

토픽모델링을 통한 디지털 게임 사용자의 비평적 담론 연구 - <라스트 오브 어스 파트 II>를 중심으로

안진경^{1*}

^{1*}강남대학교 글로벌문화학부 한영문화콘텐츠전공 교수

A Study on the Critical Discourse of Digital Game Users based on Topic Modeling - focused on <The Last of Us Part 2>

Jin-Kyoung Ahn^{1*}

^{1*}Professor, Department of Korean-English Culture Contents, Kangnam University, Yongin 16979, Korea

[요약]

본 연구의 목적은 디지털 게임 사용자의 비평적 담론이 지닌 특징을 고찰하는 것이다. 이를 위해 사용자와 비평가 간 해석의 갈등을 빚었던 게임 <라스트 오브 어스 파트 2>를 연구 대상으로 선정하고, 대규모 데이터를 분석하는 토픽 모델링 방법론을 활용하여 인문학적 담론에 대한 실증적 접근을 시도했다. 연구 결과, 게임 사용자들의 비평적 담론이 지니는 특징은 다음과 같이 나타난다. 첫째, 게임 사용자들은 작품이 긍정적인 경험을 유발했는지를 의미하는 '수용가치'를, 전문 비평가들은 예술가가 성취하고자 의도한 것을 의미하는 '성공가치'를 평가의 주요 기준으로 삼는다. 둘째, 캐릭터를 중심으로 한 팬덤은 사용자들의 수용가치 및 평가에 큰 영향을 끼친다. 이에 비해 전문 비평가들은 게임의 지형도와 맥락 속에서 범주 상대적 평가를 지향한다. 셋째, 게임 사용자들은 독자적인 문화적 취향을 구축하고 외부 집단에 배타적 태도를 보이며 전문 비평가들의 계몽적 비평을 거부한다. 마지막으로 사용자들은 기대지평의 충족을, 전문 비평가들은 기대지평의 전환을 게임 평가의 주요 요인으로 고려한다.

[Abstract]

The purpose of this study is to analyze the characteristics of the critical discourse of digital game users. To this end, this study focused on <The Last of Us Part 2>, which caused a conflict between users and critics, and attempted an empirical approach using a topic modeling methodology. As a result, the characteristics of the critical discourse of game users are as follows. First, game users take 'reception value' as the main evaluation criterion, in contrast to critics' emphasis on 'success value'. Second, the fandom of characters affects the reception value and evaluation of users. Third, game users have exclusivity to external groups in their own cultural tastes and reject enlightening criticism from critics. Finally, game users consider the fulfillment of horizon of expectations as a major factor in evaluation, while professional critics consider the shift in expectations.

색인어 : 디지털 게임, 대중비평, 비평적 담론, 라스트오브어스 파트2, 토픽모델링

Keyword : Digital Game, Mass Criticism, Critical Discourse, The Last of Us Part2, Topic Modeling

<http://dx.doi.org/10.9728/dcs.2022.23.10.2035>



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.

Received 30 August 2022; **Revised** 04 October 2022

Accepted 11 October 2022

***Corresponding Author, Jin-Kyoung Ahn**

Tel: +82-31-280-3662

E-mail: jkahn@kangnam.ac.kr

1. 서론

본 연구의 목적은 디지털 게임을 중심으로 펼쳐진 비평적 담론을 분석하고, ‘사용자’가 주도하는 비평의 특징과 주제를 고찰하는 데 있다. 특히 대규모 데이터를 수집해 분석하는 토픽 모델링 방법론을 활용함으로써 인문학 담론에 대한 실증적 접근을 시도한다.

디지털 미디어 기반의 대표적 예술 양식인 게임은 사용자의 참여로 완성되는 상호작용적 텍스트이다. 게임에 있어 권위자로서의 작가가 창작한 작품을 수용하며 그 의도를 해석 및 해독하는데 집중해야 하는 전통적 독자의 개념은 죽음을 맞이한다. 게임을 플레이하는 플레이어는 수동적 ‘수용자’가 아닌 ‘사용자’가 되어 제 2의 창작자로서의 지위를 부여받는다. 바르트(Barthes)에 따르면 유일무이한 저자의 권위를 인정했던 과거의 텍스트 환경은 저자의 의도를 해석하기 위한 비평의 통치를 의미했다. 곧 다의적 텍스트를 인정하고 저자의 죽음, 독자의 탄생을 선언한 이상 비평 영역의 변화는 필연적으로 뒤따른다. 더 이상 저자의 의도는 해독해야 할 것이 아니며 복수태로서의 텍스트를 생산하는 독자가 비평의 영역을 풀어나가는 주체로 자리한다.[1] 이는 독자 반응 비평의 전제와 결을 같이 한다. 독자 반응 비평은 1970년대 독일 문예학계를 지배했던 수용 미학과 영향 미학에서 비롯한 것으로, ‘작품은 독자의 독서 행위를 통해서 완성된다’는 문학 작품의 이해에 근거하는 비평론이다. 수동적이며 관조적인 작품 감상 자세를 지니며 비평가나 문학 연구자에게 무시당하고 있던 독자의 상에 대한 자기반성을 내포하고, 독서 과정을 작품과 독자의 상호작용 과정으로 이해하고자 한 것이다.[2]

개인의 감상과 해석을 공유할 수 있는 디지털 공간이 제공되는 지금, ‘독자 반응’은 실체를 지녀 쉽게 목격된다.[3] 다의적 의미를 지닌 복수의 판본으로서의 게임 텍스트, 그리고 이에 대한 평가와 해석은 각기 다른 사용자들의 목소리를 통해 퍼져나간다. 게임 커뮤니티 사이트에 기록된 사용자들의 수많은 기록은 제작자나 연구자, 비평가들과 같은 전문 집단의 힘을 빌리지 않은 작품 비평의 담론으로 자리한다. ‘어디까지를 비평(critic)이라 할 수 있는가’의 논의가 선행되어야 할 테지만, 분명한 것은 미디어 환경의 변화에 따라 비평적 담론의 주체가 확대되었다는 점이다. SNS를 지면으로 한 사용자들의 해석과 평가는 아마추어 비평, 수용자 비평 등의 용어 아래 확대되며 전문가 비평과의 차이를 드러내고 있다.

2020년 6월 출시된 게임 <라스트 오브 어스 2>(The Last of Us Part II, 이하 라오어2) 사태는 이러한 변화 속 갈등을 드러내는 대표적 사례이다. <라오어2>는 2013년 출시됐던 <라스트 오브 어스>의 후속작으로, 좀비 바이러스가 퍼진 근미래를 배경으로 한 액션 어드벤처 게임이다. 전작인 <라스트 오브 어스>는 남자 주인공 조엘이 어린 소녀 엘리와 함께 나서는 여정을 담고 있으며 게임의 메커니즘과 기술, 서사적 측면에 이르기까지 모두 극찬을 받았다. 반면 모종의 사건을 겪은 엘리가 복수를 위해 길을 떠나는 사후 내용이 담긴 <라오

어2>의 상황은 보다 복잡적이다. “게임도 가슴 먹먹한 경험과 도덕적 복잡성을 담을 수 있음을 보여줬다”[4], “게임 플레이의 진화를 보여주는 걸작이다”[5] 등 평단의 극찬을 받았지만, 대중 평가에 있어서는 “허세부리는 쓰레기 게임”과 같은 혹평을 받았기 때문이다. 이러한 의견은 지표로도 확인되는데, 전작의 경우 전문가 평점이 95/100점, 사용자 평점이 9.2/10점으로 유사하게 나타나지만 <라오어2>의 경우 전문가 평점 93점, 사용자 평점 5.7점으로 두 집단의 평가가 극명히 갈리는 것을 볼 수 있다. 심지어 일부 사용자는 “돈으로 매수된 저널리스트들의 비평에 속지 말라”는 표현까지 사용하며 작품에 대한 불만 뿐 아니라 자신들과 다른 의견을 제시한 주류 매체들에 대한 적개심을 드러내기도 했다.[6]

<라오어2>의 논란은 서두에 언급했던 게임의 비평적 담론이 보여주는 두 가지 측면을 여실히 드러낸다. 첫째, 플레이를 위한 매체인 게임은 어느 다른 매체보다도 다의적 해석과 감상, 평가가 혼재할 수 있다는 것과 둘째, SNS를 필두로 한 미디어 환경의 변화로 인해 사용자 주도의 비평 담론이 큰 파급력을 지니게 됐다는 점이다. 따라서 본 논문은 <라스트 오브 어스2>의 사례를 중심으로 게임 사용자들의 비평적 담론이 지닌 특징을 확인해보고자 한다. 구체적인 연구문제는 첫째, 텍스트 인식의 차원에서 게임 사용자들의 비평적 담론은 게임의 어떠한 요소를 주제로 다루는가, 둘째, 담론의 주체 측면에서 사용자들의 비평적 담론은 전문가들의 비평과 어떠한 차이점이 존재하는가로 정리할 수 있다.

