

웹기반 MMORTS 기호작용의 사용자 특성 연구

윤선미**

이화여자대학교*, 디지털미디어 학부 석사과정**

unique@nate.com

A Study on User Characteristics Reflected in Semiotic Process of Web-Based MMORTS

Sun-mi Yoon*

Ewha Womans University*, Division of Digital Media**

요 약

웹을 기반으로 하는 MMORTS 게임 형식은 사용자들이 게임을 인지하는 방식 또한 변형시키고 있다. 본 고에서는 MMORTS 게임에서의 사용자들의 기호작용이 MMORPG의 게임과는 다른 양상을 보인다는 점에 주목하고, 이를 퍼스의 삼원론을 통해 분석하고자 한다. MMORTS에서 사용자들은 아바타와의 거리 두기와 지표기호 읽어내기, 상징기호를 통한 추론하기의 방식으로 기호작용을 일으킨다. 이는 웹기반 MMORTS의 사용자를 관리자, 기호해석자, 전략가로서 칭하게 하는 특성을 이끌어 내게 된다.

ABSTRACT

The form of web-based MMORTS game has changed the way users recognize games. This paper focuses fact that users' semiosis in MMORTS game shows different aspects from MMORPG game and to analyze it through theory of Charles Sanders Peirce. Users in MMORTS make a semiotic process in a wide range of ways including keeping avatars at a distance, reading index mark, and inferring through symbol marks. It leads to call a user in web-based MMORTS an administrator, symbol interpreter, and strategist.

Keywords : Web-Game(웹게임), Peirce, MMORTS, semiosis

1. 서 론

1.1 문제의식 및 연구 배경

디지털 기술의 발전은 사용자들의 게임 방식에도 영향을 미친다. 스마트폰, 웹브라우저 폰 등 웹 접속이 용이한 휴대폰 시장, 태플릿 PC 시장이 성장하고 무선 인터넷 환경이 보편화 되고 있다. 이에 따라 별도의 게임용 프로그램을 내려 받아 설치할 필요 없이 웹브라우저만 띄워서 실행 가능한 웹브라우저 기반 게임(Web Browser Based Game)이 주목받고 있다.

이러한 웹게임의 특성은 무 설치 실행 가능, 간단한 조작법, 현실 기반의 시간축, 지속적 세계관, 텍스트 기반의 구현이라 할 수 있다. 웹게임은 몇 가지의 간단한 조작을 해 놓으면 자동으로 진행되는 형태를 띠고 있으며, 설치가 간편한 만큼 인터페이스의 조작법도 간단하다. 또한 사용자들이 언제 어디서나 쉽게 접할 수 있기 때문에 관리하기 쉽도록 게임의 시간이 현실의 시간과 일치하는 경우가 많다. 이 때문에 게임에 접속하지 않아도 웹게임의 세계는 계속해서 진행된다. 또한 게임 진행에 있어 많은 요소들이 텍스트로 형상화 되어 나타난다는 점이 웹게임의 특징이다.

특히 웹을 기반으로 한 다중 사용자 온라인 실시간 전략게임 (MMORTS, Massively Multiplayer Online Real-time Strategy)은 실시간 전략게임(RTS)와 인터넷 상에서 동시에 플레이할 수 있는 다수 플레이어 게임을 결합한 온라인 게임 장르이다. 무설치로 진행되며 여러 명의 사용자가 동시에 네트워크에 접속하여 플레이하며, 수많은 캐릭터가 동시에 서로의 데이터를 교환한다. 특히 MMORTS는 플레이어가 플레이 중이 아닐지라도 계속 돌아가는 "공용 항존 세계"가 있다는 점에서 단일 사용자나 소규모 다중 사용자를 기반으로 한 실시간 전략 게임과 구분된다.

웹기반 MMORTS게임은 텍스트 기반의 MUD(Multi User Dungeon)에서 유래된다. 최초의 웹게임은 1996년 미국에서 제작된 <Earth :

2025>으로, 각 플레이어의 행동과 결과가 수치로 재현되었다는 점에서 MUD와 유사하다. MMORPG가 MUD에 그래픽적인 측면을 강조한 MUG(Multi User Graphic)의 계보를 따라 발전한 결과물이라면, 웹게임은 MUD에서 시작된 단순함을 계속 유지하며 발전했다고 할 수 있다[1]. 특히 독일을 기점으로 한 유럽과 일본을 필두로 하여 웹게임에 대한 연구와 개발이 확장되어 왔는데, 2002년 출시된 독일의 Gameforge에서 만든 <오 게임(O-game)>과 2003년 Innogames의 <부족전쟁>은 전투와 길드전이 강화된 전략 웹게임으로 웹게임의 대중화를 이끌었다고 볼 수 있다. 한국의 경우 1997년 마린텔레콤에서 개발한 <아크메이지>가 최초의 웹게임으로 알려져 있다. 출시 이후 인기를 끌었으나 운영이 중단된 이후 PC게임과 온라인게임, 모바일 게임에 밀려 성장하지 못한 상태로 머물렀다. 이후 2009년 <부족전쟁>과 <칠용전설>이 정식으로 게임등급 위원회의 심의를 통과하여 들어오기 시작하면서, 해외 웹게임들이 퍼블리싱 되는 형태로 반입되었다. 2011년 현재 사용자층의 확대로 웹게임 전문 포털이 등장하고 전문 개발업체의 참여가 높아지는 등 발전이 가속화 되고 있다. 그러나 아직 MMORTS에 대한 연구는 미흡한 실정이고, 웹game을 하나의 장르로 볼 수 있을 것인가에 대한 논의도 분분하다.

