



게임은 예술인가? 게이머는 예술가인가?

(Are Game(r)s Art(ists)?)

작성자: 다비 맥데빗(Darby McDevitt)

작성일: 2013 년 3 월 12 일

“상호작용성(interactivity)이란 단어는 참 재미있는 단어다. 말이 안 되게도 이전 예술에서 하지 않았던 것이라는 뜻을 담고 있기 때문이며, 상호작용성의 방식으로 보는 사람이 참여하는 예술만이 흥미로운 예술이기 때문이다. 상호작용성의 예술에서 관객은 어떠한 방식으로든 창작자의 창작에 한 부분이 되도록 되어 있다. 그리고 대개 이는 이 문을 열지, 저 문을 열지 정도를 선택하는 것에 그치지 않고 훨씬 의미 있는 방식으로 이루어진다.”

- 브라이언 에노(Brian Eno)

운명의 여정

댓게임컴퍼니(ThatGameCompany)의 <저니(Journey)>에서 긴 망토를 입고 수심에 가득 찬 작은 등장인물로 일렁이는 사막을 횡단해 쓸쓸한 결말을 본 적이 있는 사람이라면 아마 온라인으로 게임을 했을 것이고 여정의 일부는 자신과 똑같은 다른 등장인물과 동행했을 것이다.

나와 같은 경험을 했다면 동행한 사람이 한둘이 아닐 것이다. 지나치게 답답하고, 조심스럽고, 호기심이 과한 바람에 동행한 사람 중 일부는 따로 가겠다고 하기도 하고 뒤에 오던 사람들에게 많이 따라 잡히기도 했다. 머나먼 산 정상에 향한 첫 여정에서 나는 총 아홉 명의 사람들과 동행을 했고 다들 나름대로의 변덕스런 방식으로 나의 여정을 돕기도, 방해하기도 했다.

처음 게임을 했을 때 가장 기억에 남는 두 순간이 있다. 게임의 구슬픈 중간 부분에서 운 좋게도 경험이 많은 플레이어와 짝을 이루게 됐다. 그 사람은 혼자서 날아다니는 굶주린 감시병들의 눈을 피해 긴 어둠의 지하 묘지를 안전하게 안내해주었다. 아무런 대가도 바라지 않고 말이다. 게다가 내 걱정을 너무 많이 해주어 거의 당황스러울 정도로 감동했다. 그러나 슬프게도 잠시 동안 게임을 멈추는 바람에 한마디 인사도 나누지 못한 채 헤어지게 됐다.

나중에 게임의 마지막 겨울 부분에서는 친한 척이나 도움을 정말로 싫어하는 것 같은 사람을 만났다. 게임을 통해 다른 사람들과 계속 붙어 있으면 서로 '열'이 생성되어 소중한 스카프가 충전되는 등 확실한 이익이 있는데도 그 사람은 가까이 오는 걸 싫어했다.

사람을 꺼리던 익명의 그 사람은 마치 나에게서 더러운 병균이라도 뺏어져 나오는 듯 나가 가까이 가려고 할 때마다 요리조리 피했다. 빨리 충전이 필요해 획 가까이 다가가면 거칠게 길을 틀어 가능한 한 나에게서 멀리 떨어지려고 했다. 마지막 단계에 도달할 즈음에는 나 혼자 남았다.

그 사람이 왜 그렇게 경계심을 늦추지 않았는지 모르겠지만 서로 그렇게 맞지 않으며 함께 했던 여정은 사실 나의 <저니> 게임에서 가장 중요한 순간이었다. 대본 없이 우연히 진행되는 여정은 결국 나만의 것이었다. 이 세상의 어떤 사람도 세 시간 동안의 아름다운 여정 속에서 내가 느낀 감탄과 공감과 무관심을 똑같이 느끼며 나와 똑같은 경험을 할 수 없을 것이다.



'나만의 게임'을 경험한다는 이런 개념은 물론 수없이 많은 게임들이 표방하는 바이며 <팩맨(Pac-Man)>, <테트리스(Tetris)> 같은 초기 비디오 게임도 게임을 할 때마다 완전히 다른 게임을 제공했다. 그러나 이러한 기본적인 개념에 <저니>는 섬세하게 선택한 내러티브(narrative)를 더해 게임을 하는 사람이 감정적으로까지 게임에 몰입할 수 있도록 했다. 그러나 내러티브가 더해진 모든 게임이 이렇게까지 새로운 흥분을 일으킬 수 있는 건 아니다. 그렇다면 정확히 무엇 때문에 <저니>는 다른 많은 게임과 다른 것일까?

<저니>의 내러티브만 놓고 보면 그저 쓸만한 이야기일 뿐이다. 잠들지 않는 오랜 유령들이 수시로 지나쳐가며 쇠락한 자신들의 모습을 보여주고 탐욕에 가득한 눈으로 지나가는 사람들을 바라보는, 저 멀리 보이는 산에서 불빛이 번쩍이는, 멸망한 도시의 폐허 속에서 마치 시지푸스의 신화에서처럼 아무리 노력해도 수포로 돌아가고 마는, 흔하고 쓸쓸한 이야기일 뿐이다. 어떤 철학적 은유를 갖다 붙여도 다 그럴듯해 보일 만큼 모호한 전형적인 종말론적 상징이다. 분명 조셉 캠벨(Joseph Campbell)을 운운하는 학부 논문이 이미 진행 중일 거다.

설계 면에서 보면 몇 가지 곤혹스러운 특징이 있다. 우선 게임에서 두드러진 기법 중 하나로 단순히 반복되는 스카프 모으기는 <저니>를 마치는 데 사실 필요가 없다. 인내심이 필요한 탐험을 좀 가볍게 바꿔주는 설계일 뿐이다.

스카프를 모으는 일은 분명 심리적 효과가 있다. 고작 50센티가 겨우 넘는 스카프를 매고 4미터에 가까운 멋진 휘장을 휘날리는 사람들 옆을 절뚝이며 지나가기란 좀 민망하다. 하지만 일찌감치 스카프를 모을 필요가 없다는 걸 깨달았기 때문에 첫 스카프를 빼고는 그냥 그대로 게임을 끝까지 했다. 스킬 레벨이 어쨌든 앞으로 나아가기 어려울 때마다 다음 단계로 통과하는 편리한 방법이 있었다.

그러나 필요한 기능이 완벽하게 갖춰져 있지 않다고 해도 <저니>는 이따금씩 단순한 기능의 합 이상을 해낸다. 모래 서핑이나 활공 등 단순하지만 우아한 이동 방법은 재미있고 아름다운 영상과 나른한 음악, 길게 이어지는 리듬과 어우러진 세상은 절묘한 분위기를 자아낸다.

