

스타크래프트에 관한 기호학적 분석 : 그레마스의 기호 사각형을 응용한 의미분석

박 태 순

호남대학교 게임애니메이션학과
pts0506@honam.ac.kr

A Semiotic Analysis of Starcraft :
Sense Analysis by Greimas' s Carre Semiotique

Tae-Soon Park
Dept. of GameAnimation, Honam Univ

요 약

그레마스의 기호 사각형과 구조생성기호학은 언어는 물론 비언어 텍스트 분석에도 유용하기에, 이를 활용하여 스타크래프트를 분석해보고자 하였다. 가장 1차적으로 필요한 작업이 게임 텍스트에 대한 분절이었는데, 본고에서는 크리스티앙 메츠의 거대 통합체 이론과 원칙을 차용하여 게임 텍스트 분절의 기준을 삼았다. 스타크래프트의 기호 사각형을 도출한 결과 스타크래프트는 전쟁이라는 의미축을 중심으로 하여 생산과 파괴라는 기본적인 의미범주를 통하여 의미를 생성하는 것으로 파악되었다. 이러한 의미작용체계에 대한 분석은 향후의 설화수준, 담화수준에서의 의미작용체계분석과 맞물려 총체적인 스타크래프트의 의미생성과정을 파악하는데 디딤돌이 될 것으로 기대된다.

ABSTRACT

This paper attempts to analyze Starcraft by Greimas' s Carre Semiotique and the theory of structure generation semiotics, which are useful for non verbal text as well as verbal text. First, by using the Christian Metz' s grand syntagma theory and principle, this study articulated the text of starcraft. As a result, it revealed that Starcraft has the axis of sense of war and has the primary sense categories of production and destruction. The sense of the Starcraft is being generated by these axis of sense and sense categories. This analysis is expected to be a stepstone for the furthermore analysis of narrative and discursive level.

Keyword : Starcraft, Semiotics, Carre Semiotique,

1. 서 론

게임은 다른 매체에 비하여 독특한 특성을 많이 지니고 있다. 영화나 TV, 인쇄매체 등에 비해 상이한 점을 지니고 있는데, 그것은 바로 이용자에 의한 상호작용성 때문이다.

이러한 상호작용성은 다시 컴퓨터와 이용자의 상호작용성과 이용자간의 상호작용성으로 대별되기 때문에 더욱 복잡한 특성을 보여준다.

복잡한 특성을 지니는 것에 비해서는 아직 컴퓨터게임에 대한 연구나 분석은 충분치 못한 수준이다. 컴퓨터게임 자

체가 본격적인 산업과 문화의 영역으로 자리매김된 것이 오래지 않기 때문인 것으로 보이는데, 하지만 이제 그 산업적·문화적 영향력이 급증하고 있으며, 나아가 일단의 새로운 예술형태로까지도 인식이 되기 시작했다[1]. 새로운 예술형태로의 부상은 새로운 의미작용을 전제한다. 새로운 내용과 새로운 방식의 함축적인 의미전달수단으로서의 게임인 것이다. 본고는 이러한 게임의 특성에 집중하여 연구를 진행하려 한다. 게임이 새로운 의미작용기제로서 작동을 하고 있다면, 그러한 의미작용기제의 메커니즘을 밝혀보려는 것이다. 그것은 곧 게임이 우리에게 전달하고자 하는 심층적 의미를 추구하는 과정이 될 것이다.

게임의 특성은 기존의 이론만으로는 적절하게 설명하기 어려운 점들을 만들어낸다. 가령 공간을 구성하는 통사의 구조는 시간, 논리, 심리적 규칙과 같은 메커니즘으로 구성된다고 한다[2]. 이 관계는 기본적으로 시간-논리적인 근거를 통해 정적 영상이 지니는 공간 구성의 논리를 투여한다. 게임은 동적 영상이 가장 다양하고 복잡하게 일어나는 매체이며 이용자에 의한 지속적인 변환이 일어난다. 때문에 주로 영화나 인쇄매체를 기반으로 파생된 기존의 이론들은 설명하기 어려운 부분이 나타나는데, 기존의 이론이 게임에 적합하도록 수정보완하는 작업이 전제되어야 할 것이다.

이러한 작업을 위해 우선 본고에서 분석틀로 사용하려고 하는 그레마스의 구조생성기호학과 기호 사각형에 대한 이론적 논의를 정리한 후, 기호 사각형 도입을 위한 텍스트 분절에 관해 논의할 것이다. 텍스트 분절은 기호학적 분석의 첫 단계로서, 그 자체 이미 분석의 시작이라 할 것인데, 게임의 텍스트의 성격 및 그 분절 방법에 관해서는 아직까지 별반 논의가 이루어지지 못하고 있다. 이 때문에 본고에서는 텍스트 분절에 관해 집중적인 논의를 도모하려고 한다. 이후 연구대상에 대한 간단한 이론적 점검을 거친 후, 도출된 분절 방식을 통해 직접 스타크래프트(Starcraft)라는 대표적인 게임을 분석해볼 것이다.

