10.15686/fkl.2020..51.72

영화적 게임의 젠더 다양성 재현과 동일시의 트러블

:「더 라스트 오브 어스」 시리즈를 중심으로

조혜영
중앙대학교 강사

목차

1 서론
2 ‘영화적 게임’이란 무엇인가
3 남성-영웅 동일시의 위기와 혐오정치
4 다중적 행위소들의 연합: 동일시와 비동일시 사이에서
5 결론: 주체의 취약성을 노출하기

국문초록

이 글은 영화적 게임이라는 평가를 받아온「더 라스트 오브 어스」시리즈를 중심으로 게임의 젠더 다양성 재현이 게임 플레이어와 캐릭터의 관계에 미치는 영향을 검토하는 데 목적이 있다. 즉 젠더적 관점에서 게임 플레이어와 캐릭터 간에 동일시와 비동일시가 작동하는 방식을 탐색하고자 한다. 그를 통해, 게임 플레이어의 행위자성이 복수적이고 산포적이고 이질적인 신체들의 프랙탈적인 연합으로 구성되며 그러한 게임 플레이어의 성격이 윤리적이고 교육적인 가능성을 지닐 수 있음을 주장한다. 평단과 대중 모두에게 긍정적인 평가를 받았던「더 라스트 오브 어스」(2013)와 달리 후속편인「더 라스트 오브 어스 파트2」(2020)는 양분된 반응을 얻었다. 특히 기존 남성중심적 게임 문화에 익숙한 일부 이용자들은 새로운 플레이어 캐릭터인 애비에 대해 분노와 혐오의 감정을 드러냈다. 이러한 반응은 소수자차별적 문화에 기인한 것이기도 하지만 동시에 후속편이 플레이어 행위자성을 복수화하고 산포시키고 마찰을 불러일으키게 설계하면서 생산된 효과이기도 하다. 서로를 적대하지만 거울상인 두 플레이어 캐릭터, 젠더 이분법을 이탈한 여성의 남성성 재현, 감정적 보상을 주지 않는 서사, 이질적인 게임적 신체성(캐릭터, 배우, 플레이어, 게임머신 등) 등은 동일시와 비동일시를 오고가게 하고 플레이어 행위자성이 긴장하고 불화하는 행위소들로 구성되어있음을 감각게 한다. 또한 플레이어/엘리/애비는 정체성의 불안정성과 실패를 수용하고 타자의 제거를 통한 주체의 트라우마 극복은 애초에 불가능하다는 것을 인정할 때만 게임을 끝까지 완료하고 공존의 윤리학을 배우게 된다.

국문핵심어: 더 라스트 오브 어스 파트2, 동일시와 비동일시, 플레이어 행위자성, 젠더 다양성, 여성의 남성성, 영화적 게임, 비디오게임, 게임 서사학

1 서론

이 글은 콘솔 기반의 비디오게임[1]「더 라스트 오브 어스 파트2 The Last of Us Part Ⅱ」(2020)를 중심으로 게임 캐릭터의 젠더 및 섹슈얼리티 재현이 게임 플레이어의 정체성 또는 행위자성에 미치는 영향을 검토하는 것을 목적으로 한다. 다시 말하면, 젠더를 인식하면서 게임 캐릭터와 플레이어 간에 동일시와 비동일시가 작동하는 방식을 탐색하고자 한다. 그를 통해, 게임 플레이어의 정체성 혹은 행위자성은 복수적이고 산포적이고 이질적인 신체들의 프랙탈적인 연합으로 구성되며, 그러한 게임 플레이어의 성격이 윤리적이고 교육적인 가능성을 지닐 수 있음을 주장할 것이다.

「더 라스트 오브 어스」 시리즈는 너티독이 개발하고 소니인터액티브엔터테인먼트(이하 SIE)가 발매한 콘솔 기반의 3인칭슈팅액션(Third-Person Shooter, TPS) 싱글 플레이어 게임이다. 이 시리즈는 현재까지 본편(2013)과 DLC(Downloadable Content)[2]인 「레프트 비하인드 Left Behind」(2014) 그리고 후속편 「더 라스트 오브 어스 파트2」(이하 「파트2」)가 발매되었다. 「더 라스트 오브 어스」 시리즈는 소니 플레이스테이션의 독점작이자 대규모 자본이 투자된 'AAA 게임'[3]이다. 2013년 6월 발매된 「더 라스트 오브 어스」는 고해상도 그래픽과 사실적인 물리현상의 시뮬레이션을 위한 경쟁이 본격적으로 시작된 7세대 콘솔[4]이 끝나는 시점에 발매되었다. 이 게임은 해당 세대 내에서 구현할 수 있

1 이 글에서 '게임'은 "전자적 장치에 기반을 둔 게임"을 가리킨다. '게임'은 비디오게임, 컴퓨터게임, 디지털게임 등 다양한 명칭으로 불려왔는데, 이는 "게임 장르 및 플랫폼의 발전"과 깊은 연관이 있다(전경란, 『디지털게임, 게이머, 게임문화』, 커뮤니케이션북스, 2009, 8-11쪽). 이 글에서는 주로 시청각적으로 스펙터클한 경험을 선사하는 콘솔 게임을 다룰 것이기에, 비디오게임이라는 용어를 주로 사용한다. 하지만 '비디오'라는 점을 특별히 강조할 필요가 없을 때에는 '게임'이라는 용어를 혼용한다.

2 DLC는 이미 발매된 비디오게임을 위해 게임회사가 개발한 부가콘텐츠로서 온라인으로만 유통된다. 'Wikipedia'의 'Downloadable content' 참조.

3 AAA는 대형 자본을 투자해 개발하고 메이저 퍼블리셔에서 유통하는 유형의 게임을 지칭하는 산업 용어이다.

4 7세대 비디오게임 콘솔에는 2005년 말 출시된 마이크로소프트 엑스박스 360, 2006년 말

는 기술을 극한까지 밀어붙이고 기존 주류게임에서는 체험하기 힘들었던 정서적 울림과 윤리적 메시지를 주었다는 평가를 받으며 대중과 평단의 열광적인 반응을 얻어냈다.[5]

이 시리즈는 2013년 미국에서 정체불명의 동충하초 진균이 퍼진 후 미국인 상당수가 죽거나 좀비가 된 포스트아포칼립스 세계를 배경으로 한다. 본편은 전염병 발발 당시 딸 사라를 잃은 후 연방정부군 통제구역인 2033년의 보스턴에서 밀수꾼으로 살아가는 조엘이 주인공이다. 조엘은 반군 수장 마를린에게서 바이러스 면역인 14살의 엘리를 레이크 시티의 병원에 데려다 달라는 요청을 받는다. 조엘은 점차 엘리를 딸처럼 여기게 되고, 어렵게 도착한 반군 병원에서 백신연구를 위해 엘리를 죽이려는 마를린과 의사를 살해한다. 결말에서 조엘은 엘리에게 진실을 숨기고 동생인 토미가 있는 공동체에 정착한다.

본편의 플레이어 캐릭터[6]는 조엘이지만 여행의 동반자인 엘리 역시 게이머들에게 많은 사랑을 받았다. 엘리는 논플레이어 캐릭터(NPC)이지만 사춘기 소녀다운 냉소적 대사들 그리고 홀로 살아남은 것에 대한 죄책감과 불안함이 입체적으로 그려진다. 엘리를 살리고 보호하는 것이 목적인 조엘을 제어하는 플레이어는 함께 위기를 성공적으로 극복해 나가면서 (그리고 그러한 액션을 통해 게임 플레이 실력이 향상되면서) 정서적 유대감이 강화되는 특별한 경험을 하게 된다.

출시된 소니 플레이스테이션 3, 닌텐도 Wii가 포함된다. 엑스박스 360과 플레이스테이션 3은 HD 해상도를 지원했으며, Wii를 시작으로 세 콘솔 모두 움직임을 감지하는 센서와 연동된 컨트롤러를 선보였다. '위키피디아'의 '7세대 비디오게임 콘솔' 참조.

5 『IGN』과 『유로게이머』 같은 유명 게임웹진들은 별점평가에서 만점을 주며 극찬을 쏟아냈을 뿐만 아니라, 발매된 지 일주일 만에 130만장 그리고 플레이스테이션 4를 위한 '리마스터' 버전까지 포함해서는 약 800만장 가량을 판매한 것으로 알려져 있다. 이러한 흥행은 곧 출시될 8세대 게임 콘솔을 기다리던 게이머들이 이미 낡은 기종이 된 플레이스테이션 3을 새롭게 구입하거나 '리마스터' 버전을 플레이하기 위해 8세대 콘솔에서 엑스박스원 X가 아닌 플레이스테이션 4를 구입하는 현상으로 이어졌다. 'Wikipedia'의 'The Last of Us'의 'Critical Response'와 'Sales' 참조.

6 플레이어 캐릭터(Player Character, PC)는 플레이어가 직접 조종하는 캐릭터로, 서사를 주도적으로 이끌어나가는 주인공이다. 논플레이어 캐릭터(Non-Player Character, NPC)는 게이머가 직접 조종하지 않는 캐릭터로 플레이어 캐릭터의 퍼포먼스에 상호작용하거나 주요 에피소드를 책임지기도 하지만 대다수는 기능적인 역할로 한정된다.

유례없는 둘 간의 강력한 정서적 유대감은 게임 메커닉과 AI 기술 덕택이기도 하다. 엘리는 생존에 필요한 필수품과 무기재료를 찾아주고 적의 위치를 알려주며 전투에 참여하는 등 조엘/플레이어의 보조 역할을 탁월하게 수행한다. 또한 플레이어는 조엘이 큰 부상을 당해 의식을 잃은 시퀀스에서 1시간 정도 엘리로 플레이를 하며 두 캐릭터 간의 유사-부녀적 감정을 양쪽 모두에서 체험한다. 서사적으로 볼 때 이러한 게임 플레이는 조엘이 딸의 죽음과 관련된 트라우마를 극복하는 과정이 된다.

