
스타크래프트에 대한 담화분석

-그레마스의 구조생성기호학을 중심으로-

Discursive Analysis of Starcraft

-Focused on Greimas's Semiotics-

박태순
호남대학교 게임애니메이션학과

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

요약

그레마스의 기호학은 언어텍스트뿐만 아니라 비언어텍스트의 분석에 유용한 것으로서, 특히 담화구조와 관련된 이론을 통하여 스타크래프트의 멀티플레이를 분석해보았다. 스타크래프트의 담화는 그것이 완성되어 주어진 담화가 아니라는 점에서 다른 매체의 담화와는 두드러지게 다른 특성들을 보여주는데, 가장 대표적인 것이 담화를 생산해가고 있는 주체와 반주체라는 존재였다. 이들은 수동적인 존재가 아니며 능동적으로 발화자, 피발화자의 위치를 교차시키며 역동적인 담화를 생성해낸다.

■ 중심어 : | 스타크래프트 | 그레마스의 기호학 | 담화구조 |

Abstract

This paper tried to analyze Starcraft's multiplayer by using especially Greimas's theory of discourse. Greimas's theory of semiotics is known as a useful tool of analyzing non-verbal text as well as verbal text. The discourse of Starcraft is continuously made by subject and anti-subject. This characteristic of discourse- not given completely made- is the prominent difference from discourses made from other media. The subject and anti-subject, as actively crossing the position of enunciator and enunciatee each other, dynamically make and complete the discourse.

■ keyword : | Starcraft | Greimas's Semiotics | Discursive Structure |

I. 서론

컴퓨터게임에 대한 연구가 활발해지면서 컴퓨터게임의 스토리텔링, 서사구조 등에 대한 연구도 많이 진행되고 있다. 하지만 아직까지 적합한 서사구조나 서사모델, 나아가서 의미생성과정에 대한 명확한 이론을 제시해주지는 못하고 있는 느낌이다. 이는 기본적으로 컴퓨터게임이 기존의 매체에서 이루어지고 있는 서사에 대

한 설명에 적합하지 못한 부분이 많기 때문으로 보여진다. 흔히 이야기되는 컴퓨터게임의 상호작용성은 주로 단방향성을 전제로 이루어지고 있는 전통적인 서사이론과는 괴리를 나타내는 부분이 많기 때문이다.

많은 기존의 이론들이 컴퓨터게임에 대해 만족스럽게 설명하지 못하고 있는 가운데, 연구자는 그레마스의 구조생성기호학이 그러한 불만족을 다소간 해소시켜 줄 수 있지 않을까 판단하였다. 그의 이론은 문장의 한

계를 넘어서는 담화의 차원으로 향하고 있다. 특정 이야기의 표층 구조 아래에 존재하는 내용의 비시간적 조직인 구성모델과 시간의 축 위에서 설화적 상황의 전개를 설명할 수 있는 변형모델을 발견한다. 그래서 언어적 언어뿐만 아니라 비언어적 언어를 통해 실현된 담화의 의미세계를 다루는 기호학 이론의 정립의 발판이 되었다[1]. 따라서 언어적 기호로 이루어진 텍스트뿐만 아니라 비언어적 기호로 이루어진 매체에 대한 분석에도 유용한 점이 많은데, 대표적인 것이 장마리 플로슈의 광고분석[2]이 될 것이다.

따라서 언어적인 텍스트는 물론, 시각, 청각의 기호도 있으며, 더욱이 상호작용성으로 인해 분석들을 정하기 어려운 게임에서 그레마스의 구조생성기호학을 원용하는 것은 의미가 있을 것이다. 비언어적 언어를 통해 실현된 담화를 분석하기에 유용한 이론이기 때문이다.

구조생성기호학은 기본적으로 3개의 층위를 나누어 분석한다. 우선 심층과 표층을 나누는데, 표층은 다시 기호-설화구조와 담화구조로 나누어지기 때문에 3개의 층위로 나뉘는 것이다. 이 3가지 층위를 모두 다루는 것은 상당히 방대한 작업이기 때문에 본고는, 심층과 기호-설화구조에 대한 기존의 연구성과[3][4]를 바탕으로 하여 가장 구상적인 층위인 표층의 담화구조를 주요 분석대상으로 할 것이다. 따라서 이론적인 논의도 주로 담화구조와 관련하여 진행할 것이며, 주요 분석도 담화구조를 중심으로 하려 한다. 다만, 이에 앞서 컴퓨터게임이 기호 및 그것들로 이루어진 텍스트로 보기에 적절한 콘텐츠인가에 대한 점검을 할 것이다. 기호로서의 특성, 텍스트로서의 특성이 전제되지 않는다면 컴퓨터게임에 대한 기호학적 분석이 근원적으로 허황된 작업이 될 것이기 때문이다.

II. 이론적 논의

1. 텍스트 및 기호로서의 컴퓨터게임

컴퓨터게임은 그 유동적 성격으로 인해 기호학적 대상으로 접근하기에 적절하지 못한 점이 일찍이 브란트(Brandt)에 의해 지적되었다. 그는 퍼스의 해석적 기호학이나 쇼쉬르의 구조적 기호학이 모두 필수적이

는 하지만 현재 기계들이 지속적인 역할을 하고 있어 우리 삶의 세계에 일어나는 근본적인 변화들을 수용하기에 충분하지 못하다고 한다[5]. 이에 새로운 특징을 지니는 컴퓨터게임에 대한 기호 유형학이 제시되기도 하지만[6], 그러한 기호 유형학이 일반적이고 세밀한 방법으로 컴퓨터게임과 같은 시스템을 설명하기에는 지나치게 가변적이고 자의적이라는 비판도 다시 제기된다. 올셋(Aarseth)은 독특하고 일관된 성질을 가진 “컴퓨터 기호들”의 주요 범주가 과연 존재할 수 있을지에 대해서 의문을 가지며, 기호학적 접근이 지양되어야 할 것이라고 이야기한다[7].

이러한 올셋의 지적은 컴퓨터게임의 부분적인 요소들을 기호화하여 분석하는 글들이 그다지 설득력을 얻지 못하고 있다는 점에서 공감할 수 있다. 가령, 아이템, 인터페이스, 캐릭터 등을 따로 나누어 기호학적으로 살펴보는 것과 같은 연구가 없었던 것은 아니지만[8], 그러한 부분에 대한 연구가 전체적인 “게임”이라는 틀 속에서 어떠한 의미를 갖는지에 대해서는 설명이 부족하다.

