

# 온라인 게임의 치팅 프로그램에 나타난 플레이어의 욕망

## - 슈팅 장르를 중심으로

안진경

강남대학교 한영문화콘텐츠학과

jkahn@kangnam.ac.kr

A Study on Players' Desire in Cheating Programs of Online Game  
- Focused on Shooter Games

Ahn Jin-Kyoung

Dept. of Korean-English Culture Contents, Kangnam University

### 요 약

본 연구는 온라인 게임의 치팅 프로그램에 나타난 플레이어의 욕망을 르네 지라르의 모방 욕망 이론을 통해 규명하는 데 목적을 둔다. 치팅 프로그램은 게임에 참여하는 플레이어들이 갖춰야 할 유희적 태도를 부정하며 게임의 매직 서클을 교란한다. 분석 결과, 치팅 플레이어들의 욕망은 게임의 규칙이 상정한 가상의 '모델 플레이어'를 통해 매개된다. 둘은 내적 매개의 관계를 이루기에, 치팅 플레이어가 이상적 플레이를 모방하는 과정은 끊임없는 대립과 갈등을 야기한다. 기술의 도움을 통해 향상된 플레이어로서의 자신을 꿈꾸지만 게임이 지닌 실패의 미학을 무너뜨린다는 점에서 치팅 플레이어들의 욕망은 트랜스휴먼을 향한 그릇된 욕망으로 정의된다.

### ABSTRACT

The purpose of this study is to identify online-game players' desire in cheating programs through Rene Girard's theory of mimetic desire. Cheating programs disrupts the magic circle of the game with denying the lusory attitude that players should have. The cheating players' desires do not go directly to victory, but are mediated by a virtual 'model player' which the rules of the game imply. They are internally mediated, so there is constant conflict in the play. Cheating players' desire to enhance skills by technology is defined as a false desire for transhuman.

**Keywords** : Cheating program(치팅 프로그램), Game hack(게임 핵), Player's Desire(플레이어의 욕망), Transhuman(트랜스휴먼), Shooter Games(슈팅 게임), Battlegrounds(배틀그라운드)

Received: Jul. 16. 2020    Revised: Aug. 09. 2020  
Accepted: Aug. 13. 2020  
Corresponding Author: Jin-kyoung Ahn(Kangnam University)  
E-mail: jkahn@kangnam.ac.kr

© 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.

ISSN: 1598-4540 / eISSN: 2287-8211

## 1. 서론

본 연구의 목적은 온라인 게임의 치팅 프로그램에 나타난 플레이어의 욕망을 르네 지라르의 모방 욕망 이론을 통해 규명하는 것이다. 치팅 프로그램은 게임과 플레이어의 층위에서 문제시되는 현상임에도 불구하고 선행 논의들은 시스템적 층위의 대응과 처벌에 대한 이슈로만 다루어져 왔다. 본 연구는 이러한 접근에 한계가 있음을 지적하고, 치팅 프로그램에 내재된 플레이어의 욕망에 대한 인문학적 분석을 시도해 함의를 살피고자 한다.

온라인 게임의 치팅(cheating) 프로그램은 게임의 코드나 스크립트를 해킹한 비인가 프로그램을 일컫는다. 플레이어들 사이에서는 게임 핵(hack)이라 불리며, 주로 게임 내에서 불공정한 이득을 취하는 데[1] 쓰인 해킹 프로그램을 지칭한다. 이처럼 치팅 프로그램은 플레이어가 컴퓨터 시스템과 경쟁하는 싱글 플레이어 게임보다는 플레이어와 플레이어가 서로 경쟁하는 멀티 플레이어 게임에서 큰 문제를 일으킨다. 공정한 경쟁을 통해 결과를 가리고자 하는 게임의 전체를 무너뜨리기 때문이다.

실제로 2016년 <리그 오브 레전드>(이하 LoL)의 플레이어들 사이에서 발생했던 게임 핵 논란은 치팅 프로그램이 게임의 향유 문화에 끼친 악영향을 확인할 수 있는 사례였다. 플레이 실력을 월등하게 향상시켜준다는 ‘롤 헬퍼’는 순간적인 판단력과 조작 능력이 필요한 시점에 자동으로 해당 액션을 실행시켜주는 프로그램으로, 버튼 하나만으로 프로그래머와 같은 움직임이 가능하도록 도와준다. ‘롤 헬퍼’의 출현은 공정한 경쟁이 불가능함을 깨달은 사용자들의 이탈로 이어졌고, 개발사인 라이엇 게임즈의 법적 대응으로까지 번졌다.

치팅 프로그램으로 인한 문제는 <LoL> 뿐만 아니라 <오버워치>, <플레이어언노운즈 배틀그라운드>(이하 배틀그라운드)와 같이 플레이어들의 순발력과 조작 능력이 요구되는 슈팅 게임 장르에서도 계속되고 있다.

현재 수많은 게임 개발사들은 치팅 프로그램의 개발 및 유통을 불법으로 규정하고 처벌한다. 치팅 프로그램의 개발사는 법적인 처벌을, 치팅 프로그램의 사용자들은 개발사가 자체적으로 마련해 둔 징계 절차인 영구적 또는 일시적인 계정 정지의 처벌을 받는다. 이는 악순환의 시작이다. 걸리지 않으면 그만이라는 인식 아래 ‘감시에 걸리지 않는’, ‘사람이 직접 조작하는 듯한’ 치팅 프로그램이 연이어 유통되기 때문이다. 계정 정지를 당한 플레이어들이 새로운 계정을 만들어 다시 게임 핵을 사용하는 동안, 핵을 사용하지 않는 플레이어들은 무력감을 느끼며 게임 세계를 떠난다.

치팅 프로그램에 대한 처벌과 대응은 시스템 차원에서 이루어지지만 문제의 결과와 본질은 플레이어의 감정적 경험 영역에 있다. 에스퍼 울에 따르면 게임은 규칙, 가변적이며 수량화할 수 있는 결과, 게임 결과의 가치화, 플레이하기 위한 플레이어의 노력, 결과에 대한 플레이어의 애착, 협상 가능한 결과의 조건을 통해 정의된다. 위 여섯 가지 요소는 게임의 형식 체계와 플레이어, 그리고 외부 세계라는 세 가지 층위에 걸쳐 나타나는 게임의 특징들이다.[2] 이에 비추어 볼 때 치팅 프로그램은 게임과 플레이어의 층위에 나타나는 게임의 정의를 전복시킨다. 게임의 규칙이 상정한 긍정적 결과를 향한 욕망이 지나친 나머지, 도전을 향한 플레이어의 노력은 부정된다. 플레이어의 노력이 결핍된 게임의 결과 역시 치팅 프로그램을 사용한 플레이어에게도, 사용하지 않은 플레이어에게도 결과에 대한 애착을 안겨주기 어렵다.

