3주차

게임의 미학: 상호작용성에서 나온다. 음악, 시나리오 등을 칭찬하는 것은 게임의 미학을 칭찬하는 것이 아님. 기존 매체들의 특징들을 가지고 칭찬하는 것.

* 게임에서만 찾을 수 있는 요소들로 칭찬해야 함.

평론: 내가 받은 감동과 감정을 무위로 돌리고 싶지 않다는 마음. 일종의 애정. 자신이 느낀 것이 자신에게서 끝나는 게 아니라, 다른 사람들과 공유해야 한다는 책임을 느낌.

상호작용을 가장 잘 경험하게 하는 것은 플레이어에게 그 장소에서 상황을 던져 개인적 경험을 주는 것.

어쌔신 크리드, 특정 mmorpg 등은 특별한 공간이라는 개념이 없다. 어딜 가도 아까 봤던 곳과 다를 게 없음 – 아무것도 기억에 남지 않음.

4주차

에란겔 다크투어: 배그에서 강연을 하고 곳곳을 탐색을 했던 퍼포먼스. 총 등 모든 것이 똑같이 주어졌지만, 참여자들은 사용하지 않았다.

Uru: uru라는 게임의 플레이어들이 다른 게임으로 흘러 들어가서 해당 게임에서 uru의 생활 패턴을 가져오게 됨.

로스트아크 이민자: 마비노기의 플레이어들이 이민 오기 시작하면서 로아의 색상들이 훨씬 세련되게 변함.

즉 게임의 rule만큼 중요한 것은 플레이어이다. 이런 현상들은 디지털 에스노그라피(인간 사회와 문화의 다양한 현상을 정성적, 정량적 조사기법을 사용한 현장 조사를 통해 기술하여 연구하는 학문의 분야)의 등장을 보여줌.

가능성: 아직 없는 것에 대한 예상

잠재성: 이미 있는 것에 대한 발견

용산미군기지는 114년간 일반인 출입금지였음. 근데 포켓몬 고 시스템 안에는 포케스탑이 존재했음. 그럼 이 땅은 실제로 접근할 수 있는 포켓몬 고 내부의 땅이 가상일까 접근하지 못하는 현실 세계의 땅이 가상일까? + 평택에는 캘리포니아처럼 설계해 놓은 미군 기지가 있었음. 이는 일종의 세트장 같은 곳. 그렇다면 이게 오히려 가상인가?

5주차

요즘의 시대는 현실 세계와 가상 세계를 중첩해 바라본다.

웅장한 서사: 제인 맥고나걸이 제안한, 현실 세계에서의 실패는 사람들에게 좌절을 안기지만, 게임의 실패는 웅장한 서사와 겹쳐져 플레이어에게 무한한 동기와 긍정성을 준다.

‘내제된 승리’: 엣지 오브 투모로우. 게임의 세계는 결국 플레이어가 승리하게 된다. 플레이어는 언제나 승리를 쟁취하기 위해 고양되어 있는 상태이고, 게임엔 무한한 기회가 있기 때문에 결국엔 플레이어가 승리하게 된다는 뜻.

에르고딕 미학: 숨겨진 엔딩, 스토리를 발견하는 것에 있는 게임의 아름다움

이 세가지가 게임 장르만이 가지고 있는 강점.

시뮬라시옹과 포스트 – 재현 :

<https://drive.google.com/file/d/17BZocHb9a-bakDoKMIndCaXVIvvPt60A/view>

과거가 영원히 현재로 오고 있다. 포켓몬고 쓴 그 논문:

<https://drive.google.com/file/d/1zAiI3a20k6auCKMYHPuxsYuvDeDp5gEw/view>

디지털 게임의 대중미학 에르고딕 연구

<https://drive.google.com/file/d/1ejNZrFN1j7w8wW2c4NMqG7slw-Fk7wB4/view>

젤다의 전설의 완벽한 세계의 탄생:

<https://drive.google.com/file/d/1QGixCCHoJR877toleA4OOGyWFngdmpCL/view>

만질 수 있는 타인의 고통 댓 드래곤 캔서:

<https://drive.google.com/file/d/1z21HaJa7rDLN5r8IfuYL_AV6MntUQKuq/view>

유희 자본주의와 컴퓨터 게임:

https://drive.google.com/file/d/1m92eFfvkKCNfrA85-\_HG0gM96olDKiLH/view

1. 오늘날 게임 문화에서 ‘플레이어’란 어떤 존재인가?

