

## 분극화된 게이머들(Polarized Gamers)

여러 해 동안 컴퓨터 게임을 리뷰하면서 배운 것이 하나 있다면 그것은 게이머들은 열정을 가지고 있으며 자신이 플레이하는 게임 가치에 대해 상당히 다른 견해들을 가지고 있다는 것이다. 누군가 좋아하는 게임일지라도 다른 누군가는 싫어할 수 있는 것이다. 그러한 견해의 차이는 다른 이들이 자신과는 다른 가치 판단을 할 수 있다는 것조차 인정하지 못하게 한다. 이러한 경향은 곧 게임이라는 오락물의 미래를 대변하고 있다. 게임을 바라보는 시선의 차이는 당연한 것이지만 어떤 측면에서 그 차이가 적대감으로 드러나기도 한다. 이 글을 통해 이러한 분극화의 원인과, 결과 그리고 대처방안을 살펴보고자 한다.

### 의견 대립의 본질

같은 게임을 즐기면서도 다른 의견을 가진 게이머들은 최근의 블록버스터 'Doom3'에서 명확하게 드러났다. 어떤 이들은 이 게임이 버추얼 컴퓨터 엔터테인먼트의 신기원을 이룩했다면서 찬사를 아끼지 않은 반면, 정교한 조작을 즐기는 플레이어들을 고려하지 않은 채 지나치게 단순화된 재생산물에 지나지 않는다는 비난도 있었다. 이들 간의 공방은 매우 치열했으나 여전히 상호 이해는 요원한 채 헐뜯기만 계속되고 있다.

이러한 공방 가운데는 게임을 어떻게 바라볼 것인가 하는 기준에 대한 것도 포함되어 있다. 게임 디자이너가 지향하는 방향을 따를 것인가 아니면 오늘날 게이머들 대다수의 취향에 맞추어야 하는가? 모든 장르를 아우를 수 있는 기준을 설정해야 할 것인지 혹은 특정 장르에 제한된 가치 비교만을 해야 할 것인지? 새로 출시된 게임을 이전의 다른 게임들과 비교할 것인가, 그 자체로만 판단할 것인가?

게임 리뷰를 제공해온 'Adrenaline Vault'는 일련의 리뷰 기준을 정해놓고 있다. 예를 들어, 기대치에 얼마나 부응하게 게임이 만들어졌는지부터 시작해 동일 장르의 다른 게임들과 구체적인 비교를 하기도 하며 그 자체로의 가치에 판단을 내리기도 한다. 물론 리뷰어의 판단이 항상 다른 이들의 견해와 동일할 수는 없다. 사실 어떤 게임을 판단하는 데 있어 모두가 동일한 기준을 적용하지는 않는다.

### 차이의 원인

컴퓨터 게임에 대해 이처럼 극명한 반응 차이에는 여러 가지 이유가 있다. 남성과 여성의 차이와 더불어 청년층과 장년층의 차이도 있다. 어떤 이들은 20년도 넘게 게임을 즐겨오면서 과거의 게임들을 떠올리기도 하지만 이제 막 게임에 눈 뜬 이들도 존재하기 마련이다. 늘 혼자서만 게임을 하는 사람이 있는 반면, 온라인이든 바로 곁에서든 항상 누군가와 경쟁을 펼치며 게임을 즐기는 사람도 있다. 게임을 하는 동안 자신의 감정을 숨김없이 드러내는 사람도 있고 반대로 냉철하고 침착하게 게임을 진행하는 사람도 있다. 잠시 잠깐 게임을 즐기거나 몇 시간씩 게임을 하는 분류도 가능하며 게임 속 모든 것을 탐닉하며 플레이하는 스타일도 있고 단순히 기록을 세우는 것에만 관심을 가지는 스타일도 있다. 친구나 가족의 관심을 끌거나 자기 이미지를 고양시키기 위해 게임을 하기도 하며 그저 매일 쏟아져 나오는

게임들에 빠져 사는 사람들도 있다.

그 누구도 하나의 게임에 대해 완전히 동일한 가치판단을 내리지 않는 않으며 모든 종류의 게임을 이것저것 다 해본 사람도 없다. 누구나 저마다의 독특한 취향을 가지고 있다. 어떤 이들은 눈과 손이 재빨리 조응하는 것에 중점을 둔 게임들을 좋아하며 또 다른 이들은 정신영역을 확장해 우리의 전략, 전술 능력을 활용할 수 있는 게임을 좋아한다. 게임을 진행하는 동안 즉각적이면서도 긍정적인 피드백을 제공해주는 게임을 좋아하는 사람이 있는 반면에 그러한 충족감이 최종단계에서 제시되는 게임을 선호하는 사람도 있다. 이와 같은 선호도의 차이는 전자 엔터테인먼트의 가치를 판단하는 요소가 무엇인가에 대한 극명한 차이를 유발하는 것이다.