치팅 프로그램의 사용이 ‘게임과 플레이어’의 문제에 해당함에도 불구하고, 치팅 프로그램에 대한 선행 연구들은 주로 형식 체계로서의 게임과 외부 세계와의 관계 층위의 이슈를 다루었다. 치팅을 감지하는 시스템을 개발하거나 보안 기술을 강화하고자 하는 정보 공학 분야의 연구들이 대표적이다.[3,4,5,6,7] 국외 연구 역시, 시스템 차원의 대응책을 마련하는 연구들이 다수를 이루는 가운데[8] 사회문화적 관점에서 치팅을 해석하고자 하는 시도

가 존재하는 것이 고무적이다. ‘치팅’의 정의가 지닌 상대성을 지적하며 게임 형식에 따른 치팅의 스펙트럼을 제시한 콘살보(Mia Consalvo)부터[1] 게임 연구를 위한 방법론으로서 치팅 연구의 중요성을 역설한 퀴클리치(Julian Kücklich)[9], 치팅 행위를 신자유주의, 자본주의 담론의 일부로 해석한 두미트리카(Delia D. Dumitrica)[10] 등에 이르기까지 다양한 접근들이 이뤄지고 있다. 곧 치팅을 표면적인 현상으로만 바라보고 기술 중심적인 시각만을 견지하기보다 문화적인 고찰을 시도함으로써 치팅이 문제시됨에도 불구하고 지속적으로 나타나는 이유를 찾아내는 것이다.

본 연구는 그간 공학적인 관점에서만 다루져 왔던 치팅 프로그램의 문제를 플레이어와 게임이라는 층위의 문제로 전환해 살피고자 한다. 아세스(Espen Aarseth)에 따르면 ‘플레이어’에 대한 연구를 진행하기 위한 사회과학적 접근과 인문학적 접근 사이에는 방법론적 긴장이 존재한다. 전자는 통계와 관찰을 기반으로 사람으로서의 플레이어에 관심을 두는 반면, 후자는 플레이어의 플레이를 대상으로 텍스트 연구를 진행해 게임의 본질을 이해하는데 관심을 두기 때문이다.[11] 본 연구는 인문학적 관점에서 치팅 프로그램을 플레이어의 플레이 욕망이 기호화된 텍스트로 설정하고 이를 분석 대상으로 삼는다. 특히 치팅 프로그램의 사용이 승패에 치명적인 영향을 끼치는 슈팅 게임 장르를 살펴보고자 한다. FPS나 TPS와 같은 슈팅 게임에서의 치팅 프로그램은 조준점을 자동으로 잡아주는 에임핵, 상대방의 위치를 모두 표시해주는 ESP 핵 등 게임의 종류를 불문하고 공통된 사용 양상을 보여준다. 치팅 프로그램의 사용 양상을 분석하기 위해 선정한 대표 텍스트는 국내 PUBG사가 개발한 3인칭 슈팅 게임(Third-Person Shooter, 이하 TPS)인 <배틀그라운드>이다. <배틀그라운드>는 출시 다음 해인 2018년, 게임 핵 사용으로 정지된 계정 수가 가장 많은 게임으로 밝혀지는 등[12] 치팅 프로그램이 게임에 끼치는 문제를 여실히 드러낸 바 있다.

텍스트로서의 치팅 프로그램을 분석하는 데 있어 르네 지라르의 욕망의 삼각형은 유용한 방법론이 되어준다. 르네 지라르는 인간의 모든 욕망은 매개자를 통한 모방 욕망에 해당한다며 주체와 대상, 그리고 그 사이를 잇는 매개자의 삼항을 욕망의 삼각형 개념으로 설명했다. 본 연구는 지라르의 욕망의 삼각형을 통해 온라인 게임에 드러난 치팅 프로그램에 내재한 삼항 관계, 즉 주체로서의 플레이어 지닌 욕망과 심층에 숨겨진 매개항을 분석하고자 한다. 이를 통해 그간 승리를 향한 욕망, 다른 플레이어들에 비해 우위에 서고자 하는 욕망과 같이 피상적으로만 다루져 왔던 치팅 프로그램 현상의 본질을 인문학적 관점으로 고찰할 수 있을 것이다.

## 2. 온라인 게임 치팅 프로그램의 양상

### 2.1 온라인 게임 치팅의 정의

게임에 있어 ‘치팅’의 정의는 다양한 스펙트럼을 갖는다. 오프라인 보드 게임부터 싱글 플레이어 게임, 그리고 온라인 멀티 플레이어 게임에 이르기까지, 놀이의 역사와 함께 부정 행위는 꾸준히 이어져왔다. 이를 두고 퀴클리치(Julian Kücklich)는 ‘놀이하다’와 ‘속이다’의 라틴어 어원이 ‘ludo’와 ‘deludo’로 밀접한 관계에 있다는 점을 지적한다. 게임의 플레이와 치팅의 욕구는 불가분의 관계에 있기에 게임의 이해를 위해서는 규칙을 따르는 플레이 뿐 아니라 따르지 않는 플레이까지 살펴야 한다는 것이다.[9] 콘살보에 따르면 치팅의 정의는 규칙이 통용되는 놀이의 매직 서클을 대하는 플레이어의 태도를 통해 접근 가능하다. 게임을 대하는 플레이어들에게는 세 가지 선택지가 있다. 규칙을 따르거나, 규칙을 따르기를 철저히 거부하거나, 겉으로 들킬 지라도 몰래 규칙을 따르지 않는 경우이다. 여기서 몰래 규칙을 따르지 않는 플레이어의 행위가 바로 치팅에 해당한다.[13]

일찍이 호이징하(Johan Huizinga)는 놀이 파괴

자와 사기 놀이꾼의 차이로 규칙을 거부하는 자와 규칙을 따르지 않는 자의 구분을 제시한 바 있다. 규칙을 위반하거나 무시하는 사람은 “놀이 파괴자(spoil-sport)”로, 규칙이 통용되는 매직 서클의 존재를 인정하지 않고 무너뜨리는 자인 반면, “사기 놀이꾼(false player)”은 적어도 놀이를 하는 척은 하며 표면적으로는 놀이의 매직 서클을 인정한다. 환상을 믿는 놀이 공동체의 입장에서는 놀이 파괴자의 행위는 허용되지 않지만, 상대적으로 사기 놀이꾼에게는 훨씬 더 관대한 경향이 있다는 것이다.[14] 온라인 게임에서의 놀이 파괴자의 행위는 게임을 망치기 위해 다른 플레이어에게 해악을 끼치는 행동을 의미하는 트롤링(trolling)으로 불리며 치팅과 구분된다.

