로그라이크 게임에서 파 생된 영속적 죽음(permanent death)의 매커니즘을 지닌 게임의 경우, 부활과 성장의 사전 단계로서 죽음을 바라보는 타 장르의 게임과는 다른 죽음의 양상을 보인다. 소설이나 영화와 같은 전통적 서사에 나타나는 캐릭터의 죽음은 되돌릴 수 없는 사건이다. 이는 현실 세계에서의 죽음과 다름없는 것으로, 주인공 의 죽음은 더 이상 진행할 수 없는 서사의 끝을 의미한다. 게임의 경우 주인공이 죽더라도 부활하 거나 다시 시작할 수 있는 가능성을 지니기 때문 에 게임 캐릭터의 죽음은 심각하지 않은 것으로 받아들여져 왔다. 제임스 뉴먼(James Newman)은 이와 관련해 비디오 게임의 저장-죽음-재시작 구 조를 언급한다. 대부분의 게임들은 세이브 포인트 를 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 게임 의 권위를 지탱하는 중요한 축이다. 하지만 로 그-라이크 게임의 경우, 죽음의 양상은 현실에서의 죽음과 유사한 경향을 띈다. 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 때 문에 타 장르의 게임 플레이와는 다른 게임 플레 이 양상을 보일 수밖에 없다. 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 서사 물에서의 죽음과 ‘끝이 아닌 시작’을 의미하는 게임 캐릭터의 죽음에 차이가 있음을 지적하며, 게임의 죽음을 부활과 재생성을 수반하는 성장의 서사로 해석한다. 특히 MMORPG에 나타난 게임 캐릭터 의 죽음은 소멸이 아닌 죽음과 부활을 거듭하는 과정으로 매번 다른 도전을 만들어내는 서사의 원 천이 된다[2]. 놀이적 층위의 관점에서는 게임에서의 죽음을 스킬 증진, 규칙의 이해, 경험치 획득을 위한 시도와 실수의 방법론으로 실수를 만회하기 위한 리플레이의 가능성으로 바라본다 [3]. 특히 야스퍼 율(Jesper Juul)의 경우, 게임을 실패의 예술(the art of failure)로 규정하며 게임 의 실패, 게임 오버의 상황이 플레이어에게 동기 부여의 역할을 하는 역설이 발생한다고 주장하기도 했다[4]. 전자의 논의는 플레이어의 대리자로서의 아바타, 시간을 투자해 성장시켜야 하는 캐릭터에 서 부활의 키워드를 도출하고, 후자의 논의는 빠른 실패와 재시도를 가능케 하는 게임의 체크포인트와 세이브 기능을 통해 리플레이의 가능성을 제시한 다. 하지만 영속적 죽음을 차용한 게임에서는 긴 시간을 들여 성장 혹은 생존시켜야 하는 캐릭터가 있으면서도 게임 오버 시 죽음을 되돌릴 수 없다 는 특징이 동시에 나타난다. 때문에 죽음에 대한 선행 연구의 관점으로 영속적 죽음의 특이점을 설 명하기에는 무리가 따른다.

영속적 죽음에 한 기존의 연구는 대부분 로그 -라이크 게임의 장르 문법을 설명하기 해 개념을 정의하거나, 게임 기획 시 사용할 수 있는 죽 음의 유형 하나로 이를 제시하는 것에 을 둔다. 게임 연구자이자 개발자인 리차드 바틀 은 “다시 돌아올 수 없는 죽음 (never-to-return death)”으로 영속적 죽음을 설명 하며 오늘날 대부분의 가상세계가 반-영속적 죽음 을 지향한다고 설명한다. 영속적인 캐릭터의 죽음 이 도입될 경우 다수의 플레이어가 해당 세계를 떠나게 된다는 점을 지적한 것이다.[5] 이 외에도 삶의 이야기를 기록하는 저자로서의 플레이어에 대해 연구한 브랜든 코프(Brendan Keogh)는 게임에 투자한 노동의 양 과 시간 때문에 심사숙고하는 플레이가 나올 수밖 에 없다고 설명하기도 한다[6]. 영속적 죽음이 플 레이어의 노력에 반하는 패널티라는 점만을 강조하 며 이를 게임 개발을 위한 방법론이나 추상적 측 면에서 논할 뿐, 매커니즘 본질의 논의로는 발전시 키지 못하고 있는 것이다. 따라서 본 연구는 영속적 죽음의 매커니즘 양상 을 분석하고, 해당 요소들이 파생시킨 플레이 층위 의 변화까지를 고찰해 해당 매커니즘으로 인한 플 레이의 변화와 그 의미를 살피는 것을 목적으로 한다. 연구대상으로는 영속적 죽음을 사용하고 있 는 로그라이크 게임 중 생존 게임으로 알려져 있 는 와 을 선정하며 이해를 돕 기 위해 로그라이크 RPG인 을 함께 언급할 것 이다. 이러한 연구의 방향은 최근 영속적 죽음을 하나의 시스템으로 차용한 게임들이 늘어나는 현상 의 원인을 밝히는 데에도 도움을 줄 수 있을 것이 라 기대한다.

