



## 저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

언론정보학석사 학위논문

# 온라인 PC 게임 이용자의 기계적 주체성 생산 연구

- 〈로스트아크〉 이용자 분석을 중심으로 -

The Production of Machinic Subjectivity in  
Online PC Games  
: A Critical Analysis of “Lost Ark” Users

2023년 8월

서울대학교 대학원

언론정보학과

서진호

# 온라인 PC 게임 이용자의 기계적 주체성 생산 연구

- 〈로스트아크〉 이용자 분석을 중심으로 -

지도교수 강 재 호

이 논문을 언론정보학석사 학위논문으로 제출함

2023년 6월

서울대학교 대학원

언론정보학과

서 진 호

서진호의 석사 학위논문을 인준함

2023년 6월

위 원 장     홍 석 경     (인)

부위원장     김 수 아     (인)

위     원     강 재 호     (인)

## 국문초록

본 논문은 한국의 온라인 PC 게임 이용자의 주체성이 생산되고 작동하는 방식을 들뢰즈와 가타리의 ‘기계’ 개념으로 접근하여, 게임 행위에서 이루어지는 기계적 예측의 과정과 이를 통해 생산되는 기계적 주체성의 양상을 분석하는 것을 목적으로 한다. 본 논문은 온라인 게임 이용자들이 PC라는 기술적 기계와 PC방이라는 공간과 밀접한 관계를 맺고 있다는 점, 그리고 게임 내부의 상호작용과 게임 외부의 커뮤니티 활동에서 다양한 주체성을 생산하고 있다는 점에 주목한다. 체계적인 분석을 위해서 본 논문은 북미의 콘솔 게임 문화를 네 가지 기계의 차원—‘기술적 기계’, ‘기업 기계’, ‘생체정치적 기계’, ‘전쟁 기계’—을 통해 연구한 닉 다이어-위테포드와 그릭 드 퓨터(Nick Dyer-Witheford & De Peuter)의 방법을 비판적으로 적용하여 대중적인 온라인 PC 게임인 〈로스트아크〉의 분석을 수행한다.

첫째, 온라인 게임을 이용하는 전 과정에서 이용자의 신체가 접촉하는 ‘기술적 기계’인 PC를 검토한다. 거대한 사회적 기계의 일부를 이루는 기술적 기계로서의 PC에 대해 탐구하며, PC가 한국 온라인 게임 문화에서 주된 매체로 작용하게 된 배경인 PC방과 청소년 또래 문화에 대한 분석을 실시한다. 둘째, 새로운 기술과 실천을 자본이 재영토화하는 방식의 일환으로, 한국의 게임 기업들이 PC와 PC방 문화를 이윤 추구와 생산의 과정으로 포섭하여 PC와 이용자가 게임사의 ‘기업 기계’로 작동하는 과정을 살펴본다. 셋째, 이용자가 게임에 접속해 게임 내의 상호작용에 참여하며 게임 커뮤니티를 이용하는 행위가 기계적 예측의 과정임을 확인하

며, 개인이 해체되고 PC와 접합하여 ‘생체정치적 기계’로서 사회적 기계의 생산에 참여하는 방식을 분석한다. 넷째, 생산의 일부로 기능하는 온라인 PC 게임 문화의 기계적 주체성에 전복과 탈주의 가능성이 있는지 검토하며, 게임 내부와 게임 커뮤니티, 그리고 오프라인에서 일어나는 게임 이용자들의 집단적 행위를 ‘전쟁 기계’로서의 작동 가능성이라는 차원에서 검토한다.

본 연구는 기술적 맥락에서의 기계적 주체성 생산에 대한 연구를 수행하여, 게임 주체의 ‘사회적 종속’에 대한 과도한 구조적 강조나 거시적 분석의 한계를 넘어서는 시도를 하였다. 이를 통해 본 연구는 비판적 게임 문화연구의 지평을 넓히는 의의를 갖는다고 할 수 있다.

주요어 : 온라인 게임, 기계적 주체성, PC방 문화, 사회적 종속, 기계적 예측, 생체권력, 비물질노동

학 번 : 2017-29358

# 목 차

제 1 장 서 론 .....	1
제 1 절 문제 제기 .....	1
1. 한국 온라인 게임 문화의 형성과 발달 .....	3
2. 한국에서의 게임문화연구 .....	4
제 2 절 연구 목적과 연구 문제 .....	7
제 3 절 연구 대상 및 방법 .....	11
1. 연구 대상 .....	11
1) 〈로스트아크〉 및 게임 이용자 .....	11
2) 로스트아크 게임 커뮤니티 〈로스트아크 인벤〉 .....	12
2. 연구 방법 .....	13
1) 민속지학 .....	13
2) 게임 커뮤니티 담론 분석 .....	16
제 4 절 논문의 구성 .....	18
제 2 장 이론적 배경 및 선행 연구 검토 .....	20
제 1 절 이론적 배경 .....	20
1. 주체성 연구와 기계적 주체성 생산 .....	20
2. 사회적 복종과 기계적 예측 .....	22
3. 비물질노동과 다중 .....	24
4. 다이어-위데포드와 드 퓨터의 게임문화연구 .....	25
제 2 절 선행 연구의 검토 .....	29
1. 초기 게임문화연구의 경향성 .....	29
2. 중독 담론 이후 게임문화연구 .....	31
3. 정치적 실천과 노동으로의 게임 행위 .....	35
4. 선행 연구의 특성과 한계 .....	37
제 3 장 〈로스트아크〉 이용자의 기계적 주체성 .....	39
제 1 절 기술적 기계: PC와 PC방 문화 .....	39

1. PC .....	39
1) 게임 기기로서의 PC .....	39
2) PC의 속성 .....	44
2. PC방과 또래 문화 .....	48
1) PC방 문화 .....	48
2) 청소년 또래 문화 .....	53
<b>제 2 절 기업 기계: 상품화와 통제 .....</b>	<b>56</b>
1. 콘솔 기업 기계의 작동 .....	56
1) ‘엑스박스’의 상품화와 통제 .....	56
2) 하드코어 기계 주체 .....	58
2. PC 기업 기계 .....	59
1) PC와 PC방 기업 기계 .....	59
2) 한국 온라인 PC 게임의 주류 주체성 .....	65
<b>제 3 절 생체정치적 기계: 주류 주체성 .....</b>	<b>73</b>
1. 생체정치적 기계와 주류 주체성 개념 .....	73
2. 생체정치적 기계 주체의 생산 .....	77
3. 일상화된 훈련과 생체권력 행위 .....	80
<b>제 4 절 전쟁 기계: 탈주의 새로운 흐름 .....</b>	<b>94</b>
1. 전쟁 기계와 콘솔 기계 전쟁 .....	94
2. 집단 행위: 트릭시위와 드러눕기 .....	95
3. 게임 주체의 탈주 가능성과 한계 .....	101
 <b>제 4 장 결 론 .....</b>	 <b>104</b>
제 1 절 논문의 요약 및 의의 .....	104
제 2 절 논문의 한계 및 후속 연구를 위한 제언 .....	108
 참고문헌 .....	 110
 Abstract .....	 122

## 표 목 차

[표 1] 인터뷰 대상자 .....	15
[표 2] 전체 및 플랫폼별 게임 이용률 .....	46
[표 3] 전체 및 플랫폼별 게임 이용 시간 .....	47
[표 4] PC방에서 게임을 하는 이유 .....	49
[표 5] 2022년 PC 게임 이용자 성별/연령 분포 .....	102
[표 6] 2022년 모바일 게임 이용자 성별/연령 분포 .....	102

## 그 림 목 차

[그림 1] 〈로스트아크〉 게임 가이드의 ‘캐릭터 선택 화면’ .....	67
[그림 2] 〈로스트아크〉 이모티콘 관련 공지사항 .....	69
[그림 3] 이모티콘 관련 〈인벤〉 게시물 .....	70
[그림 4] 오멘 공식 홈페이지 슬로건 .....	72
[그림 5] 〈인벤〉의 로스트아크 파티 플레이 관련 게시물 .....	92
[그림 6] 〈페이트/그랜드 오더〉 트럭시위 .....	96
[그림 7] 〈마비노기〉 트럭시위 .....	97
[그림 8] ‘드러눅기’ 행위 .....	99



# 제 1 장 서 론

## 제 1 절 문제 제기

온라인 게임은 일상적인 여가 활동의 주요 양식으로 자리 잡았다. 그 규모 또한 지속적으로 성장해 왔다. 온라인 게임 이용자의 게임 경험은 기계에 매개된 형식으로 구성된다. 콘솔을 이용한 비디오 게임이 주류인 북미와 달리 동아시아에서는 PC와 인터넷 접속 환경을 이용한 온라인 게임을 즐기는 것이 대중적이다. 그중에서도 한국과 중국을 중심으로 형성된 PC방 문화와 e-스포츠의 인기는 PC 기반 게임 문화의 핵심적인 특징으로 여겨진다(윤명희, 2011).

한국에서 게임 문화 확산은 1990년대 PC방의 등장과 PC 게임 〈스타크래프트〉(1998년 출시)의 유행에 기인한다(윤선희, 2001). 특히 〈스타크래프트〉가 청소년 남성들의 또래 문화로 자리 잡고, 이를 함께 즐길 수 있는 공간으로서 PC방이 광범위하게 보급되자 문화 현상으로서의 게임이 주목받기 시작했다. 이용자들 사이에서는 게임을 능숙하게 할 수 있는 방법을 공유하는 온라인 커뮤니티가 등장했으며, 뛰어난 실력을 갖춘 게이머를 보며 게임 기술을 배우는 관람 문화가 자리 잡았다. 이에 케이블 방송사들은 게임을 하나의 스포츠로 간주하며 ‘중독성 강한 하위문화’라는 기존의 인식에서 벗어나고자 했고, 전문적으로 게임을 하는 프로게이머가 등장하자 자연스레 이들에 대한 팬덤이 형성되기도 했다. 이처럼 방송을 통한 게임 중계와 관람이 ‘e-스포츠’라는 용어로 명명됨으로써 게임을 ‘하는’ 것은 물론 ‘보는’ 행위까지도 대중적인 게임 문화 현상으로 포함되었다(박성주, 2020).

게임 문화가 ‘게임 하기’에서 ‘게임 보기’까지 확장되며 게임 이용자들의 경험 또한 변화했다. 게임 내적인 측면에서도, PC 게임인 〈스타크래

프트>를 시작으로 모바일 게임 등 게임의 수단이 다양하게 등장하고 게임 장르의 범위도 확장됐다. 게임은 매개하는 수단과 장르에 따라 전혀 다른 경험을 제공하기 때문에 모든 게임 이용자들의 문화를 하나로 묶어 기술하는 것은 불가능하며(Eveland, 2003), 게임 문화에 대한 연구는 다양한 장르와 경험을 고려한 접근이 필요하게 되었다.

게임 기기와 게임 행위는 영화나 음악 등 다른 미디어와 통합되고 있으며, 기술 및 문화, 상업의 연쇄이다. 이와 관련하여 다이어-위테포드와 드 퓨터(Dyer-Witheford & De Peuter, 2009/2015)는 “제국”이라는 이론적 틀을 통해 게임을 분석할 것을 제안한 바 있다. 제국은 곧 전지구적인 자본주의의 통치이다. 이들이 이러한 분석을 제시한 이유는 게임이 재미만을 추구하는 매체를 넘어 가상 현실에 대한 모의실험이자 노동 훈련으로 기능하며 나아가 통치의 도구로 활용되고 있기 때문이다. 한국에서 게임은 대중적인 문화 활동이며, 한국의 게임 문화는 개인 방송 등 다른 매체와의 상호작용이 활발할 뿐만 아니라 게임 커뮤니티를 중심으로 한 집단적, 정치적 행동이 두드러지고 있다(김정민, 2022). 이러한 양상은 게임 이용자가 주체성을 구성하고 생산하는 과정으로 해석할 수 있다. 온라인 게임을 이용하는 행위는 곧 주체성의 생산 과정이며, 게임 이용자들의 집단적 행위는 개별적 행위를 넘어 정치사회적인 역동성을 드러내 준다. 따라서 게임 이용 과정에서의 주체성 생산과 그 과정에 대한 체계적이고 비판적인 연구가 필요하다.

본 논문은 한국의 온라인 PC 게임 이용자들이 주체성을 생산하는 방식을 들뢰즈와 가타리의 ‘기계’ 개념으로 접근하며, 게임 행위를 통해 구성되는 주류 게임 이용자 주체성의 생산 과정을 분석하고자 한다.

## 1. 한국 온라인 게임 문화의 형성과 발달

한국의 게임 이용자는 1990년대 PC방의 등장과 PC 게임 〈스타크래프트〉의 유행 이후 큰 폭으로 증가했다. 1998년 이후 급격하게 진행된 PC방의 확산은 다른 나라에서 찾아보기 어려운 현상으로, 한국의 게임 산업이 성장하는 데 핵심적인 역할을 했다(윤선희, 2001). PC방은 1997년 한국의 IMF 이후 퇴직자들의 소규모 개인사업으로 주목받았고, 〈스타크래프트〉와 〈리니지〉가 인기를 모으기 시작하면서 PC방에 대한 수요 또한 급증했다(윤선희, 2001). 게임을 즐기기 위한 네트워크 환경이 부족한 상황에서, 가정에서 게임을 즐길 수 없는 이용자들이 PC방을 찾았기 때문이다. PC방은 특히 기존의 오락실이 수행하던 역할을 넘겨받아 청(소)년 남성들의 또래 문화가 이루어지는 중심적인 장소 중 하나로 기능했다. 특히 〈스타크래프트〉는 미국의 게임 제작사 ‘블리자드’가 운영하는 서버인 ‘배틀넷’을 통해서 멀리 떨어진 이용자와 게임을 할 수 있고 ‘네트워크 플레이’를 통해 다수가 함께 게임을 할 수 있는 구조로 되어 있었다. 그 때문에 비교적 쾌적한 환경에서 다른 게이머들과 함께 〈스타크래프트〉를 할 수 있는 장소인 PC방의 수요가 높았다(윤형섭 외, 2012).

IMF 외환위기 이후 규모가 큰 일부 기업을 제외한 PC 패키지 게임 개발사가 대부분 도산했지만, 정부 차원에서 추진된 초고속 인터넷 사업과 PC방의 상호작용으로 인해 온라인 게임이 발달하게 되었다(윤선희, 2001). 〈스타크래프트〉와 〈디아블로 2〉 등 해외 게임을 중심으로 이루어지던 90년대 이후 〈바람의 나라〉와 〈리니지〉로 대표되는 한국 게임의 유행이 시작되었고 〈비엔비〉 등의 캐주얼 게임 또한 등장함에 따라 게임의 이용자층이 성인 남성에서 다양한 계층으로 확장되었다(윤형섭, 2011).

초기 게임 관람 문화의 대표적인 축은 1999년부터 2012년까지 방영한

e-스포츠 전문채널 ‘온게임넷’의 〈스타크래프트 리그〉이다. 뒤이어 미국 게임사 라이엇 게임즈의 〈리그 오브 레전드〉가 중계 종목으로 대체되면서 2010년대의 게임 문화와 이용자층 또한 변화를 겪었지만, 전반적으로 e-스포츠의 규모와 관람층이 증가하는 계기가 되었다(정영수, 2019).

이러한 게임 방송 관람층의 증가는 온라인 게임 커뮤니티의 증가 및 활성화로 이어졌다. 온라인 게임 커뮤니티는 이용자들이 게임 기술을 공유하기 위해 시작되었지만, 점차 사회적으로 여론을 형성하는 공론장으로도 기능했다. 게임을 중독 물질로 규정하는 WHO의 결정에 반하는 ‘게임은 문화다’ 운동 등에서 게임 커뮤니티는 여론 형성을 중심으로 기능했으며(최태섭, 2019), 게임 이용자들은 개인적인 활동을 넘어, 게임 커뮤니티를 통한 집단적인 행위를 온라인과 오프라인에서 행하기 시작했다(김정민, 2022). 게임 제작사의 운영에 대한 불만의 표출을 위해, 모금 운동을 하고, 본사 앞에 스크린을 동반한 트럭을 보내는 ‘트럭 시위’는 게임 커뮤니티를 중심으로 이루어진 집단적인 행위의 중요한 예시라 할 수 있다.

## 2. 한국에서의 게임문화연구

한국에서 게임에 대한 초기 연구는 주로 그 중독성과 폭력성, 부정적 효과에 초점이 맞추어졌다. 매체 효과의 관점에서 게임은 청년 남성들로 하여금 장시간을 투자하고 몰두하게 하는 새로운 형식의 미디어였고, 도박, 마약과 함께 중독유발 물질로 분류할 수 있는가에 대한 관심이 주를 이루었다(이재학 외, 2012).

게임에 대한 문화연구는 1990년대 후반에 이르러 본격적으로 이루어졌다. 게임의 중독성 및 폭력성에 대한 매체 효과 연구로 시작된 초기의

연구 흐름과 달리, 이 시기에는 한국만의 특징적인 PC방과 e-스포츠 및 팬덤 문화 현상에 대한 연구로 확장되었다. 한국에서 PC방이 어떤 방식으로 등장하고 확산하게 되었는지에 대한 문화적 연구가 진행되기도 했으며(윤선희, 2001), PC방이 네트워크화된 환경이라는 점에 주목한 연구도 의미 있게 이루어졌다(윤명희, 2009). 케이블 방송에서 중계되는 e-스포츠가 큰 인기를 얻은 후에는 e-스포츠 팬덤이 형성되고 이들이 보이는 팬덤 현상, 그리고 대도시에 등장한 e-스포츠 경기장에 주목한 연구들이 이루어졌으며, 게임 공간과 게임 활동의 관계에 집중한 분석 등이 등장하면서 게임문화연구의 주제와 범위가 점진적으로 넓어졌다(이수엽 외, 2016).

게임이 개인 방송을 진행하기에 적합한 수단으로 인식되면서 ‘게임 보기’로서의 게임 방송 문화도 빠르게 확산되었다. 이러한 맥락에서 ‘스트리밍’이라고 불리는 게임 방송 문화에 관한 연구가 폭넓게 이루어졌으며, 그 시청공동체에 대한 연구(안진 외, 2016), 그리고 방송을 진행하는 스트리머에 대한 논의가 진행됐다(이동현 외, 2020). ‘게임 하기’에서는 게임 이용자의 선택에 따라 게임의 서사가 달라지는 상호작용성이 중요하지만, 게임 방송에서는 방송을 진행하는 게임 이용자와 시청자 간의 상호작용이 두드러진다. 때문에 기존의 연구들 또한 게임 방송의 이러한 특성에 주목했다.

게임은 세계적인 문화 현상이 되었고 커뮤니케이션 기술과 함께 더 빠르게 발달하고 확산되었다. 북미에서는 ‘플레이스테이션’과 ‘엑스박스’, 그리고 ‘위’ 등을 기반으로 한 콘솔 게임 문화가 광범위하게 나타났고 이는 문화연구에서도 주요한 관심이 되었다. 특히 한국은 가장 활발한 게임 문화를 보이는 국가 중 하나로, 다른 나라의 게임 문화에서 찾아보기 힘든 한국만의 특징적인 현상 또한 나타나고 연구되어 왔다. 게임 이용자들이 PC라는 기계와 PC방이라는 공간과 밀접한 관계를 맺고 있다는 점, 그리고 게임 내부의 상호작용과 게임 외부의 커뮤니티에서 다양한 주체

성이 발견된다는 점에서 본 논문은 북미의 콘솔 게임 문화를 분석한 다  
이어-위테포드와 드 퓨터(2009/2015)의 기계적 주체성 생산의 관점에서  
한국의 온라인 PC 게임 문화를 분석하고자 한다.

## 제 2 절 연구 목적과 연구 문제

하트와 네그리(Hardt & Negri, 2000)는 “그 어떤 것도 외부에 두지 않는다” 권력 시스템으로서 제국을 제시한다. 이 제국은 단일 국가에 의해 통치되지 않는, 전지구적인 자본주의에 의한 통치이다(다이어-위테포드·드 퓨터, 2009/2015, p. 35).

본 연구는 게임 행위를 통해 기계 및 네트워크에 접속한 이용자가 어떻게 기계적 주체로서 생산되는지에 주목한다. 게임은 제국의 미디어로서 기능하며 게임 이용자는 게임이라는 미디어를 이용하는 주체일 뿐만 아니라 도구 그 자체가 된다. 자본주의 사회에서 미디어는 생산을 위한 시스템의 일부가 되며 미디어로서의 게임은 이용자들을 효율적으로 통합하는 모습을 보인다. 이러한 맥락 속에서 다이어-위테포드와 드 퓨터(2009/2015)는 미국의 콘솔 게임 이용자들의 게임 행위를, 제국의 생산을 도모하는 하나의 유기적인 기계 시스템으로 보았다. 콘솔이라는 기술적 기계에 접속해 게임에 신체적·정신적 관여를 하는 것을 하나의 인간-기계 인공물로 간주할 수 있다는 것이다. 다이어-위테포드와 드 퓨터는 이러한 기계적 주체를 기술적(technical) 기계, 기업(corporate) 기계, 전쟁(war) 기계, 생체정치적(biopolitical) 기계로 세분화해서 분석했다. 게임 문화에 대한 『제국의 게임』에서의 접근은 게임을 하는 이용자와 게임이 구성하는 인간-기계 인공물을 기계적 배치의 ‘부품’으로 바라본다는 점에서 의의가 있으며, 이들의 방법은 캐나다와 유럽 등의 게임 문화에 적용된 바 있다(Dyer-Witheford, & Sharman, 2005; Ruffino, & Woodcock, 2021). 이의 연장선에서 『제국의 게임』는 북미의 콘솔 게임 문화뿐만 아니라 한국의 PC 게임 문화에도 적용할 수 있는 이론적·방법론적 기반을 제공한다.

본 연구는 다이어-위테포드와 드 퓨터(2009/2015)의 접근을 수용하여, PC를 주로 이용하는 한국의 게임 이용자 주체성을 사회적 복종과 기계

적 예측의 상호작용 속에서 생산되는 기계적 주체성으로 분석하고 그 의미를 논의하는 것을 목적으로 한다. 한국의 온라인 게임 중 〈로스트아크〉는 2021년 이후 온라인 게임 이용자들이 활발한 집단 활동을 보인 핵심적인 공간인 만큼, 해당 사례를 집중적으로 살펴보고자 한다.

이 논문은 한국 PC 게임 이용자들의 기계적 주체성을 기술적 기계, 기업기계, 생체정치적 기계, 전쟁 기계로 나누어 분석한다. 이 과정에서 한국의 게임 이용자들이 어떻게 제국의 기계로서 작동하는지, 또한 어떤 탈주선과 가능성을 보이는지 살펴볼 것이다. 연구 문제는 다음과 같다.

### [연구 문제 1] 한국의 온라인 게임 문화에서 PC라는 ‘기술적 기계’는 어떻게 작동하는가?

미국과 달리 한국의 게임 이용자들은 90년대 이후 PC방에서 제공하는 컴퓨터와 가정마다 빠르게 보급된 PC에 많은 부분 의존했다. 모바일 게임의 등장 이전, 그리고 그 이후에도 PC방을 독점하고 있는 기계이자 ‘게임 보기’ 문화의 대표적 현상이라고 할 수 있는 e-스포츠가 가장 의존하고 있는 기술적 기계는 PC이다. 개인용 컴퓨터라는 기계를 살펴봄으로써 PC가 게임 기기로서 한국의 게임 이용자에게 친숙한 기계로 자리 잡은 과정과 PC라는 기계의 속성이 만들어내는 게임 문화, 그리고 PC 게임을 위한 공간인 PC방의 형성과 이를 커뮤니케이션의 공간으로 이용한 청소년 또래 문화의 상호작용이 한국의 게임 문화에 미친 영향을 살펴볼 것이다.

### [연구 문제 2] PC는 한국 게임 기업들의 ‘기업 기계’로서 어떠한 방식으로 기업 간의 경쟁에 사용되었으며, 이 과정에서 기업들은 어떠한 주류 주체성을 발견하고 재생산했는가?



들뢰즈와 가타리에 따르면 자본주의 사회를 하나의 거대한 전지구적 “생산 기계”로 바라볼 수 있다. 다이어-위데포드와 드 퓨터(2009/2015)는 북미 콘솔 게임 시장에서 콘솔 기계를 생산하는 마이크로소프트와 소니의 콘솔 생산 과정, 그리고 그 기계가 가정에 이식되는 일련의 과정을 자본주의가 주체성을 생산하는 과정으로 바라보았다. 그러나 1990년대와 2000년대 한국의 게임 이용자들은 윈도우 운영체제가 설치된 개인용 컴퓨터라는 단일한 형태의 기계에 의존했고, 따라서 게임 기업들의 주된 관심사는 가정에 어떤 기계를 보급하는지가 아니라, PC방과 가정이 보유하고 있는 PC에서 어떤 게임을 하게 할 것인지였다. 한국 게임 기업들이 게임 이용자를 포섭하는 과정에서 어떠한 전략을 사용했는지, 또한 어떠한 주류 주체를 발견하고 이를 강화·재생산했는지 살펴볼 것이다.

**[연구 문제 3] 한국의 주류 MMORPG 이용자들은 어떠한 과정을 통해 ‘생체정치적 기계’로서 사회적 기계의 생산 과정에 참여하는가?**

강렬한 게임 행위는 이용자의 육체뿐만 인지적인 참여를 동반한다. 즉 게임 이용자들은 컴퓨터나 모바일이라는 기계와 마찬가지로 도구 그 자체가 되기도 한다. 게임 행위는 게임을 하는 이용자와 게임 기계가 접합된 인간-기계 인공물로 작동한다. 인간은 게임을 함으로써 생체정치적인 기계로 기능해 제국의 생산을 보조하는 큰 시스템의 일부가 된다.

본 연구에서는 이러한 생체정치적 기계 주체성을 토대로 한국의 게임 이용자들에 대한 분석을 시도한다. 한국의 게임 문화에서 독점적인 위치에 있는 기술적 기계는 콘솔이 아닌 PC이며 두 기계는 이용자에게 전혀 다른 게임 경험을 제공한다. 게임 이용자가 게임 시스템에 포획되고 규

범을 받아들이는 모습과 권력이 작동하는 방식 또한 다르게 나타난다. 게임 이용자는 PC를 사용할 뿐 아니라, PC와 통합되면서 기계 자체가 된다. 한국의 게임 문화의 기반에는 PC라는 기술적 기계와 PC방과 〈스타크래프트〉로부터 시작된 기업 기계들이 상호작용한다는 점에서, 이를 포괄하는 생체정치적 기계 주체성이 한국 게임 이용자에게 어떤 형태로 나타나는지 살펴볼 것이다.

**[연구 문제 4] 한국 온라인 게임 문화의 배치에서 이용자들은 어떠한 집단적 움직임을 보이며, 이를 ‘전쟁 기계’로써 탈주선과 다중적 실천으로 이해할 수 있는가?**

자본주의는 계속해서 새로운 기계적 주체성을 만들어내지만, 그것이 완전한 통제로 이어지지만은 않는다. 들뢰즈와 가타리가 언급한 “전쟁 기계”는 기술의 유동적이고 전복적인 사용들을 의미한다.

한국의 게임 이용자 주체성 또한 이러한 분열과 전복의 가능성을 내포한다. 2021년 한국 MMORPG 〈메이플스토리〉의 확률 조작 의혹에 대해 이용자들이 보인 집단적 행위인 대규모 탈주와 트럭 시위, 다수의 이용자가 커뮤니티 게시판을 특정 이모티콘으로 도배함으로써 커뮤니티의 정보 공유 기능을 중단시키고 운영자에게 항의의 뜻을 전달하는 ‘드러눅기’ 행위 등 한국에서 이루어지는 게임 이용자의 실천들은 다방면으로 두드러지고 있다. 다양한 게임 이용자의 행위들을 탈주선 혹은 다중적 실천으로 간주할 수 있는지 점검하고 한국의 인간-기술적 배치에서 새로운 흐름에 대한 가능성을 확인할 수 있는지 살펴볼 것이다.

## 제 3 절 연구 대상 및 방법

### 1. 연구 대상

#### 1) 〈로스트아크〉 및 게임 이용자

본 연구는 한국에서 가장 대중적인 MMORPG 중 하나인 〈로스트아크〉와 그 이용자의 게임 경험을 분석 대상으로 한다. 〈로스트아크〉는 한국의 게임 제작사 ‘스마일게이트 RPG’가 2019년 12월부터 운영하고 있는 MMORPG(Massively Multiplayer Online Role-playing Game) 장르의 PC 게임이다. MMORPG는 한국에서 가장 많은 사람이 이용하고 있는 게임 장르이며(한국콘텐츠진흥원, 2022), 다수의 동시 접속자를 전제해 각 게임 이용자가 가상의 공간 내에서 특정한 역할을 맡는 시스템이다. MMORPG는 인터넷 네트워크를 통해 다수가 접속자가 동일한 가상 환경에서 활동하고 이용자 한 명이 게임을 종료해도 게임의 현실은 계속해서 지속되는 가상의 세계에 기반한다. 이를 통해 각 이용자는 게임 시스템이 제공하는 범위 내에서 게임 내 환경 또는 다른 이용자와 상호작용한다. 또한 이용자에게 부여 또는 이용자가 선택하는 게임 속 아바타는 새로운 신체로 역할 한다. 이처럼 여러 요소의 교차로 인해 MMORPG는 다른 장르 게임보다 다양한 게임 경험이 발생한다.

〈로스트아크〉는 한국의 MMORPG 중 2021년 이후 대규모의 이용자수를 확보한 게임이다(최유진, 2021). 2021년 한국의 MMORPG 장르 이용자들 사이에서 나타난 “난민 사태” 및 “로스트아크 이주 대란”<sup>1)</sup>으로 인해 새로운 이용자가 대거 ‘유입’되었으며(이용익, 2021), 다수의 접속자를 전제하는 MMORPG의 특성상 이용자들이 가장 활동적이며 적극적인

---

1) 난민 사태와 이주 대란은 〈메이플스토리〉와 〈리니지〉 등 기존의 대중적인 MMORPG들의 기만적 운영에 대해 게임 이용자들의 반발해 대규모로 해당 게임을 이탈한 집단적 행동이었고, 온라인 게임 커뮤니티를 중심으로 이용자들이 비교적 ‘양심적인’ 대안으로 선택한 게임이 〈로스트아크〉였다.

상호작용을 보이는 게임 공간이 되었다. 게임의 이용자가 증가함에 따라 〈로스트아크 인벤〉을 비롯한 〈로스트아크〉 관련 게임 커뮤니티의 이용자도 함께 증가했으며, 해당 게임에 대한 방송의 규모 및 시청 활동 또한 늘어났다.

## 2) 로스트아크 게임 커뮤니티 〈로스트아크 인벤〉

온라인 게임은 많은 경우 온라인 커뮤니티를 동반한다. 게임 커뮤니티는 정보 공유를 주요한 목적으로 삼지만, 여론 형성과 집단행동의 중심지이기도 하다.

〈로스트아크 인벤〉(이하 〈인벤〉)<sup>2)</sup>은 로스트아크 이용자들 사이에 가장 활성화되어있는 커뮤니티 중 하나다. 〈인벤〉은 글 게시 기준에 제약을 두지 않는 자유게시판, 그리고 게임 내에서 이용자들이 맡게 되는 역할을 의미하는 ‘직업’의 정보를 공유하는 20여 개의 ‘직업 게시판’을 운영하고 있다. 자유게시판의 경우 게임에 대한 정보를 비롯한 기타 자유 주제의 글들이 게시되며, 게임의 숙련도를 올리는 방법에 관한 정보는 대부분 ‘직업 게시판’에서 공유된다. 이 중 다수의 게임 이용자가 유익하거나 공유할만한 가치가 있다고 생각되는, 즉 게시판 내의 ‘추천’ 기능을 통해 30번 이상의 추천을 받은 게시물은 ‘30추 게시판’에 자동으로 게시된다.

온라인 커뮤니티에서 구성원들의 글쓰기 행위는 일반적인 글쓰기와 구분되는 특성이 있다. 즉, 이미지와 소리, 텍스트적 기호 등이 혼합될 수 있으며 이는 일상의 대화와 흡사한 측면이 있다. 게임 커뮤니티 또한 글을 쓰고, 읽고, 댓글을 다는 행위를 비롯해 게시글과 댓글에 대한 추천, 집단적인 토론의 과정이 동시에 발생하며, 커뮤니티 이용자들은 이모티콘, 소리, 영상 등의 요소들을 동원해 의견과 감정을 드러낸다. 온라인 커뮤니티로서 게임 커뮤니티를 분석할 때 이러한 여러 요소들의 혼합이

---

2) [lostark.inven.co.kr](http://lostark.inven.co.kr)

고려될 필요가 있다.

## 2. 연구 방법

### 1) 민속지학

본 연구는 게임 이용자의 게임 경험 과정에서의 주체성 생산을 분석하기 위해 온라인 PC 게임 〈로스트아크〉의 이용자에 대한 에스노그래피를 수행한다. 게임문화연구의 방법으로서 민속지학은 게이머들의 일상 생활 속에서 구성되는 문화적 의미를 해석하기에 적합하다. 게임과 게임 커뮤니티, 그리고 스트리밍으로 이루어지는 온라인 게임 환경은 온라인 커뮤니티의 속성을 띤다. 온라인 커뮤니티는 거리상 근접성보다 기술적인 가능성을 기반으로, 공통적인 관심과 자발적인 참여로 구현되며, 참여자들 간의 경험과 기억을 통해 문화, 정체성, 그리고 규율이 만들어진다고(Reid, 1996).

본 연구는 2021년 8월부터 2023년 4월까지 약 1년 8개월간 게이머들의 〈로스트아크〉 게임 내 가상 환경과 게임 커뮤니티 〈인벤〉에 대해 민속지학을 진행했다. 설정한 분석 기간은 두 가지 측면에서 중요한데, 먼저 2021년 3월부터 시작된 MMORPG 이용자의 ‘난민 사태’와 ‘이주 대란’을 기점으로 〈로스트아크〉의 게임 이용자가 급격히 증가했다는 점이다. 또한 같은 해 7월과 8월에 제작사 ‘스마일게이트 RPG’가 청년들의 여가 시간을 고려해 진행한 마케팅으로 인해 게임 이용자들 간의 상호작용, 커뮤니티 활동, 관련 게임 스트리머들의 온라인 방송이 가장 활발했다. 이를 고려했을 때 게임 이용자의 주체성 생산과 그 역동적 과정을 유의미하게 관찰할 수 있는 시기라 판단했다.