때때로 게임이 잘 돌아가지 않는 것조차 특정 장르의 게임들에 대한 완고한 태도를 형성해서 결국 그러한 장르와 플레이 스타일 모두에 대한 거부감으로 이어지기도 한다. 멀티플레이 게임 대회에 참가했는데 별다른 성과를 얻지 못하고 좌절감만 느꼈을 때도 그 원인을 게임 상의 결함으로 돌린다. 혼자 하는 게임 플레이에서도 'you lose', 'game over'와 같은 문구를 보게 되면 이와 유사한 결론을 내린다. 게임이 잘 안될 때 게이머 자신의 능력을 비판하기보다 무언가 다른 희생양을 구하는 것이다.

게임에 관한 의견을 나누는 인터넷 상에서 어떠한 교양이나 인내를 유지해야 할 이유도 그다지 없어 보인다. 겸손한 태도를 견지하는 게이머들의 의견들은 오해를 사거나 조롱받기 일쑤이며 어떻게 하든지 짓궂은 방식으로 의견을 표하는 것이 점잖은 방식보다 더욱 효과적이다. 심지어 철자나 문법, 기호들을 적절히 사용하지 않는 것에 자부심을 느끼는 게이머들도 있다. 유치한 표현들을 쓰는 것을 무슨 영예라도 되는 것처럼 여기기도 한다. 동물 무리에서 누가 소리를 내면 다른 무리가 일제히 그에 부응하는 소리를 내는 것과도 같다.

## 분극화의 결과

컴퓨터 게임은 더 이상 특정 부류의 사람들에게서만 반응을 불러일으키는 엔터테인먼트 미디어가 아니다. 음악, 영화, 서적 등을 생각해봐도 전문적인 비평가들과 대중 소비자들 모두가 다양한 의견들을 제시한다. 컴퓨터 게임은 아무래도 이전의 미디어들에 비해 새로운 것이고 아직은 그 포용력이 뒤쳐지기 때문에 이처럼 분극화된 의견들은 대중들이 쉽사리 채택하게 되는 가치 기준과 미숙함을 전파시킬 수 있다.

실제로 아직은 완전히 자리 잡지 못한 컴퓨터 게임 미디어 세계에서 서로에게 악랄한 비판을 퍼붓는 이들은 게임 산업의 성장에 부정적인 결과를 가져왔었다. 예를 들어, 새로 출시된 게임을 아이들에게 사주려던 부모들이 그 게임을 구매해서는 안 된다는 리뷰나 포럼을 접할 수가 있다. 게임이 폭력성을 부추길 수 있다고 주장하는 이들은 자신의 의견을 지지하는 글들을 얼마든지 찾아낼 수가 있다. 게임 산업이 합리성을 갖추기에 아직은 부족하다고 주장하는 이들도 있으며 컴퓨터 게임이 대부분의 게임 포럼에서 다뤄지듯이 저속하기만 할 뿐 사회에 기여할 수 있는 요소가 거의 없다는 고정관념 또한 다른 미디어들을 통해 얼마든지 고착화될 수 있다.

하지만 게이머들 사이의 이처럼 다양한 의견이 존재한다는 것은 상당히 바람직한 현상이다. 표현 방법이 예의를 갖추고만 있다면 반대되는 의견을 억누르고 자신의 생각을 밝히고자 하는 게이머들의 자유를 제한해서는 안 된다. 자신의 의견을 표현하는 것이 열정의 표현인 이상 게임 플레이에 대한 반응들은 더 나은 결과물이나 전혀 다른 성질의 게임들을 초래할 수 있다. 최선은 창의적인 표현들을 통해 여러 다른 포럼들에 의견을 개진하며 보다 깊이 있고 심미적인 가치 평가를 통한 사례 깊은 비교를 하는 것이다.

