

디지털 게임과 연극의 다층적 마법의 원

The Multi-layered Magic Circles in Digital Games and Theatre

반능기¹, 권용^{2*}

Neung-Gi Ban¹, Yong Kwon^{2*}

요약

본 연구는 디지털 게임과 연극에 나타나는 마법의 원의 다층적 구조를 분석하여 두 매체에서 공통적으로 드러나는 마법의 원의 각 층위와 상호 관계를 고찰하는 것에 목적이 있다. 연구 결과, 두 매체의 마법의 원은 서사-재현(L1), 수행-상호작용(L2), 사회-문화(L3), 메타-비판(L4)의 4개 층위가 역동적으로 상호침투하며 유기적으로 작동하는 위상학적 공간임을 확인했다. 디지털 게임은 아바타, 플레이어, 관중의 가상세계가 중첩되는 양상을 보이며, 참여형 연극은 제4의 벽을 넘어 관객-배우의 역할 전환이 일어나는 유동적 경계를 형성한다. 이러한 투과적 경계는 자발적 커뮤니티를 형성하고 메타-시뮬레이션을 통한 규칙의 재구성과 변혁적 가능성을 드러낸다. 또한 참여자들은 허구를 인지하면서 동시에 가상 세계에 몰입하는 이중 의식을 통해 능동적 의미 생성의 주체가 된다. 마법의 원은 대안적 미래를 리허설할 수 있는 안전한 실패의 장이며 민주적 참여와 문화 생산의 창발적 가능성을 제공한다.

핵심어 : 마법의 원, 디지털 게임, 참여형 연극, 이중 의식, 메타-시뮬레이션

Abstract

This study aims to analyze the multi-layered structure of the magic circle in digital games and theatre, and to examine the layers and interrelationships of the magic circle that are commonly revealed in both media. The research findings confirm that the magic circle in both media is a topological space where four layers-narrative-representation (L1), performance-interaction (L2), socio-cultural (L3), and meta-critical (L4)-dynamically interpenetrate and operate organically. Digital games demonstrate an overlapping of virtual worlds among avatars, players, and spectators, while participatory theatre forms fluid boundaries where role reversals between audience and actors occur beyond the fourth wall. These permeable boundaries form voluntary communitas and reveal the potential for transformation through the reconstruction of rules via meta-simulation. Furthermore, participants become active agents of meaning-making through a double consciousness that allows them to perceive fiction while simultaneously immersing themselves in the virtual world. The magic circle serves as a space for safe failure where alternative futures can be rehearsed, providing emergent possibilities for democratic participation and cultural production.

Keyword : Magic Circle, Digital Games, Participatory Theatre, Double Consciousness, Meta-Simulation

1 Department of Theatre and Film, Hanyang University, Seoul, Korea [Adjunct Professor]
e-mail: banpd@hanyang.ac.kr

2 Department of Theatre and Film, Hanyang University, Seoul, Korea [Professor]
e-mail: A004929@hanyang.ac.kr (Corresponding author)

Received(September 1, 2025), Review Result(1st: September 22, 2025), Accepted(October 13, 2025), Published(October 31, 2025)



© 2025 The Authors. Published by NCISS.
This is an open access article licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.
To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>.

1. 서론

동시대의 디지털 기술의 발전과 참여 문화의 확산은 디지털 게임과 연극의 경계를 흐리며 두 매체 간 융합을 가속하고 있다. 이머시브 연극(immersive theatre)은 게임 플레이와 유사한 방식으로 자유로운 탐험과 선택의 권한을 관객에게 부여하여 관객을 공연의 주체로 변모시키며, 디지털 게임은 연극적 요소를 흡수하여 극적 서사에 중점을 두는 인터랙티브 드라마(interactive drama)의 효과적 매체로 부상하고 있다. The Stanley Parable(Galactic Cafe, 2013), Detroit: Become Human(Quantic Dream, 2018), Her Story(Sam Barlow, 2015) 등의 디지털 게임들은 플레이어의 선택에 따라 분기하는 서사 구조를 통해 연극적 경험을 디지털 공간에서 구현하고 있다. 게임의 상호작용성과 연극의 현장성이 결합되면서 우리는 놀이와 연극, 가상과 현실, 개인과 집단의 경계가 중첩되는 문화적 전환의 시대에 있다.

그러나 이러한 변화에도 불구하고 국내 학계에서는 게임과 연극의 융합 현상을 체계적으로 분석하고 그 미학적, 문화적 함의를 규명하려는 매체 간 융합 연구는 미진하다. 이러한 현상은 단일 학문의 틀로는 포착하기 어렵기 때문에, 각 학문의 환원주의적(reductionist) 관점이 아닌 두 매체를 아우르는 통합적 관점의 학제간 연구의 필요성이 대두된다.

이러한 융합 현상을 이론적으로 접근하기 위해서는 먼저 놀이의 본질부터 고찰할 필요가 있다. J. Huizinga는 놀이가 인류 문화 형성의 근원이라 주장하며 이러한 가능성이 생성되는 놀이 수행의 은유적 시공간을 ‘마법의 원(magic circle)’에 빗대었다 [1]. 그에 따르면 마법의 원은 일상의 규칙이 중단되고 놀이 세계 만의 특별한 규칙이 지배하는 영역이다 [1]. 축구 경기장, 체스판, 무대 위 공간은 모두 마법의 원의 전통적 예시라 할 수 있다.

디지털 시대에 들어서면서 마법의 원은 더욱 유동적으로 변화를 겪고 있다. 증강현실 게임 Pokémon GO(Niantic, 2016)의 플레이어들은 일상 공간을 게임 공간으로 전환시키며, Twitch Plays Pokémon(Anonymous, 2014) 같은 온라인 게임 실험은 개인과 집단 놀이의 경계를 해체한다. 마법의 원의 경계는 점차 흐려지고 참여자들은 가상과 현실을 넘나들며 작품을 소비하는 동시에 창작하며 각자의 선택을 통한 고유한 놀이 경험을 구성한다.

