

# 소셜 게임에 나타난 시뮬라크르의 연속단계※

서성은

한경대학교 미디어문예창작학과

seongeun@hknu.ac.kr

## Sequential Step of Simulacre in Social Network Game

Seong-Eun Seo

Dept. of Media Practical Korean Language & Literature, Hankyoung Univ.

### 요 약

SNG는 현실의 사용자 정체성을 바탕으로 가상 공간으로 진입한다. 현실의 공간에서 게임공간으로 쉽고 빠르게 진입할 수 있으며, 또한 쉽게 빠져나올 수 있다. 이같은 가상과 현실의 자유로운 넘나들을 위해 캐릭터와 공간이미지, 게임플레이 등이 모두 상징적 현실성을 띠고 있다. 본 고에서는 이러한 상징적 현실성이 게임 속 가상세계로 구축되어가는 SNG의 게임 플레이 과정에 주목하고, 이것이 보드리야르가 말한 시뮬라시옹의 질서를 따르고 있음을 확인하고자 했다. 분석 결과 SNG는 게임플레이 초반에는 최대한 사실성을 반영하여 게임 공간으로 쉽게 진입할 수 있도록 했으며, 점차 사실성을 은폐하고, 사실성의 부재를 은폐하고 왜곡함으로써 순수한 시뮬라크르의 단계에 이르고 있음을 확인할 수 있었다. 이러한 시뮬라시옹의 질서에 따른 게임플레이 과정은 MMORPG와 같은 기존의 온라인 게임이 순수한 시뮬라크르의 단계로 바로 진입하는 것과 비교할 때, 뚜렷하게 구분되는 SNG의 게임성이라고 할 수 있다.

### ABSTRACT

In SNG, actual users enter virtual space with their real identity. They can enter the game space easily and rapidly from the real space and can get out of it easily. For such free crossing between the virtual and the real, every character, space image and game play has symbolic reality. While paying attention to the game play process of SNG such symbolic reality is constructed into the virtual world in the game, this study intends to identify that it follows an order of simulacre by Baudrillard. As the result of analysis, it shows that SNG promotes easy entering the game space while reflecting the reality to the most in the opening part of game play. And, gradually concealing reality, it reaches a pure simulacre step while covering up and distorting absence of the reality. If we compare it with the direct entering the pure simulacre step in the existing Online games like MMORPG, we can know that such a game play process according to the simulacre order may be the distinct game characteristic of SNG.

**Keywords** : social games, social network games, Baudrillard, simulacre, Farmville,

접수일자 : 2012년 01월 20일 심사완료 : 2012년 02월 13일

※ 본 연구는 한경대학교 2011년도 학술연구조성비의 지원에 의한 연구결과입니다.

## 1. 서 론

### 1.1 연구배경 및 목적

소셜 네트워크 게임(Social Network Game: 이하 SNG)이 주목받고 있다. 일례로 2010년 9월 현재 6억 명의 가입자를 보유하고 있는 페이스북의 소셜 게임 <팜빌(Farmville)>은 농업 경영 시뮬레이션 게임으로 큰 인기를 얻고 있다. 미국의 전체 농업 인구는 약 400만 명에 불과하지만 페이스북 내의 <팜빌> 이용자는 약 8천만명에 이르고 있으며, 한달 전체 이용자는 2억 명이 넘고 있다[1,2]. <팜빌>의 후속작으로 등장한 <시티빌(Cityville)>은 출시 한달만에 기존 <팜빌>의 이용자를 뛰어넘는 성과를 거두기도 했다[3].

일반적으로 SNG라고 하면 페이스북과 같은 SNS(Social Network Service)와 연동되어 제공되는 <팜빌>류의 게임, <넥슨별>이나 <내 맘대로 Z9별>, <위물(Werull)>등과 같이 게임 내에 소셜 네트워킹 기능을 대폭 강화한 게임 등을 통칭한다. 이중 SNS와 연동되어 제공되는 SNG의 경우 현실의 사용자 정체성을 기반으로 기존의 게임과 뚜렷하게 차별화되는 양상을 보이고 있으므로 본 고에서는 SNG를 “SNS에 기반해 관계 맺기를 극대한 사회적 인맥 기반의 게임”이라고 좁혀서 정의하고자 한다.

일반적으로 게임 연구의 흐름은 크게 텍스트 접근, 매체적 접근, 사용자 중심적 접근으로 나눌 수 있다. 현재까지 SNG에 대한 연구는 소셜 미디어라는 뉴미디어 관점에서 매체적 특징을 논한 연구, 텍스트 접근 연구가 일부 있었지만 주로 SNG 사용자에 대한 연구가 주를 이뤄왔다.<sup>1)</sup> 이는 Social Network Game과 관련 게임 앞에 새롭게 등장하기 시작한 “Social”이라는 단어에 집중한 결과라고 판단된다. 전경란(2011) 또한 “소셜 게임은 게임 그 자체를 위한 것이 아니”라면서 “게임이라는 놀이 장치를 이용하여 자연스럽게 이용자들의 인적 네트워크를 더 견고하게 하고, 새로운 인맥을 창출할 수 있는 기회를 제공해준다. 즉 지속적인 커뮤니-

케이션을 통한 인맥 관리라는 SNS의 본래 기능에 충실하면서도 그 소통 행위를 보다 유연하게 만들어주는 것”이라고 역설한다[4].

그러나 SNG는 사회적 관계맺기 혹은 사회적 상호작용을 위해 하는 게임이 아니다. SNG는 게임이다. 소셜라이징 시스템을 철저히 도구로 활용한 새로운 재미요소를 가진 게임인 것이다. 실제로 박현아·김형일·유승호(2011)는 “소셜 네트워크 게임의 ‘소셜’이란 말만큼 오해를 불러일으키는 말이 없다”면서 사용자들에게 소셜 게임을 하는 동기를 물어보니 사회적 네트워크를 확장하기 위한 목적으로 게임을 시작하는 참가자는 없었으며, 게임을 통해 기존의 네트워크가 강화되거나 새로운 네트워크가 만들어지는 등의 사회적 자본의 증가는 없었다고 대답했다고 한다. 따라서 사회적 자본 증가에 따른 주관적 행복감 또한 없었으며, 오히려 소셜 게임에서의 성취감, 지속적인 돌보기, NPC와의 상호작용 등에서 행복과 즐거움을 느낀다고 답했다는 것이다[5]. 고두희(2011) 또한 “모바일 소셜네트워크 게임을 이용하는 동기 요인을 분석한 결과 가장 큰 동기요인은 ‘접근성과 시간 보내기’ 였다면서 사회적 상호작용은 다섯 번째 동기요인으로서 사회적 관계 확장은 크게 중요하지 않은 것으로 드러

1) SNG에 대한 매체적 접근은 김석구(2011)의 연구, 텍스트 접근 연구는 전경란(2011)의 연구가 대표적이며, 그 외는 사용자 중심적 접근에 관한 연구가 대부분이다. 한혜원·심세라(2010), 김소연(2010), 서성은(2010), 고두희(2011), 권보연(2011)등은 모두 소셜 커뮤니케이션의 관점에서 SNG의 사용자 특성에 관한 연구들이다.