하지만 그러한 올셋의 비판은 게임에 대한 게스탈트(Gestalt)적인 시각을 가지고 접근할 때 극복될 수 있을 것으로 보인다. 이는 영화를 연구했던 크리스티앙 메츠의 거대통합체론[9]과 같은 관점에서 바라볼 것을 제안하는 것이다. 메츠는 부분적인 텍스트, 영상, 음향 등을 각각의 분석대상으로 삼을 것이 아니라, 그것이 혼재되어 있는 총체적인 영화텍스트를 기호로서 바라보았다. 이는 들뢰즈(Deleuze)가 이미지의 의미에서 있어서 그 전체성을 중요시한 것[10], 브라운(Brown)이 슈퍼텍스트를 이야기한 것[11], 바르트(Barthes)가 언어적 메시지, 코드화된 도상적 메시지, 코드화되지 않은 도상적 메시지가 서로 분리할 수 없다고 이야기한 것과 궤를 같이 한다[12].

중요한 것은 기호의 유형학이 세워져야만 하는 것이 아니라, 엄밀하고 일관성 있는 기호 추출이 가능한가의 문제이다. 다양한 플랫폼과 장르를 지니는 컴퓨터게임을 일정한 틀 속에서 확립적으로 기호구분하는 것은 처음부터 무리한 작업일 것이다. 다만 플랫폼 및 장르적 특성을 감안한 속에서 해당 게임에 대한 적절한 기준에서의 일관성 있는 기호구분 및 추출은 여전히 유효하다

고 할 것이다.

이렇게 추출된 기호들, 곧 컴퓨터게임의 진행양상은 텍스트로서 분석하기에도 무리가 없어 보인다. 텍스트의 특성으로서 자율적인 총체성을 지닌 개별화, 분할화의 가능성, 방향성 담보와 같은 것이 지적되는데[13], 컴퓨터게임에서도 이러한 특성들은 쉽게 찾을 수 있다. 게임에는 승리와 패배, 성장과 퇴보, 죽음과 삶 등의 구조적 조직을 가능케 하는 경계가 보유된다. 에피소드 기준이든 시퀀스 기준이든간의 분할도 가능하다[14]. 또한 게임의 목적은 쉽게 방향성으로 상징될 수 있다. 이러한 측면에서 기호학적 대상으로서의 컴퓨터게임은 이론적으로 무리가 없다고 판단된다. 물론, 기존의 비판대로 그것의 역동성으로 인해 전통적인 기호학을 그대로 적용하기에는 어려운 점이 있다. 새로운 매체의 새로운 특성에 걸맞는 수정 보완이 병행되는 컴퓨터게임에 대한 기호학적 분석이 필요할 것이다.

2. 구조생성기호학

여기서의 구조의 개념은 하나의 가시적인 실체가 아니라, 현상의 이면을 설명하는 데 사용되는 조작적 성격을 띤다. 이 구조는 요소들에 비해 관계들에 우선권을 부여하며, 그 관계적 망은 부분들로 분해될 수 있으며, 자기만의 고유한 내적 조직을 갖고 있으며, 존재론적 위상에 대한 물음을 필요로 하지 않는다[15].

생성과정은 행로(Path)를 지니게 되는데, 그 행로는 가장 추상적인 것에서 가장 구상적인 것으로 구성되고 풍성해진다[16]. 곧 심층에 있는 의미의 기본구조가 여러 가지 절차를 거쳐 구체적인 단계로 발전해 나가서 텍스트로 발현된다는 것으로 삼층구조라고 지칭되기도 한다[17]. 이를 도표로 나타내면 다음과 같다[18].

표 1. 의미 생성 행로

기호-설화구조	통사부문		의미 부문
	심층	기저통사	기저 의미
표층	설화통사	설화 의미	
담화구조	담화통사 담화화, 연기자화 시간화, 공간화		담화 의미 주제화 구상화

심층구조는 기호적 대상물의 존재조건들을 구성한다. 표층구조는 표출될 수 있는 내용들을 담화 형식으로 배치하는 기호 문법들을 구성하고, 담화구조는 기표들을 생산하며 조직한다[19]. 각 단계를 넘어서는 것은 전환(conversion)이라는 이름으로 지칭된다[20]. 전환된다는 것은 기저의 추상적인 단계에서 보다 구상적인 단계로 올라서는 것으로서 등가관계를 전제하고 있다. 즉 의미의 동위성을 유지한 채 보다 구상적인 의미들이 덧붙여지는 것으로서, 따라서 전환이란 등가관계이면서 동시에 ‘의미의 덧붙임’으로 간주된다.

기호-설화구조의 심층은 의미의 기본구조를 이루는 의소들의 관계와 이 의소들에 대한 통사적 조직으로 이루어져있다. 기호사각형이 이 단계에서 추출된다. 심층의 통사와 의미가 전환된 표층은 상태문과 행위문, 그리고 양자가 함께 구성하는 설화 프로그램, 설화 프로그램들이 연계하여 구성하는 설화연사 및 설화도식 등으로 이루어졌다. 이 단계까지는 아직 행동자와 기능들이 모두 추상적으로 나타난다. 이러한 추상적인 명칭과 관계에 구체적인 자질이 부여되는 곳이 바로 담화구조이다. 기호-설화구조를 담화구조로 전환시키는 것이 ‘발화’이다. 발화를 통해 기호-설화구조에 있는 의미와 통사 부문은 훨씬 더 복잡해지고 구체적으로 된다. 담화구조의 의미 부문을 이루는 것이 구상화와 주제화이고, 통사부문을 이루는 것은 연기자화, 시간화, 공간화이다[21].

구상적이라는 것은 “자연 세계의 표현면이 언어적인 내용으로 환원된 것”을 말하며, 주제적은 자연 세계의 대응물을 갖지 않는 언어의 내용이다. 구상적인 것이 지각에 속하는 것인 반면, 주제적인 것은 개념적이고 추상적이다. 이러한 구상적인 것과 추상적인 것은 설화구조 및 가치론과 관련된다. 설화구조는 구상적인 요소들에 의미를 부여하고, 또한 구상적인 요소들이 설화구조에 통합되어야만 주제적 가치를 전달할 수 있기 때문이다.

의미부문을 이루는 시간화, 공간화, 연기자화는 발화와 깊은 관련이 있다. 발화는 ‘나-지금-여기’라는 발화기원(enunciation instance)을 갖는다[22]. ‘나’라는 일인칭 주체는 발화문 상에 표기되어 있던 그렇지 않던 간

에 전제되어 있다. 이러한 주체는 '지금'과 '여기'라는 시간과 공간좌표에 결합되어 있다. 발화행위는 이러한 기원으로부터의 이접이라는 절차를 통해 이 발화기원을 부정하고 그 대신 발화문을 산출하는 것이다. 이는 다음과 같은 도표로 정리될 수 있다[23].

