

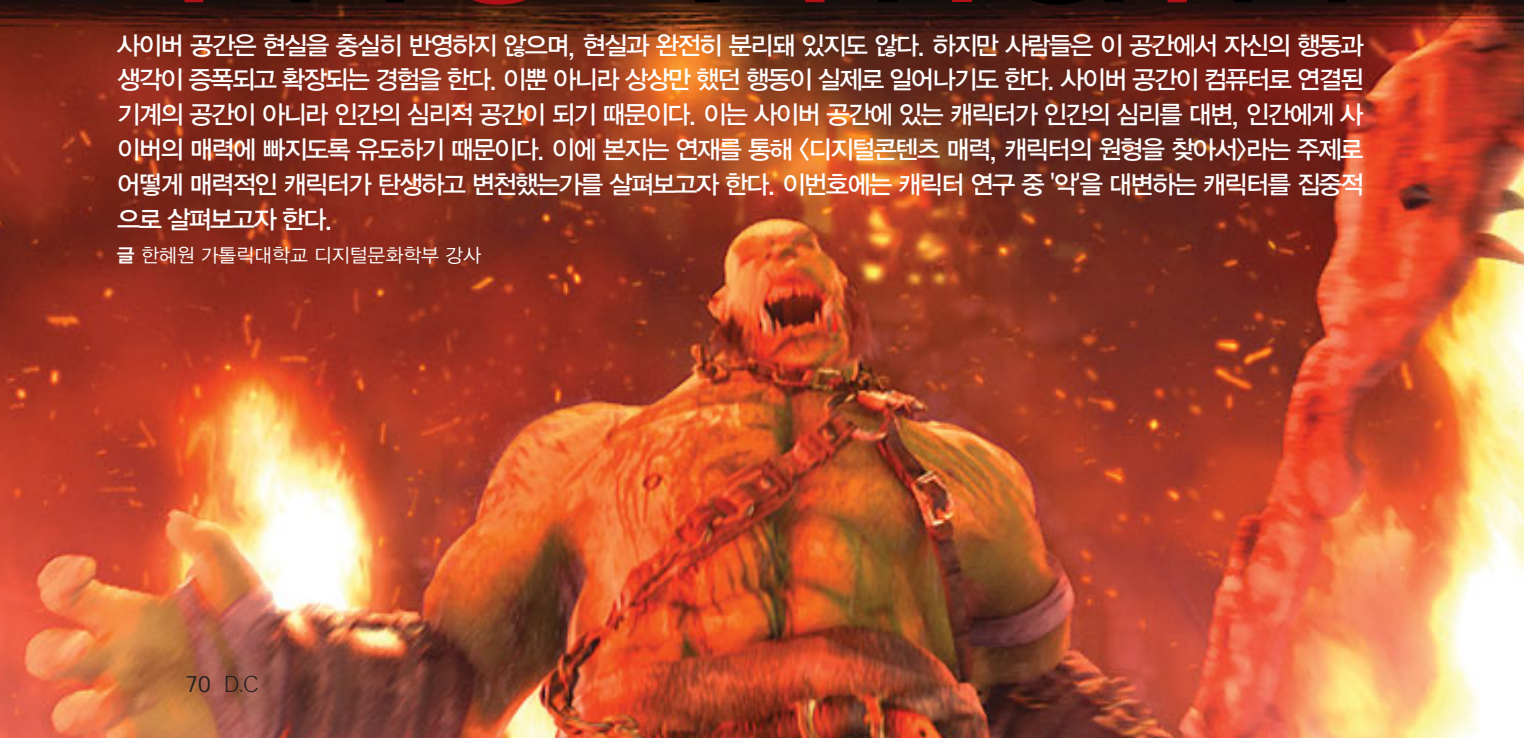


악의 캐릭터 연구

The Villain

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 본지는 연재를 통해 <디지털콘텐츠 매력, 캐릭터의 원형을 찾아서>라는 주제로 어떻게 매력적인 캐릭터가 탄생하고 변천했는가를 살펴보고자 한다. 이번호에는 캐릭터 연구 중 '악'을 대변하는 캐릭터를 집중적으로 살펴보고자 한다.

글 한혜원 가톨릭대학교 디지털문화학부 강사





© 2002 NEW LINE PRODUCTIONS, INC. THE LORD OF THE RINGS, THE TWO TOWERS, AND THE CHARACTERS, EVENTS, ITEMS, AND PLACES THEREIN ARE TRADEMARKS OF THE SAUL ZAENTZ COMPANY D/GA/TOKEN ENTERTAINERS UNDER LICENSE TO NEW LINE PRODUCTIONS, INC. ALL RIGHTS RESERVED.

무엇이 영웅을 영웅답게 만드는가

게임은 디지털스토리텔링의 핵심 콘텐츠이다. '디지털'이라는 기술 보다는 '스토리텔링'이라는 서사(narrative)에 중점을 두었던 기존의 소설, 영화 등의 장르와 달리, 게임은 기술과 서사가 서로 대등한 필요 충분조건을 통해서 이뤄진다. 유럽의 아세스(Espen Aarseth), 프라스카(Gonzalo Frasca), 줄(Jesper Juul)로 대표되는 게임학자(Ludologist)가 머레이(Janet Murray), 로렐(Brenda Laurel), 마티스(Michael Mateas) 등의 서사학자(Narratologist)에 반기를 들고 "게임은 게임이다(Games are Games.)"라고 주장한 것과 달리, 최근 게임은 장르를 불문하고 기술이 발달하는 만큼 스토리텔링도 비례적으로 강력해지고 있다.

