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 도구였을 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 아예 다른 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 ‘경험하지 않지만 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 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 전달 된다면 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 듯 싶다. 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 사용하자. 이런 방식을 통해 도망치거나 싸우는 시퀀스의 긴장감을 키울 수 있다.

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.
2. 게임(디지털) 속에서 인생을(아날로그) 배울 수 있는가? 혹은 게임이 현실을 바꿀 수 있는가?
3. ‘게임이 예술인가?’라는 질문에 오늘날 우리는 어떻게 대답해야 할까? 혹은 당신의 생각은?
4. 폴아웃에서 자신이 느꼈던 불안과 자유에 대해 논하기.
5. 이러한 게임적 공간에서 중간고사를 치르게 하는 이유가 무엇이라고 생각하는가?

당시