



**GAMASUTRA**  
The Art & Business of Making Games

※ 본 기사는 CMP MEDIA LLC와의  
라이선스 계약에 의해 국문으로  
제공됩니다

**설득 게임: Shell Game**  
(Persuasive Games: Shell Games)

이안 보고스트(Ian Bogost)

가마수트라 등록일(2010. 03. 03)

[http://www.gamasutra.com/view/feature/4294/persuasive\\_games\\_shell\\_games.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/4294/persuasive_games_shell_games.php)

지난 달 DICE 에서 널리 확산되었던 논의에서, Carnegie Mellon University Entertainment Technology Center 의 교수 Jesse Schell 씨는 다음 질문에 대해 반대 의견을 표명했다. 게임과 같은 외적 보상이 사람들의 삶은 더 나은 방향으로 유도할 수 있는가?

이 질문에 대답하기 위해, Schell 씨는 Xbox Achievements 어워드와 같은 증서를 우리의 일상적인 행동들을 추적할 수 있는 이머징 센서와 결합할 수 있는 가상 시나리오를 개발했다. 예를 들어, 양치를 하면 Crest 로부터 스폰서되는 상을 수여할 수 있고, 버스를 타면 정부의 대중교통 프로그램으로부터 상을 수여할 수 있다.

좀 억지스러운가? Schell 씨는 새로운 Ford Fusion 의 대시보드를 포함한 자신의 시야를 뒷받침 해주는 조기 신호에 대해 지적하는데, 이 신호는 운전자가 얼마나 자동차를 효율적으로 조정하는가에 따라 무성하게 자라거나 시들어 버리는 식물의 이미지를 특징으로 한다.

이 논의에 대한 반응은 제 각각이었는데, 일부에서는 그를 바람직한 미래의 빛나는 사도라고 보도했으며 다른 일부에서는 그가 Frank Lantz(Area/Code) 씨와 Jane McGonigal(Institute for the Future) 씨가 수행한 관련 하이 프로파일 작업에 대해서는 어째서 언급하지 못했는지에 대해 의문을 품었다. 또 다른 일부에서는 Schell 씨의 예측을 디스토피아적인 악몽이라고 치부했다.

여기서, 필자는 Schell 씨의 지위로 인해 생겨나는 몇 가지 철학적인 문제점에 대해 파헤쳐 보고자 한다. 이 문제는 지지자들과 비방자들 모두가 고려해 보아야 하는 것이다.

## S(c)hell 게임

CMU 에서의 교수직 외에도, Jesse Schell 씨는 게임 스튜디오를 운영하고 있다. 이 스튜디오에서는 싱글 "Schell Games" 하에서 전자 및 위치 기반의 엔터테인먼트를 제작하고 있다. 이 명칭은 창의적인 이름인데, 창립자의 성을 가지고 유명한 겜블링 게임인 쉘 게임을 플레이하기 때문이다.

모든 사람은 다음과 같은 사실을 알고 있다. 작은 공이 세 개의 호두껍질 중 하나에 숨겨져 있다. 조작자는 재빨리 껍질들을 뒤섞고, 플레이어는 어느 껍질에 공이 들어있을까 추측을 한다. 내기는 일상적으로도 많이 하는 것이며, 실제로 보통의 게임도 길거리 한 구석의 허름한 테이블 주변에서 많은 액수의 돈을 걸도록 유인하는 것처럼 보일 수 있다.

그러나 쉘 게임은 운수 게임이 아니다. 뻔뻔한 속임수일 뿐이다. 숙련된 조작자는 능수능란하게 공을 없앴다가 바꿨다가 하면서, 플레이어가 반드시 한 번은 돈을 딸 수 있게 한다(또 돈을 걸도록 부추기기 위해 이렇게 하는 것). 대부분의 구경꾼들은 조작자와 한 패이며, 이 사람들이 거는 돈은 내기 돈을 건 대상이 액수를 서서히 올리도록 부추기는 데 사용된다. 쉘 게임은 게임이라고 할 수가 없다. 사기이며 기만이다.