그러나 다른 어떤 매체도 따라 할 수 없을 <저니>의 가장 큰 혁신적인 기능은 즐거운 멀티플레이어 시스템이다. 초대 같은 것이 없이도 <저니>는 자연스럽게 다른 사람들과 여정을 함께하며 매번 완전히 새로운 경험을 하게 한다. 완전히 간단해 보이지만 결국 감정적으로 몰입하게 하는 방식이 바로 <저니>의 가장 큰 특징이라고 생각한다.

바로 이점이 초현대적인 매체만의 독특한 힘을 작지만 분명하게 보여준다. 꽤 오래 전부터 게임에서 제시되어왔지만 비디오 게임의 영역이 점차 넓고 깊어지면서도 확실하게 보여주지 못했던 바로 그 힘이다.

다시 말해 <저니>는 그 동안 단순히 예술의 정의에 들어맞는 것이 아닌 뭔가 새로운 것으로 예술의 정의를 바꾼 많은 존경 받는 비디오 게임에 가장 최신판이다. 오래된 구식 개념으로나마 이러한 중요한 변화에 대해 보다 분명하게 생각하고 논의하고자 하는 게 본 글의 목적이다.

주체적(agency) 기법과 예정적(destiny) 기법

그렇게 여기에서 다시 가치의 문제를 만난다. 이제 수십 년 동안 지속돼 온 게임 그리고 예술도 오락도 아닌 게임의 모호한 상태에 대한 오랜 논란에 적극적으로 참여하는 사람은 거의 없다. 하지만 열정이 사라져서는 아니다. 사방에서 벌어지는 논란은 로저 에버트(Roger Ebert) 웹사이트의 의견란이나 랩 코스터(Raph Koster)의 새로운 글 아래를 더럽히며 게임의 가치를 인정하기에 또는 인정하지 않기에 앞서 예

술의 정의를 두고 싸움을 벌인다.

굳이 여기에서 이런 저런 얘기에 대해 찬성하지도, 반박하지도 않겠다. 대신 *어째서* 게임을 예술의 한 형태로 보기 어려운지를 생각해보고 <저니> 같은 복잡한 개념의 게임이 이러한 혼란스러운 주제에 접근하는 데 어떤 도움이 될 수 있는지 살펴보고 한다. 그리고 게임에 관한 어떠한 논쟁에서도 마찬가지로이듯 기법에서부터 시작하겠다.

비디오 게임 아니 모든 게임의 가치나 목적에 대한 어떠한 탐구도 먼저 게임 아래에 깔린 기법의 기능과 게임 특유의 경험을 분명하게 이해하지 않고서는 시작할 수 없다.

이러한 이해 없이는 어떤 특정한 게임 내에서 가능한 경험의 종류에 대해 올바른 판단을 내릴 수 없다. 잘 이해가 되지 않는다면 다른 매체를 놓고 생각해보면 좀 쉬울 거다. 영화를 가장 넓은 의미에서 이해해서 움직이는 영상의 *매체*로 봤다고 생각하겠다.

어느 겨울 날 저녁 '인류 역사상 최고의 동영상'을 뽑는 시상식 프로그램을 틀었다고 생각해보자. 후보작은 <2001 스페이스 오디세이(2001: A Space Odyssey)>, '당신의 남자와 같은 냄새가 나는 남자(Man Your Man Could Smell Like)'라는 카피의 올드 스파이스(Old Spice) 바디 워시 광고, 1971년 딕 카벳(Dick Cavett)의 존 레논(John Lennon)과 요코 오노(Yoko Ono) 인터뷰, 오슨 웰즈(Orson Welles)의 <거짓의 F(F For Fake)>, BBC의 <살아있는 지구(Planet Earth)> 시리즈다.

이 목록의 어떤 점이 우리가 갖고 있는 기본적인 감성에 거슬리는가? 답은 뻔하다. 각 작품이 모두 완전히 다른 '미학적 형식'을 띠고 있기 때문이다. <2001 스페이스 오디세이>는 허구의 이야기고, 올드 스파이스는 상업 광고, 딕 카벳의 인터뷰는 즉석 대화, <거짓의 F>는 격렬한 비판물, <살아있는 지구>는 과학 방송이다. 모두 '움직이는 영상'을 매체로 했지만 내적 기법은 완전히 다르다. 따라서 다섯 개의 픽션을 대할 때처럼 모두를 바로 비교할 수 없다.

지금 우리가 접하는 현란할 정도로 다양한 비디오 게임도 마찬가지다. 우리는 <테트리스> 같은 '진짜 게임'이나 <디어 에스더(Dear Esther)> 같은 내러티브 중심의 게임도 모두 '비디오 게임'이라고 한다. 두 게임의 기능적 차이가 유명인사의 인터

뷰 영상과 과학 방송만큼이나 크게 다른데도 말이다.

이런 문제를 피하기 위해 한 걸음 물러나 완전히 각종 잡동사니가 모인 게임이라는 집단을 '인터랙티브 디지털 엔터테인먼트(Interactive Digital Entertainment)' 같은 말로 칭하는 움직임이 있어왔다. <테트리스> 같은 게임과 <디어 에스더> 같은 게임을 서로 다른 범주로 구분하는 것이다. 그러나 기본 개념은 그럴듯해 보이지만 이런 생각은 현대 비디오 게임 대부분의 잡종적 특성을 고려하지 않는다.

이보다는 비디오 게임이란 개념은 그대로 두고 게임을 움직이는 기법의 범주를 명확하게 구분하는 데 에너지를 쏟는 편이 낫다고 생각한다. 밖이 아닌 안으로 방향을 돌리면 나를 비롯한 몇몇 지인들이 주체적 기법과 예정적 기법이라고 칭해 온, 비디오 게임이 갖고 있는 상호작용성의 거대 조직의 형태로 '게임/게임 아님'이란 논쟁의 핵심이 파악될 것이다.

게임 기법을 식물과 동물의 구분처럼 대충 기능적으로 분리된 두 영역으로 나누자면 주체적 기법과 예정적 기법으로 나눌 수 있다고 생각한다. 이 둘은 논쟁이 시작된 이후로 계속 비디오 게임에 대한 논쟁을 복잡하게 만든, 게임이 지닌 상호작용성의 중요한 두 변종이기 때문이다.

주체적 기법이란 용어는 '플레이어 선택'이라는 뜻으로 사용될 때가 많지만 이미 대다수의 교육을 많이 받은 게이머들 사이에서는 잘 알려진 말이다. 그러나 이런 식으로 일반화를 하면 (정해진 규칙 안에서의) 플레이어의 창의성이 실질적으로 표현될 수 있도록 하는 기법 간의 중요한 차이와 이미 정해진 결과가 마치 선택인 것처럼 느껴지도록 교묘하게 설계된 착각 기법이 가려진다. 따라서 주체적 기법과 예정적 기법이라는 보다 세분화 된 비슷한 두 개념이 필요한 것이다.

