



※ 본 기사는 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

게임과 관련된 불편한 진실: 살아남기와 논란 따라잡기
(Games With The Power To Offend: Surviving And Stoking Controversy)

마이클 톰슨([Michael Thomsen](#))

가마수트라 등록일(2010. 08. 24)

http://www.gamasutra.com/view/feature/6035/games_with_the_power_to_offend_.php

논란은 한 그룹의 사람들이 함께 모여서 다른 그룹 사람들에게 그들이 어떤 것을 하지 말았어야 했다고 말할 때 발생한다.

지금까지 비디오 게임 세계에서 기록된 논란은 상대적으로 적다. 90년 대 중반에 의회에서 관심을 가지기 전까지 *Mortal Kombat*은 논란의 대상이 아니었다; Jack Thompson은 *Grand Theft Auto*로부터 어린이를 지키기 위하여 생업을 포기하였고, 보다 최근에 일부의 사람들은 *Super Columbine Massacre* 와 발매되지 않은 *Six Days in Fallujah*와 같은 실제 삶의 비극적 요소를 이용한 게임에 반대하였다.

게임이 거주하고 있는 문화적 빈민가에 이러한 논란은 엄청난 영향을 미쳤다. 그러나 그 풍경은 이후에도 여전히 변하지 않고 남아있다. 피와 처형은 Joseph Lieberman의 *Mortal Kombat* 연구에 보다 자세히 기록되어 있다.

Jack Thompson이 케이블 뉴스로 돌아오면서 가져온 시뮬레이트 된 성 문제는 *Grand Theft Auto IV*, *Red Dead Redemption*, *Heavy Rain*으로 돌아왔다. *Fallujah*에 반대하는 주장은 *Call of Duty: Modern Warfare 2* 가 아프가니스탄을 침략했을 때 사라졌다. *Medal of Honor*가 최근에 얼마간의 불씨를 피우기는 했지만 말이다.

적절성의 문제에 대한 부분적인 설명은 게임 문화가 여전히 애매모호하게 전달되고 있다는 사실에서 찾아 질 수 있다.

게임은 여전히 전쟁, Tea Party 논쟁 및 가짜 유명인의 약물 위반 등의 방대한 영역에서 을 사소한 것으로 여겨진다. 게임 논란은 사람들의 잠재의식에 좀더 편안하게 남아 있는 매일의 뉴스 사이클의 심각한 부문을 소화하도록 돕는 경향이 있다.

아이러니하게, 게임은 문제가 될 장면이나 매케닉과 주어진 논란의 문제 사이에 차이가 있음을 너무나 극명하게 보여준다. 십대에게 미디어에서의 성의 영향력은 항상 논쟁 거리를 날을 수

있지만, 구체적인 논쟁의 발생은 핫 커피 모드의 남용적인 마리오네트 역할이며, 대부분의 사람들이 흥미를 잃어버린 이해할 만한 것이다.

그러나, 가장 큰 폭풍이 아직 있다는 것을 믿을 만한 이유가 있다. 올 초 아틀란타에서 열린 Art History of Games Conference에서 Jason Rohrer는 비디오 게임이 고전적인 시기를 아직 지나지 않았다고 주장했다.

게임이 지속적으로 발전됨에 따라, 대중 문화를 도발하고, 전복시키고, 대중 분화에 도전하려는 능력은 훨씬 더 날카로워질 것이다. 게임이 도덕적인 안이함을 깨내고 즐거움을 주려는 노력을 멈출 때, 남아 있는 폭풍이 훨씬 거대해 질 것이다. 뒤따르는 것은 여러분의 게임이 갑자기 대중의 분노를 유발시키는 바람을 불게 할 때 발생할 일에 대한 준비와 이해를 어떻게 할 것인가에 대한 전략 및 사고에 관한 것이다.

