

## 디지털 게임에 나타난 포스트휴먼 캐릭터 분석

서재인, 한혜원

이화여자대학교 융합콘텐츠학과

seojane20@gmail.com, hwhan@ewha.ac.kr

### An Analysis of Posthuman Characters in Digital Games

Jane Seo, Hye-Won Han

Dept. of Content Convergence, Ewha Womans University

#### 요 약

본 연구는 디지털 게임에 나타난 포스트휴먼 캐릭터의 신체 이미지와 게임 플레이를 통해 형성되는 유목적 주체를 분석했다. 유목적 주체란 복합적이고 단일하지 않은 정체성을 지닌 주체로 포스트휴먼 정체성으로 나타난다. 최근 디지털 게임에서 포스트휴먼 신체를 가진 캐릭터가 나타나고 있으며, 플레이어가 캐릭터를 직접 조작하는 과정에서 포스트휴먼을 직접적으로 경험하게 된다. 포스트휴먼 캐릭터의 신체 이미지는 이상화된 신체를 모방하는 유형, 절합을 통해서 신체를 변형하는 유형, 장비를 통해서 신체를 확장하는 유형으로 구분된다. 플레이어는 게임의 제약 아래 선택을 통해서 분기형 서사를 진행해 나가면서 윤리적 정체성을 구축하게 된다.

#### ABSTRACT

This paper analyzed the body images of the posthuman characters in digital games and the nomadic subjects formed through gameplay. Nomadic Subject is the subject with a complex and non-single identity that appears as a posthuman identity. The player experiences posthuman subject directly in the process of controlling characters. Body images of posthuman characters are categorized into three types that imitate idealized bodies, deform the bodies through articulation, and extend the bodies through equipment. The player builds ethical identity by making choices under the constraints of the game.

**Keywords :** Posthuman(포스트휴먼), Inhuman Character(비인간 캐릭터), Character Identity (캐릭터 정체성), Nomadic Subject(유목적 주체)

Received: Jan. 11. 2021.    Revised: Jan. 29. 2021.  
Accepted: Feb. 10. 2021.  
Corresponding Author: Hye-Won Han(Ewha Womans University)  
E-mail: hwhan@ewha.ac.kr

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.

## 1. 서론

디지털 게임에서는 인간의 상상력에 기반을 둔 반인간, 비인간, 초인간 캐릭터들을 적극적으로 재현해 왔다. 최근에는 데카르트적 휴머니즘의 이분법의 경계, 혹은 영역 밖에 존재하는 포스트휴먼 캐릭터들이 플레이어 캐릭터로써 다양하게 등장하는 추세이다. 이러한 포스트휴먼 캐릭터가 등장하는 게임은 플레이어가 캐릭터를 조작하는 과정에서 유목적 주체를 형성하고, 나아가 포스트휴먼 정체성을 경험할 수 있다. 이에 본 논문에서는 디지털 게임에 나타난 포스트휴먼 캐릭터를 인문학적 관점에서 분석하고자 한다. 세부적으로는 포스트휴먼 캐릭터의 외부적 신체성과 내부적 주체성을 분석한다. 이를 통해 디지털 게임에서 나타난 포스트휴먼 캐릭터가 새로운 인간 신체 이미지를 제시함과 동시에 포스트휴먼 정체성 형성에 어떠한 영향을 미치는지 살펴볼 것이다.

20세기에 공고했던 서양, 남성, 인간, 이성 중심의 가치와 사고관이 의심을 받게 되면서, 21세기에는 포스트휴머니즘이 대안적 가능성으로 모색되고 있다. 이러한 경향은 다양화된 사회로 인해 변화한 새로운 문화담론과도 일치하는데, 디지털 게임의 영역에서도 주류적 캐릭터와 차별화되는 타자적 캐릭터들이 등장하게 됐다. 가령 <라스트 오브 어스 시리즈>의 엘리, <오버워치>의 트레이서와 솔저 76의 경우 이분법적 성관념에 속하기 어려운 경계적 캐릭터, 타자적 캐릭터라 할 만하다.

포스트휴먼이란 자연/인공, 유기체/무기체, 원본/복제 등 견고한 범주적 구분이 적용되지 않는 존재들이며[1], 인간, 동물, 기계 사이의 혼합물, 혹은 이질적 요소들의 집합, 경계가 계속해서 구성되고 재구성되는 존재이다[2]. 포스트휴머니즘은 크게 인간중의 발전적 진화로 보는 경우와, 인간중심주의를 비판하는 경우로 구분된다. 이 중 본 논문에서는 로지 브라이도티를 중심으로 구축된 후자의 논의를 따르기로 한다. 로지 브라이도티는 복합적이

고 단일하지 않은 정체성을 지닌 주체를 유목적 주체라 정의하고[3], 이를 포스트휴먼의 개념으로 확장시켰다. 이러한 유목적 접근법으로 인간-아닌 타자들을 포함한 다수의 타자들과의 상호작용을 통해 이루어지는 관계적 주체를 포스트휴먼이라고 정의했다[4].

최근 디지털 게임에서 나타나는 플레이어 캐릭터는 기계, 안드로이드, 외계인과 같은 비인간 종족으로 나타난다. 이들은 기존 게임에서 흔히 나타나는 인간의 능력을 초월한 영웅으로서의 캐릭터가 아닌, 타자로 재현된다. 플레이어가 게임을 통해 우월한 존재에 이입하며 대리만족을 느끼는 것이 아니라 타자의 신체를 플레이하면서 유목적 주체를 형성하는 과정을 경험한다는 점에서 특이하다.

[Table 1] Game titles in which posthuman characters appear as player characters

Release	Character	Sex	Gender Identity	Human/Inhuman	Feature	Title
2007 2010 2012	Commander Shepard	M/ F	Homosexual/ Heterosexual	Human	Representative of humanity	Mass effect series
2007 2011	Chell	F	Unknown	Human	freezing people	Portal Series
2017	Connor	M	Unknown	Inhuman	Android	Detroit: become Human
	Kara	F	Unknown			
	Markus	M	Heterosexual			
2017	2B	F	Heterosexual	Inhuman	Android	Nier: Automata
	9S	M	Heterosexual			
	A2	F	Unknown			
2019	Sam Porter Bridges	M	Heterosexual	Human	Immortality	Death Stranding

이처럼 다양한 형태의 포스트휴먼 캐릭터를 플레이어 캐릭터로 등장시킴으로써, 포스트휴먼의 정체성을 게임 플레이를 통해 경험할 수 있게 되었다[5]. 이에 본 논문에서는 [Table 1]에 나타난 바와 같이 2010년 전후로 등장한 포스트휴먼 플레이어 캐릭터에 주목하고자 한다.

