

BGM: <https://youtu.be/UCNzpMS1qQk>

늘 보던 작은 상자속의 부자연스러운 번뜩임과 닮은 구석이 있는 도시의 빛은 제 몸에 꼭 맞는 틀에 들어가 누운 것처럼 편안했다. 이전 스테이지에서 보였던 노랗고 붉은 태양빛이 아닌 청색이 섞인 마젠타색 조명, 부자연스러운 녹색이 섞여 네온사인에서 쏟아져나오는 노란색 불빛, 달빛을 대신하려는 듯 푸르게 번쩍거리는 청색 간판까지 그 모든 게 네모난 화면 속의 게임과 닮아서 피식피식 웃음이 흘러나왔다.

그러나 이 곳이라면 어느때보다 즐겁게 게임을 즐길 수 있을 것 같다는 생각은 한 시간도 되지 않아 깨지고 말았다. 번뜩거리며 존재감을 과시하는 빛망울들은 그들 사이 마땅히 있어야 할 것들을 충분히 가리지 못했고, 등성등성하게 빠져있는 이들은 기분나쁜 기시감을 불러일으켰다.

소리. 불빛에 따라와 죽으며 파드득거리는 소리를 내는 벌레가, 전구의 움직임에 따라 딸깍거리는 스위치가, 바람이 불어올 때마다 따라 찰랑이며 흔들리는 알전구가, 컴퓨터의 그것과 닮게 지직거리는 형광등이, 때론 신경에 거슬려 귀를 막고 싶던 그 소리들이 전부 사라진 여기는 너무 고요했고 그 고요함은 게임 이외의 모든 것들을 하나씩 삼켜냈다.

여기 들어온 계기, 나가서 하고싶은 것, 보통이라면 의식적으로 해야할 것들, 바깥에서의 자신은 어땠는지... 마지막으로 매일 의식적으로 키고 끄던 무드등을 더 이상 켜지 않게 되었을 때 나는 비로소 게임이라는 인식에서 벗어날 수 없음을 느꼈다.

의식적으로 여기가 게임이라는 것을 집어넣는 행동을 그만둔 다음은 오히려 편했다. 매일 세웠던 날도 조금씩 무뎌졌고, 들어와서 처음으로 다른 이들과 말을 섞고, 그들의 이야기를 들었다. 주어진 게임의 목적처럼 살갑게 굴지는 않아도, NPC를 대하는 것처럼 농을 던지고, 한 발짝 다가가 관찰할 마음이 들었다. 게임 속에서 일어난 일은 분명 멋질수도, 감동적일 수도 있지만 컴퓨터를 끄는 순간 전부 잊을 수 있고 그건 유저라 할지라도 마찬가지라 생각했다. 그러나 목표, 선택, 이유 등을 강구하며 흘러가는 대화는 게임 속에서 동실동실 떠다니며 순간의 전투만 보고자 하는 나를 자꾸만 수면 위로 건져올렸다. 한 번에 두가지는 생각할 수 없는데, 부풀어오르는 현실만큼 게임에 대한 예민함의 감각에 차오른 바람이 빠질 것 같았다.

“희슬씨는 혹시 바깥에서 목표했던 꿈이 있었나요?”

바람이 빠지는 소리가, 불빛에 따라온 벌레가 타며 내는 파드득 소리가 들리는 것 같았다. 바깥, 꿈. 남의 것이 아닌 제 것을, 여기 들어오고 나서는 한 번도 생각하지 않은 그것들을 다시 꺼내려니 먼지가 풀풀 날렸다. 바람에 따라 날리는 먼지들은 빛을 받아 반짝이며 흐린 시야를 더 흐리게 만들었다. 만족할 만한 대답을 찾지 못한 나는 먼지를 잔뜩 먹어 소리를 내지 못하는 고무인형처럼 입을 몇번이고 달싹이다, 결국 기억도 못할 만큼 어릴 적에 가졌던 철없는 소망 하나만 꺼내놓았다.

“... 버즈. 버즈 라이트이어.”

강하고, 의리있고, 단단한 우주전사. 머쓱하게 나오는 그 이름이 유달리 낯설어 속으로 그 이름을 몇 번 굴려냈다.

“우주비행사같은 거창한 건 아니고. 그냥, 그런 사람이 되고싶었어.”

말이 흐려졌다. 소망도, 소원도 아닌 이상한 단어 하나를 내뱉고는 그에 못지 않게 추상적인 단어를 덧붙였다. 너는 죽음의 이후를 원하지 않는다고 했지만, 내가 내뱉은 단어는 죽음의 이유도, 그렇다고 삶의 이유도 될 수 없는 그냥 피상적인 개념이었다.

