

〈라스트 오브 어스 파트2〉(The Last of Us Part II)를 통해 살펴본 AAA급 게임의 루도내러티브 부조화(Ludonarrative dissonance) 연구

박인성*

1. 들어가며
2. 루도내러티브 부조화와 게임성을 둘러싼 논쟁
3. 게임 내부 서사-플레이 구조의 부조화: 부조화에 대한 인지와 제한적 재결합
4. 플레이어의 인지적 부조화: 플레이 행위 이상의 개입과 시차적 피드백
5. 나가며

국문초록

본고는 본격적인 게임 비평의 영역에서 발생한 루도내러티브 부조화의 개념을 정리하고 최근작 〈더 라스트 오브 어스 파트2〉를 대상으로 이를 구체화한다. 그 과정에서 이 게임이 루도내러티브 부조화를 적극적으로 활용하여 그동안의 게임성에 대한 정의를 넘어서는 인지적 경험을 플레이어에게 전달하고 있음을 살핀다. AAA급 게임의 전방위적인 발달과 함께 루도내러티브 부조화는 각각의 게임들이 극복해야 하는 중요한 과제로 나타나고 있는 중이다. 그러나 〈더 라스트 오브 어스 파트2〉는 루도내러티브 부조화를 극복하는 것보다는 더욱 드러내는 방식으로 새로운 효과를 발생시키고 있음에 주목해야 한다.

〈더 라스트 오브 어스 2〉가 전달하는 루도내러티브 부조화에는 아이

* 부산가톨릭대학교 인성교양학부 조교수

러니한 해석적 가능성의 효과들이 있다. 본고는 크게 두 가지 차원에서 부조화를 살피는데, 첫 번째는 게임 내부의 플레이-서사 구조 사이의 부조화다. <더 라스트 오브 어스 파트2>는 두 구조 사이에서 발생하는 부조화를 플레이어에게 환기시킴으로써, 플레이어가 그러한 부조화를 인지하고 전체 게임의 의미를 능동적으로 재구성할 수 있도록 유도한다. 두 번째로 게임의 내적 구조를 넘어서 게임을 플레이하는 플레이어 내부에 존재하는 인지적 부조화를 자극한다. 바로 게임성이라는 개념을 확장하여, 게임이 편의적인 자기효능감을 위한 도구 이상의 기능을 할 수 있는 가능성을 환기하는 것이다. 이처럼 루도내러티브 부조화는 게임성에 대한 더 근본적인 재정의 및 변화 가능성에 대한 문제의식의 표현이 될 수 있다.

(주제어: 루도내러티브 부조화, 더 라스트 오브 어스, 게임, 서사, 아이러니)

1. 들어가며

본 연구는 <더 라스트 오브 어스 파트2>(이하 <라오어2>)를 대상으로 루도내러티브 부조화의 발생 양상을 살피고, 이 문제가 AAA급 게임을 통해 확장되어가는 게임성에 대한 논의의 핵심 쟁점이라는 사실을 밝힌다. 우선 루도내러티브 부조화 현상은 <라오어2>에만 해당하는 독립적인 문제가 아니라 게임 장르가 본격적인 연구대상으로 거듭나면서 직면하는 형식-내용 사이의 결합적 사유에 내포된 핵심이다. 또한 이러한 현상이 최근 '영화적인 게임'을 추구하는 AAA급 게임이 추구하는 방향성에서 더욱 두드러지게 드러나는 형식적 문제임을 분명히 할 필요가 있다. 2020년 <라오어2>의 발매 이후 '정치적 올바름'과 관련된 온라인상

의 논쟁과는 별도로, 〈라오어2〉는 게임계에 중요한 화두를 던져주었다. 특히 루도내러티브 부조화 현상은 〈라오어2〉에 대한 엇갈리는 평가 사이에서 좀 더 본질적인 문제임이 드러날 것이다.

이 연구는 AAA급 게임을 통해 변화하는 ‘게임성’ 개념에 대한 후속연구임을 밝힌다.¹⁾ 물론 〈라오어2〉가 포괄적인 게임 장르를 대변할 수는 없으며, 비정식화된 용어라고 할지라도 〈라오어2〉로 대변되는 AAA급 게임의 게임 양식에 대한 별도의 구분이 필요하다. 우선 최근 천문학적 인 자본이 투자되는 AAA 게임의 특성을 고려해야 하며, 그러한 게임들이 추구하고 있는 ‘영화 같은 게임’이라는 수사에 대하여 먼저 고찰해야 한다. AAA 게임은 언제부터인가 단순히 ‘대규모 자본이 투입된 게임’만을 의미하지 않게 되었다. AAA급 게임모델에 있어서 자본의 투입이란 형식적으로 더 큰 세계관, 더 길고 복잡한 이야기, 더 스펙터클하고 사실적인 그래픽 효과로 집중된다. 그중에서 더 큰 세계는 ‘오픈월드’로, 더 길고 복잡한 이야기와 선택은 ‘인터랙티브 내러티브’로, 더 사실적인 그래픽 효과와 몰입 효과는 ‘영화 같은 게임’으로 갈래화되었다고도 요약할 수 있을 것이다. 물론 이 갈래화는 대략적이며 각각의 갈래는 하나의 게임 안에서 복합적으로 결합할 수 있다.²⁾

본고는 논의의 명확성을 위해 영화 같은 게임의 사례, 그 중에서도

1) 박인성, 『2010년대 비디오 게임에서 나타는 서사와 플레이의 결합 방식 연구-AAA급 게임의 심리스(Seamless) 스타일을 중심으로』, 『한국근대문학연구』 41호, 근대문화회, 2020, 83-111쪽.

2) 예를 들자면 오픈월드 게임과 인터랙티브 내러티브는 형식적으로 무관해도 상관 없지만 제한적으로 결합 가능하다. 플레이어에게 넓은 선택지를 제공하는 〈폴아웃〉 시리즈가 대표적이며, 〈위쳐3〉에서도 플레이어가 내린 선택의 중첩이 결과적으로 멀티엔딩으로 이어진다. 오픈월드와 영화 같은 게임의 결합 방식은 최근 〈갓 오브 워〉나 〈레드 데드 리DEM션 2〉에서 각기 다른 심리스 스타일의 지향으로 구체화된 바 있다. ‘인터랙티브 내러티브’와 ‘영화 같은 게임’의 결합의 대표적인 케이스는 〈디트로이트 비컴 휴먼〉일 것이다.

〈라오어2〉를 선택하여 살필 것이다. 게임 내부의 이질적 구조들이 효과적으로 결합하는 과정에서 발생하는 현상들이 종래의 게임성 범주에 부합하는지를 효과적으로 보여줄 수 있기 때문이다. 전작인 〈더 라스트 오브 어스〉는 3인칭 액션 어드벤처에 강한 밀도의 내러티브를 부여한 게임이다.³⁾ 〈라오어2〉는 이러한 전작의 장르와 게임성을 그대로 계승했으며 AAA급 게임으로서의 방향성을 강화했다. 첫째로는 게임 내 상호작용의 강화이며, 둘째로는 기존의 내러티브의 밀도에 ‘영화 같은’ 성격을 더욱 강화한 것이다. 무엇보다 전작 〈라오어〉가 AAA급 게임의 모범적인 사례로 주목받은 이유는 주제-플레이-내러티브의 구조의 짜임새 있는 결합이었다. 개발사 너티독(Naughty Dog)에서 AAA급 게임이 지향해야 하는 형식적 방향성을 〈언차티드〉 시리즈와 〈더 라스트 오브 어스〉의 사례를 통해 모범적으로 구체화했음을 기억한다면, 〈라오어2〉를 둘러싼 현재의 반응과 쟁점은 더욱 논쟁적이다. 많은 플레이어들이 전작과의 연결성 및 내용과 캐릭터의 문제를 우선적으로 지적하고 있지만, 더 중요한 게임 내 플레이와 서사 구조의 결합 문제를 강조할 필요가 있다.

본고는 〈라오어2〉에 대한 현재진행형의 논쟁에 소모적으로 참여하거나, 어느 한쪽 편에 서서 논거를 제시하기 위한 연구는 아니다. 오히려

3) “본고에서 거듭 등장하게 될 ‘밀도’의 개념은 전체 게임 내부에 분포된 서사의 상대적인 비중 혹은 정도(degree)를 표현하기 위한 용어다. 게임에서 서사의 활용 및 기능은 완전히 다른 파트와 구분되어 있다기보다는 아무리 최소화된 형태라고 할지라도 느슨하게 뒤섞여 있으며, 완전한 서사적 진행 파트에서는 높은 밀도로 드러난다. 이러한 서사적 밀도와 전체 게임의 플레이 시간이 결합할 경우 전체적인 게임을 즐기는 표준적 시간 감각에 비추어 상대적인 게임 및 서사의 속도에 대해서도 논할 수 있게 된다.” 박인성, 『2010년대 비디오 게임에서 나타나는 서사와 플레이의 결합 방식 연구-AAA급 게임의 심리스(Seamless) 스타일을 중심으로』, 『한국근대문학연구』 41호, 근대문화회, 2020, 85쪽.

이 논쟁 자체를 ‘게임성’을 둘러싼 중요한 변화에 대한 소란스러운 합의 과정으로 받아들일 필요가 있다. 우선 여기에서 게임성이란 명확한 이론적 정의나 개념이라기보다 기술적(descriptive) 차원에서 게임다움(gemeness)의 동의어임을 분명히 할 필요가 있다. 비디오게임이 대중적인 하나의 장르로 수용된 것이 1970년대부터라면, 50년된 사이에 게임다움의 실감 역시 실시간으로 변화해왔다고 말할 수 있다. 〈Pong〉(1972)처럼 아주 단순한 아케이드 게임부터 시작해서 점차 플레이 구조(게임의 목표, 법칙 등)를 발전시킨 것이다. 하지만 오늘날 게임성은 초기의 플레이 구조만이 아니라 복잡한 서사 구조를 포괄하게 된다. 당연히 게임다움의 범위가 점차 넓어지면서 다른 매체와 장르의 범위의 경계까지 침입하거나 중층지대가 발생하게 된다. 따라서 게임성의 무제한적 확장이 아니라 내부 구조에 발생하는 이질적이며 혼성적인 차원들에 주목할 필요가 있다.

특히 AAA급 게임의 갈래 가운데 ‘영화 같은 게임’은 기존의 게임 구조에서 내부의 서사 구조를 단순히 강화하는 것이 아니라, 플레이 구조에 대한 과소평가, 더 나아가 플레이어에 대한 소외까지 이어질 수 있다.⁴⁾ 그러나 본고는 플레이어의 개입이 단순히 플레이 구조에만 존재한다고 한정되지 않는다고 본다. 오히려 플레이어는 게임을 플레이함과 동시에 게임에 대한 구조적 이해를 동반할 수 있다. 특히 게임 내부 이중의 구조와 그 간극을 적극적으로 결합시키거나, 결합시키지 않더라도 간극에

4) 대표적으로 〈데스 스트랜딩〉(2019)의 경우 “게임이 진행되는 동안 서사가 멈추는 느낌보다는, 정반대로 서사가 진행되는 동안 게임진행이 정지된다는 느낌이 더욱 강하게 인지된다. 이러한 부조화는 이 게임이 제안하는 새로운 장르의 특징과 개성을 넘어서는 만큼 강력하며, 결과적으로 〈데스 스트랜딩〉 ‘게임이 아니라 너무나 영화에 흡사한 비게임적 서사 텍스트로 받아들여지게 한다.’ 박인성, 『2010년대 비디오 게임에서 나타는 서사와 플레이의 결합 방식 연구-AAA급 게임의 심리스(Seamless) 스타일을 중심으로』, 『한국근대문학연구』 41호, 근대문학회, 2020, 94쪽.