「파트2」는 본편에서 4년이 지난 2038년 시애틀을 배경으로 하며, 본편의 NPC였던 엘리와 새로운 캐릭터인 애비로 플레이 한다. 「파트2」의 프롤로그에서 플레이어는 본편의 주인공 조엘로 잠시 플레이 하지만 곧 조엘은 애비에게 무참히 살해당한다. 이후 엘리는 연인 디나와 함께 유사-아버지인 조엘의 복수를 위한 여정을 떠나 애비의 친구들을 연이어 살해한다. 한편, 백신개발을 하던 반군의 의사이자 조엘에게 살해당한, 아버지의 복수를 한 애비는 여전히 트라우마에서 벗어나지 못하고 괴로워하다 야라와 레브라는 십대 아이들을 만나 자신을 성찰할 기회를 얻는다.

2020년 6월 8세대인 플레이스테이션 4가 끝나가는 시점에 발매된 「파트2」는 본편의 전략을 반복했다. 빛, 물, 중력, 표면의 질감 등의 물리 시뮬레이션과 고해상도 그래픽 기술에 있어 경이로운 발전을 보여주었다. 그러나 본편과 달리 평단과 대중의 「파트2」에 대한 반응은 양분되었다. 일부 대중, 특히 극우적이고 소수자 차별적 경향이 강한 인터넷 게임 커뮤니티들은 부정적인 평가를 내리며 폭력적인 분노를 표출했다. 이들의 비난은 크게 두 가지에 집중되었다. 하나는 본편의 주인공인 '낯선 캐릭터인 애비가 조엘을 무참히 살해해 조엘에게 동일시되어있던 기존 게이머들에게 심리적 상처를 유발했다는 것'이고, 다른 하나는 '인종, 젠더, 섹슈얼리티, 나이 등에 있어 다양한 정체성의 재현을 지나치게 고려해 서사의 개연성을 약화시켰다는 것'이다. 이러한 부정적 반응이 정당한 비판은 아니지만 한편으로는 「파트2」가 핵심적 게임체험으로 설계해 놓은 다양한 젠더 정체성의 수행 및 이질적이고 산포된 신체들의 연합으로서의 플레이어 행위자성과 직간접적으로 연관되어 있기도 하다. 일부 대중의 소수자 혐오에 기반한 감정적 반응은 「파트2」 제작자의 의도와는 완전히 반대되지만, 그럼에도 이 게임의 디

자인에 의해 촉발된 일탈적이고 왜곡된 효과라 할 수 있다. 그렇기에 이 글의 초점이 수용자 연구에 있지는 않지만 「파트2」에 대한 공격적 반응과 그러한 반응이 나오게 된 맥락을 간략하게 설명할 것이다.

「파트2」 특유의 게임 플레이어의 행위자성에 대한 논의는 또한 다음의 쟁점들을 함께 고려할 것이다. 첫째, 「더 라스트 오브 어스」 시리즈를 플레이어와 캐릭터 간에 강력한 정서적 동일시를 야기하고 그것을 보상으로 주는 데 집중하는 '영화적 게임(cinematic game)'으로 검토할 것이다. 둘째, 일관된 서사와 강력한 정서적 동일시에도 불구하고 「파트2」에서 비동일시를 내장하고 출몰시키는 게임 메카닉을 설명할 것이다. 셋째, 자본집약적 대형 비디오게임이 실사영화에 가깝게 물리적 현상을 시뮬레이션하고 배경과 인물을 사실적으로 재현해냄으로써 비디오게임에서 가상과 현실의 관계가 재정립되는 방식을 살펴볼 것이다.

2 '영화적 게임'이란 무엇인가

「더 라스트 오브 어스」 본편에서 느끼는 조엘에 대한 정서적 동일시와 「파트2」 게임 초반에 애비에 대해 느끼는 강한 정서적 거부감은 모두 이 시리즈가 차용하고 있는 비상호작용적 서사구조와 영화적인 시청각 장치에 의해 강화된다. 실제로 「더 라스트 오브 어스」 시리즈는 가장 '영화적인' 게임으로 평가받곤 한다. 이 글은 '영화적 게임'을 '놀이(ludology) 대 서사(narratology)'라는 대립적 담론[7]

7 이반 기리나는 '영화적 게임'에 대한 박사논문에서 게임과 영화의 매체교차적 연구의 필요성을 다음과 같이 역설한다. 게임연구는 오랫동안 놀이와 서사 중 어느 패러다임이 더 우세한지를 경쟁해온 역사가 있다. 놀이 대 서사라는 이분법적 대립은 능동성 대 수동성이라는 또 다른 대립적 패러다임을 낳아왔다. 놀이나 능동성은 게임 고유의 매체적 특징인 반면, 서사와 수동성은 보다 전통적인 영화나 소설의 것으로 치부되었다. 게임연구 초반에는 연구의 독립적인 장을 형성하기 위해 놀이나 능동성에 더 초점을 맞춘 경향이 있다. 그러나 게임은 후발 매체인 만큼 기존의 다른 매체와 상호작용하면서 스스로를 발전시켜왔다. 대중문화에서의 디지털로의 급격한 전환은 게임이 다른 매체를 흡수하고 전유하는 것을 더욱 가속시키고 또한 가능케 했다. 이제는 기존의 이분법을 넘어선 연구가 필요하다. 특히 영화적 게임은 다른 매체와의 상호작용이 게임을 변화시키는 방식을 비교적 용이하게 연구할 수 있는 텍스트다. Ivan Girina, *Cinematic Games: The Aesthetic Influence of Cinema on Video*

을 넘어서 그 둘이 교차하는 장르로 고려한다. 일반적으로 비디오게임에서 '영화적인 것(the cinematic)'은 게임 플레이가 중단되면서 상호작용 되지 않는 애니메이션 장면인 컷신(cutscene)을 지시해왔다. 그러나 여기서 말하는 영화적 게임은 이와는 분명 변별된다.

이반 기리나에 따르면 영화적 게임은 "플레이어의 손에서 액션이 유지되면서도 시청각적 재현의 측면에서 영화적 표현을 갖고 있고," "커다란 스크린의 아우라"를 지녀 "상호작용 영화와 비디오게임 사이의 교차점"[8]에 있다. 즉 '영화를 플레이 한다'는 감각을 제공한다. 이 감각을 제공하기 위해선 두 가지가 필요하다. 하나는 연속적인 흐름(flow)이고, 다른 하나는 실사영화와 같은 사실성 및 스펙터클을 선사하는 시청각적 재현의 체험이다.

영화적 스타일의 차용은 영화의 카메라 앵글이나 구도를 통해 구현된 3차원의 사실적이고 익숙한 시공간 재현뿐만 아니라 영화의 연속편집(continuity editing)처럼 게임의 매끄러운 흐름을 강화한다. 이질적인 성격의 컷신과 게임 플레이 장면, 공간들, 레벨들은 가능한 매끈하게 봉합된다. 매끄러운 흐름을 위해선 빛, 물, 중력 등에 있어 실사의 공간을 옮겨놓은 것 같은 게임 물리 엔진[9], 모션 캡처를 통해 구현된 주요 캐릭터의 자연스러운 움직임과 표정, 플레이어 캐릭터의 액션에 자연스럽게 상호작용하는 AI NPC의 리액션, 컷신과 게임 플레이 장면이 거의 구분되지 않을 정도의 고해상도와 서사적 흐름을 방해하지 않는 레벨 디자인, 영화적 화면구도를 방해하지 않게 최소화된 인터페이스 창과 화면 내의 시각적 재현으로 대치된 무기·탄약과 같은 아이템이나 체력·생명 등의 주요 정보 등이 필요하다.

특히 「더 라스트 오브 어스」 시리즈의 레벨 디자인은 게임 플레이뿐 아니라 서사적 동일시를 위해서 투자되며 매끄러운 흐름을 강화한다. 「더 라스트 오

Games, University of Warwick, Department of Film and Television Studies, 2015, pp. 7-18.

8 *ibid.*, p.10.

9 물리 엔진(physics engine)은 "강체동역학(충돌 감지 포함), 연체동역학, 유동역학과 같은 단순한 특정 물리 시스템을 최대한 시뮬레이션하는 컴퓨터 소프트웨어이다. 이 엔진은 컴퓨터 그래픽, 비디오게임, 영화 분야에 쓰인다." '위키피디아'의 '물리 엔진' 참조.

브 어스」 시리즈는 게임의 고유한 특징으로 강조되곤 하는 비선형적이고 상호작용적인 자율성과 능동적 선택이 약화되어 있다. 「더 라스트 오브 어스」 시리즈의 서사는 전통적인 주류 영화처럼 선형적이고 완전히 닫혀있다.[10] 다음 이벤트로 넘어가지 않기 위해 플레이어 캐릭터를 죽게 하거나 게임을 멈추는 것은 가능하지만, 대안적인 서사를 선택하거나 서사와 상관없이 시공간 이동을 할 수는 없다. 이 시리즈는 대신 정서적 동일시로 자율성이나 상호작용성의 약화를 보상한다. 본편에서 조엘/플레이어가 백신 개발 가능성과 인류 구원이라는 대의를 저버리고 반군을 대학살 했음에도(사실상 주어진 임무의 실패로 볼 수 있다), 많은 플레이어들이 결말에서 성취감과 만족감을 느낀 이유는 실제 딸인 사라와 달리 엘리를 살려냈기 때문이다. 조엘/플레이어는 오프닝에서 발생했던 '딸'의 상실, 즉 '아버지-영웅'으로서의 실패를 반복하지 않기 위해 인류 대신 엘리를 선택한다. 유사-딸의 구원과 트라우마 극복, 그로 인한 '아버지-영웅'으로서의 정체성 회복은 본편의 정서적 보상이다.

한편 「파트2」는 정서적 동일시를 위해 엘리와 애비의 플래시백 장면을 교차편집의 방식으로 삽입한다. 이 플래시백은 전투 플레이를 지양하고 서사적이지만 컷신은 아니다. 이 씬들은 정서적 환기와 더불어 엘리/애비/플레이어가 게임 조작법을 배우는 데 투자된다. 첫 번째 플래시백에서 조엘은 엘리의 15세 생일에 공룡을 보여주고 모형 우주선에 탑승하는 경험을 선물하기 위해 자연사 박물관에 데려간다. 본편에서는 NPC인 엘리가 수영을 못한다는 설정 때문에 매번 조엘/플레이어가 엘리를 강 건너편으로 옮기기 위한 퍼즐을 풀어야 한다. 그런데 「파트2」의 플래시백 이벤트에서 엘리/플레이어는 조엘에게 '수영하는 법/컨트롤러를 조작하는 법'을 배우며 부성을 느낀다. 이런 식으로 게임 플레이의 수행과 정서적 동일시가 동시에 구축된다. 조엘이 엘리/플레이어에게 기타를 치는 법을 알려주는 플래시백, 유사-삼촌인 토미가 엘리/플레이어에게 스나이퍼 사용법을

10 영화적 게임이 모두 선형적이고 비상호작인 서사구조를 갖고 있는 것은 아니다. 영화적 게임으로 평가받는 퀀틱 드림스의 「헤비레인」, 「비욘드 투 소울즈」, 「디트로이트 비컴 휴먼」와 돈노드의 「라이프 이즈 스트레인지」, 「텔 미 와이」의 게임서사는 상호작용적이고 복수의 선택지가 제공된다. 두 회사의 게임들은 모두 캐릭터/플레이어의 선택에 따라 서사가 분기되는 알고리즘 서사를 취한다.

