

온라인 RPG에서의 문화자본 - ‘월드 오브 워크래프트’ 플레이 경험을 중심으로 -

최한정, 유승호
강원대학교 영상문화학과
{qwe7562, shryu}@kangwon.ac.kr

Cultural Capital in Online-RPG
- Focusing on experience of 'World of Warcraft' play-

Han-jeong Choi, Seung-ho Ryu
Kangwon National University, Dept. Visual Culture

요 약

본 연구는 ‘World of Warcraft’를 플레이, 분석을 통하여 계급 생산/재생산을 경제적 차원에서 문화적 차원으로 확장시킨 부르디외의 문화자본 관점에서 유저 사이의 상호작용 특성을 파악하였다. 연구의 결과는 첫째, 게임 능력은 체화된·객관화된·제도화된 상태의 문화자본적 속성을 보이고 있었다. 둘째, 문화자본 차이에 따른 상호작용 유형은 잠복관찰, 호혜성, 배제의 방식으로 나타났다. 본 연구를 통해 게임의 공간에서 플레이 능력이 문화자본적 속성을 지니고 있으며, 게이머 간의 구별짓기적 속성으로 인해 개인의 플레이 행위가 권력축적과정과 연결되어 게임장에서의 계급재생산에 기여함을 밝혀냈다.

ABSTRACT

This paper aims to study on attribute of interaction between user from cultural capital perspective of Bourdieu who expanded the concept of capital and presented class production and reproduction through ‘World of Warcraft’ play and analysis. The results of this study is that First, game ability showed properties of cultural capital that embodied, objectified, institutionalized. Second, the types of interaction by difference of cultural capital appeared that lurking, reciprocity, exclusion. This study identified game ability have attributes of cultural capital and that Due to the nature of the interaction for ‘Distiction’, individual actions are related to the process of accumulating power and contribute to class reproduction.

Keywords : RPG, Pierre Bourdieu, Cultural Capital, Interaction, World of Warcraft, Autoethnography(몰플레이 게임, 부르디외, 문화자본, 상호작용, 월드 오브 워크래프트, 자문화기술지)

Received: Dec. 29, 2018 Revised: Feb. 8, 2019
Accepted: Feb. 11, 2019
Corresponding Author: Seung-Ho Ryu(Kangwon National University)
E-mail: shryu@kangwon.ac.kr
ISSN: 1598-4540 / eISSN: 2287-8211

© The Korea Game Society. All rights reserved. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0>), which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

1. 연구배경

최근 10년간 꾸준한 성장을 보이는 국내 게임시장에서 온라인게임시장은 2016년 42.6%의 점유율을 기록하며 매우 큰 비중을 차지하고 있다. 반면에 긴 제작기간과 막대한 제작비용 등으로 온라인게임은 실패했을 때의 위험이 큰 분야이기도 하다. 온라인게임의 이용과 관련된 연구는 크게 유저들의 지속이용 의도에 영향을 미치는 요인을 분석하거나[1,2,3] 유저들의 이탈을 분석하는[4,5,6] 방향으로 진행되어왔다.

기존 연구에 따르면 게임 유저들이 형성한 커뮤니티에서의 상호작용은 게임 몰입 요인 중 하나이며[7], 게임의 만족도에 영향을 미친다[8]. 또한 유저 간 소통을 통해 최고 레벨 유저의 이탈이 감소하기도 하며, 이는 게임의 지속적인 이용에 있어 주요한 요인이 된다[9]. 기존 유저에게 도움을 받은 신규 유저는 게임에 더 오랜 기간 잔류하고 다른 유저에게 더 많은 도움을 준다[10]. 즉, 온라인게임 유저들의 상호작용은 사회자본을 형성시키고 사회자본은 유저들의 게임 이용 동기가 된다. 온라인게임을 포함한 가상공동체는 존속을 위해서 꾸준한 신규 인원의 유입과 기존 유저의 잔류가 필요하며 그 안에서 정보 공유와 같은 생산적인 상호작용이 필수적이다.

온라인게임의 중요한 이용 동기에 유저들의 상호작용이 영향을 미치는 반면에 이러한 가상공간의 커뮤니티에서는 잠복관찰(Lurking)이나 무임승차(Free-Ride)와 같이 자신을 드러내지 않고 집단에 소속된 채 생산 활동에 참여하지 않는 행동이 나타나기도 한다. 레이드(Reid, 1995)는 머드(MUD, Multi User Dungeon) 게임 커뮤니티를 연구하며 온라인게임의 커뮤니티가 결코 평등한 공간이 아니며 권력구조에 유저들의 상호작용이 영향을 받을 수 있음을 보여주었다[11]. 또한 온라인게임에서는 우월한 게임 능력을 바탕으로 기존 유저들이 신규 유저들을 고의로 괴롭히는 등[12] 부정적인 상호작용으로 인한 신규 인원의 참여가 배제되는 모습이 나타나기도 한다.

게임 능력을 높이기 위해 게임 과외를 받는

청소년들이 있을 정도로[13] 타인과 게임을 같이 하기 위해서는 일정 수준의 게임 능력이 필요하다. 또한 우월한 게임 숙련도는 기존 유저들이 신규 유저들을 수용하거나 배제하는 데에 이용되며, 이에 따라 신규 유저를 돕는 호혜적 행위와 반대로 괴롭히는 상호작용으로 나타난다. 그러나 게임 능력이 유저들 사이의 상호작용에 영향을 미침에도 불구하고 이에 대한 명확한 정의는 불분명한 편이다. '게임을 잘 한다'라는 표현에는 단순히 레벨이 높거나 보유한 재화가 많다는 의미를 넘어서 '게임에 대한 지식'과 '타인으로부터의 인정'이 많다는 의미를 포함하기도 한다.

재화와 같은 경제적 자본으로 한정지을 수 없는 게임 능력은 부르디외(Bourdieu)의 문화자본론적 관점에서 이해할 필요가 있다. 부르디외는 이전까지 재산과 같은 경제적인 관점에서만 사용되어 온 자본 개념을 확장시켜, '사회적 경쟁에서 개인이 동원할 수 있는 모든 에너지'를 자본으로 보았으며[14], 각 행위자들은 보유한 자본의 총량과 구성비에 따라 사회적 위치가 결정된다고 주장하였다[15]. 이에 부르디외는 자본을 경제자본(Economic Capital), 문화자본(Cultural Capital), 사회자본(Social Capital)으로 분류하였다. 문화자본은 경제자본에 비해 오랜 시간의 투자를 필요로 하는 반면에 비가시적인 속성으로 인해 은밀하게 계급을 구별짓고 재생산한다.

한국에서는 온라인게임시장뿐만 아니라 모바일 게임시장에서도 RPG 장르가 주류를 이루고 있다. 이는 개인의 성장을 통해 권력을 획득하고자하는 욕구가 강한 한국 사회의 경쟁적 사회 특성이 게임장에도 반영된 것으로 이해할 수 있다. 이에 본 연구는 게임장에서의 게임 능력의 문화자본적 속성을 파악하고, 불평등한 관계 내에서 유저들의 상호작용을 통해 드러나는 권력구조의 정당화 메커니즘을 보고자한다. 이를 통해 온라인게임에서 지속적인 이용 의도에 영향을 미치는 문화자본적 요소와 이를 통해 온라인게임의 플레이어들 간의 상호작용 속성을 밝히고자한다.

2. 부르디외의 문화자본론

부르디외에게 있어서 자본은 물질적인 형태로만 존재하는 것이 아니며 '자원'에 가까운 개념이다. 이러한 자본은 계급구조의 기본이 되는 '경제자본', 일정한 조건에서 경제자본으로 전환될 수 있는 '문화자본', 사회적 관계나 집단의 소속과 같은 '사회자본', 마지막으로 이 세 가지 자본들이 전통적으로 승인된 '상징자본'으로 나눌 수 있다.

부르디외는 단순히 물질적 조건(경제자본)이 계급의 본질을 규정하는 것이 아니라, 계급간의 사회적, 문화적 특성들을 통해 계급의 성격이나 관계가 결정된다고 보았다. 즉 계급구조는 자본의 총량과 더불어 각 자본의 구성비에 영향을 받는다. 각 계급은 자신의 위치를 지키기 위해 혹은 더 높은 계급으로 올라가기 위해 이러한 자본 소유에 따른 권력 불평등을 정당화시킨다. 부르디외는 이 중에서도 문화자본과 상징자본을 계급의 차이를 발생시키는 핵심요소로 보고 있다.

