



## Persuasive Games: Shell Games

작성자: 이안 보고스트 Ian Bogost [Game Design, Serious]  
가마수트라 등록일 2010년 3월 3일

세상의 업적화(achievementization)는 앞으로 뭐라고 뜻할 것인가? 작가이자 게임 디자이너인 이안 보고스트는 Jesse Schell's DICE에서 발표한 것에 대해 깊이 생각하고 그의 설명과 연구로 결합하였다. 그렇게 하는 것이 괜찮을까 그리고 더 중요한 것은 그것이 좋은 것일까에 관해 논하고 있다.

DICE에서 지난 달 있었던 난상토론에서, 카네기 멜론 대학 엔터테인먼트 기술 센터의 교수인 제시 셸(Jesse Schell)은 도발을 일으켰다. “외부적 보상과 같은 게임이 사람들을 더 나은 삶으로 이끌 수 있을까?” 라는 물음을 던졌다.

그 질문에 대답하기 위하여, 셸(Schell)은 스크립트 같은 Xbox 성과의 상(awards)을 결합하는 가설적 시나리오를 연구하였다. 예를 들면, 매일 양치질 하는 일상적인 일이 Crest에서 상을 받는 일이고, 또한 버스를 타는 것은 정부의 대중 전환 프로그램으로부터 상을 받는 것이 되는 최근 만들어진 센서 네트워크(sensor networks)와 함께 결합하는 것이다.

너무 돌려서 말한 것처럼 들리는가? 셸은 새로운 Ford Fusion(포드 융합)의 대시보드를 포함하여 그의 시각을 지지하는 신호탄 같은 것들을 언급하며 말하였다. 새로운 Ford Fusion은 드라이버 파일럿이 차량을 효과적으로 운전하는 법에 기반으로 하여, 풍성하게 되거나 풀이 죽어 시들한 식물의 이미지를 특징짓는 것이다.

그 토론에서 반응들은 여러 가지로 혼재 되어있었다. 어떤 사람들은 그를 바람직한 미래를 현명하게 알리는 것으로 말하고, 다른 사람들은 Frank Lantz (Area/Code)와 Jane McGonigal (Institute for the Future)에 의해 매우 높이 평가되고 있는 작업과 관계하여 실패한 것이라고 어떻게 설명할지를 궁금해 하였다. 그리고 다른 사람들은 반이상적인 악몽 같은 셸의 예언으로 보기도 하였다.

여기에서, 나는 대신 셸(Schell)의 현재 설명에 대해 떠오르는 몇 가지 철학적 문제를 탐구해보길 원한다. 그 문제들은 지지자들과 폄하하는 사람들 양쪽 모두 고려해야 할 것 같다.

**S(c)hell Games : 셸 게임들**

제시 셸은 카네기 멜론에서 교수로 있는 것 뿐 아니라 게임 스튜디오를 하나 운영하고 있다. 그들은 “셸 게임즈” 라는 "Schell Games" 아래에서, 전자의(electronic) 지역기반으로 하는 엔터테인먼트를 만들었다. 도박(gambling) 게임인 “schell game”은 창시자의 성을 따서 이름을 잘 알릴 수 있는 똑똑한 명칭이다.

모든 사람들이 그것을 알고 있다. 작은 공이 세 개의 호두 껍데기들 중의 하나 밑에 숨겨져 있다. 오퍼레이터는 그 껍질들을 빠르게 이리저리 움직이고, 플레이어는 공을 가지고 있는 껍데기를 알아맞히면 되는 것이다. 도박은 전형적으로 골목 귀퉁이에서 대충 놓인 테이블 주변으로 많은 내기를 걸도록 만들도록 항상 정해져 있다.

그러나 이 껍데기 게임은 전혀 기회의 게임이 아니다. 그것은 자신감의 속임수이다. 기술이 뛰어난 오퍼레이터는 플레이어가 오로지 이길 것이라는 보장하면서, 만약 그 오퍼레이터가 선택하였다면 (추가적인 내기를 끌어내기 위하여 정한 경우에 ), 자기 뜻대로 공을 없애거나 다른 것으로 바꿔치기를 시킬 수 있다. 대부분의 구경꾼들은 그 사기 안에 빠져들며, 그들이 내기를 하면 도박의 장이 열릴 수 있는 목표물이 되는 것이다. 그러므로 껍데기 게임은 단순히 게임이 아니다. 사기이고, 도박이고, 속임수이다.



