https://doi.org/10.18856/jpn.2025.31.1.001

플레이의 선택과 자유란 가능한가
- CRPG 게임으로 본 자유도와 비선형성*

박인성*

1. 들어가며 : 자유도라는 개념과 CRPG
2. RPG란 무엇인가 : 탐험이 아닌 탐구의 장르
3. 탐구하는 게임, 게임이라는 탐구 : 〈디스코 엘리시움〉
4. 선택의 복권과 플레이어 주체성의 확장 : 〈발더스 게이트3〉
5. 나가며

국문초록

본 연구의 목표는 CRPG 장르를 통해 게임의 자유도 개념을 구체화하고, 게임의 창발적 탐구 과정에서 플레이어의 주체성이 구축되는 양상을 게임서사학의 관점에서 분석하는 것이다. 자유도와 비선형성 간의 개념적 구분을 수행함으로써, 게임의 장르 및 구조적 구성에 따라 플레이어에게 제공되는 피드백의 복합성을 보다 정교하게 유형화할 수 있다. 오늘날 확장되고 복잡해진 게임 구조로 인해 많은 연구는 플레이 중심의 자유도와 그에 대한 환상을 강조하지만, CRPG 장르는 서사 중심의 구조적 특성을 활용하여 플레이어의 선택에 대한 심층적 피드백을 제공한다는 점에서 차별성을 갖는다.

본 연구는 게임에서 병렬적인 경험의 연속으로서의 자유가 아니라, 심층적인 피드백을 통한 효용감으로서의 자유도 개념에 주목한다. 이를 위

* 이 논문은 2021년 부산가톨릭대학교 교내연구지원을 받아 수행된 연구임(202301030)
** 부산가톨릭대학교 인성교양학부 조교수

www.kci.go.kr

해 RPG 장르를 단순한 탐험이 아닌 탐구를 수행하는 장르로 재정의하며, 그 구체적 사례로 〈디스코 엘리시움〉과 〈발더스 게이트 3〉를 분석한다. 먼저, 〈디스코 엘리시움〉은 플레이어가 아바타 캐릭터에 대해 선택 가능한 요소와 불가능한 요소를 적극적으로 인식하도록 유도함으로써, 게임 탐구의 깊이를 형성한다. CRPG의 탐구적 깊이감은 플레이어로 하여금 선택이 아니라 선택 불가능성을 통해 자유를 경험적으로 재인식하도록 만든다.

또한 〈발더스 게이트 3〉는 〈디스코 엘리시움〉의 구성적 논리를 AAA급 대규모 게임의 형태로 구현한다. 이를 통해 포괄적인 RPG 장르에 대한 반성적 이해를 제공하며, 오늘날 대형 프랜차이즈 게임들이 추구하는 자유도에 대한 피상적 접근을 비판적으로 재고하게 한다. 게임 장르에서 플레이어의 선택과 그에 따른 복합적 결과의 의미화는 플레이어 주체성에 대한 심층적 피드백으로 이어지며, 게임 세계 내 오브제 및 NPC와의 상호작용을 통해 주체성이 변화·확장되는 과정을 경험하게 한다. 이처럼 CRPG 장르는 무제한적인 선택이 곧 자유를 의미하는 것이 아니라, 선택에 따른 상호작용의 복잡성과 그에 따른 주체성의 확장을 통해 보다 심층적인 자유도를 경험할 수 있도록 설계된다. 결과적으로, 플레이어는 자유도의 개념을 부분적으로나마 실체화할 수 있게 된다.

(주제어: 자유도, 비선형성, CRPG, 선택, 주체성)

1. 들어가며 : 자유도라는 개념과 CRPG

본 연구의 목표는 미시적으로는 CRPG 장르를 통해 게임의 자유도 개념을 구체화하는 것이며, 거시적으로는 루돌로지(ludology)와 내러톨로

www.kci.go.kr

지(narratology)라는 게임 이론의 두 축을 효과적으로 결합하는 게임서사학적 접근의 사례를 제시하는 것이다. 게임서사학(ludonarratology)은 게임의 구조를 플레이-서사의 이중 구조로 바라보며, 이 두 구조 간의 동기화와 부조화에서 발생하는 피드백의 차이, 플레이어의 몰입 및 효능감의 차이를 규명하는 이론적 틀로 이해할 수 있다.[1] 이러한 이론적 맥락에서 현대 대형 게임 개발의 경향과 그로 인해 복잡해지는 게임 구조는 흥미로운 논의의 대상이 된다. 특히, AAA급 게임에서 서사 구조가 점점 강화되는 현대적 흐름 속에서 CRPG 장르가 다시금 주목받는 현상은 주목할 만하다. 이에 따라 CRPG가 제공하는 심층적인 피드백과 그로 인한 효능감을 구체적으로 분석할 필요가 있다.

이 연구는 대중적인 게임비평의 영역에서 관성적으로 사용되어 온 '자유도'[2] 개념을 추상적이고 주관적인 영역에서 구체적이고 학문적인 틀로 재정의하려는 시도[3]의 연장선에 있다. 하지만 학문적인 연구에서 자유도

1) "게임서사학은 서사 구조가 게임 전체 구조에 있어서 보조적 요소가 아니라 유의미한 부분으로 확장해온 과정을 드러냄과 동시에, 그러한 서사 구조의 기능과 작동이 전체 게임의 구조에 미치는 영향, 플레이어에게 제공되는 효과와 피드백의 차원을 구체화함으로써 형성되는 학적 대상이다." 박인성, 「디지털 게임에서 서사구조의 강화에 따른 서사-플레이 구조 동기화 양상 연구」, 『한국문학이론과 비평』 제25권 4호, 한국문학이론과비평학회, 2021, 205쪽.

2) ""게임 잡지 등에서 '자유도가 높다'고 표현되는 게임은 다음 중 몇 가지 종합적인 다양성의 특징을 가진다. 초기 설정을 유연하게 할 수 있다. / 게임 시작 직후에 가능한 행동의 종류가 많다. 특히 도둑질, 선량한 사람을 해치는 등 악행으로 간주되는 행동도 할 수 있다. / 게임의 목적이 주어지지 않는다. 주어진다고 해도 반드시 달성해야 하는 것은 아니다. / 클리어 조건이 다양하게 준비되어 있다. / 엔딩의 종류가많다. / 사용자 스스로 게임 사양을 어느 정도 수정할 수 있다./ 게임 클리어에 이르는 과정을 사용자가 자유롭게 구성할 수 있다." 〈자유도〉 일본 위키피디아 참조. https://ja.wikipedia.org/wiki/%E8%87%AA%E7%94%B1%E5%BA%A6_(%E3%82%B2%E3%83%BC%E3%83%A0. (검색일: 2025.02.13.)

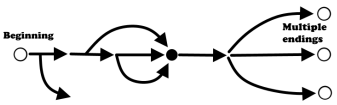
3) 박인성, 「게임의 '자유도' 개념의 실제와 그 게임서사학(ludonarratology)적 기능에 대하여」, 『한국근대문학연구』 제25권 2호, 한국근대문학회, 2024, 55-91쪽.

www.kci.go.kr

개념은 여전히 모호하며, 특히 서구권에서는 이에 상응하는 명확한 개념이 부재하다. 대신 서구 학계에서는 게임 구조에서의 '비선형적 게임플레이'을 중심 개념으로 활용하고 있다.[4] 여기서 주목할 점은, 게임의 구조적 차원에서 '의도된 비선형성'과 플레이어에게 제공되는 피드백 차원의 효능감은 구별되어야 한다는 것이다. 의도된 비선형성은 게임 설계의 구조적 특징으로, 플레이어의 선택과 상호작용을 제한하면서도 다양성을 제공한다. 반면 자유도는 플레이어 중심의 피드백으로, 플레이어가 경험하는 주체성과 효능감의 척도로 작용한다. 따라서 자유도 개념은 게임의 장르와 맥락에 따라 다르게 정의되고 구체화될 필요가 있다. 이처럼 자유도는 단순히 포괄적으로 적용되는 만능 개념이 아니라, 특정 게임 장르의 특성과 구조적 요소에 따라 별도로 분석되고 이해되어야 한다. 자유도 개념을 구체화하기 위해 사전적으로 게임 장르를 분류하는 작업이 필요하다. 이는 개별 장르에서 자유도가 어떻게 정의되고 구현되는지를 파악하기 위한 기반을 제공할 것이다.

---

4)



이 표는 비선형적 게임 플레이의 대표적인 양상을 보여준다.
"비선형 게임은 선형 게임보다 더 큰 플레이어의 자유를 보장한다. 예를 들어, 비선형 게임은 여러 시퀀스로 게임을 완료하도록 허용할 수 있으며, 승리 경로 간의 선택, 다양한 승리 유형, 또는 선택적 사이드 퀘스트와 서브플롯을 포함할 수 있다. 일부 게임은 선형 및 비선형 요소를 모두 포함하고 있으며, 일부 게임은 플레이어가 게임의 주요 목표와 독립적으로 오픈 월드 게임 환경을 탐험할 수 있는 샌드박스 모드를 제공한다." 여기에는 '레벨디자인'(오픈월드와 샌드박스 게임), '분기형 스토리라인'(비주얼노벨, 롤플레잉)이 가장 핵심적인 두 양상으로 거론된다. 플레이 중심의 비선형성과 서사 구조 중심의 비선형성이 구별되는 것이다. 〈Nonlinear gameplay〉, 영어 위키피디아 참조. https://en.wikipedia.org/wiki/Nonlinear_gameplay. (검색일: 2025.02.13.)

www.kci.go.kr

〈표 1〉 비선형적 게임의 양상과 장르[5]

구 분	구조 / 비선형성	피드백 / 자유도	대표 장르
플레이 구조	탈목적적 비선형성	플레이어의 자율적 목표의식	샌드박스
	반복적 비선형성	랜덤 요소를 통한 차별화된 플레이 방식	로그라이크 소울라이크
서사 구조	단기적 비선형성	상호작용을 통한 서사로부터의 이탈	오픈월드
	장기적 비선형성	서사적 다양성의 환기와 다회차를 통한 재구성	CRPG 인터랙티브 무비

본고는 이러한 자유도 개념의 세분화 및 실체화를 경유하고 방증하는 사례로서 CRPG(Computer Role-Playing Game) 장르를 구체적으로 살핀다. CRPG 장르는 서사 구조의 선형성을 필연적으로 지향하면서도 그 과정에서 복합적인 피드백을 통해서 플레이어로 하여금 자신의 선택에 대한 중요성과 자유도를 체감할 수 있게 한다는 점에서 흥미로운 장르다.[6] 최근 AAA급 게임의 경향은 RPG를 여러 복합장르의 서브 장르 정도로 편의적으로 활용하고 있음에도 불구하고, CRPG 장르는 RPG 장르 본연의 가치들을 반영하며 오늘날 게임 시장에 있어서 새로운 반향을 불러일으키고 있다는 점에서 더욱 그렇다. 게임의 자유도에 대한 과대평가와

5) 박인성, 앞의 글, 63쪽. (표 안의 내용은 다소 수정하였다)

6) CRPG 장르는 컴퓨터 게임의 발전에 있어서 상징적이며 핵심적인 장르로서, 게임 비평의 전통에 있어서 장르에 대한 독립적 논의들이 존재한다. 다음과 같은 책을 참고하라. Matt Barton, *Dungeons and Desktops: The History of Computer Role-Playing Games*, A K Peters/CRC Press, 2008.

www.kci.go.kr

는 달리, 게임이 제공할 수 있는 자유도에 대한 이해를 구체화하기 위해서 가장 직접적으로 다루어져야 하는 장르가 CRPG라고 할 수 있으며, 이를 통해서 자유도의 개념을 좀 더 구체화할 필요가 있다.