본 연구는 이러한 연구배경을 바탕으로 디지털 게임과 연극에서 나타나는 마법의 원의 다층적 구조를 체계적으로 분석하고 각 층위 사이의 상호작용 양상을 고찰하고자 한다. 더불어 디지털 기술과 인간 상호작용이 만들어내는 메타-시뮬레이션의 확장성에 주목하여 게임과 연극의 변혁적 가능성을 모색하고자 한다. 이를 통해 게임 디자이너와 공연 창작자들에게는 매체 간 융합 창작을 위한 이론적 토대를 제공하고, 놀이/퍼포먼스/게임 연구자들에게는 매체를 아우르는 통합적 논의에 기여하는 것이 본 연구의 의의라 할 수 있다.

2. 마법의 원의 이론적 진화

2.1 고전 이론에서 디지털 시대로의 전환

마법의 원의 이론적 여정은 Huizinga의 『호모 루덴스(Homo Ludens)』에서 시작된다 [1]. Huizinga는 놀이가 일상생활의 바깥에서 특정한 시간과 공간의 한계를 가진 놀이공간에서 벌어지며, 참가자들이 자유롭게 받아들인 고정된 규칙에 따라 수행되는 자발적이고 몰입적인 행위라고 정의했다. 그가 제시한 마법의 원은 ‘마법사가 땅 위에 그려놓은 동그라미’라는 은유에서 유래하며 [1], 단순한 물리적 경계가 아니라 놀이의 수행과 의미의 전환이 일어나는 경계를 뜻한다. 예컨대, 축구 경기장의 경계선이 단순한 페인트가 아닌 일상과 놀이를 구분하는 신성한 경계가 되듯이, 마법의 원 안은 일상의 규칙이 중단되고 특별한 놀이의 규칙이 작동하는 영역이 된다. Huizinga는 이러한 마법의 원의 변혁적 가능성에 주목하며 놀이를 “문화보다 오래된 것”이라 주장하며 법, 종교, 철학, 예술 등 인간 문화의 거의 모든 영역이 놀이로부터 파생되었다고 주장했다 [1].

이러한 Huizinga의 통찰은 R. Caillois에 의해 체계화되고 확장되었다. Caillois는 『놀이와 인간 (Les Jeux et les Hommes)』에서 놀이를 경쟁(Agon), 우연(Alea), 모방(Mimicry), 현기증(Ilinx)의 네 범주로 분류하고, Paidia(자유로운 즉흥)와 Ludus(규칙과 구조)라는 스펙트럼을 도입하여 놀이 경험의 다양성을 포착했다 [2]. 그는 놀이의 타락 가능성을 지적하며, 경쟁이 폭력으로, 우연이 미신으로, 모방이 정체성 혼란으로 변질될 수 있다고 경고한다. 이는 현대 디지털 게임의 치트(cheat), 핵(hacking), P2E(Play to Earn) 시스템 등의 문제를 이해하는 데 중요한 관점을 제공한다.

그러나 Caillois는 규칙의 파괴가 항상 부정적인 것만은 아니라고 보았으며 때로는 “새로운 탁월성을 지닌 미래의 기준을 준비하는 행위”가 될 수 있다고 주장했다 [2]. 실제로 현재 전 세계적으로 가장 인기 있는 게임 장르 중 하나인 MOBA(Multiplayer Online Battle Arena)는 Blizzard Entertainment의 StarCraft(1998)와 Warcraft III: Reign of Chaos(2002)의 모드(mod)와 에디터(editor)를 통해 기존 게임의 규칙을 파괴하고 창조적으로 재구성하는 과정에서 탄생했다 [3].

마법의 원의 변혁적 잠재력은 문화인류학자 V. Turner의 리미널리티(liminality) 개념으로도 설명할 수 있다. 리미널리티는 라틴어 ‘limen(문턱)’에서 유래한 것으로 ‘이전 상태에서 벗어났지만 아직 새로운 상태에 도달하지 못한 경계적 상태’를 의미한다 [4]. 이러한 경계적 시공간에서는 일상의 구조와 위계가 일시적으로 중단되며 기존의 경직된 사회적 관계와 대비되는 평등하고 자발적인 관계의 공동체인 ‘커뮤니타스(communitas)’가 형성된다 [4]. 디지털 게임과 연극의 놀이공간에서도 위와 같은 현상이 드러난다. 온라인 게임에서는 CEO와 학생이 사회적 신분과 관계없이 동등한 자격의 플레이어로 만나고, 참여형 연극에서는 전문적 훈련을 받은 예술가와 일반 시민의 경계가 흐릿해지는 역할의 전환이 일어난다.

Turner가 제시한 ‘사회극(social drama)’ 개념은 경계적 공간이 어떻게 기존의 질서를 전복시키고 새로운 질서를 창출하는지의 과정을 보여준다 [4]. 사회극은 위반-위기-교정행동-재통합/분리의 4단계 과정을 통해 사회의 갈등과 통합의 변증법적 관계를 설명한다. ‘위반’은 사회공동체에 존속하던 규범을 깨뜨리고 공공의 규칙을 침범하는 행위다. ‘위반’은 기존의 권위에 대한 도전이므로 ‘위기’의 긴장으로 이어져 기존 가치체계에 균열을 내며 반성을 불러일으키고 사회 집단 내 파벌에 분열, 제휴, 투쟁을 야기한다. 한편, ‘위기’를 느낀 권력집단은 기존 가치체계의 붕괴를 막기 위해 ‘교정행동’을 집행한다. ‘교정행동’은 ‘위반’에 대한 해석을 요구하므로 사회에 대한 회고와 반성, 의미를 부여하는 행위를 수반한다. 사회극의 마지막 단계는 ‘재통합’ 혹은 ‘분리’의 양상으로 나타난다. 사회는 ‘위반’에 의해 제기된 문제의식을 일정 부분 흡수하며 이전과는 다른 형태로 크고 작은 변화를 겪게 된다. 반면 ‘위반’이 용인 범위를 넘어서면 집단의 체계가 무너질 수 있기 때문에 위반 행위를 한 집단은 기존 집단으로부터 공간적으로 ‘분리’되어 떨어져 나간다. 이러한 터너의 사회극 개념은 갈등의 맥락에서 개인·집단의 기존 사회체제에 대한 도전이 어떻게 새로운 사회 체제로 변화, 생성, 소멸되는지를 설명할 수 있는 중요한 참조가 된다.

