

아바타형 캐릭터와 인물의 운명

사이버 공간은 현실을 충실히 반영하지 않으며, 현실과 완전히 분리돼 있지도 않다. 하지만 사람들은 이 공간에서 자신의 행동과 생각이 증폭되고 확장되는 경험을 한다. 이뿐 아니라 상상만 했던 행동이 실제로 일어나기도 한다. 사이버 공간이 컴퓨터로 연결된 기계의 공간이 아니라 인간의 심리적 공간이 되기 때문이다. 이는 사이버 공간에 있는 캐릭터가 인간의 심리를 대변, 인간에게 사이버의 매력에 빠지도록 유도하기 때문이다. 이에 연재를 통해 '디지털콘텐츠 매력, 캐릭터의 원형을 찾아서'라는 주제로 어떻게 매력적인 캐릭터가 탄생하고 변천했는가를 살펴보고자 한다.

글 이정엽 육군사관학교 교수

전 통적인 소설이나 희곡 양식에서 등장인물은 내면을 드러냄으로써 자신의 존재를 증명해 보인다. 햄릿은 갈등하고 고민하는 인간이었기에 작품에서 스스로 살아있음을 증명할 수 있었다. 햄릿에게 있어서 중요한 것은 외적인 환경이나 타인이 아닌 자신의 의식과 주체성이었다. 그것은 바로 내적인 갈등이 생성시킨 인물의 생생함이다. 독자 혹은 관객들은 햄릿의 갈등을 마주하면서 그가 살아 있음을 느낌과 동시에 그에게 닥쳐올 비극적인 운명에 대해 슬퍼하고 또 감동하게 되는 것이다.

운명을 벗어난 캐릭터

고전적인 서사 양식에서 인물에 덧씌워진 운명은 언제나 꼬리표처럼 그를 따라다닌다. 이러한 운명을 피해보려는 노력이 오히려 그를 더 비극적인 구렁텅이로 몰아넣는 예를 우리는 '오이디푸스 왕'이나 '무녀도' 같은 작품에서 발견할 수 있다. 하나의 닫힌 서사인 이러한 예술 양식에서 운명은 작품을 완결 짓는 역할 뿐만 아니라 인물의 개성을 돋보이게 해주는 촉매제 역할을 하게 된다. 운명이란 인물에게 다가오는 불

가향력적인 힘이다. 운명에 저항할 수도, 거스를 수도 없기 때문에 그 지점에서 사건은 종결되고 이야기는 파국을 맞는다. 다시 말해 인물 앞에 닥친 운명은 하나의 스토리를 결말에 가깝게 가져가는 가장 강력한 힘인 것이다.

그러나 디지털콘텐츠, 특히 게임에 있어서 인물에 운명을 덧씌우는 작업은 쉽지 않아 보인다. 애초부터 게임은 정해져 있는 운명을 거부하고 이를 극복해 나가는 구조를 취하고 있기 때문이다. 게임의 캐릭터가 목표로 하는 것은 자기에게 주어진 미션(이러한 미션은 대체로 선형적인 문제 해결의 구조를 가지고 있다)을 해결하고 영웅이 되는 것에 있다. 만일 도전에 실패했다고 하더라도 언제든지 다시 플레이 할 수 있기 때문에 패배나 실패는 운명만큼의 커다란 힘을 발휘하지 못한다. 인물의 실패나 죽음은 극복해야 될 대상이지, 패배한 사실에 대한 감상이나 분석 따위가 허용되지 않는 것이다.

