

로그라이크 게임에 나타난 영속적 죽음의 매커니즘 연구

안진경

이화여자대학교 디지털미디어학부

ruki331@naver.com

Mechanism of Permanent Death in Rogue-like Games

Jin-Kyoung Ahn

Division of Digital Media in Ewha Womans University

요 약

본 연구의 목적은 로그라이크 게임에서 파생된 영속적 죽음의 매커니즘을 고찰하고 해당 매커니즘이 가져오는 독특한 플레이 양식을 고찰하는 데 있다. 이를 위해 게임에서의 일반적인 죽음의 과정과 영속적 죽음의 과정을 비교 분석했으며 이후 영속적 죽음의 과정이 게임의 플레이와 리플레이에 미치는 결과를 살펴보았다. 영속적 죽음은 캐릭터의 부활 가능성이 없다는 점에서 극도의 긴장을 유발하는 플레이 사이클을 구축한다. 이러한 치명적 패널티는 플레이어로서 하여금 죽음을 유예하기 위한 선택적 플레이를 야기하지만 이후 플레이어의 숙련된 스킬을 바탕으로 자신의 선택을 수정하고 대안적 세계를 구축해 나가는 리플레이로 이어진다. 신중한 선택과 대안적 플레이를 요하는 영속적 죽음의 매커니즘을 통해 진지한 고민을 담을 수 있는 게임의 새로운 가능성을 모색할 수 있을 것이다.

ABSTRACT

The Purpose of this study is to analyze the mechanism of permanent death and playing aspects in Rogue-like games. The death in digital game is not only punishment of failure, but reward for player's growth. However the mechanism of permanent death which does not allow to resurrect is critical penalty for players and causes play-cycle with high anxiety. In the mechanism of permanent death, players do critical play to evade the death. But when they replay the game they modify their unethical choices to build alternative game world. Through the mechanism of permanent death which demands critical and alternative play, it could be possible to find the way to design games with serious choice.

Keywords : Permanent Death, Rogue-like Games, Punishment and Reward, Critical Play

Received: Jan. 12. 2016 Accepted: Feb. 12. 2016
Corresponding Author: Kil-Dong Hong(Korea Game Society)
E-mail: kcgs@kcgs.or.kr

© The Korea Game Society. All rights reserved. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0>), which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

ISSN: 1598-4540 / eISSN: 2287-8211

1. 서론

본 논문의 목적은 로그라이크(Rogue-like) 게임에 나타나는 캐릭터 죽음의 양상을 살펴보고 그 의미를 고찰하는 데 있다. 로그라이크 게임에서 파생된 영속적 죽음(permanent death)의 매커니즘을 지닌 게임의 경우, 부활과 성장의 사전 단계로서 죽음을 바라보는 타 장르의 게임과는 다른 죽음의 양상을 보인다. 따라서 영속적 죽음을 매커니즘으로 지닌 게임을 대상으로 차별된 죽음의 양상을 분석하고 게임 플레이의 의미를 밝히고자 한다.

소설이나 영화와 같은 전통적 서사에 나타나는 캐릭터의 죽음은 되돌릴 수 없는 사건이다. 이는 현실 세계에서의 죽음과 다름없는 것으로, 주인공의 죽음은 더 이상 진행할 수 없는 서사의 끝을 의미한다. 게임의 경우 주인공이 죽더라도 부활하거나 다시 시작할 수 있는 가능성을 지니기 때문에 게임 캐릭터의 죽음은 심각하지 않은 것으로 받아들여져 왔다. 제임스 뉴먼(James Newman)은 이와 관련해 비디오 게임의 저장-죽음-재시작 구조를 언급한다. 대부분의 게임들은 세이브 포인트를 마련함으로써 세션을 한 번 이상 시도하도록 만든다. 세이브 포인트의 남용은 죽음을 무화시켜 플레이어의 선택을 하찮게 만들어버리는 부작용을 낳기도 하지만, 이는 다양한 시나리오를 경험할 수 있는 기회와 가상적 공간을 제공하는 역할을 한다. 즉 저장-시도-실패-재시작의 순환은 비디오 게임의 권위를 지탱하는 중요한 축이다[1]. 하지만 로그-라이크 게임의 경우, 죽음의 양상은 현실에서의 죽음과 유사한 경향을 띤다. 캐릭터가 죽을 경우 부활할 수 없다는 죽음의 패널티를 가지고 있기 때문이다. 타 장르의 게임에서 죽음이 곧 패널티이자 재도전을 통한 성장을 가능케 하는, 플레이를 지속하는 수단으로 활용되는 것과 충돌하는 지점이 바로 영속적 죽음의 구조라 할 수 있다. 영속적 죽음을 매커니즘으로 하는 게임은 보편적 구조라 할 수 있는 저장-죽음-재시작의 순환이 부재하기 때문에 타 장르의 게임 플레이와는 다른 게임 플레

이 양상을 보일 수밖에 없다. 때문에 본고에서는 로그-라이크의 영속적 죽음의 매커니즘을 차용하는 게임을 선정해 해당 매커니즘으로 인한 플레이어의 변화와 그 의미를 고찰하고자 한다.

