

국내 <심즈2> 플레이어들의 담론분석*

김종덕, 송수현
홍익대학교

Jdkim@hongik.ac.kr, camel0608@paran.com

An Analysis on Discourses of SIMS2 Players in Korea

Jongdeok Kim, Suhyun-Song
Hongik University

요 약

이 시대의 청년문화가 가지고 있는 의미를 이해하기 위해서 청년층이 주로 이용하는 미디어인 게임과 게임의 커뮤니티를 분석한다면 대중문화의 텍스트이해와 수용자 입장을 좀 더 의미 있게 분석 할 수 있다. 미디어와 문화의 관계는 미묘한 상호작용의 중계여서 내용분석과 담론 분석을 통한 접근방법을 택하였다. 분석 대상은 플레이어들의 정체성이 투사된 육성 시뮬레이션 게임 <심즈2>에 대한 국내 커뮤니티이며 내용 분석과 담론분석을 통하여 사회적 문화적 의미를 찾아보고자 하였으며 내용분석을 통해 심즈2 플레이어들이 이야기 하는 담론의 내용적 특징을 알 수 있었다. 내용분석에서 나타난 커뮤니티의 내용적 특성을 본 연구는 크게 자아실현 및 정체성의 공방 그리고 젠더문제에서의 실험적인 대리만족과, 참여하는 게이머로 문화재생산으로의 의미가 있으며 가상소비의 확산, 반사회적 행위에 대한 성찰로 사회적 문화적 의미를 가진다는 것을 알 수 있었다.

ABSTRACT

If we analyze games and game communities which are mostly consumed by the young, we can get the meaningful analysis result of youth culture. The content analysis and the discourse analysis methods were used in this study since the relationship between media and culture was exquisitely reciprocal. The object of analysis is the domestic community of the simulation game, Sims 2, which reflects the identities of the game players. I was searching for the social and cultural meaning of the game activities, and could find the content's characteristics of 'Sims 2' players' discourses. The results showed that the game media has social and cultural significance by providing the players a self-realization, identity workshop, virtual identity that diverges from their own ones with an alternative sex, constructing a cultural property with the involved game players, and increasing their virtual consumption and self-examination of antisocial behaviors in the game.

Keywords : Sims 2, gaming community, computer games, discourse analysis, content analysis.

접수일자 : 2011년 06월 22일 심사완료 : 2011년 08월 11일 심사완료 : 2011년 09월 05일

교신저자(Corresponding Author) : 김종덕

* 본 연구는 2009년 홍익대학교 교내연구비 지원을 받아 수행된 연구임.

1. 서론

우리가 같은 문화에 속한다고 말하는 것은, 세계를 같은 방식으로 이해하고, 자신과 자신의 생각을 세계에 대한 자신의 느낌을 서로가 이해할 수 있는 방식으로 표현할 수 있다고 말하는 것과 같다[1]. 문화를 이해하는데 있어서 문화는 한 시대의 공유된 의미에 대한 것이며, 대부분 언어로 구성되어 있는 의미 있는 실천의 산물이다[2].

본 연구에서 컴퓨터게임과 관련된 담론을 분석하고자 하는 이유는 이 시대의 청년문화가 가진 의미를 이해하기 위한 것이며, 이 경우에 그들이 주로 활용하고 있는 대중문화의 텍스트와 수용자 분석이 매우 유용하기 때문이다. 피스크가 말했듯이 대중문화는 텍스트에 의해서 구성되는 것이 아니라 대중문화 소비자가 텍스트를 통해 생성하는 의미에 의해 구성된다[3]. 특히 이 시대의 청년층이 주로 이용하는 양방향미디어와 문화의 관계는 일종의 미묘한 상호작용의 중계이기 때문에 텍스트 분석만으로는 부족하며, 수용자 분석을 함께 수용하는 것이 필요하다.

본 연구의 분석 대상 텍스트인 컴퓨터 게임 <심즈>는 역할 게임으로서 수용자들로 하여금 ‘자기 이야기(self-narrative)’를 구성하게 함으로써 ‘미디어를 통한 자아정체성 투사’라는 훌륭한 분석소스를 제공한다. 제임스 지는 게임의 가장 큰 장점이 ‘투사된 정체성 (projective identity)’ 이라고 말한다[4]. 이는 게이머들이 역할 게임을 통해 다양한 관점에서 세상을 경험할 수 있다는 뜻이다. 여기서 핵심은 용어 그 자체에 있다. 즉, 게임을 통해 정체성이 부여되는 것이 아니라 “투사” 된다. 이 말은 곧 게이머들이 게임을 능동적으로 수행함에 따라 그 정체성을 선택하거나 수용한다는 것이다[5]. 게임을 즐기는 동안 형성되는 동일시 현상과 그에 대한 감정의 표출은 홀의 주장대로 담론의 외부과정과 심리적 내부과정을 함께 엮은 정체성의 구조물인 것이다[6]. 앞의 내용을 기반으로 한 본 연구에서 알아보고자 하는 연구 문제는 아래와 같다.

[연구문제1] <심즈2>플레이어들이 커뮤니티에서 표출하는 담론은 어떻게 구성되어 있는가?

[연구문제2] 위의 연구문제에서 나타난 담론의 의미는 무엇인가?

2. 이론적 검토

2.1 게임 <심즈2>

<심즈2>의 디자이너 윌 라이트는 게임이 가상의 캐릭터가 한 행위에 대해서 죄책감을 느끼게 하는 유일한 미디어라고 말했다. 그의 말대로 <심즈>는 게이머들이 현실에서 경험할 수 없는 것의 선택적인 행위를 자유롭게 하면서 게이머들의 가치관의 성찰과 현실과의 괴리감에 대한 갈등 그리고 반성 등을 이끌어 낼 수 있는 게임이다. 그 이유는 캐릭터 행위의 높은 자유도로 인하여 게이머들의 능동적인 선택권이 부여되기 때문이다.