기존의 예술 장르와 달리 게임에서 구현할 수 없는 것이 운명적 비극이다. 좀 더 정확하게 말하자면 게임이 가지고 있는 상호작용성과 비극성은 동시에 공존할 수 없다는 말이다. 물론 게임 기획자가 게임의 결말



을 달린 구조를 통해 비극적으로 형상화할 수는 있다. 그러나 대체로 모든 게임들은 비극적인 결말에 대해 무관심하다. 게임에서의 실패는 구체적으로 묘사되지 않고, 단지 'Game Over' 라는 단순한 메시지로 표현된다. 'Game Over' 라는 표시는 어떤 서사의 종말을 암시하는 것이 아니라, 게임에 다시 도전하라는 내포적 의미를 강하게 띠고 있다. 주인공의 죽음과 패배를 게임 내부에서 설명하는 것이 아니라 당신의 게임이 끝났다고 말하는 것은 실패한 서사를 성공으로 바꾸게끔 유도하기 위한 장치에 불과한 것이다. 결국 모든 게임은 성공과 목표 달성을 향해 진행되는 직선적인 성격을 지닌다.

게임이란 새장에 갇힌 캐릭터

자넷 머레이의 '인터랙티브 스토리텔링' 은 게임 혹은 하이퍼텍스트와 같은 디지털 서사에서 비극적 운명의 가능성을 진단해보고 있다. 그녀는 게임에서 비극적인 소재를 선택하는 것은 충분히 가능하고, 이를 의식의 흐름과 같은 기법으로 생생하게 재생하는 것도 가능하지만 이는 어디까지나 사건을 고정된 것으로 받아들이는 것일 뿐이라고 말한다. 디지털 서사는 다중적인 방식으로 스토리의 사건들을 쫓아갈 수 있지만, 그 사건 안에서 행동하거나 플롯을 변화시킬 수는 없는 것이다. 그렇다면 게임에서 운명적인 비극성의 느낌을 그대로 보존하면서도 좀 더 높은 수준의 에이전시와 운명적 느낌을 제공할 수 없느냐 하는 문제로 직결된다. 다시 말해 인터랙

티브를 통한 서사구조에서는 언제나 사건이 유동적으로 바뀔 수 있지만, 운명적인 비극성이 모자라게 된다는 것이다.

'픽이널 판타지 X' 는 전체가 하나의 거대한 비극 서사시이다. 주인공 티더는 현실상에서는 존재하지 않는 꿈으로만 이뤄진 도시 자나르칸드에 살고 있다. 결과적으로 자신의 존재가 실재하는 것이 아니라 의식상에서만 가능한 존재라는 것을 깨닫는 비극적 구조로 되어 있는 것이다. 이처럼 게임에서도 기획자가 의도한 비극은 가능하나, 이러한 비극적 결말을 사용자의 결정에 맡겨 인터랙티브한 서사를 구축할 경우 비극은 불가능해진다. 왜냐하면 외부적인 강제가 주어지지 않는 선택 가능한 운명이란 존재할 수 없기 때문이다.

문학 텍스트의 서사가 어느 정도 객관적으로 확인할 수 있는 일정한 고정성을 갖고 있고, 극 텍스트의 서사가 연출가의 개입에 의해 비교적 유동성을 갖지만 여전히 객관적으로 검증해볼 수 있는 서사구조를 갖는 것이라면, 게임의 서사는 극이나 문학텍스트와 비교가 되지 않으리만큼 매우 큰 폭의 임의성을 특질로 가지고 있는 것이다. 이 임의성은 게임의 프로그램 자체가 전제로 삼고 있는 것으로서 현실적으로 게이머의 제어와 컴퓨터의 반응을 가능하게 하는 인터페이스에 의해 보장되고 있는 것이다. 이처럼 게임이 부여하는 상호작용성의 유연적 구조는 외부적 강제에 의한 비극적 결말과 양립할 수 없는 것이다.

게임의 소재들이 대체로 영웅 서사의 구조를 띠거나 신의 위치에서 캐릭터를 조종하는 입장에서 보는 것은 이와 같은 상호작용성과 비극성의 근본적인 양립 불가능성에서 비롯된 것으로 보인다. 이러한 결론은 게임의 서사 구조가 지니는 소재적인 한계를 암시하며, 동시에 선형적인 미디어만이 구현할 수 있는 서사 구조의 우월성을 암시하는 것이기도 하다. 결국 게임 속의 캐릭터는 자신의 운명을 극복할 수는 있지만, 게임이라는 프로그래밍된 구조를 벗어날 수는 없는 것이다.

