

## 플레이잉 트라우마\*

### —대만 호러게임 〈반교〉의 역사 재현 연구

배주연\*\*

1. 서론
2. 역사를 기술하는 시각매체와 게임의 특수성
3. 게임 〈반교〉의 스토리텔링 방식 분석
4. 영화 〈반교〉의 재현 전략 분석
5. 게임 〈반교〉의 기억술
  - 5-1. 역사적 상상력을 요청하는 불안정한 이미지와 서사의 공백
  - 5-2. 망각에서 깨어나기
6. 결론

#### 국문초록

본 연구는 대만의 레드캔들사(社)에서 개발한 2D 호러 게임 〈반교〉의 스토리텔링 분석을 통해 역사게임이 트라우마적 역사를 재현하는 방식에 관해 논한다. 기존의 대중미디어와는 달리 게임은 플레이어가 직접 서사에 참여할 수 있는 상호작용성(interactivity)을 기반으로 한다는 점에서 게임 속 역사 세계와 플레이어가 관계 맺는 방식도 달라진다. 이러한 차이로 인해 미디어가 어떻게 이용자의 역사 인식과 기억의 방식을 다른 관계성 속에서 형성하는지를 살펴보고자 한다.

2017년 출시와 동시에 대만뿐만 아니라 전세계적으로도 큰 호응을 얻

---

\* 이 논문은 2017년 정부(교육부)의 재원으로 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임 (2017S1A6A3A01079727)

\*\* 서강대학교 트랜스내셔널인문학연구소 HK연구교수

었던 〈반교〉는 1960년대 대만 계엄시기의 한 중학교를 배경으로 이루어진 사상 검열과 국가폭력을 모티브로 하고 있다. 특히, 일련의 게임 규칙들을 따라가는 과정에서 주인공은 잃어버린 기억과 마주하게 되고, 이로 인해 트라우마적 과거사에 대한 연루의 문제에 직면하게 된다. 이후 〈반교〉는 영화로도 제작되어, 상업적으로나 비평적으로나 큰 성공을 거두었다. 본문에서는 게임 〈반교〉의 스토리텔링 방식을 분석하고, 이를 영화의 재현 방식과 비교함으로써 동일한 역사적 스토리가 미디어가 달라짐에 따라 어떻게 다르게 서술되고, 기억술의 차이를 만들어내는지를 살펴본다. 특히, 게임의 상호작용성, 파편화된 서사, 퀘스트, 단편적으로 제시되는 단서, 호러게임이라는 장르적 특수성과 같은 것들이 어떻게 게임 세계에 대한 이해를 넘어, 역사인식과 기억하기의 다양한 계기들을 만들어내는가를 살펴볼 것이다.

이를 통해 그동안 역사기술 매체로서 진지하게 다뤄지지 못했던 게임 미디어가 역사를 ‘하는doing’ 방식에 대해 성찰해볼 수 있을 것이다. 특히, 〈반교〉는 역사 재현이 어떻게 영화적 기억술, 그리고 게임적 기억술과 닿아 있는가의 문제를 제기한다. 영화적 기억술이 비교적 많은 연구에서 다뤄진데 비해 게임적 기억술은 본격적으로 연구가 된 적이 없다는 점에서 게임 〈반교〉의 기억술을 분석함으로써, 게임과 역사재현, 그리고 기억의 관계를 살펴볼 수 있을 것이다.

(주제어: 역사재현, 반교, 게임 기억, 국가폭력, 트라우마, 집단 기억)

## 1. 서론

하나의 역사 콘텐츠로서 역사 게임은 그동안 ‘놀이’, ‘오락’이라는 인식

으로 인해 역사를 재현하거나 기술하는 진지한 매체로서 큰 주목을 받지 못했다.<sup>1)</sup> 이로 인해 게임과 역사의 관계는 장르 게임을 위한 시공간적 배경으로 역사적 사건을 불러오거나, 역사 교육을 위한 보조적 수단 정도로 인식되어왔던 것이 사실이다.<sup>2)</sup> 그러나 최근의 역사 게임은 전쟁, 제노사이드, 전시 성폭력, 국가 폭력과 같은 집단기억 속 트라우마적인 사건을 게임 세계의 주요 서사로 구축하고, 플레이어의 적극적인 개입을 통한 새로운 역사 인식을 요청함으로써, 게임 이용자들뿐만 아니라 역사 문제에 관심 있는 사람들에게도 큰 호응을 얻고 있다.<sup>3)</sup> 뿐만 아니라, 대만 게임 <반교>와 <환원>의 경우처럼, 학술적 사료로 재평가 받는 경우도 생기고 있다.<sup>4)</sup> 이제 과거의 재난적 역사에 대한 기억은 문학, 영

1) 이에 대해 많은 게임연구자들과 비평가들이 불만을 토로하고 있다: Matthew Wilhelm Kapell & Andrew B.R. Elliott, *Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History*, New York, London: Bloomsbury Academic, 2013; 이동연, 『게임의 가치를 이해하는 몇 가지 쟁점들』, 이동연 외, 『게임의 이론: 놀이에서 디지털 게임까지』, 문화과학사, 2019, 15-47쪽.

2) 다음 논문을 참조하라. 정찬용, 『역사교육에 대한 게임 활용 방안: 기능성 게임 개발 사례를 중심으로』, 『한국게임학회 논문지』 제18권 6호, 2018, 29-38쪽.

3) 대표적인 예로 위안부 피해 문제를 다룬 <웬즈데이>에 쏟아진 관심을 들 수 있다. 2020년 초 인디게임 개발사 캄브릿지는 텀블벅 펀딩을 열고, <웬즈데이>의 개발 계획을 발표했다. 이 게임은 주인공 순이가 타임리프를 통해 1992년과 1945년의 사트 긴 섬을 오가며 친구들을 구한다는 내용으로 일본군 731 부대의 생체 실험/난징대학살/카이로 회담/위안부 피해자들에 이르는 역사적 사건들을 소재로 하고 있다. 약 두 달여 동안 진행된 펀딩에서 게임 개발자들이 목표한 펀딩 금액인 3,000만원을 훌쩍 넘어 1억여 원 가까운 금액이 모였고, 이에 게임 개발사는 영어, 일본어, 중국어 외 프랑스어, 독일어, 네덜란드어를 추가하여 2020년 8월 14일 위안부 기림일에 맞춰 게임을 공개한다고 발표하였다. (게임 <웬즈데이> 텀블벅 소개페이지 참조.

<https://tumblrbug.com/wednesday>)

4) 대만의 레드캔들사가 개발한 <반교>와 <환원>은 반중 정서 및 시진핑 풍자로 인해 중국 내 유저들에게 거센 항의를 받았지만, 하버드 옌칭 연구소는 이 두 게임을 도서관 장서목록에 추가하면서 대만 현대사 연구에 대한 학술적 가치를 인정한 바 있다. (<학술적 인정, 반교와 환원 '하버드 옌칭 연구소' 소장자료로), 『게임메카』, 2020. 2.24. <https://www.gamemeca.com/view.php?gid=1617056>)

화뿐만 아니라 게임으로 확장되고 있는 것이다. 그러나 역사를 다루는 미디어가 다양해진 것이, 단순히 표현하는 형식만 달라질 것일 뿐, 동일한 내용으로 역사를 다루는 것을 뜻하지는 않는다. 각각의 미디어의 특수성으로 인해 역사를 구성하는 방식이 달라지며, 그로 인해 역사를 인식하는 방법 역시 달라진다.<sup>5)</sup> 즉, 미디어의 차이에 따라 역사가 드러나는 방식 역시 달라진다.

이러한 미디어의 차이에 따른 역사 재현 방식의 차이와 특히, 게임미디어의 특수성이 어떻게 역사와 관계 맺는 방식에 차이를 만들어내는지를 살펴보기 위해, 본 연구는 대만에서 제작된 호러게임 〈반교(返校) Detention〉를 연구대상으로 삼는다. 2017년 게임으로 먼저 출시되었고, 게임의 성공에 힘입어 2019년 영화화된<sup>6)</sup> 〈반교〉는 1960년대 대만의 게임 시기를 배경으로 하고 있다. 일제의 식민 지배를 받던 대만은 2차 세계대전이 끝난 후, 공산당에 패배한 국민당 정권이 대만으로 이주한 뒤 권력을 잡았다. 1947년 2.28 사건이 있은 후, 국민당은 1949년 대만 전역에 계엄령을 내렸고, 이는 1987년까지 이어진다. 백색 테러 시기라고도 불리우는 이 시기동안 국민당 정권은 중국과 여전히 전쟁 중이라는 명목으로 정치사상의 자유를 억압하고, 통제된 역사 교육을 진행하였으며, 반체제 인사, 진보세력 등에 대한 구금, 사형 등의 국가폭력을 자행하였다. 1987년 계엄이 해제되었고, 대만독립파에 해당하는 민진당이 정권을 잡은 90년대 중반 이후, 정치적 사면과 복권, 그리고 역사 다시 쓰기와

5) 테사 모리스-스즈키는 미디어의 변화에 따라 역사의 위상, 역사에 관심가지는 방식 등이 달라진다고 지적하며, 일본의 다양한 미디어들이 일본의 전쟁범죄와 전후 사회를 다루는 방식에 대해 분석한 바 있다. (테사 모리스-스즈키, 『우리 안의 과거: 미디어, 메모리, 히스토리』, 김경원 역, 휴머니스트, 2006)

6) 〈반교〉 게임은 2017년에 한글패치가 출시되었고, 영화는 2019년 부산국제영화제를 통해 국내에 소개된 바 있다.

