



※ 본 아티클은 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

단순히 즐기는 게임을 넘어서: 유저 콘텐츠 분석 (Beyond Play: Analyzing Player-Generated Creations)

알도 톨리노(Aldo Tolino)

가마수트라 등록일(2009. 05. 14)

http://www.gamasutra.com/view/feature/4008/beyond_play_analyzing_.php

[가마수트라 디자인의 보너스 기사에서는, 대학교수인 톨리노씨가 유저가 만들어 낸 콘텐츠를 구분하는 자신만의 분류법을 소개하고, 무엇이 유저 콘텐츠를 특별하게 만드는지에 대해 설명하고 있으며, 이를 위해 새로운 관점에서 코스프레, 글리치 등의 유저 콘텐츠들과 이 너머에 이를 만드는 동기가 무엇인지 살펴보고 있다]

2007년 10월, 밸브(VALVE)社は 비디오 게임인 '포탈'을 출시하였다. 이 게임은 큰 성공을 거두었고, 혁신적인 게임 방식과 매력적인 분위기로 격찬을 받았다. 포탈에서는 글라도스(GLaDOS)라는 컴퓨터가 플레이어에게 지시를 내리는데, 글라도스는 게임 전반에 걸쳐 게임을 클리어하는 사람에게 케이크를 주겠다고 약속하고 있다.

게임 출시 후 얼마 지나지 않아, 게임에 영감을 받은 포탈 플레이어들은, 개발자가 게임 속에 감춰놓은 '숨은 메시지'인 오리지널 레시피를 이용하여 실제로 이 케이크를 굽고, 그 사진을 인터넷에 올리기 시작하였다. 2006년 6월에는 고전 비디오 게임인 테트리스의 벽돌모양으로 만든 옷을 입은 사람의 동영상도 유튜브에 올라왔다.

동영상에서, 이 사람은 벽돌모양의 옷을 입고 도시 이곳 저곳을 뛰어다니며, 마치 실제 현실에서 테트리스 게임을 하듯, 집이나 건물 사이에 자신을 끼워 넣었다. 이 두 가지 예에서, 플레이어들은 비디오 게임의 어떤 요소를 사용하여 자신만의 독창적인 프로젝트를 선보였다. 이렇게 게임의 플레이어들이 새로운 것을 만들어내는 현상들을 게임 개발자들에게 유의미한 것으로 만들기 위해선 어떻게 분류하고 설명하여야 할까?

플레이어가 직접 구운 케이크와 현실에서의 테트리스 게임 등의 예들은 모두 ‘놀이의 산물’이라고 할 수 있으며, 게임에서 영감을 받아 만든 동영상이나 코스튬과 같이 플레이어들이 만들어 만들고 인터넷에 올린 것을 말한다. 이러한 놀이의 산물에 대한 분석은 게임 개발자들에게 매우 유용한 것이 될 수 있으며, 이 기사는 유저 콘텐츠와 게임에서 얻은 경험을 게임 안팎에서 창조적으로 확장해 나아가고 싶어하는 플레이어들의 동기에 대해 더 잘 이해할 수 있는 모델을 제시해 줄 것이다. 또한 이 기사는 플레이어들에게 특정 게임을 하도록 유도하는 방법뿐만 아니라, 단순히 게임을 즐기는 것을 넘어, 게임에 기반한 자신만의 창조물을 만들어 나가도록 유도하는 방법에 대해 다룰 것이다.

우선, 놀이의 산물이 무엇인지에 대한 이해가 선행되어야 한다. ‘언리얼 토너먼트’나 ‘리틀빅 플래닛’에서와 같이, 많은 비디오 게임에서는 플레이어들이 직접 레벨이나 맵을 만드는 것이 가능하다. 이러한 맵과 다른 게이 내용 자체의 형태를 띠고 있는 모든 것들은 놀이의 산물로 볼 수 없다. 이것은 게임 자체에 국한된 것으로 ‘유저가 만든 게임 콘텐츠’라고 기술되어야 할 것이다.

이와 대비하여, 게임을 해본 경험 자체는 물론 놀이의 산물을 만들어내는 결과를 가져올 수 있다. 어떤 플레이어 ‘하프 라이프’의 게임 전체를 45 분만에 클리어하고, 이 진기한 장면을 비디오로 녹화하여 인터넷을 통해 다른 사람들과 공유하고자 한다면, 이는 곧 게임세계의 구성과 플레이어의 게임 경험이 혼합되어 하나의 놀이의 산물로 변모된 것이라고 볼 수 있다.

유저가 만든 콘텐츠와 놀이의 산물간의 명확한 구분은, (상기한 ‘유저 콘텐츠’와는 다른 의미에서의) 콘텐츠의 위치나 사용방법에 의해 가능하다. 놀이의 산물은 게임 자체의 영역 밖에서 만들어지거나 이용되는 것을 말한다. 놀이의 산물의 다른 예들로는 게임과 관련된 그래피티 아트, 게임 장면의 재연, 게임캐릭터 코스프레, 게임 상의 물건들을 그린 그림, 게임 위치 지도, 게임 글리치에 대한 영상자료, 게임엔진을 이용하여 만든 머시니마 영상, 뮤직비디오, 만화 등, 게임 내에서의 퍼포먼스, 그리고 게임 관련 자료를 담은 위키피디아 사이트까지 매우 다양하다(예시).

이러한 모든 산물들간의 공통점은 거의 없는 듯이 보이지만, 놀이의 산물에 대한 심도 깊은 연구에 따르면, 이들의 차이점들, 그리고 더 중요하게는 유사점들에 대한 분류와 설명이 가능한 것으로 밝혀졌다. 이 연구의 결과는 게임 개발자들, 그 중에서도 특히 게임 설계 과정에서 유저 콘텐츠에 대한 고려를 반드시 포함시킨다는 원칙을 가진 게임 개발자들에게 매우 의미 있는 것이다.

이러한 원칙을 염두에 둔다면, 게임세계를 설계할 때에 게임 자체의 완벽성에만 초점을 맞추는 것이 아니라, 여기에 게임 자체의 경계를 초월함으로써 플레이어들에게 자신만의 미디어를 만들도록 동기를 부여하는 것에도 더 많은 주의를 쏟게 될 것이다. 이것은 게임의 커뮤니티를 더욱 공고히 하고, 게임의 수명을 연장시킬 수 있을 것이며, 물론 인기도 늘어나게 만들 것이다.

우리가 여기서 알아내야 할 것은, 놀이의 산물과 이것을 만들게 하는 동기를 어떻게 설명할 수 있을 것 인가이며, 그리하여, 개발자들이 이에 대한 지식을 그들의 작업에 반영할 수 있도록 하는 것이다. 놀이의 산물을 이해하고, 이것을 다시 이해 가능한 도식으로 만들기 위해선, 이에 대한 분류가 필요하다. 즉, ‘놀이의 산물에 대한 분류법’이 필요한 것이다. 놀이의 산물은 동영상의 형태로 나타나는가 하면, 그림이나 음식으로까지 나타나기도 한다. 이렇게 다양한 종류를, 예를 들어 비디오나 물건 같은, 대량 생산물과 같은 큰 범주로 나눈다면 비교는 오히려 더 어려워질 것이다. 그러나 시야를 더 넓혀보면, 이러한 산물들은 동기라는 범주에 의해 쉽게 분류될 수 있으며, 동기에 따라 다음과 같은 6 가지의 범주로 나눌 수 있다.

