

게이머 계급의 재생산과 게임 핵의 규제 방향성 - 온라인 FPS 게임 ‘오버워치’와 ‘배틀그라운드’ 커뮤니티를 중심으로 -

조희선

강원대학교 영상문화학과
ifyouhide@kangwon.ac.kr

The Reproduction of the class in games
and The direction of regulation of Game Hack
- Focusing on the Online FPS game ‘Overwatch’ and ‘Battleground’ communities -

Hui-Seon Jo

Kangwon National University, Dept. Visual Culture

요 약

본 연구는 온라인 FPS게임 ‘오버워치’, ‘배틀그라운드’의 커뮤니티 게시글 제목을 ‘핵’이라는 키워드를 중심으로 수집하여 살펴보고, 이를 부르디외의 ‘재생산’ 개념을 근간으로 하여 해석해 봄으로써 온라인 FPS게임 ‘오버워치’와 ‘배틀그라운드’ 유저가 갖는 자본의 양상 및 계급 구조에 대하여 살펴보고자 하였다. 연구에 활용된 데이터는 통계프로그램 R과 키워드 분석 사이트인 ‘빅킨즈’를 통해 수집 및 정제되었다. 이를 통해 온라인 FPS 게이머 집단의 계급 구조가 문화자본 중심으로 이루어져 재생산되고 있음을 밝히고, 문화자본 중심의 계급 구조 속에서 게임 핵 규제 정책이 나아가야 할 올바른 방향성까지도 제언해보고자 한다.

ABSTRACT

This study examined to the aspects of capital and class structure, focusing on ‘Reproduction’ of Bourdieu, P, through collecting the post titles of the game community of online FPS games ‘Overwatch’ and ‘Battleground’, related to keyword, ‘Game Hack’. The data used in the study was collected and refined through the statistical program R and analyzed by the analysis site ‘Bigkinds’. At results, we will reveal that the class structure of the online FPS gamer group is based on cultural capital and reproduction, and suggest the right direction for the Game Hack regulation policy from the point of view of the cultural capital theory.

Keywords : Game Hack(게임 핵), Game Cheating(게임 치팅), Cultural Capital(문화자본), FPS Game(FPS 게임), Game Regulation(게임 규제), Reproduction(재생산)

Received: Nov. 28. 2020. Revised: Jan. 15. 2021.
Accepted: Jan. 15. 2021.
Corresponding Author: Hui-Seon Jo(Kangwon Nation Univ.)
E-mail: ifyouhide@kangwon.ac.kr
※ 본 논문은 2020년 게임문화포럼 운영 사업의 일환으로 수행된
공모전의 우수 논문을 수정 보완하였습니다.
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. 서 론

온라인 게임 산업이 성장함에 따라 게임 내 레벨, 조작 방식 등을 임의로 변경하는 게임 치팅 프로그램을 사용하여 불공정한 이익을 꾀하려 하는 유저층이 증가하고 있다[1]. 게임 치팅 프로그램이란, 게임의 코드나 스크립트를 해킹한 비인가 프로그램을 일컫으며[2], 그 용도에 따라 매크로프로그램(Macro), 치트(Cheat), 게임 핵(Game Hack)으로 분류된다. 그 중에서도 게임 핵은 주로 온라인 게임에서 사용되며 유저들에게 불편을 끼칠 뿐만 아니라 게임사와 게임 산업에도 막대한 손실을 입히는 등 게임 생태계에 악영향을 끼치고 있다.

게임위가 발표한 2018 불법 프로그램 피해 실태 조사 연구에 따르면 불법 프로그램으로 인한 국내 게임 산업 손실액은 연간 2조 4322억의 규모이다. 해당 문건에서 게임 불법 프로그램으로 인한 영구 제재 계정은 약 1674만 건으로 조사되었으며, 특히 온라인 FPS 게임 ‘배틀그라운드’의 영구 제재 계정 수는 1169만 5949건으로 보고되었다[3]. 이어 2017년 게임위의 자료에 의하면 핵·매크로 프로그램 판매·유통으로 게임위에 신고 되거나 자체 조사된 사이트 및 카페는 1408건이었고, 이중 온라인 FPS 게임인 배틀그라운드가 192건, 동종 장르의 게임인 오버워치가 244건으로 조사되기도 하였다[4]. 온라인 FPS 게임 ‘배틀그라운드’는 지난 2018년 3월 PC방 점유율 40%를 기록하며 높은 순위를 기록하였지만 이후 서버 문제, 모바일 플랫폼으로의 유저 이탈, 국외의 핵 프로그램유입으로 인한 유저 이탈 현상으로 점유율 하락 단계에 접어들었다는 분석이 있다[5]. EA사의 ‘에이펙스 레전드’의 경우 출시 직후부터 게임 핵 문제가 대두되었으며, 해당 게임에서 핵 사용으로 인해 영구 정지를 당한 계정은 약 30만개로 추산된다[6].

게임 핵 사용에 대한 연구는 기존에도 논의되어 온 사안이었다. Mia Consalvo, Ph.D.는 핵을 사용하지 않는 유저들이 게임 핵 사용을 정의하는 방

향에 대해 다루었으며, Vivian Hsueh Hua Chen & Jeremy Ong는 핵 사용 유저들의 일탈 행위를 정당화하는 양상에 대해 연구하였다[7,8]. 국내에서는 유사 분야의 논문으로는 임성진, 이대현의 <온라인 FPS 게임의 치팅 유형과 대응 방안에 관한 연구 : 인도네시아 포인트 블랭크 사례를 중심으로>가 있다. 해당 논문은 온라인 FPS 게임에서의 핵 종류를 분류하였고, 게임 핵에 대한 기술적 대응책에 대해서도 논의하였다. 또한 핵 사용자의 로그를 분석하여 핵 사용자를 역 추적할 수 있게 하는 등 게임 핵에 대한 기술(技術)적 선행 연구들이 존재하였으며, 핵 사용자 집단에 대한 심층적인 접근으로는 핵 사용자 집단의 심리를 르네 지라르의 욕망 이론을 통해 규명하려 한 안진경의 <온라인 게임의 치팅 프로그램에 나타난 플레이어의 욕망-슈팅 장르를 중심으로>가 있었다.

