

사이언스픽션 게임 <배트맨 : 아캄 오리진>의 공간 지각 방식과 강화된 몸의 체험적 차원*

이수진**

【 차 례 】

- I. 여는 말 : 트랜스미디어 콘텐츠, 슈퍼히어로 그리고 사이언스픽션
- II. <배트맨 : 아캄 오리진>의 오픈월드와 공간 지각 방식
 - 1. 게임 공간, 고담이라는 가공의 대도시
 - 2. 오픈월드 게임과 영화에서의 공간 묘사와의 차별점
 - 3. 게임에서의 지각 행위
- III. 가상의 몸으로의 투사와 내적 초점화
 - 1. 가상의 몸과 내적 초점화
 - 2. <배트맨 : 아캄 오리진>의 초점화 방식
- IV. 맺는 말 : 테크놀로지로 변형된 몸의 체험

국문초록

이 글은 최근 문화산업 현장에서 범람하는 히어로 콘텐츠 중에서, 테크놀로지를 매개로 슈퍼히어로가 된 인간에 초점을 맞추고 있다. 아이언맨, 배트맨 등은 기술로 강화된 신체적 역량을 근거로 한다. 사이언스픽션으로 분류될 만한 최근 대작 콘솔 게임에서 점점 더, 유전자 조작 인간, 사이보그, 인공지능 등을 서사 배경 및 주 캐릭터로 설정하는, 나아가 첨단 과학기술과 밀접하게 연관된 작품들이 증가하고 있다. 하지만 안타깝게도 테크노 인문학의 사유로 사이언스픽션 게임을 진지하게 이야기하는 경우는 드문 실정이다.

이 글은 <배트맨 : 아캄 오리진 Batman : Arkham Origins>(2013)을 중심으로 사이언

* 이 논문은 2015년도 인하대학교의 지원에 의하여 연구되었음.(INHA-53364)

** 인하대학교 문화콘텐츠학과 조교수

스픽션 게임 연구에 적합한 방법론을 제시하려는 글이다. 미디어 특성에 따른 공간 구성 방식, 모색과 탐험이라는 행위, 공간 지각 방식, 가상의 몸과 내적 초점화, 초점화 양상에 따른 체형 방식 등을 면밀히 관찰하여 게임이 유발할 수 있는 인지적 참여의 측면을 파악하려는 시도가 포함되어 있다. 이상의 연구는 게임만의 고유한 미디어적 특성을 현상학적 차원에서 접근하려는 시도이기도 하며, (다른 미디어에 비해) 증폭되는 몰입의 효과가 사이언스픽션 장르와 조우하면서 테크놀로지로 강화된 몸을 인식하는데 어떤 영향을 미칠 수 있을지 생각해보려는 시도이기도 하다.

열쇠어 : 트랜스미디어, <배트맨 : 아캄 오리진>, 사이언스픽션, 게임 현상학, 게임에서의 공간 지각, 가상의 몸, 강화된 몸, 포스트휴머니즘

I. 여는 말 : 트랜스미디어 콘텐츠, 슈퍼히어로 그리고 사이언스픽션

현 문화콘텐츠의 동향을 다양한 매체를 넘나드는 ‘트랜스미디어 스토리텔링(transmedia storytelling)’으로 요약할 수 있을 것이다. 게임, 소설, 영화, 만화 등 다양한 미디어 플랫폼을 횡단하면서 픽션의 세계를 확장시키는 트랜스미디어 스토리텔링¹⁾ 전략에 관해 헨리 젠킨스(Henri Jenkins)는 “트랜스미디어 스토리텔링 뒤에는 강력한 경제적 동기가 있으며”²⁾, 컴퓨터그래픽스 기술(CG)의 비약적인 발전과 더불어 3D 그래픽을 실시간으로 처리할 수 있는 고해상도 그래픽 시대에 들어서면서, 디지털 이미지가 영화와 게임뿐만 아니라 문화의 거의 전 영역에서 중요하게 작용

1) 국내 학계에서는 트랜스미디어 연구를 위해 <스파이더맨>, <아이언맨>, <헐크>, <배트맨> 등 슈퍼히어로가 등장하는 DC코믹스와 마블의 사례가 종종 채택되곤 한다. 영웅이 각자 단독으로 등장하는 형식에서 <어벤져스>와 <저스티스 리그>로 대변되는 집단 체제로 변화함에 따라, 여러 영웅에 관한 개별 스토리들이 트랜스미디어 스토리텔링을 통해 서로 연계하는 현상이 증가하는 추세이며, 이에 대한 문화 연구자들의 관심도 증가하기 때문이다. 참조 : 김기홍, 「트랜스미디어 담론에 대한 집단지성론적 고찰」, 『만화애니메이션연구』, 2015, 261~285쪽. 이영수, 「멀티버스에 기반한 마블코믹스의 트랜스미디어 스토리텔링 연구」, 『애니메이션연구』31호, 2014, 189~ 209쪽, 박세혁, 「슈퍼히어로 코믹의 반복과 다양체 형식에 관한 연구」, 『만화애니메이션연구』, 2012, 27~53쪽.

2) 헨리 젠킨스, 『컨버전스 컬처』, 김정희원, 김동신 옮김, 비즈앤비즈, 2008, 159쪽.

하기 때문이라고 지적한다. 영화, 애니메이션, 게임 등 장르 간의 경계가 모호해지고 디지털 시네마, 인터랙티브 영화 등 그 명칭까지 매체를 서로 넘나드는 현 문화산업 환경에서, 상업적인 목적과 결합되며 트랜스미디어는 하나의 지배적 현상으로 자리잡게 된 것이다.

본 논문에서 연구 대상으로 삼은 <배트맨 : 아캄 오리진(Batman : Arkham Origins)>(2013)은 워너브라더스 몬트리올에서 제작한 게임(총괄 감독 : 에릭 홀즈(Eric Holmes), 브누아 리셰(Benoit Richer))으로 배트맨이란 슈퍼히어로를 중심으로 한 트랜스미디어 콘텐츠이다. <배트맨> 프랜차이즈³⁾는 1939년 처음 만화로 제작된 이후 오랜 시간동안 애니메이션, 영화, 게임 등 복수의 미디어와 다수의 개별 콘텐츠로 확장된 대표적인 사례로서, 각각의 미디어에서 독자적으로 제시된 사건과 인물, 시공간 등이 모여 개별 미디어를 넘어서는 통합적인 서사체를 구축하고 있다. <배트맨 : 아캄 오리진>은 특히 프랭크 밀러(Frank Miller)의 <다크 나이트 리턴즈(The Dark Night Returns)>(1986), <배트맨 이어원(Batman Year One)>(1987) 그리고 크리스토퍼 놀란(Christopher Nolan)의 <배트맨 비긴즈(Batman Begins)>(2005), <다크 나이트(The Dark Night)>(2008)에서 영감을 받아 독자적인 세계를 재구성했다고 평가할 수 있으며, 이러한 맥락에서 21세기 문화 산업의 상호텍스트성, 미디어 컨버전스, 디지털 패러다임, 트랜스미디어 등을 모두 반영하는 텍스트라 하겠다.

<배트맨 : 아캄 오리진>은 테크놀로지를 매개로 슈퍼히어로가 된 인간, 즉 강화된 신체적 역량에 근거하기 때문에 2000년대 인문학의 화두

3) 프랜차이즈(franchise)는 콘텐츠의 브랜드 가치를 주목하는 용어로서, 캐릭터 및 이야기 설정을 활용하여 다양한 콘텐츠를 만들면서 상품 충성도를 유도하는 현상을 지칭한다. “프랜차이즈 트랜스미디어 콘텐츠는 하나의 이야기 세계 내에서 분화할 수 있는 다른 이야기들을 의미하며, 처음 특정한 미디어의 이야기가 단계적으로 또 다른 미디어를 통해 부가되는 양상을 띤다. [...] 현재 프랜차이즈 트랜스미디어 콘텐츠가 대다수를 차지하는 이유는 이 기법이 세월이 흘러도 계속해서 이야기와 미디어를 확장하기에 매우 적합해 미디어가 분기되고, 콘텐츠를 분화할 수 있기 때문이다.” 김희경, 『트랜스미디어 콘텐츠의 세계』, 커뮤니케이션북스, 2015, 74쪽.

