

디지털 게임에 나타나는 만화적 표현양식 연구

윤현정[○]

이화여자대학교 디지털미디어학부[○]

exam@ewhain.net

A Study on the Cartoon Style in Digital Game

Hyun-Jung Yun[○]

Division of Digital media, Graduate school of Ewha Womans University

요 약

본 연구는 디지털 게임에 나타나는 만화적 표현양식의 유형을 살펴보고 그 의미작용을 분석하고자 한다. 먼저, 디지털 게임에 나타나는 만화적 표현양식은 크게 시각기호적 표현과 청각기호적 표현으로 나뉜다. 이때 시각기호적 표현은 지시적 의미전달을 통해 사용자들의 즉각적 게임경험을 돕는다. 한편, 청각기호적 표현은 사용자의 주체를 표현하고, 게임 세계관과 배경스토리를 전달하여 사용자들의 몰입을 심화시키는 역할을 하였다. 본 연구는 기존에 논의되지 않았던 디지털 게임에서 나타나는 만화적 표현양식의 기호학적 의미를 밝히고 이를 통해 사용자 경험의 측면까지 포괄적으로 살펴보았다는 의의를 지닌다.

ABSTRACT

This study finds out the types and meanings of the cartoon style in digital game. First, this study suggests two types, visual sign and aural sign. The cartoon style of visual sign signify denotative means, that helps user's instant gaming experience. Meanwhile the cartoon style of aural sign strengthens user's identity and immersion. Also it delivers background story of the game. These significations implies the semiological meanings of the cartoon style in digital game, and this study comprehensively handles aspects of the user experience in gaming world, too.

Keywords : Digital game, Cartoon, Cartoon style, Virtual world (디지털 게임, 만화, 만화적 표현양식, 가상세계)

1. 서 론

1.1 연구배경 및 연구목적

디지털 게임은 다양한 미디어를 재매개한다.

새로운 디지털 미디어는 재매개를 통해 기존 미디어들이나 다른 동시대의 미디어들을 개조, 개선해 나가면서 변화하고 발전하는데 네트워크와 컴퓨터 기술의 발전으로 나타난 디지털 게임은 3D 가상공간의 실현을 통해 새로운 미디어 경험을 사용자들에게 제공하고 있다.

디지털 게임은 그래픽의 표현이라는 측면에서 사실적인 렌더링 기법을 통해 더욱 현실과 닮은 배경, 인물, 움직임 등을 제공하며 사용자들이 좀 더 생생하고 몰입적인 경험을 할 수 있도록 한다. 그러나 이러한 경향에도 불구하고 디지털 게임은 여전히 2차원 인쇄물의 속성을 지닌 만화를 재매개한 만화적 표현양식을 사용하고 있다. 이는 카툰 렌더링이라는 기법을 통해 전반적인 그래픽 구현 차원에서 만화적 표현양식이 적용될 뿐 아니라, 다양한 만화적 속성들이 디지털 게임 속에 재매개되고 있음을 의미한다.

만화는 하나의 ‘형태’, 즉 예술가가 독자를 위해 사용하는 도상적 및 언어적 상징을 통해 창조된 하나의 의사세계로 현실세계의 요소들을 선택, 추상화하고 예술적 기교를 통해 2차원의 현실에서 3차원적 환상을 획득하는 것이다[1]. 이러한 만화의 특징은 다양한 미디어와의 재매개 과정에서 잘 드러난다. 영화의 표현은 많은 부분 만화의 양식을 차용하고 있다. 영화는 컷을 중심으로 장면과 장면의 연결, 장면의 구도, 대상과 움직임의 시각화, 시간화를 통해 시간이 정지된 예술인 만화를 시간의 예술로 변모시킨다.

또한 비사실적 렌더링의 일종인 카툰 렌더링 기법은 영화, 광고, 디지털 게임 등에서 활발히 이용되고 있는데 특히 이 기법은 공간효과를 극대화하는 동시에 수작업과 같은 효과를 준다[2].

이처럼 3차원의 공간감을 획득하는데 만화적 표현 양식이 다양하게 활용되고 있는 것은 사실이지

만 말풍선, 동작선, 양식화된 상징기호, 발화기호 등의 독특한 만화만의 표현 요소들은 2차원적 만화의 특징을 뚜렷이 지니고 있기 때문에 3차원적 효과를 표현하고자 하는 매체에 재매개되어 적용되는데 제한이 있었던 것이 사실이다. 만화를 영상화한 애니메이션의 경우에도 이러한 2차원적 표현은 대부분 지양되고 있다. 그러나 이러한 경향에도 불구하고 3D 가상공간을 표방하는 많은 디지털 게임들은 오히려 만화의 독특한 표현양식을 재매개하고 있으며, 이들을 통한 다양한 의미작용이 나타나고 있다.

이에, 다양한 미디어 활용과 기술을 통해 점점 더 현실에 가까운 게임 경험을 제공하고자 하는 디지털 게임에서 이러한 만화적 표현양식이 왜 계속해서 사용되는지에 대한 의문이 제기된다.

볼터와 그루신은 ‘재매개의 과정은 모든 미디어가 하나의 차원에서 보면 기호의 작용이라는 것을 깨닫게 해준다[3]’고 했으며, 이들에 따르면 미디어는 관계적, 계보학적 맥락에서 접근해야 한다. 본 연구는 이러한 관점에서 다양한 만화적 표현양식이 디지털 게임에서 어떻게 재매개 되고 있으며, 이들이 어떠한 의미작용을 생성하고 있는지 분석하고 그 의의를 살펴보고자 한다.