대한 나름의 의미를 부여할 수 있다. <라오어2>처럼 ‘영화 같은 게임’은 의도적으로 서사 구조가 본연의 플레이 구조를 넘어서서 과도하게 게임 전체 구조를 지배하거나, 두 개의 구조 사이에 연결성을 이완할 수 있다. 본고가 주목하는 ‘게임성’에 대한 새로운 이해는 이러한 구조 사이의 의도적 간극에 대하여 플레이어가 메타적으로 개입하고 해석할 수 있는 플레이 이상의 게임 해석이다. 루도내러티브 부조화는 단순히 게임 내 구조 사이의 부조화가 아니라, 오늘날 게임이 플레이어에게 제공할 수 있는 새로운 피드백이다.

본고는 <라오어2>를 통해서 루도내러티브 부조화가 어떻게 새로운 형태의 피드백으로 게임성에 대한 논의를 새롭게 갱신하는지를 살필 것이다. 바로 <라오어2>를 대표로 삼아 서사와 플레이의 이질적 결합이 새롭게 발생시킬 과도기적 형태의 게임성에 대하여 전망하고 그 의미를 추출하는 것이다. 중요한 것은 <라오어2>가 지금까지의 AAA 게임이 제공해온 합의된 게임성을 의도적으로 배반하며 플레이어에게 새로운 동시에 복합적인 반응을 불러일으켰다는 사실이다. 그러한 반응은 단순히 <라오어2>라는 게임만의 문제가 아니라 AAA 게임을 포함한 앞으로의 게임 산업이 추구하는 게임성의 방향에 있어 민감한 지점을 건드리고 있다.

2. 루도내러티브 부조화와 게임성을 둘러싼 논쟁

<라오어2>의 쟁점을 살피기 위해서 우선 참조해야 하는 것이 이미 2000년대부터 게임계의 새로운 논쟁을 촉발한 ‘루도내러티브 부조화’(Ludonarrative dissonance)의 개념이다. 이 합성어에서 ‘루도’(ludo)는 라

틴어로 ‘놀이’와 ‘유희’를 의미한다. 말 그대로 게임의 본질적 중핵인 유희와 주변적 위성인 서사가 효과적으로 결합되지 못하는 부조화에 대한 언급으로, 〈바이오쇼크〉 1편이 발표되었을 때부터 주목받았다.⁵⁾ 마케돈스키(Makedonski)에 의하면 게임의 스토리와 환경을 통해 전달된 담화(내러티브 구조)가 게임 플레이를 구성하는 담화(유희 구조)와 모순될 때 그 ‘핵심에서’ 루도내러티브 부조화는 발생한다. 이러한 모순에 의해 플레이어는 경험에 동화되지 못하고 분리된다.⁶⁾ 이러한 루도내러티브 부조화를 ‘플레이어-서사 부조화’라고 바꾸어 불러도 무방할 것이다. 이 개념은 “비디오 게임에 대한 가장 오래되고 강력한 논쟁 중 하나”⁷⁾이며, 갈수록 거대해지고 있는 AAA 게임시장에 의해 새롭게 호명되며 주목받는 중이다. 해당 개념에 대한 학적 연구는 해외에서 조금씩 이루어지고 있지만, 국내에서는 아직까지 전문적으로 다루지지 않았다.⁸⁾⁹⁾

5) 해당 개념을 촉발한 것은 2007년 본격적인 게임 비평의 필요성을 제기한 호킹Hocking의 글이다. 호킹은 〈바이오쇼크〉에서 내러티브 구조와 ‘유희 구조’(ludic structure)가 서로 상반되는 현상에 대하여 지적한다. 플레이어는 정해진 게임의 법칙에 의해 아틀라스라는 악당의 요구에 저항할 수 없으며, 이러한 제한적 선택지는 자유의지와 관련된 게임의 주제의식과 충돌한다. C. Hocking, “Ludonarrative Dissonance in Bioshock: The problem of what game is about” [Blog post], 2007.10.7.

(http://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html)

6) B. Makedonski, “Ludonarrative Dissonance: The roadblock to realism” [Blog post] 2012.9.26. (<https://www.destructoid.com/ludonarrative-dissonance-the-roadblock-to-realism-235197.phtml>)

7) Chris Plante, “The Last of Us 2 epitomizes one of gaming’s longest debates”, Polygon, 2020.6.26. (<https://www.polygon.com/2020/6/26/21304642/the-last-of-us-2-violence>)

8) 물론 게임과 서사의 형식적 충돌에 대한 연구는 국내 기존 연구에도 존재한다. 대표적으로 유승환은 〈역전 재판〉(2001), 〈여권 주세요!〉(2013), 〈아날로그: 증오 이야기〉(2012)와 같은 게임들을 대상으로 게임이 플레이 과정 중에 메타적 경험을 통해서 새로운 서사적 감수성과 체험을 제공하려는 시도들을 살핀다. 하지만 본고에서 주목하는 포괄적인 본격적인 루도내러티브 부조화와 그 적극적인 활용과는 다소 결이 다르다. 유승환, 『게임과 서사의 충돌과 그 극복의 노력』, 『스토리앤이미지텔링』 제14집, 건국대학교 스토리앤이미지텔링연구소, 2017, 317-63쪽. 또한 관련연구라고 볼 수 있는 오픈월드 게임에서의 메타적 구조에 대해서는 『오픈 월드 게임의 중첩적 구

루도내러티브 부조화 논쟁의 기초를 이루는 것은 우선 게임 내부에서 내러티브가 차지하는 역할이다. <둠Doom> 시리즈의 개발자 존 카맥(John D. Carmack II)이 “게임의 내러티브는 포르노의 그것과 같다. 있으면 좋겠지만 중요하진 않다.”고 언급한 이후 게임 내부에서 내러티브에 대한 과소평가를 둘러싼 오래된 논쟁이 존재한다. 이는 초기 게임성에 대한 당대 인식을 강력하게 요약하는 발언으로, 이 논의에 있어서 내러티브는 결-텍스트(para-text)나 마스터플롯 정도에 그쳐도 무관한 것이다.¹⁰⁾ 앞서 언급한 것처럼 ‘게임다움’이란 시의성에 크게 좌우되며, 적어도 이 시기에 게임에 있어서 필수적인 것은 플레이 구조의 독립성에 가깝다. 이러한 인식은 플레이어의 유희와 재미를 벗어나지 않는 한에서만 내러티브를 포함한 구성요소가 게임성을 풍성하게 한다는 전제조건 때문에 달성된다. 그리고 그 전제조건은 루도내러티브 부조화가 결국 게임 장르에서 결국 내러티브에 대한 플레이의 우위 혹은 주도권에 대한 침해라는 인식으로 이어진다. 즉, 게임성에 대한 논의가 여전히 보수적인 의미에서, 혹은 지나치게 시의적인 ‘게임다움’으로 환원되어온 것이다.

성과 메타시뮬레이션 고찰』, 『한국게임학회 논문지』 20권 4호, 한국게임학회, 2020, 47-56쪽을 참고할 수 있다.

- 9) 참고할만한 해외의 논의들은 다음과 같다. Frédéric Seraphine, “Ludonarrative Dissonance: Is Storytelling About Reaching Harmony?”, 2016.9.2. (https://www.researchgate.net/publication/307569310_Ludonarrative_Dissonance_Is_Storytelling_About_Reaching_Harmony); Frédéric Seraphine, “The Rhetoric of Undertale-Ludonarrative Dissonance and Symbolism”, *Digital Games Research Association JAPAN Proceedings of 8th Conference*, 2018.3.2.-3.3.; David Murphy, “Hybrid Moments: Using Ludonarrative Dissonance for Political Critique”, *The Journal of the Canadian Game Studies Association*, Vol.10 No.15, 2016, pp.1-12.
- 10) 박인성, 『2010년대 비디오 게임에서 나타는 서사와 플레이의 결합 방식 연구-AAA급 게임의 심리스(Seamless) 스타일을 중심으로』, 『한국근대문학연구』 41호, 근대문학회, 2020, 85쪽.

물론 모든 종류의 게임 장르에서 내러티브가 플레이어의 부속 개념이나 부분적 기능만을 수행하는 것은 아니다. 내러티브는 필요에 따라서는 필수불가결한 방식으로 전체 게임 내부에서 높은 밀도를 차지한다. 90년대 RPG 게임의 방대한 내러티브는 ‘성장’을 통한 문제 해결이라는 게임성의 목표와 효과적으로 결합하는 사례이기도 하다. 시대적 분위기의 변화 및 새로운 장르의 발전에 의해서 게임의 구성요소로서 내러티브에 대한 인식은 갈수록 증가했으며, 오늘날 게임을 평가하는 중대한 요소임은 분명하다. 그렇지만 여전히 게임을 오락이나 유희, 혹은 종합 엔터테인먼트로 인식하는 관습 아래 플레이어와의 효과적 결합에 의해서만 내러티브는 그 가치를 인정받는 것처럼 보인다. 예를 들어, 내러티브의 밀도가 전체 게임의 형식 내부에서 과도하게 높을 경우에는 게임으로서의 정체성조차 의문시되기 마련이다.¹¹⁾

이처럼 게임 장르는 아무리 단순하다고 할지라도 직관적으로 플레이어에게 인지될 수 있는 ‘행위적 차원에서 게임성을 인정받는다. 플레이어가 게임 세계에 대한 직접적인 조작적 개입을 수행할 수 있어야 하며, 그것이 즉각적인 피드백을 제공하여 자기효능감으로 이어질 때 게임에 대한 ‘몰입’이라는 강한 효과를 얻는 것이다.¹²⁾ 이러한 게임성의 근간을 이루는 가장 기초적인 플레이 방식 중 하나는 ‘쏘다(shoot)’를 중심으로 하는 타격 행위다. 오늘날 FPS 장르로 더 발전한 수많은 액션 어드벤처 게임에 있어 플레이어의 기초는 조준하고 쏘는 행위를 중심으로 보조적

11) 예를 들어 일본에서 90년대에서 2000년대까지 유행했던 ‘비주얼 노벨’ 장르는 게임개발사가 개발하고 게임 패키지로 유행했다는 외부적 맥락을 제거하고 나면, 게임 내부의 형식적 차원에서는 별도의 ‘게임성’을 가지지 않는 내러티브 과잉의 구조다.

12) “몰입 활동의 또 하나 특징은 되먹임 곧 피드백의 효과가 빨리 나타난다는 것이다. 몰입 활동은 작업이 얼마나 순조롭게 이루어지는지를 말해 준다.” 미하이 칙센트미하이, 『몰입의 즐거움』, 이희재 옮김, 해냄, 2001, 45-6쪽.

