームがその強い没頭性と波及力によって、既存のメディアの標的にされてきたという点に注目する必要がある。登場時期は異なるが、両者は似たような形態の社会的反応を引き起こした。放送が暴力と犯罪を教え、それらを見続けるとバカになるという風な発想は、ゲームにもそのまま適用された。放送と同様にゲームは、現代版「虎患媽媽 (天然痘を意味する)」ものと考えられた (カン・シンギョ、2013、51~52)。<sup>4)</sup>

しかし、似たような歴史にもかかわらず、放送やゲームの関係は、肯定的でも双方向的でもない形態ではじまった。ゲームの登場以来、放送はまるで新聞がそうしたようにゲームに対する否定的な議論を主に形成してきた。時事、ニュース番組などを通してテレビが生産したゲーム談論は、新聞のそれと大きく変わらないように思われた。関係に変化が表れたのは、「99プログラマーコリアオープン (99

1)本稿は、2016年4月26日(火)「スユノモン火曜討論会」で発表した原稿の内容を修正・補完したものである。

2)伝統的な放送は大別すると、テレビ放送、ラジオ放送、データ放送、移動マルチメディア放送に分けられ、ここに最近のインターネット個人放送のような新しい放送が加わった。視聴覚ベースのコンテンツを持つゲームと放送間の相互関係について考察しようとする本稿では、テレビ放送とインターネット個人放送に論議の焦点を絞ることとする。

3)韓国人の74.5%がゲームを利用しており(韓国コンテンツ振興院、2015、141)、ゲーム利用者の1日の平均ゲーム利用時間は68.67分に達する(同書、12~15)。これは、1日平均テレビ視聴時間(153.8分)よりも短い、モバイルインターネット利用時間(56分)、固定インターネット利用時間(47.8分)よりは長い(韓国言論振興財団、2015、31)。

4)代表的に新聞は、放送局が開局し始めた1960年代後半からテレビを非倫理的で、水準の低い媒体として頻繁に表現してきた。一方、自らを論理的な対立項に位置させることで、エリート的で健全で社会をリードする正統なメディアとして概念化した(イム・ジョンズ、2007;チュ・ジェウォン、ナ・ボラ、2009)。テレビの場合と同様に、新聞はゲームに対する否定的な認識を強く表わしてきた。韓国コンテンツ振興院と韓国科学技術院の文化技術大学院で2000年から2010年まで国内主要日刊紙12種の記事を分析した結果によると、全体の関連記事の71%がゲームの逆効果(ゲーム中毒、ギャンブル性や商業性、暴力性や扇情性など)に注目していることがわかった。純粋な効果について言及した記事は、29%にとどまった(韓国コンテンツ振興院、2011、491~495)。

PKO)」が、ケーブルアニメ専門チャンネル「トゥニバース（現トゥニランド）」を通して放送（キム・ミヒ、2010.5.9）されてからである。依然として一方的であったが（放送→ゲーム）、主にゲームについて語る立場だったテレビが、ゲームを直接放送し始めた。インターネットカフェの登場と「スタークラフト（Starcraft）」の発売は、こうした「ゲーム放送」の本格化に決定的な役割を果たした。楽しむレベルを超えてゲームプレイを職業とする、いわゆる「プロゲーマー（progamer）」が登場するようになったのもこの頃のことである。インターネットカフェを中心としたオフライン大会の開催も徐々に活性化されていった。翌年の2000年7月にゲーム専門チャンネルである「オンゲームネット（現OGN）」が開局し、本格的なeスポーツ（e-Sports）<sup>5)</sup>時代が到来した。枠が決まっておらず、観覧者もなしにゲーマーたちの対決だけをテレビを通して放送しただけだったが、韓国のゲーム放送は、ゲームを「する」レベルから「見る」レベルへと広げた世界初の試みであった（カン・シンギュ、チェ・フィサン、2011.16）。ゲーム放送によって、ゲームを「する」プレイヤーたちはゲーム競技を「見て」、それをまたゲーム「する」ことに活用するという、複合的な経験を得ることになった。<sup>6)</sup>

放送がゲームを素材として活用し、ゲームプレイ体験を変化させたことを「ゲームの放送（素材）化」とするならば、最近の放送とゲーム間の関係が「放送のゲーム化（gamification）」へと移行する様相を見せているということが、本稿の仮定である。もちろん、ゲーム化が放送のすべての側面に影響を及ぼすと見なすことはできない。最近の放送の変化をゲーム化だけで説明できるわけでもない。以前に無かった特定の変化が放送に現れており、それを新たな観点、つまりゲーム化を通して読み取ることが可能だということだ。そのために注目しようとする対象は、インターネットの個人放送（internet broadcasting）<sup>7)</sup>、そしてテレビリアルバラエティーショー（real variety show）<sup>8)</sup>だ。前者が新しい放送のゲーム化の例だとすれば、後者は伝統的な放送のゲーム性受容の例である。ゲームが放送と最も異なる点は、始まりと終わりが明確に与えられた形で利用者に提供されていないだけでなく、プレイヤーに持続的な参加を要求するということにある。<sup>9)</sup>ゲームが日常と、そして日常の中のメディアと相互

5)「eスポーツ」という言葉は、2000年2月に行われた（社）21世紀プロゲーム協会（現（社）韓国eスポーツ協会）の創立行事の時に、文化観光部（現文化体育観光部）のパク・ジウォン長官の祝辞で言及されてから広く多用されるようになった。狭義でのeスポーツは、ゲームを利用した競技や大会を指す。しかし、もう少し広い意味では、ゲームを利用した競技や大会に参加したり、電波を通して配信される中継の観戦、これに関わるオン・オフラインコミュニティ活動などを総称する意味で使用される。つまり、eスポーツゲーム競技や大会とそれをめぐって形成される関連文化を併せ持つ概念であると言える（カン・シンギュ、チェ・フィサン、2011.6）。

6)ゲーム競技を見て過ごす間もプレイヤーたちのゲームプレイは続いている。しかし、ここで続くゲームプレイは、以前のものではないのだが、これはゲーム競技を見る行為を通してゲームに対する経験が蓄積されたからである。このように蓄積された経験は、またゲームをする行為に反映され、多くの場合、強く作用してゲームをより上手に、あるいはもっとしたくなるようにさせるきっかけになったりもする（カン・シンギュ、チェ・フィサン、2011.21）。

7)放送局や個人がインターネットリアルタイム動画のストリーミングプラットフォームを通して、放送コンテンツを流通することを意味する。初期には、機器やネットワークの問題などにより、インターネット放送局を通じた放送サービスが主に提供された。しかし、オーサリングツールへのアクセス増加や流通のためのストリーミング技術の発展と普及、そして何よりも、利用者間のデータ共有の一般化を通して多様な人々が個別にコンテンツを生産・消費することができる環境が構築されることによって、インターネットの個人放送が大きく拡散している。本稿では、「インターネット個人放送」を、1人放送、インターネット放送、オンライン個人放送、MCN（Multi Channel Network）などの類似概念をすべて含む意味で使用する。

8)リアリティ（reality）とバラエティー（variety）を合成したもので、それぞれの短所（低い娯楽性、脚本依存性）を減らそうとする意図ではじまった。韓国の場合、2006年MBC「無限の挑戦」からはじまったリアルバラエティー番組の人气が、以降KBS「1泊2日（2007～）」、「ハッピーサンデー— 男の資格（2009～2013）」、SBS「日曜日が好き— ファミリーが急上昇（2008年～2010）」、「日曜日が好き— ランニングマン（2010～）」などに飛躍した。

9)ゲームは、事前にすべて制作された状態で利用者に提供される他の大衆文化と違って、プレイヤーがそれに参加するまでは不完全なテキスト状態のままである。不完全なテキストとしてのゲームは、系列体（paradigm）の集まりであり、潜在態（potentiality）の性格を持つ。ここにプレイヤーが参加し、それをプレイすることでゲームは完全なテキストになるのである。

に密接に関連していることをゲーム化と言うならば、放送はゲーム化を通してさらに入り交じった様相を帯びようになり、視聴者にゲームをするように、さらには積極的にそれを楽しむようにさせると見ることができよう。

インターネット個人放送とリアルバラエティー番組に焦点を合わせて放送のゲーム化について論議することが、本稿の目的である。放送にゲーム的要素が支配しているのか確認し、その要素がどのように具体化され視聴者にウケるのかを見てみようと思う。論議の段階を説明すると、次の通りである。まず、ゲーム化とは何であり、それがもたらした変化にはどのようなものがあるのか明らかにする。そして、ゲーム化を読み取るための概念を追求する。次に、その概念と放送のゲーム化がどのように関連するのかを明らかにする。これを通してゲーム化した放送が持つ遊戯的特徴は何なのか、人々がそれを見てなぜ面白いのか、さらに放送中のゲーム化の作動方式とは何なのかに対する答えを見つけられるはずだ。3つめに、放送のゲーム化が持つ文化的意味は何であり、それに注目する視聴者をどんな存在として把握するかについて論議する。

## 2. ゲーム化とゲーム的リアリズム

### 1) ゲーム化

ゲームと日常は互いに似ているか、相互に浸透している。ウォーキング、ダイエット、会議、勉強、運転、節電、禁煙など、日常の中のさまざまな活動がすべてゲーム化の対象となる。ゲーム化の範囲はこれにとどまらない。日常の中のメディアもゲームと関連している。映画の場合、ゲームの特性を受容することにより、新たな媒体性を構築したりもする。これを映画の「ゲーム性 (gameness)」と呼ぶのだが、これは観客に自らストーリーの隙間を発見し、これを埋めるために与えられたプロット情報をより積極的に活用させる映画の属性を意味する(チェ・フィサン、2012)。一方、テレビの場合も長い間、ビデオコンソールとアーケードゲームのモニターという役割<sup>10)</sup>だけだったのが、最近のゲームコンテンツを媒介するという役割をこえてゲームを自らの中に收容するという様相<sup>11)</sup>を見せている(カン・シンギュ、2013、56~57)。

このように、ゲームに内在した複数の要素を日常生活全般、そしてさらに特定の文化ジャンルや表現の領域に活用することをゲーム化という(井上明人、2012/2012、197;ウォン・ヨンジン、カン・シンギュ、2013、330)。ゲーム化はさらに、ゲームの論理が他の制度、人間の行為と実践、体と認識の中で作動することを意味する。その核心は、既存のメディアをさらに混ざり合いながら新しいものにす

---

る。完全なテキストとしてのゲームは、系列体がプレイヤーによって選択され実行されて一つの統合体 (syntagm) をなす現実態 (activity) となる。ここでプレイヤーは潜在態のゲームテキストに参加しゲームと相互作用する主体であり、プレイヤーの参加はつまり完全なテキストとしてのゲームを可能にする必要条件であると言える(カン・シンギュ、2006.9)。

10)1972年、ゲームの発明家であるラルフ・ベア (Ralph Baer) が作った「マグナボックスオデッセイ (Magnavox Odyssey)」がこのような傾向の始まりだった。「マグナボックスオデッセイ」は、家庭のテレビにつないでプレイを楽しむことができるゲームだった。このような試みを通してテレビをひとつのアウトプット (受像機) だけでなく、インプット (ゲームモニター) にも利用できるという考え方の転換が行われた。ビデオコンソールの普及以来、テレビはゲームを家に迎え入れるゲートとなった。

11)スマートTVが代表的な例である。今や利用者は別のPC本体やコンソールなしにテレビだけを通してゲームをプレイすることができるようになった。テレビはゲームを媒介するレベルをこえて、ゲームそのものになりつつある。

るだけでなく、人々に楽しさをもたらし、自ら動くように動機を与えることだと言える。ゲーム化は、メディア間の自由な融合を可能にするデジタル技術の発展、より能動的な利用者の登場、固定され閉鎖された空間から抜け出し、いつでも利用が可能となったメディア消費の環境の変化などにより、さらに加速するものと思われる。

しかし、日常から文化ジャンルに至るまでゲーム化が影響を与える範囲が非常に広いにも関わらず、ゲーム化に対する既存の論議はそれほど多様に行われてきたとは言えない。2002年、英国のプログラマー、ニックペリング (Nick Pelling) によって「ゲーム化」という言葉が初めて使用された後、初期の談論を主導したのはビジネス、マーケティング分野であった。「勝利のために：真剣なゲーム化 (For the win : Serious gamification) 」<sup>12)</sup>、「すべてのゲーム化 (gamification of everything) 」<sup>13)</sup>のような会議が頻繁に開催されてきた。関連著書も次々と出版された。企業の技術革新プロセスにどのようにゲームの要素を導入するか、マーケティングと顧客維持のために企業がどのようにゲーム化を応用すべきかなどが、これらの論議の主な関心事であった (例えば深田浩嗣、2011; Radoff、2011/2011; Kumar&Herger、2013; Harrison、2014など)。

以後、複数の学際的流入とともにゲーム化論議も徐々にその範囲を広げていった。例えば、52人にのぼる多学際的な研究者が参加した研究書「ゲームフルワールド (Gameful World) 」は、ゲーム化に対する漠然とした幻想を克服し、ゲームの本質的・総体的理解に基づいたゲーム化原理の導出に論議の焦点を置いている (Walz&Deterding、2014)。同年に公開された「ゲーム化の再考 (Rethinking Gamification) 」もまた、複数の研究者が既存に成されてきたゲーム化の論議を批判的に検討し、ゲーム化に対する代案的な観点を提供しようとした (Fuchs、M.、Fizek、S.、Ruffino、P.&Schrape、N.、2014)。それにも関わらず、本稿で関心を置くテーマ、つまり、ゲームが他のメディアや文化ジャンルと結ぶ相互関係についての論議は、本格的に行われて来なかった。特定のメディアや文化ジャンルのゲーム化現象を議論するためには、それに見合った新しい理論の結合が必要である。本稿では、東浩紀の「ゲーム的リアリズム」の概念を通して放送のゲーム化を説明しようと思う。

## 2) ゲーム的リアリズム

ゲーム的リアリズムは、ポストモダン時代の文化ジャンルとそれを楽しむ一種の前衛的な受容集団である「オタク (otaku) 」<sup>14)</sup>を説明するために、日本の文化批評家であり思想家である東浩紀が考案した概念である。彼は大衆文化物が徐々にポストモダンな性格を帯びるようになり、伝統的な物語の構造から逸脱していることに注目している。これは、特に日本のライトノベル (light novel) <sup>15)</sup>やゲームなどで顕著に現れているのだが、生産と受容の両方すべてにおいて物語ではなく、物語の副次的要素に集中しているという点である。東浩紀は、そのような生産と受容がゲーム的リアリズムに基づいていると考える。大衆文化の新しい娯楽の源泉としてゲーム的リアリズムが登場したことを強調しているの

12)gamifyforthewin.com.

13)www.wired.co.uk/events/2011/09/29/the-gamification-of-everything---convergence-conversation.

14)オタクはもともと1970年代の日本で台頭した漫画、アニメ、ゲームなどの新しいサブカルチャー (subculture) の主役を指す言葉だった。しかし、いわゆる「マニアたち」の間でやりとりされるレベルにとどまっていたこの言葉は、1988~89年、埼玉県で発生した一人のオタク青年の女児連続誘拐殺人事件をきっかけに、日本社会に広く知られるようになった。これにより、オタクには「非社会的で倒錯的な性格を持った存在」という意味が加えられた。

15)漫画的またはアニメ的なイラストが挿入されたエンターテインメント小説を意味する。

る。

東浩紀によると、前近代の語り手は神話と民話の集積の中で、近代作家=読者=市民は「自然主義リアリズム」の中で生きていた。そしてポストモダンの大衆は「漫画アニメ的リアリズム」と「ゲーム的リアリズム」の中で生きている（東浩紀、2007/2012）。この変化で注目すべき部分は、いわゆる「大きな物語の衰退」である。これは、社会的・イデオロギー的变化とも関連している。ポストモダンが到来する前、近代は大きな物語が可能な時代であった。意識に映る表層世界があり、他の一方で、表層を規定する深層、すなわち、大きな物語が存在したのである。したがって、近代ではその深層の構造を明らかにすることが学問の重要な目的と考えられた。しかし、ポストモダンの時代が到来し、そうした世界像は崩壊した。<sup>16)</sup>

自然主義リアリズムは、近代社会での物語の因果性と再現の客観性、話者の透明性を原則とする。一方、ポストモダン時代の漫画アニメ的リアリズムは、物語よりも「データベース (database) 化されたストーリー」、物語よりも「キャラクター」を好む（東浩紀、2007/2012）。データベース化された物語は、彼の先進の研究（東浩紀、2001/2007）で論議された「データベースモデル（読み出しモデル）」で説明可能である。データベースモデルは、2層構造を持つ。大きな物語のかわりに、情報の集積で構成されたデータベースが深層に位置している。データベースの上層である表層には、利用者の利用に応じて構成される小さな物語が位置している。小さな物語が特定のテキストの特定の物語ならば、データベースはそのような物語を支えてはいるが、話の表面には現れない設定や世界観を意味する。

データベース- 表層が構成する2層構造は、近代モデルとその様相を異にする。表層に現れた外見を決定する審級は決して深層にはない。むしろデータベースを活用して読み取る利用者によって表層が構成される。近代の世界では、表層が深層によって決定されたが、ポストモダンのデータベース型世界で表層は、深層だけで決定されず、その読み出しに応じて多様な様相を現す。言い換えると、一旦「設定」に手を出しさえすれば、利用者はそこから設定と別の新しい物語をいくらでも作り出せるということである（東浩紀、2001/2007）。

東浩紀は大塚英志の言葉を借りて、自然主義的リアリズム、そして漫画アニメ的・ゲーム的リアリズムの区分を精巧化する。自然主義的リアリズムが、「描写の対象となる現実だけでなく、描写の起点となる「私」を必要とする創作方法」であるのに対し、漫画アニメ的リアリズムは、「私的な存在である「私」がそもそも存在しない（大塚英志、2003、2005;東浩紀、2007/2012で再引用）。したがって、漫画アニメ的リアリズムには、完結した人格的存在として「私」の代わりにデータベース化されたキャラクターだけが存在する。これを東浩紀は「想像力の環境」と説明した。想像力の環境は、ポストモダン時代のコミュニケーション条件で、人々がキャラクターのデータベース、すなわち自分たちが作った仮想的人物で作った作品とその作品を作ることができる現実の環境を規定しようとするものである。

---

16)東浩紀が言う「大きな物語」を理解するためには、彼が大きな影響を受けたと明かした大塚英志の論議を先に考察する必要がある。大塚英志は、ジャン・フランソワ・リオタール (JeanFrançoisLyotard) の「大きな物語 (master narrative) の終焉」の論議を大衆文化の分析に利用した。それによると、ポストモダン社会で消費されるのは、ひとつひとつの「コンテンツ」や「モノ」ではなく、その背後に隠れている「システム (=大きな物語)」そのものだ。しかし、システムを売ることはできないため、そのひとつの断面である1回分のコンテンツやひとつの断片的なモノ (小さい物語) をもっともらしく見えるように作って売るのである。ここで「大きな物語」は、リオタールが言及したように、すべての歴史的事件が理解されるように説明してくれる大きな「理念」(Malpas、2002/2008) というよりは「全体のコンテンツ」に近い。重要なことは、この試みが単に概念的な縮小ではなく、むしろ「システム=全体のコンテンツ」が「理念=世界観」を含む概念へと拡大しているという点である (佐々木敦、2009/2010)。東浩紀は、こうした大塚英志の論議をオタク文化の分析に取り入れ、新しい理論的・分析的枠組みを作った。



このように、新しい形のリアリズムである漫画アニメーション的リアリズムを東浩紀は「非リアリズムのリアリズム」と説明している。基本的に漫画やアニメで描かれる一般的な状況は、虚構的環境の中に存在する。しかしある瞬間、その中に実際の状況が介入される。例えば漫画のキャラクターは、記号的な表現にもかかわらず、銃弾の洗礼を受け血を流す。傷がひどい場合、死に至ることもある。このように、非リアリズム的技法で描かれたキャラクターに、漫画やアニメは銃に当たれば血を流し死ぬ体を与える。そのため、漫画アニメーション的リアリズムは、モダンな透明さに対向する完全に不透明な存在ではない。むしろ半透明な姿を持った矛盾した存在である。つまり漫画アニメーション的リアリズムの言語は、「不透明で非現実的でありながら、現実に対して透明であろうとする矛盾」を抱えた言語であるわけである。

さらに、ゲーム的リアリズムはそうした半透明なリアリズムさえも解体された状態を意味する。その中でキャラクター自らが何かを反映することは発生しない。完全に虚構的なテキストの中で自分自身を複製する「メタ性」を持つだけである。死んだり傷つく身体を見せる漫画アニメーション的リアリズムとは異なり、ゲーム的リアリズムではキャラクターのメタ物語性が開かれ、もう一つのリアリズムが作られる可能性を持っている。これは物語の複数化、そしてキャラクターの人生の複数化として具体化される。死をリセット (reset) 可能なものにするすることで、ゲームは漫画アニメーション的リアリズムの中心課題であった「キャラクターを血を流し死なせること」の意味を解体させるのである (東浩紀、2007/2012)。

このようにゲーム的リアリズムは、データベース化されたストーリーとキャラクターを好み、そしてキャラクターのメタ物語性を特徴とする。東浩紀はゲーム的リアリズムの概念を通してライトノベル、美少女ゲームなどを分析した。これらの新しい大衆文化の領域で現れる物語の構造、キャラクターからゲーム的リアリズムを見出した。ゲーム的リアリズムが優勢種で、ポストモダン大衆文化物を支配しており、それを受容する側ではゲーム的リアリズムに立脚してキャラクターに執着し持続的に自分たちの閉鎖的な物語を作り出しているということを明らかにした。これはまだ特定の集団の趣向であるが、これを未来の大衆文化の前兆として把握することでゲーム的リアリズムを大衆文化現象の分析に欠かせない主要な概念として定着させた。

### 3. 放送の中のゲーム化作動構造

放送のゲーム化を考察するために、本稿で注目しようとする分析対象は、インターネット個人放送「ヤンティンYouTube (YD Gaming Channel)」<sup>17)</sup>とSBSのリアルバラエティーショー「日曜日が好き-ランニングマン (以下「ランニングマン」)」<sup>18)</sup>である。

まず、「ヤンティンYouTube」は、アフリカTV(AfreecaTV)のBJ(Broadcasting Jockey)<sup>19)</sup>であった、ユーチューブ(YouTube)のコンテンツクリエイター(contents creator)<sup>20)</sup>であるヤンティン(本名

17)www.youtube.com/user/d7297ut/about.

