

대체현실게임 분석을 통한  
사회적 예술로서의 대체현실아트 연구  
(A Study on Alternate Reality Art  
as Social Art through Alternate Reality Game Analysis)

주저자: 신서원 (Shin, Seo Won)

연세대학교 커뮤니케이션대학원, 영상학 분야 미디어아트 전공  
(The Graduate School of Communication and Arts, Yonsei University, Media Art major)

교신저자: 이현진 (Lee, Hyun Jean)

연세대학교 커뮤니케이션대학원, 영상학 분야 미디어아트 전공 교수  
(The Graduate School of Communication and Arts, Yonsei University, Media Art major)

\* 이 논문은 2010년 정부(교육과학기술부)의 재원으로 한국연구재단의 지원을 받아 수행된  
연구임 (NRF-2010-332-G00112)

논문투고일 : 2012년 5월 31일

논문심사일 : 2012년 6월 10 일

논문게재확정일 : 2012년 6월 23일

한국영상학회 논문집 Journal of Korean Society of Media and Arts 제10권 No.1



**대체현실게임 분석을 통한  
사회적 예술로서의 대체현실아트 연구**  
**A Study on Alternate Reality Art  
as Social Art through Alternate Reality Game Analysis**

신서원 (연세대학교 커뮤니케이션대학원, 영상학 분야, 미디어아트 전공)  
Shin, Seo Won (The Graduate School of Communication and Arts, Yonsei University, Media Art major)

이현진 (연세대학교 커뮤니케이션대학원, 영상학 분야, 미디어아트 전공 교수)  
Lee, Hyun Jean (The Graduate School of Communication and Arts, Yonsei University, Media Art major)

**ABSTRACT**

'Alternate reality game(ARG)' is a recent experimental game which aims at the goodness of society and purposes to change the society. This paper borrows the concept and purpose of ARG and think of as 'alternate reality art(ARA), which can have similar social approach to ARG. For this, first we analyze the diverse spectrum of social art in art history, and discuss the relationship between artwork and its social function. In addition, examining the characteristic of relational art, which is advocated by Contemporary art critic Nicolas Bourriaud, we look into how art can produce various relationships. After examining the characteristics of relational art, we also investigate the limit of this in terms of its purpose and function. Then, as a way to overcome this limit, we propose a concept and purpose of 'alternate reality art(ARA).' Comparing the ARG with AGA, we will look into the similarity between them under the concept of 'optimal experience design,' a design methodology for ARG, and apply this into several exemplary ARA works. Therefore, we approach the new possibility of social art which shares its own social function.

**국문초록**

'대체현실게임'은 최근 소개되는 실험적 형식의 게임으로 사회를 변화시키기 위한 목적과 공공의 선을 추구한다. 본 논문은 이러한 목적과 지향점을 가지는 예술을 '대체현실아트'고 명명해보고 이 새로운 개념을 사회적 예술 형식으로 접근해서 정리한다. 먼저 예술작업의 사회참여와 예술의 사회적 기능 사이에서 다양한 사회참여예술의 역사를 살펴보고, 또한 예술이 다양한 사회적 관계에 대하여 접근하고 있다는 현대 예술 비평가 니콜라 부리오의 관계미학적 특징과 한계를 살펴본다. 그리고 이 한계의 극복 방법으로 대체현실예술(Alternate Reality Art)의 개념과 목적을 제시하기 위해, 대체현실게임이 디자인적 방법론으로 삼는 "최적화된 경험 디자인"의 개념에 대하여 살펴보고, 이것이 관계적 미학과는 또 다시 어떤 식으로 연관될 수 있는지 분석하여 이를 통해 사회적으로 가능하고자 하는 보다 발전된 형태의 관계적 예술의 가능성에 대하여 접근해 본다. 마지막으로 이러한 방식의 작업들을 살펴봄으로서 사회적 예술 구현의 가능성에 대하여 정리해 보고자 한다.

중심어 : 대체현실아트, 관계미학, 대체현실게임, 사회적 예술

Keyword : Alternate Reality Art, relational aesthetics, Alternate Reality Game, social art

## 목차

### 1. 서론

- 1) 연구의 배경과 목적
- 2) 연구의 방법과 범위

### 2. 현대예술의 흐름으로서의 관계미학적 예술

- 1) 관계미학적 예술의 정의
- 2) 관계미학적 예술 작업의 예
- 3) 사회적 기능으로서의 관계미학적 예술 : 가능성과 한계

### 3. 현실 개혁을 위한 사회적 게임 : 대체현실게임

- 1) 대체현실게임의 정의와 개념
- 2) 대체현실게임에 대한 관계미학적 해석

### 4. 현실 개혁을 위한 사회적 예술: 대체현실아트

- 1) 사회적 예술의 흐름
- 2) 보다 발전된 관계적 예술로서의 대체현실아트
- 3) 대체현실아트의 작업의 예

### 5. 결론

### 참고문헌

# 1. 서론

## 1) 연구의 배경과 목적

오늘날 사회적 존재로서의 인간은 미디어를 통해 세상의 다양한 정보를 접하며 자신이 살고 있는 사회를 이해한다. 한편 근래 우리 사회는 인터넷 미디어 시대, 그리고 그러한 인터넷 기술 환경을 배경으로 자신의 생각을 표현하고 공유하는 블로그와 미니 홈페이지 등의 개인미디어 시대(일인미디어 시대)를 넘어, 미디어를 통해 또 다른 수많은 개인들과 커뮤니티 등의 사회적 관계들과 끊임없이 접촉하고 소통하는 소셜 미디어 시대로 점차 변화해 왔다. 이러한 미디어 기술 환경의 변화는 점차 미디어 이용주체를 사회적 관계망 속에서 자신의 위치와 역할에 대하여 끊임없이 의식하는 존재로 이끈다. 한편, 이러한 기술 미디어 환경의 변화가 야기하는 다양한 정치, 경제, 사회적 환경의 변화가 함께 등장하고 있으며, 이에 따라 이러한 다양한 변화와 새롭게 출현하는 관계망들을 이용하거나 이들에 주목하는 예술적 시도들도 함께 등장하고 있다. 그리고 이러한 시도들은 또 하나의 현대 미술의 중요한 흐름으로 주목되고 있다.