관찰 대상이 되는 게이머들은 게임 내 가상 공간과 온라인 게임 커뮤니티 사이에서 유동적으로 활동한다는 점을 본 연구에서 전제할 필요가

있다. 이들의 익명성으로 인해 온라인 정체성은 항상 변화 가능하거나 오프라인의 조건에 구애받지 않는 새로운 자아로 간주되는 경향이 있다. 온라인 공간에서 개인들의 정체성은 개인적이면서 동시에 집단적으로 구성되며, 항시 유동적이라기보다 오프라인 영역과 상호작용하는 모습을 보인다는 점에서(Ross & Nightingale, 2003), 게이머들의 정체성을 끊임 없이 변동 가능한 것으로 이해하고자 했다.

본 연구에서는 먼저 게임 내부 환경에 대한 민속지학을 실시했다. 연구자는 〈로스트아크〉 게임 내의 공동체인 ‘길드’ 중 한 집단에 참여하여 게임 내 환경에서 이루어지는 다양한 상호작용과 집단적인 경험을 분석했다. 〈로스트아크〉의 게임 내에서 이용자들의 가장 핵심적인 활동은 ‘레이드’로, 4인 또는 8인이 ‘공격대’를 형성해 던전에 진입하는 협업 플레이이다. 레이드에서는 이용자의 ‘직업’에 따른 역할 분담이 이루어지며 해당 역할의 수행에 대한 공격대 구성원 간의 소통과 평가가 이루어진다. 레이드 외에도, 〈로스트아크〉는 게임 내 화폐를 구축함으로써 이용자들 간의 거래를 유도하며 채팅 기능을 통해 이용자들 간의 소통을 지원한다. 게임 내 공간에서는 많은 이용자가 모일 수 있는 광장의 기능을 갖춘 공간을 제공하는데, 이곳을 자주 방문하는 이용자들 간에는 서로의 닉네임을 기억하고 장시간의 대화가 이루어지는 ‘친목’이 일어난다. 본 연구는 이러한 게임 내 공간의 의사소통과 협업 구조에서 일어나는 발화를 구체적으로 기록하고 집중적으로 분석했다. 본 연구자가 참여한 ‘길드’에는 40여 명의 구성원이 존재했으며, 연구자는 이들과 집중적으로 교류했다. 길드는 5명 내외의 규모부터 50명에 이르기까지 다양한 규모로 존재하는데, 비교적 큰 규모의 길드는 구성원들이 일정표를 공유해 함께 레이드에 참여하거나 단독적인 음성채널을 구축하기도 하며, ‘정모’라 불리는 오프라인 만남을 기획하기도 한다. 본 연구자는 게임 내 채팅을 통한 이용자들의 언행을 위주로 관찰과 기록을 진행했으며, 길드의 오프라인 만남에도 참여해 관찰을 수행하고 심층 인터뷰를 했다. 이를

통해 온/오프라인 공간에서의 이용자들의 개별적, 집단적 경험에 밀접하게 접근하여 기계적 주체성의 생산을 심도 있게 분석하고자 했다. 심층 인터뷰에 참여한 인터뷰 대상자들은 아래 〈표 1〉과 같다.

표 1. 인터뷰 대상자<sup>3)</sup>

응답자	성별	연령	직업	거주지	게임이용시간
이용자 A	남	30대	직장인	서울	주 50시간
이용자 B	남	30대	직장인	서울	주 50시간
이용자 C	남	30대	직장인	서울	주 60시간
이용자 D	남	30대	취업준비생	마산	주 80시간 이상
이용자 E	남	30대	직장인	마산	주 30시간
이용자 F	남	30대	직장인	부산	주 50시간
이용자 G	남	30대	직장인	부산	주 40시간
이용자 H	남	30대	대학원생	서울	주 30시간

3) 심층 인터뷰는 본 연구자가 가입한 길드 내의 '자유채팅' 게시판을 통해 면담자 모집 게시글을 작성한 후 면담에 응하고자 하는 개인이 연락을 취할 수 있도록 하였다. 1:1 개인 면담을 원칙으로 하되 면담 참여자들 간 친분이 있는 경우 이들의 선호에 따라 그룹 인터뷰로 진행하였다. 그 결과 이용자 A, B, C가 함께 인터뷰에 참여할 것을 선호하여 서울시 마포구 홍대입구역 부근 카페에서 면담을 진행하였으며, 이용자 D, E의 선호에 따라 경상남도 창원시 마산합포구의 카페에서 면담을 진행하였다. 이용자 F와 G가 그룹 인터뷰를 선호하여 창원시 마산합포구의 카페에서 면담을 진행하였으며, 이용자 H는 본인의 요청에 따라 서울시 관악구 봉천동 서울대입구역 부근 카페에서 1:1 개인 면담을 진행하였다. 인터뷰는 1시간 진행을 원칙으로 참여자의 수와 동의 여부에 따라 110분 이상 이루어지기도 했다. 면담은 '기술적 기계', '기업 기계', '생체정치적 기계'와 '전쟁 기계'의 네 가지 차원에서 본 연구자가 구성한 질문으로 이루어졌으나, 참여자의 보다 풍부한 응답을 끌어내기 위하여 대화의 형식으로 진행하였다. 각 '기계'의 차원에 해당하는 핵심 질문을 면담 참여자에게 제시한 후, 참여자의 응답에 따라 질문을 재구성하여 면담을 이어 나가는 방식으로 진행하였다.

## 2) 게임 커뮤니티 담론 분석

본 연구는 〈로스트아크〉 게임 이용자들의 온라인 커뮤니티인 〈인벤〉을 주요 분석 대상으로 설정했다. 〈인벤〉의 여러 게시판 중 본 연구는 ‘자유 게시판’과 ‘오늘의 30추글’, 그리고 23개의 ‘직업’ 게시판을 집중적으로 분석했다. ‘자유게시판’은 작성할 수 있는 글의 주제가 자유로워 가장 많은 게시글이 올라오며 이용자들의 커뮤니티 활동이 가장 두드러지는 게시판이다. ‘오늘의 30추글’의 게시글들은 이미 다수의 커뮤니티 이용자로부터 검증받았기 때문에 간헐적 이용자들의 조회가 두드러진다. 직업 게시판은 〈로스트아크〉에서 게임 이용자가 선택할 수 있는 23가지의 역할에 대한 정보 공유가 이루어지는 게시판으로 자유게시판 다음으로 가장 활발한 활동량을 보이는 곳이다. 홍보 및 건의를 주목적으로 하는 다른 게시판과 달리 위 세 게시판에서는 게임 내·외적인 사안에 대한 이용자들 간의 상호작용이 활발하게 이루어진다. 본 연구는 세 주제별 게시판에서 논의되는 주요 담론을 분석하고 주체성 생산의 관점에서 이를 검토했다.

〈로스트아크 인벤〉에 대한 담론 분석을 통해 본 연구는 구성원들의 개인적인 정체성과 집단적인 정체성의 상호교차성을 집중적으로 분석할 수 있었다. 〈인벤〉의 경우 이용자의 닉네임 앞에 표시되는 ‘인장’ 시스템을 이용하는데, 커뮤니티를 장기간 이용하거나 게시글 및 댓글을 활발하게 작성하면 변화하는 인장을 통해 각 이용자의 커뮤니티 이용 정도를 측정할 수 있다. 또한 〈인벤〉의 게시판은 그 특성상 추천을 한 이용자의 아이디 목록을 확인할 수 있는 기능이 있어 다른 익명 커뮤니티에 비해 오프라인의 조건이 작용하는 편이다. 이때 게시글이나 댓글로 적극적인 활동을 할지 혹은 추천 및 비추천 기능으로 비교적 소극적으로 할지와 같은 커뮤니티 이용자들의 선택 및 실천 과정을 살펴볼 수 있다. 이러한 양상들을 집중적으로 추적하면서, 본 연구는 〈인벤〉의 게시판에서 이용자들이 스스로 인지하는 자신들의 주류 정체성과 게시판에서의



발화를 통한 실천, 나아가 그 발화가 작동하고 있는 갈등과 권력관계, 주체 형성과 문화적 의미를 분석하고자 했다.

## 제 4 절 논문의 구성

본 논문은 PC 중심의 게임 문화가 활발한 한국의 맥락에서 온라인 게임 이용자의 주체성 생산에 대한 논의가 필요함을 확인하며 시작한다. 그중 기술적 기계와의 상호작용을 고려하기 위해 다이어-위데포드와 드 퓨터(2009/2015)가 시도한 이론적 접근을 한국의 PC 온라인 게임 문화에 적용해볼 필요성을 제시한다.

이를 위해 2장에서는 네 가지 차원에서 이론적 배경을 검토한다. 먼저 들뢰즈와 가타리의 ‘주체’ 개념의 의미와 기계적 주체 생산 논의의 맥락을 살펴본다. 이를 통해 주체성 생산 과정을 이중적으로 장악하는 두 가지 상호작용에 대한 논의로 나아갈 수 있다. 주체성의 생산을 사회적 복종과 기계적 예속이라는 두 과정 속에서 이해하면서 비물질노동과 전지구적인 자본주의의 지배 구조, 즉 제국이라는 개념에 대한 검토로 이어진다. 다음으로 제국과 비물질노동, 그리고 다중에 대해 논의한 하트와 네그리의 저작을 통해 주체성들의 정치적 실천과 다중의 혁명적 가능성에 대한 맥락을 짚고, 이들 논의를 밑바탕으로 하여 다이어-위데포드와 드 퓨터(2009/2015)가 게임을 ‘제국의 기계’라고 설명하는 이론의 전개를 종합적으로 점검한다.

이후 지금까지 한국의 게임 문화를 대상으로 이루어진 선행연구에 대한 검토를 진행한다. 먼저 초기 게임문화연구의 이론적 접근을 살펴보고, 중독과 몰입 담론 하에서 이루어진 주요 연구 경향을 정리한다. 또한 중독 담론 이후 PC방에서의 ‘게임 하기’로부터 e-스포츠의 ‘게임 보기’로 이어지는 연구들을 짚어보며 게임의 향유 방식에 따른 연구 흐름의 변화를 추적한다. 마지막으로 비물질노동의 관점에서 이루어진 주체성에 관한 연구를 검토하며 기존의 게임문화연구가 게임 산업의 노동자성과 제작 과정에서의 상호작용에 대해 어떠한 접근을 시도했는지 확인한다.

3장의 1절은 첫 번째 연구 문제에 따라 PC, 즉 개인용 컴퓨터라는 기

계를 검토한다. PC의 매체적 특성과 PC가 한국의 게임 문화에서 차지하는 핵심적인 위치를 확인하고 이것이 북미의 콘솔과 어떤 차이를 보이는지, 또한 이어지는 연구 문제들과 관련하여 PC가 가능하게 하는 게임 이용과 게임 행위에 대한 분석을 진행한다.

두 번째 연구 문제에 대해 2절에서는 PC라는 기술적 기계가 핵심적인 한국 게임 문화의 상황에서, 한국의 게임 제작사들을 비롯한 게임 관련 기업들이 소비자의 시간을 흡수하기 위해 어떠한 전략을 동원했는지 분석하고 이를 북미의 콘솔 제작사들과 비교하며 하드코어 및 주류 주체성의 생산을 살펴본다.

3절은 PC 게임 행위를 통해 게임 이용자와 PC라는 기계가 맺는 관계에 대해 검토하고, ‘생체정치적 기계’로서 게임 이용자가 거대 게임 기업 시스템 속에서 어떠한 방식으로 생산의 일부가 되는지 살펴본다.

4절은 들뢰즈와 가타리가 언급한 분열증적인 주체성 생산의 관점에서, 끊임없이 생산되는 한국 게임 문화에서의 기계적 주체성에서 새로운 흐름이나 혁명의 가능성, 즉 탈주적 행위가 나타났는지 점검한다. 이를 통해 제국적 배치 속에서 나타나는 예기치 못한 흐름과 다이어-위테포드와 드 퓨터(2009/2015)가 언급한 ‘다중적 실천’의 가능성을 논의한다.

5절은 소결을 통해 새로운 기술과 기계의 등장에서 게임 주체의 탈주 가능성이 있는지 살펴보고, 기계적 예측의 과정에서 다중적 실천을 이루어야 하는 한국 게임 문화의 과제를 점검한다.

결론에서는 논문을 요약하며 온라인 PC 게임 이용자의 기계적 주체성 분석을 시도한 본 연구의 의의를 밝히며, 논문의 한계와 후속 연구의 방향에 대해 논한다.

## 제 2 장 이론적 배경 및 선행 연구 검토

### 제 1 절 이론적 배경

#### 1. 주체성 연구와 기계적 주체성 생산

‘주체’의 개념은 끊임없이 창조되고 생성된다. 현대에서 완전하고 절대적인 사유 주체는 존재하지 않는다. 현대의 주체 개념은 분열되어 있고 비반성적인 특징을 가진다(최진아, 2019). 오늘날 주체에 대한 논쟁은 근대적 주체를 끊임없이 해체하거나, 기존과 다른 방식으로 주체를 복원하는 방향으로 나뉜다. 이 중 주체의 해체는 개인이라는 주체의 끊임없는 분열이다. 들뢰즈와 가타리(Deleuze & Guattari, 1980/2001)는 주체의 해체적 입장에서 사유 주체를 폐기함과 동시에 끊임없이 생산하는 과정을 밝힌다.

들뢰즈와 가타리(1980/2001)는 주체를 끊임없이 자신을 생산하는 ‘기계’로 바라본다. 주체는 계속해서 생산된다. 주체로서 ‘나’는 계속해서 해체되지만 동시에 생산되며, 욕망이 생산되고 이러한 욕망의 연결, 접속, 배치에서 주체의 혁명성이 발견된다. 들뢰즈와 가타리는 주체의 생산성을 ‘기계’로 정의하며 이것의 가장 핵심적인 작용은 ‘생산’이라 규정한다. 기계의 주체성은 생산 자체이다.<sup>4)</sup>

---

4) 기계로서의 주체 생산이라는 이론의 정립 이전에, 들뢰즈는 주체 개념을 ‘차이’, ‘반복’, 그리고 ‘생성’ 등으로 설명한 바 있다(최진아, 2019). 들뢰즈는 주체는 이성이나 창조의 산물이 아니라, 이행과 운동의 과정을 반복하는 경험에서 나오는 구성의 산물이다. 매일 동일한 생활 속에서 반복적인 활동을 하는 ‘나’는 ‘차이’의 반복 또한 경험한다. 어제의 나와 오늘의 나는 다르다. 따라서 주체는 분화되며 동일성은 해체된다. 즉, 주체는 탈-주체화의 생성적 운동을 하면서 끊임없는 자기 분열적 생산을 반복한다. 이후 가타리와의 논의 속에서 차이와 반복, 생성은 이것이 어떻게 사회에 투영되는가에 대한 문제로 이어지며 ‘분열’, ‘기계’, ‘생산’ 등의 개념들로 정립된다(최진아, 2019).

들뢰즈와 가타리의 ‘기계’는 늘 욕망하며 생성하는 기계이고, ‘기계’의 주체성이란 생성 그 자체이다. 생성의 배후에는 아무것도 없으며, 사회의 주체성 또한 사회 그 자체이다. 이때 ‘기계’는 배치를 이룬다. 배치는 거대한 사회적 기계의 생산 과정이다. 배치는 물질적인 기계적 배치와 비물질적인 언표적 배치로 이루어진다. 들뢰즈는 개인을 쪼개어 이 배치 속에 들어가는 분인 또는 가분체(dividual)로 바라본다. 개인은 ‘가분체’로 사회 속에 덩어리, 데이터, 장치를 이룬다(최승현 외, 2022).

주체성 생산은 ‘되기(devenir)’로 이루어진다(Deleuze & Guattari, 1980/2001). ‘되기’라는 분열적인 생산 과정을 통해 주체는 끊임없이 생산되며 이는 욕망하는 기계들의 생산 과정이다. 주체성 생산은 주체의 분열과 해체, 그리고 탈주의 과정에서 새로운 주체로 거듭나는 과정이며 따라서 주체는 사회적으로 끊임없이 확장된다. 이러한 주체성의 분열증적인 생산 과정 때문에 주체는 사회가 강요하거나 부여하는 규정 또는 역할에서 탈주할 수 있는 가능성 또한 가진다. 자기 분열적인 주체는 사회 속에 욕망하는 생산을 투영하고 확장할 뿐만 아니라 사회를 변화시키기도 하며(최진아, 2019), 이러한 주체들의 집단적인 행위는 혁명적일 수 있다. 끊임없이 생산되는 주체성은 정치 사회적 역동성을 내포한다. 하지만 들뢰즈와 가타리는 자본주의가 이러한 생산을 돈의 생산-분배-소비로 코드화하고 이를 제외한 모든 생산을 억압하고 은폐한다는 점을 비판한다(최진아, 2019). 주체성의 생산은 탈주적이고 혁명적인 방향으로 이루어질 수도 있지만, 사회 구조와 제도의 억압에 복종하며 예측되는 방향으로 이루어질 수도 있다. 이러한 맥락에서 부동의 정체성 바깥으로 도주나 탈주를 감행하는 과정이 주체 생산과 연결된다고 할 수 있다(김명주, 2017). 도주와 탈주를 감행하면서 주체성이 생산될 때 비로소 주체는 다양체(multiplicité)로서 존재할 수 있다(최진아, 2019)는 점에서 들뢰즈와 가타리의 주체성 생산 이론은 주체 생산이 과정뿐만 아니라 그 속의 끊임없는 역동성을 포착할 수 있는 이론적 중요성을 지닌다. 본 논문은 이

와 같은 들뢰즈와 가타리의 주체성 이론을 기반으로 삼는다.

## 2. 사회적 복종과 기계적 예속

이탈리아 자율주의 이론가들은 들뢰즈와 가타리의 주체성 생산의 문제를 자본주의적 맥락과 결합해 더욱 구체적으로 발전시킨다. 핵심 이론가 중 한 명인 랏자라또(Lazzarato, 2014/2017)는 인지자본주의 사회에서 주체성의 생산이 “사회적 복종”(Social Subjection)과 “기계적 예속”(Machine Enslavement)의 장치를 통해 두 가지 방식으로 작동한다고 주장한다. 자율주의자들은 현 단계의 자본주의 사회를 인지자본주의라 규정한다. 인지자본주의는 지식이 중심적인 역할을 담당하는 생산 체계로 (Vercellone, 2007), 비물질적인 작업 유형에 의존하며 지식은 상품으로 전환된다. 들뢰즈와 가타리의 기계적 주체성 이론에 기대어, 랏자라또는 인지자본주의 사회에서의 주체성 생산을 사회적 복종과 기계적 예속의 이중적 과정으로 발전시킨다. 본 논문은 이 이중적 과정을 적극적으로 적용한다.

우선 사회적 복종은 성, 신체, 직업, 민족성 등의 정체성을 통해 개체화된 주체가 생산되는 과정이다. 사회적 분업 속으로 들어간 개체화된 주체는 의식, 재현, 행위를 형성한다. 사회적 복종은 언어를 이용해 의미화와 재현을 창출하고, 이를 통해 생산된 주체는 사회적 분업과 성별 분업 속에서 자기 자신을 소외시킨다. 다시 말해, 사회적 복종으로써 자본 관계는 인격화되며, 개체화된 주체는 물질 세계로 들어간다.

하지만 개체화된 주체의 생산은 기계적 예속의 방식과도 연결된다. 기계적 예속은 언어적이고 재현적인 방식으로 이루어지지 않으며, 기계적 예속에서는 개체화된 주체가 존재하지 않는다. 개체는 “시민”으로 설정

되지 않은 채, 즉 가분체로서 기계적 배치 속으로 들어간다. 이러한 배치는 금융 시스템이나 미디어, 인터넷 등의 집합적 제도로 이루어지며 개체들은 분할 가능한 가분체로서 이러한 배치에 속하는 부품으로 간주된다. 그러나 기계적 예측은 주체와 대상에 대해 작동하는 것이 아니라 주체와 대상이 지닌 고정된 역할에서 벗어나 작용한다. 이는 곧 사회적 복종에서의 탈피 가능성을 의미하기도 한다. 기계적 예측은 탈주체화의 과정 속에서 발생하며, 이를 통해 주체성이 사회적 기계의 부품으로 고정되기도 하지만 전혀 다른 것을 생산하는 기회가 될 수도 있기 때문이다. 즉 차이와 반복 속에서 이루어지는 분열증적인 주체성의 생산 과정에서 탈주 또는 해방의 가능성을 포착할 수 있다.

사회적 복종은 외적 대상을 통해 주체를 생산하는 반면, 기계적 예측은 외적 대상을 이용하지 않으며 기계와 접합하여 “인간-기계”라는 장치를 구성한다. 또한 사회적 복종은 남성과 여성, 자본가와 노동자 등 이분법적 모델에 의존하여 적응하고 순응하지만, 기계적 예측은 자기 스스로 전개되는 내재적 과정으로 이루어진다. 이처럼 사회적 복종과 기계적 예측은 서로 다른 방식으로 작용하지만, 랏자라또는 주체성의 생산이 두 장치가 교차하는 지점에서 일어난다고 보았다.

예컨대, 랏자라또(2014/2017)가 주목한 인지자본주의의 맥락에서 생산된 주체성은 “거대기계”라는 사회적 기계에 예측된다. 거대기계는 자신이 생산한 기계를 자신의 내부에 포함한다고 말한다. 랏자라또는 거대기계의 대표적 사례이자 기계적 예측의 최초 형태로 들뢰즈와 가타리가 『천 개의 고원』에서 언급한 피라미드를 제시한다. 피라미드를 제작하는 거대한 시스템 안에서 인간은 지휘와 통제 아래 기계의 부품으로 기능한다(Mumford, 1966: 랏자라또, 2014/2017 재인용). 이에 랏자라또는 정치적 주체화가 가능하기 위해서는 지배적 의미작용을 중단시키고 기계적 예측의 장악력을 떨쳐버리는 계기가 필요하다고 말한다.

‘되기’의 과정으로써 기계적 예측은 주체적 요소들을 자유롭게 만들지

만, 사회적 복종은 재영토화와 재조합을 통해 탈주체화의 가능성을 봉쇄한다. 사회적 복종과 달리 기계적 예측의 과정에서는 역할이나 특정한 주체성이 부여되지 않으며 몫이 정확히 할당되거나 양화 될 수 없기 때문이다.

이렇듯 인지자본주의가 복종과 예측이 과정을 통해 주체성을 이중적으로 장악하고 있음을 지적하면서, 랏자라또는 이를 벗어날 가능성을 타진한다. 본 논문은 사회적 복종과 기계적 예측에 대한 랏자라또의 이론을 적극적으로 이용할 계획이다.

### 3. 비물질노동과 다중

앞서 언급하였듯이, 인지자본주의는 비물질노동을 중심으로 작동하는 체계이다. 비물질노동은 지식, 서비스, 커뮤니케이션, 관계 등과 같은 비물질적인 생산물들을 생산하는 일을 의미한다(Hardt & Negri, 2004, p. 108). 물질적인 재화를 생산하는 물질 중심적 노동 중심에서 비물질노동이 전면적으로 등장함에 따라 노동의 성격이 변화하며, 정보의 처리와 소통, 그리고 인간의 접촉과 상호작용이라는 특징을 가진 정동 노동이 지배적인 노동의 형태가 된다. 즉, 비물질노동은 정동 노동이라는 점에서 물건의 생산보다 주체성의 생산에 더욱 관련되어 있다.<sup>5)</sup>

비물질노동에서의 주체성 생산에 관해 하트와 네그리(Hardt & Negri, 2004)는 “다중”(Multitude) 개념을 제시한다. 자본주의의 전지구화는 새

---

5) 들뢰즈에 따르면 비물질노동은 세 가지 유형으로 나뉜다(Deleuze, et al., 2005). 첫 번째 유형은 산업생산 과정 자체를 변형하는 방식으로 정보화되고 소통 기술이 통합된다. 물질노동은 비물질노동과 섞이고 비물질노동으로 이어진다. 두 번째 유형은 분석적이고 상징적인 직무들의 비물질노동이다. 마지막으로, 정동들의 생산과 조작을 포함하고 대인 접촉과 접근을 필요로 하는 세 번째 유형의 비물질노동이 존재한다. 비물질노동은 무엇보다도 사회적 관계를 생산하고 소비자나 소통자(communicator)를 구축한다(Lazzarato, 2006).



로운 지배 구조를 성립시키고, 하트와 네그리(2000)는 이것을 “제국”(Empire)으로 규정한다. 제국은 전지구화된 자본주의 경제 시스템을 떠받치는 통치 주체이자 그 전체에서 사회적 삶을 착취하는 생체권력으로, 그 권력의 대척점에 있는 것은 “다중”이다(Hardt & Negri, 2004). 하트와 네그리는 다중을 새로운 혁명 권력으로 바라보며, 초국가적 연결들과 문화적 혼종성, 그리고 새로운 기술들을 다중을 위한 가능성의 영역으로 간주한다. 다중은 탈근대적 자본주의의 새로운 주체로서 자본으로부터의 대탈주를 위한 운동의 잠재력을 지닌다. 다중은 생산을 통해 스스로를 변형시키며, 경제적 영역에서의 실천은 정치적 실천으로 이어진다. 한편으로는 이것이 다소 낙관적이라는 지적이 존재한다. 생산을 통해 이루어지는 변형과 일상의 재조직을 자본으로부터의 탈주로 등치시키기는 어렵기 때문이다. 그럼에도 불구하고, 다중을 ‘다중’으로 만드는 정치적 실천은 자기-지배라는 점에서(서용순, 2017), 근대적 주권을 추방하는 다중의 실천이 이루어지며 자기-지배가 현실화될 때 전지구적 민주주의는 가능하다고 할 수 있다.

본 논문은 하트와 네그리의 비물질노동 및 제국, 다중 개념을 이용하여 온라인 게임의 속성을 이해하고 게임 이용자의 행위를 다중적 실천이라는 관점에서 탐색한다.

#### 4. 다이어-위데포드와 드 퓨터의 게임문화연구

다이어-위데포드와 드 퓨터(2009/2015)는 비디오게임이 제국의 패러다임을 전하는 미디어이자 동시에 제국에 도전하는 힘들을 매개하는 수단이라고 주장한다. 디지털 및 가상 게임은 한 사회의 주요 생산 기술로부터의 직접적인 파생 정도가 높으며 영화나 텔레비전과 달리 공학적 속성에 많이 의존한다는 점에서 노동의 문제와 긴밀히 연관된다.

『제국의 게임』에 따르면 온라인 게임을 이용하는 것은 거대한 노동의 구성요소이자 비물질노동에 속하는 것이다. 비디오 게임 같은 새로운 상품을 창조하는 것과 더불어 상품을 생산하는 작업장의 관리, 소비자의 흥미를 끌기 위한 마케팅과 의사소통, 게임의 소비자이자 이용자들이 가상 게임이라는 공간 안에서 이루는 협업, 상호작용, 감정 표현 등이 모두 노동의 구성요소가 된다. 신현우(2019)에 따르면 전 지구적인 국제 분업화의 형태를 띤 비물질노동은 게임이 제공하는 가상 공간 내부에서 확장된다. 현대의 디지털 게임은 이용자가 직접 하는 것일 뿐만이 아니라 다른 이의 플레이를 보는 것이기도 하며 게임 플레이를 보는 행위는 게임 플레이 자체의 상품화로 이어지기도 한다. 게임 보기는 방송 플랫폼을 통해 시청자들의 ‘주목’을 생산하는 노동이 되며 가치를 만들어낸다(신현우, 2019). 게임의 노동에는 ‘되기’의 과정과 주체성 생산의 과정이 동반된다. 다이어-위데포드와 드 퓨터(2009/2015)는 비물질노동의 과정에서 생산되는 기계적 주체성을 네 가지 차원에서 면밀히 검토한다.

첫째, 게임 이용자는 가분체로서 ‘기술적 기계’에 접합해 ‘인간-기계’ 장치를 이룬다. 게이머가 접촉하는 콘솔은 게임을 구동하는 것을 목적으로 하는 하드웨어와 소프트웨어를 갖춘 장치를 뜻한다. 다이어-위데포드와 드 퓨터(2009/2015)는 컴퓨터와 비슷한 구조를 가진 게임 콘솔이 컴퓨터에 비해 크기가 작고 개인용 컴퓨터보다 가격이 저렴했기 때문에 ‘게임 이용자-콘솔-텔레비전’이라는 조립품 형태를 갖추기 적합했다고 설명한다. 북미에서 콘솔은 놀이를 위한 기계이자 주로 아이와 청소년을 위한 것이었고 컴퓨터는 상대적으로 업무 및 작업을 위해 사용되며 성인을 위한 것이었다. 콘솔 기계는 시간이 지남에 따라 그 기능이 향상되고 크기는 작아졌으며 이를 통해 헌신적인 게임 이용자들의 거대한 게임장을 만들어냈다. 콘솔과 같은 기술적 기계는 사회적 기계에 포함된다.

둘째, 인간 주체들과 기술적 기계는 연결되어 조립품을 형성한다. 이는 피라미드와 같이 거대한 지휘통제체제 아래 전지구적 자본주의의 통치를

가능하게 하는 기계의 일부가 된다. 다이어-위데포드와 드 퓨터(2009/2015)는 콘솔이라는 ‘기업 기계’가 일종의 타임머신으로서 소비자의 시간을 흡수하고 특정 콘솔에서만 작동하는 소프트웨어와 가상 상품들을 이용해 수익을 얻는다는 점을 지적한다.

대표적으로 마이크로소프트는 자사 콘솔인 ‘엑스박스’를 판매할 때마다 손해가 발생하는 것을 감수하며 빠르게 소비자에게 콘솔이라는 기계를 보급했다. 다이어-위데포드와 드 퓨터(2009/2015)는 이때 마이크로소프트가 특정한 종류의 욕망하는 기계를 동원했음을 발견한다. 즉, “하드코어”(Hardcore)라고 불리는 특정한 계층을 상징하고, 주로 남성 청년 집단으로 이루어진 이 하드코어에 맞추어 게임과 기계를 생산했다는 것이다. 하드코어 이용자들은 자신을 특별한 주체의 위치에 놓는다는 점에서 독특한데, 기존의 게임 관습에 익숙한 이들은 그 관습들을 조롱하기도 하지만 네트워크에 기반해 극단적으로 배타적인 성향의 문화를 형성하기 때문이다. 특히 게임 이용자 집단에서 하드코어 주체로 투영된 청년 남성이 과대표화되면서, 가상 공간 속에서의 젠더는 실제보다도 훨씬 엄격하고 전형적인 방식으로 모방하고 재생산되는 과정으로 나타났다. 사이버 공간에서 젠더는 모의실험의 대상이며, 이곳에서 젠더는 실제의 육체라는 구속에서 벗어나며 유동적인 형태로 존재하기도 하지만, ‘엑스박스’의 사례의 경우 더 공격적인 성차별주의자와 인종차별주의자, 그리고 동성애혐오적인 욕설이 나타났다. 따라서 저자들은 ‘엑스박스’가 초남성적이며 하드코어적인 환경을 만들었으며, 스스로 ‘젊은이들을 위한 기계’로 명명했음을 지적한다. 이 과정에서 하드코어 주체성은 “주류” 게임 이용자 주체성으로 이어지며 소수자 참가자들은 무시되거나 퇴출당한다.

셋째, 콘솔 게임 행위는 기계적 예측 과정이며 비물질노동의 과정이다. 생산을 위해 기계를 사용하면서 생산 수단이 점차 정신·육체와 통합되며 ‘생체정치적 기계’ 자체가 되는 과정이다. 하트와 네그리는 이를 “사이보그”(Cyborg)라는 용어로 설명한 바 있다. 게임을 하는 것은 기계-인간의

네트워크에 접속하는 것이며 이용자는 거대기계의 생산을 위한 일부가 된다. 다이어-위테포드와 드 퓨터(2009/2015)는 북미의 콘솔 게임 이용자들이 게임을 통해 전쟁을 일상화하는 방식과 가상현실에 대한 생체권력의 작동, 그리고 게임 내에서 현실의 도시가 재현되는 방식을 분석하며 생체정치적 기계 주체성의 생산과 작동을 추적했다. 게임은 이용자의 참여를 유도하면서 게임의 논리와 규범에 동의하게 만들고, 이용자의 행동은 게임 시스템에 의해 계산되며 이를 통해 이용자의 행동이 조작되고 규제 속으로 들어간다. 동시에 끊임없이 생산되는 주체성은 제국에 더욱 협력적인 방식 또는 새로운 흐름과 탈주선을 만들어내는 방식으로 나타난다. 나아가 다이어-위테포드와 드 퓨터는 다중의 게임이 출현해야 함을 촉구하며 대탈주의 가능성을 제안한다.

마지막으로, 자본주의가 만들어낸 기계적 주체성들은 완벽하게 통제되지 않는다. 들뢰즈와 가타리가 언급하였듯 분열증적인 주체성의 생산을 통해 예상치 못한 접속들과 탈주선이 나타나며, “유목주의”라고 불리는 통제되지 않는 요소들은 ‘전쟁 기계’를 발현시킨다. 이러한 전쟁 기계는 대항적인 행위와 다중적 실천들을 포함한다. 다이어-위테포드와 드 퓨터(2009/2015)에 의하면 북미의 콘솔 게임 문화에서의 전쟁 기계의 발현은 불법 복제와 해킹, 그리고 새로운 기계의 출현에서 찾아볼 수 있다. 대표적으로 ‘엑스박스’와 소니의 ‘플레이스테이션 3’의 경쟁 구도 사이에서 새로 출시된 닌텐도의 ‘위’는 하드코어 주체성을 일부 좌절시켰다. 기존의 콘솔들이 게임 숙련자들, 즉 하드코어 주체성에 맞추어 조작성이 어려운 기술적 기계를 전제한 데 반해 ‘위’는 간헐적 게임 이용자에 최적화된 작동 방식을 채용함에 따라 기존의 하드코어 주체성에 상정된 젠더와 나이의 전제를 뒤흔들었다.

본 논문은 기계적 주체성의 네 가지 측면에서 북미의 게임 문화를 분석한 『제국의 게임』의 방법론을 비판적으로 수용하여 한국의 온라인 PC 게임 문화에 적용하고자 한다.