1.2 연구방법 및 연구대상

만화는 다양한 미디어를 넘나들며, 많은 역할을 담당하고 있다. 만화가 이러한 역할을 어떻게 수행하고 있는 지에 대한 논의는 매우 복잡하며, 그 논의는 선사시대의 동굴에서 시작되어 오늘날의 컴퓨터까지 이어진다[4]. 제9의 예술로서 인정받고 있는 만화는 기호학, 언어학, 교육학, 사회학, 심리학, 커뮤니케이션 학 등과 관련되어 활발히 연구되고 있다[5].

미국의 커뮤니케이션 학자인 랜달 P. 해리슨에 따르면, 오늘날 만화는 하나의 메스커뮤니케이션으로 정보의 전달을 통해 그 본연의 길을 찾고자 한다. 또한 매우 복잡한 국면을 가지고 있어서 그 복잡성, 부호, 내용 및 그것이 사용되는 상황에 따라

다양하게 변화한다[6]. 그는 그림 커뮤니케이션은 언어 커뮤니케이션의 선조로, 그림 역시 언어와 마찬가지로 기술적, 역사적, 비교 분석 등의 객관적 분석이 가능하다고 보았으며 ‘그림 분석’ 개념을 제창하기도 하였다[7].

이와 같이, 만화는 문화의 표현 양식이자 커뮤니케이션 매체로서 그 중요성을 확장시켜 나가고 있으며 분석대상으로서 그 의의를 획득하고 있다. 이에 만화 그 자체뿐 아니라 다양한 미디어로 재매개되고 있는 만화적 표현양식에 대한 연구 역시 회화, 패션, 애니메이션, 영화 등의 영역에서 활발하게 진행되고 있는 실정이다[8].

그럼에도 불구하고 디지털 게임이나 3D그래픽 표현요소로써 나타나는 만화적 표현에 대한 연구는 개발자적, 기술적 관점에서의 그 디자인적 방법을 살펴보는 것[9]이나 사진과 같은 극사실적 그래픽 표현을 추구하는 사실적 렌더링에 비해 카툰 렌더링 등을 사용하는 비사실적 렌더링이 어떠한 효과를 지니는지 살펴보는 등의 연구[10]등에 그쳤다. 이들 연구는 뉴미디어인 디지털 게임과 만화의 재매개 양상을 기술적인 측면에서 살펴보고 새로운 모델을 제시하거나 그 효용성을 측정하였다는 측면에서 의의가 있지만, 수용자적 입장에서 디지털 게임에 나타나는 만화적 표현양식이 어떠한 기호학적 의미를 지니고 이들이 게임 내에서 어떤 의미작용을 수행하고 있는지에 대해 설명하지 못한다는 한계를 지닌다. 또한 카툰 렌더링에 대한 연구들은 카툰 렌더링이 사실적 렌더링에 비해 더 친근하고 감성적 느낌을 제공한다는 포괄적 의의를 제시하는 차원에 그치고 있다.

이에 본 연구는 기술적, 개발자적 관점이 아닌 수용미학의 측면에서 디지털 게임에 나타나는 만화적 표현양식의 유형과 의미작용을 살펴보고자 한다. 이때 앞서 제시한 연구들이 그래픽 구현의 차원에서 만화적 표현을 논의했다면, 본 연구에서 말하는 만화적 표현양식은 전반적인 그래픽 구현과 함께 기호의 측면까지를 포괄한다. 즉, 본 연구에서 만화적 표현양식이라 불리는 것은 단순히 비사

실적 렌더링을 지칭하는 것이 아니라 실제 만화에서 나타나는 다양한 기호화된 표현 양식을 포함함을 의미한다. 이들 기호는 시각요소의 만화적 표현과 청각요소의 만화적 표현으로 크게 나뉜다.

이와 같은 본 연구의 관점은 본 연구가 3D 기술이 발전하고 있는 2000년대 환경에서도 끊임없이 만화적 표현양식의 재매개가 계속되는 근본적 원인과 의의를 살펴보고자 하기에 유효하다.

이러한 연구를 수행하기 위한 연구대상은 만화적 표현양식이 사용된 디지털 게임으로 본 연구에서는 MMORPG인 <World of Warcraft>를 중심으로 살펴보고자 한다.

2004년 서비스를 시작한 <World of Warcraft>는 2010년 12월 세 번째 확장 팩을 내놓으며 전세계적 인기를 누리고 있는 MMORPG 장르의 대표적 게임이라 할 수 있다. <World of Warcraft>는 방대한 세계관과 공간설정, 다양한 종족과 직업, 지속적인 업데이트 등을 통해 연구대상으로서 양적, 질적 유효성을 지니고 있다. 게임별로 조금씩 차이가 있긴 하지만 디지털 게임 내에서 공통적으로 나타나는 일반적인 만화적 표현양식의 기호적 특성이 유사해 다양한 만화적 표현양식을 보여주고 있는 <World of Warcraft>는 연구대상으로서 대표성을 획득할 수 있으리라 사료된다.

또한 <World of Warcraft>는 사실적 표현양식과 만화적 표현양식을 동시에 사용하고 있다. 인트로 영상의 경우 실사에 가까운 그래픽을 제공하고 있는 반면, 실제 게임을 플레이 하는 과정에서는 다양한 만화적 표현양식을 사용하고 있어 각 표현양식에 따른 비교가 가능하다는 장점 역시 지닌다.

본 연구는 디지털 게임에 나타나는 만화적 표현양식을 살펴보기 위해 먼저 만화적 표현양식의 재매개 유형을 살펴보고 이를 바탕으로 만화적 표현양식이 어떠한 의미작용을 통해 어떤 의의를 사용자에게 전달하고 있는지 살펴볼 것이다.

