
서사와 신화론을 중심으로 한 스타크래프트 분석

Analysis on Starcraft Focused: Narratives and Mythologies

김서영, 박태순
호남대학교 게임애니메이션학과

Seo-Young Kim(sykim@honam.ac.kr), Tae-Soon Park(pts0506@honam.ac.kr)

요약

컴퓨터게임에 대한 문화연구적인 접근을 도모하였다. 다양한 영역에 활용되고 있는 기호학이 역시 컴퓨터게임에도 유용할 것으로 판단되었으며, 이러한 기호학적 배경 하에서 프로프의 서사이론과 바르트의 신화론을 활용하여 스타크래프트를 분석하고자 하였다. 스타크래프트의 서사에서 몇 가지 단순하지만 내적 구조를 관철하고 있는 기능들을 찾을 수 있었는데, 그 기능의 논리는 자본주의의 논리를 모사한 것으로 판단되었다. 또한 대부분의 게임이 계열체적인 서사의 흐름을 갖는 반면에 스타크래프트는 그것의 네트워크 게임이라는 특성 때문에 통합체적인 흐름이 주요한 것으로 나타났다. 이러한 논의 속에서 훈육·통제의 일상화, 시·공간의 자원화, 대상의 물가치화라는 신화들을 찾을 수 있었다.

■ 중심어 : | 스타크래프트 | 서사 | 신화 | 자본주의 |

Abstract

This analysis is intended to approach a computer game in the context of cultural-study theories. The semiotics can be applied to various area, and it is assumed to also applied to computer games. In semiotical background we tried to analyze the mythology of Starcraft mainly by using Propp's narratives theory and Brathes' mythologies theory. In the narratives of Starcraft, we found some simplified functions which penetrate the internal structure. And while most of the games having paradigmatic flow in narratives, Starcraft has syntagmatic flow mainly because of the function of network. With these conditions, we could find some mythologies in Starcraft : ① naturalization of discipline and control, ② time and space as resources, ③ deprivation of values of object.

■ keyword : | Starcraft | Narratives | Mythologies | Capitalism |

1. 서론

우리나라 게임문화에서는 스타크래프트를 빼놓을 수 없다. 97년에 출시된 스타크래프트는 PC방이라는 우리나라의 고유한 게임 산업인프라와 맞물려 많은 게이머

를 양산해냈다. 스타크래프트의 큰 인기는 사회전반에 다양한 변화를 야기하기도 했다. 우선 청소년과 대학생의 생활양식을 바꿀 정도로 새로운 문화를 창출했다. 대학가에서는 당구장이 사라지고 그 자리에 PC방이 생겨났으며 프로게이머, 프로게이머 매니저, 게임해설자

등의 컴퓨터게임과 관련한 새로운 직업이 생겨난 것도 스타크래프트와 직접적인 연관이 있으며 심지어 게임 전용방송국이 생길 정도로 그 사회적 파장은 매우 컸다. 또한 그러한 파장은 이제 일시적·일회적 유행이 아니라 하나의 지배문화로서 공고하게 자리를 잡아가려는 것으로 보인다. 스타크래프트를 중심한 컴퓨터게임의 문화는 이제 분명한 우리사회의 주요한 부분 중의 하나가 된 것이다.

본 글은 이러한 새로운 문화현상으로서의 컴퓨터게임, 특히 그를 주도했던 스타크래프트에 대한 문화연구적 내용분석을 시도하고자 한다. 앞서 언급한 바와 같이 스타크래프트가 우리 사회에 끼친 문화적·사회적 그리고 산업적 영향은 엄청난 것이기에 스타크래프트에 대한 다각도의 연구는 필수적일 것이다. 그것은 곧 컴퓨터게임이라는 새로운 매체가 우리의 사회·문화에 어떠한 방식으로 어떠한 영향을 미치는가에 대한 문제의식이다. 특히 스타크래프트라는 전략시뮬레이션게임의 신화생성방식과 그 생성된 신화의 의미를 파악해보고자 할 것이다. 컴퓨터게임이라는 매체가 신화 혹은 이데올로기의 문제와 무관할 수는 없을 것이다. 하지만 아직 컴퓨터게임이 어떤 방식으로 이데올로기를 만들어내고, 그 만들어진 이데올로기는 무엇을 함축하고 있는지에 대해서는 구체적인 연구가 진행된 바가 없는 것으로 여겨지며, 본 글의 구체적인 문제의식이 바로 그것이다.

II. 이론적 논의

1. 컴퓨터게임의 서사

디지털매체의 발생은 디지털서사(narrative)라는 새로운 유형의 서사양식을 만들어냈으며, 이러한 디지털서사의 전반적인 특징으로는 크게 유연성, 보편성, 상호작용성의 세 가지가 지적된다[1]. 전통적인 서사와는 다른 양식의 서사가 두드러지게 되는 것은 디지털 환경 자체가 과정 추론적, 참여적, 공간적 그리고 백과사전적이라는 환경적 특수성을 갖기 때문이다[2].

디지털서사가 적용되는 한 분야로서의 컴퓨터게임은

당연한 설정이지만 서사 물, 이야기 물로서의 컴퓨터게임에 대해서는 컴퓨터게임이 전달하는 이야기를 먼저 강조하는 입장과 그러한 이야기가 구성되는 방식, 즉 상호작용적 특징을 함께 고려하는 입장으로 나누어진 다[3]. 사실 컴퓨터게임에서의 상호작용성은 전통적인 서사의 요소인 설정(setting), 인물(character), 활동(action)에서 활동이라는 요소를 게이머에게 맡기게 함으로써 전통적인 서사이론만으로는 설명하기 어려운 부분을 만든다[4]. 이러한 컴퓨터게임의 특이한 서사구조는 게임의 서사에 대한 회의를 갖게 하기도 하였는데, 루돌로지(Ludology) 입장이 바로 그것이다[5]. 이러한 입장이 생성되면서 컴퓨터게임에는 내러톨로지(Narratology)와 루돌로지 논쟁이 벌어지기도 하였다.

내러톨로지적 입장은 게임을 하나의 진화된 내러티브로 보는 시각이다. 따라서 컴퓨터게임은 디지털매체의 발생으로 등장한 디지털 스토리텔링의 하위범주에 속하게 된다. 최유찬은 플로우(flow) 이론을 인용하면서, 게이머를 플로우 상태로 이끌어가는 제1의 요소는 게임에서 이루어지는 '서사'라고 하며 기존의 서사와는 다른 게임의 서사로 상호 작용성, 공간중심의 구도, 병렬구조를 지목하였다[6]. 젠킨스(H. Jenkins)는 게임 서사의 유형을 자극적(evocative), 실행적(enacting), 내포적(embedded), 발생적(emergent)의 4가지로 유형을 구분한다[7]. 전경란은 전통적인 서사와는 달리 컴퓨터게임에서는 이용자가 이야기를 구현하는 실질적인 역할을 수행하며, 따라서 상호작용을 가능케 하면서 동시에 일정한 서사성을 확보해야 한다는 문제가 대두되는 텍스트라 한다[8].