<심즈>의 높은 자유도는 플레이어들의 능동적인 선택권 부여로 이어진다. 행위와 관계를 중심으로 플레이하는 게임 <심즈>는 플레이어의 자유의지에 따라 다양한 가족관계형성과 가상실험의 대리만족감을 높일 수 있는 능동적 기틀을 제공한다. 가상 캐릭터들 간의 관계에 의존하는 <심즈2>는 모든 대상물에 대한 관계를 심도 있게 접근하며 가상공간속의 모든 것을 명확하게 구조화하고 있는 인터페이스는 픽토그램을 사용하고 있다.

게임 <심즈>가 여타 MMORPG 게임과 차별화되는 부분은 대부분의 MMORPG들이 레벨을 올리거나 전투를 통한 영토의 확장, 포인트 획득 등이 목표인 반면 <심즈>의 목표는 일상의 삶을 투영한 가상세계 안에서 사람들과의 관계맺기라는 점이다. 이러한 특징은 게임플레이어가 게임 내에서 자신의 정체성을 새롭게 구성, 표현하고 게임플레이어들의 현실 속 욕망을 파악하고 분석하는데 있어서 훌륭한 자료가 된다.



[그림 1] 심즈2 게임인터페이스

특히 <심즈2>는 전세계적으로 약 1억장 이상이 판매되었고¹⁾, 국내에서도 상당히 많은 수가 누적적으로 판매되어 다양한 담론이 축적될 수 있는 환경이 조성되어 있다는 것도 <심즈>를 분석하는데 있어서 매우 중요한 점이다.

2.2 내용분석과 담론분석

미디어는 정체성을 형성하는 것이 아니라, 정체성을 생성할 수 있는 자료를 제공하며 그것의 의미가 일상적 문화의 ‘살아있는’ 경험에 의해 중개되는 현대문화의 지배적인 표출양식이다[7].

담론분석은 담론과 실체사이의 관계를 조사하는 것이다. 담론은 다양한 텍스트에서 구체화되고 이루어진다. 따라서 텍스트는 담론적 단위로 그리고 담론의 물질적 표현으로 여겨질 수 있다. 텍스트는 글, 말, 그림, 상징, 인공물 등 다양한 형식을 가질 수 있다. 텍스트는 개별적으로는 의미가 없으며 다른 텍스트와의 상호 연결을 통해서만 의미를 가지게 된다. 담론분석은 어떻게 텍스트가 이러한 과정을 통해 의미를 만드는지와 의미를 만들으로써 어떻게 사회실체를 구성함에 있어서 기여하는지를 연구한다.

담론분석은 사회적으로 생산된 개념과 대상들이 어떻게 생겨나고, 어떻게 그것들이 유지되는지를 연구한다. 이것은 담론분석의 가장 커다란 특질이다.

2.2.1 내용분석방법

내용분석은 연구자들로 하여금 다양한 형태의 표현에 대하여 신뢰할 만한 분류나 관찰의 기초에 근거하여 정량적인 일반화를 할 수 있게 해준다.

내용분석은 연구되는 매체의 특정한 맥락 외부의 사회적 혹은 이데올로기적인 세계를 분명하게 이론적으로 반영하고 있으며 데이터를 통하여 일반화할 수 있게 만든다. 내용분석을 수행하는 것은 텍스트가 그것과 관련된 사람들, 절차, 사진, 그리고 이것들 사이의 상호관계들을 표현하는지에 관한 명확한 측면을 분석하려고 시도하는 것과 같다[8].

내용분석의 가장 큰 장점은 경험적인 면에 기반을 둔 비판이라는 것이다. 이미지, 표현 언어들이 무엇을 의미하는지를 설명하는 다양한 접근들 중 한 가지 접근법으로서 내용분석은 유용한 방법론이 될 수 있다. 또한, 내용분석은 표현의 영역에 대한 묘사를 정량화하고 있기 때문에 연구자로 하여금 이미지나 심상을 정량적인 방법으로 해석할 수 있도록 만들어 준다.

2.2.2 담론분석

방법과 방법론으로서의 담론분석에서 텍스트, 담론, context에 대한 관계를 포함하는 이유는 담론 분석이 단지 하나의 방법이 아니라 세상에 대한 강력한 사회 구성주의적 견해를 구체화하는 방법론이기 때문이다.

담론분석은 사회적으로 구성된 연구 범주 그 자체의 본질에 관심을 둔다는 점에서 반성적이다. 담론은 담론의 규제력에 발화자를 귀속시키는 동안 발화자에게 세계를 이해하기 위한 주체적 지위(subject position)를 제공하고 주체적 지위는 담론이 의미를 지니게 되는 전망 또는 일련의 규제된 담론 적 의미이다[9]. 본 연구에서 내용분석 외에 차용한 분석적 범주는 해석적 레퍼토리(interpretative repertoire)이다. 이것은 담론을 체

1) <http://www.ea.com/asia/the-sims-2-seasons>

계적으로 개념화 할 수 있는 담론 심리학에서의 고유 범주라고 할 수 있다. 이것을 분석한다는 것은 담론 내에서 어떤 정체성 형성과 협상 과정이 드러나는지 알아보는 것이다. 또한 웨델이 언급한 해석적 레파토리는 특정한 해설과 해석의 패턴들을 지칭하는 것으로 화자가 어떠한 행동이나 현상 등을 설명하고 구성하기 위해서 사용하는 특정한 형태, 용어 그리고 스타일을 통해서 구성 된다고 하였다[10]. 해석적 레파토리는 사회일반 상식의 전체인 부분이고, 사회적 이해를 나누기 위한 기초를 제공한다.

