컴퓨터게임의 스토리텔링 모델
- 그레마스의 설화도식을 이용한 스타크래프트 분석을 중심으로

Storytelling Model of Computer Games
- Focused on Analysis of Starcraft by Greimas's Schema of Narrative Theory

박태순
호남대학교 게임애니메이션학과

Tae-Soon Park(pts0506@honam.ac.kr)

요약

그레마스의 설화도식은 언어텍스트뿐만 아니라 비언어텍스트의 스토리텔링 모델로서 유용한 것으로서, 이를 통해 컴퓨터게임에 대한 스토리텔링 모델 구축을 도모해본다. 대표적으로 비선형성과 상호작용성을 지니고 있는 스타크래프트의 멀티플레이를 분석대상으로 삼았다. 분석 결과, 조종과 상벌단계가 단축된 형태로 나타나며, 역량 단계에서 많은 소 설화도식들이 반복되어 나타나는 것으로 드러났다. 이러한 모델은 여타 게임장르에도 일반화가 가능하다고 보인다. 서술적인 언어로서 조종과 상벌을 묘사하는 일반적인 텍스트에 비해 대부분의 게임에서는 이들이 묘사차원이 아니라 이용자의 인식적 차원에서 순간적으로 발생하고, 중요한 게임플레이는 역량의 단계에서 이루어지는 것으로 보이기 때문이다.

■ 중심어 : | 스타크래프트 | 스토리텔링 모델 | 그레마스의 설화도식 |

Abstract

This paper attempts to construct a storytelling model of computer games by using the Greimas's schema of narrative. Analysis target is multi-play of Starcraft, which has the non-linearity and interactivity. As a result, the process of manipulation and sanction, occurred in epistemological level at very short time and the process of competence had lots of small schema of narratives and repeated that small narratives. This model may be applied to other games, because it looks that most of games have very short process of manipulation and sanction at epistemological level and have long process of competence as main game play.

■ keyword : | Starcraft | Storytelling Model | Greimas's Schema of Narrative |

Ⅰ. 서론

컴퓨터게임에 대한 연구가 활발해지면서 컴퓨터게임의 스토리텔링 모델에 대한 연구도 많이 진행되고 있다. 하지만 이러한 아직까지 적합한 모델이 구성되지 못하고 있는 것으로 파악되는데, 이는 컴퓨터게임이 가지는 특성에 대한 세밀한 배려가 부족했기 때문이 아닌가 생각된다. 컴퓨터게임이 갖는 가장 큰 특징은 활발한 상호작용성이다. 이 상호작용성은 인간의 표현방식, 특히 스토리텔링 방식에 채택되어 디지털 기술의 역동적인 측면을 의미화 구조와 통합시킴으로써 서사의 표현 범위는 물론 나아가 서사의 범위 자체를 확대하고

접수번호 : #070116-002
접수일자 : 2007년 01월 16일
심사완료일 : 2007년 02월 27일
교신저자 : 박태순, e-mail : pts0506@honam.ac.kr

있다[1]. 이러한 측면 때문에 기존의 전통적인 서사이론과 모델을 컴퓨터게임에 접목하는데 많은 어려움을 겪고 있다. 그것은 상호작용성으로 야기되는 컴퓨터게임의 비선형적 스토리텔링이 가장 큰 이유이다. 아리스토텔레스의 "시학"에서 비롯되는 서사이론은 전통적으로 선형적인 스토리를 대상으로 하고 있으며, 이후의 많은 서사이론도 대부분 그러한 전통을 따르고 있다. 때문에 최근 매체라도 영화나 TV드라마와 같은 선형적 스토리를 가지는 영상매체에는 상당히 부합하지만, 컴퓨터게임에는 많은 어긋남이 나타난다. 이는 크게 두 가지 점을 시사한다. 첫째, 기존의 모델 중 컴퓨터게임에도 유용하며 적합한 모델을 찾지 못했다는 점, 둘째, 새로운 특징을 갖고 있는 컴퓨터게임에 맞게 그러한 모델이 수정, 보완되지 못했다는 점이다.

본고는 이러한 문제의식에서 적합한 모델을 찾아서 게임에 맞게 수정, 보완하는 작업을 거침으로써 컴퓨터게임의 스토리텔링 모델을 구축해보고자 한다. 이를 위해서는 우선, 컴퓨터게임이 갖는 서사의 특징에 대한 이론적 논의가 필요할 것이다. 적절한 모델을 찾지 못함으로 인해, 컴퓨터게임은 그 자체가 서사가 없다거나 서사 이론이 필요 없다는 논의까지도 나타나고 있다. 때문에 2장에서는 이러한 근본적인 논란에 대해 먼저 짚어보려 한다. 다음 3장에서는 기존의 컴퓨터게임 스토리텔링 모델로 활용된 것들에 대해 살펴볼 것이다. 이들은 물론 상당한 의의가 있기는 하지만, 한계도 역시 지니고 있기 때문에 그러한 의의와 한계를 짚어보는 것이 필요하다. 4장에서는 본고에서 차용하고자 하는 그레마스(Greimas)의 설화도식에 대해 살펴볼 것이며, 역시 그 도식이 가지는 한계와 의의에 대해서 살펴볼 것이다. 5장에서는 4장에서 살펴본 설화도식을 게임에 직접 접목하여 실제 게임을 분석해볼 것이다. 이러한 과정에서 게임의 특수성을 배려하며 설화도식을 수정, 보완하는 작업이 이루어질 것이다.

II. 컴퓨터게임의 서사

디지털매체의 발생은 디지털서사(narrative)라는 새로운 유형의 서사양식을 만들어냈다. 전통적인 종이매체에 의한 서사, 이야기의 흐름이 영화라는 매체에 닿으면서 영화서사로서의 특징이 생겨났고, 마찬가지로 디지털이라는 새로운 매체에서는 디지털서사로서의 특징, 차별성이 드러나고 있다. 디지털서사에는 컴퓨터상에 일어나는 모든 서사행위, 웹상의 상호작용적인 멀티미디어 서사창조가 있으며, 여기에는 텍스트뿐 아니라 이미지, 음악, 목소리, 비디오, 애니메이션 등이 포함된다. 이러한 디지털서사의 전반적인 특징으로는 크게 유연성, 보편성, 상호작용성의 세 가지가 지적된다[2].

