



비(非)사회적인 “사회적”게임들

등록자: 그레그 코스티키안 [Greg Costikyan](#)[Game Design, Social/Online]
가마수트라 등록일: 2011년 5월 24일

[베테랑 게임 디자이너인 그레그 코스티키안(Greg Costikyan)은 사교적 게임들은 사실상 사교적인지 그렇지 않은지에 대해 파헤쳐 본다. 그리고 그 형식을 해부해 보았고, 플레이어들과 개발자들에게 더욱 보상이 될 만한 게임을 만드는 법을 제시하고자 한다.]

3년 전에, 나의 친구 에릭 골드버그(Eric Goldberg)는 내게 전화해서 물었다. 만약 그가 컨설팅을 하고 있고 있는 캘리포니아에 있는 리틀 웹 2.0 회사(little Web 2.0 company)를 위해 내가 "사회적 게임"을 위해 일하는 것에 관심이 있는지 여부를 물었다.

사회적 게임. 흠. 그것은 흥미롭게 들렸다. 나는 제한된 기한에 대한 환상을 가지고 있었다. 그리고 좁은 방에서 라이브 액션 롤 플레이, 또는 집중적인 플레이 상호작용을 촉진시키는 멀티플레이 보드게임들, 또는 컴아웃(Come Out)과 플레이 페스티벌(Play Festival)을 위한 적절한 도시게임 같은 것에 대한 환상을 품고 있었다. 아니면, 온라인 포럼과 게임플레이의 병합된 곳에서, 우리가 지니(Genie)와 우물(The Well), 메아리(Echo) 같은 프로그램에서 플레이하곤 했던 경쟁적인 워드게임 같이 동료나 친구들에게 드러내기 위해 게임을 했던 것에 대해서 환상이 있었다.

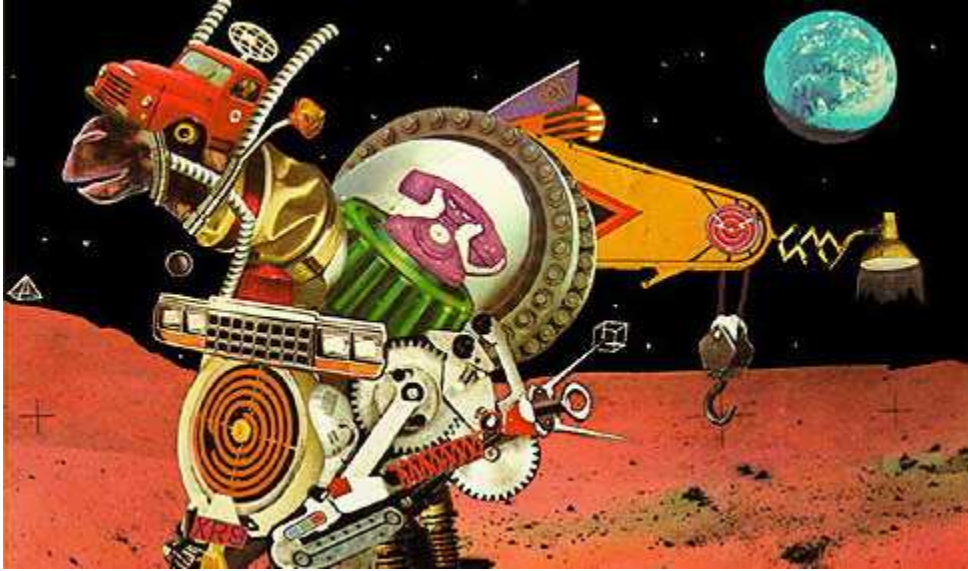
그렇다. 게임플레이의 사회적 요소를 활성화하는 것은 매우 결실이 있을 것이다. 분명하고 재미있는 기록통신 시스템의 확장이 될 것이다. 그리고 누군가는 분명히 이것을 위해 돈을 지불할 것이다. 아니다. 다소 의심이 가서, 나는 에릭이 의미하는 “사회적”게임의 뜻을 물었다.

허튼 소리를 조금 한 후에야, 나는 그가 무슨 이야기를 하고 있는지를 깨달았고, 본질을 구분했다. 아 그렇다. “나는 이제 너의 말이 무슨 뜻인지 알겠네. 사회적 네트워크에서 하는 게임을 말하는 거군. 그런데 그게 정말 사회적인 어떤 게 있긴 하나?”

전화기 너머로 어깨를 들썩거리게 하는 것이 들렸을 수도 있다. 내가 소개를 해도 될까? 물론. 나는 그 일을 필요로 했다.

내가 열 세 살이었을 때, SPI, 아발론 힐(Avalon Hill) 같은 전쟁 게임의 열렬한 팬이었다. 전쟁게임 리스트를 나폴레옹(Napoleonic)과 세계 2차 대전(World War II) 등으로 다른 중

류의 카테고리로 나누어 게임을 들여다보며 시간을 보내곤 하였다. 내 자신을 생각해 보면, 내 자신만의 스타일을 찾기를 원했고, 그 분야에서 전문가가 되고 싶었고, 진지하게 공부하길 원했다. 한 카테고리가 내 머리에 떠올랐는데, 나는 멀티플레이어(multiplayer) 게임들이라고 세분화하기로 결정하였다.