게임에서의 죽음을 다룬 기존의 연구는 서사적 층위(narrative level)와 놀이적 층위(ludic level)의 관점으로 나뉜다. 서사적 층위에 위치한 기존 연구들은 ‘죽음은 곧 소멸’을 의미하던 전통적 서사물에서의 죽음과 ‘끝이 아닌 시작’을 의미하는 게임 캐릭터의 죽음에 차이가 있음을 지적하며, 게임의 죽음을 부활과 재생성을 수반하는 성장의 서사로 해석한다. 특히 MMORPG에 나타난 게임 캐릭터의 죽음은 소멸이 아닌 죽음과 부활을 거듭하는 과정으로 매번 다른 도전을 만들어내는 서사의 원천이 된다[2]. 놀이적 층위의 관점에서는 게임에서의 죽음을 스킬 증진, 규칙의 이해, 경험치 획득을 위한 시도와 실수(trial-and-error)의 방법론, 실수를 만회하기 위한 리플레이의 가능성으로 바라본다[3]. 특히 야스퍼 율(Jesper Juul)의 경우, 게임을 실패의 예술(the art of failure)로 규정하며 게임의 실패, 게임 오버의 상황이 플레이어에게 동기 부여의 역할을 하는 역설이 발생한다고 주장하기도 했다[4]. 전자의 논의는 플레이어의 대리자로서의 아바타, 시간을 투자해 성장시켜야 하는 캐릭터에서 부활의 키워드를 도출하고, 후자의 논의는 빠른 실패와 재시도를 가능케 하는 게임의 체크포인트와 세이브 기능을 통해 리플레이의 가능성을 제시한다. 하지만 영속적 죽음을 차용한 게임에서는 긴 시간을 들여 성장 혹은 생존시켜야 하는 캐릭터가 있으면서도 게임 오버 시 죽음을 되돌릴 수 없다는 특징이 동시에 나타난다. 때문에 죽음에 대한 선행 연구의 관점으로 영속적 죽음의 특이점을 설명하기에는 무리가 따른다.

영속적 죽음에 관한 기존의 연구는 대부분 로그-라이크 게임의 장르적 문법을 설명하기 위해 개념을 정의하거나, 게임 기획 시 사용할 수 있는 죽음의 유형 중 하나로 이를 제시하는 것에 초점을 둔다. 게임 연구자이자 개발자인 리처드 바틀

(Richard Bartle)은 “다시 돌아올 수 없는 죽음(never-to-return death)”으로 영속적 죽음을 설명하며 오늘날 대부분의 가상세계가 반-영속적 죽음을 지향한다고 설명한다. 영속적인 캐릭터의 죽음이 도입될 경우 다수의 플레이어가 해당 세계를 떠나게 된다는 점을 지적한 것이다.[5] 이 외에도 삶의 이야기를 기록하는 저자로서의 <마인 크래프트(Minecraft)> 플레이어에 대해 연구한 브랜든 코프(Brendan Keogh)는 게임에 투자한 노동의 양과 시간 때문에 심사숙고하는 플레이어가 나올 수밖에 없다고 설명하기도 한다[6]. 영속적 죽음이 플레이어의 노력에 반하는 패널티라는 점만을 강조하며 이를 게임 개발을 위한 방법론이나 추상적 측면에서 논할 뿐, 매커니즘 본질의 논의로는 발전시키지 못하고 있는 것이다.

따라서 본 연구는 영속적 죽음의 매커니즘 양상을 분석하고, 해당 요소들이 파생시킨 플레이 층위의 변화까지를 고찰해 해당 매커니즘으로 인한 플레이어의 변화와 그 의미를 살피는 것을 목적으로 한다. 연구대상으로는 영속적 죽음을 사용하고 있는 로그라이크 게임 중 생존 게임으로 알려져 있는 <돈 스타브(Don't Starve)>와 <디스 워 오브 마인(This War of Mine)>을 선정하며 이해를 돕기 위해 로그라이크 RPG인 <네크로댄서의 지하실(Crypt of the NecroDancer)>을 함께 언급할 것이다. 이러한 연구의 방향은 최근 영속적 죽음을 하나의 시스템으로 차용한 게임들이 늘어나는 현상의 원인을 밝히는 데에도 도움을 줄 수 있을 것이라 기대한다.

2. 디지털 게임의 죽음 양상

2.1 처벌과 보상으로서의 죽음

게임은 플레이어에게 목표를 제시하고 이를 방해하는 장애물과 도전을 구성한다. 이루고자 하는 목표의 반대편에는 이를 방해하기 위한 장애물이

자리하기에, 게임 플레이는 곧 갈등과 충돌의 과정이 된다[7]. 이러한 갈등과 충돌의 과정에서 이긴다는 것은 끝까지 살아남아 목표를 달성했다는 것이고, 패한 것은 목표를 이루지 못하고 죽었다는 것을 의미한다. 게임 플레이어들이 습관적으로 ‘살았다’, 혹은 ‘죽었다’는 표현을 사용하는 까닭은 목표와 갈등을 전제한 게임이 승패로 대변되는 캐릭터의 삶과 죽음을 함의하기 때문이다.

사전적으로 죽음이란 생물에 생명이 없어지는 현상이다. 여기서 생명이 없어진다는 것은 숨을 멈춤, 심장 박동의 정지와 같은 생물학적 지표로 확인할 수 있는 것으로, 디지털 게임에서의 죽음은 캐릭터의 생명력이 0에 이르는 수치적, 그래픽 상의 재현으로 표현된다. 하지만 이러한 재현은 플레이어 캐릭터의 상태만을 드러낼 뿐이기에 생명력이 0에 이르는 과정이나 죽음이 지니는 기능 전체를 설명하지는 못한다는 한계를 지닌다. 게임이 과정추론적(procedural)인 매체라는 점을 감안한다면, ‘죽어 있음’의 결과보다는 죽음에 이르는 과정과 규칙을 함께 살펴야만 그 의미를 발견할 수 있을 것이다.

