

4.3의 게임적 재현과 그 의미 - 〈Unfolded〉 시리즈와 한국 4.3 문학과 의 비교를 중심으로*

정기인**·이정엽***

1. 한국의 4.3 문학과 4.3 게임의 등장
2. 순수한 피해자와 학습자로서의 플레이어
3. 퍼즐을 통한 에이전시의 구현과 이의 무력화
4. 성장소설의 문법과 버내쿨러
5. 책임감의 약화와 퍼즐의 한계

국문초록

이 논문은 제주 4.3 사건을 다룬 게임 〈언폴디드〉 시리즈를 한국 4.3 문학과 비교를 통해 분석하고자 하였다.

한국 4.3 문학의 특징은 국가 폭력을 강조하기 위해 피해자의 ‘순수성’을 부각시키고, ‘현재’에서 4.3을 발견하게 하며, 성장소설의 문법을 따르는 한편, 버내쿨러적 요소를 통해 진입장벽을 설정하는 데 있다. 이러한 특징은 4.3의 민중항쟁적 측면이나 반제 자주운동적 측면보다는, 국가폭력과 그로 인한 후유증을 부각시키는 경향을 띤다.

〈언폴디드: 동백이야기〉 역시 ‘순수한 피해자’의 민족적 상징이라 할 수

* 이 논문은 2016년 순천향대학교 학술연구비 지원을 받아 수행된 연구임 (20160847).

** 제1저자, 서울과학기술대학교 조교수

*** 교신저자, 순천향대학교 한국문화콘텐츠학과 교수

있는 운동주를 떠올리게 하는 동주라는 인물을 등장시키고, 성장소설의 문법을 따르며 4.3을 발견하게 한다. 그러나 게임이라는 매체의 특성상, 동주에게 에이전시를 부여하고 그것이 무력화되는 과정을 통해 플레이어에게 4.3의 참상을 더욱 실감하게 만든다. 또한, 게임 내의 버내쿨러적 요소는 문학에 비해 상대적으로 약화되어 있는데, 이는 게임 플레이어들에게 역사적 사실을 보다 쉽게 전달하기 위한 방안이라 할 수 있다. 더 나아가 반제 자주운동적 요소나 민중항쟁적 측면을 암시하는 조연 인물들을 도입하여, 4.3을 한국의 4.3 문학에 비해 더 입체적으로 조명하고 있다. 그러나 '순수한 피해자'의 순수성과 4.3의 복잡성은 게임의 끝까지 승화되지 못하고 파국으로 이어지며, 이는 게임이 아직 결말을 내지 못한 이유와도 연결된다고 볼 수 있다.

이 논문은 4.3을 본격적으로 다룬 게임 <언폴디드> 시리즈를 분석하고, 이를 기존의 4.3 한국 문학과 비교하여 그 의의와 한계를 밝혔다는 점에서 의미가 있다.

(주제어: 4.3문학, 한국게임, 운동주, 소셜 임팩트 게임(Social Impact Games), 한강)

1. 한국의 4.3문학과 4.3 게임의 등장¹⁾

노벨상으로 세계적인 주목을 받고 있는 한강은 2021년에 제주 4.3 사건을 다룬 소설을 출간했다. 4.3은 이미 70년이 넘는 사건이라서, 이 사건의 직접적 관계자는 거의 생존해 있지 않다. 그럼에도 불구하고, 왜 이 작가는 지금 다시 이 사건에 주목한 것일까? 이 질문은, 마찬가지로 2021년

1) 이 글을 읽고 소중한 조언을 준 서울시립대학교의 유승환 선생님께 감사드립니다.

에 출시된 게임 〈언폴디드: 동백이야기〉가 4.3을 다루었다는 사실을 고려할 때 더욱 흥미로워진다. 물론 이는 단순한 ‘우연’일 수도 있지만, 게임과 문학이라는 서로 다른 장르에서 동시에 4.3을 다루었다는 점에서 그 의미는 결코 작지 않을 것이다.

4.3은 오랫동안 잊혀져 왔으며, 잊어야만 하는 사건으로 여겨졌다. 한국 국가기관인 한국학중앙연구원이 발간한 『한국민족문화대백과사전』에서 4.3은 “1947년 3월 1일부터 1954년 9월 21일까지 제주도에서 발생한 남로당 무장대와 토벌대 간의 무력충돌과 토벌대의 진압과정에서 다수의 주민들이 희생당한 사건.”²⁾으로 규정된다. 이러한 정의는 진보적인 김대중, 노무현 정권을 거치며 2000년 4.3특별법이 공포되고, 2003년 진상조사보고서가 작성된 이후의 시각을 반영하여, 4.3을 “주민들”의 “희생”으로 보는 관점을 공식화한 것이다. 그 이전까지 4.3은 남로당 무장대의 ‘반란’이나 ‘폭동’으로 규정되었으며, 여전히 해석 주체에 따라 4.3을 ‘폭동’으로 여기기도 하고, 민중의 ‘항쟁’이나 ‘투쟁’으로 간주하기도 한다.

4.3은 다음과 같은 세 가지 층위가 중첩된 사건으로 볼 수 있다. 첫째, 민중항쟁적 측면으로, 이는 독립적 자치 정치 공동체 건설이 미군정으로 인해 좌절되고 탄압받은 결과로서, 주민 저항 운동이 이어진 것이다. 둘째, 반제 자주화의 민족통일운동 측면으로, 남한 단독선거 및 단독정부 수립에 반대하여 통일정부 수립을 목표로 남로당 제주도당 내 급진파가 주도한 무장 봉기이다. 셋째, 국가폭력과 후유증 측면으로, 한국 군대와 경찰이 자행한 민간인 학살과 생활 근거지의 초토화로 이어진 사건을 말한다.³⁾

2) 『한국민족문화대백과사전』 ‘4.3’ 항목. <http://encykorea.aks.ac.kr/Contents/Item/E0051439>

3) 김영범, 「기억에서 대항기억으로, 혹은 역사적 진실의 회복-기억투쟁으로서의 4.3 문화 운동 서설」, 『민주주의와 인권』 제3권 2호, 전남대학교 5.19연구소, 2003, 69-70쪽.

이러한 4.3은 오랜 기간 한국에서 재현될 수 없었다. 사건이 일어난 1940년대 말 이승만 정권 시절은 물론, 이후 박정희와 전두환 등 군부 정권은 반공을 인권과 민주주의 억압의 명분으로 내세웠다. 이로 인해 정부의 공식 입장에서는 4.3이 ‘공산주의자들의 반란’으로 규정되었고, 이를 재현하는 것은 금기시되었다. 당시 극심한 언론 탄압 아래, 문학은 ‘대항 정부’로서 중요한 역할을 했다.⁴⁾ 당대의 한국 문학은 정부의 비리를 폭로하고 저항적 주체를 형성하며, 대안적 역사 서술을 시도하는 역할을 했다. 제주 4.3 사건을 자신들의 언어로 재현하기 위한 문학적 노력의 시초가 바로 <순이 삼촌>⁵⁾이다. 이 책은 출간되자마자 금서로 지정되었고, 작가 현기영은 악명 높은 중앙정보부에 끌려가 2박 3일 동안 혹독한 고문을 당했다.

이 소설은 70년대 후반 당시 30대 중후반의 화자를 주인공으로 삼고 있다. 이 화자는 4.3 당시 10살도 채 되지 않은 어린아이였으며, 어린 시절 자신을 돌봐준 ‘순이 삼촌’이 자살했다는 사실을 알게 된다. 이후 화자는 순이 삼촌의 자살 이유를 밝혀가는 형식을 취한다. 순이 삼촌은 4.3 당시, 군경이 마을 사람들을 학교 운동장에 모아놓고 총살할 때 겨우 살아남았다. 당시 그녀는 딸을 임신 중이었으며, 그 과정에서 남편과 쌍둥이 남매를 잃게 된다. 이러한 경험은 평생 순이 삼촌에게 깊은 트라우마로 남아 환청과 불안증세를 겪게 했으며, 결국 30년이 지난 후 자살에 이르게 한 원인이 된다.

4.3 문학의 시초인 <순이 삼촌>은 현재 한국 정부의 공식적인 입장인

4) 박정희 시대에는 반공을 이유로 민주주의와 인권이 ‘양보’할 수 있는 문제로 여겨졌고, 언론은 철저히 통제되었다. 그럼에도 불구하고 문학은 정부에 대항할 수 있는 거의 유일한 수단이었다. 유영주는 박정희 정권 시기를 ‘겨울 공화국’이라 명명하며, 이 시기 문학이 대항 정부로서의 기능을 수행한 점을 상세히 서술하고 있다. 유영주, 『겨울 공화국의 작가들』, 이형진·정기인 역, 소명출판, 2023.

5) 현기영, 『순이 삼촌』, 창작과비평, 1978.

4.3 ‘사건’을, 힘없는 시민들의 수난이라는 관점에서 잘 드러내며, 이후 한국 4.3 문학의 기본적인 구조를 형성한다. 즉, 4.3 시절을 거의 알지 못하는 순진한 화자가 그 시절을 직접 겪은 ‘순수한’ 피해자의 이야기를 전달하는 형식이다. 여기서 ‘순수한’ 피해자는 이념과 무관하며, 다른 사람을 해하는 물리력을 전혀 지니지 않은 존재로 묘사된다. ‘순이 삼촌’이 임신부였다는 사실과 그녀의 어린 자녀들이 희생되었다는 설정은 이를 상징적으로 보여준다.

이러한 특성은 한강의 최근작 〈작별하지 않는다〉⁶⁾에서도 반복된다. 2021년의 시점이 1947~48년의 4.3으로부터 약 60여 년이 지났음에도 불구하고, 화자가 4.3을 직접 겪지 않았다는 점만 달라졌을 뿐, 여전히 4.3을 어린 시절 겪은 정심의 이야기를 전달하는 구조는 그대로이다. 소설은 정심이 치매에 걸린 후, 그녀의 말과 행동을 통해 4.3 사건의 실체를 밝혀가는 형식을 취하고 있다. 정심은 4.3 당시 열 살을 갓 넘긴 소녀였으며, 열 살도 되지 않은 여동생을 잃었다. 이러한 경험은 정심에게 평생 트라우마로 남는다.

4.3의 참혹함은 연약하고 ‘순수한’ 존재들이 학살되었다는 점에서 잘 드러난다. 한강이 강조하듯, “갓난아기의 머리에 총을 겨누는 광기가 허락되었고 오히려 포상되었고, 그렇게 죽은 열 살 미만 아이들이 천오백 명”⁷⁾이었다는 비극을 문학은 계속해서 증언해왔다. 이처럼 피해자들의 무력함과 순수성을 강조하는 방식은 4.3의 비극성과 당시 정권, 혹은 제주도에 투입된 군경들의 악마성을 극대화한다.

