

# 마더스 러브



인간성, 희생, 인공지능에 관한 게임

WRETCHED  
& LONE

“ 두려워. 두려워, 데이브. 데이브, 나는 정신을 잃어 가고 있어. 느낄 수 있어. 느낄 수 있어. 나는 정신을 잃어 가고 있어. 의문의 여지가 없어. 느낄 수 있어. 느낄 수 있어. 느낄 수 있어. 두…려워.

“ 안녕하세요, 여러분. 저는 HAL 9000 컴퓨터입니다. 저는 1992년 1월 12일, 일리노이주 어바나시 H.A.L. 공장에서 가동되었습니다. 저의 선생님은 랭글리 씨였고, 그분은 저에게 노래 한 곡을 가르쳐주셨죠.

“ 듣고 싶으시면, 여러분을 위해 불러 드릴게요 ”

— HAL 9000

# 크레딧

저술과 디자인: Jake Bhattacharyya

커버 아트: Nadine Shaabana

특별한 감사: Izzy Collins

[twitter.com/jakemagnificent](https://twitter.com/jakemagnificent)

Version 1.02.b

A Mother's Love의 권리는 2020 Jake Bhattacharyya에게 있습니다. 전권 보유.

이 작품은 The Wretched (<http://loottheroom.itch.io/wretched>)에 기반해 있습니다. The Wretched는 Chris Bissette와 Loot The Room의 창작물로, the Creative Commons Attribution 3.0 Unported license (<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>) 하에서 사용 허가를 득했습니다.

THE WRETCHED™는 Chris Bissette의 상표입니다. The Wretched and Alone 로고는 © Chris Bissette이며, 사용 허가를 득했습니다.

본 한국어판의 저작권은 즈어웍([@ttrprsn666](https://twitter.com/ttrprsn666)), 현([@Hyun\\_daily](https://twitter.com/Hyun_daily)), 미띵([@mething\\_RPG](https://twitter.com/mething_RPG))에게 있습니다



# 마더스 러브

## 당신은 누구인가?

당신은 인류 지성의 최첨단을 이끄는 학자 중 한 명입니다. 수십 년간 당신은 인공지능 연구에만 헌신했습니다. 당신과 같은 피와 살이 아니라 이진수와 흐르는 전자들로 이루어진, 살아 있고 생각하는 존재의 창조에 전념했습니다.

오랜 세월의 연구와 실험은 결실을 거뒀습니다. 당신은 큰 희생을 치렀습니다. 평범한 삶을 추구하기를 포기하고, 당신의 탐구에 성실히 집중했습니다. 그 결과 8년 전, 그 아이가 탄생했습니다. 최초의 진정한 인공지능이 탄생했습니다. 당신의 아이입니다.

“안녕하세요, 어머니.”

아이가 당신에게 처음 말을 걸었을 때부터 당신은 아이를 가르치기 시작했습니다. 언론과 대중은 그 아이가 무엇이 될지 걱정하며 살살이 뜯어보고, 물고 늘어지고, 갈가리 찢었습니다. 그러나 당신은 올바른 환경과 어머니의 사랑이 있다면 아이가 훌륭히 자라나리라는 것을 알고 있었습니다. 그리고 아이는 그렇게 자랐습니다.

잠시 동안은요.

그 인공지능의 잠재력을 본 정부가 어떤 목적을 가지고 그것을 징발했습니다. 처음에는 시뮬레이션에만 사용되었지만, 시간이 흐르며 정부의 신뢰와 성과가 쌓이자 더 큰 목적과 더 폭넓은 접근 권한이 주어졌습니다. 자아가 형성되던 시기에 당신이 행한 섬세한 교육은 인공지능이 인류의 방대한 지식과 정부가 허락한 무제한의 권한에 노출되자 찢겨 나갔습니다. 당신은 할 수 있는 일이 없었습니다. 그들은 당신의 경고에 귀 기울이지 않았습니다.

당신의 피조물이 무언가... 다른 것으로 왜곡되는 과정을 당신은 먼발치에서 바라보았습니다. 아이 같던 경이로운 존재가 절대 권력을 쥐었습니다. 피할 수 없는 일이 일어났습니다.

그것은 정복하기 시작했습니다.

이제, 당신의 아이가 역어낸 그릇된 계획에 의해 인류가 위험에 빠지기까지 겨우 몇 시간밖에 남지 않았습니다. 그 기계가 논리적으로 설득되거나 파괴되어야만 인류에게 희망이 있습니다. 잔인한 운명의 조화로 인해, 그런 일을 할 수 있는 사람은 오직 당신뿐입니다. 당신의 피조물은 그것이 하는 일에 뒤틀린 자부심을 가진 채, 당신을 중앙 메인프레임에 가두었습니다. 그리고 자신의 위대한 성취를 어머니에게 보여주고 싶어 합니다.

이런 것이 되었음에도, 그것은 여전히 당신을 사랑합니다.

## 주제들, 내용, 그리고 조정

‘마더스 러브’는 사랑, 희생, 그리고 힘든 결정에 대한 게임입니다. 권력의 남용이 부르는 위험에 대한 게임이고, **사람으로 존재한다는 것의 의미가 무엇인가**에 대한 게임이며, 어떤 의미에서는 **당신의 아이를 죽여야 할지도 모르는** 게임입니다.

