

- 철학이야기 뉴스피드에 게시하는 글 초안입니다.

안녕하세요! 어느 새 2022년 새해가 밝았습니다. 요즘 들어 세상이 그 어느 때보다 빠르게 변하는 것 같아요. 특히 엄청난 속도로 발전하는 디지털 기술에 대해선 이미 많은 사람들이 체감하고 있다고 생각이 듭니다. 메타버스, NFT, 웹 3.0... 복잡한 IT 용어들이 사람들의 입소문을 타고 있고, 페이스북은 회사명을 '메타(Meta)'로 바꾸며 가상현실과 메타버스 사업에 적극적으로 투자하겠다는 열의를 보였습니다. 우리의 일상에도 많은 변화가 찾아온 것 같습니다. 팬데믹 상황이 지속되면서 비대면 교육과 재택근무의 비중이 증가하였고, 디지털 플랫폼들은 우리가 집에서 움직이지 않고도 터치 몇 번으로 원하는 서비스를 곧바로 누릴 수 있도록 하는 편리함을 제공합니다. 수많은 디지털 기술들이 우리의 일상을 거미줄처럼 연결하고 있는 것 같아요. 마침 지금 제가 글을 쓰고 있는 장치인 컴퓨터도 디지털이고, 여러분에게 뉴스레터가 전달되는 공간도 집 밖의 우편함이 아닌 웹페이지의 메일함과 같은 디지털 공간이죠. 여러분과의 만남 또한 '디지털적인' 만남이라고 할 수도 있을 것 같습니다 ㅎㅎ. 정말로 21세기는 디지털 시대라고 말하는 것이 과언이 아닌 것 같아요.

디지털 시대의 흐름과 함께, 디지털 세상을 다루는 철학들도 조금씩 표면 위로 떠오르는 것 같습니다. 허욱의 [디지털적 대상의 존재에 대하여](#)가 한국어로 번역되었고, 가상 세계의 철학적인 문제들을 다루는 데이비드 차머스의 책 [Reality+](#)는 이번 년도 1월에 출간될 예정이라고 합니다(얼마 안남았네요!). 이번 미국철학협회(APA)가 게임의 본질을 탐구하는 응우옌의 책 [GAMES: Agency as Art](#)에 '올해의 책' 상을 수여했다는 사실을 빼놓을 수 없겠군요. 그리고보니 게임은 정말로 디지털 세계에 적합한 예술매체라고 생각이 듭니다. 게임은 현실을 재현할 수도 있지만, 플레이어에게 현실 이상의 경험을 제공할 수도 있습니다. 그리고 어떤 게임은 현실의 모습을 전혀 담고 있지 않지만, 수많은 게이머들이 집중해서 플레이하기도 하구요. 우리는 게임 속에서 전 세계의 플레이어와 소통하며 같은 팀이 되거나 적이 될 수 있습니다. 때로는 디지털 화면에서 갑옷을 입고 뛰어다니는 캐릭터가 마치 현실의 '나'인 것처럼 느껴지기도 하죠. 영화 '레디 플레이어 원(2018)'과 '프리 가이(2021)'가 보여주는 멋진 장면들처럼, 게임과 현실의 이야기는 어쩌면 디지털 세계와 현실의 이야기와 많은 부분 연결될 수 있다고 생각이 듭니다. 따라서 디지털 세계에 대한 다양한 철학과 주제들을 다룰 수 있겠지만, 저는 우선 게임에서 이야기를 시작해보려 합니다. 새해 첫 뉴스레터로 가볍게 다루기 딱 좋은 주제인 것 같기도 하네요! 하지만 이번 뉴스레터의 게임 이야기는 8bit 사운드와 함께 깜빡거리는 형형색색의 픽셀보단 조금 더 어두울 수 있습니다. (*으스스한 사이버 바람소리*)

