게임 텍스트와 플레이어의 인터랙티브적 관점에서 본 게임의 시점

길태숙°, 장준호
상명대학교
tsroad@gmail.com, jchang@smu.ac.kr

Perspectives of Game in Terms of Interactivity between Game Texts and Players

Tae-Suk Kihl°, Juno Chang
Sangmyung University

요 약

이 논문에서는 컴퓨터 게임 텍스트와 플레이어 간의 인터랙티브적 관점을 통해서 게임의 시점에 대해 살펴보았다. 현재 게임의 시점으로 많이 논의되고 있는 1인칭 시점, 3인칭 시점, Top-Down 시점, Side-View 시점, Quarter-View 시점, 아이소매트릭 시점 등은 게임 텍스트와 플레이어의 상호소통적 측면에 대한 고려가 충분하지 못하다. 이에 본 논문에서는 게임 텍스트와 플레이어 간의 인터랙티브 관점에서 1차 저자인 제작자와 2차 저자인 플레이어의 내포저자로서의 기능을 살피고 내포저자로서의 플레이어와 플레이어 캐릭터 사이의 거리감을 통하여 게임의 시점에 대해 논의하였다.

ABSTRACT

This article focuses on perspectives of game in terms of interactivity between game texts and players. There are many points of view which have been discussed, such as first person point of view, third person point of view, top-down point of view, side-view point of view, quarter-view point of view, and isometric point of view, but they are too insufficient to fully explain the perspectives of game from the viewpoint of the interactivity. This paper examines the function of player and game manufacturer as implied authors on interactive point of view, and discusses the perspectives of game through a sense of distance between players as implied author and player characters.

Keyword : Perspective of Game, Interactivity, Player's Dualism, Implied Author

접수일자 : 2008년 7월 2일
심사완료 : 2008년 8월 13일

1. 머리말

이 논문에서는 서사적 서술체의 시점 논의에 대해 살펴보고 이를 바탕으로 컴퓨터 게임 텍스트와 플레이어 간의 인터랙티브적 관점을 통해서 게임의 시점에 대해 살펴보고자 한다. 서사적 텍스트의 시점을 논의할 때 고려해야 할 점은 서술체의 담화를 매개하는 매체의 특징에 주의해야 한다는 것이다. 매체적 요소가 담화의 양식이나 차원에 깊이 관여하고 있기 때문에 시점의 논의에서 매체의 특징이 고려되어야 함은 당연한 것이다. 문자언어를 매개로 하는 소설의 경우 시점의 논의는 주로 시점과 서술자의 목소리를 중심으로 연구되어 왔다. 반면 영화의 시점 논의에서는 소설에서 주목했던 시점의 논의에 더하여 영상, 음향, 구어적 문어적 서술 등 영화의 매체적 특징이 고려되고 있다. 컴퓨터 게임의 시점을 논의함에 있어서도 이와 같이 게임적 요소를 고려하여 시점이 논의되어야 함은 물론이다. 특히 게임의 구현이 게임 텍스트와 플레이어 간의 상호작용을 통해 이루어지고 있음을 생각할 때 둘 사이의 인터랙티브적 요소를 고려하여 시점이 논의되어야 할 것이다.

그런데, 현재 컴퓨터 게임의 시점으로 많이 논의되고 있는 1인칭 시점, 3인칭 시점, Top-Down시점, Side-View시점, Quarter-View 시점, 아이소매트릭(Isometric)시점 등은 게임 텍스트와 플레이어의 상호소통적 측면에 대한 고려가 충분하지 못하다. 이에 본 논문에서는 게임 텍스트와 플레이어 간의 인터랙티브를 고려하여 시점을 살펴볼 때 내포저자의 개념의 유용성을 밝히고, 2차 저자이면서 내포저자로서의 플레이어와 플레이어 캐릭터 사이의 거리감을 통하여 게임의 시점에 대해 논의하려고 한다. 이를 위하여 2장에서는 소설 및 영화에 대한 시점 논의를 통해 게임의 시점을 살펴보는데 유용한 개념을 추출하고 이를 바탕으로 3장에서는 현재까지 논의된 게임시점에 대해 살펴본 후 게임 텍스트와 플레이어 간의 인터랙티브적 관점을 통하여 게임의 시점을 논의할 때 주목해야 할 요소 및 개념에 대해 고찰해 볼 것이다. 4장에서는 게임 텍스트에서의 플레이어의 역할 및 위치에 대해 논의할 것이다. 마지막으로 5장에서는 이러한 논의가 게임의 제작 및 분석에 유용하고 의미 있는 논의임을 밝히고자 한다.

2. 서사적 텍스트의 시점에 대한 논의: 시점, 서술자, 내포저자, 재현 양식

소설이 발화자와 수화자 사이의 상호작용에 의해 향유되고 있다면 시점은 수용의 측면보다는 발화 및 텍스트의 생성의 측면과 관련이 깊은 개념이다. 소설의 발화시 이야기의 재현 양식은 디에게시스(말하기)와 미메시스(보여주기)로 구분될 수 있는데, 이 때 시점은 누구의 초점으로 누가 서술하는가에 대한 문제이다.