로 떠오른 포스트휴먼(posthuman) 담론과의 접점을 내포하기도 한다.⁴⁾ 주지하다시피 1990년대 말부터 인문학에서 본격적으로 연구되기 시작한 포스트휴먼 개념은 미래의 인류는 현 인류와는 다른 새로운 종의 인류가 될 것이라는 가정을 포함한다. 현재의 평범한 인간을 휴먼으로 부른다면, 현 인류 이후 다가올 종을 포스트휴먼이라 지칭하는 것이다. 유전공학 기술로 인간 자체를 변형하거나 복제할 수 있다는 가능성, 컴퓨터 및 나노 테크놀로지의 발달로 인공지능, 로봇, 사이보그, 가상현실 등이 보편화될 수 있다는 가능성, 즉 바이오 테크놀로지와 컴퓨터 테크놀로지가 만들어 낼 변화, 요컨대 첨단 과학기술이 변화시킬 미래를 사는 인간들을 의미한다.

<배트맨 : 아캄 오리진>이 이야기 원천으로 삼는 배트맨은 평범한 인간이 지닐 수 없는 우월한 능력을 보유한 존재이다. 배트슈트를 입고 하늘을 날라다니며, 배트로프를 발사해 높은 건물과 건물 사이를 가로지를 수 있으며, 암호해독기, 충격장갑, 배타랑 등 장비를 장착하고 배트케이블의 슈퍼컴퓨터에 접속해 사건을 해결하는 ‘포스트휴먼’이다. 포스트휴먼이 지능을 가진 기계 즉 컴퓨터 혹은 인공지능과 매끄럽게 접합될 수 있는 인간 형태에 해당한다고 정의한다면, “신체를 가진 존재와 컴퓨터 시뮬레이션, 사이버네틱스 메커니즘과 생물학적 유기체, 로봇의 목적론과 인간의 목표 사이에 본질적인 차이나 절대적인 경계가 존재하지 않는”⁵⁾ 어떤 단계를 언급하게 된다. 배트맨은 본인의 자본으로 최첨단 장비를 개

4) 사실 슈퍼히어로가 등장하는 트랜스미디어 콘텐츠들은 크게 네 종류의 존재를 제시한다. 외계에서 혹은 과거에서 온 신적인 존재(슈퍼맨, 원더우먼, 토르 등), 자연적으로 유전자가 특별한 뮤턴트(엑스맨 등), 약물, 방사선 등 과학적인 이유로 탄생된 돌연변이(캡틴 아메리카, 데드풀, 앤트맨, 헐크, 스파이더맨 등) 그리고 테크놀로지로 무장한 인간(배트맨, 아이언맨 등). 이중 테크놀로지와 밀접한 연관이 있는 세 번째와 네 번째 경우는 급속도로 발전하는 첨단 과학기술과 인간의 관계를 사유하는 포스트휴먼 담론으로 조명해볼 수 있는 유형이다.

5) 캐서린 헤일스, 『우리는 어떻게 포스트휴먼이 되었는가』, 허진 옮김, 플레넷, 2013, 24쪽.

발하여 자연적으로 타고난 능력보다, 기술환경 속에 접합되면서 강력한 힘을 얻게 되는 존재이기에, 그를 슈퍼히어로대신 포스트휴먼이라 부를 수도 있을 것이다.

게임과 밀접하게 연관된 트랜스미디어 콘텐츠들은 흥미롭게도 포스트휴머니즘의 사유를 적용할 만한 내러티브 설정을 포함하고 있다. <어쌔신 크리드(Assassin's Creed)> 시리즈에는 DNA에 각인된 기억 추적 기술, 반도체 기술, 컴퓨터 네트워크, 가상현실 시스템 등 첨단 과학기술을 보유한 집단이 등장하며, <테이어스 엑스(Deux Ex)>시리즈의 경우, 사이보그 기술로 강화된 사람들, 기계 부품의 부작용 및 자연 신체에서 일으키는 거부 반응을 억제하는 스마트 약품이 등장한다. 이외에도 <바이오쇼크(BioShock)>(미국, 2007), <포탈 2Portal 2>(미국, 2011), <콜 오브 듀티 : 어드밴스드 워페어(Call of Duty : Advanced Warfare)>(미국, 2014), <소마(Soma)>(스웨덴, 2015)를 비롯한 최근 대작 콘솔 게임에서 점점 더, 유전자 조작 인간, 사이보그, 인공지능 등을 서사 배경 및 주 캐릭터로 설정하는, 첨단 과학기술과 밀접하게 연관된 작품이 증가하고 있다. 하지만 안타깝게도 포스트휴머니즘 연구가들이 사이언스픽션 게임까지 연구하는 경우는 드문 실정이다.

이러한 맥락에서 본 논문은 사이언스픽션이자 트랜스미디어 콘텐츠인 <배트맨 : 아캄 오리진>에 적합한 연구 방법론의 필요성을 주장하는 글이기도 하다. 트랜스미디어 연구는 일반적으로 스토리텔링에 주목하고 있어서, 배트맨이란 캐릭터와 그와 적대 관계에 있는 빌런들의 대립 구도를 추적한다거나, 배트맨이 다양한 작품에서 어떠한 방식으로 재현되었는지 캐릭터 구현의 세부사항을 연구하는 데 치중하고 있다. 결과적으로 각각의 미디어 특성에 따른 현상학적 차원을 면밀히 관찰하는 연구를 찾기가 쉽지 않다. 분명 만화, 영화, 게임은 저마다 고유한 경험을 발생시키고, 그에 따른 인지적 참여를 유도한다.⁶⁾ 이 차별성에 초점을 맞춰

6) 이 글의 논지 전개상, 만화, 영화, 게임을 일일이 비교할 수는 없기에, 게임에 우위를

작품을 이해할 필요가 있을 것이다. 따라서 본 논문은 플레이어의 신체적 경험 및 지각 방식, 그리고 초점화 양상에 따른 체험 방식에 주목하고자 한다. 이와 같은 세부 주제는 게임만의 고유한 미디어적 특성을 현상학적 차원에서 접근하려는 시도이며, (다른 미디어에 비해) 증폭되는 몰입의 효과가 사이언스픽션 장르와 조우하면서 테크놀로지로 강화된 몸을 인식하는 데에 어떤 영향을 미칠 수 있을지 생각해보려는 시도이기도 하다.

Ⅱ. <배트맨 : 아캄 오리진>의 오픈월드와 공간 지각 방식

1. 게임 공간, 고담이라는 가공의 대도시

고담(Gotham)이라는 가공의 도시가 배트맨 시리즈의 주요 배경이라는 점은 익히 알려져 있다. 만화 <다크 나이트 리턴즈>(1986), <배트맨 이어원>(1987)의 작가인 프랭크 밀러는 “배트맨의 고담시는 한밤중의 뉴욕”⁷⁾이라고 밝힌 바 있으며, 영화 <다크 나이트>는 시카고와 뉴욕에서 촬영된 바 있다. 고담시가 현실의 뉴욕을 지칭하는 것은 결코 아니란 점을 새삼 설명할 필요는 없을 것이다. 뉴욕에 대한 언급은 다만 참조 기준이 될 뿐, 고담은 자본주의 산업 사회에서 흔히 마주하는 메트로폴리스의 전형으로서 이해될 만하다. 악질 범죄가 빈번하게 발생하는 곳, 정치인을 비롯한 공권력의 비리와 부패가 심각한 곳, 따라서 정의를 실현하기 위해서는 법보다 주먹이 앞서는 곳, 다양한 미디어를 통해서 반복 재현된 고담의 이미지는 어둡고 무겁고 음침한 분위기로 일관된다.

두고 영화를 비교하는 선별적 작업을 하게 될 것임을 미리 밝혀둔다. 미디어에 따른 보다 상세한 비교는 다음 글들을 참조하기 바란다. 이수진, 『이미지들 너머-기호와 기호 사이』, 그린비, 2013.과 「사이언스 픽션 <에이리언> 영화와 게임의 비교 연구-매체에 따른 물리적 메커니즘과 참여 주체를 중심으로」, 『기호학연구』45집, 2015, 55~81쪽.
7) 김세훈, 「출판 만화에서 영화로의 매체 전환에 따른 조형성 비교 분석」, 『디자인학연구』 통권 81호, 2009, 35쪽.

