아무것도 할 일이 없을 때 바로 게임이 우리에게 할 일을 준다. 그래서 우리는 게임을 ‘오락’이라 하고 삶의 빈틈을 메우는 하찮은 수단으로 여긴다. 그러나 게임은 그보다 훨씬 큰 의미가 있다. 게임은 미래의 실마리다. 어쩌면 지금 진지하게 게임을 발전시키는 것이 우리의 유일한 구원책일지 모른다. – Bernard Suits 철학자.

게이머들은 이제 궁금해지기 시작한다. 게임 세계에서는 전력을 다해 충실히 살고 있다는 느낌이 드는데 현실 세계에서는 대체 어디에서 그런 느낌을 찾을 수 있을까? 능력을 발휘해 동료와 함께 장대한 목표를 향해 나아간다는 느낌은? 복잡하고 어려운 과제를 달성했을 때 찾아오는 감격스러운 성취감은? 개인적 성공과 더불어 팀에서 함께 목표를 달성했을 때 느끼는 벅찬 감동은? 물론 현실에서도 이따금 그 같은 즐거움을 경험하긴 한다. 그러나 좋아하는 게임을 할 때는 그야말로 그칠 줄을 모르고 계속된다. 현실세계에서는 세심하게 디자인된 쾌락이나 짜릿한 도전, 강력한 결속감을 가상 세계만큼 쉬이 누릴 수가 없다. (프롤로그)

약 3000년 전 아티스 왕이 소아시아의 리디아 왕국을 다스리던 때에 혹독한 기근이 그 땅을 덮쳤다. 백성은 풍요로운 시절이 다시 오리란 기대로 한동안 어떤 원망도 없이 운명을 받아들였다. 하지만 상황이 나아질 기미가 보이지 않자 기이한 해결책을 생각해냈다. 그들이 굶주림을 견디고자 세운 방책은 하루 동안 식욕을 완전히 잊을 만큼 놀이에 몰입하고..이튿날은 음식을 먹고 놀이를 삼가는 것이었다. 이로써 리디아 사람들은 18년이란 시간을 배고픔으로부터 버텼고, 그러는 동안 주사위놀이, 공기놀이, 공놀이 등 우리가 잘 아는 온갖 놀이를 만들어냈다. (헤로도토스 <역사>

게임의 본질은 목표, 규칙, 피드백 시스템, 자발적 참여.

게임을 할 때 행복한 이유는 무엇일까? 스스로 원해서 하는 힘든 일이기 때문이다. 생각해보면 힘들고 보람 있는 일만큼 우리를 행복하게 하는 것도 없다. (51) “우리는 시간을 죽일 때보다 ‘살릴’ 떄 훨씬 행복하다”- Taal Ben-Shahar. 행복학 권위자인 탈 벤샤하르 하버드대 교수 ((58)

왜 우리가 사는 현실은 게임과 전혀 다른 모습일까? 심리학자 미하이 칙센트미하이는 학교와 사무실 등 일상적 환경에서 몰입의 상태에 도달하지 못하는 것은 심각한 문제이며 인류가 무엇보다도 빨리 풀어야 할 숙제라고 말했다. 우리는 인생의 대부분을 권태와 불안 속에서 보내지만 게임을 보면 분명히 더 다는 대안이 있다… 일상에서 게임형 일이 늘어나면 우울증 무력감 소외감 등 가장 긴급한 문제를 해결하는데도 도움이 된다. (63)

좋은 게임을 즐길 때 두뇌와 신체에서 일어나는 극도의 신경화학적 활성화 상태. 집중력, 창의력, 의욕이 한껏 고조되고 끊임없이 능ㄴ력의 한계에 도전. 이 상태에서는 아주 짧은 시간 사이에 몰입이 일어난다. 바닥에서 절정까지 고작 30초! 그러니 비디오 게임에 빠져들 수 밖에 없다. 적은 비용으로 순식간에 감정을 극도로 활성화할 수 있다니 이는 역사상 전무했던 일이다. (68)

몰입이 지나치면 행복이 일찍 시들 수도. 중독? 업계가 원하는 사람은 ‘평생 게이머’ 즉 게임을 즐기면서도 삶을 충실하고 화라동적으로 사는 사람.