둘 사이의 차이는 퍼즐과 바둑을 놓고 생각해보면 쉽게 알 수 있다. 이 두 게임의 큰 기법상 차이점은 반복이 있냐, 없냐 이다. 퍼즐은 반복적이지 않다. 각 조각은 위치가 정해져 있으며 목표는 이미 결정되어 있다. 대부분의 경우 예쁜 그림을 맞추는 게 목표다. 반면 바둑은 완전히 반복적이다. 순서도, 결과도 정해져 있지 않다. 바둑은 둘 때마다 다 다르다.

아마 "퍼즐은 진짜 게임이 아니다!"라든가 "바둑은 둘이서 하는 경쟁 게임이지만 퍼즐은 혼자 하는 게임이다!"라는 등의 반대 의견이 있을지 모르겠다. 둘 다 맞는 말

이다. 그러나 이 문제를 생각하기에 앞서 많은 인기 비디오 게임에서 나타나는 몇 가지 전형적인 상황을 살펴본 후 이런 상황을 주체적/예정적 기법 구분에 어떻게 적용시킬 수 있을지 생각해보자.

- A. 가지치기 형식의 이야기 전개
- B. 3차원 공간을 걸어 반대쪽으로 향하는 두 개의 문 중 하나를 선택
- C. 열쇠, 보물 지도, 삽 등의 어드벤처 게임 수수께끼
- D. 죽을 때까지 좀비 떼 공격

상호작용성을 놓고 봤을 때 B와 D가 진정한 주체적 기법의 예라 할 수 있다. 두 경우 모두 플레이어는 게임 시스템을 활용하여 일정 수준의 새로운 행동을 할 수 있다. B의 예에서 문이 두 개 밖에 없다는 건 중요하지 않다. *걸어 가는 기법*은 반복적인 요소다. 플레이어는 언제 걸을지, 어디로 걸을지, 어떤 경로로 선택한 문을 향해 갈지 선택할 수 있다. 원한다면 한 시간 동안 원을 돌 수도 있을 것이다. 이론적으로 선택 가능한 경로의 수는 무한하다. 물론 그 중 99퍼센트는 무의미하겠지만 말이다.

중요한 건 걸어 가는 기법은 별 건 아니지만 이전에는 설계된 적이 없는 참신한 기법이라는 점이다. 방을 어떻게 건너라도 똑같은 리가 없다. 이와 동일한 원리가 좀비 떼 공격 및 쏘기, 때리기, 뛰기, 걷기, 운전하기, 수영하기 등 되풀이 되는 반복적인 행동에 기반을 둔 수 없이 많은 다른 기법에도 적용될 수 있다. 아무리 사소하더라도 *매번 다른 독특한 결과가* 가능한 모든 기법은 진정한 주체적 기법이다. 그리고 게임에 주체적 기법이 많을수록 결과가 다양하고 복잡해진다.

두 번째로 관련이 있는 주체적 기법은 '2단계의 라이프 사이클'이다. 설계자는 먼저 조심스럽게 주체적 기법을 만들고 균형을 맞춘 뒤 사람들이 마음대로 사용할 수 있도록 한다. 그러나 일단 세상에 풀어놓고 나면 주체적 기법이 어떤 의미를 갖고 '생명력을 지니게 되느냐'는 순전히 플레이어에 달려 있어야 한다.

다시 말해 게이머는 직접 주체적 기법을 자신에게 유리하게 사용하는 나름의 방식을 찾음으로써 2차 창작자가 되는 것이다. 게임의 기법이 탄탄하기만 하면 체스에서처럼 독특한 나름의 플레이 방식이 나타나게 될 것이다. 오늘날 <스타크래프트(StarCraft)>, <파크라이(Far Cry) 2, 3>, <데이즈(DayZ)>, <심즈(The Sims)>, <슈퍼 마리오(Super Mario Bros.)> 같은 게임 역시 창의적인 플레이가 가능하다.

그러나 A와 C의 예는 상호작용성이 한정적이어서 정해진 경우의 수 안에서의 플레이만 가능한 예정적 기법의 예이다. <스카이림(Skyrim)>, <데이어스 EX(Deus EX)>, <원숭이 섬의 비밀(Monkey Island)> 같은 게임의 가지치기 형식은 플레이어에게 선택의 폭을 제공하지만 게임 전체에 영향을 미치는 선택은 아니다. 보물 지도 퍼즐이나 대부분의 그래픽 어드벤처 게임 퍼즐도 (설계자가 소극적이지 않은 한) 운영 순서가 오직 한 가지이기 때문에 마찬가지다.

가지치기 형식의 이야기 전개, 아이템 모으기, 미로, 수수께끼, 자물쇠-열쇠 퍼즐 등은 장기적으로 봤을 때 정해진 효과대로 진행되도록 플레이어가 내릴 수 있는 모든 선택의 결과가 미리 정해진 채로 설계된다는 점에서 길이 하나라고 할 수 있다. 다른 시스템은 없으며 그저 주체적 기법인 것처럼 보일 뿐이다. 한정된 수의 길을 걸으며 플레이어가 내릴 수 있는 유일한 선택은 길을 걸을지, 말지 뿐이다. 전체적으로 봤을 때 <매스 이펙트(Mass Effect)> 시리즈, <워킹 데드(Walking Dead)> 시리즈 등에 나오는 가지치기 형식의 이야기 전개는 선택을 수반하기는 하나 진정한 주체적 기법은 아니다.

그러나 그렇다고 해서 예정적 기법이 지닌 효용성이나 미학적 가치를 무시하는 건 아니다. 예정적 기법이 갖지 못한 건 체계적인 유연성일 뿐이며 대개 그만큼 창의적이고 깊이 있는 의미를 지닌 경우가 많기 때문이다. 완전히 전체적인 게임플레이에서 비롯되는 <포탈(Portal)>, <그림(Grim)>, <판당고(Fandango)>, <미스트(Myst)>, <브레이드(Braid)>처럼 개성과 재미를 지니면서 구체적인 스토리를 담고 있는 퍼즐을 상상하기란 어렵다. 설계자의 창조와 보정 과정을 거쳐야만 이런 복잡성이 탄생한다. 그렇기 때문에 예정적 기법에는 플레이어가 굳이 창의성을 발휘할 필요 없이 그저 게임만 하면 된다.

이는 예정적 기법이 전적으로 플레이어가 아닌 설계자의 영역이라는 의미가 된다. 기법은 플레이어에게 최대한의 도전 의식이나 감정적 효과를 불러일으킬 수 있도록 만들어지고 다듬어지지만 플레이어는 숙달해야 할 시스템이나 반복되는 문제가 없기 때문에 언제나 일종의 손님이 된다. 예를 들어 '프로 <퀘이크(Quake)> 플레이어'와 같은 의미로 '<헤비 레인(Heavy Rain)>을 정말 잘했다'라든가 '<미스트> 전문가'라는 말을 사용하는 건 전혀 말이 되지 않는다. <헤비 레인>과 <미스트>는 거의 예정적 기법으로만 이루어져 있지만 <퀘이크>는 주체적 기법이 주를 이루기 때문이다.