특히 CRPG 장르는 TRPG의 서사적 창발성(emergence)이 희석되고, 모듈화된 시나리오 스크립트의 제한적인 결합에 의해 형성된 서사 구조를 가지고 있다. 그럼에도 불구하고 CRPG는 여전히 자유도에 대한 환상을 유지하며, 플레이어의 선택에 대한 복합적인 피드백을 제공하는 독특한 특징을 지닌다. 오늘날 디지털 게임은 종합 엔터테인먼트로 발전한 복합 장르이며, 이러한 맥락에서 RPG 장르의 본질과 핵심을 논하는 것 자체가 어불성설로 보일 수 있다. 그러나 디지털 게임 시장에서 주류 게임들이 복합장르화되고, 게임의 목표가 캐주얼한 재미를 추구하는 방향으로 나아갈수록, 게임이 제공할 수 있는 피드백에 대한 심층적 이해를 제공하는 것은 오늘날 게임 산업이 감당해야 할 중요한 책임 중 하나로 떠오르고 있다. 이는 '게임성/게임다움'(game-ness)이라는 개념이 게임 시장의 성장과 게임 볼륨의 확장, 그리고 구조적 복잡화에 따라 그 본질과 목표의 차원에서 점차 모호해지고 있기 때문이다.[7] 게임의 다매체적 성향이 만들어낸 복합적 구조는 역설적으로, 게임이 본래 추구해야 할 목표와 플레이어에게 제공해야 하는 최우선적 피드백 및 그 효과를 모호하게 만들기도 한다. 이는 게임 산업과 연구 분야에서 근본적으로 해결해야 할 과제로, '게임다움'의 정의와 그 실천적 구현 방안을 다시 검토할 필요성을 제기한다.

---

7) 대표적으로 영화 같은(movie-like) 게임 연출의 도입은 "'게임성'에 대한 종래의 관습적 이해와의 충돌을 만들기도 한다. 과연 플레이어가 현재 '영화 같은 게임'을 플레이하고 있는지, 아니면 참여적 관객으로서 '플레이하는 영화'를 보고 있는지 규정하기 어려운 것이다." 박인성, 「2010년대 비디오 게임에서 나타나는 서사와 플레이의 결합 방식 연구– AAA급 게임의 심리스(Seamless) 스타일을 중심으로」, 『한국근대문학연구』 제21권 1호, 한국근대문학회, 2020, 99쪽.

www.kci.go.kr

오늘날 게임 산업에서는 게임이 본래 추구해야 하며 플레이어에게 제공해야 하는 피드백의 다양성이 점차 축소되거나, 주류 게임 시장의 트렌드가 효능감을 연성화(soften)하는 경향을 보인다. 게임이 종합적 엔터테인먼트로 성장하며 다양한 구조적 확장을 이루었음에도 불구하고, 이러한 복합성이 오히려 더 빠르고 직관적이며 단순화된 형태의 피드백으로 귀결되는 것은 아이러니한 현상이다. 게임 시장의 확장과 대중적 플레이어의 요구에 부응하기 위해 게임의 캐주얼화 및 진입 장벽 완화에 대한 인식이 확산되고 있지만, 게임이 여전히 롱텀 피드백(long-term feedback)과 심층적 피드백을 통해 자율적인 가치와 미덕을 드러낼 수 있다는 점은 지속적으로 주목받아야 한다. 이러한 논의는 단순한 상업적 성공을 넘어, 게임이 플레이어에게 심리적, 서사적, 그리고 창의적 몰입의 가치를 제공할 수 있는 잠재력을 재확인하는 작업이기도 하다. 이는 게임 플레이어의 주체성이 전체 게임 구조의 미학과 연관되어 있음을 강조하는 논의와 연결되어 있다.[8] 자유도를 중심으로 플레이어가 인지하는 게임의 피드백은, 게임이 단순한 수용적 매체가 아니라 플레이어의 선택을 통해 게임 세계에 개입하고 변화를 유발할 수 있는 경험적 주체성을 제공하는 문화콘텐츠로서의 개성과 차별성을 형성한다.

그런 의미에서 '자유도'는 여전히 불확실하고 모호한 개념이지만, 본 연구는 이를 옹호하며, 게임서사학이 규명하고 실체화해야 할 복합적이고 심층적인 피드백의 양상으로 규정하고자 한다. 자유도는 단일한 개념이 아니라 여러 형태로 존재하며, 이를 플레이어의 관점에서 구체화하기 위

8) Daniel Vella의 연구는 게임 내에서 플레이어의 주체성이 어떻게 형성되는지를 분석하는 데 초점을 맞춘다. 그는 "유희 주체"(ludic subject)와 "유희하는 나"(ludic self)라는 개념을 구분하여, 플레이어가 "게임 세계 내에서 경험하는 나"(I-in-the-Game world)의 본질을 탐구한다. Daniel Vella, ***The Ludic Subject and the Ludic Self: Analyzing the 'I-in-the-Gameworld',*** IT University of Copenhagen, 2015. pp.1-25.

www.kci.go.kr

해서는 게임의 장르적 특성과 함께 논의될 필요가 있다. 특히, 오늘날 가장 심층적이고 복합적인 피드백을 제공하는 장르로 RPG가 주목받아야 한다. 본 연구는 자유도 개념의 재정의를 통해 RPG 장르의 구성적 핵심을 탐구하고, 이를 CRPG 장르를 중심으로 분석하고자 한다. 구체적으로, 〈디스코 엘리시움〉 (Disco Elysium, 2019)[9]과 〈발더스 게이트 3〉 (Baldur's Gate III, 2023)[10]의 사례를 통해 CRPG 장르가 RPG의 핵심 피드백으로서의 자유도를 어떠한 방식으로 구체화하고 있는지를 살펴보고자 한다.

2. RPG란 무엇인가 : 탐험이 아닌 탐구의 장르

RPG는 수학적으로 정의된 규칙 시스템(캐릭터의 레벨, 경험치, 능력치 계산 등)과 허구적 내러티브 세계(퀘스트, 롤플레잉, 서사적 몰입)가 결합된 형태라 할 수 있다.[11] 이렇게 말하면 단순하지만 오늘날 RPG의 개념은

9) 〈디스코 엘리시움〉에 대한 논의는 해외 논저를 중심으로 어느 정도 형성되어 있다. 반면 〈발더스 게이트3〉에 대한 논의는 아직 제한적이다. Michał Kłosiński, "The Object Gives Rise to Thought: Hermeneutics of Objects in Disco Elysium", *Baltic Screen Media Review,* Vol.9. 2021, pp.57-66; Juan Francisco Belmonte, "The Hanged Rhizome on the Tree: Arborescence and Multiplicity in Disco Elysium", *Baltic Screen Media Review* 9(1), 2021, pp.44-54; 이경혁, 「실패한 혁명의 잔여물로서의 디스코 음악 : 〈디스코 엘리시움〉」, 『게임제너레이션』 제4호, (재)게임문화재단, 2022, 70-72쪽.

10) Harvey Randall, "One lesson I hope Baldur's Gate 3 has taken from Disco Elyisum: make failing fun", *PCGAMER*, 10 July 2023; 김민하, 「감염, AI, 그리고 〈발더스 게이트〉」, 『게임제너레이션』 제15호, 2023, 22-25쪽; 이이환, 「'후원 경제'는 어디까지 갈 수 있는가?: 〈스타필드〉와 〈발더스 게이트 3〉를 중심으로」, 『게임제너레이션』 제15호, (재)게임문화재단, 2023, 45-50쪽.

11) Jesper Juul, *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds,* MIT Press, 2005, pp.40-45.

www.kci.go.kr

지나치게 복합적으로 변모하여 혼란스럽다는 평가를 받는다. 초기 클래식 RPG의 명확한 정의는 희석되었으며, 게임 세계 내에 모험과 성장 요소가 존재하면 일단 RPG로 간주되는 경향이 있다. 특히 오픈월드 게임은 모험과 성장을 중심으로 구성되는 경우가 많아 RPG의 장르적 특징과 공통점을 공유하며, 이러한 특성으로 인해 오늘날 복합 장르의 범주 내에서 포괄적인 RPG로 간주되기 쉽다. AAA급 게임의 경우, 게임 볼륨의 확장과 더불어 복합적인 장르 결합을 당연시하는 경향이 더욱 두드러진다. 그러나 모험과 성장은 RPG 장르의 본질을 정의하기에는 지나치게 포괄적인 요소에 불과하다. 따라서 게임의 이중 구조(플레이와 서사) 내에서 RPG 장르를 보다 세부적으로 구분하고, 이를 통해 장르의 정체성을 명확히 할 필요가 있다.

방대한 게임 월드를 탐험하도록 설계된 오픈월드 장르가 RPG의 요소를 결합하는 것은 자연스러운 선택이라 할 수 있다. 그러나 게임 세계의 탐험이 모두 느리고 이완된 플레이 구조를 기반으로 진행될 경우, 이는 현대 플레이어들에게 높은 인내심을 요구하는 롱텀 피드백(long-term feedback) 중심의 게임으로 작용할 수 있다.[12] 이에 따라 오픈월드 게임은 일반적으로 플레이 구조상의 템포를 조정하고 플레이어의 시간적 인식

12) "몰입 활동의 또 하나 특징은 되먹임 곧 피드백의 효과가 빨리 나타난다는 것이다. 몰입 활동은 작업이 얼마나 순조롭게 이루어지는지를 말해 준다." 미하이 칙센트미하이, 『몰입의 즐거움』, 이희재 역, 해냄, 2001, 45-6면; "미하이 칙센트미하이의 정의를 따른다면 게임에 있어서 몰입의 즐거움은 게임 내부 세계에서 발생하는 행위에 대한 피드백이 빠르게 되돌아온다는 기초적인 사실에 있으며 이를 복잡화하면 숏텀(short-term) 피드백과 롱텀(long-term) 피드백을 구분할 수 있을 것이다. 게임의 몰입은 FPS에서처럼 즉각적인 숏텀 피드백에서 오기도 하며 RPG에서처럼 다양한 숏텀 피드백들이 지연되고 누적되어 발생하는 광범위한 롱텀 피드백에서 오기도 한다." 박인성, 「디지털 게임에서 서사구조의 강화에 따른 서사-플레이 구조 동기화 양상 연구」, 『한국문학이론과 비평』 제25권 4호, 한국문학이론과비평학회, 2021, 207쪽.

www.kci.go.kr

을 조율하며, 이를 통해 플레이와 서사 구조의 동기화를 도모한다.[13] 대표적으로 액션 중심의 RPG 게임들은 근본적으로 플레이 구조를 강화하며, 이를 통해 템포를 높여 이완된 서사 구조와의 연계를 가능하게 한다. 따라서 RPG 본연의 장르적 요소만으로 전체 플레이-서사 구조를 구성하거나, 서사 구조를 중심으로 플레이 구조의 템포를 조율하는 방식은 일반적으로 기피되어 왔다.