한편 게임 캐릭터의 정체성과 관련된 주요 선행 연구는 다음과 같다. 먼저 게임 파이널 판타지 시리즈에 나타난 젠더 하이브리드 현상을 분석한 연구가 있다[6]. 또한 <툼 레이더>의 라라 크로프트의 양성적 요소를 분석한 연구[7], 가상 신체가 코스튬 플레이로 연계되어 현실로 확장되는 현상에 대한 연구[8], 소셜 네트워크 게임에서 나타나는 플레이어 정체성에 대한 연구 등이 있다[9]. 본격적으로 포스트휴먼의 관점에서 디지털 게임을 분석한 연구의 경우 주로 2017년 이후 등장하기 시작했으나[10], 주제의 중요성에 비해 논의가 적은 편이다. 해외에서는 게임 캐릭터와 플레이어 사이의 관계나 게임 플레이 과정 자체를 포스트휴먼 관점에서 분석한 바 있다[11]. 다만 기존 연구는 주로 젠더 정체성에 집중했으며 포스트휴먼 자체에 집중된 경우는 거의 드물다.

이에 본 논문에서는 디지털 게임에 등장한 포스트휴먼 캐릭터의 외부적 신체 이미지와 내부적 정체성을 분석하고자 한다. 세부적으로 2장에서는 포스트휴먼 캐릭터의 신체 이미지를 주로 엘리자베스 그로츠(Elizabeth Groz)의 몸에 대한 담론에 기반을 두고 분석할 것이다. 3장에서는 게임플레이 경험을 통해 체현된 캐릭터의 정체성을 분석해, 포스트휴먼 캐릭터가 게임 공간 안에서 대안적 정체성을 형성하는 과정을 분석할 것이다. 이를 통해 플레이어가 디지털 게임으로 포스트휴먼 정체성을 경험할 수 있는 장으로 발전하는 가능성을 확인한다.

## 2. 포스트휴먼 캐릭터의 신체 재현 양상

그로츠는 몸과 마음의 연결을 피비우스의 띠를

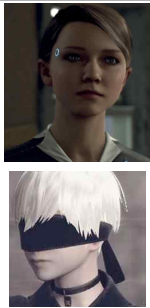



은유적으로 제시한다. 정신적인 내부가 육체적인 외부로 그리고 육체적인 외부가 정신적인 내부와 맞물리면서 육체의 표면에 각인되고 순환된다는 것이다[12]. 이를 통한 신체 이미지의 재형상화로 외부/내부, 몸/마음, 여성/남성과 같은 이원론을 해체하고 그 경계를 전복한다고 설명한다. 이와 같은 그로츠의 개념을 다음과 같이 게임에 나타난 포스트휴먼 캐릭터에 적용 및 분석할 수 있다. 그 결과 비인간이 인간의 신체를 모방한 유형, 자신의 신체와 외부의 신체를 절합한 유형, 자신의 신체 위에 기계 신체를 장착한 유형으로 나뉜다.

### 2.1 모방을 통한 이상적 신체의 재현

비인간 캐릭터 중에서 신체 이미지의 원형을 우월한 인간으로 설정하고 이를 모방하는 경우가 있다. 가령 <디트로이트: 비컴 휴먼>의 캐릭터 코너, 카라, 마커스, 그리고 <니어: 오토마타>의 2B, 9S, A2가 이 유형에 속한다. 이 유형에 속하는 캐릭터의 경우, 인간이 설계한 안드로이드로 설정되어 있으며 외형, 행동방식, 사고방식 등이 인간과 유사하게 프로그래밍 되어 있다.

[Table 2]에서 나타나는 바와 같이, 이들은 주로 사회적 역할에 충실한 인간의 외양을 원형으로 삼는다. 따라서 비인간임에도 불구하고 이들의 신체 이미지는 해당 사회의 고정관념을 집합적으로 나타낸다. 그로츠는 몸 내부의 정신적, 심리적 상태가 타자의 몸 이미지에 대한 반영으로 나타난다고 주장한다[13]. 비인간 캐릭터의 가공된 이미지들은 물리적 신체 뿐 아니라 정신적, 심리적 실체까지도 모방하고 있는 것이다.

[Table 2] Ideal body images by imitation

Part	Character	Image	Feature
Head	Kara, 2B, 9S, A2		Both male and female types have distinctive features and ideal appearance.
Body	Markus, Conner, Kara, 2B, 9S, A2		Image of adult male is muscular that emphasize strength. Image of adult female is sexually emphasized. Image of young boy is boundary form.
Arm, Hand	Markus, Kara, 2B, A2		Adult male's body emphasize muscular arm. Adult female's body emphasize the line of delicate arms. Old android's body emphasize aging skin.
Leg, Foot	Markus, Kara, 2B, A2		Adult male's body emphasize muscular leg. Adult female wear high heels.

<디트로이트: 비컴 휴먼>의 카라는 여성형 안드로이드로 가정부 역할을 위해 제조된 로봇 캐릭터이다. 금발 백인 여성의 모습으로 앞치마를 입고 있다. 코너는 안드로이드 불량품을 찾아내는 캐릭터로 백인 엘리트 남성을 모방한다. 마커스는 노인을 도와주는 간병인 캐릭터로 유색인종의 남성을 모방한다.

<니어: 오토마타>에 등장하는 포스트 휴먼 캐릭터에서는 성적 요소들이 부각된다. 전투형 안드로이드 2B, 9S, A2는 병기형 안드로이드 임에도 불구하고 각각 이상적 소년과 여성의 외관으로 설정되어 있다. A2의 경우 부대를 탈주한 오래된 안드로이드 병기로, 불완전하게 금이 간 외형으로 설정되어 있다.

