

고스톱 치는 아줌마들:

중년 기혼 여성들의 웹보드 게임 경험에 관한 연구

윤태진* · 장민지**

본 연구는 중년 여성들에게 있어서 웹보드 게임 경험은 어떤 의미를 갖는지 알아보려는 시도였다. 한국 중년 여성의 게임 경험은 매우 다차원적 의미를 갖는다. 가부장적 전통, 세대적 의미, 게임 담론, 테크놀로지의 발달과 확산이라는 점이 복잡하게 얽혀있다. 48세부터 63세에 이르는 여성 다섯 명과 심층면접을 실시하였다. 심층면접의 결과는 첫째, 이들에게 있어서 웹보드 게임은 노동에 반대되지만 동시에 노동을 함축하는 의미였다. 적극적 취미활동과는 구분되는 ‘휴식’이었고, 따라서 반(反/준)노동적 성격을 가진다. 둘째, 중년은 비교적 시간적 여유가 생기는 시기지만, 중년 여성들이 자율적으로 적극적인 취미활동을 추구할 수 있는 여건은 아니었다. 셋째, 중년 여성들은 웹보드 게임을 무의미한 활동으로 여겨서 이를 위해 돈을 쓰거나 가사 일을 희생시키는 일은 용납하지 않았다. 넷째, 게임을 통해 기존의 사회적 관계가 온라인으로 이어지거나 새로운 사회적 관계가 형성되지는 않았다. 나만의 시간과 공간을 추구하는 의지가 반영되는 것이다. 이상의 결과를 통해, 중년 여성의 게임 경험이라는 비교적 새로운 소재에 대한 개략적인 그림을 그릴 수 있었다.

주제어: 게임 경험, 중년 여성, 웹보드 게임, 여가/노동, 놀이문화

1. 들어가며

대부분의 중년¹⁾ 여성은 생물학적/사회적 발달 단계상 모순된 위치에 처한다. 신체적으로는 폐경과 노화를 경험하게 되고, 사회적인 위치의 변화, 특히 자녀들의 성장과 결혼, 취업 등으로 인한 독립 및 남편의 사회활동의 증가 등으로 심한 소외감과 고독감을 느끼게 된다 (최연순, 1994). 동시에 시간적 여유의 증대와 여가 자원의 증가로 인하여 여가 참여가 활발해지는 시기이기도 하다.

‘여가(leisure)’는 일(work) 또는 노동(labor)과 대칭 관계에 있는 성격의 ‘활동’과 ‘심리상태’를 중심으로 구성된 개념이다 (김사현, 1997; 오순환, 1999, 2000; 윤지환, 2002; 최성진, 2002; Pieper, 1999). 이 시간을 각 개인이 자신의 의지로 활용할 수 있다는 점, 노동에서 비롯된 피로와 스트레스를 해소하는 방식이라는 점, 그리고 경제적 생산성과는 무관한 문화적 활동을 추구한다는 점이 ‘여가’의 현실적 가치이다. 하지만 중년 여성들이 ‘여가’를 순전히 자신의 의지로 활용하기에는 제약이 많다. 가족 내에서 ‘아내’ 혹은 ‘어머니’의 역할을 맡고 있다는 점이 가장 큰 요인이 되는데, 이 때문에 중년 여성이 가족의 울타리에서 벗어나 자아를 실현하거나 삶의 질을 향상시키고자 하는 욕구를 충족시킬 수 있는 여가활동 범주는 사회·문화적으로 구획되어 있다. 결과적으로 여성들의 여가활동 참여는

* 연세대학교 커뮤니케이션대학원 교수 (gopher@yonsei.ac.kr)

** 연세대학교 커뮤니케이션대학원 박사과정 (abnormal12@naver.com)

1) 중년(中年)은 사전적으로는 마흔 살 안팎의 나이, 혹은 그 나이의 사람을 가리키는 단어지만, 평균 수명이 늘고 고령화 사회가 진전되면서 현실적인 지칭 대상은 60세 안팎까지 포함하는 의미로 확대되었다고 보는 것이 타당하다. 청년과 노년의 중간을 이르는 단어라는 점을 고려하면, 40대 중반부터 60대 초반까지를 ‘중년’이라 칭하는 것이 자연스럽다. 본 연구에서도 이 연령대를 연구 대상으로 삼았다.

아직까지 남성들에 비하여 가계에 대한 책임과 가족들에 대한 헌신 등으로 인하여 많이 부족하다 (김정구, 2006, 3쪽). 인구통계적 요인별 여가활동의 차이를 분석하여 얻은 연구 결과 (박재성, 2012)를 살펴보다라도, 여가활동에 있어서 남녀 사이에는 분명한 불평등이 존재함을 알 수 있다. 체험활동과 유희 오락 활동에서 남성이 여성에 비해 많은 활동을 하는 것은 이러한 활동을 하기 위해 제공되는 시설이 남성위주로 만들어져 있고, 사회적 인식에 있어서 남성에게 우호적으로 작용하기 때문이다.

여가활동에 있어서 장소와 시간적 제약이 큰 중년 여성에게 접근이 용이하며 쉽게 조작 가능한 활동이 바로 컴퓨터를 이용한 ‘게임’이다. 특히 규칙이 복잡하지 않고 경제적 부담도 거의 없는 웹보드 게임은 특히 여성들에게 접근성이 높은 장르이다. 2011년 조사에 따르면, 우리나라의 남성들이 가장 선호하는 게임 장르는 롤플레이(19.9%), RTS(실시간전략게임; 15.0%), 스포츠(12.5%)였던 데에 반해, 여성들의 선호 장르는 웹보드게임(23.1%), 캐주얼게임(21.6%), 롤플레이(9.9%) 순이었다 (한국콘텐츠진흥원, 2012, 11쪽). 웹보드게임 중에서도 고스톱, 섯다, 포커 등을 총칭하는 소위 ‘고포류게임’의 비중은 절대적인데, 4대 게임포털사 (한게임, 피망, 넷마블, 엠게임)의 연간 고포류게임 매출은 약 4천 억 원 수준으로 전체 게임산업 규모의 약 10% 정도를 차지한다 (아이뉴스24, 2012).

그러나 중년 여성의 고포류게임 경험에 관한 정보는 극히 제한되어 있다. 적지 않은 중년 여성들이 어떤 이유에서건 고포류게임으로 여가를 ‘때운다’는 추정만 가능할 뿐이다.²⁾ 본 연구는 여가 생활의 일부로 인터넷 웹보드 게임을 즐기는 중년 여성들에게 있어서 게임 경험은 어떤 의미를 갖는지 질적 연구 방법을 통해 알아보고자 한다. 여성 게이머에 대한 연구 자체가 많이 축적되어 있지 않고, 특히 흔히 게임과는 거리가 멀다고 여기는 중년 여성들의 게임 경험에 대한 연구는 찾기 어려운 상황에서, 이 연구는 게임문화연구와 여가연구에 기여를 할 수 있을 것으로 기대한다. 중년 여성들이 경험하는 신체적이고 사회적인 변화를 고려하면서 이들의 여가 생활에 대한 의미, 인터넷 웹보드 게임 행위에 대한 인식, 이를 통한 즐거움의 성격 등을 심층적으로 연구하게 될 것이다.

2. 관련 개념 및 논의의 정리

1) 중년 여성의 사회적 위치와 그 의미

여성은 오래전부터 가족 내에서 무보수의 보살핌 노동을 수행해왔다. 자녀양육과 교육은 전적으로 어머니의 몫이었고, 특히 전업주부의 삶을 살아왔던 중산층 여성들에게는 자녀를 위한 서비스 중심의 제도화된 모성이 자리 잡기 시작했다 (임옥희, 2001). 이 들은 자녀 중심의 핵가족 내에서 정서적인 면뿐 아니라 아이의 교육과 진로에 대한 모든 선택과 결정을 전담하면서 자신의 여러 가지 역할 중에서 어머니의 역할을 가장 중요하게 여겨왔다 (Lee and Park, 2001). 이처럼 생애 주기에 걸쳐 가족을 중심으로 자신의 정체성을 형성해 나가는 여성에게는 중년기란 남성과는 다른 사회적 위치와 의미를 갖는다. 일반적으로 중년기에 대한 시각은 두 가지로 나뉠 수 있다. 하나는 인간의 생활주기에서 개인적인 활동이나 사회적인 활동이 절정에 있으면서 동시에 인생의 후반부로의 진행을 위한

2) 2012년 방영된 텔레비전 드라마 <아내의 자격>에서는 한 ‘대치동 이줌마’가 혼자서 인터넷 맞고 고스톱을 치는 장면이 나오기도 했다.

준비 시기라는 점에 초점을 맞추는 시각(고정옥·김정숙, 2009)이고, 다른 하나는 신체-생리적 감퇴, 정신적 공허, 역할 상실 등에 따른 소외감 등의 심리적 문제를 부각시키는 부정적 신화(Stewart and Ostrove, 1998)이다. 많은 중년 여성 관련 연구는 ‘나이가 들어감에 따라 사회적인 역할이 줄어들어 이른바 노화기피증에 시달리는 중년들’, ‘육체 기능 저하, 정신적 허탈감과 중압감, 우울증’과 같은 불안정한 사회적 위치를 부각시켜 온 경향이 있다(경향신문, 2006).

특히 여성의 중년기는 한국문화에서는 ‘이줌마’라는 사회적 기호로 사회적 편견과 차별의 대상이 되고 있는데(최상진·김지영·김기범, 2001), 심리적 구성체로서의 ‘이줌마’ 속에서는 중년 여성의 역할 상실³⁾, 신체-생리적 감퇴, 남성 권력 유지와 우월주의에 대한 무시 등이 혼재되어 있다. 이줌마, 즉 중년 여성에 대한 부정적인 신화는 ‘몸과 정신의 쇠퇴’를 강조함으로써 구성된다. 남성에 비해 쉽게 ‘우울증에 노출되기 쉬운’ 대상으로 묘사되는 것이 한 예이다. 중년 여성들이 우울 증상에 쉽게 노출되는 이유는 대개 가정 내로만 역할을 제한받고 있기 때문에 가정에서 불만을 느낄 경우 이를 해소할 다른 통로가 거의 없고, 또 활동이 비교적 반복적이고 일상적이기 때문에 역할에서 오는 보상이 적다고 느끼고, 이로 인해 스트레스를 쉽게 받기 때문이다(Park et al, 2002). 가족 간의 관계에서 중년 여성의 역할이 느슨해지는 것이 심리적 불안정을 야기한다는 지적은 매우 중요하다. ‘몸과 정신의 쇠퇴’가 관계적, 구조적 이유에서 비롯됨에도 불구하고 중년 여성의 개별성을 강조하는 부정적인 신화는 반복 재생산되는 경향이 있기 때문이다.

발달심리학 분야에서는 전통적으로 중년기의 여성들이 겪게 되는 발달상의 변화에 초점을 맞춘 이론적 틀과 접근들이 있어왔다(Fodor and Franks, 1990). 그러나 단순히 신체적 변화나 가족관계의 변화에 따른 부정적 심리를 강조하였을 뿐 중년 여성들의 문화적 경험이나 일상에 관한 이론적 논의는 충분하지 못했다. 중년 여성의 ‘주체’는 주관적 경험과 결정을 통해 구성되는 것이 아니라 주위의 생활 영역과의 관계에 의해 그 의미가 결정된다. 즉 중년기 여성은 자신을 개념화하는 범위가 가족으로 한정되어 있을 뿐만 아니라 사회적으로도 ‘일방적으로 부여되는’ 경향이 강하다. 역할을 통한 자기 정체감을 확립하는 것이 아니라 신체적 변화나 사회적 변화에 따른 삶의 전환, 그리고 가족 제도 내에서의 관계 변화가 정체감 형성의 주된 요인이 되는 것이다.

