

게임 속의 세계는 세기말을 어떤 방식으로 드러내는가?

-게임 속 세기말의 구현 방식에 관한 분석

: Resident Evil 3, Parasite Eve 2, Silent Hill 3 중심으로-

옥선영

winds9414@gmail.com

How does the world in the game reveal the end of the century?

-Analysis on the method of the representation of the end of the century in the game

: With focus on *Resident Evil 3, Parasite Eve 2, Silent Hill 3*-

Seon Young Ok

요 약

본고는 세기말의 사회를 구현하는 게임의 방식을 다룬다. <레지던트 이블>, <패러사이트 이브>, <사일런트 힐>이 그 분석의 대상이다. 이 글은 각 게임의 세계관과 그 내용을 전달하는 게임의 언어 탐구, 게임이 모방하는 현실의 특정 부분과 그것을 재현하는 방식의 분석, 구현된 세계와 실제 세계 사이의 연관성 검토, 현실의 가려진 측면을 재현의 방식으로 드러내는 게임 미디어의 ‘대안적 시각’의 제공 가능성의 고찰로 구성됐다. 게임의 이미지는 우리의 시각을 보완할 눈이 되어, 현실의 특정 측면을 포착해서 의미 있는 부분을 획득하고, 그것의 청사진을 제시한다는 것이 이 글의 결론이다.

ABSTRACT

This paper deals with on the game’s way of embodying the society at the end of the century. Resident Evil, Parasite Eve, and Silent Hill are the targets of the analysis. First, I examine the world view of each game and its own language that conveys its contents. Second, I analyze the specific parts of reality that the three games imitate and the way they are represented. Third, I consider the connection between the real world and the world embodied in the game. Fourth, I suggest the possibility of providing an ‘alternative perspective’ of game media that reveals the hidden aspects of reality in a way of representation. In conclusion, the image of the game becomes ‘the eye’ that complements our perspective, captures the hidden aspects of reality, obtains a meaningful part, and even presents its blueprint.

Keywords : 게임(game), 현실(reality), 가상(virtuality), 모방(mimesis), 재현(representation)

Received: Nov. 28. 2020. Revised: Dec. 08. 2020.

Accepted: Dec. 29. 2020.

Corresponding Author: Seon Young Ok

E-mail: winds9414@gmail.com

※ 본 논문은 2020년 게임문화포럼 운영 사업의 일환으로 수행된 공모전의 우수 논문을 수정 보완하였습니다.

ISSN: 1598-4540 / eISSN: 2287-8211

© The Korea Game Society. All rights reserved. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0>), which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

갖춘 영역이기 때문이다[2,7].

1. 서론

2014년 기준으로 지니 노박(J. Novak)이 기술한 미국에서의 플레이어 네 개의 세대는 “침묵 세대(Silent Generation; 1924~1942년, 60~80세), 베이비붐 세대(Boomer Generation; 1943~1961, 40~60세), X세대(Generation X; 1962~1981, 20~40세), 밀레니얼 세대(Millennial Generation; 1982~2002, 20세 미만)”로 구성된다. 한편 2007년부터 지금까지 소셜 네트워크와 스마트폰에 노출된 세대는 “S 시대”로 불린다. 소셜 네트워크 활용이 특징인 S 시대는 “초연결 사회” 속에서 “제3의 삶”을 살아가는 시대로 일컬어진다.

이에 따라 일상, 기술, 예술의 삼원적 구성으로 이루어진 새로운 삶의 방식 출현은 게임의 지위와 입지에도 영향을 미쳤다. 무엇보다 예술과 기술이라는 영역이 작금의 도상에서 ‘융합’의 과정을 거치고 있기 때문이다. 여러 장르와 결합하면서 디지털화되고, 다른 매체와 상호작용하는 예술이 그 예이다. 이러한 맥락에서 게임은 종래의 한정적인 영역, 예컨대 연구소, 군사시설, 국방부에서 플레이되던 시기를 거쳐 콘솔과 컴퓨터 게임으로 발전해 대중들에게까지 그 영역을 확장하며 플랫폼과 장르의 경계를 넘나드는 분야에 해당한다. 그래서 예술과 기술의 융합이라 말할 때, 게임을 떠올리지 않을 수가 없다. 때에 따라서는 게임이 ‘미디어 아트’로 인식될 정도로 깊은 서사성과 높은 완성도를 갖추기도 한다. 게임용 3D와 4D 기술은 이전 생소한 말들이 아니며, 실제로 영화와 연극을 포함한 각종 문화예술에 두루 쓰이는 기술이기도 하다.

한편 예술과 기술이 융합하는 시대 속에서 게임이 ‘예술적 가치를 가진다.’라고 굳이 주장하지 않아도 자연스럽게 게임이 하나의 예술로서 이해되는 현상을 목격할 수 있다. 시각적 효과와 서사의 완성도, 커뮤니케이션 기술, 가상현실 기술 등 여러 분야가 집약된 게임은 새 시대의 개막과 함께 종합 예술의 장으로 이해될 가능성이 충분한 조건을

1990~1999년대에 전자 게임의 정착은 밀레니얼 세대(1982~2002년)와 맞물림으로써 새로운 문화 공간을 창조했다. 이러한 흐름을 따라 침묵 세대, 부머 세대, X세대에 걸쳐 밀레니얼 세대 등 각 세대를 겨냥한 다양한 게임들이 잇따라 출시됐다. 물론 게임의 장르 선정과 게임에 대한 반응에는 특정 세대의 정서가 반영된다. 특히 밀레니얼 세대는 세기말을 체감한 세대로, 98~99년도의 정서에는 새 천년에 대한 기대와 더불어 불안감도 혼재돼 있었다.

하지만 ‘세기’는 “인위적으로 구분된 시간의 단위”일 뿐이지, 인간의 행위나 사회 현상의 유일한 원인으로 규정될 수는 없다. 그래서 어떤 영향이 일어난다고 할지라도, 세기말 자체보다는 오히려 시간 개념에 특정한 의미를 부여하는 행위자의 태도를 살펴보아야 한다. 물론 ‘종말론’이라는 표현으로 상업적 이익을 위한 각종 매체의 움직임이 큰 영향을 주기도 했지만, 시간의 의미에 대해 돌이켜보는 개인의 반성적 자세를 간과해서는 안 된다.

이러한 시대적 흐름을 비추기라도 하듯, 당시에 출시된 몇몇 게임들은 음울한 세계관을 묘사한 디스토피아적인 내용을 담고 있다. 바이러스가 창궐해 멸망한 도시를 구현한 “레지던트 이블(Resident Evil)”, 과학기술에 대한 공포가 반영된 “패러사이트 이브(Parasite Eve)”, 미지의 힘과 사이버 교단 등 오컬트 성격이 짙은 사일런트 힐(Silent Hill) 시리즈가 그 예이다[1,2,15,16].

언급된 세 가지의 게임은 세기말의 정점에서 미래를 앞둔 대중의 심리를 특유의 방식으로 그려낸다. 종말, 기술에 대한 공포, 미지의 것에 대한 두려움은 각 게임이 재현하려는 주제에 해당한다. 새 시대에 대한 인간의 인식 방식이 디지털 이미지에 반영되는 것이다. 게임과 현실이 중첩함으로써 일어나는 현상이자, 그 시기의 평균적인 정서가 드러난다. 즉 게임의 이야기와 시대에 따른 사고방식의 융합이 게임에서 일어난다. 이렇듯 현실을 바라보

는 시선을 디지털화된 화폭에 옮겨서, 현실의 특정 측면을 구체적으로 드러내는 공간이 게임의 세계이다.

1. 1. 연구 배경

게임 속의 세계 구현 방식에 대한 연구는 크게 기술적인 영역과 미학적인 영역에서 행해진다. 전자의 경우 디지털 게임 아트 분야라고도 불리며, 예술에서 차용한 게임의 요소와 그 표현 방식을 주로 다룬다. 세부적으로는 게임 캐릭터, 공간, 효과, 구조에 대한 연구로 나누어진다. 한편 게임에서 미학적 가치를 발굴하려는 시도와 미적인지의 가능성의 모색은 후자의 상황에 해당한다. 영상 미학과 대중 매체 분야에서 접목돼 연구되는 분야이기도 하다. 이외에도 다수의 연구가 있다[3,4,5,6].

본고에 한해 언급된 선행 연구의 공차를 추출한 결과는 다음과 같다. 첫째, 게임의 내용을 구축하는 표현 방식들에 대한 분석이 연구 내용의 부분으로 포함된다는 점에서, 제시된 연구 사이에는 그 교집합이 발견된다. 둘째, 가상세계를 구현하는 게임의 표현 방식을 연구하는 접근법으로서 예술적 혹은 기술적인 방법과 미학적인 방법으로 나누어진다는 차이점이 있다.

하지만 어떤 방식으로, 어떤 게임이 현실의 특정한 측면을 반영하는가에 대한 후속 연구가 이루어질 필요성이 보인다. 예술과 기술의 융합의 장인 게임의 분야에서 게임의 다채로운 얼굴에 대한 분석이 지속해서 이뤄진다면, 게임에 대한 학문적인 대화를 통한 그 이해의 지평도 넓어지기 때문이다. 그래서 상기의 선행 연구들이 게임에 대한 원론적인 분석에 해당한다면, 게임이 실제로 현실의 무엇을 어떻게 반영하는지에 대한 연구는 사례 분석에 가깝다. 본고가 바로 후자에 해당한다. 현실의 특정 부분을 더욱더 잘 나타낼 수 있는 게임을 분석하여 선례를 축적하는 시도가 필요하다는 것이 필자의 입장이다.

1. 2. 연구 문제 및 목적

통상적으로 게임은 오락거리로서 게이머에게 ‘즐거움’을 주는 수단으로 이해된다. 한편 제작자는 게이머에게 특정한 규칙을 제시한다. 그리고 일련의 플레이 과정을 따라 게이머는 게임의 내용 또는 제작자의 의도를 파악한다. 이 과정에서 제작자가 열어놓은, 하지만 아직 밝히지 않은 내용에는 게임 흐름의 본질적인 의미가 숨어있다. 즉 게임의 내용을 파악한다는 것은 게임이 나타내는 본 모습의 파악을 의미한다.

그런데 게임이 ‘무엇을 어떻게’ 보여준다는 말인가? 게임과 현실이 일대일의 대응 관계에 있으리라는 맥락에서 게임이 현실을 그대로 모사한다고 답하기엔 어딘가 부족한 면이 없지 않다. 그렇다 해서 그것들의 의미 연관이 아예 없는 내용의 게임으로 답하는 것은 더욱더 무리이다. 애초에 아무 의미가 담겨 있지 않은 게임이란 수용자의 ‘주관적인 견해 내’에서만 가능하기 때문이다.

예컨대, 질병, 죽음, 기괴함, 비정상적인 것, 불쾌한 소재들은 몇몇 게이머들에겐 ‘바라볼 가치가 없는 것’들로 이해될 제재들이다. 하지만 참을성을 가지고 플레이하는 게이머들은 소위 ‘불쾌한 것’들을 어떻게 견뎌내며, 그 과정에서 어떤 의미를 발견하는 것일까? 궁극적으로는 그러한 게임이 인내심이 있는 게이머들에게 어떤 메시지를 전달하려는 것일까?

여러 의문 속에서 필자의 물음은 다음의 질문으로 그 방향이 조정된다. 게임 속의 세계는 현실을 어떤 방식으로 드러내는가? 즉 현실에 대한 인식이 게임에서 어떻게 구축되는가? 이다. 한편 연구의 문제를 해결함으로써 기대할 성과는 다음과 같다. 첫째, 디지털 문화 세대에서 세계를 인식하는 방식의 확장이다. 둘째, SNS 세대, 즉 S 세대를 이어 팬데믹(pandemic) 시대를 반영할 미래의 게임을 예측할 수 있는 연구 기반의 확장이다.

