



※ 본 기사는 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

## 심리학은 '재미'이다 (Psychology is Fun)

네일스 클락(Neils Clark)

가마수트라 등록일(2010. 09. 23)

[http://www.gamasutra.com/view/feature/6145/psychology\\_is\\_fun.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/6145/psychology_is_fun.php)

*[심리학 연구자와 저자 클락이 플레이어 대상을 끌어들이기 위해 심리학을 게임 개발에 어떻게 적용할 수 있으며 또 어떻게 적용해야 하는지를 살펴보고, 올바른 기법의 명확한 예를 제공한다.]*

게이밍의 핵심은 재미이고, 심리학은 재미의 기준이다. 본 사설에서는 흥미롭고 매력적인 경험을 만드는 데 있어 심리학의 가장 기본적이며 가장 직접적으로 적용할 수 있는 방법을 다룬다. 압도적인 보상을 구성하기 위한 행동주의 방법에서부터 요구 및 필요 생성에 대한 동기부여 이론, 흐름과 같은 하이브리드 이론에 이르기까지, 심리학을 기피하는 것은 재정적으로 더 이상 게임 회사의 책임이 아니다. 그럼 바로 시작하도록 하겠다.

### 마음은 가장 먼저 기쁨을 요구한다

가장 먼저 기쁨, 그 다음은 고통의 경감, 앞으로 느끼게 될 온갖 감동 -행동주의자들은 이렇게 말한다. 우리가 인생의 대부분의 보상과 형벌이 기억하기에 너무 미미하거나 오래됐다는 것을 깨달을 때까지 냉담하거나 지나치게 단순하게 들릴 수 있다.

우리가 이것을 알던지 모르던지, 이것을 좋아하던지 싫어하던지, 행동은 보상에 의해 구체화된다. 심리학자들은 행동 주의를 통해 비둘기를 훈련시켜 피아노를 치게 하고, 탁구를 치게 하며 해안경비대 헬리콥터에 타고 있는 동안 물에 빠진 남자와 여자를 발견할 수 있도록 했다.

흔히 에드워드 손다이크와 B.F. 스키너를 연상시키는 **조작적 조건형성(Operant conditioning)**은 행동이 보상을 통해 얼마나 강화될 수 있는지에 대한 연구이다.

보상을 통해 행동을 강화하는 데는 2 가지 기본적인 방법이 있다. 바로 기쁨을 주는 것과 고통을 경감시켜 주는 것. 이것을 각각 **정적 강화(Positive reinforcement)**와 **부적 강화(negative reinforcement)**라고 한다. 또한 **형벌(punishment)**이 있다. 형벌은 가혹한 결과를 불러오지만 가장 먼저 행동을 강화한 것을 꼭 제거하지는 않는다.

보상이 항상 똑같이 주어지는 것은 아니다. **일차 강화물(Primary reinforcer)**은 자연적으로 가장 강하기 때문에 이렇게 이름이 붙여졌으며, 본능에 의존한다. 몇 가지 예를 들면 잠, 시각적 놀라움 또는 성이 있을 수 있다.

성에 대해 얘기해 보겠다. 플레이어가 깨닫고 있던 아니던, 육체적으로 매력적인 캐릭터가 화면에 등장하는 것은 본질적인 **정적 강화물**의 역할을 한다. 반대로, 플레이어로 하여금 시각적으로 혐오스러운 캐릭터나 영상을 제거할 수 있게 하는 것은 본질적으로 보상의 성격이 있는 **부적 강화물**이라고 할 수 있다. 우리가 플레이어들에게 기쁨과 재미를 주는 것에 신경을 쓴다면, 가장 먼저 일차 강화물을 극대화하는 작업을 해야 할 것이다.

	훈련 전	행동	훈련 뒤	행동에 미치는 영향
<b>(+) 강화</b>	강화물 없음	획득	강화물	행동 증가  (예: 스키너 박스와 음식)
<b>(-) 강화</b>	피함	도망	피하지 않음	행동 증가  (예: 타이레놀 복용, 두통 완화)
<b>(-) 형벌</b>	강화물	호소	강화물 없음	행동 감소  (예: 아이가 말을 안 들으면 장난감을 뺏음)
<b>(+) 형벌</b>	피하지 않음	유도	피함	행동 감소  (예: 아이가 말을 안 들으면 아이를 때림)

일차 강화물로 스스로에게 보상하는 데는 약간의 작업이 필요하지만, 우리는 종종 일차 강화물을 통해 다른 자극물을 연상하게 된다. 스키너 연구의 선봉인 **고전적 조건형성(Classical**

conditioning)은 본능적인 기쁨을 **무조건 자극(unconditioned stimulus)**이라고 칭한다. 기쁨은 무의식적이기 때문이다. 연상은 필요하지 않다.

