



<동물의 숲>의 풀리지 않는 갈등 (Animal Crossing's Strange, Unresolved Conflict)

작성자: 이안 보고스트 (Ian Bogost)

작성일: 2013년 9월 5일

최근 <동물의 숲(Animal Crossing)> 시리즈가 닌텐도 3DS 로 나오면서 이 게임의 독특한 재미를 깨달은 사람들이 많아진 것 같다. 이 게임은 플레이어들과 비평가들 사이에서 오랫동안 매력과 논란의 대상이 되어 왔다. 이 글은 <2007 book Persuasive Game>에서 발췌한 이안 보고스트(Ian Bogost)의 논평으로, <동물의 숲>의 첫 에디션(2002 년 게임큐브(GameCube)를 위한 출시작)을 이안 보고스트 자신의 "절차적 수사법(procedural rhetoric)" - 아이디어를 일련의 규칙으로 논하는 방법-을 통해 설명하고 있다. 지난 몇 년간 디테일이 일부 변하긴 했지만, <동물의 숲>의 전반적인 주제에는 변함이 없다. 바로 '소비주의와 자연주의간의 이상하고 신비로운 갈등구조'이다.

닌텐도 게임큐브의 비디오게임 <동물의 숲>은 "동물 마을 시뮬레이터(animal village simulator)"라고 할 수 있다. 플레이어는 동물 만화 캐릭터들이 살고 있는 마을로 이사 와서 제일 먼저 집을 사고, 일을 하고 물건을 교역하는 등 활동을 통해 개인적인 세부환경 (microenvionment)을 구축해 나가게 된다. 이 게임에는 일련의 무해하고 일상적인 활동들 - 곤충 채집, 정원 가꾸기, 벽지 디자인 등 -이 담겨 있다. <심스(The Sims)>처럼, <동물의 숲>의 주요 메타포는 사회적인 교류와 가정 꾸미기에 있다.

게임큐브에서는 4 명까지 동시 플레이를 지원하지만, <동물의 숲>에서는 한 번에 한명의 플레이어만 플레이가 가능하다. 한 마을에 4 명의 플레이어까지 프로필 등록이 가능하고 실제로 플레이어들이 친구나 가족과 인터랙트할 수 있게 되어 있지만, 쪽지나 선물을 남겨 둔다든가 남은 일을 마무리해 준다든가 꽃이나 나무를 심어 주는 등의 간접적인 방법으로만 가능하다. 뿐만 아니라, <동물의 숲>에서는 게임 세계가 실제 세계와 연결되어 콘솔의 시계가 실제 날짜 및 시간과 동일하게 맞춰져 있다. <동물의 숲>에서는 시간이 리얼타임으로 흐른다. 밤에는 정말로 깜깜해지고, 겨울에는 눈이 내리고, 동물들은 할로윈 시즌이 되면 'trick-or-treating'을 나간다. 게임 시간이 리얼타임으로 연결되어 있기 때문에 플레이어가 게임을 동떨어진 세계가 아닌, 본인의 일상 생활의 일부로서 받아들이게 된다.



이렇게 게임과 실제 세계와 연결함으로써 플레이어들은 가족이나 친구와 협동하는 즐거움을 얻을 수 있다. 이는 동시 멀티플레이어 게임에서는 불가능한 구조이다. 가족 전체가 게임큐브 하나를 공유하기 때문에, 고정된 환경의 게임 특성상 자연스럽게 서로 다른 일정을 가진 가족 구성원들간에 협동이 일어나게 된다. 예를 들어 아이가 오후에 화석을 발견해서 게임 속의 아버지 캐릭터에게 우편으로 보냈다고 하자. 잠자리에 들 시간, 아이의 아빠는 이 화석을 다음날 마을 갤러리로 가져가기 위해서는 먼저 중앙 박물관에 분석을 의뢰해야 한다는 것을 알게 된다. 비평가 커트 스콰이어(Kurt Squire)와 헨리 젠킨스(Henry Jenkins)도 이 게임에 대해 언급했듯이, "가족은 종류를 불문하고 점점 삶이 단절되어 가고 있다. 가족 모두가 저녁식사를 함께 하는 일도 드물다. 하지만 <동물의 숲> 게임은 모두 함께 할 수 있다."