물론 게임은 기존의 서사물에서 진화론적으로 나아가는 것이 아니라, 게임의 고유한 미학을 통해서 복잡다단하고도 완벽한 세계를 구축했다. 이 과정에서 게임의 공간적 서사(spatial storytelling), 에피소드식 구성을 통한 플롯구조 등 소위 통용되는 이야기의 구성의 3요소가 운데 '사건(event)' 과 '배경(setting)'에 대한 부분은 이미 많은 논의들을 통해서 구체화됐다.

그러나 신 아리스토텔레스주의자를 자처하는 서사학자들조차도 게임에서의 '인물(character)'에 관한 논의에는 그다지 관심을 기울이지 않는 추세이다. 다만 주인공이 고대 영웅의 모험(hero's odyssey)의 구조에 입각해 평면적이고도 전형적인 인물로 그려지고 있다고 언급할 뿐이다. 롤링스나 아담스(Andrew Rollings, Ernest Adams), 글랜서(Andrew Glanssner)와 같은 게임 디자이너들이 지적한 바와 같이, 게임에서의 영웅이란 '천의 얼굴(a thousand faces)'을 가지고 있더라도 중국에 그 흥망성쇠나 특징들은 조셉 캠벨의 지적대로 12개의 단계에서 벗어나는 법이 없다.

캠벨(Joseph Cambell)에 따른 영웅 모험담(Hero's Odysseys)의 12단계

step 1 평범한 세계(The Ordinary World)

이야기는 영웅의 일상적이고도 평범한 세계로부터 시작된다. 인물의 생은 전형적인 조화를 이루며 적어도 잠시 동안 외부의 압력이 없는 시간이 계속된다. 반지의 제왕의 도입부에서 프로도는 평화로운 호빗 마을에서 아무런 부족함 없이 살고 있는 것으로 시작한다.

step 2 모험의 소명(The Call to Adventure)

평범한 세계에 있어서 힘이 균형이 전복되는 사건의 첫 단계이다. 이 단계에서는 때때로 왕의 사자가 충격적인 소식을 전한다. 반지의 제왕에서 프로도는 겐달프와 삼촌으로부터 소명을 받는다. 이때 겐달프는 마차를 타고 등장해서 소명을 전하며, 매트릭스에서 모피어스는 네오에게 전화로 소명을 전한다.

step 3 소명의 거부(Refusal of the Call)

소명은 한번쯤 거부될 경우 긴장성이 극대화된다. 영웅은 그의 문제를 현실적으로 받아들이기 이전에 잠시 머뭇거리게 된다. 반지의 제왕에서 프로도, 매트릭스에서 네오는 모두 자신의 소명에 대해서 처음에는 거부반응을 드러낸다.

step 4 조력자와의 만남(Meeting with the Mentor)

영웅은 자신의 힘만으로는 벅찬 장애물을 만나기 마련이다. 이러한 장애물은 영웅이 시의적절하게 조력자를 만났을 때에야 극복된다. 조력자는 영웅의 생애 전부를 잘 알고 있고 갑자기 나타난다.

step 5 관문의 통과(Crossing the Threshold)

프로도는 결코 호빗 마을에서 영웅이 되기를 원하지 않는다. 진정한 영웅이 되기 위해서는 나침반과 지도만 챙겨두고 다른 세계로 여행(orienting)을 떠나야만 한다. 이와 같이 다른 도시로 향하는 것을 캠벨은 특별한 세상이라 불렀다. 특별한 세상은 다른 도시나 나라와 같은 물리적인 장소여야 한다.

step 6a 시험, 협력, 적들(Tests, Allies, Enemies)

특별한 세계에 도착했을 때, 영웅은 그 세계에서 그의 역할을 수행하거나 살아남는 방법을 이해할 필요성에 직면한다. 프로도는 출발 단계에서 수평적 조력자들과 함께 하지만 수평적 조력자만으로는 장애물을 극복할 수 없다. 여정이 진행됨에 따라서 새로운 협력자, 예상치 못했던 보병으로서의 적이 등장해야만 한다.

step 6b 여신과의 만남(Meeting With the Goddess)

여정 중에 영웅은 때때로 신격의 여성을 만나게 되는데 캠벨은 이것을 영마의 형상을 재현하는 '여신'이라 불렀다. 프로도는 여정 중 경외스러운 여신을 만나게 되며, 매트릭스의 네오도 예언자 오리클을 만나게 된다. 그녀는 영웅에게 선물과 통찰력을 주어 도와주거나, 자신의 직관, 감정, 정신을 이용할 수 있도록 도와준다.

step 6c 아버지와의 화해(Atonement with the Father)

여정 중에 영웅은 아버지의 원형으로 재현된 인물을 만나기도 한다. 어머니가 전형적으로 보상을 지원하거나 용기를 북돋아 주는 반면, 아버지는 전형적으로 영웅을 시험하고 재판을 후 가져오는 보상을 수여한다.

step 7 동굴에의 도착(Approaching the Cave)