- 가. 경쟁
- 나. 구성
- 다. 표현
- 라. 퍼포먼스
- 마. 커뮤니티
- 바. 문서화

동기의 여섯 가지 범주 중 첫 번째는 ‘경쟁’으로, 다른 플레이어 혹은 컴퓨터와의 경쟁을 동기로 하여 만들어진 모든 놀이의 산물을 말한다. 예를 들어, ‘최단 시간 클리어’(예시)와 같은 기존의 기록을 깨거나 새로운 기록을 세우는 것을 목표로 한다거나, 다른 사람과의 게임결과를 비교하기 위해 만들어진 놀이의 산물들이 여기에 속한다.

‘구성’은 실제로 현실에서 만들어진 모든 놀이의 산물이나, 게임의 어떤 요소에 기반하여 만들어진 모든 물건들을 말한다. 예를 들어 ‘포탈’에서의 ‘포탈 건’과 같이 유형의 물건과 레벨 편집모드에서의 머시니마 영상 설정 같은 가상의 것들이 구성의 범주에 들어간다.

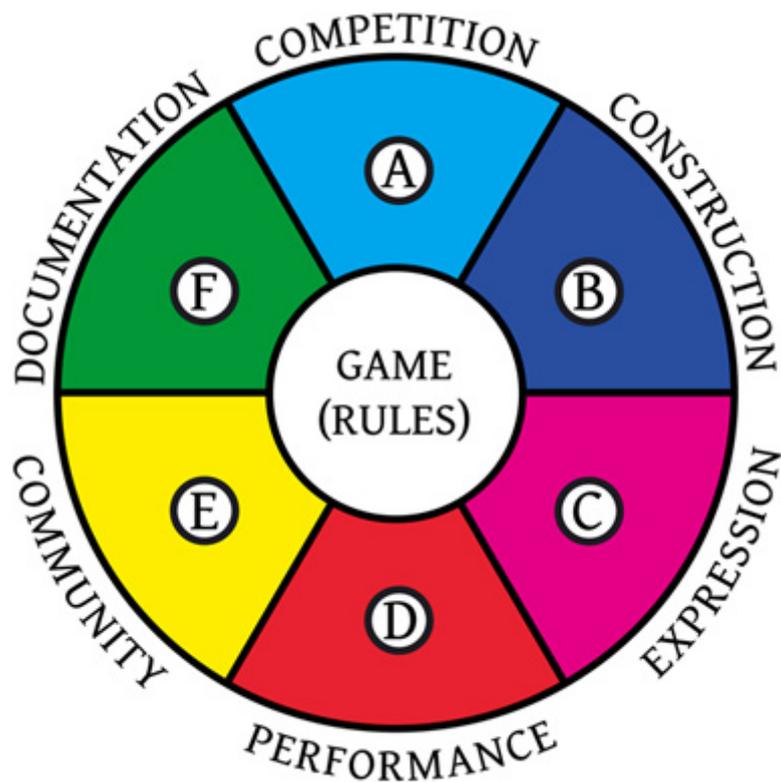
‘표현’은 자신의 개성이나 기분의 표현을 추구하는 플레이어들에 의해 만들어진 것을 말한다. 많은 게이머들이 게임에서 착안해 코스프레나 일상용으로 옷과 아이템을 만들고

있다. 이렇게 자신의 창조적인 개성을 강조하고자 만들어낸 것들이 바로 표현을 동기로 한 놀이의 산물들이다(예시).

네 번째 범주인 ‘퍼포먼스’는, 게임을 이용한 모든 종류의 행위의 결과물로서의 놀이의 산물을 말한다. 예를 들어, ‘게임보이’는 오디오 연주를 위한 사운드발생기로서 사용될 수 있고, 게임에서 가져온 시각자료를 가지고 라이브 영상을 만들거나, 게임엔진을 이용하여 머시니마나 줄거리를 설명하는 동영상 등을 만들 수도 있다(예시).

‘커뮤니티’는 플레이어들의 커뮤니티를 더욱 공고히 하거나 유지시키는 것을 목적으로 만들어진 놀이의 산물들을 말한다. 플레이어들의 네트워크, 다른 게이머들에 대한 훈련과 지원, 혹은 관련 그룹에 속함으로써 얻을 수 있는 이점과, 게임과 관련된 유머를 공유하는 일 등이 모두 커뮤니티라는 동기에 의해 설명될 수 있는 것들이다(예시).

여섯 번째이자 마지막 범주는 ‘문서화’이다. 여기에는 무언가를 추적하고 기술하거나 안내하는 것을 목적으로 하여 만들어진 모든 놀이의 산물을 말한다. 일기, 게임 캐릭터의 모험을 상세히 기술한 것, 지도, 전략 가이드, 게임 공략집, 그리고 글리치에 대한 문서자료 등이 문서화 자료에 속한다(예시).



	원문	한국어번역
A	Competition	경쟁
B	Construction	구성
C	Expression	표현
D	Performance	퍼포먼스
E	Community	커뮤니티
F	Documentation	문서화
	Game(Rules)	게임(규칙)

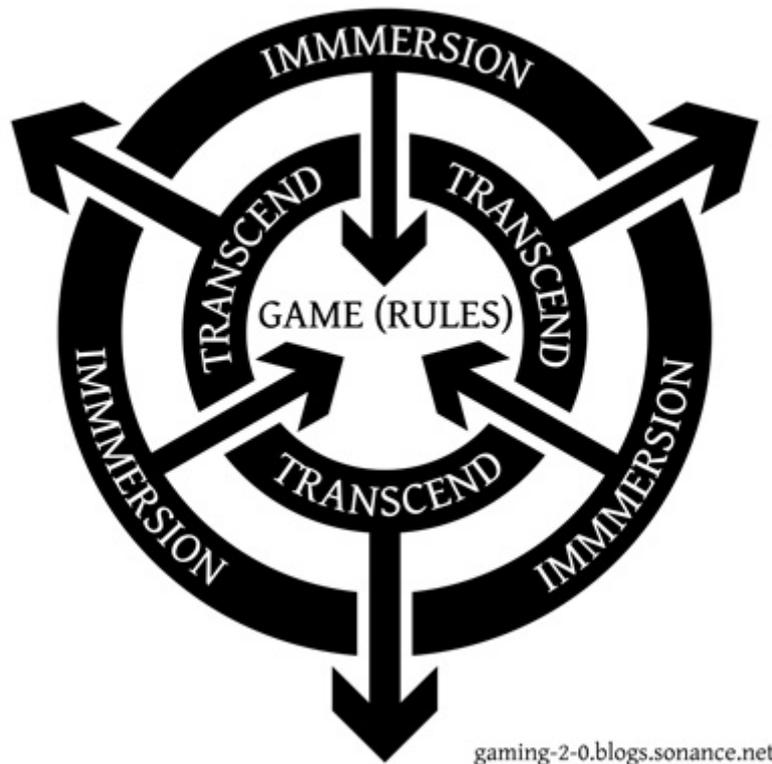
이 같은 여섯 가지의 기본적인 분류법은 놀이의 산물에 대한 토의를 보다 원활하게 해주고, 이러한 창작의 이면에 위치한 여러 동기들을 구분을 쉽게 한다. 더 나아가, 이러한 동기의 범주들은 위의 도표와 같이 정리될 수 있으며, 중앙의 원을 향하는지 혹은 밖을 향하고 있는지의 두 가지 방향에 이용하여 놀이의 산물에 대한 보다 세부적인 사항과 의미를 찾아낼 수 있다.

