

기호 해석 활동으로서의 게임 플레이 연구*

류철균, 조성희
 이화여자대학교 디지털미디어학부
 lyoucg@hanmail.net, idle_talk@naver.com

Gameplay as a Semiotic Interpretation

Chulgyun Lyou, Sunghee Cho
 Division of Digital Media, Ewha Womans University

요 약

이 논문의 목적은 디지털 게임 플레이에서 나타나는 기호 해석 과정을 설명하고, 각 해석 주체의 해석 의도를 통해 나타나는 의미의 층위를 규명하는 데 있다. 디지털 게임의 일차적인 저자는 게임 디자이너이며, 여기에 플레이어의 활동이 더해짐으로써 텍스트의 의미가 비로소 실현된다. 플레이어는 게임 텍스트에 존재하는 기호 해석을 통해 게임 플레이를 진행하며 이 과정에서 게임 텍스트를 일차적으로 만든 디자이너의 의도와 이것을 플레이하는 플레이어의 의도가 뒤섞이게 된다. 디자이너는 생산한 기호가 플레이어의 올바른 행위를 유발하기를 바라고 플레이어는 기호를 올바르게 해석하여 자신의 의도대로 플레이를 진행시키기를 원한다. 이에 본고에서는 각 주체의 의도 실현 양상을 다섯 가지로 나누어 살펴보고, 특히 플레이어의 의도에 따른 텍스트 생성을 살핀다.

ABSTRACT

The aim of this paper is to find out semiotic interpretation in digital gameplay and define layers of meaning which is provided by a game designer and a player. The primary author of the digital game is a game designer; however, to accomplish the whole meaning of the digital game, there must be a player's action. In digital games, the game designer leads to player's action and the player progresses the game at her desire. During the gameplay, each of the intention clashes and coincides through the semiotic interpretation. It can be classified under five sections that represent the game designer, the player and the game text.

Keyword : gameplay, semiotic interpretation, semiosis, game designer, player, intention

1. 전통적인 독자 수용 미학과 게임 플레이

1.1. 연구 배경

미디어의 변화에 따라 텍스트의 창작자와 수용자의 위상과 역할 역시 변화해 왔다. 특히 상호작용성이 강조되는 뉴미디어로 올수록 미디어 창작자보다 미디어 수용자의 역할이 중요해지고 있다. 특히 롤랑 바르트(Roland Barthes)가 ‘작가의 죽음’을 역설한 이후 작품의 해석에 있어 절대적인 영향을 미치던 창작자의 권위는 텍스트의 ‘생산’과 동시에 텍스트에서 떠나게 되었으며, 텍스트는 독자에 의해 생산되는 복수태(pluriel)로 존재한다. 여기서 바르트의 텍스트 개념은 텍스트를 이루는 기호들과 그것을 생산하고 수용하는 과정까지를 포괄한다[1].

이는 ‘독자이론’이라 불리는 텍스트 수용 연구에 큰 영향을 끼쳤고, 독자의 수용 행위가 구체적으로 어떻게 일어나는지에 초점을 맞춘 연구가 이루어졌다. 대표적인 학자인 볼프강 이저(Wolfgang Iser)는 텍스트와 독자 간의 상호작용에 대해 이야기하면서 독서 행위는 텍스트와 독자 사이의 근본적인 비대칭성으로 유발되는 빈틈을 채워 나가는 것이라고 한다. 또, 텍스트는 실제의 모사이고, 실제와 문학 작품 사이에 생길 수밖에 없는 필연적인 간극이 바로 텍스트의 미확정성을 초래하며, 이 미확정성에 의해 구조화된 빈틈을 독자의 활동에 의해 채운다고 한다[2].

이러한 독서 활동을 독서의 텍스트 해석(interpretation)의 관점에서 분석한 움베르토 에코(Umber to Eco)는 텍스트가 예상한 독자를 모델 독자(model reader)로 분류하고, 독자에 의한 텍스트의 무분별한 해석, 즉 해석의 범위를 넘는 독자의 해석 활동을 경계하며 문학 작품에서 해석의 한계를 규정짓고자 했다[3]. 즉 바르트가 말한 독자에 의해 이루어지는 텍스트의 복수적 생산에도 일정한 한계가 있다는 것이다.

