Journal of Korea Game Society 2019 Apr; 19(2): 83-94
http://dx.doi.org/10.7583/JKGS.2019.19.2.83

게임과 문화

오픈 월드 기반 어드벤처 게임의 포스트휴먼 특징 분석

조민선, 정은혜
이화여자대학교 융합콘텐츠학과
minsunzoa@gmail.com, wjddmsgp0926@naver.com

An Analysis on Posthuman Features of Open-World Adventure Games

Min-Sun Jo, Eun-Hye Chung
Dept. of Content Convergence, Ewha Womans University

요 약

본 연구는 오픈 월드 기반 어드벤처 게임에 나타난 포스트휴먼적 특징과 그 의미를 분석했다. 오픈 월드 기반 어드벤처 게임은 플레이어 캐릭터의 비인간적 신체와 정보의 제약을 통해 포스트휴먼 주체를 재현한다. 이때 비선형적인 오픈 월드의 특성에 따라 플레이어는 퀘스트 수행을 위해 모든 공간을 면밀히 탐색하고 이를 반복한다. 더불어 플레이어가 수행 가능한 상호작용은 갈등과 충돌이 아닌 이동, 문제 해결, 커뮤니케이션으로 제한되며 이러한 제약은 플레이를 진행해야만 파악 가능하다. 이처럼 플레이어는 포스트휴먼 주체가 되는 사건을 단계적으로 경험한다. 이를 통해 플레이어는 혼종적 주체성을 체현하고 나아가 인간과 비인간의 공존에 대한 존재론적 사유를 시도하게 된다.

ABSTRACT

This paper analyzed the posthuman features of the open-world adventure game. These games represent the player character as Posthuman Subject through the restrictions of information and body. The player explores all of the spaces to perform the quests due to nonlinearity of open-world. The interactions are restricted conflicts and it reveals through gameplay. The experiences as Posthuman Subject allow the player to embody the Hybrid Subjectivity and think about coexistence of human and inhuman.

Keywords : Open-World Adventure Game(오픈 월드 기반 어드벤처 게임), Posthuman(포스트휴먼), Game Character(게임 캐릭터), Player Identity(플레이어 정체성)

Received: Jan. 20. 2019 Revised: Mar. 27. 2019
Accepted: Apr. 1. 2019
Corresponding Author: Eun-Hye Chung(Ewha Womans University)
E-mail: wjddmsgp0926@naver.com

ISSN: 1598-4540 / eISSN: 2287-8211

Ⓒ 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.otg/licenses/by-nc/3.0), which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

1. 서 론

디지털 시대 인간은 스크린 너머 네트워크 안에서 사유할 수 있게 되었고 이를 통해 얻게 되는 지식과 경험은 신체의 확장된 인지로서 체현된다[1]. 디지털 게임 역시 플레이어가 네트워크 안에서 현실과 다른 정체성을 발현하고 가상 경험을 체현할 수 있는 매개 수단으로 거듭나기 시작했다. 이에 따라 게임 내 플레이어의 자유도가 점차 높아지고 다양한 경험 창출이 가능해지고 있으며 '오픈 월드' 형식의 디지털 게임도 증가하고 있다.[1)]

오픈 월드 게임은 개별적인 스토리 요소나 게임 전반을 관통하는 목적이 존재하기는 하지만 플레이어가 원하는 때에 이를 선택적으로 수행할 수 있다는 특징을 가진다[2]. 더불어 플레이어는 게임의 구성 요소를 적극 활용함으로써 제한된 공간을 탐험할 수 있으며[3], 지정된 시퀀스를 선형적으로 경험하는 것이 아니라 게임 환경을 통해 다변수적인 플레이를 경험할 수 있다[4]. 이에 본고에서는 오픈 월드 게임을 목표를 달성하는 과정에서 순서상의 제약이 존재하지 않아 NPC 및 아이템과의 상호작용과 공간 이동에 있어 자율성이 부여된 게임으로 규정하고자 한다.

디지털 게임은 영웅 모험담을 지배적인 서사로 채택해왔으며 플레이어 캐릭터는 휴머니즘 담론에 부합하는 인간 혹은 영웅적 존재로서 초인간(超人間)으로 재현되어 왔다. 특히 오픈 월드 게임의 경우 주어진 게임 공간에서 자유롭게 플레이 가능하다는 특징을 바탕으로 타 캐릭터를 죽이고 공간을 정복하거나 승리하는 액션 장르를 중심으로 발전해왔다. 그러나 이외에 타 캐릭터와의 갈등 없이 오픈 월드만의 특성을 적극 활용하여 목적을 달성하는 게임들이 등장하기 시작했고, 이때 플레이어 캐릭터가 데카르트식 근대적 주체로서의 인간이 아닌 모습으로 재현되는 사례가 증가하고 있다. 로지 브라이도티는 인간-아닌 타자를 비롯한 다양체로 구성된 관계적 주체를 일컬어 포스트휴먼 주체라 정의한 바 있는데[5], 오픈 월드 게임에서는 동물, 기계, 사물과 같은 인간-아닌 포스트휴먼 주체들을 플레이어 캐릭터로 제시한다. 2013년부터 2018년까지 스팀(Steam)에 출시된 오픈 월드 게임 중 플레이어 캐릭터가 포스트휴먼 주체로 등장하는 게임은 다음과 같다.

[Table 1] Open-World Games with Posthuman Subject Player Character

Title	Release	Genre
<Shelter 1>	2013	Adventure Survival
<Lifeless Planet>	2014	Adventure Survival
<The Talos Principle>	2014	Adventure
<Shelter 2>	2015	Adventure Survival
<Submerged>	2015	Adventure
<The Flame in the Flood>	2016	Adventure Survival
<No Man's Sky>	2016	Survival Simulation
<ABZU>	2016	Adventure
<Meadow>	2016	Adventure MMORPG
<Astroneer>	2016	Adventure Simulation
<Phoning Home>	2017	Survival
<The Wild Eternal>	2017	Adventure
<Everything>	2017	Adventure
<Rime>	2017	Adventure
<Yonder>	2017	Adventure
<The First Tree>	2017	Adventure
<AER>	2017	Adventure
<Sphaera>	2018	Adventure
<Deiland>	2018	Simulation

[Table 1]을 통해 알 수 있듯이, 포스트휴먼 주체가 플레이어 캐릭터로 등장하는 게임이 특히 어드벤처 장르를 중심으로 확대되고 있다는 점은 특이할 만하다. 이에 본고에서는 오픈 월드 기반 어드벤처 게임이 포스트휴먼 주체로서의 경험을 체현하기 용이하다고 보고 이를 중심으로 논의를 진행

1) 디지털 게임 온라인 배급 및 관리 플랫폼 스팀(Steam)에서 "오픈 월드" 태그가 붙은 게임은 2006년부터 등장하였으며, 2018년 12월 22일 기준 1874개가 출시되었다.