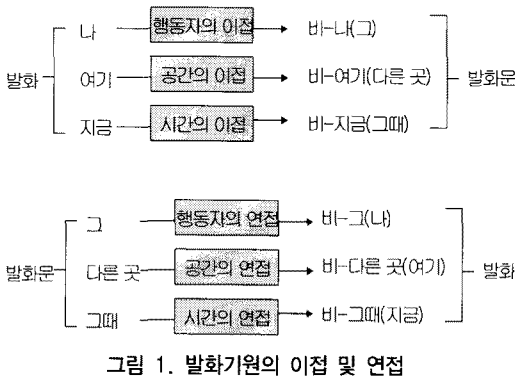


그림 1. 발화기원의 이접 및 연결

이접과 반대되는 개념인 연결은(이접은 대상과의 부정적인 관계, 연결은 대상과의 긍정적인 관계를 지칭하는 개념이다) 반대의 방향으로 이루어진다. 연기자화, 시간화, 공간화는 모두 발화기원으로부터의 이접과 연결이라는 조작을 통해 이루어진다.

하지만 발화기원과 연결을 통해 발화기원 그 자체로 완전히 되돌아가는 것은 불가능하다. 이는 발화기원과 연결이 우리에게 단지 '발화의 환상'만을 보여준다는 점에서 그러하다. 발화문 속에서 나타나는 '나'나 '지금', '여기'들이 실제의 그것인지 가상의 그것인지 명확히 알 수는 없다. 때문에 발화기원은 일종의 발화의 유희, 일종의 인식의 조종이라고 생각할 수 있다.

세 층위와 각 층위의 전환을 포함하는 이러한 그레마스 이론은 [그림 2]로 표현될 수 있다[24].

위쪽의 구불구불한 선은 생성행로의 결말을 나타내는데, 이는 담화가 기호-서술구조 수준으로 내려갈 수 없으며, 팽창 또는 응축 규칙이 존재하는 신축적인 것임을 의미한다.

이러한 구조생성기호학이 비언어적 매체의 분석에 유용한 이유로는 다음과 같은 것들이 이야기된다. 첫째, 구조생성기호학 모델에서 의미의 세계는 판독가능하다. 둘째, 기호들이라는 변수들에 대한 분석으로부터

이 같은 생산과 파악의 불변수들이 형성되는 관계들의 체계를 탐구한다. 셋째, 특정 커뮤니케이션 또는 사회적 실천의 항상적 요소들이 위치하는 상이한 수준들을 구분하고 위계화시키는 원칙을 준수한다. 넷째, 담화의 논리 표현에 초점을 두므로써, 시종일관 담화를 지배하는 서술 형식에 관심을 갖는다[25].

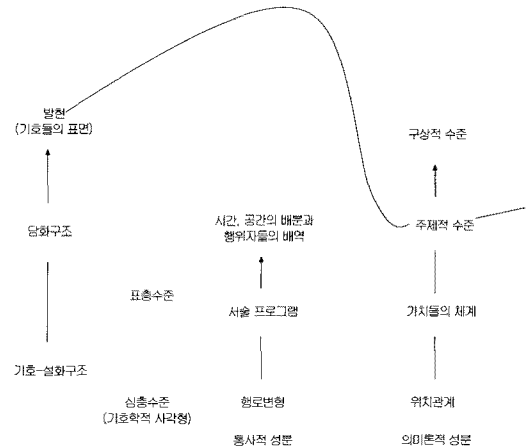


그림 2. 구조생성기호학의 층위 및 전환

III. 스타크래프트 담화분석

다음은 프로그래머가 자신의 실천예를 직접 분류한 것을[26] 다소 수정한 것이다.

표 2. 저그 대 테란전 사례

구분	실화도식 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	레이 업그레이드
7		히드라리스크덴 건설
8		정찰 겸 공격 목적 저글링 진격
9		히드라리스크 렐커 변신을 위한 업그레이드
10	3	적군의 치즈러쉬 감행 및 수비
11		아군의 본진 입구에서 렐커 생산
12	4	마린의 공격 진입 시도 봉쇄
13		렐커 2마리 완성
14		렐커를 이용한 마린 공격
15		렐커 진격 및 적 기지로의 난입

16		렐커 버로우로 SCV사살
17	5	멀티 기지 건설
18	6	렐커를 활용한 지속적 공격

총 18단계로 구분이 되었는데, 최종적인 18단계에서 상대방이 항복을 하게 된다. 이러한 분절을 통해서 ‘생산’과 ‘파괴’의 두 이항대립적 범주가 추출된 바 있다 [27]. 따라서 ‘비생산’과 ‘비파괴’라는 범주도 기호사각형의 나머지 두 꼭지를 차지하게 된다. 이러한 심층적 의미를 기반으로 하여 보다 구체적인 행동자 모델과 설화도식상의 시련의 과정도 분석이 도모되었는데, 역량 시련 속에서 다수의 소 설화도식이 변형된 형태로 반복되는 것을 찾을 수 있었다. 향후의 담화분석은 상기의 텍스트를 토대로 하여 진행할 것이다.

1. 의미론 분석

담화 분석에 있어서는 비단 게임 이용자뿐만 아니라 같이 대전을 하고 있는 상대방도 중요한 고려 요인이 된다. 대전을 하는 상대방은 주체에 대한 반주체의 위치를 접하게 된다. 반주체는 설화도식에서도 중요한 의미가 있지만 아직은 추상적인 수준이다. 하지만 담화수준에서는 매우 중요한 대상이 될 수밖에 없는 것이, 바로 주체와 더불어 동시에 담화를 만들어내는 존재이기 때문이다. 이 점이 대전을 벌이는 온라인 게임의 오프라인 게임과의 두드러진 차이라고 볼 수 있을 것이며, 나아가 컴퓨터 게임이 다른 매체와 차별성을 갖는 매우 큰 요인이라 할 수 있을 것이다.

주체와 반주체는 모두 ‘승리’라는 가치를 주대상으로 삼는다. 그러한 주대상을 쟁취하기 위해 여러 양상대상들을 획득하려 하는데, 그러한 획득과정이 소 설화도식으로 나타나는 것이다. 승리는 둘 중 한명만이 가질 수 있기 때문에 주대상은 공유할 수 없다.