본 연구는 이러한 현대 예술의 흐름 중에 사회적 관계에 주목하는 예술의 형태에 대하여 살펴보고자 한다. 그리고 이러한 사회적 관계를 예술적 형식으로 드러낼 뿐만 아니라 그러한 관계를 통해 사회를 변화시키고자 하는 사회적 예술의 시도에 대하여 살펴보고자 한다. 물론 이러한 사회적 관계에 주목하거나 예술을 통해 사회를 변화시키고자 하는 시도가 오늘날 새롭게 시도되는 것이라 말할 수는 없다. 역사에서 이미 수많은 예술 창작 행위들이 그들의 사회적 기능과 역할에 대하여 고민한 바 있다. 일반적으로 인류의 역사에 걸쳐 예술은 인간 사회 속에서 정신적이고 감각적인 부분에서 인간에게 영향을 주고 그들의 삶을 인식적으로 그리고 정서적으로 풍요롭게 만드는 문화적 소임을 담당해 왔다. 그러나 이러한 의미가 예술이 사회에서 어떠한 직접적인 영향을 주고받으며, 소기의 목적 달성을 위해 기능하거나, 구체적인 사회의 변화를 목적으로 역할을 수행하여 왔다고 볼 수는 없다. 왜냐하면 예술은 이러한 부분에서 기능과 역할로서의 뚜렷한 임무를 강요받아 오지는 않았기 때문이다. 한편, 그러한 소기의 임무와 목적을 가지고 수행된 예술 작업들이 존재한 적도 있었다. 하지만 그것이 역사 속에서 훌륭히 평가받거나 오래도록 영향을 끼치지 못했다. 그렇다면 본 연구에서는 이러한 사회적 역할을 하는 예술 작업의 흐름을 어떠한 관점을 통해 바라보려 하는가?

본 연구자들은 먼저 오늘날의 소셜 미디어 시대와 사회를 구성하는 여러 관계에 대하여 발언하고 작업하는 관계 예술의 시대에서 사회적 예술 작업들이 새롭게 등장하고 있는 측면에 주목하고자 한다. 그리고 이들이 예술과 사회의 관계에 대하여 다시금 생각해 보게 이끄는 흥미로운 관점을 제시하고 있다는 점에서 주목하고자 한다. 본 연구는 오늘날의 이러한 사회적 예술 작업의 등장의 이유와 배경을 다른 창작 미디어의 실험적 태도와 경험이라는 영향 관계 하에서, 그리고 현대 예술의 미학과 비평적 흐름 속에서 분석해 보려고 한다. 이러한 연구는 이들이 사회적으로도 기능과 역할을 할 수 있는 예술, 혹은 사

회적으로 기능과 역할을 하고자 하는 예술, 즉 사회적 목적을 위해 진행되는 예술의 다양한 스펙트럼 안에서 어떻게 자리매김하며 진행되고 있는지, 그리고 어떻게 더 그 역할을 발전시켜갈 수 있는지 그 접근 가능성과 향방을 모색해 보고자 하는 것이다.

## 2) 연구의 방법과 범위

먼저 본 논문은 소셜 미디어 시대, 그리고 관계 예술의 시대에서 사회적 예술 작업들을 살펴보기 위해 현대 예술의 흐름 중에 주목받고 있는 관계미학적 예술 작업들에 대하여 살펴볼 것이다. 이를 위해 우선 본 논문의 이론적 배경이 되는 관계미학의 기본적인 개념을 소개하고, 이 개념들을 적용하여 관계미학적 예술작업들을 분석할 것이다. 현대 미술에서 이러한 관계미학적 예술 작업들은 수많은 형태로 등장하고 있으나 본 논문에서는 1) 리크리트 티르바니자(Rikrit Tiravanija)의 “무제(공짜)(Untitled(Free))”, 2)마크 호로위츠(Marc Horowitz)의 “낯선 이의 조언(The Advice of Strangers)” 3)정연두의 “내 사랑 지니”을 분석의 대상을 삼고자 한다. 이 작업들을 분석의 대상으로 선택한 이유는, 티르바니자의 작업의 경우 예술 작업에서 여러 제도적, 생산적, 그리고 사회적 ‘관계’들을 건드리고 있으며, 이러한 “관계적 예술”을 중점적으로 분석하고 있기 때문이다. 또한 이에 대한 미학적 이론을 제시한 니콜라스 부리오(Nicholas Burriaud)의 논의에서도 그의 논의를 잘 설명할 수 있는 작업들 가운데 하나로 다루지고 있기 때문이다. 두 번째 작업인 호로위츠의 “낯선 이의 조언”은 이러한 관계 중에서 예술가와 관객 사이의 관계를 좀 더 심도 있게 다루는 작업이라 생각하는데, 이러한 작업이 인터넷 미디어를 기반으로 진행되고 있다는 점에서 분석의 대상으로 선정하였다. 또한 세 번째 작업인 정연두의 “내 사랑 지니”는 향후 본 논문에서 전개하고자 하는 ‘대체 현실’의 개념을 보다 정확하게 설명하기 위해 ‘일상’ 혹은 ‘현실’과 ‘꿈’의 관계를 살펴보고자 분석의 대상으로 가져왔다. 이후 이러한 작업에 대한 분석과 더불어 관계적 예술의 미학적 한계에 대하여 비평적으로 논하는 입장에 대하여도 함께 살펴볼 것이다. 이러한 비평적 입장에서 관계 미학이 ‘관계 그 자체’에 대한 접근에 주목하고 있으나, 그것이 관계 자체가 아닌 관계의 목적성과 지향점이 무엇이며, ‘과연 누구를 위한 관계인가’에 대한 질문을 던졌던 것에 주목하고자 한다.

한편, 본 연구자들은 근래 다른 실험적 미디어 창작물에서도 이러한 관계 미학적 해석을 적용시켜 볼 수 있는 흥미로운 현상들이 많이 소개되고 있다고 보는데, 그 중 하나로 실험적 게임 디자인과 이론으로 많은 이들로부터 주목받고 있는 ‘대체현실게임(Alternate Reality Game)’을 소개하려 한다. 그리고 이러한 대체현실게임이 그 디자인적 방법론으로 삼는 “최적화된 경험 디자인”의 개념에 대하여 살펴보고, 이러한 경험 디자인이 관계적 미학과는 또다시 어떤 식으로 연관될 수 있는지 분석한다. 이를 통해 관계미학적 접근 중 비평의 대상이 되는 관계 그 자체에 대한 접근이 아닌, 관계미학의 한계를 극복하기 위한 대안적 접근으로서 관계의 목적성과 지향점을 설정하며, 이를 통해 사회적으로 기능하고자 하는 보다 발전된 형태의 관계적 예술의 가능성에 대하여 접근해 보고자 한다. 마지막으로 이러한 보다 발전된 관계에 대한 실천 행위를 예술적 형태로 풀어내는 작업인 1) 마

이크 보나노, 앤디 비크바움의 “예스맨(The Yes Men)”, 2) 안리 살라(Anri Sala)의 “색칠해 주세요(Dammi I Colori)”를 살펴봄으로서 사회적 예술 구현의 흐름에 대하여 정리해 보고자 한다. 그리고 이러한 프로젝트들을 앞서 ‘대체현실게임’에서의 개념과 목표를 빌려와 ‘대체현실아트’라고 명명하며, 이를 새로운 개념적 형식으로서 정리해 보고자한다.

## 2. 현대예술의 흐름으로서의 관계미학적 예술

### 1) 관계미학적 예술의 정의

앞에서도 잠시 언급하였지만, 니콜라스 부리오(Nicolas Bourriaud)는 『관계의 미학(Relational Aesthetics)』에서 소통, 상호작용, 관계에 관심을 가지는 현대 예술의 흐름을 ‘관계 미학’과 ‘관계 예술’이라는 개념 하에 해석하고 있다. 부리오는 ‘관계적 예술(relational art)’을 “자율적으로 배타적인 공간이기보다는, 인간의 관계 전체와 사회적 맥락을 이론적이고 실천적인 출발점으로 삼는 예술의 실천 전체”로, 그리고 ‘관계미학(relational aesthetics)’을 “예술 작품이 형상화하고, 생산하거나 야기하는 상호 인간적인 관계들에 따라서 예술 작품들을 판단하는 미학적 이론”으로 정의한다(Burriaud, 2002/2011, p.199).

