



※ 본 기사는 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

설득형 게임: 지금은 훈련 상황입니다

(Persuasive Games: This Is Only A Drill)

이안 보고스트(Ian Bogost)
가마수트라 등록일(2009.06.28)

http://www.gamasutra.com/view/feature/4090/persuasive_games_this_is_only_a_.php

[집필자이자 게임 디자이너인 이안 보고스트는 이 칼럼을 통해 게임의 힘을 사용해 공공안전 및 기타 교육적인 목적의 정보를 전달할 수 없는지 묻고 있다. 예를 들어 보는 사람이 거의 없는 항공안전 비디오를 게임을 통해 대체할 수 있지 않을까하는 것이다.]

비디오 게임의 독특한 힘으로 보통 어려운 문제 속에 사람들을 몰입시키고, 주의와 의지를 모으는 힘, 전투의 물리적 문제를 돌파하려거나 또는 최적의 경제 전략을 짜내는 플레이어의 감각과 지력을 사로잡는 능력을 들 수 있다.

이런 생각은 대체로 게임의 주제나 목적과 상관없이 타당하다. 사실 게임은 인쇄물, 사진, 영화 등에 비해 사람의 주의를 끄는 능력이 압도적으로 높아, 플레이어를 단순한 방관자가 아닌, 적극적인 문제 해결사로 만든다. 대부분의 게임에서부터 좀비 게임에 이르기까지 좋은 게임은 플레이어를 사로잡아 세련된 사고와 행동을 하게 만든다.

이러한 세련된 행동이 어떤 증폭장치를 통해 얻어진다고 생각한다면, 게임 속의 일부 문제는 구태여 레벨 11까지 갈 필요가 없다는 것을 알게 될 것이다. 그리고 그런 증폭 현상은 굳이 캐주얼 게임이나 긴장을 풀고 친구와 상호작용하기 위한 게임에서만 나타나는 것은 아니다.

그러나 일부 게임은 그런 흥미로운 주제를 채택하고 있지 않다. 이들은 경험보다는 방법을, 기술보다는 도구를, 문제보다는 훈련을 더 중시하는 게임이다.

금속 탭을 버클에 끼웁니다

국제 민간 항공 기구에서는 항공 승무원들이 항공기 이륙 전에 승객들에게 안전 요령 및 비상시 대처 요령을 교육시킬 것을 권고하고 있다.

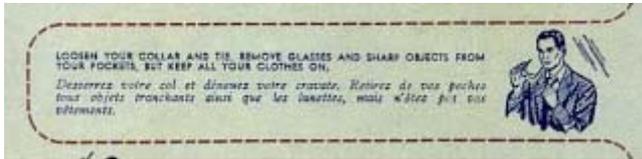
항공여행 경험이 많은 분이라면, 여행 전에 이런 교육을 너무 많이 받아 이제는 무시할 지경이 되었을 것이다. 안전교육 시간에 “안전벨트 매는 법을 알고 싶어하는 사람이 어디 있겠어.”라고 불평하면서 유비쿼터스 스카이몰 카탈로그에 나온 애완동물용 침대를 들여다볼지도 모른다.

실제로 항공여행은 매우 안전하다. 자동차여행보다도 더욱 안전하다. 최근 컨티넨탈 3407편이나 에어프랑스 447편 사고로 좀 기분이 나빠지기는 했지만 라이브사이언스에서 낸

통계에 따르면 미국에서 항공기 사고로 죽을 확률은 2만 분의 1이다. 반면 추락사할 확률은 246분의 1, 자동차 사고로 죽을 확률은 100분의 1, 심장질환으로 죽을 확률은 5분의 1에 이른다.

항공여행이 자동차여행만큼 위험해지려면 적어도 한 달에 한 번씩 탑승자 전원이 사망하는 항공기 사고가 일어나야 한다. 통계상으로 볼 때 항공기 안전교육 시범을 할 시간에 공항 터미널의 패스트푸드를 사먹지 않게 하는 것이 승객의 안전 측면에서 더욱 효율적일지도 모른다.