아바타형 캐릭터의 변천 과정

언제부터인지 컴퓨터 게임과 온라인게임, 인터넷 채팅 서비스, 커뮤니티 등에서 아바타(Avatar)라는 용어가 자주 등장하고 있다.

AVATAR TYPE CHARACTER



MMORPG에서는 사용자와 캐릭터를 자기 동일시 할 수 있게끔 캐릭터를 창조할 수 있는 기회를 부여한다. 다른 여타의 서비스에서도 마찬가지이다. 종래에는 하나의 혹은 몇몇의 정해진 캐릭터 안에서 게임을 진행했던 것과 달리 요즘의 게임에서는 사용자의 선택의 폭을 넓히고 캐릭터와 사용자 사이의 일치되는 감정을 극대화하기 위해 이러한 아바타형 캐릭터를 제공하는 경우가 많아지고 있다.

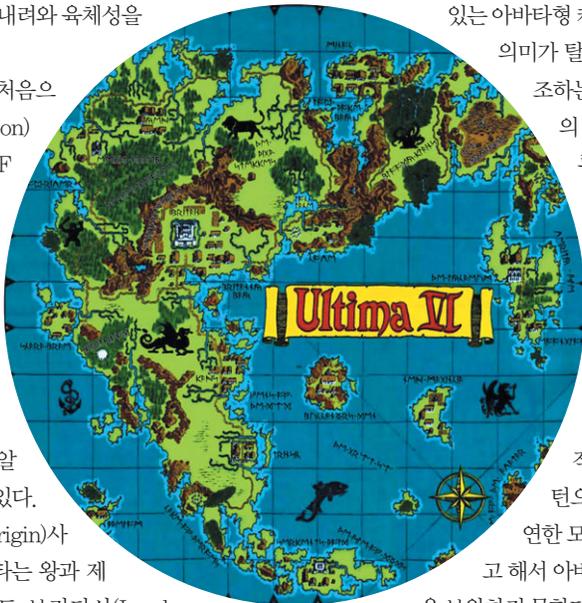
아바타는 본래 분신(分身) 또는 화신(化身)을 뜻하는 말로, 사이버공간에서 사용자의 역할을 대신하는 캐릭터이다. 아바타의 어원은 산스크리트어 '아바타라(avataara)' 에서 찾을 수 있다. 원래 아바타는 '내려오다' 라는 의미의 산스크리트어 'Ava' 와 땅이란 뜻의 'Terr' 의 합성어이다. '아바타라' 는 '내려오다' 라는 뜻을 지닌 동사 '아바



트르(ava-tr)의 명사형으로, 신이 지상에 강림함 또는 지상에 강림한 신의 화신을 뜻한다. 산스크리트어 '아바타르'는 힌디어에서 '아바타르'로 발음된다. 우리가 현재 사용하고 있는 '아바타'라는 용어는 힌디어 '아바타르'에서 맨 끝의 '르' 발음이 탈락된 형태이다. 힌두신화는 이러한 아바타를 보존의 신으로 일컬어지는 '비슈누(vishnu)' 같은 신이 인간이나 동물의 몸을 빌려 땅으로 내려와 육체성을 획득한 존재'를 일컫는 말로 썼다.

현대적 의미의 '아바타'란 용어를 처음으로 쓴 것은 닐 스티븐슨(Neal Stephenson)의 스노우 크래시(Snow Crash)라는 SF 소설이라고 알려져 있다. 이 소설에는 메타버스(metaverse)라는 가상의 나라가 있고, 여기에 들어가려면 모든 사람들은 '아바타'라는 가상의 신체를 빌려 활동을 하게 되어 있었다. 이후 이러한 소설 상의 가상세계들이 웹 상에서 조금씩 구현되기 시작했다.