이러한 관계예술에서 집중하고자 한 부분은 다음 세 가지이다.

(1) 관계예술은 자본주의 체제에서 획일화되고 폐색되고 단절된 인간관계에 대해 이웃관계에 준하는 공감, 나눔, 연대에 의거한 상호 관계의 장을 창조할 것을 염두에 두며, (2) 서로 이질적인 것들의 조우를 가능케 하는 참여와 이행성(transitivity)<sup>1)</sup> 중심의 관계 형식을 창안하고 (3) 궁극적으로 연회적 기분(conviviality)<sup>2)</sup>에 기초한 소규모 유토피아(micro-utopia)를 구현하는 것을 목표로 한다(김기수, 2011, p.298).

이러한 관계미학은 아래의 작업들을 통해 좀 더 자세히 살펴볼 수 있다.

### 2) 관계미학적 예술작업의 예

#### (1) 리크리트 티라바니자(Rirkrit Tiravanija)의 “무제(공짜)Untitled(Free)”

티라바니자는 1992년 뉴욕의 한 갤러리에서 전시 기간 동안 매일 그 장소를 방문한 관람객들에게 태국 음식을 대접하는 작업을 진행하였다. 즉 갤러리 공간에서 음식이라는 관계 형식을 만들어 관객을 기다리고, 관람객이 갤러리에서 식사를 하는 과정을 통해 그의 작품에 참여하거나 반응하는 작업이다. 오늘날 모든 것이 상품화 된 자본주의 사회의 경제적 이익의 극대화를 추구하는 대도시에서 이 예술가는 나눔을 통해 공짜로 관람객에게

1) 이러한 관객의 이행성은 예술의 특정한 자리의 존재를 부인하게 되는데 이것이 바로 컨템퍼러리 아트의 특징이고, 모던 아트의 완결된(closed)개념으로부터 컨템퍼러리 아트의 과정(process)의 개념으로의 전환을 상징한 대(김기수, 2011, p.292).

2) 관계예술이 관계를 생산하는 미적 공간으로 일반적으로 연회(conviviality)의 만남, 조우가 가능한 이벤트, 게임, 페스티벌 등의 장소가 되며, 여기에 속하는 작업으로는 ‘초대장’(도미니크 곤잘레스-포스터, 리암 길릭), ‘선물’(필립 파레노)등이 있다(김기수, 2011, p.292).

음식을 대접하고, 관람객은 이러한 대접을 받으며 예술가와 상호관계를 맺게 된다.<sup>3)</sup> 부리오는 이 작업에 대해 “예술적 대상을 회화 캔버스나 조각품 등의 물리적 대상물이 아닌 언어의 일부로 진화 통화만큼이나 비물질적인 것으로 저녁 식사 상 위에 차려진 수프와 같은 작품이 조각상만큼이나 물질적인 것으로 보았다. 즉 예술적 대상은 예술가나 관람객이 타자와 맺는 ‘관계의 매개자’(Burriaud, 2002/2011, p.84)” 라고 분석했다.



<그림 1> Rirkrit Tiravanija, Untitled(Free), Installation 303 Gallery, New York, 1992

## (2) 마크 호로위츠(Marc Horowitz)의 “낯선 이의 조언(the advice of strangers)”

마크 호로위츠는 예술가와 관객이 함께 만들고 공유할 수 있는 순간들을 만들어 이를 통해 사람들을 연결하고, 예술가와 관객이 협력을 이루는 작업을 하는 뉴미디어 작가이다.<sup>4)</sup> 그의 작업 중 “낯선 이의 조언(the advice of strangers)”은 2010년 11월 1일부터 30일까지 예술가가 자신이 하루 동안 무엇을 할 것인지 매일의 삶을 후보 목록을 자신의 홈페이지<sup>5)</sup>에 올리고, 또한 이곳에 방문한 사람들에게 투표를 맡겨서 참여토록 하고, 그 투표 결과에 의해 가장 높은 삶을 선택 받고 살아가는 작업이다. 그는 크라우드 소싱(crowdsourcing)과 인터넷 기반의 삶이라는 토픽을 극대화 하여, 자신의 일상적인 삶을 크라우드소싱에 맡겼을 때 집단적 지혜가 만들어질 수 있는가에 대해 의문을 던진다.<sup>6)</sup>



<그림 2> Marc Horowitz, the advice of strangers 홈페이지, 2010

3) 음식을 공짜로 나눠준다는 것은 미술에 낯선 박애주의를 도입한다고 볼 수 있다(양은희, 2006, p.151).

4) <http://www.woot.com/blog/post/marc-horowitz-wants-you-to-run-his-life/>

5) "the advice of strangers" web site: <http://taos.herokuapp.com/>

6) Julia Kaganskiy (2010). Media Artist Marc Horowitz Is Taking The Advice Of Strangers. 2010.11.1. thecreatorsproject blog:

<http://www.thecreatorsproject.com/blog/media-artist-marc-horowitz-is-taking-the-advice-of-strangers/>



앞서 소개한 티라바니자에게 갤러리 공간이 예술가와 관람객들이 함께 소통하는 관계를 형성하게 되는 공간이라면, 여기서 홈페이지가 예술가와 관객의 관계를 만드는 공간이 된다. 또한 ‘하루 동안 무엇을 하며 살 것인가?’라는 질문과 그에 대한 대답을 할 수 있는 ‘관객 투표 시스템’이라는 관계 형식을 통해 관객은 예술가의 삶에 개입하고, 예술가는 관객이 정한 자신이 삶을 기록 다큐멘터리 형식으로 다시 관객에게 보여줌(보고함)으로써 지속적인 관계 형식을 만든다.

