

# 온라인 게임 캐릭터에 나타난 젠더 정체성 분석 - <리그 오브 레전드>를 중심으로

한혜원, 김서연, 구혜인

이화여자대학교 디지털미디어학부 창의형 미디어 스토리텔링 연구팀  
hwhan@ewha.ac.kr, {sheonnyk, hyeinnkoo}@gmail.com

## Analysis of Gender Identity of On-line Game Character - focused on <League of Legends> -

Hye-Won Han, Seo-Yeon Kim, Hye-In Koo  
Division of Digital Media in Ewha Womans University

### 요 약

본 논문의 목적은 온라인 게임 캐릭터에 나타난 젠더 형상화 양상 및 특징을 분석하고, 이를 통해 온라인 게임 캐릭터의 젠더 정체성이 구축되는 방식을 도출하는 것이다. 이를 위해 온라인 게임 <리그 오브 레전드>에 등장하는 캐릭터를 연구 대상으로 채택하고, 젠더 정체성 이론을 바탕으로 게임 개발자가 제시하는 시스템, 이미지, 담화 등에서 나타나는 캐릭터의 젠더 재현 양상을 분석하고, 플레이어의 재생산 과정을 살펴보았다. 그 결과 게임 개발자로부터 선형적으로 주어지는 게임 캐릭터의 젠더 정체성은 현실의 관습 및 선입견을 답습하는 단계에 머무르고 있으며, 플레이어 또한 그러한 흐름에 부응하고 있었다. 온라인 게임은 플레이어의 텍스트 개입과 변환의 가능성이 높으며 끊임없이 발전하고 진화할 수 있는 대안적 공간으로서의 가능성을 내재하는 바, 인간 경험의 확장 가능성을 제시하고 현실의 한계를 극복할 수 있는 가능성을 지닌다.

**키워드:** 온라인 게임 캐릭터; 젠더 형성; 젠더 정체성; 리그 오브 레전드

### ABSTRACT

The purpose of this study is to analyze figurations of genders in on-line game character in order to find out the ways of building gender identity of on-line game characters. This study selects characters in on-line game <League of Legends> to analyze figurations of genders in game systems, images, discourses of game characters by using gender identity theory and examine the reproducing process of players. As the result, the gender identity of on-line game characters which was pre-given by game developers follows the same conventions and stereotypes in real world and also the players follow it in the same manner. On-line game has the potential of text involvement and modification of the game players, and it has immanent possibilities of becoming alternative space of endless improvement and evolvement.

**Keywords :** on-line game character; figurations of gender; gender identity; League of Legends

Received: Sept. 12, 2014 Accepted: Oct. 07, 2014  
Corresponding Author: Hye-Won Han(Ewha Womans Univ.)  
E-mail: hwhan@ewha.ac.kr

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

ISSN: 1598-4540 / eISSN: 2287-8211

## 1. 서론

본 논문은 온라인 게임 캐릭터에 나타난 젠더 형상화 양상을 분석하고, 이를 통해 온라인 게임에서 이루어지는 젠더의 특징적인 재현 방식을 고찰하는 것을 목적으로 한다.

온라인 게임은 플레이어와 게임 세계, 플레이어와 플레이어, 플레이어와 개발자 간의 상호작용을 통해서 운영 및 유지된다. 이처럼 다층적이고 동시다발적인 상호작용을 통해서, 온라인 게임은 특유의 다변수적 서사(multivariant narrative)를 지향하게 된다[1]. 온라인 게임의 경우, 다수의 플레이어들은 하나의 게임 세계 내에서 게임 플레이를 통해 다양한 형태로 자아 정체성을 발현한다. 이때 플레이어는 게임 개발자가 제공한 최소의 캐릭터 원형을 토대로 삼되, 게임 세계 내의 직업군, 기능, 외형, 역할 등에 따라 다양한 캐릭터 설정을 할 수 있다. 즉 플레이어의 정체성과 캐릭터의 성격이 결합하면서 게임 세계는 자연스럽게 인간의 정체성이 재현 및 발현되는 장으로 기능하게 된다.

게임 세계 내에서 플레이어 및 캐릭터의 정체성은 실제 현실 사회에서와 마찬가지로 젠더를 통해서 가장 잘 나타난다. 게임 개발자는 젠더를 중심으로 플레이어에게 캐릭터를 제시하고, 플레이어는 게임 플레이에 앞서 캐릭터의 젠더를 고려하게 된다. 따라서 플레이어가 추구하는 정체성에 대해 논하기 위해서는 우선적으로 온라인 게임 내 캐릭터의 젠더 정체성 분석이 선행되어야 한다.

해외의 경우, 가상 세계 및 게임을 연구하는데 있어서 게임 내 캐릭터의 젠더 정체성에 대한 연구는 다양한 방식으로 이루어져 왔다. 대표적인 연구로 여성 캐릭터가 남성 캐릭터에 비해 기능적으로 플레이 가능한 캐릭터인 경우가 적다는 점을 밝힌 Ivory의 연구[2], 여성 캐릭터가 성적 욕망의 대상으로 형상화된다는 Scharrer의 연구[3], <World of Warcraft>의 NPC 성별과 직업에 대한 분석을 통해 여성 NPC가 대부분 직업이 없거나 남성에 비해 위계적으로 낮은 위치에 있음을

발견한 Bergstrom, McArthur, Jenson, Peyton의 연구[4] 등이 있다. 이러한 선행 연구들은 게임을 통해서 젠더 정체성의 문제를 논할 수 있다는 근거를 제시했다는 점에서 연구사적 의의가 높다. 그러나 분석의 대상을 주로 개발자가 최초로 제시한 캐릭터 원형으로만 한정되었기 때문에 온라인 게임의 차별적 특징인 상호작용성을 배제했고, 그 결과 사용자와 캐릭터 간 상호작용을 고려하지 못했다.

국내의 경우, 온라인 게임 내 젠더 정체성의 문제는 주로 여성 학자들을 중심으로 여성 플레이어 자체에 주목한 연구가 주를 이루고 있다. 가령 전경란, 박선영, 김효은은 온라인 게임에서 여성 플레이어들의 젠더 정체성 형성 방식에 대해 논의했으며[5], 백철호, 장윤경은 온라인 게임에서 플레이어들의 캐릭터 구성 방식을 분석했다[6]. 국내 연구들의 경우, 플레이어 층위에서 젠더 문제를 조망하고자 했다는 점에서 연구사적 의의가 높다. 다만 여성 플레이어 자체에 집중하는 과정에서, 게임 세계 내 캐릭터의 페르소나 분석까지 면밀하게 이뤄지지 못했다는 점에서 후속 연구 과제를 남겼다.

