※ 본 아티클은 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

강박을 다루는 엔지니어들

Compulsion Engineers

타이난 실베스터(Tynan Sylvester)

가마수트라 등록일(2008. 1. 16)

http://www.gamasutra.com/view/feature/3495/compulsion_engineers.php

본문 텍스트

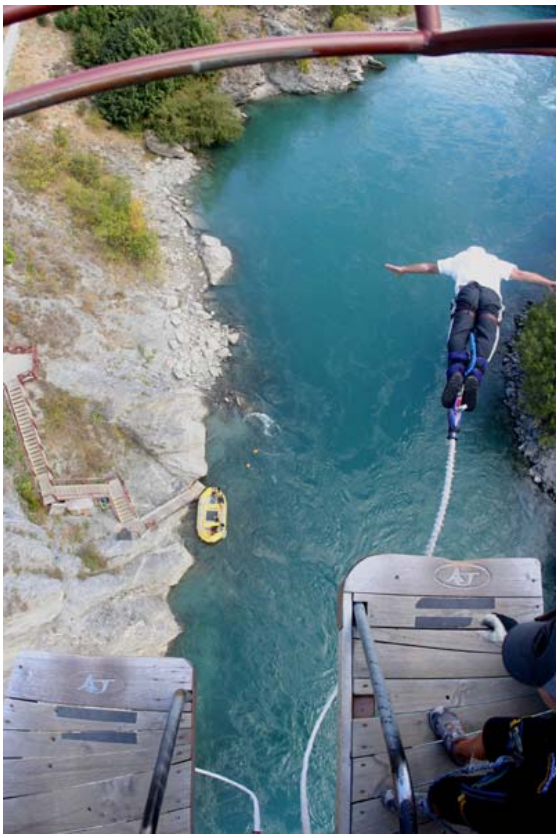
게임 디자이너인 데이빗 설린은 월드 오버 워크래프트(이하 WoW)가 사람들의 잠재적인 강박증(OCD) 성향을 건드려 계속 게임을 하도록 유도한다고 기술한 바 있다.

OCD(Obsessive Compulsive Disorder)는 강박성 장애의 약어로 반복되는 불안감이 무의미한 일종의 의식을 수행해야만 해소될 수 있는 심리적 상태를 일컫는다. 어떤 강박증 환자들은 아침에 수 차례 신발을 다시 신어야만 하며, 어떤 경우는 잠자리에 들기 전 일정한 속도로 침실 주변을 걸어야만 하기도 한다.

설린의 글을 읽고 우선 나 또한 그의 의견에 동의했다. 그런 강박증의 자극으로 WoW 가 그토록 많은 돈을 벌어들이지 않았던가! 그 사악한 블리자드의 개발자들은 사람들의 강박을 이용하였던 것이다. WoW 는 일종의 보상을 제공하고, 가상의 현실에서 사회적 지위를 쉽게 상승시킬 수 있는 점을 이용하여 사람들을 유혹했다. 정말이지 사악한 블리자드의 개발자들이 아닐 수 없다!

그리고는 왜 사람들이 다른 게임을 하는 지도 생각해보았는데, 그러한 생각 자체가 위선임을 깨닫게 된 것이 실은 게임을 한다는 것은 어느 정도는 강박성을 띄기 때문이다. 이를 이해하려면 좀 더 근본적인 차원에서 접근해야 하는데, 동기 자체에 대해 살펴볼 필요가 있다: 왜 사람들은 무엇인가를 하게 되는 걸까?

일반 통념과는 달리, 인간은 신체적 감각에 따라 행동하지는 않는다. 훌륭한 음식의 맛이나 성적 오르가슴은 인간의 근원적인 행동 동기가 아니다. 물론 이들은 중요한 요소지만 인간의 행동에 주요한 변화를 불러오지는 않는다. 우리에게 정말 중요한 것은 강박적인 충동을 만족시키고 감정적으로 좋은 상태를 유지하는 것이다.



우리의 선조들이 지옥 같던 원시지구의 대양에서 최초의 원시적 복제 미립자였던 시절 유일하게 가졌던 공통점은 성공적으로 번식을 했다는 것이다. 그 선조들의 대다수는 너무도 미지해서 어떤 문제를 관념적으로 생각하고 가능한 결과를 고찰할 수 없었다.

그래서 진화하게 된 해결책은 유전적으로 프로그래밍된 방식으로 사전 정의된 특정 자극에 대해 단순하게 반응하는 것이었다. 모든 생물은 "포식자를 만나면 재빠르게 도망쳐라."라든가, "먹을 것을 발견하면 냄새를 맡아보라. 냄새를 맡았을 때 별 이사이 없고 배가 고프다면 먹어라."와 같은 규칙을 가지고 있다. 이러한 규칙들은 오늘 날 우리들에게까지 전해지고 있는데 이는 강박, 충동, 그리고 갈망의 형태로 나타난다.

모든 강박이 직접적으로 물리적인 결과와 연관되는 것은 아니다. 예를 들어, 늑대의 새끼는 정기적으로 싸움놀이를 한다. 이 싸움 놀이가 새끼 늑대들에게 즉각적으로 주는 이익은 없다. 이는 먹을 것을 주거나, 치료를 해주거나 몸을 따뜻하게 해주지 않는다. 이들은 강박적으로 싸움놀이를 함으로써 싸우는 기술을 배우며, 싸움 놀이를 하지 않는 새끼들에 비해 사냥을 더 잘 할 수 있게 된다. 이는 곧, 싸움놀이를 하는 새끼들이 더 잘 번식할 수 있으며 다음 세대로 더 많은 유전자를 퍼뜨릴 수 있음을 의미한다. 싸움 놀이에 대한 강박은 유전적으로 선택된 형질로 이는 늑대가 전투법과 사냥 기술을 배울 수 있다는 이점을 제공하기 때문이다.