오늘날 플레이어란 경험의 주체이다. 단어에도 담겨있는 의미이기에 당연한 말이라고 생각 할 수 있지만, 이것 만이 꾸준히 확장되고 변형된 플레이어의 정의에서 변함없이 유지된 유일한 특징이라 생각한다.

본래 플레이어는 게임 세상의 중심이자 모든 사건의 기점으로 존재했다. 이는 자신이 주인공이라는 감각을 주어 유저로 하여금 새로운 환경에 순식간에 몰입할 수 있도록 해주는 훌륭한 장치였다. 게임이 처음 등장했을 당시 익숙하지 않은 가상 세계에서 사람들의 적응을 돕기 위해선 가장 단순한 원리가 필요했고, 이런 플레이어의 조건은 유저들로 하여금 이야기를 더 쉽게 소화할 수 있도록 갈피를 잡아주는 말뚝이었을 것이다. 이것이 플레이어의 기초적인 기틀이자 역할이었다.

오늘날에는 과거의 의미에서 더 확장된 형태를 보인다. 더 이상 플레이어는 주인공이라는 자리에 얽매이지 않는다. 플레이어는 주인공, 조연, 관찰자, 심지어는 악당의 역할까지 오간다. 형태 또한 자유롭다. ‘Stray’에선 로봇 슬럼가를 오가는 고양이의 모습으로, ‘Starcraft’에선 여러 군사를 지휘하는 입장으로, ‘Flower’에선 실체 조차 없는 꽃잎을 날리는 바람으로. 주인공 캐릭터 하나를 조종하던 전통적인 플레이어의 형태에선 생각하기 어려운 모습이다.

때문에 오늘날 플레이어의 존재는 과거에 비해 그 경계가 옅고 모호하다. 형식적인 제한은 거의 사라져버리고, 본질적인 의미를 무한하게 재해석하여 게임들은 새로운 경험을 선사한다. 그러나 그 방식이 변형되더라도 제작자의 의도를 가장 효과적으로 전달할 수 있는 방법으로 플레이어의 위치가 정해진다는 점은 변함없다. 때문에 현재 경험의 주체로 존재한다는 것만이 플레이어의 존재를 정의하는 마지막 명제라고 생각한다.

추가로 작성하자면, 이를 통해 미래 플레이어의 역할은 어떻게 변형될 수 있을지 예측해볼 수 있겠다. 경험의 주체라는 정의에서 벗어나야 우린 새로운 방식으로 사유할 수 있게 된다. 이것에 대한 힌트는 ‘Dark Soul’ 시리즈, ‘5 Nights At Freddy’s’, ‘Doki Doki Literature Club!’에서 찾을 수 있다. 전혀 연관성이 없을 것 같은 3가지의 게임이지만 여기에 핵심이 숨어있다.

‘Dark Soul’ 시리즈의 전통적인 세계관 서술 방식은 우리에게 어떤 사건이 발생했는지 직접적으로 알려주지 않는다. 단지 아이템, 보스, 지역 등을 설명해주는 글귀들이 커다란 사건으로 이끌어주는 조각을 담고 있을 뿐이다. 세계관과 스토리를 더 잘 이해하고 싶은 플레이어들은 이런 글귀들을 조합하여 자신만의 타임라인을 만들어가며 어떤 일이 발생했을지 예상하며 게임을 즐기게 된다.