앤 마리 발사모(Ane Marie Balsamo)에 따르면, 현실을 모방한 신체 이미지가 나타나는 방식에 따라서 타자가 어떠한 사회적 위치에 있는지를 확인할 수 있다[14]. <디트로이트: 비컴 휴먼>과 <니어: 오토마타>의 캐릭터는 사회적 이미지가 강화된 인간의 형체를 그대로 재현한다. 다만 이때 모방의 원형은 사회적 역할과 고정관념에 충실한 인간으로 설정되어 있다. 따라서 이 유형의 캐릭터들은 인간의 외양을 모방하고 있음에도 불구하고 사회적 역할과 성 고정관념의 틀에 간혀 있는 상태이다.

안드로이드 캐릭터의 경우 신체 표면의 각 구멍들-눈, 코, 입-을 통해 주변 환경의 정보를 인지하고 습득한다. 가령 코너는 사건 현장에서 발견된 DNA 샘플을 자신의 입에 집어넣음으로써 네트워크에 저장된 데이터와 매치하여 분석한다. 카라와 코너 역시 이마에 데이터 칩과 주변상황을 스캔하여 분석하고 노인을 간호한다. <니어: 오토마타>의 안드로이드 캐릭터들도 피부 표면에 구성된 생체구멍을 통해 주변 환경을 확인하고 정보를 얻는다.

이들 캐릭터의 신체 이미지는 게임 플레이를 통해서 환경과 상호작용할수록 그 정체성이 해체되기 시작한다. 가령 카라는 자신이 돌보던 아이인 엘리스와 상호작용을 하며 삭제된 기억의 데이터를 복



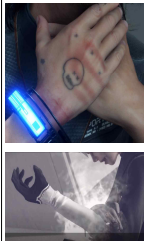

구한다. 코너는 인간 경찰 파트너 헵크와 함께 불량품이 된 안드로이드를 수사하면서 그들에게 점차 감화되기 시작하고, 마커스는 그림을 그리는 창작 행위를 통해 안드로이드로서의 정체성에 의구심을 갖기 시작한다. 2B, 9S, A2 또한 인간사회 형태로 무리를 지어 생활하는 기계 생명체들과 마주하면서 심리적 변화를 겪게 된다. 이 과정에서 카라, 코너, 마커스는 결국 ‘불량품’으로 변하고, 2B, 9S, A2는 자신을 파괴하게 된다. 이처럼 비인간 캐릭터들은 인간 캐릭터와의 상호작용을 통해서 고정된 이미지를 해체하게 되고 새로운 신체와 정체성을 구축할 수 있는 기회를 갖게 된다.

## 2.2 절합을 통한 신체의 변형

발사모에 따르면 몸은 텍스트, 침묵, 법률과 같은 힘의 선들을 지닌 복합적인 단일체, 즉 여러 개인적, 사회적, 권력적 요소와 절합된 공간이라 할 수 있다[15]. 포스트휴먼 캐릭터의 신체 또한 다양한 표상을 가진 신체 일부와 절합하게 된다. 캐릭터 신체 이미지 자체는 기존의 신체 이미지를 분리한 뒤, 기계적 이미지를 새로운 신체로 결합하는 물리적 절합이 이루어진다. 변형된 신체는 단순히 신체를 강화시키는 것뿐만이 아니라 캐릭터가 위치한 사회 및 권력적 관계를 표상한다.

포스트휴먼 캐릭터의 신체 절합은 몸 표면의 피부로부터 시작된다. <데스 스트랜딩>의 플레이어 캐릭터인 샘 포터 브리지스의 육체에는 손바닥 자국이 새겨져 있다. 가족을 잃은 뒤 ‘접촉 공포증’을 가진 이 캐릭터의 경우 타인과 접촉하게 되면 접촉 부위에 흔적이 남는다. 그로츠에 따르면 신체의 흔적은 잃어버린 타인과의 연결에 대한 향수를 내재한 표식으로, 타인과의 상호작용적인 관계 안에 존재할 수 있음을 주장하려는 것이다[16]. 죽지 않는 불멸의 존재인 샘 포터 브리지스는 죽음의 경계에서 삶으로 ‘귀환’할 때마다 손바닥 자국이 하나씩 몸에 새겨지게 되는데, 이는 죽음으로 영혼과 신체가 분리되었다가 귀환을 통해 다시 절합된 흔적이라 볼 수 있다.

[Table 3] Deformed body images through articulation

Part	Character	Image	Feature
Head	Markus		Enucleation eyeballs and replacement. Microchip can be removed from the forehead. Skin can be dismantled and bonded.
Body	Sam Porter Bridges		Hand marks on entire body, and cross scars on the belly.
Arm, Hand	Sam Porter Bridges, 9S		Sam Porter Bridges: Device connected in the form of handcuffs to collect personal information. 9S: Attach the arm of 2B replica.
Leg, Foot	Chell, Markus		Chell: Attach the machine boots. Markus: Attach the part of different android's leg.

죽음의 세계에서 귀환을 할 때마다 샘은 입에서 분비물을 토해내는 행위를 반복한다. 또한 하나의 미션을 완수할 때마다 신체에 검은 카이랄 물질이 묻어있는데 다음 레벨로 진입하기에 앞서 이를 씻어내는 행위를 반복한다. 줄리아 크리스테바(Julia Kristeva)에 따르면 ‘아브젝시옹(abjection)’은 대상과의 거리두기가 불가능한 양가적 상태이다[17]. 그로츠는 아브젝시옹을 인간 신체의 체액에 확장시켜, 인간은 끊임없는 배설로 신체를 깨끗하게 유지하려 한다고 설명한다[18]. 샘 포터 브리지스는 불안한 신체를 갖고 지속적으로 체액을 배설하고 이

를 벗어냄으로써 죽음에서 벗어나려 노력하지만 동시에 인간적인 죽음으로부터 완전히 벗어나지 못한 것이다.