필자의 경우, 강력한 연상은 **The Hangover**의 한 장면(이 트레일러의 끝부분)에서 생겨난다. 필 콜린스의 *In the Air Tonight*의 유명한 움직임으로, 마이크 타이슨이 자흐 갈리피아나키스와 시간을 보냈을 때이다. 여러분이 이것을 예상하지 못했다면(그리고 우리가 일단 예상을 했다면 우리 중 일부는 두 배로), 이는 본능적인 물리적 반응을 일으키는 새로운 시각적 자극이다.

*In the Air Tonight*은 필자에게 이제 **조건 자극(conditioned stimulus)**이 되었다. 필자는 그 움직임을 구성하면서 전체 노래를 기다리는데, 이는 시각적 연상으로 인해 매우 특별한 보상의 **조건 반응(conditioned response)**으로 작용한다. 즉 히죽히죽 웃음이 난다. 전통적인 훈련에서 보상의 수준은 일반적으로 **시간**(위의 장면은 노래와 딱 맞아떨어지도록 시간이 조절됨), 본질적인 자극의 **강도**(타이슨은 열정적인 사람이지만 몇몇 사람들은 이 장면을 알아 체지도 못함) 및 2 가지 자극이 쌓을 이루는 **빈도**(The Hangover 를 몇 번이나 보았는가?)에 의해 조정된다.

충분한 쌓 구성 후, 많은 보상들은 **2 차 강화물(secondary reinforcers)**이 된다. 돈, 물물교환, 칭찬, 성취 등, 연상을 통해 매력적으로 보일 수 있는 것에는 한계가 거의 없지만, 우리는 가장 먼저 문화적으로 대중적인 강화물을 이용하기를 원할 것이다. 돈은 서구 시장에서 게임을 개발하는 데 중요하다. 돈을 이용하면 플레이어들이 완전히 몰입하도록 할 수 있기 때문이다.

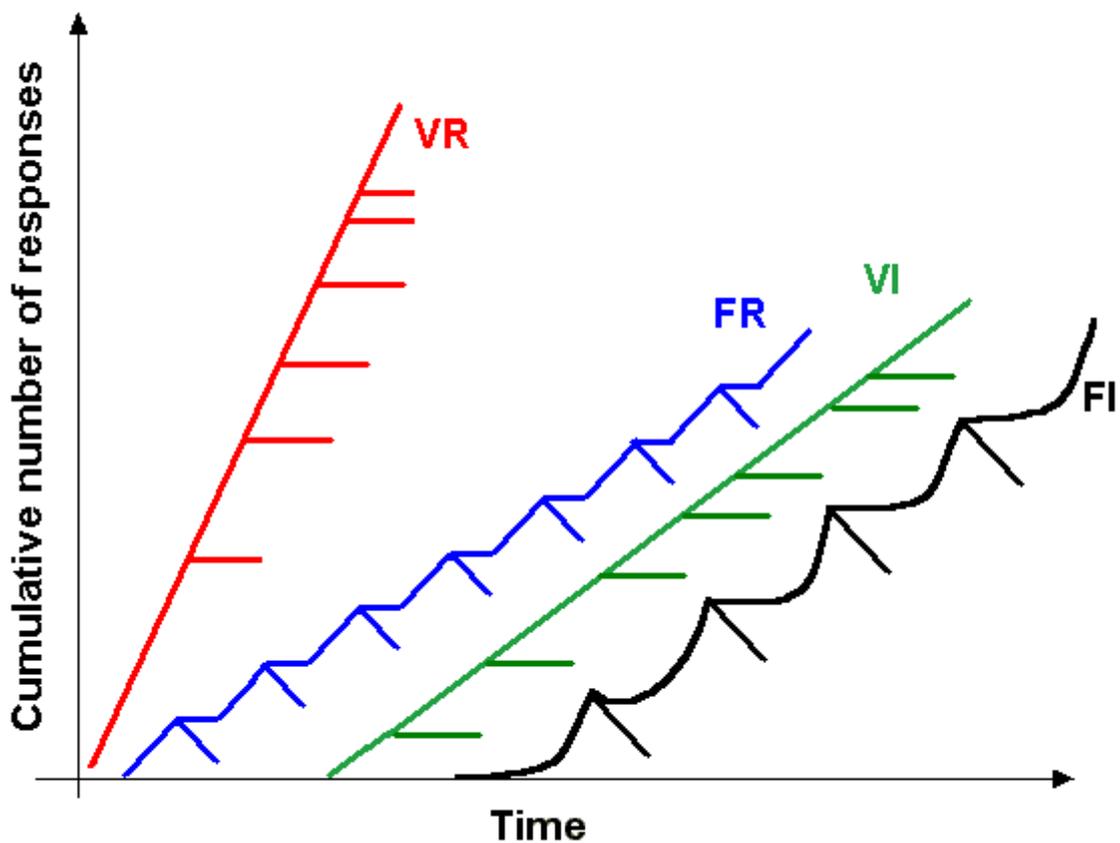
모든 괴물이 죽이기에 다 재미있는 것은 아니라 하더라도, 장비 업그레이드 배달 서비스를 위한 작업도, 각각 보상에 대한 일반적인 상징을 지닐 수 있다. 마돈나 이렇게 말했다. “차디차고 딱딱한 현금을 가진 사람이 항상 옳으니까”라고. 일부 디자인은 이차 강화물이라고 하기에 너무 추상적일 수 있지만, 약간의 문화적인 가설로 작업하는 것은 강화를 명백하고 강력하게 하는 데 도움이 된다. 이것이 게임을 재미있게 만드는 것이다.

