

여성향 연애 시뮬레이션 게임의 다중 서사적 특징과 그 효과 — 체리츠 사의 〈네임리스〉(2013)를 중심으로

한상윤*

1. 들어가며
2. 여성향 연애 시뮬레이션 게임의 특징
3. 메타적 서사 재현을 통한 새로운 애정 양상의 제시
4. 복수(複數)의 서사 경험과 여성 주체
5. 나가며

국문요약

본고는 여성 게임 전문 제작사인 체리츠 사의 〈네임리스〉를 중심으로 여성향 게임의 시스템적 특징이 어떻게 일반적인 로맨스 서사의 통속성을 넘어 새로운 의미를 발생시킬 수 있는지 살펴보고자 하였다. 여성향 게임은 단선적인 시간관을 바탕으로 하나의 이야기를 제공하는 기존의 출판 로맨스물과 달리 플레이어에게 복수(複數)의 서사 경험을 제공하는데, 이러한 특징은 일견 보수적인 여성상을 그대로 재현하는 것처럼 보이는 로맨스 서사를 다른 방향으로 소비할 수 있도록 해 준다.

우선 작품의 내용적인 측면에서 〈네임리스〉는 화면 밖에서 이루어지는 플레이어의 경험을 그대로 서사 안으로 끌어 들여온다. 보통 플레이하는 게임을 반복적으로 플레이함으로써 작품 안에 등장하는 남성 인물

* 고려대학교 국어국문학과 박사과정 수료.

들을 두루 공략해 나가는데, 〈네임리스〉의 Secret 챕터에서는 그러한 화면 밖 플레이어의 경험이 그대로 작품 안에 노출됨으로써 한 남자와 한 여자의 운명적인 사랑 이야기인 것처럼 보였던 개별 서사의 낭만성에 균열이 가게 된다. 대신 〈네임리스〉는 주인공이 남성 인물(인형) 모두와 행복하게 지내는 결말을 제시한다. 화면 밖 플레이어가 작품 안 남성들과 맺는 일대다(一對多)의 관계를 은유적으로 재현한 이 장면은 남성적 특징으로 여겨지는 바람기의 욕망을 주인과 인형의 관계 안에서 긍정적으로 그려낸다.

한편, 여성향 게임이 제공하는 복수(複數)의 서사 경험은 작품 외적인 측면에서도 새로운 효과를 불러일으킨다. 〈네임리스〉에는 성격과 외모가 각기 다른 다섯 명의 매력적인 남성 인물들이 등장하는데, 플레이어는 이들을 두루 공략해봄으로써 자신의 취향이나 선호를 나름대로 탐색해 나갈 수 있다. 작품 안에서 결말이 ‘해피 엔딩’과 ‘배드 엔딩’으로 나뉘는 점 역시 중요하게 살펴볼 필요가 있는데, 다양한 방식으로 기존의 로맨스 서사 공식을 비트는 배드 엔딩의 존재는 여성향 게임을 다채로운 욕망의 재현처로 기능하도록 만들어 준다.

국내 게임 시장의 성장과 더불어 활발하게 제작되고 있는 여성향 게임은 디지털 시대의 대중적 이야기 양식으로서 주목해 볼 필요가 있다. 본고에서 살펴본 〈네임리스〉 외에도 다양한 작품이 존재하는바, 앞으로 다양한 시각에서 여성향 게임이 연구되어야 할 것이다.

(주제어: 〈네임리스〉, 비주얼 노블, 서브컬처, 여성 게이머, 여성향 게임, 연애 시뮬레이션 게임, 체리츠)

1. 들어가며

대중문화를 이야기함에 있어 게임은 이제 빼놓을 수 없는 중요한 영역이 되었다. 국내 게임 산업은 꾸준하게 성장하고 있으며¹⁾, e스포츠는 한국 젊은 층의 한 문화로 자리 잡았다.²⁾ 또한 인터넷 개인 방송 콘텐츠의 상당 부분 역시 게임 방송이 차지하고 있다. 이처럼 경제적·문화적 측면에서 게임이 막대한 영향력을 갖는 만큼 2000년대부터 인문학 분야에서도 게임과 관련된 연구가 꾸준히 이루어져 왔다. 그러나 인문학 분야에서의 게임 연구 논문 수는 절대적으로 부족하여 게임 연구의 기반은 아직 많이 부족한 실정이다.³⁾

이에 본고는 국내 ‘여성향 연애 시뮬레이션 게임’ 분석을 시도함으로써 게임 연구의 저변을 넓혀 보고자 한다. 일본어로 ‘오토메(乙女) 게임’이라고도 불리는 여성향 연애 시뮬레이션 게임은 “오토메(여성)를 타깃으로 하고 있으며, 여성 주인공을 채용하여 이성간의 연애를 소재로 하

1) 한국 콘텐츠 진흥원(www.kocca.kr)에서 제공한 통계 자료에 따르면, 국내 게임 산업의 연간 전체 매출액은 2010년 약 7조 4천3백11억원의 규모에서 2016년 약 11조 3천4백58억원의 규모로 꾸준히 증가하였다.(한국 콘텐츠 진흥원, 『2011년 4분기 콘텐츠 산업 동향분석보고서(게임산업편)』, 2012.4.26; 한국 콘텐츠 진흥원, 『2016년 4분기 콘텐츠산업 동향분석보고서(게임산업편)』, 2017.5.8)

2) “일반 국민들의 취미활동 전반과 e스포츠에 대한 인식을 조사한 결과, ‘e스포츠를 매우 잘 알고 있다(13.4%)’, ‘대략적으로 알고 있다(34.8%)’고 답한 비율이 전체의 48.2%를 차지했다. e스포츠를 취미활동으로 즐기고 있다는 응답자의 비율은 거의 절반에 가까운 45.1%에 달했다. e스포츠에 대한 이미지는 ▲스트레스 해소에 도움이 되고 ▲자기만족이 있으며 ▲재미있는 콘텐츠로 인식하고 있는 것으로 나타났다.”(『국내 e스포츠 산업 규모, 1년 새 15% 증가』, 한국 콘텐츠 진흥원, 2017.11.27, <http://www.kocca.kr/cop/bbs/view/B0000138/1834883.do?menuNo=200831>, 접속일자 2018.4.19)

3) 2010년에 조사된 한 연구에 따르면 학술지에 발표된 게임 관련 논문 총 272편 중 사회과학분야의 논문은 237편(87.1%)였던 반면, 인문학 분야의 논문은 35(12.9%)에 불과하다.(전경란, 『게임연구에 대한 메타분석』, 『사이버커뮤니케이션학보』 제27권 제3호, 사이버커뮤니케이션학회, 2010, 140쪽)

는 컴퓨터, 게임기, 휴대전화용 게임의 통칭⁴⁾이다.⁵⁾ 플레이어의 능숙한 컨트롤이 중요한 여타 게임과는 달리 대부분의 작품이 간단한 마우스 클릭이나 키보드 조작으로 장면을 넘기며 스토리를 읽는 형식으로 진행되기 때문에 넓게는 ‘비주얼 노블’⁶⁾에 포함된다. 본고에서는 많은 제작자나 소비자들이 이를 게임으로 인식한다는 점,⁷⁾ 플레이어의 행위를 통해 다양한 결말에 이른다는 본질은 여전히 게임적이라는 점⁸⁾에 중점을 두어, 여성 주인공의 연애 서사를 다룬 작품들을 ‘여성향 연애 시뮬레이션 게임’이라는 명칭으로 지칭하고자 한다.

일찍부터 애니메이션이나 게임 문화가 발달했던 일본에서는 흔히 ‘미연시(미소녀 연애 시뮬레이션 게임)’라고 불리는 남성용 연애 시뮬레이션 게임이 성인 남성을 겨냥한 일종의 포르노로 소비되며 시장을 형성해 왔다.⁹⁾ 그러나 국내의 게임 시장, 특히 최근 중요하게 떠오른 국내 모바일 게임 시장은 실제 수요가 청소년층에 집중되어 있어 적극적으로

4) 伊豆妃, 『여성 서브컬처를 통한 여성 연구-오토메 게임 (박앵귀)를 중심으로』, 고려대 석사학위논문, 2015, 19쪽.

5) 남성 인물간의 연애 이야기를 다룬 BL물의 경우도 ‘여성향 게임’으로 지칭하는 경우가 많으나, 본고에서는 이성간의 사랑을 다룬 연애 시뮬레이션을 지칭하는 용어로 사용하고자 한다.

6) ‘비주얼 노블’은 Visual과 Noble의 합성어로 텍스트를 중심으로 한 게임장르를 일컫는다. 초기에는 텍스트에 단순한 이미지가 부가적으로 삽입되던 정도였으나 기술의 발달하면서 다채로운 이미지, 음악, 동영상 등이 추가되어 하이퍼미디어로 나아가는 추세를 보인다.(이소희, 『하이퍼텍스트로서의 비주얼 노블 연구』, 한양대 석사학위논문, 2016, 10쪽)

7) 체리츠의 <댄더라이언>과 <네임리스>는 온라인 게임 유통 시스템인 ‘스팀(STEAM)’에서 유통되고 있으며, 인터넷 커뮤니티나 기사, 블로그 등에서도 해당 유형의 비주얼 노블 작품들을 ‘여성향 게임’이라는 용어로 일컫는 경우가 많다.

8) 아즈마 히로키는 게임이란 이야기를 ‘리셋 가능한 것으로서’ 그리는 미디어이기 때문에 결국 그 본질이 복수의 이야기를 만들어내는 메타 이야기적 시스템에 있다고 보았다.(아즈마 히로키, 『게임적 리얼리즘의 탄생』, 장이지 역, 현실문화, 2012, 93-94쪽)

9) 아즈마 히로키, 『게임적 리얼리즘의 탄생』, 장이지 역, 현실문화, 2012, 152쪽.