1. 3. 연구 절차

필자는 본고의 문제의식을 용이하게 다루기 위해 ‘게임 X는 방식 Y로 결과 Z를 보여준다.’라는 임의의 형식을 취하려 한다. 본고에서 내용 X는 <레지던트 이블 3(Resident Evil 3)>, <패러사이트 이브 2(Parasite Eve 2)>, <사일런트 힐 3(Silent Hill 3)>이다. Y는 한스 게오르그 가다머(H. G. Gadamer)가 제시한 “미메시스(모방)” 개념과 이안 보고스트(I. Bogost)의 “절차적 수사학”이다. 마지막으로 Z는 세기말을 앞둔 대중들의 두려움, 과학 기술에 대한 공포, 미지의 것에 대한 불안이다.

본고의 연구 사례의 대상으로 세 가지 게임을 선정한 이유는 이러하다. 첫째, 상기의 삼자는 공교롭게도 디자인과 세계관 등에서 많은 점을 공유하기 때문이다. 여성 주인공, 복장, 고립된 도시, 기괴한 생명체, 숨겨진 비밀, 일인 플레이, 제작 국가 등이 그 교차점이다. 둘째, 시의성이다. 삼자의 게임이 출시된 년도는 대략 99년과 03년도 사이로, 이들은 현재로부터 먼 시기에 발매됐다. 하지만 게임이 보여주는 고립감과 절망감은 현재의 팬데믹 시기에 대중이 겪을만한 보편적인 정서도 반영한다. 이러한 이유로 삼자는 필자의 고려에 따라 시의적절한 작품으로 선정됐다. 마지막 이유는 상술된 작품들이 친구나 가족 등 여타의 관계를 아우르는 종래의 사회적 코드를 배경으로 하지 않고, “거대한 세계”와 그 세계에 처한 단독자로서의 ‘나(주인공)’를 이야기의 골자로 하기 때문이다[27].

다음은 본고의 논의 과정이다. 2장에서는 연구 사례로서 세 가지 게임의 본질적인 의미를 종말에 대한 두려움, 과학 기술에 대한 공포, 미지의 것에 대한 불안으로 간주하고, 삼자가 어떤 방식으로 재현되는가를 살펴본다. 여기서는 낯선 것에 대한 편견을 “이방인”과 “에이리언”이라는 독특한 개념으로 해석하는 리처드 커니(R. Kearny)의 견해가 활용될 것이다. 3장에서는 재현 개념에 따라 게임이 구현하고자 하는 바의 내용과 방식을 살펴본다. 여기서 말하는 재현은 세 가지의 맥락으로 본고에

적용된다. 하나는 미학의 영역에서 말하는 재현이다. 예술이 본질을 재현하는 방식에 대한 가다머의 설명을 바탕으로 게임이 재현하려는 바와 그 방식을 살펴본다. 다른 하나는 게임의 독자적인 수사학에 기초한 재현인데, 비언어적인 방식을 통해 현실의 체계를 유저에게 전달하는 표현법에 해당한다. 여기서는 보고스트의 “절차적 수사학” 개념을 다룰 예정이다. 마지막은 미래상의 재현으로서, 현실을 바라볼 ‘대안적’인 눈으로서의 게임의 기능이 제시될 예정이다. 게임은 현실의 숨겨진 부분을 포착하도록 하고, 최종적으로는 가려진 측면의 진모를 게이머에게 보여준다. 여기에서는 게임에서 구현되는 캐릭터, 세계관, 플레이 방식을 그 분석의 대상으로 삼는다. 4장에서는 가상화된 모델과 현실 사이의 연관성의 유무를 살펴본다. 5장에서는 인공적인 입체 이미지가 어떤 방식으로 현실과 연결되는지를 분석한다. 그리고 인공 이미지가 현실에서 기능하는 바가 무엇인지도 짚어본다.

이 과정을 따라 이 글의 흐름이 닿을 목적지는 다음과 같다. 게임은 현실의 시각을 보완할 가공의 눈으로서 기능하고, 실제 세계에서 드러나지 않는 측면을 꿰뚫어, 그것의 의미 있는 부분을 포착한다. 즉 게임은 재현의 방식을 통해 대상의 본질적인 의미를 드러낸다는 것이 이 글의 결론이다.

2. 세기말과 새 시대의 사이

이 부분에서는 서론에 언급된 세 종류의 게임에 대한 분석과 해석이 이루어질 예정이다. 우선 이질적인 것에 대한 거부감이 만든 ‘타자화’와 그 결과로서 ‘괴물’이 무엇인지에 대해서 살펴보자. 리처드 커니(R. Kearny)는 편견의 대상을 가리켜 그것을 “에이리언”으로 정의한다[8].

2. 1. 낯선 것, 거부감, 불안, 두려움

편견, 거부감, 불안, 두려움 등은 통상적으로 ‘낯선 것’과 조우했을 때 일어난다. 낯선 환경, 사람, 사물, 문화 등은 불편한 기류를 조성하는 요소에

해당한다. 물론 언젠가 도래할 특정한 시기 또한 낯선 대상으로 간주하여야 할 것이다. 왜냐하면, 본 절에서 다룬 소재가 세기말과 새천년 사이 대중들의 정서이기 때문이다. 무엇보다 확장된 개인의 자유에 대한 기대와 국가라는 거대한 이념에서부터 벗어나는 과정에서 일어나는 불안감이 당대의 주요 정서였던 것으로 보인다. 분명 20세기 말은 많은 사람들에게 전쟁의 종식이라는 확신과 더불어, 개인의 자유를 넘어서 세계적 평화라는 기쁨을 안겨주어야 했다. 이러한 의구심은 비단 필자에 의해서만 제기되지는 않는다. 일찍이 라이너 로테르문트(R. Rotermond)는 갈등의 종착 지점에서 다가온 “뿔랑콜리”한 분위기에 대해 의문을 제기했다 [29].

비관적인 견해에 근거한 정서는 역사의 진보에 관해 물음을 형성한다. 미래에 대한 기대 속에서 “앞으로도 역사가 진보할 것인가?”라는 질문을 던진다면, 긍정적으로 대답하는 것뿐만 아니라, ‘그렇다’고 생각할 근거를 찾기도 어렵다. 미래에 관한 이 같은 난처한 물음에 대해 진지한 답변이 필요할 것으로 보인다. 프란시스 후쿠야마(F. Fukuyama)는 미래에는 “광신적인 독재주의”, “치참한 종족 말살”, 과도한 소비주의에 따른 “생활의 진부화”뿐만 아니라, 핵전쟁에 의해 지구가 한랭화되는 “핵겨울”과 “지구 온난화” 등의 “전대미문의 재앙이 우리들을 기다리고” 있을 것으로 추측한다. 로테르문트 또한 우리가 완전한 “전지구적 갈등의 소멸”의 시대에 사는 게 아니라, 오히려 초강대국들의 “갈등에 의해 억눌려왔던 수많은 폭력적 대결이 다시 심화되는” 상황을 목격하고 있음을 지적하고 있다[28,29].

물론 냉전이 종식된 이후의 21세기는 거창한 이념보다는 개개인의 삶에 중심을 두는 시대로 접어들고 있었다. 소위 ‘말세’라는 말이 입에 오르내리던 상황은 90년도 후반, 특히 98~99년에 두드러졌다. 세기의 끝을 앞두고 기대감과 두려움이라는 정서가 당시의 사고방식의 기저에 있었던 것이다. 마침 불안과 기대가 혼재된 시기를 반영하기라도 한

듯, 대중들 사이에서는 ‘테크노 컨셉’과 ‘SF’를 필두로 한 디스토피아적인 성격을 띤 콘텐츠가 인기를 끌기도 했다. 주목해야 할 점은 이 시기를 인식하는 방식이 상당 부분 ‘낯선 것’에 대한 모종의 불안감에 기초한다는 점이다. 도대체 무엇에 대한 불안이며, 당대의 정서는 어떤 방식으로 이 낯선 것을 바라보도록 사람들을 추동시켰을까?

커니는 우리 외부의 “이질적인 존재”를 악의 경험과 연결하고, “자아 정체성과 동일성의 개념”을 선(善)과 연결하는 서구의 사유를 진단하면서 “이질적인 존재에 대한 편견”이 만든 악, 즉 “에이리언”이라는 개념을 제시한다. 쉽게 말하자면, 이러한 개념은 익숙하지 않은 것을 ‘악’으로 간주하는 방어적인 태도에서 비롯한다. 유대인 학살, 매카시즘, 9.11. 테러, 남과 북으로 나뉜 한국 등 커니가 나열하는 역사적 선례가 그 태도를 반영한다. 즉 ‘나’의 밖에 있는 대상은 처리해야 할 ‘병균(또는 적)’으로 이해된 것이다.

이러한 맥락에서 아직 시작하진 않았지만, 곧 도래할 세기말을 온몸으로 받아들여야 했던 사람들에게 새천년은 미지의 세계이면서, 한편으로는 현실에서 일어나고 있는 공포 그 자체이기도 했다. 눈에 보이거나 손에 잡히는 물리적인 대상과는 달리, ‘시대’라는 것은 피할 수도 밀어낼 수도 없는 시간이기 때문이다. 비유하자면, 이 시기는 아마도 ‘절대 죽지 않고’ 다시 살아나서 우리에게 다가오는 무형의 괴물에 가깝다. 한편 시간이라는 괴물은 공포라는 감정의 자리를 빌려서 인간의 심리를 고통스럽게 자극하기도 하지만, 동시에 상상을 자극하는 촉발제로 작용하기도 한다. 물론 현실의 불안감이 증가할수록, 차라리 비현실적인 세계에서라도 불안감을 해소하려는 경향도 나타난다. 9.11. 테러의 참혹한 사건을 감당하지 못한 사람들이 대안적인 공포를 추구하듯, 감당할 수 없는 긴장으로부터 “한숨 돌리게” 하는 수단이 바로 가공의 “공포적 서사”이기 때문이다.

이렇듯 그 시기의 혼재된 정서는 다양한 매체를 통해서 독특한 방식으로 드러났다. 게임도 마찬가지로

지로 이 시기를 온전히 맞이해야 했다. 동시에 오늘날 시장을 지배하는 세 개의 콘솔 시스템인 플레이스테이션(Play Station), 엑스박스(X box), 게임큐브(Game cube)를 비롯해 명작의 반열에 오른 게임들이 대거 출현한 시기이기도 했다. 물론 시대적 정서와는 무관한 게임도 있지만, 세기말에 대한 불안감과 공포감을 잘 반영한 게임도 두드러진다. 지금부터 살펴볼 세 가지의 게임이 바로 그 사례에 해당한다[8].

2. 2. <레지던트 이블 3>, <패러사이트 이블 2>, <사일런트 힐 3>와 바이러스, 과학기술, 미지의 것

디스토피아적인 세계관을 표현한 작품들은 세기말 이후에도 지속적으로 제작되었다. 예컨대, <보더랜드(Borderlands), 2009>, <메트로 2033(Metro 2033), 2010>, <데드 아일랜드(Dead Island), 2011>, <더 라스트 오브 어스(The Last of Us), 2013>, <디비전(The Division), 2016> 등은 디스토피아를 표현하는 비교적 최신작에 해당한다. 이들 중에서 좀비를 비롯한 괴생명체가 주요 적으로 등장하거나(<메트로 2033>, <더 라스트 오브 어스>, <데드 아일랜드>) 집단 및 분파의 갈등 요소가 두드러지는 작품(<메트로 2033>, <디비전>)이 다수이다. ‘포스트 아포칼립스’를 골자로 한 <보더랜드>는 디스토피아적 작품이기는 하나, “관도라행성”이라는 지구 밖의 장소에서 범죄자 잔당들을 무력화한다는 독특한 소재를 활용한다. 상술된 작품들의 주된 공통점은 동료애, 멀티 플레이, 사회 집단적 갈등 등 인간이 속한 사회적 관계망에서 일어나는 작용들이다. 물론 세기말, 포스트 아포칼립스, 디스토피아적인 세계관을 공유하면서도 이야기, 분위기, 캐릭터, 인물의 주변 환경의 구현에서 각 작품의 개성이 돋보인다. 본고에서 선정된 삼자의 게임은 디스토피아적 코드를 공유하면서도, 최신작들의 사회적인 코드와 다른 “거대한 세계”와 ‘나’라는 구도에서 일어나는 사건과 해결의 과정을

보여준다는 점에서 차이를 보인다.