이러한 게임에 있어서의 서사의 중요성을 전제하는 내러톨로지적 입장에 반해 루돌로지적 입장은 서사를 무시하거나 그 중요성을 상당히 낮게 본다. 루돌로지라는 용어는 율(Jesper Juul)의 1982년 연구에서 처음 나왔는데, 이후 프라스카(Gonzalo Frasca)의 1999년 "Ludology meets narratology" 출간을 기화로 많이 알려지게 되었다[9]. 이러한 입장의 원조격은 후이징하와 까이와가 될 것이다. 그들은 놀이, 게임의 특성에 대해 세세히 이야기하면서도 서사문제에 대해서는 이렇다할 언급을 하지 않고 있다. 게임의 서사에 대한 근본적인

배제가 있었음을 알 수 있다[10][11]. 하지만 가장 구체적으로 루돌로지적 입장을 개진한 학자는 올셋(Espen Aarseth)일 것이다. 그의 문제의식은 “게임이 텍스트인가?” 라는 질문에 함축되어 있다. 그는 반복성이 떨어진다는 이유로 게임에서 명확한 텍스트성을 찾는 것이 어렵다고 본다. 따라서 서사학적 입장에서 연구를 하는 것이 적절하지 못하는데, 게임 연구에서 지속적으로 서사가 주목받는 것은 학문적 식민주의가 주요한 이유 중의 하나라고 본다[12]. 이정엽도 게임 내부에서 놀이의 성격과 서사 양식이 적절히 조화되고 있는가에 대해 의문을 제기한다. 처음 루돌로지라는 용어를 사용한 올은 게임과 서사가 유사한 점도 있지만, 서로 간에 번역이 불가능하다는 점, 상호작용의 시점 차이가 있다는 점, 그리고 독자와 게임이용자의 관계가 틀리다는 점 등을 들어 게임과 서사가 분리되어야 함을 이야기한다[13].

루돌로지적 입장의 대두는 게임의 특성을 최대한 배려하려는 의도에서 나온 것으로 보이지만, 내려톨로지와 대립되는 개념으로까지 발전하지는 못하는 듯 하다. 프라스카는 루돌로지가 “게임구조(혹은 게임플레이)에 대한 연구로서 서사로서의 게임이나 영상매체로서의 게임에 대한 연구에 대칭되는 개념”으로 쓰여지는데 반대한다고 밝힌다[14]. 또한 그는 루돌로지의 개념을 “일반적으로 게임을, 특히 비디오게임을 연구하는 것”이라고 정의하고 있다[15]. 그러면서 루돌로지를 연구하는 사람이라고 하여 서사나 서사적 요소를 부정하는 것이 아니며, 루돌로지와 내려톨로지의 논쟁은 있지도 않았다고 이야기한다.

결론적으로, 게임에 대한 서사연구는 유효하며 또 매우 중요한 게임의 본질을 탐구하는 작업이 된다. 짐머만(Zimmerman)의 이야기와 같이 서사를 포괄적이며, 다소 거칠게 정의를 하며 게임만이 말할 수 있는 서사의 양상을 찾아내는 것이 필요할 것이다[16]. 다만 연구 방법이나 연구에 적용하는 개념틀에 있어서 기존의 틀에 얽매이지 않고 게임의 특성을 잘 발현해줄 수 있는 새로운 시도가 필요할 것이다.

2. 컴퓨터게임의 기호

2.1 기호의 개념

에코(U. Eco)에 의하면, ‘기호학은 기호로 택해질 수 있는 모든 것을 다룬다’[17]. 따라서 컴퓨터게임을 기호학적으로 접근할 때 우선 컴퓨터게임이 기호로 구성된 것이 맞는지 검토하는 것이 우선 과제일 것이다.

소쉬르(Saussure)는 기호를 기표와 기의의 두 부분으로 나누어 개념화하고 있다. 기표는 청각영상으로서 물리적 사물인 실제소리가 아닌, 그 소리의 정신적 각인 즉, 그것이 우리의 감각에서 만들어내는 표상이다. 기의는 개념을 뜻하는 것으로서, 이는 사물과는 달리 인간의 정신 속에서 분절된 어떤 것이다. 이러한 기표와 기의가 결합된 기호는 인간의 정신에 상관하는 심적 사건이어야만 한다. 그래서 기호는 함축적인 의미소통이나 무엇을 표현하려고 의도적으로 겨냥하는 두 인간 존재 사이에 발생하는 의미소통적 고안물로 여겨진다[18].

소쉬르와 더불어 기호학의 발전에 큰 역할을 한 퍼스(Peirce)의 기호개념은 소쉬르의 그것에 비해 좀 더 넓은 영역에 응용될 수 있다. 소쉬르가 기호를 두 가지 구성요소로 나누는데 반해 퍼스는 기호를 세 부분으로 구분한다. 이들은 표상물(sign), 지시체(referent), 해석체(interpretant)인데 이중 해석체가 소쉬르의 기호개념에 해당한다고 볼 수 있다. 그에 따르면 기호는 ‘어떤 사람에게 어떤 것을 어떤 점에서나 어떤 자격으로서 대신하는 어떤 것’이다. 이러한 퍼스의 기호개념이 소쉬르의 그것과 대별되는 가장 큰 점은 그것이 인간 발신자를 가리지 않는 현상들에게도 적용될 수 있다는 것이다. 따라서 기호의 영역이 언어학적인 문자, 청각 언어에 국한되지 않고 영상이나 행위 등으로 광범위하게 적용될 수 있게 한다[19].

주로 소쉬르의 언어기호학에 많은 영향을 받기는 했지만 바르트(Barthes)는 기호학의 외연에 대해 상당히 폭넓게 생각하고 있다. 그에 의하면 기호학은 이미지, 제스처, 음악적 음향, 사물, 그리고 이들의 복합적 결합에 의한 기호체계에 대해서까지도 연구를 하는 것이다[20].

에코는 소쉬르처럼 언어학 연구에 한정시키지 않고 기호의 모든 형태에 대한 설명을 시도한 퍼스의 작업으로부터 기호의 개념을 끌어내고 있다. 그에 의하면한

문화의 기호들을 연구한다는 것은 그 해석체들의 가치를 규명하고, 이런 해석체들을 각각의 위치와 대립관계를 드러내는 체계 안에서 접근하는 것이다. 이러한 체계를 가정한다면 기호가 어떻게 생겨나는 지도 설명할 수 있을 것이다. 따라서 해석체에서 기인한 무한한 기호작용은 기호학을 허무하게 만드는 것이 아니라, 커뮤니케이션의 복잡한 실제 조건, 상황 등을 고려해서 분석하게끔 하는 유용한 개념들이 된다[21].

이러한 정의에 따르면 대중문화를 포함한 모든 문화는 기호학적 연구의 대상이 된다. 문화가 의미작용의 체계들의 체계인 선에서 문화는 기호학적 측면하에 남김없이 연구될 수 있다는 것이다. 따라서 컴퓨터게임도 의미소통의 한 양식이며 의미작용의 체계를 구성하고 있다는 점에서 기호학의 연구대상이 될 수 있음은 분명할 것이다.

