※ 본 기사는 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

설득적 게임 : 의미로써의 제스츄어

(Persuasive Games: Gestures as Meaning)

이안 보고스(Ian Bogost)

가마수트라 등록일(2009. 06. 30)

http://www.gamasutra.com/view/feature/4064/persuasive_games_gestures_as_.php

게임은 몇 년 동안 제스츄어 인터페이스를 과시하고 있다. Nintendo Wii 는 가장 친근한 예이며, 이러한 인터페이스는 Sony EyeToy, Bandai Power Pad, Mattel Power Glove, Amiga Joyboard, 80-90 년대의 탈 수 있는 자동차와 오토바이 같은 아케이드의 역순으로 거슬러 올라간다. Game Boy Color 의 *Kirby Tilt 'n Tumble* 와 같이, Wii Remote 의 전신인 Nintendo 의 게임도 있다.

최근에, 세 주류 콘솔 제조사는 새로운 제스츄어 인터페이스를 발표했다. Nintendo 는 Wii Balance Board 를 작년에 소개했는데, 이 기기는 바닥에서의 움직임과 압력을 감지할 수 있다. 올 해, Wii MotionPlus 를 출시했는데, Wii Remote 확장 기기로써 이 시스템은 좀더 복잡하고 미묘한 움직임을 감지할 수 있도록 해 주었다.

E3 2009 에서, Sony 는 PS3 Wand 의 프로토타입을 전시했다. 손에 쥘 수 있는 막대는 내부 센서와 PlayStation Eye 카메라에 사용된 컴퓨터 비전을 사용하는데, 모션을 트랙킹하거나 해석할 수 있다.

그리고 Microsoft 는 Project Natal 를 소개했다. 카메라와 마이크 인터페이스 만으로 모션 수행, 얼굴 및 음성 인식을 가능하도록 한 앞선 센서 시스템을 가지고 있다.

액션으로써의 제스츄어

몇 가지를 제외하고, 디자이너와 플레이어는 액션으로써 제스츄어 콘트롤을 이해하고 있다. *Mogul Maniac* 에서 스키를 타기 위해서 Joyboard 에 나란히 기대어 보라. *Super Glove Ball* 에서 던지고 잡기 위해서 Power Glove 를 잡았다 놓아라. *EyeToy* 에서 타겟을 때리기

위해서 EyeToy 앞에서 손으로 쳐라. *Hang On* 에서 운전을 하기 위해서 플라스틱 오토바이에 기대라. *Wii Sports* 에서 테니스 공을 치기 위해서 Wii Remote 를 스윙해라.

이런 종류의 제스츄어는 또한 직접적인 조작 인간-컴퓨터 인터랙션 스타일에 기반을 둔 동작과 현실적인 관련성을 가지기 위해 노력하고 있다. 인풋 제스츄어는 그래서 보다 직관적이고 즐길만 한 동작이다. 그리고 게임은 좀더 세련되고 현실적인 방식을 이러한 제스츄어에 반응할 때 더 만족감을 제공한다.

이러한 가치는 디자이너가 앞서 언급했던 인터페이스 디자인을 만들도록 하였다 : MotionPlus, Wand, Natal 은 모두 좀더 자세히 움직임을 이해하고 캡쳐하고자 하는 희망으로 고해상도의 기술을 수반하고 있다.

물리적인 현실주의가 목적인데, 플레이어의 행동과 게임 내 효과의 차이를 줄이는 것이 중요하다. MotionPlus 의 초기 리뷰에 따르면, "VHS 에서 Blu-ray 로의 이동과 같다"고 한다.

의미로써의 제스츄어

제스츄어 인터페이스를 위해 물리적인 리얼리즘이 저명해 보이는 방향인 것 만큼, 중요한 진실을 감추는 것 또한 가치 있다 : 일상의 경험에서, 제스츄어는 행동을 수행할 뿐만 아니라, 의미를 내포한다.

바디 랭귀지를 생각해 보라. 잘 요약되어 있지만 자주 인용되지 않는 연구에 따르면(심리학자 Albert Mehrabian 의 1971 년도 책 Silent Messages), 인간의 커뮤니케이션의 절반이 비언어 행동에 의해 이루어진다고 한다.

팔을 겹치는 것, 머리를 기울이는 것, 이마를 문지르는 것과 같은 제스츄어는 중요한 태도와 믿음 등을 나타낸다. 경우에 따라서, 제스츄어는 자동사이다; 이것은 행동을 수행하지 않는다.