비평가와 사용자 담론 간 차이가 발생한 지점은 은연중에 드러내더라도 하듯, <라오어2>의 선행 연구들은 ‘불일치’, ‘부조화’, ‘비동일시’와 같은 개념을 주요 키워드로 내세운다. 이는 게임의 경험을 설명할 때 자주 등장하는 몰입과 동일시, 체화, 현전과 같은 개념들과는 거리가 있어 보이는 키워드이다. 젠더적 관점으로 게임 플레이어와 캐릭터 간 동일시와 비동일시의 작동 방식과 효과를 연구한 조혜영의 연구[7], <라오어2>의 게임 경험을 플레이어와 서사의 부조화, 플레이어 내부의 인지적 부조화라는 두 가지 층위로 살펴본 박인성의 연구[8], 인터뷰를 통해 플레이어와 캐릭터 간 관계성을 분석한 어브 외(V.Erb et al.)의 연구가[9] <라오어2>의 텍스트 및 사용자 분석을 통해 그를 고찰한 연구들이다. 한편 정치적 울바름이란 주제를 중심으로 <라오어2>를 둘러싼 해석의 갈등을 다룬 김성윤의 비평은 생산자와 소비자 담론의 차이, 유희적 기능과 미학적 기능의 충돌 등 본 연구가 다루고자 하는 연구문제의 쟁점을 다루고 있어 주목할 만하다.[10] 다만 본 연구는 텍스트의 해석을 둘러싼 갈등 자체에 집중하기 보다는, 메타 비평적 측면에서 게임 사용자들의 비평적 담론이 지닌 특징을 보고자 하는 점에서 차이가 있다. 이에 더해 데이터 분석을 연구방법론으로 하여 인문학적 논의를 이어가고자 한다는 융합연구의 성격 역시 큰 차별점이라 할 수 있다.

본 연구의 구성은 다음과 같다. 2장에서는 이론적 배경을 살피기 위해 대중문화 텍스트에서의 비평의 역할을 정의하고 게임의 비평적 담론이 갖는 특수성을 제시한다. 이어 <라오어

2>를 둘러싼 비평적 담론의 양상을 살펴보고 어떠한 요인들이 해석의 충돌을 일으켰는지를 게임의 구성 요소 측면에서 살펴본다. 3장 분석 방법에서는 데이터 수집 및 전처리 과정, 토픽모델링 중 LDA 방법론에 대해 설명한다. 본 연구는 해외 최대 게임 리뷰 및 평가 사이트인 ‘메타크리틱(Metacritic, <https://www.metacritic.com>)’의 사용자 리뷰 데이터를 분석 대상으로 삼는다. 4장에서는 토픽모델링 결과를 통해 사용자들의 비평적 담론의 주제를 살펴보고, 전문 비평가 담론과의 차이점을 고찰하며 특징을 정의한다. 본 연구는 게임 사용자들의 비평적 담론에 내재된 함의를 밝히고, 해석과 비평의 과정을 갖춘 문화예술로서의 게임에 대한 발전적 논의를 제공할 수 있을 것이다.

II. 이론적 배경

2-1 게임 비평 담론의 특수성

분석에 앞서 살펴봐야 할 배경은 크게 두 가지다. 첫째, 대중예술에 있어 비평이 행하는 활동과 목적은 무엇인가, 둘째, 사용자 비평적 담론이 등장하게 된 배경은 무엇인가이다. 전자는 전통적인 비평과 ‘게임’이라는 특수한 대중예술의 비평이 갖는 차이점에 대한 논의를, 후자는 엘리트 비평가 비평과의 차이를 중심으로 아마추어, 대중 비평 등으로 불려온 사용자 주도의 비평적 담론에 대한 논의를 포함한다.

예술작품에 대한 비평의 일차적 목적은 대상의 가치판별이다. 즉, 작품 간 가치의 차이를 명료하게 하고, 우열을 판정하는 것이 비평의 중요한 역할이다.[11] 비평가이자 연구자인 노엘 캐럴에 따르면 비평을 구성하는 활동들로는 기술, 분류, 맥락화, 해명, 해석, 분석이 포함되는데 이 과정들은 궁극적으로 비평가가 해당 작품을 평가할 때 필요한 근거를 제공하려는 목적을 가지고 수행된다. 캐럴은 비평이 정당한 근거를 통해 예술작품을 평가하려는 목적 아래, 언어적 담화의 형식으로 이루어진 것임을 강조하면서 ‘비평은 독자들이 비평을 길잡이 삼아 작품의 가치를 발견’할 수 있도록 도와주는 것이라 강조한다.[12] 이에 따르면 작품에 대해 평가하는 모든 담화가 비평이 되는 것은 아니다. 캐럴이 소비자 리포터 등을 비평가의 영역에서 제외시키며 ‘좋거나 나쁘다는 식의 선언만으로 비평가가 되지 않으며 합리적인 이유에 근거하여 평가’해야지만 비평으로서 인정받을 수 있다고 설명했듯, 비평에는 일종의 조건이 전제된다는 것이다. 이는 비평가를 예술가와 대중 사이에서 예술의 참된 가치를 발견하도록 수용자들을 이끄는 존재, 즉 예술작품의 이해를 돕는 인도자로서의 권위를 지닌 전문가이자 예술가의 의도를 헤아리는 존재로 상정하는 입장이다.

그렇기에 캐럴은 작품의 가치를 판단하기 위한 두가지 기준인 ‘성공가치’와 ‘수용가치’ 중 ‘성공가치’의 우위를 주장한다. ‘성공가치’는 예술가가 작품으로부터 성취한 것과 연결되

며 ‘수용가치’는 수용자가 작품으로부터 성취한 것과 연결되는 개념이다. 비평의 대상은 예술가가 행한 것, 예술가의 성취 혹은 실패와 관련된 것이므로 성패를 판정하는 기준이 필요하다. 그 기준을 예술가가 작품으로부터 성취한 것, 예술가가 자신의 목적을 성취하는데 성공했는가의 여부로 두는 것이 ‘성공가치’이며, 작품이 수용자, 감상자에게 긍정적인 경험을 제공하는데 성공했는가, 작품이 가치있는 경험을 야기했는가에 두는 것이 ‘수용가치’이다.[13] 결국 성공가치를 우위에 두는 입장은 창작자의 의도를 우선시하고 비평은 이를 해석하고 평가해 수용자를 안내한다는 계몽적 성격을 반영한다.

그러나 개발자가 만든 게임의 재료인 텍스트 뿐 아니라 사용자의 플레이를 통해 완성되는 스크립톤의 궤적이 중요시 되는 게임의 경우엔[14] 상황이 조금 다르다. 복수태로 완성되는 게임 텍스트는 개개인의 경험이 서로 다르게 나타날 수 있으며 다의적 해석이 수행된다. 에코의 말을 빌리자면 게임은 ‘저자가 정해놓은 방법대로 작품을 바라보는 것’이 아닌 수용자들이 ‘각자 스스로 의미를 찾아내는 열린 텍스트’이다.[15] 때문에 게임은 저자의 의도, 의미를 해독하기 위한 담론 보다는 사용자의 경험과 반응을 중심으로 한 수용미학적 담론을 전제하는 매체적 특징을 보인다.