게임에서 가장 까다로운 프로젝트는 본인이 산 집의 모기지 대출을 갚는 부분이다. <동물의 숲>에서 플레이어는 본인의 집을 업그레이드할 수 있지만, 그렇게 하려면

플레이어가 게임 시작부터 진 빛의 상당부분을 먼저 갚아야 한다. 집을 업그레이드하고 나면 그보다 더 높은 리노베이션 모기지(renovation mortgages)를 지불해야 한다. 게임에서는 복리 등 장기대출에 부과되는 세부사항은 면제해 주지만, 게임세계에서 본인의 집을 더 좋게 바꾸기 위해서는 끊임없는 노력이 들어간다. 고기 잡기, 화석 발굴, 곤충 채집, 다른 마을 사람들을 도와주는 직업 등, 이 모두가 모기지를 갚거나 새 카펫이나 집을 꾸미는 장식품을 사기 위한 수입 창출의 방법이 된다.

<동물의 숲>에서는 일상적인 일들을 반복하며 동시대의 물질 재산의 이상(ideal)을 구축하는 '절차적 수사법'을 사용한다. 당시 4 살이었던 내 아이가 이 게임을 진지하게 플레이하기 시작했을 때, 아이는 곧 게임의 딜레마를 알아차렸다. 한편으로는 과일과 벌레를 채집하여 번 돈으로 새 가구, 카펫, 셔츠를 사고 싶다. 하지만 이 돈을 모기지 갚는 데 쓰면 아빠처럼 큰 집을 가질 수 있다. 일단 모기지를 갚을 만큼 큰 돈을 모으고 나면, 마을의 상점 주인이자 부동산업자인 너굴(Tom Nook)가 집을 확장하는 것이 어떠냐고 제안해 온다. 업그레이드의 충동을 자제하는 것은 가능하지만, 너구리 누크는 플레이어가 상점에 올 때마다 리노베이션을 할 것을 계속 권한다. 우리 아들은 곧 자신이 빠진 함정을 알아차렸다. 물질을 더 축적할수록 공간이 더 필요하고, 그 공간을 확장하기 위해 빚을 져야 한다는 사실이다. 또한 추가된 공간을 위해 더 많은 물질을 모아야 하는 식으로, 사이클은 계속된다.

1970년대 심리학자들은 물질적 풍족에 동반되는 정신적 공허함과 죄책감을 가리켜 '어플루엔자(affluenza)'라는 용어를 만들어 냈다. 존 데 그라프(John de Graaf)와 몇몇 사람들은 최근 이 개념을 확대하여 모든 사회적 계급에서 벌어지는 빛과 물질적 자산의 동시 축적에 대한 개념을 설명한다. 문화적인 습관으로서의 쇼핑, 쌓여가는 빚, 파산 등이 이 현상을 보여주는 징후일 것이다. 현명하게 자산을 축적하고 불려나가는 법은 많은 어른들이 배워야 하는 교과서적인 상식처럼 되어 있다. 보통 우리는 소비는 줄이고 저축을 더 많이 해야 한다고 배운다.

어플루엔자 현상을 나타내는 작품은 <동물의 숲> 말고도 많이 나와 있다. <심스(The Sims)>도 외로움과 불행한 감정의 해결책으로서 소비를 조장한다고 비판을 받아 왔다. 이 게임에 대해 수석 디자이너 윌 라이트(Will Wright)는 게임의 규칙이 물질적, 사회적 자본에 대한 평등한 추구라는 아메리칸 드림의 이상을 최적화된 균형 상태에서 보여주는 것이라고 설명한다. 심스는 재산이 많은

플레이어 캐릭터에 대해 더욱 호의적인 반응을 보인다. 또한 이들은 큰 집이나 온수 욕조가 있는 집을 좋아한다.

하지만 <동물의 숲>의 NPC 는 이렇게 세련된 형태가 아니다. 마을에 살고 있는 귀여운 동물들은 플레이어들이 마을에 한동안 안 들어오면 질책하기도 하지만, 플레이어의 자산 축적의 양이나 종류에는 관심이 없어 보인다. 때때로 동물들은 플레이어가 마을에서 입고 다니는 셔츠나 갖고 있는 가구 아이템 등에 욕구를 나타내며 거래를 하자고 제안하기도 한다. 하지만 이러한 종류의 거래는 드물고 매력적이다. 동물들은 상습적으로 "난 항상 이런 모던 램프가 갖고 싶었어!"라고 말하며 욕구를 드러낸다. 하지만 어플루엔자에 걸린, 즉 돈 쓰는 것 자체에 중독된 모습과는 거리가 있어 보인다.