독자 수용 미학에 대한 위의 개념들은 전통적인 서사물에서 출발했지만 상호작용성을 특징으로 하

는 뉴미디어의 분석에도 유효하다고 볼 수 있다. 작품에 대한 작가의 절대적인 권위를 부정하고 독자의 독서 행위에 의해 다시 태어나는 텍스트는 디지털 미디어에서 미디어 생산자보다 그것을 수용하고 재생산하는 인터랙터(interactor)의 역할이 강조되는 현상과 같다[4]. 즉 디지털 미디어의 사용자와 작가는 동등하게 콘텐츠를 변형하고 창조하는 매체민주성을 갖는 것이다[5]. 또, 상호작용적 디지털 미디어에서는 사용자의 참여로 인해 텍스트가 실제로 변형되고 수정되는 등 직접적인 영향을 받는다는 점에서 사용자에 의한 텍스트의 생산이 더욱 가시적으로 나타난다. 이러한 점에 비추어 볼 때 전통적인 텍스트에서의 독자 이론은 뉴미디어 환경에서의 수용 이론에 단초를 제공했다고 볼 수 있지만, 그것의 구체적인 발현 양상은 분명한 차이가 있다.

디지털 게임의 일차적인 저자는 게임 디자이너지만, 그것은 항상 플레이어의 참여를 전제로 한다. 또, 디지털 게임의 플레이어는 전통 서사물에서의 독자에 비해 더욱 능동적으로 텍스트를 구성해 나간다. 즉, 전통 서사물의 독자에 의한 텍스트의 재구성은 그것이 자유롭고 능동적이라 하더라도 내심(內心)의 영역에 머무를 수밖에 없지만, 디지털 게임의 플레이어는 게임 텍스트에 실제로 영향을 미치면서 그것을 재구성해 나간다. 즉, 게임 텍스트와 플레이어의 상호작용에 의한 해석의 결과와 전통적인 텍스트의 해석 작용이 가지는 가장 큰 차이는 게임 텍스트의 해석 과정이 더욱 능동적이고 가시적으로 나타난다는 차이점이 존재하는 것이다.

1.2. 연구 목적

디지털 게임은 수많은 기호와 표상들로 이루어진다. 각각의 기호들은 플레이어의 행위를 유도하는 역할을 하며, 플레이어는 기호 해석을 통해 자신의 행위를 결정한다. 기호의 반대편에는 이것을 디자인한 게임 디자이너가 있으며, 그는 플레이어의 기호 해석 방향을 미리 예상하여 게임 텍스트를 만든다. 이렇듯, 디지털 게임의 기호는 게임 디

자이너의 의도와 플레이어의 의도를 매개하는 역할을 하며 디자이너와 플레이어는 각각 게임 텍스트를 드나들며 의사소통에 참여한다. 일련의 활동을 통해 플레이어는 고유의 게임 텍스트를 경험하고 창조하게 된다.

플레이어어가 게임 내에 존재하는 여러 가지 기호를 해석하는 것은 게임을 진행시키기 위함이다. 즉 플레이어의 역할은 게임 텍스트와의 상호작용을 통해 게임을 진행시켜 나가는 것이며 이는 기존 서사물에서 책을 읽어나가는 행위와 유사하다. 독서의 경우 독자의 머릿속에서 일어나는 해석 활동이 주가 되지만, 게임 플레이의 경우 게임을 진행시키려면 기호의 올바른 해석과 그에 따른 행위(action)가 필요하다.

따라서 본 논문의 목적은 위에서 언급한 텍스트성이 명백하게 드러나는 디지털 게임을 대상으로 게임 플레이에서 나타나는 기호 해석 과정을 설명하고, 각 해석 주체의 해석 의도를 통해 나타나는 의미의 층위를 규명하는 데 있다. 즉 게임을 구성하는 여러 가지 기호를 둘러싸고 생산 주체인 게임 디자이너와 소비 주체인 플레이어가 어떤 식으로 의미를 생성하고 전달하는지를 살펴보는 것이다. 덧붙여, 이런 기호들이 어떠한 의도로 배치되고 어떻게 해석되는지, 또 그 해석의 한계는 어떻게 드러나는지를 보고자 한다.

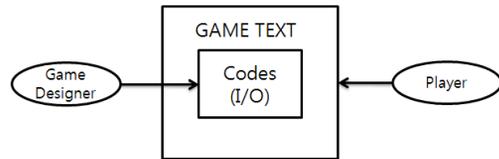
2. 게임 텍스트의 구성 원리

2.1. 입력/출력의 알고리즘(algorithm)

게임 텍스트는 디자이너의 의도와 플레이어의 의도가 만나는 곳이다. 게임 텍스트는 일차적으로 디자이너에 의해 만들어지며, 디자이너는 게임 텍스트에 플레이어가 개입할 여지를 남김으로써 월드와 플레이어의 상호작용이 일어난다. 이 상호작용의 기본적인 쌍은 입력(input)과 출력(output)의 알고리즘이다.

