

# 사람들은 어떻게 광장에 모이는 것일까?

게임이론으로 본 조정 문제와 공유 지식

마이클 최 지음

허석재 옮김

2014년 7월 7일 출간

15,000원

ISBN 978-89-6437-208-1 93300

게임이론의 관점에서 본 지배와 저항의 메커니즘

“2008 촛불집회, 2010 아랍의 봄,  
사람들은 어떻게 광장에 모이게 되었을까?”

다양한 사례들을 게임이론으로 명쾌하게 풀어 낸 재미 경제학자 마이클 최의 첫 책

나는 게임이론이 현실을 분석하는 데 유용한 도구가 될 수 있음을 이 책에서 배웠다. 마이클 최는 조정의 문제와 공유지식의 역할을 우리 주변의 일상 사례를 가지고 설명함으로써 한편으로는 이론을 구체적 사례 속에서 이해하게 해주고, 다른 한편으로는 이론을 통해 현실을 다시 바라볼 수 있게 해준다. 이론이 현실에 대한 우리의 이해를 어떻게 증진시켜 줄 수 있는지를 잘 보여 주는 책이다.

\_\_\_\_ 최정규(경북대 경제통상학부 교수, 『이타적 인간의 출현』, 『게임이론과 진화 다이내믹스』 저자)

너무 흥미로워서 주목할 수밖에 없는 독창적인 저작이다. 내가 지난 몇 년간 경제학 분야에서 읽은 책들 가운데 개념적으로 가장 뛰어나다. 출간 즉시 사회과학 분야에서 열광적인 독자층을 갖게 될 것이며, 마이클 최라는 이름을 중요한 사상가로 자리매김하게 만들 것이다.\_\_\_\_ Tyler Cowen, George Mason University

그는 게임이론이 사회과학자들과 아직은 그것에 익숙하지 않은 인문학자들에게도 많은 시사점을 갖고 있다는 점을 경탄할 만큼 명확한 방식으로 보여 주면서 그것이 엄청나게 다양한 스펙트럼의 문제들에 적용될 수 있다는 것을 예증한다. 『뉴욕타임스』

인간의 상호작용에 관심이 있는 이라면 누구나 이해하고 즐길 수 있는 책이다.

\_\_\_\_Vincent P. Crawford, Journal of Economic Literature

매력적이며, 잘 조직되어 있고, 잘 쓴 책이다. 중요한 문제를 설명하기 위해 게임이론의 도구들과 현대 사회이론의 매우 다양한 분야들 내에 존재하는 이슈들을 한데 잘 종합해 냈다. 정치학, 사회학, 인류학, 그리고 문화연구 등 여러 분야의 연구자들에게 유용할 것이다. \_\_\_\_David Ruccio, University of Notre Dame

과거 왕정에서 이루어지던 왕실 행차는 단순한 권위의 과시인가, 지배의 합리적 도구인가? 근대 국가에서 건설된 대형 운동 경기장과 고대 그리스 극장은 왜 모두 안을 향한 원형 모양으로 이루어진 것일까? 월드컵이나 미국의 슈퍼볼 같은 대형 미디어 이벤트들은 사회적으로 어떤 기능을 하는가? 2008년 한국의 촛불 시위와 2010년 아랍의 봄 국면에 그토록 많은 이들이 한곳에 운집할 수 있었던 동력은 무엇일까? 독재는 어떻게 유지되며 어떤 조건에서 붕괴하는가? 텔레비전 광고가 인터넷 광고보다 훨씬 높은 광고비를 필요로 함에도 불구하고 광고주들은 왜 텔레비전 광고를 선호하는가?