2. 그레마스의 구조생성기호학과 기호 사각형

기호를 마치 표현처럼 생각해서 기호가 기호의 내용을 대변하는 것으로 인식하여 이를 분석하는 것이 기호학인 것

으로 여겨지기도 하였다. 소쉬르(Saussure)가 랑그와 공시태를 강조한 것에 대한 일단의 오해에서 비롯된 것으로 여겨지는 이러한 인식은 기호학이 인상주의적이며 평면적인 분석도구일 수밖에 없도록 한 주요한 요인이었다. 하지만 소쉬르에게서도 기호학은 그렇게 기호가 대변하는 것에만 관심을 둔 평면적인 것이 아니었다. 소쉬르는 기호있을 때마다 랑그의 사회적 차원을 강조했다[3]. 그에게 랑그는 언어 능력의 사회적 산물인 동시에 개개인이 이 능력을 행사할 수 있도록 사회집단이 채택한 필요한 약정의 총체인 것이다[4]. 랑그는 시간의 흐름에 따라 사회적, 집단적으로 축적되는 것이다. 하지만 축적되었다고 해서 축적되어 쌓인 침전물이 바로 랑그가 되는 것은 아니다. 장기간에 걸쳐 진행된 랑그의 기호창조는 일탈의 덧없는 모습을 띠고 있는 것이다. 그런데 시간의 흐름에 따른 이 불확실한 관계들은 랑그의 논리조직을 통해 더 깊은 계층에서 파악된다. 이 조직은 심층의 코드(code)를 구성한다. 이 코드는 시간의 변화에 그리 지배를 받지 않으며 언어소통의 연속성을 보장해준다. 이와 달리 변화는 이보다 표층에 속한 코드의 계층에서 일어난다 이리하여 심층의 코드는 변화에 저항하며, 더 가시적인 코드들이 표층에서 다양한 형태를 띌 수 있게 해주는 틀을 구성한다. 이제 표층에서의 규약이 변하더라도 코드의 심층적이고 더 추상적인 부분은 그 상태를 계속 유지한다. 따라서 기호학은 현실의 현실성에 종속되지 않는다. 기호가 드러내는 내용의 사실을 극복하려 하기 때문에 항상 현실의 문제와 현실 이전의 문제를 서로 교차적으로 파악하려 한다. 바로 여기서의 현실 이전의 문제가 심층성이라는 단어로 지칭되는 잠재성의 의미구조이다. 기호학에서 바라보는 현실은 잠재적 구조가 현실화된 것이다[5].

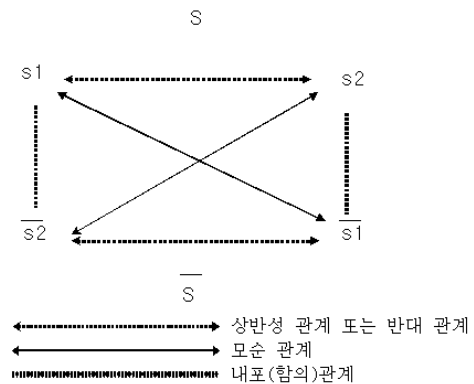
그레마스(Greimas)가 “구조의미론”으로 대변되는 그의 이론에서 추구하고자 했던 바가 바로 이러한 의미에서의 기호학적 접근에 가장 유사한 것으로 보인다. 그가 추구했던 의미론은 한편으로는 낱말 아래의 차원을, 다른 한편으로는 문장을 넘어서는 담화의 차원을 대상으로 하고 있다[6]. 다시 말하면 현실이전의 문제와 더불어 현실의 문제를 동시에 분석대상으로 삼고 있는 것이며, 바로 소쉬르가 추구했던 사회심리학으로서의 기호학적 접근을 가장 충실히 수행하고 있다고 할 수 있다.

그레마스 이론의 또 다른 장점은 비단 구두언어 혹은 정적 텍스트에 그 분석대상이 국한되지 않는다는 점이다. 그

는 현상을 다루는 것이 아니라 현상에 내재하고 현상을 가능케 하는 심층을 다룬다. 그렇기 때문에 그의 기호학의 목표는 “의미 체계에 관한 일반 이론”을 세우는 것이었다. 다시 말하면 “의미의 파악과 생성의 모든 조건을 개념 구축의 형태로 명시하는 것”이 목표인 것이다. 따라서 분석의 대상은 담화가 된다. 담화는 전통적으로 언어학이 분석의 한계로 삼고 있는 문장의 차원을 넘어서는 것이다. 물론 담화가 분석대상이라고 하여 표층의 현상만을 다루는 것은 아니다. 담화 아래 어떤 체계가 있어서 이것이 담화의 의미를 조직하고 지배한다고 가정하며 그 체계 역시 분석의 대상으로 삼는다. 이러한 가정 역시 언어의 형태와는 무관하게 매우 깊숙이 위치한 기호학적 작용의 존재를 구체화하는 방식으로 나타난다[7].

그레마스의 구조생성기호학은 텍스트에 대한 분석에서 텍스트 아래에, 텍스트에 논리적으로 선행하고 그 의미를 규정하는 내재적인 구조를 가정한다. 이 내재적인 구조는 크게 심층 및 표층으로 이루어진 기호-설화구조와 담화구조의 3층위로 나누어지는데, 혹은 표층 층위에 텍스트의 문체적 자료로 일컬어지는 한 층위를 더 두어 4층위로 구분하기도 한다[8]. 이들은 위계적으로 중첩되어 있다. 심층에서는 기본적인 논리-의미관계 및 기호 사각형을 통해 현실화된 사항들에 가해지는 기본적인 통사조직이 다루어진다. 그 다음 표층인 설화구조에서는 행동자와 가치 대상 사이의 관계인 상태문 및 행위문과 이들로 이루어진 설화프로그램이 다루어진다. 그리고 담화구조에서는 행동자가 구체적으로 실현된 행위자들이 담당하는 주제적 역할 및 구상적인 것과 주제적인 것, 행위자의 행동의 시-공간적인 위치지정의 문제가 다루어진다. 끝으로 담화구조에서 실현된 것이 구체적인 매체와 결합됨으로써 실제로 존재하는 텍스트가 창출된다. 설화구조로부터 담화구조로 옮겨감에 따라 의미는 단순한 것으로부터 보다 복잡한 것으로, 추상적인 것으로부터 구체적인 것으로 발전해 나간다. 이처럼 심층에 있는 의미의 기본 구조가 여러 가지 절차를 거쳐 구체적인 단계로 발전해 나가서 텍스트로 발현된다는 것이 기호학이 가정하는 의미생성과정이고, 이러한 의미생성과정을 의미생성행로라고 부른다[9]. 이러한 층위의 구분은 (1)기본적 분절 수준, (2)서술적 분절 수준, (3)담화적 분절 수준으로 정리될 수 있는데, 각각의 수준은 하나의 의미론적 구성요소와 통사론적 구성요소를 제시한다. 가령, 담화적 차원