권보연, 「소셜 네트워크 게임의 사회적 플레이에 관한 연구」, 『한국컴퓨터게임학회 논문지』 24호, 한국컴퓨터게임학회, 2011.

김석구, 『소셜 네트워크 게임 서비스의 특성: 국내외 SNG 서비스 분석을 중심으로』, 한양대 언론정보대학원 인터넷미디어 전공 석사논문, 2011.

김소연, 『SNG의 특성과 사회적 지지에 대한 탐색적 연구』, 서강대 언론대학원 디지털미디어전공 석사논문, 2010.8.

서성은, 「소셜 네트워크 게임의 사용자 정체성 연구」, 『한국컴퓨터게임학회 논문지』, 2010.12.

전경란, 「소셜 게임의 구조와 특징에 대한 연구」, 『한국게임학회 논문지』, 한국게임학회, 2011.12

한혜원, 심세라, 「소셜 게임의 사용자 특성 분석」, 『한국콘텐츠학회 논문지』 Vol.10. No.12, 한국콘텐츠학회, 2010.12.

났다”고 말한다[6].

미국 SNG 사용자들의 SNG 사용 동기에 관한 설문에서도 재미와 즐거움을 얻기 위해(53%), 스트레스를 해소하기 위해(47%), 경쟁심을 즐기기 위해(43%) 등이 상위권에 랭크된 반면 다른 사람들과의 사교 접촉을 하기 위해 SNG를 한다는 사용자는 28%에 불과했다.

[표 1] 미국 SNG 사용자의 SNG 사용 동기  
(Popcap Games, 2010 재구성)

SNG 이용동기	% (중복응답)
재미와 즐거움을 얻기 위해	53%
스트레스를 해소하기 위해	47%
경쟁심을 즐기기 위해	43%
정신적 운동을 하기 위해	33%
다른 사람들과의 사교적 접촉을 하기 위해	28%
미션 수행의 즐거움을 위해	18%
신체의 조정능력을 향상시키기 위해	10%
자신의 개성을 표출하기 위해	8%

이에 본 고에서는 SNG와 관련한 일련의 연구가 이른바 “Social의 신화” 속에서 SNG의 특성을 본질적으로 규명해내지 못했다는 판단 하에 기존 온라인게임과 다른 SNG의 게임성을 살펴보고자 한다. 이를 위해 구체적으로 살펴보고자 하는 것은 SNG의 게임플레이 과정이다. 게임플레이는 경험의 결과라기보다는 경험의 과정이다. 이에 본 논문은 SNG만의 차별화된 게임플레이 과정을 통해 SNG 게임플레이의 특질을 도출해내고자 한다.

## 1.2 연구방법 및 범위

소셜 게임의 특징은 무엇보다 현실 인맥을 기반으로 한다는 점이다. 자비넨(Jarvinen,2009)은 소셜라이징(socializing)을 목적으로 하는 SNG의 특징으로서 자발성(spontaneity), 상징적 현실성(symbolic-physicality), 사교성(sociability), 이야

기성(narrativity) 네 가치를 꼽고 있다.

[표 2] 소셜 게임의 특징 자비넨(Jarvinen,2009)

특성	내용
자발성 (spontaneity)	-연결감(always on): 유저가 순간적으로 접속하고 싶을 때 자유롭게 접속가능 -원클릭 플레이(one-click play): 여러 키들의 조합이 아닌 한 번의 클릭으로 게임을 플레이함. -현재 진행의 자유로운 선택: 게임 내에서 더 진행할 지와 게임을 그만할 지의 선택이 자유로움.
상징적 현실성 (symbolic-physicality)	-게임 보상/아이템의 공유: 게임 내 보상/아이템은 다른 이와 나누거나, 선물로 줄 수 있음. -현실적인 게임 표현: 감정 표현을 포함하는 상대방의 현실 행동들을 상징적으로 전달함. -친구/커뮤니티의 유용성: 게임 내 친구/커뮤니티를 형성하는 것은 유용하다는 인식을 가질 수 있게 함.
사교성 (sociability)	-프로필의 정보 및 기타 게임 내의 정보들이 플레이 또는 네트워킹을 통해 부가적인 가치를 얻게 됨. -그룹 플레이의 기반은 온라인/오프라인에서의 연관성을 바탕으로 함. -비 게임 유저를 게임 내로 유인하기에 충분히 설득적인 효용이 있음.
이야기성 (narrativity)	-다른 플레이어들의 점수, 도전 성취 등 퍼포먼스를 보여줄 수 있음. -게임 내 행동들이 이야기화될 수 있음. -게임 내 일부 데이터를 통해 유저들이 부가적인 가치를 가지는 부가데이터로 재생산이 가능함.

최병태(2010) 또한 소셜 게임의 특징은 1) 실제 친구에 기반하는 경향이 강하고, 2) 게임을 즐기기가 쉬우며, 3) 모두가 승리자가 되고, 4) virality에 의해 게임이 전파된다는 점이라고 말한다[7].

그에 따르면 SNG는 유저간의 상호작용에 의해 재미의 요소가 결정되기 때문에 오프라인(또는 온라인)의 실제로 아는 사람간의 관계에 기반하는 경

우가 많다. 실제로 아는 사람이 아닌 경우에는 필연적으로 관계에서 나오는 재미가 줄어들 수밖에 없기 때문이다.

대부분의 SNG들은 조작의 난이도와 게임을 위한 시간의 투입이라는 관점에서 기존 온라인 게임 대비 접근성이 높다. 대부분의 SNG들은 간단한 UI와 단순한 룰에 기반하고 있어 5분 이내의 시간이면 게임의 룰을 모두 익힐 수 있고, 한번 플레이 하는데 걸리는 시간도 매우 짧은 편이다.

한편 대부분의 기존 온라인게임들은 게임을 통해 승부가 가려진다. 스포츠나 FPS, 레이싱 게임들은 승부를 전제로 한 게임들이며 MMORPG에서도 PK를 통해 다른 사람과의 승부가 가려지기 마련이다. 하지만 SNG에서는 사용자 간의 상호 협력을 통해 서로가 발전하는 모습을 취하기 때문에 승자와 패자가 따로 존재하지 않는 경우가 대부분이다. <팜빌>의 경우에도 사용자간에 서로 선물을 교환하고 서로의 농장을 방문해서 아르바이트를 통해 경험치를 얻는 등의 과정을 통해 상호간에 도움을 주며 성장하는 구조를 가지고 있어 유저간의 경쟁보다는 협력을 통한 win-win의 구조를 갖추고 있다.

virality, 즉 입소문에 의한 전파는 SNG의 또 하나의 중요한 특성이다. 특히 SNS를 통한 SNG의 경우 자신이 게임을 하고 있다는 사실이 SNS의 게시판기능을 통해 다른 사용자들에게 알려지고 다른 사용자들의 게임 내용을 내가 확인함으로써 자연스럽게 추가적인 사용자의 유입을 유도하는 역할을 하면서 SNG의 가장 중요한 프로모션 방법으로 자리잡고 있다.

