

여성게임캐릭터의 상품가치연구

:〈툼레이더〉사례

최영주 / 파리 8대학 불문학 박사

- I. 서론
- II. 솔리너의 게임인식
- III. 여성캐릭터의 등장
- IV. 여성사이보그의 매력 : 라라 크로프트
- VI. 남성플레이어와 여성캐릭터
- VII. 여성플레이어와 여성캐릭터
- VIII. 게임과 젠더전환패치

대부분의 액션게임에서의 주인공은 남성이다. 그러나 액션게임 캐릭터 중에서 가장 큰 성공을 거둔 캐릭터는 여성인 라라크로프트이다. 어떻게 남성플레이어가 대부분인 액션게임에서 여성캐릭터가 성공을 거둘 수 있었는가? 그것은 사이보그적 모습을 지니고 있는 라라크로프트가 제공하는 몇가지 특성 때문이다. 그 중에 대표적인 것이 남성들의 가학적 즐거움을 만족시키는 라라크로프트의 '죽임' 과 '도망' 에 기초한 움직임이다. 이와는 별도로 여성플레이어도 라라크로프트에 열광한다. 그녀들에게 라라는 남성위주의 세계에서 주인공으로 당당히 자리잡은 성공한 여성상이며, 라리를 플레이하면서 그녀들은 일종의 동일화의 환상에 사로잡힌다. 라라의 성공으로 말미암아, 현재는 액션게임의 남성캐릭터들을 여성으로 전환시키는 패치들이 올라 인상을 통해서 급속히 퍼져나가고 있다.

1. 서론

현재 게임산업계에서 가장 크게 성공을 거둔 캐릭터는 대부분의 게임에서 주인공으로 등장하는 남성캐릭터가 아닌 '라라 크로프트'라는 여성캐릭터이다. 영국 에이도스(Eidos)사에서 수년 전 출시한 'Tomb Raider'라는 액션게임에서 주인공으로 등장한 라라 크로프트는 게임의 성공과 함께 전 세계적으로 인기를 끌고 있다. 팬 클럽까지 다수 보유하고 있는 이 캐릭터는 단지 게임의 주인공으로만 머물지 않으며, 영화의 주인공으로도 등장하고 있다. 그녀의 성공은 시사하는 바가 크다. 즉, 주인공이 명확한 RPG와 Action Game이 성공을 거두게 되면, 그 주인공들은 그 자체로서 하나의 문화콘텐츠가 된다는 것이다. 라라 크로프트를 이용한 영화, 광고 산업(코카콜라사의 환타 광고) 등이 바로 이러한 면을 잘 보여준다.

한국에서 제작된 게임에서 등장하는 여성캐릭터는 대부분 연애육성시뮬레이션캐릭터 위주였다. 액션게임이나 전략시뮬레이션은 여전히 남성캐릭터 위주이다. 온라인게임화와 함께 세계적인 추세로 등장하고 있는 여성캐릭터의 등장은 그렇기 때문에 한국게임산업계가 더욱 주목할만한 것이다. 특히 내부시장의 포화상태로 해외시장의 개척에 적극적으로 나서야 하는 한국게임업계의 현실상 더욱 그러하다.

여성게임캐릭터의 특성은 무엇이며, 그 성공요인은 무엇인가? 이러한 질문에 대해 미국 San-Jose 대학의 Anne-Marie Schleiner는 1998년에 발표한 논문 "라라 크로프트는 가짜 폴리곤을 입고 있는가?" (Does Lara Croft wear fake polygons?)를 통해 대답하고 있다.

그녀에 의하면, 빠른 속도로 등장한 후기 산업시대의 자본주의는 과거와 같이 놀이를 이윤에 저해되는 행위로 보지 않고 놀이를 발전시켜가면서 이윤을 확대하고 있다. 즉, 결과적으로 현대사회는 놀이 문화를 발전시키고 있는 것이다. 서구사회에서는 이미 "놀이 윤리"가 노동 윤리를 대신하고 있다. 한국에서도 1980년대 이후로 불기 시작한 놀이에 대한 욕구는 1990년대에 들어서 보다 구체적으로 대두되고 있다. 이러한 놀이에 대한 욕구분출에 대해 Jeremy Rifkin은 인간 노동의 많은 부분이 인간 노동보다 더 효율적인 기술에 의해 불필요해지고 있으며, 이제 인간 노동은 재투자를 통해 새롭게 개발되어야 한다고 주장했다. 여기서 재투자라는 것은 학습뿐만 아니라 노는 것을 통한 새로운 자기주체성의 발전 등을 의미한다.

