



※ 본 기사는 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

Sponsored Feature : 진화하는 게임 – 실험적 클라우드 기반의 레이 트레이싱  
(Persuasive Games: From Aberrance to Aesthetics)

이안 보고스트([Ian Bogost](#))

가마수트라 등록일(2011. 08. 02)

[http://www.gamasutra.com/view/feature/1487/serious\\_gaming\\_for\\_the\\_greater\\_.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/1487/serious_gaming_for_the_greater_.php)

2007년 6월 11일과 12일에 열린 4번째 Games For Change 페스티벌이 뉴욕시의 Parsons The New School for Design 에서 열렸다. 이를 동안의 일정으로, 사회적 아젠다를 촉진시키는 게임의 활용을 논의하기 위하여 독립 게임 개발자와 비영리 활동가와 학계가 함께 한 자리였다. 6월 11일에는 Microsoft에 의해 스폰서를 받고 있는 Expo Night 이벤트가 있었고, 여기서 올해의 게임 쇼케이스를 볼 수 있었는데, 이 게임은 Games for Change “Ga-Cha” 상을 받는 영광을 차지했다.

키노드, 다양한 패널 레포트 및 Microsoft Corp의 Interactive Entertainment Business의 Global Marketing 부사장인 Jeff Bell과의 인터뷰를 포함하여 전반적인 Games for Change 페스티벌에 대한 내용을 아래에 정리하도록 한다.

#### 커뮤니티 파트너

Games for Change는 회원들의 활동에 의해 운영되고 있는 커뮤니티 파트너 그 자체라고 할 수 있다. 게임은 사회나 문화에 더 좋게 또는 더 나쁘게 영향을 줄 수 있는데, 긍정적인 방향으로 세상에 영향을 미치도록 디자인을 해야 할 책임감이 있음을 개발자에게 일깨어 주고자 하는데 기본 생각을 두고 있다.

G4C 회장 Susan Seggerman은 새로운 사람들을 관여시키고 계속해서 이 모임을 지속해 가면서 게임이 “성장하고 있는 “단계에 있다는 것을 강조하였다. GlobalKids와 GameLab 와 같은 협동을 통해 배울 수 있는 가치에 가중치를 부여하면서 말이다. 또한 이런 맥락에서 Seggerman은 G4C가 오랜 기간 동안 Boys and Girls Clubs과 Club Tech를 포함하여 Xbox와 Windows의 파트너가 될 것이라고 하였다.

“우리는 Microsoft와 파트너십을 가지고 있다. 이 거대한 기업이 게임에 사회적인 의무감을

어떻게 생각하고 있는지에 대한 영향력을 포괄하고 있다는 것이다. 이 커뮤니티가 이렇게 해내고 있다는 것이 정말 놀랍다.”고 Seggerman는 언급했다.

“동시에, 우리는 Microsoft로부터 우리 게임이 얼마나 오픈 마켓에서 성공하는 것이 얼마나 중요한 가를 배우고 있다.”

Seggerman는 또한 수 많은 G4C의 새로운 개발이 전년에 비해 이루어지고 있으며, MacArthur 기금이 커뮤니티 빌딩을 짓고 조직을 유지할 수 있도록 기금을 주었고, 온라인과 오프라인으로 새로운 계획을 세우고 있다. G4C는 MTV와 파트너십을 맺을 계획이고, 올해 말에는 사이트를 론칭하여 페스티벌 게임을 보여줄 것이다.

게다가, G4C는 망 중립성에 관한 이슈로 관심 받고 있는 MoveOn.org와 파트너십을 맺고, 첫번째 공공 정책 계획을 올해 발표할 것이다.

Seggerman는 비영리 기관과 기술 세계 사이의 이러한 생각의 교환이 전통적인 안전 지대로 몰아갈 수 있게 한다고 생각하고 있으며, 협동 과정은 우선적으로 모든 기관에게 가치가 있다고 믿는다. “중요한 것은.. 이 그룹들이 모드 다르고 다양하다는 것이며, 이들은 제각각의 장점을 가지고 있다. 이 그룹들 간에 발생하는 생산적인 긴장감과 갈등은 커뮤니티가 지속되어 오는데 가장 큰 역할을 했다. 우리는 앞으로 우리가 하려고 하는 것을 위해서 이들이 필요하다.”