이에 본 논문에서는 국내외 선행 연구의 업적을 충분히 고려하는 가운데, 온라인 게임 특유의 매체적 특성, 게임 플레이에 따른 플레이어의 정체성 발현, 허구적 게임 세계 내의 캐릭터 구축의 과정 등을 통합적으로 고려함으로써 온라인 게임에 나타난 캐릭터의 젠더 재현 양상을 분석하고자 한다. 이를 위해서는 온라인 게임 캐릭터를 개발자 층위에서 제시된 원형의 재현 양상에서부터 플레이어 층위에서 재구성된 양상까지 두루 살펴보아야 한다. 본 논문은 2009년 이래 전 세계적으로 온라인 게임을 선도하고 있는<sup>1)</sup> 라이엇 게임즈(Riot games)의 AoS 장르<sup>2)</sup> 게임 League of Legends

1) LoL은 전 세계 온라인 게임 중 최초로 동시 접속자 수 750만이라는 기록을 보유하고 있으며, 전 세계에서 가장 많이 플레이된 게임이라고 평가받고 있는 등 그간 온라인 게임 시장에서 주도적이었던 MMORPG 장르를 제치고 온라인 게임 시장을 독보적으로 선도하고 있다. League of Legends boasts impressive stats: more than 70 million registered, 32 million active players: <http://www.ign.com/articles/2014/01/29/league-of-legends-no-w-has-27-million-players-daily>

(이하 LoL)를 채택하였다. MMORPG의 경우, 구조적으로 사용자가 스스로 캐릭터를 커스터마이징할 수 있는 개방적 시스템을 지향하기 때문에 젠더 정체성 역시 다양하게 나타난다. 그에 비해 LoL의 게임 세계 내 캐릭터인 ‘챔피언’은, 게임 디자이너가 미리 설정한 캐릭터 유형들을 플레이어에게 일종의 선택지의 형태로 제공한다. 따라서 LoL의 캐릭터군은 기존의 콘솔 게임처럼 단일하지는 않지만 MMORPG의 경우처럼 방사형도 아니다. LoL에서 플레이어는 게임 세계에서 제공되는 다양한 직업군, 기능, 외형, 배경 서사를 보유한 약 120명의 챔피언 중 자신이 원하는 챔피언을 선택하고, 게임 플레이의 과정 동안 캐릭터를 변형 및 성장 시키게 된다. 따라서 LoL 캐릭터가 가진 젠더 정체성은, 게임 개발자 내지 디자이너의 젠더 정체성과 플레이어의 젠더 정체성이 통합되면서 발현된다. 때문에 LoL은 게임 개발자로부터 주어진 젠더 정체성이 캐릭터를 통해 명확하게 드러나며, 이를 기반으로 게임 플레이가 통합적으로 서사를 구성해나가는 온라인 게임의 특징이 잘 반영된 대표적인 예라고 할 수 있다. 온라인 게임 세계 내에서 형성된 캐릭터의 젠더 정체성은 이후 사용자 중심의 온라인 커뮤니티를 통해서 변형, 확대, 재생산되는 과정을 거친다.

Miller는 게임 내에 표상된 성 역할을 고찰하는 연구에서, 게임 텍스트를 분석하는 것은 게임 안에 표상되어 있는 성 역할 및 고정관념을 비롯한 젠더 담론을 식별해낼 수 있는 유의미한 작업이라고 주장했다[7]. 본 논문 또한 게임 텍스트에 대한 내재적 분석을 통해 온라인 게임 캐릭터의 젠더 정체성이 개발자와 플레이어 간 통합적 과정을 통해 구축되는 과정을 밝히고자 한다.

주디스 버틀러에 따르면 젠더 정체성은 개인의 본질적인 특성이 아니라 외부적인 규범을 따른다[8]. 다양한 쿼어(queer)들의 존재를 통해 버틀러는 젠더 정체성을 규제적 관행을 통해 생산된 행위이자 강제된 표현물이라고 정의 내렸다. 젠더 정체성은 언제나 행위 중인 과정에 있기 때문에 재구성

될 수 있는 가능성을 가진다. 온라인 게임 캐릭터 역시 개발자 층위에서 끝나지 않고 플레이어의 행위와 상호작용을 통해 반복적으로 재현되고 변형되는 유동적 특성을 가지고 있는 바, 본 논문에서는 버틀러의 젠더 정체성 이론을 통하여 유의미한 온라인 게임 캐릭터의 젠더 정체성 재현 방식을 살펴보고자 한다. 예술에 관한 논의에서 재현은 가장 연조 있고 영향력 있는 개념으로, 사물의 관념이 구체적인 물질의 양식으로 드러나는 과정이다. 젠더 정체성의 재현에 관한 분석은 다양한 예술 문화를 젠더의 관점에서 새롭게 통찰할 수 있는 기반을 마련할 수 있으므로[9], 온라인 게임의 젠더 정체성 분석을 통해 온라인 게임은 하나의 문화로서 그 기류를 감지할 수 있게 된다.

본 논문은 LoL에 등장하는 118명의 챔피언을 분석 대상으로 채택하고, 이들의 이미지, 담화 등 재현 양상을 분석하고자 한다. 이를 통해서 현대 온라인 게임에 나타난 캐릭터의 젠더 정체성의 현황 및 의의, 문제점 등을 조망해볼 수 있을 것으로 기대한다.

## 2. 온라인 게임 캐릭터의 젠더 재현 양상

### 2.1 게임 시스템의 중층결정적 불평등

게임 세계에서 캐릭터는 레벨, 능력치, 계급, 직업군 등 플레이어의 플레이 과정을 통해서 그 성격을 부여받는다. 게임 시스템에서 캐릭터 정보는 캐릭터의 기반적 시나리오, 세계관, 외형적 특징 등을 통해서 일부 선형적으로 규정된다. 분석 심리학자인 프로이드에 따르면 몇 개의 독립된 혹은 관계된 원인들이 하나의 상징을 이룰 때, 그것은 ‘중층결정(overdetermination)’의 속성을 갖는다[10]. 이는 현실에서만뿐만 아니라 예술 작품에도 그

2) AoS(Aeon of Strife)는 스타크래프트의 멀티플레이 모드 맵에서 유래한 것으로, 이용자가 캐릭터를 조정해 상대방 진영의 주요 건물을 파괴하면 승리하는 방식의 게임이다. 한국콘텐츠진흥원, 『대한민국 게임백서』. 한국콘텐츠진흥원 정책연구실, 2013.

대로 적용될 수 있다. 가령 김학균에 따르면, 문학 작품에 등장하는 대상이나 현상 역시 중층결정의 결과로 분석된다[11]. 즉 중층결정이란 하나의 원인이 하나의 독립적인 결과로만 귀결되는 것이 아니라, 연속적이고 복잡한 중재를 통해서 변화하게 된다는 뜻이다. 이러한 중층결정은 온라인 게임의 캐릭터 구성 과정에도 적용 가능하다. 즉 게임 세계 내 캐릭터의 다양한 정보들을 통해서 젠더 정체성 역시 하나의 요인으로 결정되는 것이 아니라, 중층적이고 다원적으로 구성된다.

라이엇 게임즈는 LoL 공식 홈페이지에서 각 캐릭터의 기본 능력치와 함께 제작 층위에서 부여된 역할군 정보를 제공하여 캐릭터의 시스템적 특성을 플레이어에게 공개한다. 이러한 캐릭터 시스템 특성은 플레이어의 캐릭터 선택과 활용, 전략 수립에 직접적으로 관계되는 측면으로, 그동안 게임 연구에서 플레이어의 실력 외의 게임 내 여러 조건을 공평하게 구성하여 게임을 공정하게 즐길 수 있도록 하는 ‘밸런싱(balancing)’으로 설명되어 왔다 [12]. 이와 같은 게임 시스템을 통해서, 게임 세계가 플레이어에게 선형적으로 제시하는 캐릭터의 원형 및 기본 속성을 추출할 수 있다. 따라서 온라인 게임의 시스템을 캐릭터 재현의 측면과 연결지어 분석할 경우 유의미한 분석 결과를 얻을 수 있다. 이에 LoL의 게임세계에서 제공되는 총 118명 캐릭터를 대상으로 기본 능력치와 역할군 정보를 일차적으로 생물학적 성별에 따라 분류하고, 이차적으로 능력치, 역할군, 동일 역할 군 내 능력치의 차이에 따라서 분류 및 유형화하면 다음과 같다.

