

석 사 학 위 논 문
지도교수 이 상 원

Console Game 오프닝 동영상의 색채 표현에 관한 연구
— 프레임별 분석을 중심으로 —

*A Study on the Colored Expression in Opening Animation
for Console Game*

— Based on the analysis by each frame —

2003년 12월 일

한성대학교 예술대학원
미디어디자인 학과
영상·애니메이션 전공
김 우 영

석 사 학 위 논 문
지도교수 이 상 원

Console Game 오프닝 동영상의 색채 표현에 관한 연구
— 프레임별 분석을 중심으로 —

*A Study on the Colored Expression in Opening Animation
for Console Game
— Based on the analysis by each frame —*

위 논문을 미술학 석사학위 논문으로 제출함

2003년 12월 일

한성대학교 예술대학원
미디어디자인 학과
영상·애니메이션 전공
김 우 영

김우영의 미술학 석사학위논문을 인정함

2003년12월 일

심사위원장 (인)

심사위원 (인)

심사위원 (인)

국문초록

게임 동영상은 하드웨어의 기술적인 발전과 세분화된 시장의 요구에 의해 게임에 삽입되기 시작하였다. 이 후 시작된 게임 업체들간의 동영상 경쟁은 콘솔 게임(Console Game)시장을 넘어 PC게임 시장에도 영향을 주었고 현재에까지 이르고 있다. 그러나 게임에서 차지하는 게임 동영상의 비중에 비해 실제 이러한 종류의 영상물에 관한 탐구 내지는 실제 효용성 연구는 매우 부족한 실정이다.

본 연구의 목적은 게임 동영상에 대한 이론적 고찰을 통해 동영상 제작에 대한 이해를 증진하고, 더 나아가 실제 게임에 삽입된 동영상을 분석하여 그 표현방법을 연구해 보는데 있다. 특히, 이 연구에서는 색채 표현을 중심으로 게임 동영상에서 색채가 어떻게 사용되며 어떤 효과를 지니는가에 대해 연구하였다. 게임 동영상을 연구함에 있어서 색채의 표현만을 다룬다는 것은 지엽적이라는 비판의 소지가 있으나 영상의 구성요소로서 색채가 지니는 중요성을 감안한다면 그 의의를 찾을 수 있을 것이다. 그 결과 현재 제작되고 있는 게임 동영상에 효과적인 제작방향과 그 활용방안을 모색하는데 도움이 되고자 한다.

게임 산업의 초기에는 기술적 제약으로 인해 게임의 형태 자체가 단순했고 동영상을 게임에 삽입할 기술적 여력이 없었다. 그러나 시장의 요구에 따라 발달된 기술이 도입되면서 게임은 더 복잡한 형태와 다양한 정보를 담게 되었고 소비자들이 게임을 사용하는데 있어 이해를 돕고 흥미를 유발하는 보조적인 수단으로 동영상이 삽입되기 시작했다. 이후 동영상은 게임의 필수불가결한 요소이자 시장에서의 중요한 경쟁요소가 되었다.

게임은 다른 매체와 달리 디지털 기술이 결합된 디지털 스토리텔링(Storytelling)의 하나로서 전통적인 서사 방법과는 확연히 다른 서사 구조를 가지고 있다. 게임의 서사방법은 영화나 소설 등의 전통적 매체와 달리 사용자가 게임이 제공하는 가상현실 속의 공간을 직접 이동하면서 이미 게임 속에 나열되어 있는 이야기 요소들을 조합하고 가상현실을 조작함으로써 이야기를 이끌어 나가는 상호작용성이라는 특징을 가지고 있다.

게임 동영상은 이러한 상호작용성을 보조하면서 게임 그래픽과 유기적인 관계를 맺고 있다.

색채는 물리적, 심리적으로 인간에게 지대한 영향을 끼치는 시각언어로써 이미지와 상징의 연상 작용을 통해 각각의 색마다 다양한 효과와 의미를 가지고 있다. 게임 동영상에 있어서도 색채는 상징으로서의 역할을 하는 동시에 인간의 태도변화를 유도할 수도 있는데 특정 색상으로 영상 전체나 혹은 부분에서 게임의 사용자들에게 메시지를 전달하기도 한다.

실제 사례로는 콘솔을 하드웨어로 하는 게임의 동영상들 중에서 스토리의 소재별로 장르를 분류하여 게임의 그 도입부에 해당하는 오프닝 동영상을 중심으로 색채 표현을 분석하고 포커스 그룹 조사(Focus Group Research)방식을 통해 실제로 사용자들이 느끼는 색채에 대해 수집한 정보를 분석하여 게임 동영상에서 색채표현의 효용성을 알아보았다.

목 차

국문초록	I
I. 서론	1
1. 연구목적	1
2. 연구방법 및 범위	2
II. 게임 동영상에 대한 이론적 접근	3
1. 게임 동영상의 개념 및 발전과정	3
2. 게임 스토리텔링과 동영상	6
3. 게임 장르의 분류와 동영상과의 관계	10
III. 게임 동영상의 색채	16
1. 색채의 이론적 배경	16
2. 색채의 이미지	19
3. 게임 동영상과 색채	37
IV. 게임 오프닝 동영상의 색채표현 분석	43
1. 분석대상 및 방법	43
2. 사례분석	47
3. 분석결과 및 해석	83
V. 결론	84
참고문헌	86
Abstract	88
부 록	91

표목차

〈표1〉 컴퓨터 게임과 전통적 네러티브의 스토리텔링 차이	9
〈표2〉 현재 미국인의 색채 연상표	21
〈표3〉 한국과 서양의 색채의 의미와 상징성 비교	27
〈표4〉 색채의 연상 감정 및 상징	35
〈표5-1〉 먼셀값과 RGB값	48
〈표5-2〉 상징 이미지 분석	48
〈표6-1〉 먼셀값과 RGB값	50
〈표6-2〉 상징 이미지 분석	50
〈표7-1〉 먼셀값과 RGB값	52
〈표7-2〉 상징 이미지 분석	52
〈표8-1〉 먼셀값과 RGB값	54
〈표8-2〉 상징 이미지 분석	54
〈표9-1〉 먼셀값과 RGB값	56
〈표9-2〉 상징 이미지 분석	56
〈표10-1〉 먼셀값과 RGB값	58
〈표10-2〉 상징 이미지 분석	58
〈표11-1〉 먼셀값과 RGB값	60
〈표11-2〉 상징 이미지 분석	60
〈표12-1〉 먼셀값과 RGB값	62
〈표12-2〉 상징 이미지 분석	62
〈표13-1〉 먼셀값과 RGB값	64
〈표13-2〉 상징 이미지 분석	64
〈표14-1〉 먼셀값과 RGB값	66
〈표14-2〉 상징 이미지 분석	66
〈표15-1〉 먼셀값과 RGB값	68
〈표15-2〉 상징 이미지 분석	66
〈표16-1〉 먼셀값과 RGB값	70
〈표16-2〉 상징 이미지 분석	70
〈표17-1〉 먼셀값과 RGB값	72

〈표17-2〉 상징 이미지 분석	72
〈표18-1〉 먼셀값과 RGB값	74
〈표18-2〉 상징 이미지 분석	74
〈표19-1〉 먼셀값과 RGB값	76
〈표19-2〉 상징 이미지 분석	76
〈표20-1〉 먼셀값과 RGB값	78
〈표20-2〉 상징 이미지 분석	78
〈표21-1〉 먼셀값과 RGB값	80
〈표22-2〉 상징 이미지 분석	80
〈표22〉 그룹별 의견 분석표	81
〈표23〉 그룹별 의견 분석표	81
〈표24〉 그룹별 의견 분석표	81
〈표25〉 그룹별 의견 분석표	82
〈표26〉 그룹별 의견 분석표	82
〈표27〉 그룹별 의견 분석표	82