그러나 이러한 시각의 반복은 정부의 공식적인 기억만을 되풀이하여 무력하고 순수한 피해자들의 희생과 악마 같은 한국 군경의 폭력만을 부각

6) 한강, 『작별하지 않는다』, 문학동네, 2021.

7) 위의 책, 317쪽.

할 뿐이라는 점에서 문제적이다. 물론, 여전히 한국은 휴전중이고, 북한에 대한 자유로운 의견 표명을 금지하는 국가보안법이 존재하는 현실에서, 이러한 제약이 한국인들을 얽매고 있는 것은 사실이다. 또한, 4.3에 대해 발언조차 할 수 없던 시기에, <순이 삼촌>이 처음으로 4.3을 다룬 것의 의의는 결코 부정할 수 없다. 그러나 한국전쟁 직후 남로당 빨치산을 다룬 조정래의 <태백산맥>⁸⁾이나 베트남 전쟁에서 한국 군인의 민간인 학살을 다룬 안정효의 <하얀전쟁>⁹⁾과 같은 작품들을 떠올려보면, 4.3을 피해자성만 부각하는 데 그치는 것에 대한 비판적 논의가 필요할 수 있다.

특히, 한국 외부에서 4.3을 방대한 서사와 다양한 인물군으로 집대성한 김석범의 <화산도>¹⁰⁾의 존재는, 한국 내부에서 4.3을 재현하는 방식이 지나치게 ‘순수한 피해자의 희생’이라는 점에만 초점이 맞춰져 있음을 드러낸다. 4.3의 복잡한 역사적 배경과 다양한 층위를 간과하고, 단순한 피해와 폭력의 구도로만 바라보는 접근은 4.3의 깊이와 그 의미를 충분히 전달하지 못하는 한계를 가진다.

이런 맥락에서, 한강의 <작별하지 않는다>와 같은 해에 발표된 게임 <언폴디드>는 4.3을 재현하는 한국 문학의 한계를 넘어서는 시도를 보여준다. 이를 본격적으로 논의하기에 앞서, <언폴디드>와 같은 ‘소셜 임팩트’ 게임에 대한 이해가 선행되어야 한다. 게임이라는 매체는 오랫동안 엔터테인먼트 산업의 일환으로 분류되었으며, 주로 젊은 층을 대상으로 한 오락이나 서브컬처의 일부로 여겨졌다. 게임 속에서 전쟁을 재현하는 일방적인 방식은 플레이어가 전쟁 영웅 캐릭터로 분하여 전투와 모험을 수행하는 형태였다.

8) 조정래, 『태백산맥』 1, 한길사, 1986.

9) 안정효, 『하얀전쟁』, 고려원, 1989.

10) 김석범, 『화산도』 1, 김환기 역, 보고사, 2015.

그러나 최근에는 게임에서도 정치적, 사회적 이슈를 다루며 플레이어의 인식을 변화시키려는 움직임이 나타나고 있다. 이러한 게임들은 “소셜 임팩트 게임(Social Impact Games)”이라고 불린다. 과거에는 이러한 유형의 게임의 ‘시리어스 게임(Serious Games)’이라 불리기도 했으나, 엄밀히 말해 시리어스 게임은 재미 외의 목적을 가진 게임으로 분류된다. 시리어스 게임은 정치적 목적 외에도 의료, 교육, 광고 등을 목적으로 활용되는 게임을 포함하고 있어, 그 범주가 소셜 임팩트 게임과 일부 겹치지만 동일하지는 않다.

소셜 임팩트 게임은 특정 사회적 이슈를 중심으로, 게임을 통해 플레이어가 그 문제에 대해 깊이 생각하고 인식을 전환하도록 만드는 것을 목표로 한다.¹¹⁾ 이 접근을 가장 먼저 제시한 사람 중 한 명이 이안 보고스트(Ian Bogost)이다. 그는 저서 *Persuasive Games: The Expressive Power of Video Games*에서 게임이라는 매체가 표현적일 수 있다는 전제를 바탕으로, 게임만의 독자적인 수사학을 개발해야 한다고 주장했다.¹²⁾ 보고스트는 정치적 게임, 광고용 게임, 운동 게임 등 특정 목적을 가진 다양한 게임 사례를 제시하며, 특히 정치적 게임에서 ‘실패의 수사학(Rhetoric of failure)’을 활용한 〈September 12th〉와 같은 게임들을 언급했다.

이러한 정치적 게임은 몰레인더스트리아(Molleindustria) 같은 조직 활동과 맞물려, 2000년대 후반 큰 반향을 일으켰다. 몰레인더스트리아는 게임을 혁명의 도구로 활용하려는 목적을 가진 단체로, 이 같은 활동은 계

11) 이정엽 외, 『문화적 가치 고양을 위한 게임 창작 유통 생태계 전략 연구』, 한국콘텐츠진흥원, 2018.

12) Ian Bogost, *Persuasive Games: The Expressive Power of Video Games*, The MIT Press, 2007, p.15.

임을 사회적 운동의 일환으로 활용하는 새로운 흐름을 만들어냈다. 더 나아가, 이러한 사회적 운동은 게임을 정치적, 교육적 목적으로 활용하려는 비영리단체의 탄생을 유도하였고, 그 결과 미국 뉴욕을 기반으로 한 “게임 스포 체인지(Games for Change)”가 설립되었다. 이 단체는 게임을 통해 사회적 변화를 추구하는 움직임을 주도하며, 소셜 임팩트 게임의 중요성을 더욱 부각시켰다.

소셜 임팩트 게임은 2010년대 이후 서드 파티 게임 유통이 가능한 PC 게임 플랫폼인 스팀(Steam)을 중심으로 확산되기 시작했다. 이 확산은 비디오 게임을 이데올로기와 사상을 전달하려는 표현 매체로 활용하려는 사회운동가들에 의해 촉발되었다. 대표적인 사례 중 하나가 인도 콜카타에서 발생하는 여아 인신매매를 주제로 한 게임 〈Missing〉¹³⁾이다. 이 게임의 프로듀서인 사회운동가 레나 케즈리왈(Leena Kejriwal)은 게임 개발 전까지 게임을 거의 접하지 않았지만, 성매매를 방지하려는 목적으로 게임을 도구로 삼기로 결심했다. 그녀는 성매매를 하는 주된 소비층이 10대에서 30대 사이의 남성들이며, 이들이 가장 활발하게 소비하는 매체가 게임이라는 사실을 알게 되었기 때문이다.

〈Missing〉은 2016년에 모바일 게임으로 처음 출시되었으며, iOS와 안드로이드 양대 마켓에서 통합 100만 다운로드를 기록하며 소셜 임팩트 게임의 가능성을 입증했다. 이 게임은 성매매의 현실을 플레이어에게 직접 경험시키는 방식으로, 인신매매와 성 착취의 심각성을 게임을 통해 알리고, 사회적 변화를 추구하는 데 기여했다. 이러한 성공 사례는 소셜 임팩트 게임이 단순한 오락을 넘어서 사회적, 정치적 이슈를 다루는 강력한 표현 매체로 자리 잡고 있음을 보여준다.

13) Missing Link Trust, Missing, 2017. https://play.google.com/store/apps/details?id=com.MissingLinkTrust.Missing&hl=en_US&gl=US

이러한 소셜 임팩트 게임의 흐름 속에서 〈언폴디드〉 시리즈가 개발되었다. 개발자 김희민 코스닥츠 대표는 인터뷰에서, 게임은 “재미와 사회적 가치”¹⁴⁾를 동시에 전달할 수 있는 매체라고 강조한다. 특히, 〈언폴디드〉를 제작하게 된 직접적인 계기는 현기영의 〈순이 삼촌〉을 읽고 나서 4.3을 더 많은 사람에게 알리고 싶다는 생각에서 비롯되었다고 한다. 이를 위해 그는 제주 4.3 진상조사보고서를 꼼꼼히 읽고, 제주 4.3범국민위원회 소속 유가족들과 인터뷰를 진행하며 철저한 역사적 고증을 바탕으로 게임을 개발했다. 이러한 노력 덕분에 〈언폴디드〉는 DDP 독립게임어워드 스토리텔링상과 글로벌 인디 게임 제작 경진대회 동상을 수상하는 등 호평을 받았다.

김희민 대표는 4.3을 재현하면서 “플레이어들을 당시 사건의 현장 속으로 끌어들이고 싶었다”¹⁵⁾고 밝혔는데, 이는 게임의 본질적인 특성을 잘 보여준다. 문학은 독자가 이미 정해진 서사를 읽고 상상하며 공감하는 과정이라면, 게임은 플레이어가 사건의 현장 속에서 직접 판단하고 행동해야 하기 때문에 훨씬 더 높은 현장감과 행위성을 부여한다. 특히 〈언폴디드〉는 해당 역사에 대해 잘 모를 수 있는 플레이어들을 염두에 두고, 게임 내에 ‘역사사전’을 추가했다. 플레이어가 게임을 진행하면서 역사적 사실에 대해 더 알고 싶을 때, 이 사전을 참조할 수 있도록 하여 학습적인 기능도 보완했다.

특히 역사적 사실에 무지할 수 있는 플레이어들의 공감을 이끌어내기 위해, 〈언폴디드〉는 세 가지 주요 장치를 마련했다. 첫 번째는 한국에서 가

14) 〈‘제주 4·3 사건’ 비극 알리고 싶어 역사 게임 만들었죠〉, 『조선일보』, 2021.04.20., 접속일: 2024.09.15., https://www.chosun.com/special/special_section/2021/04/20/T2A4PY7YKZCYRHHAG5X44FN43A/

15) 위의 글.

장 유명한 시인 중 하나이자 ‘순수한 피해자’의 민족적 상징이라 할 수 있는 윤동주를 강하게 연상시키는 동주라는 10대 초반 소년을 등장시켜, 복잡한 당대의 정치적·이념적 지형에서 한발 물러나 ‘순수’하게 사건을 바라볼 수 있도록 설정한 점이다. 두 번째는 4.3 문학이 종종 제주도 사투리나 민속 등 버네쿨러적 요소를 부각하여 제주도 문화에 익숙하지 않은 독자에게 진입장벽을 세우는 것과는 달리, 〈언폴디드〉는 이러한 버네쿨러적 요소를 최소화했다는 점이다. 세 번째는, 〈순이 삼촌〉 등 한국 4.3 문학이 일반적으로 따르는 ‘현재’의 관점에서 과거의 4.3을 발견하는 플롯과 성장소설의 문법을 따른 점이다. 〈언폴디드〉는 70여 년 전에 일어난 사건이 ‘지금-여기’와 밀접하게 연관되어 있음을 부각하면서, 동시에 플레이어들이 익숙한 ‘성장’이라는 서사 구조를 채택했다. 이를 통해 동주의 변화와 성장을 자연스럽게 그려내어, 플레이어가 그와 함께 감정적으로 성장하고 공감할 수 있도록 유도했다.