[Table 1] The difference between the Average value of Male and Female Character Status

Average value of status	Sex	
	Male (78)	Female (40)
Health	420.83	397.98
Mana	236.55	232.03
Attack damage	51.66	49.76
Armor	14.93	12.98

[Table 2] The difference between the distribution of character roles of Male and Female Character

Roles of Champion	The number of Male Characters	The number of Female Characters
Mage	16(20%)	12(30%)
Support	4(5%)	5(12.5%)
Assassin	9(11%)	5(12.5%)
Marksman	10(12%)	8(20%)
Fighter	26(33%)	10(25%)
Tank	13(16%)	-
total	78(100%)	40(100%)

[Table 3] The difference between the distribution of character roles of Male and Female Character

Roles of Champion	Average value of Status	Health	Mana	Attack Damage	Armor
		Male	Female	Male	Female
Mage	Male	387.50	243	49.48	12.03
	Female	375.42	249.75	48.76	10.92
Support	Male	424	232	49.42	12.94
	Female	383.60	262.40	47.36	9.60
Assassin	Male	431.57	227.92	51.22	14.53
	Female	402	220	50.80	13.70
Marksman	Male	407.30	238.80	47.55	14.12
	Female	392.75	198.63	47.91	12.88
Fighter	Male	435.42	210.44	53.65	16.28
	Female	434.40	224.78	53.11	16.85
Tank	Male	431.77	220.41	53.81	16.69
	Female	-	-	-	-

위의 표를 분석한 결과에 따르면, LoL의 총 118명의 캐릭터 중 남성 캐릭터는 78명, 여성 캐릭터는 40명으로 남성 캐릭터가 여성 캐릭터에 비해 약 두 배 정도 많다. 이는 현실 세계의 인구 중 생물학적 성별 인구와는 전혀 유사하지 않다. 전반적으로 인구의 양적 구성의 비율로만 볼 때, 남성 우위의 세계관을 암시적으로 제공하고 있음을 알 수 있다.

라이엇 게임즈가 제공하는 캐릭터 능력치<sup>3)</sup> 중 게임 플레이의 핵심이 되는 4가지 능력치의 평균을 성별에 따라 분석한 결과, 마나를 제외한 체력, 공격력, 방어력에서 일관되게 남성 캐릭터의 능력치가 여성 캐릭터의 능력치에 비해 높게 나타났다. 즉 양적 비율은 물론, 질적인 수치에서도 남성 우위적으로 재편된 세계관이 드러난다.

또한 남성 캐릭터는 여성 캐릭터에 비해 서포터 직군의 비율이 현저히 낮은 반면 전사 직군의 비율이 높게 나타났으며 여성 캐릭터에는 없는 탱커 직군이 존재했다. 즉 생물학적 성에 따라서 사회적 역할을 구분하고 있다고 볼 수 있다. 역할군 내 남녀 캐릭터의 평균 스테이터스 또한 여성 마법사와 여성 서포터의 마나를 제외하고 모든 역할군에서 남성 캐릭터의 평균 능력치가 여성보다 높다. 서포터, 마법사 등 비이성적이고 비물리적인 부분에 대해서는 여성의 능력치를 높게 설정하고, 반면 이성적이고 물리적인 부분에 대해서는 남성의 능력치를 상향 조정된 부분이 두드러진다.

이처럼 여성 캐릭터에 비해 상대적으로 우월한 남성 캐릭터의 능력치는 남성 캐릭터가 체력, 공격력, 방어력이 중요한 암살자, 전사 역할을 수행하는 데 반해, 여성 캐릭터는 마나 사용량이 높은 마법사, 서포터, 원거리 역할의 비율이 높은 것과 직관적인 관계를 맺게 된다. 이는 단적인 예로 '남성은 전사, 여성은 마법사'라는 전형적이고 관습적인 사회학적 성 역할이 그대로 온라인 게임에까지 이어진 셈이다. 게임 세계에서 설정되고 제공되는 캐릭터 성별에 따른 역할군 및 스테이터스의 차이는, 결국 게임 내에서 남성 캐릭터는 보다 능동적이고 주도적인 플레이를 가능하게 하는 반면, 여성 캐릭터로 하여금 수동적인 플레이를 가능하게 하는 시스템으로 연결된다.

게임 시스템은 특정 조건이나 위치, 직업군의 캐릭터가 월등히 불리하거나 유리하지 않도록 개발자 층위에서 끊임없는 조정 과정을 거친다. 이러한 작업은 다수의 플레이어가 존재하는 온라인 게임과 캐릭터 대 캐릭터의 대결이 중심인 대전 게임에서

특히 중요하다. 실시간 전략 시뮬레이션(Reality strategy game), 대전격투게임 및 디펜스(defence) 게임의 특성을 복합적으로 보유하고 있는 새로운 형태의 장르인 AoS 장르[13]에 속하는 LoL은, 이러한 캐릭터 간 시스템적 균형이 시스템적 핵심인 온라인 게임임에도 불구하고 젠더 재현에 있어서는 확연한 불균형을 수치적으로 보여주고 있다. 게임 시스템은 역할군 분포나 캐릭터 능력치를 통하여 중층결정적으로 여성 캐릭터를 남성 캐릭터에 비해 열등한 모습으로 재현하고 있는 것이다. 시스템적으로 여성 캐릭터는 불평등한 위치에서 게임 플레이를 시작할 수밖에 없다. 이는 오프라인 사회에서 용인되는 성역할의 관습성이, 게임 세계에까지 그대로 이어진 결과이다.

## 2.2 초인간으로서의 남성 괴물과 판타지 파탈로서의 여성 괴물

LoL에 등장하는 캐릭터의 외형은 일러스트 스킨, 캐릭터 선택용 섬 네일(thumb nail) 이미지, 게임 내 아바타 등을 통해 다양한 형태 및 방식으로 플레이어들에게 제공된다. 또한 각각의 캐릭터는 개별적으로 제공되는 캐릭터의 배경서사와 플레이어의 공격, 이동, 도발 명령 등에 반응하면서 캐릭터의 성격을 대사 등 담화의 형태로도 발현하게 된다. 이처럼 캐릭터의 외형적 이미지, 배경 서사, 대사를 포함하는 담화 체계를 통합하는 과정을 통해서, 플레이어는 캐릭터의 정체성을 인식하고 구체화하게 된다.

LoL에 등장하는 남성 캐릭터들 중에는 이성과학의 힘을 통해 자신의 육체를 스스로 변형시켜 비인간적 외형을 지니게 된 캐릭터가 다수 존재한

3) 라이엇 게임즈는 LoL 공식 홈페이지를 통해 각 챔피언마다 체력, 체력회복, 마나, 마나회복, 시정거리, 공격력, 공격속도, 방어력, 마법저항력, 이동속도 등 총 10가지의 챔피언 능력치에 대한 정보를 제공한다. 본 논문에서 분석한 게임 내 수치 및 관련 정보는 2014년 4월 30일 라이엇 게임즈 공식 홈페이지(<http://gameinfo.leagueoflegends.co.kr/ko/game-info/champions>) 및 LoL 게임 클라이언트 내에서 제공되는 수치를 기준으로 한다.

다. ‘문도 박사’, ‘빅토르’, ‘신지드’, ‘워윅’ 등의 캐릭터는 인체 강화 기술, 화학 등 과학 기술을 연구하는 과학자 캐릭터들이다. 이들은 연구에 심취한 나머지 스스로를 연구 대상으로 삼아 화학약품과 과학기술을 통해 인체를 변형시키고, 몸의 일부를 기계로 대체하며, 나아가 인간의 형태를 완전히 버리고 늑대의 형태를 취하는 등의 배경서사를 지니고 있다. 이들은 스스로 인간의 형태를 버리고 사이보그, 늑대인간 등의 비인간적인 형태를 취하게 된다. 이러한 남성 중심의 비인간형 캐릭터는 인간의 인간에 대한 기대를 형상화 시키는 것으로, 이성과 과학 기술의 발달을 상징하는 캐릭터들이다.