다만, 컴퓨터게임에 있어서는 기호학 이론이 인공두뇌학적 기호 생간을 설명하지 못한다는 점을 들어 기호학의 대상으로 적절하지 못하다는 견해도 있기는 하다[22]. 올셋은 특히 앤더슨의 컴퓨터게임 기호 유형학[23]을 비판하면서 독특하고 일관된 성질을 가진 컴퓨터 기호들의 주요 범주가 과연 존재할 수 있을 지에 의문을 표시한다. 하지만 게임의 상호작용성에 의한 비선형성 및 텍스트의 무제한성을 강조하는 이러한 입장은 이러한 입장은 게임에 대한 게스탈트적, 총체적인 시각을 갖지 못했으며, 게임 텍스트의 경향성에 대해 인식하지 못한 때문에 나온 의문으로 여겨진다. 에코가 지적한 바대로[24] 모든 기호들이 이중분절이 필요한 것은 아니다. 따라서 유형학에 의한 세부적인 구분이 필수적인 것은 아니며, 수많은 레슬링 텍스트에서 레슬링의 의미를 잡아낸 바르트처럼[25] 하나의 고정적인 텍스트가 기호해석에 절대적으로 필요한 것은 아니다.

2.2 컴퓨터게임의 기호

컴퓨터게임을 기호학적 연구대상으로 삼는다고 할 때, 많은 부분을 참조할 수 있는 것이 영화에 대한 기호학이다. 구조주의적 영화기호학자인 메츠는 이미지(image), 문자언어(text), 목소리(voice), 음악(music), 음향효과(sound effect)라는 다섯 개의 커뮤니케이션체

널을 구분하였다[26].

메츠에게 있어서 영화의 최소단위는 식별되는 것이 아니다. 영화는 메츠가 “최대의 최소 세그먼트(largest minimum segment)”라고 명명하는 샷의 차원에서 분석되어야 한다. 이것은 도상기호가 더 작은 단위로 변형될 수 없다는 에코의 결론과 유사하다[27]. 메츠에 의하면 필름과 언어의 유사성은 이들의 기본단위에 있는 것이 아니다. 이들이 공유하는 통합적 본질에 있다. 한 이미지에서 다른 이미지로 옮겨감에 따라 필름은 통합체를 구성하는 것이다. 언어나 필름 모두 계열체적 관계와 통합체적 관계에 의해 담론을 만들어낸다. 언어는 문장을 만들어내기 위해 단어를 선택하고 배열하지만 필름은 통합체를 구성하기 위해 이미지와 소리를 선택하고 배열한다[28]. 메츠의 이론은 필름이 어떻게 서술적 담론을 구성하는 가라는 문제에 대한 답으로서 서술적 필름의 가장 기초적인 ‘통합체유형(syntagmatic type)’을 찾아보려는 시도로 만들어졌다. 거대통합체(grand syntagmatic)는 서술적 필름의 각 부분에서 시간과 공간이 몽타주를 통해 배열되는 다양한 방식(기본적 통합체단위)으로 구성된다. 우선 메츠는 액션의 단위, 경계의 형태, 통합적 구조의 3가지 기준으로 독립적 분절(autonomous segment)을 찾아내고자 하였다. 그에 따르면 통합체에는 장면이나 시퀀스도 있지만 개별적 샷들이 합해져 통합체가 된다. 즉 장면이나 시퀀스만이 모든 통합체단위가 되는 것은 아니다. 각 통합체단위는 필름에서 서술되는 이야기를 구성하기 위해 다른 규칙체계에 의해 연결된다. 필름의 통합체분석은 어떻게 이미지들이 일정한 양식으로 함께 모여 필름 텍스트의 전체적 서술을 구성하는지를 볼 수 있도록 한다.

이미지, 문자언어, 목소리, 음악, 음향효과가 의미단위를 산출하는 채널임은 영화와 컴퓨터게임에 동일하게 적용될 수 있을 것이다. 물리적인 기호전달채널은 차이점이 없기 때문이다. 그렇다면 최소의미단위 즉, 기호는 메츠가 이야기한 바 ‘통합적 본질’이 구성되는 ‘샷’과 유사한 의미를 형성하는 분절적 행위를 상징할 수 있을 것이다.

하지만 이러한 채널을 통한 의미단위산출에서 컴퓨터게임의 상호작용성이라는 특성이 또한 고려되어야

한다. 영화와는 달리 컴퓨터게임에서의 통합체는 그리 단순하지가 않다. 다양한, 아니 매우 많은 수의 통합체가 가능해지기 때문이다. 원론적으로 컴퓨터게임의 텍스트를 완전히 파악해내는 것은 불가능하다. 사람의 상호작용성이 개입되기 때문으로 무수히 많은 수의 텍스트가 생성가능하기 때문이다. 따라서 컴퓨터게임의 텍스트에 대한 분석은 그러한 상호작용성을 고려한 무수한 텍스트에 대한 총체적인 접근이 필요할 것으로 발생 가능한 모든 텍스트, 기호에 대해 최대한 고려를 하면서도, 그것이 대표적, 일반적으로 나타나는 유형을 찾아 분석하려는 접근방법이 요구된다 하겠다.

3. 바르트의 신화론

컴퓨터게임의 기호를 추출할 수 있고 따라서 컴퓨터 게임에 대한 기호학적 분석이 가능하다는 것은 컴퓨터 게임을 단지 '텍스트'의 차원에서 뿐만이 아니라 그러한 텍스트를 둘러싼 담론의 차원에서도 인식할 수 있다는 것을 의미한다. 다시 말하면 사회적, 문화적 측면에서 컴퓨터게임의 텍스트, 기호를 거시적으로 조망할 수 있다는 것인데, 바르트의 신화론은 그러한 사회적 측면에서의 기호학을 다루는 대표적인 이론이다.

그의 이론에 의하면 신화는 하나의 파롤(parole)이다 [29]. 모든 파롤이 신화라는 것이 아니라 언어활동에 특수한 조건이 충족되었을 때 신화가 될 수 있다는 것이다. 신화는 의사전달의 한 체계이고, 하나의 메시지가기 때문이다. 따라서 신화는 하나의 대상이나 개념이 아니고 의미작용(signification)의 한 양식이며, 한 형태이다. 신화는 그 메시지의 대상에 의해서 정의되는 것이 아니라 그 메시지를 말하는 방식에 의해 정의된다. 따라서 신화에는 형식적인 한계들은 있지만 실제적인 한계는 없다. 그렇기 때문에 바르트는 모든 것이 신화일 수 있다고 생각한다. 바르트는 하나의 기표와 하나의 기의라는 두 항 사이에 하나의 관계가 상정됨으로써 기표가 기의를 표현하는 일반적 언어행위와는 달리, 기호학적 체계에서는 두 항이 아니라 세 개의 상이한 항들이 문제된다고 한다. 즉 기표와 기의, 기호 사이에는 기능적 관련이 있다는 것이다. 이러한 세항의 3차원적 도식은 신화에서도 나타난다. 신화는 그보다 먼저 존재하는 기

호학적 연쇄로부터 세워진다는 점에서 특수한 체계라 할 수 있다. 그런 점에서 신화는 제2의 기호학적 체계이다[30].

제1의 기호학적 체계에서의 기호가 제2의 기호학적 체계에서는 단순한 기표가 된다. 신화적인 파롤의 소재들은 신화에 의해 파악되는 순간부터 순전히 의미하는 기능으로 축소된다.

표 1. 신화의 이중체계

기호	
기호 기표	기의
기표	기의

상기 도표와 같이 신화에는 두 개의 기호학적 체계가 있는데 한 체계가 다른 체계와 어긋나 있다.