3. 분석대상 및 연구방법

본 연구의 담론분석을 위한 대상은 게임 <심즈 2>의 국내의 공식 사이트인 ‘월드 심즈2’) BBS에 게재된 글과 이미지들이며, 2010년 1월1일부터 3월 30일까지의 게시물 5682개를 분석하였다. <심즈>는 전투를 통한 아이템 획득이나 레벨의 상승, 영토의 확장이 주된 목표인 대부분의 MMORPG들과 다르게 일상의 삶을 가상 세계 속에서 살아가는 게임이다. 따라서 본 연구가 목표로 삼고 있는 젊은이들의 욕망과 이데올로기를 분석하는데 있어서 여타 MMORPG에 비해 게임의 기능적 속성에 따른 Noise가 적다는 장점이 있다. 그러면서도 동시에 아이템 획득에 대한 욕망, 정체성 구현 등 MMORPG들이 가진 공통적인 특성질을 가지고 있기 때문에 <심즈>를 통하여 드러난 특징을 젊은 게임플레이어들의 일반화된 특징으로 정의하는데 큰 무리가 없다는 장점이 있다.

본 연구는 우선 3개월 동안 커뮤니티에서 키워드를 추출한 후, 전문가 FGI를 통해 키워드를 그룹핑 하고, 그것들을 가지고 유목을 구성하였다. 이 연구의 내용분석 분류의 유목(변수)은 아래와 같다.

게임 <심즈2> 커뮤니티의 구성 요소는 친목 쌓기로의 일반 게시판이 있고 그 속에는 가입인사,

출석체크, 수다방, 닉네임 보호, 질문마법사, 친구, 유머게시판, 선물 게시판, 투표실이 있다. 그리고 심즈의 정보에 대한 부분으로 심즈에 대한 질문, 강좌 및 팁, 추천 사이트 가 있고, 심즈에 대한 표현을 하는 공간으로써 심즈 만화와, 심즈 스크린 샷이 있다. 자료실은 아이템들의 구성으로 되어 있으며 기타의 공간에 동영상 자료로 구성이 되어 있다.

[표 1] <심즈2> 커뮤니티 게시판의 키워드 및 내용

키워드	내용
Sim 소개	플레이어들이 만든 캐릭터를 다른 이에게 소개한다. 플레이어들의 심에 대한 애정이 담겨 있으며 이미지와 텍스트로 구분되어 있다. 실험가죽 및 실험적 Sim 을 포함한다.
아이템배포 / 교환	게임플레이에 필요한 아이템을 배포하고 교환하기도 한다. 본인이 필요한 리스트들과 플레이어들이 디자인한 것도 배포 대상이 된다. 아이템 소비를 위한 사이트 소개 포함한다.
심즈 이야기 / 창작 공간	플레이어들이 심즈 플레이를 하면서 진행시키는 창작의 과정들과 플레이어의 이야기, 만화, 동영상을 포함한다.
친목 공간	게시판을 통해 개인적인 친목을 도모하기 위해 사진 올리기, 가벼운 수다, 플레이어들끼리의 인사 등이 포함된다.
플레이방법 / 정보공유	게임에 대한 정보 공유와 플레이 시 문제점 및 해결 방법 등을 이 공간에서 묻고 해결한다.
프로그램강좌 / 팁	아이템 및 캐릭터 제작을 위한 포토샵이나 동영상을 찍을 수 있는 팁 등을 알려준다.
심즈 (시리즈관련) 의견	심즈의 여러 가지 확장 팩을 플레이했을 때의 경험이나 평가 등을 비교한다.
시스템 관련	게임 설치와 플레이 시의 시스템 오류 및 기술적인 문제를 플레이어끼리 묻고 답한다.
기타	각종 설문조사 및 광고성 글들이 포함된다.

2) <http://cafe.naver.com/worldssims2.cafe>

제시된 분류유목에 따라서 코딩시트를 만들고 코더 2인이 분석대상의 게시글을 읽고 주요 내용이 어떤 유목에 속하는가에 따라 코딩을 하였으며, 내용분석의 객관성을 확보하기 위해서 신뢰도를 검증하였다. 코딩 전 충분히 키워드 관련 논의를 하였고, 코딩 중에도 모호한 분류에 대해서는 수시로 상호 논의를 통하여 정리하였다. 코더 간 신뢰도를 검증해본 결과, 0.92가 나왔다.

4. 내용분석 결과

‘연구문제 1’에서 제기한 ‘심즈 플레이어들이 커뮤니티에서 표출하는 담론의 구성’을 내용분석을 통하여 살펴본 결과, 아래의 [표 2]에서 확인할 수 있듯이 커뮤니티 게시판을 통하여 구성된 담론의 빈도를 비교해본 결과, ① 친목도모(32.5%), ② 플레이 방법 및 정보공유(24.6%), ③ 자신의 심 소개(13%), ④ 심즈 이야기 및 창작(9.6%), ⑤ 시스템 관련(8.3%), ⑥ 아이템 배포 및 교환(7%) 등의 순이었다.

가장 빈도가 높은 친목도모와 플레이 방법에 대한 커뮤니케이션은 온라인 커뮤니티의 게시판 특성상, 당연한 일로 보인다. 이들 항목은 양방향 컴퓨터게임이 형성하는 담론의 특수성을 드러내기 보다는 온라인 커뮤니티가 가진 일반적 속성과 관련이 있다. 그러나 이보다 적은빈도를 보이는 ‘심에 대한 소개’, ‘심즈 이야기 및 창작’, ‘아이템 배포’ 등은 양방향 컴퓨터 게임을 통한 담론의 다양한 특성을 드러낸다.

자신의 심에 대한 소개는 게임을 통한 자기표현과 정체성 실험의 결과를 현실세계에서도 타인과 공유하고 싶어 하는 의도에서 오는 것으로 볼 수 있다. 심즈 이야기와 창작 공간은 이미지(영상포함)와 텍스트를 통하여 플레이어가 느끼는 가상세계에서의 이야기를 새롭게 표현하는 미디어 속의 미디어라고 할 수 있는데, 이는 양방향 미디어가 만들어 내는 참여문화의 적극적 측면이라고 볼 수

있을 것이다. <심즈2>와 같이 게이머의 자유도가 높은 게임에서 자신의 캐릭터를 통하여 다양한 서사를 구성하거나 개인적인 아이템을 만들어서 배포하는 행위는 게임 제작자들만이 가지고 있었던 텍스트 전유에 대한 하나의 도전이라고 볼 수 있을 것이다.