디지털서사가 적용되는 한 분야로서의 컴퓨터게임은 당연한 설정이지만 서사물, 이야기물로서의 컴퓨터게임에 대해서는 컴퓨터게임이 전달하는 이야기를 먼저 강조하는 입장과 그러한 이야기가 구성되는 방식, 즉 상호작용적 특징을 함께 고려하는 입장으로 나누어진다[3].

첫 번째 시각의 경우는 컴퓨터게임이 특정한 이야기를 포함하고 있다는 점에 주목하는 것이다. 하지만 이러한 시각은 컴퓨터게임의 중요한 특성인 상호작용성에 대한 고려가 결여되어 있다는 비판을 받는다.

두 번째 시각은 컴퓨터게임의 상호작용적 특성을 강조하는 것으로서 컴퓨터게임이 게이머의 적극적인 참여와 의사결정, 컴퓨터의 피드백에 대한 반응을 통해 내용이 구성된다는 점에 주목한다. 하지만 이 하이퍼텍스트 개념도 컴퓨터게임의 구조적 특성을 일부 설명할 수 있을 뿐 컴퓨터게임에서 게이머와의 실제적인 상호작용을 완전히 반영·설명하지는 못하고 있다.

사실 컴퓨터게임에서의 상호작용성은 전통적인 서사의 요소인 설정(setting), 인물(character), 활동(action)에서 활동이라는 요소를 게이머에게 맡기게 함으로써 전통적인 서사이론만으로는 설명하기 어려운 부분을 만든다[4]. 이러한 컴퓨터게임의 특이한 서사구조는 게임의 서사에 대한 회의를 갖게 하기도 하였는데, 루돌로지(Ludology) 입장이 바로 그것이다[5]. 이러한 입장이 생성되면서 컴퓨터게임에는 내러톨로지(Narratoloty)와 루돌로지 논쟁이 벌어지기도 하였다.

내러톨로지적 입장은 게임을 하나의 진화된 내러티브로 보는 시각이다. 따라서 컴퓨터게임은 디지털매체

의 발생으로 등장한 디지털 스토리텔링의 하위범주에 속하게 된다.

최유찬은 게임에 대한 게이머의 몰입은 단순히 서사의 흥미에 기인하는 것이 아니라 여러 요소들이 복합적으로 작용하여 이루어진다고 하였다. 그는 플로우(flow) 이론을 인용하면서, 게이머를 프로우 상태로 이끌어가는 제1의 요소는 게임에서 이루어지는 '서사'라고 하며 기존의 서사와는 다른 게임의 서사로 상호작용성, 공간중심의 구도, 병렬구조를 지목하였다[6]. 이관민은 서사가 모든 매체의 영역에서 중요한 요소이며, 게임에서도 마찬가지로 중요하다고 이야기한다. 더불어 게임서사의 유형을 젠킨스(Jenkins)가 정리한 4가지 유형을 인용하며 자극적서사, 실행적서사, 내포적)서사, 발생적서사로 분류하고 있다[7]. 전경란은 전통적인 서사와는 달리 컴퓨터게임에서는 이용자가 이야기를 구현하는 실질적인 역할을 수행하며, 따라서 컴퓨터게임과 같은 디지털 서사는 무엇보다도 상호작용을 가능케 하면서 동시에 일정한 서사성을 확보해야 한다는 문제가 대두되는 텍스트라 한다[1]. 롤링스와 스미스 역시 이야기의 역사가 곧 커뮤니케이션의 역사임을 말하며 스토리와 게임의 긴밀한 관계를 설명하고 있다. 이들에 의하면 게임에서 스토리의 중요성은 게임의 종류에 어느 정도 영향을 받는다[8].

이러한 게임에 있어서의 서사의 중요성을 전제하는 내러톨로지적 입장에 반해 루돌로지적 입장은 서사를 무시하거나 그 중요성을 상당히 낮게 본다. 루돌로지라는 용어는 율(Jesper Juul)의 1982년 연구에서 처음 나왔는데, 이후 프라스카(Gonzalo Frasca)의 1999년 "Ludology meets narratology" 출간을 기화로 많이 알려지게 되었다[9].

이러한 입장의 원조격은 후이징하와 까이와가 될 것이다. 그들은 놀이, 게임의 특성에 대해 세세히 이야기하면서도 서사문제에 대해서는 이렇다할 언급을 하지 않고 있다. 게임의 서사에 대한 근본적인 배제가 있었음을 알 수 있다[10][11]. 하지만 가장 구체적으로 루돌로지적 입장을 개진한 학자는 아르세스(Espen Aarseth)일 것이다. 그의 문제의식은 "게임이 텍스트인가?" 라는 질문에 함축되어 있다. 그는 반복성이 떨어진다는 이유로 게임에서 명확한 텍스트성을 찾는 것이 어렵다고 본다. 따라서 서사학적 입장에서 연구를 하는 것이 적절하지 못한데, 게임 연구에서 지속적으로 서사가 주목받는 것은 학문적 식민주의가 주요한 이유 중의 하나라고 본다[12]. 이정엽도 게임 내부에서 놀이의 성격과 서사 양식이 적절히 조화되고 있는가에 대해 의문을 제기한다[13]. 루돌로지에 대한 구체적인 언급은 하지 않고 있지만, 게임을 역시 루돌로지적 입장에서 보고 있는 사람 중의 하나가 라프 코스터(Raph Koster)이다. 그는 게임을 패턴을 학습하는 것이라고 주장한다. 그렇기 때문에 게임에서는 이야기, 서사가 그다지 큰 비중을 차지하지 못한다. 사람들은 이야기 때문에 게임을 하지는 않는다[14].