디지털에 있어서, 우리는 “멀티플레이어”를 단독실행이 아닌 것의 의미로 받아들인다. 그러나 전쟁게임에서는, 멀티플레이어는 대부분의 전쟁게임들은 양 두 편에 대항하며 싸우는 것이기 때문에 “두 사람이상 사람들을 위한 게임”이라는 의미이다.

나는 외교(Diplomacy)와 킹메이커(Kingmaker)같은 게임을 포괄하는 카테고리를 선택하였다. 일대일 게임에서 보다 훨씬 다양성을 창출하는 상호작용적 플레이의 동적인 복잡성 때문에, 그것들은 두 명의 플레이어의 전쟁게임 보다 훨씬 재미있다. 협상, 동맹, 거래, 다른 플레이어의 수를 간단히 읽기 등이 중요하다. 그것이 체제와 지배에 관한 모든 것은 아니다. 나는 협상 맺기, 동맹하기, 험담하기, 다른 사람들과 거래하는 법 배우기에 긴 시간들을 보내야 했다.

내가 열 네 살이었을 때, 지하 감옥과 공룡(Dungeons & Drans)이 나타났다. 나는 본질적으로 멀티플레이어이지만 협력적 게임세트는 내가 좋아하는 소설과는 다른 환상의 세상이 꾸며져 있었다. 꾸미고 협력하고 설득하는 법, 극적인 감각을 향상시키는 법 등을 배우려면 수 시간을 걸려야 했고, 다른 사람들과 협력적으로 이야기를 형성하기 위해 노력해야 했다.

지하 감옥과 공룡(Dungeons & Drans)은 분명하게도, 신중하고 우울하고 외로웠던 나를 견져주었고, 결국 수줍은 사춘기 시절에서 다소 매력적인 성인으로 만들어주었다. 그것은 나를 사회적 존재가 되도록 가르쳐 주었다. 기가스 앤 안네슨 사(Gygax & Arneson's)의 의도가 그랬던 것은 아니고, 그 게임플레이의 본연의 성질이 그렇게 한 것 같다.

수년 동안에, 나는 매력이 전혀 없게 느껴지는 디지털 게임에서 떠나 있었다. 지능적이지

못하고 진지함이 부족했기 때문이다. 그러나 더 중요한 것은 이러한 게임들은 본연적으로 단독적 성격을 가지고 있었기 때문이다. 한편 대니 번튼(Dani Bunten's)의 유명한 멀티플레이어 게임인 아타리800 (Atari800)은 디지털 게임이지만 아주 사회적인 게임으로 보여 졌다.

나는 일찍 디자인과 온라인 게임하는 것으로 옮겨갔다. 심지어 인터넷이 비학문적 유저에게 개방되기 이전에 상업적 온라인 서비스에서 온라인 게임을 했다. 바로 온라인게임은 디지털 게임의 가장 큰 단점인 단독 게임플레이라는 본연적 성질을 고쳤기 때문이다.

그리고 최근에는, 나는 떠오르는 LARPs, 인디 RPGs(롤플레이 게임), 스토리게임 등에 빠졌고, 이러한 게임들은, 플레이어들 사이에서 사교적 장소가 되고 향상시키고, 캐릭터와 플레이에서 전면과 중심을 수락하는 장소가 되기 때문이다.

사회적 게임들, 정확히 정의하는 것이 중요하다. 사회화(혹은 사교)를 위한 사람을 끄는 고리를 가지고 있는 게임들이다. 내가 생각하기에는, 이러한 형태에서 진정한 예술의 창조를 위해 우리 자신의 최선의 생각을 내놓는 곳이다. 안타깝게도 사회적 게임들은 그래서 비사교적이다.

인간 조건의 기본적 모순 중의 하나는 우리는 동시에 개인적면과 사회적인 면이 있다는 것이다. 각 개인인 다른 사람을 이해하도록 해주는 표현과 언어로 인해 오로지 제한된 제한용량을 가졌기 때문에, 우리는 우리 자신의 두뇌에 제한 내에서 각자 길을 잃었다고 할 수 있다. 우리는 전형적으로 우리 자신의 필요와 욕구를 달성하기 위해 노력하고, 종종 다른 사람에게 표현한다. 우리는 랜디언(Randian) 감각으로 우리 자신의 이익을 위해 애쓰는 원자적 개인이다.

그리고 아직도 우리는 우리들의 부모님들로부터 제공받는 양육 없이는 성장할 수 없는 존재이다. 성적, 감정적 배우자를 찾기 위해 우리의 필요로 움직이며, 완전히 협력과 교환에 의지하는 문명을 세웠으며, 그리고 우리 대부분은 친구와의 교우 관계에서 종종 행복을 느끼고 있다.

