

‘반교: 디텐션(返校, Detention)’의 미디어소통과 진정한 타자-되기*

— 게임과 영화를 중심으로

신정아**

목 차

1. 들어가며
2. 이론적 배경
 - 1) ‘역사’와 ‘기억’의 문화적 가치
 - 2) 미디어소통의 개념과 구조
3. <반교: 디텐션>의 미디어소통 분석
 - 1) 공감 상황
 - 2) 공감 주체
 - 3) 공감 도구
 - 4) 공감 내용
 - 5) 공감 코드
4. 나가며

국문초록

본 연구는 대만 게임 콘텐츠 <반교: 디텐션>과 파생콘텐츠 영화 <반교>에 나타난 소통과 공감의 코드를 분석한다. 게임 <반교: 디텐션>은 대만의 계엄령 해제 30주년

* 본 논문은 중국영화포럼 2020년 1차 학술대회(2020.08.22.) 발표문을 수정·보완한 글임을 밝혀드립니다.

** 한신대학교 디지털영상문화콘텐츠학과 초빙강의교수

이 되던 2017년 1월 13일에 출시된 2D 횡스크롤 게임이다. <반교>는 정식 출시 하루 만에 스팀에서 대만 판매 1위를 기록했고, 사흘 만에 글로벌 베스트셀러 7위에 올랐다. <반교> 게임의 인기는 이후 영화와 전시, 드라마 등 다양한 장르로 확장되면서 대만인들에게는 역사적 기억을 환원하는 매개가 되었고, 외국의 플레이어들에게는 대만의 역사를 이해하고, 경험하는 플랫폼이 되었다. 게임을 원작으로 영화화된 <반교>는 오리지널 콘텐츠의 서사를 위로와 희망이라는 긍정적 메시지로 각색했다. 본 연구에서는 <반교> 콘텐츠가 갖는 시대적, 문화적 소통의 의미와 가치를 분석하고자 한다.

키워드: 반교, 디텐션, 레드캔들, 대만 백색테러, 트랜스미디어, 미디어소통, 윤리학적 상상력

1. 들어가며

문화콘텐츠는 문화를 매개로 하여 사람과 사람, 사람과 시간, 사람과 공간 이를 다양한 관점에서 횡단한 소통의 흔적이다. 문화콘텐츠 안에는 동시대인들의 기술과 감성, 상징과 소통의 흔적이 담겨있다. 문화콘텐츠의 기획과 제작, 유통은 디지털이라는 양방향 미디어와 인터넷 기술이 일상화된 현대인들에게 자신의 삶과 문화를 표현하고, 타인과 교류하며, 소통과 공감을 이끌어 내는 소통의 과정이자 문화적 행위이다.

이기상은 소통의 구조를 소통하미(주체), 소통거리(메시지), 소통다리(미디어), 소통걸이(사건/사태/사물)로 설명한다. 넓은 의미에서 소통이란 힘과 정보의 교류, 보존, 축적, 확산이다. 넓은 의미의 소통에서 소통주체는 소통의 양식에 따라 분자(원자), 세포, 몸, 마음, 정신, 영혼 등으로 나타난다. 이에 따라 소통내용에 해당되는 정보 역시 교류방식과 대상에 따라 물리정보, 유전정보, 감각정보, 언어정보, 직관정보 등으로 분류될 수 있다. 이는 곧 넓은 의미의 소통이란 우주와 자연 속에서 매 순간 일어나는 모든 자연적 현상을 뜻한다고 할 수 있다. 인간의 소통 역시 넓은 의미의 소통 안에 포함된 물리학적·

생물학적 바탕 위에서 펼쳐지는 것이며, 이러한 자연적 소통을 문화적 소통으로 변화시키는 것은 인간의 문화적 지향성이다.¹⁾

이기상에 따르면 문화적 소통의 차원은 아래와 같은 네 가지로 구성된다.

- 기술적 차원: 인간이 다른 모든 것들과 소통하기 위해 도구를 제작함
- 미학적 차원: 제작한 도구에 예술적 감성을 부여하고 향유함
- 실천적 차원: 사회적 소통을 위한 그림, 기호, 상징, 언어를 사용함
- 이론적 차원: 다양한 관점과 차이를 인정하고, 조화로운 공존을 위해 성찰함
- 초월적 차원: ‘지금-여기’의 현실을 넘어서 다양한 ‘사이’를 가로지르며 소통함

소통으로서의 문화의 지향점은 도구의 발견과 제작을 통한 인간의 확장에서 출발하여, 각자의 멋스러움을 표현하는 예술적 차원과 사회적 소통을 실현하는 실천적 차원으로 확장된다. 이를 통해 개인과 공동체의 존재 의미와 공존을 위한 성찰의 단계를 거쳐, 초월적 차원의 멋스러움을 추구하는 단계로 나아간다. 이기상은 이러한 흐름 안에서 문화콘텐츠를 ‘문화적 존재로서의 인간이 지어내고 꾸며낸 바와 모든 것’이라고 정의한다. 즉 ‘인간이 생물학적 욕구와 사회학적 요구, 인간학적 추구하고 구현, 이상론적 목표설정 속에서 보다 인간적인 삶을 위해 지어내고 꾸며내는 모든 활동과 그 산물이 문화콘텐츠’라고 할 수 있다.²⁾

콘텐츠(contents)는 본래 내용물, 목차를 뜻하는 영어 콘텐츠(content)의 복수형이다. 콘텐츠는 단일한 미디어 형식을 통해 생산된 결과물을 뜻한다. 반면 콘텐츠는 멀티미디어의 산물이라고 할 수 있다. 다양한 미디어를 통해 온라인 서사의 변형과 재창작이 이루어지며, 기획과 생산의 주체 역시 과거 독자, 시청자, 수용자의 자리에 머물렀던 문화의 향유자들로 확대된다. 이기상은 이러한 콘텐츠의 독특한 지위를 다음과 같이 정의한다.

1) 이기상, 「문화콘텐츠학의 이념과 방향, 소통과 공감의 학」, 『인문콘텐츠』 제23호, 인문콘텐츠학회, 2011, 24~25쪽.

2) 이기상, 위의 글, 29쪽.

“책을 모델로 등장한 콘텐츠는 그 태생상 스토리텔링의 흔적을 몸 안에 간직하고 있다. 모든 콘텐츠는 인간의 손길이 닿아 이 세상에 탄생한 것으로서 본질적으로 많은 사람에게 전달되고 공유되고 공감될 의도를 갖고 있다. 콘텐츠에는 인간이 함께 해 온 역사와 함께 만들어갈 미래의 꿈과 현실과 세계에 대한 상상력이 점철되어 있다.”³⁾

따라서 콘텐츠는 본질상 ‘문화콘텐츠’라고 할 수 있다. 미디어에 담긴 내용물로서의 콘텐츠가 인간의 문화적 욕구와 행위의 산물이기 때문이다. 디지털이라는 새로운 기술이 가져온 생각의 전환은 더이상 문화가 강자의 자기과시나 권력의 수단으로 남용되는 것을 벗어나 서로의 입장을 헤아리고, 가늠하는 시금석이 될 수 있음을 보여주고 있다. 문화콘텐츠는 문화다양성을 표현하는 도구이자 감성과 지성, 이성과 영성을 고루 갖춘 공감의 산물이라고 할 수 있다.

역사를 다루는 미디어가 다양해진다는 것의 의미는 단순히 표현의 차이를 의미하는 것이 아니라 역사를 구성하고 인식하는 방식의 변화를 뜻한다. 모리스-스즈키에 따르면, 미디어의 변화는 역사의 위상, 역사에 관심 가지는 방식도 달라진다.⁴⁾ 그러나 단순히 미디어의 특수성으로 인한 재현방식의 차이만으로 콘텐츠의 독특함을 드러내는 데에는 한계가 있다. 공감의 온도를 높이는 핵심 열쇠는 스토리다. 우리는 개인으로 존재하면서 각기 다른 시간과 공간 사이를 가로지르며 살아간다. 이야기는 과거-현재-미래, 내면과 외면, 개인과 사회 등 다양한 관계 안에서 살아가는 사람들이 자신과 주변 세계를 탐험하고 사색하며 성찰하게 해주는 매개이다.

뉴미디어 시대, 스토리는 다양한 옷을 입는다. 하나의 이야기가 미디어를 옮겨 다니며 각색되고 변형된다. 원작을 여러 장르로 활용하는 작업은 이야기의 복제 또는 OSMU(One Source Multi Use)라고 할 수 있다. 이러한 방식은 작가 중심, 선형적 내러티브 중심이었던 아날로그 시대부터 통용되어왔다. 반

3) 이기상, 앞의 글, 19쪽.