요컨대 SNG는 현실의 사용자 정체성 그대로 가상 공간으로 진입한다. 현실의 공간에서 게임공간으로 쉽고 빠르게 진입할 수 있으며, 또한 쉽게 빠져나올 수 있다. 현실의 친구들과 함께 할 때 더욱 재미있는 게임이며 친구들이 많으면 많을수록 게임플레이가 용이해진다. SNS와 연동되어 게임플레이가 곧 현실의 담화가 되고, 현실의 데이터가 게임속 재화가 되기도 한다. 이 같은 가상과 현실의 자

유로운 넘나들을 위해 캐릭터와 공간이미지, 게임플레이 등이 모두 상징적 현실성을 띠고 있다.

이와 관련 박승이(2011)는 MMORPG와 SNG의 공간특성에 기반해 플레이어의 행위를 비교하면서 MMORPG는 '가상적으로 강화된 현실성(virtuality fortified actuality)'을 나타내며 공간강화의 주요 수단은 상상성(imaginary)에 기인하는 반면, SNG는 '가상적으로 단순화된 현실성(virtuality simplified actuality)'을 주요 특징으로 한다고 밝힌 바 있다[8].

이렇듯 현실과 가상의 혼재성 측면에서 SNG의 게임플레이 과정을 살펴보기 위해서는 보드리야르의 시뮬라크르 논의를 검토할 필요가 있다.

'시뮬라크르(Simulacre)'는 '복제의 복제'라는 뜻으로 실제로는 존재하지 않는 대상을 존재하는 것처럼 만들어 놓은 인공물을 지칭한다. 그것은 원본 없는 복제, '원본과의 일치가 중요하지 않은 복제', 나아가 '원본보다 더 실제적인 복제'를 가리키는 말이다. 시뮬라시용은 시뮬라크르의 동사적 의미로 '시뮬라크르를 하기'이다[9].

플라톤에 따르면 세상은 '원형(이데아)-복제(현실)-복제의 복제(시뮬라크르)'로 구성돼 있다. 이를테면 현실의 삶 자체가 불완전하게 나뉘어진 복제물인데 이것 자체를 다시 불완전하게 복제한 것들이 시뮬라크르다.

들뢰즈는 '플라톤과 시뮬라크르'라는 논문에서 비슷한 정의를 출발점으로 취하지만 그것이 부적합하다고 강조한다. 어떤 지점을 넘어가면, 그 구분은 더 이상 정도의 구분이 아니기 때문이다. 시뮬라크르는 모델의 본성이 두 번 제거된 복사물이라기보다는 전혀 다른 본성의 현상이다. 그는 '복사물과 모델 사이의 바로 그 구분을 무너뜨린다'라는 새로운 맥락에서 시뮬라크르 개념을 철학과 미학에 도입하였다. 들뢰즈는 플라톤주의에서의 시뮬라크르("퇴락한 복사물") 개념을 전복시켜 자신의 차이(생성)의 사유 모델을 정초하기 위해 이를 모든 사유 구조, 위계 밖에 위치시켜 그것을 긍정적이고 즐거운 사건으로 의미부여하고 있다[10].

이와 달리 보드리야르는 어떠한 사물을 재현하는 것이 이미지이고, 이러한 이미지를 생산하는 힘이 상상력이며, 이미지에 의해 구성된 세계가 상상세계이며, 이미지가 모방할 혹은 재현할 실체가 없고 이미지가 실체인 세계에서는 상상세계는 존재를 상실한다고 주장했다. 이것은 곧, 현대 사회는 무엇이 실재이고 무엇이 그 모사물인지가 분명하지 않게 되었을 뿐만 아니라, 현실보다 더 현실적인 재현의 질서가 새로운 문화적 질서가 되어가고 있음을 뜻한다. 현실을 압도하는 가상현실을 보드리야르는 ‘극실재(Hyper-Reality)’라고 부른다. 이는 현실보다 더 현실적인 재현, 원본보다 더 원본의 행세를 하는 시물라크르를 이르는 말이다. 또한 이러한 맥락에서 실제의 재현이 가상의 상태로 옮겨가는 역사적인 과정은 ①사실성의 반영 ②사실성의 은폐와 왜곡 ③사실성의 부재에 대한 은폐 ④순수한 시물라크르 이상 네 단계를 밟게 된다는 것이다.

소셜 네트워크 게임은 기존의 온라인게임처럼 가상의 페르소나를 통해 현실과 완전히 분리된 환상적인 세계로 진입하는 것이 아니라, 현실의 공간에서 웹미디어를 통해 쉽게 자주 접근할 수 있다는 점을 특징으로 한다. 소셜 게임은 특별한 아바타도 필요하지 않고, 현실의 플레이어 모습 그대로 가상공간으로 진입하는 경우가 많다. 이를 위해 소셜 게임은 게임 초반 매우 현실적인 재현으로 사용자를 끌어당긴다. 그러나 게임 플레이가 진행될수록 게임공간 속 가상 세계는 보드리야르가 말한 시물라크르의 질서에 따라 시물라시옹의 세계를 강화한다. 현실과 가상이 구분되지 않는 하이퍼실재를 생산하게 되는 것이다.

본 고에서는 이러한 보드리야르 이론을 바탕으로 소셜 게임에 나타난 시물라크르를 단계별로 분석하게 될 것이다. 연구대상은 세계 최대의 소셜게임 개발사인 Zinga에서 개발한 소셜게임으로서 전 세계적으로 6억명이 플레이하고 있는 농장경영 시뮬레이션 <팜빌>이다. 이를 위해 먼저 2장에서는 보드리야르의 시물라크르 연속 단계 논의를 면밀히

살펴보고, 3장에서는 이를 바탕으로 소셜 게임의 레벨업 과정에서 나타나는 시물라시옹의 질서를 검토하게 될 것이다. 끝으로 4장에서는 2,3장의 논의를 정리하고, 하이퍼리얼리티로서 소셜게임의 가상공간이 가지는 의미와 한계를 논의하고자 한다.

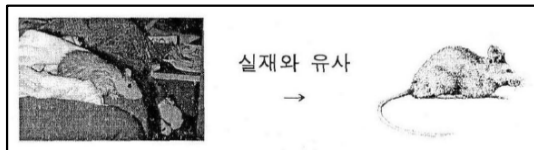
## 2. 시물라크르의 연속단계 이론

보드리야르는 재현이 모사의 상태로 옮겨가는 역사적인 과정을 네 단계로 나누어 제시하고 있다. 첫 번째 단계에서 기호는 기본적인 리얼리티를 반영한다. 이것은 부르주아 지식의 물화로부터 비롯된 과학적 언어 또는 지시적 언어의 단계라고 할 수 있다. 두 번째 단계에서 기호는 기본적인 리얼리티에 가면을 씌우고, 그것을 왜곡시킨다. 이것은 사람들로 하여금 진정한 소외나 착취 상태를 깨닫지 못하도록 하는 허위의식으로서의 이데올로기 단계라 할 수 있다. 세 번째 단계에서 기호는 기본적인 리얼리티의 부재에 가면을 씌워 위장하게 된다. 보드리야르는 이러한 세 번째 단계를 우상파괴자의 예를 들어 설명하는데 우상파괴자는 신상 자체가 신의 부재라고 믿기 때문에 이러한 증거로서의 신상을 파괴한다고 보고 있다. 마지막인 네 번째 단계에서 이제 기호는 리얼리티와 아무런 연관성을 가지지 않게 되는데 바로 이 단계가 시물라시옹의 단계이다[9].