알려주는 플래시백, 애비/플레이어가 아버지에게 동물의 흔적을 보고 길 찾기를 배우는 동시에 애비의 아버지가 다친 동물을 구해주는 선한 인물이라는 서사정보를 알려주는 플래시백 등이 유사한 방식으로 설계되어 있다. 정교한 게임 레벨 디자인의 연출이 게임적·서사적 여정을 응축한다. 결론적으로 말하면 서사적 혹은 정서적 동일시가 일어난다고 해서 게임 플레이를 희생하는 것이 아니다. 거꾸로 「더 라스트 오브 어스」 시리즈처럼 닫힌 선형적 서사를 갖고 있는 영화적 게임에서 '게임적인 것' 또한 재정의 된다.

실사영화와 같은 사실성과 스펙터클을 선사하는 시청각적 재현의 체험은 공간과 인물 모두에서 발생한다. 본편과 「파트2」는 모두 비디오게임에서 경외감을 야기하는 스펙터클을 체험하게 한다. 특정 에피소드나 플레이가 진행되지 않아도 게임 공간에서 숲으로 우거진 나무 사이를 지나며 빗소리를 들을 때, 실제 빛처럼 광원이 반사되는 것을 목격할 때, 중력이나 무게감이 실제처럼 느껴질 때, 여러 정체성과 지내온 환경에 따라 캐릭터의 신체크기, 걸음걸이, 피부색과 결, 머리색, 표정 등이 각기 다르게 사실적으로 그려지고 움직일 때, 플레이어는 가상공간의 사실적 체험에 놀라움과 즐거움을 느낀다. 또한 주요 배경이 되는 현재 보스턴이나 시애틀의 유명 건물과 도로를 그대로 차용하고[11] 잘 알려진 배우를 고용해 외양을 닮게 모델링할 뿐만 아니라 목소리와 모션 캡처 퍼포먼스 연기를 수행하게 하며 가상과 현실의 거리를 좁혀 몰입을 강화한다. 「파트2」는 마케팅에서 목소리와 모션 캡처 퍼포먼스를 맡은 배우와 캐릭터 간의 동기화(synchronization)를 강조하기도 했다. 인종적인 정체성뿐만 아니라 트랜스소년 레브를 연기한 이안 알렉산더처럼 실제 젠더퀴어이자 다른 영화에서 트랜스젠더를 연기했던 배우를 캐스팅해 '게임-영화-현실'의 교차성을 높인다.[12]

「파트2」에 등장하는 주요 캐릭터의 젠더, 섹슈얼리티, 인종 정체성은 매우 다양하다. 플레이어 캐릭터인 엘리는 10대 후반의 백인 동성애 여성이고, 애비는

11 시애틀의 실제 모습과 게임 공간의 유사성 그리고 경이로운 공간탐색 경험을 소개하는 다음 기사를 참고하시오. Alexandra Sakellariou, "How Accurate Last of Us 2 Is To Real World Seattle", *ScreenRant*, 2020.8.13.

12 George Yang, "The personal experiences that Lev and Yara's actors brought to The Last of Us Part 2," *Polygon*, 2020.7.31.

20대 후반의 백인 이성애 여성이다. 엘리는 상대적으로 몸집이 작고 날렵한 반면 애비는 큰 체구에 근육질의 몸을 갖고 있다. 엘리의 연인이자 여행 동반자인 디나는 유대계 양성애자 여성이고 임신 중이다. 디나의 전 남자친구이자 엘리의 친구인 제시는 20대 초반의 동아시아계 이성애자 남성이다. 형제인 조엘과 토미는 백인 이성애 중년 남성이다. 애비의 친구와 부대원들도 백인뿐만 아니라 아시아계, 라틴계, 아프리카계 등 다양한 인종으로 구성되어 있다. 특히 서로 목숨을 구해주면서 애비와 각별한 관계를 맺는 야라와 레브는 동아시아계로 야라는 부족 내에서 전사의 임무를 맡은 여성으로 레브는 트랜스남성으로 나온다. 부상 때문에 팔을 절단하는 수술을 한 야라의 신체는 재현적 차원을 넘어서 애비/플레이어의 동반자로서 게임 플레이의 방식과 리듬에 개입한다.

이러한 체험의 쾌락은 이 공간과 배우가 가상임을 알고 있기에 더 강렬하게 다가온다. 다시 말하면, '현실세계나 실사는 아니지만 그럼에도 현실세계 혹은 실사와 얼마나 닮아있는가'를 인지하는 앎의 쾌락이기도 하다. 현실세계나 실사영화에 근접해 있지만 분명 그 차이를 인식할 수밖에 없는 영화적 게임의 재현과 시뮬레이션은 모두 몰입을 위한 스펙터클로 소비되지 않고 경이의 경험을 제공하며 플레이어의 현실세계를 낯설게 한다.



그림 1.「더 라스트 오브 어스」 시리즈 캐릭터의 다양성

비디오게임의 카메라는 허용된 범위 안에서 자유롭게 탐색이 가능하고 프레이밍할 수 있어, 언제든 클로즈업으로 그 디테일을 확인할 수 있기 때문에 그 앎의 쾌락은 더 강화된다. 매우 디테일하고 사실적인 피부색이나 결, 여성과 남성의 이분

법이 아닌 다양한 스펙트럼의 젠더 표현, 각기 다른 신체적 차이와 수행력을 체험할 때 플레이어는 또한 각 정체성의 구체적 디테일을 감상하고 다양성 자체를 교육하게 된다. 이반 기리나는 "영화적 약호의 매개와 시청각적 재현에 기반 한 매체로서의 비디오게임"은 "수행(performance)과 관객성(spectatorship)"이 공존한다고 주장한다.[13] 플레이어는 캐릭터를 제어하고 수행하는 동시에 (PC와 NPC 모두의) 수행을 관람하고 디테일을 관찰하고 수반된 서사에 공감한다. 수행은 전투액션 뿐만 아니라 카메라 앵글을 제어하고 움직이며 무엇을 보여줄지 선택하고 프레이밍 하는 것까지 포함한다.

제인 베넷은『생동하는 물질』에서 아도르노를 경유해 그 자체로 행위소가 되는 '사물-권력'이 개념을 이탈하고 비동일시를 야기하면서 교육학의 역할을 하게 되는 방식을 설명한다. "물질에서 또 그것의 개념에서 가장 미세한 것 내지 개념으로부터 빠져나가는 것까지도 구분할 수 있는 사람"은 "자신의 개념화 과정에 2차적인 반성을 수행할 수 있으며 동시에 대상의 '질적인 순간들'에 미적인 주의를 기울일 수 있다."[14] 비디오게임의 가상 이미지 역시 하나의 물질로서 행위소이고 '사물-권력'이라고 할 수 있다면, 플레이어는 캐릭터 정체성을 표현하기 위한 재현과 시뮬레이션의 질적인 디테일, 즉 '미세한 것'을 주의 깊게 관찰하고 실제로 수행하며 젠더, 인종, 나이에 따른 (현실세계와 비디오게임 모두에서) 기존의 정체성 개념, 즉 인물의 정형화를 성찰할 수 있다. 게임 캐릭터는 인간 플레이어와 마찬가지로 행위성 혹은 권력을 가지며 복잡한 방식으로 영향을 행사한다. 특히「파트2」에서 공들여 묘사하고 체험하게 하는 다양한 소수자 정체성은 기존 주류 게임에서는 찾아보기 힘든 것들이기에 더 그럴 수밖에 없다.

경이로운 기술발전에 의해 현실세계에 근접하게 된 게임 캐릭터의 사실성과 서사적 핍진성은 플레이어의 정체성을 어떻게 변화시키는가? 일찍이 요한 하위징아는『호모 루덴스』에서 놀이는 현실의 일상 세계와는 다른 자기만의 규칙을 가진 제의적 공간과 유사하며 별개의 행위를 수행하는 데 전념하는 고립된 임시

13 Ivan Girina, *op.cit.*, p.23

14 제인 베넷, 문성재 역,『생동하는 물질』, 현실문화, 2020, 62쪽.

적 세계, 즉 '매직 서클'과 같은 놀이터를 구성한다고 주장한 바 있다.[15] 하위징아가 게임은 '매직 서클'이라고 단언한 적은 없지만, 게임문화의 대중적 담론은 비디오게임은 현실세계와 별개의 규칙을 갖고 있는 공간이며 정치적 해석이 끼어들 여지가 없다는 것을 주장하기 위해 하위징아의 '매직 서클'을 근거로 삼아왔다. 그러나 게임의 몰입을 위해 재현과 제작과정의 차원에서 점점 더 현실세계와 깊은 관계를 맺는 '영화적 게임'은 제4의 벽을 깨고 '결계'에 균열을 내고 있다. 그리고 그 균열은 플레이어들로 하여금 현실사회의 정치적 변화를 인식할 수밖에 없게 만든다. 그러한 변화는 대개 긍정적인 평가를 받지만 기존 문화를 유지하려는 일부 대중들에게는 반감을 야기할 수도 있다.