게임의 비평 담론이 지닌 특수성은 비평의 장 측면에서 드러나기도 한다. 강신규는 ‘하위문화(subculture)’인 만화, 애니메이션, 게임비평의 궤적을 추적하면서 이들 비평이 갖는 특수한 조건에 주목한다. 일반적으로 비평은 ‘비평 주체가 신뢰할만한 매체를 발표공간으로 하여, 작품에 대해 체계적인 분석을 한 뒤 평가를 내리는 전문적인 작업’으로 정의되는데, 게임을 비롯한 ‘하위문화’의 경우 비평을 위한 공인절차나 전문가 집단 등 제도화된 비평의 장이 부재하는 한계가 있다. 특히 게임은 사회적으로 부정적 편견이 만연한 탓에 진지한 논의를 펼칠 기회가 많지 않았고 비평 매체의 기능을 수행해야 할 게임 잡지들이 홍보매체로 전락하며 제대로 된 역할을 해내지 못하고 있다는 것이다.[16] 국내 게임 비평의 양상을 메타비평의 차원에서 분석했던 전경란 역시 게임을 산업적 측면에서만 접근할 뿐 ‘게임 비평’에 대한 관점이 뚜렷하지 않은 점을 한계로 지적하며 게임 매체가 지닌 다면적 속성을 고려하여 무엇을 비평의 기준으로 삼아야 하는지를 정립해야 한다고 언급한 바 있다.[17]

정리하자면 게임의 비평 담론은 일반적인 예술 매체와 다르게 개인의 경험이 중심이 되기 때문에 다의적 해석을 반영해야 한다는 내재적 특수성과, 엔터테인먼트에 목적을 둔 대중예술로 전문적인 비평 담론이나 제도화된 비평의 기준이 부재한다는 외재적 특수성이 나타난다.

2-2 사용자 주도 비평적 담론의 등장

다음으로 살펴 볼 배경은 미디어 환경의 변화로 인해 야기된 비평의 주체 변화다. 독자의 향상된 지위와 함께 수용미학, 독자반응비평 등의 문학비평 담론이 등장했듯 커뮤니케이션

및 문화연구, 대중예술 분야에서 역시 능동적 수용자의 등장
에 대한 담론이 활발히 이어졌다. 수용자들이 텍스트를 만나
는 순간 의미가 생성된다며 수용자 연구의 단초를 제공한 스
튜어트 홀(Stuart Hall), 수용자들의 사회적 경험을 변수로
두고 인터뷰를 통해 수용자들의 해독을 확인하고자 했던 데
이비드 몰리(David Morley)[18], ‘저항적 해독’, ‘저항적 즐
거움’ 개념을 내세우며 수용자 연구의 확대에 공헌한 존 피스
크(John Fiske)의 논의가 그것이다.[19]

특히 2000년대 이후, 인터넷의 발전으로 개인의 의견을 자
유롭게 개진할 수 있는 장이 마련되자 능동적 수용자들의 담
론에 대한 논의가 활발히 일어났다. 국내의 경우, 주로 문화
연구 분야에서 영화를 중심으로 대중 비평, 혹은 아마추어 비
평에 대한 연구가 이뤄졌는데, 전문 비평 매체를 중심으로 공
인된 비평 체도를 갖추고 있던 영화 분야는 뉴미디어의 등장
이후 엘리트 비평가와 대중 비평가의 충돌을 정면으로 마주
했기 때문이었다. 이들 논의는 블로그나 유튜브 등을 통해 소
통하는 아마추어 비평가들을 온라인 문화매개자로 상정하고
기존의 전문가 비평 담론과의 차이점을 규명하거나[20,21],
특정 작품이 촉발한 전문가와 대중 간 담론의 갈등을 통해 문
화적 함의를 분석하는[22]-[24] 등 대중 비평을 둘러싼 메
타비평적 고찰과 함께 긍정과 우려의 시선 등을 담아냈다.

선행 논의에 따르면 대중비평은 양에 있어 전문비평을 압
도하면서 양이 질을 구축하는 단계에 이르렀으며[24], 전문
비평가와 차별적인 지위를 확보하며 대중성을 통해 비평의
다양성을 확장했고[20], 능동적 수용자들에 의한 양방향 소
통의 실천으로 볼 수 있다.[21] 하지만 한편으로는 파시즘의
성격을 띠 위험성이 있으며[23] 지나친 팬덤화로 흐르는 양
상과[25] 소비, 자본의 논리에 우선한다는 한계가[22] 지적
되기도 한다. 영화의 비평 담론에서 논의했던 전문 비평가와
대중의 충돌과 전개 양상은 <라오어2>에 나타난 해석의 갈등
에서도 목격되고 있다.

2-3 <라스트 오브 어스 파트 2>에 나타난 해석의 갈등

<라오어2>에 나타난 전문 비평과 대중 비평, 개발자와 사
용자 사이 해석의 갈등은 게임의 서사적 측면, 그 중에서도
캐릭터에 대한 이슈에 집중되어 있다. 전작인 <라오어>는 액
션과 게임 메커닉 등의 요소도 호평이었지만 주요 인물인 조
엘과 엘리의 팬덤이 게임의 인기를 견인하는 강력한 요인 중
하나였다. 후속작에서도 둘의 서사를 기대했던 사용자들에게
충격을 안겨준 것은 게임 시작과 동시에 목숨을 잃고 마는 조
엘의 모습이었다. 또한 <라오어2>는 전반부와 후반부의 캐릭
터 시점 전환을 통해 주제의식이 드러나도록 구성되는데, 전
반부는 엘리의 시점에서 조엘을 살인한 애비를 추적하고 후
반부는 애비의 시점에서 엘리를 마주하며 이야기를 전개해간
다. 증오의 순환과 무의미한 복수라는 메시지를 전달하기 위
해 복수의 대상이 되는 안타고니스트를 플레이하도록 강제한
것이다. 이에 사용자들은 작품에 대한 분노를 쏟아냈고 ‘게임

이 가르치려 든다’[26]는 비판을 보냈다. 하지만 평단은 동일
한 요인에 상반된 평가를 내린다. ‘새로운 레벨의 인터랙티브
스토리텔링’, ‘스토리와 캐릭터가 대단하다’[27]등의 평으로
<라오어2>의 실험성을 옹호한 것이다. 이에 부응하듯 <라오
어2>는 각종 매체에서 2020년 Game of the Year (GOTY)
를 휩쓸며 역대 최다 수상을 기록한다.

비평가들의 긍정적 평가는 실험적인 플롯과 게임의 수행성
이 합작한 의도적 불편함에 기인한다. 서사의 결말을 보기 위
해 참고 견뎌야 하는 ‘애비’의 폭력적 액션과 강제된 과업은
게임에 대한 성찰적 시각을 가져온다. 목표를 달성하기 위해
무의식적인 폭력을 반복했던 게이머는 ‘애비’를 플레이하면서
비로소 자신의 ‘행위’에 거리를 두게 되고, 복수에 대한 작품
내적 주제의식과 함께 ‘캐릭터’와 ‘게이머’의 균열에 대한 메
타적 물음을 마주하는 것이다. 하지만 이러한 균열은 캐릭터
에의 몰입이 무엇보다 중요한 게임에 있어 사용자들이 불만
을 표출하는 큰 요인이 됐다.[9] 따라서 본 연구는 위와 같은
갈등의 배경 아래, 사용자들의 비평적 담론이 보여주는 주제
와 특징을 실증적 데이터를 통해 추적해보고자 한다.

III. 연구 방법

3-1 분석 대상 및 데이터 전처리

본 연구의 분석 대상은 메타크리틱(Metacritic)의 <라오어
2> 리뷰 데이터이다. 2001년 개설된 메타크리틱은 영화, 게
임, TV 쇼, 음반 등의 다양한 매체 리뷰 및 점수를 종합적으
로 보여주고 있으며 전문 비평가들의 평가와 사용자 리뷰 및
정량적 점수를 동시에 확인할 수 있어 전세계적으로 널리 활
용되는 평가 플랫폼 중 하나다. 무엇보다 메타크리틱의 ‘사
용자 리뷰’ 카테고리는 게임을 ‘디지털 상품’으로 판매하고 ‘사
용’ 후기를 제공하는 여타 게임 유통 플랫폼의 리뷰와는 다르
게, 온라인 비평 매체에 사용자들의 평가가 투고되는 것과 같
은 효과를 지닌다는 것이 큰 특징이다. 사이트의 명칭이 품고
있는 ‘크리틱’이라는 용어가 보여주듯 게임을 ‘상품’이 아닌
‘작품’으로 평가하기 위한 장으로 기능하고 있어 사용자들의
비평적 담론을 살펴보기에 최적의 대상이라 할 수 있겠다.