하고자 한다. 포스트휴먼 주체가 플레이어 캐릭터로 등장하는 오픈 월드 기반 어드벤처 게임 중에서도 특히 <The Talos Principle> (2014), <Submerged> (2015), <ABZU> (2016), <Everything> (2017), <The Wild Eternal> (2017), <Rime> (2017), <The First Tree> (2017)에 주목하여 게임의 구조적 특징을 분석하고 이러한 구성이 어떠한 포스트휴먼적 의미를 가지는지에 대하여 논하고자 한다.

오픈 월드 게임에 대한 논의는 주로 해외에서 진행되어 왔으며, 게임 디자인의 관점과 기술공학적 관점에서 분석한 연구[6]를 중심으로 이루어져 왔다. 인문학적 관점에서 오픈 월드 게임을 다룬 논의로는 게임의 공간적 배경을 분석한 연구[7]와 윤리적 선택이 플레이어에 끼치는 영향에 대한 연구[8]가 존재한다. 그러나 캐릭터, 아이템, 규칙 등 게임 구성 요소와 플레이 양상을 심층적으로 분석하고 이를 통해 오픈 월드 게임이 가지는 인문학적 의의까지 도출해낸 논의는 제한적으로 이루어져 왔다. 국내의 경우, 디지털 게임의 공간과 플레이어의 경험에 대해 다양하게 논의되어 왔다[9]. 이 외에도 오픈 월드 형식을 가진 게임의 특징을 분석한 연구[10]들이 존재하나, 오픈 월드 게임 고유의 장르적 특징과 그 의의에 대하여 다룬 연구는 제한적으로 나타난다.

한편 포스트휴먼의 관점에서 디지털 게임을 분석한 연구는 소설 및 영화에 비해 양적으로 부족하다. 비인간 혹은 포스트휴먼 캐릭터에 대한 연구[11], 포스트휴먼 담론에 대한 연구[12], 디지털 게임의 매체적 특징을 통해 포스트휴먼 경험이 가능함을 밝힌 연구[13]가 있다. 이 경우 게임의 구성 요소 및 플레이 과정을 통해 발현되는 포스트휴먼의 특징에 대하여 논의했다는 점에서 의의가 있다.

브라이도티에 따르면, 인간-아닌 존재뿐 아니라 인간 존재 또한 선진 자본주의로 인해 상품화 및 소외되고 점차 탈-인간화되어가고 있기 때문에[14] 이제 인간을 비롯한 모든 다양체들은 포스트휴먼 주체로서의 정체성을 보유하게 되었다. 이에 따라 플레이어는 플레이어 캐릭터가 비인간 존재로 등장하는 게임에서 포스트휴먼 주체성을 바탕으로 캐릭터에 이입할 수 있게 되었다. 특히 자율성이 보장된 오픈 월드 게임에서는 개별화된 플레이 경험이 가능하기 때문에 플레이어는 다른 플레이어와 상이한 경험을 바탕으로 캐릭터에게 더욱 몰입하는 것이 가능하다. 이에 본 연구는 브라이도티의 포스트휴먼 개념을 바탕으로 오픈 월드 기반 어드벤처 게임을 분석하고자 한다.

2장에서는 오픈 월드 기반 어드벤처 게임의 캐릭터가 가지는 특징을 탈-인간중심주의적 관점에서 분석하고, 3장에서는 게임의 구성 요소들이 어떠한 플레이 경험을 이끌어내고, 또 어떻게 포스터휴먼으로서의 경험을 제공하는지 밝히고자 한다.

2. 캐릭터를 통한 탈-인간중심주의 구현

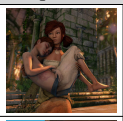
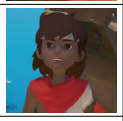
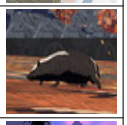
2.1 플레이어 캐릭터의 비인간적 신체

포스트휴먼 담론은 보편적 휴머니즘에 근거하여 형성된 인간(human)에 대한 기준과 그로 인해 형성된 비非인간(inhuman), 인간-아님(non-human), 반反인간(anti-human) 같은 표상에 의문을 제기한다[15]. 그 중에서도 비인간(inhuman)은 휴머니즘 범주에 속하지 않아 소외당하는 타자를 뜻하며, 인간-아님(non-human)이라는 개체와 인간답지 않은 성질(inhumanity)이라는 추상적 개념 모두를 포괄한다. 즉 비인간은 보편적 휴머니즘에서 배제되어 왔던 여성, 아동 등과 같은 타자와 인간-아닌 존재 모두를 의미하는 포스트휴먼 주체라 할 수 있다.

정보기술 시대에 주체는 기술 체현을 통해 정보를 인식하고, 신체화된 지식을 다시 정보로 기록하기 때문에 신체는 주체가 환경과 끊임없이 상호작용하기 위한 주요 매개체로 존재한다[16]. 즉 포스트휴먼 시대의 신체는 인간과 기술의 결합을 전제로 하기 때문에 몸에 대한 사회적 규범만을 담고 있는 것이 아니라 정신적, 생태적 차원의 관계망과 정체성까지 포함하는 장소로 기능한다[17]. 이처럼 포스트휴먼 논의에서 신체는 중요하게 다루어지고

있으며, 이에 따라 오픈 월드 기반 어드벤처 게임에 등장하는 플레이어 캐릭터의 신체 또한 정보를 수용하기 위한 수단이자 포스트휴먼 주체로서의 정체성을 드러내는 장소로서 표현된다.