남성용 연애 시뮬레이션 게임을 개발하기에는 검열이나 규제에 있어 많은 위험 부담이 따른다.¹⁰⁾ 반면 여성향 게임은 서사적 측면에서 여전히 남녀 간의 사랑 이야기를 기본으로 하며 하이틴 소설이나 순정 만화 등과 같은 로맨스 서사물의 계보를 잇는다.¹¹⁾ 이런 특징으로 인해 여성향 게임은 심의 규정의 문제나 수요자층의 확보 면에서 성인 남성을 주 대상으로 한 연애 시뮬레이션 게임보다 비교적 자유롭다. 그리하여 현재 국내 연애 시뮬레이션 게임 시장에서는 여성향 게임이 주류를 차지하고 있다. 그러나 지금까지 국내의 여성향 게임은 영향력 있는 시장을 형성하고 있는 데에 비해 학문적 고찰이 거의 이루어지지 못하였다. 이소희가 『하이퍼텍스트로서의 비주얼 노블 연구』¹²⁾에서 네오앨리스 사의 여성향 게임 〈구운몽〉(2014)을 다루고 있긴 하나, 작품 안에 삽입된 미니 게임이 어떤 유희적 효과를 주는지에 초점을 맞추고 있기 때문에 논의가 구체적인 작품의 분석으로 나아가지는 않는다. 이에 본고에서는 국내 여성향 게임에 대해 분석을 진행해 보고자 한다.

분석의 접근 방식은 다양할 수 있겠으나,¹³⁾ 비주얼 노블 형식을 취하

10) 일본에서는 미연시 관련 문화가 오래됐기 때문에 미연시 장르를 즐기는 30~40대 이용자들이 많다. 반면 국내의 경우는 성인 이용자들보다는 실제 이용자층이 청소년에 몰려있다. 따라서 청소년이 미연시물을 이용할 경우 추가적인 규제 이슈에 몰릴 것으로 예상해 업계에서 남성을 타겟으로 한 연애 시뮬레이션 게임의 제작을 꺼리는 분위기이다. (『미연시, 국내선 왜 안되나』, 『ZDNet Korea』, 2013.5.18. http://www.zdnet.co.kr/news/news_view.asp?article_id=20130518092001&type=det&re=, 접속 일자 2018.4.19)

11) 여성 서브컬처를 연구한 印妃의 논문에서도 일본의 오토메 게임을 소녀 소설, 만화와 같은 계보에 놓고 있다. (印妃, 『여성 서브컬처를 통한 여성 연구—오토메 게임 〈박앵귀〉를 중심으로』, 고려대 석사학위논문, 2015, 21-39쪽)

12) 이소희, 『하이퍼텍스트로서의 비주얼 노블 연구』, 한양대 석사학위논문, 2016.

13) 대표적으로 게임의 텍스트에 초점을 맞춘 ‘내러톨로지’적 시각과 게이머의 참여와 상호작용에 초점을 맞춘 ‘루돌로지’적 시각이 있다. 2000년대 초반 이 두 시각 사이에서 한창 논쟁이 벌어졌으나 양측 모두 일정한 한계를 가지고 있어 뚜렷한 결론을

고 있는 여성향 게임은 시스템의 조작보다는 텍스트의 독해를 통한 즐거움의 창출을 지향하는 성격이 강하기 때문에 본고에서는 서사 연구의 차원에서 논의를 진행해 나갈 것이다.¹⁴⁾ 그러나 게임의 시스템적 특징과 그것을 플레이하는 플레이어의 존재를 배제한 서사 분석은 기존의 서사물과 다른 여성향 게임 서사의 특징과 효과를 적절하게 서술할 수 없다. 따라서 본고는 아즈마 히로키가 제안한 ‘환경 분석적 독해’ 방법을 일부 참고하여 여성향 게임에 접근해 보고자 한다.

환경 분석적 독해 방법이란 “이야기와 현실 사이에 환경의 효과를 끼워 넣고 작품을 독해”¹⁵⁾하는 방법을 이야기한다. 이때 말하는 ‘환경’이란 범박하게 말하자면 쌍방향적 미디어의 등장으로 인해 이야기가 무수하게 생산되면서도 동시에 손쉽게 해체되어 버리는 오늘날의 미디어 환경을 말하는데, 리셋·리플레이 되며 이야기가 수시로 달라지는 게임의 경우가 대표적인 예이다.¹⁶⁾ 여기에서 중요한 점은, 그러한 환경의 효과로

내리지 못하였다.(윤태진, 『게임문화연구의 새로운 쟁점들』, 『게임과 문화연구』, 커뮤니케이션북스, 2008, 207-213쪽) 윤태진은 양측의 주장이 모두 확장될 필요가 있다고 하며 추가적으로 장르 연구, 게이머 문화연구, 게임의 시공간 연구의 개념을 제시한다.(윤태진, 『게임문화연구의 새로운 쟁점들』, 『게임과 문화연구』, 커뮤니케이션북스, 2008, 214-220쪽)

14) 일본에서 (협회의) 미소녀 게임은 〈시즈쿠〉(1996)의 등장을 계기로 오히려 복잡한 게임성을 제거하는 방향으로 발전되어오며 이야기 미디어로서 소비되는 경향을 띠었다고 한다.(아즈마 히로키, 『게임적 리얼리즘의 탄생』, 장이지 역, 현실문화, 2012, 156-160쪽)

15) 아즈마 히로키, 『게임적 리얼리즘의 탄생』, 장이지 역, 현실문화, 2012, 119쪽.

16) 아즈마 히로키가 이야기하는 ‘환경’이란 본문에서 언급한 ‘미디어의 환경’뿐만 아니라 ‘상상력의 환경’까지 포함되어 사실 훨씬 복잡한 양상을 띤다. 현실에 기반을 두었던 자연주의적 문학의 상상력과 달리 오타쿠 문화의 상상력은 데이터베이스화 된 인공의 환경에 의거하고 있다는 것이 ‘상상력의 환경’과 관련된 주요 내용이다. 그러나 이 지점은 본고의 논의 범주를 넘어서기 때문에 여기에서는 다루지 않았다. 아즈마 히로키의 이론적인 논의 전반에 대해서는 아즈마 히로키, 『게임적 리얼리즘의 탄생』, 장이지 역, 현실문화, 2012, 17-116쪽 참조.

인해 하나의 서사 범주를 벗어난 ‘플레이어의 시점’, 즉 메타 서사적 시점이 적극적으로 열리게 된다는 사실이다. 그리하여 아즈마 히로키는 이야기를 메타적인 시선에서 소비하는 화면 밖 플레이어(독자)의 시야를 적극적으로 고려의 대상에 넣어야 하며, 그렇게 함으로써 작품의 심층적 의미를 읽어낼 수 있다고 보았다.

물론 아즈마 히로키의 논의는 남성용 미소녀 연애 시뮬레이션 게임과 라이트노벨을 대상으로 하고 있지만, 여성향 게임 역시 남성용 미소녀 연애 시뮬레이션 게임과 많은 부분 유사성이 있는 만큼 환경 분석적 독해 방법의 참고는 유용할 것이라 생각된다. 이는 게임을 서사 중심의 시각에서 바라볼 때 발생하는 한계를 보완하는 하나의 방법이 될 수 있을 것이다.

가장 눈에 띄는 여성향 게임의 특징은, 단선적인 시간관을 바탕으로 하나의 이야기를 제공하는 출판 로맨스물과 달리 플레이어에게 ‘복수(複數)의 서사 경험’을 제공한다는 점이다. 여성향 게임의 플레이어는 언제든지 작품 안의 시간을 되돌려 새로운 방향으로 서사를 이끌어갈 수 있으며, 플레이의 반복을 통해 작품 속 여러 명의 남성 인물들과 모두 연애를 즐겨보는 것이 가능하다. 즉, 플레이어는 하나의 작품 안에서도 다양한 연애 이야기를 즐길 수 있는 것이다.

그런데 최근의 작품 중에는 단순히 여러 가지 연애 서사를 제공하는 차원을 넘어서 좀 더 적극적으로 게임의 시스템적 특징을 활용하는 작품들이 등장하고 있다. 가령, 시간을 되돌린다는가, 플레이를 반복하며 여러 명의 남성 인물들을 공략하는 플레이어의 행위를 ‘타임리프’나 ‘평행우주’ 등의 설정을 통해 메타적으로 서사 내부에 재현하는 것이다.¹⁷⁾

17) 아즈마 히로키는 메타 픽션적 설정의 형태로 게임의 시스템과 플레이어의 존재 방식을 유난히 명확하게 표현하고 있는 작품군을 다른 미소녀 게임들과 구분하여 ‘메

이 경우 작품 속 주인공의 시선은 시스템을 컨트롤하는 현실 속 플레이어의 시선으로 확장되며 특별해 보이지 않던 연애 이야기에 새로운 차원의 의미가 발생한다. 작품 외부에서 발생하는 여성향 플레이어의 다중적인 서사 경험이 작품 내의 서사와 관계를 맺으며 새로운 의미를 발생시키는 양상을 살펴봄으로써 디지털 서사의 하나인 비주얼 노블 장르의 새로운 가능성을 찾아볼 수 있을 것이다.

한편, 여성향 게임은 플레이어에게 복수의 서사 경험을 제공한다는 점 외에도 '여성' 게이머를 대상으로 한다는 특징이 있다. 최근에는 경향이 많이 변해가는 추세이긴 하나 그동안 많은 게임 회사들이 대상으로 삼는 소비자층은 남성이었고, 이에 게임을 즐기는 여성이 느끼는 젠더적 불편함들은 분명히 존재해 왔다.¹⁸⁾ 이런 상황에서 여성향 게임은 남성과 대비되는 '여성의 욕망'이라는 범주를 설정하고 내세우며 소비 주체를 구분하고 있는 만큼, 여성향 게임과 여성 주체의 문제 역시 여성향 게임을 살펴보는 데에 빠져서는 안 될 중요한 부분이다.

