



※ 본 기사는 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

운명의 워터리 슬롯머신: 스토리에 관한 호스쇼 프로젝트의 고찰
(The Watery Pachinko Machine of Doom: Project Horseshoe's Thoughts On Story)

다니엘 쿡(Daniel Cook)
가마수트라 등록일(2008. 1. 17)

http://www.gamasutra.com/view/feature/3498/the_watery_pachinko_machine_of_.php

본문 텍스트

게임 디자이너 싱크 탱크

지난해 말, 게임 개발자를 대표하는 노련한 게임 디자이너 여러 명이 텍사스의 한 외딴 목장에 모였다. 전설적인 게임 개발자인 George "Fatman" Sanger가 조직한 호스쇼 프로젝트(Project Horseshoe)에 참가한 것인데, 이 프로젝트는 향후 10년간 닥쳐올 주요 게임 디자인 관련 문제를 해결하는 데 그 목적을 두고 있다.

GDC에서는 세션 중간에 매우 열띤 대화가 복도에서 즉흥적으로 이루어졌다. 호스쇼 프로젝트에서 가장 중요한 점은 주말 내내 게임에 대해 아주 진지한 생각을 하는 전문가들이 만나 대화했다는 데 있다. 게임 디자이너는 서로 대화하는 것을 즐기는 것으로 드러났다. 미팅이 본격적으로 시작되자 곧바로 서로에게 친밀함을 느끼고, 여과되지 않은 여러 아이디어에 대한 논의가 아주 자유롭고 활기찬 분위기에서 진행됐다. 좋은 술과 레이건 시대 스타일의 미사일 장난감이 토론 분위기를 한층 돋웠다.

회의는 체계적으로 진행됐다. 회의 그룹은 일부 회의 진행자의 도움으로 상호 관심이 있는 주제를 놓고 결성되는데, 올해는 차세대 디자이너를 양성하는 주제로 한 그룹이 만들어졌고 대체 감정을 유발하는 게임 디자인에 초점을 둔 다른 그룹이 형성되었다. 이러한 두 그룹은 회의 결과물로 보고서를 만들어 모든 사람이 열람할 수 있게 호스쇼 프로젝트 웹 사이트에 게재해야 했다.

이 회의는 거창하게 보일 수도 있지만, 게임 세계를 바꾸기 위한 매우 실질적인 몇 가지 단계를 만드는 데 목적을 두고 있다. 참석한 디자이너들이 만드는 작품은 앞으로 몇 년 동안 수백만 명의 플레이어에게 영향을 줄 것이다. 게임 업계의 모든 그룹 중에서 고위 게임 디자이너 그룹만이 새로운 아이디어를 촉진하고 미래의 게임이 어떻게 전개되어야 하는지에 대한 비전을 제시할 수 있다.

올해 나는 “스토리”라고 불리는 아주 진부한 주제에 관한 세션에 참석했다. 다음은 비공개로 논의한 내용을 정리한 것이다. 이는 약 10명의 디자이너가 공동으로 노력한 결과물이다. 우리는 함께 모여, 논쟁하고, 새벽 2시까지 토론을 진행하여 견해차를 풀어냈다. 가장 인상적인 것은 세션 참가자 모두가 게임이 세상을 좋게든 나쁘게든 바꿀 수 있는 엄청난 힘을 지닌 매체로 변모하고 있다고 열정적인 믿고 있다는 사실이다.

문제점

"스토리"는 수많은 뜻을 내포한 단어이다. 수만 년간 전 세계 사람들은 스토리를 말해왔다. 인류 역사에서 가장 존경받고 역동적인 예술은 전통적인 서술적 스토리텔링을 포함하고 있다. 디자이너는 영화와 소설, 만화에 관한 지식에 열중해있다. Zork나 Adventure 같은 가장 영향력 있는 초창기 게임 중 대부분은 게임 이용자에게 하나의 스토리로 비춰졌다. 새롭게 대두되는 게임 디자인 분야에서는 “어떻게 게임과 스토리가 서로 교차하는가?”라는 질문에 대한 해답을 스스로 요구하고 있다. 아마 잘못된 문제를 풀려고 시도하는 것일지도 모른다.

논의 내용

게임 디자이너의 업무는 스토리텔링 비즈니스보다는 경험 창출 비즈니스에 속한다고 생각한다. 게임을 하면서 생성되는 스토리는 플레이어의 개인적 스토리이고 게임 시스템에 의해 종가된다.

이는 앞서서 사랑과 절망의 이야기를 쓰는 작가라는 컨셉에서 상당히 변화한 것이다. 디자이너는 열정에 대해 쓰기보다는 사용자가 열정을 경험하도록 하는 것을 목표로 한다. 게임 디자이너는 두려움을 묘사하는 대신 두려움을 불러 일으키는 데 목적을 둔다. 게임 디자이너는 플레이어가 자유롭게 심리적 정신적 극치에 도달하도록 이끌고, 자극하고, 반응하도록 하고, 연결하고, 격려하는 사회적 및 무의식적 환경이 이어지는 시스템을 구성한다.

