

# 장소기반 미디어(Locative Media)로서 모바일 어플리케이션의 연행성

주현식\*

## 【 차 례 】

- I. 서론
- II. 모바일 SNS와 일상적 장소를 춤추듯 이동하기 :  
〈카카오톡〉
- III. 모바일 스토리텔링과 역사적 장소를 산보하기 :  
〈내 손안의 경복궁〉
- IV. 모바일 게임과 현실적 장소를 재지도화하기 :  
〈City of OZ〉
- V. 결론

## 국문초록

이 논문에서 모바일폰의 미디어적 특수성으로 관심을 두는 것은 공간 이동의 특성, 역사를 통해 삶의 방식으로 인간과 함께 지속적으로 존재해왔던 빠르게 움직이는 것에 대한 기술애(technophile)다. 휴대한 모바일폰을 움직이면서 사용하는 가운데 추상적 좌표의 환경인 공간(space)은 구체적인 사회적 상호행위를 위한 물리적 환경, 장소(place)로 변형된다. 해서 모바일 미디어의 특수성과 제약은 장소 인식적, 위치 기반적이고, 컨텍스트적이라는 데서 비롯한다.

이 같은 모바일폰의 장소에 기반한 컨텍스트 중심적 속성은 컨텍스트화(contextualization)로서 컨텍스트 개념을 논의했던 연행 연구(performance study)를 떠올리게 한다. 주지하다시피 연행성(performativity)을 가장 먼저 논의한 이는 영국의 화용론적 언어학자 오스틴(J. L. Austin)이다. 발화 행위 이론(Speech Act Theory)을 통해 그가 강조한 것은 리얼리티를 구성하는 언어의 힘이라 할 수 있다.

---

\* 동양대

결과적으로 보편적 원칙으로부터 맥락 내 위치지어진 소통을 연구하는 연행과 연행성 논의는 모바일 폰의 위치 인식적 혹은 장소 기반적 고유성을 해명하고 그것의 사회문화적 의의를 밝히는 작업과 적지 않은 연관성을 가진다. 특히나 모바일폰의 이동에 따라 몸이 움직인다는 사실을 염두에 둔다면 특수한 맥락의 장소 구성에 따른 체현(embodiment)의 연행적 성질은 모바일폰이 생성하는 사회문화적 담론에 깊이 연루되므로 우선적으로 주의 깊게 살펴볼 필요가 있다. 디바이스의 하드웨어적 측면을 넘어 연행론적 관점에서 장소기반 미디어로서 소프트웨어인 모바일 애플리케이션의 미디어적 속성을 검토하는 것은 모바일폰의 이동성에 대한 논의를 확장, 심화시킬 수 있는 의의를 지니리라 본다.

논의를 위해 본론에서는 모바일SNS, 모바일 스토리텔링, 모바일 게임 등을 위치, 장소, 체현적 경험과 연계하여 다룰 것이다. <카카오톡>, <내 손안의 경복궁>, <City of OZ> 등의 모바일 SNS · 모바일 스토리텔링 · 모바일 게임 어플리케이션이 주 연구 대상에 속한다.

모바일폰 SNS 메시지 <카카오톡>의 동시적, 비동시적 소통은 모바일폰을 갖고 이동하는 상황마다 재컨텍스트화된다. 이를 본고에서는 SNS와 춤추기로 비유하면서 이동 장소에 따른 그 체현적 구성을 강조하려 한다. 모바일폰 스토리텔링 <내 손안의 경복궁>은 추상적인 역사적 과거를 사용자의 몸에 삽입하는 체현적 경험을 생성시킨다. 사용자는 산보자로 연행함으로써 공동체적 역사적 장소를 새롭게 구성, 재컨텍스트화한다. 위치 기반 모바일폰 게임 <City of OZ>는 현실 세계를 게임 세계에 접목시킨다. 해서 유저는 게임 세계 구성 자체를 서사화하고 새롭게 재컨텍스트화된 장소 생산의 동작주가 된다.

이러한 모바일폰의 물리적 공간과 가상 공간의 혼성화가 생성시키는 새로운 물질성에 대한 현전의 감각은 유령 같은 몸의 감각과 닮아 있다. 갑작스럽게 전화벨이 울리거나, “카톡”알림 메시지가 당도할 때 휴대폰에 골몰하는 사람들의 모습, 관광객들이 모바일 스토리텔링을 청취하면서 고궁을 배회하고, 위치 기반 게임을 근간으로 게임 유저가 유랑하는 장면은 유령의 역습을 상기시킨다. 그렇게 유령처럼 나타나서 공공적 거주 공간 내 기호들의 필드에 갑작스런 침입을 감행하는 것, 그것이 끊임없이 컨텍스트화를 실천하는 장소적 미디어, 모바일폰 사용 주체의 체현적 연행일 터다.

열쇠어: 모바일폰, 모바일 미디어, 모바일 어플리케이션, 장소기반 미디어, 연행성, 이동성, 체현, 사회적 네트워크 서비스, 모바일 스토리텔링, 위치기반 모바일 게임.

## I. 서론

오늘날의 포스트모던적 시대 경향은 노마디즘이라 보통 비유된다. 살 곳을 찾아 끊임없이 이동하는 유목민은 영구적으로 자기를 부정하면서 새로운 자아를 찾아 변형을 추구하는 현대인의 자화상을 상징한다. 모바일폰은 이런 유목민적 시대의 흐름을 가장 예각화하는 아이콘 중 하나일 것이다. 모바일폰의 간편함, 휴대성, 이동성은 신체적 근접성과 안정적 거주 의 장소를 기반해 공동체를 이루며 사회를 발전시켜 온 전통적 가치관에 적지 않은 충격을 주었다. 농경 사회로부터 연원한 정착 문화에서 이동이란 곧 소통적 잠재력의 축소 혹은 연기를 의미했다. 결과적으로 모바일 폰 기술로 인하여 공간을 이동하는 중에도 소통할 수 있는 가능성, 커뮤니케이션 양식 상의 혁신이 이루어진다. 때문에 사회학자 게저(H. Geser)는 신체적 근접성과 공간적 부동성의 제약에서 벗어나 소통에 관여할 수 있는 권한을 부여한다는 점에서 모바일폰이 불러일으킨 변화가 진화론적 관점 상 중요한 것이라 평가한다.<sup>1)</sup> 그러나 모바일폰의 사용이 창조한 이동성의 문화, 모바일 문화가 현대 사회만의 독특한 문화라고 볼 수는 없다는 반론도 만만치 않다.

“모바일 문화는 모바일 미디어가 만들어 내는 문화인가? 모바일 문화는 디지털 문화의 한 측면인가?..... 역사적으로 보면, 모바일 문화는 우리 시대만의 고유한 문화는 아닐 것 같다. 이동성만을 고려하면 신대륙이 발견되고 근대적 교통수단이 발전한 시대도 모바일 문화의 시대라 할 만하다. 미디어와 관련해서도 모바일 미디어는 디지털 모바일 미디어에만 국한되지 않는다. 어찌 보면 역사적으로 등장한 아날로그 미디어 중 상당수가 모바일 미디어다.”<sup>2)</sup>

---

1) Hans Geser, “Towards a Sociological Theory of the Mobile Phone” In [http://socio.ch/mobile/t\\_geser1.htm](http://socio.ch/mobile/t_geser1.htm)

2) 이재현, 『모바일 문화를 읽는 인문사회과학의 고전적 개념들』, 커뮤니케이션북스, 2013, p. v .

언론학자 이재현의 언급처럼, 인간은 존재론적 양태로서 항상 이동성, 움직임을 추구해왔다. 교통수단인 자동차, 소식을 전하기 위한 전보, 지식의 보급 및 확산을 꾀한 인쇄기술의 발명 같은 것들은 각 매개체를 수단으로 몸과 정신적 정보 등을 이동시킴으로써 지리적 거리감이 있는 사람들 사이의 사회문화적 거리를 좁히려는 시도들이었다. 이동성에 대한 추구는 역사적으로 반복되어 온 문화적 기억인 셈이다. 그러므로 모바일폰이 상기시키는 것은 난데없다가 보다는 인간이 움직이는 동물이고 장소 사이에 있는 존재이며, 이동함으로써 체현된 공간을 생산, 지각 방식을 결정한다는 문화적 기억일 게다.

이 논문에서 모바일폰의 미디어적 특수성으로 관심을 두는 것은 그러한 공간 이동의 특성, 역사를 통해 삶의 방식으로 인간과 함께 지속적으로 존재해왔던 빠르게 움직이는 것에 대한 기술애(technophile)다. 휴대한 모바일폰을 움직이면서 사용하는 가운데 추상적 좌표의 환경인 공간(space)은 구체적인 사회적 상호행위를 위한 물리적 환경, 장소(place)로 변형된다.<sup>3)</sup> 해서 모바일 미디어의 특수성과 제약은 장소 인식적, 위치 기반적이고, 컨텍스트적이라는 데서 비롯한다. 항상 장소 사이에서 움직이는 도중에 있는 존재였던 인간의 실존적 조건이 디지털 환경에서 어떻게 출현하는지를 모바일폰의 사용맥락은 시사하고 있다.<sup>4)</sup>

이 같은 모바일폰의 장소에 기반한 컨텍스트 중심적 속성은 컨텍스트화(contextualization)로서 컨텍스트 개념을 논의했던 연행 연구(performance study)를 떠올리게 한다. 주지하다시피 연행성(performativity)을 가장 먼저 논의한 이는 영국의 화용론적 언어학자 오

3) 사회학에서는 공간(space)과 장소(place)를 구분한다. 인간은 공간에 위치하지만 장소에서 행위하며, 장소는 공간이지만, 모든 공간이 장소는 아니다. 본고에서는 공간의 국지화(localization)라는 맥락화 차원에서 ‘장소’라는 용어를 사용할 것이다. 공간과 장소의 논의는 Ruth Rettie, “Using Goffman’s frameworks to explain presence and reality” In *7th Annual International Workshop on Presence*; 13-15, October 2004, p.118 참조.