콘살보에 따르면 컴퓨터 게임에서의 치팅은 플레이에 불공정한 이득을 얻는 시도들이라고 포괄적으로 정의 가능하며, 스펙트럼은 세 가지 항으로 펼쳐진다. 첫째, 스스로가 가진 것 이상을 얻어내는 모든 행위이다. 이렇게 규정하는 이들은 순수주의자(purist)로, 가이드나 잡지를 통해 게임의 공략을 확인하는 것도 치팅이라 간주한다. 경계적 경험으로서의 매직서클의 범위를 철저히 지키고자 하는 것이다. 둘째, “코드가 법”이라는 생각 아래, 게임의 규칙을 부수는 행위를 치팅으로 보는 경우다. 즉 자원을 증가시키기 위해서 또는 막혀 있는 곳을 뚫기 위해 치트 코드를 쓰거나, 코드를 건드리는 행위를 했을 경우 치팅으로 볼 수 있다. 셋째, 싱글 플레이어 게임에서와 달리 다른 플레이어들을 속일 경우에만 치팅이라 간주하는 것이다. 이 때의 치팅은 다른 이를 속이는 것, 그러나 속이지 않고 정상적인 플레이를 하고 있는 것처럼 보이는 행위에 초점을 두고 있으며 부정한 이득을 취하기 위해 사용하는 핵, 코드 변형 등을 일컫는다.[15]

온라인 게임의 치팅 프로그램은 위에서 언급된 치팅의 스펙트럼 중 세 번째 정의에 해당한다. 이는 ① 게임에 참여하는 플레이어의 숫자, ② 사용하는 목적, ③ 수단, ④ 대상, ⑤ 초래하는 결과라는 다섯 가지 요소에 의해 도출된 범위이다. 곧 ①

멀티 플레이어 게임에서 ② 부정한 이득을 취하기 위해 ③ 게임 핵 등의 시스템적인 방법으로 ④ 다른 플레이어를 속여 ⑤ 플레이어의 커뮤니티 내 반사회적(anti-social) 문제를 일으키는 것이 온라인 게임의 치팅 프로그램이다. 특히 ‘멀티 플레이어 게임에서’, ‘다른 플레이어를 속이는’ 행위라는 맥락은 게임 봇(bot)이나 매크로와 같은 치팅 행위와 게임 핵을 중심으로 한 치팅 행위의 차이를 가르는 조건이 된다.

치팅 행위는 카운터 플레이(counter play)[16], 위반적 플레이(transgressive play)[11], 무질서의 플레이(play of disorder)등 여러 연구자들에 의해 다양한 형태로 지칭되어 왔지만 이는 ‘치팅 프로그램’에 대한 직접적인 언급이라기보다는 규칙의 이면을 파고드는 플레이를 전반적으로 일컫는 것이었다. 카운터 플레이나 위반적 플레이 등의 개념은 치팅을 플레이어들이 만들어내는 창발적인 게임 플레이, 규칙을 우회하여 자신들의 욕망을 표출하는 방법의 범주로 묶어낸다. 규칙이 규정하는 명령과 금지의 항 사이를 부유하며 빈 틈을 찾아내는 플레이어의 창발성을 주목하는 셈이다. 하지만 치팅 ‘프로그램’은 치팅 ‘행위’와 달리 이러한 시선으로만 해석할 수는 없다. 치팅 프로그램을 사용자들은 “사기 놀이꾼”으로 규칙이 통용되는 매직서클을 존중하는 듯 보이지만 본질적으로는 게임을 위해 합의되어 있는 유희적 태도(lusory attitude)를 부정하기 때문이다.

유희적 태도는 버나드 수츠(Bernard Suits)가 제안한 개념이다. 수츠는 게임을 두고 ‘불필요한 장애물을 극복하기 위한 자발적인 노력’이라는 정의를 내리며 다음과 같이 부연한다.

“게임을 플레이하는 것은 특정한 상황 달성을 시도하는 것으로(prelusory goal), 규칙에 의해 제한된 수단만을 사용해야 한다.(lusory means), 덜 효율적인 수단을 사용하기 위해 효율적인 사용을 금지하는 규칙은(constitutive rules), 단지 이러한 활동을 가능하게 한다는 이유만으로 받아들여진

다.(lusory attitude)”[17]

결국 유희적 태도란 게임에 참여하는 플레이어들이 갖춰야 할 암묵적인 마음가짐이다. 효율적으로 목표를 달성할 수 있는 방법이 있음에도 불구하고 규칙에 의해 제어진 비효율적 수단을 사용하는 것, 즉 불필요한 장애물임에도 기꺼이 인정하고 이를 극복하기 위해 노력을 기울이겠다는 태도를 일컫는 것이다. 치팅 프로그램을 사용하는 플레이어들은 비효율적 수단을 거부하고 목표를 달성하기 위한 효율적 수단을 추구함으로써 유희적 태도를 부정한다.

## 2.2 치팅 프로그램을 통한 제약의 거부

그렇다면 치팅 플레이어들이 추구하는 목표를 향한 효율성이 어떠한 치팅 프로그램을 만들어냈는지, 그 양상을 살펴볼 차례다. 주지했다시피 치팅 프로그램에 대한 기존의 연구들은 시스템적인 차원에서의 치팅을 다루고 있기 때문에 치팅 프로그램의 유형화 역시 시스템을 중심으로 논의되었다. 하지만 본 연구가 중심을 두고자 하는 것은 플레이어의 욕망이 투사된 텍스트로서의 치팅 프로그램이다. 곧 플레이어의 경험을 추적하며 플레이어가 어떠한 게임의 제약, 장애물을 비껴가며 효율성을 달성하고자 하는 것인지 살펴보고자 하는 것이다.