[Fig. 1] The external image of non-human male characters

이러한 캐릭터 원형은 ‘제라스’라는 남성 캐릭터의 이미지에 잘 나타난다. ‘제라스’의 외형은 푸른색의 에너지가 깨진 석관의 틈새로 흐르는, 정신 에너지의 상징적 형태를 취하고 있다. 또한 ‘제라스’는 본디 인간으로, 정신을 극한으로 수련하여 엄청난 마법의 힘을 얻고, 마침내 뼈와 살로 이루어진 육신에서 탈피하여 무한한 힘을 손에 넣은 궁극적인 정신체가 되었다는 설정을 가지고 있다. 게임 내에서 등장하는 ‘제라스’의 대사인 “우주를 하나로 연결하는 힘이 보인다.”와 “난 육신에 매이지 않는 인간의 의지, 그 자체다.”는 ‘제라스’라는 비인간적인 형태의 괴물이 지적이고 이성적이며, 육체를 초월한 인간의 정신 그 자체를 상징하고 있음을 명확하게 드러내고 있다.

또한 원래부터 비인간적 형태를 지니고 있는 남

성 캐릭터들 역시 매우 이성적이며, 지혜로운 특성을 지니고 있는 경우가 많다. 개의 머리에 인간의 몸이 합성된 형태의 괴물인 ‘나서스’와 악어 형태의 괴물인 ‘레넥톤’은 문명이 극도로 발달한 제국 출신으로, 고대의 지식과 윤희사상의 가르침을 보관하는 대서고를 수호하고 있다. 또한 신화 속 괴물인 트롤족의 왕 ‘트런들’, 이족보화하는 곰의 형태를 지닌 어사인 족의 족장 ‘블리베어’ 등은 각기 자신의 종족을 기지와 지혜로 이끄는 지도자의 역할을 수행하는 남성 캐릭터들이다. 이처럼 남성 캐릭터는 외형적 이미지가 인간의 형태에서 완전히 벗어나 괴물로 불릴 수 있는 비인간의 형태에 가까워질수록, 고도로 문명화되거나 인간 이상의 지혜를 보유하는 등의 정신적인 우월성을 확보하고 있는 캐릭터가 다수 존재한다.

이처럼 온라인 게임에서 남성 캐릭터의 이미지는 계몽적, 과학적, 이성적 특성과 정신적 이미지가 강조된다. 이러한 특징은 캐릭터의 설정이 비인간에 가까워질수록 오히려 두드러지게 나타나는 점에서 특이할 만하다.

반면, 여성 캐릭터의 이미지 재현에는 비인간적 형태의 외형이 거의 사용되지 않으며, 비인간적 형태의 외형을 지닌 캐릭터들을 형성할 때에는 보다 원시적이며, 개발되지 않은, 자연에 가까운, 육체 위주의 이미지를 차용한다. 여성 캐릭터의 경우, 비인간의 외형적 형태를 취한 여성 캐릭터는 전체 여성 캐릭터의 27.5%에 불과한 반면, 전체 남성 캐릭터중 약 64.1%가 비인간의 외형적 형태를 취하고 있다.<sup>4)</sup>

또한 비인간의 외형적 형태를 취하고 있는 여성 캐릭터들은 완벽하게 인간의 형태에서 벗어난 비인간의 형상을 취하기보다는,<sup>5)</sup> 아름다운 얼굴, 긴 머리카락, 풍만한 가슴 등 여성 육체의 특성과 자연의 동물, 식물 등이 융합된 반인간의 형태를 취하

4) 여성 캐릭터의 경우, 전체 40명의 캐릭터 중 비인간의 형태를 취한 여성 캐릭터가 11명이며, 남성 캐릭터의 경우, 전체 70명의 캐릭터 중 비인간의 형태를 취한 남성 캐릭터가 50명이다.

5) 완벽하게 인간의 형태를 벗어난 여성 캐릭터는 새의 형태를 취하고 있는 ‘애니비아’가 유일하다.

고 있는 경우가 대부분이다. 또한 과학의 힘이나 정신의 수련을 통해 비인간이 된 비인간형 남성 캐릭터들과는 달리, 비인간형 여성 캐릭터들은 자연의 힘이나 원시적인 주술의 힘, 저주 등으로 인해 비인간형이 된 경우가 다수를 이룬다.

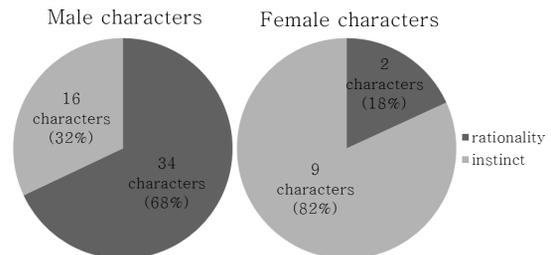


[Fig. 2] The external image of non-human female characters

예를 들어 ‘카시오페아’라는 여성 캐릭터를 살펴보면, 아름다운 얼굴과 풍만한 가슴, 부드러운 허리의 곡선 등 상반신은 완벽히 인간의 형태를 취하고 있으나, 하반신은 거대한 뱀의 꼬리로 이루어져 있다. ‘엘리스’는 거미신의 힘을 빌어 자신이 원하는 때에 독거미의 다리를 등에서 자라나게 하거나, 거미로 변신할 수 있고, ‘아리’는 원래 여우였던 존재가 인간으로 변하게 된 캐릭터다. 세 비인간형 캐릭터는 모두 과학이나 이성의 힘이 아닌 저주, 알 수 없는 신비, 주술 등의 힘을 통해 변화한 캐릭터이며, 반인반수의 형태를 취하고 있으나 외형적 이미지의 전반적인 형태가 인간에서 크게 벗어나지 않는다. 이처럼 비인간의 형태를 취하는 여성 캐릭터들은 비인간의 형태를 취하는 남성 캐릭터들에 비해 몸에 가해지는 외형적 변형이 적다. 또한 이와 같은 비인간형 여성 캐릭터들의 대부분은 남성을 유혹하는 팜므 파탈(femme fatale)의 특성을 지니고 있다. ‘카시오페아’는 아름답고 교활한 요부로 수많은 남성을 유혹하여 기밀을 빼냈으나, 비밀을 지키라는 맹세를 어겨 육체의 저주를 받는다. ‘엘리스’는 자신의 미와 젊음을 유지하기 위하여 자신의 추종자들의 체액을 흡수하며, ‘아리’

는 인간이 되기 위하여 남성을 유혹하여 그 정기를 흡수한다. 자신의 육체적인 아름다움을 활용하여 남성을 유혹하고, 계속해서 아름다움을 유지하고자 하는 욕망을 보유하고 있는 것이다. 그로츠는 공포영화를 중심으로 한 그의 여성 괴물 논의에서, 여성 괴물이란 자신을 낳은 가부장제 이데올로기와. 그 이면에 놓인 “공포를 폭로하는 경계적 존재”임을 언급한다[14]. 그러나 온라인 게임 내에서 재현되는 여성 캐릭터의 몸은 그로츠의 논의와 같은 저항 담론의 장으로서의 기능은 찾아볼 수 없으며, 남성을 유혹하기 위한, 남성의 응시의 대상으로서만 존재하고 있다.

이와 같은 비인간형 캐릭터를 성별 및 모티브 별로 분류하면 다음과 같다.