이러한 Turner의 통찰은 공연학자 R. Schechner에 의해 퍼포먼스 이론으로 발전했다. Schechner는 퍼포먼스를 “공연자들과 텍스트들과 환경과 관중들 사이의 ‘내가 아님 ... 내가 아닌 것도 아님’ 속에서 발생”하는 것으로 정의하며, 이 ‘사이’의 영역이 커질수록 퍼포먼스가 더욱 강렬해진다고 주장했다 [5]. 관객이 무대 위의 배우가 햄릿이 아님을 알면서도 햄릿으로 받아들이거나 극 중 세계에 개인의 현실을 반영하여 수용하는 것처럼 “서로 믿고 동시에 믿지 않는” 이중적 상태는 복합적 인지 과정을 통해 극 중 가상 세계와 현실의 재통합을 유도한다 [5].

한편, 놀이의 심리적 차원은 정신분석학자 D. Winnicott에 의해 깊이 탐구되었다. 그는 내적 현실과 외적 현실 사이의 중간 영역인 ‘과도적 공간(transitional space)’ 개념을 통해 아이가 놀이를 통해 가상 세계와 현실 세계를 분리하고 통합하는 과정을 겪는다고 주장했다 [6]. 예를 들어, 아이가 인형을 안고 있을 때, 그 인형은 단순한 물건도 아니고 실제 생명체도 아닌 중간적 존재가 되는 것처럼 과도 공간에서는 현실과 환상이 자유롭게 교차하며 놀이가 일어난다. Winnicott는 이러한 유아기의 과도적 현상이 예술, 종교 등 창조적 작업의 원천이 되는 현상이라 주장했다 [6].

위의 이론들은 게임과 연극의 놀이공간이 어떻게 규칙의 파괴와 재구성을 통해 의미를 창발하는지에 대한 중요한 이론적 토대가 된다.

2.2 디지털 시대의 다층적 재구성

21세기 디지털 미디어의 등장은 마법의 원의 다층성에 대한 논의를 불러일으켰다. 특히 디지털 게임에서는 현실 세계의 플레이어가 디지털 가상 세계의 아바타(avatar)를 통한 대리 현존으로 수행하기 때문에 기존과는 다른 해석의 프레임이 요구됐다. 이를 위해 게임학자 E. Zimmerman은 디

지털 게임의 마법의 원을 단일한 층이 아닌 삼중 구조의 층위로 재개념화했다 [7]. 그가 제시한 첫 번째 층위는 게임의 알고리즘과 규칙이 작동하는 ‘형식적 공간’이며, 두 번째 층위는 플레이어가 실제로 게임을 경험하는 ‘놀이공간’, 세 번째 층위는 게임이 더 넓은 사회적, 문화적 맥락과 상호 작용하는 ‘문화적 공간’을 뜻한다 [7]. 그의 몰입 오류(immersive fallacy) 개념은 이 층위 간의 유기적 관계를 통해 디지털 게임만의 독자적 특성을 드러낸다. 디지털 게임의 몰입은 플레이어가 캐릭터와 완전히 동일시되어 자아를 잃어버리는 ‘환영적’인 상태가 아니라 게임 캐릭터가 인공적으로 만들어진 것임을 인식하면서도 감정적으로 몰입하는 역설적 상태라는 것이다. 이러한 주장을 바탕으로 그는 마법의 원을 ‘이중 의식의 메타-커뮤니케이션(the meta-communication of double consciousness)’이라는 보다 역동적인 개념으로 재해석했다 [7].

게임 플레이어는 게임 속 1차 가상 세계의 마법의 원 안에 있으면서 동시에 그 바깥의 현실 세계에 속해 있다. 따라서 플레이어는 게임에 깊이 빠져 몰입했다가도 외부 환경을 인지했다가를 반복하면서 두 영역을 끊임없이 드나든다 [7]. 게임 플레이어는 자신이 게임을 하고 있다는 것을 인식하며 개인-플레이어-캐릭터 역할을 선택적으로 이동한다. 플레이어는 게임 세계와 캐릭터에 감각적으로 몰입하면서도 동시에 놀이라는 더 큰 사회적·문화적 맥락 안에서 게임 인터페이스, 전략적 선택, 채팅, 플레이어 간 정보 공유 등에 대해 인식한다. 따라서 게임 플레이어의 이중 의식은 플레이어-게임 세계, 플레이어-현실 세계 사이의 병렬적 관계를 갖는다. 이러한 이중 의식은 배타적 관계가 아닌 상호보완적으로 작동하며 바로 이러한 긴장 속에서 디지털 게임 특유의 미학적 경험이 발생한다. 즉, 플레이어는 ‘이것은 단지 게임일 뿐’이라는 것을 알면서도 동시에 게임 속 캐릭터의 죽음에 진정한 슬픔을 느낄 수 있는 것이다 [7].

이러한 이중 의식의 개념은 연극 이론가들이 각기 다른 방식으로 실현하려던 연극적 환상(theatrical illusion)과 연결될 수 있다. B. Brecht의 소외 효과(Verfremdungseffekt)나 Coleridge의 불신의 자발적 중지(willing suspension of disbelief) 개념은 접근법은 다르지만 공통적으로 관객이 연극의 허구성을 인지하면서도 동시에 그 허구에 몰입하는 수용 메커니즘을 설명하려는 시도라 할 수 있다. 이러한 이중성은 현대 연극에 이르러 더욱 복잡하고 다층적인 형태로 진화했다. 관객은 이제 단순히 환상을 받아들이는 존재가 아니라, 그 환상을 적극적으로 구성하고 조작하는 존재가 되었기 때문이다.

이러한 두 매체의 공통점은 게임과 연극의 융합 가능성을 드러내어 새로운 논의를 촉발했다. 게임학자 G. Frasca는 연극 연출가 A. Boal의 ‘억압받는 자들의 연극(Theatre of the Oppressed)’과 디지털 게임의 시뮬레이션 메커니즘 사이의 구조적 유사성에 주목하여 Boal의 연극 형식을 게임에 도입한 ‘억압받는 자들의 비디오 게임(Videogame of the Oppressed)’의 개념을 주장했다 [8]. Boal의 토론 연극(Forum Theatre)은 관객이 자유롭게 극적 상황을 중지시키거나 개입하여 극의 내용을 바꿔가며 대안적 결말을 모색하는 연극 형식으로 디지털 게임에서 플레이어가 세이브-로드 기능을 통

해 다양한 선택지를 실험하고 결과를 비교하는 과정과 유사하다. 이에 착안하여, Frasca는 놀이가 단순한 오락이나 도피가 아니라 현실의 가능성을 시뮬레이션하고 대안적 미래를 실험하는 ‘진지한 놀이(serious play)’가 될 수 있음을 주장했다 [8]. 퍼포먼스 연구가 공연을 ‘삶의 리허설’에 빗대듯, 게임과 연극의 놀이공간은 안전한 실험적 놀이공간으로서 기능할 수 있는 것이다.