2020년 현재 게임 핵 사용자에 대한 규제안으로는 회사 차원의 방지책이 대부분이며, 지난 2016년 게임산업진흥법 일부 개정안이 도입되면서 게임 핵 판매자에 대하여 ‘게임 불법 프로그램 제작·유통을 하는 사람은 5년 이하의 징역 또는 5000만 원 이하의 처벌을 받는다’는 규정을 추가한 것 외에 게임 핵 사용자에 대한 뚜렷한 법적 대책은 없는 실정이다. 게임사는 자체적으로 유저들을 단속하고 모니터링을 강화하여 불법 프로그램 사용자 계정을 영구정지 시키는 등 노력을 해왔지만, 이와 같은 시도에도 불구하고 지속적으로 유저가 감소하는 등 피해 규모가 더욱 커지고 있는 추세다[9]. 2020년 10월 국정감사에 따르면, 전용기 더불어 민주당 의원은 불법 프로그램 이용자 처벌 방안을 제기하며 게임 핵을 판매하는 사람뿐만이 아니라 사용하는 사람까지 제재해야 한다고 주장하기도 했다. 이 과정에서 같은 달 대법원이 게임 ‘오버워치’의 불법 프로그램(게임 핵)이 정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률이 정하는 ‘악성프로그램’에 해당하지 않는다고 판결한 사건(2019도2862)이 언급되기도 했다.

해당 사건은 게임 핵의 판매를 사이버 범죄로

취급할 것인지 아닌지에 관한 판단선택의 문제를 불러일으킨다. 이소현, 강일웅, 정윤혁, 김희웅의 <사이버범죄 유형별 특징 분석 연구>에 따르면 사이버 범죄란 정보통신망 침해범죄(해킹), 정보통신망 이용범죄(금융, 거래, 저작권 침해), 정보통신망 이용 불법 콘텐츠 범죄(도박, 명예훼손 및 모욕, 음란물, 스토킹)으로 분류할 수 있다고 언급하기도 했던 바[10], 현재로서는 게임 핵을 사이버 범죄의 유형으로 별도 분류하려는 움직임이 큰 상황이라 볼 수 있다.

게임 핵 사용이 사이버 범죄로 분류된다면 게임 핵 판매와 동일하게 형벌을 통한 규제가 이루어질 것이며 이는 베커(Becker)의 범죄경제학 이론을 근간으로 둔 처벌 방식이다. 그의 이론에 따르면, 모든 인간은 편익과 비용을 계산해 자신의 이익을 극대화하는 방식으로 행동한다. 합리적 계산자로서의 범죄인은 범죄의 기회비용, 검거, 기소, 처벌율, 형벌 기타 관련변수의 변화에 반응하게 되며, 이로써 범죄에서의 처벌은 범죄행위의 비용을 높이고 수익을 감소시키는 방향으로 이루어지게 된다[11]. 불법 행위를 저질렀을 때 기대되는 편익과 위반에 따른 기회비용을 계산하여 이익이 더 크다면 위반도 합리적인 선택이 될 수 있다는 것이다. 이 때 베커는 사회적으로 불법 행위를 줄이기 위해서는 그 비용을 높여야 한다고 주장하였으므로, 경제 자본이 주가 되는 벌금 제도의 도입은 바람직한 결정이라 볼 수 있다.

그런데 게임 핵이 문제시되는 FPS 게임 장르에 있어, 경제자본의 관점만 적용해서는 게임에서 통용되는 편익 및 기회비용을 계산할 수 없다. 즉, 게임 내의 계급 구조는 또한 경제자본의 개념만을 도입하여 분석하기엔 어렵다는 한계를 지닌다.

따라서 본 연구에서는 부르디외(Bourdieu)의 문화자본론을 이론적 바탕으로 두고 게임 핵 규제에 대한 논점을 확장하고자 한다. 부르디외는 자본을 경제자본, 사회자본, 문화자본, 그에 따라 발생하는 상징자본으로 구분하였으며, 자본의 총량 안에서 전환되는 자본의 변환 가능성을 중요하게 보았다.

경제, 사회, 문화 자본에 따라 다양하게 형성되고 전환된 상징 자본은 게임 내 계급을 구성하는데 기인한다. 예컨대 FPS 게임의 경우 현실의 재화와 경제 자본이 게임 내의 경제 자본으로 쉽게 전환될 수 있는 MMORPG게임보다 현실에서 취득하는 경제 자본의 영향력이 적다는 특징이 있다. 이는 게임 내/외의 경제 자본을 바탕으로 장비 아이템을 구비하는 MMORPG와는 달리, FPS 게임에서는 게임 내 재화보다는 게임 내 티어(등급), 게임의 숙련도(실력) 등이 게임에서의 자본 구조 및 계급을 형성하기 때문이다. 이렇게 취득된 FPS 게임의 문화자본 그리고 사회적 관계망(사회자본)은 다시 금 게임 내외의 경제자본으로 전환되어질 수 있다.

게임 내에서 게이머들은 게임 내/외로 획득한 자본에 따라 계급을 형성하고, 자신들의 계급을 재생산 전략에 따라 보존하고자 한다. 이 때, 그들에게 있어 핵 사용자 집단은 그들의 문화자본, 즉 계급 구조를 위협하는 존재로써 작용하게 된다. 실제로 핵 사용자 집단은 자원획득 등 시간을 줄이기 위험(48%) 외에도 다른 핵 사용자에게 대한 보복(20%), 혹은 우월감 및 존재감을 과시하고 싶은 심리(8%)에 핵을 사용한다고 조사된 바 있다[12]. 이는 FPS 게임 내의 계급 구조가 경제 자본 외의 것으로도 위계화 되어있을 수 있다는 점을 시사한다.

이러한 연구방향을 토대로 본 연구는 온라인 FPS 게임 '오버워치'의 게이머 집단과 '배틀그라운드' 게이머 집단이 '핵 사용자 집단'을 향해 보이는 태도를 분석하여, 각 게이머 집단 내 자본의 구조를 밝히고 게임 핵 규제안의 방향성을 제시해 본다. 이를 위해 먼저 각 게임 커뮤니티의 성향을 알아보기 위해 '핵'이 들어간 게시물의 제목을 모아 키워드를 추출 및 비교하여 살펴보고, 이어 게이머 집단이 보유하고 있는 자본의 특성을 부르디외의 문화자본론과 '재생산' 개념에 착안하여 분석해봄으로써 게임 핵 규제책이 나아가갈 적절한 방향에 대하여 논의해볼 것이다.