좀 더 복합적으로 보자면, 기본적인 여섯 가지의 범주들을 원형 도표상에서 설명하고 있는 놀이의 산물에 대한 2 차 정리 도표가 있어, 범주들이 위치한 곳에 따라 전체 도표와 어떠한 연관성을 갖게 되는 지를 보여준다. 이 2 차 정리는 기본적인 여섯 가지의 범주에 “초월”과 “내재”이라는 새로운 두 가지 방향을 추가한 것이다. 이제 도표에는 두 가지 축이 생겼고, 하나의 산물은 원형으로 펼쳐진 여섯 가지 기본 범주 중에 하나에 속함과 동시에, 그 내용에 따라 중앙의 원 쪽(혹은 바깥쪽)을 향하게 되었다.

예를 들어, ‘표현’의 특징을 가지면서 ‘퍼포먼스’와도 연관이 있는 산물은 ‘표현’과 ‘퍼포먼스’라는 두 영역 사이에 위치하게 될 것이고, 도표상에서도 이 두 영역 사이에 놓이게 될 것이다. 하지만, 하위 범주간의 구분 시에는 중앙의 원으로부터의 거리 또한 구분의 기준이 된다. 원에서 더 가까운 영역에 위치한 하위 범주는 “게임의 규칙에 따라” 만들어진 놀이의 산물에 더 가까운 것으로, 원으로부터 먼 곳에 위치한 하위 범주는 “게임의 형태를 초월하려는” 노력에 의해 만들어진 놀이의 산물에 더 가까운 것으로 분류된다.

예를 들어, 손으로 그린 던전의 맵은 스스로나 다른 플레이어가 게임을 플레이하는 데에 도움을 줄 것이므로 원의 중심으로부터 가까운 곳에 위치하게 된다. 한편, 어떤 플레이어가 게임에서 영감을 받아 실제 칼을 만들고, 이를 관련 전시회에 가져갔다면, 이 경우는 게임

자체를 위한 것과는 상당히 거리가 있는 것이므로, 목표 상에서도 원으로부터 꽤 떨어진 곳에 위치하게 될 것이다.



원문	한국어번역
Immersion	내재
Transcend	초월
Game(Rules)	게임(규칙)

사례 연구에서의 많은 실험과 실제 놀이의 산물들을 살펴 보면, 거의 모든 놀이의 산물들은 이러한 분류법에 의해 분류가 가능한 것으로 밝혀졌다. 또한, 각각의 기본적인 범주는, 다시 여섯 가지의 하위 범주들로 구성되어 있어, 분류법은 총 36 개의 범주를 갖게 된다. 분류법상의 각 범주는 하나의 문자와 하나의 숫자로 구성되어 있는데, 문자는 주요 범주를 나타내고, 숫자는 주요 범주내의 하위 범주를 나타낸다. 예를 들어, '기록 깨기'(A6)라는 하위 범주의 경우, 주요 범주 중 '경쟁'을 나타내는 'A'와 그 하위 범주를 나타내는 숫자 '6'의 조합으로 나타난다. 36 개의 하위 범주 하나하나를 모두 다루는 것은 이 기사에 맞지 않기 때문에, 게임 개발자들에게 가장 관심을 끌만한 관련 하위 범주들에 초점을 맞추어 설명해 가도록 하겠다.



gaming-2-0.blogs.sorance.net

(click image for full size)

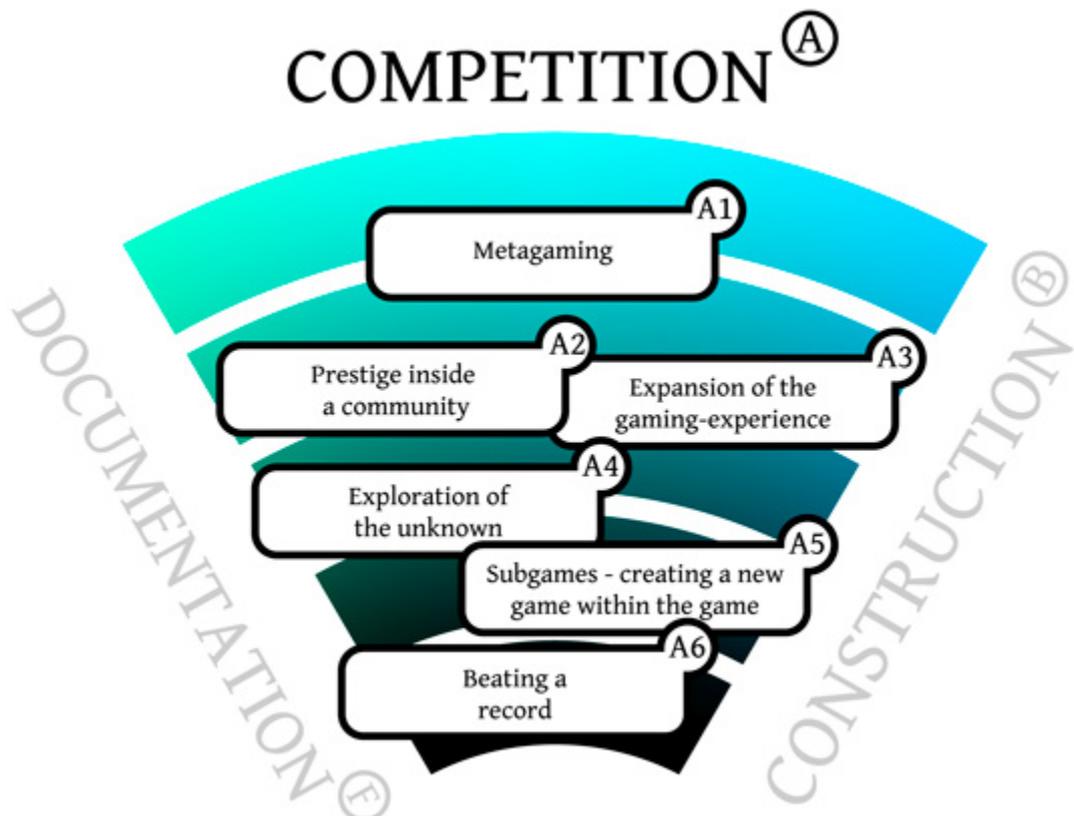
게임 개발자의 관점에서 보면, ‘프로젝트 고담 레이싱 3’의 서브 게임인 ‘쫓고 쫓기기’의 예에서 보듯, 범주 ‘A5 - 서브 게임 - 게임 안의 게임을 만드는 것’은 놀이의 산물이 무엇인지에 대해 조사하기 시작할 때에 유용한 수단이다. ‘쫓고 쫓기기’게임에서, 플레이어들은 메인 게임의 규칙들을 변경하여 자신만의 규칙을 설정할 수 있다.