그림목차

〈그림1-1〉 다이노 크라이시스2	47
〈그림1-2〉 다이노 크라이시스2	47
〈그림1-3〉 다이노 크라이시스2	47
〈그림1-4〉 다이노 크라이시스2	47
〈그림1-5〉 추출색	48
〈그림1-6〉 색채 면적비	48
〈그림2-1〉 브루트 포스	49
〈그림2-2〉 브루트 포스	49
〈그림2-3〉 브루트 포스	49
〈그림2-4〉 브루트 포스	49
〈그림2-5〉 추출색	50
〈그림2-6〉 색채 면적비	50
〈그림3-1〉 헤일로	51
〈그림3-2〉 헤일로	51
〈그림3-3〉 헤일로	51
〈그림3-4〉 헤일로	51
〈그림3-5〉 추출색	52
〈그림3-6〉 색채 면적비	52
〈그림4-1〉 Zone Of the Enders	53
〈그림4-2〉 Zone Of the Enders	53
〈그림4-3〉 Zone Of the Enders	53
〈그림4-4〉 Zone Of the Enders	53
〈그림4-5〉 추출색	54
〈그림4-6〉 색채 면적비	54
〈그림5-1〉 파이널 판타지X	55
〈그림5-2〉 파이널 판타지X	55
〈그림5-3〉 파이널 판타지X	55
〈그림5-4〉 파이널 판타지X	55
〈그림5-5〉 추출색	56

〈그림5-6〉 색채 면적비	56
〈그림6-1〉 킹덤 하츠	57
〈그림6-2〉 킹덤 하츠	57
〈그림6-3〉 킹덤 하츠	57
〈그림6-4〉 킹덤 하츠	57
〈그림6-5〉 추출색	58
〈그림6-6〉 색채 면적비	58
〈그림7-1〉 귀무자2	59
〈그림7-2〉 귀무자2	59
〈그림7-3〉 귀무자2	59
〈그림7-4〉 귀무자2	59
〈그림7-5〉 추출색	60
〈그림7-6〉 색채 면적비	60
〈그림8-1〉 이코(ICO)	61
〈그림8-2〉 이코(ICO)	61
〈그림8-3〉 이코(ICO)	61
〈그림8-4〉 이코(ICO)	61
〈그림8-5〉 추출색	62
〈그림8-6〉 색채 면적비	62
〈그림9-1〉 사일런트 힐3	63
〈그림9-2〉 사일런트 힐3	63
〈그림9-3〉 사일런트 힐3	63
〈그림9-4〉 사일런트 힐3	63
〈그림9-5〉 추출색	64
〈그림9-6〉 색채 면적비	64
〈그림10-1〉 바이오 하자드0	65
〈그림10-2〉 바이오 하자드0	65
〈그림10-3〉 바이오 하자드0	65
〈그림10-4〉 바이오 하자드0	65
〈그림10-5〉 추출색	66
〈그림10-6〉 색채 면적비	66
〈그림11-1〉 령 제로	67
〈그림11-2〉 령 제로	67

〈그림11-3〉 령 제로	67
〈그림11-4〉 령 제로	67
〈그림11-5〉 추출색	68
〈그림11-6〉 색채 면적비	68
〈그림12-1〉 클락 타워3	69
〈그림12-2〉 클락 타워3	69
〈그림12-3〉 클락 타워3	69
〈그림12-4〉 클락 타워3	69
〈그림12-5〉 추출색	70
〈그림12-6〉 색채 면적비	70
〈그림13-1〉 스플린터 셀	71
〈그림13-2〉 스플린터 셀	71
〈그림13-3〉 스플린터 셀	71
〈그림13-4〉 스플린터 셀	71
〈그림13-5〉 추출색	72
〈그림13-6〉 색채 면적비	72
〈그림14-1〉 그랜드 테프트 오토3	73
〈그림14-2〉 그랜드 테프트 오토3	73
〈그림14-3〉 그랜드 테프트 오토3	73
〈그림14-4〉 그랜드 테프트 오토3	73
〈그림14-5〉 추출색	74
〈그림14-6〉 색채 면적비	74
〈그림15-1〉 히트맨2	75
〈그림15-2〉 히트맨2	75
〈그림15-3〉 히트맨2	75
〈그림15-4〉 히트맨2	75
〈그림15-5〉 추출색	76
〈그림15-6〉 색채 면적비	76
〈그림16-1〉 메탈 기어 솔리드 2	77
〈그림16-2〉 메탈 기어 솔리드 2	77
〈그림16-3〉 메탈 기어 솔리드 2	77
〈그림16-4〉 메탈 기어 솔리드 2	77
〈그림16-5〉 추출색	78

〈그림16-6〉 색채 면적비	78
〈그림17-1〉 삼국지 전기2	79
〈그림17-2〉 삼국지 전기2	79
〈그림17-3〉 삼국지 전기2	79
〈그림17-4〉 삼국지 전기2	79
〈그림17-5〉 추출색	80
〈그림17-6〉 색채 면적비	80

I. 서론

1. 연구목적

게임이 단순한 아이들의 놀이, 즉 장난감 같은 형태에서 영화와 같은 시나리오와 이벤트(event), 탐색(quest) 등을 갖춘 형태로 점점 진화해 나가고 있다.

과거의 게임들은 대부분 ‘괴물에게 잡혀간 공주를 구출하기 위해 주인공이 모험을 떠난다.’ 혹은 아무런 배경 시나리오가 플레이어에게 전달되지 않은 채 ‘무작정 날아오는 적들을 파괴하는’ 등, 게임의 시나리오 보다는 게임을 플레이하는 과정 자체에 의미를 두었다. 그러다가 PC게임이나 콘솔 시장이 발전해나가게 됨으로 혼자서 오랜 시간을 플레이할 수 있는 게임이 필요했고, 롤플레잉게임(Roleplaying game ; RPG)나 어드벤처 게임 같은 스토리성이 강조되는 게임들이 점점 많아지기 시작했다.

현재 시장에 공급되는 다양한 종류의 게임들에는 전체 내용에서 동영상의 얼마나 비중을 차지하느냐의 여부를 떠나서 애니메이션이나 실사 합성 등의 다양한 형태로 동영상들이 제공되고 있다.

이러한 동영상들은 소비자들의 주머니를 열기 위한 상업적 이유에서부터 사람들을 게임에 좀 더 몰입시키기 위한 주요한 장치의 역할까지 다양한 목적으로 사용되고 있다.

동영상에는 무수한 자극요소들이 존재한다. 그 중 색채는 심리적이면서 즉흥적 기분에 좌우되는 경향이 짙은 자극 요소로, 인간의 ‘오감(五感)’중 가장 많은 영향력을 가지고 있는 시각에서 대다수의 부분을 차지한다고 할 수 있다. 색채는 메시지나 분위기를 전달하는 데 큰 역할을 한다.

본 연구는 게임 동영상을 통해 시각적 메시지가 영상언어로 구현되는 과정과 그 의미가 수용자에게 수용되어지는 과정을 살펴볼 것이다. 그리고 색채가 갖는 정서적 의미를 파악하기 위하여 색채 심리학의 이론을 빌어 각 색채가 갖는 상징성이나 의미를 파악하여 게임 동영상의 메시지가 강화될 수 있는 길을 모색하고자 한다.

2. 연구방법 및 범위

본 연구에서는 게임 동영상에서 화면상의 색채에 대한 중요성과 역할에 대해 살펴보고, 빛과 색채가 갖는 조형성과 그 인식, 심리적 측면을 중심으로 색채가 인간의 지각 상에 어떻게 인식되는지를 실제 사례를 통해 기호학적으로 접근, 그 표현방법을 모색하려고 한다.

게임 동영상은 소비자들에게 TV와 인터넷 등의 매체를 통해 콘솔 게임과 PC게임을 중심으로 제공되고 있다. 이처럼 다양한 연구 텍스트(text)는 어떤 기준으로 그것을 선정할 것인가에 대한 문제를 발생시킨다.

이 연구에서는 콘솔을 하드웨어로 하는 게임의 동영상들 중에서 스토리의 소재를 중심으로 다섯 개 장르로 분류한 게임들에서 그 도입부에 해당하는 오프닝 동영상을 중심으로 연구하였으며 매체로는 인터넷을 선정하였다. 매체로서 텔레비전이 제외된 것은 비용, 시간제약 등의 여러 가지 요인에 의해 게임회사에서 게임 동영상의 제공에 제약을 받고 있기 때문이다. 또한 콘솔 게임의 동영상으로 그 범위를 한정된 것은 또 다른 연구대상인 PC게임 등이 같은 인터넷을 매체로 사용하더라도 시연(demonstration)등의 다른 형태로 홍보효과를 얻을 수 있기 때문이다.

