

---

# 맥락분석

2019년 11월 22일 금요일

---

## 문화적 맥락

한 집단에 속한 사람들을 다른 집단에 속한 사람들과 구별되게 하는 사고 방식이나 가치관 크게 시간, 위치, 기타로 나뉘나 저는 디지털 서비스 중 요즈음 가장 잘 성장하고 있는 게임에서 시간적 편중성에 대해서 다루고자 합니다.

## 도타2(과거/현재지향적)

도타(Dota)는 Warcraft3라는 한 게임의 맵 에디터(Map Editor, 게임의 맵을 사용자 임의로 만들 수 있는 공식 툴)로 만든 MOBA(Multiplayer Online Battle Arena)장르의 게임이고, 도타2는 이것을 계승하여 Warcraft3라는 게임이 없이도 동작이 가능한 별도의 독립적인 게임으로 만든 것입니다.

원작 계승을 목표로한 게임인 만큼 원작인 Dota의 시스템을 대부분 그대로 차용하였으며 Dota2의 유저들 또한 과거 Warcraft3에서의 Dota를 플레이 하였거나 거의 변화가 없는 현재의 Dota2시스템에 크게 만족하며 플레이하는 경향이 매우 강합니다. 얼핏보면 변화가 없는 게임이라고 느낄 수 있으나 그만큼 비이상적인 유저들에 대해 일관되게 강한 처벌을 가하는 장점도 가지고 있습니다.

## 리그오브레전드(미래지향적)

리그오브레전드는 도타에 대해 불만이 있던 도타의 개발자들이 떨어져나와 만든 게임으로 기존의 도타에 비해 진입장벽을 많이 낮춘 게임이라는 평이 많습니다. 이에 걸맞게 매년 다른 게임이 되었다 할 정도의 대규모 패치를 통해 게임의 많은 부분을 업데이트(초심자는 더 진입하기 쉽게, 숙련자는 더 많이 생각하게)하고, 리그오브레전드의 유저들 또한 새로운 패치를 사용할 때 기존의 경험이 크게 영향을 미치지 않습니다.

다만 변화가 많은 만큼 유저들의 유입과 이탈이 잦으며 유동인원이 많은 만큼 비이상적인 유저들에 대한 처벌강도가 약하고 일관되지 못한 부분이 있습니다.

---