루돌로지적 입장의 대두는 게임의 특성을 최대한 배려하려는 의도에서 나온 것으로 보이지만, 내러톨로지와 대립되는 개념으로까지 발전하지는 못하는 듯 하다. 즉, 내러톨로지라는 전통적인 학문적 이론틀만으로 게임을 설명하기는 부족하다는 점을 부각시키기는 했지만, 그 자체 내러톨로지를 대체할 만한 수준으로까지 발전했다고 보기는 어렵다. 프라스카는 루돌로지의 개념으로 두 가지가 쓰여지고 있다고 하였다. 첫 번째는 "특히 컴퓨터 게임을 중심한 게임에 대한 연구"이고 두 번째는 "게임구조(혹은 게임플레이)에 대한 연구로서 서사로서의 게임이나 영상매체로서의 게임에 대한 연구에 대칭되는 개념"인데, 이중 두 번째 개념에 대해서는 지지를 하지 않고 있다[15]. 또한 그는 다른 논문에서 루돌로지의 개념을 "일반적으로 게임을, 특히 비디오게임을 연구하는 것"이라고 정의하고 있다[16]. 그러면서 루돌로지를 연구하는 사람이라고 하여 서사나 서사적 요소를 부정하는 것이 아니며, 루돌로지와 내러톨로지의 논쟁은 있지도 않았다고 이야기한다.

결론적으로, 게임에 대한 서사연구는 유효하며 또 매우 중요한 게임의 본질을 탐구하는 작업이 된다. 다만 연구방법이나 연구에 적용하는 개념틀에 있어서 기존의 틀에 얽매이지 않고 게임의 특성을 잘 발현해줄 수 있는 새로운 시도가 필요할 것이다.

III. 컴퓨터게임에 접목된 스토리텔링 모델

대개 구조주의로 분류될 수 있는 스토리텔링 모델들이 컴퓨터게임에 많이 활용이 되고 분석이 되어왔는데, 대표적인 것이 프로프(Propp)와 보글러(Vogler)의 이론이다. 이중 러시아 형식주의자인 프로프는 수많은 러시아 민담을 분석한 후 각 민담에 공통적으로 존재하는 요소들을 정리하였고 이를 기능(function)이라고 명명하였다. 또한 각 민담에 공통적으로 등장하는 인물들도 7가지로 정리하였다[17].

표 1. 프로프의 기능

기호	내용
α	가족구성원 혹은 영웅이 소개된다.
β	가족중의 하나가 집에서 나간다.
γ	주인공에게 금지가 주어진다.
δ	금지가 위반된다.
ε	악한이 정탐을한다.
ζ	악한이 희생자에 대한 정보를 얻는다.
η	악한이 희생자를 속이려든다.
θ	희생자가 속아 자기의사에 반하여 적을돕는다.
A	악한이 가족들 중의 하나에게 해를 입히거나 욕을 한다.
a	가족 중의 한사람의 무엇인가가 결핍되어있거나 무언가를 소망한다.
B	불행이 알려져 주인공이 떠나게 된다.
C	추구자(주인공)는 대응행위를 할 것을 수락한다.
↑	주인공이 집을 떠난다.
D	주인공은 시련을 겪지만 그것으로 마법적인 물건이나 보조자를 얻는다.
E	주인공은 미래의 증여자의 행동에 반응한다.
F	주인공은 마법적물건의 사용법을 알게 된다.
G	주인공이 찾는 물건이 있는 장소로 인도된다.
H	주인공과 악한이 직접 싸운다.
J	주인공이 낙인을 찍힌다.
I	악한이 진다.
K	최초의 피해 혹은 결핍이 소멸된다.
↓	주인공이 돌아온다.
Pr	주인공이 추적을 받는다.
Rs	주인공이 추적으로부터 구출된다.
O	주인공은 자기집이나 다른 나라에 몰래 도착한다.
L	가짜주인공이 거짓 주장을 한다.
M	어려운일이 주인공에게 주어진다.
N	그일이 해결된다.
Q	주인공이 인정을 받는다.
Ex	가짜주인공 또는 악한이 노출된다.
T	주인공이 새모습을 얻는다.
U	악한이 벌을 받는다.
W	주인공이 결혼하여 옥좌에 올라간다.

표 2. 프로프의 인물

인물	역할
악한	주인공과 싸움
증여자	주인공에게 마법적인 물건을 제공
보조자	주인공을 도와 힘든 일을 달성케 함
공주/그녀의 아버지	도와줄 사람을 구함/어려운 과제를 줌
파견자	주인공에게 사명을 부여하여 파견함
주인공	무엇인가를 찾아나서거나 악한과 싸움
가짜 주인공	주인공이라고 주장하지만 정체가 탄로남

이러한 프로프의 이론은 레비-스트로스(Levi-Strauss)의 신화분석과 그레마스의 구조생성기호학에 지대한 영향을 끼쳤는데, 이중 그레마스에 의해 구성된 행동자 모델은 컴퓨터게임의 스토리텔링 모델로서 주목받기도 하였다. 그레마스의 행동자 모델은 아래의 그림과 같다[18].

그림 1. 그레마스의 행동자 모델

또한 프로프의 이론은 보글러에 의해 보다 압축된 형태로 재구성되었다. 프로프와 융, 조셉캠벨에 의해 영향을 받았다고 밝히고 있는 보글러는 수많은 영화의 내용들을 분석하여 프로프와 유사하지만 보다 포괄적이며 추상적인 형태의 모델을 구축하였다. 그는 영웅의 여행으로서 스토리를 정의하며 영웅의 여행과정과 영웅의 원형을 정리하였다[19]. 총 12단계의 여행과정은 프로프의 기능과 유사한 것이며, 영웅의 원형은 프로프가 설정한 인물과 유사하다.