대신에, 이것은 생각이나 감각을 나타낸다 : 성급함, 불신, 경고 등.

다른 제스츄어는 간접적인 목적을 드러낸다. 우리가 손을 흔들어 인사하거나 새에게 먹이를 주듯이 손을 튕길 때, 우리는 물리적인 환경을 바꾸지 않는다. 그러나 수용자 입장에서 우리는 제스츄어를 보고 생각하거나 느끼는 것을 경우에 따라 달리 해석하기도 한다.

(제스츄어 인식을 이용하여 음성 인식에 사용했음에도 불구하고 Natal 용 Lionhead 의 "Milo" demo 는 이러한 목적을 보여주고 있다; 손 제스츄어는 다시 동작이 되는데, 연못의 표면을 건드리기 위해 손을 뻗는 것과 같이 할 수 있다.)

타동사나 자동사가 되고, 직접적이거나 간접적인 제스츄어는 행동하는 사람의 세상이나 그 자신에 대한 사고나 느낌을 바꿀 수 있다. 이러한 느낌은 복잡해 질 수 있으며, 발전할 수 있다. 손가락 욕을 하는 것은 즐겁게 느껴지겠지만, 곧 죄책감이 들고, 결국에는 부끄러움을 준다. 막힌 하수구에 손을 떠는 것은 끔찍함을 느끼게 하고, 혐오스럽게 된다.

제스츄어의 의미 만들기

이런 방식으로 제스츄어를 사용하는 게임은 Wii 의 *Manhunt 2* 이다. 2007 년에 이 게임이 출시되었을 때 논란이 일었음을 상기해 보라 : 플레이어가 물리적 행동을 통해 고문 받는 행동을 하도록 되었기 때문에 부분적으로 몇 개의 국가에서는 이 게임의 플레이를 금지했다.

그러나 플레이어가 자신의 행동이 연루되기 때문에 제스츄어와 폭력적 행동의 결합은 다소 덜 혐오스러운 것으로 인식된다.

Manhunt 2 에서, 우리는 Daniel Lamb 의 사이코패스 힘을 느끼도록 강요 받는다. 이것은 우리가 이성적인 것과 미친 것 사이의 차이가 얼마나 작은 것인가를 보도록 돕는 게임이다.

그러나 *Manhunt 2* 에서의 제스츄어는 여전히 직접적인 수행으로부터는 약화되어, 고문하기 위해서 콘트롤러를 밀거나 스윙시키는 정도이다. 직접적인 수행이라기 보다는 재연과 환기를 통해 의미를 부각하는 제스츄어의 예이며, 우리는 좀 더 일반적이지 않은 종류의 게임을 찾아 보아야만 한다.

Brenda Brathwaite 의 Train 은 테이블 탑 게임이고, 베테랑 디자이너 6 명이 어려운 주제에 대하여 연속적으로 밀고 나가고 있다.

Train 게임의 표면은 창문이다. 몇 개의 창문이 깨어져 있고, 깨진 창문 조각이 플레이 지역에 흩뿌려져 있다. 세개의 철도는 창문의 너비를 가로질러 사선의 각도로 연장된다.

이 게임의 목표는 노란색 사람 모양의 토큰을 화물칸에 싣고 이들을 트랙의 한쪽 끝에서 다른 쪽 끝으로 옮기는 것이다. 플레이어는 주사위를 굴려서 승객을 추가하고 기차를 전진하도록 움직인다. 그리고 트랙을 바꾸거나 기차에 손상을 입히거나 철로를 벗어나는 등의 다른 행동을 실행하기 위해서 카드를 그린다. 각 트랙의 최종 카드는 각 기차의 목적지를 드러내는데, 게임의 마지막 종착역은 Auschwitz 나 다른 Nazi 집중 캠프이다.

하나의 에디션만 존재하기 때문에, 소수의 사람들만 Train 을 플레이 해 본 경험이 있다. *The Escapist* 가 Triangle Games Conference 에서 Brathwaite 의 시리즈에 대한 견해를 발표했을 때, 수 많은 독자들은(Ernest Adams 와 Greg Costikyan 같은 산업계 베테랑도) Adams 의 말을 빌리자면, "충격적인 엔딩"을 제공하고 있는지 아닌지를 의문스러워 했다.