최소한의 방어 기제

*Six Days in Fallujah*은 베트남 전쟁 이후 가장 논란이 되고 있는 군사 캠페인 중의 하나인 특정한 전투를 재창조함으로써 일반적인 게임에 대한 기대를 넘어섰다. “이라크”라는 단어를 언급하는 것조차 불안감을 조성하는데, 이러한 특정한 주제에 대하여 의견을 개진하는 것은 항변을 받을 만한 것이었다.



Six Days in Fallujah

“우리의 목적은 Fallujah에서 전투를 한 특정 해병대의 이야기를 재창조하고자 하는 것이었고, 사람들이 이 해병대의 관점에서 전쟁에 관해서 조금이라도 경험을 할 수 있도록 하고자 했다.

정치적인 시각에 의한 편집 없이 말이다.”라고 *Fallujah* 개발사 Atomic Games의 대표 Peter Tamte는 말했다.

“우리는 절대로 미국이 이라크와 전쟁을 했어야 했다거나 말아야 했다거나 하는 논쟁의 중간에 서고자 하지 않았다”

2009년 3월 게임이 발표된 이후 항변이 즉각적으로 들어왔다. *Fallujah* 전투에서 죽은 British Red Cap의 가족이 언론에 나와 밝혔다. “이라크 전쟁에서 수 많은 목숨이 희생되었음을 생각해 보라, 비디오 게임에서 이것을 영광스럽게 만드는 것은 형편없는 판단과 나쁜 영향을 보이고 있음을 알아야 한다.”고 Red Keys가 Daily Mail에 말했다.

Stop the War Coalition이라고 불리는 항의 집단의 Tansy E. Hoskins는 또한 *Fallujah*에 반대한다고 말했다. “사람들이 잔악한 행위를 범하면서 ‘노는’ 것을 합당하다고 말할 수 있는 때는 절대 없을 것이다”라고 Hoskins는 [TechRadar](#)에 밝혔다. “*Fallujah*에서의 대학살은 부끄러움으로 기억되어야만 하고 미화해서도 안되며 즐거움을 위해 이용되어서도 안 된다.”

*Fallujah*는 나타날 반응이 너무나 예측 가능했기 때문에, 또한 비평가가 개발자의 의도를 철저히 무시했기 때문에 게임 논란의 대표적인 예시가 되었다. 주제가 강한 힘을 유발하고 이러한 감정의 특별한 부분은 예측하기 매우 쉬웠다는 것을 미리 충분히 알 수 있었다.

“여러분이 할 수 있는 최선의 것은 화가 날 수 있는 어떠한 집단을 생각해서 맞설 수 있는 이슈를 가지고 있는 것이다. 그리고 그들의 지지를 얻을 수 있는 어떠한 것이라도 미리 하고 있어야 한다”고 메이저 할리우드 영화 스튜디오 마케팅 간부가 밝혔다. 익명을 요청하여 이름과 소속은 밝히지 않는다.

“그들을 여러분의 편으로 만들 수 있는 어떤 일이라도 해라. 여러분이 그들에게 민감하게 반응하고 있음을 보여주어라. 그렇게 하고 있다면, 나머지 사람들은 그것을 보고 생각하게 될 것이다. ‘이 문제에 이들이 괜찮다고 하면, 당황스럽게 생각할 이유가 없지.’”

*Fallujah*의 경우에 있어서, Atomic Games는 이 자체를 공정하다고 생각했다. 스튜디오는 *Fallujah* 전투에서 싸웠던 미 해병대와 함께 작업했고, Tamte와 스텝 구성원은 이라크 군 탱구에 대해서 개방적으로 문제를 언급하려고 준비하고 있었다.

Mike Ergo는 *Fallujah*에서 초급 해병대원 이었고, 게임의 잠재적인 논란거리에 대해 말한 사람들을 상담해 주었다. “비디오 게임은 전쟁의 강도와 심각성에 대해 History Channel을 보지 않거나 교실에서 이것에 대하여 학습하지 않는 사람들과 의사 소통 할 수 있다.”고 [the Los Angeles Times](#)에 말했다.

