

이상 현상이 있다면 돌아가세요 - 통로와 객실에서 상실 교육

이설빈

이미지 교육으로서의 틀린그림찾기와 게임 경험

이 글은 <8번 출구> 게임 경험에 대한 관찰을 다루지만, 먼저 게임 경험을 가능하게 하는 준비 단계인 이미지 감각과 생산의 교육으로서의 찾기 연습을 살펴보고자 한다. 이미지 교육의 최초 단계에는 ~~찾기 게임 류(숨은그림찾기, 다른그림찾기)의 대표격인 틀린그림찾기가 있다. 틀린그림찾기의 기원은 대중문화의 발달, 구체적으로는 판화 기술의 발명 이후로 생각된다. 하나의 원본을 기준으로 조금씩 다른 판본의 생산이 가능해졌고, 이는 원본과 다른 부분을 틀린 것으로 규정하고 짚어내며, 현실과 가상을 단절시키고 하나의 역사관만을 진실의 위치에 놓는 연습을 가능하게 했을 것이다.

전-플레이어 역시 이미지를 분류하고 추상화하는 연습을 틀린그림찾기에서 시작한다. 틀린그림찾기는 진입 가능한 공간, 플레이어블 오브젝트, 대화 가능한 NPC 등 게임의 구성을 감지하는, 게임-야생에서의 생존능력을 길러준다. 플레이어는 게임을 클리어하고 또 즐기기 위해 가능한 범위 내에서 그 능력을 사용하며, 게임 제작자는 게임을 설계하는 입장에서 이 능력의 발휘 가능성과 과정을 예측해야 한다. 양쪽의 입장이 맞물려 게임 경험을 생산하며, 우리가 게임이라고 부르는 것의 실존은 바로 이 게임 경험 속에 있을 것이다. 게임(게임 경험)은 플레이어들의 이미지 교육 성과와 게임 제작자들의 이미지 교육 성과의 협력과 사투 속에서 존재한다. 그렇다면 반대로 게임을 이미지 교육의 장으로 이해하는 것도 가능할 것이다. 게임은 이미지 교육의 장이자 인프라로 기능할 수 있다. 한편 게임은 아카이브 교육으로도 경험되는데, 찾기 경험의 과정에서 플레이어는 다른 현실과 사건을 플레이 경험의 장에 나열하고 분류하고 때로는 섞어놓기 때문이다. 아카이브 경험은 진실을 구별하고 분리하기 위한 것이 아니라, 오히려 다양한 진실을 비교하고 풍부하게 경험하기 위한 것에 가깝다. <8번 출구>와 같은 게임은 게임의 아카이브적인 특성에 집중하고 플레이어가 그것을 구성하는 경험의 즐거움을 제공하는 데 초점을 맞추는 한편, 아카이브에 내재한 필연적인 감각을 일깨운다. 차이가 만들어내는 공허, 내가 확인할 수 없었던 차이에 대한 감각인 실종과 상실의 감각이다.

8번 출구 라이크 게임 - 실종과 상실 감각에 대한 교육

<8번 출구>는 출시 이후 많은 관심을 받고 다양한 후기와 비평을 끌어내며, 동일한 논리를 보유한 게임을 유행시키며 8출 라이크라는 장르를 확립했다. 이 반응들은 이를 주로 리미널 스페이스 경험이나 호러 장르 경험의 연장에서 이해하고 있다. 이 글에서는 그것을 앞서 논의한, 게임의 이미지 교육에서의 역할이라는 관점에서 다루려고 한다 8출 라이크는 먼저 '기준 현실'을 제공하고, 이후 '기준 현실'과의 괴리감을 보유한 '이상 현상'이 '등장할 수도' 있는 현실을 제공하며 플레이어로 하여금 괴리감을 감지하도록 '독려'하는 장르이다. 이상 현상이

없다면 A 행동(주로, 다음 레벨로 이동하기)을, 이상 현상을 포착한 경우 B 행동(주로, 이전 레벨로 되돌아가기)을 취해야 한다. 이 ‘틀린그림 찾기’같은 특징은 <프레디의 피자가게> IP를 비롯한 호러-틀린그림 찾기 장르의 영역에서 새로운 것은 아니다. 그러나 8출 라이크는 어떤 지점에서 단순한 틀린그림 찾기 경험의 즐거움을 넘어선다.