본 논의는 웹기반 MMORTS가 지니는 장르적 특수성에 주목하고 이것이 게임의 새로운 사용자 행태를 만들어 낸다고 보았다. 특히 웹기반 MMORTS가 지니는 기호 특성이 다른 게임 장르와 구분되는 하는 변별자질이 된다고 보고, 이 기호적 요소가 사용자들에게 어떻게 기호작용을 일으키는지를 살펴보고자 한다.

1.2 연구 대상 및 연구 방법

웹기반 MMORTS에서는 많은 부분을 간단한 수치와 기호로 제시한다. 웹기반 MMORTS에서 주요 요소가 되는 수많은 기호들은 사용자에게 지각되는 과정에서 다양한 기호작용을 일으킨다. 여

기서 기호작용이란 어떤 유기체에 어떤 것이 기호로 성립되는 기호의 공정 과정을 의미한다. 인간에게 어떤 것이 기호로 성립되기 위해서는 인간의 지각 작용을 통해야 하는데, 기호 작용은 기호가 해석자에게 일으키는 인식효과를 말한다[2]. 많은 부분이 기호로 이루어져 있으며, 이 기호들의 의미가 타 게임보다 월등히 크다는 점, 기호를 통한 의미생성 행위가 뚜렷하다는 점에서 기호학적 방법론은 유용할 것이다.

이에 본 연구에서는 퍼스의 기호학적 방법을 도입하여 기호작용을 살펴보고자 한다. 퍼스의 기호학 개념은 게임이라는 텍스트와 사용자간의 커뮤니케이션 행로와 의미작용을 살펴보기에 적절한 이론이다. 퍼스는 기호 내적인 차원에서 기호에 내재하는 법칙과 기호 사이의 관계를 규명하면서도, 기호 개념에 현실의 지시 대상을 포함시켜 보았다. 따라서 퍼스의 기호학은 기호와 그 기호가 지칭하는 현상이 빚어내는 기호작용(semiosis)을 연구 대상으로 한다[3]. 퍼스가 기호작용을 설명하기 위해 제시한 삼원론적 세계관은 웹게임 텍스트와 사용자간의 기호작용을 잘 보여줄 수 있다.

본 논의의 2장에서는 퍼스가 제시한 삼원론적 세계관은 사용자가 게임을 인지하는 과정을 잘 보여줄 수 있는 방법론이 될 것이다. 퍼스는 세계를 해석해야 할 기호들로 구성되어 있다고 보면서, 이러한 기호의 속성을 설명하기 위해 기호를 규정하고 기호의 범주를 계속해서 나누었다. 퍼스는 기호를 크게 표상체(Representaman), 대상체(Object), 해석체(Interpretant)라는 요소로 만들어진 삼원적인 존재라고 규정한다[4]. 여기서 표상체는 기호의 발생에서 직접적으로 지각될 수 있는 부분이며, 대상체는 표상체가 지시하는 대상물에 해당하고, 해석체는 내부에서 표상체를 대상으로 이끄는 해석작용으로 볼 수 있다[5]. 인터페이스가 되는 표상체를 거쳐 사용자는 게임 내부의 속성인 대상체를 인지하고 해석체 차원에서 이를 풀어나가게 된다. 이 과정에서 드러나는 웹기반 MMORTS의 특성 및 사용자 기호작용을 2장에서 살펴보기로 한다.

웹기반 MMORTS의 기호작용은 다른 게임, 특히 MMORPG와는 다른 방식의 사용자를 양산해 내게 한다. 이를 살펴보기 위해 3장에서는 앞 장에서 분석된 기호적 요소의 특징이 MMORTS의 사용자들의 플레이 형태에 어떠한 식으로 영향을 미치는지를 알아보려고 한다.

본고의 연구대상은 중국 개발사 조이포트에서 개발한 웹 기반 MMORTS인 <열혈삼국>으로 선정하였다. 이 게임은 앞서 제시한 웹기반 MMORTS의 특성들이 고루 반영되었고, 이 때문에 웹기반 MMORTS의 가장 기본적인 시스템을 충실히 따랐다는 평을 듣고 있다. 특히 <열혈삼국>의 기반 서사인 삼국지는 웹게임의 특성과 잘 맞아 떨어진다는 평을 받고 있다. <열혈삼국>, <병림성하>, <웹삼국지>, <삼국영웅전>, <천하쟁패>, <삼국지존>, <삼국지W> 등의 작품이 삼국지를 기반 서사로 하고 있는데, 이는 삼국지 스토리가 가진 친숙함과 역사성, 전략적 측면, 다양한 인물들과 전투의 매력 때문이라 할 수 있다. 이 중 <열혈삼국>은 삼국지 스토리를 웹게임의 특성에 맞게 잘 풀어내어 전 세계적으로 6천만명 이상의 사용자를 양산해낸 게임이다. 또한 웹게임의 주요요소인 전략, 전투적 요소가 잘 반영되어 이후의 다른 웹게임까지 영향을 준 작품으로 여겨지고 있다. 이러한 의미에서 <열혈삼국>은 웹기반 MMORTS의 요소들을 충실히 반영한 작품이라는 점에서 장르의 대표성을 나타낼 수 있다고 여겨주 텍스트로 선정했다.