<동물의 숲>은 작은 마을에서 벌어지는 소셜 다이내믹을 시뮬레이션한 것이지만, 영화 '수상한 가족(Joneses)'에서처럼 이웃들과 재산을 비교하는 물질만능주의는 피하고 있다. 이 게임은 개인적인 부를 재결합하는 과정을, <심스>의 경제논리에 비하면 매우 추상적으로 실험하는 샌드박스 형태이다. 플레이어가 집 윗층을 증축할 돈을 벌기 위해 부지런히 일하는 동안에도 NPC 동물들은 변함 없이 작은 판잣집에 살고 있다. 이들은 소유물을 업그레이드할 생각이 없고, 집에 물고기, 바위, 과일로 만든 가구들만 가득한데도 별 고민이 없어 보인다. 이 금욕주의는 그냥 우연이며, 닌텐도에서 리데코레이션이 가능한 세련된 인공지능 시스템을 개발하는데 무심했던 탓이라고 반박하는 사람도 있을 것이다. 하지만 절차적 관념(procedural abstraction)은 비디오게임의 전반적인 디자인과도 관련이 있다. <동물의 숲>의 동물들은 바깥을 산책하는 것을 좋아한다. 석양 무렵이 되면 현관에서 휴식을 취하기도 한다. 지나가다 멈춰서 플레이어가 고기 잡는 모습을 구경하기도 한다. 별 목표 없이 마을을 거닐기도 하며, 명절 때가 되면 커뮤니티 이벤트에 적극적으로 참여하기도 한다. 이들은 분명 소비자가 아니라 자연주의자들이다. 패리스 힐튼(Paris Hilton)이 아니라 헨리 데이빗 소로우(Henry David Thoreau)인 것이다.



이 수도원 집단같은 동물들은 마을의 가게 주인인 너굴에 반감을 가지고 있다. 플레이어가 모기지의 큰 부분을 갠다면, 너굴은 가게 문을 닫고 업그레이드를 시작한다. 게임이 시작할 때는 누크의 크래니(Cranny),

나무 판자집 형태의 가게에서 시작하지만, 끝날 때는 누킹튼(Nookington)이라는 2 층짜리 백화점으로 바뀐다. 너굴은 업그레이드를 할 때마다 상품 판매도 더 많이 할 수 있게 된다. 마을 사람들은 아무도 너굴의 가게에 찾아오지 않으며, 종종 비난조로 얘기할 뿐이다. 동물들은 소비행위에는 욕구가 없어 보인다. 반대로 플레이어는 소비 제도에 완전히 종속되어 있다. 빗을 갠야야 하고, 물건을 사거나 팔아야 한다. 너굴은 물건을 팔아 부를 축적한다. 플레이어가 빗을 갠 집을 업그레이드할 때마다 물건을 더 사들일 수 있게 되고, 그 때마다 너굴은 이를 상업적 레버리지로 이용하곤 한다. 이 빗과 बैं킹의 간단하고도 일상적인 연결고리는 대부분의 모기지 홀더들이 간과하기 십상인 다이내믹을 잘 보여주는 것이다. 바로 본인의 빗이 다른 누군가를 부자로 만들어 주고 있다는 사실이다. <동물의 숲>은 이 관계를 간단하면서도 효과적인 방법으로 절차화하고 있다. 빗을 갠이면 너굴의 부는 늘어난다. 그러면 너굴은 이 부를 활용하여 플레이어들을 대상으로 더 많은 자본을 끌어들인다. 플레이어들의 리소스가 한정되어 있다는 점은 이 과정을 더욱 효과적으로 만든다. 플레이어가 더 소비할수록 누크는 더 많이 번다. 이 게임은 전체 사회의 금전적 거래를 플레이어와 너굴간의 교류로만 한정함으로써 부의 재분배 구조를 어린아이들도 이해할 수 있을 정도로 절차화한 것이다. 너굴은 기업 부르주아의 축약된 전형이라 할 수 있다.

