

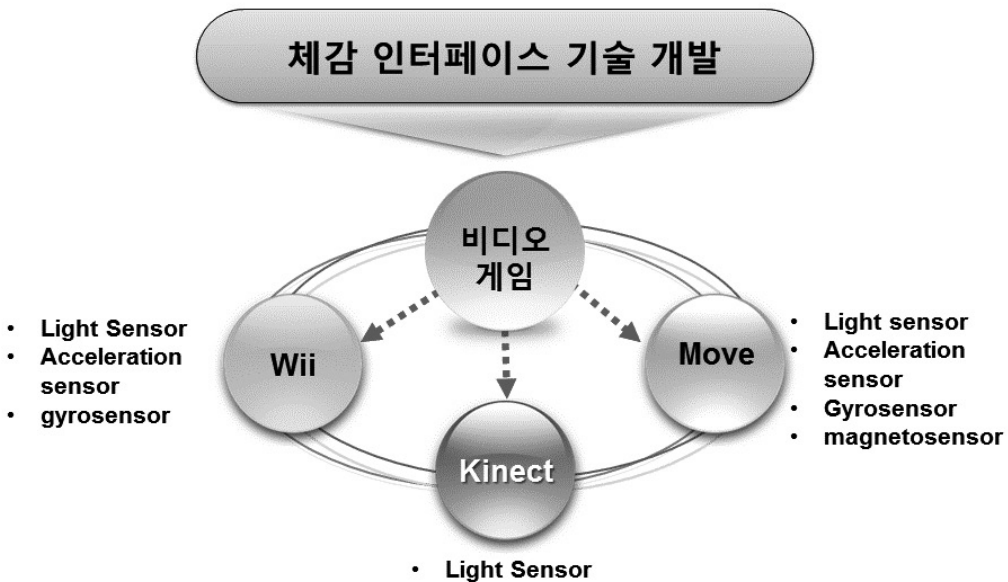
# 체화된 경험(Embodied Experience)으로서의 게임하기:〈키넥트 러시〉를 중심으로

김은정 (이화여자대학교)

## 1. 현기증 나는 재미를 찾아서

인간은 몸(Body)을 통해 의미를 부여받는 신체화된 마음(Embodied Mind)을 갖고 있다.<sup>1)</sup> 체감형 게임은 게임이 제공하는 가상 경험을 현실의 몸을 매개로 보다 현실적인 경험으로 변화시킨다. 사람의 의사 표현의 93퍼센트가 비언어적으로 이루어진다고 한다. 신체언어는 우리가 어떤 사람인가를 알려주는 핵심이다. 이제 우리는 인간과 인간의 의사소통에 근접한 방식으로 디지털 게임과도 소통하기 원한다. 이러한 인간의 욕망은 신체의 움직임을 소통의 적극적 수단으로 활용하기 위한 게임 인터페이스를 만들었다.

짧은 역사를 가진 디지털 게임은 수많은 변화를 겪어 왔다. 게임 형태나 내용은 시스템의 기술적 발전에 따라 급속히 변화한다. 최근 게임기술의 발전은 센서를 활용한 체감형 게임 개발에 집중되고 있다.



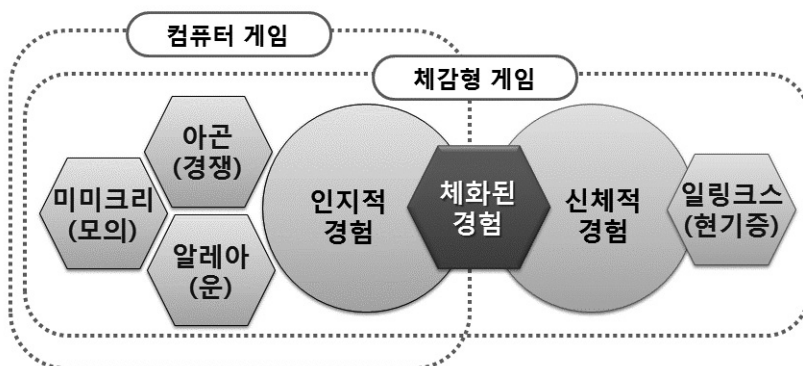
[그림 1] 체감 인터페이스 기술 개발에 따른 게임기의 변화

게임 디자이너이자 연구자인 예스퍼 율(Jesper Juul)은 비디오 게임의 역사에서 돌파구 같은 순간을 ‘캐주얼 레볼루션(A Casual Revolution)’이라 부르며 그것을 초기의 비디오게임이 지니고 있던 단순함이 재발견되는 순

