

컴퓨터 게임서사에 나타난 플레이어의 욕망 탐구

음영철^o

^{*o}삼육대학교 교양학부

e-mail : sangoma@syu.ac.kr^o

A Study on Players' Desires in the Epics of Computer Games

Yeong-Cheol Eum^o

^{*o}Division of General Studies, Sahmyook University

● Abstract ●

본고는 르네 지라르의 욕망 이론을 라스트 어브 어스라는 게임서사에 적용하여 분석한 글이다. 소설과 달리 게임은 유저인 플레이어가 방관자가 아니라 프로슈머가 되어 게임의 서사를 수행한다. 그 과정에서 플레이어는 오디세우스가 되어 통과제의의 관문을 통과한다. 플레이어는 게임 속에서 주인공이 되기도 하고 조력자와 연대하기도 한다. 게임의 주인공인 플레이어는 전투를 수행하면서 인물 상호간에 유대와 저항을 하기도 하면서 생존의 욕망을 추구함을 알 수 있었다.

키워드: 게임서사(Epics of Computer Games), 플레이어의 욕망(Players' Desires), 디지털 스토리텔링(Digital Story-telling)

I. Introduction

모든 욕망은 늘 타자가 되고픈 욕망이라 할 것이다. 이때 타자는 이상적인 존재이면 꿈이지만 자신과 비슷해지면 욕망 그 자체가 된다. 컴퓨터에 기반한 가상현실은 가상공간을 3차원적으로 재현하고 인간을 가상공간에 몰입시키기에 충분한 매체이다. 따라서 가상현실의 일종인 컴퓨터 게임의 서사 구조를 파악하고 플레이어의 욕망을 탐구하는 것은 이제 게임의 서사에 있어 필요한 주제라 할 것이다.

본고에서는 컴퓨터 게임 중 서사성이 강한 디 라스트 어브 어스(The Last of Us)를 중심으로 컴퓨터 게임 서사에 나타난 플레이어의 욕망을 탐구하고자 한다. 이 작품은 2013년 발매 당시 최고의 판매량을 기록하였으며, GTA5와 겨뤄 승리하였다. 이는 탄탄한 서사를 기반으로 살아있는 캐릭터를 만들었기 때문이다. 서사에 기반한 소설과 달리 게임의 서사는 영상 세대의 감수성을 자극하기에 충분한 시스템을 구축해야 한다. 종이에서 전자 공간으로 이동은 게임의 현실화 혹은 현실의 게임화를 가져오기에 충분하다. 이제 서사의 미학인 객관적 거리두기보다는 게임의 몰입성이 우리 삶에 더 많은 영향을 주고 있는 것이다. 컴퓨터 미디어의 발달에 따른 문자 세대에서 영상 세대로의 변화는 서사 미학의 변화를 초래하였고, 그 중심에 게임의 서사는 플레이어에게 좋고 싫음의 선호가 미학의 기준으로 제시되면서 마우스를 클릭하거나 자판을 두드리는 행동을 가속화시킨 것이다.

II. The Main Subjects

1. Characteristics of Digital Story-telling

최혜실은 디지털 스토리텔링의 특징으로 다음 세 가지를 들었다. 첫째, 유연성. 미디어의 유연성을 이용하여 비선형적 글쓰기가 가능하고 다양한 인물들의 역할을 독자가 맡아 표현할 수 있다. 이는 사이버 소설을 통해 확인할 수 있다. 둘째, 보편성. 기술의 발달로 저렴한 가격으로 작품을 만들 수 있기 때문에 독자들 혹은 유저들은 프로듀서-디렉터가 될 잠재적 가능성이 생겼다. 셋째, 상호작용성. 영화나 드라마, 라디오와 달리 디지털 스토리는 웹에 존재하면서 창작자와 청중 사시의 경계가 무너지고 모든 사람이 참여자가 된다[1]. 특히 게임의 유저들은 디지털 환경을 적극적으로 자신에 맞추도록 유인했다는 점에서 프로슈머에 해당한다

2. Computer Games and Players' Desires

게임은 영화라는 장르보다 더 강하게 실재성과 가상성의 경계를 구분하지 않게 만든다. 게임 플레이어는 견고한 시스템에 구축된 게임 속으로 빠져들고 그 중심에는 재미 이상의 다양한 욕망을 즐긴다. 르네 지라르는 <낭만적 거짓과 소설적 진실>이라는 책에서 소설 주인공의 욕망을 분석하면서 현대 사회의 특성을 밝힌 바 있다. 예컨대 <돈키호테>의 주인공 돈키호테는 이상적인 방랑의 기사가 되기 위하여 아마디우스라는 전설의 기사를 모방하므로 가능하다는 것이다. 오늘 날과 같은 시장경제체제에서 대부분의 사람들이 갖는 욕망은 간접화한

욕망(désir médiatisé)의 형태를 띠게 되며 허구성에 가깝다는 것이다.