2. 이론적 배경

2.1 게임 불법 프로그램(게임 핵)

2.1.1 게임 치팅

게임 치팅(Game cheating)은 게임 불법 프로그램을 통한 다양한 불법 행위를 통칭하는 용어이다. 연구에 앞서 먼저 게임 치팅 프로그램 중 게임 핵(Game hack)과 오토프로그램(Macro), 치트(Cheat)의 차이를 명확히 하고자 한다. 게임 치팅 프로그램의 유형에는 게임 핵(Game hack), 오토프로그램(Macro), 치트(Cheat) 등 다양한 종류가 있는데 주로 FPS 게임에서는 게임 핵(Game hack)을, MMORPG 게임의 경우 오토프로그램(Macro)을 사용하는 경우가 일반적이다. 게임 핵(Game hack)은 컴퓨터 게임이 구동하는 제반 환경들 중 일부를 인위적으로 변경시키는 프로그램을 말하며, 오토프로그램(Macro)은 이용자가 직접 마우스를 조종하지 않더라도 게임 속 캐릭터를 자동적으로 조종하여 아이템을 취득하거나 경험치를 쌓는 작업만을 반복적으로 수행하도록 하는 용도의 특수한 프로그램이라는 점에서 두 가지 유형은 차이가 있다. 예를 들어 FPS 장르의 에임 핵(Aim hack)의 경우 유저가 목표물을 정확하게 조준하지 않아도 탄환의 방향이 목표물(Aim)을 향할 수 있다. 반면 MMORPG의 오토프로그램(Macro)은 자동으로 인공 지능 몬스터를 사냥하거나, 특정 광물을 캐고 채집을 하는 행위 등 일부 정해진 행위를 반복한다. 전자의 경우 플레이어가 직접 플레이에 개입을 할 수 있지만, 후자의 경우 플레이어의 개입은 없거나 최소화된다[13]. 즉, 게임 핵은 오토프로그램(Macro)과는 달리, 사용자의 직접적인 운용이 필요하다는 점에서 갈래를 달리하고 있는 프로그램이라 하겠다.

치트(Cheat)는 주로 아이템의 개수나 재화의 개수를 원하는 개수 혹은 무제한으로 변경하여 게임 내 경제자본을 늘리는 시스템 환경 변경 프로그램

을 말하며, 이는 게임 핵의 기능과 중복되는 면이 있다. 하지만 온라인 게임에서 사용되는 게임 핵과 달리 치트는 오프라인 게임인 PC게임, 콘솔게임 등에서 사용되며, 이에 게임 내에서 타 유저와 자본적 분쟁을 일으킬 소지가 없다는 점에서 둘은 다르다.

2.1.2 FPS 게임 핵의 종류

임성진, 이대현의 선행 연구에 따르면 FPS 장르에서의 게임 핵은 총 7가지로 나뉜다[14]. 해당 연구에서의 게임 핵은 게임 프로그램 내부에서 특정 기능을 사용할 수 있도록 바꾸거나 자동으로 특정 기능을 사용할 수 있도록 변환하는 역할을 한다. 7가지를 용도에 따라 분류할 경우 플레이에 직접적으로 관여하는 직접 핵과 간접적으로 관여하는 간접 핵으로 나뉘볼 수 있다. 직접 핵의 경우 유저의 실력과 관계없이 게임에서 이기는 것만을 목적으로 플레이어의 공격 능력을 강화시키는 핵이다. 직접 핵에 해당하는 경우는 에임 핵, 웨폰 핵, 애모우 핵이 있다. 가장 널리 사용되는 에임 핵(Aim Hack)의 경우 총의 이펙트와 관계없이 목표물을 자동으로 조준해주는 기능을 근간으로 한 프로그램으로써, 공격이 향하는 방향과 범위까지도 육안으로 확인할 수 있는 경우도 존재한다. 웨폰 핵(Weapon Hack)은 구매하지 않은 무기를 사용하게 해주거나, 총의 속도와 탄환의 양과 같은 사항들을 사용자 임의로 변경가능하게 만든다. 애모우 핵(Ammo Hack, Ammunition Hack)은 재장전에 걸리는 시간을 줄여주는 기능을 한다.

반면 간접 핵은 플레이에 직접적으로 관여하지는 않지만 핵 사용자의 공격 능력 외 다른 부분을 보정한다. 여기에는 체력 핵, 경험치 핵, 스피드 핵, 인프러레드 핵이 해당된다. 체력 핵(HP Hack)은 사용자의 HP를 높여주는 핵으로, 체력 회복을 위한 물약을 먹는 시간을 줄여 상대방보다 빨리 회복할 수 있도록 만드는 핵을 포함한다. 경험치 핵(EXP Hack)은 사용자의 경험치나 레벨을 높여주

어 고레벨로 보이도록 조작함으로써 상대방으로 하여금 핵 사용자라는 의심을 피해갈 수 있도록 도와주거나, 쉽게 원하는 레벨의 목표에 도달할 수 있게끔 한다. 스피드 핵(Speed Hack)은 이동속도를 높여주는 핵으로 상대가 쉽게 알아차릴 수 있어 잘 사용되지 않는 유형으로 일컬어진다. 이동속도 외에도 플레이어가 점프할 수 있는 높이 등도 임의로 조정 가능한 능력치에 해당하여 스피드 핵과 같은 계열의 핵으로써 배포되고 있다. 마지막으로 인프러레드 핵(Infrared Hack)은 플레이어들의 모습을 특정 색상으로 표시하여 벽 뒤에 있는 적도 볼 수 있게 해 주는 핵이다. 월핵(Wall hack) 또는 ESP(Extra Sensory Perception)핵이라고도 불리며 에임 핵(Aim Hack)과 함께 가장 널리 쓰이는 것으로 알려져 있다. 이렇듯 게임 내부에서 작용하는 상당한 수의 게임 핵 외에도 상대 플레이어의 네트워크로 과도한 패킷을 보내 네트워크 불안정을 유발하여 게임을 종료하도록 만드는 누킹 핵(Nuking Hack)과 같이 게임 외적으로 작용하는 핵도 존재한다.

2.2 게임에서의 문화자본론

부르디외는 마르크스가 자본 개념을 경제자본으로 한정할 것과는 달리, 자본을 보다 포괄적인 개념으로 생각하였다[15]. 그는 사회에서 나타나는 지배의 질서와 계급을 문화적 차원으로 분석하려 시도하였으며, 특히 계급이 갖는 사회적 존경과 생활양식과 같은 상징 자원에 주목한다. 이러한 흐름에서 탄생한 것이 부르디외의 문화자본론이다.

부르디외의 문화자본론은 자본을 경제적 자본과 문화적 자본 범주를 아우르는 '자원'에 가까운 것으로 본다. 그의 이론체계에서 자본은 경제자본, 사회자본, 문화자본, 세 가지 자본과 정통적으로 승인된 상징자본으로 나누어 분류되며, 여기서 경제자본은 금전이나 부동산 등 물질적 자원을 일컫는다. 이어 사회 연결망 속에서의 잠재적 자본 또는 사회적 인사들과의 친분 관계, 학연을 포함한 단체 활동, 그 외 인맥은 사회자본이라 할 수 있다[16].

그리고 문화자본은 취향, 문화적 대상물, 학위와 자격증 등을 포함하는 문화적 차원에서의 자원들을 포괄하는 자원을 말한다. 마지막으로 이러한 자본들로 하여금 변환되는 상징자본이란 경제, 사회 문화자본과 동일한 심급이 아닌 다른 수준의 자본이다. 상징자본은 고정된 자본의 범주가 아니며, 사회적 인정과 인가를 획득함으로써 자본이 취하게 되는 이차적 형식(form)이라 할 수 있다[17]. 즉, 상징자본은 물질 자원이 전환된 자본을 의미한다. 경제자본, 사회자본, 문화자본은 잠재적으로 상징자본이 될 수 있으며, 상징자본은 '사회적으로' 생산되는 자본으로 사회적 지위를 부여하면서 존재의 지속적인 정당화를 제공하고 삶의 의미를 부여하는 힘의 원천으로 기능한다.