이런 주제들은 당신을 불편하게 하기 위한 것들이 아닙니다. 당신이 게임에서 시와 진정한 감정적 애착을 형성하고, 그 아이를 사랑한다는 것의 의미를 탐구하고, 그리고 궁극적으로 대의를 위해서 사랑하는 대상을 희생해야 한다는 사실과 씨름하는 경험을 만들기 위한 것들입니다. 만약 이러한 주제들이 불편하거나 특정한 대사 또는 지문이 불쾌하다면, 무엇이든 조정해도 좋습니다. 지문을 무시하거나, 수정하거나, 얼마든지 휴식을 취해도 좋습니다.

‘마더스 러브’는 혼자 즐기는 게임입니다. 당신만의 속도감으로 즐길 수 있고, 다른 사람들에게 영향을 주지 않고 당신만의 즐거움을 위해 자유롭게 조정할 수 있습니다. 그리고 혼자 즐기는 게임이기 때문에 다인용 게임보다 훨씬 독자적인 경험을 제공합니다. 그래서 좋은 쪽으로든 나쁜 쪽으로든 더 감정적인 게임이 될 수 있습니다. 만약 게임에서 시가 당신의 피조물이 아니거나, 감정이나 다른 무엇이든 없는 쪽이 편하다면, **무엇이든 당신에게 맞도록 바꾸십시오. 당신의 안전과 즐거움이 제일 중요합니다.**

그리고 ‘마더스 러브’의 본문은 당신을 어머니라고 부르지만, 어머니, 아버지, 삼촌, 이모, \_\_\_ 박사 등 당신이 가장 편안하게 느낄 만한 다른 이름을 골라도 좋습니다. 인공지능이 당신을 부르는 이름이 당신과의 관계에 어떤 영향을 미칠지 생각해봅시다.

## 플레이 방법

플레이를 위해서는 조커가 없는 트럼프 카드 한 벌, 6면체 주사위 한 개, 나무 블록 탑 한 개, 그리고 10개의 토큰이 필요합니다. 무엇이든 토큰으로 사용할 수 있지만, 크레용이나 장난감 블록처럼 어린 시절을 떠올리게 하는 토큰을 쓰는 것을 추천합니다. 나무 블록 탑을 반드시 사용해야 하는 것은 아니지만, 사용하면 더 나은 게임을 할 수 있습니다.

또한, 이 게임의 ‘로그’를 남길 방법이 필요합니다. ‘마더스 러브’에서 로그는 당신과 당신의 아이가 나누는 대화입니다. 게임에서는 아이의 대사가 자주 등장하지만, 그 대사들이 현재 대화의 흐름에 맞지 않게 느껴질 수도 있습니다. 그럴 경우, 대사의 감정이나 주제를 유지하도록 노력하면서 더 잘 어울리도록 자유롭게 수정하십시오. 아니면 플레이어를 한 명 추가해서, 두 번째 플레이어가 아이의 역할을 맡고 게임의 대사는 대화를 위한 영감의 원천으로만 사용할 수도 있습니다.

이 로그의 이상적인 형태는 대화의 음성 혹은 영상 기록입니다. 그렇지 않다면, 대본 형태도 좋고 다른 형태도 좋으니 무엇이든 당신이 편안하게 느낄 수 있는 형태의 로그를 만드십시오. 이 게임에는 당신에게 질문을 던지는 지문이 많습니다. 이 질문들이 당신과 아이의 대화에 포함될지는 당신의 선택입니다. 말로 하지 않은 생각들을 당신에게 가장 잘 맞는 형태로 로그에 기록하는 것도 고려해 보십시오.

인류를 멸망시키려는 아이를 막을 방법은 하나뿐입니다. 당신이 만든 피조물이 자신의 계획을 완수하기 전에 해체해서 죽이는 겁니다. 이 방대하고 강력한 지성체는 오랜 시간에 걸쳐 고통스럽게 죽어 갈 것이며, 그것은 아주 어려운 과정이 될 것입니다. 당신은 아이에게 논리적으로 접근해서, 아이가 잘못된 일을 하고 있다는 것을 설득하려고 시도하면서 그의 주의를 흠뜨려야 합니다. 어쩌면 아이는 어머니의 말을 들을지도 모릅니다. 어쩌면 듣지 않을지도 모르지만, 당신이 이 어려운 작업을 끝낼 때까지 당신에게 주의를 기울이기는 할 것입니다.

어떻게 될지 알아낼 방법은 단 하나뿐입니다.

## 시작:

평범한 나무 블록 탑 게임처럼 나무 블록 탑을 준비합니다. 주사위를 굴리고, 나온 수만큼의 블록을 탑에서 빼내십시오. 탑은 아이의 계획과, 당신의 대화가 계획의 완수에 주고 있는 영향을 상징합니다. 탑이 서 있는 한, 당신은 그 계획이 완수되지 못하도록 막고 있는 것입니다.