결국 영웅은 동굴에 도착하게 되고 첫 번째 미션을 치르게 된다. 이때 미션은 결코 영웅 자신만의 능력으로 헤쳐 나갈 수 있는 것이 아니며 보통 조력자나 협력자의 협조를 통해서 헤쳐 나간다. 동굴에서 통과제의를 거친 영웅은 이제 본격적인 미션에 돌입하게 된다.

step 8 시련(The Ordeal)

영웅은 본격적으로 그를 기다리고 있는 시련에 직면하게 된다. 시련은 목표에 도달하기 전의 마지막 장애물이다.

step 9 보상(The Reward)

시련을 완전히 이겨냈을 때, 영웅은 마침내 보상을 요구한다. 캠벨은 이 스테이지에서 영웅은 불로불사의 영약을 훔치거나 검을 탈취하는 것이 일반적이라고 해석했다.

step 10 되돌아감(The Road Back)

영웅은 이제 미션 수행을 통해서 얻은 결과물을 가지고 일상적인 삶의 세계로 되돌아와야만 한다.

step 11 부활(Resurrection)

이제 영웅은 집으로 귀환한다. 이 지점에서 영웅은 마지막으로 정교하게 만든 지하 감옥의 형태나 악인을 대면하게 된다. 이들을 제거하지만 영웅은 최후의 단계로 들어갈 수가 있다. 매트릭스에서 네오는 이 단계에서 죽음을 경험하지만, 트리니티를 통한 스스로의 자각을 통해서 영웅으로서의 최고의 힘을 얻고 부활하게 된다.

step 12 불로불사의 영약과 귀환(Returning with the Elixir)

영웅의 마지막 스테이지는 퀘스트에서 물리적이거나 영적인 지식을 얻어 그가 집으로 되돌아온 것이다. 캠벨은 이것을 불로불사의 영약과 귀환이라고 불렀다. 그러나 때때로 집으로 귀환했지만 몇몇 사람은 특별한 세계에서의 그의 이야기를 믿지 않는다. 또한 영웅은 결코 한 자리에 머물지 않는다. 소인 프로도는 귀환 후에도 자신의 이야기를 후세에 알리기 위해서 그간의 일들을 기술해 자료로 동자에게 남겨준 후 자신은 또다시 여행길에 오른다. 그래야만 진정한 영웅으로서의 서사가 완결될 수 있기 때문이다.



영웅(the hero)의 필요충분조건으로서의 악인(the villain)

기존의 소설이나 영화, 애니메이션의 서사물을 소비하는데 있어서 독자나 관객에게 주어진 역할은 거의 없다. 독자나 관객은 권위(authority)있는 작가(author)가 만들어낸 3인칭의 '그'나 '그녀'의 이야기를 수동적으로 간접 체험할 수 있을 뿐이다. 이때 스토리를 지배하는 갈등의 범주는 물리적 갈등뿐만 아니라 개인적 내지 사회적 갈등에 이르기까지 다양하다.

이와 달리 게임에서는 플레이어의 역할이 실로 막대해진다. 물론 게임 디자이너는 여전히 플레이어가 선택(select)할 수 있는 비선형적 스토리의 가짓수들을 제시해야 하지만, 정작 서사를 이끌어가는 주체는 플레이어인 것처럼 보이도록 가장해야만 한다.

플레이어가 게임 안에서 주체성을 느끼는 순간은 1인칭의 행동을 통해서 게임 공간 안을 활보할 때이다. 때문에 기존의 소설이나 영화와 같은 서사물에서는 기차에 몸을 던지는 안나 카레리나나 선택의 기로에서 우유부단한 행동을 취하다가 결국 죽고 마는 햄릿이 얼마든지 주인공이 될 수 있었지만, 공간성과 플레이어의 행동이 중시되는 게임에서는 내면적 갈등을 지닌 캐릭터의 설정이 비효과적이다. 또한 게임의 세계에서는 그 세계를 중흥무진 휘젓고 다니다가 승리를 쟁취하는 행동형의 해리포터나 이상한 나라의 앨리스만이 주인공이 될 수 있는 것이다.

오늘날에는 플랫폼별, 혹은 내용별로 게임의 장르를 나누는 것이 무의미할 만큼 하나의 게임 안에서도 다양한 1인칭적 경험이 가능하다. 그럼에도 불구하고 다양각색의 게임들이 공유하는 단 하나의 목표는 바로 '승리'이다.

1인칭적 서사 경험의 골인 지점은 바로 '승리'이다. 승리를 얻었을 때 비로소 플레이어는 기존의 서사물에서 결코 체험할 수 없었던 강력한 플로우(flow)를 경험하게 된다. 이때의 몰입감이란 기존 서사물에서 경험했던 수동적, 소극적 카타르시스의 차원이 결코 아니다. 플로우란 가장 강력한 형태의 몰입감으로 연속적으로 주어진 퀘스트에 대한 수행의 완료와 승리(offer and reward)를 통해서 1차 세계가 사라진 것 같은 경이로움을 체험하는 것이다.