Konami는 *Six Days in Fallujah*를 출시 일정에서 제외시켰다. 비평가들은 상대적으로 무명이었지만 개발팀은 게임의 목적을 설명하는데 열심이였기 때문에 그들의 업무를 지속했다. 그러나 Konami는 완전히 예측 가능한 비평이었다는 것을 알게 된 후 패기를 잃어 버린 듯 했다. 이 폐기는 Konami의 논란이 많은 선택이었다. 그러나 이것은 내부 조사를 피하고 참전 용사와 외부 조직 조사를 피할 수 있었던 것일지도 모른다. 퍼블리셔는 이익의 일부를 공유한다는 참전

용사 조직과의 거래를 성사시켰거나 좀더 알아 볼 만한 옹호 집단의 협조를 얻었을 것이다. 그러나 엇갈리게도, 스튜디오는 그들의 경험에 관해 이야기하는 참전 용사의 짧은 다큐멘터리나 휴머니티 또는 무슨 일이 발생했는가에 관해 이라크가 밝히고 있는 것을 포함한 홍보물을 가지고 납득시키려는 노력을 하지 않았다. 이해하기 힘든 스크린 샷과 일화적인 인터뷰 이상의 심각해 보이는 영상물은 없이, 수사학적인 기습 공격을 목인하기는 쉽지 않았다. “때때로 여러분이 할 수 있는 최선의 것은 최소한의 방어가 가능 한 부분을 가지는 것이다. 왜 여러분의 작업이 가치가 있는지를 말해 줄 정도 말이다.”고 영화 스튜디오 간부는 내게 말했다. “나는 일반적으로 사람들이 놀랄 때 어떤 일이 발생하는지를 생각한다. 그리고 여러분이 놀랄 때 여러분은 가장 약한 지위에 있게 된다.”

누군가의 대포를 위한 사료 Fodder for Someone Else's Cannon

가장 보편적인 종류의 논란 중의 하나는 게임이 정치적이거나 사회적인 이슈를 넘어 헐 때 시작한다. *Shadow Complex*와 같은 경우는 Orson Scott Card의 동성애 비난에 관해 논란이 벌어졌다.

이 논란은 게임이나 이것을 만든 사람들과는 전혀 상관이 없었다. *Shadow Complex*는 만화책 작가인 Peter David에 의해 각본이 쓰여진 Chair Entertainment의 오리지널 IP의 부분이었다. Card는 Chair로부터 IP를 라이선스 받았고, 이에 기반하여 두 권의 책을 썼다(Empire and Hidden Empire). *Shadow Complex*는 Card의 두 권의 책 사이의 다리 역할을 했지만, IP와 핵심적인 창의적인 아이디어는 Chair에서 만들었고, 동성애와 관련된 것은 어떠한 것도 없었다. *Shadow Complex* 론칭 중에, 전례 없는 판매(출시 이후 가장 빨리 판매된 XBLA game 이었음)와 열정적인 리뷰(Metacritic 점수는 88점 이었고 XBLA games 게임 중 가장 좋은 리뷰 점수를 획득하였음)로, 논쟁은 반-게임 활동가들과 직접적으로 비즈니스 관계를 가진 회사로부터 엔터테인먼트를 산다는 도덕성을 발생시켰다.

사실이 퍼블리시 되고, 보이콧이 이루어졌을 때, Chair, Epic, Microsoft는 이에 대해 언급하기를 거절했다.

성적 취향에 관한 논쟁이 게임 내용과 전혀 상관이 없었음에도 불구하고, 많은 사람들은 구매 거부, 언론의 자유, 창의적인 작품에 대한 정치적인 견해의 영향 등에 관한 대화를 하기 위해 촉매제로써, 잘 알려진 모르몬교와 관련된 원한을 이용했다.

게임과 실질적인 관련성이 전혀 없었기 때문에 이것은 가장 어려운 논란 거리 중의 하나 일 수 밖에 없었다.