슬리너에 의하면 놀이문화 중에 21세기 들어서 급격하게 성장하고 있는 것이 바로 게임문화

이다. 이제 컴퓨터게임은 더 이상 소수의 컴퓨터 게임매니아들만이 즐기는 것이 아니라 사회 전체성원들이 일상적으로 즐기는 것이 되고 있다. 한국의 경우에도 수 년 전부터 등장하기 시작한 네트워크게임들이 전 세대에 걸쳐 폭넓게 향유되고 있다. 이러한 상황은 컴퓨터게임 뿐 아니라 비디오게임시장이 일찍부터 성장한 서구에서도 마찬가지이다.

이에 대해 솔리너는 “20세기 후반의 젊은이들은 기술문화, 윤리적이고 지리적인 장애, 사회적 금을 벗어나 게임에 빠져들고 있다. 라디오와 텔레비전 다음으로 등장한 놀이기구인 게임은 후기 산업 사회의 젊은 세대를 사회화하고, 그들의 시각과 생각을 다양한 장르의 게임들을” 축으로 재조직화 시키고 있다.”²⁾고 분석한다. 예를 들어 서구인들은 동양인들의 철학관을 일본의 RPG게임을 통해서 접하고, 동양인들은 서구인들의 성격들을 서구인들이 좋아하는 게임들을 통해서 간접적으로 체험하기도 한다. 또한 전투게임을 많이 하는 아이들과 전략게임을 많이 하는 이들은 이후 서로 다른 방식의 사고를 할 것이라는 것이다.

II. 솔리너의 게임인식

이러한 게임이 개인과 사회에 미치는 영향에도 불구하고, 과거에 영화가 등장했을 때와 너무나 흡사하게도 많은 비평가들은 컴퓨터게임의 인기현상을 무시했다. 그것을 단지 가상현실일 뿐인, 단순한 유희행위로 받아들였던 것이다. 이에 대한 이유로 솔리너는 첫째, 컴퓨터 게임이 단순히 교육을 위한 어린이들의 장난감 정도로 여겨지고 있었으며, 둘째, 대학 연구실이 아닌 게임 산업 내부에서 일어나는 기술변화에 대한 연구를 대학에서 제대로 하지 못했었고, 셋째, 컴퓨터 게임이 폭력적이고 건전하지 않은 놀이 문화라고 믿었기 때문이라고 지적하고 있다.³⁾

그녀의 지적은 현재 한국사회에서의 게임에 대한 인식도를 설명해줄 수 있을 것이다. 즉, 아직도 게임은 아이들 것이며, 아이들 것은 유치하며 어른들이 해서는 안 되는 것이라는 인식, 놀이문화를 대학에서 연구하는 것은 고상하지 못하다는 인식 등이 게임에 대한 부정적인 인식을 상존하게 만드는 것이다.

게임에 대한 이러한 인식을 배경으로 하면서, 솔리너는 “여주인공이 있는 3인칭 슈팅 · 어드벤처게임”에 대한 연구에서 Eidos Interactive와 Core Design의 “툼레이더(Tomb Raider)”를 공포 영화 장르의 젠더 분석, 공상과학 소설, 가상현실 이론, 인터넷 · 정체성 이론,

1) 전투 게임, 슈팅게임, 에드벤처 게임, 전략 게임, 머드 게임과 다른 네트워크 게임

2) “Does Lara Croft wear fake polygons?”, Anne-Marie Schleiner, <http://www.opensorcery.net/lara2.html>

3) “Does Lara Croft wear fake polygons?”, Anne-Marie Schleiner, <http://www.opensorcery.net/lara2.html>

Queer Theory을 통해 분석하였다. 또한 그녀는 이 논문에서 게임 해킹과 게임 패치생산과 관련된 게임의 하위 문화, 게임아트전략⁴⁾에 대한 연구도 수행하였다.