[Fig. 3] The ratio of character motif of non-human characters

비인간형 남성 캐릭터 중 이성이나 과학을 모티프로 만들어진 캐릭터는 본능이나 자연을 모티프로 만들어진 캐릭터보다 약 두 배 가까이 많은 반면 비인간형의 여성 캐릭터는 거의 본능이나 자연을 모티프로 삼는다. 이는 서구 사회의 전통적인 이성 중심주의에 기인한 이분법적 위계를 잘 반영한다. 서구의 이성 중심주의 철학은 정신, 질서, 문명, 이성 등으로 대표되는 남성의 계열과 신체, 혼돈, 야만, 감정 등으로 대표되는 여성의 계열로 가치를 이분화하며, 후자가 전자에 비해 열등하다고 주장하며 남성이 여성을 지배하고 통제하는 것을 정당화했다[15]. 앞서 살펴본 바와 같이 남성 비인간형 캐릭터들이 정신과 이성의 추구를 통해 인간에서 비인간의 형태로 나아가는 반면, 여성 비인간형 캐

릭터들은 야만적이고 열등한 신체미를 추구하며, 남성의 이성 반대편에 서 있다. 이처럼 현대의 온라인 게임 내에서는 아직까지도 서구 이성 중심주의 가치가 캐릭터를 통해 부활하여 게임 내에서 캐릭터의 성별을 통해서 답습되고 있다.

### 2.3 아버지의 이름을 계승하는 여성 영웅

온라인 게임의 배경 서사는 플레이어에게 게임의 물리적 정보를 제공하는 것은 물론, 내재적인 가치관 및 세계관에 대한 지향점도 시사한다. 사용자는 배경 서사를 소비하는 과정을 통해서 게임 세계에 유입되는데, 이때 배경 서사는 사용자와 사용자간, 사용자와 게임 세계 간 매개체 역할을 수행한다[16].

LoL의 배경 서사는 게임 내 배경 세계인 룬테라의 대륙 발로란에 위치한 도시국가들의 설정과 관계, 캐릭터들에게 각기 부여된 배경 서사와 캐릭터들의 관계 설정 등에 분산된 형태로 구축되어 있다. 사용자들은 도시국가와 캐릭터별로 나누어 제공되는 설정과 관계를 통합적으로 파악하여 이를 기반으로 발로란의 국가들이 어떤 역사적 관계를 지니고 있으며, 어떠한 갈등 상황을 겪고 있는지 등의 배경 서사를 알 수 있다.

게임 내 배경 서사에 등장하는 여성 캐릭터의 경우, 대부분 남성 캐릭터와 혈연관계를 맺고 있다는 점이 특이할 만하다. LoL의 배경 서사에서 제시되는 사건은 주로 도시국가간의 알력 다툼과 도시국가 내부의 분쟁으로, 데마시아와 녹서스의 영토 분쟁, 녹서스의 아이오니아 침략, 프렐요드 내부의 패권 전쟁 등의 세 가지 이야기가 배경 서사의 중심축을 이루고 있다. 이중 가장 중심 스토리라고 할 수 있는 도시국가 데마시아와 녹서스의 갈등사건에 등장하는 남성 캐릭터는 모두 왕가의 후예, 무관, 무술의 달인 등의 설정을 가지고 자발적인 의지로 국가간의 전투에 스스로 참여하게 된다. 반면 데마시아와 녹서스의 영토 분쟁 스토리에 등장하는 총 10명의 여성 캐릭터 중 8명의 캐릭터가 남성 캐릭터와의 관계성을 전면에 내세우며 등

장한다. 이를 다음과 같이 유형화했다.

[Table 4] The relationship status of female characters in main story

Relationship status	Name of characters
Father's daughter	Katarina, Cassiopeia, Lux, Shyvana, Fiora, Irelia
Brother's sister	Quinn
Husband's wife	Ashe

가령 데마시아와 녹서스의 갈등사건에 중심 캐릭터로 등장하는 여성 캐릭터인 ‘카타리나’와 ‘카시오페아’의 경우, 자신들이 갖춘 능력이나 스스로 이루어낸 성과보다도 도시국가 녹서스의 유명한 장군의 딸이라는 속성이 가장 강력하게 부여되어 있다. 도시국가 아이오니아에 소속된 여성 캐릭터인 ‘이렐리아’ 또한 아버지의 검을 받잡고 자리를 비운 오빠가 돌아올 때까지만 전투의 선봉에 서있기를 다짐하는 모습을 보인다. 또한 ‘퀸’이라는 여성 캐릭터의 배경서사에는 쌍둥이 남동생의 죽음이라는 모티프가 전면에 배치되어 남동생의 환생이라고 여겨지는 매를 만난 이후에 다시 남동생의 유지를 이어 도시국가간의 전투에 참전하는 모습이 드러나 있고, 성 부족장들이 중요하게 등장하는 프렐요드 내부의 패권 전쟁에서까지도, 가장 중요한 여성 캐릭터인 ‘애쉬’의 경우 농경을 중요시하는 전통적인 대지모신 이미지의 여족장인 동시에, 다른 남성 캐릭터인 ‘트린다미어’의 아내라는 사실이 중요하게 부각된다.

이처럼 배경 서사 내에서 여성 캐릭터의 지위나 정체성을 규정하는 데에는 남성과의 관계, 특히 혈연관계가 가장 핵심적인 요인으로 일관되게 작용하고 있다. 이는 가부장제를 기반으로 하는 여성과 남성의 영역 분리 및 사회 구조가 온라인 게임에서도 연장적으로 재현되고 있다는 증거이다. 남성은 사회적, 공적 영역을 담당하며, 여성은 가정적, 사적 영역 안에서만 존재한다. 사회적, 공적 영역에 해당하는 도시국가간 전투 등 갈등 상황에서

여성 캐릭터는 객체적인 위치에 머물 뿐이다. 여성 캐릭터가 독자적으로 사회적 역할을 수행할 수 있는 물리적 능력과 힘을 갖추고 있어도 공적인 갈등 관계에서 영향을 행사할 수 있는 명분은 반드시 자신과 혈연관계에 있는 남성 캐릭터와의 관계성을 통해서만 획득할 수 있다. 이를 통해서 온라인 게임 세계에서 기존 사회의 가부장적 종속관계를 공고히 하고 있음을 확인할 수 있다.

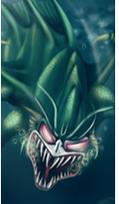
### 3. 온라인 게임의 사용자 문화에 나타난 젠더 재현 양상

#### 3.1 여성 편입을 위한 괴물성의 삭제

온라인 게임의 플레이어들은 플레이어 중심의 커뮤니티 활동을 통해서 사용자 문화를 생성하고 이를 게임 세계에 반영하고자 노력한다. 특히 LoL은 캐릭터를 이용한 다수 대 다수 대전이라는 게임 특성상 사용자 문화 역시 주로 캐릭터를 중심으로 활발하게 이뤄진다. 이는 특히 팬 아트(fanart)를 통해서 두드러지게 나타난다.

LoL 팬 아트에서는 캐릭터 원형의 젠더 정체성을 재해석 및 재구성하는 형태가 많은 편이다. 이때 특히 비인간형의 캐릭터를 재구성하는 과정에서 생물학적 성에 따른 차별이 현저하게 나타난다. 가령 괴물형 남성 캐릭터의 경우에는, 팬 아트에서 기존 게임 세계에서 제공한 캐릭터의 괴물적 특징 및 그로테스크한 특징이 확대 및 강조되는 방식을 지향한다. 반면 괴물형 여성 캐릭터의 경우에는 팬 아트에서 기존 게임 세계에서 제공된 괴물적 특징들이 오히려 인간화되거나 미화되는 과정을 거치게 된다. 가령 LoL 여성 캐릭터 중 유일하게 인간 형태를 완전히 벗어난 ‘애니비아’의 경우 이와 같은 인간화 양상이 다음과 같이 매우 두드러지게 나타난다.