본 연구는 <라오어2>의 발매일인 2020년 6월 19일부터
2021년 1월 19일까지의 사용자 리뷰 데이터를 획득해 분석
에 활용했다. 게임 콘텐츠의 경우 발매 직후에 가장 활발한
커뮤니케이션이 발생하며 매체 별 연간 시상식이 마무리된
후 ‘올해의 게임(Game of the Year)’이 결정되는 시점인 1
월 초 의견 수가 증가하는 패턴이 있기 때문에 이러한 특수성
을 고려하여 수집 기간을 설정했다. 데이터 스크랩을 위해 파
이썬의 BeautifulSoup 패키지를 사용해 크롤러를 구성했고,
메타크리틱 사이트 내 <라오어2> 사용자 리뷰 페이지[6]에
서 사용자명과 게임 리뷰 본문을 수집했다. 그 결과 67,486
건의 문서를 획득할 수 있었다.

수집한 데이터는 파이썬 라이브러리인 NLTK(Natural Language ToolKit)를 통해 전처리 과정을 거쳤다. 먼저 수집한 데이터 중 영어로 작성된 문서만을 추렸다. 메타크리틱은 전세계 사용자들을 대상으로 한 사이트인 만큼 스페인어, 프랑스어 등 다양한 언어의 리뷰가 혼재되어 있기 때문이다. 이어 텍스트를 문장단위로 끊어 소문자로 치환하고 단어로 토큰화한 뒤, 토픽에 대해 정확한 정보를 담고 있는 품사인 명사를 추렸다. 마지막으로 불용어 처리를 진행한 뒤, 지나치게 자주 등장하거나 의미 변별력이 낮은 단어('game', 'one', 게임제목의 'part' 등)는 제외하고 동의어로 쓰인 용어가 없는지를 점검해 처리했다. 사용자 데이터의 경우 비속어나 은어, 단축어의 사용이 많은 특성이 있기에 이를 최적화하기 위한 과정이었다. 예를 들어 <라오어2>의 디렉터 이름인 '닐 드럭만(Neil Druckmann)'에는 'druckmanndesigner', 'druckmann', 'ND' 등 22개 이상의 단어를 묶었고, 주요 캐릭터의 이름인 '애비(Abby)'는 'abbyi, abbey, abigail' 등의 단어를 묶어 통일시켰다.

3-2 토픽 모델링 적용 및 최적 토픽 수 선정

수집된 데이터를 분석하기 위한 방법론으로는 토픽모델링 방법론 중 잠재 디리클레 할당(LDA, Latent Dirichlet Allocation) 기법을 활용했다. LDA는 문서와 단어 간 잠재된 분포가 있음을 가정하고 문서를 여러 주제 별 조합으로 나타내주는 기법으로, 방대한 데이터의 집합 속에서 원자료의 주제를 일반화해 보기 위해 주로 사용되고 있다.[28] 본 연구는 파이썬 기반 토픽모델링 라이브러리인 Gensim을 이용하여 사용자 리뷰의 토픽모델링을 수행한 뒤 주요 키워드들의 관계와 용례를 확인하며 의미 분석을 진행했다. 적절한 토픽의 개수를 선정하기 위해 토픽 내 단어 간 동질성을 파악하는 일관성(coherence) 지표를 일차적으로 확인했으며 지표의 우수성이 의미나 해석의 가치를 보장하는 것은 아니기 때문에 2개~10개까지 모델을 반복적으로 생성해가며 최적의 토픽 개수를 결정했다. 그 결과, 유의미한 집합이 나타났던 8개의 토픽을 선정했다. 마지막으로 선정된 토픽의 의미를 분석하며 사용자 비평적 담론의 특징을 고찰했다. 이 때, 사용자 비평적 담론의 특징을 명시적으로 고찰하기 위해 전문 비평가들의 담론을 살펴며 비교를 진행했다. 전문 비평가 리뷰는 메타크리틱의 '비평가 리뷰(Critic Review)' [27]에 위치한 121건의 데이터를 사용자 리뷰와 동일한 방법으로 수집했다. 다만, 수집한 전문 비평가 리뷰는 한줄평과 같은 형태로, 두 세줄 이하 단문으로 구성되어 있고 데이터의 규모가 121건으로 매우 적어 LDA 적용 시 유의미한 결과가 나타나지 않았다. 이는 LDA 방법론이 지닌 한계에 기인한다. LDA는 방대한 문서 내 단어의 패턴을 찾아내는데 적합하지만[29] 적은 양의 데이터로는 의미 식별이 어려우며[30] 짧은 텍스트 내에서는 단어의 동시발생 수가 유의미하게 나타나지 않는다는[31] 한계가 존재하기 때문이다. 따라서 본 연구는 전문 비평가 리뷰

121건을 정성적으로 검토하고, 사용자와의 차이점을 보여줄 수 있는 리뷰를 선정하여 결과 해석에 활용하였다. 이는 데이터의 계량적 접근을 넘어 질적·해석적 접근을 요구하는 디지털 인문학의 연구 경향 아래, 적극적 해석의 개입을 통해 '기계적 읽기'를 보완[32]하고자 하는 의도이다.

IV. 연구 결과

4-1 (라오어2)에 나타난 사용자 비평적 담론의 주제들

토픽모델링 결과를 확인하기 전, 토큰화된 문서 내 단어의 출현횟수를 집계해 정량적인 경향을 살펴봤다. Table1.에서 볼 수 있듯 story(이야기), character(인물), plot(플롯)과 같은 단어의 출현 빈도가 높게 나타났다. 특히 <라오어2>의 주요 등장인물인 joel(조엘), abby(애비), ellie(엘리)의 명칭은 모두 높은 빈도로 등장하여 <라오어2>에서 불거진 해석의 갈등이 서사적 요인들에 집중됨을 보여줬다. 11번째로 자주 등장하는 '독(dog)'은 원자료에서 <라오어> 시리즈의 개발사인 너티독(Naughty Dog)의 어절이 분리된 것임을 확인했다.

표 1. 사용자 리뷰 내 출현빈도 상위 단어

Table 1. Top Frequency Words in <LoU part 2> User Reviews

No.	Keyword	Frequency	No.	Keyword	Frequency
1	story	64,300	9	way	13,111
2	character	36,926	10	ellie	12,712
3	gameplay	20,952	11	dog	11,154
4	joel	20,287	12	revenge	8,461
5	people	18,495	13	review	8,347
6	graphic	16,289	14	end	7,587
7	abby	14,374	15	plot	7,417
8	time	13,115			

Table2.는 <라오어2>의 사용자 리뷰 데이터의 토픽 모델링 결과로, 8개 토픽의 비율과 각 토픽에 속하는 주요 키워드를 정리한 것이며 Fig.1.은 LDA 토픽모델링 결과를 시각적으로 나타내주는 LDAvis를 통해 도출한 토픽 간 거리지도이다.

확인할 수 있듯이, 거의 모든 토픽에 'story(이야기)'와 'character(인물)' 용어가 등장하고 있다. 의미의 변별을 위해 빈도가 지나치게 높은 단어들은 제외할 수도 있었겠으나 게임 구성 요소로서 스토리와 캐릭터가 차지하는 위상과 <라오어2>의 주된 갈등 요인이 이들이라는 점을 감안하여 해당 용어를 제외하지 않았다. 분석 결과, <라오어2> 사용자들의 비평적 담론은 Table3.과 같은 주제들로 정리할 수 있었다.