III. 여성캐릭터의 등장

초기의 컴퓨터게임은 단순하고 추상적인 그래픽을 구현했으나, 그래픽 처리 속도가 빨라지면 서 3차원의 공간 구현이 이루어지게 되었고, 가상현실을 구현할 수 있게 되었다고 설명한다.

가상공간은 우리가 구체적으로 살아가는 일상의 사회관계를 실제로 반영하고 있지는 않지만, 우리가 가지고 있는 실제적 욕구 등을 표출시키고 있다. 게임이 그 대표적인 예이며, 게임의 가상공간에서 벌어지는 일련의 행동들이 전략적이냐, 주인공위주이냐, 대결위주이냐에 따라 게임도 그 장르가 세분화되고 있다. 이중 슈팅·어드벤처 게임은 슈팅과 어드벤처게임 장르의 혼성물로서, 게임의 활동이 무기를 사용하여 공격자를 격퇴시키고, “미지의” 세계를 탐험하며 문제를 해결하는 것으로 이루어진다. 이 장르는 RPG게임과 함께 전 세계적으로 가장 큰 인기를 끌고 있으며, 이중 ‘레지던트이블’, ‘귀무자’ 등이 대표적인 밀리언셀러 슈팅·어드벤처게임이다. 하지만 ‘레지던트이블 I’ 과 ‘레지던트이블 II’의 주인공인 크리스와 리온은 남성이었지만 2편의 공동주인공인 크리스의 여동생 클레어가 큰 인기를 끌게 됨에 따라 ‘레지던트이블 III’편부터는 여성캐릭터들이 주인공이 된다.

3편의 주인공인 질, ‘레지던트이블 베로니카편’에서 다시 주인공을 맡은 클레어가 그들이다. 그럼에도 불구하고 최근까지 이러한 게임의 아버타는 그 게임들이 대부분 공격행위로 이루어져 있었다는 점에서, 그 공격의 주체(게임하는 이의 동일시 대상)가 남성이어야 한다는 인식 속에서 주인공들은 거의 대부분 남성이었다⁵⁾. ‘귀무자’의 아케치사마노스케, ‘데빌메이크라이’의 단테, ‘메탈기어솔리드’의 스네이크 등이 그 예이다.

하지만 1996년 “툼레이더” 게임의 여성 게임 주인공인 라라 크로프트(Lara Croft)는 이러한 당연시 된 인식을 바꾸었으며 여성캐릭터가 액션게임에서 성공한다는 가설까지 나오게 하였다. 과연 공격과 죽임 위주의 게임에서 그 잔인한 행위의 주체가 남성이 아니라 여성이 되는 것이 게임을 성공시킬 수 있겠는가? 성공을 시킬 수 있다면 그 요인은 어디서 찾아야 하는가?

4) 여성주의자와 젠더 해커들에게 기회를 제공할 수 있는 전략을 의미하는 것으로 여성주의자와 젠더 해커들은 새로운 게임 젠더 형상 구현에 영향을 미칠 수 있는 사람을 지칭한다.

5) ‘Prince of Persia’, ‘Double Dragon’과 여성이 전쟁의 전리품으로 나오는 게임을 제외한 대부분의 게임에서 아버타는 남성이다.

〈그림 1〉 귀무자의 아케치사마노스케⁶⁾



〈그림 2〉 데빌메이크라이의 단테⁷⁾



〈그림 3〉 메탈기어솔리드의 스테이크⁸⁾



〈그림 4〉 톱레이더의 라라크로프트⁹⁾



IV. 여성사이보그의 매력 : 라라 크로프트

라라 크로프트는 인간의 과학이 만들어낸 사이보그이다. 사이보그는 인간과 외형은 유사하지만 늙고 약해지는 인간과는 달리 영원히 젊고 단련할 수 있다. 라라는 이러한 사이보그인데, 그 중에서 특별히 남성의 시각을 만족시키기 위해 태어난 생산물인 것이다. 톱레이더는 3인칭 슈팅게임인데 3인칭 게임의 특성은 플레이어가 실제로 게임내 주인공의 전신을 보면서 게임을 즐길 수 있는 것이다.¹⁰⁾