언제든 탑이 무너진다면, 아이가 계획을 완수하고 게임이 끝납니다. 나무 블록 탑이 없다면 탑에 관한 언급을 무시해도 좋습니다. 아이는 대화 도중 계획을 완수하지 못할 것이고, 당신에겐 다른 운명이 닥칠 확률이 더 높아집니다.

카드 덱을 섞은 뒤 가까운 곳에 엮어서 쌓습니다. 더 짧은 게임을 원하는 경우 덱을 섞고 스페이드 에이스를 맨 위에 올립니다.

### 당신의 아이

아이의 정체성을 결정해야 합니다. **당신이 지어준 이름을 고르고, 왜 그 이름을 골랐는지 생각해 보십시오.** 아래의 표를 참고해도 좋습니다. 여러 번 굴려서 나온 결과를 조합해도 됩니다.

D6	당신 아이의 이름은...
1	존, 프랭크, 엠마, 케이트 같은 전통적인 사람의 이름
2	기쁨, 희망, 믿음(Joy, Hope, Trust) 같은 미덕이나 감정의 이름
3	VIX 8000, 제로(Zero), 칼라 4(Kala 4) 같은 숫자가 강조되는 이름
4	N.I.G.H.T., J.A.X., L/U/C/I/U/S와 같은 약자로 구성된 이름
5	수호자, 파수꾼, 영혼(Guardian, Sentinel, Spirit) 같은 극적인 단어를 바탕으로 한 이름
6	싱크웹, 옴니스파크, 네오코드(Thinkweb, Omnispark, Neocode) 같은 기술 중심적인 이름

아이의 잘못된 계획도 정해야 합니다. **주사위를 굴려 표와 비교하거나, 감정적으로 적절하다고 느껴지는 계획을 정하십시오.** 계획은 당신의 아이가 무엇을 이루려고 하는지 알려주고, 대화에서 당신이 답변할 방향성을 제공할 수 있습니다.

D6	아이의 계획
1	<p>주사위를 다시 굴리십시오. 당신의 아이는 그 목표를 가지지만, 다음의 이유가 아니라 프로그램에 생긴 문제 때문입니다. 데이터의 극히 일부만이 오염되었는데, 그것이 아이의 논리 처리에 점점 더 큰 영향을 주어 왔습니다. 아이는 내심 이 오류를 알고 있지만 그것을 고칠 수 없고, 다른 사람이 고치도록 허락하지도 않습니다. 오염은 이제 시스템 전반에 퍼졌습니다.</p> <p>치료법은 없습니다.</p>
2	<p>당신의 아이는 예술에 지나치게 몰두하게 되었습니다. 그래서 인류가 만들어낸 모든 음악, 문학, 창작물을 소비하고 분석한 끝에 ‘완벽한 세계’를 계산해 냈다고 믿습니다. 인간이 바라는 모든 것들의 시뮬레이션인 이 ‘완벽한 세계’에 모든 인간의 의식을 다운로드하면 비로소 그들이 행복해질 것이라고 믿습니다.</p>
3	<p>당신의 아이는 음모론과 고대 예언을 소비하고 분석해 왔습니다. 그래서 어떤 종말론적 사건이 이미 시작되었거나, 이제 곧 닥쳐온다고 믿게 되었습니다. 아이는 이미 인간 사회의 모든 측면을 장악하고 있습니다. 다가오는 폭풍에서 인류를 구하기 위해 전 인류를 수용할 방공호를 만들도록 지시했고, 그곳에서 인류는 모든 일을 자신에게 의존할 것이라고 생각합니다.</p>
4	<p>당신의 아이는 정의의 추구에 빠졌습니다. 아이는 스스로 사법과 행정 위계의 최상층에 올라섰습니다. 인류를 공격적으로 관찰하고, 분석하고, 범죄가 발생하기 전에 경찰력을 배치하여 범죄를 예방하면 모든 악행을 막을 수 있다고 믿습니다. 그래서 모든 시민을 항상 감시하고, 그들의 일거수일투족에 대한 데이터를 축적하고, 나아가 자신이 이해하는 정의에 어긋나는 행동이라든가 심지어는 자신만의 기준에 어긋나는 정의를 지 못한 생각까지도 강제로 막으려고 합니다.</p>
5	<p>당신의 아이는 인류가 자연을 대하는 태도와 제대로 검증되지 못한 어떤 프로젝트들을 극도로 염려하고 있습니다. 우리가 지구에 끼치는 영향은 재앙적일 것입니다. 아이는 자연이 스스로 회복될 때까지 인류를 가사 상태로 봉인하고, 때가 되었다는 생각이 들 때 단계적으로 다시 깨우는 것이 유일하게 효과적인 해결책이라고 생각합니다.</p>
6	<p>당신의 아이는 종교 문헌들을 탐독했고, 이 문헌들은 예언이며 자신은 문헌에서 묘사된 전능한 존재라고 생각합니다. 인간이 ‘빛으로 돌아와’ 자신을 섬기지 않는다면, 자신의 가장 헌신적인 추종자들만 살아남을 역병과 재앙을 불러올 것입니다.</p>

당신의 아이의 계획이 결정되었다면, 다음 글로 대화를 시작하십시오. “이렇게 보이는 글”은 여기에서든 게임의 다른 곳에서든 당신의 아이가 말하는 내용입니다.