4) 배주연, 「플레이잉 트라우마-대만 호러게임 <반교> 역사 재현 연구」, 『대중서사연구』 제26권 2호, 서강대학교 트랜스내셔널 인문학연구소, 2020, 90쪽.

면 수용자가 이야기에 직접 참여하고 각색하며 새로운 창작의 주체로 거듭나게 된 디지털 시대에는 이야기가 전혀 다른 능력을 발휘한다. 원작을 뛰어넘는 상상력에 시각적 효과들을 만들어내면서 기존 스토리의 세계관을 확장시킨다. 이야기는 더 이상 완결된 하나의 산물로 존재하는 것이 아니라 각자의 감성과 경험, 기술을 결합시켜 새로운 콘텐츠로 창작된다.⁵⁾

이러한 관점에서 대만의 암흑기라 불리는 백색테러 시기를 배경으로 제작된 <반교: 디텐션>(返校, Detention)(이하 ‘반교’)의 성공으로 대만에서 역사에 대한 관심이 높아진 것은 우연이 아니다. 게임 <반교>가 플레이어를 게임령 시대의 학교 교실로 이동시키는 스토리두잉 콘텐츠라면, 영화는 게임의 퀘스트 사이에 생략된 관계와 감정, 사건의 맥락을 재현함으로써 독재정권의 탄압으로 희생된 수많은 이들의 삶을 기억하는 윤리적 실천의 장이 되었다. 본 연구에서는 <반교>의 미디어 소통 분석을 통해 역사적 사건에 대한 다양한 관점의 생산이 공동체의 윤리적 성찰과 연대에 미치는 영향을 살펴보고자 한다.

2. 이론적 배경

1) ‘역사’와 ‘기억’의 문화적 가치

기억은 일차적으로 개인적 영역이지만 동시에 절대적으로 고립된 상태에서는 존재할 수 없기 때문에 근본적으로 ‘집단적 기억’이라고 할 수 있다. 따라서 과거를 재구성하는 과정은 개인의 주체적 기억이라고 할지라도 궁극적으로는 그가 속한 집단에 적용되는 세계 해석의 특정한 틀 속에서 진행된다. 기억이 소통의 내용으로 유의미하기 위해서는 집단적 기억의 틀 속에 있을 때

5) 신정아, 『뉴미디어와 스토리두잉』, 서울: 칠월의숲, 2019, 8~9쪽.

가능하다. 따라서 기억은 본질적으로 ‘사회적 기억’이다. 기억은 과거의 체험을 그대로 반영하는 것이 아니라 특정한 재현방식을 통해, 인위적으로 구성되는 산물이다. 사회적 기억은 정치적 대변력이나 시간의 풍화에 의해 소멸되거나 망각, 왜곡되기도 한다. 만약 개인과 집단의 기억이 권력의 지배관계를 통해 조작되고, 각인될 경우 같은 시공간에서조차 매우 이질적으로 타자를 대립시키는 원인이 된다. 박상환은 근대화 과정, 특히 80년대 말 사회주의권 붕괴 이후 역사는 보편적 판단 기준이 되지 못하게 되었고, 오히려 개인들에겐 이데올로기적 부담으로 작용하여 일상 속에서 참여하기에 부담스러운 회피의 대상으로 전환되었다고 비판한다.⁶⁾

박상환은 근대 이후 집단정체성이 구성원 간의 개인적 기억의 통합이 아닌 갈등의 표현이 되었다고 지적하면서 갈등에 대한 인식의 전환을 주장한다. 사회적 갈등과 모순의 원인이 우리의 바깥, 나의 외부에만 있는 것이 아니라 오히려 자기 자신 속에 자신의 의지와는 달리 무의식적 기억으로 공유되고 있기 때문이다. 박상환은 개인들의 역사적 사고방식에 내재된 모순을 성찰해야 한다고 비판한다. 권위주의로 대변되는 과거의 지배적인 사유 형태를 스스로 거부하고 부정하면서 부분적으로 나 또한 그 속에 안주하고 있는 건 아닌지 자문해야 한다고 주장한다. 누구에게나 피하고 싶고, 망각하고 싶은 과거의 역사와 기억이 내면에 존재하기 때문이다. 그러나 박상환은 이러한 모순을 인정하고, 그 갈등을 회피하지 말고 끊임없이 대면해야 한다고 말한다. 문화란 억압된 권력의 중심을 탈출하여 주변으로 밀려난 소수자와 연대하고, 공존하는 것을 목적으로 하기 때문이다. 따라서 문화적 기억과 역사적 성찰은 궁극적으로 타자와의 공존을 지향한다. 이를 위해 집단주의에 매몰되어 자기 합리화하는 권위주의와 배타주의에 대한 자발적 복종은 거부되어야 한다. 또한 개인은 사회적 합의를 통해 자신이 속한 집단과의 합리적 거리두기를 실현해야

6) 박상환, 「일상적 문화의 기억과 역사 성찰: 문화원형 모색의 문제점을 중심으로: 문화원형 모색의 문제점을 중심으로」, 『인문과학』 제43집, 성균관대학교 인문과학연구소, 2009, 185~190쪽.

한다.⁷⁾ 이를 위해 박상환은 문화콘텐츠 담론에서 문화기억이라는 요소를 활용할 때, 두 가지를 숙고할 것을 조언한다. 첫째는 목적의식이다. 무엇 때문에 과거의 사건과 사람, 시간과 장소를 소환하는지 명확해야 한다. 둘째는 이러한 기억작업이 과연 인문학적 사유와 성찰에 유의미한지에 대한 물음이다.⁸⁾ 박상환의 연구는 문화콘텐츠를 통해 역사적 기억을 소환하는 창작의 주체와 유통의 과정에서 추구해야 하는 인문학적 상상력의 중요성을 강조한다. 재미와 몰입, 경제적 가치에 밀려 잊혀지고, 소외되는 시간의 주름을 콘텐츠를 통해 펼쳐보여야 하는 이유와 가치를 제시하고 있기 때문이다. 문화콘텐츠는 다양한 사람들이 향유하는 대화와 소통의 산물이다. 따라서 타자에 대한 이해의 지평을 넓히고, 공존과 상생의 화두를 품고 있는지 성찰해야 한다. 또한 ‘지금, 여기’에서 특정 시대의 역사와 기억을 소환한다는 것은 어떤 의미를 지니며, 소통의 확장을 위해 콘텐츠의 디자인은 어떻게 설계되어야 하는지 고민해야 한다. 또한 사용자에게 창작자의 기획의도가 정확하게 전달되고, 진정성 있는 공감을 이끌어내기 위해 어떤 경험과 감성을 제공해야 하는지가 촘촘히 설계되어야 한다.

2) 미디어소통의 개념과 구조

미디어소통은 ‘공감’이라는 감정적 요소를 미디어와의 상호작용이라는 실천적 관점으로 보완한 개념이다. 미디어란 문화를 매개하고, 관계를 연결하는 수단이다. 미디어소통은 공감이라는 상호작용의 결과가 어떠한 미디어 실천 속에서 형성되고, 작용하는지에 주목한다. 미디어소통은 미디어를 통해 연결된 개인들이 스스로 자신과 자신을 둘러싼 세계의 현실을 구축해가는 실천적 행위라고 할 수 있다. 이러한 행위의 기본 토대가 바로 ‘공감성’이다. 미디어소통은 고립된 개인을 연결하고, 서로의 차이에 공감하는 진정성 있는 관계를

7) 박상환, 위의 글, 191쪽.

8) 박상환, 앞의 글, 197쪽.

토대로 새로운 문화적 가치와 지향점을 추구하는 과정이자 산물이다.⁹⁾ 본 연구에서는 <반교> 콘텐츠가 게임과 영화를 통해 동시대인들에게 잊혀진 과거의 아픔을 소환하고, 현실적 문제에 공감하는 계기를 제공하는 과정을 미디어소통의 관점에서 분석하고자 한다.