플레이를 얼마나 단순화 혹은 복잡화하느냐에 달려 있다. 마우스 혹은 키보드의 ‘버튼 클릭’은 최소단위의 ‘행위’로 수행하는 가장 단순하면서도 직관적인 플레이 방식이다. 가장 단순한 행위를 통해 세계에 개입하여, 결과적으로 세계를 변화시킬 수 있다는 놀라운 효능감이야말로 게임 장르가 다른 문화콘텐츠와 구별되게 발전한 지점이기도 하다. 게임은 그 피드백이 단기적이든 장기적이든지 간에 세계에 대한 변화로 구체화되어야 하며, 결과적으로 플레이어의 행위가 세계에 개입했다는 증거를 되돌려주어야 한다.

그런데 여기에서 게임성의 기초를 이루는 핵심적인 플레이 수단 중 하나가 결과적으로 게임에 주어지는 기존 세계에 대한 ‘폭력’이라는 사실을 환기할 필요가 있다. 폭력은 적 캐릭터는 물론이고 각종 오브젝트를 파괴하는 방식으로 세계의 변화를 가시화한다. 이러한 변화는 내러티브가 점진적으로 진행하면서 제공하는 정보의 재구성을 통한 변화보다도 즉각적이며 손쉬운 몰입을 제공한다. 문제는 각각의 방식으로 세계의 변화를 정보화하는 게임 플레이와 내러티브 사이의 속도와 밀도를 적절하게 동기화할 수 있을 때 플레이어는 ‘몰입’을 유지할 수 있다는 점이다. 플레이와 내러티브 사이의 전체적인 템포의 동기화가 빈틈없는 몰입을 가능하게 하는 조건이라면, 반대로 거대한 세계관과 긴 내러티브 구조를 가진 AAA 게임에서 플레이와 내러티브 사이의 부조화는 필연적이다. 그렇다면 중요한 것은 이러한 부조화를 어떤 플레이 방식, 혹은 내러티브 전달의 방식을 통해서 최대한 극복할 것이냐의 방법적 접근이 된다.¹³⁾

13) AAA 게임에서 과도한 컷신의 활용에서 오는 플레이어의 소외의 극복이나 심리스 스타일의 시도는 각각 플레이-내러티브의 부조화를 극복하려는 시도들이다. 게임에 투자되는 자본이 늘어날수록, 그리고 게임에 대하여 기대하는 경험의 범주가 넓어질수록 내러티브는 더욱 중요한 구성요소 되지만, 동시에 게임 전체와의 조화에 있어서는

거의 모든 게임은 그 밀도에 차이가 있을지언정 서사 구조를 가지고 있으며, 그러한 서사 구조가 유발하는 갈등을 해결하기 위하여 다양한 '플레이' 수단을 활용한다. 이때 제공되는 플레이 수단이 2020년 현재에도 여전히 가시적이고 물리적인 폭력으로 거의 일원화되고 있음을 환기할 필요가 있다. 그리고 그 중심에 AAA급 게임의 큰 경향이 존재한다. AAA급 게임은 게임 업계 내부의 여러 장르적 갈래를 종합하면서 최신의 종합 엔터테인먼트로 떠오르는 상업 게임의 대표주자다. 그러나 AAA급 게임이 상업적 성공을 추구하면 추구할수록, 폭력은 불수불가결한 게임성의 중핵이 되어버린다는 점에 주목할 필요가 있다. AAA급 게임은 내러티브의 밀도 이상으로 끊임없이 세계에 개입하는 효능감, 그저 내러티브를 지켜보는 관객이 아니라 참여적으로 세상에 개입하는 경험을 플레이어의 밀도로 제공해야 한다. 그리고 역설적으로 AAA 게임이 복잡해질수록 게임성을 강조해야 하는 순간에는 거꾸로 가장 단순한 플레이어의 강조, 즉 '쏘다'로의 귀결이 발생한다.

AAA 게임은 방대한 세계를 제공해야 하며, 플레이 타임의 대부분은 탐험, 그리고 퀴즈로 채워질 수 있다. 따라서 '쏘다'로 귀결되는 플레이 타임은 상대적으로 짧은 시간에 불과할 수도 있다. 그러나 탐험과 퀴즈는 전체 게임이 감당해야 하는 큰 세계관에 비해 플레이어의 밀도를 느슨하게 한다. 탐험 도중에 발견하게 되는 다양한 오브젝트와의 상호작용 역시 하나의 즐거움이 될 수 있다. 그러나 과도하게 많은 오브젝트와의 상호작용들은 전체 게임 구조 내부에서 의미를 가질 수 없다면 "리얼리즘의 불쾌한 골짜기"¹⁴⁾를 유발할 뿐이다. 그렇다면 우리가 게임이라는

다양한 문제가 제기된다. 박인성, 『2010년대 비디오 게임에서 나타는 서사와 플레이어의 결합 방식 연구-AAA급 게임의 심리스(Seamless) 스타일을 중심으로』, 『한국근대문학연구』 41호, 근대문화회, 2020.

14) <레드 데드 리뎀션 2>의 상호작용은 많은 플레이어들에게 양가적인 감정을 주었다.

이름의 가상현실 경험이나 여행을 수행하는 것이 아니라 게임 자체를 플레이하고 있다는 감각이 필요할 때, 즉 높은 밀도의 플레이 시간이 필요할 때에는 ‘쏘다’가 요구된다. 비로소 오픈월드의 세계관이 의미 있는 ‘쏘다’의 시공간과 경험으로 집약되는 것이다. 탐험과 퀴즈는 세상을 접촉하게 하지만 경험하게 하지는 않는다. 게임 속에서도 경험이란 세계에 변화를 낳는 중대한 사건을 통해서 구성된다.

AAA급 게임이 높은 플레이 밀도를 유지하기 위해 ‘쏘다’로 집약될수록 거꾸로 AAA급 게임의 내적 모순은 강화된다. 거대한 세계관이 의미를 가지기 위해서는 그 복잡성을 단순화할 수 있는 행위와 경험이 강조되어야 한다. 모든 플레이 타임이 ‘쏘다’로 채워질 수는 없으며, 따라서 ‘쏘다’를 수행하지 않는 여백의 시간 동안에 내러티브의 밀도가 이러한 플레이 밀도와의 템포를 최대한 동기화되어야 한다. 내러티브는 ‘쏘다’와 ‘쏘다’ 사이의 완급조절을 위한 매개, 혹은 ‘쏘다’에서 ‘쏘다’로 이행하기 위한 논리적 인과관계를 구성해야 하는 과제를 떠안는다. 일차적인 의미에서 루도내러티브 부조화란 이처럼 ‘쏘다’와 ‘쏘다’ 사이의 반복 사이에 내러티브가 경직되어 제대로 동기화되지 못하는 경우를 의미한다. 내러티브의 템포가 지나치게 느려져서 플레이 템포로 복귀하는 것이 어려워 버리는 상황, 더 나아가 ‘쏘다’에서 ‘쏘다’로 이어지는 사건의 연결 사이에 유지되어야 할 최소한의 ‘몰입’이 깨져버리는 것이기도 하다.

그렇다면 가장 논쟁적인 루도내러티브 부조화는 ‘쏘다’의 반복 사이에서 내러티브가 ‘쏘다’에 대한 의문을 제기하는 것이다. ‘왜 쏘야 하는가?’라는 의문이 내러티브의 밀도를 지배하게 되면 플레이 타임의 밀도는

이 게임은 플레이어들에게 분명 풍성한 상호작용을 제공해준 반면, 얼마 지나지 않아 그 풍성함이 지나치게 많은 무의미한 행위들로 이루어져 있다는 사실까지 제공해주었다. Jeff Grubb, “Red Dead Redemption 2 is a disappointment”, VentureBeat, 2018.10.28. (<https://venturebeat.com/2018/10/29/red-dead-redemption-2-is-a-disappointment/>)

급격하게 저하될 수밖에 없다. 예를 들어 <핫라인 마이애미>(데네톤 게임즈, 2012)와 같은 게임들은 게임 장르가 지닌 폭력성을 플레이어에게 인지시키는 자각적인 게임이다. 이 게임은 루도내러티브 부조화를 의도적으로 조직하고 전체 게임 플레이에 대한 불쾌함을 유도한다. 그러나 동시에 루도내러티브 부조화에 대하여 플레이어가 저항하는 플레이에 대한 몰입의 놀라운 위력이 드러난다. 아무리 내러티브가 폭력에 대한 의문과 자각성을 드러낸다고 할지라도, 플레이어는 플레이 자체를 완전히 정지하거나 포기하지 않는다. 최종적으로 제공되는 게임의 결말이 플레이와 내러티브의 부조화를 해결한 것은 아니며, 설령 주제적 메시지가 전달되었다고 할지라도 플레이어는 게임의 즐거움과 별개의 것으로 받아들인다.¹⁵⁾ 내러티브가 플레이를 배반한다고 할지라도 우리는 게임 내부에서 플레이 자체에서 완전히 탈몰입할 수는 없다.

루도내러티브 부조화에 대한 이상의 논의를 바탕으로, 본고에서 AAA급 게임을 연구대상으로 선정하는 이유를 정리하자면 다음과 같다. 첫째로 본고에서 주목하는 ‘게임성’에 대한 논의의 초점을 서사 구조와 플레이 구조 사이의 동기화에 집중하여 살피기 용이하기 때문이다. 둘째로 이러한 동기화의 문제를 플레이 구조보다는 서사 구조의 차원에서, 더 영화적인 연출과 동영상으로 주도하려 한다는 점이다. 오히려 플레이 구조는 크게 변하지 않으며, 여전히 ‘쏘다’를 중심 수단으로 활용하는 장르가 주류를 형성하고 있다. 따라서 서사 구조를 어떻게 배치하고 연출할 것이냐 하는 문제가 거꾸로 플레이 구조의 정당성을 결정하는 것

15) “결과적으로, 이처럼 폭력에 대하여 자각적인 비디오 게임들은 여전히 플레이와 서술을 완전히 일치시키지 않는다. 이 게임들은 무엇보다도 ‘재미있는’ 게임이었고, 여전히 타겟을 조준하고 날려 버리는 즐거움을 강조하고 있다.” Chris Plante, “The Last of Us 2 epitomizes one of gaming’s longest debates”, Polygon, 2020.6.26. (<https://www.polygon.com/2020/6/26/21304642/the-last-of-us-2-violence>)

이 현재 AAA급 게임의 특징이다.

그리고 이에 대한 절충적 응답이 ‘영화와 같은 액션 중심 게임’이다. 물론 이러한 정의가 ‘게임성’에 대한 포괄적인 경험으로 대변될 수는 없다. 문제는 게임성이 플레이어에게 제공해야 하는 게임의 경험이 더 확장된 전체 피드백으로 이어질 수 있다는 사실이다. 물론 서사를 통한 진행, 그 중에서도 영화 같은 연출을 통해 이루어지는 느린 호흡의 서사 구조는 전체 게임 내부에서 피드백이 제공되는 속도를 약화한다. 영화 같은 게임은 피드백의 속도보다는 그 포괄적이고 강력한 강도의 피드백을 제공하는데 목적이 있기 때문이다. 따라서 루도내러티브 부조화는 결과적으로 게임의 즉각적 피드백, 그리고 그러한 피드백에 의해서 손쉽게 달성되는 플레이어의 효능감 자체에 대하여 또 다른 피드백을 제공할 수 있어야 한다.