권위적 지배, 국가의 대중 동원, 대중운동의 성공과 실패, 시장에서의 마케팅 등과 관련된 이 다양한 상황들은 모두 충분히 많은 수의 타인들이 동조할 경우에만 합의와 균형에 도달할 수 있는 조정 문제의 상황에 해당한다. 조정 문제란, 개인의 선택이 타인의 선택에 의해 달라질 수 있는 게임 상황을 뜻하는데, 권위에 복종하거나 저항하는 문제, 카톡과 같은 메시징 플랫폼의 확산, 맥이나 MS와 같은 컴퓨터 운영체제의 선택 문제 등이 모두 이에 해당한다. 게임이론가로 잘 알려진 한국계 미국인 경제학자 마이클 최는 이 책에서 '공유 지식' 개념을 통해 다양한 조정 문제 상황들을 설명함으로써 게임이론의 통찰을 문화적 영역으로까지 넓히고 있다.

#### \* 정보 전달에 그치지 않는, 꼬리에 꼬리를 무는 '공유 지식'의 힘

독재 체제의 유지나 이에 대한 저항은 단순히 그 권위가 널리 현시되거나, 반대를 강하게 억압하거나 저항의 의지가 충분히 다수에게 확산된다고 해서 성공할 수 있는 문제가 아니다. 저자에 따르면 여기서 중요한 것은 정보의 공유가 아니라 공유 지식으로 이는 '내가 안다는 사실을 당신이 알고, 당신이 안다는 사실을 내가 알고, 나도 알고 당신도 안다는 사실을 서로가 이는' 상태를 의미하는 일종의 메타 지식이다. 예를 들어, 많은 사람이 분노하고 저항할 의사가 있다는 사실만으로는 집합행동에 성공하기 어렵다. 내가 참여할 것이란 사실을 다른 사람들이 알고, 다른 사람들도 참여할 것이란 사실을 내가 알며, 다른 사람이 참여할 것을 내가 알고 있다는 사실을 다른 사람들도 이는 꼬리에 꼬리를 무는 연쇄적 과정이 필요한 것이다.

1977년, 이집트의 사다트 대통령이 세계은행에서 차관을 받는 대가로 빵에 대한 보조금 지급을 폐지하려 하자 빵 폭동이

일어났고, 군부는 결국 이 조치를 철회한다. 하지만 그 이후 정부가 빵의 크기를 차츰 작게 하고, 밀가루에다 값싼 옥수수 가루를 섞는 편법을 쓰기 시작했음에도 불구하고 이에 대한 저항은 일어나지 않았다. 과연 두 상황의 차이는 무엇일까?

저자는 후자와 같은 정부의 지배 전략에서 개인들은 빵이 작아지고 맛이 달라졌다는 사실을 인지했지만 다른 사람들도 그렇게 느끼는지 확신할 수 없었다. 즉, 크기와 맛의 차이는 가격 인상과 같은 공개적인 사건이 아니었고, 따라서 사람들은 쉽게 다른 사람들도 저항에 참여할 것이라는 점을 확신할 수 없었던 것이다.

정권이 그래피티, 깃발, 전단지와 같은 공개적인 의사소통을 억압하는 이유도 바로 여기에 있다. 사람들은 주변 친구들에게 정권에 대한 불만을 늘어놓을 수 있지만 이런 식의 토로는 공유 지식을 만들어 내지 않으며, 따라서 정권에 아무런 위협을 가하지 않는다. 저자는 대중이 어떤 시안을 알고 있는 것에서 더 나아가, 모두가 같은 것을 알고 있음을 인지하는 것, 즉 어떤 시안에 대한 '공유 지식'이 형성되는 것이 관건이라고 말한다.