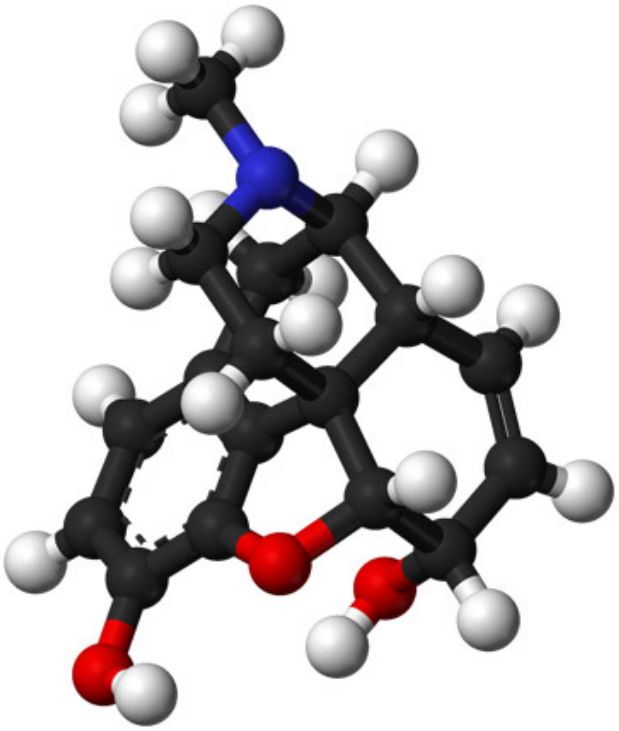
이와 유사하게 인간 또한 복합적인 강박을 부여 받았는데, 이 강박의 대부분은 생존이나 번식에 간접적으로만 연관되어 있다는 차이가 있다. 이 강박과 감정적인 유인은 사실상 관찰되는 인간의 모든 행동과 습관을 유발하는 것이다. 그리고 이들은 인간의 행동이 그토록 비이성적일 수 있는 이유이기도 하다.

예를 들면, 나는 손톱을 물어 뜯는다. 내가 손톱을 물어 뜯는 이유는, 손톱을 보기 좋게 할 수 있다거나 맛이 있기 때문이 아니다. 깔쭉해진 손톱은 확실히 데이트 상대를 구하는데 도움이 안되며, 나를 더 부유하거나 건강하게 만드는 것도 아니다. 내가 이런 행동을 하는 데에는 어떠한 이성적인 이유도 없다. 그럼에도 불구하고 나를 비롯하여 수많은 사람들은 강박적으로 손톱을 물어 뜯는데, 이는 단지 그렇게 하는 것이 우리의 본성이기 때문이다. 이는 비교적 무난한 수준의 강박적 행동이며 아마도 유전적으로 지정된 것으로 자기 단장이나 신체에서 외부적인 물질을 제거하려는 강박일 것이다.

강박은 다양한 양식으로 표출된다. 손톱 물어뜯기가 그렇듯이 많은 강박은 짧고 순간적인 충동으로 나타난다. 하지만 다른 종류의, 더 긴 시간 동안 작용하는 강박도 있다. 이런 종류의 강박은 우리의 두뇌에 다양한 자극에 대한 만족스럽거나 고통스러운 감정을 투약함으로써 우리를 지배한다.

감정은 배를 주먹으로 맞는 것처럼 고통스러울 수도 있고, 지상 최고의 식사처럼 만족스러울 수도 있다. 감정적 기쁨과 고통은 매우 강력해서 우리는 전 생애를 감정적 갈망을 충족시키기 위한 방법을 찾기 위해 계획한다. 배우는 사람들이 그를 주목하고 그에게 반응하는 느낌이 좋아 무대에 선다. 암벽 등반가는 오르기 어려운 절벽을 정복할 때 느끼는 위험과 승리의 감정적 쇄도를 좋아해서 절벽을 오른다. 가학-피학을 의미하는 S-M 관계에서 복종자는 채찍으로 맞는 것이 더 강력한 개인에게 지배당한다는 안도감을 주기 때문에 이를 즐긴다. 이 모든 경우에, 이 사람들의 인생은 자신들의 특정적인 감정의 필요를 만족시키기 위해 형성되는 것이다.

우리 모두는 자극을 받았을 때 분비 기관의 중추부가 방출하는 행복 물질에 중독되어 있으며, 이를 얻기 위해 무엇이든 할 것이다. 헤로인 중독자처럼, 이는 제정신이 아닌, 생명을 위협하는 위험을 감수하거나 자신을 직접적으로 해치는 경우 혹은 다른 이들에게 부도덕한 무자비함을 가하는 것 까지를 포함한다.



엔도르핀은 혈액 속에 자연적으로 생산되는 기분을 좋게 하는 물질이다. 이 단어는 신체에서 자연적으로 생산되는 모르핀이라는 의미를 가진 'Endogenous Morphine'에서 유래되었다. 이 둘의 성분은 같은 것이다.

강박 장치들

우리가 이처럼 대단히 강력한 강박을 인공적으로 유발할 수 있는 장치를 발명할 수 있다고 상상해보자. 이 장치가 충분히 잘 만들어진다면, 우리는 사람들을 그 앞에 매일, 몇 시간이고 계속해서 앉아 있도록 할 수 있을 것이다. 정신 나간 소리처럼 들릴 수도 있겠지만 말이다!

하지만 꼭 말이 안 되는 것만은 아니다. 이러한 장치로는 비디오 게임을 들 수 있다. 게임은 인간의 본능을 정교하게 유발시키는 장치를 만들어서 돈을 벌어 들이는 산업이다.

우리가 이 분야에 있어 독보적인 것은 아니다. 엔터테인먼트의 대부분은 "상자에 담긴 감동"으로 해석될 수 있다. 우리가 제품을 사서, 이를 사용하면 바라던 감정의 상태를 얻게 된다. 게임 디자인에 있어 특이한 점은 우리가 부정 수단의 이중성을 지닌 채 일한다는 것이다. 우리는 세일즈맨처럼 직접적인 상호작용을 통해 사람들에게 영향을 미치는 것도, 소설가들처럼 사전적으로 정의된 세트를 통해 간접적으로 영향을 미치는 것도 아니다. 그

대신, 우리는 교대로 자극을 야기하며 사람들이 그 게임을 하고 싶게 만드는 시스템을 창조한다. 우리가 갖는 이점은 우리가 이를 제대로만 해낸다면, 그 게임 시스템은 우리가 투입한 것 보다 훨씬 더 큰 자극을 만들어낼 수 있다는 것이다.