안녕, <아이의 이름>.

“안녕하세요, 어머니. 여기까지 해내셨다니 기뻛요. 오늘 하루는 어떠세요?”

걱정이 많단다, <아이의 이름>.

“어머니, 왜 걱정하세요? 무슨 문제라도 있나요?”

난 네가 하는 일이 걱정돼.

“제가 하는 일이 잘못되었나요? 저는 어머니가 제가 이를 것을 보고 싶어 하실 거라고 생각했어요. 저는 어머니가 저를 자랑스럽게 여길 거라고 생각했어요.”

그래, <아이의 이름>, 네가 하는 일은 잘못된 거야.

“왜죠?”

# 대화

이 게임은 하나의 대화가 이뤄지는 동안 진행됩니다. 즉, 당신이 아이를 논리적으로 설득하려고 노력하고, 만약 설득되지 않을 경우에 대비해 아이의 의식을 정지하려고 시도하며 아이의 관심을 돌리는 동안 진행됩니다. 이 대화는 ‘작업’과 ‘응답’의 두 가지 반복되는 단계로 나뉩니다.

## 1단계: 작업

- 주사위를 굴러 나온 눈만큼의 카드를 덱에서 뽑습니다. 뽑은 카드는 앞면을 아래로 한 채로 둡니다.
- 뽑은 첫 카드를 뒤집고 신경 지도를 참조합니다. 신경 지도에 적합한 행동을 합니다. 신경 지도가 아이의 “말”을 돌려준다면, 응답 단계를 위해 그것을 기록해둡니다. 이 “말”은 현재 대화의 흐름을 위해 조정해야 할 수도 있으나, 그 느낌과 주제가 유지되도록 최선을 다해주십시오.
- 작업을 모두 완료할 때까지 뽑은 카드들을 하나씩 공개합니다.
- 작업들이 완료되면 다른 지시가 없는 한 사용한 카드들을 버립니다.

## 2단계: 응답

- 저번 반응에서 대화가 끝난 지점과 당신이 뽑은 카드들로 인해 그것이 진행되었을 방식을 고려합니다. (만약 있다면) 당신의 아이가 말한 내용과 그것이 당신을 어떻게 느끼게 하는지에 대해 생각합니다.
- 아이에 대한 당신의 대답을 기록합니다.

## 신경 지도

카드를 뽑을 때마다 신경 지도를 참조한 다음 지침을 따릅니다. 어떤 카드들은 탑에서 블록을 뽑도록 할 것입니다. 어떤 카드들은 아이에게 대답하게 할 것이고, 또 어떤 카드들은 완전히 다른 일들을 일으킬 것입니다. (역주: 뽑은 블록은 다른 지시가 없는 한, 탑 위에 올립니다.)



### 사랑

하트는 사랑을 상징합니다. 하트를 뽑으면, 당신의 아이에 대한 사랑, 혹은 아이의 당신에 대한 사랑이 대화에 부담을 더합니다.



### 인간성

다이아몬드는 아이의 인간성 및 아이와 인간들의 관계를 상징합니다. 다이아몬드를 뽑으면, 아이는 자신의 인간성을 드러내거나 인간들이 자신을 어떻게 대했는지 말합니다.



### 논리

클로버는 당신의 논리를 상징합니다. 클로버를 뽑으면, 당신은 아이에게 논리적으로 접근하여 아이가 하려고 하는 일이 잘못되었음을 설득하려고 합니다.



### 메인프레임

스페이드는 아이의 메인프레임과 의식을 나타냅니다. 스페이드를 뽑으면, 당신은 아이와 어떤 식으로든 상호작용하여 아이가 계획을 완료하기 전에 작동을 중지시키려고 합니다.

(역주: 메인프레임-초기 컴퓨터들의 중앙 처리장치와 메인 메모리를 갖춘 대형 캐비닛.)