소설에서의 시점에 대한 논의는 서술자의 위치에 따라 1인칭 시점과 3인칭 시점으로 구분하는 브룩스와 워렌의 이론이 가장 일반적이다. 시점이 등장인물에 있는가 아니면 외부에 있는가에 따라 1인칭 시점과 3인칭 시점으로 구분하고 이것을 다시 스토리에 대한 시점자의 참여도에 따라 1인칭 주인공 시점, 1인칭 관찰자 시점, 3인칭 관찰자 시점, 전지적 작가 시점으로 구분하였다[1].

제라르 쥬네트는 시점이라는 용어가 '본다'는 시각적인 것에 제한될 우려가 있다는 것을 지적하면서 '초점화'라는 용어를 제안하였다. 그는 특히 시점에 대한 연구가 누가 보는가와 누가 말하는가가 혼동되어 있다고 비판하면서 보는 주체, 경험하는 주체로서의 '초점화자'와 이야기하는 주체로서의 '목소리'를 분리할 것을 주장하였다[2]. 쥬네트는 소설 텍스트에서 보는 자(경험자)와 말하는 자를 확실히 구분하여 '누가 보는가'의 문제는 '초점화'를 통해서 '누가 이야기하는가'의 문제는 서술자의 위치에 따른 서술자의 '목소리'를 통해서 설명함으로써[3][4][12] 시점 논의를 체계화하였다.

영화의 시점에 대해서는 카메라의 위치에 따라 시점을 논한 조셉 보그스의 이론[5]이 일반적이다.

그는 카메라의 위치에 따라 객관적 시점, 주관적 시점, 작가적 시점, 간주관적 시점이 이용된다고 설명하면서 영화에서 이러한 시점은 일관되게 유지될 이유가 없으며, 극적 상황이나 감독의 의도에 맞게 다양하게 결합되어 사용된다고 하였다. 객관적 시점은 카메라 전방에서 벌어지는 상황을 객관적으로 전달하는 방법이다. 객관적 시점에서 카메라는 유리창과 같이 전방에서의 인물이나 사건에 대해 해석이나 논평을 가하지 않고 보여주기 위해 가능한 한 정지 상태를 유지한다고 하였다. 주관적 시점은 관객을 영화 속에 참여하게 하는 것으로써 관객이 극중 인물이 되어 그 극중 인물이 사건에 대해 느끼는 감정을 체험하게 하는 것이다. 작가적 시점은 감독이 특별한 카메라 기법을 이용하여 관객들에게 자신의 스타일이나 정서적 태도, 영상의 톤 등을 표현하는 방법이다. 간주관적 시점은 말발굽의 접사를 통해 상황의 긴박함을 포착하여 보여주는 것과 같이 실제로는 극중 인물의 주관적 시점이 아니지만 관객이 그 상황에 참여하는 듯한 느낌을 주는 시각이다. 객관적 시점에서 음향의 시점은 카메라와 마찬가지로 화면 내의 상황에 연루되지 않은 채 객관적인 상태를 유지한다. 반면 주관적 시점에서 음향은 등장인물의 귀가 되어 화면 내의 사건이나 상황에 동참하여 기능한다.

영화에서의 시점에 대한 논의는 소설에서와 달리 서사의 진행을 주관하는 서술자의 위치 이외에 카메라의 위치가 중요한 부분을 차지하고 있으며, 나아가 음향도 고려 대상이다. 말하기보다는 보여주기 강세의 영화라는 매체의 양식적 특성 상 영화의 시점에 대한 논의는 이야기하는 주체로서의 '목소리'에 대한 고려보다는 초점화자나 초점화의 대상에 대해 주목하고 있다. 다시 말해 카메라의 위치에 따른 시점의 변화는 누가 보는가, 누가 무엇을 인지하는가를 중심으로 한 영화의 시점 논의이다. 그런데 영화는 이미지, 사운드, 구어적 문어적 서술 등 다양한 요소를 통해 전달되기 때문에 영화의 시점을 논의할 때에는 이러한 다양한 성질이 고려되야 함[3]은 당연하다. 다시 말해 누가 보는가, 누가 무엇을 인지하는가를 중심으로 한 영화의 시점 논의는 유효한 면이 많지만 영화에서는 카메라의 위치에 따른 시점의 변화뿐 아니라 음향, 서술자의 목소리에 따른 서사의 변화가 모두 나타나기 때문에 이러한 영화적 요소를 무시하기 어렵다.