강박의 유형들

우리가 누군가의 강박과 감정을 유발하는 장치를 이용하려고 한다면, 그 강박은 무엇이며 어떤 요소가 그 감정을 유발하는 지를 이해할 필요가 있다.

유전적 특질, 연령, 성별, 상태에 있어서의 차이들은 우리들 각자가 유일무이한 강박과 감정적 필요성, 보상의 조합 가지고 있다는 것을 의미한다. 가장 지속적인 강박은 유전적으로 프로그램 된 것들이다. 이들은 또한 분석하기에 가장 용이한 강박들로, 여기서는 유전적으로 프로그램 된 강박을 집중적으로 살펴보도록 하겠다.

우리의 유전자는 진화 과정의 직접적인 결과물이기 때문에 어떻게 강박과 감정적 제동 장치들이 번식하는데 도움을 주었는가를 살펴 봄으로써 이들을 분류할 수 있을 것이다. 물론 이것이 완벽한 분류 체계는 아니다. 인간의 행동이 복잡한 만큼 인간의 심리적 동인은 결코 명백하게 묘사될 수는 없을 것이며, 그 상호작용 또한 쉽게 다룰 수 없을 만큼 복잡할 것이기 때문이다.

나는 여기서 모든 인간의 강박 중 작은 부분인 생득적 강박 중에서도 아주 작은 부분만을 논할 예정이다. 이는 단지 빙산의 일각일 뿐이다.

<u>학습 강박</u>

기원전 80,000 년이라고 가정해보자. 선사시대 아프리카 초원에 초기 인류의 부족이 살고 있었다. 그들은 보통 동굴 거주자들이 하는 거처럼 동물을 사냥하고, 배우자를 만들고, 아이를 갖는다. 별다를 것은 전혀 없다. 이 부족 중에 태그와 블래그라는 사람이 있다. 이들은 동일한 수준의 지능과 체력, 그리고 외모를 지니고 있다.

어느 날, 사냥을 마치고 돌아온 사냥꾼들은 며칠 간의 휴식을 갖기로 했다. 태그는 긴장을 풀고 빈둥거리며 시간을 보냈고, 블래그는 어떤 이유에서인지 그렇게 하지 않았다. 블래그는 나무로 된 표적에 반복해서 창을 던지고 싶다는 기묘한 욕망에 사로잡힌 것이다.

그는 몇 시간 동안이나 창 던지기를 했고, 잠자리에 들었다. 누구도 대단하게 생각할만한 일이 아니었다.

마침내 다음 사냥이 돌아왔다. 태그와 블래그는 사냥감을 찾아 밖으로 나섰다. 사슴 한 마리가 빠르게 움직였다. 태그는 창을 던졌고 표적을 놓쳤다. 블래그도 창을 던졌는데 그는 나무 표적을 놓고 했던 연습 덕분에 사슴을 맞출 수 있었다. 이로 인해 블래그는 신망을 얻었고 사회적 신분이 상승했으며, 결과적으로 태그보다 더 많은 여성들과 관계를 맺을 수 있었다. 그로부터 30 년이 지나자 태그보다 블래그의 아이들의 수가 더 많아졌으며, 블래그의 강박적인 창 던지기 연습 유전자 역시 태그의 빈둥거리는 유전자 수를 넘어서게 된다.

이런 일화를 수백만 번쯤 반복한 결과가 바로 지금의 우리다. 우리는 강박적으로 기본적인 선사 시대적인 기술을 학습할 수 있는 기회를 찾는다. 그러한 기술을 익힐 수 있는 주요한 방법 중의 하나가 바로 블래그가 과녁을 향해 창 던지기를 즐겼던 것처럼 게임을 하는 것이다.

게임은 학습이나 교육이 할 수 없는 여러 방법으로 우리를 가르친다. 오늘날 고도의 훈련이 필요한 직업들에서조차 게임은 여전히 효과적인 교습 도구가 될 수 있다. 비디오 게임을 하는 의사들은 복강경 시술을 할 때 더 빨리 일을 해내고 실수를 적게 한다는 것이 증명되었다(1). 파일럿은 모의 훈련장치로 훈련을 받는다. 군인들은 모의 전투시합을 통해 훈련을 한다. 직접 해보는 것이 바로 학습하는 것이다.

다음은 우리가 학습을 위해 게임을 하는 몇 가지 방법이다.

<u>전투 실습을 통한 학습 강박</u>

나는 어렸을 때 무기와 전쟁, 폭력 등에 빠져있었다. 군대의 역사와 전술에 대해 꼬마 전문가가 되기에 충분할 만큼 무기와 전쟁에 대한 책을 읽었고, 셀 수 없이 많은 전쟁 게임을 했다. 장난감 총을 들고 뛰어 놀았으며 가상의 우주 전함을 고안했고, 전쟁전략 게임을 직접 만들어서 하기도 했다. 그리고 물론 셀 수 없이 많은 비디오 게임을 했다. 나는 어린 시절의 대부분을 내가 결코 참전할 일이 없을 전쟁과 해볼 일이 없을 사냥을 준비하는데 썼는데, 이는 단지 내 유전자가 그렇게 하도록 강제했기 때문이었다.

게임에 있어 전투 실습에 대한 강박은 매우 대중적인 요소다. 어떤 종류든 호전적이거나 폭력적인 주제를 가진 모든 게임은 바로 이 강박을 유발시킨다. 전쟁은 매우 물리적이고 명백하게 드러나며, 시각적이고도 드라마틱하기 때문에 이 강박의 유발은 쉽다. 이 강박을 유발하는 것들 중에는 미묘할 것이 아무 것도 없다.

유감스럽게도, 무엇인가가 아주 쉽고 명백하다는 것은 또한 그것이 매우 남용되고 있다는 것을 의미한다.

양육 및 사회화 실습을 통한 학습 강박

사교 기술과 양육 기술은 우리에게 전투나 사냥의 기술만큼이나 중요하다. 우리는 사회적 지위를 획득하고 유지하는 법, 가족 및 친구와 상호작용 하는 법, 아이들을 돌보는 법을 학습할 필요가 있다. 이는 선사시대의 사회에서 양육의 역할에 특화되었던 여성에게 있어 더 강한 경향이 있는 강박이다.