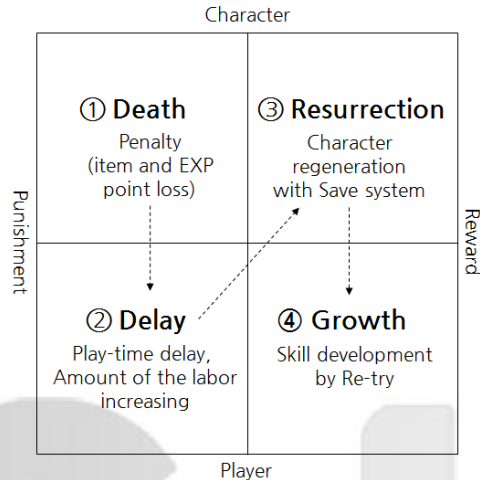
사실 게임 내 캐릭터의 죽음은 게임 플레이 중 일시적이지만 반복적으로 일어나는 것으로 치명적인 사건은 아니다. 플레이어에게 있어 캐릭터의 죽음이란 플레이를 잠시 멈추는 것에 지나지 않으며, 캐릭터가 잠시 사라진 후 체크포인트에서부터 게임을 재개할 수 있기 때문이다. 스테이지를 세분화한 닌텐도의 <슈퍼 마리오 브라더스(Super Mario Bros.)>의 경우 몬스터와 충돌하거나 낙하하여 캐릭터가 죽었을 시 해당 스테이지부터 다시 시작할 수 있는 기능을 갖추고 있으며, <언차티드(Uncharted)> 시리즈와 같은 콘솔게임에서 역시 사망 전 저장된 체크포인트나 오토 세이브(auto save) 포인트에서부터 부활해 게임을 재개할 수 있다. 여기서 캐릭터의 죽음은 플레이를 잠시 중단시키는 패널티 개념으로 기능한다. 죽는다고 해도 이전 플레이 경로가 휘발하지는 않기에, 결국 패널티의 기능을 행하는 것은 플레이 타임의 문제이다.

죽지 않고 한 번에 성공했을 경우 플레이어의 중단 없이 시간상 이점을 취할 수 있지만 죽음과 부활을 거듭하며 플레이 지연이 발생했을 경우, 그 만큼 목표 지점에 도달하기 위해 들이는 시간이 길어진다. 즉 죽음으로 인한 게임의 패널티란 플레이어가 들어야 하는 시간과 노동의 양이 증가한다는 것을 뜻한다.

역설적이게도 캐릭터의 죽음은 결국 플레이어의 성장에 도움을 준다. 시간과 노동의 양이 증가한 만큼 장애물이나 몬스터의 패턴을 익히고 스킬을 숙련할 수 있는 기회 역시 늘어났기 때문이다. 플레이어는 캐릭터의 죽음을 통해 자신의 플레이가 부적절하단 사실을 인지하고 이를 수정하기 위한 시도를 반복한다. 오히려 지적했듯이, 너무 잦은 캐릭터의 죽음은 게임의 난이도를 증가시키고 몰입을 방해하긴 하지만 죽음으로 대변되는 실패가 없는 게임은 오히려 플레이어의 몰입을 낮추기 마련이다 [8]. 곧 캐릭터의 죽음은 게임 플레이에 있어 난이도를 조정하고 플레이어의 몰입을 증진시킬 수 있는 수단으로 기능한다.

이상에서 볼 수 있듯이 게임 속 죽음을 살펴볼 때 있어서는 몇 가지 혼재된 개념을 명확히 구분하는 작업이 필요하다. 첫째로는 캐릭터와 플레이어의 층위의 중첩이다. 네프(Michelle Nephew)에 따르면 게임의 주체는 캐릭터를 컨트롤 하는 현실 세계의 주체인 플레이어와 서사 내 구축된 허구적 주체인 캐릭터로 구분된다[9]. 게임에서 발생하는 모든 경험과 사건은 플레이어와 캐릭터의 두 층위에서 해석될 수 있는 것이다. 때문에 게임 내 캐릭터가 죽음을 맞이하는 하나의 사건은 플레이어에게 들이는 시간과 노동량이 증가한다는 것을 의미하기도 한다. 두 번째로는 게임 매커니즘 측면에서의 처벌과 보상을 들 수 있다. 게임 캐릭터의 죽음은 실패의 결과를 형상화하는 처벌인 동시에, 부활이나 리스폰 등을 통해 재시도의 기회를 제공한다는 점에서 보상으로 기능한다. 플레이어의 층위에 있어서 캐릭터의 죽음은 플레이 타임을 증가시키고 투입해야 하는 노력이 늘어나야 하는 처벌인 동시

에, 플레이어의 잘못된 점을 수정하고 스킬 숙련도를 증진시킬 수 있는 성장의 발판으로서의 보상이 되기도 한다.



[Fig. 1] Process of Death in Games as Punishment & Reward

요컨대, 캐릭터와 플레이어의 죽과 처벌의 보상의 죽으로 구분해 게임에서의 죽음을 살펴보면 [Fig. 1]과 같은 과정을 확인할 수 있다. 캐릭터에 있어 죽음은 아이템과 경험치 상실 등의 리스크가 따르는 하나의 처벌이며 플레이어에게 있어 게임 진행의 지연과 투입 시간의 증가라는 처벌로 이어진다. 하지만 이는 세이프 기능을 통한 캐릭터의 부활이라는 보상으로 이어지고, 재시도를 통한 숙련도를 향상시킬 수 있는 계기로 작용하며 플레이어의 성장으로 귀결된다. 때문에 캐릭터의 죽음은 부정적인 사건이 아닌, 성장을 위한 긍정적 사건으로 자리할 수 있는 것이다.