기술 혹은 지식, 문화적 취향과 같은 것을 의미하는 문화자본은 당장은 아니지만 일정한 조건에 따라 경제자본으로 전환될 수 있기 때문에 잠재적으로 권력을 행사할 수 있다[15]. 부르디외는 문화자본이 체화된 상태(Embodied State), 객관화된 상태(Objectified State), 제도화된 상태(Institutionalized State)라는 세 가지 형태로 존재한다고 보았다.

체화된 상태의 문화자본은 개인이 성장하며 습득하는 말투, 매너, 취향 등을 말한다. 자본의 축적이 신체를 통해 이루어지기 때문에 상당한 시간을 필요로 하며, 의도적인 교육 없이도 무의식적으로 획득할 수 있다. 체화된 문화자본은 경제자본과 달리 비가시적으로 전수되며 개인의 역량으로 정당화되기 쉽기 때문에 효과적인 상징자본으로 기능한다.

객관화된 상태의 문화자본은 물질의 형태로 경제자본처럼 상속이 가능한 문학작품, 그림, 악기 등을 말한다. 객관화된 문화자본은 체화된 문화자본과의 관계 속에서만 정의될 수 있는 속성들을 지니고 있

는데 이는 소유하는 것만으로는 의미를 지닐 수 없기 때문이다. 해당 자본을 향유하기 위한 체화된 자본, 즉 감상하거나 연주할 수 있는 능력 등을 동반해야하며 이런 경우에만 상징적인 가치를 획득한다.

제도화된 상태의 문화자본은 졸업장, 자격증과 같은 제도적으로 개인의 문화적 능력을 증명해주는 문화자본을 의미한다. 특히 한 번 획득하면 소멸하지 않는 학력자격처럼 제도화된 문화자본은 지위와 밀접한 관계를 맺고 있으며 경제자본의 문화자본으로의 전환을 가능케 한다. 또한 경제자본으로부터 전환된 제도화된 문화자본은 구직활동에서 상대적으로 높은 대우를 받을 수 있는 자격증 보유 여부처럼 경제자본을 획득하기 위한 도구로 사용될 수 있다.

부르디외는 그의 저서 『구별짓기(La Distinction)』(1979)에서 사회적 개인들이 향유하는 문화에 대한 취향을 계급 관계와 연관시켰다[15]. 이는 취향이 개인의 사회적 위치에 따라 은밀하게 형성되며 이를 통해 계급의 차이가 재생산됨을 의미한다. 지배 계급이 고급 취향을 지니고 있는 것은 그들이 어려서부터 경험해왔기 때문이고 이는 다시 고급 취향을 지니지 못한 피지배 계급과의 차이를 만들어낸다. 즉 취향이나 문화 활동은 출신 계급과 밀접한 관련이 있으며, 따라서 취향은 개인적인 것이 아니라 사회적 것이다. 또한 고급 취향은 별개로 존재하는 것이 아니라 지배 계급이 전유하는 취향을 의미한다.

취향은 같은 계급 구성원들 사이에 동질감을 형성하며 다른 계급을 배제하는 역할을 한다. 특정 개인이나 계급이 소유하고 있는 취향은 상징적으로 인지되며 사회적 지위를 나타낸다. '구별짓기'는 이러한 상징 등을 이용하여 타인과 자신을 구별하는 행위이며 일종의 상하관계를 만들어낸다. 취향에 따른 이러한 인위적인 계급 질서를 자연스러운 것으로 정당화시켜주는 것이 '상징자본'이다.

상징자본은 고정된 자본이 아니라 사회적 인정을 통해 어떤 종류의 자본이 취하게 되는 이차적 형식(Form)이다[16]. 모든 자본은 상징자본으로 전환될 잠재성을 갖고 있지만 '상징적 변형

(Transfiguration)’ 과정을 거쳐야한다. 이는 자본이 그 자체로 권위와 권력과 같은 상징을 내재하고 있지 않기 때문이다. 모종의 자본이 상징자본으로 전환되기 위해서는 사회적으로 가치가 ‘인정’되어야 하며 때로는 본질이 ‘오인’되어야 한다.

상징자본에 의해 권력이 형성되고 나면 피지배자들은 자발적으로 상징권력에 복종하게 된다. 푸코(Foucault, 1980)는 권력을 설명함에 있어 지배계급이 피지배계급에게 일방적으로 행사하는 폭력과 구분한다[17]. 그에 따르면 권력은 곧 그에 대한 반발인 저항을 내포하고 있는 개념이며 이러한 저항이 부재한 상태를 폭력이라 말한다. 상징권력의 인정은 물리적 강제에 의한 복종이 아니기 때문에 상징권력에는 저항의 여지가 없다. 따라서 상징권력은 상징폭력으로 이해될 수 있다. 또한 상징자본을 획득하기 위한 경주에 참여하지 않고는 상징자본을 획득할 수 없으며 경쟁에 참여하는 순간 상징자본의 가치를 인정(혹은 오인)하는 것이기 때문에 피지배자들은 지배자들의 지배 논리를 정당화시켜주게 된다.

3. 연구방법

본 연구는 연구자가 자신이 속한 집단을 대상으로 타인 혹은 사회의 문화적 관계성을 이해하고 해석하는 자문화기술지(Autoethnography) 방법으로 진행되었다. 자문화기술지는 일종의 자기 내러티브(Narrative) 형식으로 자신의 이야기로 풀어나가는 방법이기 때문에 연구자의 중립성이나 연구의 객관성 등에 대해 문제가 제기되기도 한다. 그러나 개인이 형성되는 과정에서 사회·문화적 전수를 받으며 성장한다는[18,19] 점에서 개인은 공동체의 일부를 반영하게 된다. 즉, 개인의 경험에서 시작하는 주관적 자기 성찰은 사회적 자기 성찰로 발전하고[20] 문화적인 맥락에서 집단의 성찰로 볼 수 있다[18,19].

연구자는 2017년 10월부터 2018년 3월까지 ‘월드 오브 워크래프트’(World of Warcraft)’를 플레이하며 일지를 작성하였다. ‘월드 오브 워크래프트’는 미국 블리자드 엔터테인먼트사의 게임으로, 실시간 전

략 시뮬레이션 게임이었던 ‘워크래프트(Warcraft)’의 세계관을 기반으로 제작된 MMORPG이다. 2004년부터 서비스를 시작하여 현재까지 꾸준히 업데이트를 하고 있으며 유럽, 아시아, 북미 등 전 세계에 서비스가 제공되고 있다. ‘월드 오브 워크래프트’는 해외 게임 리뷰 사이트들에서 최고 수준의 평점을 받아왔으며 상품 측면에서도 세계 최대의 가입자 수를 자랑하고 있다. 이렇게 오랜 시간 동안 두터운 유저층과 획기적인 시스템을 확보한 ‘월드 오브 워크래프트’는 다양한 분야에서 연구대상으로 다루어져왔다. 본 연구 역시 해비 유저와 라이트 유저, 올드비와 뉴비를 충분히 확보하고 있으며 이러한 유저 사이의 상호작용을 다양한 방면에서 관찰할 수 있다는 점에서 ‘월드 오브 워크래프트’를 연구의 대상으로 선정하였다.

본 연구에서는 온라인게임 ‘월드 오브 워크래프트’를 직접 플레이하며 작성한 일지와 연구자의 기억자료를 활용하였다. 또한 인터넷 커뮤니티에 올라온 타 플레이어들의 ‘월드 오브 워크래프트’와 관련된 게시물이 분석 자료로 활용되었다.

4. 연구결과

4.1 RPG에서의 문화자본

문화자본은 경제자본과 더불어 계급의 생산과 재생산에 영향을 미친다. 온라인게임에서 유저들은 뉴비(Newbie)와 올드비(Oldbie), 초보와 고수 등의 호칭으로 계급이 나누어지고 있다. 이러한 계급을 구분하는 데 있어서 경제자본으로 이해할 수 있는 게임의 화폐나 아이템은 물론 조작 능력 수준과 같이 경제자본의 범주에 포함되지 않는 자본이 활용되고 있었다.

연구자의 게임 플레이를 통해서 이러한 자본들을 파악할 수 있었는데, 부르디외의 문화자본론적 관점에서 체화된 상태의 문화자본, 객관화된 상태의 문화자본, 제도화된 상태의 문화자본으로 분류할 수 있었으며 이러한 문화자본이 불평등하게 분배되고 있음이 나타났다.