3 남성-영웅 동일시의 위기와 혐오정치

앞서 말한 것처럼 「더 라스트 오브 어스 파트2」에 대한 평가는 양극단으로 나뉘었다. 대중문화의 평점을 매기는 『메타크리틱』에서 전문가 평점은 100점 만점에 93점인 반면, 사용자 평점은 10점 만점에 5.7에 불과하다. 이마저도 게임 발매 직후에는 3점대에 있다가 오른 것이다.[16] 물론 이 게임에 대한 부정적 평가 중에는 「파트2」가 폭력의 연쇄를 비판하면서도 게임 플레이의 대부분에서 폭력적인 전투와 살해를 피할 수 없게 연출한 모순을 지적하는 정당한 평가[17]도 있었지만, 일부 게이머들은 단순히 사회적 소수자에 대한 혐오선동을 일삼는데 열중했다. 이들은 본편의 주인공인 중념 남성 조엘에 과잉되게 동일시하며 애비와 레브를 비롯한 새로운 캐릭터들과 제작자를 비난했다. 특히 게임 개발자인 닐 드럭만과 애비의 목소리와 모션 캡처 퍼포먼스를 맡은 배우 로라 베일리의 개인 트위터

15 Johan Huizinga, *Homo Ludens: a Study of the Play-Element in Culture*, The Beacon Press, 1955, p.10.

16 『metacritic』의 'The Last of Us Part Ⅱ' 평점을 찾아보시오. (www.metacritic.com/game/playstation-4/the-last-of-us-part-ii) 또한 다음 기사를 참고하시오. 오시영, 「95 vs 3.8, 라오어2 게임에 엇갈린 평가 왜?」, 『IT Chosun』, 2020.6.23.

17 예를 들면 다음과 같은 기사를 참고하시오. 「'라스트 오브 어스 2' 비디오 게임의 윤리학」, 손아람, 『한겨레』, 2020.9.9.

에 반유태인, 여성혐오적, 트랜스혐오적 메시지와 살해협박을 보내기도 했다. 생산적인 비판이 아닌 소수자 혐오선동을 일삼은 일부 온라인 이용자들은 「파트2」가 게이머들을 무시하고 '정치적 올바름'을 가르치기 위해 젠더, 섹슈얼리티, 인종, 신체유형 등의 다양성을 '과잉되게' 재현한다고 비난했다.[18] 한국의 몇몇 유튜버 역시 「파트2」를 '쓰레기' '망한 게임'이라며 게임 CD를 자르고 부수는 퍼포먼스를 벌이며 혐오선동을 조장하기도 했다.[19]

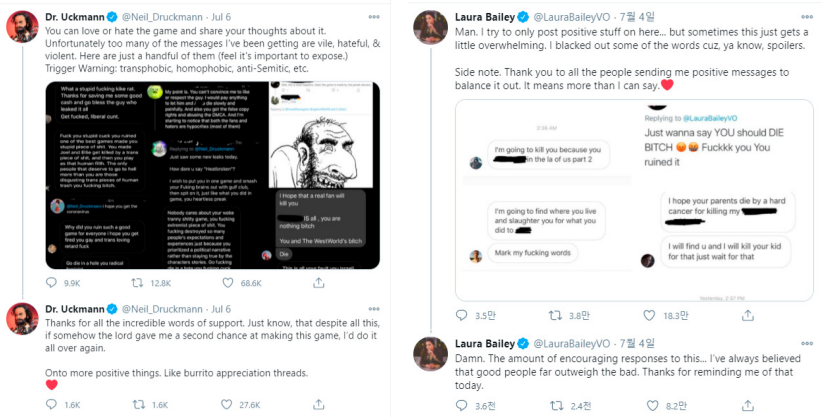


그림 2. 혐오발언을 멈춰달라고 요청하는 개발자 닐 드럭만과 로라 베일리의 트윗

본편도 후속작인 「파트2」 만큼 젠더와 인종에 있어 다양하고 폭력의 수위도 높았지만 본편에는 「파트2」와 같은 논란은 일지 않았다. 「파트2」에 대한 공격이 유달리 거세진 것은 젠더 규범을 벗어난 여성'들'이 플레이어 캐릭터가 되었기 때문일 것이다. 플레이어 캐릭터는 NPC와 달리 플레이어가 직접 제어해야 해서 거

18 영미권의 대중적인 온라인 포럼장인 'Reddit'의 'Joel's death'라는 주제 하에 형성된 토론 타래에는 조엘의 죽음과 다양한 성적 정체성 및 인종의 캐릭터를 등장시킨 것에 대한 비난과 조롱으로 가득하다. (https://www.reddit.com/r/TheLastOfUs2/comments/ggrrgk/joels_death/)

19 게임 유튜버 '크랭크', '메탈킴', '홍방장', '대도서관' 등은 모두 '정치적 올바름' 때문에 「파트2」의 서사균형이 무너졌다고 비판했다. 오지현, 「라스트 오브 어스2, PS4 마지막 불꽃 vs 희대의 망작?」, 『서울경제』, 2020.6.27.

리를 두거나 완전히 대상화할 수 없으며 그 캐릭터의 서사뿐 아니라 신체성에 강제적으로 육화될 수밖에 없다. 최근 인디게임뿐만 아니라 'AAA' 게임에서도 시장을 확장하고 신선한 소재를 개발하기 위해 더 다양한 인종, 젠더, 신체형태, 직업을 가진 캐릭터를 플레이어 캐릭터로 설정해 성공한 사례가 증가하고 있다.[20] 그러나 이러한 변화를 거부하고 심지어는 차별적인 공격을 일삼는 게이머들의 반동적인 반발(backlash)[21]도 더불어 늘어나고 있다. 송두헌[22], 김수아[23], 마이클 제임스 헤론[24] 등이 공통적으로 지적하고 있듯이 기존의 게임문화는 매우 남성중심적이고 성차별적인 관행이 여전히 뿌리 깊다. 기존의 게임문화에 익숙하고 동일성을 유지하고 싶은 보수적인 게이머들에게 이러한 변화는 단순히 낯섦을 넘어서 자기 영역·신체·정체성에 대한 침입 혹은 통제력의 상실로 인식되는 듯하다.

「더 라스트 오브 어스」 시리즈의 서사적·정서적 동일시 효과가 강한 만큼 그리고 본편에서 조엘에게 강하게 동일시된 만큼, 「파트2」에서 조엘을 죽인 애비 그리고 끝내 애비를 죽이지 않기로 결심한 엘리에 대한 분노와 증오의 강도도 세졌다. 애비와 엘리는 단순히 무시하거나 완전히 적대할 수 있는 NPC가 아니라 강제적으로 그 신체성에 육화하고 그녀의 관점에서 서사를 따라갈 수밖에 없는 플레이어 캐릭터이기에 이 게임의 정동은 모순적이고 복잡하다. 심지어 어떤 이

20 이 글에서 다룬 「더 라스트 오브 어스 파트2」(2020) 뿐만 아니라 「오버 워치」(2016), 「미러스 엣지 카탈리스트」(2016), 「호라이즌 제로 던」(2017) 등이 주목할 만한 사례이다.

21 2014년 북미의 여성 게임 제작자와 비평가들을 공격하기 위해 동의 없는 신상정보 공개, 강간 및 살해 협박까지 자행한 '#gamergate' 사건과 2016년 한국에서 한 여성성우가, 성차별 고발 게시글을 검열한 페이스북과의 소송비용을 마련하기 위해 제작된 티셔츠를 입은 사진을 찍어 소셜미디어에 올린 것에 대해 남성게이머들 및 여타 서브컬처 팬으로부터 엄청난 비난을 받은 후 성우로 출연 했던 게임에서 해고된 사건을 들 수 있다.

22 송두헌, 「컴퓨터 게임 내 성차별과 여성 혐오에 관한 세계적 연구 동향」, 『한국정보통신학회지』 제18권 1호, 한국정보통신학회, 2017, 25-35쪽.

23 김수아, 「온라인상의 여성 혐오 표현」, 『페미니즘 연구』 제15권 2호, 한국여성연구소, 2015, 279-317쪽.

24 Michael Heron, Pauline Belford and Ayse Goker, "Sexism in the Circuitry: Female Participation in Male-Dominated Popular Computer Culture," *Computers & Society*, Vol. 44 No.4, Nov 2014, pp.18-29.

들은 조엘을 죽인 애비로 플레이하게 한 게임 메카닉 자체가 플레이어에게 트라우마를 안겨준다고 주장한다. 게다가 근육질에 강한 전투실력을 갖고 있는 애비로 플레이하며 플레이어는 '남성성'을 지각할 수밖에 없는데, 이 역시 보수적인 게이머들에게 큰 혼란을 준 것으로 보인다. 다시 말하면, '여성의 남성성'을 재현하고 수행하는 애비는 남성지배적 문화에 젖어있는 게이머의 정체성, 즉 동질적인 남성성을 뿌리부터 흔드는 캐릭터이다. 「파트2」에서 애비는 전형적 아버지-영웅인 조엘을 물리적으로 살해하며 남성영웅에의 동일시 가능성을 제거해버릴 뿐만 아니라, 플레이어들이 애비의 '여성의 남성성'을 감지하고 수행하게 해, 남성성이라는 개념 자체를 이탈시킨다.

잭 J. 핼버스탬은 할리우드 영화에 재현된 여성의 남성성을 퀴어방법론으로 독해해 낸 책『여성의 남성성』에서 "여성의 남성성은 남성이라는 사실의 모방이 절대 아니며, 실제로 우리에게 남성성이 어떻게 남성성으로 구성되는지를 언뜻 보여준다고 주장"한다.[25] '여성의 남성성'은 '남성의 남성성' 역시 동질적이지 않으며 문화적으로 구성된 것이고 여성과 남성 신체 모두를 가로질러 만들어진 산물이라는 것을 지각하게 한다. 즉 남자는 남성성의 기원이 결코 아니다. 동시에 "남성적인 남자의 종류를 모두 확인하는 일이 분명히 불가하듯이, 남성적인 여자의 종류를 남김없이 확인할 방법 같은 것은 없다. 그렇지만 우리가 남자들의 경우에 구별되는 남성성의 유형이 있다는 사실을 인정하는 것처럼 여자들의 경우에도 이런 유형을 인정해야 하며, 이 모든 여자들을 레즈비어니즘 같은 포괄적인 범주에 관련된 존재로 뭉뚱그려서는 안 된다."[26]「파트2」에서 '여성의 남성성'은 근육질의 단단한 몸을 가진 이성애 백인 여성 애비, 10대 후반의 백인 부치 레즈비언 엘리, 키와 몸집이 작은 10대 아시아 트랜스소년 레브 사이에서 인종, 나이, 계급적 구성을 따라 신중하게 이동하고 '트랜스(trans)'되며 수행된다. 거꾸로 이 캐릭터들은 이전과는 다른 방식으로 플레이어의 정체성에 말 걸고 호명한다. (비장한 멜로드라마적 죽음과는 거리가 먼) 남성영웅의 죽음과 다양한 존재들 속에서 표현되는 '여성의 남성성'은 동질적인 남성영웅에 동일시하던 보수적 게이머

25 주디스 핼버스탬, 유강은 역,『여성의 남성성』, 이매진, 2015, 25쪽.