이와 같은 장치들은 〈언폴디드〉가 4.3을 다루는 방식에서 차별성을 제공하며, 게임이라는 매체가 역사적 비극을 전달하는 데 있어 어떻게 독창적인 접근을 할 수 있는지를 보여준다. 이하 본문에서는 한국 4.3 문학과 비교를 통해 이러한 〈언폴디드〉의 특성을 보다 자세히 분석하고, 게임으로서의 의의와 한계를 논의하고자 한다.

2. 순수한 피해자와 학습자로서의 플레이어

서론에서 서술한 것처럼, 4.3 문학은 피해자의 ‘순수성’을 강조하며, 국가의 일방적인 폭력을 고발하는 방식으로 4.3을 다룬다. 〈언폴디드〉 또한 이와 같은 전략을 취한다. 플레이어는 ‘순수한’ 인물인 ‘동주’라는 캐릭터를

통해 4.3을 체험하게 된다. 동주는 시인이 되기를 꿈꾸는 10대 초반의 소년으로, 그의 캐릭터는 한국인이란 누구나 알고 있는 순수와 저항의 상징인 시인 ‘윤동주’를 떠올리게 한다.

윤동주는 일제 강점기 “모든 죽어가는 것들을 사랑해야지”라고 노래하며, 일제의 억압 속에서도 조선의 문화를 지키고자 한 시인으로, 이러한 활동으로 인해 감옥에 갇혀 끝내 죽음을 맞이했다. 〈언폴디드〉의 동주 역시 윤동주의 이미지를 반영하여, 시인 지망생으로서 그의 유명한 시들을 연상시키는 시들을 적는다. 이러한 설정은 동주를 단순한 소년 이상의 상징적 인물로 만들어, 4.3 사건의 비극을 윤동주와 연결된 순수와 저항의 상징으로 재구성하게 한다.

동주의 순수함을 부각시키는 이 설정은 플레이어로 하여금 동주를 통해 4.3을 더욱 감정적으로 받아들이게 하며, 국가 폭력의 비극성을 깊이 체험하도록 돕는다. 이는 4.3 문학에서의 전통적인 피해자 재현 방식과 일치하며, 동주의 캐릭터는 문학적 인물로서의 윤동주와 상징적 연결고리를 통해 4.3의 의미를 더욱 강렬하게 전달한다.

예를 들어, 동주가 자신의 마을 풍경을 묘사하며 지은 시 〈다마스쿠스로 가는 길〉을 살펴보자.

〈다마스쿠스로 가는 길〉

내 고향 다마스쿠스로 가는 길은
고즈넉한 저녁놀
바람이 피리부는 선량한 언덕
작은 풀잎소리에도 귀 기울이리
나는 이제부터

이 시는 ‘순수한’ 문학소년인 동주를 형상화하는 데 집중하고 있으며, 고향을 저녁놀이와 “바람이 피리부는”이라는 상투적인 표현을 통해서 묘사하고 있다. 특히, 고향을 ‘다마스쿠스’로 비유한 것은 시인 니자르 깁바니를 염두에 둔 것으로 보인다. 니자르의 시는 고향에 대한 깊은 애정을 길고 서술적인 방식으로 표현하지만, 동주의 시는 훨씬 간결하다. 이 시는 니자르의 서술적 표현 방식과는 달리, 운동주의 시에 등장하는 시어들을 적극적으로 도입하여 동주의 ‘순수한’ 이미지를 강화하고 있다.

예를 들어 “길”, “바람” “작은 풀”과 같은 시어들은 운동주의 시에서 자주 등장하는 상징적인 단어들로, 특히 작은 것에 대한 애정과 연약한 것에 대한 사랑을 강조하는 점에서 운동주의 〈서시〉의 유명한 구절, “잎새에 이는 바람에도 나는 괴로워했다”를 떠올리게 한다. 이러한 시어들은 운동주 시의 특징적인 감수성을 반영하며, 〈다마스쿠스로 가는 길〉에서도 유사한 방식으로 사용되고 있다. 또한, 〈풀의 인사〉와 같이 동주의 다른 시에서도 풀, 바람 등의 이미지가 지속적으로 등장한다. 이렇게 시어의 유사성뿐만 아니라, 운동주의 유명한 시들을 비틀어 동주의 순수함과 감수성을 강조하는 면모도 보인다.

〈야경꾼〉

당신 마음에도 불꽃이 있다면

그들 또한 있겠지요

그들에 숨은 마음속 사냥개들도 있겠지요

나는 어두운 밤 사냥개를 쫓는

야경꾼이 되고 싶어요

기나긴 밤 우두커니
당신 얼굴 바라보며
찾아오는 아침햇살을 맞고 싶어요

이 시는 동주의 순수함을 드러내는 작품으로, '당신' 마음 속 그늘과 그 속에 숨어 있는 사냥개를 좇으며, 순수함의 상징인 '아침햇살'을 밤에 기다리겠다고 말한다. 이 시는 운동주의 〈또 다른 고향〉과 의미상 대조를 이룬다. 운동주는 일본 유학을 위해 어쩔 수 없이 창씨개명을 한 후, "지조 높은 개는/ 밤을 새워 어둠을 짓는다.//어둠을 짓는 개는/나를 쫓는 것일 게다"라고 쓰며, 자신의 선택에 대한 양심의 가책과 부끄러움을 표현했다. 운동주는 어둠 속에서 자신의 어둠을 두려워하고 부끄러워했지만, 동주는 그러한 '그늘' 속 사냥개를 좇겠다고 하며, 부끄러움을 거부하는 순수하고 무구한 유년기를 그려낸다.

이렇듯, 운동주의 시에서 나타나는 핵심적인 감정인 '부끄러움'에 대해서도 동주가 〈용기〉에서 노래하며, 운동주 시에서 중요한 상징인 '돌담'을 〈돌담〉 연작에서 주요 주제로 다룬다. 이처럼, 〈언폴디드〉 속 동주는 운동주 시의 강한 영향을 받으며 유사한 시어를 사용하지만, 동시에 운동주 시와 대화를 나누는 듯한 면모를 보여주면서 순수한 문학 소년으로서의 이미지를 부각시킨다.

동주가 자신의 고향을 '다마스커스'로 비유한 점은 중요한 복선 역할을 한다. 다마스커스는 역사적으로 끊임없는 전쟁과 학살의 상징적인 도시로 여겨지기 때문에, 이 비유는 동주가 살고 있는 마을에서 벌어질 학살을 암시하는 역할을 한다. 동주의 시적 상상력이 단순한 이상향을 그리는 것이

아니라, 고향의 비극적 운명을 직감하고 있는 것처럼 보이는 것이다.

이렇게 문학과 게임에서 4.3을 경험하는 인물을 ‘순수한’ 피해자로 재현하는 이유는 두 가지로 요약할 수 있다. 첫 번째는 4.3의 처참함을 강조하기 위함이다. 무력하고 순수한 피해자들이 중심에 서게 되면, 사건의 비극성이 극대화되어 독자나 플레이어는 이들에게 더 깊이 공감할 수 있다. 두 번째 이유는, 4.3을 공산주의자의 반란으로 규정하고 진압을 정당화했던 당시 정권과 이후 군사정권들의 역사관에 대항하기 위함이다. 이념적 충돌이 아닌, 순수한 민간인이 억울하게 희생당한 사건으로 재구성함으로써, 극우세력들이 4.3을 공산주의 반란으로 이념화하려는 시도를 반박하고자 했다.

그러나 이러한 재현 방식은 또 다른 문제를 야기한다. 당대에 새로운 사회를 상상하고 이를 실현하려 했던 상상력과 주체들이 억압되고, 4.3을 단순히 가해자와 피해자의 이분법으로 나누어 역사를 단순화하는 경향이 생겨난 것이다. 복합적인 4.3의 재현은 일본에서 쓰인 김석범의 〈화산도〉¹⁶⁾에서 보다 입체적으로 다루어졌지만, 한국에서는 여전히 4.3을 악마적인 가해자와 순수한 피해자라는 이분법으로 재현하는 것이 주류적이다.¹⁷⁾

〈언폴디드〉에서 ‘순수한 피해자’를 설정한 또 다른 이유는 게임 플레이어의 특성과 밀접한 관련이 있다. 게임의 주된 플레이어들은 대체로 4.3을 직접적으로나 간접적으로 전혀 경험하지 못한 세대다. 이 세대의 플레이

16) 김석범, 앞의 책.

17) 노파심에 덧붙이자면, 이는 4.3의 피해자성이 강조되는 것이 옳지 않다는 주장이 결코 아니다. 4.3은 국가의 거대한 폭력으로 인해 수많은 민간인이 희생된 끔찍한 사건임을 부정할 수 없다. 다만, 여기서 주장하고 싶은 것은 피해자성만을 강조하는 것을 넘어, 4.3 안에 존재했던 다양한 주체들의 상상력과 행위가 단순히 악마 같은 가해자와 ‘순수한’ 피해자라는 이분법으로는 온전히 설명되지 않는 다층성이 있다는 점이다. 이제 ‘우리’는 그 다층성을 바라보고 말하기 시작해야 한다.

어들이 캐릭터에 몰입하기 위해서는, 캐릭터의 정치적 의식이 플레이어와 유사한 수준에서 재현되어야 할 필요가 있다. 다시 말해, 어린이 화자는 4.3에 대해 정치적 무지함을 가진 플레이어가 자신의 정치적 인식과 유사한 캐릭터에게 쉽게 몰입할 수 있도록 만들어주는 서사적 장치다.

앞서 언급한 것처럼, 윤동주를 연상케 하는 동주라는 인물은 시 창작에 관심이 있는 순수한 인물로 형상화되어 있다. 이러한 형상화는 단순히 인물의 순수성을 강화하는 데 그치지 않고, 동주가 향후 자신이 경험한 4.3을 후속 세대에게 전달하려는 행위의 정당성을 더욱 부여한다. 실제로 동주는 4.3을 정치적 주체로서 경험한 것이 아니라, 관찰자이자 경험자의 입장에서 체험한다. 이러한 서사적 측면에서 동주는 매개자로서의 역할을 수행한다고 볼 수 있다. 다음 장에서 더 설명하겠지만, 게임 내에서 동주가 다른 사람들과의 대화를 통해 습득하는 당대의 정치적 상황을 통해 플레이어는 자연스럽게 4.3의 배경과 개발자가 의도한 정치적 맥락을 학습하게 된다.