<포탈 시리즈>의 쉘과 <데스 스트랜딩>의 샘 포터 브리지는 기계와의 절합을 통해 신체를 일부 변형하거나 강화시킨다. 샘 포터 브리지는 왼쪽 팔에는 단말기가 채워져 있는데, 이는 개인과 브리지는라는 단체와 연결하여 단절된 개인을 다시 연결하는 역할을 한다. 쉘 또한 다리에 강화 파츠를 장착하여 초인간적인 도약과 착지를 하게 된다. 그러나 쉘의 신체와 절합된 기계는 극한의 상황에서 인간의 한계를 시험하기 위해 제공된 것으로, 강화 파츠를 사용해 연구소의 실험들을 통과해야만 하는 피실험자의 위치를 나타낸다.

<디트로이트: 비컴 휴먼>의 마커스와 <니어: 오토마타>의 9S 또한 신체의 절합을 통해 신체를 재구축한다. 이들은 부서진 팔과 다리를 다른 안드로이드의 부품으로 대체하는 과정에서 새로운 세계와 연결된다. 특히 마커스는 파괴된 안드로이드에게서 필요한 부품을 얻고, 그들의 신체를 자신의 몸에 절합하는 과정을 통해서 자유 의지를 찾게 된다. 결과적으로 그는 이마의 마이크로칩을 떼어내고 종속적 안드로이드가 아닌 유목적 주체로 변모하게 된다. 이는 마커스가 안드로이드의 자유를 외치기 위해 사람들 앞에 선언하는 장면에서 극대화 된다. 인간을 모방한 피부를 해체하고, 다른 안드로이드의 신체들로 절합된 내부의 이미지를 공개하여 단일하지 않은, 타자들의 역동적인 관계로 구성된 포스트휴먼 주체임을 보여준다.

### 2.3 장비 장착을 통한 신체의 확장

포스트휴먼 캐릭터 중 몸 전체에 기계를 장착해 인간 신체를 부정하고 사이보그 신체를 강조하는 경우가 있다. 이 경우 플레이어 캐릭터는 장착된 장비의 활용을 통해서 초인간적 능력을 발휘하게 된다.

[Table 4] Extended body by equipment

Part	Character	Image	Feature
Body	Commander Shepard, Sam Porter Bridges		Concealed body. Removing the biological image of the body and replacing it with a mechanical body.
Arm, Hand	Chell, Commander Shepard		Concealed hand image by weapon. Extend the ability to interact with environment.
Leg, Foot	Commander Shepard		The shape of leg muscles.
Whole	2B, 9S		The body operates as a single giant machine core.

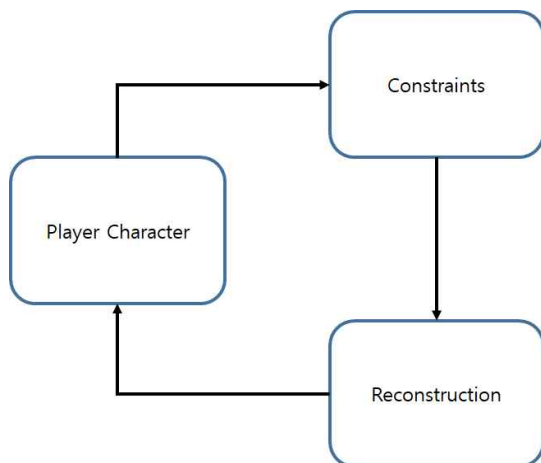
<매스 이펙트>의 셰퍼드 소령은 갑옷으로 인간 신체를 가린다. 갑옷 위에 그려진 틴세와 몸통과 절합된 디자인을 통해서 인간의 신체성을 흔적으로 남기기는 한다. 캐릭터의 손은 총과 기계로 연장되었으며, 다리의 형태도 강인한 육체 이미지로 되어 있다. 이와 같이 인간의 본래적 모습에 위반되는 물리적인 신체의 구현은, 성차화된 몸의 이미지 경계를 해체함과 동시에 인간의 신체를 기계적 형태로 재구성하게 된다[19]. 이러한 과정은 <데스 스트랜딩>의 샘 포터 브리지는에게서도 확연하게 드러난다. 샘은 몸을 보호하기 위해 기계 장비들을

장착하고 있는데 장비를 강화할수록 신체의 형태는 더욱 불분명해진다.

비인간 캐릭터가 기계 장착을 통해서 신체의 기능을 확장하기도 한다. <니어: 오토마타>의 2B와 9S는 ‘비행 유닛’에 몸을 장착함으로써 하늘을 날 수 있고 초인적 힘을 얻게 된다. 이러한 신체의 사이보그화는 초인간적 능력과 연결되며 나아가 삶과 죽음의 경계선을 구분하는 감각까지 부여한다. <포탈 시리즈>의 쉘은 포탈 건을 사용해 공간과 공간 사이에 포탈을 연결하여 물리적 공간을 재구성할 수 있는 능력을 얻었으며, <데스 스트랜딩>의 샘 포터 브리지는 브리짓 베이비(BB)를 자신의 신체와 연결하여 죽은 자들(BT)을 감지할 수 있게 된다.

### 3. 플레이를 통한 포스트휴먼 정체성 형성

게임 플레이에서 나타나는 플레이어의 행동은 게임 공간 안에 구현된 목표를 향해 나아가며, 동시에 플레이 경험이 변형된다[20]. 이때 플레이어는 게임 세계의 제약을 인지하고 그 안에서 제약을 극복하기 위해서 노력한다. 이러한 순환 구조를 브라이언 업튼(Brian Upton)은 ‘플레이의 순환’이라 설명한다[21].



[Fig. 1] Construction of Player character's body

[Fig. 1]은 플레이의 순환 구조도를 캐릭터 신체 형성의 과정에 적용한 것이다. 게임 세계 내부에서 형성화된 캐릭터의 신체는 플레이어의 조작을 통해 수용된다. 수용된 데이터는 다시 내재화되면서 신체 이미지를 재구성하는데, 이는 유목적 주체를 탐색하기 위해 체현된 이미지를 재형성하는 과정과 흡사하다[22]. 즉 게임에서 나타나는 포스트휴먼 캐릭터의 신체는 게임 플레이를 통해 포스트휴먼적 특징이 극대화된다. 또한 플레이를 통해 포스트휴먼 정체성을 형성하는 과정의 경험을 할 수 있게 된다.