부르디외는 그 중에서도 계급의 차이를 발생시키는 핵심 요소를 문화자본과 이로 인해 형성되는 상징자본이라 생각하였다[15]. 특히 문화자본 중에서도 체화된 문화자본인 아비투스(Habitus)는 효과적인 상징자본으로 기능할 수 있는데, 경제적 가치로 쉽게 변환될 수 있는 제도화된 문화자본과 달리 개인의 내면에 축적된 문화자본을 파악하기에 용이하다는 장점을 가지고 있다.

예컨대 온라인 게이머는 게임 내에서 현실 세계의 자본과 온라인 게임에서의 자본을 적절히 분배하여 사용하고 있다. 온라인 게임의 자본 체계 속에서, 온라인 게임에서의 사이버 머니와 현실 세계에서의 화폐는 경제자본으로써 혼용(混用)된다. 사회자본의 경우 온라인 게임에서 만난 친구나 길드원들과 교류를 맺는 게임 상의 사회 자본과, 현실 세계의 실제 지인이나 친구가 게임에서 도움을 주는 현실 세계의 사회 자본이 동시에 기능할 수 있다. 마지막으로 문화자본 관점에서, 온라인 게이머들은 온라인 게임을 하면서 축적된 게임 상의 문화 자본(예를 들어 게이머들이 쓰는 특정 용어와 말투)을 포함하여 현실에서 획득하고 축적해온 아비투스의 족적을 가지고 개개인마다의 특성을 지니게 된다.

부르디외는 <구별짓기*La Distinction*>에서 아비

투스(Harbitus)에 대해서 언급하면서 개인이 아름다운 것, 정당한 것(공공 영역)에 대한 일정한 성향과 인지 틀을 가진다고 말한다[15]. 또한 아비투스는 개인의 사회적 위치에 따라 달라지는 특성이 있으며 이러한 각각의 아비투스는 계급을 생성하고 계급에 따라 구분되기도 한다[18]. 말하자면 게이머들이 어떠한 최초의 게임의 기억을 가지고 있는지, 어릴 시절 어떤 성향의 게임을 즐겨 했는지, 어떠한 집단(사회 집단, 혹은 게임에서의 레벨, 계급, 지위를 포함)에 속해 게임을 해왔는지가 게이머들이 가지고 있는 게임 상의 실천이자 문화자본으로 축적되어 나타나는 것이다.

온라인 게임의 유저들은 이러한 문화자본을 바탕으로 게임에서의 지위를 상징하는 특정한 배지, 훈장, 레벨, 등급 등을 통해 계급을 분류하고 무리를 형성한다. 그들이 속한 커뮤니티는 특정 집단만이 가질 수 있는 상징자본을 창출해낸다. 더불어 게이머들은 특정 게임을 하는 사람들만이 느낄 수 있는 일정한 소속감과 문화의 공유한다. 그들이 사용하는 경제자본은 게이머들 사이의 네트워크를 강화시키는 사회자본으로 전환되기도 하며, 이렇게 얻은 사회자본을 문화자본으로 전환하는 것 또한 가능하다. 그 외에도 그들이 게임을 하며 축적해왔던 노하우가 게임 내의 문화자본으로 기능하며 경제자본을 축적해내거나, 이후 뉴비(Newbie)들을 도와주는 과정에서 사회자본으로 전환되기도 한다. 이렇게 변환된 자본들은 현실 세계의 사회자본으로 기능할 수 있다. 온라인 게임의 친구가 실제 오프라인의 친구로 발전하는 경우가 예이다.

반면 온라인 게임에서 자본을 중심으로 편성되는 계급 구조와 달리, 핵 사용자 집단은 핵을 이용하여 일방적으로 이러한 계층 관계에 편입하는 형태를 가진다. 그들이 게임 내에서 갖는 능력에서 파생되는 우월성과 유리함은 불법 프로그램을 사용함에 따라 형성된 것이며, 이것은 게임의 숙련도나 레벨에 따라 형성되는 기존의 게임 내 계층을 위협할 수 있다.

그렇기에 경제자본이 전혀 개입되지 않는 게임

구조라고 할지라도, 게이머들은 핵 사용자 집단을 만날 때 자신의 계급적 위치에 위해를 끼치는 내지 그들의 자본의 축적을 방해하는 핵 사용자 집단에 반감을 가지게 된다. 이는 개인이 재생산 전략을 통해 의식적 또는 무의식적으로 자본을 보존하거나 증대시키며, 계급관계의 구조상의 위치를 유지하거나 개선하려는 경향이 있기 때문이다. 재생산 전략은 재생산의 자본의 크기와 구조, 비중에 따라, 혹은 재생산 도구의 상태에 따라 좌우된다는 특성을 지닌다[15]. 또한 재생산에서 가장 중요한 키워드는 ‘관계’와 ‘상호작용’인데, 행위자는 자신이 속한 필드에서 자신의 자본을 유지 및 증가시키는 전략을 사용하되, 이 전략은 특정 계급이 공유한 아비투스에 의해 조건적으로 제약을 받는다는 한계를 가진다. 결과적으로 아비투스는 행위자가 행하는 실천의 구체적 원리로 작용하며, 인간의 행위는 행위자의 아비투스와 행위자가 속한 사회적 맥락인 장(Champ)과의 관계를 통해 발현된다[19].

이것을 온라인 게임 사회에 적용해 본다면, 게이머들은 온라인 게임이라는 특정한 장(Champ)에서, ‘관계’와 ‘상호작용’을 중심으로 재생산을 시도한다는 것이라 생각해볼 수 있다. 예컨대 게이머들은 그들이 가지고 있는 문화자본(게임 전략, 노하우, 숙련도)과 사회자본(친구, 길드, 연맹), 경제자본(현금, 사이버머니)를 투자하여 자신의 계급을 공고히 하고자 한다. 이러한 재생산은 게임 내 암묵적 룰, 노동의 방식, 숙련도를 얻을 수 있는 과정에 따라 반복되어 창출된다. 게임에서의 부캐(주로 하는 캐릭터 외 다른 캐릭터를 육성하는 것)와 대리(다른 게이머의 계정을 대신 플레이 해주는 것) 또한 이러한 계급 유지를 위한 재생산 전략의 하나이다.

따라서 핵 사용자 집단의 특이성을 고려할 때, 부르디외의 문화자본 개념은 온라인 게임의 계급 생산구조를 분석하기에 용이하며 게임 내적/외적 자본의 흐름에 대하여 설명하기에도 경제자본 단적으로 접근하는 방식보다 유리하다. 부르디외는 개인의 사회화 과정에 문화적 차원의 해석을 덧붙임으로써 개인의 전략적 행동이 집단적인 규모에서

기인한 현상임을 흥미롭게 접근할 수 있도록 하였고, 이것은 게임에도 동일하게 적용될 수 있다.

