



Persuasive Games: This Is Only A Drill 이것은 단지 훈련일 뿐이다.

작성자 : 이안 보고스트 ([Ian Bogost](#))
가마수트라 등록일: 2009년 7월 28일

[이번 가마수트라 칼럼에서는, 작가이자 게임 디자이너인 이안 보고스트에게 “ 왜 게임의 힘을 대중적인 안정수칙을 위한 정보 유지를 돕는데 사용되지 않는가 ” 를 물어보았다. 예를 들면, 많은 여행자들이 비행기에서 잘 집중해서 듣지 않는 안전 수칙 비디오를 대체하는 것이다.]

우리가 비디오 게임이 가진 독특한 힘에 대해 이야기 할 때, 우리는 종종 게임의 힘을 도전해보기 어려운 것에 연결 짓는 것 같다고 말한다. 사람들의 관심과 노력을 집중시키기 위해, 경제를 위해 최상의 전략을 내기 위한 물리적 시도를 애쓰는 것으로써 게임의 힘을 어려운 일에 결부시킨다고 말한다.

보통 우리는 이렇게 생각하는 것이 옳으나, 게임의 주제나 목적은 상관하지 않는다. 실제로 프린트, 이미지 파일, 영화와 같은 미디어 매체 상에 게임이 주는 혜택 중에 하나는 바로 사람들의 관심을 효과적으로 집중시키는 방법이다. algebra부터 zombies에 이르기 까지, 좋은 게임들은 게임의 세련됨으로 우리의 생각과 행동을 사로잡는다.

만약 우리가 이러한 매력에 빠져서, 우리는 레벨을 11까지 올리는데 몇 가지 문제들은 중요치 않다고 여길 것이다. 그리고 그러한 게임이 단지 캐주얼 게임이기 때문이 아니라, 우리 자신을 여유 있게 해주는 이완제가 되거나 친구들과 쉽게 연결시켜주는 것이 게임이 의미하는 바이기 때문일 것이다.

아니면, 어떤 게임들은 단지 흥미로운 주제를 선정하지 않은 것이다. 그런 게임들은 게임경험을 쌓는 것보다 더 많은 효율적 방식을 갖고 있다. 예술 보다 도구이며, 도전보다 훈련을 택할 것이다.

Insert the Metal Tab into the Buckle : 버클에 금속 탭을 끼워 잠그기

국제 민간 항공 기구(The International Civil Aviation Organization)는 승무원들이 승객들에게 이륙하기 전에 상용 항공기의 안전과 비상사태에 관한 기능 설명을 제공하도록 요구하고 있다.

만약 당신이 이전에 비행기를 타보았다면, 아마도 그러한 기능 설명하는 시범을 들어봤을 것이고 대강 흘러들었을 것이다. “누가 안전벨트 사용하는 법을 배울 필요가 있느냐” 고 투덜거릴지도 모르겠다.

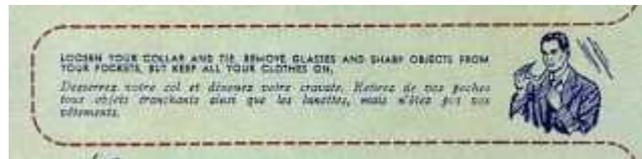
항공 여행은 매우 안전하다고 할 수 있다. 사실 따지고 보면 운전하는 것보다 훨씬 더 안전

하다. 콘티넨탈 3407과 에어 프랑스 447 같은 최근 항공사 충돌과 같은 비참한 항공기 사고는 확률적으로 희박하다. LiveScience에서 집계한 죽음의 확률에 따르면, 미국에서 심장 질환으로 죽을 확률의 5분의 1이고, 모터 차량 사고의 100분의 1이고, 추락사의 246분의 1이고, 비행기 충돌사고는 20,000분의 1이다.

물론 비행기를 타는 것이 운전만큼 위험하다. 상업용 제트기가 한 달에 한 번은 항공기에 승객을 채우고 충돌할 수 있고 죽음으로 내몰 수도 있을 것이다. 통계적으로 말한다면, 비행기 안전을 위한 기능 시범은 승객에게 도착하면 터미널에 있는 패스트푸드 식당에서 밥 먹지 말라고 만류하는 것만큼 설득력이 없게 보인다.