2. 만화적 표현 양식의 유형

2.1 시각요소의 만화적 표현

디지털 게임이 재매개하는 가장 두드러진 요소 중 하나는 시각요소의 만화적 표현이다. 아서 아사 버거는 만화는 수많은 관습적 표현을 지니고 있으며 만화를 정확히 이해하기 위해서 우리는 이를 배워야만 한다고 주장했다[11]. 그의 관점에 따르면 만화는 다양한 표현 기호를 지니며, 이들 각 기호가 의미하는 바가 정형화되어 있다는 것이다. 디지털 게임에서 역시 이러한 만화적 기호들이 혼재되어 사용되고 있다. 따라서 디지털 게임에 나타나는 복잡하고 다양한 시각요소의 만화적 표현을 이해하기 위해서는 먼저 기존 만화의 기호요소에 대한 분석을 살펴볼 필요가 있다.

오시로 요시타케는 만화 속 하나의 컷은 언어기호, 그림기호, 복잡기호로 성립된다고 보았다. 언어기호는 만화 속 글 부분으로 대사나 내레이션을 포함한다. 그림 기호는 그림의 부분으로 이는 다시 인물, 물건, 장면지정요소 등의 주요 대상을 나타내는 유연기호, 주효과와 배경효과, 말풍선과 같은 프레임을 나타내는 발화기호를 포함하는 효과기호를 포함한다. 복잡기호는 그림문자 등을 나타낸다[12]. 이러한 요시타케의 연구는 전통적 만화양식을 전제하고 있으므로 디지털 게임에 나타나는 만화적 표현양식을 살펴보고자 하는 본 연구는 그의 관점 중에서도 그림 기호를 중심으로 그 유형을 살펴보고자 한다. 이 그림기호는 다시 시각요소의 만화적 표현과 청각요소의 만화적 표현으로 나눌 수 있다. 시각요소의 만화적 표현은 유연기호와 주효과, 배경효과 등을 포함하며 청각요소의 만화적 표현은 말풍선과 같은 발화기호와 의성어, 음악기호 등의 표현을 포함한다.

먼저 디지털 게임에 나타나는 시각요소의 만화적 표현은 그 사용 목적에 따라 크게 세 가지 차원으로 나뉜다. 첫째, 슬픔, 수면, 멍해짐, 유혹과 같은 감정이나 상태를 나타내기 위해 사회적으로 약속된 양식화된 기호를 사용하는 것과 둘째, 배경,

운동표현, 동작선, 마법주문표시 등의 효과 표현을 위한 것, 마지막으로 안내나 지시 등에 쓰이는 도상기호의 사용 등이 그것이다.

먼저 양식화된 기호의 사용은 현재 사용자가 플레이하고 있는 캐릭터의 감정이나 상태를 적시하기 위해 주로 사용된다.

<World of Warcraft>에서 사용자 캐릭터는 전투 중 상대방 캐릭터나 몬스터들에 의해 수면 상태에 빠질 수 있다. 이때 사용자는 무력화된다. 수면 상태에 들어간 사용자의 캐릭터 머리 위에는 'Zzzz'라는 잠을 표시하는 기호가 표시된다. 또한 흑마법사의 소환수 서큐버스의 유혹에 걸린 사용자는 머리 위에 '♡'가 표시되며 무력화된다. 멍해짐의 공격을 받은 사용자 역시 머리 위로 나선형의 소용돌이가 표시되며 무력화된다. 상처를 회복하기 위해 붕대치료를 시전 할 경우에도 붉은 십자표시가 계속해서 나타난다. 이러한 기호들은 수면, 유혹, 멍해짐, 치료 등의 의미와 직접적인 유사성의 관계가 아닌 사회적 관습과 약속에 의해 그 의미가 파악되는 양식화된 기호의 형태를 띤다.



[그림 1] 유혹(좌)과 붕대치료(우) 기호

다음으로 효과표현을 위해 사용되는 시각요소들은 디지털 게임에 가장 빈번히 나타나는 만화적 표현이다. 만화에서 사람이나 물건의 움직임은 그 사람이나 물건이 움직인 궤적을 선으로 묘사함으로써 표현한다. 운동을 표상하는 데는 주로 스피드선이라고 불리는 묘선을 사용하는데 이는 운동하는 사물의 주변에 그 사물이 달려온 방향으로 그어진 선으로, 운동에 의해 생긴 바람을 표상한 것이라

생각할 수 있다. 선의 개수, 굵기, 형상, 선에 뒤따르는 의태어 등에 따라 운동의 속도나 성격, 사물의 질량감이 미묘한 차이를 보인다[13].

디지털 게임에서 이러한 움직임은 실제 이동뿐 아니라, 대상이나 상태의 물리적인 변화를 나타내는 것으로 파악될 수 있다.

<World of Warcraft>에서 역시 이와 같은 움직임은 다양한 효과선과 기호를 통해 표현된다. 특히 전투 시 뚜렷하게 살펴볼 수 있는데, 이는 대상이나 상태의 물리적인 변화를 시각적으로 제시해 준다. 전투를 위한 마법주문이나 타격 등의 공격 효과들은 시전이나 가격 시 선이나 다이아몬드 모양의 반짝임 표시로 나타난다. 가격을 받았을 때, 캐릭터에 표시되는 데미지 역시 효과선으로 나타난다. 그 밖에도 선택한 대상의 아래쪽 지면에는 항상 불투명의 원이 표시되어 현재 선택하고 있는 대상을 명확히 구분할 수 있도록 한다.