표 3. 보글러의 영웅의 여행

구분	내용
1	일상 세계
2	모험에의 소명
3	소명의 거부
4	정신적 스승과의 만남
5	첫 관문의 통과
6	시험, 협력자, 적대자
7	동굴 가장 깊은 곳으로의 접근
8	시련
9	보상(검을 손에 쥠)
10	귀환의 길
11	부활
12	영약을 가지고 귀환

표 4. 보글러의 영웅 원형

구분	영웅 원형
1	영웅
2	정신적 스승
3	관문 수호자
4	전령관
5	변신자재자
6	그림자
7	장난꾸러기

이들 이론들은 여러 컴퓨터게임에 분석도구로서 활용되며 컴퓨터게임 스토리텔링의 모델로서 모색되어졌다[20-23]. 이러한 모색들은 전통적인 서사이론의 계승발전이라는 측면과 컴퓨터게임에 대한 분석적인 연구를 도모했다는 점에서 큰 의의가 있다. 하지만 상호작용성이 두드러지지 않은 오프라인 게임에 대한 분석을 도모했다거나, 온라인게임에 대한 분석이라 하더라도 모델로서 과연 적합한지 의문이 될 정도로 많은 생략과 왜곡이 발생하고 있는 한계도 드러내었다. 특히 프로프의 모델이나 이를 배경으로 하고 있는 보글러의 모델은 그 이론적 특성상 근본적으로 컴퓨터게임에 적용하기에 어려운 점을 지니고 있다. 즉, 선적인 계기성의 제약에 지나치게 얽매여 있기 때문에 컴퓨터게임의 상호작용성으로 인한 비선형성을 담보하기가 어려운 것이다. 또한 이들의 모델에는 심층적인 면이 결여되어 있다. 표층구조의 인공물에 불과한 것이기 때문에 모델로서의 추상성을 결여하고 있는 것이다[24]. 이들이 언어 텍스트에 적합한 분석틀이라는 점에서도 게임에 직접 접목되기에 어려운 점이 있다. 영화텍스트의 경우 언어텍스트와 유사한 점이 많기 때문에 이러한 분석틀이 유효하게 접목될 수 있지만, 게임의 경우는 그렇지 않다. 비선형적, 비구두언어텍스트성을 갖는 게임텍스트에는 다른 모델을 추구해야 할 것으로 보이는데, 때문에 그레마스의 설화도식이 그 자리를 차지할 수 있을 것으로 보인다. 구두언어에 국한되지 않고 다양한 영역의 의미작용 메카니즘을 파악할 수 있게 해주는 분석틀이기 때문이다.

Ⅳ. 그레마스의 설화도식

레비-스트로스와 프로프에 의해 많은 영향을 받은 그레마스는 문장의 한계를 넘어서는 담화(discourse)의 차원으로 그의 관심을 두었다. 그는 이야기 아래 존재하는 '내용의 비시간적 조직인' 구성모델과 시간의 축 위에서 설화적 상황의 전개를 설명할 수 있는 변형모델을 발견했다. 이렇게 해서 언어적 언어 뿐만 아니라 비언어적 언어를 통해 실현된 담화의 의미세계를 다루는 기호학 이론의 정립의 발판이 마련된 것이다[25].

그레마스의 이론은 기호를 연구대상으로 삼는 이론이 아니다. 기호 자체에 대한 관심이 아니라 의미체계에 관한 일반 이론 정립에 관심이 있는 것으로서, 발현된 텍스트 아래에 텍스트에 논리적으로 선행하고 그 의미를 규정하는 내재적인 구조를 가정한다.

통사·의미 양 부문에 걸쳐 있는 이 내재적인 구조는 크게 심층과 표층으로 이루어진 기호-설화구조와 담화구조로 나누어지며 이들은 위계적으로 중첩되어 있다. 이중에서 본고에서 관심을 갖는 것은 게임 스토리텔링 모델로서의 활용이 가능한 기호-설화구조에서의 설화도식이다. 설화도식은 프로프의 기능들을 거시적인 관점에서 재편한 셈인데, 이를 이해하기 위해서는 먼저 행동자모델, 기능, 설화프로그램을 짚고 넘어가야 한다. 다수의 설화프로그램들이 위계적으로 이어진 복합적인 설화프로그램의 구조물인 이야기를 거시적으로 모델화

한 것이 설화도식인데, 설화도식은 행동자모델과 기능으로 구성되어 있기 때문이다.

그레마스의 행동자 모델은 프로프의 인물체계와 유사한데, 그는 먼저 주체, 대상, 발령자, 수령자, 원조자, 대립자의 6 행동자를 설정하였다. 이는 3장의 [그림 1]로서 표현된다. 여기서 중요한 것은 주체와 대상의 관계이다. 기호학은 실질의 측면에서 주체와 대상을 정의하지 않는다. 기호학에서 주체와 대상은 관계를 통해 정의된다. 주체와 대상은 서로 상대방에 대해 취하고 있는 역할에 따라 정해진다. 또한 주체와 대상의 관계에 의미가 부여되는데, 대상에는 주체에 의해 가치가 충당된다. 따라서 기호학에서 말하는 대상이란 가치로서의 대상이다. 주체가 추구하는 대상은 "가치가 충당된 장소, 주체가 그 자신에 대해 갖는 관계를 매개하는 외계", "가치가 발현되는 통사적 장소"라고 할 수 있다[26]. 대상은 다시 기술적 가치가 부여된 주대상과 양상가치가 투여된 양상 대상으로 나누어볼 수 있다. 쉽게 이야기하면, 주대상은 스토리 전반에 걸쳐서 추구하는 궁극적인 대상이며, 양상대상은 주대상을 얻기 위해 중간 중간 추구하게 되는 단계 혹은 전제로서의 대상이다. 후에, 이 행동자모델의 6 행동자중에서 원조자와 대립자는 단지 주인공의 양상적 속성이 외화한 것[27] 이라는 비판을 받으며 연기자로 간주하게 된다. 이로 인해 [그림 1]의 6 행동자의 모델은 원조자와 대립자가 빠진 4 행동자를 가진 다음 모델로 변화하게 된다.

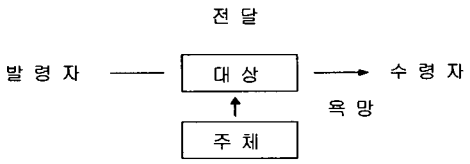


그림 2. 수정된 행동자 모델

기능은 행동자들 사이의 관계, 즉 주체와 대상의 사이의 관계라고 할 수 있다. 여기서 연접(Conjoint)과 이접(Disjoint)의 개념이 나타나는데, 주체와 대상이 부정적인 관계인 경우 이접이고, 긍정적인 관계일 때 연접이다. 예를 들어, 주체가 가난한 사람이고 대상이 부유함이라면 주체와 대상은 부정적인 관계이며 이접관계가 된다. 거꾸로 주체가 부유함을 갖고 있는 사람이라면 연접관계가 된다. 일반적으로 이야기, 특히 민담의 경우 최초 상태는 주체와 대상이 이접관계에 있다. 그리고 주체의 추구가 성공하면 주체는 대상과의 연접을 실현한다. 기능은 상태와 변형을 통해 표현된다. 곧 부라는 대상과 이접관계였던 주체의 상태가 연접관계로 변형되는 것과 같은 방식으로 표현되는 것이다.