26 위의 책, 162쪽.

들을 불안하고 취약하게 한다.

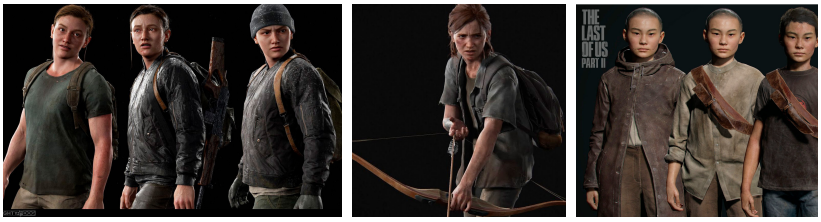


그림 3. 애비, 엘리, 레브

특히 애비는 게이머들이 자주 이용하는 영미권의 '레딧', 한국의 '나무위키'와 '루리웹'같은 온라인 토론장에서 가장 큰 혐오공격을 받았다. 애비에 대한 공격은 대부분 신체 비하(body shaming)에 집중된다. 부치 레즈비언인 엘리나 트랜스소년인 레브와 달리 이성애 여성이어서 이성애 남성의 성적 대상이 될 수 있는 애비가 가장 전형적인 남성성을 드러내고 있다는 것에 강한 불편함을 드러냈다. 게임 내에서 애비는 조엘에 대한 복수심과 군인으로서의 사명감을 갖고 부단한 훈련을 통해 근육을 키우고 전투실력을 향상시켜온 것으로 그려진다. 의도적으로 애비가 친구를 찾기 위해 군대시설을 돌아볼 때 체력훈련장을 보여주기도 한다. 그런데 애비를 공격하는 온라인 사용자들은 포스트아포칼립스 세계에서 여자가 애비만큼 근육을 키우는 것이 불가능하다고 주장한다. 심지어 한 소셜미디어 이용자는 게임에 등장한 애비의 운동 스케줄을 확대해 거의 알아볼 수도 없는 글자들을 해독하며 팔 근육을 키우는 세션이 없다고 비난하는 글을 쓰기도 했다.[27] 또한 근육질의 애비가 이성애 여성임을 인정하기 힘든 이들은 애비가 트랜스젠더여야 한다고 주장하기도 했다.[28]

국내에서도 게이머들이 많이 사용하는 '나무위키'의 「더 라스트 오브 어스 파트2」 '애비' 문서는 애비에 대해 "일관성이 없"고 "작위적인 연출 및 개연성"

27 Paul Tassi, "'The Last Of Us Part 2' Haters Use Abby's Workout Schedule To Try To Disprove The Existence Of Her Arms," *Forbes*, 2020.8.2.

28 Amy Coles, "The rampant body-shaming of Abby in The Last of Us Part II shows gamers still can't accept a realistic female lead", *Independent*, 2020.6.9.

으로 구성되었으며 “과도한 비중”을 차지하고 있다고 비판한다.[29] 「파트2」는 약 10시간 동안 애비로 플레이하며 애비의 복수 동기와 애인을 포기할 정도로 집착한 군사훈련 그리고 적으로 여겼던 야라와 레브를 만나며 변화하는 성장서사를 때로는 지나칠 정도로 상세하게 설명하지만, 애초에 애비를 수용할 수 없는 게이머들은 이러한 서사를 보고 들으려 하지 않는다. 해당 문서에서 “문제”라고 표기된 항목은 ‘여성이 4년 간 훈련해 근육질이 되는 것은 거의 불가능하다’, ‘엄청난 전투실력을 키울 정도의 영양분 섭취가 아포칼립스 세계에서 가능하지 않다’, ‘스테로이드 호르몬을 투약한 것이 틀림없다’, ‘약물투여를 숨긴 것 자체가 정치적 올바름에 대한 강박이다’, ‘근육질인 이성애 여성은 성적매력이 없어 문제이며, 애비의 존재 자체가 (이성애 남성) 게이머를 무시하는 처사이다’라는 주장을 진지하게 기술한다. 이 문서는 동일한 조건의 근육질의 다른 남성 캐릭터들에게는 의혹을 제기하지 않으며, 선택적 ‘공감’을 보여준다.

애비와 오웬의 이성애 로맨스는 엘리와 디나의 동성애 로맨스만큼이나 상세하게 묘사된다. 「파트2」는 두 커플 모두의 섹스씬을 포함하고 있기도 하다. 그런데도 남성중심적 게임문화에 익숙한 게이머들이 규정하는 ‘성적대상’에 들어맞지 않는다는 이유로 애비의 정체성은 부인된다. 그들에게 애비의 ‘남성성’은 트랜스젠더이거나 인위적 약물 투여로만 설명 가능한 것이 된다. 이들은 이성애 시스젠더 남성중심적인 게이머 정체성의 균열과 남성영웅 동일시의 위기를 젠더규범을 일탈한 여성들과 트랜스젠더에 대한 혐오와 차별로 봉합하려 한다. 그러나 플레이어 캐릭터로서 증오해도 육화할 수밖에 없는 애비의 ‘남성성’은 또한 긴장 속에서 동일시와 비동일시를 오고가게 하며 여러 이질적인 행위소로 연합된 플레이어 행위자성을 부상하게 하는 중요한 요소이기도 하다.

4 다중적 행위소들의 연합: 동일시와 비동일시 사이에서

「파트2」는 엘리와 애비로 플레이하지만, 본편과 달리 동일시가 쉽지 않다. 「파트2」에서 발생하는 동일시의 ‘트러블’은 다양한 소수자 재현에 대해 불만이 있는

29 ‘나무위키’의 「더 라스트 오브 어스 파트2」 ‘애비’ 항목.

이들뿐 아니라 강도와 종류는 다르지만 대다수 게이머가 경험한다. 실제로 「파트2」에서 동일시의 '트러블'은 개발자들이 의도한 바이기도 하다. 본편은 주인공 조엘과 조역인 엘리가 동일한 목표를 공유하고 게임 시간 내내 함께 하며 정서적 유대를 쌓아가기 때문에 조엘이 부상을 당해 움직일 수 없는 시퀀스에서 엘리로 단시간 플레이 할 때도 동일시에 문제는 없다. 반면 「파트2」의 엘리와 애비는 목표와 감정에 있어 적대적이다. 서로를 (그리고 서로의 친구들을) 죽이는 것이 게임 플레이의 일차적 목표이기 때문이다.

「파트2」에서 게이머들이 조엘의 죽음에 절망하고 애비로 플레이 하는 것에 반감을 표한 것은 충분히 이해가능하다. 본편을 통해 이미 익숙한 조엘이나 엘리와 달리 게임 초반에는 애비에 대한 서사적 정보가 거의 주어지지 않아 낯설 수밖에 없다. 도입부에서 조엘, 엘리, 애비로 짧게나마 번갈아 가며 플레이를 하지만, 애비가 조엘을 죽이는 순간은 상호작용할 수 없는 컷신으로 진행되기 때문에 플레이어는 어느 누구의 신체에도 육화할 수 없다. 이 장면은 한편으로 다중선택 가능성과 높은 자율성을 게임 고유의 매체적 특징으로 특권화 해온 것에 대한 응답이라고도 할 수 있다. 어떤 면에선 대안적 서사의 가능성은 모든 선택을 가볍게 만들고 윤리적 선택의 책임을 면제할 수 있다. 한 플레이에서 비도덕적 선택을 하더라도, 다음번 플레이에서 도덕적 선택을 할 수 있기 때문이다. 다중 선택은 윤리적 결단이라기보다는 주어진 선택지의 소비라고 할 수 있다. 반면 「파트2」는 다소 동일시하기 힘든 애비로 플레이 하게 해, 플레이어 캐릭터의 선택 불가능성과 낯선 타자와의 조우·육화를 강제적으로 체험하게 한다. 「파트2」는 의도적으로 선택의 불가능성을 연출함으로써 역설적으로 '비디오게임에서 자율성과 선택의 확장이란 무엇인가'를 질문한다.

본편에서도 동일시가 어려운 순간이 있다. 결말에서 조엘/플레이어는 엘리를 구하기 위해 (「파트2」에서 애비의 아버지로 밝혀지는) 무장도 안한 의사를 죽일 때 불편함을 느끼게 된다. 그러나 의사와 반군을 죽이지 않으면 게임이 진행되지 않고 게임의 목표인 엘리를 구할 수 없기 때문에, 플레이어는 비도덕적으로 느껴도 수술실에 있는 이들을 모두 죽일 수밖에 없다. 컨트롤러를 쥐고 있는 플레이어는 자신이 액션을 제어하고 플레이어 캐릭터를 속속들이 알고 있다고 착각하지만, 이 액션에서 애써 무시해온 조엘의 잔인함을 깨닫는 동시에 게임이라는

매직서클에서 허용되는 약호로 가볍게 여기던 NPC에 대한 살인을 성찰하게 된다. 플레이어는 조엘과의 동일시 혹은 육화에 저항감을 느낀다. 하지만 그러한 정체성의 마찰은 곧 바로 흐릿해진다. 플레이어는 이 액션을 통해 엘리를 구해냄으로써 사라를 구하지 못했던 트라우마를 극복하고 서사적·정서적으로 충만한 보상을 받기 때문이다. 가장 사적인 선택을 통해 가장 윤리적인 인물이 된, 소중한 1인을 위해 인류의 구원도 포기할 수 있는 아버지-영웅으로서의 정체성의 확립 또한 조엘/플레이어에게 주어지는 보상이다. 그렇기 때문에 본편의 정체성 마찰 혹은 성찰은 찰나적이고 곧바로 봉합된다.

「파트2」는 바로 이 순간의 확장이다. 플레이어는 깊게 동일시되어 있던 조엘이 죽는 순간에 세 캐릭터 모두의 신체로부터 강제로 물러날 것을 요구받으며, 갑자기 목격만 가능한 관객의 자리에 위치하게 된다. 플레이어가 할 수 있는 일은 없다. 하지만 플레이어가 육화했던 세 캐릭터에 자신의 신체적 흔적과 감각은 남아있기에, 셋 모두에 대한 수행적 친연성과 관객으로서의 거리 사이에서 끊임없이 진동한다.