아캄(Arkham)은 고담시에 있는 범죄자 재활센터 즉 치료감호소의 이름인데, 정신 이상 판결을 받은 강력 범죄자들을 수용하는 곳이다. 그러다 범죄자 숫자가 수용 규모를 초과할 정도로 증가하자 아캄 수용소 주변까지 아예 일종의 감옥처럼 제한 구역으로 설정하고 아캄시로 지칭하게 된다. 게임 <배트맨 아캄> 시리즈는 총 4편으로 구성되어 있는데, 모두 아캄시 구역에서 발생하는 사건을 다루고 있다. <배트맨 : 아캄 오리진>은 사건의 연대기적 진행으로 봤을 때 초기에 해당한다. 이는 배트맨이 자정단으로 활동하기 시작한 초기에 해당하며, 이러한 맥락에서 만화 <배트맨 이어원>이나 영화 <배트맨 비긴즈> 등과 밀접하게 연관된다.

<배트맨 : 아캄 오리진>은 크리스마스 이브 저녁동안 아캄시를 포함한 고담시 전체에서 8명의 범죄자⁸⁾를 상대하는 이야기가 핵심을 이룬다. 배트맨 암살에 걸린 거액의 현상금을 타려고 범죄자들이 고담시 여기저기에서 차례차례 공격에 나서고, 게임이 진행됨에 따라 범죄자를 처치하는 난이도도 높아지고 결국 게임의 주어진 임무, 퀘스트(quest)⁹⁾ 정도도 어려워지는 전개를 따른다(게임 용어로 ‘레벨(level) 디자인’에 해당). 여기에 공격을 막아내고 적을 처치하는 과정에서 주범자 조커, 경찰 제임스 고든 등을 만나러 이동하게 되는데, 이때 파이오니아 브릿지, 고담 경

8) 베인, 데드샷, 데쓰스트로크, 코퍼헤드, 파이어플라이, 엘렉트로커셔너, 킬러크룩, 쉬바. 8인의 범죄자 중 베인은 영화 <다크 나이트 라이즈>(2012)에서 주요 인물로 등장하고, 데드샷과 킬러크룩은 영화 <수어사이드 스쿼드>(2016)에서 주요 인물로 등장한다. 뿐만 아니라 <배트맨 : 아캄 오리진>에는 주범을 찾는 조사 과정에서 펄크, 조커, 할리퀸, 제임스 고든 등도 등장하는데, 이들 역시 만화, 영화, 애니메이션 등 다양한 미디어를 통해 이미 잘 알려진 캐릭터이다. <배트맨 : 아캄 오리진>은 익히 알려진 배트맨과 조커의 적대 관계, 배트맨과 제임스 고든의 협력 관계, 조커와 할리퀸의 연인 관계를 거슬러 올라가, 이 관계망이 시작된 시점에 어떤 일이 발생했었는지 보여준다. 다시 말해 트랜스미디어 스토리텔링의 특성, 즉 다양한 개별 텍스트들을 서로 참조하면서 확장된 픽션 세계를 구축하는 것이다.

9) 게임 연구가들은 임무 수행의 연쇄라는 게임 구조를 설명하기 위해 넓은 의미에서의 퀘스트 개념을 적용하는데, 퀘스트는 게임 플레이어가 “일련의 도전들을 완수하기 위해서 게임 공간을 움직이고 행동하게 만드는 가장 효과적인 동기”라 하겠다. Aarseth Espen, “Quest Game as Post-Narrative Discourse”, *Narrative across Media : The Language of Storytelling*, Lincoln: University of Nebraska Press, 2004, p. 368.

찰서, 법원, 박물관 등 주요 장소가 등장한다.

<배트맨 : 아캄 오리진>은 게임 용어로 ‘오픈월드(openworld)’ 방식을 채택하고 있다. 오픈월드 방식은 일반적으로 플레이어가 이야기의 진행에 구해받지 않고 주어진 임무, 퀘스트와 상관없이 게임 속 세상을 자유롭게 돌아다닐 수 있는 형태를 지칭한다.

2. 오픈월드 게임과 영화에서의 공간 묘사와의 차별점

오픈월드는 게임만의 고유한 형식을 지칭한다고 하겠는데, 왜냐하면 영화에서 관객은 이미지로 재현된 장소를, 카메라로 촬영되어 최종본 속에 편집된 부분을 통해서만 파악하기 때문이다. 여기서 공간 체험은 수동적이다. 관객의 의지대로 사건이나 주인공과 상관없이 구석구석 살펴볼 수 있는 능동적인 면이 애초부터 차단되어 있다. 예를 들어 배트슈트를 보관하는 장소이자 슈퍼컴퓨터가 설치되어 있는 배트케이브는 영화에서 정해진 몇몇 앵글로 잠깐 보여질 뿐이다. 만약 관객이 배트케이브가 어떻게 생겼는지 좀 더 관찰하고 싶다 하더라도 그럴 수 없다. 영화가 보여주는 대로 따를 수 밖에 없기 때문이다.¹⁰⁾

영화 기호학자 크리스티앙 메츠를 따르자면, 영화에서의 “묘사(description)는 공간을 시간 속에 맞추어 넣는”¹¹⁾ 형식인데, 가령 고담시를 부분적이고 연속적으로 보여주는 여러 개의 샷을 들 수 있다. 고담시에서 이동하는 배트카를 연속적으로 보여주는 경우, 이는 곧 서술(narration)의 층위

10) 이는 전통적 의미에서 프레임을 사용하는 영화에 해당하는 설명이다. 최근 등장한 가상현실 영화의 경우, 360도로 촬영한 이미지 세상 속에서 관객이 원하는 대로 고개를 움직이며 특정 사건과 상관없이 장소를 볼 수 있게 되었다. 가상현실 콘텐츠를 감상하기 위해서는 1인용 헤드셋 장비를 착용해야하기 때문에, 대중이 함께 스크린이라는 미디어를 통해서만 감상했던 전통적 의미의 영화와는 다른 영화가 되어 버렸다. 분석의 방향 역시 달라져야 할 것이다. “가상 공간 안에서 움직임을 체험하기 위해서 실제로 물리적 공간으로 들어가야만 한다. [...] 이제 관객은 보기 위해서 움직여야 한다.” 레프 마노비치, 『뉴미디어의 언어』, 서정신 옮김, 생각의 나무, 2007, 161쪽.

11) 크리스티앙 메츠, 『영화의 의미작용에 관한 에세이』1권, 이수진 옮김, 문학과 지성사, 2011, 31쪽.

로 이동한다. 서술은 사건의 진행을 중심으로 하는 기의 차원의 시간을, 몇 초짜리 혹은 몇 분짜리 씩이라는 기표 차원의 시간 속에 맞추어 넣는 것으로 풀이할 수 있다. 영화에서 서술과 묘사를 비교하자면, 서술보다 묘사가 훨씬 시간의 차원이 미약하다. 공간적으로 볼 때 (동시에 존재하는) 한 대상을 다양한 앵글로 이렇게 저렇게 보여주는, 그리하여 시간의 흐름보다는 일순간 정지처럼 여겨질 혹은 기표를 해석할 때 시간의 논리를 배제시켜도 되는 그러한 표현 형식을 영화에서 묘사라 한다.

다시 말해 영화에서 묘사는 연속적으로 제시된 모든 피사체가 서로 동시성의 관계를 맺을 때가 빈번하다. “풍경을 묘사하는 경우 우선은 나무를 보여주고 이어서 이 나무의 부분적인 모습을 보여주고 이후 그 옆 작은 시냇물을 보여주고 이어서 멀리 보이는 작은 언덕을 보여주는 식이다. 묘사 통합체에서 이미지들이 연속적으로 사물들을 제시할 때 이 사물들이 공존하는 사이에서 분명히 감지되는 유일한 관계는 오직 ‘공간적인’ 공존의 관계일 뿐이다.”¹²⁾

이러한 맥락에서 영화에서 공간을 묘사할 때 파편적이면서 부분적인 재현에 국한된 여러 개의 쏫이 연쇄되면서 집합을 이루게 된다. 이때 카메라가 초점을 맞춘 우선순위에 따라 순차적으로 묘사될 수밖에 없다. 따라서 관객의 의지보다는 무엇을 먼저 보여줄지 선택한 최고 서사 심급의 의도가 더 중요하게 작용한다. (게다가 대부분의 영화는 인물을 우선 순위로 하기 때문에, 공간 자체의 묘사보다는 인물이 거주하는 배경으로서의 장소를 제시하는 수준으로 머물 때가 많다.) 영화에서 묘사된 공간은 관객의 인지적 참여로 재구성되는데, 실제 보여진 부분적이고 파편적인 장소 이미지들은 결국 전체로 통합되어 인식된다.

반면 오픈월드 게임은 관객의 인지적 참여 전부터 공간을 전체로 제시한다. 플레이어가 캐릭터를 어디로 이끄느냐에 따라 자연스럽게 통째로 디자인된 게임 공간¹³⁾을 발견하기 때문이다. 이 세계¹⁴⁾는 자유롭고, 플

12) 같은 책, 158쪽.