4.1.1 게임 숙련도와 게임 지식

게임에서 숙련도는 도전감과 균형을 이룰 때 유저를 몰입(Flow) 상태로 이끈다[21]. 게임 숙련도는 게임 내에서 제시된 업무 해결 능력 수준으로 볼 수 있다. 즉, 게임 숙련도가 높을수록 더 어려운 과제에 도전하여 완수할 수 있다. 게임 숙련도가 높은 유저들은 일반적으로 다른 유저보다 더 빠르고 정밀한 조작 능력을 보유하고 있다. '게임을 잘 하는 것'은 대부분 이런 조작 능력 수준이 높다는 표현으로 습득하는 데에 오랜 시간이 걸리고 타인과 교환을 통해 즉각적으로 획득할 수 없다.

효과적인 게임 플레이를 위해서는 조작 능력 수준과 더불어 게임에 대한 이해가 필요하다. 게임 숙련도가 몰입상태를 통해 재미에 영향을 미치기 때문에 게임 제작자는 유저들이 지루해하지 않도록 다양한 방식의 조작을 하도록 유도하기 때문이다.

지금까지는 레이드에서 보스 몬스터를 잡을 때 공격당하지 않는 것이 가장 중요하다고 생각했다. 내가 공격당해서 죽으면 내가 다시 전투에 참여하기까지 공백이 생기기 때문이다. 그러나 오늘 레이드에서 내가 맞지 않으면 다른 팀원 모두가 공격당하는 상황을 겪었다. 이런 방식의 패턴을 모른다면, 게임을 잘 하기 위해 공격을 회피할수록 실제로는 게임을 못하는 사람이 될 것이다.

(연구 일지 중에서)

게임에 대한 이해가 부족한 상태에서는 높은 수준의 조작 능력이 항상 목표 달성에 도움이 되는 것은 아니다. 이해도 부족한 게임을 잘 모르는 것을 넘어 게임을 잘 못하는 것, 심지어는 트롤링(Trolling)¹⁾으로 간주될 수 있다. 현재는 사라졌지만 과거 '리그 오브 레전드'에서의 트롤링 신고 유형에는 '게임에 대한 지식이 부족한 플레이어' 항목이 존재하였다. 또한, 대전 격투 게임 '철권 시리즈'에서 유쾌한 '모르면 맞아야죠'²⁾라는 표현은 게임 조작 능력보다 게임 지식이 더 중요할 때가 있음을 의미한다.

게임 숙련도에 영향을 미치는 조작 능력과 지식

은 경험을 통해 축적된다. 이 경험은 게임을 직접 플레이하는 것과 더불어 게임 관련 커뮤니티 활동을 통해 획득할 수 있다. 게임 플레이 경험은 게임 숙련도 증가에 영향을 미치는 동시에 그 자체로도 하나의 문화자본으로 작용하기도 한다. 과거에 게임을 플레이했던 경험은 현재의 게임 플레이에 영향을 주지 못하는 경우에도 같은 시간대에 게임을 플레이했던 다른 유저들과 동질감을 형성하고 그렇지 않은 유저들과 구별 짓는 요인이 되기 때문이다.

'월드 오브 워크래프트'를 시작하면서 가장 많이 들은 질문은 '이전까지 와우를 해본 적이 없냐는 것이었다. 더불어 나와 레벨이 비슷한 초보 유저는 '몇 년 전에 와우를 했었다'라는 말을 하며 그 시기에 와우를 했던 다른 유저와 유대감을 형성하였다.

(연구 일지 중에서)

'중고 뉴비'라는 표현은 '중고(中古)+뉴비(Newbie)'의 합성어로 과거에 게임을 플레이했으나 중간에 이탈 후 다시 복귀하는 유저를 뜻한다. 기존에는 이러한 유저들은 복귀유저로 지칭하였으며 다시 돌아온다는 속성 때문에 '연어'라고 표현하기도 하였다. 기존의 표현과 중고 뉴비는 다시 복귀한 유저라는 공통점을 지니고 있지만 '뉴비'라는 표현에서 나타나듯이 신규 유저나 다름없는 현재 상태를 포함한다. 중고 뉴비라는 표현은 신규 유저와 같은 대우의 요구와 함께 자신이 공감대를 형성할 경험을 갖고 있음을 의미하는 것으로 해석될 수 있다.

이러한 뉴비와 반대되는 헤비 유저는 기존의 게임 유저 분류에 따르면 게임 숙련도와 지식이 풍부한 유저이다. 앤드류 롤링스(Rollings, 2004)가 그의 저서 『게임 기획개론』(2004)에서 게임 유저를 헤비 유저와 라이트 유저로 구분하였을 때[22], 헤비 유저에게 게임은 단순한 오락을 넘어서서 시간과 돈을 투자하

1) 사이버 스페이스에서 의도적으로 타인을 괴롭혀 화를 부추기는 반사회적 행동을 뜻한다[23].

2) 대전 격투 게임인 '철권 시리즈'에서 나온 말로, 상대방 캐릭터의 기술에 대해 모를 때, 알고만 있어도 막을 수 있는 기술을 일방적으로 공격당할 수밖에 없는 상황을 의미한다.

는 취미이다. 테일러(Taylor, 2006)는 헤비 유저를 분석함에 있어 파워게이머라는 개념을 통해 기존 부정적 관점에서의 게임 중독자가 아닌 적극적인 이용자로 개념을 변화시켰다[24]. 그에 따르면 파워게이머는 두 가지 특성을 보이는데, 첫째는 게임에 대한 생산적 이용이고 둘째는 게임의 사회적 이용이다.

파워게이머는 영화나 TV의 헤비 유저와는 달리 게임 세계에서 능동적으로 생산자의 역할을 담당한다. 파워게이머는 대체적으로 높은 레벨의 유저로, 이들이 만들어낸 전략은 게임을 이용하며 습득한 게임 지식으로 볼 수 있다. 또한 파워게이머는 고립된 게임 이용자의 모습이 아니라 게임 내에서 사회적 관계를 형성하며 집합적 지식(Collective Intelligence)을 만들어 낸다.

연구자 : 형이 와우 시작했을 때 어떤 것부터 했는지 기억나?

A : 응. 일단 무슨 종족이랑 직업 골라야할 지부터 알아봤지.

연구자 : 나도 처음에 할 때 종족이랑 직업이 너무 많아서 고민했는데.

A : 그래도 인터넷에 다른 사람들이 ‘무슨 직업은 어떨다’ 이런 식으로 정리해놓은 게 많더라.

연구자 : 그런데 그런 글 읽을 때 모르는 단어가 너무 많아서 이해 안 되는 것도 있던데.

A : 너무 은어로 써놓은 게 많아서. (웃음) 탱커, 힐러 뭐 이런건 다른 게임할 때도 많이 쓰는 거니까 알 수 있는데 아닌 것도 있었지.

연구자 : 게임 시작하려고 정보 찾아보는 건데 정작 게임을 안 해봤으면 이해 못하니까 답답하더라.

(연구자 지인 A와의 인터뷰)

비전로 췌기공략 제발 지켜주세요.. (중략) 제발 제발 제발 이것만 !! (중략) 답답한 마음에 올려봅니다. (중략) 딜러 3명중에 2명만 차단할 줄 알아도 편해져요. 그리고 비전로가 익숙지 않은 탱커님들 간곡히 부탁드립니다. 몹 앞에서 1초만 벤시이나 확인해도 전멸할 수 몇 번이나 줄일 수 있어요. 저 앞에서 밀쩍히 오고 있는게 급하게 간담시고 무리하다가 전멸한 게 한두 번이 아닙니다. 부탁드립니다. 다시 한번 부탁드립니다.

공략 줘!!!!

(‘와우 인벤’ 게시물³⁾)

‘월드 오브 워크래프트’를 플레이하며 파워게이머를 관찰한 결과 이들은 우월한 게임 숙련도와 지식을 바탕으로 라이트 유저와 스스로를 구별하고 있으며 효율적인 게임 플레이를 위해 규칙을 만들기도 한다. 샬린과 짐머만(Salen & Zimmerman, 2004)은 게임과 놀이를 구분하는 요소가 규칙이라고 말하며, ①게임을 플레이하기 위한 가이드와 같이 구체적으로 명시되어 있는 ‘운영적 규칙’과 ②게임의 기초적인 원리인 ‘구성적 규칙’, ③상황마다 달라질 수 있는 에티켓과 같은 ‘암묵적 규칙’으로 구분하였다[25]. 파워게이머들이 만들어내는 규칙은 ‘암묵적 규칙’에 해당하는 것으로, 특정 콘텐츠의 참가에 있어서 자격 제한을 두는 방식으로 나타난다. 하지만 이는 절대적인 것이 아니기 때문에 일부 게이머들은 이러한 자격 제한에 상관없이 다른 유저의 참가를 허용하기도 한다.