알고리즘(algorithm)이란 어떤 문제의 해결을 위하여, 입력된 자료를 토대로 하여 원하는 출력을

유도하여 내는 규칙의 집합을 말한다. 여기서 입/출력에 관련한 규칙을 설정하는 주체가 게임 디자이너이고, 자료 입력의 주체는 플레이어이다. 즉, 게임 디자이너는 플레이어의 입력을 전제로 알고리즘을 제작하며, 플레이어는 게임을 플레이하면서 기호 해석 과정을 통해 알맞은 명령을 입력하고 그에 맞는 출력을 받게 된다. 이런 입/출력의 반복 활동을 통해 플레이어는 게임 텍스트를 구성해 나간다. 일차적인 게임 텍스트, 즉 게임 디자이너가 만드는 텍스트는 수많은 입력과 출력의 쌍(pair)으로 이루어져 있으며, 이것은 게임 월드를 구성하는 기본적인 문법(syntax)에 해당한다. 이는 저자의 저술 활동으로 이루어지는 하나의 완결된 절차가 끝난 후 지면에 인쇄된 단어를 독자가 받아 보는 식의 기존 서사물의 방식과는 달리, 게임 디자이너는 월드를 디자인할 때 이미 플레이어의 영역을 남겨 두고 있으며 이와 같이 입력란에 공백(void)이 존재하는 한 텍스트는 의미 실현의 가능성만을 내포하고 있을 뿐이다[6]. 여기에 플레이어의 활동이 더해져야지만 게임 텍스트는 그 의미가 실현되고 이러한 각 플레이어의 액션은 각각 새로운 텍스트를 낳는다.



[그림 1] 게임 텍스트의 생성과 의사소통 구조

위 그림에서 게임 디자이너는 프로그램 코드를 통해 게임 월드를 구성하는데, 이것은 입력값을 전제로 하는 입/출력의 여러 집합으로 구성되어 있다. 이것은 게임 텍스트를 이루는 일차적인 근간이 되며, 이렇듯 플레이어의 개입이 없는 단계의 게임 텍스트는 하나의 생산물(product)로서 존재한다. 이것은 아직 읽혀지지 않은 책에 비유될 수 있는데, 독자가 읽을 것을 전제로 책이 쓰이듯이 게임 역시 플레이어가 그것을 플레이할 것을 전제로 만

들어지는 것이다[7].

디지털 게임의 플레이어는 게임 디자이너에 의해 생성된 프로그램 코드와의 상호작용을 통해 새로운 텍스트를 형성한다. 0과 1로 이루어진 프로그램 코드는 시청각적인 문자·음성 기호 혹은 도상 기호를 통해 표현되며, 플레이어는 이것을 해석하여 이를 행위에 반영함으로써 텍스트 형성 과정에 직접적으로 참여하게 된다. 이저(Iser)는 이를 텍스트의 활성화(Aktualisierung)라고 하는데, 텍스트는 그것이 읽혀질 때에야 비로소 생명을 얻게 되며, 텍스트는 독자에 의해 야기된 반응에 의해 그 의미를 획득한다고 한다. 이것은 디지털 게임에 있어서도 마찬가지이며, 독자이론에서 말하는 독서 활동은 플레이어의 플레이 활동으로 치환될 수 있을 것이다[2].

플레이어의 활동은 게임 텍스트 내의 기호를 해석하여 이를 코드의 입력값으로 전환하는 것이다. 즉, 플레이어의 기호 해석 활동은 플레이어의 행위를 결정하는 토대가 되는데, 해석에 의한 플레이어의 행위가 알고리즘의 입력값에 해당한다면 출력값을 얻게 되고 이를 통하여 게임이 진행된다.

2.2. 플레이어의 해석 활동과 게임 플레이

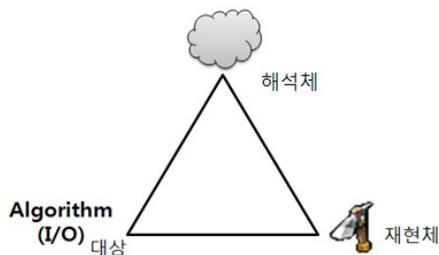
플레이어는 일차적인 게임 텍스트에 나타난 기호를 해석하고 그에 따라 입력값을 결정하게 되며, 이것은 플레이어의 행위(action)에 반영된다. 거꾸로 말하면, 게임 진행의 선행 요건은 기호의 올바른 해석이다. 수많은 기표들이 수놓아진 게임 월드에 진입한 플레이어는 일단 기표에 대한 해석을 통해 액션을 결정하고, 해석이 옳았을 경우 게임 코드의 입/출력의 알고리즘을 통해 정해진 값이 출력된다. 해석이 틀렸을 경우 코드는 플레이어의 액션에 대해 아무 반응을 보이지 않기 때문에 그것은 무위(無爲)로 돌아가며, 플레이어는 가능한 다른 해석을 하게 된다. 이러한 시행착오를 거쳐 플레이어는 게임을 진행하게 된다.