게이머들은 ‘월드 오브 워크래프트’(와우)를 총 593만년 플레이했다. 2004년 다중사용자온라인롤플레잉게임(Massively Multiplayer Online Role-Playing Game, MMORPG) 와우가 서비스를 개시한 이후 전 세계 게이머가 들인 시가은 500억 시간. 연수로 593만년. 평균 주 17~22이간. 가입자 2010년 1월 1150만명. 개발사 블리자드는 사용료로만 하루 500만달러 거둬드린다. 성공 비결? ‘와우’의 세계에서는 무엇보다 ‘행복한 생산성;을 누릴 수 있다. 가장 중요한 것은 자기계발. 자기계발은 누가 시키지 않아도 거의 모든 사람이 의욕을 느끼는 활동. 경험 축적, 능력 증진, 장비 강화, 기술 및 특성 습득, 평판 향상 등 여러 방면에서 아바타를 더 훌륭하고 강력하고 또 부유하게 성장시키는 것. (83-84)

“실패가 재미있으려면 게임이 공정하고 플레이어가 반드시 성공할 수 있어야 한다”=> 게임과 비교하면 현실은 절망적이다. 게임 속에서는 실패가 두렵지 않고 성공 가능성도 크다. (105)

좋은 게임은 우리가 성공할 수 있는 환경을 조성하고 우리가 성취할 수 있는 목표를 끊임없이 제공한다.. 물론 우리가 게임에서 거두는 성공이 현실 세계의 성공은 아니다. 하지만 많은 경우, 우리가 갖은 애를 써가며 손에 넣으려고 하는 돈, 미모, 명성 같은 것보다 게임 속 성공이 한층 현실적이다. (110)

2010년 초, 페이스북에서 가상으로 작물을 기르고 가축을 돌보는 농장 경영 게임 FarmVille이 전체 플레이어 9천만, 일일 접속 약 3천만이라는 경이로운 기록. 현재 세계 인구 75명 중 12명이 팜빌을 즐기고 200명 중 1명이 날마다 가상 농장 관리하려고 접속. ‘와우’의 행복한 생산성에 ‘렉슐러스’의 쉬운 게임 방식과 사회적 연결성을 결합. (123)

헤일로3 같은 게임을 만드는 전자공학 작업은 규모 면에서 중세 성당 축조에 비견할 하다. 3년 동안 250명이 넘는 미술가, 디자이너, 작가, 프로그래머, 엔지니어가 땀을 흘렸다. 오디오가 54000개, 대사가 40000줄. 발소리만 해도 누가 무엇을 밟느냐에 따라 2700개로 세분화. (샘 리스 인용) 157…. 헤일로 공식 포럼 토론글만 2100만개. 헤일로 위키는 150만 가입자가 작성. 편집한 글이 6000개.

우리 부부가 만든 모험은 식기세척기 비우기, 커피 물 끓이기 등. 롤플레잉 게임인 만큼 허드렛일에 판타지 요소 보태면 좋다. 41층 닌자 대륙을 예로 들자면 강아지의 털을 빗겨주는 일은 ‘털과 허물로 괴로워하는 견공 처녀 구하기’, 빨래는 ‘마술로 깨끗한 옷 짓기’. .. 우리 집에서는 서로 ㅎ ㅘ장실을 청소하겠다고 난리다. 무려 경험치 100이 걸린 모험이다… (176)

뉴욕시 ‘퀘스트 투 런’은 6~12학년 자율형 공립학교. 세계 최초 게임 기반 학교. .. 학교 도서관에서 책 속에 숨겨진 수학 과제를 찾아내고 비밀 미션 수행. 성적 보다 레벨 업에 온 정신이 쏠려있다. 이야기하기 수업에 참여해서 5점. 이제 7점만 더 받으면 이야기의 ‘달인’ 반열에 오를 수 있다… 레벨 업은 정규 곡선에 따라 A에서 F로 점수를 매기는 기존 성적 체계보다 훨씬 평등한 성취 모형. 누구나 열심히 노력하면 레벨업 할 수 있기 때문. 퀘스트에 실패하더라도 성적표에 지울 수 없는 오점이 남지 않는다. 더 많은 퀘스트를 수행해 원하는 만큼 점수를 얻으면 그만. 이 같은 성적 체계는 부정적 스트레스가 아닌 긍정적 스트레스를 일으켜 학생이 수행평가가 아니라 학습 자체에 집중하게 한다. (188-189)