2. 웹 기반 MMORTS 기호작용

2.1 표상체 : 아바타와의 거리두기

사용자가 게임에 접속해서 만나는 모든 기호가 표상체이다. 자신 외의 다른 대상을 대표할 수 있는 모든 것은 기호가 될 수 있기 때문에 사물, 개념, 느낌 모두 기호, 즉 표상체가 될 수 있다. 게임에서 제시된 모든 기호들은 각기 그 기능이 나뉘

어 있고, 그 나름대로의 의미를 사용자에게 전달하려고 한다. 표상체는 기호의 발생에서 직접적으로 지각될 수 있는 부분이기 때문에 사용자가 마주하게 되는 기호들은 가장 먼저 표상체 차원에서 만나게 된다.

일반적으로 게임은 사용자의 의지대로 캐릭터를 움직이고 성장시킬 수 있는 상호작용적 특성인 수행성(Performativity)을 드러내려고 한다[6]. 수행성을 드러내기 위해 몰입을 강화하려고 하고, 이에 따라 사용자가 게임의 아바타와의 일치감을 느끼게 하려는 다양한 시도를 한다. 특히 MMORPG의 경우 일반적으로 표상체 차원에서 즉각적 반응이나 타격감, 느낌, 소리 같은 성질 기호적 요소를 강하게 주어 아바타의 느낌을 현실 세계의 자아까지 일치시키려고 한다. 그러나 웹게임에서는 즉각적 느낌을 통한 반응, 빠른 손놀림은 그리 중요하지 않다. 게임에서 나오는 다양한 요소들을 조합해 이끌어 내도록 하기 위해 표상체 차원을 일부러 확대시키려 하지 않는 것이 전략형 MMORTS이다. 많은 웹게임에서 굳이 소리나 음악 같은 음향효과를 사용하지 않는 것도 이러한 이유 때문이다.

표상체 차원에서 굳이 캐릭터와의 동일화를 꾀하지 않는 웹게임의 특성은 아바타 선택에서도 드러난다. MMORTS에서 사용자가 아바타를 선택하기는 하지만, 이것의 의미는 MMORPG처럼 크지 않다. 몇 개의 선택항을 두고 고르는 웹게임의 아바타는 세부적 특질까지 고루 골라 구성할 수 있는 MMORPG의 아바타와는 다르다.

MMORPG인 <아이온>의 경우 캐릭터 설정시 피부 색부터 머리, 체형, 몸의 크기까지 세세하게 설정가능하게 세분화하여 만들어 낼 수 있다. 캐릭터는 사용자에게 의해 생명력을 부여받는 존재이고, 사용자는 캐릭터를 통해 가상의 세계를 탐색할 수 있게 된다. 즉 게임에서 캐릭터는 일종의 ‘사이버네틱 시뮬레이션’내에서 사용자가 인형의 역할을 연기할 수 있게 해주는 매개물이다[7]. 게임의 사용자들은 가상의 페르소나(persona)를 플레이하며, 게임을 하는 동안 동일시를 통해 상상적 페르소나

(fantasy persona)를 발전시킨다[8]. MMORTS에서는 이러한 상상적 페르소나를 발전시키는 방법이 캐릭터와의 거리 두기를 통해 이루어지는 것이다. 선택항 중에서 골라진 캐릭터들은 게임을 하는 내내 게임 속 세계에 거의 등장하지 않는다.

즉, MMORTS에서는 표상체 차원을 약화시켜 몰입적 자아를 유도하지 않고, 플레이어는 아바타와 동일시보다는 거리 두기를 통해 자신의 위치를 인지하게 된다. 이 때문에 웹게임의 사용자는 자신의 정체성을 유지한 채로 외부에서 세계를 바라보거나, 전지적 시점으로 신적인 위치에서 탐색하게끔 하는 외재적 상호작용성[9]을 느끼게 된다.

2.2 대상체 : 지표기호에 반영된 의미읽기

웹기반 MMORTS에서 가장 크게 드러나는 특징 중 하나는 게임의 많은 부분들이 숫자나 글씨로 제시되어 있다는 점이다. 게임에서 가장 중요한 부분인 전투부분 조작도 수치를 통한 내용 제시가 이루어진다. 특히 웹기반 MMORTS의 대상체 차원에서 잘 드러나는 것이 지표기호적 특성이다.

대상체와 실존적 연결을 이루고 있는 기호를 지표(Index)라고 하는데 그 대상에 의해서 실제로 영향을 받고 그 사실에 의하여 그 대상의 기호로서 기능하는 것을 말한다. 지표의 특징은 도상과는 달리 그 지시대상과 유사성을 가지지는 않으나 그 대상과 물리적인 인접성을 가지고 있고, 지표는 일반적으로 주의를 그 대상에 기울이게 한다[10]. 지표기호는 기호의 현존적 성격이 그 대상체와 근접한 것을 의미한다. 지표기호에는 인과관계나 서열관계 같은 구체적이고 실재적인 관계가 반영되게 된다.