게임 플레이에서 일어나는 해석 활동의 예를 들면 다음과 같다. <월드 오브 워크래프트(World of

Warcraft)>에 진입한 플레이어는 채광의 숙련도를 높이기 위해 구리 광석을 캐려고 한다. 플레이어는 광석이 있을 만한 지역, 즉 월드의 구석진 곳이나 바위가 많은 지역을 탐색한다. 이는 플레이어의 과거 게임 플레이 경험에 의한 것으로, 상호텍스트적인 활동이다. 즉 채집할 수 있는 객체가 분포해 있을 만한 지형을 탐색하는 것이다.

구리 광석을 찾던 플레이어는 마침내 바위 사이에서 반짝거리는 구리 광석을 발견해내고, 구리 광석 위에 커서를 가져다 댈다. 커서는 곡괭이 모양으로 변화하며, 플레이어는 이를 보고 채집 가능한 대상이라는 것을 인지한다. 플레이어는 곡괭이 모양의 도상 기호를 해석한 결과 ‘클릭하면 획득할 수 있다’는 알고리즘에 의거해 구리를 클릭한다. 하지만 플레이어의 해석과는 달리 광석을 클릭해도 아무 변화가 없다. 즉, 이 해석은 올바르지 않은 해석으로, 플레이어의 입력 행위가 있어도 출력되는 결과는 없다. 플레이어의 틀린 해석에 대해서 게임 월드는 침묵하며, 플레이어의 의도는 좌절된다. 게임을 제대로 진행하기 위해서 플레이어는 끊임없이 기호의 의미를 탐색해야 하고, 이러한 시행착오를 통해 결국 알고리즘의 입력값에 이르게 된다.

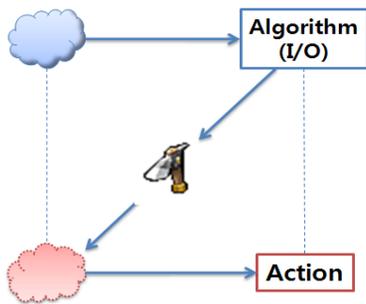
그리하여 플레이어는 ‘곡괭이 모양의 커서’에 착안하여 채광용 곡괭이를 구비하고 구리를 클릭하면 채광이 가능할 것’이라는 새로운 해석에 이르고, 이 해석에 따라 플레이어는 채광용 곡괭이를 상점에서 구입하고 다시금 구리를 클릭한다. 그러자 곡괭이질 하는 소리가 나면서 인벤토리에 구리 광석이 쌓인다.



[그림 2] 퍼스의 이론을 바탕으로 한 게임에서의 기호 작용

이 과정은 퍼스의 기호학 이론으로 설명할 수 있는데, 그림에서 재현체(representamen)에 해당하는 곡괭이 모양의 커서는 ‘곡괭이를 장비하고 클릭하면(input) 광석을 얻을 수 있다(output)’는 게임 텍스트 내부의 알고리즘을 표상한다. 즉, 재현체는 곡괭이 모양의 아이콘에 해당하고 그 표상이 가리키는 대상은 디자이너가 설정한 알고리즘에 해당하는 것이다.

이 곡괭이 모양의 재현체를 보고 그것에 대해 관찰자가 느끼는 것이 바로 해석체(interpretant)이다. 게임 디자이너는 플레이어가 곡괭이 모양의 재현체를 보고 디자이너가 이 기호에 대해 가지고 있는 생각, 즉 ‘곡괭이를 장비하고 클릭하면 광석을 얻을 수 있다’고 해석할 것을 예상하며 기호를 만든다. 디자이너는 해석에 대한 나름의 모델을 구축하며, 따라서 디자이너가 생각하는 모델 독자는 재현체에 대해 같은 해석체를 가지고 있는 관찰자이다. 디자이너의 해석체와 플레이어의 해석체가 일치한다면 플레이어의 해석은 입력값이 예상하고 있는 올바른 액션으로 나타나고, 일치하지 않으면 그 액션은 실패하게 된다. 해석의 결과가 즉각적인 실패로 나타나는 이유는, 재현체가 가리키는 대상 자체는 변하지 않기 때문이다.