이에 조스트는 영화의 특성을 고려하여 '시각적 시점'과 '인지적 시점'으로 나누어 영화의 시점을 설명하였다. 그는 주네트의 초점화 논의를 받아들여 등장인물이 알고 있는 정보량과 관객에게 제공되는 정보량의 관계를 통하여 영화의 인지적 시점을 설명하였고, 영화에서 제공되는 이미지와 사운드가 누구에 의해 지각되는가의 문제를 시각화와 청각화로 나누어 시각적 시점에 대해 논의하였다[3]. 곧, 조스트는 영화가 영상과 음향으로 이루어진 서사적 텍스트임을 감안하여 시각화, 청각화, 초점화를 통해 영화의 시점을 설명함으로써 영화에서의 지각의 문제와 인지의 문제를 해결하고자 하였다.

시모어 채트먼은 소설과 영화의 시점에 대해 실제저자, 내포저자, 서술자, 피화자. 내포독자, 실제독자의 개념을 통해 논의하였다. 실제저자와 실제독자는 궁극적으로는 서사적 교호작용에 없어서는 안 되는 것이지만 서사작용의 외부에 위치하며, 서사 텍스트의 생성작용에 영향을 미치지 않는다고 하였다. 서사작용은 서사물의 내부에 위치한 내포저자와 내포독자 사이의 교통에 의해 이루어지며 이 때 사건이나 존재들이 피화자에게 전달되는 수단인 서술자의 목소리와 시점은 구분되어야 한다고 하였다[6].

실제저자 -- →[내포저자 → (서술자) → (피화자) → 내포독자]-- →실제독자

시점과 서술자의 목소리가 구분되어야 한다는 주장은 쥬네트의 의견을 정리한 것으로 새로운 이론은 아니다. 채트먼의 시점 논의를 통해 주의 깊게 살펴볼 것은 서사적 텍스트에서의 내포저자[13]의 존재이다. 그는 서사물에서 내포저자가 존재하

는가의 차원이 아니라 그 개념에서 무엇을 얻을 수 있는가에 대해 논의의 초점이 모아질 수 있다[7]고 하였다. 곧, 내포저자의 개념을 통해서 서사적 텍스트의 구조 및 담화의 실제를 보다 잘 이해할 수 있다는 것이다. 채트먼에 따르면, 내포저자는 허구 서사의 내부에서 읽기의 방향을 안내하는 행위자이다. 또한 서사물은 그러한 행위자를 갖고 있으며, 그 행위자의 지배 아래에 놓여있다. 영화 텍스트의 경우 작가, 프로듀서, 배우, 감독, 촬영기사 등 다수가 모여 작품을 만든다. 그럼에도 하나의 저자가 만든 것과 같이 느껴지는 것은 텍스트 내의 논리가 내포저자에 의해 지배되고 있기 때문이다. 서사적 텍스트에서는 실제작가가 개인적으로 이야기하거나 보여주기를 하지 않고 서술자의 입으로 이야기하거나 보여주기를 하게 하는 행위자가 있다는 의미이다[7]. 곧, 내포저자는 사건과 인물, 스토리, 이들이 교환되는 담론의 양식을 창안 설정하고, 서술자는 이러한 창안물을 말하기나 보여주기, 또는 두 가지를 혼합하는 방법을 통해 제시 서술하는 담론적 행위자이다[7]. 시모어 채트먼은 내포저자, 서술자의 개념을 통해 시점을 논의함으로써 스토리 및 담화 차원에서의 서사적 텍스트의 생성의 원리를 설명하였다.

기존의 소설과 영화의 시점 논의는 게임의 시점 논의에 영향을 미쳤다. 또한 앞으로 게임의 시점을 논의함에 있어서도 이러한 이론들은 보다 깊이 있는 논의를 위한 발판이 될 것이다. 소설과 영화의 시점 연구가 각각의 서사적 텍스트를 이루는 요소적 특징을 고려하여 체계화되어 왔음을 볼 때, 게임의 시점 논의에서도 게임의 요소가 간과되지 않아야 할 것이다.

3. 컴퓨터 게임의 요소와 게임 시점

컴퓨터 게임을 이루는 요소는 그래픽, 음향, 서사, 게임시스템, 캐릭터[8], 그리고 플레이어라고 할 수 있다. 게임에서 시점은 게임의 요소 중 그래픽, 음향, 서사, 캐릭터와 플레이어 간의 인터랙티비티라고 할 수 있다. 게임은 룰을 통해 진행되는 서사[14]와 가상 공간속에 표현되는 그래픽과 사운드, 플레이어를 대변하거나 게임 속에서 게임을 진행시키는 캐릭터와 물리적 힘을 가해 게임을 진행하는 플레이어로 이루어졌는데, 이 때 서사가 누구에게 초점화되었는가, 그래픽과 사운드는 누구의 시각과 청각에 맞추어져 있는가 등에 따라 게임의 시점이 달라진다. 곧, 시점은 게임 내에서 공간과 캐릭터가 어떻게 그래픽되어 있으며, 그 안에서 플레이어와 캐릭터가 어떠한 관계를 유지하면서 서사를 이끌어 가는가를 말해주는 것으로 게임 텍스트의 생성과 관련이 있다.