4) 모바일 미디어의 특수성은 Jason Farman, “Site-specificity, Pervasive Computing, and the Reading Interface”, In *The Mobile Story Narrative Practices with Locative Technologies*, ed, Jason Farman, Routledge, 2013, pp.3-16 참조.

스틴(J. L. Austin)이다. 발화 행위 이론(Speech Act Theory)을 통해 그가 강조한 것은 리얼리티를 구성하는 언어의 힘이라 할 수 있다. “결혼을 승인합니다.” 같은 진술문은 결혼과 관련된 기존 규범, 관습의 컨텍스트를 확신하지만 또한 그 발화에 의해 결혼의 컨텍스트가 구성된다는 점으로부터 오스틴은 행위로서 언어라는 생각을 이끌어낸다. 위치지어진 상황이나 관습적으로 공유되는 문화적 담론 등과 관련된 컨텍스트에서 언어가 가진 제약적인 성질과 창조적 성질이 바로 오스틴이 말하는 “연행성(performativity)”의 개념이라 할 수 있다.<sup>5)</sup> 그 후 문화 이론, 인류학, 종족지 기술 등에서 다양한 공동체에 의해 이루어지는 좀 더 국지화되고, 맥락화된 사회문화적 실천을 설명하기 위해 연행성 개념이 부각된다. 기호학적 관점에서 보자면, 언어나 상징체계 내 기호학적 표현들이 기호 외적 리얼리티에 실제 결과들을 생산하게 되는 과정, 리얼리티 구성 자체의 과정을 연행성은 함의한다.

결과적으로 보편적 원칙으로부터 맥락 내 위치지어진 소통을 연구하는 연행과 연행성 논의는 모바일 폰의 위치 인식적 혹은 장소 기반적 고유성을 해명하고 그것의 사회문화적 의의를 밝히는 작업과 적지 않은 연관성을 가진다. 특히나 모바일폰의 이동에 따라 몸이 움직인다는 사실을 염두에 둔다면 특수한 맥락의 장소 구성에 따른 체현(embodiment)의 연행적 성질<sup>6)</sup>은 모바일폰이 생성하는 사회문화적 담론에 깊이 연루되므로 우선적으로 주의 깊게 살펴볼 필요가 있다.

5) John L. Austin, “How to do things with words: lecture II” In *The Performance Studies Reader*, ed, Henry Bial, et al. Routledge, 2003, pp.147-153.

6) 언어의 연행성은 이후 포스트구조주의 철학자 버틀러(J. Butler)의 젠더적 정체성 논의 과정에서 체현의 연행성을 설명하기 위해 재진유된다. 버틀러는 젠더 구성의 과정 상 기존 문화적 규범에 순응하는 신체적 행위와 더불어 반복되는 신체적 행위 속에서 출현하는 비지시적, 자기 지시적 신체적 행위의 리얼리티 구성 가능성을 지적한다. 오스틴의 연행성 이론이 현상학적 관점의 체현에도 암시하는 바가 큼을 버틀러의 논의는 함의하고 있다. Judith Butler, “Performative Acts and Gender Constitution : An Essay in Phenomenology and Feminist Theory” In *Performing Feminisms: Feminist Critical Theory and Theatre*, ed, Sue-Ellen Case, Johns Hopkins University Press, 1990, pp.270-282.

그간 모바일폰 논의는 ‘전화’로 상징되는 모바일 미디어의 특정 기능에 국한되어 있었다.<sup>7)</sup> 휴대 전화를 거는 인간을 호모 모빌리쿠스(Homo Mobilicus)로 명명한 김성도의 논의<sup>8)</sup> 이외에 모바일폰에 대한 인문학적 접근도 부족한 편이었다. 그러므로 디바이스의 하드웨어적 측면을 넘어 연행론적 관점에서 장소기반 미디어로서 소프트웨어인 모바일 애플리케이션의 미디어적 속성을 검토하는 것은 모바일폰의 이동성에 대한 논의를 확장, 심화시킬 수 있는 의의를 지니리라 본다.

논의를 위해 본론에서는 모바일SNS, 모바일 스토리텔링, 모바일 게임 등을 위치, 장소, 체현적 경험과 연계하여 다룰 것이다. <카카오톡>, <내 손안의 경복궁>, <City of OZ> 등의 모바일 SNS · 모바일 스토리텔링 · 모바일 게임 어플리케이션이 주 연구 대상에 속한다. <카카오톡>을 통해서 모바일폰을 소지한 채 일상적 장소를 이동하는 체현의 양상이 확인될 수 있다. 역사적 장소의 스토리텔링 어플리케이션으로 문화재청 등에 의해 공식적으로 제작된 <내 손안의 경복궁>을 통해서도 현재적 일상뿐만 아니라 과거적 장소와 관련된 이동성의 체현적 형상이 검토될 것이다. 마니아 유저를 가졌던 위치 기반 모바일 게임 <City of OZ>을 통해서도 일상의 혹은 기억의 장소와는 또 달리 상상의 유희적 장소를 이동하는 체현의 국면을 조망하려 한다. 요컨대 인간이 이동할 수 있는 장소의 권역들, 현재적 일상의 장소, 과거적 기억의 장소, 유희적 판타지의 장소 등이 본 논의를 거쳐 전형적으로 살펴질 수 있는 바 모바일폰이 추구하는 장소 이동적 특성이 어느 정도 조감될 것이라 판단된다.

---

7) 이재현, 앞의 책, p.vi.

8) 김성도, 『호모 모빌리쿠스: 모바일 미디어의 문화생태학』, 삼성경제연구소, 2008, 13쪽. 물론 사회과학적 측면에서는 이재현이 특히 정보문화학적 접근을 시도해 모바일 미디어의 이론화를 모색함으로써 활발한 논의를 촉발한 바 있다. 이재현, 『모바일 미디어와 모바일 사회』, 커뮤니케이션 북스, 2004.

## Ⅱ. 모바일 SNS와 일상적 장소를 춤추듯 이동하기 : <카카오톡>

한국의 대표적인 소셜네트워크서비스(SNS)는 2001년 서비스를 시작한 싸이월드의 미니홈피로 인식되어 왔다. 그러나 스마트폰 열풍이 불면서 휴대전화 환경에 적응하지 못한 PC 환경의 싸이월드는 쇠락의 길로 접어들게 된다. 대신에 2010년 출시된 카카오톡 같은 인적 네트워크 형성을 위한 인스턴트 모바일 메시징 서비스가 그 자리를 차지한다. 사진 기반 카카오톡스토리를 비롯하여 다양한 멀티미디어 소셜서비스 제공이라는 전략을 통해 2012년 시점 6000만 명의 가입자를 끌어들이 카카오톡은 한국형 대표 모바일 SNS로 성장하였다.<sup>9)</sup>

인스턴트 모바일 메시지 서비스인 카카오톡 이전의 플랫폼으로 단문 문자 메시지 서비스(Short Message Service)를 들 수 있다. 문자 메시지 서비스와 관련된 소통의 양상은 상호주관적인 상호행위라기보다는 개인적인 요소가 더 높은 것으로 모바일폰 논의에서 보통 간주되었다. 예컨대 사회학자 레티(R. Rettie)는 모바일폰을 통한 목소리 주고받기가 동시적(synchronized) 소통 양상을 구성하지만 문자 메시지 송수신의 경우 비동시적(asynchronized) 소통 양상을 구성한다고 설명한다. 그에 따르면 서로 떨어진 공간에서 교환되는 매개된 소통일지라도 모바일폰의 음성통화에서는 시간적 동시성의 직접성 때문에 소통 참여자들이 함께 있다는 느낌을 가지게 된다. 그러나 문자 메시지는 신중히 읽고 반응하는 것이 가능하다. 업무 회의처럼 여타의 바쁜 일상 행위가 이루어지는 가운데에서라면 문자 메시지를 무시하거나 삭제할 수도 있다. 때문에 상대방과 함께 있다는 느낌은 음성통화에 비해 떨어진다. 요컨대 모바일폰의 통화는 문자 메시지보다 훨씬 더 면대면(face to face) 상호행위와 가깝고 자아를 더 많이

---

9) 정희석, 「한국형 SNS의 진화: 카카오톡 사례를 중심으로」, 『디지털정책연구』 10집 10호, 한국디지털정책학회, 2012, 147-154쪽.