엘리와 애비의 게임시간을 거의 동등하게 설계한 「파트2」는 본편의 관습적인 아버지-딸 관계를 넘어서, 관계와 정체성에서 차이의 스펙트럼을 더욱 다양하고 폭넓게 펼쳐놓으며 수행성/관객성, 육화/동일시, 동일시/비동일시, 통제/자유 사이의 마찰과 간극을 역동적으로 체험하게 한다. 또한 앞에서 언급했던 것처럼 캐릭터의 신체표현과 움직임을 더 사실적으로 그리고 디테일하게 재현할 수 있게 된 영화적 게임의 시청각 시스템은 이분법적 젠더규범에서 벗어난 퀴어적 젠더 표현과 신체유형, 흑/황/백을 넘어선 다양한 인종 및 종족 표현을 가능하게 한다.

「파트2」는 이러한 차이를 게임 플레이에서도 체험하게 한다. 엘리는 애비에 비해 체구가 작고 완력이 약하지만 민첩해서 높은 곳에 잘 올라가며 「더 라스트 오브 어스」 고유의 청각 시스템을 활용해 미리 적의 동태를 파악할 수 있어 잠입에 강하고 주로 뒤에서 접근하는 공격을 한다. 그렇기 때문에 들고 있는 무기 아이템도 애비와 다르다. 엘리는 습격에 유리한 작은 칼을 늘 휴대하고 애비에게는 없는 활, 스나이퍼 라이플, 화염병을 사용하는데 이 무기들은 적과 거리를 두고 공격할 것을 권한다. 반면 군인으로서 엄격한 훈련을 해왔던 애비는, 뒤에서 적의

목을 졸라 죽이거나 칼로 처리하는데 시간이 한참 걸리는 엘리와 달리, 앞에서 돌진해 쉽게 적의 목을 꺾고 주먹으로도 적을 죽일 수 있다. 체력 역시 엘리보다 한 칸이 많아 더 오래 버틸 수 있다. 애비는 성능이 강력하지만 무거운 머신건, 화염방사기, 석궁을 들고 다니며, 속성탄과 탄환 제조가 가능하다.

둘은 전투나 공간탐색에 있어 플레이 방식이 다르지만, 그렇다고 애비가 무조건 전투능력이 더 높지는 않다. 체력이 센 애비는 약점이 있다. 늘 칼이 휴대되어 있는 엘리와 달리, 애비는 날붙이와 테이프 같은 재료를 찾아내 두세 번 밖에 사용 못하는 칼을 매번 새롭게 제조해야 하고 체구가 커서 청력이 민감한 좀비들에게 쉽게 발각될 수 있다. 또한 애비는 고소공포증이 심해 높은 곳에서 균형을 잘 못 잡는다. 애비는 높은 곳에 올라가 아래를 보면 저항감이 느껴지고 몸이 쉽게 흔들리며 초점이 흐릿해진 비전 때문에 어지러움을 느끼게 된다. 엘리의 수영처럼 애비의 고소공포증은 정서적 동일시를 강화하는 소재가 된다. 애비는 자신이 적대해왔던 세라파이트 소속의 레브와 야라에게 목숨을 빚지고 그들과 동행하며 고소공포증을 조금씩 이겨낸다. 앞서의 플래시백에 대한 설명처럼 난이도가 있는 게임 플레이의 성공적 수행은 캐릭터의 서사적 성장에 수반된다.

플레이어 캐릭터 전환을 통해 엘리와 애비의 신체적 차이는 즉각적으로 체험된다. FPS(First-Person Shooter)와 달리 TPS(Third-Person Shooter) 장르는 플레이어가 컨트롤하는 캐릭터의 신체를 육화하고 수행을 체험할 뿐만 아니라 수행되는 캐릭터를 거리를 두고 관람할 수 있다. 플레이어는 그들로 플레이하면서 서로 다른 엘리와 애비의 걸음걸이, 말투, 성적 욕망의 시선 등을 목격한다. 다시 말하면 엘리와 애비라는 두 플레이어 캐릭터로의 게임적 수행성은 정체성의 수행이기도 하다. 테레사 드 로레티스는 '성적 차이(들)'이 남성과 여성의 차이라는 이분법적 개념틀에 갇혀서는 안 된다고 주장한다. 이렇게 되는 순간 여성은 남성이라는 기준에 대한 차이로만 고려되기 때문이다. 다시 말하면, 대문자 여성이 아닌 소문자 여성의 차이, 여성들 간 그리고 여성 내에서의 차이들을 가시화하고 복수적 욕망의 판타지를 재현할 때만 페미니즘 실천이 가능해진다고 말한다.[30] 엘리와 애비 모두 여성이지만 각기 다른 신체로 플레이를 수행하고, 복수라는 동

30 Teresa de Lauretis, *Technologies of Gender: Essays on Theory, Film, and Fiction*, Indiana

일한 동기를 갖지만 각기 다른 욕망의 서사를 경험한다. 위에서 언급한 것처럼 둘의 '남성성'도 다르게 표현되면서 여남이라는 이분법적이고 대립적인 젠더 범주에 균열을 낸다.

또한 엘리와 애비 모두 종종 조력자인 NPC와 함께 이동하는데, 그때마다 앨리와 애비의 신체적 수행은 다르게 조정된다. 연인 디나와 동행할 때 앨리는 복수를 잊고 아름다운 풍경을 감상하거나 장난감 가게에 들려 할로윈 상품으로 장난을 하고 버려진 기타를 주워 아하의 「테이크 온 미」를 연주해준다. 둘은 성소수자를 상징하는 무지개 깃발과 트랜스 깃발이 걸려 있는 퀴어전문서점에서 레즈비언 소설을 발견하기도 한다. 디나는 소설의 주인공을 가리키며 "우리 같은 여자들"이라고 반가워한다. 이러한 게임적 수행은 모두 필수적으로 일어나는 일은 아니다. 퀴어전문서점은 메인 서사에 종속된 공간은 아니어서 지나칠 수도 있다. 그러나 성소수자 당사자이거나 퀴어문화에 관심을 갖고 있는 플레이어들에게 이러한 수행은 만화책 수집이나 히어로 카드 수집만큼 공간탐색의 동기를 부여해 주며 게임적 즐거움과 성취감을 제공한다. 한편 디나는 엘리와 몸집이 비슷하기 때문에 높은 곳에 올라갈 때 서로를 들어 올려주는 협력 플레이가 가능하며, 이를 이용한 퍼즐 플레이가 제공된다. 디나가 임신으로 힘들어 하자 엘리는 단독으로 움직이거나 또 다른 친구 제시와 함께 하는데, 동행자가 바뀌면 엘리의 신체적 움직임과 속도, 즉 게임적 퍼포먼스도 달라진다. 애비 역시 한쪽 팔을 잃은 야라, 어린 레브, 군인인 매니와 이동할 때마다 수행이 모두 달라진다. 이러한 게임 플레이는 정체성이 개인을 넘어서 관계 속에서 수행되고 이동한다는 사실을 체험하게 한다.

엘리와 애비로 플레이하는 수행과 체험은 익숙하거나 편안하지만은 않다. 종종 어색하고 낯설며 마찰을 일으키기도 한다. 게임을 처음 시작할 때 그 세계의 규칙을 익히고 캐릭터의 신체를 컨트롤하는 법을 익히는 과정에서 어색하게 움직이게 되는 것처럼 소수자의 몸과 정체성 역시 단일하지 않으며 복잡하다. 물리적 신체와 가상적 신체 그리고 인간 신체와 비인간(기계) 신체가 원격현존을 통해 융합되는 게임적 신체는 몰입이라는 쾌락을 제공받지만, 다중의 신체 레이어

University Press, 1987, pp.1-3.

들 사이에는 여전히 노이즈라 할 수 있는 마찰과 이질적인 간극이 존재한다. 하지만 남성중심적인 게임문화의 단일하고 지배적인 정체성 재현은 그 노이즈가 존재하지 않는 것처럼 봉합해왔다. 소수자적 체화와 정체성은 일관되지 않고 끊임없이 거리가 좁혀졌다 멀어지고 안정과 흔들림을 반복하며 조정된다. 당사자라고 해서 소수자 정체성을 쉽게 파악하고 이해할 수 있는 것은 아니다. 사회의 압박과 타자가 바라보고 규정하는 정체성과 내부로부터 감각되는 정체성 사이에서 분열되고 오염된다. 거기에는 불확실성과 취약성, 비동일시와 정체성의 마찰, 혐오와 수치심도 공존한다. 요약하자면 다중의 레이어로 이루어진 게임적 신체가 긴장 속에서 수행하는 역동적 변화와 조정은 사회적으로 주변화되는 소수자적 신체의 수행성과 상당히 유사한 면이 있다.

그러한 수행성이 가장 잘 드러나는 순간은 엘리와 애비가 대면하는 장면에서 발견된다. 앨리와 애비는 서로의 '최종 보스'[31]이기 때문에, 둘이 직접 대면하는 장면은 엘리로 플레이하는 전반부의 마지막 그리고 애비로 플레이하는 후반부의 마지막, 2회에 불과하다. 그리고 대면의 장면은 플레이어 캐릭터가 전환되는 지점이기도 하다. 엘리로 장시간 플레이한 후 애비로 플레이어 캐릭터가 전환되는 지점은 폭력의 연쇄가 최고조에 이른 순간이다. 엘리/플레이어는 애비의 옛 연인인 오언과 임신한 멜 그리고 개 앨리스까지 죽인 후 극장으로 돌아와 연인 디나, 유사-삼촌인 토미, 친구 제시와 재회한다. 모두 함께 마을로 돌아가기로 결심한 순간 애비가 들이닥치고 제시와 토미가 총에 맞는다. 그리고 애비로 플레이어 캐릭터가 전환되어 엘리로 플레이했던 지난 시간을 애비로 다시 플레이한다. 애비로 약 10시간 정도 플레이 하면서 플레이어는 애비의 트라우마를 이해하게 된다. 이 시간 동안 플레이어는 게임 초반 의도적으로 애비에게 설계해 놓았던 동일시에 대한 불편함과 저항감을 점차 상쇄한다. 또한 플레이어는 기본적으로 애비보다는 엘리에게 더 깊게 동일시되어 있기 때문에, 엘리/플레이어가 애비의 친구들과 개를 죽일 때 의도적으로 이름을 호명하고 그들이 생명을 가진 개체임을 강

31 '보스(boss)'는 디지털게임에서 컴퓨터가 컨트롤하는 적을 가리킨다. 보통 레벨이 올라갈수록 점점 더 센 보스들이 등장하며 '최종 보스(final boss)'는 서사의 대단원에서 주인공과 대전을 치른다. 최종 보스는 최상의 난이도를 갖고 있는 만큼 적을 처치하면 궁극적인 만족감을 제공한다. 'Wikipedia'의 'boss(game)' 항목을 참고하시오.