그러한 낮은 위험에도 불구하고, 누가 5분이나 시간을 여유를 낼 것인가? 가장 가까운 출구가 어디에 있으며 산소 마스크가 어떻게 작동하는지를 자신에게 상기시키지 않는가? 가장 큰 이유는 분명하다. 항공사의 안전 시범 연습은 사실 그렇게 따르기에 힘들게 되어있다.

이런 방식이 사용되지 않았기 때문일 것이다. 세기 중반부터 최근까지의 상업 항공 여행은 명백히 위험했다.



1950년 고급스러운 보잉 B377 Stratocruiser를 탑승했을 때, “웃옷의 칼라와 타이를 느슨하게 하고, 안경은 벗어야 하며, 주머니 속에 있는 날카로운 물건들은 없애야 한다. 그러나 모든 옷은 입고 있어야 한다.” 라고 쓰인 안전 카드에 주의를 기울이라는 특이한 충고를 미국 승객은 받았을 것이다.

1951년과 1970년 사이에 선체가 손실되는 사고를 겪었던 항공기가 56대 중에 13대였던 사실로 보아 그것은 나쁜 충고가 아니라고 본다. 물론 비록 훨씬 적은 사람들이 비행기로 여행하고 있었고, 그래서 이러한 위험의 충격이 적게 감지할 수 있었다. 13번의 충돌로 단지 총 140명의 사망자가 발생하였다. 에어 프랑스 447이 올해 5월에 태평양에 추락되었을 때는 216명이 사망하였다.

50년대와 60년대에는, 항공 여행에 대한 호기심과 비용은 안전 정보를 정독하기 위한 충분한 이유가 되었을 것이다. 오늘날에는, 우리는 불편한 이코노미 좌석에 자리를 잡기 위해 시도하고 머리 위 선반을 위해 다투기도 할 정도가 되었기 때문에, 항공 여행은 너무 일상적인 것이어서 공포심은 고사하고 호기심을 일으킬만한 가치를 갖고 있지 않다. 그리고 이러한 안전 시범을 보여주는 것은 현대사회의 항공 여행에서는 아주 지루하고 따분하게 여겨진다.

9/11 테러 이후, 승무원들은 근로자의 안전 문제로 인정받기 위한 긴 싸움에서 승리하게 되었다. 노동자의 관점에서는 그 결과들은 도움이 되었지만, 그러나 전체적인 승객의 안전을 위하여 된 것은 그리 많다고 할 수 없을 것이다.

Drew Whitelegg는 그의 책 “Working the Skies” 에서 기술하기를, 항공사는 그들이 반드시 해야 할 것들보다는 안전의 문제에 더 많은 관심을 갖고 있지 않으며, 오히려 고객들을 끄는 것에만 관심이 있다고 하였다.

다른 사례로 본다면, 사우스웨스트 항공사(Southwest Airlines)는 매우 유명한 안전에 관한 랩이 있고, 개별 승무원들은 공지사항을 재미있게 하기위해, 객실을 활기차게 만드는 것을 책임지고 있다.

아주 최근에는, 항공사들이 공식적인 기업 전략으로 이것과 유한 접근을 갖고 있다. 예를 들면, 델타 에어라인은 작년에 새로운 안전 비디오를 소개하였고, 나레이터로 매끈한 몸매

에 금발머리 승무원이 등장하였다.



그 비디오는 수많은 농작물을 가까이 찍은 사진들이 포함되어 있다. 비디오 내용 중간에는, 그 승무원은 장난스럽게 카메라 앞에서 손가락을 흔들며 나와서 “델타 플라이트에서는 흡연은 허용되지 않습니다.” 라고 말한다.

그녀의 이름은 캐서린 린(Katherine Lee)이다. 그리고 그녀는 실제로 아틀랜타에 있는 델타 항공사에서 근무하는 승무원이다.

그녀는 영화배우 안젤리나 졸리의 성적 매력을 닮은 덕분에 인터넷에서 델타라이나(Deltalina)라는 별명이 붙여졌다.