드러난다. 그만큼 상황적이며, 사회적이다. 반면 문자 메시지의 소통에서 자아는 자신의 전시를 통제할 수 있다. 결과적으로 당혹스러운 상황은 조절할 수 있겠지만 서로 간의 모니터링이 발생하는 상호행위 구조의 사회적 컨텍스트가 공유될 수 있는 가능성은 문자 메시지 송수신에서 감소된다는 것이 레티의 주장이다.<sup>10)</sup>

레티의 관점을 통해 보자면 카카오톡 등의 모바일 SNS는 휴대폰의 음성 통화와 문자 메시지 서비스의 두 속성 모두를 가진 것으로 평가될 수 있다. 다시 말해 카카오톡은 동시적이면서 비동시적이기도 한 ‘준동시적’ 시간성을 지닌다. 한편으로 즉각적 피드백에 대한 기대감 및 초점화되는 관심의 양상과 관련해 면대면에 가까운 직접적인 협업적 상호행위가 모바일 SNS에서 가능하다. 그러나 다른 한편으로 일상 공간의 여타 행위가 개입되는 경우, 동시적 시간대 속에서의 메시지 교환은 방해받고, 상호행위의 가능성은 시간적으로 지체된다. 그러므로 모바일 SNS 소통 과정은 상대방과 원격의 가상적 소통을 어떻게 지금 여기의 국지적 물리적 공간 내에서 구성할 것인가 하는 문제와 연계되어 있다.<sup>11)</sup>

먼저 모바일 SNS의 메시지를 동시적인 것으로 지각하는 경우를 살펴보자. 카카오톡의 경우 사용을 위해서 제일 처음으로 하는 것이 자신의 프로필 사진을 촬영해 올리고, 현재 상태 메시지를 입력하는 일이다. 카카오톡토리에서는 추가적으로 앨범으로부터 일상의 사진을 불러오며, 사진 이미지와 관련된 심경이 담긴 글을 사용자가 작성한다. 이러한 과정은 현대적

10) Ruth Rettie, “Mobile phone communication: extending Goffman to mediated interaction”, *Sociology*, 43(3), June 2009, pp.426-433 참조.

11) 미디어 디자인 학자 라이트(A. Light)에 따르면 ‘모바일폰 상의 음성 통화 공간’과 ‘모바일폰 음성 통화 자체를 사용하는 물리적 공간’사이의 전이 문제는 모바일폰의 담론에서 매우 중요한 문제다. 예컨대 도서관에서 휴대폰을 받을 것인지 말 것인가의 딜레마는 모바일폰과 연계된 가상적 공간, 물리적 공간 간의 충돌 양상을 잘 드러낸다. 문자 채널을 주조로 한 모바일 SNS의 소통에서는 음성 통화에 비해 타자의 현전감이 떨어질 수밖에 없기에, 이 문제는 보다 첨예한 이슈로 다룰 필요가 있다고 본다. Ann Light, “Negotiations in Space: The Impact of Receiving Phone Calls on the Move” In *The Reconstruction of Space and Time: Mobile Communication Practices*, ed, Rich Ling, et al, Transaction Publishers, 2009, pp.191-213 참조.



연기 기법의 바이블을 제시한 러시아 연출가 스타니슬랍스키(K. S. Stanislavskii)가 등장인물 창조를 위해 동원했던 사실주의 연기 기법을 환기시킨다. 스타니슬랍스키가 강조하듯이 허구적 등장인물을 창조하기 위해 강조되어야 할 것은 역설적으로 배우의 실제 삶에 대한 배우 자신의 관찰이다. 등장인물의 심리적 프로파일을 창조하고자 할 때 등장인물을 무작정 흉내 내는 것만이 능사는 아니다. 그보다 등장인물의 행동에 대한 내적 정당화를 목적으로 배우는 자신의 실제 경험을 끌어내어 그 감정을 배역으로 옮겨야 한다고 스타니슬랍스키는 말한다.<sup>12)</sup> 따라서 카카오톡에서 자신의 프로필, 아바타를 작성하는 행위는 연극에서 배우의 또 다른 분신, 등장인물을 창조하는 배우의 작업과 닮아 있다. “카톡!”이라는 수신 사운드와 함께 카카오톡 채팅방에 동시적으로 입장하는 것 역시 고프만(E. Goffman) 식으로 보자면 실제 공간에 허구의 전화 부스 공간<sup>13)</sup>을 세우는 일일 테지만 다른 한편으론 무대로 등장하는 배우를 떠올리게 한다. 입장한 채팅방에서는 일대일 대화뿐만 아니라 친구를 초대해 그룹 채팅이 가능하고, 자신의 대화글을 복사해 채팅방에 입장하지 않는 친구에게까지 전달할 수 있다. 주 화자 - 주 청자 역할 구조에 포함되지 않는 승인되지 않은 참여자에게까지 방백처럼 대사를 전달하는 토크(cross-talk), 방관자에게 말을 건네는 토크(by-talk), 곁가지 토크(side-talk)<sup>14)</sup> 등 담화공동체를 이루는 다양한 참여적 방식이 여기서 형상화되고 있는 것이다. 따라서 채팅방은 담화를 연행하는 일종의 무대로서 고프만이 정의한 바 있는 전면(front)을 구성한다. 타자에게 선보이는 자아의 인상 관리가 이루어지는 곳이 전면이듯이, 카카오톡의 채팅 공간은 사용자 개인의 특별한 인상을 전달하게 된다. 그러나 채팅방에서의 인상은 동시에 실제 일상생활의 인상 관리를 위한 후면이기도 하다. 반면 앞서 설명한 [내 프로필]은 인상을 제시하는 전면의 구축 과정이면서도 이 같은 채팅 공연을 준비하는 과정을 또한

12) Konstantin Stanislavsky, 『배우 수업』, 신경수 역, 예니, 2001, 198-231쪽 참조.

13) Erving Goffman, *Forms of talk*, University of Pennsylvania Press, 1981, p.86.

14) cross-talk, by-talk, side-talk에 대해서는 *Ibid*, pp.124-159 참조.

전시한다는 점에서, 후면(backstage)의 공간에도 속한다.<sup>15)</sup>

“카톡”의 알림 사운드가 울릴 때 곧바로 동시적으로 채팅방에 입장하는 경우, “카톡”이 당도하기 이전의 일상생활의 맥락은 붕괴된다. 채팅방에 입장하는 사용자를 지켜보는 일상생활의 옆 사람에게 이는 공유된 실제 삶의 맥락이 파열되는 ‘부정적(negative) 경험’으로 각인된다. 그렇지만, “카톡” 알림 사운드가 도착하더라도 사용자가 바로 채팅방에 입장하지 않고서 옆 사람과 실제 삶의 맥락을 유지하고자 한다면, 이 경우에는 모바일 SNS에 대한 ‘봉쇄(containment) 경험’이 발생한다.<sup>16)</sup> 하여 비동시화되는 모바일 SNS의 메시지는 전경화되기보다는 배경으로 물러난다. 그러나 수신된 메시지의 직접적, 즉각적 반응이 없다고 해서 모바일 SNS의 상호 행위적 파급력이 급감한다고는 볼 수 없다. 예컨대 A가 B에게 “~에서 만나자”라 약속하는 카톡을 보냈는데, 아무 응답이 없다가 하루 지나서 답변의 카카오톡이 왔다고 가정해보자. 답신을 받기 전까지 하루라는 ‘시간의 지속성(duration)’은 직접적 해석은 불가능하지만, 내용과 별도로 상황의 정의에 실마리를 제공하는 ‘맥락화의 단서(contextualization cue)’<sup>17)</sup>로서 기능한다. 하루 동안 얼마나 많은 메시지가 교환되는가? 메시지는 또 얼마나 긴가? 아침에 메시지를 보냈는가? 저녁에 보냈는가? 등의 시간적 요인들은 상황을 틀 짓고, 인상을 관리하는 심리적 효과를 낳는 것이다. 무용가 코젤(S. Kozel)에 의하면 이러한 비동시적 SNS 메시지는 즉각적으로 소통되지 않을 뿐, 하루의 시간대가 체화하는 삶의 잔물결 속에서 변형

---

15) Erving Goffman, *The presentation of self in everyday life*, Doubleday, 1959, pp.106-113 참조.

16) ‘부정적 경험’, ‘봉쇄 경험’에 대해서는 Erving Goffman, *Frame analysis: an essay on the organization of experience*, Harvard University Press, 1974, pp.378-435, 156-185 참조.

17) Alessandro Duranti 등의 사회 언어학자들에 따르면 담화의 국면 내에서 선택적인 맥락의 틀을 신속하게 가져올 수 있는 참여자의 능력에 의해 맥락의 역동적 가변성은 더욱 복잡해지는데, 이때 행위자의 참여적 지각을 신호하는 것들이 맥락화의 단서다. Alessandro Duranti, Charles Goodwin. “Rethinking context: introduction” In *Rethinking context: language as an interactive phenomenon*, ed. Alessandro Duranti, Charles Goodwin, Cambridge University Press, 1992. p.5 참조.

된 교환을 위해 발신자, 수신자의 몸속에 잠기게 된다. 비동시적 카카오톡의 메시지는 발신자, 수신자의 몸에 분산되고, 그들의 몸이 움직이는 만큼 같이 이동하며, 시간의 흐름과 함께 펼쳐진다. 고정적 문자 텍스트임에도 불구하고 악보처럼 신체적 반응의 개방성을 발생시키면서 하루 동안의 맥락 내 소통 참여자들의 신체적 리듬과 상상력 속에서 그것들은 공간에 대한 글쓰기, 춤을 유도한다.<sup>18)</sup> 때문에 비동시적 SNS 메시지의 소통 과정은, 모바일적인 것, 이동적인 것, 바꾸어 말해 ‘국지적 맥락 속에서의 체현된 장소 생산’ 과정을 달성하게 된다.