이상의 점을 염두에 두고 본고는 체리츠 사의 작품을 연구 대상으로 다루어 보고자 한다. 2012년 창립된 체리츠 사는 여성 게이머를 위한 게임을 제작하는 대표적인 제작사로, 현재까지 PC용 게임인 <덴타라이

타 미소녀 게임'이라고 부른 바 있다.(아즈마 히로키, 『게임적 리얼리즘의 탄생』, 장이지 역, 현실문화, 2012, 168-169쪽)

18) <어이쿠 왕자님>을 통해 인디/동인게임을 플레이하는 여성들을 살펴본 장민지, 윤태진의 연구에서 남성중심적 시각이 내재된 <프린세스메이커>의 여성 플레이어들이 느낀 젠더적 불편함을 확인할 수 있다.(장민지·윤태진, 『미소녀를 기르는 여성들』, 『미디어, 젠더&문화』 제19권, 한국여성커뮤니케이션학회, 2011, 157-160쪽) 또한 여성 게이머에 대한 전경란의 한 연구에서는 <월드오브워크래프트>, <리니지> 등과 같은 남성적 유형의 게임에서 고 레벨 여성 게이머들은 자발적으로 자신을 배제하거나, 남성 게이머로 가장하거나, 비자발적으로 성별 스테레오 역할과 타협하고 있음을 알 수 있다.(전경란, 『여성 게이머의 게임하기와 그 문화적 의미에 대한 연구』, 『사이버커뮤니케이션학보』 제22호, 사이버커뮤니케이션학회, 2007, 102-106쪽)

언)(2012)과 〈네임리스〉(2013), 그리고 모바일 게임인 〈수상한 메신저〉(2016)를 발표하였으며 현재 신작 〈더 썸〉을 개발 중이다. 체리츠 사의 작품은 로맨스 서사를 기반으로 하면서도 게임 시스템과 플레이어의 관계에 대한 인식을 바탕으로 여러 가지 유의미한 시도를 보여주는 것이 특징이다. 본고에서는 체리츠 사의 세 작품 중 가장 서사적인 성격이 강한 〈네임리스〉를 중심으로 게임의 시스템적인 특징과 여성 취향의 로맨스 서사가 맞물려 어떻게 작품 내적, 외적으로 새로운 의미를 만들어 낼 수 있는지 알아볼 것이다.

2. 여성향 연애 시뮬레이션 게임의 특징

독서 경험이 중시되는 시나리오 분기형 게임은 일본에서 먼저 발달하기 시작하였다. 그 전신은 1972년 윌리엄 크로서가 개발한 텍스트 어드벤처였는데, 주어진 상황에서 어떤 행동을 할지 독자가 직접 입력하는 방식으로 진행되는 텍스트 어드벤처는 프로그램의 문장 해석 능력의 한계나 버그 등과 같은 문제점이 있었다.¹⁹⁾ 이에 일본의 에닉스사에서 최초로 객관식 선택지를 도입하여 〈훗카이도 연쇄살인-오호츠크로 사라지다〉(1984)를 개발하였다. 이후 비주얼 노블 게임은 과도기를 거쳐 애니메이션 풍의 이미지 위에 플레이어의 선택과 관련된 텍스트를 출력시키고, 성우의 목소리나 기타 사운드를 통해 생생함을 더하는 형태로 자리 잡게 되었다.²⁰⁾ 이런 형식의 게임 장르가 여성 취향의 연애물로 확대

19) 이소희, 『하이퍼텍스트로서의 비주얼 노블 연구』, 한양대 석사학위논문, 2016, 10쪽.

20) 더 구체적인 비주얼 노블의 발달 과정에 대해서는 이소희, 『하이퍼텍스트로서의 비주얼 노블 연구』, 한양대 석사학위논문, 2016, 10-16쪽 참조.

되어 만들어진 것이 여성향 게임이다. 일본의 경우 2005년 이전의 로맨스물 시장이 소녀 소설이나 만화 중심이었다면 그 이후는 게임, 애니메이션을 중심으로 성장하였는데,²¹⁾ 국내 여성향 게임의 등장도 비슷한 흐름 안에 놓여 있다고 볼 수 있다.

우리나라에서 여성향 게임은 일본의 서브컬처 문화에 익숙한 오타쿠 여성들의 취미로 시작되었다. 1990년대 후반 일본 대중문화의 개방 및 인터넷의 발달에 따라 일본의 애니메이션 문화가 우리나라에도 많은 영향을 미쳤는데, 연애 시뮬레이션 게임 역시 일본의 오타쿠 서브 컬처와의 관련 속에서 국내에 수용되었던 것이다. 그러나 오타쿠에 대한 부정적인 사회적 인식으로 그것을 즐기는 소비자층은 한정될 수밖에 없었고, 그에 따라 국내의 여성향 게임 시장은 비교적 최근까지도 “음지에서 나뭇 활발한”²²⁾ 정도의 시장으로만 인식될 수 있었다. 하지만 오타쿠에 대한 사회적 인식의 변화와 더불어 그 시장성에 주목하게 되면서 2010년대 이후에는 소규모 동인이 아닌 기업이 적극적으로 작품 제작에 참여하기 시작하였다. 그리하여 현재는 손쉽게 접근할 수 있는 모바일 앱 시장을 중심으로 급속하게 수요가 늘어가는 추세이다. 이제 오타쿠적 서브 컬처 문화는 기존의 소녀 문화와 혼용되며 점차 소수 문화의 경계를 넘어 큰 존재감을 드러내고 있다.²³⁾

21) 印姫, 『여성 서브컬처를 통한 여성 연구—오토메 게임 (박앵귀)를 중심으로』, 고려대 석사학위논문, 2015, 32쪽.

22) “일단 이쪽 문화를 즐기는 분들이 굉장히 민감한 건 익히 알고 있습니다. 그리고 이 분야에서도 꾸준히 수요가 있는 건 아닙니다. 일단 ‘구운몽’은 수익을 주목적으로 한 게임은 아닙니다. 음지에서 나뭇(?) 활발한 이 문화가 양지로 나오는 건 쉽지 않습니다. 그러나 우리 ‘구운몽’을 기점으로 이런 게임들이 많이 나와주었으면 좋겠어요. 그런 의미에서 더 의욕이 차올랐던 것도 있습니다.”(『인터뷰:나들의 욕망을 담았다! 여성향 연애 어드벤처, ‘구운몽’, 『인벤』, 2014.2.14, <http://www.inven.co.kr/webzine/news/?news=104226>, 접속일자 2018.4.19)

23) 이해를 돕기 위해 일본의 오토메(乙女) 문화에 대해 간략히 정리해 보도록 하겠다.

국내 여성향 게임의 첫 시작은 <러브> 시리즈로, 공략 하고 싶은 남성 캐릭터에 맞추어 화장하고 옷을 맞춰 입는 형태의 PC게임이었다. 그러나 PC패키지 시장의 침체와 함께 여성향 연애 시뮬레이션 게임은 저연령층 여성 게이머들을 타깃으로 한 약간의 플래시 게임만이 등장하였을 뿐 거의 찾아볼 수 없게 되었다. 그러던 중 BL장르의 동인 제작 게임 <어이쿠! 왕자님:호감가는 모양새>(2007)가 화제를 일으키며 여성향 게임 소비자의 수요를 확인시켜 주었고, 2012년에는 본격적으로 여성향 게임을 전문 제작하는 게임 회사 체리츠가 등장하여 <텐더라이언>(2012)을 출시한다.²⁴⁾ 실험적인 장르였던 만큼 회사가 제작한 경우에도 대기업보다는 중소기업들을 중심으로 발매되는 경향을 보이며 이후에도 체리츠 사의 <네임리스>(2013), 그리고 네오엘리스 사의 <구운몽>(2014) 등이 발매되었다. 본격적으로 시장이 활발해진 계기는 모바일 시장에서의 흥행이다. 모바일의 경우 대표적으로 Day7(구 7day)의 <일진에게 찍혔을 때>(2016)가 애플 앱스토어 무료 게임 순위 1위에 오르며 여성향 게임 시장에 대한

메이지 시기부터 형성되기 시작한 소녀 계층과 그 문화는 1970년대 중후반 여성의 사회 진출의 가속과 함께 크게 확대되었다. 히무로 사에코, 아라이 모토코 등과 같은 여류 작가의 소녀 소설 작품이 일대 붐을 일으켰고, 소녀 만화 역시 비슷한 시기 르네상스를 맞이하였다. 한편으로는 1975년 12월 21일 개최된 제 1회 코믹 마켓을 계기로 소년애 취향이 커뮤니티 내에서 급속히 퍼져나가기도 하였다. 그리하여 1980년대에는 초등학교부터 성인까지 아우르는 독자층이 형성되었으며, 그 취향은 이성애에서 소년애 까지 포괄하는 양상을 보인다. 그러한 와중에 1990년대를 지나며 기존 소녀 소설이나 만화의 관습을 벗어난 판타지적 설정의 작품이나 보이즈 러브만을 전문으로 하는 레이블 등이 등장, 여성 서브 컬처 문화가 발달하며 공고해진다. 과거에는 이러한 문화를 즐기는 많은 오타쿠 여성(오토메)들이 그것을 드러내기 꺼려하였으나 2000년대 이후에는 여성 서브 컬처 문화가 양적으로 성장하며 일상에서도 쉽게 볼 수 있는 흔한 문화가 되었다. 이상에 서술한 일본의 오토메 문화 변화 과정은 印旦那, 『여성 서브컬처를 통한 여성 연구-오토메 게임 <박앵귀>를 중심으로』, 고려대 석사학위논문, 2015, 21-34쪽의 내용을 정리한 것이다.

24) 『러브에서 구운몽까지, 한국 오토메 게임은 어떤 길을 걸었나』, 『게임포커스』, 2014.5. 15, <http://gamefocus.co.kr/detail.php?number=34043>. (접속일자 2018.4.19)

관심을 불러일으킨 바 있으며,²⁵⁾ 체리츠의 <수상한 메신저>(2016) 역시 60여 개국에서 250만 다운로드를 달성하며 영향력을 넓히고 있다.²⁶⁾ 이외에도 국내 여성향 연애시뮬레이션 게임 시장은 매력적인 시장으로 떠오르며 많은 업체들이 작품을 출시하고 있다.