하지만 여기서의 ‘승리’라는 주대상은 증여나 박탈과 같은 일반적이며 전통적인 형태의 설화문과는 다소 틀린 양상으로 나타난다. 증여나 박탈은 모두 다른 사람이 갖고 있는 대상을 주체가 받거나 뺏은 것을 의미하며 다음과 같은 정식으로 나타난다.

$$F \{S1NOUS2\} \rightarrow \{S1UONS2\}$$

F = 기능(Fonction)

S1 = 주체

S2 = 반주체

O = 대상

∩ = 연결관계

U = 이접관계

하지만 스타크래프트에서의 주대상은 처음에는 주체나 반주체 모두 연결되어 있지않은 상황이다. 따라서 증여나 박탈과는 다른 다음과 같은 정식으로 나타난다.

$$F \{S1\cap O\cap S2\} \rightarrow \{S1UONS2\}$$

$$F \{S1\cap O\cap S2\} \rightarrow \{S1NOUS2\}$$

이는 한 여자의 사랑이라는 대상을 쟁취하려는 두 남자(아직은 누구도 여자의 사랑을 쟁취하지 못한)의 싸움과 같은 서사에서 나올 수 있을법한 정식이다. 향후의 논의의 편의를 도모하기 위해 임의적인 이야기를 하나 예로 들어본다.

철수와 영수는 영희의 사랑을 얻기 위해 결투를 벌이기로 했다. 결투에서 이긴 사람이 영희와 결혼하기로 세 사람은 합의를 하였다. 결투에 나선 철수와 영수는 각자 무기를 꺼냈다. 철수는 칼, 영수는 창을 든다. 치열한 칼과 창의 부딪침 속에서 결국 철수가 승리하였고 영희와 결혼하게 되었다.

여기서 영희의 사랑(혹은 결혼)이라는 주 대상을 획득하기 위해 철수와 영수는 싸우는데, 아직은 어느 누구도 주대상과 연결되어 있지 못하다. 하지만 결투 후에는 필연적으로 둘 중 한명이 주대상과 연결이 되는 것으로서, 바로 이러한 서사의 양식과 스타크래프트의 양식은 기본 구조면에서 유사하다 하겠다.

가치가 배태되어 있는 대상은 비단 주대상만 있는 것은 아니다. 주대상을 획득하기 위한 보조적인 가치를 지니는 양상대상이 다수 나타날 수 있다. 위의 이야기에서의 칼과 창이 그것이 될 것이며, 이야기 속에서 나타나진 않았지만 칼을 쓰는 방식과 창을 쓰는 방식도 역시 양상대상이 될 수 있을 것이다. 상대의 칼이나 창, 그리고 그것을 쓰는 방식은 위협적인 존재이다. 곧 불쾌한 기질범주에 속할 수 밖에 없는 것이다.

유사한 분석이 스타크래프트의 설화도식에서도 나타난다.

구상화되어 나타나는 스타크래프트의 소 설화도식은 일정한 양상대상을 추구하고 있다. [표 2]의 소 설화도식 1을 보면 빠른 저글링 생산 및 저글링 스피드 업그레이드를 대상으로 추구하고 있다. 다른 양상대상을 추구한다면, 가령 풍부한 자원을 위한 빠른 멀티나 극초반의 기습을 노리는 5드론 저글링과 같은 대상을 원한다면 다른 빌드오더를 선택할 수도 있을텐데 여기서는 이용자가 추구하는 양상대상에 맞는 빌드오더를 구축하고 있다. 물론 대전하고 있는 상대방도 어떤 방식으로든 일정한 양상대상을 추구하는 빌드오더를 진행하고 있을 것이다. 상대방의 빌드오더, 행위는 그것을 명확히 알고 있는 상태이든 아니든 간에 위협으로 다가온다. 만약 철수가 칼을 뒤로 숨겨서 결투장에 나온다 하더라도 영수는 그 무기가 무엇인지 모른다 하더라도 위협감을 느낄 수밖에 없는 것과 마찬가지로이다.

결론적으로 본다면, 상기 스타크래프트 텍스트의 담화구조에서 가장 구상적인 부분은 화면상에 직접 조작되어 나타나는 부분이다. [표 2]에서 구분 1~5에 해당하는 '드론 9에서 오버로드를 생산, 11드론으로 스포닝 풀 건설, 12드론으로 익스트랙터 건설, 익스트랙터 완성 후 가스 채취, 저글링 생산과 스피드 업그레이드'와 같은 것이 그것이다. 이들은 다시 소 설화도식을 구성한다. 이 소 설화도식이 함축하는 주제는 승리이다. 승리는 대상이 되면서 전 설화도식과 구상적인 텍스트를 아우르는 동위성이 되고 있는 것이다. 주제는 스타크래프트에 관한 기호사각형에서 나타난 생산으로 설정해도 무방할 것이다. 궁극적으로 여기서의 생산은 파괴를 목표로 하며, 이는 승리와 직접 연결되는 개념이기 때문이다. 설화구조에서 심층의 잠재적인 가치에 패와 불패를 공시하는 기질 범주가 투여됨으로써 이 잠재적인 가치들은 하나의 가치체계로 확립된다. 승리라는 주제는 이러한 가치론적 차원에서 당연히 패의 위치를 갖게 되며, 따라서 승리와 대립적인 의미의 축에서 있는 패배(혹은 파괴)는 불패라는 기질범주를 갖게 된다.

이러한 논의를 정리하면 다음의 도식으로 정리될 수 있을 것이다.

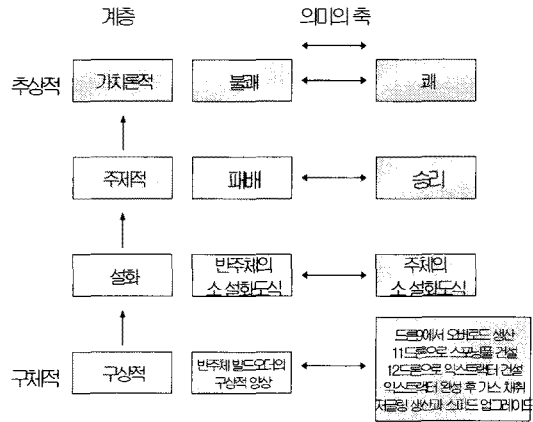


그림 3. 스타크래프트 담화구조의 의미론 분석

2. 통사론 분석

통사론은 특히 발화(enunciation)와 깊은 연관이 있는데, 이는 설화구조가 담화구조로 전환되기 위해서는 반드시 발화를 거치지 않으면 안 되기 때문이다. 발화문은 일종의 생산물이다. 생산물에는 이것을 생산한 자가 있어야 하는데, 따라서 발화문은 이것을 생산한 발화자를 전제한다. 대표적인 발화의 형태가 대화인데, 이는 발화자 뿐만 아니라 피발화자도 전제하고 있다. 비단 대화가 아니더라도 기호학적 분석의 대상이 된다 함은, 일정한 코드 속에서의 커뮤니케이션이 이루어짐을 의미하는 것이기 때문에 당연히 발화를 듣는 대상도 전제가 되는 것이다.