[표 2] <심즈2> 커뮤니티 게시판의 키워드 및 빈도

키워드	빈도
Sim 소개	741 (13.0%)
아이템배포 / 교환	398 (7.0%)
심즈 이야기 / 창작 공간	544 (9.6%)
친목 공간	1844 (32.5%)
플레이 방법 / 정보공유	1396 (24.6%)
프로그램강좌 ,팁	36 (0.6%)
심즈(시리즈 관련) 의견	124 (2.2%)
시스템 관련	473 (8.3%)
기타	126 (2.2%)
총계	5682 (100%)

내용 분석에서 나타난 친목도모와 플레이방법 등은 게임에 대한 기능적 측면을 위한 커뮤니케이션이며, 나머지 요소들인 자신의 Sim에 대한 소개나 심즈 이야기 창작, 아이템의 배포 등은 게임과 게이머 간의 상호작용을 통해 나타나는 것들이다.

5. <심즈2> 커뮤니티 담론분석

앞의 내용 분석에서 나타난 여러 가지 요인들 중에서 친목도모와 플레이방법, 프로그램 강좌, 시스템에 대한 문의 등은 게임에 대한 기능적 측면을 위한 커뮤니케이션이며, 나머지 요소들인 자신의 Sim에 대한 소개나 심즈 이야기 창작, 아이템의 배포 등은 게임과 게이머 간의 상호작용을 통해 나타나는 것들이다. 5장에서는 이렇게 드러난 내용분석의 결과들에 대해서 게시판에 올라온 대표적 사례들의 담론 분석을 통하여 질적 해석을 시도하고자 한다.

5.1 실험적인 대리만족

자아실현 및 정체성 공방

라인골드의 말처럼 우리는 가상사회 안에서 원하는 누구든 될 수 있으며, 자신과는 다른 대안적인 정체성, 원하는 정체성을 모색하고 이러한 캐릭터는 하나의 마스크 역할을 하게 된다[11]. 브루크만은 가상사회의 이러한 특징을 “정체성 공방(Identity Workshop)”이라는 용어로 정의하였다[12].

나의 성인 Sim들을 모두 대학에 보내고 싶은데 보낼 수 있는 방법이 있다고 하는데 방법 좀 알려주세요.

아이를 잘 키우고 싶어서 아이를 3명이나 낳았는데 아이 키우는 것이 재미있네요. 커가면서 조금씩 변하는 모습도 좋네요. 식구가 많은 것이 부러웠는데 아이가 3명이나 되어 정신없지만 즐겁습니다.

온라인 삶을 통해서 브룸버그는 이러한 것을 사회적 기능 중 정체성 놀이, 또는 정체성 전환이라고 하였다[13]. 게임은 현실의 연장선상에 있다. 그리고 게임을 통한 대리만족은 현실세계와 가상적 허구세계에서 오는 차이, 즉 간극을 메워주는 일종의 환상적 현실이다. 현실에서는 존재하지 않거나 이를 수 없는 것들을 게임을 통해 조금만 즐기면 자아를 실현할 수 있다는 것은 <심즈>의 가장 큰 매력이기도 하다. 이것은 자아의 여러 가지 측면에 대한 외화(externalization)를 통해 실제 삶에서 구현하지 못한 인물들을 ‘실험’ 하는 것이며, 그런 점에서 이것은 일종의 자기보상(self-reparation)과정이라 할 수 있다[14]. 그것보다 더욱 중요한 것은 게임을 통하여 인간의 정체성을 보는 관점이 단선적, 논리적, 위계적이며 투명하다는 모던한 관점에서 벗어나 탈 중심화 되고, 유동적이며 비 단선적이고, 불투명한 포스트 모던한 관점으로 전환되는 것을 알 수 있다.

다양한 성적(性的) 실험

<심즈2>는 기본적으로 관계중심이다.³⁾ 즉 이성 과 동성 간에 사이의 어떠한 권력관계도 작동되지 않으며 캐릭터의 관계 지수의 수치가 늘어날수록 해당된 관계 Sim에 대한 애정표현의 행동이 수가 증가한다.

동성끼리의 사랑도 가능한가요?

저는 그저 내(Sim)을 보며 가슴이 떨 뿐 심한 것 아닙니다. 싫어하시는 분은 뒤로 가기 눌러주세요. 하지만 심한 것 아닙니다.

-> 남자 동성이예요? 너무 예쁜 커플입니다.

->전 친구사이로 키우다가 장난으로 해봤는데 정말 서로 반하더군요.



[그림 2] 동성애 관련 플레이 장면

동성애나 근친혼 등과 같은 새로운 성적 관계에 대한 시도를 통하여 젠더나 성정체성에 대한 저항적 관점, 혹은 감추어져 있던 욕망의 표현이 이루어지고 있다. 이러한 새로운 성적 관계에 대한 사람들의 반응도 답변 글에서 보듯이 거부감을 보이지 않으며 오히려 호기심과 자연스러운 관계로 받아들인다는 점이다.

3) <심즈>는 기본적으로 심들 간의 관계를 형성해가는 것이 중요한 게임이다. 그렇기 때문에 가족에 대한 혈연적 필연성이 낮고 자유로운 가족의 형성이 이루어지며 그 가족의 성별, 나이가 중요하지 않다. 얼마나 Sim들 간의 관계수치가 높은지가 중요하며 이것은 상대 Sim에게 할 수 있는 애정표현 행동의 수가 늘어나도록 프로그래밍 되어 있기 때문에 플레이어들이 실험할 수 있는 다양한 이성과 동성 간의 시뮬레이션을 플레이 할 수 있다.

성 바꾸기 실패⁴⁾입니다. 방법은 아래와 같습니다.

-> 감사합니다. 이렇게 하면 성도 바뀌는군요. 정말 심즈 모든 것이 다 되는군요. 여(Sim)로 플레이하다가 남(Sim)으로 바꾸고 싶었는데 제가 여자라서 그런지 여자로 플레이하기가 재미가 없었습니다. 남자로 바뀌어서 플레이 해보고 싶습니다.