### 3.1 캐릭터 조작을 통한 정체성 형성

#### 3.1.1 신체 조작을 통한 정체성 형성

포스트휴먼 캐릭터는 기존의 인간 신체를 해체한 뒤 이를 재구성하는 과정을 통해서 대안적 정체성을 구축해 나간다. 가령 <니어: 오토마타>의 경우 크게 두 가지 차원에서 플레이에 따라 신체의 해체와 재형성이 반복된다. 먼저 2B와 9S는 이야기의 진행에 따라 신체의 파괴와 회복을 반복한다. 이야기의 분기마다 강대한 적을 없애기 위해 혹은 동료를 살리기 위해 이 인물들은 자폭을 택한다. 이때 새롭게 복원된 신체에 백업해둔 데이터를 다운로드하면 인물은 죽지 않고 계속해서 귀환할 수 있다. 즉 2B와 9S의 정체성은 물질적 신체가 아니라 데이터를 통해서 형성된다. 즉 여러 기계 생명체들 안에 각자 남아있는 체현된 기억, 상징들을 이동집합체로서 되돌아오게 함으로써 신체를 재구성하는 것이다[23].

두 번째로 해킹 시스템을 통해 나타나는 신체 이미지가 있다. 이 게임에서 인간의 신체는 화살표로 변화한다. 가령 9S가 다른 기계를 해킹하려 하거나, 2B와 A2의 경우 외부에서 들어오는 해킹 공격에 대한 방어책으로써 미니게임이 작동된다. 이때 조작 가능한 주체는 작은 화살표 모양의 점과 같은 물체가 된다. 파편화된 신체는 그 안에서 내

부 신경망을 따라 밀려오는 적들을 없애거나 장애물을 파괴하며 전진한다.

브라이도티에 따르면 주체는 결국 신체 위에서 형성된다[24]. 여기서 신체란 문화적, 사회적으로 코드화되는 장으로서의 신체를 포괄한다. 신체는 내부적으로도 외부적으로도 다른 신체들과 조우하면서 자신의 신체와 정체성을 재구성하게 된다. <니어: 오토마타> 캐릭터의 신체는 해킹 시스템을 통해 내부 시스템을 수정하거나, 자신의 데이터를 재구축하거나, 이 데이터를 메인 서버에 백업하는 과정을 통해서 자신의 신체를 끊임없이 재형성하게 된다. 플레이어는 이러한 게임 플레이 과정을 통해서 포스트휴먼의 정체성을 경험하게 된다.



[Fig. 2] Body images in <Nier: Automata> and <Death Stranding>

한편 <데스 스트랜딩>의 경우 <니어: 오토마타>와는 다른 죽음 시스템을 갖추고 있다. 샘 포터 브리지스는 죽음의 공간에서 돌아올 수 있는 ‘귀환자’이다. 그가 귀환하기 위해서는 바다 속에 떠 있는 여러 신체 중 ‘스트랜드’를 찾아야 한다. 여기서 스트랜드란 삶과 죽음 사이의 경계를 이어주는 거대한 탯줄로 설정되어 있다. 또한 그는 경계에서 부유하는 인간을 죽음의 세계로 이끌고 가는 존재인 BT를 지각하기 위해서는, 자신의 신체와 BB를 연결해야 한다. 샘 포터 브리지스와 연결된 채 바깥의 세상을 경험하고, 현실세계와 상호작용이 이루어질수록 BB는 태아처럼 성장하게 된다.

즉 샘의 남성 신체와 BB의 인큐베이터에 달린 호스가 생명의 태반과 탯줄을 상징하는 것이다.

이러한 죽음과 삶의 반복적 연결은 한 주체를 다수의 타자들과 연결시키는 또 다른 형식으로 나타난다[25]. <니어: 오토마타>에 등장하는 캐릭터들과 같이 자신이 경험했던 기억을 데이터로 코드화 하여 다른 신체로 전송한다. 또한 <데스 스트랜딩>의 샘 포터 브리지스는 죽음과 삶의 경계를 반복적으로 횡단하면서 단절된 인류를 연결하기 위해 네트워크를 복원한다. 이러한 행동은 게임을 진행하는 동안 플레이어의 게임조작을 통해 나타나게 되는 결과들이며, 이를 통해 플레이어는 주체와 타자의 끊임없는 상호작용을 경험하게 된다.

### 3.1.2 제약을 통한 정체성 형성

브라이언 업튼은 ‘ 제약(constraints)’이 플레이어의 움직임을 결정하는 고정된 규칙으로서 작용하고 그에 따라 유동적으로 달라지는 플레이어의 움직임을 ‘상태(state)’라 정의한다[26].

<포탈 시리즈>의 경우 FPS 장르적 특성상 1인칭 시점으로 시작되기 때문에, 게임 세계에 대해서 매우 협소한 정보를 제공한다. 플레이어는 공간의 전체 구조를 확인할 수 없고, 캐릭터의 조작 또한 점프나 포탈 건을 활용해 포탈을 생성하는 것에 한정되어 있다. 또한 플레이어가 쉘의 신체를 온전히 확인할 수 없기 때문에 신체의 이미지가 파편화된 상태에서 플레이를 시작한다. 유일하게 전신을 볼 수 있는 구간은 [Fig. 3]과 같이 포탈의 위치를 마주 본 상태에서 생성하여 그 공간을 넘어 갔을 때 건너편에 있는 포탈을 통해 투영될 때뿐이다.