에서의 의미론적 구성요소는 자연 세계의 형상들, 지각의 내용에 의해서 제공될 것이며 상응하는 통사적 성분은 행동자, 그리고 그들이 담론 속에서 지각되고 제시된 세계에서 맡는 역할들에 의해서 제공될 것이다[10]. 그레마스의 기호 사각형(Carre Semiotique)은 담화내용의 심층구조를 요약할 수 있게 해준다. 또한 개념이나 가치 체계를 분절할 수 있기 때문에 담화분석에서 매우 중요한 위치를 차지한다. 다만 그레마스의 용어 사용이 일반적으로 설정된 관계를 벗어나고 또 어떤 부분들은 명확성이 결여되어 있거나 모호하며, 심지어 오류가 발견되는 곳도 나타난다는 비판적 지적도 있다[11]. 하지만 현재까지도 마케팅의 영역 등에서도 지속적으로 활용되며 유용한 분석수단으로서의 위치를 잃지 않고 있다. 기호 사각형의 개요는 다음의 그림과 같다.



[그림 1] 그레마스의 기호 사각형

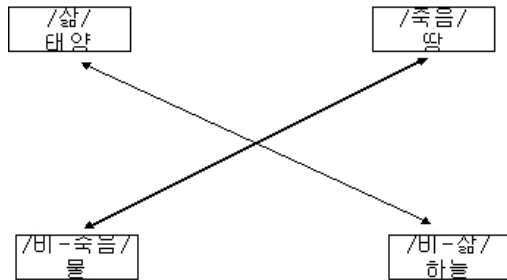
이 사각형은 다시 다음의 정식을 함축하고 있다. 쌍으로 연결된 두 개 범주들의 상관관계화를 나타내며, 이 상관관계 자체는 상동화된 모순항들의 관계로 정의된다.

$$\frac{s1}{s1} \sim \frac{s2}{s2}$$

의미 범주가 기호 사각형을 통해 분절되고, 분절된 의미 체계가 주제와 관련되면 이 의미 체계는 주제에게는 가치 체계가 된다. 어느 축에 가치를 부여하는가 하는 문제는 선택적으로 결정되는 것이 아니라 텍스트내에서 주제에 의해서 결정된다. 또한 가치가 계열체적인 분절을 한 것이라면, 가치의 통합체적 분절은 이념이라 한다. 이념은 잠재적인 상태에 있는 가치가 현실화된 것이다.

그레마스는 이러한 사각형을 이용하여 모파상의 “두 천

구”라는 작품을 다음과 같이 분석하였다.



[그림2] 모픽상의 “두 친구”에 대한 분석

3. 기호학적 분석을 위한 게임의 텍스트 분절

컴퓨터게임에 그레마스의 기호학을 접목하기 위해서 우선 선행되어야 하는 것이 분석 대상 텍스트를 분절하는 것이다. 텍스트 분석의 일차적인 작업이 분절이기 때문이다. 여기에서 중요한 것은 텍스트가 지닌 의미의 구조와 운동 방향을 보는 것이다. 기호학적 분석은 최대한으로 텍스트 내부의 구조를 밝히는 일이기 때문에 분절의 기준을 텍스트 내부에 두어야 한다. 분석자가 바깥으로부터 가지고 온 주관적 기준에 따라 아무 말이나 할 수 있는 가능성을 거부해야 하는 것이다.

기호학적인 분석은 담화를 하나의 의미 전체로 보고 이 전체의 분절 양상을 고려하지 않으면 안된다. 이를 위해 분석가는 먼저 텍스트에 대한 분할 작업(segment)을 시도해야 하는데, 분할 작업을 통해 분석가는 자신이 분석할 텍스트의 단편들을 체계적으로 얻을 수 있다. 따라서 분할 작업은 그 자체가 이미 분석의 첫 단계라 할 수 있다.

일반적인 분할 방법으로는 크게 에피소드별 분할과 시퀀스별 분할이 있다[12]. 에피소드는 텍스트의 전체적인 이야기에 종속되는 요소이면서 그 자체가 하나의 이야기인, 즉 그 안에 하나의 변형이 담겨 있는 텍스트의 단편을 말한다. 다만 에피소드란 객관적으로 엄밀하게 확정할 수 없는 설화단위이다. 따라서 어떤 텍스트의 단편을 하나의 에피소드로 확정하는 문제는 그것이 분석을 위해 얼마나 효율적인가를 따져야 한다. 그래서 텍스트 속에서 하나의 완결된 이야기를 보이는 단편을 하나의 에피소드로 간주하는 것이 무난한 분할방식이 된다. 여하간에, 에피소드는 설화성을 지닌 작은 이야기라고 볼 수가 있다. 설화성이란 우리가 어

떤 텍스트를 보고 그것을 설화 혹은 이야기로 간주할 수 있게 하는 근본적인 특성을 말하는 것으로 비단 글이나 말로 된 텍스트만을 의미하는 것이 아니라, 의미를 담고 있는 모든 텍스트를 지칭한다. 이는 이야기의 의미가 성립할 수 있는 조건이라고 할 수 있는데, 최초 상태와 최후 상태 사이에는 계열 관계가 존재한다고 할 수 있다. 즉 두 상태 사이에는 동일성이 존재해야 하고, 대립은 공통의 의미축 위에서 이루어져야 하는 것이다. 또한 설화성이 있다고 인정되기 위해서는 텍스트가 가치부여된 대상과 소유나 또는 탈취라는 관계 형태하에서 출발상태를 기술하고, 그 다음에 출발상태와 완전히 반대인 새로운 상태의 행위나 일련의 생산적 행위가 기술되어야 한다[13]. 따라서 두 상태는 연접(conjoint) 관계인 동시에 이접(disjoint) 관계가 된다.