2.2 긴장 강화를 위한 영속적 죽음

퍼머데스(permadeath)로 축약되어 불리는 영속적 죽음(permanent death)은 게임의 아바타가 죽음을 맞이할 시, 게임 세계 내에서 제거되어 처음부터 게임을 다시 시작해야 하는 매커니즘을 일컫는다. 게임의 아바타가 죽을 시에는 체크포인트나

부활지점 등에서 게임을 재개할 수 있도록 세이브 시스템을 갖춰놓는 것이 일반적이나, 영속적 죽음의 매커니즘을 차용한 게임에서는 이와 같은 게임 재개가 불가능하다. 영속적 죽음이 주로 쓰이는 곳은 역할수행게임(Role-Playing Game, RPG) 중에서도 특정 장르인 로그라이크 게임이다. 로그라이크 게임은 1980년 발매된 게임 <로그(Rogue)>에서 비롯된 RPG의 하위 장르로 <로그>의 게임 특징을 공유하는 일련의 게임을 총칭한다. 로그라이크 게임의 특징으로는 랜덤하게 생성되는 게임의 환경, 턴 방식의 게임 플레이, 플레이어 캐릭터의 영속적 죽음 등을 들 수 있다. <넵헵(NetHack)>, <앙그반드(Angband)> 등이 로그라이크 게임의 대표작이며 최근의 <돈 스타브(Don't Starve)>, <아이작의 구속(Binding of Issac)> 등과 같이, 영속적 죽음과 랜덤 환경 생성을 차용한 게임을 로그라이크 성향이 있다고 표현하기도 한다. 이처럼 로그라이크 게임의 일부 요소를 차용한 게임을 로그-라이트(rogue-lite)라 부르거나 랜덤한 환경 생성과 영속적 죽음의 매커니즘을 차용한 게임을 절차적 죽음의 미로(procedural death labyrinths)라 칭한다.



[Fig. 2] Game Screen of <Rogue>

<로그>는 텍스트 기반의 RPG가 주류를 이루던 시절 특수기호를 사용하는 그래픽을 가미해 등장한 RPG이다. 개발자인 마이클 토이(Michael Toy), 글렌 위크만(Glenn Wichman)은 플레이어에게 할 때마다 새로운 모험을 선사하기 위해 <로그>를 개발했다고 밝히고 있는데[10], 랜덤한 환경 생성의 요소는 항상 새로운 경험을 안겨줄 수 있다는

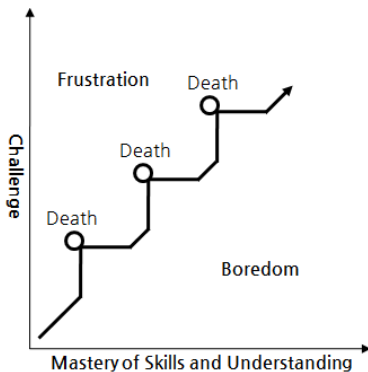
장점 때문에 이후 많은 게임에서 차용되기도 했다. 블리자드 사의 <디아블로(Diablo)> 시리즈가 맵과 몬스터 배치, 아이템 드랍 등을 랜덤하게 생성하는 시스템을 사용하며 <로그>의 요소를 활용한 것은 그 예시라 볼 수 있다. 이러한 랜덤한 환경 생성은 창발적 게임 플레이(emergent Game play)를 가능케 하는 요소이다. 게임을 플레이할 때마다 새로운 배경에서, 이전과 다른 아이템이나 몬스터를 통해 매번 새로운 플레이가 벌어진다는 창발성을 띄게 되는 것이다.

게임의 플레이어는 게임을 플레이할 때 맵과 몬스터, 스킬의 사용 순서 등을 외우기 마련이다. 사실 ‘외운다’기 보다는 ‘패턴을 익힌다’는 표현이 더 적절하다. 라프 코스터(Raph Koster)가 <재미이론>에서 밝힌 것처럼, 게임에서의 재미는 숨겨진 패턴을 찾아 숙달하는 데에서 온다. 하지만 게임의 운명은 본질적으로 재미없어 지는 것이다. 사용자가 제시된 패턴을 완전히 터득하는 데 성공하면, 사용자는 더 이상 충격을 느끼지 않게 되고, 지루함을 느끼기 시작한다[11]. 그렇기에 할 때마다 새로운 환경을 생성해 주는 것은 사용자가 게임을 떠나지 않고 매번 새로운 패턴을 학습할 수 있는, 재미를 위한 장치라 할 수 있다. 영속적 죽음을 차용하고 있는 게임에서 랜덤한 환경을 제공하는 것은 중요한 문제이다. 한 번 죽으면 처음부터 게임을 플레이해야하기에 매번 똑같은 첫 레벨이 이어질 경우, 플레이어는 지루함을 느끼고 게임 플레이를 중단하기 때문이다.

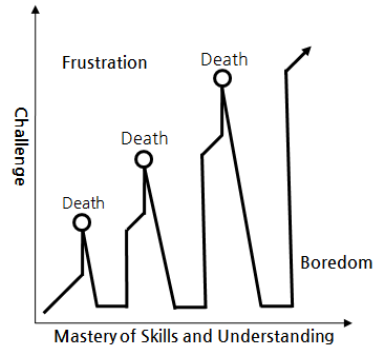
미하일 칙센트미하이(Mihaly Csikszentmihalyi)가 몰입 이론을 통해 밝혔던 것처럼, 난이도가 있는 도전 과제를 해결하는 데 있어 사용자가 적절한 스킬 수준을 갖추고 있을 때에만 몰입 상태가 발생한다. 도전의 난이도가 너무 높을 경우에 개인은 불안함을 느끼게 되어 도전을 포기하고, 너무 쉬울 경우엔 지루함을 느껴 도전을 중단한다[12]. 애나 앤스로피(Anna Anthropy)와 나옴 클라크(Naomi Clark)는 게임의 난이도를 디자인하는 방법에 대해 설명하며 몰입 이론을 활용한 그래프를