체화된 문화자본으로서 게임 숙련도와 게임 지식은 획득하는 데 오랜 시간을 필요로 하며, 개인의 역량으로 여겨진다. 때문에 이러한 문화자본을 많이 보유하고 있는 파워게이머들은 자연스럽게 상위 계급으로 규정되고 이들이 만들어낸 ‘암묵적 규칙’은 정당성을 얻는다. ‘암묵적 규칙’ 역시 게임 지식의 한 종류로 다시 체화된 문화자본으로 작용한다. 또한 이러한 규칙이 일반적인 것으로 인정되면서 ‘암묵적 규칙’을 통하지 않고는 자본을 획득하거나 사회적 상호작용을 하는 데에 많은 어려움을 겪게 된다. 즉, 암묵적 규칙은 정당한 것으로 승인된 상징자본으로 이해할 수 있으며 이는 파워게이머라는 계급의 재생산과 밀접한 관계를 맺고 있다.

4.1.2 게임 아이템

가상공간에서의 디지털 아이템(Digital Item) 구매 행위는 자기표현이나 과시와 관련이 있다. 즉, 게임 아이템 구매 행위는 아이템의 기능이나 성능 그

3) <http://www.inven.co.kr/board/wow/17/31446?vtype=pc>

자체를 필요로 하거나 이와는 반대로 아이템이 갖고 있는 상징성이나 과시를 위해 일어난다. 후자의 경우를 객관화된 문화자본으로 간주할 수 있는데 이는 가시적으로 드러나는 성능에 비해 상징성은 관련 지식, 즉 체화된 문화자본을 필요로 하기 때문이다.

‘월드 오브 워크래프트’에서 주된 이동수단으로 사용되는 ‘탈것(Vehicles)’은 대체로 성능이 동일하지만 획득 방법에 따라 등급이 나뉜다. 탈것의 수가 많은 만큼 획득 방법 역시 다양하다. 심지어는 ‘월드 오브 워크래프트’가 아닌 다른 게임의 플레이가 획득 조건이기도 하며 한정된 기간에만 얻을 수 있기 때문에 현재는 얻을 방법이 없는 탈것이 존재하기도 한다. 이러한 탈것들은 ‘얼마나 얻기 힘든지’에 대한 사전 지식이 없이는 그 가치를 알 수 없는 객관화된 문화자본의 성격을 보인다.

현재는 못얻는 룩 및 탈것 정리. 하도 ~~룩 어디서 구해요? 라는 질문이 많이 올라오길래 현재 절대로 구할 수 없는 룩템 및 탈것을 정리해봅니다. 이 외의 룩템은 암시장 or 노가다 or 다크문 축제 등을 통해 구할 수 있습니다. (TCG도 구할 수 "있기는" 함) 그리고 단종된 템의 경우도 녹템으로 동일룩 템이 많이 나왔으니 잘 찾아보면 구할 수 있습니다. 오직 룩변 가능한 템만 정리합니다. (후략)

(‘와우 인벤’ 게시글⁴⁾)

이렇게 아이템의 획득 경로는 과거 게임 플레이 경험과 함께 작용해 아이템에 상징적 가치를 부여한다. 희귀 탈것뿐만이 아니라 획득하기 어려운 재화를 넘어서서 현재는 더 이상 구할 수 없는 과거의 아이템들 역시 재화로서의 가치가 없는 경우가 많다. 그러나 과거에 그 아이템을 획득했다는 사실 자체로 보유하고 있는 것에 상징적인 가치를 갖는다.

4.1.3 게임 시스템과 애드온

대부분의 온라인게임은 유저들의 숙련도를 구분하기 위해 레벨이나 랭크 등의 개념을 사용하고 있다. 게임에서의 이런 등급 개념을 통해 유저의

능력 수준을 파악할 수 있으며 일부 게임에 따라서는 등급에 따라 더 많은 조작이 가능해지는 등 숙련도와 등급은 밀접한 관계를 맺고 있다. 그러나 레벨 시스템은 유저들의 숙련도 차이를 가장 직접적으로 표현해줄 수 있는 방식임에도 한계점을 갖고 있다.

첫째, 레벨을 올리기 위한 경험치는 게임 숙련도가 낮아도 획득할 수 있다. 게임에서 레벨을 올리기 위해서는 일반적으로 몬스터를 사냥한다. 유저의 레벨과 비슷하거나 높은 몬스터를 사냥했을 때 얻는 경험치가 많기 때문에 효율적인 레벨업(Level-Up)을 위해선 경험치를 많이 주는 몬스터를 사냥한다. 그러나 경험치를 적게 주는 유저보다 레벨이 낮은 몬스터 사냥 역시 오랜 시간을 들인다면 레벨을 올리기에 충분한 경험치를 얻을 수 있다. 즉, 게임 숙련도가 낮아도 시간이 충분하다면 레벨을 올릴 수 있고, 레벨은 유저의 숙련도를 명확히 표현할 수 없게 된다.

둘째, 레벨을 올리기 위한 경험치는 획득 방법이 정해져있다. 주로 게임 제작과정에서 설정된 목표를 달성했을 경우 경험치를 얻을 수 있다. 리처드 바틀(Richard Bartle, 1996)은 머드게임 플레이어의 행동 유형을 4가지로 분류하였다[26]. 게임에서 제시한 임무 달성을 목표로 하는 성취가형(Achiever), 타인과 커뮤니티 활동을 즐기는 사교가형(Socializer), 다른 유저를 방해하고 살해하는 킬러형(Killer), 게임 세계를 돌아다니며 정보를 수집하는 탐험가형(Explorer)이다. 게임 내에서 직접적으로 제시된 목표에 도전하는 성취가형을 제외하면 레벨을 올리는 것과 다소 동떨어져 있기 때문에 게임에서는 업적과 같은 시스템을 통해 유저에게 성취감을 제공한다.

‘월드 오브 워크래프트’의 업적 시스템(Achievement)은 특정 조건을 달성할 때마다 점수를 얻는 시스템으로 기본적으로는 한 업적을 완수할 때마다 10점의 업적 점수를 획득할 수 있다. ‘월드 오브 워크래프트’에서는 이렇게 유저가 달성한 업적에 따라 부여된 점수가 누적되어 유저의

4) <http://www.inven.co.kr/board/wow/17/23286>

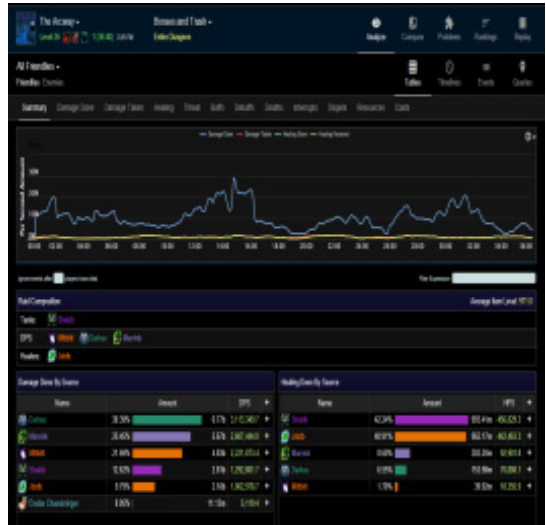
활동 수준을 수치화한다. 다른 유저의 업적 점수를 확인함으로써 그 유저가 게임에 얼마나 시간을 투자했는지를 판단하고 초보자와 전문가를 나눌 수 있다. [Fig. 1]은 '월드 오브 워크래프트'의 업적 시스템으로 화면의 맨 위쪽에는 그동안 획득한 업적들의 총 점수가 표시되고 그 아래로는 업적의 목록과 각 업적을 달성하기 위한 조건, 달성 시 얻을 수 있는 업적 점수가 적혀있다.



[Fig. 1] Achievement System of 'World of Warcraft'⁵⁾

레벨과 업적 등 유저의 게임 이용 수준을 확인할 수 있는 제도가 보장되어있지만 특정 콘텐츠에 필요한 숙련도를 직접적으로 확인하기는 어렵다. 유저들은 숙련도를 나타내기 위해 게임 플레이를 분석하여 수치화하였다. '월드 오브 워크래프트'는 유저들의 게임 이용 편의성을 위해 인터페이스 소스를 공유하기 때문에 유저들은 인터페이스 소스를 통해 애드온(Add-on)을 개발하여 게임에 적용시킬 수 있다. 애드온을 이용하여 상위 콘텐츠인 '레이드'에서 각 유저들의 역할군에서 중요시되는 행동을 측정한 '로그'는 해당 유저의 숙련도를 나타낸다. [Fig. 2]는 '월드 오브 워크래프트'의 사설 랭킹·통계 사이트인 'Warcraft Logs'로 유저가 애

드온을 통해 레이드 플레이의 기록을 업로드하면 이를 평가하여 그래프와 수치로 보여준다.