<동물의 숲>의 모호한 소비 관계를 더욱 촉진하는 다이내믹이 또 있다. 각 마을에는 분실물 센터이자 쓰레기 수거장으로 운영되는 경찰서가 하나씩 있다. 때때로 이 물건들은 이 경로를 통해 처리되고, 플레이어도 여기서 원하는 것은 무엇이든 가져갈 수 있다. 플레이어는 또한 원하지 않는 물건을 쓰레기장에 버릴 수도 있고, 이 물건은 다음날 바로 사라지게 된다. 이 쓰레기장과 분실물 센터는 너굴의 가게와 플레이어간의 빗의 구조를 보완하는 역할을 한다. 물질 자산을 모으기만 하는 것이 아니라, 물건이 공짜여도 가져가지 않는 쪽을 선택할 기회도 있는 것이다. 분실물센터는 꼭 필요하지 않은 물건도 가지려 하는 우리의 성향을 더욱 강조한다. 경찰서에 있는 경찰들은 늘 "이것은 당신 거죠? 가져가셔도 좋습니다."라고 말한다. 물론 이 분실물센터에 있는 어떤 물건도 원래 플레이어의 것이 아니다. (마을 전체에 걸쳐 무작위적으로 놓여 있는 모든 아이템들이 이유 없이 늘 그곳에 존재해 온 느낌이다). 따라서 분실물센터에서 물건을 가져오는 행위는 늘 플레이어가 해당 물건이 필요한가를 결정하게 만드는 중요한 조건이 된다. 쓰레기장은 이 가치를 더욱 촉진한다. 플레이어는 어떤 것이라도 너굴한테 팔 수 있지만, 대신 쓰레기장에 버리는 쪽을 택함으로써 물건의 금전적 가치를 없애버릴 수도 있는 것이다. 플레이어가 쓰레기장을 이용하는 경우는 드물지만,

쓰레기장이 존재한다는 사실 자체가 물건의 가치를 완전히 없애 버릴 수 있다는 점에서 게임의 소비 구조에 중요한 균형 요소가 된다.

물질 재료를 처리할 동기는 때때로 HRA(Happy Room Academy)에서 오기도 한다. HRA 는 게임에서 가장 신비로운 미지의 장소이다. 매일 플레이어들은 HRA 로부터 자신의 집에 대한 등급을 매긴 편지를 받는데, 편지에는 종종 불가해한 짧은 메시지가 쓰여 있다. HRA 의 로직은 복잡한 인테리어 디자인 시뮬레이션에 기반한 것이라고 하지만, 게임 내에서도 매뉴얼에서도 정확한 과정은 밝혀진 바가 없다. 이 로직을 디코드(decode)하기 위해 온라인 팬 사이트에서 컨설팅을 받는 플레이어들도 있다. HRA 에서는 가구를 동일한 시리즈로 매치했다던가, 한 방에서 벽지와 카펫을 매치시켰다는 등, 쉽게 점검이 가능한 목표에 대해 더 많은 점수를 준다. 하지만 이들의 위치, 플레이어가 해당 아이템을 어디에서 얻었는가, 혹은 은행에서 저축 계좌를 열었는가 등의 눈에 보이지 않는 가치에도 등급을 매긴다. 플레이어들은 HRA 포인트를 무시해 버릴 수도 있지만, 편지가 매일 오기 때문에 결국 참여를 유도하게 마련이다.