신화에서 기표는 두 가지 시점에서 고찰될 수 있다. 하나는 언어학적 체계의 마지막 항으로서, 다른 하나는 신화체계의 첫 항으로서 이다. 언어의 측면에서 기표를 의미라 부르고 신화체계에서 기표를 형식(form)이라 부른다. 기의에 대해서는 개념(concept)이라는 명칭을 부여한다. 즉, 언어의 체계에서는 그것이 기호이다. 그러나 신화에서는 기표가 이미 언어의 기호들로 형성되어 있기 때문에 단순한 기호라기 보다는 의미작용으로 불리운다. 다시 도식화하면 다음과 같다.

표 2. 의미작용의 측면에서 본 신화의 이중체계

의미작용	
기호 형식	내용
기표	기의

여기에서 의미작용은 신화 그 자체라 할 수 있다.

바르트는 이러한 신화론을 실제 생활의 모든 것에 적용시켰다. 문학, 광고에서는 물론하고 심지어는 레슬링, 스트립쇼에서도 신화를 찾아냈다. 기의는 여러 개의 기표를 가질 수 있다는 점, 즉 상이한 형식들을 통해 개념이 반복된다는 그의 이론에 뒷받침했기에 가능한 것으로 반복되는 개념은 그것의 직접적인 제작자에게는 비의도적일지라도 의도를 가지는 것이다.

4. 프로프의 민담형태론

프로프(Propp)의 민담분석에서 유래한 서사이론은 서사 속에서의 일정한 구조, 틀을 찾아낸다. 프로프가 러시아 민담을 분석한 후 설정한 '기능(function)'은 이야기 안에서 지속적이며 제한되어 있는 것이다. 그는 기능을 '행동의 진행에 있어서의 의미(significance)의 관점으로부터 정의된 인물의 행위'로 정의하면서 민담에 적용될 수 있는 네 가지의 법칙을 다음과 같이 제시한다[31].

- ① 인물들의 기능은 그것들이 어떻게, 그리고 누구에 의해 수행되는 가와는 관계없이 이야기 안에서 과정적이고 지속적인 요소로 작용한다. 그것들의 기능은 이야기의 기본적인 구성요소를 이룬다.
- ② 민담에 알려진 기능들의 숫자는 제한되어 있다.
- ③ 기능들의 시퀀스(sequence)는 언제나 동일하다.
- ④ 모든 민담은 그들의 구조를 관찰할 때 같은 유형이다.

이러한 원리 하에서 그는 31개의 기능들을 추출하였다. 이들 일정한 기능으로 인해 서사물은 인간의 역사와 함께 시대와 장소, 문화를 넘어 보편성을 갖게 된다. 서사는 우리의 현실을 조직하고 의미를 부여하는 인간의 표현 및 경험방식이다.

III. 스타크래프트에 관한 신화분석

본 장에서는 스타크래프트에 대한 서사구조에 대한 분석에 이어 그 서사가 내포하고 있는 신화·이데올로기에 대한 분석을 병행할 것이다.

분석대상이 되는 텍스트는 개별적인 것보다는 총체적인 스타크래프트의 텍스트가 될 것이다. 무수히 많은 게임이 진행되며, 따라서 무수히 많은 텍스트가 생산되지만 각각의 개별적인 게임텍스트들은 스타크래프트라는 총체적 텍스트에 내재되어 있는 심층구조의 표현물로 볼 수 있을 것이다. 스타크래프트의 개별적 텍스트를 하나의 독립된 1차적 발현체로 파악하며, 이것들이

모여 전체의 커다란 형식과 의미로서의 2차 구성체를 형성한다고 파악한다. 개별텍스트들에 대해 통합적이고 계열적인 방법으로 재구성할 것이며 이에 대한 심층적인 분석을 통해 2차적 함축의미를 탐색할 것이다.

스타크래프트의 개별 텍스트는 무수히 많고, 따라서 모든 개별텍스트에 대해 검토하고 분석하는 것은 현실적으로 불가능한 일이다. 이런 이유로 구체적인 분석에 있어서는 스타크래프트라는 총체적 텍스트를 반영할 수 있는 일반적이고 대표적인 텍스트를 선정하는 것이 중요할 것이다. 스타크래프트에 프로게이머가 생기고, 그들의 경기가 TV에 방영이 되면서 프로게이머의 경기방식은 일반 게이머들에게 모범이 되고, 일단의 정형화를 시키고 있다. 그러므로 개별텍스트 선정에 있어서 주로 프로게이머의 경기내용을 참조하는 것이 좋을 것으로 판단되었다. 이런 인식 하에서 구체적인 경기례에 대한 분석은 공략집에 기술되어 있는 프로게이머인의 실전례를 선택하였다. 이 실전례에 대한 기호추출은 다음의 표와 같다.

표 3. 프로게이머의 한 실전례 및 기호

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

1. 스타크래프트 서사의 기능

스타크래프트의 서사에 있어서의 기능은 프로프가 분석했던 민담이나 일반적인 이야기들에 비해 상당히 단순화되어 있어서 크게 다음의 3가지 유형으로 나눌

수 있다.

- ① 자원채취
- ② 건물/유닛 생산
- ③ 전투

물론 이러한 유형분류는 대체적인 윤곽만을 잡은 것이며 한 유형안에서도 미세한 세분화가 일어난다.

①,②,③유형은 대개 ① → ② → ③의 순서로 진행되는 하지만 이러한 순서는 중첩되어 나타나며 궁극적 목적인 승리가 달성되기까지 지속적으로 순환될 수 있다. 초반의 접전에서 승부가 갈리는 경우라면 ① → ② → ③의 순서로 종결이 되겠지만 그렇지 않고 멀티를 하는 장기전에 들어가면 ① → ② → ③ → ①, ① → ② → ① → ③ 등의 다양한 양태들이 나타난다. 이러한 ①,②,③유형의 구조는 모든 실전례에서 모두 관찰할 수 있는 것으로 스타크래프트의 과정적이고 지속적인 요소로 작용하는 기능의 역할을 하는 것이다. ①,②,③유형의 관계를 간단히 표현하면 다음의 그림이 될 것이다.

기본적으로는 ① → ② → ③의 순서에 의해 게임이 진행되는 하지만 서로가 서로를 규정하는 구조에 의해서 그러한 순서는 매우 혼재되면서 매우 다양한 양상으로 나타날 수 있는 것이다. 이러한 기능은 프로프가 민담에서 분석해낸 31가지의 기능에 비해서는 매우 단순화된 셈인데, 그 이유에 대해서는 스타크래프트의 실시간 전략시뮬레이션이라는 장르적 특성을 생각할 수 있다. 스타크래프트에는 완고한 규칙이 있으며, 이를 준수해야만 승리를 거머쥘 수 있다. 까이와의 개념에 따르면 규칙을 준수하려는 루두스(ludus)의 속성으로부터 일탈하려는 파이다(paidia)의 속성보다 강한 게임인 것이다[33]. 이러한 규칙은 스타크래프트의 또 다른 요소인 경쟁에 의해서 더욱 완고해지는 측면이 있다. 빠른 시간 내에 승부를 결정지어야 하는 경쟁의 게임에서 산만한 규칙은 집중적인 경쟁을 해칠 수 있기 때문이다. 턴(turn)방식이 아닌 실시간(real time)방식의 게임이므로 멀티플레이에서는 시간의 여유를 갖고 숙고를 한다거나 다시 시작을 해본다거나 하는 것이 불가능하다. 게이머에게 체화된 익숙하면서도 단순한 규

칙이 설정되어야 실시간 전략시뮬레이션의 네트워크 게임이 성립할 수 있는 것이다. 결국 스타크래프트의 규칙, 경쟁 그리고 멀티플레이라는 요소가 합쳐져서 단순한 형태의 기능이 나타난다고 볼 수 있다.