안전에 관한 유머를 담은 유튜브 비디오는 백삼십만 명이 넘게 보았다. 그녀는 델타의 섹시한 안전광고 신인모델로 텔레비전 토크쇼와 CNN, Wired.com 에도 출연 하였고 그녀를 [Delta's Sexy Safety Starlet](#) 라 부르기도 하였다.

유사하게, 뉴질랜드 에어라인은 최근 남녀 승무원으로 기내 안전 비디오를 제작하였는데, 완전히 나체에 바디 페인트 유니폼을 그려서 장식하였다.

비디오는 전체적으로 PG등급이고, 선명하게 보여주며, 의도적으로 승객들이 보길 원하는 것을 제공함으로 관심을 끄는데 활기를 갖게 하였다.

Lift the Metal Flap to Release : 안전벨트 풀기

그리고 이러한 비디오들은 확실히 승객들에게 더욱 주의를 기울이도록 하게 만든다. 델타 항공사의 비디오를 제작한 델타의 총괄 매니저의 말에 의하면, 델타 항공사 직원들은 긴급한 경우에 고객들이 무엇을 해야 할지를 확실히 알도록 알려준다고 하였다. 덧붙여 기대하지 않았던 유머와 예쁜 볼거리를 주면서 정보를 준다.

그러나 만약 그러한 방식으로 정보를 주는 것이 가능하다 하더라도, 안전수칙을 더욱 재미있게 만드는 것에 있어서, 델타나 에어 뉴질랜드와 같은 노력은 사실 안전 수칙 정보를 알리는 능력을 감소시킨다.

승무원은 우리의 관심을 끌기 위한 방법으로 “당신의 연인을 떠나보내는 방법이 아마도 50가지 있지만 비행기를 탈출하는 방법은 오로지 8가지 밖에 되지 않는다.” 고 말한다. 항공사는 전단지나 설명서나 필름이나 실제적 시범에서 주는 것보다, 더 관심과 주의를 끌어들

려 보기위해 항공 안전 수칙 비디오를 나체로 보여주는 충격을 던지기도 한다.

우리가 보고 들으며, (랩퍼 스튜어드가 웃기고, 캐서린 리가 아름답기도 하지만,) 그것어 주는 불쾌감은 효과가 있다. 그러나 우리가 주의를 기울이는 것은 전달되는 내용이 아니며, 전달되는 방식에 주의를 기울이게 된다. 나는 델타 항공사로 수십만 마일을 타고 다녔어도 나의 구명조끼를 어디서 찾아야 할지를 여전히 잘 모른다.(“구명조끼는 당신의 좌석 사이 양쪽에, 좌석 아래 또는 팔걸이 아래에 있다.) 안전수칙의 8단계는 고사하고 1단계라도 제대로 해낼 필요가 있다.

그 결과는 안전을 보여주기 식으로만 하고 있는 것이다. 항공사는 국제적 규범을 지키기 위하여 승객들에게 낮은 인식과 감정적 부담만 주면서, ‘안전’이라는 모양만 취하고 있다.

당신의 집결장소(Muster Stations)를 향하여

당신이 만약 해양 크루즈를 타 본 적이 있다면, 집합 훈련(muster drill)이라 불리는 것을 해보았을 것이다. 사실 비행기 충돌만큼 배가 가라앉는 사고는 거의 없지만, 국제법은 단순히 선원이 시범을 보이는 것이 아니라, 실제 훈련을 실행하도록 선원에게 요구하고 있고, 일정 시간 동안에 모든 승객들은 그들의 구명조끼를 입는 것을 해보아야 하고, 구명보트를 타는 장소에 대해 설명을 들어야만 하도록 되어있다.

이러한 연습에서 배우는 내용은 매우 따분하지만, 깜짝 놀랄만한 것이기도 하다. 일단 한번 해보면, 구명조끼를 입어보는 것은 쉽다. 일단 당신이 어느 곳인지 알아놓기만 한다면, 구명 보트를 타는 정류장을 알아내는 것은 쉬운 일이다. 일단 당신이 그것을 밟아보면, 그 정류장으로 가는 가장 빠른 길을 쉽게 찾을 수 있다. 그러나 처음에는, 이러한 것들은 모두 혼란스럽다.

