

여성 게임 디자이너들이 바라는 것.
(What Do Women Game Designers Want?)



'Deus Ex'의 새로운 게임 시리즈를 총괄하고 있는 Ion Storm사(社)의 총제작자 테니스 펄튼(Denise Fulton)

오하이오(Ohio)에서 자라난 테니스 펄튼(Denise Fulton)은 어드벤처나 텍스트 기반의 게임들을 이미 접했었던 8살 이후로 성인이 된 지금까지도 게임에 대한 열정을 계속 이어가고 있다. 때문에 이제 34살이 된 펄튼이 오스틴(Austin)의 비디오 게임 회사의 총제작자가 된 것은 그리 놀랄 일이 아니다. 그녀는 지금 텍사스 오스틴(Tex Austin)에서 게임 'Deus Ex'의 다음 시리즈를 준비 중이다.

정말로 놀라운 일은 펄튼처럼 게임 산업에서 중요한 역할을 하고 있는 여성이 얼마나 드문가 하는 것이다. 컴퓨터 게임을 개발하는 영역에서도, 그 게임을 즐기는 플레이어들과 마찬가지로 남자들로만 가득하다.

비공식적으로 게임 산업에서 여성이 차지하는 비율은 10퍼센트로 추산되고 있다. 그나마도 고객 서비스나 마케팅, 품질 보장 등의 부서에서나 여성을 찾아볼 수 있다. 게임 디자이너, 프로듀서에서도 여성의 숫자는 희박하며 프로그래머 부서 또한 마찬가지이다.

“여성들이 게임 산업에 관심이 없거나 진출할 생각이 없어서라기보다는 게임 산업 자체가 한 번도 여성들에게 관심을 가져보지 않았기 때문입니다.”라고 Sony Online Entertainment 사(社)의 수석 게임 디자이너인 셰리 그래너 레이(Sheri Graner Ray)가 말했다.

그 이유는 컴퓨터 게임 산업에 관한 어떤 속설로 풀이될 수 있다. 게임 산업에 종사하고 있는 사람들은 열정적인 게이머가 되기 위해 게임 산업에 뛰어드는 경향이 있다. 그리고 폭력적 장면들을 담은 비디오 게임들을 플레이하는 것은 남성적인 성향을 띠어왔다. 뉴욕(New York)에 위치한 마켓 리서치 회사인 NPD Group에 따르면 비디오 게이머의 81퍼센트가 남자라고 한다.

“답이 먼저냐, 알이 먼저냐 하는 것과 비슷한 문제입니다. 게이머들 가운데 여성들이 더 많았다면 게임에 대한 관심도 높아졌을 것이고 자신의 경력을 게임 산업에서 키우려고 했을 것입니다. 하지만 게임은 여전히 남성들의 전유물로 인식되고 있는 실정입니다.”라고 전한 펠튼은 자신이 접한 대부분의 입사 지원서들이 남성들로부터 온 것이라고 밝혔다.

하지만 이제, 게임 제작사들은 여성들 사이에서 가장 인기있는 롤 플레이 게임인 ‘Sims’와 같이 여성들에게 더욱 매력적인 게임들을 개발하는 것을 고려하기 시작했다.

“게임이 남성들을 위해 만들어졌기 때문에 여성들이 게임을 안했던 것뿐입니다. 여성들이 정말로 컴퓨터 게임을 좋아하지 않을 것 같습니까? 단지 자신들과 취향이 맞지 않았기 때문일 것입니다.”라고 캘리포니아 클레어몬트(Calif Claremont)의 Harvey Mudd 대학 컴퓨터 공학과 겸임 교수인 엘리자베스 스웨딕(Elizabeth Sweedyk)이 말했다.

게임 개발사들은 여성들이 게임 시장에서 엄청난 수용자층을 이룰 것이라는 것을 알고 있다. “개발자들도 이제는 여성들에게 호소할 수 있는 게임을 만들어야 한다는 것을 깨달았습니다.”라고 NPD의 수석 매니저인 데이비드 라일레이(David Riley)가 말했다. 점점 많은 게임들이 시장에 출시되고 소녀들과 성인여성들이 그러한 게임을 즐기게 됨에 따라 결국에 게임 산업에 종사하는 여성의 숫자도 늘어나게 될 것이다.