가상공간에서 성을 바꾸는 일은 손쉬운 일이다. 이성에 대한 호기심과 동성에 환상을 가능하게 만드는 이러한 시뮬레이션은 사회 문화적으로 긍정적 혹은 부정적 견해가 공존하고 있다. 린지반 겔더(1985)가 이야기한 부정적 견해로서의 “전자적 복장도착”은 일종의 자기기만이며 속임수, 비윤리적인 것으로 판단하지만 이러한 실험에서 고유한 성에서의 해방⁵⁾[14]과 경험공유를 통한 계몽은 젠더 실험에 대한 기회제공의 긍정적인 측면을 가지고 있으며[15], 이러한 젠더 실험이 가지는 윤리적인 문제를 논의할 수 있는 기능도 있다.

비하하는 자체가 웃기다고 봅니다. 개인적인 성향을 가지고 이야기할 것이 아니라고 봅니다. 커밍아웃하는 순간 얼마나 힘들고 남의 시선, 가족의 시선과 친구들의 반응도 참지 못할 테고. 물론 모든 사람 이 백퍼센트 이해는 못하겠지요. 그래도 개개인의 자유입니다.

심즈 세계에선 동성연애와 결혼은 되도 임신은 당연하지만 안돼고, 동성 커플은2세를 입양해야 하는 것을 임신이 가능하도록 해주는 핵이 있어요.

-> 소수에 대한 섬세한 배려가 느껴지는 부분이네요.

사례에서 보다시피 게이머들은 성에 대하여 헤게모니적 관점만을 가지고 있지는 않으며 저항적 관점에 대해서도 수용하는 태도를 보인다.

다른 세대에 대한 경험의 공유

<심즈2> 게이머는 영유아로부터 시작하여 노인을 거쳐 죽음에 까지 이르는 인생의 모든 주기⁶⁾를 경험할 수 있으며, 자신의 현재 세대와는 다른 세대를 다양하게 경험하게 된다. 본인이 살아보지 못한 시간의 경험을 Sim을 통해서 완전한 삶은 아니지만 살 수가 있고 제3자 입장에서 보고 있지만 어느 순간 플레이 하던 심의 노년기 모습의 과정을 겪으면서 게이머의 감정이 동요되는 경우를 볼 수 있다. 이러한 경험은 게이머들로 하여금 다른 세대에 대한 이해와 죽음에 대한 깊이 있는 생각을 이끌어 내게 된다.

제 남Sim이 이제 노인이 되어갑니다. 보고 있으면 곧 죽을 것 같더군요. 노인 게이제도 이제 꼭 찾습니다. 낮에 파티를 열었는데 초대받은 노인들이 갑자기 유령이 되더군요. 순간 깜짝 놀라서 어떻게 해야 할지 당황스러웠습니다. 유령이 되어서 금방 사라졌지만요. 장례식을 따로 치룰 수 있나요? 제 심이 죽으면 왠지 저도 슬퍼 질 것 같습니다.

죽는다는 것 여기에서 플레이 하니 이렇게 되는군요. 다시는 돌아 올 수 없는 것 인가요?

<심즈2>에서 일어나는 시간의 변화 인생주기를 겪으면서 게이머들은 시간에 대한 경험과 그 시간의 조율과 조정을 본인이 직접 하고 싶어 하며 정해 놓은 몸이 시간을 통해 변화해 간다는 것의 경험을 통해 기존의 게임에서는 나타나지 않는 캐릭터 변화에 대한 경험을 얻는다.

4) 심페란 심즈 게임을 할 때 도움을 줄 수 있는 에디터이다. 플러그인이라고 할 수 있으며 이것을 통해 다양하고 자유로운 변경을 할 수 있어서 많은 플레이어들이 사용한다.
5) 이재현(2001 재인용) : 리드는 첫째, 고유한 성의 억압에서 벗어날 수 있는 기회를 제공해 준다는 점에서 해방적이고 reid,1994) 둘째, 다른 성 소유자들의 경험을 이해할 수 있게 해 준다는 점에서 계몽적이라고 본다. (Turkle,1995,p.213)
6) <심즈2>는 영유아, 아동, 청소년, 성인 그리고 노인 의 5단계로 나누어져 있다.

5.2 참여하는 게이머들 : 텍스트 다시쓰기

심즈의 플레이어들은 자기가 독창적으로 만든 자기만의 심을 배포라는 이름으로 확장시키며 자신의 캐릭터를 표현한다. 심즈의 게이머들은 자신의 창작물을 다른 사람들이 게임 안에서 사용할 수 있도록 공유하는데, 이것은 단순한 공유가 아닌 자기 캐릭터의 확장이고 능동적 참여이며 재생산인 것이다.

이 아이는 영화 '라스트 미치'가 갑자기 생각나서 이름이 '미치'예요 이번에 30명 한정 배포구요. 선착순이 아니랍니다. 댓글이 많아지면 또 배포 인원이 많아지면 인원이 좀 더 늘어날 수도 있어요. 배포 종료는 일요일에 할게요.



[그림 3] 심즈 플레이 이미지⁷⁾

대부분의 창작 심에 대한 소개와 배포에 대한 글들에서 확인된 것은 이미지를 통한 자기표현과 이에 대한 인정을 기대하는 심리이다. <심즈2>가 가지고 있는 역할 게임의 특성 상, 플레이어는 주어진 상황에서 적극적으로 자신의 역할을 하기도 하지만, 독자적으로 이야기를 구성하여 자신의 서사 속에서 주인공으로서 역할을 자연스럽게 행하게 된다. 이 과정을 통하여 얻어진 자신만의 특별한 경험을 커뮤니티 게시판을 통해 배포하며, 자신 또한 이야기의 창작자로서 등장하는 것이다. 텍스트는 더 이상 게임 제작자들에 의해서만 생성되는 것은 아니며, 저작의 권력은 이제 게임을 즐기는 플레이어들에게도 주어지는 것이다.