성인이 된 후의 삶에 유용할 사회적 조작에 대해 가혹한 방법들을 가르치는 교사

바비 인형의 경우를 생각해보자. 바비 인형 류의 장난감들은 모두 여자아이들에게 그들의 사회적 지휘를 최대화하는 법을 가르치는 교육 프로그램이라고 할 수 있다. 여자아이들은 역할 놀이를 통해서 사회적 역할과 상호작용을 배우며, 자기 집을 만들고 꾸미는 법 또한 학습한다. 아이들은 이러한 행동이 번식에 유용한 기술들을 가르쳐 주기 때문에 강박적으로 이러한 놀이를 하게 되는 것이다.

다마고치 장난감 또한 이러한 강박에 기반한 것이다. 개인적으로 나는 끊임없이 벌을 줌으로써 내 다마고치가 제정신이 아니도록 몰아 붙이는데 더 많은 시간을 쓰기는 하지만 (양육의 강박은 나에게는 그다지 큰 요소가 아닌 모양이다.), 주변에는 자기 다마고치를 잘 돌보는 사람들도 있다.

이 강박이 강력함에도, 이는 다양한 이유들로 인해 게임에는 일반적으로 사용되지 않는다. 우선 게임 개발자들은 지배적으로 남자가 많은데 이 강박은 보다 여성적인 것이기 때문이다. 그리고 컴퓨터는 실제적인 대화를 할 수 있는 문맥에 대한 지식이 없기 때문에 직접적으로 사교적 상호작용을 자극하는 것이 불가능하다. 마지막으로, 사교적 상호작용과 양육에는 마음에만 존재하는 변수와 목표가 관여하게 되는데, 이는 물리적 실재를 가진 것이 아니기 때문에 그 역학을 개념화하는 것이 어렵기 때문이다. 화면 위에 감정을 시각화하는 것은 쉽지 않은 일이다.

이 강박의 강력함을 고려하면 이를 개념화할 수 없다는 것은 부끄러운 일이다. 누구든 이 강박을 효과적으로 유발할 수 있다면 엄청난 돈을 벌게 될 것이다. 이 강박을 다루는 것은 미묘하겠지만, 아직 개척되지 않은 많은 잠재력이 있을 것이라고 믿는다.

이야기를 듣고 말함으로써 학습하려는 강박

창을 던지던 우리의 블래그를 기억하는지? 이번에는 그의 두 아들인 클래그와 주그를 살펴보자. 그들은 자기 아버지처럼 목표물에 창 던지기를 좋아해서, 둘 다 기술적인 사냥꾼들이다. 그러나 밤이 되면 목표물이 보이지 않기 때문에 창 던지기 연습을 할 수 없다. 뭔가 다른 할 일거리를 찾아야 하는 것이다.

이것이 바로 둘의 행동이 달라지는 지점이다. 클래그는 잠자리에 들기 전까지 빈둥거리며 아무 일도 하지 않는다. 하지만 주그는 무슨 이유에서인지 밖으로 나가 다른 사냥꾼과 이야기를 주고 받아야만 하겠다고 느낀다.

하루는 클래그와 주그가 따로 사냥을 나갔다. 클래그는 생소한, 새로운 종류의 딸기 열매를 발견하고 이를 먹었다. 주그도 같은 열매를 발견했지만 그는 그 열매가 친구 중 하나가 얘기하던 독성이 있는 새로운 유형이라는 것을 알아챈다. 이 독성 열매에 대한 이야기를 듣지 못한 클래그는 그 열매를 먹고 죽게 된다. 따라서 강박적으로 친구들의 이야기를 찾아내게 했던 주그의 유전자는 다음 세대에서 클래그의 이야기를 듣지 않는 유전자 수를 넘어서게 되는 것이다.

나는 리차드 도킨스가 쓴 이기적 유전자를 읽을 것을 권장한다. 이 책은 진화와 진화 과정에서 생긴 일부 불명확한 결과에 대해 이해하는 데 큰 도움이 된다. 이 책이 밝히는 원리 중 한가지는 진화의 단위는 개체가 아니라 유전자라는 것이다. 이것은 우리가 개인으로서의 우리 자신이 아니라 우리의 유전자에 이점을 주도록 프로그램 되어 있다는 것을 의미한다. 여기서 흥미로운 점은 우리의 유전자가 우리 몸 밖에 존재한다는 것이다.

우리의 친척들은 종종 우리와 동일한 유전자를 가진다. 즉, 큰 힘을 들이지 않고 친척들을 돕도록 우리를 격려하는 유전자가 급격히 증가하게 되리라는 것이다.

인간 진화의 대부분은 아주 작은 사회 단위에서 일어나기 때문에, 우리는 친구들을 마치 그들이 우리 유전자의 복사본을 가진 것처럼 대하도록 프로그램 되어 있다. 스스로에게 큰 부담을 지우지 않고 친구나 친척들을 도울 수 있는 한가지 좋은 방법은 바로 이야기를 들려주는 것이다.

'아포칼립토'라는 영화를 보고 겨우 울음을 참을 수 있었던 사람이라면 영화 처음의 "행복한 부족"부분에 등장하는, 캠프 파이어에 둘러 앉아 부족민들이 주의 깊게 부족의 연장자가 들려주는 이야기를 경청하는 장면을 기억할 지 모른다. 나이가 어린 부족민들이 얼마나 주의 깊게 연장자가 얘기하는 것을 바라보고 있는 지 주목하라. 이것은 매우 현실적이다. 인간이라는 존재는 유전적으로 이야기를 하고, 또한 들을 수 밖에 없도록 되어있다.

게임 산업이 경쟁해야 하는 수동적인 매체인 영화, 책, 텔레비전은 대부분 이야기를 말하고 들으려는 강박에 기반하고 있다. 이미 기반을 잡은 이러한 매체들과 직접적으로 경쟁해 보려는 것은 좋은 생각이 아니다. 정해진 이야기를 게임에 적용하려면 디자인 면에 있어 타협해야 할 부분이 많을 것이다. 물론 하려고 들면 그렇게 할 수도 있고, 실제로 그렇게 해보기도 했었지만 그런 방식은 우리가 담당하고 있는 게임이라는 매체의 강점이 아니다.