하지만 그 때가 되어서도 펠튼이나 닉키 로빈슨(Nicky Robinson)과 같은 프로그래머들은 예외로 남게 될 것이다. 올해 44살인 로빈슨은 게임 산업에 종사하는 극히 드문 여성 프로그래머라는 사실에 익숙하다. 그녀는 모든 종류의 보드 게임들을 즐기며 성장했고 9학년 때 게임판과 연필, 종이를 가지고 하는 롤 플레이 판타지 게임인 ‘Dungeons and Dragons’의 세계로 빠져들었다. “그 게임은 나의 상상력을 완전히 압도했었습니다.”라고 전한 그녀는 대학에 진학하면서부터 컴퓨터로 ‘Dungeons and Dragons’와 같은 어드벤처 게임들을 즐기게 되었다.

23살이 되면서부터 그녀는 게임 산업에 뛰어들었고 ‘Battle Tanx and Army Men’과 같이 분명히 남성 취향의 게임들을 포함한 12개 이상의 게임 개발 작업에 수 년 동안 참여해 왔다. 로빈슨은 자신이 여성들에게 매력적인 게임을 만들어야 할 의무를 느꼈다고 말했다. 결국 그녀는 보다 직관적인 유저 인터페이스를 개발하게 되었다고 한다. “개인적으로 저는 정말로 혼잡하기 짝이 없는 인터페이스를 경멸합니다. 이것은 여성 게이머들의 일반적인 불만 사항이기도 합니다.”

로빈슨은 또한 일부 게임 회사들의 분위기도 싫어한다. 이를테면 게임 개발에서부터 출시까지 끊임없이 계속되는 경쟁적인 분위기들을 일컫는다. “‘분기당 달성 목표’와 같은 용어들을 모두가 필요로 할까요? 뭔가 멋진 문학적 은유들은 어떤가요?”라고 그녀는 말했다.

많은 게임 소프트웨어 회사들에 자리 잡고 있는 고위 관계자들 사이에는 남성호르몬으로 가득한 태도가 득세하고 있다고 그녀는 전했다. “그들은 다른 회사나, 다른 부서의 남자들보다 자신들이 더욱 남성적이며 터프하다는 것을 입증해야만 하는 것처럼 행동합니다.”

지금 로빈슨은 캘리포니아 멘로 파크(Menlo Park)의 LimeLife사(社)의 기술 담당자로 여성을 위한 모바일 폰 어플리케이션을 개발 중에 있다. 로빈슨은 Austin Game Conference의 일환으로 지난 달 오스틴에서 있었던 Women's Game Conference에서 자신의 불만사항들을 토로할 기회를 가졌다.

이번 Women's Game Conference에는 150여 명의 여성 참가자들이 다녔으며, 그들 중 대부분은 디자이너, 마케터, 교육자 그리고 학생들이었다. 프로그램의 하나로 게임 산업에 여성들이 더 많이 끌어들이 수 있는 방법에 대한 열띤 토론이 있었다. 게임 산업이 여성들에게 더욱 매력적인 직종이 되기 위한 시작으로는 다수의 토론 참가자들이 동의하였듯이 여성에게 호소할 수 있는 게임을 개발하는 것이다. 그런데 여성들이 비디오 게임에서 원하는 것은 무엇인가?

넘쳐나는 폭력적인 장면들은 아님에 분명하다. 성적 암시를 물씬 풍기듯 묘사되는 여성 캐릭터로 치장한 일인칭 슈팅게임은 저속할 뿐이라고 그들은 입을 모았다. “폭력적인 장면이 추상적일수록 게임에 대한 느낌은 좋은 방향으로 납니다.”라고 Albuquerque사(社)의 게임 디자이너이자 프로그래머인 라마이아 크래머(LaMaia Cramer)가 말했다.

로빈슨은 ‘Army Men’ 게임을 개발하는 동안 플라스틱 군인 피겨 인형에 중점을 두었다고 전했다. 그녀는 여성들은 플라스틱 피겨 인형에 바탕을 둔 게임을 더 좋아하는 경향이 있었다고 주장한다. “폭력적인 요소를 플라스틱 피겨 인형으로 대체하는 것이 우리들의 과제였습니다. 덕분에 여성들에게 다가갈 수 있었습니다. 실제로 그 게임은 실감나는 사람 인형들을 갖춘 비슷한 다른 게임들보다 훨씬 많은 여성들이 즐겼었습니다.”라고 그녀는 말했다.