미디어소통 분석은 콘텐츠의 제작, 유통 및 소비가 단일미디어에서 복합미디어로 대체되면서 텍스트 분석의 한계가 뚜렷해짐에 따라 콘텐츠를 둘러싼 다양한 상황과 맥락, 내용과 의미 등에 대한 통합적 분석을 시도하는 방법론이다.¹⁰⁾ 문화콘텐츠의 특성상 디지털 미디어를 통해 끊임없이 변형되고, 파생되면서 소통과 공감의 폭이 넓고 깊어진다. 과거 독자, 시청자, 관람자에 머물렀던 수용자는 이제 유저, 게이머, 플레이어, 크리슈머 등의 능동적 사용자로 거듭나고 있다. 따라서 단일미디어에서 생산된 텍스트의 내용을 분석하는 것만으로는 콘텐츠가 갖는 시대적 함의를 규명하기 어려워졌다. 동일한 콘텐츠에 대해서도 향유하는 기기와 방식, 상황과 맥락이 모두 다르고, 각자의 의도와 지향점에 따라 다양한 파생 콘텐츠가 생산되기 때문이다. 미디어 소통은 콘텐츠를 하나의 완성된 텍스트로만 바라보지 않고, 콘텐츠를 둘러싼 사회문화적 맥락, 수용자의 상황, 미디어 현실, 콘텐츠 포맷 등 다양한 차원을 가로지르면서 상호작용하는 역동적인 장(場)으로 파악하는 관점이다. 이는 미디어가 만들어낸 소통의 플랫폼들이 누구에게, 어떤 공감대를 형성했는지 그 의미와 효과를 분석하는 방법론이기도 하다.¹¹⁾

미디어소통 분석을 위한 출발점은 이기상의 ‘소통의 연구방법론’이다. 이기상은 문화콘텐츠의 궁극적 지향점을 ‘소통을 통한 공감의 확장’이라고 보고, 문화콘텐츠 분석에서 고려해야 하는 항목으로 콘텐츠가 펼쳐지는 문화적 삶

9) 신정아, 「미디어소통의 관점에서 본 TV 다큐멘터리 분석 연구」, 한국외국어대학교 글로벌문화콘텐츠학과 박사학위논문, 2014, 73쪽.

10) 신정아, 「미디어소통의 관점에서 본 여행 프로그램의 공감성 연구: tvN ‘꽃보다 청춘’ 페루편을 중심으로」, 『글로벌문화콘텐츠』 제21호, 글로벌문화콘텐츠학회, 2015, 136쪽.

11) 신정아, 앞의 글, 136~137쪽.

의 맥락과 문화적 가치, 문화적 정체성이라고 설명한다. ‘소통의 연구방법론’은 문화콘텐츠에 내포된 공감적 요소와 내용, 의미를 분석하는 것을 목표로 아래와 같은 분석의 열개로 구성된다.¹²⁾

- 소통하미: 소통의 주체. 콘텐츠의 제작자 및 수용자
- 소통거리: 소통의 내용. 콘텐츠 서사에 사용된 주제와 소재들
- 소통걸이: 소통거리가 지시하는 모든 사물, 사태, 사건, 사연들
- 소통다리: 소통에 사용된 매체들. 콘텐츠 제작과 유통, 수용에 사용된 미디어들
- 소통마당[소통의 상황]: 콘텐츠 제작 배경 및 시대적 상황

이기상이 제시한 연구방법론은 콘텐츠 내부의 의미구조와 소통 효과를 분석하기에는 적절하지만 콘텐츠를 둘러싼 외부와의 상호작용, 특히 콘텐츠의 파생과 확장 등을 통한 사회적 연대와 실천을 목표로 하는 역사문화콘텐츠의 역동성을 분석하기에는 한계가 있다. 본 연구에서는 이기상의 분석 열개를 바탕으로 하되, 콘텐츠의 기술적 특성과 사용자의 수용맥락 등을 트랜스미디어적 관점에서 접근한다. 양방향 미디어 시대를 살아가는 개인을 소비와 창작의 주체인 크리슈머로 정의하고, 이들이 서로의 존재와 상황을 주고받는 문화적 에너지를 ‘공감’이라는 관점에서 분석한다. 미디어소통의 구조는 문화콘텐츠를 둘러싼 구조를 공감상황·공감주체·공감도구·공감내용·공감코드 등 다섯 가지 항목으로 접근한다. 각 항목들은 콘텐츠를 둘러싼 관계와 상황, 도구와 내용, 문화적 차이 등을 고려한 분류다. 미디어 소통의 항목별 분석 대상과 내용은 다음과 같다.

12) 이기상, 「소통의 연구 방법론으로 ‘달빛 길어올리기’ 분석하기」, 『문화 더하기 콘텐츠』 제3호, 한국외국어대학교 글로벌문화콘텐츠연구소, 2013, 22~46쪽.

[표 1] 미디어소통 분석 틀

공감 상황	콘텐츠를 둘러싼 사회문화적 맥락, 제작 배경 및 수용상황
공감 주체	콘텐츠의 기획자, 생산자, 수용자
공감 도구	콘텐츠 제작과 유통, 소비에 사용된 미디어와 플랫폼
공감 내용	콘텐츠의 서사 구조
공감 코드	콘텐츠 포맷의 특징과 효과

(출처: 신정아, 「미디어소통의 관점에서 본 여행 프로그램의 공감성 연구」, 『글로벌문화콘텐츠』 제21호, 글로벌문화콘텐츠학회, 2015, 139쪽, 수정 및 재구성)

공감상황은 콘텐츠가 탄생하게 된 개인적·사회적 맥락을 밝히는 것이다. 또한 ‘지금 여기’에서 왜 이 콘텐츠가 필요한지에 대한 시대적 배경과 이용자들의 콘텐츠 수용 맥락과 상황을 설명하는 것이다. 콘텐츠의 공감상황은 현재의 삶에서 잊지 말아야 하는 소중한 가치를 찾아내고, 공유하는 시간의 장(場)으로서 중요한 기능을 한다.

공감주체는 콘텐츠의 출연자와 콘텐츠를 제작하는 스태프, 콘텐츠 이용자, 투자자, 마케터와 광고주 등 다양한 인적 자원들이다. 리프킨이 디지털미디어 시대의 새로운 인류를 가리켜 ‘호모엠파티쿠스(Homo empathicus, 공감형 인간)’라고 정의한 것처럼, 갈수록 발전하는 정보기술 사회에서 인간은 다양한 소통의 장을 통해 공감하고 연대하면서 새로운 인류로 진화하고 있다.

공감도구는 콘텐츠를 제작하는 각종 미디어와 기술 장치들이 해당된다. 이 밖에도 콘텐츠 제작을 위한 촬영 및 편집 도구와 콘텐츠 유통 플랫폼 등이 포함된다.

공감내용은 해당 콘텐츠가 다루고 있는 대상과 주제를 뜻한다. 콘텐츠에 등장하는 사람, 사건, 사물, 사태를 대상으로 한다. 공감내용에서는 소재와 이야기가 어떤 맥락에서 선택되었고, 선택된 것과 선택되지 않은 것의 차이와 원인을 함께 분석한다. 공감내용 분석은 프로그램의 내용이 상호작용을 통해 어떻게 전달되고, 어떤 의미가 생산되는지에 대한 탐구라고 할 수 있다.

공감코드는 콘텐츠에 담긴 특정한 목적과 의도다. 공감코드는 개인이나 집

단의 문화적 정체성과 지향이 기술적 상상력과 결합되어 탄생한다. 콘텐츠 내적으로는 카메라 앵글과 편집기법, 음악, 자막, 효과 등이 해당되고, 외적으로는 방송국의 방송지표, 편성정책, 시청률, 광고주 등의 정치·경제적 요소가 포함된다. 이와 함께 수용자의 반응과 댓글도 공감코드의 분석대상이다. 공감코드는 소통의 당사자가 콘텐츠에 투영하는 목소리이자 수용자를 일정한 방향으로 유도하는 보이지 않는 손이다. 수용자의 입장에서 공감코드는 각자의 삶의 맥락에서 수용되는 의미이자 콘텐츠를 통해 새롭게 발견한 문화적 가치를 뜻하기도 한다.

본 연구에서는 <반교> 게임과 영화 콘텐츠를 중심으로 미디어소통 분석을 시도하고, 이를 통해 <반교> 콘텐츠의 시대적, 문화적 가치와 공감성을 고찰해보고자 한다.

3. <반교: 디텐션>의 미디어소통 분석

1) 공감 상황

<반교>의 오리지널 콘텐츠는 대만의 계엄령 해제 30주년이 되던 2017년 1월 13일에 출시된 2D 횡스크롤 게임이다. <반교>는 정식 출시 하루 만에 스팀에서 대만 판매 1위를 기록했고, 이후 사흘 만에 글로벌 베스트셀러 7위에 올랐다. 같은 달에는 전 세계 판매량 3위를 기록했고, 99%의 호평을 받으며 큰 성공을 거두었다.¹³⁾ 2019년 9월에 개봉한 영화 <반교> 역시 대만 박스오피스 1위, 제56회 금마장시상식 5관왕, 제22회 타이베이영화제 6관왕 등을 석권하며 작품성을 인정받으며 흥행에 성공했다. 국내에서는 2019년 부산국제영화제에서 상영된 후 2020년 8월 13일 정식으로 개봉되었다.