“... 웃기지? 소원을 물어봐도 똑같은 거니까 유성의 얘거나 좀 더 해줘. 목숨과 바꿀 수 있을만한 가치있는 소원의 내용이라던가, 방금 웃은 이유라던가... 어차피 나가면 못 들을거고, 말 옮기는 취미도 없어.”

힐끗, 눈을 돌려 네 표정을 살피다 그대로 눈을 감았다. 페어가 아니기에 게임의 존속 여부와 상관없이 말을 들을 수 있고, 너 또한 손속을 둘 것 같지는 않았기에 내뱉은 질문이었지만... 그와 별개로 과하게 묻지 않았을까, 또 헤집어놓은 게 아닐까 하는 걱정이 불쑥 올라왔다.

“... 그리고 레이드는... 글썄. 아니라고는 말 못하겠네. 난.. 보면 알겠지만 특별히 단단하진 않아서, 방심하면 그대로 깨질 것 같거든. 너처럼 명확한 소원은 없더라도 이기는 것 자체가 목표니까...”

슬쩍 뜬 눈에 보이는 하늘은 비가 올 것 같았다. 우중충하고 검은 들판에 별이 두어개 반짝이는 것 같았다. 녹진한 공기에 짓눌리는 기분이 들어, 자리에서 일어나 다시 쪼그려 앉았다.

“레이드... 그건 아직 시간이 있으니까, 직접 확인하라고. 나도 어떻게 할지 확신을 못하겠거든. 그나저나 엘사라니. 개는...”

마지막편에서는 분명 말을 타고 다녔던가. 확실히 멋있긴 했던 것 같아서 비실 웃음이 나왔다. 이왕 게임인 거, 이기는 것에 집착하기보다는 의미 있는 조각 같은 것도 만들어보고 했었어야 했는데. 오직 승리와 속도를 위해 크고 날카로운, 단단한 얼음을 만드는 훈련만 했던 것이 새삼 아쉬웠다.

“...섬세하잖아. 차라리 내가 큰 얼음조각을 만들면, 손재주 좋은 사람이 깎는 게 더 나을걸. 지금 상태로...”

쿵, 손을 뻗어 얼음조각들을 띄워봤다. 크기에 상관없이 뺄뺄뺄, 비정형적인 모양들만 눈앞에 가득 맺히다 바닥으로 떨어졌다.

“... 메타몽인걸로 하자.”

괜히 조금 크다싶은 얼음조각에 손으로 점 두개, 그리고 입 하나를 그려냈다. 전혀 흐물흐물하지 않고 날카로운 모양이었지만, 눈을 반쯤 가늘게 뜨고 보면 그럴듯 했다.

“메타몽... 게임 오버... 돌아가면?”

한참을 보고 있다, 네 말에 퍼뜩 정신을 차렸다. 게임이 끝나고 난 뒤 마주하는 것이 사망이 아니라 다시 원래대로 돌아간다면 나는... 다시 돌아간다면 나는, 그걸 알고 있다면? 생각이 엉켜 뒤죽박죽 굴러갔다.

특별히 이겨서 하고 싶은 것이 없었으니까.. 나는 어쩌면 눈 앞에 있는 풍경에, 손끝에서 만들어내는 눈꽃의 모습에, 그리고 그 안에서 만났던 NPC의 서사에 좀 더 집중했을지도 모른다. 아니, 그건 거짓말이다. 지금도 아이템을 죽어라 써가면서 똥똥아리를 죽지 않을 정도로 굴리는데 사망해봤자 손해보는 게 없다는 걸 알면 나는 리셋 버튼을 누르는 것과 같은 가벼운 마음으로 게임을 굴렸을수도 있다. 하지만 목표도 선명히 기억나지 않는 게임을 괜들 무슨 의미가 있을까? 이 게임을 하는 이유가 그저 스테이지를 깨는 것에 있다면 굳이 이 게임을 하는 이유는 뭐지? 쉬이 답이 나오지 않았다. 아니, 정리되지 않은 이야기를

덜컥 던져 지금 하고있는 게임을 흐리게 하고 싶지 않았다. 조각이 없어 맞추지 못한 퍼즐의 모양이 이럴 것이다 하고 선불리 짐작하고 싶지 않았다.

“...모르겠어. 리셋 버튼이 있다고는 생각해본 적 없으니까.”

곰곰히 던져내 얻은 답은 아까 전에 말한 답만큼이나 가벼워 훅 부는 바람에도 날아가 사라져버릴 것 같았다. 모르겠다라는 말은... 어쩐지 도망가는 것 같아 그대로 던져두고싶지 않았다.

“생각해서 알려줄게. 그건... 짐작할 수도 있는 거니까.”