위의 선행 연구들을 종합하면 현대의 마법의 원은 중첩되고 교차하는 다중의 층위로 구성되어 다채로운 상호작용과 창발적 참여와 의미 생성이 일어나는 공간이며 놀이는 단순한 오락이나 도피가 아니라 인간이 현실을 이해하고 변형시키는 핵심적 메커니즘이라 할 수 있다.

3. 디지털 게임의 다층적 마법의 원

디지털 게임의 마법의 원은 시뮬라크르적 특성으로 인해 전통적 놀이와는 다른 구조를 갖는다. 가장 근본적인 차이는 플레이어와 플레이어가 조종하는 아바타가 서로 다른 층위에 존재한다는 것이다. 디지털 게임의 1차 가상 세계는 아바타가 속한 디지털 시뮬레이션 환경이며, 플레이어들은 그 밖의 2차 가상 세계에 놓인다. 이 차이로 인해 아날로그 게임의 마법의 원에서 발생하는 몰입과 디지털 게임의 몰입은 다른 양상을 보인다. 즉, 플레이어는 게임 속 1차 가상 세계에 몰입하는 동시에 2차 가상 세계에 놓인 자신의 환경을 동시에 인식하는 것이다.

Dark Souls(FromSoftware, 2011)를 플레이하는 상황을 분석하면 이 다층 구조가 명확히 드러난다. 첫 번째 층위는 아바타가 존재하는 1차 가상 세계다. 이곳은 불사의 저주를 받은 주인공이 탐험하는 서사적 공간으로 놀이 세계만의 역사, 신화, 물리 법칙을 내재하고 있다. 게임 속 캐릭터는 게임 세계의 법칙에 따라 피로를 느끼고, 무기는 사용할수록 마모되며, 사망하는 경우 소지한 영혼(게임 내 화폐)을 잃는다. 이 층위에서 플레이어의 아바타는 게임 세계 내에서 존재하며 게임의 규칙은 게임 세계를 절대적으로 지배한다.

두 번째 층위는 플레이어가 실제로 게임을 수행하는 2차 가상 세계다. 플레이어는 현실 세계의 소파에 앉아 컨트롤러를 쥐고 화면을 응시하며 몬스터의 패턴을 분석한다. 플레이어는 게임 세계 속 환경이 인공적임을 완전히 인식하면서도 게임 세계 밖에서 게임 내 세계에 깊이 몰입하는 ‘이중 의식의 메타-커뮤니케이션’을 수행한다. 플레이어에게 Dark Souls의 세계는 도전해야 할 과제이자 퍼즐이 된다.

세 번째 층위는 1, 2차 가상 세계를 둘러싼 문화적 공간이다. Dark Souls는 단순한 게임을 넘어 하나의 문화 현상으로 확장하는 양상을 보였다. 게임 속 캐릭터가 사망할 때 나타나는 ‘You Died’라는 메시지는 인터넷 밈이 되었고 [9], ‘Git Gud(실력을 키워라)’는 커뮤니티의 격려이자 조롱의 표현이 되었다 [10].

Papers, Please(3909 LLC, 2013)의 경우, 1차 가상 세계에서 플레이어의 아바타는 가상 국가 아르

스토츠카의 입국 심사관이며, 2차 가상 세계에서는 플레이어는 서류를 검토하고 규정을 확인하는 퍼즐 게임을 즐기는 주체다. 3차 가상 세계에서 이 게임은 전체주의와 관료주의에 대한 논의를 불러일으키는 비판적 성찰의 매개가 된다. I. Bogost [11]가 말한 ‘절차적 수사(procedural rhetoric)’는 바로 이렇게 작동한다. 게임의 메커니즘 자체가 주제를 전달하는 수사적 도구가 되는 것이다.

디지털 게임의 마법의 원은 3차 가상 세계인 관중 공간의 출현으로 더욱 복잡해진다. e스포츠 관중은 직접 플레이하지 않으면서도 응원을 통해 간접적으로 경기에 참여한다. 디지털 미디어학자 T. L. Taylor가 제시한 ‘관중 플레이(spectatorship play)’ 개념은 게임을 직접 플레이하지 않으면서도 관람을 통해 놀이에 참여하는 새로운 형태를 포착한다 [12]. 2019년 디지털 게임 League of Legends(Riot Games, 2009)의 월드 챔피언십 결승전을 1억 명 이상이 시청한 것은 단순한 관람을 넘어 새로운 차원의 집단적 놀이 경험을 보여준다. 스트리밍 플랫폼에서는 스트리머와 시청자가 실시간으로 상호작용하는 채팅창이 또 다른 놀이공간이 된다. 시청자는 채팅과 도네이션을 통해 스트리머의 플레이에 영향을 미치고 때로는 게임 자체를 변형시킨다 [13]. e스포츠 경기장의 함성이 온라인으로 전달되고 온라인 시청자들의 채팅 반응이 현장의 전광판에 표시되면서 온-오프라인 관중 간 상호작용이 일어난다. Twitch Plays Pokémon(Anonymous, 2014)처럼 수만 명이 채팅 명령어로 하나의 게임을 동시에 플레이하는 현상은 마법의 원의 경계가 얼마나 유동적으로 확장될 수 있는지를 극적으로 보여준다 [14].

메타-게임 현상은 마법의 원의 층위 간 상호작용의 또 다른 차원을 보여준다. 메타-게임은 개별 플레이 경험을 초월하는 공유된 전략이나 트렌드, 문화적 실천을 의미한다. League of Legends의 패치 노트 분석과 빌드 최적화 같은 메타-게임 활동은 프로 선수의 실제 플레이와 개발자의 새로운 패치 방향에 영향을 미친다. 게임디자이너가 플레이를 유도하고, 플레이 경험은 집단의 논의를 촉발하며, 집단의 논의는 다시 게임을 변형하는 순환적 고리가 형성되는 것이다.