### 게임에 관심을 가지기 시작한 변화

게임을 이용자들에게 행동할 동기와 메시지를 주는데 사용하자는 아이디어는 잠재적인 Games for Change 페스티벌을 운영해 온 근간이었다. 그러나 이 운동은 최초의 계획보다 더 많은 것을 이루었는데, 보다 구체적으로 그들의 게임은 실제로 성공적인 것으로 보인다.

가장 주목받는 활동가와 연구자는 게임 디자이너가 아니다; 컨퍼런스 참석자의 절반 정도가 스스로를 게이머라고 하였다. 토론에서 나온 주요한 이슈는 메시지가 충분함에도 불구하고, 견고한 디자인과 게임 플레이 관여도를 높이는 문제가 선행되어야 한다는 것이었다.

“여러분 모드도 이런 좌절감을 가지고 있을 것이라고 생각하고 있는데, 우리가 보고 있는 게임은 컨퍼런스에서 우리에게 가져다 주는 것과 같은 전도 유망함을 채워주지 못한다.”고 GameLab의 공동 설립자인 Eric Zimmerman은 말한다. 그는 긍정적인 사회적 인식 메시지를 주려고 애쓰고 있는 디자이너에게 주의를 주었다. 어떤 측면에서는 게임은 “나쁘다”는 것이다. 가령, 갈등, 하이퍼시뮬레이션이나 중독성 및 이러한 요소를 게임에서 제거하려는 행위도 나쁘다.

Zimmerman은 게임의 즐거움에 대한 품질은 갈등이나 중독성 같은 요소에서 나오며, 디자이너는 사회적으로 인식되는 게임이 게임의 본질을 포괄시키면서 좀더 효과적일 생산될 수 있도록 해야 한다고 강조했다.

“우리는 매체를 좀더 잘 이해할 필요가 있다. 애니메이션과 가상 단어는 괜찮다. 그러나 우리는 게임을 *게임*으로써 생각할 필요가 있다 - 우리가 하고 있는 일에 아젠다를 부여하고자 할 때

생각해 보아야 하는 문제가 있다. 대체로 문화에 영향을 끼칠 수 있다고 의미되는 문화 작업을 하는 것에 관하여 어떠한 ‘멍청한’ 기준을 가지고 있지는 않은가?에 대한 것이다.”

### SimCity 땀하기

“가능성게임의 고질적인 문제는 이 게임들이 항상 *SimCity*와 같은 방식이라는 것이다.”고 New York Times와 Wired 잡지의 기술 분야인 기자인 Clive Thompson이 말했다.

“가능성게임의 지속적으로 저지르고 있는 실수는 모두 *Simcity* 방식으로 하려고 하는 것이다”고 New York Times와 Wired Magazine 의 기술 분야 기자인 Clive Thompson은 말했다. 가능성게임 디자이너들은 예산을 많이 보유하고 있지도 않고 Will Wright와 같은 비전을 가지고 있지도 않기 때문에, 이들이 만드는 게임 타이틀은 Sims가 하고 있는 방식인 “너무 성실하고 진지한” 방식을 선택하고 있다고 Thompson은 덧붙였다. 진정 게이머들은 4시간 동안 게임을 하면서 단순히 “메시지”를 받기만을 원할까?

Thompson에 따르면, 사회 의식 게임 디자이너들이 최고로 꼽은 게임은 놀랍게도 세계 무역 센터를 공격하는 비행기를 쏘는 어떤 면에서는 무의미한 행위를 하는 *New York Defender*나 플레이어가 게임을 통해 국가 재정, 조세 제도 붕괴 등에 대해 배우게 되는 컷씬을 살펴 볼 수 있도록 해 주는 기묘한 전쟁 게임인 *Anti-Bush Game*이라고 하였다.



## 인기 PC 도시 건설 게임 *SimCity 3000*

이토록 단순하고 인기있는 타이틀은 전문적인 게임 디자이너에 의해 만들어지지 않았다. 하루에도 수백만 명의 이용자가 생겨나면서 엄청난 인기를 끌고 있다.