그러나 기본적인 설계 면에서 주체적 기법과 예정적 기법은 개발자 입장에서 성공 가능성이 아주 높은 강력한 도구다. 따라서 대부분의 비디오 게임이 두 기법을 기반으로 한 기묘하고 복잡한 잡종 형태를 띠고 있는 것도 당연하다. <언차티드(Uncharted)>, <어쌔신 크리드(Assassin's Creed)>, <콜 오브 듀티(Call of Duty)>, <엘더 스크롤(The Elder Scrolls)> 시리즈 등 AAA 콘솔 시장에서 가장 인기를 끌고 있는 게임들이 그 완벽한 예다. 이러한 게임들은 탄탄한 전체적 바탕 위에 철저하게 통제된 스토리 구조를 담고 있다. 여기에서 주체적 기법과 예정적 기법은 함께 한다. 항상 조화를 이루는 건 아니지만 어쨌든 최고의 효과를 위해서 말이다.



평단에서 계속 논란이 되고 있는 <언차티드> 시리즈를 자세히 살펴 보자. 기본적인 총 쏘기, 달리기, 수영 하기 기법이 나오며 모두 완전히 전체적이다. 플레이어는 어떤 무기를 선택할지, 언제 무기를 사용할지, 누구를 먼저 쏠지, 언제 뒤로 숨을지 정한다. 어떤 게임도 동일하지 않기 때문에 <언차티드>의 전투 시스템은 주체적 기법이다. 그러나 오직 전투 시스템만이다.

플레이어가 게임 주인공 나단 드레이크(Nathan Drake)가 되어 경험하는 그 밖의 모든 것, 즉 완벽하게 구성된 이동 상의 어려움, 퍼즐, 분명한 스토리가 있는 액션 등은 아래에 깔린 주체적 기법이 겉으로 보이는 예정적 기법의 굴레에 얽매어 있는 부분이다.

이런 순간들은 모두 완전하게 통제되어 있고, 직선적이며, 무너지는 빌딩, 움직이는 열차, 뒤집히는 배 등 놀랄 만큼 구체적이다. 긴박한 상황, 긴장감 넘치는 음악, 끝내주는 무대 장치 등은 *가까스로* 죽을 고비를 넘겼다는 느낌을 주지만 사실 원래 그렇게 되도록 되어 있다. 설계자가 그렇게 설계했기 때문이다. 그게 주인공의 운명이다.

지금까지 한 말이 무슨 말인지 잘 모르겠다면 다시 한 번 말하겠다. 제대로 설계된 주체적 기법은 독창적인 플레이를 가능하게 하는 반면 예정적 기법은 설계자의 상상력이 펼쳐진 캔버스다. 그리고 비디오 게임 및 게임의 가치에 관한 수많은 논쟁의 밑바탕이 되는 것이 바로 이 복잡한 구분이다. 예를 들어 게임이 한 가지 기법만을 담고 있거나 두 기법이 복잡하게 혼합되어 있다면 어떻게 달라질까? 그리고 이것이 우리의 경험에 어떤 영향을 미칠까?

예정적 기법의 장점과 한계

<언차티드> 시리즈는 수 년 동안 많은 상을 수상했고 수 많은 팬들의 반응도 좋다. 관심을 기울였다면 <언차티드>의 팬들이 영화 같다, 서사시적이다, 장엄하다, 극본이 탄탄하다, 몰입도가 높다, 속도감이 우수하다, 감정을 자극한다 등의 말로 게임을 묘사한다는 걸 알고 있을 것이다. <헤비 레인>, 여러 <콜 오브 듀티> 게임의 일부, 가장 최근에는 <워킹 데드>도 마찬가지다.

이런 찬사를 주의 깊게 들어보자. 사람들은 영화나 문학 작품에 쓰는 말로 게임을 표현하고 있다. 이런 특징들을 자세히 들여다보면 예정적 기법이 이런 효과를 내는데 큰 기여를 하고 있음을 알 수 있다. 이유는 간단하다. 예정적 기법은 반복적인 결과가 아닌 *특정한 결과*를 위해 설계된다. 그리고 이는 책이나 영화와 동일한 방식으로 *특정한 의미*를 전달할 수 있다는 뜻이 된다.

말할 수 없이 행복해하며 사막을 헤매거나, 조심스럽게 열차에 올라타거나, 하늘을 나는 화물 비행기에 매달린 나단 드레이크를 떠올려 보자. 이런 모든 순간들은 하나의 특정 효과를 내기 위해 특별하게 설계, 제작되고 속도가 맞춰졌다.

당연히 이런 순간들은 대중 영화와 비슷한 방식으로 만들어질 때가 많다. 이에 따

라 <언차티드>의 상호작용적인 내러티브와 <레이더스(Raiders of the Lost Ark)>의 수동적인 내러티브 사이에 근본적인 차이가 있을까 하는 의문이 든다. 둘 사이의 차이는 상호작용성뿐일까?

내러티브 면에서는 둘 사이에 큰 차이가 없는 것 같다. <언차티드>의 상호작용성으로 인해 플레이어가 나단 드레이크의 성격이나 경험을 더욱 잘 파악하게 되지는 않는다. 플레이어가 자신이 조종하는 등장인물을 자신과 동일시한다는 건 아주 매력적이지만 그 여정을 가능하게 하는 엔진이 예정적 기법을 바탕으로 하는 경우에는 해당되지 않는다. 나단 드레이크는 플레이어의 조종과 별개로 존재하는 설계된 인물이다.

오직 주체적 기법만이 플레이어가 진정한 자유와 책임을 누릴 수 있도록 한다. 12년 동안 게임을 고안하고 설계하면서 게임을 하는 사람들은 느낌으로 이미 작성된 내러티브와 즉흥적인 내러티브를 구분한다는 걸 알게 되었다. “게임은 좋지만 등장인물이 너무 싫어요”란 불평을 정말 자주 듣는다. 진정한 동일시가 이루어진다면 플레이어는 자기 자신을 싫어하게 될 거다. 하지만 그런 일은 일어나지 않는다.

‘상호작용성의 난제’는 플레이어의 조종이 화면상에 추상적으로 표현된다는 점에서 한층 복잡해진다. 잠깐 동안의 어떤 행위를 완료하는 것은 실제 그 행위를 경험하는 것과 전혀 다르다. 플레이어는 단지 버튼을 사용하여 실제 세상을 닮은 효과를 내어 어려움을 극복할 뿐이다. 이로 인해 게임의 재미가 떨어지지 않지만 상호작용성만으로 게임을 특별한 경험으로 만들 수 있다는 생각은 틀렸다.