이 부분에서는 1999년과 2003년도 사이의 일본에서 제작한 “서바이벌-호러 어드벤처 장르” 게임이 배경으로 설정한 주요 테마를 살펴보고자 한다. 노박에 의하면, 어드벤처 게임은 스토리가 가미된 “탐험, 수집, 퍼즐-해결, 미로를 통과하는 이동, 메시지의 해석”의 특징을 띠는 게임으로 요약된다. 장르의 고유한 문법을 따라 스토리를 개진하는 어드벤처 게임은 어둠과 위협적인 주제와 결합했을 때 서바이벌-호러라는 장르를 만들어낸다. 그렇다면 서바이벌-호러 장르라는 형식 속에서 각 게임은 세기말의 인식을 어떤 세계관으로 드러냈을까?

캡콤(CAPCOM)에서 99년도에 발매한 해외판 <레지던트 이블 3(Resident Evil 3)>은 레지던트 이블 시리즈의 전작의 외전에 해당한다. “내재한 악”을 의미하는 게임의 제목은 인간의 몸에 침투한 생화학 테러 물질, 즉 좀비 바이러스로 해석된다. 치명적인 바이러스의 원흉인 대기업 제약회사 “엄브렐라”를 무너뜨리기 위해, 주인공 “질 발렌타인”은 좀비로 가득 찬 라쿤 시티를 조사하며 생존의 사투를 벌여야 한다.



[Fig. 1] Resident Evil 3, 1999.

절체절명의 사태에 빠진 도시 속에서 생존해야 하는 주인공의 이야기는 세상의 종말에 맞서 있는 인류의 상황과 어딘가 비슷해 보인다. 총을 쏘도 매번 다시 살아나서 때로 물려드는 좀비와 통제 불능이 된 도시는 생존자들이 일상을 누리던 세계에 들이닥친 거대한 재앙이자 현실이다. 바이러스에 감염된 크리처들은 사람을 닮았지만 결코 ‘인간’

이 아닌, 죽어야 할 ‘괴물’로 취급된다. 또한 주인공의 플레이 무대인 라쿤 시티는 활기찬 도시에서 아비규환의 흔적만 남은 버려진 도시로 표현된다.

즉 ‘익숙했던 것’이 ‘낯선 것’으로 뒤바뀌면서 일어나는 공포가 게임 속에서는 괴물과 구제 불능의 도시로, 즉 가시적인 형태로 나타난다. 이렇듯 <레지던트 이블 3>은 저물어 가는 시대의 가장자리에 선 인류가 느끼는 심리를 구체적이면서도 공포로 점철된 방식으로 구현한다. 커니가 제시한 ‘낯섦’과 ‘에이리언’화가 게임 속에서도 반영되는 것이다 [8,9,10].

스퀘어(SQUARE)에서 출시한 시네마틱 서바이벌 호러 게임인 <패러사이트 이블 2(Parasite Eve 2)>의 내용은 이것의 원작 소설인 <제3의 인간>을 기반으로 한 게임이다. 인체 내 세포의 미토콘드리아가 ‘네오 미토콘드리아’로 각성해서 인류를 전복시킨다는 내용을 중심으로 전개되는, 이른바 과학 공포 SF 물에 해당한다. 주인공인 “아야 브레어”는 전작에 이어서 “네오 미토콘드리아 크리쳐(N. M. C.)”에 맞서는 “미토콘드리아 조사 진압반(M. I. S. T.)”에 투입돼 사건을 해결하기 시작한다. 미토콘드리아에 의해서 기괴한 괴물이 된 생명체(creature)를 진압하면서 개체 수를 줄이는 주인공은 대참사의 그 근원을 추적해야 한다. 인류에 대한 반란을 막으려는 고군분투의 과정에서 주인공의 특수한 능력을 개발하는 것도 이 게임의 묘미이다.



[Fig. 2] Parasite Eve 2, 1998.

게임의 핵심 소재인 네오 미토콘드리아는 인류의 DNA와 다른 DNA를 가진 독립적인 생명체이

다. 미토콘드리아 ‘이브’로 불리는 생명체는 소위 네오

미토콘드리아의 최상에서 군림하는 지배자로, 미토콘드리아를 가진 모든 생명체를 자연발화나 변이의 방식으로 좌우한다. 본편의 초반에 제공되는 영상에는 매우 기괴하고 충격적인 내용이 담겨 있다. 초토화된 쇼핑몰의 어느 한 카페에 홀로 앉아 있는 생존자가 경악할 만한 괴물로 급변하기 때문이다. 주인공은 그를 구하기 위해 접근했다가, 괴물로 변하는 생존자와 직면한다. 우리와 같은 인간으로 ‘보였던’ 그는 사실 인간의 가족을 쓴 독립된 미토콘드리아였던 것이다.

이렇듯 괴물은 인간의 탈을 쓰고 “공포의 힘”으로, 현실에서는 있을 수 없는 매우 끔찍한 모습으로 가상 세계에 출현한다. 과학의 힘은 공포의 힘으로 변하고, 익숙한 것은 낯선 것으로 변해버린다. 게임상으로 미국 전역에 퍼진 크리쳐들은 특수한 칩이 몸에 이식되기 전까진 본래 가족이었거나 사람이었다. 기이한 생명체가 외부에서 침공하여 인간을 공격한다는 기존의 외계 물의 내용과는 달리, 육체 ‘안’에 기생하는 생명체가 우리를 조종하면서 인류 전체를 지배한다는 흐름이 본 게임 내용의 특징이다. 이식, 발화, 융합, 독립이라는 개념을 바탕으로 한 생명과학 기술과 결합한 소재라는 점에서 미래지향적인 성격을 띠는 한편, 공격에 대항하는 방식을 ‘우리 안의 괴물과의 대면’으로 제시한다는 점에서 미래에 대한 두려움을 내재화시킨 점이 두드러지는 작품이다[8].

코나미(KONAMI)는 전작들에 이어서 2003년에 <사일런트 힐 3(Silent Hill 3)>을 발매했다. 사일런트 힐은 과학으로는 설명이 불가능한 힘이나 비밀을 소재로 한 오컬트(occult)적인 성격을 띠는 작품이다. 무엇보다 인간의 내면에 자리 잡은 죄의식과 트라우마를 비롯한 심리적인 공포를 바탕으로 이야기를 전개하는 작품이기 때문에, <레지던트 이블>과 <패러사이트 이블>가 제공하는 공포의 분위기와 그 대상에는 차이가 있다. 본편의 경우

피범벅이 된 녹슨 공간, 형체를 파악하기 힘든 시체, 살인, 가학, 고통, 광기 등 전작들 보다 자극적인 표현방식으로 이면 세계의 잔혹함을 묘사한다.



[Fig. 3] Silent Hill 3, 2003.

물론 극단적인 묘사 방식만이 이 작품의 개성을 결정짓는 유일한 요소는 아니다. 단지 ‘피를 부르는 광기’의 대가를 보여줬을 뿐, 작품 전체를 규정하는 주제는 아니기 때문이다. 오컬트적인 작품답게, <사일런트 힐 3>은 신, 부활, 죽음을 주요 소재로 선보인다. 신의 부활을 위해 제물로 바쳐진 어린 소녀, 부활한 신의 죽음, 어린 소녀의 영혼으로 탄생시킨 아기라는 전작의 흐름을 이어, 본편에서는 17세의 소녀 “헤더 메이슨”이라는 소녀가 등장한다. 게임 속에서 신을 부활시키려는 사이비의 광기는 헤더를 집요하게 노리며 더욱 증폭된다. 그 결과 헤더가 신을 잉태하지만, 결국 헤더에 의해 죽게 된다.

이처럼 세상에 대한 그릇된 믿음과 해석, 구원을 갈망하는 광기에 가까운 집착, 낙원을 향한 맹목적이고 극단적인 추구는 ‘허상’을 좇아 잠식되는 인간의 무지몽매한 측면을 보여준다. 현실을 망각한 사이비 교단의 일당들은 새로운 세상의 도래를 상상하며 신의 부활이라는 명목으로 살인, 고문, 폭력을 서슴지 않고 행한다. 오히려 그들은 ‘현실’을 교단의 정체성뿐만 아니라, 세상을 위협하는 ‘악’ 그 자체로 간주한다. 현실에 대한 이러한 극단적인 적대감은 사이비 교단에 의해 자행된 일들에서 적나라하게 드러난다. 하지만 헤더라는 소녀에 의해 그들의 계획이 물거품이 됨으로써, 주인공은 지독하리만큼 끔찍한 과거와 결국 작별한다.

<사일런트 힐>의 세계에서 소위 구원을 갈망하는 자들은 자신이 처한 현실과 자신의 내부의 악에 직면하지 못하고, 오히려 현실 세계 자체를 악으로 규정함으로써, 이 입장에 반대하는 자를 악마 또는 희생양으로 몰아세운다. 비의적인 이 마을의 분위기는 사실 현실을 이해 불가능한 미지의 것으로 남겨두려는, 그래서 현실에 대한 몰이해로부터 생긴 이면의 잔상이기도 하다. 히스테리의 극단적인 결과인 잔혹한 이 마을의 이미지는 “내가 살기 위해 멀리한” 또는 “내가 몰아낸 이질적인 자기 존재 자체”에 해당한다[8,11].

2. 3. 디스토피아적인 세계관과 게임의

언어

그런데 상술된 작품들의 디스토피아적인 세계관이 현실을 드러내는 게임의 모든 방식을 말한다고 보긴 어렵다. 게임 미디어의 특수한 작동 방식이 설명돼야 하기 때문이다. 즉 현실 반영의 방식을 논하기 위해서는 게임만의 절차적 특성이 뒷받침되어야 한다는 것이 필자의 입장이다. 따라서 후술될 내용은 컴퓨터 게임과 타 미디어 간의 차이를 구분 짓는 영역으로서 게임의 ‘절차 수행’을 다루는 게임의 ‘수사학’이다.

여기서 말하는 게임의 수사학은 “절차적 수사학(procedural rhetoric)”이다. 보고스트가 정의하는 절차(processes)란 엔진과 같은 기계적인 체계, 종교적인 신념, 기타 규칙 및 법 등의 조직적인 체계를 지시하는 작동 체계로서의 논리, 방법, 기술 등을 의미한다. 한편 수사학은(rhetoric) 효과적이고 설득력 있는 표현을 의미한다. 따라서 양자를 합한 ‘절차적 수사학’은 “설득력 있는 절차 사용의 실행”을 뜻한다. 보고스트는 그의 저서인 “설득적 게임(Persuasive Games)”에서 비디오 게임에서 나타나는 수사학적 개념을 제시한다. 절차적 수사학이란 글(text)과 같은 언어 구사 형식을 수사학의 중심으로 두지 않고, 각 매체가 표현하는 수단을 인정하는, 즉 비언어적인 방식을 강조하는 수사

학을 의미한다[30,31].