‘5 Nights At Freddy’s’의 표면적인 스토리는 경비원이 되어 저녁마다 가게를 돌아다니는 로봇들을 감시하며 생존하는 것이다. 그러나 숨겨진 이스터에그와 가끔 발생하는 이벤트 등으로 게임은 유저에게 아동학대와 실종 사건의 이야기를 전달한다. 앞선 예시와 마찬가지로 플레이어는 다른 사람들과 이런 경험을 나누며 어떤 사건들이 발생했을지 추리하고, 후속작을 통해 이런 추리가 맞거나 틀렸음을 확인하며 새로운 경험을 얻었다.

‘Doki Doki Literature Club’은 어떤 고등학교의 문예부에서 발생하는 일을 담은 비주얼 노벨 형식의 게임으로, 초반부엔 어디서나 흔히 볼 수 있는 연애 시뮬레이션 계열의 게임처럼 진행되지만 차츰 캐릭터들이 부자연스러운 행동을 보이며 플레이어에게 심리적 공포를 선사하는 호러 게임이다. 이 게임도 표면적으로 보이는 것이 아닌 다른 이야기를 뒤에서 전달하는데, 게임을 진행하다가 특정 사건이 발생할 때마다 게임 파일을 확인해보면 새로운 이미지, 오디오 파일들이 생성되며 캐릭터들의 심리 상태나 모습을 보여준다. 하지만 이 게임은 여기서 멈추지 않는다. 해당 파일들의 형식을 조작하거나 일부분을 발췌해 분석해보면 아예 다른 파일이 나오며 게임의 스토리라인과는 완전히 별개의 이야기를 암시한다. 이를 찾은 플레이어들은 해당 스토리가 후속작의 예고 혹은 캐릭터들의 뒷이야기 일거라 추측하며 게임사의 다음 행보를 기다리는 중이다.

이런 식의 ‘보여주지 않지만 많은 것을 보여주는’ 형식의 서술법을 사용하는 게임들은 꾸준히 늘어나고 있으며, 개중 잘 만들어진 것들은 컬트적인 인기를 끄는 현상을 보여준다. 숨겨져 있는 것을 발견하며 플레이어들은 새로운 즐거움을 얻고 있는 것이다. 아직까지 이는 주로 새로운 이야기를 알려주는 등 스토리텔링 기법에만 사용되고 있다고 생각하는데, 이것을 실제 게임 플레이에 적용하여 ‘경험 없이 많은 것을 경험할 수 있게 하는’ 것에 대한 강하고 새로운 인상을 남길 수 있는 게임이 등장하는 것이 플레이어라는 존재를 재정립 할 수 있는 현상이 될 수 있겠다는 것이 나의 의견이다.

1. 당신이 이해하고 있는 에르고딕 미학이란 무엇인가?

‘Fallout’ 시리즈가 이를 정말 잘 보여주었다고 생각한다. 해당 시리즈의 게임플레이적 특징 중 하나는 캐릭터의 특성 수치에 따라 선택 할 수 있는 기로가 바뀐다는 점이다. 특정 적은 지능 수치가 높다면 싸우지 않고 설득하여 진행 할 수 있게 되기도 하고, 어떤 퍽(Perk)을 습득하게 되면 다양한 캐릭터들을 위협하여 원하는 바를 성취 할 수 있게 되는 새로운 선택지가 생기기도 하고, 어떤 특성을 습득하면 게임 세상 내에 아예 새로운 오브젝트들이 생겨 조금 더 유머러스한 경험을 전달하는 경우도 존재한다.

이는 플레이어들로 하여금 자신이 선택한 바에 따라 모두 다른 이야기를 경험할 수 있게 만들어준다. 힘이 강한 캐릭터를 만든 사람들은 무력을 통해 게임을 진행 할 수 있었을 것이고,지능이 높은 캐릭터를 만든 사람들은 조작과 대화를 통해 목표를 이루었을 것이다. 이는 플레이어로 하여금 자신의 이야기라는 감각을 가질 수 있게 한다. 하나의 게임에서 무한하게 많은 경험이 만들어질 수 있는 것이다.

플레이어가 자신의 선택에 따라 초래한 결과를 받고, 이것이 다음 선택에 다시 영향을 미친다. 이를 통해 지속적으로 새로운 경험을 전달하며 유저들에게 즐거움을 선사하는 것의 아름다움, 이것이 게임에서 나타나는 에르고딕 미학이라고 생각된다.