4. 연극의 다층적 마법의 원

전통적 연극의 마법의 원은 관객-배우-스태프가 ‘지금, 여기, 함께’ 모여 공연을 수행하는 것을 통해 형성된다. 전통적 연극에서 놀이의 수행은 주로 배우가 담당하며, 이는 배우를 뜻하는 용어인 영어 player(놀이하는 자), 한자어 연희자(演戲子, 놀이를 펼치는 사람)에서도 드러난다.

전통적 연극에서 마법의 원은 극장의 건축적 설계로도 구조화된다. 배우의 놀이공간은 무대 위에 전면으로 드러나며(1차 마법의 원) 스태프의 놀이공간은 뒷무대로 숨고, 관객의 공간은 객석으로 구조화된다(2차 마법의 원). 전통적 극장에서 벌어지지 않는 일상적 공간의 공연 또한 1, 2차 마법의 원의 특징을 공유한다. 하지만 마법의 원이 갖는 ‘일상 세계의 바깥의 특정 규칙에 의해 지배되는 자유로운 놀이공간’의 특징으로 인해 일상적 공간은 현실 세계와 다른 의미를 갖는 공간으

로 탈바꿈한다 [1]. 중세 가장극 등의 순회공연은 공연자의 방문을 통한 관객과의 직접적인 상호작용이나 모금 활동으로 일상의 장소를 공유된 공간으로 변형시킨다 [15]. 행렬 공연은 이동하는 동안 벌어지는 연행 행위를 통해 행렬 경로를 축제의 공간으로 변화시키며, 일상의 장소는 관객의 시각에 따라 일상과 다른 의미를 갖는 장소로 인식된다 [15].

관객의 수행과 놀이가 중심이 되는 연극에서는 관객이 해석자의 위치에 머물지 않고 다양한 역할로 전환되며 수행의 세계(1차 마법의 원)와 관극의 세계(2차 마법의 원)를 자유롭게 넘나든다. Boal의 토론 연극에서 관객은 반모델(anti-model)로 제시·재현되는 현실 세계를 반영한 드라마를 대안적 현실로 변화시키는 관객·배우·작가·연출의 다중 역할을 수행한다. 관객이 무대에 올라가는 순간 그들은 관객·배우(spect-actor)로 전환되고 마법의 원은 새롭게 재편된다. Boal은 이러한 형식의 연극을 ‘삶의 리허설’이라 부르며 [16], 마법의 원을 현실 세계의 변화를 실험하는 공간으로 만들었다. 이러한 구조는 Turner의 사회극의 과정과 연결된다. 관객이 기존 서사를 ‘위반’하여 ‘위기’가 발생하며, 관객·배우를 통한 ‘교정행동’을 통해 새로운 대안적 미래가 ‘재통합/분리’로 나타난다.

D. Heathcote의 과정 드라마(Process Drama)는 참여형 연극을 교육적 맥락으로 확장시켰다 [17]. 과정 드라마에서 참여자와 조율자는 역할 안과 밖을 자유롭게 오가며 이야기 속 인물이나 외부 토론자, 진행자로 전환된다. 과정 드라마의 관객은 ‘관객·배우·작가·연출’의 다중적 역할을 담당하며 극중 역할을 놀이하기도 하고, 텍스트를 생산하기도 하며, 미장센을 연출하고, 타인의 행위를 관극하기도 한다. 조율자가 장면을 중간에 정지시키고 토론을 유도하는 방식은 드라마의 바깥에서 논의를 촉발하는 메타-커뮤니케이션의 트리거로 작동한다.

마법의 원의 과도적 공간은 놀이를 넘어 공유와 치유의 장으로 변화하기도 한다. J. Fox가 고안한 플레이백 씨어터(Playback Theatre)는 관객의 개인적 이야기를 듣고 이를 즉흥으로 재현하는 과정을 통해 공감과 공유의 장을 만든다 [18]. 플레이백 씨어터에서 관객은 연기자의 역할을 담당하지 않지만, 무대 위에 초청되어 자신의 삶을 전달하는 이야기꾼의 역할을 놀이한다. 관객의 입을 통해 전달된 이야기는 배우들에 의해 재현되고, 마법의 원은 ‘과도적 공간’으로 작동하여 ‘나인 동시에 나 아닌’ 경험을 창출한다 [19]. 또한 관객은 재현된 이야기를 수정하거나 변형시킬 놀이의 권한을 통해 실제 현실에서 일어난 삶을 교정할 수 있는 공동 창작자의 권한을 갖는다.

J. L. Moreno [20]의 사이코드라마(Psychodrama)는 잉여현실(surplus reality)이라는 새로운 존재론적 층위를 추가한다. 이 공간에서는 죽은 자와 대화하고, 일어나지 않은 일을 경험하며, 미래를 리허설할 수 있다. 주인공(protagonist)이 보조자아(auxiliary ego)들과 함께 내면 갈등을 연기하는 것은 마치 아이가 과도적 대상과 놀며 전능감과 현실 인식 사이를 오가는 과정과 평행을 이룬다.

다중 분기 선택(branch drama)의 인터랙티브 드라마 연극에서 관객은 이야기의 방향을 결정하거나 캐릭터, 소재, 사건 등의 주요 요소를 선택하는 놀이의 주도자가 된다. 탐험을 결합한 이머시브 공연의 관객은 공간이동과 경로 선택의 자유를 통해 이야기를 조합하고 해석하는 놀이를 하며, 계

임을 결합한 공연의 관객은 게임의 규칙 내에서 선택하고 행동하며 가상 세계의 사건을 능동적으로 이끄는 플레이어가 된다.

관객의 역할 전환이 유기적으로 이루어지기 위해서 참여형 연극에서는 조율자(리더, 이끔이, 조커, 모더레이터, 큐레이터, 안내자 등의 다양한 명칭으로 불리는)의 역할이 두드러진다. 조율자는 관객이 놀이를 매끄럽게 수행할 수 있도록 진행자, 배우, 이야기꾼, 연주자, 상담자 등의 다양한 역할을 넘나들며 상황을 조율한다. 마치 디지털 게임의 시스템이 계산을 통해 감지, 연산, 조정, 보상 등의 조정 행동으로 플레이어와 상호작용하듯, 연극의 조율자는 공연과 관객의 상황에 대한 감지, 비교, 조정 행동을 수행하는 핵심적 역할을 한다. 조율자는 참여자들이 마음을 열고 자유롭게 이야기하고 행동할 수 있도록 분위기를 조성하거나, 상황에 맞춰 프로그램을 변경하거나, 참가자들을 격려하거나, 이야기 방향을 변경하는 등의 조정 행위를 통해 공연자와 참가자들이 공연이 목표하는 미학적 가치를 체험할 수 있도록 인도한다.