컴퓨터 게임의 시점으로 지금까지 주로 논의된 것은 1인칭 시점, 3인칭 시점, Top-Down 시점, Side-View 시점, Quarter-View 시점 등이 있으며[9] 이외 아이소매트릭(Isometric) 시점이 있다[8]. 1인칭 시점은 캐릭터의 시각을 통해 플레이 환경을 제공하는 화면 기법이고, 3인칭 시점은 주인공 캐릭터를 직접 화면에 등장시켜 게임을 진행시키는 방법이다. Top-Down시점은 카메라를 하늘에 설치하여 지상을 비추는 것이고, Side-View 시점은 전형적인 2D 액션게임의 투시기법으로 옆모습을 주로 보여주고 있으며, Quarter-View 시점은 화면을 3/4정도로 비스듬하게 기울여 보여줌으로써 3D의 효과를 나타내는 화면기법이다. 아이소매트릭 시점은 울티마 온라인 같은 실시간 전략게임에서 많이 사용되는 시점으로 주변환경과 플레이어 캐릭터에 대한 원거리 뷰를 제공한다. 1인칭 시점과 3인칭 시점은 소설의 경우에서처럼 시점이 등장인물에 있는가 아니면 외부에 있는가에 따라 구분한 것이다. 물론 게임의 경우 시점이 등장인물이 아니라 캐릭터에 있는가 아니면 외부에 있는가에 따라 1인칭 시점과 3인칭 시점으로 구분한 것이다. Top-down 시점, Side-View 시점, Quarter- View 시점, 아이소매트릭 시점은 모두 그래픽 기법에 대한 것이다.

컴퓨터 게임의 시점에 관한 논의는 대부분 시각적인 면에 주목하여 화면에서 그래픽이 어떻게 보이고 있는가 및 그래픽이 객관적으로 제공되고 있

는가 혹은 캐릭터의 시각으로 제공되어 있는가를 설명하고 있을 뿐 게임과 플레이어 간의 인터랙티비티의 측면을 고려한 논의는 부족하다. 게임은 그래픽이나 음향 등 기존의 서사적 텍스트와 유사한 측면도 가지고 있지만 게임 텍스트와 플레이어 간의 인터랙티브를 통해 게임이 진행된다는 특징을 가지고 있다. 특히 플레이어의 행위 없이는 게임의 서사가 진행될 수 없다는 점에서 게임과 플레이어 간의 인터랙티비티적 시각은 매우 중요하며, 시점에 대한 논의도 이를 간과해서는 안 된다.

인터랙티비티의 관점에서 컴퓨터 게임의 시점을 논의할 때 시모어 채트먼이 설명한 내포저자의 개념은 매우 유용하다. 서사적 텍스트에 내포저자의 존재 유무에 대한 논의에서 벗어나 이 개념을 통해 보다 유용하게 인터랙티비적 관점에서 게임의 시점에 접근할 수 있다. 게임 텍스트의 1차 저자는 그래픽, 이미지, 음향, 게임 배경, 게임 세계 등을 기획한 게임의 제작자이다. 하지만 제작자에 의해 마련된 게임 텍스트는 플레이어를 통해 실제화된다. 그러므로 플레이어는 게임의 2차 저자라고 할 수 있다. 1차 저자나 2차 저자 모두 개인의 아이덴티티를 직접적으로 드러내어 게임의 서사를 제시하고 있지 않다는 점에서 내포저자의 위치에 있다. 게임 텍스트의 내포저자는 순차를 달리하는 두 저자, 곧 제작자와 플레이어로 구성되어 있다고 할 수 있다. 이때 제작자는 스토리 차원의 게임의 요소를 마련한 내포저자라고 한다면 담화 차원의 게임 텍스트의 활용을 담당하고 있는 자는 플레이어이다. 그리고 서술자는 두 내포저자의 상호작용을 통해 창안된 서사물을 보여주기 혹은 말하기를 통해 제시하고 있는 것이다. 온라인 게임에서 다수의 플레이어는 각각 내포저자의 위치에 있으며 이들 공동 저자에 의해 만들어진 창안물은 모니터를 통해 재현되고 있는 것이다.