설화프로그램은 주체와 대상의 상태와 이 상태에 가해지는 변형의 연쇄이다. 여기서는 주체와 대상의 관계에 설화적 변형이 가해진다. 설화적 변형은 행위문으로 표현되고, 주체와 대상의 관계는 상태문으로 표현되기 때문에 설화프로그램은 상태문과 행위문으로 이루어진다고 할 수 있다. 한 대표적인 설화프로그램의 정식을 살펴보자

$$PN = F\ \{S1 \rightarrow (S2 \cap O)\}$$

PN = 설화프로그램(Programme Narratif)
F = 기능(Fonction)
S1 = 조작주체
S2 = 상태주체
O = 대상
$\cap$ = 연접관계

이 정식은 주체가 가치대상을 획득하고 있음을 보여준다. 주체와 대상이 연접관계로 변형하고 있기 때문인데, 이는 프로프가 분석한 '결핍'으로부터 '결핍의 해소'로 이행하는 과정과 같은 변형이다.

이러한 설화프로그램은 모든 담화 유형들에 적용될 수 있는 행동자적 통사에 속하는 서술적 단위로서, 설화도식의 상이한 조직을 설명한다[28]. 설화도식은 프로프의 기능체계와 유사한데, 보다 단순하고 추상적인 형태로 도식화한 것이다. 이는 조종 - 역량 - 수행- 상벌의 시퀀스를 갖는 것으로서 모든 이야기의 기본 구조를 이룬다. 그레마스는 프로프의 연속이라는 개념을 정밀 분석한 후 단순한 사건들의 직선적 발현이 아닌 하나의 의미와 방향성을 갖는 통합체적 장치를 설정하였는데, 여기서 세 가지 주요 시련들을 서술물의 총합으로서 분절하는 것으로 본다. 이론적인 논의가 매우 세

세한 편인데, 여기서는 다음의 [그림 3]으로서 이 설화도식을 정리하고자 한다.

설화도식은 하나의 이야기 전체를 논리적으로 분절한 조직이다. 하지만 설화도식 내의 어떤 한 부문에도 다시 이 설화도식이 적용될 수 있다. 그리고 어떤 이야기에서는 설화도식 중의 한 부문에 특별히 초점이 맞추어질 수도 있다. 하지만 이러한 경우에도 초점이 맞추어진 부문은 그렇지 않은 부문들을 전제하며 분석은 이러한 부문들까지도 모두 드러내야 한다.

V. 스타크래프트(Starcraft)의 설화도식

본고에서는 스타크래프트라는 게임을 분석대상으로 하여 설화도식에의 적용가능성을 살펴보겠다. 여기서의 대상은 싱글플레이로서의 스타크래프트가 아니라 멀티플레이에서 이루어지는 게임을 대상으로 한다. 스타크래프트 멀티플레이를 대상으로 하는 것은, 그것이 큰 인기를 끌고 있는 대표적인 게임이라는 이유 외에도, 그것이 활발한 상호작용성을 보여준다는 점에서이다. 싱글플레이에서의 서사는 일반적이며 전통적인 서사와 큰 차이가 없다. 주어진 선형적인 이야기의 흐름을 따라가게 되는 것으로서, 게임의 상호작용성, 비선형성이라는 특징을 분석할 수 없게 된다. 본고에서 분석대상으로 삼는 것은 이용자간에 대전을 벌이는 멀티플레이가 될 것이며, 이러한 경우의 분석 결과는 비록 장르는 틀리더라도 상호작용성과 비선형성을 담보하고 있는 여타의 게임에 대해서도 접목이 가능할 것이다.

먼저, 스타크래프트의 행동자 모델은 다음과 같이 구성될 수 있다.

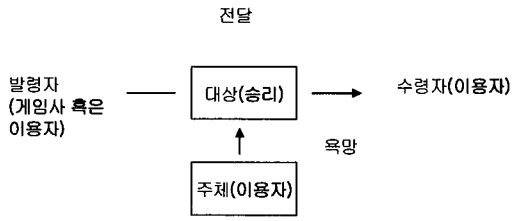


그림 4. 스타크래프트의 행동자 모델

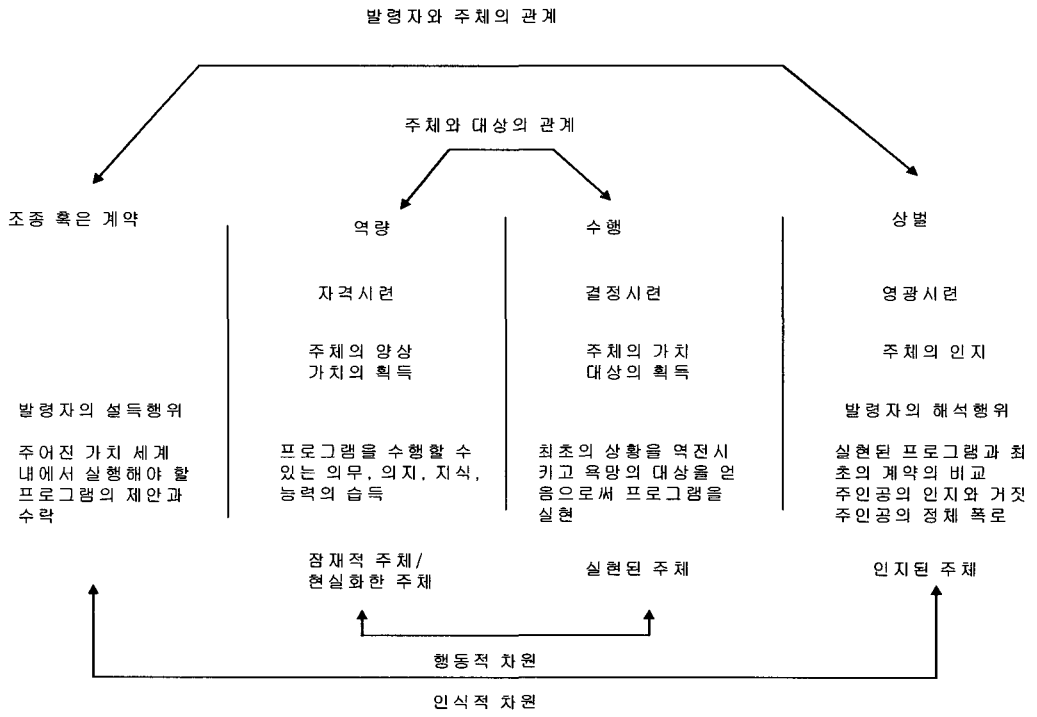


그림 3. 설화도식[29]