우선, 8출 라이크의 배경은 주로 일상 공간인 지하철, 기차, 빌딩, 호텔 등이다. 이 공간들은 일정 규모 인원의 거주나 탑승, 이동을 전제로 하며, 8출 라이크의 핵심인 ‘지속적으로 통과할 수 있고 변주 가능한, 동일한 위상의 여러 층(레벨)의 구현’에 적합하다. 여기서 핵심은 플레이어가 ‘비슷하지만 변주된 레벨 혹은 스테이지’를 지나가거나 되돌아가고 나서, 다시 돌아갈 수 없는 지점에서만 결과를 알게 된다는 것이다. 그가 차이를 잘 인식해 이상 현상을 포착하는 데 성공했다면, 그는 다음 단계로 넘어가게 되지만, 실패한다면 그는 ‘최초 단계’로 되돌아간다.



<게임 8번 출구>

우선 짚고 넘어가야 할 점은, 플레이어가 보기에 ‘이상 현상’이 없었다 하더라도, 그 공간을 떠나 게임이 판정해 주는 결과를 알기 전까지는 그 공간이 기준 현실인지 아닌지 확신할 수 없다는 점이다. 심지어 게임은 ‘이상 현상은 없었습니다’라고 말해주지 않는다. 그저 우리를 다음 스테이지로 이끌 뿐이다. 애초에 어떤 플레이어가 어떤 공간의 가능한 모든 차이를 파악할 수 있을까? 모든 차이를 확인하기 위해서는 우리는 ‘차이’의 개념과 한계를 규정해야 하며, 그 ‘차이’가 발생 가능한 모든 요소를 확인할 수 있는 방법을 알아야 한다. 이는 하나의 게임, 하나의 세계를 총괄하고 설계하는 일과 동일하며, 한없이 불가능에 가깝다. 게임이 우리에게 스테이지의 통과를 제공할 때, 이는 그저 아량을 베푸는 것일 뿐이다.

또 한 가지 중요한 점은 플레이어가 전지전능한 존재가 되어 어떤 이상 현상도 찾아볼 수 없다고 판단을 할 수 있다고 해도, 이 공간은 처음에 플레이어가 교육받았던, ‘기준 현실’이

아니다. 잘해봤자 단지 기준 현실의 완벽한 복제일 수 있을 뿐이다. 플레이어는 최초의 기준 현실을 영원히 재경험할 수 없다. ‘이상 현상’을 ‘차이’로 등치한다면, 8출 라이크는 실패(‘차이의 발견은 불가능하기에 포기함’)보다는 시도(‘이상 현상이라는 모호한 개념을 붙잡고 찾아보기로 함’)에 집중한다는 점에서 교육적이다. 그런데 그것은 어떤 교육일까?

플레이어가 처음 경험하게 되는, 재난 상황 대비 교육을 연상시키는 튜토리얼의 ‘기준 현실’ 공간은, 일상의 구조를 이루는 모듈 공간이기에, 어떤 사고나 필연적인 인재에 의해 재난이 일어날 수 있는, 일어났었던 공간들이다. 게임의 모든 공간은 이상 현상이 아직 일어나지 않았거나 이미 오래전에 일어났었던 공간이다. 플레이어는 스테이지를 완수하고, 게임을 클리어하고 나서도, 정말로 차이를 모두 발견한 것이 맞는지, 그 복도에, 그 좌석에 누가 있었던 것은 아닌지와 같이 찜찜한 상태로 남는다. 누군가가, 무엇인가가 거기에 있었고 나는 영원히 그것을 알지 못한다. 이 감각이 8출 라이크, 혹은 찾기 게임의 비밀스러운 즐거움일 것이며 재차 8출 라이크를 시도하거나 다른 장르에서 8출 라이크의 용어와 개념들을 도입하는 이유가 될 것이다.