톱레이더에서도 플레이어는 라라 크로프트의 바비인형과도 같은 전신모습을 클로즈 업, 와이드 업 등의 여러 각도로 살살이 볼 수 있다. Laura Mulvey는 “Visual Pleasure in Narrative Cinema”에서, 영상매체에서 여성의 신체는 결국 “남성 시각”을 끄는 제물로만 존재한다고 비판하였다. 톱

6) 출처 : <http://gamespot.zdnet.co.kr>

7) 출처 : <http://gamespot.zdnet.co.kr>

8) 출처 : <http://gamespot.com>

9) 출처 : <http://gamespot.zdnet.co.kr>

10) 그러나 “1인칭” 게임은 플레이어의 시각으로 게임을 즐기 때문에 상대방의 모습을 아바타로 볼 수는 있지만 플레이어 자신의 아바타는 볼 수 없다.

레이더의 라라¹¹⁾도 이러한 맥락으로 이해 될 수 있는 것이다.

라라의 인형같은 이미지는 19세기의 공상과학의 로봇, 고딕 양식의 문학, Fritz Lang의 “Metropolis”에 나오는 마네킹¹²⁾에서 이미 발견되는 것이다. 이러한 배경을 바탕으로 현대정보사회의 성원들의 취향에 맞는 복장을 통해 3D 다각형으로 만들어진 완벽한 몸매를 자랑하는 라라가 탄생한 것이다.

3인칭 액션게임에서는 플레이어와 게임 내 주인공과의 인식적 동일화가 일어난다. 그런데 남성플레이어가 과연 여자주인공과의 인식적 동일화를 이루는 것이 과연 가능할 것인가에 대한 회의가 존재하였고, 이 때문에 3인칭 액션게임의 주인공의 대부분은 남성이라는 점은 이미 지적되었다. 그런데 예상과는 달리 “툼레이더”의 남성 이용자들은 여성주인공과 자신을 동일시하면서 게임을 즐기는 것이 발견되었다. 그렇다면 이는 어떻게 설명될 수 있는가?

슐리너에 의하면 남성은 여성적 정체성도 가지고 있으나 주위의 시선 때문에 일상생활에서 표출하지 못하는데, 툼레이더와 같은 게임에서는 남성 플레이어의 여성적인 정체성이 여성주인공과의 동일시를 통해서 표출된다는 것이다. 툼레이더의 플레이어 가운데 다수의 남성 플레이어들이 인터넷 대화방이나 머드게임에서 젠더를 바꾸어 활동하는 경향을 나타내는 현상은 흥미로운 것이다. Sherry Turkle에 따르면, 이러한 성전환 시도는 가상의 현실에서는 익명성 유지가 가능하기 때문이다. 즉, 성을 전환하더라도 비판받지 않는 안전지대이기 때문이다. 이는 온라인공간이 갖는 매력 중 다양한 정체성의 발현가능성으로 설명할 수도 있을 것이다.

온라인게임이나 대화방은 대부분 여러 명의 유저들이 참가한다. 유저들은 자신의 정체성을 보여주면서 서로간의 피드백을 제공한다. 즉, 여성으로 전환한 유저들은 여성적 정체성을 발현하고 이에 대한 다른 유저들이 던져주는 멘트를 통해 다시금 만족을 느낀다. 그런데 툼레이더는 싱글 플레이어 게임이다. 즉, 다른 유저들로부터 피드백을 제공받지 않는다. 그럼에도 불구하고 남성 플레이어는 라라와 동일시하는데 몰입할 수 있다. 피드백이 게임 내에서 제공되기 때문이다. 라라의 관능적인 모습은 플레이어가 라라를 움직임에 따라 숨가쁜 험떡거림, “Ah hah!”와 같은 독특한 감탄사 등으로 플레이어에게 반복적으로 인지된다.

11) 누드레이더 패치, 라라 크로프트의 옷을 벗기는 포르노 게임과 같은 게임물은 라라를 남성 시각의 대상물로만 보는 입장을 잘 보여주는 현상이라고 할 수 있다.

12) 산업혁명 초반의 산업화된 생산물로 여성의 미를 남성적인 시각에서 평가하여 주물적인 아름다움으로 일원화하게 되었다.