1. 2024년 유행하는 게임과 근본적 다른 동력으로(플레이어의 마음) 움직이는 새로운 게임을 간단히 구상해 보시오.

플레이어의 마음을 읽을 수 있다는 것은 게임에게 유저의 정보를 한 차원 높은 방식으로 전달할 수 있다는 것이다. 왼쪽 오른쪽의 과거 형식에서 4방향, 8방향, 공격, 방어, 대화 등의 의사소통 방법이 늘어난 것처럼 마음이 전달된다면 플레이어가 느낄 수 있는 게임과의 거리감이 큰 폭으로 줄어들 것이다. 게임의 경험을 훨씬 현실감 있게 즐길 수 있다는 것이다.

이런 점을 가장 잘 이용할만한 장르로 떠오르는 것은 공포 게임이다. 현재 공포 게임에서 공포감 조성을 위해 사용되는 방법은 영화의 그것과 비슷하다. 영화에서 자주 사용되는 분위기 조성 기법으로는 귀신의 갑작스러운 등장, 등장 이전의 텐션 조절, 부자연스러운 장면 등을 통한 불쾌감 유발 등 다양하지만 익숙한 방법들이 있다. 게임에서는 이런 방법들을 경험과 연동시켜 더 극대화하는 것에 집중한다. 괴물이 뒤에서 쫓아오는 상황, 영화 속 인물이 아닌 플레이어 본인에게 직접 말을 거는 상황 등 영화에선 불가능한 상호 작용 요소를 이용하여 긴장감을 끌어올린다.

플레이어의 마음을 이용하여 게임에 적용시킬 수 있다면, 이러한 방법들이 새로운 방향으로 발전할 수 있는 통로가 될 듯싶다. 우리는 으레 귀신이라는 존재를 초월적인 능력을 지녔다고 생각하곤 하는데, 플레이어의 마음을 읽고 그것에 따라 행동하도록 설계할 수 있다면 실제로 그런 귀신 캐릭터를 만들 수 있을 것이다. 2014년 출시된 ‘Alien : Isolation’의 플레이어의 행동 양식에 따라 학습하고 판단하는 에일리언 AI가 큰 호평을 받았다는 점에서 플레이어와 상호 작용하는 공포 요소가 얼마나 효과적인지를 알 수 있다.

게임은 공포 장르로, 배경은 어느 것이던 크게 상관없다. 흔한 폐건물에서 탈출하는 스토리여도 괜찮고, 혹은 아예 새로운 스토리라인을 가져도 좋다. 우리가 사용하고자 하는 새로운 특징은 스토리에 크게 영향을 받지 않는다.

유저가 겁을 먹을수록 적 캐릭터가 더 호전적으로 변하고, 플레이어 캐릭터가 더 빠르게 움직이지만 의도하지 않은 실수가 생기는 형식을 갖는다. 이런 방식을 통해 도망치거나 싸우는 시퀀스의 긴장감을 키울 수 있다. 또한 캐릭터의 휘청거림 등의 사소한 실수가 높은 긴장 상태에서 사람이 행동하는 것과 비슷하여 유저는 현실감을 얻고, 동시에 여러 번 플레이 하더라도 조금씩은 다른 게임플레이를 유도한다.

공포 체험을 할 때 익숙해진 플레이어는 어느 순간에 귀신이 등장할지를 예측하며 플레이 하곤 한다. 우리의 게임에선 이런 생각을 읽을 수 있기 때문에 유저의 예측을 벗어나게 귀신을 등장시키거나, 원래는 귀신이 존재하지 않던 장소에 유저가 만약 나올 것이라 생각한다면 생성되도록 설정할 수도 있다. 혹은 유저의 공포스런 생각 자체가 귀신을 만들어내는, 어렸을 적 눈을 감은 채로 머리를 감을 때에 떠오르던 악몽 같은 요소도 연출 가능하다.