이 게임은 단순하게 하나의 매우 단순한 메시지를 전달하고 있는데, 현 시점의 사건에 대하여 공격적이거나 또는 즐기는 입장을 취한다. 이것은 매우 효과적이다. 가령, 즉각적인 행동을 유발시키는 메시지를 전달하기 위해 기능성게임 디자이너가 게이머가 힘들게 Darfur를 경험하게 하거나 또는 직접 의회 구역을 재정비 하게 하는 등의 시뮬레이션을 만드는 것 보다 *The Paris Hilton Game*을 만드는 것이 더 좋을 수 있지 않을까?

## 게임이 세상을 바꿀 수 있을까?

Sun Microsystems과 같은 컴퓨팅 회사에서 어떻게 “Chief Gaming Officer”라는 타이틀을 얻을 수 있을까? 42개의 게임 콘솔을 보유하고 있고 12살에 게임을 출시한 프로그래머인 Chris Melissinos는 Sun의 기술을 이용하여 분화된 개개의 시스템을 연결하고 개발자들에게 훨씬 더 큰 시장을 향해 능력을 보일 수 있도록 하는데 사용할 수 있는 가장 좋은 방법이 게임이라는 것을 깨닫고 7년 전에 게임을 심도있게 시작했다.

“누가 기술 수용을 선도할 것인지 이해하는가?” 회사 주식이 2.7달러였던 시점에 그는 CEO에게 물어보았다. 더 좋은 방식으로 게임을 활용한다는 의도를 CEO는 받아들였다.

게임이 그의 아이들에게 미치는 영향을 보면서, Melissinos는 그들이 세상을 바꿀 수 있다고 확신하였다. 그는 “역사상 어떤 때 보다도 지금 우리는 전세계적인 대화를 할 수 있도록 게임을 이용할 기회를 가지게 되었다”고 말했다.

변화를 야기 하는 활동적인 커뮤니티의 장점은 게임이 제공하고 있는 익명성의 수준이다. “우리가 쓸 수 있는 이 마스크 때문에, 당신은 정말로 마음속에 가지고 있는 것을 말할 수 있는 자유를 가질 수 있다. *World of Warcraft*에 있는 모든 사람이 동등하다. 또 모든 사람이 똑 같은 목소리를 가질 수 있는 능력을 가지고 있다. 당신이 가지고 있는 것은 매우 정체되지 않은 커뮤니케이션이다.”

13세 아이가 집에서 “전세계에 보내는 메시지”를 방송할 수 있다는 아이디어는 인간 역사상 최초로 폭넓은 표현, 커뮤니케이션을 시도할 수 있도록 해 주었다. “이제 우리는 이 규제가 없는 방송이 되고, 올바른 메시지를 찾는 것이 너무나 흥미로운 것이라는 것을 알게 되는 세상에 살고 있다”고 Melissinos은 말했다.



내용 컨트롤에 관한 문제에 있어서, Melissinos는 *Second Life*와 같은 환경을 강력하게 만드는 것 중의 하나가 “소유한다는 느낌. 만약 당신이 사람들에게 어떤 것을 소유할 수 있는 능력을 준다면, 이들은 당신이 생각하는 것 이상으로 이것을 더욱 규칙을 감시하려고 할 것이다.”는 것이라고 하였다. 동시에, 현실 세계처럼 가상 세계의 사회 구조를 선택하려는 자연스러운 생각은 불가피하게 그룹 활동을 하게 할 것이다.

특히 오픈 소스는 혁신적인 잠재성을 가지고 있지만, Melissinos이 경고했듯이, “갑자기 오픈 소스를 만들라고 초보 게임 개발자에게 말하는 것은 과한 요구를 하는 것일 수 있다. 여러분이 어느 정도의 숙제를 해야 할 것이다.” 결국, Sun은 GPL을 출시하기 위하여 [Project Darkstar](#)라 불리는 게임 서버 플랫폼을 만들었다.