[그림 3] 기호의 생산과 해석 과정

퍼스의 삼각형에 따른 게임 디자이너의 기호 생산과 플레이어의 해석 과정은 그림과 같이 재도식화할 수 있다. 디자이너는 먼저 대상 알고리즘을 구축하고 이것을 나타내기 위한 재현체로서 곡괭이

모양의 커서를 만든다. 플레이어는 이를 보고 해석하여 행동으로 옮기게 된다. 만약 이 행동이 디자이너가 구축한 대상, 즉 알고리즘의 입력값에 해당한다면 행동은 성공하고, 입력값에 해당하지 않을 경우 행동은 실패하는데, 행동의 성패는 디자이너와 플레이어 간 해석체의 일치 여부에 의해 결정된다.

디자이너는 플레이어의 행위를 예상하여 기호에 의미를 부여하고, 이는 플레이어의 입력 행위를 유발하는 역할을 한다. 즉, 게임 디자이너는 월드 구성(코드화) 과정에서 기표를 생산하고, 각 기표는 플레이어의 행위를 유발하게끔 배치된다. 플레이어는 그의 지식을 토대로 월드 내에 보이는 기호를 해석하며, 해석이 옳지 않았을 경우에는 시도한 행위의 실패를 통해 바로 그것을 알 수 있다. 즉, 월드 구성의 역과정으로 플레이어는 텍스트의 구조와 그것을 만든 월드 디자이너의 의도를 고려하여 기호를 해석하고 그것을 바탕으로 행위하게 되는 것이다. 요컨대, 플레이어와 게임 텍스트간의 상호작용에서 ‘옳은 해석’은 존재하며 이는 즉각적으로 확인된다.

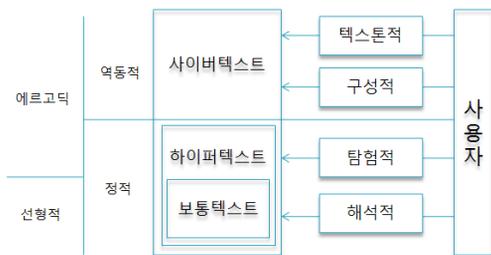
2.3. 기호 해석의 제한성

이렇듯 게임 텍스트의 문법으로 작용하는 입력과 출력의 알고리즘은 게임 텍스트와 플레이어의 무제한적인 상호작용을 막는 역할을 한다. 즉, 해석의 한계는 명시돼 있으며, 그 결과로 디자이너가 구조화해 놓은 입/출력의 알고리즘에 맞지 않는 플레이어의 행위는 게임 텍스트에 아무 변화를 일으키지 못한다. 즉 게임 텍스트 내에서 기호 해석의 오류는 플레이의 진행을 가로막으며 게임의 진행을 위해 텍스트는 계속 옳은 해석을 요구한다.

이는 기존 서사물이 보이는 해석의 범위와 비교해 볼 때 오히려 축소되었다고도 할 수 있다. 기존 서사물에서의 해석은 독자의 머릿속에서 일어나는 것으로, 텍스트를 어떻게 해석하든 실질적인 제한은 존재하지 않는다. 즉, 오독(誤讀)의 경우에도 텍스트가 그것을 바로잡아주지는 않는 것이다. 하지만 디지털 게임에서의 잘못된 해석에 대한 반응은 즉각적·즉시적으로 나타나며, 시행착오를 거쳐 독

자의 해석을 올바른 방향으로 이끄는 결과로 나타난다. 예코가 말했듯이, 어떤 사람이 성경에 대한 나름의 해석에 입각해 살인을 저지르는 것은 가능하지만, 게임에서는 그러한 해석이 원천적으로 불가능하다. 살인자는 성경을 해석했고, 그것은 잘못된 해석임이 확실하지만 성경 자체가 그것이 잘못된 해석임을 알려주지는 않는다[8]. 하지만 <월드 오브 워크래프트>에서 같은 호드 연합의 누군가를 공격하고자 한다면 그것은 게임 텍스트에 의해 명백히 금지된다. 즉, 동료를 클릭하고 공격 버튼을 눌러도 게임 코드상 동료는 공격할 수 없는 대상이기 때문에 공격은 이루어지지 않는 것이다.

이렇듯 디지털 게임과 같은 상호작용성이 가미된 텍스트에는 언뜻 더 많은 해석의 자유가 주어질 것 같지만, 사실은 그렇지 않다. 에스펜 올셋(Espen Aarseth)의 사이버 텍스트에서의 사용자 기능 분류에 따르면, 보통 텍스트의 사용자는 해석적(interpretive) 기능을 하고, 하이퍼텍스트의 사용자는 해석적 기능과 탐험적(explorative) 기능을, 사이버텍스트의 사용자는 나머지 텍스트에서의 사용자 기능과 더불어 텍스톤적(textonic)·구성적(configurative) 기능을 한다고 한다[9]. 올셋에 따르면 디지털 게임은 사이버텍스트이며, 따라서 플레이어는 네 가지 사용자 기능을 모두 수행한다. 즉, 게임에서의 사용자가 전통 서사물의 독자보다 더 많은 역할을 하는 것으로 보이는 이유는 사용자가 해석적 기능 외에 다른 기능을 할 수 있기 때문이며, 보통 텍스트보다 해석의 자유나 범위가 더 넓다고는 할 수 없는 것이다.