맥클린(Colleen Macklin)과 샵(John Sharp)에 따르면 게임은 액션과 규칙, 목표, 오브젝트, 플레이 공간과 플레이어라는 여섯 개의 요소로 구성된다. 여섯 개의 요소가 어떻게 상호작용하느냐에 따라서 무한한 플레이 경험이 만들어지는데, 이러한 요소로 이루어진 플레이 경험을 흥미롭게 만드는 장치 중 하나는 ‘제약’이다. 제약은 유희적 태도에서도 드러나는 게임의 디자인 원리로, 손을 이용하지 않고 공을 골대에 넣도록 제한하는 축구의 예와 같이 흥미로운 플레이 경험을 만들어내기 위해 플레이어의 액션과 오브젝트, 다른 플레이어들, 그리고 플레이 공간에 대한 상호작용에 제한을 두는 것을 뜻한다.[18]

<배틀그라운드>의 사용자 시나리오는 크게 아이템 파밍과 맵 이동, 정찰, 전투의 흐름으로 정리된다. 각각의 단계는 플레이어가 게임의 목표를 달성하기 위해 수행해야 하는 세부 액션들로 구성된다. 즉 플레이어가 수행해야 하는 액션들이 모여 전체적인 게임의 플레이 흐름을 만들어내는 것인데 이러한 액션들은 동사의 세트들로 규칙화되어 있다. 예를 들어 아이템 파밍의 단계는 탐색하기와 줍기의 연속으로 이루어져 있으며 맵 이동 단계는 뛰기와 걷기 그리고 탈 것 타기로, 정찰은 적 발견하기와 접근하기, 전투는 쏘기와 타격, 피격으로 구성된다. 특히 슈팅 게임의 가장 큰 플레이를 차지하는 ‘쏘기’의 경우 장전하기와 조준하기, 발사하기의 세부 단계로 더 나누어 질 수 있다. 이와 같은 액션이 누적된 ‘전투의 결과’ 단계는 기절과 부활, 죽음이라는 플레이어의 상태로 정의된다.

[Table 1]은 <배틀그라운드>의 플레이 흐름과 흐름 내에서의 플레이어의 액션과 상태, 그리고 플레이어의 액션이 함축하는 게임의 제약 조건을 정리한 것이다. 위에서 설명했듯 각 플레이 단계는 플레이어의 액션과 해당 액션의 효율적 수행을 방해하는 제약조건들의 짝으로 이루어진다.

[Table 1] Main Action Verb and Constraints of (Playerunknown's Battleground)

Process	Action	Constraints
Farming	① investigate	location of items, drop rate
	② loot	required time
Moving	③ run/walk	moving speed
Scouting	④ find	terrain
	⑤ approach	player's sound
Combat	⑥ load	required time to reload
	⑦ aim	shaky aim
	⑧ shoot	recoil, speed of bullet, bullet spread
Result	⑨ resurrect	required time, moving speed

99인의 플레이어 가운데 최후의 1인이 되는 것

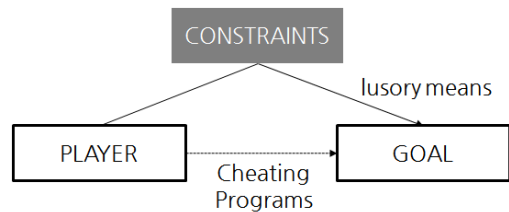
을 목표로 하는 <배틀그라운드>는 아이템의 생성 위치나 종류와 같은 운적인 측면 까지도 플레이어의 효율적인 목표달성을 방해하는 제약 조건으로 기능한다. 예컨대 가장 대중적인 맵인 에란겔(Erangel)의 경우 현실의 거리를 기준으로 할 때 8km\*8km라는 방대한 면적을 게임 공간으로 삼는다. 99인의 플레이어는 시스템이 정해주는 비행기의 경로에 따라 자신의 시작 지점을 선택한다. 아이템 드랍율이 높고 다른 지역으로의 접근성이 좋은 지역은 플레이어가 다수 몰리며 초반부터 치열한 전투가 이어지며, 아이템 드랍율이 낮고 접근성이 떨어지는 소규모 지역은 초반 전투를 피하고 생존 확률을 높일 수 있지만 게임의 중반부에 진입할 때까지 아이템 파밍이 완료되지 않을 위험이 있다. 또한 아이템의 위치와 종류는 매번 무작위로 배정되기 때문에 이전 라운드에서 풍부한 아이템이 위치했던 공간이라 할지라도 다음 라운드에까지 그 행운이 이어지리란 법은 없다. 때문에 초반 파밍 단계에서 플레이어에게 주어지는 게임적 제약은 랜덤하게 배치되는 아이템과 파밍에 소요되는 시간이 된다.

파밍이 끝나면 전투 혹은 이동 단계가 이어진다. 전투 단계에서 주어지는 제약은 일반적인 FPS 또는 TPS와 같은 슈팅 장르에서 흔히 볼 수 있는 ‘쏘기 행위’에 관여하는 제약들이다. 슈팅 장르의 목표는 ‘원거리 투사체를 활용해 적을 제거하는 것’이며 효율적으로 목표를 수행하기 위해서는 ‘최소한의 자원을 활용해 최대의 피해를 주는 방법’이 요구된다. 자원은 탄환과 같은 유형의 자원부터 재장전 시간과 같은 무형의 자원까지를 포함한다. 때문에 전투 단계에서 가장 큰 제약조건은 유무형의 자원을 소비하게 만드는 모든 행위이다. 예컨대 ‘장전하기’ 액션에서는 탄창을 갈기 위한 재장전 시간이, ‘조준하기’ 액션에서는 정확한 조준을 방해하는 총기 흔들림이, ‘발사하기’ 액션에서는 쏘의 정확도를 방해하도록 구현된 총의 반동이나 탄속, 탄피짐, 유탄거리 등이 제약 조건이 된다.