이처럼 RPG의 핵심 요소라기보다 부차적인 요소들이 장르 결합 과정에서 RPG를 대변하는 듯한 경향이 나타난다. 특히, 성장은 숏텀 피드백(short-term feedback)의 효능감을 극대화할 수 있는 요소로, 오늘날 거의 모든 게임 장르에 효과적으로 통합되고 있지만, 캐릭터의 성장 요소가 RPG의 본질적 핵심은 아니다. 따라서 육성과 성장의 요소를 포함한 어드벤처 장르와 정통의 RPG는 명확히 구별될 필요가 있다. 예를 들어, 2010년대 AAA급 게임 중 〈위쳐 3〉(The Witcher 3)는 명백하게 RPG로 분류되지만, 그 정의에 있어 여러 의문점이 제기될 수 있다. 현대의 액션 중심 게임들은 캐릭터 육성 트리와 전투 방식의 다양성을 포함하면서도, 이를 단순히 RPG의 본질적 정의로 보기에는 한계가 있다. 성장과 플레이 방식의 차이는 RPG의 주요 특성을 설명하는 요소가 될 수 있지만, 궁극적으로 RPG 장르의 본질을 결정짓는 기준이 되어서는 안 된다.

〈위쳐 3〉가 RPG로 정의될 수 있는 핵심 요소는 다른 영역에 있다. 그것은 플레이어가 퀘스트를 수행하는 과정에서 제공되는 다양한 선택지와,

13) "플레이 파트에서 능동적 참여와 빠른 템포의 시간 경험을 강조할수록 서사 파트에서는 상대적으로 플레이상의 소외와 인식적 거리감이 부각된다. 이 경우 서사 파트의 시간 감속 혹은 단절에 대한 인식을 극복하기 위한 방법은 어찌보면 단순한 것이다. 컷-신에서 발생하는 플레이에 대한 소외를경감시킬 수 있도록, 컷-신이 등장하기 이전부터 플레이어의 플레이 시간에 대한 감각을 최대한 빠른 템포로 유지시키는 것이다." 박인성, 앞의 글, 92쪽.

www.kci.go.kr

그 선택이 초래하는 심리적 효능감의 깊이에 달려 있다. 주인공 게롤트는 단순한 몬스터 퇴치 전문가가 아니라, 사건의 입체적 정보를 추적하며 탐구를 수행하는 탐구자이기도 하다. 그리고 유희의 주체로서 플레이어는 선과 악의 이분법적 선택이 아닌, 탐색 결과를 바탕으로 여러 가지 결론 중 하나를 선택할 수 있다. 이처럼 RPG의 본질은 플레이어가 직접 탐험을 수행하고, 자신의 선택을 통해 게임 세계를 변화시키는 파급력을 경험하는 데 있다. 이는 서사 구조와 플레이 구조의 긴밀한 동기화를 통해 형성되는 심층적 피드백으로, 단순한 캐릭터 성장 시스템이나 액션 요소만으로는 구현될 수 없는 RPG 고유의 특성이다. 이러한 과정에서 플레이어의 성향과 파티 구성은 게임 세계의 변화 방식과 피드백의 심층성을 강화하는 주변적 요소로 작용한다.[14]

재정의하자면, RPG는 단순한 탐험의 장르가 아니라 탐구를 수행하는 장르이다. 이때 탐구의 대상은 크게 세 가지로 구분할 수 있다. ① 게임 월드, ② 퀘스트의 전개, 그리고 ③ 전투 방식. 이러한 탐구 과정은 플레이어가 조작하는 캐릭터의 존재와 밀접하게 연결되며, 이를 통해 플레이어는 단순한 환경 탐색을 넘어 능동적인 개입과 선택의 주체로 자리 잡는다. 이러한 탐구 방식은 게임 내 광범위하게 분산된 요소들을 유기적으로 연결하는 서사 구조를 통해 종합적인 게임 피드백으로 전환된다. 또한, RPG는 플레이어와 상호작용할 수 있는 다양한 오브제를 제공하며, 이들 요소는

14) Matthew Wilhelm Kapell and Andrew B.R. Elliott의 논의는 디지털 게임에서 상호작용성과 역사적 진정성(authenticity)의 조화에 대하여 논의한다. RPG 장르는 단순히 플레이 구조에 대한 경험이 아니라, 게임 세계와 연동되는 서사의 역사적 시뮬레이션 사이의 접점을 구성하며 이를 통해 플레이어와 서사 세계 사이의 다양한 상호작용으로 특징 지어진다. Matthew Wilhelm Kapell and Andrew B.R. Elliott, *Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History*, Bloomsbury, 2013. pp.187-202.

www.kci.go.kr

단일 플레이(일회차)만으로 온전히 경험할 수 없다. 따라서 RPG는 다회차 플레이를 통해 더욱 심층적이고 다층적인 피드백을 제공하는 구조를 본질적으로 내포한다. 궁극적으로, RPG의 핵심은 플레이어가 탐구를 수행하며 선택의 주체로 자리 잡는 과정을 탐구 행위의 피드백으로 제공하는 데 있다. 이를 통해 플레이어는 게임 세계와 서사적 맥락 속에서 자신의 주체성을 더욱 심화된 형태로 경험하며, 게임 내에서 발생하는 선택과 결과가 단순한 기계적 반응이 아닌 의미 있는 피드백으로 작용하게 된다.

이러한 탐구로서의 성격을 강조할 때, RPG 게임의 보상은 단순히 성장을 위한 경험치, 아이템, 특성으로 요약되지 않는다. RPG 게임은 경험적 차원의 효능감을 보상으로 제공한다. 여기에는 퀘스트의 복잡성, 플레이어 선택에 따른 결과의 다양성, 그리고 개별 퀘스트가 사건으로서 기승전결을 경험하게 하는 서사적 효능감이 포함된다. 보상의 감각을 극대화하기 위해 플레이어에게 최대한의 자율성을 보장하는 것은 TRPG에서 시작된 전통이다. 이는 서양의 RPG가 일본 RPG와 달리 자유도에 대해 긍정적인 평가를 받아온 이유이기도 하다. 고전적인 일본식 RPG는 스토리를 보상으로 제공하며 일직선적 서사 구조에 플레이 구조를 보충하는 방식을 취했다. 반면, 〈울티마〉(Ultima, 1981-1999) 시리즈로부터 관습화된 서양 RPG는 비선형적 플레이 구조와 그로 인해 발생하는 다형적 서사 구조를 높이 평가해왔다. 이러한 차이는 RPG의 보상 체계와 서사적 접근 방식에서 서양과 일본식 RPG의 근본적인 차이를 보여준다.

서양 RPG의 자유에 대한 선호는 분명 TRPG의 전통을 계승하고, 이를 컴퓨터 환경에서 재현하려 했던 노력에 기인한다. 그러나 실제 CRPG 환경에서 TRPG의 모든 생성적 조건을 재현하는 것은 기술적, 구조적 한계로 인해 불가능하다. 따라서 자유도에 대한 CRPG의 응답은 다양하게 변형되어 나타난다. 플레이어는 종종 CRPG가 제공하는 현기증 나는 선택

www.kci.go.kr

의 요소들 앞에서 거대한 진입장벽을 느끼며, 이로 인해 플레이 의지를 상실하기도 한다. 따라서 역설적으로 플레이어의 자유는 제한되고 구체화될 필요가 있다. 물론 게임 구조에 따라 자유를 인식하는 기준은 다양하다. 특히 샌드박스형 게임이 플레이 구조 중심의 비선형성을 강조하는 것과 달리, 서사 구조 중심의 CRPG는 중간 과정에서 발생한 비선형성 또한 최종적으로는 선형성적으로 귀결된다. CRPG에서 자유란 어디까지나 제한적인 선택의 순간들을 지속적으로 제공하는 방식으로 작동한다. 그리고 이는 필연적인 엔딩에 도달하기까지의 과정을 다발적인 선택으로 유예하고 확장하는 구조를 통해 구현된다. 플레이어는 선택 과정 중에 유희 주체로서의 주체성(subjectivity)을 구성하고, 이를 바탕으로 게임의 구조와 상호작용하게 한다.

CRPG에서 자유는 관습적으로 여러 갈래로 구성된다.[15] 첫 번째는 시나리오 선택의 자유로, 이는 이야기의 분기점을 다발적으로 제공하는 형태로 나타난다. 플레이어는 주어진 선택을 통해 각기 다른 내러티브를 경험하며, 이러한 선택의 결과는 이야기의 방향성과 결말에 영향을 미친다. 두 번째는 지역 이동의 자유로, 이는 흔히 탐험의 자유로 이해된다. 플레이어는 정해진 순서대로 일직선적으로 진행하는 대신, 여러 맵과 오브제를 탐사하며, 때로는 레벨 디자인을 뛰어넘는 적들과 맞닥뜨리기도 한다. 이 과정은 게임 세계의 깊이를 경험하는 주요한 요소로 작용한다. CRPG의 가장 핵심적인 자유는 성장 빌드(build)와 파티 구성에서 발생한다. 플레

15) CRPG 장르에 대한 구체적인 구성적 논리와 게임의 규칙에 대한 논의는 다음과 같은 책들을 참고하라. José Zagal, *Role-Playing Game Studies: Transmedia Foundations*, Routledge, 2018; Pat Harrigan, *Second Person –Role Playing and Story in Games and Playable Media*, MIT Press, 2007. 두 책은 공통적으로 RPG의 자유가 제한적일 수밖에 없음을 공통적으로 인식한다. 따라서 선택의 다양성보다도 플레이어의 트랜스미디어적인 참여와 서사적 확장에 RPG의 핵심이 있음을 강조한다.

www.kci.go.kr

이어는 캐릭터 성장 빌드와 특성을 선택하고, 아이템의 유무, 파티원의 구성을 통해 게임플레이의 다양성을 창출한다. 이러한 선택은 게임 내 다양한 상황에서 선택의 순간을 재구성하며, 과거의 결정을 되돌아보는 경험을 유도한다. 부차적으로 전투 환경에서 캐릭터 포지셔닝, 전략적 접근 및 액션 선택의 자유는 전략적 탐구로 구체화된다. 사소한 선택들이 때로는 예상치 못한 전투 결과를 초래하기도 하며, 이는 플레이어가 게임의 복잡성과 깊이를 체감하게 하는 중요한 요소다.