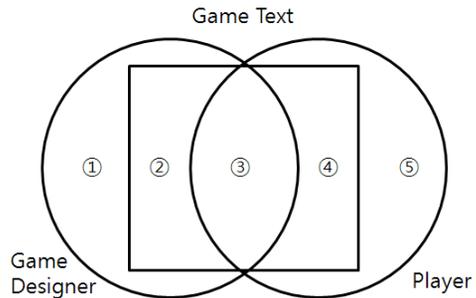
[그림 4] 올셋(Aarseth)의 텍스트에 따른 사용자 기능

3. 기호의 해석과 의도의 실현

3.1. 텍스트를 둘러싼 의도의 실현 양상

게임 월드 내부에서는 게임 텍스트를 일차적으로 저술한 디자이너의 의도와 플레이어의 의도가 뒤섞인다. 디자이너는 생산한 기호가 플레이어의 올바른 행위를 유발하기를 바라며, 플레이어는 기호를 올바르게 해석하여 플레이를 계속 진행시키기를 바란다. 이러한 디자이너의 의도와 플레이어의 의도는 게임 월드를 구성하는 근간이 되며, 양 주체가 만들어내는 역동성은 게임 텍스트의 존재양상 자체를 변화시킨다.

각 주체의 다양한 의도는 서로 일치하기도 하고 충돌하기도 하는데, 의도의 중첩 양상을 도식화하면 다음과 같다.



[그림 5] 텍스트를 둘러싼 다섯 가지 의도

게임 디자이너, 게임 텍스트, 플레이어의 세 가지 영역은 그림과 같이 중첩될 수 있는데, 중첩된 부분은 다섯 개로 나타난다.

① 게임 디자이너가 텍스트에 반영하길 의도했으나 그렇지 못한 부분이다. 이것은 기존 서사물에서는 ‘텍스트에 드러나지 않은 작가의 의도’가 될 수 있겠고, 디지털 게임에서는 코드화시키지 못한 게임 디자이너의 의도가 된다.

② 게임 디자이너의 의도가 텍스트에 반영된 부분이다. 즉, 플레이어의 행위를 전제로 코드화시킨 부분이라고 할 수 있다. 아직 플레이어의 의도는

닿지 않았으며, 따라서 게임 텍스트에서 아직 실행되지 않은 부분이다.

③ 디자이너의 의도와 게임 텍스트, 그리고 플레이어의 의도가 만나는 곳이다. 즉 디자이너의 의도가 반영된 게임 텍스트가 플레이어의 올바른 해석 과정을 통해 실현되는 지점이다.

④ 플레이어와 게임 텍스트의 상호작용이 일어나는 부분이다. 게임 디자이너가 의도하지 않았던 코드의 빈틈과 플레이어의 상호작용이라고 할 수 있다. 예를 들면 버그를 이용한 사냥이나, 게임 디자이너가 예상하지 못했던 아바타의 자살을 이용한 플레이 등의 독창적인 해석이 포함된다.

⑤ 게임 텍스트와 상호작용하지 않는 플레이어의 의도이다. 이것은 첫째, 플레이어의 잘못된 해석으로 출력의 결과가 없을 때, 둘째, 아예 텍스트와 상호작용하지 않기로 한 경우로 나뉜다. 첫 번째 경우는 플레이어의 의도와 텍스트의 의도가 일치하지 않아서 해석에 실패한 경우이고, 두 번째 경우는 텍스트 해석을 배제한 플레이어 간의 활동이 포함될 것이다.

3.2. 플레이어의 의도 실현에 따른 텍스트의 생성

위의 다섯 가지 분류 중 디지털 게임에서 두드러지게 나타나는 것은 플레이어의 해석이 개입하는 영역이다. 즉, 고전적인 문학 텍스트 분석이 작가의 의도를 알아내는 것에 치중했다면, 디지털 게임에서는 플레이어의 의도에 따른 텍스트의 생성 양상(③, ④, ⑤)에 초점을 맞춘다.