부재하는 비동시적 모바일 SNS의 소통을 춤추기 연행(performance)으로 바라보는 시각은 또한 현전하는 동시적 모바일 SNS의 소통에 대해서도 새로운 시각을 불러일으킨다. 포스트모던적 춤 이론에서 멈춤과 이동은 별개로 존재하지 않는다. 무용에서 느린 움직임과 멈춤의 몸짓은 정지라기보다 중력에 대항하는 움직임의 또 다른 가능성이다. 정지의 몸짓에도 지속적인 움직임으로 나아가려는 팽팽한 근육의 긴장감이 서려 있다.<sup>19)</sup> 그러므로 동시적 모바일 SNS의 메시지 소통 순간을 시간이 결빙되는 것으로, 그 교환 공간을 고정적 좌표에 못 박힌 것으로 치부할 수는 없다.<sup>20)</sup> 동시적으로 소통되는 모바일 SNS 메시지 역시 문자 메시지를 악보 삼아 실제 삶의 공간을 신체적 리듬으로 체현, 국지적으로 장소화하려는 팽팽한 긴장감각을 내장한다.<sup>21)</sup> 카카오톡 채팅방의 하위 기능으로 GPS에 의한 위치정보가 표시되는 것<sup>22)</sup>은 문자로 이야기하면서 이러한

18) Susan Kozel, “Dancing with Twitter: Mobile Narratives Become Physical Scores” In Jason Farman, ed, *Op.cit.*, pp.79-94 참조.

19) Jason Farman, *Mobile interface theory: embodied space and locative media*, Routledge, 2012, pp.139-140.

20) 카카오 스토리에서 편집되는 이미지를 데리다(J. Derrida) 식의 흔적 개념으로 접근한 김양호의 논의는 이런 점에서 시사하는 바가 크다. 김양호, 「디지털 이미지와 흔적」, 『디지털디자인학연구』, 14집 1호, 한국디지털디자인학회, 2014, 55-65쪽.

21) 김성도가 지적하듯 휴대전화의 창발은 사람들로 하여금 동시적으로 활동하게 만드는 새로운 맥락, 코레오그래피(choreography), 춤에 대한 참여를 조성한다. 김성도, 앞의 책, 365-369쪽.

22) 위치 기반 모바일 SNS라 명명할 수 있는 바, 앞으로 이러한 추세는 더 뚜렷해지리라

이동하는 장소, 특정 맥락에 위치화되는 체현적 주체의 가능성을 드러낸다. 요컨대 모바일 SNS 사용자는 물리적 세계와 가상세계의 복합적, 혼합적 상호 관계 속에서 악보와 춤으로 비유될 수 있는 국지적 장소에 대한 체현의 감각을 얻는다.

### Ⅲ. 모바일 스토리텔링과 역사적 장소를 산보하기 : <내 손안의 경복궁>

스토리텔링이 어떻게 모바일폰을 형태화하고, 모바일폰에 의해 형태화되는가도 모바일폰 논의에서 중요한 화두다. 모바일폰이 교수학습 도구로 부각되면서(m-learning) 구연동화, 전래동화, 명작, 위인전, 등 기존에 인쇄 제작되어 출판되었던 책의 형태들은 휴대폰에서 시청각적 오디오북으로 그 모습을 바꾸어 가고 있다. 특히나 주목할 만한 스토리텔링의 모바일 미디어는 GPS 기능을 장착한 특정 장소와 관련된(site-specific) 이야기 형태를 지닌 것들이다. 올레길 어플리케이션, 숲에 온 등산로 안내, 전라북도 이야기, 인천 여행, 백제문화단지 가이드, 가야 역사 여행 등의 어플리케이션이 이러한 범주에 속한다. 사이트스페시픽적 모바일 서사는 스토리텔링을 특정 장소와 결합시킨다. 그 결과 사용자가 장소를 체험할 수 있는 기회를 부여한다. 점점 늘어나고 실정인 사이트스페시픽적 모바일 서사는 작동과 효과 면에서 기존 서사와는 어떤 다른 읽기 경험을 독자에게 제공하는 것일까?

문화재청과 경복궁관리소의 협업으로 제작된 앱, <내 손안의 경복궁>

---

본다. 외국에서는 위치 기반 모바일 SNS, 포스퀘어(Foursquare)가 이미 상용화된 바 있다. 우리나라에서도 카카오톡과 같은 해에 출시된 씨온(SeeOn)이 ‘위치 기반’ 모바일 SNS 기능에 주력하고 있다. 휴대전화 사용자가 자주 가는 곳, 좋아하는 장소가 GPS 좌표로 표시되고 그곳에서의 스토리 작성을 통해 주변 친구들과 이야기하는 것을 씨온은 특징으로 한다.

은 경복궁의 문화재 정보를 현장에서 바로 안내 받을 수 있는 문화유산 무인안내 시스템이다. 등장인물인 문화유산해설사를 통해 마치 현지 가이드의 설명 같은 경복궁 이야기를 사용자는 듣게 된다. 사용자의 위치적 인식을 진작시키는 상황적인 모바일 스토리텔링의 전형적인 한 예를 그것은 보여준다 하겠다.

우선 <내 손안의 경복궁> 앱을 깔고서 경복궁에 들어서면 자신의 위치 정보를 GPS를 통해 확인할 수 있다.<sup>23)</sup> 예컨대 몇 발자국을 움직이자 앱 화면에서 “해당 위치에 정보가 있습니다. 정보를 확인하시겠습니까?”란 팝업 메시지가 나타난다. 정보란에 영제교(7m)가 적혀 있으면, 사용자가 서있는 위치에서 7m 이내에 영제교가 있다는 것을 뜻한다. 궁 안을 관람하다가 현재 위치가 궁금하거나 길을 잃은 것 같다면 역시 스마트폰으로 주변의 아무 곳이나 비춰보면 된다. 사용자 앞의 문화재 이름들이 폰 화면에 뜨고 내가 있는 곳의 확인이 가능하다. 따라서 <내 손안의 경복궁> 앱을 설치한 뒤 고궁을 관람하는 사용자는 모바일 디지털 산보자, 즉 플라뇌르(flaneur)로 이해될 수 있다. 산보자를 현대 도시의 관찰자이자 탐색자라는 의미를 갖는 것으로 해석한 벤야민(W. Benjamin)의 견해는 위치에 기반한 모바일 사용자 고유의 물리적 이동성을 파악하는 데도 유효한 개념을 제공한다.<sup>24)</sup>

이런 위치인식 기반 기술에 기반해 “경복궁 이야기-일반관람” 메뉴를 켜 놓고 경복궁의 이곳저곳을 옮겨 다닐 때마다 사용자는 가까운 곳에 있는 문화재나 유물에 대해 가이드를 받는다. 아바타인 문화유산해설사의 음성을 통해 해당 건물의 사진을 보며 여러 설명을 들을 수도 있고, 모바일폰의 돋보기 메뉴를 클릭해 해당 위치에 자리한 석상의 상세한 설명을 들을 수도 있다. 또는 메뉴의 도면을 클릭해 건물의 설계도를 확인해 볼

23) 인용된 <내 손안의 경복궁> 앱의 체험 후기는 객관성을 위해 민간 블로거와 정책브리핑 홈페이지에서 국민기자단이 작성한 것을 참조하였다. 주소는 다음과 같다. <http://blog.naver.com/sungji12?Redirect=Log&logNo=80209829625>, <http://reporter.korea.kr/newsView.do?nid=148774517>.

24) 이재현, 앞의 책, 1-8쪽 참조.

수도 있고, 원하는 경우 동영상 메뉴를 클릭해서 건물과 관련된 동영상 설명을 시청할 수도 있다. 결과적으로 <내 손안의 경복궁> 앱 같은 사이트스페이스픽 스토리텔링의 모바일 미디어에서는 청각의 감각, 청경(聽景)이 강조된다. 시각적 이미지가 모바일 스크린에 전시되지 않는 것은 아니지만, 경복궁이라는 역사적 장소에 대한 기억을 보존하고, 전달하기 위해서 인간 목소리를 공유하는 구술연행의 방식이 전경화된다고 볼 수 있다. 웅(W. J. Ong)이 지적하듯, 구술성은 보수적이거나 전통적이고, 인간의 생활세계에 밀착되어 있으며, 객관적 거리 유지보다는 감정이입적 혹은 참여적, 상황의존적이다.<sup>25)</sup> 가시적 실체가 없는 청각의 이용, 청경의 상기는 여타 잠재적 감각의 투입을 허용하면서, 서사의 상상적 수용 경험에 기여하게 된다. 이 같은 구술성의 정신역학을 적절하게 활용함으로써, <내 손안의 경복궁> 앱은 몰입과 상호행위성의 기회를 증가시키고 있다.