하지만 발화자는 명료하지 않다. 가령 영화에서 카메라를 조정하며 보여주는 작동자가 발화자일 텐데, 그 발화자가 구체적으로 누구인지는 정확히 알 수 없다. 카메라는 타인은 보여주지만 정작 자기 자신은 보여줄 수 없다. 따라서 발화자는 '부재하는 현존'이라고 지칭되기도 한다. "주체는 자신을 지시할 뿐 결코 자신의 모습을 보여주지 않는다"는 비트겐슈타인의 언급은 발화자의 특성을 잘 나타내주는 것이라 하겠다[28].

발화자는 작품 속의 인물이나 캐릭터와 관계하는 것이 아니라 피발화자와 관계한다. 발화자가 하는 말을 작품 속의 인물들은 들을 수 없기 때문이다. 결국 발화는 발화자가 피발화자와 커뮤니케이션을 하기 위한 광

의의 대화인 셈이다.

영화에서라면 감독이 발화자, 관객이 피발화자로 일단 상정할 수 있을텐데, 스타크래프트에서는 이러한 생산자와 소비자의 단순한 발화, 피발화의 관계는 성립하지 않는다. 그것은 영화의 경우 영화 필름 자체가 하나의 완성된 담화로서 기능하지만, 게임은 그렇지 못하기 때문이다. 물론, 게임의 생산자도 발화자의 역할을 일정 정도 수행한다. 담화의 기본틀을 구성해주기 때문이다. 하지만 그것은 기본틀일 뿐이지 담화 그 자체는 아니다. 담화 자체를 만드는 진정한 발화자는 게임 이용자 자신이 된다. 스타크래프트의 경우 이러한 점은 명확하다. 저그를 선택할지 테란을 선택할지, 어떤 빌드오더를 구축할지 등의 구체적인 담화를 생성하는 발화자는 이용자일 수밖에 없다. 같은 맥락에서 피발화자는 같이 대전을 벌이고 있는 상대 이용자가 된다. 상대 이용자는 주체에 대한 반주체로서, 더불어 또 하나의 발화자 이면서 동시에 피발화자인 것이다. 따라서 주체는 반주체에게는 역으로 반주체인 것처럼 발화자로서의 이용자는 또한 상대방에게는 피발화자의 위상을 갖게 된다. 이러한 스타크래프트 이용자의 발화자인 동시에 피발화자인 특성은 전통적인 매체에서의 서사와는 다른 스타크래프트의 독특한 서사를 구축하게 하는 주요한 요인이 된다.

발화자의 발화기원 곧, '나-지금-여기'는 당연히 게임 이용자와 그의 상황을 말한다. 만약 철수가 PC방에서 저녁 8시에 게임을 이용하고 있다면, 바로 '철수-PC방-저녁8시'가 발화기원이 되는 셈이다. 하지만 발화는 이러한 발화기원과의 이점을 통해 실현된다. 그렇다면 스타크래프트에서는 어떻게 이점이 이루어지는지에 대해서 다음의 인용된 인터뷰 내용을 보자

본 연구에 참여자들은 많은 경우 게임을 할 때 자신의 위치를 '사령관'이라고 표현하였다. PJ는 '나'는 '전쟁을 승리로 이끄는 지휘관'이라고 표현하였다.....스타는 '살기위한 전쟁'이며 여기서 지휘관으로서의 자신의 역할이 막대해진다. 그는 스타의 상황을 '먼 미래에...다른 행성에서 일어나는 일'로 인식하면서, 의식적인 차원에서는 그 상황을 현실로 보지는 않는다[29].'

위의 인용문은 스타크래프트 이용자가 게임 중에 스스로를 전쟁사령관으로 인식하고 있음을 보여준다. 사실 스타크래프트에는 "나를 뚜렷이 대체할 만한 이점의 결과물이 보이지 않는다. 캐릭터가 없기 때문인데, 가령 영화의 경우 '나'와 이접한 결과물이 화면상의 배우가 됨을 쉽게 생각할 수 있지만, 스타크래프트에서는 그렇지 못하다. 그렇다고 하여 저글링이나 마린과 같은 유닛들이 이점의 결과로서 표출되는 캐릭터라고 상정하는 것은 무리일 것이다. 진정한 이점의 결과물은 게임 상에서 구체적으로 드러나지는 않지만 발화를 실질적으로 만들어가고 있는 일종의 가상적인 '전쟁 사령관'으로 보는 것이 타당할 것이다. 이는 캐릭터가 보이지 않는 게임에서도 실질적인 캐릭터는 게임 이용자 자신 [30]이라는 논의에 의해서도 뒷받침 될 수 있다. '나'가 이접하여 전쟁사령관이 되었다면 지금-여기 역시 미래의 가상 시기-가상의 우주 공간으로도 이점을 수행한다고 보아야 할 것이다.

이접된 발화기원은 다시 연결되기도 한다. 그것은 인칭, 시간, 공간 범주의 어떤 요소들 사이의 대립을 중지 시킴으로써 일어나는데, 가령, "아버지는 딸을 데리고 숲으로 들어갔다"라는 발화문에서 '딸'을 '우리의 여주인공'이라고 지칭한다면 연기자의 연결을 실현한 것이라고 할 수 있다. 하지만 실질적인 발화기원으로의 완전한 귀환은 불가능하다. 발화기원으로 돌아간다면 발화문은 곧 사라지고 말기 때문이다. 이는 마치 스타크래프트를 종료한 것과 마찬가지로이다. 종료한 이상 더 이상의 발화문은 형성되지 않는다. 결국 발화기원과의 연결은 우리에게 단지 발화의 환상만을 보여준다. 따라서 발화기원이라는 것은 일종의 발화의 유희, 일종의 인식의 조종이라고 생각해야 마땅할지 모른다. 이러한 메카니즘은 정신분석학적으로도 부가적인 설명이 가능하다. 초월적 존재로서의 동일시를 이루는 1차적 동일시는 발화기원과의 연결, 보이는(혹은 읽히는) 캐릭터와의 동일시를 이루는 2차적 동일시는 발화기원과의 이점을 실현한 것과 같은 맥락에서 파악할 수 있다. 1차적 동일시는 2차적 동일시의 전제조건이 되면서도 상호 교차한다[31]. 영화의 경우 관객은 스크린에서 보고 있는 대상이 허구라는 사실을 잘 알고 있다. 그러면서도