우리는 사회에서 자유로우면서도 동시에 사회일원이며, 우리 주변에 대한 냉정한 관찰자이고, 어떠한 그룹의 멤버이며, 자유사상가들이고, 게릴라 혹은 경쟁자들, 협력자들이기도 하다.

우리는 개인적 자유와 공동체 또한 얻게 되었고, 우리는 단독이면서 동업조합(guild)에 가입할 수 있다. 특히, 미국인들은 개인적 자유를 아주 중요하게 생각한다. 그리고 아직 어떤 성과를 거의 이루었다 할 수 있으나, 공통적 노력 안에서 우리를 따르는 사람들을 모집할 필요가 있다. 궁극적으로 우리가 살고, 죽고, 홀로남고, 우리의 뼈가 묻힌다 해도, 우리는 본연적으로 사회적 존재인 것이다. 그리고 우리 대부분은 종종 다른 사람들을 통해서 행복을 찾기도 한다. 우리의 배우자, 자녀들, 친구들, 그리고 넓게는 많은 사람들로부터 칭찬과 추천을 받으며 행복을 찾는다. 그래서 최선을 다하고, 다른 사람들과 연결된 대부분의 것은 우리가 할 수 있는 게임 경험에도 영향을 미친다.

워크래프트 세계의 피에로(The fiero of a World of Warcraft)은 급속히 우리의 길드(guildies)로 성공을 이루었다. 롤플레이 게임(RPG)에서 게임플레이에 의해 웃음이 만들어

진다. 다른 사람들과 기대하지 못했던 즉석연주(improvisation)을 통해 만들어진 스토리 게임이나 지프폼(jeepform), 유로게임에서 역동적인 힘이 있는 플레이와 도전, 심지어 친구들과 함께 전통적인 카드게임의 하면서 당신이 얻는 캐릭터 안으로 대화와 통찰을 얻게 된다. 이러한 경험들이 우리가 사람으로부터 받는 높은 평가 또는 존중이 된다.

심지어 혼자 pc게임을 하거나 콘솔 게임을 하더라도, 사람들과 게임플레이를 했던 경쟁적이었던 순간들을 회상하려고 노력한다면, 당신은 그러한 경험들을 찾게 될 것이다. 시스템을 정복하는 승리에 가까워졌다고 하기 보다는, 그러나, 그 통찰력 있는 순간에서 디자이너의 정신이 되기까지, 게임이 얻어 내려는 것이 무엇인가에 대한 이해와, 게임의 주제에 대한 통찰력을 갖는데 가까이 가게 된 것이다.

그 게임에 대한 통찰이 생긴 순간, 당신이 마지막으로 이해하게 되었을 때, 다른 사람들의 창조물에 연결된 느낌, 어떠한 문화적 대화의 일부가 되었다는 느낌, 친구들과 대화하고 토론할 수 있는 그 어떤 것, 바로 그것이 최소한 중요하고 당신이 얻는 것이 된다.

이러한 경우에, 당신이 혼자 그것을 경험했기 때문에, 당신의 경험의 사회적 성질은 간접적인 것이다. 그러나 그 경험은 아주 큰 것의 일부분에 지나지 않으며 플레이어들과 게임을 만들어낸 창조자들 사이에서 지속적이고 사회적인 대화의 일부인 것이다.

만약 당신이 지구상에 남은 마지막 사람이라면, 당신은 게임을 하고 있겠는가? 그리고 만약 그렇다면, 모든 것을 잃어버린 실재로 당신을 슬프게 만들지 않겠는가? 게임의 사회적 성질 - 그리고 게임은 사회적 연결로 깊게 들어가게 하고, 그것은 실로 예술의 한 형태이고 사람들로 하여금 거역할 수 없게 하는 어떤 영향력의 일부이다. "사회적 게임" 그렇다.

그것은 예술의 한 형태이며, 무한한 가능성을 가진 플레이어들 사이에서 사회적 연결을 만들고 개척하도록 한다. 소위 사회 게임들은 너무 사회적인 것과는 거리가 멀다.

처음 상업적으로 성공한 "사회적 게임들"은 사회적 네트워크를 플레이 게임이었다. 다양한 마피아와 뱀파이어를 주제로 하는 게임과 같은 전통적인 디지털 RPGS (롤플레이 게임)과 같은 게임들은 플레이어가 어떠한 임무를 완성하며 레벨을 올리는 주요 목적을 위해 한 가지 캐릭터를 조정하는 것이다.

미션은 한 번의 클릭으로 완성 되어지며, 새로운 누군가에게 또 다른 레벨을 올려주고, 플레이어가 너무 많은 미션을 정해진 일정 시간 동안에 완수해야 하므로, 느리게 채워지는 "에너지"는 진보하는데 주된 방해가 된다.