[Table 2] Bodies of Player Characters in Open-World Adventure Games

Type	Example		
	Title	Aspects of Representation	
Child	<Submerged>		Reduce Details of Body related Sexuality
	<Rime>		
Elder	<The Wild Eternal>		Aging Body such as Wrinkles and Grey Hair
Stranger	<Lifeless Planet>		Embodied Technology with Wearable Device
Animal	<Shelter> Series		Animal Body such as Tail and four-legged walk.
	<Meadow>		
	<The First Tree>		
Machinery	<Abzu>		Mechanical Body with Metal Components
	<The Talos Principle>		
Etc	<Everything>		Reduce Details Except Distinctive Parts with
	<Sphaera>		Human Body Abstract Figure

[Table 2]를 통해 알 수 있듯이, 플레이어 캐릭터의 신체는 생물학적 인간이기는 하지만 타자성을 지닌 신체와 생물학적 인간이 아닌 신체로 분류 가능하다. 전자의 경우 보편적 인간이 가지는 규범적 신체의 특징을 축소하고 그렇지 않은 부분을 확대하여 표현한다. 가령 비非청년에 해당하는 <Submerged>와 <Rime>의 경우 성별 규정과 연관된 신체적 특징을 축소하고 작고 왜소한 아동으로 재현된다. <The Wild Eternal> 역시 비非청년으로서 가질 수 있는 주름, 백발과 같은 신체적 특징을 시각적으로 표현하는 등 노화로 인해 가지게 되는 특징을 드러낸다. 이처럼 아동 캐릭터와 노인 캐릭터의 신체 이미지는 그들이 성인이라는 규범적 인간 범주 안에 속하지 않음을 드러낸다. 한편 외계 행성에 고립된 이방인 캐릭터가 등장하는 <Lifeless Planet>의 경우, 인간으로서 신체 세부 묘사는 극히 축소되어있으며 우주복과 공간에 배치된 산소 호흡기 및 기계 장치 없이는 생존조차 불가함을 플레이 과정 내내 드러낸다. 이렇듯 인간은 규범적 신체 범주 안에 속하지 못 할 때 생명에 대한 위협에 그대로 노출되는 외부인이자 경계적 존재인 호모 사케르(Homo Sacer)[18]로 전락하며, 삶을 영위함에 있어 제약을 부여받는다.

한편 인간-아닌 존재가 플레이어 캐릭터인 경우 인간이 아니기 때문에 가지는 신체적 특징을 강조하는 반면 그 외의 부위는 추상화하거나 세부 묘사를 생략하는 경향을 보인다. 가령 동물 캐릭터의 경우, 동물의 신체적 특징 중 꼬리, 사족보행 같이 인간과 구분되는 부분을 중심으로 재현하고 그 외에는 세부 묘사를 축소한다. 한편 로봇 캐릭터가 등장하는 <The Talos Principle>의 경우, 신체 전면을 금속 부품으로 구성함으로써 인간과 구분되는 외양을 재현한다. 즉 인간-아닌 플레이어 캐릭터의 경우 신체에서 규범적 인간으로서의 이미지가 삭제되어있으며, 인간-아님의 특징이 강조되기 때문에 비인간으로서 정체성이 드러난다.

이처럼 오픈 월드 기반 어드벤처 게임에서는 플레이어 캐릭터의 비인간성이 신체를 통해 시각적으로 제시된다. 그러나 이때 플레이어 캐릭터가 규범적 신체를 보유하지 않았을지라도 게임 공간을 탐색하고 서사를 진행시키는 것이 가능하다. 가령 <ABZU>의 플레이어 캐릭터는 인간인지 여부를 판단하기 어렵게 하는 추상적인 형상을 지녔지만, 동시에 팔다리, 가슴 등의 신체 부위를 중심으로 기계성이 드러난다. 기계적 신체로 인해 캐릭터는 간혹 감전이 되기도 하지만 캐릭터는 이러한 제약을 극복하기보다는 그대로 수용하며 지속적으로 게임을 진행시킨다. 즉 오픈 월드 기반 어드벤처 게임에서 플레이어 캐릭터는 신체적 규범성을 획득하려고 시도하지 않는다. 오히려 플레이어 캐릭터의 신체를 활용해 주체와 타자 간 경계를 흐리는데 이는 포스트휴먼 주체의 신체가 영토화, 양극화, 이분화의 경계를 흐리는 공간[19]이기 때문이다.

신체는 역사적, 사회문화적, 생물학적 정체성이 중첩되는 공간이다[20]. 오픈 월드 기반 어드벤처 게임에서도 비인간으로서의 정체성을 플레이어 캐릭터의 신체를 통해 재현한다. 이렇게 오픈 월드 기반 어드벤처 게임의 플레이어 캐릭터는 비인간 타자로서 외연적 특징을 보유하고 있음에도 불구하고 이러한 정체성을 유지한 채 게임 서사의 주체로 등장하고 있다. 이처럼 오픈 월드 기반 어드벤처 게임은 서사를 주도하는 플레이어 캐릭터를 통해 보편적 휴머니즘의 이분법을 해체하고 있다.

2.2 정보 제약으로 인한 중첩된 타자성

불확실성은 결과가 어떤 방향으로 도출될지 예측이 불가능함을 의미하며, 게임의 주요한 특징 중 하나로 거론된다. 디지털 게임에서의 불확실성은 시스템 내 구체적인 기회에 해당하는 미시적 차원과 게임의 전체적인 결과와 연관된 거시적 차원으로 구분된다[21]. 이때 불확실성을 강화하는 요인은 플레이어, 행위, 정보, 서사 등으로 다양하며, 그 중에서도 오픈 월드 기반 어드벤처 게임의 불확실성은 아이템부터 게임의 목적에 이르기까지 다양한 층위의 정보를 제약하는 것에서 발현된다.