간이면서 동시에 새롭고 유연한 디자인의 게임들이 플레이어들의 삶 속에 스며들어가는 과정으로 설명한다.<sup>2)</sup> 직관적 인터페이스를 통해 누구나 쉽게 게임과 소통할 수 있는 체감형 게임<sup>3)</sup>은 바로 캐주얼 레블루션의 중심에 서 있다. 우리는 체감형 게임을 통해 게임의 새로운 가능성을 엿볼 수 있으며, 율이 확산하는 것처럼 모든 사람들이 비디오 게임 플레이어가 될 수 있다는 사실을 깨닫게 된다. 이러한 큰 변화의 흐름 속에서 체감형 게임에 대한 논의들 또한 시작되고 있다.

〈키넥트 러시〉<sup>4)</sup>는 플레이어의 신체적 움직임을 감지하는 물리적 인터페이스를 통해 온 몸을 움직이며 즐기는 체감형 게임이다. 인간은 태어나면서 생명을 유지하는 아주 작고 잔잔한 호흡으로부터 시작해서 점차 몸을 움직이게 된다. 유럽 현대 무용의 아버지이자 무용이론가인 루돌프 폰 라반(Rudolf von Laban)은 이 작은 움직임을 곧 삶이라 했고 자신을 표현하는 창조의 근원이라고 생각했다.<sup>5)</sup> 체감형 게임은 조이스틱이나 키보드와 같은 전통적 인터페이스를 조작하는 게임의 즐거움과는 다른 새로운 경험을 가능하게 한다. 즉 몸의 역동적 움직임을 게임하기 위한 새로운 언어로 사용하는 〈키넥트 러시〉는 우리를 새로운 형태의 흥미와 긴장, 몰입의 세계로 이끈다.

놀이학자 로제 까이와(Roger Caillois)는 경쟁, 우연, 모의, 현기증이라는 네 개의 역할 중 어느 것이 우위를 차지하는가에 따라서 놀이를 네 개의 주요 항목으로 구분하였다. 그 항목들 각각을 아곤(Agon), 알레아(Alea), 미미크리(Mimicry), 일링크스(Ilinx)로 이름을 붙였다.<sup>6)7)</sup> 게임하기 과정에 신체의 적극적 개입을 배제하고 정신적 가상경험만을 추구해왔던 지금까지의 디지털 게임은 아곤(경쟁), 알레아(운), 불완전한 미미크리(모의)의 놀이들이었다면 〈키넥트 러시〉는 그동안 디지털 게임에서 경험할 수 없었던 일링크스(현기증)의 놀이 경험과 신체화된(Embodied) 미미크리를 통해 새로운 즐거움을 추구한다.



[그림 2] 체감형 게임의 놀이성

1) G. Lakoff, M. Johnson, 임지룡, 윤희수, 노양진, 내익주 옮김, 『몸의 철학』, 서울:박이정, 2002, pp26-30.  
 2) 예스퍼 율, 이정엽 역, 『캐주얼 게임』, 커뮤니케이션북스, 2012, 2면.  
 3) 예스퍼 율은 체감형 게임(Motion Based game) 대신 모방적 인터페이스(mimetic interfaces) 게임이라는 표현을 쓰고 있다.  
 4) 마이크로소프트에서 개발한 xbox360 Kinect 기반의 게임으로, 2012년 3월에 발매되었다. 공식 홈페이지(http://www.xbox.com/ko-kr/Kinect/Games)  
 5) 신상미, 김재리, 『몸과 움직임 읽기』, 서울 이화여자대학교 출판부, 2010, pp5.