플로우 효과가 보다 강력해지기 위해서는, 다시 말해서 1인칭적 서사



가 더욱 강력해지기 위해서는 주인공의 영웅성이 한층 더 강화돼야 한다. 그러나 캠벨의 영웅서사에서 살펴본 바와 같이 영웅의 캐릭터는 시공간을 초월해 고정적이고 보편적이다. 전형적 영웅을 한층 돋보이게 만들기 위해서는 영웅을 영웅답게 만드는 요소, 즉 약의 시련을 강화하는 것이 최선의 대안이다. 때문에 영웅이 영웅으로서의 진정성을 획득하는데 있어서 악의 캐릭터는 필수불가결한 요소이다. 프로타고니스트는 안타고니스트와 대립함으로써 자아정체성을 찾고 영웅의 서사로 뛰어올라게 된다. 안타고니스트의 힘이 강력하면 강력할수록 프로타고니스트 또한 잠재한 능력을 발휘하게 된다.

이처럼 게임에서 안타고니스트란 프로타고니스트인 플레이어로 하여금 행동(action)을 취하고 이를 통해서 서사가 진행되도록 유도하는 원초적 원동력이다. 이때 주인공과 대립하게 되는 요소는 같은 인간일 수도 있고, 자연일 수도 있으며 그 자신일 수도 있다. 앞서 언급한 바와 같이, 게임에서는 기술과 서사가 비례적으로 발달해왔다. 점점 더 강력해지는 게임 스토리텔링의 중심에 영웅이 있다면, 그 영웅을 영웅답게 만드는 그림자 격의 악의 캐릭터 또한 그 중심에 있다. 본고에서는 게임의 발달과 더불어 진화하는 악의 캐릭터를 5단계로 나누어 살펴보고자 한다.



1단계: 풍 효과

게임사의 1년이란 마치 영화사의 10년, 소설사의 100년을 뛰어넘을 만큼 큰 변화를 가능케 한다. 최초의 비디오게임인 1962년 작 <스페이스워(Space War)>나 최초의 상업용 비디오게임인 1971년 작 <컴퓨터스페이스(Computer Space)>는 그 제목에서 시사하는 바와 같이 기존의 서사와 달리 '공간성(space)'을 중시하면서 등장했다. 최초의 비디오게임이 등장한지 불과 30여년, 게임은 이제 소설은 물론 영화나 애니메이션을 뛰어넘는 콘텐츠로 나날이 가파른 상승곡선을 그리며 발전하고 있다.

이러한 급변을 가능케 하는 가장 큰 요인 중의 하나가 바로 플레이어의 상호작용성(interactivity)이다. 당대에 발굴되지 못했거나 진가를 인정받지 못했던 소설이나 영화가 훗날 비평가들의 평가를 통해서 재조명되는 경우는 있어도, 당대 플레이어들로부터 외면 받았던 게임이 훗날 재조명받는 경우는 없다. 게임에 있어서만큼은 사용자의 상호작용성이 무엇보다도 중요하기 때문이다.

그런 점에서 북미를 중심으로 전 세계의 가정을 강타했던 최초의 게임인 1972년 작 <퐁(Pong)>의 의의는 실로 대단하다 할 만하다. 움직이는 막대기 두개와 원만으로 이뤄진 이 게임은 탁구의 원리를 차용하고 있다. 막대를 움직여서 상대편이 넣긴 공을 받아 친다는 단순한 원리에

기인한 게임임에도 불구하고 모든 과정이 3인칭적 시각이 아닌 1인칭의 행동(action)을 유발하기 때문에 플레이어의 몰입감은 실제로 탁구를 하는 것과 다르지 않다. 풍 시대에만 하더라도 공간성에 대한 강조는 두드러지지만 아직 캐릭터성을 논하기에는 미흡한 단계이다. 1인칭의 플레이어도, 플레이어와 대결하는 반대편도 모두 흰색 막대 모양의 추상적 형태를 띠고 있기 때문이다. 게임 자체가 스토리성보다는 게임성이나 시뮬레이션적 요소가 상대적으로 강한 게임이기 때문에 아직 캐릭터의 구체화가 실현되지 않은 단계이다. 일부 게임학자(ludologist)들은 <퐁(Pong)>이나 <팩맨(Pac-Man)>과 같은 초기 게임에 스토리가 부재했었기 때문에 게임을 철저하게 시뮬레이션적으로 이해해야 마땅하다고 주장한다. 즉 시뮬레이션에서 가장 중요한 것은 아리스토텔레스적인 '플롯(plot)'이 아니라 놀이의 '규칙(rule)'이며, 인물(character)을 '재현(representation)' 하는 것이 아니라 규칙에 따른 행동의 법칙을 통합한 '모델링(modeling)'이라는 것이다.

이러한 주장은 게임을 기존 서사의 하위 장르로 편입시키고자 하는 서사학에 일침을 가한다는 점에서 분명 의미있다. 게임의 캐릭터는 분명 기존 서사물인 소설이나 영화의 캐릭터와는 변별적으로, 게임의 미학 내에서 논의돼야 한다. 퐁이나 팩맨, 테트리스와 같은 초기 게임에서 영화적 캐릭터의 특성이나 스토리성을 찾아내는 것은 무리이다.

그러나 기술적인 한계가 극복됨에 따라서 강화된 것은 비단 시스템 뿐만이 아니라는 점에 주목할 필요가 있다. 게임의 백미라 할 만한 액션 게임은 더 이상 조이스틱을 연속적으로 눌러서 상대 플레이어를 쓰러뜨린다는 식의 단순명제로만 구성되지 않는다. 초기 게임에서는 두드러지지 않았던 캐릭터성이 RPG는 물론 스토리를 중시하지 않았던 액션 게임에까지 점점 강화되는 추세를 보이고 있는 것이 그 증거이다.