그런데 이러한 잔여 감각은 어딘가 슬프고 쓸쓸하면서도 무서운 점이 있다. 이 잔잔한 두려움은 회고적이고 사후적인 것으로 8출 라이크 공간을 통과하고 게임에서 걸어 나오는 동안 지속적으로 존재했던 것이고 또 나와서도 계속되는 것이다. 갑작스러운 점프 스케어나 피 칠갑된 복도의 공포가 아닌, 내가 보지 못했던 것, 내가 놓쳤을 수도 있었던 것에 대한 향수와 두려움이다. 이는 스테이지를 클리어한 경우 비이성적인 두려움(“게임은 내가 클리어했다고 말하지만, 나는 어딘가 불편하다”), 스테이지를 클리어하지 못한 경우(“게임은 내가 클리어하지 못했다고 한다. 그런데 나는 내가 무엇을 놓쳤는지 알지 못한다”)에는 이성적인 두려움일 것이다. 8출 라이크를 비롯한 찾기 장르에서 발견의 실패는, 특별히 실패의 정체 혹은 실패 자체의 존재 여부를 밝힐 수 없을 때, 단순히 게임의 패배를 의미하지 않는다. 차이와 비밀의 포착은 인간에게 궁극적으로는 달성불가능한 장르임에도 불구하고, 우리는 격렬한 고통, 포착할 수 없는 것에 대한 포착의 욕망과 그것의 실패, 이미 알 수 없게 된 것에 대한 상실감을 겪는다. 이는 삶에서 상실과 실종이 발생했을 때 그것을 극복할 수도 없고, 그것이 우리의 책임일 수 없는 것을 알면서도 상실과 실종을 해결하거나 극복해 내고 싶어 하는 것과 비슷하다. 우리는 차이 게임을 끊임없이 재방문하면서 합의된 실패와 성공을, 그 안에 슬픔을 숨겨놓은 채 이중으로 경험한다.

영화 <소스코드>에서, 화자는 시뮬레이션 기계의 루프 안에서, 기차가 폭발하기 전에 ‘이상 현상’을 발견하고 폭발을 방지해야 하는 임무를 맡고, 실패를 반복하며 마침내 성공한다. 그러나 영화에서 우리가 의심하게 되는 것은(또한 영화가 훌리는 힌트는) 주인공이 성공한 결말을 맞이하기 위해서, 수많은 실패한 현실들과 이에 따르는 희생을 만들어낸 것은 아닌가이다. 애초에 영화의 시작부터, 그와 함께 기차에 탄 이들은 이미 폭발에 의해 사망했다. 플레이어가 최초에 경험한 기준 현실의 공간은 애초에 문제가 있었다. 이상 현상이란 언제나 기준 현실에 내재하거나 적어도 기반하고 있다. 오히려 이상 현상은 현실의 문제점을 파악하기 위해 그것을 재생하는 과정, 그리고 거기에 수반하는 뒤틀림이다. 이상 현상은 플레이어를 위해서 생성된다. 공공장소의 유령, 비인간적 존재와 현상들은 오로지 차이의 발견이라는 유희를 위해 복무한다.



<기차 안의 이상 현상을 찾고 기차를 구해라! 소스코드>

소스코드를 연상시키는, 기차 경험을 다룬 8줄 라이크 게임인 <신칸센 0호>에서는, 게임에 스토리를 부여하면서 8줄 라이크의 정체를 명확히 한다. 주인공이 깨어난 신칸센 0호는 생과 사의 경계이자 이승에서 저승으로 향하는 중간에 둑여 루프 하는 공간이다. 플레이어가 객차를 돌아다니며 이상 현상을 구분하는데 성공하면 이야기가 진행되고, 밝혀진 바에 따르면 주인공은 기차 사고 후 생과 사의 기로에 서 있으며 최후에는 기차의 방향을 정함에 따라 경계에 위치한 기차안의 존재들의 행방을 결정할 수 있다.



<구할 수 없는 아이들, 신칸센 0호>

이 게임은 다른 8출 라이크와 플레이 방식에 있어서는 큰 차이가 없어 보이지만, 중간에 대화하게 되는 NPC인 나오키 남매에 의해 이 게임의 비밀 혹은 ‘차이’가 드러난다. 플레이어는 이 기차에 운명을 알게 되고, 남매의 불안을 감지한다. 그리고 될 수만 있다면 남매를 도와 어찌되었든 좋은 쪽으로 이야기를 마무리해야 한다는 인상을 받는다. 그러나 엔딩에서 플레이어는 나오키 남매가 이미 사고에서 사망했으며 이들을 도울 수 없고 그저 망자들과 함께 저승으로 향할지, 이들에게 작별 인사를 하고 삶으로 돌아올지 결정하는 것밖에 할 수 없다는 것을 알게 된다. 여기서 8출 라이크의 비밀인, ‘이상 현상을 감지하고 기준 현실과 구분하기가 사실은 실현 불가능하다는 것’과 신칸센 0호의 스토리인 ‘재난 사고에서 사망한 존재들을 되살리기는 불가능했다’는 사실이 조응한다.