II. 게임 동영상에 대한 이론적 접근

1. 게임 동영상의 개념 및 발전과정

게임을 즐기는 동안 사용자가 가장 많이, 그리고 가장 오랫동안 접하는 것은 게임 그래픽이다. 사용자들을 가상의 세계로 유도하기 위해 게임 그래픽이 제공하는 살아 있는 듯 생생한 캐릭터, 환상적(幻想的)이면서도 사실적이고 또 아름다운 배경은 게임에서 필수 불가결한 요소이다. 그러나 게임이 점점 복잡해지고 제공하는 정보도 다양해지면서 사용자가 직접 조작하는 기존의 게임 그래픽만으로는 게임을 진행하는 데에 한계가 있음이 드러났고, 이를 해결하기 위해 개발자들은 게임 그래픽에 동영상이라는 요소를 새로이 추가하게 된다. 「게임제작개론」에서 저자는 이러한 추세와 게임 내에서 동영상이 맡게 된 역할을 다음과 같이 정리하고 있다.

PC게임이나 콘솔게임 시장이 발전해 나가면서 혼자서 오랜 시간 동안 플레이할 수 있는 롤플레잉게임(RPG)이나 어드벤처 같은 게임의 시나리오적 요소가 강조되는 게임이 많아지면서 게임의 동영상이 삽입되기 시작했다. 게임 동영상은 가시적인 효과의 동영상과 사용자들이 게임만으로 이해하지 못하는 게임 스토리의 부연설명이나 게임 중간 중간의 이벤트를 진행시키는 역할을 하는 동영상이 있다. 파이널판타지 시리즈는 대표적인 동영상 효과를 보여주고 있으며, 게임동영상은 짧은 시간에 강렬한 이미지와 기술적인 놀라움으로 사용자들에게 깊은 인상을 남기고 있다. 그리고, 게임에 대한 흥미와 감동을 더해 주어 근래에는 동영상을 보기 위하여 게임을 하는 사용자들이 늘어나는 추세이다. 이런 추세는 마케팅에 영향을 미치게 되어 각 회사마다 수준 높은 양질의 동영상을 만들기 위하여 노력하고 있다.¹⁾

이제는 게임 그래픽에서 동영상 역시 필수적인 요소로 자리 잡게 된 것이다. 특히 이러한 동영상 가운데서도 게임 초반에 제공되는 이른바 오프닝(opening) 동영상은 게임의 전체 분위기와 내용을 함축해서 사용자들에게 전달하며, 마케팅 수단으로서 영화의 예고편(trailer)과 같은 기능을 수

1) 김경식 외, 「게임 제작 개론」, 서울:도서출판 형설, 2003, p.267~268.

행하기도 한다는 점에서 다른 게임 동영상들과 크게 구별된다.

그렇다면 보다 구체적으로 게임 동영상은 어떤 발전과정을 거쳐 왔는가. 이를 알기 위해서는 먼저 동영상이 담겨진 게임 자체가 어떻게 변천해 왔는지를 살펴야 한다.

1970년대 초반 미국에서 시작된 게임 산업의 초창기에는 기술적 한계로 인해 사용자들이 지극히 단순한 게임들만을 즐길 수 있었다. 스페이스 인베이더(타이토, 1980)나 팩맨(아타리, 1981)과 같은 초기 게임들의 그래픽은 흑백 화면에 점과 선, 면으로 이루어져 있었고 게임의 스토리 역시 지구를 침공하는 외계인을 막는다, 다가오는 유령을 피해 아이템을 획득한다는 식이어서 실질적으로 게임을 진행하는데 아무런 영향을 주지 못했다.

그러나 1980년대 초반부터 개인용 컴퓨터(PC)가 본격적으로 보급되고 1983년 오직 게임만을 위한 가정용 게임기인 닌텐도(Nintendo)의 패밀리 컴퓨터(패미컴)가 폭발적인 인기를 얻으면서 게임의 내용에도 큰 변화가 일어난다.

패미컴 역시 처음에는 아케이드 게임을 이식한 ‘동키콩’이나 ‘뽀빠이’같은 타이틀을 제공했지만 시간이 지나면서 가정용 게임기에서만 즐길 수 있는 게임들을 발매해 나가기 시작했다. 동전을 삽입해서 작동시키는 업소용 아케이드 게임의 경우는 100엔에 3분 정도를 재미있게 즐길 수 있도록 만드는 것이 기본이었지만 가정용 게임기는 오랜 시간 동안 즐길 수 있도록 만들 수 있다는 것이 두 플랫폼 간의 근본적인 차이점이었다. 패미컴의 시장이 점점 성장함에 따라 아케이드 게임을 이식한 것도 여전히 많았지만 오랜 시간 동안 즐길 수 있는 ‘게임기만을 위해 탄생된’ 타이틀이 점차 많이 등장했다.²⁾

즉 PC에서든 게임기에서든 보급률이 증가하면서 업체들은 광범위한 소비자들의 다양한 욕구를 만족시켜야 했고 더구나 게임 콘솔 업계의 경우 소비자들이 콘솔을 가정에서 보유하고, 또 오랫동안 즐길 수 있도록 해줄 게임의 존재는 사업 자체의 존망이 걸린 문제였다. 이때 등장한 것이 드래곤 퀘스트(에닉스, 1985)와 파이널 판타지(스퀘어, 1987)와 같은 롤플레이팅 게임들이었다. 전 시리즈에 걸쳐 100만장에서 300만장 이상 팔린 이 대작 타이틀들은 아케이드 게임에서 사용되던 단순한 게임들보다 정교하고 복잡한 스토리, 향상된 그래픽을 갖고 있었다. 때문에 이전과 같이 빈약한 배경 설명이나 허술한 스토리로는 경쟁에 나설 수 없었고 사용자들에게

2) 유형오, 이준혁 공저, 「게임기 전쟁」, 서울:진한도서, 2002, p.90.

더 많은 배경 정보와 추가적인 설명이 필요했다. 하지만 이때까지도 동영상이라는 개념은 게임에 존재하지 않았다. 다만 몇 장의 스틸 그림이나 그것들을 연결한 짤막한 인트로(intro) 영상을 이용해 동영상과 같은 효과를 낸 것에 불과했다. 여기에는 역시 기술적인 제약이 크게 작용했는데, 닌텐도의 패미컴이 사용한 중앙처리장치(cpu)는 당시 애플(Apple)사의 8비트 컴퓨터에서 사용되는 것과 같은 종류였고 1990년에 나온 슈퍼 패미컴도 16비트, 즉 AT 컴퓨터라 불리던 가정용 컴퓨터 수준에 불과했다. 이 때문에 이런 게임기에서 작동되는 게임의 용량 역시 크게 제한될 수밖에 없었던 것이다.

마침내 1990년대 초반부터 그래픽 기술이 진보하고 게임 콘솔 역시 32비트의 중앙처리장치에 640MB(메가바이트)의 용량을 가진 CD-ROM을 보조 기억장치로 사용하면서 보다 빠른 스피드와 그래픽 처리능력, 더 큰 용량을 활용하는 게임을 제작하는 것이 가능해졌다. 특히 1994년 세가(SEGA)의 32비트 게임 콘솔 새턴(saturn)과 거의 동시에 전자제품 업체로서 세계적인 명성을 갖고 있던 소니(Sony)가 플레이스테이션(Playstaion)이라는 게임 콘솔을 시장에 내놓으면서부터 경쟁은 더욱 치열해졌다. 업체들은 서로 자신들의 게임이 더 많은 재미와 높은 그래픽 수준을 갖고 있다고 광고했고 게임 동영상의 질이 게임을 판단하는데 중요한 요소가 되었다.