레이어는 가고 싶은 방향으로 언제든지 캐릭터를 움직일 수 있고, 그의 움직임에 따라 주변을 만날 수 있다. “서술과 묘사 대신, 우리는 게임을 서사적 행위와 탐험이라는 면에서 생각하는 편이 낫다. [...] 게임 세상을 가로지르는 움직임은 주요 서사 행위의 하나일 뿐만 아니라, 이러한 움직임 자체가 자기 충족적인 탐험 목표가 되기도 한다.”¹⁵⁾ 공간을 가로지르는 움직임은 플레이어가 주변 환경을 발견하고 탐험하는 하나의 방식으로 가치가 있다고 하겠다.

3. 게임에서의 지각 행위

<배트맨 : 아캄 오리진>의 진행 방식은 플레이어로 하여금 고담시를 가로지르며 이동하게 만드는 것이다. 게임 전체적으로 배트맨의 행위를 요약하자면, 드넓은 개방 공간을 가로지르며 (퀘스트를 수행할) 좀 더 협소한 폐쇄 공간으로 이동하고, 그 안으로 진입하기 위해 지형과 건물을 조사하고, 또 이 실내 공간 안에서 임무를 수행하기 위해 탐색을 거듭하는 것이다. (이 과정에서 배트맨이 나아가는 길에 장애가 되는 적들의 공격을 차단하는 행위가 포함된다.)

13) CG 및 3D 기술발전과 고사양의 컴퓨터 보급 등으로 게임에서 디지털 이미지로 재현되는 공간 역시 하이퍼리얼리티를 추구하는 추세이다. 실제 우리가 살고 있는 환경처럼 얼마나 사실적으로 표현하는가가 관건이 되었으며, 그래픽의 정확도와 해상도가 올라가면서 볼거리도 증가하고 게임성과 몰입도에도 영향을 미친다고 간주된다. 일반적으로 게임 환경에서 공간은 게임 맵을 총칭하는데, 퀘스트를 수행하는 레벨 디자인과도 밀접하게 연관된다. 맵 디자인은 “게임에서 캐릭터가 이동하며 게임을 즐기는 공간을 계획하는 것으로 캐릭터의 동선을 예측해 목적에 맞는 지형을 선택하고 건물과 오브젝트를 배치”하는 것이 핵심 과제라 정의된다. 김종업, 이광재, 「FPS 레벨디자인 기법 연구」, 『한국엔터테인먼트산업학회 학술대회 논문집』, 2012, 176쪽.

14) “우리는 그 안에서 그저 돌아다닐 수 있는 환경을 만듭니다. 사람들은 더 나은 말이 없기 때문에 그것을 그저 게임이라고 부르죠. 우리도 이를 게임이라고 부르지만, 고유한 특성을 고려한다면 게임이라기보다는 하나의 세계라고 하는 편이 정확합니다.” C. McGowan, J. McCullough, *Entertainment in the CyberZone: A Behind the Screens Look*, Random House Electronic Publishing, 1995, p. 120.

15) 레프 마노비치, 앞의 책, 317쪽. 이러한 성질의 게임 공간을 부각시키기 위해 마노비치는 ‘네비게이션 공간’이라는 용어를 제안하기도 했다.

<배트맨: 아캄 오리진>의 경우, 영화에서처럼 서사 전개에 따른 제한적인 공간 묘사가 아니라, 우리가 세상을 지각하는 방식과 매우 유사하게 대상을 바라보게 된다. 모리스 메를로-퐁티(Maurice Merleau-Ponty)에 따르면 우리가 세상에서 대상을 본다는 것은,

그 대상 안에 빠져드는 것(s'enfoncer)이며, 대상들은 하나의 체계 système를 이루는데 그 속에서 그들은 서로의 뒤에 숨지 않고서는 스스로를 드러낼 수 없다. 더 정확히 말하자면 하나의 사물이 갖는 내적 지평(horizon intérieur)이 대상이 되려면 반드시 이 사물을 둘러싼 다른 사물들이 지평이 되어야만 하고, 본다는 것(vision)은 이 두 측면을 동시에 지나는 행위이다. [...] 영화의 경우, 카메라는 한 대상에 초점을 고정하고, 관객에게 클로즈업으로 보여주려고 그 대상에 가까이 다가간다. 이때 우리는 화면에 보여지는 것이 등장 인물의 손이나 혹은 재떨이임을 기억하고 그것을 실제로 확인하려고 하지 않는다. 왜냐하면 스크린에는 지평이 없기 때문이다. 반면 본다는 것은, 풍경의 일부분에 나의 시선을 고정시킬 때 비로소 살아나며 펼쳐진다. 다른 대상들은 잠시 주변으로 물러나고 잠이 든 것처럼 잔잔해지지만 그렇다고 사라진 것은 아니다. 이 대상들의 지평을 내 뜻대로 할 수 있기에 주변으로 물러나게 할 수 있기에, 내가 한 대상을 실제 응시하게 되는 것이다. 지평이란 따라서 탐색의 과정에서 한 대상의 정체를 확실히 해주는 것이다.¹⁶⁾

사실 배트맨의 가상의 몸으로 플레이어가 가장 많이 하는 활동은 공간을 탐색하고 지각하는 것이라 해도 과언이 아니다. 메를로-퐁티는 본다는 것을 이중적 행위(acte à deux faces)라 설명한 바 있다. 지각의 대상을 주체화하는 작용이자 동시에 주변의 대상을 지평으로 만드는 작용을 지칭하는 것이다. 이 대상-지평의 구조(structure objet-horizon), 다시 말해 조망(perspective) 덕에 사물들은 주변으로 잠시 물러나기도 하고 대상으로서 드러나기도 할 수 있다. 대상을 본다는 것은 그 대상에 머무는

16) Maurice Merleau-Ponty, *Phénoménologie de la perception*, Paris: Gallimard, 2016, p. 96. Première parution en 1945.

것이고 그리하여 이 대상을 둘러싼 다른 사물들이 어떤 방식으로 이 대상을 둘러싸고 있는가에 따라 현상의 장(champ phénoménal)을 포착하는 것이다. 이동의 범위가 자유롭게 허락된 오픈월드 방식의 공간 재현 방식과 가상의 몸이 수행하는 탐색(보는 행위)은 모두 메를로-퐁티가 설명했던 우리의 지각과 닮아 있다고 하겠다.

Ⅲ. 가상의 몸으로의 투사와 내적 초점화

1. 가상의 몸과 내적 초점화

게임 속에서 일반적으로 캐릭터는 게임 세계 내부에 존재하며 주변을 바라보게 된다. 그리고 플레이어는 그의 시선 방향을 따라 세상을 지각하게 된다. 사실 게임 플레이어는 손으로 대변되는 운동 기관을 가만히 두어서는 안 된다. Wii와 같은 플랫폼은 나아가 몸 전체를 움직여 참여하게 만든다. “게임은 지각 행위에 덧붙여 직접 캐릭터가 되어 가상 육체를 조작하며 동일시하는 차원을 추가한다고 할 수 있다. 이때 게임의 내러티브는 플레이어의 조작 여부에 따라 진행되며, 체험과 참여 차원이 극대화된다. 영화가 ‘보고 들으라’라고 한다면, 게임은 ‘보고 듣고 하라’라고 제안하는 것이다.”¹⁷⁾

다른 미디어와 차별되는 가장 중요한 특성으로, 게임에 육체적인 경험 이 포함된다 할 때 (캐릭터를 조작하는 플레이어의 현실의 몸과도 관련되지만) 게임의 세계 속에서 움직임의 주체가 되는 ‘가상의 몸(corps virtuel)’에 대해 생각할 필요가 있다. 메를로-퐁티는 지각과 공간의 문제를 설명하면서, 거울 속에 비춰진 자신의 반사체로서의 가상의 몸에 대해 이야기한 바 있다. “피실험자가 본인이 속한 세상에 있다고 더 이상

17) 이수진, 「사이언스 픽션 <에이리언> 영화와 게임의 비교 연구 - 매체에 따른 물리적 메커니즘과 참여 주체를 중심으로」, 『기호학연구』 45집, 2015, 70쪽.