모험 이야기를 읽거나 스토리가 강한 <드라큘라의 분노(Fury of Dracula)> 같은 보드 게임은 단지 전개 속도만 느릴 뿐 비디오 게임과 비슷하다. 따라서 미학적 관점에서 예정적 기법은 아무리 새로운 디지털 차림을 했다고 해도 꽤 구식이다.

그러나 예정적 기법은 기존 예술과 관련하여 이미 우리가 알고 있는 많은 부분을 담고 있기 때문에 예술 평론가의 감성을 강하게 자극한다. 이런 부분은 작가의 의도, 의미, 상징, 논증법, 내러티브, 숨은 의미 등 수 세기 동안 우리에게 친숙한 부분이다. 오늘날의 비평가들은 가슴 아픈 또는 구성이 탄탄한 예정적 기법을 절대 놓치지 않는다. 예정적 기법은 수백 년 동안 발전해 온 다른 예술들로 같고 닮은 감성을 자극한다.



비교적 최근에 비평계의 찬사를 받은 <헤비 레인> 시작 부분의 '제이슨 찾기' 장면을 예로 들어 보겠다. 여기에서 플레이어는 행복한 가정을 꾸리며 살아가는 두 아이의 아빠로 사람이 붐비는 쇼핑몰에서 아들 제이슨을 찾으며 돌아다니는 에단 마스(Ethan Mars)를 조종한다. 플레이어는 사람들 속을 헤집고 다니며 잃어버린 아들의 이름을 부르는 에단 마스의 움직임을 제어한다. 결국 그는 쇼핑몰 밖에서 아들이 한 과속 차량의 바퀴에 깔려 죽는 장면을 목격하게 된다.

장면은 잘 짜인 속도로 사람의 마음을 뒤흔들며 화려한 액션이 내는 효과와는 반대로 개발자 입장에서 플레이어가 진정한 비극적 순간을 경험하도록 한다. 그러나 영화나 소설에서처럼 이 부분의 결과는 이미 정해져 있다. 약간의 주체적 기법(걷기, 소리치기)이 포함되어 있기는 하나 장면의 대부분은 정해진 운명을 향해 나아가도록 공들여 제작되었다. 여기에서 플레이어의 조종 범위는 극히 제한되어 있기 때문에 기법을 통한 표현의 여지는 거의 없다. 플레이어가 아무리 노력해도 불쌍한 제이슨을 구하거나, 에단을 대신 죽게 하거나, 에단이 쇼핑몰을 떠나 근처 카페에서 커피나 한 잔 하게 할 수 없다.

대본을 작성하고 장면을 구성하는 전형적인 예정적 기법이 구사된 부분이다. 플레이어의 행위는 극히 제한되고, 경험은 철저하게 통제되며, 설계자의 메시지는 분명하다. 제이슨은 반드시 죽어야 하고 에단은 죄책감으로 괴로워해야 하는 것이다. 이는 게임 내내 유효하다. <헤비 레인>의 이야기가 아무리 여러 가지로 전개되더라도

결국 한정된 수의 미리 정해진 방식대로 전개될 뿐이다.

따라서 '플레이어의 선택'이 약속되어 있더라도 스토리 전개의 주체는 설계자이며 모든 극적인 순간들은 상호작용성이 가미되었다고 해도 영화나 책의 효과와 다를 바가 없기 때문에 이에 따라 판단되어야 한다. 난 <헤비 레인>이 지나치게 감상적이라고 느꼈다. 받아들이기 어려운 스토리상의 장치가 너무 많다. 하지만 게임은 좋았다.

내 생각에는 텔테일(Telltale)의 <워킹 데드> 시리즈가 <헤비 레인>보다 낫다. 대본과 연출이 더 훌륭하기 때문이다. 그러나 다시 한번 말하지만 <워킹 데드>와 <헤비 레인>은 전적으로 예정적 기법을 바탕으로 만들어진 게임이며 그럴듯한 감성적 스토리를 전달한다고 해도 놀라운 일이 아니다. 그럴듯한 감성적 스토리야 말로 예정적 기법의 최대 강점이기 때문이다. 다만 당혹스러운 건 왜 그럴듯한 감성적 스토리가 전달되는 일이 어쩌다 가끔 있는 일이냐는 것이다.

나도 작가이다 보니 분명 예정적 기법에 약하다. 수년 동안 게임을 하면서 아직도 생각하면 전율이 이는 순간이 많다. 요다(Yorda)가 서서히 접히는 다리 위를 뛰면서 이코(Ico)의 손을 잡던 순간, <워킹 데드>에서 똑같이 관심이 가는 인물 중 하나만을 구해야 했던 순간, <원숭이 섬의 비밀>에서의 칼 싸움, <브레이드>와 <림보(Limbo)>의 짜증나는 퍼즐까지 말이다. 이런 순간은 영리한 설계자가 뒤에서 조종을 하고 때로는 나 같은 작가가 장면에 약간의 양념까지 치기 때문에 큰 감성적 효과를 낸다.

되돌아보면

아직은 내 말을 오해하지 않길 바란다. 난 예정적 기법의 표현 가능성을 사랑한다. 예정적 기법 덕분에 나, 그리고 나와 함께 일하는 설계자들은 주체적 게임플레이의 소란스러운 혼란 속에서 작지만 만족스러운 순간을 끼워 넣을 수 있다. 다시 말해 예정적 기법은 매우 중요하고 강력한 표현 수단이다. 그러나 새로운 표현 수단은 *아니다*. 입혀진 색깔만 다를 뿐 예전부터 사용해 온 수단이다. 글 첫머리에 소개한 브라이언 에노의 말처럼 상호작용성 자체는 예술 분야에 있어 전혀 새로운 것이 아니다.

예정적 기법은 70년대 초기 텍스트 어드벤처 시절부터 많이 사용돼 왔고 <헤비 레인>이나 <언차티드> 같은 게임이 등장하면서 단지 좀 더 다듬어졌을 뿐이다. 비디오 게임이 내러티브의 의미를 지니는 엔진으로 진화함에 따라 스토리와 미학적 가치가 중요해지고 '작가가 우리에게 하고자 하는 말은 무엇인가?', '작품의 주제 또는 의미는 무엇인가?'라는 개발자 메시지에 대한 평가가 이루어지게 되었다. 상호작용적 내러티브를 좋아하는 사람에게는 재미있고 신나는 일일 것이다. 그러나 이러한 면은 게임이라는 아주 급진적인 매체가 갖고 있는 다소 전통적인 면이다.