물론 시각적인 이미지와 절차를 갖춘 구조가 수사적인 기능을 반드시 포함하진 않는다. 이미지를 수정하는 사진 리터칭 프로그램이 대표적인 예이다. 이미지가 글보다 구체적일지라도, 글보다 높은 설득력을 반드시 갖추진 않기 때문이다. 보고스트는 기업이 생존하는 방식과 그 절차를 보여주는 <맥도널드 비디오 게임(The Mcdonald's Video game)>을 절차적 수사학의 예로 제시한다. 게임에서 유저는 기업의 수지를 맞추기 위해 가축에게 사용될 호르몬제를 더 투입해야 하고, 상황에 따라서는 뇌물을 공모해야 한다. 만약 부정한 운영을 전적으로 지양하는 플레이를 한다면, 패스트푸드 기업의 안정적인 운영을 기대하기가 어려워진다. 패스트푸드 기업의 운영 형태를 전체적으로 제시하면서, 여기에 참여한 유저가 문제 해결을 통해 기업의 문제점을 파악하도록 유도하는 것이 이 게임의 특징이다[31].

이러한 절차적 수사학의 특징 또는 장점은 작품에 대한 이해와 의미의 반추를 효과적으로 끌어낸다는 것이다. 때에 따라서는 명시적이고 지시적인 표현 방식보다 감화 또는 감정의 이입을 더 잘 유도할 가능성이 크다. 왜냐하면, 절차적 수사학에 따른 게임은 의견 또는 행위의 변화를 수반하기 때문이다[31]. 예컨대 <레지던트 이블>은 극한의 상황 속에서 한정된 장비, 게임의 지정된 저장 지점(save point), 피해 정도에 비례하는 체력 상태의 변화, 무기의 특성에 따른 공격력의 차이 등은 유저가 효율적인 플레이에 대해 고민을 하도록 강제한다. 또한 갑작스러운 공격에 즉각적으로 대처하지 못하거나, 무계산적인 방식으로 무리한 진행을 할 경우 역시 게임 오버이다. 무기, 소모품, 특수 물품과 소지 가능한 보관 규모의 제한은 철저히 '생존'이라는 목표와 직결하여 불필요한 요소를 가려내도록 한다. 결국 유저의 궁극적인 목표는 '생존'으로 뚜렷하게 드러난다. 이렇듯 게임에서 묘사된 절체절명과 일촉즉발의 상황은 주인공(유저)이 극복해야 할 환경과 그 절차의 배경인 한편,

'죽느냐 사느냐'의 갈림길에서 유저를 고뇌하게 하는 원인에 해당한다. 동시에 생존의 과정에서 유저는 기업의 음모, 과학의 그늘, 그릇된 신념으로 질게 얼룩진 세계를 마주한다. 영화나 문학 작품에 의해서 특정 감정이 일어나듯이, 게임의 절망적인 세계관 속에서 음울함과 공포를 느끼는 이유가 절차적 수사학의 맥락에서 설명된다.

3. 재현된 세계

주지하다시피, 상술한 세 가지의 게임은 공포라는 불쾌한 정서를 공유한다. 공포는 '낮선 것' 또는 '이질적인 것'에 직면해 일어난다. 한마디로 공포에는 특정한 대상이 있다는 말이다. 다가올 또는 마주한 현실이 이 게임의 추상적인 대상인 셈이다. 흉측한 생명체 또는 참혹한 현상은 이질성에 대한 두려움을 시각적으로 구현한 결과물, 즉 표현에 해당한다. 필자는 이 파편들을 "미메시스", 즉 "모방"으로, 다시 말해 "재현"이라는 하나의 개념으로 연결해보려 한다[12,13].

여기서 '재현'은 두 가지의 흐름, 즉 철학적인 맥락과 기술적(technical)인 맥락에서 이해돼야 한다. 왜냐하면 게임이라는 영역을 분석하는 독자적인 방법론의 성립을 위해서 타 학문과의 연계 연구가 불가피할뿐더러, 게임'학'이라는 방법론의 지속적인 연구 수행도 필요하기 때문이다.

통상적으로 재현 개념은 미학적인 맥락에서 예술과 삶이라는 담론 내에서 다뤄진다. 가다머에 의하면, 예술은 모방을 토대로 한다. 달리 말해 예술은 '재현'이기도 하다. 어떤 것을 표현한 작품이 있다는 것은 곧 모방의 과정을 거쳤다는 사실을 지시한다. 하나의 작품에는 어떤 것의 '본'을 떠서 그것을 바라본 제작자의 제작 방식이 녹아있다는 것이다. 중요한 점은 예술이 모든 것을 아무 의미 없이 반영하지는 않는다는 사실이다. 제작자가 인식한 것에 한해서 모방의 작업이 이루어질 때, 비로소 하나의 주제를 담은 작품이 제작되기 때문이다. 물론 작품의 주제는 어떤 것의 '의미 있는' 부분을

드러내는데, 예술은 결국 대상의 의미 있는 측면을 드러내는 것, “즉 사물의 은폐된 참모습의 재현”이 예술의 방식이다. 그래서 같은 대상이라 할지라도, 제작자가 드러내려는 내용에 따라서 그 표현 방식도 달라진다[12,13].

하지만 미학적 맥락에서의 재현 개념만으로 게임의 표현 방식을 설명하기엔 무리가 있다. 상술된 재현 개념은 문학과 영화 등 여타의 미디어의 상당 부분을 설명하는 정수와 같은 개념이기는 하나, 게임이 전적으로 기댈 수 없는 타의 영역이기도 하기 때문이다. 게임이 여러 분야와 접목돼 이해되는 상황은 달리 말해서, 게임만의 차별화된 방법론의 구축 필요성을 지시한다. 주지하다시피, 독자적인 게임 방법론을 구상한 보고스트는 게임만의 수사학적 개념을 제시한다.

감정 또는 생각을 효과적으로 표현하기 위한 언어의 사용 방식을 탐구하는 수사학은 보고스트에 의해서 ‘기술적’인 맥락에서 재해석된다. 일반적으로 언어적 수사학 또는 회화나 조각을 활용한 시각적 수사학과 다르게, 비디오 게임은 시각, 동작, 상호작용이라는 요소를 활용한 “절차적 수사학”에 해당한다는 것이 보고스트의 입장이다. “더 구체적으로 말하자면, 절차적 수사학은 특히 계산을 활용한 그리고 일반적인 절차를 통한 설득의 실행이다 [31].” 이러한 보고스트의 절차 개념은 게임이 유저에게 어떤 내용을 설득할 때 제시하는 ‘구조적’인 성격을 반영한다. 프로그램에 의해 짜인 알고리즘 내에서 순차적이면서 논리적으로 진행되는 절차적 구조가 게임의 특징인 것이다. 그래서 현실의 부분을 게임이 재현할 때, 의미 있는 특정 부분을 단지 포착하는 데서 그치지 않는다. 오히려 그것의 구조를 ‘모사(simulate)’해서 해당 체계의 작동 방식, 즉 그것의 원리를 게임이 보여주는 것이다.

이러한 이유로 보고스트는 게임이 “실제 시스템과 상상된 시스템이 어떻게 작동하는지를 보여준다.(They represent how real and imagined systems work.)”고 주장한다[30,31]. 정리하자면, 현실의 어떤 것을 전달하고자 할 때 유의미한 측면

을 재현하면서도, 그 복잡한 구조의 작동의 원리를 계산적인 방법으로 설명하는 방식이 게임의 수사학이다. 이렇듯 여러 학문 분야에 기대어 출발한 게임의 ‘재현’ 개념은 다양한 영역과의 비교 대조를 통해 독자적인 개념으로 다듬어진다.

상술된 게임으로 다시 돌아 가보자. 비슷한 시기에 발매된 세 작품은 세기말에 대한 그 나름의 이해 방식을 반영한다. 물론 다가올 새로운 시대에 대한 미래지향적이고 희망적인 메시지를 이 게임을 통해 게이머에게 전달할 수도 있다. 그러나 미래에 대한 밝은 청사진의 무조건적인 제시만이 새로운 세기를 받아들이는 유일한 인식 방식은 아니다. 지나온 세기의 끝에 이르러 지금껏 겪어보지 못한 미지의 것을 부정적으로 표현하는 방식 또한 세상을 재현하는 여러 방식 중 하나에 해당하기 때문이다.

호러 게임의 대표 작품으로서 인기를 얻은 상기의 게임이 바로 그 예에 해당한다. 최첨단 기술, 풍족한 삶, 더 나은 세계라는 요소로 미래를 표현할 수도 있었겠지만, 충격적이고 음울하고 극단적인 방식으로 미래를 나타낸 것이다. 그런데도 많은 유저가 아직도 이 작품들에 대한 향수를 잊지 못하는 이유는, 불쾌한 것들 속에서 발견하는 현실의 ‘어떤 가려진 측면’ 때문이라곤 필자는 추측한다. 현실에서 미처 보지 못했던 것을 발견하는 기회를 호러 게임이 제공하고 있기 때문이다.

3. 1. 테러와 바이러스에 대한 공포 :

현대의 살상 무기와 내부의 전쟁

필자는 커니가 제시하는 “에이리언과 타자”화 개념을 바탕으로 세 가지의 게임이 배경으로 하는 이질적인 것에 대한 반동의 원리를 살펴보았다. 반대편에 선 것에 대한 적대감으로부터 피어오른 불안에서 공포로 나아가는 흐름은 상술된 게임의 내용에 따라 다시 세 줄기로 나누어진다. 테러와 바이러스에 대한 공포, 문명의 가치에 대한 회의, 정신의 위기가 그 주요 흐름이다.

<레지던트 이블 3>은 테러와 바이러스에 대한 두려움을 시각화한 게임에 해당한다. 공산주의의 음모에 대한 두려움이 미국에서 퍼지고 있을 때, 당시의 공포 영화에는 납치된 인간을 외계인으로 바꿔버리는 “외적 현상”이 주로 반영됐다. <신체 강탈자들의 침입(Invasion of the Body Snatchers, 1956)>이 그 예이다[14].

하지만 1970~1980년 사이부터 외부의 침입에 대한 인식은 변화하기 시작한다. 두려움의 대상이 점점 더 사회 안으로 수렴하면서, 그것이 인체 내부로 침입한다고 보았다. 예컨대 서구권에서의 HIV 바이러스의 출현은 공포의 대상의 발원지를 외부라고 간주했던 당시의 사고방식에 큰 파동을 일으켰다. 외부의 적을 경계하는 인식이 강했던 자본주의와 공산주의로 대립한 시대와 “종잡을 수 없는” 테러의 양상을 내부에 잠복한 바이러스로 간주하는 오늘날 서구 자본주의 사회는 중요한 예이다. 이러한 이유로, 바이러스 연구에서 주로 쓰였던 “내부의 전쟁”이라는 군사적인 용어가 당시의 인식을 반영한다[14].

물론 정치적인 화제와 테러리즘만이 <레지던트 이블>이 제시하는 유일한 진모는 아니다. 필자는 과학과 기술의 시대 속의 “20세기의 체험”에서 피어오른 의구심이 21세기를 앞두고서도 이어져 오고 있다는 사실을 짚고 가려 한다. 기술과 인간의 도덕성 간의 진보 속도의 불일치는 후쿠야마가 지적하듯, “모럴이 진보되지 않으면 테크놀로지의 힘이 사악한 목적에 이용될 수밖에 없”고, “인류는 지금보다도 더 열악한 상황으로 빠져”들게 된다. 대기업 제약회사의 거대한 음모가 과학 기술의 진보에 반비례하는 인간의 타락한 “모럴(moral)”의 사례임을 게이머는 <레지던트 이블>을 통해 확인할 수 있다[28].

3. 2. 문명의 가치에 대한 회의 : 세포의 반란과 강탈된 신체

한편 <패러사이트 이블 2>는 과학의 진보와 이

성에 대한 불신을 ‘네오 미토콘드리아’라는 독특한 소재를 통해 제시한다. 이른바 ‘미토콘드리아의 독재’의 상황은 신에 대한 믿음과 우상의 죽음이 불리일으킨 인간의 불안을 반영한다. 동시에 과학, 진보, 이성에 대해 와해한 신뢰가 일으킨 반향도 보여준다.