통계수치는 어떤 현상들의 지표라고 할 수 있는데[11] 웹기반 MMORTS는 상당히 많은 부분이 수치로 제공되어 있다. 웹기반 MMORTS에서 많은 정보들이 사용자가 한눈에 자신의 순위, 자원, 유닛정보, 건물정보를 알 수 있도록 지표기호로 제작되어 있다. 이러한 수치들은 사용자가 자신의 현 상태를 알게끔 해주는 지표기호에 해당하며, 사용

자들은 이러한 지표기호에 대한 이해를 바탕으로 게임을 전개해 나가게 된다.

[표 1] MMORTS <열혈삼국> 지표기호 요소

<열혈삼국> 자원정보창 자원 정보				
	석양	역자	역자	왕관
생산력	190800	39500	30100	30200
최대노동력	19080명	3950명	6020명	7590명
노동인원	19080명	3950명	6020명	7590명
노동비용	100	100	100	100
기본생산량	190800	39500	30100	30200
기본보너스	100	100	100	100
기술보너스	190800	39500	30100	30200
군대유지비	-3927873	0	0	0
성주보너스	417852	86505	65919	66138
점령지효과	333900	0	0	0
아이템효과	0	0	0	0
총 생산량	-2794421	165605	126219	126638
가용인력	53825	최대 36600	현재 36600	가동률 100%

획득 가능 정보

생산력, 최대노동력, 노동인원, 노동비용, 기본생산량, 기본보너스, 기술보너스, 군대유지비, 성주보너스, 점령지 효과, 아이템 효과, 총 생산량, 가용인력, 최대인력, 현재인력, 가동률

지표기호로 제시되는 수치 창을 통해 사용자는 자신이 보유한 성의 생산력, 노동력, 노동인원, 노동비용, 군대 유지비, 점령지 효과 등을 손쉽게 파악할 수 있다. 대부분의 지표 기호들은 게임상의 물리적 상태를 표현하기 위해 사용되며 이 기호 때문에 게이머들은 더욱 게임에 몰입할 수 있다 [12]. 게임을 하면서 사용자는 보유 자원과 필요한 요소들을 대상체의 지표기호를 통해 거의 파악하게 된다. 특히 MMORTS의 주요 요소인 전투의 상세 상황을 알기 위해서는 도상기호로 제시된 그림보다는 상세보고서가 요구된다.

지표기호는 의미 생성을 통해 사용자의 의미 있는 행동을 유발시킨다. 가령 <열혈삼국>에서 사용자가 영지에 군사를 보냈을 때 바로 ‘주둔’이라는 텍스트가 뜨면, 사용자는 자신의 군대의 수가 상대 측의 군사에 비해 월등하게 많다는 의미를 읽어낼 수 있게 된다. 이러한 의미읽기는 전투 공간에 적절한 병사를 보내면 전투가 일어나지만, 전투 병사

수의 차이가 급격하게 차이가 나면 상대방은 겁에 질려 도망을 가게 되어 전투가 일어나지 않게 된다는 사실을 사용자가 알고 있기 때문이다.

이렇듯 사용자는 지표에 대한 해석력을 바탕으로 이야기를 전개시켜나가고 이를 종합시켜 더 나은 자원 활용을 하게 된다. 웹기반 MMORTS는 시뮬레이션 게임이나 MMORPG에 비해 수치나 텍스트로 상황을 간략화해 보여주는 경우가 많기 때문에 이러한 지표기호적 특성이 아주 강하게 드러나는 장르라고 할 수 있다. 이 때문에 대상체 차원에서 지표기호의 강화는 사용자들이 지표에 담긴 의미 읽는 행위가 중요하게 여겨지게끔 한다.

2.3 해석체 : 상징기호를 통한 추론하기

하나의 기호에서 산출된 고유한 의미체가 바로 해석체이다. 해석체는 기호 구조의 내부에서 표상체를 대상체로 이끄는 해석작용으로 볼 수 있다. 기호를 다른 무엇에 의해 규정되는 모든 것이라고 규정하고 대상체라고 불렀다면, 이 중 한사람에 대해 어떠한 요소를 규정하게 될 때 이를 해석체라고 부를 수 있게 된다. 특히 퍼스는 해석 과정이 해석자들의 세계가 아닌 기호들의 세계의 한복판에서 전개된다는 것을 보여주기 위해 이 해석자를 빈번하게 준정신(quasi-mind)이라고 불렀다[13]. 웹게임에서는 특히 이러한 기호 해석자로서의 의미 작용이 매우 중요하게 나타난다.

표상체 차원에서 캐릭터와 거리두기를 한 사용자는 전지적 시점에서 대상체의 의미를 읽어낸다. 해석체 차원에서는 이러한 의미 작용을 바탕으로 조합, 추론을 통한 전략 짜기 과정이 일어난다. 해석체에 대한 법칙기호가 되는 논증기호는 다른 기호들과의 해석이 체계적, 추론적, 법칙적 연계성으로 향하는 기호라고 할 수 있다. 논증기호는 기호들을 모아 보다 더 높은 해석체로 향하게 만드는 데, 웹기반 MMORTS에서는 이러한 추론능력을 요구하는 상황이 계속해서 나타난다. 특히 웹게임의 주 장르인 전략 게임의 경우 전투상대와의 거리와 시간은 전투에 있어 중요한 요인이 된다.