또한 탈 것을 타고 이동할 경우 탈 것 아래로 구름 모양이나 불꽃 모양의 기호가 반복적으로 생성되면서 잔상처럼 남는다. 음식을 섭취할 때도 사용자 캐릭터 주위로 다이아몬드 모양의 반짝임 표시가 아래에서 위로 올라오듯 지속적으로 나타난다. (주)네오플이 2005년 출시한 <던전 앤 파이터>와 같은 액션게임에서는 움직임과 동작효과가 만화에서 보던 그것과 거의 동일하게 나타나기도 한다.



[그림 2] 다양한 효과표현 기호들

마지막으로 안내나 지시에 쓰이는 도상기호들은 디지털 게임에서 가장 핵심적인 시각요소의 만화적 표현양식이다. <World of Warcraft>에서 사용자는 게임을 플레이 하면서 다양한 도상기호들과 만나게 된다. 이들 도상기호는 안내나 지시에 주로 사용되며 사용자들의 원활한 게임플레이를 돕는다.

가장 대표적인 도상기호는 퀘스트의 전달과 완료를 의미하는 느낌표와 물음표를 들 수 있다. <World of Warcraft>의 사용자는 퀘스트를 전달하는 NPC들을 게임세계 곳곳에서 만날 수 있는데, NPC의 머리 위에 느낌표가 있으면 해당 NPC는 퀘스트를 전달하는 NPC라는 것을 의미하며, NPC의 머리 위에 물음표가 있으면 해당 NPC에게서 퀘스트를 완료할 수 있다는 의미다. 이러한 기호는 퀘스트의 원활한 수행을 돕는다.



[그림 3] 퀘스트 수행 기호들

이 밖에도 각 NPC들의 기능과 역할을 알려주는 도상기호들이 있다. 사용자가 각 NPC에 마우스 커서를 대면 각자의 기능과 역할에 따라 다른 도상기호가 뜬다. 이 역시 보다 원활하게 사용자가 게임을 진행시켜 나갈 수 있도록 한다. 와이번, 박쥐 등의 탈 것 조련사의 경우 날개신발, 여관주인의 경우 귀환석, 무기 수리인의 경우 망치, 상인의 경우 보따리, 직업 상급자의 경우 책, 경비원의 경우 지도가 뜬다. 이 밖에도 만지거나 사용할 수 있는 물건의 경우 톱니바퀴 표시가 뜨며, 우체통에 커서를 가져갈 경우 편지봉투가, 드랍할 물건이 있는 죽은 몬스터의 경우 주머니 표시가 생성된다. 또한 대화가 가능한 NPC는 커서를 댈 경우 말풍선 모양이 생기기도 한다.



[그림 4] 박쥐 조련사, 무기 수리인, 경비원, 직업 상급자의 역할을 나타내는 도상기호들 (좌상으로부터 시계방향)

이러한 다양한 시각요소의 만화적 표현들은 사용자들에게 특수한 목적을 전달하고 의미화 된다. 이는 3장에서 자세히 살펴보도록 하겠다.

2.2 청각요소의 만화적 표현

청각요소의 만화적 표현은 오시로 요시타케의 분류에 의하면 그림 기호 중에서도 발화기호에 속한다. 청각요소는 보이는 것이 아니라 들리는 것이지만 만화에서 이는 사실상 불가능하다. 이에 만화는 청각요소의 표현을 위해 다양한 표현방식을 사용해 왔는데 그 대표격이 바로 말풍선이다. 이를 통해 만화가 만화 창조물에 행동, 사고 및 언어를 투입시키며 삶을 창조한다[14].

말풍선은 만화 이전부터 존재해오던 양식으로 미술사를 더듬어 올라가면 이미 중세의 종교화 때부터 사용했다고 한다[15].

만화는 이러한 말풍선을 자유자재로 이용하여 강력하고 독특한 문학적 성격을 이루는데 풍선의 모양, 글자의 형태, 그리고 그 밖의 상징 따위의 회화적 요소를 효과적으로 이용함으로써 톤, 고저, 리듬 또는 강약 같은 언어의 비언어적 측면을 시각적으로 그려내며, 소위 ‘생각풍선’이라는 것을 활용하여 등장인물들의 내면의 생각을 드러내고 일반

적인 대화 기법의 제한을 자유롭게 초월할 수도 있다[16].

또한 말풍선은 등장인물과 등장인물, 등장인물과 독자 사이의 의사소통을 위해 고안되었지만, 무엇보다도 등장인물들을 ‘소리의 주체’로 정립하는데 그 본질이 있다[17].

만화가 R.H.하비는 「코미코피아(Comicopia)」에서 ‘나는 여러 자세를 취하고 이리저리 날뛰고 있는 수많은 인물들의 그림을 지금껏 그려 왔다. 그러나 그러한 그림들이 아무리 활기 있고 생생할 지라도 내가 그 인물들 중 하나에 말풍선을 달아 그로 하여금 말을 하도록 만들고 난 후에야 비로소 그 그림은 생생하게 살아나기 시작하는 것이다. 즉 일단 말풍선이 그 화자에 달려지고 나면 그 인물은 더욱 생생해 지는 것이다. 말은 성격을 드러내며 말과 인물의 근접, 동시적인 말과 행동은 즉시성과 심각성을 부여하기 위해 결합된다[18]’라고 이야기하며 말풍선의 중요성을 역설한 바 있다.

디지털 게임에서 나타나는 말풍선 역시 이러한 맥락에서 이해될 수 있다. 디지털 게임의 말풍선은 보다 간단한 형태로 나타나지만 디지털 게임에서 나타나는 청각요소의 만화적 표현의 대표적인 예 역시 말풍선이기 때문이다.