제시하는데, 이상적인 몰입의 채널 안에서 ‘보스 전투’의 순간마다 도전의 난이도가 급증하는 것을 확인할 수 있다[13]. 이와 같은 보스 전투의 순간은 죽음의 순간과 동일하다. 도전의 난이도가 급증하는 순간에는 필연적으로 캐릭터의 죽음이 자리하기 때문이다. 죽은 지점부터 다시 트라이할 수 있는 부활 시스템을 갖추고 있는 게임에서, 플레이어들은 ①도전의 난이도가 높을 경우 ②죽음을 맞이하며 ③재시도를 통해 스킬의 숙련도를 높이고 도전을 해결하는 데에 성공하는데, 이 과정을 점진적으로 반복하며 긴장과 이완의 중간 지점에서 몰입하게 된다[Fig. 3].

반면, 영속적 죽음을 차용한 게임에서는 긴장과 불안을 극대화하는 지점으로 죽음이 등장한다. 도전의 난이도가 높아 죽음을 맞이할 경우 게임을 다시 처음부터 플레이하게 되면서 스킬 수준은 높아지지만 도전의 난이도는 초기 단계로 돌아가게 된다. 영속적 죽음을 맞이한 직후 플레이어의 기술 숙련도와 이해도가 미묘하게 증가하는 것은 죽는 시점에 자신의 플레이에 어떠한 문제가 있었는지를 깨닫고 플레이를 수정할 수 있는 방안을 고려하기 때문이다. 또한 랜덤 환경 생성은 도전수준을 약간 올릴 수는 있으나, 플레이어가 사용할 수 있는 스킬이나 아이템이 초기화되기에 도전 과제의 수준에는 크게 변화가 없다. 이를 그래프로 나타내 본다면 아래와 같이 나타난다[Fig. 4].



[Fig. 3] Flow Design with Normal Death of Character



[Fig. 4] Flow Design with Permanent Death of Character

[Fig. 4]에서 볼 수 있듯이, 영속적 죽음이 있는 게임은 높은 불안을 유발시키는 죽음 이후, 도전 과제의 수준이 기술 숙련도에 비해 낮은 과정을 되풀이해야 한다. 흔히 로그라이크 게임에서 죽음의 패널티가 크다고 인지되는 까닭은 성장을 위해 들였던 시간과 노력이 초기화된다는 상실의 차원이기도 하나, 도전 수준이 기술 숙련도보다 낮은 과정을 계속해야 한다는 지루함의 차원이기도 하다. 그럼에도 불구하고 플레이어들이 영속적 죽음이 있는 게임을 계속 플레이하는 까닭은 높은 긴장 상태와 낮은 이완 상태를 오가는 과정에서 기술 숙련도의 성장을 가시적으로 확인할 수 있는 몰입이 발생하고, 패널티가 큰 만큼 해당 도전을 극복했을 시 얻을 수 있는 성취감 역시 높기 때문일 것이다.

3. 영속적 죽음을 통한 게임 플레이의 변화

3.1 죽음의 유예를 위한 선택적 플레이

모든 게임에는 목표가 있다. 죽음과 부활을 되풀이할 수 있는 게임에서의 목표는 달성하기 위해 존재하는 것이다. 플레이어 캐릭터는 죽더라도 부활을 되풀이하며 길을 가로막는 장애물을 언젠가는 극복하고 엔딩을 마주할 수 있다. 그렇기에 일반적인 게임에서의 죽음은 게임 캐릭터의 불멸성을 인지할 수 있는, 부활을 통해 극복할 수 있는 사건이

다. 영속적 죽음이 있는 게임에서 게임의 목표는 살아남는 것이다. 더 많은 아이템을 획득하고 미로를 탈출하거나 보스몹을 물리치는 등의 게임 내적인 목표가 있지만 이 모든 것은 플레이어 캐릭터가 살아남았을 때 가능한 것이다. 이러한 게임에서의 플레이는 살기 위해 하는 것이며, 장애물을 뛰어넘는 행위들은 다가오는 죽음을 지연시키거나 유예시키기 위한 것이 된다. 때문에 영속적 죽음이 있는 게임에서, 캐릭터의 죽음은 언젠가는 죽을 수밖에 없다는 유한성을 깨닫고 신중한 선택을 해나가는 과정이 된다. 특히 <돈 스타브>나 <디스 워 오브 마인>과 같이 ‘생존 게임’이라 불리우는 게임 장르에서 영속적 죽음을 자주 사용하는데, 이는 생명의 유한성을 인지하고 죽음에 대한 두려움을 불러오는 영속적 죽음의 매커니즘과 ‘살아야 한다’는 게임의 목표가 맥을 같이하기 때문이다.

MMORPG를 플레이하는 플레이어들에게 있어, 죽음은 늘 겪게 되는 하나의 사건이다. <월드 오브 워크래프트(World of Warcraft)>에 나타난 죽음을 고찰한 클라스트룹(Klastrup)에 따르면, 게임의 공간은 시각적인 죽음의 미학이 어디에나 존재하는 곳이다. 플레이어는 묘지나 플레이어들의 시체 등 재현된 기호를 통해 누구나 죽는다는 것을 인식하고 전투의 위험성을 깨달을 수 있다.[14] 이처럼 MMORPG에서의 죽음은 하나의 기호로서 기능하며 피할 필요가 없는 성격을 띤다.