신칸센 0호의 8출 라이크적인 요소는 단순히 찾고 나아가기, ‘클리어’의 즐거움을 위해서만 존재하지 않는다. 주인공은 아직 생과 사의 기로에 놓여있기 때문에, 이대로라면 당분간 루프를 겪다가(게임의 형식) 결국에는 저승이나 이승으로 향할(클리어 시점) 이 축음의 기차에서 무엇이 이 기차의 ‘사’에 속하는 것(‘이상 현상’)인지, 무엇이 ‘생’에 속하는 것(‘정상적’인 기차 공간)인지 구분해야 한다(클리어의 조건). 그런데 플레이어가 ‘차이의 구분이 필요한 공간’에서 마주하는 이상 현상의 존재들은 자연스럽게 기차라는 공간의 ‘이상 현상’인 ‘재난 사고’에 의한 결과로 이해된다. 또한 이상 현상은 기준 현실의 누군가(예를 들면 승무원)나 무엇의 다른 표정과 얼굴 방향, 걸음걸이 같은 것도 차이로 취급한다. 차이는 신칸센 ‘0’호, 즉 기차라는 공간에서 승객, 속도, 환경 등에 의해 구성되는 복합적 경험에 내재하는, 언제든 발생 가능한 것이다. 여기서 이상 현상을 구분하는 일, 즉 ‘찾기’는 우리를 구성하는 기억을 다른 현실들과 구분하는 교육으로 작동한다. 그러나 8출라이크와 신칸센0호, 찾기 게임이 제안하는 바에 따르면, 그 구분의 성공은 잘해봤자 본인의 행방(‘게임의 클리어’)이라는 환상을 제공할 뿐이다. 우리는 남매와 다른 이들을 기차 사고에서 구해낼 수 없다. 이상 현상은 차이와 동일한 것이며, 우리의 현실에 대한 ‘기억’에 의존한다. 우리가 기억하는 무언가와 조금이라도 달랐던 현상은

모두 이상 현상이 되며, 다른 방식으로 전개될 수 있었던 모든 과거와 미래를 상정하고 동시에 우리의 기억을 사실로 규정하기 위해 그것들을 구분한다. 그러나 차이를 구분하는 일 속에서 차이는 다시 우리의 기억으로 재구성된다. ‘차이를 확인하는 일’은 기억 교육을 위한 핑계가 된다.

그렇다면 중요한 것, ‘진엔딩’은 이상 현상들을 경험하며 공간의 가능성 풍부하게 경험하는 것이다. 진엔딩 혹은 ‘업적 달성’¹은, 이상 현상으로 대변되는, 현실의 숨겨진 대응물인 상실과 실종, 재난의 드러난 경험을 우리의 기억에 추가해 확장하는 과정이다. ‘이상 현상’은 친절하고 성실한 교육자로, 우리는 상실을 해결할 수도, 극복할 수도 없지만 그것들을 내재화하고 일부로 삼을 수 있도록 도와준다. 찾기 혹은 8출 라이크의 공간은 실종과 상실의 감각을 교육하는 공간이 된다.

한편, 현실의 상실 경험은 게임과 정반대로 작용한다. 예를 들어 실종 전단은 보통 실종자의 사진이나 유전적으로 가까운 인물의 얼굴을 게시하여 참고 사항으로 제시한다. 최근에 마주친 한 전단에는 ‘착의 사항’과 ‘비고 사항’에 “00세 때 00역 전철 문에 00색 반팔 티셔츠를 착용하고 승강장을 바라보고 있었음”, “0세 때 00동 00시장 뒤 도로가 풍경식당 자리 거주하며 세발자전거를 타고 있었음”이라는 글이 적혀 있었다. 이는 즉시 아득한 크기의 슬픔을 초래했는데, 이 내용이 실종자를 찾는데 전혀 도움이 되지 않을 것이라는 예감과 동시에, 그것이 대상과 관찰자의 아주 구체적인 모습과 시점에 의해 구성되었기 때문이었다. 상실과 실종의 경험은 해결을 위한 단서가 되는 동시에, 해결과 상관없어 보이는 모습들로 구성된다. 여기서 상실의 주체에게 상실 경험은 그를 포획하고 사로잡는 하나의 ‘기준 현실’로 자리 잡는다. 이는 다른 경험들, 상실에도 불구하고 지속되는 현실의 일상을 ‘이상 현상’으로 치부하게 하며, 이 이상 현상의 역전과 판단 능력의 뒤틀림은 오히려 상실을 극복하고 ‘플레이어’의 삶을 이행하는데 방해물인 것처럼 보인다.