뛰기와 걷기가 핵심 액션인 이동 단계에서의 제

약은 이동을 지연시키는 플레이어 캐릭터의 이동 속도이다. 같은 맥락에서, 정찰 단계에서는 정해진 목표의 효율적 달성을 가로막는 요인들이 제약 조건이 된다. 즉, 사각이 존재하는 지형을 두루 살펴야만 하는 ‘적 발견하기’ 단계에서는 이를 가로막는 복잡한 지형이 제약으로 작용하며 자신의 위치를 충분히 숨긴 채 적에게 다가가야 하는 ‘접근하기’ 단계에서는 플레이어 캐릭터의 발자국 소리가 일종의 제약으로 작용한다.

[Fig.1]과 같이 치팅 프로그램을 사용하는 플레이어들은 목표를 달성하기 위해 요구되는 비효율적 방법, 제약을 지켜야만 하는 ‘유희적 수단’을 거부한다. 때문에 시중에 유통되는 치팅 프로그램들은 게임이 설정한 제약조건을 상쇄하기 위해 존재한다.



[Fig. 1] Relation between Cheating Programs and Constraints of game

예를 들어 <배틀그라운드>를 비롯한 슈팅 장르의 게임에서 가장 빈번하게 등장하는 ‘에임핵’은 샷의 정확도를 떨어뜨리는 총기 흔들림을 상쇄하기 위해 상대방 캐릭터의 좌표에 자동으로 마우스의 조준선이 따라가도록 만들어주는 치팅 프로그램이다. 또한 일각을 다투는 전투 단계에서 장전 소요 시간을 줄이기 위해 ‘무한탄창 핵’과 같이 자원의 제약조건을 상쇄시키는 프로그램이 목격되기도 한다. 이처럼 플레이 과정에서 요구되는 제약조건을 상쇄시키는 용도의 치팅 프로그램은 [Table 2]와 같이 정리해볼 수 있다.

해당 표는 <배틀그라운드>를 비롯한 슈팅 장르의 게임에서 자주 통용되는 치팅 프로그램들의 목록으로, 각 번호는 [Table 1]에서 제시된 액션의

항들이다. 상기에 언급한 ‘에임핵’이나 ‘무한탄창핵’ 외에도, 숨어있는 적들의 위치를 화면에 모두 표시해주는 ESP, 적에게 접근하는 동안 내는 발소리 등의 사운드를 제거해주는 무소음 핵, 원하는 좌표로 캐릭터를 이동시키는 순간이동 핵 등 다양한 핵의 양상을 관찰할 수 있다. 이들은 모두 게임에서 주어지는 ‘계약’을 무시하고 목표 달성만을 맹목적으로 추구하는 양상을 띤다. 즉 목표 달성을 위해 주어지는 핵심 액션의 동사만을 실행시키기 위한 지름길로 기능하며 이에 수반되는 제약의 과정을 생략한다.

[Table 2] List of Cheating Programs in Shooter-game

Action	Cheating Program	Description
①	ESP	display information about players and items through walls and terrain
②	cool-time remover	remove cool-down
③	speed hack	increase player's moving speed
④	wall hack	make walls transparent or non-solid
⑤	sound hack	remove player's footsteps sound
⑥	ammo hack	obtain infinite ammunition
⑦	aim hack	to shoot enemies without having to aim (aiming automatically)
⑧	recoil hack	remove effects of gun recoil

### 3. 치팅 프로그램과 플레이어의 욕망

#### 3.1 이상적 플레이를 향한 모방의 역설

플레이어들이 치팅 프로그램을 사용하는 동기는 흔히 1등 만능주의, 승리를 향한 맹목적인 욕망 정

도가 언급되곤 한다.[19] 2018년 게임물관리위원회가 진행한 <불법프로그램 피해실태 조사 연구>에 따르면 사용자들이 게임의 핵을 사용하는 동기는 ‘자원획득 등 시간을 줄이기 위해서’(48%), ‘다른 핵 사용자에게 대한 보복’(20%), ‘우월감/존재감 과시’(8%)의 순으로 나타난다.[12] ‘시간을 줄이기 위해서’라는 답변은 자원획득을 위한 노동에 많은 시간을 써야 하는 RPG 장르에서 눈에 띄는 항목일 수 있으나 FPS를 비롯한 슈팅 장르에서 역시 두드러지는 항목으로, 목표를 달성하기 위한 효율적 지름길을 추구하는 핵 사용자들의 심리를 반영한다.

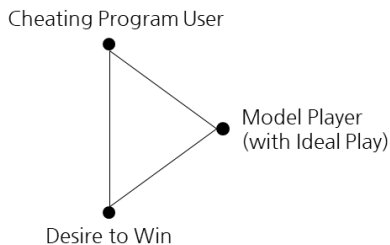
이와 같은 설문 결과의 결과는 치팅 프로그램을 사용하는 플레이어들의 표층적 동기를 설명해줄 수는 있으나 게임 핵 사용자들의 표본이 수면 아래 존재한다는 점에서, 그리고 게임 혹은 장르마다 치팅 프로그램의 사용 동기 및 이에 대한 욕망이 제각각으로 비춰진다는 점에서 한계적이다. 게임 핵으로 인한 유희적 태도의 파괴, 게임 사용자 층 붕괴 등의 사이드 이펙트를 줄여나가기 위해서는, 이미 자행된 핵에 대한 금지와 제재만을 실행하는 것을 넘어서 심층에서 이루어지는 게임과 플레이어의 상호작용을 살펴볼 필요성이 있다.

르네 지라르의 욕망 이론은 이러한 심층을 살펴보기에 좋은 틀이 된다. 주체와 욕망의 이항 관계가 아닌 주체, 욕망, 매개자라는 삼항의 관계를 제시함으로써 심층에 위치한 욕망의 과정을 모델화하기 때문이다. 지라르에 따르면 주체의 욕망은 욕망의 대상을 향해 직선으로 나아가지 않으며 매개자(중개자)를 통해 대상으로 향하는 삼각형의 구조를 이룬다. 곧 주체의 욕망은 자연발생적 욕망이 아니라 늘 매개자에게 빌려온 욕망, 모방적 욕망에 해당한다.[20]

지라르가 제시한 욕망의 삼각형에 비추어볼 때, 게임 플레이어들의 욕망은 ‘승리’나 ‘랭크 점수의 상승’과 같은 대상을 향해 직선을 그리지 않는다. 플레이어들은 자신도 모르는 사이 자신이 되고자 하는 모델을 상징하고 이를 욕망의 매개자로 삼아

‘승리하는 모습’을 모방한다. 때문에 게임 핵을 사용하는 플레이어들의 욕망이 실체를 드러내기 위해서는 ‘이들이 매개자로 삼은 대상은 누구인가’를 밝히는 것이 중요하다.