느끼지 않을 정도로까지, 가상의 몸은 현실의 몸을 대체할 수 있게 된다. 본인의 실제 팔과 다리 대신, 거울에 비친 방 안에서 움직이고 걷기 위해 필요한 가상의 팔과 다리를 느끼게 된다. 이제 그는 스펙터클에 거주하게 되는 것이다. 공간의 층위가 동요되고 새로운 위치를 부여하게 된다.”¹⁸⁾ 메를로-퐁티가 언급했던 실험 환경을 게임 환경에 적용해본다면, 우리는 거울을 모니터에, 스펙터클을 게임 속 세상에, 가상의 몸을 캐릭터의 몸에 대응시킬 수 있다. 요컨대 게임을 한다는 것은 캐릭터의 몸에 나를 일치시키면서 그 가상의 몸을 움직이는 것이다.¹⁹⁾

게임에서 가상의 몸에 현실의 나를 일치시키는 가장 적합한 형식으로 FPS(First Person Shooter, 1인칭 슈팅 게임)²⁰⁾를 들곤 한다. FPS 용어를 단어 그대로 풀이하자면 1인칭 시점에서 플레이어와 캐릭터의 시점을 일치시키는 형태를 지칭하는데, 일반적으로 게임 도중에 캐릭터의 얼굴을 보지 못하고 들고 있는 무기의 끝만을 본다거나, 시선을 아래로 했을 때 손과 팔의 일부를 본다던가 발과 다리의 일부를 보는 식으로 주인공과 밀접하게 동일시(identification)시키는 유형에 해당한다. 즉 캐릭터를 보면서 조작하는 것이 아니라, 마치 게임 세상 안에 있는 것처럼 캐릭터에 의해 지각되는 시야만을 보고 조작하는 경우이다.

하지만 혹자는 ‘1인칭’이란 용어가 언어 텍스트에서 사용되는 인칭대명사를 그대로 사용한 것이기에, 가령 1인칭 화자, 3인칭 화자, 전지적 작가 시점 등을 따른 것이기에 게임이란 장르에 적합하지 않다고 주장한

18) Maurice Merleau-Ponty, *op.cit.*, p. 298.

19) 최근 기술 발전 동향을 보면, 키보드, 마우스, 게임패드, 모니터 등 전통적 방식의 인터페이스 디바이스를 VR 헤드셋과 사용자의 신체 활동을 직접 인식할 수 있는 컨트롤러로 대체하려는 시도를 감지할 수 있다.

20) 1990년대 초기에 등장한 FPS 게임은 몰입감이 뛰어나다고 평가되었고 특히 3D 그래픽을 실시간 처리할 수 있는 고사양의 컴퓨터 기술 발전에 힘입어 캐릭터가 공간 속에서 움직이는 것에 따라 일치된 플레이어의 시점이 계속 변화되면서 실재감과 몰입도를 높이는 장르로 자리잡았다. FPS 게임에서는 캐릭터의 행동이 얼마나 밀접하게 환경에 반영되는가와 같은 인터랙션, 주변 환경을 사실적으로 재현하는 고해상도 이미지 등이 매우 중요하다.

다.²¹⁾ 이는 영화에서도 마찬가지여서, 영화학자들은 1인칭 시점이란 용어 대신 ‘내적 시각 초점화’, ‘내적 청각 초점화’ 등의 용어를 사용하고 있다.²²⁾ 본 논문에서 역시 1인칭이란 용어 대신 내적 초점화를 선호하며, 가상의 몸과 연계된 캐릭터에게 초점 맞춰진 경우를 부각시키기 위해 내적 초점화(*focalisation interne*)란 용어를 사용하고자 한다.

게임에서 초점화 대상은 일반적으로 캐릭터인데, 처음부터 끝까지 전체적으로 일관된 동일한 캐릭터에게 초점 맞춰지는 경우가 대부분이다(고정(fixe) 내적 초점화). 이는 “게임에서 주로 영웅 서사를 채택하기 때문”²³⁾이라 하겠다. 주인공이 한 명이며 주인공을 통해 세계가 지각되며 그 주인공이 바로 플레이어 자신이라는 점에 기인하는 것이다. 플레이어가 가상의 몸을 매개로 게임 속 세상 혹은 가상의 현실에서 거주하기 위해서는, 쉽게 말해 플레이어가 배트맨이 ‘되기’ 위해서는 게임이 진행되는 동안 내내 배트맨에게만 초점 맞추게 하면서 동일시와 몰입도를 배가시킨다는 뜻이다.

2. <배트맨 : 아캄 오리진>의 초점화 방식

<배트맨 : 아캄 오리진>은 엄밀한 의미에서 FPS 유형으로 분류되지는 않는다. 매우 가까운 거리에서 배트맨을 조작하면서 그와 동일시되기는 하나, 배트맨의 움직임을 일정 거리에서 얼굴부터 발까지 모두 관찰할 수 있기 때문이다. 하지만 부분적으로는 FPS 시점²⁴⁾을 도입하고 있는데,

21) 류철균, 조성희, 「디지털 게임에서의 초점화 양상 연구」, 『어문학』105집, 2009, 394쪽.

22) Christian Metz, *L'énonciation impersonnelle ou le site du film*, Paris: Méridiens Klincksieck, 1991, p. 113~133.

23) 류철균, 조성희, 앞의 글, 404쪽. “게임에서 공간 탐험의 지배성은 한 개인이 공간을 이동해가면서 정체성을 발견하고 개성을 만들어가는 고전적인 미국적 신화를 잘 보여준다.[...] 미국적 서사의 논리에서 영웅들은 공간을 이동해가면서 적을 죽이고 아이템을 획득하고 더 중요하게는 기술을 획득하면서” 만들어진다. 레프 마노비치, 앞의 책, 344쪽.

24) 게임 내내 FPS 시점만을 사용한다면 화면에 주어진 정보 양이 제한적일 수 밖에 없

가령 배트맨이 환풍로를 통과하려 몸을 웅크리는 자세, 배수로에 숨어 있다가 조용히 적을 공격하는 자세 등에서는 배트맨 모습이 사라지고 그의 눈으로 지각되는 시야만 나타난다. 일반적으로 이는 협소하고 제한된 장소에서 신체적 역량이 축소된 경우에 해당하며, 시야의 통제는 긴장감을 유발하는데 효과적이다. <배트맨 : 아캄 오리진>에는 범죄 현장 추리 모드 혹은 장애물이나 이동 경로를 찾기 위해 주변을 관찰하는 탐정 모드 등이 있는데, 이는 장비를 사용하여 배트맨만이 볼 수 있는 특수 관점이므로 내적 초점화에 해당한다. <배트맨 : 아캄 오리진>는 전형적인 FPS는 아니지만, 전체적인 게임 진행을 고려할 때, 고정 내적 초점화를 도입하는 작품이라 하겠다.

일반적으로 게임은 단계별로 목표의 난이도가 높아지는 계단형 상승 구조를 가지는데, 단계마다 제시되는 공간이 변화할 때가 많다. “게임 단계의 상승은 공간의 이동이라는 메타포로 전환되어 플레이어에게 일종의 공간감을 부여한다.”²⁵⁾ 고담시는 구석구석 퀘스트를 수행하기 위해 그 내부로 들어가 탐색해야 하는 여러 개의 작은 공간을 포함하는 하나의 넓은 공간이다. 매 단계에서 배트맨에게 ‘무인 정찰기에서 메모리 카드 얻기’, ‘블랙 마스크 찾기’, ‘방해 신호 비활성화하기’ 등의 임무 혹은 도전 과제가 주어진다. 대부분은 각 단계에서 주 배경이 되는 공간에 진입하기 위해, 실내로 들어가서는 이동 경로를 찾기 위해 살살이 탐색해야만 한다.²⁶⁾ 임무를 완료하면 다른 공간으로 이동하는데, <배트맨 : 아

고, 그 한계점으로 서사의 거시적인 진행이 어려운 점을 꼽는다. 이를 극복하기 위해 일반적으로 영화와 거의 유사한 형태의 시네마틱을 넣곤 하는데, 이때 플레이어의 개입은 완전히 배제되기 때문에, 게임의 시네마틱은 사건 요약, 배경 설명 등 이야기의 극적 구성을 효과적으로 제시하는 방법의 하나로서 고려되고 있다. <배트맨: 아캄 오리진> 역시 빌런들의 과거와 그들의 관계를 설명하는 다소 복합적인 부분에서 시네마틱을 사용하고 있다.

25) 전경란, 『디지털 게임, 플레이어, 게임문화』, 커뮤니케이션 북스, 2009, 20쪽.