32비트 게임기 시절에 나타난 현상은 CD-ROM을 대부분의 게임기에서 사용함에 따라 MPEG-1 수준의 동영상이 가능해 졌다는 것이다. 화질 면에서는 시네팩(Cine pak)을 사용하는 새턴보다 모션 jpeg를 사용한 플레이스테이션이 우수한 동영상 화질을 보여줬는데, 특히 남코(namco)와 스퀘어의 동영상들은 많은 사람들의 눈길을 사로잡았다.³⁾

또한 이 시기 게임 동영상에는 셀 애니메이션만이 아니라 D의 식탁(WARP, 1995)을 필두로 3D 컴퓨터 그래픽 영상이 사용되면서 향후에 전개될 그래픽 기술경쟁을 예고하기도 했다. 예컨대 파이널 판타지8(스퀘어, 1999), 바이오 하자드 시리즈(캡콤, 1996), 철권(남코, 1995)등의 게임들은 모두 당시로서는 획기적인 3D 그래픽과 마치 영화와 같은 동영상으로 주목받았고 동시에 200만에서 300만장이 넘는 판매고를 기록한 게임들이다.

1999년 소니의 플레이스테이션2(이하 PS2), 2001년에는 마이크로소프트의 X박스가 출시되면서 게임콘솔 시장의 경쟁은 전 세계적인 규모로 확대

3) 위의 책, p.142.

되었고 이제는 거액의 제작비를 들인 대작 게임들이 경쟁에 뛰어 들었다. 파이널 판타지 시리즈의 제작비가 40억엔⁴⁾에 육박하게 되는 등 소비자의 기호를 만족시키기 위해서 업체들은 막대한 투자를 감수해야 하며 게임 동영상의 수준은 제품의 성패를 가름하는 중요한 요소 가운데 하나가 되었다. 일례로 PS2의 대표적 대작 타이틀인 귀무자(캡콤, 2001)의 오프닝 동영상이 세계최대의 그래픽 전시회인 SIGGRAPH 2000에서 최우수상을 수상하자 소니와 제작사 캡콤 측은 이를 대대적으로 홍보하여 게임에 관심이 없는 사람이라도 귀무자의 수상 사실을 들어봤을 정도로 마케팅에 적극 활용하기도 했다.

지금까지 게임 동영상의 개념과 그 발전과정에 대해 살펴보았다. 초창기 게임의 기술적 제약으로 인해 그 비중이 미약했던 게임 동영상은 90년대 들어 다양해진 소비자들의 욕구, 정보 처리 장치의 고성능화, 대용량의 보조 기억 장치 사용 등에 힘입어 경쟁적으로 게임에 삽입되었고 이제는 게임에 있어 필수 불가결한 요소로 자리 잡았다. 그러나 게임 동영상은 게임 진행과 마케팅의 필요에 의해서 '삽입'되었다 하더라도 단순한 '동영상'과는 다르다. 게임 동영상은 게임 그래픽의 일부이며 곧 게임의 서사(narative) 구조의 일부이기 때문이다. 보통의 영화, 애니메이션과 같이 게임에도 길든 짧은 하나의 완결된 스토리가 있으며 똑같이 시각적으로 내용을 표현한다. 그러나 게임은 그 서사의 방법에서 다른 매체들과는 차이를 보이는데, 영화나 애니메이션의 관객이 수동적인 입장에서 스토리를 기다린다면 게임의 사용자들은 능동적으로 스토리를 다양하게 만들어 볼 수 있고 특정한 상황에서 이야기의 전개를 직접 선택할 수도 있다는 점에서 크게 다르다. 아래에서 이러한 게임 스토리 전개의 특성과 동영상의 관계에 대해 더 자세히 살펴보겠다.

2. 게임 스토리텔링과 동영상

「디지털 스토리텔링」이라는 저서에서 저자들은 스토리 텔링에 대해 다음과 같이 정의한다.

“스토리텔링(storytelling)은 사건에 대한 진술이 지배적인 담화 양식이다. 사건 진술의 내용을 스토리라 하고 사건 진술의 형식을 담화라 할 때

4) 앞의 책, p.162.

스토리텔링은 스토리, 담화, 이야기가 담화로 변하는 과정의 세 가지 의미를 모두 포괄하는 개념이다.”⁵⁾

여기서 스토리텔링은 시작, 중간, 끝의 형식을 가지고 사건에 대한 화자(話者)나 주인공의 경험을 다시 전달하는 담화로 정의되고 있다. 이러한 스토리 텔링에 디지털미디어 기술이 결합된 것이 디지털 스토리텔링인데, 위의 저자들은 게임, 모바일 영화, 인터랙티브 드라마, 웹 광고와 같은 디지털 콘텐츠들은 물론 기존의 영화와 애니메이션까지도 넓게 보아 디지털 스토리텔링에 포함시키고 있다. 즉 “디지털 기술을 매체 환경 또는 표현 수단으로 이루어지는 스토리텔링”⁶⁾이라는 것이다.

이러한 디지털 스토리텔링은 또한 상호 작용성, 네트워크성, 복합성과 같은 디지털미디어의 특성과 선별적 접근 가능성, 완전복제 가능성, 조작 가능성과 같은 디지털콘텐츠의 성격⁷⁾을 함께 가지고 있다. 간단히 살펴보면, 상호 작용성은 미디어와 사용자, 미디어와 미디어 간의 상호작용이 가능하다는 것이고 네트워크성은 인터넷 등의 연결망에 의해 전지구적 네트워크에 영향을 받는다는 뜻이며 복합성은 문자, 음향, 영상 등 여러 형태의 정보가 복합되어 있는 성격을 말하는 것이다. 디지털 콘텐츠의 선별적 접근 가능성은 검색어 등을 사용하여 즉시 검색해 볼 수 있다는 것, 완전 복제 가능성은 정보의 누락, 훼손이 없이 복제를 무한히 반복할 수 있는 것, 조작 가능성은 특별한 물리적 제약 없이도 정보를 쉽게 조작, 변형할 수 있다는 것을 뜻한다.

그렇다면 게임에서 디지털 스토리텔링은 어떻게 구현되고 있는가. 게임은 위에서 언급한 디지털 미디어의 특징을 모두 갖고 있지만 그 가운데서도 특히 상호 작용성이 두드러진다는 특징이 있다. 그러나 여기에서 말하는 상호 작용성은 단순히 미디어와 사용자 간의 메시지를 주고받는 것이 아니라 사용자들이 “미디어를 통해 조성된 가상현실에서 이용자가 매개된 환경을 조작하고 변화를 가함으로써 허구적 세계를 구성할 수 있는 가능성”⁸⁾을 말하는 것이다. 이 상호 작용성을 통해서 사용자는 게임 속에서 제작자가 규정한 범위 내에서이긴 하지만 사건을 직접 만들어 내거나

5) 이인화 외 공저, 「디지털 스토리텔링」, 서울:황금가지, 2003, p.13.

6) 위의 책, p.14.

7) 위의 책, p.16.

8) 앞의 책, p.62.

스스로 이야기를 구성하는 주체가 되는 것이다. 모든 게임은 이렇게 사용자와의 상호작용을 통해서만 스토리를 진행할 수 있다. 이렇게 볼 때 상호작용성은 게임 스토리텔링의 두드러지는 특징일 뿐 아니라 필수적인 요소라고 봐야 할 것이다.

한편으로 이러한 상호작용성은 게임 스토리텔링의 방법을 한정 짓기도 하는데 공간적 구성과 다양한 대상으로 이루어진 계열체적 구조가 그 한정 조건이다.

먼저 계열체적 특징은 컴퓨터 게임에서는 이야기 요소들이 이용자의 조합을 기다리는 상태로 제시됨으로써 이야기를 구성할 수 있는 일련의 가능성으로만 존재하며, 이를 이야기로 구체화하는 것은 이용자의 상호 작용 행위임을 의미한다.⁹⁾

즉 사용자가 게임을 시작하기 전에는 게임의 가상현실 속에서 발생할 수 있는 사건들의 재료들, 인물, 아이템, 배경 이야기 등은 모두 잠재하고 있는 상태이지만, 사용자가 직접 게임 속을 이동하면서 그것들과 접촉하기 전에는 사건으로 발생하지 않는다. 또한 사용자는 이 이야기 요소들과 접촉하거나 접촉하지 않도록 선택할 수도 있고, 처음 게임 진행에서는 선택 하더라도 두 번째 게임에서는 선택하지 않을 수도 있는 등 직접 이야기(사건들)를 구성할 수 있다는 것이다. 공간적 구성이라는 조건은 이처럼 사용자가 게임 속의 가상현실을 스스로 이동하면서 이야기를 구성해야 한다는 것을 뜻한다. 만약 사용자가 전통적인 서사(소설이나 영화)에서처럼 가만히 제자리에서 사건이 발생하기를 기다린다면 게임 속에서는 영원히 아무 일도 일어나지 않는 것이다.