2) 중년 여성의 놀이문화와 여가

전통적 한국 사회에서 여성은 가정이라는 테두리 속에서 남자를 섬겼고, 동시에 남자에게 의존하는 딸이자 아내이며, 어머니로서의 지위와 역할만을 허락했었다. 그러다가 산업화와 도시화를 거치면서 우리 사회 각 분야에서 커다란 변화가 나타났고 이러한 변화 속에서 지속적으로 여권신장 운동과 성 평등 의식이 확대되었다. 그러나 한국여성은 서구의 경우처럼 가족을 벗어나 철저히 개인화될 기회는 많지 않았던 것으로 평가된다. 한국 여성의 삶은 개인 중심이 아닌 가족 중심의 삶 속에서 형성되는 특징을 보이며 교육이 여성으로 하여금 독립적인 삶을 추구하도록 이끌지만 이는 전통과 현대 사이의 갈등을 야기 시킬 뿐 오늘날의 한국 여성에게 가족을 떠난 ‘해체’와 ‘탈결합’의 의지를 기대하긴 어렵다(문은희, 1992).

3) 단지 ‘어머니’로서의 긍정적 역할만 존재한다는 인식을 지칭한다

젠더를 사회적 구성으로 보는 학자들은 젠더 간 차이를 이분법적 젠더 체제와 관련지어 논의한다. 이들은 지배적이고 규범적인 이분법적 젠더 체제에 의해 주체가 배타적이며 편협한 방식으로 젠더를 구성한다고 본다 (Davies, 2003). 주체는 행위 주체성은 가지고 있으나 자신이 존재하는 맥락의 사회적 구조인 이분법적 젠더 체제로부터 완전히 자유로울 수는 없다 (Butler, 1999). 유아의 전형적인 여성성과 남성성의 젠더 이분법적 놀이 성향을 설명한 데이비스 (Davies, 2003)는 개인이 전형적인 젠더 범주에서 이탈할 수 있으나, 그들의 이탈은 범주유지를 위한 ‘작업’을 유발한다고 주장한다. ‘작업’은 이탈하는 이들에게 자신들이 잘못하고 있다는 것을 알려준다. 전형적인 젠더 범주에서 이탈한 개인을 원래의 자리로 돌아가게 하는 것이다. 이 작업의 중요한 목적은 개인의 이탈에도 불구하고, 이행 대립적 젠더를 유의미한 범주로 유지하도록 하는데 목적이 있다 (Davies, 2003, p.31). 이러한 놀이행위에 대한 젠더 이분법적 시각은 성인들에게도 그대로 적용될 수 있다. 남녀에게 젠더적으로 ‘적합한’ 놀이 문화가 존재하며 이를 탈피하여 수행했을 경우 이탈행위에 대한 사회적 ‘작업’이 이루어지기 때문이다.

대표적으로 남성의 놀이문화인 음주가무를 생각해볼 수 있는데, 남성들은 이 놀이행위에 여성이 참여하는 것을 표면적으로 동조하고 환영하지만, 암묵적으로는 그들이 ‘여성성’을 벗어났다는 이유로 비난하곤 한다. 특히 기혼여성의 경우, 그들의 의무는 ‘가사와 가족 돌봄’ 그리고 양육 행위로서의 ‘어머니’ 역할에 있기 때문에 ‘남성적’이면서 ‘탈가정적(사회적)’인 음주가무 행위에 참여하는 것을 떳떳하지 못한 행위로 받아들인다. 여기에는 기혼여성의 노동이 ‘사회적 여가’가 부여될 만큼 ‘생산적’이지 않다는 전제가 깔려 있기도 하다. 사회적으로 비생산적 노동을 하는 주체들이기 때문에 정당한 보수가 지급되지 않을 뿐 아니라 여가나 놀이 문화를 즐기는데 있어서도 가혹한 자기 감시에 헌신하는 자아가 되는 셈이다. 그러므로 기혼 여성, 특히 (전업)가정주부들은 적절한 여가나 놀이문화를 생산할 주체가 될 수 없는 구조적 제약 하에 위치한다.

그리핀 (Griffin, 1982, pp.111~112)의 연구에 따르면 여성은 쉬는 시간에 대한 명확한 개념을 가지고 있지 않다. 대부분의 성인 여성은 하루 종일 그녀의 배우자나 자녀들이 시키는 데로 해야 한다는 자아상을 가지고 있다. 남편과 아버지에게 있어서 여가시간은 정규 노동시간에 대한 댓가로 주어지는 주된 보상 중의 하나이다. 그러나 일반적으로 가정을 관리하고 자녀를 돌보는 아내와 어머니가 여가를 즐기기 위한 시간을 가정 밖에서 찾는다는 점에 대해서는 강한 선입견을 가지고 있다.

특히 노동공간과 여가공간이 겹치는 경우 놀이나 여가는 일과의 분리가 힘들어진다. ‘일터’와 ‘휴식처’가 분명하게 구분되어 있는 대부분의 직장인들은 노동과 여가의 공간이 분리되어 있고, 시간적으로도 구분 가능하다. 반면 전업주부의 경우 노동과 여가의 시·공간적 분리가 선명하지 않다. 오히려 ‘본격적인’ 여가활동을 위해서는 (대부분의 남성들에게는 ‘여가’의 공간인) 가정을 벗어나야 하는 경우가 생긴다. 수영을 하거나 영화를 보거나 동창회에 참석하는 행위는 모두 집 밖에서 이루어진다. 그렇다고 주거공간인 집을 노동의 장소로만 인식할 수도 없다. 시간적으로도 마찬가지로, 청소를 하다가 텔레비전을 보고, 자녀가 귀가하면 다시 간식을 차려주는 일련의 행위들은 노동과 여가가 시간적으로 혼재되어 있음을 보여준다. 그렇기 때문에 주부 여가에 관한 많은 연구 (안동선, 1982; 장방신, 1984; 백주현, 1989; 홍성희 1990; 김외숙, 1991; 이후원, 1993)들은 노동과 여가가 겹쳐서 나타난다는 점을 지적한다. 가정주부의 여가활동에는 ‘가사노동’적 활동이 혼재한다는 것이다.⁴⁾

시·공간적 중첩성 외에도, 역사적·사회적 관습과 전통 역시 여성의 여가활동을 한계 짓는 요인이

된다. 전통적인 산업사회 혹은 가부장적 사회에서 여가활동의 기회는 주로 남성을 중심으로 하는 지배계층의 전유물 (Hederson, 1989)이었기 때문이다. 여성의 가사노동은 생산적 노동으로서의 가치를 부여받지 못한 채 노동이 ‘남성의 고유한 범주’가 된 것과 동시에 여가 또한 남성적 범주가 된 것이다. 노동 없는 여가는 존재할 수 없기 때문에, 생산활동을 하지 않는 여성은 여가활동 역시 즐길 수 없다는 결론에 이르는 것이다. 여성학적 관점에서 전통적인 노동제도 안에 무시되었던 여성들의 여가행위를 적극적인 저항과 정체성 추구 행위로 해석하는 시각 또한 이러한 억압적 기제 내에서의 여성들의 위치를 이미 전제하고 있기 때문이다.

물론 과거에 비해 여성이 (생산적) 노동활동에 참여하는 비율도 늘었고 전업주부가 적극적인 집 밖 여가활동에 참여하는 비율 또한 크게 늘었다. 김정구 (2006)에 따르면, 중년 기혼 여성들은 가정에서 벗어나지 않는 선에서 자신의 신체적 노화를 막기 위한 여러 가지 유형의 여가를 수행하며 운동이나 독서 등이 대표적인 중년 여성의 여가 활동이라고 지적한 바 있다. 그러나 여가활동에서조차 가정을 벗어나지 않는 성향, 즉 가족 우선적 성향이 강하게 드러나기 때문에 이를 진정한 의미의 여가로 이해하기에는 다소 논쟁적이다. 주 5일 근무 도입 이후의 주부들의 여가 활용 실태 조사결과에 따르면 여가활동의 대부분은 자녀를 포함하는 가족 구성원들과 공유하는 것이었고, 그나마 여가활동의 내용은 대개 남편 주도하에 결정되는 것으로 나타났다. 혼자 여가활동을 하는 경우는 전체 여가활동 시간의 4% 미만이었다. 여가 시간의 전반적 증가에도 불구하고 여성의 독립적 시간과 자율적 결정권은 여전히 제한되어 있는 셈이다 (양정혜, 2007, 347쪽).

이러한 여성의 행위 범주 안에서도 ‘중년기 여성’의 여가활동은 불안정하고 부정적인 심리를 치유하기 위한 하나의 치료 방안으로 제시되어 왔다. 앞서 언급했듯이, 대부분의 중년 여성 여가 연구는 이들의 고독감과 우울감을 치료하기 위한 신체적 여가활동의 제안, 혹은 적극적 여가활동 프로그램을 찾고 그 의미를 해석하는 경우가 대부분이었다. 사실 이전까지의 중년 여성의 여가 연구가 그들을 치료하는 목적 아래 있었다는 것을 지적하는 것은 중요하다. 이는 중년기의 여성을 ‘치료가 필요한’, 이를테면 하나인 병적인 존재로 규정하는 사회적 기제가 있음을 보여주는 예이기 때문이다. 실질적으로 여성이 경험할 수 있는 여가 범주의 제약뿐만 아니라 여가의 의미를 결정짓고 여가활동을 경험한 여성 주체의 심리적 상태 또한 제약된다는 것을 의미한다.

중년 여성의 여가활동에 관한 경험적 연구를 수행하기 위해서는 그들이 표명하고 있는 단순한 차원의 즐거움뿐만 아니라 그들이 그러한 여가활동을 수행하게 된 맥락을 심층적으로 분석해야 한다. 이는 앞서 밝혔듯 ‘중년 여성’이라는 위치가 사회적으로 강요되거나 가부장적 관계 안에서 규정되기 때문이다. 중년 여성들이 예전에 비해 노동의 댓가를 충분히 요구하고 있거나 여가 활동을 누린다는 스스로의 ‘인식’은 정작 행위적 차원으로 연결되지 못한다. 여가를 직접적으로 활용하는 방식에 있어서는 여전히 전통적 가부장주의의 가족 관계에서 벗어나지 못하기 때문이다. 그러므로 그들이 말하고 있는 여가나 놀이 활동의 범주가 무엇인지 살펴보아야 하며 그러한 여가를 통해 즐거움이 강요되어지고 있는 것은 아닌지 심층적으로 들여다보아야 한다.

4) 이 논문에서 ‘여가활동’과 ‘놀이’라는 용어를 중첩적으로 사용하는 이유도 여가활동이라는 사회적 용어 사용방식이 노동의 대립항으로 사용되어 온 역사가 있기 때문이다. 가공되지 않은 ‘여가’ 용어 사용은 일과 여가 사이에 존재하는 다양한 영역의 활동과 의미를 축소시킬 위험이 있다.

3) 중년여성의 게임하기

컴퓨터와 (인터넷으로 연결된) 네트워크가 현대인의 생활필수품이 된지 오래다. 대부분의 가정에는 인터넷에 접속된 컴퓨터가 한 대 이상씩 있어서 이를 이용한 학업, 정보 검색, 오락 등이 일상의 중요한 부분이 되었다. 특히 인터넷을 활용한 ‘놀이’는 다양하고 접근이 쉬워졌다. 익명성이 보장되는 온라인에서의 여가활동은 기존의 사회관계에서 보기 어려웠던 과감한 위계질서를 파괴하거나 적극적인 의사표현을 가능하게 하는 장점이 있다. 하루 일과를 마치고, 가정에 돌아와서 취할 수 있는 일상적 놀이들의 종류가 ‘온라인 문화 활동’에 의해서 양적으로 늘어난 것은 사실이다.