〈그림 1〉 <네임리스>의 게임화면① 〈그림 2〉 <네임리스>의 게임화면②

그렇다면, 과연 출판 로맨스물과 다른 여성향 게임의 특징은 무엇인가. 서사 내용상 여성향 게임은 기존 로맨스 서사물의 계보를 잇는다. 하지만 여성향 게임은 시각적 이미지와 청각적 효과를 이용할 뿐만 아니라, 저장(세이브)과와 불러오기(로드) 및 복수의 결말 시스템을 갖추고 있어 인쇄물을 기반으로 하는 기존의 로맨스 서사물과는 전혀 다른 형태의 서사 경험을 제공한다. 구체적으로 살펴보면, 여성향 게임은 〈그림 1〉과 같이 화면 안에 인물들의 일러스트와 함께 텍스트가 제공되는 형태로 게임이 진행된다. 텍스트를 넘기며 읽어나가다 보면 주인공의

25) 『모바일 인기 게임 어플 순위(4.11기준)』, 『이데일리』, 2016.4.11, <http://www.edaily.co.kr/news/NewsRead.edy?SCD=JE61&newsid=01876166612615136&DCD=A00506&OutLnkChk=Y>.(접속일자 2018.4.19)

26) 『글로벌 성공 신화 ‘수상한 메신저’, 체리츠 이수진 대표를 만나다』, 『게임포커스』, 2017.2.1, <http://gamefocus.co.kr/detail.php?number=67567>.(접속일자 2018.4.19)

행동에 관한 선택지가 등장하는데(〈그림 2〉), 이때 플레이어는 자신의 마음에 드는 남성과의 연애가 성공적으로 이루어질 수 있도록 선택지를 선택해 나아가면 된다. 만약 자신이 선택한 선택지의 결과가 마음에 들지 않을 경우 미리 저장해 둔 시점으로 돌아가 이전과 다른 선택지를 선택하는 것도 가능하다. 이런 방식으로 플레이어는 남성 인물과 여러 결말을 맞이할 수 있으며, 게임을 다시 시작하여 새로운 남성과의 로맨스를 즐길 수도 있다. 이처럼 하나의 작품 안에서 하나의 완결된 이야기만을 읽을 수 있었던 기존의 로맨스물과 달리 여성향 게임에서는 하나의 작품 안에서 여러 남성들과 다양한 형태의 연애 이야기를 즐길 수 있다.

그런데 여기에서 중요하게 짚어보아야 점은, 여성향 게임의 이러한 시스템적 특징이 필연적으로 주체성의 분화를 요구한다는 것이다. 진술하였듯, 여성향 게임은 플레이어가 다양한 가능성의 세계를 경험할 수 있도록 여러 갈래로 분화된 서사를 갖추고 있다. 그리고 많은 경우 특정 조건을 만족해야 얻을 수 있는 수집품이나 일러스트, 숨겨진 이야기 등을 통해 시스템 내 전체 서사의 독해를 적극적으로 유도하기도 한다. 플레이어 역시 그러한 사실을 잘 알고 있으며, 실제로 작품 안에 구비되어 있는 여러 개의 서사를 적극적으로 즐긴다. 그러나 한편으로 플레이어는 그러한 사실을 잠시 지운 채 지금의 이야기가 유일한 운명적 사랑의 이야기인 것처럼 몰입해야 한다. 즉, 시스템적인 차원에서의 경험과 서사적 차원에서의 경험 사이에 모순이 발생하는 것이다. 그렇기 때문에 플레이어에게는 이러한 모순을 유연하게 받아들일 수 있는 능력이 요구되고, 동일성을 기반으로 한 근대적 독서물의 소비 주체는 이 지점에서 더 이상 유효하지 않게 된다.²⁷⁾

27) 아즈마 히로키는 이러한 기술에 대해 ‘해리직’이라고 부른 바 있으며, 시스템적으로

사실 게임 내의 개별 서사들은 여타 로맨스물과 크게 다르지 않으며, 일반적인 통념의 여성상을 재현하는 경우도 많다. 그리하여 전체적인 인상은 오히려 낭만적 사랑이라는 이름 아래 가부장적 이데올로기로 회귀하는 것처럼 보이기도 한다. 그러나 전술한 게임의 시스템적 특성 및 그로 인해 발생하는 새로운 형태의 독서 경험을 고려한다면 이야기는 달라진다.

여기에 대해 두 가지 측면에서 살펴볼 수 있다. 하나는, 여성향 게임의 시스템과 플레이어의 경험이 작품의 내용적인 측면에 어떻게 관계할 수 있는 가이다. 물론 각 등장인물과의 연애 이야기 전달에만 주력하여 시스템적 특징이 서사에 큰 영향을 미치지 않는 작품들도 많다. 하지만 최근에는 시스템적인 특징을 십분 활용하여 서사를 구축해 나아가는 작품들 역시 등장하고 있다. 가령, 여러 명의 남성 인물을 공략하는 현실 속 플레이어의 경험을 타임리프나 평행우주 등의 설정을 통해 서사 안에 재현하는 것 등이 그것이다. 이러한 유형의 작품들은 작품 밖 플레이어의 존재를 작품 안에서 직·간접적으로 드러내는데, 이는 결과적으로 한 여성과 한 남성의 운명적 사랑이라는 낭만적 판타지에 균열을 내고 새로운 애정 관계의 가능성을 열어놓는다.

그리고 또 하나는, 여성향 게임이 제공하는 복수의 서사 경험이 작품 밖의 플레이어에게 어떠한 의미가 될 수 있는가이다. 여성향 게임의 플레이어는 취향별로 유형화된 여러 남성 인물들을 가상의 연애 상대로 소비 해 나가며 다양한 남녀 관계의 양상을 경험할 수 있다. 그런데 사랑이란 곧 자신의 자아실현과도 밀접한 관련이 있다는 점을 생각해 본

는 바람기의 욕망을 부추기면서도 시나리오상으로는 '운명'이나 '순애'가 강조되는 노벨 게임은 해리의 감각을 강화하도록 만들어져 있다고 하였다.(아즈마 히로키, 『동물화하는 포스트모던』, 이은미 역, 문학동네, 2015, 145쪽)

다면,²⁸⁾ 그것은 한편으로 게임이라는 가상현실적 매체를 통해 다양한 형태의 자신을 체험해 보는 행위이기도 하다. 그렇기 때문에 개별 서사의 내용과 별개로 여성향 게임을 플레이한다는 것은 주체적인 행위가 될 수 있다.

여기에 더해, 작품의 결말이 인물별로 ‘해피 엔딩’과 ‘배드 엔딩’으로 존재한다는 사실도 주목할 필요가 있다. 기본적으로 ‘배드 엔딩’이란 제대로 된 엔딩에 도달하지 못했다는 ‘실패’의 의미이다. 그러나 작품 안에서 배드 엔딩은 단순히 연애의 실패만을 의미하지는 않는다. 물론 공략 캐릭터와 사랑을 이루지 못하여 배드 엔딩에 도달하는 경우도 있지만 그 와중에는 건전한 관계를 벗어난, 즉 통념에서 벗어난 불건전한 사랑의 형식을 담은 배드 엔딩도 있다. ‘배드 엔딩’이라는 꼬리표를 통해 그것들은 ‘비정상’이라는 뉘앙스를 풍긴다. 하지만, 사실 여러 욕망의 가능 태들을 제시해주는 몇몇 배드 엔딩의 존재는 플레이어에게 일탈의 경험을 주며, 이것은 여성향 게임을 플레이하는 또 하나의 즐거움이라고도 볼 수 있다.

다음 장에서는 이상에서 논의한 내용을 구체적 작품을 통해 살펴볼 것이다. 체리츠 사의 작품들은 게임의 시스템적 특징에 대한 인식을 바탕으로 서사를 구축해나감으로써 단순한 가상의 연애 이야기를 넘어 새로운 형태의 관계양상을 보여주는데, 〈네임리스〉를 통해 그 구체적인 모습을 볼 수 있을 것이다.

28) “인터넷은 누구에게나 엄청난 수의 섹스 파트너나 연애 상대에게 어렵지 않게 접근할 길을 열어주었다. 선택의 자유와도 맞물린 이런 변화 가운데 하나는 개인이 끊임 없이 자신의 선호와 원하는 조건은 무엇인지, 또 자신의 느낌이 확실한지 확인하기 위해 자문해야만 한다는 것이다. 이는 합리적 형식의 자기성찰을 요구한다. (...) 최고의 배우자를 찾아내는 일은 자기 자신의 본질에 상응하는 인물의 선택이자 결정이다.”(에바 일루즈, 『사랑은 왜 아픈가』, 김희상 역, 돌베개, 2013, 181-182쪽)

3. 메타적 서사 재현을 통한 새로운 애정 양상의 제시

여성향 게임의 플레이어는 특정 남성 인물의 공략을 끝낸 후 다시 게임을 시작하여 다른 인물과의 사랑 이야기를 즐긴다. 그리고 보통 이러한 행위는 모든 남성 인물의 공략이 완료될 때까지 반복된다. 이때 플레이어는 새로운 인물과의 에피소드를 모순 없이 받아들이기 위해 이전 인물과의 기억을 의도적으로 망각한다. 그러나 게임을 새롭게 시작하였다고 하여 현실 속 플레이어의 기억이 실제로 망각되는 것은 아니다. <네임리스>는 이러한 현실 속 플레이어의 체험을 직접 작품에 끌어 들여오며 흥미로운 양상을 보여준다.

우선 <네임리스>의 설정을 살펴보면 다음과 같다. 크로비 아카데미 1학년에 재학 중인 여주인공은 일로 바쁜 부모님 대신 할아버지와 함께 살다가 할아버지가 돌아가신 이후 혼자 살고 있다. 그녀는 자신의 외로움을 구채관절인형을 모으는 취미로 달래고 있었다. 그러던 어느 날, 어떤 이유



<그림 3>

<네임리스>의 주요 등장인물들. 왼쪽부터 차례대로 레드, 란스, 태이, 유리의 순이며 앞쪽의 금발 머리 소년은 연호이다.

에선지 그녀가 가지고 있던 다섯 개의 인형들이 진짜 남성으로 변해 여주인공 앞에 나타나게 된다. 인형들은 같은 학교에 입학까지 하게 되고, 그렇게 인형들과 함께 생활하는 과정에서 여주인공은 한 남성과 사랑에 빠지게 된다. 이러한 설정 아래 플레이어는 란스, 연호, 유리, 태이, 레드 다섯 명의 등장인물 중 원하는 남성을 선택하여 공략을 할 수 있다.(<그림 3>) 란스, 연호, 유리 세 인물 중 한 명을 먼저 공략 한 후 태이, 레드의 순으로 공략이 가능하며, 다섯 인물의 공략을 모두 마치면 숨겨진 이야기 (Secret 1, Secret 2)가 열려 최종 결말에 도달할 수 있다.