13) 《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.

〈반교〉 스토리의 배경은 민국 51년(1962년)으로 국민당이 국공내전 패배 후 대만으로 내려와 계엄령을 선포하고 공산주의자 색출과 숙청에 열을 올리던 일명 ‘백색테러’ 시기다. 계엄의 일상화로 정부에 반대하는 무고한 시민들이 날마다 투옥되고, 고문과 처형을 당하는 고통을 당했다.¹⁴⁾ 대만 법무부 자료에 따르면 백색테러 시기에 무고하게 군사재판에 회부된 피해자는 최소 14만 명에 이른다.¹⁵⁾ 또한 계엄령 선포 직후인 1950년대 초반부터 약 5년간 처형된 대만의 지식인, 예술인, 노동자, 농민의 수는 5,000명에 달한다.¹⁶⁾ 영화의 도입부에는 계엄령 당시의 현실을 설명하는 자막이 흐른다. “반정부 언론 및 자유를 제창하는 서적은 모두 금지되었고, 이를 어긴 자들에겐 최고 사형까지 선고되었다.”

당시 적지 않은 고등학생들이 학교 독서모임에서 철학서적을 읽거나 훗날 사회주의자가 된 친구와 교제했다는 이유로 체포되어 처형되거나 고립된 수용소로 이송돼 정치범으로 오랜 기간 복역해야 했다. 국민당의 극단적인 독재와 공포 정치의 대상에서 학교도 예외가 아니었다. 학생 징집과 교사 숙청과 같은 방식으로 학교를 통제했다. 그러나 공권력에 의한 탄압 외에도 민간 차원의 사적 이해관계까지 서로를 밀고하고 린치하는 테러가 빈번하게 발생했다. 싫어하는 사람을 공산주의자로 누명을 씌우거나 밀고해 정부의 손을 빌려 제거하는 식이었다. 이러한 현실은 게임과 영화 속에서 여주인공 팡레이신 아빠의 폭력과 외도에 지친 엄마가 정부에 남편을 뇌물수수 혐의로 고발해서 제거하는 장면이 등장한다. 팡레이신 역시 자신이 좋아하던 선생님과 다른 여선생님의 관계를 오해하여 비밀독서회를 밀고하면서 파국을 맞게 된다.

배주연에 따르면 2000년대 이후 중국의 급격한 경제성장과 2008년 국민당의 재집권은 대만의 구세대들에겐 과거로 돌아갈 수도 있다는 두려움을, 젊은

14) 차이나는무비플러스, 대만의 공포게임 영화 ‘반교’ 1부, 네이버오디오클립, 2020.4.24. <https://audioclip.naver.com/channels/2886/clips/33>

15) 《台灣人權報告書(1949-1996)》, 魏廷朝

16) 黃文成, 〈黑暗時光—臺灣政治受難時代概述〉, 第13頁, 《關不住的繆思: 臺灣監獄文學縱橫論》, 秀威出版, 2008.4.1.

세대들에게 중국에게 시장을 잠식당할지도 모른다는 위기감을 안겨 주었다. 이와 함께 <하이자오 7번지>(2008, 웨이더성 감독)을 비롯한 대만 근현대사를 소재로 한 영화들이 흥행에 성공하면서 국민당 정부가 지워나간 대만 과거사에 대한 문화적 기억의 공간들이 열리게 되었다. 이는 젊은 세대들에게 국민당 정부가 지배했던 계엄 시기의 역사에 대한 재평가와 재인식의 필요성을 인식하는 계기가 되었다. 영화 <반교>가 개봉했던 2019년 9월은 홍콩의 송환법 반대 시위에 대한 중국 정부의 강경 진압이 최고조로 향하던 때이자, 대만에서는 총통 선거를 목전에 두고 있던 시점이었다. 게임과 영화의 스틸 이미지와 함께 “있었니? 아니면 기억하기 싫은거니?”라는 <반교>의 대사들이 민진당에 대한 투표를 독려하는 수많은 밈(meme)이 제작되고, 유통되었다.¹⁷⁾

2) 공감 주체

(1) 돌이킬 수 없는 시간과 조우하는 플레이어

게임의 스토리를 구축하는 것은 플레이어다. 기획자가 설계한 게임의 세계 안에서 플레이어는 스토리의 독자이면서 동시에 서사의 창조자가 된다. 그러나 플레이어가 게임 세계가 구축해놓은 이상적인 엔딩(진엔딩)을 보기 위해서는 게임이 정해놓은 규칙들을 준수해야 한다. 따라서 역사 게임의 플레이어가 바꾸는 것은 게임의 스토리가 아니라, 역사를 바라보는 관점이다.¹⁸⁾ 엘리엇과 카펠에 따르면, 역사는 애초부터 “사실의 재현이 아니라 사실의 선택과 조합, 표현의 과정을 내재하기 때문에, 대중문화의 역사 재현이 (역사가 감추고 싶어한) 역사의 구성원리를 드러내어, 하나의 객관적 진리로 역사를 바라보는 것의 허구를 폭로”한다. 또한 게임의 상호작용성을 통해 플레이어들은 우연적 선택과 이들의 조합으로 역사적 결과들이 달라지는 “과정으로서의 역사”

17) 배주연, 앞의 글, 91쪽.

18) 배주연, 앞의 글, 95쪽.

를 이해할 수 있게 된다.¹⁹⁾

게임 <반교>에서 플레이어가 경험하는 인물은 취화고급중학교의 선후배 사이였던 팡레이신과 웨이충팅이다. 게임은 수업 시간에 잠들었던 웨이충팅이 모두가 집으로 돌아간 저녁에 홀로 깨면서 시작된다. 웨이충팅이 서둘러 학교를 빠져나가기 위해 강당을 가로질러 가는 도중 무대 위 의자에 잠들어 있던 팡레이신을 발견하면서 사건이 시작된다. 함께 집에 가기 위해 정문으로 향한 두 사람은 학교 밖 도로가 유실된 것을 발견하고 다시 교실로 돌아온다. 마을에 구조요청을 하고 오겠다고 하며 자리를 비운 웨이충팅이 돌아오지 않자 팡레이신이 찾아 나선다. 그러나 웨이충팅은 강당 무대 위에 손발이 묶인 채 거꾸로 매달려 있다. 팡레이신의 시점이 된 플레이어는 절박한 심정으로 학교를 빠져나갈 방법을 찾는다. 그러나 밖으로 나갈 방법은 보이지 않고, 학교는 곳곳에 슬픈 곡소리를 내며 플레이어를 공격하는 망령으로 가득 차 있다. 영문을 모르는 플레이어는 열심히 망령을 피해 가며 어둡고 무서운 학교를 빠져나가기 위해 최선을 다한다. 그러나 게임의 서사가 진행될수록 팡레이신은 자신이 이미 죽은 영혼이며, 학교 안에서 영원히 자신의 실수로 죽음을 당한 선생님과 친구들의 울음소리를 들어야 하는 불행한 운명이라는 것을 깨닫게 된다. 가장 고통스러운 퀘스트 중 하나는 팡레이신이 된 플레이어가 강당에 매달린 웨이충팅의 목을 칼로 베어 그 피를 받아야만 다음 단계로 갈 수 있다는 설정이다. 그러나 가까스로 얻은 웨이충팅의 피를 담보로 밝혀지는 새로운 진실은 팡레이신의 파국을 알리는 서막이 된다. 팡레이신은 플레이어가 접속할 때마다 잠에서 깨어나 망각된 기억을 다시 되찾으며 불행했던 가정사와 사랑했던 선생님과 추억, 사소한 오해로 인해 저질렀던 돌이킬 수 없는 실수, 자신이 선택한 비극적 죽음을 끊임없이 반복한다.

웨이충팅 역시 사정은 마찬가지다. 자유가 없는 학교 생활에서 유일하게

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 York, London: Bloomsbury Academic, 2013, pp.6~16.

사람의 온기로 가득했던 곳이 비밀독서회였다. 상담교사 장명후이선생님과 문학담당 인쓰이한선생님, 그리고 친구들과 함께 읽는 타고르의 시와 하쿠손의 문장은 캄캄한 현실을 비춰주는 작은 빛이었다. 그러나 웨이충팅은 자신이 좋아했던 광레이신의 부탁으로 비밀독서회의 책을 빌려준 것이 발단이 되어 소중한 사람들을 모두 잃고, 자신 역시 모진 고문과 오랜 수감 생활을 해야 했다. 게임 속에서도 광레이신이 자신의 목을 베어 그 피를 받아야 하는 처지에 놓이지만 게임의 마지막에 학교 강당에서 광레이신의 영혼과 조우한 노년의 웨이충팅에게선 원망이나 분노가 아닌 담담한 시간의 향기가 느껴진다.