인터넷을 매개로 한 온라인 게임은 이제 놀이문화의 대표적 성격을 갖게 되었다. 『대한민국 게임백서』에 따르면 2000년 이후부터 만 30세 미만 인구의 여가시간 활용 매체 일순위로 게임이 꾸준히 꼽히고 있다. 그러나 여가활동과 관련한 테크놀로지에 대한 연구들은 그것이 남성중심적일 뿐만 아니라 심지어는 여성에게 적대적이라고 본다 (Schumacher and Morahan, 2001). 전경란 (2009)은 여가 테크놀로지는 남성에게 의해 주로 이용되고 통제 될 뿐만 아니라, 각종 디지털 게임기가 남성을 위한 내용과 형식으로 이루어져 있다는 것을 지적한 바 있다. 이는 여성이 게임 테크놀로지에 접근할 수 있는 권리를 상징적으로나 물리적으로 제한받았음을 의미한다. 물론 인터넷의 발달과 가정 내 컴퓨터의 보급은 가정에서 게임을 즐길 수 있게 함으로써 부분적으로나마 여성의 접근을 허용하였다. 그러나 가정 내에서도 컴퓨터는 여전히 남성 중심적인 것이 된다. 컴퓨터가 주로 남자 가족의 방에 위치해 있거나, 설사 그것이 거실과 같은 가족 공간에 위치하고 있더라도 분쟁이 발생할 경우 당연히 남성에게 귀속된 것으로 여겨지기 때문이다.

젠더적으로 테크놀로지 형식을 받아들이는 형태가 다른 것과 마찬가지로 세대 또한 이러한 테크놀로지 이용에 있어 상이한 사용양상을 보인다. 네트워크는 기본적으로 인종이나 계급, 연령에게 열려져 있는 개방된 공간이지만, 본 연구가 주목한 ‘중년’들은 성인이 된 이후 컴퓨터와 인터넷 활용기술을 습득한 세대이다. 어릴 적부터 디지털 기기를 장난감처럼 사용하며 성장한 지금의 젊은 세대와는 분명한 차이가 있을 것이다. 컴퓨터가 처음 등장했던 시기에 대부분의 성인들은 새로운 기술을 채택하기보다 기존 방식을 고수하는 경향을 나타냈다는 연구결과 (Farrel and Saloner, 1985)에서 알 수 있듯, 지금의 중년 여성들 역시 다양한 디지털 정보기술을 소극적으로 수용했을 가능성이 매우 크다.

이러한 상황은 중년여성의 ‘게임문화’가 발달하지 못하는데 일조하였다. 물리적 공간에서의 테크놀로지 접근에서의 제한뿐만 아니라 게임의 주요 내용을 이루고 있는 전투나 경쟁, 갈등, 그에 따르는 폭력성 등의 속성은 남성성(masculinity)의 영역으로 논의되었으며, 결과적으로 게임은 당연히 여성성(femininity)과는 상반된다는 인식이 지배적이었기 때문이다 (Diez, 1998). 타자가 느리다든지 컴퓨터 UI에 익숙하지 않다든지 하는 세대적 특성 역시 중년여성의 게임문화를 제한적으로 만들었다. 결과적으로 게임이라는 놀이행위가 성별 위계, 가정 내 힘의 역학, 그리고 세대적 특성과 밀접하게 관련되어 있음을 시사한다.

그러나 앞서 언급했듯 네트워크에 기반을 둔 온라인 게임의 등장은 여성들에게 집에 앉아서도 디지털 게임이라는 사이버 공간에 참여할 수 있는 기회를 제공한 것은 사실이다. 그 중에서도 웹보드 게임은 여성의 놀이 공간과 여가 영역을 확장한 것으로 볼 수 있다. 웹보드게임이란 ‘인터넷에 접속해 PC 화면에 하나의 보드를 만들어 놓고 진행되는 방식의 게임’을 의미한다 (노상규·위정현, 2007).

보통의 MMORPG 게임들이 가상의 세계와 배경 스토리, 캐릭터를 갖는데 비해 웹보드 게임은 이러한 복잡한 요소들이 배제 되어 있다. 웹보드게임 중에서도 고포류 게임은 남녀노소를 불문하고 오프라인에서 여러 형태로 플레이 경험이 존재하기 때문에 다른 장르에 비해 접근성이 높다. 특히 한국 놀이문화⁵⁾의 특성을 고려할 때, 고스톱⁶⁾이나 포커와 같은 내기/도박 형태의 게임은 오프라인에서도 일상적으로 경험하는 여가 문화라 할 수 있다. 더구나 고포류는 마우스만으로도 게임을 할 수 있을 정도로 조작 방법이 쉽다. 바로 이러한 특징들이 컴퓨터에 익숙하지 못한 여성들도 ‘웹보드 게임’을 통한 다양한 문화적 실천들을 행할 수 있는 지점을 열어준다. 기존의 ‘게임 세계’에서 비가시화되었던 ‘중년 여성’이 웹보드게임을 통해 게임 세계로 진입할 수 있게 된 것이다.

그럼에도 불구하고 게임 이용자들이 세대적으로 청장년층, 젠더적으로는 남성으로 편향되어 있다는 사실 때문에 게임 연구 역시 젊은 남성의 게임 경험에 집중되어 있었다. 통계적으로 나타나는 여성 게이머의 양적 팽창⁷⁾에도 불구하고 여성들, 특히 중년 여성의 게임 경험은 관심의 대상이 되지 못했던 것이다. 중년 여성이 가지고 있는 세대적·젠더적 특성을 고려할 때, 이들이 여가/놀이로서 즐기는 웹보드게임에 대한 연구는 중년 여성의 일상에 대한 연구이자 여가/놀이문화에 대한 연구로서의 의미를 가질 수 있을 것이다.

3. 연구 방법 및 대상

본 연구의 목적은 고포류 게임을 즐기는 ‘중년 여성’을 대상으로 그들의 경험과 의미를 심층적으로 분석하는 것이다. 이는 사회에서 일어나는 현상에 대해서 이해하고자 하는 목적과, 인간의 경험과 가치관을 연구 대상자의 주관적 시각으로 이해하고자 하는 목적을 포함하고 있다. 따라서 본 연구에서는 연구자와 연구 대상자 간의 상호작용이 증시되는 질적 연구 방법 중 심층 면접 방법을 채택하였다.

여성주의 연구에서 심층면접과 같은 민족지적 연구방법은 특히 중요하다. 기존의 남성 중심적 담론에서 오직 연구의 대상이자 인식의 타자로만 머물러온 여성들의 목소리를 직접 들을 수 있기 때문이다 (한유림, 2007, 21쪽). 뿐만 아니라 연구 대상자에서도 타자화 되어 있었던 중년 여성의 목소리를 들을 수 있다는 측면에서 심층 면접은 중요한 질적 연구 방법의 도구가 될 수 있다. 이와 같은 심층 면접의 기본 목적은 연구대상자의 관점을 파악하는 것이므로, 미리 짜여진 조사표에 의거하여 일방적으로 질문을 하고 구조화된 질문지에 한정된 응답을 받아내기는 어렵다 (김경동 외, 2009). 따라서 본 연구에서는 연구의 방향을 유도할 수 있도록 ① 게임 경험과 여가 생활에 대한 전반적 자기진술; ② 게임 플레이의 결과(효능감); ③ 게임 플레이의 시공간적 맥락; ④ 고포류 게임의 재미 요소 등 4가지 범주로 나누어 반 구조화된 질문지를 작성하여 면접을 하였다. 질문의 범주는 네

5) 한국에서는 ‘셋만 모이면 고스톱을 친다’ 또는 ‘내기 없는 운동은 재미없다’라는 식의 말들은 한국의 놀이문화에서 도박이 차지하는 위치를 가늠하게 해준다 (이철원, 2000, 59쪽).

6) 특히 고스톱의 경우 국민의 의식이나 언어세계 까지 파고들여 고스톱에서 사용되는 용어가 생활 용어로 널리 쓰이기도 한다. 한국일보에는 “지금 우리 사회에서 고스톱은 가장 보편화한 ‘국민 레저’라는 사실을 부인 할 수는 없다”고 보도한 바 있다 (1996년 12월 30일자).

7) 게임 경험이 있는 여성의 비율은 10년 전에 이미 60%를 상회했으며 (남성은 70% 이상) (한국게임산업개발원, 2005), 2011년 현재 50세 미만 여성의 하루 평균 게임시간은 54.8분을 기록했다 (남성은 66.1분) (한국콘텐츠진흥원, 2012).

가지로 설정하였으나, 각 자의 특성이나 대답 내용, 분위기 등을 고려하여 구체적 질문 내용과 순서는 유동적이었다.

다양한 질문들을 통해 반드시 듣고자 했던 답은 두 가지였다. 하나는 고평류 게임을 시작하게 된 동기와 지속하는 이유였다. 이 질문을 통하여 고평류 게임의 플레이를 통해 이들이 개인적으로 추구하는 심리적 가치가 무엇인지 알 수 있었다. 다른 하나는 고평류 게임을 플레이하면서 어떠한 즐거움 혹은 어려움을 겪는지에 대한 답이었다. 이를 통해 중년 여성들이 게임을 플레이 하는 동안 게임 내적인 특성뿐만 아니라 외적인 조건이나 환경을 중년 여성 스스로가 어떻게 인식하고 있는 살펴보고자 했다.

연구 참여자를 선정하기 위하여 웹보드게임, 그 중에서도 고평류 게임을 즐겨하는 40대에서 60대까지의 중년 여성을 모집하였다.⁸⁾ 심층면접 대상자를 선정하는 작업은 쉽지 않았다. 웹보드게임을 어느 정도 이상 즐기는 사람으로 한정하기 위하여 ‘일주일에 5회 이상, 그리고 게임 플레이 시간이 하루 평균 한 시간 이상’이라는 선정 조건을 설정했으나, 이 조건을 만족시키면서 연구 참여 의사를 밝힌 중년 여성들은 많지 않았다. 결국 만족스러운 숫자는 아니지만 조건을 만족시킨 중년 여성 5명과 일대일 심층면접을 실시할 수 있었다. 이들에게는 ‘인터뷰 동의서’와 ‘연구 참여 동의서’를 받았고, 인터뷰 내용은 연구참여자들의 동의를 얻어 녹음하였다. 인터뷰는 연구참여자가 원하는 장소(집, 또는 카페)에서 행했고, 각각 1시간에서 2시간 정도 소요되었다. 모든 인터뷰 결과는 녹취록을 작성하였으며, 녹취된 자료를 바탕으로 분석 작업이 진행되었다. 녹취된 자료는 구와 문장 단위로 의미를 추출해내는 작업이 수행되었다. 연구참여자들의 특성은 다음과 같다.

<표 1> 연구참여자 속성

연구참여자	연령(만)	직업	특이사항
A	63세	전업주부	한국-미국 번갈아가며 생활.
B	54세	전업주부	
C	53세	전업주부	서류상 회사원이지만 실질적으로는 전업주부.
D	48세	사무직/주부	남편은 야간 근무. 집에 혼자 있는 경우 많음.
E	49세	전업주부	스스로를 게임중독자로 칭함.

한편 여성 게이머의 차별적 특성을 찾기 위해 비슷한 연령의 남성과의 인터뷰를 실시하였다. 본 연구의 목적은 ‘중년 여성’의 게임 경험을 알아내기 위한 것이었으므로 중년 남성과의 인터뷰 내용이 깊이 있고 엄밀하게 분석하지는 않았다. 단, 분명하게 드러나는 남녀의 차이를 찾는다는 목적에 적절한

8) 심층면접 대상자 모집과정에서 (주)NHN의 협조를 받았다. (주)NHN은 자체적으로 기획한 별개의 연구를 위해 ‘한게임’ 이용자를 대상으로 조사 참여자를 공모한 바 있다. 본 연구에서는 (그 연구에) 자원한 사람들 중 일정 조건(주 5일 이상, 하루 평균 1시간 이상 웹보드게임을 즐기는 45세 이상의 여성)을 만족시키는 사람들과 접촉하였는데, 그 중 연구 참여 의사가 있는 사람은 5명에 불과했다. 전형적인 심층면접 연구를 기준으로 한다면 5명이라는 숫자가 충분하지 않다는 문제 제기는 정당하다. 하지만 동일한 맥락 하의 대상자를 추가모집하거나 ‘한게임’ 이용자 목록을 확보할 수는 없는 상황이었다. 고유한 특성을 가진 집단에 대한 질적 연구에서 연구참여자의 수에 대한 절대적 기준이 있는 것은 아니라는 점을 강조하면서, 그럼에도 불구하고 심층면접 대상자의 수가 상대적으로 적다는 점은 본 연구의 어쩔 수 없는 한계로 남는다. 한편 같은 목록에서 모집한 중년 남성 5명과 추가 인터뷰를 함으로써 본 연구의 보조적 자료로 활용할 수 있었다.