역설적이게도, 치팅 프로그램의 사용자들이 모방하고자 하는 욕망의 매개자는 게임에서 이상적 플레이(ideal play)를 하리라고 상정된 모델 플레이어(model player)이다. 모델 플레이어는 게임학자인 프라스카(Gonzalo Frasca)가 제안한 개념으로 “저자가 디자인하면서 의도했던 것들과 유사한 법칙과 특징들을 염두에 두는”[21] 이상적 플레이어이다. FPS, TPS 게임의 개발자들이 의도한 이상적 플레이는 ①상대방의 위치를 파악하고, ②자신의 위치를 숨긴 채 접근하여, ③정확하게 조준한 뒤, ④최소한의 탄약을 활용해 제거’하는 것이다. 일련의 행동을 정확하게 수행하는 것이 게임에 설계해 둔 제약을 극복해내는 모델 플레이어의 모습이며, 승리의 확률이 높을 수밖에 없다. [Fig. 2]에 그려진 욕망의 삼각형에서 볼 수 있듯이, 주체로서의 치팅 프로그램 사용자는 이기고자 하는 욕망을 달성하기 위해 개발자들이 상정해 둔 이상적 플레이를 수행하는 모델 플레이어를 모방한다. 모델 플레이어를 모방하는 것은 모든 플레이어의 욕망일 수 있으나, 이 경우 이상적 플레이를 위해 불법 프로그램의 힘을 빌린다는 데 문제가 있다. 개발자들이 상정한 이상적 플레이는 ①ESP 핵, ②음소거 핵, ③에임 핵과 무반동 핵, ④무한탄창 핵 등을 통해 강제로 실현되고 만다.



[Fig. 2] Triangle of the mimetic desire in Cheating Program User

게임 핵 사용자들은 흔히 게임 세계에 통용되는 규칙을 무시하고 승리를 향해 모든 수단을 동원할 것처럼 생각되지만, 실상은 그렇지 않다. 이상적 플레이를 하는 것처럼 보이도록, 즉 ‘핵을 사용하지 않은 것처럼, 원래 게임을 잘 하는 플레이어인 것처럼’ 보이도록 최선을 다해 모델 플레이어를 모방하는 플레이어가 바로 이들이다. 일차적으로 이들이 게임 시스템과 다른 플레이어를 속이기 위한 모방적 플레이를 지속하는 까닭은 치팅 프로그램의 힘을 빌려 승리한 사실이 알려질 경우 계정이 영구적으로 정지되는데다 ‘모델 플레이어’처럼 보일 수 있는 기회를 상실하기 때문이다. 특히 데스크톱이나 리플레이 파일, 게임 방송 등 타인의 플레이를 볼 수 있는 수단이 늘어나면서 이러한 모방은 더욱 늘어나고 있다.

<배틀그라운드> 스트리머 ‘뜨뜨뜨뜨’의 채널에서는<sup>1)</sup> 이같은 모습을 여실히 확인할 수 있다. ‘뜨뜨뜨뜨’는 게임 플레이 도중 핵을 사용하는 것으로 의심되는 플레이어들을 신고하는 영상을 자주 공유한다. 핵 사용 판별 과정은 주로 플레이 종료 후 제공되는 리플레이 파일을 분석하며 이루어진다.

- (가) “자, 생각하고 봐봐요. 여기서 보이지? 아래로 에임 끌려오는거 안보여? 그리고 이제 에임 끌려오니깐 줌을 풀잖아. 아차 싶어서.”<sup>2)</sup>
- (나) “반동에 대한 이해가 높은 사람이면 완벽하게 무반동인 것처럼 나갈 수 있어요. 이것도 충분히 가능하긴 해.(중략) ESP, 이동하는 것 알고 있지. 화면에 보여서 봤다는 것처럼 나름의 연기를 하네. (중략) 많이 빛나가. 이것만 보면 핵이 아닌거 같아. 근데 이거 보고 핵이 아니라고 하니깐 진짜 핵을 쓰는 거예요.”<sup>3)</sup>

(가)에서의 상대 플레이어는 실제 실력자인 것처럼 보이기도 했으나 리플레이를 0.25배속으로 재생하자 에임핵을 사용해 상대방을 조준하고 있음이 드러났다. 상대가 언덕 밑으로 사라졌는데도 불구하고

1) ‘뜨뜨뜨뜨’의 채널은 153만 명의 구독자, 5억 3천만 이상의 동영상 조회수를 기록하고 있다. (2020.7월 기준)  
 2) <https://youtu.be/tLYrECuebzU>  
 3) <https://youtu.be/Dfn0QqxeNdg>



하고 조준선이 움직임을 그대로 쫓아가고 있었기 때문이다. 그리고 조준선이 허공을 쫓아가는 순간 핵 사용 사실을 들킬까 당황해 조준 자세를 푸는 모습을 보인다. (나)에서의 상대 플레이어는 처음부터 끝까지 핵을 사용하지 않는 실력자인 것처럼 꾸미기 위한 연기를 수행했다. 예임 핵을 사용하고 있음에도 몇 발은 일부러 빗나가게 총을 쏘기도 하고, ESP를 통해 건물 뒤 적군의 위치를 인식하고 있었음에도 몸을 숙인 채 카메라를 돌려 적의 위치를 확인하는 듯한 제스처를 취한 것이다. 긴 시간동안 해당 플레이어의 플레이를 분석한 ‘뜨뜨뜨’는 핵 사용 플레이어들이 “실력인 척 연기”하며 “우리들 사이에 숨어들어” 있다고 성토했다.

결국 치팅 플레이어들의 모방은 다른 플레이어들에게 모델 플레이어의 이상적 플레이어처럼 느껴지도록 하는데 초점을 둔다. 이들은 반 유희적 태도로 매직서클의 전제를 흔드는 존재이지만, 역설적이게도 개발자들이 상정해놓은 이상적 플레이를 모방하며 우월적 성취를 추구한다.