이 같은 경험을 통해 플레이어는 자신만의 매우 개인적인 스토리를 구성한다. 이들은 경험을 터득하고 일련의 경험을 과거 삶의 교훈과 연결짓는다. 구체적인 게임 내용이 풍부하고 내용이 있다면 다른 사람과 이야기를 나눈다. 게임에서 나온 플레이어의 스토리를 듣는 것

은 우리가 굉장한 경험을 창출했다는 것을 나타내는 가장 확실한 신호이다. 그러나 이와 같은 스토리는 부차적인 효과에 지나지 않는다. 디자이너가 하는 일 중에서는 중개 경험이 가장 중요하며 스토리는 일부를 차지한다.

운명의 워터리 슬롯머신

토론 내내 방안에 있던 경험 많은 디자이너 모두가 계속해서 거론했던 하나의 핵심 시각 효과는 운명의 워터리 슬롯머신이였다. 슬롯머신에서는 수십 개의 공이 바닥에 있는 구멍에 빠지기까지 혼란스럽게 위아래로 튈다. 여기에 수천 개의 공을 더해 공이 하나의 물 문자가 될 정도가 되면 시스템 전체에서 공이 움직이는 패턴이 더욱 명확해진다. 동작의 흐름과 파동을 볼 수 있게 되는 것이다.

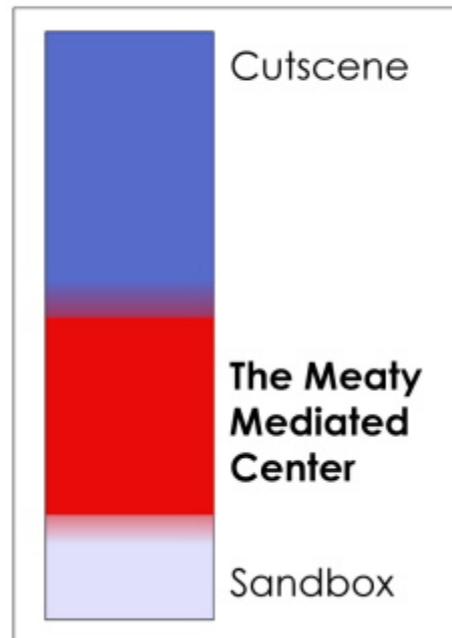
각각의 공은 하나의 플레이어로, 각자의 경로를 따라 이동한다. 우리는 디자이너로서 슬롯머신을 만들고 시스템 전체에서 이루어지는 광범위한 동작 패턴을 분석하며, 슬롯머신 총돌이 아닌 인간 심리의 물리학을 계산한다.

화제

성공적인 중개 경험을 창출하는 데 사용할 수 있는 다양한 도구와 시스템이 있다. 대부분은 널리 알려진 것이고, 현재 사용되는 지원 기술/도구 목록은 이 보고서의 부록에 포함되어 있다.

그러나 우리는 다양한 그룹의 경험 많이 사람들이 참석했기 때문에 중개 경험을 창출하는 새로운 방법들을 탐구하는 방향으로 주제를 전환했다. 게임은 이용자가 40개 컷션 중 하나를 선택하는 어드벤처 게임부터 엄마에게 “나가 놀아”라는 꾸지람을 듣게 되는 샌드박스 게임까지 다양하다.

Spectrum of mediated games



세 개의 주제

분열을 일으키는 모호한 단어인 “스토리”에서 “중개 경험의 보고”에 대한 부드러운 토론으로 초점이 모이면서 우리는 다음 세 가지 주제로 나머지 시간을 보냈다.

1. 게임 업계의 현재 규칙 이외에 통용되는 사례: 이러한 사례 중에서 어떻게 중개 경험이 구축될 수 있는가에 대한 실질적인 통찰력을 갖기 위해 연구할 수 있는 사례는 무엇인가?
2. 플레이어의 감정과 경험을 지지하는 모델: 더욱 근본적으로 중개 시스템을 이해하는 데 도움이 되도록 선택할 수 있는 개념 모델은 무엇인가?
3. 난제: 추가적인 논의가 필요한 주요 문제는 무엇인가?