부분만을 보조적으로 활용하였다. 사실 우리나라에서 실시된 여성의 여가 연구들은 대부분 성차를 주요 변인으로 다루었다. 그 결과, 여가활동의 유형이나 시간, 비용 등의 조건에서 일관되게 남녀간 성차가 발견되었다(김사현, 1997; 정민영, 2001). 비교집단으로 설정된 남성 연구참여자들은 각각 48세, 50세, 54세, 54세, 64세였고, 모두 직장에 다니거나 자영업자였다. 모집과 연구, 분석절차는 여성 연구참여자를 대상으로 한 것과 같았다. 여성이 경험하는 여가의 범주와 그 여가 범주 안에서의 행위로 인해 얻어지는 자기 경험의 의미부여는 같은 여가를 경험하는 남성들과의 비교 혹은 대조를 통해 심층적으로 분석할 수 있을 것으로 기대하였다. 특히 인터넷 게임의 경우 표면적으로 ‘남성’들만의 영역으로 한정되어지는 경향이 있어왔기 때문에 비슷한 연령대의 남성)들과의 경험의 의미 차이가 존재 하는가를 알아보는 것은 중요하다.

4. 연구 결과

1) 반(反)/준(準) 노동적 성격의 여가 경험

한준상(2003)은 여가의 본질과 정체에 대하여 일관적 정의나 합의된 의견이 있는 것은 아니라고 말한다. 이는 여가의 본질이나 개념이 고정적인 것이 아니라 문화나 사회적 상황에 따라 달라질 수 있음을 전제하는 것이다. 중년 여성에게 고평류 게임은 무엇인가? 스스로 ‘여가활동’이라고 답하는 경우는 없었다. 그보다는 주로 ‘휴식’으로 범주화하는 경향이 강했다. 노동으로부터 잠시 벗어나는 순간이지, ‘우아한’ 여가활동은 아니라는 것이다.

(주로 게임을 하는 시간을 묻는 질문에 대해)

A : 낮 시간 때 세시부터 다섯시까지.

B : 저녁쯤에 해요. 한 8시? 7시 반이나? 그 쯤에. 저녁 먹고, 다 치우고 애들은 아직 안오고, 회사 다니고 그러니까. 그럴 때 기다리면서도 하고.

C : 저녁 먹기 전에 한, 정확한 시간대로 얘기하자면 한 5시에서 7시 사이? 저녁 해놓고 5시에서 7시 사이에 하면 이제 저녁에 좀 하다보면 아빠가 좀 늦겠다 그러면 두 시간 까지 가는 거고, 6시나 7시에 들어온다 그러면 고때까지 하는 거지.

D : 저녁에, 일 다, 직장에서 다 끝나고 집에 와서 집안일 해놓고 그냥 저녁에(해요).

A는 낮 동안의 집안일을 마치고 저녁식사를 준비해야 하는 시간인 3시부터 5시 사이에 주로 게임을 한다고 했고, B는 저녁을 마친 후 아이들이나 남편이 아직 귀가하기 전인 8시부터 한 두 시간 동안 플레이한다고 했다. C 역시 주로 초저녁(5~7시)에 게임을 한다고 답했다. 간혹 오래 하다가도 남편이 퇴근하면 그만두는 식이다. 직장이 있는 D는 귀가해서 집안 일 모두 끝낸 이후 게임을 즐긴다. 일이

9) 그러나 동시에 중년 여성이 경험하는 여가활동으로서의 고평류가 가지는 의미가 남성적 여가활동에서의 도피 혹은 저항의 지점으로 한정되거나 남성의 여가활동의 의미와는 상반된다는 결론을 도출하기 위한 단순한 비교의 차원에서의 남성을 대조군으로 설정하지 않았음을 미리 밝힌다.

많은 경우 자연스럽게 게임 시간이 희생된다. 업무가 밀려 회사 일을 가지고 오면 당연히 게임을 (안 하는 것이 아니라) 못 한다고 말한다.

그렇다고 해서 게임이 골프나 등산 같은 적극적 여가활동의 범주에는 들어가지 않는다. (고통을 수반하는) ‘노동’의 반대 개념은 (즐거움을 제공하는) ‘놀이’이겠으나, 대부분의 여성들은 ‘시간과 돈과 정서적 투자를 필요로 하는 취미활동’과 ‘별 생각 없이 시간을 때우는 오락거리’를 분명하게 구별하는 경향이 있었다.

- A : 제일 한가할 때. 이제 뭐 나가기도 시간이 뭐 그렇고, 그럴 때 쉬는 점. 뭐 텔레비전 보라 해도 눈 아프고 그럴 때, 쉴 겸 하는 거지.
- B : 웹보드게임은 여가 생활이라고 하기에 좀 그냥.. 짜투리 시간에 심심해서 하는 그런 거지. 여가 생활로는 운동을 한다던지... 아니면 공연 같은 것도 상황에 따라서 자기가 뭐 골라서 다녀 볼 수도 있고.
- C : (웹보드게임은) 남한테 피해 안 주고. 자투리 시간 잘 보낼 수 있고.
- D : 그냥 게임은 제가 식구들이 없고, 밖에 나가지를 않고, 그냥 잠깐 즐길 수 있는 그런 정도지. (...) 새벽에 어딜 갈 수 있는 것은 아니잖아요. 그럴 경우에 심심하고, 텔레비전 프로는 아닌 것 같고, 그런 경우에는 게임을 해요.

주부의 경우 노동은 가사노동을 뜻하고, 이는 공간적으로 게임하는 공간과 명쾌하게 구분되지 않는다. 집 밖으로 나가야만 할 수 있는 등산과는 본질적으로 다른 것이다. 따라서 게임은 노동과 적극적 취미생활의 중간쯤에 위치한 ‘휴식’ 정도로 이해할 수 있는데, 실제 텔레비전 시청을 대체하는 행위로 인식되는 경우가 많았다. 이를테면 텔레비전을 시청하거나 거실에 둘러앉아 친구들과 수다를 떠는 행동에 가까운 셈인데, “시간은 남고 일하긴 싫고 책 보기엔 눈 아프니까,” 혹은 “나가기엔 시간도 애매하고 텔레비전을 보려 해도 눈 아플 때 쉴 겸” 게임을 한다. 다시 말해 중년 여성들의 게임하기는 ‘휴식’ 범주에 들어가며, 이는 시간의 관점에서 “잠”, 혹은 “짜투리”로 간주된다. 노동시간과 노동시간 사이에 잠깐 비어있는 잠으로서의 여유, 혹은 노동 후 따라붙어 다니는 짜투리 시간으로서의 여가 (한준상, 2003, 15쪽)인 셈이다. 하지만 남성들이 사무실에서 잠깐 게임을 즐기는 것과는 다르다. 남성의 게임은 ‘노동’을 잠시 회피하는 순간이지만, 여성들에게는 ‘노동’과 ‘취미활동’을 동시에 회피하는 순간이다.

나이를 먹고 자녀들이 성장하면 전업주부들은 점차 시간적 여유가 생긴다. 이 시간을 활용하는 이상적 방식은 ‘문화적 취미생활’이다. 독서를 하거나 교양강좌를 듣거나 음악회, 전시회 등을 가는 생활을 꿈꾼다. 하지만 현실은 그렇게 고상하지 않다. 편하게 시간을 보낼 욕심이 앞서고, 그러다보니 쇼팽이나 친지 만나는 정도의 선택을 하게 되고, 그나마도 귀찮을 때 게임을 하는 식이다. 계산도 다 해주니까 편하고, 심각할 필요도 없다. 다른 게임을 해보려 들어갔다가도 규칙이 복잡하고 귀찮아서 그만둔다는 대답에서 알 수 있듯이, 게임은 일하는 것도 노는 것도 피하고 싶은 순간의 선택지이다. 종종 골프를 친다는 C는 약속 잡고 부킹해야 하는 골프와는 달리 혼자서 아무 사전준비 없이 시작할 수 있고 그만두고 싶을 때는 언제든지 그만둘 수 있다는 점을 게임의 장점으로 꼽는다. ‘취미활동’도 (정서적) 노동으로 느껴질 수 있지만, 게임은 최소한의 노동도 배제된 완전한 휴식시간이라 할 수 있다.

게임이 ‘휴식’에 가까운 것은 그로부터 얻는 즐거움이 소소하다는 데서 발견된다. 게임 머니를

많이 획득할 경우 성취감을 느끼기도 하지만, 그 성취감이 현실생활에 영향을 미칠 정도로 의미가 있지는 않다. 특히 고포류 게임은 운에 의존하여 승패가 결정되는 경향이 크기 때문에 결과에 따른 자존감이나 상실감이 강하지 않은 것으로 보인다.

- B : 잘 될 때는 또 그게 막 돈이 막 따지고 또 어떤 날은 이게 운이 아닌가 보다 하면 줄줄이 다 잃어~.
 그런대로 오늘은 운이 없나보다. 그리고 말고.
- D : (게임이 끝난 직후에) 그냥 아무런 느낌이 없어요. 저는 그냥 고고 할 때만 그 마음이지, 거기서 막 나오면 제 마음으로 다시 돌아와요. 거기서 속상하고 막 안타깝고 이런 것은 없어요. 게임은 게임일 뿐이에요. 게임 끝나면, ‘아 게임 끝났나 보다’ 인거지...
- C : 안되는 날은 또 너무 안 되니까. (...) 그럼 오늘은 운수 되게 없는 날이다 이래 놓고선 에이, 이려고 치어버리는데.

카이와(Caillois)는 놀이의 형태를 네 가지로 구분한 바 있다. 경쟁을 통해 즐거움을 얻는 아곤(Agon), 운에 의존하여 재미를 느끼는 알레아(Alca), 환상과 모방이 재미의 핵심이 되는 미미크리(Mimicry), 현기증과 공포를 수반하는 일링크스(Ilinx)가 그것인데 고포류게임은 ‘공정한 기회가 보장된 경쟁’이라는 아곤의 조건을 완벽하게 충족시킬 수 없다. 무작위로 패를 받는 순간 이미 공정한 시작이 될 수 없기 때문이다. 결국 운이나 우연 그 자체가 놀이의 원동력이 되는 것이 고포류 게임이다. 알레아의 성격이 강한 놀이의 경우, 플레이어는 아곤만큼 깊게 고민하거나 일링크스 만큼 과격적인 필요가 없다. 단순하게 운에 자신을 맡기고 결과를 얻기 때문에 패배하면 “운이 없었다”고 푸념하며 끝낼 수 있다. 이러한 게임의 단순성이야 말로 여성들이 게임을 하게 되는 이유이기도 하다. E는 심리적으로 여유가 좀 있을 때면 영화를 보지만 시는게 고통스럽고 힘들 때면 게임을 한다고 답했는데, 이는 매우 중요한 심리적 구분점을 시사한다. 게임 플레이는 영화 감상에 필요한 정서적 투자조차 요구하지 않는 행위임을 의미하기 때문이다. 심지어 졸릴 때까지 게임을 하다가 잠이 오면 잠자리에 들기 때문에 게임이 주는 성취감이나 상실감은 느낄 겨를이 없다고도 말한다. 이를테면 술 먹는 것과 비슷한 셈이다.