귀신이 간혹 플레이어의 감정을 인지하고 있음을 알려주는 것도 좋을 듯하다. 이는 도망치는 시퀀스에서 대사로 표현되어도 좋고, 혹은 유저가 탐험하는 단계에서 벽이나 문서 등에 표기하여 전달하는 것도 효과적일 것이다. 플레이어는 이 과정에서 압도되는 기분과 이해하지 못하는 것에 대한 공포심을 느낄 수 있다.

최근 유행하는 일반적인 탐험 형식의 공포게임, ‘Outlast’, ‘Resident Evil’, ‘Layers Of Fear’, ‘Amnesia’등에 위의 특징을 가진 적을 삽입한다면 플레이어에게 정말 새로운 경험을 줄 수 있을 것이라고 확신하는 바이다.

1. “아이들은 움직이는 것은 모두 생물로 생각한다” 아이들은 포켓몬도 살아있는 객체로 생각하고 감정이입하며, 그것과 동거한다는 뜻. 자신이 경험한 디지털 객체가 하나의 살아있는 생물로 느꼈던 경험을 반추해 그에 대해 서술하시오.

2020년 출시된 ‘모여봐요 동물의 숲’이라는 게임이 있다. 예전 초등학교 시절 유행했던 닌텐도 DS 기기에 해당 시리즈의 이전 작이 있었는데, 친누나가 주로 즐겨하느라 나는 거의 못한 기억이 한이 되었는지 21년 전역과 동시에 플레이했었다. 단순하게 설명하자면 섬에 표류하며 돈을 벌어 섬을 꾸미는 게임이다.

섬에 처음 표류할 때부터 함께 지내게 되는 것은 주민이라는 NPC들이다. 이들은 외형이 여러 종류가 있고 성격 특성에 따라 말투가 다르며 친화도가 높아질수록 유저에게 친근하게 대해주는 시스템을 가지고 있다.

내가 이들을 살아있는 객체로 느꼈던 순간은 몇 달간 게임을 그만두었다가 오랜만에 다시 플레이했을 때였다. 간만에 들어가본 섬은 잡초가 무성하게 자라 있고, 집에선 바퀴벌레가 돌아다니는 등 여러가지 바뀌어 있었다. 그리고 주민들에게 말을 걸어보자, 내가 몇 개월간 오지 않아 걱정했다며 앞으로는 그렇게 사라지지 말라는 말을 들었다. 이 순간 나는 이 주민들이 내가 없는 동안 어떻게 지냈을지를 상상하게 되었다. 내가 선물한 옷을 입거나 놓아준 가구들을 사용하며 내 생각을 하진 않았을까? 쌓여 있는 우편들 중 주민들이 적은 것들은 나를 그리워하는 마음도 같이 넣어 보낸 게 아닐까? 이런 생각이 든 이후부터 난 주민들과 대화를 하거나, 선물을 전달할 때 한번 더 생각해보게 되었다. 이런 옷은 어떤 주민에게 잘 어울릴까, 이렇게 대답한다면 주민이 상처받지 않을까 하며 행동하게 된 것이다.

게임을 경험하지 않은 사람이 본다면 터무니없는 일이다. 알고리즘에 따라 행동하도록 설계된 것에 불과한 디지털 객체에게 감정을 소모하는 행위는 외부인이 보기에 이해하기 어려운 비합리적인 행동이다. 그러나 경험하는 과정에서 몰입하고, 상호 작용하며 난 해당 객체들이 감정이 없는 데이터라는 것을 알면서도 그렇게 대할 수 없었다. 포켓몬에게 이름을 붙이거나 언제 잡았는지 알려주는 시스템, 그리고 포켓몬을 풀어줄 때 사용되는 시리즈의 상징적인 ‘바이바이! 00몬!’이라는 문구들 또한 우리보다 훨씬 더 풍부한 상상력을 가진 어린아이들로 하여금 이들을 살아 움직이는 객체로 느끼기에 충분한 자극이었을 것이다.

1. 게임(디지털) 속에서 인생을(아날로그) 배울 수 있는가? 혹은 게임이 현실을 바꿀 수 있는가?