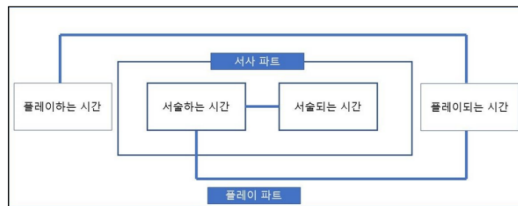
〈라오어2〉의 등장은 루도내러티브 부조화의 확장된 효과를 살피기 위해 중요하다. 〈라오어2〉 역시 루도내러티브 부조화를 반복적으로 드러내는 한 가지 사례에 불과하다고 말하는 것은 단순하다. 그러나 이러한 부조화가 필연적인 것인지, 혹은 형식적인 차원에서 해소 가능한 것 인지를 살피는 작업은 여전히 유효하며 〈라오어2〉는 다소 의도적으로 이러한 쟁점에 도전적인 응답을 시도하는 것처럼 보인다. 따라서 본 연구가 응답해야 할 문제의식을 단순화한다면 “폭력을 수반하는 게임은 폭력을 반성하는 것이 불가능한가?”라는 질문이 될 것이다. 그리고 루도내러티브 부조화는 앞서 폭력으로 귀결되는 즉각적 피드백과는 구별되는 심층적이고 시차적(時差的)인 피드백의 가능성을 환기한다. 이러한 피드백은 게임이 가장 손쉽게 세계에 영향을 미치고 피드백을 받아서 편의적인 효능감을 제공하는 장르라는 이해에 맞서야 한다. 게임성에 대한 새로운 정의 역시 게임을 수행하는 플레이어가 자신의 플레이 행

위 자체를 메타적으로 인식하고 다시 의미화하는 역동적인 행위를 포함할 수 있어야 한다. 따라서 본고에서 주목하는 것은 두 가지 차원에서의 부조화다. 첫 번째는 플레이어가 게임 내부의 구조에서 느끼는 부조화의 적극적 인지와 그에 따른 재결합을 수행하는 방식이다. 두 번째는 게임의 내적 구조마저 벗어나서 플레이어가 게임을 더 적극적으로 자신의 현실적 정체성으로 개입시키는 방식의 피드백을 부각하고자 한다.

3. 게임 내부 서사-플레이 구조의 부조화: 부조화에 대한 인지와 제한적 재결합

우선 살펴보아야 하는 것은 내러티브의 내용과 그것을 전달하는 형식의 결합 문제다. 앞서 게임의 담화를 내러티브 구조와 플레이 구조로 나누었을 때 두 구조는 단순히 위계적이거나 포함관계가 아니라 좀 더 상호적으로 의존하며 영향을 주고받는 관계다.¹⁶⁾ 두 구조를 주제의식이라는 공통의 내용을 전달하는 각기 다른 층위의 담화로 이해할 경우, 본고는 이러한 복합적 담화구조를 살피기 위한 서사학적 접근을 우선 살핀

16) 게임의 형식적 구조는 서사를 단순히 내용으로만 포함하는 것이 아니라, 다시 서사를 전달하는 형식과 플레이를 전달하는 형식으로 포괄하여 결합한



다. 따라서 서사적 내용을 전달하는 서사 담화와 플레이 담화 사이의 교차 과정에서 시간적 경험을 최대한 동기화하는 방식을 선호한다. 박인성, 『2010년대 비디오 게임에서 나타나는 서사와 플레이의 결합 방식 연구-AAA급 게임의 심리스(Seamless) 스타일을 중심으로』, 『한국근대문학연구』 41호, 근대문학회, 2020, 91쪽.

다. 서사학은 일차적인 서사 장르에만 적용되는 것이 아니라 서사 담화와 플레이 담화 사이를 결합하는 매개적 영역에 대해서도 활용될 수 있기 때문이다. 게임 장르의 흥미로운 점은 이때 내러티브의 담화적 차원이 게임의 형식적 차원과 구분할 수 없게 결합되어 있으며, 부분적으로나마 서사학의 언어를 빌려 중층적인 담화 차원을 구체화할 수 있다는 점이다.

우선 이러한 접근을 수행하기에 앞서 〈라오어2〉를 온전히 독립적인 텍스트가 아니라 시리즈 연작 구성 안에서 살펴볼 필요가 있다. 루도내러티브 부조화를 AAA 게임의 필연적 결과라고 말하기에는 〈더 라스트 오브 어스〉가 출시되고 플레이했을 당시에 플레이어들과 평단은 비슷한 논쟁을 크게 환기하지 않았다. 오히려 〈라오어1〉에 의해 구성되는 맥락화된 경험이 더욱 〈라오어2〉에서의 부조화를 심화시켰음을 강조해야 한다. 익히 알려진 것처럼 〈라오어1〉의 핵심 키워드는 ‘생존’이다. 주인공 조엘의 시선을 통해 인류가 처한 괴멸적인 상황에도 불구하고 공리주의적 판단에 저항하여, 더 소중한 가치를 위해서 공공선마저 포기하는 결단에 이르기까지의 과정을 설득력 있게 그려냈다. ‘생존’은 그냥 살아남는 것이 아니라 ‘더 소중한 것’을 통해서 무의미한 세계 속에서 의미를 발견하는 과정이며, 이는 좀비 아포칼립스 사태 이전에 조엘이 잃어버린 과거의 부성애 및 가족적 유대감에 대한 회복 속에서 정당화된다.

〈라오어〉 1편에서는 플레이-서사의 조화가 높은 수준에서 이루어진다. 조엘은 우선 ‘생존’을 위해서 투쟁하는 인물이며, 살아남기 위한 전투들과 살인 행위는 상당 부분 정당화된다. 문제는 이때 ‘생존’을 구성하는 내적 의미의 전환이 발생한다는 점이다. 최초에는 밀수꾼으로서의 직업적 이익에 불과했던 조엘의 동기가 여행을 지속할수록 변화하며 생존에 대한 의지 역시 절실해진다. 조엘과 엘리는 좀비들의 위협으로부터

터도 살아남아야 하지만, 다양한 목적을 지닌 생존자 무리로부터도 서로를 보호해야 한다. 이제 '생존'에 대한 지향은 적극적으로 공격적으로 표출되며, 모든 플레이상의 폭력은 정당화된다. 결과적으로 서사의 주제의식이 플레이의 담화적 구조를 보장해주며, 두 구조는 긴밀하게 결합한다. <라오어>에서 '쏘다'는 적극적인 생존 수단으로 서사와 서사 사이의 연결성을 빈틈없이 수행한다. 이는 서사 구조 내부에서도 병행되는 요소다. 예를 들어 이 게임의 서사 구조에서 플레이 구조로의 전환 장면에는 항상 극적인 '쏘다'가 이야기적으로 재현된다. 조엘의 딸 사라가 군인의 총에 죽는 장면, 그리고 헨리가 감염자로 변해가는 동생 샘을 쏘고 다시 자신을 쏘는 장면, 마지막으로 조엘이 마를린을 쏘는 장면의 서사적 연출은 이 게임의 전체적 플레이 구조의 필연성을 서사 구조에서 재확인하는 것과 같다. 이 게임의 플레이 구조와 서사 구조는 서로를 정당화하는 강력한 결속을 보여준다.

물론 이 게임의 폭력에 대한 반성적 거리와 자각이 아예 없는 것은 아니다. 조엘이 큰 부상을 입은 시기에 엘리를 돕는 약탈자 무리의 리더 데이빗은 조엘이 무차별 살인을 저지르는 미치광이라는 사실을 환기시켜 준다. 그러나 얼마 지나지 않아 데이빗은 식인까지도 불사하며 엘리에 대한 성적 욕망까지도 드러내는 비윤리적 괴물로서의 정체성을 일찌감치 드러낸다. 이제 불가피한 폭력은 사람의 형상을 하고 있을지라도 문제적인 적대자들을 효과적으로 타자화하도록 유도한다. 좀비만큼이나 다른 생존자 무리는 위협적이며 어떤 속내를 가지고 있는지 짐작할 수 없다. 그들은 잠재적인 위협이며 조엘과 엘리의 목표를 방해하는 장애물이기도 하다. 이러한 자기정당화에 의해서 폭력을 수반하는 게임 플레이는 효과적으로 수단화된다.

물론 마지막 결말부에서 조엘이 엘리를 구하기 위해 '파이어플라이'의

구성원들을 무차별 학살하고, 살려달라고 애원하는 마를린까지 살해하는 순간, 플레이어는 조엘의 폭력에 대하여 어느 정도 부정적인 감정을 가질 수밖에 없다. 그러나 이 게임은 포괄적인 주제의식 아래에서 플레이어는 폭력의 수행과 폭력에 대한 자각 및 윤리적 반성 사이의 화해 가능성을 도모한다. 이러한 화해가 가능한 이유는 플레이어가 직접적으로 감정이입하는 캐릭터 조엘과 게임 전체의 주제적 의식을 담보하는 일종의 내포저자가 큰 의식적 거리를 드러내지 않기 때문이다. 내포저자는 조엘의 도덕적 책임을 묻기보다는 엘리에 대한 정서적 유대감에 집중한다. 최종적으로 이 게임은 플레이어 자신의 윤리적 기준을 조엘을 통해 검토하는 것처럼 보인다. 조엘이 엘리에게 거짓말을 하고, 엘리가 그 거짓말을 받아들이는 순간 조엘의 폭력에 대한 긴장감은 극복된다. 서사 구조와 플레이 구조의 서로 다른 층위는 이처럼 하나의 서술적 의식과 동기화하기 쉬운 거리를 구성한다. 플레이어가 서서 구조가 아닌 플레이에 몰입하는 순간에도 그 모든 폭력 행위에는 내적인 근거에 충실하게 작동하고 있기 때문이다.

바로 1편이 애써 극복한 그 긴장감으로부터 <라오어2>는 시작된다. 이 작품의 주제의식은 ‘증오’와 ‘복수’라는 키워드에 집약되어 있으며, 의도적으로 1편의 모든 폭력 행위에 대한 반성적 거리감을 획득하는 것이다. 따라서 1편을 조엘에 감정이입하여 플레이했던 플레이어들은 이미 2편의 주제의식에 대하여 심리적인 저항감을 가질 수밖에 없다. 표면적으로는 조엘의 복수를 갚아나가기 위한 엘리의 모든 폭력이 실제로는 어떠한 심리적 보상으로도 이어지지 못하고 스스로를 반성하도록 요구받기 때문이다. 이러한 저항감을 예상한 것처럼 시리즈의 게임 디렉터 닐 드릭만은 <라오어2>가 교조적이기보다는 게이머로 하여금 생각하게 하는 방식으로 만들어졌다고 인터뷰한 바 있다.¹⁷⁾ 물론 게임은 단순히

구성요소의 일부인 내러티브를 통해서만 주제를 전달하지 않는다. 또한 게임이 플레이어에게 요구하는 메타적 인식은 브레히트가 개념화한 소격효과와도 다소 다르다. 소격효과가 어디까지나 극에 대한 이야기적 몰입으로부터의 탈몰입이라면, 게이머는 이야기에서 탈몰입할지라도 여전히 물질적-육체적 차원에서 게임패드를 붙잡고 있으며 게임이 요구하는 지속적 행위에 몰입해 있다. 루도내러티브 부조화는 바로 것처럼 탈몰입을 구성하는 ‘거리’의 모순에 있다.