게임에서의 주체는 게임 이용자이다. 비록 명백한 게임상에서의 주체 혹은 주인공 캐릭터가 등장하지는 않지만 게임 이용자는 선형적인 작품 주인공들의 많은 특징들을 공유하며, 그 주인공의 부재를 상당부분 메워준다[30][31]. 스타크래프트의 경우 역시 직접적으로 이용자를 나타내주는 캐릭터가 게임상에 등장하지 않지만, 이용자는 마치 전쟁터의 사령관으로서 스스로를 주체로 느끼게 된다. 이는 다음의 스타크래프트 이용자의 언급에서도 확인할 수 있다.

본 연구에 참여자들은 많은 경우 게임을 할 때 자신의 위치를 '사령관'이라고 표현하였다. PJ는 '나'는 '전쟁을 승리로 이끄는 지휘관'이라고 표현하였다.....[32]

주체가 게임 이용자라면 대상은 쉽게 무엇인지 알 수 있다. 주대상은 '승리'가 될 것이다. 이용자는 전쟁터의 사령관이 되어 전쟁을 승리하기 위해 노력을 한다. 이용자는 '승리'라는 대상에 욕망을 투사하는 것이다. 다만 여기서의 대상은 다시 주대상과 양상대상으로 나누어 생각해볼 수 있다. '승리'는 게임을 하는 주목적인 주대상이다. 이러한 승리를 획득하기 위해서는 다양한 양상대상들을 추구하게 된다. 그것은 스타크래프트 내에서는 멀티구축, 상대멀티파괴, 전투에서의 효율적 콘트롤을 통한 전투 승리 등이 될 것이다.

발령자는 게임사와 이용자 본인으로 생각할 수 있다. 외형적, 형식적인 측면에서 본다면 게임사가 발령자가 되는 것이 타당하며, 인식적인 측면에서 본다면 이용자 스스로가 발령자가 된다고 보아야 할 것이다. 게임을 하도록 유인하고 발령하는 것은 근본적으로 게임사가 의도하는 것이다. 발령을 용이하게 수령할 수 있도록 다양한 좋은 환경을 개발하기도 한다. 스타크래프트의 '배틀넷(Battle net)'이 그 예가 될 것이다. 게임을 하라는 게임사의 명령에 이용자가 주저하지 않고 편하게 응할 수 있도록 만든 쾌적한 환경이 배틀넷인 것이다. 은유적으로 본다면, 배틀넷은 게임사가 이용자에게 전달하는 발령장이라고 볼 수도 있다. 이용자 자신 또한 발령자임이 명백하다. 주체가 되어 '승리'라는 대상을 추구하라는 스스로의 명령, 곧 게임을 하고 싶다는 의지나 욕망이 없다면 게임텍스트는 수행되지 않을 것이기 때문이다. 이렇게 발령자가 게임사와 이용자라는 중층으로 나타나는 것은 게임의 상호작용성으로 인한 두드러진 특징이다. 단지 수동적으로 주어지는 텍스트가 아니라 이용자가 능동적으로 추구하는 텍스트이기 때문에, 전통적인 텍스트에서는 별 의미가 없었던 텍스트를 읽는 독자 스스로가 발령자 및 주체로까지 위치를 변화시키게 되는 것이다.

명령을 받아들이는 수령자가 이용자임에는 논란의 여지가 없을 것이며, 따라서 행동자 모델은 그림4와 같이 구성된다.

[그림 3]의 설화도식에서 인식적 차원에 속하는 조종과 상벌의 단계는 논란의 여지가 적다. 우선, 게임사 혹은 이용자라는 발령자의 명령을 인식적으로 받아들인 이용자가 게임을 하는 행위가 조종 단계인 것이다. 여기서의 설득행위는 전통적인 서사에서처럼 이런저런 에피소드들로 엮여진 것이 아니라 한 순간에 이루어지는 것이다. 이러한 조종단계의 극단적인 단축은 상벌단계에서도 유사하게 일어난다. 발령자가 수령자의 행위를 인식적으로 해석하고 상이나 벌을 수여하는 행위는 역시 순간적으로 일어난다. 가령 배틀넷에서 승리를 하게 되면 그 승리가 기록된다. 이것은 게임사라는 발령자가 수여하는 상이 될 것이다. 이용자는 승리 후 흡족한 마음을 가지게 될 텐데, 이것이 이용자라는 발령자가 수여하는 상일 것이다. 따라서 영광시련은 컴퓨터게임에서는 두드러지지 않는다. 발령자에 의한 해석이 즉각적이며 정확하게 일어나는 것이다.

이러한 조종단계와 상벌단계의 극단적인 축약은 게임 서사가 주로 스토리차원이 아니라 담화차원에서 일어나기 때문에 발생하는 것으로 볼 수 있다. 일반적으로 내러티브의 구조는 크게 이야기와 담화로 구분된다[33]. 전통적인 서사에서는 텍스트의 주된 내용이 이야기 차원에서 이루어지지만, 게임에서는 담화의 비중이 매우 높아진다. 이는 상호작용성때문인데, 상호작용성은 고정적인 이야기 구조를 탈피해서 시간, 서술자, 시점 등의 담화적 차원에서 주로 서사가 진행되게끔 한다.