조해 엘리와의 동일시를 조정한다. 약 10시간을 플레이 한 후 애비/플레이어는 마침내 수족관에서 살해된 오언과 멜을 발견하고 레브와 함께 엘리 일행이 있는 극장으로 찾아와 플레이어 캐릭터가 전환되던 순간을 재회한다.

반복 교차되는 엘리와 애비의 서사는 내용적으로도 마주한 거울처럼 서로를 반영한다. 둘은 모두 (유사) 아버지를 잃은 트라우마에 시달리고 있으며, 본편에서 조엘-사라가 조엘-엘리와 닮아있었던 것처럼, 조엘-엘리는 제리(애비의 아버지이자 백신을 연구하던 의사)-애비와, 애비-레브는 조엘-엘리와 닮아 있다. 맹목적으로 복수를 향해 달려가는 엘리는 잔인한 살인기계였던 과거의 애비를 닮아가는 반면, 애비는 레브를 만나 타자를 이해하는 법을 배우고 서로를 구원하고 의지했던 엘리나 조엘이 되어간다. 애비와 엘리는 서로의 거울상이다. 그러나 사라를 엘리로 대체함으로써 오프닝의 실패를 극복하는 만족스러운 보상을 확실히 제공했던 본편과 달리 「파트2」는 결말에서도 각 캐릭터는 완벽하게 대체되지 않으며 여전히 캐릭터 간의 차이를 가시화하면서 긴장관계를 유지한다. 따라서 트라우마의 극복과 깔끔한 복수, 그리고 정서적 보상도 없다.

극장에서 애비/플레이어는 NPC인 엘리와 싸운다. 이 이벤트는 최종 보스전이지만, 전투의 난이도가 높지는 않다. 그러나 플레이어가 싸움 자체를 원하지 않을 뿐더러 바로 직전까지 육화되어 있고 동일시하던 엘리를 가격하는 것 자체가 심신이 소진되는 고통을 유발한다는 점에서 게임을 진행하는 것이 힘들다. 누가 이겨도 승리는 없다. 플레이어는 이미 두 캐릭터 모두에게 동일시 되어있고 플레이어가 대적하고 있는 캐릭터에는 자신의 신체-기억이 아직 진하게 남아있기 때문이다. 플레이어가 제어하며 수행하는 동시에 관람했던 그 신체는 이제 내가 상처내고 죽여야 할 대상이 된다. 이 전투는 기껏해야 자기 자신을 해하는 싸움이 된다. 그러나 여기서 싸움을 멈추면 애비/플레이어는 엘리에게 죽고 게임은 더 이상 진행될 수 없다.

애비를 이해하면서도 엘리를 다치게 하고 싶지 않은 플레이어는 플레이어 캐릭터인 애비와 비동일시와 동일시를 오고가지만, 신체적으로는 애비를 받아들일 수밖에 없다. 이 선택불가능성과 강제성은 플레이어 캐릭터의 신체가 가진 다중적 레이어와 복잡한 정체성 그리고 영화적 게임의 매체성을 지각하게 만든다. 둘의 대면 전투 이벤트는 엘리와 애비라는 캐릭터의 신체성, 캐릭터에 육화된 플

레이어의 신체성(게임을 하며 훈련된 퍼포먼스), 캐릭터를 연기한 배우의 신체성(외양의 모델링과 모션 캡처 퍼포먼스), AI의 퍼포먼스, 이 모든 것을 가능하게 하는 게임머신의 흔적이 모두 부상하는 순간이다. 즉 엘리와 애비의 전투 이벤트는 플레이어 캐릭터와 논플레이어 캐릭터의 2자 대면이 아니라 6자 대면의 순간이다. 이러한 다양한 신체의 레이어의 연합 속에서 각 캐릭터의 서로 다른 여성 신체성과 젠더성도 지각된다. 여기서 중요한 것은 인간인 플레이어나 배우의 행위자성만 특권화되지 않고 가상 이미지, 소프트웨어, 기계 등 '사물'이라고 부를 수 있는 것들의 행위자성 역시 체험된다는 것이다. 이것을 우리는 제인 베넷의 사유를 따라, 공유와 분할을 모두 의미하는 자크 랑시에르의 '감각적인 것의 나눔'[32]을 전유해 '행위자성의 분할'이라고 부를 수 있을 것이다. 그럴 때 동일시와 비동일시가 동시에 일어나는 플레이어의 행위자성을 구성하는 플레이어와 배우의 인간 신체, AI, 게임머신, 재현되고 시뮬레이션되는 캐릭터의 신체는 모두 부뤼노 라투르가 "시행 중에 다른 실체를 변화시키는 임의의 실체"[33] 이자 "객체도 주체도 아닌 간섭자, 어떠한 배치 내에서 특정한 위치를 점유했기에 그리고 특정 순간에 특정 위치에 있었다는 우연에 의해, 차이를 만들고 사건을 일어나게 하며 사건을 촉진하는 결정적인 힘"[34]이라고 정의한 '행위소'라고 할 수 있다.

가상적 이미지인 캐릭터의 신체와 게임머신을 인간신체와 마찬가지로 플레이어의 행위자성을 구성하는 행위소로 보는 것은 「파트2」에서 발생하는 동일시의 '트러블'을 더 잘 이해하게 한다. 「파트2」에서 플레이어 행위자성의 행위소들은 일관된 정동과 방향성을 갖지 않으며 종종 서로 긴장하고 갈등하고 불화한다. 그리고 그 마찰은 인간 플레이어가 게임을 온전히 통제할 수 없다는 것을 인식하게 한다. 제인 베넷에 따르면, '사물-권력' 혹은 비인간 행위소의 정동은 "다른 신체에 미치는 영향을 묘사하는 입자-힘들의 충돌을 수반"하며 "주체성으로 경직되는 경향이 없는 힘의 장을 형성한다."[35] 그래서 인간 주체성의 탈신비화와 타자나 사물의 물질성에 대한 정당한 권력 분배를 위해선 "인간 신체의 외부와 내

32 자크 랑시에르, 오윤성 역, 『감성의 분할: 미학과 정치』, 도서출판b, 2008, 13-15쪽.
33 제인 베넷, 앞의 책, 9-10쪽.
34 위의 책, 51쪽.
35 위의 책, 17쪽.

부에서 작동하는 비인간의 힘들을 정교하고 끈기 있게, 감각적으로 예의주시하는 것 역시 매우 중요하다."[36] '사물'을 행위소로 격상시키는 것과 행위자성의 분할은 인간 플레이어의 자기중심성 혹은 자기 동일시를 분열시키며, 이질적인 외부 혹은 타자들을 감각하게 만든다. 한편으로는 '영화적 게임'이 가진 닫힌 선형적 서사구조와 강제적 육화 때문에 오히려 비인간 행위소들이 더 예민하게 감각되고 체험된다.

애비는 엘리와 디나를 죽여 오언과 멜의 복수를 하려 하지만 레브의 만류로 그들을 남겨두고 떠난다. 이후 플레이어 캐릭터는 엘리로 재전환 되고 엘리와 디나는 아이를 키우며 외딴 농장에서 살아간다. 하지만 조엘의 죽음에서 여전히 벗어나지 못한 엘리/플레이어는 디나의 만류에도 복수를 마무리하기 위해 다시 길을 떠난다. 엘리/플레이어는 해변에서 노예로 납치된 애비와 레브를 찾아내고 그의 의도와는 반대로 죽기 직전이던 그들을 구한다. 레브와 함께 떠나게 해달라는 애비의 간청에도 엘리/플레이어는 애비와 사력을 다해 싸우지만, 마지막 순간에 조엘을 떠올리며 애비를 죽이는 것을 포기한다. 극장 전투장면과 반대로 플레이어는 엘리로 플레이하며 NPC인 애비를 칼로 찌르고 때린다. 오랫동안 굶고 학대당한 애비는 전투력을 상실해 있다. 극장에서와 마찬가지로 플레이어는 엘리로 플레이하며 애비를 공격하는 것에 강한 저항감을 갖는다. 애비로 플레이하며 이미 서사적 동일시가 매우 깊어진 이후이기 때문이다.

극장과 해변의 엘리와 애비의 대결에서 플레이어는 상대에게서 자신을 보며 감정과 신체의 층위 모두에서 동일시와 비동일시가 동시에 일어나는 것을 경험한다. 저기 외부에 있는 타자에게서 자신의 흔적을 보고 심지어 그것에 상처내고 대적하는 것은 매우 고통스럽고 폭력적인 경험이다. 애비를 상처내고 죽이는 것은 엘리를 상처내고 죽이는 것과 구분되지 않는다.[37] 애비는 조엘을 죽이고 아버지의 복수를 완수하지만 트라우마는 극복되지 않고 자신의 행위가 야기한 더 큰 폭력과 상처를 맞이한다. 엘리는 애비를 죽여 복수하고 싶기도 하지만, 진작 조엘

36 위의 책, 19-20쪽.

37 조엘은 엘리에게 펄 잼의 「퓨처 데이스」라는 노래를 연주해준다. 이 노래는 "당신을 잃으면 내 자신도 잃게 될 거예요"라는 가사로 시작한다.