“여러분은 여러분이 다루고 있는 것을 평가 해야 한다; 어떤 한 사람의 잣대에 공식을 적용할 수 없다”고 익명을 요구한 PR 전문가가 말했다. “여러분은 각각 무엇인지를 보아야만 하고, 사람들의 민감함을 경시해서는 안 된다. 여러분이 민감하게 받아 들이지 않은 것을 누군가는 민감하게 생각할 수 있고, 여러분은 그것을 놓쳐서는 안 된다.”

개발 중에 여러분이 잘 알 지 못할 지도 모르는 이슈에 대한 논란 거리를 찾아 내는 일의 가장 힘든 부분은 여러분이 영향을 미칠 수도 그리고 영향을 미치지 않을 수도 있는 것에 안목이 있어야 한다는 것이다. 아침에 일어나서 웹 블로그, 포럼, 이메일, 사설 코멘트로 여러분과 여러분의 일을 찾아 보는 것은 즐겁지 않다. 또한 동시에 수 천 개의 다른 방향으로 뻗어 나가고 있는 비평을 막는 것은 이성적으로 불가능하다.

“모든 상황에 적응할 수 있도록 연습하는 유일한 길은 여러분이 무엇을 하고 있건 간에 즉시 언급하라는 것이다”고 PR 전문가가 내게 말했다. “언급을 하든 하지 않든, 사과를 하거나 수정한다고 해라. 재빨리 행동해야 한다. 항상 대중에게 맞추라는 것은 아니지만, 항상 경계를 하고 이것이 일을 하는 시작임을 명심해라.”

*Resident Evil 5*는 악명 높은 논란을 발생시켰는데, 예고편이 2007년 E3에서 보여진 이후 인종주의 혐의로 시작되었다. Village Voice의 Bonnie Ruberg는 예고편에서 불길한 징조로 보았는데, 아프리카의 좀비 마을에 있는 홀로 있는 백인 미국인의 모습을 보았기 때문이다.

즉시, Tracey John은 MTV의 Multiplayer 블로그를 위해 N'Gai Croal를 인터뷰했다. Croal은 일부의 흑인 미국인이 19-20세기의 혼혈 인종 주의자 만화의 잠재성과 그 상황에 대해 모욕감을 느낄지 모른다는 것을 제시함으로써 가닥을 잡았다.

“*RE5* 논란 이후에, 우리는 우리가 창조 과정의 일부분이라는 것을 깨닫고 최종 제품에 대해 발언할 수 있다는 것이 얼마나 중요한 가를 점점 더 많이 알게 되었다.”고 Capcom의 시니어 PR 매니저인 Melody Pfeiffer가 말했다.

“우리는 이러한 문제에 직면하는 자산을 디자인하고 있었고, 그래서 우리는 시장을 합리화시킬 수 있는 전략적인 내용을 만들 수 있었다. 우리는 일본에 있는 프로듀서와 정말 긴밀하게 작업을 하면서, 이러한 내용물을 서구에 맞게 구성하였고, 그들은 우리의 생각과 아이디어를 듣는데 개방적이었다.”



Resident Evil 5

좀비가 다소 게임에서 일관적으로 행동하고 있지만, 세팅과 민족성 변화는 많은 미국인에게 유별나게 민감한 역사 문제를 가져왔다. 결과적으로 논란은 예고편의 인종적 표현에 대한 여론 테스트가 되어 버렸다.

“우리는 일종의 개척자이다. 여러분이 예고편을 테스트하고, 누군가가 ‘오, 이거 공격적이다’고 말 할 때까지 어느 누구도 공격적인 것을 정말 알 수 없다.”고 영화 스튜디오 간부는 내게 말했다.

“그리고 나서 우리는 전진해야 한다는 것을 알게 된다. 그리고 그 과정의 끝에서, 바라건대 여러분은 어디로 캠페인을 이끌어야 할지를 알게 될 것이다.”