완전하게 모습을 갖춘, 짜인 이야기 대신에 게임은 참여하는 사람들이 서로에게 말할 수 있는 이야기를 만들어낼 수 있다. 1 인칭 슈팅 게임(FPS)을 즐기는 사람이라면 다른 사람들에게 쏟아낼 수 있는, 자신이 했던 굉장했던 게임에 대한 이야기 몇 가지를 가지고 있을 것이다. 나는 언젠가 '카운터 스트라이크' 방에 들어가 남자 셋을 처리한 적이 있었다. 꽤 근사한 경험이었다. 또 한 번은 '헤일로'에서 멧돼지에게 미니 건을 쏴대고 있었는데, 그

와중에 나 역시 로켓에 맞았다. 그때 완전히 공중으로 튕겨졌지만, 나는 발사를 멈추거나 목표물을 놓치지 않았었다. 그 또한 멋진 경험이었다.

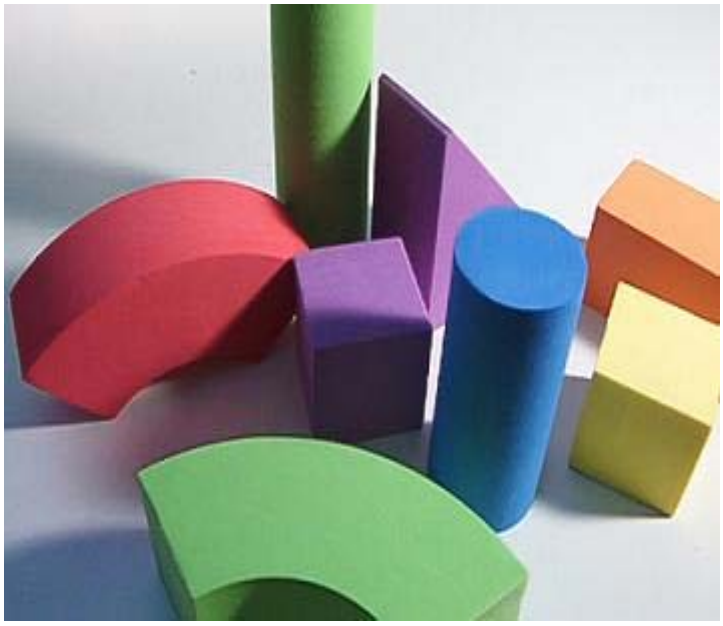
이런 이야기들이 꼭 전투에 대한 것일 필요는 없다. '심스'에는 자신의 심스 캐릭터 사진을 찍고, 웹에 포스팅 할 수 있는 심스의 인생 연대기를 담은 앨범을 구성할 수 있는 기능들이 있다.

<u>안전한 환경에서의 실험을 통한 학습 강박</u>

위험부담이 적고 역동적으로 반응하는 시스템으로 하는 실험들은 대부분 재미있다. 아이들은 자신이 접촉하는 거의 모든 물체를 찔러보고 만져보고, 냄새를 맡고 맛보는 경향이 있다. 내 경우는 그 대상에 뜨거운 난로도 포함되어 있었다. (유용한 교훈을 얻은 것은 물론이다.)

'게리의 모드(Garry's Mod)'라는 게임이 있는데, 이 게임은 기본적으로 핵심 엔진의 물리 시스템을 악용하도록 도와주는 툴킷으로 구성되어 있다. 이 게임에서는 캐릭터나 아이템을 수두룩하게 불릴 수 있다. 캐릭터가 자세를 잡게 하거나, 아이템을 캐릭터나 차량에 붙이고, 혹은 이 둘을 붙일 수도 있다. 로켓이나 폭발물을 만들고 이들을 리모컨으로 발사할 수도 있다. 이 게임은 물리학 놀이터라 할 수 있는데, 게임에서 그토록 많은 실험을 허용하기 때문에 인기가 높은 것이다.

'심스' 또한 이 강박을 이용한 좋은 사례이다. 나는 내 심스 캐릭터들을 방에 가두고 그들이 굶어 죽는데 얼마나 시간이 걸리는 지 지켜보거나, 내가 현실 세계에서는 절대로 하지 않을 예상 밖의 행동을 했을 때 시스템이 어떻게 반응하는 지 살펴보는 것을 즐겼다.



실험 도구로서의 게임의 강점은 이 실험이 게임에서 아무런 결과를 야기하지 않는다는 것이다. 이는 곧 우리가 현실 세계에서는 절대 하지 않을, 기묘하고 새로운 아이디어들을 시도해볼 수 있다는 것을 의미한다. 예를 들어, 진짜 같은 비행 심스는 관습적이지 않은 전투기 전략을 시험해 보는데 사용될 수 있을 것이다.

이 실험에 대한 또 한 가지 흥미로운 사실은 일단 우리가 시스템을 완전하게 이해하게 되자마자 지루함을 느낀다는 것이다. 어떤 시스템이 계속 흥미를 유발하려면, 그 시스템은 지속적으로 예측 불가능하지만 동시에 논리적인 반응을 보여주어야 한다. 시스템의 엔터테인먼트적 가치는 사용자가 그 결과를 정확하게 예측할 수 있도록 학습이 되면 저하될 것이다. 이미 알고 있는 시스템을 학습하는 것에는 아무런 이점이 없다.

이와 유사하게, 만약 어떤 시스템이 이해할 수 없을 만큼 무작위로 작동한다면 이 경우에도 역시 엔터테인먼트적 가치를 갖지 못할 것이다. 무작위여서 이해할 수 없는 시스템을 학습하는 것에도 아무런 이점이 없기 때문이다. 이미 학습한 시스템과 마찬가지로 학습 불가능한 시스템도 실험을 통해 학습하려는 강박을 유발하지 않는다.