모든 선택에 대한 자유를 종합적으로 이해할 때, RPG에서 말하는 자유도는 궁극적으로 탐구를 위한 플레이어의 인지 자원 확보를 의미한다. 반복적인 플레이를 통해 플레이어는 게임 내 다양한 요소를 종합적으로 이해하며, 이를 바탕으로 게임 세계에 대한 큰 틀의 인식을 형성할 수 있다. 이러한 종합적 피드백을 더욱 심층적으로 구성하기 위해서는 플레이 과정에 대한 적극적인 참여뿐만 아니라, 그 참여를 통해 깊이 생각하고 고민하며, 자신의 감정이입을 바탕으로 반성적 성찰을 이끌어내는 것이 중요하다. 이는 플레이어가 자신의 인지적 자원을 활용하는 방식이며, 자유도를 구성하는 본질적 요소로 작용한다. 플레이어는 정형화된 플레이 방식에만 국한되지 않고, 이를 벗어나는 다양한 선택을 통해 새로운 경험을 즐길 수 있다. 이러한 선택들은 각기 다른 피드백을 제공하며, 플레이어는 이를 상위 피드백으로 통합하여 게임 경험의 심층적 차원을 확장한다.

고효율과 숏텀 피드백에 의존한 최적화 빌드를 구축하는 것만이 RPG 장르에서의 탐구를 의미하는 것은 아니다. RPG에서의 탐구는 표면적인 게임 월드와 산재된 오브제, 그리고 퀘스트 과정에서 드러나는 제한적인 정보를 종합하는 과정을 통해 구체화된다. 이는 단순한 정보 수집을 넘어, 궁극적으로 전체적인 서사를 재구조화하는 과정이라고 할 수 있다. 플레이어는 게임 월드의 변화를 만들어내고 그에 대한 피드백을 받지만, 동시

www.kci.go.kr

에 그 변화가 불러오는 비가역적인 요소에 민감하게 반응하며 의미화를 수행한다. 특히, 다회차 탐구를 전제로 할 때 RPG 장르에서는 장기적인 비선형성이 성립한다. 탐구자로서의 플레이어는 단순한 직선적 서사 구조가 아니라, 다양한 형태로 변형 가능한 다발적 서사 구조를 발견하며, 이를 통해 자신의 자율성이 갖는 힘을 인식하게 된다. 이러한 과정은 플레이어가 자신의 선택과 행동을 통해 게임 세계에 미치는 영향을 체험적으로 이해하도록 하는 중요한 경험적 기제를 제공한다. 결국, RPG 장르에서의 탐구는 최적의 전투 방식이나 빌드 구축을 넘어, 게임 세계와의 능동적 상호작용 속에서 서사의 유기적 변화를 경험하는 과정에 본질적 의미가 있다.

플레이어는 퀘스트 과정에서의 선택을 통해 NPC의 생사를 결정할 수 있으며, 이는 게임 세계에 지속적이고 가시적인 파급력을 만들어낸다. 문제는 이러한 피드백이 플레이어로 하여금 자신의 선택을 되돌아보게 하거나, 대안적 플레이 방식의 가능성을 환기하도록 만든다는 점이다. 그러나 이러한 비가역적인 게임 세계의 변화는 궁극적으로 플레이어가 자신의 선택이 미치는 영향을 메타적으로 인식하는 계기가 된다. RPG는 선택에 따른 피드백을 강조하지만, 이 과정이 게임의 몰입감을 저해해서는 안 된다. 즉, 플레이어가 자신의 선택에 대해 후회하거나 대안을 상상하는 것은 자연스러운 경험이지만, 그러한 경험이 심리적으로 회복 불가능한 손상으로 이어지거나, 향후 게임이 제공할 수 있는 보상보다 더 큰 상실감으로 작용해서는 안 된다. 이는 게임 디자인에서 선택과 피드백 사이의 균형을 유지하는 중요한 과제로 작용하며, 플레이어가 의미 있는 선택을 내리면서도 게임의 전반적인 서사적·정서적 흐름을 유지할 수 있도록 설계해야 한다.

플레이어의 자율성은 무제한적인 것이 아니며, 자유도의 환상 또한 언제든 무효화될 수 있다. 그러나 앞서 언급했듯이, 자유도란 탐구를 수행하기 위한 인지 자원을 의미하며, RPG 장르에서 자율성이 중요한 이유는

www.kci.go.kr

바로 이러한 인지 자원을 적극적으로 확보하고 활용할 수 있도록 하는 데 있다. 플레이어는 게임 진행 과정에서 자신의 자율성을 과대평가할 수 있어야 하며, 이는 선택과 그에 따른 비가역적 결과 간의 상관관계를 반성적으로 피드백할 수 있을 때 발생한다. 예를 들어, 〈위쳐 3〉의 '피의 남작' 퀘스트[16]에서 선택의 신중함과 그 중첩적인 영향력, 비가역적인 세계 변화의 결과를 고스란히 경험하게 만든다. 이러한 충격적인 결과는 플레이어로 하여금 자신의 자율적 선택이 게임 세계에 미치는 파급력을 깨닫게 한다. 이러한 반성적 피드백을 통해 플레이어는 자유도의 개념을 보다 심층적으로 이해하며, 이를 실체화하게 된다. 선택은 플레이어 주체성의 구조적 틀이며, 자유도는 그러한 틀을 최대한 빠짐없이 경험하는 인식론적 과정이다.

이처럼 RPG 장르는 플레이-서사 구조 사이의 강력한 동기화를 통해 게임 세계를 서사적으로 재구조화하는 '탐구'라는 롱텀 피드백을 요구한다는 점에서, 오늘날 주류 게임 시장의 경향과는 분명히 다소 엇나간 위치에 있는 장르다. 더 나아가 CRPG 장르는 전통적 RPG의 핵심 요소를 복권하는 복고주의적 경향을 보여준다. 특히, 이러한 복고주의가 2020년대 주류 게임 시장에서 주목할 만한 대중적 성취를 거두었다는 점은 주목할 만하다. ZA/UM의 〈디스코 엘리시움〉이 CRPG의 새로운 방향을 제시하고 가능성을 선보였다면, 라리안 스튜디오(Larian Studios)의 〈발더스 게이트 3〉는 그 가능성을 확장하고 현실화한 기념비적인 작품으로 평가받는다.

16) "이 퀘스트는 플레이어에게 〈위쳐3〉라는 게임을 즐기는 방법을 핵심적인 틀을 제시하는데, 선택의 신중함과 그 중첩적인 영향력, 비가역적인 세계의 변화를 플레이어가 고스란히 경험하게 된다. 이는 단순히 벨렌 지역의 지배자 피의 남작의 생사를 결정하는 문제가 아니라, 더 많은 인물들의 생사와 운명, 최종적으로는 벨렌 지역에 살아가는 지역 공동체 전체의 운명과 일반 백성들의 삶을 짓누르는 모든 폭력의 문제를 국면화하고 있다." 박인성, 앞의 글, 223쪽.

www.kci.go.kr

본고는 두 작품을 통해 선택과 자유라는 심층적 피드백을 통해 자유도를 어떻게 실감하게 했는지, 그리고 RPG 장르의 주체성에 대한 경험과 그 확장이 어떻게 세련되게 갱신되었는지를 살피게 될 것이다.

3. 탐구하는 게임, 게임이라는 탐구 : 〈디스코 엘리시움〉

〈디스코 엘리시움〉은 선택의 환상과 자유도에 대한 과대평가를 굴절시켜 새롭게 제시하는 CRPG이다. 이 게임에서 플레이어는 마치 거의 모든 것을 선택할 수 있는 것처럼 보이지만, 실제로는 행위와 그 결과의 차원에서 선택이 무력해지는 경우가 많다. 변화는 드라마틱하게 발생하지 않으며, 주인공이 처한 상황과 게임 세계 또한 큰 틀에서 의미 있는 피드백을 제공하지 않는다. CRPG의 전형적인 특징인 주사위 굴림 시스템과 선택에 따른 시각적 차이는 여전히 존재하지만, 이러한 차이는 대사와 스크립트의 변화를 넘어서서 게임 세계의 구조적인 변화를 야기하지 않는다. 플레이어의 선택은 종종 실패하거나, 게임 세계를 급격하게 변화시키지 못한 채 무력한 내면적 서술로 귀결되는 경우가 많다. 그럼에도 불구하고, 〈디스코 엘리시움〉은 플레이어에게 자유를 실감하게 만든다. 그렇다면, 이러한 자유의 체험은 어떻게 가능한가? 이 질문은 CRPG 장르에서 자유도의 본질과 플레이어 경험의 심리적 기제를 탐구하는 데 있어 중요하다.

플레이어의 선택이 결과에 따른 효능감으로 즉각 전환되지 않더라도, 부분적으로는 단기적인 피드백과 대안적인 효능감이 제공될 필요가 있다. 이러한 대안적 효능감은 일시적인 만족에 그치지 않고, 연속되는 게임 플레이에서 점진적으로 누적되면서 플레이어가 플레이에 있어 '자유'를 포괄

www.kci.go.kr

적으로 재인식할 수 있는 심층적 피드백으로 이어져야 한다. CRPG 특유의 극단적인 롱텀 피드백에서 벗어나 단기적인 상호작용과 선택, 그리고 그에 따른 탐구 과정을 구현하는 것은 쉬운 일이 아니다. 〈디스코 엘리시움〉은 이러한 단기적 상호작용을 주인공과 그의 분열적 인격 사이의 복합적 상호작용을 통해 독창적으로 구현한다. 플레이어는 주인공의 다양한 내면적 목소리와 상호작용하며, 선택의 무게를 가볍게 느끼는 동시에 이러한 상호작용의 결과가 서사적 맥락 속에서 재구성되는 과정을 경험하게 된다. 이는 단기적 피드백을 강조하면서도, 플레이어가 자유를 심층적으로 체감할 수 있도록 설계된 독특한 기제를 제공한다.