이미지 변화 단계
이미지는 깊은 사실성의 반영이다
이미지는 깊은 사실성을 감추고 변질시킨다
이미지는 깊은 사실성의 부재를 감춘다
이미지는 그것이 무엇이건 간에 어떠한 사실성과도 무관하다 :이미지는 자기 자신의 순수한 시물라크르이다.

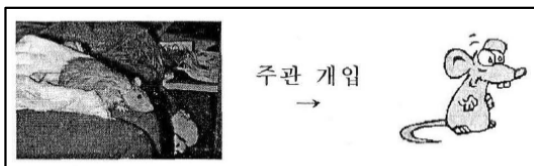
이미지 변화에 있어 첫 단계의 이미지는 선량한 외양이다. 여기서 재현은 신성의 계열이다. 최초 단계에서 이미지는 기본적인 리얼리티를 반영하며,

과학적 언어나 지적 언어의 단계로 여기에서 부르주아의 지식이 생성된다고 말한다. 아래 오른쪽 그림은 왼쪽의 실재 이미지를 최대한 유사하게 반영한 이미지이다. 이렇듯 이미지 변화의 첫 번째 단계에서는 그림 혹은 카메라에 의한 사진이나 복사기에 의한 복사본의 형태를 띠고 있다. 원본 그대로를 활용하는 단계이다. 이 단계에서는 주관이나 상상은 개입하지 않는다. 사실성을 바탕으로 이미지를 활용한다. 단순한 이미지의 활용이라고 볼 수 있다[11].



[그림 1] 이미지의 첫 번째 단계

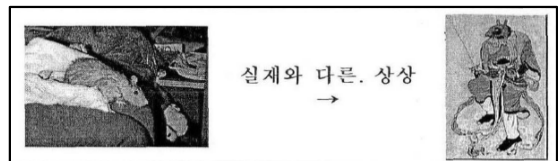
이미지 변화 두 번째 단계에서 이미지는 깊은 사실성을 감추고 나아가 실재를 변질시킨다. 기호는 기본적 리얼리티의 부재에 가면을 씌운다. 이미지는 나쁜 외양으로 저주의 계열이다. 이 단계의 이미지는 주관에 개입되어 실재의 특징을 강조하여 이미지에 반영하는 단계이다. 아래 오른쪽 그림은 쥐의 특징인 긴 꼬리와 앞니를 강조하여 이미지화하고 있다. 이미지 변화 두 번째 단계에서는 첫 번째 단계의 객관적 사실성 반영 대신에 주관에 개입하게 된다. 이 단계부터 이미지는 원본과 차이를 드러내게 된다. 원본의 특징을 주관적으로 파악하여 그것을 집중 부각시켜 도입하는 것이다[11].



[그림 2] 이미지의 두 번째 단계

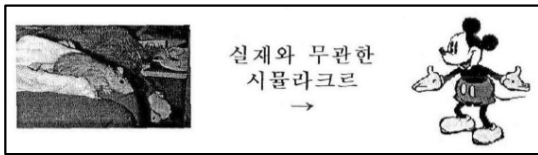
시물라시옹 이론의 이미지 변화 세 번째 단계에서는 이미지는 외양임을 연출한다. 이미지는 깊은 사실성의 부재를 감추고 곧 하나의 외양이 되는

단계이다. 이 단계에서는 이미지는 실재와 다른 모습을 보여주고 있다. 실재를 기반으로 하지만 상상이라는 요소의 적용으로 실재와 다른 모습을 띠게 된다. 시물라시옹의 전 단계에 해당하는 단계라고 할 수 있다. 이 단계에서 이미지는 실재와 점점 거리가 멀어진다. 실재에 주관과 상상이 더해져 이미지는 점점 다른 모습을 보여준다. 이미지 변화 세 번째 단계에서는 실재가 아닌 실재를 바탕으로 한 상상의 형태를 나타내게 된다.



[그림 3] 이미지의 세 번째 단계

이미지 변화 네 번째 단계에서 이미지는 외양이 아니라 시물라시옹의 계열이다. 이미지는 처음의 사실과는 무관하다. 이미지는 그것이 무엇이건 간에 어떠한 사실성과도 무관하다. 이미지는 자기 자신의 순수한 시물라크르이다. 모사품은 부재(absence)를 실재(presence)로 제시할 뿐만 아니라, 상상을 실제로 내보임으로써 실재(The Real)를 상상 속으로 흡수해 버린다. 이렇게 함으로써 상상과 실재의 구별은 와해된다. 이 단계에서 이미지는 실재와 다른 의미를 가진다. 미키마우스는 쥐에서 이미지의 모티브를 가져왔으나 쥐는 아니다. 미키마우스가 쥐라는 배경 지식이 없었다면 그것을 인식하지 못했을 것이다. 동그렇게 생긴 귀, 손가락 4개, 하얀 장갑을 낀 그 쥐 캐릭터는 쥐라는 이미지와는 이미 별개이며 어떤 사실성도 개입할 수 없다. 그것은 존재하지 않지만 사람들 머릿속에 쉽게 떠오른다. 오히려 미키마우스의 이미지는 존재보다도 더 정확하고 실제보다 더 실제이다. 사실성과 무관한 이 존재는 자신이 파생된 현실에 오히려 영향을 준다. 미키마우스 인형, 모자, 옷 등 실존하지 않는 것은 현실을 능가하기에 오히려 현실에 영향을 준다[11].



[그림 4] 이미지의 네 번째 단계

보드리야르가 주목하는 것이 바로 이 네 번째 단계인 ‘시물라시옹의 계열’임은 분명하다. 시물라시옹의 계열은 바로 실재에 대한 무언가를 감추고 있던 기호로부터 단지 기호 자체로의 전환이 일어나는 계열이다. 말하자면 “무언가를 감추고 있는 기호로부터 아무 것도 없음을 감추고 있는 기호로의 이전”이 일어나는 계열이다. 그런데 여기에서 ‘결정적인 전환점’이 일어난다. 왜냐하면 앞의 기호는 진실과 비밀의 신학에 속하고, 뒤의 기호가 시물라크르와 시물라시옹의 시대를 열기 때문이다[9]. 말하자면 ‘아무 것도 없음을 감추고 있는 기호’, 즉 ‘단지 기호 그 자체’로의 전환에서 시물라크르가 만들어지고 시물라시옹의 시대가 활짝 열린다는 것이다[12].