이러한 과정에서 게임 속의 캐릭터의 존재와 2차 저자인 플레이어와의 관계는 게임마다 달리 나타나며, 소설등과 같은 다른 서사적 텍스트에서의 등장인물과 내포저자가 갖는 관계와도 다르다. 소설에서 내포저자는 스스로가 등장인물의 위치에서 서술하지 않는다. 소설의 내포저자는 서술자의 위치를 지정하고 등장인물과 서술자의 거리를 조정하여 표현하도록 한다. 앞에서도 설명하였듯이 소설의 내포저자는 스스로가 창안한 담론의 양식을 서술자로 하여금 행동하게 한다. 서술자로 하여금 서사물 외부에서 자신이 포함되지 않은 등장인물들의 이야기를 하게 하든가 혹은 자신이 포함되어 있는 등장인물들의 이야기를 하게 한다. 아니면 서사물 내부에서 자신이 포함되지 않은 등장인물들의 이야기를 하게 하든가 혹은 자신의 이야기를 하게 한다. 하지만 게임의 경우 내포저자로서의 플레이어는 캐릭터의 기능을 겸하고 있다. 다시 말해 플레이어는 내포저자이면서 캐릭터이기도 하다. 다만 게임에 따라 플레이어와 캐릭터의 거리가 다를 뿐이다. 보통 FPS(First Person Shooter)와 같은 1인칭 시점의 게임의 경우 플레이어와 캐릭터의 거리가 매우 가까우며, 3인칭 시점의 게임일 경우 플레이어와 캐릭터의 거리는 멀다고 볼 수 있다.

게임에서의 UI(User Interface)는 플레이어가 내포저자임을 명시하는 것이기도 하다. 전체 맵과 부분 표시, 수치로 나타나는 HP(Health Point)와 MP(Magic Point), 현재 점수 등은 게임 텍스트의 발화 상황을 이끌어 가는데 필요한 요소들이다. 1차 내포저자로부터 제공되는 이러한 수치를 바탕으로 한 2차 저자인 플레이어의 운용을 통해 게임이 제시되고 있는 것이기 때문이다. 이 때 플레이어와 캐릭터의 거리감에 따라 음향, 그래픽의 차이가 생겨난다. 플레이어와 캐릭터의 거리가 좁을수록 음향[15]과 그래픽은 플레이어 캐릭터의 시점에 맞추어져 있다. 영화에서의 등장인물의 시점에 초점을 맞춰 관객의 시선을 유도하는 주관적 시점과 같이 플레이어와 캐릭터의 거리가 좁으면 텍스트 내의 캐릭터의 시점을 중심으로 초점화된다.

그러나 이 때 제공되는 정보량의 경우, 영화와 컴퓨터 게임은 현저하게 차이가 난다. 영화에서 주관적 시점으로 전달되는 정보를 통해 관객은 등장인물이 인지하는 것 이상의 정보를 얻기 어렵다.

그렇기 때문에 처음부터 끝까지 주관적 시점으로만 된 영화를 찾아보기 어렵고 다른 시점과 다양하게 결합하여 사용되고 있다. 반면 게임에서는 플레이어에게 제공되는 정보의 양은 시점이 캐릭터에 맞춰져 있든 외부에 맞춰져 있든 크게 차이가 나지 않는다. 이는 현재 내포저자로서의 플레이어의 기능이 캐릭터와의 거리에 상관없이 항상 유지돼야 하기 때문이다. 효과적인 UI 디자인에 대해 플레이어가 필요로 하는 모든 정보가 필요로 하는 순간에 바로 화면에 나타나야 한다[10]고 하는 것은 내포저자로서의 플레이어의 기능을 대변한 것이기도 하다.

온라인 게임에서는 게임을 시작하면서 플레이어가 다양한 전형적 캐릭터 중의 하나를 선택하도록 만들어진 게임이 많다. 전형적 캐릭터의 표현과 수의 다양성은 게임의 범위와 장르 설정에 따라 달라지지만 플레이어는 다양한 캐릭터 중의 하나 혹은 그 이상의 수를 선택할 수 있는 권한을 지니고 있으며, 캐릭터의 일부분을 특화시킬 수도 있다. 플레이어가 캐릭터를 선택할 수 있도록 제공되는 다양한 옵션들은 바로 1차 내포저자인 제작자의 몫이다. 반면 다양한 캐릭터의 전형 중 하나의 캐릭터를 선택하고 선정된 캐릭터의 성격과 행동양상, ID 등과 같이 플레이어의 캐릭터 스타일을 형성 제시하는 것은 곧 내포저자로서의 플레이어의 몫이다. 게임마다 1차 저자의 몫과 2차 저자의 몫의 비중은 다르지만 1차 저자나 2차 저자의 존재가 없는 경우는 없다.

내포저자가 만든 캐릭터는 앞서도 말했듯이 게임 텍스트에 따라 플레이어와의 거리가 매우 가까운 것이 있으며 그렇지 않은 것이 있다. 플레이어와 캐릭터의 거리가 매우 가까운 게임 텍스트의 경우 플레이어의 개성[16]이 반영될 가능성이 높은데. 이 때의 플레이어는 내포저자의 위치에만 있지 않고 캐릭터에 몰입하여 캐릭터의 위치에서 행동하면서 내포저자의 기능을 수행한다.