내러티브의 높은 밀도가 특정한 주제의식을 전달하려는 순간에도 플레이어는 루도내러티브 부조화에 의해 자신에게 전달된 주제의식과 거리감을 느끼거나 심지어 정반대로 주제의식을 거부하며 불쾌감을 느끼는 것이 가능하다.¹⁸⁾ 이러한 문제는 〈라오어2〉에서 플레이어가 엘리 혹은 에비를 플레이하는 순간에 그들과 적절한 거리를 두는 것이 불가능하기 때문이다. 거리감의 실종은 동일한 현상임에도 1편과 완전한 대비를 이룬다. 플레이어가 조엘의 폭력에 이끌려가며 적절한 거리감을 유지할 수 없는 순간에도, 1편에서는 그러한 조엘을 지켜보는 시선, 게임의 내포저자 역시 조엘과 지나친 거리를 두지 않았다. 적극적으로 조엘을 옹호하거나 정당화하지는 않았지만 그 선택의 필연성을 제공해주

17) “There are games that are just comfort food. This is not one of those”, Aoife Wilson interview with Neil Druckmann, EUROGAMER, 2020.6.5.

(<https://www.eurogamer.net/articles/2020-06-05-there-are-games-that-are-just-comfort-food-this-is-not-one-of-those>)

18) “이 게임은 배우거나 성장할 수 없는 것처럼 보이는 캐릭터, 더 구체적으로는 그들이 죽인 사람들의 인간성을 고려할 수 없는 캐릭터에 관한 이야기다. 폭력이 전 세계의 많은 문제에 대한 해답이 아니라는 사실을 사람들이 다 알고 있음에도 불구하고, 살인이 나쁘다고 반복적인 교훈을 주는 이 게임을 플레이어를 거의 미치게 만든다.” Maddy Myers, “The Last of Us Part 2 review: We’re better than this”, Polygon, 2020.6.12.

(<https://www.polygon.com/reviews/2020/6/12/21288535/the-last-of-us-part-2-review-ps4-naughty-dog-ellie-joel-violence>)

기 때문이다. 그러나 2편에서 플레이어는 플레이 구조에 있어서는 엘리기에 이끌려가는 반면, 서사 구조에 있어서는 엘리와의 의식적·심리적 거리를 느끼게 된다. 서사 구조는 엘리가 저지르는 폭력행위에 윤리적 책무를 환기하도록 요구하지만, 플레이어는 그러한 책무에 동참해야 할 플레이 구조상의 여유가 없다. 플레이어는 내러티브의 밀도 높은 연출이 지나고 나면 다시금 아무렇지도 않게 플레이의 순간으로, ‘쏘다의 폭력적 행위로 향할 수밖에 없기 때문이다.

이때 게임과 다른 내러티브 장르 사이에는 근본적인 차이가 강조된다. 다른 내러티브 장르의 경우 독자가 주인공을 향한 강한 감정이입에 빠져있다 할지라도 최소한의 거리를 확보하는 것은 가능하다. 특히 이야기의 전달이 ‘이야기 바깥 서술자’(outro-degetic narrator)를 경유한다면 등장인물에 대한 심리적 거리감은 손쉽게 확보된다. 여러 입장과 관점, 감정과 의식이 뒤엎힐수록 내러티브의 윤리적 쟁점은 큰 틀의 규범(norm)으로 확보되기 때문이다. 그리고 그러한 규범은 내포저자가 구성하고자 하는 도덕적·윤리적 기준 혹은 사회적 공감대에 매개되어 있기에 우리는 그러한 규범을 도외시하고 온전히 등장인물의 시선과 감정에 몰두할 수 없게 되는 셈이다.

서사학에서 강조하는 내포저자와 서술자, 초점자, 등장인물 사이에는 각각의 의식의 격차가 존재하며 그것을 메우는 과정이야말로 능동적인 독서행위가 된다.¹⁹⁾ 서로 다른 의식적 격차를 매개하는 상위의 조정 과

19) 힐리스 밀러는 서사 자체에서 발생하는 저자-서술자-인물-독자 사이의 의식 간의 역동적인 의인화의 과정으로서 능동적인 독서행위가 발생한다는 점을 주장한다. 이러한 의식 사이의 상호적인 관계에는 항상 다른 의식을 의인화해야 하는 부담이 작동하고 있으며, 대화할 수 없는 타자가 아니라 떠안아야 하는 인격적 존재라는 점에서, 각각의 의식은 그들 서로 간에 윤리적인 책임감을 가져야 한다. J. Hillis Miller, *Versions of Pygmalion*, Harvard Univ Press, 1990, p.21.

정에 의해서 텍스트의 윤리적 지평이 확보된다. 텍스트는 다른 입장에 있는 사람이라고 할지라도 그들에 대한 윤리적 책임감으로부터 자유로워질 수 없기 때문이다. 반면에 게임의 플레이는 이러한 서사학의 사각지대를 메타적 사유보다는 플레이 행위로 메운다. 아무리 의식의 격차가 존재한다고 할지라도 플레이하는 순간 우리는 엘리다. 이 플레이-육체는 단순한 조작적 대상이 아니라 이미 나와 공존하거나 기생하는 관계를 구성하는 일종의 분신이다.²⁰⁾ 따라서 플레이 캐릭터에 대한 감정 이입이 강렬하면 강렬할수록 다른 캐릭터에 대한 윤리적 책무는 상대적으로 흐릿해진다. 내러티브에 참여하는 여러 등장인물들 사이의 의식의 격차를 매개하는 상위의 서술적 의식보다, 당장 플레이어가 조작하고 있는 캐릭터에 더욱 몰두할 수밖에 없기 때문이다.

게다가 엘리는 다양한 감정적 후회에 노출되며 트라우마에 시달리는 인물임에도 불구하고 변하지 않는 인물이다. 그 변화불가능성은 결코 서사 구조 차원에서만 성립하는 것이 아니라 플레이 구조의 차원에서도 영향을 미친다. 엘리는 두 구조 사이에 놓인 게임 주인공의 딜레마 자체를 체현하고 있으며, 이 딜레마가 극대화되는 루도내러티브 부조화 현상이 지속되는 한 변화할 수 없다. 이는 〈라오어2〉의 플레이 구조가 1편에서처럼 서사 구조와 병행하며 서로를 보완하는 형태로 결합하지 않고 오히려 ‘쏘다’에 대한 여지를 지속적으로 제공하기 때문에 심화된다. 〈라오어〉 1편에서 서사 구조의 ‘쏘다’는 플레이 구조의 ‘쏘다’와 일관적

20) “게임 속 캐릭터와 원활한 동기화가 이뤄질수록 더 정확한 움직임을 수행할 수 있다. 따라서 게임 속 캐릭터와 필요 이상의 교감을 요구하는 것이며, 단순히 대상의 통제보다는 내가 아닌 몸과의 병존을 수행해야 한다. 이처럼 게임 속 육체에 대한 접촉은 아주 가시적이고 직접적인 형태의 기생(寄生)을 떠올리게 한다. 그것은 단순한 그래픽 쪼가리에 지나지 않는 것이 아니라 실제 육체와 분신(double)관계를 구성하는 셈이다.” 박인성, 『기생과 병존 사이, 게임의 육체』, 『자음과모음』 35호, 자음과모음, 2017, 256쪽.

이며 생존을 위한 수단으로서 게임 전체 주제로 모여든다. 하지만 〈라오어2〉에서 플레이 구조 상의 ‘쏘다’는 일관될지언정 서사 구조에서 ‘쏘다’의 묘사는 지속적으로 플레이 구조와 불화를 일으킨다.

따라서 엘리가 〈라오어2〉의 모든 내러티브적 진행에 따라 변화하는 인물이 되기 위해서는 ‘증오’와 ‘복수’를 통해 드러나는 입체적 국면이 폭력 이외의 다른 플레이 행위로써 드러나야 한다. 대표적으로 조엘에게서 물려받은 ‘기타’ 플레이가 그것이다. 그러나 플레이 구조에 있어서 기타 연주는 철저하게 주변적인 미니게임에 불과하며 이 게임의 장르나 형식적 결합을 바꿀만큼 강력하지 않다. 엘리는 결국 ‘쏘다’를 선택하게 되어 있다. 게임의 형식적 차원의 모든 구조가 “캐릭터들이 벌이는 한바탕 살인극에 대하여 왜 플레이어가 후회를 느껴야 하는지, 모든 이유를 제거해 놓았기 때문이다.”²¹⁾ 플레이어가 복수의 폭력성에 대하여 느끼게 되는 생리적인 거부감이 이 게임의 플레이를 중단시킬만큼 강력한 것도 아니다. 아이러니하게도 게임은 그러한 심리적 여유를 엘리에게 제공하지 않는다. 서사적 구조에 있어서 엘리는 과거 조엘의 행적에 대하여 의구심을 품게 되며 복수의 과정에 대하여 번민한다. 동시에 디나와의 연인 관계는 물론 복수가 아닌 다른 대안적 삶에 대하여 이끌리기도 한다. 그럼에도 불구하고 플레이 구조에서 엘리는 그러한 반성적 거리감을 자기 내면에서 확보할 수 있는 사유의 순간이나 시간적 여유를 확보하지 못한다. 플레이어 또한 엘리에 대한 조작적 개입의 과정에서는 엘리에 대한 거리감을 확보하지 못하는 것과 마찬가지다.

이처럼 루도내러티브 부조화는 엘리의 시점에서는 점차 심화된다.

21) Maddy Myers, “The Last of Us Part 2 review: We’re better than this”, Polygon, 2020.6.12. (<https://www.polygon.com/reviews/2020/6/12/21288535/the-last-of-us-part-2-review-ps4-naughty-dog-ellie-joel-violence>)

〈라오어2〉는 플레이어가 엘리와 거리감을 취하기 어려우며 게임의 주제 의식을 효과적으로 전달하기 어렵다는 사실을 의식하고 있음에 분명하다. 따라서 더욱 게임 내부의 형식적 부조화를 강조하더라도 플레이어를 엘리와 떨어뜨릴 필요가 있었다. 따라서 게임은 플레이어가 엘리만이 아니라 에비를 플레이하게 만든 것이다. 달리 이야기하자면 에비에 대한 감정이입만이 우리가 엘리에게(그리고 1편에서 플레이했던 조엘에게) 지나치게 가까워져버린 거리를 떨어뜨릴 수 있는 유일한 방법이기도 하다. 앞서 엘리와 동일시를 통해 모든 폭력적 플레이를 즐기고 있었던 플레이어에 대한 의식적 거리화이기도 하다.