그러나 재미있는 게임이 그저 돈, 상품 또는 본질적인 보상을 플레이어들에게 던져 주지는 않는다. 재미있는 게임은 중요한 계획으로 보상을 제공한다. 기본적으로 행동주의는 우리에게 건전하고 균형잡힌 보상 계획에 대한 5 가지 기초적인 구성 요소를 제공한다. 먼저, **연속 강화(continuous reinforcement)**는 들리는 그대로 작용한다. 우리는 우리가 확인하고자 하는 행동을 플레이어가 수행할 때마다 플레이어를 강화한다. 우리가 확인하고자 하는 것에 점점 가까워지는 행동도 우리는 강화할 수 있는데, 행동주의자들은 이것을 **조성(shaping)**이라고 한다.

연속 강화와 조성에 대한 좋은 예는 선택한 종족이나 클래스에 관계없이 *World of Warcraft*의 레벨 1 이다. 올바르게 걷고, 효율적으로 죽이고, 스킬을 사용하고, 약탈하고, 파는 것 등을

배우면 칭찬, 경험 및 현금가치의 부족함은 없다. 그러나 연속 강화는 가장 처음 없어져 버리는 것이다. 플레이어들은 여러분이 보상의 흐름을 멈추고 나면 즉시 알아 차리기 때문이다.

따라서 우리는 또한 일정 비율과 간격으로 보상을 분배한다. 가끔씩 이러한 것은 **고정 비율(fixed ratios)** 또는 **고정 간격(fixed intervals)**인데, 각각 일정 수의 올바른 반응 후 또는 일정 양의 시간 후에만 보상이 된다. 또한 우리는 **가변 비율(variable ratios)** 또는 **가변 간격(variable intervals)**을 사용할 수도 있는데, 보상은 각각 우회적인 올바른 반응 후 또는 우회적인 일정 양의 시간 후에 생긴다. 연속 강화와 함께, 이 5 가지 요소들은 단순한 계획 중에서 가장 일반적인 것들이다.



가변 비율은 그 효과성과 일관성으로 널리 알려져 있다. 이러한 차트는 RF 과 FI 가 관련되는 경우 변동될 수 있음을 기억해야 한다. 어떤 사람들은 FR 을 묘사된 것보다 더 많은 반응을 유발하는 것으로 그리고, 또 어떤 사람들은 FI 를 묘사된 것보다 더 적은 반응을 유발하는 것으로 그린다. (CC: Public Domain)

우리 중 대부분은 **혼합 보상 계획**(인지하지는 못했더라도)을 통해 행동해 왔을 것이다. 100 개의 구울 사지가 필요하다고 하자(퀘스트를 위해서). 먼저 3 마리의 모든 구울 시체 중 하나에서 사지를 찾을 수 있을 것이다. 그러나 머지않아, 여러분은 2 분마다 사지를 찾을 것이고, 그 다음에는 5 마리의 구울 중 하나에 대해, 그 다음에는 습격한 모든 구울에서 사지를 찾았을 것이다. 그러나 그것은 오래 가지 못했다.

마지막으로 구울 사지에서 약 95 개의 헬핑을 가지고 나면, 3 분마다 찾을 수 있을 것이다. 이것을 인지하면 완전하게 망상증은 아닌 것이다. 위의 예와 마찬가지로, 단순한 계획을 **나란히** 사용하는 것이 일반적이다.

퀘스트 제공자가 실제로 우리에게 보상 조건에 대한 몇 가지 징후를 제공한다면, 예를 들어, 마지막에 사지를 테마로 한 보상이 있을 때까지 “6 마리의 구울 죽이기”, 그러면 “짱”, 이제 15 분 동안 1 분 마다 멋지게 죽여야 한다” 등, 행동주의자들은 이를 **연쇄**라고 한다. 혼합 계획에 대해 더 얘기해 보려면, [Wikipedia](#) 가 좋은 출발지이다. 항상 학술적인 것은 아니지만.

게임 디자인에서처럼, 행동주의자는 **동시적 보상 계획(concurrent reward schedules)**의 배포를 장려한다. 이들은 우리의 뇌가 보상을 위해 가장 좋은 방법을 선택할 수 있도록 한다. 플레이어의 뇌에서 재미를 만들어 내는 데 있어서의 핵심은 플레이어의 요구를 채워주는 것이다. 플레이어는 항상 자신이 얼마나 자극 받고 싶어 하는지를 선택해야 한다. 피하고 싶은 상황으로 플레이어를 방해하면 안 된다. 우리는 이미 우리가 도망쳐 나온 세상에 대해 잘 알고 있다.