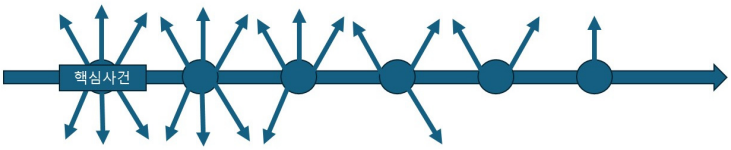
보편적인 D&D 스타일의 CRPG가 주인공 파티의 인종, 직업, 성향에 따라 다양한 변수를 발생시키고 선택에 따른 랜덤한 결과를 강조하듯, 〈디스코 엘리시움〉은 주인공 해리어 드 부아(Harrier Du Bois)의 내면에 존재하는 24개의 인격이 심리적 대화를 통해 그의 페르소나를 구성해 나가는 과정을 플레이어가 재인식하도록 설계되어 있다. 게임의 단기적 피드백은 플레이어로 하여금 주인공에 대한 파편적인 단서를 탐색하고, 이를 추리하며 구성하도록 유도한다. 자신에 대한 기억을 잃은 익명의 형사가 살인사건을 추적하며 범인을 찾아야 하는 서사 구조는 필연적으로 그의 과거와 정체성을 병행하여 탐구하는 과정을 포함한다. 이 과정에서 주인공의 분열된 인격들은 난입하고 충돌하며, 논쟁과 갈등을 일으키는 방식으로 선택지의 변형과 확장을 유도한다. 더불어, 주인공이 게임을 진행하며 확보한 '생각 캐비닛(Thought Cabinet)'은 새로운 선택지를 열거나 기존 선택지를 변화시킬 수 있는 추가 변수를 제공한다. 이러한 게임 설계는 플레이어가 단기적 피드백을 통해 주인공의 내면세계를 탐구하는 동시에, 그의 페르소나를 구성하는 서사 과정에 몰입하도록 유도한다.

www.kci.go.kr

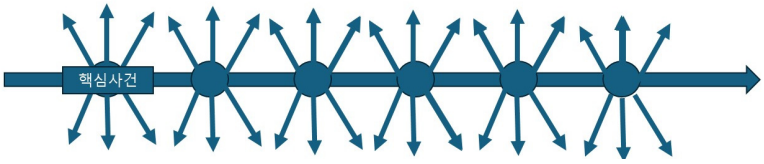
〈그림 1〉 24개의 인격들과 '생각 캐비닛'

핵심은 선택에 대한 일반적인 환상이 무력화됨에도 불구하고, 그 선택 과정에서 압도적인 의미화가 이루어진다는 점이다. 약 97만 단어에 달하는 〈디스코 엘리시움〉의 전체 대사 및 스크립트 분량은 플레이 시간과 비례하지 않는다. 이 게임은 방대한 텍스트와 대조적으로 약 20시간 내외의 짧은 플레이 타임으로 엔딩에 도달할 수 있다. 이처럼 〈디스코 엘리시움〉은 준비된 대사 및 스크립트의 방대한 분량 대비 짧은 플레이 타임, 그리고 플레이어의 선택과 결과에 따라 달라지는 대사 및 스크립트 출력 구조를 통해, 다회차 플레이를 전제로 한 포괄적인 피드백을 제공한다. 특히, 이 게임의 굴절된 숏텀 피드백은 CRPG 장르에서 선택의 의미를 새롭게 재정의한다. 우리는 흔히 게임에서 선택이 제공하는 비선형적 구조를 과대평가하지만, 〈디스코 엘리시움〉은 다회차 플레이를 통해 심층적 피드백과 자유에 따른 효능감을 극대화한다. 이는 단기적 비선형성을 극단적으로 강조하는 방식으로, CRPG 장르에서 선택의 본질과 그에 따른 피드백의 구조적 변화를 탐구할 수 있는 중요한 사례를 제시한다.

www.kci.go.kr



〈그림 2〉 일반적인 오픈월드 게임에서 단기적 비선형성의 연속[17]



〈그림 3〉 〈디스코 엘리시움〉 다회차 플레이의 단기적 비선형성

〈그림 2〉처럼 일반적으로 오픈월드 게임들은 단기적인 비선형성을 반복적으로 활용하여 플레이 구조상의 자유도를 강조하는 것처럼 보인다. 이러한 장르에서 자유도는 방대한 게임 세계에 대한 '탐험'에 방점을 두며, 플레이어가 어디든 갈 수 있다는 효능감을 극대화하는 데 중점을 둔다. 그러나 게임이 진행될수록 이러한 자유도에 대한 효능감은 점진적으로 감소하고, 결과적으로 대부분의 오픈월드 게임은 정해진 서사적 선형성으로 수렴하며 종결된다. 반대로, 〈디스코 엘리시움〉의 구조는 전형적인 오픈월드 게임이 가진 단기적 비선형성의 점진적 약화를, CRPG 특유의 선택과 방사형 피드백 구조를 통해 완화한다. 이는 '탐험'(adventure)과 '탐구'(research)의 차이를 명확히 보여준다. 플레이어는 지속적으로 전체 게임 세계를 다시 찾는(re-search) 과정을 반복하여 횡적으로 게임 지도를 탐험하는 것 이상으로 종적인 탐구를 통해 전체 게임 구조를 풍성하게

17) 박인성, 「게임의 '자유도' 개념의 실제와 그 게임서사학(ludonarratology)적 기능에 대하여」, 『한국근대문학연구』 제25권 2호, 한국근대문학회, 2024, 75쪽.

www.kci.go.kr

경험한다. 플레이어는 단기적 비선형성을 지속적으로 반복 시도하고 경험하며, 이 과정에서 선택과 피드백의 관계를 심층적으로 이해하게 된다. 이와 같은 설계는 플레이어가 단기적 경험에서 얻는 효능감이 게임의 핵심 서사적 흐름과 긴밀히 연계되도록 한다.

실제로 〈디스코 엘리시움〉의 자유도에 대한 의견은 양분되어 있다. 이 게임의 자유도가 과대평가 되어 있다는 의견의 핵심은 단기적인 비선형성, 즉 각각의 사건과 에피소드에서만 방사형의 선택 가능성이 존재할 뿐 큰 틀의 메일 서사 구조의 선형성으로 귀결된다는 주장이다. 실제로 서사 구조의 관점에서 이 게임은 지극히 선형적인 게임이다. 플레이어의 선택이 아무리 이야기를 비틀고, 주인공의 선택에 개입하여 단기적 비선형성을 발생시킨다고 해도 플롯의 전개와 큰 틀의 사건성으로부터 완전히 다른 이야기가 발생하지는 않는다. 주인공 해리의 정체가 부분적으로 밝혀지고(그가 기억을 온전히 되찾든 그러지 못하든지 간에), 최초의 용병 살인 사건에 대한 전모가 밝혀진다. 따라서 단기적 비선형성을 여러 차례 반복하는 방법으로만 자유에 대한 효능감을 판단할 수 있다.

이러한 효능감이 〈디스코 엘리시움〉에서 탐구의 깊이감으로 작동한다. 오픈월드 게임이 제공하는 횡적인 탐험의 넓이는 이 게임에서 종적인 탐구의 깊이로 대체된다. 〈디스코 엘리시움〉은 일반적인 현대 CRPG에 비해 턱없이 작은 공간적 범위에서 진행된다. 플레이어는 마르티네즈라는 제한된 구역만을 탐험할 수 있지만, 이 제한된 공간은 다양한 정보와 맥락을 통해 전체 세계로서의 엘리시움, 레바숄이라는 도시, 그리고 그 오랜 역사와 정치적 상황을 환기한다. 이 게임에서 공간적 깊이감은 서사적 재구성을 통해 이루어진다. 메인 퀘스트와 서브 퀘스트는 높은 밀도로 상호 연계되어 있으며, 플레이어의 메인 서사 구조에 대한 이해를 돕는다. 각각의 퀘스트는 메인 퀘스트를 반영하면서도 부분적인 주제의식을 강화하며, 플

www.kci.go.kr

레이어의 인식의 사각지대를 다양한 퍼즐로 채워준다. 이러한 행위는 CRPG 장르가 궁극적으로 추구하는 탐구의 본질을 구현한다. '생각 캐비닛' 시스템 역시 탐구의 연장선에 있다. 이 게임에서 캐릭터의 성장은 단순히 퀘스트의 성취를 통해 이루어지지 않는다. 오히려 특정한 생각을 숙고하는 과정을 통해 능력치가 바뀌는 방식으로 나타난다. 캐릭터의 스탯은 수치적 성장을 의미하지 않고, 유동적이고 파편화된 정체성을 반영한다. 모든 능력을 동시에 성장시킬 수 없으며, 모든 생각을 한꺼번에 장착할 수도 없다. 선택과 포기의 균형 속에서 플레이어는 캐릭터를 자신의 정체성으로 발전시킨다. 이것이 〈디스코 엘리시움〉이 CRPG라는 장르에서 '캐릭터(character)'를 '정체성(identity)'으로 진화시키는 방식이다.[18]

〈그림 4〉 파편화되었으며, 능력 및 장비에 따라 유동적으로 바뀌는 정체성

〈디스코 엘리시움〉의 세계는 단순히 한 개인의 선택뿐만 아니라 세계의 해석에 있어서도 결정불가능성으로 가득 차 있다. 이러한 선택의 무력함

18) 피터 브룩스는 근대적인 서사물에서 고전적인 의미의 캐릭터가 19세기의 사회적 변화 속에서 정체성의 문제를 포함하는 복합적인 인간 존재로 변화한다는 사실을 지적한 바 있다. 캐릭터가 운명이 곧 성격으로서 존재하는 변화 불가능한 형태의 원본성을 가진 존재라면, 반대로 정체성은 사회적 조건에 제한적으로 보장받거나 오히려 의심의 대상이 되는 변화무쌍한 개념이다. Peter Brooks, *Enigmas of Identity,* princeton university press, 2013. pp.1-5.

www.kci.go.kr

과 결정불가능성은 세계를 채우고 있는 모든 사람들의 복잡성을 더욱 부각시킨다. 이 게임에서 플레이어는 NPC들에 대해 기능적 접근이 아니라 포괄적인 탐구적 태도를 가져야 한다. 이는 인간 존재의 내면에 자리한 비밀과 신비를 반복적으로 강조하는 게임의 설계 때문이다. 게임에서 NPC는 단순히 퀘스트의 보조적 존재나 기능적 행위항이 아니다. 그들은 그 이상의 방식으로 존재하며, 각각의 인물들은 이 게임의 진정한 탐구 대상이 된다. 이러한 탐구는 플레이 과정에서 단기적 비선형성의 차원에서 확대된다. 〈디스코 엘리시움〉을 플레이하며 경험하는 단기적 비선형성은 방사형으로 뻗어나가며, NPC들에 대한 해석 가능성을 끊임없이 확장시킨다. 이 과정에서 플레이어는 각 인물이 가지는 복합적 의미와 서사적 가능성을 탐구하며, 세계와 인간 존재에 대한 심화된 이해를 얻는다.