<열혈삼국>의 경우 병과에 따라 각각 특성과 장, 단점을 가지고 있고 전투시 어떤 병력을 어떻게 배치시키느냐가 상당히 중요하다. 또한 전투를 이끄는 장수와 장비의 조합과 병력당 사거리등도 고려해야 하는 등 플레이어는 전투를 위한 전략을 세심하게 짜야 한다. 이러한 과정에서 사용자의 추론 능력이 계속해서 요구된다.

<열혈삼국>에서 각 성에서 소유하고 있는 채집지는 자원의 생산량에 영향을 끼친다. 식량 생산량이 줄어들면 군사가 탈영할 것이라는 판단 하에 사용자는 식량생산량을 늘릴 수 있는 저수지와 농토를 획득하게 된다. 그런데 이 저수지와 농토의 레벨은 매일 갱신되고, 그 때 그때 필요한 자원의 양이 다르기 때문에 사용자는 거의 매일 접속하여 이를 관리해 주는 작업을 해야 한다. 웹기반 MMORTS에서 대상체에 담긴 의미가 변화한다는 점과 해석의 여지가 크다는 점은 상징기호를 통한 사용자의 해석작용이 중요하다는 점을 시사한다.

특히 웹기반 MMORTS의 공간은 가능성의 공간으로서, 사용자들의 상징기호를 통한 추론의 기능이 중요해진다. MMORPG에서 게임의 기능은 상당부분 분화되어 있다. 전투 시스템만 봐도 수많은 아이템과 무기, 병종으로 분화되어 있으며, 이것들의 기능 하나하나가 특화되어 있다. 공간의 경우에도 쉬는 곳, 스킬 배우는 곳, 물건 사고 파는 곳, 세공하는 곳, 강화하는 곳 등 수많은 지역이 기능으로 분화되어 있다. 특히 각 퀘스트마다 NPC가 제공되는 경우가 많다는 점은 MMORPG의 명확한 기능분화와 규칙화가 얼마나 정교한가를 알 수 있게 한다. 그러나 웹기반 MMORTS의 경우는 상대적으로 세부적 기능분화를 최소화하여 아이템이나 공간을 사용자가 활용하게끔 유도하는 경우가 대다수이다. 웹 해석체 차원에서 사용자가 의미 분석을 하고 기호를 읽어내는 과정이 중요한 것이다.

웹기반 MMORTS의 해석체 차원에서 중요한 행위는 앞서 제시된 정보를 포함한 기호들을 통틀어 사용자가 해내는 추론행위가 된다. 사용자는 표상체 차원에서 의미를 읽어내면서 다양한 가능성을

모색하고, 대상체 차원에서 이를 분석한 뒤, 해석체 차원에서 어떻게 활용하여 전략, 전술을 구사할지 논증적 추론을 하게 된다.

3. 웹게임의 사용자 특성

3.1 관리자로서의 플레이어

앞서 웹기반 MMORTS의 표상체 차원에서 살펴보면, 웹게임에서는 게임의 아바타가 사용자와 거리감을 두도록 구성되고 있음을 알 수 있었다. 아바타와의 몰입을 의도적으로 배제함으로써 외재적 상호작용성의 위치에 사용자를 둔 것이다. 이 때문에 웹게임의 플레이어는 게임의 외부에서 자신의 게임을 컨트롤하는 일종의 관리자로서 자신을 위치시킨다. 이는 웹게임의 실제 사용자들의 플레이 형태와도 연관이 있다. 웹게임의 유저들은 일상 생활과 병행하면서 게임을 틈틈이 즐기려는 의도로 게임에 진입을 하곤 한다. 이 때문에 외부적 자아를 게임 내 아바타와 별개로 인지하면서, 자신이 소유한 게임 세계를 확장시키고 싶은 욕구로 게임을 한다.

특히 MMORTS의 시간적 특질은 관리자로서의 플레이어 기능을 강화하는데 기여한다. 실시간을 기반으로 한 MMORTS에서는 플레이어들이 접속해 있지 않아도 게임 서사가 진행된다. 플레이어들이 게임을 하지 않는 동안에도 건물은 지어지고, 전투는 일어나며 자원은 생성된다. 웹게임의 게임 내적 시간은 현실의 시간과 일치한다. 게임에서 현실 시간이 의미를 가지려면 플레이 과정에서 시간으로 인한 사건의 변화가 있어야 하는데[14], 실제로 웹게임에서 현실 시간은 게임의 승패를 좌우하는 중요한 요인이 된다. 즉, 웹게임에서는 시간이 하나의 재원이 된다고 볼 수 있다. 건물을 짓고 군사를 늘리기 위해 플레이어가 하는 행동은 생산 버튼을 누르고 기다리는 것이다. 플레이어들은 생산을 기다리는 시간 동안 다른 컨트롤을 하면서 자신이 소유한 게임 영역을 효과적으로 관리할 필

요가 있다.