만약 플롯이 반대로 전개되어 에비의 입장을 먼저 경험하고 엘리의 복수담으로 진행되었다면, 플레이어가 에비에 대하여 느끼는 거부감은 줄어들었을 것이다. 하지만 〈라오어2〉는 의도적으로 그러한 거부감 속에서 에비를 플레이하게 한다. 엘리와 동일시로 인해 에비에 형성된 거부감을 극복하고, 1편의 조엘이 엘리를 구하기 위해 인류를 등진 것처럼 에비가 레브를 구하기 위해 WLF를 배신하는 것, 그리고 에비에 대한 복수심에 불타는 엘리를 죽이지 않고 살려보내는 일련의 과정을 경험하도록 만드는 것이다. 문제는 변할 줄 모르는 엘리와 비교하여 에비는 1편의 조엘처럼 변화하는 인물이라는 점이며, 에비를 플레이하는 과정에서 플레이어가 느끼게 될 새로운 감정이입을 통해서 엘리를 공격하게 만든다는 점이다. 플레이어는 엘리를 직접 공격하고 동시에 용서함으로써 앞서 엘리에 감정이입하여 복수심으로 플레이했던 자기 자신에 대한 도덕적 거리감을 확인하게 한다. 에비는 엘리를 향한 ‘쏘다’를 포기하며 이는 지금까지 반성 없이 ‘쏘다’를 수행한 플레이 구조에 대한 서사 구조의 부조화로 강조된다. 따라서 이러한 부조화는 단순히 무자각적인 플레이어를 향한 게임 디렉터의 도덕적 규탄이라고 말할 수 없

다. 오히려 게임의 플레이 구조가 가지고 있던 일방적인 우세함을 서사 구조가 되묻는 형태이자, 플레이어가 그러한 부조화를 적극적으로 인지할 수 있도록 유도하는 방식으로 이루어진다.

게임 후반부 플레이어가 다시 엘리를 플레이하게 되는 순간 더이상 엘리에게 온전히 감정이입할 수 없게 된다. 플레이 과정에서는 거리감을 좁히더라도 엘리는 이미 예비와는 달리 변하지 않는 인물이며 죄책감과 트라우마에 시달리며 자기모순을 극복하지 못하는 인물이라는 점이 드러나기 때문이다. 게임의 주제의식과 엘리의 도덕적 딜레마의 격차가 이를 더욱 강조한다. 엘리는 폭력 이외의 다른 수단을 모른다. 그리고 “이 게임은 자기 자신을 넘어서는 더 큰 그림을 결코 볼 수 없는 캐릭터들로 채워져있다.”²²⁾ 그러나 예비는 적어도 이 게임이 전달하고자 하는 큰 그림을 위해 필요한, 의도적으로 만들어진 감정적 요철이다. 플레이어가 엘리를 플레이하는 순간에도 예비는 단순히 타자화된 장애물, 무감각한 NPC일 수 없다. 예비는 이제 엘리와 플레이어 사이의 의식적 거리감을 지속적으로 설치하는 부조화의 매개물로 플레이어 눈앞에 현전한다. 결국 이 게임의 루도내러티브 부조화는 서사 구조가 가진 내재적 주제의식을 플레이 구조와의 부조화를 통해서 극대화하여 보여준다. 게임을 통해서 불쾌함을 느끼며, 자신의 플레이에 대하여 완전히 탈몰입할 수 없었던 플레이어들조차도 게임의 결말에 이르러 더이상 부조화를 참고 그저 게임을 즐길 수 없게 된다.

결과적으로 엘리의 시선과 의식으로부터 뜯겨 나가듯이 내던져진 플레이어의 시선은 엘리도 예비도 아닌 지점에서 누구에게도 적극적인 감

22) Maddy Myers, “The Last of Us Part 2 review: We’re better than this”, Polygon, 2020.6.12, (<https://www.polygon.com/reviews/2020/6/12/21288535/the-last-of-us-part-2-review-ps4-naughty-dog-ellie-joel-violence>)

정이입을 할 수 없는 결말을 맞이하게 된다. 엘리는 결국 복수에 성공하지도 못하고, 손가락을 잃은 채 기타 연주를 할 수 없으며, 기껏 대안으로 발견했던 디나와의 새로운 생활조차 꾸릴 수도 없게 된 철저한 실패자로 그려진다. 문제는 플레이어에게 그 실패를 함께 감당할 수 있는 비극적 공감대만이 아니라 반성적 거리감도 동시에 요구된다는 사실이다. 엘리는 엔딩의 최종적인 프레임에서도 사라지며, 플레이어가 보게 되는 것은 아무도 살지 않는 안전가옥의 황량한 풍경뿐이다. 역설적으로 이처럼 의미를 찾기 어려운 엔딩의 풍경이야말로 〈라오어2〉의 구조적 부조화와 동기화된다. 플레이어는 의미를 채워야 하는 것은 그러한 게임을 플레이한 자신의 플레이 행위에 대한 자기 피드백이다.

물론 여전히 이 게임의 내포저자가 구성하고 있는 규범은 메타적이며 도덕적인 것이다. 그리고 그러한 규범을 받아들이고 따라야 하는 것은 변화할 수 없는 엘리가 아니라 엘리로부터 떨어져 나온 플레이어다. 이것은 게임의 주제적 메시지가 전달되는 방향성에 있어서의 분열을 강조하고 있다. 플레이어의 순간에 우리는 엘리를 통해 행동하고 감정이입을 강요당하는 반면, 게임의 주제적 메시지는 엘리에 대한 메타적 인식을 통해서 플레이어에게 전달된다. 엘리는 변화하지 않으며 실패하지만, 플레이어는 그러한 엘리에 대한 연민과 거리감을 통해 변화해야 한다. 결국 이 게임의 주제의식을 통해 구성되는 내러티브적 거리감은 플레이어의 자리를 모든 플레이어의 순간과 감정이입으로부터 떨어뜨려 놓는다. 필연적으로 루도내러티브 부조화는 더욱 강력하게 강조될 수밖에 없다. 〈라오어2〉에서 루도내러티브 부조화는 플레이어에 대한 도덕적 훈육을 수행하는 것이 아니라, 오히려 플레이어 스스로가 자기 플레이에 대하여 재인식하고 의미를 발견할 수 있도록 하는 의도적 공백으로써 작동한다.

4. 플레이어의 인지적 부조화: 플레이 행위 이상의 개입과 시차적 피드백

본고는 <라오어2>가 단순히 루도내러티브 부조화의 한가지 사례가 아니라 AAA급 게임에게 허용되기 어려운 적극적 실험이라는 사실을 강조하고자 한다. 하지만 그 플레이어가 경험하는 효과의 차원에서 살펴본다면 루도내러티브 부조화는 상당한 해석적 아이러니를 발생시키고 있다.²³⁾ 이 게임은 AAA 게임이 지향하기 어려운 적극적인 의미에서의 게임성에 대한 해체적 실험처럼 해석될 수도 있는 반면, 플레이어에 대한 교조적 태도에 대한 위험성까지도 내포하고 있다. 게임 장르에 대한 오랜 관습과 새로운 지향성 사이의 충돌 속에서 이러한 해석적 가능성 자체를 완전히 해소할 수는 없다. 오히려 루도내러티브 부조화는 그러한 충돌에 있어서 가장 흥미롭고 주목해야 하는 현상이자, 이제는 불가피하게 발생하는 충돌에 대한 의식적으로 극화하는 시도처럼 보인다.

앞서 게임 텍스트에 대한 내용-형식적 부조화의 문제를 살펴보았다면 4장에서는 이처럼 의도된 아이러니에 의해서 플레이하는 플레이어의 인지적 차원에서 발생하는 심리적 부조화를 강조하고자 한다. 바로 플레이어가 느끼는 플레이어의 즐거움과 그러한 플레이 행위 자체에 대한 거

23) 린다 허천에 따르면 아이러니는 칼날을 가진다. 이때 칼날은 아이러니스트가 비난하고자 하는 대상을 향하기도 하지만, 동시에 아이러니스트 또한 늘 해석적 오해에 빠질 수 있다. <라오어2>에 있어서 루도내러티브 부조화는 해석적인 위험성을 포함한다. 이 게임은 한편으로는 AAA급 게임이 취할 수 밖에 없는 형식적 구조의 문제를 단순히 내용적 차원에서 비판하는 수준이 아니라, 더욱 극단화하여 보여준다. 그 과정은 이 게임이 게임성 자체를 무시하거나 더 나아가 플레이어에게 교조적 메시지로 받아들여질 수 있다는 위험성을 충분히 함축한다. Linda Hutcheon, *Irony's Edge: The Theory and Politics of Irony*, Routledge, 1994.

부감 사이의 부조화다. 〈라오어2〉에 앞서서 〈햏라인 마이애미〉, 〈스펙 옵스: 더 라인〉(Yager Development, 2012)와 같은 게임들은 루도내러티브 부조화를 적극 활용했다. 특히 게임 내부에서 문제를 해결하기 위하여 주인공이 폭력을 수행하는 과정 자체를 윤리적으로 비꼬는 게임들이기도 하다. 〈라오어2〉 역시 게임 자체가 플레이어에게 ‘쏘다’만을 문제의 해결 방식으로 제공하는 ‘강요된 선택’에 대하여 게임의 내포저자가 윤리적 비판을 수행하는, 아이러니한 게임의 연장선상에 있다. 〈스펙 옵스: 더 라인〉의 경우 플레이어가 진정으로 메타적 인식을 갖추고 폭력을 반성한다면 지금 당장 플레이를 중단하기를 요구하기까지 한다.

그러나 〈라오어2〉는 단순히 플레이어가 단순히 게임에 제공하는 메타적 인식을 통해서 윤리적 비판에 도달하거나 자신의 플레이에 대하여 질문하고 자각하게 만드는 수준에 그치지 않는다. 전작과의 연결성을 의도적으로 해체하는 이 게임은 단순히 게임 장르가 가진 형식적 부조화에 대한 자각이 아니라, 더 근본적으로 플레이어가 게임 장르에서 요구하는 즐거움이라는 인지적 경험에 대하여, 혹은 그러한 경험을 구성하는 게임 내 플레이 행위 자체에 의문을 제기하는 것처럼 보인다. 플레이어가 이 게임 텍스트의 규범과 주제의식에 공감한다고 할지라도, 게임을 플레이하는 과정에서 몰입의 즐거움을 배신할 수 없다. 따라서 〈라오어2〉는 방금 전까지 플레이어가 즐겁게 활용한 폭력을 내러티브 구조에서 추출하여 플레이 구조로 시각화하여 보여준다. 그리고 AAA 게임으로서 이 게임이 가지는 장점은 바로 이처럼 의식화된 연출에 초점이 맞추어져 있다.