그는 영화적 환상을 유지하기 위해 그 사실을 부인(disavowal)한다. 이러한 부인에 의해 몰신화(fetishism) 되는 캐릭터가 있으며, 그 캐릭터에 대한 관음증은 그 캐릭터에 대한 2차적 동일시를 가능하게 하는 것이다 [32]. 간단히 이야기하면, 영화관객은 영화 속의 이야기와 캐릭터가 허구임을 잘 알고 있다. 초월적 존재로서 모든 것을 알고 있기 때문이다. 하지만 영화에 몰입하게 되는 것은 그러한 초월적 존재로서의 동일시를 넘어서 캐릭터와의 2차적 동일시가 이루어지기 때문이다. 영화를 보는 내내 관객은 2차적 동일시와 1차적 동일시를 교차하며 진행한다. 바로 발화기원과의 이점과 연결을 교차시키고 있는 것이다. 스타크래프트의 경우, 게임 이용자는 단지 게임을 하고 있음을 잘 알고 있다. 초월적 존재로서 동일시를 하고 있는 것이다. 하지만, 앞서의 인터뷰 인용문에서 보았듯이 게임에 들어가게 되면 전쟁사령관으로서의 2차적 동일시를 한다. 이러한 1차 및 2차적 동일시는 게임 내에서 여러 차례 교차하게 된다. 게임에 크게 몰입한 경우라면 게임을 하는 시간 내내 2차적 동일시를 이루고 있다고 볼 수 있겠지만, PC방에서 같이 게임을 하고 있는 친구가 말을 걸기만 하더라도 금세 1차적 동일시로 전환된다. 마찬가지로 맥락에서 발화기원과의 이점 및 연결은 교차하며 진행된다. 결론적으로, 담화의 연기자화는 이러한 정신분석학적인 기제와 유사한 발화기원과의 이점, 연결을 통해서 이루어짐을 알 수 있다.

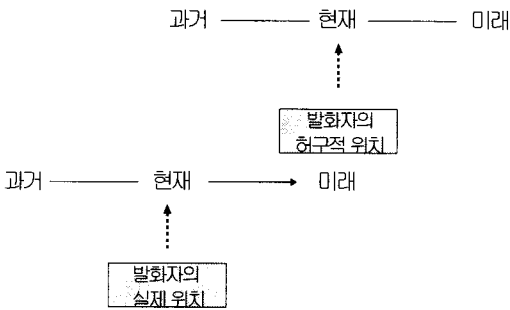


그림 4. 스타크래프트 담화의 시간화

담화의 시간화는 다시 발화의 시간화와 발화문의 시간화로 나누어 생각해볼 수 있다. 발화자는 시간상의 발

화기원으로부터의 이점을 통해 자기가 이야기하고자 하는 것을 자기의 과거나 미래 그리고 경우에 따라서는 현재에 위치시킬 수 있다. 이렇게 결정된 시간이 발화문속에서는 기준 시제가 되며 이 기준 시제를 현재/미래/과거로 분절함으로써 발화문의 시간화가 이루어진다. 스타크래프트의 시간화는 SF소설과 유사하게 [그림 4]와 같이 이루어진다고 볼 수 있다.

담화의 공간화 역시 발화의 공간화와 발화문의 공간화로 구분할 수 있다. 먼저 발화문의 공간화에서 그레마스는 크게 주공간과 종속공간을 나누고 다시 주공간을 이상공간과 준-주공간으로 나누었다. 종속공간은 영광시련이 이루어지며, 이상공간은 결정 시련, 준-주공간은 자격시련이 이루어지는 곳이다[33].

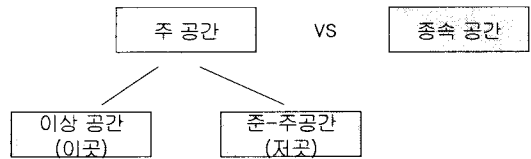


그림 5. 그레마스의 공간 구분

스타크래프트에서 종속공간은 별 의미가 없다. 영광시련은 매우 순간적이기도 하며, 실제 게임 화면상의 공간과 직접적인 관련이 없기 때문이다. 자격시련은 주로 이상공간에서 이루어진다. 상대를 제압할 수 있는 자격을 갖는다는 것은 그만큼 역량을 키운다는 것이며, 그러기 위해서는 주로 자신의 영역에서 자원을 효율적으로 수집하고 많은 유닛을 모아야 하기 때문이다. 마찬가지로 맥락에서 결정시련은 주로 준-주공간에서 일어난다. 상대방을 제압하기 위해서는 자신의 영역인 '이곳'이 아닌 상대방의 영역인 '저곳'에서 전투를 벌여야 하는 것이 일반적이다. 물론 이러한 구분이 절대적인 것은 아니다. 많은 상대방의 영역에서도 자격시련은 일어난다. 상대의 일꾼을 죽이거나 병커러시를 하는 것도 일종의 자격시련이기 때문이다. 또한 결정시련이 반드시 상대방의 영역에서 이루어지지만 하는 것은 아니다. 자격시련을 충분히 거쳐서 막강한 역량을 지녔을 경우 상대방이 지레 항복을 할 수도 있기 때문이다. [표 2]의 사례를 보면 자격시련이 주로 '이곳'에서 이루어지지만

‘저곳’에서도 발생하고 있다. 결국 스타크래프트에서는 도식적인 준-주공간과 이상공간의 구분은 불명확해진다. 맵 전반이 주공간이 되며 구체적인 담화의 양상에 따라 준-주공간과 이상공간은 역동적으로 혼재된다.

발화의 공간화는 ‘가까운/먼’이라는 수평성에서의 분절이라는 차원에서 발화자가 지속적으로 기준점을 제시한다. 그것은 발화자로서의 피발화자도 마찬가지인데, 가령 [표 2]의 설화도식구분3을 보면, 피발화자가 치즈러쉬를 감행하고 있다. 이는 발화자의 기준에서는 ‘가까운’에 해당하는 것이며 이러한 기준은 역으로 피발화자에게 ‘먼’이라는 인식을 제공한다. 이러한 발화자의 기준제시는 전 게임을 통해서 이루어진다. 발화자의 가까운 곳으로의 멀티는 피발화자의 입장에서는 먼 곳에서의 멀티이며, 발화자의 먼 곳에서의 전투는 피발화자에게 가까운 곳에서의 전투가 되는 것이다.