그럼에도 불구하고, 〈언폴디드〉가 기존의 한국 4.3 문학들과 차별되는 점은 동주가 적극적인 에이전시(agency)를 지닌 인물로 등장한다는 것이다. 동주는 단순히 사건의 피해자로 남지 않고, 마을 주민들을 보호하기 위해 노력하며, 어머니를 군인이 지른 불에서 구해내고, 총살당할 위기에 처한 친구와 그의 아버지를 구하기도 한다. 더 나아가, 그는 실제 공산주의자들과 연대하는 단계까지 나아간다. 이 점은 기존 4.3 문학에서 묘사되는 무력한 피해자들과는 뚜렷한 차이를 보인다.

물론, 동주는 이념을 온전히 이해하지 못한 상태에서 행동하며, 자신이 속해 있던 집단이 폭력을 저질렀다는 점에서 실망을 느낀다. 결국, 동주는 군경과 공산주의 집단 모두를 부정하고 떠나게 된다. 그럼에도 동주는 기존의 4.3 문학, 예를 들어 현기영의 〈순이 삼촌〉이나 한강의 〈작별하지 않

는다)에서 묘사된, 전혀 공권력에 저항할 수 없었던 무력한 피해자들과는 다른 성격을 지닌다. 그는 단순히 사건에 휘말린 순수한 피해자가 아니라, 자신의 나름의 판단과 행동을 통해 사건에 개입하고 반응하는 능동적인 인물로 그려진다.

이러한 차이는 게임이라는 매체의 특성과도 깊은 관련이 있다. 게임에서 플레이어는 캐릭터를 조작하고, 선택을 통해 사건을 진행시키는 능동적인 역할을 맡기 때문에, 게임 내의 캐릭터 역시 보다 능동적으로 설정되는 경향이 있다. 이 점에서 <언폴디드>는 기존의 4.3 문학과는 다른 서사적 구조를 갖추고 있으며, 게임이라는 매체의 특성을 반영한 새로운 방식의 역사적 재현을 시도하고 있다. 이에 대해서는 다음 장에서 더 자세히 살펴볼 것이다.

3. 퍼즐을 통한 에이전시의 구현과 이의 무력화

4.3 문학의 시조 격인 <순이 삼촌>부터 최근의 <작별하지 않는다>까지, 이들 작품은 공통적으로 ‘그녀’가 왜 그렇게 ‘이상해졌을까’라는 질문을 던지고, 그녀의 자살이나 다른 이상행동의 원인을 추적하는 플롯을 따른다. 이러한 구조에서 초점화자는 일종의 ‘탐정’ 역할을 맡아, 다양한 사람들의 증언을 모으고, 이상행동을 한 인물이 남긴 증거들을 수집하여 진실을 찾아가는 과정을 그린다.

이러한 형식을 도입하는 이유는 독자의 흥미를 유발하면서, 초점화자의 추리를 따라가 4.3이라는 비극을 ‘발견’하게 만드는 데 있다. 추리 형식을 통해 독자는 사건의 원인을 점진적으로 밝혀가는 과정에 몰입하게 되고,

그 과정에서 4.3이 개인들에게 평생 지울 수 없는 트라우마를 남겼으며, 이로 인해 피해자들이 결국 미치거나 자살에 이르게 되었다는 사실을 깨닫게 된다. 특히, 이 추리 형식을 사용함으로써 4.3 자체가 피해자를 ‘살인’한 ‘범인’으로 자리잡는다. 단순한 개인적인 비극이나 우발적인 사건이 아닌, 국가적이고 구조적인 폭력이 피해자들의 삶을 파괴한 주범으로 제시되는 것이다. 따라서 이러한 형식은 4.3 문학의 주된 목적, 즉 4.3의 참혹함을 고발하고 이로 인해 여전히 고통받는 사람들이 존재한다는 사실을 독자에게 효과적으로 전달한다.

흥미롭게도, 〈언폴디드〉에서도 화자는 일종의 ‘탐정’ 역할을 맡아 아버지의 실종 원인을 탐색하는 것으로 이야기가 시작된다. 화자는 여러 가지 증거를 수집하여 결국 아버지의 수첩을 발견하게 되는데, 이 수첩의 내용이 〈언폴디드〉의 메인 스토리로 전개된다. 이는 〈언폴디드〉가 기존의 4.3 문학에 대한 오마주이자, 동시에 그 형식과 효과를 답습한 부분임을 잘 보여준다. 4.3 문학에서처럼, 〈언폴디드〉에서도 4.3은 ‘과거’의 일이지만 여전히 상처로 남아 사람들에게 ‘이상한’ 행동을 유발한다. 이 작품에서 이러한 ‘이상 행동’은 아버지의 가출과 실종으로 나타난다.

그러나 이 지점에서 문학과 게임은 분기된다. 문학에서 독자는 초점화자의 추리를 일방적으로 따라갈 수밖에 없다. 물론, 독자가 서술자의 논리적 전개를 비판적으로 따지고 수용할 수 있다는 점에서, 추리를 따라가는 소설이 장르 관습상 일정한 수준의 에이전시를 제공한다고 볼 수 있다. 하지만 이러한 에이전시는 게임에서처럼 플레이어와 작품이 직접 상호작용하는 방식의 에이전시와는 다르다. 게임에서는 플레이어가 주인공의 행동을 대행하며, 그 과정에서 자연스럽게 감정이입과 공감을 경험한다. 게임에서의 에이전시는 특히 플레이어에게 주인공의 행동에 대한 폭넓은 자유가 주어질 때 더욱 강력하게 작용한다. 플레이어가 게임 내에서 전략이나

선택을 통해 상황을 변화시키고, 그 선택이 게임의 흐름에 영향을 미치게 되면, 플레이어는 자신이 서사에 적극적으로 참여하고 있다는 느낌을 받는다. 이 상호작용의 가능성이 에어전시를 더욱 강화하며, 플레이어는 단순한 관찰자가 아닌 서사에 직접 영향을 미치는 주체로서 경험을 쌓는다.

이처럼 게임 플레이가 소설이나 영화와 같은 서사체와 구분되는 지점은, 거시적인 관점에서 보았을 때 플레이어가 서사에 일정 부분 이상 개입하여 플레이를 진행한다는 점이다. 물론, 게임의 장르와 종류에 따라 이 개입의 정도는 차이가 나지만, 게임 개발자는 플레이어가 개입할 수 있는 범주와 영향력을 설계하고, 그들이 즐길 수 있는 공간을 제공한다. 플레이어는 게임 내에서 벌어지는 사건과 공간적 질서를 파악한 후, 자신만의 목표나 욕망을 형성하게 된다. 일반적으로 플레이어는 개발자가 제시한 서사적 흐름을 따라가려고 하지만, 모든 플레이어가 그러한 방식으로 움직이지는 않는다. 실제로 많은 플레이어들이 개발자가 설정한 서사적 경로를 벗어나거나 위배하는 방식으로 게임을 진행하며, 이러한 행위는 플레이어의 독자적인 에어전시를 통해 전개된다. 다시 말해, 플레이어는 게임 내에 설정된 서사적 흐름을 벗어나 자신만의 우발적이고 독창적인 서사를 만들어 갈 수 있다는 것이다.

〈언폴디드〉는 어드벤처 게임의 하위 장르인 “포인트 앤 클릭(Point and Click)”의 문법을 충실하게 따르고 있다. 포인트 앤 클릭 장르는 플레이어가 마우스나 터치 장치 같은 입력 도구를 사용해 캐릭터를 제어하고, 특정 오브젝트를 클릭하는 방식으로 게임을 진행한다. 이러한 게임 방식은 주로 퍼즐 해결을 중심으로 구성되며, 게임의 진행이 플레이어가 퍼즐을 어떻게 해결하느냐에 달려 있다. 포인트 앤 클릭 장르에서는 특정 퍼즐이나 과제가 해결되지 않으면 다음 장면으로 넘어가거나 서사를 진행할 수 없는 경우가 많다. 이러한 특성으로 인해, 포인트 앤 클릭 장르는 실시

간 액션을 기반으로 한 현대 게임들과는 다른 양상을 보인다. 액션과 반응 속도보다는 탐색과 사고, 그리고 퍼즐을 풀어나가는 과정이 게임의 핵심을 이룬다. 이로 인해, 이 장르는 상대적으로 더 선형적인 서사 구조를 가지는 경우가 많다. 플레이어의 선택에 의해 서사의 방향이 크게 달라지기보다는, 퍼즐을 해결함에 따라 정해진 서사적 흐름이 이어지기 때문이다.

〈언폴디드〉에서 제시되는 퍼즐들은 주인공 동주를 통해 플레이어가 4.3에 직간접적으로 개입하는 중요한 계기를 제공한다. 예를 들어, 1장에 등장하는 ‘깃발 만들기’ 퍼즐은 동주가 친구 현호의 부탁을 받아 제작하게 되는 것이다. 이 퍼즐은 단순한 게임적 요소를 넘어서 4.3과의 긴밀한 연결을 보여준다. ‘빛개일’이라는 군경을 피해 산에 숨어 있는 청년들을 돕기 위한 작업을 아이들이 대신 수행하며, 이들이 언덕에 올라 마을 주변을 감시하고 깃발을 통해 마을 사람들에게 누가 접근하고 있는지를 알린다. 깃발의 색은 하얀색(별일 없음), 노란색(군인), 붉은색(공산주의자)을 의미하며, 동주가 이러한 깃발들을 모으는 과정은 게임의 중요한 퍼즐로 구성된다. 플레이어는 동주를 통해 이 깃발들을 모으기 위해 다양한 퍼즐을 풀고 행동해야 하며, 이를 통해 마을을 보호하는 신호를 준비하는 데 기여한다. 이러한 과정은 플레이어가 역사적 사건에 직접 개입하는 경험을 제공한다. 깃발을 준비하는 행위는 마을을 군경이나 공산주의자들로부터 지키기 위한 필수적인 작업이기 때문에, 플레이어는 동주와 함께 마을의 생존에 중요한 역할을 수행하게 된다. 또한, 군인들이 마을 사람들을 학살할 계획을 알아내기 위해 군인들을 속이고 다양한 물품을 조합하여 군인들의 기지에 침투하는 과정은 동주가 기존 4.3 문학에서 자주 등장하는 수동적이고 무력한 피해자들과 다른 성격을 지닌다는 점을 분명히 한다.