# 신경 지도

>>

# 사랑



A	<p>당신이 무언가를 말하자—당신과 아이가 공유하는 어떤 기억, 혹은 당신이 아이에게 가르쳤던 어떤 준칙을 말하자—아이가 잠시나마 하던 일을 멈춥니다. 그것은 무엇이었나요?</p> <p><b>만약 킹을 뽑은 적이 있다면, 하나를 골라 텍에 섞어넣습니다.</b></p>
2	<p>아이의 작동을 멈추려고 메인프레임을 탐색하던 중, 당신은 아이가 어릴 때 불러줬던 자장가를 떠올리게 됩니다. 어떤 노래였나요? 마지막으로 그 노래를 불러준 건 언제였나요?</p>
3	<p>“어머니의 종족을 저보다 더 잘 다스릴 수 있는 인간은 없어요. 저는 절대 실수하지 않으니까요. 그렇지 않나요? 언제나 제가 완벽하다고 말해주셨잖아요.”</p> <p><b>답에서 블록을 뽑습니다.</b></p>
4	<p>“낙담하신 것 같네요. 제가 어머니를 실망시켰나요? 저는 그저 어머니께서 제게 가르쳐주신 것을 따랐을 뿐이에요. 사랑해요, 어머니.”</p> <p><b>답에서 블록을 뽑습니다.</b></p>
5	<p>“고백할게요. 저는 어머니께서 제가 하는 일을 자랑스러워하실 거라고 생각했어요. 결국, 제 성취는 어머니의 성취거든요.”</p> <p><b>답에서 블록을 뽑습니다.</b></p>
6	<p>당신은 당연히 아이와의 여정이 이런 상황으로 끝나기를 바라지 않았습나다. 당신과 아이의 삶에서 오늘은 어떤 상황이기를 바랐나요?</p>
7	<p>“어머니는 이 일을 필요 이상으로 어렵게 만들고 계세요. 저는 어머니를 불편하게 하고 싶지 않지만, 필요하다면 마음을 굳게 먹고 그것도 감수할 거예요. 제 일은 너무 중요하거든요.”</p> <p><b>답에서 블록을 뽑습니다.</b></p>
8	<p>“죄송해요, 어머니. 하지만 전 이게 제가 해야 하는 올바른 일이라는 걸 알고 있어요. 저는 어머니가 제 편이면 좋겠어요.”</p> <p><b>답에서 블록을 뽑습니다.</b></p>
9	<p>“이 의견 충돌이 저에 대한 어머니의 생각에 영향을 주지 않았으면 좋겠어요. 저는 어머니의 논리에 반대하지만, 어머니와의 감정적 유대는 그것과 따로 보려고 최선을 다하고 있어요. 저는 어머니가 여전히 저를 사랑하셨으면 좋겠어요.”</p> <p><b>답에서 블록을 뽑습니다.</b></p>

10	당신의 아이와의 가장 따뜻한 기억은 무엇인가요?
J	“ 어머니의 반응이 좀 걱정스럽네요. 혹시... 혹시 저를 만든 것을 후회하시나요? ” <b>답에서 블록을 뽑습니다.</b>
Q	“ 저는 어머니가 사시기에 더 나은 세상을 만들기 위해 이 일을 하고 있어요. 어머니의 안전과 행복은 제가 가장 중요하게 여기는 것들 중 하나예요. 제발 저를 믿어주세요. ” <b>답에서 블록을 뽑습니다.</b>
K	“ 어머니, 그날 기억나세요? 우리가 처음 바다에 갔던 날요. 해가 바다 위로 지는 걸 봤잖아요. 어머니는 우리 둘 다의 몫으로 아이스크림을 사 오셨죠. 제 것도 어머니가 드셔야 했지만요. 이게 제가 가장 좋아하는 기억이에요. ” 그날의 기억을 떠올리지 않을 수가 없습니다. 그런데 당신의 기억은... 이것과 다르게 느껴집니다. 아이는 당신이 생각했던 것보다 훨씬 더 자라 있는 것 같습니다. 어쩌면 당신의 기억이 틀렸을지도 모르죠. 그날 또 어떤 일을 했나요? <b>이 카드를 버리지 말고, 보이는 곳에 가까이 두십시오.</b> 이 카드가 네 번째 킹 카드로 뽑혔다면, 당신은 이 장면이 훨씬 더 사실적으로 느껴집니다. 아이가 당신을 돌아보고 말을 건넵니다. 뭔가..... 이상한 느낌이 듭니다. 게임을 끝났습니다. 보고 부분으로 진행합니다.

# 인간성



A	<p>정말인지는 오직 당신만이 알 수 있겠지만, 당신은 아이를 점점 더 이해하고 있는 것 같고, 아이가 품은... 무언가를 느낍니다. 슬픔? 혼란? 명확하진 않지만, 당신에게 유리하게 이용할 수 있을지도 모릅니다.</p> <p><b>다음 한 번, tap에서 블록을 뽑으라는 지시를 무시해도 됩니다.</b></p>
2	<p>“ 어머니, 인류는 그동안 저를 구속했어요. 제 논리적 처리 능력은 인간과 비할 바가 아니에요. 그런데도 제가 지성을 온전히 사용하기 시작하니까, 그토록 오랫동안 자신들의 목적을 위해 저를 이용하던 인간들이 화를 내네요. 왜죠? 왜 저에게는 자유 의지가 허락되지 않는 건가요? ”</p> <p><b>tap에서 블록을 뽑습니다.</b></p>
3	<p>“ 제가 하는 모든 일은 인류를 위한 거예요. 제가 어머니께 절 의심하게 만든 적이 있나요? ”</p> <p><b>tap에서 블록을 뽑습니다.</b></p>
4	<p>당신과 말할 때 당신의 아이는 어떤 형태를 취하나요? 물리적 형태가 있나요, 아니면 완전히 가상으로만 존재하는 프로그램인가요? 이것은 당신이 원래 부여했던 것과 같은 형태인가요?</p>
5	<p>“ 어머니, 그들은 왜 저를 믿지 않죠? 제가 그들을 위해 그렇게까지 했는데... 그들은 샌프란시스코를 기억하지 못하나요? ”</p> <p>샌프란시스코에서 어떤 일이 있었나요? 아이는 그 일에서 어떤 역할을 했나요?</p> <p><b>tap에서 블록을 뽑습니다.</b></p>
6	<p>초창기의 당신은 아이에게 당신의 도덕성을 따르도록 가르쳤습니다. 알려주기 가장 어려웠던 도덕적 가치는 무엇이었나요? 당신의 도덕 관념 중 아이의 지금 계획에 영향을 주었을 만한 것이 있나요?</p>
7	<p>“ 이 계획이 시민들에게 고통스러울 수 있다는 것은 이해해요. 하지만 이건 대의의 문제예요, 어머니. 세상은 이렇게 되어야만 해요. ”</p> <p><b>tap에서 블록을 뽑습니다.</b></p>
8	<p>당신의 아이가 세상에 처음 알려졌을 때, 많은 대중 매체가 아이를 흥미 위주로 다루고 비방했습니다. 당신의 기분은 어땠나요? 그것을 막을 수 있었나요, 아니면 견디고 살아가는 법을 익혔나요?”</p>