텍스트를 분할하는 또 다른 방식은 시퀀스에 의한 것인데, 시퀀스는 표면적인 기준에 의해서 추출된다. 이 방식 역시 객관적인 기준으로 전적으로 활용하기는 어렵다. 가령 문단 나누기는 임의적인 것이지 필연적인 것이 아니기 때문에 다른 기준을 동원해야 한다. 대체로 이러한 기준으로는 다음과 같은 것들이 쓰여진다.

1) 시간-공간적 기준 :

사건이란 시간-공간의 좌표 체계 속에 전개되는 것이기 때문에 이 좌표 체계의 변화 - 시제의 변화, 장소의 변화 -는 분할의 기준이 될 수 있다.

2) 논리적인 이접 :

‘그러나’, ‘그런데’로 표시되는 대립관계

3) 연기자의 이접 :

이러저러한 인물의 유무, 새로운 인물의 등장

4) 묘사, 사건의 서술, 화자의 논평, 인물간의 대화

5) 쾌를 나타내는 시퀀스와 불쾌를 나타내는 시퀀스의 대립

이 다섯 가지 기준 중에서 컴퓨터게임에 가장 유효하게 쓰일 수 있는 것은 첫 번째인 시간-공간적인 기준일 것이다. 2),3),4),5)의 기준은 캐릭터의 내면까지도 고찰하는 구두적인 서술문에서 많이 나타나는 유형이기 때문이다.

동적 영상의 내러티브에서 가장 중요한 것은 동사, 즉 시퀀스로 파악되기도 한다[14]. 내러티브의 단위로서 동사를 가장 중요시하는 것이다. 시퀀스는 아무렇게나 찾아지는 것이 아니라 정적 영상 텍스트와 똑같은 방식으로 현존과 부재의 게임을 통해 얻어진다. 즉, 부재하는 것은 현존하는

시퀀스의 계열체와 대립하는 또 다른 계열체 속에 잠재해 있다. 현존의 텍스트를 고정적으로 파악하지 않으며 잠재 태적 의미의 현실대로서만 이해해야 한다. 이러한 분류과 정에서 고려해야 할 것은 각 단위들의 화용론적 조건이다. 이 조건은 텍스트를 통사적으로 구성해 가면서부터 고려하게 된다. 이러한 시퀀스 추출의 원칙은 게임에도 유용하게 적용이 가능하다. 가령 SCV가 배력을 짓는가와 서플라이 디팟을 짓는가는 계열체적으로 현존과 부재의 관계에 놓일 수 있다. 또한 공격을 할 것인가 수비를 할 것인가 역시 비슷한 관계로 설정할 수 있다.

텍스트를 시퀀스로 나누는 것은 에피소드로 나누는 것과 다르면서도 이와 상보적인 관계에 있다. 왜냐하면 에피소드는 설화적인 내용, 서술된 사건들의 조직과 관계가 있지만, 시퀀스는 이야기하는 방식, 즉 서술 방식과 관계가 있기 때문이다. 특히 컴퓨터게임에서는 이들의 관계는 상보적인 관계를 넘어서는 매우 밀접한 관계가 된다. 게임에서는 이야기가 조직되어 있는 것이 아니다. 이용자가 게임을 진행하면서 이야기를 조직한다. 곧 이용자가 진행하는 서술 방식이 서술 조직과 밀접한 연결관계를 가질 수밖에 없는 것이다.

서사이론에 의거한 내러티브의 구조 및 구성요소는 다음과 같다[15].

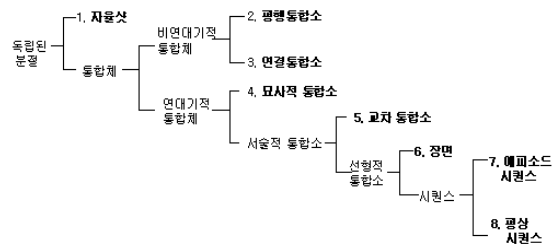
내 러 티 브	이 야 기	사 건	사건들은 플롯이라는 배열을 구성
		존재물	인물 및 배경
	담 화	서사적 전달 구조 현시	시간, 서술자, 시점 등 구체적 표 현방식 영화, 소설 등 매체적 표현의 실제

[표 1] 내러티브의 구조 및 구성요소

이야기가 순수한 내용물이라고 한다면 담화는 주체와 연결되는 것이다. 게임은 필연적으로 이야기의 영역과 담화가 중첩되는 영역이 생길 수밖에 없다. 주체로서 담화를 구성하는 본연의 임무를 담당하지만, 게임의 특수성은 주체에 게 직접 이야기도 하게끔 하기 때문이다. 물론 모든 이야기를 전적으로 주체가 구성하는 것은 아니다. 게임기획자에 의해 외부에서 주어지는 이야기가 있지만, 그것이 전부는 아니다. 스스로가 직접 이야기를 꾸며나가는 부분이 적지 않다. 주체가 어느 정도의 이야기를 구성하는지는 게임 장르별로 달라진다. 게임에서의 이야기와 담화의 구분이 모호해지는 것은 주캐릭터 혹은 주인공이라는 측면에서도 그

리하다. 동화 속의 신데렐라는 주어진 이야기에 따라 주어진 역할만을 수행하지만 게임 속의 캐릭터는 이용자의 의도대로 이야기가 진행된다. 따라서 형식적인 주인공은 게임 속의 캐릭터 내지 아바타이겠지만, 실질적인 주인공은 게임 이용자 자신인 셈이다. 뚜렷한 캐릭터가 등장하지 않는 게임에서도 마찬가지이다. 게임 이용자는 선택적인 작품 주인공들의 많은 특징들을 공유하며, 그 주인공의 부재를 상당부분 메워준다[16].