인종주의 혐의는 그 당시에는 개발팀에게 혼란스러운 것으로 보였을 지도 모른다. 게임은 아프리카 파트너와 협동하여 플레이 하는 것으로 디자인되었고, 주요 악당은 백인 미국 과학자였다. 개발팀은 게임의 그 다음 장면이 동일하지 않은 좀비가 섞이도록 각별한 주의를 기울였다. 중앙 아시아 상인과 백인 포스트 식민주의자는 흑인 아프리카인 사이에서 더 눈의 띄게 섞여 있었다. *Resident Evil 5*가 인종 문제를 가지고 있다는 미국인의 가정을 완화시키기 위해서였다.

“우리는 절대로 그런 반응을 기대하지 않았다”고 Capcom 프로듀서인 Jun Takeuchi가 2008년에 MTV에게 말했다. “우리가 게임 이미지를 처음 공개한 그날 약간의 오해가 있었다고 생각한다. 그리고 우리는 사람들이 게임을 더 많이 보도록 해 주고, 이야기가 어떻게 진행 될지를 더 많이 알려줌에 따라, 사람들이 게임을 더 잘 이해할 것이라고 생각한다. 이러한

반응이 조금 누그러뜨려 지고 있다는 것을 볼 수 있을 것이다.”

*Shadow Complex*와 같이 *RE5*는 미리 좀더 주의 깊게 조사했다라면 덜 떠들썩한 여론 수용을 경험했을 지도 모른다. 동성애는 사회적으로 파괴적이다라는 Card의 믿음은 지난 20년 동안 이야기 거리였다. 이처럼, 90년대 막대한 인종 폭동이 있었던 국가인 미국이 흑인의 묘사에 대하여 특히 민감하다는 것에 Capcom이 놀라서는 안되었다.

“예고편을 만들 때, 정량적으로 그것을 테스트 할 것이고, 그래서 우리는 미국인이 보기 전에 내용물이 공격적인가 아닌가를 알아 낼 것이다.”고 영화 스튜디오 간부가 말했다.

“언론의 주목이라는 관점에서, 모든 사람은 잠재적인 이슈에 대하여 그들의 의견을 정립하고 미리 발생하는 지원 활동이 많다.”

불손하기의 중요성

때로는 사람들이 몹시 당혹해 하기도 하기 때문에, 대립은 창조적인 매체의 가장 필수적이며 소중한 자질 중의 하나가 된다. 돋보이게든 돋보이지 않게든, 우리 스스로를 정직하게 보는 것은 어떤 창조자든 그들이 가질 수 있는 가장 영예로운 업무이다. 이것은 또한 가장 연소성이 강한 것이고, 게임을 전형적으로 비천한 것으로 여기는 상황에, 가장 유연성이 없는 방어책이 필요하다.

작년에, Paul Greasley는 짧은 게임인 *Edmund*을 만들어서 TIGSource Adult/Educational Competition에 출품했다. 게임은 두 단계를 가지고 있다: 여러분이 베트남 전쟁 시나리오를 통해 플레이를 하는 곳과 여러분의 캐릭터가 미국으로 돌아와서 밤에 여성을 따라 다니면서 그녀를 강간할 것인지 아니면 그냥 내버려 둘 것인지를 결정하는 곳으로 나뉜다.

“나는 최종 소비자에게 도발 하는 것 외에는 아무것도 기대하지 않았다”고 Greasley은 내게 말했다. “다른 무엇 보다 더 나는 성인용 주제 경쟁의 영역을 늘어나게 하는 가치 있는 경쟁 기회를 만들었다.”

예술에 있어서 강간은 긴 역사를 가지고 있다. Ovid에서 Yeats까지, 그리고 Stravinsky와 Gaspar Noé에 까지. 그러나 게임에서, 이것은 거의 완전히 전례 없는 것이고, 비이성적이고 극도로 감정적인 것을 소개하여 많은 플레이어가 폭력적인 불쾌감을 가지고 반응하게 하였다.