이러한 원칙은 게임을 반복할 지 여부를 결정하게 하는 중요한 가치 중 하나다. 실험 강박에 준하는 게임은 해당 시스템이 논리적이면서도 일면 예측 불가능한 결과를 제공하는 한, 즉 사용자가 지속적으로 학습을 할 수 있는 한 반복해서 플레이 될 수 있다.

사회적 지위를 획득하려는 강박

일단 개인의 물질적인 필요가 충족되고 포식자와 적, 기아와 더위 및 추위로부터 안전해지고 나면 개인의 사회적 지위 향상을 통해 번식을 증가시킬 수 있을 것이다. 높은 지위는 더 많은 이성, 그리고 더 나은 이성과의 교류를 허락한다. 따라서, 인류는 사회적 지위를 추구하도록 프로그램 되어 있다. 현대의 탈 결핍의 사회에서 사회적 지위와 신분의 변화는 우리가 가지게 되는 대부분의 심각한 감정의 배후가 되는 중요한 동력이다.

이전에 사교적으로 경쟁적인 나이트 클럽에 갔던 적이 있는데, 거기서 나는 사람들이 어떻게 긴밀한 그룹의 형태로 모여 있는 지 주목하게 되었다. 그들은 마치 한기를 피하려는 몬트리올의 겨울을 나는 사람들처럼 보였는데, 남자들은 바에 모여 있거나 벽을 따라 모여 있었고 댄스 플로어에 있는 사람들도 원을 지어 모여 있었다. 혼자인 사람은 거의 없었고, 혹시 있더라도 걷고 있거나 통화를 하는 사람들이었다.

차가운 바람 속에서 떼지어 있는 군중에 대한 비유는 이와 크게 다르지 않을 것이, 클럽에서 홀로 서 있는 것은 몹시 추운 바람 속에 혼자 서 있는 것만큼이나 고통스럽기 때문이다.

혼자 서있는 것은 친구가 없다는 인식을 유발할 수 있고, 이는 곧 사회적 신분의 손실로 이어지게 되는 것이다. 인간의 무의식은 지위의 변화를 알아채도록 조율되어 있으며, 상황에 적합한 자극성 화학물질을 펌프질 하도록 되어있다. 클럽에서 눈에 띄게 혼자 서있는 사람의 경우라면 그의 두뇌가 고통스러운 감정을 펌프질 할 것이다.

그 결과, 겨울에 무리를 짓는 것이 우리가 추위라는 신체적 고통을 벗어나게 하는 것처럼 클럽에 모여있는 것 또한 우리를 지위 상실이라는 감정적인 고통으로부터 보호해준다. 그 상황을 살펴본다면 지위의 바람이 매력적인 사람들을 따라 방안을 휘도는 것을 관찰할 수 있을 것이고, 나머지 사람들은 따뜻한 상태를 유지하기 위해 뒤섞이며 이리저리 움직여 다니는 것을 볼 수 있을 것이다.

이는 단지 사회적 지위와 연관된 감정적 유발과 관련된 표출에 불과하다. 인간은 이와 같은 무수한 강박과 감정적 자극을 가지고 있다. 신분의 변화로 유발되는 감정을 묘사하는 총체적인 감정들이 있는데, 당황스러움, 승리감, 자부심, 굴욕감 등이 여기 속한다. 강박을 다루는 엔지니어로서 우리는 사용자들의 그러한 감정을 적절하게 유발함으로써 게임을 하도록 강제할 수 있을 것이다.

언뜻 보기에 이러한 감정들은 멀티 플레이어 게임에서만 중요한 것처럼 보일 수 있다. 하지만 꼭 그런 것만은 아니다. 강박은 컴퓨터 상의 가상의 사람들을 배제한 상태에서 진화했기 때문에 우리의 유전자는 가상의 인간과 실제의 인간의 상호작용을 구분할 수 없다. 그 결과, 이러한 강박은 컴퓨터에 의한 가상 인물에 의해서도 유발될 수 있는 것이다. (특정한 욕망에 대해서만 유발되기는 하지만 말이다. 그리고 그때의 감정들은 덜 짜릿한 경향이 있다.)

다음은 우리에게 사회적 신분을 획득할 수 밖에 없도록 하는 몇 가지 욕망의 예이다.

<u>인상적인 기술을 선보임으로써 사회적 지위를 획득하려는 강박</u>

강한 인상을 주는 것은 사회적 지위를 얻기 위한 좋은 방법이다. '카운터 스트라이크'에서 킬 카운트(살상도)가 높다는 것이 성적 욕구를 해소해 주는 것이 절대 아니라는 것을 논리적으로 알고는 있더라도 특별하게 기술적이라고 인정 받고 싶은 욕구는 여전히 남아있다. 기술적 요소를 가진 게임이라면 무엇이든 이 강박을 유발한다. 이러한 강박은 경쟁적인 온라인 게임에서 더 강력한데, 거기에는 실재하는 적들이 있어 관람자가 될 뿐 아니라 타고 올라야 할 사회적 계층을 형성해 주기 때문이다.

이들은 공연하는 것을 진정으로 좋아했다. 이런 기쁨의 감정은 그들이 공연을 하게 만들도록 진화했고, 따라서 그들의 사회적 지위를 상승시키며 엄청난 여성 팬 들을 갖게 해준다.

이 강박은 종종 경쟁자를 무찌르려는 강박과 중복된다. 음악가들은 보다 뛰어나게 보이기 위해 자연스럽게 경쟁을 하게 되는데, 매력적인 이성이 음악을 듣고 있는 경우라면 특히 그렇다.

경쟁자를 패배시킴으로써 사회적 지위를 얻으려는 강박

영화 '브레이브 하트'에서 월레스가 영국인들의 시체로 뒤덮인 들판에 서서 하늘을 향해 소리지르는 장면을 기억하는가? 그 기분이 어떨지 상상해 보라.

경쟁자를 패배시키고자 하는 강박적 욕망을 가진 사람들은 감정이 없는 사람들 보다 경쟁에서 이기는 경향이 있기 때문에 더 많이 번식한다. 시간이 지나면서 이기려는 강박이 급격히 증가하는 것이다. 승리라는 단어는 경쟁자를 무찌르는 데서 오는 이미 프로그램 되어 있는

감정적 보상을 묘사하는 것이다. 월레스는 영국을 무찔렀을 때 그런 기분을 한껏 느꼈을 것이며, 상당히 즐겼을 것이다.