참여형 연극은 전통적 공연 모델과 달리 관객의 참여와 수행을 통해서만 전개될 수 있다. 이는 디지털 게임과 공유되는 특성으로, 참여자가 행동하지 않으면 플레이는 진행될 수 없으며 참여자의 선택과 행동이 곧 플레이 경험을 구성하는 핵심이다.

5. 다층적 마법의 원의 창발적 진화

5.1 다층적 마법의 원의 개념화

앞에서 분석한 디지털 게임과 연극의 다양한 현상들은 마법의 원이 더 이상 단일한 경계가 아님을 보여준다. 디지털 기술의 발전은 가상과 현실이라는 전통적 이분법을 해체하고 양자가 중첩되는 새로운 존재론적 공간을 창출하고 있다. 본 연구는 이를 4개 층위의 다층적 마법의 원 (Multi-layered Magic Circle)으로 개념화한다. [표 1]과 [표 2]는 다층적 마법의 원의 특성과 층위별 구성 요소를 정리한 예이며, [표 3]은 층위 간 순환 구조를 대표 사례별로 분석한 예다.

[표 1] 전통적 마법의 원과 다층적 마법의 원의 비교 분석표

[Table 1] Comparative Analysis of Traditional and Multi-layered Magic Circles

구분	전통적 마법의 원	다층적 마법의 원
경계	고정적, 명확한 구분	유동적, 투과적
구조	단일 층위	다중 층위(L1~L4)
참여자 역할	고정적(플레이어/관객)	유동적(플레이어-창작자-관객)
상호작용	일방향적	다방향적, 순환적
시공간	물리적 한정, 선형적	물리-디지털 하이브리드, 다선형적
의미 생성	규칙 내부	층위 간 상호작용

[표 2] 게임과 연극의 다층적 마법의 원의 층위별 구성 요소

[Table 2] Layer-specific Components of Multi-layered Magic Circles in Games and Theatre

층위	디지털 게임	연극
L1: 서사-재현	게임 내 세계관, 아바타	극중 세계, 캐릭터, 미장센
L2: 수행-상호작용	컨트롤러 조작, 인터페이스	대화, 관객 이동, 접촉, 디지털 장치
L3: 사회-문화	게임 커뮤니티, 밈 문화	비평, 담론, 문화적 맥락
L4: 메타-비판	모드, 메타게임 전략, 디자인, 철학	재창작, 패러디, 문화적 담론

[표 3] 주요 사례별 다층적 마법의 원의 구조 분석

[Table 3] Structural Analysis of Multi-layered Magic Circles by Major Cases

장르/작품		L1 서사	L2 수행	L3 문화	L4 메타
게임	Dark Souls	불사의 저주 세계관	패턴 학습, 반복 플레이	‘Git Gud’ 문화	난이도 디자인 철학
게임	Papers, Please	전체주의 국가	서류 심사 퍼즐	관료주의 비판	절차적 수사
게임	Pokémon GO	포켓몬 세계	도시산책, GPS기반 탐험	집단 모임 현상	AR 도시 경험, 공간의 재의미화
연극	Sleep No More	맥베스의 세계관	관객의 자유 탐험	스포일러 문화	이머시브 연극론
연극	Can You See Me Now?	추격전 서사	GPS 러너 + 온라인 플레이어	커뮤니티 구축	하이브리드 공연 담론
연극	플레이백 씨어터	관객 개인의 삶의 이야기	즉흥적 재현, 관객의 개입	공감과 치유의 공동체	사적 경험의 공적 변환
혼합	NT Live	연극작품 세계의 공연실황	영화적 집단 관람	글로벌 동시 관람 문화	라이브니스의 재정의
혼합	Minecraft 연극	디지털 블록으로 구축된 무대	아바타 배우와 아바타 관객	창작자 커뮤니티	게임 공간의 무대화
혼합	VRChat 공연	사용자가 창작한 가상세계	기존 아바타의 정체성 전환	팬픽 등 가상공연 문화	존재론적 유연성

‘서사-재현 층위(L1)’는 허구적 세계가 펼쳐지는 공간이다. Dark Souls의 로드란 왕국이나 이머시브 연극 Sleep No More(Punchdrunk, 2013)의 극중 세계가 이에 해당한다. ‘수행-상호작용 층위(L2)’는 실제 행위가 일어나는 공간으로, 플레이어의 컨트롤러 조작이나 관객의 극장 내 이동이 여기서 발생한다. ‘사회-문화 층위(L3)’는 앞서 살펴본 밈 문화나 공연 리뷰 담론이 형성되는 공간이다. ‘메타-비판 층위(L4)’는 규칙 자체를 성찰하고 변형시키는 차원으로, 모드 제작이나 각색과 재창작이 이 층위에서 작동한다. 주목할 점은 이 층위들이 고립되지 않고 지속적으로 상호침투한다는 점이다. League of Legends의 메타-게임 진화는 프로 선수의 혁신(L2)이 커뮤니티로 확산되고(L3), 밸런스 패치로 이어지며(L1), 다시 새로운 플레이를 요구하는(L2) 순환 구조를 보여준다. Twitch 스트리밍은 이 모든 층위가 동시에 작동하는 현상으로, 스트리머는 캐릭터를 조작하며(L1), 방송을 수

행하고(L2), 시청자와 소통하며(L3), 플레이를 해설한다(L4).

마찬가지로, 이머시브 연극 Sleep No More에서는 파편화된 서사(L1)가 관객의 능동적 탐험(L2)을 이끌고, 관객의 개별 경험들은 온라인 커뮤니티에서 일대일 경험 공략이나 반복 관람 문화로 발전한다(L3). 이러한 논의는 담론을 형성하여 산책연극, 환경연극 등으로 불리던 공연의 장르에 이머시브 연극이라는 새로운 명칭과 이론을 탄생시켰다(L4). 역방향으로는 스포일러 금지 담론(L4)이 커뮤니티 규범(L3)이 되어 관객 행동을 규제하고(L2), 관객 밀도에 따라 배우들이 실시간으로 동선을 조정하며 서사를 변주한다(L1).