같은 정치적 이행기가 진행되었다.<sup>7)</sup> 또한 2000년대 들어 중국이 대내외적으로 성장하면서, 중국이 대만을 경제적, 정치적으로 위협할 수 있다는 불안감은 친중 기조를 유지하고 있는 국민당에 대한 불신으로 이어졌다. 특히, 2008년 국민당의 재집권은 구세대에게는 다시 과거로 돌아갈지도 모른다는 두려움을, 젊은 세대들에게는 중국에게 시장을 잠식당할지도 모른다는 위기감을 안겨 주었다. 이런 와중에 〈하이자오 7번지〉(웨이더성, 2008)를 비롯한 대만 근현대사를 다룬 영화들이 흥행적으로 크게 성공하면서 국민당 정부가 지워나간 과거사에 대한 문화기억의 공간이 열리게 되었다.<sup>8)</sup> 이는 젊은 세대들에게 국민당 정부가 지배했던 지난 계엄 시기의 역사에 대한 재평가와 재인식의 필요성 역시 제기하였다. 〈반교〉 게임과 영화는 이런 역사 재인식에 대한 요구 가운데 공개되어 큰 인기를 얻었다. 특히, 영화 〈반교〉가 개봉했던 2019년 9월은 홍콩의 송환법 반대 시위에 대한 중국 정부의 강경진압이 최고조로 향하던 때이자, 대만에선 총통선거를 목전에 두고 있던 시점이었다. 게임과 영화의 스틸 이미지와 “잊었니? 아니면 기억하기 싫은 거니?”와 같은 〈반교〉 속 대사들은 민진당에 대한 투표를 독려하는 수많은 밈(meme)으로 제작되기도 하였다.<sup>9)</sup>

그러나 게임 〈반교〉와 동명의 영화가 동일한 사건과 스토리를 담고 있지만, 역사를 재현하는 방식에 있어서는 차이를 보인다. 영화가 게임

7) 계엄시기 대만의 정치, 사회, 문화적 배경에 관해서는 다음을 참조하라. 주완요, 『대만: 아름다운 섬』, 손준식 외 역, 신구문화사, 2003; 지은주, 『또 다른 중화, 대만: 대만의 민주주의와 정당정치 연구』, 김영사, 2015.

8) Yu-wen Fu, "Space and Cultural Memory: Te-Sheng Wei's *Cape No. 7* (2008)", *Postcolonial Film: History, Empire, Resistance*, Rebecca Weaver-Hightower & Peter Hulme (eds.), New York and London: Routledge, pp.227-231.

9) 〈台灣電影《返校》破紀錄 驚悚和「非政治」如何撼動年輕觀眾〉, 『BBC 中文』, 2019.9.27. <https://www.bbc.com/zhongwen/trad/chinese-news-49844200>

시기의 시대적 상황을 시작과 동시에 제시하는 것과는 달리 게임에서는 플레이어가 게임을 하는 동안 단서들을 모아 추리를 해야 한다. 또한 영화에 비해 게임은 이용자가 서사의 진행에 개입할 수 있는 여지가 훨씬 크다. 이러한 차이들로 인해 게임과 영화의 결말 역시 다르게 드러난다. 본문에서는 게임 〈반교〉의 스토리텔링 전략을 분석하고, 이를 영화의 재현 전략과 비교한 뒤, 게임미디어의 독특한 역사기술 방식을 본격적으로 탐구하고자 한다. 특히, 〈반교〉는 역사 재현이 어떻게 영화적 기억술, 그리고 게임적 기억술과 닮아 있는가의 문제를 제기한다. 영화에서의 역사 재현은 비교적 많은 연구에서 다뤄진데 비해 게임이 역사를 재현하는 방식에 대해서는 거의 연구가 이루어지지 않고 있다는 점에서 〈반교〉의 게임적 기억술을 분석함으로써, 게임과 역사 재현, 그리고 기억의 관계를 살펴볼 수 있을 것이다.<sup>10)</sup>

## 2. 역사를 기술하는 시각매체와 게임의 특수성

역사를 기술한다는 것이 더 이상 역사학자들만의 전유물이 아니게 된지는 오래되었다. 이것이 다양한 대중매체가 전통적 역사가의 임무 중 하나인 역사적 사료를 수집해 그것을 역사적 사실로서 기술하는 것을

---

10) 게임과 역사의 관계에 대한 선행 연구로는 William Uricchio, "Simulation, History, and Computer Games", *Handbook of Computer Game Studies*, Joost Raessens & Jeffrey Goldstein (eds.), Cambridge, MA: The MIT Press, 2005, pp.327-338; Matthew Wilhelm Kapell & Andrew B.R. Elliott, *Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History*, New York, London: Bloomsbury Academic, 2013 등이 있지만, 이들 연구는 구체적인 역사를 재현하는 게임의 방식이 아니라 가상 역사를 포함하는 역사와 게임의 일반론적 관계에 초점을 맞추고 있다.

뜻하는 것은 아니다. 대중미디어는 역사를 이해하는 또 다른 측면, 즉 사실로서의 역사가 아닌 해석으로서의 역사를 구축한다. 지금까지 신문, 라디오, 텔레비전, 만화, 영화 등 다양한 미디어는 단순히 역사가들이 발견한 역사적 사실들을 다루는 데 그치지 않고 역사적 사건들에 개입해 들어가 새로운 역사적 해석과 견해를 제시해왔다. 영화와 역사의 관계를 연구한 로버트 A. 로젠스톤은 비록 시각매체가 제공하는 과거가 전통적인 역사가 제공하는 그것과는 같지 않지만, “시각 매체가 역사를 하는doing 매체라는 것, 곧 과거의 흔적들을 표현하고 해석하고 생각하고 그로부터 의미를 만들어 내는 하나의 매체”<sup>11)</sup>라는 점을 지적한다. 그러므로, 대중미디어에서의 역사 재현은 정확성을 요하는 역사 텍스트와는 다른 방식으로 역사를 기술한다. 로젠스톤은 기존의 역사학에 역사 영화의 중요한 공헌은 역사를 경쟁에 부치고contesting, 시각적으로 보여주고visioning, 다시 보여주는revisoning 일을 수행하는 방식에 있다고 말한다.<sup>12)</sup>

그러나 시각 매체가 역사기술을 하는 매체라고 해도, 각각의 미디어들이 역사기술을 하는 방식의 차이들은 존재한다. 예를 들어, TV 대하드라마와 역사 영화는 관람 장소, 상영 시간, 스크린 크기, 제작 여건 등의 차이로 인해 동일한 방식으로 스토리를 다룰 수 없다. 마찬가지로, 동일한 역사를 다룬다고 해도 만화적 상상력과 영화적 상상력은 그 표현 수

11) 로버트, A. 로젠스톤, 『영화, 역사 - 영화와 새로운 과거의 만남』, 김지혜 역, 소나무, 2002, 12쪽. 강조는 필자.

12) 로버트, A. 로젠스톤, 『영화, 역사 - 영화와 새로운 과거의 만남』, 김지혜 역, 소나무, 2002, 20쪽. 한국에 출판된 번역서에는 visioning을 ‘시각적으로 표현하기로, revisoning을 ‘시각적으로 재현하기로’ 번역하고 있지만, 흔히 재현은 ‘representation’으로 번역한다는 점, 그리고 로젠스톤이 ‘revisoning’이라는 말을 썼을 때는 ‘시각성과 더불어 ‘차이’나 ‘고쳐쓰기’와 같은 개념들이 강조된다는 점에서, 여기에서는 ‘visioning’을 시각적으로 보여주기, ‘revisoning’을 다시 보여주기로 번역하였다.

단이 가지고 있는 제약으로 인해 달라질 수밖에 없다. 태닌 앨리슨은 비디오 게임에서 이용자는 관람자인 동시에 플레이어가 된다는 사실로 인해 이용자와 미디어가 맺는 관계가 달라진다는 점에 주목한다. “비디오 게임의 상호작용성interactivity은 서사와 게임 경험의 다른 관계, 마찬가지로 역사와의 다른 관계를 노정하게 된다.”<sup>13)</sup> 게임에서의 상호작용성이란 게임서사가 플레이어의 행위에 의해 결정된다는 것을 뜻한다. 즉, 게임 플레이어는 각각의 단계에서 여러 가지 선택을 통해 다른 결과를 획득하고, 이를 바탕으로 다음 단계로 진입하기 때문에, 플레이어가 스토리 진행에 직접적으로 참가하게 된다. 이동연은 이런 상호작용성을 전통적 문학 텍스트와 비교한다.

“전통적인 문학 텍스트는 작가의 완결된 작품으로 간주하지만, 특히 온라인 게임에서 텍스트는 게임을 만든 작가와 그 게임을 즐기는 게이머 사이의 상호작용을 통해 만들어진 텍스트이다. 게임의 텍스트는 언제나 완결상태일 수 없다. 게임의 텍스트를 완결시키는 주체는 게이머들이다.”<sup>14)</sup>

이처럼 게임 세계에서 스토리를 구축하는 것은 플레이어다. 즉, 게임의 기획자가 게임을 설계하고, 플레이어는 ‘독자’가 되지만, 동시에 게임 세계 내에 서사를 창조한다. 이상우는 이와 같은 게임의 특성에서 상호텍스트성intertextuality을 발견한다. “상호텍스트성이란 원래 텍스트 사이의 관계를 의미하지만 롤랑 바르트와 같은 비평가는 이 개념을 보다 적극적인 의미에서 사용했”는데, “그는 전통적인 ‘저자’의 개념을 부정하

13) Tanine Allison, “The World War II Video Game, Adaptation, and Postmodern History”, *Literature/Film Quarterly*, Vol.38 No.3, 2010, p.183.

14) 이동연, 『게임의 가치를 이해하는 몇 가지 쟁점들』, 이동연 외, 『게임의 이론: 놀이에서 디지털 게임까지』, 문화과학사, 2019, 36쪽.