보드리야르에 따르면 이러한 단계, 즉 시물라시옹의 계열에 속하는 단계에서는 “자신을 인지하기 위한 신이 더 이상 존재하지 않으며, 참으로부터 거짓을, 실재의 인위적 부활로부터 진짜 실재를 분리하기 위한 최후의 심판도 더 이상 존재하지 않는다.” 말하자면 이 단계에서는 실재하는 모든 것이 이미 사라져 그것을 통해 판별할 수 있는 어떤 이데올로기도 존재할 수 없고, 또한 모방 대상에 대한 의존관계를 통해서 사실성을 획득하는 이미지도 이미 사라져 어떠한 심판도 필요 없다는 것이다. 왜냐하면 이 단계에서는 전통적인 의미에서의 실재와는 아무런 관계가 없는, 단지 이미지 그 자체인 시물라크르 만이 있기 때문이다. 그래서 이 단계에서의 이미지라는 실재는 과거의 그 실재가 결코 아니다. 시물라크르는 어딘 현실 세계와도 관계가 없으며, 오히려 독자적인 존재라고 할 수 있다. 본래 이미지가 원본인 실재 대상을 흉내 내거나 모방하는 것이었지만, 지금은 오히려 현실 세계가 가장된 이미지를 따르게 되었다. 결국 오늘날

지금껏 실재라고 여겼던 것들이 시물라크르에서 나오게 된 것이다[9].

이어지는 장에서는 이러한 시물라크르의 연속단계 논의를 바탕으로 소셜 게임의 게임플레이 과정을 살펴보고자 한다.

### 3. 소셜게임과 시물라크르의 연속단계

#### 3.1 사실성의 반영 단계

소셜게임 플레이의 시작은 ‘사실성의 반영’단계에서 시작한다. 소셜 게임의 진입은 현실의 그것과 매우 닮아 있다. SNS를 통해서 사용자는 현실의 개인 정보 그대로 게임 공간으로 진입한다. <팔필>에 처음 접속했을 때 사용자가 마주치는 것은 여섯 칸짜리 밭과 밭 한가운데 덩그러니 서있는 농부복장을 한 캐릭터뿐이다. 어느 온라인게임처럼 캐릭터의 이름을 짓기 위해 고심할 필요는 없다. 캐릭터의 이름은 현실의 사용자 이름과 같다. SNS의 개인정보가 그대로 이전되기 때문이다.

이어서 깜박이는 UI help가 등장하면서 사용자에게 “할일”을 요구한다. 밭에 훌쩍 자란 작물을 수확하라는 것이다. 가지 등의 작물이 풍성하게 자란 밭에 마우스커서를 갖다 대고 왼쪽클릭하면 눈 깜짝할 새 수확이 끝나고, 사용자의 게임머니가 순간 증가하는 것을 볼 수 있다. 계속해서 사용자는 비어있는 공간에 밭을 만들 것을 요구받고, 메뉴에서 마켓을 클릭해 콩 따위의 값이 저렴한(조금) 작물을 사서 빈 밭에 심는 것을 학습하게 된다. 밭을 갈고, 시장에서 작물의 씨앗을 삼서, 빈 밭에 심고, 일정 시간이 지나면 수확하고, 모은 돈으로 다시 밭을 넓히고 더 좋은 작물을 심어서 효율을 높인다. 현실의 농업 행위와 매우 유사하다. 현실세계에서 밭 한번 갈아보지 않은 사용자들도 1~2분이면 익숙해질 정도이다.



[그림 5] <팜빌> 최초 접속화면

대부분의 UI 또한 현실의 그것을 재현한 것이다. 캐릭터와 밭을 비롯해 쟁기 등의 각종 농기구는 현실을 모사하고 있으며, 콩, 가지, 딸기 등은 정해진 시간이 되면 풍성하게 성장해 수확의 기쁨을 안겨준다. 수확된 농작물은 시장에서 팔리고 돈(게임머니)로 되 돌아온다. 심지어 비료를 뿌리면 더 탐스럽게 열리고, 정해진 시간이 지나도 수확을 하지 않으면 말라비틀어 죽는 것까지 현실을 재현하고 있다. 매우 생산적이며, 가상공간에서 모의 경제활동을 할 수 있는 것처럼 느껴진다.

무엇보다도 소셜 게임에서의 시간이 현실에서의 시간과 똑같이 흐른다는 점은 초기단계에서 사실성을 강화하는 중요한 기제가 된다. 게임 초반에 작물을 심은 뒤 이것저것 해보다 할 일이 없어진 사용자가 무심코 씨앗을 심은 밭을 클릭하면 시간경과 그래프가 뜨면서 “아직 수확할 시기가 아니다. 수확까지는 ( )시간 남았다”는 메시지가 뜬다. 해당 작물이 씨뿌리기부터 수확까지 총 4시간 걸리는 작물이면 현실시계로 꼬박 4시간을 기다려야 하는 것이다.

*“현실시간만큼 기다려야 돼요. 게임에서 다섯시간 기다려라 하면 실제로 다섯시간을 기다려야 해요.” “농작물을 심는게 있어요. 그럼 자기 전에 심어놓고 자고, 자고 일어나면 다 자라 있는거예요. 거둬들이고[5]”*

위의 사용자 인터뷰에서 알 수 있듯이 사용자들

은 게임의 플레이 시간과 현실의 시간을 함께 고려하기 시작한다. 자신이 다음번에 접속할 수 있는 시간을 추정해 그에 맞는 작물을 심거나, 작물의 수확 시간을 고려해 다음번 접속 타임을 결정하는 것이다. 현실의 시간과 게임의 시간이 똑같이 흐르기 때문에 가능한 일이다.

이렇듯 소셜 게임 플레이의 초기 단계에서는 모든 이미지와 게임플레이가 적극적으로 사실성을 반영하고 있다. 이는 게임에 진입하는 장벽이 낮아야 한다는 SNG의 특성 때문이라고 판단된다. 현실공간과 가상공간 사이의 손쉬운 출입을 위해 사용자가 새롭게 학습할 필요가 없는 현실 그대로의 행위와 이미지들을 적극적으로 모방하고 있는 것이다.

### 3.2 사실성의 은폐와 왜곡 단계

*“저는 그게 되게 매력적인 것 같아요. 왜 저만의 뭐가 생긴다는게. 또 어디에 뭘 배치하느냐에 따라 다 다르잖아요. 현실에서 불가능한데 거기서 왕도 되고, 패션샵 사장님도 되고, 카페 바리스타도 되고, 대리만족을 느끼는 것 같아요.[5]”*

현실에서 불가능한 소망을 실현시킬 수 있는 또 하나의 현실(가상)을 창조한 사용자는 이제 적극적으로 현실을 창조하기 시작한다. 반면 이미지는 깊은 사실성을 감추고 나아가 실재를 변질시킨다. 기호는 기본적 리얼리티의 부재에 가면을 씌우기 시작한다.

소셜 게임에서 사실성의 은폐가 시작되는 지점은 “친구와 함께 하면 더욱 재미있어요!”하는 메시지가 뜨는 순간이다. 이 메시지는 레벨 3~4단계가 되면 바로 접할 수 있다. 현실에서 농장 경영은 반드시 친구와 함께 해야 하는 것은 아니다. 물론 친구와 함께 도움을 주고받으면 더욱 쉽고 재미있을 수 있지만, 반드시 함께 해야 하는 것은 아니다. 그러나 소셜게임으로서 <팜빌>은 원본(현실)의 특징을 주관적으로 파악하여 그것을 집중 부각시킨다. <팜빌>의 농장경영은 반드시 “친구와 함께 해야 하는 것”이다.