3. 연구 방법

3.1 연구범위

본 연구에서는 게임 사용자 집단에 따른 게임 핵 및 게임 핵 사용자에게 대한 대응 방안의 차이를 찾아내고, 이를 부르디외의 문화자본에 따른 개념 중 '재생산 전략'과 연결지어 연구해보기로 하였다.

먼저 연구 범위는 게임 치팅(Cheating) 중 게임 핵(Game Hack) 유형이 주로 사용되는 온라인 FPS 장르로 한정한다. 선정 게임은 온라인 FPS게임 배틀그라운드(PLAYERUNKNOWN'S BATTLE GROUNDS)와 오버워치(Overwatch)로 한다. 해당 게임들은 세계 게임 및 E-Sport 분석 전문 시장 분석 사이트 뉴주(Newzoo)의 세계 인기 게임 순위 20(Top 20 Most Popular Core PC Games worldwide)에서 각각 5위와 8위를 차지한 바 있다(2020-01 기준). 또한 국내 게임 분석 사이트 게임트릭스의 게임 점유율 분석에서는 배틀그라운드 2위(9.05%), 오버워치 4위(7.07%)로 나타났으며, FPS 게임에만 한정한다면 이는 1위, 2위에 해당하는 수치이다(2020-02-12. 기준).

3.2 연구대상 및 자료수집방법

온라인 FPS게임 '배틀그라운드', '오버워치'의 커뮤니티 사이트 인벤(Inven)의 커뮤니티 게시글을 분석 자료로 활용하였다. 먼저 통계 프로그램인 R을 이용하여 '핵'이라는 키워드의 검색 결과를 토대로 게시판 제목 자료를 수집하였다. 이에 인벤(Inven) 오버워치 커뮤니티 자유게시판의 데이터 4039건, 배틀그라운드 커뮤니티 자유게시판의 데이터 3315건을 추출하였다. 사용된 데이터의 기간은 오버워치(20180917 - 20200915), 배틀그라운드(180206 - 200926)이다. 이후 데이터는 1차로 R을 이용해 특수문자, 오타자 등을 정제하였으며, 추가

로 불필요한 키워드(욕설, 무의미한 반복어 등)를 제거하였다. 최종 데이터의 특성값 분석 및 빈도 분석은 빅카인즈(BigKinds)의 용어/개체 추출 도구를 이용하였다. 이후 특성값, 빈도수의 수치에 따라 각 20개의 키워드씩 총 80개의 값을 분석 자료로 선정했다.

4. 연구 결과

4.1 게임 '오버워치' 커뮤니티에서

사용되는 게임 핵 관련 키워드 트렌드

[Table 1] Keywords by characteristic value of Overwatch

특성값에 따른 키워드		
	키워드	특성값
1	핵쟁이	0.03943
2	핵쟁이 박제	0.01140
3	핵의심	0.01100
4	핵쟁이 신고	0.00836
5	핵쟁이 대리	0.00821
6	핵의심 박제	0.00811
7	핵쟁이 정지	0.00747
8	에임 핵의심	0.00746
9	핵무새 핵쟁이	0.00709
10	오버워치 핵 대리	0.00707
11	오버워치 위도우	0.00695
12	주사위 핵 신고	0.00656
13	핵의심 신고	0.00644
14	에임	0.00644
15	핵의심 영상	0.00565
16	핵쟁이 무승부	0.00558
17	ESP	0.00543
18	6인큐 핵쟁이	0.00534
19	핵옹호 박제	0.00466
20	핵쟁이 실시간 정지	0.00463

[Table 2] Keywords by frequency of Overwatch

빈도수에 따른 키워드			
	키워드	빈도수	빈도수 비중
1	핵쟁이	750	3.841
2	의심	190	0.973
3	구간	187	0.958
4	핵의심	158	0.809
5	에임	122	0.625
6	박제	114	0.584
7	위도우	94	0.481
8	주사위	91	0.466
9	옹호	90	0.461
10	정지	88	0.451
11	에들	81	0.415
12	신고	80	0.410
13	경쟁	78	0.399
14	사람	78	0.399
15	게임	77	0.394
16	빠대	77	0.394
17	플레	76	0.389
18	대리	75	0.384
19	핵무새	72	0.369
20	핵옹호	64	0.328

Table 1과 Table2는 게임 ‘오버워치’의 인벤(Inven) 커뮤니티 자유게시판에서 ‘핵’을 검색하여 나오는 게시글의 제목들의 키워드 결과 값을 빅카인즈로 분석하고, 각각 특성값 순, 빈도수 순으로 나열한 결과이다.

4.1.1 특성값에 따른 키워드 트렌드

먼저, Table 1과 Table 2에서 가장 높은 비중을 차지한 키워드는 ‘핵쟁이’로 특성값 0.03943, 빈도수 3.841%의 수치를 나타낸다. Table 1에서 오버워치 게이머들은 핵 사용자를 ‘핵쟁이’라는 호칭으로 분류하여 부르고 있었으며, 관련 키워드로는 ‘핵쟁이 박제’, ‘핵쟁이 신고’, ‘핵쟁이 대리’, ‘핵쟁이 정지’, ‘핵무새 핵쟁이’, ‘핵쟁이 무승부’, ‘핵쟁이 실시간 정지’ 등이 있었다.

게임 핵 사용자를 ‘핵쟁이’로 칭하는 행위는 사회에서의 ‘낙인’과 연관이 있다. 즉, ‘핵쟁이’라고 그

들 집단을 분리하려는 시도 자체가 행위 및 행위자에 대한 사회적 반응(societal reaction)으로 형성된 단어인 셈이다. 낙인이론에서 말하는 사회적 반응은 범죄자의 행위를 못마땅해 하는 타인 및 범죄자와 접촉한 것은 아니지만, 특정 행위에 위협이나 증오를 느끼고 그 행위를 처벌하는 법이 통과되기를 바라는 사람들이 범죄 행위에 갖는 반응을 일컫는다[20].

게임 핵 사용자를 핵쟁이로 낙인찍는 행위와 같은 사회적 반응은 게이머들이 자신들의 계급을 유지하고 재생산하도록 돕는 실천이다. Table 1에서 0.01140의 특성값을 보이는 ‘핵쟁이 박제’ 키워드가 이를 단적으로 보여주는 사례이다. 구체적으로 키워드가 드러난 사례를 보자면, ‘랭커 핵쟁이 박제’, ‘실골(실버, 골드) 구간 핵쟁이 박제’, ‘핵쟁이 박제 옹호자 박제’, ‘핵쟁이 박제 부탁드립니다 브론즈에서 핵 쓰네요’와 같은 제목들이 있다. 이처럼 오버워치 게이머들은 게임 핵 사용자를 공개적으로 게시판에 ‘박제’라는 용어를 사용하여 낙인을 찍고, 이들을 게임 내 계급 구조에서 배제하려는 움직임을 보인다.