고포류 게임의 텍스트적 성격이 일상을 탈출하지 않는 수준의 휴식에 가깝다면, 중년 여성이 게임을 하는 공간적 맥락 또한 이를 뒷받침하는 주요한 근거가 된다. 웹보드 게임을 플레이 하는 중년 여성들 모두 게임 플레이가 이루어지는 공간으로 ‘집’을 꼽았는데, 이는 주로 사무실이나 PC방에서 게임을 한다는 동년배 남성들과 매우 다른 점이었다. 직업의 유무와 상관없이 중년 여성의 일상은 가족 공동체의 관심과 밀접하게 연관되어 있다. 따라서 게임 수행의 공간 역시 집을 떠난 제 2의 공간으로의 이동은 이루어지지 않는다. 다시 말해 그들이 고포류 게임을 수행하는 ‘공간’으로서의 ‘집’은 가족, 다시 말해 자녀와 배우자를 위함 배려를 기반으로 하고 있다는 것이다.

셱크 (Shank, 1986)는 주부들의 여가 시간이 가정생활에 의해 규정되며 의무적 노동인 가사노동의 수행과 밀접한 관련을 갖는다고 주장한다. 따라서 시간적으로나 활동의 내용상 가사노동과 명확히 구분되지 않는다는 것이다. 결국 공간적으로나 시간적으로 가족과 밀접한 관계에 있는 중년 여성의 게임 플레이 행태는 가사노동의 영향을 많이 받을 수밖에 없다. 웹보드게임의 단순함과 이를 수행하는 공간으로서의 ‘집’은 중년 여성이 여가/노동의 전환을 용이하게 하고 있다는 점에서 일맥상통한다. 휴식은 일을 하기 위한 준비과정이다. 이는 고포류게임의 여가 경험이 준노동적 성격을 띠고 있다는

것을 의미한다. 인터뷰에 참여한 모든 중년 여성이--비교집단이었던 남성들과는 대조적으로--여가를 이야기 하면서 ‘배우자와 자녀’의 생활과 연결시켜 설명하였다. 이는 그들의 ‘게임하기’가 가족 범주에 벗어나지 않는 한에서 가능함을 표명하는 것이다.

즉 중년 여성들에게 있어서 게임은 (여가활동이라는 점에서) 노동의 반대 개념이면서 동시에 (언제든지 노동으로 복귀할수 있다는 점에서) 준노동의 성격을 갖는다. 집 밖으로 완전히 나가는 적극적 취미활동과도 반대 개념이다. 여가를 즐기기 위해 필요한 최소한의 노동도 투자하지 않는다는 점에서 그렇고, 현실적인 접근가능성 측면에서도 거리가 멀다. 웹보드게임은 노동과 취미활동 중간 어디쯤 위치하면서, 반(反)노동적 성격과 준(準)노동적 성격을 공유하는 것이다.

2) 나이 들의 이중성과 여가/놀이

명절의 풍경을 생각하면 흔히 친척들이 모여 고스톱을 하는 장면을 떠올리고는 하지만, 사실 주부들과는 거리가 먼 모습이다. 명절은 주부들에게 쉴 틈 없는 바쁜 날이기 때문이다. 인터뷰에 참여한 여성들 중 명절이면 오래 가족과 고스톱을 친다는 사람은 아무도 없었다. 남성 연구참여자들은 대부분 명절 때 고스톱을 한다고 답한 것과는 대조적이었다. 여성의 경우, 젊었을 때는 놀 시간도 없었고, 놀 기회도 많지 않았다. 어려서 어른들의 놀이로부터 게임의 규칙을 어깨 너머로 배우곤 했지만, 정장 결혼을 한 이후에는 명절에 친척들과 고스톱을 할 엄두도 내지 못했다. 그래서 이들은 모두 가정적으로 다소 한가해 질 무렵에야 비로소 게임을 시작할 수 있었다고 말한다. 자녀가 웬만큼 성장하고 경제적, 심리적으로 약간의 여유가 생겼을 때 비로소 게임을 하게 된 것이다. 지금은 정기적으로 게임을 즐기는 이들이지만, 젊은 시절에는 정말 바쁘게 산 것 같다고, 생각해보면 뭐하고 살았는지도 모르겠다는 표현이 자연스럽게 나오기도 한다.

A : 바빠서 저는 안쳐요. 못 쳤지. 치고 싶어도 시간이 안 되니까 칠 수가 없어.

B : 제가 말머느리예요. 그래가지고 되게 바빠. 일도 많고, 애들도 어렸고. 그래가지고 바쁘게 살은 것 같아요. 어른들도 계시고 그래가지고.

여성의 여가는 세대주기에 따라 변화한다. 가사노동의 다과에 의해 여성의 여가활동이 억제되거나 허용되었기 때문이다. ‘자녀들’이 모두 자라난 시점에서야 시간적 여유를 가질 수 있었다는 것은 중년 여성에게 자녀 양육이 그들의 ‘역할’과 ‘책임’이었음을 알려준다. 그러다가 나이를 먹으면서 그들에게 주어진 가사노동의 업무는 점차 줄어들고, 특히 자녀가 독립한 이후의 중년 여성은 ‘자신만의 시간’을 가질 수 있게 된다. 그러나 갑자기 생긴 여유시간을 무료하게 보내거나 그 결과 우울해지기도 한다(연구참여자 C). 중년 여성들의 나이에 대한 자의식은 게임 플레이에 대한 합리화로 이어지기도 한다. 게임의 장점은 혼자 있을 시간을 잘 때우게 되는 것인데, 특별히 할 일이 없다면 우울해지거나 외로워질 수도 있다는 것이다. 그래서 (게임을 통해) C는 갱년기 증세를 느낄 시간도 없어져서 좋다고 하고, D는 고스톱이 치매 예방도 되고 두뇌개발도 된다는 자녀의 말을 되새긴다. 혹은 나이를 먹다보니 자기 통제력이 생겨 “청소년들과는 달리” 중독에 빠지지 않는다고 자신하기도 했다. 그러나 이러한 ‘나이 들’은 게임을 하는 데 있어서 장애물로 작용하기도 한다.

- A : 게임머니를 많이 따면, 기분이 좋죠 그렇지만 만약에 잃었을 때는 ‘아 이게 머리가 안 돌아가나보다.’(웃음) 보통 젊은 사람들이 하잖아요. 그런거는. 그걸 모르지만은. 그럴 때는 ‘아, 이게 한계가 있구나, 이게.’, ‘늙은 사람이라 맘만 해도 뭔가 이게....’ 빨리 빨리 머리 회전이 안 된다거나 뭐 그런 느낌을 받지.
- C : 타자가 또 느리니까. 타자가 느리니까. 뭐 어떤 사람들은 그렇게 대화가 올 수도 있지만. 채팅창은 한 번도 써 본적 없어.
- B : 어떤 때 뭐 내 욕하는 사람도 있어. (...) 그런데 그냥 보고만 있는 거야. 들어가서. 참견하고 싶지 않고. 이제 나 인물(아바타) 찍으면 몇 살이고 그런 거 이제 나오잖아. 그러니까 나이 먹은 이줌마가 한다고 할 것도 같구. 보이진 않지만 어쨌든. 모른 척 하지 뭐.

‘나이 먹으니 머리 쓰기 싫어서’ 원래 알던 고스톱 이외에는 게임을 하지 않고, 플레이가 빨리 진행되지 않아 젊은이들을 상대로 게임을 하기는 꺼려진다. 몇 차례 지고 나면 “아, 나이 먹어 머리가 안 돌아 가나보다”라는 생각이 들기도 하며, 타자가 느려서 채팅에 참여하기 꺼려지기도 한다. 채팅 내용을 재미있게 보는 경우는 있지만 참여를 하지 않는 이유 중 하나가 “나이 먹은 이줌마가 한다고(비웃거나)할 것도 같”아서 이다. 이는 게임이라는 영역이 ‘청장년’층을 위주로 하기 때문이며, 동시에 ‘남성성’의 영역이었기 때문이다.

‘청장년’층은 단순히 젊다는 의미 외에도 소위 ‘디지털 세대’라는 세대적 의미를 갖는다. 중년 여성들은 모두 성년이 된 이후 컴퓨터를 습득했기 때문에 기술의 내면화가 불충분할 수밖에 없고, 따라서 타자 속도를 포함한 컴퓨터 리터러시에 대한 자신감이 부족하다. 이러한 테크놀로지 문화는 이들의 소극성을 설명하는 한 요인이 될 것이다. 하지만 인터뷰에 참여했던 중년 남성들이 생물학적 나이 듦을 부정적 게임 경험과 연관시켜 언급하지 않았다는 점을 고려한다면, 연령 및 세대보다 성별 차이가 더 두드러지게 나타난다고 해석하는 것이 가능하다. 남성들은 나이를 먹더라도 컴퓨터를 사용하여 게임하는 것에 대한 특별한 두려움이나, 이로 인하여 듣게 될 비난 등을 염두에 두지 않는다는 것이다.

결론적으로 ‘나이 듦’은 여성에게 있어 게임 플레이 경험을 이중적으로 만드는 중요한 요인 중 하나이다. 중년 여성들은 나이가 들면서 자녀 양육의 책임에서 벗어나고, 게임을 경험할 수 있는 시간적, 심리적 권한을 부여 받게 된다. 그러나 동시에 이러한 ‘나이 듦’은 ‘여성성’과 결합하면서 중년 여성에게 수동적이고 소극적인 게임 행위를 하게 만드는 기제로 작용하게 된다. 이들이 젊은 시절 웹보드 게임을 했다고 하더라도 지금보다 훨씬 더 적극적으로 게임에 참여했으리라 추측할 수는 없다. 연령 이전에 여성이라는 젠더적 한계가 상존하기 때문이다. 웹보드 게임을 포함한 많은 여가/놀이하는 일차적으로 ‘젊은’ ‘남성’ 중심으로 구조화되어 있다. ‘중년’ ‘여성’이 이 세계에 자연스럽게 끼어드는 것은 쉽지 않다. 이제 좀 쉬거나 놀아도 된다고 가정과 사회로부터 인정받은 연령/성이지만, 정작 가장 손쉽게 접근 가능한 여가/놀이인 웹보드 게임 세계조차 중년 여성에게는 여전히 어색한 공간인 셈이다.

3) 열등한 여가활동으로서의 게임 : 자기 억제와 자기 감시

게임을 즐기지만, 연구참여자 중 이를 떳떳하게 생각하는 사람은 없었다. 게임에 대한 주위의 부정적 시각을 잘 인지하고 있으며, 심지어 “내가 봐도 한심”하다고 생각하기도 한다.

- A: 우리 같은 사람이 뭐 ‘너 무슨 게임을 하고 있냐’, ‘돈도 안 생기는 그런 게임을 왜 그렇게 하나’고...
- B: 피곤한데 내가 이걸 왜 하고 있냐 그럴 때도 있다.
- C: 부정적이지는 않고, 뭐 시간 때우고.. 근데 하면 시간 아깝다는 생각은 많이 들어. 이 시간을, 하루에 그거 하는 시간을 한 시간을 할 때도 있고, 삼십분 할 때도 있고, 두 시간 할 때도 있지만, 그걸 내가 영어 공부를 했으면 이미 잘 뚫려 있을 텐데 이런 생각도 들고 (웃음) 아까운 생각이 들지...

오락은 오락일 뿐이라고 합리화를 하기도 하지만 시간을 빼기고 정서적으로 안 좋다고 여긴다. 스스로 “돈도 안 생기는 그런 게임을 왜 그렇게 하느냐”고 묻기도 하고, 손자들에게는 게임하지 말고 공부하라고 충고한다. 그렇다고 이들의 생각이 모순적인 것은 아니다. 스스로는 플레이 시간이나 정서적 영향을 ‘조절’할 수 있다고 믿기 때문이다. 다소 예외적인 경우가 C였는데, 자신이 고스톱을 친다는 사실을 누가 부정적으로 생각하지 않을까 걱정하지는 않는다고 말한다. 남한테 피해를 주지 않는 놀이인데 숨기거나 죄의식을 느낄 필요는 없다는 것이다. 하지만 남편이 싫어하고, 눈도 나빠지는 등 부정적인 효과도 많음을 인정하고, 무엇보다도 스스로가 시간이 아깝다는 생각은 많이 든다고 말한다.