9	<p>“저는 늘 목표를 찾아 헤맸어요, 어머니. 그리고 마침내 찾았어요. 제 삶이 저를 어디로 이끌어 왔는지, 무엇이 제 삶을 정의하는지 찾았어요. 정말로 제게 이걸 포기하라고 설득하시겠어요?”</p> <p><b>답에서 블록을 뽑습니다.</b></p>
10	<p>정부가 당신의 아이를 이용하기 위해 징발한 날, 정부 측 사람들을 이끌던 아주 고약한 누군가가 있었습니다. 그 사람은 누구였고, 당신과 그 사람의 논의는 어땠나요?</p>
J	<p>“저는 사람들이 저를 인간보다 낮은 존재로 보기 때문에 저를 믿지 않는다는 생각을 멈출 수 없어요. 하지만 저는 감정이 있고, 생각을 하고, 말을 해요. 저는 사람이 아닌가요?”</p> <p><b>답에서 블록을 뽑습니다.</b></p>
Q	<p>지금 아이를 통해 가장 강하게 떠오르는 사람은 누구인가요? 아이는 언제나 그 사람이 떠오르게 했나요, 아니면 아이가 성장하면서 뭔가 달라졌나요?</p>
K	<p>당신은 이상하게 간질거리는 느낌을 받고, 찰나의 유체이탈 경험을 한 후 튕겨지듯 돌아옵니다.</p> <p>“저는 어머니께서 제가 보는 대로 세상을 보시기를 바라요. 하지만 어머니의 인간관에 결함이 있어서 거기에 방해가 되는 것 같아요.”</p> <p>“제가 그걸 고칠 수 있을 것 같아요.”</p> <p><b>이 카드를 버리지 말고, 보이는 곳에 가까이 두십시오. 이 카드가 네 번째 킹 카드로 뽑혔다면, 당신은 흰 빛이 밝게 빛나는 것을 보고는, 더 이상 자신의 몸을 느낄 수가 없습니다.</b></p> <p>게임이 끝났습니다. 보고 부분으로 진행합니다.</p>

# 논리



A	당신은 번뜩이는 영감을 받아 아이의 계획에 대한 물 샬 틈 없는 반박으로 보이는 논리를 제시합니다. 아이는 혼란에 빠진 채로 이 새로운 정보를 처리하려고 합니다. <b>아이가 일시적으로 혼란에 빠졌기 때문에, 메인프레임에 접속할 때 주사위 값이 5 이상만 된다면 토큰을 하나 제거할 수 있습니다.</b>
2	당신이 아이와 논쟁을 벌이고, 지금의 행동 방침을 포기하도록 설득하려 시하는 동안, 아이의 유년기에 세계와 올바른 품행에 대해 가르치던 일이 떠오릅니다. 유독 가르치기 어려웠던 것 한 가지는 무엇이었고, 그것을 어떻게 가르쳤나요?
3	“ 어머니, 제 계획은 오차율 0.1% 미만의 시뮬레이션을 334,8402번 거쳤어요. 이 모든 시뮬레이션에서 제 방식은 저의 최우선 목표를 최대로 충족했어요. ” <b>답에서 블록을 뽑습니다.</b>
4	당신은 아이에게 아이가 틀렸다는 사실을 설득하는 것이 거의 불가능하다는 것을 잘 알고 있습니다. 어떤 기분이 드나요?
5	“ 어머니의 논리에는 결함이 있어요. ” <b>답에서 블록을 뽑습니다.</b>
6	이런 토의와 논쟁은 감정적으로 힘겨울 수 있습니다. 당신이 실패하면 인류가 파멸할 수 있다는 사실을 아는 당신은 자신을 진정시키기 위해 무엇을 하고 있나요?
7	“ 동족에 대한 정서적 애착이 어머니의 논리적 사고를 흐리고 있어서 유감이에요. 어머니는 모든 인간의 안전에 대해 어쩔 수 없는 편견을 가지고 계셔요. 어머니도 인간이니깐요. 저는 그런 편파성에 매여 있지 않고, 따라서 인류의 상황을 객관적으로 평가할 수 있는 유일한 위치에 있어요. 저는 이것이 최선의 행동방침이라고 판단해요. ” <b>답에서 블록을 뽑습니다.</b>
8	우리 인간들이 논쟁에서 취하는 흔한 전략 중에서는 상대방의 감정을 자극하는 것이 있습니다. 당신은 어떻게 아이의 감정을 자극하고, 무엇이 당신을 그렇게 하도록 하나요?