‘핵쟁이 대리’, ‘오버워치 핵 대리’, ‘핵쟁이 무승부’라는 키워드도 이를 보완하는 키워드로 동작할 수 있다. ‘핵쟁이 대리’란 게임 핵 사용자가 게임 핵을 사용하여 타인의 계정의 레벨 및 티어를 올려줌으로써 해당 계정을 상위 계급으로 편입시키는 행위를 말하며, ‘핵쟁이 무승부’는 게이머들이 게임 핵 사용자를 만났을 경우, 게임을 무승부로 만듦으로써 게임 핵 사용자가 상위 계급으로 편입하려는 시도를 방지하는 것을 말한다. ‘님들은 대리랑 핵중에 뭐가 더 역겨움’, ‘이 잼은 대리 핵이 게임을 망치는구나’, ‘핵이나 대리나’와 같은 제목을 보면, 대리행위 또한 게임 핵과 동일하게 불법으로 취득한 문화자본을 통한 계급 구조로의 편입으로 평가하고 있음을 알 수 있다. 무승부 행위의 경우, ‘아까 우리 팀에 핵 있어서 무승부하기로 했거든’, ‘근데 핵 때문에 유저들이 직접 무승부를 만든다’와 같은 자체적인 자정 작용과 관련된 제목들과 ‘핵

무승부하기 싫어질 때'와 같은 제목이 공존하는 등 게임 핵을 대하는 오버워치 게이머들의 다양한 입장을 알아볼 수 있는 키워드이다.

'핵의심', '에임 핵 의심', '핵의심 영상'과 같은 키워드도 비슷한 맥락을 지닌다. '핵의심'은 게임 핵을 정확히 탐지하지 못하는 상황에서, 게이머들 집단에서 해당 유저의 플레이 영상을 공유함으로써 '게임 핵 사용자' 인지 아닌지를 판단하는 행위를 지칭하는 용어이다.

특이한 점은, '핵의심'을 받고 싶다거나, '핵의심'을 받는 행위에 만족감을 느끼는 일부 게이머들의 견해이다. '근데 핵의심 받으면 기분 좋지 않냐', '핵의심 받고싶다', '나도 핵의심 받고싶다'와 같은 제목이 그것인데, 그들에게 있어 '핵의심'을 당하는 행위는 그들이 가지고 있는 게임 실력, 숙련도가 불법 프로그램에 견줄 만큼 뛰어나다고 평가받는 것이 된다. 결과적으로 '핵의심'은 유저들이 가지고 있는 문화자본의 존재 유무를 평가하는 척도가 되며, 실제 게임 핵을 사용한 유저를 '게임 핵 사용자'로 낙인찍음과 동시에 게임 핵을 사용하지 않은 유저가 가지고 있는 문화자본의 가치와 규모를 집단적인 차원에서 '인정'하는 분위기까지도 형성하게 된다.

이로써, 이와 같은 키워드는 오버워치 게이머들이 게임의 숙련도와 같이, 직접적으로 유저들 내에 체화되어 축적된 문화자본을 높은 자본적 가치로 여기고 있음을 알려주는 척도로 기능할 수 있다.

그 외에도 '핵쟁이 신고'와 '핵쟁이 정지', '핵쟁이 실시간 정지'의 키워드가 존재하며, 이로 말미암아 오버워치 게이머들이 게임 핵 사용자들에 관한 제도적 규제책에도 지속적인 관심을 두고 있다는 점이 도출 가능했다.

4.1.2 빈도수에 따른 키워드 트렌드

Table 2에서도 Table 1의 키워드와 유사한 결과값이 나타나고 있다. '의심', '핵의심', '박제', '대리'와 같은 키워드들은 Table 1의 키워드와 비슷하거나 같은 수준으로 나타난다.

한편 Table 2에서는 '구간', '플레'와 같은 새로운 키워드가 등장하였다. 구간이란 오버워치 내에서 게임의 숙련도를 증명할 수 있는 제도화된 문화자본을 말한다. 각 구간은 브론즈, 실버, 골드, 플래티넘(플레), 다이아몬드(다이아), 마스터, 그랜드마스터(그마)로 구분되어 게이머 집단에서 통용된다.

일단 자신들이 위치한 계급에서 게임 핵 사용자가 발견되면, 오버워치 게이머들은 '마스터 후반 그마초 구간에 핵쟁이 왜케 많음', '그마구간 핵쟁이 박제합니다'와 같은 게시물을 작성함으로써 자신이 속한 계급에 불법적으로 편입하려는 자들을 배척하고 위협하려는 경향을 보였다.

또한 '옹호'라는 키워드가 빈도수 90, 비중 0.461로, '핵옹호'라는 키워드가 빈도수 64, 비중 0.328로 새롭게 등장하였다. 오버워치 게이머들은 '핵 사용자를 옹호하는 행위'에도 많은 주목도를 보이고 있는 셈이다. 예컨대 '마스터구간 에임핵옹호 6인규 박제합니다', '핵옹호 역겹다', '핵옹호 좀 하지마라'와 유사 주제를 갖는 게시물을 들 수 있다.

'즉, 오버워치 게이머 집단은 게임 핵 사용자를 배척하고 낙인찍을 뿐만 아니라, 그들에게 반감을 갖지 않는 집단에게까지도 '핵옹호자'라는 명칭을 붙이며 그들이 가지고 있는 문화자본의 규모를 침해받지 않으려하는 모습을 드러낸다.

[Table 3] Keywords by characteristic value of Battlegrounds

특성값에 따른 키워드		
	키워드	특성값
1	핵쟁이	0.02932
2	카배 핵쟁이	0.02893
3	ESP	0.02108
4	ESP 핵쟁이	0.02082
5	배그 핵쟁이	0.01995
6	스탑 핵쟁이	0.01410
7	한국인 핵쟁이	0.01091
8	카배 핵쟁이 박제	0.01063

9	카배 핵쟁이 신고	0.00995
10	핵쟁이 스쿼드	0.00778
11	핵쟁이 신고	0.00724
12	핵쟁이 박제	0.00699
13	카배 핵유저	0.00690
14	아시아 핵쟁이	0.00683
15	짱깨 핵쟁이	0.00601
16	카배 핵무새	0.00593
17	스배 한국인 핵쟁이	0.00573
18	핵쟁이 한국인	0.00546
19	카배 핵 정지	0.00520
20	한국인 핵스쿼드	0.00501

[Table 4] Keywords by frequency of Battlegrounds

빈도수에 따른 키워드			
	키워드	빈도수	빈도수 비중
1	핵쟁이	469	3.165
2	신고	96	0.648
3	스쿼드	88	0.594
4	유저	79	0.533
5	한국	70	0.472
6	요즘	72	0.486
7	사람	68	0.459
8	서버	62	0.418
9	게임	59	0.398
10	에임	59	0.398
11	핵무새	58	0.391
12	패치	55	0.371
13	esp	53	0.358
14	박제	52	0.351
15	아시아	52	0.351
16	에임핵	45	0.304
17	핵유저	44	0.297
18	의심	39	0.263
19	영상	38	0.256
20	한국인	38	0.265

4.2 게임 ‘배틀그라운드’ 커뮤니티에서 사용되는 게임 핵 관련 키워드 트렌드

4.2.1 특성값에 따른 키워드 트렌드

한편, Table 3에서는 주로 ‘아시아 핵쟁이’, ‘짱

깨 핵쟁이’, ‘핵쟁이 한국인’, ‘한국인 핵스쿼드’와 같은 키워드가 등장했다는 점이 Table 1, Table 2 와 비교하여 두드러진다.