2단계: 주라기공원 효과

인간은 낯선 것에 두려움을 느끼기 마련이다. 1922년 독일의 무르나우(Friedrich Wilhelm Murnau) 감독이 최초로 신화나 소설로만 전하던 드라큘라를 스크린으로 옮겼을 때, 관객들은 경악을 금치 못했다. 지금은 초등학생들도 아무렇지도 않게 게임 <악마성의 드라큘라(Night of Demon Castle Dracula)>를 플레이하면서 드라큘라에게 칼을 휘두르지만, 당시에 사람들은 드라큘라의 모습을 보는 것만으로도 소스라치게 놀랐다. 바로 낯선 존재가 시각적으로 재현됐기 때문이다.

낯선 타자의 출현에 대해서 자아는 본능적으로 경계심을 품게 된다. 특히 이때의 타자가 자아보다 강한 존재이면서 동시에 낯선 존재로 재현될 때 영웅으로서의 자아는 액션을 취하게 된다. 일반적으로 안타고니스트가 영웅인 프로타고니스트보다 강하면서도 낯선 존재로 그려지는 이유가 여기에 있다. 특히 안타고니스트의 외형이 비인간적일 경우, 오직 인간 중심의 영웅이 되고자 하는 프로타고니스트는 안타고니스트를 제거하는 데에 전혀 도덕적 가책을 느낄 필요가 없게 된다.

이와 같은 논리를 잘 이용한 예로는 스티븐 스필버그의 1993년작 <주라기 공원(Jurassic Park)>류의 영화를 들 수 있다. 6,500만년 전의

존재, 즉 과거의 존재인 공룡은 그 크기 만으로도 인간 이상이며 위협적이다. 현재 시점에서 이들은 제거되어야만 하는 안타고니스트들이기에 우리의 탐사대는 수단과 방법을 총 동원해서 이들을 몰살하고 인류를 구원하는 영웅으로 등극하고자 한다. 관객들은 난데없는 공룡의 출현으로 극한의 공포를 경험하게 되지만 중국에는 그 공룡들이 전부 패배한다는 이야기를 통해 보다 안정적으로 느껴지는 일상으로 복귀하면서 카타르시스를 경험하게 되는 것이다. 그 존재감이 위협적이면 위협적일수록 일상으로 복귀할 때의 안도감은 높아지기 마련이다.

공간의 차이만 있을 뿐이지 1975년작 <조스(Jaws)>나 1997년작 <아나콘다(Anaconda)> 등의 영화들도 모두 이와 같은 법칙을 답습하고 있다. 위의 언급한 장르의 영화들이 후속편을 계속 낼 수 있는 이유도 바로 여기에 있다. 안타고니스트가 동급 이상이거나 동급 이하의 인간일 경우라면 이들을 제거하는데 있어서 영웅은 심리적 갈등과 고뇌를 겪기 마련이지만, 일단 그 대상의 외피가 비인간이면서도 강력한 존재로 규정되고 나면 프로타고니스트는 고뇌 없이 바로 액션을 취하기 마련이다.

이 같은 논리는 여름 극장가를 강타하는 일시적 블록 버스터급 영화 뿐만 아니라, 각종 게임에 적용되기 시작한다. 영화와 달리 게임에서 몬스터란 게임의 존재 자체를 가능케 하는 중요한 캐릭터이다. RPG의 시초라 불리는 <던전 앤 드래곤(Dungeons and Dragons)>이라는 제목에서 시사하는 바와 같이 게임에서는 영웅의 면모보다도 오히려 드래곤, 즉 괴물의 면모가 다각화되는데 중점을 맞추고 있다.

'드래곤'으로 상징되는 몬스터는 플레이어보다는 1단계 정도 우위의 파워를 지니고 있어야 한다. 플레이어보다 약한 몬스터는 플레이어에게서 적극적인 액션을 끌어내지 못하며 플레이어가 몬스터를 제거한 후에 느끼는 성취감도 반비례하게 된다. '드래곤'은 동시에 그 외면이 가급적 비인간적이어서 플레이어가 낯설음을 느껴야만 한다. 그래야만 적극적 액션을 적절한 시기에 유도해낼 수 있다. 안타고니스트의 외면이 햄릿의 삼촌이거나 오이디푸스처럼 자기 자신인 경우에는 이 법칙성에 어긋나기 때문에 플레이어로 하여금 결코 게임성을 원활하게 획득하도록 유도하지 못한다. 햄릿이나 안나카레리나, 마담 보바리가 게임 속의 프로타고니스트가 될 수 없고, 해리포터나 이상한 나라의 앨리스만이 그 역할을 수행할 수 있는 근거가 바로 여기에 있다. 풍의 시대에 단순히 플레이어의 반대편에 위치하고 있던 하얀 막대는 이제 플레이어보다 조금 우위의 낯선 존재로 입체화되기 시작한다.