체화된 경험(Embodied Experience)으로서의 게임하기:〈키넥트 러시〉를 중심으로

〈키넥트 러시〉는 픽사 장편 애니메이션 인크레더블, 라따뚜이, 업, 토이스토리, 카를 게임으로 만든 것이다. 플레이어는 5가지 애니메이션 속 세계에서 플레이어의 몸이 컨트롤러가 되어 온 몸으로 플레이하면서 숨겨진 비밀을 밝혀내고 퍼즐도 풀면서 게임 속 역경을 헤쳐 나간다. 이러한 과정을 거쳐 플레이어는 게임 속 가상세계의 또 다른 영웅이 되어 간다. 플레이어의 지각 경험의 차원에서 게임 플레이 과정을 살펴보면 플레이어는 속도감 있게 변하는 화려한 시청각정보를 스크린으로부터 지각하고, 그 정보에 반응하기 위해 협응력을 발휘해 온 몸을 움직이며 게임을 플레이한다. 이러한 플레이 행위는 마치 놀이 기구를 탔을 때처럼 현기증 나는 경험을 만들어 낸다. 실제로 〈키넥트 러시〉는 픽사 파크라는 가상의 놀이 공원 앞에서 시작한다. 이 놀이 공원에는 5가지 다른 종류의 놀이 기구(Zone)가 있다. 각각은 픽사 애니메이션을 직접 몸으로 경험할 수 있도록 하는 게임들이다. 다행히 〈키넥트 러시〉속 픽사 파크에는 혼잡한 매표소도 놀이 기구 앞 길게 늘어선 줄도 없다. 원한다면 언제든지 집안에서 놀이 공원의 놀이 기구들처럼 일링크스의 경험을 우리에게 제공한다. 물론 〈키넥트 러시〉는 일링크스 뿐만 아니라 아곤, 알레아, 미미크리가 복합된 놀이 경험을 우리에게 주고자 한다.

## 2. 고통을 극복한 자만이 얻는 쾌감(快感)

고대 그리스인들은 고통을 받아야 지식과 현명함을 얻을 수 있다고 믿었다. 인생에서 본질적인 감정은 즐거움과 고통 이 두 가지이다.<sup>8)</sup> 우리 모두는 고통 없이 즐거움만을 얻기를 원한다. 그러나 고통 없는 인생, 고통 없는 즐거움은 불가능하다. 고통이 있기에 즐거움을 강하게 느낄 수 있는 것이다. 우리는 가상 세계 경험에서조차도 실패를 통한 고통을 맞본다. 현실의 실패만큼 고통스럽지는 않지만 그래도 마음이 아파오는 고통임에는 분명하다. 그러나 지금까지의 디지털 게임 속 고통이 감정적인 차원에 머물렀다면<sup>9)</sup> 〈키넥트 러시〉 게임 플레이에서 경험하게 되는 고통은 육체적 고통을 동반한다. 만약 평소 신체 활동을 적극적으로 하지 않았던 플레이어라면 이 고통의 강도는 더 셀 것이다. 마치 산행을 전혀 하지 않던 사람이 갑자기 등산을 했을 때 느끼게 되는 고통과 유사하지 않을까 생각한다. 그러나 고통을 참으며 산의 정상에 오르게 되면 벅차오르는 즐거움을 경험하게 되듯이 〈키넥트 러시〉 또한 일정 정도의 신체 적응 단계가 필요하다. 이러한 과정은 〈키넥트 러시〉뿐만 아니라 모든 체감형 게임이 갖는 특성일 것이다.

대부분의 사람들이 체감형 게임에 대해 갖고 있는 오해 중의 하나는 게임하기가 무척 쉬워서 시시하고 재미없다는 것이다. 체감형 게임은 직관적인 인터페이스로 인해 플레이를 위한 조작법을 따로 진지하게 익힐 필요가 없다. 게임 경험이 전혀 없던 사람들도 누구나 쉽게 게임을 플레이할 수 있다. 그러나 즐거움 즉 게임을 통한 재미를 얻기 위해서는 기존의 게임이 접근했던 방식으로는 쉽게 도달할 수 없다.

6) 아곤은 시합 경기를 뜻하는 그리스어로 축구나 구슬치기 또는 체스를 하면서 노는 유형을 구분하는 용어이다. 알레아는 요행, 우연을 뜻하며 룰렛이나 재비뽑기를 하며 노는 놀이 항목이다. 미미크리는 흉내, 모방을 뜻하며 해적놀이를 하거나, 네로나 햄릿을 흉내내며 노는 경우 미미크리로 구분할 수 있다. 마지막 일링크스는 그리스어로 소용돌이의 뜻으로 회전이나 낙하 등의 빠른 운동을 통해 자신의 내부에 기관의 혼란과 착란의 상태를 일으키면서 노는 놀이를 가리킨다.  
7) Caillou, Roger, 이상률 역, 『놀이와 인간』, 서울:문예출판사, 1994, pp36-37.  
8) 스토리 전문가 로버트 맥기는 한국에서 개최된 스토리세미나(2012.10.29-11.2)에서 인생의 본질적 감정으로서 즐거움과 고통 두 가지를 언급하였다.  
9) 실제 게임에서 진 사람에게 물리적 고통을 주는 디지털 게임도 있다고 한다. 그러나 이런 극소수의 일부 게임은 대중화되지 못한 실험적 게임들이다.