면서 저자를 대신하는 현대의 스크립터로 ‘독자’를 내세웠다.”<sup>15)</sup> 이와 같은 정의를 따르자면, 게임의 이용자들이야말로 저자(게임 기획자)의 역할을 대신하는 독자인 셈이다. 비슷한 맥락에서 이정엽은 소설이나 영화에서 이야기 예술의 시점을 결정하는 존재가 텍스트 내부의 시선을 관장하는 서술자 - 소설은 1인칭 혹은 3인칭의 시점을 따라, 영화의 경우는 카메라의 시점을 따라 - 였다면, 게임에서는 사용자의 시점이 개입한다고 말한다. “사건의 서술은 스크린을 통해 이루어지지만, 그 시점은 사용자의 조작에 의해 바뀌기 때문에 게임의 시점은 서술자 중심이 아닌 사용자 중심으로 보는 것이 옳을 것이다.”<sup>16)</sup>

그러나 사용자의 시점을 중심으로 이야기가 전개된다고 해서 사용자가 서술자의 위치와 동등하다고 말할 수 있는가에 대해서는 여전히 의문이 남는다. 왜냐하면, 플레이어가 게임의 최종 승자가 되기 위해서는 게임이 정해 놓은 규칙들을 준수해야만 하고, 이 규칙들은 게임 서사 외적인 것이 아니라 결과적으로 서사 내로 통합되기 때문이다. 즉, 게임 세계가 구축해 놓은 이상적인 엔딩(진엔딩)을 보기 위해서 플레이어는 게임의 규칙, 즉 서사의 방향성을 따라가야만 한다. 그러므로, 게임이 역사를 기술하는 매체라고 했을 때, 게임의 플레이어가 스토리를 얼마만큼 바꿀 수 있느냐의 문제가 아니라, 플레이어가 작품을 경험하는 방식의 차이에 주목해야 한다. 게임의 사용자는 영화의 관객이나 텔레비전 시청자의 ‘관람’과는 다른 방식으로 역사를 직접 ‘경험’하게 된다.

이러한 게임 플레이에서의 독특한 사용자의 위치로 인해 역사 게임에서 플레이어가 바꾸는 것은 게임의 스토리가 아니라, 역사를 바라보는 관점이다. 윌리엄 우리치오는 “만약 상호작용성을 컴퓨터 게임의 독특

15) 이상우, 『게임, 게이머, 플레이: 인문학으로 읽는 게임』, 자음과 모음, 2012, 81쪽.

16) 이정엽, 『디지털 게임, 상상력의 새로운 영토』, 살림, 2005, 17쪽.

한 특성 중 하나라고 간주한다면, 오늘날의 플레이어와 특정한 역사 세계 재현 사이의 상호작용은 역사적 불일치와 놀이를 내세우며, 역사적 ‘사실fact’과 ‘고정된것fixity’으로만 이해되고 있는 우리의 인식에 도전하는 것처럼 보인다<sup>17)</sup>고 말한다. 더 나아가, 앤드류 B.R. 엘리엇과 매튜 빌헬름 카펠은 이를 역사 자체가 내포하고 있는 실패라고 이야기한다. 역사는 애시당초 사실의 재현이 아니라 사실의 선택, 조합, 표현의 과정을 내재하기 때문에, 대중문화의 역사재현이 (역사가 감추고 싶어한) 역사의 구성 원리를 드러내어, 하나의 객관적 진리로 역사를 바라보는 것의 허구를 폭로하기 때문이다.<sup>18)</sup>

이에 따라, 게임이 역사기술로서 의미가 있는 것은 게임이 역사를 얼마만큼 정확하게 재현할 수 있느냐의 문제가 아니라, 역사를 하나의 과정으로서 이해할 수 있다는 점이다. 엘리엇과 카펠은 게임의 상호작용성으로 인해 플레이어들은 ‘우연성contingency’과 ‘인과성causality’을 본질로 하는 역사를 더 잘 이해할 수 있게 된다고 말한다. 즉, 게임에서 플레이어는 매 순간 선택을 해야 하고, 그 선택들에 의해 달라지는 결과들을 보면서 ‘사실들의 총체로서의 역사’가 아니라, 우연적 선택과 이들의 조합으로 역사적 결과들이 달라지는 ‘과정으로서의 역사’를 배울 수 있다는 것이다.<sup>19)</sup> 그러므로 게임 미디어가 역사 기술에서 다른 미디어

17) William Uricchio, "Simulation, History, and Computer Games", *Handbook of Computer Game Studies*, Joost Raessens & Jeffrey Goldstein (eds.), Cambridge, MA: The MIT Press, 2005, p.327

18) Matthew Wilhelm Kapell & Andrew B.R. Elliott, "Introduction: To Build a Past That Will "Stand the Test of Time"- Discovering Historical Facts, Assembling Historical Narratives", *Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History*, New York, London: Bloomsbury Academic, 2013, p.6.

19) Matthew Wilhelm Kapell & Andrew B.R. Elliott, "Introduction: To Build a Past That Will "Stand the Test of Time"- Discovering Historical Facts, Assembling Historical Narratives", *Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History*, New

와 달라지는 점은 플레이어가 역사를 기술하는 저자라는 점이 아니라, '사실로서 역사' 개념 자체를 문제시하며, '과정으로서 역사'를 이해하게 한다는 점일 것이다.

과정으로서 역사를 바라보게 된다면, 트라우마적 사건을 기억하는 방식 역시 달라진다. 이제 역사는 사실들의 총체가 아니라, 그 우발성의 계기들을 마주한 이들이 역사와의 연루를 어떻게 상상하고 기억하느냐의 문제가 된다. 플레이어는 게임을 통해 스토리, 즉 과거의 이야기로서의 역사(history)를 바꾸는 것이 아니라, 다양한 선택들 속에서 예정되어 있는 트라우마를 경험하고 그 과정에 참여하기 때문이다. 다음 장에서는 게임 〈반교〉의 분석을 통해 게임이 어떻게 플레이어들에게 트라우마적 역사와의 연루를 상상하게 하는지에 대해 분석하고자 한다.

### 3. 게임 〈반교〉의 스토리텔링 방식 분석

게임 〈반교〉는 1960년대 대만의 중학교를 배경으로 하는 2D 횡스크롤 게임으로 단서를 모아 사건을 해결해가는 어드벤처 형식의 게임이다. 국민당이 집권하고 있던 1960년대 대만은 경찰뿐만 아니라 노조, 학생 단체 등 민간단체들을 이용한 강력한 하향식의 통제시스템을 구축하고, 정치적 사상 통제뿐만 아니라 학교와 집을 망라하며 일상적인 통제를 이어갔다.<sup>20)</sup> 〈반교〉는 이러한 백색 테러 시기의 하향식 통제가 작동하

York, London: Bloomsbury Academic, 2013, p.16.

20) 조지 카치아피카스, 『아시아의 민주봉기: 필리핀, 버마, 티베트, 중국, 타이완, 방글라데시, 네팔, 타이, 인도네시아의 민주권력, 1947~2009』, 원영수 역, 오월의 봄, 2015, 293쪽.

는 학교라는 공간에서 벌어진 밀고 사건을 공포의 형식 안에 담았다. 공포 장르는 신체적 반응을 가장 극대화시키는 장르 중 하나라는 점에서 플레이어들이 트라우마적 사건을 경험하는데 영향을 준다.

플레이 시간은 평균적으로 4시간여<sup>21)</sup> 되는 비교적 단순하고 쉬운 게임이지만, 2017년 1월 출시되자마자 대만뿐만 아니라 전세계적으로 게이머들에게 폭발적인 인기를 얻었다.<sup>22)</sup> 게임 리뷰어들은 〈반교〉의 성공 요인으로 정교한 애니메이션과 시대 묘사, 긴장감을 높이는 사운드트랙, 그리고 몰입감 높은 내러티브를 꼽았다.<sup>23)</sup> 특히, 반전의 서사와 과거사에 대한 발견이 게임의 흥미를 한껏 높인 것으로 평가받았다.<sup>24)</sup>

게임은 어느 날 은취함 선생<sup>25)</sup>의 수업 중 깜빡 잠이 든 위중장이 홀로 교실 안에서 깨어나면서 시작된다. 갑작스런 태풍경보에 집으로 돌아가려던 위중장은 강당에서 자신처럼 잠이 든 방예흔을 마주친다. 둘은 학교를 벗어나려 하지만, 태풍으로 다리가 무너져 마을로 내려갈 수 없게 되자 학교로 돌아가 도움을 청할 방법을 찾는다. 그러나 교장실에 전화를 하러 간 위중장이 홀연히 사라지고, 이제 방예흔은 혼자 학교 안을 뒤지며 빠져나갈 방도를 모색해야 한다. 이때부터 플레이는 위중장이 아닌 방예흔의 시점으로 진행된다.

21) 게임 기획자들은 게임의 플레이 시간을 3-5시간으로 설계하였다고 한다. Tiff Liu, "Detention Postmortem: Localizing Taiwanese Game for Western Audiences", *Gamasutra*, 2017.2.8. <https://www.gamasutra.com/blogs/author/LiTingLiu/1018856/>

22) 〈반교〉는 2017년 1월 13일 정식 출시 하루만에 (게임 앱) '스팀'에서 대만 판매 1위에 올랐고, 사흘 만에 글로벌 베스트셀러 7위에 올랐다. 같은 달 전세계 판매량 3위를 기록했고, 98%의 호평을 받았다." 〈〈还愿〉涉敏感词下架 前作《返校》改编电影点映好评〉〉, 『多維新聞』, 2019.9.5.

23) 다음의 리뷰를 참조하라. Kevin Mesereau, "Review: Detention", *Destructoid*, 2018.3.13.

24) Asheley Oh, "Psychological Horror Game Detention revisits 1960s Taiwan", Polygon, 2018.3.15, [www.polygon.com/2018/3/15/17092630/detention-game-ps4-steam-impressions](http://www.polygon.com/2018/3/15/17092630/detention-game-ps4-steam-impressions)

25) 본문에서는 게임 〈반교〉의 공식 한글 패치에서 사용된 주인공들의 이름을 따른다.