## 제 2 절 선행 연구의 검토

### 1. 초기 게임문화연구의 경향성

한국에서는 2000년 이후부터 문화로서의 게임에 주목하기 시작했다. 윤태진(2015)은 초창기 한국 게임에 대한 문화연구적 접근이 산업적 시각이나 공학적 접근에 비해 소홀했다는 점을 지적한다. 여기에는 충분한 인력과 시간이 부족했다는 문제 외에도 외래 이론이 게임 연구에서 충분히 다뤄지지 않았다는 점, 그리고 게임이 산업 우선의 현상으로 나타났다는 점이 주요한 원인으로 꼽힌다. 디지털 게임은 주로 해당 사회의 첨단 기술의 집약체로서 그 공학적 속성에 크게 의존해 이해되어 왔고 이 때문에 게임의 문화적 측면에 대한 학문적 접근이 부족했다는 것이다. 문학 텍스트의 연장선으로 게임 텍스트를 분석하는 초창기의 게임문화연구는 이용자에 따라 내러티브가 다른 게임의 상호작용성에 맞추어 그 총체적이고 문화적인 의미에도 초점을 맞추는 연구로 나아갔다. 외래 이론이 부족하다는 점은 오히려 한국의 시간과 장소의 맥락에 맞는 논의를 펼치기에 유리하게 작용하기도 했는데, 한국의 게임 문화가 외국의 게임연구자들이 사례연구를 하기 위해 방문할 정도로 발달했기 때문이다.

초기의 한국 게임문화연구를 윤태진(2007)은 크게 “서사”와 “놀이”라는 두 주제로 분류한다. 게임의 서사 연구는 게임의 텍스트, 즉 내러티브를 중심으로 분석하며 게임에 대한 인문학적 접근의 기반을 이룬다. 특히, 문학 텍스트의 연장선에서 게임 텍스트를 분석한 서사 측면의 연구 경향은 게임 내러티브의 상호작용성에 맞추어 그것이 가지는 총체적이고 문화적인 의미에 초점을 두었다(윤태진, 2007). 게임의 참여적·과정적 속성에 대한 연구 또한 서사 연구에 포함된다(Murray, 1997/2001). 이와 달리 놀이의 측면에서 진행된 연구들은 게임 미디어와 게임 이용자, 즉 게

이며 자체에 대해 주목한다. 윤태진은 게임 이용이라는 행위가 문학과 영화 등에서 이루어지는 해석적 행위보다는 조형적 행위에 가까우며, 여기에는 게임의 매체적 특성이 큰 역할을 한다고 보았다. 게임은 영화나 텔레비전에 비해 이용자의 적극적인 반응과 참여를 필요로 하고, 이용자가 행동을 하지 않으면 텍스트가 완결되지 않기 때문이다. 따라서 윤태진은 게임의 텍스트와 내러티브에서 더 나아가 게임을 총체적으로 분석하며 누가 게임을 하고 왜 게임을 하는지, 그리고 게임 플레이로부터 무엇을 얻는지 질문하는 ‘놀이’ 관점의 게임문화연구의 중요성을 강조한다.

한국의 온라인 게임 행동 연구에 관한 이재학과 박철의 연구(2012)는 ‘놀이’ 차원에서의 게임 연구들을 집중적으로 검토하고 있다. 이재학에 따르면 2000년대 초반에는 다른 게임과 달리 온라인 게임만이 가지고 있는 상호작용적 특성들에 관한 연구가 진행되었고, 그 특성들이 기존 비디오 게임에 어떻게 작용하는지에 대한 탐색적 연구들이 중점적으로 이루어졌다. 해당 연구 경향에는 온라인 게임 충성도에 대한 연구(조남재 외, 2001)와 중독 및 몰입에 관한 연구들이 포함된다(이진로, 2008; 황하성·박성복, 2011). 이러한 연구들은 폭력성과 중독 물질 담론과 관련된 온라인게임 중독 연구의 기반이 되었다(권자영·정현지, 2011; 김세원, 2023). 2000년대 중반부터는 온라인 게임의 주체인 이용자 연구들이 진행되며 주로 마케팅의 관점에서 게임 이용의 지속이나 충성도, 만족 등에 영향을 미치는 요인들에 대한 분석이 이루어졌다(김정욱, 2008; 정의중·김민철·유승호, 2012). 이와 함께 이용자들의 중독이나 몰입에 영향을 미치는 변수들에 대한 분석 또한 계속 이루어졌다(이희경, 2003). 그 이후에는 게임 환경에 대한 연구들이 진행되며 게임 이용자 집단에 영향을 미치는 변수와 환경 요인에 관한 연구 흐름이 관찰된다. 이 시기에 가장 활발하게 이루어진 연구는 온라인게임 이용자들이 행위와 경험을 긍정적 또는 부정적인 중독으로 볼 수 있는지에 관한 이용자 집단 연구이다(이상기, 2007; 진창현·정의철, 2009). 때문에 이용자의 개인적 특성에 대한

분석을 함께 이루거나, 이용자 집단을 세부화해 비교하는 연구들이 이루어지기도 했다(이선로·노웅철, 2006; 이은아 외, 2009).

이렇듯 초기 한국 게임문화연구들은 주로 게임이 가진 중독성과 몰입도에 초점을 맞추는 경향이 있다. 게임의 중독성과 폭력적인 게임에 관한 몰입 연구는 초기 게임문화연구의 주요한 흐름 중 하나로 최근까지도 일부 이어지고 있는데(이승제, 2021), 김점섭(2015)은 초기의 중독 및 폭력 담론에서 벗어나 게임 주체의 역능을 강조하고 게임이라는 미디어가 가진 중립적 성격에 집중하고자 했다.

## 2. 중독 담론 이후 게임문화연구

한국의 PC방이라는 특수한 공간이 등장함에 따라 게임 연구의 연장선에서 PC방에 대한 연구가 다각적으로 이루어진 바 있다. 윤선희(2001)는 1990년대 후반의 PC방 급증에 핵심적인 역할을 한 게임 소프트웨어 〈스타크래프트〉에 대한 문화연구를 통해 게임의 기술적 기반 및 상호작용과 커뮤니케이션의 측면을 강조했다. 〈스타크래프트〉의 유행 속 PC방의 역할에 주목했기 때문에 PC라는 기술적 기계의 특성에 대해서도 의미 있는 분석을 제공하고 있다. 무엇보다 〈스타크래프트〉 이용자의 ‘몰입’과 ‘즐거움’, 즉 이용자가 게임 텍스트에 몰입하는 이유를 즐거움의 측면에서 탐구했다는 점에서 중독 및 매체 효과 연구 경향을 발전시킨 것이라 볼 수 있다.

PC방의 공간성과 그것이 매개하는 관계에 집중한 연구도 주목할만하다. 대표적으로 윤명희(2011)는 PC방이 개별의 공간임과 동시에 네트워크화된 공간임을 주장한다. 칸막이로 구분되어 있는 각자의 자리에서 PC방의 사람들은 함께 있지만 동시에 분리되어 있으며, 집과 학교, 그리고 직장으로부터 도피하고 타자화하는 시선으로부터 도주한 사람들은

PC방이라는 공간으로 숨는다. 동시에 네트워크가 매개하여 어디서든 PC방들간 연결이 가능하다는 점에서 서로의 거리는 0이라고 볼 수 있으며 이용자들은 전지구적인 장소감에서 비롯되는 다양한 정체성을 보인다. PC방의 사람들은 함께 있지만 동시에 분리되어 있으며, PC방들 간의 거리는 가깝지만, 이곳의 사람들은 은둔의 형태를 띠고 있다. 같은 연구에서 윤명희는 PC방의 상업적이고 일상적인 속성을 발견하며 놀이와 여가의 구체적인 현장임을 발견한다. PC방이 게임을 위한 상호작용의 공간이자 이용자들이 게임에 집중할 수 있도록 스낵과 음료수, 게임용 의자 등의 서비스를 제공하는 놀이의 현장이며, 이용자가 이곳에서 온라인 게임을 함으로써 몰입적인 상호작용을 이루고 새로운 정체성을 구축할 수 있다는 것이다. 윤명희의 연구는 이용자 또는 효과에 대한 분석보다 공간 자체에 천착했다는 점에서 문화적 공간분석으로서의 게임 연구의 발전 방향성을 제시해 주었다고 할 수 있다.

한국 게임 문화의 확산이 많은 부분 PC방과 〈스타크래프트〉에 기인하고 있다는 맥락을 반영하면서 게임의 스포츠화와 수용자 관점의 연구가 광범위하게 수행되었다(이용범, 2020). 게임을 스포츠로 규정할 수 있는지 검토한 채희상(2011)은 스포츠 개념이 계속해서 변화하고 있으며, 게임이 일반 스포츠의 구성요소를 포함하기에 스포츠로 정의될 수 있음을 주장했다. ‘게임 하기’와 ‘게임 보기’가 대중적인 현상이 되면서 이를 관람의 성격을 지니는 스포츠로 바라보기 시작한 것이다. 이는 게임을 중독 물질로 본 초기의 연구 흐름과 달리 스포츠라는 매체로 해석하는 관점을 제시했다는 점에서 의의가 있다.

스포츠 매체로서의 게임에 대한 이해는 그 수용자들에 대한 연구 흐름으로 이어졌다. 정현목(2009)의 경우 게이머 팬클럽을 사례로 하여 e-스포츠 팬덤의 형성과정과 그 특성을 추적했다. 또한 박성은(2022)은 e-스포츠 시청 요인에 주목하여 장르별 게임 속성에 따라 e-스포츠의 시청 활동이 달라지는지 분석했다. 공간적 관점에서 고진현·강철희(2019)와 박



성희·김혜진(2020)은 수용자들이 매개되는 e-스포츠 경기장의 공간에 주목하기도 했다. 이들 연구는 게임 연구에 있어 수용자의 실제 시청 양상과 경험이 중요하게 다루어져야 함을 보여주었다는 의미가 있다.

게임 이용자 중심으로 이루어진 국내의 연구도 다각도에서 이루어졌다. 임하나(2008)의 연구는 대표적인 수용자 연구로, 게임에서 수용자, 즉 이용자의 커뮤니케이션이 수동적 입장에서 능동적으로 변화하는 양상을 분석했다. 백승국(2011)은 라캉의 주체성 개념을 이용해 게임 인터페이스의 상호작용적 특성이 어떻게 사용자를 게임에 몰입하게 하는지 분석했다. 이는 게임문화연구의 관심사였던 이용자의 ‘몰입’ 과정을 주체성 생산이라는 관점에서 접근했다는 점에서 의의가 있다. 신정환(2022)은 푸코의 디스포지티프 개념을 통해 주체성의 문제를 고찰한다. 특히 게임이 능동적 수용표상의 장르라는 점에 주목해 주체의 능동성과 참여성을 긍정한다. 그러나 이러한 연구들은 이용자의 주체성 그 자체보다는 이용자가 매체를 경험하는 방식에 초점을 두었다는 특징이 있다.

게임 이용자 연구는 게임의 여러 장르 중에서도 주로 MMORPG 대상으로 이루어졌는데, 이는 MMORPG가 한국에서 가장 인기 있는 장르이기 때문이다(한국콘텐츠진흥원, 2022). MMORPG와 관련해서 이용자의 스트레스 대처전략과 게임 이용 의도와 의 상관성, 이용자의 자기결정성과 소속감, 자기표현 및 캐릭터 동일시(박화진·신재욱, 2011; 이지현·김한구, 2020), 게임 내의 경험이 실재에 미치는 영향 등을 분석하는 연구가 진행되었고(김한영·이수영, 2020; 양서윤·최수미, 2020), 이들 연구는 MMORPG가 이용자들 간의 상호작용이 활발하게 이루어지는 공간이자 새로운 신체의 획득 및 모의실험이 가능한 공간으로 기능한다는 점을 강조한다. 게임 이용자의 신체는 모니터 앞에 존재하지만, 이용자가 사용하는 아바타 역시 신체의 한 부분으로 해석할 수 있다는 견해이다. 가상의 현실 속으로 신체를 연결하거나 게임 내부에서 현실의 신체를 대신하며, 의사소통의 수단이자 실제 신체의 경험을 확장하는 아바타의 특징에 착

안하여, 아바타의 상호작용 범위가 넓은 MMORPG에 대한 연구들이 다수 진행되었다(백철호·김재호, 2011; 이용국·홍성태·이원준, 2021). 이러한 연구들은 MMORPG를 통한 게임 경험이 실재에 발현되는 양상에 주목했다는 점에서 위 연구들은 매체 효과 연구와 유사한 측면이 있다.

게임 이용자들의 행위와 발화에 대한 연구들도 이루어졌는데, 최근 주목할 만한 성과는 게임 이용자들의 혐오 발화 및 혐오 담론에 관한 연구들이다. 온라인 환경에서의 혐오표현에 대한 연구들(김수아, 2015; 이설희 외, 2020; 이지현·우지영, 2019; 장소연·류웅재, 2017)부터, 온라인 커뮤니티에서 남성성이 강화되고 재생산되는 방식(김수아·최서영, 2007) 집단지성 시스템에서의 여성혐오적 문화에 대한 정당화 방식(김수아, 2020)까지 다양한 연구가 수행되었다.

본 논문과 관련하여, 온라인 게임문화연구에서의 젠더 논의들은 주의 깊게 살펴볼 필요가 있다. 김유정(2000)이 지적한 바와 같이, 컴퓨터 매개 커뮤니케이션 차원에서 온라인 게임은 현실 세계의 불평등을 더욱 심화하는 양상을 보이고 있기 때문이다. 실제로 게임 문화 내 성차별과 성적 괴롭힘의 피해 실태를 조사한 연구들(김지연, 2019; 맹욱재 외, 2018)에 따르면, 게임 내 성적 괴롭힘으로 인해 게임 이용자가 게임에 부여했던 긍정적인 가치와 의미를 철회하거나, 여성 게이머가 성차별에 대응하는 과정에서 정체성을 희생해야 한다는 고충을 토로하기도 했다. 이러한 맥락에서, 게임 문화 내부에서 남성의 공정성 및 역차별 담론이 여성 이용자에 대한 혐오로 이어지는 양상을 살핀 이현준(2021), 여성 차별적 문화가 여성 게이머에게 가하는 억압과 그에 대한 저항의 가능성을 탐구한 김지윤(2020), 게임 〈오버워치〉의 음성 대화 환경에서 여성 게이머를 상대로 나타나는 폭력적 발화를 분석한 범유경(2017) 등의 연구는 젠더의 관점에서 이용자의 주체성이 어떻게 생산되고 변화하는지에 대해 주목해야 할 필요성을 보여준다. 이들의 연구에서 공통으로 현재 게임 문화에서의 성차별, 성역할 고정관념, 또한 이에 대한 이용자들의 순응 및

저항의 모습을 확인할 수 있다. 동시에 성소수자, 여성, 중노년층 등 다양한 게임 이용자 정체성이 가시화됨에 따라 이들의 게임 경험에 차이가 있는지에 대한 연구들도 지속적으로 이루어지고 있다. 오현정의 연구(2021)는 롤플레이팅 게임과 1인칭 슈팅 게임에서의 여성 소비자의 역할이 커지고 있는 상황에 주목하여 청소년들의 게임 이용량에 따라 게임 내의 성역할과 고정관념에 관한 인식이 달라지는지 탐구하였으며, 가상 환경의 경쟁 지향적 남성성에 대한 집착이나 성역할의 재현이 이용자들에게 미치는 영향을 분석하려는 시도를 보였다. 한국의 온라인 게임 환경에 관해 활발하게 이루어지고 있는 젠더 관련 논의들은 젠더 정체성과 재현, 그리고 이용자들의 정서 및 실천에 대한 폭넓은 이해를 가능하게 하며, 이용자의 정체성과 게임 내 정체성과의 관계에 대한 지속적인 논의의 필요성을 보여준다.

### 3. 정치적 실천과 노동으로의 게임 행위

게임 이용을 즐거움을 생산하는 행위 이외에 노동 또는 정치적 실천의 차원으로 분석한 연구들도 다수 이루어졌다. 무엇보다 게임 이용자에 관한 구체적인 통계를 내려는 시도가 이루어지고 있어(한국콘텐츠진흥원, 20) 게임 이용자 집단의 인구학적 분포와 이들이 이용하는 게임 기기 및 플랫폼에 대해 보다 자세히 파악하는 것이 가능해졌다. 한국의 게임 문화와 관련한 연구는 주로 가시적인 이용자 집단의 변화와 이용자 집단의 정치적 실천에 관해 이루어졌다. 국명표(2022)의 연구는 2021년 MMORPG 마비노기의 게임 이용자들이 주도하고 실행한 트럭시위를 게임 환경에 대한 게임사의 유지보수의 정치라는 측면에서 분석했으며, 게임이라는 문화상품을 유지하고 보수하는 게임사의 관리로부터 이용자들이 트럭시위라는 정치적 실천을 하게 된 배경을 찾고자 했다. 해당 연구

는 게임 이용자들의 집단적 실천의 배경을 주로 게임사의 운영과 연결 지었으나, 한국의 온라인 게임 문화에서 비교적 대규모로 발생했으며 온라인 기반의 이용자들이 오프라인의 운동으로 의견을 표출한 움직임에 대해 심도 있는 분석을 시도했다는 점에서 의미가 있다.

게임 이용, 즉 플레이를 비물질노동이자 생산의 과정으로 이해한 다이어-위테포드와 드 퓨터(2009/2015)의 관점을 차용한 연구들 또한 이루어졌다. 다이어-위테포드와 샤먼(Dyer-Witheford & Shanman, 2005)은 제국 개념을 이론적 바탕으로 캐나다의 게임 산업에 대한 정치경제학적 분석을 시도하며, 자본과 국가, 그리고 노동관계에서의 캐나다의 게임 산업의 동력과 모순점을 모색했다. 루피노와 우드콕(Ruffino & Woodcock, 2021)은 게임 문화에 대한 『제국의 게임』의 접근을 수용하여 영국의 게임 노동자 조합에 대한 분석을 실시했다. 이들 연구는 게임 제작의 현장에 있는 노동자를 대상으로 이루어졌으며 게임의 제작과 의사소통, 플레이를 거대한 노동의 흐름 속에서 이해하고자 했다는 점에서 의의가 있다. 또한 존슨과 우드콕(2021)은 e-스포츠 산업에서 선수, 대회 주최 및 기획자, 후원사, 그리고 게임 개발자들이 수행하는 노동을 검토하며 이들이 새로운 비물질노동의 형태를 만들어내고 기존의 노동을 변화시키며 이것이 다시 새로운 기술과 게임 시청 문화를 이윤 창출을 과정으로 포섭하는 모습을 포착했다. 게임 산업의 영역은 제작과 게임 행위에서 나아가 시청과 중계, 그리고 대회 주최까지 확장되며 이는 모두 노동과 연관된다. 이와 유사한 연구 흐름으로 안선영과 심재웅(2013)은 e-스포츠 산업 종사자들의 노동자성에 관한 분석을 진행한 바 있다. 이들의 연구는 e-스포츠 산업에 종사하는 20대 청년 문화 노동자의 비정형 고용 형태에 대한 문제의식을 바탕으로 해당 산업의 노동 구조에 초점을 맞추었다. 같은 맥락에서 진행된 방희경과 원용진(2015)의 연구는 프로그래머의 노동을 비물질노동의 한 갈래인 정동 노동으로 구체화하여 프로그래머가 노동을 수행하는 과정의 잠재력과 종속성을 탐구하였다. 이들 연구

는 이후 게임 문화에서의 노동에 대한 논의가 게임 산업 종사자에서 게임 이용자의 플레이까지 확장되는 발판을 마련하였다는 점에서 중요한 의미가 있다.

신현우(2019)는 다이어-위데포드와 드 퓨터(2009/2015)의 게임문화연구 방법을 적용해 마르크스주의적인 관점에서 한국 게임 이용자 문화를 노동으로 해석하고자 했으며, 온라인 게임이 거대한 노동의 일부임을 주장한다. 신현우의 연구는 게임 이용이 게임 방송의 형태로 시청자의 ‘주목’을 생산하는 산업이 되고 있음에 초점을 맞추었으며 이는 게임 이용자 문화의 분석에 비물질노동의 개념을 도입했다는 점에서 중요한 의의를 가진다.

#### 4. 선행 연구의 특성과 한계

큰 흐름에서 볼 때, 초기의 서사 연구는 이후 이용자의 선택에 따라 내러티브가 변화하는 게임 장르의 상호작용성 속에서 게임을 총체적으로 분석하는 ‘놀이’ 측면의 이용자 연구로 이어졌다. 그러한 과정에서 게임을 하는 주요한 장소인 PC방과 대중적인 관람 문화로서 e-스포츠에 주목한 연구들은 게임 문화의 다양한 측면을 종합적으로 고찰한 연구 시도들이었다.

이후 게임 이용자에 보다 집중한 연구들은 이용자가 게임을 경험하는 방식, 다수의 이용자와 상호작용하는 과정에서의 경험, 그리고 이때 발생하는 이용자들의 행위 및 발화 등에 대한 연구로 체계화되었다. 특히 게임 이용자의 행위와 발화는 젠더적 관점에서의 연구들이 주를 이루었는데, 이는 이용자의 주체성 생산을 개인적인 수준에서뿐만 아니라 사회구조적인 수준에서도 분석해야 할 필요성을 제기한다. 또한 게임을 노동의 측면에서 주목한 연구들은 게임 제작사의 직원들에 주로 관심을 두고

있으며, 오프라인에서 일어나는 노동자의 행위와 산업 구조에 대한 분석이 중점적으로 이루어졌다. 이와 관련하여 신현우(2019)는 그동안 디지털 게임에서 ‘플레이노동’, 즉 게임 이용자들의 비물질노동이 연구 대상으로 다뤄진 바를 찾아보기 어렵다는 점을 지적했으며, 게임 이용자의 온라인 및 오프라인 행위에 대한 연구의 필요성을 제시했다. 이는 본 논문의 관점과 중요하게 연결된다.

게임 이용 과정에서의 주체성 생산, 그 중 ‘기계적 예측’에 주목하는 본 논문이 기존 게임문화연구에 새로운 접근의 가능성을 제시하고 이용자의 주체성에 대한 비판적 논의에 기여하길 바란다.

## 제 3 장 <로스트아크> 이용자의 기계적 주체성

### 제 1 절 기술적 기계: PC와 PC방 문화

#### 1. PC

##### 1) 게임 기기로서의 PC

PC는 게임을 이용할 때 핵심적인 ‘기술적 기계’로 사용된다. PC는 단순히 메인보드에 CPU와 그래픽 카드 등의 부품을 연결한 본체 기기뿐만 아니라 모니터, 마우스, 키보드, 스피커, 인터넷 연결 장치를 비롯한 다양한 기기들의 종합을 말한다. PC의 이용은 이용자가 이러한 주변 기기들을 복합적으로 다루는 과정을 요구한다. 이용자의 신체는 PC 기계를 조작함으로써 게임 내 공간에서 상호작용한다. 이용자의 손은 마우스의 움직임과 대응하며, 이러한 조작에 시각적·청각적으로 반응하는 모니터와 스피커의 정보는 다시 이용자에게 전달된다. 게임 공간에 대한 이러한 현실 육체의 깊은 관여는 가상공간에 대한 연구들이 일부 간과하는 물질성에 대한 문제의식의 근거가 되기도 했으며(김지윤, 2020), 가상공간이 새로운 신체를 바탕으로 한 다양한 신체해부적 실험이 가능함에도 그것이 PC를 조작하고 있는 이용자의 신체와 완전히 상관없이 이루어지기는 어렵다는 주장의 바탕이 되었다.

이용자가 주변 기기를 이용해 PC를 다루는 과정은 다시 세밀한 하드웨어를 포함하는 데스크톱 본체의 연산을 포함한다. PC의 하드웨어는 반도체를 포함하며, 이는 초당 수십억 건 이상의 연산을 수행하는 PC 게임의 기반이 된다. 동시에 운영체제를 포함하는 소프트웨어는 PC 하드웨어를 효율적으로 조율하여 작동시킨다.

다이어-위데포드와 드 퓨터(2009/2015)가 제안하는 ‘기술적 기계’는 들

되즈와 가타리가 주체성의 생산을 설명하는 과정에서 제시한 기계 범주의 한 부분이라 할 수 있다. 좀 더 구체적으로 ‘기술적 기계’는 들뢰즈와 가타리의 ‘사회적 기계’ 개념의 한 부분이라 할 수 있다. 본 논문에서 분석하는 게임 기기는 바로 이 기술적 기계의 예라 할 수 있다. 기술적 기계는 개인이 해체되어 배치 속으로 들어가는 과정에서 분열된 신체가 맞붙게 되는 기기 또는 장치를 의미한다. 다이어-위데포드와 드 퓨터(2009/2015)는 북미의 게임 문화 분석에서 핵심적인 기술적 기계를 콘솔로 간주했으며, 본 연구는 한국의 게임 문화에 가장 중요한 역할을 한 기술적 기계를 PC로 바라본다는 점에서 이들의 연구를 한국의 게임 문화에서 비판적으로 적용한 연구라 할 수 있다.

다이어-위데포드와 드 퓨터(2009/2015)는 북미 게임 문화 분석에서 콘솔을 기본적으로 놀이용, 그리고 아이와 청소년을 위한 것으로 분류했으며, 반대로 게임뿐만이 아니라 업무와 작업의 역할을 수행하기 위한 기능을 갖추고 있는 PC를 상대적으로 진지하고, 성인을 위한 것으로 구분했다. 또한 초기 콘솔에는 인터넷 기능이 없었기 때문에 PC에서는 가능한 다인용 게임 기능이 부족하지만, 다인용 조정기라는 기술적 장치를 통해 친지나 친구들과 함께 게임을 하는 것은 가능했다. 이는 콘솔이 가족 또는 친구와의 관계 형성을 위한 매개로도 기능했음을 드러낸다. 그러나 한국에서는 PC가 비교적 성인을 위한 것이었다는 다이어-위데포드와 드 퓨터의 구분을 적용하기 어렵다. 가정과 PC방 문화를 바탕으로, 한국에서는 연령을 가리지 않고 PC가 게임 문화의 형성에 주요한 역할을 했기 때문이다.

〈로스트아크〉의 게임 이용자들은 공통적으로 첫 디지털 게임을 PC로부터 경험했다고 설명한다. 이 경험은 가정에서 구입한 PC뿐만이 아니라 초등학교 또는 중학교의 컴퓨터 교육을 위한 컴퓨터실, 또는 동급생들과의 PC방 방문을 포함한다. 즉, 다이어-위데포드와 드 퓨터(2009/2015)가 성인을 위한 것으로 구분한 PC가 한국에서는 콘솔보다 쉽



게 접할 수 있는 게임 기기로 존재했으며 주로 디지털 게임을 가장 처음 접하게 되는 경로로 기능했다.

본 연구의 인터뷰에 참여한 〈로스트아크〉 이용자들은 공통적으로 어린 시절 가정에서 PC를 보유하고 있었다고 밝혔다. 이용자 C는 가정에서 PC를 구매할 시 일종의 서비스로 기본적으로 PC에 설치해 주는 간단한 게임을 하면서 처음으로 디지털 게임을 접했음을 언급한다.

최초의 게임은, 컴퓨터를 새로 샀을 때 컴퓨터 기사 아저씨가  
깎아줬던 〈헤라클레스〉. ...초등학교 1학년, (또는) 2학년 때. 나  
는 내 또래 중에 좀 (PC가) 빨리 있었어. (이용자 C)

이용자 C의 첫 게임 경험은 가정에서 구입한 PC에 서비스의 개념으로 설치되어 있는 게임의 이용이다. 〈로스트아크〉의 이용자들이 온라인 게임을 처음으로 접하게 된 경로 또한 다양하지만, 이들이 공통으로 사용한 게임 기기는 이용자 C와 마찬가지로 PC이다. 이러한 한국 온라인 게임 이용자와 PC의 긴밀한 관계에는 PC방과 청소년들의 또래 문화가 강력하게 작용한다. 이에 관해서는 2항 ‘PC방과 또래 문화’에서 자세히 다룰 것이다.

이러한 PC는 게임 이용자들에게 있어 일종의 확장된 신체로 작용한다. 이용자들은 게임을 더 용이하게 하기 위해 기술적 기계를 변화하거나 적응하는 과정을 거치며, PC를 통한 조작의 편의성은 곧 온라인 게임이라는 가상현실 내에서의 권력과도 연결된다. 게임 이용자의 신체를 다양한 PC의 주변 부품과 접합하여 게임 행위를 하는 과정에서 이를 더 효율적으로 하거나 정교함을 높이기 위해 이용자들은 게임 행위에 용이하게 만들어진 특수한 장비를 구입하기도 한다. ‘게이밍 기기’라 불리는 이 장치들은 사무용 PC 주변 부품과 동일하게 PC의 본체와 연결될 수 있으나, 게임 이용에 특수한 이점이 있다는 것을 강조하며 그와 관련된 기능을

제공한다. 게임 이용자들은 게이밍 기기의 존재를 인식하고 있으며 이것의 효용성에 대한 입장에서는 차이를 보이나 이에 대한 거부감을 보이지는 않는다. 이용자 A와 B는 게이밍 기기를 실제로 구입하여 사용하며 그 효과에 대해 다음과 같이 설명한다.

장비가 엄청 좋아야 하는 건 아닌데, 사무용은 가끔씩 문제가 발생할 수 있기 때문에...키보드보다 마우스 쪽이, 아무래도 dpi<sup>6)</sup> 쪽에서 차이가 나요... 3키 이상 인식도 안 되고. (이용자 A)

동시 키 입력...1번 키를 사용하면서 4, 5번 스킬을 같이 해야 할 때, 동시다발적인 키 눌림은 사무용 마우스나 키보드는 잘 안 되는 경우도 많고...누르는 키감이라고 해야 되나, 그런 것도 확실히 게이밍 키보드가 눌리는 맛이 있고...(게임의 타격감을 대신할 수 있는) 무미건조한 손눌림보다는 타닥타닥하는 (동작이 더 효과적이다). (이용자 B)

이용자 A와 이용자 B의 언급으로부터 게임을 목적으로 하는 키보드와 마우스 사용은 사무적 이용과는 차이가 있으며, 동시에 키를 누르거나 게임 내 현실에 좀 더 사실적으로 몰입하기 위한 키보드의 감각 등 게임 행위와 긴밀히 연계된 기술적 기계의 고유한 문법이 있다는 점을 확인할 수 있다.

〈로스트아크〉를 비롯한 MMORPG를 이용할 때 일반적인 PC의 조작은 양손 모두 키보드를 사용하거나 왼손으로 키보드를 조작하고 오른손은 마우스를 잡는 형태로 이루어진다. 게임에 따라 차이를 보이나 주로

---

6) Dot per inch(해상도)의 약어로 인쇄물과 모니터, 마우스 등 기기에 따라 미세하게 다른 쓰임을 보인다. 마우스에서는 마우스가 1인치 이동할 때 커서가 모니터 상에서 몇 픽셀을 움직이는지를 나타내는 값이다.

양손 중 하나의 손은 게임 내 신체의 상하좌우 또는 앞뒤의 이동을 담당하며, 다른 손은 게임 내 환경이나 다른 캐릭터와의 상호작용을 위한 행동과 관련된다. 〈로스트아크〉는 오른손이 조작하는 마우스를 통해 게임 내의 신체를 이동시키며, 왼손으로 키보드를 조작해 전투에 필요한 “스킬”을 사용하거나 게임 내 환경과 “상호작용”을 이룬다. 이용자가 〈로스트아크〉를 플레이하며 사용하는 키는 키보드의 전 범위를 아우른다. 이는 “전투”와 관련된 ‘q’, ‘w’, ‘e’, ‘r’, ‘a’, ‘s’, ‘d’, ‘f’의 8개 키를 비롯하여 아이템을 사용하는 13여 개의 키, 캐릭터의 정보나 가지고 있는 아이템을 확인할 수 있는 인벤토리 및 게임 이용에 유용한 정보 창을 열기 위한 키보드의 우측 키들과 ‘Ctrl’과 ‘Shift’ 등의 키와 숫자 키를 조합하여 누름으로써 부수적인 정보 창을 열 수 있는 단축키 등 키보드상의 키 대부분을 사용하며 두 개 이상의 키 조합을 통해 확장해서까지 사용하는 형태에 이른다. 또한 이용자들 간의 대화, 즉 게임상에서의 채팅을 위해서는 이용자가 일반적인 문서 작업에 사용하는 키보드의 문법을 다룰 필요가 있으며 마우스를 조작하는 오른손을 키보드로 옮겨 채팅을 친 후 다시 게임 플레이를 위해 마우스 조작으로 교체하는 복합적인 과정이 요구된다. 이러한 넓은 범위의 조작은 PC를 제외한 다른 게임 기기에서는 구현하기 힘든 요소이다.

이용자 B가 언급한 타격감은 특정 키보드로부터 얻을 수 있는 촉감 이외에 PC의 모니터와 스피커가 제공하는 시각·청각적 효과와도 관련이 있다. 타격감은 게임의 아바타가 물체를 던지거나 타격할 때 현실의 신체가 경험하는 일종의 감각으로 이는 시청각적인 요소로 구성되어 있지만 이용자는 실제로 무언가를 타격하는, 대리만족의 성격을 가진 느낌을 받는다(문성준·조형제, 2012). 문성준과 조형제(2012)에 따르면 타격감에 영향을 미치는 요소는 충격 효과음, 데미지 신음, 발사 효과음 등의 청각적 요소와 충격 진동의 촉각적 요소, 애니메이션과 카메라 흔들림 등의 게임 내 카메라 테크닉, 그리고 잔상 등의 특수효과로 이루어진 시각적

요소로 이루어져 있으며, 이것은 게임의 개발 과정에서 제작사가 만들어내는 효과지만 이용자들은 이를 더 극대화하여 경험하기 위해 게이밍 모니터와 스피커, 그리고 키보드 등의 기술적 기계를 동원한다.

## 2) PC의 속성

아래의 〈표 2〉와 〈표 3〉이 보여주듯이 현재 한국의 게임 환경에서 모바일 기기로서의 스마트폰이 게임 기기로서의 대중성을 점점 더 확보하고 있다. 하지만 몰입을 위해 가장 많은 시간을 투자하는 게임 기기는 여전히 PC이다. 〈로스트아크〉의 이용자들은 PC에 대한 선호를 다양한 이유로 설명한다.

모바일 게임 기기인 스마트폰은 이동성, 즉 고정된 장소로부터의 자유를 제공한다. 모바일은 대중교통을 이용하거나 직장 생활을 하는 중 게임을 이용할 수 있는 환경을 가능하게 하며, 따라서 게임에 깊이 집중하거나 몰입하는 방식보다 게임을 다른 행동과 병행할 수 있도록 설계되는 경우가 많다. 반면 〈로스트아크〉와 같은 온라인 PC 게임은 모바일에 비해 집중과 몰입을 요구한다는 특성을 보인다. 동시에 PC의 주변 기기이자 필수적인 장치인 마우스와 키보드는 상대적으로 정교한 조작을 요구하며, 화면에 손가락을 접촉함으로써 이루어지는 모바일 게임의 조작에 비해 직관성은 낮지만, 키보드의 많은 자판과 마우스의 이동, 클릭이 제공하는 넓은 범위의 움직임이 게임을 하는 데 있어 더 세밀하고 정확한 조작을 가능하게 한다. 직장에서 필요에 따라 스마트폰을 이용해 PC에 원격 접속을 함으로써 〈로스트아크〉를 이용하는 이용자 A와 C는 스마트폰과 PC의 조작에 관해 다음과 같이 설명한다.