가령, 많은 교육 기관은 멀티플레이 게임을 위한 기업 수준의 서버 기술에 접근할 수 있게 된 것에 감사하게 되었다. Sun의 경우를 볼 때, 싱가포르의 학생들은 사이트에 쉽게 접속하여 모바일-to-PC게임을 만들 수 있게 되었다.

새 기술의 이러한 잠재력은 이렇게 현실 가능성을 보여주는데, 좀더 중요한 문제가 남아 있다. 이 기술을 어떻게 현실 세계에 통합되도록 할 것인가? Melissinos는 “우리는 여지껏 이런 모델을 구축해 보지 않았다. 어떻게 해야 할지를 노력하고 있는 단계에 있다”고 하였다. 경고?



게임 개발과 디자인의 진입장벽은 “게임”이라고 치부되는 다른 인터랙티브 콘텐츠의 형태 보다 훨씬 어렵다. 예를 들어, Flickr에 이미지를 업로드 하거나 YouTube에 비디오를 업로드 하는 것은 게임을 만드는 것보다 훨씬 쉽다. 이런 점에서, 추가적인 것을 만들 수 있는 목적을 위하여 틈새를 가용성있게 만드려는 현상은 점점 흥미로워지고 있다.

Melissinos에 따르면, “모든 사람이 정치적인 문제에 관여될 필요가 있다. 정치인은 새롭고 좋은 것을 하기 위해서 법을 만들고자 한다... 우리는 언론의 자유를 얻기 위한 법을 만드는데 현실적인 위험을 감수하고 있고, 이러한 매체가 해가 될 수도 있다. 이 토론에 참여하는 것으로도 의미를 가질 수 있는데, 누군가는 우리가 하지 말아야 할지를 결정할 수도 있기 때문이다.”고 부연설명을 하였다.

가장 중요한 점으로, Melissinos는 기술을 이용하는 핵심 이용자가 메시지를 합당하다고 생각할 수 있도록 해야만 한다는 것을 꼽았다. 예를 들어, 캐나다 밴쿠버의 Veggie Games이 만든 *Steer Madness*라는 게임을 설명하였는데, 이 게임은 “GTA-meets-Chicken Run”이라고 불리고 있는 게임으로, 이 게임에서 황소가 도축장을 탈출하여 노동자를 공격하고 다른 동물을 자유롭게 해 주려는 플레이를 할 수 있다. 이 게임의 이념에는 채식주의자에 의한 육식주의 공격적 메시지가 담겨있다.



“여러분이 동의하든 동의하지 않든 상관없이, 적어도 여러분이 귀를 기울일 만한 즐거움을 보유하고 있는 게임을 가지게 된다. 그리고 이것은 정말 중요한데, 메시지를 위협적이지 않은 방법으로 전달하게 되고, 사람들은 실제로 이것을 귀담아 듣게 될 것이다. 이해하기 좀더 쉽게 설명할 수 있다.”고 Melissinos은 언급했다.

게임 월드에서의 비 영리적 특성에 관한 또 다른 장점은 기술이 새로운 트랙 매트릭스를 관리하는 것을 도울 수 있고, 게임 중 플레이어의 행동을 평가함으로써 좀더 세부적인 방법을 제공해 줄 수 있다는 것이다. 물론 이 기술은 소비자에게 메시지의 가용성을 높여 준다는 점에서도 장점을 가질 수 있다.

“지금 이 순간 좋은 것이라는 생각만으로 게임을 만들지 말아라. 좋은 게임을 만들고 싶기 때문에 게임을 만드는 것이고, 그러면 메시지는 전달될 것이다”

### 왜 게임을 만드는가?

Serious Games Initiative의 공동 창립자인 Ben Sawyer는 청중들에게 정말 게임을 만들 필요가 있는가에 대하여 질문을 던졌다.

메시지를 전달하거나 변화를 만들기 위하여 게임을 이용하는 조직을 만드는 것을 설득하기 보다는, Sawyer는 단순히 이 조직이 게임을 활용하는 최선의 방법이 정말로 하나 뿐인가를 검증할 것을 충고했다. 사실, 메타 게임의 저변에 있는 가능성에 대하여 이용자가 접근할 수 있으며, 또는 게임에 편승해서 메시지를 전달할 방법은 이미 존재하고 있을지도 모른다.