표 2. 토픽 별 주요 키워드

Table 1. Main Keywords of Topics

No.	P(%)	Keywords
1	5.2	masterpiece, dog, thank, experience, year, art, emotion, work, naughty, people, video, generation, life, druckmann, ps4, industry, piece, gaming, roller, coaster, team, playstation, everyone, developer, medium, time, word, videogame, wait
2	23.5	character, story, gameplay, time, player, way, world, plot, level, design, enemy, combat, graphic, experience, moment, dog, action, point, end, feel, hour, decision, choice, animation, stealth, environment, detail, mechanic, revenge, development
3	24.7	joel, abby, ellie, character, story, revenge, people, death, end, way, time, life, hour, person, point, everything, dina, dog, world, friend, reason, relationship, father, nothing, flashback, scene, everyone, player, year, fact
4	4	scene, piece, story, woman, time, movie, people, sex, year, gameplay, master, girl, man, gay, idea, men, play, nothing, way, scenario, zombie, plot, cut, character, tlou, male, transgender, reason, eye, kind
5	15.3	story, people, review, gameplay, way, hate, graphic, time, opinion, masterpiece, everyone, world, character, dog, play, spoiler, experience, hour, everything, emotion, mind, point, leak, day, end, reason, detail, anyone, score, hater
6	15.1	story, gameplay, graphic, character, sequel, plot, year, nothing, everything, play, fan, point, mechanic, time, dog, music, tlou, development, way, hour, animation, visuals, disappointment, writing, movie, mess, value, druckmann, sound, franchise
7	8.5	character, fan, money, dog, time, agenda, waste, druckmann, year, garbage, plot, face, franchise, company, review, politics, way, everything, trailer, sorry, people, nothing, storyline, disappointment, series, developer, story, leak, hour, crap
8	3.9	history, story, rating, score, critic, trash, masterpiece, user, year, graphic, gameplay, review, sjw, plot, gamers, people, experience, pc, rate, problem, player, fact, sense, anything, better, propaganda, opinion, look

표 3. <라오어2>의 사용자 비평적 담론의 주제들

Table 3. Topics of Critical Discourse in <TLoU2> User Reviews

Topic No.	Topic Title
Topic 1	evaluation of the production and product
Topic 2	analysis of game elements
Topic 3	issue of characters
Topic 4	gender and queerphobic discourse
Topic 5	context of public opinion and other people's reviews
Topic 6	disappointment with the series
Topic 7	criticism of the director
Topic 8	conflict with critics

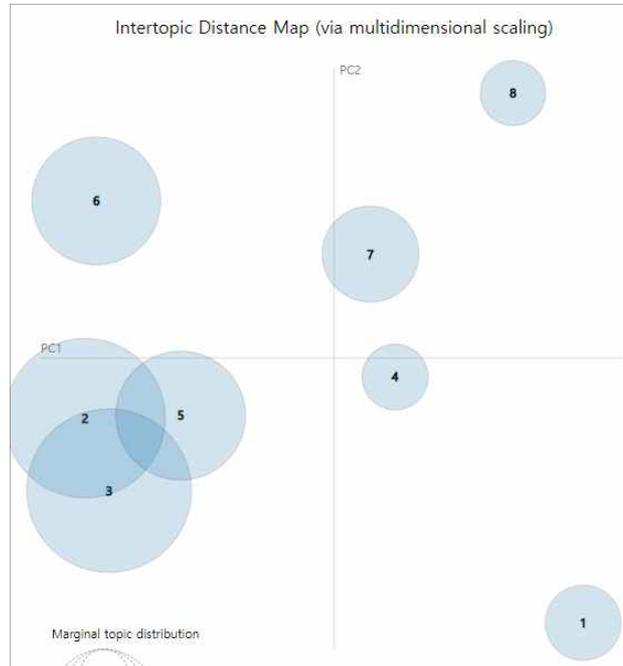


그림 1. <라오어2> 사용자 리뷰의 토픽 간 거리 지도

Fig. 1. Intertopic Distance Map of <TLoU2> user review

5.2퍼센트를 차지하는 토픽1은 ‘제작사와 게임에 대한 평가’이다. ‘naughty dog(너티독, 개발사명)’, ‘developer(개발자)’, ‘druckmann(드럭만, 디렉터의 이름)’등의 단어들인 ‘masterpiece(걸작)’, ‘thank(감사)’와 같은 표현과 함께 등장하는 것에서 주제의 성격을 이해할 수 있다. 그러나 해당 토픽 내 단어들의 집합이 모두 긍정적 면을 강조하고 있는 것은 아니다. 해당 키워드들이 출현한 용례를 보면 반어적 의미로 ‘앞으로 너티독 게임은 사지 않을 것이며 돈을 아끼게 해줘 감사하다’라고 쓰는 등 긍정과 부정이 혼재된 쓰임을 찾아볼 수 있다. 또한 ‘generation(세대)’, ‘ps4(플레이스테이션 4)’, ‘industry(산업)’의 키워드를 통해 <라오어2>를 ps4로 출시된 게임들과 비교하며 평가하는 경향을 발견할 수 있는데, 이는 사용자들이 작품이나 제작사를 평가할 때 일련의 외부 요인을 고려하여 평가한다는 사실을 보여준다.

토픽2는 ‘게임 요소에 대한 분석’으로 23.5퍼센트의 비율로 등장한다. 토픽2의 주요 키워드들은 게임을 구성하는 요소들에 대한 단어들인 다수 분포되어 있으며 ‘mechanic(메커닉)’, ‘enemy(적)’, ‘combat(전투)’의 단어들을 통해 해당 주제를 확인할 수 있다. <라오어2>의 사용자들은 ‘stealth(잠입)’, ‘action(액션)’을 중심으로 한 전투 디자인에 높은 점수를 줬으며 ‘environment(환경)’, ‘level(레벨)’, ‘design(디자인)’에서 볼 수 있듯 게임 월드의 경험에 대한 만족도를 드러냈다. 토픽2는 아마추어 비평가들에 해당하는 사용자들 역시 게임을 다면적 기준에 의거해 분석, 평가한다는 사실을 보여준다. 스토리나 캐릭터에 대한 아쉬움을 토로하면서도 그 외부 구성 요소에 대한 분석적 평가를 내리고 있는 것이다.

토픽3은 ‘캐릭터에 관한 이슈들’로 가장 높은 24.7퍼센트

의 비율로 나타난다. 전체 토픽들 중 가장 현저한 의미의 변별이 드러난 항목으로 <라오어2>의 주요 캐릭터인 ‘joel(조엘)’, ‘abby(에비)’, ‘ellie(엘리)’를 비롯해 ‘revenge(복수)’, ‘death(죽음)’와 같이 캐릭터 간 관계 및 사건을 나타내는 단어들이 함께 나타나고 있다. 구체적 텍스트를 확인해보면 캐릭터와 관련하여 거부감을 토로하는 리뷰가 상당히 눈에 띄지만(“에비는 정말 비호감이다”, “왜 엘리가 복수에 실패해야 하는가”, “조엘이 죽는 것이 뜬금없다”) 감정적 반응만을 토로하는 것은 아니다. <라오어2>는 과거 회상을 통해 캐릭터의 뒷이야기를 보여주는 플래시백 기법을 자주 사용하기에 사용자들은 캐릭터와 함께 플래시백 기법에 대해 다수 언급한다. 즉, 사용자들은 캐릭터에 대한 감정적 애착만 드러내는 것이 아니라 그러한 감정적 결과물이 나오게 된 근거를 제시하기 위해 서사적 요소 분석을 동원함을 알 수 있다.

토픽4는 ‘젠더와 쿼어포비아적 담화’로, 4퍼센트로 비율이 높진 않지만 의도가 현저히 드러나는 주제 중 하나다. ‘woman(여자)’, ‘gay(게이)’, ‘male(남성)’, ‘transgender(트랜스젠더)’에서 짐작할 수 있듯 남성과 여성의 젠더 이슈와 성적소수자 관련 키워드가 다수 관찰된다. 사용자들은 주요 인물인 ‘에비’의 신체에 대해 불호를 표현하거나(“과도한 근육에 남자같다”) 레즈비언으로 등장하는 ‘엘리’와 관련 이슈에 대해 혐오 발언을 이어간다(“레즈비언과 트랜스젠더의 대결”, “남성혐오자가 만든 게임”, “플레이어에게 레즈비언이 되라고 하는 바보같은 게임”). 이는 게임 커뮤니티에 내재된 안티퀴어 정서가 반영된 담화[33]이기도 하다.