## \*\* 공유 지식은 어떻게 가능한가

그렇다면 이와 같은 공유 지식의 형성은 어떻게 가능할까? 저자는 이런 공유 지식을 형성하는 데 의례가 중요한 역할을 담당한다고 말한다. 과거 왕정에서 이루어지던 왕실 행차와 같은 의례는 그가 왕이라는 사실을 모두가 아는 공유 지식으로 만드는 역할을 했다. 또 고대 아테네의 원형 극장과 오늘날 근대국가의 원형 스타디움들은 대규모 집회에서 대중들이 한순간에 눈을 맞추고 똑같은 장면을 공유하는 것을 가능케 함으로써 공유 지식 형성을 손쉽게 만든다. 시장에서 다수가 사용할수록 가치가 높아지는 '사회적 상품'(맥주, 컴퓨터 운영체제, 피자 등)의 광고 역시 공유 지식 개념이 적용될 수 있다. 이 상품의 광고주들이 엄청난 광고비가 드는데도 불구하고 월드컵이나 슈퍼볼 같은 매스미디어의 이벤트에 기꺼이 광고비를 지불하려 하는 것은 그 상품들이 다수가 사용할수록 가치가 높아지는 사회적 상품이며, 이를 통해 순식간에 그 상품을 '나도 알고 너도 알며, 모두가 아는' 공유 지식으로 만들 수 있기 때문이다. 반대로 인터넷 웹사이트가 여전히 텔레비전보다 광고를 끌어들이지 못하는 이유는, 구성원들이 서로 연계가 약하고, 서로 다른 부분을 보며 텔레비전처럼 강제적으로 보여지는 특징이 없어서 공유 지식을 형성하지 않기 때문이다.

이런 공유 지식이 얼마나 잘 형성될 수 있는지는 '사회적 네트워크'의 성격에 따라 달라진다. 때로는 개인의 동기와 선호가 일치하더라도 공유 지식을 형성하지 못해 집합행동에 실패할 수도 있는데, 이를 설명하기 위해 저자는 한 집단의 구성원 간의 관계를 '강한 연계'와 '약한 연계' 두 가지로 유형화한다. 약한 연계는 사람들이 분산된 채로 의사소통하는 경우에 해당하고, 강한 연계는 사람들이 좀 더 친밀한 관계로 얽혀 있는 경우에 해당하는데, 정보의 신속하고 광범위한 전달에는 약한 연계가 유리하지만, 사회 변혁과 같은 사회적 조정 문제의 경우는 강한 연계가 유리하다. 왜냐하면 강한 연계의 경우 나는 내 친구의 친구를 알 확률이 높으며, 이런 상황에서 공유 지식의 형성이 더 유리하기 때문이다.

저자는 강한 연계의 대표적 예로 한국 학생운동에서 학회를 든다. 또 아랍의 봄에서 트위터나 페이스북과 같은 소셜 네트워크가 담당했던 역할들을 분석하면서 소셜 네트워크야말로 지역적 커뮤니티에서 강한 연계를 통해 공유 지식을 형성하는 한편, 약한 연계를 통해 다수의 커뮤니티에 정보를 신속하게 전달하는 데 탁월하다는 점에서 이메일이나 일반 웹사이트를 통한 정보 확산과는 다르다고 지적한다.

### \*\*\* 문화와 만난 게임이론

"합리성에 관심 있는 사람들은 시장에 관심을 가진다. 문화에 관심 있는 사람들은 의례(ritual)를 본다.

하지만 나는 이 서로 다른 세계가 별개로 존재한다고 생각하지 않는다.

원자적 개인들만의 세계도 없고, 순수하게 사회적인 집단들만의 세계도 존재하지 않는다.

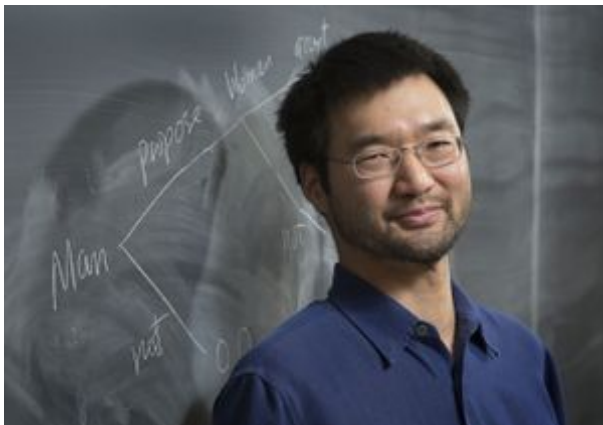
효과적인 사회제도는 모두 개개인으로 하여금 상호 이익을 위해 협력하도록 만든다.