미션과 레벨 상승과 더불어, 사회적 네트워크의 롤 플레이 게임들은 다른 플레이어들을 공격하도록 허용하고 있다. 한 번의 공격으로, 그 공격에 방어하는 사람에 비해, 캐릭터는 공격 장비의 가치를 향상 시킬 수 있다. 승리자는 EP와 게임머니를 얻고, 패배자는 돈과 건강을 잃게 된다.



추가적 활력소는 게임 경쟁성에 있어서 중요하다. 즉 플레이어들은 그들의 네트워크를 이용하여, clan에 친구들에게 부탁하여 초청할 것이다. 그리고 전투를 하면서, 당신의 가치는 당신이 초청한 친구들의 레벨 가치로 상승 된다.

그래서 더 많은 클랜메이트(clanmate)를 가지고 있을수록, 당신은 더욱 강력해지고, 더욱 빠르게 레벨 진보가 가능하다. 그리고 다른 플레이어들의 공격으로부터 괴롭힘도 덜 당할 수도 있다.

사실, 사회적 네트워크의 롤플레이 게임은 완전히 성질상 독립적이다. 다른 플레이어들을 공격하는 능력과 클랜메이트를 가지는 능력을 제외한다면, 그러나, "clan"(클랜; 집단)이란 아이디어는 실제로는 별 의미가 없다. 클랜 리스트에 있는 각각의 플레이어들이 다른 모든 플레이어들과는 전체적으로는 별개이기 때문이다.

만약 내가 당신의 클랜에 가입한다면, 내가 당신의 클랜의 다른 멤버들에게 연결된다는 의미가 아니다. 나는 동시에 플레이어의 클랜의 숫자에 소속될 수 있다는 것일 뿐이고, 이것은 오로지 다른 플레이어들과 내 자신이 가진 전투능력을 향상시키는 연관성이 있는 것이다. 클랜(집단)은 단지 게임의 개념일 뿐이다. 그것은 조직도 없고, 상호작용이나 계획을 위한 메커니즘도 없고, 공통자산도 가지지 않는다. 엠엠오 길드(MMO Guild)와 전혀 다르고, 단지 리스트에 불과하다.

이러한 게임에서는 당신의 클랜메이트에게 보여지는 메시지가 보여지도록 허용되며, 때때로 아주 이것은 이상한 대화의 공백 또는 결함을 만들게 된다. 예를 들면, 당신의 클랜메이트가 당신의 클랜메이트가 아닌 그 사람의 클랜메이트의 메시지에 대답하게 되면, 당신은 혼

자서 대화하는 것만 오직 보게 된다.

이러한 특징을 플레이어들이 이용하는 주된 방식은 더 많은 클렌메이트를 찾기 위해 그들의 친구들을 리스트에 올리는 것이다. 그래서 플레이어는 클렌에 친구들을 초대하고 추가함으로 게임에서 힘을 더욱 증가할 수 있다. 내가 실체가 가진 것은 아니나, 나는 게임에서는 "친구들"을 300명 넘는 사회적 네트워크로 가지고 있다. 사실 사람들을 알고 싶은 관심은 있다. 그렇지만 실제 그 친구들의 유일한 목적은 SNRPG(사회적 네트워크 롤플레이 게임) 전투에서 나를 더욱 경쟁력 있게 만드는 것이다.

다른 플레이어를 공격하는 유일한 실제 상호작용 때문에, SNRPG 게임이 반(反)사회적인 성질이라는 것에 대해 논쟁을 불러일으킬 수도 있겠다. 현재, 대부분 사회적 네트워크 게임들은 본질적으로 라이트 심/ 타이쿤(light sim/tycoon) 스타일의 게임이다. 플레이어가 구조물을 건축하고 장소를 꾸미고, 농작물을 심고 가꾸는 등을 할 수 있는 지도(map)를 조정할 수 있다. 게임머니로 만들어 낸 아이템들 중에는 어떤 것은 일정 기간 이후에야 아이템을 클릭하므로 게임머니를 축적할 수 있다.

때로는, 항상은 아니지만, 플레이어는 움직일 수 있는 아바타를 가질 수 있는데, 클릭한 아이템이 있을 때 요청한 업무를 수행하는 아바타이다. 계속 레벨이 올라가면 더 좋은 아이템과 다른 콘텐츠에 접근할 수 있게 해준다. 전형적으로, 플레이어는 모을 수 있는 훈장 같은 배지를 얻게 된다.

다르게 설명하자면, 게임플레이의 핵심은 본질적으로 아주 독립적인 활동이다. 당신이 갖고 자하는 비즈니스, 도시 등을 만드는데 다른 사람들과 협력할 필요가 없으며, 혼자 해야 하는 일이고, 각각의 플레이어들은 그들만의 원자적 세계를 갖게 된다.

그러나 사회적 타이쿤 게임들은 플레이어들이 상호작용할 수 있는 연결고리를 많이 제공하고 있다. 한 중요한 시스템은 바로 "선물하기"이다. 플레이어들이 다른 플레이어들에게 무료선물들을 보내고 싶어 하며 받는 사람은 비용이 들지 않는다 그러나 어떤 게임들은 받는 사람들에게 혜택을 제공하고 있기도 하다.