우선, 플레이어들은 두 팀으로 나뉘고, 각 팀에서 한 명은 매우 느린 차를 몰아야만 한다. 다른 팀원들은 이 느린 차를 끊임없이 밀어붙여, 이 느린 차를 결승선에 먼저 밀어 넣는 팀이 우승하는 것이다. 이 “쫓고 쫓기기”게임 자체가 위키피디아에 표제어로 등록되어 있다(링크).

규칙을 바꿀 수 없게 고정시켜 놓은 게임에서도, 다양한 서브 게임들은 가능하다. 그러므로, 게임 개발자들은 본래의 게임을 변경하지 않고서도 다양한 서브 게임이 가능한지를 출시 전에 미리 분석해 볼 수 있어야 한다. 이러한 플레이어가 변형이 가능한 게임모드에 대한 설명은 게임의 서브 메뉴의 텍스트에 포함시켜야 한다.

게임 개발자 입장에서 보기에 또 다른 흥미로운 놀이의 산물은 범주 A6 의 ‘기록 깨기’일 것이다. 많은 게임들은 여러 레벨들로 나누어져 있고, 하나의 레벨을 마치면, 자신의 성과를 요약한 것을 볼 수 있는 기회를 가지게 된다. ‘뚝’의 초기작을 예로 살펴보자. 하나의 맵을 클리어하고 나면, 플레이어는 맵에서의 자신의 성과에 대한 짤막하게 요약한 것을 볼 수 있는데, 여기에는 얼마나 많은 과물을 죽이고, 숨겨진 비밀들을 찾아냈는지에 대한 퍼센티지와 더불어, 가장 흥미로운 부분인 기준(PAR) 클리어 타임과 자신의 클리어 타임을 비교하는 자료가 포함된다(스크린샷).

대부분의 플레이어들이 첫 번째 시도에서는 기준 시간 안에 레벨을 클리어 해내지 못하는데, 이것이 바로 플레이어들이 같은 레벨을 되풀이하며 플레이하게 만드는 동기가 된다. 또한, 레벨이 끝난 후에 보여지는 이러한 평가는 게임 플레이 시에 다양한 활동을 하도록 유도하는 역할도 한다. 이러한 동기부여 요소들을 염두에 둔다면, 게임 개발자들은 게임 엔진을 바꾸지 않고서도 게임 속의 다양한 활동에 대한 기록을 설정하는 방법을 개발해 낼 수 있다. 이렇게 함으로써, 게임 개발자들은 플레이어들이 게임의 경험으로부터 영감이나 동기부여를 받아 놀이의 산물을 만들고 다른 플레이어들과 공유하게끔 만들 수 있게 된다.

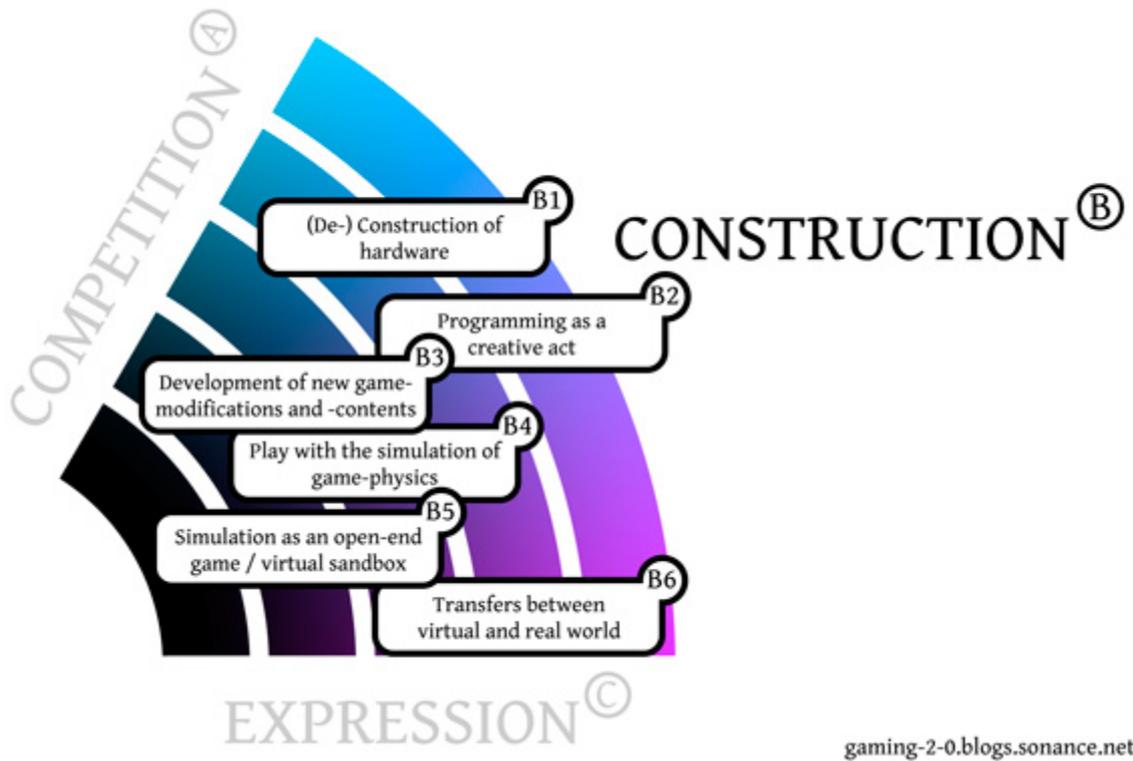


	원문	한국어번역
A1	Metagaming	메타 게임
A2	Prestige inside a community	커뮤니티 내에서의 명성
A3	Expansion of the gaming-experience	게임 경험의 확장
A4	Exploration of the unknown	미지 영역의 탐험
A5	Subgames-creating a new game within the game	서브 게임-게임 속의 새로운 게임 만들기
A6	Beating a record	기록 깨기

주요 범주 중 두 번째 범주인 구성 또한, 게임 개발에 관련하여, 놀이의 산물을 만드는 많은 동기들을 설명해주고 있다. 예를 들어, ‘게임 물리적 법칙의 시뮬레이션 놀이’이라 불리는 범주 B4 가 있으며, 많은 현대적인 3D 게임에서 물리학 시뮬레이션을 게임에 도입하고 있다.

‘하프 라이프 2’에서는 ‘게리 모드’라고 불리는 조작 모드가 가능하다. 이 조작 모드에서는 유저가 본래의 게임의 콘텐츠를 편집하는 것이 가능한데, 게임 상의 어떤 물체든 조작하여 게임 안에 넣는 것이 가능하며, 게임 세계의 물리적 법칙을 변경시킬 수 있다. 어떤 플레이어들은 심지어 매우 복잡한 루브 골드버그 장치를 만들고, 기계의 그 복잡한 실행 과정을 동영상으로 만들기도 하였다(예시).