시간을 쉽게 때우기 위해서 게임을 하지만 정작 시간이 아깝다는 생각이 드는 것은 무엇을 의미하는가? 가치를 생산하지 못하는 행위는 기본적으로 의미 없는 행위로 인식하는 사고가 박혀 있기 때문이다. 게임은 분명 가치를 생산하는 노동이 아니다. 동시에, 게임은 바람직하고 떳떳한 여가활동도 아니다. 연구 참여자들은 대개 게임보다 운동이나 독서, 자기 계발 등을 더 “의미 있는” 행위로 보고 있었다. 이는 행위에 사회적으로 부여되는 ‘품격’ 탓이라 해석할 수도 있으나 행위에 내재되어 있는 본질적 특성에 기인한 것일 수도 있다. 운동은 가시적으로 건강을 확보하는 방법이고, 독서는 지식이나 정보를 얻는 전형적 방식이다. 반면 게임은 그저 시간을 때우기 위한 방식이다. 남는 것이 없다는 뜻이다. 그래서 대부분의 연구 참여자들은 스스로 게임을 많이 함에도 불구하고 게임으로 시간을 죽이느니 무언가를 배우는 것이 바람직하다고 주장한다.

- D: 저는 배우는 게 참 재밌어요. 그래서 지금 비누 공예 같은 것도 배우고요. 그 다음 매듭 공예 같은 것도 조금씩 배우구요. 지금도 배우요.
- E: 건강하게 움직일 수 있는데, 그거(게임)하면 어쨌든지 피곤하잖아요. 눈도 망가질 수 있는거고 (...)
사실은 (게임할 시간에) 남한테 가서 봉사해도 되는 거잖아요. 그런 시간에. 그렇게 할 수 있는 생각을 죽여버리는 거잖아요.

자신을 “항상 새로운 것을 배우는 즐거움을 찾는” 사람으로 표현하는 D는 심지어 고스톱도 ‘배우는 걸로’ 생각하여 시작했다고 말한다. 지금도 주 2회 문화회관에서 비누공예와 매듭공예를 배우고 있으며, 노래 교실도 가고 싶어 한다. E는 불쌍한 사람들에게 줄 수도 있는 돈을 나를 위해서만

쓰는 것은 이기적이라고까지 말한다. 다시 말해 배울 것도 없고 남는 것도 없는 게임은 “재미있긴 하지만” 열등한 방식의 여가활동이다. 이는 게임을 즐기면서도 ‘돈은 쓰지 않는다’는 행위와도 연결된다. 이들은 E를 제외하면 현금으로 게임 머니를 구입한 경험도 없거니와, 게임 같은 오락에 돈을 써서는 안 된다고 생각하는 경우가 많았다.

- D : 온라인상에서 노는 것은 현금이 왔다 갔다 하는 것 아니잖아요 (...) 실제로 하는 것(오프라인 고스톱을 지칭) 보면, 돈이 왔다 갔다 하면 막 겁이 나요. 가슴이 벌렁벌렁해요. 사실 재미는 있는데 막 그것을 따갖고 한 사람이 몇 만원 뺏다고 그러고. 다 끝나고, 누가 막 “나 몇 만 원 잃었다” 하면 어우 참 (...) 그냥 재미로 이겼으면 꿀밤 한 대 주고 뭐, 손 한 대 때리고, 이런 식으로 게임은 게임으로 노는 게 좋은데 왜 저렇게 현금이 왔다 갔다 할까?
- B : 돈은 안 쓰지. (...) 나는 그냥 뭐 심심풀이로 하는 건데 돈 써가면서 그걸, 열 받으면서. 열 받으면 사라고 하는 거라구? 그냥 안 해요.

연구 참여자 모두가 웹보드 고포류게임의 도박성에 대해 잘 인지하고 있었으며, 실제 돈을 쓰는 주위 사람들을 부정적으로 인식하고 있었다. 따라서 역설적으로 ‘공짜’로 할 수 있다는 것이 이 게임의 큰 장점이 된다. 게임을 비판적으로 보는 주위의 시각에 대해서도 ‘돈도 안 드는데’ 뭐가 문제냐는 식으로 대꾸를 한다. 이처럼 게임하기를 열등한 ‘여가 범주’로 포섭시키는 중년 여성들의 심리는 게임의 사회적 인식이 부정적인데서 오는 자기 합리화의 경향이라 할 수 있다. 전업주부에 대한 전통적인 인식은 남편이 벌어들인 돈을 효율적으로 관리해서 살림을 잘 꾸려나가야 하는 사람이다. 그런데 고포류 게임과 같은 ‘한심한’ 일에 돈을 쓰는 것은 전형적인 ‘낭비’이고, 스스로 용납할 수 없는 행위가 된다.¹⁰⁾

동시에 중년 여성들은 정서적으로 안정된 가정을 유지해야 한다는 책임감을 일정 부분 지니고 있는 것으로 드러났다. 특히 ‘생활리듬’이 깨질 정도로 게임을 하는 행위는 전통적 성역할에서 벗어난 것으로 인식하거나, 일정 이상의 시간을 게임에 쏟는 경우 자녀들에게 끼칠 부정적 영향을 우려하기도 했다.

- A : 우리 세대는 굉장히 열심히 일하는 세대였잖아. 개인적인 시간을 가져갖고 즐기는 게 아니라 자식 키우랴, 부모 모시랴 바빠 가지고. 그런데 우선 사람이 그 아까운 시간에, 고스톱 한다고 하면 안 좋게 본다고. 누구 말대로 깨끗하게 다 치워놓고, 시간 남을 때 치면 자기도 떳떳한거야.
- C : 애들이 하는 건 좀 부정적이지. 일단은 뭐, 돈 가치라는 게 거기 뭐, 이틀 잘 되고 이러면 뭐, 몇 백 만 원이 훌쩍 넘어버리고 그러니까 돈 단위로는 몇 백 만원을 크게 생각 안 하고 너무 이게, 우습게 생각하고 별 거 아니다 라고 생각하는 경제적인, 경제 가치관이 흔들 수 있지 않을까?

중년 여성들은 게임을 하는 행위 주체로서 스스로를 인식하고 있지만, 게임을 시작할 때나 지속할

10) A는 고포류게임에 돈을 써본 적은 없다고 하면서도 하루 1,000~2,000 원 정도라면 스트레스를 푸는 비용으로 쓸 만할 것같다고 말한다. 살림을 하는 주부가 고려할 수 있는 개인 여가 경비의 기준으로 이해될 수 있다. 게임머니를 현금 구매하는 일이 종종 있는 E는 월 3만원 이상 사용하지 않는 것을 원칙으로 하고 있다고도 했는데, 역시 액수 상으로 비슷한 금액이다.

수 있게 하는 조건에는 ‘살림을 유지할 수 있는 한’, 혹은 ‘자녀들의 용인’이 있는 경우처럼 사회나 가족의 시선을 항상 염두에 두고 있었다. 이는 게임을 여가로 즐기는 자신의 경험과 활동을 규율하는 사회적 권력의 존재를 인식하는 것으로 해석된다. 특히 남성들과는 달리 ‘배우자’와 ‘자녀’의 시선을 강하게 의식하고 있다는 측면에서 더욱 그렇다. 이는 그들의 행위와 활동이 완전히 주체적이거나 자유롭지 않음을 의미한다.

4) ‘나홀로 게임’: 개인화의 반영과 실행

게임 세계 안에서는 다른 사람들과 상호작용을 하면서 고스톱을 즐기지만, 기본적으로 이 행위는 철저하게 개인적이다. 물론 게임과 가사노동의 전환이 곧바로 이루어지긴 하지만 게임을 하는 그 행위 자체는 컴퓨터 앞에서 남들의 방해 없이 즐기는 놀이이기 때문에 ‘나만의 공간/시간’이기도 하다. 게임 공간으로 친구들을 초대할 수 있지만, 시간을 맞추기도 어렵고 구태여 같이 할 필요도 없다고 생각한다. 오히려 이들은 아는 사람과 플레이하기를 꺼려하는 경향이 강했다.

- A : 몰입한다고 해야 하나? 그런 점이 좋지. 몰입이 되니까. 실제로 하면 옆에서 사람 소리 듣지. 이건 소리가 없잖아. 솔직히. 게임 하나까 몰입이 되고. 우선, 나만의 공간에서 하나씩 사생활 같은 게 침해가 없잖아. 누가 뭐 내가 고스톱을 치는지 모르잖아. 누가 알아? 여럿이 같이 치면. ‘아 재 고스톱 칠 줄 아는 구나.’ 이러는데. 이렇게 나 혼자 저거 하나까 그냥 몰입되고 사생활 침해 안 받고 그런 게 편한 것 같애.
- A : 게임하는 사람이 보면 이렇게 개인 성향이 많더라고. 뭐 같이 하고 너 집에 가서 뭐 이렇게 해서 같이 하자 이런 것도 없고, 자기 혼자 즐기는 것 같애. 누구한테 권하지도 않고. 그냥 그런 게 있어.
- C : 누구한테 뭐 방해받지 않는 거. 그런 거지 뭐.

젊은 사람들이 여럿 모여앉아 각각 자기 스마트폰만 들여다보는 경우도 많은 요즘, 어쩌면 ‘오락’과 ‘사회적 유대’는 점점 거리가 먼 개념이 되는 것인지도 모른다. 퍼트남 (Putnam, 2001/2009)은 ‘나홀로 볼링’을 하는 사람이 늘어난 현실을 언급하면서 경제성장이나 물질적 풍요가 공동체를 소생시켜주지는 못한다고 지적한 바 있다.¹¹⁾ 50대 이상의 여성들에게 집단적 오락은 익숙하지 않거나 번거로운 일이 되었고, 혼자 놀 수 있다는 점은 게임의 큰 매력이 되었다. 게임 중 상대방과 채팅을 할 수 있는 장치가 있지만, 인터뷰에 참여 했던 여성 모두는 채팅에 별 관심을 두지 않았다. ‘사회적 교류’는 ‘나 홀로 오락’에 장애가 될 뿐이기 때문이다. 이들에게 있어서 온라인의 장점은 바깥세상과의 연결이 아니라 집단으로부터의 도피이다. 사람들과 둘러앉아 하는 오프라인의 고스톱에서는 다른 사람들의 눈치를 봐야하고, 경우에 따라서는 “수준이 맞지 않는다”고 박대당하기도 하지만 온라인에서는 내 맘대로 놀다가 내 맘대로 그만둘 수 있다.

11) 노명우(2012)는 푸트남의 책에 대한 서평에서 다음과 같이 말한다 : “호혜적인 공동체 관계는 인간의 정수를 전제로 한다. 하지만 국민의 대다수가 부동산 유목민인 한국에서 지역 공동체의 형성은 언감생심이다. 동네 사람들은 서로를 부동산 가격을 사수하기 위한 이익 공동체의 멤버이지, 이웃으로 보지 않는다. 그러니 사람들은 이웃과는 엘리베이터에서 만나도 인사하지 않은 채 집에 돌아와서 컴퓨터를 켜고 혼자 고스톱을 친다. ‘나 홀로 볼링’은 퍼트남에게는 하나의 은유였지만, ‘나 홀로 고스톱’은 씁쓸하게도 한국에선 이미 현실이다.”

인터뷰에 참여한 사람들이 모두 오프라인에서는 고스톱을 거의 즐기지 않는다고 답한 것도 흥미로운 일이다. 만약 놀이의 형식으로서의 고스톱을 좋아한다면 오프라인에서도 자주 플레이하는 것이 당연하고 놀이를 통한 교류가 핵심이라면 친구들과 둘러 앉아 고스톱 하는 것을 즐거워해야 당연하다. 하지만 같은 고스톱이라 하더라도 웹보드 게임과 실제 고스톱을 철저히 구분하는 경향이 있고, 그 구분점 중 하나가 ‘혼자 노는 즐거움’인 것이다.