[Fig. 1] Restriction of Information about Items in 〈The Wild Eternal〉

대부분의 디지털 게임에서 아이템은 빛 혹은 특정한 기호를 상단에 배치함으로써 상호작용이 가능함을 드러낸다. 그러나 <The Wild Eternal>이나 <The Talos Principle>의 경우 특정 아이템과의 상호작용 가능 여부가 명확하게 제시되지 않는다. [Fig. 1]을 통해 알 수 있듯이, 빨간 버섯이 상호작용 가능한 아이템임에도 불구하고 명확한 기호 표시가 없으며 마우스를 아이템 위로 이동시켜야만 상호작용이 가능하다는 메시지가 제시된다.

[Fig. 2] Restriction of Information about Game Space in 〈Submerged〉

아이템에 대한 정보의 제약은 공간적 차원까지 영향을 미치는데, 대다수의 오픈 월드 기반 어드벤처 게임들이 아이템의 위치를 알 수 있는 지도를 제공하지 않는다는 점에서 그러하다. 물론 [Fig. 2]와 같이 아이템의 위치와 이와 관련한 공간에 대한 정보가 제공되는 사례도 존재한다. 그러나 지도가 주어지거나 아이템의 위치가 제시된다 해도 플레이어가 이미 방문했던 공간 외에는 아무런 정보가 제공되지 않는다.

뿐만 아니라 구체적인 미션에 대한 정보 또한 제한적으로 주어진다. 가령 <Everything>, <The First Tree>, <ABZU>, <RIME>은 게임의 시작

단계에서부터 어느 장소로 향해야 하는지, 어떤 아이템 혹은 NPC와 상호작용해야 하는지와 같은 가이드를 전혀 제공하지 않는다. 플레이어에게는 방향키와 같은 최소한의 정보만 제공되기 때문에 플레이어는 여러 행위를 무작위로 시도하고 자체적으로 정보를 습득해야만 미션 수행을 위해 필요한 행위가 무엇인지 파악할 수 있다.

이처럼 오픈 월드 기반 어드벤처 게임은 아이템, 공간, 미션과 같은 게임 시스템에 해당하는 미시적인 차원에서부터 정보를 제한적으로 제공한다. 이와 같은 제약이 누적될 때 플레이어는 앞으로 어떤 상황을 맞닥뜨리게 될지 예측이 불가능하며 이로써 거시적 차원의 불확실성이 강화된다. 가령 <ABZU>를 비롯한 대부분의 게임은 캐릭터에 대한 서사적 맥락과 최종 목적을 명확하게 제시하지 않는다. <The Talos Principle>과 <Everything>의 경우, 각각 '시련을 극복하고 영원한 생명을 이루거라'와 '나는 어디로 가야만 하는가?(Where am I supposed to be going?)'과 같은 형이상학적인 목적을 제시한다. 이러한 장치는 게임을 이끌어가는 플레이어 캐릭터가 누구인지, 게임의 목적이 정확히 무엇이며 이를 달성할 수 있을 것인지와 같은 의구심을 야기한다. 정보의 제약으로 인해 이미 불확실성이 축적된 상황에서 명확하지 않고 추상적으로 제시되는 게임의 목적은 불확실성을 더욱 강화하고 플레이어 캐릭터로서 '나'는 누구인가와 같은 존재론적 질문을 지속적으로 유도한다.

정보기술 및 소통기술의 발달로 인해 인간은 '몸을 가진 확장된 관계적 자아'로 거듭날 수 있었다[22]. 즉 정보와 신체는 상호의존적으로 작동하고 있으며, 정보 혹은 신체 중 하나라도 부재할 경우 인간은 타자성을 부여받는다. 오픈 월드 기반 어드벤처 게임에서는 정보의 제약을 통해 플레이어 캐릭터를 정보의 시대에 적합하지 못 한 타자로 전락시킨다. 더불어 플레이어 캐릭터는 규범적 신체를 보유하지 않기 때문에 이에 정보가 제한적으로 주어질 때 타자성이 중첩된다. 그러나 오픈 월드 기반 어드벤처 게임에 나타난 정보의 제약은 플레이어로 하여금 다양한 행위를 시도하게 하고 나아가 규칙을 학습하도록 유도한다. 이 과정에서 플레이어는 캐릭터의 비밀을 비롯한 게임 내 정보들을 파악 가능하다. 즉 정보의 제약으로 인해 플레이어는 자발적으로 게임을 진행하고 정보를 습득하며 공간을 탐색하게 된다.

포스트휴먼 시대에 신체와 정보는 유기적인 관계를 맺고 있기 때문에 둘 중 하나라도 제약받게 되는 경우 비인간성이 발현될 수밖에 없다. 오픈 월드 기반 어드벤처 게임은 플레이어 캐릭터에게 이중적인 제약을 가한다. 그러나 동시에 이들은 행위에 주체성을 부여하는 기제로 작동한다. 이에 따라 오픈 월드 기반 어드벤처 게임이 보편적 휴머니즘에 의거한 인간을 주요 모델로 설정하지 않고 이분법적 경계를 흐리고 있다는 점에서 포스트휴먼 주체성을 실현한다고 볼 수 있다.

3. 포스트휴먼-되기로서 플레이 경험

3.1 퀘스트 분산을 통한 유목적 플레이

오픈 월드 기반 어드벤처 게임은 다중 선형적 구조로 진행되는 어드벤처 장르의 특징을 수용하면서도 오픈 월드의 특징인 불확실성이 강화되는 경향을 보인다. 그러나 불확실성이 강화될 때 게임은 무작위적이고 구조화되지 않은 느낌을 플레이어에게 줄 수 있다[23]. 오픈 월드 기반 어드벤처 게임 역시 무작위성이 강조될 우려가 있기 때문에 어드벤처 장르의 다중 선형적 특징을 살려 퀘스트 수행과 연계된 공간을 구성하여 게임을 구조화한다.

퀘스트란 프로타고니스트로서 플레이어가 오브젝트 혹은 캐릭터와 상호작용함으로써 챌린지를 극복하고, 나아가 목적을 달성하게 되는 여정을 의미한다[24]. 제프 하워드는 게임 퀘스트를 이해하기 위해 조셉 캠벨이 제시한 영웅 여정의 퀘스트 서사를 분석하였는데. 이에 따르면 퀘스트는 시작하는 단계의 출발(separation), 본격적으로 실행하는 단계의 입문(initiation), 종료하는 단계의 귀환(return)이라는 3가지 단계로 구성되어있다[25].

