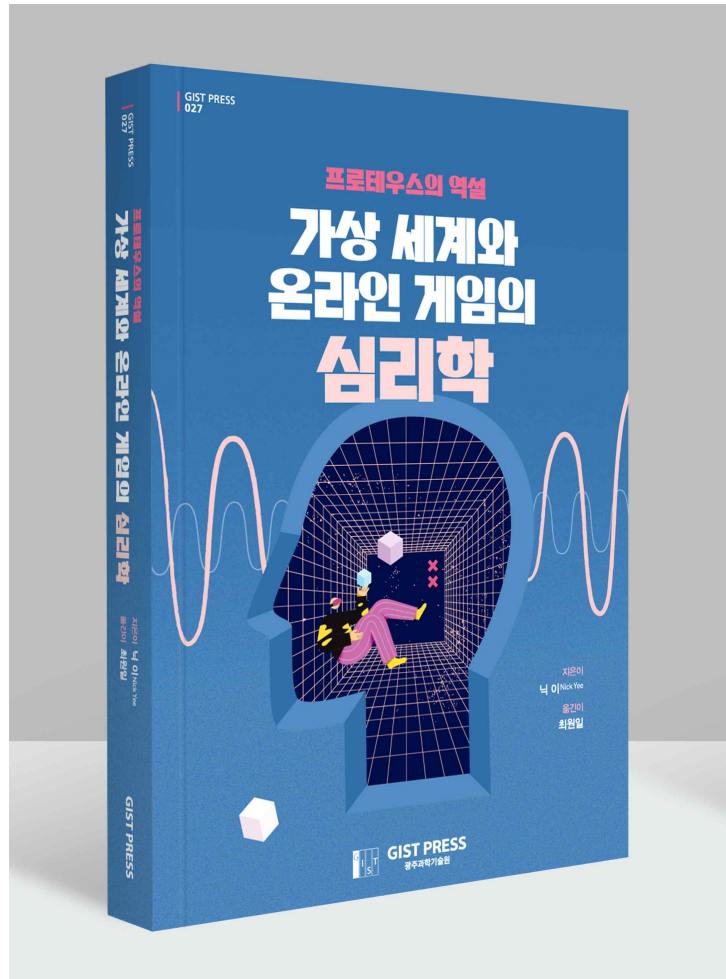


우리는 왜 온라인 게임을 하는가?

<프로테우스의 역설:가상 세계와 온라인 게임의 심리학> 출간

- GIST PRESS 발간... 가상세계에 숨겨진 놀라운 심리학적 기제를 다각도로 풀어내
- '프로테우스 효과' 연구자 닉 이 박사 저술, GIST 기초교육학부 최원일 교수 번역



▲ [책 표지] <프로테우스의 역설: 가상 세계와 온라인 게임의 심리학>

이 책은 게임 이상의 내용을 담고 있다. 디지털 세계에서 인간이 된다는 것이 어떤 의미인지, 기술이 어떻게 우리의 존재와 삶의 방식과 관계 형성의 방법을 변화시키는가에 대해 질문한다.

- <프로테우스의 역설: 가상세계와 온라인 게임의 심리학>, 들어가며 - xix

'우리는 왜 엄청난 시간과 노력을 투자해 온라인 게임을 할까?', '매력적인 아바타를 사용하면 실제로도 자신감이 생길까?', '온라인 게임에서 여성 유저는 왜 적을까?', '가상 세계에서도 사랑에 빠질 수 있을까?'. 온라인 게이머라면 한 번쯤 궁금했을 법한 질문에 심리학이라는 렌즈로 답을 보여줄 번역서가 출간됐다.

지스트(광주과학기술원, 총장 김기선) 출판사인 GIST PRESS에서 가상 세계와 온라인 게임 속에서 발견할 수 있는 다양한 심리학적 기제와 이 가상 세계가 인간의 사고와 행동에 미치는 영향에 대한 연구서인 <프로테우스의 역설: 가상 세계와 온라인 게임의 심리학>을 발간했다.

* **프로테우스 효과**: 그리스 신화 속 바다의 신인 '프로테우스'는 자기 자신을 동시에 하나 혹은 여러 개로 재창조할 수 있다. 온라인 게임에서 아바타라는 가상의 자아를 만드는 것에 비견된다. '프로테우스 효과'는 가상 현실에서 보유한 아바타의 특성에 따라 개인의 행동이 달라지는 현상을 말하는데, 가령 가상 세계에서 매력적인 아바타를 사용하는 사람이 현실 세계에서 매력적인 사람의 특성을 보이게 되는 효과를 말한다.

지스트 기초교육학부 최원일 교수가 번역한 이 책은 온라인 게이머들의 생생한 실제 사례를 바탕으로 온라인 게임을 해봤다면 겪어봤을 만한 상황을 제시하고 심리학적 근거를 토대로 이를 분석한다. **온라인 게이머가 보이는 심리적 반응 및 행동, 고정관념과 규칙들, 로맨스 등 흥미로운 심리적 기제를 책 속에서 풀어낸다.**

원서인 『**프로테우스의 역설(The Proteus Paradox)**』의 저자 **닉 이(Nick Yee)**는 미국 스탠퍼드 대학교에서 커뮤니케이션학으로 박사학위를 받고 온라인 게이머 심리 분석 기업인 **퀀틱 파운드리(Quantic Foundry)**를 창업했다. **4만 명이 넘는 게이머를 대상으로 한 심리 분석 연구인 '다이달로스 프로젝트'와 아바타가 현실의 행동 방식을 변화시킨다는 '프로테우스 효과'에 대한 독창적인 연구로 알려져 있다.**

역자인 **최원일 교수**는 미국 노스캐롤라이나 대학교에서 인지심리학으로 박사학위를 받고 현재 **지스트 기초교육학부 교수로서 심리학을 가르치고 있다.** 인간이 생각하고 언어를 이해하고 말할 때 눈과 뇌에서 어떤 일이 일어나는지에 관한 연구를 수행 중이며, 최근 인간과 기계, 그리고 사회의 상호작용으로 관심 분야를 확장하고 있다.

저자는 우리가 완전히 통제하고 있다고 생각하는 **가상 세계가 실제로는 우리의 생각과 행동 방식을 변화시키고 통제한다는 '프로테우스의 역설'에 초점을 맞춘다.** 가상 세계에서의 자유와 권한 부여가 현실로부터의 탈출구가 될 수 있다는 기존 연구자들의 관점과는 매우 다른 관점이다.

최원일 교수는 "이 책은 온라인 게임에 친숙한 독자에게 게임 속 자신이 경험한 심리학적 기제를 깨닫는 즐거움을, 온라인 게임을 하는 자녀나 배우자를 둔 독자에게는 이들이 온라인 게임을 지속하는 메커니즘에 대해 보다 깊은 이해를 할 수 있는 기회를 준다"며 "가상 세계와 밀접하게 얽혀 살아갈 수밖에 없는 모든 현대인에게 가상 세계를 더욱 지혜롭고 건강하게 받아들일 수 있는 안목을 제공하길 바란다"고 말했다.

최 교수는 또 "코로나 팬데믹으로 인해 다시 주목받고 있는 **메타버스(3차원 가상 세계) 열풍이 과연 어떤 방향으로 나아갈지** 관심이 커진 상황에서 이번 번역서의 출간이 20여 년 전부터 유행한 **온라인 게임과 가상 세계가 인간에게 미친 영향에 대해 숙고하는 계기가** 되길 바란다"고 말했다.