

그날도 나는 별생각 없이 접속했다. 퇴근 후 지친 몸을 소파에 기대고, 헤드셋을 끼고, 게임을 켰다. 리그 오브 레전드. 몇 년째 즐기고 있는 게임이다. 그날 나는 여자 캐릭터를 골랐다. 그냥 그 챔피언이 좋아서, 그것뿐이었다.

그런데 게임이 시작되자마자 분위기가 달라졌다. 채팅창에 말들이 올라오기 시작했다. 처음엔 뭔가 이상하다 싶었고, 금세 확신이 됐다. 내가 고른 캐릭터, 그 하나로 나는 '여자'로 특정되었고, 그 순간부터 나는 게임을 즐기는 플레이어가 아니라 무언가 다른 대상이 되어 있었다.

심장이 쿵쾅거렸다. 손이 떨렸다. 무슨 말을 해야 할지, 아니 말을 해야 하는 건지도 몰랐다. 아무 말도 나오지 않았다. 그냥, 게임을 했다. 30분 내내.

그 30분은 이상하게 길었다. 나는 화면을 보면서도 채팅창이 계속 눈에 들어왔다. 게임 속에서 내 캐릭터가 죽을 때 마다 이들은 성희롱을 서슴치 않게 했다. 중간에 나가고 싶었다. 그런데 팀원들한테 민폐가 될 것 같아서 나가지 못했다. 그게 또 이상했다. 성희롱을 당하는 사람이 오히려 민폐 걱정을 하고 있었다.

게임이 끝나고 나서야 나는 신고 버튼을 눌렀다. 이걸 했어야 했는지도 잘 모르겠다. 뭔가 달라질 것 같지는 않았다. 하지만 그게 그 순간 내가 할 수 있는 유일한 행동이었다.

그 뒤로 나는 한동안 여자 캐릭터를 잘 안 골랐다. 채팅은 일찌감치 꺼버렸다. 나도 모르게 조심하게 됐다. 내가 무언가를 감추고 있다는 느낌. 게임을 하면서 나라는 사람을 드러내지 않으려는 느낌. 그게 불편했다.

디지털 공간은 현실과 다른 곳이라고 생각했던 것 같다. 이름도 없고, 얼굴도 없고, 아무도 나를 모르는 공간. 그래서 더 자유로울 거라고. 그런데 그 공간에서도 나는 캐릭터 선택 하나로 성별이 특정되었고, 그 성별로 인해 다른 방식으로 대우받았다. 게임 속에서도 나는 그냥 나일 수 없었다.

나는 게임을 잘하고 싶었다. 즐기고 싶었다. 그것뿐이었다. 그런데 그 공간은 나에게 그것 이상의 무언가를 요구했다. 여자라면 어때야 한다는, 말하지 않았지만 분명하게 존재하는 기준들.

온라인 게임만의 이야기가 아닐 것이다. SNS 댓글 창에서도, 익명 커뮤니티에서도, 우리는 성별이 드러나는 순간 다른 눈길을 받는다. 디지털 환경은 현실의 연장이다. 거기서 벌어지는 차별도, 불편함도, 두려움도 모두 진짜다. 화면 너머에도 사람이 있다.

그날 내가 가장 바랐던 건 특별한 무언가가 아니었다. 그냥, 게임을 게임으로 즐길 수 있는 것. 캐릭터 선택이 신변 노출이 되지 않는 공간. 누구든 그냥 플레이어로 존재할 수 있는 30분.

그게 평등이라고 생각한다. 거창한 것이 아니라, 그 30분을 아무 걱정 없이 보낼 수 있는 것.