특히, 게임에서 중요한 아이템을 건설하는 것은 종종 특정한 아이템을 갖으려는 숫자가 제한적이어서 다른 사람의 필요에 의해 막히기도 한다. 그 특정한 아이템은 선물로써 수여받을 수 있고, 그런 특정 선물을 주는 플레이어의 동기는 물론 제한을 제거할 수 있는 실제 게임머니를 사용하기 위해서 이다.

만약 친구가 적거나 그것을 견디기 힘든 사람의 경우에, 물론 플레이어들은 그들의 성과를 가지고 사회적 네트워크 대화채널에 스팸처럼 그 게임에 대해 글을 올리며 떠들어 대기도 한다. 그래서 사회적 타이쿤 게임에 자극 받는 새로운 플레이어들은 공격하는데 돕기도 하고, 페이스북은 게임을 하지 않는 사람들에게는 이러한 포스트를 보이지 않게 하지만, 그러한 바이러스성 기능으로 공격하기도 한다.

그리고 플레이어들은 다른 사람의 맵에 "방문" 할 수 있고, 제한 적이지만 친구의 맵에 있는 임무를 수행할 수도 있다. 비록 실제로 각각의 맵이 완전히 독립적이고 단독적이지만, 이것은 다른 플레이어들에게 동일한 게임 세상에서 일탈감을 제공해 준다.

만약 사회적 타이쿤 게임에 의해 제공되는 함께 플레이하는 사람의 대화를 볼 수 있다면, 게임 개발자의 목적에서 완전히 벗어나서, 한 플레이어가 다른 플레이어와 관련 맺고 있는 모든 게임의 활동과 가능한 모든 대화를 볼 수 있을 것이다. 각각의 대화활동은 세 가지 중에 하나로 설계되어 있다. (새로운 플레이어를 끌어들이기, 플레이어들을 되돌아오도록 격려하기, 구매하도록 격려하기)

플레이어의 상호작용은 건전하다. 만약 게임 진보에 영향을 준다면, 게임 성과에는 어떠한 영향도 없다. 실제로 플레이어들에게 관련된 있는 결과가 없다. 만약 SNRPG게임이 진실로 반사회적이고, 사회적 타이쿤 게임이 진실로 사회성이 없다면, 상호작용하는 플레이어는 사실 육성되지 않는다. 사실 사회적 성질은 친구를 만들거나 적을 만드는 것과는 관련이 없다.

만약에 다른 사람들과 연결되는 구속감이 있다면, 그것은 마치 엠엠오(MMO)에서 단독으로 움직이는 것과 유사할 것이다. 당신은 다른 사람들의 존재를 느끼고 알지만, 그들은 당신의 플레이와 전혀 관련성이 없을 것이다.

사회적 게임의 개발자들은 분명히 플레이어의 인수, 보류, 화폐주조를 육성하기 위한 사회적 그래프를 사용하도록 하는 큰 사상을 심어주려 했다. 그러나 내가 보기에는, 재미있는 게임플레이를 육성하기 위해 플레이어 연결을 이용하도록 무언가 제공하려는 생각이 없어 보인다.

이건 모두 돈에 관한 것이지 사회화에 관한 것이 아니다. 이것의 특색은 사회적 네트워크가 사실상 사회적 게임플레이를 육성하는 대부분의 온라인 환경보다 훨씬 더 적합하다는 것이다.

메시지를 보내고 채팅 하는 것은 시스템 안에 구비되어 있고, 개발자에 의해 따로 이행 되어질 필요가 없다. 그러나 이보다 더욱 중요한 것은, 사회적 그래프가 플레이어들에게 그들의 실제 친구들인 사람들과 상호작용하도록 만들어주었다는 것이다.

대부분의 다른 온라인 환경들은 그 점에서 차이를 두고 있다. 예를 들면, 그들의 분열화 된 성질 때문에, 엠엠오(MMOs)는 진짜 친구들과는 플레이 하는 것이 어렵게 되어있다. 당신이 와우(WoW) 플레이어인 것을 알았다면, 당신과 플레이 하길 원한다. 그러나 당신이 나와 다른 서버에서 플레이를 하고 있다면 나는 당신과 플레이를 하기 위해 레벨 1에서 시작해야 할 것이다.

심지어 나와 내 친구 그룹은 같은 서버에서 새롭게 시작하는 것을 결정한다면, 우리는 다른 스케줄로 플레이를 해야 하고 강도가 다른 레벨에서 해야 할 것이고, 심지어 모두 레벨 1에서 시작해야 할 것이다. 서로 각자 다른 게임파워를 곧 갖게 될 것이고, 엠엠오 게이트

(MMO Gate)는 레벨에 따라 내용이 정해진다. 만약 당신이 레벨5이고, 나는 레벨 20이라면, 우리는 함께 플레이 할 방법이 찾기가 어렵다. 내 캐릭터를 위한 정보는 정해진 지역세상에서 내가 플레이 하도록 요구하며 당신의 캐릭터는 이곳에서 빨리 죽게 될 것이기 때문이다.