### 3.2. 내적 매개된 트랜스휴먼의 욕망

지라르에 따르면 욕망하는 주체와 매개자 사이의 정신적 거리가 멀수록, 즉 매개자가 주체의 세계 밖에 있어 자신보다 월등하다고 인정할 경우 매개와 관련해 갈등이 생겨날 가능성이 적다. 반면, 매개자가 주체의 세계 안에 있어 주체와 매개자 사이의 정신적 거리가 가까울 경우 주체는 매개자를 경쟁자로 인식하게 되며 서로 간의 대립과 갈등은 커진다. 지라르는 전자를 외적 매개(médiation externe), 후자를 내적 매개(médiation interne)로 칭한다.[22]

치팅 플레이어들의 욕망이 문제적인 이유는 욕망의 주체로서의 치팅 플레이어와 매개자인 모델 플레이어 사이의 경계가 허물어지기 때문이다. 일반적인 게임 플레이어들은 개발자들이 상정해 둔 모델 플레이어를 자신보다 월등한 존재, 자신의 세계 바깥에 위치한 존재임을 인정하는 외적 매개의 양상을 보인다. 이 경우 매개자를 모방하고자 하는

욕망은 더 나은 자신이 되기 위한 노력으로 드러난다. 반면 내적 매개의 게임 핵 사용자들은 모델 플레이어를 경쟁자로 인식하며 정신적 거리를 좁히고 그 자리를 차지하기 위해 끝없는 갈등과 대립을 일으킨다.[23]

‘모델 플레이어’는 실제로 존재하는 인간으로서의 플레이어가 아닌, 게임의 규칙에 내재된 가상의 존재다. 곧 치팅 프로그램을 사용하는 플레이어들은 시스템에 설정된 존재와의 거리를 좁히고자 하는 셈이다. 그리고 그 거리를 좁히기 위해, 치팅 프로그램이라는 기계를 통한 스킬의 향상을 마다하지 않는다.

치팅 프로그램 사용자들의 이러한 모습은 인간 향상을 추구하는 트랜스휴먼의 개념을 연상시킨다. 트랜스휴먼은 인간과 포스트휴먼 사이의 중간 형태를 일컫는 과도기적 인간, 기존의 인간을 넘어서 정신적-육체적으로 개선된 존재를 뜻한다. 곧 생물학적 한계를 극복하려는 욕망, 더 나은 존재가 되고자 하는 욕망을 발전된 과학기술을 통해 실현시키고자 하는 인간이 트랜스휴먼이다.[24]

로봇팔을 자신의 신체와 연결해 인간 향상을 꿈꾸는 트랜스휴먼처럼, 치팅 프로그램 사용자들이 추구하는 욕망의 본질은 기술의 힘을 빌려 부족한 자신의 게임 스킬을 향상시키는 트랜스휴먼에의 욕망이라 할 수 있다. FPS나 TPS의 치팅 프로그램 중 가장 대중적이며 다수의 사람들이 쓴다고 알려져 있는 ESP 핵의 명칭이 무엇의 약자인지 떠올려 본다면 트랜스휴먼에의 욕망은 더욱 선명해진다. 벽 너머 적의 위치, 적 이름, 거리, 장착 아이템 등 모든 정보를 표시해주는 ESP는 초감각적 지각, Extra Sensory Perception의 약자로 ‘치팅 프로그램’을 통해 ‘초감각적 지각’으로 신체를 강화하고, 향상된 플레이어로 진화하고자 하는 트랜스휴먼의 욕망을 투영한다. 2016년 유행했던 ‘롤 헬퍼’의 명칭 또한 함의하는 바가 크다. 치팅 플레이어들에게는 게임 핵의 사용이 플레이 스킬을 향상시키기 위해 기술의 ‘도움’을 받는 것에 불과하다. 마치 기술집약적인 기능성 운동화나 슈트를 착용하

고 올림픽에 나서 세계신기록을 달성하는 욕상선수들처럼 말이다.

트랜스휴먼의 개념은 긍정과 부정의 시선 모두를 내포한다. 기술을 통해 인간 신체의 한계를 극복해낸 트랜스휴먼이 인류가 가진 무한한 가능성을 개화하고 ‘포스트 휴먼’에의 진화를 이끌 것이라는 입장이 있는가 하면 과학기술에 대한 맹목적인 믿음으로 윤리적 문제부터 자연의 훼손, 인간의 본질을 망치는 행위를 불로리라는 비판적 시각 역시 존재하는 것이다.[25] 트랜스 휴머니스트의 비판 혹은 우려에 비추어볼 때, 치팅 플레이어들이 추구하는 트랜스휴먼을 향한 욕망은 두 가지 측면에서 부정적 성격을 띤다.

첫째, 불필요한 장애물을 극복하기 위한 행위로서의 게임은 개선과 향상이 필요한 대상으로 전락한다. 즉 치팅 플레이어들은 도전과제를 수행하고 목표를 달성하기 위해 실패를 거듭하는 일반적인 플레이를 일종의 장애로 취급하며 개선이 필요한 대상으로 본다. 트랜스휴먼을 욕망함으로써 노쇠한 존재를 향상시키고자 게임 핵을 사용한다는 정당성을 획득하는 것이다. 하지만 그렇게 확보한 정당성은 게임이 성립하기 위해 요구되는 유희적 태도를 파괴할 뿐 아니라 게임이 지닌 실패와 반복의 미학을 부정하는 결과를 낳는다.

둘째, 치팅 프로그램을 통한 향상의 목표가 위치재(positional goods)적인 혜택에 있다는 점이다. 위치재는 사람의 큰 키와 같이 상대적으로만 가치가 인정되는 성격을 갖는다. 이는 트랜스휴머니스트들이 긍정하지 않는 무분별한 향상의 범주이다.[26] 치팅 플레이어들은 게임 핵을 통해 상대 플레이어보다 우월한 지위, 상대적으로 인정되는 가치를 획득하고자 하기에 트랜스휴먼이 지양해야 하는 향상을 욕망한다.

#### 4. 결 론

본 논문은 게임의 치팅 프로그램에 대한 논의가

시스템적 층위의 대응과 처벌에 대한 이슈로만 다루어져 왔다는 한계를 지적하고, 지라르의 모방 욕망의 이론을 통해 슈팅 장르의 치팅 프로그램에 내포된 플레이어의 욕망을 분석했다.