실제로 위치 기반 모바일 스토리텔링은 산보자의 연행자(performer)적 측면<sup>26)</sup>에 대해 통찰할 수 있는 기회를 제시한다. 사용자는 아바타인 문화유산해설사의 스토리텔링을 단순히 청취하는 수동적 존재로 볼 수 없다. 예를 들어 영제교에 대한 아바타의 설명에서 “자, 그럼 영제교를 건너보시겠습니까? 영제교 밑에는 특이하게 생긴 동물이 네 마리 있습니다. 궁궐에 들어오려는 사악한 기운을 막는 것이 이 녀석들의 임무지요. 이 중에 유난히 장난꾸러기가 있군요. 혀를 쭉 내밀고 있는 녀석이 있는데 한번 찾아보시지요.”와 같은 방식의 멘트가 방송된다. 이때 사용자의 실제적 삶과 경복궁이라는 고궁의 역사성은 계속해서 분리 유지되지 않는다. 사용자는 산보자로서 GPS로 경복궁에서 자신의 위치와 건물의 위치를 확인해 가며 ‘움직인다.’ 경복궁의 궁궐 누각을 ‘보다가’, 모바일 스크린의 GPS 좌표도 ‘눈으로’ 확인한다. 목적지인 영제교에 다다르면, 앱을 ‘터치’

25) Walter J. Ong, 『구술문화와 문자문화: 언어를 다루는 기술』, 이기우 외 공역, 문예출판사, 1995, 67-92쪽 참조.

26) Rita Riley, “Walk This Way : Mobile Narrative as Composed Experience” In *Beyond the Screen: Transformations of Literary Structures, Interfaces and Genres*, eds. Jörgen Schäfer and Peter Gendolla, Transaction, 2010, pp.299-316 참조.

해서 아바타의 설명을 ‘듣는다.’ 그리고 위의 대사처럼 문화유산해설사가 안내하면, 호기심이 생겨 특이하게 생긴 동물을 찾고자 영제교 아래에 내려가 본다.(‘체현된 상호행위’) 극적 행위를 연출하는 무대 위의 배우가 되는 것이다. 종합컨대 연행자로 이해될 수 있는 이러한 산보자는 청경이 제공하는 가상적 세계에 대해 일련의 인지적, 신체적, 상호행위적 활동을 벌인다. 보기, 움직이기, 듣기, 터치하기 등 모든 신체적 감각기관에 그는 관여된다. 그의 산보, 연행은 글쓰기 형식의 한 실천으로 간주될 수 있다. 연행되는 산보를 통한 그의 글쓰기 행위는 선조적 시간성의 플롯을 넘어 경로, 여행, 모험의 플롯을 구성한다. 바꾸어 말해 연행자로서 산보자는 가상적 모바일 서사에 참여하여 실제 세계에 몇 가지 엔딩을 지닌 장소의 서사, 무대화를 건축한다.<sup>27)</sup>

산보자의 연행자로서의 측면은 이 앱에서 증강 현실이나 가상현실의 시뮬레이션을 통해 보다 부각되고 있다. 증강 현실의 기술이란 사용자가 눈으로 보는 현실세계에 가상 물체를 겹쳐 보여주는 기술이다. 어떤 특정한 환경이나 상황을 컴퓨터로 만들어서, 그것을 사용하는 사람이 마치 실제 주변 상황·환경과 상호작용을 하고 있는 것처럼 만들어 주는 가상현실 기술의 한 종류라 할 수 있다.<sup>28)</sup> 일례로 <내 손안의 경복궁>에서는 근정전에 도착했을 때 갑자기 어좌 모양의 선 그림이 나타나며 이 모양의 사물을 회색선 안에 위치하게 해달라는 메시지가 뜬다. 어디인지 찾아보다가 어좌 모양인 듯한 근정전 내부의 어좌 자리를 스마트폰으로 비춰보게 되면 어좌의 옛날 모습이 가상으로 뜨고 부가적인 설명을 들을 수 있다. 훼손돼 현존하지 않는 건물들 또한 스마트폰으로 비춰보았을 때 3D로 재현된다. 미디어 파사드는 건축물 외면 중심을 의미하는 파사드와 미디어의 합성어로 건물 외벽 등에 LED 조명 등을 투영시켜 영상이미지를

27) 이야기(story)에 영향을 주는 상호행위적 언술(discourse)에 관한 설명은 Marie-Laure Ryan, *Avatars of story*, University of Minnesota Press, 2006, pp.105-107 참조.

28) 증강현실, 가상현실의 설명은 조상현 외 공저, 『소통혁명』, 황금사자, 2010, 161-170쪽 참조.

표현하는 기술이다. 앱에서는 증강현실 등을 활용해 핸드폰으로 벽을 비춰보자 경복궁 자경전 꽃담의 꽃이 피고 나비가 날아다니는 미디어 파사드 영상이 전시된다. “경복궁 이야기-체험여행” 메뉴를 통해서도 사용자는 가상현실을 경험할 수 있다. 체험 여행의 내용인 ‘임금의 행차’, ‘왕세자의 하루’ 등의 스토리 주인공이 돼 사용자는 왕과 왕세자가 이동해 다녔을 경로를 실제 체험해 보게 된다. 이러한 증강현실, 가상현실의 기술을 통한 모바일과 사용자와의 상호행위는 고유하게 연극적, 드라마적이다. 컴퓨터 공간은 극장이며 컴퓨터 인터페이스의 은유로서 연극적 공연을 생각해볼 수 있다는 HCI 분야의 개척자 로렐(B. Laurel)의 주장<sup>29)</sup>처럼 앱의 증강현실 기술은 경복궁을 산보하는 자들에게 역할 연기의 새로운 기회를 부여하고 있는 것이다.

모바일 미디어 이론에 여행론의 시각을 접목한 파먼(J. Farman)은 위치 기반의 모바일 사이트스페이픽 스토리텔링의 규명을 위해서 역사의 재현에 대한 벤야민의 견해를 참조할 것을 지적한다. 역사의 재현에 대한 투쟁을, 초월적 기표로 존재하는 서사시적 이야기가 아닌 내재적인 물질적 몸 안에 두어야 한다고 벤야민은 주장한 바 있다. 역사적 재현에서 체현적 힘을 강조하는 것이 벤야민의 입장인 바, 역사란 구체적인 몸으로 경험하기와 추상적 재현 방식에 대한 읽기 사이의 수렴적 과정에서 발생한다는 것이 벤야민의 생각이다. 파먼에 따르면 이 같은 사실은 모바일 사이트스페이픽 스토리텔링에 시사하는 바가 크다.<sup>30)</sup> 조선 조 과거 역사의 건축물로서 조선왕조실록의 추상적 기록 속에서나마 존재하는 것이 경복궁이라 할 수 있다. 그러나 <내 손안의 경복궁> 앱을 통해 GPS로 위치 감각을 얻으며 경복궁에 가서 “옛날 옛적에~”의 발화를 듣고 산보자로서 여행하는 과정에서 경복궁은 사용자의 몸 내부에 삽입된다. 이러한 체현의 경험은 역사의 추상적 시공간성을 파괴하는 현재적 의식의 지향이자. 여기의

29) Brenda Laurel, 『컴퓨터는 극장이다.』, 유민호 외 공역, 커뮤니케이션북스, 2008, 19-22쪽.

30) Farman, *op.cit.*, pp.125-127.



국지적 장소 맥락에 따라 공동체적 역사를 새롭게 기억, 구성하는 (re-membering) 창조적 체험이라 할 수 있다. 결과적으로 위치 기반의 모바일 사이트스페이스 스토리텔링에서 사용자는 물리적 층위와 가상 층위를 함께 병존시키고 체현적 활동으로서 스토리 읽기를 진행하게 된다. 과거와 현재는 분리돼서 존재하지 않는다는 고고학적 메타포는 이처럼 물리적인 것과 가상의 것의 혼종을 실천하는 위치 기반 모바일스토리텔링의 체현적 감각으로부터 온다.

#### IV. 모바일 게임과 현실적 장소를 재지도화하기 : <City of OZ>

손에 쥐고 하는 게임기는 사실 스마트폰 게임이 처음이라고 할 수 없다. 1970년대 이래로 주요 게임 업체들은 인기 게임의 포켓 버전을 만드는 데 주력해 왔기 때문이다. 예컨대 Waco사의 *Electronic Tic-Tac-Toe* (1972), Mattel사의 *Basketball*(1980)부터 현재 소니의 PSP나 닌텐도의 DS 시스템까지, 휴대성과 게임의 연관 관계는 그 역사가 깊다.<sup>31)</sup> 하지만 최근 IT기술의 주도권이 퍼스널 컴퓨터(PC)로부터 스마트폰으로 이행됨에 따라 휴대성에 아울러 이동성까지 갖춘 모바일 게이밍이 기존 PC 기반 온라인 게임의 많은 유저들을 흡수하고 있는 실정이라 할 수 있다. 이동하는 장소에서 이루어지는 모바일 게임 경험은 게임 서사의 시간적 차원, 새로운 양식의 스토리텔링을 형태화하는 다양한 압력으로 작용하게 된다. 붐비고 있는 지하철에서, 짬을 낸 짧은 휴식 시간 속에서 스마트폰에 접속하는 까닭에 장구한 서사시적인 내용보다는 에피소드, 연습 형식의 소소한 미션 달성을 위주로 게임의 스토리 포맷이 변화되고 있는 것이

---

31) Scott W. Ruston, "Storyworlds on the Move: Mobile Media and Their Implications for Narrative", *StoryWorlds: A Journal of Narrative Studies*, Volume 2, 2010, p.108,

다.<sup>32)</sup> 특히나 모바일 장치의 휴대성에 발전되고 있는 GPS 기술이 결합됨에 따라 2014년 현 시점에서는 위치 기반 모바일 게임(Location Based Mobile Games)이 유망 게임 장르로 부각되고 있다. 실제 장소와 게임 정보의 연결을 허용하는 이러한 모바일 게임 형태는 컨텍스트 중심적인 스마트폰의 특성을 게임 세계의 엔진으로 활용하는 셈이다. 한국에서도 2004년 <준삼국지>를 시작으로 <쿠렁>, <아쿠아퓨전>, <파이터시티>, <더리치맨>, <파티오> 등의 위치 기반 모바일 게임이 출시되어 왔다.