Schell 씨의 좋은 이름과 스튜디오에는 미안하지만, 우리는 *schell games* 라는 타이틀을 비디오 게임 인센티브 트릭에 부여하여 사람들이 “옳은 일을 하도록” 할 수 있다. 예를 들면, 양치질이나 자동차를 효율적으로 운전하는 등의 행위. (필자는 여기서 이 게임 유형을 Jesse Schell 씨의 회사와 구별하기 위해 소문자를 사용할 것이다.)

쉘 게임이 플레이어들을 속여서 믿게 한 다음 돈을 걸게 하는 것처럼, schell 게임도 플레이어들을 속여서 믿게 한 다음 올바른 태도를 위한 선한 행동을 완성하게 한다.

플레이어들의 결과만을 놓고 보면, 쉘 게임에 대한 내기는 성실한 도박처럼 보인다. 그러나 게임의 결과를 자기가 원하는 대로 맞추기 위해 개임을 조작하는 조작자의 관점에서 보면, 내기는 그냥 플레이어들에게 사용하는 일종의 가림막일뿐이다.

마찬가지로, 결과만 놓고 생각해 보면, schell 게임에서 취해지는 행동은 진정한 명예처럼 보인다. 그러나 인센티브를 분배하는 에이전트의 이득점에서 보면, 그 명예라는 것도 어떤 행동에 동기를 부여하기 위한 가림막에 지나지 않게 된다.

## 심사숙고

Schell 씨의 언급에 대한 응답으로, 게임 디자이너 David Sirlin 씨는 "양치는 포인트 획득을 위해서가 아니라 치아가 충치에 대항할 수 있게 하기 위해 해야 하는 것이다"라고 주장한다.

이러한 간청에서, Sirlin 씨는 결과와 동기 부여를 구분하고 있다. 확실한 것은, 양치질은 충치를 예방할 수 있지만 포인트 획득을 위한 양치질은 눈에 보이지 않는 충치를 소홀히 하게 한다.

좀 더 강력하게 말해 보겠다. 인센티브 때문에 어쩔 수 없이 특정한 선택을 하게 되는 사람들의 행동에서, 그들은 스스로 선택을 한다고 볼 수 없다.

필자가 간행한 서적 Persuasive Games 에서, 필자는 "설득 기술"의 개념에 대해 똑같이 반대하는 글을 썼다. 설득 기술이란 사람들의 행동을 바꾸기 위해 컴퓨팅을 사용하는 일반적인 접근법을 말하는 것으로, Stanford 연구원 BJ Fogg 및 여러 사람들에 의해 진보된 기술이다.

이러한 접근법의 대표적인 예가 바로 인센티브 대신 디스인센티브(즉 불이익)를 주는 것이다. Amazon.com 의 결제 시스템 및 기타 웹 쇼핑몰은 해당 페이지에서 모든 링크를 삭제하는 방식으로 구매할 제품으로부터 소비자를 떨어트려 놓는다. 숨겨진 카메라 시스템이 제한 속도를 초과하는 운전자들의 영상을 포착하면 컴퓨터가 자동으로 벌금을 부과한다.

이러한 경우, 구매자는 제품이나 판매자가 바람직한지 확신할 수 없으며, 또한 특정 도로에서 속도를 내면 위험하기 때문에 공공 안전을 이유로 과속을 피해야 한다는 사실로 운전자를 설득할 수도 없다.

설득을 하려면, 에이전트는 그들이 실행하거나 채택하기로 선택한 행동이나 믿음에 대해 심사숙고할 기회를 가져야 한다. 이러한 심사숙고의 기회가 없다면, 사람들의 믿음이나 동기 부여를 설명하는 데 있어 결과만으로는 불충분하다.