오늘날의 미디어에서는 단순한 메시지만을 전달

하는 데만 멈추는 것이 아니다. 미디어의 생산자와 소비자 사이의 거래들도 성사되고 그러한 거래들이 성사될 수 있는 직접적인 관계들을 만들어낼 수도 있다. 헨리제킨스는 미디어에서 생산된 것들이 다시 게이머들을 통해 적극적으로 재생산 되고 있으며 젊은 세대가 만들어낸 고요문화에 대한 옹호와 플레이어들이 만들어내는 창작의 가능성에 대하여 능동적 수용자, 활동하는 수용자로 바라보았다 [16].



[그림 4] 심즈 플레이 이미지⁸⁾

5.3 가상소비의 확산

자본주의 시스템은 생산자의 중심이며 그렇게 만들어진 생산품들은 소비자들이 소비할 수 있는 욕구를 충족시키도록 유희한다. 현대적인 형태의 소비와, 또한 소비를 통한 주체성의 획득 시도는 볼과 보여짐의 구성방식과 큰 관련을 가지고 있다

7) 출처 '월드심즈'

8) 출처 '월드심즈'

[17]. 현실에서는 이미 그런 상황이 자연스러운 상황이며 그러한 현실은 게임에서도 반영된다. 게임 속 가상 물질에 대한 욕망은 소비사회의 물질에 대한 욕망이 어디까지 갈 수 있는가를 보여주는 사례이다. <심즈2> 커뮤니티에 나타난 많은 수의 body shop은, 현대 사회에서는 우리의 몸조차도 교체 가능하거나 거래 가능한 하나의 물질에 불과하며, 불거리로서의 시각적 몸에 대한 찬양을 보여준다.

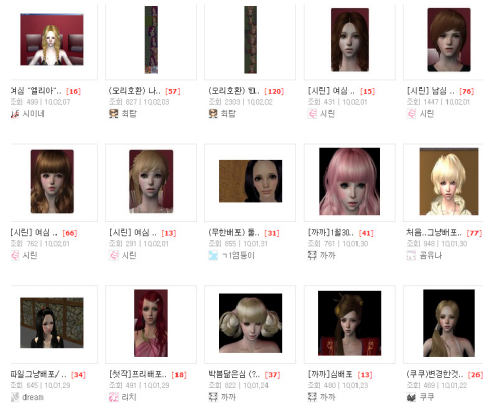
심폐를 이용해서 외모를 바꾸려고 합니다. 좀 더 예쁘고 눈도 크고 가름한 얼굴과 금발을 가진 여자라면 인형같이 예뻐지겠죠? 자꾸 자라면서 얼굴이 미워져요.

심즈의 게이머들이 만든 캐릭터들은 대부분 눈이 크고, 오텍한 콧날에 금발을 가진 서구화된 캐릭터의 모습이다. 게이머들이 스스로 만족스러운 결과를 얻기 힘들면 부담 없이 본인이 원하는 방향의 잘 만들어 놓은 Sim을 받는다. 대부분 날씬하고 뽀얀 피부와 서구적인 머리모양, 인형같이 큰 눈, 도톰한 입술, 국내 플레이어임에도 불구하고 [그림 5]처럼 서구화된 외모가 대부분임을 알 수 있다. 게임<심즈2>는 캐릭터의 다양한 모습을 만들 수 있는 창조적인 툴을 분명 가지고 있음에도 불구하고 미디어에서 본 백인화 된 몸을 만드는 것이다.

플레이어들에게 가상 캐릭터 이미지는 현실에서 게이머들이 상상하고 원하는 서구화된 몸을 자연스럽게 구현하고 있는 것이다. 각종 미디어를 통하여 젊은이들에게 큰 영향을 끼치는 또래 연예인들의 모습에서 게이머들은 이상적인 남성과 여성의 이미지를 상상하는데, 그들의 체형과 외모는 노란 머리에 작은 얼굴, 긴 다리 등 나날이 서구적 백인 남성과 여성의 이미지를 닮아가고 있다.

김종덕의 연구에서 주장하듯이 광고나 미디어에서 상품을 소개하는 대상으로서의 외국인 모델들의 몸이나 “몸을 가꾸는 사람”에 대한 시각의 상

당 부분은 서양의 영상미디어를 통하여 형성되었으며[18], 이들의 이미지는 미디어 수용자들에게 매우 친숙한 이미지로 포장되어 있을 뿐 아니라, 개방적이며 근대적인 서구의 여성성 혹은 남성성과 은밀하게 접목되어 내화된 모습으로 게임에서 드러나는 것이다.



[그림 5] <심즈2> Sim 의 제작 소개 및 배포[1.22일~2.7일]

게임 내에서 교환되는 아이템들을 살펴보면 대부분이 현실에서 소유하지 못한 ‘멋진 집’과 ‘멋진 차’, ‘가구’, ‘옷’, ‘핸드백’ 등이며, 게임이라는 허구 속에서 조차 물질적 소비를 통하여 자신의 욕망을 충족시키며, 그것들을 통하여 자신의 정체성을 드러내고자 한다.

우와 이거 예쁘네요. 공유해 주셔서 감사합니다. 안 그래도 새로운 것으로 바꾸고 싶었는데 이제 기대하던 모습으로 돌아왔네요. 배포 해주세요. 나의 예쁜 sim이 살기에는 이런 집이 어울릴 것 같네요. 이런 집에서 살게 해줘야할 것 같습니다. 완전 멋지네요.

플레이어들이 가지고 있는 <Sim>에서 좋은 아이템이 있다면 그 아이템은 게이머들의 관심의 대상이 되며 배포를 원하거나 그 아이템을 파는 사이트에 접속을 한다.