2. 기능의 논리

비록 단순화된 형태의 기능이긴 하지만 그러한 기능이 함의하고 있는 논리가 무엇인가에 대해 살펴보는 것이 또한 필요할 것이다. 기능은 단순히 이야기 상에서만 작용하는 것이 아니라 기저에 인간, 사회의 '내적 일관성'에 근거하는 것이기 때문이다. 유명한 프로이드의 포트-다 게임에서도 아이가 엄마의 존재와 부재를 대체하며 통제하고 싶어한다는 기능의 논리가 나타나고 있다[34]. 기능이 구성되는 논리는 왜 그러한 게임이 만들어졌고 실행되며 어떠한 개인적, 혹은 사회적 함의를 지니는가에 대해 많은 의미를 함축해준다.

스타크래프트는 포트-다 게임과는 달리 아이의 개인적인 소산물이 아니다. 수십 명의 개발자가 몇 년간의 작업 끝에 만들어낸 집단적인 창작물이며 이전의 비슷한 유형의 게임인 '둔(Dune)'이나 '워크래프트(Warcraft)'같은 게임의 전통에 영향을 받은 것이다. 또한 개인적인 향유물이 아니고 전세계적인 대량판매를 목적으로 한 것이므로 전략적으로도 여러 개별적 사회, 문화들을 아우를 수 있는 기능의 논리가 필요한 게임이다. 집단적이며 사회적인 기능의 논리가 부여되었을 것임을 알 수 있는데, 그것은 마치 서부극의 서사가 미국 자본주의의 발전단계와 상응[35]하는 것과 마찬가지로 맥락에서 스타크래프트의 기능의 논리를 바라볼 수 있게끔 해준다.

전 세계적으로 가장 널리 퍼져있으며 가장 친숙한 논리인 자본주의의 운영원리가 게임의 논리로서 쓰이는 것은 이미 스타크래프트 이전의 게임에서도 많이 드러난 것이다. 대표적인 자본주의 모사게임으로 지적되는 것이 심시티(Simcity)이며, 트랜스포타이쿤(Transport Tycoon)같은 게임은 게이머가 직접 기업가가 되어 많은 돈을 버는 것이 목적이 된다. 초반에 주어진 적은 자본을 이용해서 공격적이든 수비적이든 물류 회사를 경영을 해서 최대한 빠른 시간에 많은 돈을 벌

어야 하는 것으로 외형적 변형도 없이 자본투입 - 기업 경영 - 이윤창출 이라는 구도를 이용하고 있다. 마찬가지로의 구도를 스타크래프트에서 찾아볼 수 있다. 앞서 분석한 ① 자원채취 ② 건물/유닛생산 ③ 전투 라는 스타크래프트의 기능은 ① 자본투입 ② 기업경영 ③ 이윤창출 이라는 구도와 맞아 떨어진다. 효율적 자본의 관리와 투입, 이를 이용한 기업경영과 이윤창출은 효율적 자원의 채취와 이를 이용한 유닛생산과 전투를 통한 승리라는 구조와 별다른 차이점을 찾을 수 없다. 이러한 스타크래프트와 자본주의 운영원리의 유사성에 대해서는 이미 기업경영과 스타크래프트 게임하기와의 원리가 동일함이 지적된 바도 있다[36].

결론적으로, ①,②,③유형의 기능은 자본투입 - 기업 경영 - 이윤창출 의 기본적인 자본주의의 운영원리를 모사하고 있다고 할 수 있겠다. 기능이 세분화되고 중첩, 순환되기는 하지만 거시적인 운영원리의 틀에서는 벗어나고 있지 않다. ①,②,③유형이 서로를 규정하고 있었던 것처럼 자본투입과 기업경영, 이윤창출 역시 상호 규정되며 역동적으로 기업운동을 이끄는 운영원리이다. 사회, 문화에 체화되어 있는 운영원리를 기능의 논리로 삼음으로써 친숙하고 인기 있는 게임이 될 수 있었던 것이다.

앞서 언급한 심시티나 트랜스포타이쿤도 역시 같은 맥락에서 비슷한 기능과 그 기능의 논리를 지닌다. 예를 든 이들 게임뿐만 아니라 많은 다른 게임에서도 찾아볼 수 있는데, 하지만 이들 심시티, 트랜스포타이쿤과 스타크래프트, 특히 멀티플레이로서의 스타크래프트에서의 서사는 동일하지 않다. 서사의 흐름이 다른 방식으로 연결되고 있기 때문이다.

3. 스타크래프트 서사의 흐름

게임의 서사에서는 일반적으로 시간적 흐름보다는 공간적 구조가 강조되고 있다. 심지어는 컴퓨터게임 텍스트의 구조에서 시간의 흐름에 따른 이야기의 전개는 아무런 의미를 생성해내지 못한다고 논의되기도 한다 [37]. 이러한 논의에 따르면 게임텍스트는 시간의 순서에 의해 짜여진 통합체로 수용자에게 제공되는 것이 아니라 대상물, 캐릭터 등이 계열체적으로 짜여진 하나의

구조가 된다.

하지만 이러한 주장은 게이머가 컴퓨터와만 상호작용하는 게임의 공시적인 성격을 강조한 것으로서 네트워크를 통한 멀티플레이에서는 현재적 시간을 게이머가 계속 진술해나가고 있다는 점이 간과된다.

앞서 논의한 스타크래프트의 기능인 ①, ②, ③유형은 실제 게임에서 세분화된 형태들이 통합체를 이루면서 지속적으로 연결된다. 이러한 순환은, 그러나 계열체가 순서를 바꾸며 재등장하는 것이 아니다. ①유형에서 볼 때 4번째 SCV와 10번째 SCV는 동일하게 미네랄을 채취하기 위해 기지와 미네랄 사이를 왕복한다. 하지만 4번째 SCV와 10번째 SCV는 현격한 의미의 차이를 지니는 것으로서 서로간에 계열체적 관계라기보다는 통합체적 관계라고 보는 것이 옳바를 것이다. 같은 멀티를 한다고 하더라도 제 1멀티와 제 2멀티의 게임에서의 의미하는 바는 사뭇 다른 것이며 이것 역시 마찬가지로 통합체적 관계, 통합체적 연쇄로 파악해야 할 것이다. 같은 방식으로 ②유형과 ③유형에 대해서도 볼 수 있다. 테란의 병커러시는 상당히 초반에 상대방의 본진을 급습함으로써 승부를 일찍 끝낼 수 있는 방법이기도 한 반면 장기전의 경우에는 주로 상대방의 멀티를 견제하기 위해서 많이 쓰인다. 유닛이 아닌 지형적 요소들도 비슷한 맥락에서 파악할 수 있다. 결국 스타크래프트는 계열체들이 나열되어 있는 공간적 구조라기 보다는 지속적이며 빠른 통합체적 연쇄가 이루어지는 시간적 구조에 의해 진행된다고 볼 수 있다. '승리와 패배'라는 기본적인 이항대립구조의 틀 속에서 게이머는 현재시간을 지속적으로 이야기한다. 물론 이러한 시간성 속에서의 공간성에 의한 서사의 흐름도 무시할 수 없는 것이기는 하겠지만 스타크래프트에서의 공간의 연결, 공간의 이동에 의한 서사는 시간성의 흐름 속에서 커다란 위치를 차지한다고 보기는 어렵다.