“상업용 기능성 콘텐츠는 게임을 만드는 것만으로는 영향력을 미치지 못할 것이다.”고 그는 말했다. “나는 우리가 사회 메시지를 포괄할 수 있는 다른 방법을 생각해 내고 이것을 상업적인 방법으로 협동하고 참여하여 밀어 부칠 수 있는 방법을 모색해야 할 것이라고 생각한다. 이미 하고 있는 일련의 다른 움직임과 연결고리를 찾을 수 있을 것이다. 전체 산업을 다시 재편성하여 새롭게 만들려고 하는 것보다는 이것이 나올 것이다.”

예로써, Sawyer는 Intelligent Design 철학을 지지하며, Spore 출시를 위하여 PR 캠페인이 어떻게 동시에 발생했는지에 주목했다. 그리고 청중들의 관심을 Intelligent Design에 대한 아이디어를 새로운 청중에게 전달할 수 있는 게임 매커닉에 대한 관심으로 돌렸다. 그렇게 함으로써, 변화를 위한 게임이라는 명시적인 사회적인 아젠다를 가지고 만들어 지지 않았지만, 게임을 함에 따라 게임에 대한 새로운 인식을 심어주게 되는 Spore와 같은 게임은 없지 않았는가? “나는 당신이 이것을 앞으로 해 낼 수 있을 것이라고 보장한다”고



Sawyer는 긍정적으로 언급했다.

그러므로, 영리 조직 활동가와 마찬가지로, 비영리 조직도 가능성 게임에 대한 그들의 시각을 넓혀야 한다고 충고했다; Sawyer는 장르에 대한 정의가 주어진 타이틀을 누가 플레이 하던 간에 의미 상통하는 견해를 가지는 지점에서 해석된다는 제한점에 관해 설명했다. 트레이닝 게임을 개발한 군사 조직과 어린이 교육을 위한 게임을 만든 학술적 기관은 각각 다른 방식으로 “가능성 게임”을 정의하고 있다. 둘 다 옳지만, 그러나 둘 다 틀렸다. “우리는 이런 방식을 버려야 한다. 우리는 얼마나 넓고 깊게 이러한 생각들이 퍼질 수 있는지를 이야기 할 필요가 있다”고 Sawyer는 말한다.

Sawyer는 또한 Penny Arcade의 Child’s Play charity와 Ryan Sharpe의 Get Well Gamers 둘 모두가 게임과 사회 활동의 가장 성공적인 결합의 예라고 소개하면서, 입원 어린이를 위한 삶의 질 프로그램을 위한 수백만 달러의 기금을 모았음을 언급했다.

대부분 알려진 사실은 두 프로그램이 실제로 게이머의 유대감 때문에 지지층으로부터 기부를 받았다는 것이지만, 몇 개가 팔렸는지, 얼마나 많은 사람들이 멤버가 되었는지는 일반적인 상업 시장에서 중요한 문제일 뿐이고, 사회적인 인식 게임에 관한 문제에 있어서는 그렇게 중요하지 않은 문제가 된다. “사람들의 태도를 바꾸는 문제에 관해서, 누가 게임을 플레이 하는가가 정말 중요한 문제이다. 단지 10명의 사람들이 플레이 할 필요가 있는 게임을 만들자. 왜냐하면 이 열 사람이 올바른 사람이기 때문이다”고 Sawyer는 말한다.

“우리는 정말 서로의 등을 기대고 있다. 우리는 사람들이 게임으로부터 배울 수 있을 것인가 아닌가에 대한 의식적인 토론을 하고 있다. 그러나 우리는 이미 사람들이 배울 수 있다는 것에 대해서 어느 정도의 가능성을 확보했고, 더 좋은 게임과 해결책을 만듦으로써 이 주장을 유지할 수 있을 것이다.”