Amazon에서 *RapeLay* 금지에 뒤이어 출시되자, *Edmund*는 무미건조하고, 착취적이며, 환원주의적인 것을 위한 분노의 파동을 이끌어냈고, 잔인한 결론에 대한 어떠한 순수한 대안도 제공하지 않았다.

“처음 나는 선호/증오와 같은 반응에 약간 압도 당했다. 그러나 주제 문제가 주어진 영역에서 비롯되는 것이다”고 Greasley는 말했다. “*Edmund*와 같은 게임은 대개 다소 열정적인 사람들의 의견을 도출해 내고 그렇게 하는 것이 올바르다; 모든 사람은 의견을 낼 권리가 있다.” *Edmund*는 완전히 상업적인 제품으로 만들어 진 것이 아니다. 이것은 아트 게임 커뮤니티에 의해 지원을 받은 대회를 위해 만들어졌다. “*Edmund*와 같은 게임은 여름 블록버스터와

비교해서 볼 때 컨셉 타이틀과 같은 것이다. 스케치 드로잉처럼 말이다. 이것은 빨리 그릴 수 있지만, 선이 느슨하고 해석의 여지가 많다.”고 Greasley는 말했다.

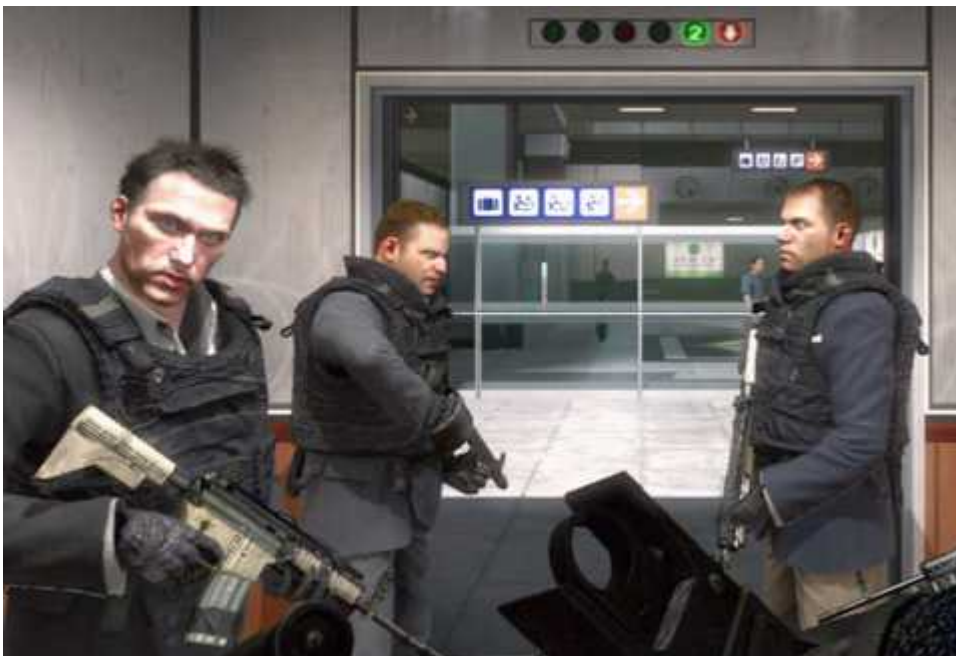
“여러분은 항상 요점을 놓치거나 요점을 알고 있는 것 보다 좀더 깊이 받아들이는 사람들과 함께 할 것이다.”

*Edmund*의 경우, 강간과 같이 끔찍한 주제를 받아들이는 것에 대한 논란이 더 많은 사람들에게 도달 되는데 도움이 될까, 어떤 논란 거리라도 어느 지점에서는 널리 퍼져야 한다. 비판 받고 있다는 것은 항상 불편하지만 대중의 격렬한 반응은 실제로 부정적인 영향력을 미칠까?