18)「ランニングマン」は、SBSのテレビ番組「日曜日が好き」のコーナーで、2010年7月11日(日)に初めて放送された。2016年11月9日現在、固定出演陣はユ・ジェソク、ジ・ソクジン、キム・ジョングク、ハハ、ソン・ジヒョ、イ・グァンスの6人である。

19)インターネット放送で、放送活動をする人を指して呼ぶ言葉である。

20)BJに対応するYouTubeの用語であるが、最近、既存のBJを含む言葉以上の意味で使われている。つまり、コンテンツクリ

ヤン・ジョン)が運営するユーチューブゲームチャンネルである。「マインクラフト (Minecraft)」<sup>21)</sup>創作コンテンツ、視聴者参加コンテンツ、脱出マップ、モードレビュー映像だけでなく、多くのオンラインゲーム、モバイルゲーム、フラッシュゲーム関連映像も視聴することができる。特に10代の若者にヤンティンの人気は有名なアイドルのそれに劣らない。<sup>22)</sup>ヤンティン放送は(他のインターネット個人放送と同様に)インターネットの利用者参加型の特性を放送に反映するだけでなく、多くの場合、視聴者のゲームプレイ中継を通して視聴者に放送の視聴やゲームプレイをミックスした受容経験を提供するという点で、インターネットゲーム放送<sup>23)</sup>のゲーム化を表している代表的な例と言える。

次に、特定の場所に出演者が行って決まった時間に与えられた任務を遂行して、勝者に報酬(あるいは敗者に罰則)を与える「ランニングマン」は、視聴者に「ゲームバラエティー」と呼ばれることもある。製作陣側も「ランニングマン」のゲーム性を公然と掲げている。ジョ・ヒョジンプロデューサーはあるインタビューで、「体当たり、レース、心理戦など実生活と結合したゲームショー」(ジョン・チョルウン、2011.9.28)と「ランニングマン」を規定している。そのような点で、「ランニングマン」はリアルバラエティー番組がゲームとどのような関係を結んでいるのか、分析するのに適切な放送番組といえる。その人気<sup>24)</sup>を考慮したとき、「ランニングマン」の分析は韓国の地上波テレビ放送プログラムのゲーム化がどの程度なのかを予想することができるという利点を持つ。

本稿では「ヤンティンYouTube」と「ランニングマン」全放送分を論議の対象とする。今のようなフォー

---

エイターとは、1人メディアを活用して自らのコンテンツを企画し、撮影及び制作し、アフリカTVやYouTubeなどのオンライン上で活動する人を意味する。したがって以下、インターネットの個人放送生産者を「クリエイター」という呼称で統一することとする。

- 21)スウェーデンのプログラマーであるマルクス「ノッチ」ペルソン (Markus "Notch" Persson) が作成後、モジャン (Mojang) 社によって開発、販売されているサンドボックスインディゲームである。モジャンは2014年9月、マイクロソフト (Microsoft) に買収された。2009年5月17日にアルファバージョンでPC版が、2011年11月18日に正式バージョンが公開された。モバイル版も同じ年に発売された。すべてが四角いブロックで作られた世界でモンスターを避けて家を建てて採光をしたり、農業をして生存するという簡単な構成を有している。ブロックを積み上げ、ユーザーが望む形を簡単に作ることができるため、ゲームの地形の変化や建築をユーザーの思い通りにすることができる。色とりどりの家を建てて生活したり、壮大な城やビルを建てることもでき、ピクセルのグラフィックスのようにブロックを積んで絵を描くこともできる。これらの自由度のおかげで、さまざまなプレイヤーが利用しており、爆発的な人気を誇っている (ナムウィキ、<https://namu.wiki/w/%EB%A7%88%EC%9D%B8%ED%81%AC%EB%9E%98%ED%94%84%ED%8A%B8#fn-7>)。オランダのゲーム専門市場調査機関ニューズー (Newzoo) の調査結果によると、「マインクラフト」は初回の調査が開始された2014年5月以降、北米と欧州において人気PCゲームランキング3位から下に落ちたことがないという (Newzoo、<http://newzoo.com/insights/rankings/top-20-core-pc-games/>)。
- 22)2016年11月9日現在、「ヤンティンYouTube」チャンネル登録者数は175万人、動画累積照会数は11億3千万回である。また別の人気ゲームクリエイターである大図書館 (本名ナ・ドンヒョン) のチャンネル (buzzbean11) 登録者数は141万人、動画累積照会数は6億2千万回で、ヤンティンのそれには及ばない。YGエンターテインメントのアーティストが全員集合しているチャンネル (YGEntertainment) の登録者数が256万人、動画累積照会数が8億9000万回であることを考えれば、ユーチューブでヤンティンが占める地位がどの程度なのかを推測することができる。ヤンティンチャンネルで最も多く照会された動画は、2014年9月11日にアップロードされた「脱獄を凶る者、協力せよ! マインクラフト 監獄脱走1編」で、照会数が453万回である (ヤンティンYouTube、[www.youtube.com/user/d7297ut/about](http://www.youtube.com/user/d7297ut/about))。彼女のニックネームは「超統領」で、特に小学生に人気が高いことでよく知られているが、ゲームショー「G-STAR (G-Star, G★)」に参加する彼女を見るために親が子供を連れて全国から集まるほどである (ヤンティン、2015)。
- 23)インターネット個人放送は、ゲーム番組 (ゲーム番組)、グルメ番組 (グルメ番組)、ククバン (料理番組)、ヨケム (女性向け番組) などに細分化されるのだが、流通している多様なインターネット個人放送コンテンツの中で最も高い割合を占める分野がまさにゲームである。ここでは、ゲームを主な素材とするインターネット個人放送を「インターネットゲーム放送」と呼ぶことにする。
- 24)2016年の「ランニングマン」の視聴率は5~10%程度で、爆発的な人気を呼んでいるかのように見えない。しかし、2010年下半年から着実に「韓国人が好きなTV番組 (韓国ギャラップが毎月調査)」10位以内の座を守ってきたバラエティー番組は、「無限の挑戦」と「ランニングマン」だけである。そして、MBC「無限の挑戦」、KBS「1泊2日」とともに「ランニングマン」は今なお地上波放送局 (SBS) の看板バラエティー番組である。



マットが定着するまで「ヤンティンYouTube」と「ランニングマン」両者とも多くの変化を経てきたため、特定のエピソードに集中するよりも相対的に、より包括的かつ体系的な分析が可能になるという判断からだ。より立体的な分析のために、新聞、放送番組、雑誌、インターネットの掲示板など様々な媒体を通して提示された論議も分析対象に含める。製作者が言及している番組のフォーマットと戦略、変化の過程、分析対象に対する専門家たちの多様な評価、国内外の視聴者のユニークな受容行動などを収集、分析し「ヤンティンYouTube」と「ランニングマン」テキストの内外を総合的な観点から考察しようと思う。

## 1) データベース化されたストーリー

「ヤンティンYouTube」と「ランニングマン」のデータベースを構成する設定を論議するにあたり、最も重要なのは「ゲーム」である。ここでのゲームは、素材としてのゲームを意味する。しかし、「ヤンティンYouTube」でのゲームと「ランニングマン」でのゲームは異なる。前者がヤンティンがプレイして説明する「デジタルゲーム」ならば、後者は出演者が繰り広げる「オフライン上のゲーム」である。しかし、両方ともゲームは、一種の事件の集合として機能する。事件は人間（出演者）と事物（人に反応して作用するゲーム自体）が出会うことで起きる。両者の関係は、基本的に行為と条件の枠組みの中で形成される。出演者は行動し、ゲームはその行動に条件を与える。ゲームを与える条件とはゲームのルールを言うのだが、そのルールをどのように使用するかについての決定は、通常、行為者である出演者次第である。ゲームを与える条件の総体を、そのゲームの「設定」と呼ぶことができる。設定は、ゲームの基本原則として非常に重要な意味を持っている。これはゲームのルールよりも、むしろ上位にあるもので、それを可能にする基本条件やその正当化と密接な関連がある。

「ヤンティンYouTube」は大きく分けて二つの設定領域を持つ。まず、「物語の設定」である。特定のゲーム（主に「マイクラフト」）をプレイしながらミッションを決めて、個人別あるいはチーム別で勝負を繰り広げる。ランニングタイムをテレビ放送のように長くとらないインターネット放送の特性上、多くのミッションを設定せず、通常一回あたり1~2つのミッションだけを遂行する。ヤンティンが一人でプレイをする場合もあるが、最近ではクルー（crew）<sup>25)</sup>たちや事前に選定された視聴者たちと一緒にプレイするが多い。第二に、「イベント設定」である。同じゲームプレイを中継すると言っても、毎回他の素材とミッションを適用し、視聴者に新しさを感じさせるようにするのである。特に自由度の高い「マイクラフト」は、さまざまなミッションを設定するのに最適化されたゲームである。例えば、2016年4月21日に放送された「体から垢が一番多く出る人はだれ？マイクラフトソネンコンテンツ「垢すり王」1編」で、自分の垢を最も多く集めるプレイヤーが勝利するといった具合<sup>26)</sup>である。

「ランニングマン」の場合も「ヤンティンYouTube」のように物語の設定とイベント設定を持つ。まず、「物語の設定」の場合、実に様々なゲームを実行するが、通常は個人別やチーム別に相手チームを追って

25) クリエイターを補助し、インターネット個人放送をする人のことを言う。クリエイターと一緒に放送を続けながら、視聴者がこれに慣れてきてファンが増えると、クルーたちが放送を直接企画しクリエイターになる場合もある。ヤンティンのクルーは、ミソ、サムシク、ソネン、フチュ、ヌンコツ、コンコン、ダジュ、ルテ、オムなどである。

26) 垢をたくさん集めるためには、「汚れ数値」を上げなければならない。汚れ数値を上げる方法は大きく分けて二つだ。まず、鉱山で石200個を採掘すれば汚れ数値が1増加する。第二に、サウナに3分いれば汚れ数値が3上がるが、代わりに水分がマイナス20になる。付箋ダスト（近距離）、投てき用ダスト（遠距離）などのアイテムを通して他のプレイヤーが汚れ数値を上げるのを防ぐこともできる。

捕まえる方法をとる。また、番組の初・中盤に行われるゲームは、最終ゲームに残るための前段階として機能している。最終ゲームの場合、「ランニングマン」という名前の通り、出演者がレースゲームを繰り広げる場合が多い。放送初期の鈴かくれんぼ<sup>27)</sup>、ゲスト探し<sup>28)</sup>、福不福ゲーム<sup>29)</sup>、ワンチャンスミッション(one chance mission)<sup>30)</sup>などの多様なゲームを試みてきたならば、最近ではレースゲーム<sup>31)</sup>を軸に押し出し、争奪戦、ボードゲーム、スポーツなど大小さまざまな方式のゲームを組み合わせている。第二に、「イベント設定」の場合、ゲストに合わせてイベントを設定した後、ゲームを行う。出演者全員を同じゲームに参加させる方式から脱却して、毎回ゲストと関連した素材やゲーム形式、場所を探し番組を制作することで、視聴者に次回、次回のゲストへの期待感を持たせるのである。例えばファン・ジョンミン、チャン・ユンジュ、ジョン・マンシクが映画「ベテラン」の宣伝で出演した258回（2015年8月2日放送）の場合、ゲストの劇中の職業（刑事）をゲームに反映し追撃戦と心理戦を繰り広げた。女優チャ・イェリョンとイ・ヨウォンがゲストとして出演した259回（2015年8月9日放送）では、仮想ドラマ「君はなぜペアリングを毎日変えるの？」の主人公キャスティングのためのサバイバルオーディションも行った。

しかし「ランニングマン」は、「ヤンティンYouTube」にはない新しい次元の設定がひとつ追加されるのだが、「場所の設定」がそれである。「ランニングマン」で、出演者は、屋内と屋外を問わず、絶えず場所を変えながらゲームを繰り広げる。場所の変更は「（リアルアクション）ゲームバラエティ」という名前を掲げる番組のアイデンティティ<sup>32)</sup>だけでなく、「リアリティ」にも大きく影響を与える。スタジオ撮影では、起こりにくい様々な突発状況が多様な場所を通して自然に起こり、また違った面白さを提供する。市民との偶発的な対面、天候や放送事故のような予測できない状況の発生、撮影現場外の出演者の日常的な姿の撮影などは、ゲームと様々な素材との組み合わせを通して番組に躍動性を与える。

このように、大まかに定型化された設定の下で変化を追求する「ヤンティンYouTube」と「ランニングマン」をきちんと楽しむためには、視聴者が主な設定領域をよく理解していなければならない。毎回モニター/テレビ画面を通して見ることができる物語ではなく、その物語を生成するシステムについて考えな

---

27)最も人気の多かったゲームのひとつで、1時間以内に与えられたミッションを果たさなければならないミッションチームとミッションチームの名札をすべて破かなければならない追撃チームに分かれて実行する。このとき追撃チームは必ず靴に鈴をつけてミッションチームを追撃しなければならない。追撃チームに名札を破られたミッションチームは、ミッションを遂行することができない。

28)市民数人の中からゲストを見つけ出すミッション。基本的なルールは、鈴かくれんぼと似ている。時間内にゲストを見つければ、ゲストを除く出演者が勝利し、見つけられなければ、ゲストが勝利するという方式をとる。

29)「お茶一杯の余裕」がこれに属する代表的なゲームである。1番から6番までのスプーンを選んで、そのスプーンでお茶の粉を入れたお茶を素早く飲んだチームが勝つ。スプーンは、耳かきからおたままで色々あり、スプーンを抜くたびにランダムに順番を変える。

30)一度に与えられたミッションを失敗せずに完了しなければならないゲーム。成には功した場合には罰則から除外させてくれる機能の「ランニングボール」を、そのメンバーやチーム全員に与える。逆に失敗した場合、チーム全員、あるいはランニングボールがない人に罰則を与える。

31)もちろん、レースゲームが先に言及したゲームと必ず排他的な関係を持つわけではない。例えば鈴かくれんぼもまた、広い意味でのレースゲームであると言えよう。しかし、ミッションを通してスパイやメンバーを脱落させるという点において、それが必ずかくれんぼなどの形だけを帯びてはいないという点において、レースゲームを他のゲームと区別することができるものと思われる。

32)公式ホームページで番組の企画意図を見てみると、次の通りである。「大韓民国を代表するランドマーク、どのくらい知っていますか？ランニングマンが体をはって直接お知らせする大韓民国代表ランドマーク！...（中略）...絶え間ない疾走と緊迫感あふれる対決を通して大韓民国のランドマークの隠れた姿を電撃公開する！（「ランニングマン」の公式ホームページ、[http://program.sbs.co.kr/builder/programSubOnline.do?pgm\\_id=00000330171&pgm\\_build\\_id=149&pgm\\_mnu\\_id=1171](http://program.sbs.co.kr/builder/programSubOnline.do?pgm_id=00000330171&pgm_build_id=149&pgm_mnu_id=1171)）”

ければならないということだ。毎回繰り広げられる物語は、「ヤンティンYouTube」と「ランニングマン」の多様な設定が作り出す可能性から抽出されたひとつのバージョン（小さな物語）に過ぎない。小さな物語は、深層構造、すなわち深層的世界観の反映物ではなく、偶然に組み合わせられた結果である。データベースでどのアイテムが選択されるか、そして選択されたアイテムがどのように組み合わせられるかによって作られる物語の内容は違って来る。したがって、設定を通して作られる物語が持っているケースの数は無限に尽きないと思われる。

これは「設定」を理解していれば、視聴者もそれに介入することにより、いくらでも他の新しい物語を自分だけの方法で作りに出せるということの意味する。ヤンティンみたいになりたいと思うか、ヤンティンのアンチ/ファンであることを証明するために製作される、いわゆる「ヤンティンパクリ放送」、そして10代を中心に大きな人気を集めている<sup>33)</sup>「ランニングマンゲーム」がこれを証明している。まず、「ヤンティンパクリ放送」を見てみよう。「脚注9」で明らかにしたように、放送コンテンツ制作ツールへのアクセス増加、ストリーミング技術の発展、利用者間データ共有の一般化を通してだれでもインターネット放送コンテンツを生産・消費できようになり、こうしたことが可能になった。「ヤンティンYouTube」のようにアマチュアクリエイターたちは、ミッションを定めてゲームプレイを中継する。さらにヤンティンがコルーを置くように、友達と一緒に放送をする場合もある。放送を行う順序、話し方、使用する言葉もヤンティンのそれに似ている。ヤンティンを真似しているのがかなり多く見出せるにもかかわらず、まだこれらが一般的なインターネット放送の視聴者に人気を得るまでには至っていない。現時点でこれらの試みは、自己満足、個人放送の練習、ヤンティンのアンチ/ファン心の現れ等と理解するのが良さそうである。

[図1] ヤンティンパクリ放送



\* 出典: <https://www.google.co.kr/webhp?hl=ko#q=%EC%96%91%EB%9D%B5%EC%B2%98%EB%9F%BC&newwindow=1&safe=strict&hl=ko&tbm=vid&start=0; https://www.youtube.com/watch?v=kD9d5PWuUcI>.

33)「ランニングマン」に向けられた10代の支持は絶大である。「ランニングマン」は、小学生と中学生が最も好きなテレビ番組として挙げている。視聴者の中で最も多くの割合を占めるのも10代である（カン・ソクボン、2011.10.31;キム・ミョンウン、2012年6.15）。これは同時帯の競合番組が比較的高い年齢層に人気の高い「1泊2日（KBS）」、「本当の男（MBC）」などであるという点とも無関係ではない。

一方「ランニングマンゲーム」は、単純な鬼ごっこレベルをこえている。「ランニングマン」のように学生たちは名札やミッションの紙などを準備し、ユ・ジェソク、キム・ジョングク、ハハなどメンバーたちのキャラクターを決めた後、ゲームに臨む(図2)。ゲームの公正性のためにプロデューサー(審判)の役割をする友達を別におくこともある。学校だけでなく、マンション、大型スーパー、公園などがゲームのための場所として使用される。鈴・鬼ごっこやゲスト探しなど「ランニングマン」で紹介した変形追撃戦も加味される。ランニングマンゲームは単純な鬼ごっこではないが、別の場所や器具の制限を受けず誰でも簡単にゲームに臨むことができ、いくらでも変形可能であるという長所を持っている(キム・ヨンファン、2011.9.27.)。

[図2] 小学校周辺文具店で販売している「ランニングマン」の名札



\* 出典: SBS「真夜中のTV芸能」、2012. 10. 17.

海外で「ランニングマン」の人気が高いという点も注目する必要がある。「ランニングマン」は2011年から日本、中国、台湾、タイ、シンガポール、マレーシア、インドネシア、カンボジアなどに輸出されてきた。特に中国では、芸能番組の歴史を塗り替えたという評価を受けたりもした<sup>34)</sup>。その他、正式輸出がされていない他の国でも熱い反応を見せた。韓国の10代が楽しむ「ランニングマンゲーム」の人気は、中国・インドネシアの10代にもそのまま現れている。海外のファンが「ランニングマン」放送分に自国語で字幕をつけて動画サイトにアップロードし、キャラクターやゲームのルール、人物関係図などを分析し、オンライン上で情報を共有することも既に特異な現象ではない(ドクターコール、2013.2.7)。そのため他のリアルバラエティー番組に比べて東南アジアなどを背景にした撮影頻度が高い。出演者もアイドルスターでないにも関わらず、やはり海外で大きな関心を集めている(ウォン・ヨンジン、カン・シンギョ、2013、344~345)。

34) 中国の浙江衛星(浙江衛視)TVは、番組の形式を輸入し「中国版ランニングマン」である「走れ兄弟(奔跑吧兄弟)」をSBSと共同制作した。7ヶ月間の準備期間後、2014年10月から2015年1月まで計15回に渡って放送された「走れ兄弟」は、14回放送分で最高視聴率4.216%(中国50代の都市視聴率(CSM50)基準)を記録し、中国バラエティー史上最高視聴率を更新した(チャン・ソユン、2015.2.4)。2015年4月から放送されたシーズン2は、9回の視聴率5.002%、10回の視聴率5.016%を記録するなど、シーズン1の人気を上回る様相を見せた。バラエティー視聴率が1%をこえると成功、2%をこえると大成功だと言われる中国(SBS「真夜中のTV芸能」、2015.8.12)で5%をこえる視聴率を記録したのは驚異的なことだと言える。中国と韓国の間には視聴率の差が出る理由については、いくつかの見解があったが、大きく分けると中国の人口数、多数の放送チャンネル、視聴率集計方式の違いなどに要約される。



[図3] 海外各国の言語で字幕が施された「ランニングマン」放送シーン



\* 出典:インターネットコミュニティ(キム・スクフィ、2012. 5. 30から再引用).