각 인물들의 특징과 사연을 개략적으로 살펴보면, 란스는 똑똑하고 완벽하며, 겉으로 보기에 차가운 성격을 지니고 있는 인물이다. 그러나 사실 그는 프로토타입(기본모델) 인형인 자신의 존재 가치는 무엇인지, 다른 인형으로 대체되어버리면 그만인 것은 아닌지 불안해 한다. 연호는 귀엽고 현신적인 연호의 남성이지만, 전 주인에게 학대받고 버림받은 기억 때문에 필요 이상으로 주인공의 눈치를 살피며 집착한다. 섹시한 드러머 컨셉으로 많은 여성들의 판타지를 충족시킬 수 있도록 만들어진 유리는 카사노바이자 나르시스트이다. 그러나 주인공을 만난 후 처음 느낀 소유욕과 독점욕으로 혼란스러워한다. 듄직하고 자상한 오빠같은 태이는 주인공에게 누구보다 따뜻하고 친절하게 대해주지만, 깨끗함에 강박이 있는 전주인이 태이의 무릎에 생긴 작은 상처를 보고 팔아버린 기억 때문에 자신을 더러운 존재라 생각한다. 그리하여 주인공을 가지고 싶다는 욕망이 있으면서도 자신은 감히 그럴 자격이 없다는 생각에 갈등한다. 정의의 용사 컨셉으로 만들어진 레드는 자신에게 특별한 능력이 있다고 믿어 다소 철이 없고 무모한 모습을 보이는 인물이다. 그러나 위기에 빠진 주인공을 실질적으로 구할 능력이 없다는 것을 깨닫고 실의에 빠진다.

각 이야기의 큰 흐름은 주인공이 남성 인물의 아픔을 다독여주며 그

에게 특별한 사람이 되어가는 방향으로 진행된다. 한 예로 란스의 경우를 살펴보도록 하자. 자신이 개성 없는 흔한 모델이라는 사실이 콤플렉스인 란스는 강한 개성을 지닌 레드에게 열등감을 가지고 있다. 특별하지 않아 버림받을지 모른다는 란스의 불안함은 주인공을 향한 마음이 커질수록 더욱 심해진다. 그런데 설상가상으로 학교 축제에서 레드와 주인공이 연극의 남녀주인공을 함께 맡게 되고, 란스의 질투와 불안은 극에 달한다. 그러던 어느 비 오는 날, 란스는 거센 빗방울 속에서 버려진 바비 인형 하나를 발견하고 하염없이 바라보다 쓰러진다. 주인공은 그의 곁에서 병간호를 하며 란스의 속마음을 알게 된다. 얼마 후 란스와 깊은 이야기를 나누게 된 주인공은 란스에게 할아버지의 빈자리를 채워준 첫 번째 인형인 그가 자신에게는 특별한 존재임을 말해준다. 그리고 어느덧 다가온 축제일. 연극 무대에서 레드에게 주인공과의 첫 키스를 빼앗길지 모른다는 생각에 조바심내던 란스는 결국 무대 뒤 탈의실에서 주인공과 첫키스를 하는 데에 성공하고, 주인공 대신 무대에 올라 레드와 주인공의 키스신을 막는다. 그리고 이후 행복한 연인이 된 두 사람이 크리스마스에 놀이공원에 함께 데이트를 나가며 이야기는 마무리된다. 구체적인 에피소드는 다르나 나머지 네 명의 인물들과도 시험 기간과 축제일을 지나 크리스마스까지의 시간을 보내는 것은 동일하며, 플레이어의 선택에 따라 해피 엔딩이나 배드 엔딩으로 결말이 달라진다.

그러나 사실 개별 서사를 살펴보면 몇 가지 판타지적인 설정이 독특할 뿐 내용 자체는 여타의 로맨스 서사물과 큰 차이가 없어 보이며, 작품 속에 재현된 남녀주인공의 모습 역시 통념에서 크게 벗어나지 않는다. 가령, 유리와의 에피소드 중에는 평소에 잘 꾸미지 않던 주인공이 유리에게 이끌려 백화점에 가 옷을 선물 받고 미용실에서 머리를 하는 장면이 나오는데, 이는 신데렐라 판타지 서사의 대표적인 장면이라 할

수 있다. 레드와 블루의 경우 영웅 컨셉의 캐릭터인 만큼 자신이 주인공을 지켜 주어야 한다는 관념이 강하며, 전주인의 영향으로 깨끗함에 대한 강박이 있는 태이 역시 주인공이 험한 일에 말려들어 다치는 일이 없도록 지켜주려고 하는데, 여기에서는 ‘보호해 주는 남성’과 ‘보호받는 여성’의 구도가 매우 뚜렷하게 작용한다. 이 밖에 연애가 진행되는 과정에서의 스킨십에 있어 주인공이 매우 수동적인 태도를 취한다는 점 역시 지적해볼 수 있다. 하지만 모든 인물을 공략하면 열리는 Secret 챕터에 다다라 작품은 새로운 국면을 맞는다.

Secret 챕터에서는 본격적으로 게임의 시스템을 통해서만 구현 가능한 독특한 시도가 등장한다. 전술하였듯 작품 안 시간은 학교의 시험 기간과 축제일을 지나 크리스마스의 놀이공원 데이트까지 진행된다. 그런데 게임을 플레이하다 보면 몇 가지 수상한 장면을 마주하게 된다. 이야기 진행되는 중간에 문득문득 스토리 진행과 관계없는 제3의 목소리가 개입해 들어오며 누군가가 플레이어와 함께 이야기를 지켜보고 있다는 사실이 암시된다. 또한 마지막 부분인 크리스마스의 놀이공원 데이트 장면에서는 연인이 된 남성 인물이 잠깐 자리를 비운 사이 주인공이 사라지는 것으로 이야기가 끝난다. 이러한 복선에 관련한 수수께끼는 남성 인물의 공략을 모두 완료해야 진입할 수 있는 Secret 챕터에서 밝혀지는데, 간략히 살펴보면 다음과 같다.

작품 안에서 일어나는 모든 일은 오랫동안 창고에 버려져 있던 곰돌이 인형으로부터 시작된 것이었다. 곰돌이 인형은 주인공이 어린 시절 가지고 놀던 첫 인형이었다. 자신을 잊고 먼지 쌓인 창고 안에 버려둔 주인공을 원망하던 곰돌이 인형은 마술쟁이에게 주인공을 만나게 해 달라고 의뢰한다. 이에 마술쟁이는 자신의 능력을 사용하여 하나의 게임판을 벌인다. 그것은 바로 주인공이 현재 소유하고 있는 다섯 개의 구체

관절인형과 각각 사랑에 빠져 그들 안에 감춰져 있는 마음의 조각을 모두 회수하면 곰돌이와 만날 수 있도록 해 주는 것이다. 그리하여 주인공이 가지고 있던 구체관절인형들이 실제 사람이 되어 나타났던 것이고, 마술쟁이와 곰돌이는 관찰자의 시선에서 반복되는 주인공의 로맨스 여정을 지켜보고 있었던 것이다. 다섯 명과 사랑을 이뤄 마음의 조각을 모두 모은 주인공은 게임의 규칙에 따라 곰돌이가 만들어놓은 세계로 강제 이동하게 되는데, 모든 개별 서사의 마지막 장인 놀이공원 데이트 장면에서 주인공이 갑자기 사라졌던 이유가 바로 여기에 있다.

Secret 챕터의 독해로 밝혀지는 사실은 지금까지 플레이어가 자각하지 못한 채 행해 왔던 여러 남성 인물의 공략이 바로 전체 서사 진행의 중요한 요소로 작용하고 있었다는 것이다. 작품의 내용과 별개로 존재하고 있어야 할 화면 밖 플레이어의 경험이 이 챕터에서는 마술쟁이에 의해 주인공의 경험과 오버랩되며 직접적으로 작품 내에 영향을 미친다. 그리하여 Secret 챕터에서는 다음과 같은 흥미로운 장면이 등장하기도 한다. 크리스마스날 놀이공원에서 주인공을 잃어버린 후 다섯 인물들은 각자 사라진 주인공을 찾아 헤매는데, 우연히 학교 문 앞에서 란스를 만난 연호는 아래와 같이 말한다.

“내 눈 앞의 란스는 내가 알던 란스지만... 느낌이 달라요. 왜지...? 마치 다른 곳에서 온 란스같아요.”²⁹⁾

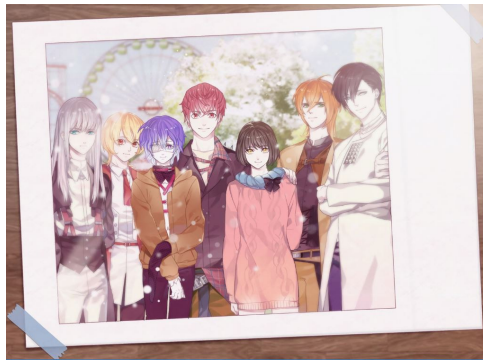
분명 서로 이는 사이임에도 불구하고 연호가 란스에게 이질감을 느끼는 이유는 플레이어가 선택한 선택지에 따라 서사가 분기되어 이야기의 흐름이 달라졌기 때문이다. 따라서 란스 중심 서사 속의 연호와 연호 중심

29) <네임리스> Secret1 챕터의 연호 대사.

서사 속 란스의 기억은 서로 다를 수밖에 없다. 그렇게 다섯 명의 남성들은 각자의 기억 안에서 모두 주인공과 연인 관계였다는 사실을 알게 된다.