플레이어는 일회차 플레이를 통해 세계의 단면만을 경험할 뿐 아니라, 각 인물들의 파편적인 일면만을 마주하게 된다. NPC들의 세계관이나 정치적 성향과 같은 일부 정보는 파악할 수 있지만, 나머지 부분들은 영원히 알 수 없는 채로 남겨진다. 탐험이 게임의 외부 세계를 밝혀 나가는 과정이라면, 탐구는 캐릭터 내면 세계를 이해해 나가는 과정으로 요약될 수 있다. 〈디스코 엘리시움〉의 NPC들은 대화의 시도에 따라 완전히 다른 측면의 성격과 내면 세계를 플레이어에게 드러낸다. 이 다채로운 대화 패턴을 다회차 플레이를 통해 경험하면서, 플레이어는 각각의 캐릭터를 단순히 기능적 행위항이 아닌 핍진하게 살아있는 인간 주체로 받아들일 수 있게 된다. 이러한 과정은 이 게임의 결정불가능성을 심층적인 피드백으로 종합하는 중요한 방식이며, 게임의 의미를 더욱 풍성하게 확장한다.

종합하자면 〈디스코 엘리시움〉의 자유도는 단기적 비선형성의 심층적 발전의 결과물이자, 우리가 게임에서 수행하는 탐구 과정의 광활함으로 연결되어 있다. 텍스트를 중심으로 확장된 탐구의 대상들은 플레이어에게

www.kci.go.kr

시각적인 오픈월드보다 밀도 있는 의미의 산실이 되어 준다. 따라서 이 게임은 RPG의 핵심이 탐험이 아니라 탐구라는 사실, 그리고 RPG가 추구하는 자유도가 플레이-서사 구조의 비선형성에 의해 결정되는 것이 아니라 한정된 구조를 최대한으로 탐구하는 인지 지원의 문제라는 사실을 규정해 주는 CRPG의 표본이다. 플레이어의 인지 자원의 투자는 선형적인 구조의 플레이-서사 구조를 깊이 있는 의미화 과정을 통해서 극복하며, 이때의 선형성은 수평적 일직선이라기보다는 면에 가까운 깊이감을 가지게 된다.

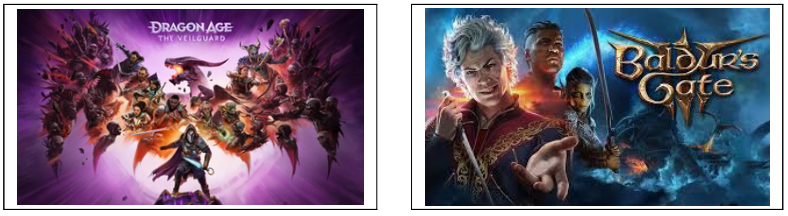
AAA급 게임의 시대에, 플레이와 서사의 이중 구조는 대규모 볼륨을 가지며, 일반적으로 각각의 구조를 절충하는 방식으로 전체 구조 간의 부조화나 간극을 극복하려는 경향을 보여왔다. 그러나 〈디스코 엘리시움〉의 비평적 성공은 고전적인 CRPG 장르가 서사 구조 중심의 동기화를 통해 느린 템포로 인한 플레이 피드백의 약점을 충분히 극복할 수 있음을 암시한다. 또한, 자유도가 큰 볼륨의 게임 구조 내에서 낮은 밀도의 플레이를 즐기는 것이라는 일반적인 인식은 잘못되었음을 이 게임은 강조한다.[19] 이는 서사 구조 중심 게임이 가진 느린 템포와 롱텀 피드백을 통해 더 깊은 탐구를 가능하게 하며, 결과적으로 자유도에 대한 만족감을 더욱 끌어올리는 방식으로 작동한다.

19) 물론, 샌드박스형 게임과 같은 서사 구조 부재의 플레이 구조 중심 게임에서는 다른 방식으로 자유도가 형성된다. 이는 광범위한 게임 월드 내에서 점진적으로 쌓아올려지는 상호작용의 상승 구조와 그로 인해 형성되는 비선형적 플레이 구조의 깊이감에서 비롯된다. 이러한 상호작용은 탐험 자체를 탐구로 발전시키는 새로운 자유도 개념을 제시한다. 샌드박스 장르가 게임 세계를 직접 탐구하는 방식의 자유도를 제공한다면, CRPG는 세계에 대한 이해를 서사 구조의 의미화 과정을 통해 탐구로 제시하는 장르다. 박인성, 앞의 글, 63-67쪽.

www.kci.go.kr

4. 선택의 복권과 플레이어 주체성의 확장 : 〈발더스 게이트3〉

〈디스코 엘리시움〉의 비평적 성공은 CRPG 장르의 새로운 부흥기를 알리는 신호탄이 되었지만, 앞서 언급했듯이 여전히 RPG의 주류 경향과는 거리가 있다. 오늘날 RPG 장르는 AAA급 게임이 손쉽게 선택할 수 있는 복합 장르의 한 형태로 자리 잡았으며, 시네마틱 중심의 RPG 게임들은 선형적인 플레이-서사 구조를 채택하면서, 화려한 시각적 효과에 의존하는 경향을 보여주고 있다. 이러한 시네마틱 RPG는 플레이어의 선택과 플레이 방식에 대한 주도권을 점진적으로 축소시켰으며, RPG라는 장르를 피상적인 모험과 성장의 경험으로 단순화했다. 이는 RPG 장르의 핵심적인 특성인 자유도와 탐구의 본질을 퇴색시킨 결과다. 이러한 게임들의 한계는 이미 여러 차례 지적된 바 있으며, RPG 장르가 직면한 과제로 남아 있다.[20]



〈그림 5〉 드래곤 에이지 : 베일가드와 CRPG를 둘러싼 논쟁들

20) 바이오웨어는 〈발더스 게이트〉 시리즈를 통해서 아이소메트릭 CRPG를 정착시킨 장르의 선봉장이었지만, 점차 캐주얼한 어드벤처형 RPG 쪽으로 방향을 선회했으며, 최근 〈드래곤 에이지 : 베일가드〉에 이르러서는 RPG 장르 자체에 대한 정의의 모호함을 촉발했다. Fraser Brown, 〈The cinematic BioWare-style RPG is dead, it just doesn't know it yet〉, *PC GAMER* 8, March 2023. https://www.pcgamer.com/the-cinematic-bioware-style-rpg-is-dead-it-just-doesnt-know-it-yet/. (검색일: 2025.02.13.)

www.kci.go.kr

반대로, 〈디스코 엘리시움〉의 성취는 주류 시네마틱 RPG와는 본질적으로 다른 지점을 지향한다. 이 게임은 화려한 그래픽이나 영화적 연출 대신 텍스트 중심의 서사 구조를 강화했으며, 플레이어에게 다층적이고 복잡한 선택지를 제공한다. 플레이어는 예상대로 전개되지 않는 스토리와 짐작하기 어려운 해석적 피드백을 경험하며, 선택의 결과에 따라 전개되는 서사가 끊임없이 변화하는 과정을 겪는다. 이러한 접근은 전통적 TRPG가 가진 미덕과 가치를 CRPG에서도 달성할 수 있다는 긍정적인 가능성을 보여준다. TRPG는 플레이어의 선택과 참여를 통해 실시간으로 새로운 이야기를 생성하는 장르다. 물론 CRPG는 TRPG처럼 모든 플레이가 완전히 새로운 이야기이거나, 무제한적인 자유를 보장하지는 않는다. 그럼에도 불구하고 RPG의 핵심은 플레이어가 자신의 선택을 통해 이야기를 만들어가는 주도권을 가진다는 점이다. 이 주도권에서 오는 효능감이야말로 CRPG를 TRPG에 더욱 가까운 장르로 이끌어가는 중요한 동력이다. 〈디스코 엘리시움〉은 이러한 RPG의 본질을 다시금 부각시켰으며, 선택과 참여를 통해 서사를 형성하는 자유도가 CRPG에서도 얼마든지 심층적으로 구현될 수 있음을 입증했다.

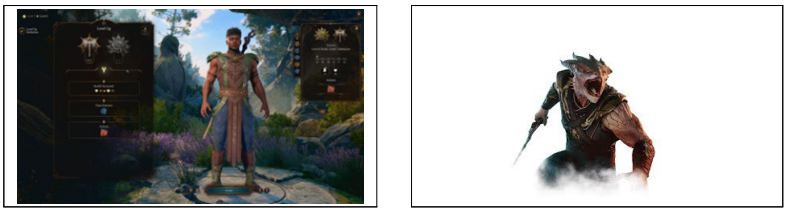
그리고 라리안 스튜디오의 〈발더스 게이트 3〉는 오늘날 주류 RPG의 장점을 유지하면서도 플레이의 주도권을 플레이어에게 기꺼이 제공하는 드문 사례다. 이 작품은 D&D의 전통을 되살리면서 TRPG를 CRPG로 갱신하는 작업을 AAA급 게임으로 실현했다. 이는 CRPG의 부흥을 주도했던 바이오웨어(BioWare)가 최근 개발작들에서 주류 시네마틱 RPG 쪽으로 무게중심을 이동했던 행보와는 대조적이다. 바이오웨어는 〈발더스 게이트 1〉과 〈발더스 게이트 2〉를 비롯해 초기 〈드래곤 에이지〉 시리즈에서 TRPG의 기조를 유지했지만, 이후 캐주얼하고 액션 중심, 시네마틱 중심의 RPG로 선회했다. 반면, 라리안 스튜디오는 〈디비니티〉(Divinity

www.kci.go.kr

Series, 2002-) 시리즈를 개발하며 축적한 노하우를 바탕으로 〈발더스 게이트 3〉에서 CRPG 특유의 선택의 환상을 극대화하고, 심층적인 피드백을 통해 플레이어의 자유도에 대한 효능감을 한층 끌어올렸다. 무엇보다도, 〈발더스 게이트 3〉는 '자유란 제한을 통해 구체화된다'는 점을 보여준다. 게임은 플레이어가 할 수 있는 것과 할 수 없는 것 사이의 끊임없는 갈등을 통해 심층적인 피드백을 제공하며, 이를 통해 자유라는 개념을 심화시킨다. 이러한 접근은 CRPG 장르의 본질을 강화하는 동시에, TRPG 전통과 현대적인 AAA 게임 디자인의 조화를 성공적으로 구현한 사례로 평가받는다.