인간을 군림하는 미토콘드리아의 이러한 ‘전 지구적 공모’는 시대적인 불안을 해소하려 했던 전체주의적 독재 체제와 어딘가 유사하다. <패러사이트 이블 2>의 내용의 독창성이 ‘세포의 반란’에서 그치지 않는 이유이기도 하다. 무엇보다 적의 정보를 캐내기 위해 몰래 잠입하는 방식이 종래의 정찰 방식이었다면, <패러사이트 이블 2>에서는 크리처의 변형을 유도하는 ‘파트스(parts)’가 삼입된 형태로 그 방식을 변형시켜서 나타낸다. 외계인의 소행으로 머릿속에 이식된 칩을 발견하는 요원의 이야기가 담긴 <X파일> TV 시리즈 또한 유사한 예에 해당한다[14]. 외부에서 인체로 ‘이식’돼 생명체의 변이를 일으키는 방식을 보여주기 때문이다. 인체가 더는 개인의 통제 아래에 있지 않을뿐더러, 심지어 세포에 의해 ‘강탈’ 되는 상황에 이른 것이다.

애초에 유전자와 관련한 과학 잡지, 인간의 게놈 계획, 유전자 치료, 클론 장기에 대한 언급은 게임 속의 탐색 과정에서 수집되는 자료로서 ‘유전자 변형’에 관한 미심쩍은 연구를 직·간접적으로 보여준다. 즉 언제 들이닥칠지 모르는 미토콘드리아의 테러에 대비해서 주인공은 철저히 자료 조사, 수집, 스킬 정비를 해야 한다. 보고스트가 말하는 절차적 수사학의 특징이 드러나는 부분이기도 하다. 게임 속 주인공의 이러한 행보는 “대량의 독극물 공격, 전염병, 핵 위험”과 같은 경고에 대해 끊임없는 공포에 시달려야 하는 상황을 가시화한다. 이처럼 “무서운 테크놀로지의 진보”는 “핵무기의 위협에 시달리면서 살아가”는 “히로시마 이후의 인류”의 그림자로서 어두운 소재로 남아 <패러사이트 이블>에서 재현된다[14,28].

3. 3. 정신의 위기 : 확실성의 극단적인

추구와 전체주의적 흐름

<사일런트 힐 3>은 세기말 직후에 등장한 게임치고는 <레지던트 이블>과 <패러사이트 이브> 시리즈에서 쓰이는 바이러스 혹은 과학적인 소재를 사용하지 않는다. 오히려 종말론적인 세계관에서 난도질당하는 개인의 심리와 광기에 사로잡힌 광신도들의 히스테리를 극단적으로 제시한다. 주인공인 헤더가 안개로 자욱한 세계와 피와 녹이 낭자한 이면 세계를 오가는 과정에서 일어나는 기묘한 현상은 그 모든 요소를 포괄한다. <사일런트 힐 3>가 마을의 미스터리한 힘과 죄의식을 주제로 한 전작과 다른 지점이기도 하다. 출시된 실제 시기를 따르다면, <사일런트 힐> 시리즈는 분명 미래주의적인 색채를 띠었어야 했다. 하지만 광기, 살인, 죄의식, 죽음과 부활 등을 왜 게임의 소재로 써야 했을까?

이 작품의 소위 ‘불쾌한’ 소재들은 다음의 두 가지를 상징적으로 담아낸다고 필자는 추측한다. 바로 ‘정체성의 흔들림’과 정체성의 혼란에 대한 반응인 ‘확실성의 추구’이다. 레나타 살레츠(R. Salecl)에 의하면, 첫 번째는 21세기의 자본주의 속에서 변화하는 흐름에 좌우되는 개인의 사회적 위치의 불안정성과 그것에 대한 불안을 상징한다. 두 번째는 냉전 이후 핵전쟁과 같은 새로운 위협에 대한 불안을 가라앉힐 만한 세계적 혹은 국가적인 “행동의 지침”의 “부재”를 상징적으로 나타낸다. 이른바 “지성의 위기”가 여전히 산발적으로 일어남으로써, 자유 민주주의에 대한 회의가 제기되는 것이다. “보다 나은 사회” 또는 이상 사회에 대한 바람직한 비전을 자유 민주주의보다는 오히려 “파시즘과 커뮤니즘”과 같은 이데올로기가 훨씬 ‘그럴싸하게’ 제시했기 때문이다. 후쿠야마가 지적한 것처럼, 확고한 거대 이념의 부재에 대한 이러한 “지성의 위기”는 자유 민주주의의 이념의 확대에 따른 진보의 종점이 다가옴에 따라, “역사의 종말”을 목격하는 21세기의 현대인의 시선을 반영한다. 즉 언제 또다

시 터질지 모르는 전쟁과 변화하는 사회의 흐름에 대한 인식은 모종의 확실성을 추구하도록 개인을 부추기고, 극단적으로는 “근본주의적 종교” 또는 “전체주의적 영성 운동”에 의지하게 만든다는 것이다[14,28].

이렇듯 집단적 광기는 흔히 마녀사냥의 형식으로 시작한다. 개인을 비롯한 공동체의 정체성 유지와 구제를 명목으로 ‘구원’이라는 ‘허상’을 따르며, 무고한 생명의 희생을 통해 낙원을 실현하려는 <사일런트 힐>의 교단의 광기는 행동 지침의 부재 탓에 산발적으로 일어나는 전체주의적 행동 양식을 반영한다. 신 또는 우상의 죽음은 가치관의 흔들림을 일으켰다. 개인 또는 집단은 불안정한 환경 속에서 안정을 위해 낙원이라는 허상을 타인에게 제시한다. 로테르문트에 의하면, 이러한 허상은 “최후의 심판에 대한 불안”과 “새로운 시대를 향한 즐거운 기대”에 근거한 종말론의 ‘환상’에 해당하는데, 달리 말하자면, 악의 제거와 선의 성취를 의미한다. 이 환상은 우리가 인간을 “그 자체로 선하거나 악한 존재”로 이해하도록 이끌기보단, 선과 악으로 분리된 존재로 인식하도록 이끈다.

이렇듯 허상의 유혹은 자신의 반대편에 선 자들을 괴물로 인식하도록, 그의 머릿속을 마비시킨다. 무자비하게 죽어 나간 희생자들은 ‘그’에게 그저 괴물일 뿐이었다. 언젠가 그가 깨닫게 될 충격적인 진실은 희생된 자가 자기와 다를 바 없는, 바로 ‘인간’이었다는 사실이다. 헤더가 여태껏 죽인 ‘괴물’을 언급했을 때, 교단의 신부인 빈센트가 “괴물이라고? 네 눈에는 그들이 괴물로 보이니?”라며 던진 농담은 허상에 눈먼 자들을 겨냥한 매우 섬뜩한 ‘진담’으로 들린다[8,29].

3. 4. 새로운 인간상

디지털 시대에 접어들면서 대중이 콘텐츠를 활발히 소비하기 시작할 때, 디지털 게임도 대중의 공감을 고려하지 않을 수가 없다. 결국, 사람이 디지털 문화를 향유하기 때문에 게임 제작자들은 인간에 대한 이해를 지속해서 시도해야 한다. 그래서

게임 캐릭터에는 인간에 대한 해석과 그것의 재현이 반영될 수밖에 없다. 상술된 게임들은 어둡고 절망적인 분위기를 자아내지만, 동시에 미래 지향적인 ‘상’도 게이머에게 제시한다. 바로 새 시대에 등장할 ‘새로운 인간’의 모습이다[27].

신(新) 인간상은 학술적인 용어로 ‘포스트휴먼(posthuman)’과 ‘트랜스휴먼(transhuman)’으로 개념화된다. 전자는 현재의 기준으로는 ‘인간’으로 분류 불가능한 “인간 이후의 존재”, 즉 “현재 인류의 생물학적 능력을 뛰어넘는 능력을 갖춘” 존재를 의미한다. 한편 후자는 현재 인류의 능력을 ‘향상함’으로써 포스트 휴먼의 ‘도상’에 있는 존재를 의미한다. 사실 두 개념 간의 구분은 쉽지 않고, 모호하다. 그래서 양자를 포괄한 “휴먼-포스트휴먼”이라는 이분법을 취하기도 한다[32]. 따라서 현재의 인간이 갖춘 육체적 그리고 정신적 능력보다 향상된 능력을 갖춘 존재 또는 그러한 상태로 요약된다.

신 인간의 유형은 게이머의 아바타인 게임 속의 ‘주인공’에 해당한다. 주어진 바를 수행하는 주인공들의 정신력과 체력 등은 극한의 상황에서 두드러진다. 게임의 내용에 따라 구성된 주인공들의 개인적인 서사에 의하면, “현생 인류로서의 인간이라 할 수 없는 새로운 존재”로 불릴 만한 요소들이 나타나기도 한다[32]. 예컨대 <레지던트 이블>의 주인공은 장비가 빈약한 상태에서 생체 병기로 등장하는 보스 몬스터 “네메시스”를 물리치는 인물로, <페러사이트 이블>의 주인공은 자연발화에 반응하지 않는 초자연적인 능력을 갖춘 존재로, <사일런트 힐>의 헤더 메이슨은 신을 잉태한 인물로 묘사된다. 각 주인공이 가진 능력은 달리 말하자면, 포스트 휴먼이라면 갖춰야 할 조건에 해당한다.

흥미로운 점은 해당 조건을 갖춘 주인공들이 작품에서 묘사되는 방식이 “여성영웅”의 형태로 제시된다는 점이다. 절체절명에 빠진 거대한 세계와 마주한 주인공들이 여성이라는 사실은 “기존의 남성 중심”의 “인간의 지배 담론의 해체”를 지시한다[27]. 캐릭터에 부여된 이러한 의미는 “유목적 주체(nomadic subject)”라는 개념으로 이해된다. 로

지 브라이도티(R. Braidotti)에 의하면, 유목적 주체란 세계를 끊임없이 탐험함과 동시에 길을 개척하며, 우리의 위치를 규정했던 기존의 이분법적인 체계를 해체하고 탈피하는 인간을 뜻한다[36].

이러한 이유로, 유목적 주체로서의 주인공은 인간의 복수적인 얼굴의 존재 가능성을 수용하는 인물로 묘사된다. 게임 속의 주인공에게는 기존의 체계보다는 생존을 위한 합리적인 문제 해결이 큰 화제로 남는다. 따라서 사회 내에서 ‘관습적’으로 남성적 또는 여성적이라고 간주하는 특징의 조합에 기반을 둔 정체성마저 게임 주인공의 행보에서는 무효가 된다[24,25].

무엇보다 남성 또는 여성의 역할이라는 종래의 도식에 젖은 사고방식만으로 대응할 수 없는 미지의 세계에 대한 복합적인 이해가 게임 주인공의 시선에 담겨 있다. 새로운 인류라면, 보완을 넘어서 현재보다 ‘나은’ 혹은 ‘다른’ 존재여야 하기 때문이다. 이러한 관점은 주인공들의 외형, 장비의 특성, 성격과 행동에서 드러난다. 통상적으로 남성적 혹은 여성적이라고 간주되는 특성들이 하나의 캐릭터 속에서 극단적으로 묘사되지 않고, 오히려 균형을 이룸과 동시에 세계와 맞서는 강인한 캐릭터로 구현된다.