[Fig. 3] Body image in <Portal 1>

플레이 과정에서 첼은 대사가 전혀 없고 기본적인 공격, 피격 등 행위시 소리도 없기 때문에 플레이어는 자신이 조종하는 캐릭터가 어떠한 인물인지 캐릭터를 통해 파악할 수가 없다. 유일하게 게임 내에서 대사가 존재하는 안타고니스트 캐릭터, 글라도스라는 인공지능의 대사를 통해 게임의 서사와 캐릭터의 정보를 추측할 수 있다. 그러나 이 안드로이드 캐릭터는 처음부터 끝까지 거짓된 정보를 흘리는 캐릭터이기 때문에 플레이어는 과편화되고 왜곡된 정보를 얻게 된다. 예를 들면 글라도스의 폭언에 대해서 플레이어는 응답할 수 없다. 인간이 만들어낸 괴물인 글라도스는 타자의 위치에서 받았던 권력과 폭력을 그대로 첼에게 행사한다. 그러나 첼은 이에 대해 무응답으로 일관하며 행위를 통해 권력의 위계를 전복시키려 한다. 가령 <포탈 2>에서 글라도스의 코어 중 하나였던 휘틀리라는 안드로이드가 첼에게 끊임없이 대화를 요구하나 플레이어에게 그에 응답하는 선택지 대신, 점프키와 같은 기본적인 조작버튼을 누르도록 유도한다. 주변 안드로이드들과의 대화에는 일절 반응하지 않다가 던전에서 첼이 휘틀리에게 배신당하고 탈주가 실패로 돌아갔을 때 유일하게 분한 목소리로 신음을 내뿜는다. 이로써 첼이라는 캐릭터는 본인 의지로 주변 안드로이드와 대화를 하지 않으려 했던 것임을 확인할 수 있다.

제한된 정보제공은 플레이어에게 끊임없이 플레이어 캐릭터의 정체성에 질문을 하도록 유도한다. 기존 디지털 게임의 서사구조는 플레이를 할수록 플레이어 캐릭터의 숨겨진 배경과 설정이 드러난다. 그러나 <포탈 시리즈>에서는 첼에 관한 배경

설명을 게임 안에서 명확하게 제공하지 않으며, 플레이어가 주변 상황을 조사하여 정보의 진위를 판별하여 첼에 대한 정보를 구축할 수밖에 없다. 이 과정에서 일차적으로 플레이어의 개인적 해석이 첼의 이미지를 형성한다. 그 다음 외부의 새로운 정보로 인해 이미지를 변형하여 이미지를 재구축한다. 즉 게임의 제약이 플레이 순환 구조를 강화하고, 이를 통해 끊임없는 신체 이미지를 생성하게 된다. 또한 첼의 정체성을 플레이어가 조작을 하면서 캐릭터의 타자로서의 위치를 확인하게 된다.

<데스 스트랜딩>에서도 플레이에 대한 다양한 제약이 따른다. 기본적인 플레이 시스템에서 나타나는 제약들-장비의 제한, 전투의 제한, 정보의 제한-이 존재하는데, 여기서 나타나는 제약은 플레이어에게 윤리적 선택을 하도록 유도한다는 것에 있다. 예를 들어 인간 테러리스트 집단과 상대할 경우, 시체가 늘어나면 그만큼 BT의 존재가 늘어나 난이도가 상승된다. 소각되지 않은 시신은 그 주변에 있는 마을을 없애버리는 ‘보이드 아웃’을 일으키기 때문에 필요에 의해 상대를 처치할 것인지, 혹은 끝까지 피할 것인지를 윤리적 선택을 하도록 만든다. 또한 제한된 시점 및 공간에 의해 불완전한 정보를 수집하게 되고, 이를 다시 재정립하기 위해 정보의 취사선택이 이루어진다. 또한 자원의 제약으로 게임의 목표를 달성하기 어렵도록 규칙을 구성함으로써 플레이어의 선택에 따른 전략적 플레이를 가능하게 한다. 이 과정에서 플레이어의 가치관이 결정에 영향을 미치게 되며, 이 선택으로 인해 플레이어 캐릭터의 정체성이 형성된다.

### 3.2 선택에 따른 윤리적 정체성 형성

앞에서 언급한 것처럼 게임에서 나타난 제약이 선택을 유도하기도 하지만 선택 자체를 게임의 핵심 규칙으로 활용하는 장르도 존재한다. 이 게임에서 플레이어는 선택과 이에 대한 결과로서의 분기를 통해서 다양한 플레이 경험을 할 수 있다. 플레이어는 자신의 선택에 따라서 게임 세계를 변화시키고 다른 플레이와 다양한 상관관계를 맺게 된다.

이를 통해서 플레이어의 몰입이 강화되고 게임 캐릭터의 정체성이 구성된다.

미구엘 시카트(Miguel Sicart)는 게임에서 제공되는 선택의 결과가 윤리적 게임플레이를 발생시키며, 여기서 나타나는 윤리적 게임플레이는 플레이어 과정에서 나타나는 제한 혹은 목표들이 플레이어에게 도덕적 반성을 요구한다고 설명한다[27].

<디트로이트: 비컴 휴먼>은 이러한 윤리적 게임플레이가 가지적으로 나타나는 게임이다. 이야기의 진행에 따라 조작할 수 있는 인물들이 변화하고, 그 인물의 시점으로 이야기가 진행된다 후반에 가서는 캐릭터별 시점들이 교차한다. 바로 이 과정에서 플레이어에게 윤리적 선택을 요구한다. 가령 코너에게는 성노동을 하던 안드로이드가 자유를 찾아 떠나려는 장면에서 총을 들어 발포를 할 것인지 말 것인지에 대한 선택지가 주어진다. ‘발포하지 않는다’를 선택하면 코너의 불량화 지수는 상승되지만, 자신의 파트너인 행크의 신뢰도가 상승하며, 나중에 탈주한 안드로이드를 만나게 된다. 그러나 발포를 하면 안드로이드는 죽게 되고 행크의 신뢰도는 하락하며, 나중에 그 시체를 조사하게 된다. 이처럼 플레이어의 윤리적 선택에 따라서 플레이어 캐릭터의 정체성이 바뀌고 주변 캐릭터와의 관계도가 변화하게 되는 과정을 거치면서, 플레이어는 자신의 선택에 대한 결과를 구체적으로 인지하게 된다. 또한 각 캐릭터의 스테이지가 완료될 때마다 주요 분기가 일어나는 선택지의 지점들을 그린 전체 선택지 구조도가 등장하는데, 그 곳에서 플레이어는 언제든지 원하는 분기점으로 돌아가 다시 시작할 수 있다. 이와 같은 플레이를 통한 윤리적 정체성 형성의 과정은 비통일적이고 다층적이며 역동적인 주체로 나타난다[28].