과거의 문학 연구에서는 작가의 의도를 밝혀내는 것이 연구자들의 주된 임무였고, 작가의 의도가 텍스트에 명시되어 있지 않더라도 사람들은 작가의 성향이나 일대기, 그리고 작품 외적인 활동을 텍스트와 연결시키려는 노력을 계속해왔다. 작가 역시 자신이 작품에서 의도한 바를 공연히 밝히기도 하였다. 하지만 작품 자체를 독립된 텍스트로 보는 입장이 대두되면서, 텍스트가 일단 작가의 손을 떠나면 그것은 여러 가지로 해석될 수 있으며, 그 해

석에서 독자의 역할을 강조했던 것이 위에서 언급한 롤랑 바르트에 이은 독자이론가들의 입장이다. 이것이 디지털 게임에 오면서, 텍스트 분석의 중심은 작가에서 독자로, 즉 게임 디자이너에서 플레이어로 옮겨왔다. 작가로서의 게임 디자이너의 위상은 모호해졌다. 게임 디자이너는 더 이상 소설의 작가나 영화의 감독처럼 한 사람이 아니라 집단화되는 추세이고, 또 초기의 PC 게임이나 비디오 게임에서 작가주의적인 성향을 찾아볼 수 있었다 해도 게임이 네트워크화 되면서 플레이어 간의 상호작용이 점점 큰 비중을 차지해나가고 있으며 따라서 게임 디자이너를 고전 서사물의 작가와 동등한 위치에 놓을 수 없게 되었다. 또, 게임 텍스트 자체가 게임 플레이를 전제로 하고 있기 때문에 플레이되지 않은 게임은 분석할 수가 없다. 게다가 개별 플레이어의 활동에 따라 텍스트 자체가 다르게 형성될 여지가 있기 때문에 디지털 게임에서 플레이어의 활동을 빼고는 텍스트의 분석은 불가능하다고 할 수 있다.

따라서 작가와 텍스트만으로 이루어진 영역인 ①, ②는 디지털 게임에서는 그 권위와 위상이 점점 줄어들고 있다. 특히 온라인 게임의 등장으로 인해 집단화된 플레이어가 게임 텍스트 안에서 서로 상호작용함으로써 플레이어들 스스로 창발적인(emergent) 서사를 많이 만들어내고 있기 때문이다.

③, ④, ⑤의 영역은 플레이어의 의도가 적극적으로 개입하는 영역으로, 영역마다 상호작용의 범위가 다르다.

첫째, 디자이너의 의도와 게임 텍스트, 플레이어의 의도가 만나는 ③번 영역은 모델 플레이어의 영역이다. 즉 디자이너가 플레이어의 해석과 행동을 예상하고 이를 게임 텍스트에 반영하면, 플레이어는 디자이너의 예상대로 해석하고 행동하는 것이다. 여기서는 두 주체의 해석과 의도의 합치가 있게 되며 게임 플레이는 텍스트를 벗어나지 않는 선에서 게임 디자이너의 예상대로 진행된다. 게임이 진행될수록 ③의 영역은 늘어나고, 플레이되지 않은 상태로 남아 있던 ②의 영역은 줄어든다.

이에 반해 ⑤의 영역은 잘못된 해석의 결과로 나타난다. 즉 플레이어의 의도는 텍스트에 작용하지 못하고 바깥 영역에 떨어져 있다. 텍스트는 잘못된 해석에 반응하지 않기 때문이다. 이것이 플레이어의 실현되지 않은 의도만 존재하는 ⑤의 첫 번째 경우이다. ⑤의 영역에 해당하는 두 번째 경우는 해석이 실패한 경우가 아니라, 플레이어가 자발적으로 텍스트와 상호작용하지 않기로 한 경우이다. 이는 게임 텍스트와는 관계없이 일어나며, 플레이어끼리의 상호작용이 그 대표적인 경우다. 플레이어간의 상호작용은 온라인 게임에서 가장 두드러지게 나타나는데, 게임 텍스트는 배경의 역할을 할 뿐이고 게임 텍스트의 기호 작용과는 관계가 없다. 즉, 플레이어는 게임 텍스트의 기호 해석에 근거해 행위하는 것이 아니라, 그것과 관계없이 행위한다.

마지막으로 ④의 경우는 텍스트와의 상호작용, 즉 입력값에 의해 결과가 나오는 경우에 해당된다. 하지만 이 부분의 텍스트는 디자이너의 의도에서 벗어나 있다. 이는 디자이너가 의도한 바는 아니지만 텍스트 자체의 성질을 이용해 플레이어의 의도를 실현하는 영역이며, 버그를 이용한 플레이가 대표적이라 할 수 있다. 여기에서는 프로그램 코드(program code)와 게임의 규칙(rule)을 나누어보는 입장이 유효한데, 버그를 이용한 플레이는 게임의 규칙에는 어긋나지만 프로그램 코드상으로는 허용되는 플레이라 할 수 있다[10]. 여기서의 규칙을 게임 디자이너의 의도라고 한다면, 디자이너의 의도가 게임 텍스트를 다 덮지 못하여 발생하는 영역이 ④라고 할 수 있겠다. 버그를 이용한 플레이 외에 디자이너가 게임을 제작하면서 예상치 못했던 플레이가 모두 이 영역에 해당할 수 있는데, <아이온>에서 상대 진영과는 대화할 수 없지만 개인 상점의 제목은 누구에게나 보인다는 점을 이용해 제목을 통해 상대 진영과 대화하는 경우, <월드 오브 워크래프트>에서 유령 상태로 단힌 문을 자유롭게 넘나들 수 있으며 시체에서 일정 거리 떨어진 곳에서도 부활이 가능하다는 점을 이용해 문