그렇다면 게임의 배경과 구조는 세기말에 처한 신 인간의 모습을 어떤 방식으로 구현할까? 이 물음은 달리 말하자면, “컴퓨터를 활용한 예술(computational art)”로서의 게임이 “실제 세계의 질감(the texture of the real world)”을 모방하는 방식에 대한 물음이기도 하다. 보고스트에 의하면, 게임은 “시각적인 외형(visual appearance)”과 “효과(effects)”의 두 가지 방식을 통해서 현실의 질감을 묘사한다. 석회 동굴이나 쪼개진 나무 바닥 등의 질감은 그 외형을 통해서 게이머에게 전달된다. 또한 게이머가 기계를 작동하거나 사물을 움직일 때 제한되는 물리적인 행동과 그 반경 등은 게임이 제공하는 하나의 효과에 해당한다. 또한 게이머의 실제 “참여(participation)”도 요구한다. 이렇듯 시각과 촉각의 요소는 게임 플레이의 부정 불가능

한 요소라는 사실을 보고스트는 지적한다[33]. 이 부분에서는 보고스트가 제시하는 실제 세계를 모방하는 게임만의 구현 방식을 바탕으로 각 작품이 캐릭터에 부여한 외형, 행동, 장비의 특성들을 정리하고, 나아가 이것이 전달하는 메시지를 해석해 보고자 한다.

캐릭터의 시각적인 요소에 해당하는 외형과 행동의 특성들은 게이머에게 특정한 메시지를 은연중에 전달한다. 바로 자기 보호, 과거와의 단절, 기성 윤리에 대한 도전, 개척정신이다. 중무장 아이템, 근접 무기, 각종 화기는 자기를 보호하려는 수단으로써, 다가올 어떤 것에 대비하는 자세를 반영한다. 무기 사용 시 고려해야 할 장전의 속도와 반동의 정도 또한 실제 세계에서 사용되는 무기의 특성을 재현하는 요소에 해당한다. 한편 짧게 자른 주인공의 머리는 관리의 편의성을 강조함과 동시에 “사회적으로 부여된 여성성”이라는 해묵은 과거와의 단절을 상징한다. 짧은 하의는 활동하기에 가벼운 상태를 유지하면서 기동성을 자랑하고, 동시에 기성 윤리에 도전하는 과감성을 상징한다. 발목부터 종아리를 덮는 “레이스 업(Lace-up)” 형태의 부츠, 낮은 굽, 두꺼운창은 안정적인 인상을 준다. 탐험을 용이하게 만들면서 각종 오염물 또는 장애물로 부터 하체를 보호할 수 있는 실용성을 갖추고 있다는 것이 특징이다. 특히 갈색은 절체절명의 사태에서 “극도의 정신 활동을 진정시키는” 효과를 준다. 동시에 카우보이 같은 차림새는 거침없이 앞을 향해 전진하는 ‘개척 정신’을 반영한다. 또한 청색 또는 백색의 상의는 지적인 분위기를 자아내고, 동시에 새로운 아이디어의 개척과 상황에 대한 고양된 식별력을 보여준다. 외견상 만으로는 세 명의 인물들은 방어에 취약할 수 있는 복장을 하고서 매우 위험한 상황을 타개한다. 하지만 끊임없이 반복해서 등장하는 적들과 대면하는 상황에서 최소화된 복장은 오히려 상황에 따른 유용성(utility)과 기성의 사고방식에 대항하는 대담함을 보여준다[26,27].

물론 상술된 주인공들의 특징이 비단 삼자의 게

임에서만 출현한 것은 아니다. 게임 외의 작품으로 거슬러 올라가면, 영화에서는 <에이리언>의 시고니 워버, <킬빌>의 우마 서먼, <툼 레이더>의 앤젤리나 졸리, <레지던트 이블>의 밀라 요보비치처럼 ‘강인한 인상’을 연기한 주인공들이 두드러졌다. 본고에 분석된 삼자를 제외하고서도 게임 <툼 레이더>의 라라 크로프트를 그 예로 제시가 가능하다[24].

사실 캐릭터의 특성 분석만으로는 신 인간에 대한 당시의 기대를 완전히 설명하기란 불가능하다. “인간 이후의 존재”는 분명 생물학적 또는 사회적으로 정의한 특정 범주를 초월한 ‘탈가사’의 존재에 해당하기 때문이다. 이렇듯 명확하게 표현이 불가능한 신 인간은 게임 속의 주인공처럼 복수의 특징들로 복잡하게 그려질 수밖에 없다. 그런데도 영화와 게임에서 본격적으로 등장한 초인적인 캐릭터는 ‘세기말’이라는 시기의 선상에서 그 특징을 공유하고 있다. 미래에 타개 할 수많은 장애물을 극복하고 생존하는 인간이 바로 새 시대의 인간이다. 다시 말해 “안정적이고도 사회적인 코드를 해체”하고 “온전한 주체로서” 독립적으로 탐험하는 캐릭터는 고정된 역할을 강조하던 종래의 기성적 인식을 해체하는, ‘지금 당장은 규정 불가능한’ 새로운 인간의 등장을 암시한다[27].



[Fig. 4] 왼쪽부터 <레지던트 이블 3>, <패러사이트 이블 2>, <사일런트 힐 3>의 주인공

[Table 1] 주인공의 특성

각 주인공의 외형, 장비, 성격, 활동 및 행동		
레지던트 이블 3	패러사이트 이브 2	사일런트 힐 3
어두운 짧은 머리	밝은 짧은 머리	밝은 짧은 머리
각종 화기, 폭발물 처리, 락픽	각종 화기 및 마법	권총과 쇠파이프
힘쓰기와 사격, 독립적이고 공격적	사격과 각종 공격, 분석적이고 독립적	원거리 및 근거리 무기 사용, 독립적이고 모험적
검정색, 푸른색, 흰 색의 짧은 상·하의, 부츠	청색, 짧은 하의, 부츠, 다리 권총집, 허리 띠	흰색의 포켓 사파리 룩, 짧은 하의와 부츠
직관성, 고집, 섬세함	직관성, 모성애, 부드러움	직관적이고 감정적
자기 보호, 과거와의 단절, 기성 윤리에 도전, 개혁 정신 등		

4. 현실과 인공의 세계

생물 병기, 바이러스, 미토콘드리아의 반란, 광신도의 피비린내 나는 만행들은 현실에서는 일어날 법하지 않은 일들로 보인다. 그렇다면 상술된 게임의 세계관은 여전히 현실과는 무관하게 창작된 인공물에 불과할까?

게임이 현실을 가상화한다 했을 때, 그 작품에는 분명 묘사의 성격이 남아있다. 가상화된 모델은 현실에서 출발할 수밖에 없다. 단지 현실을 사진처럼 찍어 내듯 똑같이 찍어 내는 게 아니라, 현실의 “의미 있는” 측면을 내보이기 때문이다. 즉 현실에서 가려진 부분의 진모를 보인다는 것이다. 여기서 핵심은 모방하는 사람으로서의 제작자가 단순히 현실을 베끼는 형식을 취하지 않는다는 것이다. 왜냐하면, 제작자는 본질을 표현하기 위해 제작 과정에서 특정 측면을 강조하거나 생략할 수밖에 없기 때문이다.

그래서 현실 세계(원본)와 가상 세계(사본) 사이에는 필연적인 “존재의 간격”이 있을 수밖에 없다. 하지만 이러한 간격이 게임 세계라는 가상공간의 지위를 격하시키는 요인이 되지는 않는다. 제작자의 표현은 오히려 독자가 대상을 새롭게 다시 바

라볼 기회를 제공하기 때문이다. 즉 예술에서 “본질의 인식”의 가능성은 “반복”과 “이끌어냄”의 과정을 바탕으로 한다[12,13].

4. 1. 현실의 인식과 게임의 서사

게임이 현실의 의미 있는 측면을 반영한다 했을 때, 게임은 현실의 어떤 것을 모방하는 걸까?

세기말에는 비록 터무니없다 할지라도, 당시의 정서를 반영하는 ‘떠도는’ 이야기가 있었다. 종말을 둘러싼 서사가 그 예이다. 물론 현실에서 종말에 대한 불안감이 사람들의 일상생활을 어렵게 할 만큼 노골적이면서 가시적인 방식으로 드러나진 않았다. 하지만 지속해서 공포와 불안을 일으키는 사건들은 존재했다. 9. 11. 사태를 비롯한 테러, 사스와 같은 전염병, 정체성의 혼란, 자본주의 속에서의 생존 경쟁 등이 그 사건의 예이다. 사회의 변화가 개인의 가치관에 주는 영향과 개인이 인식하지 못했던 증상들은 미래를 위한 발전이라는 추동 뒤에 가려지기도 했다.

게임은 바로 당시의 특정 이데올로기, 예컨대 미래를 향한 진보와 같은 관념들 때문에 가려져서 미처 보지 못한 현실의 특정 측면을 드러내기도 한다. 살레츨 또한 “오늘날 문명의 문체는 급속한 발전의 산물인 각종 불만을 좀처럼 보지 못한다.”고 지적했는데, 게임을 비롯한 여타의 예술은 현실에서 지나칠 부분을 ‘포착’하여 과장된 방식이나 생략된 방식으로 수용자에게 전달하는 역할을 맡기도 한다. 즉 현실에서 일어나는 사건을 현실의 서사라 했을 때, 게임의 서사가 무조건 현실과 전혀 무관한 독립된 서사가 아니라, 현실의 이야기를 모방하되 그 특유의 방식으로 특정 부분에 대한 재인식의 가능성을 제시한다.

본고에서 분석된 게임은 세기말에 대한 현실의 인식을 전염병, 문명에 대한 회의, 정신의 위기를 중심으로 각 서사를 풀어냈다. 당대의 불안과 공포의 심리가 서바이벌 호러라는 문법으로, 즉 게임의 서사로 전개된 것이다. 심지어 <레지던트 이블>과 <패러사이트 이브>는 9.11. 테러와 코로나

19에 앞서 출시된 게임이며, 현실에서 불안의 대상을 ‘실제’로 적중한 작품으로 해석될 만한 사례이다. 즉 게임의 문법으로 옮겨진 제작자의 인식이 현실의 흐름을 ‘미리’ 읽어낸 것이다. 다시 말해 게임의 이미지는 ‘이미 존재하는 현실’에서 본을 따지 않고, 오히려 “도래할 미래”의 모형을 제시한 셈이다[18].

4. 2. 현실을 이해하는 방식의 게임화

미래에 대한 불안은 현실의 이면에 있는 것을 들추도록 추동하기도 한다. 미래에 대한 추상적인 생각들을 반영한 어드벤처 장르가 출시되었다는 사실이 그 증거에 해당한다.

스토리 요소가 큰 특징인 어드벤처 장르는 특히 삼자의 게임에서 미래에 대처하는 주인공의 플레이 방식과 직결되어 그 성격을 확실히 드러낸다. 주인공의 의지와는 무관하게 펼쳐진 기이하고 경악할 만한 세계, 끔찍한 사태의 원인을 추적하는 과정, 모험의 과정에서 발견하는 여러 수수께끼, 다음의 단계로 넘어가기 위해 요구되는 문제 해결 능력 등은 실제 현실에서 인간이 맞이할 미래를 어떠한 방식으로 대처해야 할지를 보여준다. 즉 현실에 대한 인식을 바탕으로 게임의 서사가 미래에 대한 추상적인 생각들을 가시화하는 것이다. 이러한 과정은 컴퓨터를 활용한 논리적·순차적 방식으로 “시뮬레이션” 된다. 다시 말해 현실의 복잡한 체계에 대한 가상의 재구성이 일어난다.

보고스트가 제시하는 절차적 수사학의 방법에 따르면, 게임은 현실에서 일어나는 긴장 또는 현실의 단면을 “새롭게 확보”하기 위한 “새로운 표현 기법”을 보유한 영역에 해당한다[30]. <그랜드 테프트 오토(GTA)>도 그 예인데, 소위 “제국의 핵심 지역”인 “거대 도시의 중심 지역을 재창조”한 게임으로서 가상으로 재구성된 세계를 보여준다. 닉 다이어 위테포드(N. D. Witheford)에 의하면, <그랜드 테프트 오토>는 “제국의 방식”을 따라 “도시의 방식”뿐만 아니라, “도시 공간의 정치학”의 방식을 “추적”하는 사례에 해당한다[34].