직관적인 예시를 들자면, 최근에 다녀온 예비군 훈련이 있겠다. 학생 예비군이었기 때문에 모든 훈련이 하루내에 끝났는데, 훈련 중 하나는 vr 사격 훈련으로 화면과 연동되는 착용 장비와 총을 이용해 사격과 작전의 모의 훈련을 할 수 있었다. 작전에 등장하는 적군과 시민은 허우적대며 느릿느릿하게 도망치고, 총기에 장착된 공기 펌프는 실사격 반동의 절반도 되지 않았다. 그럼에도 불구하고 이런 시뮬레이션은 교육을 목적으로 사용되고 있었고, 솔직한 후기를 남기자면 어찌됐건 실제 상황의 비스 무리한 것이라도 하는 행위가 나쁘지만은 않은 경험이었다.

이런 형식의 게임과 닮아 있는 시뮬레이션들은 교육적 상황에 사용되고 있다. 비행기 파일럿 육성, 자동차 면허 연습 등 다방면에서 활용되는 이 게임들은 사람들이 말 그대로 배우기 위한 용도로 제작한 것들이다. 문자 그대로의 의미에서 첫번째 질문에 대한 답을 해준다.

그럼 이런 교육용 목적으로 제작되어 특정 행위를 가르쳐주는 게임을 제외하고, 디지털 세상 속에서 인생을 배울 수 있는 사례는 무엇이 있을까? ‘The Last Of Us’에선 주인공이 임무로서 맡게 되어 운반하는 것이 목적이었던 여자아이를, 긴 여정을 함께 하며 딸처럼 아끼게 되어 결국엔 그녀를 위해 임무를 포기한다는 비합리적인 선택을 하게 되는 이야기를 담고 있다. 해당 게임이 평단과 유저들을 모두 사로잡았다는 점은 우리가 세상을 구하려다 구하지 않는, 비상식적인 이야기에 얼마나 빠져들고 설득당했는지를 보여주는 현상이다.

우리는 가끔 다른 사람의 입장이 되어보는데 정말 큰 애를 먹는다. 단편적인 모습만을 보며 ‘무단 횡단하면 차에 치여도 마땅하지’, ‘비행기에서 우는 아이는 빨리 타일러야지’, ‘문신을 새겼다면 사회적 시선을 감내 해야지’라는 말들을, 합리적인 판단 하에 비난의 목적으로 내뱉곤 한다. ‘The Last Of Us’는 이런 상황에서 우리 눈엔 보이지 않던, 불합리한 행동들의 이유를 보여준다. 게임을 열심히 플레이 하며 엔딩까지 간 유저들은, 세상을 구하려는 의사 셋을 여자아이 한 명 때문에 기꺼이 죽이는 끔찍한 행동을 자발적으로 하게 된다. 자신이 비난하던 행동들을 직접 행하는 인물이 되어 봄으로써, 우린 비로소 보려 하지 않았던 입장들을 마주하게 된다. 이 게임을 하고 난 뒤에, 무단 횡단하던 사람들은 건너편의 두려움에 떨던 자기 자식에게 가고 있었음을, 비행기에서 우는 아이의 부모님은 바쁜 일과 육아에 치여 며칠간 잠을 설쳤음을, 문신을 새긴 사람은 암 투병 과정에서 생긴 상처를 가리기 위해 덮은 것이었음을 상상할 수 있게 된다면 그것은 정말 우리가 게임에서 인생을 배우고, 게임이 우리가 현실속에서 생각하는 방법을 바꾼 일이지 않을까?

1. ‘게임이 예술인가?’라는 질문에 오늘날 우리는 어떻게 대답해야 할까? 혹은 당신의 생각은?