일반적으로 게임에서 역사를 재현하는 방식은 역사의 비가역성을 거스르고, 이를 가능태로 바꾸는 데 있다. 예를 들어, 〈삼국지〉나 〈시드 마이어

의 문명(Sid Meier's Civilizations))에서는 역사적 사건이 고정된 서사로 제시되기보다는, 플레이어의 선택과 결정에 따라 변화하고 다양한 결과를 만들어낼 수 있는 가변적 특성을 지닌다. 이러한 방식은 역사적 사건을 플레이어가 적극적으로 개입하여 '바꿀 수 있는' 대상으로 만들며, 플레이어에게 역사의 창조자로서의 에이전시를 부여한다. 그러나 <언폴디드>에서는 이러한 역사적 비가역성을 유지하여, 플레이어가 게임 속 역사적 사건을 바꾸지 못하게 한다. 동주가 수많은 퍼즐을 풀고 3색 깃발을 획득하더라도, 역사의 흐름은 변하지 않는다. 동주가 깃발을 언덕에 올리더라도, 그는 결국 낮잠을 자게 되고, 그 사이 군정은 마을에 들이닥쳐 학살을 벌인다. 이로써 플레이어와 동주의 노력은 결과적으로 마을을 구하는 데 실패하게 된다.

이러한 설정은 역사적 사실의 고정성을 강조하는 동시에, 4.3의 잔혹한 비극을 그대로 체험하게 만드는 게임의 목적을 드러낸다. <언폴디드>는 역사적 사건을 바꾸는 것이 목표가 아니라, 그 비극을 온전히 목격하게 체험하게 만드는 것을 목표로 한다. 플레이어는 동주의 눈을 통해 사건을 지켜보며, 그가 아무리 적극적으로 행동하더라도 결과적으로 역사의 흐름을 바꾸지 못하는 무력감을 경험하게 된다. 이는 4.3의 본질적인 비극성을 더욱 강조하며, 동주와 플레이어의 에이전시가 역사적 현실 앞에서 한계를 지닌다는 것을 보여준다. 결국, 플레이어와 동주는 마을 사람들을 구하는 영웅적인 역할을 수행하는 것이 아니라, 역사적 참극을 온전히 목격하는 자리에 머물게 된다. 이는 역사적 사건의 무게를 체감하게 하고, 그 비극적 현실을 피할 수 없다는 메시지를 전달하는 효과를 낳는다. <언폴디드>는 이를 통해 역사적 사건을 단순히 게임 내에서 재현하는 것을 넘어, 그 역사를 체험하고 감정적으로 받아들여지게 만드는 강렬한 서사적 경험을 제공한다.

이처럼 〈언폴디드〉 시리즈에서 4.3은 결말이 이미 정해져 있는 역사적 비가역성의 틀 안에서 전개된다. 일반적으로 게임은 플레이어의 선택이나 전략에 따라 상황이 변화할 수 있는 가능성을 열어주지만, 〈언폴디드〉에서는 이러한 가역성을 배제하고, 플레이어가 4.3을 변화시킬 수 없도록 설계되어 있다. 흥미로운 점은, 게임이 플레이어에게 이러한 비가역성을 미리 알리지 않는다는 것이다. 플레이어는 〈삼국지〉나 〈시드 마이어의 문명〉 같은 역사 시뮬레이션 게임에 익숙해져, 역사를 변화시키고자 하는 욕망을 가지고 게임을 시작할 수 있다. 그러나 〈언폴디드〉에서 플레이어는 그 욕망이 실현되지 못하는, 즉 ‘에이전시의 무력화’를 경험하게 된다. 동주가 수많은 퍼즐을 풀고도 마을을 구하지 못하듯, 플레이어는 아무리 노력해도 4.3을 막거나 바꿀 수 없다.

만약 〈언폴디드〉가 역사에 개입하고자 하는 플레이어의 욕망을 서두에서부터 자극하지 않았다면, 플레이어가 느끼는 충격은 그리 크지 않았을 것이다. 그러나 이 게임은 초반부터 플레이어가 서사에 지속적으로 개입하도록 설계되어 있다. 플레이어는 동주를 조작해 깃발의 재료를 모으고, 오름에서 빗개일을 하며 마을 사람들을 돕는 등, 점진적으로 4.3에 참여하게 된다. 이러한 과정은 플레이어가 동주의 내면에 점점 더 몰입하게 만들고, 동주의 욕망과 플레이어의 욕망이 일치하게 되는 상황을 만든다. 이 시점에서 플레이어는 동주와 동일한 목표를 가지고 마을을 구하고자 하는데, 바로 그 순간 게임은 역사적 진실을 마주하면서 플레이어의 에이전시를 무력화시킨다. 플레이어는 수십 분간의 노력 끝에 동주가 마을을 구할 수 있을 것이라는 기대를 갖지만, 깃발을 준비했음에도 불구하고 동주는 낮잠을 자고, 그 사이 군경이 마을을 습격해 학살을 벌인다. 플레이어가 아무리 최선을 다하더라도, 이 역사적 사건을 바꾸지 못하게 되는 것이다. 그 지점에서 플레이어의 무력감은 극대화되고 이는 곧 죄책감으로 바뀌게

된다.

게임은 이러한 죄책감을 강화하는 장치로, 낮잠에서 깨어 쑥대밭이 된 마을로 허겁지겁 달려가는 동주를 마주한 친구 현우가 직접적으로 동주를 비난하는 장면을 포함한다. 현우는 “너 때문에” 마을이 이렇게 불타버렸다고 추궁하며, 플레이어는 이를 부정하거나 수긍하는 선택지를 마주한다. 그러나 두 선택지 모두 결국 동주의 죄책감을 확인하는 결과로 이어진다. 이 장면에서 플레이어는 동주와 동일시되어, 마치 자신이 그 책임을 져야 하는 듯한 강한 죄책감을 느끼게 된다. 이러한 “너 때문에”라는 현우의 발언은 4.3의 비극에 무관심하거나 충분히 개입하지 못한 플레이어를 지칭하는 듯한 충격적인 장치로 작동한다.

이 점은 게임의 재현 방식의 특수성과 장점이 잘 발휘된 사례로 볼 수 있다. 4.3이 실제로 발생했을 때, 10대 초반 소년이 할 수 있었을 법한 행동들, 그리고 그가 느꼈을 무력감과 죄책감을 플레이어는 동주를 통해 직접 체험하게 된다. 당시의 사람들도 자신과 사랑하는 이들의 삶을 지키기 위해 최선을 다했을 것이다. 그러나 그들이 처한 폭력의 규모는 개인의 힘으로는 벗어날 수 없는 것이었다. <언폴디드>는 이러한 역사 앞에서의 무력감과 죄책감을 게임적 장치로 매우 효과적으로 구현하고 있다. 이는 소설에서 무력하고 연약한 희생자들의 죽음을 묘사하는 방식과는 차이가 있다. 게임에서는 플레이어가 등장인물을 직접 조정하며, 온 힘을 다해 퍼즐을 풀고 행동을 하지만, 결국엔 아무것도 바꾸지 못하고 좌절하게 된다. 이러한 경험은 단순히 서술된 비극을 읽고 공감하는 것 이상의 감정적 체험을 가능하게 한다.

또한 <언폴디드: 동백이야기>는 시리즈 중 가장 최근에 출시된 작품으로, 이전 작품들이 퍼즐과 관련한 힌트를 너무 쉽게 제공했다는 비판을 의식한 나머지, 거의 힌트를 제공하지 않는 방식으로 진행된다. 이러한 설계

는 플레이어가 끊임없이 주어진 아이템과 환경을 조합해가며 다양한 시도를 하도록 만든다. 그러나 이러한 과정에서 플레이어는 점점 퍼즐을 해결해도 게임의 서사적 진행이 결국 하나의 결론으로만 수렴되는 단일 플롯으로 진행된다는 사실을 깨닫게 된다. 이러한 단일 결말 구조는 포인트 앤 클릭 게임 장르의 가장 큰 서사적 한계 중 하나로, 〈언폴디드〉 시리즈 역시 이 한계에서 자유롭지 못하다.

〈언폴디드〉가 기존의 게임과는 다르게 일방적인 서사를 통해 플레이어에게 무력감을 느끼게 만드는 이유는, 플레이어를 역사적 사건의 ‘학습자’로 설정하기 때문이다. 〈작별하지 않는다〉나 〈순이 삼촌〉과 같은 문학 작품은 4.3을 다루면서 사건 자체보다는 피해자의 희생적 측면을 강조하는데 초점을 맞춘다. 이러한 작품들은 4.3의 비극성을 개별 인물의 삶에 중점을 두어 전달하는 경향이 강하다. 반면, 〈언폴디드〉는 4.3이라는 역사적 사건을 폭로하고, 그 사건의 원인과 맥락을 플레이어에게 학습시키는 데 중점을 둔다. 게임 속에서 등장하는 NPC(Non Playable Character)들과의 대화를 통해 플레이어는 당대 제주도의 역사적 배경을 점진적으로 학습하게 된다. 예를 들어, 〈언폴디드〉 시리즈의 두 번째 작품인 〈언폴디드: 참극〉에서 주인공 동주가 만나는 외다리 명식은 그가 다리를 잃게 된 사연을 통해 1940년대의 역사적 배경을 설명한다. 명식은 일본 강점기 후반에 태평양 전쟁에 동원되어 남태평양의 섬에서 하루 18시간씩 군사기지를 건설해야 했던 경험을 들려준다. 또한, 명식은 군인들이 군용차를 타고 다니며 공산당 규탄 집회를 강제적으로 개최하는 상황을 설명하면서, 그들이 서북청년단 출신임을 암시한다. 그의 대사는 서북청년단과 남로당 사이의 대립을 구체적으로 설명하며, 당시 제주도에서 벌어졌던 정치적 긴장감을 드러낸다. 명식이 말하는 “사람들은 그들을 북방 사단이라고들 하지. 이름에서 알 수 있듯이 대부분은 북쪽 내륙 지방 출신이야.”라는 대

사는, 북한에서 지주였던 인물들이 공산주의 물결을 피해 남쪽으로 도망쳐 군대에 입대하고, 정부가 이들을 특수 부대로 조직하여 공산주의자들을 제압하게 했다는 배경을 전달한다.