전략시뮬레이션게임의 공간적 분절성, 공간의 이동을 이야기 할 때 주로 인용되는 미니맵(mini-map)의 문제를 살펴보자, 과연 미니맵과 본맵에 시선을 바꾸는 것이 공간의 이동을 의미하는 것이지 의문시된다. 스타크래프트에 익숙한 게이머라면 미니맵과 본맵은 떨어진 공간, 시선을 바꾸어야 확인할 수 있는 공간이

아니다. 미니맵과 본맵 모두가 한 시선안에 들어오는 것으로, 프로게이머 정도의 고수에게는 이러한 일이 기본적이 것이 되며 그렇지 못한 일반 게이머에게는 부단한 노력을 통해서 미니맵과 본맵이 모두 한 시선안에 들어와서 한 공간으로 자리 잡게 될 것이 요구된다. 본맵 내에서의 공간의 이동도 비슷한 양상을 띤다. 이러한 때의 공간이동은 RPG 혹은 아케이드게임에서의 공간이동과는 다른 의미로 파악해야 할 듯하다. 이야기를 진행하기 위한 목적의식이나 이야기를 진행해온 성과에 의해 이루어지는 공간이동은 확실히 서사의 한 중요한 요소가 될 것이다. 하지만 스타크래프트에서의 위와 같은 공간이동은 목적의식이나 성과의 개념이 개입하기 어려울 정도로 매우 빠른 속도로 이루어지는 것으로 공간의 이동으로 보기 보다는 한 공간에서의 빠른 통합체의 조직으로 보는 것이 적절할 듯하다.

결론적으로, 스타크래프트의 서사구조는 통합체적 연쇄가 주종을 이루며, 이러한 특성 때문에 게임 내에서도 공간성 보다는 시간성에 의한 서사구조가 강조된다 하겠다. 시간은 현재 이야기되어지는 시간으로, 이것은 게이머가 직접 진술하고 있는 것이다. 느긋하게 시간에 구애됨이 없이 이런저런 계열체들을 나열해볼 수 있는 구조가 아니기 때문에 게이머는 지속적인 압박감 속에서 끊임없이 이야기를 진술하고 있다. 진술되는 이야기는 앞서 살핀 바와 자본주의 운영원리라는 기능의 논리에 의해 규정을 받는다. 이것은 언어체에서와 같이 강한 약호로서 작용하는 것은 아니며 다양한 형태의 이야기를 만들어낼 수 있는 약한 약호의 기능을 하지만 스타크래프트의 내적 일관성을 유지해주는 중심축이다.

이러한 스타크래프트의 자본주의 운영원리에 의한 통합체적 서사라는 특성은 신화를 배태하기에 매우 좋은 여건을 만들어준다. 신화는 스스로를 드러내지 않으면서 자연화 시키는 것이다. 현재의 가장 일반적이며 압도적인 신화인 자본주의를 빠른 시간에 진행시켜 정신없이 몰두하게 하는 서사방식을 통해 채 느낄 겨를을 주지 않으며 표현하는 것이다.

4. 스타크래프트의 신화

아래에서는 앞에서 살핀 스타크래프트의 서사구조와의 연관성 속에서 다음과 같은 스타크래프트가 제시하는 신화적 의미들을 살펴보려 한다.

4.1 혼육통제의 일상화

근대자본주의의 등장과 더불어 혼육·통제의 기법은 고도화되었고 일상화되었다. 이것은 단지 기법만의 문제가 아니라 담론이 되어 일상생활에 침윤되어 정서적으로도 자연화 되었다. 자본의 논리를 이행하기 위해서는 효율적인 인적자원에 대한 조종은 필수적인 것이었고, 이러한 혼육·통제의 담론은 비단 경제적인 영역에서만 아니라 거의 모든 영역에 뿌리내리게 되었다 [38]. 특히 병사와 노동자에 대한 혼육과 통제는 일찍이부터 두드러지는데 노동자의 경우 이른바 포디즘과 테일러주의가 그 전형을 보여준다[39]. 이러한 병사와 노동자에 대한 혼육·통제는 스타크래프트를 잘 하기 위한 필수적인 항목이 되고 있다. 이른바 빌드오더는 자원을 채취하기 위해 노동하는 일꾼 유닛에 대한 정교한 일정표이다. 가능한 한 순간의 시간도 아끼며 한 줍의 미네랄이라도 더 모으기 위해 정교한 일정표대로 시행이 되어야 한다. 일정표는 추구하는 목표와 전략에 따라 여러 가지 유형이 생기지만 일단 일정표가 확정되면 시간은 물론 공간적인 요소들까지 통제되어야 한다. 매우 다양한 빌드오더가 있는데 어떠한 전략을 구상한다 하더라도 그에 적절한 거의 수학공식같은 꼼꼼한 빌드오더에 맞추는 것이 필수적이다. 스타크래프트와 관련된 사이트를 검색해아도 빌드오더와 관련된 많은 언급들을 찾을 수 있다. 이들에서는 한줌의 미네랄과 가스라도 더 채취하기 위한 세부적인 항목들도 고려되고 있다. 일꾼의 동선이 자원채취에 가장 유리할 수 있도록 미네랄과 기지의 위치를 고려해주어야 한다. 기지에 가장 가까이에 있는 미네랄부터 채취하도록 하는 것이 가장 유리하다. 기지를 지을 때도 그러한 동선이 최적화될 수 있도록 가장 효율적인 위치에 건설해야 하는 것이다. 또한 미네랄에서 채취하도록 하는 일꾼의 숫자에 대한 가장 효율적인 방법도 제시된다. 동선과 숫자 등 일꾼과 관련한 모든 것들은 엄밀하게 계획되고 통제되어야 하는 것이다. 이것은 마치 사람의 신체와 동선을

측정하고 가장 효율적으로 일한 공간을 설계하던 테일러주의와 별반 다를 바가 없는 모습이다.

그람시가 고도로 정제된 자본주의의 형태라고 한 포디즘과 테일러주의의 양상을 사이버공간에서도 지켜보게 된다. 이러한 측면에서 스타크래프트가 '시간의 압박 속에서 경쟁적으로 자원을 캐고 생산해 내야하는 것은 맑스의 자본론에나 나타남직한 전형적인 산업자본주의를 그대로 재현하고 있다'는 언급[40]은 게임 속에서 자연화되어 있는 숨겨진 모사체를 적절히 파악한 것이라 하겠다.

4.2 시·공간의 자원화

서사구조에서 보았듯이 스타크래프트는 통합체적 연쇄가 빠른 속도로 이어진다. 궁극적 목적인 승리를 위해서는 빠르면서도 효율적인 통합체의 조직이 필수적이고 따라서 시간은 단지 게임의 한 요소일 뿐만이 아니라 하나의 귀중한 자원이 된다. 1초 2초의 시간을 단축하기 위해서 프로게이머는 시합 전에 손목운동을 한다.