가령 <The Talos Principle>에서 플레이어 캐

릭터는 출발 단계에서 임의의 공간 A에 진입함과 동시에 '공간 A를 통과하라'는 거시적인 차원의 퀘스트를 시작한다. 입문의 과정에서 플레이어는 거시적 퀘스트를 이행하기 위해 필요한 미시적 퀘스트를 파악하기 위해 공간을 면밀히 탐색한다. 이후 공간을 모두 탐색하고 주어진 미시적 퀘스트들을 모두 달성하면 귀환의 과정을 거쳐 공간 A에서 탈출한다. 미시적 퀘스트의 경우 특정 아이템을 획득하거나 이를 활용해 퍼즐을 푸는 미션을 수행해야 한다. 미시적 퀘스트 또한 공간 진입을 통해 출발 단계를 이행하고 여러 장애물을 통과하고 공간을 탐색하여 아이템을 모으는 입문의 과정을 거친 후 이동함으로써 귀환 단계를 거친다. 그리고 하나의 미시적 퀘스트를 완료한 플레이어는 퀘스트를 수행하지 않은 다른 구역으로 이동하여 해당 구역의 미시적 퀘스트를 수행한다. 플레이어는 게임의 최종 목표에 도달할 때까지 이러한 일련의 퀘스트 수행 과정을 반복한다. [Table 3]을 통해 알 수 있듯이, 플레이어는 특정 공간에 진입 및 탐색하여 세부 퀘스트를 찾고 이를 수행한 후 귀환하는 일련의 과정을 거쳐 해당 공간에 부여된 퀘스트를 달성한다. 이처럼 오픈 월드 기반 어드벤처 게임은 자칫 무작위적이라 느껴질 수 있는 플레이 경험을 퀘스트를 통해 구조화하여 상쇄시킨다.

[Table 3] Quest Structure of Open-World Adventure Games

Quest Type	Quest Narrative Structure	Aspects of Play
Macroscopic Quest	Separation	Enter the Space
	Initiation	Explore the Space & Complete Some Specific Quest
	Return	Escape from the Space
Microscopic Quest	Separation	Discover the Sign of the Item
	Initiation	Explore the Specific Space & Overcome Some Obstacles
	Return	Obtain the Item & Solve the Problems

그러나 해당 게임들에서는 퀘스트 달성에 필요한 아이템, 공간, 미션에 대한 세부적인 정보들이 부재한다. 이로 인해 발생하는 불확실성은 공간을 탐색하는 입문(intiation) 과정에서 발현된다. 가령 거시적 퀘스트의 입문 과정에서 플레이어는 미시적 퀘스트를 어느 위치에서 어떻게 수행할 수 있는지에 대한 정보가 부재하기 때문에 이를 파악하기 위해 모든 공간을 면밀히 살피며 이동해야 한다. 미시적 퀘스트의 입문 과정 또한 아이템들에 대한 정보가 제한되어있고, 아이템 또한 서로 중첩되지 않게 배치된다. 즉 오픈 월드 기반 어드벤처 게임에서는 퀘스트와 연관된 오브젝트들이 분산되어있어 이를 게임의 진행 혹은 캐릭터와의 거리에 따라 순차적으로 획득하기 어렵다. 이에 따라 플레이어는 오브젝트를 찾기 위해 공간을 끊임없이 탐색해야 한다. 더불어 [Fig. 3]과 같이 각 공간마다 할당된 퀘스트가 상이하기 때문에 한 퀘스트가 끝나야만 다음 퀘스트를 수행할 수 있다. 즉 여러 퀘스트를 동시에 수행하는 것은 불가능하다.

[Fig. 3] Distributed Items related to Quests in 〈The Talos Principle〉

이렇게 퀘스트가 게임 전반에 걸쳐 반복되는 구성은 게임 공간에 숨겨진 비밀, 플레이어 캐릭터에 대한 비밀이 점진적으로 드러나게 구조화한다. 이때 퀘스트 달성을 위해 거쳐야 하는 거점을 불연속적으로 배치하여 끊임없이 공간을 탐험하게 하는 플레이 방식은 플레이어가 게임의 목적을 달성하는 과정에서 캐릭터가 누구인지 찾고 자아를 탐색하도록 유도한다. 이를 통해 플레이어 캐릭터는 유목적 주체로 거듭나게 된다.

브라이도티에 따르면 유목적 주체는 규범적

휴머니즘의 이원론적 사고에 따라 규정되는 고정항이 아니라 주체를 정의하는 복잡다단한 특성들을 인정하고 강조하는 일종의 과정이다[26]. 즉 유목적 주체는 본질주의를 거부하고 끊임없이 세계를 탐색함으로써 개인이 가진 다양하고 복합적인 자아를 발견하고 강조한다. 오픈 월드 기반 어드벤처 게임의 플레이어 캐릭터는 신체 및 정보의 제약으로 인해 명료한 목적이 없는 상태로 퀘스트를 부여받고 달성하면서 연속적으로 공간을 이동한다. 그리고 퀘스트가 분산된 게임 공간을 탐색하고 끊임없이 이동할 때, 플레이어 캐릭터와 관련한 정보와 게임이 전달하고자 하는 궁극적인 메시지가 드러난다. 즉 비인간 타자가 '나'라는 존재를 규명하고 자아를 찾아가는 일련의 과정이 퀘스트 반복을 통해 점증적으로 발현된다.

출발-입문-귀환의 퀘스트 구조는 영웅의 모험담을 다룬 여타의 게임에서도 빈번하게 활용되며 이러한 구조를 통해 캐릭터는 내적 성장을 이루고 위험에 빠진 세계를 구원한다. 오픈 월드 기반 어드벤처 게임 역시 캐릭터가 존재론적 의미를 찾아 지속적으로 이동한다는 점에서 다른 게임과 유사하게 성장의 과정을 거친다고 할 수 있다. 그러나 주지하다시피 플레이어는 캐릭터에게 부여된 이중적 제약을 인지한 채 자발적으로 이동하고 숨겨진 정보를 발견해내야만 게임을 진행시킬 수 있다. 이는 명확한 소명을 부여받은 영웅 캐릭터가 등장하는 게임과 다른 지점으로, 플레이어는 '나는 누구인가?'라는 막연하고 형이상학적 질문과 함께 최소한의 정보만을 가지고 주어진 공간을 직접 탐색해야 한다. 이와 같은 탐색의 과정을 통해 플레이어는 캐릭터의 정보와 경험을 축적하고 체현한다. 결국 플레이어는 캐릭터로서 '나'는 누구인지에 대하여 끊임없이 고민하고 탐색하게 되며, 이러한 과정이 퀘스트를 수행할 때마다 반복되기 때문에 플레이어는 포스트휴먼 주체로서의 플레이를 경험할 수 있게 된다.