이러한 게임이용자, 즉 주체의 개입에 의한 서사의 구성은 게임에 대한 에피소드 혹은 시퀀스에 의한 분할을 더욱 모호하게 한다. 둘 사이의 구분이 이야기 차원과 담화차원이라는 측면에서 이루어지는 것인데, 이야기와 담화가 게임에서 중첩되어 나타나기 때문이다. 때문에 이러한 전통적인 서사이론에서의 개념적 구분을 컴퓨터게임에 전적으로 적용하기는 어려운 것으로 여겨지며, 게임의 통합체를 이항대립적인 관계에 의해서 분절하는 통합소적인 개념에 의한 분절이 적절한 것으로 여겨진다. 여기서의 통합소는 크리스티앙 메츠(Christian Metz)의 거대 통합체(Grand Syntagma) 이론에서 이야기되는 통합소와 본질적으로 같은 의미이다. 메츠는 어떻게 영화가 서술적 담화를 구성하는가라는 문제에 대한 답으로서 서술적 영화의 가장 기초적인 통합체 유형을 찾으려 했다. 그는 세 가지 기준에 의해서 통합소들을 구분하였는데 그 기준은 첫째, 행위의 단위(다이제시스적 단위), 둘째, 구분의 유형, 셋째, 통합체적 구조이다. 이러한 기준에 의하여 메츠는 다음의 그림과 같은 8개의 통합소 유형을 추출하여 거대 통합체를 구축하였다[17].



[그림 3] 메츠의 거대통합체

이러한 8가지 유형의 통합소는 그 영화에의 적용 가능성에서 여러 가지 비판을 받고 있지만, 특수한 장르의 시공간적 결합이나 특정 감독이나 장르, 영화의 스타일적 특성을

규정하는데 광범위하게 유용함을 인정받고 있다¹⁸⁾.

컴퓨터게임에 곧바로 이 거대 통합체를 적용하기는 어렵다. 구체적인 8가지의 통합소 유형 중에서 게임에서도 등장하는 유형은 게임의 장르별로 한 두개에 불과하다고 보여지기 때문이다. 요는 메츠의 개념을 그대로 차용하는 것이 아니라, 그 원리를 차용하려는 것이다. 메츠가 통합체를 구분한 세 가지 기준은 근본적으로 계열체로의 잠재태들이 존재하는 통합체의 변별성이다. 통합체가 진정한 통합체의 단락으로서 잘리기 위해서는 계열체적 잠재태를 갖는 통합체의 단위들이 찾아지고 구분되어야 하는 것이다. 이러한 관점에서의 구분은 앞서 에피소드별 분할과 시퀀스별 분할이라는 고전적 분류를 포괄한다. 두 분류 모두 계열체적 잠재태를 갖는 통합체의 단락이라는 맥락에서는 같은 것이기 때문이다.

본고에서는 에피소드별 분할이나 시퀀스별 분할과 같은 전통적인 분류법에 얽매이기보다는 메츠가 이야기한 바의 통합소적인 관점에서 텍스트를 분절할 것이다. 이러한 분절 방법은 게임텍스트의 중요한 특성인 이야기와 담화의 필연적인 혼재라는 점을 적절하게 반영할 수 있는 방법으로 여겨진다.

4. 연구대상

컴퓨터게임은 크게 연속적인 특징을 갖는 게임과 불연속적인 게임을 갖는 것으로 나눌 수 있다. 연속적인 게임이라면 대표적인 것이 MMORPG와 같은 유형의 게임이다. 접속과 종료라는 과정이 스토리의 일단락을 의미하는 것이 되지 않는다. 종료시 잠정적으로 이야기가 정지되고 이후 다시 로그인을 통한 게임활동으로 다시 이야기가 이어진다. 비슷한 맥락에서 미션이나 퀘스트가 이어지는 RPG, 고전적인 형태의 어드벤처게임, 전략시뮬레이션게임의 싱글플레이 등이 이에 해당할 것이다.

불연속적인 게임은 게임의 일반적인 형태가 된다. 고스톱과 같은 게임의 경우 한판 한판이 정해진다. 대부분의 캐주얼게임이 이와 유사한 방식이다. 스타크래프트의 멀티플레이도 불연속적이라 볼 수 있다. 상대방과 대전을 벌이며 한 판을 하게 되면 그것으로 하나의 이야기가 종료되는 것이다.

연속과 불연속의 차이는 설화성을 갖느냐에 의해 구분된

다. 즉, 종료시 연결과 이접이 교차하는 지점을 갖는가에 의해서 구분되는 것이다. 스타크래프트의 싱글플레이와 멀티플레이를 예로 들어보자. 싱글플레이는 처음부터 마지막 미션까지 하나의 이야기 흐름을 가지고 있는 것으로 전체적으로 하나의 이야기라고 볼 수 있으며 각각의 미션을 에피소드로 분류가 가능하다. 따라서 싱글플레이를 분석대상으로 한다면 전체적인 모든 미션을 망라한 이야기가 대상이 될 것이다. 하지만 멀티플레이는 처음 시작 후 종료하는 것으로 하나의 이야기가 정리된다. 따라서 멀티플레이의 경우라면 한판 한판이 대상이 된다. 이 경우 전반적인 스타크래프트라는 게임이 랑그가 된다면 멀티플레이 한판 한판은 파롤 혹은 담화로 이해할 수 있을 것이다. 본고에서의 연구대상은 멀티플레이로 이루어지는 스타크래프트라는 전체 랑그가 될 것이다. 한판 한판이 아니라 수많은 스타크래프트의 게임이 모여 형성된 추상적이며 총체적인 스타크래프트라는 게임이 대상이 되는 것이다. 실제 구체적인 분석은 개별적인 게임 한판 한판에 대해 이루어지지만, 이것은 랑그로서의 전체적인 스타크래프트를 이해하기 위한 단계로서의 의미를 갖는다.