어떤 여성들은 그들이 게임 상의 스토리 라인에 즉각적인 반응을 나타낼 수 있는 것만큼이나 자신들이 말을 걸 수 있는 더 많은 캐릭터들을 게임에서 만날 수 있기를 바란다고 했다. “내가 뭔가 새로운 것을 바라고 있다는 것을 알고 있습니다. 하지만 좀 더 로맨틱한 게임을 했으면 합니다.”라고 한 젊은 참가자가 말했다.

스웨텍 교수 또한 이번 컨퍼런스에 참가했는데 그녀는 ‘Sims’가 게임의 캐릭터들 간의 사회적 작용 때문에 이 게임이 인기를 끌고 있다고 말했다. National Science Foundation으로부터 20만 달러의 지원을 받아 스웨텍 교수는 여성들이 여성을 위한 컴퓨터 게임 개발에 참여할 수 있는 과정을 개발 중이다. 스웨텍 교수가 미국에서 최초로 도입된다고 전한 이 과정은 다음 학기부터 개설될 것이다.

새로운 ‘Deus Ex’ 게임 시리즈의 디자인에서 특히 켈튼의 관심을 끈 것은 폭력적인 묘사가 덜한 버전의 선택 가능성이다. 프rodu서로서 그녀는 좀 더 많은 수용자를 끌어들이 수 있는 게임 개발에 매료되기 마련이다. “저는 일반적인, 폭력에 기인한, 쏘고 죽이는 스타일의 게임이 아닌 다른 형태의 게임 개발 작업에 참여하고 싶습니다.”라고 그녀는 말했다.

하지만 실제로 Ion Storm사(社)에서 그녀에게 주어진 일은 자신이 참여하고 있는 게임의

잠재적 성공치를 최대로 끌어올리는 것이라고 그녀는 덧붙였다. “좀 더 광범위한 호소력을 갖춘 게임 개발을 이끌 수는 있습니다. 하지만 궁극적으로 발매업체와 시장이 눈여겨 보지 않는 수용층의 욕구 또한 충족시켜야 할 필요가 있습니다.”라고 그녀는 말했다.



Xbox 게임 개발을 총괄하고 있는 Microsoft사(社)의 총제작자 로라 프라이어(Laura Fryer)

로빈슨과 필튼, 로라 프라이어(Laura Fryer)와 같은 이들은 남성 취향의 게임들을 즐기며 성장했다. 고등학교를 다니는 동안 'Dungeons and Dragons'의 열렬한 팬이었던 프라이어는 대략 12년 전에 Microsoft사(社)의 게임 테스트 부서에서 일을 시작하면서 자신의 길을 걸어왔다. 지금 그녀는 총 제작자로 Xbox의 게임 개발 그룹을 감독하고 있다.

프라이어는 자신이 어렸을 적과는 무엇이 다른지를 알고 있다고 전했다. “제가 고등학교를 다닐 때보다 훨씬 더 많은 여성들이 게임을 하고 있습니다.”라고 그녀는 말했다. 그녀는 얼마 전 자신의 집에 초대된 두 명의 십대 소녀들이 알고 있는 게임 정보에 놀랐었다고 한다. 그녀는 Microsoft사(社)로 그들을 데리고 가서 그들이 'Halo' 게임을 하는 것을 지켜보았다. 'MechAssault'와 다른 슈팅 게임들도 마찬가지로 그녀의 고정관념을 깨트렸다고 한다. 그 십대 소녀들은 그러한 게임들에 너무나 편안해 보였던 것이다. “그 때의 경험이 제 눈을 뜨게 해주었습니다.”라고 그녀는 말했다.

Sony사(社)의 레이는 여성들이 게임 플레이나 개발에 관심을 갖게 하기 위한 과제가 여전히 남아있다고 전했다. “우리들은 이제 여성들도 테크놀로지에 대해 해박하다는 것을 알고 있습니다. 게임에 대한 여성들의 인식이 높아가고 있다는 것이 중요합니다. 제가 그러하듯이 더 많은 여성들이 게임 산업에 참여하고 있습니다. 그리고 게임 수용자층도 더 넓어질 것입니다.”

출처 : <http://www.nytimes.com/2004/10/14/technology>, 2004년 10월 14일

번역 및 정리 : 이 성 우 / 게임산업저널 미국 통신원