현재 게임 ‘배틀그라운드’는 현재 스팀 서버(해외 사용자 가능), 카카오 서버(해외 사용자 불가능)으로 나뉘어 운영되고 있다. 이러한 맥락에서 보자면 ‘한국인 핵스쿼드’, ‘스팀 핵쟁이’, ‘스배 한국인 핵쟁이’는 국내 핵 사용자와 관련된 키워드이며, ‘아시아 핵쟁이’, ‘짱깨 핵쟁이’, ‘카배 핵쟁이 박제’, ‘카배 핵쟁이 신고’, ‘카배 핵유저’, ‘카배 핵무새’, ‘카배 핵 정지’ 등은 해외에서 게임 핵을 사용하는 유저들과 관련된 키워드로 보인다.

그런데 게임 ‘오버워치’가 ‘아시아 서버’, ‘아메리카 서버’, ‘유럽 서버’, ‘중국 서버’로 나뉘어 운영됨에도 불구하고 국적의 언급이 적은 반면, 오히려 ‘배틀그라운드’는 게임 핵 사용자를 국적으로 분류하려는 움직임이 크다. 이들은 중국인 핵 사용자에 대한 혐오 표현인 ‘짱깨 핵쟁이’를 사용하여 반감을 드러내고 있으며, 그 외에 동일 국적인인 한국인 집단의 국적에 대해서도 반복적으로 언급하면서 국적을 중심으로 게임 핵 유저 집단과의 분리를 시도한다. ‘오늘자 영정당한 중국 핵쟁이’, ‘한국인 핵스쿼드 조심하세요’, ‘한국인들 핵쟁이도 만만치 않음’과 같은 제목이 이와 같은 맥락에서 작성된 글들이다.

부르디외에 의하면, 취향은 선호가 아니라 도리어 혐오의 능력, 즉 무언가를 부정적으로 배제할 수 있는 능력을 의미한다. 계급을 구별 짓는 취향은, 좋아하는 것이기보다는, 정확히 측정할 수 없는 부정적인 것들로 구성된다는 것이다. 집단은 그가 비판하는 것, 거리를 두는 것, 혹은 혐오하거나 경멸하는 것으로써 취향을 형성하고, 이로써 집단이 공유하는 실천적 양식과 문화자본을 생산케 한다[17]. 이로써 ‘배틀그라운드’의 게이머들은 국적에 따라 게임 핵 사용자들을 구별 짓고, 혐오하고, 거리를 두며 경멸함으로써 배틀그라운드 게임 내 형성된 지위 체계를 굳건히 하고자 하는 경향이 강하다는 점을 알 수 있다.

4.2.2 빈도수에 따른 키워드 트렌드

Table 4에서 배틀그라운드 사용자들은 ‘신고’라는 키워드가 빈도수 96, 비중 0.648로 높은 비중을 차지했으며, 이어 ‘한국’, ‘한국인’, ‘아시아’와 같이 국적과 관련된 키워드 또한 높은 빈도수로 나타났다. Table 2에서 빈도수 190, 비중 0.973으로 나타났던 ‘의심’ 키워드는 Table 4에서는 빈도수 39, 비중 0.263으로 Table 2에 비해 적은 비중을 차지했다는 차이점이 있다. 특히, Table 2에서 높은 빈도수를 가졌던 ‘옹호’라는 키워드가 한 건도 등장하지 않았다는 점이 눈에 띈다. 더불어 ‘핵의심’ 키워드를 중심으로 작성된 제목 중, ‘핵의심’ 행위를 통한 가치의 상승을 꾀하는 게시물 또한 존재하지 않았다.

이어 빈도수 72, 비중 0.486을 차지한 ‘요즘’ 키워드는 ‘요즘 카배 핵 많이 줄지 않음’, ‘요즘 핵이 더 많아진 거 같음’, ‘요즘 핵 잘 잡네’와 같이 핵 규제와 관련된 기업 활동 이슈와 관련된 피드백 게시물의 제목으로 자주 쓰인 키워드이며, 빈도수 55, 비중 0.371을 차지한 ‘패치’ 키워드와 더불어 회사의 규제책에 대한 유저들의 지속적인 관심을 나타내는 키워드라 할 수 있다.

그 외에도 배틀그라운드 게이머들은 게임 핵 사용자를 ‘핵쟁이’, ‘핵무새’, ‘핵유저’등 다양한 키워드로 분류 지었으며, ‘스쿼드’, ‘에임’, ‘esp’, ‘에임 핵’과 같이 핵의 유형과 종류에 관한 지속적 관심을 표출하는 키워드 또한 높은 비중을 차지하는 모습을 볼 수 있었다.

5. 결론

본 연구는 R을 토대로 온라인 FPS 게임 ‘오버워치’와 ‘배틀그라운드’의 커뮤니티 게시터 제목 데이터를 활용 및 분석하고, 이를 부르디외의 문화자본론 중 ‘재생산’ 개념을 근간으로 해석함으로써 온라인 FPS게임 ‘오버워치’와 ‘배틀그라운드’ 유저가

갖는 자본의 양상과 계급 구조에 대하여 살펴보고자 하였다. 해당 연구결과로 말미암아 다음과 같은 결론을 얻었다.

첫째, 오버워치 게이머 집단은 ‘핵의심’ 핵옹호’라는 행위로, 배틀그라운드 게이머 집단은 ‘국적에 따른 구별짓기’ 행위를 통해 자신들의 계급 구조를 공고히 하려 한다. 오버워치 게이머 집단은 게임 핵 사용자들뿐만 아니라 이를 옹호하는 게임 핵 옹호자들까지도 배제하는 양상을 보이며, 이는 자신들의 문화자본으로 하여금 형성된 계급 구조를 재생산하려는 재생산전략의 일환으로 이루어지는 행위이다. 또한 배틀그라운드 게이머 집단에서는 게임 핵 사용자의 국적을 중심으로 한 혐오와 배척 행위 현상이 관찰되었고, 이것은 배틀그라운드 게이머 집단의 실천 양식으로 고착화되어 게임 내 계급 구조를 재생산하는 데에 영향을 미치는 실천으로써 작용하였다. 따라서 이러한 사실들을 통해 FPS 게임 내 게이머들의 계급 구조는 문화자본을 중심으로 형성되었다는 사실을 다시금 검증할 수 있었다.