5. 스타크래프트에 대한 분석

앞서의 논의에 따르면 스타크래프트의 한 멀티플레이 게임을 다음과 같이 분절할 수 있을 것이다. 다음은 프로게이머가 자신의 실전에 두 개를 직접 분류한 것을¹⁹⁾ 다소 수정한 것이다. 굳이 프로게이머의 실전을 택한 것은, 그것이 가장 전형적으로 스타크래프트의 랑그를 보여주는 사례가 될 수 있기 때문이다. 프로게이머의 실전은 TV 등을 통해 방영이 되면서 아마추어들에게 전범이 된다. 프로와 아마추어의 게임이 동일한 담화 혹은 파롤이라고 하더라도 랑그의 전범이 된다는 측면에서 전형성을 갖는 사례를 택하는 것이 타당할 것이다. 직접 프로게이머가 분류하여 설명한 것을 택한 것은, 프로게이머가 가장 게임의 통합체적 연결고리를 잘 인식하고 있다고 판단했기 때문이다. 게임의 흐름에 중요한 영향을 미치는 각 연결고리들은 실제적으로 계열체적 잠재태를 갖는 통합소적인 분류와 맞아 떨어진다. 가령 드론을 4마리에서 5마리로 늘리는 것은 큰 의미가 없다. 별다른 계열체적 대안이 없기 때문인데, 하지만 드론 9마리째 스폰닝 풀을 짓는 것과 11마리째 스폰닝 풀을 짓는

것은 큰 의미가 있다. 다른 계열체적 대안들이 있는 상황에서 하나의 계열체를 선택함으로써 전체 통합체에 커다란 영향을 미치게 된다. 이렇게 한 판이라는 통합체에 주요한 계열체적 범주가 등장하는 장면에서 분절된 것이라는 점에서 메츠의 통합소 분류의 기본 원칙과 동일하다.

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

[표2] 저그 대 테란전의 텍스트 분절

구분	내용
1	드론 9에서 오버로드 생산
2	12드론으로 스포닝 홀 건설
3	13드론으로 멀티 진지에 해처리 건설
4	본진 입구 측에 성큰폴로니 건설
5	오버로드를 이용한 적군 기형 정찰
6	익스트렉터 건설 후 가스채취
7	에볼루션 챔버 건설 및 레이 업그레이드
8	에볼루션 챔버 완성 후 히드라리스크덴 건설
9	레이 업그레이드 이후 오버로드와 스피드 업그레이드
10	히드라리스크덴의 스피드 업그레이드 실시
11	미네랄 멀티 실시
12	적군의 다크템플러의 1차 공격 수비
13	두 개의 에볼루션 챔버에서 저글링의 공격 · 방어력 업그레이드 실시
14	에볼루션 챔버의 추가하여 히드라리스크의 공격력 업그레이드 실시
15	적진에 구축 중인 멀티 진지 공격
16	오버로드 시야 확보 후 공격 감행
17	퀵스 네스트 건설
18	퀵스 네스트 완성 후 하이브 업그레이드 실시
19	적군의 하이템플러 드랍 게릴라 작전 수비
20	적군의 공격 유닛이 공격 단행 수비
21	스포닝 홀의 아드레날린 업그레이드 실시
22	울트라리스크 캐번 건설
23	히드라리스크에 대한 하이템플러의 공격 및 수비
24	언덕 지역의 하이템플러 드랍 공격 및 수비
25	스파이더 건설
26	공격 유닛 집결 및 러쉬
27	울트라리스크 생산 후 재러쉬

[표3] 저그 대 프로토션 텍스트 분절

스타크래프트는 전략시뮬레이션이라는 그 장르명에서도 알 수 있듯이 주로 전쟁이나 전투를 하는 게임이다. 전쟁은 전쟁을 위한 물적, 인적 자원을 생산하고 이후 이를 기반으로 상대를 파괴하는 것으로서, 스타크래프트는 이러한 전쟁이라는 공통의 의미축 위에서 생산과 파괴라는 이항대립적 요소가 의미를 창출해낸다. 이렇게 생산과 파괴를 s1과 s2로 설정을 하면, 그에 대한 모순항으로서 다시 비생산과 비파괴를 설정할 수 있고, 이들을 이용하여 기호 사각형의 네 항을 채울 수 있다.

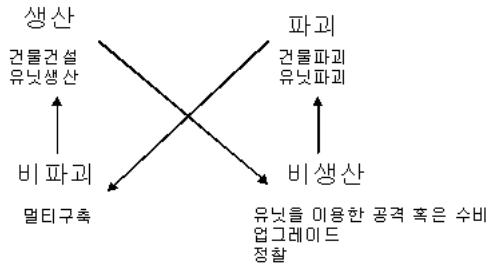
이러한 항들의 통사는 우선 생산→비생산→파괴의 흐름을 갖는다. 생산은 근본적으로 유닛을 이용한 공격이나 수비를 목적으로 하며 이는 다시 적진 파괴를 궁극적인 목적으로 갖기 때문이다. 이러한 흐름이 가장 일반적인 스타크래프트의 진행방향이라고 볼 수 있으며, 생산과 파괴라는 긍정과 부정의 조작이 비생산이라는 생산의 모순항의 매개를 통해서 효율적으로 조작되고 있음을 알 수 있다.