<디트로이트: 비컴 휴먼>의 핵심적인 선택 분기는 각 캐릭터의 욕망과 연계되어 있다. 예를 들어 카라의 경우 지속적 폭력 앞에 앨리스를 구하고 싶다는 욕망과 연계된 선택지가 나타난다. 카라는 앨리스를 구하기 위해 ‘1층에서 움직이지 말라’는 프로그래밍 된 절대적 명령에 불복종하여 앨리스를

구출하려 노력한다. 명령에 따르는 안드로이드라는 신체를 해체하기 위해 플레이어는 그 루트를 해금하기 위한 선택을 이행하고, 조작을 통해 카라의 신체를 가로막고 있던 코드화된 벽을 부순다. 마커스 또한 외부의 안드로이드들과 상호작용을 하면서 ‘자유’를 갈망하게 되고, 이 욕망을 이루기 위한 방법이 선택지로 주어진다. 코너 또한 인간에 대한 공감의 선택지를 채택할 때마다 불량화 수치가 높아지게 된다. 이러한 선택의 결과가 누적되어 최종적으로 이들 캐릭터들은 불량품으로 낙인찍히는 동시에 인간과 동등한 유대감을 형성할 수 있는 유목적 주체로 변화하게 된다. 이처럼 포스트휴먼 캐릭터의 욕망은 정체성 형성의 과정에서 긍정적인 양태로 작용한다.

<메스이펙트 시리즈>에서 플레이어 캐릭터는 최초 캐릭터 설정에서부터 성별, 외형, 인종, 과거사, 직업 등을 선택할 수 있다. 선택의 결과에 따라서 플레이어 캐릭터의 정체성이 달라진다. 이 게임에서 선택지들은 ‘선과 악’으로 구분되어 점수로 나타나는데, 플레이어의 선택에 따라서 플레이어 캐릭터의 윤리적 정체성이 형성되고 엔딩에도 영향을 미친다. 또한 주변 NPC와의 대화를 통해 숨겨진 퀘스트를 획득할 수 있는데 이때 어떤 선택지를 고르느냐에 따라서 다양한 관계를 맺어나갈 수 있다. 가령 인간, 비인간을 포괄해 다양한 종족과 이성애 혹은 동성애의 관계를 맺을 수 있다. 즉 디지털 게임이라는 가상 세계의 가상 캐릭터를 통해서, 현실 세계의 고정적 성 정체성을 극복하고 타자적 캐릭터를 플레이할 수 있는 것이다.

곤살로 프라스카(Gonzalo Fraska)에 따르면, 게임을 통해서 인간은 직접 경험할 수 없는 것들을 시뮬레이션을 통해 체험할 수 있다[29]. 포스트휴먼 캐릭터가 등장하는 게임을 통해서, 플레이어는 이들의 존재나 가치에 대해서 단편적, 인상적으로 인지하는 단계에서 나아가, 실제 포스트휴먼의 관점에서 선택하고 행동하는 경험을 하게 된다. 또한 게임플레이의 결과로 형성된 유목적 주체를 통해 고정된 이미지가 아닌, 선택에 따라 끊임없이 유동

적으로 변화하는 신체를 경험한다. 플레이어 캐릭터는 단순히 선/악, 동성애자/이성애자와 같은 하나의 요소로 귀결되는 것이 아니라 데이터 이동을 통해 캐릭터의 정체성은 끊임없이 변화하고 확장된다. 이를 통해 기존의 인간 중심주의에서 나아가 대안적인 포스트휴먼의 가치와 가능성을 탐색할 수 있을 것이다.

#### 4. 결 론

디지털 게임에서 플레이어 캐릭터는 게임 세계의 기반적 서사 제약 내에서, 플레이어의 선택과 상호작용에 따라 유목적 주체성을 구축해 나갈 수 있다. 인간과 비인간이 상호작용하고 공존해야 하는 미래 상황 앞에서, 디지털 게임은 포스트휴먼의 가치를 직접적인 경험으로 제공하고 있다.

본 논문에서는 포스트휴먼을 플레이어 캐릭터로 선정한 게임 5종을 연구 대상으로 선정해 그 이미지와 정체성을 분석했다. 그 결과 포스트휴먼 캐릭터는 크게 비인간이 인간을 모방한 유형, 인간의 부위에 기계를 결합한 유형, 장비 장착을 통한 신체를 확장하는 유형으로 구분됐다. 또한 포스트휴먼 캐릭터는 게임 플레이를 통해 인공적으로 만들어진 이상적인 신체를 통해 타자의 사회적 위치를 확인하고, 주변과의 상호작용을 통해 신체의 경계를 해체했다. 외부의 다른 신체 혹은 기계와 결합하는 등 신체의 변형을 통해서 제한되었던 신체 능력을 강화했다. 변화하는 실재로서 재구성된 캐릭터의 신체 이미지에 플레이어의 윤리적 선택과 가치관이 투영되면서 최종적으로 캐릭터는 포스트휴먼으로서의 유목적 주체성 형성을 경험하게 된다.

다만 본 논문은 다양한 장르의 게임을 주로 포스트휴먼의 관점에서만 분석하는 과정에서, 주로 서사적인 분석과 기계-인간으로만 범주화된 포스트휴먼 신체를 가진 캐릭터를 대상으로 한 것에 한계가 있다. 그럼에도 불구하고 비판적 포스트휴먼의 관점에서 디지털 게임에 나타난 플레이어 캐

릭터를 분석하고 그 의의를 규명했다는 점에서 의의가 있다. 향후 다양한 포스트휴먼 캐릭터를 대상으로 하는 게임을 연구하여 디지털 게임이 포스트휴먼 시대를 대비할 수 있는 선형적 모델을 제시할 수 있으리라 기대한다.

#### ACKNOWLEDGMENTS

This study has been supported by 2021 BK21plus project of Korean Research Foundation.