컨퍼런스는 그 자체만으로 Sawyer의 메시지의 가장 좋은 예로 역할을 했다; 이 날, “Virtual Activism” 패널은 혼합 현실로 구성되었는데, Second Life에서 현실의 컨퍼런스 공간과 동시에 운영되었던 것이다. 많은 참가자들은 노트북을 열어 두고, 두 장소에서 모두 열심히 참여했다. 심각한 아이디어를 교환하기 위해 게임을 이용했던 것이다.

### 마이크로 소프트 연계

마이크로 소프트는 Expo Night 페스티벌을 독점적으로 스폰서 했을 뿐 아니라, 마이크로 소프트의 Interactive Marketing 부서의 Global VP 인 Jeff Bell은 Xbox 360 Games for Change Challenge를 발족하면서, 지구 온난화에 대한 주제로 전 세계의 학생들이 게임을 디자인 할 수 있도록 대회를 시작했다.

학생들은 Microsoft의 XNA Game Studio Express를 이용하여 게임을 디자인 할 것이고, 승자는 다음 달 8월에 파리에서 결과물을 발표할 수 있다. 상금을 수여 받게 될 것이고, Xbox Live Arcade에서 그들의 게임을 다운로드 받을 수 있도록 마이크로소프트의 게임 매니지먼트 팀과 협력할 기회를 갖게 될 것이다. 또한 수상을 받은 팀이나 개인은 마이크로소프트의



Interactive Games business group에서 인턴쉽을 받을 수 있게 될 것이다.

*Halo 3* Beta에서 14 레벨의 Chief이며, *Pac-Man* 버전의 새로운 챔피언 쉽의 10만 포인트를 넘어선 Bell은 게임에 관해 한 두 가지를 알고 있다. 광고로써 역할 하는 게임인 “adver-gaming”과 관련된 것을 1년 전쯤 알게 되었고, 그는 또한 다용도의 기능성게임의 컨셉을 경험하였다. 정보를 주는 틀로써의 게임의 잠재성을 알게 된 것이다.



Bell과 Games for Change 회장 Suzanne Seggerman은 예전에 급우였는데, 이 초기 모임에 대하여 협동 할 수 있었다. Expo Night을 통해, 우리는 Bell과 함께 Games for Change에 관여한 마이크로소프트에 관해 인터뷰 할 수 있었다 :

#### **어떻게 Games for Change project에 참여 하게 되었나?**

Xbox 360은 첫번째 Xbox와 다른 전략을 가지고 있었다 ; 여러분은 마케팅 전략으로부터 알 수 있을 것인데, “Jump In”- 이것은 초대를 의미한다. 이것은 접근 가능성을 증가시키도록 노력하고 있는 것이다.

고심해 본 것 중의 하나는 ‘우리가 게임과 교육에 관해서 우리가 할 수 있는 것이 무엇일까’였다. 우리는 마이크로소프트의 힘이 단순한 상업성을 넘어 설 수 있다고 생각했다; 우리가 기술 기업이라는 사실을 깊이 받아들였고, 우리는 사람들의 삶을 향상시킬 수 있는 소프트웨어를 만든다. 그래서 우리는 XNA express를 사용하여 무료 다운로드를 하고자 하였고, 느리지만 점진적인 이러한 이동이 게임 산업계에서 이루어지고 있다. 우리는 Games for Change와 현실의 문제와 이슈를 다루는 것에 집중하고자 하였다. 현 시점의 대중문화에서 이것은 큰 이슈가 될 것이기 때문에 이러한 움직임에 동참하기를 선택했다.

#### **10살, 14살, 18살의 아이가 있다고 들었는데, 이들을 지표로 이용했나?**

물론이다. 그리고 이들은 매우 다르다; 이것이 매우 내게 흥미로웠다. 사실, 어떤 면에서 나의

18세 시절은 게임 플레이를 중단했던 시기였다. 좀더 사회적인 문제에 관해 읽고 토론하는데 집중했었던 것 같다.