을 용서하지 못한 자신에 대한 증오가 더 크다. 마음과 신체 모두의 층위에서 서로에게 타자의 존재가 묻어 있다. 행동의 선택과 신체의 퍼포먼스는 정체성의 불확실성과 주체의 취약성을 담보한다. 「파트2」는 트라우마 극복이라는 정서적 보상을 제공했던 본편과 달리 플레이어를 실패와 상실의 혼란 속에 그대로 남겨둔다. '나'의 트라우마 극복과 정서적 보상은 '타자'의 트라우마 유발과 실패가 될 수 있다. 동일시/비동일시, 수행성/관객성, 통제/자유, 플레이어 캐릭터/논플레이어 캐릭터, 성공/실패가 구분되지 않는 방향감각 상실의 체험 혹은 행위자성의 분할이야말로 이 게임이 보상으로 주고자 하는 것이자 영화적 게임의 역설적인 매체성이다. 그리고 앞에서 말한 것처럼 이질적이면서 서로를 변용시키려 하는 인간과 비인간적인 행위소들의 연합체인 「파트2」의 플레이어 행위자성은 온전히 하나의 개념에 동화되게 하지 않으면서 교육적 효과를 발휘한다. 이질적이고 다중적이며 상호간섭하는 행위소들은 동일시와 비동일시를 동시에 일으키고 가시적인 장뿐 아니라 비가시적인 장에 머무르게 하면서, 젠더 정체성을 포함해 인간과 비인간 신체 등이 비디오게임에서 어떻게 배치되어 있는지에 집중하게 만든다. 물론 이러한 교육학이 긍정적인 결과만 가져오지는 않는다. 행위소들의 배치와 정동은 열려 있어서 원하지 않았던 궤도를 만들기도 한다. 「파트2」의 플레이어 행위자성에서 이질적이고 서로를 변용시키는 행위소들을 질적으로 감각하고 유희하기보다는, 강한 불안감과 위기를 느낀다면 그것은 오히려 소수자에 대한 혐오로 표출될 수 있다. 그러한 대표적 예가 일부 게이머들이 애비에게 쏟아낸 여성혐오와 트랜스혐오라고 할 수 있다.

5 결론: 주체의 취약성을 노출하기

> "주체는 스스로를 강화하고, 자신의 상상된 전체성을 재구성하려 하지만 그 결과란 주체의 취약성, 의존성, 노출의 부정이다. 그렇게 됨으로써 주체는 타자들의 취약성, 의존성, 노출과 같은 특질을 착취해서 그것들을 자신'에게 타자'인 것으로 만든다."—주디스 버틀러[38]

38 주디스 버틀러, 양효실 역, 『불확실한 삶』. 경성대학교출판부, 2008, 73쪽.

주변화되고 비가시화되어 왔던 정체성을 갖고 있는 엘리와 애비로 플레이한다는 것 자체는 남성중심적인 게임문화에 익숙한 게이머들에게 낯섦, 두려움, 정체성의 마찰과 균열, 통제 불가능성을 야기한다. 두려움은 방어적인 자기중심성을 강화하고, 이는 인터넷에서의 혐오발언과 선동으로 이어질 수 있다. 성차별적이고 남성중심적인 게이머들은 정체성의 불안정성과 주체의 취약성을 자신과 분리해 타자의 것으로 치부해 왔지만 「파트2」를 플레이 하며 사실 모든 주체는 타자에 의존적이고 연루되어있으며 서로에 의해 변용될 수밖에 없고 그 주체성 혹은 행위자성은 이질적인 행위소로 연합되어 있음을 체험하게 된다. 특히 재현적 차원을 넘어서 플레이어는 여성 내의 젠더적 차이, 다양한 스펙트럼의 남성성, 다중의 레이어로 구성된 게임적 신체성(캐릭터, 배우, 플레이어, 게임머신 등)을 동시에 체험하게 된다. 플레이어의 행위자성을 구성하는 신체들 혹은 행위소들은 명징하게 분리되지 않으며 서로에게 흔적으로 남거나 중첩되고 변용시키며 불안정하게 만든다.

버틀러가 말한 것처럼 "윤리적 만남 안에서 움직이기 시작하려면 취약성이 지각되고 인정되어야 한다. 하지만 실제로 그런 일이 일어날 수 있으리란 보장은 없다. 취약성이 인정받지 못할 가능성, 취약성이 '인정받을 수 없는 것'으로 구성될 가능성은 항상 존재한다. 그러나 취약성이 인정될 때, 그런 인정이 취약성 자체의 의미와 구조를 변화시킬 힘을 얻게 될 것이다. (…) 인정을 요구하거나 인정을 제공하는 것은 이미 우리인 것에 대한 인정을 요구하는 것과는 다르다. 그것은 생성을 간청하는 것, 변형을 부추기는 것, 언제나 타자와 연관이 있는 미래를 탄원하는 것이다."[39]

앞서 말한 것처럼 두 차례의 엘리와 애비의 대면 전투는 이질성에서 야기되는 긴장과 취약성이 강하게 지각되는 장면이다. 플레이어는 대적하는 타자, 즉 논플레이어 캐릭터에서 자기 자신의 흔적을 강하게 감각하고 동일시하기 때문이다. 「파트2」는 '최종 보스'를 만나는 장면에서, 가장 높은 난이도를 제공하고 '최종 보스'를 힘들게 제거함으로써 최고의 만족감을 선사하는, 즉 강한 적을 처치함으로써 강한 주체성의 감각(영웅 되기)을 구성하는 일반적인 게임의 레벨 디자인

39 위의 책, 75-77쪽.

과도 거리를 둔다. 서로의 '최종 보스'인 엘리와 애비는 오히려 심신이 모두 가장 취약한 순간에 대면하며 타자뿐만 아니라 주체의 취약성과 불안정성을 노출하고 받아들이게 된다. 「파트2」에서 엘리/애비 그리고 플레이어의 행위자성은 실패를 수용하는 한편, 타자의 제거를 통한 주체의 트라우마 극복이란 불가능하다는 것을 인정할 때만 게임을 끝까지 마무리할 수 있다. 본편처럼 낯선 타자를 제거하고 친족을 구원함으로써 얻게 되는 정서적 보상은 없다. 「파트2」의 (최종적 복수의) 실패는 취약함을 수용하며 서로를 변용시킨 행위소들의 효과이며, 두 주체가 공존할 수 있는 기반이 된다.

참고문헌

기본자료

「더 라스트 오브 어스」, 너티독, SIE, 2013.

「더 라스트 오브 어스 파트2」, 너티독, SIE, 2020.

단행본

전경란, 『디지털게임, 게이머, 게임문화』, 커뮤니케이션북스, 2009.

자크 랑시에르, 오윤성 역, 『감성의 분할: 미학과 정치』, 도서출판b, 2008.

제인 베넷, 문성재 역, 『생동하는 물질』, 현실문화, 2020.

주디스 버틀러, 양효실 역, 『불확실한 삶』, 경성대학교출판부, 2008.

주디스 핼버스탬, 유강은 역, 『여성의 남성성』, 이매진, 2015.

de Lauretis, Teresa, *Technologies of Gender: Essays on Theory, Film, and Fiction*, Indiana University Press, 1987.

Huizinga, Johan, *Homo Ludens: a Study of the Play-Element in Culture*, The Beacon Press, 1955.

논문

김수아, 「온라인상의 여성 혐오 표현」, 『페미니즘 연구』 제15권 2호, 한국여성연구소, 2015, 279-317쪽.

송두헌,「컴퓨터 게임 내 성차별과 여성 혐오에 관한 세계적 연구 동향」,『한국정보통신학회지』제18권 1호, 한국정보통신학회, 2017, 25-35쪽.

Girina, Ivan, *Cinematic Games: The Aesthetic Influence of Cinema on Video Games*, University of Warwick, Department of Film and Television Studies, 2015.

Heron, Michael, Pauline Belford and Ayse Goker, "Sexism in the Circuitry: Female Participation in Male-Dominated Popular Computer Culture," *Computers & Society*, Vol.44 No.4. Nov 2014, pp. 18-29.

기사

손아람,「'라스트 오브 어스 2' 비디오 게임의 윤리학」,『한겨레』, 2020.9.9.

오시영,「95 vs 3.8, 라오어2 게임에 엇갈린 평가 왜?」,『IT Chosun』, 2020. 6.23.

오지현,「라스트 오브 어스2, PS4 마지막 불꽃 vs 희대의 망작?」,『서울경제』, 2020.6.27.

Coles, Amy, "The rampant body-shaming of Abby in The Last of Us Part II shows gamers still can't accept a realistic female lead", *Independent*, 2020.6.9.

Kain, Erick, "Two Warnings About 'The Last Of Us 2' User Review Scores," *Forbes*, 2020.6.22.

Sakellariou, Alexandra, "How Accurate Last of Us 2 Is To Real World Seattle", *ScreenRant*, 2020.8.13.

Tassi, Paul, "'The Last Of Us Part 2' Haters Use Abby's Workout Schedule To Try To Disprove The Existence Of Her Arms," *Forbes*, 2020.8.2.

Yang, George, "The personal experiences that Lev and Yara's actors brought to The Last of Us Part 2," *Polygon*, 2020.7.31.

인터넷 사이트

'나무위키' namu.wiki

‘위키피디아’ ko.wikipedia.org
‘metacritic’ www.metacritic.com
‘Reddit’ www.reddit.com
‘Wikipedia’ www.wikipedia.org

Abstract

Gender Diversity and the trouble of Identification in *The Last of Us* Series

Cho Hyeyoung

This article aims to examine how the gender diversity of game characters affects the relationship between the game player and the character in *The Last of Us* series, which has been appreciated as one of the most cinematic games. In other words, I would like to ask the correlation between the video game characters’ identity and the game player’s agency. In particular, *The Last of Us Part 2*, in which two women, Ellie and Abbey, appear as player characters, received a hate attack from the fandom, which mainly consist of male gamers. This is because both of Ellie’s body and Abby’s, which exceed and deviate normative gender system. However, *The Last of Us Part 2* is also designed to make a player’s agency instable and cause the trouble of identification. This game, which has lower degree of freedom in the choices of narratives and actions of player characters, compels players to play as and identify both Eli and Abbie who are hostile each other. It allows players to experience the gender differences among/within women, female masculinity, and multi-layered game bodies (character’s, actor’s, player’s, game machine’s, etc.). A player/Ellie/Abby can complete the game to the end only when they accept the instability of subjectivity and failure of their identity and acknowledge that it is impossible to overcome the trauma of the subject for others’ pains. *The Last of Us Part 2* navigates the ethical coexistence of different actants only possible when revealing vulnerability and finding traces of oneself from strangers.

Key words: The Last of Us Part 2, identification and disidentification, agency, gender diversity, female masculinity, cinematic game, video game, game narratology

본 논문은 2020년 11월 17일에 접수되어 2020년 11월 21일부터 12월 13일까지 소정의 심사를 거쳐
2020년 12월 21일에 게재가 확정되었음