

구조생성기호학적 관점에서의 디지털게임의 의미생성방식 연구 - 스타크래프트, 리니지, 스페셜포스에 대한 분석을 중심으로 -

박태순

■ 요약

게임에서의 텍스트를 추출하고 이를 분석하고자 하였다. 기본적으로 그레마스의 구조생성기호학을 활용하여 텍스트를 분석하고자 하였는데, 연구방법론에서는 현상학, 해석에서는 정신분석학의 이론에서도 도움을 받았다. 구체적인 분석대상으로는 온라인게임인 스타크래프트, 리니지, 스페셜포스를 선택하였다. 연구문제는 이들 세 게임의 의미생성방식에 대한 탐구로 구성되었다. 각 게임의 의미생성방식은 구조생성기호학의 세 가지 층위에서 구분되어 연구되었다. 즉, 심층구조, 기호-설화구조, 담화구조의 세 층위로 전환, 발화되면서 점진적으로 의미가 풍성해지는 과정이 탐구되었다. 각 게임의 차이, 나아가 게임 장르간의 차이는 주로 심층 수준의 차이에서 기인한다고 보인다. 이들 게임의 주요 공통점이자, 다른 매체와의 차이점은 행동자 모델에서 두드러지는데, 바로 이용자가 스스로 주체의 위치를 점하게 되는 것이다. 상호작용성으로 대변되는 게임의 특성은 이용자의 텍스트로의 적극적인 개입을 할 수 있게끔 한다. 이러한 적극적인 개입은 이용자가 스스로 텍스트의 주체가 되도록 허용하는데, 주체가 된다고 함은 곧 스스로의 욕망을 직접 대상에 투사하면서 텍스트를 창출함을 의미한다. 바로 이러한 점이 게임의 의미생성방식의 큰 특징이며 다른 매체들과의 주요한 차이점이기도 하다. 더불어 게임이 우리 문화와 사회에 커다란 영향을 미칠 수 있는 기제임이 입증되는 것이기도 하다.

■ 학위 논문 내용

“게임에는 텍스트가 존재하지 않는가?”라는 질문이 본 연구의 시발점이 된다. 게임에서는 고정적인 텍스트를 찾을 수 없기 때문에 텍스트분석도 불가능하다는 논의가 있는데, 본 연구에서는 그러한 논의에 의문을 품고, 게임에서의 텍스트를 찾고, 그 텍스트에서의 의미생성방식도 탐색해보려 하였다. 곧 게임에서의 텍스트를 찾는 방법론에 대한 새로운 모색과 게임의 의미에 대한 탐색이라는 목적하에서 연구를 진행한 것이었다.

게임에서 일정한 방향성을 가지는 텍스트를 추출하려 하였다. 이를 위해서 현상학적 방법론을 차용하

였는데, 기술-환원-해석의 단계를 거치며 다양한 게임 양상들 중에서 그 게임의 본질적인 텍스트로 삼을 만한 것들을 추출하는 것이다. 텍스트에 대한 분석 혹은 해석에서는 기본적으로 그레마스의 구조생성 기호학에 도움을 받으며, 더불어 정신분석학도 활용하여 기호학만으로는 부족하기 쉬운 부분을 보완하고자 하였다. 구체적인 분석대상으로는 온라인게임인 스타크래프트, 리니지, 스페셜포스를 선택하였다. 이들은 국내에서 이용되고 있는 온라인게임 중 주요 장르인 RTS, RPG, FPS에서 원형을 선도하고 있다고 할만한 대표적인 게임이다. 연구문제는 이들 세 게임의 의미생성방식에 대한 탐구로 구성되었다.

각 게임의 의미생성방식은 구조생성기호학의 세 가지 층위에서 구분되어 연구되었다. 즉, 심층구조, 기호-설화구조, 담화구조의 세 층위로 전환, 발화되면서 점진적으로 의미가 풍성해지는 과정이 탐구되었다. 스타크래프트는 심층 수준에서 생산과 파괴의 기본 의미 범주를 지니는 것으로 분석되었다. 이러한 기본 의미 범주는 기호-설화 수준으로 전환되면서 주체가 이용자 자신이 되는 행동자 모델을 구축한다. 주체가 추구하는 대상에는 승리, 발령자에는 게임사 혹은 이용자, 수령자에는 이용자가 설정되었다. 조종, 역량, 수행, 상벌의 단계를 통해 구성해 본 서사모델에서는 역량의 단계에서 소설화도식이 자주 나타나는 특징이 파악되었다. 담화수준에서는 승리와 패배라는 주제가 쾌와 불쾌의 상위의 가치론적 범주에 상응하면서 하위에 설화도식과 구상적 양상들을 구축하는 의미론적 모델을 찾을 수 있었다.

리니지는 심층 수준에서 성장과 퇴행을 기본 의미 범주로 지닌다. 행동자 모델은 대상이 '성장'으로 설정된다는 점에서만 다를 뿐 스타크래프트의 그것과 유사하게 나타난다. 조종, 역량, 수행, 상벌은 지속적으로 순환하는 형태를 보였다. 리니지를 하나의 커다란 설화도식으로 본다면, 그 안에서 소설화도식들이 지속적으로 변형하면서 반복되고 있는 형태인 것이다. 담화수준에서는 성장과 퇴행이라는 주제가 쾌와 불쾌의 상위의 가치론적 범주에 상응하면서 하위에 설화도식과 구상적 양상들을 구축하는 의미론적 모델을 찾을 수 있었다.

스페셜포스는 심층 수준에서 승리와 패배를 기본 의미 범주를 지닌다. 행동자 모델은 대상이 '승리'로 바뀐다는 점만 빼면 스타크래프트나 리니지와 마찬가지로의 구성을 보인다. 조종, 역량, 수행, 상벌로 구성되는 서사모델은 스타크래프트의 그것과 유사하게 나타나기는 하지만 서사모델이 역량 단계 안에서 중첩되어 나타난다는 점에서의 차이가 있었다. 담화수준에서는 승리와 패배라는 주제가 쾌와 불쾌의 상위의 가치론적 범주에 상응하면서 하위에 설화도식과 구상적 양상들을 구축하는 의미론적 모델을 찾을 수 있었다.

각 게임의 차이, 나아가 게임 장르간의 차이는 주로 심층 수준의 차이에서 기인한다고 보인다. 이들 게임의 주요 공통점이자, 다른 매체와의 차이점은 행동자 모델에서 두드러지는데, 바로 이용자가 스스로 주체의 위치를 점하게 되는 것이다. 상호작용성으로 대변되는 게임의 특성은 이용자의 텍스트로의 적극적인 개입을 할 수 있게끔 한다. 이러한 적극적인 개입은 이용자가 스스로 텍스트의 주체가 되도록 허용하는데, 주체가 된다고 함은 곧 스스로의 욕망을 직접 대상에 투사하면서 텍스트를 창출함을 의미한다.

바로 이러한 점이 게임의 의미생성방식의 큰 특징이며 다른 매체들과의 주요한 차이점이기도 하다. 더불어 게임이 우리 문화와 사회에 커다란 영향을 미칠 수 있는 기제임이 입증되는 것이기도 하다.

박 태 순

- 1989년 02 월 : 연세대학교 경영학과 졸업(학사)
- 2003년 02 월 : 연세대학교 영상대학원 멀티미디어 저널리즘 전공 졸업(석사)
- 2009년 08 월 : 연세대학교 커뮤니케이션대학원 영상커뮤니케이션 전공 졸업(박사)
- 현재 : 게임물등급위원회 위원