5.2 융합적 실천과 창발적 현상

디지털 기술은 게임과 연극의 경계를 해체하며 새로운 형태의 참여적 경험을 창출하고 있다. 이러한 융합은 물리적 공간과 디지털 공간의 중첩, 현실 세계와 가상 세계의 집단적 상호작용, 규칙의 창조적 변형이라는 다양한 차원에서 진행되고 있다.

물리적 공간과 디지털 공간의 하이브리드화는 가장 두드러지는 현상이다. Pokémon GO는 증강현실 기술을 통해 물리적 도시와 디지털 게임 공간을 융합시켰다. 일상적 장소가 포켓탑과 체육관으로 변화하며 희귀 포켓몬이 나타난 공원에는 수천 명이 모여들고 플레이어 간의 나이, 계층의 차이는 일시적으로 중단되는 자발적 커뮤니티스가 형성됐다 [14]. 현실과 가상공간의 매개 실험은 연극영역에서도 활발히 실험되었다. Blast Theory(2003)의 Can You See Me Now?는 GPS 기술을 활용하여 온라인 플레이어와 거리의 러너(runner)들이 실시간으로 추격전을 벌이는 하이브리드 공연이다 [21]. 현실 세계의 도시를 뛰어다니는 퍼포머들과 온라인 맵에서 아바타를 조종하는 플레이어들이 GPS를 통해 연결되면서, 마법의 원은 물리적 도시와 가상 도시를 동시에 포함한다. Rimini Protokoll(2013)은 Remote X 시리즈를 통해 알고리즘과 인간의 집단행동을 결합한다 [22]. 50명의 참가자는 헤드폰을 착용하고 AI의 음성 안내를 따라 도시를 탐험하며, AI는 참가자들에게 각 장소의 역사와 의미에 대해 질문을 던지거나 집단적 행동을 유도하며 도시의 공간을 집단적 놀이공간으로 변화시켰다 [22].

NT Live 등의 공연 녹화 영상 상영은 연극의 물리적 한계를 넘어 연극의 일회성과 라이브니스의 개념을 재정의한다. 여기서 관객-배우 간의 직접적 상호작용은 불가능하지만, 스크린을 앞에 두고 함께 환호하며 박수치는 관객들 사이의 집단적 에너지 교환은 새로운 형태의 라이브니스를 창출한다. 2016년의 조사에 따르면 공연업계 종사자의 81%가 디지털 공연이 오프라인 극장 시장을 침해하지 않는다고 답하였으며, 38%의 응답자는 오히려 활성화시켰다고 응답한 결과는 디지털과 물리적 공연이 상호보완적 관계를 형성하며 연극 생태계를 확장시키고 있음을 보여준다 [23].

메타버스 플랫폼은 게임과 연극 융합의 새로운 가능성을 보여줬다. Minecraft의 셰익스피어 상연 프로젝트는 게임 공간이 공연장이 되고 아바타가 배우가 되는 대리 현존을 통한 놀이공간의 전환

을 보여줬다 [24]. VRChat(VRChat Inc., 2017)에서는 관객과 배우의 구분이 극도로 유동적이며, RSC(2021)의 Dream은 VR 세계에서 관객이 요정이 되어 마법의 숲을 비행하는 기회를 제공하여 가상 세계의 현존감을 제공한다 [25]. COVID-19 팬데믹 시기 온라인 연극의 확산은 마법의 원을 파편화된 네트워크의 집합으로 변화시켰다. 채팅창, 브레이크아웃 룸이 새로운 상호작용의 매개체가 되었고, 참여자 모두가 동일한 크기의 화면에 나타나는 형식은 전통적 무대와 객석의 위계를 해체하여 연극 공간의 민주화 가능성을 제시했다.

Frasca가 제시한 메타-시뮬레이션의 3단계 이론은 현재 디지털 게임과 참여형 연극에서 구체적으로 구현되며 창발적 현상을 만들어내고 있다. ‘규칙 인식’ 단계는 Papers, Please처럼 관료제의 논리를 게임 메커니즘으로 전환함으로써 플레이어가 시스템의 비인간성을 체험적으로 인식하게 한다. ‘규칙 실험’ 단계는 Minecraft의 모드(mod) 제작 과정처럼 플레이어가 게임의 물리 법칙과 논리 체계를 재구성하여 새로운 규칙 체계를 창출한다. ‘규칙 변형’의 단계는 시뮬레이션의 경계를 넘어 현실 자체를 변화시킨다. Defense of the Ancients(Eul, Guinsoo, & IceFrog, 2003)가 Warcraft III의 모드에서 출발하여 MOBA라는 독립적 장르로 진화하거나 Boal의 토론 연극이 실제 법률 제정으로 이어진 것처럼 [26], 놀이는 스스로를 넘어 현실을 변형시키는 창조적 힘을 갖게 된다.

6. 결론

본 연구는 디지털 게임과 연극에서 드러나는 마법의 원의 다층적 구조를 분석함으로써 21세기 참여 문화가 인간의 놀이 경험을 재구성하는 양상을 탐구했다. 현대의 마법의 원에서는 서사-재현(L1), 수행-상호작용(L2), 사회-문화(L3), 메타-비판(L4)의 다양한 층위가 서로 투과적으로 침투하며 창발적 현상을 생성하는 것을 본 연구를 통해 확인할 수 있었다. 또한 ‘이중 의식’을 통한 몰입은 가상과 현실의 세계를 유기적으로 연결하는 주요 메커니즘으로 작동함을 확인하였다. 참여자들은 놀이의 세계가 허구임을 인지하면서도 동시에 진정성 있게 몰입하는 것을 통해 놀이 세계의 규칙을 따르면서도 놀이의 규칙을 재정의하는 메타-플레이의 영역을 넘나든다. 이러한 메타-시뮬레이션을 통한 규칙의 인식-실험-변형 과정은 마법의 원이 현실과 분리된 도피처가 아니라 대안적 미래를 리허설하는 안전한 실패의 공간으로 기능함을 보여준다.