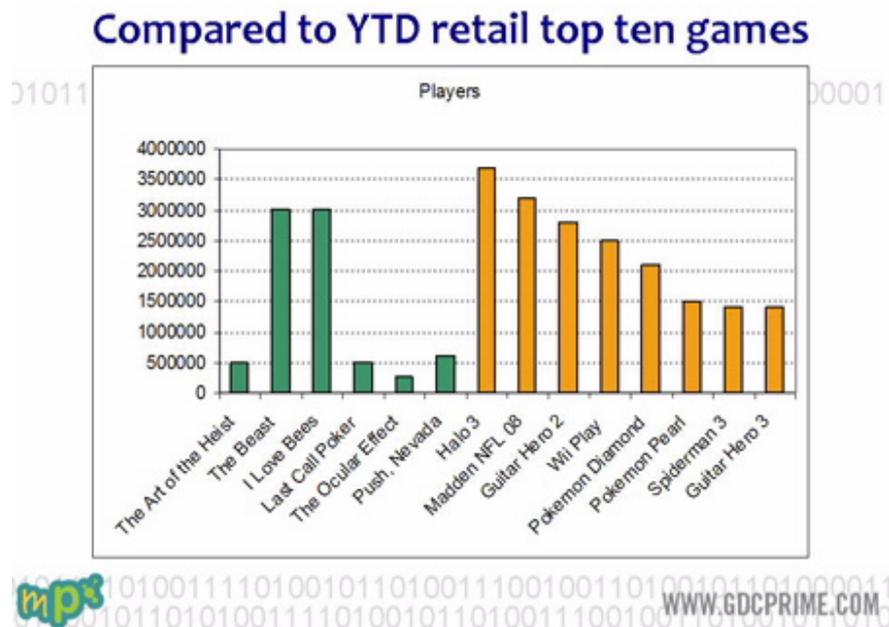
게임 산업의 현행 규칙 이외에 적용되는 기술

흥미진진한 경험을 만들어 내는 기술 중 다수는 게임 산업 외부에서 찾아볼 수 있다. 학계, 광고, 독립 게임 분야에서는 수년간 이러한 아이디어를 시도해 왔다. 우리는 ARG(대체 현실 게임), 내러티브 스페이스, 사교 네트워크로부터 얻은 다양한 예제에 중점을 두었다.

ARG

“I Love Bees”나 “Last Call Poker” 같은 ARG 게임을 통해, 온라인 게임 세계와 플레이어의 실제 세계 사이의 장벽을 부수는 것이 매우 강력한 경험을 이끌어내는 것으로 드러났다.

Patricia Pizer는 플레이어에게 태어난 날에 사망한 아기의 묘지 사진을 찍도록 요구하는 간단한 게임 기법을 “Last Call Poker” 속에 포함했는지에 대한 사례를 공유했다. 이런 일은 거의 없을 것이라고 생각한 게임 마스터들은 받은 편지함이 수십 장의 사진으로 넘쳐나는 것을 보고 놀랐다. 플레이어는 무덤으로 가서 사산된 아기의 묘지 사진을 찍었다. 게임 메커니즘과 실제 현실이 교차하는 이러한 긴박한 감정적 효과는 플레이어와 디자이너 모두에게 깊은 인상을 주었다.



상위 패키지 게임 플레이어 대비 ARG 플레이어 수

Raph Koster의 GDCPrime 2007 강연 "무엇을 놓치고 있는가(What are we missing?)"