이와 같이, 당신이 항공기에서 안전벨트를 착용하고 탈착하는 것은 여러번 해보았기 때문에 아주 쉽다.

감사하게도, 나는 지금까지 “만일의 경우에 발생하는 기내 압력 변화로” 노란색 산소 마스크가 내려와서 써야만 하는 상황을 겪지 않았다. 그러나 만약 그런 일이 생겼다면, 나는 무엇을 해야 할 것인지 정확히 알지 못할 것 같다. 더구나 슬라이드 대신에 공기주압식 래프트를 타야하는 출구를 찾는 것은 신경 쓰지도 못할 것이고, 빗장을 끄는 올바른 방법과 출구 문을 뽑는 방법을 찾지 못할 것이다.

한번만 해보면, 충분히 잘 안다

현재, 비상 요원들은 비상 대비 시나리오로 컴퓨터 모의 훈련을 라이브 액션 롤 플레이(역할놀이)를 사용하여 하고 있다. 실제로, 그 첫 번째로 구급 의료진과 소방관들을 위한 시뮬레이션에 반응하는 분야가 진지하고 활발하게 게임 개발이 되고 있다.

예를 들면, Virtual Heroes (가상의 영웅들)은 HumanSim을 창조하였다. 이것은 일반적이지 않은 시나리오를 시도해보는 의료진들을 위한 섬세한 의료 상황과 희귀한 사건이나 상태에 대응하는 것들을 포함하고 있다.

그러나 실제 기구로 실제 거리에서 실행하는 것 대신에 모의실험을 실행했을 때에, 실제 상황보다는 비용이 적게 든다고 해도, 이러한 훈련은 복잡하고 비용이 비싸다. 실제로, 여러 단체나 시도자체구에서 이런 훈련을 게임을 사용하도록 하는 여러 이유 중에 하나는 비용 효율성 때문이기도 하다.

게임에서 훈련은 전통적으로 기술 연습을 디지털화한 것으로 이해되고 있다. Math Blaster, Reader Rabbit, 그리고 다른 교육 분야의 제목들은 산술(arithmetic)로 접근하는 방식으로

아주 분명한 예로 볼 수 있다.

좌석 벨트, 구명조끼, 긴급 출구 등은 일종의 간단한 임무로 주어지고, 긴급 상황에서 대처할 시나리오 보다는 덜 어려운 것으로 보인다. 하지만 쉬운 훈련과 기술 보다는 덜 복잡하고 덜 지루할 것이다. 좌석 벨트를 단단히 죄는 것을 연습할 필요가 없고 구명조끼 착용을 자주 할 필요가 없다. 일단 한번 해보면 충분할 것이다. 그러나 단 한번은 확실히 유용하다.

집합 훈련으로 델타라이나 비디오로 HumanSim을 계약하는 것은 아주 도움이 된다. 첫 번째로 이후의 결정이 상호 영향을 어떻게 끼치는지 시뮬레이션 하기 위해 인공지능을 사용하고, 그 다음은 쉽게 습득할 수 있는 이해력을 사용하고, 마지막으로 승객이 구명조끼를 입는 방법을 알아내는 방법을 습득하는 훈련을 사용한다.

마지막 훈련에는 “한번만 해보면 충분히 잘 안다” 는 식의 잠재력이 내재되어 있다. 그것은 우리가 지속적으로 사용하는 어플리케이션 도메인이다. - 어떻게 나는 비상 출구에 도착할 수 있을까? 어떻게 나는 내 크루즈 통제를 작동시킬 것인가? 어떻게 내가 여름 캠프에서 내 자녀를 데려 올 것인가?

이러한 임무들의 대부분은 아주 간단한 것들이다. 그러나 여전히 간단한 지시사항보다는 오히려 프로세스로 볼 때 고려해야 할 것이 충분히 복잡하다. 비가 온다면, 가까운 출구는 닫힐 것이다. 훈련의 이러한 종류는 매스 블래스터(Math Blaster)로써 단지 rote 연습을 의미하지 않는다. 또한 휴먼심(HumanSim) 안에서 본다면, 예상할 수 없는 피드백과 경주 상황으로 복잡한 역학관계를 갖고 있는 것도 아니다. 그리고 임무가 어떤 것이든지 상관없이, 우리는 그 임무를 시뮬레이션 해보는 것일 뿐이다.