15.3퍼센트를 차지하는 토픽5는 ‘여론과 다른 사람들의 리뷰’에 대한 것이다. ‘review(리뷰)’, ‘opinion(의견)’, ‘score(점수)’와 같은 키워드에서 주제를 확인할 수 있으며 주요 내용은 ‘hate(증오)’, ‘hater(혐오자)’와 같이 직접적인 호불호를 언급하거나 사용자 커뮤니티에 퍼졌던 스토리 유출 사건을 되새기기도 한다(‘spoiler(스포일러)’, ‘leak(유출)’. 주목할만한 부분은 ‘리뷰’ 키워드와 관련하여 ‘리뷰 폭탄(review bombing)’을 언급한 사례가 다수 눈에 띈다는 점이다. ‘리뷰 폭탄’은 콘텐츠에 부정적인 사용자 리뷰가 단시간에 쏟아지는 현상을 지칭한다. 사용자들은 “이건 리뷰 폭탄이 아니고 실제 점수다. 이 게임은 최악이다.”와 같이 부정적인 의견을 표출하기도 하지만, “메타크리틱은 리뷰 폭탄을 정책적으로 막아 달라.”, “완벽한 게임인데 리뷰 폭탄의 희생작이 되었다.” 등 리뷰 폭탄에 대해 비판적인 견해를 밝히는 리뷰도 다수이다. 외적 요인에 의해 평가의 객관성이 흐트러지는 것에 대해 민감하게 받아들이며 자성적 태도를 견지하는 것이다.

토픽6은 ‘시리즈에 대한 실망’으로 15.1퍼센트를 차지한다. 시리즈의 팬덤을 확인할 수 있는 주제로 ‘sequel(시퀀)’, ‘fan(팬)’, ‘tlou(라오어)’, ‘franchise(프랜차이즈)’, ‘mess(엉망)’, ‘disappointment(실망)’과 같은 키워드로 확인 가능하다. 사용자들은 “7년이나 기다렸는데 이런 엉망인 작품을 내놓다니.”, “조엘을 욕보인 것은 팬을 우롱하는 처사다.” 등의 반응을 보이며, <라오어2>를 독자적인 작품으로 대하기보다

시리즈의 연장선상에서 바라보고 있다.

8.5퍼센트의 토픽7은 ‘디렉터에 대한 비판’이 확인된다. 사용자들은 게임에 대해 격렬히 비난하며 (‘waste(낭비)’, ‘garbage(쓰레기)’, ‘sorry(유감)’, ‘crap(허튼소리)’) 디렉터에게(‘druckmann(드릭만)’, ‘developer(개발자)’) 책임을 묻는 경향을 보인다. 디렉터인 닐 드릭만에게 비난이 쏟아진 이유는 <라오어2>의 발매 이후 상황과도 무관하지 않다. 드릭만은 SNS를 통해 작품을 비난하는 사용자들에게 부정적 피드백을 남겼고, 이에 사용자들은 ‘교조적이고 오만하다’고 다시 맞서며 개발자와 사용자 간 갈등이 더 깊어졌기 때문이다. 이는 토픽8과도 유사한 맥락에 있으며 예술가와 수용자, 비평가와 대중 사이에 이어져 온 갈등을 반영한다.

토픽8은 ‘평단과의 갈등’으로 3.9퍼센트의 비율을 차지한다. 사용자들은 평가의 결과(‘rating(평가)’, ‘score(점수)’)에 대해 신경쓰며 전문 비평가들이 사용자와 다른 평가를 내리는 것에 대해 비판한다. ‘critic(비평가)’에 대립되는 항목으로 ‘user(사용자)’, ‘gamers(게이머)’, ‘player(플레이어)’가 함께 등장하는 것에서 확인할 수 있는 부분이다. 사용자들이 가장 부정적인 견해를 내보이는 부분은 ‘sjw(social justice warrior)’, ‘pc(정치적 올바름)’을 통해 유추 가능하다. SJW는 인터넷 커뮤니티에서 사용되는 은어로, ‘사회적 정의를 지키는 전사’ 정도로 번역되며 소수자 권리, 다문화주의, 페미니즘 등의 이슈에 대해 진보적 관점을 드러내는 사람들을 지칭하는 말로 통용된다. 언급했듯이 <라오어2>는 주요 인물인 ‘엘리’가 성소수자로 등장하는데다 후반부 플레이하게 되는 ‘에비’의 외양이 전형적인 여성성과는 거리가 먼, 근육질의 몸매로 그려져 일부 사용자들의 비난이 일었다. 사용자들은 게임 내에 정치적 올바름의 표현이 들어가는 것을 달갑지 않아 하며 이를 ‘propaganda(선전)’으로 평가한다. “SJW를 선전하는데 치중하여 팬픽션처럼 느껴질 정도”, “제일 사랑하는 시리즈물을 SJW로 망치고 말았다”는 반응을 이어가며 게임을 ‘trash(쓰레기)’ 같다고 표현한 것이다. 토픽4나 토픽7에도 유사한 키워드들이 드러나지만 토픽8에서는 이러한 불만이 전문 비평가들을 향하는 것이 큰 차이점이다. 게임, 특히 <라오어>와 같은 AAA급 게임은 엔터테인먼트 매체로서 상업적 성공이라는 명확한 목적성을 갖는다. 사용자들은 <라오어2>의 비평가들이 게임의 엔터테인먼트 측면의 본질을 무시하고 메시지와 예술성에 심취하여 높은 평가를 내렸다고 비난하며 전문 비평가에 대한 반발심을 표출한다.

4-2 게임 사용자 비평적 담론의 특징

8가지 토픽을 분석해본 결과, 게임 사용자들의 비평적 담론은 다음과 같은 특징들이 나타난다. 첫째, 게임 사용자들은 작품의 가치를 평가하는데 있어 작품이 수용자에게 긍정적이고 가치있는 경험을 유발했는가를 의미하는 ‘수용가치’의 중요성을 우위에 둔다. 전문 비평가들이 가치 판별을 위한 기준으로 예술가가 작품으로부터 성취하고자 하는 것을 의미하는

‘성공가치’를 판단의 기준으로 삼는 것과 변별되는 지점이다. 이는 게임 매체인 IGN 코리아가 <라오어2>에 만점을 준 뒤 사용자들의 비난에 직면하자 추가로 발표했던 성명문에서도 확인 가능하다. IGN 코리아는 리뷰의 제작 기준을 “제작 의도를 정확히 파악한 후, 이 콘텐츠가 현재 얼마나 시장에서 가치가 있는가”로 평가한다며 <라오어2>가 “디렉터 닐 드릭만의 기획 의도와 정확히 부합하는 게임”이기에 게임의 가치가 충분하다고 명확히 밝히고 있다.[34] 메타크리틱의 전문가 리뷰 역시 “너티독은 속편을 위해 대담한 서사적 선택을 했고 존경스럽다”(Digital Spy)라고 평가하는 등, 제작사가 가졌던 예술적 의도를 파악하고 이것의 성취를 가치 평가의 기준으로 설명하고 있음을 찾아볼 수 있다.