8출 라이크에서 어떤 레벨이나 스테이지를 통과하고 나기 전까지, 또는 통과하고 나서도, 우리는 기준 현실과 이상 현상을 구분할 수 없으며, 진짜로 그것들이 발견되었는지 아니면 무엇을 발견할 수 없었는지 확신할 수 없다. 이는 현실에서 전쟁과 재난, 상실과 실종의 경험 속에서 어떤 특정한 결과(사고 잔해 밑 생존자 여부, 전쟁터에 놓고 온 피난민 가족의 생사, 오래전에 실종된 아이의 행방)가 확인되기 전까지, 혹은 적어도 그것들이 현실과 기억으로 자리 잡기까지는 오랜 시간이 걸리는 점, 때로는 영원히 확신할 수 없거나 확신하고 싶지 않아 하는 점과 닮았다. 이는 플레이어들의 삶을 오랜 시간에 걸쳐 고통스럽게 만들지만, 동시에 다른 종류의 삶을 구성하도록 도와주거나, 상실이라는 아카이브 속에 진입할 수 있게 하며 또 본인도 상실에 의해 뒤틀린 만큼 그 아카이브의 일원이 되도록 초대한다. 8출 라이크는 이상 현상과 기준 현실이라는 차이에서 발생하는 상실의 경험을 플레이 타임 내내, 그리고 그 이후에도 환기한다는 점에서 가혹하면서도 치유적이다.

신칸센 0호에서 하차하(지 않으)며

<신칸센 0호>의 또 하나 흥미로운 점은, 기차의 모빌리티이다. 이는 상실의 공간 또한 우리와 함께 이동하고 있다는 사실을 암시한다. 폴 비릴리오는 기차를 비롯한 속도의 감각에 의해 우리

¹ 게임에서 달성 가능한 모든 종류의 인터랙션과 이벤트를 달성하는 개념

자신의 속도 감각, 몸과 세상을 경험하는 감각이 소멸했다고 지적²한다. 그러나 신칸센 0호의 공간에서 기차의 속도는 재난을 유발하는 원인인 동시에 생과 사, 상실과 극복의 루프 속에서 이동하는 원동력이 되기도 한다. 기차는 플레이어가 이상 현상을 발견하고 기준 현실을 재구성하는 공간이며 이는 기차가 이동하는 동안에만 가능하다. 왜냐하면 상실의 경험이 불미스러운 속도 속에서 존재하기 때문에 그것을 재확인하는 것도 속도 속에서만 가능하기 때문이다. 속도를 위시하는 기술의 감각은 제어 불가능한 두려움을 제공하지만, 플레이 타임이란 세계가 멸망하기 전에는, 심지어 그 이후에도 상황만 따른다면 영원할 수 있다. 인류는 속도에 굴복했지만, 그리고 속도에 의해 모든 것이 절멸되지만, 따라서 상실은 영원히 극복되지 않지만, 우리는 기술, 속도, 그리고 게임(교육) 속에서 상실을 영원히 새롭게 경험하며 ‘업적 달성’을 지속해 나갈 수도 있을 것이다. 상실은 우리를 굴복시키지만, 우리는 상실을 우리 안으로 초대하고, 상실 안으로 들어간다. 모든 상실은 본디 우리의 것이다. 속도(게임 플레이)는 우리의 무덤이지만 모든 상실된 상실, 즉 ‘이상 현상’도 이 안에 들어있다. 여기에 있었지만 지금은 없는 것을 찾고, 그것이 없다는 것을 확인하고 의심하는, 따라서 기억의 경험을 확장하는 “두 행위”³는 상실 경험을 자신 안으로 끌어들여 상실의 경험을 지금 여기에 위치시키는 교육으로 작용할 수 있다.

이상 현상을, 모든 기억을 되찾기 위해 속도 안으로 들어가라.

² 폴 비릴리오, 「속도와 정치」, 그린비, 2004

³ 사야디야 하트만, 「두 행위의 비너스」, 웹진 인-무브, <https://en-movement.net/436>, 2008