위치 기반 게임의 형태가 게임 서사를 어떻게 변화시켰는지 구체적으로 검토하기 위해 <펫애플랜츠>(2012년), <City of OZ>(2011년)를 중심으로 살펴보면 다음과 같다.<sup>33)</sup>

<펫애플랜츠>는 스마트폰 속에 플레이어만의 작은 정원을 가꾸는 게임이다. 플레이어는 화분들에 씨앗을 심고 강아지와 고양이, 펭귄, 팬더, 사막 여우 등의 펫과 함께 정원에서 놀 수 있다. 게임의 조작체계는 직관적이고 단순하다. 일정시간마다 채워지는 ‘물조리개’의 물을 이용하여, 식물에 물을 주어 기르면 된다. <펫애플랜츠>의 GPS 위치 확인 기능은 “I’m here” 메뉴를 터치하여 사용할 수 있다. 메뉴의 클릭과 동시에 플레이어 주변에서 <펫애플랜츠> 게임을 하고 있는 또 다른 사람들의 위치와 프로필이 GPS 좌표로 지도 상에 뜬다. 그래서 플레이어는 위치가 확인된 사람들의 정원에 놀러가 그들이 가꾸고 기르는 동식물을 감상할 수도 있다. 플레이어의 게임 장소뿐만 아니라 주변 장소에 대한 인식을 거쳐 위치화된 플레이어 각자가 네트워크로 연결되고 있는 것이다. 따라서 <펫애플랜츠> 같은 위치 기반 게임에서는 게임이 어디서 끝나고 일상사가 어디서

32) Bryan Alexander, “Playing Stories on the Worldboard: How Game-Based Storytelling Changes in the World of Mobile Connectivity” In Jason Farman, ed, *Op.cit.*, p.194.

33) 위치 기반 모바일 게임은 2014년 현재 우리나라에서 크게 활성화되었다고는 볼 수 없다. 한국에서는 단지 PC 온라인 대작 게임을 스마트폰으로 연동하려는 움직임 정도가 나타나고 있을 뿐, 아직까지 위치 기반 모바일 게임은 미래의 잠재적 유망 모바일 게임 정도로만 간주되고 있다. 그러므로 본 논문에서는 대표적 사례를 찾기 보다는 여러 사례를 통해 위치 기반 모바일 게임의 특성을 짚어보는 데 논의의 중점을 두고자 한다.

시작되는지 말하기 어려워진다. 가상적인 게임의 층위는 플레이어의 일상적 물리적 세계의 시공간에 대한 인식에까지 영향을 미치게 된다. 하위징아(J. Huizinga)가 분석한 것처럼 전통적으로 놀이, 게임의 유희성은 일상적인, 실제의 삶으로부터 벗어나는 데서 기원한다고 여겨져 왔다.<sup>34)</sup> 시공간적으로 제약된 규칙 기반의 가상적 놀이 공간에서만 일상사의 경험은 고양되고 변형될 수 있다고 간주되었는데, 위치 기반 모바일 게임은 그러한 놀이, 게임의 전통적인 형식을 붕괴시키고 있다.

일상의 물리적 시공간과 게임의 가상적 시공간의 경계에 대한 도전이 의미하는 것은 게임 세계에 플레이어가 좀 더 관여할 수 있는 가능성이다. 다시 말해서 위치 기반 모바일 게임에서는 디지털 서사학자 머레이(J.H. Murray)가 강조한 동작주(agency)의 감각이 고도로 경험될 가능성이 높다. 머레이는 의미 있는 행동을 취하게 되는 경우, 행동 주체가 자기 자신 행동의 결정과 선택의 결과를 볼 수 있게 되는 의미작용의 힘을 동작주적 감각이라 정의한다. 예컨대 체스 게임에서 플레이어는 자신이 결정한 선택의 결과를 즉각 응답 받으므로 게임의 심미적 쾌락을 향유할 수 있다.<sup>35)</sup> <City of OZ>에서는 이러한 동작주의 감각이 장소와 관련하여 <팻애플랜츠> 보다 전경화되어 나타난다.

<City of OZ>는 GPS에 뜨는 플레이어 자신의 실제 위치를 기반으로 삼아서 그 주변의 건물들을 건설하는 게임이다. 게임에서 ‘빌드’ 버튼을 누르면 플레이어의 실제 지역에서 가까운 25개의 건물이 목록으로 나타난다. 예컨대 “계양 도서관”, “검암역”, “간재율초등학교”처럼 플레이어를 둘러싼 지역의 실제 지명이 화면에 뜬다. 생성되는 창에서 원하는 건물 유형과 조경을 선택하고 빌드 버튼을 누르면 잠시 후 건물이 완성된다. 실제 지역의 건물들이 플레이어의 의도에 의해 리모델링 되는 셈이다. 게임에서 지을 수 있는 것은 건물만이 아니다. 게임 화면 상에 보이는 건물

34) Johan Huizinga, 『호모 루텐스』, 김윤수 역, 까치글방, 1997, 9-46쪽.

35) Janet H. Murray, *Hamlet on the holodeck: the future of narrative in cyberspace*, The MIT Press, 1997, pp.126-129.

을 클릭하는 경우, 그 건물에서 산출할 수 있는 생산물의 목록이 창에 표시된다. 하지만 건물에서 생산할 수 있는 목록이 현실 원칙에 부합할 필요는 없도록 이 게임에서는 설정되었다. 예를 들어 일상적인 아파트는 공장 역할을 하지 않으나 “A 아파트” 건물을 플레이어가 선택하면 창에 “빵”, “향수”, “십자수”, “삽”, “보석”, “상들리에”, “안경” 등등 현재 생산 가능한 다양한 목록이 나타난다. 플레이어는 골드를 투자하여 선택한 물품이 아파트에서 생산되는 것을 목도하게 된다. 반면 실제 지역에 플레이어가 선호하는 건물 유형이 없다면, 실제 지역의 건물을 게임 상에서는 팔 수도 있고 새롭게 건축할 수도 있다. 혹은 GPS 검색에 의해 다른 지역의 마음에 드는 실제 건물을 가지고 와 게임 화면 상에 재배치할 수도 있다.

장소는 언제나 가치와 결합된다. 서울, 로마, 파리 등 역사적 도시를 관광하고자 할 때 관광투어 가이드의 스토리텔링을 듣는 경험을 빼 놓을 수 없는 것은 장소에 가치가 결부되는 까닭에서다. 경제적 부, 정치적 권력, 역사성의 의미 등이 현실 세계의 장소에는 언제나 적하되어 있다. 따라서 <City of OZ> 등의 위치 기반 모바일 게임에서 플레이어가 속한 현실 세계의 실제 건물들을 게임의 가상공간에 목록으로 소환하는 것은 문화적으로 결정된 장소 가치를 제거한다. 현실적으로 알려진 장소 가치를 상상적으로 벗겨내는 탈지도화(unmapping) 행위에 플레이어는 관여하고 있는 것이다. 현실적 장소의 박리(剝離)는 파괴의 유희적 기쁨을 플레이어에 안긴다. 반면 게임에서 건물을 새로 짓거나 재설계하고, 그 건물에서 다양한 물품들을 생산하는 것은 자신만의 개인적 가치로 정의된 장소를 새롭게 생산하는 기쁨을 플레이어에게 부여한다. 실제 지역에 플레이어 자신의 개인화된 장소 가치를 상상적으로 체현하는 재지도화(remapping)의 행위가 이 과정에서 이루어진다.<sup>36)</sup> 특히나 해당 건물의 주

36) 탈지도와, 재지도화의 설명은 Ben S. Bunting, Jr, “The Geocacher As Placemaker: Remapping Reality Through Location-Based Mobile Gameplay” In Jason Farman, ed, *Op.cit.*, pp.165-167 참조.

인이 되는 <City of OZ>의 ‘마스터 기능’은 플레이어에게 탈지도화, 재지도화 행위를 추동하는 유인가로 작동한다고 파악될 수 있다. 많은 혜택을 부여하는 ‘마스터’는 게임의 보상 기제로 기능하고 플레이어로 하여금 자율적이면서도, 선택적인 게임의 경로를 결정하기 위한 동기가 된다. <펫 앤플랜츠>에서도 실제 세계는 탈지도화되고, 게임을 하는 사람들의 커뮤니티 형성을 위하여 재지도화가 실천되고 있다. 하지만 그것은 단지 SNS를 위한 위치 기반 기능이었지, 건물을 상상적으로 무너뜨리고 다시 세우는 등의 장소적 글쓰기, 상상적 체현에까지 이른 것은 아니었다. 그렇지만 장소 만들기 자체를 위해 <City of OZ>에서는 위치 확인 기능이 활용된다. 플레이어가 실제 세계를 탈지도화, 재지도화하는 상상적 체현 과정을 거쳐 한 장소의 마스터에 오르는 과정을 <City of OZ>는 연출한다. 그럼으로써 실제 세계를 가상 세계에 끌어들었을 때 얼마나 높은 동작주의 감각이 플레이어에게 부여될 수 있는지를 그것은 보여주고 있다.