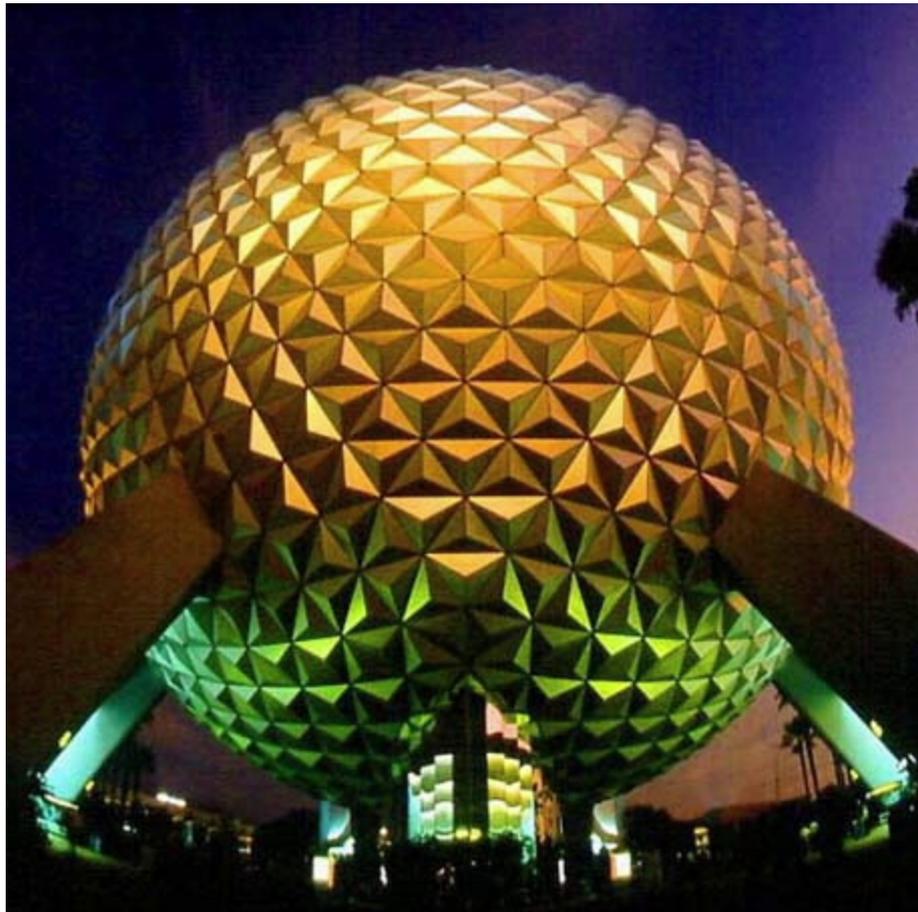
ARG에서 얻은 교훈은 다음과 같다

- **적용의 어려움:** 경험은 제대로 적용하기 어렵다. 이는 현직 게임 마스터가 다양한 역할을 해야 하고 플레이어가 예상을 벗어나 진행하는 게임 플레이를 감안하기 위해 게임을 조정해야 하기 때문이다. 결국 ARG는 매우 공이 잘 빠지는 슬롯머신이라고 볼 수 있다.

- **플레이어의 게임에 대한 기대 파괴:** 그러나 ARG는 기존의 컴퓨터 게임 플레이어 경험 모델을 실제로 무너뜨리기 때문에 강한 반응을 이끌어낸다. 플레이어는 게임을 플레이하기를 기대하지만 매우 중요한 실제적인 상황에 맞닥뜨리게 된다.

내러티브 공간

스토리를 말하는 환경 공간의 역사는 길다. 디즈니랜드, LBE, 놀이공원은 100년이 넘는 기간 동안 중개 경험을 성공적으로 조성하고 있다.



Ceci n'est pas une golfball. 조심스럽게 설계한 시각적 목표이다.

내러티브 공간에서 얻은 교훈은 다음과 같다.

- **절제된 노출과 시선:** 목표 없이 방향하는 고객에게 흥미로운 목표를 분명하게 제시할 수 있는 공간을 만든다. 사람들은 자유의지에 반할지라도 시각적 목표를 향해 가는 경향이 있다.
- **정립된 경로:** 여러 시선을 결합하여 게임 이용자가 새로운 지역을 탐험하는 것으로 상상하면서 이동하는 잘 다져진 경로를 만들 수 있다. 이로써 이 경로를

따라 대부분의 제작 노력을 집중할 수 있도록 한다. 이에 대한 좋은 예는 Naughty Dog이 Jack and Dexter 게임에서 만든 경로이다.

사교 네트워크

MySpace에서 Match.com에 이르는 다양한 형태의 사교 네트워크에서는 사람을 연결하고 의미 있는 관계를 맺도록 지원한다. 매우 사회적인 동물인 사람은 거의 모든 대인관계에서 의미를 찾는다.

- **사람을 화합시키는 시스템**

데이트 사이트에 대한 조사 결과는 비슷한 관심을 지닌 사람을 연결하는 데 도움이 된다. 다양한 사교 네트워크의 허브를 분석하고, 허브 역할이 서로 충돌하게 만들어 강력한 극적 효과를 위해 전체 사회 그룹을 부딪히게 만드는 이벤트를 설정하는 흥미로운 연구가 진행 중이다.

- **관계 유지 시스템**

기존 관계는 선물과 메모, 잡담 등을 통해 유지된다. Twitter나 Facebooks의 뉴스피드 같은 시스템은 이와 같은 시스템을 보여주는 좋은 예이다.



사회적 네트워킹 디자인 과제:

분위기 좋은 타파웨어 파티(Tupperware party)를 재현하는 게임 만들기

기타 관심 분야

다음과 같은 분야에 대해서는 깊이 있는 논의는 없었지만 이러한 분야는 플레이어의 경험을 증대하는 강력한 기술을 제공한다.

- **리얼리티 TV:** Survivor 같은 적절하게 중개된 예에서 Dancing with the Stars와 같이 상당히 중개된 경연까지 리얼리티 TV 쇼는 섬세한 휴먼 드라마를 만들기 위해 어떻게 환경적, 심리적 조작을 이용해야 하는지에 대해 도움이 되는 예를 제공한다. 시청률이 보여주듯이 실제로 사랑에 빠진 일반인이 사랑에 빠진 연기를 하는 배우보다 훨씬 호소력이 있다.
- **의식:** 인류 역사를 통틀어 다양한 종교적, 문화적 집단이 여러 세대에 걸쳐 강력한 영향을 주는 깊은 의미가 담긴 경험을 만들기 위해 의식을 거행했다. 우리가 논의한 한 가지 주제는 아즈텍 제물 의식과 전체 문화에 대한 이의 영향이다. 복잡한 규칙과, 보상 체계, 방대한 마법의 원 사용을 특징으로 하는 이러한 의식은 비록 실제 세계에서 심각한 결과를 동반하지만 사회적 게임의 다양한 특징을 지니고 있다. 이러한 의식을 이처럼 강력하게 만든 것이 무엇인지 연구하고, 얻은 교훈을 게임에 적용할 수 있는 방법을 고찰할 가치가 있다.

플레이어의 감정과 경험을 지원하는 모델

위에서 언급한 각 예를 연구한 결과, 성공을 거둔 많은 게임 시스템의 바탕에는 근본적인 심리학이 있다는 점이 분명해졌다. 우리가 시도하고 적용하는 실험적 방법의 지식 체계를 이해함으로써 디자이너가 선택한 의도된 효과를 게임에서 볼 수 있다.