그러나 다양성은 관용을 수반해야만 제 역할을 다할 수가 있다. 불행히도 컴퓨터 게임 커뮤니티에서 관용을 찾아보기는 어려운 것처럼 보인다. 주위에서 접할 수 있는 포럼에서의 토론들은 거의 대부분 편향된 시각에 머문 자기 주장에 그치고 한다. 자신과 불일치하는 의견들은 흔히 무시된다. 인신공격이나 할 뿐 타인의 주장을 타산지석 삼으려는 경우는 거의 없는 듯 하다. 게임을 잘하는 것과 상호 예의에는 어떠한 관련성도 없는 것이다. 일부 독자들이나 투고자들은 심각한 좌절감에 빠져 포럼이나 모든 게임 사이트를 떠나버린다. 자신들이 보아온 병적인 코멘트들이 상처만을 남겼기 때문이다. 욕설이나 상호비방을 제한하는 규칙을 강화시키고자 하는 사이트들조차도 이러한 결과로부터 자유롭지는 못해 왔다.

### **다양성의 부정적 측면을 어떻게 다룰 것인가?**

게임 커뮤니티에서 서로 상충하는 의견들이 공존할 수 있는 관용을 증대시키기 위한 방안에는 무엇이 있을까? 첫째로 자기 주장에서 한 발 물러서서 게임 자체가 좋고 나쁨만을 따지는 것이 과학적인 방법에 따른 판단이 아님을 깨닫고 주관적인 판단들이 가치 결정에 중요한 역할을 함을 인식하는 것이다. 다음으로 가능한 많은 구체적이고 논리적인 주장들과 상세한 묘사들을 살펴보는 것이다. 게임 전체를 관통해 볼 수 있는 모든 측면을 알아보면서 말이다. 그리고 자신과 다른 의견들을 주장하는 사람들에 대해 고려해 볼 충분한 시간을 가지는 것도 중요하다. 이러한 관점에서 자신의 주장 또한 이미 증명된 사실들에 기인하여 심사숙고해볼 필요가 있는 것이다. 물론 가장 중요한 것은 주장 그 자체이지 주장하고 있는 사람이 아니라는 것을 명심하는 것이다.

자신이 즐겨하는 영역을 벗어나보는 것도 도움이 될 수 있다. 별로 해보지 않았거나 좋아하지 않는 장르의 게임들을 시도해보는 것은 다른 영역에서의 진보로 인한 내적 변화를 일으킬 수도 있다. 기본 디자인에 결함이 있다고 생각된다면 그 이유가 무엇인지를 알아보기 위해 개발자의 인터뷰들을 읽어보고 이해를 도울 수도 있다. 자신과는 너무나 동떨어진 의견을 신고 있는 사람들이 왜 그렇게나 어리석은 주장을 고수하는지 포럼을 통해 이야기를 나눠볼 수도 있다. 물론 이러한 제안들을 행동으로 옮기기는 쉽지가 않다. 하지만 무턱대고 자기 주장만 피력하는 무모함은 줄일 수가 있다.

아마도 일부 구조나 조직상의 변화들 또한 도움이 될 수 있을 것이다. 특정 게임에 대한 모든 리뷰들을 링크시켜놓은 게임 사이트들이 많이 있다. 어떤 경우에는 평균 점수를 책정해놓기도 한다. 하지만 서로 다른 주장들 간의 차이를 분석, 비교해 놓은 경우는 드물다. 출시되는 게임마다 엄청나게 많은 포럼들이 웹상에 존재하지만 다른 의견들에 대해 한 발 물

러서서 분석해 놓는 경우는 정말로 찾기가 어렵다. 전문 비평가들과 일반 플레이어들의 평가가 어떻게 다른지를 설명하고자 하는 코멘트를 접하게 되기를 학수고대할 뿐이다.

끝으로, 우리들 모두는 자신이 원하는(재정이 허락하는 범위 안에서) 게임을 즐길 자유가 있다. 다른 사람이 뭐라 생각하든지는 중요하지 않다. 인기 없는 게임을 정말로 좋아하고 많은 시간을 그 게임에 할애한다고 해도 아무런 사회적 비난을 당할 이유가 없다. 자신이 원하는 게임이 무엇인지 자유롭게 말할 수도 있지만 게임이 점차로 주류 엔터테인먼트로 부각됨에 따라 기존의 이용자들은 최선의 게임 플레이뿐만 아니라 게임에 대한 의견을 개진함에 있어 적합한 방법을 택하는 모습을 보여줌으로써 신규 이용자들의 모범이 되어야 한다. 바보처럼 성급한 의견을 표출하는 것은 중단하고 차이를 받아들일 수 있는 너그러움을 품어야 할 필요가 있다. 그렇지 않으면 갈등과 혼란으로 컴퓨터 게임 세계는 바벨탑과 그리 다를 것이 없게 될 것이다.

출처 : <http://www.avault.com> 2004년 9월 15일

번역 및 정리 : 이 성 우 / 게임산업저널 미국 통신원