친구를 초대하거나 친구를 찾아나서는 것이 귀찮거나 두려운 사용자들은 단독 플레이를 고집하기도 한다. 그러나 그것이 불가능한 욕망이라는 것을 알게 되기까지는 수분도 걸리지 않는다. 친구 없이 소셜 게임에서 할 수 있는 것은 거의 없다. 심어놓은 농작물은 시간이 되면 자라고, 밭을 갈거나 새로운 농작물을 구입하기 위해서는 일정 정도의 친구가 필요하다. 이제 사용자들은 적극적으로 친구를 맺기 시작한다. 시스템은 친구맺기를 쉽고 간편하게 제공한다. 친구가 하나둘 늘어나면 친구들 밭에 가서 품앗이를 해주고, 게임플레이를 지속할 수 있는 에너지를 얻는다. 친구들 또한 내 밭에 와서 비료를 뿌려주고, 다 자란 농작물을 수확하는 등 일을 거둬고 에너지와 게임 머니를 받아간다. 매우 공정한 게임인 것 같이 생각된다. 내가 친구를 도우면 친구도 나를 돕고, 서로 상부상조하는 사람냄새나는 훈훈한 공간으로 여겨진다. 그러나 친구를 돕는 일은 제한적이다. 현실세계처럼 내가 돕고 싶은 만큼 돕고 끝낼 수 있는 것이 아니다. 친구를 돕는 일은 하루에 한 번, 다섯 번의 클릭만 가능하다. 이는 친구를 더욱 늘리라는 무언의 압박이다. 사실성을 매우 반영하여 마치 현실에서 나만의 주말농장을 경영하듯 게임을 즐길 수 있을 것 같지만, 이는 본질적으로 친구와 함께 해야 하는, 친구를 많이 만들수록 게임이 쉬워지는 소셜 게임 그 이상도 그 이하도 아닌 것이다.



[그림 6] <팜빌> 중급레벨 사용자의 스크린샷

사실성의 은폐 단계는 꽤 오랜 과정을 거쳐 서서히 구축된다. 이 단계에서 플레이하는 사용자들은 이미지가 사실성을 은폐하고 있다는 사실을 인지하기 어렵다. 오히려 현실의 친구들과 서로의 농장을 왕래하고 품앗이를 하면서 이미지는 더욱 사실적인 것처럼 느껴진다. 위의 그림 아래 설명에서와 같이 “농장에서 키우는 가축들의 인권을 보호하기 위해서 너무 밀도를 빼곡하게 해놓진 않겠다.”는 한 사용자의 다짐에는 <팜빌>이 최초로 내건 환상 “나만의 농장(가축들의 인권까지도 보호되는)을 만들 수 있다”는 “사실(the real)”에 대한 믿음이 짙게 배어 있다. 사용자들의 이 같은 환상 뒷편에서 게임 이미지는 사실성의 은폐를 시작한다. 아니 이미 은폐와 왜곡은 시작되어 있다. 위의 농장 캡처사진에서 코끼리와 펭귄이 한 울타리 안에 있다는 것 자체가 이미 사실성의 은폐와 왜곡을 상징적으로 보여준다.

### 3.3 사실성의 부재에 대한 은폐 단계

*“제 레벨은 30대 후반 정도 되는 것 같아요. 굉장히 높은 것은 아니에요. 요즘 40 넘어야돼요. 레벨을 높이려면 시간이 엄청 많이 들어가죠. 레벨 엄청 높은 사람들은 친구가 엄청 많은데 그 사람들은 다 모르는 사람들일 거예요. 초기에는 아는 사람들이랑 하지만 게임을 하면 할수록 모르는 사람들이랑 하게 되는 것 같아요.[5]”*

김소연(2010)에 의하면 SNG 이용자 104명을 대상으로 한 서베이 결과 평균 레벨은 26.9로 나타났다[13]. 실제로 본 연구에서도 레벨업 과정을 연구하기 위해 <시티빌>을 대상으로 필요 경험치를 조사한 결과 [표 3]에서 나타나듯이 플레이 초반(Lv 1~3)에는 빠른 레벨업을 위해 필요경험치를 매우 낮게 요구하다가, Lv.4에서부터 거의 10포인트씩 일정하게 증가하는 것을 볼 수 있다. 흥미로운 것은 Lv. 26부터 필요경험치가 1 포인트 차이로 급격히 감소한다는 사실이다. 26레벨을 전후로 사용자 수가 급격히 감소하기 때문인 것으로 판단된다.

[표 3] 레벨당 누적 경험치 및 필요 경험치

	누적경험치	필요경험치
lv1		4
lv2	4	12
lv3	16	15
lv4	31	47
lv5	78	47
lv6	125	47
lv7	172	47
lv8	219	57
lv9	276	67
lv10	343	77
lv11	420	87
lv12	507	97
lv13	604	107
lv14	711	117
lv15	828	127
lv16	955	137
lv17	1092	147
lv18	1239	157
lv19	1396	167
lv20	1563	177
lv21	1740	187
lv22	1927	197
lv23	2124	207
lv24	2331	217
lv25	2548	227
lv26	2775	228
lv27	3003	229
lv28	3232	230
lv29	3462	231

평균 레벨 26.9는 보드리야르가 말한 “결정적인 전환점” 즉, 사실성이 없다는 것 자체를 은폐하는 이미지의 세 번째 단계가 시작되는 지점이라고 할 수 있다. 시뮬라크르의 단계가 시작되는 것이다.

소셜 게임에 있어 평균 레벨 이후의 고레벨 사용자들의 게임 플레이 과정을 살펴보면 레벨업에 대한 집착이 시작되거나 심화되는 것을 볼 수 있다. 실제로 박현아(2011)의 연구에 따르면 게임을 함께 하는 집단은 게임을 얼마나 오래했는지에 따라 달라지는 경향을 보인다. 일반적으로 게임을 처음 시작할 때는 현실의 지인들과 게임을 하지만, 레벨이 높아질수록 관련 인터넷 카페 등을 이용해 모르는 사람들을 초대해서 레벨을 높이기 위한 목

적으로 게임을 하고 있었다. 모르는 사람들과 게임을 많이 한 사람들은 대체로 해비 유저들이었으며 높은 레벨을 자랑하는 등 레벨에 대한 집착을 보인다[5]. 쉽고 빠른 게임플레이를 위해서는 친구가 많으면 많을수록 유리하다는 것을 알게 된 해비 유저들은 게임을 위해서 모르는 사람들과 친구를 맺기 시작한다. 친구맺기는 쉽고 간단하다. “add me” 버튼만 누르면 비슷한 처지의 사용자들이 물밀듯이 초대장을 보내온다. 수락만 하면 간단하게 친구가 되고 이웃이 된다. 그러나 이때 친구는 단순히 게임플레이만을 위한 도구 그 이상도 그 이하도 아니라는 점에서 사실상 게임 아이템의 획득과 다를 바 없다. 이제 소셜게임은 더이상 “친구들”과 하는 게임이 아니다. 실제 친구들과 서로의 농장을 오가며 일손을 돕고, 친목을 다지면서 나만의 농장을 키울 수 있다는 광고는 사실이 아님이 드러난다. 또한 이러한 사실성의 부재는 오히려 사용자들에 의해서 적극적으로 은폐된다. (사실성의 부재를 인정하고 은폐할 의사가 없는 사용자들은 26.9 레벨 이전에 게임 세계를 떠났다고 봐도 무방하다.)