수업 도중 보았던 영상처럼, 과도기적 시기에 놓여있다는 것이 적합한 답변이라고 생각한다. 처음 사진이 등장했을 때 현실을 그대로 따 놓은 것은 예술로 인정하지 못한다는 반응이 다수였던 것처럼, 새로운 매체가 등장하고 발전하는 시기엔 아직 예술로서 모두에게 공감을 사기가 불가능 한 것이 일반적이다. 이런 사회적인 인식은 매체까지 갈 필요도 없이 새로운 장르가 등장하는 상황에서도 볼 수 있다. 락 음악이 처음 등장했을 땐 시끄러운 소음이라는 비난을 받았고, 힙합 음악이 처음 등장했을 땐 그저 빠르게 말하는 것일 뿐이라는 비난을 받았다.

새로운 것을 받아들이는 데엔 시간이 걸린다. 기존 인원들이 익숙해지는데 필요한 것일 수도 있고, 보수적인 성향의 수용자들이 나이가 들어 입김이 약해지는데 필요한 것일 수도 있다. 확실하게 말할 수 있는 것은 시간이 지날수록 게임이라는 매체를 사랑하고 즐기는 사람은 늘어날 것이고, 예술로서 전 사회적으로 인정을 받는 것 또한 함께 자연스럽게 이루어질 일이라는 점이다.

위의 주장을 통해 알 수 있듯이 난 게임이 당연히 예술이라고 생각한다. 우린 영화를 복합적 예술이라고 칭한다. 화면, 음악, 스토리가 합쳐져 우리에게 강한 감정을 일으키기 때문이다. 예로부터 사랑받던 사진, 음악, 글의 특성들을 모아 제작된 새로운 매체인 영화처럼, 영화에 상호 작용이라는 새로운 요소가 합해져 제작된 것이 게임이라고도 말할 수 있다. 그리고 상호 작용은 단지 영화와 구분하기 위해 넣어진 요소가 아니라 게임의 경험을 타 장르의 예술의 경험과는 다른 것으로 만들어주는 효과를 갖는다. 이토록 강렬한 방식으로 자신의 장점을 활발하게 표현하는 방향으로 발전하고 있는 장르는, 예술이라는 단어 외에 완벽하게 표현할 수 있는 다른 평가가 떠오르지 않는다.

1. 폴아웃에서 자신이 느꼈던 불안과 자유에 대해 논하기.

불안과 자유는 높은 연관성을 갖는다. 주어진 자유를 어떻게 활용할지 모를 때에 불안이 발생하기 때문이다. 폴아웃의 경험이 나에게 이런 결론에 도달하게 해주었다. 게임의 시작에서, 우린 바깥 세상에 나가 워터칩을 구해와야 한다는 것 말고는 아는 것이 없이 쫓겨난다. 플레이어를 처음 반겨주는 것은 어두컴컴한 동굴 안으로, 공격적인 쥐들로 가득 차 있다. 우리는 여기에서 불안을 느낀다. 어디로 가야 하는지, 어떻게 적을 죽여야 하는지, 심지어는 저 쥐들이 나를 공격할지도 모르는 채로 던져지기 때문이다. 그러나 할 수 있는 행위가 꽤나 직관적이기 때문에, 눈치가 빠른 유저들은 금방 무기를 착용하고, 쥐들을 잡으며 동굴을 탐험해 탈출구를 찾아낸다.

동굴에서 나오고 나서도 불안은 계속된다. 넓은 월드맵이 보이지만, 대부분이 검은색으로 뒤덮혀 있어 어떤 상황인지 알 수 없기 때문이다. 그나마 있는 정보인 시작 때 볼트의 리더가 알려준 다른 볼트의 위치로 향한다. 가는 길목에 존재하는 마을을 확인하고, 과정에서 다른 적이나 상인을 만나며 게임의 갈피를 잡기 시작하는데, 여기에서부터 이 불안이 자유의 인식으로 전환된다.

폴아웃의 비선형적 게임 구조는 유저에게 무한한 자유를 선사한다. 유저는 도중에 있던 마을에서 정보와 동반자를 얻어 다른 곳으로 이동하며 힘을 키울 수 있고, 혹은 워터칩이 있다고 생각되는 구울이 가득한 위험한 장소로 직행 할 수도 있다. 아니면 아예 워터칩을 포기한채로, 자신이 하고 싶은 것을 하며 지내다가 나중에 볼트로 돌아가 볼트의 인원들이 모두 사망한 모습을 확인 할 수도 있다.