〈발더스 게이트 3〉에서는 모든 것이 정체성의 투쟁이며, 선택에 따른 갈등의 연속으로 이루어진다. 주인공 캐릭터의 커스터마이즈 과정을 포함하여, 선과 악의 성향에 따라 누적된 선택의 결과가 서사의 루트를 결정하며, 최종적인 결말과 에필로그에까지 지속적으로 영향을 미친다. 기본 커스텀 캐릭터인 타브(Tav)와 오리진 캐릭터인 '어두운 충동'(The Dark Urge)은 각기 다른 과거 배경과 숨겨진 정체성을 가지고 있어 진행 과정에 큰 차이를 만들어낼 수 있다. 그러나 두 경우 모두 선택에 따른 결과를 종합하며 최종적으로 자기 정체성을 획득하고 결말을 맞이하게 된다. 이 과정은 단순히 세상의 운명을 두고 싸우는 이야기가 아니다. 이는 플레이어가 자기 자신을 결정하는 문제로, 자신의 배경과 본성을 직면하면서, 그로부터 벗어날 수 있는 선택 가능성을 탐구하는 과정이다. 이러한 방식은 플레이어에게 단순한 서사적 몰입을 넘어, 자신이 내린 선택이 자신의 정체성에 어떤 영향을 미치는지 깊이 성찰하도록 만든다.

www.kci.go.kr



〈그림 6〉 커스터마이징을 통한 아바타 구성과 오리진 캐릭터 '어두운 충동'

〈발더스 게이트 3〉가 보여주는 것처럼, CRPG의 캐릭터는 단순히 게임이 제공하는 각종 특성(trait)의 종합일 뿐만 아니라 그 이상의 존재다. 플레이어는 의도적으로 자신이 커스터마이즈한 주인공의 특성에 충실한 컨셉 플레이를 선택할 수도 있지만, 그 특성을 배신하는 방식으로도 플레이할 수 있다. 즉, 플레이어의 정체성은 양각화된 것(명확히 드러난 특성)과 음각화된 것(숨겨진 가능성)이 공존하며, 결정 가능한 것과 결정 불가능한 것 사이에서 형성된다. 이러한 정체성은 일관되기보다는 좌충우돌하며 불연속적일 수 있고, 스스로의 결정을 번복하며 변화무쌍하게 발전한다. 〈디스코 엘리시움〉이 주인공의 유동적인 정체성을 형성해가는 과정을 보여준다면, 〈발더스 게이트 3〉는 통제할 수 없는 정체성의 다발적이고 산포된 영향력을 탐구한다. 이 게임에서 자기 정체성 내부의 갈등은 수많은 대사와 스크립트를 통해 생생하게 드러난다. 특히, 단순히 텍스트로만 제공되는 것이 아니라, 풀 보이스 내레이션으로 출력된다는 점은 〈발더스 게이트 3〉의 텍스트성을 한층 깊이 있게 만들어준다. 이를 통해 플레이어는 단순한 게임 캐릭터를 넘어, 복잡하고 다층적인 정체성의 표현을 직접 경험하며 탐구할 수 있다.

CRPG에서 캐릭터는 단순히 플레이어의 아바타이거나, 주어진 서사 구조에 의해 정해진 운명을 밟아 나가는 무기력한 장기말이 아니다. TRPG

www.kci.go.kr

에서 게임 마스터와 플레이어가 협력하여 캐릭터를 심층적으로 구축하는 방식에는 미치지 못하지만, CRPG의 캐릭터 역시 제공된 배경과 상황, 모든 순간의 선택과 주변 맥락 속에서 플레이어가 지향하는 정체성으로 형성되어 간다. CRPG의 주인공은 플레이어의 자유에 대한 환상이 유지되는 한에서 역동적인 '과정-중의-주체'(subject-in-process)로 존재하며, 주체화 과정에 대한 피드백을 지속적으로 플레이어에게 제공한다. 이 과정은 플레이어가 내린 선택과 그 결과가 캐릭터의 정체성을 형성하고 변화시키는 방식으로 구현된다. 또한, 게임 내 파티 구성과 그 구성원들과의 관계 맺기는 플레이어의 선택이 가진 영향력을 확장한다. 동시에, 이렇게 구축된 관계는 주인공의 주체화 과정에 다시 영향을 미친다. 이 관계는 단순히 주체와 객체의 이분법적 관계에 그치지 않는다. 대신, 선택과 결과가 반복적으로 상호작용하며 꼬리에 꼬리를 무는 역동적인 상호주체성(intersubjectivity)으로 발전한다. 이러한 방식은 CRPG의 캐릭터와 관계의 다층적인 본질을 드러내며, 플레이어가 서사적 주체화를 경험하도록 이끈다.

앞서 〈디스코 엘리시움〉이 세계와 인간 존재에 대한 탐구를 수행하는 사이코 드라마로서 CRPG 장르의 가능성을 확장했다면, 〈발더스 게이트 3〉는 전통적인 CRPG 장르에서 플레이어가 가지던 선택의 주도권을 복권하고, 그에 따른 결과를 도출하는 탐구 과정을 극대화한다. 〈발더스 게이트 3〉에서 플레이어는 적극적인 상호주체성의 탐구자가 된다. 플레이어의 선택은 단순히 주인공의 운명을 결정하는 데 그치지 않고, 동료들의 운명에도 중대한 영향을 미친다. 동시에, 동료와 주변 인물들은 주인공의 선택에 제약을 가하거나, 더 나은 판단을 내리도록 유도하며, 상호작용 속에서 플레이어의 정체성을 형성해간다. 이 과정에서 얼마나 상호주체적인 전이가 이루어지는지가 〈발더스 게이트 3〉를 포함한 CRPG 장르에서 정체성

www.kci.go.kr

탐구 게임으로서의 핵심이 된다. 이 게임은 선택과 결과가 단순히 일방적인 관계가 아니라, 지속적인 상호작용과 피드백을 통해 정체성을 탐구하고, 플레이어와 게임 세계의 관계를 심화시키는 방식으로 CRPG의 본질을 재확립한다.

TRPG의 핵심은 단순히 게임 내부에서 모험의 끝을 향해 가는 텍스트적 전개가 아니라, 게임 참여자들 간에 발생하는 대화적 공간의 구성임을 주목할 필요가 있다. TRPG는 근본적으로 플레이어들 간의 '전이'(transference)를 구성하기 위한 인위적인 허구 공간으로서 플레이 구조를 형성하며, 이는 참여자들 간의 응답 가능성과 대화의 역동성에 기반하고 있다. 이야기는 플레이어 혼자서 독점하거나 선택하는 방향으로 이끌어 갈 수 없으며, 다른 플레이어에 의해 굴절되거나 통제될 수 없는 방식으로 자연스럽게 전개된다. 정신분석적 서사학자인 피터 브룩스(Peter Brooks)는 '전이'를 텍스트의 본질로 간주하며, 더 나은 이야기를 구성하기 위한 과정으로 의미화한다.[21] '더 나은 이야기'를 구성하는 것은 더 큰 플레이 효능감을 제공하며, 이를 위해 각각의 플레이어에게 부여된 '자유'는 진정한 의미를 발현한다. 텍스트의 전이 공간은 역할 교대를 통해 이야기를 보충하고 확장하는 방식으로 구성되며, 전이에 참여하는 양자의 대화를 통해 서로의 구성을 결합하고 새로운 서사를 형성한다. 이러한 전이의 과정은 TRPG가 단순한 놀이를 넘어, 협력적이고 창의적인 내러티브 구성의 장으로 작동하는 근본적인 이유를 보여준다.

〈발더스 게이트 3〉는 바로 이러한 TRPG의 전이적 역동성으로 효과적으로 CRPG에서까지 구현한 대표적인 사례다. 이 게임은 선택에 의한 자유의 효능감을 극대화하면서도, 그 내적인 한계를 스스로 자각하고 있다. 이 게임의 서사 구조에서 중심이 되는 근본적인 주제는 바로 '자유의지'이

21) 피터 브룩스, 『정신분석과 이야기 행위』, 박인성 역, 문학과지성사, 2017, 85쪽.

www.kci.go.kr

다. 플레이어의 모든 선택은 사실상 음모의 배후에 있는 '네더브레인'(The Netherbrain)에 의해 의도된 것이었다. 네더브레인은 자신을 구속하고 있는 '선택받은 자'들로부터 벗어나기 위해, 플레이어가 이들을 제거하도록 유도한다. 이를 위해 네더브레인은 모든 필요 조건을 미리 충족시켜 놓았으며, 플레이어가 이러한 음모에 자연스럽게 휘말리도록 만든다. 이러한 서사 구조는 게임 내내 자유의지라는 주제를 반복적으로 환기시킨다. 플레이어는 꿈속 방문자로 등장하는 네더브레인과의 상호작용 속에서 지속적으로 영향을 받으며, 자신의 선택이 진정한 자유의지에 의한 것인지, 혹은 배후의 조작에 의한 것인지 고민하게 된다. 〈발더스 게이트 3〉는 이러한 방식으로 자유의지를 단순한 게임적 요소가 아닌 서사적 질문으로 승화시키며, 플레이어로 하여금 선택과 자유의 본질을 끊임없이 성찰하도록 만든다. 이로써 이 게임은 자유의 환상을 제공하면서도, 그 한계를 서사적으로 통합하는 CRPG 장르의 새로운 가능성을 제시한다.

네더브레인과 '황제'는 공통적으로 자신의 자유의지를 확보하기 위해 타인을 세뇌하고 자신의 의지를 따르게 만드는 아이러니한 인물들이다. 마찬가지로 주인공과 동료들 역시 '일리시드 올챙이'의 힘을 이용해 타인을 세뇌시키는 기술을 사용할 수 있지만, 대부분의 동료들은 이러한 시도를 부정적으로 판단한다. 특히, 플레이어와 동료들이 일리시드 애벌레에 침식당해 언제 자유의지를 잃고 일리시드가 될지 모르는 상황에서, 이러한 세뇌의 가능성은 더욱 중요한 의미를 갖는다. 일리시드는 타인을 세뇌해 조종하는 능력을 지니고 있으며, 근본적으로 타인의 자유의지를 인정하지 않고 억압하는 존재들이다. 플레이어는 이러한 정체성의 위기 속에서 자유의지를 박탈당할 위험을 극복하기 위해 선택을 수행해야 한다. 따라서, 플레이어는 자신의 선택을 통해 자유의지에 대한 효능감을 회복하고, 이를 바탕으로 스스로를 구원해야 한다. 주인공의 선택은 단순히 게임

www.kci.go.kr

진행에 영향을 미치는 것이 아니라, 자기 구원과 정체성의 재구성이라는 포괄적인 차원에서 의미를 가진다. 이러한 과정은 게임의 전체 플레이 구조와 서사 구조 사이의 효과적인 동기화를 이끌어내며, 〈발더스 게이트 3〉의 자유의지에 대한 주제를 더욱 강렬하게 부각시킨다.