그런데 여기에서 자세히 살펴보면 마술쟁이가 만들어놓은 세계의 구조는 여성향 게임의 시스템과 닮아있음을 알 수 있다. 게임의 시스템 안에 병렬적으로 구조화되어 있던 각 인물의 서사들은 인용문에서 ‘다른 곳에서 온 란스’라고 표현하였듯 평행우주로 은유된다. 또한 주인공이 다섯 인형과 사랑을 이루어 마음의 조각을 모두 모으면 곰돌이의 세계로 진입할 수 있다는 설정은 모든 남성 인물의 공략에 성공하면 숨겨진 엔딩이 열리도록 만들어져 있는 게임의 시스템 구조와 유사하다. 하지만 시스템 안에서 별개로 존재했어야 할 인물들이 이 작품 안에서는 어지러워진 시공간적 질서 때문에 하나의 장소에서 만난다. 그리하여 모두가 자신의 세계에서 주인공의 연인이었다는 사실이 밝혀지는 Secret 1 챕터의 에피소드는 화면 밖 플레이어의 경험이 적나라하게 담겨있어 당혹스럽기까지 한데, 바로 이 지점에서 운명적인 사랑 이야기처럼 보였던 개별 서사의 낭만성은 균열을 일으키게 된다. 그런데, 이러한 사실을 바탕으로 〈네임리스〉는 흥미로운 최종 결말을 보여준다.

다섯 남성들과의 해피 엔딩에 성공함으로써 마음의 조각을 모두 모으게 된 주인공은 모든 기억을 잃고 곰돌이의 세계에 갇히게 된다. 그녀의 기억이 사라진 이유는 자신을 잊은 채 다른 인형과 행복한 그녀의 모습에 심술이 난 곰돌이가 그녀의 기억과 관련된 일기장을 찢어버렸기 때문이다. 곰돌이는 주인공을 억지로 데리고 다니며 자신의 이름을 기억해 내라고 압박하지만 곰돌이의 바람과 달리 주인공은 추억의 물건과 장소를 보며 오히려 다섯 남성과 있었던 일을 모두 기억하게 되고, 우여곡절 끝에 곰돌이의 세계에서 탈출하게 된다. 그렇게 곰돌이는 다시 창고에서 잊혀지는 듯 하였지만 모두 외출한 사이 청소를 하던 주인공이



〈그림 4〉 〈네임리스〉의 게임화면③

창고에 갇혀있던 곰돌이를 발견하고 이름을 기억해 낸다. 그리고 〈그림 4〉에서와 같이 주인공이 모든 인형들과 함께 행복하게 지내는 것으로 이야기는 마무리된다.

그런데 이러한 결말은 일반적인 로맨스 서사물을 떠올려보면 매우 이질적이다. 한 명의 운명적인 상대와 사랑이 이루어지는 일반적인 로맨스물의 결말과 달리 최종적으로 그 누구와도 연결되지 않는 애매한 결말로 끝을 맺기 때문이다. 대신 작품은 새로운 형태의 애정 관계를 제시해 보여준다. 〈그림 4〉에서 볼 수 있듯, 주인공과 남성 인물들과의 관계는 더 이상 일대일의 애정 관계에 종속되지 않는다. 이제 그녀에게는 과거의 곰돌이 인형처럼 ‘네임리스’가 되지 않도록 마스터로서 인형 모두에게 애정을 줄 것이 요구되고, 개별 서사 안에서 다소 수동적으로 그려졌던 주인공은 이 최종 결말에 이르러 훨씬 주체적인 지위를 획득한다.

애정 관계에 있었던 자신의 인형들과 함께 웃고 있는 주인공의 모습은 여성향 게임의 플레이어가 작품 안의 여러 남성들과 맺는 일대다(一對多)의 관계를 은유적으로 나타낸 것처럼 보인다. 물론 이것은 현실에서 통용될 수 있는 형태의 관계는 아니다. 하지만 남성적 특징으로 여겨

졌던 바람기의 욕망이 이 가상의 세계 안에서는 플레이어와 캐릭터, 혹은 주인과 인형의 관계 안에서 허용되며 긍정된다. 이처럼 〈네임리스〉는 게임의 시스템 및 화면 밖 플레이어의 모습을 메타적 시선으로 작품 안에 재현해 놓음으로써 개별 서사의 차원에서는 특별할 것 없어 보이던 로맨스 서사를 새로운 의미로 이끌어간다.

4. 복수(複數)의 서사 경험과 여성 주체

앞 장에서는 〈네임리스〉의 서사 분석을 통해 여성향 게임이 어떻게 일반 로맨스물과 다른 방식으로 의미를 만들어 나가는지 살펴보았다. 이 장에서는 작품의 외적 차원에서, 복수의 서사 경험을 제공하는 여성향 게임의 특징이 여성 플레이어의 주체성과 관련하여 어떤 효과를 가져오는지 논의해 볼 것이다.

일반적으로 여성향 게임의 타깃은 여성이며, 따라서 여타 로맨스물과 마찬가지로 여성 취향의 로맨스 서사를 제공한다. 그러나 여성향 게임을 플레이하는 행위는 로맨스 소설을 읽는 행위보다 좀 더 적극적인 의미를 갖는다. 그 이유는 작가가 써 내려간 하나의 이야기만을 소비할 수 있는 로맨스 소설과 달리 여성향 게임은 자신이 선택지를 선택해 나가며 게임의 이야기를 이끌어 나갈 수 있기 때문이다.

그러나 여성향 게임 플레이어의 주체성이 단순히 이야기 진행상의 선택지를 선택할 수 있다는 점에서만 발생하는 것은 아니다. 오늘날 사랑이 자기실현의 문제와 밀접하게 관련된다는 점을 생각해 본다면, 여성향 게임에 취향별로 유형화된 남성 인물들이 등장한다는 사실 역시 중요하게 살펴볼 필요가 있다. 감정사회학자 에반 일루즈에 따르면, 선택

의 자유가 중요해진 현대사회에서 배우자를 찾아내는 일은 “자기 자신의 본질에 상응하는 인물의 선택이자 결정”이며, 이 본질이란 “자아가 정의하는 선호도와 욕구의 다발”로 이뤄진다.³⁰⁾ 그렇기 때문에 개인은 끊임없이 자신의 취향이나 원하는 조건이 무엇인지 끊임없이 자문해야 할 필요가 있다.³¹⁾ 이러한 삶의 조건을 고려해 보았을 때 여러 남성 인물을 공략해볼 수 있는 여성향 게임의 시스템은 특별한 의미를 지닌다.

작품에 등장하는 남성들은 몇 가지 특징들로 유형화 되어 있다. <네임리스>에 등장하는 남성 인물들의 주요 특징을 공식 홈페이지에 소개된 내용을 바탕으로 정리해 보면 다음과 같다.³²⁾

이름	외형적 특징	취미	좋아하는 것/ 싫어하는 것	기타 특징
란스	긴 은발, 172cm, 63kg	수첩 정리	조용한 공간/ 시끄럽거나 시선을 끄는 행동	주위 사람들에게 차갑게 대하여 '아이스 프린스'라는 별명이 있음. 자신을 잘 표현하지 않음.
연호	금발, 166cm, 54kg	계란 프라이 만들기, 요리공부	과자, 마스타/ 혼자 남는 것	키가 가장 작으며 모성을 자극하는 외모 '노랑 병아리'라는 별명을 가지고 있음.
유리	흑발, 182cm, 75kg	드럼 치기, 쇼핑	본인을 좋아하는 여자/ 무뚝뚝한 사람	성숙한 몸을 지닌 나르시스트. 버릇처럼 주파를 던져 가벼워 보이기도 하나, 둘만 있을 때는 의외로 제대로 된 남자.
태이	주황 머리, 178cm, 71kg	책읽기, 커피 끓이기	고서, 앞치마/ 가벼운 태도	요리를 잘하고 특히 커피를 잘 끓임. 누구에게나 다정한 성격으로 인기가 많음.
레드	빨간 머리, 179cm, 73kg	프라모델 수집	초콜릿, 전대물, 용사물/ 허세, 혼한 것	전대물이나 만화영화를 즐겨보는 엉뚱한 소년. 언젠가 자신이 숨겨진 파워에 눈뜰 것이라 믿고 있음.

30) 에바 일루즈, 『사랑은 왜 아픈가』, 김희상 역, 돌베개, 2013, 182쪽.

31) 에바 일루즈, 『사랑은 왜 아픈가』, 김희상 역, 돌베개, 2013, 181쪽.

32) <네임리스> 공식 홈페이지 주소는 <https://nl.cheritz.com>이다.

〈네임리스〉 속 인물들은 많은 여성들이 보통 매력적이라 느끼는 외모나 성격의 자질들을 데이터베이스로 삼아 형상화된 인물들이다. 쉽게 다가가기 어려운 성격이나 소중한 사람에게는 헌신적인 모범생, 귀엽고 애교 많은 연하, 성숙한 매력을 지닌 카사노바, 오빠같이 듬직하고 자상한 연상, 단순하지만 남자답고 용감한 타입의 남성 등이 그것이다. 서로 다른 성격을 가진 인물들은 평소의 행동이나 주인공을 대하는 모습이 다를 수밖에 없는데, 한 예로 작품 안에서 같은 반에 다니는 란스와 연호의 경우를 들 수 있겠다. ‘아이스 프린스’라는 별명으로 불릴 만큼 란스는 작품 초반 자신에게 호감을 갖고 다가오는 아이들에게 쌀쌀맞게 대한다. 좀처럼 먼저 누군가에게 이야기를 거는 법도 없다. 반면 ‘병아리’라는 별명으로 불리며 많은 사람에게 귀여움을 받는 연호는 사람들에게 매정하게 대하지 못한다. 그리하여 주인공이 목격한 둘의 모습은 매우 대조적인데, 란스의 주변은 여학생들이 호시탐탐 기회를 노리면서도 함부로 앞지 못해 텅 비어있으나 연호는 항상 여학생들에게 둘러싸여 끌려다니다시피 한다. 이처럼 성격과 행동 양상이 다른 인물들을 공략해 나가며 플레이어는 다양한 형태의 관계를 체험해 볼 수 있다. 어리바리한 모습으로 능력 있는 남성 인물의 도움을 받아볼 수도, 성숙한 모습으로 어린 남성의 응석을 받아줄 수도 있는 것이다.