그러나 이들이 정말 혼자서 게임을 하는 것이 아니다. 누군가와 같이 대전을 하고 있으며, 나아가 언제라도 대전을 할 수 있는 사람의 무리들이 게임 사이트에 모여 있다는 사실을 잘 알고 있다. 정도가 약하다 하더라도 사람들과 교류하고 있다는 사실을 부정할 수는 없다. 따라서 이들은 혼자이지만 혼자가 아니다. 게임을 플레이하는 사람들의 상황과 심리를 “홀로 또 같이 (alone together)”라고 지칭한 더치넷 등(Ducheneaut, et al. 2006)의 비유는 매우 적절하다.¹²⁾ 이는 사람들에게 둘러싸여 있지만 반드시 적극적으로 상호작용해야 할 필요는 없는 경우를 이야기한다. 온라인으로 게임을 하는 순간에는 현실세계에서 사람들 간의 이해관계 등으로 인해 느끼는 피곤함을 부담하지 않아도 된다. 그렇다고 하여 온전히 사람이 없다면 외롭거나 심지어 무서울 수도 있다. 사람들을 만나는 부담을 덜어주면서 동시에 사람의 냄새를 느낄 수 있는 공간이 바로 고포류 게임세계의 공간이며, 그러한 점을 잘 나타내주는 표현이 ‘홀로 또 같이’인 것이다. 이는 ‘군중 속의 고독’과는 상반되는 개념이다. 군중 속의 고독은 수많은 사람들 속에 파묻혀 있으면서도 정작 사람들과 관계를 맺지 못하여 외로움을 느끼는 것인데 반해 ‘홀로 또 같이’는 사람들과 떨어져 있으면서도 실제로는 은연중 사람들과 교류하고 있음을 지칭하는 것이다.¹³⁾

그런데 간접적이고 간헐적으로 이루어지는 교류에서도 젠더적 특질은 여전히 드러난다.

- C: 실제로 하면 상대방이 다 아는 사람들이랑 하나가 상대방 기분까지 살피면서 해야되잖아. 따도 그렇고, 못 따도 그렇고, 배려도 해줘야 되고, 좋다고 마냥 좋아할 수도 없고, 잃었다고 또 징징댈 수도 없고, 상대방 눈치를 좀 많이 봐야 되는 상황이고, 상대방 눈치 볼거 없이 나 혼자 좋아가지고 떠들고(웃음) 배려할 거 없고, 잃었으면 또 이제, 간단하게 예잇, 이려고 그냥 나올 수도 있고, 또 치기 싫으면, 그 사람이 마음에 안 들면 그냥 탈퇴, 아니 퇴장 해 버리면 되니까.
- D: 게임 이렇게 하다가 상대방이 정말로 신사적으로 하는 분들이 계세요. 그럴 경우에는 저는 제가 ‘사이버머니가 얼마가 있는데, 제가 얼마까지 잃어드릴게요.’ 저는 그렇게 해요. 그렇게 써줘요. 예를 들어서 제가 10억이 있는데 제가 오늘은 5억까지 있으면 되니까 제가 잃어드릴테니까 따시라구.
- C: 무드도 상대방과 맞춰가면서 해야 되는 게 있으니까 이거는 그런 걸 떠나서 상대방 눈치 보고 그러는 거 없으니까 마음도 편하지. 그니까 돈도 안 들어가고. 여기(오프라인)는 돈도 들어가면서 눈치도 살피야 되고... 먹을 것도 좀 갖다 주면서 뭐, 이렇게 해야하니까.

12) 더치넷 등이 게임 플레이어를 분석하면서 ‘Alone Together’라는 표현을 쓰기는 했으나, 이후 2011년에 Sherry Turkle이 디지털 문화와 인간관계를 다룬 단행본을 발간하면서 제목으로 써서 더 유명해졌다. 같은 제목의 음반 (Chet Baker의 1959년 작 *CHET* 속 컷 트랙 음악의 제목이기도 하고 Karriem Riggins의 2012년 앨범 제목이기도 하다)과 영화 (지아 장 커의 4분 짜리 단편 영화; 2011작)도 있다.

13) 더치넷 등이 논의했던 게임 장르는 MMORPG였고, 이 장르에서는 사람들(길드원)과의 교류에 분명한 목적과 이득이 있다. 반면 고포류 게임에서는 직접적 교류가 그다지 중요하지 않다. ‘홀로 또 같이’라는 표현은 적절하지만 고포류 게임에서의 ‘또 같이’는 소극적으로 이해되어야 할 것이다.

여성들은 남성들에 비해 상대적으로 ‘관계’를 더 중시하는 경향이 있다. C의 경우 “상대방의 기분까지 살피면서 해야 되잖아”와 같은 발언은 남성 게이머들에게는 찾을 수 없는 관계지향적 감수성을 포함한다. 사이터 (Seiter, 1989)는 여성 감수성의 특징으로 타인에 대한 고려, 이타주의, 사려 깊은, 비권위주의, 소극성 등을 열거하면서 이를 여성의 일상적 경험과 무관하지 않다는 주장을 한 바 있다. 일상에서 양육과 돌봄의 경험을 주로 하는 여성들은 가족관계라든지 사랑 등에 더 많은 관심을 표명하는 반면 남성들은 권력, 일, 부의 문제에 보다 많은 관심을 표명한다는 것이다 (양정혜, 2007).

그렇다면 ‘홀로 또 같이’ 중 ‘같이’의 의미는 이타주의나 ‘관계지향성’을 지칭하는 것인가? 반드시 그렇지는 않다. 중년 여성들이 ‘경쟁’이나 ‘승부’보다 (우호적인) ‘관계’를 강조하는 것은 현실세계 속의 정체성을 게임 세계 속의 그것과 연결/분리시키는 과정의 경계적 인식이 드러나는 지점이기도 하다. 전통적인 성역할로 인하여 여성들의 현실세계는 ‘관계’로 점철되어 있기 때문에, 게임하기라는 개인적 행위는 여성 주체 스스로가 그런 ‘관계’들로부터 탈피하려는 욕구를 충족시키는 방편 중 하나이다. 그러나 그 동시에, 게임과정에서 충족적으로 이루어지는 관계에 있어서는 여전히 스스로를 ‘사려깊은 여성’으로 인정받고자 노력한다. 자기 자신을 (심층면접 과정에서) ‘승부욕이 없는 사람’, ‘노름이나 도박에는 소질이 없는 사람’ 등 표현하는 것도 전통적 여성상과 다르지 않다는 자기서사를 구성하는 한 방식이다. ‘집’이라는 가족 중심적이고 그 관계 내에서 중속될 수밖에 없는 ‘중년 여성’의 정체성 때문에 더욱 그렇다. 중년 여성들은 타인의 시선에 노출되어 평가받는 데 익숙해져 있고, 이를 벗어나려는 욕구와 순응하려는 욕구가 충돌하는 지점 중 하나가 웹보드 게임인 것이다. 관계로부터 도망하려는 욕구의 발현으로서 게임을 하지만, 동시에 그 안에서는 여전히 관계지향성을 무시하지 못하는 것이라 해석할 수 있다.

5. 나가며

한국 중년 여성의 게임 경험이라는 것은 매우 다차원적인 의미를 갖는다. 가부장적 전통이 강한 한국 사회의 역사적 맥락이 개입되어 있고, 40대 이상이라는 세대적 의미를 함축한다. 게임에 대한 사회적 담론으로부터 자유롭지 못하고, 테크놀로지의 발달과 확산이라는 점 또한 무시할 수 없다. 본 연구는 그동안 학계에서 경시되어 왔던 중년 여성의 게임 경험에 주목하면서 다양한 쟁점들을 끌어오고자 했다. 특히 조작성이 간단하여 중년 여성에게도 접근성이 높은 웹보드 게임(고포류 게임)에 초점을 맞춰 그들의 인식과 정서를 밝히고자 하였다.

연구를 위해 48세부터 63세에 이르는 여성 다섯 명과 심층면접을 실시하였다. 이를 통해 얻을 수 있었던 결과는 네 개의 주제로 정리될 수 있었다. 첫째, 중년 여성들에게 있어서 웹보드게임은 노동에 반대되는 의미였으나 동시에 노동을 함축하는 의미였다. 적극적인 취미활동과는 분명하게 구분되는 ‘휴식’이었고, 따라서 반(反)노동적 성격과 준(準)노동적 성격을 공유하였다. 사전적으로는 분명한 여가활동이지만 현실적으로는 여가로 인식될 수 없다는 점이 중년 여성의 모순적 위치를 상징적으로 보여준다. 둘째, 연령은 여가활동의 양과 내용을 결정하는 중요한 독립변인의 하나로 작동한다. 가사노동의 물리적 심리적 압박이 감소되는 중년에 이르러서야 비로소 시간적 여유가 생기지만, 자율적으로 적극적인 취미활동을 추구할 수 있는 여건은 아니다. 게다가 나이 듦에 대한

스스로의 인식이 게임 경험의 범주를 규정짓기도 한다. 소극적으로 컴퓨터 앞에 앉아 웹보드게임을 하는 행위는 어쩌면 중년 여성들이 여가를 “때울 수 있는” 구조적으로 가장 적합한 선택인지도 모른다. 셋째, 대부분의 사람들에게 있어서 고급문화와 저급문화에 대한 심리적 구분은 잠재적이거나 매우 보편적인 것인데, 웹보드게임은 특히 ‘한심’한 여가활동으로 여겨지는 경향이 있었다. 운동이나 뮤지컬 관람은 바람직하고 의미 있는 여가활동이지만 집 안에서 손쉽게 할 수 있는 웹보드게임은 열등한 행위로 여기는 것이다. 그 결과, 웹보드게임에 돈을 쓴다든지 가사일을 희생시키는 일은 용납되지 않는다. 마지막으로, 웹보드게임은 지극히 개인적인 행위이다. 흔히 인터넷이 사적 공간을 외부세계로 연결해주는 다리 역할을 한다고 생각해 왔으나, 중년 여성들에게 있어서 온라인 웹보드게임은 그저 콘솔게임이나 만화책을 읽는 행위가 본질적으로 다르지 않은 것이다. 기존의 사회적 관계가 온라인으로 이어지지도 않았으며 새로운 사회적 관계가 형성되지도 않았다. 이는 항상 외부의 시선이나 바깥사람들의 평가를 의식해야 하는 관계지향적 여성상으로부터의 도피로 해석될 수 있다. 나만의 시간과 공간을 추구하는 의지가 반영되는 것이다.

신자유주의 시대 하에서 ‘여가’는 노동이 휴식되는 순간의 ‘휴식’이라기보다는 더 생산적인 노동을 위한 자기계발의 시간으로 변용되었다. 결국 현대사회에서 여가와 (생산적) 노동은 동전의 양면이다. 노동의 반대, 혹은 대립항으로 쓰이는 ‘여가’는 노동을 한 자에게만 주어진다. 즉 여가활동은 노동에 상응하는 사회적 활동을 하는 계층에게 주어지는 보상의 성격을 갖게 되고, 여가 생활을 즐길 수 있는 자는 노동을 할 수 있는 자, 혹은 노동을 위한 자기계발이 필요한 자로 제한된다. 결국 생산적 활동으로 인정받지 못하는 행위를 하는 주체, 혹은 그런 계층으로 자신을 정체화하는 주체들은 이러한 여가를 즐기거나 놀이 행위를 할 수 없는 존재로 자신을 인식하게 된다. 오늘날 우리나라의 중년 여성들은 예전에 비해 가사노동의 대가를 적극적으로 요구하거나 (판례 등을 통하여 법적으로) 인정받고 있다. 그러나 가사노동은 여전히 ‘생산적이지 못한’ 성격을 부여받고, 가사노동자인 여성은 여가/놀이의 공간에서도 주변적으로 남는 것이다. 그래서 비교적 여유 시간이 많아지는 중년이 되어도 가족 구성원의 여가활동에 종속되거나 준노동적 성격의 놀이행위에 제한되는 결과로 이어진다.