주류 게임 비평의 이러한 경향이 가장 잘 드러난 최근의 예는 테일러 클락(Taylor Clark)이 <브레이드>의 설계자 조나단 블로우(Jonathan Blow)에 대한 논평이다. 조나단 블로우는 그 찬사로 인해 오히려 사람들의 놀림거리가 됐지만 그런 놀림을 받을 이유가 없는, 아주 재능 있는 사람이다. 슬프게도 클락의 글은 케케묵은 내용으로 가득하다.

현대 시의 구절 사이사이에 글을 꼬적거리는 대학원생처럼 클락은 *문학적 의미를 지닌* <브레이드> 내러티브의 의미, 비유 등에만 집착하며 구식 내러티브가 얼마나 서툴게 전개되는지는 언급하지 않았다. 게임플레이가 아닌(멋진 마지막 부분은 제외) 자주 빛의 글귀와 몇몇 그림이 튀어나오는 팝업 창으로 표현된 점 말이다.

게임플레이 곳곳에 박힌 시각적, 상황적 비유를 아무 쓸모 없는 것으로 만들면서 <브레이드>의 문학적 이야기를 완전히 무시해도 게임에는 아무 문제가 없다. 대부분 <브레이드>의 내러티브는 제거해도 게임 전체 내용에 아무런 영향을 미치지 않는 사소한 치장에 불과하다.

단지 <브레이드>의 시간 조정 게임 기법만이 기억과 향수에 대한 화자의 집착과 관련이 있을 뿐이다. 그러나 이런 정보를 알아봐야 게임에 별 영향이 없기 때문에 이러한 비유를 한 데 묶는 끈 역시 약하다. 이런 소위 '상징'이라는 것들이 그냥 게임에 있을 뿐이다. 마치 65년산 포드(Ford) 무스탕(Mustang) 수리 매뉴얼에 단테(Dante)가 나오는 것과 다를 바가 없다.

<브레이드>의 시간을 되돌리는 기법이 과거의 잘못에서 벗어나지 못하는 팀(Tim)의 모습을 상징하는 것이라고 해도 나에게서는 별로 와 닿지 않는다. 특히 전체 스토리와 별 관련이 없는 퍼즐을 푸는 동안에는 말이다. 이런 비유가 진짜 *의미가 있구나* 하고 느낀 건 게임의 마지막이 되어서였다. 게임의 끝부분은 예정적 기법과 주

체적 기법이 마침내 아름다운 조화를 이루고 있다. 이 예에서 <브레이드>의 유명한 시간을 되돌리는 기법은 단지 상징에 불과한 것이 아닌 그 자체가 스토리이다.

이제서야 게임이라는 가장 현대적인 매체가 지닌 가장 의아스러운 특징이 조금씩 파악되고 있다. 아니 사실상 비디오 게임이 그 기묘한 목적으로 위해 흡수할 수 없는 예술적 기법이 없기 때문에 *멀티미디어*라고 하는 편이 옳을지도 모른다. 그러나 표현 도구로서의 역할을 완전히 파악하지 못한 채 비디오 게임을 예술적 표현의 한 형태로만 보아서는 안 된다고 생각한다.

주체적 기법의 새로움

이렇게 양면을 지닌 수수께끼의 답은 상대적으로 주목 받지 못하고 있는 주체적 기법을 보다 일관적으로 설명할 수 있는 방법을 찾는 데 있다. 내러티브에 대한 강박관념이 있는 주류 평단은 주체적 기법이 게임에 기여하는 독특한 방식을 논의할 방법을 아직 찾지 못했다. 난 한발 더 나아가 주체적 기법 덕분에 비디오 게임이 격렬하게 성가신 예술가들과의 관계를 끊고 예술 자체에 대한 보다 급진적인 이해를 가능하게 하는 데 기여하게 됐다고 생각한다. 결코 작은 일이 아니다. 그러나 이미 이러한 현상은 수십 년 전부터 일어났다.

총괄해서 말하자면 18세기 낭만주의와 현대 자본주의의 혼합이 오늘날 예술에 대한 우리의 생각에 상당부분 영향을 미치고 있다. 우리는 예술가란 구체적인 생각이나 미학적 원칙을 만들어내는 사람이라고 배웠고 여전히 예술을 마치 보석감정사의 눈으로 구체적인 대상 또는 생각, 즉 조각, 그림, 이야기, 우화 등에 내재된 가치를 찾아야 하는 것으로 생각해야 한다고 배웠다. 다시 말해 우리는 예술을 손으로 만지거나 머리에 담을 수 있는, 탐구하고, 경험하고, 조사하고, 소중히 간직할 수 있는, 경계와 의도가 정해진 인공물로 생각한다는 것이다.

테일러 클락이 묘사한 조나단 블로우는 이러한 구식 낭만주의의 틀에 맞춰졌다. 테일러 클락은 조나단 블로우의 난해한 머리 속에 자신이 원하던 바가 존재하고 있었다는 걸 발견하고서는 글에서 여러 차례 비디오 게임 감독이 많이 나타나기를 바랐다. 그는 게임만의 완전히 새로운 패러다임을 표현할 수 없는 구식 언어에 얽매인 채 일종의 낭만주의에 사로잡혀 있다. 사전에 정해진 '예술 작품'의 의미가 더 이상 중요하지도, 고정되어 있지도 않은 새로운 패러다임 말이다.

“비디오 게임 비평에 필요한 건 영속성, 분명한 경계, 심지어는 고정된 의미조차 없는 인간의 창의적 행위의 산물을 표현할 말이다. 여기에는 최종 결과가 없이 여러 단계가 지속적으로 이어질 뿐이다. 따라서 감각적 즐거움을 위해 도시를 만드는 예술은 건축이나 음악, 문학과는 꽤 동떨어진 예술일 수밖에 없다. 게임이 다른 예술 장르로부터 많은 것을 배울 수는 있어도 그대로 흉내 낼 수는 없다.”

도시를 아름다운 형태나 기능을 지닌 공간으로 바꾸는 방법에 대해 이야기할 수는 있다. 그러나 그만큼 체스, <월드 오브 워크래프트(World of Warcraft)>, <심즈> 같은 계속 반복되는 게임에 대해서도 쉽게 이야기할 수 있어야 한다. 이러한 게임의 일반적인 ‘윤곽’은 고정적이지만 내적인 작용 방식은 계속 변화하고, 반복적이며, 놀라울 정도로 올바른 결과가 없는, ‘지속적으로 이어지는 단계’에 불과하다. (안타깝게도 분명 끝이 있는 게임도 마찬가지다.)