여기에 더해, 인물들은 각자 에로티시즘을 불러일으키는 특징적인 외모를 가지고 있다. 가령, 란스의 긴 은발은 그의 성격처럼 깔끔하면서도 도도하고 차가운 느낌을 불러일으킨다. 연하 타입의 연호는 귀여운 금발에 다른 인물들보다 보호 본능을 일으키는 왜소한 체형을 가지고 있다. 반면 체육인 타입의 레드는 상대적으로 건장하고 다부진 체형에 그의 넘치는 에너지와 같이 빨간 머리를 가지고 있다. 물론 어떤 특징을 지닌 인물이든 외적으로 매우 수려한 것은 기본이다. 그리하여 플레이

어는 서사의 내용을 소비하는 동시에 시각적으로 형상화되어있는 남성 인물의 에로티시즘을 소비할 수 있다.³³⁾

물론 게임 안에서의 체험이 현실에서 배우자를 찾는 과정과 같은 차원에 놓일 수는 없다. 여성향 게임에 등장하는 남성 인물의 외모나 성격, 배경 등의 자질은 몇 가지로 단순화되어 있으며 실제 현실과 동떨어진 판타지에 가깝기 때문이다. 하지만 그렇다고 하여 여성향 게임이 전혀 의미 없어지는 것은 아니다. 자신의 취향이나 라이프 스타일을 끊임없이 자문하며 합리적으로 자신을 만족시켜 줄 상대방을 찾아야 하는 오늘날, 감정적인 끌림과 이성적 조건을 모두 만족시켜 주는 상대방을 찾는 일은 매우 어렵고 복잡한 일이 되었다. 사회적 관계망에 따라 유동하는 자아를 확정한다는 것부터 매우 어려운 일이며, 일단 누군가와 연인 사이가 되었다 하더라도 개인의 선호에 의존한 결속이란 매우 느슨하여 언제든 다른 사람에게 자리를 빼앗길 수 있기 때문이다.³⁴⁾ 이처럼 불안정한 상황 속에서 여성향 게임은 다양한 조건의 남성들을 감정적 소모나 실패가 거의 없이 손쉽게 만날 수 있도록 해 준다. 앞에서 주인공에 동일시되어 주어진 상황을 일방적으로 받아들여야 하는 출판 로맨스물의 독서 경험과 달리 여성향 게임 플레이어의 독서 경험은 화면 안 주인공에 이입되어있는 '나'와 화면 밖에서 전체 시스템을 파악하고 조정하며 여러 가지 가능성의 세계를 경험하는 '나'로 분화되어 이루어진다고 서술한 바 있는데, 이러한 특징 때문에 여성향 게임은 여타 로맨스물보

33) 일본의 여성향 게임 〈박앵귀〉을 분석한 인단비의 논문에서도 플레이어의 자율성과 관련하여 비슷한 내용이 지적된 바 있다. (인단비, 『여성 서브컬처를 통한 여성 연구—오토메 게임 〈박앵귀〉를 중심으로』, 고려대 석사학위논문, 2015, 79-82쪽)

34) 개인의 자기 이해와 합리적 선택에 기반한 오늘날의 사랑이 본질적으로 불안정한 것일 수밖에 없는 이유에 대해 자세한 내용은 에바 일루즈, 『사랑은 왜 아픈가』, 김희상 역, 돌베개, 2013, 179-201쪽 참조.

다 한층 적극성을 띤다. 플레이어는 개별 서사 안에서 주인공에 이입하면서도 동시에 주인공과 한 걸음 떨어진 위치에서 여러 인물들을 비교, 평가할 수 있으며, 수시로 본인의 역할을 바꾸어볼 수도 있기 때문이다. 이러한 과정을 통해 플레이어는 실제 현실과는 다소 거리가 있을지라도 자신의 취향이나 선호를 나름대로 탐색해 나갈 수 있으며, 그리하여 작품 내 개별 서사의 내용과는 별개로 여성 플레이어는 주체적인 위치에 놓이게 된다.

한편, 한 인물과의 결말이 '해피 엔딩'과 '배드 엔딩'으로 나뉘어 존재한다는 점 역시 일반 로맨스물과 다른 여성향 게임의 특징으로서 의미를 갖는다. 보통 해피 엔딩은 게임의 공략에 성공했다는 의미이며, 배드 엔딩은 실패했다는 의미이다. 그러나 <네임리스>의 경우 몇몇 배드 엔딩은 단순히 연애 실패의 의미를 넘어 양지에 드러내기 어려운 여러 욕망의 가능태들을 제시해주는 역할을 해 주기도 한다. 한 예로, 연호와의 서사는 하나의 해피 엔딩과 세 가지의 배드 엔딩이 존재한다. 해피 엔딩은 연호가 자신을 학대하고 버렸던 전주인에 대한 트라우마를 극복하고 주인공과 연인이 되는 것이다. 해피 엔딩의 경우 귀여운 연하의 남성이라는 이미지 때문인지 그와의 스킨십은 아주 낮은 수위에 그치며, 그마저도 연호의 주도 하에 이루어진다. 그러나 연호와의 배드 엔딩은 다소 파격적이다. 하나를 살펴보자면, 언젠가부터 집착이 과해진 연호가 부담스러워진 주인공은 일부러 연호를 떼어놓고 친구들과 시험공부를 하러 카페에 간다. 그러자 버림받았다 생각한 연호는 충격 속에서 내리는 비를 하염없이 맞으며 주인공을 기다리다 쓰러지고, 그런 연호를 발견한 주인공은 급하게 그를 집에 데려온다. 고열에 들떠 자리에 누워있는 연호를 간호하다가 주인공은 이불을 가져다주려 한다. 그러나 연호는 자신의 곁에 있어 달라며 주인공의 옷깃을 붙드는데, 이때 그의 부탁을 무시하고 이불을 가지러

떠나는 선택지를 선택하면 배드 엔딩으로 분기하게 된다.

배드 엔딩에서는 주인공의 뒤뜰린 욕망이 발현되는 모습을 볼 수 있다. 이불을 가지고 돌아온 주인공은 그사이 잠들어 있는 연호를 보게 된다. 그런데 그 순간 주인공의 마음에는 이상한 감정이 피어오른다. 자신만을 쫓아다니며 자신의 기분에 맞춰주려 기꺼이 희생하는 연호가 약자이자 소유물로 보이기 시작한 것이다. 옷깃을 걷어 올리자 연호의 몸에 보이는 전 주인의 학대의 흔적이 주인공을 더욱 자극한다. 그리하여 주인공은 이불을 걷어 내 연호에게 손을 뻗고, 연호는 괴로워하면서도 순순히 주인공의 손길을 받아들인다. 직접적인 묘사는 되어있지 않지만 이 장면은 성우의 목소리 연기와 더불어 매우 에로틱한 상상력을 불러 일으킨다. 서술한 장면이 흥미로운 이유는 보통 여성이 성적으로 대상화되는 경우가 많은 반면 해당 장면은 여성이 남성 인물을 대상화하여 욕망을 발산하는 양상을 보여주기 때문이다.

물론 반대로 남성 인물이 주인공을 향해 뒤뜰린 애정을 보여주는 배드 엔딩도 있다. 한 예로 태이와의 배드 엔딩 중에는 과도한 소유욕에 사로잡힌 태이가 주인공을 감금하거나 주인공에게 역지로 스킨십을 행하는 경우도 등장한다. 이처럼 BDSM(Bondage, Discipline, Sadism, Masochism)적 요소가 다분한 공격적, 폭력적 형태의 애정은 두 남녀가 자유의지에 따라 애정을 주고받을 수 있는 건전한 관계가 아니기 때문에 해피 엔딩이 될 수 없으며, 사회적으로 용인되지도 않는다. 그러나 작품 안에서 그려지는 BDSM적 관계는 승인되지 않은 불온한 욕망을 배드 엔딩이라는 이름 아래 들추어내고, 금지된 경계를 벗어나는 아슬아슬함을 통해 일종의 에로틱한 쾌락을 제공해 준다.

이밖에도 배드 엔딩에는 다양한 결말이 담길 수 있는데, <네임리스>의 다음 작품인 <수상한 메신저>에는 결혼을 하지 않은 채 남성 인물과

동거를 하거나, 혹은 회사 오너인 남성 인물과 연인이 되는 대신 일적으로 능력을 발휘하여 그의 회사에 취직하는 등의 결말이 배드 엔딩에 담겨져 있다. 이러한 결말은 건전한 연인 관계를 이루지 못하였다는 의미에서 배드 엔딩에 들어가긴 하였으나 백마탄 왕자님을 만나는 여성의 범주를 넘어 좀 더 다채로운 여성의 모습을 그려낸다. 이처럼 다양한 방식으로 기존의 로맨스 서사 공식을 비트는 배드 엔딩의 존재는 플레이어에게 때로는 일탈의 경험을 주며, 해피 엔딩 안에서는 얻을 수 없었던 재미를 부여한다. 여성향 게임은 이 지점에서 일반 로맨스 서사물보다 적극적인 미디어로서 의미를 획득하며, 로맨스 서사의 공식을 충실히 따른 개별 서사 안에서 다소 소극적, 수동적으로 그려지는 여성 주인공의 모습과 별개로 플레이어에게 능동성을 부여한다.

5. 나가며

지금까지 국내의 여성향 게임은 영향력 있는 시장을 형성하고 있는 데에 비해 연구가 거의 이루어지지 못하였다. 그러나 여성향 게임은 기존 로맨스 서사물의 계보를 이으면서도 동시에 디지털 매체적 특징을 바탕으로 새로운 이야기 효과를 만들어내기 때문에 심도 있는 고찰을 해볼 필요가 있다.

기존의 출판 로맨스물과 다른 여성향 게임의 가장 큰 특징은 플레이어에게 ‘복수의 서사 경험’을 제공한다는 점이다. 여성향 게임 안에는 공략이 가능한 여러 명의 남성 등장인물이 등장하며, 각 인물의 서사마다 ‘해피 엔딩’과 ‘배드 엔딩’이 준비되어 있다. 플레이어는 화면에 뜨는 선택지를 선택함으로써 자신이 원하는 방향으로 서사를 이끌어갈 수 있다.