요컨대 게임 스토리텔링은 전통적인 스토리텔링과 같이 시작과 끝이 분명하고, 이야기가 단선적(單線的) 구조를 따라 움직이는 것이 아니라 사용자와의 상호작용을 통해서만 진행된다는 특징을 갖는데, 사용자는 게임의 가상현실 속을 직접 이동하면서 자신의 조작과 조합을 기다리고 있는 이야기의 요소들을 취사선택하여 이야기를 구성해낸다는 것이다.

이런 스토리텔링 방식의 특징은 전통적인 방식과 비교할 때 많은 차이점을 보이는데 아래 <표1>은 전통적인 서사 스토리텔링과 게임 스토리텔링을 정리한 것이다.

9) 앞의 책, p.63.

	컴퓨터 게임	전통적인 서사
사건의 발생	현재	과거
사건 발생 시간과 서술시간의 차이	말해지는 시간과 사건 발생 시간이 동일	말해지는 시간과 사건 발생 시간이 분리
시퀀스의 특징	유동적인 시퀀스	고정된 시퀀스
서술 속도	고정된 서술 속도	변화 가능한 속도
주요 담화 유형	묘사	서술

<표1> 컴퓨터 게임과 전통적 내러티브의 스토리텔링 차이¹⁰⁾

위에서 보는 바와 같이 게임은 사용자의 이동과 함께 사건이 발생한다는 점에서 전통적 서사와 달리 사건의 발생이 현재 시점으로 ‘말해지는(경험하는)’ 시점과 서술의 시점이 일치한다. 또한 게임 속에서 사용자가 겪는 사건은 현실이며 일정부분 선택 가능하기 때문에 시퀀스(이미지들의 연결)는 매우 유동적이 된다. 그러나 전통적인 서사가 축약, 지연, 생략 등을 통해 서술 속도를 자유자재로 변화시킬 수 있는데 비해 사용자가 서술과 함께 사건을 경험하는 게임에서는 언제나 서술 속도가 고정될 수밖에 없다. 또한 전통적 서사와 달리 사용자의 직접적인 개입으로 진행되는 게임에서는 서술이 불가능하고 다만 사용자를 비롯한 주변 환경에 대한 시각적 묘사가 가능하다. 그러나 이 경우 게임 전체의 배경 설명이나 게임 속에서 스토리가 분절되는 경우(게임이 여러 개의 장章으로 나뉘는 경우)에는 사용자에게 스토리를 알려줄 보조적인 수단이 필요하게 되는데, 바로 여기에서 동영상의 역할이 부각된다.

지금까지 살펴보았듯이 게임 스토리텔링은 사용자가 직접 게임이라는 가상현실 속에서 공간적 이동을 하면서 사건을 체험(구성)하고 주변 세계를 조작한다는 상호작용성의 특징을 갖고 있다. 이 때문에 게임의 스토리텔링은 전통적인 서사와 달리 사건의 발생이 현재 일어나고 있으며 그와 동시에 서술이 이루어진다. 따라서 아무런 보조적 장치 없이 사용자에게 공간적 이동만이 주어진다면 그(혹은 그녀)는 게임의 가상현실을 구성하는 세계관이나 배경에 대해서 아무런 정보도 얻을 수 없을 것이고 이해할 수 없는 사건의 흐름에 혼란스러워 하거나 고정된 서술속도로 인한 지루함에

10) 앞의 책, p.69.

게임을 포기하고 말 것이다. 동영상은 바로 이러한 시점에 분리된 이야기들을 연결해 주고 게임의 배경을 간단하게 보충 설명해 줄 수 있다. 물론 등장인물과의 대화나 문자를 통한 서술의 방법도 가능하지만 동영상만큼 사용자의 집중을 쉽게 이끌어 내고 효율적으로 목적을 달성하기는 어렵다.

이러한 역할 때문에 게임 동영상은 또한 보통의 동영상과도 차이점을 갖는다. 그것은 바로 게임 동영상이 게임 속에서 게임의 스토리텔링을 돕는 보조적 장치 역할을 한다는 것이다. 만약 게임 그래픽과 게임 동영상을 분리하여 동영상만을 시간 순서대로 나열한다고 해도 그것으로부터 완결된 서사구조를 얻거나 스토리를 재구성해 낸다는 것은 거의 불가능한 일이다. 거기에는 사용자의 공간적 이동을 통한 게임만의 스토리텔링이 제거되어 있기 때문이다. 이처럼 게임 동영상은 게임 그래픽의 한 부분으로서 단순한 영상이 아니라 게임 스토리텔링과 서로 분리할 수 없는 유기적 관계를 맺고 있음을 알 수 있다.

3. 게임 장르의 분류와 동영상과의 관계

앞서 언급한 바와 같이 게임 시장은 수요자들의 다양한 욕구에 맞춰 많은 장르로 세분되었는데, 각 장르의 발전에 따라 그 게임에 삽입되는 동영상의 비중 및 역할에도 큰 차이가 생겨났다. 이런 점에서 장르에 따른 게임들의 특성과 동영상과의 관계에 대해 살펴볼 필요가 있다.

게임의 장르를 구분하는 것은 대단히 어렵고 복잡한 일이다. 비록 게임이 대중적으로 보급된 것이 반세기도 되지 않은 일이지만 게임의 근간을 이루는 전자 기술이 급속히 발달하고 게임에 대한 수요 또한 질적, 양적으로 급속히 팽창함에 따라 게임 자체가 천차만별로 다양해 졌고 최근에는 과거의 뚜렷했던 장르의 구분을 넘나드는 게임들도 늘어났기 때문이다.

「컴퓨터 게임의 이해」라는 저서에서 최유란에 의하면,

“게임이 생성된 역사가 너무나 짧기 때문에 학문적 접근조차 이제 막 시작되고 있고, 대표적인 분류라고 할 만한 고전적 이론이 정립된 상태도 아니다. 게임업계나 게임제작자들이 편의나 관행에 따라 사용하던 분류방식이 전문가의 게임 관련 저작에서까지 별다른 검토 없이 그대로 쓰이고 있는 형편이다. 그렇게 유포된 분류의 대표적인 방식이 게임을 아케이드 게임, 어드벤처 게임, 롤플레이팅 게임, 시뮬레이션 게임의 네 가지로 나누는 방법이다. 이 분류는 오랜 관행 속에서 자연스럽게 이루어진 것으로 현재

까지 가장 널리 알려져 있는 분류이다.”¹¹⁾

우선 아케이드 게임은 키 조작이 간단하고 단순한 기술로 조종할 수 있는 게임들을 말한다. 본래 아케이드(arcade)란 말은 직역하면 ‘지붕이 있는 상점가’의 뜻인데 대형 상점가, 대형 업소용 게임 센터를 지칭하는 말이었다. 그러나 점점 그런 아케이드에서 즐길 수 있던 다양한 하위 장르의 게임들, 즉 퍼즐, 슈팅, 액션, 스포츠 게임 등을 뭉뚱그려 지칭하는 장르의 이름으로 굳어진 것이다. 따라서 이 장르는 가장 범위가 넓고 동시에 전체 게임 시장에서 차지하는 비중이 가장 크다고 할 수 있다. 아케이드는 퍼즐을 제외한 슈팅, 액션, 스포츠 장르에서 지적인 능력보다 빠른 순발력과 신체적 반응을 요구한다. 또한 사용자의 반응에 대해 즉각적으로 발생하는 피드백(feedback)은 사용자의 다음 반응을 요구하고 이것은 사용자로 하여금 게임에 쉽게 몰입하게 만든다. 즉 게임 전체의 진행이 다른 장르들에 비해 무척 빠르다. 동시에 이를 위해 아케이드 게임들은 배경 스토리나 규칙이 매우 단순하며 사용자가 게임의 상황에 대해 깊이 이해할 것을 요구하지도 않는다. 이 장르의 경우 시각적 자극에 의지하기 때문에 게임 그래픽은 전체적으로 높은 수준을 요구하나 동영상은 게임의 오프닝이나 엔딩에만 사용되는 경우가 많고 게임의 흐름을 끊지 않기 위해 중간에 삽입되는 경우는 거의 없다. 예를 들어 액션 게임인 철권의 경우 처음 한 캐릭터를 선택해 마지막 승부에 이를 때까지는 동영상이 전혀 삽입되어 있지 않다.