이 게임에서 시스템상 등장하게 되는 적 캐릭터들은 명백하게 분열적이다. 우선 플레이 파트에서 엘리나 에비를 가로막는 좀비 및 각 팩션들의 병사들이다. 엘리를 플레이하든 에비를 플레이하든 플레이어는 게임

을 진행하기 위하여 강요된 '쏘다'를 회피할 수 없다. 하지만 플레이 파트에서 등장하는 적 캐릭터와 달리, 내러티브 밀도가 높아진 컷신에 등장하는 캐릭터들은 명백하게 다른 층위에 있다. AAA급 게임으로써 이 게임의 사실적인 그래픽과 영화처럼 연출된 컷신은 과도할만큼 캐릭터들의 표정과 심리의 묘사에 집중한다. 캐릭터들은 플레이어에 의해서 상처받았고 심리적 부담감에 짓눌려 있으며, 감정적 동요에 빠져있음을 적극적으로 노출한다. 얼굴 근육 하나하나를 표현하는 세밀한 모션캡처와 실사에 가까운 수준으로 재현된 캐릭터들의 표정과 각종 제스처를 통해서 자신이 '살아있는 인간'이라는 사실을 강조하려 노력한다. 이 게임의 뛰어난 그래픽은 다른 무엇보다도 죽어가는 인물들의 얼굴 위에 떠오르는 끔찍한 감정을 표현하는데 최적화되어 있는 것처럼 보인다. 플레이 구조에서 우리의 폭력에 죽어가는 수많은 적 NPC들에게는 부여되지 않는 클로즈업된 시선에 의해서 말이다. <라오어2>의 '영화 같은 게임'으로서의 성격은 이러한 감정의 극적인 표현과 연출을 극대화한다. 이는 단순히 서사 구조를 통해 긴 시간 제공하는 피드백과 달리, 플레이 구조의 피드백만큼이나 빠르고 즉각적이다. 플레이어는 NPC의 사실적인 감정들에 대하여 게임 이상의 현실적 피드백을 받는 셈이다.

물론 플레이 순간에 우리는 적 캐릭터에게 어떠한 감정이입도 수행하지 않으며 수행할 수도 없다. 아무리 뛰어난 인공지능을 선보인다고 할지라도 결국 플레이어를 가로막기 위한 인공지능이며 결과적으로는 물화되어야 하는 장애물에 불과하기 때문이다. 반면 컷신에서의 적 캐릭터들은 지나치게 사실적이며 동시에 인간적이다. 적어도 플레이어는 그들의 인간성에 대하여 주저할 수밖에 없다. 문제는 그러한 주저함은 플레이어에게 어떠한 선택지를 제공하지 않는다. 예를 들어 엘리가 에비를 추적하는 과정 중에 에비의 동료인 노라를 죽이게 되는 장면은 단순

한 컷신이 아니라 플레이어의 상호작용을 요구한다. 하지만 실상 이 상호작용은 선택이 아니다. 플레이어의 순발력을 요구하는 버튼액션도 아니며 미니게임도 아니다. 단지 플레이어가 노라를 쇠파이프로 찍어내릴 수밖에 없게끔 강제하며, 설령 플레이어가 폭력에 대한 거부감으로 버튼을 누르지 않으면 더 이상 이야기가 진행되지 않는 게임 플레이의 한계를 직면하게 해줄 뿐이다.

이처럼 AAA 게임으로서 〈라오어2〉가 가지고 있는 근본적인 장르적 방향성 및 게임 플레이는 의도적인 불쾌감과 그에 대한 의미화를 플레이어 스스로가 수행하도록, 또한 그러한 피드백을 플레이어의 심리적·윤리적 차원으로 되돌려주는 것이다. 따라서 플레이 파트에서 아무런 반성 없이 적 캐릭터를 살해했던 플레이어는 내러티브적 구도 속에서 심리적으로 스스로를 자각해야 한다. 에비의 손으로 조엘에게 폭력을 가하는 것, 다시 에비가 엘리를 때려눕혔음에도 죽이지 않는 것, 엘리가 복수를 눈앞에 두고도 최종적으로는 그것을 포기하고 주저앉아 무력감에 빠지는 것. 이 모든 장면적 구성은 폭력을 활용한 플레이어에 대한 심리적 피드백이다. 게임 시스템에 제공한 플레이를 유희로써 즐기고 난 다음 순간, 이 게임은 의도적으로 그 모든 것을 플레이어의 심리적 부담으로 되돌려준다. 이러한 피드백은 앞서 일반적으로 플레이 구조를 통해서 높은 효능감을 제공하는 ‘게임다움’의 영역에서 벗어난다. 루도내러티브 부조화는 플레이 구조와 서사 구조 사이의 시차(時差)적인 연결성을 통해서 심리적 피드백을 제공함과 동시에 이를 게임 내 서사 구조의 주제적 이해라는 포괄적 피드백에 동기화하는 것이다.

그렇다면 이 게임의 루도내러티브 부조화가 도달한 최종적인 질문은 다음과 같다. “AAA 게임이 게임성의 추구 속에서 폭력적 플레이의 즐거움을 배신할 수 있는가?” 상업적 성공을 추구하는 게임이 ‘쏘다’라는 기

초적이며 제한적인 게임성으로만 귀결될 때, 그러한 형식적 시도 내부에 미학적·윤리적 질문을 반드시 포함시켜야 하는가라는 질문이기도 하다. 혹은 앞으로 게임 업계가 추구해야 하는 대안적 방향성 안에 폭력을 배제하면서도 플레이어에게 세계에 참여하고 변화를 구성하는 자기 효능감을 제공할 수 있는 방안이 있는지를 묻는 것이다.

결과적으로 <라오어2>는 하나의 완벽한 응답이라기보다는 플레이어가 능동적인 해석을 수행할 때에만 얻을 수 있는 아이러니한 해석적 상황만을 제공했다. 다소간 해석적 위험성을 어느 정도 떠안고 있지만, 그럼에도 불구하고 이 게임은 오늘날의 AAA 게임에 자연화되어버린 폭력적 게임성 자체를 급진적인 방식으로 되찾기 때문이다. 물론 폭력에 대한 대안적 선택지를 제공했다면 플레이어는 전혀 다른 감상에 도달할 수 있었을 것이다.²⁴⁾ <언더테일>은 분명 그러한 훌륭한 사례를 보여주었다. 어디까지나 이 게임은 AAA 게임이 아니라 1인 제작자가 시도한 인디게임이라는 사실을 환기해야만 한다. AAA 게임은 결국 자신의 형식적 덩치를 감당하기 위해서 상업적 성공을 지향하는 장르적 필연성에 사로잡혀 있다. AAA 게임이 처음부터 내러티브 중심의 인터랙티브 무비를 지향한 것이 아니라면 그렇게 다양한 분기적 시나리오와 멀티 엔딩을 제공하기란 어려울 수밖에 없다. 오픈월드를 배경으로 하는 액션 어드벤처일 경우 이러한 어려움은 더욱 가중되는데, 플레이어의 자유로움을

24) <언더테일>은 게임이 제공할 수 있는 가장 메타적인 수단을 통해서 플레이어가 취할 수 있는 폭력적 수단 자체를 반성하게 만든다. 플레이어는 이 게임을 통해 가장 행복한 결말을 위해서 기꺼이 누구도 죽이지 않고 좀 더 수고로운 플레이 방식을 통해서 더 만족스러운 결말에 도달할 수 있다는 사실을 학습한다. 그러나 <언더테일>이 게임 장르의 루드내러티브 부조화를 좀 더 컬트적인 하위장르로 달성했다고 할지라도, 그것이 포괄적인 게임행위 자체에 대한 본격적인 질문처럼 보이지는 않는다. Frédéric Seraphine, "The Rhetoric of Undertale-Ludonarrative Dissonance and Symbolism-", *Digital Games Research Association JAPAN Proceedings of 8th Conference*, 2018, 3.2.- 3.3.

열어놓은 반면에 플레이어가 경험해야 하는 게임성이 구성되는 규범의 영역은 제한적이기 때문이다. 적어도 플레이어가 느끼는 주제의식 아래 게임의 경험적 영역이 종합되어야 하기 때문이다. 따라서 서브플롯의 경우 어떠한 선택적 다양성이 제공된다고 할지라도, 메인플롯의 내러티브만큼은 지나치게 현란한 선택지들의 현기증으로부터 플레이어를 지켜주어야 할 필요가 있다.

결국 <라오어2>의 루도내러티브 부조화는 AAA 게임에 강요되는 형식적 틀에 대한 의도적인 실험과, 게임 장르에 대한 급진적인 자기질문을 통해서 정당화된다. 이 게임에서 루도내러티브 부조화는 해결해야 할 과제가 아니라 적극적으로 활용될 수 있는 구조적 토대이자 플레이어의 해석을 남겨놓고 있는 질문이다. 근본적으로 여전히 이 게임은 폭력의 굴레에서 벗어나는 순간 어떤 대안도 찾을 수 없는 황폐화된 삶을 비추는 것으로 끝나기 때문이다. 엘리의 삶은 돌이킬 수 없는 형태로 파괴되었으며, 이것은 “복수는 아무것도 낳지 않는다”는 오래된 격언으로 요약할 수 있는 결말이 아니다. 엘리는 결과적으로 복수를 포기했음에도 불구하고 다른 대안적 삶을 발견하지 못한다. 반대로 에비가 그런 삶을 찾았는지에 대해서 이 게임은 결코 말해주지 않는다. 결국 이 결말은 엘리라는 인간의 한계가 아니라 엄밀하게는 게임의 형식적 한계를 보여준다. “엘리는 변할 수 없다. 이 작품이 그리스 비극이기 때문이 아니다.(중략) AAA 게임이 변할 수 없기 때문에 엘리도 변할 수 없는 것이다.(중략) AAA게임의 디자인은 살인을 위한 것이다.(중략) <라오어 2>는 폭력이 불가피하다는 것을 암시한다. 슬프게도 AAA비디오 게임에서는 그것이 사실인 것 같다.”²⁵⁾

하지만 플레이어는 이러한 패배적 결론만을 받아들일 필요가 없다.