지난 30년여 년 동안 디지털 게임도 이와 비슷한 길을 열었다. 이제 예술 작품이 꼭 어떤 ‘것(thing)’일 필요는 없다. 설치 예술이나 앤디 워홀(Andy Warhol)의 팩토리(Factory) 컬렉션, 친숙한 음악 작품의 공연 등 특정한 공간이나 시간에 존재하지 않는 그저 어떤 ‘예(instance)’나 ‘경험(experience)’일 수도 있는 것이다. 예를 들어 레너드 코헨(Leonard Cohen)의 <첼시 호텔 #2(Chelsea Hotel #2)>가 라이브로 공연될 때마다 둘 이상의 저작권이 발휘된다. 하나는 작사, 작곡 행위로부터, 다른 하나는 그 곡을 실제로 공연하는 행위로부터 비롯된다.

사례 예술이란 개념은 주류 엔터테인먼트 소비자들이 좋아하는 개념이 아니지만 지난 수십 년 동안 그 예는 무궁무진하다. 요코 오노의 <컷 피스(Cut Piece)>, 마리나 아브라노비치(Marina Abramovic)의 <마리나 아브라노비치와의 조우(The Artist id Present)>는 사전에 준비되지 않은 관객의 참여가 있어야만 반복이 불가능한 순간적인 깨달음의 효과를 낼 수 있는 행위 예술이다. 7,80년대 브라이언 에노의 잔잔한 음악을 좋아하는 사람이라면 사례 예술이 낯설지 않을 것이다. 특히 이제는 생성 음악(Generative Music)이라는 이름으로 불리는 음악 행위에 대한 브라이언 에노의 실험은 순수 게임 및 시뮬레이션 시스템과 매우 유사하다.

70년대 중반부터 브라이언 에노는 테이프 루프(tape loop)와 신디사이저 시퀀서(synthesizer sequencer)로 매번 다르게 음악을 연주하는 음악 시스템을 만들기 시작했다. 이 시기에 나온 다수의 획기적인 앨범들은 직접 제작한 생성 시스템으로만

작곡되었다.

불행히도 비닐 레코드판 형식의 한계로 인해 브라이언 에노가 다양한 실험 끝에 판매하게 된 앨범에는 무한한 수의 곡을 생성해낼 수 있는 시스템으로 만든 오직 *단 하나의 곡*만이 담겨 있다.

당시 몇몇 인터뷰에서 브라이언 에노는 팬들에게 시스템 자체를 판매할 수 없다는 사실을 안타까워했다. 그러나 여덟 개의 서로 연결된 오픈 릴식(reel-to-reel) 테이프 기계를 최종 상품으로 포장, 마케팅, 판매한다는 건 말이 되지 않았다.

90년대 중반 가정용 컴퓨터 덕분에 합리적인 비용에 고품질의 오디오를 재생할 수 있게 되어서야 브라이언 에노는 다시 희망을 품게 되었다. 이 시기의 희망과 창의적 노력의 결과가 1996년 플로피 디스크 앨범 <생성 음악 1>이다. 지금까지 들어본 최초의 진정한 생성 디지털 음악이다.

어린 마음에 얼마나 충격적이었는지! <생성 음악 1>은 기묘하고, 나의 마음을 사로잡았으며, 지적 해방을 느끼게 해주었지만 내가 아는 한 완전한 실패작이었다. 생성 음악을 좋아하는 사람이 없었기 때문이었다. 생성 음악은 브라이언 에노의 바람처럼 사랑 받지 못했다. 그래도 그의 아이디어만은 처음부터 혁명적이었다.

“여러 개의 작은 씨앗 같은 음악을 작곡한다고 상상해보자. 내가 하는 일은 기본적으로 유전자를 작곡하는 것이다. 이걸 음악의 유전자이자 DNA다. 난 이걸 컴퓨터에 입력하고 음악이 성장하는 걸 지켜본다. 그러면서 ‘그래, 이건 좀 지나치게 달콤하네’라고 생각한다. 그럼 다시 화성 규칙으로 돌아가서 ‘그래, 장3도 화음을 줄이든가, 아예 없애든가, 단3도 화음을 늘여야겠다’라고 생각한다. 정말 멋진 작곡 방식이다. 결과물이 매번 달라지기 때문에 사람들이 음악을 듣는 방식만이 아닌 음악을 만드는 방식 자체를 완전히 바꿀 거라 생각한다.”

10년 후 브라이언 에노의 멋지지만 사람들의 큰 관심을 받지 못한 시각적 음악 실험 <7천 7백 만개의 그림(77 Million Paintings)>는 좀 나왔다. 그러나 <스포어(Spore)>를 만든 윌 라이트(Will Wright)와 손을 잡고 난 후에야 브라이언 에노의 작품과 비디오 게임 간의 명백한 유사성이 많은 사람들의 관심을 받게 되었다. 둘의 연관성은 확실했다. 브라이언 에노와 윌 라이트는 게임과 생성 음악의 공통 영역, 즉 주체적 기법과 과정으로 창의적 결과물이 최대화 되는 영역을 연구했다. “난

숲이 아닌 씨를 만드는 사람이다.” 브라이언 에노는 예술가로서의 자신의 역할을 이렇게 설명했다.

처음 대학에서 이 인터뷰를 읽었을 때 가장 눈에 띄었던 것은 브라이언 에노가 열정적으로 작곡가로서 자신의 역할을 줄이고 *시스템* 자체의 역할을 늘리고자 하는 것이었다. 당시로서는 흥미롭지만 아주 불경스러운 생각처럼 보였다. 그러나 그는 수십 년 후 비디오 게임의 주체적 기법이 지닌 주요 기능을 설명하고 있다. 제대로 설계된 시스템으로 방대한 수의 놀라운 작품이 탄생할 수 있다는 것이다.

체스를 만든 많은 사람들이 고작 몇 개의 규칙에서 훗날 수백 만개의 놀라운 시합이 생기게 될 거라고 상상하지 못했을 것처럼 엄청난 인기를 끌고 있는 <아르마 2(Arma 2)>의 <데이즈> 모드 설계자들도 자기들이 만든 게임이 그렇게 많은 놀라운 인간의 상호작용을 생성해낼 거라고 짐작하지 못했을 것이다. <파크라이 2,3(Far Cry 2,3)>, <저스트 코즈(Just Cause)>, <마인크래프트(Minecraft)> 계속해서 다른 게임을 생성해내는 샌드박스(sandbox) 역시 마찬가지다. 컴퓨터 제작 등 노치(Notch)의 세상에선 불가능한 게 없는 것 같다.

이런 식의 생각으로 인해 머리 속에 ‘예술의 문제’가 떠오른다. 주체적 기법을 바탕으로 한 게임은 ‘게임이 예술인가?’라는 문제와 더 이상 상관이 없으며 ‘게이머는 예술가인가?’라는 문제가 더 걸맞을 것이다. 답은 *당연히* 그렇다 이다. <슈퍼 마리오>를 하며 빠르게 달리는 옛날 게이머가 레오나르도 다빈치(Leonardo Da Vinci)와 똑 같다는 말은 아니다. 그러나 주체적 기법의 응용을 통해 수없이 많은 비디오 게임에서 플레이어들은 엄청난 자기 표현과 기법의 실험을 할 수 있게 되었다는 점을 인식해야 한다. 제대로 된 문맥 또는 제대로 된 내러티브에서 이러한 표현과 실험은 심오한 감성적, 지적 경험으로 이어질 수 있다.

