게임에 예술이 더해졌을 때

어드벤처 게임 <12분> & 롤플레잉 게임 <페르소나3 리로드>

CULTURE 게임 페르소나3리로드 12분

2026 / 11 / 09

박노주

미술이 '보는' 일이라면, 게임은 보고 '조작하는' 일이다. 롤플레잉 게임 <페르소나 3 리로드>는 호감도를 알리는 기호로 타자와의 만남을 성과로 환원한다. 어드벤처 게임 <12분>은 같은 저녁을 되풀이하는 타임 루프 속에서 일상의 공간을 살인 사건의 현장으로 바꿔놓는다. 한쪽은 시간을 아끼며 돌이킬 수 없는 대답을 고르고, 다른 쪽은 무한 반복을 믿고 행동을 실험한다. 필자는 게임 속에서 보고 고른 순간들이 플레이어에게 심리적 관계로 남는다는 점에 주목하며, 화면 밖의 내가 타자와 연루되는 방식을 묻는다.

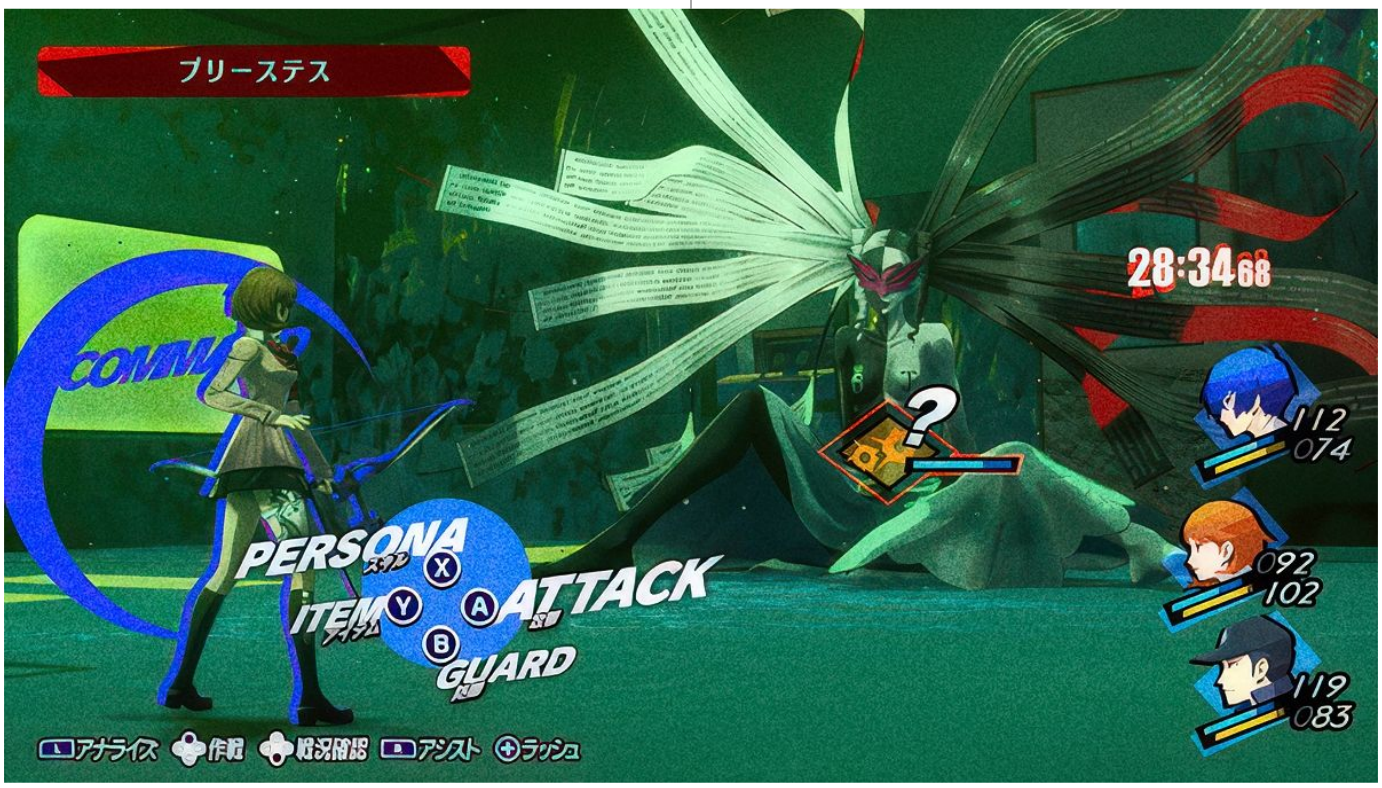


게임 <페르소나 3 리로드> 플레이 스틸컷 2024

알고 싶지도 않은 것을 알 수밖에 없는 순간이 찾아온다. 관심을 가지지 않아도 무언가는 보이고, 듣지 않으려 해도 어떤 이야기는 들린다.게임을 플레이할 때도 원치 않았던 것들을 알게 된다. 다만 그곳에서 플레이어는 타자의 사정을 목격하는 동시에, 직접 관여(플레이)해야만 한다. '화면을 보는 눈'과 '조작하는 손'이 서로 다른 일을 하는 것 같아도, 둘을 분리하는 것은 불능에 가깝다.

롤플레잉 게임 <페르소나 3 리로드>(2024, 이하 <페르소나 3>)에서 플레이어는 고등학생의 역할을 맡는다. 플레이어에게 주어진 1년이라는 유한한 시간 동안 낮에는 사람을 만나고 공부하고, 밤에는 괴물과 싸워야 한다. 이때 플레이어는 게임 속 캐릭터와 대화하며 관계를 쌓을수록 그들의 사연을 더 자세히 듣고 이해할 수 있게 된다. 관건은 이러한 관계의 진전이 전투에서 사용할 힘을 얻는 데에도 도움이 된다는 점이다. 