게임의 기본적인 규칙은 귀신(망량)을 피해가며 단서를 찾는 것이지만, 일반적인 게임과는 다르게 최종 게임의 목적이 무엇인지 정확하게 제시되지 않는다. 학교를 빠져나가는 것인지, 사라진 위증장을 찾는 것인지, 혹은 자신이 학교에 홀로 남겨진 이유를 찾는 것인지 그 어느 것도 명확하지 않다. 대신 게임이 진행되는 동안 플레이어는 중간중간 주어지는 퀘스트를 해결하고 다음 단계로 나가야 한다. 한 번에 퀘스트가 해결되는 경우는 거의 없다. 몇 군데의 장소를 돌아 퀘스트를 해결하기 위한 아이템 - 예를 들면 주사위, 낡은 칼, 접시와 같은 것들 - 을 모아 문제를 풀면 그동안 플레이어가 접근할 수 없었던 새로운 공간이 열리는 식이다. 이동하는 동안 망량에 의해 죽을 위기에 처하기도 한다. 플레이어가 게임 중 죽어 처음부터 다시 게임을 시작하는 것을 방지하기 위해 플레이어는 재단에서 세이브/로드 기능을 이용할 수 있다.

플레이어는 여기저기 장소들을 돌아다니는 동안 군데군데 숨어 있는 쪽지와 단서를 획득할 수 있다. 단서는 게임을 진행하기 위한 규칙, 예를 들어 “망량이 나타났을 때, 숨을 참으라”와 같은 규칙을 제공하고, 쪽지는 게임 내 서사구조를 이해하는데 도움을 준다. 특히, 쪽지는 게임 내 서사의 시공간적 배경을 제시한다. 예를 들어, “중국과 전쟁이 계속되고 있으므로, 백 선생은 친공산주의거나 반역의 기미를 보이는 학생을 반드시 색출해낼 것”이라고 적힌 쪽지를 통해 게임 시기 장제스 정부가 하향식 통제 시스템을 구축하고 각종 학교에까지 정치적 검열을 지시했던 정황을 알 수 있다. 혹은 ‘보건실의 진단 기록과 같은 쪽지를 통해 학교 안에서 일상적인 폭력행위가 존재함이 암시되기도 한다. 비록 이런 정보들은 게임 진행에 별 도움을 주지는 못하지만, 게임세계를 탄탄하게 구축하고, 또 강화하기 위한 방편으로 제시된다. 게임 개발자들은 대만의 역사적, 문화적 배경을 살리면서도 (지역성locality) 이러한 대

만의 역사를 잘 모르는 해외 게이머들도 게임을 즐기는데 아무런 문제가 없도록 (유희성playability), 게임의 규칙 정보(단서)와 게임 세계 내의 서사적 배경(쪽지)을 구분하고, 대만의 역사에 관심이 있는 사람들은 쪽지를 찾아볼 수 있도록 계획했다고 한다.<sup>26)</sup> 물론 게임 세계의 서사적 배경을 이해하는 것이 게임의 재미와 상충되는 것은 아니다. 서사적 배경은 게임 속 캐릭터의 행위에 동기를 부여하고, 점점 게임 속 규칙 설정을 이해할 수 있는 스토리를 제시하기 때문이다.

한편, 후반부로 갈수록 쪽지는 기억의 빈 부분을 채우기 위해 주어진다. 위중장이 왜 학교에 홀로 남게 되었는지 알지 못하는 것처럼, 방예혼은 왜 자신이 강당에서 눈을 뜨게 되었는지 기억하지 못한다. 그러나 사건을 경험한 인물들의 일기, 편지와 같은 쪽지를 통해 주인공에 관한 인물 정보를 플레이어가 획득해 갈수록, 게임 속 인물들이 겪었을 상황을 추측할 수 있게 된다. 특히, 방예혼의 상담기록이 발견되면서 스토리는 급격하게 변화되는데, 이때부터 과거와 현재가 얽히고, 방예혼의 집과 학교가 뒤섞인다. 플레이어는 시간여행과 공간여행을 동시에 경험한다. 게임 속 시간여행은 라디오의 주파수를 변경하는 것을 통해 가능하다. 그러는 사이에 방예혼이 과거에 가정불화로 상담을 받았고, 상담을 받는 동안 자신의 상담사이자 도서부를 운영하던 교사 장명휘와 사랑에 빠졌음이 밝혀진다. 그리고 이 퀘스트의 끝에 밝혀지는 진실은 두 사람의 관계를 알게 된 은 선생이 장명휘에게 이별을 종용하고, 끝내 장명휘가 이별을 고하자 질투심에 눈 먼 방예혼이 도서부의 금서 목록을 백 선생에게 밀고했다는 사실이다. 진실이 밝혀지는 순간, 게임 속에서는 플레이가 정지되고 방예혼의 무대극이 펼쳐진다.

26) Tiff Liu, "Detention Postmortem: Localizing Taiwanese Game for Western Audiences", *Gamasutra*, 2017.2.8. <https://www.gamasutra.com/blogs/author/LiTingLiu/1018856/>

“갑작스럽게 우린 더 이상 만나지 않았다. 태양을 녹일 듯 차가워져버린 주변을 모두 얼려버릴 것 같은 너무나 멀어져버린 너. 내 차가운 몸의 뛰는 심장은, 박동마다 갈기갈기 찢어졌다. 또 다시 난 혼자가 되었다. 집이라는 곳에서, 학교라는 곳에서. 영혼없는 시체처럼, 의심으로 가득 찬 상실감처럼…….”<sup>27)</sup>

무대극이 진행되는 동안 플레이어는 처음으로 방예흔과 분리된 채 관객이 되어, 방예흔을 바라보게 된다. 타자로서 방예흔의 상처를 마주하게 된 후, 게임은 다시 방예흔이 처음 눈을 떴던 강당에서 재시작되고, 플레이어는 다시 방예흔의 시점에서 게임을 진행해야 한다. 그리고, 그동안 학교를 떠돌며 플레이어를 위협했던 망량이 사실은 방예흔 자신의 영혼이었음을 알게 된다. (<그림 1> 참조).



<그림 1> 게임 초반 망량을 피해 숨을 참는 방예흔의 모습(좌)과 게임 후반 방예흔에게 “나는, 너다”라고 말하는 망량의 모습(우).

이러한 반전은 게임 플레이어에게 지금껏 자신과 함께 해 온 캐릭터에 대한 재고를 요청한다. 사실 게임 속 캐릭터는 플레이어에게 게임 속 등장인물 이상의 의미를 지닌다. 이동연은 이를 온라인 자아online self라고 부르는데, “온라인 자아는 가상세계의 게임 안에서 완벽하게 자아

27) 게임 내 무대극 속 방예흔의 독백

의 형태를 취한다”고 말한다.<sup>28)</sup> 그러므로 방예흔이 기억을 되찾았을 때, 자신이 친구들과 선생님을 배신한 밀고자임을 깨닫는 것은 게임 속 자아이자 플레이어 자신이다. 그 순간 게임은 무대극을 펼쳐 보임으로써 플레이어에게 잠시 관객의 자리를 허용하는데, 이로서 그는 온라인 자아에 대해, 그리고 그의 행위에 대해, 잠시 거리를 두고 생각해볼 수 있는 여지가 생긴다. 뿐만 아니라, 게임이 진행되는 동안 자신이 피해 다녔던 망량이 자신의 영혼이었음을 깨달음으로써, 죽은 자와의 관계 역시 재정립할 필요성이 요구된다. 그러나 자신이 가해자라는 것을 안다고 해도 플레이어는 자신의 온라인 자아를 다른 캐릭터로 바꿀 수 없다. 여전히 플레이어는 방예흔의 입장에서 플레이를 지속해야 한다. 그러므로 과거의 잘못에 대해 ‘기억하게’ 되는 것도 플레이어이고, 과거의 잘못에 책임을 져야 하는 것 역시 플레이어다.

“나는, 너다”라는 반복되는 망량의 언명과 더불어 이제 플레이어에게 연속되는 네 개의 객관식 질문이 주어진다. 각각의 질문에 대해 플레이어는 방예흔의 과거와 현재의 시점에서 선택해야만 한다.

○ 방예흔, 당신이 가장 두려워하는 것은 무엇인가?

- 가족을 잃는 것
- 삶을 잃는 것
- 나를 잃는 것

○ 그래서 넌...

- 도망쳤다
- 눈을 가렸다

---

28) 이동연, 『게임의 가치를 이해하는 몇 가지 쟁점들』, 이동연 외, 『게임의 이론: 놀이에서 디지털 게임까지』, 문화과학사, 2019, 38쪽.



- 냉정하게 받아들였다
  
- 이 사람처럼 산다면, 어떻게 할 것인가?
  - 운명을 쟁취한다
  - 한가로이 산다
  - 누군가의 운명에 복종한다
  
- 의지할 모든 것을 잃어버린 지금, 어떤 선택을 할 것인가?
  - 조용히 받아들인다
  - 다시 되찾기 위해 노력한다
  - 차분히 무시한다

이 선택에 따라 플레이어는 두 가지 엔딩 - 진엔딩과 배드엔딩 - 중 하나를 볼 수 있다. 만약 플레이어가 각각의 질문에 대해 ‘나를 잃는 것’, ‘도망쳤다’, ‘운명을 쟁취한다’, ‘다시 되찾기 위해 노력한다’라는 답을 선택했다면 진엔딩에 도달할 수 있다. 진엔딩은 ‘당국’에 끌려갔다 특별 사면을 받은 위중장이 학교로 돌아와 죽은 방예흔의 영혼과 마주하는 것으로 끝이 난다.<sup>29)</sup> 비록 방예흔은 죽었지만, 죄없이 끌려갔던 위중장이 특별사면과 무죄판결을 받으며 돌아오는 것이다. 위중장은 말한다. “내 죄는 씻겨나갔지만, 지난날들은 되돌아올 수 없는 것 아니던가?” 그러나 만약 플레이어가 위 질문에 단 하나라도 다른 답을 한다면 플레이어는 진엔딩을 볼 수 없다. 대신 결말은 형을 다 마치고 나온 나이든 위중장의 쪽지로 시작한다.

---

29) 진엔딩에서는 방예흔의 죽음을 명확하게 제시하지 않는다. 그러나 나이 든 위중장과는 달리 변하지 않은 모습으로 교복을 입은 채 교실에 앉아 있는 방예흔의 모습에서 위중장이 마주하고 있는 것이 방예흔의 영혼임을 유추할 수 있다.

