

핵심 요약

GDI 지침서

전 세계의 비디오 게임 이용자 수가 30 억 명을 넘어서면서 서로 다른 연령, 배경, 관점을 지닌 수많은 플레이어가 게임의 즐거움을 향유한다는 공통된 연결고리로 이어져 있습니다.¹ 하지만 여러 연구에 따르면, 오늘날 현실 세계의 플레이어와 게임 영상에 등장하는 캐릭터 사이에는 상당한 간극이 있는 것으로 나타났습니다. GDI (Geena Davis Institute)에서는 게임의 서사와 캐릭터 개발 과정에서 발생할 수 있는 편향성을 이해하고, 성찰하며, 해결하는 데 도움이 되는 지침서를 제작했습니다. 우리의 목표는 재현 및 포용성 부문에서 긍정적인 변화를 이루어낼 수 있는 도구를 통해 게임 개발자를 지원하는 것입니다.

GDI 지침서는 다섯 가지 주제로 나뉘어 있으며, 각 주제에서는 몰입도 높고 의미 있는 게임을 제작하는 데 도움이 되는 해법을 다룹니다.

해법 1: 접근법 구상하기

다양하게 교차되는 정체성에 따라 개인의 경험이 어떻게 달라지는지, 그리고 우리 자신의 정체성이 우리의 관점을 어떻게 형성하는지 알아차리는 것이 중요합니다. 자기 성찰은 내면의 관찰을 통해 사려 깊고, 상대를 존중하는 창의적인 선택을 할 수 있는 길잡이 역할을 합니다. 이와 함께 개인의 정체성이 개인의 경험과 어떻게 교집합을 이루는지, 그리고 개인의 경험에 어떤 영향을 미치는지 탐구하고 이해하면, 플레이어가 공감할 수 있는 진정성 있고 다면적인 캐릭터를 창조하는 데 도움이 됩니다.

해법 2: 이야기 구상하기

여러분이 만드는 게임이 역사 속의 실제 시대와 공간을 배경으로 한다면 어떤 역사적 현실과 문화적 현실을 반영하고 싶으신가요? 사전 조사, 전문가의 자문, 팀원들과의 협업을 짜임새 있게 통합하여 이러한 선택을 내릴 수 있습니다. 정체성에 기반한 틀에 박힌 고정관념에 적극적으로 도전하는 서사와 캐릭터를 개발하세요. 이렇게 하면 창의력과 혁신을 활용하여 다양한 관점, 의견, 경험을 특색 있게 다루게 되므로 더욱 복잡한 이야기를 만들어내고 서사의 기회를 넓힐 수 있습니다.

해법 3: 캐릭터 구상하기

주인공에서 NPC에 이르기까지, 등장하는 캐릭터 명단을 다양화하는 것을 목표로 하여 플레이어가 게임 속에서 재현되는 전반적인 환경에 유대감을 느낄 수 있도록 합니다. 게임 내

¹ DFC Intelligence. (2020). Global video game consumer population passes 3 billion. 출처: <https://www.dfcint.com/global-video-gameconsumer-population/>

경험이 현실 속 플레이어에게 미치는 영향을 연구한 조사에서는 어떤 의견이 제기되는지 알아보고, 이러한 인식을 토대로 존중심, 경험, 몰입도를 우선시하는 캐릭터 묘사를 창조하세요. 뚜렷이 구별되는 성격, 동기, 사연을 지닌 다면적인 캐릭터를 구축하는 데 활용할 수 있는 프레임워크가 바로 GDI 에서 소개하는 '5P'입니다. 캐릭터를 개발할 때 캐릭터의 묘사가 다음 요소를 충실히 반영하는지 꼼꼼이 생각해 보세요.

1. **Prominence(중요성):** 캐릭터가 게임 세계에서 얼마나 중요한가?
2. **Power(힘):** 캐릭터가 주체성을 갖고 있는가?
3. **Personality(성격):** 게임 내에서 캐릭터를 규정하고 캐릭터의 상호작용을 형성하는 고유한 특성 들은 무엇인가?
4. **Proficiency(능란함):** 게임 세계에서 캐릭터가 갖고 있는 고유한 기술, 능력, 재능은 무엇인가?
5. **Profession(직업):** 게임 세계에서 캐릭터의 직업, 역할 또는 직업적 배경은 무엇인가?

해법 4: 유대감 형성하기

플레이어가 진정한 유대감을 형성할 수 있도록, 정체성에 관한 다양한 관점과 미묘한 뉘앙스에 대해 이야기 할 수 있는 사람들을 직접적으로 참여시키세요. 이러한 작업은 전체 개발 과정에서 여러분이 재현하고자 하는 사람들의 피드백을 포함하고 수집하는 것에서부터 시작됩니다. 그런 다음, 그러한 피드백을 토대로 게임을 세밀하게 수정하고 다시 점검하여 파악된 문제가 해결되었는지 확인합니다.

해법 5: 소속감 형성하기

플레이어의 몰입도를 향상하고 장기간 유지율을 늘릴 수 있는 전략을 수립하세요. 플레이어의 피드백 및 몰입도 지표를 통해, 포용적으로 재현하려는 노력에 대한 플레이어의 반응을 측정할 수 있습니다. 여기서는 협업이 매우 중요합니다. 여러 팀, 퍼블리셔, 게임 관련 공간 전반에서 원활한 협업을 진행하여, 모든 플레이어가 유대감과 소속감을 느낄 수 있는 콘텐츠와 공간을 만드는 걸 우선시해야 합니다.

재현은 복잡미묘한 작업이므로, 여러분이 당면할 모든 도전 과제를 GDI 지침서에서 다룰 수는 없습니다. 이 지침서는 체크리스트가 아닌 도구입니다. 이 지침서를 전문가의 자문, 추가 리소스, 포용적인 회사 정책과 함께 활용하여 여러분이 원하는 목표를 달성하시길 바랍니다.

저희와 함께 이 여정에 동반해 주셔서 감사합니다!