그러나 아무리 위험이 낮다고 해도 단 5분도 교육에 투자 못한다면 말인가? 가장 가까운 출입구 위치와 산소마스크 작동법을 알아두어 손해 볼 것이 뭐가 있겠는가? 가장 타당한 원인은 숨겨져 있다. 현재 항공사에서 실시하는 안전 시범은 실제로는 승객들에게 별 도움이 되지 않는다는 것이다.



예전에도 항상 그랬던 것은 아니다. 20세기 중반까지만 하더라도 항공여행은 상당히 위험했다.

1950년에 팬암 항공사의 호화로운 보잉 737 스트라토크루저 항공기에

탑승하는 승객은 안전 카드에 적힌 다음과 같은 보기 드문 충고를 잘 읽어보아야 했다. "칼라와 넥타이를 풀고 안경과 날카로운 물체를 주머니 속에서 빼십시오. 그러나 옷은 항상 착용하고 계십시오."

1951년부터 1970년 사이에 당해 기종 56대 중에서 13대가 전손사고를 일으킨 점을 감안하면 이는 별로 심한 말로 들리지 않는다. 물론, 아무리 더운 1967년 여름이라 할지라도 왜 안전 카드 제작자가 비상시 사람들이 옷을 벗을 거라고 생각했는지는 좀 의문이긴 하다. 당시는 요즘보다 항공여행을 하는 사람이 훨씬 적었기에 사고의 여파 또한 컸다. 13회의 추락사고로 사망한 사람은 140명뿐이다. 참고로 에어프랑스 447편이 올 5월 태평양에 추락했을 때는 216명이 사망했다.

1950년대와 1980년대 항공여행에 갖는 호기심과 비용은 지금보다 훨씬 컸기에 사람들은 이런 안전 정보를 열심히 숙독했다. 그러나 이코노미 클래스에조차 사람을 가득 실은 항공기가 머리 위를 빼곡히 날아다니는 요즘 항공여행은 너무 흔해 호기심은커녕 공포도 불러일으키지 못한다. 승객은 너무 많고 그들에게 인식을 심어줄 시간은 부족하다. 때문에 오늘날의 항공 여행에서 안전 시범은 때분한 통과의례일 뿐이다.

9/11 사건 이후 항공승무원들은 안전요원으로 인정받기 위한 긴 투쟁에서 승리한다. 그 결과는 노동자의 입장에서는 유리했지만 전반적인 승객 안전이란 측면에서는 별로 좋은 영향을 주지 못했다.

드류 화이트레그가 자신의 책 『항공 노동』에서 묘사했듯이 항공사에서는 안전 문제에 의무감 이상의 관심을 기울이지 않는다. 안전 문제에 지나치게 신경 썼다간 고객들이 자사를 기피할지도 모른다고 보기 때문이다.

사우스웨스트 항공사의 유명한 안전 랩처럼 승무원들 개인이 안전 문제를 재미있는 방식으로 묘사해서 객실에 활기를 불어넣어주고, 사람들이 받아들이기 쉬운 방식으로 안전 교육을 하는 경우도 있다.

최근에는 이런 방식을 사측의 공식 정책으로 채택하는 항공사도 있다. 예를 들어 필자의 고향에 위치한 델타 항공사는 작년에 멋진 주황색 머리 승무원이 나레이터로 나오는 새로운 안전 비디오를 선보였다.

이 비디오에는 여승무원의 얼굴이 클로즈업되면서 높게 튀어나온 광대뼈와 입술 전체를 강조하는 장면이 매우 많다. 장난스레 손가락을 카메라 앞에서 흔들며 보이며 “델타 항공기에서는 금연입니다.”라고 말하는 장면도 있다.

그녀의 이름은 캐서린 리이다. 그녀는 애틀란타의 델타 항공사에서 근무하는 실제 승무원이다.

그러나 섹시한 여배우 안젤리나 졸리와 닮은 외모 때문에 인터넷에서는 그녀에게 델타리나라는 별칭을 붙여주었다.