“그때, 나는 두려움 속에서 원망을 삼켰다. 하지만, 선배가 몸을 던질 것이라 그 누가 알았을까? 선배는 아무 말도 남기지 않았다. 죄를 지었다는 두려움? 후회? 이제 그 이유를 알 순 없겠지. 막연한 생각만이 머릿속을 맴돌 뿐이었다. 그리고 내가 출소하니 강산이 바뀌어 있었다. 부모님과 은사께서는 돌아가셨고 그 사람은 이름 없는 묘지만 남겨 놓았다. 노인이 되어버린 나만이 홀로 남겨졌다.”<sup>30)</sup>

이 베드엔딩에서 플레이어는 강당에 등장한 방예흔이 사람들의 박수를 받으며 목을 메는 모습과 한참의 세월이 흐른 후 폐허가 되어버린 텅 빈 강당의 모습을 마주해야만 한다.

그러나 두 개의 상이한 결론에도 플레이어는 방예흔의 죽음을 막을 수는 없다. 모든 게임에서 플레이어는 자신의 자아인 캐릭터의 생존을 목표로 한다는 점에서,<sup>31)</sup> ‘자신’의 죽음을 막을 수 없다는 것은 게이머에게는 결과적 실패를 의미한다. 그렇기 때문에 게임은 진엔딩에도 불구하고 해피엔딩의 경험을 플레이어에게 제시하지 않는다. 사실 위 선택지들이 주어지기 이전에, 그리고 사건의 전말이 밝혀지기 훨씬 이전에 게임은 방예흔의 죽음 이미지를 곳곳에 암시해둔다. 그러나 방예흔의 죽음 이미지는 캐릭터의 주행동과 동떨어진 곳에서 흐릿한 이미지로 순식간에 제시되기 때문에 게임 플레이어가 쉽사리 알아채기 어렵고, 알아챈다 하더라도 다른 단서들의 부족으로 인해 그 의미를 정확히 파악할 수 없다.

그러므로 게임은 실패한 역사라는 결과를 바꿀 수는 없다. 과거의 잘못을 되돌릴 수 없다는 인식은 진엔딩에서 비록 위중장이 살아 돌아온다 하더라도 과거의 고통스러운 시간을 잊을 수 없는 것—“내 죄는 씻겨

30) 게임 내 위중장의 쪽지

31) 일반적인 게임에서 자신의 캐릭터의 죽음은 게임의 종료를 의미한다.

나갔지만 지난 날들은 되돌아올 수 없는 것 아니던가"-과도 닿아 있다. 과거의 트라우마는 여전히 그 피해자들에게 고통의 인장으로 남아있다. 그는 여전히 학교를 배회하고, 방예훈 역시 유령의 모습으로 위중장을 마주해야 한다. 그러나 게임이 이상적인 엔딩으로 가기 위한 답변으로 자신의 잘못을 인정하고, 다시 되찾기 위한 노력을 경주할 것을 요청한다는 것, 그리고 그 요청에 응답해야 하는 주체가 플레이어들이라는 점에서, 게임 〈반교〉는 트라우마적 과거사에 대한 진정한 청산과 응답 주체의 지속적인 기억을 요청하고 있다.

#### 4. 영화 〈반교〉의 재현 전략 분석

〈반교〉는 게임의 흥행에 힘입어 영화로도 제작되었다. 2019년 9월 대만 개봉과 동시에 큰 인기를 얻어, 개봉 첫날 2,750만 대만달러를 벌어들였고, 2019년 대만 흥행 영화 1위에 올랐다. 이는 대만의 흥행 감독 웨이더성 감독이 연출한 〈시딕 발레 Seediq Balet〉(2011)의 성공 이후 8년만의 기록이었다.<sup>32)</sup> 흥행적 성공뿐만 아니라 대만 금마장영화제에서 신인 감독상, 각색상을 포함 총 다섯 개 부문에서 수상하며 비평적으로도 호평을 이끌어냈다. 특히, 영화가 개봉한 시점이 대만 총통 선거를 앞두고 있었고, 또한 홍콩에서 촉발된 반중 정서에 대만 역시 영향을 받고 있었던 시점이었기 때문에, 영화 개봉 이후 정치적 논쟁 역시 불가피했다.<sup>33)</sup> 영화의 기본적인 줄거리는 게임과 비슷하지만, 별다른 설명 없이 시

32) 〈台灣電影《返校》破紀錄 驚悚和「非政治」如何擾動年輕觀眾〉, 『BBC 中文』, 2019.9.27. <https://www.bbc.com/zhongwen/trad/chinese-news-49844200>

33) 〈【金馬56】避不开政治 得奖者发言谈港 《返校》五奖入袋〉, 『多維新聞』, 2019.11.23.

공간을 이동하던 게임과는 달리 ‘악몽’, ‘밀고자’, ‘살아남은 자들’이라는 세 개의 챕터를 구분했다. ‘악몽’에서는 현재시점에서 방예흔과 위중장이 나갈 방법을 찾기 위해 학교를 돌아다닌다. ‘밀고자’에서는 과거시점으로 방예흔의 가족사와 장명휘 선생과의 러브스토리가 등장한다. 또한, 방예흔이 기억을 되찾으며, 밀고자였다는 사실 역시 드러난다. ‘살아남은 자들’은 게임의 ‘진엔딩’에 해당하는 부분이자, 후일담에 해당하는 부분으로 석방된 위중장이 한참의 세월이 지나 학교를 찾는 내용이다.

영화는 게임에서 모호하고 파편적으로 제시되었던 인물들의 관계, 시대적 배경을 보다 명확하게 제시한다. 게임에서는 예전에 서로를 알지 못했던 위중장과 방예흔이지만, 영화에서는 두 사람이 서로를 미리부터 알고 있었던 것으로 설정되어 있다. 또한, 영화의 초반 다음과 같은 자막으로 시대적 배경을 보다 명확하게 설명해준다.

“민국 51년 (1962년) 대만은 계엄 시기에 해당한다. 어떠한 반정부 언론과 자유를 유도하는 서적은 모두 엄격히 금지하며 위반하는 자는 엄하게 징벌하되 심하면 사형에 처한다.”<sup>34)</sup>

이러한 배경 설명과 함께 도서부가 읽고 있던 책 - 타고르 - 이나, 게임에서 등장하지 않았던 위중장과 장명휘 선생의 고문 장면, 그리고 방예흔과 장명휘 선생의 러브스토리가 구체적으로 등장한다. 방예흔과 장명휘의 서사가 추가되면서 질투심에 불타는 방예흔의 감정에 이입할 여지가 늘어난다. 또한, 방예흔의 가정사도 구체적으로 제시되면서 방예흔의 밀고 행위에 동기를 부여해준다. 이처럼 게임에서 쪽지를 통해서 파편적으로 제시되던 관계나 배경들, 사건들이 영화에서는 서사 속으로 통합되어

---

34) 영화의 오프닝 자막

제시되는데, 이는 게임과 영화의 미디어 차이에서 기인한 것이다. 즉, 플레이어는 직접 단서를 모으고 추리를 해야 하는 게임과는 달리 영화는 제한된 상영시간 동안 멈춤 없이 서사를 따라가야 하는 제약이 있다. 또한, 게임에서는 과거로 이동하기 위해 플레이어가 직접 조작을 해야 했지만, 영화에서는 플래시백 장치를 통해 이음매 없이 과거가 제시된다. 실제, 영화의 제작진들은 각색 과정에서 게임을 해보지 않은 사람들을 찾아서 모니터링을 진행하였고, 기존 게임 이용자뿐만 아니라 비이용자들도 영화를 이해할 수 있도록 내용을 수정, 보완하였다고 한다.<sup>35)</sup>

그러나 무엇보다 큰 차이는 관객의 동일시 대상에 있다. 게임은 초반 15분여를 제외하면,<sup>36)</sup> 대부분의 플레이 시간 동안 방예훈 혼자 학교를 돌아다니지만, 영화에서는 위중장과 방예훈이 동시에 학교를 돌아다닌다. 이로 인해 관객은 위중장과 방예훈 모두의 시점에서 사건을 바라볼 수 있게 된다. 위중장의 시점에서 바라보는 이야기가 추가되면서, 그를 서술하는 관점 역시 달라진다. 게임에서 오프닝과 에필로그에 잠깐 등장한 위중장이 피해자로만 그려졌다면, 영화에서 그는 또 다른 기억하기의 주체이자, 연루된 인물로서 그려진다. 특히, 영화에서는 방예훈에게 도서부 목록을 넘겨준 것이 위중장이었다는 사실이 드러나면서 그 역시 가해자들의 편에 섰다는 사실이 드러난다. 그러나 영화는 위중장에게 그의 행위에 대해 책임을 지우기보다, 기억의 의무를 부과한다. 장 선생은 감옥에서 고문과 학살을 목도한 위중장에게 “살아 나가서 기억하라”는 요청을 한다. 이러한 일종의 ‘면책’은 그들 역시 시대의 피해자이고, 그러므로 중요한 것은 같은 잘못이 반복되지 않도록 그 시절을 기

35) 〈台灣電影《返校》破紀錄 驚悚和「非政治」如何撼動年輕觀眾〉, 『BBC 中文』, 2019.9.27. <https://www.bbc.com/zhongwen/trad/chinese-news-49844200>

36) 플레이어에 따라 다양한 시간경험을 할 수 있지만, 플레이어가 진행단계의 퀘스트를 문제없이 수행하였다고 하면 15분을 전후로 방예훈의 시점으로 이동할 수 있다.

억해야 한다는 것이다. 이로 인해 가해와 피해의 구분이 분명했던 게임에 비해, 영화에서는 피해자도 가해자가 될 수 있는 시대적 상황이 보다 강조된다. 이는 방예흔과 장 선생의 대화에서도 드러난다.

방예흔: 미안해요 내가 모두를 죽였어요 선생님까지도요.

장명휘: 실수한 거야. 하지만 우리를 죽인 건 네가 아냐. 넌 이용당한 거야.