예를 들어 <열혈삼국>에서 유저는 자신이 소유한 성마다 자원 생산, 채집지, 장수, 세율, 군대, 군대 주둔에 따른 식량 소비량 등을 계속 관리해 주어야 한다. 게임의 레벨이 높아질수록 보유하게 되는 성의 수가 증가하는데, 실질적으로 게임의 레벨이 높아지는 것이 사용자가 게임에서 관리해야 할 영역이 증가하는 것이라고 볼 수 있다.

즉, MMORTS의 사용자들은 게임을 하면서 표상체 차원에서 캐릭터와의 거리두기를 하게 되고, 자신의 게임을 일종의 관리 대상처럼 여기게 된다. 더불어 시간과 자원의 조정이 게임에 중요 요인이 된다는 점은 MMORTS에서 사용자를 관리자형 게임 플레이어로 만들어 낸다.

3.2 기호해석자로서의 플레이어

MMORTS에서 플레이어의 행동과 결과의 많은 부분이 텍스트와 수치로 제시하는 대상체 특징을 가진다는 점 때문에 사용자는 게임을 하며 필연적으로 기호해석자가 된다. 그래픽적인 표현 방식에 의해 가상공간을 해석하는 MMORPG의 게임 방식과 달리, MMORTS의 표현방식은 텍스트라는 기호에 의해 사용자에게 제공된다. 이는 사용자가 직접 서사의 의미를 인지하고 고려해야 할 폭이 넓어졌음을 의미한다.

사용자가 스스로의 담화를 만들어 낼 수 있는 텍스트 안 기본 재료인 텍스톤(Texton)이라고 하며, 텍스톤을 사용하여 만들어 낸 사용자 자신의 담화를 스크립톤(Scripton)이라고 한다[15]. MMORTS서의 지표기호들은 수많은 텍스톤들로서 존재하고 이에 대한 스크립톤의 조합의 가능성이 열려있다. MMORTS의 대상체 영역에서의 지표로서의 제시는 플레이어들이 직접 해석해야 할 영역이 상대적으로 많아졌다는 것을 의미한다.

MMORPG에서 캐릭터의 전투 장면은 시각적으로 구현되어 플레이어가 곧바로 인지가 가능하다. 그러나 웹기반 MMORTS에서 전투 장면은 전투 보고서 보고 알 수가 있다. 전투 시 출정병사수와

남은 군사 수는 지표기호로 제시된 수치 정보에 담겨 있어서 플레이어는 이를 살펴보면서 전투 경과를 알 수가 있다.

[표 2] MMORPG와 MMORTS 비교

MMORPG <AION> 전투장면					
					
전투 결과가 캐릭터에 반영되어 즉각적으로 인지할 수 있음					
MMORTS <열혈삼국> 전투장면					
공격(적군) : 마뱌		피해		방어(아군) : [혼대지존] 승리	
		관운 (레벨100)			
		마조 (레벨100)			
4라운드 만에 아군이 마군 승리했습니다.					
부대	병력	사상자	부대	병력	사상자
농부	1	1	농부	1	1
의병	1	1	의병	1	1
정찰병	500	500	정찰병	1	1
장량병	100	100	장량병	1	1
방패병	100	100	방패병	1	1
공병	22000	22000	공병	1	1
기마병	100	100	기마병	1	1
필기병	20000	20000	필기병	6000	0
수송차	1	1	회살차	30000	6062
회살차	22000	22000	공성차	15000	279
공성차	10	10	투석기	15000	0
전투 명세서 : 1100:42					
부상병 비율 : 9%					
지표기호로 제시된 수치를 보고 플레이어가 해석을 해서 의미를 인지해야 함					

이렇듯 웹게임의 전투는 MMORPG와는 다르게 나타난다. MMORPG가 아바타에 자신을 이입시켜 캐릭터 자체를 움직이는 방법을 주로 사용한다면, 웹게임 MMORTS는 사용자가 자신의 자원을 장기 말처럼 배치하는 방식을 사용한다. MMORPG의 시스템이 표상체차원에서 체현적이라도 유도했다면, MMORTS의 시스템은 내부 규칙에서 현실 세계를 반영하고자 한다. 특히 MMORPG의 전투 시스템은 그 세계 안에서 통용되는 원리로 규칙화

되어 있다. 이것은 현실세계와 거리가 멀어도 사용자들에게는 아무런 문제가 되지 않는다. 그러나 MMORTS의 사용자들은 전투 시스템이 현실 세계의 규칙을 닮아 있어야 한다고 생각한다. 이는 사용자들이 MMORTS의 내부 시스템이 현실 기반이라는 점에서 게임의 작동 원리가 이루어진다고 판단했기 때문이다.

즉, 웹게임의 의미생성은 주로 지표기호에 담긴 의미를 플레이어가 받아들이는 과정에서 일어난다. 특히 상세전투 보고서는 사용자에게 지표기호가 되어 의미와 지시작용을 연계해 단어를 보다 높은 해석적 조직에 결부시키는 기능을 한다. 가령 전투 보고서에 쓰인 투석기 15000대는 단순한 지표로 제시될 뿐이지만, 플레이어는 이 수치를 보고 이것을 만들기 위해, 들인 노력과 시간을 생각하게 된다. 투석기 1대당 1시간 15분의 생산 시간이 걸리기 때문에 지표기호로 제시된 전투 경과에 담긴 의미는 사용자에게 단순한 군대의 죽음이 아니라 자신의 시간과 노력의 파괴로 느껴지게 된다.