HRA 의 대부분의 로직이 포켓몬 스타일의 “무조건 다 수집하여” 가구를 매치하는 소비적인 목표에 기반하고 있기 때문에, 이 등급 시스템이 플레이어의 개인적인 취향을 고려하지 못한다는 점 때문에 거슬릴 수도 있다. HRA 는 한가지 기준만으로 특정 필요 아이템과 미적 조건에 기반하여 모든 사람들의 집을 평가한다. HRA 의 평가방식은 특히 “올바른 것”들을 “올바른 상표나 카탈로그”에서 고르도록 절차화되어 있다. 플레이어들은 종종 보이지 않는 HRA 배심원들에게 유화 정책을 펼쳐 보지만, 그들은 매번 교묘한 지시사항으로 이를 회피한다. 때때로 HRA 는 편지를 통해 플레이어에게 질문을 던진다. “공간을 활용하지 않고 그냥 둘 거라면 이 큰 공간이 무엇에 필요한가요?” 사실은 두층 모두 돌아다니기도 힘들 정도로 꽉 차 있는데도 말이다. 트렌드에 대한 시뮬레이션으로서 HRA 는 우선 플레이어들이 본인이 가지고 있지 않은 것을 탐내도록 유도하고, 다음에는 변덕스러운 유행을 부추긴다. 수상한 가족의 존스(Joneses) 가족을 따라가는 과정은 끝이 없다.

만일 플레이어가 HRA 의 영향을 받는 것을 거부하는 쪽을 선택한다면, 이와 관련된 다이내믹은 또한 그가 물건을 수집하고 보유하는 행위 자체에 의문을 품게 만든다. 플레이어가 두번째로 할 수 있는 홈 리노베이션은 지하실이다. 셔츠, 카펫, 가구 등 사용하지 않는 물건들을 보관하기에 완벽한 장소다. 너굴은 HRA 에서 지하실은 등급을 매기지 않도록 확실히 해 두었고, 플레이어는 사용하지 않는 아이템들을

이곳에 자유롭게 보관해 둘 수 있다. 당연한 결과지만, 보관 공간이 추가되면 소유물도 많아지게 마련이다. 빈 차고나 수납장이 있으면 새 물건들이 들어오는 것처럼 <동물의 숲>의 지하 공간도 마찬가지이다. 그러나 게임의 규칙상 이 수납 공간은 HRA 등급에 묶인다. 리차드 스웬슨(Dr. Richard Swenson)은 이를 "소유 과다(possesion overload)"라는 용어로 설명한다. 단순히 주변에 소유물이 너무 많다는 사실도 스트레스 요인이 되며, 이 스트레스도 다른 불안증들과 마찬가지로 심리적인 악영향을 미친다는 것이다. 플레이어가 HRA의 공허한 패션추구에 염증을 느낄 때면, 언제든지 사용하지 않는 소유물을 쌓아두는 것을 거부할 권리가 있다. 쓰레기장에 갖다 버린대든지, 팔거나 다른 사람들에게 주는 등의 방법이 있는 것이다.

HRA와 지하 공간이 소유를 부추기기는 하지만, 비디오게임 환경에서 재배치는 단순하기 때문에 플레이어는 가상 소유물의 필요성에 대해서는 항상 심사숙고할 여유가 있다. <동물의 숲>에서 물건을 옮기고 싶으면 플레이어는 물건 옆에 서서 컨트롤러의 버튼만 누르면 된다. 그러면 해당 아이템은 사이즈나 무게와 관계없이 붕괴되어 플레이어 캐릭터가 쉽게 옮길 수 있는 나뭇잎으로 변한다. 간단한 트릭처럼 보이지만, 이 방법을 쓰면 수백가지 다른 아이템을 스크린에 나타내야 하는 디자인 문제를 해결할 뿐 아니라, 무분별한 소비를 거부할 수 있는 환경을 조성해 주기도 한다. 교외에 사는 가정주부가 '집안에 변화를 주면 어떨까' 생각하면서 거실을 바라보고 있는 평범한 모습을 떠올려 보면, 물건을 갖다 버리는 것과는 거리가 멀다. 가구를 옮긴다거나 장식하고, 더 최신 유행의 새 물건으로 바꾸기는 해도, 완전히 없애버리는 경우는 드물 것이다. 가구를 나뭇잎으로 바꾸는 행위는 물건의 덧없음을 보여주는 계기가 된다. 가구도 한 개의 나뭇잎처럼 바람에 날려가거나 강물에 쓸려가고, 썩어서 땅에 묻혀버릴 수도 있는 물건임을 상징하는 것이다. 사실 정확히 이 과정을 통해 플레이어는 필요없는 물건을 없애는 것이다. 물건은 하나의 나뭇잎이 되어 마을 쓰레기장의 흙 속에 던져져 곧 사라져 버리게 된다. <동물의 숲>의 소비주의는 이렇게 복잡한 과잉으로부터 논리적인 미니멀리즘으로 바뀌면서 서서히 그 본모습을 드러낸다. <동물의 숲>의 집들은 미국식이기보다는 일본식 정원의 시뮬레이션이라고 볼 수 있다. 더 이상 제거할 부분이 없어졌을 때가 가장 완벽한 모습이 되기 때문이다.