첫번째 황당한 점으로, 끔찍하고 혐오스럽고 공포스럽기까지 한 Train 발송은 실행 자체가 속임수 인 것처럼 보이기도 한다. 게임 그 자체의 플레이를 통해 얻을 수 있는 경험이 아니라 실행 자체가 어려워 보인다는 말이다.

그러나, 실제로 Train 을 플레이 하거나, 다른 사람이 플레이 하는 것을 보게 된다면, 감정적인 힘의 이동이 엔딩의 깨달음에서 플레이 세션을 구성하고 있는 개별적인 제스츄어로 이동한다는 것을 알게 된다 – 종착지점에 다다르기 위해서 수반될 수 밖에 없는 제스츄어를 말한다.

Geoff Long 이 찍은 사진. 허락을 얻어 사용함

예를 들어, 플레이어는 화물칸에 사람들을 추가할 수 있다. 이것은 간단한 행동이고, PC 나 콘솔 게임에서는 클릭이나 포인트를 수반하는 행동이다. 그러나 Train 에서 이렇게 하기 위해서, 플레이어는 나무 토큰을 좁은 화물칸 문으로 집어 넣어야만 한다.

이 위업을 어떻게 달성할 것인가는 완전히 플레이어에게 달려있다. 플레이어는 트랙에 기차를 남겨 놓고 측면으로 토큰을 넣으려고 시도할 수 있다. 또는 전체 화물칸을 집어 올려서, 마치 신인 것 처럼, 그리고 나서 토큰이 벌레인 것처럼, 토큰을 떨어뜨릴 수 있다.

토큰을 추가하는 것은 더 많은 사람을 집어 넣기 위해서 기차를 뒤집거나 기울이는 것을 필요로 한다. 이것은 충격적인 경험이고, 플레이어는 그들의 행동 결과를 더 잘 이해할수록 승객을 태우거나 태우지 않는 제스츄어를 바꾸게 되는 것 같다.

트랙의 끝에서 승객을 제거하는 것은 비슷한 물리적인 움직임을 필요로 한다. 토큰은 간신히 화물칸 문에 맞고, 이들을 없애는 것은 어렵다. 토큰을 없애기 위해서 화물칸을 들어 올려 손바닥에 놓고 흔드는 것을 피하기란 어렵다.

이 제스츄어의 도덕적이고 역사상의 중대성은, 개별적으로든 집합적으로든, Train 플레이어나 관람자에게 의미를 가진다. 게임은 플레이어가 사람들을 거치게 다르게 할 뿐만 아니라 그렇게 하는 방법을 알 수 있도록 해 준다.

그렇게 함으로써, 게임을 끝까지 하려고만 애쓰는 것처럼 보이게 하는 공모이론은 플레이어의 모든 행동과 수행력에 영향을 미치게 된다.

게임 토큰을 집어 올리거나 다른 곳으로 옮기는 것과 같은 단순하고 사소한 행동은 플레이어와 관람자가 다양한 의미를 부여할 수 있도록 해 주는데, 이것은 게임의 완전한 애매한 특성 때문이다. 이 게임에서, 플레이어가 수행하고 있는 행동은 그것이 만들어내는 결과에만 상관있는 것이 아니라, 그 결과 만큼 중요하다.

게임 플레이 제스츄어의 관련성은 게임 플레이 발전과 전혀 상관이 없는 Train 의 관점에서 찾을 수 있다. 예를 들어, 때로 플레이어는 상대방의 화물칸에서 토큰을 제거할 수 있는 기회를 가지게 된다.

게임을 절대로 플레이어에게 이 토큰들로 무엇을 할지를 말해 주지 않는다. 그래서 플레이어는 주머니에 이들을 쉽게 숨겨서 희생자를 “보호”할 수도 있다. 또 다른 플레이어는 상대방에게 경멸의 신호를 보내면서 토큰을 없애 버리는 다른 방법을 선택하기도 한다. “그만하자”는 말을 하며 부드럽게 터치하면서 말이다.

게임의 설정은 제스츄어의 중요성을 발생시킨다. 시작할 때, 노란색의 토큰은 테이블의 한쪽 편에 일렬로 서 있다. 플레이어가 화물칸에 채우기 위해 사람들을 향해 다가갈 때, 이 단정한 줄은 헝클어진다.

관람자로써의 참여자는 이 무질서한 사람들의 줄을 “고쳐야” 한다고 생각하여 좀더 통일되고 안정된 상태로 돌려 놓고 싶어 한다. 여기서 우리는 완전하지 않을 때 의미를 가지고 있는 제스츄어를 찾을 수 있다.