창의성, 아량, 속도, 패션, 경청, 의지력 등 37개 강점에 점수를 주는 웹 애플리케이션. 회의에서 우리 아이디어를 밀어붙였으니까 ‘의지력 +1’, ‘오늘 밤 먼 길을 운전해 집으로 왔으니까’ ‘인내력 +1” 등.. 언젠가는 유권자가 자기 손을 뽑은 공직자에게 더 좋은 피드백을 줄 수 있게 정부용 플러스원이 나온다고 해도 별로 놀라지 않을 것. (.. 게임과 비교하면 현실은 의미도 보상도 없다. 게임을 할 때 우리는 힘껏 노력해서 더 큰 보상을 받는다… (213-214)

2009년 6월 영국 의회 역사상 최대 스캔들을 파헤치고자 2만 명이 넘는 영국인이 온라인에 결집했고, 이들의 활동으로 의원 수십 명이 사퇴하고 광범위한 정치 개혁이 단행됐다.. 게임을 통해서였다. 발단은 정부 문건이 유출되면서 의원 수백 명이 세비를 부당 청구한 사실이 드러났는데.. 정부는 백만장 넘는 청구서와 영수증을 스캔해 제대로 분류도 않고 공개. 가디언은 게임 개발 의뢰. 458832개 온라인 문서로 변환. 가디언은 단 7일간의 개발진 인력비와 문서 보관용 임시 서버 대여비 50파운드를 더해 세계 최초 대규모 멀티 플레이 조사 보도 프로젝트인 ‘의원 세비 조사다’s을 탄생시켰다. 2만명이 넘는 플레이어가 전자문서 17만개 분석. 가이드. 1. 문건을 찾는다. 2. 유형을 파악한다. 3. 미심쩍은 청구항목을 옮겨 적는다. 4. 왜 정밀 조사가 필요한지 구체적 이유를 기술한다.. 이 프로젝트의 교훈? 게임 하는 기분이 들게 하라. 사람들이 자신의 시간을 기꺼이 할애하여 어떤 일을 하려면 무엇보다도 ‘아 내가 하는 일이 효과가 있구나’ 하는 생각이 들게 해야 합니다. 이렇게 영향력을 행사한다는 느낌이 들지 않으면 사람이 모이지 않습니다. –개발자 사이먼 윌리슨 말. (306~309)

크라우드 참여 요청. 현재 시민 언론, 시민 과학, 열린 정부, 소셜 네트워킹, 오픈 이노베이션 등 수천 개 네트워크에서 공개적 군중 참여 요청이 대략 2억 건 이상… 참여는 그냥 발도장 찍는 수준이 아니라 정신적 노력이 필요한 적극적 활동인데…. ‘의원 세비 조사단’ 처럼 성공한 프로젝트의 공통점은 우수한 멀티 플레이어 게임과 같이 체계가 잡혔다는 점. ..세계에서 가장 잘 돌아가는 크라우드소싱 프로젝트인 위키. “위키 백과는 몰입형 게임 세계로 1070만 이상의 플레이어와 3억65000만개 이상의 ‘고유장소;’(위키 백과 문서\_가 있으며 여기에는 137,356개의 미발견 ‘비밀 영역(고립문서, 즉 다른 문서에 전혀 링크되지 않은), 7500개의 탐험 완료 던전(좋은 문서, 내용도 탄탄하고 인요오가 증거도 충분), 2700개의 보스 레벨(알찬 글, 즉 정확성, 중립성, 완성도, 문체의 측면에서 으뜸으로 꼽힌 문서)’이 포함”. 문서 편집하면 변경 사항이 즉각 반영돼 자기 효능감. 일할 기회가 끊이지 않고 난이도도 계속 올라가고. 좋은 게임 커뮤니티. .. (315-320)

