

## 게임 본능의 확장을 위하여

한 학기 동안 배운 컴퓨터의 탄생과정과 작동방식, 그 안에 담긴 논리와 언어 등 컴퓨터과학에 대한 전반적인 사실들이 모두 흥미로웠지만 ‘그 도구의 응용’편은 그야말로 하이라이트였다. 나는 사실 3월에 있었던 이세돌과 알파고의 대국이 안겨준 충격 이후 쪽 컴퓨터과학의 발전에 대해 은근한 공포감을 느끼고 있었다. 길게 보면 이제까지 인류가 그래왔듯이 보다 발전된 인공지능은 우리의 삶을 편리하게 해줄 것이라고 생각하지만, 왠지 나는 어정쩡한 과도기에 끼어서 마치 산업혁명 초기의 노동자들처럼 첨단 기계에 대체되고 변화를 두려워하게 될 것 같았다. 그런데 5장에서 그려진 컴퓨터의 응용 결과는 꽤나 희망적이었다. 인간의 지능 뿐 아니라 본능과 현실이 확장된다면 산업혁명 속 인간성의 상실과 반대로, 오히려 인간이 오롯이 인간다울 수 있는 기회가 확대되고 새로운 분야의 인간성이 개발될 가능성도 열릴 것이다.

가장 기대되는 것은 인간 본능의 확장이다. 네덜란드의 역사가 요한 호이징가(Johan Huizinga)는 인간의 본성을 ‘놀이인(Homo Ludens)’으로 규정한 바 있다. 가장 강력한 인간의 본능적 기제 중 하나가 ‘놀고자 하는 욕구’라는 것이다. 나는 이 본능을 가장 잘 구현할 수 있는 방법이 게임이라고 생각한다. 게임 디자이너인 제인 맥고니컬에 따르면 사람들이 게임에 열광하는 이유는 성과에 대한 즉각적인 피드백과 보상이 따르며, 다른 플레이어들과 같은 규칙 하에서 같은 미션을 수행하면서 단단한 사회적 유대감을 갖게 되고, 게임을 하며 행복한 생산성을 느끼고, 게임 속 우주급의 세계관에서 그야말로 서사시적인 의미를 만들어낼 수 있기 때문이다. 이 네 가지 성취는 게이머들을 ‘극한의 자율성을 부여 받은 희망적인 개인’으로 만든다. 각자가 엄청난 일을 해낼 수 있다고 믿는 것이다.

맥고니컬은 극한의 자율성을 부여 받은 희망적인 개인들의 유일한 문제는 그들의 희망이 현실세계가 아닌 게임 속 세상에만 한정되어 있는 것이라고 강조한다. 실제로 게이머들은 현실보다 게임 속에서 훨씬 훌륭한 성취를 이루어낸다. 그러나 제인 맥고니컬이 보기에 이것은 현실이 망가져 있기 때문이다(Reality is Broken). 게임 속에서 느끼는 행복을 현실에서도 느낄 수 있다면, 게임에서 주인공을 구출하고 전쟁을 승리로 이끄는 것처럼 현실에서 엄청난 것을 성취하는 데 기여할 수 있다면, 게이머들은 기꺼이 그들의 열정과 능력을 현실에 사용할 것이라고 그녀는 믿는다.

게임의 원리를 활용한 현실 문제의 해결은 가까운 시일 내에 실현될 것이다. 가상 현실(VR)이 놀라운 속도로 발전하고 있고 많은 사람들이 인센티브의 중요성을 인정함에 따라 게임의 긍정적인 측면 역시 느리게나마 인정 받고 있기 때문이다(아직 게임의

흥악성에 대한 믿음을 갖고 있는 건 대한민국 학부모 뿐인 것 같다). 이미 게임이 현실 속 문제를 해결하는 데 성공적으로 활용된 경우도 많다. 2009년에는 2만 명의 시민이 <의원 세비 조사단>이라는 게임에 참가하여 지역구 의원 피터 비거즈 경의 비리를 적은 비용으로 파헤치는 데 성공했다. <석유 없는 세계>와 <슈퍼스트럭트>는 자원 부족이 인류의 생존을 위협하는 상황을 가정한 게임으로, 플레이어들은 철저히 게임 속 제약상황에 몰두하여 창의적이고 혁신적인 생존법을 고안해냈다.

우리 사회가 ‘현실 도피자’라고 낙인 찍는 게이머들은 사실 현실의 문제를 해결할 능력이 충분한 인재들이다. 이들이 게임에 쏟는 시간을 사회적 낭비로 치부하고 비난만 할 것이 아니라 이들의 능력을 현실세계로 끌어낼 수 있도록 현실을 게임화하는 발상의 전환이 필요하다. 혹자는 게임을 모니터 밖으로 끌어내어 오는 것에 대해 거부감을 느끼겠지만, 게임만큼 사람들이 문제 해결이 ‘즐거워서’ 그에 몰두할 수 있게 하는 메커니즘이 있을까? 성과에 따른 보상체계—작은 것이라도—를 설치하고, 참가자들이 소통할 수 있는 장을 마련해주며, 그들의 의욕을 자극할 웅대한 스토리를 준비한다면, ‘망가지지 않은 현실로’ 게이머들이 모여들 것이다. 그리고 그들은 최선을 다해 현실의 문제를 해결하려 할 것이다. 그것도 아주 즐거운 마음으로 말이다.

다만 현실에는 게임 속 세상과 달리 비가역성(irreversibility)이 존재함을 간과해서는 안 된다. 게임에서는 캐릭터가 죽으면 부활하거나 다른 캐릭터를 키울 수 있고, 자동차 사고가 나면 또다른 자동차를 사면 되지만 현실에서는 여기에 법적 책임과 도덕적 비난이 따른다. 어떤 게임에서는 원하는 시점에 게임을 저장하고 다음에 재접속해서 어느 시점부터 게임을 재개할지 선택할 수 있지만 현실에 ‘뒤로 가기’는 없다. 게임에서는 플레이어의 손가락만 열심히 움직이면 캐릭터가 강해지지만 현실에서 체력을 단련하기 위해서는 실제로 몸을 움직여야 한다. 따라서 게임화할 수 있는 현실상황과 게임화할 수 없는 현실상황을 구분하는 신중함이 필요하다고 생각한다.

이 지점에서 컴퓨터 기술의 발전에도 불구하고 ‘사람이 해야 할 일’로 남는 영역이 생긴다. 도덕과 가치 판단의 문제들이다. 컴퓨터의 알고리즘은 결국 인간이 입력하기 때문에 현실에서 가치 판단이 바로 서지 않는다면 컴퓨터가 인종 차별, 성 차별을 하게 되는 상황에도 처할 수 있다!<sup>1</sup> 또한 컴퓨터는 아직 ‘모르는 것’이 무엇인지 알 단계에 이르진 못했다. 어쩌면 이것이야말로 인간 고유의 영역일지도 모른다. 언제나 많은 것을 알기 위해 고군분투해 온 인류의 역할이 ‘모르는 것 발견하기’가 될지도 모른다니 아이러니가 따로 없다. 모르는 걸 발견하여 컴퓨터가 알아내도록 위임하는 일도 게임으로 만든다면 많은 사람들이 즐겁게 참가할 수 있을 것이다. 컴퓨터가 가져올 미래가 점점 더 기대된다.

---

<sup>1</sup> New York Times. "When Algorithms Discriminate." (2015.7.10.)