물론 선도적인 위치 기반 모바일 게임은 증강현실 기술을 활용하는 추세다. 일례로 구글의 <Ingress>는 위치기반 증강현실 게임이라 할 수 있다. 현실의 유명한 건축물, 상징적인 조형물이 모바일 GPS에 잡히면 플레이어는 실제로 그 위치까지 산책 겸 이동한다. 그리고 지점에 다다라서는 휴대폰 화면을 통해 가상적으로 그 건물을 파괴하고 포인트를 얻는 것이 <Ingress>의 게임 목적이다. 가상 세계와 물리적 세계의 상호행위가 구체적인 운동감각을 통해 체현되므로 장소를 생산하는 플레이어의 동작주적 감각은 <Ingress> 같은 게임에서 위치 기반 기술만을 동원하는 <City of OZ> 보다 훨씬 더 고양된다.

그러나 증강기술의 요소가 부족함에도 불구하고 <City of OZ>에서도 장소 생산을 현실화할 수 있는 가능성은 남겨져 있다. <City of OZ> 상에서 사용자가 등록한 건물들의 리뷰 목록, 마스터로 있는 건물들의 목록, 친구에게 보낸 톱 등이 ‘온라인 네트워크 상의 국지성(Network Locality)’<sup>37)</sup>을 구성하는 까닭에서다. 장소에 대한 유저 개인의 가상적,

실제적 경험의 기록들은 다른 플레이어들에게 이용되고, 전이됨으로써 잠재적으로 실제 장소의 생산 맥락으로 변화된다. 건물이나 장소에 관한 힌트, 팁, 세부적인 면이 가상세계에서 표현되고, 네트워크 상의 국지성을 이루지만 이것이 오히려 물리적, 실제적으로 장소가 만들어질 수 있는 가능성에 영향을 끼친다.

요컨대 게임 세계의 질료로서 위치 기반 모바일 게임에서는 일상적 현실 맥락이 적극 사용되는 바 게임에 대한 사용자의 몰입감이 증가된다. 가상적 게임 플레이와 물리적 현실 경험의 혼종화가 직접성의 체현 경험을 생산하는 것이다. 전통적인 게임 서사는 게임의 가상 세계에 대한 불신의 중지를 전제로 선조적 형태를 기반으로 한 것이 대부분이었다. 그러나 일상의 현재적 맥락 내 게임의 생경한, 소원한 맥락을 오버랩시킴으로써, 위치 기반 모바일 게임은 게임 세계 만들기 과정을 게임 서사 자체로 변환시킨다. 그래서 유저는 플레이어이면서 동시에 게임의 창조자가 된다. 이러한 새로운 게임 서사 유형의 제시는 곧 사용자 개인을 둘러싼 실제 현실의 장소 가치를 게임 세계에 배분하는 새로운 국지적 장소 생산의 한 실천이라 할 수 있다.

## V. 결론

이 논문에서는 장소 기반 미디어로서 모바일 애플리케이션이 갖는 연행성을 규명하려 하였다. 컨텍스트와 관련하여 언어가 지닌 제약적인 성질과 창조적 성질을 “연행성(performativity)”은 지칭한다. 휴대성, 이동성이 특징인 모바일폰의 국지적 사용 상황 하, 체현적 소통 행위의 해석에 컨텍스트 초점적인 연행성의 개념이 유효하게 적용될 수 있다는 판단으로부터 본 논의는 출발했다.

---

37) 네트워크 상의 국지성(Network Locality)는 *Ibid*, p.168 참조.

다루어진 내용은 재컨텍스트화 개념을 중심으로 간추려질 수 있다. 재컨텍스트화란 ‘전경’, ‘형상’이 되었던 어떤 이전 텍스트에 ‘관하여’ 다른 방식으로 의미를 만들고, 경계를 구성하게 되는 ‘배경’, ‘기반’의 구성 과정이다. ‘텍스트화’과정을 동시에 함의한 재컨텍스트화는 텍스트적 의미가 ‘변형’되는 과정의 핵심적 차원을 내포한다.<sup>38)</sup> 재컨텍스트화의 개념을 통해 본론의 내용을 정리하면 다음과 같다. 모바일폰 SNS 메시지 <카카오톡>의 동시적, 비동시적 소통은 모바일폰을 갖고 이동하는 상황마다 재컨텍스트화된다. 이를 본고에서는 SNS와 춤추기로 비유하면서 이동 장소에 따른 그 체현적 구성을 강조하려 하였다. 모바일폰 스토리텔링 <내 손안의 경복궁>은 추상적인 역사적 과거를 사용자의 몸에 삽입하는 체현적 경험을 생성시킨다. 사용자는 산보자로 연행함으로써 공동체적 역사적 장소를 새롭게 구성, 재컨텍스트화한다. 위치 기반 모바일폰 게임 <City of OZ>는 현실 세계를 게임 세계에 접목시킨다. 해서 유저는 게임 세계 구성 자체를 서사화하고 새롭게 재컨텍스트화된 장소 생산의 동작주가 된다.

이러한 논의들로 미루어 모바일폰 애플리케이션 사용과 관련된 사회문화적 맥락이 단편적이거나 제시될 수 있다고 본다. 첫째, 사회학자 게저(H. Geser)는 모바일폰의 사용이 개인 삶에서 친밀한 사적 관계의 보급을 확장시킬 것이라 지적한다. 그 결과 개인 간 상호행위에 따른 탈중심화된, 비정형적 사회생활은 증가되겠지만, 오히려 공적 영역에서의 친숙하지 않은 대면, 복잡한 다층 관계는 회피하게 되는 행동양식을 또한 모바일폰의 사용은 조장할 것이라 그는 말하고 있다.<sup>39)</sup> 게저의 언급처럼 국지적 모바일폰 SNS의 사용은 사교적 춤과도 같이 특수한 장소에서 친밀감 있는 파트너와의 소통을 증가시킬 것이라 생각된다. 그러나 최근 급성장하고 있는 또 다른 모바일 SNS, 네이버 밴드의 개발 동기가 폐쇄형 SNS를 지향했다는 점은 게저의 의견에 설득력을 부여한다. 카카오톡이 확산

38) 줄고, 「탈춤 연행의 반성성 연구」, 서강대 국문과 박사 논문, 2010, 20쪽.

39) Hans Geser, “Is the Cell Phone undermining the Social Order? Understanding Mobile technology in a Sociological Perspective” In [http://geser.net/intcom/t\\_hgeser23.pdf](http://geser.net/intcom/t_hgeser23.pdf), 2006.

형 서비스를 지향한다면, 네이버 밴드는 폐쇄형 관계 기반 서비스를 지향한다. 밴드의 개발 동기를 보면 철저하게 폐쇄적인 모임에 집중하고 있다. 친구, 팀원, 가족 등 지극히 개인적이고 친분에 기반한 온라인 모임 공간을 지향하고 있는 것이다. 모바일 SNS의 네트워크적 장소성이 지닌 양가적인 면을 확인하게 되는 대목이라 할 수 있겠다. 둘째, 제도상의 일률적 통제력은 스마트폰의 사용으로 약화되고, 대신에 재빠르게 구성되며, 대단히 가변적으로 즉석에서 구성된 집단의 자율성이 그 자리를 차지한다고 게저는 또한 지적하고 있다.<sup>40)</sup> 그래서 변화하는 상황에 신속히 적응할 수 있게 되는 사회 구조가 갖춰질 것이지만 좀 더 복잡한 형태의 공동체적 협업은 점점 어렵게 되리라 그는 예견한다. 그의 지적을 고려한다면 역사담론 같은 공동체적 담론의 생산이 엄격히 프로그래밍된 관료 조직이 아닌 개인이나 소규모집단에 의해 실현되고 있음을, 살펴본 스마트폰 스토리텔링은 암시하고 있다. 그만큼 공공적 담론을 형성할 수 있는 책임은 초개인적인 제도적 기구보다 개인에게 귀속되고, 집단적 아젠다가 구성될 수 있는 가능성 역시 비정형적인 개인 간 상호행위로부터 비롯되리라 예측된다. 셋째, 위치기반 모바일 게임은 외국에서 선풍적인 인기를 끌고 있으나 한국에서는 모바일 게임의 잠재적 유망주로 부각될 뿐 유저들로부터의 호응이 지지부진하다. 아무래도 이런 현상이 빚어지게 된 것은 이재현이 지적하듯이 스마트폰이 현대 사회의 감시 테크놀로지 또는 일상적인 통제 장치로 기능하는 측면이 큰 까닭에서라 판단된다.<sup>41)</sup> 가상적 게임이 부여하는 장소 생산의 유희적 쾌락에도 불구하고 장소의 정보를 드러내는 위치기반 모바일 게임은 권위주의적 정치형태가 자행한 감시의 기억을 무의식적으로 떠올리게 하는 것은 아닐까? 디지털 원형감옥을 자초하면서까지 게임을 즐기려는 욕망은 억압적 사회문화적 경험의 내력이 있는 한국적 상황에서 아직은 수용되기 어려운 듯 하다. 이상의 스마트폰

---

40) *Ibid.*

41) 이재현(2004), 앞의 책, 124-125쪽.