사회적 네트워크에서, 당신의 친구가 즐기는 게임이 무엇인지 알아내는 것은 아주 쉽다. 그리고 서로 다른 사람들과 플레이 하도록 시스템은 허용하는데 이것은 아주 사사로운 일에 속한다. 말하자면, 친구들 그룹들을 위한 게임을 유지하며, 네트워크에 있는 친구들이 가진 다양한 게임파워를 수용하는 시스템을 디자인하는 것이다.

온라인 사이트는 아주 빠르게 습득할 수 있고 게임을 하는 것 자체도 또한 문제의 소지도 많다. Pogo.com이나 Days of Wonder와 같은 사이트에 들어가는 것은 아주 쉽고 모르는 사람들과 쉽게 플레이 할 수 있다. 그러나 친구들과 플레이 하는 것보다는 재미있지는 않다. 사회적 네트워크에 의해 제공되는 메시지 보내기와 다른 사람들과 콘텐츠를 공유하는 능력은, 다른 사이트에서 진짜 친구들과 플레이 하도록 허용하는 게임을 수행하는데 훨씬 수월하게 해준다.

간단히 말해, 개발자들은 사회적 그래프를 사용하는 법을 배웠다. 그러나 실제로 사회적인 게임플레이를 육성하는 법을 배우지는 못하였다. “실제로 사회적인” 게임플레이는 어떻게 생겼을까? 아주 설명하기 어려운 것은 아니다. 이제 다룰 내용에는 완전하지는 않지만, 최소한 사회적 게임이 고무될 수 있는 수단들을 몇 가지를 설명하고자 한다.

팀들

팀 스포츠에서, 당신은 당신의 팀 멤버들과 협력해야만 한다. 만약 당신이 우수한 운동선수라면, 이것은 확실하다. 말하자면, 농구에서, 당신의 팀 멤버들이 어디 있는지 당신이 알지 못하고 그들에게 패스를 하려고 준비한다면, 당신은 당신 팀에 큰 공헌을 할 수 없을 것이다.

스포츠가 손으로 보내는 신호가 이상으로 대화가 거의 드물어도 충분히 얼굴을 대면하는 반면에, 효과적으로 협력하는 팀은 그렇지 않는 팀을 훨씬 더 자주 이길 것이다. 이 점은 팀 위주의 활동으로 된 것에 있어서는 사실 동일하다. Counter Strike과 같이 팀에서 Shooter (슈터)에서, 팀의 협력은 최소 개개인의 FPS스킬 만큼이나 중요하다. 예를 들어 World of Warcraft 에서는, 보스는 훌륭한 협력으로 상황을 극복할 수 있어야 하고, 전투 이전에 보이스 채팅으로 함께 전달하는 능력을 가지고 상호 플레이 하는 대화가 아주 중요하다.

사회적 게임이란 맥락에서, 팀은 또한 아주 큰 가치를 가지고 있다. 팀원들을 낙담시키지 않기 위하여, 플레이어들이 게임으로 되돌아 올 것이라는 잠재력을 가진 강력한 플레이 보유 메커니즘이 있다. 왜 SNRPG(사회적 네트워크 롤 플레이 게임)의 “무리”(clan:클랜)가 의미 없이 수행되고 있으며 원자적 방식으로 하고 있는지가 의문이다.

외교

플레이어가 동맹을 맺는 형식을 가진 멀티플레이어 게임에서는 외교가 가장 필수적이다. 전통적 보더 게임 외교(diplomacy)에서는, 예를 들면, 모든 플레이어들은 동등한 힘을 가졌고, 거의 단독으로 반대자를 이기지를 못한다. 동맹의 형식은 매우 중요하다. 게다가, 게임에서 승리로 연결되지 않는다면, 거기에는 당신과 동맹을 맺었던 그 순간에 중상모략을 하는 강한 인센티브가 있을 것이다.

그 결과 플레이어들은 계속해서 이야기 할 것이다. 당신은 당신의 동맹자들에게 동맹에 남기를 설득해야만 하고, 그들의 종말을 음모로 꾸미면서 한편으로는 당신의 충성심을 믿게 하기 위해 그들을 달래야 할 것이다. 당신 또한 당신을 배신할 것 같은 사람들을 판단해야만 한다. 당신의 적들의 동맹에게도 그들의 최선의 이익은 편을 바꾸는 것이라고 설득해야 한다. 외교는 훨씬 더 깊은 작전과 전략을 요구하는 게임이다. 그러나 협상에서 좋은 점이 있다. 능수능란한 말솜씨를 가진 플레이어가 열린 전략들을 기억해내는 플레이어 보다 더 많이 이길 것이다.