두 번째 장르인 어드벤처 게임은 단어 ‘adventure’의 뜻 그대로 모험이나 기묘한 사건을 겪는 장르로서, 사용자는 자신에게 주어진 문제를 해결하고 그 과정에서 마주치는 장애를 극복해야 한다. 게임에서 처한 세계는 현실적인 세계일 수도 있고 극히 환상적인 공간일 수도 있다. 또한 사용자에게 주어지는 문제들은 매우 다양하며 이를 게임 속 주변 상황과 사물들을 적절히 활용하여 해결해야 한다. 따라서 이 장르는 앞서 아케이드와 달리 지적 능력을 요구하며 한번의 문제의 해결 이후 사용자가 다시 게임을 할 유인이 적기 때문에 구성이 대단히 복잡하고 배경 설명도 길어진다. 또한 게임 중에도 사용자의 흥미를 유지하기 위해 탄탄한 서사구조를 가진 스토리 위에 게임을 제작하며 다양한 퍼즐을 삽입하는 경우가 많다. 어드벤처 장르에서는 동영상의 역할이 무척 중요한데, 앞서 말한 복잡한 이야기와 배경 설명을 위해서만이 아니라 사용자의 흥미를 유지하기 위해서도

11) 최유란, 「컴퓨터 게임의 이해」, 서울:문학과학사, 2002, p.51.

여러 차례 사용된다. 예컨대, PS2 게임인 사일런트 힐3에서는 중요한 시점마다 높은 수준의 동영상이 삽입되어 방대한 스토리를 설명하고 영화와 같은 게임의 분위기를 보조해 주고 있으며 역시 PS2 게임인 메탈 기어 솔리드2에도 많은 분량의 동영상이 포함되어 있다.

세 번째 장르인 롤플레이 게임은 사용자가 어떤 목적을 달성하거나 임무를 수행해야 한다는 점에서 어드벤처와 쉽게 혼동되지만, 자신이 게임 속에서 캐릭터의 특성이나 역할(role)을 선택할 수 있고 그 역할 범위 내에서 경험과 능력을 쌓는 것이 더 중요하다는 점에서 차이가 있다. 즉 어드벤처가 사건 해결에 중심을 두고 캐릭터는 고정되어 있는 반면, 롤플레이는 캐릭터의 변화와 성장을 위해 사건해결이 필요하다는 점이 다르다. 게임의 배경은 다양할 수 있지만 대부분 서양의 신화, 전설을 바탕으로 한 판타지(fantasy) 세계관을 바탕으로 한 게임들이 많고 스토리가 선형적(線形的)인 어드벤처에 비해 다양한 캐릭터를 선택할 수 있는 등 보다 복합적인 구성이 가능하다. 그러나 롤플레이 역시 가공의 세계에 사용자가 몰입할 수 있도록 많은 배경 설명이 필요한 동시에 사용자의 몰입을 유도할 시각적 자극을 제공해야 하므로 동영상의 역할이 매우 중요하다. 롤플레이에 대표적인 게임으로는 무엇보다 파이널 판타지 시리즈가 있는데, 이 게임의 동영상에 대해서는 앞서 여러 차례 언급한 바 있다.

마지막 게임 장르는 시뮬레이션으로, 사용자의 경험이 가능한 한 현실과 가깝도록 현실세계(reality)를 정교하게 모방해내려는 장르이다. 이 장르의 특징은 게임 속의 상황과 규칙이 현실과 근접해 있다는 점이다. 주로 항공기나 전차, 헬리콥터, 경주용 자동차와 같은 실제 차량과 기구를 조정하는 이 장르는 게임에 대한 몰입을 돕기 위해 대부분 사용자가 게임 속에서 자신을 볼 수 없는(자기 모습을 확인할 수 없는) 1인칭 시점을 채택하고 있으며 게임의 진행 역시 현실과 동일한 시간 흐름이 유지되도록 맞추어져 있다. 또한 현실성을 높이기 위해 미리 계획되거나 정해진 스토리 없이 일정한 상황 조건만 주어진 채 사용자가 임무를 수행하는(주로 군사적인) 경우가 대부분이다. 시뮬레이션 장르에서는 게임 중에 사용자를 방해하지 않기 위해 동영상을 거의 사용하지 않으며 다만 오프닝과 엔딩, 혹은 임무의 완수 직후에 간혹 사용하는 경우가 있다. PS2의 자동차 경주 게임인 그란투리스모3(SCE, 2002)에서는 오프닝을 제외하면 단 한번의 동영상도 찾아 볼 수 없다.

지금까지 일반적으로 사용되는 기준에 따라 분류한 장르에 대해 살펴보

있다. 그러나 이런 분류는 게임이 사용자에게 요구하는 기술, 혹은 능력과 게임에서 적용되는 규칙의 특성, 사용자에게 주어지는 임무(목표)의 특성에 따른 형식적 구분으로서 개괄적이고 외형적인 분석에는 유용하지만 게임의 내용이나 소재, 스토리를 분석할 때에는 큰 도움이 되지 못한다는 한계가 있다. 따라서 본 논문에서는 게임을 스토리가 다루는 소재별로 각각 공상과학(SF), 현대물(Modern), 역사물(History), 환상(Fantasy), 공포(Horror)의 다섯 가지 장르로 분류해 보고자 한다. 이 기준은 물론 아케이드 게임과 시뮬레이션 게임을 포괄하는 데에 일정 부분 한계가 있지만, 본 논문의 분석 대상인 동영상이 주로 사용되는 게임들을 보다 깊이 있게 분석하기 위해 선택한 것이다.

SF(Science Fiction)는 근미래, 혹은 먼 미래를 배경으로 현실보다 발달된 과학기술의 토대 위에 진행되는 사건을 다루는 장르이다. 이 장르는 비록 허구적이지만 초현실적이거나 초자연적인 현상을 다루지 않는다는 점에서 판타지나 호러와 구별된다. 즉, 미래에 있을 법한 사건을 최대한 과학적 근거 위에서 설명하고 사건을 진행해 나가며 사용자는 그러한 배경 속에서 아케이드나 어드벤처, 롤플레이팅, 드물게 시뮬레이션 게임 장르의 규칙과 특성에 따라 게임에 임하게 된다.

판타지는 초현실적인 시공간을 주된 배경으로 한다. SF와 달리 판타지는 사건에 대해 과학적인 설명을 요구하지 않으며 제공하지도 않는다. 이 점에서 판타지는 호러와 유사점을 갖지만 호러가 주로 보편적인 신화(神話), 혹은 종교적인 차원에서 인간의 근원적인 공포, 주로 죽음의 공포를 소재로 하여 관객(혹은 사용자)에게 공포심을 불러일으키는 것이 목적이라면 판타지는 초현실적 상황을 통해 현실의 제약과 구속을 벗어나려는 일정 부분 현실 도피의 성격, 혹은 지적(知的)인 유희(遊戱)의 성격을 갖는 것이 특징이다. 최근에는 판타지 역시 신화, 민담, 설화 등에서 소재를 차용하여 이들을 복합적으로 결합해 활용하고 있다.

공포물(Horror)은 앞서 언급한 바와 같이 초자연적인 현상, 즉 심령(心靈)이나 괴기(傀奇)스러운 사건들을 다룬다. 판타지와 같이 호러 역시 과학적 설정이나 설명을 필요로 하지 않는데, 오히려 과학적 설명이 불가능한 불가지(不可知)의 상황이 호러가 추구하는 공포심을 유발하는데 유리하기 때문이다. 일반적으로 호러 게임에서는 그래픽이 어둡고 탁한 경우가 대부분인데, 이 또한 사용자들이 게임 속 배경을 정확히 식별하지 못하도록 함으로써 긴장감을 유발하고 어둠에 대한 인간의 본능적인 두려움을

자극하기 위한 것이다. 앞서 언급한 사일런트힐3와 같은 게임이 대표적인 호러 게임인데, 이 게임에서는 전체적인 화면이 붉은 색과 검은색 등 어둡고 음울한 색조로 이루어져 있다.