을 안에서 열 목적으로 자살을 감행하는 경우가 이에 해당된다.

이상과 같이 디지털 게임에서는 플레이어의 의도와 해석 행위가 더 두드러지게 나타나며, 이는 디지털 게임에서의 사용자 문화 연구, 또 기존 이론으로는 설명할 수 없는 우발적 서사(random narrative)나 창발적 서사(emergent narrative)에 대한 연구로 나타난다. 특히 게임 텍스트와의 직접적인 상호작용 없이 플레이어끼리 만들어내는 이야기들에 점점 주목하고 있으며, 이는 게임 텍스트를 둘러싼 패러다임에 큰 변화를 가져오고 있다.

4. 결 론

상기의 논의를 통해 기존의 독자 이론과 기호학 이론이 새로운 텍스트, 즉 상호작용적인 게임 텍스트에도 유효하게 적용될 수 있다는 것을 살펴보았다. 게임 텍스트는 태생부터 빈칸이 존재하는 텍스트이고, 그 빈칸은 가시적이다. 즉, 알고리즘의 입력값이 텍스트의 빈칸이 되며, 이를 채워 나가는 활동이 바로 게임 플레이 활동이다. 수많은 알고리즘의 쌓은 게임 월드를 구성하는 기본 문법이며, 플레이어는 입력값에 해당하는 액션을 위해 기호 해석 활동을 한다. 해석의 정오(正誤)는 바로 나타나며, 이는 옳은 해석을 유도하는 기제로 작용한다.

이 같은 텍스트를 둘러싼 해석 과정에는 게임 디자이너와 플레이어의 의도가 개입하게 되는데, 이는 다섯 가지 양상으로 나타난다. 이 중에서도 플레이어의 의도에 의해 구성되는 텍스트의 비중이 높아지는 추세이며, 온라인 게임의 등장이 이와 같은 현상을 촉진시키고 있다.

본고에서는 플레이어의 기호 해석과 그 결과로 나타나는 게임 개발자와 플레이어의 의도의 일치 혹은 불일치의 양상에 대해 살펴보았다. 여기서 짧게 논의한 다섯 가지 양상은 각각 심도있는 논의를 필요로 하며, 특히 플레이어의 상호작용에 의한 새로운 내러티브 창조 작용을 규정하는데 새로운 문법이 필요할 것이다.

참고문헌

- [1] 롤랑 바르트, 김희영 역, “작품에서 텍스트로”, 텍스트의 즐거움, 동문선, 1997.
- [2] 볼프강 이저, 차봉희 편, 독자반응비평, 고려원, 1993.
- [3] 움베르토 에코, 김운찬 역, 소설 속의 독자, pp. 79-103, 열린책들, 1996.
- [4] 자넷 머레이, 한용환 역, 인터랙티브 스토리텔링, 안그라픽스, 2001.
- [5] 이인화, 디지털스토리텔링, 황금가지, 2003.
- [6] 피에르 레비, 전재연 역, 디지털 시대의 가상현실, pp. 59, 궁리, 2002.
- [7] 프로그램 코드와 게임 텍스트의 층위를 달리하는 입장에 대해서는 Konzack(2002), Salen and Zimmerman(2004) 참조.
- [8] 움베르토 에코, 손유택 역, 해석이란 무엇인가, pp. 35, 열린책들, 1997.
- [9] 에스펜 올셋, 류현주 역, 사이버텍스트, pp. 130, 글누림, 2007.
- [10] Salen, Katie, Eric, Zimmerman, Rules of Play : Game Design Fundamentals, MIT Press, 2004.



류철균(Lyou Chul-gyun)

1989년 서울대학교 국어국문학과 문학사
1993년 서울대학교 국어국문학과 문학석사
2001년 서울대학교 국어국문학과 문학박사
현 이화여자대학교 디지털미디어학부 교수

관심분야 : 게임 스토리텔링



조성희(Cho Sung-hee)

2008년 이화여자대학교 법학과 졸업
현 이화여자대학교 디지털미디어학부 석사과정

관심분야 : 게임 스토리텔링, 게임 기획