웨이충팅과 광레이신은 시대적 불운을 겪지 않았다면 평범한 학생으로 짝사랑의 실패도 경험하고, 친구들과 잊지 못할 학창시절의 추억을 쌓았을 것이다. 그러나 그들에게 그런 자유는 주어지지 않았다. 그들이 살았던 1960년대 대만은 평범한 이들의 자유로운 삶과 사랑이 불가능했던 폭력의 시간들이었다. 평범한 삶을 꿈꿨던 이들이 겪어야 했던 시대적 아픔은 비밀독서회를 통해 학생들에게 작은 희망을 전해주고자 했던 장명후이가 경찰에게 체포되기 전 독백으로 전하는 대사에서 잘 드러난다.

“사람들은 왜 자유롭게 태어나지 못하는 걸까? 개방적으로 생각하고, 제약이나 두려움 없이 대화하고.. 신념의 자유, 자아의 실현과 사랑.. 너와 함께 한 시간은 가장 단순하고 가장 순수한 행복이었다. 이제 할 수 없지만 그래도.. 우리가 서로 손잡고 불행하지 않는 삶을 산다면.. 하지만 결국, 헛된 꿈일 뿐이겠지.”

(2) 영화를 통해 화해하는 엇갈린 운명들

신형철은 윤리학적 의제를 활성화시키는 효과적인 서사구조를 창조하는 능력을 ‘윤리학적 상상력’이라고 정의한다.²⁰⁾ 윤리학적 상상력은 스토리 안에서 세 가지 단계를 통해 구현된다. 먼저 존재론적 단절의 계기를 제공하는 ‘사건이 발생’한다. 사건 이전으로 돌아갈 수 없는 상황에 놓인 주인공은 뒤늦게

20) 신형철, 『정확한 사랑의 실험』, 서울: 마음산책, 2015, 136~137쪽.

‘사건의 진실’과 마주하면서 혼란과 괴로움을 겪는다. 마지막으로 주인공이 밝혀진 사건의 진실에 충실하기 위해 ‘모종의 응답’을 시도한다.

영화 <반교>는 게임이 품었던 시대적 아픔과 현실을 희망적 결말로 마무리한다. 학교에 갇혀 자신이 저지른 잘못에 대한 죄책감을 무한반복하는 팡레이신에게 노인이 된 웨이충팅이 건네는 마지막 위로와 인사는 현실에서 겪는 고통과 상황을 극복하고, 새로운 희망을 품는 화해의 서사다. 비록 죽음이 갈라놓은 두 사람의 만남은 영혼과 인간의 만남이라는 상징적 연출로 표현되었지만 원망이나 복수가 아닌 과거와 현재의 조우라는 점에서 영화 <반교>는 대중의 기억과 감성을 따스하게 보듬는다. 이는 웨이충팅이 팡레이신에게 건네는 마지막 대사인 “영원히 잊지 않을게요”에서 대만의 역사가 잊혀지고, 왜곡되는 것을 염려하는 콘텐츠 제작자들의 메시지를 접할 수 있다.

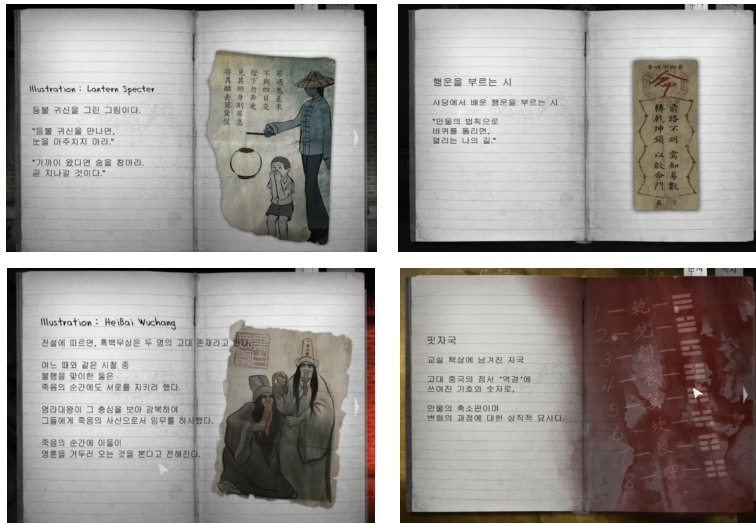


3) 공감 도구

(1) 대만의 문화적 정체성을 표현한 게임도구와 퀘스트

<반교> 게임의 제작사는 ‘레드 캔들 게임스(Red Candle Games)’로 2015년 9월에 설립되었다. <반교>는 타이완의 역사, 종교, 괴담을 배경으로 하는 호러 게임으로 스토리에서 ‘타이완의 현대사’, ‘도교와 토속신앙’, ‘권위주의 가

부장적 사회’, ‘귀신 이야기’ 등을 두루 다루고 있다.²¹⁾ 게임 <반교>의 서사 공간인 학교와 주변 곳곳에는 망령들이 살고 있다. 망령을 피하는 방법은 숨을 참거나 신당에서 얻은 제삿밥을 바치는 것이다. 게임 진행 상황을 저장하는 공간인 신당은 대만 전통 공간이다. 신당에서는 진행된 게임 단계를 저장할 수 있고, 복을 비는 문구가 반복된다. 이는 불안한 운명에 빠진 주인공과 플레이어의 간절한 상황을 전통적인 신앙과 믿음으로 극복하고자 하는 로컬 문화체험적 요소라고 할 수 있다. 체험의 효과를 높이기 위한 망령 사운드와 어두운 조명, 역경의 숫자로 자물쇠 풀기 등의 연출은 플레이어로 하여금 대만의 전통문화에 대한 자연스러운 경험과 흥미를 유발시킨다.



(2) 자유를 억압하는 권력 : 교관과 국기 게양식, 교훈과 교칙

게임과 영화의 서사에서 국가 권력의 대리인으로 등장하는 캐릭터가 바위

21) 呂嘉鴻, “台灣電影《返校》破紀錄 驚悚和「非政治」如何撬動年輕觀眾”, BBC NEWS, 2019.09.27. <https://www.bbc.com/zhongwen/trad/chinese-news-49844200>

귀광이다. 그는 정부가 ‘군훈교관’이라는 직함으로 학교에 파견한 교련 교사 겸 정치장교다. 군훈교관의 주요 임무는 학생 감시였다. 학교에 상주하며 군사 교육을 실시하는 동시에, 학교에 반체제적 사상이 퍼지고 있는지 감시하고, 전도유망한 학생을 국민당에 영입하는 임무를 수행했다.²²⁾ 이러한 내용은 게임 속에서 바위귀광이 정부로부터 받은 공식 문건인 듯한 쪽지를 통해 확인할 수 있다. 게임 속 쪽지는 “망령이 나타나면 숨을 참으라”와 같이 게임을 진행하는 단서를 제공하지만, 스토리의 배경과 흐름을 이해하는 정보가 되기도 한다.

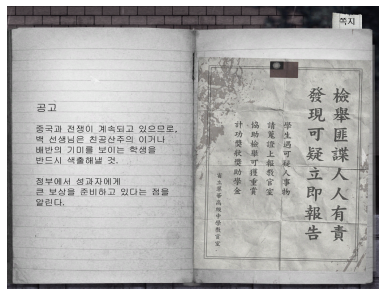
바위귀광의 존재는 교사와 학생들을 통제하고, 팡레이신의 밀고를 받아 비밀독서회를 공격하고, 고문을 자행한다. 영화의 인트로에서 웨이충팅을 물고 문하면서 비밀독서회의 목적을 심문하는 목소리 역시 그다. 게임에서 팡레이신이 보건실에서 발견한 보건실의 의료기록에서도 학생들에게 자행된 폭력의 흔적을 짐작할 수 있다. 진료내용에 적힌 진단 내용은 ‘오른팔 분쇄골절’과 ‘왼손 손목 골절’이었다.

아침마다 운동장에서 진행되는 국기 게양식은 국가에 대한 충성을 다짐하고, 권력의 중심을 확인하는 시간이다. 게양대 위로 올라간 국기는 청천백일만지홍기(靑天白日滿地紅旗)로, 붉은색 바탕 안에 국민당 당기인 청천백일기(靑天白日旗)가 그려져 있다. <반교>에 등장하는 취화(翠華) 고급중학교의 ‘취화’가 뜻하는 의미가 ‘파란 중국’이라는 점에서 학교가 단순히 서사 공간이 아니라 당시의 대만 사회를 축소한 죽음과 공포의 장소라는 것을 알 수 있다.