위대한 프랭크 앤 피터 박사는 이렇게 말했다. “자신에게 절대적인 즐거움을 주어라”.

재치가 있으면 그렇게 할 수 있지만 말이다. 예를 들어, **쾌락적응(hedonic adaptation)**에 대한 짧은 가마수트라 사설에서도 지적되었듯이, 즐거움은 가끔씩 잠깐 동안이라도 휴식을 준다. 잘 구성된 보상은 우리가 스스로 이것을 수행하는 것을 어렵게 할 수 있는데, 우리에게 동기를 부여하는 주요 신경화학물질인 도파민은 즐거움보다는 욕망이나 “탐색”과 더 관련이 많은 것으로 나타났다.

우리의 뇌는 시간이 지남에 따라 스스로를 구조적으로 변경시키는 데, 이 과정을 적응성(plasticity)이라고 한다. 우리가 새로운 자극을 처음으로 경험하는 순간 도파민의 즐거운 분출을 느낄 수는 있겠지만, 머지않아 곧 우리는 이런 신기한 자극의 **필요성**을 다시 느끼게 된다. 그러면 보상은 음식, 성, 스트레스 등과 동일한 동기부여 신경회로를 자극하기 시작한다. 따라서 게임은, 뒤쳐지지 않으려면, 이 신경회로뿐만 아니라 행동주의에 대한 이해를 촉진해야 한다.

## 사랑의 정의

이제 플레이어의 마음 속 깊이 자리잡고 있는 요구, 희망 그리고 사랑에 대해 살펴보기로 하겠다. 동기부여 이론은 행동적 보상을 찾기 보다, 최적의 자극 수준에 대해 묻고 또 무엇이 과연 우리에게 특정한 경험을 찾아낼 것을 유도하는가에 대해 묻는다. 본능적인 동기부여의 목록을 최초로 만들어 낸 사람은 프로이드인데, 이 목록은 공격적이고 성격인 충동으로 구성되지만 이는 딱히 놀랄만한 것도 아니다.

대항(또는 경쟁), 호전적 태도, (분노 및 원한), 동정, 추구, 낮은 사람이나 동물(에 대한 신기함), 검은 것 또는 어두운 장소(에 대한 두려움), 도벽, 수줍음, 시기, 깨끗함 등과 같은 본능을 포함해 윌리엄 제임스의 목록이 더 길다. 이러한 본능에 내재하는 문제점은 수많은 세월이 흐르고 많은 이론들이 나온 후에도 그 목록이 관리하기 힘들다는 것이다.

행동주의자와 마찬가지로, 동기부여 이론자들은 **일차**(본능적인 것)와 **이차**(학습되는 것) **동인**으로 구별함으로써 이러한 본능을 분석하기 시작했다. 동인 이론은 모든 동기부여는 항상성 추구에 관한 문제라고 주장한다.

생물학적으로 우리는 혈당과 체온을 유지하지만, 일단 모든 것에는 순서가 있기 때문에 우리는 신기한 자극을 시험해 보고 또 특정한 수준의 자극을 찾아내려는 본능적인 욕구를 갖고 있다. 우리는 간단한 동기부여를 매우 좋아할 수도 있다. 예를 들면, “개방된 스텝, 빠른 말, 손목에 얹은 매 및 바람에 날리는 머리카락” 등.

그러나 프로이드가 진실에 더 가까웠을 수도 있다. 성과 행동은 “선천적이고 생물적인 “압력”을 보유하고 있는데, “적군을 쳐부수고 당신 앞에 내몰려 있는 적들을 볼 수 있을 때, 그리고 적들의 여자들의 비탄 소리를 들을 수 있을“ 때, 보다 본능적으로 선하다는 느낌을 가질 수 있다.

**감각 추구자들은** 높은 수준의 스킬과 위험을 과도하게 추구한다. 비록 개인에 따라 자신이 원하는 정확한 수준은 다양할 수 있지만 말이다.

그러한 압력에 보상물, 사회적 요구 및 자아 실현에 대한 상당한 “이끌림”을 추가해야 한다. 과거의 보상과 좋은 연상이 그렇게 하는 것이 우리의 뇌를 행복하게 한다고 우리에게 가르쳐줄 수 있음에도 불구하고, 우리는 3G Droid 어플을 통해 5분마다 재잘거리고 싶은 끝없는 욕구를 가지고 세상에 태어나지 않았다.