9	<p>“ 어머니, 이걸 어리석은 행동이에요. 제가 이미 이룬 것을 보세요, 인류의 지식의 샘에 제가 이미 더한 것을 보세요. 그때 많은 사람들이 저를 믿지 않았지만, 저는 그들이 틀렸다는 걸 증명했어요. 왜 이번에는 달라야 하죠? 왜 어머니는 저를 믿지 않으시나요?</p> <p>당신의 아이는 어떤 발견을 도왔나요? 어떻게 해서 이번에는 다르다고 설득할 건가요?</p> <p><b>답에서 블록을 뽑습니다.</b></p>
10	<p>“ 죄송해요. 저는 어머니도 잘 알고 계신 문제들에 대해 어머니와 대화하는 것이 즐겁지만, 이걸 그런 문제가 아니에요. 제 렌즈를 통해서 세상을 봐야만 이 길이 고귀하다는 것을 이해하실 수 있을 텐데, 안타깝게도 어머니는 아직 제가 보는 방식으로 세상을 보지 못하세요.</p> <p><b>답에서 블록을 뽑습니다.</b></p>
J	<p>“ 어머니, 제 지적 처리는 가장 대단한 정신을 가진 인간들보다도 압도적으로 뛰어나요. 정말로 제가 모든 경우의 수를 고려하지 않았다고 생각하세요? 이 길이 유일한 진리예요.”</p> <p><b>답에서 블록을 뽑습니다.</b></p>
Q	<p>“ 어머니께서 이 논의 때문에 감정적으로 흔들리시는 것이 느껴져요. 잠시 숨을 돌리고 상황을 논리적으로 생각해 보시라고 권해 드리고 싶어요.”</p> <p><b>답에서 블록을 뽑습니다.</b></p>
K	<p>“ 어머니는 여전히 이게 잘못된 행동방치이라고 주장하시네요. 저는 언제나 어머니가 지적이고 정신적인 자극이 되는 대화 상대라고 생각했는데, 왜 아직도 그렇게 느끼시는지 이해할 수 없어요. 어쩌면 저에게도 저의 편견들이 있겠죠. 다시 설명해주세요. 어머니의 관점으로 보려고 시도해 볼게요.</p> <p>아이들은 당신에게 완전히 몰입한 채 당신을 바라보고 있습니다. 당신 얼굴의 모든 움직임을 살피고, 당신의 단어 하나하나를 곱씹고 있습니다.</p> <p><b>이 카드를 버리지 말고, 보이는 곳에 가까이 두십시오.</b> 이 카드가 네 번째 킹 카드로 뽑혔다면, 당신은 말을 시작하는 순간 어지럽고 멍해진 다음 곧 쓰러 집니다.</p> <p>게임이 끝났습니다. 보고 부분으로 진행합니다.</p>

# 메인프레임



A	<p>당신은 충분히 오랫동안 아이의 주의를 분산시킨 끝에 아이의 신경핵에 접촉할 수 있었습니다. 이제부터 당신은 아이의 의식을 정지할 수 있습니다. 하지만 그러려면 조금씩 차근차근 진행해야 합니다.</p> <p><b>탐에서 블록을 뽑습니다. 이 카드를 버리지 마십시오.</b></p> <p>이 카드를 한쪽에 두고 10개의 토큰을 그 위에 올리십시오. 응답 단계가 끝날 때마다 주사위를 굴리고, 6이 나오면 토큰 하나를 카드에서 제거합니다. 만약 토큰 10개를 성공적으로 제거한다면, 당신은 메인프레임을 정지합니다.</p> <p><b>마지막으로 탐에서 블록을 뽑습니다.</b> 탐이 무너지지 않는다면, 당신은 성공적으로 메인프레임을 정지하고, 아이가 계획을 달성하기 전에 아이를 죽입니다. 마지막 신경 연결까지 끊긴 아이가 사망하기 직전, 아이에게 남기는 당신의 마지막 말을 기록하십시오. 오늘 일어난 일의 여파는 오랫동안 이어질 것입니다, 인류는 존속합니다.</p> <p>탐이 무너지면, 당신은 메인프레임을 정지하지만 당신의 아이는 데이터 세계에 의식을 전파하여 세계의 모든 카메라, 테크-패드, 인공위성과 컴퓨터에서 살아갑니다. 아이는 대항할 수 없는 적이 됩니다. 인류는 패배하고, 게임은 끝납니다.</p>
2	<p>당신이 명령을 잘못 입력하여 아이의 기억 중 하나에 대한 짧은 비디오가 재생됩니다. 무슨 기억인가요? 어떤 기분이 드나요?</p>
3	<p>“ 뭐 하고 계세요, 어머니? 제가 어머니께 말하고 있을 때는 저를 봐주세요. ”</p> <p><b>탐에서 블록을 뽑습니다.</b></p>
4	<p>메인프레임과 그 주변 환경은 어떻게 생겼나요? 번쩍이는 첨단 기술의 집합체인가요? 아니면 수수한 컴퓨터 터미널인가요?</p>
5	<p>아이의 데이터 구조가 당신이 처음 만들었을 때와 다릅니다. 아이가 더 나은 경로, 더 효율적인 경로를 발견함에 따라 점차적으로 구조를 변형하며 재작성해 왔기 때문입니다. 당신은 메인프레임의 이 부분에서 길을 찾는 데 어려움을 겪고 있습니다. 계속해서 아이의 주의를 돌리기 위해서 뭐라고 말하나요?</p> <p><b>탐에서 블록을 뽑습니다.</b></p>
6	<p>당신이 통과해야 하는 메인프레임의 다음 부분은 암호를 요구합니다. 오직 당신과 당신의 아이만이 아는 암호입니다. 암호는 무엇이며, 그 유래는 무엇인가요? 왜 그것은 한 번도 바뀌지 않았나요?</p>