<동물의 숲>의 자연주의는 마을의 외부 환경의 절차적 표현에서도 계속된다. 마을 주변에는 나무, 절벽, 강, 폭포, 꽃밭과 모래사장이 있는 해안이 있다. 게임과 콘솔 시계와의 리얼타임 동기화 덕분에 초저녁은 황금빛이 되고, 밤이 되면 어둠이

갈리고, 가을이 되면 잎이 붉게 물들어 떨어지고, 겨울이 되면 땅이 눈으로 뒤덮인다. 계절 순환의 시뮬레이션은 실제 세계와 똑같이 반복되는 사이클을 창조한다. 어떤 봄날 비가 오면 동물들은 우산을 챙긴다. 마을 사람들이 잠들 때면 귀뚜라미가 운다. 강에 사는 물고기와 바위 밑에 사는 곤충들도 계절에 따라 변한다. 겨울에는 생명체를 보기 힘들지만 봄에는 모든 생명이 깨어나며, 이 중 일부 동물은 일년 중 2 주 정도만 볼 수 있는 것들도 있다. 살아있는 바깥세상이 기계에서 사들인 물건들만 나태하게 놓여있는 집안과 크게 대비가 된다.

일본식 정원에서처럼 플레이어들은 심사숙고하여 풍경을 바꿔볼 수 있다. 나무나 꽃을 심는다든가, 열린 공간을 만들기 위해 나무를 잘라내는 등의 행위가 가능하다. 플레이하는 횟수가 늘어남에 따라 잡초들이 줄어드는 반면, 플레이어가 수주일, 또는 수개월간 마을을 떠났다가 돌아오면 그만큼 마을을 이전의 완전한 상태로 되돌려놓기 위해 많은 시간을 투자해야 할 것이다. <동물의 숲> 게임 내에는 HRA 에서 소비주의 코드를 만들어 내는 것처럼 전원주의(pastoralism) 규칙의 코드를 전달하는 곳도 있다. 각 마을에는 옥외의 빈터에 버블 샘이 있는데, 이곳이 바로 '소원의 우물(wishing well)'이다. 플레이어들은 이 소원의 우물에서 마을의 상태에 대해 물어볼 수 있고, 그러면 우물은 수수께끼같은 단서로 대답해 줄 것이다. '특정 땅에는 너무 나무가 많다', '다른 땅에는 녹지대가 부족하다', '잡초가 너무 많다'는 등이다. 그러면 플레이어는 마을의 균형 상태를 돌려놓기 위해서 적당한 조치를 취하여 정원을 가꾸면 된다. HRA 은 다음날 바로 새 편지가 오는 식으로 즉각 피드백을 주지만, 소원의 우물은 이보다 반응이 훨씬 느려서, 마을의 전체적인 의견을 바꾸는 데 수주일이 걸리기도 한다. 소원의 우물이 보기에 "완벽한" 상태가 된지 2 주일은 지나야 플레이어는 금도끼를 선물로 받게 된다. 획득보다는 제거를 통한 개선을 상징한다는 점에서 적합한 보상품이라 할 수 있다.

HRA 와 소원의 우물 둘 다 불가해한 방식으로 조언을 주지만, 이 둘은 각각 다른 로직으로서 혼란을 일으킨다. HRA 는 편지를 보냄으로써 보이지 않는 이성적인 존재가 인간으로서의 판단을 내린 것임을 암시한다. 이들이 보이지 않는 존재라는 자체가 패션 미학의 불확실성을 나타내는 것이며, 플레이어는 패셔니스타의 늘상 변화하는 변덕에 맞추어 스스로 본인의 취향을 판단해서 정해야 한다. <동물의 숲>에서 HRA 의 편지는 '코스모폴리탄(Cosmopolitan)'이나 '드웰(Dwell)' 등 패션 매거진과 같아서, 글로 사실을 전달하기보다는 광고 전달을 통해서 패션과 인테리어의 유행을 창조해 간다. 소원의 우물의 메시지도 즉각 도착하지만 그 원천은 역시 플레이어들에게서 숨겨져 있다. HRA 가 소비자 트렌드를 상징한다고