4. 인터랙티브 관점에서 본 게임 시점과 플레이어의 이중성

온라인 1인칭 슈팅게임의 하나인 카운터 스트라이크[11]를 실례로 하여 게임 텍스트의 시점 및 플레이어의 성격에 대한 개념에 대해 보다 자세히 접근할 수 있다. 현재 많은 플레이어들이 이 게임에 몰입하는 이유 중의 하나는 이 게임이 1인칭 시점을 통해 진행되고 있기 때문이다. 1인칭 시점은 게임 텍스트 대부분의 그래픽과 음향이 플레이어 캐릭터에 초점화되어 있는 시점이다. 플레이어 캐릭터 시점으로 진행되는 서사와 그래픽은 게임 속의 캐릭터와 플레이어 사이의 간극을 좁히며 플레이어로 하여금 캐릭터의 입장에서 게임에 몰입할 수 있도록 유도하는 장점을 가지고 있다.

카운터 스트라이크를 플레이하기 위해서는 다른 게임과 마찬가지로 게임 계정을 만든 후 게임을 시작한다. 플레이어는 플레이어 캐릭터의 닉네임을 만든 후 서버→채널→방의 순서대로 자신이 게임할 곳을 결정한다. 지정되어 있는 게임모드와 맵, 인원, 레벨에 따라 방을 선택하여 게임 플레이를 하든가 플레이어 스스로 게임모드와 맵, 인원 등을 지정하여 방을 만들어 플레이를 한다[17]. 방에 들어가면 그 방의 맵과 미션이 제시된다. 플레이어는 테러리스트나 대테러리스트의 팀 중 하나를 선택한 후, 클래스(캐릭터)와 무기를 결정하고 게임을 시작하는데 게임 중간에 무기를 교환할 수 있다. 게임의 서사는 플레이어가 플레이어 캐릭터의 시점으로 그래픽되어 있는 맵을 돌아다니며 주어진 미션을 수행하는 것으로 진행되며, 게임의 종료는 게임 시간 내의 미션수행조건에 따라 테러리스트의 승리 혹은 대테러리스트의 승리로 귀결된다.

3명의 플레이어가 팀데스매치(Team Death Match) 모드의 방을 선택하여 모두 대테러리스트 팀이 되어 3번 연속 게임플레이를 하였다. 같은 방, 같은 인원, 같은 레벨, 같은 맵, 같은 미션, 같은 캐릭터, 같은 무기로 게임을 플레이하였음에도 세 번 모두 다른 재현과 결과로 게임이 종료되었

다. 최대한 같은 조건 아래에서도 이동경로, 플레이어들이 죽는 장소나 순서가 다르기 때문에 각각의 플레이어가 재현하는 그래픽은 매번 달라졌고 게임 결과도 달랐다.

결국 게임의 서사는 플레이어가 플레이 할 때마다 매 번 다르며, 승패의 결과 이외에 게임의 결과에 대한 정보도 레벨이나 방, 게임모드나 미션, 무기에 따라 다르게 된다. 이는 플레이어가 게임을 할 때마다 매번 새로운 게임을 생성함을 의미하는 것이다. 곧, 제작자가 게임의 시스템을 만든 1차 저자라고 한다면 플레이어는 매번 다른 텍스트를 창조하는 2차 저자인 것이다. 특히 방, 인원, 맵, 캐릭터, 무기 등의 플레이어의 선택에 따라 더 많은 경우의 수가 생성될 수 있는데, 2차 저자인 플레이어의 역할은 1차 저자인 제작자에 의해 제한될 수는 있지만 제외시킬 수는 없다.

한편 플레이어는 캐릭터의 위치에 있다. 카운터 스트라이크에서 플레이어는 자신의 뒷모습은 볼 수 없으며 무기를 들고 있는 손의 그래픽을 통해 자신의 위치를 알 수 있다. 다만 죽었을 경우 자신의 죽은 모습을 그래픽으로 확인할 수 있으며 죽은 즉시 적의 위치 또한 확인할 수 있다. 다른 아군 플레이어의 캐릭터는 멀리 있는 경우 좌측 상단의 레이더로 제시되고 가까이 있는 경우 옆을 지나쳐 가거나 뒷모습, 대전모습 등으로 확인되며, 숨어 있는 경우 ID를 통해 위치를 파악할 수 있다. 3명의 플레이어는 각각 자신의 플레이어 캐릭터로 초점화되어 있는 게임을 진행하고 있기 때문에 같은 게임임에도 그래픽과 음향은 다르게 재현된다(그림 1). 플레이어의 선택에 따라 플레이어 캐릭터가 움직이고 싸우는데, 마치 플레이어가 그 안에 들어가 있는 것과 같다고 생각하도록 그래픽이 제공된다. 때문에 게임이 진행되는 동안 플레이어는 자신이 조종하는 캐릭터를 자신과 동일시하는 경향을 나타내며, 캐릭터에 몰입되어 캐릭터처럼 행동한다.