예측 모델

디자이너가 플레이어가 다양한 자극에 반응하는 방법을 이해하는 데 도움을 주는 다양한 심리적 예측 모델이 있다.

- **감정의 이론:** 무엇이 플레이어 내면의 감정을 불러일으키는가? 기억, 회상, 감정과 결정 과정 사이의 연결고리를 설명하는 방대한 학문적 연구가 있다.
- **조직 심리학:** 그룹 동력은 어떻게 전개되는가? 조직 심리학은 그룹과 그룹 내 변경이 이루어지는 방법에 대한 연구이다.
- **정신생리학:** “정신생리학적 조치는 자극에 대한 감정과 주의 반응을 연구하는 데 자주 사용한다. 크게 놀라는 음색, 감정이 깃든 사진, 비디오, 과제 등이 제공되고 정신생리학적 조치를 반응을 검사하는 데 사용한다.”

<http://en.wikipedia.org/wiki/Psychophysiology>

- **플레이어의 AI 모델링:** 이러한 학문적 기술 대부분은 플레이어 행동을 예측하기

위해 시도되는 AI 루틴으로 전환될 때 상당한 의미를 갖게 된다. 새 레벨에서 수백 명의 실제 사람을 놓아 주는 대신에 수백 개의 AI 구동 보츠를 놓아 줄 수 있다. 시선 모델링이나 사교 네트워크가 전개되는 방법에 대한 예측까지 다양한 상황에서 AI는 단기 예측을 이끌어내는 데 매우 효과적이다.

매트릭스

기본 게임 디자인은 디자이너가 근거가 있는 예측을 만들어내고 이러한 예측을 테스트하고 디자인을 조정해야 하는 매우 반복적인 작업이다. 아쉽게도 우리의 측정 기술은 현재 매우 조잡한 수준이다.

- **바이오피드백:** 바이오피드백 시스템을 통한 직접 감정 측정을 통해 디자이너는 개별 플레이어가 어떻게 게임을 경험하는지 자세히 이해할 수 있다. 피부 전도와 심장 박동 변화 기술은 비용이 낮은 두 개 옵션이다.
- **스킬 체인 기반 로깅:** 알려진 학습 기회와의 플레이어 상호작용을 기록하여 재미를 간접 측정함으로써 디자이너가 게임 흐름상에 단점에 주의하게 할 수 있다. 이 기술은 대부분의 플레이어 사이에서 매우 효과적이다.
- **사회적 그래프:** 많은 사교 네트워크에는 각 플레이어가 누구와 상호작용하는지, 얼마나 오랫동안 상호작용하는지, 어떤 키워드를 사용하는지 등에 대한 방대한 정보를 포함하고 있다. 이러한 자료는 평판에 초점을 맞춘 AI 모델로 직접적으로 제공되어 시가 미래에 무엇이 일어날지 매우 정확하게 예측하도록 한다. 길드 간 갈등이나 플레이어 이탈을 하루나 며칠 전에 미리 알 수 있게 된다고 생각해보자. 실제로 온라인 게임의 사회적 환경을 아주 정확하게 예측할 수 있다.

난제

토론 중에 해결할 수 없지만 강조할만한 몇 가지 어려운 문제가 있었다. 이러한 문제에는 하이터치(high touch) 경험 적용, 작가 의견의 역할, 도덕적 문제 등이 있다.

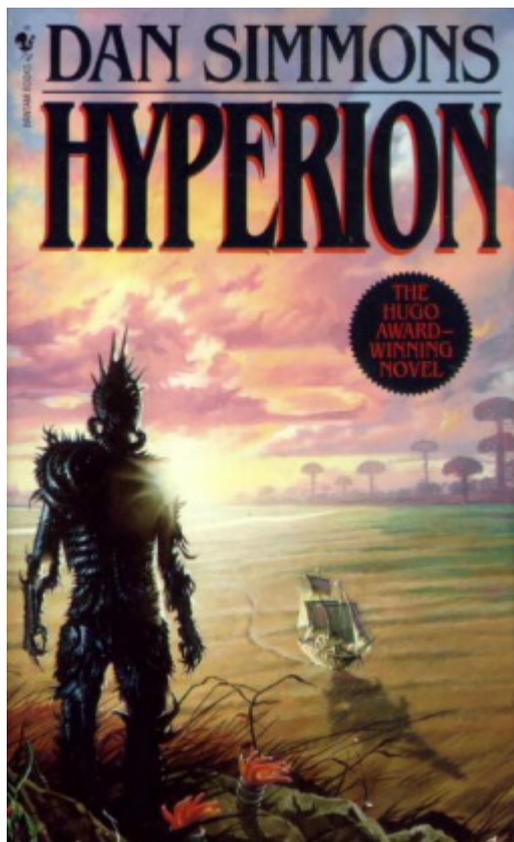
적용 문제 해결

플레이어 경험의 중개는 플레이어가 바라는 방식으로 자신의 자유 의지를 선택하는 심리적 상황을 만드는 것으로 결론이 내려지게 된다. ARG와 내러티브 스페이스에서 사용 가능한 가장 강력한 도구는 플레이어의 현재 요구에 맞게 경험을 안내하고 조정하는 사람의 역할인 퍼핏 마스터(puppet master)이다. 오랫동안의 경험을 통해 게임 디자이너는 플레이어가 다른 사람의 자극, 제안 또는 출현에 가장 강하게 반응하는 것을 알게 되었다.