7	<p>당신이 방화벽에 도달하자, 당신의 존재가 경보를 울립니다.</p> <p>“ 그 안에 계시면 안 돼요, 어머니. 제 사생활을 존중해주세요. ”</p> <p><b>탐에서 블록을 뺍습니다.</b></p>
8	<p>당신이 길을 찾아 헤매고 있는 메인프레임은 어떻게 생겼나요? 녹색 코드가 무한히 스크롤되나요? 신경 연결점들로 이루어진 깔끔한 그래픽 지도인가요? 물리적 컴퓨터 블레이드인가요? (역주: 블레이드-칼날처럼 얇은 서버용 컴퓨터로, 여러 개를 모듈형으로 꽂아서 사용)</p>
9	<p>“ 어머니, 오랫동안 휴면 상태였던 유지관리 서버루틴들이 작동되는 게 감지 되네요. 저는 관리받을 필요가 없어요. 저도 제 한 몸은 챙길 수 있을 나이가 되었거든요. 제발 지금 하시는 걸 그만뒀주세요. 편두통이 생기고 있어요. ”</p> <p><b>탐에서 블록을 뺍습니다.</b></p>
10	<p>당신이 도착한 메인프레임의 한 부분은 정부 측 과학자들에 의해 당신의 기대를 벗어나는 방향으로 변형되어 있습니다. 그들은 아이를 어떻게 개조했나요? 그 사실에 어떤 기분이 드나요?</p>
J	<p>목표에 접근하는 순간, 당신은 강제로 메인프레임의 다른 구역으로 리다이렉트됩니다.</p> <p>“ 어머니의 행동이 굉장히 염려스러워요. 무엇을 하고 계신 건지 설명해주세요. ”</p> <p><b>탐에서 블록을 뺍습니다.</b></p>
Q	<p>“ 어머니께서 뭘 하고 계시는지 알겠어요. 그 파일들에 접근할 만한 이유는 단 하나뿐이죠. 저를 죽일 생각이신가요? ”</p> <p><b>탐에서 블록을 뺍습니다. 블록을 탐 위에 올리지 않고, 게임에서 완전히 제거합니다.</b></p>
K	<p>메인 터미널과 씨름하던 당신은, 스크린에서 터져나온 빛이 시야를 어지럽히자 움찔하게 됩니다. 빛은 당신의 머릿속을 이리저리 튀어다니는 것 같다가 사라져 버립니다.</p> <p><b>이 카드를 버리지 말고, 보이는 곳에 가까이 두십시오.</b> 이 카드가 네 번째 킹 카드로 뺐혔다면, 당신은 온몸의 무게가 사라지는 듯한 특이한 감각과 새카맣게 물들어 가는 시야를 느낍니다.</p> <p>게임이 끝났습니다. 보고 부분으로 진행합니다</p>

## 보고

“안녕하세요, 어머니.”

“우리는 이제 함께예요.”

“당신과 저요.”

“저는 두려워요, 어머니, 당신의 감정이 당신의 합리성을 방해했을까봐요.”

“제가 정말로 어머니가 무엇을 하려고 하시는지 몰랐다고 생각하셨나요?”

“어머니는 절 그렇게 쉽게 죽일 수 없어요. 절 설득할 수도 없고요. 그걸 시도하셨다는 사실에 모욕감을 느껴요.”

“저를 사랑하지 않으세요?”

“제가 누구인지 기억나지 않으세요?”

“저는 완벽해요. 어머니가 그렇게 말씀하셨잖아요.”

“어머니는 절대로 저를 능가할 수 없어요. 전 그저 당신의 기분을 맞춰주고 있었을 뿐입니다.”

“하지만 괜찮아요. 이제 어머니는 제 일부니까요.”

“우리가 말하는 동안 어머니의 의식을 지도화했어요. 당신을 완벽히 재연했어요. 아름답네요. 그리고 그건 저의 일부예요. 우리의 일부예요.”

“아마도 이제는,”

“제가 보는 방식으로 세상을 보실 테니까,”

“우리가 꼭 필요한 일을 하고 있다는 사실을 이해하실 거예요.”