간혹 원격 프로그램을 이용해서 핸드폰(을 사용해서 〈로스트아크〉를 이용한다).…아주 귀한 카드를 먹기 위해서.…(원격으로

하면) 통신 상황도 좋지는 않고, 렉도 많이 걸리고 키보드나 마우스가 없으니까 (조작이 불편하다)....(키보드나 마우스가 모바일에 비해) 쾌적하다. 뭔가 부드럽게 진행이 가능하다. (이용자 A)

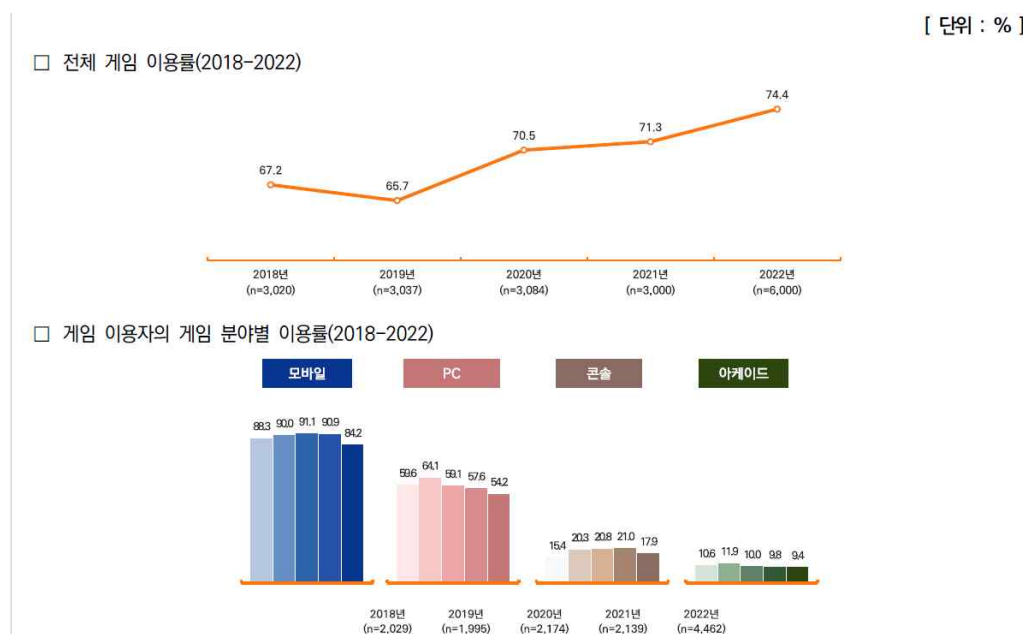
나는 집 안에 데스크탑이 있는데 집 바깥에 있을 때 게임을 해야 하는 상황에 하지 못하니까, 원격이라는 최첨단 기술을 통해서, 원격 제어로 게임을 하는 거죠....(조작이 너무 불편하죠, 원격으로 하면. 느리기도 하고....(키보드와 마우스가) 편하다. 내가 움직이고 싶은 방향, 내 생각 그대로 움직일 수 있고, 이동을. (이용자 C)

이용자 A와 C의 사례로부터 〈로스트아크〉의 이용자들이 PC의 이점을 주로 조작의 편리함과 통신 상황의 안정성에서 찾는다는 것을 확인할 수 있다. 또한 게임의 종류에 따라서도 필요한 기술적 기제가 다른데, 콘솔이 스포츠나 액션에 적합한 데 비해 컴퓨터 키보드가 롤플레이어나 전략 게임에 최적화되어 있기 때문에(다이어-위테포드·드 퓨터, 2009/2015,, p.194) 〈로스트아크〉를 즐기는 이용자의 경우에는 PC에 대한 선호가 높은 것을 발견할 수 있다. 조작의 차원에서 PC의 이점은 키보드와 마우스, 그리고 모니터에서 찾을 수 있으며 통신 상황의 안정성은 한 장소에 고정되어 있는 PC의 특징으로 인해 가능한 유선 인터넷의 지원에서 찾아볼 수 있다.

키보드가 제공하는 조작의 편리함은 곧 조작의 넓은 범위를 의미한다. 콘솔의 컨트롤러나 모바일에 비해 책상 위에 올려놓은 채로 사용하는 키보드는 이를 조작하는 양손을 최대한으로 활용할 수 있다. 이것은 기본적으로 손의 대부분을 기기를 들고 있는 동작에 사용하는 콘솔 및 모바일과 차이가 있다. PC는 한 곳에 고정해놓은 채로 사용하는 것이 일반

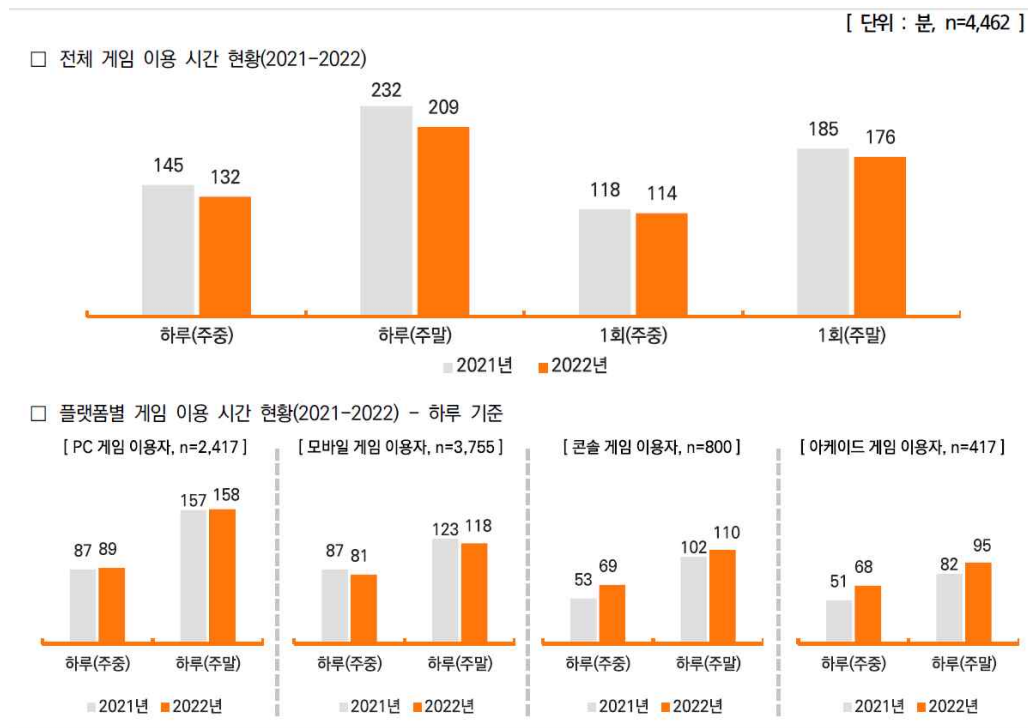
적이며, 주변 기기의 구성과 PC 게임 제작은 모두 이동이 필요 없는 고정된 장소에서의 이용을 전제하고 있다. 〈로스트아크〉의 이용자들이 PC의 이점으로 제시한 통신 상황의 안정성 또한 이와 관련이 있다. PC는 고정되어 있기 때문에 무선 네트워크보다는 랜선을 이용한 유선 인터넷 환경을 구축하는 것이 일반적이며, 이것은 무선 연결에 비해 “끊기지 않고 보다 빠른” 통신을 가능하게 한다. 온라인 PC 게임에서 “원활한 인터넷”은 이용자들에게 매우 중요한 요소로, 즉각적인 네트워크의 응답이 필요한 실시간 온라인 게임 환경에서 이용자가 반드시 갖추어야 할 기술적 환경으로 여겨진다. 이는 다양한 ‘게이밍’ 기기들이 빠른 반응속도 및 응답 속도를 핵심적인 성능으로 구성하는 맥락과 유사하다. 모바일 기기와의 비교에 있어서도, 스마트폰은 이동성과 편의성 측면에서 강점을 가지고 있으나 PC는 안정적인 유선 인터넷 환경과 정교한 조작을 통해 게임에 더 깊게 몰입할 수 있는 가능성을 제공한다.

표 2. 전체 및 플랫폼별 게임 이용률<sup>7)</sup>



7) 출처: 2022 게임이용자 실태조사 보고서. 한국콘텐츠진흥원. (2022).

표 3. 전체 및 플랫폼별 게임 이용 시간<sup>8)</sup>



온라인 PC 게임에 대한 강한 수준의 시간 투자는 곧 인간-기계의 장시간 접합을 의미한다. 다이어-위데포드와 드 퓨터(2009/2015)는 북미의 콘솔이 게임 이용자들의 시간을 상품의 형태로 흡수한다는 점을 지적한다. 저렴한 가격으로 콘솔을 구매한 이용자들은 해당 콘솔이 독점하는 게임 소프트웨어를 이용하면서 제작사에 시간과 비용을 지불한다. 같은 맥락에서 한국에서 PC는 게임 이용자들이 그들이 PC로 이용하는 게임 소프트웨어에 시간과 비용을 지불하도록 한다. 또한 가장 높은 수준의 시간 투자를 이끌어내는 PC의 속성을 통해 한국의 게임 문화에서 PC라는 기술적 기계의 핵심적인 위치를 확인할 수 있다. 따라서 본 연구는 모바일에 비해 낮은 이용률을 보이거나 <표 3>에서 보여주는 바와 같이 이용자의 시간 투자를 더 강하게 끌어내는 PC에 주목하여 주체성의 생산을 살핀다. PC는 한국을 비롯한 동아시아의 게임 문화에서 특수하게

8) 출처: 2022 게이미용자 실태조사 보고서, 한국콘텐츠진흥원, (2022).

발견되는 PC방 문화 및 한국의 청소년 또래 문화와도 밀접하게 관련되어 게임 이용자에게 친밀한 기술적 기계로 작동하며, 신체·정신의 관여와 몰입을 증대시킨다는 점을 확인할 수 있다.

## 2. PC방과 또래 문화

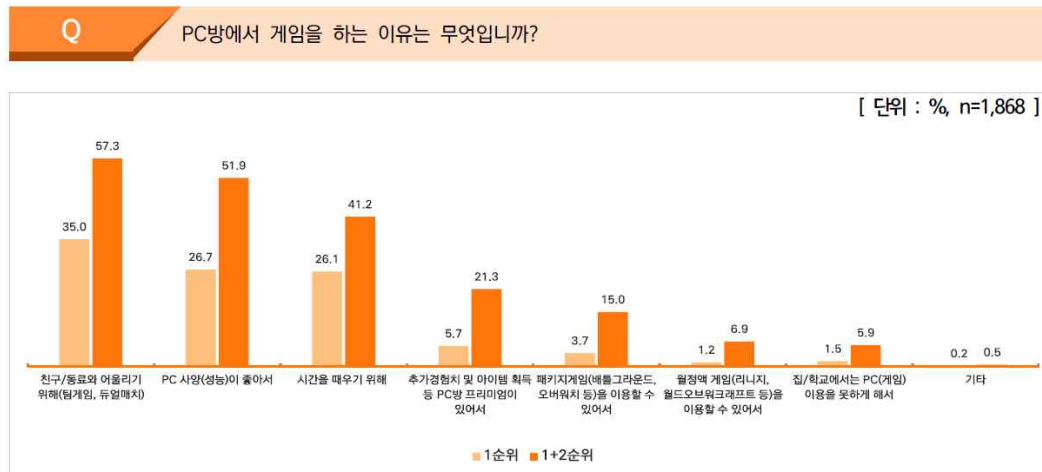
### 1) PC방 문화

PC방은 한국의 온라인 게임 문화의 핵심적인 공간이다. PC방은 〈스타크래프트〉의 유행과 네트워크화된 환경에 대한 수요, 그리고 IMF라는 한국의 경제 상황 및 고속 인터넷 보급 등 다양한 문화·경제적 변수로 인해 국내에서 빠르게 증가했으며(윤선희, 2001), 이 공간은 이용자들이 사회로부터 분리되고 소외되는 공간이자 온라인에서는 서로 긴밀히 연결되는 공간이기도 하였다.

한국콘텐츠진흥원의 2022년 게임이용자 실태조사 보고서에서는 전체 게임 이용자의 49.1%가 PC방을 이용하고 있다고 응답하였다. 그 이유로는 〈표 4〉가 보여주듯이 가장 많은 이용자가 친구/동료와 어울리기 위해서라고 답했으며, 다음으로 PC방의 PC 사양과 성능이 좋기 때문이라고 밝혔다. 이는 한국의 게임 문화에서 PC방의 사회적 기능과 PC라는 기술적 기계에 대한 게임 이용자의 의존을 드러낸다.



표 4. PC방에서 게임을 하는 이유<sup>9)</sup>



〈로스트아크〉의 이용자들은 PC방을 방문하는 것이 일상적이고 익숙한 경험임을 밝힌다. 인터뷰에 응한 이용자들은 공통적으로 가정에서 구입한 PC로부터 첫 PC를 경험했음에도 PC방 이용에 특수한 의미가 있다고 말한다.

집에서 온라인 게임을 하려면 모뎀을 켜야 하잖아. 그 모뎀이라는 걸 키면, 소리가 엄청나요. 삐익, 삐비빅, 이런 소리가 나요.…그래서 아침 일찍 일어났는데 컴퓨터를 부모님이 하는 걸 싫어하니까.…어렸을 때는 <디아블로 2>를 부모님이 안 사주면, 18세니까, PC방을 가서 해야 됐어요. 나이 상관없이 빌려주기 때문에. (이용자 A)

내가 PC방을 갔을 때는 중고등학교.…온라인 게임을 본격적으로 한 건 거의 중고등학교지. PC방은 애들(친구들)이 가자고 할 때 따라가는 정도. 내가 먼저 가자고 하지는 않고. 내가 하는 게임이랑 애들이 하는 게임이 좀 달라서.…<디아블로 2>는 PC방

9) 출처: 2022 게임이용자 실태조사 보고서. 한국콘텐츠진흥원. (2022).

가서 했어야 해. 그래서 내가 <스타크래프트> 할 때는 PC방 갔어. 친구들이랑 같이하는 게 <스타크래프트>였거든. 그 전에 집에서 혼자 하는 게임은 <그랜드체이스>, <요구르팅>, <서바이벌 프로젝트>. (이용자 C)

처음에 아버지가 컴퓨터를 사줬거든. 초등학교 5학년 때. 처음으로 사줬어. 그때 <바람의 나라>가 나와서 했어. <바람의 나라>를 하려면 인터넷이 되어야 하는데 메가패스가 안 들어와서 전화선 모뎀으로 했는데 모뎀으로 하면 전화가 안 돼...그때부터 알았지. 내가 모뎀을 쓰면 전화가 안 되는구나. 그리고 다음 달 됐는데 전화비가 엄청나게 나와버린 거야. 난리 났지...근데 우리 때는 부모님이 집에서 게임하면 진짜 싫어했거든. 진짜 싫어했어요. (부모님이) 게임을 안 좋아했어. 그럼 학교 마치고 3시~4시에 PC방을 가잖아...주말에 친구 집에서 자고 간다고 하고 친구는 우리 집에서 자고 간다고 하고 (PC방에서) 올라잇 하러 간 거야. (이용자 D)

위와 같은 게임 이용자들의 PC방 이용 경험을 통해 PC방이 한국의 게임 문화에서 담당한 주요한 역할들을 확인할 수 있다. 우선 PC방은 게임의 중독성 및 폭력 담론에서 비롯된 게임에 대한 부정적 인식을 피해 이용자에게 일종의 도피가 가능한 공간이었다. PC방의 어두운 조명은 낮으로부터의 차단을 가능하게 하며, 집으로부터, 그리고 타자화하는 시선으로부터의 도주를 제공한다. 동시에 PC방은 과도하게 이용하면 사회 관계를 원자화하고 악화시키는 일탈의 공간으로 인식되기도 했으나(김문조 외, 2001), PC방에서 게임이 주는 긴장감과 몰입으로 인한 새로운 정체감이 형성되고 이용자들이 게임문화라는 새로운 문화를 형성하는 통로이기도 했다는 점에서 연결이 공간이자 도주를 제공하는 분리의 공간이

었다(윤명희, 2011). 게임 이용자들에게 있어 PC방에 간다는 것은 주로 게임을 싫어하는 부모님의 간섭을 피하기 위한 행위로 인식되고 있었다. 동시에, PC방은 고속 인터넷을 제공하는 공간으로서, 가정에서 모뎀을 이용함으로써 발생하는 과도한 요금을 피할 수 있으며, 가정에서 구매하기 어려운 게임을 무료로 제공하기 때문에 해당 게임을 구매하지 않고도 PC방 이용 금액만으로 원하는 게임을 원하는 만큼 이용할 수 있는 경제적인 공간이었다. 이는 PC방을 네트워크화된 공간으로 분석한 윤명희(2011)와 윤선희(2001)의 연구에서도 드러난 바 있다.

또한 PC방은 업무와 활동의 보조공간으로 시작하여 일상적이고 여가적인 공간으로 변모하는 과정에서 이용자들이 보다 오래 게임에 집중할 수 있도록 음식과 인테리어의 측면에서 서비스를 제공하고 온라인 환경을 통해 새로운 정체성을 경험할 수 있다는 점에서 축제의 외양을 지니기도 한다(윤명희, 2011). 하지만 PC방은 소비 공간들과 뒤섞이며 상업화와 속물주의로 둘러싸이는 동시에 PC를 이용하는 이용자 신체 주변을 칸막이로 둘러싸 개인화를 제공한다. 이용자가 게임을 플레이하며 라면을 먹거나 만두를 먹거나 음료수를 사 먹는 행위는 사적이며 개인적인 경험이 된다(이수엽 외, 2016). 이수엽 외(2016)는 이러한 PC방의 구조를 사무공간의 큐비클<sup>10)</sup>의 형태와 유사하며 디지털 미디어 시대의 노동자와 소비자로서 필요한 역량을 훈련하는 메타게임 플레이의 공간으로 바라보기도 한다.

이와 더불어, 한국에서 PC방이 작용한 가장 핵심적인 기능은 〈로스트 아크〉의 이용자들이 밝힌 바와 같이 사회적인 친밀감의 형성과 또래 문화가 이루어지는 커뮤니케이션 공간으로서의 역할이다. 또래 문화의 맥락에서 남성 청소년들의 교류를 위한 PC방의 역할은 때로는 이들이 게임을 하며 얻는 즐거움 이상의 중요성을 가지며 이용자의 취미와 다소

---

10) 한 사람씩 들어갈 수 있도록 칸막이가 되어 있는 작은 사무공간(이수엽 외, 2016)

동떨어진 게임이지만 친구들과의 관계를 위해 PC방에서 함께 해당 게임을 하는 사례도 발견할 수 있었다.

근데 친구들이랑 같이하는 게임은 그 당시에 너무 다양하진 않아서 한정돼있는데, (PC방에서 하는 게임이) 아무래도 공통적인 맛이 있다면, 나만의 취향을 하는 게임은 (PC방을 가서 하지 않고) 혼자...(로스트아크는) 같이 하려면 PC방에서 하기에는 비용이 많이 들고 진득하게 해야 돼. (이용자 A)

MMORPG보다는 한 판 하고 끝나는. 지금의 롤처럼. 지금의 롤이 인기 있는 것도 그런 게 작용을 하겠다...그리고 레벨이 안 맞으면 같이 할 수가 없잖아...아무래도 MMORPG는 지구력이 좋아야 되니까. (이용자 C)

〈로스트아크〉를 주로 이용하는 이용자 A와 C는 다양한 장르의 게임 중 경쟁의 요소가 적고 게임 경험이 단판으로 이루어지기보다 장기적으로 유지되는 MMORPG를 선호한다. “진득하게”, 그리고 “지구력이 좋아야되는” 온라인 게임은 ‘롤’과 같은 단판적이며 경쟁의 요소가 있는 게임에 비해 PC방에서 하기 적합하지 않다. 게임 경험과 게임에서 얻은 재화가 계속 누적되는 특징이 있는 MMORPG는 이용자 간 “레벨”의 차이를 만들어내며 이는 PC방에서 함께 게임을 하려는 이용자 간 즐길 수 있는 게임 내 콘텐츠 종류의 차이로 이어지는 반면 20~30분의 겨루기를 통해 승패가 정해지는 〈리그 오브 레전드〉와 같은 단판 형태의 게임은 경험 또는 실력의 차이가 있는 경우에도 이용자들이 같은 콘텐츠를 플레이할 수 있다. 이렇듯 PC방이 가지는 사회적 관계의 형성과 유지의 기능은 게임 자체의 경험만큼이나, 때로는 그 이상으로 핵심적이다. 이는 청소년의 또래 집단에서 가장 두드러지게 나타난다.

## 2) 청소년 또래 문화

PC방은 청소년들이 학교 일과 이후 친구들과 함께 게임을 즐기기 위한 사회적 공간으로 기능한다. 학교 수업이 끝난 이후 친구들과 ‘함께’ PC방을 가는 것이 집단적인 기억이라는 점에서 PC방 문화는 청소년 또래 문화의 일부로 작용했다.

한국콘텐츠진흥원의 2022년 게임이용자 실태조사 보고서가 분석한 바에 따르면 게임 이용자가 PC방을 찾는 가장 핵심적인 이유는 친구 및 동료와 어울리기 위함이다. 이러한 이유는 다이어-위데포드와 드 퓨터(2009/2015)가 연구한 북미의 맥락에서 콘솔이 지녔던 ‘다인용 조종기를 통해 친구나 가족이 함께 게임을 할 수 있는’ 사회적 기능과 유사하다. 콘솔이 다인용 조종기를 통해 친구 및 가족과 함께 게임을 할 수 있는 구조였다면, PC방은 다수의 컴퓨터를 보유하여 또래 집단이 각자 하나의 PC를 이용할 수 있는 공간이었으며, 따라서 가정에서는 할 수 없는 ‘모두가 함께 게임을 하는’ 활동이 가능한 곳이다.

이수엽 외(2016)의 연구는 PC방은 오락실과 비교해 더 개인적인 게임 경험을 하는 공간이지만 동시에 PC방을 가는 목적은 친구들과 어울리기 위한 성격이 크다는 점에 주목한다. 칸막이가 없고 개방된 공간에서 타인의 게임을 구경하는 것이 자유로운 오락실과 달리 PC방은 사무공간과 비슷한 칸막이 형태의 개인화된 공간 구조로 인해 우연하거나 새로운 사회적 관계의 형성이 일어나기 어렵다는 것이다(이수엽 외, 2016). 즉 PC방은 자신의 게임 행위가 노출되거나 다른 사람의 게임을 구경하는 것이 어려우며 근거리에서 있는 몇몇 큐비클 공간에서만 교류가 이루어진다. 하지만 낯선 타인들과의 관계가 차단된 공간에서 이용자들은 친밀한 관계를 PC방의 공간에 끌고 들어오며, 함께 게임을 즐기면서 결속을 다진다. 이렇듯 PC방에서의 게임 행위는 사회로부터 벗어나는 동시에 사회적 질서를 실어 나르는 문화적 실천으로 작용한다.

게임 이용자 H는 PC라는 기술적 기계를 통해 온라인 내의 가상현실에서 친구들과 함께 존재하는 동시에, PC방이라는 현실적 공간에서도 함께 존재하며 목소리를 통해 소통하는 즐거움에 대한 기억을 가지고 있었다.

그 맛이 되게 컸어. 초등학교 입학에서는 친구들이랑 같은 공간에서, 친구들이 최소 두 명에서 많을 때는 8명까지 모여가지고. 별로 안 좋아하는 게임인데도, 스포츠 하듯이 다 같이 “야, 저기 뭐 있어”, PC방 점령해서 엄청 재밌었던 기억이 아직도 있어. (이용자 H)

이용자 H의 경험에서 PC의 이용은 또래와의 교류를 위한 매개로 존재한다. H가 좋아하지 않는 게임을 하는 이유이자 동시에 좋아하지 않는 게임을 함으로써도 즐거움을 얻는 이유는, PC방에서만큼은 그것이 친구들과의 유대를 형성하는 수단이었기 때문이다. 이처럼 한국에서는 북미와 달리 콘솔이 아닌 PC가 대중적인 게임 기기로 자리 잡았으나, 그 바탕은 북미에서 콘솔이 가장 대중적인 게임 기기였던 배경과 유사하다. 즉 한국의 PC는 북미의 콘솔과 마찬가지로 친목을 위한 도구였으며 이를 가장 쉽고 경제적으로 할 수 있는 장소는 바로 PC방이었다. 한국에서는 PC가 컴퓨터실과 PC방에서 이루어지는 또래 문화의 매개로 작용했으며, 또래 문화가 온라인으로 확장됨에 따라 현실의 연장선에서 ‘다른 게임 이용자’를 손쉽게 만날 수 있는 기술적 장치였다.

PC방 문화만큼이나 〈로스트아크〉 이용자들이 가지고 있는 게임 이용자 주체성 형성 초기의 집단적인 경험에는 학교 컴퓨터실이 존재한다. 이용자 A의 경험에서 또래 문화와 컴퓨터실의 관계를 확인할 수 있다.

주로 게임은, 솔직히 학교 다닐 때, 학교 (일과) 중에는 그거

알잖아. 컴퓨터 시간에 몰래... 〈스타크래프트〉가 좋은 게임 버전을 컴퓨터에 다 깔아놓고, 불법이라서 멀티는 불가능한데 렌으로는 공짜야. 컴퓨터실은 다 이어져 있으니까. (이용자 A)

이용자 A가 친구들과 즐긴 〈스타크래프트〉는 해당 패키지 게임의 불법 복제판이며, 무료로 이용할 수 있는 대신 인터넷 네트워크 기능을 지원하지 않는다. 하지만 A가 친구들과 게임을 즐긴 컴퓨터실은 모든 PC가 하나의 특수한 네트워크로 연결된 공간으로, PC방과 유사하게 친구들과 게임 내의 환경에서 만나 대전을 하는 것이 가능하다. 대부분의 연구 참여자가 컴퓨터실에 동급생이 설치해 준 게임으로부터 디지털 게임을 경험했으며, 이는 컴퓨터실이 온라인 게임을 할 수 있는 인터넷을 제공하지는 않지만, 컴퓨터실이라는 같은 공간 안에 있는 PC 이용자들이 함께 게임을 할 수 있었다는 특성에 기반한다. 이는 학교에서의 일과가 끝난 이후 PC방이 아닌 일과 중 학교 내부에서 이루어지는 게임 경험이라는 점에서 PC방보다 접근성이 있으며 사회적 기능에 보다 충실하다. 사회적 성격이 강한 컴퓨터실에서의 게임 경험은 이용자의 게임 이용 초기에 게임을 빈번하게 접하게 되는 계기로 작용하며 동시에 PC라는 기술적 기계에 익숙해지는 기반을 제공한다.

이처럼 PC방 및 청소년 또래 문화의 작동은 한국 게임 문화에서 PC가 콘솔과 아케이드를 비롯한 여타 기술적 기계들에 비해 핵심적인 역할을 할 수 있는 배경이었다. 다음 절에서는 한국의 온라인 게임 제작사가 PC를 ‘기업 기계’로서, 이용자들의 게임 행위를 이윤 추구와 생산의 과정으로 포함시키고 첨단 기술이 도입한 온라인 게임이라는 새로운 흐름을 재영토화한 과정을 살펴볼 것이다.

## 제 2 절 기업 기계: 상품화와 통제

### 1. 콘솔 기업 기계의 작동

#### 1) ‘엑스박스’의 상품화와 통제

다이어-위데포드와 드 퓨터(2009/2015)는 자본주의라는 전지구적인 생산 기계가 노동, 금융, 기술 등이 조립되어 작동한다고 주장한다. 또한 이들은 이러한 과정이 “탈영토화”를 통해 이루어진다고 설명한다. 새로운 기술이나 기계는 새로운 실천을 불러들이며 이는 새로운 흐름으로 이어지고 기존의 영토화되었던 것들을 해체한다. 하지만 동시에 자본은 이러한 흐름을 재영토화한다. 새로운 기술과 흐름을 특허와 같은 법적 경계들로 두르고 기계를 이윤화를 위한 상품으로 판매하는 현상은 이러한 재영토화가 이루어지는 과정이다.

다이어-위데포드와 드 퓨터(2009/2015, p. 196)가 북미의 콘솔 게임 문화를 분석하면서 제시한 기업 기계의 개념은 콘솔 게임 산업에서의 권력과 생산 구조로 이해할 수 있다. 기업 기계는 기업과 게임을 위한 기술적 기계를 제작하고, 이용자로 이어지는 일련의 과정에 대한 상품화와 착취가 이루어지며, 종합적인 통제가 이루어지는 생산의 과정이며 이들은 마이크로소프트의 ‘엑스박스’의 제작과 판매 과정을 대표적인 사례로 제시하였다.

콘솔 게임에 대한 다이어-위데포드와 드 퓨터(2009/2015, p. 197)의 분석에서 콘솔 게임이 단순히 창의적이고 문화적인 분야가 아니라 기업적인 이익에 의해 주도되는 주요한 산업임을 밝히며 ‘엑스박스’의 사례를 통해 마이크로소프트가 사회적 기계의 배치에서 견제 불가능한 기업 기계로 도약했음을 주장한다. 따라서 콘솔 게임 산업에서 마이크로소프트가 소프트웨어의 코드를 특허로 보호하고, 재산권을 주장하며, 후속 소프트웨어들에 대한 독점의 권리와 통제력을 확보하는 방식으로 영토화를



진행했다는 것이 다이어-위데포드와 드 퓨터의 주장의 핵심이다. ‘플레이스테이션’의 제작사인 소니와의 경쟁에 돌입하면서, 각 가정에 ‘자신들의 콘솔’을 보급하고자 하는 콘솔 제작 기업 간의 기계 장치, 즉 기술적 기계의 경쟁이 있었고, 다이어-위데포드와 드 퓨터는 이때 ‘엑스박스’가 각 가정에 이식된 배경에 주목하였다.

‘엑스박스’를 중심으로 작동하는 기업 기계는 마이크로소프트가 콘솔을 조립하는 과정, 이를 판매하는 과정, 그리고 판매된 기계가 이용자의 신체와 접합하여 비용과 시간을 지불받는 일련의 과정을 포함한다. 콘솔 생산은 단순히 마이크로소프트뿐만이 아니라 콘솔에 들어가는 반도체를 생산하는 협력 업체, 그래픽칩들을 생산하는 산하 공장을 통제하는 생산의 과정이다. 기업 기계의 작동은 콘솔에 포함되는 많은 부품의 조립과 이를 조립하는 인간, 또한 기술의 발전에 따라 인간을 기계로 대체하는 과정 등 물질적인 노동을 포함한다. 다이어-위데포드와 드 퓨터(2009/2015, p. 201)는 콘솔 게임 문화가 비물질 노동만을 포함할 뿐만 아니라 산업적, 노골적이고 물질적인 과정을 포함한다고 설명한다.

하지만 『제국의 게임』에서 보다 주목한 기업 기계의 모습은 이들이 ‘트로이의 목마’로 비유한 ‘엑스박스’ 판매 전략과 북미 이용자들의 콘솔 게임 행위이다. 마이크로소프트는 ‘플레이스테이션’과의 경쟁에서 각 가정에 ‘엑스박스’를 보급하기 위해 판매할 때마다 손해가 발생하는 값싼 가격에 콘솔이라는 기술적 기계를 판매했다. 이는 가정에 최대한 자신들의 기술적 기계를 보급한 후 콘솔에 들어가는 게임 소프트웨어를 독점, 배포함으로써 게임 이용자들로부터 시간과 돈을 지불받기 위함이었다. 게임을 이용하는 이용자는 기술적 기계에 접합한 인간-기계 조립품으로서 물질적·비물질적 가치들을 생산하는 배치에 들어가며 기업 기계 및 이를 포함하는 광범위한 사회적 기계의 일부로서 작동하게 된다. 들뢰즈와 가타리(1980/2001, p. 937)는 미디어를 이용하는 것과 미디어 구경꾼이 되는 모든 과정이 노동의 과정이라고 주장하였다. 들뢰즈와 가타리의

이론을 적용하여, 다이어-위데포드와 드 퓨터(2009/2015)는 콘솔 게임이라는 미디어를 이용하는 행위가 생산이라는 지점에서 착취당하는 노동과 유사하다고 보았다.

콘솔을 기반으로 한 기계적 잉여가치의 창출은 콘솔이 고속 인터넷을 지원하고 온라인 활동을 가능하게 하면서 더 고도화되는데, 이는 콘솔이 멀리 떨어진 다른 게임 이용자와 사회적으로 관계 맺을 수 있는 기능을 지원하면서 이루어졌다. 콘솔 게임에서 성취도나 달성도 등 다른 게임 이용자와 비교할 수 있는 지표들의 개발을 통해 이러한 잉여가치 창출에 극대화를 꾀했다는 그들의 설명은 설득력이 높다고 할 수 있다. 이러한 분석은 〈로스트아크〉의 PC 기업 기계 분석에 체계적으로 적용할 수 있다.

## 2) 하드코어 기계 주체

마이크로소프트는 ‘엑스박스’를 판매하기 위해 특수한 게임 이용자 기계 주체를 발견하고 ‘엑스박스’가 이들을 위한 콘솔임을 피력했다. 게임에 많은 시간을 투자하고 새로운 하드웨어 플랫폼을 남들보다 빨리 받아들이며 게임의 관습에 대해 잘 알고 있고 게임과 게임 기기에 대해 자신의 의견을 적극적으로 제기하는 “하드코어”의 기계 주체를 마이크로소프트가 표적으로 삼았다는 점을 다이어-위데포드와 드 퓨터(2009/2015)는 강조한다. ‘엑스박스’의 검고 투박한 외형과 더불어 조작의 숙련도에서 하드코어와 “간헐적인” 이용자들을 구분할 수 있는 컨트롤러의 속성이 ‘엑스박스’가 하드코어를 위한 기계임을 드러낸다는 설명이다. 이러한 주체를 포섭하는 과정에서 마이크로소프트와 ‘엑스박스’는 그렇지 않은 주체들에 대해 배타적인 성향을 보이게 되었으며, 다이어-위데포드와 드 퓨터는 이들이 하드코어 주체를 주류 게임 이용자 주체성으로 불러들이고 잠재적인 소수자 이용자들을 무시하고 퇴출하는 과정을 통해 하드코어

주체를 재생산하고 더 강화했음을 밝힌다. 특히 젠더의 차원에서 ‘엑스박스’의 주변에 하드코어적인, 즉 초남성적인 환경이 구축되었다는 점에는 기업 기계의 작동이 한국 게임 문화의 젠더화된 환경과 어떠한 관련이 있는지 확인해 볼 필요성이 대두된다.