<World of Warcraft>를 비롯하여 <마비노기>, <AION>등의 대부분의 MMORPG는 사용자들의 대화를 말풍선을 통해서도 나타낼 수 있도록 한다.



[그림 5] 게임 내 말풍선 예시

이처럼 디지털 게임에서 사용자가 말하고자 하는 내용을 타이핑하면 그 내용이 사용자 캐릭터의 머리 위로 나타나는 이러한 말풍선의 방식을 바킹 챗(barking chat)이라고 한다[19].

사실상 화면의 대화창을 통해 언어적 기호는 즉시적으로 다른 사람들에게 전달, 교환되지만 이들 디지털 게임은 굳이 말풍선이라는 기호를 도입해 사용자들의 대화를 전달하고 있는 것이다.

<World of Warcraft>에서 NPC들의 경우에 각자의 역할에 따른 상투적 대화는 단순히 소리로 표시될 뿐 대화창이나 말풍선으로 표시되지 않는다. 상인을 클릭했을 때 “내가 도울 일이라도 있는가”라는 말이 음성으로는 전달되지만 대화창과 말풍선으로는 나타나지 않는 것이다. 하지만 세계관이나 배경 스토리를 알려주는 역할을 하는 NPC의 경우에는 커서를 가져갈 경우 말풍선 모양이 뜨며, 그들을 클릭하면 각자가 자신들의 이야기를 짧게 늘어놓는다. 이들의 말은 대화창과 말풍선으로 동시에 표시된다.

이러한 말풍선의 법칙은 앞서 살펴본 시각요소의 만화적 표현과는 다르게 청각요소의 만화적 표현양식이 작동하고 있음을 알 수 있다. 시각요소가 기호의 제시를 통해 게임의 진행을 보다 편리하게 돕는 것이라면 청각요소는 보다 내재적 차원의 의미를 사용자에게 전달하고 있는 것이다. 사용자는 이러한 말풍선을 통해 자신의 존재를 다른 존재와 구분하고 일종의 커뮤니케이션 프레임으로 이를 받아들이게 된다. 기능과 역할을 지닌 NPC들과의 대화가 말풍선으로 표시되지 않는 것은 그들에게 커서를 가져갔을 때 생기는 망치, 날개신발, 귀환석, 보따리 등의 도상기호만으로도 그들의 역할을 충분히 전달해 줄 수 있기 때문이다. 그러나 말풍선이 뜨는 NPC들은 게임 세계를 사용자가 좀 더 잘 이해할 수 있도록 하는 내용을 전달해 준다. 예를 들어 <World of Warcraft>의 아웃랜드에 위치한 샤프트라스의 고난의 거리에서 사용자는 한 무리의 피난민 고아 소녀들을 만나게 된다. 그들과 사용자는 특별한 상호작용을 할 수 없다. 그러나 이 소녀 NPC들은 고난의 거리를 뛰어다니며 천진난만한 아이들의 시각으로 고아가 된 자신들의 처지를 이야기한다. 이것들은 말풍선으로 지속적으로 표시된다. 결국 말풍선은 사용자와 사용자 간의 대화에서

뿐만 아니라 사용자가 게임의 세계관을 자연스럽게 체득할 수 있도록 하는 수단으로 사용되는 것이다.

한편, 말풍선은 소음의 표현으로도 사용될 수 있다. 사람들이 많이 모인 광장에서 사용자는 각 사용자들의 대화를 모두 들을 수 없다. 그러나 사람들의 머리 위로 무한히 생성되는 말풍선은 현재 광장에서 진행되고 있는 다양한 대화를 시각적으로 표현해준다. 만화에서 소음은 농담과 여흥을 위해서 사용되기도 하는데, 이는 마을과 대도시에서 자신들끼리 단순한 농담을 주고받으며 즐겁게 대화하고 있는 NPC들을 통해서도 나타난다. 사용자는 이들 NPC와 대화할 수 없지만, 이들의 대화를 말풍선으로 목격할 수 있고 이는 대부분 시시한 농담들이지만 게임의 분위기와 상황을 효과적으로 전달하는 역할을 수행하게 된다.

3. 만화적 표현 양식의 의미작용분석

3.1 지시적 의미전달 강화

2장에서 살펴본 바와 같이 디지털 게임 내에서는 다양한 시각적, 청각적 만화적 표현 양식들이 구현되고 있다. 이러한 디지털 게임에 나타나는 만화적 표현을 기호의 차원에서 해석하고 그 의미작용을 살펴볼 때 퍼스의 기호이론은 주요한 시사점을 제공한다.

퍼스의 기호이론은 시각 커뮤니케이션 분야에서 널리 사용되고 있는데 그에 따르면 기호는 도상기호(Icon), 지표기호(Index), 상징기호(Symbol)로 나뉜다.

도상 기호는 무엇인가와 닮아야 하고, 이 무엇인가의 기호로 사용되어야 한다[20]. 즉, 의미하는 대상과의 유사성의 관계를 바탕으로 나타나는 것이다.

반면 지표기호는 원인과 결과의 관계를 지닌다. 연기가 올라오는 지붕의 굴뚝이 밥을 짓고 있다는 의미를 지시하는 것이 그 예가 된다.

상징기호는 법칙에 따라서 그것이 외시하는 대

상체로 귀결되는 기호이다. 이 때 법칙은 일반적으로 이 대상체를 지시하여 상징의 해석을 규정하는 일반적인 관념들의 연상작용이다[21]. 상징기호는 지시하는 대상과 기호의 관계가 사회적 합의나 관습, 교육을 통해 미리 익혀지고 공유된 경우에 유의미한 기호이다.