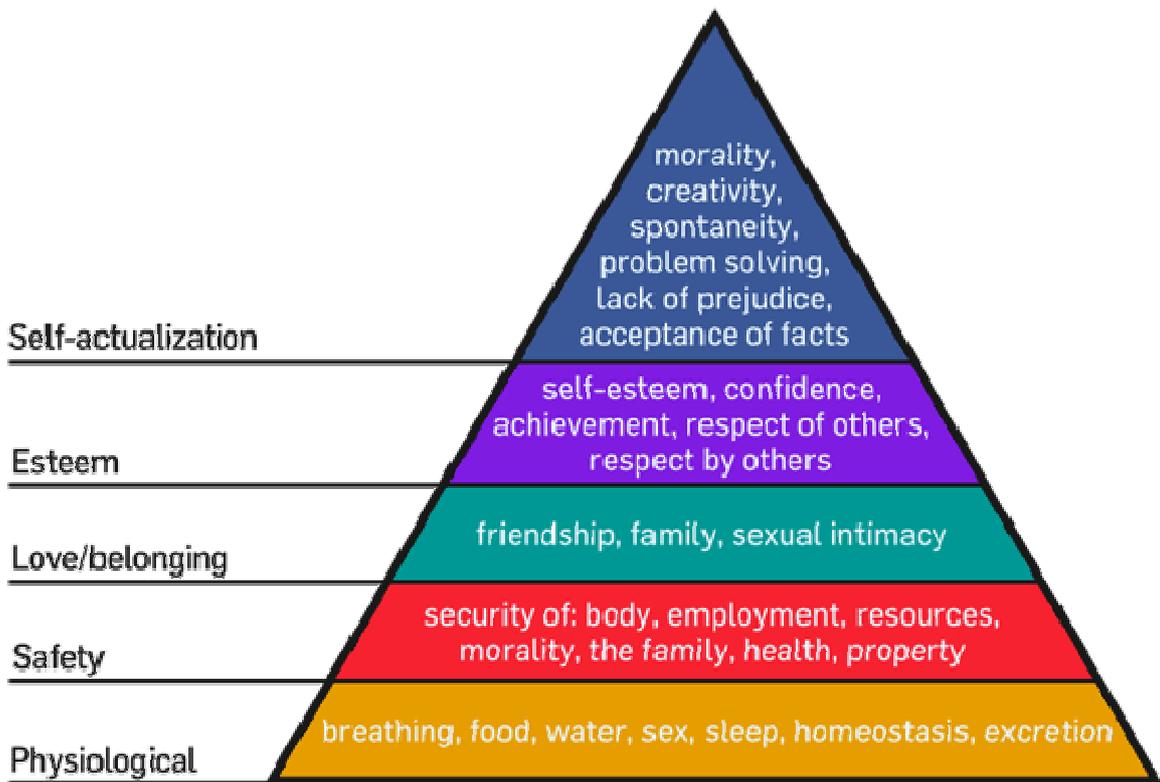
우리의 뇌는 그런 행복과 불화를 일으킬 때 우리의 믿음과 가치를 바꿀 수 있도록 도와준다. 이러한 긴장 상태를 **인지적 부조화(cognitive dissonance)**라고 하는데, “흡연이 그렇게 나쁜 것은 아니다” 또는 “암은 유전이 아니다”라는 문구가 인지적 부조화에 대한 자연스러운 인간적 반응의 예들이다. “결혼기념일 동안 게임한 것은 별 것 아니다” 또는 “내 결혼에는 이미 문제가 있었다”도 마찬가지이다. 고맙게도 인지적 부조화에 대한 이러한 반응은 피하고 싶은 불쾌함을

자연스럽게 없애주면서 우리가 계속 잘 지낼 수 있게 해주고 또 인체가 계속해서 재미를 추구할 수 있게 해준다.

아브라함 매슬로우는 유명한 인간 동기 이론을 전개한 사람으로, 그의 피라미드는 저위 욕구가 충족되고 나면 사람들은 그들의 가장 깊은 곳에 자리잡고 있는 욕구와 희망, 즉 인생을 진정으로 가치있는 삶으로 만들고자 하는 내면의 목표를 추구한다고 주장한다.

타잔에게 음식과 만족감이 충족되면, 그는 안전을 찾게 된다. 안전을 찾고 나면 타잔은 사랑과 소유물을 갈망할 것이다. 그런 다음에, 타잔님은 친구의 존경과 더 높은 사회의 명성을 찾을 기회를 갖게 될 것이다. 그러면 타잔 선생, 부시맨 그리고 깡패는 자신의 창공 부업을 더 이상 위엄있게 시작하지 못한다. 항상 더 높은 동기가 존재하지만 우리는 기본을 이용할 때까지 종종 그런 동기를 볼 수 없다.

디자인 문제? 모든 사람들의 마음 속 깊이 자리한 욕구와 잠재력은 다 제 각각이다.



매슬로우의 피라미드 (CC:attribution)

고맙게도 우리의 자체적인 평면 구형도를 디자인할 때는, 초월이나 자아 실현에 대한 소망을 인지하는 것 만으로도 충분하다. 우리는 수평적인 것과 수직적인 것 모두를 제어한다. 미디어 경험의 일부분에서 자아를 실현하기 위해 의도되는 것을 제어함으로써 플레이어들과 그들의 새로운 사랑 사이에 직선을 끌어낼 수 있다. 플레이어들은 소파에서 뒹굴거리면서도 지혜, 아름다움 그리고 창의성에 대한 내면의 깊은 소망을 감지할 수 있다.