그리고 이는 ‘운이 좋게’ 살아남은 사람들에게 ‘기억’의 의무를 요구하는 것으로 이어진다.

방예흔: 너무 늦었죠?

장명휘: 누군가 살아 있다면, 희망은 항상 있어.

방예흔: 하지만 다른 기회는 없는 걸요.

장명휘: (중략) 네가 할 일은 그가 풀려나도록 돕는 거야. 누군가는 살아서 기억해야만 해. 자유를 얻는 게 얼마나 힘든 일인지.

영화에서 방예흔의 영혼은 학교를 빠져나올 기회를 얻지만, 위중장을 살린 뒤 자신은 백 선생과 맞서 싸우기 위해 스스로 학교에 갇히는 것으로 자신의 책임을 다한다. 그리고 위중장에게 이 모든 것을 기억할 의무를 부과한다. 위중장이 방예흔과 함께 학교를 돌아다녀야 했던 이유가 여기에 있다. 바로 그가 방예흔과 함께 방예흔의 기억을 지켜보아야만 하는 자, 그래서 그가 본 것을 기억하고 전수해야 하는 자이기 때문이다.

이는 영화의 에필로그에 해당하는 ‘살아남은 자들’에서 보다 분명하게 드러난다. 위중장은 감옥에서 풀려나와 한참의 시간이 지난 뒤 학교를 다시 찾는다. 그리고 거기에서 방예흔의 영혼을 만나 장선생의 편지와 목걸이를 전해주며 “나는 항상 기억할 거야”라고 말한다. ‘살아남은 자들’

이라는 에필로그의 제목처럼, 살아남은 자들의 몫은 과거를 잊지 않고 기억하는 것이다. 그리고, 이는 영화를 보고 있는 살아남은 자들, 바로 관객들에게 요구되는 것이기도 하다. 테사 모리스-스즈키가 적절하게 지적한 것처럼, 자신과는 관계없는 일이라고 말하는 젊은 세대들도 “역사상 저질러진 폭력이나 탄압 행위에 직접 책임은 없다고 할 수 있을지 모르겠지만, 그러한 행위의 결과”<sup>37)</sup>들이 만들어낸 오늘을 살고 있기 때문이다.

이처럼 영화는 게임과는 달리 서사의 빈 공백을 최대한 매끄럽게 하면서 하나의 완결된 과거로서 역사적 사건을 경험하게 한다. 또한 플레이어 하나가 하나의 캐릭터를 자신의 자아로 삼아 진행하던 게임과는 달리 영화는 다중 시점에서 사건을 보여준다. 이로 인해 플레이어가 자신의 캐릭터의 시점으로 트라우마를 경험하던 게임과는 달리, 영화는 관객에게 방예흔과 위중장의 시점을 통합하여 역사적 사건을 인식하기를 요구한다. 이러한 완결적이고 통합적인 역사인식에 대한 요청은 영화를 보는 관객에게 ‘후속세대’로서 과거사를 기억할 책무를 부과한다. 영화의 이러한 역사 재현을 참조하여, 다음 장에서는 본격적으로 게임 〈반교〉의 기억술에 대해 살펴보려고 한다.

## 5. 게임 〈반교〉의 기억술

### 5-1. 역사적 상상력을 요청하는 불완전한 이미지와 서사의 공백

게임 〈반교〉에서 등장하는 쪽지에는 간혹 사진 이미지들도 포함되어

37) 테사 모리스-스즈키, 『우리 안의 과거: 미디어, 메모리, 히스토리』, 김정원 역, 휴머니스트, 2006, 44쪽.

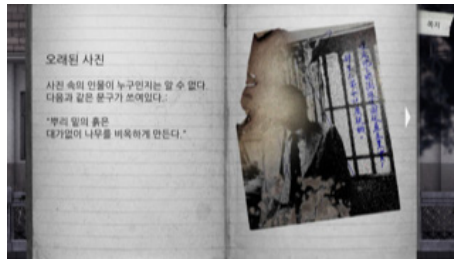
있는데, 이는 문자로 쓰여진 메시지들과 더불어 게임 속 서사에 실재성을 부여하는 장치로 사용된다. 이상우는 게임에서 사진이나 거울 이미지의 등장은 영화의 비가시 편집과 마찬가지로 불완전한 그래픽 이미지의 빈틈을 메우며, 게임 속 스토리가 실제라는 환영을 심어주는 장치라고 말한다.<sup>38)</sup> 실제로 사진은 (조작이 아닌 한) ‘진실을 보여주는 것으로 흔히 이해된다. 그러나 롤랑 바르트는 사진이 거기에 있었음을 보여주는 가장 강력한 증거인 동시에 사진 속 대상이 현재 거기(사진 속)에 실재하지 않음을 보여주는 부재의 흔적이기도 하다는 점을 지적한 바 있다.<sup>39)</sup> 그러므로, 게임 속에 등장하는 이미지는 게임 세계 서사 안에서 사건이 실재함을 증명하는 명백한 증거이자 이제는 부재한 과거의 흔적이기도 하다.

그러나 게임 속의 사진 이미지들은 그 맥락이 불분명할뿐만 아니라, 그림 2처럼 찢겨지거나 얼룩져 실체를 알아보기 힘든 경우들도 있다. 온전한 형태가 아닌 얼룩지고 찢겨진 형태로 제시되는 사진이 의미하는 바는 무엇인가? 게임 〈반교〉에서 이 사진 속 주인공이 누구인지는 게임이 끝날 때까지 밝혀지지 않으며, 누구인지 모른다고 하더라도 서사의 전개나 게임 세계를 이해하는데 별 상관이 없다. 오로지 낡고 오래되어 형태를 알아볼 수 없는 사진 이미지라는 점이 중요하다.

38) 이상우, 『게임, 게이머, 플레이: 인문학으로 읽는 게임』, 자음과 모음, 2012, 209쪽

39) 롤랑 바르트, 『밝은 방: 사진에 관한 노트』, 김웅권 역, 동문선, 2006, 99쪽.





〈그림 2〉 오래된 사진

조르주 디다-위베르만은 아우슈비츠에서 촬영된 네 장의 사진을 ‘모든 것을 무릅쓴 이미지’라 명명한 바 있다. 어디선가 숨어서 찍은 것이 분명한 네 장의 사진들은 가스실로 가는 별거벗은 여인들의 모습과, 소각로 앞 시신들의 모습이 저화질로 (그리고 불안정한 구도로) 담겨 있었다. 디다-위베르만은 이 ‘모든 것을 무릅쓴 이미지’가 제시하는 것은 이 이미지가 모든 것을 말해줄 수 있다는 것도, 혹은 반대로, 아무 것도 말해줄 수 없다는 것도 아닌, 우리에게 역사적 상상력을 요구한다는 점에 주목한다. 특히, 홀로코스트를 말할 때 그 어느 것도 상상 이상이라며 재현의 가능성 자체를 차단하는 것에 관해 그는 상상할 수 없는 것이 아니라, 오히려 그 “불안정한 자료 총체에” 남아있는 “그 ‘이미지들의 잔여’를 통해”, 즉, “사유가 장애를 겪는 곳에서, 정확히 여기서 우리가 고집스럽게 사유해야 한다”고 주장한다.<sup>40)</sup> 다시 말해, 역설적으로 아우슈비츠 수용소에서 나온 그 불안정한 형태의 이미지가 바로 우리에게 절박한 사유를 요구하는 것이다. 디다-위베르만의 작업이 기억의 말살을 앞둔 희생자들이 기억되길 간청하는, 그래서 사유를 요구하는 맥락에서 이루어진 것이긴 하지만, 그가 사진을 단순한 기록이 아닌 기억과 성찰을 요구하

40) 조르주 디다-위베르만, 『모든 것을 무릅쓴 이미지들: 아우슈비츠에서 온 네 장의 사진』, 오윤성 역, 도서출판 레베카, 2017, 43-44쪽.

는 것으로 보고 있다는 점을 주목해야 한다. 그래서, 모든 것을 ‘보여주는’ 이미지가 아니라 모든 것을 ‘무릅쓴’ 이미지가 그에게 중요했던 것이다.

〈그림 2〉의 사진이 플레이어에게 요구하는 것도 비슷한 맥락이다. 불완전한 형태로 남아있는 오래된 사진 속 인물은 누구인지 밝혀지지 않는다. 플레이어는 저 인물이 게임의 단서가 될 수 있으므로 그 인물과 사진의 맥락에 대해서 상상력을 동원해 유추를 해야만 한다. 사진 옆에는 “뿌리 밑의 흙은 대가 없이 나무를 비옥하게 만든다”라는 문구가 적혀 있다. 이를 통해 이 사진은 계엄시기 수없이 ‘희생된 자들’ 중 한 명임을 암시하고, 그들이 있음으로 해서 ‘민주화’ 이후의 대만 사회가 있음을 암시하기 위해 사용되었음을 유추할 수 있다. 관객은 상상을 통해 이 스토리를 이어간다.

이러한 역사적 상상력의 작동은 게임 매체의 특성을 통해 강화된다. 일반적인 서사영화는 관객의 몰입을 방해하지 않도록, 다양한 촬영과 편집 장치들을 동원하여 ‘봉합’을 시도한다. 그러나 게임은 그 자신의 스토리의 빈 부분을 드러내고, 그것을 플레이어가 추리할 수 있도록 한다.

“일반적으로 게임 플레이 과정은 틈없는 플롯을 어떻게 보여줄 것인가를 고민하기보다는 플롯에 빈 ‘틈gap’을 만든다. 이 빈틈은 플롯의 가장 핵심적인 부분에 해당하는 경우가 많으며, 이야기를 들려주기보다는 사용자가 직접 행동해서 경험해야 하는 부분에 해당한다.”<sup>41)</sup>

그러므로, 이 빈틈은 플레이어에게 사유의 공간을 열어준다. 게임은 세이브/로드 기능과 더불어 각각의 퀘스트마다 플레이어가 선택할 시간을 주기 위해 제시되는 다양한 멈춤Pause 장치들-플레이어가 선택을 마

41) 이정엽, 『게임 플레이(경험)』, 이동연 외 『게임의 이론·놀이에서 디지털 게임까지』, 문화과학사, 2019, 171쪽.