반면 로그라이크 게임에서의 영속적 죽음은 기호 그 이상의 의미를 갖는 것으로 플레이 스타일에 큰 변화를 가져온다. 예를 들어 <돈 스타브>는 낮은 자연환경 속에서, 허기와 체력, 정신력을 관리하며 오랜 시간 생존하는 것을 목표로 하는 생존 게임이다. 밤이면 이어지는 낮은 존재의 공격, 시간 경과에 따라 하락하는 허기 수치, 몹의 공격 등 <돈 스타브>의 게임 세계는 죽음의 위협으로 가득 차 있다. 처음 게임을 플레이하는 플레이어가 마주하는 것은 허허벌판에 홀로 떨어진 자신의 캐릭터이다. 무엇을 해야 하는지 구체적인 미션은 주어지지 않지만, 점점 떨어지는 자신의 체력과 허기

수치, 정신력을 마주하는 플레이어는 ‘무언가를 수집해 배를 채워야 한다’는 사실을 깨닫는다. 하지만 사냥을 하다가, 밤이 찾아와서, 상한 음식을 먹어서 죽음을 맞이하는 자신의 캐릭터를 바라보던 플레이어는 유한성, 즉 영속적 죽음의 패널티를 인지하고 이를 피하기 위한 선택적 플레이를 계속하게 된다. 굶어 죽지 않기 위해 리스크가 있는 상한 음식을 먹을 것인가 말 것인가, 재료 아이템으로 당장의 위기를 피할 수 있는 일회용 아이템을 만들 것인가 좀 더 수집해 장기적으로 유용한 구조물을 세울 것인가 등, 계속되는 생존의 위기 속에서 플레이어들은 끊임없이 죽음과 삶 사이의 선택을 반복한다.

자유도가 높은 <돈 스타브>와 같은 생존 게임에서 뿐만 아니라, 로그라이크 RPG에서도 이러한 선택적 플레이는 찾아볼 수 있다. 로그라이크 RPG와 리듬 게임을 결합한 독특한 방식을 선보인 <네크로댄서의 지하실(The Crypt of NecroDancer)>은 캐릭터가 사망할 경우 해당 지하실의 첫 스테이지부터 게임을 다시 시작해야 하며 아이템과 소지금이 모두 초기화되는 시스템을 갖추고 있다. 랜덤하게 생성되는 맵과 아이템뿐만 아니라 다양한 캐릭터의 선택, 리듬에 따른 타일 한 칸의 이동이 곧 한 턴이 되는 게임 방식 또한 정통 로그라이크의 특징을 부분적으로 따르고 있는 부분이다. 이 게임의 전투에서 가장 중요한 것은 몬스터의 공격 패턴을 파악하는 일인데, 저레벨 존의 몬스터들은 상하좌우 각 한 칸씩만을 전진하는 단순한 공격 패턴을 지니지만 고레벨 존에 이룰수록 대각선, 3턴 쉬고 1칸 전진 등 다양한 공격 패턴을 지닌 몬스터들이 등장해 플레이어의 난이도를 상승시킨다. 캐릭터의 생명력이 얼마 남지 않았을 때, 플레이어는 ‘상대하기 어려운 몬스터를 죽이고 소지금을 모아 아이템을 구매할 것인가’, 혹은 ‘얼마 남지 않은 체력을 비축하기 위해 해당 몬스터와의 전투를 피할 것인가’와 같은 선택을 끊임없이 반복하게 된다. HP 회복을 위한 음식 아이템 역시 자주 생성되는 것이 아니기에 ‘HP가 2칸 남은 상황에서 회복 아

이템을 사용할 것이냐’, ‘더 중요한 순간을 위해 남겨둘 것이냐’를 고민하게 만들면서, 죽지 않기 위한 신중한 선택을 요구한다. 일반적인 게임에서는 재시작이나 부활을 통해 사소하게 지나쳤던 부분들이 죽음을 피하기 위한 진지한 고민으로 이어지게 되는 것이다.

요컨대, 로그라이크 게임에 있어 영속적 죽음은 불안과 공포를 야기한다. 일반적인 게임에서의 캐릭터의 죽음이 허구적인 영역으로 실체를 갖지 않았던 반면, 영속적 죽음이 있는 게임에서의 캐릭터의 죽음은 플레이어의 상실과 이에 따른 긴장감을 수반한다. 플레이어는 끊임없이 죽음을 피하고자 하고, 살아야 한다는 목표를 달성하기 위한 목표 지향적 선택을 이어나간다.

3.2 대안적 세계 구축을 위한 리플레이

영속적 죽음이 있는 게임을 처음 플레이하는 플레이어들은 ‘죽음은 곧 끝’이라는 불안감에 사로잡혀 이를 회피하고 도망치려는 선택적 플레이를 계속하지만, 리플레이를 통해 죽을 수밖에 없는 운명을 인식하고 대안적인 게임 플레이를 모색한다. 이 때 리플레이를 통한 대안적 세계 구축은 두 가지 단계를 거쳐 이루어진다. 첫째, 주지했다시피 리플레이를 행하는 플레이어는 이전 플레이어와는 다른 존재로, 향상된 지식을 통해 게임의 규칙을 더욱 잘 파악할 수 있다. 죽음의 위협을 회피하기 위한 선택적 플레이를 행하던 플레이어는 향상된 스킬을 바탕으로 기존의 위협을 극복한다. 캐릭터는 초기화되지만 플레이어는 성장하여 위기를 능숙하게 모면할 수 있게 됨으로써 새로운 선택을 행할 수 있는 위치에 서는 것이다. 둘째, 영속적 죽음을 되풀이하는 과정에서 플레이어는 게임 플레이의 목표가 삶과 죽음으로 대변되는 게임의 승패에 있지만은 않다는 사실을 깨닫는다. 죽음에 대해 두려워하고 피하기보다, 영속적 죽음을 게임 플레이의 한 과정으로 받아들이고 게임 세계를 돌아보며 자신의 선택을 수정할 수 있는 기회를 획득한다.