[Fig. 2] Warcraft Logs⁶⁾

4.2 문화자본에 따른 상호작용 유형

온라인게임에서 형성되는 문화자본은 유저에 따라 보유한 양이 각기 다르며 이에 따라 계급이 구분된다. 또한 상위 유저들은 자신들의 위치를 유지하기 위해 게임의 업데이트에 맞춰 새로운 문화자본을 만들어내는 등 계급의 재생산을 위해 노력하고 있었다.

유저들 사이의 문화자본 차이는 다른 유저와의 상호작용에 영향을 미치는데, 이는 하위 계급이 상층으로 올라가기 위한 전략 혹은 상위 계급의 구별짓기 전략으로 이해할 수 있다. 즉, 문화자본이 풍부한 상위 유저들은 은밀하면서도 정당한 것처럼 오인될 수 있는 전략을 펼침으로 다른 유저들이 자신들의 계급에 진입하는 것을 방해한다. 반대로 문화자본이 부족한 하위 계급의 유저들은 빠르고 효과적으로 문화자본을 획득하기 위해 노력한다.

이렇게 각 계급의 구성원들이 문화자본을 두고

5) <http://www.inven.co.kr/board/wow/1896/27004?name=subject&keyword=%EC%97%85%EC%A0%81>

6) <https://www.warcraftlogs.com/reports/v3wj89APTng4GmQN#fight=1&type=summary>

투쟁하는 장(Champ)으로 온라인게임에서는 다양한 상호작용을 관찰할 수 있다. 특히, 기존의 관점에서 상호작용하지 않는 행위로 간주되었던 '잠복관찰'의 경우 관찰대상자가 잠복관찰자의 존재를 인식할 수 있다는 점에서 다른 사이버 커뮤니티와 차이를 보였다.

연구자가 게임을 플레이하며 문화자본을 습득하는 과정은 크게 세 단계로 구분될 수 있었다. 이 과정에서 잠복관찰, 호혜성, 배제의 상호작용을 보였으며, 각각의 단계에서 지배적인 상호작용이 존재하였다.

4.2.1 잠복관찰

잠복관찰은 사이버 커뮤니티에 적극적으로 참여하며 정보를 공유하거나 의사소통하기보다는 어떠한 공헌 없이 정보를 획득하고 콘텐츠를 소비하는 행동을 뜻하는 용어이다[27]. 잠복관찰자는 자료 열람에 자격제한이 없기 때문에 단순히 필요한 정보만을 얻어가기만 하는 무임승차자(Free-rider)로 여겨지기도 하였으나[11] 이기적인 개인 성향 외에도 커뮤니티에 대한 신뢰 부족이나 자신의 낮은 지식수준으로 인한 자기검열과 같은 이유도 있음이 밝혀졌다[28].

'월드 오브 워크래프트'를 시작한 후 길드에 가입하기까지 연구자는 타인과의 상호작용을 경험하기 어려웠다. 오래된 게임이기에 초반부를 빠르게 넘어가기 위한 공략이 충분한 상태여서 다른 유저들은 해당 게임이 처음인 연구자와 달리 초반부에 오래 머무르지 않았기 때문이다. 또한 타인과 상호작용할 필요도 매우 적었으며 오히려 게임에 대한 이해도가 떨어지는 상황에서 타인과 콘텐츠를 함께 소비하는 것은 부담감이 되었다.

조작이 익숙하지 않은 상황에서 한 유저가 말을 걸어왔다. 간단한 인사로 생각했으나 그는 나에게 같이 몬스터를 사냥하자며 파티플레이를 권유했다. 빠른 레벨업을 위해서라면 흔쾌히 승낙했겠지만 행여 나의 미숙한 사냥방식에 상대가 답답함을 느낄까 거절했다. 또한 파티를 생성하는 법도 모를뿐더러 상대방의 속도에 맞추기 위해 끌려가듯이 게임을 하고 싶지

않았다.

(연구 일지 중에서)

레벨이 조금 오르고 인스턴트 던전(보스 몬스터를 사냥하기 위해 별개로 제공되는 공간)에 참여하게 되면서 무작위로 선택된 다른 유저들과 만나게 됐다. 그러나 시작할 때와 끝날 때 인사하는 것을 제외한 의사소통 행위는 없었다. 잠복관찰을 의도하지 않았으나 다시 만날 가능성이 적은 상황에서 상호간에 유대감 형성이 어려웠기 때문이다.

인던(인스턴트 던전) 참가가 가능해졌지만 한동안 신청하지 않았다. 던전마다 클리어하기 위한 공략이 따로 있을 것이라 생각했기 때문이다. 그러나 인터넷에서 찾아본 결과 만렙(최대 레벨) 이전의 던전은 다른 유저를 따라가는 식으로만 진행해도 충분하다는 것을 알았다. 첫 인던 플레이에서 '처음이라 잘 부탁한다'는 인사에 '그냥 따라오면서 몹(몬스터)만 잡으세요'라는 답변을 받았다. 다른 유저의 말처럼 어려울 것이 없었지만 '사람'과 게임을 한다는 느낌은 거의 없었다. 앞서 나가는 유저의 뒤를 따라서 물려드는 몬스터를 공격하는 것이 전부였기 때문이다. 또한 다른 유저들도 별다른 채팅을 하지 않는 등 10분 내외의 던전 플레이는 거의 침묵 속에서 이뤄졌다.

(연구 일지 중에서)

게임을 진행하며 연구자는 길드에 가입했다. 길드는 온라인게임에서 제공하는 커뮤니티 시스템 중의 하나로 소속감을 통해 유대감 형성에 영향을 미친다. 길드 활동에서 상호작용이 강제되지는 않지만, 온라인게임을 즐기면서 타인과의 상호작용이 즐거움의 중요한 이유 중 하나이기 때문에 길드에서의 상호작용은 자연스럽게 발생한다. 특히, 인스턴트 던전에 비해 길드 내에서 만나는 유저들은 지속적인 교류를 전제로 하기 때문에 상호작용 빈도가 높을 것으로 여겨진다.

'월드 오브 워크래프트'에 대한 인터넷 커뮤니티에서 신규 유저를 모집하는 길드를 찾아 가입했다. 길드원 목록을 확인해보니 꽤 많은 사람들이 가입해있었

다. 물론 한 명당 하나의 캐릭터를 키우는 것이 아니기 때문에 실제로 활동하는 인원은 이보다 적을 것이다. 길드에 가입하고 난 후부터는 인터넷 대신에 길드원에게 질문을 통해 궁금한 것을 해결했다. 길드의 분위기나 개개인의 성향에 대해 파악하기 위해 채팅에 참여하기보다는 관찰하는 경우가 많았다.

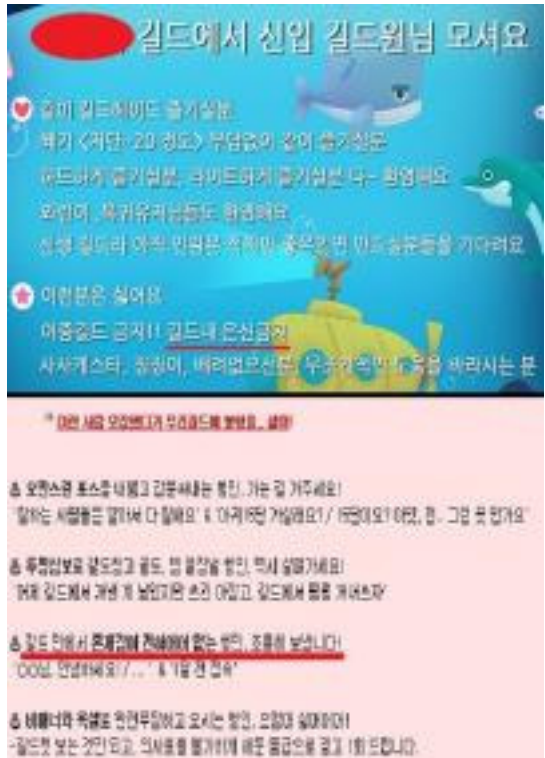
(연구 일지 중에서)

길드에 가입하였지만 타인과의 상호작용이 크게 늘어나지는 않았다. 인스턴트 던전과 마찬가지로 게임에 접속하거나 게임을 종료할 때 간단한 인사를 주고받았고 그 외에 게임 진행에 어려움이 있을 때 도움을 구했다. 다른 유저에 대한 정보가 부족했기 때문에 다른 유저들 사이의 대화를 관찰하며 성향을 파악하였으나 신규 유저의 입장에서 타인의 대화에 참여하기 위한 지식수준이 모자랐다. 길드 가입 전과 비교하면 이전까지는 서로가 서로에 대한 잠복관찰자의 입장이었다면 길드 가입 후에는 활발한 참여자들에 대한 잠복관찰자의 입장에 가까웠다.