이러한 사례를 미루어보면 흥미로운 점이 나타난다. 현실에서 현실성을 추구할수록, 도리어 가상의 현실로 진입하게 되면서 ‘현실의 가상화’ 현상도 일어난다는 사실이다[14]. 현실의 가상성은 동시에 ‘가상의 현실성’이라는 정반대의 현상을 낳기도 한다. 현실에서는 허구에 불과했던 테러, 바이러스, 죄의식의 전가, 집단적 광기가 가상의 무대에서 현실의 장으로 옮겨진다. 예컨대, 9.11. 테러는 당시의 미국 대중들이 그저 미디어를 통해서만 봤던 제삼 세계의 재난이 실제로 “귀환”한 사건이기도 하다. 오히려 80년대의 할리우드 영화인 <람보 III(1988)>가 더 현실적이어서 실제 테러는 도저히 ‘현실처럼 와 닿지 않다’는 것이 당시의 견해 중 하나로 언급되기도 했다. 심지어 레바논의 무장 단체 헤즈볼라(Hezbollah)는 이스라엘 감옥에 수감된 테러리스트를 구출하라는 등의 미션 완수를 목적으로 한 게임을 제작한 바 있다. 게임의 원리를 이용해서 반이스라엘 감정의 투사, 무정부주의, 극우 파시즘에 이르기까지 ‘의도된 프로그래밍’이 현실에서 일어난 것도 하나의 예이다[18].

이처럼 “시물라크르(simulacre)”, 즉 “실제로 존재하지 않는 대상을 존재하는 것처럼” 만든 “인공물”이 “실제보다 더 실제적”인 것으로 전도되는 현상이 발생하기도 한다. 장 보드리야르(J. Baudrillard)는 실제 대상을 모방한 이미지가 현실을 대체함으로써, 오히려 “실제 대상이 가장된 이미지를 따라야 한다.”고 언급한다. 현실과 가상이 서로 독립적이지 않다는 사실이 드러나는 지점이다 [21,17].

5. 가공의 안(眼)과 가상과 현실의

침투 · 융합 운동

그렇다면 궁극적으로 게임은 현실과 어떤 관계를 맺고, 현실과 어떤 방식으로 연결돼 있을까? 그리고 게임의 입체적인 이미지의 지위는 현실의 어

디에 위치할까?

5. 1. 삶으로 침투한 인공의 이미지

주지하다시피, 상기의 게임들은 어떤 대상에 대한 공포, 불안, 회의를 가시화한다. 눈 앞에 펼쳐진 현상의 원인, 즉 보이지 않는 ‘실재’를 갈구하는 심리가 반영된다. 원인을 추적하려는 욕구가 극단적으로 치달은 사건은 단연 9.11.사태이지만, 현재 전 세계를 불안과 공포의 도가니로 몰아넣은 코로나 19도 중요한 사례가 된다. 왜냐하면, 전염병의 사태 속에서 드러나는 심리적인 불안과 매카시즘적인 사회 현상이 더는 허구에 불과한 것이 아니기 때문이다.

다시 말해, 세기말에서 정신의 위기, 테러에 대한 불안, 전염병에 대한 공포라는 허구적인 힘이 ‘게임’이라는 인공의 세계에 침투한 것이 아니라, 가공의 절망적인 세계를 제시하는 게임의 스토리와 이미지가 실제 일상으로 침투한다는 것이다. 전염병이 창궐한 절체절명의 도시와 무고한 희생자를 끊임없이 생산해내는 죄로 가득한 광적인 이면 세계가 화면 속의 이미지로 남겨지지 않고, 실제 삶의 바닥으로부터 뚫고 올라온다는 것이다.

슬라보예 지젝(S. Žižek)은 이미 제삼 세계에 대한 공포를 그저 “실체가 없는 유령(a spectral apparition)”으로 받아들이며 지내온 사태를 지적했다. 지젝에 의하면, 어떤 것에 대한 막연한 공포를 현실의 일부가 아닌 ‘허상’으로 받아들이는 믿음은 9.11. 테러에 의해 격파를 당했다. 마찬가지로 1951년 미 상원에서 미국 내의 공산주의자들을 색출해야 한다는 ‘조셉 매카시’ 의원의 주장이 사회 전반에 걸쳐 큰 영향을 미친 사건은 <사일런트 힐>에서 재현되고, 죄의식을 타인에게 떠넘기는 집단적 광기는 다시 코로나 19와 같은 팬데믹 시기 속에서 실제로 전염병보다 무섭게 퍼지고 있다. 사태의 원인을 따져 거슬러 오르는 광풍은 정부, 지지자, 반대자, 집단 구성원, 교민, 이웃 등 광범위하게 휩쓸어 나가기 때문이다.

보드리야르가 지적한 것처럼, 문제시되는 진짜

전염은 “전혀 생물학적이고 방사선적인 오염이 아니라, 재난의 정신적 전략에 의한 정신적인 탈구조이다.” 즉 “환상의 스크린 유령(fantastic screen apparition)”이 우리의 일상으로 들어와 현실을 산산조각 내고 있다는 말이다[19,21].

5. 2. 허구, 이미지, 현실의 매개

여기서 게임이 보여주는 이미지가 차지하는 지위가 드러난다. 가상의 세계는 그저 복제된 상에서 머물지 않고, 불쾌한 사건의 본질을 우리에게 ‘진달’한다.

특히 전쟁의 종식, 기술의 진보, 확장된 개인의 자유 등은 현대의 특징에 해당하는데, 역설적으로 비가시적인 테러, 윤리 의식의 퇴보, 불안의 원인이 된 개인의 자유는 현대가 드러내지 않은 불편한 진실에 해당한다. 이러한 그늘을 미루어 보아, 가상의 눈으로서 기능하는 게임 이미지의 필요성이 나타난다.

이러한 사실을 지적은 “하나의 이미지, 유사성, 효과 그와 동시에 물자체(the thing itself)를 전달”하는 과정으로 설명한다. 즉 불안을 조장하는 것은 실제로 일어나는 전쟁과 만연한 전염병이 아니라, 이미지가 재현하는 ‘사태의 본질’이다. 허구로 보이던 이미지가 현실 사태의 본질을 지시한다.

그렇다면 허구와 현실의 구분은 가능할까? 혹은 그 구분은 필요할까? 사실 이러한 질문에 대한 대답보다 그 기저에 있는 하나의 사실에 주목해야 한다. 왜냐하면 구분은 시기와 기준에 따라 자의적인 방식으로 이루어질 수 있기 때문이다. 하지만 다음의 사실은 비교적 분명해 보인다. 바로 허구와 현실의 구분에 대한 끊임없는 ‘의구심’이다. 이러한 의구심은 현실이 허구를 구성하는 인식을 쫓을 수 없다는 사실을 지시한다[17,23]. 미래에 대한 생각 또는 상상의 방향은 직면 가능한 무수한 사건으로 향해 있기 때문이다.

5. 3. 미래를 포착하는 가공의 눈

따라서 게임 속 삼차원의 이미지를 현실과 거리가 먼 ‘열등한’ 복제가 아니라, 오히려 “다른 현실을 사실적으로 재현한 것”으로, 인간의 인식 한계를 벗어난, “완벽한 시각의 결과”로 간주하여야 한다.

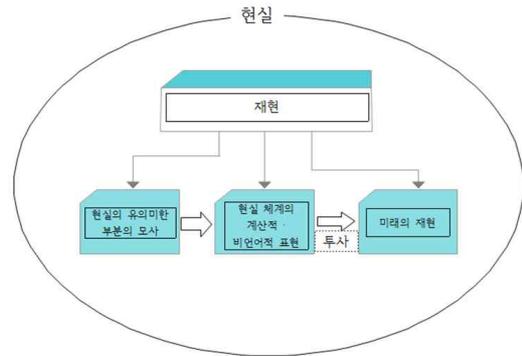
왜냐하면 카메라 혹은 인간의 시각으로는 인식 불가능한 “무한 차원”의 세밀함을 게임의 이미지가 기하학적으로 구현하기 때문이다. 예컨대 피사체를 ‘과거’로 남기는 방식이 사진 촬영의 방식이라면, 삼차원 애니메이션의 모델을 개연성이 있는 ‘다른 현실’에 있도록 만드는 방식이 디지털 이미지이다. 나아가 실제 재난이 일어나지 않았더라도, 재난에 대한 인식을 디지털 그리드에 반복적으로 투사함으로써, 실제 현실로 그 이미지를 데려와 우리의 ‘눈앞’에 제시하는 방식이 디지털 이미지의 구현 방식이다. 모사의 내용은 주어진 현실에서 출발하지만, 구축된 가공의 눈으로 미래의 상을 현재로 투사하게 되는 것이다.

달리 말하자면, 상상과 현실을 게임의 이미지가 연결함으로써 우리가 얻는 바는 미래를 꿰뚫는 눈, 즉 ‘가공의 안(眼)’이다. 게임 세계의 구현은 현실의 눈으로는 결코 포착 불가능한 미래를 재현하는 ‘n번째의 눈’이자 ‘대안적인 눈’, 즉 “디지털 그리드(digital grid)로 보는 눈”을 상징하여 이루어진다 [18,20].

상술된 내용을 정리하자면 다음과 같다. 일차적으로 가다머의 재현 개념의 틀에서 게임은 현실의 유의미한 부분의 본을 옮겨서 유저에게 전달하는 미디어에 해당한다. 그러나 게임은 모사와 전달의 과정에서 멈추지 않고, 모방한 내용에 담긴 복잡한 체계를 끌어올려서 논리적이고 순차적인 구조로 재구성하여, 그것을 다각적으로 표현함과 동시에 유저의 참여를 유도한다. 이것은 절차적 수사학에 해당한다. 여기에서 한발 더 나아가 게임은 인간의 육안으로 포착 불가능한 현실의 부분을 현재로 앞당겨서, 그것의 청사진까지 제시하는 기능을 제공한다는 것이 필자의 입장이다. 이렇듯 현재의 위치에서 파악이 불가능한 영역을 ‘감지(detection)’하

는 게임 미디어의 기능은 다음의 도식으로 정리된다.

[Table 2] 현실에서의 게임 미디어의 기능



즉 펄스(pulse)와 같은 일련의 신호로서 인간의 상상력을 미래의 임의적인 대상을 향해 지속적으로 게임의 설계에 투자를 한다고 가정했을 때, 임의의 X에 대한 반복적인 투사 운동이 도래할 X의 정보를 현재로 축적하고 그것을 입체적으로 구현한다는 것이다. 여기서 이루어지는 기호화, 즉 “코딩(coding)”이라는 “기술적 과정”은 대상을 “데이터베이스(database)”화해서 “데이터 이미지(data image)”라는 새로운 형식을 구성해낸다[35]. 물론 현재 시점과 그 대상 간의 거리, 대상의 규모, 성질에 따라 되돌아오는 정보 값의 양과 시간은 다를 것이다. 이러한 가정을 미루어 보아, 세기말에 대한 당시의 상상력에 대한 응답은 상술된 세 작품이지만, 미래를 향한 투사에 대한 응답은 수많은 형태로 돌아올 것이다.

5. 4. 게임과 현실 세계의 융합 그리고 양자에서 일어나는 진자 운동

세기말과 새천년의 시대의 그 어딘가에 위치한 삼자의 게임은 세기말적인 표현의 유효성을 삼차원 공간에서 구현했다. 동시에 당대의 정서는 삼자의 게임에 호응했던 것으로 보인다. 이러한 맥락에서 삼자의 게임은 세기말의 연장선에서 생산된 결과물

로, 현실 속에서 모종의 교집합을 이루며 다시 현실과 융합된다. 마치 보드리야르가 언급한 코폴라(Coppola)의 파괴적인 영화 제작 방식과 유사하게 “전쟁이 영화가 되었고, 영화는 전쟁이 된” 것처럼, 게임과 현실이 융합되는 것이다[21].