このような現象は「ヤンティンYouTube」と「ランニングマン」視聴者にとって深層に位置したデータベース(ゲーム)が表層の小さな物語より優位にあることを示している。そうした設定に対する介入を通して視聴者は、複数の新しい物語を「直接」体験できるようになる。しかし、ここでさらに注目すべきことは「ランニングマン」が(他のテレビ番組に比べて)海外で、そして「ヤンティンYouTube」と「ランニングマン」が(他の年齢層に比べて)10代の若者に人気を得ているという事実である。まず、海外での人気はポストモダン時代のデータベース化された物語の優勢が韓国にだけ限定される現象ではないことを示している。「ランニングマン」のデータベースを構成するゲーム的属性が韓国だけでなく、他国の人々にも融和されやすい情緒として感じられるということである。近代的物語が社会文化的「脈絡」を重要視してきたとするならば、「ランニングマン」は、ゲームが持つ普遍的な面白さと楽しさ自体に注目する。

次に、データベース化された物語を他の年齢層に比べて10代にもっと多く受け入れられたのは、近代的物語のモデルとポストモダンの物語のモデルがともに物語的な想像力を構成している大人に比べて、相対的にポストモダンの物語により多く触れてきた子供たちが自然とデータベース化された物語に慣れていっていることを意味すると考えられる。それだけでなく、近代の人々が小さな物語から大きな物語への志向を夢見たとするならば、ポストモダン時代の子どもたちは物語の表層と深層を分離させ、深層に集中する。これは、新しい時代の新しい文化ジャンルが、新しい消費者を誕生させたことを意味する。この新しい消費者は大きな物語との関連なしに、データベース次元(ゲームのルール、キャラクター、ミッションなど)と小さな物語次元(「ヤンティンパクリ放送」と「ランニングマンゲーム」を通して得た経験)を完全に分離させてしまう。

## 2) キャラクターのデータベース

クリエイターたちは、インターネット個人放送の代表的な人気の要因に「親近感」を挙げる(ドゥッティ、2015;アゴ、2015;ヤンティン、2015)。視聴者が(地上波放送でない)個人放送に望むのは、「自分だけの特別な楽しみ」である。TV地上波番組がはるかに華やかでよくできていると言っても、ターゲットとする視聴者の範囲が広いため、個別の視聴者の小さな好みにまですべてを合わせることは不可能だ。そうした部分を満たしてくれるのが個人放送である。視聴者は多数の個人放送チャンネルの中から好みに合うものを選ぶことができる。頻繁に声を聞き、自分が望むものを満たしてくれるため、視聴

者にとってクリエイターが身近に感じられるのも無理はない（ワニ、2015）。ヤンティンはインタビューでこの親近感を維持するために、視聴者に率直に接していると語っている。率直でないと壁が生じ、それを視聴者がすぐに感知するからだと言う。だから、視聴者が「本物だ。しゃべっているんだ。」と感じられるように自分を見せようと努力する（チャン・ジェソク、2014. 1. 10）。

しかし、ヤンティンがカメラの前に立っていくら率直な姿を視聴者たちに見せようとしても、モニターの中の彼女は特定の目的のために人為的に構成されたキャラクターであるだけで、実際の人物そのものではない。ヤンティンとヤン・ジヨンは異なるのである。キャラクターは、特別な劇的意味や効果のために強調する側面を意図的に膨らませる。そして必要のない部分は果敢に排除される。ヤンティンは「ヤンティンの私生活 (YD Real Life)」という別のチャンネルを運営している。「ヤンティンYouTube」チャンネルのサブタイトルが「YD Gaming Channel」、 「ヤンティンの私生活」チャンネルのサブタイトルが「YD Real Life」ということからわかるように「ヤンティンの私生活」は、ゲームをあまりしない人々、そしてヤンティンの私的な姿まで知りたい人々のためのチャンネルである。最初から人気があったわけではない。チャンネル登録者数と照会数が目に見えて上昇したのは、彼女が「デモクニョ（代わりに食べてくれる女）」のキャラクターを見せた後からだ。人々がテレビに新しい料理が出てきておいしそうと思ったらすぐに注文したり、訪ねて行って食べるのではなく、まずブログを検索することから着目して、写真や文章の代わりにビデオブログを作ろうとしたもので、このアイデアは功を奏した（ヤンティン、2015）。そうして画面の中の彼女のキャラクターは明確に構築される。

構築されたキャラクターと「演技する（かのように見える）」実際の人物との間には、必然的な関係が存在しない。これはインタビューの内容で構成された彼女の本によく表れている。「ヤンティンはけっこう我慢しますね。言いたいことも我慢するし。反面、実際の私は率直で、ざっくばらんに言う方です。...（中略）...ヤンティンがそれじゃいけないですよ。意識をしないわけにいかないんです。放送ですから。...（中略）...ヤンティンというキャラクターなので、たくさん話そうとしてるんじゃなくて、むしろ反対ですね。...（中略）...ヤンティンとして出会った友達とヤン・ジヨンとして会った友達は違うと思います。」「リアル」バラエティーである「ランニングマン」も同様である。例えば、ケリーとソン・ジヒョが「ランニングマン」の「月曜カップル」と呼ばれるが、二人は実際のカップルではない。それにも関わらず、キャラクターと実際の人物間の関係を完全に分離することは容易ではない。キャラクターの中に出演者の個人的な体験、つまり職場での生活、恋愛、結婚、事故などが自然に溶け込んでいるからである。ヤンティンは、放送のアイデアを自分のライフスタイルから得る。自分がしていたこと、自分の周りにあるものをコンテンツとして作ろうとするのである。「デモクニョ」のキャラクターも同様である。コンビニに行っても、新発売されたり、話題になった食べ物は必ず食べて見る性格が反映された結果である（ヤンティン、2015）。「ランニングマン」のハハもまたビョルとの結婚以来、もはやチャラ男キャラクターに成りすましたりしない。特定の出演者のキャラクターは、多くの場合、番組外の彼女（女）の実際の生活からもたらされる。

[図4] ヤンティンの「デモクニョ」放送



\* 出典:「ヤンティンの私生活」チャンネル「代わりに食べる女!」戦闘食糧特集上編」(<https://www.youtube.com/watch?v=evaxFYa3J48>).

キャラクターはまさにその人物の「個性」である。個性は絶対値ではなく、相手との違いから始まる。誰かが特定の個性をより多く持つということは、他の誰かがその個性をそれほど持たないということの意味する。したがって、キャラクターは出演者がどのように相互作用するかによって明白になったり、希薄になる。一人のキャラクターは、もともと存在していたのではなく、他の人々によって付与されたものである。ヤンティンのキャラクターはクルーたちとの違いの中で、そして特定のクルーのキャラクターは、他のクルーたちとの違いの中で作られる。そうした意味でキャラクターは刻々と変化するものである。出演陣のゲームとミッション遂行の経験が蓄積された結果であると同時に、彼らは今、そしてこれから放送を進める上で重要な役割を果たしている。少なくとも放送でこれは出演者の実際の姿を圧倒する。実際の姿とキャラクターが別のものとして切り離して考え難く固まっているとしても、その中で何が放送を進行する上でより重要な要素として作用するのは明らかである。出演者のあだ名は、キャラクターが形成される過程で視聴者や他の出演者によって与えられる副産物である。あだ名はキャラクターを表現している。他のクルーたちをよく裏切るという意味の「ミトンス (ミソ (笑顔) + デイトンス (後頭部))」、姑息な手を使ってクルー同士を嘘や仲違いさせようとする人が多いという意味の「サムギクン (サムシク+サギクン (詐欺師))」などのあだ名はすべてこうした文脈から付けられた。

100回特集を迎え「ランニングマン」プロデューサーと作家たちは、実際の人物の性格や容姿、身体能力、瞬発力とユーモア、親和性、そして他の多くの番組や彼らの元々の職業（歌手、俳優、お笑い芸人、モデルなど）を通して積みあげてきたイメージ、これまでゲームやミッションを進行する過程で蓄積した経験などに基づいて、キャラクターを評価した（図5）。評価基準となったのは、体力、パワー、知力、親和性、芸能性、超能力の6つの能力値であり、ひとつの能力値あたり得られる最高の点数は5点（合計30点満点）である。分析の結果によると、合計29点を獲得したユ・ジェソクが出演者中1位を占めた。キム・ジョングクの場合、高い体力、知力、パワーを見せたが、残りの能力値では低い数値を記録した。ソン・ジヒョは、様々な部門で平均的に高いスコアを獲得し、ハハとイ・グァンスはパワー値は低かったが親和性と芸能性で満点を獲得した。ケリーは知力を除いた残りの部分で高い点数を記録し、ジ・ソクジン は体力とパワーで低い点数を記録し最下位に選ばれた（「ランニングマン」公式ホームページ、<http://runningman.sbs.co.kr>）。もちろん、高い能力値が常にゲームでの勝利につながるわけではない。勝利を決定付けるのは、ゲームの類型や性格、ゲーム空間、ゲストの能力、他のチームメ

ンバーとの協力、そして偶発的な状況（ゲームの過程で遭遇する市民、天気や放送事故など）などの組み合わせである（ウォン・ヨンジン、カン・シンギョ、2013、348～349）。

[図5] 「ランニングマン」出演者の能力値



\* 出典:「ランニングマン」公式ホームページ(<http://runningman.sbs.co.kr>)

重要なことは、このように構成されたキャラクターが特定の出演者の固有性を保証するかのように見えるが、実際にはむしろ固有性を剥奪する効果を生むという事実である。既に個人の人的特性からモニター/テレビの中のキャラクターへの移行が成されたためである。仮にそれが実際の個人の姿との関係の中で作られたものであったとしてもである。実際の姿と人為的に構成された姿は多様な設定の下で行った修行に基づいた評価値と重なり、キャラクターのデータベースを作る。蓄積されたデータベースは毎回新しい修行をするキャラクターの基礎となる。したがって、モニター/テレビの中には人間の存在としての個人の代わりにデータベース化されたキャラクターだけが存在する。

### 3) 物語とキャラクターの生活の複数化

放送の中のゲームの世界に転移した「ヤンティンYouTube」と「ランニングマン」出演者の体は、ゲームのルールに従う全く新しい存在に生まれ変わる。もちろん、その具体的な様相は、それぞれ違う形で現れる。これは「ヤンティンYouTube」でのゲームと「ランニングマン」でのゲームが持つ違いに起因する。まず「ヤンティンYouTube」でのゲームは「デジタルゲーム」である。出演者はプレイヤーになり仮想空間の中のキャラクター<sup>35)</sup>を操る。出演者とキャラクターが物理的に分離<sup>36)</sup>されるため、放送の中の出演者

35)キャラクター (character) は、辞書的に「性格」や「気質」を意味する。文化ジャンルでは普通、作品の内容によって独特の個性とイメージが付与された存在を指す。そのような存在の属性を指しキャラクターと呼ぶこともある。本稿では両方の意味を混用した。しかし、この段落で言及しているキャラクターは前者の意味に近く、より具体的にはゲームの中の「アバター (avatar)」を指す。

36)物理的には分離されるとしても、プレイヤーとキャラクターの存在を完全に分離して考えることは難しい。ゲームのキャラクターはプレイヤーの操作を通してのみ作動するデジタル世界の分身である。この分身にはプレイヤーの個性がそのまま移される。一度ゲームプレイが始まると、視聴者もやはりキャラクターを通してプレイヤーを想像する。



とゲームのキャラクターの役割も変わってくる。ゲーム開始前にはクリエイターが放送の対象である。そうするうちに、ゲーム開始後は視覚的にはゲームのキャラクターを見せながら、聴覚的には出演者の解説やその他のコメント、音楽などを聞かせるのがインターネットゲーム放送の一般的な流れである。まさにこの点がインターネットゲーム放送を、既存の（eスポーツ）ゲーム放送と区別される。インターネットゲーム放送の場合、ゲームの放送のように競争が主になったり、プロ級のプレイを通して視聴者たちの賞賛を得るよりは、クリエイターがゲームプレイを自分だけのストーリーテリングで紐解くという形態を帯びている（イ・ギョンヒョク、2015.6.3）。重要なのは解釈なので、彼らが必ずゲームを「上手く」する必要もない。要するにゲーム放送がプロゲーマー間の予測不能なプレイに焦点をあてたならば、インターネットゲーム放送で重要なことは、クリエイターの創造的な解釈である。プロゲーマーが放送の対象であり、オブジェクトであったなら、クリエイターは同様に放送の対象であるが、自ら放送を進行するという解釈の主体でもある。

一方、「ランニングマン」でのゲームは「リアルアクションゲーム」だ。出演陣は（どんなにそれが人為的に作られたものでも）実際の物理的な空間で直接自分の体を活用してゲームに参加する。そうした点では一般的なテレビ番組の人物ではなく、アクションゲームやアドベンチャーゲームのキャラクターと類似している。ただ、「ヤンティンYouTube」の場合、ヤンティン（とクルーたち）が仮想のゲーム空間外でゲームの中のキャラクターを操るプレイヤーの役割をするならば、「ランニングマン」の出演陣は、実際の物理的ゲーム空間の中でキャラクターそのものになるのである。前者でプレイヤーとキャラクターが物理的に分離されるとすれば、後者ではプレイヤーが即ちキャラクターである。

両方ともゲームの中では、ゲームのルールに従わなければならない。その空間がデジタルに基づくのか（「ヤンティンYouTube」）、実際の現実に基づくのか（「ランニングマン」）の差があるだけで、ゲームが行われる虚構の空間が実際の生活から分離されているという点には違いがない。（別のキャラクターを操ろうと、直接キャラクターになろうと）限られた時間内に他の出演陣と競争しながら決められた目標を達成する必要があり、そうでなければゲームで敗北する。ゲームの敗北はゲームの世界での死を意味し、ゲームで敗北した瞬間、彼（彼女）はゲームの外へ出ていくことになる。敗者にとってゲームの中での生活はもはや許可されない。別の救済策がない限り、ゲームに敗北した出演者の役割はただゲームの外で残った者たちのゲームを覗くことだけである。

しかし、このようなキャラクターの生命の物語も1回、1ゲームに限定されるだけである。ゲームがリセットされる次の回（ゲーム）で、彼らはまた新しいゲームに臨む。今回のゲームでは最後まで生き残って勝利者になることもあり、前回のゲームのように序盤で敗北して、残りのゲームを見守る側になることもある。ゲームは有限である。一つのゲームが終われば再び別のゲームが始まる。しかし、実際の世界でたった一回きりの人生が与えられた出演者にとってゲームの中での人生は無限に繰り返される。カメラが回り、ゲームが進行する間に出演者の体はゲームを実行するためだけに機能し、生きている体が持つ生死の輪からは分離される。ゲームが続く限り、彼らは毎回死ぬが毎回生き返る。もはや人格的存在ではなく、キャラクターを通して参加する。物理的な次元でプレイヤー＝キャラクター（「ランニングマン」）であるか、ないか（「ヤンティンYouTube」）の違いがあるだけだ。

こうした点において「ヤンティンYouTube」と「ランニングマン」は、ゲーム的リアリズムの属性を持つと考えられる。完全に虚構的なゲーム世界の中で出演者は、絶え間なく自分自身を複製するメタ性を獲得する。リセットとリプレイ（replay）を通して小さな物語の複数化、そしてキャラクターの人生の複

数化が可能となる。しかし、「ヤンティンYouTube」のようにデジタルゲームの中のキャラクターがリセット・リプレイを通して複数の人生を生きることは当然のことである。注目すべきは「ランニングマン」のケースである。出演者は数多くのゲームに参加して戦略を修正しながら、いくつかの可能性にかける。彼らはゲームの中のキャラクターであり、ゲーム世界に介入するプレーヤーだ。ゲーム空間内部で生きていく存在であると同時に外部の存在である。ゲームの外で実際、ユ・ジェソク（プレーヤー）はゲームの中に構築されたユ・ジェソクというキャラクターを通してゲームの世界に介入する。ゲームの中のユ・ジェソクが、放送番組という特殊性の中で構築されたキャラクターと能力値、そして死なない身体を持つのであれば、ゲームの外のユ・ジェソクは、ゲームの中のユ・ジェソクを通して「再び」ゲームに参加できるようになる。キャラクターとプレーヤーの区分は、前述した「ランニングマンゲーム」の構造とも結び付けて考えることができる。ゲームの外のユ・ジェソクと異なり、ゲームの中のユ・ジェソクが形成されるため、ユ・ジェソクではない存在が、ユ・ジェソクのキャラクターになることが可能になる。受容者である10代の若者が実行するのは、「ユ・ジェソク」自体ではなく「ユ・ジェソクのキャラクター」である。

逆説的にも、いつでもまた人生を始められる、この仮想的生活の空間は、時に実際の生活のリアルな風景を見せたりもする。名札を破るミッションを開始した後、大体一番先にアウトになるジ・ソクジンのあだ名は「レーススターター」だ。彼の名札が破られてからようやく本格的なレースが始まるという、嘲笑の意味を持つあだ名である。彼は出演陣の中で最も年長者で、一番体力的に弱い。また、もう一つの彼のあだ名はエースであるユ・ジェソクだけに頼って一緒に行動することを望むということから「ジェソクの付き人」である。勝つためなら、片側に付いたり、また別の側についたりもするという点から「アシ兄」というあだ名も持つ。「ランニングマン」で「よく走れない」者に下される罰はゲーム世界での死、あるいはゲーム世界からの追放である。ゲーム世界でより長く生き残るためには、絶えず「走る (running)」「人 (man) 」でいなければならない。しかし、数え切れないほどリセットされる人生は死の意味だけでなく、走ることの意味も弱体化させる。走る代わりにエースとともにする方法を選ぶこともあり、勝利のために味方を裏切って敵方につくこともある。

テキストの中では、ゲーム世界の経験が現実世界の経験と出会う部分も存在する。しかし、現実空間とは異なるゲーム世界は、想像されたルールが支配する空間である。ルールは、毎回ゲームごとに異なって形成される。ルールの影響を受けた空間もまた、毎回少しずつ異なる性格を帯びる。その中で絶えず新たに始まるキャラクターと物語は、前回の世界の維持と再生産のための安全弁というよりは、新しい生活をシミュレート (simulate) する可能性の空間と理解しなければならない。これはゲーム化された放送として「ヤンティンYouTube」と「ランニングマン」が既存の文化ジャンルと差別化されている点でもある。リセットとリプレイを通してこれらの物語は、伝統的な意味の単線的で、一貫性のある性格の物語とは区分される。それは多層的で、偶発的である (ウォン・ヨンジン、カン・シンギュ、352～354)。

#### 4. ゲーム化する放送の受容：視聴者、参加者、プレーヤー

「ヤンティンYouTube」でヤンティンはゲーム自体ではなく、ゲームを消費する行為を通して (ただし

ゲームを説明し、ゲーム世界を再創造することで)新しいコンテンツを生成する「二次創作者」だ。ゲームテキストを再解釈し独自の意味を付与した後、ゲーム放送テキストを独立的な系列体に分離する。始まりと終わり、目標やミッションがあらかじめ決まっている大部分のゲームとは異なり「マイクラフト」は自由度が高くプレイヤー自ら設定した目標を追求したりミッションを遂行できる。これにヤンティンは(ゲームが規定したものでなく)直接またはクルーやファンとともにコンセプト(戦争、対決、宝探し、家作りなど)だけでなく、それをどのような環境下でどのようなルールを使用しプレイしていくのか、事前に定める(カン・フィジョン、キム・ジュヨン、2014, 9, 16)。そのように放送のための可能性を設けた後、放送開始後の選択の組み合わせを通して1回分の小さな物語を作っていく。これはゲームの参加的特性上、テキストに対する単純な受容というよりは、プレイヤーの主体的な創作によって理解可能である。

ヤンティンは自分の力で「マイクラフト」の小さな物語を自由に作り出す。消費が即ち生産になったわけである。しかしこの消費=生産は、自分の手で商品を作って自分の手で消費する代わりに、他の人の手によって商品が消費されるようにする。ヤンティンが「マイクラフト」を消費することは、即ち放送テキストを生成することになり、ヤンティンのファンがその放送テキストを消費する。受容段階が進めながら、ヤンティンの二次創作は、また別の二次創作を産むこともある。前述の「ヤンティンパクリ放送」が代表的な例だ。ヤンティンパクリ放送はヤンティンによって提供された小さな物語(1回分の放送)をもとに大きな物語(システム)を手に入れた視聴者が作り出すもう一つの小さな物語だ。これはゲームの放送制作と受容の過程で二次創作が重なって起きたこと(最初の2次創作としてのクリエイター、第二の二次創作者としてのゲーム放送視聴者)と言える。

度々、製作される「ヤンティンYouTube」の視聴者参加コンテンツは、視聴者をゲームプレイに直接参加させる。こうしたコンテンツで視聴者は、単にチャットやコメントを通してクリエイターに意思を表現するレベルをこえ、コンテンツ自体を直接変更できる資格を得るのである。ゲームに参加することで、ヤンティン放送の対象になると同時に、設定やプレイに直接介入する創作の主体として生まれ変わる。自分がプレイしている姿を放送を通じて直接目の当たりにする視聴者=プレイヤーは重なって起こる二次創作のもうひとつの例である。視聴者参加型コンテンツは、始まりと終わりが明確に与えられた形で利用者に提供されていない、系列体/潜在態のテキストからプレイヤーの参加を通して統合体/現実態のテキストになるゲーム的属性が放送テキストにそのまま移ってきたものと見なすことができる。参加型の特性を反映し、新しい放送フォーマットを構築(放送自体をゲーム化)したものである。

[図6] 「ヤンティンYouTube」の視聴者参加型コンテンツ



\* 出典:「ヤンティンYouTube」(<https://www.youtube.com/watch?v=xfniHdVNKO>).