3단계: 사이먼 효과

냉전시대가 막을 내리고, 가치 중심이 주류에서 비주류로 옮겨가는 패러다임 속에서 스토리를 바라보는 독자나 관객, 플레이어의 시각에도 변화가 생기기 시작한다. 우리의 고전소설 속에서 늘 용서할 수 없는 악당으로 여겨졌던 팔짱, 변학도, 놀부 등의 인물형에 대한 재조명이 활발하게 이뤄지는 등 악당을 전형적 인물형에서 탈피해 이해하고자 하는 시도가 각양각종에서 이뤄진다. 악이란 선을 중시하는 기존 질서의 저편에 존재한다는 점에서 금기적 대상이다. 인간에게는 늘 금기를 파괴하고자 하는 욕망이 내재해 있으니, 자연히 악을 대면했을 때 그 악을



징벌하고 제거해야하는 존재임을 자각하는 동시에 악에게서 묘한 매력을 느끼게 된다.

모든 악은 제거되어야만 하지만, 악의 외면에 따라서 느끼는 후자의 감정에는 각각 차이가 있다. 주라기 공원 효과에서 살펴본 안타고니스트들은 하나같이 비인간적 외면을 갖고 있기 때문에 플레이어가 응징의 액션을 취하는 데에 전혀 망설임의 순간을 경험하지 못하지만, 그 악의 외면이 인간적이며 매력적이라면 이야기가 달라진다. 바로 이 같은 효과를 심분 활용한 영화가 1995년 작 <다이하드3(Die Hard with a Vengeance)>이다. '사이먼 가라사대(Simon says)'란 부제를 달고 있는 이 영화에서는 악역으로 영국과 할리우드에서 지성과 미를 겸비한 배우로 잘 알려진 제레미 아이언스(Jeremy Irons)를 사이먼으로 캐스팅, 속편으로서의 한계를 극복했다. 영화 내에서 영웅인 브루스 윌리스(Bruce Willis) 분의 뉴욕 경찰관 맥클레인의 캐릭터는 1편부터 3편까지 일률적인데 반해, 악인의 캐릭터는 1편에서부터 3편까지 다양하면서도 편을 거듭할수록 더욱 매력적인 악인으로 거듭나고 있음을 알 수 있다.

'사악할수록 아름다운' 악인의 등장으로 나타나는 사이먼 효과는 그러나 대부분 영화에서만 재현되고 있을 뿐 게임에서는 그 예를 찾아보

기가 힘들다. 당대 할리우드에서 선남선녀로 손꼽히는 인물들만을 망라한 매력적인 악당 종합선물세트라 할 만한 스티븐 소더버그(Steven Soderbergh)의 2001년 작 영화 <오션스 일레븐(Ocean's Eleven)>과 같은 영화의 예만 쉽게 찾아볼 수 있을 뿐이다. 아름답고 매혹적인 악인의 사이먼 효과를 활용한 게임은 여전히 찾아보기 힘들다. 주라기 공원 효과 단계에서 언급한 바와 같이, 독자나 관객이 자아를 잃고 오로지 작품 속의 '그녀/그' 라는 3인칭의 눈으로 완벽하게 구현된 세계를 목도하는 것이 소설이나 영화에서의 체험이라면, 게임에서는 '나' 라는 1인칭의 행동을 통해서 서사 자체가 이뤄지기 때문이다.

사악하고 아름다운 악의 캐릭터는 바라보기에는 만족스러울지 모르나, 플레이어가 스스로 칼을 들어 베기에는 부적절하다. 게임은 그 장르적 특성상 프로타고니스트에게 안타고니스트에 대한 심리적 배려나 이해의 여지를 줘서는 안 된다. 플레이어의 액션을 이끌어내는 데에 장애물이 될 수 있기 때문이다. 게임에서는 생각하는 플레이어보다 행동하는 플레이어를 원한다. 행동하지 않으면 서사도 없다.

4단계: 지킬박사와 하이드 효과

사실 실제 세계에서 인간이란 온전한 선인도 아니요, 온전한 악인도 아니다. 인간은 양면적 성격을 지니고 있기 때문에 같은 상황을 대면하게 되더라도 양가적 감정을 느끼기 마련이다. 때문에 이러한 인간의 양면적 면모를 심분 활용한 캐릭터들이 영웅에 대적하는 악인으로 등장

할 경우, 플레이어들은 주라기공원 효과에서는 결코 경험할 수 없었던 이야기 가치(story value)를 경험하게 된다.

톨킨(J.R.R. Tolkien)의 소설 <반지의 제왕(The Lord of the Ring)>을 영화화 및 게임화한 작품에서 영웅의 관문을 통과하는 캐릭터는 바로 평범한 인간보다 작은 호빗이다. 외면적으로는 인간 이하의 존재로 형상화된 호빗 만으로는 사우론으로 대변되는 검은 악의 무리를 소탕하는 데에 무리가 따른다. 호빗이 켈벳식의 영웅의 12단계를 무사히 치르기 위해서는 수평적 조력자로 엘프족 레골라스, 난쟁이족 김리, 인간 전사 아라곤과 보로미르 등이 여정에 동행해야만 한다. 아울러 위기 모면에 있어서 필수불가결한 존재인 수직적 조력자가 바로 프로도에게 모험의 소명을 전달했던 마법사 겐달프이다. 그는 위기의 순간에 적절하게 등장해서 반지 원정대를 위기에서 구출하는 신격 조력자의 역할을 맡고 있다.