25) Chris Plante, “The Last of Us 2 epitomizes one of gaming’s longest debates”, Polygon, 2020.6.26. (<https://www.polygon.com/2020/6/26/21304642/the-last-of-us-2-violence>)

이 게임에서 폭력에 노출되지 않는 육체는 없다. 그것만이 이 게임이 제공하는 정서적인 평등주의라고 말할 수 있을 것이다. 플레이어만이 폭력과 죽음에서 면제된 것처럼 적 캐릭터에게 편익적인 폭력을 수행할 수 없다. 그러나 반대 입장에서 말하자면 그것은 이 게임에서 폭력은 어떠한 의미도 생성할 수 없는 반복적 제스처에 불과하다는 사실을 폭로하는 것이기도 하다. 그러나 AAA 게임이 폭력 자체를 극복할 수 없다면 결국 폭력만으로는 변화할 수 없는 견고한 세계를 보여줄 필요도 있을 것이다. 우리는 <GTA> 시리즈가 지나친 폭력 때문에 현실의 폭력마저 조장한다는 논리를 슬하하게 들어왔지만, 실상 이 게임을 플레이하다보면 무제한적인 폭력이 게임 속에서조차 얼마나 무료한 행위인지를 곧 알게 된다.²⁶⁾ 그저 통제되지 않는 폭력이 비윤리적이라는 사실을 환기하는 것만이 아니라, 오히려 각종 폭력에도 불구하고 견고하게 자리잡아 게임 속 세계에서조차 결코 변하지 않는 관습적 현실이 있다는 사실이야말로 게임이 보여줄 수 있는 매체적 특권일지도 모른다. 그렇다면 AAA 게임이 처한 루도내러티브 부조화와 폭력의 문제는 게임 장르의 형식적 한계라기보다, 결코 변하지 않는 현실의 층위를 타격하기 위한 다른 가능성이기도 하다는 사실에 주목해야 한다. <라오어2>의 루도내러티브 부조화는 그런 의미에서 게임 장르가 오늘날 변하지 않는 것처럼 보이는 무료한 현실을 대신하는 손쉽게 파괴가능한 효능감의 세계에 그치지 않는다는 사실을 보여준다. 오히려 플레이어가 것처럼 편익적인 방식으

26) “폭력을 견디기 위한 표적으로서만 게임 속 육체가 존재하는 것은 아니라는 것, 그렇게 수많은 죽음을 양산한다고 해도 모든 행위가 세계 내부의 유의미한 목적을 위해서 작동하지 않는다면 거꾸로 총체적인 무의미로 귀결될 뿐이다. 반복적인 폭력이 주는 재미는 제한적이며 모든 행위가 특정한 의미를 발견할 수 없다면, 게임 세계에 대한 몰입 역시 파괴되고 만다.” 박인성, 『기생과 병존 사이, 게임의 육체』, 『자음과모음』 35호, 자음과모음, 2017, 260쪽.

로만 게임을 접할 경우에 발생하는 자기 내부의 모순을 게임의 형식적 모순을 통해 보여줄 뿐 아니라, 손쉽게 해결되지 않는 결끄러운 이물감으로 경험하게 해준다고 말할 수 있을 것이다. 즉 게임 플레이가 그저 개인의 즐거움을 위한 일방적 행위가 아니라, 더욱 공감적인 상호행위로 나아갈 수 있는 지평의 확보가 앞으로 더욱 중요해질 것이다.

정리하자면 <라오어2>가 제공하고 있는 포괄적 피드백은 앞서 플레이 구조가 제공하는 지속적 몰입이라는 게임다움의 정의를 넘어선다. 이는 게임성을 기존의 게임다움과 구별하여 확장할 수 있는 피드백이기 때문이다. 특히 AAA급 게임은 자신이 획득한 넓은 세계관과 영화 같은 그래픽 기술을 통해서 플레이 구조에 내포된 피드백 효과를 넘어서는 실시간의 피드백을 제공한다. 물론 이러한 실시간의 피드백이 플레이 구조의 피드백과 충돌하거나 부조화를 일으키는 것은 상기 소개한 그대로다. 따라서 서사 구조의 다소 길고 주제적인 의미에서의 피드백이 최종적으로 동기화될 필요가 있다. 이는 단순히 플레이 구조와 서사 구조 사이에서의 부조화에 대한 극복만이 아니라, 플레이어의 심리 및 인지와의 간극을 의미화해야 하는 동기화의 문제다. 따라서 이는 몰입과 손쉬운 효능감으로 이해되어온 기존의 게임다움을 넘어서 게임의 구조 바깥을 향하고, 플레이어의 능동적이며 적극적인 개입을 유도하는 자기 피드백이라고 말할 수 있을 것이다.

5. 나가며

본고는 지금까지 <라오어2>를 대상으로 하여 AAA급 게임에서 발생하는 루도내러티브 부조화를 살펴보았다. 본고가 무엇보다도 강조하고자 하는 내용은 루도내러티브 부조화가 단순히 게임 장르 내부의 형식적 부조화,

혹은 변화하는 게임성의 징후적 현상이라는 사실을 확인하는데 그치면 안 된다는 사실이다. <라오어2>는 두 구조의 부조화를 단순히 게임이 지닌 본질적인 모순으로만 보여주는 것이 아니다. 이 부조화를 매끄럽게 극복하기 위한 시도도 아니다. 오히려 이러한 부조화가 게임이라는 장르의 내재적 한계가 아니라 더 나아가 오늘날의 플레이어가 게임을 즐기고 있는 현실적 조건과 심리적 경향이 어떻게 게임이라는 장르에 대한 기대지평을 조직해 왔는지, 그리고 그러한 기대지평이 게임 장르를 죄책감 없는 폭력과 너무나도 편의적인 효능감의 세계로 구성해 왔는지를 보여주는데 있다.

<라오어2>는 다소 아이러니한 해석적 위험성을 감수한다. 플레이어는 한편으로는 게임이 강요하는 심리적 부담감에 짓눌려 게임이 제공해야 할 필수적인 즐거움과 몰입을 제공하지 않는 점에 대하여 비판할 수 있을 것이다. 그러나 다른 한편으로 플레이어는 그러한 심리적 부담감을 현실로부터 배제하고 게임 속 가상현실을 즐기기 위하여 얼마나 많은 폭력적 수단과 그에 대한 도구화가 플레이어에게 자연화되어 왔는지를 되물어 수 있다. 물론 <라오어2>가 이러한 실험에만 충실한 게임이라면 오히려 메타적 인식 구조를 가진 더 느슨한 형태의 게임 장르에 집중하는 것이 효과적이다. 그러나 그것을 게임의 내용적 차원에서만 전달하는 것은 플레이어의 실제적 의문으로 이어지지 않는다. 방금까지 플레이어하고 있는 게임에 대하여 그저 사후적인 반성을 요구하는 것이 아니라, 지금 플레이하는 순간과 그 밀도 높은 플레이 경험이 지속되는 과정 중에 플레이어 스스로 자각적 인식에 도달하기 위해서 <라오어2>는 더욱 AAA급 게임으로서의 형태와 규모를 갖추어 필요가 있었다. 이처럼 루도내러티브 부조화는 가장 현실적으로 보이는 게임 속 세계 속에서 우리가 느끼는 효능감을 다시 실제 세계를 변화시킬 수 있는 실천적 힘으로 바꿀 수 있게 만드는 중요한 열쇠가 될 것이다.

참고문헌

1. 기본자료

〈The Last of Us Part II〉, Naughty Dog, 2020.

2. 논문과 단행본

김희선, 『오픈 월드 게임의 중첩적 구성과 메타시뮬레이션 고찰』, 『한국게임학회 논문지』 20권 4호, 한국게임학회, 2020, 47-56쪽.

미하이 칩센트미하이, 『몰입의 즐거움』, 이희재 옮김, 해냄, 2001.

박인성, 『기생과 병존 사이, 게임의 육체』, 『자음과모음』 35호, 자음과모음, 2017, 254-267쪽.

_____, 『2010년대 비디오 게임에서 나타는 서사와 플레이의 결합 방식 연구-AAA급 게임의 심리스(Seamless) 스타일을 중심으로』, 『한국근대문학연구』 41호, 근대문학회, 2020, 83-111쪽.

유승환, 『게임과 서사의 충돌과 그 극복의 노력』, 『스토리엔이미지텔링』 제14집, 건국대학교 스토리엔이미지텔링연구소, 2017, 317-363쪽.

Hutcheon, Linda, *Irony's Edge: The Theory and Politics of Irony*, Routledge, 1994.

Miller, J. Hillis, *Versions of Pygmalion*, Harvard Univ Press, 1990.

Murphy, David, "Hybrid Moments: Using Ludonarrative Dissonance for Political Critique" *The Journal of the Canadian Game Studies Association*, Vol.10 No.15, 2016, pp.1-12.

Seraphine, Frédéric, "The Rhetoric of Undertale—Ludonarrative Dissonance and Symbolism", *Digital Games Research Association JAPAN Proceedings of 8th Conference*, 2018.3.2.-3.3.

3. 기타자료

Grubb, Jeff, "Red Dead Redemption 2 is a disappointment", VentureBeat, 2018.10.28, (<https://venturebeat.com/2018/10/29/red-dead-redemption-2-is-a-disappointment/>)

Hocking, C. "Ludonarrative Dissonance in Bioshock: The problem of what game is about", 2007.10.7.

(http://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html)

Makedonski, B., "Ludonarrative Dissonance: The roadblock to realism", 2012.9.26.

(<https://www.destructoid.com/ludonarrative-dissonance-the-roadblock-to-realism-235197.phtml>)

Myers, Maddy, “The Last of Us Part 2 review: We’re better than this”, Polygon, 2020.6.12.
(<https://www.polygon.com/reviews/2020/6/12/21288535/the-last-of-us-part-2-review-ps4-naughty-dog-ellie-joel-violence>)

Plante, Chris, “The Last of Us 2 epitomizes one of gaming’s longest debates”, Polygon, 2020.6.26.

(<https://www.polygon.com/2020/6/26/21304642/the-last-of-us-2-violence>)

Seraphine, Frédéric, “Ludonarrative Dissonance: Is Storytelling About Reaching Harmony?”, 2016.9.2.

(https://www.researchgate.net/publication/307569310_Ludonarrative_Dissonance_Is_Storytelling_About_Reaching_Harmony)

“There are games that are just comfort food. This is not one of those”, Aoife Wilson interview with Neil Druckmann, EUROGAMER, 2020.6.5.

(<https://www.eurogamer.net/articles/2020-06-05-there-are-games-that-are-just-comfort-food-this-is-not-one-of-those>)

Abstract

A study on the ludonarrative dissonance of AAA-level games, examined through 〈The Last of Us part 2〉

Park, In-Seong(Catholic University of Pusan)

This paper summarizes the concept of ludonarrative dissonance that occurred in the realm of full-scale game criticism, and materializes it with the latest work 〈The Last of Us Part 2〉. In the process, it is examined that this game actively utilizes the ludonarrative dissonance to deliver cognitive experiences to players that go beyond the definition of gameness. Along with the all-round development of AAA-class games, the ludonarrative dissonance is emerging as an important task that each game must overcome. On the contrary, however, it should be noted that 〈The Last of Us Part 2〉 has a different effect than expected by revealing rather than overcoming the ludonarrative dissonance.

The ludonarrative dissonance conveyed by 〈The Last of Us 2〉 has the effects of ironic interpretative possibilities. This paper looks at dissonance in two dimensions, and the first is the dissonance between the play-narrative structure inside the game. 〈The Last of Us Part 2〉 induces the player to recognize the dissonance and actively reconstruct the meaning of the whole game by reminding the player of the dissonance that occurs between the two structures. Second, it stimulates the cognitive dissonance that exists inside the player playing the game beyond the internal structure of the game. That is, by expanding the concept of gameness, it evokes the possibility that games can function more than a tool for convenient self-efficacy. As such, the ludonarrative dissonance can be a more fundamental redefinition of game nature and an expression of a problem consciousness about the possibility of change.

(Keywords: ludonarrative dissonance, The Last of Us, game, narrative, irony)

264 대중서사연구 제27권 1호

논문투고일 : 2021년 1월 8일

심사완료일 : 2021년 2월 3일

수정완료일 : 2021년 2월 9일

게재확정일 : 2021년 2월 15일