게임 개발자들은 ‘자유로운 형태 편집기’를 게임에 추가하여, 플레이어가 게임 상의 모든 구성요소를 사용하여 레벨을 만들어보는 것뿐만 아니라, 머시니아 동영상을 위한 설정을 만든다거나, 개발자들이 생각하지 못한 다른 응용 작품들을 만들어 보게 할 수도 있을 것이다. ‘하프 라이프 2’의 경우, ‘게리 모드’를 출시한 결과, 많고 다양한 연재만화들이 만들어지기도 하였다. ‘게리 모드’에서 플레이어들은 게임을 이용하여 원하는 장면을 연출하고, 이렇게 연출된 장면의 스크린샷들을 포토샵에서 편집하여, 만화로 만들어냈다.



gaming-2-0.blogspot.com

	원문	한국어번역
B1	(De-)Construction of hardware	하드웨어 만들기(혹은 부수기)
B2	Programming as a creative act	창조적 행동으로서의 프로그래밍
B3	Development of new game-modifications and -contents	새로운 게임의 개조 및 콘텐츠의 개발
B4	Play with the simulation of game-physics	게임 물리적 법칙의 시뮬레이션 놀이
B5	Simulation as an open-end game/virtual sandbox	오픈 월드/샌드박스 게임으로 시뮬레이션
B6	Transfers between virtual and real world	가상 세계의 실제 세계로의 전이

세 번째 범주인 '표현'에서도, 게임 개발자들이 놀이의 산물을 연구해 볼 수 있는 많은 기회를 제공하고 있다. 범주 C2 '게임에서 영감을 받아 만든 코스튬과 장신구'는 범주 C4 '가상 세계의 실제 세계로의 전이'와 매우 밀접한 관련을 가지고 있다. 이 두 범주에서 작용하고 있는 기본적인 동기는, 플레이어들 게임상의 오브젝트를 현실화하는 데에 갖는 관심이라고 할 수 있다.

이 두 가지 범주들 내에서 만들어지는 놀이의 산물들은 주로 게임의 오브젝트 중 간단한 재료로 되어 있거나 기하학적 형태의 것들을 재생산해낸 것들이거나, 플레이어가 비교적

제작하기 쉬운 것들이 많다. 코스튬과 장신구들은 게임의 캐릭터들에게서 따온 것으로, 플레이어가 직접 만들어 볼 수 있다는 점에서 매우 인기 있는 놀이의 산물들 중 하나이다(예시).

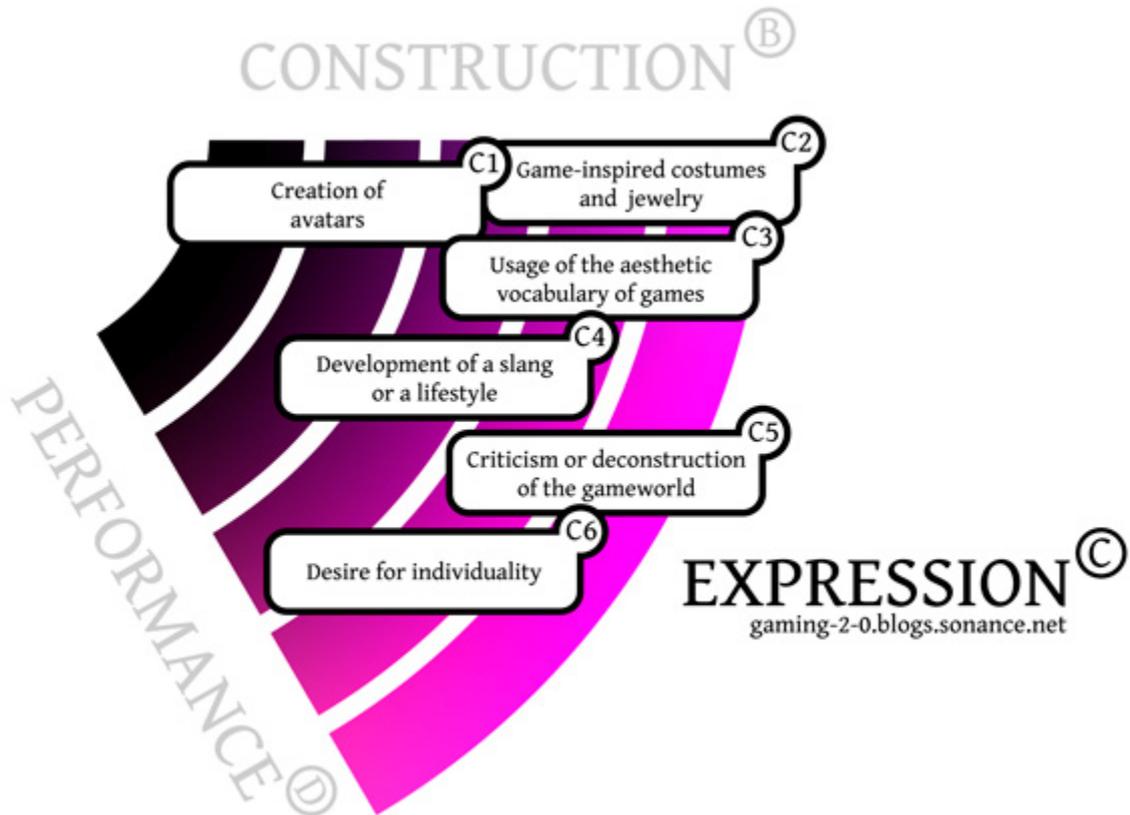
게임 개발자의 관점에서 보면, 이 같은 오브젝트를 만들어내는 방법을 제공하는 것은 그리 어렵지 않은 일일 것이다. 예를 들어, 게임의 웹사이트에서 게임 코스튬의 패턴을 제공할 수도 있고, 종이를 이용하여 오브젝트를 만드는 방법을 PDF 파일로 제공할 수도 있을 것이다. 종이를 만든 오브젝트의 경우는 특히 놀이의 산물을 만드는 게이머들 사이에서 인기가 많은데, 그 이유는 종이가 싸고, 어디서든 칼라 프린터를 이용하는 쉽게 되었기 때문이다.

게임 언어 또한 플레이어들의 자신의 개성과 특정 게임에 대한 소속감을 표현할 수 있는 수단이다. 게임을 하는 동안, 플레이어들은 다양한 기술들에 익혀야 하는데, 광활한 배경을 가진 레벨에서 방향을 찾는 다거나, 단축키를 익히는 것 등이 여기에 포함된다. 범주 C4 ‘독창적인 언어 혹은 은어의 개발’은 플레이어들이 게임 안에서 게임에 기반하여 스스로 만들어낸 말들을 이용하여 대화하고, 이를 새로운 플레이어들에게 다시 가르쳐주는 현상을 말한다.

게임 외에 이러한 현상을 잘 보여주는 예는 책과 영화로 출시된 ‘시계태엽장치 오렌지’일 것이다. 여기서 작가는 독창적인 언어를 만들어냈다. 이 언어는 ‘나드사트’라는 러시아어와 영어의 슬랭을 뒤섞어놓은 말인데, ‘스타트랙’의 클링곤 언어만큼 인기가 있었다. 게임 은어를 사용하여 매우 특별한 종류의 유머를 만든 예(예시)는 몇몇 존재하지만, 여기서 사용된 은어가 딱히 잘 개발된 예라고 보기는 힘든 편이다.