一見すると「ランニングマン」の場合も、出演陣がゲームを実行し、視聴者がそれを消費するという点において「ヤンティンYouTube」のように二次創作が重なって起こるように見える。さらに「ランニングマンゲーム」は、大きな物語（システム）を手に入れた10代の若者が作り出す小さな物語に他ならない。それにも関わらず、ランニングマンでプレイヤー＝キャラクターである出演者がリアルアクションゲームに参加する行為を、ゲームプレイを通して新しいコンテンツを生み出すヤンティンの二次創作のようなものと見なすことは難しい。「ランニングマン」出演陣がゲームに直接参加する存在だとしても、その姿を放送で新たに取り繕うことをするのは、彼らではなく製作陣である。自ら放送を作る解釈の主体ではなく、放送のオブジェクトであるという点において、出演者は既存のゲーム放送でのプロゲイマーと大して変わらない。<sup>37)</sup>

制作次元の場合、違いが現れたが、受容次元の場合は「ヤンティンYouTube」と「ランニングマン」すべてで二次創作が発生する。モニター/テレビに表われる出演者の姿や物語の展開は、非常に多くのケースの数から抽出された唯一の小さな結果物に過ぎない。したがって視聴者は、目の前に広がる一つの物語だけではなく、他のケースの数を想像することができ、またその想像を通して受容を行う。これは自然にデータベース受容論議につながる。視聴者は、データベースから選ばれた要素が組み合わせられ表層を構成していることを理解する。選ばれた要素によって作られた物語がデータベースを反映するわけでも、データベースによって決定された結果であるわけでもない。厳密に言えば、関係を結ぶだけであるのに、その関係は無味乾燥であったり、通りすぎてしまう関係であったり、因縁のない関係である。

近代的な文化ジャンルで主人公の小さな物語は、必ず背後の大きな物語によって意味が付与された。したがって、一つの物語は1つの結末だけが存在した。その結末は決して変わることがなかった。主人公はそれぞれの分岐ごとに小さな物語を経験し、他のキャラクターと関係を結ぶ、運命的な行為をする人物として描かれた。しかし、ここには明確な矛盾が存在する。もし主人公が別の選択をする場合、その都度違う運命にさらされるからである。つまり、システムの特徴が要求するドラマと、シナリオに用意されているドラマの間に大きな不一致が表われるのである。一方、データベースを消費するポストモダン文化ジャンルでは、主人公の運命が様々に用意されている。しかし、ポストモダン文化ジャンルでも近代的な文化ジャンルと同様に作品の表層、すなわちドラマレベルで主人公の運命は常にただ一つである（東浩紀、2001/2007）。キャラクターは、毎回一つの運命、1つの結末だけを持つ。たとえデータベースを中心に、次回、別の運命を経験することになるにしてもである。それぞれの物語は、データベースから抽出された有限要素が偶然の選択によって組み合わせられた結果に過ぎない。したがって、それはいくらかでもリプレイが可能だが、視点を変えれば一度選択された結果は、偶然であると同時に必然である。同じ時間に1つの結果だけが出るであろうし、その後でも、多様な要素が同じ関係を結び、同じ結果を再現することは不可能に近いからである。

---

37)こうした違いは、伝統的な番組制作の生態系とインターネット放送制作の生態系の違いからうまれる。地上波や有料放送の場合、放送に出演する主体と放送を制作する主体が、厳密に分離される形態を帯びた。プラットフォームもまた少数の専門である発信者と不特定多数の受動的受信者を設定し、コンテンツを一方的に伝達する方式を採用してきた。ゲーム放送も大して変わらなかった。ゲームプレイ主体（プロゲイマー）、中継主体、放送制作陣など、既存の放送を通して構築された直線的製作構造を踏襲した。一方、インターネットゲーム放送ではゲームプレイ主体と中継主体、そして製作陣すべてが一人のクリエイター（あるいは一つのチーム）に混在されて表れる。クリエイターはゲーム、テキストの内部と外部を行き来しながら、再解釈と編集を通して新たな放送を作る。クリエイターは、伝統的な放送での専門家というよりはゲームを享受する一般プレイヤーでありながら、自分の視聴者と共感や疎通できる能力をさらに持つ者と見られる。このように、インターネットゲーム放送は放送の主体、製作方式、放送テキストの構成方式において従来の放送とは違いがある。

大きな物語を通して決定された一つの結末と、可能性の多発の中で特定の組み合わせによって行われる一つの結末（ただし、いくつかの結末の可能性を有する）の中でどれを運命として選択するかの問題は、既存の文化ジャンルと本稿の分析対象間をこえて近代とポストモダンを決定する差異としても理解することができる。しかし重要な部分は、視聴者が放送の中のキャラクターの運命が、一つではないということを知りながらも、同時に今この瞬間、偶然に選ばれ組み合わせられた目の前の小さな物語に集中するという点だろう。

ゲーム的リアリズムとは、ゲームと同様にいつでもリセットを通して複数の人生を生きることができ「リアリティーがない」人生を「リアルであるように」感じて生きていくことを意味する。「リアル」の世界で存在するすべてのものは、一度だけ顕在した何かを証明する。しかし「ゲーム的リアル」の中では誰も死なずに何も消えない。「リアル」は依然として仮想であり、ショーの領域にとどまっているファンタジーとしての「リアル」である。ゲーム的リアリズムが追求するのは、完全な形のハイパーリアリティ（hyper-reality）である。そして、このようなハイパーリアリティに囲まれた世界を生きていく人々は現実を複数の・多層的な物語として「想像すること」になる。この時結局、重要なのは「何がリアルか」ではなく、「何をリアルと感じるか」である。

## 5. 終わりに

伝統的にラジオ、映画、テレビは一方向的なコミュニケーションが行われる空間として把握されてきた。送信者（著者、作家）によって既に完成された形で受信者に配信され、受信者（読者、視聴者）は、それを受動的に受け入れる、いわゆる送信者と受信者間の非対称性が一方向的メディアの代表的な属性であった。それに比べ新しいメディアであるインターネット、ゲームなどは、送信者と受信者間の対称性、そして双方向的コミュニケーション経路を特徴とする。双方向的メディアは、受容者の参加を通してコンテンツの変更余地を残しておく。東浩紀式に言うと、一方向的メディアは、1つのコンテンツを一つの物語として占有し、それを受容者に伝達する。一方、双方向的メディアの場合、まず設定や世界観すなわちデータベースが組織され、それを通して複数の物語が派生する。前者で物語がメディアの内容そのものならば、後者の物語はメディアコンテンツの効果として作られるものである。

このような観点から見たとき、インターネットゲーム放送「ヤンティンYoutube」は双方向的メディア・コンテンツとして理解できる。一方、リアルバラエティー番組「ランニングマン」は一方向的メディアで見られるにも関わらず、ゲーム的な多層性を通して双方向的メディアに近い論理で設計されていることがわかる。即ち、テレビを通して双方向的メディアの経験を表現する利用者視点の番組ということである。これは「ゲーム的多層性」を通じた新たなメディアの出現（インターネットゲーム放送）と、既存のメディアの新たな転換（ゲーム化されたリアルバラエティー番組）を同時に意味し、メタ物語的な視聴者＝プレイヤーをどのように話の中に引き込むかという問題に対する可能性を投げかける。

技術と社会、メディアの変化とともに双方向的メディアは、急速に成長している。このような環境の到来は、これまで慣れ親しんだメディアの構造と物語本来の形に亀裂を起こした。一方向的な受容は減り、利用者とネットワークの相互調整によって動的に生成される受容がその場を埋め尽くす。それによって一方向的メディアから双方向的メディアへの移行が活発になる。制作者も受容者も一つの物語を

前にして、常に他の結末、他の展開、他のキャラクターの人生を想像し、実際にこのような多様性はメディアミックスの形で作品を取り囲む。従来まで論議した放送とゲーム、物語やメタ物語の緊張関係が決してインターネットゲーム放送とリアルバラエティー番組だけの問題ではなく、より広範囲にはメディア全般の問題とつながるといことが明確になっている。

ならば、ゲーム的リアリズムがメディアで横行し、大きな物語が衰退し、深層の世界観が物語から撤退し、断片的で互いに噛み合わない物語が引き続き生産されるメディアの事件と、それに注目する受容者を、私たちはどのように解釈すべきか。東浩紀はゲーム的リアリズムの概念の提案を通して、オタク文化、そしてこれからの文化を哲学者アレクサンドル・コジェフ (Alexandre Kojève) のゲオルグ・ヘーゲル (Georg Wilhelm Friedrich Hegel) の解釈に合わせようとした。コジェフは戦後、アメリカ型の消費社会で台頭した消費者の姿を「動物」と呼んだ。このような表現はヘーゲル哲学の「人間」の規定と関連している。コジェフが解釈するヘーゲルによれば、人間が人間的であるためには与えられた環境を否定する行動、即ち、自然との闘いに参加しなければならない。しかし、人間と対比される動物は違う。動物は常に自然との闘いではなく調和を選んで生きていく。人間は欲望 (desire) を持つが、動物は欲求 (need) だけを持つ。<sup>38)</sup>したがって、消費者のニーズにそのまま応えてくれる商品に囲まれ、またメディアが要求するままにモードを変えて生きていくオタクや今後の大衆<sup>39)</sup>は、人間というよりは動物の姿に近い。いわゆる現在を生きる私たちが動物になってしまう前の最後の人間に到達していると見ているのである。

ゲーム的リアリズムに同意しそれを通して特に反発もなく楽しさを求める大衆も、そのようなカテゴリーに閉じ込めることができるだろうか。双方向性によってむしろ、より多くの想像と介入、参加できると信じていたニューメディア的作用をそのような黙示録的な暗闇の中に閉じ込めることができるだろうか。先に説明した「設定」の概念に沿って考えると、それもありえると思われる。コミュニケーション志向的メディアへの移行は、受容者がテキストに介入する余地を拡大させる。しかしこれは同時に、受容者にかかる負担が以前より増えることを意味する。ゲーム化する放送は、視聴者に自分自身を楽しみたいなら設定に慣れると、また、抵抗なしに同意しろと要求するのである。そのデータベースを理解する能力を持たない視聴者は、テキストを完全に理解できず、楽しさを求めることができない。視聴者は放送を「ちゃんと」楽しむために「データベースの理解」という負担を喜んで受入れなければならない。その中に入って同意するか否かの問題ではなく、同意しなければ、最初から入れないようにする装置を備えている。まるでゲームのルールを知らない者がゲーム機の前で何も見えず、ただながめるしかないかのようだ。

外形的な人気を見ると「ヤンティンYouTube」と「ランニングマン」は、広く普及したように思われる。しかし、その普遍性はゲームの設定を理解してはじめて現れる。設定の敷居を越えなければ、放送の中への進入は困難になる。ゲーム化のせいである。そのような点から見ると、ゲーム化は設定に同意することを強要する。その強要を承諾してはじめて能動性と様々な試みが可能になる。したがって、ゲーム

38)人間が動物とは異なり、自分の意識を持って、社会関係を作ることができるのは、動物とは異なり、人間には主体的な欲望があるからである。動物の欲求は、他者なしに満たされるが、人間の欲望は、他者なしに満たされない (東浩紀、2007/2012)。

39)東浩紀の論議で、オタク文化はあくまでもポストモダン社会のひとつの事例として分析される。彼はオタクが即ち日本社会、ひいては私たち社会全体の未来を示す兆候であり、ほとんどの人が動物的な生活、すなわちビオス (Bios) 的生活を失い、ゾエ (Zoe) 的生活を送ることになると考える。したがって、オタクは現代人の主体性が進化した存在となる。

化する放送の場合、持続的な関心で武装した視聴者との間の連帯感が高い。まるでゲームの中のキャラクターが経験値を得て成長するように、持続的な視聴と関心を通してデータベースが充実していくからである。敷居は高いが一度それをこえると、視聴者にとってその中で無限の自由を享受する放送は「同意すれば楽になれる」新しい統治術のように見える。同意しなければ最初から排除されるという点で、ゲーム化するテレビは、番組ごとに毎回、同意する者とそうでない者を引き離す、排除の政治を繰り広げる機械に他ならない。

## 参考文献

### 1)単行本

- カン・シンギョ (2013)、テレビフォービアとゲームフォビア、カン・シンギョ他、『ゲームフォービ  
ア』、(34~66)、コミュニケーションブックス
- ドッティ (2015)、『BJとして生きるということ：ドッティ編- 趣向を狙撃する者、YouTubeで盛り  
上がる』、モンスター
- アゴ (2015)、『BJとして生きるということ：アゴ編- 無限のコンテンツで笑いを与えるメンバー放送  
の達人』、モンスター
- ヤンティン (2015)、『BJとして生きるということ：ヤンティン編- 秒統領からYouTube代表クリエイ  
ターへ』、モンスター
- イム・ジョンス (2007)、テレビの社会文化史、ユ・ソンヨン、パク・ヨンギョ、イ・サンギル編、『韓国  
メディア社会文化史』、437~486、韓国言論財団
- 韓国言論振興財団 (2015)、『2015言論受容意識調査』
- 韓国コンテンツ振興院 (2011)、『2011大韓民国ゲーム白書 (上)』
- 韓国コンテンツ振興院 (2015)、『2015ゲーム利用者の実態調査報告書』
- 佐々木敦(2009)、ニッポンの思想、ソン・テオク訳(2010)、『現代日本思想』、ウルユ文化社
- 東浩紀(2001)、動物化するポストモダン - オタクから見た日本社会、イ・ウンミ訳(2007)、『動物化す  
るポストモダン - オタクから見た日本社会』、文学ドネ
- 東浩紀(2007)、ゲーム的リアリズムの誕生 - 動物化するポストモダン 2、チャン・イジ訳(2012)、  
『ゲーム的リアリズムの誕生 - 動物化するポストモダン 2』、現実文化研究
- 井上明人(2012)、Gamification、イ・ヨンテク訳(2012)、『ゲーム経済学』、スペクトラムブックス
- 深田浩嗣(2011)、ソーシャルゲームはなぜハマるのか ゲームフィケーションが変える顧客満足、キ  
ム・フン訳(2012)、『ソーシャルゲームとゲームフィケーションで勝負せよ』、ビズアンドビズ
- Fuchs, M., Fizek, S., Ruffino, P. & Schrape, N. (Eds.) (2014). *Rethinking gamification*. Me  
son Press. Retrieved from <http://meson.press/books/rethinking-gamification/>
- Harrison, L. (2014). *Gamification for business*. Motivational Press, Inc.
- Kumar, J. M. & Herger, M. (2013). *Gamification at work: Designing engaging business  
software*. Interaction Design Foundation.
- Malpas, S. (2002). *Jean Francois Lyotard*、ユン・ドング訳(2008)、『ジャン・フランソワ・リオター  
ル-ポストモダニズムを求めよ』、エルピー
- Radoff, J. (2011). *GAME ON: Energize your business with social media games*、パク・キノ  
ン訳(2011)、『Gamification & ソーシャルゲーム:すべてのビジネスをゲーム化せよ』、エイコ  
ン
- Walz, S. P. & Deterding, S. (Eds.) (2014). *The gameful world: Approaches, issues,  
applications*. MA: MIT Press.



## 2)論文及びその他の資料

- カン・シンギョ(2006)、「デジタルゲームとゲーム文化に関する研究- デジタルゲームが生産する経験と意味を中心に」、西江大学新聞放送学科修士学位論文
- カン・シンギョ、チェ・フィサン (2011)、「文化的遂行としてのeスポーツファン層に関する研究：ファン深層インタビューの分析を中心に」、『メディア、ジェンダー&文化』、18、5~39
- ウォン・ヨンジン、カン・シンギョ (2013)、「『ゲーム化』で構築されたテレビリアルバラエティー番組のゲーム的リアリズム』『大衆物語研究』、30、323~363
- チュ・ジェウォン、ナ・ボラ (2009)、「オールドメディアはニューメディアをどのように再現するか：テレビとインターネット関連の新聞報道を中心に」、『言論と社会』、17 (2)、2~48
- チェ・フィサン (2012年)、「映画のゲーム性研究：映画とデジタルゲームの相互媒体的な関係形成を中心に」、西江大学新聞放送学科博士論文

## 3)記事

- カン・ソクボン(2011. 10. 31)、「日曜日が好き 1部-ランニングマン」視聴率上昇組、《スポーツ傾向》。[Online] Available: [http://sports.khan.co.kr/news/sk\\_index.html?cat=view&art\\_id=201110310827354&sec\\_id=540101&pt=nv](http://sports.khan.co.kr/news/sk_index.html?cat=view&art_id=201110310827354&sec_id=540101&pt=nv).
- カン・フィギョン、キム・ジュヨン(2014. 9. 16)、10代たちの偶像になった愉快なゲーム少女「ヤンティン」、《韓国日報》。[Online] Available: <http://interview.hankookilbo.com/v/85182a9023eb43358811d74ab1503830/#1009>.
- キム・ミョンウン(2012. 6. 15)、「ランニングマン」乳児から40代までとりこにした！しかし50代以上は「1泊2日」に勝てず、《スポーツ朝鮮》。[Online] Available: <http://sports.chosun.com/news/news.htm?id=201206160100122820009015&ServiceDate=20120615>.
- キム・ミフィ(2010. 5. 9)、スターリーグ年代記 1部、eスポーツの胎動期を語る、『ゲームメカ』。[On-line] Available: <http://www.gamemeca.com/feature/view.php?gid=124981>.
- キム・スクフィ(2012. 5. 30)、ランニングマンラブ語字幕まで?海外人気立証「すごい」、《韓国日報》。[Online] Available: [http://reviewstar.hankooki.com/Article/ArticleView.php?WEB\\_GSNO=10043649](http://reviewstar.hankooki.com/Article/ArticleView.php?WEB_GSNO=10043649).
- キム・ヨンファン(2011. 9. 27)、「ランニングマン遊び」まで… 〈ランニングマン〉、10代と走る、《イーデイリー》。[Online] Available: <http://starin.edaily.co.kr/news/NewsRead.edy?newsid=01128326596384384>.
- ドクターコール(2013. 2. 7)、ランニングマン、韓流スターもうらやましくないほどの国外人気の秘訣は?《メディアス》、 [Online] Available: <http://www.mediaus.co.kr/news/articleView.html?idxno=31728>.
- チャン・ソユン(2015. 2. 4)、キム・ヨンジェPD「中国版ランニングマン」奇跡の視聴率で大陸進出した秘訣は…」、《テンアジア》、 [Online] Available: <http://tenasia.hankyung.com/archives/434166>.
- チャン・ジェソク(2014. 1. 10)、[それなりに関係者だ②] 「ヤンティン」ヤン・ジヨン、この少女が世の

中を動かす力、《ゲームメカ》。 [Online] Available:  
<http://www.gamemeca.com/news/view.php?gid=469132>.

チョン・ Cholun(2011. 9. 28)、[インタビュー] SBS <日曜日が好き-ランニングマン>ジョ・ヒョジンPD「今日も「ユルスウォリス」と走る」、《PDジャーナル》。 [Online] Available:  
[http://www.pdjournal.com/news/article\\_View.html?idxno=32750](http://www.pdjournal.com/news/article_View.html?idxno=32750).

イ・ギョクヒョク(2015. 6. 13)、[Play the Game #16]ゲームセンターの遺産②地元のゲーム高段者とそのギャラリー-eスポーツの原型、《メディアス》。 [On-line] Available: <http://www.mediaus.co.kr/news/articleView.html?idxno=48802>.

#### 4)インターネットサイト

ナムウィキ(namu.wiki).

ヤンティンYouTube(YD Gaming Channel) ([www.youtube.com/user/d7297ut/about](http://www.youtube.com/user/d7297ut/about)).

ヤンティンの私生活(YD Real Life) ([https://www.youtube.com/channel/UChcDLOhRi\\_WkDJ3zOM3FehQ](https://www.youtube.com/channel/UChcDLOhRi_WkDJ3zOM3FehQ)).

SBS (sbs.co.kr).