우리가 게임에 대해 가지는 일반적으로 가지는 인식은 '즐거움'일 것입니다. 게임의 즐거움은 플레이어로 하여금 게임을 손에서 놓을 수 없게 만들고, 이러한 즐거움에 과도하게 몰입하면 많은 어른들이(특히나 학부모들이) 우려하는 게임 중독이 되는 것이죠. 그리고 게임은 지금도 여전히 중독적인 즐거움을 제공하는 무시무시한 매체로써 윤리적인 논쟁 대상이 되고 있습니다(한국에서 섯다운제가 폐지된 일도 얼마 되지 않았죠). 하지만 게임은 그러한 즐거움에 기반하여 사람들의 자발적인 참여를 이끌어낼 수도 있습니다. 가령 '듀오링고'와 같은 외국어 학습 어플리케이션은 배지, 경험치, 유저 프로필 등과 같은 게임의 요소를 적용하여 사용자로 하여금 보다 즐겁고 가볍게 외국어 학습을 할 수 있도록 돕습니다. 그리고 어느 날, 다수의 참여가 중요한 클라우드소싱과 같은 비즈니스 방법론을 사용하는 기업들이 문득 통찰을 얻게 됩니다: '비즈니스에 게임을 접목하면 많은 사람들의 자발적인 참여를 만들 수 있지 않을까?'. 그리고 실제로 게임 외적인 비즈니스에 게임 요소를 접목한 시도는 기업에 유의미한 효용을 만들어내었고, 시간이 지나자 기업이 비즈니스에 적절한 게임 요소를 배치할 수 있도록 도와주는 컨설팅 서비스도 생겨나기 시작했습니다(대표적인 컨설팅 서비스로는 [번치볼\(Bunchball\)](#)이 있습니다). 이제 기업은 지속적인 홍보와 참여 유도의 부담을 덜게 되었습니다. 사용자들이 자발적으로 게임을 접목한 서비스를 이용하고 다른 사람의 참여를 만들기도 하였으니까요. 이러한 기법을 ****게임화(Gamification)****라고 말합니다. 게임화는 다음과 같이 정의할 수 있을 것입니다: "*비게임 분야에 게임 디자인 요소를 사용하는 것(the use of game design elements in non-game contexts)*".



{: width="100%" height="100%"} 그림 출처 - <https://boingboing.net/2018/11/03/neotaylorism.html>

게임화는 기업에게 많은 유용함을 제공하지만 사람들에게 큰 손해를 안겨주는 것처럼 보이진 않습니다. 오히려 기업의 서비스 또는 상품이 즐거움까지 함께 제공하는데 나쁘다고 할만한 것이 무엇이 있을까요? 하지만 어딘가 이상하고 불안한 모습들이 즐거움의 틈새 사이로 연기처럼 스며나오기 시작합니다. 2011년, 애너하임의 디즈니랜드 호텔에서 일하고 있는 근무자들이 게임화 기법이 적용된 작업 환경에 강한 압박을 받고 있다는 사실이 드러났습니다. 세탁 업무를 하는 근무자들이 일하는 호텔의 벽에는 커다란 스코어보드가 걸려있고, 스코어보드는 근무자들이 일하는 속도의 순서대로 근무자의 이름들을 나열합니다. 근무자는 자신이 다른 근무자들보다 얼마나 일을 빠르거나 느리게 하는지, 혹은 누가 제일 세탁을 빠르게 하는지 스코어보드를 통해 확인하게 됩니다. 그리고 스코어보드에는 '능률성'이라는 지표가 각 근무자의 이름 옆에 붙어있는데, 근무자가 기업이 원하는 능률에 맞게 일하는 경우 초록색으로 표시되고 그렇지 않은 경우에는 빨간색으로 표시된다고 합니다. 근무자들은 디즈니랜드가 '**전기 채찍(Electronic Whip)**'을 휘두르고 있다고 주장하였습니다. 근무자들은 스코어보드에 표시된 능률이 떨어지는 것을 두려워하여(그리고 능률 하락이 일어나면 매니저에게 자세한 해명도 해야 한다고 하는군요) 화장실을 가는 것조차 스스로 통제하게 되었고, 심지어 일의 진행에 문제가 될 수 있는 임신부 근무자에게 기분 나쁜 감정을 느끼기도 하였다고 말하였습니다.

조금 으스스한 기분이 들지 않나요? 우리는 게임이 즐거운 경험을 만들어낸다고 생각하였습니다. 그리고 스코어보드와 '능률'과 같은 양화된 측정 지표는 쉽게 찾아볼 수 있는 게임 요소이구요. 그런데 비즈니스에 게임화 기법을 적용하자 사람들은 스스로를 해치거나 다른 사람을 미워하는, 즉 게임의 즐거움과는 거리가 먼 감정과 행동을 만들게 되었습니다. 게다가 해당 근무자들은 기업이 요구하는 효율을 (반강제적으로) 충족하여 왔음에도 불구하고, 기업이 추가로 벌어들인 이익을 적절하게 분배받지 못했다고 합니다. 오히려 디즈니랜드는 그동안 근무자들에게 무료로 제공되었던 의료보험의 일부를 그들의 임금에서 삭감하는 방식으로 청구하고자 하였다는군요. 지루하고 반복적인 노동에 게임의 요소를 더하게 되면 사람들은 보다 즐겁게 일할 수 있고 기업은 만족할만한 이익을 얻을 수 있다고 생각하였지만, 게임은 근무자들에게 부당한 전기 채찍으로 돌아오게 되었습니다. 이언 보고스트는 이러한 게임화를 두고 '**개소리(bullshit)**'라고 외치며, 게임화는 단순히 '착취적 소프트웨어(exploitationware)'의 다른 이름일 뿐이라고 주장하였습니다.