### (3) 정연두의 “내 사랑 지니”

작가 정연두는 주로 사진과 비디오 등의 기록 미디어를 이용하여 현실과 꿈의 경계를 건드리는 작업을 진행한다. “내 사랑 지니” 역시 현실과 꿈의 경계를 넘나들며 이러한 관계를 주요한 개념으로 삼는다. 구체적으로 설명하자면, 작가는 낯선 사람에게 다가가 처음 만난 그들의 모습을 카메라에 담고, 그 후 그 사람의 개인적 꿈을 물어본다.<sup>7)</sup> 결국 꿈이라는 소재를 통해 서로 많은 대화와 상호관계의 장을 만들어 가게 된다. 그리고 마지막으로 이러한 소통의 결과물로서 작가는 관객이 그들의 삶 속에서 현실화시키지 못한 상상속의 꿈을 물리적인 형태로 가시화 시켜주며 이러한 결과물을 사진으로 기록하여 그들에게 전달한다. 즉 그들의 꿈을 가상적 현실로서 실현시켜주는 셈인 것이다. 한 예로 아이스크림 가게에서 청소 중인 여학생에게 다가가 그녀의 꿈인 남극의 여전사로 그녀를 꾸며준 작업이 있다. 남극의 여전사로 가상적으로 재현된 모습은 비록 종이로 만든 이글루 배경과 빌려온 시베리아 허스키로 연출된 사진이긴 하지만, 참여자 자신은 그가 꿈꿔온 유토피아적 세계를 가상적으로나마 실현해 보는 경험을 하게 되는 것이다. 즉 예술가와 참여자 사이에 꿈을 물어보는 것부터 두 개의 대비되는 사진을 남기는 작업의 전 과정은 관계 형식의 과정이 된다. 또한 현실에서의 실현가능성에 기반을 두지 않았지만 관객은 참여자와 작가의 머릿속에서 확고하게 존재했던 유토피아적 세계에 대해 생각해보고, 관객 자신의 유토피아적 세계를 생각할 여지를 준다는 점에서 관계미학에서 말하는 관계적 미술이 추구하는 소규모 유토피아나 연회적 방식의 접근을 연결 지어 볼 수 있다.



<그림 3> 정연두, 내 사랑 지니, 2001

7) 작가는 낯선 사람에게 다가가 개인적 꿈을 물어보면 그녀는 “과거에 자신이 꾸었던 꿈, 현재 자신이 하는 일에 대한 꿈, 완전히 환상인 꿈 등을 말해주게 되고, 작가는 그 사람을 가장 잘 나타내 주는 꿈이나 작가 자신과 가장 잘 통하는 꿈을 작품으로 만든다(전영백(편), 2010, p. 503)”고 한다.

### 3) 사회적 기능으로서의 관계미학적 예술 : 가능성과 한계

앞서도 언급한 바와 같이 부리오의 그의 저서에서 그가 관찰한 현대 미술의 흐름 속에서 ‘관계’라는 관념의 대상을 도구로 이용하거나 이를 개념적 소재로 이용하는 다양한 작업들을 주목하였다. 또한 이러한 그의 이론은 향후 예술계가 이러한 새로운 예술의 형태에 더욱 주목하게 이끈 것이 사실이다. 그러한 그것이 가져온 영향과 반향과 더불어 그의 이론은 발표 후 또 다른 예술 비평가와 이론가들에 의해 비평의 대상이 되기도 하였다. 그 중 클레어 비숍(Claire Bishop)은 「적대감과 관계미학(Antagonism and Relational Aesthetics)」(2004)이란 논문에서 관계 예술의 한계에 대해 지적한다. 그의 주장은 다양한 관계적 예술이 다양한 관계들을 생산한다면 그 관계가 어떤 타입이며, 누구를 위한 것이고, 그 이유는 무엇인가에 대한 질문이 이어져야 한다는 것이다(김성원, 2011, p. 158-165. 재인용). 부리오가 작품과 관객이 만나는 장소에서 일시적으로 생기는 관계 자체에 주목했다면, 비숍은 관계 자체가 아닌 ‘실질적 효력’, 즉 관계의 목적성과 지향점의 필요성에 대한 질문을 이어가고 있는 것이다. 이러한 점에서 비숍의 논의는 관계 미학이 추구하거나 극복해야 할 방향에 대하여 생각해 보는 계기를 마련해 주었다. 비숍의 질문에 대해 본 연구자들은 관계의 추구에서 벗어나, 관계의 목적과 필요성을 사회적 존재로서의 공공의 이익 추구, 혹은 공공의 선에 두고 있는 또 다른 다양한 실험적 행위들이 있는지 살펴보고자 하였다.

### 3. 현실 개혁을 위한 사회적 게임: 대체현실게임

한편, 굳이 이러한 관계 미학적 해석을 적용시키지 않아도, 그것이 추구하는 선함과 가치에 의해 많은 이들로부터 주목받고 있는 실험적이며 가치 있는 미디어 창작물들이 근래 많이 소개되고 있다. 그 중 실험적 게임이론과 디자인으로서 주목받고 있는 ‘대체현실게임(Alternate Reality Game)’도 그러한 대표적 예가 될 수 있다. 이번 장에서는 이러한 ‘대체현실게임’이라는 개념, 즉 현실에 개입하고 관계를 통해 현실을 보다 나은 방향으로 발전시켜가려는 목적을 지니는 창작 행위들을 살펴봄, 이들을 관계적 미술이 지향할 수 있는 대안적 가능성의 한 모습으로 살펴보고자 한다. 그리고 이러한 예술 작업의 형태를 ‘대체현실아트’의 개념으로서 살펴보고자 한다.

#### 1) 대체현실게임의 정의와 개념

먼저 대체현실게임은 게임 디자이너이자 이론가인 제인 맥고니갈(Jane McGonigal)의 *Reality is Broken(2011/2012)*이라는 저서를 통해 주장하고 소개된 바 있다. 맥고니갈은 인류 역사에서 수많은 사람들에게 ‘게임’이 오락적 휴식과 즐거운 위안을 위한 경험을 제공하는 대상으로 사랑 받아왔으며, 전 세계 수많은 게임인구가 엄청난 시간을 게임에 쏟

아 붓고 있다고 말한다. 또한 그녀는 각각의 게이머들은 가상적으로 만난 다른 게이머들과 소통하지만 현실에서는 각자 개인적으로 게임 플레이를 즐기는 경우가 많고, 일반적으로 게임 플레이는 그다지 생산성 없는, 즉 가치 없이 버려지는 시간으로 간주되어 온 것이 사실이라고 말한다. 그러나, 그녀는 사실 게임을 통해 게이머들이 다양한 능력들을 향상시키도록 훈련받아 왔다고 주장한다. 즉 게임을 통해 게이머들을 즉시적 낙관주의(Urgent Optimism)를 키웠고, 튼튼한 사회망을 엮을 능력(Social Fabric)을 배웠으며, 행복한 생산성(Blissful Productivity)을 얻고, 웅대한 의미(Epic Meaning)에 대한 갈망을 키워왔다는 것이다.<sup>8)</sup> 이런 논리를 기반으로 그녀는 이러한 게이머의 시간과 능력을 가상세계의 게임 속 문제들을 해결하는데 사용할 것이 아니라, 실제 현실 세계 속에 산재한 다양하고 시급한 문제를 해결하는데 사용하자고 주장한다. 즉 그동안 많은 게임이 수많은 게이머에게 가상세계를 만들어 현실로부터 도피할 수 있는 가능성을 제공하여 실제 세상으로부터 소외되고 상처받은 감정을 치유 받게 해주었다면, 이제는 실제 세상으로 나와 우리가 사는 현실의 세상과 사회를 긍정적으로 발전시키며, 게이머들끼리도 서로 격려하며 위안 받는 것이다. 따라서 그녀는 대체된 현실, 즉 가상에서 즐기는 게임으로서의 ‘alternative reality’ game이 아닌, “게임을 메타포로 실제 세상에 관여하는” 즉 “현실을 대체”하는 게임인 ‘alternate reality’ game에 대하여 제안한다.<sup>9)</sup> 이렇듯 대체현실게임에서 게이머들이 대체현실을 만들고자 하는 목적을 달성하게 하기 위해서는 게임세계가 실제 현실과의 경계를 깨트려야 한다. 이를 위해 맥고니걸은 대체현실게임의 ‘최적의 경험디자인(optimal experience design)’을 중시했는데, 그 요소로 ‘사람들의 마음을 사로잡는 목표’, ‘흥미로운 장애물’, ‘잘 디자인된 피드백 시스템’ 등을 제시하였다.(Mcgonigal, J., 2011/2012, p. 184-185).