[Table 5] The original image and the fanart image of non-human male character

The name of character	Vel'Koz	Thresh	Cho'Gath
The original image of character			
The fanart image of character			

[Table 6] The original image and the fanart image of non-human female character

The name of character	Shyvana	Anivia	Cassiopeia
The original image of character			
The fanart image of character			

게임 세계에서 여성 캐릭터는 남성 캐릭터의 관계를 통해서만 자신을 드러낸다. 한편 게임 세계의 주체인 남성 플레이어의 경우, 여성 타자를 직접 알 수 없기 때문에 자기 체계 안에서 타자를 표상하고 표현하고 이야기함으로써 타자를 이해하고자 한다[17]. 남성 플레이어에게 온라인 게임의 여성 캐릭터는 그 자체로 예외적인 존재, 기괴하고 낯선

존재, 위협적인 능력의 타자로 나타난다. 특히 여성 캐릭터의 괴물성은 통제 밖의 요소로 작용하기 때문에, 남성 중심적인 게임 세계에서는 여성 캐릭터가 가진 괴물적 형상이 제거되어야 한다고 여겨질 수 있다.

에마누엘 레비나스에 따르면, 타자란 주체의 남자다운 힘이 미치지 못하는 영역이다[18]. 이때 주체는 자신의 남자다운 힘을, 여성으로 표상되는 타자의 존재로부터 부여받는다. 여기서 여성은 높은 견지에서 현현하는 얼굴의 타자(vous)가 아니라, 주체인 남성이 이해하고 접근할 수 있는 허물없이 친근한 너(tu)이다[19]. 때문에 온라인 게임의 경우 비인간형 여성 캐릭터는 남성적 영역 내에서, 남성적 주체에게 낯설고 두렵지 않은 대상이 되기 위해서 반드시 자신의 괴물적 요소를 제거하고 인간화의 과정을 거쳐야 하는 것이다. 이와 같은 과정이 게임 개발자를 통해서 주어진 게임 세계에서 이뤄지지 않을 경우, 플레이어들은 커뮤니티의 2차 창작물을 통해서라도 이를 실현하려고 노력한다. 이에 남성 플레이어 위주인 LoL의 팬덤에서는 비인간형 여성 캐릭터의 괴물적 요소를 낯설고 두려운 것으로 받아들임으로써 그러한 요소를 제거하고 친숙한 인간형의 모습으로 재구성하여 유희 대상으로 삼고 있다. 이처럼 게임 세계의 내부는 물론 외부에서도 여성 캐릭터는 주체성을 상실한 타자이자, 바라보는 주체가 아닌 대상이요, 중심이 아닌 주변부의 존재인 것이다.

### 3.2 동성애의 희화화를 통한 이성애 중심주의 강화

온라인 게임 플레이어는 게임 세계의 법칙에 의거하여 게임 플레이를 하기도 하지만, 게임 세계 외부에서 팬덤을 형성하고 플레이어 주체적인 2차 창작물을 생성하기도 한다. 이 과정에서 게임 세계에서 선형적으로 제공된 콘텐츠들은 재해석 및 변형된다.

2장에서 살펴본 바와 같이, LoL의 경우 게임 개발자가 제시하는 젠더 정체성은 상당히 관습적이고

고정적인 편이다. 반면 팬덤을 통해서 플레이어들은 이러한 캐릭터 원형의 젠더 정체성을 비틀거나 왜곡하여 재구성하기도 한다. 대표적인 예로 ‘타릭’이라는 남성 캐릭터를 들 수 있다. ‘타릭’은 여성 캐릭터 비율이 높은 서포터 직군의 대표적인 남성 캐릭터로, 남성 캐릭터 중 유일하게 배경 서사에 수려한 미적 외형이나 아름다운 보석의 힘을 가진 수호자와 같은 설정을 가지고 있다. LoL 플레이어들은 기존 이성애 중심주의 규범 하에서 여성성으로 규정되는 신체적 아름다움에 대한 묘사와 보석으로 치장된 갑옷을 입고 있는 외형, 분홍색 색조의 일러스트 이미지에 주목하여 배경 서사에 캐릭터의 성적 지향성이 제시되어있지 않음에도 불구하고 ‘타릭’을 남성 동성애자로 규정하고 있다. LoL 커뮤니티에서 ‘타릭’은 동성애자의 상징으로 여겨지며, 사용자들은 ‘타릭’에게 이성애 중심주의 규범 하에서 남성 동성애자에게 부여되는 부정적인 특징인 여성적인 제스처, 표현, 자세, 의상 등을 추가적으로 부여하여 희화화한다. LoL 커뮤니티를 적극적으로 이용하는 플레이어들은 모두 ‘타릭’이라는 캐릭터의 새로운 젠더 정체성과 희화화된 동성애적 특징을 적극적으로 수용하고, 이를 부각시키는 합성 그림을 제작하거나 유머 게시글을 재생산하는 등의 행위를 통해 ‘타릭’이 동성애자라는 점을 커뮤니티 구성원들이 모두 공유할 수 있는 하나의 희극적 기호로 만들어내고 있다.



[Fig. 4] The Fanart Image of Male Character ‘Taric’

이브 세지윅에 따르면, 남성들 사이의 사회적 관계가 사회적 구조의 주축이 되는 동성사회적 남성 우대(homosocial male bonding) 사회에서는, 남성

동성애에 대한 공포와 금기, 억압이 이성애적 남성의 욕망을 제도화하며, 동성애 공포증이야말로 “남성적 유대의 스펙트럼 전체를 조종하고 그를 통해 젠더 체계 전체를 통제하는 도구로 기능한다”고 주장한다[20]. 따라서 남성 사용자가 대다수를 이루는 온라인 게임 커뮤니티에서 나타나는 동성애에 대한 회화화는 이성애적 남성의 욕망을 제도화하기 위해 남성 동성애에 대한 금기가 변형된 형태로 발현되는 것이라고 볼 수 있다. 온라인 게임 커뮤니티 사용자들은 여성성을 지닌 남성 캐릭터를 동성애자로 회화화하는 것을 통해 기존 이성애 중심주의 사회에서 생산되는 가치체계를 더욱 더 공고히 하고 있는 것이다.

이처럼 변형 및 재해석된 남성 캐릭터는, 젠더 정체성 연구자인 버틀러가 제시한 드랙(drag) 개념의 연장선상에서 논의할 수 있다[21]. 버틀러에 따르면, 드랙은 이항대립적인 남성성과 여성성을 복합적으로 드러내는 존재이다. LoL 팬 커뮤니티에서 생성된 ‘타릭’ 캐릭터의 경우 외형 및 성격 모두 드랙의 개념에 부합한다. 그러나 버틀러가 드랙의 존재를 가부장적 체계를 전복시킬 수 있는 일종의 가능성으로 내세운 것과 달리, LoL 팬덤 내에서 동성애 내지 양성적 캐릭터를 대하는 방식은 전혀 진지하지 못하다. 즉 일련의 캐릭터들이 팬 커뮤니티 내에서 회화화의 과정을 거쳐서 희극적인 기능만을 수행할 뿐 진지한 주제로 고찰되지 못하기 때문이다. LoL 팬덤 내에서의 동성애란, 남성적 유대를 보다 강화하기 위한 하나의 수단이자 동성애적 욕망에 대한 금기를 회화화한 것에 가깝다.