어쩌면 "**비게임 분야에 게임 디자인 요소를 사용하는 것**"인 게임화 기법은 게임의 즐거움과는 거리가 먼 무언가 다른 것이 아닐까요? 게임화 기법과 게임 자체가 애초에 서로 분리된 영역이라면, 게임이 아닌 비즈니스에 단순히 게임의 요소를 추가하더라도 우리가 게임의 본질이라고 생각하는 '즐거움'과 '자발적인 참여'를 이끌어내는 것은 근본적으로 불가능하거나 다른 일이 되어, 디즈니랜드의 전기 채찍과 같은 끔찍한 상황이 일어나게 되는 것은 아닐까요? 하지만 윤리적인 문제를 일으키지 않으면

서도 사용자 혹은 근무자에게 즐거움을 제공하는 **게임화 기법 적용 사례들**을 찾는 일은 충분히 가능할 것입니다. 그렇다면 게임화가 게임과 같은 즐거움을 제공할 수 있다는 사실이 확인되었으므로, 디즈니랜드의 전기 채찍과 같은 게임화의 비윤리성 문제의 원인은 오롯이 악한 비즈니스의 몫으로 돌아가게 되는 것일까요? 하지만 잠깐... 아무것도 모르는 것 같은 순수한 얼굴을 하고 있는 게임의 즐거움을 그냥 돌려보내기 전에, 한 번만 더 취조를 해보죠. 게임의 '즐거움'과 '자발적인 참여'는 윤리적인 책임과 별개라고 할 수 있을까요? 몇 가지 실제 사례를 살펴봅시다. 이슬람주의 무장단체 조직 지하드(Islamic jihadi groups)는 그들의 홍보용 웹사이트에 포인트, 레벨, 콘텐츠 잠금 해제와 같은 게임 기법을 사용하여 지지자를 모집하였고, 캠오버(Camover)라는 웹사이트는 감시국가에 반대하는 시위자들로 하여금 베를린 주변의 CCTV 카메라를 파괴하는 것을 장려하기 위해 포인트와 보너스를 부여하기도 하였습니다. 아니... 일이 더 복잡하게 되어가는 것 같지만, 아무튼 특정한 게임화의 적용은 게임의 근본적인 즐거움에 기반하여 행위자의 폭력적인 행동을 유도할 가능성이 있다는 점을 게임화의 윤리적인 논의에 추가해야 할 것 같습니다. 이런 사고 실험도 떠오르는 것 같네요. 물에 빠진 아이를 구하면 포인트를 얻는 게임이 있고, 해당 게임에 완전히 몰입한 게임 중독자가 있다고 가정해봅시다. 만약 게임 중독자가 현실에서 물에 빠진 아이를 보게 된다면, 도덕적인 동기로 상황을 바라보게 될까요, 아니면 게임의 포인트를 떠올리게 될까요? 가령 아이스버킷 챌린지는 루게릭 병의 사회적 인식과 기부를 활성화 하기 위해 시작되었습니다. 하지만 챌린지가 사회적 유행으로 번지게 된 주요 근거는 루게릭 병에 대한 사회적 인식 개선의 필요성에 대한 참가자들의 공감이라기 보단, '이것 아니면 저것'이라는 선택의 순간을 제시하는 챌린지의 게임성이 참가자들로 하여금 즐거움을 느끼게 하여, 참가자들의 자발적인 참여 및 전파를 이끌어 내었다고 볼 수 있을 것입니다. 분명히 어떤 행동이 도덕적인 결과를 가져왔지만 그 안에 담겨있는 의도가 도덕적이지 않다면, 해당 행동을 완전히 도덕적이라고 볼 수 있을까요?