26) “캐릭터를 만들어가는 수단으로서 공간을 움직이는 것이 미국 개척 신화의 한 가지 주제였던 반면, 또 다른 주제는 알려지지 않은 공간을 탐험하고 가꾸는 것이다. 이 주제 역시 게임 구조 안에서 찾을 수 있다. 전형적인 게임은 광활한 미지의 공간 안의

컴 오리진>의 경우 도시를 활공하거나 배트윙을 타고 비행하거나 배트클로를 쏘며 건물과 건물 사이를 빠르게 건너거나 혹은 뛰면서 이동한다.

배트맨은 배트슈트를 입고 활공할 수 있는 능력을 지닌 캐릭터이다. 넓은 범위를 비행하면서 도시를 하이앵글(high angle)로 조망하는 시점이 가능하다. 어두운 고층 건물로 꽂찬 도시의 밤하늘을 나르다가 약간의 조명이 밝혀진 장소에 사뿐히 착륙하는 이동 액션(영화의 버드아이즈뷰(Bird Eye's View)와는 다름), 이를 위해 게임패드에서 버튼을 조작하다 보면 먼 거리를 유유자적하는 비행 능력을 선호하게 된다. 뿐만 아니라 장애물을 사뿐히 뛰어 넘는 능력, 장벽을 기어오르는 능력, 미끄러지듯 좁은 공간을 통과하는 능력, 줄을 당기면서 나르듯 빠르게 움직이는 능력, 외줄을 타고 공중을 가르듯 다른 편으로 넘어가는 능력 등 테크놀로지를 이용한 신체적 우월함에서 비롯된 이동의 경험을 만끽하게 된다.

이와 같은 이동의 체험은 캐릭터의 조작 기능이 축소될 때 더욱 확연히 드러난다. 가령, 배트맨이 독 때문에 신체 기능이 저하되어 비행은 물론 뛰거나 빨리 걷는 것도 불가능해지고 비틀비틀 걸을 수 밖에 없게 된 다거나(게임패드에서 비행 버튼을 아무리 눌러봐도, 배트클로 발사 버튼을 눌러봐도 소용이 없다), 조커의 정신분석 세션에서 걷는 것뿐이 못한다거나 하는 경우와 비교해보면, 배트맨이 갖는 향상된 육체로서의 이동 경험 및 역량을 새삼 확인하게 된다. 이는 적과의 결투 퀘스트에서도 마찬가지로 적용되는데, 신체적 역량이 강화된 적이 등장할수록 배트맨의 역량이 역으로 보잘것없이 여겨지기 때문이다. 한두번의 주먹 공격과 발차기로 제압되는 적과, 칼과 총으로 무장하고 있어 여러번 공격해야 하는 적, 약물로 몸의 역량을 끌어올려 아무리 주먹 다짐을 해도 쓰러지지 않는 적 등 난이도에 따라 배트맨의 신체적 역량도 다르게 느껴진다.

요컨대 게임이라는 매체의 특성, 다시 말해 “게임을 한다는 것은 정신

어떤 지점에서 시작한다. 게임 진행동안 플레이어는 이 공간을 탐험해야만 하고 그것의 지리를 표시하고 비밀을 파헤쳐야 한다.” 레프 마노비치, 앞의 책, 345쪽.

적인 경험인 동시에 육체적인 경험”²⁷⁾이며, 특히 이와 같은 경험은 일반적으로 게임 공간 안에서의 움직임(mouvement)으로 배가된다. 고정 내적 초점화를 사용하긴 하지만 <배트맨 : 아캄 오리진>이 엄밀한 의미의 FPS가 아닌 소위 3인칭 게임이라고 분류되는 카메라 방식을 도입한 것은 어쩌면 배트맨의 이동 역량을 부각시키기 위해서일 수도 있다. 뿐만 아니라 <배트맨 : 아캄 오리진>의 카메라 방식은 결투 역량 역시 매우 잘 드러내는 방식이기도 하다.

사실 카메라는 배트맨의 등 뒤를 따라다니는데, “캐릭터의 행동과 게임 세계를 함께 조망하기 위한 초점화 거리”²⁸⁾에 해당한다. 캐릭터와 캐릭터를 둘러싼 외부 환경을 동시에 볼 수 있기 때문에 주변 상황을 관찰할 수 있고, 카메라의 시선은 캐릭터를 중심에 놓기 때문에 시야는 캐릭터에서 많이 벗어나지 못하지만, 주변 상황과 공간에 따라 캐릭터의 움직임을 보다 더 잘 조망할 수 있다.

앞서 언급했던 공간 설정의 맥락에서 배트맨이 아캄시내를 돌아다니면서 만나는 누군가는 대부분 악당들의 부하, 범죄자, 부패 경찰, 따라서 제압해야 할 적일 가능성이 높다. 배트 슈트의 날개를 펼치고 비행하다가 착륙 지점에 적들이 있을 경우, 배트맨이 강하 공격을 하도록 조정할 수 있다. 이때 아래를 훑어보다가 목표를 향해 전속력으로 하강하는 액션을 배트맨의 시야로 보여주는 것이 아니라(배트맨의 시야에서 보여준다면 고속력으로 흔들리는 주변 환경에 어지러움을 느낄 수도 있을 것이다), 배트맨의 움직임을 중심에 두고 보여준다는 뜻이다(이때 느끼는 감정은 어지러움보다는 통쾌함에 가깝다). 지상에서 적을 제압하는 경우에도, 이쪽에서 연타로 주먹을 휘두르고, 저쪽에서 발차기로 적을 제압하고, 무리지어 있는 다수의 적에서 폭탄젤을 떠트리고 등 빠르게 움직이면서 다른 쪽으로 이동할 수 있다. 카메라가 주변 환경과 함께 캐릭터의

27) 전경란, 앞의 책, 27쪽.

28) 류철균, 조성희, 앞의 글, 403쪽.

신체 움직임을 보여주기 때문에 플레이어는 게임패드의 조작 속도에 따라 배트맨의 현란한 몸놀림을 조망할 수 있다. 반면 배트맨의 시야에서만 보여준다면 적이 어느 방향에서 공격해오는지 몰라 기습당하는 일이 발생할 수도 있을 것이다.

게다가 적을 제압한 횟수가 증가함에 따라 신체 역량을 업그레이드할 수 있는 기능이 있기 때문에, 게임이 진행되면 진행될수록 배트맨의 신체 움직임 역시 지속적으로 빨라지고 현란해지고 강해진다. 게임 후반으로 갈수록 획득한 무기의 성능도 좋아져 파괴력이 전반부보다 배가되기 때문에 무기 사용에서 오는 시각적 화려함도 보태진다. 레벨 상승과 상관없이 무리지어 있는 적을 모두 제압하는 결투의 마지막 순간마다 슬로우모션이 삽입되는데, 이 역시 시각적 화려함을 증가하는데 일조한다. 결투가 시작되기 직전 위험을 알리는 배경 음악이 시작되고, 적을 제압하는 마지막 타격과 함께 잦아진다. 하루 동안 8인의 범죄자 그리고 그 부하들을 차례차례 제압하는 스토리 전개에 기대고 있는 <배트맨 : 아캄 오리진>의 상당 부분이 화려한 액션을 중심으로 구성된다는 뜻이다.

IV. 맺는 말 : 테크놀로지로 변형된 몸의 체험

주지하다시피 플레이어가 가상의 몸을 조작하면서 느끼게 되는 육체적 경험 차원은 영화, 애니메이션, 만화와는 다른 게임만의 고유한 특성이다. 트랜스미디어 콘텐츠인 <배트맨 : 아캄 오리진>에서 아마도 플레이어는 가장 배트맨을 가깝게 여기에 될 것이다. 젠킨스에 의하면, “게임 플레이어는 다른 미디어 형식에 비해 훨씬 직접적으로 주어진 세계를 경험”²⁹⁾하기예, 트랜스미디어 콘텐츠들이 게임의 특성을 적극적으로 활용하면서 핵심 캐릭터의 정체와 역할에 대해 사전 지식을 제공하고 몰입시

29) 헨리 젠킨스, 앞의 책, 176쪽.