당초 영어로 만들어진 게임을 다른 언어(예를 들어, 독일어나 이탈리아)를 사용하는 타국의 게이머들이 플레이하는 경우, 대부분 원래 게임에서 사용되는 영어로 된 용어를 그대로 쓰는 경우가 많다(예를 들어, ‘월드 오브 워크래프트’에서 사용하는 ‘금습(raid)’란 단어는 독일어를 쓰는 플레이어들 사이에서도 그대로 쓰인다).

독창적인 게임 은어를 개발함으로써, 이 은어를 통해 세계 각국의 플레이어들이 언어의 장벽을 넘어 소속감을 느끼게 할 수 있다. 플레이어들은 이 같은 특별한 게임 은어들을 만들거나 사용함으로써, 게임 안 혹은 밖에서 개성추구의 욕구(범주 C6)와 자기 표현 욕구를 충족시킬 수 있다.



	원문	한국어번역
C1	Creation of avatars	아바타 만들기
C2	Game-inspired costumes and jewelry	게임에서 영감을 받아 만든 코스튬과 장신구
C3	Usage of the aesthetic vocabulary of games	게임 용어의 미적 사용
C4	Development of a slang or a lifestyle	은어 혹은 라이프 스타일의 개발
C5	Criticism or deconstruction of the gameworld	게임세계에 대한 비판 혹은 해체 비평
C6	Desire for individuality	개성추구의 욕구

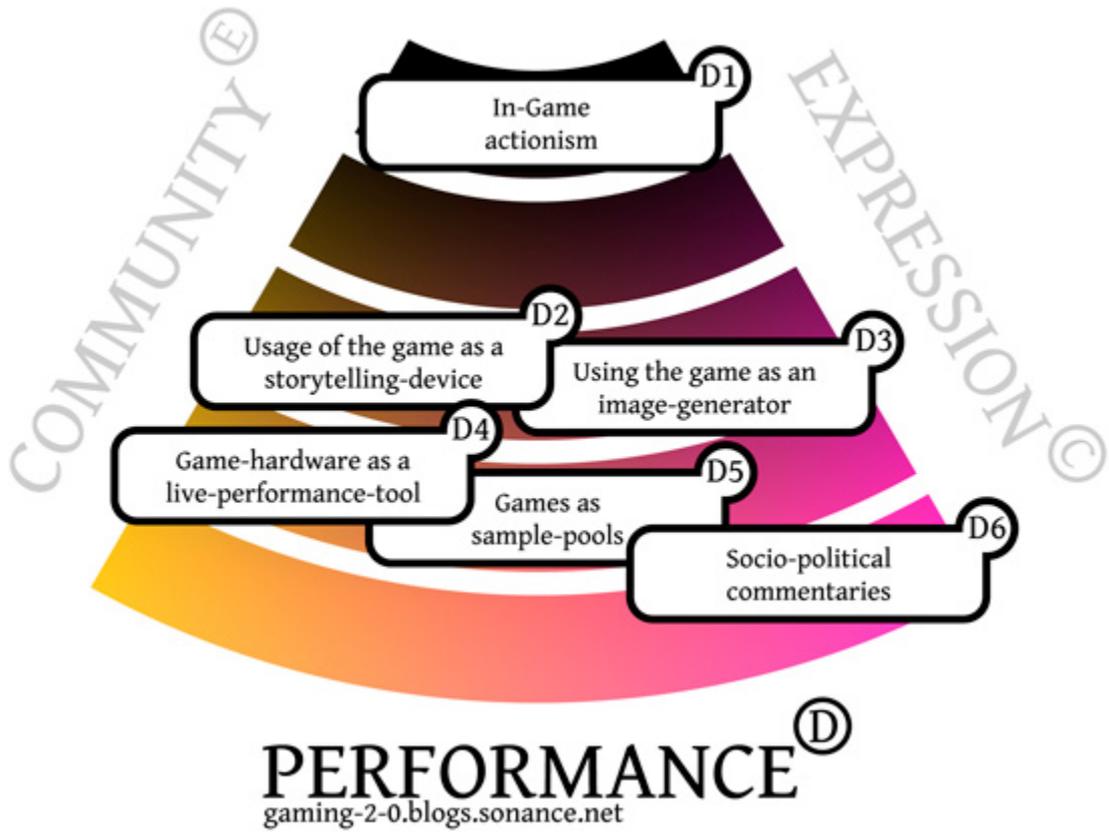
퍼포먼스 범주에서 게임 개발자들은 표현에 대한 욕구가 강한 플레이어들을 지원해줄 수 있는 아이디어를 얻을 수 있다. 범주 D2 ‘스토리 텔링 도구로서의 게임의 사용’에서는 게임을 머시니마 동영상의 제작을 위한 기반으로 정의한다(예시).

예를 들어 ‘배틀필드’라는 게임에서는 많은 플레이어들이 머시니마 동영상을 잘 만들 수 있도록 격려하고 있다. ‘배틀필드’의 플레이어 그룹인 ‘스노큰(Snoken)’은 최대 64 명의 플레이어들과 협력하여, 각자의 역할을 미리 정확히 정해놓고 이를 실행하는 방식으로 동영상을 만들었다(비디오 링크). 플레이어들 중 일부는 촬영을, 다른 일부는 연출이나 연기를 담당하였다. 인터넷 전화를 통해 서로 대화하면서, 그룹 전체가 협력하여 동영상을 만들어 냈다.

게임 개발자들은 플레이어들이 별도의 외부 캡처 프로그램을 사용하지 않고, 게임 플레이의 장면들을 자신의 컴퓨터에 저장할 수 있도록 만들어 줌으로써, 이러한 복잡한 공동작업을 지원해줄 수 있다. 이렇게 만들어진 동영상을 게임 안에 설치된 파일 전송 기능을 갖춘 파일 브라우저를 이용하여 같은 팀의 다른 팀원들과 공유하도록 만들어 줄 수 있다.

게임 개발자들은 게임의 주요 스토리라인에서 일부 장면들을 고의로 잘라내고, 이것을 스스로 표현해 볼 수 있도록, 사전에 설계된 시각적 표현방식을 제공하여, 플레이어들이 이 잘라내진 장면을 자신만의 버전으로 직접 만들어보게 할 수도 있다. 영화에서 말하는 ‘재편집판’ 전략과 같은 것이라고 볼 수 있다. 여기서의 목적은 플레이어들이 게임 밖에서 자신만의 표현물과 성과물을 만들어 내고 이를 공유하는 것을 최대한 쉽게 만드는 것이다.