치고 키보드(입력장치)를 누르기 전까지 화면이 멈추기도 하고, 화면 밖으로 빠져나와 선택을 하도록 유도하기도 한다. 이를 제공한다. 이상우는 “아케이드 게임으로 대표되는 실시간 게임에서 플레이어는 게임 도중에 자신의 경험을 되돌아보고 생각하는 것이 비교적 제한되었”지만 비디오 게임이 발달할수록 잠시 멈춰 자신의 플레이를 돌아볼 수 있는 계기가 늘어났다고 지적한다. 특히, 그는 비디오게임이 자신의 경험을 돌아볼 수 있게 됨으로써 소설과 마찬가지로 게임은 독자의 심리적 시간을 보장한다고 말한다.<sup>42)</sup> 그리고 역사 게임에서 이러한 사유의 시간은 역사적 상상력의 시간이기도 하다. <반교>가 찢어지고 불완전한 이미지, 파편적인 기억들을 통해 관객에게 요구하는 것은 바로 역사적인 사유이며 플레이어에게 역사의 능동적 창조자가 되기를 요구하는 것이다.<sup>43)</sup>

## 5-2. 망각에서 깨어나기

<반교>는 두 주인공이 잠에서부터 ‘깨어나면서’ 본격적인 스토리가 시작된다. 이것은 잠들었던 과거, 잊고 있었던 것을 깨우는 것, 과거에 대한 ‘각성’, 즉 ‘기억하기’의 문제와 연결된다. 알랭 레네의 <히로시마 내 사랑>을 분석하며 마이클 로스는 “기억하려는 노력을 할 때에만 사람들은 자신들이 개인적 삶과 정치적인 삶에서 무엇을 잃는지를 알 수 있다”고 말한다.<sup>44)</sup> 즉, 기억 작업은 나의 망각을 깨닫는 것에서부터 시작된

42) 이상우, 『게임, 게이머, 플레이: 인문학으로 읽는 게임』, 자음과 모음, 2012, 150쪽.

43) William Uricchio, “Simulation, History, and Computer Games”, *Handbook of Computer Game Studies*, Joost Raessens & Jeffrey Goldstein (eds.), Cambridge, MA: The MIT Press, 2005, p.332.

44) 마이클 S. 로스, 『히로시마 내 사랑: 당신은 이것을 기억해야만 한다』, 로버트 A. 로젠스톤 편저 『영화, 역사- 영화와 새로운 과거의 만남』, 김지혜 역, 소나무, 2002, 161쪽.

다. 그러므로 망각에서 깨어난다는 것이 곧바로 모든 것을 기억할 수 있게 된다는 것은 아니다. <반교>에서도 이러한 깨어나기는 기억의 완수가 아닌, 무엇을 망각했는지 찾아가는 모험으로 플레이어를 유도한다. 이 모험의 세계, 즉 게임월드는 모든 것이 폐허가 되어 있고, 모든 것이 사라진 악몽 같은 세계다. 이 세계 안에서 플레이어는 이유도 모른 채 폐허가 된 학교를 돌아다니며, 끊어진 파편들을 모아 마침내 자신이 기억을 상실했다는 사실을 깨닫는다.

이러한 기억하기의 작업을 도시 경험과 연관지어 이야기한 발터 벤야민은 근대적 도시의 경험을 ‘꿈’에 연결시키고, 꿈에서 깨어나 진정한 경험을 하기 위해 역사를 환기시킨다.<sup>45)</sup> 대도시에서의 경험은 일회적이고, 우연적이며, 찰나적인 것이지만, 그 속에 있는 구경꾼들에게 자신들이 그것들을 ‘경험’하고 있다고 믿게끔 만드는 환등 장치, 즉 판타스마고리아로 기능한다.<sup>46)</sup> 그러나 발터 벤야민에게 이것은 반복된 행위들의 축적, 혹은 이야기들의 전승을 통한 진정한 경험과는 다르다.<sup>47)</sup> 여기에서 구경꾼들은 아무 것도 경험하지 못하고 아무 것도 알지 못한다. 그들은 무엇을 상실했는지조차 알지 못한다. 그러므로 꿈에서 깨어나기 위해 역사의 천사는 먼지바람을 뒤집어쓰고 잔해 더미 위에서 미래로 떠밀려가지 않기 위해 버티면서 눈을 과거를 응시한다.<sup>48)</sup> 따라서, 꿈에서

45) 수잔 벡모스, 『발터 벤야민과 아케이드 프로젝트』, 김정아 역, 문학동네, 2004, 56쪽. 또한 고지현은 벤야민이 말하는 꿈의 구성체는 ‘집단’이라는 점과, 그리고 이 꿈에서 깨어나는 역사 각성이론은 역사성을 향한다는 점을 지적한다. (고지현, 『꿈과 깨어나기: 발터 벤야민 파사주 프로젝트의 역사이론』, 유로, 2007, 77-78쪽.)

46) 심혜련, 『초현실주의적 도시와 도시 체험: 발터 벤야민 이론을 중심으로』, 『법한철학』 56집, 2010, 207-234쪽: 224쪽.

47) 다음을 참조하라. 발터 벤야민, 『경험과 빈곤』, 『발터 벤야민 선집5』, 최성만 역, 도서출판 길, 1936/2008; 발터 벤야민, 『이야기꾼: 니콜라이 레스코프의 작품에 관한 고찰』, 『발터 벤야민 선집9』, 최성만 역, 도서출판 길, 1936/2012.

48) 발터 벤야민, 『역사의 개념에 대하여』, 『발터 벤야민 선집5』, 최성만 역, 도서출판

깨어난다는 것은 고통 없는 기억을 마주한다는 것이 아니라, 찰나의 순간에 떠오른 과거의 이미지를 부여잡고 끊임없이 그것을 응시하며 기억하려 하는 것이다.

〈반교〉에서 플레이어가 폐허가 된 학교에서 끊임없이 기억의 흔적들을 부여잡고 거기에서 떠오른 이미지들을 통해 상상함으로써, 망각한 것이 무엇인지 찾아가는 과정은 발터 벤야민이 말하는 꿈에서 깨어나기를 요청하는 작업이다. 플레이어는 자신의 온라인 자아가 무엇을 기억하지 못하는지 모른 채 단서들을 모으고 끊임없이 그것과 마주해 상상해야만 한다. 칼리 코쿠렉은 벤야민이 말한 진정한 경험으로서의 ‘이야기하기 storytelling’의 가능성을 게임에서 발견하는데, 이는 게임이 얼마만큼 기술적으로 잘 스토리를 구현하느냐에 달린 것이 아니라, 의미있는 서사를 자발적으로 구축하려는 게이머들의 진중한 참여에 달려 있다고 말한다. 그리고 이러한 게임의 스토리텔링 방식은 경험과 지식이라는 심오한 형식이 플레이어들에게 전달되도록 하는 것을 목적으로 한다.<sup>49)</sup> 이는 게임의 주요 소비자인 동시대의 젊은 세대들에게 어떻게 트라우마적 기억의 경험을 전수할 것인가의 문제와도 관련된다. 게임 〈반교〉는 플레이어들에게 폐허에서 길어 올려진 단서들을 통해 끊임없이 상상하고, 그를 통해 내가 알고 있다고 믿는 과거에 대해 내가 알지 못한 것, 혹은 잊고 있었던 것이 무엇인지 환기시켜준다. 이것은 과거의 사건을 기억하는 것을 넘어, 과거에 대한 망각을 기억하는 것이다. 플레이어는 그 과거를 기억해야 할뿐만 아니라 망각하고 있음을 깨달아야 한다. 이런 방식으로 게임 〈반교〉는 트라우마적 과거의 내용 자체가 아

길, 1940/2008, 339쪽.

49) Carly A. Kocurek, "Walter Benjamin on the Video Screen: Storytelling and Game Narratives", *Arts*, Vol.7 No.4, 2018, <https://doi.org/10.3390/arts7040069>

나라 과거가 보낸 파편들을 끊임없이 사유하게 함으로써 꿈에서 깨어나 기억의 작업으로 이용자들을 안내한다.

## 6. 결론

본고에서는 대만의 계엄시기를 배경으로 제작된 호러 게임 〈반교〉가 어떻게 과거를 재현하고 있는지, 동명의 영화와 비교하여 살펴보고, 〈반교〉가 제시하는 게임적 기억술에 관해 살펴보았다. 게임 〈반교〉는 게임 플레이어가 자신의 캐릭터에 동일시하게 된다는 점, 그리고 그 동일시한 인물에 애착을 가지게 된다는 점, 그리고 시대적 배경을 처음부터 제시하지 않고 게임의 최종 목표 역시 제시하지 않음으로써 플레이어가 직접 그 사건을 파헤치도록 한 점, 모든 것을 기억하고 난 후 과거를 되살리기 위한 노력을 진행한다고 하더라도 결국 실패로 향할 수밖에 없다는 점에서 트라우마적 과거에 대한 플레이어(이용자)의 연루의 감각을 극대화시킨다. 특히, 게임 미디어의 특징인 상호작용성으로 인해, 게임은 영화와는 달리 역사를 하나의 총체적 사건으로 제시하는 것이 아니라 플레이어가 역사적 과정을 직접 ‘경험’하도록 한다. 이러한 역사적 경험이야말로 게임적 기억술의 특징이라 할 수 있을 것이다.

물론, 역사와 게임의 조합은 여전히 어려운 질문들을 남긴다. 역사적 사실의 왜곡 가능성이나,<sup>50)</sup> 전쟁게임이나 슈팅게임이 제기하는 윤리적 문제가 대표적이다.<sup>51)</sup> 그러나 이는 게임뿐만 아니라 다른 재현매체들

50) 예를 들면, 일본 게임 〈삼국지10〉의 ‘이씨조선’ 표기, 〈대항해시대4〉의 조선 수도 표기 (한양 대신 경성)와 같은 것들이 있다. (고병희, 『일본 게임에 나타난 한국 역사의 왜곡사례와 대응방안 연구』, 『게임&엔터테인먼트 논문지』 제2권 2호, 2006, 3쪽.)