아이러니하게도 쪽지를 통해 알게 된 취화중학교의 교훈은 ‘정직’ ‘용기’ ‘충성’ ‘검소’이다. 교훈 아래 적혀있는 교칙은 ‘우리를 위해 기반을 다져준 사람은 교장 신씨였다는 것을 잊지 말 것’이라고 쓰여있다. 이는 학교와 신씨의 권력에 무조건 복종을 강요하는 명령인 것이다. 따라서 교훈 역시 학생들의 올바른 가치관과 성장을 위한 지침이라기보다는 학교와 신씨를 위해 정직과

22) 게임메카, “반교를 이해하려면 ‘대만 백색테러’를 알아야 한다”, 네이버포스트, 2020.08.07. <http://naver.me/5Ef8Lv2h>

용기, 충성과 검소를 배우는 것이야말로 최고의 학생이라는 것을 주입시키는 것이다.



4) 공감 내용

(1) 게임의 스피노프²³⁾를 제공하는 영화의 서사들

영화 <반교>의 주요 서사는 웨이충팅과 광레이신의 만남과 이별로 구성된다. 모범생이었던 광레이신은 아빠의 외도와 폭력으로 부모의 갈등이 심각해지면서 방황을 시작한다. 결국 엄마는 남편을 뇌물수수 혐의로 신고하면서 제거하고, 광레이신의 절망은 극에 달한다. 좌절한 광레이신에게 따뜻한 위로와 희망을 전해준 사람은 상담교사 장밍후이선생님이었다. 장선생님 역시 똑똑하고 참한 광레이신에게 애뜻한 마음을 갖게 되지만 비밀독서회 활동이 발각되면 모두에게 피해가 갈 것이라는 동료교사 인선생의 충고를 받아들여 광레이신을 향한 마음을 접기로 한다. 그러나 장선생님과 인선생님의 대화를 몰래 엿들은 광레이신은 두 사람의 관계를 오해하고, 복수를 결심한다. 비밀독서회

23) 스피노프(spun-off)는 ‘이야기 속의 이야기’라는 기법으로 원작과 다른 관점, 새로운 사건, 캐릭터의 추가 등을 통해 스토리와 세계관을 풍부하게 만드는 파생 콘텐츠 전략이다.

회원 웨이충팅은 평소 좋아하던 팡레이신 선배의 부탁을 들어주기 위해 위험을 무릅쓰고 독서회 책을 빌려준다. 그러나 팡레이신은 복수를 위해 웨이충팅에게 빌린 금서를 교관에게 넘긴다. 인선생님만 없어진다면 된다는 생각으로 밀고했지만 결국 자신이 사랑하는 장선생님의 죽음과 웨이충팅의 긴 수감 생활이라는 비극적 결말 앞에 팡레이신은 스스로 목숨을 끊는다.

게임에서는 팡레이신의 시점에서 자신의 과오를 되풀이하는 경험을 중심으로 서사가 펼쳐졌다면 영화에서는 장선생님과 만남, 애썼던 시간들이 추가된다. 게임의 서사는 팡레이신과 웨이충팅의 만남을 통해 게임 시절의 학교에서 일어난 비극적 사건을 재현하는 교훈적 스토리에 중점을 두었다면, 영화의 서사는 게임에서 엇갈린 장선생님과 팡레이신의 이야기가 따뜻하게 보완된다. 처형장으로 가는 장선생님이 팡레이신에게 남긴 마지막 메모를 웨이충팅이 전하는 마지막 장면에서 게임 속 학교에 홀로 남겨진 팡레이신이 혼자 아니라는 위안을 얻게 된다. 또한 자신을 밀고했던 팡레이신의 슬픈 운명 앞에서 답답한 표정으로 마주앉은 노년의 웨이충팅의 선한 얼굴은 진정한 타자-되기가 어떤 모습일까 상상하게 된다.

주체가 타자에게 말을 거는 이유는, 타자가 보내온 최초의 메시지에 대한 의문에서 비롯된다. 주체는 의문에 답을 하는 과정에서 타자에게 말 걸기를 시도하고, 자기 자신을 설명하는 토대를 마련한다. 하지만 타자에게 말을 거는 과정이 거듭될수록, 자기를 설명할수록 말 걸기는 타자와 연루되는 과정이 반복된다. 자기 자신을 잘 설명하고 확증하려 했던 주체의 기획은 번번이 실패하고, 주체는 점점 더 자신으로부터 벗어난다. 주체는 점점 자아로부터 멀어지고 타자에게로 향하는 탈중심화를 반복한다. 이러한 주체화는 자기 자신이라는 중심으로부터 이탈하는 탈중심화로 작동한다는 점에서 들뢰즈가 말한 ‘타자-되기’의 실행이다.²⁴⁾

김상봉에 따르면 주체는 오직 타자와의 만남 속에서 자기가 된다. 이런 의

24) 김은주, 「탈근대의 윤리적 주체화와 책임의 새로운 지평: 들뢰즈와 버틀러의 윤리적 주체화」, 『한국여성철학』 제29권, 한국여성철학회, 2018, 70쪽.

미에서 만남은 주체의 본질에 속한다. ‘나는 누구인가’, 혹은 ‘나는 누구이어야 하는가’ 라는 문제는 내가 누구와 어떻게 만나는가, 또는 자기와 타자의 만남을 어떻게 규정해야 하는가라는 문제와 떼어놓고 생각할 수 없다.²⁵⁾ 내가 나를 주체로 정립하기 위해 수행하는 활동은 논리적이거나 사물적인 관계가 아니라 인격적인 만남의 활동일 때에만, 나는 자유와 주체성을 추구한다면서 도리어 주체의 죽음에 이르는 비극을 피할 수 있다.²⁶⁾ 오직 타인과의 참된 만남 속에서만 나의 자유와 주체성도 온전히 실현될 수 있다는 것이 분명해지지 않는다면, 인류는 맹목적인 홀로주체성의 추구로 인해 무한 경쟁을 벌이게 될 것이며, 그 결과 모두가 파멸하는 길로 내던져 될 것이다. 이를 피하려면 우리는 이론적 자기의식의 측면에서나 실천적 자기형성의 측면에서, 오직 너와의 참된 만남만이 나를 참된 주체로서 일으켜 세울 수 있으며, 거꾸로 나를 참된 주체로 정립하는 활동이 나와 너의 참된 만남의 활동이기도 하다는 것을 밝혀야만 한다.²⁷⁾

불우한 가정환경으로 좌절한 팡레이신에게 장밍후이의 사랑과 조언은 새로운 타자-되기의 실천이 되었고, 팡레이신의 밑고로 옥고를 치른 웨이충탕의 마지막 인사는 역사에 희생된 개인들이 서로를 보듬고 인격적 주체로 인정하는 문화적 실현이다. 정치와 사상, 문화와 예술이 억압된 시대에 시와 그림, 음악을 통해 학생들에게 인문학적 감수성과 상상력을 가르쳐준 장밍후이선생과 인선생은 시대의 폭력에 응답한 윤리적 주체들이라고 할 수 있다. 죽음으로 향하는 목전에서 ‘자유’와 ‘사랑’의 소중함을 전했던 장밍후이의 메시지는 게임과 영화의 서사를 가로지르며 플레이어와 관객들에게 <반교> 콘텐츠가 지향하는 대만의 역사적 기억을 소환하고, 현재화한다.

25) 김상봉, 「윤라·도덕」, 우리사상연구소, 『우리말 철학사전』 제2권, 파주: 지식산업사, 2009, 266-267쪽.

26) 김상봉, 『서로주체성의 이념: 철학의 혁신을 위한 서론』, 서울: 도서출판 길, 2007, 172쪽.

27) 김상봉, 위의 책, 173-174쪽.

(2) 시적 상상력이 구현한 사랑과 희망

웨이충팅에게 독서회는 검열과 감시가 일상화된 학교 문화에서 숨을 쉴 수 있는 공간이었다. 인선생님은 타고르의 시를 통해 학생들에게 어둠 속에서 희망을 꿈꾸는 방법을 알려준다.

“이파리가 사랑을 품으면 꽃으로 변한다.
꽃은 존경을 받아 열매를 맺는다.
땅 속에 뿌리는 열매를 맺게 한 것에 어떤 답례도 원하지 않는다.”

장밍후이선생님이 모진 고문을 견디며 감옥에서 웨이충팅에게 낭독해주는 일본의 문장가 구리야가 하쿠손의 <고민의 상징>은 영화의 서사가 품은 윤리학적 성찰과 메시지를 드러낸다.