그러나 외교를 하기 위해서는, 플레이어들이 서로 물질적 도움을 제공할 수 있는 게임이 필요하다. 또한 적을 손상시키는 것도 있어야 한다. 사회적 타이쿤(거물) 게임에서처럼, 솔리테어(혼자 하는 게임)을 현재 하고 있는 시스템을 가지고 있어서는 안 된다. City of Wonder와 같은 SNRPG에서 하듯이 다른 플레이어들에게 공격을 허락하기도 하지만, 그 게임은 동맹의 형식, 전략의 지지 또는 어떤 종류의 연결 행동을 할 수 없다.

거래교섭

게임에서 거래는 중요하기 때문에, 불균형의 정도를 포함할 필요가 있다. 에드가 케이시(Edgar Cayce)의 전통적 카드게임인 피트(Pit)을 예를 들면, 카드의 무작위 분배는 플레이어들에게 다른 종류의 카드를 독차지 할 시도를 부추긴다. 대부분의 거래를 추구하는 게임들에서는, 당신이 부족한 자원을 가진 사람과 거래하려는 인센티브가 주어지면 여러 종류의 자원이 있고, 전부는 아니지만 일부에 접근하려는 플레이어가 있다.

외교와 같은 거래는 플레이어들에게 다른 사람과 함께 할 이유를 제공해준다. 함께 전략을 논의하고, 거래할 보상물을 가진 사람을 찾거나, 가격을 협상하고, 거래 관계를 견고하게 설립하는 관계를 맺을 이유가 된다. 예를 들면, 특정 아이템을 선물할 한 세트의 플레이어들을 허락하는 것과 다른 사람에게는 다른 그룹을 정하도록 하는 것은 공통이고, 그들 사이에서 교환을 추구한다. 그러나 시장 행동 또는 플레이어의 토론을 촉진하는 어떠한 시도도 없이, 이것은 임기응변적이며 페이스북에서 요청되는 광고에 주된 것이라 지적된다.

자원경쟁

많은 게임들에서, 자원 경쟁은 플레이어의 상호작용에 있어 중요한 요소이다. 예를 들면, 멀티플레이어 모드에서 RTS가 플레이 되었다면, 전투는 종종 비평적 자원을 추출 사이트

주변에서 떠오를 것이다. 그러나 “자원경쟁”은 문자적 게임자원보다 훨씬 추상적인 것이 될 수 있다. 이를 테면, 아그리콜라 또는 푸르토 리코와 같은 “액션 선택”(action selection) 보드게임들은 액션 타입의 제한된 숫자가 플레이어들이 그 게임의 액션들은 그냥 지나치는 것으로 행동이 연결될 수 있다.

에그리콜라(Agricola)에서, 한 플레이어의 한 가지 액션을 선택하는 것은 다른 플레이어들은 다른 액션을 선택해야 한다는 의미이다. 푸르토 리코(Puerto Rico)에서는, 모든 플레이어들은 선택된 액션들을 수행해야 하지만, 그들이 생각하기로는 다른 것들보다 가장 혜택을 주는 액션을 선택해야만 한다. 스팀(Steam)에서는, 처음 움직이는 사람에게 아주 강력한 이득이 존재하고 각 순서마다 처음으로 갈 수 있는 권리를 경매로 팔아버리므로 게임의 균형이 생기게 된다. 또 이러한 것은 플레이어들이 입찰하는 것의 가격과 혜택에 대한 계산을 어렵게 한다.

자원, 기회, 또는 다른 측면들이 제한될 때마다, 모든 플레이어들이 최적의 수준에서 모두 할 수 있는 것이 아니므로, 다른 플레이어들에게 중요한 측면들은 인정하지 않으며, 각 플레이어들은 그들이 필요로 하는 것을 얻기 위해 노력하는 사람들과 서로 관계를 맺어야 한다.

위계질서

명백한 위계질서적인 시스템이 있는 게임은 사실 드물다. 그러나 그 개념은 특히 사회적 그 래프 환경에서는 아주 적합하다고 할 수 있다. 한 가지 예로써, 플레이 바이 메일 게임 르네상스(play-by-mail game Renaissance)에서 새로운 플레이어는 다소 적은 자원을 가지고 시작한다. 그리고 만약 그가 힘이 있는 영주와 동맹을 맹세한다면, 또는 상하관계가 있는 부하가 되는 집 거래가 존재하게 된다면 훨씬 더 빠르게 게임에서 진보하게 된다.

슬로보비아(Slobbovia)에서는, 외교는 다양하다. 그의 지휘자의 플레이에 만족하지 않는다면, 독립을 선언할 수 있는 부지휘관에게 어느 정도의 통제를 넘기기 위해서는 약간의 지역이 요구되며, 플레이어는 지휘관에게 넘긴 것보다 더 통제를 할 수 있게 된다.