디지털 게임에 나타나는 시각요소의 만화적 표현들은 도상기호와 상징기호로 주로 이루어져 있다. 이때, ‘Zzz’나 ‘♡’와 같이 양식화된 관습의 형태로 나타나는 상징기호들은 이미 매우 일반적인 상징으로 받아들여지는 일종의 도상기호라고도 말할 수 있다.

본질적으로 만화는 ‘기호체계’의 한 유형 속에 포함되어 있는 ‘도상기호’의 특수한 형태이며 도상기호는 그것이 표현하는 실제사물과 어느 정도 유사성을 갖는다[22]. 이러한 도상기호의 사용은 그 유사성 덕택에 누구에게나 쉽게 이해될 수 있는 장점을 가지는데, 이는 디지털 게임의 만화적 표현양식에서 역시 마찬가지로 작동한다.

이들 기호의 사용은 다양한 계층, 다양한 상황에 처한 개개인의 사용자가 게임을 수행해 나가는 데 있어서 즉각적으로 게임의 진행 상태와 캐릭터의 상황을 파악하고, 보다 쉽고 빠르게 게임을 진행해 나가는 것을 돕는데 있다.

<World of Warcraft>의 예를 살펴볼 때 빈번히 나타나는 이러한 도상기호들은 지시적 의미전달을 통해 사용자들의 게임경험을 즉각적, 표층적으로 증진시킨다. <World of Warcraft>는 현대 대도시가 아닌 중세와 비슷한 허구적 세계를 배경으로 하고 있다. 이는 처음 이 게임에 접속하는 사용자들에게는 매우 낯선 세계이다. 이러한 낯선 세계 속에 수많은 NPC와 물건, 대상이 존재하고 그들의 용도와 기능이 각기 다르게 작동한다. 이에 이를 즉각적으로 알게 해주고 보다 편리한 게임을 즐기 하기 위해 이러한 시각요소의 만화적 표현들이 사용되는 것이다.

<World of Warcraft>에서 각 마을마다 존재하는 우체통의 예를 살펴볼 때, 이들의 모양은 우리

가 익히 알고 있는 우체통과 다르고 단순한 장식물로 여겨질 수도 있다. 따라서 우체통 위에 편지 봉투 모양의 도상기호를 제시함으로써 사용자들이 이를 즉각적으로 우체통으로 인식할 수 있도록 하는 것이다.

시각요소의 만화적 표현의 일종인 효과선들 역시 이러한 차원에서 이해될 수 있다. 이들 효과선은 평면 속의 그래픽으로 미세하게 구현하기 힘든 움직임과 그러한 움직임들의 방향, 강도 등을 효과적으로 표현하는데 기여한다. 또한 눈으로 확인하기 힘든 마법효과나 음식섭취를 통한 마나와 생명력의 회복정도를 만화적인 표현을 통해 시각적으로 사용자에게 제시한다. 이를 통해 사용자들은 다양한 감각이 지원되지 않는 디지털 게임 내에서 더욱 원활한 커뮤니케이션을 지원받을 수 있게 되는 것이다.

3.2 몰입의 극대화

앞서 살펴본 바와 같이 <World of Warcraft>는 그래픽의 표현에 있어서 카툰 렌더링의 기법을 적용하고 있을 뿐 아니라, 다양한 만화적 표현양식을 재매개하고 있다. 그런데 이와 달리 <World of Warcraft>의 인트로 동영상은 극사실주의 표현양식을 사용하여 실사 영화와 같은 장면을 보여준다. 2008년 11월 공개된 확장 팩 <리치왕의 분노>의 경우 눈 내리는 절벽과 얼음이 갈라지는 장면, 리치왕의 머리카락과 의상의 표현에 이르기까지 매우 세밀한 사실적 표현을 적용하고 있다. 이전 확장팩이었던 <불타는 성전>의 인트로 동영상의 경우에도 이는 마찬가지로 적용된다. <불타는 성전>의 인트로 동영상은 다양한 직업의 캐릭터들이 등장해 자신들의 주요 공격 기술을 선보이는데 마법사가 ‘양 변이’라는 기술을 통해 상대 캐릭터를 양으로 변이시키는 장면은 사용자가 직접 게임에서 경험하게 되는 ‘양 변이’ 기술과는 그 효과의 표현이나 결과 등에서 사뭇 다르게 보인다.

이처럼 게임의 전반에 만화적 표현을 차용하고 있음에도 불구하고 인트로 동영상은 실사 영화와

같은 사실적 표현양식을 취하게 되는 것은 다음과 같은 맥락에서 이야기 될 수 있다.

김중서, 곽훈성(2007)은 게임에서 카툰 렌더링을 사용하는 이유를 게임 캐릭터와 배경의 분리를 용이하게 하기 위해서라고 주장했다. 또한 이러한 카툰 렌더링은 정서적이며 심리적인 공감대를 제공할 수 있다고 했다.

현승훈(2008)은 극사실주의 디지털 애니메이션의 인물에게 관객은 애니메이션적 환영주의도, 실사영화의 사실성도 아닌 현란한 디지털 기술, 그 자체의 현존성만을 느끼게 된다고 주장했다. 그에 따르면 디지털 인공물로서 낯설어진 캐릭터의 존재에 관객은 동일화를 이루지 못하며 무의식적으로 오히려 거부감을 나타낼 수 있다는 것이다. 그는 이러한 문제를 해결하는 하나의 방안으로 사실적인 움직임과 배경화면을 가지지만, 만화적인 스타일의 캐릭터 디자인을 통해 관객들에게 이미지에 대한 환영성을 가지도록 해야 한다고 주장한다. 이를 통해 이미지에 대한 친근감을 관객과 유지할 수 있다는 것이다.