#### REFERENCES

- [1] Sangkyu Shin, "The futer of Homo-sapiens: Posthuman and Transhumanism", Acanet, p.68, 2014.
- [2] Katherine Hayles, "How we Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics", trans by Jin Huh, Openbooks, p.25, 2013.
- [3] Rosi Braidotti, "Nomadic Subject", trans by Misun Park, Center for Women's and Cultural Theory Publishing, pp.30-32, 2004.
- [4] Rosi Braidotti, "The Posthuman", trans by Kyung-Ran Lee, Acanet, p.68, 2015.
- [5] Jonathan Boulter, "Parables of the posthuman: Digital realities, gaming, and the player experience", Wayne State University Press, pp.2-5, 2015.
- [6] Eun Jung Hong, Mee Kyung Jang, "A study on the gender hybrid phenomenon in role playing games with the focus on the characters in the Final Fantasy", The Treatise on The Plastic Media, Vol.13 No.4, pp.221-230, 2010.
- [7] Ki won Song, Joon Sung Yoon, "A Study on Androgynous Factors of a Female Character in a Computer Game -focused on the Lara Croft in Tomb Raider-", Journal of Basic Design & Art, Vol.10 No.2, pp.241-247, 2009.
- [8] Hye-Won Han, Hye-In Koo, "Analysis of Ontological Representation of AOS Game Character - focused on <League of

- Legends> -”, Journal of Korea Game Society, Vol.15 No.1, pp.185-197, 2015.
- [9] Seong Eun Seo, “User identity of Social Network Game”, Journal of The Korean Society for Computer Game, Vol.0 No.23, pp.69-77, 2010.
- [10] Seung Jea Lee, Dae Young Lee, Eui Jun Jeong, “Imagination of the Post-human through Digital Games: Focused on the Post-game of <NieR:automata>”, Humanities Contents, Vol.0 No.47, pp.27-60, 2017.
- Jin Lee, “Location-based Game Study from Post-Human Perspective : Focusing on <Ingress>”, Journal of The Korean Society for Computer Game, Vol.30 No.4, pp.139-145, 2017.
- Min-Sun Jo, Eun-Hye Chung, “An Analysis on Posthuman Features of Open-World Adventure Games”, Journal of Korea Game Society, Vol.19 No.2, pp.83-94, 2019.
- [11] Poppy Wilde, Adrienne Evans, “Empathy at play: Embodying posthuman subjectivities in gaming.”, Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies, Vol.25. No.5-6, pp.731-806, 2019.
- Justyna Janik, “Game/r-Play/er-Bio-Object. Exploring posthuman values in video game research”, Proceedings of the 12th International Conference in the Philosophy of Computer Games, pp.13-20, 2018.
- [12] Elizabeth Groz, “Volatile Bodies”, trans by Ok-Hee Im, Center for Women’s and Cultural Theory Publishing, p.14, 2001.
- [13] Elizabeth Groz, “Volatile Bodies”, trans by Ok-Hee Im, Center for Women’s and Cultural Theory Publishing, p.109, 2001.
- [14] Ann Marrie Balsamo, “Technologies of the Gendered Body”, trans by Gyoung-Rae Kim, Arche, pp.49-51, 2012.
- [15] Ann Marrie Balsamo, “Technologies of the Gendered Body”, trans by Gyoung-Rae Kim, Arche, p.69, 2012.
- [16] Elizabeth Groz, “Volatile Bodies”, trans by Ok-Hee Im, Center for Women’s and Cultural Theory Publishing, p.169, 2001.
- [17] Song-Yi Lee, “Fascubatuib et oeyr des frontieres: felure et alterite du corps dans Haute Tension-a travers de la definition de l’Abjection-”, Revue d’Etudes francaises, Vol.56, pp.375-396, 2006.
- [18] Elizabeth Groz, “Volatile Bodies”, trans by Ok-Hee Im, Center for Women’s and Cultural Theory Publishing, p.368, 2001.
- [19] Ann Marrie Balsamo, “Technologies of the Gendered Body”, trans by Gyoung-Rae Kim, Arche, p.81, 2012.
- [20] Brian Upton, “The Aesthetic of Play”, MIT Press, pp.45-49, 2015.
- [21] Brian Upton, “The Aesthetic of Play”, MIT Press, pp.74-76, 2015.
- [22] Rosi Braidotti, “Metamorphoses: Towards a Materialist Theory of Becoming”, trans by Eun Ju Kim, Kumkunbooks, p.16, 2020.
- [23] Rosi Braidotti, “Metamorphoses: Towards a Materialist Theory of Becoming”, trans by Eun Ju Kim, Kumkunbooks, p.56, 2020.
- [24] Ye-eun Park, Mi-Ra Cho, “Subjectivity of Women in the Posthuman Era”, Philosophical Investigation, Vol.56, pp.153-179, 2019.
- [25] Kyung-Ran Lee, “Rosi Braidotti’s Vision of the Posthuman: Towards Posthuman Subjects and Critical Posthumanism”, Trans-Humanities, Vol.12 No.2, pp.33-58, 2019.
- [26] Brian Upton, “The Aesthetic of Play”, MIT Press, p.26, 2015.
- [27] Miguel Sicart, “Beyond Choices”, MIT press, p.24, 2013.
- [28] Rosi Braidotti, “Metamorphoses: Towards a Materialist Theory of Becoming”, trans by Eun Ju Kim, Kumkunbooks, p.228, 2020.
- [29] Gonzalo Frasca, “Videogames of the Oppressed”, trans by Kyeom-Seoup Kim, Communication Books, pp.49-66, 2008.



서재인 (Seo, Jane)

약력 : 2018 서강대학교 아트&테크놀로지(예술공학석사)  
2013-2015 네시삼십삼분 게임기획  
2018-2019 NHN엔터테인먼트 전략지원  
2019-현재 이화여자대학교 융합콘텐츠학과 박사과정  
2019-현재 계원예술대학교 게임학과 시간강사

관심분야 : 디지털게임, 디지털 스토리텔링, 상호작용

---



한혜원 (Han, Hye-Won)

약력 : 2009 이화여자대학교 국어국문학과(문학박사)  
2008-현재 이화여자대학교 융합콘텐츠학과 부교수

관심분야 : 게임 스토리텔링, 가상 캐릭터, 사용자 참여

---