본 연구자들은 이러한 대체현실게임이 관계를 통한 상호작용을 만들며, 그 관계의 목표를 비교적 뚜렷하게 설정하고 있고 목표를 향한 관계를 또다시 게임을 지속시키는 동력으로 재이용하고 있다는 점에 착안했다. 그리고 이렇게 게이머의 파워풀한 능력을 통해 대체현실을 이뤄가는 대체현실게임과 그 게임이 추구하는 최적의 경험디자인을 관계 미학적 이론을 통해 분석해 보고자 한다. 이러한 과정은 대체현실게임이 하나의 아이디어가 되어 관계 미학적 예술이 가지는 한계를 극복하는 동시에 새로운 관계적 지향점을 찾을 수 있는 방향을 제시해 줄 수 있으리라는 생각에서 출발하였다. 그리고 이러한 면에서 오늘날 많은 미디어를 통해 소개되는 대체현실게임적 목표를 추구하는 예술들을 “대체현실아트”

8) 첫째, 게이머는 즉시적 낙관주의자Urgent Optimism가 된다. 게임 세계를 통해 도전하고 승리하려는 노력에 대한 가치와 믿음이 생기기 때문이다. 둘째, 사회적 구성의 달인Social Fabric이 된다. 가상세계에는 신뢰가 필요하기 때문이다. 셋째, 행복한 생산성Blissful Productivity을 얻는다. 게이머는 의미가 있는 일에서 즐거움을 찾기 때문이다. 넷째, 웅대한 의미Epic Meaning를 추구한다. 게이머들은 행성급 이야기처럼 장엄한 임무에 연관되는 것을 좋아한다. 결국 게임을 통해 극한의 자율성을 부여받은 희망적 개인으로 거듭나게 되며 게이머 스스로가 세상을 변화시킬 수 있다는 믿음을 가지게 된다고 본다. 제인 맥고니걸의 TED 연설을 참조할 것. [http://www.ted.com/talks/lang/ko/jane\\_mcgonigal\\_gaming\\_can\\_make\\_a\\_better\\_world.html/](http://www.ted.com/talks/lang/ko/jane_mcgonigal_gaming_can_make_a_better_world.html/)

9) *Newsgames: Journalism at Play*의 저자들은 ARG에 대해서 ‘alternate’ reality game을 실제 세상으로부터 소외되게 만든다는 개념인 ‘alternative’ reality game으로 잘못 해석하는 경우가 많은데, ‘alternate reality’는 ‘게임을 메타포로 사용하는 실제 세상’이라 말한다(2010, p.36).

라 명명하고, 이들의 새로운 경향을 찾아보고자 한다. 대체현실아트는 예술 작업을 통해 관객과 긍정적 관계를 만들며 궁극적으로 따뜻한 사회를 만들고자 하는 목적을 지닌, 사회적 예술의 형태로서 제안될 수 있을 것이라 생각하기 때문이다.

## 2) 대체현실게임에 대한 관계미학적 해석

이를 위해 먼저 대체현실게임을 관계미학적 렌즈를 통해 분석해 보도록 하겠다. 이러한 분석이 시도된 이유는 이들이 관계미학이 가지는 특성과 상당부분 유사한 지점을 공유하고 있음을 발견하였기 때문인데, 그것은 다음 세 가지 정도로 이야기 될 수 있다. 첫째로 대체현실게임의 ‘흥미로운 장애물’에 대한 디자인은 그 장애물을 극복하는 과정을 통해 게이머를 ‘튼튼한 사회망을 엮을 능력’ 능력이 있는 사람으로 훈련시킨다. 이는 관계예술에서 단절된 인간관계에 반하는 이웃관계에 준하는 공감, 나눔, 연대에 의거한 상호 관계의 장을 창조할 수 있다는 것과 유사하다. 둘째로 대체현실게임의 ‘잘 디자인된 피드백 시스템’에 대한 디자인은 관계예술에서 이행성(transitivity)이라는 관계형식을 만드는 것과 유사하다. 이는 부리오가 관객의 역할을 작가가 생산하고자 하는 예술 형태와 연결하여 생각하는 것과 연결된다. 즉 부리오의 글에서도 관계적 예술 작업의 예로 논의된 바 있는 곤잘레스 토레스(Gonzalez Torres)의 작업에서 관객이 작가가 갤러리에 설치한 사탕이나 포스터를 집어 가는 행위 그 자체뿐만 아니라 그 행위로 인하여 예술 형태가 변화하는데 주목한 점, 그리고 이를 통해 예술작품이 예술작품들을 구성하는 다양한 사회적 요소들과 연속적으로 작용하며, 작품은 형태를 생산할 수 있는 역동적 구조가 됨을 포착했던 것과 유사하다고 볼 수 있는 것이다(김성원, 2011, p.158-165. 재인용). 셋째로 대체현실게임의 ‘마음을 사로잡는 목표’라는 디자인이 게이머들이 추구하는 ‘장대한 의미의 갈망’과 관계하는 것과 관계적 예술이 공동체를 통해 ‘소규모 유토피아(microtopia)’를 구현하는 것 사이에서 또 다른 유사지점을 생각해 볼 수 있다.

이렇듯 관계미학적 렌즈를 통해 분석한 대체현실게임은 서로 상당 부분 공통점을 지닌다. 그리고 다시 비숍이 관계 예술에서 던졌던 질문, 즉, 관계의 목적성과 지향점의 문제로 돌아가 생각해 볼 때도 대체현실게임은 가상 및 현실 사회의 공익과 발전을 추구하며 ‘행복한 생산성’을 추구해 가는 것과 같이 훌륭하게 그 관계와 관계의 피드백 시스템을 비교적 뚜렷하고 생산적인 목표를 위해 설정하고 있다는 것을 알 수 있게 된다. 그렇다면 관계미학적 예술도 대체현실게임에서처럼 사회적 공익과 발전을 위한 관계를 지향하며 스스로 공익적 행복과 긍정적 생산성을 얻어갈 수 있을까. 본 연구자들은 관계적 예술이 지닌 한계라 비판되어 온, 바로 ‘누구를 위한 관계’이며, ‘무엇을 위한 관계인가’에 대한 답을 어떻게 대체현실게임에서 얻을 수 있지 않을까 접근해 본 것이다. 그리고 그러한 답을 추구하는 예술 작업의 형태를 ‘대체현실아트’라 부르기로 한다.