행동적 차원에 속하는 역량과 수행의 과정을 보면, 스타크래프트는 주로 역량의 과정에서 많은 서사가 진행되며, 그 안에서 또 다른 설화도식들이 발생한다. 역량은 자격시련이 부여되는 곳으로서, 수행의 결정시련

을 완수하기 위한 전단계가 된다. 스타크래프트에서의 결정시련은 단순한 형태로 나타난다. 최종적인 상대방의 항복을 받아낼 만한 최종적인 공격의 상황을 만드는 것, 즉 기본적 가치를 쟁취하는 것이 결정시련이다. 이에 반해 자격시련은 그렇게 상대를 항복시킬만한 무수한 양상적 가치들을 추구하고 획득해야만 하는 단계이다. 하나의 양상적 가치를 추구하는 과정을 하나의 소규모의 설화도식으로 본다면, 역량과정 안에는 또 다른 설화도식들이 많은 수가 내재하고 있는 것이다. 다음의 한 게임 사례를 보자. 프로게이머가 자신의 실전예를 직접 분류한 것을[34] 다소 수정한 것이다.

표 5. 저그 대 테란전 사례

구분	설화도식 구분	내용
1	1	드론 9에서 오버로드를 생산
2		11드론으로 스포닝 풀 건설
3		12드론으로 익스트랙터 건설
4		익스트랙터 완성 후 가스 채취
5		저글링 생산과 스피드 업그레이드
6	2	레어 업그레이드
7		히드라리스크덴 건설
8		정찰 겸 공격 목적 저글링 진격
9		히드라리스크 럴커 변신을 위한 업그레이드
10	3	적군의 치즈러쉬 감행 및 수비
11	4	아군의 본진 입구에서 럴커 생산
12		마린의 공격 진입 시도 봉쇄
13		럴커 2마리 완성
14		럴커를 이용한 마린 공격
15		럴커 진격 및 적 기지로의 난입
16		럴커 버로우로 SCV사살
17	5	멀티 기지 건설
18	6	럴커를 활용한 지속적 공격

총 18단계로 구분이 되었는데, 최종적인 18단계에서 상대방이 항복을 하게 된다. 따라서 18단계가 결정시련을 완수하는 단계라고 볼 수 있을 것이다. 18단계가 이루어지기 위해서 그전에 여러 세부적인 단계들을 거치는데, 이러한 단계들은 다시 조그만 설화도식으로 묶여질 수 있으며, 이들이 바로 역량과정의 자격시련이 되다. 위의 예에서는 1-5단계가 스피드업 된 저글링을 생산하는 양상적 가치를 구현하기 위한 하나의 소 설화도식으로 볼 수 있을 것이다. 6-9단계는 럴커를 만드는 양상가치를 실현하는 설화도식으로 볼 수 있으며, 비슷한 맥락에서 총 6개의 소 설화도식을 설정할 수 있다. 이러한 양상적 가치의 추구가 진행된 후 최종적인 기본가치가 충족될 수 있는 것이다.

이러한 논의에 따른다면, 스타크래프트의 서사는 다음 [그림 5]와 같은 모델을 지닌다 하겠다. 여기서 원형은 각각 설화도식을 의미한다.

그림에서 보면 전체적인 하나의 설화도식 안에서, 특히 역량과정에서 소 설화도식들이 많은 수가 나타나고 있다. 승리는 그냥 주어지는 것이 아니다. 많은 역량과정에서의 노력 후에 획득할 수 있는 것이다. 그 후에 결정시련과 영광시련을 통과할 수 있는 자격이 주어지는 것이다. 결정시련과 영광시련은 인간의 일생에 있어서 그다지 많지 않다. 가장 많은 것은 수많은 학습과정으로 나타나는 자격시련인 것이다. 우리의 삶도 하나의 담화로 본다면, 이러한 모델은 컴퓨터게임의 스토리텔링이 우리의 삶을 가장 잘 은유하고 있음을 보여준다 하겠다.

VI. 결론

지금까지 그레마스의 설화도식을 활용하여 스타크래프트의 서사구조를 살펴보았다. 설화도식은 비단 언어텍스트뿐만 아니라 비언어텍스트에도 유용한 것으로

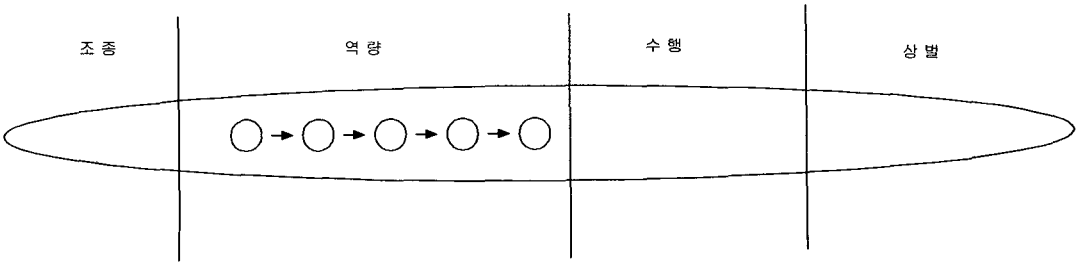


그림 5. 스타크래프트의 서사 모델

서, 컴퓨터게임의 스토리텔링모델을 구축하는데 유용할 것으로 판단되었고, 실제 분석 결과도 별반 생략과 왜곡이 나타나지 않는 정합적인 것으로 나타났다.

비록 본고에서는 스타크래프트에 대한 분석으로 한정하였지만, 실제로 비선형성, 상호작용성을 지니고 있는 컴퓨터게임에 상당히 일반화시킬 수 있는 가능성도 나타난다. 즉, 조종과 상벌의 단계에서는 단축이 나타나며, 역량의 단계에서 많은 소 설화도식들이 반복되는 유형의 서사방식인데, 이는 조종과 상벌이 인식적 차원이라는 점에서 여타 게임 장르에도 일반화가 가능하다고 보인다. 서술적인 언어로서 조종과 상벌을 묘사하는 일반적인 텍스트에 비해 게임에서는 이들이 묘사차원이 아니라 이용자의 인식적 차원에서 순간적으로 발생하는 점은 비단 스타크래프트뿐만이 아니라 다른 게임에서도 유사하게 발생하는 것으로 여겨지며, 중요한 게임플레이는 역량의 단계에서 이루어지는 것으로 보이기 때문이다.