따라서 MMORTS에서는 지표기호를 통해 제시된 상황 그 자체보다 그 의미가 사용자들에게 크게 느껴지게 된다. 이를 얼마나 잘 읽고 판단하는가는 웹기반 MMORTS에서는 재미요소가 된다. 눈으로 볼 수 있도록 구현되는 시뮬레이션 게임보다 지표기호를 극대화 시킨 MMORTS의 대상체적 속성은 사용자를 일종의 기호 해석자로서 만들게 한다.

3.3 전략가로서의 플레이어

웹기반 MMORTS는 플레이어의 향해방향과 선택에 의해 플롯과 스토리가 달라지게 만드는 존재론적(ontological) 상호작용성적인 특성이 강하다. 이는 게임에서 기반적 스토리보다 사용자들이 형성하는 우발적 스토리가 더욱 중요하게 작용하기 때문이다. MMORPG의 경우 탄탄한 기반적 스토리와 정교한 퀘스트는 서사 진행에 있어 중요한 역할을 한다. 플레이어들은 게임의 퀘스트에서 제공한 길을 따라 가면서 레벨 상승이라는 유사한 성

취목표를 가지게 된다. 그러나 웹기반 MMORTS 시스템에서 레벨 상승은 한정된 재화를 가지고 플레이어들끼리 경쟁하여 얻어질 수 있다. 웹기반 MMORTS의 전투대상은 NPC보다는 자신에게 현재 유리한 자원을 보유하고 있는 타 플레이어이다.

웹기반 MMORTS에서는 전투를 피하기 위해 동맹을 맺거나 협정을 맺기도 하고 연합전이나 단체전도 수시로 이루어진다. 전략적 수단과 타 플레이어와의 요소들이 우발적 서사를 촉진시키게 되는데 특히 MMORPG에서 서사의 큰 축으로 자리해 왔던 퀘스트의 경우 전개에 있어 그리 중요한 부분이 아니다. <열혈삼국>의 경우 퀘스트는 튜토리얼의 기능이 강하고, 퀘스트는 더 좋은 아이템을 획득해 얻기 위한 것일 뿐 게임 진행에 있어 중요한 역할을 하는 것은 아니다. 오히려 사용자간의 전투와 교류가 게임 서사를 만드는 축이며, 사용자들에게 더 큰 흥미요소로 자리하고 있는 현상을 볼 수 있다. 일례로 <열혈삼국>에서 개발업체의 업데이트가 늦어져 콘텐츠가 소진되자, 유저들끼리 이벤트와 토너먼트식 배틀을 추진하기까지 하였다. 이 과정에서 플레이어는 어떠한 전략으로 성을 세울까를 스스로 고민하게 되는 일종의 전략가가 된다.

앞에서 지적한 것처럼 플레이어가 부재중에도 서사의 진행이 일어난다는 점은 플레이어로 하여금 자신의 세계를 위협받을지 모른다는 불안을 느끼게 된다. 웹기반 MMORTS의 주 장르인 전략 웹게임의 경우 상위 레벨로 올라갈수록 상대방을 약탈해야 자신이 발전할 수 있는 구조로 되어 있다. 이 때문에 웹기반 MMORTS은 기존 유저와 신입 유저간의 격차가 크게 문제되는데, 초보들의 경우 아이템을 이용한 방어를 하거나 다른 플레이어를 통한 방어를 하는 방식을 취하게 된다. 웹기반 MMORTS의 경우 연맹과 길드가 활성화 되어 있는데, 이렇게 형성된 소셜 네트워크 그룹은 플레이어가 접속해 있지 않을 때를 대비한 비상 연락망이 잘 갖추어지도록 한다는 점에서 MMORPG의 길드와는 구별된다. 웹게임의 지속적 세계에 대한

불안요소는 궁극적으로 유저들 간의 사회적 네트워크를 형성하는 하나의 요인이 되고 있다. 이에 따라 사용자는 게임을 해석체 차원에서 전략화 하면서 스스로 스토리를 구상해 나가게 된다.

웹기반 MMORTS은 웹 기반이라는 특성 상 열려있는 게임이며 창조적 서사의 가능성이 높으며, 사용자 간의 상호작용으로 만들어지는 서사가 극대화 되고 있는 게임 형태이다. 이러한 특성은 사용자로 하여금 해석체 차원에서 전략적 측면을 끊임 없이 고민하게 한다는 점에서, 웹기반 MMORTS는 사용자를 전략형 플레이어로 만드는 게임이다.