<디스 워 오브 마인>은 기존의 선택을 수정하

고자 하는 리플레이가 나타나는 대표적인 사례이다. 이 게임의 배경은 그라츠나비아의 포고렌이라는 가상의 도시로, 정부군과 반군의 내전으로 식수마저 끊긴 절망적 공간으로 그려진다. 게임의 목표는 배고픔과 추위, 질병, 약탈자로부터의 공격, 정신적 충격 등에 맞서 생존하는 것이다. 먹을 것은 항상 부족해 배고픔에 시달리고, 질병에 걸리거나 상처를 입었을지라도 의약품이 없어 치료하지 못하는 상황이 이어진다. 때문에 밤 시간에 이뤄지는 약탈 행위가 게임 플레이를 위한 필수 과정이 되는데, 이 과정에서 플레이어는 ‘자신의 생존을 위해 무고한 민간인을 살해할 것인가’와 같은 윤리적 선택의 기로에 선다. 예를 들어 약탈 지역 중 하나인 ‘조용한 집(Quiet House)’에서 플레이어는 힘없는 민간인 노부부를 마주한다. 이 때 할아버지는 ‘제발...내 아내는 건들지 마시오. 내 아내는 몸이 안좋소...’와 같은 대사와 함께 의약품만은 가져가지 말아달라는 부탁을 한다. 이에 아랑곳하지 않고 물건을 챙긴 후, 꼭대기 층으로 올라가 보면 두려움에 무릎을 꿇은 채 살려달라고 애원하는 노부부의 모습을 볼 수 있다. <디스 워 오브 마인>의 많은 사용자들은 자신이 살기 위해 이들에게 필요한 약과 먹을 것을 빼앗거나 죽이는 선택을 행하고 죄책감에 시달리는데, 이러한 죄책감은 게임 내 캐릭터의 정신 상태로 표현되어 심할 경우 캐릭터의 자살로 이어지기도 한다. 한편, 여러 가지 요인으로 인해 생존에 실패한 플레이어는 1일차부터 리플레이 하는 과정 속에서, 이전에 행했던 살인 등의 비윤리적 선택이 불필요한 행위임을 인지하고 이를 수정한다. 리플레이를 통해 플레이어-지식이 늘어난 상태이기에 힘이 들더라도 죄책감을 줄일 수 있는, 우회하는 플레이를 선택하기 때문이다.

리플레이에 나타나는 변화는 실존주의 철학자인 하이데거(Heidegger)의 죽음관에서 그 의미를 찾을 수 있다. 하이데거에 따르면 죽음이란 현존재에게 있어 전체성(Ganzheit)을 획득하기 위한 필수 불가결한 요소이자 현존재 자신이 지닌 가장 고유한 가능성이다. 즉, 죽음을 맞이하기 이전의 현존

재는 ‘미완결성’을 내포하고 있으며, 완결되지 못한 무언가가 현존재의 존재가능에 남아 있기 때문에 현존재는 전체성이 결여되어 있다는 것이다[15]. 이처럼 하이데거는 죽음을 삶의 단절이라는 부정적 사건으로 인식하기보다, 오히려 죽을 수밖에 없다는 가사성을 통해 존재로서의 자신을 인식하고 사유할 수 있다고 파악한다. 인간이 죽음에 대해 공포를 느끼는 것은 당연한 일이지만, 이를 회피하거나 피하려 하지는 않아야 한다. 죽음에 대한 불안은 ‘죽음을 향한 존재’로서의 자신을 인정하고 존재의 의미와 문제를 몰으며 참된 현존재로서의 삶을 살아가기 위한 계기가 되기 때문이다[16]. 현실에서의 죽음과 유사한 영속적 죽음의 매커니즘은 플레이어로 하여금 죽음에 대한 불안을 느끼게 하지만, 리플레이를 통해 영속적 죽음에 익숙해진 플레이어들은 더 이상 죽음을 회피하거나 유예하려 하지 않는다. 오히려 죽음의 위협을 플레이어의 한 과정으로 인식하고 게임이 던지는 진지한 문제에 대해 성찰할 기회를 얻는다. 이러한 과정 속에서 플레이어는 초기 플레이 시 자신이 행했던 비윤리적 선택에 대한 수정을 거듭해 나간다.

이상에서 볼 수 있듯이, 영속적 죽음에 대한 공포가 남아있는 초기 플레이 단계의 플레이어는 자신의 생존을 향한 선택지만을 정답으로 파악하지만, 리플레이 시에는 향상된 스킬을 바탕으로 자신의 기존 선택을 수정하게 된다. 일반적인 죽음이 있는 게임에서의 리플레이는 곧 이어쓰기로, 이전의 선택지를 수정하지 않고 목표를 향해 전진하는 과정이다. 하지만 영속적 죽음이 있는 게임에서의 리플레이는 이어쓰기가 아닌 다시쓰기로, 리셋 후 처음부터 플레이하게 된 플레이어는 이전에 있었던 자신의 선택지를 수정해 나가며, 대안적 플레이를 모색하는 것이다.

4. 결 론

본 연구는 로그라이크 게임에서 나타나는 영속

적 죽음의 매커니즘을 중심으로, 해당 매커니즘이 플레이 층위에 일으키는 변화와 그 의미에 대해 살펴보았다. 일반적인 디지털 게임에서의 죽음과 이를 비교하는 과정을 통해, 영속적 죽음이 가진 독특한 미학과 기능에 대해 고찰하고자 했다.