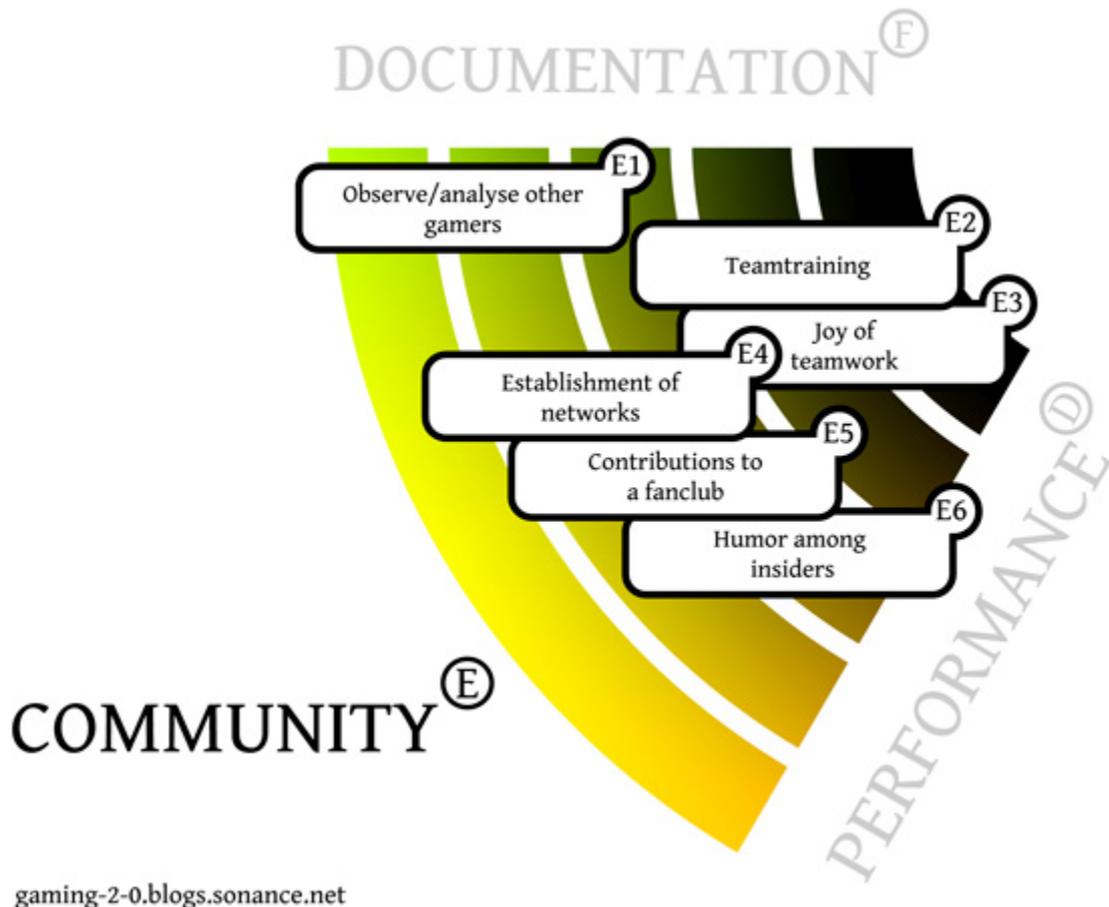
‘슈퍼 마리오’나 ‘테트리스’의 사운드트랙 같이, 게임의 오디오는 여전히 새로운 가능성을 제시하고 있다. 유지선이 게임의 사운드 트랙을 이용하여 더 높은 수준의 음악이나 리믹스나 DJ 라이브용 자료로 만들기 쉽도록 하는 것 등이 그 예이다(D5 ‘샘플 저장소로서의 게임’). ‘코모도어 아미가’ 컴퓨터 시절부터 존재한 오래된 게임들의 사운드 트랙들을 다루는 웹사이트가 존재하고 있어, 게이머와 오디오 제작자들이 이러한 사이트에서 게임 기반의 음악들을 서로 교환하고 있다(링크).



	원문	한국어번역
D1	In-Game actionism	게임에서의 활동주의
D2	Usage of the game as a storytelling-device	스토리 텔링 도구로서의 게임의 사용'
D3	Using the game as a image-generator	이미지 생성기로서의 게임 사용
D4	Game-hardware as a live-performance-tool	실제 행위 도구로서의 게임 하드웨어
D5	Games as sample-pools	샘플 저장소로서의 게임
D6	Socio-political commentaries	게임에 대한 사회정치적인 논평

커뮤니티 범주에 속하는 놀이의 산물에서는, 팀 프로젝트같이 플레이어들간의 강한 사회적 유대에 기반한 조직화가 요구된다. '블리자드'와 '크로스 파이어'는 '월드 오브 워크래프트' 플레이어들을 대상으로 대규모 머시니마 콘테스트를 개최하여, 우승자에게 큰 상금을 상으로 주었다(링크). 플레이어들간의 네트워크를 만드는 것을 지원하는 것뿐만 아니라, 플레이어들로 하여금 무언가의 일부라는 특별한 느낌(범주 E3-'팀워크에서 느끼는 기쁨')을 주는 것이다.

하지만, 꼭 상품이 실제 현금일 필요는 없다. 예를 들어, 투표를 통하여 유저들이 만든 동영상이나 오디오 작품들에 대해 순위를 매기고, 상품으로 게임에서 쓸 수 있는 아이템이나 래더 포인트를 상으로 줄 수도 있다. 다른 플레이어들을 지원하는 활동을 통해서도 이 같은 보상을 받을 수 있는데, 튜토리얼 모드를 만들거나, 게임 상에서 새로운 플레이어들에게 게임에 대한 기초적인 설명이나 전략 등을 가르쳐주는 것(범주 E2-‘팀 훈련’)등이 여기에 포함된다.



gaming-2-0.blogs.sonance.net

	원문	한국어번역
E1	Observe/analyse other gamers	다른 게임의 관찰과 분석
E2	Teamtraining	팀 훈련
E3	Joy of teamwork	팀워크에서 느끼는 기쁨
E4	Establishment of networks	플레이어들간의 네트워크의 구축
E5	Contributions to a fanclub	팬클럽에의 기여

E6	Humor among insiders	커뮤니티 내에서만 통하는 유머
----	----------------------	------------------

마지막 범주인 문서화는 플레이어가 게임에서 만들어낸 자신의 기술, 성과, 행위 등을 기록하고자 하는 욕구에 대한 설명에 주안점을 두고 있다. 이는 마치 여행 중에 사진을 찍어 기록으로 남겨두는 것과 같다. 범주 F4-‘여행일지 쓰기’는 플레이어가 게임 상에서 자신이 이룬 성과물들이나 기억들을 간직하고자 하는 강한 욕구에 의해 만들어진 놀이의 산물이다.

게임 ‘심즈’에서는 이렇게 ‘문서화’할 수 있는 방법을 제공하고 있는데, 플레이어들이 다른 플레이어들과 일기를 공유한다든가, 게임의 스크린샷을 저장한다든가 할 수 있으며, 다이어리를 통해 특정 게임 세계 안에서 플레이어들간에 이루어지는 사회적 상호작용을 유지해 갈 수 있다.

대부분의 게임에서 스크린샷 기능을 지원하고 있지만, 이를 다시 포럼 같은 곳에 올리는 것은 유저가 수동으로 해야 하도록 되어있다. 온라인 사용자 계정을 통해 게임으로부터 따낸 스크린샷을 인터넷에 바로 올리는 것도 한 방법이 될 수 있을 것이다.

사회적 네트워크와 게임 커뮤니티를 아우르려는 여러 접근 방식들이 시도 되어 왔지만, 이들 중 대부분이 게임 밖에서만 존재하는 것으로 그쳤다. 게임의 개발이라는 관점에서 보면, 이러한 사회적 교류의 기능을 게임 안에서 도입하여, ‘트위터’와 ‘페이스북’과 같은 웹 서비스와 함께 제공함으로써, 게임으로부터 만들어낸 놀이의 산물들을 주고 받는 것을 훨씬 쉽게 만드는 것도 가능할 것이다.