실제로 많은 사람들은 위대해 지려고 노력하는 것이 사실은 실패에 더 가까워지는 것이다라는 믿음으로 인해 곤란을 겪는다. 이러한 종류의 믿음에 도전하는 것이 우리의 입장은 아니지만, 게임은 깊은 소망을 실현하는 장소가 될 수 있다.

우리는 플레이어들의 마음을 아찔한 천국으로 보내어 별들과 만나게 할 수 있다. 무엇보다도 대부분의 사람들이 자아 실현을 맛보고 나면, 미디어 경험이 주는 달콤한 아량을 계속 느끼기 위해 생리적인 것, 안전, 사랑 그리고 존경에 대한 욕구를 희생해 버린다.

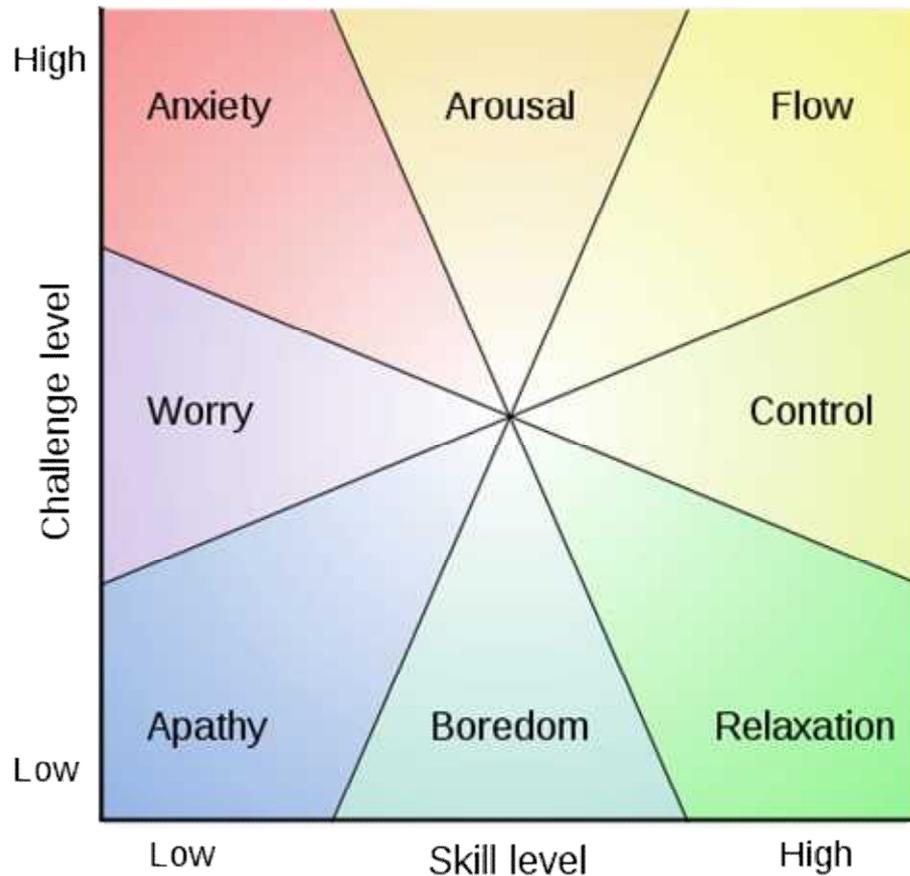
### **제공하고 또 제공하고**

흐름은 도전과 기술의 완벽한 균형이다. 이것은 미하이 칙센트미하이의 하이브리드 이론으로, 자아 실현의 인간적인 이론과 지각적 병목현상에 대한 우리의 지식을 결합한 것이다. 칙센트미하이는 행정가, 운동선수, 지식인 그리고 창조적인 사람들 간의 흐름은 이들이 “절정상태에 들어가는 것”을 묘사하려고 할 때, 속세를 진정으로 초월하면서 일어난다는 것을 처음으로 발견했다.

멜로디를 작곡하고 시나리오를 쓰거나 팩토리 라인에서의 설정 작업을 완벽하게 하는 것에는, 우리의 마음 속에서 창조적인 발생이 자연스럽게 넘쳐나거나 흘러나오는 지점이 있다.

외부 세계는 우리의 생리적 기능으로 인해 무시된다. 즉 우리는 정말 많은 정보들을 처리할 수만 있다. 시각만이 뇌로 보내지는 것보다 훨씬 더 많은 정보를 수집한다. 뇌는 물리적 공간(순간-순간)의 정신적 지도를 구성할 때 받아들이는 적은 양의 정보를 끊임없이 사용한다.

얼마나 많은 원리, 수학 또는 예술, 전략, 육체 또는 정신이 주어진 시간에 작동 기억 속에서 유지될 수 있는가에는 물리적인 한계가 있다. 이는 현실의 흐름은 10,000 시간 법칙을 따른다는 것을 의미한다. 다시 말해, 보통의 사람이 관리할 수 있는 것보다 더 많은 연습을 한다는 것이다. 그렇기 때문에 게임은 아주 중요한 것이다.