펠스키는 19세기말 남성 댄디즘에 대해 남성이 전통적으로 여성적인 것으로 분류된 영역을 전유하는 것을 통한 성별 고정성의 해체가 지닌 전복적 힘을 인정하나, 현실 속의 여성은 자연에 묶여있고, 남성만이 자연을 벗어난 인공적 미의 세계에 의식적으로 참여할 수 있다고 여기는 여성 비하적 태도를 벗어나지 못하고 있다고 비판한다[22]. 기존 이성애 중심주의 사회에서 여성적인 가치로 여겨지는 보석과 아름다움이라는 특성을 보유한 캐릭터

‘타릭’은 여성적인 태도로 남성과의 성관계만을 추구하는 우스꽝스러운 대상으로 여겨진다. 남성성이란 정복해야 하는 대상으로서의 여성의 존재는 물론, 자기 자신의 내면에 잠재해 있을 수도 있는 모든 여성적인 것을 배제함으로써 획득할 수 있는 것으로 여겨지기 때문이다[23]. 이처럼 온라인 게임에 등장하는 남성 캐릭터의 여성성 전유의 경우, 그 목적이 회화화에 그치고 있을 뿐, 젠더 정체성에 대한 기존의 사회적 체계에 대한 전복의 기능까지는 수행하지 못한다.

#### 4. 개발자와 사용자간 상호작용을 통한 젠더 정체성 구성

대중문화 연구자 헨리 켄킨스에 따르면, 팬덤은 하나의 사회성과 정체성을 공유하면서, 산업 내에서 선도적인 의견을 형성하게 된다[24]. 온라인 게임 역시, 일정 시간이 경과한 이후 게임 세계에서 활동하는 다수의 플레이어들이 플레이어 커뮤니티에서 주도적인 의견을 생성하고자 한다. 또한 팬덤 내부에는 단일의 집단지성만이 존재하는 것이 아니라 다수의 소집단이 발생하여 게임을 플레이하는 방법은 물론 게임 내 배경서사와 캐릭터의 역할이나 외형, 관계에 대해서 플레이어 중심의 의견을 피력하게 된다. 특히 LoL은 플레이 방법에 있어 게임 개발자 층위에서 제시한 절대적인 규칙이 존재하지 않는다. 다만 플레이어들은 협동 플레이의 용이성과 효율성을 높이기 위해 “EU 스타일”<sup>6)</sup>로 칭해지는 플레이 전략을 사용하는 것을 게임 내의 암묵적인 규칙으로 받아들인다. LoL 플레이어들은 게임 개발자 층위에서 제시된 규칙이 아닌, 스스로 형성해낸 규칙을 기반으로 게임을 플레이하며, 게임 개발자 층위에서 캐릭터별로 지정한 직군의 경계를 넘나들며 캐릭터를 활용한다. 가령 마법사 직

6) ‘EU 스타일’이란 소환사의 협곡 맵에서 사용되는 전술로, LoL 월드 챔피언십에서 유럽 팀이 사용한 이후로 협업의 효율성이 입증되어 LoL을 플레이하는 사용자들 사이에서 정석적인 플레이 스타일로 자리 잡았다.

군의 서포터인 여성 캐릭터 리스는 사용자들의 플레이에서 공격수 역할을 수행하며, 전사 직군의 탱커인 남성 캐릭터 볼리베어는 서포터로 활용된다. 사용자들은 캐릭터 원형을 통해서 전제된 성별에 따른 고정적인 캐릭터 역할에서 벗어나, 여성 캐릭터로 능동적인 플레이를 하기도 하거나 남성 캐릭터로 보조적인 플레이를 수행하기도 하는 등 젠더에 얽매이지 않는 플레이를 보여주는 것이다. 이러한 플레이어 주체적인 게임 플레이를 통해서, 온라인 게임에서 대안적 젠더 정체성이 재현 및 구축될 수 있음을 가늠할 수 있다.

게임 개발자 역시 플레이어의 이와 같은 주체적 플레이의 양상들을 간과하지 않고, 게임 세계를 영위하고 존속시키는 데에 있어서 캐릭터의 역할이나 정보를 변동시키기도 한다. 가령 LoL의 여성캐릭터 ‘애쉬’의 경우, 기존의 배경서사에서는 주체적인 여왕의 이미지를 보유하고 있었으나, 개발자 측의 전반적인 배경서사 변경에 의해 무기의 힘에 의존하여 업적을 성취한 캐릭터로 변경되었다. 플레이어들은 이와 같은 배경서사 변경을 ‘애쉬’라는 캐릭터 개인의 능력을 간과하는 변경이라 여겨 불만을 표하고, 공식 홈페이지 및 게임 커뮤니티를 통하여 ‘애쉬’의 배경서사를 재변경하기를 요청하고 ‘애쉬’에 새로운 서사를 부여하는 시도를 했다. 이에 개발자들은 플레이어들의 의견을 받아들여 ‘애쉬’의 배경서사를 재수정하여 단순히 무기에 의존하는 것이 아닌, 캐릭터 개인이 가진 고유의 능력과 노력을 통해 업적을 이루어낸 캐릭터로 다시 변경하였다.

이처럼 온라인 게임은 게임 세계의 가치관과 세계관이 플레이어들의 상호작용과 상관관계에 따라서 유동적으로 변화할 수 있는 가능성을 내포하고 있다. 온라인 게임에서는 플레이어가, 개발자가 제시한 가치관과 정체성을 일방향적, 고정적으로 부여받지 않는다. 오히려 다수의 플레이어가 어떠한 가치관을 함의하고 지향하느냐에 따라서 그 사회는 변화한다. 경우에 따라 게임 개발자들은 플레이어들의 의견을 게임 세계에 적극적으로 반영하기도 한다. 바로 이와 같은 온라인 게임의 순환 구조를

통해서, 게임 세계에서는 다양한 콘텐츠들이 생성 및 소비되고 대안적 가능성들이 모색될 수 있는 것이다. 따라서 현재 상태의 온라인 게임이 보이는 한계들은 향후 극복될 수 있는 가능성을 가진다.

## 5. 결 론

온라인 게임은 다양한 플레이어들이 일정한 시공간 내에서 사회적 활동을 영위하면서 자신을 드러낼 수 있는 대안적 가상 세계이다. 따라서 온라인 게임은 인간의 정체성이 발현되고 구축될 수 있는 생동적 공간이다. 특히 LoL의 경우, 게임 개발자가 캐릭터 원형을 선형적으로 제시하면, 플레이어가 게임 세계 및 다른 플레이어들과 상호작용을 통해서 통합적으로 젠더 정체성을 구축해 나가게 된다. 이에 본 논문에서는 LoL을 중심으로 캐릭터의 시스템, 이미지, 배경서사를 통해서 나타나는 젠더의 재현 양상을 분석하고, 이를 통해서 온라인 게임에서 젠더 정체성이 구축되는 과정을 고찰하였다.

그 결과 여성 캐릭터의 원형은 남성 캐릭터에 비해 시스템적으로 낮은 능력치를 부여받기 때문에, 플레이 층위에서도 생물학적 성차에 따른 불평등이 나타날 수밖에 없었다. 또한 이미지 재현의 문제에 있어서도 남성 캐릭터와 여성 캐릭터의 원형은 문명과 자연이라는 이항대립 체계 내에서 나타났는데, 이 구분이 상당히 명확하고 폐쇄적이었다. 게임 세계의 기반을 이루는 배경 서사 역시, 남성 가부장 체제를 옹호하는 세계관 아래에서, 여성 캐릭터가 남성 캐릭터와 종속적 관계를 재생산하고 이성애 중심의 가족 관계를 강조하도록 유도하였다. 이처럼 온라인 게임에서 젠더 정체성은 기존 오프라인 세계의 관습성 내지 선입견을 그대로 답습하면서, 여성을 주체가 아닌 타자, 객체로 자리매김하고 있었다.