인지적으로 패턴을 익혀 익숙해지는 것뿐만 아니라 신체적 움직임의 패턴을 플레이어의 몸에 완전히 익숙하게 훈련시켜야 게임 속 쾌감의 단계에 접근할 수 있다. 많은 플레이어들이 이런 고통 앞에서 좌절하여 고통에 이어 올 쾌감을 얻지 못한 채 게임을 중단해버리고 이 게임은 시시하고 재미없다고 빨리 평가해버린다.

〈키넥트 러시〉는 일상적인 운동에서 얻는 쾌감처럼 아드레날린의 분비를 촉진시키기 위해 어느 정도의 신체적 고통을 필수적으로 동반하게 된다. 또한 플레이가 반복될수록 우리 몸은 패턴을 익히고 그에 따라 게임의 다른 요소(서사적 층위, 시청각적 층위)를 즐길 여유를 갖게 되어 게임에서 얻는 즐거움은 점차 커진다. 〈키넥트 러시〉의 경우 대부분의 플레이어들이 이미 픽사 애니메이션을 보았기에 새롭게 서사적 요소를 이해하기 위해 노력할 필요는 없지 않느냐 라고 생각할 수도 있다. 그러나 아직 신체 움직임의 패턴을 익히지 못한 초보 플레이어에게는 게임이 요구하는 지시에 맞춰 동작을 만드는 것 자체에 집중하기 위해 모든 에너지를 쏟게 된다. 때문에 이미 경험했던 애니메이션의 감정적 기억을 떠올릴만한 여유를 갖기가 어렵다.

### 3. 자유로부터 규칙으로, 그리고 또 다시 자유를 향해

카이와는 모든 놀이를 두 개의 상반된 극(極), 루두스(Ludus)와 파이디아(Paidia) 사이에 배치할 수 있다고 말하였다. 파이디아는 자유로운 즉흥과 희열의 원초적인 힘의 원리를 의미하며 루두스는 파이디아와는 반대되며 동시에 상호보완적인 관계를 갖는 경향으로, 규칙과 같은 이유 없는 어려움을 추구하는 취향을 이룬다.<sup>10)</sup>

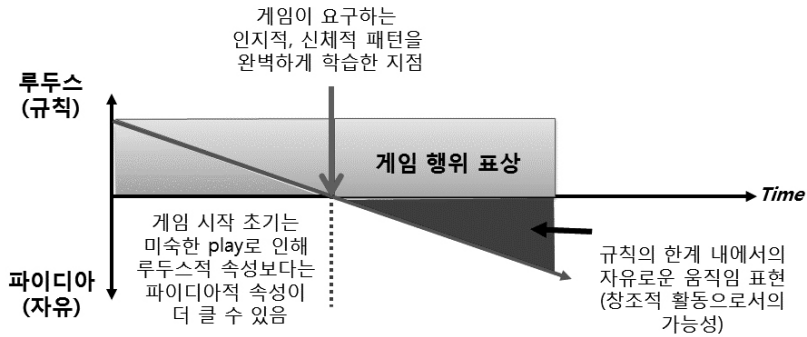
〈키넥트 러시〉는 파이디아 요소가 강한 상태에서 플레이하기 시작해 점차 플레이어의 반복을 통해 루두스적 요소를 증가시키게 된다. 플레이어가 게임이 원하는 리액션이 무엇인지 완벽하게 신체적, 정신적으로 숙지하게 되면 루두스적 요소는 최고점에 이르게 된다. 예를 들어 〈키넥트 러시〉의 ‘카’ 플레이 영역에서 플레이어를 표상하는 레이싱카를 완벽하게 플레이어의 신체와 합일시켜 조종하게 됐을 때 게임 플레이어는 루두스적으로 정점을 찍게 된다. 그러나 그 정점의 상태는 오래 유지되지 못한다. 플레이어는 게임이 의도한 체화된 경험의 재미를 맛본 후 그 경험에 만족하지 않고 새로운 재미를 찾아 모험을 시도한다. 바로 플레이어가 게임 세계에는 반영되지 않는 자유로운 창발적 신체 움직임을 표현하기 시작하는 것이다. 팔 동작만으로도 충분하지만 플레이어는 힘차게 뛰면서 게임을 플레이한다. 큰 바위 덩이를 들어 올릴 때면 정말 무거운 바위를 들어 올리는 듯한 얼굴 표정과 제스처를 추가한다. 이렇듯 플레이어의 잉여적인 표상 행위는 또다시 파이디아적 요소를 증감시키게 되는 것이다.