심지어 좁은 의미에서 합리적인 호모 이코노미쿠스조차도, 조정 문제를 풀 경우에는,

공유 지식을 형성해야만 한다." \_마이클 최

그간 게임이론은 경제학 분야를 제외한 다른 사회과학 분야에서는 그 잠재력을 충분히 실현시키지 못했다. 하지만 마이클 최의 이 책은 공유 지식이라는 개념을 통해서 집합행동뿐 아니라, 정치적 권위의 형성과 유지, 대중문화와 의례, 건축과 조형, 그리고 광고에 이르기까지 다양한 사회현상을 설명함으로써 게임이론의 전통적 연구 경향에서 탈피해 합리성에 기반한 경제학적 연구와 비합리적이거나 간주되어 온 문화적 연구 사이에 가교를 놓으려는 야심찬 작업으로 평가받고 있다. 비시장적인 상호작용의 핵심적인 특징들에 대해 단순 명쾌하고도 합리적인 설명을 제공해 줌으로써 게임이론의 힘을 보여 주고 있는 이 책은 한국 사회의 시민 행동과 공권력, 소비자 행태, 방송 광고, 소셜 네트워크 등과 관련된 다양한 현상에 대해서도 이해의 폭을 넓혀 줄 것으로 기대된다. '게임이론을 대중화하겠다'는 저자의 의도대로 복잡한 수식을 배제하고 매우 단순하고 자명한 이치를 통해서 매우 다양한 사례를 설명한다는 점에서 간명한 이론이 얼마나 강한 설명력을 가질 수 있는지를 잘 보여 주는 책이기도 하다.

#### 지은이 마이클 S. 최 Michael Suk-Young Chwe



한국계 미국인으로 경제학을 전공하고, 시카고 대학, 뉴욕 대학 등에서 학생들에게 게임이론을 가르쳐 오다가 지금은 미국 캘리포니아대 로스앤젤레스 캠퍼스(UCLA) 정치학과 교수로 있다. 주로 게임이론을 사회적 네트워크, 통화 이론, 집단행동, 소수자 권리, 물리적 폭력 등에 다양하게 적용시킨 글을 써왔다. 2001년 발표한 이 책을 통해 그는 게임이론을 바탕으로 공유 지식의 산출이 정치, 사회뿐만 아니라 여러 문화 현상을 설명하는 데에도 매우 유용하다는 사실을 설

득력 있게 보여 주었다. 2013년 발표한 『게임이론가 제인 오스틴』 *Game Theorist, Jane Austen*(2013)은 대중적으로도 큰 주목을 받았다.

(홈페이지 <http://www.chwe.net/michael/>)

(네이버 열린연단: 문화의 안과 밖 강연 시리즈 중, “조직과 축제: 의례와 공유 지식의 생성”

[http://openlectures.naver.com/contents?rid=247&contents\\_id=48456](http://openlectures.naver.com/contents?rid=247&contents_id=48456))

## 윤근이 허석재

고려대에서 정치학으로 박사학위를 받았고, 경기대, 한국외대 등에서 강의를 했다. 현재는 목포대에서 학술 연구교수로 재직 중이다. 논문으로는 “정치적 세대와 집합 기억”(2014), “한국에서 정당일체감의 변화”(2014) 등이 있다.

## 차례

감사의 말

1 서론

2 응용

의례와 권위

의례는 어떻게 작동하나?

내부로 향하는 원

〈위터프론트〉

광고를 믿어라

공지성의 비용

강한 연계와 약한 연계

원형 감옥의 예비당

3 정교화

다른 설명들

공유 지식은 불가능한 이상인가?

의미와 공유 지식

경합하는 공유 지식

공유 지식과 역사

공유 지식과 집단 정체성

4 결론

부록 : 도식을 통한 해설

2013년판 후기

윤근이 후기