한편 플레이어가 캐릭터를 주체적으로 생산 및 소비하는 팬 아트의 경우에는 게임 개발자로부터

주어지는 캐릭터 원형이 변형 내지 왜곡되기도 하였다. 가령 플레이어 중심의 팬 아트에서는, 일부 남성 캐릭터의 경우 은폐되었던 여성성을 확대하는 과정을 거쳐서, 원형 캐릭터와 다른 젠더 정체성을 부여받기도 했다. 다만 이러한 과정을 거친 동성애적 혹은 양성적 캐릭터의 경우, 주로 희화화되어서 희극적 기호로만 작용되는 한계를 갖고 있었다.

이와 같은 분석 결과를 통해서, 본 논문에서는 온라인 게임에서 제시하는 젠더 관련 가치관이 현실 세계에 대한 대안적 가능성을 모색하기 보다는 현실 연장적인 관습성을 답습하는 단계에 머물러 있고, 플레이어 또한 그러한 흐름에 부응하고 있음을 증명할 수 있었다. 온라인 게임이 제시하는 가상의 공간은 현실 재현적인 단계에서 머물 수도 있고, 현실 대체적인 공간으로 발전할 수도 있다. 다만 온라인 게임은 다른 매체에 비해 사용자의 텍스트 개입과 변환의 가능성이 높으며, 끊임없이 발전하고 진화할 수 있는 가능성을 내재하고 있다. 따라서 본 논문에서 지적한 온라인 게임 캐릭터의 젠더 정체성이 구성되는 과정에서 보이는 한계점들은 충분히 극복 가능한 문제들로, 향후 온라인 게임은 인간 경험의 확장 가능성을 제시할 수 있는 대안적 공간으로 발전해 나아가야 할 것이다.

## ACKNOWLEDGMENTS

This study has been supported by 2014 BK21plus project of Korean Research Foundation.(2-2013-4546-001-2)

## REFERENCES

- [1] Hye-Won Han, "Multivariant Narrative of Digital Game", The Graduate School of Ewha Womans University, 2009.
- [2] James D. Ivory, Still a Man's Game: Gender Representation in Online Reviews of Video Games, Mass Communication and Society, Volume 9, Issue 1, 2006.
- [3] Scharrer, Virtual violence: Gender and aggression in video game advertisements., Mass Communication and Society, Volume 7, Issue 4, 2004.
- [4] Bergstrom, McArthur, Jenson, Peyton, All in a Day's Work: A study of World of Warcraft NPCs Comparing Gender to Professions, Sandbox '11 Proceedings of the 2011 ACM SIGGRAPH Symposium on Video Games, 2011.
- [5] Gyong-Ran Jeon, "A study of Women in Digital Games and Their Gaming", Journal of Cybercommunication Academic Society, Vol. -, No. 22, pp.83-117, 2007.
- Sun-Young Park, "An analysis on on-line game user's play inclination by gender", Graduate School of Film and Digital Media, Hongik University, 2009.
- Hyo-Eun Kim, "The Study on the Female Users of the Online Game Focusing on the Changes of Self-identity and Game Play Patterns", The Graduate School of Hanyang University, 2009.
- [6] Chul-ho Paik, "Study on Player Attitudes Regarding Gender in the MMORPG Customization Process", Journal of Korea Game Society, Vol. 12, No. 1, pp.91-101, 2012.
- Yoon-Kyung Jang, "Gender identity through online-game character composition -Focused on gamers' experience of MMORPG, "Mabinogi"-", Graduate School of Sookmyung Women's University, 2005.
- [7] Monica K. Miller, Alicia Summers, Gender Differences in Video Game Characters' Roles, Appearances, and Attire as Portrayed in Video Game Magazines, Sex roles, Volume 57, Issue 9-10, 2007.
- [8] Judith Butler, "Gender Trouble", trans by Hyun-June Cho, p. 33, Munhakdongne, 2013.
- [9] Ewha institute for the humanities, "Gender and Trans-humanities", p.184, Ewha womans university press, 2007.
- [10] Sigmund Freud, "Gesammelte werke", trans by Seok-Yeon Seo, Bumwoosa, 2003, Quoted in Korea Literary Critic Association,

- “Dictionary of literary and critical terms”, p.884, Kookhak, 2006.
- [11] Korea Literary Critic Association, “Dictionary of literary and critical terms”, p. 885, Kookhak, 2006.
- [12] Seung-Woo Han, Jae-Joong Lee, Jin-Wan Park, “The Case Study on Game Balancing for Player VS Player Fighting Game”, Journal of Korea Game Society, Vol. 8, No. 1, pp.13-25, 2014.
- [13] Jung-Min Seo, “Analysis on Player Types in AOS Genre On-line Game. - focused on LOL (League of Legends) -”, Graduate School of Film and Digital Media, Hongik University, 2014.
- [14] Hee-Jung Son, “Barbara Creed, the Gender boundary explorer”, Female Theory, vol.0. no.25, 2011, p.191.
- [15] Joo-Hyun Kim, “The Aesthetics of Beautification and Feminism”, p.79, Bkworld, 2009.
- [16] Hye-Won Han, “Multivariant Narrative of Digital Game”, The Graduate School of Ewha Womans University, p.186, 2009.
- [17] Ai-Ryung Kim, “The Feminine” as Metaphor of the Other”, p.38, Greenbee, 2012.
- [18] Emmanuel Levinas, “Le temps et l’autre”, trans by Young-Ann Kang, p. 51, Moonye, 1996.
- [19] Ai-Ryung Kim, “The Feminine” as Metaphor of the Other”, p.155, Greenbee, 2012.
- [20] The Korean Association for Feminist Studies in English Literature, “Feminism: differences & interstices”, pp.28-29, Munhakdongne, 2011.
- [21] Judith Butler, “Gender Trouble”, trans by Hyun-June Cho, p. 343, Munhakdongne, 2013.
- [22] The Korean Association for Feminist Studies in English Literature, “Feminism: differences & interstices”, p.57, Munhakdongne, 2011.
- [23] Gonzague de Larocque, “(Les)Homosexuels”, trans by Jae-Gon Jung, p. 31, woongjinthinkbig, 2007.
- [24] Henry Jenkins, “Fans, bloggers, and gamers : exploring participatory culture”, trans by Hyun-Jin Jung, p. 33, vizandbiz, 2008.



한혜원 (Han, Hye Won)

1999년 이화여자대학교 국어국문학과(문학사)  
 2002년 이화여자대학교 국어국문학과(문학석사)  
 2009년 이화여자대학교 국어국문학과(문학박사)  
 현재 이화여자대학교 디지털미디어학부 영상콘텐츠전공  
 조교수

관심분야 : 디지털 스토리텔링, 디지털 게임, 기능성 게임,  
 전자책, 팬덤



김서연 (Kim, Seo Yeon)

2013년 이화여자대학교 심리학과(문학사)  
 현재 이화여자대학교 디지털미디어학부 영상콘텐츠전공  
 석사과정

관심분야 : 디지털 스토리텔링, 디지털 게임, 트랜스미디어  
 스토리텔링, 팬덤



구혜인 (Koo, Hye In)

2014년 이화여자대학교 국어국문학과(문학사)  
 현재 이화여자대학교 디지털미디어학부 영상콘텐츠전공  
 석사과정

관심분야 : 디지털 스토리텔링, 온라인 게임,  
 캐릭터라이제이션