## 4. 현실 개혁을 위한 사회적 예술 : 대체현실아트

### 1) 사회적 예술의 흐름

우리는 대체현실아트를 ‘현실 개혁’을 위한 사회적 예술의 한 형태가 될 수 있다고 보고, 예술의 사회적 기능에 관심을 가진 예술 형식을 ‘사회적 예술’이라 간주하고자 한다. 그런데, 이에 대한 논의에 앞서 먼저 위와 같은 사회적 예술의 정의가 개인적으로 다르게 이해되고 인식될 수 있는 가능성이 존재한다고 보았기 때문에, 사회적 예술이란 일반적 개념에 대해 먼저 생각해보려 한다. 일반적으로 떠올릴 수 있는 사회적 예술은 예술사에서 시대에 따라, 그리고 사회와의 연관성에 있어 정의와 방법을 달리하며 다양한 스펙트럼을 가지며 등장하였다. 먼저 예술의 자율성을 강조한 순수 예술의 극단에 있었던 18세기 유티미주의가 있다. 예술이 예술이 아닌 다른 것을 위한 수단이 되거나 정치와의 관련성을 가지는 것을 부정하고 예술의 순수한 독창성과 창조성을 목적으로 삼았다. 이러한 논의는 빅토르 쿠쟁(Victor Cousin)의 ‘Art for art’s sake 예술을 위한 예술’이라는 구호와 칸트의 미학이론을 근거로 예술은 미에 대한 예술가의 순수한 관심에 의존하며, 다른 어떤 문화 영역에 종속되지 않는다고 주장한 지점들을 연결시켜볼 수 있다. 그런데 이러한 유티미주의에 대한 반대로 예술의 사회성을 매우 강조한 사회적 리얼리즘(social realism)이 있었다. 이는 20세기 초기에 미국에서의 사회적 현실을 그대로 묘사한 흐름뿐만 아니라, 구소련에서 등 예술가들 사이에서 자연스럽게 나타난 흐름으로 19세기 후반부터 느꼈던 빈곤, 소외된 하층민의 생활상을 묘사하며, 예술의 의미와 기능을 새롭게 생각하고자 한 시도들이다. 그러나 이는 예술의 사회성을 지나치게 강조하면서 예술이 정치적인 도구로서 이용될 우려가 나타나기도 하였다. 그러한 예로는 1920년대 후반부터 1930년대 초기에 소련에서 제창된 사회주의 리얼리즘(socialist realism)을 생각해 볼 수 있는데, 이는 당 주도적인 문화정책에 의해 통일적 창작방법을 확립하며 예술가들에게 자본주의에 대항하며 사회주의 체제를 유지하기 위한 집단적 의식교육의 도구로서 예술 작품 안에서 사회를 묘사할 것을 요구했다.

한편, 예술이 삶과 가까워지며 대중과 미술의 상호작용이 시작된 것은 다다(Dada)와 플럭서스(Fluxus)로 볼 수 있다. 다다는 1916년에서 1922년에 걸쳐 유럽과 미국을 중심으로 일어나 무정부적이고 허무주의적인 성격을 띠는 예술운동이었는데, 전쟁을 통해 나타난 인간의 타락에 대한 반발과 기존 유럽의 미술방식에 대한 거부(최애주, 2010, p.66)로서 반대의사를 상식을 벗어난 행위, 낭송 혹은 미술작품을 통해 표명했을 뿐만 아니라 특히 콜라주와 오브제를 이용하여 미술, 과학, 문학, 음악, 정치, 철학 등을 총체적으로 수용하며(허지영, 2009, p.262) 한 장르에만 고착된 예술에 대한 개념을 해체해 사회와 연관된 예술 작업을 시도했다. 이러한 시도는 플럭서스로 이어져서 1950년 말부터 독일에서 시작되어 1970년대 초까지 뉴욕으로, 국제적으로 확산되었다(허지영, 2009, p.263). 플럭서스가 예술 매체의 경계를 무너뜨리며(intermedia), 예술작품을 정해진 결과물로서의 오브제가 아니라 끊임없이 변화하는 ‘불확정성의 미학(indeterminacy)’ 아래 ‘예술이 무엇이며, 누구

를 위한 것인지'에 질문을 던지며 총체적 예술로 예술과 대중의 상호관련성에 주목했던 특징을 가진다(허지영, 2009, p.263).

한편 현실에서 다소 공적인 부분의 사회적 기능이라는 목적을 갖고 대중과 상호관련성에 주목한 공공미술(public art)도 사회적 예술의 연장선에서 생각해 볼 수 있다. 1960년대 존 윌렛(John Willett)은 『도시 속의 미술』에서 공공미술이라는 단어가 처음 쓰이며 공공 공간의 예술작품이 지역사회와 소통하며 도시의 분위기, 건축적 구조, 그리고 그 곳에 살고 있는 이들의 희망과 욕구까지 영향을 미칠 수 있다고 보았다(강수미, 2008, p.13-14). 그러나 공공미술은 이러한 의도를 잘 살리지 못하고, 전시장에서 머물던 미술품이 크기만 커져 야외로 이동했다는 비판을 받기도 하였다. 한편, 이에 대한 대안으로 지역공동체와의 소통과 교류에 초점을 둔 '새 장르 공공미술(new genre public art)' 또는 '공동체 예술(community art)'이 등장했는데, 새 장르 공공미술은 수잔 레이시(Suzanne Lacy)에 의해 명명되어 60년대 대항 문화적이고 행동주의적인 공공 미술의 성격을 이어받아 예술가와 관객이 열린 소통과 상호작용을 지향하는 사회적 미술이다(강수미, 2008, p.14). 또한 비슷한 개념의 '공동체 예술(community art)'은 1980년대 이후 미국 전역에서 당면한 사회문제들(노숙자, 실업, 에이즈, 증가하는 노년인구, 이민자, 성/인종차별, 도시민들의 소외 등)(강수미, 2008, p.14-15)을 퍼포먼스와 비디오를 매체로 대부분 예술가와 지역 주민들 간의 협업으로 다룬 미술이다. Linda Burnham은 이러한 다양한 경향들은 90년대부터 사회적 정치적 아젠다를 작업 속에 융화하여 예술, 상업, 산업, 미디어, 노동, 사회사업간 긴밀한 네트워크를 형성했다고 말했는데(강수미, 2008, p.119. 재인용) 이를 통해 예술이 어떻게 대중과 사회 속으로 파고들었는지 알 수 있다.

이렇듯 사회적 예술은 시대가 변하면서 예술가와 관람자라는 이분법의 경계를 무너뜨리고, 소통과 동참하는 형태로 변화되어 가고 있는 것이다. 본 논문에서의 사회적 예술은 이러한 일련의 예술로서 사회적 기능과 역할에 대하여 생각해보는 작업의 형태이자, 어떤 정치적인 선택 보다는 공공의 선과 이익을 추구하는 형태로 바라보고자 한다.