이러한 위계질서는 새로운 사람들이 새로운 환경에 동화되는데 유용하고, 계속해서 대화를 통해 위계질서를 조절하며 성장할 수 있고, 팀 플레이를 육성할 수 있다. 그러나 플레이어들이 위계질서를 변화시킬 것이고 그들이 존재하는 위계질서 안에서 위치가 올라가고 내려갈 것이기 때문에, 팀들을 구성하는 것의 추가적 이득은 분명한 팀으로 게임 하는 것보다 훨씬 유동적이다.

성과

디지털 롤 플레이 게임 아닌 경우에는, 역할을 다하는 것으로부터 게임 플레이의 즐거움이 훨씬 크게 도출될 수 있다고 본다. 플레이어 자신의 캐릭터의 정신만으로 자신의 결정을 내리고, 캐릭터 안에서 말하고 행동함으로써, 상상 속의 우주에서 살아가는 한 인간처럼 간접적

경험을 하게 된다. 롤 플레이 게임의 어떤 종류에 -LARP 타입에서는, 많은 인디는 독백하는 롤 플레이 게임이 있고, 이야기가 있다. 롤 플레이(역할극)와 액팅(연기) 사이의 차이점이 혼동의 여지가 있는 것처럼 게임과 극장 사이를 지적할 수 있는 선은 불분명하다.

롤 플레이(역할극) 하는 것은 경우에 따라 대리 경험처럼 단순하지 않다. 그러나 그것은 또한 친구들을 재미있게 해주거나 친구들에게 보여주며 과시할 수 있다. 재미있는 사실은, 예기치 않은 액팅(연기) 즉 캐릭터가 구성하는 방식에서 벗어나, 자신의 친구들과 함께 즉흥으로 하는 것은 중요하다.

수행적 성격의 플레이는 테이블 위에 올라온 롤 플레이 게임처럼 자유로운 형식은 아니다. 한 가지 예를 들면, 시에라 네트워크(Sierra Network)에서 가장 인기 있는 상업적 게임 중에 하나는 고소공포증(Acrophobia:애크러포비아) 이다.

게임은 아주 간단하다. 한 플레이어 그룹이 임의로 정해진 캐릭터들이 제공된다. 각각은 각 문장의 단어의 첫 문자가 함께 그들이 제공했던 임의의 문자열을 생성하는 문장을 궁리해내야 한다. 모든 플레이어가 문장에 들어갔을 때, 자신들이 밝혀지고, 플레이어들은 그들 중의 최고를 투표로 선출한다. 그리고 가장 표를 많이 얻은 플레이어는 승리자가 된다. 이 경우에, 이기는 방법은 자신과 함께한 플레이어들이 생각해낸 문장들이 위트가 있거나 재미있는가 여부로 정해지게 된다. 게임에서 형식적이고 제한적인 성질을 보일 지라도 그 본질에는 수행적인 성격이 있다.

수행적인 플레이는 완전히 사회적인 성질을 가졌고, 오직 멀티플레이어 게임에서만 가능하다. 또한 그것은 온라인 게임에서 항상 잘 맞는 부분이 있다. 모르는 사람들 대신에 실제 친구들과 게임을 하는 것을 쉽게 해주는 사회적 그래프의 존재는 다른 온라인 게임 환경에서 보다 수행적 플레이를 더욱 효과적으로 할 수 있도록 도와준다. 그리고 사회적 게임에서도 어떤 종류의 수행이든지, 그들은 대화의 종류(수행을 하기 보다는 일상적 메시지나 답답)는 피하는 것이 수행을 하는데 도움이 될 수 있다.

결론

최근 몇 달 동안에, 사회적 게임을 위한 활동적인 유저들의 숫자가 매달 약간씩 감소하고 있고, 사회적 게임의 호황이 아마도 그 최고지점을 지나쳤을 것이라는 생각을 가진 토론들이 있어왔다.

영원히 지속되는 것은 어디에도 없다. 그리고 의심할 여지없이 사회적 게임의 성공은 그것의 참신함에 빌어 되었다고 한다면, 그 참신함이 너무 빨리 낡아 버렸다.

내 생각에는, 이것은 일시적인 문제이다. 대체로, 사회적 게임머들이 이전에 보지 못했던 어떤 사회적 게임의 패턴을 이용한 새로운 게임은 그 바닥에서는 관심을 회복시키기에 충분할 것이다. 플레이 패턴이 출생지가 어디인가는 추측에 따를 뿐이지만, 나의 관점은 분명하다. 그 자체가 사회적이고 의미를 가진 게임플레이를 조성해야 한다는 것이다.

소셜 미디어가 원주민이기 때문에, 사회적 게임은 진실로 사회적이어야만 한다고 생각한다. 즉 사업적 모델을 목표를 위해 사회적 그래프를 개발해내는 것 이상의 의미를 갖고 있다는 뜻이다. 그것은 독특하고 뛰어난 게임플레이를 제공하는 사회적 그래프를 사용하는 법을 알아내야 한다는 의미이다. 사회적 게임은 실제로도 사회적이어야만 한다.