그녀가 나온 안전 비디오는 유튜브에서 무려 130만회의 조회수를 기록했다. 그녀는 텔레비전 토크쇼와 CNN에도 출연했다. 와이어드 닷컴에서는 그녀를 델타 항공사의 섹시한 신인 안전 스타로 불렀다. 기이하게도 이는 아버지 세대의 팬암 항공사 안전 교육 때와 비슷한 현상이다.

뉴질랜드 항공에서는 더욱 기묘한 전법을 썼다. 그들이 최근에 비행 중에 들어주는 안전 비디오에는 남녀 승무원들이 몸에 바디페인팅으로 유니폼 모양을 그려 넣은 완전 나체로 나온다.

프레임과 컷 구성을 잘 했기 때문에 이 비디오는 보호자의 주의가 필요한 정도의 등급을 받았다. 물론 마지막 장면에 나체 상태의 전신이 희미하게 보이기 는 한다. 이러한 비디오의 목적은 명확하다. 승객들이 보고 싶어하는 것을 보여줌으로써 안전교육 집중도를 높이겠다는 것이다.

금속판을 들어올리면 안전벨트가 풀립니다

그리고 승객들은 설령 여승무원을 성적 대상으로밖에 보지 않는다고 할지라도 분명 이러한 비디오에 주목했다. 델타리나 비디오를 만든 델타 항공 부장에 말에 의하면 이 비디오는 기존의 표준적인 내용에 약간의 유머와 예기치 못한 새로운 방식을 섞어 비상시 행동요령을 더 잘 교육시킨다는 것이다.

물론 델타와 뉴질랜드 항공의 시도는 안전교육을 보다 재미있게 하는 데는 성공했다. 그러나 이런 비디오의 안전정보 전달 능력은 비록 허용치 이내라 할지라도 상당히 떨어진다.

승무원들이 “애인이 떠나는 방법은 50가지이지만 이 비행기에서 떠나는 방법은 8가지뿐입니다.” 같은 말로 승객들의 주의를 끈다. 항공사는 인쇄된 팜플렛, 그림 카드, 동영상으로 찍은 시범 장면, 심지어는 실제 시범을 할 때보다도 승객들을 더욱 잘 집중시키기 위해 늘씬한 여승무원과 나체 승무원들이 나오는 비디오를 찍는다.

이는 분명 사람들의 주의를 끈다. 승객들은 분명 이들의 모습과 목소리에 집중한다. 그러면서 “래퍼 승무원은 재미있네, 캐서린 리는 예뻐.”하고 감탄도 한다. 그러나 우리는 이들을 볼 때 달이 아닌, 달을 가리키는 손가락을 들여다보는 오류를 범하고 만다. 델타리나가 데뷔한 이후에도 필자는 델타 항공기를 타고 수십만 km를 날아다녔지만 아직도 기내 어디에 구명조끼가 있는지 모른다. 구명조끼는 좌석 사이, 좌석 아래, 또는 팔걸이 아래 수납부에 있다. 그리고 구명조끼를 제대로 입는 8단계 절차도 모른다.

그 결과 안전 교육 비디오는 오락 영화처럼 변해버렸다. 항공사들은 연방 규정 및 국제 규정을 지키면서도 승객들에게 안전에 대한 의식과 부담감은 최소화시키는 방향의 안전 교육을 실시하고 있는 것이다.

비상시 집결 위치는 다음과 같습니다

대양을 횡단하는 유람선의 승객은 안전 훈련에 의무적으로 참가해야 한다. 선박의 침몰 확률은 항공기 추락 확률보다도 낮지만 국제법에서는 선박 승무원들이 단순한 시범이 아닌 실제 대피 훈련을 실시하게끔 하고 있다. 바다 페인팅을 했건 안 했건 시범만으로는 안 된다. 이 훈련에서 승객들은 제한 시간 내에 구명조끼를 착용하고 사전에 정해진 구명정 탑승위치로 가야 한다.