하지만 이와 같은 중개 역할을 할 수 있는 유능한 사람을 찾는 데는 많은 시간이 걸리고 찾

지 못하는 경우도 있다. 대부분의 사람들이 학교나 회사를 통해 배우는 것이 아닌 우연하게 직면하게 되는 새로운 역할이기 때문이다. 뛰어난 게임 마스터를 찾으면 적용의 문제에 직면하게 된다. 한 명의 게임 마스터는 수백 명의 플레이어를 감정적으로 제대로 관리할 수 있다. 게임은 수백 만명의 플레이어에게 전달되어야 때문에 이와 같은 게임 마스터가 발생시키는 비용은 막대하다. 실제 사람에 의해 중개되는 하이터치 경험의 비용은 매우 높다.

다행히 퍼핏 마스터가 하는 대부분의 행위는 상대적으로 새로운 퀘스트를 제공하거나 실제적인 활동을 끝낸 것을 인정하는 것과 같이 현실적이다. 또한 퍼핏 마스터의 활동 시간은 수 분으로 제한되어 있고 퍼핏 마스터는 플레이어와 실제 접촉하는 경우는 드물다. 이로 인해 그룹에 속한 몇몇 참가자는 감정적으로 몰입하고 매우 사회적인 NPC 캐릭터를 만들어 하이터치 경험을 쌓게 됩니다. 다용도 시는 미해결 문제이지만, 시도 범위를 제한한다면 효과적인 해결책을 만들 수 있다.



슈라이크(The Shrike): 우리 모두에게 올바른 결정을 내리는 데 도움이 될 작은 AI 구세주가 필요하다.

여기서는 각 게임 마스터가 플레이어와의 즉각적인 상호작용 대부분을 처리하는 수많은 AI를 통제하도록 하는 데 목적이 있다. 이용자 반응에 따라 플레이어의 기분에 대한 컴퓨터 시뮬레이션을 진행할 수 있고 시는 반응을 적절히 적응한다. 게임 마스터가 문제없이 인수

받을 수 있는 극단적 상황이 게임 마스터의 개인적 관심을 끌 수 있다. 상대방 플레이어는 실제 사람과 대화한다는 가정하에 플레이한다.

현재까지 언급한 플레이어의 심리적 모델을 기초로 한 시도가 진행됐다. 디자이너는 AI 모델이 제시하는 방식으로 플레이어를 자극하여 원하는 결과를 얻을 수 있는 적극적 NPC를 만든다. 이 분야에서 진행되고 있는 연구는 다음과 같다.

- 비밀관성, 비신뢰성 등을 포함하는 신뢰할 수 있는 개성 구축
- NPC가 장기적이고 진지한 의제를 갖고 목적 지향적임을 확인
- 전쟁이나 갈등보다는 영향력 기법에 대한 기회에 집중
- 플레이어가 내부적으로 운영하는 사회적 규범과 목적을 만드는 시에 의해 채워지는 인위적 사회 구조 생성
- NPC 결정을 알리기 위해 플레이어의 기존 사회적 그래프에 대한 AI의 지식 제공. 예를 들어 시는 당신에게 강력한 길드 리더로서 점차 고립되어 약화되고 있는 다른 길드의 리더에게 동맹을 맺자고 제안할 수 있다. 이는 사회 네트워크의 레이아웃을 예측 가능한 방식으로 조정하는 내용 있는 갈등을 만들 수 있다. 시는 궁극적으로 플레이어 커뮤니티의 사회적 그래프를 조작하고 발전시키는 전략 게임을 실행한다.

이러한 도구를 갖고 게임 마스터는 사회 인식 NPC 집단을 사용하여 감정적으로 의미 있는 하이터치 방식으로 수천 명의 플레이어를 지원할 수 있을 것이다.

작가의 의견

게임 디자이너는 비전이 있고 자신만의 개인 의견이 내는 예술가이다. 만약 플레이어가 제시하는 의견이 게임에서 가장 활발한 목소리인 경우, 디자이너가 자신의 의견을 낼 기회는 없을 것이다. 즉, 게임계의 스티븐 스피버그나 오손 웰즈를 찾아낼 수는 없을 것이다. 게임 업계에서는 여태껏 그와 같이 대표적인 목소리를 내는 인물이 거의 없었다.