둘째, 캐릭터를 중심으로 한 팬덤은 게임 사용자들의 수용 가치에 영향을 끼치는 주요 요인이다. 사용자들의 비평적 담론에서는 조엘, 엘리와 같이 캐릭터의 이름을 직접적으로 언급하는 키워드가 자주 등장하며 비중을 크게 차지하는 토픽으로 다뤄지기도 한다. 반면 전문가 리뷰에서 조엘이나 엘리, 애비와 같은 캐릭터의 이름은 거의 등장하지 않으며 등장하더라도 서사의 분석 요소로, 객관화된 시각 하에 언급된다. 오히려 전문 비평가들의 담론에서는 전작과 속편의 캐릭터 일관성에 대한 언급 보다는, <라오어2>가 속한 장르나 개발사가 이제까지 만들어온 작품들, 하드웨어를 기준으로 한 작품의 세대군 등 다수의 범주들 속 <라오어2>의 위치에 대한 평가가 눈에 띈다. 메타크리틱 내의 “너티독이 만들어 온 스토리 중심의 게임 중 단연 최고다”(Gamersky), “<라오어2>는 기술적 측면에서도, 주제를 다루는 방식에 있어서도 장르의 진화를 이뤄낸 작품이다”(Malditos Nerds), “트리플A 비디오 게임의 새로운 표준을 만들었다”(Eurogamer)와 같은 평가들이 이러한 경향을 보여준다. 노엘 캐럴은 비평가들이 어떤 작품을 평가할 때 특정 장르나 양식, 한 작가의 전체 작품 등 어떠한 범주에 근거해 평가하는 방식을 두고 범주 상대적 평가라 지칭한다.[35] 작품들이 모인 특정 범주를 정의하는 여러 가지 기준들은 평가의 기준이 되어 작품의 성공가치를 판단할 근거로 작용한다는 것이다. 이에 비추어 볼 때, 전문 비평가들은 ‘액션 어드벤처 게임’ 장르의 게임들이 이제까지 취해온 스토리와 메시지를 전달하는 방식을 종합하여, <라오어2>의 위상을 전체 지형도 속에서 파악하고 평가의 근거로 삼고 있다.

셋째, 게임 사용자들은 대중문화의 팬으로서 독자적인 문화적 취향을 구축하고 있으며 이에 따라 전문 비평가들의 계몽적 비평에 대한 강한 반발심을 표현한다. 전 절의 토픽8에서도 확인할 수 있었듯 메시지나 예술성 보다는 엔터테인먼트 매체로서의 본질을 우선시하는 사용자들의 경향이 드러나는 것이다. 이는 일종의 배타적 구별짓기에 해당한다. 부르디외(Bourdieu)에 따르면 어떠한 문화에 대한 선호와 취향은 계급에 따라 다르게 나타나며 문화적으로 학습하여 내재된 성향의 체계인 아비투스(habitus)가 밀접하게 연결되어 있다. 부르디외는 문화자본을 지니고 있는 지배계층이 고급문화와 이에 대한 자신들의 취향을 우월한 것으로 정의함으로써 다

른 계급을 배제한다고[36] 주장했으나 다양한 문화적 취향이 공존하는 현대의 상황은 사뭇 다르다. 오히려 서브컬처를 깊게 탐닉하는 게임의 마니아(mania) 팬들은 매체와 작품, 게임 문화 씬(scene)에 대해 구축한 공동체의 문화자본을 바탕으로 다른 집단에 대한 배타성을 드러낸다. 특히 배타성은 ‘예술적’이고 ‘실험적’인 시도에 높은 점수를 주고, 작품을 통해 사회문화적 메시지를 담고자 하는, 소위 ‘고급문화’ 향유자들을 향한다. “게이머들이 아니라, 도덕적 우월감을 지닌 제작자와 비평가들을 위한 게임”, “왜 게임이 평등에 대한 쓰레기같은 이야기를 담아야 하나. 게임은 좀비를 죽이고 게이머들을 행복하게 해 줄 이야기에 집중하면 된다.”와 같은 사용자 리뷰는 이를 보여준다. 문제는 사용자들의 배타성이 혐오와 차별의 시선으로 이어지는 경우이다. 토픽 4에서 확인했듯, 게임 내 정치적 올바름과 같은 현실의 메시지가 스며드는 것에 극도의 거부감을 느끼는 일부 게임 사용자들은 자신들의 문화적 취향을 침범하는 요인을 향해 혐오 표현을 동원한다.

넷째, 게임 사용자들은 작품을 평가할 때 기대지평의 충족을 중요한 요인으로 고려한다. 기대지평은 “수용자가 지닌 작품 이해의 범위”로[37] 수용자가 지니고 있는 장르나 형식의 관습에 대한 지식 등으로 형성된다. 게임의 사용자들은 게임을 접하기 전 장르나 해당 작품에 대해 선행 경험이나 지식을 바탕으로 특정한 기대지평을 구축하고 있으며 작품을 플레이한 뒤 가치 평가의 기준으로 이를 활용한다. <라오어> 시리즈에 대한 실망이 드러났던 토픽6에서 확인할 수 있듯, 게임 사용자들은 작품이 친숙한 기대지평을 벗어나는 것을 선호하지 않으며 새로운 지평을 지닌 작품에 대해 거부감을 드러낸다. 반면 전문 비평가들은 “너티독은 예상을 뛰어 넘는, 진화의 능력을 입증했다.”(Digital Chumps), “모두를 위한 게임은 아니다. 어둡고 매혹적인 실험이지만 (중략) 참여할 수 있어 기쁘다.”(Shacknews), “너티독은 전작을 성공적으로 계승하면서도, 속편으로서 모든 다른 요소들을 다듬었다.”(M3)와 같은 평가를 내리면서 새로운 지평을 보여준 점에 긍정적 반응을 보인다. 곧 기대지평의 충족을 중시하는 사용자들과는 대조적으로, 전문 비평가들은 기대지평의 전환을 긍정적으로 평가하며 새로운 시도에 우호적 태도를 견지한다. 이상의 내용은 표4.와 같이 정리할 수 있다.

표 4. 게임 사용자 비평적 담론의 특징 및 전문가 비평과의 비교
Table 4. Characteristics of game users' critical discourse and Comparison with Critics

Category	Users	Critics
priority value of works	reception value	success value
evaluation influencing factors	character fandom	category relativity
attitude towards external group	exclusive	inclusive
positive evaluation factors	fulfillment of 'horizon of expectations'	shift in the 'horizon of expectations'

V. 결 론

본 연구는 게임 사용자 비평적 담론의 특징을 고찰하기 위해 <라오어2>의 사용자 리뷰를 수집하고 토픽모델링을 통해 분석했다. 이어 추출된 토픽의 주요 키워드 간 관계를 해석하고, 리뷰의 용례를 살핀 뒤 8개의 유의미한 토픽을 제시했다.

8개의 토픽은 제작사와 작품에 대한 평가, 게임 요소에 대한 분석, 캐릭터와 관련한 이슈, 젠더와 안티퀴어적 담화, 대중의 평가와 다른 이들의 리뷰에 대한 고려, 시리즈에 대한 실망, 디렉터에 대한 비판, 평론가들과의 갈등으로 나타난다. 토픽들을 전문 비평가 담론과 비교해 본 결과, 게임 사용자들의 비평적 담론이 지닌 특징은 다음과 같이 정리해볼 수 있다. 첫째, 게임 사용자들은 작품이 긍정적이고 가치있는 경험을 유발했는지를 의미하는 '수용가치'를 평가의 주요 요인으로 삼는다. 전문 비평가들은 예술가가 작품으로부터 성취하고자 의도한 것을 의미하는 '성공가치'를 중요시하는 것과 비교되는 부분이다. 둘째, 캐릭터를 중심으로 한 팬덤은 사용자들의 수용가치와 평가에 큰 영향을 끼친다. 이에 비해 전문 비평가들은 범주 상대적 평가를 지향하며 게임의 전체 지형도와 맥락 속에서 평가하는 경향을 보인다. 셋째, 게임 사용자들은 독자적인 문화적 취향을 구축하며 전문 비평가들의 계몽적 비평을 거부한다. 마니아 팬을 중심으로 한 문화적 취향 공동체는 외부 집단에 배타적 성격을 지니며, 지나친 배타성이 혐오와 차별의 표현으로 이어지기도 하여 문제가 되기도 한다. 마지막으로, 사용자들은 기대지평의 충족을 게임 평가의 주요 요인으로 고려하는데 이는 전문 비평가들이 지평의 전환을 큰 가치로 여기는 것과 대조적이다.