3.2 제한된 상호작용을 통한 혼종적 주체성 형성

브라이언 업튼은 게임을 플레이어의 움직임을 결정하는 고정된 규칙으로서 '제약(constraints)'과 제약에 따라 유동적으로 달라지는 플레이어의 시스템적 위치에 해당하는 '상태(state)'로 구조화한 바 있다[27]. 제약은 즉각적으로 플레이어의 행위를 제한하는 '활성 제약(active constraints)'과 차후 영향을 끼칠 수도 있으나 당장은 적용되지 않는 '잠재 제약(potential constraints)'으로 구분 가능하다. 그리고 이때 잠재 제약을 활성화하기 위해서는 상태의 변화가 필요하다.

오픈 월드 기반 어드벤처 게임 역시 캐릭터의 신체 및 정보 제약, 오픈 월드 고유의 비선형적인 플레이 과정 등 즉각적으로 플레이어를 제한하는 활성 제약과 이러한 제약을 극복하고 게임을 진행하는 과정에서 발생하는 상태로 구성된다. 플레이어는 활성 제약을 기반으로 게임을 진행하는데, 이를 통해 수행 가능한 상호작용을 파악할 수 있다. [Table 4]에 나타난 바와 같이 오픈 월드 기반 어드벤처 게임의 플레이어가 수행 가능한 상호작용은 이동(movement), 문제 해결(problem-solving), 커뮤니케이션(communication)으로 제한된다. 이때 오픈 월드 기반 어드벤처 게임의 상호작용은 갈등 및 충돌을 제외한 범위 내에서만 가능하다.

[Table 4] The Types of Interaction in Open-World Adventure Games

Title	Types of Interaction		
	Movement	Problem -solving	Communication
<Submerged>	walk/run/ explore/ climb	find/collect	
<Rime>	walk/run /swim /climb	find/collect/escape	
<The Wild Eternal>	walk/run/ sit	find /collect	talk
<Abzu>	walk/run/ swim	find/collect/escape	meditate
<The Talos Principle>	walk/run	find/collect /solve puzzle	text
<The First Tree>	walk/run/ jump	collect	combine
<Everything>	walk/roll /float /switch		talk/sing/form a group

가령 <Everything>에서는 인간을 제외한 모든 생물 및 무생물, 즉 우주부터 미생물에 이르기까지의 모든 시점에서 플레이를 진행할 수 있으며, 플레이어 캐릭터는 걷거나 구르거나 공중을 부유하면서 움직인다. 또한 플레이어는 특정 캐릭터로 고정되지 않고 다른 개체로 시점 전환이 가능하다. 이때 공간은 각 캐릭터의 차원에서 응시 가능한 범위 내에서 재현되며 작고 미약한 존재일수록 이동 속도 또한 제한적이다. 한편 <Rime>의 플레이어 캐릭터는 신체적 제약을 가지고 있는 아동으로 등장하기 때문에 문제 해결을 위해 취할 수 있는 상호작용이 찾기, 수집하기, 피하기로 축소된다. 가령 특정 장소로 가는 길을 멧돼지들이 가로막고 있는 경우, 플레이어 캐릭터는 위협적 존재와의 충돌 없이 상황을 해결하기 위해 음식으로 유인하여 시선을 돌린 사이 빠르게 이동한다. <ABZU>의 플레이어 캐릭터 또한 NPC와 갈등 및 충돌하는 상호작용은 취할 수 없다. 그러나 바위에 앉아 명상을 시도함으로써 다른 NPC의 시점으로 짧게 전환하는 행위는 가능하다. 즉 명상하기의 상호작용은 타인의 입장에서 그를 이해하고 소통하는 일종의 커뮤니케이션 행위이다.

이러한 상호작용들은 시작 단계에서는 잠재되어 있다가 플레이 과정을 통해 활성화된다. 그리고 해당 제약들이 활성화될 때 플레이어는 플레이의 구조와 규칙을 학습할 수 있으며, 이와 같은 과정이 반복되면서 또 다른 잠재 제약이 발현된다. 노인 여성이 플레이어 캐릭터로 등장하는 <The Wild Eternal>에서는 걷기, 뛰기, 앉기, 찾기, 수집하기, 대화하기의 상호작용 외에는 허용되지 않는데, 이와 같은 상호작용이 활성화된 후 이를 지속할 때 그로 인한 또 다른 잠재 제약이 드러난다. 가령 플레이어 캐릭터가 이동하기 위해 공간을 살필 때 원거리에 있는 사물이나 배경이 흐릿하게 표현되는데 이때 플레이어가 마우스로 스크롤을 해야만 시야가 좁아지면서 선명하게 표현된다. 더불어 뛰기 상호작용을 시도하는 경우 캐릭터의 HP가 걷기 상호작용을 시도할 때보다 훨씬 빠른 속도로 닳기 시작한다. 이렇듯 오픈 월드 기반 어드벤처 게임에서는 잠재되어있던 제약이 플레이를 통해 활성화되면서 다른 잠재 제약이 드러난다. 이 과정에서 포스트휴먼 주체가 겪을 수 있는 상황들이 재현된다.

이러한 양상은 해당 게임들이 힘이나 권력을 쟁취하기보다는 다양성을 존중하고 다른 존재와 관계를 맺으며 복합성을 긍정하는 포스트휴먼 주체성을 플레이어 캐릭터에게 잠재된 제약으로 채택하고 있음을 암시한다. 해당 게임들에서의 잠

재 제약은 플레이어가 플레이 과정에서 상호작용의 제한을 발견하고, 갈등과 충돌 행위를 수행하지 못할 때 활성 제약으로 변화된다. 이러한 상호작용의 제한은 앞서 본 플레이어 캐릭터의 신체와 연결되며 포스트휴먼 주체로서의 캐릭터를 직접 체험하게 만든다.