SBS「日曜日が好き-ランニングマン」([runningman.sbs.co.kr](http://runningman.sbs.co.kr)).

For the Win: Serious Gamification ([gamifyforthewin.com](http://gamifyforthewin.com)).

Gamification of Everything ([www.wired.co.uk/events/2011/09/29/the-gamification-of-everything---convergence-conversation](http://www.wired.co.uk/events/2011/09/29/the-gamification-of-everything---convergence-conversation)).

Newzoo ([newzoo.com](http://newzoo.com)).

# 様式化されたシミュレーションとしての初期 JRPG

## ——ビデオゲームの文化間比較研究の一視点——

松永伸司

われわれはしばしば次のように問う。日本のビデオゲームの固有性とは何か。この問いは、ビデオゲームのうちに民族文化的または地域文化的な特色があらわれうること、および、適切な方法を使えばその特色を明らかにできることを前提している。しかし、実際にそうした特色はあるのか。また、仮にあるとしても、それはどのような手続きで明らかにできるものなのか。

この問いに答えるために、本稿は次の2つのことを具体的に目指す。第一に、ビデオゲーム作品が持つ文化相対的な特徴を記述するための一つの方法を提示する(2節)。本稿が提示するのは、様式史的方法である。これは美術史の方法に範をとったものだが、本稿では、美術史や視覚文化論一般とは異なり、「様式」概念を視覚的表象に適用するのではなく、シミュレーションに適用する。一言で言えば、シミュレーションとは、対象の特定の動的側面を、それに似たかたちで表象する、入力可能な動的システムである。

第二に、日本のビデオゲームのうちのとくに初期の RPG ジャンルの作品——具体的には 1980 年代半ばから 1990 年代半ばまでの代表的な家庭用ゲーム機用 RPG——のいくつかに対してこの方法を適用し、その特徴を記述する。そして、可能であれば、そうした特徴が日本文化の特殊性に由来するものであるかどうかを確かめる(3節)。主に取り上げられる作品は、『ドラゴンクエスト』シリーズ、『ファイナルファンタジー』シリーズ、SRPG ジャンルである。

これら2つの作業がうまくいけば、日本のビデオゲームの固有性とは何かという問いへの一つの答えになるだろう。

日本のビデオゲームの特徴とは何か。これが本稿の大きな問いである。本論に入るまえに、一つ昔話をしておきたい。

1990年代の前半のこと。10代のわたしは、『RPG ツクール Dante98』（ログインソフト編集部 1992）を使って自作のロールプレイングゲーム（以下 RPG）を作っていた。このアプリケーションは、用意されたマップチップを並べたり、アイテムやプレイヤーキャラクタや敵のパラメータやグラフィックを設定したり、イベントを設置したりすることで、プログラムやグラフィックやサウンドについての技能がまったくなくても「オリジナルの」RPG が作れるというものだった<sup>1</sup>。いまから思えば、当時のわたしは写実主義者だった。つまり、できるだけ現実に近くなるように——少なくとも本当らしくなるように——諸々のパラメータを設定し、建物や内装の配置を定め、世界の地理を作ろうとしていた。ここでわたしが目指していた写実性は、グラフィックつまり見た目の写実性ではなかった。グラフィック上の工夫は、用意された（決して質が高いとは言えない）ドット絵を組み合わせる以上のことはできなかった<sup>2</sup>。むしろ、わたしが目指していたのは、その世界の事物がどのように関係しあっているか、プレイヤーとしてのわたしがそれらとどのように相互行為できるか、その世界についてどんな情報がどのように与えられるか——こうした側面についての写実性だった。いわば、わたしは、シミュレーションとしての写実性を目指していた。

この制作思想の結果（もちろん最終的に作品が完成することはなかったが）は、わたしに RPG の本性について考えさせるものだった。わたしが写実性を目指して作った RPG は、たんに面白くなっただけではなく、わたしの念頭にある RPG の姿とはだいぶ異なるものだったのである。そこで、わたしは、よく知る RPG がどのような作りになっているかをよく観察しなおした。わたしが見いだしたのは、それらの作品がシミュレーションとしてまったく写実的ではない——つまり様式化されている——ということ、そしてそれにもかかわらず、わたしはそれをとくに不自然だとは思わずにプレイしていたということだった。

前置きが長くなった。繰り返すが、本稿の大きな目的は、日本のビデオゲームの固有性を論じることである。そのための一つの切り口として、この 10 代のころの曖昧な気づきを、いま一度洗練させたかたちで取り上げたい。つまり、日本の RPG を様式化されたシミュレーションとしてとらえるということである<sup>3</sup>。以下、本稿の具体的な目的と方針を明確にしたうえで、本論に入ろう。

---

<sup>1</sup> 『RPG ツクール』シリーズはその後バージョンアップを重ね、90年代後半から 2000 年代を通じて「ツクール文化」と呼ぶべき一つの豊潤な文化とジャンルを形成することになるが、このことは本稿の射程の外である。

<sup>2</sup> もちろん『Dante98』においても自作のグラフィックを使うことは可能だったが、わたしにはそれを十分にやり遂げるだけの手段も技量も意気込みもなかった。

<sup>3</sup> 「様式化されたシミュレーション」(stylized simulation) という概念自体は、本稿のオリジナルではない。イエスパー・ユールがすでに提示している (Juul 2005: 170ff)。ユールは、この概念を理論的に十分に定式化していないし、美術史の様式論と関係づけることもしていない。とはいえ、本稿の議論がユールの記述に着想を得たものであることは確かである。

## 1. 目的、方法、対象

われわれはしばしば次のように問う。日本のビデオゲームの固有性とは何か。この問いは、ビデオゲームのうちに民族文化的または地域文化的な特色があらわれうること、および、適切な方法を使えばその特色を明らかにできることを前提している。しかし、実際にそうした特色はあるのか。また、仮にあるとしても、それはどのような手続きで明らかにできるものなのか<sup>4</sup>。

この問いに答えるために、本稿は次の2つのことを具体的に目指す。第一に、ビデオゲーム作品が持つ文化相対的な特徴を記述するための一つの方法を提示する(2節)。本稿が提示するのは、様式史的方法である。これは美術史の方法に範をとったものだが、本稿では、美術史や視覚文化論一般とは異なり、「様式」概念を視覚的表象に適用するのではなく、シミュレーションに適用する。第二に、日本のビデオゲームのうちのとくに初期のRPGジャンルの作品——具体的には1980年代半ばから1990年代半ばまでの代表的な家庭用ゲーム機用RPG——のいくつかに対してこの方法を適用し、その特徴を記述する。そして、可能であれば、そうした特徴が日本文化の特殊性に由来するものであるかどうかを確かめる(3節)。これら2つの作業がうまくいけば、日本のビデオゲームの固有性とは何かという問いへの一つの答えになるだろう。

以上のように、本稿は方法および対象について一定の限定がある。この限定の妥当性と利点について簡単に説明しておこう。

シミュレーションの様式論という方法は、次のような基本的なアイデアにもとづく。絵が表象の一種である<sup>5</sup>のと同じく、シミュレーションは表象の一種である。それゆえ、美術史学における絵画の様式史研究の類比として、ゲーム研究におけるシミュレーションの様式史研究の可能性が十分にあるのではないか。そして、この観点から見ることで、たんなる視覚文化論的な観点<sup>6</sup>からは見えないような、ビデオゲームならではの側面を明確に記述できるようになるのではないか——。このアイデアはもっともだろう。また、後述するように様式史研究に一定の理論的な長所を認めるかぎりには、シミュレーションの様式史研究の長所もはっきりしている。もちろん、様式論的なアプローチが日本のビデオゲームの特殊性に関して実際にどれだけの説明力や発見的機能を持つかは、それを具体的に適用したときにはじめて明らかになることである。とはいえ、ここで強調しておくべきは、たとえ本稿の後半でな

---

<sup>4</sup> 理論的な基盤を持たない主張はいくらでも可能だろうが、ここでの「明らかにする」は理論的に正当な裏づけを持って確証することを指す。

<sup>5</sup> 表象を〈何かを表すもの〉または〈何かについてのもの〉ととるかぎりにおいて、何かを描く絵は言葉や記号一般と同じく明らかに表象の一種である。表象としての絵の特殊性については諸説ある。画像的表象をめぐる哲学的議論の概観は、Kulvicki (2014) を参照。

<sup>6</sup> 日本のビデオゲーム(またはマンガやアニメなども含めた日本のポピュラーな表象文化一般)のグラフィックつまり視覚表象の特殊性を取り上げる議論は無数にある。本稿の動機の一つには、そうした既存の議論とは異なる観点から日本のビデオゲームを論じたいというものがある。

される日本の RPG への具体的適用がたいして有効でなかったとしても、その理論の提示と定式化は、それ自体として十分に意義あるものだという事だ。つまり、本稿における理論パート（2 節）の意義と適用パート（3 節）の意義は互いに独立である。

対象を初期の RPG に限定する理由は 3 つある。第一に、RPG ジャンルそれ自体がシミュレーションの要素を色濃く持っているという点である（RPG が具体的にどのような歴史と特徴を持ったジャンルであるかは後述する）。つまり、本稿の方法の対象に適している。第二に、RPG は日本のビデオゲームを代表するジャンルであるという点である。RPG は、1980 年代半ばから 1990 年代にかけての日本の家庭用ゲーム機の全盛期にもっとも人気のあったジャンルであり、日本のビデオゲームのあり方に決定的な役割を果たしたと考えられる<sup>7</sup>。第三に、日本において様式化がかなり進んだジャンルであるという点である。RPG はもともとアメリカで生まれたジャンルだが、日本に移入されて以降、上記の年代に独自の発展を遂げ、高度に様式化した。日本の RPG は、国外のプレイヤーから、たんなる「RPG」ではなく「JRPG」というジャンル名を与えられるほどの独特の特徴を持っている。一方、欧米産の RPG（しばしば「WRPG」と呼ばれる）は、相対的に写実指向であると言われる<sup>9</sup>。それゆえ、日本の初期 RPG の様式化の歴史をたどることは、日本のビデオゲームならではの特徴の一つを明らかにすることになるだろう。ここで初期に限定するのは、様式化の源泉を求めているからである。より最近の日本の RPG にもシミュレーションにおける様式化ははっきり見てとれるはずだが、それはふつう先行する日本または国外の RPG にもとづいたものであって、本稿の問いに対して直接の答えを与えるものにはならないだろう。

以上のように方法と対象を限定することで、日本のビデオゲームの、ビデオゲームとしての特殊性に明確に焦点をあわせることが可能になる。以下、2 節では、美術史における様式研究の特徴を示したうえで、シミュレーションの様式研究を定式化する。3 節では、そこで定式化された枠組みを日本の初期 RPG の代表的事例のいくつかに具体的に適用し、日本のビデオゲームの特徴を明らかにする。

---

<sup>7</sup> 1990 年代前半に家庭用ゲーム機市場を支配した任天堂のスーパーファミコンの作品は、ほかのゲーム機の作品に比べて RPG の比率が圧倒的に高かった。小山（2016: 167-168）を参照。

<sup>8</sup> 実際には、ジャンル間の影響関係はそれほど単純でも直接的でもない。それゆえ、日本の RPG が RPG 以外のジャンルのあり方に対してどれだけ影響したかは自明ではない。とはいえ、「日本のビデオゲーム」と言うときに、日本の RPG のあり方が一つの典型として想定されるのはたしかだろう。

<sup>9</sup> 「JRPG」はしばしば揶揄のニュアンスを含む。この語自体は古くからあるものではなく、おそらく 2000 年代以降にはじめて現れたものである。WRPG と比べた場合の JRPG の特殊さについての批評的言説は無数にある。たとえば、Filipowich（2012）を参照。

## 2. 理論——シミュレーションの様式論

### 美術史における様式論

「<sup>ニューアートヒストリー</sup>新しい美術史学」と呼ばれる動向のなかで、美術史の方法と観点は多様化している（マイナー 2003: part 3）。とはいえ、そのもっとも古く、かつ、いまでも十分な勢力と有効性を持つ方法の一つが様式論であることには異論の余地がないだろう<sup>10</sup>。様式論を特徴づけるために、まず様式論の対象をはっきりさせよう。

様式 (style) とは何か。少なくとも表象の様式に限定するかぎり<sup>11</sup>、様式とは、表象の仕方 (way or manner) つまりいかに (how) 表すかであり、表象の内容 (content) つまり何を (what) 表すかに対置されるものである<sup>12</sup>。これは「様式」概念のごく標準的な特徴づけである (e.g. Lang 2014: 58)。この意味での様式は、文学作品のような言語的表象についても言えるし (いわゆる文体)、絵画作品のような画像的表象についても言える (美術史における様式)。もちろん、エルヴィン・パノフスキー (Panofsky 1955: 34–35) が示すように、内容は明らかに様式に依存する<sup>13</sup>。ある絵に描かれている事柄がなんであるかは、そこで採用されている絵の描き方がどのようなものであるかをある程度前提にしなければならないのである。また逆に、その絵がいかなる描き方で描かれているかは、その内容がなんであるかをある程度特定したうえではじめて可能になるものだろう (Meskin 2013: 444)。とはいえ、たとえ両者を独立に同定することができないとしても、内容と様式は異なる側面であり、概念的に互いに区別すべきである。

しかし、「表象の仕方」というだけでは、様式の特徴づけとして不十分である。様式は、まず第一に作品を分類するための概念である。その分類は、複数の作品が共有するなんらかの特徴をもとになされる。それゆえ、様式はたんなる表象の仕方ではなく、一定の作品群に共通して見られる表象の仕方である。また、ふつうたんに特徴が共有されているだけでなく、その特徴がなんらかの实体に帰属される必要がある。言い換えれば、「xの様式」という仕方で、何かの様式として同定される必要がある。様式の帰属先にはいろいろあるが——たとえば、個人、時代、地域、グループなど (Meskin 2013: 442) ——いずれにせよ、作品群が共有する特徴がそうし

<sup>10</sup> 様式論のおそらくもっとも著名かつ影響力のある論者として、アロイス・リーグルとハインリヒ・ヴェルフリンを挙げておく。なお、本稿では、美術史における様式論の具体例には言及しない。

<sup>11</sup> 「様式」という概念自体は、表象ではないもの——たとえば純粋に抽象的なデザインパターン——にも適用できる。それゆえ、「表象の仕方」としての様式の特徴づけは一般性を持たない。とはいえ、本稿が問題にするシミュレーションの様式およびその範となる絵の様式はいずれも表象の様式である以上、この特徴づけでとくに問題ないだろう。

<sup>12</sup> この意味での「いかに」が「形式」(form) と呼ばれることもあるが (たとえば、ヴェルフリンの方法は「形式分析」と呼ばれる)、これはかなりミスリーディングな言葉づかいである。というのも、「形式」は、当の内容が何によって表されるか、または具体化されるか——記号論的な用語を使えば、記号表現や記号媒体——を指すのにしばしば使われるからである。本稿では、内容と様式を物理的に具体化するものを一貫して「媒体」と呼ぶ。

<sup>13</sup> ここで私が「内容」と呼んでいるのは、パノフスキーにおける「事実的主题」または「モチーフ」のことである。イコノグラフィ的な主題やイコノロジー的な意味は問題にしていない。

た特定の**実体**に結びつけられている<sup>14</sup>。さらに、**様式**は、ふつうなんらかの意義ある（あるいは注目に値する）**表象**の仕方だろう。たとえいかに**複数の**作品に共通に見られる**特徴**であっても、それらの作品群の**価値**や**意味**にとってまったく**関与的でない特徴**は、ふつう**様式**と言われることはない<sup>15</sup>。まとめると、**表象の様式とは、複数の表象に共有され、かつ、それらの表象の価値や意味にとって関与的な、なんらかの実体に帰属される表象の仕方である**。少なくとも本稿の目的にとっては、**様式の特徴づけは以上で十分**だろう。

さて、**様式論**とはどのような方法か。**様式論**は、一つまたは**複数の**美術作品に見られる**様式**をそれ自体として**特定（分類 / 区別）**し、それがどのようなものであるかを記述することをまず第一に行う。**様式**を**特定**記述して**終わり**という研究もあるかもしれないが、美術史の**様式論**のほとんどは、**様式**を**特定**したうえで、さらなる知見を引き出そうとする。たとえば、制作状況について十分な史料が残っていない作品の場合には、その**様式**の**特定**および**基準作**<sup>16</sup>との比較によって、その制作年代、制作地域、作者などを推測することがしばしば行われる。あるいは、**様式**からなんらかの**歴史的**事実なり**普遍的**真理なりを引き出そうとする研究も多い。つまり、**様式**を何がしかの**事柄**のあらわれとして考えて、**様式**を**解釈**する——あるいは**様式**によって**事柄**を説明する（Meskin 2013: 446-447）——研究である。**様式**の**解釈**の方向性には、たとえば次のようなものが含まれる。芸術運動の**内在的**発展<sup>17</sup>、**政治的・経済的**な背景、**技術的**な背景、先行または**後続**する作品との**影響**関係、受け手の**需要**、作り手の**個性**、「**時代精神**」や「**国民的性格**」<sup>18</sup>などである。

**様式論**のもっとも**顕著な特徴**と**長所**は、**作品外的**なり**ソース**からではなく、**作品自体**の**観察**と**記述**にもとづくという点にある。上に挙げたように、**推論**や**解釈**の**方向性**はさまざまありうるにせよ、**様式論**は、まず**最初に****様式**を**特定**することから**議論**を始めるのである。この点で、**様式論**は、なんらかの**歴史的**資料をもとにして作

<sup>14</sup> 自然主義や古典主義のような「**普遍様式**」(universal style)が**様式**に含まれる場合がある (e.g. Wollheim 1979: 183-184)。この場合は、**様式**の**帰属**先はないかもしれない。

<sup>15</sup> 「**意義**がある**特徴**」や「**関与的**な**特徴**」といった言い方はいくらか曖昧である。より正確には、ケンダル・ウォルトン (Walton 1970) の「**可変的 (variable) な特徴**」——あるカテゴリーの**標準的**および**反標準的**な**特徴**に**対置**されるもの——に相当するものと言うべきかもしれない。

<sup>16</sup> **基準作**は、なんらかの**仕方**ですでに制作年代などが**確定**した作品のこと。ある作品が**基準作**と**様式**を共有することは、その作品の制作状況を知る大きな手がかりになる。

<sup>17</sup> 典型的なのは、リーグルの「**芸術意志**」の議論である。

<sup>18</sup> **様式**から「**時代精神**」や「**国民的性格**」を引き出すたぐいの議論はしばしば「**観相学**」(physiognomy)と呼ばれる。つまり、ある人の顔つきからその人の性格を読みとれるのと同じように、一連の作品が共通して持つ「**顔つき**」からなんらかの**集団的**心性を読みとれるという発想である。当然ながら、こういった発想に対しては多くの批判がある (e.g. ゴンブリッチ 1997: 84-87)。リチャード・ウォルハイム (Wollheim 1979) は、**個人様式**がなんらかの**心理的**現実を反映するものであり、それゆえ**事実的**な**説明力**を持つものに対して、**一般様式** (**個人以外に**帰属される**様式**) はなんらかの**現実**を反映するものではなく、たんなる**分類**概念にすぎない——それゆえ**説明力**を持たない——と主張する。この**一般様式**に対する疑念もまた、**様式**の**観相学**的**解釈**への**反発**から生じたものだろう。とはいえ、アーロン・メスキン (Meskin 2013: 447) が適切に述べるように、**一般様式**もまた、**作品制作**の**規範**や**慣習**といったなんらかの**社会的**現実を反映しうるものであり、それゆえ**事実的**な**説明力**を持ちうる。



品を説明したり解釈したりするタイプの研究と対置される。

とはいえ、作品の観察から様式をいかに特定するかという方法上の問題がある。どのように特定する場合であれ、少なくとも様式の個別化は、原理的に対比によって行わざるをえない。つまり、ある一つの表象の仕方はそれ単独で特定することはできず、つねにはほかの表象の仕方との差異によって特定するほかない<sup>19</sup>。この場合の対比の対象は、別の特殊な様式の場合もあれば、より普遍的または基準的な様式——たとえば写実主義<sup>20</sup>——の場合もある。後述するように、本稿で採用する方法は、写実的な表象との対比によって様式化の質と量を特定するというものである。

以上、美術史の様式論を特徴づけた。本稿の理論的構想は、美術作品のような視覚的表象についての様式論をもとにして、シミュレーションについての様式論を提示するというものであった。それゆえ、次に表象の一種としてのシミュレーションの特徴を明らかにする必要がある。

### シミュレーション

シミュレーションとは何か。まず事例を挙げておこう。シミュレーションには、たとえば以下のものが含まれる。自動車教習所で使うドライブシミュレータ、飛行訓練に使うフライトシミュレータ、兵棋演習<sup>21</sup>のような軍事的シミュレーション、物理学的シミュレーション（たとえば天体運動のシミュレーション）などである。これらは明らかにある種の表象である。それらは現実の一部または一側面についてのものであり、そしてそれに適合するか否かで正誤が問えるものだからである。一方で、これらのシミュレーションは、言語や画像といったほかの種類の表象にはない独特の特徴も持つ。シミュレーションとは何かという問いに答えることは、そうした独特の特徴——表象としてのシミュレーションの種差——を特定することにほかならない。