하면, 소원의 우물은 정신적 지주로서의 역할을 한다. 플레이어는 신비의 우물을 통하여 뭔가 반초월적 존재에게 마을의 생태 상태를 측정해 달라고 의뢰하는 것이다. 소원의 우물은 플레이어가 이상적으로 마을의 외부 공간을 플레이어들은 물론 동물 캐릭터도 포함한 모든 사람들을 위한 공공장소로서 가꿀 것을 권장한다.



부의 축적과 공동생활 사이의 긴장은 마을 박물관에서 더 고조된다. 박물관에서는 물고기, 곤충, 화석과 각 갤러리를 위한 그림 등을 기부받는다. 플레이어들은 이 모든 아이템들을 찾아다니며 수집해야 한다. 각각의 전시회를 위해서 마을에 사는 플레이어들은 협동하여 갖가지 아이템을 기부해야 한다. 여기서 각 아이템은 종류별로 한번만 기부할 수 있으며, 기부자의 이름은 실제 박물관에서처럼 전시품 앞의 명판에 새겨진다.

박물관에 기부하는 행위는 플레이어로서는 어려운 결정이다. 일부 물고기, 곤충, 그림 등은 가치가 높아서 너굴에게 팔면 큰 돈이 될 수도 있다. 하지만 일단 팔고 나면 아이템들은 너굴이 거래하는 미지의 시장으로 사라져버린다. 물고기, 곤충, 화석들은 마을 상점에서는 절대로 판매하지 않는 물건들이다. 박물관은 플레이어들이 본인의 물질적 이익과 마을 공동의 이익 사이에서 결정을 내리도록 강요하는 요소이다. NPC 동물들은 박물관에는 안 나타나지만, 콘솔기기를 꺼 두었을 때도 게임 시간은 계속 흘러가기 때문에 이러한 활동들이 계속되고 있다는 것을 암시한다. 동물들은 플레이어가 로그아웃한 시간동안 박물관에 와서 구경하는지도 모른다. 이 다이내믹은 특히 아이들에게 효용이 높은데, 아이들은

상상력을 발휘하여 게임의 갭을 채우는 능력이 더 뛰어나기 때문이다. 플레이어가 처음 잡은 아라파이마(arapaima)나 사슴벌레(giant stag beetle)를 팔기로 결정하고 다음에 또 잡으면 기부하겠다고 마음 먹더라도, 이후 물고기를 잡거나 곤충 채집을 다닐 때마다 공공의 이익보다 개인적인 물질적 부를 택했다는 죄책감이 따라다닐 것이다.

이처럼 <동물의 숲>에서는 두 가지 절차적 수사학이 충돌한다. 한편에서는 어플루엔자의 수사학이 플레이어들에게 더 많은 물건을 획득하고 이 물건들을 쌓아둘 집을 확장해 나갈 것을 부추긴다. 이러한 맥락에서는 정원 가꾸기, 고기 잡기, 동물들을 위한 심부름하기 등 매일 하는 사소한 일들이 '직업', 즉 본인의 라이프스타일을 유지하기 위해 싫어도 꼭 해야 하는 필수적인 작업이 된다. 반면 전원주의(pastoralism)는 플레이어들이 땅을 가꾸고, 뛰놀 수 있는 언덕과 버블 폭포가 있는 것에 감사하고, 다른 사람들과 어울려 사회활동을 하다가 은퇴하는 소박한 삶을 살 것을 권장한다. 게임은 이 두가지 수사학의 불안정한 상태 사이에서 교묘하게 오간다. 이 불안정한 감정이 바로 앞서 언급했던 '시뮬레이션 열병(simulation fever)', 즉 게임의 규칙과 이에 대한 플레이어의 주관적인 반응들 사이에 일어나는 내면적인 위기인 것이다. <동물의 숲>은 소비와 자아성찰 사이에서 일어나는 아이덴티티의 위기를 성공적으로 구현해 낸 사례라고 할 수 있다.