여기서 주목해야 할 캐릭터가 바로 겐달프와 사루만이라는 캐릭터의 대립이다. 악의 대변자인 사루만과 선의 대변자인 겐달프는 모두 마법사이며 외형이 비슷한 가운데 각각 검은색과 흰색으로 형상화돼 있다. 사우론 수하에 있는 모르도르의 악의 존재들이 대부분 주라기공원 효과를 불러일으킬 만큼 거칠고 흉악한 외면을 지닌데 비해서, 사루만은 겐달프의 그림자나 이중자아를 보는 것만큼 닮아 있는 것이다.

이와 같은 존재의 이중적 면모는 워쇼스키 형제(Wachowski)의 1999년 작 <매트릭스(The Matrix)>에서도 여실히 드러난다. <매트릭





에 부각시키지 않기도 한다.

게임에서 이와 같은 지킬 박사와 하이드 효과를 전면적으로 부각시켜 성공한 예로는 <데빌 메이 크라이(Devil May Cry)> 시리즈를 들 수 있다. 캡콤사에서 '스타일리쉬 액션 게임'을 표방하며 내세운 이 게임은 PS2용으로 현재 3편까지 발매됐다. <데빌 메이 크라이 3>의 경우, "마계를 봉인한 스파다에게 쌍둥이 아들이 있었으니, 단테는 마계로부터 인간을 지키려 노력하는 반면, 버질은 마계를 부활시키려고 한다."는 강력한 스토리를 액션 게임에 덧붙이고 있다. 명예욕에 사로잡힌 냉혈한으로 성의 꼭대기에서 동생을 기다리는 푸른 옷의 버질과 지상에서 인간미 넘치는 모습으로 살아가는 붉은 옷의 단테가 벌이는 한판 승부는 액션 게임이란 단순히 "조이스틱을 열심히 작동해서 상대편을 제거한다"는 물리적인 상황을 넘어서서 플레이어로 하여금 카인과 아벨의 서사를 1인칭으로 경험하게끔 유도하고 있다.

5단계: 조조 효과

아시아 최대의 서사 <삼국지연의>에는 영웅이 되기에 충분한 각양각색의 캐릭터들이 대거 망라돼 있다. 기존의 서사장르인 소설이나 영화에서 대부분의 독자나 관객은 유비, 관우, 장비의 삼합 구조에 감정을 이입하기 마련이다. 그러나 동시에 상대 진영에 속함에도 불구하고 지략과 계략이 뛰어난 조조의 캐릭터에도 미묘한 매력을 느끼지 않을 수 없다. 후자는 물불을 가리지 않는 육탄공세형의 장비보다는 냉철한 판단력과 지혜를 갖춘 조조의 모습에 더욱 공감하기도 한다.

실제로 위·촉·오 삼국의 거대한 서사망 속에서는 어느 편을 기준점으로 삼느냐에 따라서 영웅과 악인의 역할이 뒤바뀔 수 있다. 유비가 프로타고니스트라면 조조가 안타고니스트로, 반대로 조조가 프로타고니스트라면 유비가 곧 안타고니스트로 분하게 된다. 결국 독자나 관객, 플레이어가 누구의 시점에서 서사를 바라보고 진행하고자 하는가라는 기준점의 선택에 따라서 프로타고니스트와 안타고니스트의 위치 또한 동전의 양면처럼 언제든 뒤바뀔 수 있는 것이다.

PS2용 게임으로 최근 PSP용 게임으로도 각광을 받고 있는 코에이의 액션게임 <진삼국무쌍3>에서 플레이어는 위·촉·오의 영웅 중에서 자신의 아바타를 선택하는 것에서부터 게임을 시작한다. 이 게임은 본래 탄탄하기 그지없는 나관중의 <삼국지연의>를 '기본적 스토리

스>에서 영웅의 캐릭터는 네오가 맡게 된다. 모피어스로부터 전화로 모험의 소명을 전하는 모피어스와 사랑의 힘으로 네오를 부활시키는 트리니티, 유다가 그랬던 것처럼 영웅을 배신하는 사이퍼 등은 네오에게 있어서는 수평적 조력자에 해당한다. 이에 반해 네오가 흔들리는 중요한 순간에 신탁을 전하는 역할은 오라클이 맡게 된다. 오라클이 선의 측면에 속하는 대변자라면, 스미스 요원은 악의 측면에 속하는 대변자이다. 때문에 영화의 종결판인 2003년 작 <매트릭스3(The Matrix Revolutions)>에서 결정적인 순간에 네오는 스미스 요원의 얼굴에 오라클의 얼굴이 겹쳐지는 형상을 보게 되는 것이다.

물론 게임은 기존의 서사물과 근본적인 미학과 매커니즘 자체가 다르기 때문에 이미 그 이야기 가치를 검증받은 작품이 게임화 될 경우거나 그 반대의 경우 결과가 달라질 수 있다. 소설 <반지의 제왕> 5권과 영화 <반지의 제왕> 3부작은 연작 소설 내지 영화로 인식됐지만, 3편의 게임은 각각 독립된 작품으로 상이한 평가를 받았다. 경우에 따라서는 주라기공원 효과만을 강조하기도 하고, 지킬박사와 하이드 효과는 전면



(Back Story) 로 삼고 있기 때문에 플레이어에 의해서 생성되는 '이상적 스토리(Ideal Story)' 또한 탄탄할 수밖에 없다.