## 2) 보다 발전된 사회적 예술로서의 대체현실아트

이러한 사회적 예술의 흐름에서 예술이 사회와 맺는 상호관련성에서 나아가 사회적 기여와 개혁을 추구하거나 사회적 문제를 예술로 풀어내는 형태의 '대체현실아트 적' 흐름들이 과연 있을까? 이 장에서는 예술이라는 행위를 통해 그러한 대체 현실, 즉 현실 개혁을 위한 노력을 하는 사회적 예술 작업 및 프로젝트들을 찾아 분석하며 이들을 대체현실아트로 바라볼 수 있는지 살펴보고자 한다.

## 3) 대체현실아트의 작업의 예

### (1) 마이크 보나노, 앤디 비크바움의 "예스맨(The Yes Men)"

"예스맨(The Yes Men)"은 마이크 보나노와 앤디 비크바움이 감독과 주연을 맡아서 진행한 다큐멘터리의 제목이며, 대학에서 미디어 예술 등을 강의하면서 동일한 이름의 단체로

활동하는 그룹을 지칭하기도 한다.<sup>10)</sup> 그들은 힘과 권력을 지닌 사회 지도층으로 위장한 후, 그 권력을 이용해 불합리한 사회의 모습을 좀 더 바람직하다고 생각하는 모습으로 바뀌려려는 프로젝트들을 진행한다. 즉, 그들은 바람직하다고 생각하는 일들을 거짓으로 보도하는 등의 퍼포먼스와 해프닝을 벌인 후, 이러한 일들을 수행하는 해프닝을 벌이거나 이러한 것들이 실제로 일어난 일인 양 언론 매체를 통해 거짓 보도를 하고, 이런 해프닝들을 다큐멘터리로 만들어 보다 많은 사람들에게 그들이 꿈꾸는 사회의 메시지를 전달하고자 하는 것이다.



<그림 4> 에스맨, DOW의 대변인으로 위장해 BBC방송에 출현, 2004.12. 3.(좌), 에스맨, 에스맨에 의해 발행된 뉴욕타임스, 2009.7.4(우)

예를 들어 이들은 1999년 WTO(World Trade Organization)를 패러디하는 웹 사이트를 만들고,<sup>11)</sup> 이에 대해 어떠한 눈치도 채지 못한 국제무역법 관련 학회로부터 초청을 받아 오스트리아에서 진행된 행사에서 연설을 맡게 되면서 유명해졌다. 이들은 이 연설장에 들어가기 위해 가짜 세계무역기구 신분증과 명함뿐만 아니라, 행사장에 들어가 연설을 하면서 세계무역기구의 잔인한 면모를 드러내는 파격적인 제안서, 이벤트를 위한 염기적인 의상 등 매우 치밀한 계획을 세워 그 주어진 장소와 시간에 임팩트 있는 퍼포먼스를 진행했다.<sup>12)</sup>



<그림 5> 에스맨, Yes Men이 헬리버턴사 이름으로 배포한 보도 자료 중에서, 2006

10) <http://neruda.tistory.com/255/>

11) Sources for all the material in this paragraph can be accessed at the @TMarkWeb site, <http://www.rtmk.com>.

12) 이광석, 자본주의 권력을 등치는 영리한 악동들, 에스맨, 네트워크, 35호. [http://networker.jinbo.net/zine/view.php?board=networker\\_4&id=1653](http://networker.jinbo.net/zine/view.php?board=networker_4&id=1653).

또한 인도 보팔 대참사(유니언 카바이드 사의 살충제 공장이 폭발하면서 공장 인근의 환경이 오염된 사건, 당시는 다우케미컬이 인수하기 전이었음)에도 불구하고 환경정화와 피해자 보상에 대한 아무런 노력이 없는 다국적 기업 다우케미컬(The Dow Chemical Company)에 대해, 에스맨은 스스로 다우케미컬 대변인으로 위장하는 방법을 통해 BBC방송에 출현하여 피해자들의 120억불의 보상금을 약속했다(Brian Holmes, 2007, p.282). 뿐만 아니라 현실에서 ‘이웃으면’ 하고 꿈꾸는 뉴스, 예컨대 ‘이라크 전쟁 종료’, ‘미국에 전 국민을 위한 의료보험제도가 도입 될 것’ 등의 기사를 뉴욕타임지와 똑같이 만들어 시민들에게 무상으로 배포하기도 했다. 또한 세계적인 미국의 군수회사인 헬리버턴사(Halliburton)의 이름으로 어떤 재해를 만나더라도 오랫동안 살 수 있는 최첨단 환경제앙 방지용 슈트인 ‘서바이버볼(The SurvivaBall)<sup>13)</sup>’을 선보이기도 했다.

즉 이러한 작업은 다양한 미디어로 현실에 개입해 대체 현실을 보도하거나 현실적인 해프닝의 형태로 사회를 개혁하는데 힘쓰는 아트 프로젝트라 볼 수 있다. Brian Holmes는 “Do-It-Yourself Geopolitics: Cartographies of Art in the World”에서 에스맨의 해프닝에 대해 “권력에 대항하는 방법으로 그들은 활동가들이 평소 말하는 방식과 반대 방향으로, 권력의 모순과 거대한 불공정을 드러나게 하기 위해 권력의 진실을 함께 준수하고, 동의하고, 권력과 함께 과도하게 알아보게 함으로서, 그것의 기본적인 “주의”들(tenets) 증폭시켜 예술의 임계거리를 정치 생활과 가장 가까운 접촉이 가능한 거리로 데려왔다 (Holmes, B. 2007, p.281)”고 평가했다.

## (2) 안리 살라(Anri Sala)의 “색칠해 주세요(Dammi I Colori)” 작업(2003)

이 작품은 알바니아의 수도인 티라나(Tirana)에서 진행된 프로젝트를 다큐멘터리로 담은 비디오 아트 작업이다. 이 작업은 작가 안리 살라의 친구이자 예술가이며 티라나의 시장인 에디 라마(Edi Rama)와 함께 어떻게 하면 예술이 어떻게 유럽의 나라들 중 가장 경제가 침체된 그 도시를 변화시킬 수 있는가에 대해 질문을 던지며 ‘건물에 색을 칠하는 프로젝트를 시작한다. “밝은 색깔로 건물 외벽을 칠하는 거대한 집단적 아트 작업을 통해 도시는 변하기 시작한다. 작업은 낮과 밤 동안 시장과 아티스트가 운전하며 건물의 외벽을 훑는 것을 찍었는데 이를 통해 ‘도시는 죽어있었지만, 색깔은 소통의 힘이 있음’을 말해준다. 살라는 (...) ‘공감(sympathy)’을 전달하며 정치적 힘과 미학 사이의 오래된 긴장 관계를 토론의 출발점이 되게 하고, 동시에 바로 비디오아트의 소재가 되게 만들었다고 평가받는다.<sup>14)</sup> 결과적으로 사람들이 자발적으로 도시 건물에 색깔 칠하는데 참여함과 동시에 도시의 변화에 대해 이야기를 나누기 시작하면서 도시에 활기찬 분위기가 생기게

<sup>13)</sup> 김정 (2006.5.18.). 인터넷 대소동 “미 군수업체가 완벽 생존 장치 발명했다!”. 팝뉴스. 비상 상황 시 타인과 의사소통이 가능한 첨단 통신 장비, 비상 의약품, 바람을 에너지로 바꿔주는 특수 동력 장치와 식품 보관 장치 등이 있어 그 어떤 자연 재해에서도 고떡없다는 것. 또 물에 빠져도 죽지 않고 물론 고층빌딩에서 추락해도 살아남게 된다는 게 ‘보도 자료’의 설명. 특히 ‘서바이버볼’은 자연재해로 죽은 동물의 사체를 에너지원으로 이용한다는 점과 자가 풍력 발전기가 장착되어 있다는 설명이 압권이다.