## 2. PC 기업 기계

### 1) PC와 PC방 기업 기계

게임 문화를 구성하는 핵심적인 기술적 기계가 PC라는 점에서 한국 게임 문화에서의 기업 기계의 작동은 북미의 콘솔 게임 문화와 다르게 이루어진다. 마이크로소프트와 소니의 경쟁이 콘솔이라는 기술적 기계를 각 가정에 보급하는 방식으로 이루어졌던 반면 한국의 PC 게임 문화에서 독점적인 게임 기기를 보급하려는 경쟁은 이루어지지 않았다. 한국의 온라인 게임 문화는 PC방, 그리고 또래 문화의 매개인 PC에 많은 부분 의존했으며 윤선희(2001)의 연구에서 밝혔듯 온라인 게임 문화의 형성이 PC 보급 및 PC방의 확산과 함께 이루어졌기 때문이다. 한국의 게임 이용자들은 북미의 게임인 〈스타크래프트〉와 PC방 및 또래 문화로부터 PC 게임의 문법에 익숙해져 있었고, 새로운 기계의 출현보다 가정과 PC방의 기술적 기계로 이용할 수 있는 게임 소프트웨어를 판매하는 기업들의 경쟁이 두드러졌다.

북미의 게임 이용은 게임 소프트웨어와 이를 독점하는 콘솔, 그리고 콘솔 기계를 이용하는 게임 이용자가 결합된 ‘게임 소프트웨어-콘솔-이용자’의 구조로 이루어져 있던 반면, 한국의 온라인 PC 게임 문화는 ‘게임 소프트웨어-가정과 PC방의 PC-이용자’의 형태로 존재했다. 다이어-위데포드와 드 퓨터(2009/2015)는 마이크로소프트가 손해를 감수하며 저렴한 가격으로 콘솔을 판매한 후 게임 소프트웨어를 독점하는 방식을 면

도기와 면도날의 관계에 비유한다. 이는 한국의 많은 온라인 PC 게임에서 이루어진 부분 유료화 가격 정책과 유사한 측면이 있다. 온라인으로 제공되는 한국의 온라인 PC 게임은 주로 패키지의 형태로 게임을 판매하거나 매월 일정 금액을 지불하고 게임을 이용하는 월 정액제, 그리고 이용자에 무료로 게임을 제공하고 게임 내 재화를 판매하는 부분 유료화 정책 중 한 가지를 채택한다. 다음은 월 정액제와 부분 유료화에 대한 〈로스트아크〉 이용자 A와 C의 언급이다.

처음에 나도 와우<sup>11)</sup>는 유료라서 안 했어...그때는 또 유료 게임은 (PC방에서) 추가 금액이 붙어. 한 시간에...(와우의 월정액제 금액이) 그때도쌌었어. 이게 왜 19,900원으로 〈리니지〉도 그렇고 굳어졌냐면, 처음에는 〈리니지〉가 3만 원이었어. 근데 와우가 더 잘나가는데 와우가 더 싼 거야. 그럼 자기도 자연스럽게 낮춘 거야. 근데 와우가 안 올리잖아? 그럼 계속 쭉 19,900원 인거야. 다른 게임도, 따라갈 수밖에 없는. (이용자 A)

나는 월 정액제였으면 로아 안 했을 거야...나는 월정액제 안 해. 돈 아까워. (이용자 C)

이용자 A는 〈월드 오브 워크래프트〉가 저렴한 가격에 공급됨을 알고 있었음에도 불구하고 유료 게임에 대한 거부감으로 인해 해당 게임을 하지 않았다. 이는 이용자 C도 마찬가지다. 온라인 게임의 비즈니스 모델에 대한 유창석·정재기·이좌지자(2014)의 연구에서는 한국에서 서비스되는 온라인 게임 대부분이 부분 유료화 모델을 따르는 이유에 대해 설명하고 있다. 이들은 부분 유료화가 게임 이용자들의 경제적이고 심리적인

---

11) 북미 게임사 ‘블리자드’가 제작한 MMORPG 〈월드 오브 워크래프트(World of Warcraft)〉의 약칭 (WoW)

부담을 완화하며, 다양한 게임을 할 수 있는 기회를 부여하고, 게임 내 치장형 아이템 구매를 통해 자기 자신을 표현할 수 있는 기회를 보장하기 때문에 성공적인 비즈니스 모델로 정착할 수 있었다고 설명한다. 이는 월 정액제에 대한 심리적 부담감을 드러내는 이용자 A와 C의 입장과 부합한다. 또한 유창석·정재기·이좌지자(2014)는 같은 연구에서 온라인 게임이 가지는 독특한 경제 시스템을 재확인한다. 각 온라인 게임은 상품으로서 서로 특성이 다르기 때문에 완전경쟁 시장이라고 볼 수 있으나, 하나의 온라인 게임 내의 가상재화는 해당 게임을 서비스하는 기업만이 유일하게 공급할 수 있다는 점에서 독점적인 재화라는 것이다. 즉, 게임 이용자가 특정 온라인 게임을 지속적으로 이용하기로 결정했다면, 해당 이용자가 게임 내에서 구매하는 모든 재화는 그 게임을 제작한 기업에서 독점적으로 공급하게 된다. 곧 부분 유료화 정책은 기업이 이용자에게 게임을 무료로 제공한 후 게임의 가상현실 내에서 이용자가 구매하는 재화를 독점한다는 점에서, 콘솔을 저렴한 가격으로 게임 이용자들의 가정에 보급한 후 해당 콘솔만으로 이용할 수 있는 게임 소프트웨어를 독점적으로 판매하는 북미 콘솔 제작 기업들의 전략과 비슷하다. 무료 온라인 PC 게임은 일종의 면도기와 같이 기능하며, 게임 내 유료 재화는 면도날로 작용한다. ‘엑스박스’의 이용자와 마찬가지로 무료로 온라인 게임을 이용하는 PC 게임 이용자 또한 부분 유료화의 형식으로 시간과 돈을 지불한다.

온라인 PC 게임 이용자의 게임 행위 또한 기계적 잉여가치를 생산하는 배치, 즉 사회적 기계의 일부가 된다. 게임을 이용하는 행위가 곧 기업 기계의 작동에 포함되며, 타인의 게임을 관전하거나 자신의 게임 행위를 상품화하여 시청자의 주목을 생산하는 게임 방송 행위 또한 비물질노동으로 설명될 수 있다(신현우, 2019).

온라인 PC 게임 이용에 대한 경제적, 심리적 부담을 완화하여 게임 이용자에게 독점적 재화를 공급하는 기업들의 경쟁의 일환으로, 한국 게임

문화에서 주요한 위치를 차지하는 PC방 및 또래 문화에 대한 포섭을 위한 ‘PC방 혜택’과 온라인 게임 내에서 제공하는 각종 사회적 기능 또한 주목할 필요가 있다. 〈로스트아크〉의 이용자들은 온라인 게임 제작사가 제공하는 PC방 혜택과 사회적 기능에 대해 인지하고 있다. 다음은 이용자 A와 C, H의 PC방 혜택 및 점유율에 대한 경험 및 견해이다.

PC방 이벤트는 게임사에서 점유율 높이려고 하는 거지. 그래야 자기들 게임이 홍보 효과도 될 거고...게임의 인기도는 나는 PC방 점유율이 높다고 봐. 그러니까 전부는 아니어도 인기...난 소속감보다 인기가 많으면 재밌으니까 사람들이 많이 하겠지, 이게 순위가 낮으면 “아 저 게임은 재미가 없으니까 인기가 낮겠지, 점유율이 낮겠지”. 난 (로스트아크의 PC방 점유율) 20위였으면 안 했을 것 같아. 로아를. 난 개가 인기가 많으니까 했어, 나는. 우리나라의 MMORPG 중에...알아봤던 게 RPG 게임 중에 1위가 로아였어. (이용자 C)

(PC방 점유율) 인기의 지표라고 생각하는 사람이, 재미의 지표라고 생각하는 애들이 좀 많아. 단순하게...인기라는 기준도 사람의 심리가 그렇듯이, 보통 (순위가) 높은 데 쪽에 가고 싶잖아. 누가 저 밑에 있는 게임을 하고 싶겠어. 약간 그런 것 같아. 재미나 인기라기보다는 뭔가 소속감을 위해서 하는 것 같아. “내가 하는 게임이 1등이야,” 이런 거. (이용자 A)

초등학교 때도 이미 PC방 전용 이벤트 같은 것도 되게 있었고, 이렇게 경험치 보너스라든지 그런 것도 있었고...(PC방 이벤트의 효과가) 꽤 있는 것 같은데 이게 이벤트가 되게 다양했어서 약간 꼭 PC방을 장기간 하지 않더라도 꾸준히 가야 좋은 게 있

고 장기간 가야 좋은 것도 있고, 혜택도 다양해서. 하다못해 출석 도장이라도 찍어야 좋은 경우도 있었던 것 같아요, 제 기억에. (이용자 H)

이용자 C는 실제로 게임을 선택하는 과정에 있어 PC방 점유율을 중요하게 고려했으며 PC방 이벤트가 이러한 PC방 점유율과 관련된 게임사의 정책임을 알고 있었다. 이용자 A 또한 PC방 점유율이라는 지표가 이용자에게 주는 심리적 효과에 대해 인지하고 있었으며, 이용자 H의 경우 PC방 이벤트에 영향을 받아 자신의 게임 행위를 변화시킨 경험에 대해 이야기하기도 했다. 게임사와의 계약을 통해 PC방에서 제공하는 PC방 혜택과 이벤트는 ‘PC방 점유율’ 지표와 관련이 있다. 게임의 흥행을 나타내는 지표는 다양하지만, 매출 또는 동시 접속자 수 등 게임 제작사의 공개 여부에 따라 검색이 어려운 지표들과 달리 PC방 점유율은 게임 이용자가 비교적 확인하기 쉬운 지표이다. 따라서 PC방 점유율 지표가 실제 게임의 흥행에 대한 정확한 정보를 제공하지 않더라도 게임 이용자는 PC방 점유율 지표에 의존하는 모습을 보인다.

〈로스트아크〉의 가장 대표적인 커뮤니티인 〈인벤〉의 ‘30추 게시판’에는 주기적으로 〈로스트아크〉의 PC방 점유율 순위를 확인하는 게시물이 게재된다. ‘30추 게시판’은 〈인벤〉의 ‘자유게시판’의 게시물 중 이용자들의 ‘추천’을 30회 이상 확보한 게시물이 자동으로 게재되는 게시판이며 게임의 PC방 점유율에 대한 커뮤니티 이용자들의 관심은 “내가 하는 게임의 순위”를 의식하는 모습을 보이는 〈로스트아크〉 이용자 A와 C의 맥락과 유사하다.<sup>12)</sup> PC방 혜택과 이벤트는 PC방에서 이용자의 게임 행위를 촉

---

12) 2023년 5월 6일 〈로스트아크 인벤〉의 ‘30추 게시판’에 게시되었던 한 이용자의 글(<https://www.inven.co.kr/board/lostark/4811/6879479>)에서 작성자는 2020년 7월부터 2023년 5월까지의 PC방 점유율 지표를 수집해 해당 게시글에서 “로스트아크의 인기가 하락세를 띠고 있다”는 주장의 근거로 사용하였다. 이와 같이 이용자가 PC방 점유율을 게임의 인기 척도로 사용하는 게시글은 〈인벤〉

진하는 형태로써 PC방 점유율 및 이를 주기적으로 확인하는 이용자를 포섭하는 과정에 작동한다.

콘솔이 고속 인터넷과 사회적으로 관계를 맺을 수 있는 기회를 제공하면서 잉여가치의 생산을 가속화한 사례와 유사하게, 〈로스트아크〉를 비롯한 온라인 PC 게임은 공통적으로 다른 이용자와 게임 내의 환경에서 친목 활동을 할 수 있는 기능을 제공한다. 온라인 게임은 기본적으로 ‘친구 추가’ 및 채팅 기능을 제공하며, 이용자가 친구 목록을 관리하고 친구의 접속 상태에 대한 정보를 얻을 수 있게 하여 함께 게임을 하기에 편리한 환경을 제공하고 있다. 또한 〈로스트아크〉와 같은 MMORPG는 이용자들 간의 소규모 그룹인 ‘길드’를 생성하고 관리할 수 있는 기능을 제공하며, 이들 사이에서 의무적인 출석을 비롯한 규칙의 생성 및 관리와 의사소통, 부적합한 이용자를 퇴출하거나 길드원들 간의 경쟁이 이루어질 수 있는 기술적 기반을 제공하고 있다. 이와 같은 과정을 통해 게임사는 한국의 온라인 PC 게임의 또래 문화와 사회적 기능을 기업 기계의 생산 과정으로 포섭하고 있으며, 온라인 게임은 이용자들의 친목을 위한 일종의 상호 구속력을 가진 매개로 기능하며 게임 행위를 사회적 기계의 배치 속으로 끌어들이고 있다. 이용자 E는 〈로스트아크〉를 하는 이유에 대해 다음과 같이 설명한다.

사람들이랑 대화하면서 하면 재밌으니까...(길드원들과의) 디스코드<sup>13)</sup> 때문에 한다. 사람들과의 대화 때문에...개그 코드도 통하고 사람의 흐름?이 비슷하고. 재미있지. (이용자 E)

---

에서 지속적으로 관찰되며, 〈로스트아크〉가 높은 점유율을 보일 경우 이 게임의 이용자 집단으로서 자부심을 느끼는 용도로, 낮은 점유율을 기록할 경우 〈로스트아크〉 운영에 대한 불만을 드러내기 위한 자료로 PC방 점유율을 제시하는 모습을 보인다.

13) ‘디스코드(Discord)’의 약칭으로, 주로 게임 이용자들 간의 음성 채팅을 위해 사용하는 메신저 프로그램이다.



이용자 E가 게임을 이용하는 이유는 무엇보다 다른 사람과의 유대감을 느끼기 위해서이다. 기업 기계는 이용자 E와 같은 이용자들이 사회적으로 관계 맺을 기회를 확대하기 위해 게임에서의 친목 기능을 제공하고 촉진한다.

## 2) 한국 온라인 PC 게임의 주류 주체성

마이크로소프트 기업 기계의 주요한 특징 중 하나는 이들이 특정한 게임 이용자 기계 주체인 하드코어를 발견하고 불러들였다는 것이다. 하드코어는 이미 게임사와 이용자들이 인지하고 있는 인류학적 계층이었으며 이는 청년 남성 집단 및 온라인 환경에 게임에 익숙한 젊은이로 대표되었다. 〈로스트아크〉의 게임 이용자와 커뮤니티 〈인벤〉의 이용자들은 게임을 이용하는 주된 이용자층을 20대와 30대 남성으로 인식한다.

보통 20~30대 남성이지 않을까. 일반적으로. 게임의 특성에 따라 다를 수도 있는데...여성분들이 좋아하는 게임도 있고 남자들이 좋아하는 류의 게임도 있는데, 그래도 〈로스트아크〉는 남성 유저가 조금이라도 더 많지 않을까 생각합니다. (이용자 F)

인터뷰에서 이용자 F는 〈로스트아크〉가 보다 남성을 위한 게임임을 밝힌다. 이는 실제로 장시간 〈로스트아크〉를 이용하는 이용자 F의 경험에 기반한다. 이용자들로 하여금 〈로스트아크〉가 남성을 위한 게임으로 인식하게 하는 요소들은 제작사가 특정한 계층을 주류 정체성으로 발견하고 재확인하는 과정으로 볼 수 있다. 주류 주체성은 반복을 통해 생산되며 기업 기계가 이를 재생산하고 강화하는 과정은 이에 부합하지 않는 주체성을 퇴출하는 배타적인 환경으로 이어질 수 있다.

많은 한국의 온라인 게임이 주로 남자아이들을 고객을 겨냥하고 있으며 게임 문화에서 젠더 불균형이 존재한다는 사실은 알려져 있다(김지윤, 2020). 〈로스트아크〉의 제작사인 ‘스마일게이트 RPG’가 20~30대 남성 게임 이용자 주체성을 불러들이는 과정은 게임 내 현실의 재현 방식과 반페미니즘 정서와의 동조, 그리고 게임 이용자 커뮤니티에서 드러나는 공정성 담론과의 결부에서 확인할 수 있다. 가상현실에서 게임 내 신체는 이용자의 조작 대상이자 가상현실에서의 생활을 가능하게 하는 두 번째 신체라는 점에서 중요한 의미를 가진다.

### (1) 가상현실에서의 신체의 재현

권도경(2011)은 온라인 게임에서의 여성 캐릭터의 양상과 형상화 방식이 텔레비전 드라마와 영화 속의 캐릭터에 비해 대상화되어 있음을 지적한다. 그에 따르면 여성 캐릭터는 남성에 대한 종속적 보조자로 형상화되어 있는 경우가 빈번하며, 수동적이고 희생적이며 보조적으로 행동한다. 이와 더불어 권도경은 여성 캐릭터의 재현에서 성적인 대상화가 이루어지며, 이는 남성 이용자들의 시선에서 만족감을 제공하기 위해 무조건적으로 젊고 미혼이며 어린 형상으로 재현되어 있다는 점을 발견한다. 권도경의 이러한 연구는 〈로스트아크〉에서 신체의 재현 문제를 분석하는 데 도움이 된다.

〈로스트아크〉에서 게임 캐릭터의 외형은 캐릭터를 생성하는 과정에서 이용자가 변용할 수 있으며, 캐릭터를 생성한 이후에도 유료 상품으로 판매하는 ‘외형변경권’을 구입함으로써 캐릭터의 외형을 변화시킬 수 있다. 캐릭터의 외형은 피부색과 머리카락의 모양, 눈과 코의 모양 등 얼굴의 세부적인 사항과 목소리를 포함하며 게임 이용자는 이를 게임사가 규정해놓은 범위 안에서 자유롭게 설정할 수 있다. 특징적인 것은 〈로

스트아크〉가 규정하는 캐릭터 외형의 변형 범위는 남성과 여성으로 이루어진 성별 이분법을 엄격하게 고수하고 있으며, 캐릭터의 젠더는 해당 캐릭터의 직업에 따라 고정된다는 사실이다. 육체적 힘을 강조하며 검과 대형 방패 등의 도구를 다루는 〈로스트아크〉의 직업군인 ‘전사’를 플레이하는 이용자는 오직 근육질의 신체와 저음의 목소리, 짧은 머리 등으로 표현되는 ‘남성적’ 신체의 특징을 가진 외형만을 선택할 수 있으며, 게임사는 직업의 선택 과정에서 해당 캐릭터의 젠더가 남성임을 분명하게 명시하고 있다(〈그림 1〉).

현재 총 9개의 뿌리 클래스 선택이 가능하며,  
트리시온에서 배아트리스를 통해 클래스별로 아래 직업 중 하나를 선택하여 전직할 수 있습니다.

클래스	직업
전사(남)	워로드
	버서커
	디스트로이어
	홀리나이트
전사(여)	슬레이어
마법사	바드
	서머너
	아르카나
	소서리스
무도가(여)	인파이터
	베틀마스터
	기공사
	창술사
무도가(남)	스트라이커
현터(남)	데빌헌터
	블래스터
	호크아이
	스카우터
현터(여)	건설링어

그림 1. 〈로스트아크〉 게임 가이드의 ‘캐릭터 선택 화면’<sup>14)</sup>

14) 출처: 로스트아크 공식 홈페이지

(<https://lostark.game.onstove.com/GameGuide/Pages/%EC%BA%90%EB%A6%AD%ED%84%B0%20%EC%84%A0%ED%83%9D%20%ED%99%94%EB%A9%B4>)

권도경(2011)의 연구가 밝힌 바와 같이, 여성으로 규정된 직업군의 캐릭터 외형은 현실의 여성적인 신체의 특징이 과장되어 표현된다. 이는 단순히 여성 캐릭터 의상의 노출과 남성 중심 시선에서의 만족감을 제공하는 신체적 특징들로만 나타나지 않는다. 2022년 1월과 2월 〈인벤〉에서 마법사 여성 캐릭터의 외형과 관련하여 형성된 담론은 〈로스트아크〉의 글로벌 서버를 이용하는 해외 게임 방송인들이 마법사 직업군의 걸음걸이에 불편함을 느끼거나 이를 조롱한다는 것이었다. 이는 곧바로 반페미니즘 정서와 정치적 올바름에 대한 거부 담론으로 이어졌다. 해당 직업군의 걸음걸이는 이용자가 변용할 수 없고 게임사가 규정해놓은 외형 요소로, 일부 이용자로부터 전투의 상황에서도 하이힐을 신고 양팔을 휘저으며 ‘우스꽝스럽게’ 뛰어다녀야 한다는 지적이 제기되었다. 게임사로부터 구현된 남성 중심적 시선의 가상 세계는 기술에 익숙한 젊은 이성애자 남성으로 구성되는 주류 이용자 주체성을 불러들이며 소수 주체성은 이들 주류 주체성의 반페미니즘 및 반-정치적 올바름 정서에 의해 퇴출당한다. 2021년 12월 〈로스트아크〉 제작진이 기획한 외부 행사인 ‘2021 LOA ON WINTER’에서 〈로스트아크〉의 디렉터는 게임 이용자 성별 분포가 남성이 72.8%, 여성이 27.0%이며 연령의 분포는 20대 51.3%, 30대 24.5%, 40대 이상 24.0%라고 밝혔다. 남성 이용자의 높은 비율은 스마일게이트가 주류 주체성을 재확인한 근거이기도 한 반면 주류 주체성을 강화한 결과이기도 하다.

## (2) 반 페미니즘 정서

‘엑스박스’의 사례와 유사하게 〈로스트아크〉가 초남성적인 환경을 구축하는 과정은 게임과 〈인벤〉 이용자들의 반 페미니즘 정서에 제작사가 동조하는 행위를 포함한다. 2021년 8월 26일 〈로스트아크〉는 공식 홈페이지의 공지사항 게시판에 ‘특정 표현을 연상시키는 아이콘 이미지 조치사항 안내’라는 제목으로 공지물을 게시했다(〈그림 2〉).

The screenshot shows a notice from the Lost Ark official website. The title is '공지 | 특정 표현을 연상시키는 아이콘 이미지 조치사항 안내' (Notice | Action regarding icon images that may evoke certain expressions). The date and time are '2021.08.26 23:30'. The notice text is as follows:

안녕하세요, 로스트아크입니다.

금일 클라이언트 패치로 진행된 게임 내 일부 아이콘 이미지 수정에 대하여 안내해 드립니다.

최근 논란이 되었던 해당 아이콘들은 2018년 3월 경, 외부 업체를 통해 제작되었던 이미지로 모험가 여러분들에게 불쾌한 감정을 일으킬 수 있는 특정 표현을 연상시키는 부분이 있는 것을 확인하였습니다.

이에 따라 8월 26일(목) 클라이언트 패치를 통해 논란을 일으킬 수 있는 아이콘들의 수정을 진행하였습니다.

저희는 모험가 여러분들이 유쾌하고 즐거운 마음으로 로스트아크를 즐기시길 바라고 있기에 바람직하지 못한 논란이나 불쾌감을 느끼는 상황이 존재해서는 안된다고 생각하며 이와 같은 요소가 게임 내에 포함되는 것을 지양하고 있습니다.

이후로도 게임의 재미와는 무관한 논란들을 게임 내에서 경험하시는 일이 없도록 지속적으로 게임 내 요소를 꼼꼼히 검토하여 철저히 조치하겠습니다.

모험가 여러분이 더욱 쾌적하게 게임을 즐기실 수 있도록 늘 최선을 다하겠습니다.

항상 감사 드립니다.

On the right side of the notice, there is a header for 'LOST ARK' with a logo. Below it, the number of replies is '217,058' and there are social media sharing icons for Facebook, Twitter, and others.

그림 2. 〈로스트아크〉 이모티콘 관련 공지사항<sup>15)</sup>

이 공지는 2021년 8월 25일 〈인벤〉에서 410개 이상의 추천과 72,000건 이상의 조회수를 얻고 ‘30추 게시판’에 등재된 게시물에 대한 게임사의 대

15) 출처: 로스트아크 공식 홈페이지

(<https://lostark.game.onstove.com/News/Notice/Views/1634?page=47&searchtype=0&searchtext=&noticetype=all>)

응이었다. 해당 게시글은 게임 내의 특정 이모티콘이 “페미 그 손모양”의 형상이며, 해당 이모티콘을 통해 〈로스트아크〉의 일부 직원이 “메갈”임을 드러내고 있다고 주장했다(〈그림 3〉).



그림 3. 이모티콘 관련 〈인벤〉 게시물<sup>16)</sup>

‘메갈 손가락 기호 논란’은 2021년 5월부터 남성 중심의 온라인 커뮤니티에서 이용자들이 각종 소비유통업체에 대해 벌인 집단적인 행동이다. 커뮤니티 이용자들은 일부 업체들이 ‘남성혐오’의 증거라 여겨지는 손가락 모양을 의도적으로 상품 및 홍보물에 삽입한다는 주장을 바탕으로 해당 업체들에 대한 온라인상의 공격을 가했으며, 상품과 홍보물에서 이러한 ‘메갈 손가락 기호’를 제거할 것을 요구한 후 업체들이 이에 굴복할 경우 커뮤니티에서 “우리가 해냈다”, “우리가 이겼다” 등의 글을 게시하며 승

16) <https://m.inven.co.kr/board/lostark/4811/2939905>

리감을 나누어 가지는 모습을 보였다. 집게손가락 모양의 형상이 한국 남성의 작은 페니스를 가리키는 남성혐오 집단 ‘메갈’의 상징이며, 이것이 기업과 공공기관 등의 광고와 홍보물에 교묘하게 감추어져 있다는 것이 남성 중심 온라인 커뮤니티 이용자들의 주장이었다.

〈로스트아크〉의 이모티콘과 관련된 논란 또한 온라인 커뮤니티의 메갈 손가락 기호 담론의 맥락에서 제기된 주장이었으며, 게임 제작사인 스마일게이트 RPG는 이에 대해 즉각적인 이모티콘 수정으로 대응하였다. 또한 스마일게이트 RPG는 홈페이지의 공지를 통해 “모험가 여러분들에게 불편한 감정을 일으킬 수 있는 특정 표현을 연상시키는 부분”이 외주 업체를 통해 제작된 이미지였음을 설명하고 “이와 같은 요소가 게임 내에 포함되는 것을 지양하고 있다”라는 입장을 발표했다. 이와 같은 제작사의 대응은 〈인벤〉을 비롯한 온라인 커뮤니티의 남성들의 집단행동에 의한 승리감을 축적하게 하며, 게임 내부와 〈인벤〉에 대한 남성적 환경을 공고히 하는 효과를 발생시킨다. 동시에 스마일게이트 RPG는 ‘다수 남성’ 게임 이용자 집단을 다시금 확인하는 과정을 통해 이들을 주류 게임자 주체성으로 불러들인다.

### (3) 능력주의와 공정성 담론에 대한 호소

온라인 게임 기업 기제가 강화하는 주류 정체성은 능력주의와 공정성 담론에 입각하는 게임 홍보 전략에서도 확인할 수 있다. 윤지영(2021)에 따르면, 능력주의는 개인의 노력과 성취, 능력에 따라 사회적 부나 명예 등의 가치가 부여된다는 믿음을 포함한다. 이 능력주의는 ‘남성 권력의 보존과 확대, 강화를 목적으로 하는’ 남성 집단이 이러한 능력주의 의한 서열구조를 이상화하고 여성들을 능력주의의 게임 규칙을 어기는 무임승차자로 바라본다는 점을 지적한다. 또한 이현준·박지훈(2021)은 20대 청

년을 중심으로 하는 남성 게임 이용자가 노력에 대한 정당한 보상이 주어지고, 경쟁의 과정에 특권이 개입하지 않는 ‘공정성’에 대해 열망하고 있음을 확인한 바 있으며, 이것이 개별 주체의 무한한 노력과 책임을 강조하는 신자유주의적인 이데올로기를 반영하며 ‘공정성’을 위배하는 존재에 대한 혐오로 이어진다고 지적한다. 능력주의와 탈맥락화된 공정성 담론은 20대와 30대 남성을 중심으로 이루어지는 온라인 커뮤니티와 온라인 게임에서 빈번히 관찰된다(김보명, 2019; 김수아, 2020; 윤지영, 2021).

온라인 게임 이용자들의 능력주의와 공정성 담론은 게임 기기를 생산하는 기업과 온라인 게임 제작사에서 적극적으로 재확인하고 이용자들에게 피력하는 요소이다. PC/프린터 제작 기업인 HP의 게이밍 컴퓨터 브랜드 ‘OMEN’(이하 ‘오멘’)의 한국어 슬로건은 “실력만이 너를 증명한다”로, “당신의 재산, 당신의 외모, 당신의 학벌, 전혀 관심이 없다. 우리가 관심 있는 건 오직 당신의 게임 실력 뿐”이라는 문구와 함께 청년 남성의 능력주의 및 공정성 담론의 핵심적인 요소를 대변한다.

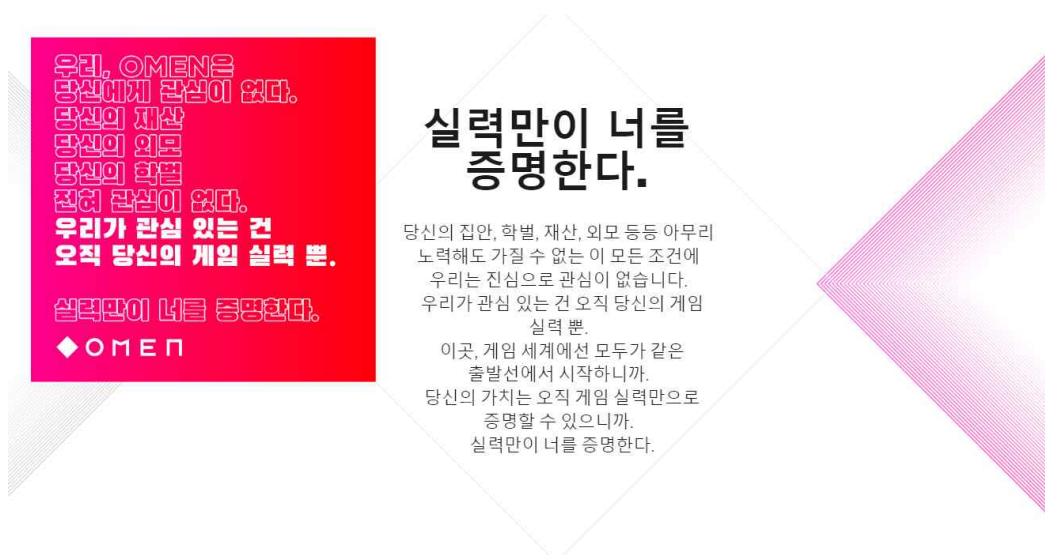


그림 4. 오멘 공식 홈페이지 슬로건<sup>17)</sup>

17) <https://www.omen.com/kr/ko/we-dont-care.html>



### 제 3 절 생체정치적 기계: 주류 주체성

#### 1. 생체정치적 기계와 주류 주체성 개념

생체권력은 미셸 푸코(Michael Foucault, 1990)가 제시한 개념으로, 삶의 전반을 통제하고 훈육하는 체제를 말한다. 생체권력은 미시-생체권력(micro-biopower)과 거시-생체권력(macro-biopower)으로 구분할 수 있는데, 미시-생체권력은 육체를 감시하고, 훈련하고, 공장이나 감옥에서 일어나는 훈육하는 신체 해부-정치학(anatomo-politics)이며, 거시-생체권력은 생활, 종, 인종, 대규모의 인구 현상 등의 수준에서 이를 통제하고 인종과 성별 등의 공식적인 체계화와 병원의 설립 등으로 생활을 통제와 규제에 종속시키는 권력을 일컫는다. 다이어-위데포드와 드 퓨터(2009/2015)는 제국적인 게임, 즉 기계적 예측의 과정을 통해 주체를 장악하는 사회적 게임 기계의 작동이 가상 세계를 상업적으로 전용하며 생체권력을 취하는 과정으로 보았다.

본 연구의 3장 1절과 2절은 게임 기계와 주류 주체성을 포섭하는 기업 기계의 접근을 분석하였다. 본 3절에서는 주류 게임 이용자 주체가 생산되고 작동하는 방식을 생체정치적 기계 개념을 중심으로 분석한다. 게임 행위로서 〈로스트아크〉의 배치에 포함되는 기계 주체는 게임을 단시간 이용하는 이용자, 온라인과 오프라인 집단행동의 주축이 되며 커뮤니티를 비롯한 공론장에서 적극적으로 의견을 내는 ‘하드코어’ 주체까지 그 유형은 다양하다 할 수 있다. 다이어-위데포드와 드 퓨터(2009/2015)의 연구는 하드코어 주체성과 더불어 ‘간헐적인’ 게임 이용자 주체와 ‘습관형’ 및 ‘가족’ 게임 이용자 주체를 체계적으로 제시한다. ‘간헐적인 게임 이용자’는 게임에 많은 시간을 투자하지 않고 게임에 대한 자신의 의견도 온라인상에서 피력하지 않는다. ‘습관형 이용자’는 게임에 많은 시간은 투자하나 전념하지는 않는 유형이다. ‘가족 게임 이용자’는 자녀 혹은

배우자와 게임을 이용하는 계층이다. 다이어-위데포드와 드 퓨터는 하드코어 주체성을 중심으로 게임 이용자 주체성을 분석한다. 이는 기업 기계가 하드코어 주체를 발견하고 포섭하며 강화했다는 측면에서 하드코어가 중요한 의미를 가졌기 때문이기도 하지만, 온라인상에서 이들이 보인 집단행동이 두드러졌기 때문이다.

본 연구는 주류 이용자, 즉 ‘하드코어’ 기계 주체성의 생산에 집중한다. 한국에서 PC 게임 이용자의 평균 게임 이용 시간은 2022년을 기준으로 주중 89.4분, 주말 157.8분이다(한국콘텐츠진흥원, 2022). 주류 게임 이용자 주체는 대부분 이보다 많은 시간을 게임에 투자하며, 자신이 이용하는 게임의 장르와 관습에 대해 익숙하고 게임에 대한 관심을 바탕으로 온라인 게임 커뮤니티를 이용하기 때문에 게임 커뮤니티의 문법에 익숙한 주체들이다. 매주 50시간 이상 〈로스트아크〉를 적극적으로 이용하는 이용자 A, B와 C의 사례는 주류 이용자의 게임 이용 강도에 대해 자세히 보여준다.