이러한 의지를 동반하는 불편한 감정은 뚜렷하다. 안정감을 측정하는 순번이 있음을 인정해야 한다고 하는 사람도 있다. 그리고 이러한 안정감은 파시즘의 기본 중의 아주 작은 부분이다.

게임의 규칙이 제스츄어의 의미에 영향을 미치기도 한다. 규칙은 의도적으로 애매하게 만들어지고, 플레이어는 스스로 자주 뒤돌아 보게 될 것이다. Brathwaite 는 게임을 위한 골동품인 SS 타자기를 얻고자 하였는데, 그녀는 규칙을 이것을 이용해서 타이핑했다.

게임의 시작과 동시에 종이가 타자기에 위치해 있다. 이것을 읽거나 검토하기 위해서, 플레이어는 반드시 일어나서 타자기를 보아야 하고, 종이를 없애거나 텍스트를 들어나게 하기 위해서는 손잡이를 돌려야 한다.

누군가가 읽으려고 하거나 타자기를 다루려고 할 때, 게임 규칙은 즉각적으로 군사적인 명령으로 변한다. 플레이어는 충성과 배신에 관한 의미를 받아 들이고 타자기 고무 롤러를 각각 클릭하는 것에 자부심을 가지거나 혐오감을 가지게 된다.

Train 은 물리적인 디자인에 있어서 중요한 교훈을 제공한다 : *플레이어*가 제스츄어에 반응하는 방식은 적어도 *게임*이 그러한 제스츄어에 반응하는 방식 만큼 중요하다.

그러나 Train 은 테이블 탑 게임이지 디지털 게임이 아니다. 이러한 제스츄어의 애매모호함을 비디오 게임 경험으로 이동시키는 것이 가능할까?

대답은 Train 의 형태에 있는 것이 아니라, 방법에 있다. 게임은 모든 순간에 모호함을 가지고 있는데, 어떠한 점과도 연결되지 않으려고 한다. 홀로코스트에 관한 논쟁은 절대 만들어지지 않는다.

출발역에서 종점까지 사람들의 효율적인 움직임이 플레이어에 의해 칭찬받을 것인지 경멸 받을 것인지, 플레이어가 역경을 해결하기 위해서 나치 역할을 수용할 것인지, 또는 이들이 도덕적인 비난 때문에 이것을 거절 할 것인지에 관해서 어떠한 결정도 해 주지 못한다.

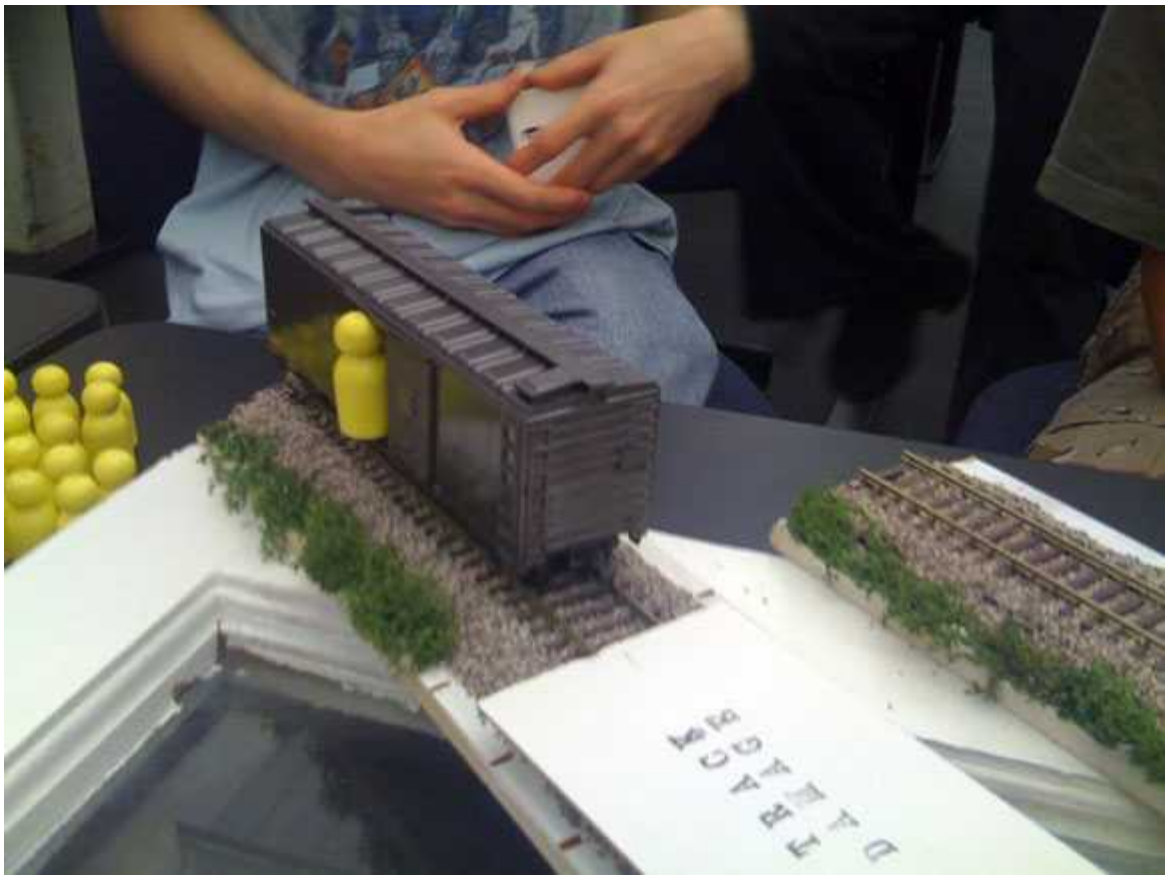
대신에, 게임은 플레이어가 동작을 수행할 수 있는 환경을 만들어 주는데– 승객의 줄을 세우고, 그들을 기차에 오르게 하고 내리게 하며, 죽음의 캠프를 향해 기차를 움직이는 등 – 이로써, 불편한 반향을 불러일으키게 된다.