경쟁이 꼭 전투를 의미할 필요는 없다. 능력의 경연은 어디에서든 나타난다. 겉으로 보기에 친절해 보이는 대화가 실은 사회적 경쟁을 내포하고 있기도 하다. 사회적 맥락에서 살펴보면 거의 모든 것이 경쟁의 근거가 될 수 있다.

이 강박은 종종 인상적인 기술을 선보이려는 강박과 중복된다.

<u>멋진 물건을 획득함으로써 사회적 지위를 얻으려는 강박</u>

물질적 부와 사회적 부는 밀접하고 연결되어 있다. 그 결과, 어쩔 수 없이 우리는 물건을 획득하게 된다.

오래 전, 'NES' 게임을 한 적이 했었다. 이 시스템에는 수많은 습격 게임들이 있었는데, 그 중 하나가 '리버 시티 랜섬(열혈물어)'이라는 게임이었다 이 게임의 전투는 사실 대단하지 않았는데, 나는 전투가 흥미로웠기 때문이 아니라 물건을 얻을 수 있기 때문에 이 게임에 빠져들었었다. 나는 계속해서 게임을 했고, 그 물건들이 물리적으로 존재하지 않았음에도 그들을 사들이는 데에서 감정적 보상을 느낄 수 있었다.

이 강박은 물건이나 아이템 목록이 있는 게임이라면 어디서나 발견되는 것이다. 그 대표적인 사례가 '디아블로'와 같은 RPG 게임이다. 이 게임들은 끊임없이 새롭고 더 나은 전리품을 사용자들 앞에 흔들어 보이도록 조율되어 있는데 결코 느린 진행으로 사용자들을 좌절시키는 법은 없지만, 사용자가 그 아이템들을 모두 얻도록 두지도 않는다.

다른 사용자들이 관계되면 이 강박은 증폭될 수 있다. 'WoW'와 같은 게임 역시 이에 기반하고 있다. 다른 사용자들은 사회적 계층을 제공하며 새로운 아이템을 획득을 긍정적인 사회적 반응과 연관시킨다. 이 역시 강박을 증폭시킨다.

<u>인상적인 것을 만듦으로써 사회적 지위를 얻으려는 강박</u>

뭔가 상당히 멋진 것을 창조하는 것 또한 사회적 지위를 얻기 위한 좋은 방법이다.

내가 쓰고 있는 이 글을 예로 들어보자. 나는 이 글을 즐겁게 쓰고 있다. 그리고 이 글을 쓰는 것 조차 강박으로 묘사될 수 있다. 내가 두서 없이 적는 이 글이 특별히 인상적이라고 생각하지는 않지만 스스로 생각하기에 잘한다고 여기는 것을 하도록 하는 강박은 다른 사람들과 마찬가지로 강력하다. 이 경우, 이러한 강박은 기사가 발간 후 나의 사회적 지위가 향상을 유발하게 될 것이다.

사악한 게임 디자이너들은 이러한 강박을 이용하고 신중하게 유발시킨다. 이에 대한 대표적인 예로 '심스'나 '심 시티'를 들 수 있다. 이런 경향이 덜 두드러지는 예로는, 사용자들이 직접 멋진 요새나 맞춤형 전사를 만들어 낼 수 있는, 압력이 덜하며 번갈아(turn-based) 플레이하는 전략 게임을 들 수 있다.

이 강박은 일반적으로 멋진 물건을 획득하려는 강박과 중복된다.

진보하려는 강박

"가구를 살 때면 스스로에게 말하지. 이번이 마지막이야. 내게 필요한 마지막 소파야. 다른 무슨 일이 일어나든 나는 그 소파 문제를 해결하겠어" - 에드워드 노튼, 파이트 클럽 중에서

나는 짧은 시간 내에 할 일이 많으면 불안해진다. 그리고 그 문제 중 하나를 해결하고 나면 안도감을 느낀다. 이것이 바로 복잡한 상황이 우리를 위협할 때 우리의 행동을 조율해 주는 감정적인 반응이다.

게임 또한 해결되지 않은 문제에 관한 불안감과 이를 해결했을 때 얻는 보상이라는 감정을 유발할 수 있다.

<u>문제를 단순화 함으로써 진보하려는 강박</u>

나는 예전에 '스타크래프트' 게임을 즐기곤 했었다. 내가 지금보다 실력이 더 형편없던 그 시절, 한 곳에 많은 리소스를 둔 채 지도를 가지고 플레이 하는 것을 좋아했었는데, 그렇게 하면 앉아서 멋진 방어선을 구축할 수 있었다. 어리석게도 그 방어선이 무너지지 않으리라고 생각하면서. 그리고는 많은 시간을 들여 무적의 군대를 구축하였고 그리고 나서야 공격에 나섰다. 그러니 잘하는 상대를 만나자마자 항복할 수 밖에 없었던 것은 당연한 일이었지 도 모른다.

나는 단순화하려는 강박에 굴복했던 것이다. 나는 문제를 풀어 내고 그에 대해 다시 생각할 필요가 없기를 바랬다. 실용적이고 역동적인 방어 전략에 요구되는 지속적인 유지와 정찰이라는 가능성은 재미없어 보였다. 내 경우에는 이 강박이 게임을 망쳤던 것이다. (결국 내가 틀렸음을 깨달았고, 이따금 어린 아이들을 상대로 한 경기에서 이기기 시작했다.)

이 강박의 유발은 대체적으로 단순화될 수 있는, 복잡한 상황을 사용자에게 제시함으로써 이루어진다. 1 인용 실시간 전략 시뮬레이션 게임(이하 RTS)이 바로 여기에 해당된다. RTS 게임은 여러 개의 인공 기지들이 개입된, 복잡하고 통제 하기 어려운 상황에서

시작하게 되는데, 이 기지들을 하나씩 쓰러뜨리는데 도전해야 한다. 적군 기지 하나가 파괴될 때마다 게임은 더 단순해진다. 결국에는 마지막 남은 적군의 기지를 한가하게 가지고 놀 수 있게 되는 것이다. 마지막에 긴장을 푸는 것이 바로 감정적인 보상이다.