셸(Mr. Schell)의 좋은 이름과 그의 스튜디오에 사과해야 하겠지만, 우리는 셸 게임들 (schell games)의 제목을 사람들이 “옳은 일을 하도록” 시키는 인센티브 수법을 쓰는 비디오 게임이라 붙여야 할 것 같다. 마치 양치질이나 세차를 효과적으로 하는 게임이다. ( 그것은 제시 셸 회사에서 나온 게임 종류와 구별하는 경우로 그 이름을 불러야 할 것 같다. )

단지 셸 게임은 플레이어들이 기회에 대해 내기를 걸고 있는 것처럼 믿게끔 속인다. 그래서 셸 게임은 플레이어가 도덕적인 행동을 정의를 향해 완수 하는 것으로 믿도록 속인다.

플레이어들의 시각에서 그 결과물만 보았을 때, 껍데기 게임(schell game)에서 어떠한 도박은 마치 가장 정직한 도박인 것처럼 보인다. 그러나 그것을 작동하는 오퍼레이터의 시각에서 볼 때, 도박을 여는 사람이 바라는 결과에 맞춰서 게임을 변경하며, 그 내기(베팅)는 단순히 플레이어에 대해 사용되어지는 포장에 불과하다.

이와 같이, 결과만 놓고 생각해 본다면, 셸 게임(schell game)에서 하는 행동은 정직한 것으로 보인다. 그러나 인센티브를 나눠주는 대리인의 유리한 입장에서 본다면, 그 정직한 행동의 영광은 어떤 행동을 하도록 동기 부여하는 단순한 포장에 불과하다.

#### **Deliberation : 심사숙고**

셸에 대한 대답으로, 게임 디자이너 데이비드 쉐린( David Sirlin )은 “ 너는 점수

(point)을 얻기 위해서가 아니라 충치와 싸워야 하니, 양치질을 해라.” 라고 게임을 하는 사람에게 재촉한다고 표현한다. 이렇게 애원하는 것에서, 셔린(Sirlin)은 결과와 동기부여 사이에 차이를 구별한다. 물론, 누군가의 치아의 충치 예방이 될 것이지만, 점수를 얻기 위해 양치질 하는 것은 이가 썩는 것처럼, 역시 눈에 보이지 않게 증속되는 것이다.

나는 이점을 더욱 강조하고 싶다. 인센티브들이 특정한 선택을 하는 방향으로 사람들을 몰아가기 때문에, 사람들이 행동할 때 그들은 전혀 그들의 선택을 하는 것이 아니라고 본다. 나의 책 Persuasive Games (설득적인 게임들)에서, 스탠포드 리서처 BJ Fogg와 다른 사람들에게 의해 연구가 향상되어졌던 “설득적 기술”, 즉 사람들의 행동을 바꾸기 위해 컴퓨터를 사용하는 일반적 방식에 관한 개념을 이와 똑같이 반대되는 의미를 설명하였다.

그러한 접근의 전형적인 예로는 동기유발을 하는 것 대신에 행동 저해를 전개시키는 것이다. 예를 들면, 아마존닷컴의 점검 시스템과 다른 웹 소매상들은 상품에서 상품으로 웹 페이지 모든 링크를 제거함으로써 바이어를 발굴한다. 숨겨진 카메라 시스템은 과속하는 운전자를 사진을 찍고, 컴퓨터가 자동으로 벌금 용지를 발행한다.

그런 경우에, 바이어는 상품이나 판매자를 바람직하다고 믿지 못하며, 운전자 또한 특정 길에서 속도는 위험하고 그래서 대중안전상의 이유로 과속을 막아야 한다고 설득하지 못하고 있다.

설득을 하기 위해서는, 대리인들은 행동에 관해서 심사숙고하는 기회를 가져야만 하거나, 또는 실행하거나 채택하고자 하는 선택하는 믿음을 가져야만 한다. 다만 결과만 놓고 사람들의 믿음이나 동기유발을 위해 설명하는 것으로는 충분하지 않다.