그리고 보통 플레이는 한 번으로 끝나는 것이 아니라 저장, 불러오기, 다시 하기 등의 게임 시스템을 통해 몇 번이고 반복되며 이전 플레이와 다른 새로운 방향으로 이루어진다. 그리하여 플레이어는 선택에 따라 달라지는 여러 가능성의 세계를 경험하게 되고, 단선적 시간관을 바탕으로 하나의 이야기를 제공하는 출판 로맨스물을 읽을 때와 달리 플레이어와 작품 속 주인공의 동일성은 깨어지게 된다.

여성향 게임의 이러한 특징은 작품의 내적, 외적 차원에서 새로운 의미를 발생시키는데, 본고에서는 국내의 여성향 게임회사인 '체리츠'사의 <네임리스>를 통해 그 구체적인 양상을 살펴보았다. 물론 각 등장인물과의 연애 이야기 전달에만 주력하는 작품들도 많으나, 체리츠사의 경우 게임의 시스템을 충분히 활용하여 독특한 방식으로 작품의 서사를 전개시켜 나간다. 개별 서사들의 큰 흐름은 주인공이 남성 인물의 아픔을 다독여주며 그에게 특별한 사람이 되어가는 방향으로 진행되며, 작품 속에 재현된 남녀주인공의 모습 역시 통념에서 크게 벗어나지 않기 때문에 일견 여타의 로맨스 서사물과 큰 차이가 없는 것처럼 보인다. 그러나 모든 인물의 공략을 완료해야 볼 수 있는 Secret 챕터에 이르면 곰돌이 인형과 마술쟁이라는 새로운 인물들이 작품의 바깥에서 주인공의 연애 이야기를 지켜보고 있었다는 사실이 밝혀진다. 이로써 여러 남성 인물들을 두루 공략하는 여성향 게임 플레이어의 일반적인 플레이 행위가 서사 안에서 직접적으로 드러나고, 유일하고 운명적인 사랑 이야기처럼 보였던 개별 서사들의 낭만성은 깨지게 된다. 그런데 <네임리스>는 여기에서 한 단계 더 나아가 흥미로운 결말을 제시한다. 최종적으로 주인공이 누군가와 사랑을 이루는 것이 아니라 모든 인형들과 함께 행복하게 지내는 것으로 마무리되는 것이다. 일대일의 애정 관계에 종속되지 않는 작품 속 주인공의 모습은 화면 밖 플레이어가 작품 안 남성들

과 맺는 일대다(一對多)의 관계를 은유적으로 재현한 것으로 보이는데, 이로써 남성적 특징으로 여겨지는 바람기의 욕망이 이 작품에서는 주인공과 인형의 관계 안에서 허용되며 긍정된다.

한편, 여성향 게임이 제공하는 복수(複數)의 서사 경험은 작품 외적으로도 새로운 효과를 발생시킨다. <네임리스>에는 란스, 연호, 유리, 태이, 레드 다섯 명의 남성 인물들이 등장하는데, 이들은 각자 많은 여성들이 보통 매력적이라 느끼는 외모나 성격의 자질들을 바탕으로 유형화된 인물들이다. 플레이어는 성격과 외모가 각기 다른 남성 인물들을 두루 공략해 봄으로써 자신의 취향이나 선호를 나름대로 탐색해 나갈 수 있는데, 이런 점에서 여성향 게임의 플레이어는 작품 내 개별 서사의 내용과는 별개로 주체적인 위치에 놓인다. 여기에 더해 한 인물과의 결말이 ‘해피 엔딩’과 ‘배드 엔딩’으로 나뉜다는 점 역시 의미가 있다. 해피 엔딩은 주인공과 남성 인물이 사랑을 성취하는 데에 성공하는 모습이 무난하고 건전한 형태로 그려지는 반면, 배드 엔딩은 BDSM적 요소가 다분한 장면으로 불온한 욕망을 재현한다든지, 주인공이 사랑 대신 일을 선택하는 등 좀 더 다양한 장면들이 그려진다. 다양한 방식으로 기존의 로맨스 서사 공식을 비트는 배드 엔딩의 존재는 개별 서사 안에 그려진 여성 주인공의 모습과 별개로 여성향 게임을 다채로운 욕망의 재현처로서 기능하도록 만들어 준다.

과거 우리나라에서는 급격히 변화하는 매체 환경 속에서 문학이 나아가 갈 길에 대한 실험의 일환으로 <디지털 구보 2001>(2001)과 같은 하이퍼텍스트 문학을 시도한 바 있었다. 그러나 그것은 텍스트의 긴밀성이 부족하여 정작 독서 행위의 즐거움을 충족시켜주지 못하는 문제가 있었고,³⁵⁾ 이후 스토리가 산만해지는 하이퍼텍스트의 취약점을 객관식 선택

35) 자세한 내용은 이소희, 『하이퍼텍스트로서의 비주얼 노블 연구』, 한양대 석사학위

지의 제시로써 극복한 ‘비주얼 노블’이 미래 문학의 형식으로 주목받기 시작하였다.³⁶⁾ 새로운 문학적 양식으로서 비주얼 노블에 주목한 시각은 매우 유효하였으나 오랜 시간 동안 관련 연구는 활발하게 이루어지지 못하였다. 어쩌면 그 이유는 그동안 국내의 비주얼 노블 게임 시장이 충분히 발달하지 못했기 때문이었을지 모른다. 하지만 최근 들어 비주얼 노블 작품은 국내 게임 시장의 성장과 더불어 활발하게 제작되고 있으므로 디지털 시대의 대중적 이야기 양식으로서 다시 한 번 주목해 볼 필요가 있다. 본고에서는 체리츠 사의 〈네임리스〉를 분석해 보았으나 이 밖에도 여성향 게임 작품은 많이 존재하며, PC뿐 아니라 모바일용으로도 많이 제작되고 있다. 모바일 앱으로 제작된 〈수상한 메신저〉의 경우 휴대폰의 특징인 전화, 문자의 기능을 접목시켜 PC와는 또 다른 방식으로 서사를 전개 시켜 나가 흥미롭다. 앞으로 다양한 시각에서 여성향 게임이 연구될 필요가 있겠다.

논문, 2016, 6-8쪽 참조.

36) 관련 글로 다음의 글이 있다. 김성곤, 『문학의 미래-비주얼노블, 그래픽소설, 중간문학, 포스트휴머니즘』, 『비평』 제16호, 2007, 256-270쪽; 김민영, 『문학과 게임의 동거-‘독자·플레이어’가 ‘소설·게임’ 쓰기에 참여하는 ‘비주얼 노블’』, 『문학사상』 제36권 제10호, 2007, 253-261쪽.

참고문헌

1. 기본자료

여성향 연애 시뮬레이션 게임 <네임리스>(Cheritz, 2013).

2. 논문과 단행본

김민영, 『문학과 게임의 동거-‘독자·플레이어’가 ‘소설·게임’ 쓰기에 참여하는 ‘비주얼 노블’』, 『문학사상』 제36권 제10호, 2007, 253-261쪽.

김성곤, 『문학의 미래-비주얼노블, 그래픽소설, 중간문학, 포스트휴머니즘』, 『비평』 제16호, 2007, 256-270쪽.

아즈마 히로키, 『게임적 리얼리즘의 탄생』, 장이지 역, 현실문화, 2012.

_____, 『동물화하는 포스트모던』, 이은미 역, 문학동네, 2015.

에바 일루즈, 『사랑은 왜 아픈가』, 김희상 역, 돌베개, 2013.

윤태진, 『게임문화연구의 새로운 쟁점들』, 『게임과 문화연구』, 커뮤니케이션북스, 2008, 203-224쪽.

이소희, 『하이퍼텍스트로서의 비주얼 노블 연구』, 한양대 석사학위논문, 2016.

이트르妃, 『여성 서브컬처를 통한 여성 연구-오토메 게임 <박앵귀>를 중심으로』, 고려대 석사학위논문, 2015.

장민지·윤태진, 『미소년을 기르는 여성들』, 『미디어, 젠더&문화』 제19권, 한국여성커뮤니케이션학회, 2011, 145-259쪽.

전경란, 『여성 게이머의 게임하기와 그 문화적 의미에 대한 연구』, 『사이버커뮤니케이션학보』 제22호, 사이버커뮤니케이션학회, 2007, 83-117쪽.

_____, 『게임연구에 대한 메타분석』, 『사이버커뮤니케이션학보』 제27권 제3호, 사이버커뮤니케이션학회, 2010, 127-176쪽.

Abstract

Features of Otome Game's Narrative System and its Effect - Focusing on Cheritz's <Nameless>(2013)

Han, Sang-Yun(Korea University)

This study examines how the system of 'Otome Game' (Dating simulation game for female gamers) generates unusual meanings in typical romance stories. Unlike traditional books on romance, which provide a single story per book, Otome games provide multiple narratives in a single piece of work. The multi-narrative experience encourages the player to read typical romance stories in different ways.

A game player usually plays a game repeatedly to match with each of the male characters, so the player can have a date with several men although each story is a love story between one man and one woman. By exposing these experiences which occur outside the computer screen, <Nameless>, a game made by Cheritz, breaks the romantic mood of the 'true love' fantasy that most typical romantic stories have. Instead, <Nameless> gives an unfamiliar ending in that the female character does not become a lover with one male character but ends up matching with everyone. This is a reflection for the polygamic relationship that occurs out of the screen between a player and the male characters. It shows women's polygamic desire that have been considered as only men's.

The game's multiple narrative system also brings new experiences to the player. In <Nameless>, there are five attractive male characters with different personalities and appearances, and a player can explore her own tastes and preferences by repeating the game and enjoying a new sequence of events. Add to this, it is important to point out that not all of the outcomes are 'happy endings' but are also 'bad endings.' Bad endings, which deviate from the typical romance narratives in various ways, show different types of desire and players can experience them indirectly. Thus, in Otome games female players can get more active meanings than in ordinary romance stories.

(Keywords: 〈Nameless〉, visual novel, subculture, female gamers, Otome Game, dating simulation game, Cheritz)

논문투고일 : 2018년 4월 20일

심사완료일 : 2018년 5월 5일

수정완료일 : 2018년 5월 13일

게재확정일 : 2018년 5월 15일