키는 통로로 사용하고 있다. 프랜차이즈 트랜스미디어 콘텐츠이기 때문에 이들이 구성한 가상의 세계는 더욱 견고하고 복잡하며, 다양한 인물과 사건들이 축적되면서 그들만의 역사를 지닌 마치 하나의 세상처럼 존재하게 된다. 이를 우리의 현실과 평행하는 그들의 현실이라 말할 수 있을 것이며, 이 현실을 게임 공간 안에서 너무나 그럴싸하게 재현해놓은 곳이 <배트맨 : 아캄 오리진>의 가상 현실이다. 따라서 <배트맨 : 아캄 오리진>이 제시하는 공간은 그 뒤에 <배트맨> 프랜차이즈와 그 외 배트맨이 속한 DC코믹스의 모든 빌런과 히어로들의 거대한 세계가 자리잡고 있다.³⁰⁾

플레이어는 이 속에서 배트맨이 되는 것이다. 배트맨은 테크놀로지를 이용해 본인의 신체 능력을 향상시킨 포스트휴먼이다. 결국 플레이어는 배트슈트, 배트클로, 배트랑, 배트윙 등 각종 장비를 이용해 이동 역량, 문제 해결 역량, 결투 역량 등 보통의 인간이라면 할 수 없는 일들을 가볍게 처리하는 포스트휴먼의 강화된 몸에 동일시하게 된다. 테크놀로지와 향상(enhancement)된 몸의 문제는 포스트휴머니즘 연구가들에 의해 일찍부터 연구된 바 있다. 가령 돈 아이디는 ‘테크노판타지로서의 가상 몸’이라는 글에서 과학기술로 향상된 몸이 등장하는 수많은 사이언스픽션에서 과학기술로 생산된 인공물에 투영된 우리 자신의 욕망을 보게 된다고 주장하였다. 기술이 인간의 유한성을 넘어서게 해줄지도 모른다는 기대, 인간 몸의 물리적 제약을 극복할 수 있는 해결책이라는 믿음, 인공기관을 지니고 있지만 인간의 타고난 몸처럼 즉각적으로 기능하는 자연스러움에 대한 기대. 바로 이 “인간의 욕망과 테크놀로지가 교차하는 지점에서 테크노판타지”³¹⁾를 발견한다는 것이다.

30) 슈퍼히어로 콘텐츠가 구축한 거대한 세계라는 주제 연구로 이영수, 「멀티버스에 기반한 마블코믹스의 트랜스미디어 스토리텔링 연구」, 『애니메이션연구』 31호, 2014, 189~209쪽. 및 박세혁, 「슈퍼히어로 코믹의 반복과 다양체적 형식에 관한 연구」, 『만화애니메이션연구』, 2012, 27~53쪽.을 참조하기 바란다.

31) 돈 아이디, 『테크놀로지의 몸』, 이희은 옮김, 텍스트, 2013, 26쪽.

캐서린 헤일즈 역시 첨단 과학기술의 발전을 두고, 몸을 부차적인 것으로 간주하는 입장과 몸과 마음을 모두 중요하게 고려하는 입장이 공존한다고 보고 다음과 같이 요약하여 설명한 바 있다. “나의 악몽이 신체를 존재의 장이 아니라 패션 액세서리쯤으로 생각하는 포스트휴먼들이 사는 문화라면, 나의 꿈은 무한한 힘과 탈신체화된 불멸이라는 환상에 미혹되지 않고 정보 기술의 가능성을 받아들이는 포스트휴먼, 유한성을 인간 존재의 조건으로 인정하고 경축하며 인간 생명이 아주 복잡한 물질 세계에, 우리가 지속적인 생존을 위해서 의지하는 물질세계에 담겨 있음을 이해하는 포스트휴먼”³²⁾이다.

본 논문에서는 헤일즈가 꿈이라고 지칭한 두 번째 입장, 즉 우리의 몸과 마음, 내 몸과 세상은 분리된 것이 아니라 불가분의 관계에 놓여 있으며, 서로 복잡하게 혼합되고 얽혀 있으므로 몸과 마음은 언제나 맥락화될 수밖에 없다는 의견을 지지하고자 한다. 몸과 마음은 서로 독립적으로 선형적으로 존재하는 것이 아니라 상호작용 속에서 구성되는 것임을 상기한다면, 또한 몸에 바탕한 세상의 지각 역시 메를로-퐁티를 따라, “이러테면 인과성의 범주를 적용할 수 있는 세계의 사건으로서가 아니라, 매순간 세계의 재창조나 재구성으로서”³³⁾ 주어지는 것이라 말할 수

32) 캐서린 헤일즈, 앞의 책, 29쪽. 이 글에서는 포스트휴먼 담론에 대해 상세히 언급하지는 않을 것이나, 다만 헤일즈의 관점에 동의하는 입장을 견지하고 있다는 것은 밝혀두고자 한다. 헤일즈는 인간이 변화하고 있으며 앞으로 다른 종의 인간이 등장할 것이라고 예견하지만, 그렇다고 해서 이 예측이 묵시록적인 전망은 아니라고 밝힌다. 인간 종이 사라진다는 생물학적인 멸종을 의미하는 것도 아니다. 헤일즈가 규정하는 포스트휴먼이란 주체성이 구성되는 방식에 의해 정의될 수 있는데, 본질적 주체를 강조하는 자유주의적 휴머니즘 입장의 인간에게서 ‘자연적’ 자아를 말소하고, 이질적 요소들이 결합된 혼합물로서의 주체, 경계가 계속해서 구성되고 재구성되는 물질적-정보적 개체로서의 포스트휴먼을 주장한다. “포스트휴먼이란 지능을 가진 기계와 짝을 이룬다는 뜻이며, 그 결합이 너무나 강력하고 다면적이므로 생물학적 유기체와 유기체에 얽힌 정보 회로를 구분하는 것이 불가능”해질 어떤 단계를 의미한다. 같은 책, 79쪽.

33) Maurice Merleau-Ponty, *op.cit.*, p. 251. 체화된 마음과 상호작용의 중요성을 강조하는 상당수의 포스트휴머니즘 연구가들은 메를로-퐁티의 현상학을 계승하고 있다. 그는 1940년대부터, 몸과 마음의 이분법적 전통을 비판하고 ‘공존재로서의 감각함, 감각적

있을 것이다.

만약 우리가 인공 다리로 달릴 수 있다면 그것이 ‘있기’ 때문이기도 하지만, 무엇보다 그것을 피와 살로 된 자신의 ‘몸에 체현’했기 때문이며, 인공물을 몸의 일부로 받아들이기 위해 많은 노력을 했고 다른 종류의 감각과 신경회로를 출현시켰기 때문일 것이다. 혹은 인공 보철물을 부착하기는 하였으나, 충분히 체현되어 완전하게 자연의 몸과 어울리며 함께 퇴화되는 정도의 수준에 이르지 못하는 경우도 많을 것이다. 다시 말해 그것은 여전히 그것, 내 몸은 아니라는 체험의 정도도 있을 것이다. “우리는 몸으로 세상을 아는데 그 몸은 다른 사람의 몸과 동식물과 물체와 기계와 다양한 관계를 형성하는 방식으로 이 세상에 퍼져있는 체현-분산된 것이기도 하다.”³⁴⁾

<배트맨 : 아캄 오리진>이 속한 세상은 우리의 현실 세상만큼이나 복잡하고 거대하고, 이 게임이 구현한 가상현실은 우리가 세상을 지각하는 방식과 매우 유사하지만, 안타깝게도 우리가 체험하는 가상의 몸은 포스트휴먼의 몸을 가졌을 때 체험할 수 있는 가능성에 대해 관심 갖지 않는다. <배트맨: 아캄 오리진>의 아쉬운 점은 플레이어가 테크놀로지로 능력을 향상시킨 가상의 몸을 일정 정도 거리에서 따라가면서 화려한 이동과 액션을 조망한다는 데 있다. 만약 보다 더 이 가상의 몸 안으로 들어가 경험하는 부분이 많았다면, 다시 말해 배트슈트를 입은 배트맨을 지켜보는게 아니라 배트슈트를 입은 느낌을 직접 느낄 수 있도록 설정했다면 하는 아쉬움이다. 어찌면 보기보다 그리 기분좋은 경험이 아닐 수 있지 않은가? 너무 무겁고 답답해서 벗어버리고 싶을지도 모르지 않은가?

인 것에 달라붙어 있는 의식, 신체에 의한 감각들의 통일성’ 등의 개념으로 ‘체화된 의식(conscience incarnée)’을 설명한 바 있다. “우리가 능산적인 것과 소산적인 것, 의식 상태로서의 감각과 상태 의식으로서의 감각, 즉자 존재와 대자 존재의 양자택일에서 벗어날 수 없다면, 지각의 주체를 이해할 수 없게 될 것이다. 따라서 감각으로 되돌아가서 그 감각으로부터 지각하는 자와 그 신체 및 그 세계와의 생생한 관계를 자세히 살펴보자.” *Ibid.*, p. 252.