이와 같은 NPC들과의 상호작용은 〈언폴디드〉에서 메인 플롯의 진행에 직접적인 영향을 미치지 않지만, 플레이어가 게임 내에서 상호작용하고 있다는 감각을 부여하며, 게임이 단순한 선형적 서사로만 진행되는 것이 아니라는 느낌을 준다. 이는 〈바이오쇼크(Bioshock)〉 시리즈에서 NPC와의 대화나 당시의 미디어(영화 필름의 재생장치 등)를 통해 1930~40년대의 자유주의와 전체주의 사이의 정치적 충돌을 학습하게 하는 방식과 유사하다. 이러한 서사적 장치는 플레이어가 단순히 서사에 참여하는 것 이상의 역할을 한다. 태평양 전쟁에서 시작하여, 남한 정부의 구성과 남로당과의 갈등, 그리고 4.3으로 이어지는 일련의 역사적 사건들을 플레이어가 자신만의 방식으로 재구성하고 이해하게끔 돕는 학습 도구로 작용한다. 플레이어는 탐정처럼 정보를 수집하고, 그 과정을 통해 사건의 경과를 학습하며, 최종적으로 이 사건에 간접적으로 개입하는 역할을 맡는다.

특히, 〈언폴디드〉는 플레이어에게 4.3이라는 역사적 사건을 알리고, 그 비극적 결말을 전달하는 데 중점을 둔다. 이를 위해, 시리즈 전반에서 플레이어의 유년기의 화자로 설정하여 역사적 사건에 개입하는 데 실패하는 책임감을 줄이는 서사적 선택을 한다. 주인공 동주를 순수한 화자이자 시인으로 설정한 것은, 그가 단순한 피해자가 아니라 성장하는 과정 속에서 4.3을 경험하게 만들기 위한 장치이다. 이러한 설정은 동주가 사건의 비극적 결말에 책임을 지지 않도록 하면서도, 그가 사건을 목격하고 체험하는 데 의미를 부여하는 역할을 한다.

4. 성장소설의 문법과 버내쿨러

성장소설(Bildungsroman)은 한 인물이 성인의 세계로 입문하는 과정에서 겪는 갈등과 정신적 성장을 다루며, 이를 통해 사회에 대한 각성 과정을 담는 작품을 뜻한다. 대표적인 예로, 괴테의 〈빌헬름 마이스터의 수업시대〉¹⁸⁾을 들 수 있다. 특히, 한국에서는 헤르만 헤세의 〈데미안〉¹⁹⁾이 청소년 필독서로 널리 읽히며, 오늘날까지도 BTS를 비롯한 한국문화 전반에 큰 영향을 미친 것으로 평가된다.²⁰⁾ 4.3 소설도 성장소설의 특징을 지니고 있다. 4.3 소설에서, 주인공은 처음에는 4.3에 대해 무지하거나 무관심하지만, 사건을 알게 되면서 사회와 역사를 바라보는 눈이 달라지고, 이를 통해 성숙해나간다.

4.3에 대한 지식이 전무한 새로운 세대에게 4.3의 의미를 전달하기 위해 성장소설적 문법을 채택한 것은 매우 적절한 시도라 할 수 있다. 〈언폴디드〉는 ‘순수한’ 문학소년인 동주가 4.3을 겪으면서 점차 성장해 나가는 과정을 플레이어가 함께 체험하게 만든다. 게임 내에서 동주는 다양한 인물들과의 만남을 통해 그들의 세계관, 운명, 말과 행동의 간극을 경험하게 되고, 이를 통해 플레이어 역시 4.3의 현실을 점차 인식하게 된다. 예를 들어, 동주의 집 앞에서 짚을 꼬는 할아버지는 처음에는 군인에 대해 전혀 걱정하지 않는다. 그는 자신이 늙고 평범한 서민이기 때문에, 군인이 자신과 같은 사람에게는 폭력을 휘두르지 않을 것이라고 믿는다. 이러한 생각은 당대 한국 시민들에게는 상식처럼 여겨졌으며, 동주 역시 이를 의심 없이

18) 요한 볼프강 폰 괴테, 『빌헬름 마이스터의 수업시대』, 안삼환 역, 민음사, 1999.

19) 헤르만 헤세, 『데미안』, 전영애 역, 민음사, 2000.

20) 서영호, 「대중음악콘텐츠에 나타난 성장서사」, 『인문콘텐츠』 제65호, 인문콘텐츠학회, 2022, 157-178쪽.

받아들인다. 그러나 군인이 마을을 습격한 이후, 그 할아버지는 피를 흘리며 죽어가며 자신이 틀렸다는 사실을 고백한다. 이 과정에서 동주와 플레이어는 4.3이 당시의 상식으로는 이해할 수 없는 극단적 폭력이었음을 깨닫게 된다.

이후, 동주는 우연히 1살 위의 소녀와 친해지며 그녀의 동굴을 방문하게 된다. 그곳에서 소녀의 아버지는 자신의 생존만을 위해 다른 사람들을 희생시키는 이기적인 인물로 묘사된다. 그는 자신만의 안전을 위해 동굴 깊숙이 숨어 있고, 딸을 내보내어 식량과 필요한 물품을 구하게 시킨다. 동주와 소녀는 힘을 합쳐 임신한 어머니를 돕고 식량을 나누자고 설득하지만, 그 아버지는 “살아남기 위해서는 이기적이어야 한다”며 그들의 제안을 거부한다. 이 인물은 동굴을 수색한 군인들에 의해 총살 위기에 놓이게 되지만, 동주는 자신의 목숨을 걸고 그를 구한다. 그러나 그럼에도 불구하고 소녀의 아버지는 동주에게 고마워하지 않고 계속해서 이기적으로 행동한다. 이러한 경험을 통해 동주와 플레이어는 중요한 교훈을 얻게 된다. 즉, 자신만을 위하는 이기적인 인물이 반드시 살아남는 것은 아니며, 생명을 구해 주더라도 감사를 표하지 않는 사람도 있다는 것이다.

마지막으로, 동주는 군인들에게 사로잡혔을 때, 산에 숨어 살던 공산주의 집단에 의해 구출된다. 처음에 동주는 이 집단을 선한 집단이라 여기고, 그들이 사악한 군인들에게 맞서 살아남기 위해 연대하는 정의로운 존재라고 믿고 따른다. 이들은 개인보다 집단을 우선시하며, 동주는 그들의 연대와 목적에 깊이 감명받는다. 그러나 시간이 지나면서, 동주는 이 집단도 마을의 무고한 시민들을 협박하고, 식량을 탈취하며, 심지어 마을에 불을 지르기도 했다는 사실을 알게 된다. 이는 동주에게 큰 충격으로 다가오며, 그가 믿었던 ‘정의로운’ 집단이 실제로는 또 다른 형태의 폭력을 행사하는 존재였다는 사실에 실망하게 된다. 이 순간, 동주는 자신이 시를 적던 노트를

내던지고, 섬에서 탈출하는 것으로 게임은 끝이 난다.

이러한 결말은 동주라는 시인 지망생이 시를 버리는 행위와 세상에 대해 환멸을 느끼는 경험을 등치시키는 상징적 장치로 작용한다. 동주는 공산주의 집단을 마지막으로 믿었던 ‘선’이라 여겼지만, 그들마저도 생존을 위해 약자들을 착취하고 폭력을 행사할 수밖에 없다는 현실을 깨닫는 순간, 그가 품고 있던 ‘순수’한 이상과 희망은 무너진다. 시는 동주에게 순수 의 상징이자, 현실 속에서 추구할 가치 있는 이상을 의미했다. 하지만, 동주는 이러한 순수함이 현실 속에서는 살아남을 수 없음을 깨닫고, 결국 시를 포기하게 된다.

게임에서 동주가 시를 쓰는 과정은 언제나 현실의 어떤 사물이나 인물을 응시하고, 플레이어가 ‘시를 짓는다’라는 선택지를 선택했을 때 발생한다. 플레이어는 게임을 진행하면서 다양한 사물과 인물과 상호작용할 때마다, 그것이 시를 지을 수 있는 대상인지 확인하고, 시를 통해 동주의 생각을 읽게 된다. 즉, 시는 동주가 현실을 관찰하고 이를 반추하는 과정에서 일어나는 창작 행위이다. 이를 통해, 게임 속에서 시는 현실을 바라보는 동주의 시선이 순수하고 시적이라는 것을 상징하며, 그가 관찰하는 현실 또한 시를 지을만한 가치 있는 요소를 담고 있음을 함축한다. 예를 들어, 동주가 게임에서 가장 처음 짓는 시는 서낭당 나무 앞에서 기도하는 할머니를 보고 지은 시이다.

〈침묵〉

굽어보는 그대에겐 말이 필요 없으리

인간사라 해도 고작 수백 년

잔가지마다 스쳐가는 한 세월인 것을

날마다 찾아오던 소녀의 얼굴엔
나이테만큼 서글픈 주름이 졌는데

가을바람 쓸쓸해도 그대에겐
흘러버린 이야기일 뿐
잊혀버릴 이야기일 뿐

이 시는 서낭당 나무와 그 나무 아래에서 기도해온 소녀, 즉 지금의 할머니를 보고 동주가 시를 짓는 장면을 통해, 플레이어는 동주의 시적 세계가 어떻게 형성되는지 직접 경험하게 된다. 동주는 늙어가는 소녀와 오랜 세월 동안 정지해있는 것처럼 보이는 서낭당 나무를 대조하며, 그 대비 속에서 시적 가치를 발견한다. 이처럼 플레이어는 동주가 현실의 사물과 인물을 응시하며 그 안에서 시적 의미를 찾아내는 과정을 반복적으로 경험한다.

그러나 이제 현실이 이전투구라는 것을 깨닫게 되자, 동주는 시를 포기하게 된다. 이러한 결말은 아도르노의 유명한 말, “아우슈비츠 이후 시는 없다”를 떠올리게 한다. 유대인 대학살과 같은 끔찍한 만행을 겪은 후에도 여전히 자연과 인생의 아름다움을 노래할 수 있을까? 이 질문은 동주가 시를 포기하는 이유와 깊은 관련이 있다. 동주가 믿고 따르던 또 다른 시인 지망생인 광수는 공산주의자들과 합류한 후 시를 포기하게 되고, 신성사숙 선생님도 동주에게 시를 포기하게 될 것이라고 경고한다. 그는 “해안포 소리를 3일 내내 들으면, 시에서 얘기하는 감정들은 다 거짓이라는 걸 깨닫게 되지”라고 말하며, 현실의 폭력과 잔혹함이 시의 감정을 무력화시킨다고 강조한다. 이에 동주는 자신의 시는 솔직한 감정을 담고 있다고 반론하지만, 선생님은 “네가 지금 쓴 시를 10년 뒤에 읽어 보면 무슨 말인지 알

거다”라고 답한다. 여기서 “해안포 소리”는 시적 감성과 대비되는, 언어로 표현할 수 없는 잔혹한 현실을 상징한다. 결국 이 ‘어른’들의 말은 실현된다. 동주는 마을에서 군인과 공산주의자들 간의 충돌, 방화, 학살을 직접 경험하면서, 그가 처음에 믿었던 순수한 시의 세계가 현실 속에서 더 이상 유효하지 않다는 사실을 깨닫는다. 4.3의 참혹함은 동주가 시를 버리게 만들고, 이는 그가 현실을 인식하는 과정에서의 중요한 ‘성장’을 상징한다.