흐름은 도전과 기술의 완벽한 균형이다. (CC:Public Domain)

디자이너들은 아주 작은 헌신만을 요구하는 동안, 흐름의 관리를 시작할 수 있다. 실제로 우리는 무엇인가 심오한 어떤 것을 완수하고 있다는 느낌을 주는 도전을 좋아한다. 이러한 점에서 흐름 상태는 엄청나게 강력하다. 흐름 상태는 게이머들에게 어떠한 노력도 없이 가치있는 삶을 마음껏 누릴 수 있도록 한다.

### 사람들은 살아갈 것이다

모든 좋은 것들과 마찬가지로 비평은 있기 마련이다. 이안 보고스트는 심리학 전개의 투사: 소셜 게임으로 크게 감동을 받지 않는다. 보고스트는 소셜 게임이 4 가지 경향으로 나아가고 있다고 걱정한다. 틀에 끼워 맞추기, 충동, 선택주의 및 파괴된 시간. 틀에 끼워 맞추는 것은, 소셜 게임이 객관화를 부추긴다는 것을 의미한다. “친구들이 실제 친구가 아니다” “그들은 단지 자원일 뿐이다”라는.

플레이어, 개발자 그리고 사람들은 갈수록 다른 사람들을 그 자체로 보지 않고 자신들을 위해 무엇인가를 해 줄 수 있는 것으로 간주한다. 그러나 이런 현상이 문화나 대중매체에 걸쳐

아무데서나 일어날 경우, 왜 우리 업계에만 그 책임을 지우는 것인가? 더 중요한 것은, 이것이 이미 우리 사회에서 자리 잡고 있는 경우, 사람들은 스스로에게 보상하는 방법을 이해하는 데 있어 좀 더 쉬운 시간을 가지려 할 것이다. 많은 소셜 게임에는 다소 복잡한 규칙을 학습할 시간이 없다. 따라서 피하고 싶은 것은 거의 없는 반면 재미는 최고이다.

보고스트는 또한 여러 소셜 게임을 “뇌 해커”라고 칭하는데, 소셜 게임이 그저 클릭만 하게 하는 역할만 한다는 것이다. 그러나 클릭을 조성하는 것은 일종의 보상이다. 이런 클릭은 종류를 디자인하는 재미이며, 게임의 유일한 현실적인 목적인 것이다.

선택주의라는 것은, 보고스트가 미숙한 GameVilles 를 처음으로 비평한 것인데 돈을 쓰면 기계적인 클릭을 피할 수 있다라는 것이다. 이것은 게임 디자인에 대한 또 다른 절정이다. 여기서 우리는 명백하게 아무 것도 없는 도전과 기술의 외관을 그려왔다! 돈을 지불한 사용자들은 단순하게 자신들의 행복을 사서 보다 강력한 신경화학적 보상, 즉 재미를 성취하는 것이다. 모든 사람이 이기니까.

파괴된 시간이라는 것은, 보고스트의 말에 따르면 “소셜 게임은 우리들의 시간을 굉장히 갈망하기 때문에 우리가 게임에서 떨어져 있는 동안 책임감, 걱정 그리고 잃어버린 기회에 대한 공포를 통해 우리를 괴롭힌다. 따라서 보고스트는 심지어 몇 가지 기능이 있을 경우 사용자들에게 추가하면 안 된다고 걱정한다.

그렇지만 이런 걱정은 유형의 화학적인 보상의 조성에 추가된다. 도파민은 화학적 추구이며 우리의 식욕을 자극한다는 것을 꼭 기억해야 한다. 이렇게 짧은 성취의 순간은 재앙이 아니라 오히려 재미의 선물이다. 만일 사람들이 재미를 원하지 않았다면(또는 필요로 하지 않았다면), 어쩌서 징가 사용자들이 그렇게도 많단 말인가? 이걸 뭐냐구요 보고스트씨, 네?!

그러나 스스로를 열정적인 아티스트라고 간주하는 그런 변덕스러운 사람들이 우리가 전혀 요구하지 않았던 책임을 떠맡는 것은 어떠한가? 코믹스의 저자 앨런 무어(왓치맨으로 가장 잘 알려짐)는 *Mindscape of Alan Moore* 에서 미디어 업계에 대해 다음과 같이 말했다.

“미디어 업계는 예술과 저작이 단순히 일종의 엔터테인먼트라는 일반적인 믿음을 받아들여왔다. 예술과 저작은 인류를 바꿀 수 있고 사회를 변화시킬 수 있는 힘으로 간주되지 않고, 그저 죽기를 기다리는 동안 20-30 분을 채울 수 있는 엔터테인먼트적인 것으로 평가되어 왔다. 청중들이 원하는 것을 청중들에게 제공하는 것은 아티스트의 직위가 아니다. 청중이 자신들이 원하는 것을 알았다면, 그들은 이미 아티스트이지 청중이 아닐 것이다. 아티스트의 직위는 청중이 필요로 하는 것을 청중에게 제공하는 것이다.”