동일한 맥락에서 좀비처럼 되살아나는 전염병에 대한 공포가 <레지던트 이블> 시리즈로, 다시 사스, 메르스, 코로나 19는 변이와 반복의 바이러스를 연상케 한다. 또한, 과학적 진보에 대한 공포가 <제3의 인간>이라는 소설로 구현된 후에 <패러사이트 이브>에서 기술과학에 대한 회의를 다시 조명하듯, 그리고 17세기의 세일럼의 마녀재판을 <시련>이라는 문학 작품이 매카시즘 광풍으로 비추고, <사일런트 힐>이 현실의 집단적 광기를 다시 재현한다. 이것은 매체에서 매체로의 반복적인 투사의 과정에 해당한다. 사회의 구성과 갈등을 점진적으로 구체화 시키는 이러한 과정은 위데포드에 의하면, “부르주아적 인격을 생산”한 “텍스트 장치”로서의 18세기의 소설과 “산업적 소비주의”를 구성한 20세기의 영화 및 텔레비전의 출현 사태에서도 재확인할 수 있다[34]. 물론 현실에 대한 추상적 이해가 구체적인 사태로 번져가고, 일어난 실제 상황에 대한 인식과 그것의 시간차는 있다[21].

이처럼 게임이 현실로, 현실이 게임으로 반복적으로 뒤바뀌는 현상에는 현실에 대한 인식과 게임의 문법 간의 진자 운동이 있다고 필자는 간주한다. 현실에 대한 낯것의 인식 내용은 문자로, 이미지로, 게임의 규칙으로 이동한다. 그리고 게임의 규칙은 다시 현실로, 인간의 의식으로 거슬러 오른다. 가상공간이 그저 상상 속에 머물지 않고, 점진적으로 구체성을 얻으면서 조금씩 “명증된 공간”으로 확장되는 것이다[22].

마치 현실에서 던진 공을 가상이 떠안고, 가상에서 던진 공을 다시 현실이 이어받듯이, 침투와 융합의 과정을 통해 게임과 현실이 서로 반복적인 전도 현상을 일으키며 운동한다. 여기에서 발생하는 원상과 모방 사이의 간격 그리고 현실에 대한 추상적 인식과 미래의 미지수 사건 사이의 시간적

격차는 현실의 특정 측면의 재인식을 위한 예술의 ‘부득이한 사정’으로 이해되어야 한다. 게임의 사정도 마찬가지이다. 따라서 게임은 도래할 세계에 대한 해석의 유효성을 시험하기 위해 설계한 현실의 놀이판이라는 역할을 맡을 수밖에 없다[12].

6. 결론

본고의 분석을 마무리하면서 필자는 다음의 결론에 이르렀다. 게임의 이미지는 미래까지 닿지 못하는 우리의 시각을 보완할 가공의 눈이 되어, 현실의 다른 측면을 포착해서 의미 있는 부분을 획득하고, 그것을 실제 세계로 그리고 우리의 의식 속으로 데려온다는 것이 이 글의 결론이다. 이러한 이유로 상술된 세 가지의 게임은 세기말 너머에 가능한 다른 현실의 유의미한 측면을 당시의 시공간으로 끌어온 작품이기도 하다.

또한 현실에 대한 인식을 가상 세계에 반복적으로 투사하는 욕구는 다음을 지시한다. 세기말의 끝과 새로운 세상을 앞두고서 느끼는 불안과 기대, 즉 특정 지점에서 발생하는 인간의 양면적인 측면이다. 불치병 완치도 가능한 미래 세계가 숨겨둔 바이러스의 위험, 신인류의 상(相)을 제시하는 최첨단 세계의 한편에 도사리는 유전자의 지배, 자유와 다양성을 혼란으로 간주하고 구원을 명분으로 현실을 난도질하는 광기에 사로잡힌 집단 등.

주어진 현실을 다르게 이해할 가능한 해석의 가짓수는 다양하다. 이러한 사실은 게임이 묘사하려는 디스토피아적인 세계의 특징만큼이나 불안정하고 불완전한 현실의 특징을 보여주기도 한다. 그러나 끝날 듯해 보이는 현실이라 할지라도, 아직 진정한 끝은 아니다. 로테르문트가 “모든 종말은 시작이다.(Jedes ende ist ein Anfang)”라는 문장을 그의 저서의 제목으로 제시했듯이, 끝에 이르러서도 시작에 대한 기대가 상상력을 추동한다. 미래에 대한 기대와 미지의 것을 향한 갈망의 끝은 ‘끝’ 나지 않는다. 게임 세계를 구현함으로써 현실의 보이지 않는 부분까지 인식하려는 욕구가 현실에서

절대 멈추지 않을 것이라곤 필자는 추측한다. 앞으로 등장할 게임 또한 현실에 결핍된 부분과 시대가 요구하는 바를 포착하고 새로운 가치를 창조할 수 있도록, ‘지금 이 자리’에 있는 우리의 눈에 미래를 제시하리라 필자는 기대한다.

REFERENCES

- [1] J. Novak by Kim Jae-ha, “Game Development Essentials”, pp. 51 ~ 60 passim, 2014.
- [2] Lee, Dong-Yeon, “Third Life, Technology, Future of Art.” Moonhwagwahak, 92: 148-173, pp. 161~168 passim, 2017.
- [3] Uyanga Ganbold, Hui-Beom Yu, Jung-Hwan Sung, “Abusive Game Design and Introspect Game play through Goffman’s frame analysis”, Department of Media Graduate School Soongsil University, Journal of Korea Game Society, Oct; 17(5): 51 ~ 60., 2017.
- [4] Baek, Su-Hee, “A study on the Characteristics and Expressions Methods of Digital Game Art”, 2010.
- [5] Lee, Jang-won, Yoon Joonsung, “Aesthetic Potential and Value Characteristics of the Game”, Journal of Korea Game Society 16(5), 10, 131 ~ 148., 2016.
- [6] Koh, Changsun, “Aesthetic cognition of online game users observed from the view of art experiences”, Journal of The Korean Society for Computer Game (KSCG), Volume. 24, No. 4 December 2011.
- [7] Lee, Ju-Hwan, “Human needs and games, and Generation S”, Korea Game Society, 18 - 24 (7 pages), 2010. 12.
- [8] R. Kearny, “Strangers, Gods and Monsters”, Kaema. pp. 116 ~ 217 passim, 2010.
- [9] Choi, Yu sun, “A Study of Trend in Minor Character Realization as Horror Stimulator -Focused on the Psychic Horror Movies of Korea after 1998-”, Dept. of Cultural Contents Graduate School of Digital Image& Contents Dongguk University, 2010.
- [10] Oh, Chae-Won *, “Development of Horror Game According to the Most Effective Fear Directing”, Dept. of Game, Chungkang College of Cultural Industries, p. 486 f., 2014.
- [11] Lee, Young Soo, “An analysis of the Space as a Narrative Element in the Horror Game”, JKCA., p. 118 ~ 119. 2011. 11. 6.
- [12] H. G. Gadamer by Lee Gil-uh, “Hermeneutik. I, Wahrheit und Methode : Grundzuge einer philosophischen Hermeneutik”, Munhakdongne, p. 167., 2012.
- [13] Chin, Jungkwon, “Aesthetics Odyssey 2”, Humanist, Cf. p. 160., 2014.
- [14] Renata Salecl, “On Anxiety”, humanitasbook, pp. 14 ~ 134 passim 2004.
- [15] Oh, Chang-eun, “Conversation with the ‘new millennium’ that crosses the end of the century cheerfully”, Munhwa Kwahaksa, Vol. 18., pp. 418 ~ 423 passim 1999. 06.
- [16] Bae, Gyuhan, “Korean society at the end of the century viewed through the framework of the future”, Institute of Social Sciences, Vol. 28, pp. 207 ~ 231 passim 1996. 03.
- [17] Choi, JongChul , “After The Return of the Real - the Passion for the Real, the Rise of the Imaginary, and Image’s new tasks in the Era of Trauma -”, Society Of Contemporary Art Science, Journal of Contemporary Art Studies, Vol. 19 No.12015.06321 - 391 (71 pages). pp. 346 ~ 354 passim 2015.
- [18] Chin, Jungkwon, “Image based Humanities”, Imagine1000, pp. 109 ~ 171 passim 2014.
- [19] Slavoj Žižek, “Welcome to the Desert of the Real”, New York: Verso, pp. 16 ~ 19 passim 2002.
- [20] Lev Manovich, “The Language of New Media”, Itreebook, p. 266., 2004.
- [21] Jean Baudrillard, “Simulation”, Minumsa, pp. 10-113 passim 2001.
- [22] Lee, Sang Hwa, “A Consideration of Simulation of Digital image and Virtual space”, Department of Visual Communication, Chonnam University, p. 283. 2006.
- [23] Jean Baudrillard, “Simulacra and Simulation”, pp. 121-127 passim 2020.
- [24] Song, Kiwon, Yoon Joonsung, “Study on Androgynous Factors of a Female Character in a Computer Game-focused of the Lara Croft in Tomb Raider-”, p. 242. 2009.
- [25] Sandra L. Bem, “Sex Role Adaptability : One Consequence of Psychological Androgyny”,

- Journal of Personality and Social Psychology, 1975.
- [26] Kim, Hyunjoung, “The Shoes Design Study Applying Military Look-Center on the Military Look design Using Details of the Military Uniforms of The U.S. Army During World War I and II”, The Graduate school of Design Ewha Womans University, p. 43., p. 52~53., p. 63. 2006.
- [27] Han, Hye-won, “Heroism of Female Protagonists in Digital Games”, Korean Classical Woman Literature Studies, Vol.0 No.37. 2018., The Society Of Korean Classical Woman Literature, 67., p. 84-89. 2018.
- [28] Francis Fukuyama, “The End of History and the Last Man”, Hanmaeumsa, pp. 28~33 passim 2003.
- [29] Rainer Rotermundt, “Jedes Ende ist ein Anfang”, Moonye, pp. 6~69 passim 1999.
- [30] Lee, Jung-Yeop , “A Study on Persuasive Games by Ian Bogost”, The Association of Popular Narrative, Vol.23 No.3., p. 490-495., p. 516., 2017.
- [31] Ian Bogost, “Persuasive Games”, Cambridge : The MIT Press, p. 1-3., 2007.
- [32] The Korean Association for Posthuman Society, “Human in post-human era”, acannet, p. 30-31, p. 100., 2016.
- [33] Ian Bogost, “How to do things with video games”, Univ. of Minnesota Press, p. 79-81., 2011.
- [34] Nick Dyer-Witherford·Greig de peuter, “Games of Empire”, galmuri, p. 52-54., 2015.
- [35] Kim, YongCheol “The Data Images-Re-materiallization of the Pygmalion”, yunhaksa, p. 17., 2004..
- [36] Rosi Braidotti, “The Posthuman”, acannet, p. 211., 2020.



옥 선 영 (Ok, Seon Young)

- 2017 ~ 현재 성동FM 소속 청년활동가
2019 tbs “우리동네 라디오” <청년을 담다> 대본 기획·출연
2019 ~ 현재 성모다움 정신재활센터 작문 프로그램 기획·진행
2019 ~ 강북·도봉 교육 사각지대를 위한 <인문&게임 융·복합 M. S. T.> 수업 기획·진행

관심분야 : 인문, 디지털스토리텔링, 게임 이론, RPG

— 게임 속의 세계는 세기말을 어떤 방식으로 드러내는가? —