이 때문에 설화도식이 게임의 스토리텔링모델로서 가장 유용하지 않을까 생각되는데, 이 점에서 본고의 한계도 나타난다. 즉, 스타크래프트라는 대표적인 게임을 분석했지만, 이러한 설화도식이 게임의 서사모델로서 자리를 잡으려면 보다 광범위한 게임장르, 개별 게임에 대한 분석이 수반되고, 일반화가 가능한지에 대한 면밀한 검토가 수행되어야 할 것이다.

참 고 문 헌

[1] 이인화, 고욱, 전봉관, 강심호, 전경란, 배주영, 한혜원, 이정엽, *컴퓨터게임 스토리텔링의 이해와 분석*, 디지털 스토리텔링 황금가지, pp.58-63, 2003.

[2] 최혜실, *디지털시대의 영상문화*, 소명, pp.139-142, 2003.

[3] 박동숙, 전경란, "상호작용내러티브로서의 컴퓨터게임텍스트에 대한 연구", 한국언론학보, 제45권, 제3호, pp.75-77, 2001.

[4] http://gamestudies.org/0101/Ryan

[5] 윤태진, 나보라, "디지털 게임의 마법 : '주체'와 '호명'의 환상", 게임산업저널, 가을호, pp.66-70, 2005.

[6] 최유찬, *컴퓨터게임의 이해*, 문화과학사, pp.85-103, 2002.

[7] 이관민, 박남기, 진승아, "컴퓨터 게임에서의 내러티브(Narrative)와 상호작용성(Interactivity)", 게임산업저널, 여름호, pp.120-122, 2004.

[8] 앤드류 롤링스, 아담 스미스, 송기범 역, *게임기획개론*, 제우미디어, 2004.

[9] http://www.ludology.org/articles/Frasca_LevelUp2003.pdf

[10] 호이징거 J, 김윤수 역, *호모루덴스 : 놀이와 문화에 관한 한 연구*, 까치, 1993.

[11] 로제 까이와, 이상율 역, *놀이와 인간*, 문예출판사, 1994.

[12] N. W. Fruin and P. Harrigan(eds), *First Person : New Media as Story, Performance, and Game*, Cambridge, Massachusetts : The MIT Press, 2004.

[13] 이인화, 고욱, 전봉관, 강심호, 전경란, 배주영, 한혜원, 이정엽, *컴퓨터게임 스토리텔링의 원리, 놀이와 서사*, 디지털 스토리텔링 황금가지, pp.81-83, 2003.

[14] 라프 코스터, 안소현 역, *라프 코스터의 재미이론*, 디지털미디어리서치, 2005.

[15] http://www.ludology.org/articles/Frasca_LevelUp2003.pdf

[16] http://www.ludology.org/articles/Ludoloty.htm

[17] V. Propp, *Morphology of the Folktale*, L. Scott trans, UTP, 1968.

[18] 김성도, *구조에서 감성으로*, 고려대학교 출판부, p.208, 2002.

[19] 크리스토퍼 보글러, 함춘성 역, *신화, 영웅 그리고 시나리오 쓰기*, 무수우, 2005.

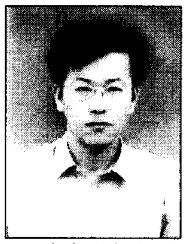
[20] 최혜실, "게임의 스토리텔링(1)-RPG게임과 고대신화의 구조", 게임산업저널 창간호, 2002.

[21] 배주영, 최영미, "게임에서의 '영웅 스토리텔링' 모델화 연구", 한국콘텐츠학회논문지, 제6권, 제

4호, pp.109-116, 2006.
[22] 송병호, "콜 오브 듀티를 통해 본 전통적 스토리 흐름의 컴퓨터게임 적용 방법", 한국콘텐츠학회 논문지, 제6권, 제11호, pp.95-103, 2006.
[23] 노창현, 이완복, "게임스토리에 나타난 영웅의 모험(Hero's Jpirney)의 12가지 단계 분석", 한국콘텐츠학회논문지, 제6권, 제11호, pp.104-109, 2006.
[24] 박인철, *파리학파의 기호학*, 민음사, p.139, 2003.
[25] 김치수, 김성도, 박인철, 박일우, *현대기호학의 발전*, 서울대학교 출판부, pp.196-197, 1998.
[26] 박인철, *파리학파의 기호학*, 민음사, pp.178-185, 2003.
[27] A. Hénault, *Narratologie, Sémiotique générale*, PUF, 1983, 홍정표 역, *서사, 일반 기호학*, p.62, 2003.
[28] 그레마스, 김성도 역, *의미에 관하여*, 인간사랑, pp.69-70, 1997.
[29] 박인철, *파리학파의 기호학*, 민음사, p.251, 2003.
[30] C. H. Miller, *Digital Storytelling*. Elsevier Inc, 2001.
[31] 이연숙, 변민주, 김명신, 이봉희, 김윤경, 박정희, 김기현, *디지털미디어 스토리텔링*, 커뮤니케이션북스, pp.122-123, 2006.
[32] 윤선희, "PC방과 네트워크게임의 문화연구 - 스타크래프트를 중심으로", 한국언론학보, 봄, p.339, 2001.
[34] 전경란, *디지털 내러티브에 관한 연구 - 상호작용성과 서사성의 충돌과 타협*, 이화여자대학교 신문방송학과 박사학위논문, Vol.27, 2002.
[33] 김정민, 임성춘, 장진남, 이윤열, *스타크래프트 1.08 빌드오더*, 위저드, 2001.

저 자 소 개

박 태 순(Tae-Soon Park) 정회원



- 1989년 2월 : 연세대학교 경영학과(경영학사)
- 2003년 2월 : 연세대학교 영상대학원 멀티미디어저널리즘 전공(영상학 석사)
- 2003년 9월 ~ 현재 : 연세대학교 영상대학원 영상커뮤니케이션전공 박사과정
- 2005년 2월 ~ 현재 : 호남대학교 게임애니메이션학과 전임강사

<관심분야> : 게임콘텐츠, 애니메이션, 교육콘텐츠