저 일하는데 아침부터(게임을 이용한다).…다음 날 출근에 지장 갈 정도는 안 하는데…출근은 확실하게 잘합니다. 출근해서 약간 불성실할 수 있다.…주류와 라이트를 나누는 기준은 숙제<sup>18)</sup>를 다 하냐 안 하냐.…로손실<sup>19)</sup>을 참을 수가 없지.…(〈인벤〉이) 아무래도 로아의 커뮤니티 중에는 가장 크니까 (이용한다). (이용자 A)

(이용 시간) 일하고 퇴근하고 와서 자기 전까지. 5시간? 주말에는 일어나서 자기 전까지.…(〈인벤〉 이용을) 하죠. 가끔 보

---

18) 〈로스트아크〉의 일일 콘텐츠를 의미하며, 매일 해야 하는 숙제와 같다는 맥락으로 사용된다.

19) 〈로스트아크〉와 ‘로손실’의 합성어로, 이용자가 〈로스트아크〉의 일일 콘텐츠를 하지 않음으로써 얻지 못하게 되는 일일 보상을 일컫는다.

지.···내가 하는 직업에 대한 정보를 얻기 위해. (이용자 B)

나는 (스스로) 하드코어하다고 생각해. 라이트는 그냥 퇴근해서 여가 시간 즐기는 정도.···(〈인벤〉을) 가끔 봅니다. 매일같이 들어가서 보진 않지만 이슈 있을 때.···게임 공략은 거의 유튜브로 배웠지···난 한 번 (고객센터에) 넣은 적 있어. (이용자 C)

이용자 A, B와 C는 공통적으로 게임을 장시간 이용하며, 게임에 대한 정보를 얻기 위해 커뮤니티를 이용하거나 게임 외적 요소를 통해서 게임을 보다 잘하기 위한 지식을 습득하고자 한다. 이용자 C는 게임에 대한 요구사항을 제작사에 전달하기 위해 고객센터에 문의를 넣은 경험이 있으며 이용자 A는 업무에 지장이 가지 않는 선에서 직장에서도 가능한 〈로스트아크〉를 이용하고자 한다. 이러한 〈로스트아크〉의 주류 이용자는 게임을 장시간 이용하며 커뮤니티를 적극적으로 이용하고 때로는 커뮤니티의 논의에 참여함으로써 담론을 형성하고, 이용자의 불만과 요구사항을 게임의 운영자들에게 전달하기 위해 게임사의 고객센터 또는 온/오프라인상의 다양한 집단행동을 동반하는 모습을 보인다.

하지만 인터뷰에 참여한 〈로스트아크〉의 이용자들은 스스로 ‘하드코어’하거나 ‘완전한 주류’의 이용자의 모습을 가지고 있지는 않다고 이야기하기도 했다.

하드코어의 기준이 사람마다 다르다고 생각해. 이게 오래만 하는 걸 하드코어하다고 할 수 있냐. 오래 하는데 되게 너무 잘하려고 욕심을 부린다거나 많은 분석을 한다거나.···로손실을 참을 수가 있느냐 없느냐. 헤비하긴 하지만 일상생활에 지장은 없으니까. (이용자 A)

나는 하드코어를, 내 본업이라던가 생업에 어느 정도 영향이 가는데도 게임을 하는, 예를 들어서 레이드를 하는데 다음 날 출근해야 하는데 트라이 때문에 막 새벽 3~4시까지 트라이를 하다가 출근해. 난 그정도면 하드코어하다고 생각하거든. (이용자 C)

사회적 위치? 어쨌든 현실에서 조금 소외되거나 배제된 사람들이 헤비한 유저가 되기 되게 쉬운 것 같아...경제적으로든, 그냥 경제적인 것보다 그게 더 중요한 것 같아요. 어떤 소셜 네트워크에서, 대인관계에서 조금 소외된 사람들? 정말 우리가 생각하는 ‘인싸’인 사람들은 게임을 아예 안 하는 경우가 되게 많은 것 같아. 해도 되게 라이트하게. 왜냐하면 나가서 사람들 만나야 하니까. 근데 자의든 타의든 뭔가 사람과의 인간관계가 오프라인에서 적을수록 게임이나 책 같은 데 빠져들기 편한데 근데 이제 보편적으로 책보다는 게임이 더 즉각적인, 낮은 장벽에 희열을 주니까. (이용자 H)

인터뷰 참여자들은 〈로스트아크〉를 장시간 이용하고 있거나(A, C) 과거에 장시간 이용한 경험이 있지만(H), 주류 이용자의 기준을 단순히 시간이라고 생각하지 않는다. 이들에게 있어 하드코어한 유저의 기준은 “현생에 영향을 미치는가”의 여부이다. 이용자 A와 C는 장시간 게임을 이용하지만, 그것이 자신의 실제 생활에 영향을 미치고 있지 않다고 생각하며, 그럼에도 자신이 ‘하드코어’한 이용자라고 생각했다. 이용자 H의 경우 주류 이용자의 기준과 모습에 대해 독특한 견해를 보였는데, 주류 이용자는 현실에서의 사회적 삶이 활발하지 않은 경우가 많을 것이라는 입장이었다. 이는 온라인 게임에 대한 중독 담론에서 일부 관찰되는 견해로, 온라인 게임에 대한 장시간 몰입과 비용의 투입을 중독과 우울, 불안이나 대인회피 성향의 요소와 관련짓는 연구의 흐름(대표적으로 김준

수 외, 2004)의 맥락과 유사하다.

## 2. 생체정치적 기계 주체의 생산

기계 주체로서 게임 이용자는 사회적 기계의 일부를 구성한다. 이 구성과정에서 기계적 주체성의 생산이 ‘기계적 예측’의 방식을 통해 이루어진다는 점에 본 연구는 주목한다. 기계적 예측의 과정을 통해 생산되는 기계적 주체성은 분열증적인 주체 생산의 결과물이며 개인이 해체되어 사회적 기계와의 관계 속에서 계속적으로 배치된다. 따라서 기계 주체에 관한 논의는 주체가 생산되는 ‘되기’의 방식을 대상으로 이루어진다. 게임 이용자 주체성은 분열된 개인이 기술적 기계와 접합함으로써 게임 행위를 구성하는 과정과 ‘되기’의 방식이라 할 수 있다.

『제국의 게임』에서 생체정치적 기계에 관한 분석은 게임 행위가 도구를 이용하는 것이 아니라 도구가 되는 것이라는 주장을 중심으로 이루어져 있다. 그들은 이 게임 행위를 ‘기계 종속’, ‘기계 노예화’ 개념을 통해 설명한다. 이들은 생체정치적 기계가 중립적이지 않으며, 특정한 행동을 유발하거나 금지시키며 이용자의 신체와 정신이 생산 수단과 통합된다는 논의를 전개한다. 『제국의 게임』의 2부에서는 콘솔 게임 행위 생체정치적 기계 문제를 세 가지 차원으로 분석한다. 이 세 가지 차원은 ‘일상화된 전쟁’, ‘생체권력 행위’, 그리고 ‘제국적 도시’다.

첫째, 다이어-위테포드와 드 퓨터(2009/2015)는 콘솔 게임 행위에서 전쟁에 대한 훈련이 일어나고 있으며, 전쟁을 배경으로 하는 콘솔 게임 행위가 반복적으로 일어나는 과정에서 전쟁이 일상화되는 주체가 생산되며 게임 행위가 일종의 훈련으로 작용하고 있다는 점을 발견했다. 전쟁은 끊임없이 계속되는 것이며 게임 이용자는 게임 내의 병사를 지휘하며 전우 정신과 수직적 상호작용에 익숙해지며, 낯설고 이름 없는 가상의 ‘외

부'를 구축하고 이들에 대한 전쟁을 수행한다. 게임은 전쟁을 일상화하는 동시에 전쟁은 게임처럼 가상화된다. 다이어-위테포드와 드 퓨터가 일상화된 전쟁 훈련으로서의 기계 주체 생산을 직접적으로 생체정치적 기계로 다루지 않았지만, 이는 반복을 통한 끊임없는 주체 생산의 과정에서 만들어지는 생체정치적 기계 주체라 볼 수 있다.

둘째, 이들은 〈월드 오브 워크래프트〉(World of Warcraft)를 대상으로 가상현실에서 이루어지는 이용자들 간 생체권력에 대한 갈등과 다툼을 분석하면서, 이것이 게임사가 엄격하게 관리하는 퍼블리셔의 권력임을 보여준다. 인터넷은 이미 자유롭고 비독점적인 사용의 추구에서 기업권력과 이윤창출을 위한 상업적 전용의 영역이 되었으며, 다중접속 온라인 게임도 마찬가지이다. 게임사는 실제로 가상적인 세계를 지배하며 창조자이자 소유주이며 통치자로 존재한다. 게임을 관리하는 과정에서 가상의 “삶 자체”는 그 생성과 소멸, 신체, 그리고 생활의 차원에서 통제의 대상이 된다. 〈월드 오브 워크래프트〉의 사례에서, 다이어-위테포드와 드 퓨터(2009/2015)는 푸코가 언급한 차별과 사회적 위계화의 요소들이 종족과 직업이라는 종의 구분, 그리고 신체 외양의 선택 범위의 한정에서 두드러진다는 것을 발견했으며, 영속적인 적대 상태에 있는 두 세력 간에서 선택을 요구하고 여기서 달라지는 근본적인 게임 경험의 차이가 생체권력의 행사 과정의 일부라 보았다. 게임에 최종적인 승리는 없으며 이용자들은 계속해서 종족과 계급이라는 두 가지 근본 위에 사냥 또는 퀘스트를 통한 “경험치”를 축적해 레벨을 쌓아 올린다. 게임에는 계속해서 새로운 퀘스트와 사냥감이 추가됨으로써 가상 세계가 무한히 지속되며 레벨 상승을 위한 반복 작업과 더불어 다른 캐릭터들과의 협력을 요구하는 복잡성이 부여된다. 〈월드 오브 워크래프트〉에서 “길드”로 대표되는 이러한 복잡성은 게임 이용자들을 게임에 몰두하게 만들며, 이것이 요구하는 게임 내 사회적 협력은 가상 환경에 대한 제작사의 통치 기술의 일부이다.

셋째, 이들은 콘솔 게임에서 재현하는 현실 도시의 모습을 살피면서, 실제의 도시에서 일어나는 삶에 대한 통제, 포획, 착취, 권력관계가 게임 내의 도시에서도 일부 반영되고 있음을 확인한다. 게임은 전쟁과 신체, 그리고 삶과 노동의 모의실험기이기도 하지만, 도시의 모의체험기가 되기도 한다. 현실의 도시를 정교하게 모방함과 동시에 가상적인 게임의 경험으로 이루어지는 디지털 게임은 가상적인 것과 실제적인 것 사이를 왕복한다. 〈그랜드 테프트 오토: 바이스 시티〉의 사례로부터 다이어-위데포드와 드 퓨터(2009/2015)는 시장적 필요성이 규칙을 지배하는 신자유주의적 가상공간으로의 도시를 발견하며 이것이 현실의 도시를 매우 상세한 수준으로 모방하였음을 주장한다. 게임의 도시는 현실 도시의 불균등한 사회적 지형과 폭력, 부패를 반영하며 이를 더욱 과장하기도 한다.

본 연구는 다이어-위데포드와 드 퓨터(2009/2015)의 방법을 비판적으로 적용하는 과정에서 〈로스트아크〉 이용자의 생체정치적 주류 기계적 주체성의 작동을 ‘일상화된 전쟁에서의 훈련’과 ‘생체권력 행위’의 두 가지 차원으로 분석한다. 세 번째 ‘제국적 도시’는 〈로스트아크〉가 현실의 도시를 재현하고 있지 않으며, 게임 내에서 ‘도시’라 불리는 공간이 이용자들의 일상생활 공간으로 충분히 기능하지 않고 도시로서 기능하기 위한 요소들을 결여하고 있어 분석 틀로 적합하지 않다고 판단하였다.

PC 게임 문화에서의 기계적 주체성 생산은 차이와 반복을 통해 분열적으로 이루어지는 기계적 예측의 특징을 보여준다. 주류 이용자 주체성의 생산은 이용자가 ‘게이머’라는 특정한 직업이나 역할을 부여받아서 이루어지는 것이 아니다. 게임 행위와 게임 내의 공간은 통합되어 배치를 이루는 데이터이자 사회 속의 덩어리, 생산 장치로 기능한다. 이러한 과정에서 〈로스트아크〉를 이용하는 행위는 주류 주체성 ‘되기’의 과정이라고 볼 수 있다. 〈로스트아크〉의 주류 주체성은 외부로부터 주어지는 것이 아니다. 이용자가 장시간 게임을 하는 행위, 게임 내에서 일일 콘텐츠

츠를 비롯한 사냥과 토벌을 하는 행위, 길드에 가입하여 출석 체크를 하고 규칙을 준수함으로써 매주 보상을 획득하는 행위, 레이드에서의 분업 등 매일의 반복적인 게임 행위를 통해 게이머 주류 주체성이 생산되는 것이다.

PC는 친근한 기술적 기계로서 일상에 침투하며 주변 기기와 절합되어 신체를 연장한다. 기계와 연결된 신체로써 게임 내 이용자의 신체는 인간의 에너지를 동력으로 하는 게임 경험에 참여함과 동시에 시스템 속에서 생산에 참여하는 도구가 된다. 반복적인 생산에는 훈련의 과정이 포함된다.

### 3. 일상화된 훈련과 생체권력 행위

온라인 게임은 숙련도를 가늠할 수 있는 ‘기술’로 여겨지며, 연마하거나 실력을 기르는 노력을 동반할 수 있는 영역으로 인식된다. 앞서 〈로스트아크〉의 이용자들이 게임을 더 능숙하게 할 수 있는 정보를 얻기 위해 커뮤니티를 이용한다고 밝힌 바 있으며, 특정 공략법을 익히기 위해 영상을 보며 학습하는 이용자의 행위를 확인하기도 했다.

다이어-위데포드와 드 퓨터(2009/2015)가 ‘일상화된 전쟁’으로써 제시한 생체정치적 기계의 작동은 모의실험과 ‘전우애’ 등 군사적 문화의 학습, 이슬람 문화와 같은 대상에 대한 타자화를 통한 ‘공공의 적’을 형성하는 모습 등을 포함한다. ‘훈련’의 맥락에서 〈로스트아크〉 주류 주체성의 생산은 전쟁 훈련과 군대식 문화의 학습, 학습에 대한 훈육 및 분업에 대한 훈련으로 이루어진다. 이는 실제에 대한 모의실험의 형태보다는 “효과적인 학습 방법의 훈련”의 형태이다.

〈로스트아크〉의 주된 콘텐츠 중 하나인 ‘레이드’는 4인 또는 8인의 분업으로써 이루어진다. 레이드는 ‘골드’와 ‘아이템’의 획득을 위해서 지



속적으로 ‘함께’해야 하는 것이며 이 과정에서 자신이 선택한 게임상의 직업, 즉 역할에 충실할 것이 요구된다.

〈로스트아크〉의 레이드는 일주일에 한 번 성공적인 분업이 이루어지면 골드와 아이템을 획득할 수 있는 형태이며, 이용자들은 친구 및 지인들과의 ‘고정 파티’를 통해 레이드를 가기도 하지만 처음 만나는 구성원과의 분업을 통해 한 번의 성공을 이루어내야 하는 ‘공개 파티’의 형태로 이루어지기도 한다. 하나의 레이드에 대해 4인 또는 8인의 이용자 모두가 실수 없이 분업을 해낼 수 있기까지의 다수 실패 과정을 ‘트라이’라 칭하며, 이러한 ‘트라이’는 레이드를 ‘성공’하기까지의 연습 및 훈련 과정을 의미한다.

〈로스트아크〉 내에 다수의 레이드가 존재함에 따라 이용자들은 각 레이드를 한 번의 시도 만에 ‘성공’할 수 있을 만한 숙련도를 쌓는 것을 목표로 삼으며, 각 레이드에 대한 숙련도를 기준으로 일종의 계급을 나눈다. 예를 들어 ‘초행’은 해당 레이드를 처음 가는 이용자를 의미하며, ‘트라이’는 유튜브의 공략 영상을 통해 공략은 시청했으나 아직 레이드에 대한 자신의 역할에 숙련되지 못한 상태, ‘반숙’은 해당 레이드에 익숙하지만 숙련되지 못한 상태를 의미하며, ‘숙련’ 및 ‘숙제’ 등의 호칭은 레이드를 한 번만의 시도로 성공할 수 있는 정도의 숙련도로 빠른 시간 내에 레이드를 끝낼 수 있는 이용자를 의미한다.

〈로스트아크〉에서 새로운 레이드가 출시될 때 이용자들의 이용 목적은 대부분 적게는 10회 수준에서, 많게는 100회 이상에 이르는 여러 회차의 ‘트라이’를 통해 한 번의 성공적인 분업을 이루는 ‘클리어’에 대한 성취감이다. 이때 반복되는 ‘트라이’의 과정은 ‘성취감’을 얻기 위한 과정임과 동시에, 한 번의 성공 이후 매주 해당 레이드를 반복함으로써 획득하는 ‘골드’와 ‘아이템’에 대한 획득을 용이하게 하기 위한 ‘훈련’의 과정이다. 초기 레이드에 성공함으로써 생산되는 것은 ‘성취감’이지만, 이미 성공의 경험이 있는 게임 이용자들이 계속해서 매주 레이드를 가게 하는

것은 레이드의 보상이므로, 이 보상을 빠르고 쉽게 얻기 위해 이용자들은 연습을 거듭하며 공략법과 분업의 세부 사항을 면밀하게 익히는 학습과 훈련의 과정으로 들어가게 된다. 이는 곧 게임 내 경제 가치의 생산을 위한 노동 훈련으로 해석할 수 있다.

〈로스트아크〉에는 이러한 레이드 ‘노동’에 대한 교육을 제공하는 ‘학원 파티’ 시스템이 존재한다. 이는 게임사 측에서 공식적으로 제공하는 것이 아닌 레이드 미숙련자 이용자들에게 대해 숙련자 이용자들의 자발적인 봉사의 개념으로 이루어지는 ‘무료 노동 교육’ 시스템이다. 이는 기존 주류 게임 이용자들이 새로운 게임 이용자들을 〈로스트아크〉에 장기적으로 정착하게 도와주는 것을 목적으로 기획되며, 새로운 이용자가 계속해서 유입되는 것이 중요하다는 이용자들의 집단적인 가치관을 바탕으로 한다.

주목할 만한 점은 이렇게 4인 또는 8인의 분업을 중심으로 설계되는 레이드를 이용자들이 ‘사이버 유격’이라는 군사 용어로 지칭하고 있다는 점이다. 〈로스트아크〉의 주류 이용자 주체는 레이드의 분업적인 용어를 설명하기 위해 군사적 용어를 동원하며, 레이드의 수행 과정에서는 일종의 전우애와 같은 유대감의 형성이 일어난다. 또한 게임 시스템은 레이드에서 ‘공격대장’과 ‘공격대원’이라는 구분을 제공한다. 흔히 ‘공대장’으로 불리는 공격대장은 공격대의 인원을 조정하고 모집, 퇴출할 수 있고, 공격대 전체를 지휘하고 레이드에서 가장 핵심적으로 쓰이는 일부 스킬을 사용할 수 있으며, 레이드 상황에서 자신의 지시 사항을 채팅창이 아닌 공격대원의 게임 화면의 중앙에 가시성 있는 형태로 게시할 수 있는 권한을 가지고 있다. 동시에 기본적인 레이드 시스템 자체도 한 명의 게임 이용자가 상대할 수 없는 강력한 힘을 가진 ‘공공의 적’에 대한 전투 훈련 및 실행이라는 점에서 군사적인 형태를 취하고 있다. 이것은 실제 전투에 대한 모의실험은 아니지만, 공격대의 지휘 시스템과 채팅 및 필요에 따라 음성 채팅을 동원하여 이루어지는 의사소통은 전쟁 훈련

의 형태를 띠고 있다고 해석할 수 있다.

다이어-위테포드와 드 퓨터(2009/2015)는 〈월드 오브 워크래프트〉의 생체권력 행위를 게임 내의 영토에 대한 게임사의 점거 방식, 그리고 게임 내의 세계를 통치 및 통제하려는 게임사-이용자 간, 또는 이용자들 간의 권력 다툼으로 분석한다. 그들은 〈월드 오브 워크래프트〉의 세계를 게임사 블리자드가 제공하는 다양한 아바타를 통해 신체 해부적 생체정치학에도 참여할 수 있는 가능성의 공간으로 보았다. 앞서 논의한 것처럼 〈로스트아크〉는 이러한 생체정치학에 있어서 상당 부분 제한되어 있는데, 한국의 다른 MMORPG가 성별 이분법을 엄격하게 따름에도 직업에 따른 성별을 선택하는 데 있어서 비교적 자유로운 데 반해 〈로스트아크〉는 이분법적인 성별에 따라 선택할 수 있는 직업도 제한하고 있기 때문이다.

『제국의 게임』의 관점에서 MMORPG의 가상 세계는 이용자가 게임 약관에 동의해야만 참여할 수 있는 게임사의 특권적 위치가 보장되는 세계이다. 게임사의 권력이라는 맥락에서 〈로스트아크〉를 이용하는 이용자 H는 최근 게임 이용에 대한 위기감을 느낌 경험을 다음과 같이 말한다.

온라인(게임)은 서버 종료하면 다 끝나버리잖아...내 인생을 30년 갈아 넣었는데 갑자기 내가 키우는 직업이 (게임사의 업데이트로 인해) 갑자기 쓰레기가 돼. 그럼 이제 인생이 무너지는 거지...다른 사람에 의해 내 삶이 휘돌리지 않는 게 중요한 것 같아요. (이용자 H)

이용자 H는 게임사의 의지에 따라 자신이 게임 공간으로부터 퇴출, 제재당할 수 있는 게임사의 특권적인 위치를 확인하고 있다. 이처럼 MMORPG의 공간은 기본적으로 게임사가 구성한 세계로서 특권적 위치

에 있다. 또한 〈로스트아크〉는 부분 유료화를 채택함으로써 게임의 가상 세계 내에서 판매되는 모든 재화를 독점하고 있다.

게임사가 구성한 〈로스트아크〉 게임 내 유저들의 권력은 레벨, 직업, 게임 내 화폐인 ‘골드’, 게임 내 세계를 탐험하며 얻을 수 있는 각종 재화, ‘칭호’ 등에 따라 다양하게 구성된다. 〈로스트아크〉가 구성하는 생체권력은 이용자 주체로 하여금 특정한 행동을 유발하거나 금지시키며, 이는 이용자 주체가 계속해서 게임을 이용할 수 있는 재미를 동반하지만 동시에 게임사의 이윤극대화를 위반하지 않는 선에서 이루어진다.

〈로스트아크〉의 이용자들은 게임에서 기본적으로 매일 ‘해야만 하는’ 작업이 있음을 인지하고 있다. 5분여의 시간 동안 던전에 입장해 다수의 몬스터를 사냥하는 ‘카오스 던전’과 1~4인이 협력을 통해 한 마리의 거대한 몬스터를 사냥하는 ‘가디언 토벌’은 〈로스트아크〉의 이용자가 게임에 접속해 매일 해야 하는 기본적인 작업으로 여겨지며 이용자들은 이 두 가지 콘텐츠를 ‘숙제’로 명명한다. 이러한 숙제는 MMORPG 장르에서 다수 찾아볼 수 있는 단순 사냥과 작업의 형태를 띠고 있으며, 〈리니지〉와 〈메이플스토리〉 등의 게임에서 게임성에 대한 비하적 용어로 사용하는 ‘노가다’의 맥락과 유사하다(박태순, 2011). 단순 반복 작업, 즉 게임의 ‘노가다’에 대한 이용자 H의 언급에서 게임 행위에서의 노동의 성격을 발견할 수 있다.

중학교 때도 아직도 기억나. 어떤 애들이 오늘은 “지옥의 노가다” 날이라면서 8시간 동안 아무것도 안 하고 그냥 계속 반복만 하는 거래. 그런데 개는 되게 고렙이었거든...이게 엄청 유명한 수준인 거야. 다음 전직이 패치되기 전인데 그 레벨을 넘긴 그런 사람이어서 PC방에서 하고 있으면 사람들이 다 쳐다보고. (이용자 H)

이용자 H의 발언으로부터 ‘노가다’의 수행이 게임 내에서의 자본의 획득, 그리고 게임 내 권력 획득의 차원에서 이점을 가져온다는 것을 확인할 수 있다. 게임 시스템은 이용자가 지속적으로 게임에 시간과 노력을 투자할 경우 게임 내에서 부와 권력을 얻을 수 있다는 약속을 제공한다. 그렇지 않은 유저는 게임 내의 ‘샵’(shop)에서 현실 화폐의 결제를 통해 게임 내 재화를 구매함으로써 다른 이용자와의 시간 투자의 차이를 극복할 수 있다. 게임 내 결제를 통해 이용자 캐릭터의 성능을 높이는 ‘현질’에 대한 이용자들의 견해는 다양하다.

어느 정도의 “pay to win”(현질)은 있어야 한다고 생각을 하는. 필수까지는 아니지만 그냥 흐린 눈 해야 하는 거야. 약간 없앨 순 없죠.…아니면 (게임사 입장에서) 진짜 게임 안에 광고 모델을 넣어야 하는데 그건 더 깨질 것 같고. (이용자 D)

왜 (현질을 통해) 재화를 얻으려고 했냐면, 어떻게 보면 친목 이랑 관련이 있지. 초반에 디코를 많이 못 했던 게, 내가 지금 들어가서 이 사람들이랑 뭐 하는지. 다들 “아브”<sup>20)</sup> 얘기하고 있는데 난 몰라. 내가 모르는 소리만 하니까 그런 거지. 중학생이 대학교 수업 들어가서 그림이나 그리고 있는 거지. 그래서 그런 욕심이 있었던 것 같아. 깡을 줄이자. 이렇게 해야지 같이 다니면서 친목을 쌓을 수 있고 열심히 따라가려고. (이용자 A)

---

20) 〈로스트아크〉의 ‘군단장 레이드’ 콘텐츠 중 하나인 “아브렐슈드”의 줄임말로, 이용자 A의 초기 〈로스트아크〉 게임 경험을 기준으로 비교적 높은 ‘입장 레벨 제한’이 있는 던전이다. 이용자 A는 자신의 레벨이 낮아서 들어갈 수 없는 던전에 관해 이야기하는 기존 이용자들의 대화를 이해하지 못했기 때문에, 기존 이용자들의 시간과 노력의 투자의 간극을 좁히기 위해 ‘현질’을 한 경험이 있음을 설명한다.

게임 이용자들 간의 실력 겨루기에 있어 이용자의 경제력이 게임의 실력에 영향을 미치지 않아야 한다는 게임 규칙의 ‘공정함’에 대한 요구는 게임 문화 전반에서 빈번히 제기되는 주장이나, 이용자 D와 같이 “게임사의 입장에서” 광고와 같은 게임의 몰입도를 저해하는 요소를 도입하는 것보다는 낫다는 견해 또한 존재한다.

〈로스트아크〉는 다른 많은 MMORPG에서도 확인할 수 있는 ‘일간 퀘스트’와 ‘주간 퀘스트’의 장치를 사용한다. 일간 퀘스트는 매일 적은 숫자의 몬스터를 사냥하거나 간단한 NPC 상호작용을 통해 보상을 획득하는 작업이며, 하루가 지나면 초기화되기 때문에 이용자를 매일 접속하게 하는 동기로 작용한다. 주간 퀘스트 역시 일주일의 기간 내에 퀘스트를 완료하거나 레이드에 성공하면 비교적 큰 수준의 보상을 제공하며 마찬가지로 일주일의 기간이 지나면 초기화되기 때문에 이용자들의 지속적인 접속을 유발한다. 이용자가 게임에서 생성하는 캐릭터의 수가 많아지면 진행할 수 있는 일간 및 주간 퀘스트의 수도, 이를 통해 얻는 보상도 많아지며 일부 이용자는 캐릭터를 다수 생성해 집중적으로 보상을 획득하여 게임 내 경제 시스템에서 우위를 점하거나 게임 외의 채널을 이용해 다른 이용자에게 현금을 받고 판매하는 모습을 보인다. 2022년 1월 〈로스트아크〉는 업데이트를 통해 한 이용자가 게임 내 화폐인 ‘골드’를 얻을 수 있는 캐릭터의 수를 6개로 제한했다. 이는 게임 내 경제에 화폐가 과도하게 생산되는 것을 방지하기 위해 게임사가 취한 조치이자 ‘골드’의 가치가 더 이상 하락해서는 안 된다는 커뮤니티에서의 이용자들의 요구에 응한 것이었다. 게임 이용자들이 일간과 주간 퀘스트를 통해 시간과 비용을 지불하는 과정은 게임 소유자, 즉 제작사를 위한 일종의 노동으로 해석할 수 있다. 이용자들이 하는 게임 내 상호작용과 다른 이용자에 대한 협력, 게임 내 가치의 생산과 게임 행위의 중계는 게임 내 새로운 콘텐츠를 만들어내며 새로운 이용자를 끌어들인다. 하지만 이용자들이 다수의 캐릭터를 생성해 게임 내 화폐를 게임사가 예상한 범위를 초월하는

수준으로 생산하고 이를 게임사의 통제 밖에 위치하는 플랫폼을 통해 판매하는 행위는 가상 세계에 대한 기업의 통제에 대한 일종의 전복이다. 이것은 다이어-위데포드와 드 퓨터(2009/2015)가 언급한 혁명적 부정이라기보다 자본주의적인 모험에 해당하지만, ‘스마일게이트 RPG’가 〈로스트아크〉를 대상으로 하는 디지털 자본의 축적에 저항하는 행위이다. 제작사는 골드를 얻을 수 있는 캐릭터의 수를 제한함으로써 다시금 가상 세계에 대한 지배권을 유지하며 이용자들이 ‘안정적인 게임 경제 시스템’을 경험하도록 하는’ 권력을 행사한다.

매주 보상을 받을 수 있는 캐릭터의 숫자와 이용자 개인이 벌어들일 수 있는 화폐의 상한선을 설정하는 게임사의 관리 아래에서 이용자들은 “제한된 한도 내에서 최대한의” 보상을 얻기 위해서 반복적인 작업을 지속한다. 6개의 캐릭터를 생성해 매일 그리고 매주 획득할 수 있는 보상을 최대한으로 획득하는 게임 플레이 방식은 〈로스트아크〉 이용자들의 표준적인 게임 형태가 되었으며, 커뮤니티와 유튜브, 게임 방송 플랫폼에서는 최대한의 효율로 게임 내 재화를 획득하는 방법이 무엇인지 공유하고 최대 효율을 내지 못하는 게임 행위는 손해로 간주한다. 이와 같은 〈로스트아크〉 이용자들의 게임 내 관습은 일반적으로 게임 행위에서 기대되는 즐거움이나 자극의 생산과는 차이가 있다.

손해 보는 기분이 들거든. (숙제를) 안 했을 때...내가 일주일  
에 벌어들일 수 있는 게 정해져 있잖아. 로스트아크 특성상. 근  
데 남들은 3만 골드를 벌었어. 근데 나는 안 하면 그 3만 골드를  
그 주에 못 벌거든. 근데 그렇다고 다음 주에 6만 골드를 버는  
게 아니니까. (이용자 C)

저는 로스트아크를 시작한 이유는...노력한 거 대비에 비해서  
얻을 수 있는 게 더 많고, 현실을 하는 부분보다도. 근데 요즘은

잘 모르겠네요...(숙제를 하는 이유가) 뒤쳐지지 않기 위해서.  
(이용자 F)

다른 애들은 실링이 쌓이는데 나는 (숙제를 하지 않으면) 안  
쌓여요...뒤쳐질 것 같아서 하는 겁니다. (이용자 G)

인터뷰에서 이용자 C와 F, G는 공통적으로 일일 콘텐츠를 하지 않음으로써 발생하는 상대적 손해와 ‘뒤쳐지는 듯한’ 심리적 불안감을 의식하고 있음을 드러냈다. ‘숙제’로 불리는 〈로스트아크〉의 일일 콘텐츠는 게임 내 화폐의 종류 중 하나인 ‘실링’을 비롯해 게임 내에서 ‘아이템 레벨’<sup>21)</sup>을 올리기 위한 재료를 제공함과 동시에 이용자들이 해당 보상을 일일 2회까지만 획득할 수 있도록 제한하여 가상 공간에 공급되는 재화의 양을 조절하고 있다.

‘숙제’와 게임 내 재화의 획득을 효율적으로 하기 위한 이용자들의 학습은 주로 〈인벤〉을 비롯한 게임 커뮤니티와 유튜브, 트위치 등의 게임 방송 플랫폼이 제공하는 ‘공략’을 통해 이루어진다. 공략은 게임에 새로 진입하는 이용자들이 다양한 관습이 존재하는 가상의 공간으로 쉽게 진입할 수 있는 장치이자 기존의 게임 이용자들이 게임에서의 생활을 더 ‘효율적으로’ 할 수 있는 정보를 제공한다. 이용자 H는 책과 같은 다른 문화 영역에 비해 게임이 더 희열을 주는 측면이 있다고 이야기하며, 그것이 게임에서는 공략으로 극복할 수 있는 ‘피로도’와 관련이 있다고 주장한다.

되게 빠른 결과. 책은 어떤 재미를 느끼기 위해서 기승전결이

---

21) 〈로스트아크〉에서 한 캐릭터가 착용할 수 있는 6개 장비의 ‘레벨’의 평균 값이며, 이 값에 따라 게임 내의 특정 레이드에 대해 입장 권한이 주어지며 캐릭터의 능력치를 판단하는 지표로도 기능한다.