아마도 시뮬레이션 훈련을 하는 게임의 가장 좋은 예를 들어 본다면, 그것은 요리하는 엄마(Cooking Mama) 게임이다. Mama는 플레이어에게 음식을 준비하는데 있어서 각 단계별로 유용하게 가이드를 제공한다. 예를 들면, 생선을 저미고, 석쇠에 굽고, 접시에 드레싱을 하는 단계이다. 그리고 mama는 플레이어가 잘못 했을 때 질책하고 꾸짖는다.

Cooking Mama에서, 나는 단지 요리하는 사람에 의해 준비된 식사를 먹고 싶지 않을 것이다. 반면에 나는 Rachel Ray(요리 프로그램)를 시청한 사람보다는 부엌에서 요리사로서 능력이 훨씬 더 자신감을 있을 것 같다. 비록 간단한 도구를 익히는 것을 넘어 심미적 결말과 목표를 열망하게 되겠지만, Cooking Mama는 훈련 게임의 시작으로 교육적으로 유익한 좋은 예제이다.



훈련 게임의 정신에 더 근접한 예로는 바로 [Drivers Ed Direct's Parallel Parking Game](#) 게임이 있다. 제목 그대로 운전자가 충돌을 피해서 주차 연습을 하는 게임이다.

확실히, 키보드 컨트롤은 실제 자동차와는 다르고 게임의 역학은 비현실적인 면이 있다. 그러나 게임에서 임무를 시도함으로 훈련하는 방식은 매우 도움이 된다. 실패를 모면하는 방법, 성공에 접근하는 방법으로 게임에서 그러한 예비 감각을 얻게 된다.

모든 게임들이 다 이런 것은 아니다. 그러나 이런 요소를 가지고 있을 수 있다. 그런 게임을 해보기 전보다는, 한번 해보았을 때 확실히 얻는 것이 있을 것이다. 예를 들면, 기저귀 갈기, 바늘에 실을 꿰기, 자동차 구매 협상하기, 경호원 고용하기, 식기세척기 작동시키기, 칠면조 깍질 제거하기, 스포츠카에 왁스칠하기, 셔츠 다림질하기, 선물 포장하기, 와인 시음하기, 책장 조립하기, 픽업 준비하기, 아이 꾸짖기, 텔레비전 프로그램 녹화하기 등이다. 이러한 것들은 매우 기억에 남거나 흥미로운 일들이 전혀 아니다. 많은 일들이 평범한 것들이다. 그러나 거의 다 처음에는 도전적인 일이 된다.

상업용 항공사를 한 번 더 상기해 보자. 비행기를 탑승할 때마다 내가 앉는 모든 좌석에는 Katherine Lee를 볼 수 있는 개인 비디오가 있다. 각 화면은 또한 Linux 배열로 되어있어서, 나는 거기서 이미 trivia, blackjack, Zuma 같은 게임을 플레이를 할 수 있다. 심지어 나는 500 mph에서 해양을 건너며 돌진하고 있는 내 좌석의 위치를 알 수 있다.

만약 내가 훈련 연습을 약간 실행하는 선택을 할 수 있다면, 사고 발생할 때 8개의 긴급 출구 중의 하나를 향해 어둠과 혼란 속에서 긴급 흰색조명 등을 따를 것이고, 이만명 중의 한 명을 수비하고 살아남게 하기 위하여, 내가 누군가의 문을 진동 중에 열어야 할지도 모르고, 내가 누군가의 래프트를 전개해야 할지도 모른다.

그렇게 한다면 나는 Katherine Lee 쫓는 호색한이 되기보다, 내 생명의 몇 분을 더 값지게 사용하는 사람이 될 수 있지 않을까? 결국, “비상 착수”의 또 다른 이름이 존재한다. 그리고 심지어 “발생할 것 같지 않은 사고”가 있다면 그것은 바로 비행기 충돌 사고 일 것이다.