그러나 우리가 원하는 결과를 얻지 못할 경우 누가 심사숙고에 관심을 가질 것인가? 성취 구조가 아이들로 하여금 양치를 하게 하거나 성인들이 더 많이 운동하게 할 수 있다면, 어쩌서 누군가의 원래의 동기 부여가 문제가 되는 것인가?

변영을 위해, 문화는 관습 외에도 심사숙고와 이론적 해석을 필요로 한다. 주어진 상황에서 무엇을 해야 하는가를 생각할 때, 우리는 자연스러운 행동 또는 인센티브가 붙는 행동에

의지하게 된다. 그러나 어떤 상황이 *그 자체로서* 더 중요한지 덜 중요한지를 생각하는 경우, 우리는 한 차원 높은 명령에 호소해야 한다.

그렇지 않으면, 최우선의 장점을 판단할 때 적용할 수 있는 기준이 없기 때문이다. 또 다른 점에서 보면, 어떤 한 행동 강령이 다른 강령만큼 우수하면 최고의 강령은 가장 강력한 인센티브를 갖는 강령이 되는 것이다. 결국, 우리가 얻어야 하는 결과가 무엇인가 하는 문제가 토론으로 이어지게 된다.

## 도덕적 우연

*도덕적 우연*이라고 알려진 윤리학적 개념은 1970년대 후반 Bernard Williams 와 Thomas Nagel 에 의해 가장 명쾌하게 설명된다.

다음은 일반적인 예제이다. 2명의 운전자가 같은 두 길을 같은 시간에 내려가게 한다. 이 두 경우 모두에서, 운전자들이 라디오 주파수를 바꾸거나 휴대폰을 받기 위해 고개를 숙이는데 그 산만한 순간 두 운전자가 빨간 신호등을 그냥 지나친다.

첫 번째 운전자의 경우, 한 나이든 여성이 거리를 건너기 위해 연석에서 막 발을 떼던 참에 그녀를 보고 피하려 했지만 제 때 정지할 수 없었다. 결국 이 운전자는 그녀를 들이 받고 말았으며 그녀는 사망했다. 두 번째 운전자의 경우, 나이든 여성은 없었고 따라서 교통 위반 딱지를 뗀 것 외에는 아무 일도 없었다.

Williams 는 우리가 행동을 도덕적 판단과 연관시키려 하는 경향이 있다고 지적한다. 따라서 우리는 첫 번째 운전자가 두 번째 운전자보다 도덕적으로 더 잘못했고 판단할 수 있을 것이다.

그러나 여기에는 한 가지 문제가 있다. 운전자들의 *도덕적* 상태 간의 차이는 실제로 자신의 통제권에 속하는 선택과는 아무런 상관이 없다. 전적으로 우연의 문제인 것이다. 첫 번째 사례에서 나이든 여성이 길을 건너고 있었지만 다른 사례에서는 그렇지 않았다.

Nagel 은 이러한 유형의 상황은 *결과적인 도덕적 우연*이라고 한다. 이 사례에서, 우연은 행동의 *결과*에 영향을 미쳐 그 행동이 칭찬을 받아야 마땅한지 비난을 받아야 마땅한지를 판단하기 어렵게 한다.

Schell 게임은 결과적인 도덕적 우연의 게임이다. 어떤 사람이 게임 기반의 인센티브(포인트나 보상)에 반응하게 되면, 다음과 같은 좋은 일들이 일어날 수 있다.

위생이 더 좋아진다든지, 환경이 더 깨끗해진다든지, 아니면 가족과의 관계가 더 좋아진다든지 하는. 그러나 이러한 결과는 플레이어의 통제권이 더 강한 상태에서 주어진 요소들로 이루어진 선택과 동일한 도덕적 책임을 갖는 것으로 판단될 수 없다.

*Farmville*(Zynga)와 같은 페이스북 게임을 살펴보도록 하겠다. 이 게임에서, 플레이어들은 근처에 농장을 세우기 위해 친구들을 동원할 수 있다. 실제로, 플레이를 잘 하려면 이것이 필요하다. 농장을 방문하고 일을 도우면 머니와 경험 포인트가 생기지만, 이웃이 충분해야지만 플레이어들은 농장을 확장할 능력을 얻게 된다.