본 연구는 게임 사용자들의 비평적 담론이 전문 비평가들의 담론과 다른 해석의 결을 지닌다는 점에 주목하고, 실제 사용자들의 대규모 담화 데이터를 활용하여 이를 살펴보고자 했다. 이는 인문학적인 영역에 실증적인 접근과 입증을 시도했다는 점에서 융합 연구로서 의의를 갖는다. 대표적인 상호작용적 미디어로 다의성을 지닌 게임분야에 있어, 본 연구가 사용자들의 수용과 해석에 대한 메타 비평적 논의의 초석이 될 수 있길 기대한다.

감사의 글

본 연구는 2020학년도 강남대학교 교내연구비 지원에 의해 수행되었음.

참고문헌

[1] R. Barthes, trans by H.Y.Kim, *The Pleasure of the Text*, Dongmunseon, pp.33-34, 1997.

[2] W. Iser, eds by B.H.Cha, *Reader-response Criticism*, Koreawon, pp.11-13., 1993.

[3] J.D. Bolter, trans by I.H.Kim, *Writing space: The computer, hypertext, and the remediation of print*, CommunicationBooks, p.268, 2010.

[4] C. Byrd, "'The Last of Us Part II': One of the best video games ever made", *Washington Post*, June 12, 2020.

[5] J. Dornbush, "The Last of Us Part 2 Review: The best of us", *IGN*, Oct 23, 2020.

[6] Metacritic, <The Last of Us Part 2> User Review, [Internet]. Available: <https://www.metacritic.com/game/playstation-4/the-last-of-us-part-ii/user-reviews>

[7] H.Y.Cho, "Gender Diversity and the trouble of Identification in The Last of Us Series", *Feminism and Korean Literature*, Vol., No.51, pp.72-101, December, 2020., <https://doi.org/10.15686/fkl.2020..51.72>

[8] I.S.Park, "A study on the ludonarrative dissonance of AAA-level games, examined through <The Last of Us part II>", *Journal of Popular Narrative*, Vol.27, no.1, pp.227-265, February, 2021., <https://doi.org/10.18856/jpn.2021.27.1.006>

[9] V. Erb, S. Lee, & Y.Y. Doh, "Player-Character Relationship and Game Satisfaction in Narrative Game: Focus on Player Experience of Character Switch in The Last of Us Part II", *Frontiers in psychology*, September 2021., <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.709926>

[10] S.Y.Kim, "Game and Political Correctness: <The Last of us Part 2> Case study", *Literary Criticism Today*, Vol.-, no. 120, pp.114-128, March, 2021.

[11] J.S.Min, "On the Nature and Role of Art Criticism", *The Korean Journal of Aesthetics*, Vol.-, no.54, pp.39-72, 2008.

[12] N.Carroll, trans by H.W.Lee, *On criticism*, Book Korea, pp.28-30, 2015.

[13] N.Carroll, trans by H.W.Lee, *On criticism*, Book Korea, pp.77-81, 2015.

[14] E. Aarseth, trans by H.J.Ryu, *Cybertext: Perspectives on ergodic literature*, Geulnurim, p.125, 1997.

[15] U.Eco, trans by H.J.Cho, *The Open Work*, Saemulgyeol, pp.48-50, 2006.

[16] S.K.Kang, "The Trajectory and Direction of Subculture criticism", *Cultural Science*, Vol.-, no.85, pp.128-158, 2016.

[17] G.R.Jeon, "A Study on the Game Criticism: Meta-analytical Approach to Game Critiques", *Journal of Korea Game Society*, Vol.13, no.3, pp.19-30, June, 2013., <https://doi.org/10.7583/JKGS.2013.13.3.19>

[18] J.Curran, D Morely, and V.Walkerline, trans by S.K.Baek,

- Cultural Studies and Communications*, Hanwool, 1999.
- [19] S.J.Kim, "Audience studies' decoding model and a reappraisal of John Fiske: Towards a critical reflection on Korean audience studies and open debates", *Media and Society*, vol.18, no.1, pp.2-46, February, 2010.
- [20] J.H.Kim & S.G.Lee, "Amateur film criticism bloggers as cultural intermediaries", *Media, Gender & Culture*, vol.-, no.21, pp.5-40, March, 2012.
- [21] Y.S.Lee & G.S.Kim, "The Present of Movie Review Content and the Direction of Movie Criticism through the Debate of Star Wars: The Last Jedi", *PREVIEW: The Korean Journal of Digital Moving Image*, vol.18, no.1, pp.7-36, June, 2021.
- [22] W.R.Ko & O.H.Lee, "A Study on the Social and Cultural Implications of Audiences' Discourses on D-War", *Media and Society*, vol.19, no.3, pp.2-44, August, 2011.
- [23] J.G.Jin, Film, "Criticism and Public", *The Journal of Criticism and Theory*, vol.13, no.1, pp.5-10, June, 2008.
- [24] Y.S.Shim, "The Advent of the Era of Mass Criticism, and the distance between critics and the public", *Korean Film Critiques*, Vol.23, no.-, pp.62-86, January, 2011.
- [25] H.J.Cho, "The Dialectic of public criticism or the archaeology of the monsters of our time", *Literature and Society*, Vol.20, no.4, November, 2007.
- [26] H.S.Lee, What the enlightening game <TLOU 2> left behind, YNA, 2020.07.04., [Internet]. Available: <https://www.yna.co.kr/view/AKR20200703130100017>
- [27] Metacritic, <The Last of Us Part II> Critic Reviews, [Internet]. Available: <https://www.metacritic.com/game/playstation-4/the-last-of-us-part-ii/critic-reviews>
- [28] S.Y.Choi & E.J.Ko, "Real-time Participative Democracy through Media Multitasking and Online Community Gamification: Analysis on the Online Posts Using a Dynamic Topic Model", *Korean Journal of Broadcasting and Telecommunication Studies*, Vol.31, no.3, pp.78-113, May, 2017.
- [29] D.M.Blei, A.Y. Ng & M.I. Jordan, "Latent dirichlet allocation", *Journal of machine Learning research*, Vol.3, pp.993-1022, March, 2003.
- [30] S.H.Yoon & K.H.Kim, "Expansion of Topic Modeling with Word2Vec and Case Analysis", *The Journal of Information Systems*, Vol.30, no.1, pp.45-64, March, 2021., <https://doi.org/10.5859/KAIS.2021.30.1.45>
- [31] J. Qiang et al., "Topic modeling over short texts by incorporating word embeddings", *Pacific-Asia Conference on Knowledge Discovery and Data Mining*, Springer, Cham, pp.363-374, April, 2017., https://doi.org/10.1007/978-3-319-57529-2_29
- [32] J.H.Lee, "Big Data and Social Sciences: Epistemological and Methodological Issues", *Communication Theories*, Vol.9, No.3, pp.127-165, September, 2013.
- [33] Schubert, Stefan. "Playing as/against Violent Women: Imagining Gender in the Postapocalyptic Landscape of The Last of Us Part II." *Gender Forum*, Issue 80, pp.30-54, March, 2021.
- [34] D.H.Lee, The Last of us Part 2 – Review, IGN Korea, 2020.06.22.[Internet]. Available: <https://kr.ign.com/the-last-of-us-2-ps4/8968/review/deo-ras-euteu-obeu-eoseu-pateu-2-ribyu>
- [35] N.Carroll, trans by H.W.Lee, *On criticism*, Book Korea, p.47, 2015.
- [36] P.Bourdieu, trans by J.C.Choi, *Distinction*, Saemulgyeol, pp.13-30, 2005.
- [37] Y.S.Lee, "Understanding and Practice of Aesthetics of Reception", *Echo*, Vol.-, no.4, pp.171-186, 1987.



안진경(Jin-Kyoung Ahn)

2007년 : 이화여자대학교 국어국문학과 (문학사)

2009년 : 이화여자대학교 디지털미디어 학부 (디지털미디어학 석사)

2019년 : 이화여자대학교 융합콘텐츠학과 (문학박사)

2009년~2013년: 엔씨소프트, 바른손E&A 게임기획자

2013년~2015년: 제일기획 BTL 크리에이티브 기획자

2020년~현재: 강남대학교 글로벌문화학부 한영문화콘텐츠 전공 조교수

※관심분야 : 게임학, 디지털 스토리텔링, 융합콘텐츠