사용자들에 의해 적극적으로 지지되는 “사실성의 부재에 대한 은폐”는 쉽고 빠른 게임플레이를 위한 트릭이라고 할 수 있는 이른바 “꼼수”에서도 여실히 드러난다. <팜빌>의 게임 플레이는 캐릭터가 일일이 걸어 다니며 밭을 갈고, 씨를 뿌리면서 진행되는데 게임 초반 캐릭터가 밭을 갈고 씨를 뿌리는 모습에 신기해하던 사용자들은 점점 캐릭터의 느린 이동속도에 답답함을 느끼게 된다. 이같은 맥락에서 나온 “꼼수”가 바로 아래 좌측 그림에서 보여지는 “캐릭터 가둬놓기”이다. 게임화면을 로딩하면 캐릭터는 늘 화면의 중앙에 위치하고 있는데, 이를 건초더미로 사방을 둘러싸놓으면 해당 작물이나 가축이 있는 곳까지 직접 찾아가지 않아도 수확할 수 있다는 것을 알게된 유저들이 앞다퉈 유포한 꼼수 중의 하나이다. 아래 우측 그림은 건초더미 대신 동물로 둘러싸도 된다는 것을 알려주는 친절한 팁이다.



[그림 7] 사실성의 부재에 대한 은폐와 왜곡 현상:  
빠른 레벨업을 위한 꿈수 “캐릭터 가뉘농기”

빠른 레벨업에 대한 욕망은 ‘확장’에 대한 욕망에 다름 아니다. 사용자들은 남들보다 더 넓은 땅에 더 많은 재화, 더 희귀한 재화를 갖기 위해 확장을 욕망한다. 확장하기 위해서는 일정 레벨에 도달해야 하고, 돈을 모아야 한다. 레벨업을 하고 돈을 모으기 위해서는 농작물을 빨리 키워서 내다팔아야 하고, 농작물을 빨리 키우기 위해서는 최대한 많은 밭을 확보해야 한다. 이때 많은 사용자들에게 나타나는 현상 중의 하나가 가지고 있던 집이나 마굿간 등의 건축물이나 가축들, 장식물들을 모두 팔아버리거나 창고에 넣어버리고, 화면 전체를 밭으로 만들어버리는 것이다. 동물들의 인권보호를 위해서 여유 공간을 확보하는 여유 따위는 생각할 수도 없다. 최대한의 밭을 확보한 다음에는 최대한 시간에 가장 효율적인 소득을 올릴 수 있는 작물을 찾아 심어야 한다. 많은 유저들이 다양한 시간대의 작물을 놓고 고민하지만, 소득만을 생각한다면 자신의 레벨수준에서 가장 시간대가 짧은 작물을 심고, 수확시간에 맞춰 자주 접속하는 것이 가장 효율적이다. 이제 사용자들은 더 이상 현실의 남은 시간에 게임 공간에 접속하는 것이 아니라, 게임공간의 수확 시간에 맞춰 현실의 시간을 조정해야 한다. 투자가 큰 만큼 행여 시간을 놓쳐 팔아버리더라도 하면 엄청난 손실을 감수해야 한다. 어떤 사용자들은 스마트폰의 알람 기능을 동원해서 수확 시간을 체크하기도 한다. 바야흐로 시뮬라크르의 우위가 시작되는 것이다.

### 3.4 순수한 시뮬라크르의 단계

아래 그림들은 이른바 “팜빌 아트”라고 부르는 것이다. 상단 왼쪽 그림의 제목은 “팜빌비치의 특급호텔”이다. 멋진 옥상정원을 가지고 있는 두동짜리 빌딩처럼 보이는 것은 사실상 울타리 아이টে를 수백개 쌓아서 만든 것이다. 착시효과를 이용해 마치 빌딩처럼 보이는 것이다. 상단 오른쪽 “언덕과 계단식 농사” 스크린샷 또한 착시효과를 이용한 것이다.



[그림 8] 다양한 <팜빌> 아트

어떤 이들은 실제 농장이나 건축물을 짓는 것이 아니라 그야말로 “아트”를 하기도 한다. [그림 8]의 하단 이미지는 건초더미 아이টে를 이용해 만든 “슈퍼마리오”와 “태극기”로서 소셜 게임 유저들 사이에 한동안 꽤 화제가 된 작품이다.

이것은 순수한 시뮬라크르의 단계이다. 기호는 더 이상 사실성에 기반하지 않는다. 건초더미는 건초더미가 아니라 다양한 색깔을 가진 최소단위 모듈일 뿐이다. 쌓아올린 건초더미는 건초더미가 아니라 마리오고 태극기다. 울타리는 빌딩이 되어 올라가기도 하고, 평평한 논밭을 일순간에 계단식 논밭으로 만들어버리기도 한다. 이제 농장은 더 이상 농장이 아니라 거대한 구조물의 집합, 모듈의 집합이다. 현실을 최대한 모방하는 것으로 시작된 소셜 게임 플레이는 이제 현실과 무관한 완벽하게 독립

된 시물라크르의 세계를 구축한다. 모니터화면에 모두 담지도 못할 만큼 거대한 농장(<팜빌>), 거대한 도시(<시티빌>)는 그야말로 디지털 공간에 나타난 보드리아르의 가상국(假想國)이다.

시물라크르는 본질적으로 재현의 지배를 받지 않는 한에서 부정적 생산력을 갖는다. 그것은 그 자체로 생성이다. 일단 기존의 틀을 벗어난다면 그것은 기하급수적으로 생성되며, 그러한 생성운동을 한번 반복할 때마다 그것은 천문학적인 수와 엄청난 크기로 재생산 된다. 그리고 이 반복운동이 시작되면, 그것은 나름의 자기조직력과 탄력성을 가지고 자동적으로 그리고 무한히 운동한다[14].

소셜 게임에서 시물라크의 연속단계는 게임 내부에서 무한 반복되는 것으로 보이진 않는다. 소셜 게임이 제공하는 무엇이든지 가능할 것 같은 텅빈 창조공간이 사실성과 점차 멀어지며 순수한 시물라크르가 되는 순간 사용자들은 역설적으로 지루함을 느끼고 싫증을 내며 게임공간에서 빠져나오는 경우가 대부분이다. 그러나 Zinga를 비롯한 영리한 소셜 게임 개발자들은 은근슬쩍 또다른 창조공간으로 사용자를 유혹한다. 나만의 도시를 지을 수도 있고(<시티빌>), 수족관을 만들 수도 있고(<피쉬빌>), 중세시대로 돌아가 성을 만들 수도 있다(<캐슬빌>). 하나의 소셜 게임 어플리케이션 안에서 시물라시옹의 연속단계를 나선형으로 반복하는 것이 아니라, SNS라는 거대한 매트릭스 위에서 끊임없이 새로운 소셜 게임앱을 내놓으면서 시물라시옹의 네 단계를 무한 반복하고 있는 것이다.