연구자의 잠복관찰 수준이 항상 일정한 것은 아니었다. 전반적으로 잠복관찰자의 태도를 취했지만 길드에 접속한 인원이 적을수록 상호작용하고자 하는 시도가 상승했다. 반대로 전문성이 높은, 즉 게임을 오래 즐겨서 게임에 대해 잘 아는 고레벨 유저가 많을 경우 대화에 참여하기보다는 잠복관찰 행위가 높았다. 이는 박도형(2014)의 커뮤니티 잠복관찰자에 관한 선행연구의 맥락에서 멤버들 간의 상대적 전문성이 높을수록 적합한 상호작용과 전문가 수준의 정보를 제공하는 데에 우려를 갖기[29] 때문이라고 해석할 수 있다.

온라인게임의 길드와 인터넷상의 온라인 커뮤니티의 잠복관찰은 큰 차이를 보이는데, 이는 길드에서 현재 접속 중인 유저가 표시되기 때문이다. 즉, 온라인 커뮤니티의 잠복관찰자는 자신이 잠복관찰하고 있다는 사실을 숨길 수 있으나 길드는 그렇지 않다. 이러한 차이 때문에 온라인게임의 길드에서는 잠복관찰자들을 주기적으로 탈퇴시키거나 의사소통을 유도하는 등 잠복관찰 행위를 감소시키기 위해 노력한다. [Fig. 3]은 '월드 오브 워크래프트'의 인터넷 커

뮤니티의 길드 홍보 게시판에 올라온 신규 길드원 모집 게시글들이다. 대부분의 게시글에서 공통적으로 확인할 수 있는 것은 길드 내에서 다른 유저와 상호작용하지 않는 유저를 원하지 않는다는 것이다.



[Fig. 3] Advertisement for guild in 'World of Warcraft Inven'⁷⁾

또한, 온라인 커뮤니티에서는 고정된 게시글을 통해 정보가 공유되지만 길드에서는 대부분 채팅을 통해 정보가 공유되기 때문에 자신이 필요한 정보만을 골라서 습득할 수 있던 온라인 커뮤니티와 달리 길드에서는 유저들의 채팅에서 자신이 필요로 하지 않는 정보만이 공유될 수도 있다. 하지만 당장은 필요하지 않은 정보가 계속되며 노출되는 상황에서 잠복관찰자는 앞으로의 게임 플레이에 필요한 지식을 습득할 수 있게 된다. 또한 타 길드원 사이의 상호작용들을 관찰하는 것을 통해 잠복관찰의 이유 중 하

7) http://www.inven.co.kr/board/powerbbs.php?come_idx=4040

나인 '타인에 대한 정보 부족'을 극복할 수 있다.

온라인게임에서의 잠복관찰은 단순히 상호작용하지 않는 행위로 간주하기 보다는 상호작용하기 위해 준비하는 단계로, 문화자본이 부족한 신규 유저가 문화자본을 축적하기 위해 선택한 전략으로 이해할 필요가 있다. 또한, 잠복관찰자가 항상 자신의 존재를 숨기고 있는 것이 아니라 간헐적으로 상호작용에 참여한다는 점에서 단순히 잠복관찰 행위를 감소시키기 위한 관점보다는 잠복관찰의 필요성을 이해하고 이에 영향을 미치는 문화자본을 파악하는 측면에서의 접근을 요한다.

4.2.2 호혜성

호혜성(Reciprocity)은 혜택을 주고받는 상호간의 교환행위로, 증여자(受贈者)는 되돌려 받기를 원하고 수여자(贈與者)는 되돌려 주기를 원하는 도덕적 의무감과 같은 심리가 반영된다[30]. 호혜성을 가장 체계적으로 정리한 샬린스(Sahlins, 1972)는 이해관계나 보상의 즉각성, 등가성의 분석 단위를 통해 일반적(Generalized) 호혜성, 부정적(Negative) 호혜성, 균형적(Balanced) 호혜성의 개념을 정립했다[31].

일반화된 호혜성은 보편화된 의미의 호혜성으로, 이타적인 성격을 가지며 긍정적 호혜성이라고도 불린다. 이는 증여자가 보상의 즉각성이나 등가성을 요구하지 않지만 수여자가 더 빨리, 더 많이 되돌려주어야 하기 때문에 보상의 의무가 긍정된다. 일반화된 호혜성은 경제적인 이유 대신 사회관계에 근거하여 발생하기 때문에 주로 강한 유대(Strong Tie) 내에서 주로 일어난다. 일반적 호혜성과 반대로 부정적 호혜성은 보상의 등가성과 즉각성이 중요시되며 유대 관계가 거의 없는 관계에서 발생한다. 이해관계가 우선시되기 때문에 자신은 베풀지 않는 반면 상대방에게 얻는 것이 목표가 된다. 또한 상대방에게 피해를 입을 경우 가능한 빠르게 더 큰 보복을 하고자 한다. 마지막으로 균형적 호혜성은 일반적 호혜성과 부정적 호혜성의 중간에 위치하며 약한 유대(Weak Tie) 내에서 일어난다. 보상의 등가성과 즉각성이 높지만 서로를 공평하게 대우하기 때문에 증여와 보상

의 크기가 거의 동일하고 시간 간격이 좁다.

길드를 가입한 후 다른 유저들이 연구자에 대한 물질적인 지원을 꾸준히 해주었다. 초반 게임 진행에 도움이 되는 아이템이나 화폐를 지원받았으며 다른 신규 유저에게도 똑같은 도움을 주었다. 또한 물질적 지원 외에도 게임에 관한 필수적인 지식들을 제공받았다. 이는 기존 유저들이 연구자에게 특별한 보상을 바라지 않는 증여적인 성격의 일반적 호혜성으로 해석될 수 있다. 이렇게 신규 길드원에 대한 호혜성은 다른 길드에서도 찾아볼 수 있었는데 '월드 오브 워크래프트'의 인터넷 커뮤니티에서 길드원을 모집하는 게시글에서는 대부분 신규 길드원들에게 일종의 혜택을 약속하고 있었다.

-열심히 하시는 분은 최대한 지원 및 주차 도와드리겠습니다!

ps. 기본적으로 와린이분은 16칸 가방 4개 지급!

수리비, 가방 길드 창고를 통한 지원

모든 길드원께 1. 기본적인 수리비 2. 가방 등 물약, 영양, 음식 3. 전문기술 기본재료 지원 외에도 가능한 다양한 지원을 해드리고자 합니다.

(‘와우 인벤’ 게시글⁸⁾)

이 과정에서 연구자는 다른 유저들과 상호작용하기는 했으나 질문할 때 외에는 다른 유저들 간의 채팅을 구경하는 잠복관찰자에 가까웠다. 약한 유대 관계에서는 균형적 호혜성이 주로 발생한다는 샬린스의 논의와는 다르게 연구자의 '월드 오브 워크래프트' 플레이에서는 일반적 호혜성이 나타났다. 이는 협력의 관점에서 신뢰가 낮은 상황 속에서 목표를 달성하기 위한 이기적인 계산이 이타적 행위로 발전할 수 있다는 선행연구[32]와 같은 맥락에서 이해할 수 있다. 즉, 길드 내 기존 유저들은 신규 유저를 대상으로 호혜를 베풀고 이를 통해 신규 유저의 성장을 유도하여 길드에 공헌하도록 이끌기 위한 것으로 해석할 수 있다.

레벨이 오르고 게임에 대해 적응하기 시작하면서 이런 일반화된 호혜성은 감소했다. 첫째로 물질

8) http://www.inven.co.kr/board/powerbbs.php?come_idx=4040

적인 지원이 중단되었다. 이는 연구자가 현재 필요로 하는 아이템이 직접 건네줄 수 없는, 즉 연구자가 시간을 들여 직접 구해야하는 종류의 것이기 때문이었다. 둘째로 정보 공유가 줄어들었다. 게임에 적응하기는 하였으나 완벽하지 못하고 오히려 속지해야 할 정보가 늘어났다. 이러한 정보를 모두 질문과 응답 방식으로 전달받기는 어려웠으며 연구자가 인터넷에 올라온 관련 게시글을 읽는 방법으로 획득해야 했다. 이 구간에서 연구자는 초기 가입기에서 존재했던 질문하는 행위마저 감소하여 잠복관찰자로서 존재할 수밖에 없었다.