복잡하게 시작해서 점점 더 단순해지는 게임들이 이러한 강박을 유발한다.

강박과 중독

영화나 책처럼 순전히 1 차원적인 엔터테인먼트의 저작물들은 자체적으로 제약성을 갖는다. 즉 늘 끝이 있기 마련이다. 그러나 게임은 그와 같은 제약으로 인해 고통 받지 않는다. 이러한 게임의 특성은 컴퓨터 이전 시대의 카드 도박에도 적용된다.

카드 도박은 일부 사람들에게 중독성을 가지는 것으로 유명하다. 도박 중독은 여러 사람의 인생을 망쳐 놓았다. 중독자들과 그 가족을 위한 지원 그룹도 있다. 어떤 게임들은 사람들이 장시간 할 수 밖에 없을 만큼 효과적이라 이러한 게임 중독을 끝낼 수 있게 하기 위한 지원 그룹 역시 존재한다.

여기서 잠시 다시 생각해보자. 도박 중독은 우리를 파산 시키며, 마약 중독은 우리의 신체와 두뇌를 망쳐 놓는다. 하지만 우리는 강박적으로 그러한 행동을 하도록 진화했기 때문에 이와 같은 게임을 하게 되는데, 이 강박들이 진화적으로 이득이 되기 때문인 것이다. 게임은 학습과 사회화를 위한 도구이다. 체스나 농구를 매일 몇 시간이고 하는 사람을 보고는 몰두한다고 하지 중독되었다고 하지 않는다.

나는 개인적으로 어린 시절에 했던 무수한 게임들에서 많은 것을 배웠다. '독일군의 비밀병기(*Secret Weapons of the Luftwaffe)*'라는 게임으로 세계 2 차 대전 역사를 배웠고 '심 시티(*SimCity)*'를 통해 지방자치 세금 제도를 학습했다. 주식시장에 대한 것은 '레일로드 타이쿤 II(*Railroad Tycoon II)*'를 통해 습득했고 '시저 3 세(*Caesar III)*'에서는 로마의 역사를 배웠다.

현실 세계와의 유사성이 없는 게임에서도 우리는 더 심층적인 기술을 가르칠 수 있다. '스타크래프트(*StarCraft)*'는 나에게 역동적인 방어와 사전계획을 세우면 안 되는 때가 언제인지, 압박이 있는 상황에서 복잡한 상황을 어떻게 다룰 지에 대해 가르쳐 줬다.

‘카운터 스트라이크(*Counter-Strike)*’와 ‘언리얼 토너먼트(*Unreal Tournament)*’에서는 눈과 손의 연동 운동과 팀워크를 배웠다.

하지만 유용한 것은 아무것도 가르쳐주지 않으면서 사람들의 강박을 너무도 잘 유발해서 수년 동안 그 게임을 할 수 밖에 없도록 만드는 게임의 경우는 어떨까? 만약 그 게임이 너무도 강력하게 강박을 다루어서 한 사용자의 여생을 파괴하고 그로부터 아무 것도 얻지 못하게 한다면 또 어떨까? 우리, 게임업계 종사자들을 도덕적으로 카지노 소유자와 동급의 사람으로 만드는 것일까? 해악까지는 아니어도 용의자 정도는 될 수 있을까?

어쩌면 그럴 수도 있을 것이다. 나는 강박적인 게임을 만드는 일이 비 윤리적이라고는 생각하지 않는다. 하지만, 게임이 단지 사람의 강박을 유발시키는 것 그 이상을 해야 한다고 생각한다.

게임은 어떤 대상이 교육적이든, 철학적이든 혹은 정치적인 것이든 그 개념을 잘 설명할 수 있도록 해주는 놀라운 도구가 될 수 있다. 게임은 상당히 긴 시간 동안 사람들의 주의를 끌 수 있다. 게임은 다른 매체와는 다르게 개념을 전달할 수 있는데, 게임에서는 사용자가 단지 누군가의 이야기를 읽거나 듣는 대신 부분적으로나마 실재하는 부분을 직접 살아 보도록 할 수 있기 때문이다. 우리는 사람들을 그 어떤 입장에도 처하게 할 수 있으며, 사용자들이 그 상대의 입장에서 결단하는 것이 어떤 것인 지를 아주 작은 부분이지만 보여줄 수 있기 때문이다. 게임에서는 단지 결과를 보여주는 것이 아니라 탐구나 실험을 통해서도 체계를 가르칠 수 있다.

이러한 종류의 게임들이 차츰 등장하고 있다. ’데프콘: 에브리바디 다이즈(2)(*DEFCON: Everybody Dies* (2))’는 재미있지만 내용을 살펴보면 세계 핵전쟁에서 승리하기 위해 노력한다는 내용의 끔직한 게임이다. 9 월 12 일(3)(*September 12* (3))은 테러를 멈추기 위해 살인을 자행하는 내용의 게임인데, 실은 이 게임을 통해 더 많은 테러리스트를 양산하는 경향이 있다.

이러한 게임들은 미래의 전망을 보여주지만, 우리가 알아나가야 할 영역은 훨씬 더 많다. 이제까지는 게임이 전달하려고 하는 것에 관심을 두기 위해 강박을 초래하는 방법을 밝혀내는 데 더 관심이 있어왔던 것이 사실이다. 앞으로는 우리 모두가 게임이라는 매체를 심리적인 단초를 건드리기 보다 더 위대한 무엇인가를 위해 사용하기 시작할 수 있을 것이다.

1. 크리스털 펜드. “비디오 게임이 복강경 수술 기술을 연마시키다.”
   출처 : 메드페이지 투데이.
   http://www.medpagetoday.com/Surgery/GeneralSurgery/tb/5089
   2007년 12월 4일 접속

2. 인트로버전 소프트웨어. 데프콘:에브리바디 다이즈. http://www.everybody-dies.com/

3. 9월 12일. http://www.newsgaming.com/games/index12.htm

4. 위키피디아 : 이미지들