둘째, 두 집단은 모두 ‘신고’와 같은 규제 정책에 높은 관심도를 보인다. 단 두 집단이 사용하는 키워드 내에서 중심이 된 키워드는 ‘정지’와 같은 규칙 및 질서 규제 행위이며, ‘벌금’이나 ‘형량’과 관련된 구체적 처벌의 키워드는 등장하지 않았다는 점이 주목된다. 이는 게이머 집단의 자발적인 자정 노력에 대한 관심도로도 해석되는 바, 적극적으로 게임 핵 신고와 관련된 민원을 해결할 수 있는 정책적 차원의 접근이 필요해 보인다.

이와 같은 키워드 분석에서 두 집단은 문화자본이 계급 구조를 구성한다는 점에서는 갈래를 같이 하고 있으며, 또한 자발적 신고 차원에서의 관심도도 높아 충분히 경제자본 위주의 규제 방향성이 아니더라도 규제가 가능하다는 가능성을 제기해 볼 수 있다.

한편, 오버워치 게이머 집단이 나타내는 ‘핵옹호’ 키워드와 같이, 개인을 특정 집단으로 낙인찍고 압박(Pressure)하는 현상은 배틀그라운드 게이머 집

단에서는 나타나지 않았다. 이는 재생산에 필요한 ‘관계’와 ‘상호작용’의 요소 때문으로 추측되는데, 이것에는 둘의 게임 규칙적 특성에 따른 차이가 영향을 미친 것이라고 해석해 볼 수 있다. 즉, 이것은 게임 규칙 특성상 팀을 주축으로 협동 현상이 관찰되는 오버워치와는 달리[21], 팀전(스쿼드)을 제외하면 개개인의 생존이 게임의 목적이 되는 배틀그라운드에서는 오버워치보다 사회적 유대 관계가 형성되기 어렵기 때문이라 사료된다.

이로써 온라인 FPS게임에서의 게임 핵 사용자에 대한 효과적인 규제책을 구상함에 있어, 게이머들의 사회자본, 문화자본의 기능이 다른 FPS게임보다 효과적으로 작동하는 오버워치에서는 미디어 리터러시에 관한 교육 정책이, ‘신고’ 키워드의 비중이 오버워치보다 높아 자정 작용이 효과적으로 작동할 수 있는 배틀그라운드와 같은 게임에서는 법적 규제가 더욱 효과적으로 작동하리라는 의견도 제시해 볼 수 있다.

마치며, 해당 연구는 오버워치와 배틀그라운드의 커뮤니티 게시물 제목에서 사용되는 키워드를 ‘재생산’ 개념을 중심으로 분석해보았으나, 분석에 사용된 데이터가 제목 위주로 수집된 것이라는 한계점을 지닌다. 게시판의 성격을 구체적으로 분석하기 위해 게시물의 내용 및 댓글 데이터 또한 수집하여 더욱 정확한 결과를 도출해낸다면 더 효과적인 정책연구의 근거로 사용될 수 있을 것이라 생각한다.

REFERENCES

- [1] Consalvo, Mia, “*Cheating: Gaining Advantage in Videogames*”, MIT Press, 2007.
- [2] Jin-Kyoung Ahn, “A Study on Players’ Desire in Cheating Programs of Online Game - Focused on Shooter Games”, *Journal of Korea Game Society*, Vol. 20, No.4, pp89-99, 2020.
- [3] Maeil Economy(2019.05.12.), <https://www.mk.co.kr/news/it/view/2019/05/311406>
- [4] GDINET Korea(2018.01.22.), https://zdnet.co.kr/view/?no=20180122162124&re=R_20180514151
- [5] Finomy(2019.01.08.), <https://www.finomy.com/news/articleView.html?idxno=61937>
- [6] Game DongA(2019.06.10.), <https://game.donga.com/92229>
- [7] Mia Consalvo, Ph.D., “Gaining Advantage: How Videogame Players Define and Negotiate Cheating”, 2009.
- [8] Vivian Hsueh Hua Chen & Jeremy Ong,, “The rationalization process of online game cheating behaviors”, 2018.
- [9] iNews24(2020.10.23.), <http://www.inews24.com/view/1309905>
- [10] So-Hyun Lee, Ilwoong Kang, Yoonhyuk Jung, Hee-Woong Kim, “Analysis of Cyber Crime and Its Characteristics”, *Information Systems Review*, Vol.21, No.3, pp.1-26, 2019.
- [11] Su-Seong Lee. “Legal and Economic Approach to Crime and Punishment: Critical Review”. *Seoul Law Journal*, Vol. 28, pp40-59, 1987.
- [12] Game Rating and Administration Committee, “A Research on Damages from Illegal Programs”, GRAC, 2018.
- [13] “A Research on Annual Copyright protection”, KCOPA, 2019.
- [14] 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*, Vol. 11, No.2, pp81-91, 2011.
- [15] Bourdieu, P. “*La Distinction : Critique sociale du jugement*”, Paris: Ed, 1979.
- [16] Han-jeong Choi, Seoung-ho Ryu, “Cultural Capital in Online-RPG - Focusing on experience of ‘World of Warcraft’ play”, *Journal of Korea Game Society*, Vol. 19, No.2, 95-110, 2019.
- [17] Hong-Jung Kim, “Theory of Negative Capital: The Social and the Symbolic.”, *Korean Journal of Sociology*, Vol.51, No.3, pp1-35, 2017.
- [18] Seong-min Hong, “*Politics of Goût*”, 2012.
- [19] Sung-Hoe Lee, “Bourdieu’s interactive mechanism between ‘habitus’, field, and capital: Theoretical review and suggestions for empirical studies”, *Korean Journal of Sociology of Education*, Vol.23, pp151-171, 2013.
- [20] Gi-Heon Lee, “A Review on Labeling Theory.” *Hongik Law Review*, Vol. 16, No. 3, pp371-400, 2015.

— The Reproduction of the class in games and The direction of regulation of Game Hack
- Focusing on the Online FPS game 'Overwatch' and 'Battleground' communities —

- [21] Da-Won Lee, Seoung-Ho Ryu, “The Evolution of Collaboration in Game Play”, Journal of Korea Game Society, Vol.20, No.2, pp101-111, 2020.



조 희 선 (Jo, Hui Seon)

2015.03- 강원대학교 영상문화학과
2020.02- 강원대학교 영상문화학과 석사과정

관심분야 : 게임 문화, 게임 산업, 게임 규제