4. 결 론

인터넷만 접속되면 어디서나 할 수 있는 웹브라우저 기반 게임(Web Browser Based Game)은 현대인의 바쁜 생활 형태와 맞물려 인기를 끌고 있다. 게임에 늘 접속해 아바타를 움직여야 하는 것이 아니라 때때로 접속해 클릭을 해 주고 관리하면 된다는 점이 실제로 웹게임의 진입요인이 되고 있다. 그러나 어느 정도 레벨이 올라가면 이러한 장점은 사용자를 움아매는 요인이 되기도 한다. 사용자가 접하지 않아도 시간이 흘러가는 공존항존 세계의 존재는, 사용자들이 자신이 언제 침입 받지도 모른다는 불안감을 양산시켜낸다. 본 논의는 게임이 사용자들에게 주는 영향력을 살펴보기 위해서 게임의 특성을 알아야 한다는 전제하에 웹브라우저 기반 게임(Web Browser Based Game)중에서도 주류를 차지하고 있는 분야인 다중 사용자 온라인 실시간 전략게임 (MMORTS, Massively Multiplayer Online Real-time Strategy)에 대해 살펴보았다.

웹기반 다중 사용자 온라인 실시간 전략게임(MMORTS)를 접할 때 사용자들은 표상체 차원에서 아바타와의 거리두기를 통한 페르소나를 구축했다. 외부적 세계에 플레이어를 위치시키도록 구성되어있는 MMORTS의 특성은 관리자로서의 플레

이어를 만들어 내는데 기여했다. 또한 MMORTS의 대상체 속성을 살펴보면서 게임을 진행시키는데 중요한 부분들이 지표기호로 제시되어 있음을 알 수 있었다. 도상기호를 통해 구현되는 MMORPG는 사용자들이 캐릭터에게 미치는 영향력을 바로 인지할 수 있게 하는데, MMORTS는 지표기호를 통해 제시하기 때문에 이를 읽어나가는 사용자 의미 읽기 차원이 중요하게 여겨졌다. 이 때문에 사용자는 기호해석자로서 존재하게 되었다. 해석체 차원에서는 상징기호를 통한 추론의 과정이 반복되고 있음을 알 수 있었다. 대상체 차원에서 읽어낸 정보를 사용자가 해석체 차원에서 조합하면서, 플레이어는 일종의 전략가로서 드러났다. 이렇듯 웹기반 MMORTS가 가진 속성은 사용자들을 관리자, 기호해석자, 전략자로 만들어 내고 있다고 볼 수 있다.

본 논의에서는 웹기반 MMORTS의 특성을 기호학적으로 접근하며 사용자에게 미치는 기호작용을 알아보고자 하는데 의의를 두었다. 웹브라우저 게임은 아직도 초창기라 할 수 있으며, 앞으로의 발전은 일편화 된 전략 게임에서 다변화될 것으로 여겨지며 따라서 더 많은 웹게임 장르가 생겨날 것으로 판단된다. 이는 내재적인 서사와 구성요소들의 작용에 의해 확장된 분석의 가능성이 열려있다는 의미이다. 앞으로의 논의는 개발적 특성과 콘텐츠의 세부 분석을 통해 더욱 풍부해 질 것으로 보이며, 웹게임의 특성에 따른 논의가 다양한 관점에서 이루어지길 기대해 본다.

참고문헌

- [1] 류철균. 임수미 “웹기반 MMORTS <부족전쟁>의 스토리텔링 연구”, 한국게임학회 논문지, no.3, pp.3-13, 2010. 6.
- [2] 김경용, 기호학이란 무엇인가? 민음사, 1997
- [3] 최혜실, 인문학과 문화콘텐츠, 다할미디어, p.233, 2006
- [4] 김치수, 현대 기호학의 발전, 서울대학교 출판부, p.31, 1998

- [5] 찰스 샌더스 퍼스, 김성도 역, 현대 기호학 강의, p.118, 1998
- [6] 최혁재, “문화산업 경쟁력 강화를 위한 캐릭터 개발 방안 연구 : MMORPG 캐릭터의 Prototype 구현을 중심으로”, 한양대 대학원 박사학위 논문, p.73, 2009
- [7] 湯군, “게임과 일반 캐릭터의 감성적 차이점에 관한 연구 : MMORPG 게임 캐릭터를 중심으로” 전북대학교 대학원, p.21, 2010
- [8] Waskul, Dennis D. “The Role-Playing game and the game of role-playing: the Litic self and everyday life”, Williams, Patrick & Hendricks Q Sean edit, Gaming as Culture, North Carolina: cFarland & Company, pp 19-23, 2002
- [9] Ryan, Marie-Laure, “Will New Media Produce New Narratives?”, ‘Narrative across Media’ p.339, 2004
- [10] 허주희, “모바일 아이콘의 기호적 분류에 따른 인지도 연구,” p.42, 2005
- [11] 김경용, 기호학이란 무엇인가? 민음사, p.42, 1994
- [12] 조문식, “컴퓨터게임에 대한 기호학적 분석” 경희대학교 대학원, 1998
- [13] 찰스 샌더스 퍼스, 김성도 역, 퍼스의 기호사상, 민음사, p.55, 2006
- [14] 이상우 “컴퓨터 게임의 서사연구: 시간 활용을 중심으로”, 중앙대학교석사논문, 2005
- [15] 에스펜 올셋, 류현주 역, 사이버텍스트, 글누림, p.125, 1997



윤 선 미 (Yoon, Sun-mi)

2006년-2010년 이화여자대학교 국어국문학 (학사)
2010년-현 재 이화여자대학교 디지털미디어학 (석사)

관심분야 : 웹게임, MMORTS