〈그림 7〉 절대자 네더브레인과 양면적인 적대자 '황제'

결론적으로, 〈발더스 게이트 3〉에서 플레이어의 자유의지는 환상일지라도 유의미한 효능감을 제공한다. 서사 구조에서는 플레이어의 선택이 제한적일 수 있지만, 플레이 구조에서는 더 넓은 형태의 선택을 환기하며, 플레이어가 자신의 선택이 가져온 결과를 지속적으로 의미화할 수 있도록 구체화된다. 이 게임에서의 자유도는 우리가 모든 것을 결정할 수 없다는 선택의 한계를 환기시키면서도, 그 한계 내부에서 자신에게 주어진 더 넓은 자유를 상기시키는 방식으로 작동한다. 이는 단순히 선택의 범위를 넓히는 것에 그치지 않고, 선택의 결과와 그 의미를 플레이어 스스로 탐구하도록 이끄는 방식으로 이루어진다. 앞서 RPG 장르에서 자유도의 핵심이 플레이어의 탐구를 위한 인지적 자원의 활용이라고 언급했다면, 〈발더스 게이트 3〉의 자유도는 이를 한 단계 발전시켜 인지적 자원의 활용에 대한 메타인지로 확장된다. 이는 단순한 게임적 선택을 넘어, 자유라는 개념 자체에 대한 플레이어의 탐구를 가능하게 하며, CRPG 장르의 새로운 가능

www.kci.go.kr

성을 제시한다.

장르는 자유도에 대한 입구를 제공하지만, 〈발더스 게이트 3〉는 이러한 자유도를 단순한 선택의 폭으로 소비하는 것이 아니라 이야기의 깊은 효능감으로 전환한다. 자유도는 무제한적인 선택의 연속에서 발생하는 것이 아니라, 각각의 선택을 집중시키고 자신의 자유를 의미화하는 과정에서 제한적으로 실체화된다. CRPG에서 자유도는 단순한 가능성의 확장이 아니라, 자유에 대한 책임으로서 환기되는 개념으로 변화하고 발전했다. 이는 모든 게임에 적용될 수 있는 포괄적인 자유도 개념이 아니라, 장르별로 갈래화되고 구체화된 자유의 경험을 통해 가능해진다. 이러한 접근은 게임에 대한 피드백을 단순히 '재미'라는 측면에서 분리시키고, 게임이 지향할 수 있는 다양한 목표와 경험의 가능성을 강조한다. 오늘날 AAA급 게임의 캐주얼한 복합장르 시도들 가운데, 〈발더스 게이트 3〉가 고전적인 CRPG의 자유도를 효과적으로 재구성했다는 점에서 그 의의를 찾을 수 있다. 이 게임은 선택과 자유에 대한 책임감을 플레이어에게 상기시키며, 게임 경험의 깊이와 서사적 효능감을 동시에 강화한다. 이는 단순한 과거의 복원이 아니라, CRPG 장르의 미래를 향한 재해석이자, 게임의 본질에 대한 중요한 성찰을 제공하는 사례로 평가될 것이다.

5. 나가며

앞서 정리한 것처럼 CRPG 장르는 플레이어의 선택과 자유를 중심으로 한 게임 경험의 본질적 특성을 탐구하며, 단순히 과거의 전통을 재현하는 데 그치지 않고, 현대적 맥락에서 새로운 가능성을 열어가고 있다. 본고에

www.kci.go.kr

서 살펴본 〈디스코 엘리시움〉과 〈발더스 게이트 3〉는 CRPG 장르의 핵심 요소인 선택, 자유, 그리고 그에 따른 피드백을 각각 고유한 방식으로 재해석하며, 이 장르가 단순한 엔터테인먼트를 넘어 철학적이고 서사적인 깊이를 제공할 수 있음을 입증했다.

우선 〈디스코 엘리시움〉은 인간 존재와 정체성의 내적 갈등을 탐구하는 사이코 드라마로서, 선택의 환상과 그 한계를 강조하는 동시에 플레이어로 하여금 자신의 선택과 내면적 변화를 성찰하도록 이끈다. 이 게임은 CRPG가 제공할 수 있는 탐구의 깊이를 극대화하며, 플레이어가 단기적 피드백과 서사적 맥락 속에서 자유의 의미를 재발견하도록 설계되었다.

반면, 〈발더스 게이트 3〉는 CRPG의 전통을 현대적으로 갱신하며, 플레이어의 자유의지를 중심으로 한 선택과 그 결과의 상호작용을 극대화한다. 이 게임은 D&D의 전통을 충실히 따르면서도 현대 AAA 게임의 기술적 장점을 통합하여 선택의 폭과 피드백의 깊이를 확장했다. 동시에, 자유란 무제한적 가능성이 아니라 책임을 동반한 의미화의 과정임을 보여주며, 플레이어가 자신의 선택에 대한 결과를 체감하고 성찰하도록 유도한다.

결론적으로, CRPG는 선택과 자유의 개념을 탐구하며, 플레이어가 게임을 통해 자신과 세계를 이해할 수 있는 독창적인 경험을 제공한다. 이러한 과정은 단순히 게임의 재미를 넘어서, 서사적 효능감과 정체성 탐구의 장을 열어준다. 〈디스코 엘리시움〉과 〈발더스 게이트 3〉는 각각 CRPG 장르의 서사적 가능성을 확장한 사례로, 게임 디자인이 선택과 자유라는 보편적 주제를 다룰 수 있는 강력한 플랫폼임을 증명했다. CRPG 장르의 이러한 성취는 현대의 디지털 게임이 단순하 유희 수단을 넘어서, 탐구와 성찰의 매개체로 기능할 수 있음을 보여준다.

www.kci.go.kr

참고문헌

1. 논문과 단행본

김민하, 「감염, AI, 그리고 〈발더스 게이트〉」, 『게임제너레이션』 제15호, (재)게임문화재단, 2023, 22-25쪽.

박인성, 「게임의 '자유도' 개념의 실제와 그 게임서사학(ludonarratology)적 기능에 대하여」, 『한국근대문학연구』 제25권 2호, 한국근대문학회, 2024. 55-91쪽.

_____, 「디지털 게임에서 서사구조의 강화에 따른 서사-플레이 구조 동기화 양상 연구」, 『한국문학이론과 비평』 제25권 4호, 한국문학이론과비평학회, 2021, 203-233쪽.

미하이 칙센트미하이, 『몰입의 즐거움』, 이희재 역, 해냄, 2001.

이경혁, 「실패한 혁명의 잔여물로서의 디스코 음악 : 〈디스코 엘리시움〉」, 『게임제너레이션』 제4호, (재)게임문화재단, 2022, 70-72쪽.

이이환, 「'후원 경제'는 어디까지 갈 수 있는가?: 〈스타필드〉와 〈발더스 게이트 3〉를 중심으로」, 『게임제너레이션』 제15호, (재)게임문화재단, 2023, 45-50쪽.

피터 브룩스, 『정신분석과 이야기 행위』, 박인성 역, 문학과지성사, 2017,

Daniel Vella, *The Ludic Subject and the Aesthetic of Play*, MIT Press, 2020.

Fraser Brown, "The Cinematic BioWare-style RPG Is Dead, It Just Doesn't Know It Yet," *PC Gamer* 8, March 2023, https://www.pcgamer.com/the-cinematic-bioware-style-rpg-is-dead-it-just-doesnt-know-it-yet/. (검색일: 2025.02.13.)

Jesper Juul, *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, MIT Press, 2005.

José Zagal, *Role-Playing Game Studies: Transmedia Foundations,* Routledge, 2018.

Juan Francisco Belmonte, "The Hanged Rhizome on the Tree: Arborescence and Multiplicity in Disco Elysium," *Baltic Screen Media Review* Vol.9, No.1, 2021.

www.kci.go.kr

Matthew Wilhelm Kapell and Andrew B.R. *Elliott, Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History,* Bloomsbury, 2013.

Michał Kłosiński, "The Object Gives Rise to Thought: Hermeneutics of Objects in Disco Elysium," *Baltic Screen Media Review* Vol.9, 2021.

Pat Harrigan, *Second Person – Role Playing and Story in Games and Playable Media*, MIT Press, 2007.

Peter Brooks, *Enigmas of Identity*, Princeton University Press, 2013.

2. 기타

〈자유도〉, 일본 위키피디아, https://ja.wikipedia.org/wiki/%E8%87%AA%E7%94%B1%E5%BA%A6_(%E3%82%B2%E3%83%BC%E3%83%A0). (검색일: 2024.12.31.)

〈Nonlinear gameplay〉, 영어 위키피디아, https://en.wikipedia.org/wiki/Nonlinear_gameplay. (검색일: 2025.02.13.)

www.kci.go.kr

Abstract

Is Choice and Freedom in Play Possible?
- Freedom and Non-linearity in CRPG Games

Park, In-Seong(Catholic University of Pusan)

This study aims to conceptualize the notion of freedom in the CRPG genre and analyze how player subjectivity is constructed through the emergent process of gameplay exploration from the perspective of game narratology. By distinguishing between the concepts of freedom and non-linearity, this study seeks to refine the classification of the complexity of feedback provided to players according to the genre and structural composition of a game. While many studies, due to the expanding and increasingly complex structures of contemporary games, emphasize the illusion of freedom through player-centric approaches, the CRPG genre differentiates itself by providing in-depth feedback on player choices through its narrative-driven structural characteristics.

This study focuses on the concept of freedom not as a parallel sequence of experiences in a game but as a sense of agency derived from deep feedback. To this end, it redefines the RPG genre as one centered on inquiry rather than mere exploration and examines *Disco Elysium and Baldur's Gate Ⅲ* as concrete case studies. First, *Disco Elysium* encourages players to actively recognize both the elements they can and cannot choose for their avatar character, thereby deepening the investigative dimension of gameplay. The exploratory depth of CRPGs allows players to experience freedom not through choices themselves but through the recognition of what is unchoosable.

Furthermore, *Baldur's Gate Ⅲ* translates the structural logic of *Disco Elysium* into the form of a large-scale AAA game. In doing so, it offers a reflective understanding of the broader RPG genre while critically reassessing the

www.kci.go.kr

superficial approach to freedom pursued by contemporary major franchise games. The process of meaning-making through player choices and their complex consequences in game genres leads to deep feedback on player subjectivity. Additionally, interactions with in-game objects and NPCs facilitate the transformation and expansion of subjectivity. The CRPG genre, rather than equating freedom with unlimited choice, is designed to enable players to experience a more profound sense of agency through the complexity of interactions and the consequent expansion of subjectivity. Ultimately, this allows players to partially materialize the concept of freedom.

(Keywords: freedom, non-linearity, CRPG, choice, subjectivity)

논문투고일 : 2025년 01월 09일
심사완료일 : 2025년 02월 06일
수정완료일 : 2025년 02월 13일
게재확정일 : 2025년 02월 14일

www.kci.go.kr