3. 공간의 계열체적·통합체적 조직 및 변형

공간은 주체의 모종의 기도와 관련된 때 어떤 목표를 지향하는 역동성을 띠게 된다. 이러한 점에서 공간은 의미적인 관점과 아울러 통사적인 관점을 통하여 파악되어야 한다. 전자는 공간을 나타내는 형상들을 계열체의 조직으로서 파악하는 것이고, 후자는 통합체의 축위에서 이 계열체가 어떤 변형과정을 겪는지 파악하는 것이다.

계열체적으로 스타크래프트의 공간을 보면, 기질적으로 대립되는 몇 가지 대칭적인 범주를 찾을 수 있다. 우선 수평성의 차원에서 ‘가까운/먼’의 대립이 있으며, 수직성의 차원에서도 ‘높은/낮은’의 대립이 있다. 이러한 대립은 주체에게는 ‘쾌/불쾌’의 기질적 대립과 상응한다. 즉 가깝고 높은 곳은 주체에게 즐거움을 주는 곳이며, 역으로 반주체에게는 기분 나쁜 곳이 된다. 하지만 이러한 대립되는 범주에도 공통되는 요소가 있는데, 그것은 이들이 모두 ‘전쟁터’라는 점이다. 따라서 대립적인 두 범주는 독립적이며 구상적인 두 세계로 정립되면서도 서로 간에 상관관계를 맺는다. 따라서 향후의 설화행로가 공통적 요소를 매개로 하여 대립적인 범주의 대칭관계를 깨뜨림으로서 실현될 수 있음을 알 수 있다. 바로 전쟁터에서의 승리(혹은 패배)가 그것으로,

이제 더 이상의 대칭은 존재하지 않게 된다.

통합체적으로 공간 조직의 변형은 두 가지 방식으로 이루어진다. 하나는 배제(exclusion)이며 다른 하나는 중화(neutralization)이다. 배제는 양극의 두 공간 중 어느 한 공간을 부정하고 다른 공간을 긍정하는 조작이며, 중화는 대립을 상실케 하고 그 대립을 포섭하고 있는 중화된 사항이 나타나게 하는 조작이다. 더 이상 대립이 없어지는 완전한 중화가 이루어지면 게임은 종료된다. 이러한 중화는 우선 배제를 통하여 도모된다. [표 2]의 설화도식구분3의 치즈러쉬는 반주체의 입장에서 배제행위이다. 반주체는 불쾌하며 먼 곳인 주체의 기지로 공격을 감행한다. 하지만 이 때의 배제는 결국 중화로 이어지지 못하기 때문에 게임을 종료되지 않는다. 주체입장에서의 적극적인 배제는 설화도식4에서 나타난다. 렐커를 활용하여 역시 불쾌하며 먼 곳을 중화시키려는 것인데, 이 역시 중화로까지 성공하지 못한다. 최종적으로는 설화도식6에서 배제가 중화로까지 도달하여 게임이 종료하게 된다. 처음의 두 대립적인 범주가 온존한 상태를 ‘대립’, 대립이 없어진 상태를 ‘무대립’, 둘 중 하나를 부정하는 것을 ‘비대립’, 대립을 모두 부정하는 상태를 ‘비무대립’으로 개념화하여 기호사각형 상에서 행로를 살핀다면 스타크래프트의 행로는 아래의 그림과 같을 것이다. 대립에서 비대립으로의 시도는 한번 만에 성공할 수도 있으며 여러 차례 있을 수도 있는데, 이러한 시도가 무대립으로까지 성공하면 설화 프로그램 및 담화는 종료되는 것이다.

대립에서 비대립으로의 행로 중 점선으로 표기한 것은 그 시도가 임의적으로 많을 수 있음을 의미한다. [그림 2]에서의 구불구불한 선이 담화의 비정형성, 임의성을 의미하는 것과 같은 맥락이다.

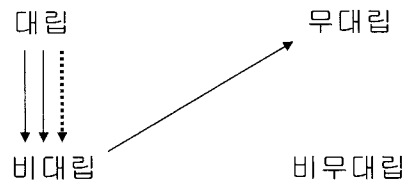


그림 6. 스타크래프트 공간의 통합체적 행로

IV. 결론

컴퓨터게임 팩맨(Pac Man)에서 삶과 죽음의 서사를 찾기도 한다[34]. 피자조각 같은 캐릭터가 귀신 모양의 적을 피해서 점을 지워나가는 극히 단순한 게임에서도 내적인 서사를 찾을 수 있는 것이다. 우리는 머리 속으로 어떤 것을 상상하든지 간에 핵심적인 것은 인간적 본질을 잃거나 놓지 않는다고 한다[35]. 때문에 겉보기에는 별 의미가 없어 보이는 단순한 게임에서도 내재적인 의미들을 찾을 수 있는 것이다. 인간의 본질과 관련된 이야기가 없다면 본능적으로 흥미를 느끼지 않았을 것이다.

본고는 이러한 측면에서 스타크래프트가 함축하고 있는 이야기를 분석해보고자 하였다. 단지 키보드와 마우스를 이용해서 유닛들을 조종해가는 단순해 보이는 게임에서도 그 내적인 서사를 찾을 수 있었다. 심층적인 의미의 뼈대가 먼저 형성된 후 그 의미는 점차 살이 붙어가면서 담화로 형성되었다. 담화에서 의 주요 요소인 구상화, 주제화, 연기자화, 시간화, 공간화가 어떻게 이루어지는가를 살펴보았다. 이 과정에서 컴퓨터게임이 다른 서사들과의 차이점을 보이는 가장 큰 이유로, 그것이 완성되어 제공되는 담화가 아니라 점을 찾을 수 있었다. 완성된 담화가 아니라 끈, 주체가 만들어가는 담화라는 것이다. 이 때문에 또 다른 주체 즉 반주체의 역할이 여타의 서사에 비하여 상당히 중요해지며 능동적인 역할을 함을 알 수 있었다. 컴퓨터게임에서는 공간의 개념이 중요한 지위를 차지하는데[36], 그것의 계열체적, 통합체적 변형과정을 통하여 구상적인 담화가 조직되는 것도 살펴보았다.