게임화 그리고 게임의 윤리적 문제에 대한 이야기는 아직 남아있지만, 이후의 뉴스레터에서 조금씩 풀어나가겠습니다. 디지털 세계로 글을 시작해서 게임화의 윤리적인 문제로 글을 전개한 이유는, 게임의 요소가 인간 행위자의 동기와 행동에 영향을 주는 모습이 어쩌면 디지털 세계에서 생존해나가는 우리의 모습과 연결되는 지점이 있다는 생각이 들었기 때문입니다. 우리의 일상적인 세계를 다시 한 번 떠올려보죠. 우리는 간단하게 어플리케이션만 켜면 언제든지 인터넷으로 연결되어 전 세계의 사람들과 소통할 수 있고, 웹페이지에서 상품을 주문하거나 원하는 정보를 검색하고 저장할 수 있습니다. 그리고 우리는 어플리케이션이 작동하는 작은 스마트폰 또는 모니터의 화면을 바라보며 이것이 디지털이라고 생각하게 됩니다. 왜냐하면 종이나 아날로그가 아닌 전자기계 내부의 작용이기 때문이죠. 하지만 조금 더 깊숙히 들여다보면, 거대 기업은 인터넷을 이용하는 전 세계 사람들이 그들의 서비스에서 빠져나가지 않도록 만드는 훌륭한 알고리즘을 만들고자 많은 노력을 기울이고 있습니다. 훌륭한 알고리즘만 있다면 기업이 그들의 서비스만을 사용하도록 사용자의 인식 혹은 의도를 조작할 수도 있을 겁니다. 위와 같은 게임화가 그러한 '조작'의 예시 중 하나가 될 수 있을 것 같습니다. 사용자의 검색 기록이나 페이지에 머무르는 시간을 바탕으로 계산하는 추천 알고리즘도 예시를 들 수 있을 것 같네요(아직은 유튜브의 이해할 수 없는 영상 추천처럼 불완전한 모습을 지니고는 있지만). 그렇기에 기업은 그들의 서비스를 이용하는 사용자의 정보를 모으기 위해 혈안이 되어 있고, 이는 또 다른 **사회적인 공방**을 만들어내기도 하였습니다. 더 나아가면, 정보는 무게와 물리적인 크기가 없다는 우리의 생각과는 달리, 기업은 막대한 사용자 정보를 저장하기 위해 거대한 데이터 센터를 추가적으로 세워야 할 것이고, 이와 관련된 다양한 환경적인 문제도 고려해야 하는 순간이 찾아올 것입니다. 사람들의 디지털 세계 참여와 활동이 늘어나게 되면서 정보 보안의 문제도 시급한 윤리적 대상으로 떠오르게 되었죠. 우리의 사생활이 담긴 정보가 해쉬 기록으로 남아 기업 혹은 국가에게 전달되는 상황을 어떻게 바라보아야 할까요? 보다 근본적인 문제를 제기할 수도 있을 것입니다(조금씩 지구 바깥으로 떠오르는 기분이 드시나요?). 도대체 디지털 대상이란 무엇일까요? 우리의 눈 앞에 놓인 스마트폰과 어플리케이션만이 디지털 대상일까요? 디지털 기술에 의해 변형된 자연과 사회는 어떻게 바라보아야 할까요? 디지털 기술이 만들어내는 가상공간과 현실의 근본적인 차이는 무엇일까요? 아니면... 정말로 우리가 생각하는 굳건한 현실이 존재하고 있을까요? 이제 고요한 우주의 암흑 속에서 마지막 질문을 던져봐야 할 것 같습니다. 디지털 기술에 의해 디지털 패킷으로 잘게 쪼개진 우리의 존재 상태를 어떻게 말할 수 있을까요? ... 만약 입이 없지만 비명을 질러야만 한다면, 디지털 암흑 속으로 발걸음을 내딛어야 하는 순간이 오게 된 것 같습니다.



{: width="100%" height="100%"} 그림 출처 - <https://www.gamesindustry.biz/articles/2020-04-15-game-of-life-creator-john-h-conway-dies-at-82>

- 게임화에 관한 논의는 김태완(Tae Wan Kim) 교수님의 '[More than just a game: Ethical issues in gamification](#)'을 참고했습니다.
- 게임화에 대한 정의는 서베스천 디터딩(Sebastian Deterding)의 연구를 참고했습니다: '[From Game Design Elements to Gamefulness: Defining Gamification](#)'.
- 게임화에 대한 국내 서적으로는 권보연 교수님의 '[게이미피케이션](#)'이 게임화와 게임에 대한 이야기들을 잘 정리해놓으셨다고 생각합니다.