<저니>나 <데이즈> 같은 멀티플레이어 게임에서 주체적 기법을 잘 사용하면 두 명의 실제 인간이 함께 신이 나기도 시시해지기도 할 수 있다. 주체적 기법이 아니라면 절대 불가능한 일이다. 이러한 게임의 세상에서 조금이라도 나의 마음을 알아주는 낯선 이의 행동은 그 어떤 내러티브나 대사보다도 더 깊은 감동을 줄 수 있다. 이런 상호작용은 주체적 기법을 통해 진정한 창의성을 바탕으로 플레이어가 자신만의 ‘스타일’을 개발할 수 있으면서 한편으로 게임이 모든 플레이어에게 통일적인 의미를 갖게 하면 당연히 나타날 수밖에 없다.

물론 멀티플레이어 게임만 해당되는 건 아니다. 약간의 재미를 더해줄 주변 사람들이 없더라도 훌륭하게 설계된 게임 시스템은 게이머에게 놀라운 감동을 선사할 수 있다. <심즈>, <마인크래프트> 같은 게임은 플레이어에게 개괄적인 시스템으로 여러 실험을 할 수 있는 도구를 제공하며 여기에는 새롭고 낯선 스토리를 생성할 수 있는 여러 스토리가 담겨 있다.

이제는 고정적인 블로그가 된 '앨리스와 케브(Alice and Kev)'를 보면 이런 생성 경험이 얼마나 다채로운 방향으로 즐겁게 뻗어나갈 수 있는지, 얼마나 기존 예술의 형식과 차이가 나는지 알 수 있다. 이런 경험은 예술을 기존의 관점과 완전히 다른 관점에서 바라보게 한다. 신적인 창조자가 우리에게 선사한, 고정적 의미와 의도를 지닌 정지 상태의 작품이 아니라 상호작용을 하고자 하는 누구에게나 새롭고 신선한 경험을 만들어내도록 설계된 틀일 뿐인 것이다.

여기서 분명히 짚고 넘어가야 할 점은 결코 주체적 기법이 예정적 기법보다 중요하다고 주장하는 게 아니라는 점이다. 전혀 그렇지 않다. 단지 개발자로서, 비평가로서, 게임을 즐기는 사람으로서 우리가 즐기는, 또 만드는 게임의 종류와 그 이유를 제대로 이해하자는 것뿐이다.

주체적 기법과 예정적 기법이 주는 이질적인 경험을 제대로 이해하고 평가하는 방법을 익히면 게임 제작에 관해 정신 없이 전개되는 논의를 정리하는 데 도움이 될 것이다. 그리고 우리가 좋아하는 새로운 게임 감독의 시각을 살펴볼 때에도 반드시 새롭고 독창적인 플레이와 표현을 위해 뒤에서 열심히 일하고 있는 설계자들을 잊지 말아야 한다. 가능성의 씨앗에서 탄생하는 새로운 경험 말이다.

난 꽤 오랜 전부터 이런 일이 시작되어온 시대에 살게 된 게 너무 감사하다.



맥락과 내러티브

이제 다시 <저니>로 돌아가 주체적 기법과 예정적 기법이 얼마나 풍부하게 사용되었는지 살펴보기로 하자. <저니>만의 독특한 멀티플레이어 기능과 관련하여 가장 나의 눈길을 사로잡았던 점은 주체적 기법의 기법상의 자유를 예정적 기법의 분명한 내러티브적 함축과 결합시킨 점이다. 다시 말해 <저니>를 설계한 사람들은 주체적 기법에 즉각적이고 고정적인 문맥상의 의미를 부여했다. “망토를 두른 다른 사람들은 당신을 따뜻하게 해줄 것입니다(점프 스카프의 파워가 증강됩니다).” 이 말의 궁극적인 기능은 두 플레이어가 실제로 이 기능을 사용하기 전까지 알 수가 없다. 나 같은 경우 나를 피하는 다른 플레이어 덕분에 이 기능을 묘한 방식으로 실감했다.

맥락상의 의미와 내러티브상의 의미. 이것이 바로 궁극적으로 주체적 기법과 예정적 기법 사이의 긴장이 최고조에 이르는 부분이다. 요즘 무기를 쓰고, 칼로 찌르고, 뛰고, 수영하고, 노래하고, 춤추는 등 맥락상의 의미를 지니지 않은 주체적 기법은 거의 없다. 그러나 적절한 틀이 주어지기만 하면 이러한 맥락상의 행위는 플레이어가 이를 어떻게 활용하느냐에 따라 내러티브적 의미도 지닐 수 있다.

<저니>의 경우 몸을 따뜻하게 해준다는 기법은 즉각적이고 아름다운 맥락상의 의

미를 지닌다. *협력은 양쪽 모두에게 이익이 된다*는 것이다. 이러한 의미는 기법의 즉각적인 기능으로 분명하게 드러난다. 그러나 잘 드러나지 않는 이 게임의 진정한 장점은 상황에 따라 이 기법을 사용해도 되고, 사용하지 않아도 되는 주체적 자유를 주었다는 점이다. (덕분에 나의 첫 동행인은 적극적으로 나와의 접촉을 *피해서* 왜 그러는지 실망스러웠지만 말이다.) 대단히 강력하고 인상적이었으며 전혀 대본에 정해져 있지 않은 내용이었다. 이보다 더 맥락상의 의미와 내러티브상의 의미가 강력하게 결합된 모습을 본 적이 없다.

<저니>의 설계자가 예를 들어 막힌 길을 가려면 꼭 필요하다든지 하는 식으로 이 기법을 게임 중 특정 시점에 반드시 사용해야 하는 기법으로 만들었다면 그 의미는 즉시 고정적인 의미로 변했을 것이다. 그리고 *협력을 해야 이 게임에서 성공할 수 있다*는 단 하나의 메시지밖에 전달하지 못했을 것이다. 그러나 저작자로서의 확실한 입장을 피함으로써 <저니>의 설계자들은 플레이어의 손에 자유를 맡겼다. 그들도 우리처럼 어떤 일이 벌어지는지 궁금할 것이다. 그리고 이런 호기심이야말로 우리가 가장 큰 관심을 가질만한 것이라고 생각한다.

소중한 의견으로 글에 도움을 준 브리 코드(Brie Code), 라파엘 모라도(Rafael Morado), 크리스토퍼 로버트 웨일러(Christopher Robert Weiler)에게 감사 드립니다.