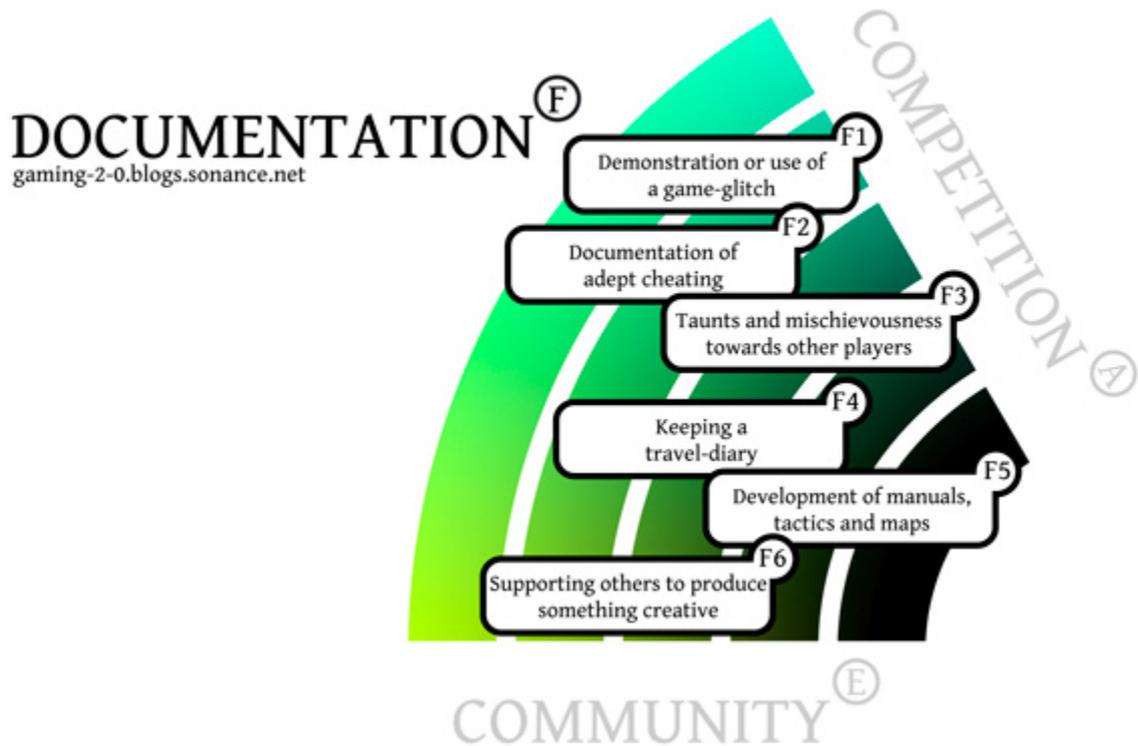
범주 F5-‘안내서, 전략집, 맵의 개발’ 또한 중요한 시사점을 가지고 있다. 많은 플레이어들은 숨겨진 무언가를 발견하고 알리는 것에 대한 강한 욕구를 가지고 있다(예시). 컴퓨터 게임이 나오기 시작한 초기부터, 사람들은 게임의 풍경을 손으로 그리고, 자신이 발견한 것들을 다른 플레이어들과 나눠왔다. 현대의 컴퓨터 게임에서 나타나는 수수께끼와 미로 등은 이제 플레이어들에게 너무나 쉬운 것이 되어 버린데다가, 소위 ‘집단지성’으로 불리는 유저들의 지적 협업체제를 충족시킬 만한 설계라고 보기엔 어려운 것이 되었다.

광대한 인터넷 커뮤니티의 도움을 받아 플레이를 하도록 설계된 게임을 ‘대체현실게임(ARGs)’이라고 한다. 이러한 게임에서는, 작은 단서를 분석하여, 이렇게 자신이 찾은 내용을 다른 사람들과 공유하고, 예를 들어 위키피디아에 올린다든가 하는 방법으로, 정리해 가는 것이다. 게임 개발자들은 지속적으로 힌트를 업데이트하고

확장시키고, 플레이어들은 팀워크와 다른 플레이어와의 협력을 통해 퍼즐을 계속 풀어나가는 방식이다.

대체현실게임인 ‘비스트’는 당초 영화 ‘A.I.’를 홍보하려는 목적으로 만들어졌으나, 오히려 영화보다 더 매력적이고 흥미로운 것으로 드러나 많은 인기를 끌었다(링크). 게임 개발자의 관점에서 보면, 이 사례는 게임의 내용을 집단 온라인 미션으로 연결시키는 것이 가능하다는 것을 보여주는 것이라 하겠다.

이러한 방식을 통해 게임은 보다 흥미로워질 수 있다. 적당한 균형을 찾는 것을 쉽지 않은 일이지만, 이를 통해 많은 플레이어들로 하여금 게임을 하는 것 자체를 넘어 온라인 팀워크로의 이행이 갖는 의미를 인정하고, 이를 즐길 수 있게 할 것이다.



	원문	한국어번역
F1	Demonstration or use of a game-glitch	글리치의 사용이나 시연
F2	Documentation of adept cheating	치트의 문서화
F3	Taunts and mischievousness towards other players	다른 플레이어를 향한 도발과 장난
F4	Keeping a travel-diary	여행 일지 쓰기

F5	Development of manuals, tactics and maps	안내서, 전략집, 맵의 개발
F6	Supporting others to produce something creative	독창적인 것의 생산을 통한 타 플레이어 지원

게임 개발자는 놀이의 산물의 분류를 통해 플레이어들의 동기와 행동을 결정하는 요소에 대한 거꾸로 접근해 볼 수 있다. 하나의 가능성을 빈 도표상에 놓고, 경쟁, 구성, 표현, 퍼포먼스, 커뮤니티, 그리고 문서화 등의 여섯 가지 주요 범주들에서 어디쯤에 위치하는가와 중심과의 거리를 고려해봄으로써 여러 가능성을 만들어 가는 것이다.

본 기사는 ‘유저 콘텐츠’라는 주제에 대해 다른 접근방식을 제시하는 것과, ‘머시니마’와 ‘게임만화’같이 잘 알려진 개념들 너머에 존재하는 동기에 대해 알아보고자 하는 것을 목표로 하였다. 놀이의 산물의 분류법을 영두에 둔다면, 게임 개발자들은 플레이어들이 게임과 관련 콘텐츠를 제작하도록 유도할 수 있는 게임을 개발하는 데에 도움이 될 것이다.

플레이어로 하여금 게임을 초월하거나, 게임에서 한 발짝 더 나아가게 할 수 있다면, 게임 개발자들은 더 많은 유저들을 모으고 현재의 유저들에게 더 나은 게임을 선사할 수 있으며 게임의 수명도 늘릴 수 있게 될 것이다.

이 기사에서 소개한 분류법은 게임관련 산물을 주제로 한 “게이밍 2.0 - 컴퓨터 게임과 문화 생산 - 수렴적 미디어 문화에서의 참여 분석과 놀이의 산물의 분류”의 연구결과이다. 이 논문은 독일어로 작성되어 있으며, 논문의 전문은 다음의 링크를 통해 PDF파일로 받아볼 수 있다: <http://gaming-2-0.blogs.sonance.net/a-download-gaming-20>