V. 남성플레이어와 여성캐릭터

여성캐릭터가 게임에서 성공을 거둘 수 있는 이유 중 하나는 그녀의 매력적인 몸매 뿐만 아니라 게임에서 여성캐릭터는 주로 공격으로부터 도망을 가야한다는 것이다. 라리는 굴러오는 바위나 호랑이, 독수리, 여러 동물로부터 도망을 쳐야 하는 상황에 계속 처하게 된다. 남성유저들은 라리와 같은 여성캐릭터들을 도망시키면서 일종의 가학적 쾌락을 맛보는 것이다. Carol Clover는 “Texas Chainsaw Massacre 2”와 같은 영화의 여성캐릭터를 연구하였는데, 공포 영화에서는 항상 마지막으로 살아남는 이가 여자이며, 이때 그녀의 도망치는 행위를 보면서 남성 시청자들 자신들의 성욕을 만족시킨다는 것이다.

솔리너의 조사에 따르면 남성 플레이어는 게임 내 여성주인공의 희생 뿐만 아니라 그녀의 킬링행위에도 즐거움을 느낀다고 대답하였다. 톨레이더에서 라리는 수많은 동물들을 죽이는데, 이런 경우 남성 게임이용자는 라리의 가학피학적 변태성욕¹³⁾으로부터 매조키즘적인 즐거움을 도출할 수 있다는 것이다.

즉, 여성을 공격하는 물체가 미개할수록 남성플레이어의 즐거움은 커진다. 솔리너는 게임 〈Amazons and Female Robrtas〉와 그 게임의 패치를 분석하였는데, 이에 따르면 이 게임에 등장하는 남성공격자들은 게임패치에 의해 가슴을 드러낸 미개인으로 변신한다. 남성플레이어들이 패치를 사용해서 일부러 바꾸어 놓은 것이다. 이유는 하나다. 그렇게 바꾸어 놓아야 공격받는 여자주인공의 모습에서 더 큰 즐거움을 느끼기 때문이다.

VI. 여성플레이어와 여성캐릭터

이제 라리와 여성플레이어에 대한 얘기를 해보자. 여성들은 사실 게임으로부터 배제된 이들이었다. 게임은 그 자체가 즐거움을 주는 것 이외에도 게임내용을 통해서나 아니면 게임시스템의 이해를 통해서나 분명히 교육적인 기능을 갖고 있다. 이러한 도구사용에 있어서 여성들이 배제되지 않는 것은 매우 중요하다. 즉, 정보지식사회에서 핵심적 위치를 점유하고 있는 컴퓨터·게임문화에서 여성들이 배제되지 않는 것은 성불평등을 해결하기 위해서도 대단히 필요하기 때문이다.

그렇기 때문에 여성유저들이 보다 쉽게 동일시를 이룰 수 있는 여성캐릭터가 주인공인 게임이 필요하다. 즉, 게임에서 배제된 여성들에게 톨레이더와 같은 게임은 여성들을 게임으로 끌고

13) 동일한 사람이 새디즘과 매조키즘을 둘 다 가지는 것을 의미한다.

들어오는 계기도 마련해줄 수 있을 것이다. 특히 잠재적 게이머의 대부분을 이루고 있는 여성들은 여성캐릭터가 나오는 게임에서 쉽게 동일화를 이룰 수 있다.

현재까지 여자주인공이 주로 등장하는 게임은 “Ms. Pacman”, “Barbie Fashion Designer”와 같이 자라는 소녀들을 대상으로 하는 게임이었다. 그러나 이러한 ‘여자아이 키우기’ 게임들은 남성들이 원하는 순종적인 여성상만을 제공하는 것이 사실이었다. 톱레이더의 라라는 그러한 온순함과는 거리가 멀다. 그녀는 폭력적이고 능력이 있으며 섹시함(공격적인)까지 갖추고 있는 캐릭터인 것이다. 이는 현대사회의 여성들이 점점 더 원하는 공격적인 여성상과 일치한다. 라라는 이제껏 육감적이기만 한 여성들과는 다른 여성상이다. 즉, 고등교육을 받고 모험심이 강한 영국 상류계층의 여성이면서, 전투 기술까지 습득하고 있다. 이는 전투를 통해 얻어지는 전리품 정도로만 여겨지던 공주의 이미지와 전혀 다른 이미지인 것이며 바로 이런 이미지는 현대여성들이 원하는 것이다.