그러나 만약 우리가 원하는 결과를 얻는다면 그러한 심사숙고를 누가 고려하겠는가? 만약 구조물과 같은 성과는 아이들이 양치를 하도록 시키거나 어른보고 운동을 좀 더 하도록 시키는 것 같은 것이라면, 본래의 동기가 왜 중요하겠는가?

진보하고 번창시키기 위해, 문화는 사고와 이성 더불어 관습을 요구하고 있다. 우리가 주어진 상황에서 해야 할 일에 대해 생각할 때, 우리는 쉽게 뒤로 물러서거나 어떠한 인센티브를 추가로 받을 수 있을 것이다. 그러나 우리가 상황 자체가 중요하다고 고려할 때는, 우리에게 더 강한 명령을 하기위해 호소해야 할 것이다.

만약 그렇지 않으면, 우리는 우선적으로 장점을 판단하지 않는다. 그렇지 않으면, 그 행동의 일정 규칙은 다르게 하는 대로 좋은 것이 있을 것이다. 그리고 가장 최고의 규칙은 인센티브에 호소하는 것이 된다. 결국, 우리가 노력해서 얻는 결과의 문제는 논쟁거리가 될 수 있다.

### **Moral Luck : 도덕적 행운**

버나드 윌리엄(Bernard Williams)과 토마스 나이젤(Thomas Nagel)에 의해 1970년대 후반에 분명하게 잘 설명되어진, 윤리학에서 도덕적 행운으로 알려진 개념이 존재한다.

일반적인 예를 들면 다음과 같다. 두 명의 운전자가 동시에 두 개의 똑같이 생긴 길을 내려간다. 양자의 경우 모두, 운전자들은 라디오 채널을 바꾸거나, 핸드폰 전화를 받으려고 내려다보고 있다. 그리고 운전자가 산만해지는 순간 빨간 신호등이 켜진다.

첫 번째 운전자의 경우에는, 나이 든 여성이 커브 길에서 길을 건너기 위해 걸어 들어오게 되었고 운전자는 그 여성을 제대로 보지 못하고 제때에 차를 멈출 수 없었다. 그 차는 결국 그녀를 치었고 죽게 하였다. 두 번째 운전자의 경우에는, 나이 든 여성이 길에서 나오지 않

았고, 다른 경우처럼 사고결과는 발생하지 않았지만 교통위반 딱지를 떼이게 된다.

윌리엄은 도덕적 판단에 관한 책임이 있는 행동과 연관 짓는 경향이 있음을 지적하고 있다. 즉, 우리는 첫 번째 운전자가 두 번째 운전자보다 도덕적으로 죄가 더 많다고 판단하기 쉬울 것이다.

그러나 여기에는 문제가 있다. 운전자의 통제 하에 선택해서 할 수 있는 것이 없으므로, 운전자의 도덕적 상태 사이에 있는 사실 차이점은 없다. 그것은 전적으로 운에 따른 문제일 뿐이다. 한 경우에는 길을 건너려는 나이 많은 여성이 나타났고, 다른 경우는 그렇지 않았을 뿐이다.

나이젤은 위의 경우를 상황적 결과로 생기는 도덕적 행운이라 부른다. 그러한 경우에는, 행운은 행동의 결과에 영향을 미치고, 칭찬 혹은 질책을 받는 가치로써 그 행동들을 판단하기 어렵다는 것이다.

셸 게임(Schell games)은 결과로 생기는 도덕적 행운의 게임이라 볼 수 있다. 한 명이 점수나 보상과 같은 인센티브에 기반하고 있는 게임에 응답한다면, 선의의 결과가 발생한다. 더 나은 위생 혹은 깨끗한 환경, 가족과의 더 좋은 관계 같은 것이다. 그러나 이러한 결과들은 플레이어의 통제아래에서 주어진 사실들을 선택하기 때문에, 동일한 도덕적 책임을 가진 것으로 판단되어질 수 없다.