이안 보고스트에 따르면 디지털 게임은 무엇이 어떤 방식으로 작동하는가를 직접 체험하게 하고 이를 통해 설득을 유도하는 절차적 수사학을 표현하기에 적합하다[28]. 더불어 보고스트는 절차적 수사학을 적극 활용할 때 플레이어로 하여금 플레이를 마친 후에도 문제적인 현실을 되돌아보도록 유도할 수 있다고 주장했다. 오픈 월드 기반 어드벤처 게임은 비인간 타자를 전면적으로 등장시켜 활성 제약을 드러내고, 활성 제약을 바탕으로 플레이에 임하는 플레이어가 잠재 제약을 활성화시킨다는 점에서 절차적이다. 즉 오픈 월드 기반 어드벤처 게임에서 플레이어는 게임을 단계적으로 수행해나감으로써 비인간 타자가 현실에서 겪어야하는 다양한 제약을 경험한다. 캐릭터의 페르소나와 현실세계에 존재하는 퍼슨을 플레이어가 매개하기 때문에[29] 인간으로서 퍼슨은 비인간으로서 페르소나로 정체성을 확장시켜 타자의 경험을 체현할 수 있게 된다. 이에 따라 현실세계를 살아가던 플레이어는 게임 플레이를 통해 타자로서 비인간이 처해있는 현실을 목도하고 체험하게 된다.

그간 하위주체는 타자로서의 경험을 드러내고자 함에도 불구하고 하위주체만의 표현 매개체나 텍스트, 코드가 존재하지 않았기 때문에 스스로를 재현할 수 없었다[30]. 그러나 오픈 월드 기반 어드벤처 게임에서 플레이어는 직접 비인간성을 지닌 캐릭터가 될 수 있기 때문에 텍스트나 코드로는 전달하기 어려웠던 타자의 서사를 전달받을 수 있다. 결국 이러한 플레이를 경험한 플레이어는 인간의 정체성을 가지고 있으면서도 비인간성을 경험할 수 있기 때문에 혼종적 주체로 거듭나게 된다.

4. 결 론

오픈 월드 기반 어드벤처 게임은 캐릭터의 신체 이미지와 정보 제약을 통해 비인간성을 드러낸다. 이러한 제약은 오픈 월드 형식이 가지는 고유의 비선형적 특징과 맞물려 불확실성을 강화시키는 기제가 되며, 비인간 캐릭터가 유목적 주체가 되어 정체성을 탐색하는 과정에 기여한다. 이와 더불어 플레이를 통해 발현되는 절차적 수사학을 통해 플레이어는 비인간으로서 캐릭터와 인간으로서 퍼슨의 정체성을 매개하는 혼종적 주체로 거듭난다.

물론 오픈 월드 기반 어드벤처 게임은 양적으로 다수가 아니라는 한계를 지닌다. 그러나 인터페이스를 통한 경험은 가상공간에 재현된 것들을 현실 세계와 연관시킴으로써 현실에 영향을 끼친다[31]. 디지털 게임 또한 마찬가지로 현실을 살아가는 인간의 사유에 영향을 끼침으로써 변화를 초래할 수 있다. 특히 오픈 월드 기반 어드벤처 게임은 캐릭터를 비롯한 구성 요소들을 활용하여 포스트휴먼에 대한 다양한 고민을 현실로 이끌어낸다. 단순히 포스트휴먼 주체를 재현하기만 하는 것이 아니라 다양한 구성 요소를 통해 과정으로서 포스트휴먼에 대한 고민을 전달한다. 이러한 방식은 플레이어로 하여금 포스트휴먼 주체로 구성된 미래 사회의 전체상을 수사학적으로 이해할 수 있게 한다[32].

오픈 월드 기반 어드벤처 게임은 플레이어가 포스트휴먼 주체의 페르소나를 통해 가상공간을 직접 탐색하고 그 정체성을 단계적으로 체현할 수 있게 한다. 그리고 이를 통해 인간과 비인간이 공존하게 될 미래에 대한 실존적 고민을 확장시키고 있다. 이에 따라 디지털 게임이 포스트휴먼 시대에 적합한 대안적 사유의 수단으로 더욱 발전해나갈 수 있으리라 기대한다.

REFERENCES

[1] Katherine Hayles, “How we think”, The University of Chicago Press, p.3, 2012.

[2] Carolyn Handler Miller, “Digital storytelling: A creator's guide to interactive entertainment”, 3rd Ed, Focal Press, p.283, 2014.

[3] Ryan Alexander, Chris Martens, “Deriving quests from open world mechanics”, Proceedings of the 12th International Conference on the Foundations of Digital Games, Vol.0, No.12, 2017.

[4] Wookhee Min, Bradford Mott, Jonathan Rowe, Barry Liu, James Lester, “Player Goal Recognition in Open-World Digital Games with Long Short-Term Memory Networks”, Proceedings of the Twenty-Fifth International Joint Conference on Artificial Intelligence, p.2590, 2016.

[5] Rosi Braidotti, “The Posthuman”, trans by Kyung-Ran Lee, Acanet, pp.67-68, 2015.

[6] Mihajlo Nenad, “Designing Game Worlds: Coherence in the Design of Open World Games through Procedural Generation Techniques”, Proceedings of the 2018 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play Companion Extended Abstracts, pp.353-363, 2018.
Christian Nilsendahl, “A landscape engine for a new generation of open world games”, Proceedings of the 15th ACM SIGGRAPH, Vol.0, No.17, 2015.
Wookhee Min, Bradford Mott, Jonathan Rowe, Barry Liu, James Lester, op. cit., pp.2590-2596, 2016.
Marcelo Raimbault, Corey Clark, “Session based behavioral clustering in open world sandbox game TUG“, Proceedings of the 12th International Conference on the Foundations of Digital Games, Vol.0, No.43, 2017.
Ryan Alexander, Chris Martens, op. cit., 2017.