역시 내재하고 있는 문제들이다. 그러므로 이러한 우려들을 염두에 두  
 되, 게임이라는 미디어 형식이 기존의 다른 미디어와 구별되는 게임적  
 기억술을 만들어내고 있다는데 집중할 필요가 있다. 특히, 최근 특정한  
 역사 사건을 다루고 있는 디지털 게임이 증가하고 있고, 그 게임의 주요  
 이용자가 비교적 젊은 세대라는 점에서 역사를 기술하는 게임에 대한  
 진지한 연구가 필요하다. 본 연구는 〈반교〉를 중심으로 역사 게임의 기  
 역술을 논하였지만, 이후 보다 많은 사례를 통해 디지털 게임이 특정한  
 역사적 사건을 재현하는 방식에 대해 논의가 진행되길 기대한다. 또한,  
 역사 게임이 상호작용성을 바탕으로 플레이어의 역사 인식의 변화를 기  
 대한다는 점에서 게임 이용자의 수용성 연구 역시 필요하겠지만, 이는  
 향후의 과제로 남겨둔다.

---

51) 예를 들어, 영국 Traffic사가 제작한 〈JFK: Reloaded〉는 암살자 ‘리 하비 오스왈드’의  
 시점으로 존 F. 케네디 대통령을 명중하는 것을 목표로 한다는 점에서 비난의 대상  
 이 되었다. (Robb Fahey, 〈Traffic’s JFK Assassination “Game” Stirs Up Controversy〉,  
 Gameindustry.biz, 2004.11.22.  
<https://www.gamesindustry.biz/articles/traffic-jfk-assassination-game-stirs-up-controversy>)

## 참고문헌

### 1. 기본자료

게임 〈반교〉, 레드캔들사(社), 2017.

영화 〈반교: 디텐션〉, 존 쉬, 2019.

### 2. 논문과 단행본

고병희, 『일본 게임에 나타난 한국 역사의 왜곡사례와 대응방안 연구』, 『게임&엔터테인먼트 논문지』 제2권 2호, 2006, 1-8쪽.

고지현, 『꿈과 깨어나기: 발터 벤야민 파사주 프로젝트의 역사이론』, 유로, 2007.

로버트 A. 로젠스톤, 『영화, 역사, 영화와 새로운 과거의 만남』, 김지혜 역, 소나무, 2002.

롤랑 바르트, 『밝은 방: 사진에 관한 노트』, 김웅권 역, 동문선, 2006.

마이클 S. 로스, 『히로시마 내 사랑: 당신은 이것을 기억해야만 한다』, 로버트 A. 로젠스톤 편저 『영화, 역사, 영화와 새로운 과거의 만남』, 김지혜 역, 소나무, 2002, 145-161쪽.

발터 벤야민, 『경험과 빈곤』, 『발터 벤야민 선집5』, 최성만 역, 도서출판 길, 1936/2008.

\_\_\_\_\_, 『이야기꾼: 니콜라이 레스코프의 작품에 관한 고찰』, 『발터 벤야민 선집9』, 최성만 역, 도서출판 길, 1936/2012.

\_\_\_\_\_, 『역사의 개념에 대하여』, 『발터 벤야민 선집5』, 최성만 역, 도서출판 길, 1940/2008.

수잔 벅-모스, 『발터 벤야민과 아케이드 프로젝트』, 김정아 역, 문학동네, 2004.

심혜련, 『초현실주의적 도시와 도시 체험: 발터 벤야민 이론을 중심으로』, 『범한철학』 56집, 2010, 207-234쪽.

이동연, 『게임의 가치를 이해하는 몇 가지 쟁점들』, 이동연 외, 『게임의 이론: 놀이에서 디지털 게임까지』, 문화과학사, 2019, 15-47쪽.

이상우, 『게임, 게이머, 플레이: 인문학으로 읽는 게임』, 자음과 모음, 2012.

이정엽, 『디지털 게임, 상상력의 새로운 영토』, 살림, 2005.

\_\_\_\_\_, 『게임 플레이(경험)』, 이동연 외 『게임의 이론: 놀이에서 디지털 게임까지』, 문화과학사, 2019, 169-195쪽.

정찬용, 『역사교육에 대한 게임 활용 방안: 기능성 게임 개발사례를 중심으로』, 『한국게임학회 논문지』 제18권 6호, 2018, 29-38쪽.



- 조르주 디디-위베르만, 『모든 것을 무릅쓴 이미지들: 아우슈비츠에서 온 네 장의 사진』, 오윤성 역, 도서출판 레베카, 2017.
- 조지 카치아피카스, 『아시아의 민중봉기: 필리핀, 버마, 티베트, 중국, 타이완, 방글라데시, 네팔, 타이, 인도네시아의 민중권력, 1947~2009』, 원영수 역, 오월의 봄, 2015
- 주완요, 『대만: 아름다운 섬』, 손준식 외 역, 신구문화사, 2003.
- 지은주, 『또 다른 중화, 대만: 대만의 민주주의와 정당정치 연구』, 김영사, 2015.
- 테사 모리스-스즈키, 『우리 안의 과거: 미디어, 메모리, 히스토리』, 김경원 역, 휴머니스트, 2006.

- Allison, Tanine, "The World War II Video Game, Adaptation, and Postmodern History", *Literature/Film Quarterly*, Vol.38 No.3, 2010, pp.183-193.
- Fu, Yu-wen, "Space and Cultural Memory: Te-Sheng Wei's Cape No.7(2008)", *Postcolonial Film: History, Empire, Resistance*, Rebecca Weaver-Hightower & Peter Hulme (eds.), New York and London: Routledge, 2014, pp.223-246.
- Kapell, Matthew Wilhelm & Andrew B.R. Elliott, "Introduction: To Build a Past That Will "Stand the Test of Time"- Discovering Historical Facts, Assembling Historical Narratives", *Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History*, New York, London: Bloomsbury Academic, 2013, pp.1-29.
- Kocurek, Carly A., "Walter Benjamin on the Video Screen: Storytelling and Game Narratives", *Arts*, Vol.7 No.4, 2018, <https://doi.org/10.3390/arts7040069>
- Uricchio, William, "Simulation, History, and Computer Games", *Handbook of Computer Game Studies*, Joost Raessens & Jeffrey Goldstein (eds.), Cambridge, MA: The MIT Press, 2005, pp.327-338.

### 3. 기타자료

- 게임 <웬즈데이> 팀블벅 소개페이지 <https://tumblrbug.com/wednesday>
- <학술적 인정, 반교와 환원 '하버드 엔칭 연구소' 소장자료로>, 『게임메카』, 2020.2.24. <https://www.gamemeca.com/view.php?gid=1617056>
- 【金马56】避开政治 得奖者发言谈港《返校》五奖入袋, 『多維新聞』, 2019.11.23.
- 《还愿》涉敏感词下架 前作《返校》改编电影点映好评, 『多維新聞』, 2019.9.5.
- <台灣電影《返校》破紀錄 驚悚和「非政治」如何撼動年輕觀眾>, 『BBC 中文』, 2019.9.27. <https://www.bbc.com/zhongwen/trad/chinese-news-49844200>

- Asheley Oh, "Psychological Horror Game Detention revisits 1960s Taiwan", Polygon, 2018.3.15.,  
[www.polygon.com/2018/3/15/17092630/detention-game-ps4-steam-impressions](http://www.polygon.com/2018/3/15/17092630/detention-game-ps4-steam-impressions)
- Kevin Mesereau, "Review: Detention", *Destructoid*, 2018.3.13.
- Robb Fahey, 〈Traffic's JFK Assassination "Game" Stirs Up Controversy〉, Gameindustry.biz,  
2004.11.22., <https://www.gamesindustry.biz/articles/traffics-jfk-assassination-game-stirs-up-controversy>
- Tiff Liu, "Detention Postmortem: Localizing Taiwanese Game for Western Audiences",  
*Gamasutra*, 2017.2.8., <https://www.gamasutra.com/blogs/author/LiTingLiu/1018856/>

## Abstract

### Playing Trauma

-A Study on the Representation of History in Taiwan Horror Game *Detention*

Bae, Ju-Yeon(Sogang University)

This study explores the method of representation of traumatic history in 2D horror game *Detention* developed by Taiwan game production company *Red Candle* through an analysis of its method of storytelling. Unlike conventional public media, video/digital games are based on interactivity, in which game players engage in the narratives. Thus, the relationship between players and the history in the game world may also change. This research investigates how the players build their way of remembering and recognizing the past in a different relationship.

*Detention*, which was well received, not only in Taiwan but also around the world upon its launch in 2017, is set in a middle school during the martial law era in Taiwan in the 1960s. In the game, the main character encounters her lost memories in the process of following clues and game rules, and finally realizes she is implicated in the 1960s' event. *Detention* was cinematized after the success of the game. The film achieved enormous popularity both in terms of box office success and criticism. In this paper, the strategy of the game's storytelling is introduced in comparison to the film's approach in the representation of historical events. In particular, the paper explores elements such as the interactivity of the game medium, narrative fragmentation, quests, hints and cues, and the horror genre, that asks users to understand history beyond the game world differently from the point of view of other media.

Though this study, it can be considered that the digital game is a medium exploring history in a serious manner. In particular, *Detention* invokes the matter of game-mnemonics as well as cine-mnemonics. Compared to plentiful research in cine-mnemonics, game-mnemonics has not been extensively studied to date. Therefore, through the analysis of *Detention*, this paper explores the relationship between digital games, history and memory.

122 대중서사연구 제26권 2호

(Keywords: Representation of History, Detention, Game Memory, State Violence,  
Trauma, Public Memories)

논문투고일 : 2020년 4월 10일

논문심사일 : 2020년 5월 5일

수정완료일 : 2020년 5월 12일

게재확정일 : 2020년 5월 15일