“단순한 농담으로 인종주의 비난을 받게 된 영화를 알고 있다. 단순하게 영화에서 보여진 웃긴 농담이었을 뿐인데 말이다.”고 영화 스튜디오 간부가 말했다.

“만약 여러분이 1/4 작업을 했고, 젊은이에게 이것이 절대로 여러분에게 해가 되지 않을 것이라고 어필하고 있다면, 그러나 여성과 노인을 포함한 사분면의 대상자를 필요로 한다면, 논란은 당신에게 해를 입힐 수 있다. 이들은 리뷰를 읽고 부정적인 여론에 대해서 매우 민감하다. 인종에 대한 인지적 무감각이나 또 다른 이슈는 매우 해가 될 수 있다.”

대중 마켓과 틈새 시장 사이의 이 회색 지대는 가장 강력할 수 있다. 몇 년 동안 가장 폭력적이며 잠재적으로 공격적인 내용물은 *Gears of War*와 *Call of Duty: Modern Warfare*와 같은 인기 있는 게임을 규정하도록 하였다.



Call of Duty: Modern Warfare 2

*Modern Warfare 2*의 “No Russian” 레벨과 같은 것에 대한 논란에서도 총잡이는 살아 남을 수 있고, 심지어는 이득을 보기도 한다. 왜냐하면 이것은 독보적인 게임이었기 때문이다. 만약

*Nintendogs*나 *Wii Sports Resort*에 논란 거리가 있었다면, 이들의 판매 실적은 눈의 띄게 감소했을 것이다.

산업이 계속 다양해 짐에 따라, 우리는 명랑한 *Wii Sports*-스타일 게임과 인간의 경험의 가장 추악한 부분으로 악의에 불타 떨어지는 것 둘 다 모두 현실 속에 있는 것이라는 것을 깨달을 것이다. 모든 사람이 모든 게임을 플레이 할 필요는 없다. 그리고 모든 게임이 가능한 한 많은 소비자에게 이용될 수 있도록 만들어질 필요는 없다. 우리가 기억해야 할 것은 우리는 지금까지 배워온 대로, 논란이 많은 영역으로 멀리 밀어버리는 것이 효과가 있었다는 것이다.

“나는 정말 전체 과정을 즐겼다”고 Greasley가 내게 말했다. “나는 내 게임 개발 스킬을 향상시키기 위해 노력하고 있었고, 내가 확신 하지 못했던 것에 대해서는 항상 태클을 걸었다. 그리고 사람들이 첫 번째 장소에서 그것에 대해 투표하는 것이 행복하고 몇 가지 의견을 이끌어 낼 수 있는지를 살펴 보았다. 내가 더 이상 무엇을 해야 할까?”

이것은 여러분이 누를 버튼이 아니라 사람이다.

비디오 게임의 특유한 말은 허위로 넘친다. 대화는 모드, 메캐닉 컨셉, 아바타, 추상적인 성과물의 중요성 등에 집중된다. 이 위젯이 만들어 내는 개인적인 감정을 이야기하는 것은 오싹하고, 이러한 감정은 대체로 대단한 논란에 대해서는 연약한 감정을 드러내고야 말 정도로 약하다.

“여러분의 머리를 모래에 묻는 것은 어떤 것도 돕지 못할 것이다.” PR 전문가가 말했다. “여러분이 나와서 대중에게 말하려고 했었다고 하는 것은 괜찮다. 이것은 개인적인 문제이다. 괜찮다. 그러나 여러분은 미디어가 여러분을 위해 어떤 것을 말하도록 해야만 한다.”

동의를 항상 필요하지는 않다. 그러나 여러분이 누군가를 불쾌하게 했다는 것을 이해하는 것은 장기적인 조사와 혐의에서 생존하는 필수조건이 될 수 있다. 가장 논란이 많은 게임은 연약한 감정을 건드리는 경향이 있다. 플레이어를 위한 일부의 인간적인 존경심을 가지고 이렇게 하는 것은 아트와 착취 사이의 차이점을 형성한다.