[7] Marc Bonner, “Ambiguous Play Pattern: A Philosophical Approach to the Prospect-Refuge Theory in Urban Open World Games by Merging Deleuze/Guattari and de Certeau”, Proceedings of the 9th International Conference on the Philosophy of Computer Games, 2015.
Marc Bonner, “On Striated Wilderness and Prospect Pacing: Rural Open World Games as Liminal Spaces of the Man-Nature Dichotomy”, Proceedings of the 2018 DiGRA International Conference, 2018.

[8] Marcus Schulzke, “Moral Decision Making in Fallout”, Game Studies, Vol.9, No.2, 2009. http://gamestudies.org/0902/articles/schulzke/

[9] Don-Eun Lee, Hyun-Jung Yun, “A study on the spatiality of digital game”, Digital Storytelling Studies, Vol.2 No.0, 2007.
E-Sac Gwak, “A Study for user Experience of the Game: Based on the pattern type and the pattern type attribute of the Game Space”, Journal of Cultural & Art Studies, Vol.9 No.0, pp.11-52, 2017.
Jae-Sang Yu, “A Study on Ethnic Images of Cyber-space in Game”, Global Cultural Contents, Vol.0 No.31, pp.143-158, 2017.
Ji-Bum Choe, “A Study on Spatiality of Computer Game”, Journal of Korean Society of Media & Arts, Vol.10 No.1, pp.139-153, 2012.
Young-Soo Lee, “An Analysis on the Space Characteristic of SNS Farm Game Based on Smart Phone Platform”, Journal of Korea Game Society, Vol.10 No.6, pp.89-96, 2010.

[10] Jae-Sang Yu, “Applying Imagetelling to Analyze Image of the Game: With Focus on the <Fallout 3>”, Philosophy and Culture, Vol.29 No.0, pp.45-62, 2014.
Ji-hye Kang, Ah-young Jang, In-hee Song, “A Study on Game Mechanics and Dynamics of Survival Game Content”, Journal of Korea Game Society, Vol.18 No.4, pp.5-14, 2018.
Jin-Kyoung Ahn, “A Study on Game Dynamics of Battle Royale Genre”, Journal of Korea Game Society, Vol.17 No.5, pp.27-38, 2017.

[11] Hu-In Kim, “A study on gender performance of digital game player character”, Ewha Womans University, 2018.
Hye-Won Han, “Heroism of Female Protagonists in Digital Games”, Korean Classical Woman Literature Studies, Vol.37 No.1, pp.67-93, 2018.

[12] Hye-Won Han, Jee-Ae Ko, “Study on Digital Diaspora in MMORPG”, Journal of The Korean Society for Computer Game, Vol.27 No.2, pp.17-28, 2014.

Se-Yeon Chang, “A Study of the Post-apocalyptic Discourse in Digital Games”, Ewha Womans University, 2017.
[13] Jin Lee, “Location-based Game Study from Post-Human Perspective: Focusing on <Ingress>”, Journal of The Korean Society for Computer Game, Vol.30 No.4, pp.139-145, 2017. Seung-Jea Lee, Dae-Young Lee, Eui-Jun Jeong, “Imagination of the Post-human through Digital Games : Focused on the Post-game of <NieR:automata>”, Humanities Contents, Vol.0 No.47, pp.27-60, 2017.
[14] Kyung-Ran Lee, “Rosi Braidotti, Posthuman”, Communication Books, pp.74-80, 2017.
[15] Rosi Braidotti, op. cit., p.8, 2015.
[16] Katherine Hayles, “How We Became Posthuman”, trans by Jin Huh, The Open Books, pp.345-356, 2013.
[17] Rosi Braidotti, op. cit., p.133, 2015.
[18] Rosi Braidotti, op. cit., pp.155-156, 2015.
[19] Elizabeth Grosz, “Volatile Bodies”, trans by Ok-Hee Im, Center for Women's and Cultural Theory Publishing, p.23, 2001.
[20] Elizabeth Grosz, op. cit., p.68, 2001.
[21] Katie Salen, Eric Zimmerman, “Rules of play 2”, trans by Hyung-Sup Yoon, Dae-Woong Lee, GCO Science, p.130, 2011.
[22] Rosi Braidotti, op. cit., pp.118-119, 2015.
[23] Katie Salen, Eric Zimmerman, op. cit., p.136, 2011.
[24] Jeff Howard, “Quests”, A.K. Peters, p.xi, 2008.
[25] Jeff Howard, op. cit., pp.5-6, 2008.
[26] Rosi Braidotti, “Nomadic Subjects”, trans by Mi-Sun Park, Center for Women's and Cultural Theory Publishing, p.165, 2004.
[27] Brian Upton, “The Aesthetic of Play”, The MIT Press, p.24, 2015.
[28] Ian Bogost, “Persuasive Games”, MIT Press, pp.28-29, 2007.
[29] Dennis D. Waskul, “The Role-Playing Game and the Game of Role-Playing”, McFarland & Co., pp.19-38, 2006.
[30] Gayatri Spivak, “Can the Subaltern speak?”, trans by Heo-Sook Tae, Greenbee, pp.42-43, 2013.
[31] Brenda Laurel, “Computers as theatre”, trans by Min-Ho Yoo, Kyung-Ae Cha Communication Books, pp.29-33, 2008.
[32] Gonzalo Frasca, “(The) Videogames of the Oppressed”, trans by Kyeom-Seoup Kim, Communication Books, pp.121-129, 2008.

조 민 선 (Jo, Min Sun)

약 력 : 2017 이화여자대학교 국어국문학과(문학사)
현재 이화여자대학교 융합콘텐츠학과 석사과정

관심분야 : 디지털 게임, 디지털 스토리텔링, 인디 게임

정 은 혜 (Chung,Eun Hye)

약 력 : 2014 이화여자대학교 국어국문학과(문학사)
2016 이화여자대학교 디지털미디어학부(디지털미디어학석사)
2018-현재 이화여자대학교 융합콘텐츠학과 박사과정
2019-현재 계원예술대학교 디지털미디어디자인과 시간강사

관심분야 : 웹 콘텐츠, 디지털 스토리텔링, 사용자 생성 콘텐츠