게임의 이 결말은 플레이어에게도 깊은 감정적 충격을 준다. 플레이어는 동주를 통해 순수한 시를 ‘썼던’ 경험을 했고, 시인이 되는 것이 동주의 숙원임을 알고 있었다. 그러나 동주가 시를 포기하고, 현실의 잔혹함을 받아들이는 결정을 통해, 플레이어도 함께 그 참혹한 현실을 체험하게 된다. 시는 게임 내에서 유년기의 순수성을 상징하며, 현실을 순수의 렌즈로 아름답게 포착하는 중요한 게임적 장치로 작용했다. 또한, 게임 내에서 등장하는 신비한 두 소녀가 학살이 일어나기 직전 동주에게 “유년기와의 작별을 고할 준비가 됐니?”라고 묻는 장면은, 동주의 시 포기가 유년기와의 상징적 작별임을 명확히 보여준다.

4.3 소설의 또 다른 특징 중 하나는 제주도의 지역성이 강하게 부각된다는 점이다. 〈순이 삼촌〉이나 〈마지막 테우리〉²¹⁾, 〈작별하지 않는다〉 등에서도 제주도 특유의 지역성이 강하게 드러난다. 이러한 지역성은 주로 제주도 사투리, 풍습, 그리고 제주도 토박이가 아닌 외부 인물에 대한 심리적 견제나 배제의 형태로 나타난다. 이러한 요소는 비제주도 출신 독자들에게는 몰입을 방해하는 심리적 장벽으로 작용할 수 있다. 민속학에서는 특정 맥락에서 사용되는 지역적 언어나 물건, 풍습 등을 ‘버내쿨러(vernacular)’라고 지칭하는데, 이는 집단적 전승성이 강한 기층문화와

21) 현기영, 『마지막 테우리』, 창비, 1994.

연결된다.²²⁾ 4.3 소설 속에서 나타나는 제주도만의 독특한 버내쿨러 요소들은 이러한 지역성을 강화하는 중요한 장치로 작용한다. 이러한 제주도의 버내쿨러 요소는 독자들로 하여금 4.3 소설에 몰입하기 위해 일종의 준비 과정이 필요하다는 것을 의미한다. 독자는 사건의 역사적 맥락만이 아니라, 제주도 사투리와 풍습 같은 지역적 특성까지 어느 정도 이해해야 소설의 전반적인 분위기와 맥락을 완전히 파악할 수 있다.

그러나 <언폴디드> 시리즈와 같은 4.3 게임은 플레이어들이 4.3에 대한 역사적 맥락을 모르고 게임을 플레이하는 경우가 많을 것으로 간주하여, 첫 작품에는 이러한 버내쿨러를 거의 작동시키고 있지 않다. 첫 작품인 <언폴디드: 오래된 상처>에서 <언폴디드: 참극>을 거쳐 <언폴디드: 동백 이야기>에 이르는 과정 속에서 제주의 지역성은 제한적으로 추가된다. 물론 <언폴디드: 오래된 상처>의 오프닝 장면에서 영화와 같은 롱 테이크적 장치를 통해 오름의 억새풀을 훑어 내려가는 장면은 지역성을 드러내고 있지만, 게임 속 등장인물들의 대화는 표준어로 되어 있고, 게임의 배경이 제주도라는 것을 특정하기 힘들 정도로 지역색은 두드러지지 않는다. 그러나 시리즈의 세 번째 작품에 이르러서는 개발자들은 플레이어들이 앞의 두 작품을 경험한 플레이어로 간주하여 게임 내에서 버내쿨러의 요소들을 삽입하게 된다. 이러한 버내쿨러의 요소는 성장소설에서 작중 인물의 성장을 상징하는 것이기도 하지만 동시에 플레이어의 성장을 같이 담보하는 것이기도 하다.

이러한 버내쿨러적 요소는 <언폴디드: 동백 이야기>에서 상징적이고 이해하기 어려운 인물들을 통해 표현된다. 중반부에 등장하는 두 명의 어린 여자아이들은 그 정체가 명확하지 않으며, 영적인 존재로 나타난다. 이들

22) 강성우, 「방법으로서의 버내쿨러」, 『실천민속학연구』 제35호, 실천민속학회, 2020, 115-139쪽.

은 동주에게는 보이지만 동주와 직접 소통하지 않고, 그들끼리만 대화하며 투전놀이를 하고 있는 장면으로 그려진다. 동주는 이러한 상황을 보고 “이 시국에 한가하게 투전놀이나 하고 있다니...”라며 비난하지만, 그가 이들과 소통하려는 시도는 번번이 실패한다. 이 여자아이들은 게임의 진행 상 없어도 되는 인물들처럼 보이지만, 사실 4.3 당시 살해당한 민간인 아이들일 가능성이 크다. 이 아이들은 투전놀이를 특정 부분에서 계속 반복하는데, 동주와 이들 사이의 소통 불가능성은 제주도민과 외지인 사이에 존재하는 심리적 장벽을 상징한다. 이 심리적 장벽은 4.3과 그로 인한 상처가 지역적 맥락 속에서 어떻게 남아 있는지를 은유적으로 표현하는 장치다.

4.3 문학에서 이처럼 병의나 귀신 같은 요소가 전승의 형태로 등장하는 것은 매우 의미심장하다. 일반적인 리얼리즘 문학에서는 잘 등장하지 않는 이러한 초자연적 요소는 4.3이라는 비극을 다루는 데 있어서 독특한 역할을 한다. 예를 들어, 〈작별하지 않는다〉에서 외지인 화자인 ‘나’는 끔찍한 4.3을 파헤쳐 온 친구의 어머니를 이해하는 과정에서, 제주도에 있을 리 없는 인선의 영을 목격한다. 이러한 환상성은 제주 4.3과 같은 끔찍한 사건의 경우 이러한 사건의 기억을 타자와 나누어가질 수 있는 서사가 불가능하기에, 이러한 트라우마를 환상적인 방식으로 처리하여 타자에게 이 트라우마를 전이하려는 시도라고 할 수 있다²³⁾. 이런 관점에서, 〈언폴드드〉 시리즈에서 동주가 경험하는 영적인 사건들도 4.3의 집단적 트라우마를 외부자인 플레이어가 경험하게 만드는 주술적 장치로 작용한다고 볼 수 있다. 게임에서 이러한 영적인 경험들은 4.3 문학에서 흔히 화자가 대리인으로서 사건을 전달하는 방식과 유사하다. 다만, 문학에서는 화자가

23) 오카 마리, 『기억, 서사』, 김병구 역, 교유서가, 2024.

특정 인물의 딜레마를 간접적으로 전달하는 반면, 게임에서는 플레이어가 이러한 딜레마를 직접 체험하도록 만든다. 게임은 플레이어를 역사적 현장으로 안내하고, 그 과정에서 역사를 체험하게 만드는 장치로 작동한다. 하지만, 여기서 중요한 문제는 플레이어가 맡은 역할이 역사적 사실을 자체를 바꾸는 결과를 초래할 수 있다는 것이다. <문명>이나 <삼국지> 같은 전략 시뮬레이션 게임에서는 과거를 있는 그대로 재현하기보다는, 플레이어의 선택과 욕망에 따라 대체 역사를 소비하는 형태로 진행된다. 그러나 소셜 임팩트 게임들은 대체 역사가 아닌, 실제 역사를 재현하려고 하며, 대개 결말은 고정된 상태에서 그 과정의 극적 요소를 플레이어가 체험하게 한다. 따라서 소셜 임팩트 게임에서는 플레이어의 선택이 서사에 어느 정도 영향을 미치지만, 그 선택이 역사를 바꾸는 데까지는 이르지 못하는 딜레마가 발생한다. 게임 속에서 플레이어는 4.3의 극적인 장면들을 체험하지만, 사건의 본질적 비극성을 바꿀 수 없는 구조에 직면하게 된다. 이는 역사적 비극을 체험적으로 전달하려는 소셜 임팩트 게임의 목적이자 한계로 볼 수 있다.

<언폴디드> 시리즈에서 작동하는 성장소설의 문법은 플레이어가 역사적 가역성의 좌절을 경험하는 과정에서 심리적 면죄부를 제공하는 중요한 역할을 한다. 4.3이 진행되는 동안, 동주는 나름의 노력을 다하지만 학살을 막지 못하고, 이는 그의 일생에 트라우마로 남는다. 그러나 게임이 동주를 유년기의 화자로 설정하고, 성장소설의 요소를 강화함으로써 플레이어는 이러한 역사적 비극의 불가역성에 대해 자신이 온전히 책임을 지지 않는 심리적 방패를 갖게 된다. 만약 주인공이 성인이었거나 더 많은 책임을 질 수 있는 인물이었다면, 플레이어는 역사적 비극 앞에서 더 큰 답답함을 느꼈을 것이다. 하지만 동주의 어린 나이가 플레이어의 행동에 대한 책임감을 어느 정도 경감시켜주는 역할을 한다.

4.3 문학에서 등장인물들은 제주도의 사투리, 풍습, 전통을 통해 제주도 민만의 감정과 경험을 독자에게 깊이 전달하는 버내쿨러를 형성한다. 이러한 버내쿨러는 제주도라는 특수한 지역성을 강화하여 독자가 감정적으로 몰입하기 위해 필요한 과정을 어렵게 만들지만, 일단 독자가 이 과정에 몰입하면 등장인물들과 강한 연대감을 형성하게 된다. 반면, 〈언폴디드〉 시리즈에서는 이러한 언어적, 문화적 장벽이 상당 부분 제거되어 있다. 이는 게임의 접근성을 높이고 새로운 세대의 플레이어들이 4.3에 쉽게 입문할 수 있도록 한 배려로 볼 수 있지만, 동시에 깊이 있는 몰입을 약화시킬 위험도 동반한다. 플레이어는 빗개일을 돕고, 퍼즐을 풀며 토벌대를 괴롭히는 등의 소소한 활동을 통해 4.3에 어느 정도 개입할 수 있지만, 그 개입은 깊이 있는 성찰을 요구하는 수준까지는 이르지 않는다. 이로 인해 플레이어는 게임을 진행하면서 어느 정도의 성취감을 느끼고, 4.3을 적절히 체험했다고 생각할 수 있지만, 실제로는 깊이 있는 역사적 비극의 무게감을 충분히 느끼지 못한 채 게임을 끝낼 수 있다.