아바타라는 용어는 그 어원에서도 알 수 있듯이 신화적인 의미를 내포하고 있다. 실제로 아바타가 처음 사용된 오리진(Origin)사의 '울티마(Ultima)' 시리즈에서 아바타는 왕과 제사장의 역할을 도맡아 하고 있는 로드 브리티시(Lord British)의 부름을 받아 가상의 세계에 들어오게 된다. 일종의 소환수의 자격으로 하늘에서부터 강림한 존재로 아바타를 그리고 있는 것이다. 또한 '울티마' 시리즈에서는 아바타를 만들 때 자기 자신의 가치관을 설정하기 위해 몇 가지 질문을 던진다. 이를 통해 형성된 가치관은 게임 내부에서 강력한 영향력을 미친다. 자신과 가치관이 다른 사람을 동료로 맞이하기 힘들다거나, 혹은 가치관에 어긋난 행동을 했을 때 동료의 신뢰가 떨어지거나 떠나가 버리는 경우가 발생하는 것이다. 이처럼 '울티마' 시리즈에 사용된 초기의 아바타는 아바타라는 말의 어원적 의미와 크게 다르지 않은 신화적인 의미를 지닌 것으로 그려진다. 또한 현재 여러 디



지털콘텐츠에서 흔히 사용되는 아바타의 생성 과정을 연상시키는 일종의 선택 과정이 주어진다. 아바타가 사용자의 분신(分身)으로 사용되는 것처럼 사람마다 다른 취향, 가치관 등을 선택해 다양한 형태의 아바타를 수용할 수 있도록 한 점이 주목할 만하다.

그러나 최근 유행하는 MMORPG 혹은 패키지 게임에 차용되고 있는 아바타형 캐릭터는 그 어원이 가지고 있는 신화적인 의미가 탈락된 채 단순히 사용자가 임의적으로 창조하는 캐릭터에 그치는 경우가 많다. 대단위의 사용자들이 모여 하나의 가상 사회를 이루는 MMORPG의 경우 각각의 캐릭터마다 고유한 특성을 부여하기는 쉽지 않을 것이다. 개발자의 입장에서라도 가치관이나 행동 패턴 같은 복잡한 인터페이스 프로그래밍이 필요한 부분을 굳이 MMORPG에 삽입할 필요성을 느끼지도 않을 것이다. 화려한 3D 그래픽이나 고가의 희귀 아이템, 길드와 같은 공동체적 모임의 강화만으로는 계속해서 같은 패턴으로 창조되고 있는 MMORPG의 구태의 연한 모습을 극복하기 힘든 측면이 있다. 그렇다고 해서 아바타형 캐릭터가 가지지 못한 개성적 측면을 보완하지 못한다면 단순히 반복되는 패턴, 지루함을 견디기 위한 궁여지책으로서의 게임을 넘지 못할 것이다.

인터넷과 아바타형 캐릭터

인터넷 사용자가 늘어나고 업체에서 제공하는 서비스의 폭이 넓어지면서 아바타가 활용되는 분야는 온라인게임을 넘어서서 커뮤니티, 채팅 서비스, 사이버 쇼핑물, 가상교육, 가상오피스 등으로 확대되고 있다. 특히 몇 년 전부터는 아바타가 '캐릭터 머천다이징(Character Merchandising)'과 같은 수익모델로 주목받기 시작하면서 각종 인터넷 사이트에서 우후죽순처럼 도입되기 시작했다.



현재 상업사이트들이 경쟁적으로 서비스하고 있는 '아바타'는 분명 기존의 애니메이션 캐릭터와는 차별성을 가진다. 어원과 신화에서 보듯이 아바타는 신화적인 존재로서의 상징이기 이전에 이질적인 두 세계의 연결을 의미한다. 신화에서 천상과 현실세계의 결합이 이뤄지듯이 사이버 공간의 아바타는 현실세계 존재의 투영인 것이다. 가상 세계에 투영된 자신을 보면서 현실 또는 껍질이라는 결박 속에서 발견 못했던 자신을 발견하며 고착돼 있는 현실세계의 자아로부터 해방감을 맛보게 되기도 한다.