마지막으로 게임에 적응하고 타인과 함께하는 콘텐츠에 참가할 자격에 부합하게 된 이후로 다시 호혜적인 행위가 발생하였다. 하지만 초기 가입기의 호혜성과는 달리 동등한 수준의 보상을 기대하는 균형적 호혜성의 성격을 보였다. 이는 연구자가 다른 유저와 협동하기에 충분한 능력을 보유했기 때문이다. 이에 다른 유저들과 함께 역할을 분담하여 공동 목표를 달성하는 등 연구자는 잠복관찰자를 벗어나 동등한 위치의 참가자가 되었다.

가입기에 기존 유저가 신규 유저에게 보이는 호혜적 행위는 호혜성에 기반한 증여교환으로 해석될 수 있다. 부르디외는 일반적인 경제적 교환뿐만 아니라 대가를 바라지 않는 일방적인 증여 행위인 선물 경제에 역시 주목하였는데, 증여교환의 핵심을 증여와 답례 사이의 시간 간격으로 보았다. 선물에 대한 보답이 즉시 이루어지면 가치가 계산된 거래로 인지되지만 두 행위 사이에서 시간이 지연되면 답례 역시 새로운 증여로 오인된다[16].

부르디외는 증여교환에서 선물은 경제적인 가치가 부정당하며 상징적인 가치가 새로이 인정되는 것으로 이해하였다. 즉 선물은 증여자와 수여자 사이에 발생하는 주고/받고/답례하는 과정을 강제되어서는 안 되지만 강제되게 만드는 힘을 가지며, 이는 선물의 성격이 경제적인 이익-관심(Interests)을 부정하는 것으로부터 기인하기 때문이다.

온라인게임에서 초보 유저에게로 향하는 일반적 호혜성은 부르디외의 관점에서 상징자본을 형성하

는 행위로 이해할 수 있다. 상대적으로 자본이 부족한 신규 유저는 답례의 가능성이 적고 이는 기존 유저와의 자본 차이를 여지없이 드러낸다. 즉, 신규 유저에게 주어지는 선물은 재화적 가치에 더해 증여자에 대한 고마움과 같은 감정을 느끼게 하고, 이는 명예나 위신 등의 상징자본을 형성시킨다.

4.2.3 배제

부르디외는 상징자본에 의한 상징권력 혹은 상징폭력은 오인의 과정을 통해 은폐된다고 보았다. 온라인게임에서 유저 간의 상호작용에서 나타나는 배제 역시 가시적으로 드러나기보다는 지배자와 피지배자의 정당화를 통해 은밀하게 나타났다. 신규 유저에 대한 호혜적 행위인 지원은 신규 유저를 초보자 계급으로 규정짓는다. 즉, 지원을 받아야 할 수준의 초보자이기 때문에 상위 콘텐츠에 참여하는 데에 제한이 생기고 신규 유저 스스로도 참여 신청을 하지 않게 되며 자발적으로 배제된다.

자발적 자기 배제(Voluntary Self-Exclusion) 행위는 길드 가입 초기와 이후에서 다르게 나타난다. 가입 초기에는 참여의 필요성을 느끼지 못하기 때문에 자발적 배제에 개인의 의도가 담기지 않는다. 즉, 스스로가 배제되고 있다는 인식이 존재하지 않는다. 반면, 어느 정도 문화자본을 축적한 후의 자발적 배제에서는 참여의 필요성을 자각한다. 상위 계급, 다시 말해 게임 능력이 높은 유저로 올라가기 위해서는 상위 콘텐츠의 참가가 필수적이라는 사실을 인식한다. 동시에 상위 콘텐츠 참가 자격이 없다는 스스로의 판단으로 자발적인 자기 배제 행위를 보인다.

‘월드 오브 워크래프트’의 인터넷 커뮤니티에서 레이드 구인 게시글에는 대부분 참가 자격을 명시하고 있으며, 이런 자격을 충족할지라도 면접을 통해 평가를 받아야한다. 레이드가 상위 콘텐츠인만큼 높은 수준의 자격을 요하는 것은 당연하지만 경험자를 우대하고 클리어 조건보다 더 높은 수준의 스펙을 우선시하는 상황 속에서 상대적으로 자본이 부족한 유저들은 참여에 어려움을 겪는다. 결국 대

부분은 게임 재화를 지불하여 레이드에 참가하는데 이렇게 자격을 충족한 유저들은 숙련도가 떨어지기 때문에 낮은 '로그 점수'에 의해 다시 배제당한다.

- *작업 유물력 경험 적어서 신청해주세요
- 자격요건: 영웅로그 90+, 바리마트라스 트라이 경험+, 쉬바라 경험자 우대.
- 지원 방법: 스펙과 경험을 기재하여 인벤 쪽지
- 요건 : 965+, 최소 7신화 이상 업적자, 로그 침부 요망

(‘와우 인벤’ 게시글⁹⁾)

부르디외는 계급의 구별짓기를 위해서 인원제한 전략이 나타날 수 있음을 언급했다. 자본의 인플레이션은 상위 계급에게 자신들의 위치에 대한 위협으로 받아들여질 수 있다. 이에 상위 계급은 위치를 공고히 하기 위해 다양한 전략을 내세울 수 있다. 자신의 계급과 바로 아래 계급 사이에 새로운 계급을 만들어낼 수도 있으며 사교 클럽과 같이 오랜 시간을 기다리거나 추천을 통해서만 가입할 수 있는 방식 등이 있다. 이러한 전략들은 상위 계급에 소속될 수 있는 사람의 수를 제한하여 계급의 가치 하락을 방지한다. 상위 콘텐츠 인원 모집 과정에서 지원 순서에 따라 파티를 구성하는 것이 아니라 전문가 계급의 유저를 우선 배정하는 것은 이러한 인원제한 전략의 한 방식으로 이해될 수 있다.

체화된 문화자본으로 전환된 게임 숙련도와 게임 지식에 따라 구분지어진 파워게이머들이 만들어낸 ‘암묵적 규칙’인 콘텐츠 참가 자격 제한은 이러한 배제의 대표적인 사례로, 자격에 미달되는 유저들은 실제로 그 콘텐츠가 그만큼의 자격을 필요로 하는지에 대한 정보를 알 수 없다. 결국 선발주자인 파워게이머들의 권위를 인정하며 자격을 갖추기까지 배제되는 것에 동의할 수밖에 없는 상황에 놓이게 된다.

5. 맺음말

온라인게임은 단순히 놀이를 넘어서서 하나의 사회로 구축되고 있다. 또한, 청소년 게임 유저들

이 게임을 통해 자신의 우월성을 드러내 인정받고 자하는 등[33] 권력에 대한 욕구가 존재하는 공간이다. 이러한 가상공간에서 유저들은 권력관계에 맞춰 그들만의 계급을 형성한다. 부르디외에게 있어서 권력은 자본의 차이에 의해 발생하고 은밀하게 사회의 질서를 만들어낸다. 여기에 활용되는 자본은 단순히 경제자본뿐만이 아니라 문화자본과 같이 물질적 경계를 벗어난 것들이 포함된다.

사회적 공간으로써 온라인게임은 현실 사회와 유사하면서도 독특한 문화가 형성되고 있다. 예를 들어, 게임 내에서 문화자본으로 인정되는 게임 능력들은 현실의 문화자본과 마찬가지로 사회 구성원들의 관계에 영향을 미친다. 하지만 현실과 다르게 간단히 타인의 정보를 쉽게 조회할 수 있는 온라인게임에서 이러한 문화자본들은 쉽게 가시화된다. 따라서 은밀하게 저항의 가능성을 차단시키는 상징권력이 온라인게임에서는 조금 더 저항의 여지를 포함할 수 있다.

그럼에도 불구하고 권력자인 파워게이머들에 의해 형성된 암묵적 규칙들이 게임을 지배하는 룰로 정착되는 이유는 무엇일까? 이것으로부터 온라인게임의 협력적 속성이 발생하는 이유를 추정할 수 있는데 그것은 파워게이머들에게 다른 유저들이 착취의 대상이 아니라 게임 사회를 함께 유지시켜 나가야 할 조력자이기 때문이다.