“우리에게는 야만성과 악마같은 본성이 있지만 동시에 신성함도 가지고 있어. 우리에게는 이기심도 있지만 동시에 이타심도 가지고 있지.”

식민지 시대 시인들은 전면적인 자기 상실의 상태를 고통스럽게 반추하면서 그런 상태에서 자기가 누구이며 누구일 수 있는지를 치열하게 묻지 않을 수 없었으니, 그것은 오늘날 우리에게도 어떤 새로운 주체성의 이념을 위한 실마리를 제공할 수 있을 만큼 진지하고 심오한 것이다.²⁸⁾ 정신의 능동성과 자발성은 주체성의 실현을 위한 당연한 전제이다. 특히 타자의 부당한 폭력에 맞서 자기를 결코 적극적으로 싸우는 것은 모든 긍지 높은 주체에게는 너무도 당연한 일이다. 서로주체성이란 이름은 지난 시절 우리가 즐겨 부른 노래 가사처럼 무릎을 꿇고 살기보다 서서 죽기를 원하는 사람들에게 바치는 철학적 헌사이며, 지금도 미래에도 그렇게 살고 그렇게 죽기를 원하는 자유로운 정신에게 건네는 철학적 인사말일 뿐 결코 노예들의 비굴함을 변명해주기 위한 뉘그러기가 아니다. 서로주체성의 이념은 남의 노예가 아니라 자기의 주인이 되

28) 김상봉, 위의 책, 192쪽.

려는 사람 곧 주체가 되려는 사람을 위한 이념이다.²⁹⁾ 영화에서 비밀독서회 교사들이 학생들과 읽은 시와 문학은 절망의 상황에서도 권력의 노예나 폭력의 기계가 되지 않고, 타자와의 연대를 통한 구원과 희망을 배우는 시간이 되어준다. 시적 허용과 상상력의 시간은 웨이츄팅이 팡레이신의 잘못에 대해 복수와 응징 대신 인정과 구원이라는 응답을 할 수 있었던 힘이 된다.

5) 공감 코드

(1) 인간은 실패를 딛고 성장하는 존재

거울은 자기반성의 은유이다. 운동주의 시 <참회록>의 한 구절처럼 거울 또는 유리창에 비친 팡레이신의 얼굴은 아름답지 않고 무섭고 추한 모습이다. “아무런 기쁨도 바랄 수 없는 삶, 존재할 가치가 없는 삶을 사는 존재의 치욕”³⁰⁾ 그녀에게 남은 것은 선생님과 친구들에게 저지른 돌이킬 수 없는 죄에 대한 후회와 부끄러움이다. 그것은 자기 상실에 대한 부끄러움이지만 다른 한편으론 자기에 대한 그리움으로 나타난다. 마음의 거울을 통해 자신을 돌이켜 생각하는 주체가 된 것이다. 돌이켜 생각함이란 자기를 회상함이다. 그것은 자기로부터 떨어져 있음을 뜻하는 자아의 자기거리를 뛰어넘어 자기에게 돌아감이다. 그러한 의미에서 회상은 단순한 복귀가 아니라 찾아감이다. 이 찾아감을 통해 비로소 내가 주체인 나로 정립된다는 점에서 찾아감은 단순한 자기 반복이 아니라 자기 생성이다. 반성적 자기의식이란 돌아감으로 보자면 지나간 나에 대한 회상이지만 찾아감으로 보자면 도래할 나에 대한 동경이다. 이 둘이 하나로 일치할 때, 자아는 온전히 자기동일성 속에서 자기를 정립하게 된다. 반대로 회상과 동경이 어긋날 경우에는 내가 나를 자기동일성 속에서 정리할 수 없는 까닭에 나는 온전한 의미에서 나를 주체로 정립할 수 없

29) 김상봉, 위의 책, 238~239쪽.

30) 김상봉, 위의 책, 196쪽.

다. 이런 의미에서 자기의식은 회상과 동경이 만나는 곳에서 발생한다.³¹⁾ 반대로 회상과 동경이 어긋날 때, 자기상실에 빠져들 수밖에 없다.³²⁾

실패함으로써, 자기 자신을 설명하기는 자기 변화와 자기 형성의 계기가 된다. 이러한 점에서, 말 걸기를 통한 주체화는 자기 자신을 설명하기 위해 자기를 제작하는 과정이라고 할 수 있다. 주체화는 자기를 형성하고 생산하는 문화적 실천이다. 말 걸기의 주체화는 자기 제작(poesis)이다. 자기 제작의 주체화는 윤리적 주체로서의 ‘자기-형성의 과정’이다. 이는 동일성에서 비롯한 윤리적 폭력에게서 벗어나는 윤리적 주체화의 마련을 의미한다.³³⁾

(2) 홀로주체에서 서로주체로 가는 희미한 불빛

주체성이란 사물로서 우리에게 주어진 것이 아니라 오로지 우리 자신의 활동을 통해서만 정립되는 것이다. 하지만 주어진 것이 없는 곳에서 자기를 정립하기 위해 몸을 일으키기 위해서는 앞으로 도래할 것에 대한 믿음이 있어야 한다. 그런 의미에서 자기를 주체로 일으키는 용기는 언제나 자기를 주체로 세울 수 있다는 믿음과 공속하는 것이니, 그 믿음이 불가능한 것이면 불가능한 것일수록 그것은 더욱 창조적이고 능동적이며 또한 그런 만큼 더욱 주체적이 되는 것이다.³⁴⁾

결국, 자기 제작의 주체화는 ‘나’를 사회적 조건 밖으로 탈취(dispossessed)시킨다. 말 걸기로서 주체화의 실행은 나를 다 설명할 수 없다는 한계가 있기 때문에 결국 주체는 자신의 서사에 포함된 사회적 서사의 바깥으로 나갈 수 있게 된다. 이는 곧 주체화를 통한 탈취를 뜻한다. 탈취의 실행은 조건의 한계를 드러내고 비판으로 작용하면서 ‘나’를 끊임없이 수정한다. 이러한 과정을 통해 주체는 자신의 조건인 사회 규범을 성찰하고, 규범의 사회적 발생과

31) 김상봉, 「민족과 서로주체성」, 『시민과 세계』 제5호, 서울: 당대, 2003, 52쪽.

32) 김상봉, 앞의 책, 197쪽.

33) 김은주, 앞의 글, 73쪽.

34) 김상봉, 앞의 책, 224쪽.

의미에 대한 비평을 수행한다. ‘나’를 최종적으로 설명하기에 실패하는 주체화를 통해, 비로소 윤리적 폭력이 아닌 비폭력의 상황에 있기 위해 노력할 수 있게 된다. 즉 “내가 살 장소를 찾아내고, 만들어낸다.”³⁵⁾

게임 <반교>를 제작한 레드 캔들사의 기획과 제작과정은 대만의 역사를 되짚고, 미래를 고민하고 성찰하는 과정이었다. 특히 학교를 배경으로 일어나는 감시와 통제, 밀고와 처형이라는 비극적 사건은 1949년 대만에서 일어난 7·13 사건을 떠올리게 한다. 7·13 사건은 1949년 7월 13일 산둥 지방에서 대만 평후 섬으로 피신 온 학생들을 국민당이 징집한 사건이다. 당초 국민당은 이 학교에서 군사 훈련을 받는 조건으로 학업을 이어가게 해주겠다고 했으나 학생들이 섬에 도착하자마자 ‘공산당과 싸우는 데 공부는 필요없다’는 이유를 내세우며 학생 전원을 징집했다. 국민당은 이를 저지하는 교사들을 공산당 간첩으로 몰아 체포한 후 처형했다.³⁶⁾

흔히 게임은 경쟁과 승부, 성공과 실패, 도전과 보상이라는 기준으로 제작되는 경우가 많다. 그러나 레드 캔들사의 게임 <반교>는 백색테러 시대를 상징하는 ‘공포 장르’로 서사를 만들고, 그 시절 이름없이 희생되어야 했던 수많은 개인들의 파괴된 일상과 상처를 재구성한다. 여전히 그 시대의 아픔이 치유되지 않은 상태로 또다시 정체성의 혼란과 사회적 갈등을 겪고 있는 대만인들에게 게임 <반교>의 서사는 ‘지금, 여기’에서 공유되어야 할 역사적 사실과 공존과 연대의 가치를 전한다.

4. 나가며

버틀러는 윤리적 책임의 출처를 주체화의 조건인 타자성에서 찾으며, 주체화의 조건을 ‘되새김’으로 제안한다. 책임은 나의 문화적 정체성의 조건에 타

35) Judith Butler, 양효실 옮김, 『윤리적 폭력비판: 자기 자신을 설명하기』, 일산: 인간사랑, 2013, 20쪽.