10) Callois, Roger, 이상률 역, 『놀이와 인간』, 서울:문예출판사, 1994, pp57-58.

11) 스타니스라프스키, 신경수 역, 『배우 수업』, 예니, 2001.

12) 김은정, 『체험형 게임에서 체화된 경험의 의미에 대한 고찰』, 한국컴퓨터게임학회, 한국컴퓨터게임학회논문지, NO.23, 2010.

체화된 경험(Embodied Experience)으로서의 게임하기: <키넥트 러시>를 중심으로



[그림 3] 플레이 시간에 따른 게임 특성의 변화 양상

현대 연기론의 창시자 스타니슬랍스키(Stanislavsky)는 배역을 진실로 재현하기 위해 먼저 배우 스스로 배역의 상황과 처지를 느끼는 ‘마법적 가정’이 필요함을 주장한다. ‘마법적 가정’은 신체적 감응을 전제로 한다. 배우는 “내가 저 캐릭터라면~”이라는 내면적 상상과 신체적 행위를 통해 ‘빙의’에 가까운 변신을 하게 되고 배역과의 완벽한 동일시를 이루게 된다. 이때 내면적 사실주의만으론 진정한 다른 존재가 될 수 없다. 몸의 구조화가 함께 나아가야 다른 존재로서 변할 수 있다.<sup>11)</sup>

찰스 다윈은 신체의 근육들은 감정이 숨어있는 장소라고 하였다. 몸의 움직임을 제한하면 정신적인 각성에 필수적인 근육감각과 지각 역시 제한되므로 몸과 마음은 분리될 수 없는 것이다. 그는 무의식과 의식의 차이를 초월해 있는 하나의 근원적인 공통성을 몸에서 찾았다. 그에게 몸은 산 경험이 이루어지는 근원적인 장소이다. 이런 맥락에서 보자면 체감형 게임인 <키넥트 러시>는 산 경험을 제공하는 적극적 수단으로 연극적 상황과 유사한 몰입을 제공한다. 플레이어는 <키넥트 러시>를 통해 다양한 가면을 쓰게 된다. 게임은 일상의 평범하고 초라하기까지 한 나의 모습을 숨기고 완전히 새롭고 강력한 개성을 창조해준다. 주술사가 가면을 통해 죽은 사람 또는 동물의 영혼과 합일하는 것처럼 게임은 가면이 되어 새로운 생명을 플레이어에게 불어넣는다. <키넥트 러시>의 게임하기는 게임이 표상하는 정해진 무엇을 흉내 내는 것이기 보다는 게임이 담고 있는 영혼으로 머리를 채우고 신체를 채워 새로운 나를 발견하는 실천적 활동이다. 즉 <키넥트 러시>가 만드는 세계는 새로운 ‘나’를 발견하고 생성해내는 잠재성의 장(場)이 된다.<sup>12)</sup>

참고문헌 [1] G. Lakoff, M. Johnson, 임지룡, 윤희수, 노양진, 나익주 옮김, 『몸의 철학』, 서울:박이정, 2002.  
 [2] 에스퍼 울, 이정연 역, 『개주얼 게임』, 커뮤니케이션북스, 2012.  
 [3] 신상미, 김재리, 『몸과 움직임 읽기』, 서울 이화여자대학교 출판부, 2010.  
 [4] Caillois, Roger, 이상률 역, 『놀이와 인간』, 서울:문예출판사, 1994.  
 [5] 스타니슬랍스키, 신경수 역, 『배우 수업』, 예니, 2001.  
 [6] 김은정, 『체감형 게임에서 ‘체화된 경험’의 의미에 대한 고찰』, 한국컴퓨터게임학회논문지, NO. 23, 2010.  
 [7] <http://www.xbox.com/ko-kr/Kinect/Games>