어플리케이션 사용과 관련된 거시적 사회문화적 논의는 좀 더 정교한 논의를 요구하므로 상세한 언급은 후속 과제로 미룬다.

데리다(J. Derrida)는 맑스 읽기의 해체주의를 시도하면서 ‘유령’에 대해 언급한 바 있는데, 그의 언급은 모바일폰 사용자의 현전(Presence)의 양상과 관련하여 시사하는 바가 크다. 데리다에 따르면 유령이란 존재는 순간적인 가시성을 통해 실제 몸의 투명성을 반박한다. 유령은 잡힐 수 없도록 은밀하게 나타나지만 가시적이며 실제적인 것에 카오스를 야기하게 된다. 유령으로 인한 현실의 대혼란은 현실에 대한 낯선 터치와도 같다. 때문에 유령은 살 없는 몸을 지니고 있고, 접촉 불가능한 것이나, 또한 접촉 가능한 비접촉, 비가시성의 가시성을 형성한다.<sup>42)</sup> 모바일폰의 물리적 공간과 가상 공간의 혼성화가 생성시키는 새로운 물질성에 대한 현전의 감각은 이 유령 같은 몸의 감각과 닮아 있다. 갑작스럽게 전화벨이 울리거나, “카톡” 알림 메시지가 당도할 때 휴대폰에 골몰하는 사람들의 모습, 관광객들이 모바일 스토리텔링을 청취하면서 고궁을 배회하고, 위치 기반 게임을 근간으로 게임 유저가 유랑하는 장면은 유령의 역습을 상기시킨다. 그렇게 유령처럼 나타나서 공공적 거주 공간 내 기호들의 필드에 갑작스런 침입을 감행하는 것, 그것이 끊임없이 컨텍스트화를 실천하는 장소적 미디어, 모바일폰 사용 주체의 체현적 연행일 터다.

---

42) 다음의 논문에서 재인용. Mark Poster, “Theorizing virtual reality: Baudrillard and Derrida” In *Cyberspace Textuality: Computer Technology and Literary Theory*, ed, Marie-Laure Ryan, Indiana University Press, 1999, pp.51-58.

## 참고문헌

- 김성도, 『호모 모빌리쿠스: 모바일 미디어의 문화생태학』, 삼성경제연구소, 2008.
- 김양호, 「디지털 이미지와 흔적」, 『디지털디자인학연구』 14집 1호, 한국디지털디자인학회, 2014, 55-65쪽.
- 이재현, 『모바일 미디어와 모바일 사회』, 커뮤니케이션 북스, 2004.
- \_\_\_\_\_, 『모바일 문화를 읽는 인문사회과학의 고전적 개념들』, 커뮤니케이션북스, 2013.
- 정희석, 「한국형 SNS의 진화: 카카오톡 사례를 중심으로」, 『디지털정책연구』 10집 10호, 한국디지털정책학회, 2012, 147-154쪽.
- 조상현 외 공저, 『소통혁명』, 황금사자, 2010.
- 주현식, 「탈춤 연행의 반성성 연구」, 서강대 국문과 박사 논문, 2010.
- Alexander, Bryan, “Playing Stories on the Worldboard: How Game-Based Storytelling Changes in the World of Mobile Connectivity” In *The Mobile Story Narrative Practices with Locative Technologies*, ed, Farman, Jason Routledge, 2013, pp.192-240.
- Ben S. Bunting, Jr, “The Geocacher As Placemaker: Remapping Reality Through Location-Based Mobile Gameplay” In Farman, Jason, ed, *Ibid*, pp.161-174.
- Brenda Laurel, 『컴퓨터는 극장이다.』, 유민호 외 공역, 커뮤니케이션북스, 2008.
- Butler, Judith, “Performative Acts and Gender Constitution : An Essay in Phenomenology and Feminist Theory” In *Performing Feminisms: Feminist Critical Theory and Theatre*, ed, Sue-Ellen Case, Johns Hopkins University Press, 1990, pp.270-282.
- Duranti, Alessandro and Goodwin, Charles. “Rethinking context: introduction” In *Rethinking context: language as an interactive phenomenon*, ed, Duranti, Alessandro and Goodwin, Charles. Cambridge University Press, 1992.
- Farman, Jason, “Site-specificity, Pervasive Computing, and the Reading Interface”, In Farman, Jason, ed, *Op.cit.*, pp.3-16.
- Farman, Jason, *Mobile interface theory: embodied space and locative media*, Routledge, 2012
- Goffman, Erving, *The presentation of self in everyday life*, Doubleday, 1959, \_\_\_\_\_, *Frame analysis: an essay on the organization of experience*, Harvard University Press, 1974.
- \_\_\_\_\_, *Forms of talk*, University of Pennsylvania Press, 1981,
- Johan Huizinga, 『호모 루덴스』, 김윤수 역, 까치글방, 1997.
- Kozel, Susan, “Dancing with Twitter: Mobile Narratives Become Physical Scores”

- In Farman, Jason, ed, Ibid, pp.79-94.
- Light, Ann. "Negotiations in Space: The Impact of Receiving Phone Calls on the Move" In *The Reconstruction of Space and Time: Mobile Communication Practices*, ed, Ling, Rich, et al, Transaction Publishers, 2009, pp.191-213.
- Poster, Mark. "Theorizing virtual reality: Baudrillard and Derrida" In *Cyberspace Textuality: Computer Technology and Literary Theory*, ed, Ryan, Marie-Laure Indiana University Press, 1999, pp.42-60.
- Raley, Rita. "Walk This Way : Mobile Narrative as Composed Experience" In *Beyond the Screen: Transformations of Literary Structures, Interfaces and Genres*, eds. Schäfer, Jörgen and Gendolla, Peter, Transaction, 2010, pp.299-316.
- Rettie, Ruth, "Using Goffman's frameworks to explain presence and reality" In *7th Annual International Workshop on Presence; 13-15, October 2004*, pp.117-124.
- \_\_\_\_\_, "Mobile phone communication: extending Goffman to mediated interaction", *Sociology*, 43(3), June 2009, pp.421-438.
- Ruston, Scott W, "Storyworlds on the Move: Mobile Media and Their Implications for Narrative", *StoryWorlds: A Journal of Narrative Studies*, Volume 2, 2010, pp.101-120.
- Ryan, Marie-Laure, *Avatars of story*, University of Minnesota Press, 2006.
- Stanislavsky, Konstantin, 『배우 수업』, 신겸수 역, 예니, 2001.
- Walter J. Ong, 『구술문화와 문자문화: 언어를 다루는 기술』, 이기우 외 공역, 문예출판사, 1995.
- Geser, Hans, "Towards a Sociological Theory of the Mobile Phone" In [http://socio.ch/mobile/t\\_geser1.htm](http://socio.ch/mobile/t_geser1.htm)
- \_\_\_\_\_, "Is the Cell Phone undermining the Social Order? Understanding Mobile technology in a Sociological Perspective" In [http://www.geser.net/intcom/t\\_hgeser28.pdf](http://www.geser.net/intcom/t_hgeser28.pdf).
- <http://blog.naver.com/sungji12?Redirect=Log&logNo=80209829625>,
- <http://reporter.korea.kr/newsView.do?nid=148774517>.

# The Performativity of Mobile Application as a Locative Media

Ju, Hyun-Shik

This paper's aim is to study the performativity of mobile phones as a locative media. Performativity means constraint and creativity of language under context of use. Portability and mobility is a hallmark of mobile phone under local context. Therefore, the concept of context focused performativity can be significantly used for the interpretation about mobile phone's embodied communication. An abstract coordinate space is transformed into the concrete social-interactive place by the use of mobile phones while moving. In other words, the specificity and constraint of mobile phones is from its locative based and contextual sensitive characteristics. The usage contexts of mobile phones suggests how subjective's conditions as moving between places display itself under a digital environments.

Performance and performativity study have a deep relation with explaining the locative based and contextual sensitive characteristics of mobile phones, because they do research locally positioned communication from universal principles. Especially, considering bodies is moved according to the use of mobile phones while moving, we need to examine closely the performative embodiments that construct the specific place. Studying performative embodiment will help us to analyse social cultural discourse about mobile phone communication. As a result, this article includes discussion about mobile phone SNS(Social Network Service), mobile phone storytelling, mobile game with relation to locations, places, embodied experiences.

This article will be organized by recontextualization concept, i.e. the process of constructing background that makes meanings and forms limitation in a different way with regards to previous foregrounding texts. First, synchronized and assynchronized communication of mobile SNS

message are recontextualized whenever using mobile phones while moving. This paper will call it dancing with the mobile SNS, emphasize its embodied experiences according to place changes. Mobile phone storytelling generates user's embodied experiences, for example, the embodying of an abstract historical past. Communal historical places are recontextualized by user's 'flaneur(walking man)' performing. Location based mobile games integrate real world into game world. Consequently, users narrativize constructing game world itself and become agent of newly recontextualized place producing.

Prior studies have focused on certain aspects of mobile phone function such as phone call. Humanities approaches to mobile phone having been lacking. So, to study media characteristics of mobile phone as a locative media from performance study perspectives will have a signification.

Key Words: Mobile phone, Mobile Media, Mobile Application, Locative Media, Performativity, Mobility, Embodiment, Social Network Service, Mobile Storytelling, Location Based Mobile Games.

투고일 : 2014.04.25 / 심사일 : 2014.05.30 / 심사완료일 : 2014.06.10