더더욱 시간이 자원의 위치를 차지하게 되는 것은 스타크래프트에서의 시간은 무한한 공유하는 추상적 개념이 아니라 상대방과 거의 제로섬관계를 갖게 되는 유한한 물체가 되기 때문이다. 일정 빌드오더에 따라 체제를 구축하게 되면 자신의 유리함이 극대화되는 시점과 불리함이 극대화되는 시점이 있게 마련이다. 이런 경우 게이머와 그 상대방 게이머에게 있어서 시간은 더 이상 공유하는 추상물이 아니다. 많이 확보해야 하고 효율적으로 사용해야 하는 자원이 된다.

공간에 있어서도 사정은 비슷하다. 이제 추상적 공간은 사라지고 부분부분 구체적인 자원으로서의 공간이 나타난다. 이 때문에 대부분의 공략집에서 맵분석을 하고 있다. 맵은 게임이 진행되는 전체적인 전쟁터로서의 위치인데 맵의 구체적인 부분들에 대해서는 공시적, 통시적으로 부단한 자원으로서의 측량이 이루어진다. 공간의 자원적 위치는 게임이 진행되면서 바뀌게도 된다. 전혀 자원채취 혹은 유닛의 동선에 도움이 되지 않는 언덕이나 벽, 강물도 게임의 진행방향에 따라 유용한 자원이 되기도 한다.

이러한 시공간에 대한 자원화는 자본주의의 물신주

의를 그대로 반영하고 있는 것으로 보인다. 부재한 것을 존재하는 다른 어떤 것으로 표상하는 물신주의는 그 표상물에 있어서 지금까지 추상적 개념이었던 시간과 공간에까지 침투해왔고, 그것은 스타크래프트라는 게임에 있어서도 여실히 표현된다 하겠다.

4.3 대상의 물가치화

짜임새 있는 구조의 틀 속에서 각각의 유닛은 자신만의 가치를 지닌다. 일꾼유닛은 50미네랄이 사용된 유닛으로 자원채취와 경우에 따라서는 정찰과 전투용으로 쓰인다. 전투유닛은 전투용으로 사용되며 각각의 개성을 갖춘 공격과 방어방법을 지닌다. 각각의 기능과 특성들을 지닌 유닛들은 각각의 가치를 지닌 것으로 보인다.

흔히 스타크래프트의 유닛은 기초유닛과 고급유닛으로 나뉜다. 고급유닛은 일정정도의 테크트리(Tech Tree)가 올라간 이후에 생산되는 유닛으로서 프로토스의 하이템플러나 캐리어같은 유닛이 속한다. 테란과 저그에도 고급유닛으로 분류될만한 유닛들이 있고 따라서 근본적으로는 기초와 고급의 두 유형의 가치체계가 존재하는 것이 되며, 그것은 좀 더 세분화되어 각 유닛 별로 나타난다. 가치는 기본적으로 그 유닛을 만든 데 사용된 미네랄과 가스에 의해서 정해진다. 이러한 가치는 비단 소요된 자원량에 의해서만 결정되는 것은 아니고 들어가는 시간에 의해서도 결정되는 면이 있다. 하이템플러 같은 경우는 상당한 테크트리가 올라간 후에야 생산이 가능한 유닛으로서 많은 시간이 지난 후에야 생산할 수 있다. 결국 미네랄과 가스라는 게임 상의 구체적인 자원과 시간이라는 자원 등이 전체적으로 계산되어 유닛의 가치가 대체적으로 정해진다고 볼 수 있다.

마치 사회적으로 한 사람의 가치가 그 사람에게 투자된 자원, 효용성에 의해 정해지는 것과 비슷한데, 이러한 체계를 지배하는 또 다른 상위의 규칙이 있다는 점에서도 비슷하다. 개별적 가치를 떠나서 최고의 목적인 승리를 위해서는 모든 가치가 사상될 수 있는 것이다. 가치체계를 둘러싸고 있는 물가치의 구조로서, 포디즘·테일러주의에 대한 비판과 맥을 같이 하는 의미가 있다. 세밀한 인간에 대한 측정, 그에 따른 작업 설계는

각각의 인간 특성, 가치에 맞는 효율적인 경영을 목적으로 한다. 하지만 그것은 인간의 특성에 맞는 가치부여를 하는 듯이 보이지만 그 상위의 차원에서 보면 다른 의미의 구조를 보게 된다. 자본의 논리, 기업의 궁극의 목적인 이윤창출을 위한 인간에 대한 가치부여인 것으로 인간의 가치는 도구적 가치라는 차원 안에서만 표방되는 것이다. 이윤 극대화를 위해 개별 인간의 가치는 전략적인 차원에서 무시되고 유닛은 가치 없이 죽어간다. 인구 한계치에 도달하면 전투유닛을 늘리기 위해 일꾼 유닛을 상대방 기지로 내몰아서 죽게 만든다. 개별 유닛은 도구적 가치만을 지니고 그러한 가치는 전체적인 목표인 이윤 극대화, 승리라는 차원 안에서만 인정되는 것이다. 물가치의 전체주의적 담론은 스타에서도 비슷한 양상으로 나타나고 있는 것이다.

VI. 맺음말

새로 등장하는 매체는 점차 그것의 사회적·문화적·경제적 영향력이 커지면서 하나의 사회적 담론으로서 인식되고 연구되어진다. 이제는 컴퓨터게임이 그러한 대상으로서 자리 매김 되어야 할 것이다. 그것의 산업적 규모도 커졌지만, 이제는 부상문화가 아니라 엄연한 지배문화로서 자리를 잡는다고 보여지기 때문이다. 더 이상 컴퓨터게임은 저질 오락거리 수준에서 접근할 수 있는 것이 아니다. 집단적으로 생산·소비되고, 생산과 유통, 소비의 과정에서 그것이 속한 사회와 문화와 부단한 상호작용을 하고 있는 사회적 매체로서 접근되어야 한다. 본 연구의 가장 기본적인 의의는 바로 이러한 접근에 천착하려 했다는 점에서 찾을 수 있을 것이다. 연구자는 컴퓨터게임이 하나의 사회적 담론으로서 그것이 어떤 영향을 어떤 방식으로 끼치는가의 문제를 밝혀보려 하였고, 결론적으로, 담론이 팽배해 있는 현대사회에서 컴퓨터게임도 예외일 수 없음을, 사회적 성격의 서사와 신화가 컴퓨터게임에도 배태되어 있음을 살펴보았다. 이러한 접근방법의 시도를 통해 비록 기초적이지만 컴퓨터게임에 대한 새로운 인식의 단초를 제공할 수 있었다고 생각되며 추후 본격적인 학문적

연구의 대상으로서의 컴퓨터게임에 대한 한 디딤돌을 놓았다고 생각할 수 있을 것이다.