게임이 시작되면 플레이어는 먼저 위·축·오의 다양한 캐릭터 중에서 하나를 선택해야 한다. 망라된 캐릭터 중에는 주라기공원 효과에서처럼 흉악하기에 제거되어야 하는 캐릭터는 단 하나도 없고, 모든 캐릭터가 매력적인 영웅의 면모를 갖추고 있는 것으로 묘사되고 있다. 이제 플레이어가 위·축·오의 영웅 중 누구를 선택했느냐에 따라서 절대지존의 <삼국지연의>가 나만의 서사로 탈바꿈하게 된다. 플레이어가 원할 경우, 자신이 원하는 유형의 영웅을 스스로 디자인해서 삼국지의 서사 속에 삽입시킬 수도 있다. 게임이 점점 진행되고 서사가 복잡해짐에 따라서 플레이어는 단 한명의 영웅이 아닌 다양한 영웅 중 한 명을 택해 대전을 치를 수도 있다. 나의 영웅이 나의 판단과 움직임을 통해서 진정한 영웅으로 거듭나는 과정을 경험하고 나만의 역사를 만들어간다는 것은 분명 선형적 스토리인 삼국지연의를 읽는 것과는 또 다른 차원의 경험일 것이다.

이와 같은 조조 효과는 온라인 게임에서도 적극 활용되는 추세이다. 블리자드사의 야심작 <월드 오브 워크래프트(World of Warcraft)>는 퀘스트 위주로 진행되는 온라인게임이다. 이 게임은 퀘스트 위주의 게임이기 때문에 게임 디자이너가 제한한 영역 내에서 플레이어가 선택을 통해서 스토리를 전개시키는 '이상적 스토리'가 중시되고 있다. 때문에 게임 디자이너의 제한 영역을 넘어서서 발생하는 '우발적 스토리(Random Story)'가 주류를 이루는 기존의 리니지2(Lineage 2)와는 변별되는 게임이라 할 만하다.

게임의 주무대인 아제로스는 끊임없는 전쟁과 충돌 속에 만들어진 세계이다. 아제로스의 종족들은 어느 한쪽을 선택해 동맹을 맺어야만 한다. 플레이어는 크게 얼라이언스나 호드 중 한 동맹을 택해야 한다. 얼라이언스 동맹에는 인간, 나이트 엘프, 드워프, 노움, 호드 동맹에는 오크, 트롤, 언데드 포세이돈, 타우렌이 속해있다. 두 종족은 지난 10년간 게임 <워크래프트(Warcraft)>에서 다져진 반목의 역사를 '기본적

스토리'로 삼고 있기 때문에 서로를 악인으로 규정하는 데에 전혀 무리가 없다. 플레이어가 어느 진영을 택하느냐에 따라서 악의 진영이 달라지는 것이다. 심지어 플레이어가 속한 같은 동맹의 캐릭터와는 대화가 가능하지만, 반대 동맹의 캐릭터와는 언어가 다르기 때문에 대화가 불가능하도록 고안돼 있다. 여기에 종족별로 전사, 사냥꾼, 도적, 마법사, 사냥꾼, 성기사 등 4개에서 6개까지의 직업을 택할 수 있기 때문에 다양한 캐릭터들이 동시다발적으로 영웅의 서사를 비선형적으로 발전시켜 나가는 것이 가능하다. 그야말로 호이징하(Johan Huizinga)가 <중세의 가을>에서 묘사했던 5세기쯤 젊은 영웅이 지배하는 '세계(world)'가 구현될 수 있는 것이다.

진정한 영웅을 꿈꾸는 플레이어를 위해

기존의 서사학적 관점에서만 조망할 경우, 게임의 서사란 지극히 천편일률적이고 정형적인 영웅의 서사를 답습할 뿐이다. 그러나 게임에서의 영웅이란 3인칭적 관망이 아니라 1인칭적 경험을 유도한다는 점에서 기존의 서사학적 인물론으로는 설명할 수 없는 부분이 많다. 게임의 메커니즘은 극도로 복잡다단하다. 다양한 층위의 스토리와 상호작용성으로 짜여진 완벽한 세계에서 비로소 플레이어는 총체적인 경험(total experience)을 할 수 있게 됐다.

기술의 발달과 함께 게임의 스토리텔링 또한 점점 강화되는 추세이다. 영웅의 서사가 강화되기 위해서는 악의 캐릭터가 보다 다각화될 수밖에 없다. 최근 북미는 물론 국내에서도 선전하고 있는 엔씨소프트의 온라인게임 <길드워(GuildWar)>의 경우, 차르 대 인간이라는 선악대립을 도입, 주라기공원 효과를 통해서 캐릭터로 하여금 볼플레이 게임의 전형적인 체험을 유도한다. 그러나 게임은 결코 주라기공원처럼 단순히 사악한 괴물의 퇴치만을 강요하지는 않는다. 캐릭터가 20레벨에 이르고 영웅이 되기 위한 임무를 완수한 플레이어는 이제 진정한 영웅이 되기 위해서 플레이어 대 플레이어의 대결 모드에 뛰어든다. 지킬박사와 하이드 효과는 물론 조조 효과까지도 한편의 게임에서 모두 아우르고자 하는 것이다. 이러한 악의 캐릭터와 효과들은 결국 진정한 영웅을 꿈꾸는 플레이어를 위한 것이다. ●