유저가 없으면 무너져버린다는 온라인게임의 사회 속에서 유저들은 결코 평등하지는 않지만 상대방을 적으로 규정하지 않는 상호작용을 수행한다. 자신의 이득만을 취하기 위한 이기적인 행동으로 간주될 수 있는 잠복관찰의 경우도 문화자본을 축적하고 동등한 위치에서의 상호작용을 준비하는 행위로 이해할 수 있다. 또한, 타인에게 이타적으로 베푸는 호혜적 행위는 ‘내가 게임을 재밌게, 그리고 지속적으로 즐기기 위하여’ 길드, 더 나아가서는 게임을 유지시키기 위해 신규 유저를 잔류시키고자하는 이기적인 마음에서 기원한 것일 수도 있다. 특히 호혜성을 통해 형성된 상징자본은 기

9) http://www.inven.co.kr/board/powerbbs.php?come_idx=2972

존 유저들의 구별짓기 행위에 동원될 수 있다.

본 연구에서도 나타나듯이 배제의 형태로 나타나는 구별짓기는 현실 사회와 마찬가지로 온라인게임에서도 효과적인 계급 재생산 방식이다. 문화자본이 부족한 유저들은 상위 계급이 만들어진 질서 속에서 내기물의 가치를 인정할 수밖에 없었다. 이는 곧 부르디외가 말한 집단적 공모로 이어져 자발적 자기 배제의 형태로 나타났다. 그 이유는 불평등한 경주 속에서 후발 주자인 신규 유저는 경기 자체에 참여하지 않는 게임 이탈을 선택하거나 이러한 불합리함을 받아들이고 참여한다는 선택만이 존재하기 때문이었다.

본 연구는 자문화기술지의 방법으로 초보단계부터 시작된 게임플레이 경험을 중심으로 진행되었다. 이는 연구의 결과가 초보적인 게임 경험에서 시작하였기 때문에 헤비 유저 계급의 경험으로까지 한번에 확장시킬 수는 없었지만 유저들의 경험을 조직하기 위한 단초가 될 수 있었다. 결과적으로 본 연구를 통해 온라인게임에서의 게임 능력과 게임 행위의 특성이 상호 연결됨으로써 문화자본적 접근의 유효한 결과를 제시하였으며 게임 내에서의 구별짓기가 게임 행위의 중요한 동기로 작용하고 있음을 경험적으로 논증하고자 하였다.

ACKNOWLEDGMENTS

This work was supported by the National Research Foundation of Korea Grant funded by the Korean Government(NRF-2017S1A3A2066149) and 2018 Research Grant (PoINT) from Kangwon National University.

REFERENCES

- [1] N. Yee, "Motivations for play in online games", *CyberPsychology & behavior*, Vol. 9, No. 6, pp. 772-775, 2006.
- [2] Jung-Ho Bae and Moon-Seop Kim, "The Effect on the Continuance Intention to Play Online Game by Status and Self-congruity", *The e-Business Studies*, Vol. 14, No. 4, pp. 3-25, 2013.
- [3] Chun-Feng Fang, Don-Gon Lee and Kyeong-Seok Han, "A Study on the Effect of Contents Characteristics and Operating Service Quality in Continued Usage Intention and Word of Mouth : Focus on Online Sports Game", *Korea Game Society*, Vol. 15, No. 1, pp. 101-114, 2015.
- [4] Jae-Kyeong Kim, Kyung-Hee Chae and Hee-Seok Song, "A Defection Prevention Procedure using SOM for On-line Game Providers", *Korean Management Science Review*, Vol. 21, No. 3, pp. 85-99, 2004.
- [5] Sung-Min Kang and Tae-Jun Kim, "A Study on Users' Intents to Exit by a Genre in Online Game", *Entrue Journal of Information Technology*, Vol. 7, No. 1, pp. 51-62, 2008.
- [6] J. Kawale., A. Pal., & J. Srivastava., "Churn prediction in MMORPGs: A social influence based approach", In *Computational Science and Engineering, 2009. CSE'09. International Conference on*, Vol. 4, No. 4, pp. 423-428, IEEE, 2009.
- [7] Young-Choon Han, Su-Jin Shim, Da-young Kong, Eun-hee Hwang and Seong-Taek Rim, "The Impact of Online Game Interactivity on User Loyalty: Focused on the Type of Games", *Journal of Business Research*, Vol. 28, No. 1, pp. 57-84, 2013.
- [8] Jeong-Yeol Kim, "A Study on the Effect of Critical Factors on Consumer Satisfaction of Online Game Users", *Journal of the Korea Society of Computer and Information*, Vol. 17, No. 11, pp. 163-171, 2012.
- [9] Kun-Woo Park and Mee-Young Cha, "Churn Analysis of Maximum Level Users
- [10] Kang, A. R., Kim, H., Woo, J., Park, J., & Kim, H. K., "Altruism in games: helping others help themselves. In *Proceedings of the 13th Annual Workshop on Network and Systems Support for Games*", 13th Annual Workshop on, pp. 1-6, IEEE, 2014.
- [11] Smith, M. A. and Kollock, P. "Communities in cyberspace", *Psychology Press*, 1999.
- [12] SportsChosun(2017.06.20.), <http://sports.chosun.com/news/news.htm?id=201>

- 706210100175720012558&ServiceDate=20170620
- [13] Sedaily(2017.04.23.),
http://www.sedaily.com/NewsView/1OERD0001D
- [14] Bourdieu, P. "Language and Symbolic power", Harvard University Press, 1991.
- [15] Bourdieu, P. "La Distinction : Critique sociale du jugement", Paris: Ed, 1979.
- [16] Hong-Jung Kim, "Theory of Negative Capital: The Social and the Symbolic", Korean Journal of Sociology, Vol. 51, No. 3, pp. 1-35, 2017.
- [17] Foucault, M. "Power/Knowledge: Selected Interview and Other writings", Pantheon, 1980.
- [18] Myeung-Chan Kim, "What made me decide to become a Doctor at Seoul National University?", Anthropology of Education, Vol. 18, No. 2, pp. 163-195, 2015.
- [19] Myeung-Chan Kim, "An Autoethnography on the Recovery of "Wounded Father and Son"", Anthropology of Education, Vol. 18, No. 4, pp. 85-120, 2015.
- [20] Soon-Yong Park, Hee-Won, Chang and Mi-Na Cho, "Autoethnography: Exploration of its value as a research methodology in anthropology and education", Anthropology of Education, Vol. 13, No. 2, pp. 55-79, 2010.
- [21] Csikszentmihalyi, M. and Csikszentmihalyi, I. S, "Optimal experience: Psychological studies of flow in consciousness", Cambridge university press, 1992.
- [22] Adams, E. and Rollings. A, "Game Architecture and Design", Game Architecture and Design, 2004.
- [23] E. E. Buckels, P. D. Trapnell & D. L. Paulhus, "Trolls just want to have fun", Personality and individual Differences, Vol. 67, No. 1, pp. 97-102, 2014.
- [24] Taylor, T. L, "Play between worlds: Exploring online game culture", MIT Press, 2006.
- [25] Salen, K. and Zimmerman. E, "Rules of play: Game design fundamentals", MIT Press, 2004.
- [26] R. Bartle, "Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit MUDs", Journal of MUD research, Vol. 1, No. 1, pp. 19, 1996.
- [27] J. Preece., B. Nonnecke., & D. Andrews., "The top five reasons for lurking: improving community experiences for everyone", Computers in human behavior, Vol. 20, No. 2, pp. 201-223, 2004.
- [28] B. Nonnecke. and J. Preece, "Why lurkers lurk", AMCIS 2001 proceedings, pp. 294, 2001.
- [29] Do-Hyung Park, "The Effect of Online Community, Members, and Personal Characteristics on Lurking Behavior: Why do people only consume rather than create contents?", Journal of Korean Society for Internet Information, Vol. 15, No. 1, pp. 73-88, 2014.
- [30] G. C. Homans, "Social behavior as exchange", American journal of sociology, Vol. 63, No. 6, pp. 597-606, 1958)
- [31] Sahlins, M. D, "Stone age economics", Routledge, 2013.
- [32] Jeong-Hyun Jeong and Seoung-HO Ryu, ""A Study on Collaboration Mechanism in Online FPS Game - Focused on the Reciprocal View -", Journal of Cybercommunication Academic Society, Vol. 34, No. 1, pp. 49-106, 2017.
- [33] Hye-Yeong Gim, Hye-Mi Lee and Seoung-Ho Ryu, "A Study about Need for Approval of Adolescent Game Users : Focused on Adler's Individual Psychology", Korea Game Society, Vol. 17, No. 3, pp. 93-106, 2017.



최한정 (Choi, Han Jeong)

2018.08 강원대학교 영상문화학과 문학석사

관심분야 : 게임심리, 게임문화, 문화산업정책



유승호 (Ryu, Seoung Ho)

2018.01- 한국문화정책학회 회장

2004.03- 강원대학교 영상문화학과 교수

관심분야 : 문화산업, 문화사회학, 컴퓨터게임