[그림 1]

플레이어가 자신이 조종하는 캐릭터를 동일시하는 경향은 게임이 플레이어 캐릭터의 입장으로 초점화되었든가 아니면 외부적 시각으로 초점화되었든가에 상관없이 나타난다. 플레이어의 선택에 따라 대상 캐릭터가 조정되는 것은 어느 게임이나 마찬가지이기 때문이다. 또한 플레이어가 플레이어 캐릭터를 통해서 게임 세계에 참여하고 있다는 점에서 그러하다. 다만 외부적 시각으로 초점화된 경우 플레이어와 캐릭터간의 거리가 멀기 때문에 플레이어는 작가적 관점에서 객관적으로 바라보고 조정하는 위치에 있다고 할 수 있다. 외부적 시각으로 초점화된 게임에서 플레이어는 게임 텍스트 내에서 플레이어 캐릭터의 전모를 살필 수 있다. 플레이어 캐릭터가 볼 수 있는 것 이상의 공간그래픽이 제공되어 그 안에서의 플레이어 캐릭터의 위치가 정확히 파악됨으로써 보다 전략적이고 계산적인 게임플레이가 가능하다.

그런데, 플레이어 캐릭터로 초점화되어 있는 1인칭 게임의 경우에도 내포저자로서의 플레이어의 위치를 간과할 수 없다. 플레이어가 플레이어 캐릭터가 가질 수 있는 정보량보다 더 많은 정보를 가지고 게임플레이를 창안할 수 있도록 정보를 지원한다는 점에서 그러하다. 레이더를 통해 아군과 인질의 위치를 알려주며, 도움말창, 전투정보를 통해 일반정보 및 누가 언제 어떻게 죽었는지에 대한 정보가 제공되며, 구입한 방어구내구도 및 상대팀의 음성채팅 알림 기능도 있다. 카운터 스트라이크

에서 플레이어는 레이더를 통해 얻은 정보를 바탕으로 팀원들의 움직임을 파악하고 자신의 캐릭터를 효과적으로 이동시킨다[18]. 플레이어 캐릭터가 적의 공격을 받아 죽게 되면 그래픽은 바로 외부적 시각으로 전환되어 플레이어가 게임 진행에 즉각적으로 대처할 수 있도록 한다(그림2). 이러한 행위와 그래픽은 플레이어 캐릭터로서의 움직임이나 그 움직임을 지원한다기보다 내포저자로서의 플레이어의 행위 및 그를 위한 시스템적 지원이다. 플레이어는 게임텍스트와의 인터랙티브를 통하여 내포저자로서의 행위와 캐릭터로서의 몰입을 동시에 즐기고 있는 것이다. 곧, 플레이어는 게임에서 내포저자와 캐릭터로 행위하고 있는데, 게임마다 그 비중에 차이가 있다고 할 수 있다.

[그림 2]

5. 결 론

시점은 텍스트 수용의 측면보다는 텍스트의 생성의 측면과 관련이 깊은 개념이다. 때문에 시점에 대한 논의는 컴퓨터 게임의 제작과 관련이 있으며 게임의 미래와 관련이 깊은 연구이다. 인터랙티브적 관점에서 살펴본 컴퓨터 게임의 시점 논의를 통해 플레이어가 갖는 내포저자 및 캐릭터로서의 성격을 이해한다면 게임 텍스트와 플레이어 사이의 상호작용 및 서사적 텍스트로서의 게임텍스트의 생성상황을 체계적으로 이해할 수 있다.

작가적 관점에서 제작자와 플레이어 사이의 관계를 어떻게 조정할 것인가의 문제, 다시 말해 게임 텍스트 내의 1차 저자와 2차 저자의 비중을 어떻게 조절할 것인가에 따라 다른 게임 텍스트가 제작될 것이다. 인터랙티브적 서사 텍스트인 게임에서의 1차 저자와 2차 저자의 텍스트 내의 비중에 대한 문제는 게임 제작 시 매우 중요한 문제이며, 게임의 성격 및 장르를 결정짓는 것이기도 하다. 초점화와 관련하여 플레이어와 캐릭터 사이의 거리를 어떻게 조정할 것인가의 문제 또한 게임 제작에 중요한 부분이다. 플레이어가 작가적 위치에서 행동하는데 비중을 둘 것인가 아니면 게임 내 캐릭터의 입장에서 행동하도록 비중을 둘 것인가, 이 둘을 교차적으로 진행할 것인가에 따라 그래픽, 음향, 서사 등이 조절될 것이다. 이 때 플레이어에게 제공되는 정보의 양을 어떻게 조절할 것인가도 관건이다.

제작 시 고려되어야 하는 이러한 문제들은 반대로 컴퓨터 게임 텍스트의 분석의 틀로서 이용될 수 있다. 1차 저자인 제작자와 2차 저자인 플레이어, 내포저자로서의 플레이어와 캐릭터로서의 플레이어의 상호 관계를 통하여 게임 텍스트와 플레이어의 인터랙티브적 관점에서 게임 텍스트에 대한 체계적인 분석이 가능할 것이다.