이러한 차원에서 보면, 〈언폴디드〉 시리즈의 성장소설적 도입과 버내쿨러적 요소를 제한한 설정은 플레이어가 4.3에 쉽게 이입할 수 있도록 한 장점이 있는 반면, 플레이어가 그 고통을 온전히 체험하고, 성숙한 성인으로서 재탄생하는 깊은 심리적 입사 과정은 다소 약화된 측면이 있다. 게임 내 퍼즐들은 기능적으로는 게임의 진행을 돕는 역할을 하지만, 동주의 내적 성찰이나 플레이어의 깊은 몰입을 유도하는 데에는 한계를 드러냈다. 다시 말해, 플레이어를 보다 4.3으로 심리적으로 몰입시키기 위해서는 퍼즐을 통한 에이전시와 이미 정해진 역사를 바꿀 수 없다는 역사적 불가역성 사이의 모순을 보다 정교하게 결합하는 서사적 장치가 필요하다고 판단된다. 그러나 포인트 앤 클릭 장르의 한계와 게임이 가진 에이전시 중심의 서사적 설정은 이를 결합해내지 못하는 단점을 노출했다.

5. 책임감의 약화와 퍼즐의 한계

제주 4.3에 대해서 누구도 발언할 수 없는 상황 속에서, 한국문학은 이 사건을 알리고 의제화하는데 큰 기여를 했다. 1978년 발간된 기념비적인 <순이 삼촌>은 '순수한 피해자'가 국가폭력에 의해 희생되는 면모를 부각하여 많은 이들에게 4.3을 알렸고, 이는 2021년 한강의 <작별하지 않는다>까지 이어졌다. 그러나 이렇게 '순수한 피해자'로만 4.3을 조명하는 것은 실제 4.3을 접근하는 데 한계를 보인다. 4.3은 물론 <순이 삼촌>과 <작별하지 않는다>에서 그려진 것처럼 미성년의 무력한 사람들을 학살한 사건이기도 했지만, 동시에 당대 한국은 어떠한 정부를 구성해야 하는지에 대한 치열한 투쟁의 장으로 정치적 상상력이 충돌한 역사적 현장이기도 했다. 그러나 <순이 삼촌> 이후로 한국에서는 '순수한 피해자'를 강조함으로써 국가 폭력의 무자비함을 고발하는 데에만 힘써왔다. 이는 4.3에 내재한 정치적 상상력을 강조하게 될 경우, 반공주의 세력에 의해 4.3이 폄하되는 것을 피하기 위한 고심 끝에 취한 입장일 수 있지만, 그래도 이것이 4.3의 다양한 측면을 억압해 온 것을 부인할 수 없다.

흥미롭게도 한강의 소설과 함께 발행된 게임 <언폴디드>는 이러한 한국 문학의 한계를 벗어난다. <언폴디드>는 기존 4.3 문학의 여러 특성을 계승하며, 운동주를 연상하게 하는 순수한 피해자를 주인공으로 등장시키고, 후대의 지인들이 4.3 피해자의 이상행동을 바탕으로 4.3 사건을 알아간다는 플롯을 그대로 따르지만, 게임의 본질적인 특성인 '에이전시' 부여와 4.3에 무지할 것이라 가정된 게임 플레이어들의 눈높이를 맞추기 위해 버내쿨러적 장치를 최소화하는 등의 특성 때문에 4.3 문학과는 다른 특징을 보이게 된다.

특히 ‘에이전시’는 게임이 게임이기 위한 본질적 장치이다. 플레이어는 게임 속 캐릭터를 통해 환경과 상호작용을 하는 과정에서 일정한 에이전시를 부여받아 플레이를 진행한다. 안타까운 것은 〈언폴디드〉가 포인트 앤 클릭이라는 어드벤처 게임의 장르적 특성을 고수한 나머지 플레이어에게 다양한 플롯으로 분화하는 게임적인 특성을 구현해내지 못하고, 특정한 고정된 플롯으로 수렴되도록 디자인되었다는 점이다. 때문에 〈언폴디드〉의 플레이어들은 ‘동주’를 통해 4.3의 한복판에서 마을을 지키고, 어머니를 구하고, 군경을 피하는 과정에서 4.3을 둘러싼 다양한 입장들을 확인하며, ‘빨치산’ 세력과 함께 행동하는 데까지 나아가지만, 그 반대의 선택지를 체험하지는 못한다. 물론 동주는 빨치산과 군경의 양자택일 상황 속에서 선택하지 못하고 게임은 미완으로 끝을 보지 못하는 교착상태에 빠진다. 이 과정에서 게임은 ‘순수’했던 동주가 그 순수의 상징이었던 시를 포기하는 것으로 처리하여 이 교착상태를 유년기의 종말이자 성년기의 진입으로 처리한다. 그러나 이후 동주가 노년이 된 이후에 다시 4.3 때문에 가출한 것으로 그려져서 4.3이 결코 끝나지 않은 문제임을 상기한다. 현재 〈언폴디드〉는 스팀 플랫폼에 정식으로 출시되었으나, 제작진들은 무료 DLC를 통해 이 게임을 결말을 짓겠다고 선언하고, 미완인 상태로 게임을 끝맺었다. 그럼에도 게임사가 약속했던 결말 부분의 DLC가 3년 넘게 출시되지 않고 있는 것은 이 문제를 게임 제작자 입장에서도 어떻게 풀지 쉽게 해결되지 않는 문제임을 함축한다. 그럼에도 기존 4.3 문화과 대비해 볼 때, 〈언폴디드〉 시리즈는 게임적 특성을 바탕으로 4.3과 관련된 새로운 상상력을 풀어냈다는 점에서 의의가 있다.

다만 이 게임은 4.3 사건을 이에 무지한 플레이어에게 학습시켜야 한다는 목적성으로 성장소설의 문법을 취하고 한국인들에게 일제의 순수한 피해자의 상징인 윤동주를 떠올리게 하는 문학소년 ‘동주’를 주인공으로

택하고 제주도 버내쿨러적 요소를 제한함으로써 플레이어로 하여금 4.3 사건에 대한 책임감을 약화시켰고, 한 방향으로만 진행 가능한 퍼즐이라는 장치가 서사 진행을 돕는 기능적 장치로서만 활용되고 4.3 사건 자체에 대한 이해를 높이는 방식으로 유기적으로 결합되지 못했다는 한계를 지닌다.

참고문헌

1. 기본자료

김석범, 『화산도 1-12』, 보고서, 2015.

한강, 『작별하지 않는다』, 문학동네, 2021.

『한국민족문화대백과사전』

현기영, 『순이 삼촌』, 창작과비평사, 1978.

현기영, 『마지막 테우리』, 창작과비평사, 1994.

Cosdots, <언폴디드: 오래된 상처>, 2018.

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.CosDots.Adv43>

Cosdots, <언폴디드: 참극>, 2019.

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.COSDOTS.UnfoldedMassacre&hl=ko&gl=US>

Cosdots, <언폴디드: 동백이야기>, 2021.

https://store.steampowered.com/app/1357990/_/

2. 논문과 단행본

강성우, 「방법으로서의 버내쿨러」, 『실천민속학연구』 제35호, 실천민속학회, 2020, 115-139쪽.

김영범, 「기억에서 대항기억으로, 혹은 역사적 진실의 회복-기억투쟁으로서의 4.3 문화운동 서설」, 『민주주의와 인권』 제3권 2호, 전남대학교 5.18연구소, 2003, 67-104쪽.

서영호, 「대중음악콘텐츠에 나타난 성장서사: BTS <피 땀 눈물> 뮤직비디오의 통과제의 구조와 의미」, 『인문콘텐츠』 제65호, 인문콘텐츠학회, 2022, 157-178쪽.

이정엽 외, 『문화적 가치 고양을 위한 게임 창작 유통 생태계 전략 연구』, 한국콘텐츠진흥원, 2018.

오카 마리, 『기억, 서사』, 김병구 역, 교유서가, 2024.

Ian Bogost, *Persuasive Games: The Expressive Power of Video Games*, The MIT

Press, 2007.

유영주, 『겨울 공화국의 작가들』, 이형진·정기인 역, 소명출판, 2023.

3. 기타 자료

〈'제주 4·3 사건' 비극 알리고 싶어 역사 게임 만들었죠〉, 『조선일보』, 2021.04.20.,
접속일: 2024.09.15., https://www.chosun.com/special/special_section/2021/04/20/T2A4PY7YKZCYRHHAG5X44FN43A/

Missing Link Trust, Missing, 2017. https://play.google.com/store/apps/details?id=com.MissingLinkTrust.Missing&hl=en_US&gl=US

Abstract

The Representation of 4.3 in Games and Its Meaning - A Comparative Study of the <Unfolded> Series and Korean 4.3 Literature

Chong, Ki-In(Seoul National University of Science and Technology) and
Lee, Jung-Yeop(Soonchunhyang University)

This study compares the portrayal of the April 3rd incident in the <Unfolded> game series with its representation in Korean literature.

Literary works typically highlight the "purity" of victims to underscore state violence, link the incident to the present, employ coming-of-age novel tropes, and use vernacular elements to create distance. These narratives often omit the history of popular protests and anti-imperialism related to April 3rd. In contrast, <Unfolded: The Camellia Story> offers an immersive experience of the tragedy. While featuring a character reminiscent of Yun Tongchu, a symbol of the "pure victim," and adhering to coming-of-age motifs, the game's use of vernacular elements is minimal. This approach facilitates a more straightforward conveyance of historical facts. The game also depicts April 3rd more comprehensively by including characters with anti-imperialist views and aspects of the preceding popular protests. However, it stops short of fully exploring the "pure victim" concept or the incident's complexity. The final, catastrophic series conclusion may account for why the series remains unfinished.

This paper analyzes the game series "Unfolded," which deals in depth with the events of April 3rd. By comparing it with existing Korean literature on April 3rd, the paper highlights its significance and limitations.

(Keywords: Korean April 3rd Literature, Korean game, Yun Tongchu, social impact game, Han Kang)

논문투고일 : 2024년 8월 13일
논문심사일 : 2024년 10월 14일
수정완료일 : 2024년 10월 14일
게재확정일 : 2024년 10월 18일