하지만 이러한 발전의 이면에는 디지털 격차, 알고리즘 편향, 플랫폼 자본주의라는 배제의 위험이 공존하고 있다. 영어 중심 플랫폼과 복잡한 인터페이스는 언어적, 기술적 장벽을 드러내며 고가의 VR 장비, 창작 프로그램 등은 디지털 격차를 심화시킬 수 있다. 동시대의 기술 발전의 혜택이 민주적 참여로 이어지기 위해서는 접근성이나 거버넌스 구조 등에 대한 지속적인 성찰과 조율이 필요하다. 한편, 이에 대한 대안적 실천들도 나타나고 있다. 디지털 게임 The Last of Us Part II(Naughty Dog, 2020)는 시각장애를 위한 음성 해설, 청각장애를 위한 진동 피드백 등 60개 이상의

접근성 옵션을 제공하여 장애 여부와 관계없이 누구나 게임을 즐길 수 있는 환경을 구축했다. 연극계에서는 관객의 접근성을 높이기 위해 Relaxed Performance라는 공연 형식이 등장하여 자폐 스펙트럼 장애나 감각 장애를 가진 관객들을 위해 조명을 부드럽게 하거나 공연 중 불편을 느낄 경우 자유로운 이동을 허용한다 [27]. 오픈소스 게임 엔진 Godot는 개인 창작자들에게 전문 게임 엔진을 무상으로 제공하며 [28]. 커뮤니티 연극(community theatre)의 확산은 예술의 장벽을 낮춰 전문가가 아닌 시민들 누구나 공연의 주체이자 창작자가 될 기회를 제공한다. 이러한 대안적 실천들은 디지털 게임과 연극의 마법의 원이 모두가 참여할 수 있는 개방된 놀이공간이 될 수 있음을 보여준다.

디지털 시대의 다층적 마법의 원에서 우리는 놀이를 통해 세계를 재창조한다. 게임과 연극의 융합은 단순한 매체의 만남을 넘어 놀이 문화의 새로운 장을 여는 가능성을 보여준다. 나날이 발전을 거듭하는 인공지능, 확장현실 등의 기술은 마법의 원을 더욱 예측 불가능한 영역으로 변화시키고 있다. 그러나 변하지 않는 것은 인간의 놀이 본능과 그것이 만들어내는 변화의 힘일 것이다.

References

- [1] J. Huizinga, *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture* (Korean Edition), Yeonam Seoga, 2018.
- [2] R. Caillois, *Man, Play and Games* (Korean Edition), Moonye Publishing, 2018.
- [3] J. Lee, D. M. Cho, "A Study on the User's Effect of MOBA Game Character Skin Experience -focused on League of Legends-", *Bulletin of Korean Society of Basic Design & Art*, vol. 19, no. 1, February 2018, pp. 424-434, doi: 10.47294/KSBDA.19.1.32.
- [4] V. Turner, *The Ritual Process: Structure and Anti-Structure* (Korean Edition), Minsokwon, 2014.
- [5] R. Schechner, *Between Theatre and Anthropology* (Korean Edition), Hyundai Mihaksa, 2001.
- [6] D. W. Winnicott, *Playing and Reality*, Tavistock Publications, 1971.
- [7] E. Zimmerman, K. Salen, *Rules of Play: Game Design Fundamentals* (Korean Edition), Zico Science, 2010.
- [8] G. Frasca, *Videogames of the Oppressed: Videogames as a Means for Critical Thinking and Debate* (Korean Edition), Communication Books, 2008.
- [9] Namuwiki, "Git Gud", namu.wiki, <https://namu.wiki/w/git%20gud>, (accessed May 20, 2025).
- [10] Namuwiki, "Youdahee", namu.wiki, <https://namu.wiki/w/%EC%9C%A0%EB%8B%A4%ED%9D%AC>, (accessed May 20, 2025).
- [11] I. Bogost, *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*, MIT Press, 2007.
- [12] T. L. Taylor, *Raising the Stakes: E-Sports and the Professionalization of Computer Gaming*, MIT Press, 2012.

- [13] J. Woodcock, M. R. Johnson, "The Affective Labor and Performance of Live Streaming on Twitch.tv", *Television & New Media*, vol. 20, no. 8, November 2019, pp. 813-823, doi: 10.1177/1527476419851077.
- [14] M. R. Johnson, N. J. Jackson, "Twitch, Fish, Pokémon and Plumbers: Game Live Streaming by Nonhuman Actors", *Convergence*, vol. 28, no. 2, April 2022, pp. 431-450, doi: 10.1177/13548565211004325.
- [15] A. Aronson, *The History and Theory of Environmental Scenography*, Theatre and Human, 2020.
- [16] A. Boal, *Theatre of the Oppressed*, Theatre Communications Group, 1985.
- [17] D. Heathcote, G. Bolton, *Drama for Learning: Dorothy Heathcote's Mantle of the Expert Approach to Education*, Heinemann, 1995.
- [18] J. Fox, *Acts of Service: Spontaneity, Commitment, Tradition in the Nonscripted Theatre (Korean Edition)*, Theatre and Human, 2018.
- [19] J. Salas, *Improvising Real Life: Personal Story in Playback Theatre*, Tusitala Publishing, 1993.
- [20] J. L. Moreno, *Psychodrama Volume 1*, Beacon House, 1946.
- [21] Blast Theory, "Can You See Me Now?", [blasttheory.co.uk](https://www.blasttheory.co.uk), <https://www.blasttheory.co.uk/projects/can-you-see-me-now> (accessed March 2, 2025).
- [22] Rimini Protokoll, "Remote X", [rimini-protokoll.de](https://www.rimini-protokoll.de), <https://www.rimini-protokoll.de/website/en/project/remote-x>, (accessed March 6, 2025).
- [23] AEA Consulting, *From live-to-Digital: Understanding the Impact of Digital Developments in Theatre*, Arts Council England, 2016.
- [24] GSACommando, "William Shakespeare's Globe Theatre", [planetminecraft.com](https://www.planetminecraft.com/project/william-shakespeares-globe-theatre), <https://www.planetminecraft.com/project/william-shakespeares-globe-theatre>, (accessed March 15, 2025).
- [25] Royal Shakespeare Company, "Dream", [rsc.org.uk](https://www.rsc.org.uk), <https://www.rsc.org.uk/press/releases/live-performance-and-gaming-technology-come-together-to-explore-the-future-for-audiences-and-live-theatre>, (accessed March 20, 2025).
- [26] A. Boal, *Legislative Theatre: Using Performance to Make Politics*, Routledge, 1998.
- [27] British Council, *Relaxed Performance: Making Theatre Accessible*, British Council, 2019.
- [28] Godot Foundation, "Godot Engine", godotengine.org, <https://godotengine.org>, (accessed March 21, 2025).