참고문헌

[1] 변지연, 「화자 이론의 역사와 그 전망-플라톤의 『공화국』에서 수전 랜서의 『시점의 시학』까지」, 『내러티브』 1호, 한국서사학회, 2000.4.
[2] 서명수, 「제라르 주네트(Gerard Genette)의 「서술체담화(Discourse du recit)에서 서술법(mode de narration)에 관한 연구」, 『내러티브』 7호, 한국서사학회, 2003.7.
[3] 장우진, 「영화의 시점: 다성성과 수사학」, 『영화연구』 27호, 한국영화학회, 2005.
[4] 제라르 주네트, 권택영 옮김, 『서사담론』, 교보문고, 1993.
[5] 조셉 보그스 Joseph M. Boggs, 이용관 역, 『영화보기와 영화읽기』, '제3문학사, 1991.
[6] 시모어 채트먼(Seymour Chatman), 김경수 옮김, 『영화와 소설의 서사구조』, 민음사, 1997.
[7] S. 채트먼, 한용환· 강덕화 역, 『영화와 소설의 수사학(The Rhetoric of Narrative in Fiction and Film)』, 동국대학교 출판부, 2001.

[8] 마커스 프라이들(Markus Friedl), 염태선 역, 『온라인 게임기획 & 인터랙티비티』, 정보문화사, 2003.
[9] 김경식 외, 『게임제작개론』, 형설, 2003.
[10] 앤드류 롤링스(Andrew Rollings)·어니스트 아담스(Ernest Adams), 송기범 역, 『게임기획개론』, 제우미디어, 2004.
[11] http://csonline.nexon.com
[12] 쥬네트는 초점화 유형을 다음의 3가지로 나누었다. ①비초점화(서술자가 제시하는 정보가 작중인물들이 알고 있는 것보다 더 많은 경우) ②내적초점화(서술자가 제시하는 정보가 특정 인물이 알고 있는 정도로 제한하는 경우) ③외적초점화(서술자가 제시하는 정보가 외부에서 관찰될 수 있는 정도로 제한된 경우). 또한 서술태도와 서술 위치에 따라 4가지 유형으로 서술자를 구분하여 설명하였다. ①외부 이질디에게스 서술자(디에게스 외부에서 자기가 부재하는 이야기를 서술하는 서술자) ②외부 동질디에게스 서술자(디에게스 외부에서 자신의 이야기를 서술하는 서술자) ③내부 이질디에게스 서술자(디에게스 내부에서 일반적으로 자기가 부재하는 이야기를 서술하는 서술자) ④내부 동질디에게스(디에게스 내부에서 자기의 이야기를 서술하는 서술자).
[13] 내포저자의 개념은 웨인 부스의 『소설의 수사학』에서부터 비롯한 개념이다. 채트먼은 그의 개념을 받아들여 시점 및 서사학의 논의를 발전시켰다.
[14] 여기서 사용하는 서사의 의미는 스토리나 스토리텔링만을 의미하는 것이 아니고, 어떠한 일이 연속해서 벌어지는 것을 의미한다.
[15] 음향의 경우 게임의 배경음과 효과음으로 나누어 볼 수 있는데, 특히 효과음의 경우 캐릭터의 움직임에 맞추어져 기능하고 있다.
[16] 내포저자의 개념과 마찬가지로 플레이어의 실제 개성을 의미하는 것이 아니고 플레이어의 게임텍스트에서의 개성을 의미하는 것이다.
[17] 무기 또한 제한을 둘 수 있다. 많은 경우 플레이어들이 무기를 제한하는 경우는 없지만 경우에 따라서는 무기를 제한하기도 한다.
[18] 게임 내 가상공간에서의 이동은 키맵을 통해 이동하기 전에 목적지까지의 공간구조를 인지한 후 이동하기 때문에 공간을 이동하면서 인지하고 인지한 상황을 바탕으로 이동하는 현실과는 다른 이동경로를 보인다는 연구결과가 있다(조인오, 김영욱, 「게임공간에서의 공간행태 연구: 공간구조속성과 공간이용도의 상호관련성에 대하여」, 『대한건축학회 학술발표대회논문집』, 26권 1호, 2006. 10.)

길태숙 (Kihl Tae Suk)

1990년 연세대학교 국어국문학 학사
1992년 연세대학교 국어국문학 석사
2002년 연세대학교 국어국문학 박사
2007. 8 ~ 현재 상명대학교 게임학과 강사
2005. 3 ~ 2007. 2 UCLA Visiting Scholar

관심분야 : 게임과 신화, 게임기획, 디지털 스토리텔링

장준호 (Juno Chang)

1990년 서울대학교 계산통계학과 학사
1992년 서울대학교 전산학 석사
1998년 서울대학교 전산학 박사
2003. 2 ~ 현재 상명대학교 디지털미디어학부 교수
2004. 12 ~ 2006. 12 정보통신연구진흥원 인력양성 사업단장
1998. 11 ~ 2003. 2 아이투 테크놀로지스 (i2 Technologies) 컨설팅 이사

관심분야 : 기업용 소프트웨어, 디지털 스토리텔링 등