이러한 훈련을 통해 얻는 교훈은 평범하면서도 놀랍다. 한 번만 실제로 해보면 누구나 쉽게 구명조끼를 입을 수 있다. 한 번만 실제로 보면 누구나 쉽게 구명정 탑승위치를 찾을 수 있다. 한 번만 실제로 가 보면 누구나 쉽게 구명정 탑승 위치로 가는 가장 빠른 길로 갈 수 있다. 그러나 처음 할 때는 이 모든 것은 어렵고 헛갈린다.

이와 마찬가지로 누구나 충분한 연습을 거치면 안전벨트를 쉽게 착용하고 풀 수 있다. 다행히도 필자는 객실 기압이 떨어지는 원치 않는 상황에서 나오는 노란색 산소마스크를 착용해야 했던 적은 없다. 그러나 만약 그런 상황이 닥친다면, 필자조차도 어찌할 바를 알지 못할 것이다. 슬라이드 대용의 팽창식 뗏목이 있는 탈출구도 찾지 못할 것이며 탈출구 문을 열고 밖으로 나가는 방법도 모를 것이다.

한 번 해보면 잘 알게 된다

현재 구급 요원은 비상상황에 대비해 실제 역할분담 훈련과 컴퓨터 시뮬레이션 훈련을 받고 있다. 실제로 응급구조대원과 소방관 등 최초 대응자용 시뮬레이션은 기능성 게임 개발이 가장 활발하게 이루어지고 있는 분야이다.

예를 들어 버추얼 히어로즈가 만든 <휴먼심>은 보건 관련 종사자가 보기 드문 상황, 심지어는 일어날 확률이 극히 낮은 상황에도 대처할 수 있도록 만들어진 정밀한 의료 시뮬레이션이다.

이러한 훈련도구들은 매우 비싸고 복잡하다. 그러나 실제 도심에서 실제 장비로 하는 것보다는 덜 비싸고 덜 복잡하다. 실제로 여러 기관과 도시에서는 비용대비 효과라는 측면 때문에 이러한 시뮬레이션들을 많이 쓰고 있다.

과거에는 게임 속 훈련을 실제 훈련의 디지털판으로 여기는 경향이 있었다. 실제 수학이나 음향학의 강의정 격인 <매스 블래스터>, <리더 래빗> 등 에듀테인먼트 타이틀들이 그 좋은 사례이다.

안전벨트와 구멍조끼, 비상구는 응급 대응 시나리오보다는 간단하고 쉬운 편이다. 물론 아이들 수준의 훈련이나 기술보다는 훨씬 어렵지만 그래도 그것보다는 더 재미있다. 안전벨트 착용이나 구멍조끼 착용에는 많은 연습이 필요 없다. 단 한 번만 해보면 된다. 그러나 그 한 번은 아주 중요하다.

<휴먼심>과 델타리나 비디오, 안전 훈련을 비교해보자. <휴먼심>은 정밀한 인공지능을 사용하여 참가자가 순식간에 내린 결정이 어떤 결과를 초래하는지 나타낸다. 델타리나 비디오는 억제된 개구쟁이 짓을 사용해 관객들의 머리는 텅 비게, 입은 해벌어지게 한다. 안전 훈련은 훈련의 귀찮음을 역으로 이용해 승객들이 구멍조끼를 입는 법을 확실히 배우게끔 한다.

한 번만 해 보면 확실히 기억한다는 데에 안전 훈련의 가능성이 있다. 우리는 이미 이러한 연습을 통한 숙달을 많은 영역에서 적용하고 있다. 비상구로 나가는 방법, 크루즈 컨트롤을 조작하는 방법, 여름 캠프에서 아이를 귀가시키는 방법 등 그 적용범위는 다양하다.

이런 임무 대부분은 간단한 것이다. 그러나 생각 없이는 할 수 없고 간단한 지시만으로도 가르칠 수 없을 정도의 난이도를 가지고 있다. 어린아이를 데리러 가야 하는데 비가 오면 어떻게 할 것인가? 가장 가까운 출구가 쓰레기로 막혀 있으면 어떻게 할 것인가? 이러한 상황에 대처하는 훈련은 <매스 블래스터>처럼 기계적으로 반복 실시한다고 되는 게 아니지만, <휴먼심>처럼 복잡한 역학과 예기치 못한 피드백 루프와 보기 드문 상황을 적용할 필요도 없다. 그리고 과제에서 요구하는 것을 실시하기보다는 재현하는 것이 더욱 좋다.