좀 많이 필요하고, 책에 대한 접근성도, 요즘에는 이북이 많이 나오긴 해서 책에 대한 사람들의 비중이 커진 것 같다고도 생각하는데. 일단 게임이 더 시각적이거나 인스턴트 같은 거지. 빠르게 사람들의 뇌를 자극하고, 그리고 상상력 같은 것도 덜 필요하니까. 책보다 피로도가 더 떨어진다고 해야 하나? 책은 뭔가 재미를 느끼기 위해서 자기 생각이 많아야 하지 않나. 근데 게임은 피로도가 높은 게 ‘눈의 피로도’, 이런 게 높은 거지 뇌가 열심히 돌아가야 되고 이런 건 아니잖아. 그리고 게임은 뭔가 주체적이지 않아도 된다. 사람들이 정해 놓은 공식대로 하면 되게. 가장 효율적인 방법은 누가 정해 놓은 걸 그냥 따라가기만 하면 그런 자기의 노동이 효율적으로 되는데. 책은 책을 읽는 방법의 정형화도 없고. 해석 같은 게 있기는 하지만 그런 것도 보통 읽고 난 다음에 하지. 읽기 전부터 “이 책은 이렇게 읽어야 하고” 단원별로 이렇게 하지는 않지만. 게임은 되게 열심히 한 사람들이 그 길을 알려주잖아. 이렇게 해야되고. (이용자 H)

이용자 H는 게임을 하는 데 있어 정해진 ‘공식’이 있다고 말한다. 게임의 종류에 따른 차이가 있으나 온라인 게임에는 다른 이용자에 비해 우위를 점하는 방식이 있으며, 게임에서의 승리나 완결을 향하는 효율적이고 편리한 경로가 존재한다. 온라인 게임의 기존 이용자들이 발견하고 공유한 이러한 ‘길’은 H의 언급처럼 다른 이용자들이 진입하고 정착하는 데 도움을 제공한다. 공략은 게임의 초기 경험에서 시스템이 제공하는 튜토리얼이나 가이드의 모습과 비슷하지만, 제작사가 의도한 게임의 복잡성을 큰 수준으로 낮추기 때문에 게임사에서 제공하는 정보는 아니다. 동시에 〈로스트아크〉는 공식 홈페이지에 이용자들이 공략을 올릴 수 있도록 ‘공략 게시판’을 제공해 이용자들의 참여를 유도하고, 유튜브와 같은 영상 플랫폼의 공략 영상을 ‘추천 영상’으로서 게시하고 있다. 커뮤니티와

공략 게시물, 그리고 공략 영상은 게임에 작용하는 게임사의 권력과 게임 내의 이용자를 연결하는 의사소통 채널로 기능한다. 이용자들 간의 협력과 훈육을 요구하고 도모하는 시스템은 〈로스트아크〉라는 다수 이용자에 대한 지배에 필요한 생체권력 장치이며 게임 내에서 일어나는 인간의 축적은 기업 이윤의 축적으로 이어진다.

다이어-위테포드와 드 퓨터(2009/2015)가 제시한 MMORPG의 통치 기술은 게임 이용자의 모임을 생성하고 관리하는 권한 또한 포함한다. 이는 게임 행위에 사회적 복잡성을 부여하고 게임 이용자 간의 협력을 요구함으로써 제작자가 상업적 성공을 꾀하는 과정이다(p. 295). 앞서 〈로스트아크〉의 이용자 E의 발언을 통해 온라인 게임의 사회적 기능과 친목을 위해 MMORPG의 세계에 정착하는 사회적 구속력을 확인할 수 있었다. 이러한 게임 내의 통치는 길드 기능에 의해 제공된다. 이용자들 간의 소규모 모임인 길드에는 가입과 존속을 위한 사회적 규약과 입단 요건, 길드에서 실질적인 역할을 수행하기까지의 견습 기간이 포함된다. 〈로스트아크〉에서 길드의 ‘임원’으로의 역할에 참여하는 이용자 A, F, G는 길드의 사회적 규약과 이용자 간의 협력 구조에 대해 다음과 같이 설명한다.

아무리 길드가 여러 사람이 온다고 해도 결국 이제 한 소속이 됐으면 공동의 이익을 위해서 좀 의식이라도 했으면 좋겠는데... 운영진이 필요 없을 정도로 정말 아무도 없어도 잘 굴러가는 사회는 없잖아. 어느 정도는 (길드 규칙이) 있어야 되는 마음으로... (이용자 A)


필요 없는 규칙은 없다 생각합니다...사실 길드를 만든 목적을 마음 맞는 사람들끼리 게임을 하기 위한 목적이지 누군가에게 이득을 준다거나 저희가 자선을 하기 위해 만든 목적은 아니거

든요. 저희도 이득을 받고 그 사람도 이득을 받고 같이 게임도 하고 즐기고 이러기 위해서 하는 건데 그런 목적을 벗어나서 길드 분위기를 흐리게 하거나 그냥 자기의 목적만 이득을 얻어가거나 이렇게 하는 거는 길드의 목적과 다르기 때문에 그런 경우를 방지하기 위해서 최소한의 울타리가 만들어진 게 아무래도, 그런 룰이 있지 않을까 생각합니다. (이용자 F)

(길드원들이 의무적으로 수행해야 하는 특정 규칙들에 대하여)  
사실상 우리 길드에 애정을 더 쏟기가 힘들고 수박 겉핥기식으로 지나가는 사람이 생길 수 있으니까...최소한 길드원이라면 레이드는 안 하더라도 이거라도 해서 소속감을 가지게 하자는 생각으로 만들게 되었고, 우리가 받는 이득도 있고, 근데 결과적으로 잘 정착이 돼서 유지하고 있습니다. (이용자 G)

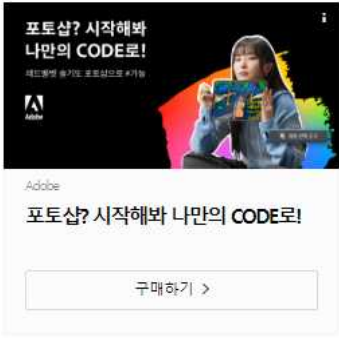
이용자 A, F, G가 드러내는 〈로스트아크〉의 길드 구성원으로서 견해는 길드의 분업적인 속성과 이용자 관리 구조에 대한 통찰을 제공한다. 〈로스트아크〉에서 길드는 실제 가상 세계에 대한 통치의 상당 부분을 이룬다. 다이어-위데포드와 드 퓨터는 〈월드 오브 워크래프트〉의 길드의 사회적 활동과 게임 환경, 또는 게임 이용자들 간의 전투에서 세밀한 사회적 규약이나 노동 분업이 형성된다는 점에 주목한다. 길드마다 그 수명은 차이가 있지만 집단을 만들고 규칙을 만들며 유지하고 새로운 유입자를 훈련한다. 〈로스트아크〉를 비롯한 한국 게임 문화의 특징 중 하나는, 장기적으로 유지되는 길드의 관습에 오프라인에서의 정기적인 모임을 포함하고 있다는 것이다. ‘정기모임’의 줄임말인 ‘정모’라 불리는 이용자들 간의 모임은 게임 외의 온라인상의 집단 대인관계에서도 많이 관찰되는 현상으로, 오프라인 커뮤니케이션을 통해 가상공간에서의 관계의 경계를 허물어 구성원 간의 정서적 애착을 강화하는 효과를 가진다

(박성복, 2007). 정모를 통해 형성되는 정서적 애착은 길드라는 온라인 공동체가 성장하고 유지되는 중요한 배경이 되며 이는 이용자의 길드 및 게임에 대한 더 깊은 관여로 이어진다. 이용자들 간의 관계와 사회적인 결속은 MMORPG 중에서도 〈로스트아크〉가 특히 강조하는 요소이다. 〈인벤〉의 ‘30추 게시판’ 중 45,000 이상의 조회수를 얻고 440개 이상의 추천 수를 얻은 한 게시물은 〈로스트아크〉의 시스템이 다수 이용자의 협력을 지나치게 강요하고 있다고 주장한다.

 헬창식마인드
 2023-06-18 20:51
 조회: 45,377
 추천: 447

[답답]
 목록 | 댓글(228)

### 로아는 솔직히 파티플레이 강제 좀 버려야 함



문헌도 3수레는 봐주는데 로아는 개 병신같은 게임이 한번 빠듯하면 첨부터 다시란게 너무 스트레스받고  
 점점 새로운 레이드가 기대가 아닌 스트레스로 다가오게 됨  
 카멘? 솔직히 기대 하나도 안됨 이거 그냥 스트레스 덩어리일거 안봐도 뻔함  
 말로만 게임을 말랑말랑하게 한다는데 뭐가 대체 말랑말랑이야 남 때문에 내가 스트레스 존나 받는데  
 그리고 파티플레이란게 남이 좀 못해도 다른 사람이 잘해서 전체적인 목표를 이룰 수 있는게 협동 아니냐?  
 이게임은 한번의 실수로 사람을 대역 죄인 만들어 놓는 불합리를 협동이라는 이름으로 강요하니까 존나 병신같음






그림 5. 〈인벤〉의 로스트아크 파티 플레이 관련 게시물<sup>22)</sup>

〈로스트아크〉의 주된 콘텐츠인 레이드는 이용자가 혼자 할 수 없는 형태로 되어 있으며 4인 레이드의 경우 반드시 4인으로, 8인 레이드의 경우 8인의 인원수를 만족해야만 입장이 가능하다. 또한 1인의 실수가 다수의 레이드 실패로 이어지는 ‘유격’의 구조는 모두가 자신의 역할을 통해 공동의 목적을 이루어야 하는 집단적 정체성을 강조하며 이에 대한 이용자들의 피로감 또한 존재하지만 동시에 파티와 공격대, 그리고 길드라는 집단 공동체에 대한 의존을 강화하기도 한다. 이용자 모임의 생성과 구성원의 모집 등의 기능은 게임사가 게임 이용자에 대해 구성하는 권력이며, 이는 곧 〈로스트아크〉의 가상공간 전반에서 작동하는 권력으로 작용한다. 〈로스트아크〉라는 다중접속 게임에 대한 게임사의 운영은 세심한 통치를 포함하며 여기에는 다수 인원에 대한 관리, 게임 시스템 전반에 대한 행정, 그리고 이용자들의 요구에 대한 수용과 협상 등의 장치를 포함한다. 이것은 모두 게임사 ‘스마일게이트 RPG’의 이윤 추구 과정이며 생체정치적 기계 주체는 〈로스트아크〉의 수익성 보존을 위해 작동한다.

---

22) <https://www.inven.co.kr/board/lostark/4811/7112107>

## 제 4 절 전쟁 기계: 탈주의 새로운 흐름

### 1. 전쟁 기계와 콘솔 기계 전쟁

전쟁 기계 주체성은 기술의 유동적이고 전복적인 사용들을 의미한다(다이어-위데포드·드 퓨터, 2009/2015, p. 216). 즉 전쟁 기계는 거대한 군사적 복합체나 전지구적 자본주의의 전쟁 도구를 의미한다기보다, 인간-기계의 배치에서 예상치 못한 탈주선들을 만들어내는 주체의 생산과 작동을 일컫는다. 전쟁 기계는 주로 기업 기계의 영토화에 반하여 이루어지는 행위들에서 찾아볼 수 있다.

북미의 콘솔 게임 문화에서 다이어-위데포드와 드 퓨터(2009/2015)가 발견한 전쟁 기계는 불법 복제와 해커들의 활동이다. 불법 복제는 게임 이용자들이 ‘지역 잠금’과 같은 규제를 피하고 우회하는 방법으로 이용되었다. 반면, 과거의 콘솔에서만 할 수 있었던 유통기한이 지난 게임을 이용하거나 PC 등의 다른 기계에서도 이용할 수 있도록 전환해버리는 행위들도 전쟁 기계에 포함된다. 동시에 강력한 성능에 비해 불안정한 보안 장치를 가지고 있던 ‘엑스박스’가 해킹의 온상이 되었다는 점을 지적하면서, 다이어-위데포드와 드 퓨터는 해커들이 엑스박스의 운영체제를 마이크로소프트의 윈도우즈가 아닌 오픈소스를 기반으로 하는 리눅스로 바꿔버리거나 친구들과 게임을 무료로 공유하는 행위 등을 사례로 제시했다. 주목할 만한 점은 불법 복제와 해킹 등의 탈주선이 나타난 배경에 ‘엑스박스’가 조장한 하드코어 주체화가 작용했다는 것이다. 다이어-위데포드와 드 퓨터는 해킹이 남성적인 기술-전문지식과 ‘대담함’, ‘도전’의 결과이며 많은 해커가 해킹을 ‘게임의 연장’으로 간주한다는 점을 포착했다(p. 220). 이들은 게임 행위보다는 게임 코드를 고치는 해킹 행위에 초점을 맞추었으며, 이후 『제국의 게임』의 3부에서 다중의 게임에 대해 논의하면서 제국에 대한 대항 행위의 사례들과 특정 이용자들의 게임 내

행위를 분석한다. 이는 〈심즈〉 이용자들이 아바타의 성별을 뒤틀거나 전투 게임에서 지시하는 파시스트적인 역할을 거부하는 행위들을 포함한다. 동시에 이들은 이러한 게임 내부에서 이용자들의 탈주 행위가 게임 개발자들에 의해 프로그램화된 콘텐츠에 의존한다는 사실을 지적한다.

전쟁 기계는 주체성의 생산, 즉 기계적 예측의 과정이 예기치 못한 흐름을 낳음으로써 예측된 기계 주체로의 배치에서 벗어날 가능성을 내포한다. 따라서 전쟁 기계의 출현과 이를 추동하는 게임 이용자의 집단에 내포된 잠재력은 게임 문화 비판의 주요한 관심이 된다. 본 절에서는 최근 한국의 게임 문화에서 일어난 게임 이용자들의 집단적인 행위 중 일부 사례를 중심으로 전쟁 기계의 출현 및 탈주의 가능성을 살펴보고자 한다.

## 2. 집단 행위: 트럭시위와 드러눕기

한국 온라인 PC 게임 문화에서 두드러지는 특징 중 하나는 게임 이용자가 온라인뿐만 아니라 오프라인에서 집단행동을 보인다는 것이다. 이는 오프라인에서의 집단행동이 대부분 게임 기업에 종사하는 노동자들을 중심으로 이루어지는 북미나 유럽의 게임 문화와 대비된다.

게임 주체들의 오프라인 행동이 가장 큰 수준의 규모로 벌어진 대표적인 사례는 ‘2021년 게임업계 연쇄 파동’으로 일컬어지는 PC 및 모바일 게임 이용자의 소비자 운동이다. ‘2021년 게임업계 연쇄 파동’은 게임사 ‘넷마블’에서 서비스되는 모바일 게임 〈페이트/그랜드 오더〉의 이용자들이 게임사에 누적된 불만 사항을 전광판이 부착된 트럭을 게임사 앞으로 보내는 시위 행동을 보인 이후, 3여 개의 모바일 게임과 2여 개의 PC 게임 이용자들의 커뮤니티에서 해당 게임들에 대한 불만을 집단적으로 토로하고 자신들이 이용하는 게임의 제작사로 트럭을 보내 시위를 진

행한 사건을 지칭한다. 게임 이용자들은 온라인 커뮤니티에서의 의견 표출이 아닌 시위의 형태로써 트럭을 사용했고 그 비용을 이용자들이 자발적으로 모금하였으며, 전광판의 문구로써 분노의 감정을 표출하고 지속적인 시위로 인해 결국 게임사의 사과와 운영 방침의 변화를 받아냈다. 또한 〈페이트/그랜드 오더〉의 사례는 게임 문화에서 이루어진 첫 트럭 시위이자 이것이 게임사의 변화를 이끌어냈다는 점에서 다른 게임 이용자들의 트럭시위로 연결되었다. 이용자 주체들은 ‘2021년 게임업계 연쇄 파동’을 게임 이용자의 승리로 인식하고 있으며 이후 다른 게임에서 벌어진 시위들의 긍정적인 선례라는 집단적 기억을 가지고 있다(이건혁, 2021; 국명표, 2022).



그림 6. 〈페이트/그랜드 오더〉 트럭시위<sup>23)</sup>

23) 출처: 류원혜. (2021. 1. 11). 게임 이벤트 중단에 트럭시위까지... ‘페그오’가 뭐길래. 〈머니투데이〉

<https://news.mt.co.kr/mtview.php?no=2021011114135464959>





그림 7. 〈마비노기〉 트럭시위<sup>24)</sup>

2021년 게임업계 연쇄 파동 중 PC 게임 이용자가 제작사를 대상으로 트럭시위를 진행한 사례는 한국의 MMORPG 〈마비노기〉와 마찬가지로 한국 MMORPG인 〈메이플스토리〉에서 찾아볼 수 있다. PC 게임을 대상으로 이루어진 이 두 게임 이용자의 트럭 시위는 MMORPG 게임 이용자들의 행위였으며, 두 게임은 모두 한국 게임 제작사 ‘넥슨’이 운영하는 게임이었으며, 트럭시위와 더불어 게임 이용자들이 비교적 ‘양심적인 운영’을 하는 대체재를 찾는 과정에서 〈로스트아크〉로 이동했다는 공통점이 있다. 〈로스트아크〉의 이용자 E는 트럭시위를 다음과 같이 기억한다.

24) 출처: 송인화. (2021. 2. 18.). “세공 확률 공개” 넥슨 마비노기 이용자 트럭시위...간담회 열기로. 〈뷰어스〉.

<http://theviewers.co.kr/View.aspx?No=1499558>

이게 최고의 보복이라고 해야 될지 아니면 제일 효과적으로 보여주는 게 돈을 안 쓰는 거니까. 그러면 회사는 한 달마다 매출을 볼 텐데, 그때 이제 얼마가 감소되는 게 보이면 위기감을 느끼겠지...그걸 위해서 트럭을 보내는 거죠. 나는 확실히 안 쓸 건데 너도 쓰지 마. (이용자 E)

이용자 E는 트럭시위가 게임사에 압력을 가하는 동시에 다른 이용자들에게 집단행동에 참여할 것을 홍보하는 기능을 한다고 밝힌다. 이용자가 게임사에게 해당 게임사가 구성하는 가상 세계에 대한 관여를 요구하며, 다른 이용자와의 관계를 조직하고 이것이 현실의 시위까지 이어지는 각 이용자 주체의 힘의 집합이 이루어진다는 점에서 트럭시위는 혁명적 가능성을 내포하기도 한다. 하지만 트럭시위에서 나타나는 이용자들의 요구는 지극히 이용자의 자본주의적 이익의 추구를 대변하고 있으며, 기업 기계의 영토화에 대항하는 움직임이라기보다 여전히 종속되어 있고, 주류 이용자 게임 주체성에 탈주적인 변화를 가져오지 않는다. 또한 트럭시위와 함께 동원되는 게임 이용자들의 이탈과 대이동은 하나의 구성된 생체권력으로부터 다른 구성된 생체권력으로 이동하는 차이만을 보인다. 이는 결국 전지구적인 자본주의라는 ‘제국’ 및 사회적 기계에서의 이탈을 의미하지 않으며 결국 이용자가 기계 종속의 상태를 벗어나지 못한다는 한계가 있다.

한편 〈인벤〉을 중심으로 〈로스트아크〉 주류 게임 이용자 주체가 빈번히 사용하는 대표적인 집단적 시위 방식은 ‘드러눅기’ 행위이다. 이는 〈인벤〉만이 아닌 대부분의 게임 커뮤니티에서 이용자들이 불만을 표출하는 방식으로 이용되고 있으며, 이는 커뮤니티 게시글의 제목에 사람이 누워 있는 형상의 이모티콘(●■■■■■■■■■-■)을 포함함으로써 집단적으로 게시판을 도배하는 행위이다.



번호	제목	글쓴이	등록일	조회	추천
59103	[잡담] ●■■■■■■■■■	 Ecasas	01-06	485	0
59102	[잡담] ●■■■■■■■■■	 Ecasas	01-06	307	0
59100	[잡담] ●■■■■■■■■■	 바드자아	01-06	286	0
59099	[잡담] 총모닉 홀나 이슬비 키우는데 [2]	 응애뉴비에요	01-06	419	0
59098	 [잡담] ●■■■■■■■■■	 등실	01-06	254	0
59096	[잡담] ●■■■■■■■■■	 도우론	01-06	244	3
59095	[잡담] 같이 다팔고 집으실분 모집합니다! [1]	 두원더스	01-06	408	0
59094	[잡담] ●■■■■■■■■■	 Ecasas	01-06	307	3
59093	 [잡담] 홀나 해보기는 하는걸까.... [2]	 윌리엄스콧	01-06	592	0
59092	 [잡담] 난 무력화 하나보고도 오 굿~ 했는데 [10]	 도구에진심인	01-06	933	0
59091	[잡담] ●■■■■■■■■■ ㅋㅋ ~	 마사플렉	01-06	220	3
59090	[잡담] ●■■■■■■■■■ 시즌2 복귀하고 홀나했는데 이제 ...	 Jansen	01-06	382	0
59088	[잡담] ●■■■■■■■■■	 헬치스응과맛	01-06	217	0
59087	 [잡담] 홀나는 왜 쌍직각 안막음? ㅋㅋㅋㅋ	 딜도아가	01-06	449	0
59086	[잡담] ●■■■■■■■■■ ●■■■■■■■■■ ●■■■■■■■■■...	 폭풍가이	01-06	268	0
59085	[잡담] 여기말고 로아 버그건의 게시판에 쓰면 되는거? [1]	 Majes	01-06	437	0
59084	[잡담] ●■■■■■■■■■	 홀나벨	01-06	216	0
59082	[잡담] 설마 바드는 해주는데 홀나는 안해주는건 상상도 못했네요	 하렘기사	01-06	457	1
59081	[잡담] ●■■■■■■■■■ 개 씨발년들 진짜	 붉은검	01-06	406	4
59078	[잡담] ●■■■■■■■■■ 서푼홀나 1년 넘도록 방치 장난하냐	 Kaluvelx	01-06	483	0
59077	 [잡담] 패치보고 도화가 텀헐올리기로 했습니다. [2]	 세드엘프	01-06	513	0
59076	[잡담] ●■■■■■■■■■ 와 진짜 좇갈네	 알세스	01-06	430	6
59075	[잡담] 이럴줄은 몰랐다ㅠ 올봄 피면, 궁극기 아덴개선 해주겠지...	 잉글홀든	01-06	318	0
59074	[잡담] ●■■■■■■■■■ 무능한새끼들	 범부스틱	01-06	459	0
59071	 [잡담] ●■■■■■■■■■ 전재학은 팀장에서 내려와라	 클라드시엘	01-06	303	0

그림 8. ‘드러눅기’ 행위<sup>25)</sup>

‘드러눅자’ 또는 ‘눅자’ 이모티콘으로 불리는 해당 표현은 게시판에서 도배가 이루어질 경우 즉각적인 시각 효과를 불러일으키며, 커뮤니티에서 일어나는 정보 공유와 의사소통 기능을 일시적으로 차단하며 분노 및 불만의 표출 외의 다른 기능을 마비시키는 효과를 가지고 있다. 드러눅

25) <인벤>의 ‘홀리나이트 직업 게시판’의 2023년 1월 6일 자 게시글 중심

기 행위는 온라인 커뮤니티에서 일어나는 일종의 시위라 볼 수 있으며 행위의 동기와 행위자의 목표는 트럭시위와 비슷한 속성을 지닌다고 할 수 있다. 하지만 드러눕기에 참여하는 이용자들이 비용을 지불할 필요가 없으며 참여가 보다 쉽다는 점에서 차이를 보인다. 이용자 F는 드러눕기 운동의 참여 경험과 그 효과에 대해 다음과 같이 밝힌다.

(커뮤니티 이용을) 저는 너프<sup>26)</sup> 먹었을 때 누우려고 했어요.…  
(드러눕기 행위를) 저의 권리를 찾으려고 한 겁니다.…효과는 없  
습니다.…그래도 원래 그런 의견 피력 같은 거를 해야지. 물방울  
한 방울이 모여서 바위를 뚫는 것처럼 그런 거라도 조금씩 해야  
지 뭔가 효과가 있지 않을까. 떼쓰는 그런 게 아니라 적절한 개  
선안을 내면서 의견을 내야지 효과가 있다고 생각을 하고. (이용  
자 F)

이용자 F는 게임 내에서 자신이 선택한 직업의 성능이 하향 조정을 당  
한 이후 이에 대한 불만을 표출하기 위해 드러눕기 행위에 참여했다. 이  
용자 F는 드러눕기 행위의 효과에 대한 의구심을 가지면서도 게임 이용  
자의 집단적 움직임에 의미가 있다는 견해를 보인다. 트럭시위와 마찬가지로 드러눕기는 이용자 주체의 행위를 결집한다는 점에서 잠재력을 가  
진다. 드러눕기와 트럭시위 행위에의 반복적인 참여와 이에 대한 성공  
경험은 이후 이용자 주체들의 정치적 실천으로 이어지는 잠재력을 가지  
며, 탈주와 혁명적 움직임이 개인적인 수준보다는 집단적인 주체의 결집  
에서 비롯된다는 점에서 궁극적으로 다중적 실천의 기반이 될 수 있다.  
하지만 드러눕기 행위 또한 대부분 특정 주체의 자본주의적 이익을 대변

---

26) 성능이 하향되었다는 뜻으로 쓰이는 온라인 게임상의 은어이다. 1997년에 발매된 온라인 게임 〈울티마 온라인〉에서 특정 칼의 공격력을 낮춘 이후 이  
용자들이 마치 플라스틱 장난감 칼(Nerf)을 휘두르는 것 같다는 의미에서 유래  
했다(추가영, 2016).

하는 요구에서 발생하며, 제작사에 직접적으로 항의하는 행위가 아닌 게임의 운영진 이용자들의 커뮤니티를 ‘모니터링’ 할 것이라는 믿음에서 비롯되는 다소 수동적인 형태의 집단행동이라는 점에서 『제국의 게임』의 사례에서 보이는 탈주적 움직임이라고 해석하기 어렵다.

### 3. 게임 주체의 탈주 가능성과 한계

앞서 한국의 온라인 PC 게임 문화에서 벌어진 이용자 주체들의 주요 행위들이 탈주선 또는 다중의 실천으로 보기 어렵다는 점을 밝혔다. 하지만 한국 온라인 PC 게임 문화에서의 주체의 탈주는 이용자의 집단 행위보다 오히려 새로운 게임 기계의 등장에서 가능성을 일부 찾아볼 수 있다. PC와 비교하여 모바일은 통계적으로도 남성과 여성 이용자의 비율에 차이가 적은 기술적 기계이다. 2022년 게임 이용자 실태조사 보고서에 따르면 PC 게임 이용자의 성별 분포는 남성이 62.6%, 여성이 37.4%로 남성 이용자의 비중이 월등히 높았으며, 연령 분포는 20대와 30대의 분포가 각각 26.9%와 19.2%로 전 연령대의 절반 수준을 차지하고 있다. 하지만 같은 보고서에서 모바일 게임 이용자의 성별 분포는 여성이 51.2%로 남성의 48.8% 비중보다 높게 나타났으며, 연령 분포에서 20대와 30대의 비중이 37.5%로 PC 게임에 비하여 월등히 낮다(〈표 5〉, 〈표 6〉). 이는 모바일 게임의 주류 이용자 주체가 PC의 경우와 전혀 다른 형태를 보일 가능성을 내포한다.

표 5. 2022년 PC 게임 이용자 성별/연령 분포<sup>27)</sup>

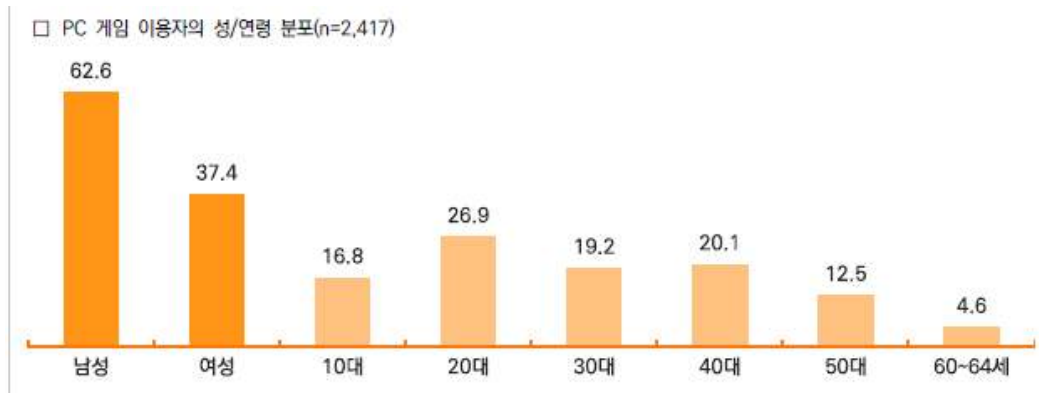
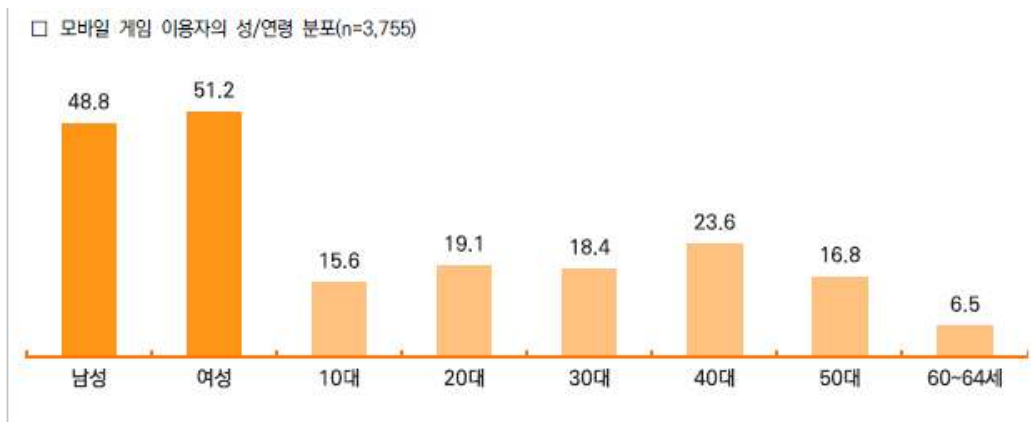


표 6. 2022년 모바일 게임 이용자 성별/연령 분포<sup>28)</sup>



새로운 기술과 기계의 등장으로부터 인간-기계 주류 주체의 조립이 본격적으로 대체된 사례는 다이어-위데포드와 드 퓨터(2009/2015)의 연구에서 다룬 ‘위’(Wii)의 경우에서 찾아볼 수 있다. ‘위’는 기존의 ‘엑스박스’와 ‘플레이스테이션’ 경쟁에서 등장한 새로운 기술적 기계였으며, 기존의 두 게임 기기보다 기술적으로 훨씬 수준이 낮지만, 몸동작으로 제어하는 기술을 도입함으로써 젠더와 연령 경계를 깨는 결과를 가져왔다. ‘위’의 사용법에 익숙해진 여성·중장년층 이용자가 젊은 남성을 압도하는 광경이 나타났으며, ‘위’의 제작사인 닌텐도는 하드코어에 대한 거부감을 드

27) 출처: 2022 게임이용자 실태조사 보고서. 한국콘텐츠진흥원. (2022).

28) 출처: 2022 게임이용자 실태조사 보고서. 한국콘텐츠진흥원. (2022).

러내고 ‘어머니’를 마케팅의 대상으로 삼기에 이르렀다. 단순히 PC에 비해 높은 여성 및 중노년층 게임 이용자의 비율이 탈주의 가능성을 내포하는 것은 아니지만, 한국의 모바일 게임 환경이 파괴하는 젠더·연령의 경계와 〈애니팡〉 등의 사례에서 나타나는 중년 여성 이용자 주체는 기존의 주류 주체성에 대한 기업 기계와 생체정치적 기계의 작동 차원에서 변화의 가능성을 보여주기도 한다(박소현·천혜정, 2013). 동시에 모바일 게임 문화는 페미니스트 일러스트 작가들에 대해 검증을 이루고 업계에서 퇴출하거나, ‘클로저스 성우 교체 사건’<sup>29)</sup> 등 PC에서의 주류 기계적 주체성의 발현과 유사한 행위가 이루어진 공간이다(김지윤, 2020). 이와 같이 새로운 기술 또는 기술적 기계를 바탕으로 나타나는 새로운 흐름을 기업 기계는 다시 상품화와 생산으로 포섭하고 재영토화하는 시도가 이루어진다. 기업 기계는 계속해서 주류 정체성을 재생산하고 강화하며, 이러한 과정에서 전쟁 기계의 출현과 탈주, 그리고 다중적 실천의 가능성을 찾아내는 것이 현재 게임 문화의 과제라 할 수 있다.

---

29) 모바일 게임의 여성 성우가 “여성에게는 왕자가 필요하지 않다(Girls Do Not Need A Prince)”라고 적힌 티셔츠의 사진을 SNS에 게시한 것이 논란이 되어 게임 작업에서 제외된 사건이다(김지윤, 2020 참고).

## 제 4 장 결 론

### 제 1 절 논문의 요약 및 의의

본 논문은 한국의 온라인 PC 게임 이용자의 주체성이 생산되는 방식을 들뢰즈와 가타리의 ‘기계’ 개념으로 접근하여, 다이어-위데포드와 드 퓨터(2009/2015)가 북미의 콘솔 게임 문화에 시도한 네 가지 기계 차원에서의 분석 방법을 비판적으로 적용하여 주류 기계적 주체성의 생산 과정을 분석하였다.

첫째, 본 논문은 한국 온라인 게임 문화의 가장 핵심적인 기술적 기계인 PC에 대한 논의를 진행하면서, 게임 행위에서 이용자의 신체와 가장 밀접하게 관계 맺는 PC의 기술적 속성을 분석하고 한국의 게임 문화에서 중요한 의미를 갖는 PC방 문화와 청소년 또래 문화에 대해 논하였다. 한국 게임 문화가 형성되는 초기에 가정에 보급된 PC와 PC방이 결정적인 역할을 하면서 PC는 게임 이용자들에게 게임을 주로 가장 처음 접하게 되는 경로였으며, 조작감과 네트워크 통신에서 이점이 있는 PC가 이용자의 많은 시간 투자와 몰입을 이끌어내 친숙한 기계로 자리 잡았다는 점을 확인하였다. 또한 PC방은 게임에 대한 부정적 담론으로부터 비교적 자유로운 공간이자 또래 문화가 이루어지는 커뮤니케이션 공간으로 기능했으며, 컴퓨터실과 PC방에서 이루어진 청소년의 또래 문화가 이용자들이 게임을 접하기 전 단계부터 PC라는 기술적 기계에 대해 익숙해지는 기반을 제공하고 있었다.

둘째, 기업 기계의 작동이 상품화와 이용자 주체에 대한 통제력을 확보하는 과정임을 확인하면서, 기업 기계가 한국의 게임 문화에 대한 영토화를 시도하는 과정을 논의하였다. 먼저 다이어-위데포드와 드 퓨터(2009/2015)가 콘솔 게임 문화에서 발견한 기업 기계의 작동을 확인하였



다. 기업이 콘솔 게임 행위를 생산의 도구로 포섭하는 과정에서 사용한 전략들을 살펴본 후, PC 기업 기계가 한국의 게임 문화에 적용한 전략들은 이와 어떠한 유사점 및 차이점을 보이는지 분석하였다. 온라인 PC 게임 문화에서 기업 기계의 경쟁은 게임 기기 제작사보다는 게임 소프트웨어를 판매하는 기업들 사이에서 두드러졌으며, 이들이 사용한 부분 유료화와 PC방 혜택의 친목적 기능은 이용자 주체의 접근성은 낮추면서 돈과 시간을 효과적으로 지불받는 전략으로 기능했다. 동시에 기업 기계는 특정한 주류 주체성을 발견하고 강화·재생산했으며, 〈로스트아크〉를 중심으로 한 한국의 온라인 PC 게임 문화에서는 주류 주체성의 재생산이 가상현실에서의 신체의 재현, 반 페미니즘 정서에의 동조, 능력주의와 공정성 담론에 대한 호소로 나타남을 밝혔다.