#### 4. 결 론

왜 SNG인가. 최병태(2011)에 따르면 과거의 게임은 쉬웠다. 하지만 점점 다른 게임들과의 차별화를 추구하면서 게임의 내용은 점차 복잡해졌고, 많은 시간을 투자해 공부해야 하는 것이 되었다. 기존에 이러한 상황을 타파했던 것이 닌텐도의 Wii다. 누구나 쉽게 그리고 가족과 함께 즐길 수 있는

게임을 표방하며 닌텐도의 입지를 회복하는 전기를 마련하였다. SNG의 등장은 이러한 맥락에서 이해할 수 있다. 누구나 가지고 있는 사람들의 기본적인 재미에 대한 욕구를 네트워킹에 대한 욕구와 함께 풀어내는 역할을 하면서 SNG가 등장했다는 것이다[2].

좀더 현실을 직시하자면, 누구나 가지고 있는 사람들의 기본적인 게임에 대한 욕구를 네트워킹에 대한 욕구를 “이용해서” 풀어낸 것이 SNG다. 이제까지 SNG에 대한 연구는 지나치게 소셜라이징 시스템과 소셜 플레이에 집중한 경향이 많았다. 이에 본 고에서는 SNG의 게임성 자체에 대한 연구를 통해 기존의 온라인게임과 차별화된 특징을 살펴보고자 했다. 이를 위해 게임플레이의 전반적인 과정을 검토하고자 했고, 보드리아르의 시물라크르 연속단계를 따르고 있음을 확인할 수 있었다.

SNG는 현실의 사람과 사람간의 네트워킹을 기반으로 쉽게 넘나들을 전제로 한다. 때문에 게임초반 최대한 사실성을 반영하여 게임 공간으로 쉽게 진입할 수 있도록 했으며, 점차 사실성을 은폐하고, 사실성의 부재 또한 은폐하고 왜곡함으로써 순수한 시물라크르의 단계에 이르고 있음을 확인할 수 있었다. 이러한 시물라시옹의 질서에 따른 게임플레이 과정은 MMORPG와 같은 기존의 온라인 게임이 순수한 시물라크르의 단계로 바로 진입하는 것과 비교해볼 때 뚜렷하게 구분되는 SNG만의 특징이라고 할 수 있다. 즉, 현실공간에서 게임공간으로 쉽게 넘나들기 위해 가상적으로 단순화된 현실성을 보여주다가 점차 현실과 동떨어진 새로운 가상공간을 구축하게 되는 것이다.

많은 유저들이 SNG는 금방 싫증이 난다며, 한 달 정도 하고 나면 지루하다며, 30레벨을 넘을 수 없다며 기존의 온라인게임에 비해 취약한 게임성을 탓한다. 그러나 SNG의 게임플레이 시간이 과연 MMORPG의 그것과 비교해도 마땅한 것인가? 어쨌든 30레벨 정도가 SNG의 최대 플레이 시간일 수도 있다. 지루해질 때쯤이면 또 새로운 소셜게임 앱이 나오고 또 사용자는 친구들과 함께 몰려가게

될 것이다. 시물라시옹의 질서는 하나의 소셜 게임 앱 안에서 무한 반복되는 것이 아니라, SNS라는 거대한 플랫폼 위에서 끊임없이 새로운 소셜 게임 앱을 갈아탐으로써 무한 반복되고 있는 것이다.

시물라크르에는 들뢰즈나 푸코가 생각하는 밝고 역동적인 것도 있고, 보드리야르가 우려해 마지않는 부정적인 가상의 세계도 있다. 우리가 SNS라는 생태계 위해서 끊임없이 짓고 버리고 짓고 버리기를 반복하는 소셜게임이라는 시물라크르는 과연 어느 영역에 속하는 것일까. 이에 대한 논의는 후속 연구를 통해서 반드시 풀어야 할 과제일 것이다.

## 참고문헌

- [1] “게임, 소셜이라는 날개를 달다.” 지디넷코리아, 2010.9.16
- [2] “차세대 게임 플랫폼, 전쟁은 시작됐다.” 지디넷코리아, 2011.5.20
- [3] “시티빌, 형제게임 ‘팜빌’제치고 소셜 게임 1위 등극 (게임메카, 2010.1.5)
- [4] 전경란, 「소셜 게임의 구조와 특징에 대한 연구」, 『한국게임학회 논문지』, 한국게임학회, 제11권 제6호, p.19. 2011.12.
- [5] 박현아, 김형일, 유승호, 「소셜 네트워크 게임(SNG)에서의 사회적 자본과 주관적 행복감에 관한 탐색적 연구」, 『한국게임학회 논문지』 제11권 제4호, 한국게임학회, pp.108~112. 2011.8.
- [6] 고두희, 『모바일 소셜 네트워크 게임 이용동기가 몰입에 미치는 영향에 대한 연구: 스마트폰 이용자를 중심으로』, 성균관대 석사학위논문, p.82. 2011.8.
- [7] 최병태, SNG-게임으로 세계를 연결하다, HMC investment Securities Research Center, 2010.
- [8] 박승이, 『SNG와 MMORPG 공간에서의 플레이어 행위 비교』, 상명대 문화예술대학원 게임학과 석사논문, 2011.2
- [9] Jean Baudrillard, 하태환 옮김, 『시물라시옹』, 민음사, 2001.
- [10] 박치완, 「J.보드리야르의 시물라크르, 시물라시옹 개념에 대한 일 반역(反譯)」, 『해석학연구』 (제21집), 한국해석학회, p.143. 2008.
- [11] 이건재, 『시물라시옹 이론의 이미지변화 과정으로 본 건축 형태 표현에 관한 연구: 프랭크 게리 후기 작품을 중심으로』, 홍익대 대학원 건축학과 건축계획전공 석사논문, 2004, pp.40~47면. (※이미지와 설명 참조)
- [12] 박치완, 「J.보드리야르의 시물라크르, 시물라시옹 개념에 대한 일 반역(反譯)」, 『해석학연구』 제21집, 한국해석학회, pp.164~167. 2008.
- [13] 김소연, 『SNG의 특성과 사회적 지지에 대한 탐색적 연구』, 서강대 언론대학원 디지털미디어전공 석사논문, 2010.8.
- [14] 박정자, 『마그리트와 시물라크르』, 도서출판 기과랑, p.83. 2011.



서 성 은 (Seo, Seong Eun)

2011.3-현재 한경대학교 미디어문예창작학과 전임강사  
2009.9-현재 이화여대 대학원 디지털미디어학부 박사과정  
1998.10-2007.6 MBC-TV 시사교양국 구성작가  
현재 한국방송작가협회 회원

관심분야 : 게임 스토리텔링, 크로스미디어 스토리텔링