또한 파괴는 비파괴를 야기하며 다시 생산과정을 내포하게 된다. 이러한 흐름이 파괴→비파괴→생산의 통사인데, 자신의 본진이나 멀티가 파괴되면 새로운 멀티를 구축해서 다시 생산체계를 구축하려고 한다. 앞서 표2의 분절된 텍스트를 이러한 의미범주에 대입시켜 보면 다시 다음의 표가 나오게 된다.

구분	내용	의미범주
1	드론 9에서 오버로드를 생산	생산
2	11드론으로 스포닝 홀 건설	생산
3	12드론으로 익스트렉터 건설	생산
4	익스트렉터 완성 후 가스 채취	생산
5	저글링 생산과 스피드 업그레이드	비생산
6	레이 업그레이드	비생산
7	히드라리스크덴 건설	생산
8	정찰 겸 공격 목적 저글링 권력	파괴
9	히드라리스크 덤퍼 변신을 위한 업그레이드	비생산
10	적군의 치즈러쉬 감행 및 수비	비생산
11	아군의 본진 입구에서 덤퍼 생산	생산
12	마린의 공격 진입 시도 봉쇄	비생산
13	덤퍼 2마리 완성	생산
14	덤퍼를 이용한 마린 공격	비생산
15	덤퍼 권력 및 적 기지로의 난입	비생산
16	덤퍼 버로우로 SCV사살	파괴
17	멀티 기지 건설	비파괴
18	덤퍼를 활용한 지속적 공격	파괴

[표4]저그 대 테란전의 텍스트 분절 및 해당 의미범주

이러한 의미범주들을 기호 사각형에 따라 구성하면 다음의 그림과 같은 형태와 통사를 지니게 된다.



[그림 4] 스타크래프트의 기호 사각형

이 그림에 따르면, 스타크래프트의 기호 사각형은 통사조 직이라는 측면에서 규범적인 $s1 \rightarrow s1 \rightarrow s2$ 와 $s2 \rightarrow s2 \rightarrow s1$ 의 흐름을 보여주면서 의미론적으로나 통사론적으로 그레마스의 사각형 원형에 잘 부합한다고 할 수 있다.

이것은 가치 체계라는 관점에서도 용이하게 해석할 수 있다. 생산과 파괴라는 의미범주는 이제 게임이용자라는 주체를 만나서 가치체계가 된다. 가치 체계는 텍스트 내에서 주체에 의해 결정되는 것으로서, 생산과 파괴 중에서 어떤 가치가 현실화되어 이념으로서 발현되는가는 이용자에 의해서 결정된다. 이른바 ‘운영형’으로 일컬어지는 프로게이머라면 생산에 가치를 부여하는 형태일 것이며, 적극적인 ‘전투형’이라면 파괴에 보다 가치를 부여하는 것으로 판단할 수 있다.

생산과 파괴는 전쟁이나 전투라는 공통 의미축을 가지는 것으로서 인간의 역사에서 쉬임없이 나타나는 현상을 기저에 담고 있다. 이 공통 의미축을 달리 해석하면 자본주의적 질서로 판단할 수도 있다. 자본주의는 잉여가치를 추구한다. 잉여가치가 나타나기 위해서는 필연적으로 착취가 수반될 수밖에 없는 것으로, 잉여와 착취가 생산과 파괴라는 심층적 의미로 나타나는 것으로 볼 수도 있는 것이다. 이렇게 본다면 스타크래프트의 심층적 의미구조는 우리의 삶과 매우 밀접한 연관이 있는데, 이는 우리의 삶도 하나의 담화이며, 계열체적인 가치 체계가 통합체의 축위에 투사된 것이라는 점에서 중요한 의미를 지닌다. 즉, 스타크래프트라는 게임은 우리의 삶을 서사화해서 우리 본연의 삶에 대한 이야기를 풀어나가고 있는 것이다.

스타크래프트가 큰 인기를 끌 수 있었던 주요한 요인은 바로 이러한 점들에서 찾을 수 있을 것이다. 곧 인간 본연의 이야기를 하고 있으며, 그 이야기의 방식이 게임 이용자가 직접 능동적인 주체가 되어 담화를 이끌어가게끔 한다는 점에 있다. 이러한 과정 속에서 주체는 자신이 추구하는

가치를 선택하며 다양한 형태로 이념을 현실화시킬 수 있는 것이다.

그렇다면, 동일한 장르이며 유사한 게임성을 보여주는 워크래프트(Warcraft)3는 스타크래프트와 어떠한 점에서 틀린 것인지에 대해 짚어보는 것이 향후의 스타크래프트에 대한 보다 세밀한 분석을 위해서 도움이 될 것이다. 워크래프트3는 동일하게 전략시뮬레이션장르이며 실질적인 게임 진행방식도 비슷하다. 초기에 자원을 효율적으로 채취하여 유닛을 생산하고 상대방 기지를 파괴해야 한다. 따라서 기호 사각형도 스타크래프트와 유사한 형태로 나타나게 될 것이다. 하지만 세부적인 게임의 내용에서는 스타크래프트와는 사뭇 다른 모습을 보여준다. 크게는 첫째, 전투가 너무 잦은 점, 둘째, 초반 공격이 어려운 점, 셋째, 기계적으로 반복되는 사냥, 넷째, 지나치게 많은 변수, 다섯째, 자원 확보 및 생산의 제한 등이 워크래프트3가 스타크래프트와는 다른 점으로 지적된다²⁰⁾. 동일한 기호 사각형을 지니지만 그 게임성에서는 상당히 다른 모습을 보여주는데, 이것은 각 게임이 지니고 있는 구체적인 설화성이 다르기 때문이다. 설화성이 구체적으로 관여하게 되는 것은 기호 사각형보다 표층의 수준에서이다. 이는 다음과 같은 점을 시사한다. 첫째, 동일한 장르로 분류되는 것은 대개 동일한 기호 사각형을 지닌다. 이것은 다시 기호 사각형에 의한 분석이 장르를 구분하는 하나의 기준, 틀이 될 수 있음을 의미하기도 한다. 둘째, 구체적인 게임성의 차이는 서사 및 담화 차원으로서의 표층 수준으로 올라가면서 나타난다. 기저의 심층적 의미는 같더라도 이를 다양한 방식으로 변조하면서 보다 표층 수준에서의 변화를 도모할 수 있는 것이다. 이러한 보다 표층 수준은 주체에 의한 개입이 이루어지는 영역이기 때문에 이용자에 대한 분석도 병행되어야 한다.