[그림 6] <심즈>각종 아이템⁹⁾

<심즈2> 커뮤니티에서 아이템 거래의 빈도가 높은 것을 통해서도 플레이어들이 무엇에 관심이 있는가를 쉽게 알 수 있다. 곧잘로 플라스카[19]는 <심즈>의 강력한 기술이 인간의 삶이 개인적 수준에서나 사회적 수준에서 모두 시뮬레이션 될 수 있다는 것을 언급하였다. 현실의 상황처럼 게이머 스스로가 모델로서 혹은 매개가 되어 선전을 하고 그것을 바라보며 취사선택한다. 인간들의 행동을 그대로 모델화하였고 이러한 게시판은 그것을 활성화 될 수 있도록 확장된 플레이를 지속적으로 만들어 주는 역할을 담당한다.

과시 소비¹⁰⁾는 어느 사회에서나 존재할 수 있다는 의미에서 시간적으로나 공간적으로 그 보편성을 가진다. 더글러스와 이셔우드(1979)는 자기를 과시하는 소비라는 것은 요구충족이 아닌 의미의 창출에 있다고 하였다[20].



[그림 7] <심즈>각종 아이템

<심즈>에서 플레이어들은 물질적 소비를 통하여 개인적 취향, 가치관, 추구하는 라이프스타일을

유희적이며 공격적으로 추구한다. 이러한 물질적 소비를 극한까지 추구하는 이유는 현실세계에서 느끼는 죄책감이나 부담감이 없기 때문이다.

5.4 반사회적 행위에 대한 성찰

<심즈2>의 온라인 커뮤니티가 가진 중요한 기능 중의 하나는 피드백이다. 많은 플레이어들이 게임 내에서의 행위에 대해서 자랑하거나 고백을 하며, 이에 대한 다른 플레이어들의 피드백을 통해 자존감을 얻거나 자신의 행위에 대해 성찰하게 되는 계기로 삼는다. 온라인 역할 게임(Role Playing Game)의 중요한 장점은 플레이어가 게임을 통하여 자존감을 상승시키는 것이다. 즉, 자신이 게임 내에서 한 사람의 책임 있는 주체로서 행한 행위에 대해서 인정을 받거나 혹은 스스로 책임지게 됨으로서 얻게 되는 심리적인 효과라고 볼 수 있다. 온라인 커뮤니티를 통한 피드백은 그것을 확인시켜준다고 볼 수 있다.

아래의 예시는 게임해킹을 통하여 비인간적으로 자신의 아기를 학대한 것에 대해서 후회하고 있으며, 게이머들도 이러한 플레이 장면을 보고 아무리 게임이지만 인간적 윤리의 기준을 넘는 것에 대하여 비난하고 있다.

안녕하세요!

제가 저번에 어떤 카페에서 '아기 바비큐 기계'라는 것을 발견 했어요.(중략) 솔직히 너무 궁금하기도 하고 호기심에 한번 해봤는데 흑흑 괜히 했어요, TT 우리 '안화' 이미지만 버렸어! 그래도 동영상도 찍었으니 올려 드릴게요.

윗글에 대한 답변에서의 반응과 그에 대한 또 다른 작성자의 답변이다.

9) H&M을 비롯한 최신 유행하는 브랜드를 비롯하여 여러 종류의 costume들이 구비되어 있어 게이머가 자신의 심이 입길 바라는 옷을 구매할 수 있다.

10) 정성원 (2006) 과시소비 (conspicuous consumption) :자기 자신뿐만 아니라 다른 사람들의 사회적 평가나 반응, 인정받으려고 하는 욕구를 소비를 통해서 충족시키려 한다.

A:이건 아니자나요.

이건 너무 합니다.

B:그래도 저의 정말 쓸데없는 호기심으로 인해 불쌍한 아가 새롭이를 저렇게, 후 후 근데 이 계계를 만든 사람은 더 잔인한 것 같아요.

C:아니요.. 그냥 입양해서 한번 해봤는데 정말 저렇게 돼서.

후후. 친구들에게 이 사실을 이야기해서 친구들에게 욕먹었습니다.

앞으로 이런 것은 하지 않을 것입니다.

D:이건 정말. 너무 충격적이에요, 저번에 어떤 분이 아이 바베큐 기계 다운받았었는데 어디서 받았는지 기억 안 난다는 글을 제가 본 거 같은데. 그래서 여기 구경하다가 아기 바비큐라는 것 보고 대체 무엇이길래 저걸 찾으신 거지? 하고, 클릭했는데 너무너무 잔인해요.

게임을 통한 행위의 개방성은 양면의 칼날과 같다. 비인간적이며 비윤리적 행위를 통해 비정상적인 심리자극을 얻을 수도 있지만, 그러한 행위를 통해 자신을 성찰할 수 있는 계기를 얻게 되기도 한다. 담론이 구성되는 커뮤니티를 통해서도 그러한 행위에 대해 비판을 받거나 제재를 받게 되기 때문에, 커뮤니티를 통한 담론의 형성은 오히려 건강한 사회적 담론을 유지시키는 역할을 한다고 볼 수도 있다.

6. 결론 및 제언

본 연구에서는 청년층이 주로 이용하는 미디어인 게임과 게임의 커뮤니티를 분석하여 대중문화의 텍스트이해와 수용자 입장을 분석하였다. 연구의 분석 대상은 플레이어들의 정체성이 투사된 육성 시뮬레이션게임 <심즈2>에 대한 국내 온라인 커뮤니티이며 연구방법으로는 내용 분석과 담론분석을 통하여 사회적 문화적 의미를 찾아보고자 하였다.