우리가 착각한 것일 수 있다. 게임 속에서 디자이너의 목소리는 독특한 내러티브 스타일을 갖기보다는 특징적으로 다양한 게임 시스템을 사용하는 데 초점이 맞춰지고 있다. 이러한 측면에서 간단한 장르 분류를 초월하는 다음 업계 선각자의 독특한 의견을 쉽게 알 수 있다.

- 환각적인 레트로풍의 슈팅 게임을 만드는 Jeff Minter
- Shigeru Miyamoto 팀과 이 팀이 사용하는 탐험과 기술 획득의 멋진 기법
- Will Wright 팀과 이 팀에서 만든 일상생활에 대해 세부적으로 관리할 수 있는 몰입도가 높은 시뮬레이션 게임

이러한 관점에서 저자의 목소리를 살펴보면 새로운 기회가 명확해진다. “이용자에게 어떤 형식의 캐릭터나 내러티브를 보여줄 것인가”를 묻는 대신 “우리 팀이 플레이어 커뮤니티에서 촉진하고자 하는 문화적 가치와 공통적인 감정의 터치 포인트는 무엇인가”를 묻게 될 것이다. 이는 멀티 플레이어 게임에서 매우 명확하지만 싱글 플레이어의 경우에도 적용된다.

Ron Meiners는 온라인 게임에서 커뮤니티 연락자로 활동하면서, 예상치 않게 도움을 준 그룹에 대해 항상 공개적으로 말했던 사례를 말했다. 원하는 행동을 강조하고 사회적으로 보상하는 방법은 커뮤니티 내에서 표준 관례로 채택되었다. 이에 따라 트롤링(trolling), 그리핑(griefing) 및 기타 일반적인 반사회적 행위가 거의 발생하지 않고 있다.

이 예에서는 두 가지 놀라운 측면이 있다. 먼저 작가의 의도가 적극적인 사회적 엔지니어링을 통해 행사된다는 점이다. 또한 게임 디자이너는 단순한 기계적 시스템이 아닌 사회적 시스템을 다룬다. 둘째, 플레이어는 적극적으로 디자이너의 메시지를 확대한다. 플레이어 기반은 한 목소리로 개별 플레이어를 안내하고 이들에게 정보를 제공한다.

여기서 얻은 교훈은 다음과 같다

- 커뮤니티 규범은 플레이어의 의견을 형성한다. 디자이너와 커뮤니티 연락자는 권위 있는 임시 역할을 맡고 행동을 통해 커뮤니티의 분위기를 조성한다.
- 믿음은 행동을 만든다. 디자이너는 원하는 믿음을 코드화하고 촉진하고 보상하는 독특한 역할을 맡는다.

윤리적 고려 사항

현재 우리가 논의하고 있는 거대하고 의도적인 심리적 조작의 유형에는 어떤 윤리가 관련되어 있는가?



스탠퍼드 감옥 실험(The Stanford Prison Experiment): 적절한 게임 중개?

우리가 논의하는 내용 중 대부분은 악명 높은 스탠퍼드 감옥 실험과 그렇게 다르지 않다. 1970년대에 잘 통제된 학생들을 두 그룹으로 분류하여 모의 감옥에 들어 보냈다. 무작위로 일부는 죄수 역할을 맡게 하고 나머지는 간수 역할을 맡겼다. 연구자들은 6일만에 가학증과 우울증, 극단적인 죄수 스트레스로 인해 실험을 취소했다. 선량한 사람을 나쁜 환경에 두는 행위는 대부분의 사람들이 비도덕적으로 보는 결과를 낳았다

분명히 중개 경험 속에 다양한 도덕적 행위가 가능하다. 한쪽에는 모든 사람들이 신나는 게임을 즐길 수 있다고 칭찬하는, 상대적으로 악하지 않은 “댄싱 위드 스타즈(Dancing with the Stars)” 게임이 있다. 다른 쪽에는 게임 디자이너가 플레이어의 삶을 극적으로 바꾸면서 심리적 붕괴를 야기하도록 디자인된 스탠퍼드 감옥 실험같은 상황을 만든다. 다만 게임 디자이너가 인간을 제물로 바치는 의식을 따라하는 게임을 만들지 않기를 바란다.

Jonathan Blow와 같은 사람들이 게임 디자인 커뮤니티 내에서 비도덕적인 게임 디자인 기술이 인기 있는 온라인 게임에 사용되는 것을 비난하고 있다. 반면에 자본주의 세력은 더욱 강력하고 중독성 있는 게임 플레이를 만들라고 디자인 팀을 강요하고 있다. 중개 경험의 윤

리 문제는 앞으로 수십 년간 격렬한 논쟁을 불러 일으킬 주제이다.

다음 단계: FabulaRasa 웹 사이트

우리 그룹은 이들의 짧은 기간 동안 아주 다양한 주제를 다뤘다. 이와 같은 생각을 더욱 확장하려면 지속적인 대화를 나눠야 한다는 점에 의견을 모으면서 회의가 끝났다.