**그래서, 이러한 인구학적인 성향에 몰입하는 것이 좋다는 것을 알게 되었고, 당신은 사회적인 이슈를 게임을 통해 전달하고 싶어졌다.**

바로 그렇다. 내 14세 아이는 *World of Warcraft*를 조금 플레이 한다; 이 아이는 70레벨의 dwarf tank warrior이다. 그리고 이 아이가 게임을 이용하는 방식 중 내가 아주 흥미를 가졌던 점은 아이가 디트로이트의 친구와 소통하기 위해서 게임을 이용하고 있다는 것이었다. 그래서 이들은 함께 놀이를 하고 텍스트 메시지로 대화를 할 수 있다. 빅 보스를 잡기 위한 방법을 배우는 것 이상의 새로운 흥미로운 점을 찾을 수 있었다.

**왜 마이크로소프트가 사회적인 문제를 다루는 게임에 대하여 관심을 가지게 되었나?**

새로운 것이 아니라고 말하고 싶다. 우리는 세계적인 컴퓨팅의 안전과 보안에 관하여 흥미를 가져왔다. 당신이 우리가 하듯이 컴퓨팅 분야에서 핵심적인 역할을 수행한다고 한다면, 당신은 매우 심각하게 더 큰 문제를 받아들여야만 하고, Xbox로 이것을 해결해 보려고 노력하지 않겠는가. 우리가 Xbox Live의 리더 역할을 하고 있기 때문에, 우리는 커뮤니티에 대한 책임감이 있다는 것을 알고 있다. 우리는 항상 매우 심각하게 안전과 보안의 역할을 받아들이고 있다; 이제는 우리가 도구를 제자리에 두는 것 이상으로 부모를 위한 교육이나 등급과 같은 게임 플레이에 관한 인식에 관심을 두고자 한다. 이제, 우리는 콘텐츠 분야로 다가가고 있다.

**당신이 이러한 긍정적인 메시지를 가지고 있다면, 이러한 사회 의식적 게임은 게임 산업계를 좋게 홍보할 수 있는 방법이겠다.**

그렇다; 의심할 여지 없이, 긍정적인 에코 시스템이 존재하고 있다. 나의 아이들이 좋아하는 게임인 *Age of Empires*를 보라. 아이들은 나에게 그들이 칭기즈칸이나 리더십에 관한 역사를 배우고 있다고 말한다. 그리고 아이들은 게임으로부터 학습을 하고 있다. 새로운 생각이 여기서 자라고 있다.

**아이들이 배우는 것에 신이 나 있고, 이것을 게임에 실용적으로 활용할 수 있도록 했을 때, 소비자들이 좀더 많은 게임을 할 수 있도록 만들 어 줄 수 있지 않나..**

정말 그렇다. 이것은 매우 도덕적인 사이클이다.



서비스 윤리는 매우 좋다. 반면에, 이런 종류의 버전은 현실에서 실제로 재화로 변질되기 때문에 이 게임들이 상업 시장에서 다른 용도로 옮겨질 수 있고, 그러므로 이들이 이런 역할을 한다는 사실이 아직 일반적인 동의를 얻지 못하고 있는 것 같다. XNA를 이용해서 게임을 만들고 Xbox Live에 업로드 한 개발자는 없었다. 이러한 게임 개발자와 이러한 조직이 그들이 당신을 위해 실제로 영향력을 발휘할 수 있는 지점에 도달하도록 도움이 필요하다는 사실에 대해 어떻게 생각하는가?

물론, 이들은 아직 이런 단계에 다다르지 않았다. 그러나 우리는 이 첫 번째 걸음으로, 게임을 좋아하고, 사회적인 문제를 고민하기를 좋아하는 사람들에게 동기를 부여하고 권한을 주는 것 이상을 할 수 있다고는 생각하지 않는다. 이러한 문제에 참여하고, 의식을 고양시키며, 교육을 받을 수 있도록 하는 것에 게임을 활용할 뿐이다. 우리의 생각이 Napster와 같이 아이디어를 공유하고, 심지어는 YouTube와 같은 역할을 하는 것 이상인지 아닌지에 관해서는 잘 모르겠다. 우리는 지금 막 시작하였고, 콘텐츠에 대한 민주화라고 생각하면 될 것이다.

나도 이러한 게임들이 모두 좋은 역할을 하게 될 것이라고 확실히 말할 수 있었으면 좋겠지만, 우리는 Xbox Live Arcade 에코 시스템을 통해 이 게임들을 사람들이 플레이 할 수 있도록 만들 것이다.