2. 디지털 게임의 죽음 양상

2.1 처벌과 보상으로서의 죽음

게임은 이어에게 목표를 제시하고 이를 방 해하는 장애물과 도을 구성한다. 이루고자 하는 목표의 반편에는 이를 방해하기 한 장애물이

자리하기에, 게임 이는 곧 갈등과 충돌의 과정 이 된다[7]. 이러한 갈등과 충돌의 과정에서 이긴 다는 것은 끝까지 살아남아 목표를 달성했다는 것 이고, 패한 것은 목표를 이루지 못하고 죽었다는 것을 의미한다. 게임 이어들이 습으로 ‘살 았다’, 혹은 ‘죽었다’는 표을 사용하는 까닭은 목 표와 갈등을 제한 게임이 승패로 변되는 캐릭 터의 삶과 죽음을 함의하기 때문이다. 사으로 죽음이란 생물에 생명이 없어지는 상이다. 여기서 생명이 없어진다는 것은 숨을 멈 춤, 심장 박동의 정지와 같은 생물학 지표로 확 인할 수 있는 것으로, 디지털 게임에서의 죽음은 캐릭터의 생명력이 0에 이르는 수치, 그래픽 상 의 재으로 표된다. 하지만 이러한 재은 이어 캐릭터의 상태만을 드러낼 뿐이기에 생명력이 0에 이르는 과정이나 죽음이 지니는 기능 체를 설명하지는 못한다는 한계를 지닌다. 게임이 과정 추론(procedural)인 매체라는 을 감안한다면, ‘죽어 있음’의 결과보다는 죽음에 이르는 과정과 규 칙을 함께 살펴야만 그 의미를 발견할 수 있을 것 이다. 사실 게임 내 캐릭터의 죽음은 게임 이 일시이지만 반복으로 일어나는 것으로 치명 인 사건은 아니다. 이어에게 있어 캐릭터의 죽 음이란 이를 잠시 멈추는 것에 지나지 않으며, 캐릭터가 잠시 사라진 후 체크포인트에서부터 게임 을 재개할 수 있기 때문이다. 스테이지를 세분화한 닌텐도의 <슈퍼 마리오 라더스(Super Mario Bros.)>의 경우 몬스터와 충돌하거나 낙하하여 캐 릭터가 죽었을 시 해당 스테이지부터 다시 시작할 수 있는 기능을 갖추고 있으며, <언차티드 (Uncharted)> 시리즈와 같은 콘솔게임에서 역시 사망 장된 체크포인트나 오토 세이(auto save) 포인트에서부터 부활해 게임을 재개할 수 있다. 여기서 캐릭터의 죽음은 이를 잠시 단 시키는 패티 개념으로 기능한다. 죽는다고 해도 이 이 경로가 휘발하지는 않기에, 결국 패 티의 기능을 행하는 것은 이 타임의 문제이다.

죽지 않고 한 번에 성공했을 경우 이의 단 없이 시간상 이을 취할 수 있지만 죽음과 부활 을 거듭하며 이 지연이 발생했을 경우, 그 만 큼 목표 지에 도달하기 해 들이는 시간이 길 어진다. 즉 죽음으로 인한 게임의 패티란 이 어가 들여야 하는 시간과 노동의 양이 증가한다는 것을 뜻한다. 역설이게도 캐릭터의 죽음은 결국 이어의 성장에 도움을 다. 시간과 노동의 양이 증가한 만큼 장애물이나 몬스터의 패턴을 익히고 스킬을 숙련할 수 있는 기회 역시 늘어났기 때문이다. 이어는 캐릭터의 죽음을 통해 자신의 이가 부하단 사실을 인지하고 이를 수정하기 한 시도를 반복한다. 율이 지했듯이, 무 잦은 캐 릭터의 죽음은 게임의 난이도를 증가시키고 몰입을 방해하긴 하지만 죽음으로 변되는 실패가 없는 게임은 오히려 이어의 몰입을 낮추기 마련이다 [8]. 곧 캐릭터의 죽음은 게임 이에 있어 난이 도를 조정하고 이어의 몰입을 증진시킬 수 있 는 수단으로 기능한다. 이상에서 볼 수 있듯이 게임 속 죽음을 살피는 데 있어서는 몇 가지 혼재된 개념을 명확히 구분 하는 작업이 필요하다. 첫째로는 캐릭터와 이 어의 층의 첩이다. 네퓨(Michelle Nephew)에 따르면 게임의 주체는 캐릭터를 컨트롤 하는 실 세계의 주체인 이어와 서사 내 구축된 허구 주체인 캐릭터로 구분된다[9]. 게임에서 발생하는 모든 경험과 사건은 이어와 캐릭터의 두 층 에서 해석될 수 있는 것이다. 때문에 게임 내 캐릭 터가 죽음을 맞이하는 하나의 사건은 이어가 들이는 시간과 노동량이 증가한다는 것을 의미하기 도 한다. 두 번째로는 게임 매커니즘 측면에서의 처벌과 보상을 들 수 있다. 게임 캐릭터의 죽음은 실패의 결과를 형상화하는 처벌인 동시에, 부활이 나 리스폰 등을 통해 재시도의 기회를 제공한다는 에서 보상으로 기능한다. 이어의 층에 있 어서 캐릭터의 죽음은 이 타임을 증가시키고 투입해야 하는 노력이 늘어나야 하는 처벌인 동시

에, 이의 잘못된 을 수정하고 스킬 숙련도를 증진시킬 수 있는 성장의 발으로서의 보상이 되 기도 한다.

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

요컨, 캐릭터와 이어의 축과 처벌의 보상 의 축으로 구분해 게임에서의 죽음을 살펴보면 [Fig. 1]과 같은 과정을 확인할 수 있다. 캐릭터에 있어 죽음은 아이템과 경험치 상실 등의 리스크가 따르는 하나의 처벌이며 이어에게 있어 게임 진행의 지연과 투입 시간의 증가라는 처벌로 이어 진다. 하지만 이는 세이 기능을 통한 캐릭터의 부활이라는 보상으로 이어지고, 재시도를 통한 숙 련도를 향상시킬 수 있는 계기로 작용하며 이 어의 성장으로 귀결된다. 때문에 캐릭터의 죽음은 부정인 사건이 아닌, 성장을 한 정 사건으 로 자리할 수 있는 것이다.