극 중 초등학생 소녀인 마이코는 부모의 이혼을 걱정하다가 아버지에게 맞았다는 울적한 이야기를 꺼낸다. 이때 나는 소녀에게 어떻게 대답할지 고민하다가도, 그 말 이후 마이코의 머리 위에 음표가 몇 개나 뜨는지 확인하고 있었다.

음표는 선택한 대답이 상대방에게 얼마나 호감을 얻었는지 알려주는 개수를 세는 순간, 인물에게 건넨 위로는 관계의 성과로 환원된다. 충분한 호감을 얻지 못하면 다음 만남에선 새 이야기를 나누지 못한 채 그저 다음 단계로 가기 위한 의미 없는 시간을 보내게 될 뿐이다. 앞서 언급했듯 <페르소나 3>는 한정된 시간 안에 게임을 진행해야 한다. 누군가와 오후를 보낸다면 같은 시간을 다른 인물에게 할애하는 것은 불가능하다. 물론 음표를 센다고 이야기를 향한 관심 자체가 사라진 것은 아니다. 하지만 소녀의 사정에 마음을 쓰는 일과 다음 이야기를 열기 위해 대답을 계산하는 일은 한 번의 선택 속에서 중첩된다.



게임 <페르소나 3 리로드> 플레이 스틸컷 2024

손이 멈추어도 '플레이'는 계속된다

화면에서 인물의 말과 머리 위 기호는 서로 다른 방식으로 관계를 보여준다. 스크립트는 소녀가 어떤 상황에 놓여있는지 전하고, 음표는 내 선택이 진행에 얼마나 유리했는지 알려준다. 플레이어는 이때 하나의 만남을 사연과 성과로 읽게 된다. 호감도가 상승했다는 표시는 플레이어가 소녀를 얼마나 이해했는지는 알려주지 않는다. 이후 화면은 끝나버린 대화의

결과를 보여주면서 앞으로 고를 말을 이끄는 기준이 된다. 타자에게 가까워지는 과정에, 그저 점수를 얻으려는 행동이 끼어들게 되는 것이다. 게임은 도입부에서 플레이어에게 "네 마음이 믿는 대로 나아가라"고 말하지만, 역설적으로 그러한 시간의 유한성은 타자와의 만남을 효율의 문제로 치환한다.