분산 컴퓨팅 프로젝트. ‘가상 세계를 구하지 않을 때는 실제 세계를 구하자’. 플레이스테이스=us 3 게이머들이 ‘폴딩앳홈’이.. 하루 3000명 분당 2명 꼴로 공동작업 합류. .. 게이머들이 guss실 세계에 이바지하고자 하는 욕망이 점점 커지고 있다는 방증. 수십 년간 가상 세계에서 영웅적 행동을 촉구하는 요청에 응했고, 이제는 현실에서. 더 큰 행복을 느낀다고. (334)’딱 2분이면 비범한 사람이 될 수 있습니다’/ ‘비범한 사람들’은 틈틈이 좋은 일을 할 수 있도록 도와주는 애플리케이션. .. ‘비밀 물건’을 촬영해 GPS에 올리는 임무. 자동심장충격기. 지도. (347)

더 많은 장대한 승리. 게임과 비교하면 현실은 시시하다. 게임을 하면 가슴 벅찬 목표를 세우고 모두 힘을 합쳐 불가능해 보이는 사회적 미션을 수행할 수 있다… 인류는 기후 변화, 세계 경제 위기, 식량난, 불안정한 세계정세, 우울증 발병률 증가 등 역사상 최대 위기. .. 우리는 손을 내밀고, 공감하고, 필요를 깨닫고, 직접 나서고, 타인의 삶에 변화를 일으킬 수 있는, 인간이다. ‘사회적 능력’이 있고, 그 힘을 모아 온라인 공간만 아니라 현실 공간에서도 선을 행할 수 있다. 미션만 제대로 제공된다면 말이다. .. (350).. 세계 최대 절전게임 ‘잃어버린 줄’.. 플레이어들이 서로 실제 전력 소비량을 놓고 가상 화폐를 사용하여 내기하는 온라인 게임.

좋은 게임은 게이머들이 힘을 합친 결과. .. 아무도 게이머에게 규칙을 지키라고, 깊이 집중하라고, 전력을 다하라고 강요하지 않는다. 그래도 자발적으로 그렇게 한다. 그래야 게임이 더 재미있어져서 모두에게 이득이 되기 때문이다. 경쟁을 뜻하는 영어 단어 ‘compete’의 뿌리는 라틴어 동상 ‘competere’. 단결하다, 함꼐 노력하다. (com은 함께, petere는 노력하다, 추구하다\_. 다른 사람과 ‘맞서’싸우려면 그 사람과 ‘함께’ 똑 같은 목표를 놓고 분투하고, 서로 잘 하도록 압박하며, 경쟁이 끝날 때까지 전력을 다해야. 게이머들이 가상 세계에서 얻어맞고 깨지더라도 ‘수고’라는 말로 감사를 표하는 건.. 승패에 상관없이 게임에 참여한 모든 사람이 온 힘을 다해 정당하게 싸우는 것으로 협력했음을 자축하는 말. (372)..

게이머는 협업 증진이라는 더 큰 사회적, 기술적 트렌드의 일부. 협업 초능력. 10년 간 꾸준히 게임을 즐기며 코옵, 집단지성, 협ㅇ업 생산의 첨단을 달려온 게이머들에게 집중. 그러나 게임 환경 밖에서도 유용. (384)

‘스포어;’ 당신은 게임 플레이를 통해 이제는 지구의 생명을 창조하고 보호할 준비가 되어 있습니다”.. 지구공학, 대기학, 생태 계획 전문가가 됐다는게 아니라 행성 차원에서 창조하고 활동할 씨앗이 심겼다는 말.

‘FreeRice,com’. 플레이어가 세계 기아 극복에 힘을 보탤 수 있도록 디자인된 비영리 게임. 객관식 어휘 문제 답을 맞추면 가상 쌀이 10톨씩 적립. 실제 UN세계식량계획에 기부됨. (문제 하단 광고주가 실제 쌀을 제공)날마다 20~50만명이 플레이. 하루 평균 7000명 먹일 쌀 적립. (326-327)