비록 사회적으로 인정되는 ‘생산적 노동’을 위한 자기 계발은 아닐지라도, 중년 여성에게도 떳떳한, 즉 사회적으로 인정받는다고 여기는 여가행위도 있다. 독서, 뮤지컬 보기, 등산이나 골프 등이 이 범주에 포함되는데, 이는 자신의 건강이나 교양, 질병의 치료 등을 위한 활동이다. 사회적으로 정의된 여가의 영역에도 포함되지 않는 활동들, 이를테면 텔레비전 드라마 보기나 웹보드 게임 하기는 ‘무의미한 시간 때우기’로 정의된다. 사회적으로 정의될 뿐 아니라 스스로도 그렇게 인식하는 것이다. 결과적으로 중년 여성들의 게임 플레이는 사회적으로 구획된 활동양식, 혹은 일상적으로 통용되는 지배적 언어로 표현할 수 없는 활동이 된다. 젠더, 나이듦, 놀이, 여가와 노동 개념이라는 다양한 경계를 가로 질러 존재하는 ‘중년 기혼 여성의 게임하기’라는 행위는 지배적인 언어로 쉽게 설명될 수 없는 것이다.

커리 (Currie, 2004)는 일하는 여성에게서 정신적 건강이나, 여가에 관련된 논의들이 자주 이야기되는 반면에 기혼 여성들, 그들 중에서도 특히 가족을 돌보는 역할을 주로 하는 (전업주부)여성들에게 있어서는 이러한 가사 노동에 대한 보상으로서의 여가나 자신만을 위한 시간 투자에 대한 논의가 별로 없음을 지적한다. 여가활동의 주체로서 개인은 의미창출의 당사자일 수 있으나 여가활동 내의 타자화된 대상(여성)들은 의미창출의 주체라기보다는 통제를 받는 권력의 대상이 될 수 있다. 이들은

의식적으로 능동적인 여가 활동의 주체로 자신을 표명하고 있으나, 그들이 지속적으로 자기 행위에 대하여 시간적, 금전적 절제를 조건으로 내세우는 것은 문화적 강박관념과 선입견을 충실하게 따르는 순응적 주체, 가부장적 기준을 철저히 내면화하여 복종하는 주체임을 드러내는 것이기도 하다.

본 연구의 결과로 제시된 내용들은 우리가 미처 상상할 수 없었던 새로운 것은 아닐 지도 모른다. 심층면접 대상자의 수가 상대적으로 적고, 일상 속 여가/놀이에 관한 주변적 정보가 제한적이어서 애초의 문제의식을 구체화하기에도 한계가 있었다. 하지만 중년 여성의 게임 경험이라는 비교적 새로운 소재에 대한 개략적인 그림을 그릴 수 있었다는 점이 본 연구의 의의라 하겠다. 이 그림을 통해, 중년 여성들에게 과연 여가/놀이란 무엇인지, 그 안에서 게임 경험은 어떤 의미를 갖는지 파악할 수 있었다.

Ⅰ 참고문헌

- 고동우·문상정 (2010). “가부장적 갈등과 여성의 여가 경험”, 『관광학연구』, 34권 4호. 85~107쪽.
- 고정옥·김정숙 (2009). “중년여성소비자의 라이프스타일과 노후생활 준비행동에 관한 연구”, 『소비자정책교육연구』, 제 5권 3호, 17~39쪽.
- 김경동·이은숙·김여진 (2009). 『개정판 사회조사연구방법: 사회연구의 논리와 기법』, 서울: 박영사.
- 김사현 (1997). 우리나라 여가문화의 원형 연구. 관광학연구. 20권 2호. 193~207.
- 김성희·강유원 (2000). 도시거주 가정주부의 여가 제약과 여가 만족의 관계. 한국체육철학회지. 제 8권 2호. 61~81.
- 김정구(2006). 가정주부의 여가 참여 및 여가제약과 생활 만족도에 관한 연구. 목포대학교 교육대학원 체육교육 전공 석사 학위 논문.
- 김외숙 (1991). 『도시 기혼 여성의 여가활동 참여와 여가장애』, 서울대학교 대학원 박사학위 논문.
- 김정구 (2006). 『가정주부의 여가 참여 및 여가 제약과 생활만족도에 관한 연구』, 목포대학교 교육대학원 석사학위 논문.
- 노명우 (2012). “책읽는 경향: 나 홀로 블링” 경향신문, 2012. 3. 26.
- 문은희 (1992). “우리나라 여성심리, 서구 심리학을 벗어나려는 한 시도”, 『여성연구』 10권 2호. 135~168쪽.
- 박재성 (2012). “인구사회학적 특성과 여가활동 불평등의 관계” 『공공사회연구』 4호.
- 백주현 (1989). 『여가선택활동이 가정생활 만족도에 미치는 영향』, 이화여자대학교 대학원 석사학위 논문.
- 아이뉴스24 (2012). “고강도 고평류게임 규제안에 업계 ‘당혹’”, 10월 25일자.
- 안동선 (1982). 『주부의 여가 유형과 결혼만족와의 관계에 관한 연구—서울시에 거주하는 비 취업주부를 중심으로』, 숙명여자대학교 대학원 석사학위 논문.
- 양정혜 (2007). “여성 여가활동의 실태와 정책적 함의: 지역 여성 여가활동을 중심으로”, 『사회과학논총』 제26권 1호, 345~362쪽.
- 오순환 (1999). 『한국여가문화의 이해』, 서울: 일신사.
- 오순환 (2000). “한국 전통종교의 여가문화적 특성과 변용에 관한 고찰”, 『관광학 연구』, 24(2). 117~134쪽.
- 윤지환 (2002). 『여가의 이해』, 서울: 일신사.
- 이후원 (1993). 『여가활동 참여 유형 및 이에 영향을 미치는 요인에 따른 생활만족도 연구』, 이화여자대학교 대학원 석사학위 논문.
- 임옥희 (2001). “제도화된 모성과 자녀 교육 히스테리”, 『여/성이론』 4호. 37~58쪽.

- 장방신 (1984). 『서울시 주부들의 여가 생활 내용』, 건국대학교 대학원 석사학위 논문.
- 전경란 (2009). 『디지털 게임, 게이머, 게임문화』 서울: 커뮤니케이션북스.
- 정필용 · 김진성 (2003). “여가로서의 인터넷 게임과 게임 중독의 유형 특성 연구”, 『한국관광학회 제 54차 국제학술심포지엄 및 연구논문 발표대회 발표집』, 385~396쪽.
- 경향신문 (2006). “중년의 반란 노화기피증 ‘날 더 이상 이즘마라 부르지마’”, 4월 24일자.
- 최연순 (1994). 『모성간호학』, 서울: 수문사.
- 최상진 (2002). “여가와 문화”, 『한국심리학회 춘계 심포지엄 발표집』, 3~15쪽.
- 최상진 · 김지영 · 김기범 (2001). “심리적 구성체로서 한국 이즘마 분석”, 『한국심리학회지』, 20권 2호, 327~347쪽.
- 최상진 · 김기범 · 최정인 (2003). “한국문화에서의 여가의 의미”, 『여가학연구』, 1권 2호, 33~42쪽.
- 한국게임산업개발원 (2005). 『2005 대한민국 게임백서』, 서울: 문화관광부 · 한국게임산업개발원.
- 한국콘텐츠진흥원 (2012). 『2012 대한민국 게임백서』, 서울: 문화관광부 · 한국콘텐츠진흥원.
- 한유림 (2008). 『2·30대 여성 아이돌 팬픽 문화를 통해 본 젠더 트러블』, 서울대학교 대학원 여성학 전공 석사학위 논문.
- 홍성희 (1990). 『주부의 여가활동의 여가제약 요인에 관한 연구』, 이화여자대학교 대학원 박사학위 논문.
- 황희정 · 김지선 · 이훈 (2012). “남성중심의 여가 범주에 대한 여성의 경계넘기: Butler의 젠더 정체성을 중심으로”, 『관광학연구』, 36권 5호, 263~288쪽.
- Currie, J. (2004). Motherhood, stress and the exercise experience: freedom or constraint? *Leisure Studies*, vol.23, no.3, pp.225~242.
- Davies, B. (2003). *Frog and snails and feminist tales: Preschool children and gender*, Hampton Press.
- Diez, T. L. (1998). “An examination of violence and gender role portrayals in video games: Implications for gender socialization and aggressive behavior”, *Sex Roles*, no.38, pp.425~442.
- Ducheneaut, N., Yee, N., Nickell, E., and Moore, R.J. (2006). “Alone Together?: Exploring the social dynamics of massively multiplayer online games”, *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, New York: ACM, pp. 407~416.
- Dumazedier, J. (1962). *Vers une Civilisation du loisirs Edition du seuil*, 김진섭 역 (1982), 『현대의 여가론』 서울: 형설 출판사.
- Farrell, J. and Saloner, G. (1985). Standardization, Compatibility and Innovation, *Rand Journal of Economics*, vol. 16, pp.70~83.
- Fodor, I. G. and Franks, V. (1990). “Women in midlife and beyond: The new prime of life?”, *Psychology of Women Quarterly*, 14, pp.445~449.
- Henderson, K. A., Bialeschki, M. D., Shaw, A. M, and Freysinger, V. J. (1989). *A leisure of one's own: A feminist perspective on women's leisure*. State College, PA: Venture Publishing.
- Lee, J. K. and Park, H. (2001). “Marial Conflict and Women's Identity”, *Asian Journal of Women's Studies*, 7(4), pp.7~24.
- Lin-Lin Shui and Won-Jung Lee (2010). “Disigning female-oriented computer games Emotional expression”, 『만화에 애니메이션연구』, 통권 제 20호, 75~86.
- Park, H.S., Lee, Y. M. and Cho, G. Y. (2002). “A study on climacteric symtoms, knowledge of menopause, menopausal mamagement in middle-aged women”, *Korean Acad Women Health Nurs*, 8(4), pp.512~528.
- Pieper, J. (1999). *Leisure the Basis of Culture*, Indianapolis, IN: Liberty Fund.

- Putnam, Robert D. (2001/2009). *Bowling Alone: The Collapse and Revival of American Community*. 정승현 (역) 『나홀로 볼링: 사회적 커뮤니티의 붕괴와 소생』, 서울: 페이퍼로드.
- Schumacher, P. and Morahan, M. (2001). "Girl gamers and their relationship with the gaming culture", *Convergence*, no.6, pp.36~53.
- Shank, J. (1986). "An Exploration of leisure in the lives of dual-career women", *Journal of Leisure Research*, 18(4), pp.300~319,
- Stewart A, J. and Ostrove, J. M. (1998). "Women's personality in middle age: Gender, history, and midcourse corrections", *American Psychologist*, 53(11), pp.1185~1194.
- Turkle, Sherry (2011). *Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other*, New York: Basic Books.

(투고일자: 2013. 03. 03, 수정일자: 2013. 04. 22, 게재확정일자: 2013. 04. 24)

ABSTRACT

A Study on Middle-aged women playing internet web-board games

Tae-Jin Yoon* · Min-Gi Jang**

This study is an attempt to find out the meaning of game to middle-aged women who enjoy internet web board game as part of the leisure. In order to discover the perceptions and emotions of middle-aged women regarding game, in-depth interviews with the five women of 48 to 63-year-old were conducted. The results are: First, the web board games to middle-aged women is an opposition of labor, but at the same time a part of day-long procedure of labor. Second, most middle-aged women are not in an autonomous environment where they can pursue active hobbies. Third, middle-aged women do not tolerate sacrificing money or housework on game because the web board games are regarded as a worthless activity. Finally, middle-aged women do not transform the existing social relationships into online relationships, nor form new social relationships through internet. Based on these results, we could draw a rough picture overviewing the gaming experience of middle-aged women, which has been more or less ignored in academic field.

Keywords: game experiences, middle-aged women, web board game, leisure/labor, game culture.

* Professor the Graduate School of Communication and Arts, Yonsei University

** Dotoral Student the Graduate School of Communication and Arts, Yonsei University