이는 스콧 맥클라우드가 『만화의 이해』에서 만화적 표현이 사실적 표현보다 독자의 감정이입을 돕는다고 주장한 것과 일맥상통 한다. 그에 따르면 도상화는 물질세계의 겉모습을 줄이고 형태라는 관념을 취하기 때문에 스스로를 개념의 세계에 위치시킨다. 즉, 전통적인 사실주의 기법으로는 바깥쪽으로부터의 세계를 표현하고, 만화적 기법으로는 안쪽으로부터의 세계를 표현할 수 있다는 것이다. 도상화되면 될수록 그 대상은 독립된 정체성을 가지게 된다. 때문에 주요 인물과 대상은 고도로 도상화되지만, 특별한 의미가 없는 배경은 좀 더 사실적으로 그려지곤 한다는 것이다. 이를 통해 독자들은 인물의 탈을 뒤집어쓰고 감각을 자극하는 세계로 안전하게 들어갈 수 있다. 이러한 결과로 태어난 혼합양식은 극도로 만화적으로 표현된 인물부터 거의 사진과 같은 배경에 이르기까지 드넓은 도상기호화의 영역을 지니게 되었다[23].

이러한 만화적 표현양식과 사실적 표현양식의

의미화는 디지털 게임에도 적용될 수 있다. <마비노기>의 경우 배경과 사물은 외곽선이 없지만 사용자가 조종하는 캐릭터와 NPC, 동물 형태의 몬스터 등은 모두 뚜렷하고 두꺼운 검은 외곽선을 지니고 있다. 이는 보다 주요하게 사용자가 감정을 몰입해야 할 요소인 대상들을 배경과 분리되도록 하는 만화적 표현을 통해 이들에 대한 몰입을 더욱 증가시키는 것으로 볼 수 있을 것이다.



[그림 6] <마비노기> 내 외곽선이 적용된 캐릭터(좌)와 외곽선이 없는 사물(우)

따라서 <World of Warcraft>의 인트로 동영상에 극사실주의적 표현을 사용하는 것은 이것이 사용자가 직접 참여해 경험하는 것이 아니라, 감상하는 것이기 때문이다. 보다 생생한 화면과 내용을 전달하는 극사실적 표현이 인트로 동영상에는 더 어울리기 때문이다.

그러나 게임 내부의 구현은 다른 차원에서 이루어진다. 이때 사용자는 게임에 진입해 이들 게임 속 요소와 상호작용하고 이를 통해 자신만의 게임 경험을 얻게 된다. 그렇기 때문에 실사적 표현보다는 만화적 표현양식을 사용해 세계를 구현할 때 더욱 캐릭터에 몰입할 수 있게 되는 것이다. 이는 앞서 청각기호의 만화적 표현을 통해 사용자들이 주체성을 확보하고, 나아가 세계관과 배경스토리를 전달하는 것으로 살펴본 바 있다. 즉, 만화적 표현양식이 스토리에 대한 몰입을 증대시키기도 하는 것이다.

Ubisoft의 플레이스테이션용 FPS게임 <써튼 X

Ⅲ>은 기존의 FPS게임들이 주로 극사실적인 표현 양식을 사용한 것과 달리 만화적 표현을 전면 차용하고 있다. <써틴 XⅢ>은 만화 양식을 최대한 적용해 칸 나누기나 효과선 등을 그대로 표현하고 있으며 대화들도 모두 말풍선으로 화면 상단에 표시된다. 총격 효과 역시 'ARR', 'Roo', 'Boom'과 같은 그림글자로 표현된다. 이러한 만화적 표현양식의 완전한 차용은 표현효과나 타격감을 증대시킬 뿐 아니라 오히려 스토리에 대한 몰입을 가져온다. 기존의 많은 FPS게임들이 스토리보다는 게임 룰과 게임성을 통한 유희적 요소를 강조했다면, <써틴 XⅢ>은 사용자들에게 마치 만화 속 캐릭터가 된 듯한 느낌을 제공함으로써 게임의 스토리라인을 충분히 경험하도록 하는 것이다.



[그림 7] <써틴XⅢ>에 나타나는 만화적 표현양식

4. 결 론

본 연구는 디지털 게임에 나타나는 만화적 표현 양식의 유형과 그 기호학적 의미를 살펴보고, 이들이 게임 내에서 사용자들에게 어떤 의미작용을 통해 어떤 영향을 미치는지 밝히고자 하였다.

연구 결과, 디지털 게임에 나타나는 만화적 표현 양식은 크게 시각기호의 표현과 청각기호의 표현으로 나눌 수 있었으며 시각기호의 표현은 지시적 의미전달을 통해 즉각적, 표층적으로 사용자들이 좀 더 편리하고 풍부한 게임경험을 즐길 수 있도록 하는데 그 의의가 있었다. 청각기호의 만화적 표현은 주체의 지위를 확보하고, 이를 통해 보다 심층적 차원에서 게임에 몰입할 수 있는 장치로

작동했다. 이는 게임의 세계관과 배경 스토리의 전달이라는 측면에서도 유효하게 작동했다.

또한 전반적으로 만화적 표현양식은 게임 세계 내에서 사용자의 주체성을 확보하는 동시에 다른 세계의 요소들과 사용자의 캐릭터를 분리함으로써 사용자들의 몰입을 심화시키는 역할을 한다는 것을 알 수 있었다.