#### **표준화된 품질 기준을 수립할 것인가?**

관심 있다. 내년쯤, 동료 리뷰에 관해 탐구해 볼 예정이다. 내 생각에는 이것이 꽤 좋은 아이디어 인 것 같다. 우리는 Creators' Club을 운영하고 있는데, 여기서 사람들은 XNA Express에 참여하고 있다. Microsoft Games Studio의 전문가 뿐만 아니라, Microsoft 외부의 사람들도 참여하여, 최상의 게임에 관한 결정에 참여할 수 있을 것이다. 그리고 나서, 나는 이것이 모든 사람이 즐길 수 있는 Xbox Live Arcade가 될 수 있도록 좋은 게임을 좀더 많이 만들 수 있을 것이라고 확신한다.

#### **이 분야에서 지속적으로 마이크로소프트가 관여할 계획은 무엇인가?**

우리는 확실히 이 컨퍼런스에 기여하고 있다. 내년이 지나면, 우리는 이 작은 움직임이 커지기를 바란다. 우리는 정말 이것이 성공하기를 바라고 있고, 이것이 게임 개발 커뮤니티를 확장시키기 위한 최초의 움직임이라고 생각하고 있다. 우리의 파트너에 대한 비평이 없을 수는 없겠지만, 기술의 선봉에 있다는 것은 분명하다. 그러나 우리는 이것을 새로운 장르를 탐구하는데 더 기여할 수 있는 방식으로 이용하려고 하고 있다.

올해, 페스티벌은 “Ga-Cha” 수상으로 끝났는데, 이 수상식에서 최종 게임은 3개의 범주로 나누어 질 수 있다 : Best Awareness-Raising Game, Best Transformation Game, Best Social Commentary/Art Game. 또한, 참가자는 “Audience Choice Award”의 수상작을 선택하였다.

2007년의 최종 게임 구성은 다음과 같다 :

#### **[A Force More Powerful](#) – Honorable Mention for Gravitas**

개발 : International Center on Nonviolent Conflict, York Zimmerman Inc. and Breakaway Games

프로젝트 리더 : Steve York

목적 : 권리와 자유를 위해 투쟁하는데 있어서, 비폭력적인 전략의 응용성과 효과성을 가르치기 위함

#### **[Airport Security](#) – Winner: Best Social Commentary/Art Game**

개발 : Persuasive Games

프로젝트 리더 : Ian Bogost

목적 : 미국 공항 안전 정책이 전혀 안전과 상관이 없다는 것을 주장함

#### **[Ayiti: The Cost of Life](#) – Winner: Best Awareness-Raising Game**

개발 : GlobalKids and GameLab, co-developed through an after-school program called Playing 4 Keeps

목적 : Haiti를 케이스 연구로 이용하여 가난에 대한 문제를 조명하고, 이것을 만든 10대에게 개발 경험의 영향력을 연구함

**Darfur is Dying – Winner: Audience Choice Award**

개발 : Students at the University of Southern California

목적 : Darfur에서의 집단 학살 수행에 대한 경각심을 높이기 위함

**Karma Tycoon**

개발 : Do Something, the JPMorgan Chase Foundation, and 9mmedia.

프로젝트 리더 : Aria Finger

목적 : 사회적 기업과 재정적인 책임감을 젊은 세대에게 가르치기 위함

**Peacemaker – Winner: Best Transformation Game**

개발 : ImpactGames

프로젝트 리더 : Eric Brown, Asi Burak

목적 : 플레이어가 중동 지역에 평화를 가져오도록 함

**Real Lives**

개발 : Educational Simulations

프로젝트 리더 : Bob Runyan

목적 : 다른 지역 세계의 사람들과 삶의 환경에 공감하고 이해하도록 하기 위함

**The Redistricting Game – Honorable Mention for Procedural Correctness**

개발 : USC Game Innovation Lab

프로젝트 리더 : Chris Swain

목적 : 선거구와 이의 남용을 투표자에게 교육하여, 개혁을 동기부여 하고자 함