게임 디자인에 대한 Will Wright 의 공헌 중의 하나는 1 단계의 디자인 원칙에 대한 모호함을 승격시켰다는 것이다.

SimCity 와 *The Sims* 같은 극도의 시뮬레이션 게임에서도, 플레이어는 그들의 sims 를 어떤 생각으로 구성하는지, 건물 벽 뒤에 무엇이 있는지를 상상할 수 있을 정도의 해석가능한 수많은 자유를 가질 수 있게 해 준다. 시뮬레이션에서, 추상성은 실행으로 단순해 질 수 없으며, 또한 이것이 더 깊은 경험을 느낄 수 있도록 해 준다.

제스츄어 인터페이스에서도 마찬가지 이다. 물리적으로 증가된 현실감은 구체적인 상황에서 좀더 충실하게 행동을 허락하겠지만 설득력있는 중대함은 무료로 얻어지지 않는다. 정말, 게임의 제스츄어에 대한 반응을 추상적으로 표현함으로써, 모든 종류의 게임은 플레이어가 해석할 수 있는 영역을 가질 수 있도록 해 준다. 그리고 해석은 반응이라기 보다는 흥미에 더 가깝다.

덜 정치적인 예시인 *Dance Dance Revolution* 를 생각해 보자. 아케이드 타이틀로써 *DDR* 의 성공은 단순한 플레이어의 스텝에 반응성을 연마하는데 국한되어 있다. 그러나 이것의 가치는 플레이어가 그들의 방식으로 즉흥적인 책략을 채울 수 있다고 느끼게 해 주는 스텝과 공간 사이를 측정하지 않았다는 것에 있다.



Train 은 새롭고 향상된 제스츄어 기술을 향하여 질문을 던진다. Wii MotionPlus, PS3 Wand, Microsoft Natal 은 모두 고해상, 더 정확한 인풋이 더 설득력 있는 게임을 만드는데 기여한다고 가정하고 있다. 그리고 Train 의 물리적 특징은 제스츄어 의미에 본질적인 것이 될 것이다.

그러나 개발 속도와 새로운 하드웨어 플랫폼의 출시는 또한 우리가 이미 가지고 있는 도구를 탐구하지 않는 것에 대한 변명을 제공한다.

아마도 게임의 정신은 가속도계나 자외선 센서에 의해 만들어 지지 않는다. 단지 플레이어에게 그들이 반응 할 수 있는 방법을 제시할 뿐이다. 결국, Brenda Brathwaite 는 나무 토큰과 플라스틱 기차로 두려움, 못마땅함, 공모이론의 깊이를 파헤칠 수 있었다.