シミュレーションの定義については以前に論じた（松永 2015b）。シミュレーションの条件は、表象であることに加えて、おおよそ以下で必要十分だと思われる<sup>22</sup>。

(1) 動的なシステムである。(2) その表象対象も動的なものである。(3) ユーザがそのシステムに入力することが可能である<sup>23</sup>。(4) そのシステムの動的な変化やその背

<sup>19</sup> 有名なヴェルフリンの5つの対概念によるルネサンス様式とバロック様式の対比はわかりやすい例である。対比によらず一方の様式の特徴のみを単独に特定するのはほとんど不可能だろう。

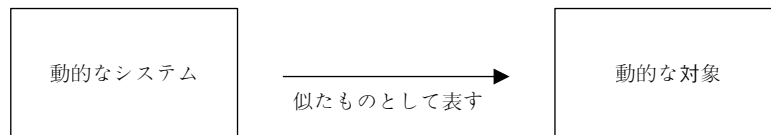
<sup>20</sup> ここでは「写実主義」(realism)という語で歴史上の特定の様式・運動・流派を指しているわけではない。たんに写実的な表象の仕方のことである。

<sup>21</sup> 軍事的な作戦立案やその訓練のために使う、ボードゲームに似た机上演習。地形や兵力やその配置などのデータを設定して、乱数要素や確率要素を組み込みながら、情勢の推移を分析したり、作戦を考えたりする。

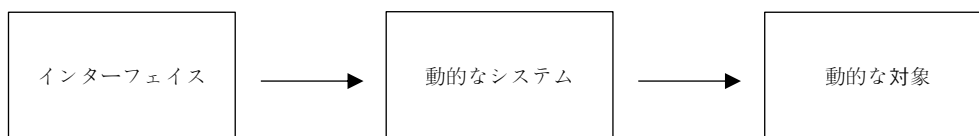
<sup>22</sup> もちろん、定義の適切さは、被定義項の外延をどうとるかに左右される。それゆえ、シミュレーションに何を含めるかによって、シミュレーションの必要十分条件も変わる。ここでは、マイケル・ワイスバーグ (Weisberg 2013) が挙げる三種類のモデル——数学的モデル、コンピュータ上のモデル、具体的モデル——を実装するものをすべてシミュレーションに含める。

<sup>23</sup> たとえば、コンウェイのライフゲームのようなセルオートマトンでも、初期状態の入力は可能である。もちろん、シミュレーションの外延をより広くとるためにこの条件を除外する選択もありうる。

後にある法則が、それと似たものとして、表象対象の動的な変化やその背後にある法則を表象する<sup>24</sup>。一言で言えば、シミュレーションとは、対象の特定の動的側面を、それに似たかたちで表象する、入力可能な動的システムである（下図）。



シミュレーションにおける表すもの（動的システム）は、しばしばそれ自体が抽象的なモデルであったり、なんらかの直接目に見えないメカニズムであったりする（たとえばコンピュータプログラム）。その場合、シミュレーションは、さらにその動的システムを表すもの——つまりユーザインターフェイス（たとえばコンピュータのモニタ）——のレベルを持つことになる（下図）<sup>25</sup>。



上述のように、動的なシステムと動的な対象は類似関係にある必要があるが、ユーザインターフェイスと動的なシステムの関係は任意の表象関係である。ユーザインターフェイスは、画像的表象の場合もあれば、言語的表象の場合もあるし、音による表象の場合もあれば、数式による表象の場合もある。ビデオゲームにおけるシミュレーションは一般にこの構造を持つ。つまり、グラフィックやサウンドを通じて動的システムとしてのゲームプログラムを表し、そのプログラムがそのゲームの世界の特定の動的な側面をシミュレートする<sup>26</sup>。

シミュレーションの対象（図の一番右にあるもの）について、若干の補足をしておこう。先に挙げたシミュレーションの事例は、すべて現実世界を対象にしたシミュレーションだった。それゆえまた、たいていその真偽が重要であるものだった（たとえば、現実世界と食い違うドライブシミュレータは文字通り致命的である）。し

<sup>24</sup> 「それと似たものとして」は、正確に言えば「部分的に同型 (isomorphic) なものとして」である。詳細は松永 (2015b) を参照。ワイスバーグ (Weisberg 2013: ch.8) は、モデルと世界の間を「重みづけられた特徴の点での適合」(weighted feature-matching) ととらえるが、これは部分的同型をより一般化した関係である。

<sup>25</sup> ここでの「ユーザインターフェイス」は情報を表示するものであって、入力機器のことではない。

<sup>26</sup> 正確には、当のソフトウェアのプログラム全体ではなく、その一部と考えたほうがよい。ビデオゲームにおいてシミュレーションと見なされるのは、プレイヤーのゲーム内行為に直接関わるかぎりの範囲——「ゲームルール」または「ゲームメカニクス」と呼ぶべき領域——にふつうかぎられる。ゲームメカニクスの正確な特徴づけについては、松永 (2015a: sec.6.3) を参照。

かし、虚構的な世界と事物を絵や言葉で表せるのとまったく同じように、虚構的な世界と事物をシミュレートすることも可能だろう<sup>27</sup>。実際、ビデオゲームにおけるシミュレーションの大半は、虚構世界をシミュレートするものであると言ってよい<sup>28</sup>。虚構的なシミュレーションでは、当然ながら真偽は問題にならない。小説や映画のフィクションがそうであると同様に、シミュレーションを使ったフィクションが目指すのは、ふつう興味深い虚構世界や物語を描くことである。もちろん、ビデオゲームにおいても、都市開発シミュレーションや歴史シミュレーションのように部分的に現実をシミュレートするものもある。しかし、その場合でも、ふつうその目的は現実に忠実であることではない。

すべてのビデオゲーム作品がシミュレーションであるわけではない。また、シミュレーションであるビデオゲーム作品であっても、そのすべての場面が何かをシミュレートしているわけではない。たとえば、純粹に抽象的なビデオゲーム作品や、たんにカットシーンを見るだけの場面は、シミュレーションではない。グラフィックがそれ自体として何かを表象している場合であっても、それが表すゲームメカニクスが何かをシミュレートしていないかぎりには、それはシミュレーションではない。逆に、グラフィックがそれ自体としては何も表象していない場合であっても、それが表すゲームメカニクスが何かをシミュレートするかぎりには、それはシミュレーションである。

ビデオゲームにおける典型的なシミュレーションは、『SimCity』（Maxis 1989）のようなシミュレーションゲームジャンルの作品である。都市開発であれ、会社経営であれ、国家運営であれ、軍事的な戦略・戦術であれ、それをシミュレートする作品はすべてシミュレーションである。とはいえ、シミュレーションゲーム以外のジャンルの作品も、シミュレーションの性格をしばしば強く持っている。たとえば、レーシングゲームは自動車運転のシミュレーションであり、スポーツゲームはスポーツのシミュレーションである。そして、RPGやオープンワールドジャンルは、旅や冒険や生活の、あるいは当の虚構世界全体のシミュレーションである。

表象の一種としてのシミュレーションを特徴づけた。すでに述べたように、様式とは、複数の表象に共有され、かつ、それらの表象の価値や意味にとって関与的な、なんらかの実体に帰属される表象の仕方である。それゆえ、シミュレーションの様式とは、複数のシミュレーションに共有され、かつ、それらのシミュレーションの価値や意味にとって関与的な、なんらかの実体に帰属されるシミュレーションの仕方である。そして、シミュレーションの様式論とは、シミュレーションの様式をまず特定したうえで、そこからなんらかのさらなる知見を引き出す理論である。

---

<sup>27</sup> グラント・タヴィナー(Tavinor 2013: 195-198)もまた、虚構の対象のシミュレーションを擁護している。タヴィナーは「バーチャル」という語を使うが、それはここでの「シミュレーション」にそのまま対応すると考えてよい。

<sup>28</sup> イェスパー・ユール (Juul 2005: 170) によれば、ビデオゲームにおけるシミュレーションは「ルールによる虚構世界の実装」である。「ルール」が動的なシステムに、「虚構世界」が動的な対象にそれぞれ対応する。

とはいえ、シミュレーションの様式は具体的にどのように特定されるものなのか。本稿が提示する方法は、写実的なシミュレーションとの比較によって、当のシミュレーションがどの点においてどの程度様式化 (stylized) されているかを特定するというものである<sup>29</sup>。

### 写実性と様式化

写実的 (realistic) であるとはどういうことか。ここでもまた画像的表象における写実性についての理論を援用しよう。ジョン・カルヴィッキ (Kulvicki 2014: ch.6) は、絵の写実性を以下の3点で特徴づけている。(1) 正確さ——つまり当の絵の描写内容がどれだけ実際の対象のあり方に適合しているか<sup>30</sup>、(2) 情報量——つまり当の絵がどれだけ多くの内容を描写しているか、(3) 典型性——つまり当の絵がわれわれが慣れ親しんでいる表象システムにどれだけ即しているか、である。この特徴づけにもとづけば、ある絵が写実性の基準にどのようにかつどの程度違反しているかによって、その絵の様式のあり方が特定できる。もちろん、すでに述べたように、様式は一定の作品群に共通して見られるものであり、その意味ではある程度典型的なものである。それゆえ、典型性の基準は、写実的な表象と様式化された表象を区別するものではない。むしろ、両者を区別するのは、正確さと情報量である。つまり、写実的でない様式は、正確でないか情報量が適切でないかのいずれか、またはその両方である (下表)。

	正確さ	情報量	典型性
写実性	○	○	○
様式化	△	△	○

たとえば、正確さに違反する表象は歪曲や誇張であり、情報量に違反する表象は単純化や省略である。そして、それらの基準にどの点でどの程度違反しているかによって、無数の表象の仕方がありうる。そういうわけで、写実性との比較による様式の特定は、当の表象の正確さと情報量の質と量に注目することでなされる。

以上は、画像的表象の写実性の話ではあるが、ほかの種類 of 表象にも——それゆえシミュレーションにも——そのまま適用できる考えだろう。具体的な作品を例にしながら、ビデオゲームにおけるシミュレーションの写実性と様式化を説明しよう。

<sup>29</sup> ここで「様式化されている」は〈非写実的な様式を持つ〉を意味する。写実主義もちろん一つの様式だが、ここでの理論的構想は、写実性を基準にして、そこからの変差を見ることで個々の様式を特定するということである。

<sup>30</sup> カルヴィッキが言うように (Kulvicki 2014: 120)、これは絵が表象対象に実際に適合している (つまり真である) というよりは、当の表象対象についてのわれわれの理解に絵が適合している (つまりわれわれにとって真に思える) ということである。それゆえまた、正確さの基準はフィクションについても問題なく成り立つ。

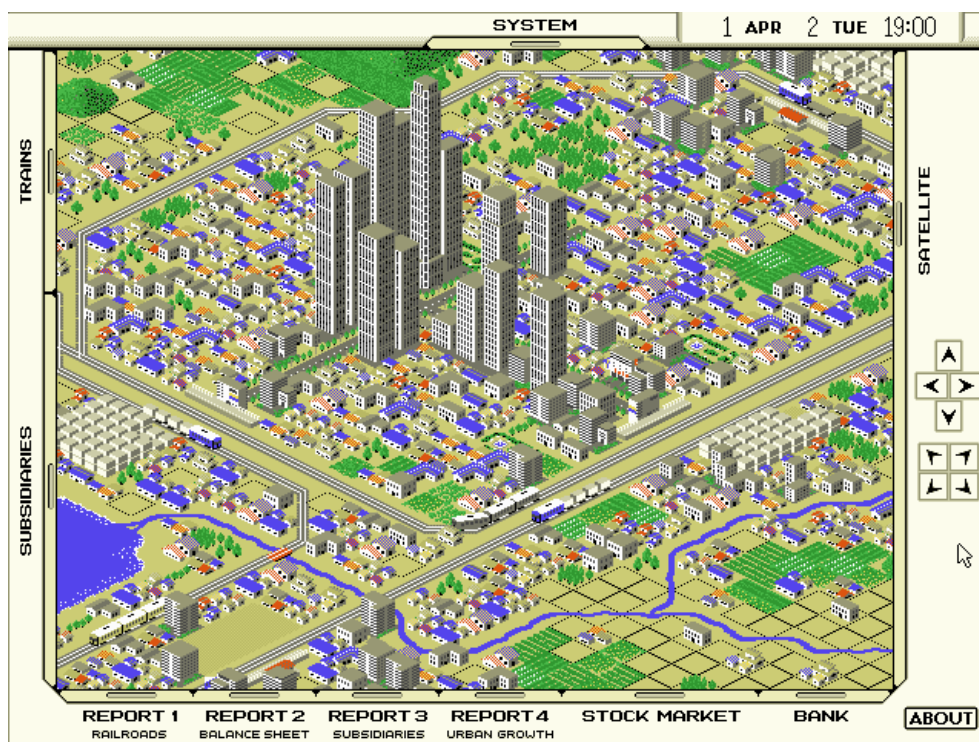


Fig.1 『A列車で行こう III』

### シミュレーションの写実性と様式化

シミュレーションの正確さは、対象をシミュレートする動的システム（ビデオゲームの場合であればゲームメカニクス）のあり方が、当の対象（についてのわれわれの理解）にどれだけ適合しているかである。これはとくに説明は不要だと思われるが、わかりやすい事例を示しておこう。『A列車で行こう III』（アートディンク 1990）（fig.1）と『A列車で行こう IV』（アートディンク 1993）（fig.2）は、ともに鉄道会社経営と都市開発をシミュレートする作品である。両者は多くの点で共通のゲームメカニクスを持っているが、重要な点でちがいがあがある。後者では、前者にはなかった〈線路の高低〉という概念がゲームメカニクスに導入され、線路を立体交差させることが可能になっているのである。もちろん、現実の線路も立体交差は可能である。それゆえ、少なくともこの点において、『A列車で行こう IV』はより正確な（それゆえ、より写実的な）シミュレーションであり、『A列車で行こう III』はより正確でない（それゆえ、より様式化された）シミュレーションである。

シミュレーションの情報量は、動的システムがどれだけ詳細に作られているかである。たとえば、用意されているパラメータがどれだけ多いかとか、どれだけの幅の入力を受けつけるかとか、異なる入力に対してどれだけ異なる処理が用意されているかといった基準である。しかし、情報量と写実性・様式化の関係は、それほど単純ではない。情報量が増せば増すほど写実的になるというわけでは必ずしもない

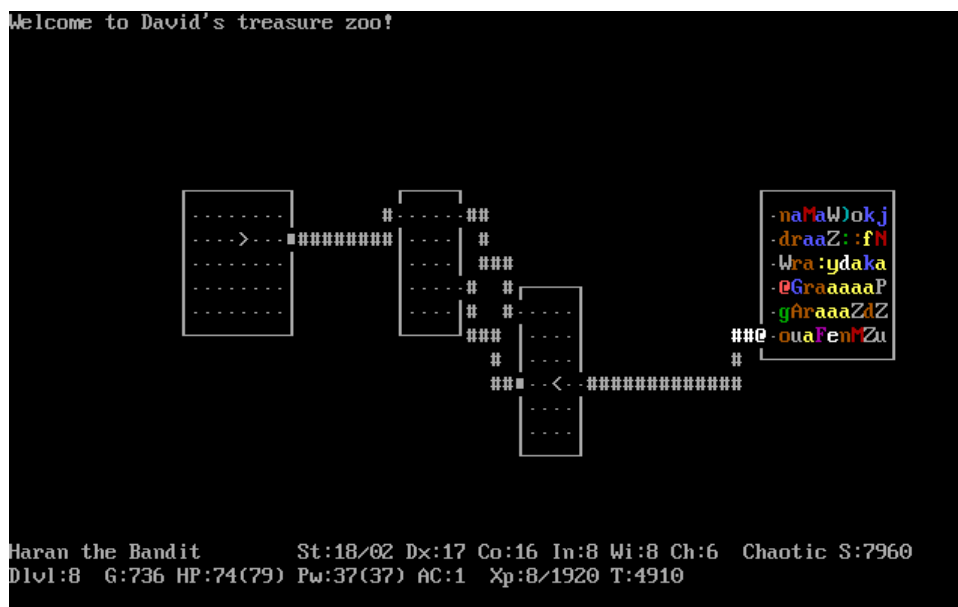


Fig. 3 『NetHack』

のである。たとえば、オープンワールド型のクライムアクションゲームである『Grand Theft Auto』シリーズ（ここでは『GTA IV』（Rockstar North 2008）を例にしよう）では、プレイヤーはボタン一つで車を強奪できる。ここで、仮に〈車のドアを開ける〉、〈運転者の胸ぐらをつかむ〉、〈運転者を車から引きずり降ろす〉、〈車に乗り込む〉、〈ドアを閉める〉といったコマンドをこのゲームのゲームメカニクスに実装したとしよう。つまり、車を強奪するのにプレイヤーは非常に複雑なコマンド入力しなければならない。この場合、このゲームメカニクスの情報量は増すが、しかし写実的になるとはかぎらないだろう。より正確に言えば、ある意味では写実性が増すが、ある意味では写実性が増さない（あるいは下手をすれば写実性が下がる）。つまり、たしかにできる行動の密度が現実の密度に近くなっているという意味では写実的だが、このゲームにおそらく求められているシミュレーションの内容——大都市での散歩とドライブ、警察とのカーチェイス、etc.——とは関係のない部分が無駄に細かく作られているだけという意味ではとくに写実的ではない。そういうわけで、写実的なシミュレーションは、当のシミュレーションの目的にとって関連ある側面についての情報量が多いものである。反対に、様式化されたシミュレーションは、そうした側面についての情報量が少ないものである。たとえば、仮に『GTA IV』における車の挙動が（見た目ではなくゲームメカニクスの点で）もっと雑に作られていたとすれば、シミュレーションとしてより写実的でなくなるだろう。

シミュレーションの写実性・様式化は、グラフィックの写実性・様式化とは基本的に独立である。たとえば、先の『A列車で行こう III』と『A列車で行こう IV』は、グラフィックの点では写実性はほとんど変わらない。また、グラフィックが写実的であってもシミュレーションとしては写実的でない作品もあるし、その逆の場合も



Fig. 4 『トルネコの大冒険』

ある。『NetHack』(The NetHack DevTeam 1987-) (fig. 3) と『トルネコの大冒険』(チュンソフト 1993) (fig. 4) は、ともにいわゆるローグライクジャンルの作品である。一見してわかるとおり、後者は、少なくとも前者に比べればはるかに写実的なグラフィックを持つ。しかし、入力可能なコマンド、パラメータの多さ、アイテムや敵の種類が多さ、処理の複雑さといった点では、前者のほうがはるかに豊かである。その意味で、『NetHack』は『トルネコの大冒険』に比べてより情報量が多く、おそらくより正確でもある。ビデオゲームにおけるシミュレーションの写実性に関わるのはゲームメカニクスのある方だけであって、グラフィックは基本的に関係ないのである<sup>31</sup>。

### 3. 適用——様式化されたシミュレーションとしての初期 JRPG

シミュレーションの様式論の考え方と方法は以上で十分に定式化できたと思われる。以下、この節では、日本の初期 RPG がシミュレーションとしてどのように様式化されているかを具体的に見ていくが、そのまえに RPG の歴史と一般的特徴についてごく簡単に説明しておこう。

#### RPG の歴史

本稿で問題にしている「RPG」は、正確にはすべてコンピュータロールプレイン

<sup>31</sup> ただし、プレイヤーが視覚的にどう経験するかも込みでシミュレーションになる場合は、グラフィックはシミュレーションの写実性に部分的に関わる。松永 (2015a: sec. 10.4) を参照。

グゲーム (CRPG) のことである<sup>32</sup>。よく知られているように、RPG の元祖はボードゲームの『Dungeons & Dragons』(Gygax and Arneson 1974; 以下『D&D』)であり、CRPG はもともとその派生作品群として始まった。『D&D』は、J・R・R・トールキンの『指輪物語』の舞台設定を踏襲したもので、プレイヤーはダンジョンに潜ってドラゴンなどが守る宝を獲得することを目標とする。それぞれのプレイヤーは、力や生命力や職業といった諸々の属性を持った自分のキャラクターを作成し、戦闘や交渉といった個々の場面でそのキャラクターの行動を決定する。プレイヤーの選択は、あらかじめ定められたルールに従って(場合によっては乱数要素を加えながら)ゲームマスター——ゲームの運用者あるいは審判の役割を果たす参加者——が処理し、その結果をプレイヤーに示す。ゲームプレイ<sup>33</sup>の全体は、そうした選択と処理と結果の表示の連続で構成される。

最初期の CRPG は、商業化されたものではなく、大学の大型コンピュータを使って個人的に作られたものだった。その歴史と影響関係はかなり込み入っている (hally 2014)。とはいえ、いずれも基本的な発想は、『D&D』における人間のゲームマスターの役割——ルールにもとづいた入力処理と結果の表示——をそのままコンピュータに代替させるといったものだった。つまり、「『ひとり遊びできる D&D』を目指して作られたもの」(多根 2014: 2) だった。その複雑な前史がどうあれ、明確に商業的に成功した初の CRPG と言えるのは、リチャード・ギャリオットの『Akalabeth』(Garriott 1979–1980) およびその後続作品『Ultima』(Garriott 1980) である<sup>34</sup>。