Zynga에서 나온 Farmville 같은 페이스 북 게임을 생각해 보자. 그 게임에서는, 플레이어들은 이웃하고 있는 농장을 세우기 위하여 친구들을 고용할 수 있다. 게임을 아주 잘하면 바로 그런 것이 필요하다. 이러한 농장들에 방문하고 돕는 것이 돈을 벌게 하고 점수를 쌓는 경험을 갖게 해준다. 그러나 충분한 이웃들을 갖고 있으면, 플레이어는 그들 자신의 농장을 번창시킬 능력을 얻을 수 있다.

당신은 Farmville에서 위와 같은 도덕적 행운을 시험해 볼 수 있다. 플레이어들로 운전자를 교체하거나, 그러한 우정으로 과신하여 자동차 과실치사 사고를 경험할 수도 있다. Farmville의 게임플레이를 통하여 우정을 개발하고 활기를 띄게 하는 플레이어가 있을까? 또는 긍정적 이득을 위한 그러한 우정을 개척하고 있는 플레이어가 있을까?

물론 이러한 물음에 간단한 대답이 있는 것은 아니다. 그러나 애정이 플레이어에서 일어날 때 또는 일어나지 않을 때, 충성 혹은 애정의 미덕을 표현하기 때문에, 도덕적 행운은 이것을 소위 도덕적 한계를 가진 사회적 플레이라고 판단하기 어렵게 만든다. 그 게임의 내면적인 것은 무엇이며 외면적인 것은 무엇일까? 그 대답은 애매하다.

### **Process at Risk : 위험한 상태에 있는 프로세스**

셸 게임이 가진 한 가지 마지막 문제가 있다. 그것은 바로 말하자면 이렇다. 즉, 셸이 설명한 것에 따르면, 별난 것은 아니지만, 게임들은 주로 인센티브와 보상으로 우선적으로 구성되어 있다. 게임의 중심은 점수가 아니고 그 과정이다.

게임들은 사물이 작동하는 방법에 관하여 멀리 내다보고 묘사할 수 있기 때문에 우리를 설득할 수 있는 능력을 가지고 있다. 그리고 게임들은 복잡한 것들에 관한 통찰력을 우리에게 주며, 종종 게임들 사이에서도 모호한 관계를 가지고 있다. 셸 게임들은 게임에서 과정을 벗겨내길 원하고, 그 게임 자체에 극적으로 단순화한 인센티브를 두기를 원한다.



이런 점을 존중해서 보면, 셸이 DICE에서 Ford Fusion 대시보드의 발표에서 말했던 것은 가장 아이러니한 예가 된다. 왜냐하면 연료를 효율적으로 사용하는 측면에서 운전하는데 인센티브를 제공하기 때문에 성장하는 식물(plant)은 약속을 보장하지 않는다. 그러나 기계적, 전기적인, 연소의 과정들의 결합을 나타내기 때문에, 그 과정이 연료 효율적인 운전으로 이끈다.

융합(Fusion) 운전자는 조건반사적으로 뛰어들지 않을 것이다. 그러나 교통의 모범, 운전, 기술, 위상 기하학의 결합을 잘 다루면 다른 결과를 이끌어 낸다. 아마도 셸은 다음과 같은 질문들을 할지도 모르겠다. - “운전하는 특정방식이 왜 연료 결합에 영향을 주는가?” 그리고 “어떻게 이웃들과 도시들이 그러한 운전을 하도록 아니면 하지 못하도록 설계되어 질수 있을까?”

셸은 또 시간에 따라 진화하는 자동차나 도시 계획이 어떻게 되는지 궁금해 할 수도 있겠고, 더 적은 효율의 연료 자동차가 뒤에서 화가 나서 경적을 울릴 때, 연료 소모에 관한 문화적 태도 다르기 때문에, 아마도 법적으로, 사회적으로, 문화적 과정들이 바뀌어야 할 필요가 있다고 생각할 지도 모르겠다.

이런 점에서, 제시 셸이 옳고 그러한 게임들도 그렇다면, 우리는 거기서 오는 어떠한 경고를 명심해야만 한다. 게임을 통해서 무엇을 하는 것이 가치 있는 것인지 물을 때, 우리는 오퍼레이터가 사기꾼이 아니기를 간절히 바라는 것이 나올 것이다.