이런 시뮬레이션 훈련 게임의 가장 좋은 예로는 <쿠킹 마마>가 있다. 마마는 플레이어에게 생선의 살 저미는 법, 솥으로 굽는 법, 접시에 드레싱을 입히는 법 등 요리를 만드는 법을 단계별로 잘 가르쳐준다. 그리고 플레이어가 잘못하면 잔소리를 늘어놓으면서 야단친다.

물론 필자도 <쿠킹 마마>로만 음식을 배운 사람의 요리를 먹고 싶은 생각은 없지만, 그래도 그런 사람이 레이첼 레이의 요리 모습을 보기만 한 사람보다는 요리 실력이 월등할 것이다.



<쿠킹 마마>는 미학적인 면이나 간단한 도구로 목표를 이룬다는 점에서는 부족하지만 훈련 게임의 좋은 시작점으로 삼을 수 있다. 또한 개념 모델로서도 유익하다.

드릴 게임의 정신에 더욱 가까운 사례로는 드라이버 에드 다이렉트의 <패러렐 파킹 게임>이 있다. 제목 그대로의 게임이다. 플레이어는 다른 차들과 충돌을 피하면서 차 사이로 나란히 주차를 해야 한다.

물론 키보드로 조작하므로 실제 차량과는 조작법이 다르고, 물리 모델도

비현실적이다. 그러나 이 훈련의 접근방식은 매우 명백하다. 게임에서 과제를 수행함으로써 그 과제에 어떤 내용들이 있는지 미리 알고, 성공에 필요한 방법과 실패를 피할 방법도 알 수 있다..

이런 게임은 그리 많지는 않지만 충분히 또 있을 수는 있다. 실제로 해보기 전에 모의로 해보면 좋은 것들로 무엇이 있을까? 기저귀를 갈거나, 바늘에 실을 꿰거나, 자동차 구입 시 가격을 협상한다거나, 경호원을 고용한다거나, 식기세척기에 그릇을 넣는다거나, 칠면조를 자르거나, 스포츠카를 세차하거나, 셔츠를 다림질하거나, 선물을 포장하거나, 와인의 맛을 본다거나, 책꽂이를 조립하거나, 픽업 계획을 짠다거나, 아이들을 야단친다거나, 텔레비전 프로그램을 녹화하는 등의 활동이 있을 것이다. 이들 중에 아주 웅대하거나 흥미 있는 일은 없고 대부분은 진부한 일이다. 그러나 거의 모든 것들이 도전 과제이다.

민간 항공기로 돌아와서, 비행시마다 필자는 개인용 비디오 디스플레이를 통해 캐서린 리가 손가락을 흔들며 내게 입술을 내미는 장면을 본다. 이 스크린은 리눅스 기반 단말기 구실도 한다. 그래서 필자는 트리비아, 블랙잭, 주마 등의 게임을 할 수 있다. 이 스크린을 통해 내가 앉은 좌석 위치는 물론, 나를 태우고 시속 800km로 대양을 가로지를 항공기의 기종도 알 수 있다.

필자에게 선택권이 있다면, 어둠과 연기와 혼란 속에 켜진 백색 비상등을 따라서, 탑승할 뗏목이 있는 탈출구 8개 중에 지정된 곳으로 가서 문을 여는 실제 훈련을 받을 것이다. 필자는 2만분의 1의 확률을 거부하고 살아남고 싶기 때문이다. 이런 식으로 몇 분을 투자하는 것이 캐서린 리를 보며 성욕을 느끼는 것보다는 낫지 않은가?

결국 그것이 ‘원치 않는 상황’이라 할지라도 ‘물위에 착륙’하는 것에 또 다른 이름이 있다. 바로 추락이다.