標準的な歴史理解にしたがえば、日本に輸入されて広くプレイされた初期の CRPG は、この『Ultima』と『Wizardry』(Sir-Tech 1981) だった。多根清史 (2014: 3, 6) によれば、日本に CRPG の「大波」がやってきたのは 1983 年であり、日本産の CRPG が「一斉に花開いた」のは 1984 年だった。それらの作品は、Apple II のような外来のコンピュータではなく新たに伸長した国産のホビーパソコンをプラットフォームとして作られた。日本の CRPG が誕生したのは、こうした PC ゲームの文脈においてであると言ってよいだろう。

とはいえ、おそらく誰もが認めるように、実質的に日本の CRPG をポピュラーなゲームジャンルとして確立したのは『ドラゴンクエスト』(チュンソフト 1986; 以下『ドラクエ』) であり、そしてそれに後続する家庭用ゲーム機向けの諸作品であ

---

<sup>32</sup> この節にかぎり、「CRPG」と「RPG」を区別して使う。後者は CRPG とテーブルトーク RPG をまとめて指す。

<sup>33</sup> 「ゲームプレイ」(gameplay) は、当のゲームのゲームメカニクス(ルール)に従ってプレイヤーがプレイすることで実際に生じる出来事の過程のことである (cf. Juul 2014)。しばしば、そうした過程のなかでプレイヤーが感じる経験的質を指すのに使われることもある(たとえば「ゲームプレイが良い」などと言う場合)。ゲームメカニクスとゲームプレイの存在論的な関係は、音楽作品と演奏の関係、戯曲と上演の関係に近い。

<sup>34</sup> 当然ながら、この背後には Apple II などのパーソナルコンピュータの普及がある。最初期の CRPG のなかにも、たとえば『dnd』(Whisenhunt and Wood 1975) のようにならかなり広くプレイされた作品はあるが、プラットフォームが教育用ネットワークシステム (PLATO) だったという点で、アクセス可能性におのずから限界があった。最初期の CRPG の展開についてのきわめてすぐれた概説は hally (2014) を参照。



る。1985年の『スーパーマリオブラザーズ』（任天堂クリエイティブ課 1985）の発売とともに、任天堂の家庭用ゲーム機ファミリーコンピュータはPCゲームとは比較にならない量のプレイヤーを獲得し、日本のビデオゲーム文化の表舞台になった<sup>35</sup>。そうした背景のもとで、家庭用ゲーム機初のオリジナルRPGとして作られたのが『ドラクエ』であった。『ドラクエ』だけでなく、それに続く大ヒットタイトル『ファイナルファンタジー』（スクウェア 1987; 以下『FF』）などもまたシリーズ化され、家庭用ゲーム機向けRPGが日本のRPGの主流を形づくることになる<sup>36</sup>。それに対して、PC向けRPGは、家庭用RPGと相互に影響を与えあいながらも、相対的にアンダーグラウンドな文化を形づくることになる。のちに「JRPG」と呼ばれることになるジャンルのイメージの基礎を作り上げたのは、ファミコンやスーパーファミコンを中心とする家庭用ゲーム機向けに作られたRPG群であると言ってよい<sup>37</sup>。それゆえ、本稿では、基本的にそのような『ドラクエ』に端を発するRPG作品群を扱う。

#### RPGの一般的特徴

ジャンルは曖昧な分類概念である。一つのジャンルを規定するものは、せいぜい一定の作品群にゆるやかに共有される特徴の束でしかない。また、その「一定の作品群」は、われわれの受容慣習のなかで曖昧なかたちでまとめられているものにすぎない。当のジャンルの中心的または範例的な作品はある程度確定しているとしても、その境界線はまったく確定していないのである。それゆえ、「RPGの定義」などという試みは根本的にナンセンスである<sup>38</sup>。とはいえ、厳密な定義ではないにせよ、範例的な作品におおよそ共通に見られる特徴を挙げることは可能だろう。そして、そうすることは、当のジャンルがどのようなものかを大まかにスケッチするという意味で無意味ではない。以下、明らかにRPGであると言える作品がおおむね共有する特徴を示そう<sup>39</sup>。

---

<sup>35</sup> もちろん、ビデオゲームを受容する文化的土壌そのものは、PCゲーム以外の文脈ですでに十分に成立していた。『スペースインベーダー』（タイトー 1978）のブーム以降、アーケードゲームは大きな文化産業を形づくり、1980年代初頭にはナムコの諸作品など多くの名作が生まれた。1980年発売の任天堂の携帯型ゲーム機ゲーム&ウォッチもまた大ヒットを記録し、十字キーという新たなユーザーインターフェイスとともに、後続するファミコンブームを準備した。

<sup>36</sup> ここでは挙げないが、『ドラクエ』と『FF』のほかにもシリーズ化され人気を博したRPGタイトルは数多くある。それらはすべて、多かれ少なかれJRPGというジャンルのイメージに寄与している。

<sup>37</sup> 当然ながら、この時期の家庭用ゲーム機はファミコンとスーパーファミコンのほかにもある。さらに、1990年発売の任天堂のゲームボーイに代表されるように、この時期には携帯型ゲーム機とその受容文化も確立し、携帯型ゲーム機向けのRPGも数多く作られた。携帯型ゲーム機向けRPGのなかで最大の人気と文化的重要性を持つ作品は『ポケットモンスター 赤・緑』（ゲームフリーク 1996）だろう。

<sup>38</sup> 日常的な概念を明確に定義しようとすることのナンセンスさについては、ルートヴィヒ・ヴィトゲンシュタインの有名な議論を想起すれば足りるだろう。

<sup>39</sup> ジャンルの同一性について注記しておく。ここで「RPG」と呼んでいるのは、「制作当時『RPG』と呼ばれていた作品群」のことではない。実際のところ、たとえば『頭脳戦艦ガル』（チーム・バイオテッカーズ 1985）のように、現在のわれわれから見ればまったくRPGでないにもかかわらず「ロールプレイ

すでに述べたように、『D&D』の時点ですでに、キャラクターの属性中心のリソース管理の側面が前面に出ている。つまり、ゲームオーバーはキャラクターの死であり、キャラクターの死（の少なくとも一つのあり方）は「生命力」（HP）の値が0になることであり、挑戦課題はそれを避けながら目標を目指すことであり、それを避けるための手立ては、力や素早さといったキャラクターの能力と、コマンドや魔法といったキャラクターの行動可能性の組み合わせによって与えられ、そしてそういったパラメータや選択肢はプレイヤーに明確に提示される——このような特徴である。アイテムや装備品や所持金といった要素もまた、キャラクターの属性として——つまりキャラクターの能力や行動可能性の一時的な追加として——考えることができる。こうした特徴は、その後のRPGに基本的に引き継がれる。そのかぎりでは、RPGは、実質的にキャラクターのパラメータ管理を主眼にしたゲームジャンルだと言える。もちろん、キャラクターの属性ベースのゲームプレイは必ずしもRPGにかぎられるものではないが、それが「RPGらしさ」の一つを担っていることは疑いようがない。『D&D』では、一人のプレイヤーは一人のキャラクターを割り当てられるが、その後の多くのCRPGでは、プレイヤーは一人のキャラクターというよりはキャラクター一行を操作するようになる。

『D&D』にすでに見られる別の特徴として、キャラクターの成長がある。これもまた、RPGらしさの中核をなすものだ。『D&D』の経験値システム——キャラクターの属性の一つとして「経験値」があり、それがいろいろな契機（たとえば戦闘での勝利）で増え、一定の値を超えるとキャラクターが「レベルアップ」し、その能力や行動可能性が（ふつうプレイ上有利な方向に）変化する——は、『Wizardry』などを経由してそのまま『ドラクエ』で採用されている。キャラクターの成長システムは、JRPGの歴史のなかで多数のバリエーションを生むことになるが、その基本的な発想は『D&D』の経験値システムと変わらない。

RPGは、以上の二つの特徴を中心的なゲームメカニクスに据えるジャンルと考えるとよいと思われる。とはいえ、RPGのゲームプレイの魅力は、成長するキャラクターのパラメータ管理に尽きるわけではない。あるいは別の言い方をすれば、そうしたリソース管理は、それを動機づけるものによってはじめて魅力的なプロセスになる。たとえば『D&D』の場合であれば、それは『指輪物語』の世界を体験するということであり、そこで提示される謎を解くということだろう。あるいは『ドラクエ』の場合であれば、作者の堀井雄二自身が言うように「物語の体験」（さやわか 2012: 67ff）として意味づけられていると言えるかもしれない。あるいはしばしば言われるように、そのジャンル名の通り、役になりきるという側面によって動機づけられる場合もあるかもしれない。いずれにせよ、RPGにおけるキャラクターの管理は、その文脈

---

ングゲーム」を名乗っていたケースはあるし、『スーパーマリオブラザーズ』ですら「ロールプレイングの要素を含」むものとして記述される場合があった（さやわか 2012: 40）。これらのケースはおそらく、「RPG」というジャンルおよびその名称がまだ確立していなかったことによる。いずれにせよ、本稿が想定するRPGジャンルは、現在（少なくともRPGジャンルが明確なたちで成立して以降）「RPG」と呼ばれている作品群として適宜的に再構成されたものである。

としてアドベンチャーゲーム的な側面——理論的により正確に言えば、進行型ゲーム (Juul 2005: 67ff) の側面——を持ち、それによって豊かな意味と魅力を与えられている。これもまた RPG が一般に共有する特徴である。RPG がしばしば物語と関連させて語られるのは、まさにこの理由による<sup>40</sup>。

まとめれば、RPG は次のようなジャンルとして特徴づけできる。(1) キャラクターの属性ベースでリソースを管理するゲームプレイを持ち、(2) そのゲームメカニクスにはキャラクターの成長システムが含まれ、(3) そうしたゲームプレイを動機づける文脈として、虚構世界、謎解き、物語、なりきりといった要素が与えられる。

このように特徴づけられるものとしての RPG が一般にシミュレーションの側面を持つことは明白だろう。HP や力や魔法やアイテムや所持金やコマンドといったゲームメカニクス上のキャラクターの属性は、それらが関与する対象やその行動の判定結果とともに、その全体に似たものとして、虚構世界上のキャラクターの行動と結果とその環境を表象している。ゲームメカニクス上でキャラクターの HP が 0 になることは、虚構世界上でキャラクターが死ぬことを表す。キャラクターの「レベル」が上がることは、キャラクターの肉体的あるいは精神的な成長や鍛錬を表す。ゲームメカニクス上でのアイテムと所持金の交換は、虚構世界上での買い物を表象する。そして、(3)のような文脈が与えられることで、一連のゲームプレイは、虚構世界上での旅や冒険や謎解きをシミュレートすることになる。

さて、JRPG は、そうしたシミュレーションの側面において、どのような特殊性を持つと言えるのか。2 章で提示した理論を具体的な事例に適用しながら、最後にこの点を論じたい。適用は以下の手順を踏む。まず、写実性からの偏差として様式化を特定する。そこで挙げられる様式化は、もちろん日本の RPG に独特のもでなければならない。次に、その様式化を動機づけているものを明らかにする。そして、もし可能であれば、そこにビデオゲーム文化以外の日本の文化的事情の影響を指摘する<sup>41</sup>。

#### 旅と成長のシミュレーション

はじめに、『ドラクエ』シリーズに典型的に見られるシミュレーションの様式化

---

<sup>40</sup> 加えて、RPG がファンタジーつまり剣と魔法の世界と結びつけられることがしばしばある。たとえば『ドルアーガの塔』(ナムコ 1984) や『ゼルダの伝説』(任天堂 1986) は、『D&D』のゲームメカニクスからはかけ離れているにもかかわらず、しばしば「RPG」と呼ばれるが、その理由の一つはそれらの舞台設定がファンタジーであるという点にあると思われる(もちろん、それらに似た PC ゲーム——たとえば『ハイドライド』(T&E SOFT 1984)——が「RPG」と呼ばれたという事実も大きいだろう)。とはいえ、剣と魔法の成分を捨象したときに、それらの作品がどれほど「RPGらしさ」を維持するかはきわめて疑わしい。本稿では、RPG ジャンルの特徴づけのうちにファンタジー要素を含めることはしない。

<sup>41</sup> 本稿の目的、つまり JRPG——より一般化すれば日本のビデオゲーム——の固有性の記述そのものは、特定された様式化が JRPG に特殊なものでありさえすれば十分に達成される。様式化の解釈において日本的な特殊性を見いだすことは、それに加えて、日本のビデオゲームのなぜそうした特殊性を持つのかを明らかにすることである。



Fig.5 『ドラゴンクエスト IV』

を示そう<sup>42</sup>。『ドラクエ』シリーズは、その規模や詳細の点でバリエーションはあるものの、一貫して主人公一行の旅をシミュレートする<sup>43</sup>。主人公は、はじまりの町から出発し、なんらかの目的——大きな目的もあれば小さな目的もある——に沿って、町から町へ、山や海を越えて、世界を旅する。その過程で、仲間と出会い、場合によっては別れながら、主人公は成長していく。そして、最終的に大きな敵を打ち倒して物語は完結する。その旅の過程——町から町への移動、移動の障害、町での休息と旅道具の調達、町での情報収集、etc.——は、ゲームメカニクスとして実装されている。その意味で、『ドラクエ』は旅のシミュレーションである。そしてまた、その過程で主人公が能力を向上させていくということがゲームメカニクスとして実装されているという意味で、『ドラクエ』——そしてほとんどのRPG——は成長のシミュレーションである。

『ドラクエ』におけるシミュレーションの様式化の一つは、その世界の経済や産業がまったく不合理であるように見えるという点にある。つまり、まったく本当らしくないのである。主人公が序盤で立ち寄る町では、いかに大都市であっても、ふつうたいした武具は売られていない。そして、旅の後半に到達する町になるほど、

<sup>42</sup> 以下で挙げる特徴は、『ドラクエ』シリーズにかざられるものではない。『FF』シリーズを含めた多くのJRPGが同様の構造を持つ。

<sup>43</sup> 当然ながら、一般にシリーズが進むごとにゲームプレイと物語の構造は複雑になる傾向がある。とはいえ、『ドラクエ』シリーズの場合、少なくとも2作目『ドラゴンクエストII』（チェンソフト 1987）の時点で基本形はほぼ完成していると言ってよい。

いかに山奥の小村であっても、強力で品質の高い武具が売られるようになる。同じことが宿屋の値段にも言える。宿泊の設備が立派であろうが粗末であろうが、従業員が多かろうが少なかろうが、序盤に泊まる宿屋は安価であり、後半に泊まる宿屋は高価になる傾向がある。たしかに、武具の品質については、たとえば「その地に伝わる伝統的な製造技法がある」といった説明によって、宿屋の値段については、物価のちがいや貨幣の交換レートを持ち出すことによって、無理やり説明することができるかもしれない。しかし、そのような説明が説得的であることはほとんどないだろう。というのも、その世界のうちに、そのような伝統的技法や物価の差の存在を示唆するいかなる手がかりもふつうないからである<sup>44</sup>。

この種のシミュレーションの様式化が生じる直接的な理由は明白だ。つまり、後半に到達する場所ほど主人公が戦う敵がより強くなるからであり、結果的にそれに対処するためのリソース（攻守のパラメータや所持金）の値も増えるからである。言い換えれば、この種の様式化は、旅の過程で敵が強くなっていくということの必然的な帰結である。そして、主人公が新たな土地に進むごとに敵が強くならなければならないのは、この作品が旅のシミュレーションであると同時に成長のシミュレーションだからだろう。つまり、旅の線的な行程に、主人公の成長の線的な階段がそのまま反映されているのである。

もちろん、移動の順序と難易度の順序を対応させるという構造自体は日本のRPGに始まったものではない。先に挙げたような最初期のダンジョンクロール型のCRPGもまた、基本的に階層が下がるごとに敵が強くなる。しかし、そこにシミュレーションの様式化はない。ダンジョンが深くなるにつれてより敵が強くなるというのは、きわめてもっともらしいからだ<sup>45</sup>。それに対して、たんに隣町に水平移動すると敵が強くなるというのは、まったくもっともらしくない。ようするに、『ドラクエ』の特徴は、その旅と成長の舞台をダンジョンから世界全体へ移し、その結果シミュレーションとして様式化したという点にある<sup>46</sup>。

こうした特徴に何か日本ならではの文化的背景はあるのだろうか。町から町へ旅し、その過程でドラマが生じるという物語の構造自体は、たとえばロードムービー一般に見られるものであり、とくに日本的であるわけではない。しかし、そうしたロードムービー的な旅に、強敵との戦いとそれを通じた主人公の成長という要素を

---

<sup>44</sup> ビデオゲームがしばしば整合的な説明が困難な虚構世界を描くという問題については、松永(2015a: ch. 11)を参照。仮にこじつけによる整合的な説明が可能だったとしても、それが正当な解釈として認められるかどうかはまた別の問題である。

<sup>45</sup> これがもっともらしく思えるのは、われわれがファンタジー世界のダンジョンをそのようなものとして理解しているからである。注30で述べたように、表象の写実性は、われわれが当の対象をどのようなものとして理解しているかに依存する。

<sup>46</sup> もちろん、『Ultima』シリーズや『ハイドライド』のように、『ドラクエ』以前にすでに野外のフィールドをトップダウン視点で旅するゲーム作品は多数ある。とはいえ、たんに野外を移動するだけでなく、町から町に移動し、行く先々の町でそこに住む人々の生活を横目に次の旅の用意を整え、場合によってはそこでドラマを経験するといった意味での世界の旅を前面に押し出したのは、やはり『ドラクエ』シリーズだろう。

加えた物語は、1980年代前後の日本の少年マンガ——より具体的に言えば、集英社の週刊マンガ雑誌『週刊少年ジャンプ』——にきわめて特徴的なものだ。たとえば、『ドラクエ』シリーズのキャラクターデザインを担当した鳥山明の『ドラゴンボール』（1984-1995）や『北斗の拳』（武論尊、原哲夫 1983-1988）が挙げられる。もちろん、そうした物語もまた、それ自体としては日本に固有のものとは言えないかもしれない。とはいえ、そのような物語とビデオゲームが結合しやすい文化的状況にあった——そうした物語を受容し慣れ親しんでいた層と、家庭用ビデオゲームを受容する層が大きく重なっていた——というのは、おそらく日本に特殊な事情だろう。そのかぎりでは、『ドラクエ』シリーズにおけるシミュレーションの様式化の一部は日本固有の文化的状況から生じたと言うことは、それほど飛躍ではない。

#### 様式化されたキャラクターのシミュレーション

『D&D』の時点ですでに、キャラクターに職業（*class*）という属性があった。RPGにおける職業は一般に、当のキャラクターの能力の傾向、身につけられるもの、可能なコマンドなどを定めるものである<sup>47</sup>。職業は、そのゲームメカニクス上の機能が虚構世界上のキャラクターの役割——戦士なのか盗賊なのか魔法使いなのか——に対応するという意味で、キャラクターの人物像のシミュレーションである。職業システムは『Wizardry』や『Ultima』シリーズですでに確立していたが<sup>48</sup>、日本のRPGに大々的に導入されたのは『ドラゴンクエスト III』（チュンソフト 1988）においてであった。とはいえ、この職業——あるいは「ジョブ」——のシステムがきわめて独特の仕方で様式化されるのは、『FF』シリーズにおいてである。

---

<sup>47</sup> 職業システムを採用するゲームの多くでは、職業は途中で変更可能である。つまり、転職システムがある。

<sup>48</sup> 『D&D』も含め、これら西洋のRPGでは、職業に加えて、種族（*race*）や（倫理的・道徳的な）属性（*alignment*）といったパラメータがキャラクターに与えられる傾向にある。一方、日本のRPGでは、こうした要素は相対的にまれである。本稿では取り上げないが、これもまたある種の様式化されたシミュレーションとして注目に値する。



Fig. 6 『ファイナルファンタジーV』

シリーズ1作目で6種類だったジョブ<sup>49</sup>は、3作目『ファイナルファンタジーIII』(スクウェア 1990)で22種類と大幅に増え、5作目『ファイナルファンタジーV』(スクウェア 1992)では数こそ増えていないものの、ジョブ固有の属性(「アビリティ」)の習得システムとともに、さらにバリエーションが豊かなものになった(fig. 6)。『FF』シリーズにおけるシミュレーションの様式化は、その職業が端的に本当らしくないという点にある。もちろん、『Wizardry』であれ『ドラクエIII』であれ、魔法を使える職業などがあるという意味では現実離れしているが、それでもファンタジー世界の——あるいは少なくともその当の世界の——約束上は整合的に理解できるものである。それに対して、『FF』の職業は(先に挙げた『ドラクエ』の宿屋の値段などと同じく)その虚構世界の内部においてすら整合的であるとは言えない。たとえば、『FF III』における「学者」というジョブは、両手に一冊ずつ本を持ち、それで物理的に敵を殴ることでダメージを与える。同じく「風水師」は大きなベルを両手に一つずつ持ち、やはりそれで敵を殴る。「吟遊詩人」は竖琴で敵を殴るわけではなく、それを使って歌うが、なぜか歌うことで物理的に殴るのと同じダメージを与える——このような具合である。先のケースと同じく、こうした明らかに不自然な状況について整合的な解釈を無理やりひねり出すことは可能だろう(たとえば「この世界では学者と風水師は怪力の持ち主である」など)。しかし、この