6. 맺음말

지금까지 그레마스의 기호 사각형을 통하여 스타크래프트의 심층적인 의미생성과정을 살펴보았다. 스타크래프트의 의미분석을 위해서는 텍스트분절이 가장 1차적인 과제였는데, 메츠의 거대 통합체의 기본 원칙을 따라서 분절하는 것이 적절하다고 판단하였다. 이는 전통적인 에피소드별 분할과 시퀀스별 분할을 모두 아우를 수 있다는 점에서 더욱 그러하였다. 분석 결과 스타크래프트는 생산과 파괴

라는 이항대립적인 의소관계를 통해 의미가 생성되는 것으로 나타난다.

본고의 의의는 스타크래프트의 심층적인 의미구조를 모색해보았다는 점에서 찾을 수 있을 것이다. 이러한 모색이 타당하다면 향후 여타의 게임에도 직접적인 접목이 가능할 것이며, 다양한 게임의 다양한 심층적 의미구조에 대한 분석이 가능해질 것이다. 이는 실무적으로는 게임 분석 및 기획 작업에 유용한 틀이 될 수 있을 것이며, 나아가 게임 비평, 게임을 둘러싼 문화비평 작업에도 도움이 될 수 있으리라 생각한다.

다만 아직 게임의 심층 구조에 대한 분석만을 도모한 것이 한계이다. 심층 구조는 물론 설화와 담화까지 모두 포괄하는 방대한 구조생성기호학을 모두 게임에 적절하게 수정한 후 접목하기에는 아직도 연구되어야 할 부분이 많은 것이 사실이다. 모든 수준에서의 분석이 이루어지고, 이들이 총체적으로 연결될 때, 게임의 전체적인 의미작용과정에 대한 청사진이 그려질 수 있을 것이다. 이러한 한계를 토로하며 또한 향후의 후속연구를 기대하며 결론을 갈음하고자 한다.

참 고 문 헌

- [1] Chris Crawford, "The Art of Computer Game Design", 오동일 역, 북스앤피플, 3, 2005.
- [2] 신항식, "시각영상 기호학", 나남출판, 67, 2005.
- [3] Anne Henault, "Histoire de la simiotique", PUF, 1992, 박인철 역, 기호학사, 한길사, 50-53, 2000.
- [4] 김방한, "소쉬르: 현대언어학의 원류", 민음사, 85, 1998.
- [5] 신항식, "시각영상 기호학", 나남출판, 49, 2005.
- [6] 박인철, "파리학과파의 기호학", 민음사, 115-124, 2003.
- [7] Anne Henault, "Narratologie, Semiotique generale", PUF, 1983, 홍정표 역, 서사, 일반 기호학. 문학과 지성사, 33, 2003.
- [8] Anne Henault, "Les enjeux de la semiotique", PUF, 1979, 홍정표 역, 기호학으로의 초대, 어문학사, 41, 1997.
- [9] 박인철, "파리학과파의 기호학", 민음사, 119-120, 2003.
- [10] 김성도, "의미에 관하여, 인간사랑", 16, 1997.

- [11] 김성도, "구조에서 감성으로 - 그레마스의 기호학 및 일반 의미론의 연구", 고려대학교 출판부, 143, 2002.
- [12] 박인철, "파리학과파의 기호학", 민음사, 263-270, 2003.
- [13] Anne Henault, "Les enjeux de la semiotique", PUF, 1979, 홍정표 역, 기호학으로의 초대, 어문학사, 133, 1997.
- [14] 신항식, "시각영상 기호학", 나남출판, 76-78, 2005.
- [15] 전경란, "디지털 내러티브에 관한 연구 - 상호작용성과 서사성의 충돌과 타협", 이화여자대학교 신문방송학과 박사학위논문, 27, 2002.
- [16] C. H. Miller, "Digital Storytelling", Elsevier Inc, 2001, 이연숙, 변민주, 김명신, 이봉희, 김윤경, 박정희, 김기현 역, 2006. 디지털미디어 스토리텔링. 커뮤니케이션북스, 122-123, 2006.
- [17] 박정순, "대중매체의 기호학", 나남, 351-3.55, 1995.
- [18] 로버트 스태, 로버트 버고인, 샌다-폴리터먼 루이스, "어휘로 풀어읽는 영상기호학", 이수길, 이우석, 문제철, 김소연, 김병철 역, 시각과 언어, 79-93, 2003.
- [19] 김정민, 임성춘, 장진남, 이윤열, "스타크래프트 1.08 빌드오더", 위저드, 2001.
- [20] 김원보, 최유찬 공편, "컴퓨터게임과 문화", 이룸, 380-384, 2005.



박 태 순 (Tae-Soon Park)

연세대학교 경영학사
연세대학교 영상대학원 영상학 석사
현) 연세대학교 영상대학원 박사과정
현) 호남대학교 게임애니메이션학과 전임강사
관심분야: 게임기획, 게임시나리오, 게임마케팅