이러한 욕망의 삼각형 이론을 게임의 서사에 적용하면 플레이어는 가상현실인 게임 안에서 모든 임무와 역할을 완벽하게 수행하는 이상적인 인물이 되고자 한다. 그 인물은 사이버스페이스에서는 흔히 전사로 흔히 표명된다. 게임의 주인공이 된 유저(플레이어)는 자기에 게 주어진 미션을 수행하기 위해서는 통과의의 과정을 거쳐야 한다. 이는 게임의 서사에서는 시작과 끝이 있는 플롯의 형식으로 나타난다. 플레이어는 오디세우스가 되어 전설적인 전사를 보강하면서 대상을 소유하거나 목적을 성취한다. 그리고 그 목적은 다른 유저(플레이어)에게는 다시 선망의 대상이 된다.

3. The Plot Structure in the Game, *Last of Us*

게임 더 라스트 오브 어스의 배경은 정체불명의 동충하초 곰팡이균이 전 세계에 퍼져 이수리장이 된 미래의 세상이다. 전염병이 창궐하고 감염자가 좀비가 되어 생존자들을 위협하는 서사는 ‘워킹 데드’라든지 ‘메트로 2033’ 등 다른 작품에서도 흔히 볼 수 있는 소재이다. 라스트 오브 어스에서도 전염병에 감염된 좀비가 나타나고 이를 구원할 수 있는 면역자인 엘리를 파이어플라이라는 군사 정권에 데려다주는 임무를 맡은 주인공 조엘의 등장하는 것은 일찍이 프롭이 러시아 민담을 분석하면서 제시한 31개의 이야기 속 기능과 유사한 것이다[2].

문제는 이러한 유사한 게임서사를 실감있게 표현하는 연출력에 있다. 이 게임에서는 배우들의 연기력이 수준급이다. 표정 하나하나가 살아있다. 뿐만 아니라 NPC는 위험한 상황에서 단순한 보조자가 아니라 주인공을 적극적으로 돕는 역할을 수행한다. 플레이어와의 상호작용을 통해 이야기의 몰입도를 높이는 것이다. 라스트 오브 어스의 주인공을 돕는 엘리는 유대를 통해 폐허가 된 세상에서 끝까지 생존할 수 있는 모델로 제시된 것이다.

3. The Structure of Players in the Game, *Last of Us*

라스트 오브 어스를 지탱하는 두 가지 서사의 축은 생존과 유대라는 점에서 이들 두 인물은 가상이 아닌 현실에서 난국을 극복하고 생존하고자 하는 플레이어의 욕망구조와 상동관계를 이룬다. 자본주의 사회의 현실이 유토피아가 아닌 디스토피아를 가져다 줄 수 있다는 가설은 전염병이 창궐하는 것으로 상징되고, 비인간화된 세상은 이 게임에서 생존을 위해 다른 인간을 잡아먹는 것으로 나타난다. 이러한 상황 속에서 감염되지 않는 소수의 생존자들은 반동적 인물인 좀비들과 싸우면서 생존해나가야 한다.

게임의 유저들은 주인공 조엘이 되어 화려하지 않은 전투를 해야 하고 엘리를 도와 같이 생존해야 한다. 이 과정에서 플레이어는 조엘과 엘리와 유대를 형성한다. 생존의 욕망을 추구하는 과정에서 이들 주동적 인물에 몰입해야 하는 것이다. 라스트 오브 어스의 서사 또한 주인공들이 생존하기 위해 좀비들의 폭력에 대항해야 하며, 인류의 구원을 위해서 면역자 엘리를 파이어플라이에 데려다주어야 하는 서사구조를 갖고 있다. 게임의 플레이어는 이러한 서사 안에서 방관자가 아닌 주인공이나 조력자가 되기도 하며, 잠입하거나 살인을 저지른다. 생존의 욕망은 실재가 아닌 가상현실에서도 중요한 키워드인 것이다.

III. Conclusions

본고는 르네 지라르의 욕망 이론을 라스트 오브 어스라는 게임서사에 적용하여 분석한 글이다. 소설과 달리 게임은 플레이어가 방관자가 아니라 프로슈머가 되어 서사를 수행한다. 그 과정에서 플레이어는 주인공이 되기도 하고 조력자와 연대하기도 한다. 게임의 서사가 기본적으로는 통과의의 형식을 취하며 상호간의 유대를 통해 생존의 욕망을 추구함을 알 수 있었다.

References

- [1] Choi Hye-sil, "Image Culture in Digital Time," p. 139, 2003.
- [2] Choi Hye-sil, Ibid, pp. 144-145.