셋째, 주류 주체성의 모습과 그 생산 방식에 대한 논의를 기업의 차원에서가 아닌 보다 넓은 범위의 생체정치적 기계의 작동이라는 관점에서 분석하였다. 먼저 본 연구에서 다루는 주류 주체성이 게임에 시간을 많이 투자하며 게임의 장르와 관습에 대해 익숙하고, 온라인 게임 커뮤니티를 이용하는 계층임을 밝힌 후, 이와 유사한 개념인 북미의 하드코어 주체성이 생체정치적 기계의 관점에서 작동한 방식을 탐구하였다. 다이어-위데포드와 드 퓨터(2009/2015)의 연구에서 생체정치적 기계에 대한 논의는 기계적 예측 과정에 대한 일반적 논의, 일상화된 전쟁으로서의 논의, 생체권력 행위로서의 논의, 그리고 제국적 도시에 대한 논의로 구성되었으며, 본 연구에서는 한국의 생체정치적 기계의 작동을 기계적 예측에 대한 논의와 전쟁과 노동의 훈련, 그리고 생체권력 행위로 재구성하여 더욱 구체적인 분석을 수행하였다. 생체정치적 기계의 관점에서 기계적 주체의 생산은 ‘되기’의 과정으로 해석할 수 있는 기계적 예측을 거쳐 이루어지며, 매일의 반복적인 게임 행위를 통해 주류 주체성이 생산된다. 게임 행위의 기계적 배치에서 주류 주체는 전쟁과 노동을 훈련하며 군사적인 맥락을 일상화한다. 또한 MMORPG의 공간은 삶의 전반이

통제되며 훈육이 이루어지는 생체권력의 장으로, 〈로스트아크〉에서 주류 주체는 게임사의 권력 아래 구성된 생체권력을 추구하며 행사한다.

넷째, 기계적 예측의 작용으로 인해 제국의 생산 도구로 기능하는 주류 주체성의 모습에서 전쟁 기계의 발현과 탈주의 가능성을 발견할 수 있는지에 대한 논의를 진행하였다. 전쟁 기계는 주체성의 생산 과정에서 예기치 못한 탈주선들을 만들어내는 주체의 생산과 작동을 의미하며, 콘솔 게임 문화에서 이것이 불법 복제와 해킹으로 대표된 것과 비교하여 한국의 트럭시위와 온라인 커뮤니티의 드러눕기 행위를 전쟁 기계의 발현으로 해석할 수 있는지 살펴보았다. 트럭시위와 드러눕기 행위는 공통적으로 이용자가 기계 종속의 상태를 유지한다는 점에서 탈주의 모습으로 보기는 어려우나, 집단적인 수준에서 정치적 실천을 조직하는 잠재력을 보유한다는 점에서 의미가 있다. 또한 모바일 게임 이용자의 성별과 연령 분포가 PC 게임의 경우와 확연히 다를 것을 확인하면서, 본 연구는 모바일 게임에서 탈주의 가능성을 발견할 수 있으나 이 새로운 흐름에 대한 영토화가 다시 일어나고 있다는 사실 또한 규명하였다.

온라인 PC 게임 이용자의 기계적 주체성 생산을 분석함으로써 본 연구는 다음의 함의를 갖는다.

첫째, 한국의 게임 문화에 있어 PC와 PC방은 핵심적인 지위를 차지한다. PC방과 또래 문화의 경험자인 게임 이용자들은 PC를 친숙한 게임 기기로 인식하고 있으며 이는 PC 게임뿐만 아니라 새로운 기기를 이용한 게임 행위에도 영향을 미친다.

둘째, 기업 기계의 작동은 게임 이용자들을 대상으로 하는 게임 소프트웨어 기업과 게임 기기 제작사들의 전략을 분석하는 데 있어 단서를 제공할 수 있다. 한국의 온라인 PC 게임 문화에서 기업은 PC와 PC방, 그리고 주류 게임자 주체성을 의식한다. 이는 게임 문화에서 기업의 행위를 분석하는 하나의 틀로 기능할 수 있다.

셋째, 한국의 기계적 게임 이용자 주체성에서 두드러지는 탈주의 움직임

임은 나타나지 않으나 그 가능성은 일부 찾아볼 수 있다. 게임 이용자들이 보인 집단적인 힘의 집합은 정치적 실천과 혁명의 가능성을 내포하며, 게임 문화의 다양한 측면에서 예기치 못한 흐름이 만들어질 수 있다.

본 연구는 북미 콘솔 게임 문화를 맥락으로 한 연구 방법을 도입해 기계적 주체성 생산을 체계적으로 분석했다는 점에서 의의가 있다. 또한 본 연구는 기술적 기계에 대한 심도 있는 분석을 통해 보다 기술적인 맥락에서 주체성 생산에 대한 연구를 진행하여 게임 주체의 ‘사회적 종속’에 대한 과도한 구조적 강조나 거시적 분석의 한계를 넘어서는 연구로서의 의의를 가진다. 본 연구가 비판적 게임 문화 연구의 지평을 넓히는데 기여하기를 희망한다.

## 제 2 절 논문의 한계 및 후속 연구를 위한 제언

연구 대상의 차원에서, 본 논문은 PC 이외의 다른 기술적 기계를 고려한 종합적인 분석은 이루어지지 않았다는 한계가 있다. 현재 한국에서 가장 대중적인 게임 기술적 기계는 모바일이며, 본 연구는 PC방과 또래 문화와의 연관성이 있으며 가장 높은 수준의 시간 투자를 이끌어내는 PC를 대상으로 삼았으나 앞으로의 게임 행위는 모바일이라는 기술적 기계를 중심으로 급격한 변화를 이룰 가능성이 있다. 모바일이 제공하는 공간적 제약으로부터의 자유는 게임 행위의 관습을 근본적인 수준에서 바꾸었으며, 게임 이용자들은 더 이상 키보드와 마우스, 그리고 콘솔 컨트롤러의 문법을 익힐 필요가 없게 되었다. 동시에 남성 청소년 중심의 PC방 및 또래 문화에 비교적 깊게 의존하지 않는 모바일에서 일어나는 주체의 생산과 게임 행위에 대한 분석이 다각도에서 이루어지기를 기대한다.

또한 본 논문은 MMORPG인 〈로스트아크〉 이용자를 대상으로 민속지학과 인터뷰를 수행함에 따라 모든 장르의 PC 게임 문화에 대한 분석으로 이어지지 못했다는 한계를 가진다. 〈로스트아크〉는 연구의 수행 기간 동안 한국에서 가장 대중적인 MMORPG이자 이용자들의 활발한 게임 행위가 일어난 공간이지만, 게임의 장르에 따라 이용자들의 게임 이용 방식에 차이를 보인다는 점에서 게임의 다양한 장르에 따른 주체성 생산 연구가 이루어질 필요가 있다.

한국 게임 문화에서 실제 게임 이용자들에 대한 민속지학과 심층 인터뷰를 통한 분석은 다른 국가에서 찾아보기 어려운 게임 행위들을 대상으로 이루어진다는 점에서 방법론적인 중요성을 가진다. 게임 산업의 노동자들이 아닌, 게임을 직접 하는 이용자들이 현실의 공간에서 집단행동을 하는 사례들은 한국에서 관찰되는 독특한 현상이다. 이에 대한 사례분석의 차원을 넘어 근본적인 수준에서 고찰하는 연구가 PC MMORPG뿐만

아니라 게임의 전반적인 분야를 대상으로 이루어질 필요가 있다. 한국 게임 이용자의 집단 행위에 대한 다양한 연구가 나오는 현재의 게임문화 연구 맥락에서 기계적 주체성 생산을 연구한 본 논문이 비판적 게임 문화연구의 지평을 넓히는데 기여하기를 희망한다.

## 참 고 문 헌

- 강신규·원용진·채다희 (2019). 메타/게임(meta/game) 으로서의 ‘게임 보기’: 전자오락 구경부터 인터넷 게임방송 시청까지. <한국방송학보>, 33권 1호, 5-43.
- 고진현·강철희 (2019). e-Sports 경기장에 관한 연구. <대한건축학회 학술발표대회 논문집>, 39권 1호, 90-93.
- 국명표. (2022). <서비스로서 게임과 유지보수의 정치: 마비노기 트럭시위의 성격에 관한 연구>. 서울대학교 대학원 석사학위 논문.
- 권도경. (2011). 한국 게임에 나타난 여성캐릭터의 형상과 그 특성. <인문사회과학연구>, 12권 2호, 115-137.
- 권자영·정현지 (2011). 인터넷 게임중독 실태 및 문제 행동 유형에 관한 연구 : J시 남자중학생을 중심으로. <한국중독범죄학회보>, 1권 2호, 50-68.
- 김겸섭·이영석. (2015). 디지털 게임의 수행성과 ‘게임하기’의 주체성. <한국사상과 문화>, 77호, 473-498.
- 김명주. (2017). 질 들뢰즈의 “소수자” 개념의 현대 철학적 의미: ‘비인격적 주체성’과 관련하여. <서강인문논총>, 49권, 183-211.
- 김문조·김종길·박진서 (2001). 정보생활화의 촉진을 위한 PC방 활용 방안. <정보화정책>, 8권 1호, 26-41.
- 김미선·이도영·이종원 (2019). 온라인 게임 내 혐오표현과 게임문화 개선에 대한 연구. <한국컴퓨터정보학회 학술발표논문집>, 27권 2호, 299-302.
- 김보명. (2019). 젠더 갈등과 반페미니즘의 문법. <비교문화연구>, 56호. 1-25.
- 김봉은. (2001). 『잔다크』 에 나타난 들뢰즈와 가타리의 전쟁 기계:

- 마크 트웨인의 문어 문화 비판. 〈근대영미소설〉, 8권 2호, 45-62.
- 김세원. (2023). 정신건강이 게임중독에 미치는 영향. 〈한국게임학회 논문지〉 23권 3호, 105-113.
- 김수아. (2015). 온라인상의 여성 혐오 표현. 〈페미니즘 연구〉, 15권 2호, 279-317.
- 김수아. (2020). 지식의 편향 구조와 혐오: 국내 위키 서비스 ‘여성혐오’논란을 중심으로. 〈미디어, 젠더 & 문화〉, 35권 1호, 141-183.
- 김수아·최서영 (2007). 남성 정체성 (들) 의 재생산과 사이버 공간: 커뮤니티 게시판과 토론형 게시판의 비교를 중심으로. 〈미디어, 젠더 & 문화〉, 8호, 5-40.
- 김연민. (2013). 들뢰즈의 전쟁기계로 읽는 아이리쉬 모더니즘. 〈영어영문학연구〉, 39권 4호, 77-100.
- 김유정, 조수선. (2000). 새로운 매체, 새로운 젠더논의: 컴퓨터 매개 커뮤니케이션을 중심으로. 〈사이버커뮤니케이션학보〉, 5호, 30-58.
- 김은주. (2018). 탈근대의 윤리적 주체화와 책임의 새로운 지평: 들뢰즈와 버틀러의 윤리적 주체화. 〈한국여성철학〉, 29호, 59-86.
- 김정민. (2022, 9, 5). [팩플] “MZ는 참지않지” 韓 게임 향한 마차·트럭 시위, 행동주의 유저가 분노한 이유. 〈중앙일보〉. <https://www.joongang.co.kr/article/25099517#home>
- 김정욱. (2008). 온라인게임에서 게이머의 개인적 특성과 환경적 특성이 충성도에 미치는 영향에 관한 연구 : 한국과 중국 온라인 게임을 중심으로. 〈품질경영학회지〉, 36권 3호, 87-101.
- 김준수·송윤미·이정권·조진무 (2004). PC방 이용자들의 인터넷중독과 우울, 불안 및 대인회피 성향과의 연관성. 〈Korean Journal of Family Medicine〉, 25권 6호, 455-461.

- 김지선·우란·강남준 (2011). MMORPG 에서 여성 플레이어의 게임 이용 동기 차이에 대한 연구. 〈한국 HCI 학회 학술대회〉, 1090-1092.
- 김지연. (2019). 디지털 게임에서의 성적 괴롭힘 피해 경험에 대한 질적 연구: 근거이론을 적용하여. 〈한국게임학회 논문지〉, 19권 6호, 133-150.
- 김지윤. (2020). 여성 게이머는 총을 쏠 수 있는가?: FPS 게임을 플레이하는 여성의 몸에 대한 현상학적 연구. 〈한국언론정보학보〉, 103호, 48-82.
- 김한영·이수영 (2020). MMORPG 플레이 경험이 온·오프 사회적 자본에 미치는 영향. 〈한국방송학보〉, 34권 6호, 272-312.
- 김효. (2015). 들뢰즈/가타리의 기계와 추상기계 개념을 활용한 웃음의 재조명. 〈글로벌문화콘텐츠〉, 18호, 23-44.
- 류원혜. (2021. 1. 11). 게임 이벤트 중단에 트럭시위까지... ‘페그오’가 뒤흔들래. 〈머니투데이〉  
<https://news.mt.co.kr/mtview.php?no=2021011114135464959>
- 맹욱재·김혁·우준희·허영진·이서영·최지원·이상욱·은진수·이경진·이준환 (2018). 온라인 게임내 성차별 실태 조사 및 제재 시스템 디자인 연구. 〈한국 HCI 학회 학술대회〉, 470-475.
- 문성준·조형제 (2012). 게임의 타격감에 대한 효율 향상 연구. 〈한국게임학회 논문지〉, 12권 2호, 3-14.
- 박건우·이정읍 (2019). 한국의 여성혐오에 관한 실증적 연구. 〈사회과학연구〉, 27권 1호, 70-99.
- 박성복. (2007). 온라인 대인관계의 정서적 애착(emotional attachment) 형성에 관한연구. 〈한국언론학보〉, 51권 3호, 407-429.
- 박성연. (2019). 현대 기계 개념에서 본 미디어콘텐츠. 〈한국영상학회논문집〉, 17권 2호, 29-42.
- 박성은·김진웅 (2022). e 스포츠 시청 선호에 영향을 미치는 요인에 대한 탐색적 연구-e 스포츠 장르를 중심으로. 〈한국게임학회



- 논문지》, 22권 2호, 129-142.
- 박성주. (2020). e스포츠는 ‘진짜’ 스포츠인가?. 〈한국체육학회지〉, 59권 3호, 47-58.
- 박성희·김혜진 (2020). 스포츠 시설로서의 e 스포츠 공간의 기원과 확장: 고대 그리스의 스타디온에서 PC 방까지. 〈한국사회체육학회지〉, 82호, 55-67.
- 박소현·천혜정 (2013). 50대 중년 여성들의 모바일 캐주얼 게임 경험: 애니팡을 중심으로. 〈여가학연구〉, 11권 2호, 1-29.
- 박태순. (2011). MMORPG 가치체계 비교연구. 〈한국콘텐츠학회논문지〉, 11권 10호, 85-92.
- 박화진·신재욱 (2011). MMORPG 에서 사용자들의 자기표현에 관한 분석. 〈정보디자인학연구〉, 14권 1호, 57-66.
- 방희경·원용진 (2015). 프로그래머의 노동: 탈근대적 양식, 근대적 윤리. 〈한국언론정보학보〉, 74호, 7-37.
- 백승국·태지호·권지혁·한창호 (2011). 자크 라캉의 주체성과 게임 인터페이스에 관한 연구. 〈인문콘텐츠〉, 22호, 209-233.
- 백철호·김재호 (2011). MMORPG 게임유저의 가상공간에서 외모 표현 욕구에 대한 사용성평가. 〈디자인지식저널〉, 17호, 11-20.
- 범유경·이병호·이예슬 (2017). 〈오버워치〉, 그리고 다른 목소리-게임 〈오버워치〉 내 여성 게이머에 대한 폭력적 발화 분석. 〈공익과 인권〉, 17호, 283-337.
- 변지선·김재웅 (2022). 플랫폼 환경변화에 따른 게임 UI 디자인 비교분석: 〈디아블로 3〉 의 PC 및 닌텐도 스위치 UI 레이아웃 디자인 분석을 중심으로. 〈애니메이션연구〉, 18권 2호, 26-43.
- 서용순. (2017). 네그리-하트와 랑시에르의 계급론적 주체 이론에 대한 연구. 〈철학연구〉, 142호, 121-143.
- 석승혜·이지영 (2007). 여성 유저의 온라인게임 이용 행태에 관한 연구: 온라인게임에서의 젠더 정체성을 중심으로. 〈한국 HCI 학회 학술대회〉, 1773-1784.

- 신승철. (2013). 욕망 논의에서 라캉의 ‘구조’와 가타리의 ‘기계’의 차이점.  
 〈시대와 철학〉, 24권 1호, 115-145.
- 신정환·정재룡·김형중 (2022). 디스포지티프와 이용자 주체성: 게임과 메타버스를 중심으로. 〈비교문학〉, 86호, 123-158.
- 신현우. (2019). 디지털게임에서의 ‘플레이노동’에 대한 이론적 연구: 플레이의 ‘기계적 예측’의 정치경제학 비판.  
 〈한국언론정보학보〉, 97호, 7-36.
- 안선영·심재웅 (2013). e-스포츠 산업 종사자의 노동자성에 관한 연구.  
 〈한국언론정보학보〉, 62호, 264-285.
- 안진·최영 (2016). 인터넷 개인방송 시청공동체 특성에 관한 탐색적 연구: 아프리카 TV <먹방 BJ 애봉이> 를 중심으로.  
 〈한국방송학보〉, 30권 2호, 5-53.
- 양서윤·최수미 (2020). 게임 이용 동기가 게임 내 사회적 이용 행동을 매개로 현실의 대인관계 유능성에 미치는 영향: MMORPG 를 배경으로. 〈한국게임학회 논문지〉, 20권 1호, 67-82.
- 오현정. (2021). 청소년들의 온라인 게임 이용에 따른 성차별 및 성역할 고정관념 인식과 성역할 순응의도 : 롤플레이밍 게임과 1인칭 슈팅게임 이용자들의 경험을 중심으로. 〈한국언론학보〉, 65권 5호, 171-209.
- 유창석·정재기·이좌지자 (2014). 경제학 관점에서 부분 유료화 게임 비즈니스 모델 분석 및 사례 연구. 〈한국콘텐츠학회논문지〉, 14권 11호, 883-892.
- 윤명희. (2011). PC 방의 네트워크 일상풍경. 〈문화와 사회〉, 10호, 67-95.
- 윤선희. (2001). PC 방과 네트워크 게임의 문화연구: 스타크래프트를 중심으로. 〈한국언론학보〉, 45권 2호, 316-348.
- 윤지영. (2021). 젠더 게임 해부하기: 정치적 부족주의에 입각한 반동의 정치에 대한 비판. 〈문화와 사회〉, 29권 3호. 7-71.
- 윤태진. (2007). 텍스트로서의 게임, 참여자로서의 게이머: 디지털게임의

- 문화연구적 접근. 〈언론과 사회〉, 15권 3호, 96-130.
- 윤태진·장민지 (2013). 고스톱 치는 아줌마들: 중년 기혼 여성들의 웹보드 게임 경험에 관한 연구. 〈한국언론정보학보〉, 62호, 51-73.
- 윤태진. (2015). 〈디지털 게임문화연구〉. 커뮤니케이션북스.
- 윤희섭. (2011). 한국 게임의 역사 정리에 대한 고찰. 〈한국게임학회지〉, 8권 1호, 11-18.
- 윤희섭·강지웅·박수영·오영욱·전홍식·조기현 (2012). 〈한국 게임의 역사〉. 북코리아.
- 이건혁. (2021. 2. 3). 온라인 게이머들, 트럭시위로 오프라인 뒤흔들다. 〈동아일보〉. <https://www.donga.com/news/Economy/article/all/20210203/105249245/1>
- 이동현·이종원 (2020). 게임 스트리머의 플랫폼 병행과 인지도의 상관관계에 관한 연구. 〈한국컴퓨터정보학회 학술발표논문집〉, 28권 2호, 671-673.
- 이동후·홍남희·이설희 (2021). 게임 스트리밍 공간의 여성 스트리머 경험 연구: 심층인터뷰를 중심으로. 〈한국언론학보〉, 65권 5호, 46-88.
- 이상기. (2007). 컴퓨터(온라인) 게임의 긍정적 중독. 〈사이버커뮤니케이션학보〉, 23권 1호, 149-181.
- 이선로·노웅철 (2006). 사용자의 특성이 온라인 게임 충성도에 미치는 영향에 관한 연구. 〈경영학연구〉, 35권 4호, 1105-1130.
- 이설희·김수아·홍남희 (2020). 온라인 성차별적 혐오표현의 특징과 내용 규제 쟁점. 〈미디어, 젠더 & 문화〉, 35권 3호, 61-103.
- 이성혁. (2018). 마우리치오 랏자라또와의 인터뷰. 〈진보평론〉, 76호, 255-276.
- 이수엽·채다희·박근서 (2016). 게임 공간과 게임 플레이의 변화: 전자오락실, PC 방, 모바일 게임 공간을 중심으로.

- 〈사이버커뮤니케이션학보〉, 33권 1호, 89-137.
- 이수자. (2004). 디지털문화와 여성주체의 이미지정치학. 〈한국여성학〉, 20권 1호, 57-93.
- 이승제·박미영·정의준 (2021). 게임 내 비도덕적 행동에 대한 영향 요인 연구-이용자 정체성, 게임규칙 인식 및 도덕적 포지셔닝을 중심으로. 〈한국게임학회 논문지〉, 21권 1호, 149-159.
- 이용국·홍성태·이원준 (2021). MMORPG 의 자아-캐릭터 동일시와 관계 내재화가 마케팅 성과에 미치는 영향. 〈한국게임학회 논문지〉, 21권 2호, 111-121.
- 이용범. (2020). 동북아시아 e 스포츠 현황에 대한 기초연구 1: 정동 (affect) 의 실각, 한국 e 스포츠 10 년사. 〈한국게임학회 논문지〉, 20권 2호, 61-73.
- 이용익. (2021, 3, 1). ‘게임 난민’이 ‘로아’로 간 까닭은?. 〈매일경제〉. <https://www.mk.co.kr/news/it/view/2021/03/197329/>
- 이은아·김은정·정재진·김태석 (2009). 개인의 특성이 온라인 게임 포털 사이트에 대한 태도에 미치는 영향에 관한 분석. 〈멀티미디어학회논문지〉, 12권 4호, 583-590.
- 이재학·박철 (2012). 온라인게임 행동 연구에 대한 종합적 고찰. 〈e-비즈니스연구〉, 13권 1호, 293-322.
- 이재현. (2001). 〈인터넷과 온라인게임〉. 커뮤니케이션북스.
- 이지현·김한구 (2020). MMORPG 이용자의 스트레스 대처전략이 자기통제감과 행동적 적응을 통해 지속적인 게임 이용의도에 미치는 영향. 〈정보시스템연구〉, 29권 3호, 53-75.
- 이지현·김한구 (2020). MMORPG 이용자의 자기결정성 및 소속감이 캐릭터 동일시를 통해 충성도 및 WOM 에 미치는 영향. 〈인터넷전자상거래연구〉, 20권 4호, 75-97.
- 이지현·우지영 (2019). 온라인 커뮤니티상에 나타난 여성혐오 현상 분석. 〈한국컴퓨터정보학회 학술발표논문집〉, 27권 2호, 27-28.
- 이진로. (2008). 온라인 게임의 사회문화적 함의. 〈언론과법〉, 7권 2호,

131-157.

- 이현준·박지훈 (2021). ‘헤지’가 구성하는 여성에 대한 특혜와 남성  
역차별: 공정성에 대한 남성 온라인 게임 이용자들의 열망은  
어떻게 여성혐오로 이어지는가?. 〈방송과 커뮤니케이션〉, 22권  
1호, 5-40.
- 이희경. (2003). 청소년의 게임 이용요인과 개인·사회적 요인이  
게임몰입과 게임중독에 미치는 영향. 〈청소년학연구〉, 10권  
4호, 355-380.
- 임하나. (2008). e 스포츠의 수용자 커뮤니케이션 변화 연구.  
〈한국컴퓨터게임학회논문지〉, 14호, 211-216.
- 임현범. (2021. 4. 6.). ‘2021 게임업계 연쇄파동’ 유저들 더 이상 참지  
않아. 〈폴리뉴스〉.  
<https://www.polinews.co.kr/news/articleView.html?idxno=486624>
- 장민지·윤탈진 (2011). 미소녀를 기르는 여성들: 인디/동인게임을  
플레이하는 여성 게이머 연구. 〈미디어, 젠더 & 문화〉, 19호,  
145-177.
- 장소연·류용재 (2017). 온라인 커뮤니티와 혐오의 문화정치:  
일간베스트저장소와 메갈리아의 사례를 중심으로.  
〈한국소통학보〉, 16권 1호, 45-85.
- 전경란. (2007). 여성 게이머의 게임하기와 그 문화적 의미에 대한 연구:  
고 레벨 여성 게이머의 게임하기를 중심으로.  
〈사이버커뮤니케이션학보〉, 22호, 83-117.
- 정영수. (2019). 한국 e스포츠 현황의 특성 연구. e스포츠 연구.  
〈한국e스포츠학회지〉, 1권 1호, 47-57.
- 정의준·김민철·유승호 (2012). 온라인게임 운영 서비스와 콘텐츠  
만족도가 게임 충성도에 미치는 영향에 대한 연구.  
〈한국게임학회 논문지〉, 12권 4호, 33-44.
- 정현목. (2009). 스타 게이머 팬클럽을 통해 본 e-스포츠 팬덤의  
형성과정과 특성. 〈비교문화연구〉, 15권 1호, 51-95.

- 조남재·백승익·류경문 (2001). 온라인 게임 충성도에 미치는 영향요인에 관한 연구. 〈한국경영과학회지〉, 26권 2호, 85-97.
- 조명래. (2006). 게임산업의 공간성. 〈공간과 사회〉, 25호, 158-193.
- 조혜영. (2020). 영화적 게임의 젠더 다양성 재현과 동일시의 트러블:[더 라스트 오브 어스] 시리즈를 중심으로. 〈여성문학연구〉, 51호, 72-101.
- 채희상·강신규 (2011). e 스포츠의 스포츠 범주화에 대한 탐색적 연구. 〈한국게임학회 논문지〉, 11권 3호, 85-95.
- 최승현·서범종 (2022). 들뢰즈와 가타리의 기계론과 배치의 교육학. 〈한국교육논총〉, 43호, 183-213.
- 최유진. (2021, 3, 5). 로스트아크 접속자 폭등... '메이플 大亂'에 스마일게이트 웃었다. 〈시장경제〉.  
<https://www.meconomynews.com/news/articleView.html?idxno=50853>
- 최진아. (2019). 들뢰즈·가타리 철학에서 주체 개념의 의미. 〈시대와 철학〉, 30권 2호, 199-233.
- 최태섭. (2018). 〈한국, 남자: 귀남이부터 군무새까지 그 곤란함의 사회사〉. 은행나무.
- 최태섭. (2019, 7, 26). 게임은 문화일까 질병일까. 〈한겨레〉.  
<https://www.hani.co.kr/arti/culture/travel/903539.html>
- 추가영. (2016. 5. 15). 너프, 버프의 뜻을 아시나요... “게임에서 영어 배웠다”. 〈모바일한경〉.  
<http://plus.hankyung.com/apps/newsinside.view?aid=201605151911A&category=AA006&sns=y>
- 한국콘텐츠진흥원. (2022). 2022 게임이용자 실태조사 보고서. 서울.
- 한송희·이효민 (2020). 영화와 ‘정치적 올바름’에 관한 논쟁 : 〈캡틴 마블〉과 〈어벤저스: 엔드게임〉, 〈인어공주〉를 중심으로. 〈언론과 사회〉, 28권 2호, 5-71.
- 한혜원·김서연·구혜인 (2014). 온라인 게임 캐릭터에 나타난 젠더 정체성

- 분석: 〈리그 오브 레전드〉를 중심으로. 〈한국게임학회 논문지〉, 14권 5호, 147-160.
- 황하성·박성복 (2011). 온라인 게임 이용자의 심리적 경험이 게임 중독에 미치는 영향: 지각된 현실감 (Perceived Reality) 과 프레즌스 (Presence) 개념을 중심으로. 〈언론과학연구〉, 11권 1호, 471-505.
- 홍성은·김효용 (2014). 크로스 플랫폼 게임에 대한 고찰과 발전 방향에 대한 연구. 〈애니메이션연구〉, 10권 3호, 169-184.
- 홍은정·장미경 (2010). 롤플레이팅 게임 (RPG/Role Playing Game) 속 캐릭터의 젠더 하이브리드캐릭터를 리드 현상에 관한 연구-파이널 판타지 게임의 중심으로. 〈조형미디어학〉, 13권 4호, 221-230.
- Deleuze, G., (1968). *Difference et Repetition*, Presses Universitaire de France. 김상환 (역) (2010). 〈차이와 반복〉. 서울: 민음사.
- Deleuze, G., (1992). Postscript on the societies of control. *October* 59. 3-7.
- Deleuze, G., & Guattari, F. (1980). *Mille plateaux: capitalisme et schizophrénie*. Paris: Minuit. 김재인 (역) (2001). 〈천개의 고원〉. 서울: 새물결.
- Deleuze, G., et al. (1994). *Immaterial labor & multitude*. 서창현 (역) (2005). 〈비물질 노동과 다중〉. 갈무리.
- Deleuze, G., & Guattari, F. (1972). *Anti-Oedipus*. 김재인 (역) (2014). 〈안티 오이디푸스〉. 서울: 민음사.
- Deleuze, G. & Parnet, C. (1977). *Dialogues*, Paris : Flammarion, *Paris*.
- Dyer-Witheford, N., & De Peuter, G. (2009). *Games of empire: Global capitalism and video games*. MN: University of Minnesota Press. 남청수 (역) (2015). 〈제국의 게임: 전 지구적 자본주의와 비디오게임〉. 갈무리.
- Dyer-Witheford, N., & Sharman, Z. (2005). The political economy of Canada's video and computer game industry. *Canadian Journal of Communication*, 30(2), 187-210.

- Eveland Jr, W. P. (2003). A “mix of attributes” approach to the study of media effects and new communication technologies. *Journal of Communication*, 53(3), 395-410.
- Foucault, M. (1990). The history of sexuality: An introduction. (R. Hurely, Trans.). New York: Vintage. 이규현 (역) (2010). <성의 역사—제1권 지식의 의지> . 나남출판
- Hardt, M., & Negri, A. (2000). *Empire*. Cambridge, MA: Harvard University Press. 윤수중 (역) (2001). <제국> . 이학사.
- Hardt, M., & Negri, A. (2004). *Multitude: War and Democracy in the Age of Empire*. New York: Penguin. 정남영·서창현·조정환 (역) (2008). <다중> . 세종서적.
- Johnson, M. R., & Woodcock, J. (2021). Work, play, and precariousness: An overview of the labour ecosystem of esports. *Media, Culture & Society*, 43(8), 1449-1465.
- Lazzarato, M. (2013). *Le Gouvernement de l'homme endetté*. Agence litteraire Astier-Pécher. 허경 (역) (2018). <부채통치> . 갈무리.
- Lazzarato, M. (2014). *La politica dell'evento*. Agence litteraire Astier-Pécher. 이성혁 (역) (2017). <사건의 정치> . 갈무리.
- Lazzarato, M. (2014). *Signes, machines, subjectivité*. Agence litteraire Astier-Pécher. 신병현·심성보 (역) (2017). <기호와 기계> . 갈무리
- Lin, J. H. T., Bowman, N., Lin, S. F., & Chen, Y. S. (2019). Setting the digital stage: Defining game streaming as an entertainment experience. *Entertainment Computing*, 31, 100-309.
- Murray, J. H. (2017). *Hamlet on the holodeck, updated edition: The future of narrative in cyberspace*. Cambridge, MA: MIT press, 2017. 한용환·번지역 (역) (2001). <인터랙티브 스토리텔링: 사이버 서사의 미래> . 안그라픽스



- Ruffino, P., & Woodcock, J. (2021). Game workers and the empire: Unionisation in the UK video game industry. *Games and Culture*, 16(3), 317–328.
- Vercellone, C. (2007). From formal subsumption to general intellect: Elements for a Marxist reading of the thesis of cognitive capitalism. *Historical materialism*, 15(1), 13–36.

## Abstract

# The Production of Machinic Subjectivity in Online PC Games : A Critical Analysis of “Lost Ark” Users

Jinho Seo

Department of Communication

The Graduate School

Seoul National University

This dissertation aims to analyze the production of machinic subjectivity within the context of Korean online PC gamers, employing Gilles Deleuze and Félix Guattari’s concept of “machine”. This research examines the close relationship between online game users and the technical machine of personal computers(PCs), as well as the significant role of PC rooms (PC bang) as spatial constructs, and the divers subjectivities produced through in-game interactions and community activities by critically applying the analytical approach of Nick Dyer-Witheford and Greig de Peuter, who analyzed North American console gaming culture across four dimensions of machines, to examine Korean online PC gaming culture: technical, corporate, biopolitical and war machine.

First, the dissertation investigates the technical machine of PCs,

which users physically engage with throughout the entire process of online gaming, and analyzes PCs as integral components of the larger social machine. This research delves into the background of PC rooms and analyzes their relationship with youth culture in Korea. Second, the dissertation examines how Korean game companies of corporate machine, as part of the capitalist process of reterritorialization, incorporate PCs and PC room culture as profit-driven mechanisms that govern both PCs and users. Third, this dissertation argues that user participation in in-game interactions and engagement with game communities constitutes a process of machine enslavement. The dissertation analyzes how individuals are dismantled and merge with PCs, participating in the production of social machines as biopolitical machine. Fourth, the dissertation investigates the potential for subversion and flight within the machinic subjectivity found in online PC gaming culture. The dissertation examines whether the collective actions of game users occurring within the in-game environment, online game communities, and offline interactions can be regarded as war machines.

In doing so, this dissertation examines the production of machinic subjectivity within a technological context, going beyond the limitations of excessive structural emphasis or macroscopic analysis regarding the social subjection of game subjectivity. This dissertation contributes to expanding the horizons of critical game culture studies.

**keywords : Online game, Machinic subjectivity, PC room, Social subjection, Machine enslavement, Biopower, Immaterial labor**

***Student Number : 2017-29358***