본 연구는 기존에 논의되지 않았던 디지털 게임과 만화적 표현양식의 기호학적 의미를 밝히고 이를 통해 사용자 경험의 측면까지 포괄적으로 살펴 보았다는 의의를 지닌다. 그러나 광범위하게 나타나고 있는 디지털 게임의 만화적 표현양식에 대한 다양한 사례분석이 부족하며, 사실적 표현양식과의 비교 분석 역시 미흡했다는 점에서 그 한계를 지닌다. 이는 후속연구들을 통해 보완되어야 할 것이다.

참고문헌

- [1] Randall, P. Harrison, 하종원 역, 『만화와 커뮤니케이션』, 이론과 실천, 1994, p.68.
- [2] 김중서, 곽훈성, 「영상콘텐츠에서 카툰 렌더링 기법의 활용」, 『한국콘텐츠학회논문지』, 7권, 8호, 2007, pp.142-151.
- [3] Jay David Bolter & Richard Grusin, 이재현 역, 『재매개 : 뉴미디어의 계보학』, 커뮤니케이션북스, 2006, p.18.
- [4] Randall, P. Harrison, 하종원 역, 앞의 책, p.70.
- [5] 권경민, 『기호학적 만화론』, 도서출판 심포지움, 2007, p.16.
- [6] Randall, P. Harrison, 하종원 역, 앞의 책, p.32.
- [7] 권경민, 앞의 책, p.12.
- [8] 박창석, 『미술 속 만화, 만화 속 미술』, 다빈치, 2004. / 유재명, 「문화의 표현 양식으로서 만화」, 『비교문화연구』, 6권, 경희대학교 비교문화연구소, 2003, pp.109-128. / 이은영, 「로이 리히슈타인의 회화에 나타나는 만화적 표현 연구」, 이화여자대학교 교육대학원 미술교육전공 석사학위 논문, 1996. / 임수진, 「만화적 속성을 통해 본 키스 해링(Keith Haring)의 작품 연구」, 이화여자대학교 대학원 미술사학과 석사학위 논문, 2004. / 장재욱, 「전달

- 매체로서 만화가 갖는 인지의 용이성에 대한 연구:특성과 활용방안을 중심으로」, 조선대학교 산업디자인학과 석사학위논문, 1998. / 조강애, 「애니메이션에서 활용되는 출판만화적 표현요소에 관한 연구-출판만화를 원작으로 한 TV용 일본 애니메이션을 중심으로-」, 홍익대학교 산업대학원 애니메이션전공 석사학위 논문, 2004. / 한예성, 「만화의 표현적 특성을 응용한 패션 일러스트레이션 연구」, 이화여자대학교 대학원 장식미술과 석사학위 논문, 1999.
- [9] Jong Seo Kim, Kang Soo You, Hoon Sung Kwak, 「An Efficient Expression on Cartoon Rendering Scheme in Game Characters」, Fifth International Conference on Software Engineering Research, Management and Applications, 2007, pp.924-928. / Bill Tomlinson, 「From Linear to Interactive Animation : How Autonomous Characters Change the Process and Product of Animating」, Computers in Entertainment, Vol.3, No.1, 2005. / Stephen Chenney, Mark Pingel Rob Iverson, Marcin Szymanski, 「Simulating Cartoon Style Animation」, SIGGRAPH 2002, 2002, pp.133-138.
- [10] 김종서, 곽훈성, 앞의 논문, pp.142-151. / 문희정, 「카툰 렌더링에 관한 연구」, 『인포디자인이슈』 12호, 2007, pp.29-40. / 현승훈, 「극사실주의 디지털애니메이션의 장치 특성에 대한 미학적 고찰」, 『한국콘텐츠학회논문지』, 8권, 9호, 2008, pp.94-100. / 이인권, 「디지털 콘텐츠의 만화적인 스타일화」, 『한국콘텐츠학회논문지』, 6권, 3호, 2006, pp.33-38.
- [11] Arthur Asa Berger, 『Seeing is Believing』, Mc Graw-Hill, 2007, p.192.
- [12] 오시로 요시타케, 김이랑 역, 『만화의 문화기호론』, 눈빛, 1996, p.30.
- [13] 요모타 이누히코, 김이랑 역, 『만화원론』, 시공사, 2000, p.53.
- [14] Randall, P. Harrison, 하종원 역, 앞의 책, p.64.
- [15] 요모타 이누히코, 김이랑 역, 앞의 책, p.72.
- [16] 김용락, 김미림, 『서사만화 개론』, 범우사 1999, pp.152-153.
- [17] 요모타 이누히코, 김이랑 역, 앞의 책, p.77.
- [18] Randall, P. Harrison, 하종원 역, 앞의 책, p.65.
- [19] 제시카 멀리건, 브리짓 페트로브스키, 송기범 역, 『온라인 게임기획 이렇게 한다』, 제우미디어, 2003, p.58.
- [20] 찰스 샌더스 퍼스, 김성도 편역, 『퍼스의 기호사상』, 민음사, 2006, p.155.
- [21] 찰스 샌더스 퍼스, 김성도 편역, 앞의 책, p.156.
- [22] Randall, P. Harrison, 하종원 역, 앞의 책, p.54.
- [23] Scott McCloud, 김낙호 역, 『만화의 이해』, 비즈앤비즈, 2008, pp.49-52.



윤현정 (Yun Hyun-jung)

2004.2 이화여자대학교 광고홍보학과 졸업
 2009.2 이화여자대학교 디지털미디어학부 영상콘텐츠 전공 석사
 2009.3-현재 이화여자대학교 디지털미디어학부 영상미디어 전공 박사수료

관심분야 : 디지털 스토리텔링, 디지털 게임