일반적인 디지털 게임에서의 죽음은 처벌이자 보상으로 기능한다. 캐릭터의 죽음은 플레이 타임의 지연이라는 처벌이기도 하지만, 곧 부활이라는 보상을 통해 플레이어의 숙련도 성장이라는 결과를 가져올 수 있는 긍정적 기능을 행한다. 반면 로그라이크 게임에서 파생된 영속적 죽음의 경우, 긴장과 불안을 야기하기 위한 수단으로 쓰이고 있으며 죽을 경우 모든 게임 기록이 삭제되며 지루한 초기 플레이 과정을 되풀이해야 한다는 점에서 치명적인 패널티로 기능한다. 그렇기에 치명적인 패널티를 회피하고자 죽음을 유예하기 위한 선택이 중요해지며 생존의 목표만이 중심이 되는 목표 지향적 플레이가 나타난다. 하지만 플레이어의 성장 이후 행하는 리플레이 단계에서는, 이전의 실수를 바로잡고자 하는 대안적 세계 구축을 위한 플레이를 통해 확장된 게임 경험을 추구하게 된다.

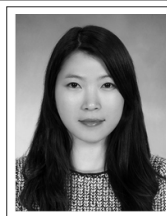
게임학자인 곤잘로 프라스카가 언급했듯이 비디오 게임은 ‘사느냐(to be)’도 ‘죽느냐(not to be)’도 해볼 수 있다는 ‘취소 가능한(reversible)’ 특성을 지니기에[17] 햄릿의 딜레마와 같은 내면의 고민이나 진지한 선택을 요하는 게임이 나오긴 어려웠다. 하지만 최근 인디 게임계를 중심으로 영속적 죽음을 차용한 게임이 늘어나면서, 삶에 대한 진지한 고민을 요구하는 <디스 워 오브 마인>과 같은 게임이 등장하고 있다. 영속적 죽음을 통해 새로운 게임의 가능성이 나타나기 시작한 것이다. 이러한 배경에서 영속적 죽음이라는 게임의 매커니즘에 대한 이해를 목적으로 한 본 연구의 유의미함을 찾을 수 있을 것이다. 영속적 죽음이라는 독특한 게임의 매커니즘이 게임 플레이어의 층위를 넘어 현실의 사회문화적인 문제를 환기시키는 역할을 할 수 있다는 가능성을 토대로, 현실에의 영향까지 돌아보는 후속 연구가 이어지길 기대한다.

ACKNOWLEDGMENTS

This research is supported by Ministry of Culture, Sports and Tourism(MCST) and Korea Creative Content Agency(KOCCA) in the Culture Technology(CT) Research & Development Program.

REFERENCES

- [1] James Newman, Videogames, trans by Geun-Seo Park et al., Communication books, pp.132-135, 2008.
- [2] Hyeong-Jeon Son, "Semiotic analysis on the Death and Resurrection of Characters in MMORPGs", The Korean Society for Computer Game, Vol.19 No.-, pp.107-116, 2009.
- [3] Karen Wenz, "Death", The Routledge Companion to Video Game Studies, Routledge, p.311, 2014.
- [4] Jesper Juul, The Art of Failure: An Essay on the Pain of Playing Video Games, MIT Press, p.9, 2013.
- [5] Richard Bartle, Designing Virtual Worlds, New Riders, p.424, 2003.
- [6] Brendan Keogh, "When game over means game over: using permanent death to craft living stories in Minecraft", Proceedings of The 9th Australasian Conference on Interactive Entertainment: Matters of Life and Death, ACM, 2013.
- [7] Chris Crawford, The Art of Computer Game Design, trans by Dong-Il Oh, Books & People, pp.25-26, 2005.
- [8] Jesper Juul, op. cit., p.86, 2013.
- [9] Michelle Nephew, "Playing with Identity: Unconscious Desire and Role-Playing Game", Gaming as Culture : essays on reality, identity and experience in fantasy games, N.C.:McFarland & Company, pp.122-125, 2006.
- [10] Glenn R. Wichman, A Brief History of "Rogue", <http://www.wichman.org/roguehistory.html>
- [11] Raph Koster, Theory of fun for game design, trans by So-hyun Ahn, Digitalmedia Research, p.112, 2005.
- [12] Mihaly Csikszentmihalyi, Finding Flow, trans by Hee-Jae Lee, Hainaim, p.46, 1999.
- [13] Anna Anthropy, Clark Naomi, Game Design Vocabulary, trans by Jeong-Soon Jeon, Acorn, p.185, 2015.
- [14] Lisbeth Klastrup, "What makes World of Warcraft a world? A note on death and dying." Digital culture, play, and identity: A World of Warcraft reader, MIT Press, p.151, 2008.
- [15] Martin Heidegger, Being and time, trans by Yang-Beom Jeon, Dongsuh Press, p.303, 1992.
- [16] Mark A. Wrathall, How to read Heidegger, trans by Soon-Hong Kwon, Woongjin Thinkbig, pp.126-131, 2008.
- [17] Gonzalo Frasca, Videogames of the Oppressed: Videogames as Means of the Critical Thinking and Debate, trans by Kyeom-Seob Kim, Communicationbooks, p.197, 2008.



안진경(Ahn, Jin Kyoung)

약력 : 2007 이화여자대학교 국어국문학과(문학사)
2009 이화여자대학교 디지털미디어학부
(디지털미디어학석사)
2009-2013 바른손 게임즈, 엔씨소프트 게임기획자
2013-2015 제일기획 BTL 기획자
현재 이화여자대학교 디지털미디어학부 박사과정

관심분야 : 게임학, 디지털 스토리텔링, 게이미피케이션