한편 타임 루프를 소재로 한 어드벤처 게임 <12분>(2021)의 시점은 작은 아파트를 위에서 내려다보는 탑뷰 형식이다. 아파트 방과 인물의 위치, 사물의 배치가 한눈에 들어온다. 이를 통해 플레이어는 주인공인 남편을 움직여, 어떤 사물을 집고 어디로 가야 할지 결정해야 한다. 게임은 집에서 아내와 함께 저녁 시간을 보내다가 갑작스레 경찰이 들이닥치면서 시작된다. 경찰의 추궁을 들으며 아내가 무언가 숨기고 있다는 사실을 깨닫게 되고, 동시에 경찰에게 남편과 아내는 함께 살해당한다. 그리고 플레이어는 첫 시점으로 돌아온다. 루프다. 플레이어는 반복에서 벗어나기 위해 방에 있는 사물 중 도움이 될 만한 것을 찾고, 그것들은 점차 다른 용도를 띠게 된다. 아내가 책을 읽던 중 얼마 지나지 않아 물을 마신다는 사실과 욕실 서랍 속 수면제를 연결하면, 컵은 경찰이 들이닥치기 전 아내를 잠재우는 도구가 된다. 또한 고장 난 전등 스위치는 경찰을 제압하는 장치가, 그에게서 빼앗은 권총은 빠르게 다음 루프를 시작하기 위한 수단이 된다. 첫 번째 죽음 이후로 화면 속 공간은 이제 생활 공간이자 범죄 현장이다. 그러나 그 공간은 남편과 아내가 죽었던 현장일 뿐만 아니라 진실을 위해 아내를 방치하는, 혹은 처음으로 돌아가기 위한 자살 기도의 공간이기도 하다.



게임 <12분> 플레이 스틸컷 2021

이러한 일련의 과정 중 플레이어는 경찰이 들이닥치기 전 옷장에 숨어 그가 아내에게 폭력을 행사하며 추궁하는 과정을 지켜볼 수밖에 없게 된다. 밖에서 벌어지는 폭력과 응답하는 아내의 말은 다음 루프에 쓸 단서가 되기 때문이다. 따라서 플레이어는 무자비하게 자행되는 폭력을 목도하고도 아내의 말을 마저 듣기 위해 옷장 밖으로 나가지 않는다. 이 순간,

시점은 일인칭으로 전환된다. 플레이어는 인물을 움직이던 손을 멈추고 대화가 어디까지 이어지는지 기다리게 된다. 이제 폭력을 피하기 위한 행동과 그것을 방관하는 행동이 병치 되기 시작한다. 인물을 움직이지 않는 동안에도, 플레이어가 무엇을 보게 될지는 멈춰있는 손에 달려있게 된다. <페르소나 3>와 <12분>은 서로 다른 시간 축을 다룬다. 한쪽은 유한한 시간으로, 다른 한쪽은 무한한 시간으로. 이를 통해 플레이어의 손이 어디에 위치하는지 드러낸다. <페르소나 3>에서는 한 번의 오후를 누구에게 쓸지 계산하고, <12분>에서는 같은 저녁을 되풀이하며 다른 행동을 시도한다. 한쪽에서는 만남의 기회를 아끼고자 대답을 고르고, 다른 쪽에서는 다시 돌아올 시간을 믿고서 사람과 사물을 실험하는 것이다. 그러나 장면이 처음으로 돌아간다고 해서 그것을 목격한 플레이어의 기억까지 사라지는 것은 아니다. 아내가 살아있는 시점으로 돌아온대도 플레이어는 그녀가 죽는 동안 게임의 힌트를 얻기 위해 옷장에 숨어있었다는 사실을 기억할 수밖에 없다. 행동과 기억은 반복으로 말끔히 표백되지 않고 흔적을 주체에 새긴다.

‘보지도, 듣지도, 말하지도 말라’는 세 원숭이 교훈을 떠올려보자. 눈과 귀를 가릴 수도 있던 손은 여전히 대답을 고르고 인물을 움직인다. 그 손은 내 눈을 가리지 않고 장면을 마주하고 듣게 한다. 게임을 마친 뒤, 화면 밖에 있는 손과 화면 안에서 벌어진 일을 떼어놓고는 내가 누군가에게 무얼 목격했는지 설명할 수 없다는 것을 깨닫는다. 결국 이 경험을 진술하기 위해 타자의 사건은 물론, 내가 그것을 목격하기까지의 과정도 말할 수밖에 없다. 언령을 통해 나는 화면 바깥의 타자와 연루된다. 이로써 목격자의 손짓은, 그곳에 새겨진 이력을 경유해 나와 연루된 이들의 여백을 조금씩이나마 채워나가기 시작한다.