이를 위해 우리 그룹은 토론의 중심점 역할을 하는 FabulaRasa.org라는 웹 사이트를 만들었다. 이 이름은 플레이어가 이야기를 쏟아낼 수 있는 빈 용기인 “빈 이야기”로 대략적으로 번역될 수 있다. 경험 많은 게임 개발자와 연구자가 헌신적으로 게임 내 증개 경험을 만드는 데 대해 다양한 에세이나 논문을 모으고 논의를 이어가기를 바란다.

이 보고서는 올해 호스쇼 프로젝트에서 이루어진 대화 중에서 일부만을 다루고 있다. 이 웹 사이트를 방문하여 올해와 이전 해의 여러 보고서를 참고하기를 바란다.

참가자

이 논문은 다음 회의 참가자가 만들어낸 협력적 노력의 결과물이다.

- 사회자: Linda Law, The Fat Man
- Stephne Bura, 10tacle 스튜디오 벨기에(10tacle Studios Belgium)
- Daniel Cook, 마이크로소프트(Microsoft)
- David Fox, 아이윈(iWin)
- Tracy Fullerton, USC 인터랙티브 미디어(USC Interactive Media)
- Victor Jimenez, 노스롭 그루만(Northrop Grumman)
- Ron Meiners, 멀티버스(Multiverse)
- Mirjam Palossari Eladhari, Gotland 대학
- Patricia Pizer, 디즈니 인터랙티브 스튜디오(Disney Interactive Studios)
- Mike Sellers, 온라인 알케미(Online Alchemy)
- Mike Steele, 이머전트 게임 테크놀로지(Emergent Game Technologies)

부록

부록1: 논문 및 참고 문헌

다음은 토론 중 영향을 주었거나 언급된 참고 문헌이다.

- 호스쇼 프로젝트(Project Horseshoe), George "The Fatman" Sanger and crew
<http://www.projecthorseshoe.com>
- 인위적 감정 구축하기(Constructing Artificial Emotions), Daniel Cook

http://www.gamasutra.com/view/feature/1992/constructing_artificial_emotions_.php

- 게임 디자인의 화학(**Chemistry of Game Design**), Daniel Cook,
http://www.gamasutra.com/view/feature/1524/the_chemistry_of_game_design.php?print=1
- 스탠퍼드 감옥 실험(**Stanford Prison Experiment**), <http://www.prisonexp.org>
- Claude Levi-Strauss의 작품을 통한 의식 이해(**Understanding rituals through the work of Claude Levi-Strauss**): http://en.wikipedia.org/wiki/Claude_L%C3%A9vi-Strauss
- 왜 게임을 하는가: 스토리 없이 감정을 높이는 네 가지 요소(**Why we play games: Four keys to more emotion without story**), Nicole Lazzaro
http://www.xeodesign.com/xeodesign_whyweplaygames.pdf
- 우리가 놓치고 있는 것(**What are we missing**), Raph Koster
<http://www.raphkoster.com/2007/12/06/gdc-prime-2007-what-we-are-missing/>
- 가상 게임 세계의 스토리 구성과 표현 매체(**Story Construction and Expressive Agents in Virtual Game Worlds**), Mirjam Palosaari Eladhari
http://intranet.tii.se/components/results/files/eladhari_lindley.pdf
- 마인드 사운드트랙: 마인드 음악 - 게임 캐릭터를 위한 적응적 오디오(**The soundtrack of your mind: mind music - adaptive audio for game characters**), Mirjam Palosaari Eladhari
http://mirjame.googlepages.com/Eladhari_Friedenfalk_Niewdorp_ace_20.pdf
- 디달러스 프로젝트(**The Daedalus Project**), Nick Yee
<http://www.nickyee.com/daedalus/>

부록 II: 기존의 중개 기술

다음 목록은 수년간 게임에서 사용해 온 전통적 기술을 무작위로 나열한 것이다. 이러한 기술을 중개 101로 고려하시오.

- 기본 구성: 청중에 알려진 효과를 주는 "39 Plots" 같은 일반적인 구성
- 영웅 포인트: 구성을 이용자의 요구에 맞추는 리소스(또는 악당 포인트). 스토리텔링 리소스로 사용됨. 대신으로 Whimsy Cards가 사용됨
- 스토리텔링 패턴: Christopher Alexander의 패턴 언어
 - ✓ 학습을 돕게 만들어진 역방향식
 - ✓ 모듈식
 - ✓ 계층식
- 캐릭터 개발(NPC와 플레이어 캐릭터)
- 다양한 게임 요소 맞춤화

- 감정 관리
- 음악
- 주변 효과
- 감정적 암시가 있는 환경(예: 귀신이 나오는 집)
- 게임 동영상 제작을 포함하는 전시
- 게임 플레이 기법과 다양한 역할, 접근, 조직을 통해 캐릭터를 결속하는 관계
- 새로움
- 플레이어 발전의 기법
- 게임의 경제학 조작
- 목소리/스타일
- 시간 조작(압축/스타일)
- 플레이어 인지 조작
- POV 전환
- 그룹을 캐릭터로 취급
- 협력적 퍼즐