이건 틀렸다. 우리 업계에서 안락의자 같은 비평이나 애매한 문학적 참고자료는 필요하지 않다. 청중은 제품에 대한 값을 지불하는 사람들이다. 이들은 실제로 차세대 지미 헨드릭스나 페이튼

매닝이 되기 위해 10 년을 소비하면서 돈을 지불하지 않으며, 헌신의 수준이나 악물 복용을 고무시키는 것은 우리의 직무가 아니다. 우리의 직무는 *Guitar Hero* 나 *Madden* 을 만들어 플레이어들에게 가장 직접적이면서 강력한 자극을 주는 것이다.

만일 책임이 플레이어들에게 있는 것이 아니라면 우리 주주들에게 그 책임이 있다. 돈이 없다면, 창조적인 프로젝트를 진흙 바닥에서 단 2 인치 이상도 들어올리지 못할 것이다라는 것은 당연한 사실이다. 퍼블리셔, 투자자, 또는 주주들로부터 돈을 받게 되면, 우리는 이들에게 투자수익을 제공하기 위하여 힘 달는 범위 내에서 모든 것을 해야 하는 법적, 도덕적 책임을 지게 된다.

투자자들이 없는 경우에도 심리학을 이용하면 우리는 우리의 운명을 스스로 통제할 수 있다. 모두 다 잘 할 수 있게 되는 것이다.

## 아티스트

좋은 사업가는 게임의 물리 사본 인쇄와 관련된 비용을 확실하게 제거한다. 아마 곧 우리는 경험을 생성하는 씨앗을 종합적으로 다룰 수 있을 것이다. 그러면 그런 나무의 가지들은 얼마나 길어질까! 열매는 또 얼마나 마음을 끌게 될까! 예민하고 변덕스러운 아티스트를 달래는 사소한 일을 필자에게 상기시키지 말라! 여기에 아티스트의 진화가 있다!

사회가 발전하고 보상과 GPS 칩 그리고 화면이 현실에 더욱 더 통합됨에 따라, 우리의 생활은 한결 나아질 것이다. 필자는 더 많은 대학 교수와 대학 중퇴자가 게임 디자이너의 길로 들어서서 필자의 인생을 더욱 재미있게 해 주었으면 좋겠다. 내 허가를 요청하지 않았으면 한다. 필자는 제 시간에 잠자리에 들고, 쓰고 있는 치약에 대한 브랜드 충성도를 지키며 다른 사람의 규칙에 따라 플레이하는 데 대한 보상을 받고 싶다.

가장 합리적인 인간처럼, 필자는 인생에 대한 책임을 지고 싶지 않다. 그냥 재미있는 것을 원할 뿐이다. 여러분이 내가 해야 한다고 생각하는 삶을 사는 데 대해 나에게 보상을 해준다면, 그것은 더 이상 내 문제가 아니다. 필자는 피하고 싶은 걱정으로부터 해방되고 세상의 보상은 이치에 맞다.

게임에서 얻는 재미는 필자가 빠져 나온 유일하게 물리적으로 즐거운 출구이다. 이렇게 계속 증가하는 재미의 폭포를 멈춘다면, 필자에게는 아무 것도 남지 않게 될 것이다. 내 삶의 관점을 바꿀 수는 없다. 제발 필자에게 바꾸라고 요구하지 말아주었으면 한다. 이것은 여러분의 직무가 아니다. 필자는 제품에 대한 값을 지불하며, 그 제품은 빌어먹을 세상을 잠시나마 잊게 해준다. 세상 모든 사람들이 이렇게 느낄 것이다.

사람들은 극단적으로 보상이 되는 행동이 관련되는 경우 당연히 무엇이든 알고 싶어 하고 생각하기 때문에, 미디어 업계, 특히 게임 업계에서 심리학이 얼마나 사용되고 있는가에 대해

잘 알게 될 것이다. 이렇게 되는 경우, 사람들은 물리적인 요구를 만들어는 여러분들을 높이 평가하면서 더 많은 게임을 구매하게 될 것이다.

따라서 재미는 게임의 핵심 요소가 되어야 한다. 여러분은 힘과 전망을 갖춘 새 업계가 아니라, 오래된 기계의 새 톱니일 뿐이다. 항상 그랬었다. 차고에서 게임을 만드는 작은 그룹이 이루어낸 신화? 거짓말이다. 수익보다는 열정을 위해 게임을 만든다는 사람, 뭔가 새로운 것을 만들어내기 위해 개인적인 위험을 감수한다는 사람, 이 또한 거짓말이다. 20 시간 미만의 게임플레이, 최신 그래픽 엔진이나 수백만 달러의 매매로 수익을 거둘 수 있는 게임은 없다.

창조성이란 항상 책임 통제의 연습이다. 무엇보다도 재미는 ‘심리학’이고 심리학은 ‘재미’라는 것을 기억해야 할 것이다.