자유도가 높은 게임에서 익숙하지 않은 플레이어들은 불안감을 느낀다. NPC가 우리에게 무엇을 해야 할 지 전달해주는 상황과, 해당 장소로 가는 방법이 직접적으로 드러나 있는 구조에 길들여져 있는 것이다. 과거 모바일 RPG 게임들이 성행했을 때 이런 형식의 게임 플레이가 정말 많았다고 생각이 드는데, 해당 게임들은 심지어 퀘스트가 이끄는 대로 자동 이동, 자동 사냥 기능을 넣어두어 유저의 선택을 최소화하고, 플레이어가 느낄 수 있는 유일한 즐거움을 성장만으로 제한하는 방식을 채택하였다.

그렇기에 폴아웃을 비롯한 잘 만들어진 오픈월드 게임들은 위의 방식에 익숙한 플레이어들에게 어색한 감각과 심한 경우엔 재미를 앗아가는 체험까지 선사한다. 게임을 할 때 육하원칙이 모두 정해져 있는 상태에선 불안이 존재하지 않는다. 게임을 하는 목적이 즐거움뿐이고, 그것을 벗어나는 경험은 하고 싶지 않은 게이머들도 분명히 있기 때문에 이러한 구조를 폄하할 수는 없다. 그러나 그런 불안을 이겨내고 자유로 전환될 때까지 폴아웃을 끄지 않고 견딜 수 있다면, 다른 어떤 선형적 게임에서도 주지 못하는 입체적인 감각을 느낄 수 있다. 이것이 개발자들이 의도한 불안과 자유에 대한 체험이라고 생각한다.

1. 이러한 게임적 공간에서 중간고사를 치르게 하는 이유가 무엇이라고 생각하는가?

이 중간고사의 형태는 던져진 질문들에 대해서 조금 더 게임적으로 생각해볼 수 있는 계기이다. 질문들을 찾아 온갖 장소를 돌아다니는 과정에서 우리는 게임적 즐거움을 느낄 수 있다. 옛날 어렸을 적 게임의 한 포인트에 막혀 진행하지 못할 때, 공략을 찾아볼 생각조차 할 수 없어 할 수 있는 모든 행동과 갈 수 있는 모든 장소를 돌아다녔던 경험이 있다. 이번 메타버스에서 그것과 비슷한 감각을 느꼈다. 당연히 인터넷 어딘가에 공략이 있는 공간이 아니기 때문에, 직접 모든 곳을 돌아다녀보며 찾아내야 했고, 플레이어는 처음엔 귀찮을 수 있지만 진행하다 보면 자신이 몰랐던 곳을 발견하는 과정에서 쾌감을 얻는다. 자신의 행동을 통해 새로운 것을 경험하며 즐거움을 얻는, 게임의 근본적 구조가 충실히 구현되어 있는 공간인 것이다.

이 수업을 듣는 학생 중 게임에 깊은 관심이 있는 학생들도 많지만 이런 흥미는 필요 자격 요건이 아니기 때문에 익숙하지 않은 사람도 존재한다. 이 공간을 돌아다니며 질문을 찾아내는 과정을 통해 학생들은 가벼운 방법으로 게임을 직접 체험하게 되는 것이다. 그들은 이 상호 작용의 과정에서 생각하는 바가 달라지거나 새로운 것을 느낄지도 모른다. 어쩌면 해당 학생들에게 같은 질문들을 단순히 e-class를 통해 통보했더라면, 그들은 다른 대답들을 내놓았을 수도 있다.

게임과 인문학이라는 과목에 어울리는, 학생으로 하여금 깊게 생각할 만한 주제를 던짐과 동시에 그것에 대한 힌트를 주며, 도전 요소도 가미된 중간고사가 의도이지 않았을까 생각된다.

댓 드래곤 캔서: https://www.youtube.com/watch?v=XU7RLaC6DvA