36) 게임메카, 앞의 글.

자가 분리 불가능한 관계라는 사실로부터 생겨난다. 버틀리에 따르면 책임은 내가 “동일하지 않고 복수적인 이질성들로 형성된다는 사실을 인정하는 것”이다. 따라서, 책임은 우리 모두에게 전제된 수동성과 취약성을 이해하고, 인정하는 행위라고 할 수 있다. 책임이란 ‘수동성과 취약성에 놓여있음’이라는 사태를 스스로 떠맡는 것이다. 책임의 지평에서 취약성과 수동성은 새로운 의미를 부여받는다. 취약성과 수동성은 다지기 쉬운 존재의 허약함 또는 능동성이 부족한 부정적 상태만을 뜻하지 않게 된다. 물론 취약성은 폭력적 상황에 노출되어 있는 연약한 존재를 지시하기도 하고, 생로병사를 경험하는 유한한 존재의 상태를 나타낸다. 그러나 인간의 취약한 상태는 서로가 분리된 존재가 아님을 깨닫게 되는 계기가 된다. 즉 서로가 서로의 연약함에 묶여 의존하고 있고, 각기 확고한 경계로 철저히 분리될 수 없음을 지각하게 되는 것이다. 버틀리는 “상처받을 수 있는 연약함, 취약함이 서로의 자애로움을 회구하게 만든다”고 말한다. 즉, 취약함은 우리가 “서로의 자비를 바라는 존재라는 것을 이해할 방법”을 주며, “타인에게 폭력을 휘두르기보다는 자애로움을 바라는 존재 방식”을 창출시킨다.³⁷⁾

“이런 의미에서 우리가 그 상황을 책임지는 것이 아니라, 그 상황이 우리가 책임감을 떠맡는 조건을 창조한다.”³⁸⁾ 이러한 책임을 통해서, 자기를 설명하는 주체는 자신이 다칠 수도 혹은 침해받을 수도 있음에도 불구하고, 어떤 상황에서 발생할 위험을 기꺼이 수용하는 가능성을 열어둔다. 버틀리는 이로부터, 어떤 선택의 발생을 포착한다. 탈근대의 주체화는 윤리적 전회를 통과하는 주체화이다. 이는 주체화가 자기를 완벽하게 아는 것이 아니라, 자신의 한계와 자신의 구성 조건의 맥락을 인정하고 이해함으로써, 한계를 넘어서기에 가능하다. 윤리적 주체화는 내가 할 수 있는 한계를 신중히 이해하고, 나를 구성한 조건을 조망하는 비판적 거리를 지닌다. 무엇보다도 비판은 자신을 완벽한 존재로 여기는 대신에, “실수를 우리 자신의 모습을 구성하는 것”으로

37) 김은주, 앞의 글, 76~78쪽.

38) Butler, 앞의 책, 175쪽.

받아들인다. 실수가 자기를 구성할 수 있다는 사실을 인정함으로써, “우리 행동의 조건이 되는 것은 우리가 완전히 설명할 수 없는 구성적 한계”이며, “이런 조건이 역설적이지만 우리의 설명 가능성의 토대라는 것”을 이해하는 것이다.³⁹⁾

광레이신의 돌이킬 수 없는 실수는 거대 권력 앞에 무력한 개인의 나약함과 연민을 재현한다. 실수가 가져온 파국으로 수많은 희생과 슬픔이 돌아났지만 한계와 잘못을 인정하고, 성찰하는 자리에서 새로운 윤리학적 주체가 탄생한다는 것을 <반교> 콘텐츠를 통해 되새겨볼 수 있다. 대만의 과거와 현재가 놓인 비극적이고, 절망적인 현실 속에서 더 뚜렷하게 문화적 정체성과 지향점을 밝히고, 추구하고자 하는 문화적 주체들의 실천이 돋보인다.

39) 김은주, 앞의 글, 79~80쪽.

參考文獻

- 게임메카, “반교를 이해하려면 ‘대만 백색테러’를 알아야 한다”, 네이버포스트, 2020.08.07. <http://naver.me/5Ef8Lv2h>
- 김상봉, 「윤리·도덕」, 우리사상연구소, 『우리말 철학사전』 제2권, 파주: 지식산업사, 2009.
- _____, 『서로주체성의 이념: 철학의 혁신을 위한 서론』, 서울: 도서출판 길, 2007.
- _____, 「민족과 서로주체성」, 『시민과 세계』 제5호, 서울: 당대, 2003.
- 김은주, 「탈근대의 윤리적 주체화와 책임의 새로운 지평: 들뢰즈와 버틀러의 윤리적 주체화」, 『한국여성철학』 제29권, 한국여성철학회, 2018.
- 박상환, 「일상적 문화의 기억과 역사 성찰: 문화원형 모색의 문제점을 중심으로: 문화원형 모색의 문제점을 중심으로」, 『인문과학』 제43집, 성균관대학교 인문과학연구소, 2009.
- 배주연, 「플레이잉 트라우마-대만 호러게임 <반교> 역사 재현 연구」, 『대중서사연구』 제26권 2호, 서강대학교 트랜스내셔널 인문학연구소, 2020.
- 신정아, 『뉴미디어와 스토리두잉』, 서울: 칠월의숲, 2019.
- _____, 「미디어소통의 관점에서 본 여행 프로그램의 공감성 연구: tvN ‘꽃보다 청춘’ 페루편을 중심으로」, 『글로벌문화콘텐츠』 제21호, 글로벌문화콘텐츠학회, 2015.
- _____, 「미디어소통의 관점에서 본 TV 다큐멘터리 분석 연구」, 한국외국어대학교 박사학위논문, 2014.
- 신형철, 『정확한 사랑의 실험』, 서울: 마음산책, 2015.
- 이기상, 「문화콘텐츠학의 이념과 방향, 소통과 공감의 학」, 『인문콘텐츠』 제23호, 인문콘텐츠학회, 2011.
- 차이나는무비플러스, 대만의 공포게임 영화 ‘반교’ 1부, 네이버오디오클럽, 2020.4.24. <https://audioclip.naver.com/channels/2886/clips/33>
- Judith Butler, 양효실 옮김, 『윤리적 폭력비판: 자기 자신을 설명하기』, 일산:

인간사랑, 2013.

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*, NewYork, London: Bloomsbury Academic, 2013.

《还愿》涉敏感词下架 前作《返校》改编电影点映好评》, 『多維新聞』, 2019.09.05.

呂嘉鴻, “台灣電影《返校》破紀錄 驚悚和「非政治」如何撬動年輕觀眾”, BBC NEWS, 2019.09.27.

<https://www.bbc.com/zhongwen/trad/chinese-news-49844200>

《台灣人權報告書 (1949-1996) 》, 魏廷朝

黃文成, <黑暗時光—臺灣政治受難時代概述>, 第13頁, 《關不住的繆思: 臺灣監獄文學縱橫論》, 秀威出版, 2008.04.01.

Abstract

<Detention>'s Media Communication and Empathy Study

— Focusing on game and movie

Shin, Jung Ah

This study analyzes the codes of communication and empathy in the Taiwanese game content <返校: Detention>(2017) and the derivative content movie <Detention>(2019). The game <返校: Detention> is a 2D side-scrolling game released on January 13, 2017, the 30th anniversary of the lifting of Taiwanese martial law. <返校: Detention> ranked No. 1 in Taiwan sales on Steam in one day of official release, and ranked No. 7 in global bestsellers in three days. Since then, the popularity of the <返校: Detention> game has expanded to various genres such as movies, exhibitions, and dramas, serving as a medium for returning historical memories to Taiwanese and a platform for foreign players to understand and experience Taiwan's history. The film <Detention>, based on the game, informs the history of Taiwan in the political and social realities of Taiwan and conveys a message of reflection for a new future. Unlike games that symbolize the era of terror, movies deliver comfort and hope to individuals who have been sacrificed in history across the age of violence. This study analyzes the process of planning, production, distribution, and acceptance of <返校: Detention> contents from the perspective of communication. The research method utilizes media communication analysis. Media communication analysis is a research method that comprehensively examines the context and context surrounding the content, the content, subject and experience of use, and the distribution and enjoyment method. Through this, we examine the sympathetic elements and historical implications of <返校: Detention> contents.

Key words : Detention, Red Candle, Taiwan White Terror, Transmedia, Ethical Imagination

투 고 일 : 2021. 1. 10. / 심 사 일 : 2021. 1. 15. ~ 2021. 2. 15. / 게재확정일 : 2021. 2. 20.