이상의 세 장르들에서는 어떤 형식으로든 비현실적인 상황을 가정하고 있기 때문에 게임 그래픽의 시각적인 효과가 매우 중요하다. 지나치게 허황되게 보이지 않도록 사실적인 그래픽을 유지하면서도 사용자들에게 충분한 시각적 자극을 전달해야 하기 때문이다. 또한 이 장르들은 아케이드의 형식을 빌리지 않는 이상 상당한 규모의 스토리와 배경 설명을 필요로 하기 때문에 동영상의 역할도 중요하다 할 수 있다.

현대물(Modern) 장르는 이 분류에서 가장 넓은 범위를 갖는 것으로 시간적으로 현재에 바탕을 둔 거의 모든 형식의 게임들이 포함된다. 여기에는 현대적인 소재의 시뮬레이션 게임들, 현재와 가까운 미래까지를 포함하는 배경의 액션, 슈팅, 어드벤처, 롤플레이밍 게임들이 속한다. 이 장르에서는 SF나 판타지에서 가능했던 초현실적인 시각 효과들을 거의 사용할 수 없고 언제나 현실(reality)의 제약 하에서만 게임 그래픽을 제공할 수 있기 때문에 사실성이나 현장감 있는 연출이 중시된다. 예를 들어 X-박스용 게임인 로그스피어-레이븐월드(레드스툼, 2002)와 같은 게임은 철저한 고증과 그래픽의 재현을 바탕으로 게임의 주인공인 가상의 특수부대원들을 실물처럼 그려내고 있으며 앞서 소개한 메탈기어 솔리드2와 같은 게임은 가까운 미래를 배경으로 사실적인 그래픽을 게임의 장점 중 하나로 내세우고 있다.

역사물(History) 장르는 시공간적으로 실제 과거에 있었던 역사적 사실들을 바탕으로 제작된 게임들이 포함된다. 역사 속에 실존했던 각종 기구들을 조종하는 시뮬레이션, 역사적 사실에 기초한 전략 시뮬레이션 게임들이 그 예이다. 역사물 장르 역시 현대물과 같이 사실성이라는 측면에서 게임 그래픽의 표현에 상당한 제약이 따르지만 경우에 따라서는 시대극(時代劇) 영화가 그렇듯이 과거의 사건들을 거대한 스케일로 재현해 게임 사용자들에게 볼거리를 제공할 수도 있다.

지금까지 게임의 스토리가 다루는 소재에 따라 장르를 분류해 보았다. 게임의 동영상은 게임 그래픽의 일부분으로서 게임이 다루는 소재와 내용을 함축해서 보여주거나 보충 설명하는 역할, 그리고 각 장르가 가진 특성과 분위기를 단적으로 제시하는 역할을 수행한다. 이를 위해 동영상에는 다양한 표현과 효과들이 활용되는데, 다음 장에서 색채를 중심으로 게임

동영상이 어떤 영향을 미치는지 알아보기로 한다.

III. 게임 동영상의 색채

1. 색채의 이론적 배경

1) 색채의 의미

색은 시각의 기본적인 특성 중에 하나로, 좁은 의미로는 눈에 대한 물리적인 자극을 주는 빛을 가리킨다. 빛은 비교적 파장이 짧은 전자기파(電磁氣波, electromagnetic wave)의 영역인 가시광선을 말하나 넓은 뜻으로는 자외선과 적외선까지 포함된다.¹²⁾

우리가 일반적으로 사용하는 색이라는 말은 심리물리색과 지각색의 총칭으로 사용되어지고 있다. 여기서 심리물리색(psychophysical color)이란 순수한 빛을 심리물리 실험을 통하여 얻은 데이터를 근거로 하여 정량적으로 표시하는 것을 의미하며 지각색(perceived color)은 가시광선이 우리의 눈을 통하여 색으로 느껴진 색채를 말하는 것으로 단순한 물리적 상태를 넘어선 생리적-심리적인 색채로, 눈을 통하여 직접 색의 상태를 알게 된 구체적이고 전체적 감성경험의 현재적인 색채를 말한다.

색채라는 말은 물체라는 개념이 따라 다니기 때문에 지각적 요소가 다분히 포함되어 있다. 그러므로 색채라는 말은 지각색에 해당된다고 보겠다.

이러한 색채는 지각현상에 따라 두 가지의 측면을 가지는데 그것은 색채가 사물의 실질적인 색에 의하여 보여 지는 객관적 현실로의 실재성과 사물의 실제 색과는 관계없이 색채 그 자체로서의 자연적인 독립된 가치를 가지는 자율성으로 나누어 볼 수 있다.

색채의 자율성은 사물의 물체감이나 그 물체감에 의한 연상과 관계없이 다만 그 색채에 의하여 감정의 상태에 달할 때 느끼는 경험이다. 이러한 색채의 자율성을 경험하는 단계에서는 사물에 대한 인식이라는 점에 묶이지 않고, 색채 자체가 엮어내는 효과를 보게 되며 그것은 곧 감정의 세계로 이끄는 작용을 하는 것이다.¹³⁾

12) 김진한, 「색채의 원리」, 서울: 시공사, 2002, p.10.

색채는 이처럼 사람들의 풍부한 감성을 전달하는 대표적인 시각언어로 우리들의 의식 여부에 상관없이 정서적으로 많은 영향을 미치고 있다. 따라서 색채를 효과 면으로 바라볼 때는 시각에서의 물리적인 측면뿐 아니라 인간의 심리적인 경험과 색의 상징성으로 이해되어야 한다.

2) 색채 효과

(1) 색채의 시각적 효과

색채의 시각적 효과란 것은 인간 생활에 미치는 색채의 영향 가운데 눈으로 보고 즉각적인 반응을 나타내는 효과를 말한다. 이러한 색의 시각적 효과에는 주목성, 공간감, 주관색, 기억색, 동화 현상 등이 있다. 우리가 일상생활에서 흔히 보게 되는 시각적 효과의 대표적인 예는 교통 표지판 등을 들 수 있다. 이때의 표지물들은 특정한 목적을 전달하기 위해 색의 명시성이나 주목성을 이용하고 있다.

명시도는 주위 색과 차이가 뚜렷해서 눈에 쉽게 띄는 현상을 의미하며 색의 3속성 중 특히 명도차이가 명시도의 주요 요인이다. 주목성은 색이 눈에 잘 띈다든지, 눈길을 끈다든지 하는 성질을 말한다. 주목성은 색의 성질 중 특히 색상대비와 깊은 연관이 있다. 주목성이 높은 색은 주로 주황, 노랑, 빨강인데 특히 반사율이 높은 형광색이 시각을 자극하는 효과가 탁월하다.

색채를 통해 공간감을 느끼는 것은 색의 진출과 후퇴, 팽창과 수축을 통해서이다. 진출색(advancing color)은 배경색보다 앞으로 진출한 것처럼 느껴지는 색이다. 후퇴색이란 반대로 배경보다 뒤로 후퇴한 것처럼 느껴지는 색이다. 이러한 색의 거리감은 색의 밝기에 크게 영향을 받는다. 팽창색(expansive color)은 어떤 색의 면적이 실제의 면적보다 크게 느껴질 때를 말하는 것으로 역시 그 반대의 경우에는 수축색(contractive color)이라 부른다. 색의 팽창과 수축현상은 색의 진출성 및 후퇴성과 관계가 있다. 색의 이러한 성질들은 일반적으로 회화작품이나 포스터, 옥외 광고물 등에서 이용되고 있다.

주관색(subjective color)은 흑백의 자극을 인간의 시각계가 주관적으로 인식한 색의 인상을 말한다. 1960년대 미국과 유럽에서 발전한 미술운동

13) 한연숙, “영화 속의 공간에서 빛과 색채의 인식에 관한 기호학적 분석에 관한 연구”, 건국대학교, 석사학위 논문, 2001, p.41.

가운데 하나인 옵티컬 아트(optical art)는 이러한 주관색의 개념을 작품에 도입하였다.