본 연구의 가장 큰 한계는 구조주의에 대한 비판과 맥을 같이할 수 있을 것이다. 본 연구는 전형적인 구조주의적 이론들을 원용함으로써 수용자, 게이머에 대한 접근이 이루어지지 못했다. 스타크래프트가 자본주의적 이데올로기를 내포하고 있음을 밝히기는 했지만 그것이 사회구성원 특히 청소년에게 구체적으로 어떤 영향을 끼치는지, 어느 정도로 영향을 끼치는지 등에 대해서는 살펴보지 못했다. 본 연구의 결과에서 나타난 신화들이 일방적으로 게이머들에게 주입되고 있다는 주장을 펴려는 것은 아니었으며 사람들의 능동적 수용에 대해 무시하려는 것은 아니었지만 그러한 점에까지 연구가 미치지 못한 점이 가장 근본적인 한계점이 될 것이다. 수용자의 차원에서 뿐만 아니라 사회적으로도 어떠한 영향을 끼치고 어떠한 변화를 야기 했는가 등에 대해서도 접근하지 못했다. 담론의 영역은 텍스트가 개인과 사회, 문화와 상호작용하며 역동적으로 이루어지는 곳이다. 그러한 광범한 영역에서 텍스트에만 연구를 집중했기 때문에 전체적인 컴퓨터게임이 만들어내는 담론에 대한 이해에는 미진한 점이 많을 수밖에 없다. 이러한 점들에 대한 보완이 이루어져야 진정한 컴퓨터게임이 만들어내는 담론의 영역과 영향력이 파악될 수 있을 것이다.

참고 문헌

- [1] 최혜실, 디지털시대의 영상문화, 소명, pp.139-142, 2003.
- [2] 자넷 머레이, 한용환, 변지연, 사이버서사의 미래 - 인터랙티브 스토리텔링, 안그라픽스, pp.80-102, 2001.
- [3] 박동숙, 전경란, "상호작용내러티브로서의 컴퓨터 게임텍스트에 대한 연구", 한국언론학보. 제45권, 제3호, pp.75-77, 2001.
- [4] <http://gamestudies.org/0101/Ryan>.
- [5] 윤태진, 나보라, "디지털 게임의 마법 : '주체'와

- ‘호명’의 환상”, 게임산업저널, pp.66-70, 2005.
- [6] 최유찬, 컴퓨터게임의 이해, 문화과학사, pp.85-103, 2002.
- [7] J. Henry, "Game Design as Narrative Architecture," *First Person - New Media as Story, Performance, and Game*, MIT Press, 2004.
- [8] 전경란, "컴퓨터게임 스토리텔링의 이해와 분석", 디지털 스토리텔링, 이인화, 황금가지, pp.58-63, 2003.
- [9] http://www.ludology.org/articles/Frasca_LevelUp_2003.pdf.
- [10] J. 호이징거, 김윤수, 호모루덴스 : 놀이와 문화에 관한 한 연구, 까치, 1993.
- [11] 로제 까이와, 이상을, 놀이와 인간, 문예출판사, 1994.
- [12] A. Espen, "Game Trouble: Narrativism and the Art of Simulation," *First Person - New Media as Story, Performance, and Game*, The MIT Press, 2004.
- [13] 이정엽, "컴퓨터게임 스토리텔링의 원리, 놀이와 서사", 디지털 스토리텔링, 이인화, 황금가지, pp.81-83, 2003.
- [13] J. Jesper, "Games Telling Stories?" *Handbook of Computer Game Studies*, MIT Press, 2005.
- [14] http://www.ludology.org/articles/Frasca_LevelUp_2003.pdf.
- [15] <http://www.ludology.org/articles/Ludoloty.htm>.
- [16] Z. Eric, "Narrative, Interactivity, Play, and Games: Four Naughty Concepts in Need of Discipline," *First Person - New Media as Story, Performance, and Game*, MIT Press, 2004.
- [17] E. Umberto, *A Theory of Semiotics*, Indiana University Press, 서우석, 기호학이론, 문학과 지성사, p.14, 1985.
- [18] 김방한, 소쉬르 - 현대언어학의 원류, 민음사, 1998.
- [19] 대니얼 챌들러, 강인규, 미디어기호학, 소명출판, pp.75-80, 2006.
- [20] R. Barthes, *Elements of Semiology*. trans. by Annette Lavers and Colin Smith, Hill and Wang: N.Y., p.7, 1973.
- [21] E. Umberto, *A Theory of Semiotics*, Indiana University Press, 서우석, 기호학이론, 문학과 지성사, 1985.
- [22] J. Espen, Aarseth, *CYbertext - Perspective on Ergodit Literature*, Hopkins University Press, 1997, 류현주, 사이버텍스트, 글누림, pp.60-61, 2007.
- [23] Anderson, Peter B gh, *A Theory of Computer Semiotics : Semiotic approaches to construction and assessment of computer systems*, Cambridge University Press, 1990.
- [24] 움베르토 에코, 김광현, 기호와 현대예술, 서울: 열린책들, p.279, 1998.
- [25] R. Barthes, *Mythologies*, Seuil, 1957, 이화여대 기호학연구소, 현대의 신화, 동문선, pp.11-26, 1987.
- [26] C. Metz, *Movies, and Methods*, by Bill Nichols. University of California Press. p.586, 1976.
- [27] 움베르토 에코, 기호와 현대예술, 김광현, 서울: 열린책들, p.280, 1988.
- [28] C. Metz, *Film Language : A Semiotics of the Cinema*. trans. by Michael Taylor, Oxford University Press : N.Y. 1974.
- [29] R. Barthes, *Mythologies*, Seuil, 1957, 이화여대 기호학연구소, 현대의 신화, 동문선, pp.264-266, 1997.
- [30] 김치수, 김성도, 박인철, 박일우. 현대기호학의 발전, 서울: 서울대학교출판부, p.130, 1998.
- [31] V. Propp, trans by L. Scottt, *Morphology of the Folktale*, University of Texas Press, pp.19-24, 1968.
- [32] 김정민, 임성춘, 장진남, 이윤열, 스타크래프트 1.08 빌드오더, 위저드, 2001.
- [33] 로제 까이와, 이상을, 놀이와 인간, 문예출판사, p.58, 1994.

- [34] 엔터니 이스트호프, 무의식, 이미지, 서울: 한나래, 2000.
- [35] W. Wright, Sixguns, and Society : A Structural Study of the Western. University of California Press, 1975.
- [36] 김태홍, 라도삼, 장후석, 스타크노믹스, 소프트뱅크미디어, p.165, 2000.
- [37] 권병수, “온라인게임과 텍스트상호작용 : (Warcraft2) 와 (C&C)”, 이재현, 인터넷과 온라인 게임, 커뮤니케이션북스.pp.219-220, 2001.
- [38] 미셸푸코. 감시와 처벌, 오생근, 나남, 1994.
- [39] 강석재, 이호창. 생산혁신과 노동의 변화 - 포스트포드주의 논쟁-새길, 1993.
- [40] 윤선희, “PC방과 네트워크게임의 문화연구 - 스타크래프트를 중심으로”. 한국언론학보. 제45권, 제2호, p.343, 2001.

저자 소개

김서영(Seo-Young Kim)

정회원



- Arizona State University, Intermedia, 학사
- Texas A&M University, Computer Graphic Design, 석사
- 현재 : 호남대학교 게임애니메이션학과, 조교수

<관심분야> : 게임콘텐츠, 애니메이션

박태순(Tae-Soon Park)

정회원



- 1989년 2월 : 연세대학교 경영학과(경영학사)
- 2003년 2월 : 연세대학교 영상대학원 멀티미디어저널리즘 전공(영상학 석사)
- 2003년 9월 ~ 현재 : 연세대학교 영상대학원 영상커뮤니케이션 전공 박사과정

- 2005년 2월 ~ 현재 : 호남대학교 게임애니메이션학과 전임강사

<관심분야> : 게임콘텐츠