게임이 거의 완벽하게 독립된 가상공간임에 반해 커뮤니티 공간은 가상현실과 리얼리티가 반반씩 섞여 있다. 싸이월드로 대표되는 미니홈피는 현실 세계에서의 자신을 소개하고 이를 바탕으로 타인과 교류를 맺는 것을 목적으로 만들어진 공간이다. 싸이월드에서 제공하는 미니홈피 서비스는 기존의 아바타들이 일종의 그래픽 아이콘으로 기능했던 것을 넘어서서 현실세계의 공간(사진첩, 게시판, 방명록, 다이어리 등)과 가상세계의 공간(미니룸, 미니미)이 밀접하게 연결돼 있다. 온라인게임 내부의 아바타가 익명성을 보장받는 것과는 달리 커뮤니티 공간에서의 아바타는 실명이 담보된 아바타형 캐릭터인 셈이다.

현실을 게임으로, 게임을 현실로

게임은 언제나 현실을 모방해왔으며, 현실을 비틀고 재창조하면서 스스로의 영역을 확대해왔다. 현실과 가장 관련이 먼 것처럼 보이는 SF 소재의 게임이나 중세 환타지류의 MMORPG도 현실을 은유적인 형태로 재해석해서 탄생할 수 있었던 것이다. 그러나 이제 게임은 단순히 현실을 모방하는 것에 그치지 않고 새로운 현실을 창조하는 것으로 나아가고 있다.

EA의 '심즈(The Sims)'는 사용자가 캐릭터의 성별, 성격, 외모, 의상 등을 직접 디자인 할 수 있으며, 집을 건축하고, 사람을 사귀고, 직장을 얻는 등 삶을 가상적으로 살아볼 수 있는 기회를 제공

한다. 사용자는 캐릭터를 통해 경험하는 가상적인 삶을 하나의 스토리로 생각할 수 있다. 이를테면 사용자가 자신의 캐릭터를 주말에 쉬게 하고 싶다고 하더라도 '심즈'에서는 요일 개념이 성립돼 있지 않기 때문에 매일같이 출근해야 한다. 또한 자신의 집으로 찾아오는 이웃들처럼 자신도 집 밖으로 나가고 싶어도, '심즈'는 언제나 자신의 집 안에서만 머무를 수밖에 없도록 디자인돼 있다. 이러한 게임의 흐름은 서사적 상상력이 프로그래밍 된 한계를 벗어날 수 없는 구조로 되어 있다.

그러나 '심즈'가 온라인에서 '심즈 온라인(Sims Online)'으로 재현되면서 이 게임은 닫힌 구조 내에서 작동되는 하나의 프로그램이 아닌 사용자들 사이의 현실 공간을 새롭게 재현하는 또 다른 방식으로 변모하게 된다. 보통의 게임이 확고하게 고정된 목표를 제시하는 데 비해, '심즈 온라인'은 전체적으로 열린 구조를 지향하면서 게임 내부에서 하나의 작은 공동체를 구성하는 데 관심을 기울이게 되는 것이다.

이처럼 아바타형 캐릭터는 기존에 제시됐던 선택적인 배열 조합 형태를 넘어서서 새로운 서사를 창조할 수 있는 형태로 발전하는 데 상당 부분 기여를 하고 있다. 아바타형 캐릭터는 사용자와 캐릭터 사이의 일체감을 주어서 캐릭터에 대한 지속적인 투자를 하게 만들 수 있는 장점이 있다. 이 때문에 사용자들에게 열린 구조의 게임을 제공하더라도 게임 내부의 주변 환경이 잘 조성돼 있으면 어떠한 형태로든 현실을 모방해 새로운 서사를 창조해 낼 수 있는 가능성이 보이게 되는 것이다. 앞으로 펼쳐질 새로운 서사 구조의 게임에서 아바타형 캐릭터의 발전된 형태를 기대해 봐도 좋을 것이다. 그때쯤이면 복잡한 인간의 사고도 구조화된 프로그래밍으로 구현이 가능하지 않을까 한다. ●