<sup>49</sup> それぞれの上級ジョブを含めれば12種類だが、ジョブチェンジがないため、実質的には6種類のなかから選ぶという選択肢しかない。

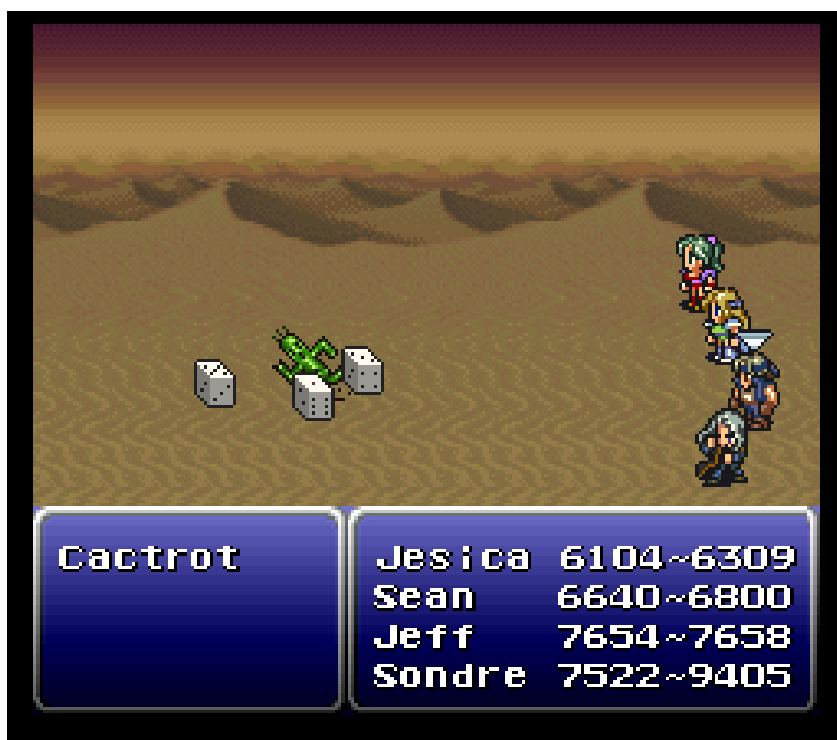


Fig.7 『ファイナルファンタジーVI』

場合もやはり、そのような解釈を正当化する材料は一切ないのである。そのかぎりで、『FF III』のジョブの多くは、写実的なシミュレーションから大きく逸脱している。

こうしたキャラクターの様式化は、シリーズが進むごとにさらに顕著になる。たとえば、『ファイナルファンタジーVI』（スクウェア 1994）には、「ギャンブラー」のセツァーというプレイヤーキャラクターが登場する（fig. 7; 図では「Sondre」）。セツァーは、武器としてダイスを装備し、それを投げることで敵を攻撃する。しかし、そこで与える物理的ダメージの量は、投げたダイスの目次第で大きく変化する。ここで、その世界のなかで実際に何が起きているのかはまったく明らかではない。『FF』シリーズには、この種のケースが無数に見いだせる<sup>50</sup>。

より一般化すれば、キャラクターの職業だけでなく装備にも同様のことが言える。『FF V』に登場する武器「チキンナイフ」は、主人公一行が敵から逃げれば逃げるほど強くなる。「リボン」や「ネコ耳フード」のような、まったく防護の役に立たないような装備品がゲームメカニクス上は圧倒的な守備力を誇る、などなどだ。もちろん、こうしたいわばジョークアイテムは、『FF』にかぎられるものでも日本のRPGにかぎられるものでもない<sup>51</sup>。とはいえ、その種の様式化をあからさまに押し出し

<sup>50</sup> 『FF』シリーズ」という言い方をしているが、この時期のスクウェアのRPGの多くが同様の特徴を持つ。

<sup>51</sup> 有名な例は『Wizardry』シリーズにおける「カシナートの剣」(Blade Cusinart) だろう。



たのは『FF』シリーズであり、そしてそれに影響を受けた後続の多くのJRPGである。

この様式化を動機づけているものがなんであるかは自明ではない。一つの解釈はジョークだ。つまり、ジョブのふるまいやアイテムの名前を通して、ゲームデザイナーがプレイヤーに小さな笑いを提供しているという解釈である。もう一つの解釈は、キャラクタそのものを極度に様式化しているというものだ。つまり、まったく写実指向ではないマンガやアニメなどと同様に、なんの理屈も整合性もない謎の力を持つキャラクタや道具を描いているという解釈である<sup>52</sup>。ネコ耳フードをつけたかわいらしいキャラクタが、通常の武器からはほど遠い事物を振り回して、強い敵を（なぜか）倒すことができる。『FF』に見られる様式化は、一つには、そのようなまったく本当らしくないキャラクタのあり方をシミュレートするという動機に支えられていると思われる。

この二番目の解釈は、同時代の日本のポピュラー文化のあり方にもある程度支持される。東浩紀（2001）が言うように、ちょうど1990年代は、オタク文化においていわゆる「キャラ萌え」（この言葉自体はなかったが）が成立するころにあたる。つまり、物語からキャラクタへ、さらにキャラクタからキャラクタの属性の「データベース」へと需要の焦点が移っていくころである<sup>53</sup>。こうした傾向と、上で述べた職業やアイテムの様式化の間には、明確な親近性があるだろう。いずれも物語やその整合性は問題ではなく、キャラクタがどんな属性を持っているか、そしてそれはどれだけかわいいか（あるいはかっこいいか）ということが問題なのである。この解釈をとるかぎりでは、『FF』におけるシミュレーションの様式化の背後に、日本特有の文化的状況があったと言ってよいだろう。

#### 戦争におけるドラマのシミュレーション

『ファイアーエムブレム』（任天堂開発第一部、インテリジェントシステムズ1990）は、シミュレーションRPG（以下SRPG）の初期の名作として知られる。SRPGは、簡単に言えば、ユニットベースのウォーシミュレーションゲームを基本にしなが、RPGにおける成長要素を加えることで、個々のユニットに個性を持たせているジャンルである。ユニットがたんなる駒ではなく人格が与えられたキャラクタであるという点でふつうのウォーゲームから区別され<sup>54</sup>、キャラクタが自由な旅をす

---

<sup>52</sup> これに対置される写実指向のフィクションは、たとえばサイエンスフィクションやハイファンタジーのジャンルである。『D&D』が『指輪物語』に大きくもとづいたものであったおかげで、初期のファンタジーCRPGは少なからずまじめなハイファンタジーの成分を持っている（パロディの要素も多分に含んでいるが）。それに対して、日本のRPGには、『指輪物語』的なハイファンタジー要素は相対的に少ない。とくに『FF』シリーズは、その初期からスチームパンク的な成分を取り入れており、古典的な剣と魔法の世界とは明確に一線を引いている。

<sup>53</sup> この意味での「キャラクタ」の内実については、松永（2016）で詳しく論じた。それは、虚構世界上のキャラクタというよりも、それを演じるものとしてのキャラクタである。

<sup>54</sup> ウォーゲームの場合、ユニットが個人ではなく隊であることが多い。とはいえ、たとえユニットが個人であっても、その人格性が皆無である場合は、SRPGとは言えないだろう。



Fig.8 『ファイアーエムブレム』

るのではなく、つねに戦闘に巻き込まれて勝利（またはほかの目的）のために集団で戦術的な行動をしなければならないという点でふつうの RPG から区別される。当然ながら、SRPG は戦争のシミュレーションである。プレイヤーはふつう、味方の全ユニットを操作できる。その意味で、SRPG はとりわけ指揮官の戦術的思考のシミュレーションだと言える。

『ファイアーエムブレム』におけるシミュレーションの様式化は、ユニットが個人性を持つこととユニットが戦術上の駒であることの相性の悪さによって生じていることが多い。たとえば、このゲームでは、戦争に参加する人数がきわめて少ない。国家の命運を決する戦争ですら、せいぜい数十人の兵が参加するだけである (fig. 8)。これがシミュレーションとして写実的でないことは明らかだろう。また、戦争のシミュレーションであるにもかかわらず、味方個人（つまり一兵卒）の死が戦力的にも心理的にもきわめて重い。このゲームでは、HP が 0 になることは文字通りそのキャラクターの死であり、例外的な救済措置を除いて、以降の戦闘にそのユニットが登場することは一切ない。実際の戦争においては、兵士一人の死は戦況をそれほど大きく左右しないし、その兵士に思い入れがあるなどの場合を除けば、指揮官にとって心理的にもさして痛手ではないだろう。こうしたシミュレーションの様式化は、一方でウォーゲームとして戦争における指揮官の戦術決定をシミュレートしつつ、もう一方で RPG として個別のキャラクターに焦点をあわせなければならないという二重の相反する要請の帰結である。ふつう、戦術決定における有意味な単位は、個人ではなく軍隊——その規模は多様であるにせよ——だからである。

このように考えれば、SRPG はその始まりの時点ですでに様式化されることが決まっているジャンルのように見える。とはいえ、そもそも SRPG というジャンルを動機づけているものはなんなのか。そして、その動機は、様式化されたシミュレーションを不可避に生み出してしまうのか。

大規模な戦争と RPG の組み合わせは、実際にはウォーゲームと RPG の組み合わせ以外にもさまざまな形式をとりうる。たとえば『真田十勇士』（コトブキシステム 1988）は、通常の RPG における HP を兵の数に読み替えることで、RPG の戦闘システムをほとんど維持したまま、軍勢同士の戦争をシミュレートしている<sup>55</sup>。『ロマンシング サ・ガ 2』（スクウェア 1993）のように、大国の皇帝が数名の家来を連れて単身で敵地に乗り込み、交渉なり戦闘なりで外交問題を解決するという仕方で、ストラテジーゲームの成分を一切排除しつつ領土拡張的な国家運営と RPG の統合を試みるケースもある。しかし、SRPG の背後にある動機は、そのようなゲームの形式では達成できないものだと思われる。

おそらく、SRPG を動機づけているのは、戦争のなかで繰り広げられるドラマを描くことである。実際、『ファイアーエムブレム』では、すべてのマップにおいてユニット同士の会話——味方同士の会話の場合もあれば、敵味方の会話の場合もある——が挿入され、当のマップにおける戦闘に物語の文脈が与えられる。ウォーゲーム的なゲームプレイにおける個々の出来事は、その文脈によって物語内での意義も持つことになる。場合によっては、唐突なタイミングで新たなユニットが戦闘に参加してくることで、まさに戦争中の不測の事態がゲームメカニクスを通してドラマティックに表象される（つまりシミュレートされる）。当然ながら、そうしたかたちで物語が成立するのは、個々のユニットが個性あるキャラクターとしての存在感を持っているからである。そして、その個性を作り上げているのは、固有名や顔グラフィックのような直接的な表象だけでなく（もちろん直接的な表象の役割も大きいだろう）、固有の属性を細かく持ち、敵を倒すことで成長していくという RPG 的なゲームメカニクスのあり方である。ようするに、戦争をシミュレートしつつ人間味あふれたドラマで彩る（たとえば、一人のキャラクターの個性を活かした活躍によって戦況が劇的に変わるなど）のに適した形式が SRPG なのであり、そしてその形式におけるウォーゲーム指向の側面と RPG 指向の側面が、多くの場合不一致をきたす——それゆえ様式化する——ということである。

---

<sup>55</sup> もちろん、これが写実的なシミュレーションであるか否かは別の問題である。



Fig.9 『フロントミッション』

戦争におけるドラマを描くという方向性は、ビデオゲーム文化の外部に明確な先行者を見いだせる。典型的かつ古典的な作品は、アニメ『機動戦士ガンダム』（富野喜幸 1979-1980）だろう。『ガンダム』シリーズだけでなく、1980年代以降の多くの日本のアニメが、戦争——たいてい未来の宇宙戦争——を通じて成長する戦闘員のドラマを描いた<sup>56</sup>。あるいは『ファイアーエムブレム』のようなファンタジー的な世界を舞台にしたもので言えば、『アルスラーン戦記』（田中芳樹 1986-）や『ロードス島戦記』（水野良 1988-1993）といった小説作品<sup>57</sup>もまた、戦争を通じた人間ドラマを描くものだ。もちろん、先に挙げた旅と成長の物語と同じく、これらも日本に固有の物語のあり方というわけではないだろう。とはいえ、SRPGを支えている動機背景に当時の日本の文化的状況があるのはたしかだと思われる。

SRPGは内在的に様式化への傾向を含むが、相反する指向をうまく調整することで、戦争におけるドラマをかなり自然にシミュレートしている作品もある。一つの達成は『フロントミッション』（スクウェア 1995）（fig. 9）である。この作品では、近未来的な世界設定のもとで、個人搭乗用の機動兵器「ヴァンツァー」の少人数部

<sup>56</sup> 戦争を直接描く作品ではないが、同種の傾向を持つアニメとして『王立宇宙軍 オネアミスの翼』（山賀博之 1987）を挙げておく。同時期の小説『銀河英雄伝説』（田中芳樹 1982-1987）にも同じ傾向がある。

<sup>57</sup> 『ロードス島戦記』に関しては、オリジナルはTRPGであり、さらに早々にビデオゲームを含めた多様な表現媒体でも発表されている。「ビデオゲーム文化の外」という言い方をしたが、実質的には1980年代以降のファンタジー物のフィクションは多かれ少なかれTRPGやCRPGから影響を受けており、一方向的な影響関係ではない。

隊による局地戦を舞台にしたドラマが展開される。ヴァンツァーの導入と物語上の文脈によって少人数による戦闘に合理的な説明を与えているという点で、『フロントミッション』はSRPGが本来的に抱える様式化への傾向をうまく回避している<sup>58</sup>。この作品もまた『ガンダム』が生み出した想像力の影響下にあることは、指摘するまでもないだろう。

## 結び

2 節で理論を提示し、3 節でそれを具体的な事例に適用した。すでに述べたように、2 節と 3 節の意義は独立である。この理論は、たとえ本稿における具体的な適用が失敗していたとしても、その理論の別の適用がうまくいくかぎりは、なお方法的な意義を持ちうる。また、3 節の議論は、たとえ理論が不十分であったとしても、それ自体として日本のビデオゲーム史についての一つの知見（あるいは解釈）になりうる。方法論と歴史解釈のいずれについても、後続の研究による批判と展開を期待したい。

## 文献表

- 東浩紀. 2001. 『動物化するポストモダン——オタクから見た日本社会』講談社現代新書.
- Filipowich, M. 2012. “Finite Fantasy: The Problem with JRPGs.” *Gamasutra*, June 14, 2012. Accessed September 9, 2016. [http://www.gamasutra.com/blogs/MarkFilipowich/20120614/172422/Finite\\_Fantasy\\_The\\_Problem\\_with\\_JRPGs.php](http://www.gamasutra.com/blogs/MarkFilipowich/20120614/172422/Finite_Fantasy_The_Problem_with_JRPGs.php).
- ゴンブリッチ, E. H. 1997. 「様式」細井雄介訳. 『様式』所収、65–99. 中央公論美術出版. (Gombrich, E. H. 1968. “Style.” In *International Encyclopedia of Social Science*, vol. 15, ed. D. L. Sills, 352–351. New York: Macmillan.)
- hally. 2014. 「真説・コンピュータ RPG の起源」『ロールプレイングゲームサイド vol.1』所収、ゲームサイド編集部編、84–101. マイクロマガジン社.
- Juul, J. 2005. *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, MA: MIT Press. (『ハーフリアル——虚実のあいだのビデオゲーム』松永伸司訳、ニューゲームズオーダー、2016.)
- Juul, J. 2014. “Gameplay.” In *The Johns Hopkins Guide to Digital Media*, eds. M.-L. Ryan, L. Emerson, and B. J. Robertson, 216–217. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- 小山友介. 2016. 『日本デジタルゲーム産業史——ファミコン以前からスマホゲームまで』人文書院.
- Kulvicki, J. 2014. *Images*. New York: Routledge.
- Lang, B. 2014. “Style.” In *Encyclopedia of Aesthetics*, 2nd edition, vol. 6, ed. M. Kelly, 58–62. Oxford:

---

<sup>58</sup> SRPGにかぎらず、ビデオゲームにおいて戦争とドラマを不自然でないかたちで両立させようとするときには、少人数戦闘が合理化されるような状況（たとえば特殊部隊による作戦行動など）が設定されることが多い。

Oxford University Press.

- 松永伸司. 2015a. 「ビデオゲームにおける意味作用」 博士論文. 東京藝術大学.
- 松永伸司. 2015b. 「行為のシミュレーションとしてのビデオゲーム」『セミオトポス 10 音楽が  
終わる時』所収、日本記号学会編、184-202. 新曜社.
- 松永伸司. 2016. 「キャラクタは重なり合う」『フィルカル』1(2): 76-111.
- Meskin, A. 2013. "Style." In *The Routledge Companion to Aesthetics*, 3rd edition, eds. B. Gaut and D. Lopes, 442-451. London: Routledge.
- マイナー, V. H. 2003. 『美術史の歴史』北原恵ほか訳、ブリュッケ. (Minor, V. H. 2001. *Art History's History*, 2nd edition. Upper Saddle River, NJ: Prentice Hall.)
- Panovsky, E. 1955. *Meaning in the Visual Arts*. 1st edition. Garden City, NY: Doubleday. (『視覚芸術の意味』中森義宗ほか訳、岩崎美術社、1971.)
- さやわか. 2012. 『僕たちのゲーム史』星海社新書.
- 多根清史. 2014. 「JRPG の発想の“原点”は国産 PC ゲームにあったのか？」『ロールプレイング  
ゲームサイド vol.1』所収、ゲームサイド編集部編、2-27. マイクロマガジン社.
- Tavinor, G. 2012. "Videogames and Fictionalism." In *The Philosophy of Computer Games*, eds. J. R. Sageng, H. Fossheim, and T. M. Larsen, 185-199. Dordrecht: Springer.
- Walton, K. 1970. "Categories of Art." *Philosophical Review* 79: 334-367. (「芸術のカテゴリー」森功次  
訳、電子出版物、2015. Accessed September 18, 2016.  
<https://note.mu/morinorihide/n/ned715fd23434>.)
- Weisberg, M. 2013. *Simulation and Similarity: Using Models to Understand the World*. Oxford: Oxford University Press.
- Wollheim, R. 1979. "Pictorial Style: Two: Two Views." In *The Concept of Style*, ed. B. Lang, 183-202. Philadelphia: University of Pennsylvania Press.

## ゲーム一覧

- アートディンク. 1990. 『A 列車で行こう III』 PC.
- アートディンク. 1993. 『A 列車で行こう IV』 PC.
- チュンソフト. 1986. 『ドラゴンクエスト』 FC.
- チュンソフト. 1987. 『ドラゴンクエスト II』 FC.
- チュンソフト. 1988. 『ドラゴンクエスト III』 FC.
- チュンソフト. 1990. 『ドラゴンクエスト IV』 FC.
- チュンソフト. 1993. 『トルネコの大冒険』 SFC.
- ゲームフリーク. 1996. 『ポケットモンスター 赤・緑』 GB.
- Garriott, R. 1979-1980. *Akalabeth: World of Doom*. PC.
- Garriott, R. 1981. *Ultima*. PC.
- Gygax, G., and D. Arneson. 1974. *Dungeons & Dragons*. Board Game.
- コトブキシステム. 1988. 『真田十勇士』 FC.
- ログインソフト編集部. 1992. 『RPG ツクール Dante98』 PC.
- Maxis. 1989. *SimCity*. PC.
- ナムコ. 1984. 『ドルアーガの塔』 AC.
- NetHack DevTeam, The. 1987-. *NetHack*. PC.
- 任天堂クリエイティブ課. 1985. 『スーパーマリオブラザーズ』 FC.

任天堂クリエイティブ課. 1986. 『ゼルダの伝説』 FCD.  
任天堂開発第一部、インテリジェントシステムズ. 1990. 『ファイアーエムブレム 暗黒竜と光の剣』 FC.  
Rockstar North. 2008. *Grand Theft Auto IV*. Xbox 360.  
Sir-Tech. 1981. *Wizardry: Proving Grounds of the Mad Overlord*. PC.  
スクウェア. 1987. 『ファイナルファンタジー』 FC.  
スクウェア. 1990. 『ファイナルファンタジーIII』 FC.  
スクウェア. 1992. 『ファイナルファンタジーV』 SFC.  
スクウェア. 1993. 『ロマンシング サ・ガ2』 SFC.  
スクウェア. 1994. 『ファイナルファンタジーVI』 SFC.  
スクウェア. 1995. 『フロントミッション』 SFC.  
タイトー. 1978. 『スペースインベーダー』 AC.  
T&E SOFT. 1984. 『ハイドライド』 PC.  
チーム バイオテッカーズ. 1985. 『頭脳戦艦ガル』 FC.  
Whisenhunt, G., and R. Wood. 1975. *dnd*. PLATO.

#### プラットフォーム名略称

AC: アーケードゲーム

FC: ファミリーコンピュータ

FCD: ファミリーコンピュータディスクシステム

GB: ゲームボーイ

PC: パーソナルコンピュータ

SFC: スーパーファミコン