<sup>14)</sup> Daniel Birnbaum (2004). Anri Sala: Musee d'Art Moderne de la Ville de Paris. Artforum International Magazine, Inc. [http://findarticles.com/p/articles/mi\\_m0268/is\\_10\\_42/ai\\_n6094702/](http://findarticles.com/p/articles/mi_m0268/is_10_42/ai_n6094702/)



되었다는 것이다. 이 프로젝트는 후에 알바니아뿐만 아니라 주변국가에서도 이 프로젝트에 대해 이야기를 시작할 정도로 널리 회자되었다. 이 프로젝트는 아트 작업이 실제 현실을 바꾸는 변화의 힘이 있음을 잘 보여주고 있다.



<그림 6> 안리 살라, “다미 아 칼라리(색칠해 주세요)”, video, 16분, 2003

## 5. 결론

본 연구는 관계적 예술에서 한 걸음 더 나아가 현실을 긍정적으로 개혁하여 가려는 목적성과 지향점을 가지는 예술들에 대해, 대체현실게임에서의 방향성과 접근에서 대체현실아트라는 이름을 붙이고 또한 아이디어를 얻어 새로운 개념을 도출해 보고자 하였다. 대체현실아트는 대체현실게임의 특성처럼 매체를 통해, 그리고 뉴미디어뿐만 아니라 SNS나 페이스북과 같은 소셜 미디어와 새로운 결합을 통해 사회적 예술의 기능을 확장시키고 있으며 대체현실게임의 목표처럼 그들이 당면한 사회적 문제를 해결하거나 공공의 선을 추구하고자 한다. 이러한 작업들은 인간과 인간이 어떻게 연결되는지, 그리고 예술 작업을 통해 예술가가 관람객, 혹은 관람객과 또 다른 관람객, 혹은 예술작업과 사회가 관계를 형성하는 방식들에 대하여 고찰하고 있다는 점에서는 관계적 예술과 공통점을 가진다. 또한 대체현실게임의 현실 개혁적 교훈을 통해 관계예술의 한계인 관계의 목적성과 지향점을 뚜렷하게 제시한다고 보았다. 즉 대체현실아트는 공공의 선을 통해 사회를 변화시키려 한다는 것이다. 본 연구자들은 이러한 예술들을 사회적 예술로서 대체현실아트의 특성으로 도출해 보았다. 이러한 사회적 예술이 추구하는 것은 단순한 예술적 유희나 혹은 어떠한 정치적 목적에서 벗어나 우리가 사는 세상을 보다 나은 세상으로 만들기 위한 움직임이라는 점에서, 그 안에서 존재하는 나와 세상, 그리고 사회의 의미를 찾아가려는 노력이라고 생각한다. 그리고 이러한 가운데, 예술적 작업 역시 더불어 그 사회적 의미를 찾아가는 것이다.

## 참고문헌

- 강수미 (2008). 공동체를 위한 예술과 공공미술. 현대미술학논집, 제12호, p.7-52.
- 김기수 (2011). 부리오의 "관계미학"의 의의와 문제. 한국미학예술학회지, 34권, p.281-316.
- 김성원 (2011.5). 관계미학, 그 이후. 『아트인컬처 Art in Culture』. p.158-165.
- 양은희 (2006). "식사하세요!": 리크리트 티라바니자의 태국요리 접대와 세계 공동체 만들기. 현대미술사연구, 제20집, p.145-180.
- 이광석, 자본주의 권력을 등치는 영리한 악동들, 에스맨. 월간 『네트워커』, 35호.  
[http://networker.jinbo.net/zine/view.php?board=networker\\_4&id=1653](http://networker.jinbo.net/zine/view.php?board=networker_4&id=1653).
- 전영백 (편) (2010). 『22명의 예술가, 시대와 소통하다. 서울: 궁리.
- 최애주 (2010). 「해체의 전위로서 아방가르드(Avant-Garde)미술연구」. 박사학위논문, 강원대학교학원. 2010. 2.
- 허지영 (2009). 예술과 테크놀로지; 마르셀 뒤샹, 백남준. 인문학 논총, 14(3). 2009.10. p.259-278.
- Birnbaum, D. (2004). Anri Sala: Musee d'Art Moderne de la Ville de Paris. *Artforum*, Inc.  
[http://findarticles.com/p/articles/mi\\_m0268/is\\_10\\_42/ai\\_n6094702/](http://findarticles.com/p/articles/mi_m0268/is_10_42/ai_n6094702/)
- Bishop, C. (2004). Antagonism and Relational Aesthetics. 2004. *October*, Ltd. and Massachusetts Institute of Technology. sp.51-79.
- Bogost, I., Ferrari, S. & Schweizer, B. (2010). *News games: Journalism at play*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Bourriaud, N. (2002). *Esthétique relationnelle*. 현지연(역) (2011). 『관계미학』. 서울 : 미진사.
- Holmes, B. (2007). "Do-It-Yourself Geopolitics: Cartographies of Art in the World" in Stimson, B., Sholette, G. (Eds.). *Collectivism after Modernism: The Art of social imagination after 1945*. University of Minnesota Press, Minneapolis, MN: p.272-293.
- Kim, J. Y., Allen, J. P. & Lee, E. (2008.2.). Alternate reality gaming. *Communications of the ACM*, Volume 51, Issue 2. p.36-42.
- McGonigal, J. (2011). *Reality Is Broken*. NY: Penguin Press HC. 김고명(역) (2012). 『누구나 게임을 한다』. 서울: RHK.
- <인터넷 참조>
- 마크 호로위츠 작가에 대한 전반적 소개. <http://www.woot.com/blog/post/marc-horowitz-wants-you-to-run-his-life/>.
- 마크 호로위츠 작업에 대한 설명. Kaganskiy, J. (2010). Media Artist Marc Horowitz Is Taking The Advice Of Strangers. November 01, 2010. thecreatorsproject blog:  
<http://www.thecreatorsproject.com/blog/media-artist-marc-horowitz-is-taking-the-advice-of-strangers/>.
- 마크 호로위츠 홈페이지. "the advice of strangers" web site: <http://taos.herokuapp.com/>.
- 이지훈 (2012. 5. 23). 현대문명, 철학에서 길을 찾다 <10> 부리오 (하) 관계미학의 시대, 예술가, 관객 어우러지면 관계 체험하는 예술 공동체 탄생. 국제 신문.  
<http://www.kookje.co.kr/news2011/asp/newsbody.asp?code=0540&key=20120524.22025200149/>.