온라인 게임의 치팅 프로그램은 부정확한 이득을 취하기 위해 게임 핵 등의 시스템적인 방법으로 다른 플레이어를 속이는 프로그램으로 정의된다. 이는 게임에 참여하는 플레이어들이 갖춰야 할 유희적 태도, 즉 게임의 목표를 달성하기 위해 규칙에 의해 제한된, 덜 효율적인 수단을 사용해야 한다는 전제를 부정한다. 치팅 프로그램을 사용하는 플레이어들이 욕망하는 것은 맹목적인 승리가 아니다. 역설적이게도 치팅 플레이어들이 욕망하는 대상은 게임의 규칙이 상정한 가상의 모델 플레이어이며, 치팅 플레이어들은 설정된 이상적 플레이를 모방하며 욕망을 충족하고자 애쓴다. 기술의 도움을 통해 향상된 플레이어로서의 자신을 꿈꾸지만 게임이 지닌 실패의 미학을 무너뜨리고 무분별한 향상을 추구한다는 점에서, 치팅 플레이어들의 욕망은 곧 트랜스휴먼을 향한 그릇된 욕망이라 정의할 수 있다.

게임 핵으로 일컬어지는 치팅 프로그램의 문제는 날이 갈수록 심각해지고 있다. 이미 발생한 부정 행위에 대한 대응과 처벌의 방법을 논의하는 것도 중요하지만, 게임과 플레이어 사이의 상호작용을 추적하고 ‘무엇이 이들로 하여금 핵을 사용하게 만드는가’에 대한 답을 모색하는 것 역시 중요해진 시점이다. 본 논문이 이에 대한 답을 찾는 논의에 도움이 될 수 있길 기대한다.

#### REFERENCES

- [1] Consalvo, Mia, “Cheating: Gaining Advantage in Videogames”, MIT Press, 2007.
- [2] Juul, Jesper, “Half-real”, trans by Jang Sung-jin, Biz&Biz, pp.54-55, 2014.
- [3] Sung-jin Im, Dae-Hyun Lee, “A Study on Cheating Patterns in Online FPS Games and their Countermeasures: By the Case of Point

- Blank in Indonesia”, Journal of Korea Game Society 11(2), pp.81-91, 2011.
- [4] Jung Kyu Park, Mee Lan Han, Huy Kang Kim, “A Study of Cheater Detection in FPS Game by using User Log Analysis”, Journal of Korea Game Society, 15(3), pp.177-188, 2015.
- [5] Byung Il Kwak, Huy Kang Kim, “A survey and categorization of anomaly detection in online games”, Journal of the Korea Institute of Information Security and Cryptology, 25(5), pp.1097-1114, 2015.
- [6] Seon Min Kim, Huy Kang Kim, “A research on improving client based detection feature by using server log analysis in FPS games”, Journal of the Korea Institute of Information Security and Cryptology, 25(6), pp.1465-1475, 2015.
- [7] Jung-Hwan Kim, Sangjin Lee, “Mutual Surveillance based Cheating Detection Method in Online Games”, Journal of Korea Game Society, 16(1), pp.83-92, 2016.
- [8] Yan, J. & Randell, B., “A Systematic Classification of Cheating in Online Games”, NetGames 2005 4th ACM SIGCOMM Workshop on Network and System Support for Games, ACM, pp.1-9, 2005.
- [9] Kücklich, Julian, “Homo deludens: Cheating as a methodological tool in digital games research”, Convergence, 13(4), pp.355-367, 2007.
- [10] Dumitrica, Delia D., “An exploration of cheating in a virtual gaming world”, Journal of Gaming & Virtual Worlds, 3(1), pp.21-36, 2011.
- [11] Aarseth, Espen, “I Fought the Law: Transgressive Play and the Implied Player” Proceedings of the 2007 DIGRA International Conference: Situated Play, 2007.
- [12] Game Rating and Administration Committee, “A Research on Damages from Illegal Programs”, GRAC, 2018.
- [13] Consalvo, Mia, op.cit., p.7.
- [14] Huizinga, Johan, “Homo Ludens”, trans by Yoon-su Kim, Kkachi, p.24, 1993.
- [15] Consalvo, Mia, op.cit., pp.87-92.
- [16] Meades, Alan F., “Understanding Counterplay in Video Games”, Routledge, p.5, 2015.
- [17] Suits, Bernard, “The Grasshopper: Games, Life and Utopia”, Broadview Press, p.10, 2005.
- [18] Macklin, Colleen & Sharp, John, “Game, Design, Play”, trans by Eun-hye Goh, Jeongbomunhwasa, pp.32-44, 2017.
- [19] KOCCA, “2017 White Paper on Korean Games”, KOCCA, p.87, 2018.
- [20] Girard, Rene, “Mensonge romantique et Vérité romanesque”, trans by Chi-soo Kim & Ukyung Song, Hangilsa, pp.40-42, 2001.
- [21] Frasca, Gonzalo, “Videogames of the Oppressed: Videogames as Means of the Critical Thinking and Debate”, trans by Kyeom-Seob Kim, Communicationbooks, p.39, 2008.
- [22] Girard, Rene, op.cit., pp.49-50.
- [23] Yi Chan-su, “Mimetic Desire, Power of Minority Reproduction and it's overcoming: Focusing on René Girard's Theory of Violence”, Journal of peace and unification studies, 8(2), p.217, 2016.
- [24] Sang-kyu, Shin, “Future of Homo Sapiens”, Acanet, pp.106-107, 2014.
- [25] Young-Eun, Park, “A Philosophical Survey of the Origin of Trans-humanism”, Korean Journal of Russian Language and Literature, Vol.25, No.1, pp.117, 2013.
- [26] Sang-kyu, Shin, op.cit., pp.124-125.



안진경 (Ahn, Jin Kyoung)

약 력 : 2007 이화여자대학교 국어국문학과(문학사)  
2009 이화여자대학교 디지털미디어학부  
(디지털미디어학석사)  
2019 이화여자대학교 융합콘텐츠학과(문학박사)  
前 바른손 E&A, 엔씨소프트 게임기획자  
제일기획 BTL 기획자  
現 강남대학교 한영문화콘텐츠학과 조교수

관심분야 : 게임학, 디지털 스토리텔링, 융합콘텐츠

— 온라인 게임의 치팅 프로그램에 나타난 플레이어의 욕망 - 슈팅 장르를 중심으로 —