“나는 개발자가 대중에게 말하는 큰 역할을 담당해야만 한다고 생각한다. 그들이 한 일을 왜 했는지를 설명하는데 가장 좋을 것이다.”고 Pfeiffer가 말했다.

“가장 효과적인 도구는 우리 커뮤니티 사이트(capcom-unity.com)를 통해서 최종 소비자에게 바로 응대하는 것인데, 우리는 여기서 게임에 대한 루머에 대해서 가장 최근의 대답을 팬들에게 직접 말 할 수 있다.”

게임 개발은 창조적 집단이 이용자를 위해 어떤 것을 만드는 것을 의미한다. 그리고 논란이 발생했을 때, 이것을 견뎌내는 가장 확실한 방법은 컨택하기에 가장 가까운 두 집단에게 논란을 노출시키는 것이다. 종종 이용자 그룹의 사람들은 미디어가 잠재적으로 논란이 많은 관점을 뽑을 때 형편없이 나타난다.

“비디오게임을 소비하는 사람들은 논평 페이지나 미디어에서 하고 있는 결정을 하는 사람들과

멀리 위치할 수 없다.”고 영화 스튜디오 간부가 내게 말했다.

여러분은 모든 사람에게 사랑 받을 필요 없다. 여러분이 논란이 될 수 있는 잠재성이 많은 것을 만들고 있을 때 말이다, 그러나 결국 여러분은 여러분의 진정한 협력자가 누구인지를 알게 될 것이다. 이 사람들은 여러분의 생명선이 될 것이고, 모든 위험을 감수할 중요한 이유가 된다.

“우리가 배웠던 가장 큰 두 가지의 교훈은 비디오게임이 세대 차이를 좁히지 못하고, 사람들이 당신이 무엇을 하던지 간에, 이전의 개인적 경험을 토대로 안경을 낀 채로 볼 것이라는 것이다.”라고 Tamte는 말했다. “그러나, 우리는 또한 수 많은 사람들이 군사 슈팅 게임을 플레이 하는 것을 보면서 성숙하고 통찰력 있는 방법으로 거친 문제를 다룰 수 있는 가능성이 있다는 것을 알게 되었다.”

논란에 대한 모든 가능성 있는 결과물 중 최악은 개발자가 미래에 활용할 수 있는 경험, 감정 및 아이디어를 제한하게 할 때 발생한다. “우리가 이것을 인식하던지 아니던지 간에, 우리는 좀더 주의 깊어져야 한다고 생각한다”고 Tamate가 말했다.

“그러나, 지금까지 한 것 중 가장 큰 일은 한계를 초월하는 게임을 만들기 원한다면 우리가 재정적으로 독립할 필요성이 있다는 것을 강조한 것이다. 논란이 많은 주제 문제를 다루면서 한계를 초월하려고 하던지, 단순히 혁신적인 게임 플레이를 소개시키기 위해 노력하던 지는 상관없다.”

이런 방법으로, 논란이 많은 주제가 PR 부채일 필요는 없지만 프로젝트의 창의적인 생각에 초점을 맞출 기회인 동시에 개발자가 다른 사람들과 이것을 공유할 필요는 있다. 이해 상충으로부터 발생하는 다른 것과 같이, 공공의 논란을 견디는 것은 여러분을 괴롭힐 수는 있지만, 살아남을 때 이에 대한 그만의 보상을 가질 수 있다.

변증법과 같이, 게임 논란은 비평가와 더 좋은 곳에서의 비평을 모두 남길 수 있다. 필요한 것은 오직 누군가가 어디에서 여러분이 그러면 안 된다고 생각하는 것을 만들 용기이다. 그리고 그들이 왜 틀렸는가를 보여주도록 노력해야 한다.