솔리너는 왜 판타지공간에서의 폭력 경험은 남성의 영역이어야만 하는가라는 질문을 던지면서, 라라 크로프트나 텔레비전 액션드라마 스타 제나(Xena)는 여성들에게 폭력적인 전투의 즐거움에 빠질 수 있는 기회를 제공한다고 설명한다.

VII. 게임과 젠더전환패치

게임과 패치의 관계는 어쩔 수 없이 게임개발자들이 게임제작과정에서 논의해야 하는 대상이다. 어떤 이들은 패치가 게임의 창작성을 망친다고 주장하고 있기도 하고, 어떤 이들은 패치가 게임의 다양한 경험을 가능하게 해주는 긍정적인 역할을 한다고 주장하기도 한다. 톱레이더는 패치가 가장 많은 게임 중 하나인데, 이는 톱레이더의 인기를 말해주는 것이기도 하다. 그 패치 중 한 부분은 라라를 알몸으로 만드는 것이 포함되어 있다. 즉, 톱레이더는 이제 패치를 통해 누드레이더가 되는데 이는 셀 수 없는 팬 사이트를 만들어 내었고 톱레이더의 공식홈페이지(<http://www.tombrider.com>)에서는 아예 누드레이더의 패치를 링크시키고 있다.

모든 게임 패치가 오리지널 버전의 게임을 다 발전시키는 것은 아니지만 잘 사용하면 사용자는 더욱 큰 즐거움을 느낄 수 있다. Bungie와 같은 게임 회사와 Marathon 개발자, Id Software, Doom, Quake 개발자는 게임패치를 이용하여 게임 조작을 용이하게 하는 전략을 통해 큰 수익을 얻기도 하였다. 즉, 게임패치를 게임과 함께 패키지로 판매한 것이다. Doom 패치의 경우 공격자를 괴물 크기의 닭이나 캥거루 등의 다른 형태로 바꾸기도 하고 마라톤 패치의 경우 게임 캐릭터가 다른 색깔의 Gumby 인형으로 변형되기도 한다. 또한 남성캐릭터를 여성캐릭터로 바꾸는 패치들도 등장하고 있는데 이러한 현상은 바로 위에서 지적한 남성플레이어

들의 여성적 정체성 표출과 만족감 등으로 이해될 수 있다. 마라톤의 “Tina Shapes”와 “Tina Sounds”는 여성 “Tina”로 대체되었으며, 일본판 Doom 패치판인 “Otakon Doom”에서는 남성주인공이 “Priss”라는 이름의 여성 주인공으로 대체되었다.

이러한 현상들을 볼 때 게임 패치와 오리지널 게임 사이의 경계는 무너지고 있다는 것을 알 수 있다. 또한 우리의 성캐릭터 논의와 관련하여 게임 패치가 공식적인 게임에서의 젠더를 바꾸게 해주는 현상 또한 주의깊게 관찰할 수 있다. 게임개발자들은 이러한 젠더 전환패치의등장이 남성플레이어와 여성플레이어 모두에게 새로운 즐거움을 가져다줄 수 있다는 점을 포착하여 여성캐릭터가 게임에서 얼마든지 성공할 수 있다는 점을 인식해야 할 것이다.㉔

최영주는 프랑스 파리 8대학에서 불문학 박사학위를 취득하였고, 주요 관심분야는 현대연극이론분야이며 파리국제철학원집지 (Papiers du college international de la philosophie)에 아도르노의 미학에 관한 논문을 발표하기도 하였다. 현재 프랑스 시학회 회원으로 “윤리와 시학” 특집기획에 참가하고 있다.

참고문헌 및 참고사이트

참고문헌

- BELL A.G, Games Playing with
Computers, London, 1972
- BRUNO Pierre, les Jeux vid os, Syros,
1993
- DE LORIMIER Jacquess, Ils jouent au
Nintendo, Les Editions logiques, 1991
- DODSWORTH Clark, Digital Illusion,
Addison Wesley, 1997
- GREENFIELD Patricia Marks, Mind and
Media, Havard University Press, 1994

참고사이트

- <http://gamespot.com>
- <http://tombraider.com>
- <http://gamefaqs.com>