*Farmville*에서는 상기의 도덕적 우연 테스트를 실행해 볼 수 있는데, 운전자를 플레이어로 교체하고 과실치사를 우정으로 교체하면 된다. *Farmville* 플레이어는 플레이를 통해서 우정을 개발하고 활기를 불어넣는가, 아니면 플레이어는 확실한 이득을 얻기 위해 그런 우정을 악용하는가?

물론 간단한 답변은 없지만, 도덕적 우연은 충실도나 애정의 장점을 표현하는 도덕적 나침반이 있는 이러한 소셜 플레이를 판단하는 것을 어렵게 한다. 그 애정이 플레이로부터 생겨날 수도 그렇지 않을 수도 있기 때문이다. 게임의 내부에는 무엇이 있으며 외부에는 무엇이 있는가? 답은 확실치 않다.

### 위험한 프로세스

schell 게임의 마지막 한 가지 문제가 아래에 설명되어 있다. 게임은 본래 최고의 인센티브와 보상으로 구성되지 않으며 이 논의에서 Schell 씨가 주장하는 다소 특이한 것들로 구성되는 것도 아니다. 게임의 핵심은 포인트가 아니라, *프로세스*이다. 게임에는 우리를 설득하는 능력이 있다. 왜냐하면 게임은 *어떻게 일이 진행되는가*에 대한 관점을 묘사할 수 있으며, 게임 간의 복잡하면서 가끔 애매한 관계에 대한 통찰력을 제공해 줄 수 있기 때문이다.

가장 순수하게는, schell 게임이 게임에서 프로세스를 제거하고 굉장히 단순한 인센티브를 넣기를 원한다.

이러한 점에서, Schell 씨가 DICE 에서의 논의 중 주장했던 가장 아이러니한 예제는 Ford Fusion 대시보드에 대한 예이다. 대시에서 성장하는 식물은 약속을 지키는데, 이는 연료 효율적인 방식으로 운전을 하면 인센티브가 제공되기 때문이 아니라 기계적, 전기적 그리고 연소 프로세스의 조합이 나타나면서 연료 효율적인 운전을 유도하기 때문인 것이다.



Fusion 운전자는 생기있는 양치류를 보았을 때의 파블로의 즐거움과는 일치하지 않지만, 상이한 결과를 야기하는 교통 패턴, 운전, 기법, 토폴로지의 조합에 대한 솔책은 장난스럽게 다룬다. 그녀는 이런 질문을 할 수도 있다. ‘왜 특정 도로를 운전하면 연료 소비량에 영향을 미치나요’, 그리고 “이런 운전을 장려하거나 단념시키려면 지역과 도시를 어떻게 설계해야 하나요?”

또 시간이 지나면서 자동차와 도시 계획이 어떻게 공동 개발되었는지 궁금해 할 수도 있으며, 연료 효율성이 떨어지는 자동차가 뒤에서 신경질적으로 경적을 울려대면 그녀는 입법, 사회 및 문화적 프로세스를 바꿈으로써 연료 소비에 대해 다양한 문화적 태도를 가져올 수 있다고 생각할 수도 있다.

가치를 정의하는 프로세스를 드러내는 대신, schell 게임은 이러한 프로세스를 감추어 기업과 정부의 이데올로기 속에 채우려는 경향이 있다. 이런 점에서, Jesse Schell 씨가 옳고 그러한 게임이 곧 출시된다면, 우리는 한 가지 경고를 가슴 깊이 새겨야 할 것이다. *게임을 통해 할 수 있는 가치있는 것은 무엇인가*라는 질문을 할 때, 우리는 조작자가 야바위꾼이 아닐 것이라는 희망을 가지는 것이 좋을 것이다.