컴퓨터게임, 특히 스타크래프트가 우리에게 어떤 방식으로 어떤 이야기를 하고 있는가에 대해 찾아보는 것이 본고의 목적이었다. 단선적인 배경스토리나 스테이지의 배경 이야기가 아닌 스타크래프트가 내면적으로 제공하며, 또 우리가 만들어가는 이야기의 방식과 내용을 추구하려던 것이었는데, 그레마스의 기호학은 그 설명력에서 상당한 유용함이 있었다고 판단되며, 바로 그러한 점이 본고의 주요 의의가 될 것이다. 다만, 단지 스타크래프트만을 분석한 것으로서는 전반적인 컴퓨터

게임의 의미생성과정에 대해서는 전체적인 설명이 부족하다. 여타 장르의 게임은 물론 같은 장르더라도 보다 다양한 게임들에 대한 지속적인 분석이 수반되어야 전체적인 컴퓨터게임의 서사에 대한 이해에 근접할 수 있을 것이다.

참고 문헌

- [1] 김치수, 김성도, 박인철, 박일우, *현대기호학의 발전*, 서울대학교 출판부, pp.196-197, 1998.
- [2] 장마리 플로슈, 김성도, *기호학 마케팅 커뮤니케이션*, 나남, 2003.
- [3] 박태순, '스타크래프트에 관한 기호학적 분석 : 그레마스의 기호사각형을 응용한 의미분석', 한국게임학회 논문지, 제7권, 제1호, 2007.
- [4] 박태순, '컴퓨터게임의 스토리텔링 모델 - 그레마스의 설화도식을 이용한 스타크래프트 분석을 중심으로', 한국콘텐츠학회 논문지, 제7권 제4호, 2007.'
- [5] P. A. Brandt, 'Meaning and the Machine: Toward a semiotic of interaction', in Anderson, Holmquist, Jensen eds, *The Computer As Medium*, Cambridge University Press, p.128, 1993.
- [6] P. B. Anerson, *A Theory of Computer Semiotics : Semiotic approaches to construction and assessment of computer systems*, Cambridge University Press, p.199, 1990.
- [7] 에스펜 올셋, 류현주 역, *사이버텍스트*, 글누림, pp.83-84, 2007.
- [8] 조문식, *컴퓨터게임에 대한 기호학적 분석 - 퍼스의 기호학을 중심으로 -*, 경희대학교 신문방송학과 석사학위논문, 1998.
- [8] 박정순, *대중매체의 기호학*, 나남, pp.351-355, 1995.
- [10] 질 들뢰즈, 하태환 역, *감각의 논리*, 민음사, p.12, 2008.
- [11] N. Brown, 'The Political Economy of the

Television (Super) text', Quality Review of Film Studies, Vol9, No3, 1984.

[12] 롤랑 바르트, 김인식 편역, *이미지와 글쓰기-롤랑바르트의 이미지론*, 세계사, p.92, 1993.

[13] 장마리 플로슈, 김성도 역, *기호학 마케팅 커뮤니케이션*, 나남, pp.52-53, 2003.

[14] 신항식, *시각영상 기호학*, 나남, pp.70-78, 2005.

[15] 김성도, *구조에서 감성으로-그레마스의 기호학 및 일반 의미론의 연구*, 고려대학교 출판부, pp.70-71, 2002.

[16] 그레마스, 김성도 역, *의미에 관하여, 인간사랑*, pp.16-17, 1997.

[17] 김경용, *기호학이란 무엇인가*, 민음사, p.287, 1994.

[18] 박인철, *파리학과의 기호학*, 민음사, p.120, 2003.

[19] J.꾸르떼, 오원교 역, *담화분석을 위한 기호학입문 -방법론과 적용-*, 신아사, p.174, 1986.

[20] Anne Hénault, *Narratologie, Sémiotique générale*, PUF, 1983, 홍정표 역, *서사, 일반 기호학*, p.123, 2003.

[21] 김운배, *애니메이션 캐릭터의 기호학적 생성구조 연구*, 홍익대학교 디자인 공예학과 박사학위논문, p.93, 2004.

[22] 에밀 벤베니스트, 황경자 역, *일반 언어학의 제문제 2*, 민음사, p.260, 1993.

[23] 박인철, *파리학과의 기호학*, 민음사, pp.438-440, 2003.

[24] 장마리 플로슈, 김성도 역, *기호학 마케팅 커뮤니케이션*, 나남, p.182, 2003.

[25] 김영찬 편저, *광고비평의 이해*, 한울아카데미, pp.104-105, 2004

[26] 김정민, 임성춘, 장진남, 이윤열, *스타크래프트 1.08 빌드오더, 워저드*, 2001.

[27] 박태순, '스타크래프트에 관한 기호학적 분석 : 그레마스의 기호사각형을 응용한 의미분석', *한국게임학회 논문지*, 제7권, 제1호, 2007.

[28] 박인철, *파리학과의 기호학*, 민음사, p.419, 2003.

[29] 윤선희, "PC방과 네트워크게임의 문화연구 - 스타크래프트를 중심으로", *한국언론학보* 2001,

p.339, 2001

[30] C. H. Miller, *Digital Storytelling*. Elsevier Inc, 2001, 이연숙, 변민주, 김명신, 이봉희, 김윤경, 박정희, 김기현 역, 2006. *디지털미디어 스토리텔링*. 커뮤니케이션북스, pp.122-123, 2006.

[31] R. Allen, 김훈순 역, *텔레비전과 현대비평*, 나남, 1992.

[32] 서인숙, *영화분석과 기호학- 『너에게 나를 보낸다』를 중심으로-*, 집문당, 1998.

[33] 박인철, *파리학과의 기호학*, 민음사, pp.451, 2003.

[34] Z. Eric, 'Narrative, Interactivity, Play and Games: Four Naughty Concepts in Need of Discipline,' Noah Wardrip-Fruin and Pat Harrigan ed *First Person - New Media as Story, Performance, and Games*, MIT Press, p.162, 2004.

[35] 최예정, 김성룡, *스토리텔링과 내러티브*, 글누림, p.109, 2005.

[36] 권병수, '온라인게임과 상호작용성: [Warcraft2]와 [C&C]', 이재현 편저, *인터넷과 온라인게임*, 커뮤니케이션북스, 2001.

저자 소개

박 태 순(Tae-Soon Park)

정회원



- 1989 2월 : 연세대학교 경영학과 (경영학사)
 - 2003 2월 : 연세대학교 영상대학원 멀티미디어저널리즘 전공(영상학 석사)
 - 2003 9월 ~ 현재 : 연세대학교 영상대학원 영상커뮤니케이션 전공 박사과정
 - 2005 2월 ~ 현재 : 호남대학교 게임애니메이션학과 전임강사
- <관심분야> : 게임콘텐츠