<동물의 숲>의 주제는 비디오 게임세계 밖에서도 상품 및 기념품, 프랜차이즈 등의 형태로 표현된다. 한 예로, 원래 닌텐도 게임큐브 전용으로 제작된 이 게임에 '트로피컬 아일랜드'라는 장소도 포함되어 있는데, 이곳은 플레이어가 '닌텐도 게임보이 어드밴스(Nintendo GameBoy Advance)'에 플러그인 해야만 접근 가능하다. 여기에는 손바닥크기의 소형콘솔(가장 싼 모델도 \$79 가격)과 게임보이와 게임큐브간의 전용 커넥터 케이블(\$10 정도)이 필요하다. 닌텐도에서는 또한 수백장 정도로 되어 있는 <동물의 숲> 트레이딩 카드 세트를 출시했다. 이 카드는 베이스볼카드나 포켓몬 카드처럼 팩에 담아 판매된다. 카드 수집 자체가 목표일 수도 있고, 카드에 그려진 콘텐츠를 게임월드에서 넣는 데 사용할 수도 있다. 하지만 그렇게 하기 위해서는 또 추가요금 \$40 달러를 들여서 게임보이 어드밴스의 e-카드 리더(Reader)를 사야 한다. 즉, 이 가상의 마을을 꾸미는 데 통틀어 수백달러까지도 쓸 수 있다는 이야기다. 게다가 <동물의 숲>의 라이선스 제품 - 열쇠고리, 레진 인형, 봉제 장난감 등을 더하면 비용은 더 커진다.

e-리더 카드와 게임보이 커넥션은 어린 플레이어들을 대상으로 닌텐도 제품을 더 많이 구매하게 만들기 위한 빠른 수법으로 보일 수도 있다. 닌텐도의 비즈니스 목표의 성격을 생각하면 정확한 표현일 수도 있다. 반면 이러한 2 차적 제품들의 존재는 소비와 반향(reflection) 사이의 긴장을 더욱 분명하게 드러내기도 한다. 크로스-플랫폼의 파생상품들(tie-ins)과 라이선스 제품들은 비틀린 덩굴처럼 서로 얽혀서 게임의 수사학을 창조한다. 게임보이나 캐릭터 플러쉬(character plush), e 카드를 구매하고자 하는 욕구는 결국 플레이어의 소비 태도에 대한 테스트이며, 게임 내에서 하는 갈등을 바깥 세상에서도 하는 셈이다.

이 모든 상업적 물건이 다 단순한 유혹거리라고 말하려는 것은 아니다. 이 중 하나쯤 산다고 해서 소비주의에 굴복했다고 말한다면 너무 비약일 것이다. 그보다는 이 상품들이 플레이어들이 소비자로서 물질적인 것과 비물질적인 감정 사이의 관계에 대해 돌아보게 만든다는 표현이 더 맞을 것 같다. 게임보이는 애니멀 아일랜드로의 접근 통로가 되며, 여기서 플레이어들은 새로운 캐릭터를 만나고 코코넛들을 주워 와서 집에다 심을 수도 있다. 또한 플레이어들은 e-카드를 사용하여 시뮬레이션에 새로운 캐릭터를 들여올 수도 있다. 사회활동이 물질적 가치를 추구하는 것을 정당화할 수 있는 것일까? NPC 동물들은 개인용 동물원과 같은 뼈뼩한 개념의 수집물들에 불과한 것인가, 아니면 이들에게도 인간성이 있어 플레이어들이 동경하거나 돌봐 주는 대상이 될 수 있는 것일까? 때때로 동물들은 마을을 떠나 이사가는데, 그 때마다 실제로 우리 가족들은 정든 이웃이 떠나가는 것 같은 서운한 감정을 느꼈다. <동물의 숲>이 주요 고객인 어린이들을 대상으로 상업적인 이윤을 취한다는 사실은 분명하지만, 플레이어들이 인-게임 경험을 실제 세계로 확장하여 상업적 태도를 표출하고 실험하는 무대가 되는 것도 사실이다. <동물의 숲>은 플레이어들이 물질을 획득하는 희열과 금욕의 절묘한 기쁨을 동시에 체험하게 만든다는 점에서, 동시대 소비자 문화에 대한 일종의 평론으로도 볼 수 있을 것이다.