34) 강신익, 「포스트휴먼 시대의 과학과 의학」, 『Future Horizon』 26호, 2015, 17쪽.

물론 <배트맨 : 아캄 오리진>이 다양한 시도를 포함하고 있는 작품인 만큼 현재로서도 그 내부에 잠재적인 가능성을 포함한 세션이 있다. 가령 배트맨이 처음으로 원격 조종 배타락을 사용하여 창살 너머에 있는 버튼을 눌러야하는 퀘스트에서, 초보자의 경우 서툰 조작 실력 때문에 몇 번이고 실수를 거듭하면서 몇 시간이고 같은 장소에서 연습을 반복해야 한다. 조커가 정신 분석을 받는 장면에서는 초점화 방식이 변화해 배트맨을 동일시하는 조커의 입장에서 트라우마가 생긴 장소에서 제한적 신체 기능을 갖고 임무를 수행해야만 하는 부분도 있다. 이때는 플레이어는 앞으로 걸어서 전진하는 액션만을 조작할 수 있게 된다. 앞서 언급한 독이 퍼진 배트맨의 몸을 내적 초점화한 경우도 유사한 맥락에 놓인다. 이러한 경험들은 몸이나 마음을 (가상적으로) 체화하는 과정에 해당한다.

강화된 몸이든, 장비로 무장한 몸이든, 정상적인 사람이든, 비정상적인 사람이든, 고통받는 정신이든, 결국 플레이어가 경험하는 것은 몸과 마음이 어떻게 생겼는지 혹은 몸과 마음을 어떻게 받아들여 적응할지이고, 그리고 이 몸이 관계 맺는 공간 나아가 세계가 어떠한지 발견하는 차원이다. 이 특성이 게임이 다른 미디어와 차별화되는 지점에 체험을 놓는 이유라 하겠다. 게임이 디자인하는 것이 사용자의 경험이라면, 우리가 테크놀로지 몸을 체험할 기회를 게임을 통해 얻는 것이라면, 비단 싸움 잘하는 몸만을 경험하게 해서는 안될 것이다.

참고문헌

- 강신익, 「포스트휴먼 시대의 과학과 의학」, 『Future Horizon』 26호, 2015, 14~17쪽.
- 김기홍, 「트랜스미디어 담론에 대한 집단지성론적 고찰」, 『만화애니메이션연구』, 2015, 261~285쪽.
- 김세훈, 「출판 만화에서 영화로의 매체 전환에 따른 조형성 비교 분석」, 『디자인학연구』81호, 2009, 27~37쪽.
- 김종엽, 이광재, 「FPS 레벨디자인 기법 연구」, 『한국엔터테인먼트산업학회 학술대회 논문집』, 2012, 172~176쪽.
- 김종현, 전한중, 김석태, 「FPS레벨에디터를 이용한 1인칭 공간시물레이션에 관한 연구」, 『한국실내디자인학회 논문집』, 15호, 2006, 306~313쪽.
- 김희경, 『트랜스미디어 콘텐츠의 세계』, 커뮤니케이션북스, 2015, 74쪽.
- 류철균, 조성희, 「디지털 게임에서의 초점화 양상 연구」, 『어문학』105집, 2009, 391~409쪽.
- 박세혁, 「슈퍼히어로 코믹의 반복과 다양체 형식에 관한 연구」, 『만화애니메이션연구』, 2012, 27~53쪽.
- 이수진, 「사이언스 픽션 <에이리언> 영화와 게임의 비교 연구 - 매체에 따른 물리적 메커니즘과 참여 주체를 중심으로」, 『기호학연구』45집, 2015, 55~81쪽.
- 이영수, 「멀티버스에 기반한 마블코믹스의 트랜스미디어 스토리텔링 연구」, 『애니메이션연구』31호, 2014, 189~209쪽.
- 전경란, 『디지털 게임, 플레이어, 게임문화』, 커뮤니케이션 북스, 2009.
- 돈 아이디, 『테크놀로지의 몸』, 이희은 옮김, 텍스트, 2013.
- 레프 마노비치, 『뉴미디어의 언어』, 서정신 옮김, 생각의 나무, 2007.
- 캐서린 헤일스, 『우리는 어떻게 포스트휴먼이 되었는가』, 허진 옮김, 플레닛, 2013.
- 크리스티앙 메츠, 『영화의 의미작용에 관한 에세이』1권, 이수진 옮김, 문학과 지성사, 2011.
- 헨리 켄킨스, 『컨버전스 컬처』, 김정희원, 김동신 옮김, 비즈앤비즈, 2008.
- ESPEN Aarseth, “Quest Game as Post-Narrative Discourse”, *Narrative across Media : The Language of Storytelling*, Lincoln: University of Nebraska Press, 2004.
- MCGOWAN, McCullough, *Entertainment in the CyberZone: A Behind the Screens*
- 사이언스픽션 게임 <배트맨 : 아캄 오리진>의 공간 지각 방식과 강화된 몸의 체험적 차원 · 이수진 343

- Look, Random House Electronic Publishing, 1995.
- MERLEAU-PONTY Maurice, *Phénoménologie de la perception*, Paris: Gallimard, 2016. Première parution en 1945.
- METZ Christian, *L'énonciation impersonnelle ou le site du film*, Paris: Méridiens Klincksieck, 1991.
- ROBERT Olivier, “Phénoménologie du plaisir vidéoludique”, Ludovia, 2012.
http://culture.numerique.free.fr/publications/ludo12/robert_ludovia_2012.pdf
- RUFAT Samuel (sous la direction), *Les jeux vidéos comme objet de recherche*, Paris: Questions Théoriques, 2011.

인터넷 자료

- 조영준, 「세계의 게임사가 모여드는 캐나다 퀘벡」, 게임동아, 2014년 9월 30일
<http://game.donga.com/75800/>
- 2016년 7월 7일 검색. 한국콘텐츠진흥원 콘텐츠산업정보포털 캐나다 콘텐츠시장
 규모 및 전망 통계 http://portal.kocca.kr/portal/bbs/view/B0000204/1924392.do?searchCnd=&searchWrd=&cateTp1=&cateTp2=&useAt=&menuNo=200373&categorys=4&subcate=63&cateCode=0&type=&instNo=0&questionTp=&uf_Setting=&recovery=&option1=&option2=&pageIndex=1
- 2016년 9월1일 검색. 프랑스 게임 산업 정보 소개 사이트 <http://www.jeuxvideo-live.com/news/ubi-soft-fait-le-bilan-des-ventes-de-la-franchise-assassins-creed-69245>

Perception de l'espace et l'expérience immersive du corps augmenté dans le jeu vidéo *Batman : Arkham origins*

Lee, Soo-Jin

Cette étude se focalise sur le jeu vidéo développé par une société francophone qui se trouve à Montréal. Il s'agit d'un œuvre transmédia, intitulé *Batman : Arkham origins*. La transmédiatité, ou narration transmédia, est une méthode de développement d'œuvres de fiction qui se caractérise par l'utilisation combinée de plusieurs médias pour développer des univers narratifs. Chaque média est employé pour développer un contenu différent partageant tous des points d'entrée dans l'univers transmédiatique de l'œuvre. Par la diversité des contenus et la profondeur narrative de l'univers, la narration transmédia construit un univers vaste et complexe.

Batman : Arkham Origins est un jeu vidéo d'action-aventure développé par Warner Bros. Games Montréal, sorti en 2013. C'est basé sur un Open World dans lequel les promenades à coup de grappin et avec les capes de Bat-Suit permettent une libre exploration de l'espace sans quête. La finesse des textures, le réalisme des couleurs, la précision de détail, la profondeur de la troisième dimension, ont évidemment leur importance. De plus la qualité multi sensorielle de l'évènement virtuel est tellement présente que le joueur s'identifie au corps virtuel.

Cet article tente une description d'inspiration phénoménologique du type de phénoménalité spécifique donnée dans le jeu vidéo. En particulier le phénomène de l'immersion dénote un processus psychique complexe comportant une face perceptive, cognitive et interactive. Au fil du développement de cette description, cette étude est conduite à préciser la relation entre le corps réel et le vécu dans les environnements virtuels. Cette réflexion sera liée à notre perception face au corps augmenté par l'intermédiaire de la haute technologie.

Key word : transmédiatité, *Batman : Arkham origins*, science-fiction, phénoménologie
du jeu vidéo, perception de l'espace dans le jeu vidéo, corps virtuel,
corps augmenté, post-humanisme

투고일 : 2016. 11. 25. / 심사일 : 2016. 11. 27. / 심사완료일 : 2016. 12. 10.