첫 번째 연구문제로 제기한 ‘게임<심즈2>플레이

어들이 커뮤니티에서 표출하는 담론은 어떻게 구성되어 있는가?’에 대하여 분석한 결과 Sim 소개, 아이템 배포 및 교환, 심즈 이야기 및 창작 공간, 친목 공간, 플레이방법 및 정보공유, 프로그램강좌 및 팀, 심즈 (시리즈관련)의견, 시스템 관련, 기타 등으로 구성되어 있었다. 일반적인 커뮤니티의 특징처럼 친목도모에서 가장 많은 빈도수를 차지하였으며 게임에 대한 정보공유와 플레이 방법에 대한 키워드 또한 높은 빈도를 차지하였다. 이것은 게임에 대한 기능적 측면에 관한 것으로 게임의 진행에 있어서 이 두 가지의 커뮤니케이션이 커뮤니티의 중요한 이용가치임을 알 수 있다. 분석을 통해 Sim소개(13.0%)와 창작공간과 심즈이야기(9.6%) 그리고 아이템 배포(7.0%)에서 <심즈2> 플레이어들이 이야기 하는 내용적 특징이 나타났다. 이러한 특징들은 <심즈2>가 드러내는 젊은이들의 정체성에 대한 새로운 시도, 참여문화 안에서 일어나는 저자권력의 변화를 드러낸다. 또한 두 번째 연구문제로 연구문제1에 대한 내용분석의 결과를 가지고 담론분석을 시도한 결과, 크게 ① 자아실현 및 정체성의 공방 그리고 젠더문제에서의 실험적인 대리만족과, ② 가상소비의 확산 그리고 ③ 게이머들의 참여를 통한 문화 재생산, ④ 반사회적 행위에 대한 성찰 등의 담론이 게임 커뮤니티를 통해 주류를 이루고 있는 것으로 확인되었다.

본 연구는 <심즈> 플레이어들의 게시판 담론을 통하여 젊은 게임플레이어들의 생각과 대중문화의 영향을 파악하려고 하였다. 분석대상으로 삼은 <심즈>가 젊은이들이 즐기는 모든 게임을 대표하는 것이 아니기 때문에 이들의 담론분석을 젊은이들의 이데올로기와 연결지어 일반화하는 것에는 분명 무리가 있으나, 질적 연구가 가지고 있는 “삶의 현상에 대한 경험적 해석”이라는 측면에서 본다면 앞에서 실행된 실증적 내용분석과 뒤쪽에서 제시된 담론 분석은 상보적으로 연구의 목적을 충분히 달성하고 있다고 본다. 게임과 관련한 최근의 국내 연구들에서 기술 중심, 마켓 중심의 연구가 주류를 이루며, 수용자에 대한 분석과 게임문화에 대한 비

판이 매우 부족하다. 본 연구는 그러한 게임 연구의 흐름에 대해 질적 연구의 중요성을 제기하고, 실천하고자 하는 노력의 일환으로 연구되었다.

그러나 본 연구에서 여전히 아쉬운 것은 게임커뮤니티 전체를 대상으로 분석이 진행되지 않았으며, 지속적으로 변화하는 담론의 추이를 분석한 것이 아니라서 연구의 결과가 가지는 가치와 의미도 그만큼 축소된다고 볼 수 있다. 즉, 본 연구자가 행한 분석은 패치의 변화가 사용자들의 글쓰기에 미친 영향을 반영하고 있지 않기 때문에 패치의 변화 전후를 살펴본다면 보다 정확한 분석이 가능할 것으로 판단된다. 본 연구자가 행한 게임플레이어들의 담론 분석이 좀더 높은 해석력을 가지기 위해서 앞으로도 꾸준히 게임이 만드는 삶을 문화를 살피고 그것이 사회에 미치는 영향을 관심 깊게 지켜보아야 할 것이다.

참고문헌

- [1] Hall, S. Representation: Critical Representation and Signifying practices. London and Thousand Oaks: Sage. 1997
- [2] 크리스바커, 다리우시 갈라신스키, 문화연구와 담론분석, 커뮤니케이션북스, 1998.
- [3] Fiske, J, Television Culture. London: Methuen, 1987.
- [4] Paul Gee, James. what video Games Have to Teach Us about Learning and Literacy, 2000.
- [5][16] Jenkins, Henry. Fans, Bloggers, and Gamers. Exploring Participatory Culture, 2006.
- [6] Hall, Stuart . Fantasy, Identity, politics, in E Carter, J. Donald and J. Sqites(eds), Cultural, 1995.
- [7] Tomlinson, J Cultural Imperialism. London: Pinter press. 1991
- [8] Theo van Leeuwen & C, Jewitt, Content analysis of visual image ch.2 2001
- [9] Foucault, M. The Archaeology of Knowledge. New York : Pantheon, 1972.
- [10] Wetherell, M, Positioning and interpretative repertoires: Conversation analysis and post-structuralism in dialogue. Discourse & Society, 1998.
- [11] Rheingold, Howard. The virtual community, Addison-Wesley Publishing co. 1993
- [12] Bruckman, Amy S. identity workshop : Emergent Social and Psychological Phenomena in Text-Based Virtual Reality, Unpublished manuscript, 1992
ftp://ftp.cc.gatech.edu/pub/people/asb/papers/identity-workshop.rtf
- [13] Bromberg, Phiip M. Standing in the Spaces: The Multiplicity Of Self And The Psychoanalytic Relationship, Contemp. Psychoanal., 32:509-535, 1996
- [14] Turkle, Sherry, Life on the Screen : Identity in the Age of the Internet. New York : Simons & Schuster, p.17, 1995.
- [15] 이재현. 인터넷과 사이버사회. 커뮤니케이션 북스, 2000.
- [17][18] 김중덕. 한국 TV 광고에 나타난 남성성 연구. 한국광고학회. 광고학 연구. Vol. 18 No.1. P8, 2007.
- [19] 곤잘로플라스카, 억압받는 사람들을 위한 비디오게임. 커뮤니케이션북스, 2004.
- [20] 정성원 : 과소비, 자기정체성의 (재)생산, 한국사회학회 사회학대회 논문집. p255, 2006



김 종 덕 (Kim, Jongdeok)

홍익대학교 미술대학 디자인학부 교수
홍익대학교 영상대학원장
홍익대학교 광고홍보대학원장 겸직

관심분야 : 게임 문화비평, 담론분석, 게임디자인



송 수 현 (Song, Su Hyun)

2000-2010.3 ncssoft 리니지2 제작진행 팀장
홍익대학교 영상대학원 게임콘텐츠 전공
홍익대학교 영상학과 박사과정

관심분야 : 게임문화, 게임디자인, 게임그래픽