기억색(memorial color)은 특정한 물체색이나 상징과 대응하여 사람의 머릿속에 고정관념으로 미리 인식되어 있는 색을 말한다. 인간의 기억력의 한계와 착각이라는 요소로 인해 기억색은 대상에 실제의 색과 차이를 보이는 경우가 많다. 또한 전반적으로 실제의 색보다 강한 색만이 기억되는 경향이 있다.

동화현상(assimilation)이란 고유색이 주위의 색과 어울려 가깝게 느껴지는 경우를 말한다. 주로 색의 범위가 분산되지 않고 한곳에 모여 있거나, 인접한 색의 넓이가 작거나 비슷할 때 일어난다.

(2) 색채의 심리적 효과

심리란 사전적 풀이로 마음의 상태와 의식의 현상을 뜻하는데 색에 대한 심리적인 효과는 시각적 효과처럼 실제와 다르게 보이는 즉각적인 반응이 아니라 색의 자극을 통해 감정에 변화를 일으키는 경우를 말한다. 색의 온도감은 색상과 관계가 있으며 색의 무게감은 주로 명도와 관계가 있다. 시간의 흐름에 대한 느낌은 한색, 난색과 주로 관계가 있으며 실내의 배색에 활용이 된다. 색은 사람의 심리를 자극하거나 억누르는 힘을 가지고 사람의 호르몬과 혈압, 체온에까지 영향을 미친다.

온도감은 색상이 주는 따뜻함과 차가움의 정도이다. 명도와 채도에 따라 색상의 온도감이 달라지는데, 일반적으로 고명도는 차갑게 느껴지고 저명도는 따뜻하게 느껴진다. 스펙트럼에서 빨강부터 노랑까지는 난색계이고 청록부터 남색까지는 한색계이며, 그 중간에 있는 연두, 녹색, 자주, 보라 등은 중성색이라 한다.

무게감은 주로 명도에 따라 좌우된다. 명도가 높은 색은 가볍게, 명도가 낮은 색은 무겁게 느껴진다. 배색에 있어 흔히 명도가 높은 색을 위쪽에, 명도가 낮은 색을 아래쪽에 놓음으로써 안정감을 준다. 또한 난색 계통은 가볍게, 한색 계통은 무겁게 느껴지는 경향이 있다.

경연감(硬軟感)이란 색채가 주는 딱딱하거나 부드러운 느낌이다. 따뜻한 색 계통은 부드러워 보이고 평온하고 안정된 기분을 주며, 차가운 색 계통은 딱딱한 느낌으로 긴장감을 준다.

색은 사람의 호르몬과 혈압, 체온 등에 영향을 미쳐 감정을 흥분시키거나 진정시키는 효과가 있다. 즉 색은 감정을 자극하거나 억누르는 힘, 혹은

은 가까이 끌어당기거나 멀리 내치는 힘을 가지고 있다. 그러나 색채에 대한 반응은 즉각적이고 일시적이어서 잠깐 동안 감정이 고조되고 상승했다가 가라앉아 버리는 점이 술이나 커피를 마셨을 때의 반응과도 같다.

색채학자 파버 비렌(Faber Biren)에 의하면 장파장(난색) 계통의 실내 분위기에서는 시간의 흐름이 길게 느껴지고, 단파장(한색) 계통의 실내 분위기에서는 시간의 경과가 짧게 느껴진다고 한다.

자연은 계절에 따라 색이 달라진다. 계절 체험은 모든 색들을 계절의 감각으로 연상시키기도 한다. 그래서 계절을 대표하는 색들이 구분되기도 한다. 그러나 사람들은 때로는 그 계절과 반대되는 느낌의 색을 즐기려는 경향을 가지기도 한다. 특히 여름과 겨울에는 그런 경향이 더 심해진다.¹⁴⁾

2. 색채의 이미지

게임이나 애니메이션 등 영상에서 시나리오와 같은 문자로 표현된 텍스트가 영상언어로 표현되는 과정은 문자텍스트를 이미지 텍스트로 전화(轉化)시켜야 하는데, 이 과정에서 우리가 중요하게 생각해야 하는 것은 이미지 텍스트와 문자 텍스트의 상호작용이다. 이렇게 문자와 영상을 일치시키는 과정을 일치시키는 과정을 만들기 위해서는 색으로부터 연상되는 의미를 분석하는 것은 가장 기본적이고 중요한 것이다.¹⁵⁾

색채를 보았을 때 연상되는 분위기를 결정하기 위한 연구가 몇몇 심리학자들에 의해서 시도되어 왔다. 웰즈(N. A. Wells)는 짙은 주황색이 가장 자극적인 색이고, 그 다음으로 주황색과 등황색이라는 것을 발견했다. 또 마음을 가장 안정시키는 색은 연두색, 초록색의 순이고 마음을 가장 누그러뜨리는 색은 보라색, 자주색의 순이라고 한다.

1) 색채 연상이미지

스탠포드 대학교의 로버트 로스(Robert R. Ross)박사는 색채를 극적인 효과 및 극적인 감동과 관련시키기 위해 노력해 왔다. 그의 연구에 의하면 회색, 파란색 및 자주색은 비극과 가장 잘 어울리고, 희극에 가장 잘 어울리는 색은 빨간색, 주황색 및 노란색이라고 한다. 캘리포니아 대학의 윌리

14) 김진한, 앞의 책, pp.146~156.

15) 문만기, “게임 제작에 있어서 네러티브(Narrative)에 대한 연구”, 상명대학교, 석사학위 논문, 2002, p.51.

엄 웰맨(William A. Wellman)교수도 ‘극적인 효과를 연출 하는’ 색에 대하여 연구해 왔는데, 그의 연구에 의하면 빨간색은 정력의 색이고, 노란 색은 온정과 기쁨의 색이며, 초록색은 풍요한 건강의 색이라고 한다. 또 파란색은 영성(靈性)과 사색의 색이고, 갈색은 슬픔의 색이며, 회색은 노력의 색이다. 그리고 흰색은 열의와 자극의 색이며, 검은색은 음울의 색이라고 한다.

그러나 이처럼 색채를 연구하는 학자들 가운데서 어떤 색이든 그것을 보는 사람에 개별적인 견해에 따라 그 특질이 상반될 수도 있다는 사실을 인식하고 있는 사람은 많지가 않다.

사람들은 어떤 특정한 색을 보았을 때 제각기 그 색과 관련하여 여러 가지 이미지를 연상하게 된다. 빨간색을 보고 어떤 사람은 소방차를 연상할 것이고, 또 어떤 사람은 연인의 옷을 떠올리기도 할 것이다. 이와 같이 색채를 대할 때에 사람들이 불러일으키는 연상은 개인적인 요소에 의해서 많이 좌우되나 이러한 개개인들의 연상이 점차 사회적으로 정착됨에 따라 일종의 상징적 의미를 갖게 된다. 표16은 일본의 다구치 오오자부로 의 「색채학」과 오오타 아키오의 「색채와 배색」에서 참고한 것으로 각각의 색채가 지닌 상징적인 의미와 치료효과를 한데 묶어본 것이다. 색의 연상 작용은 경험이나 심리적 활동과도 관계가 있으며, 그 치료효과는 임상적인 성과를 통해 알 수 있다. 이러한 성과들은 빛깔에 의한 파장의 흡수, 반사 등의 물리적인 작용을 통하여 색이 사람들의 생리적인 반응에까지 관여한다는 것을 보여준다.

초록색이 가장 적절한 예가 된다. 객관적으로 본다면 초록색은 서늘하고 신선하고 맑은 색이어서 매우 유쾌한 색이다. 그러나 초록빛의 조명이 사람의 피부를 비추게 되면 주관적인 견지에서는 당장 혐오감을 불러일으킨다. 그러므로 객관적인 관점과 더불어 주관적인 관점까지 고려하지 않는다면, 색채를 보고 느끼는 연상은 그 어느 것도 적절한 것이 될 수 없다. 왜냐하면 각 개인마다 색채를 외계 또는 자기 자신과 연관시키는 방법이 다르므로 색채에 대한 반응 또한 달라지기 때문이다.

따뜻한 색의 경우에는 주관적인 연상과 객관적인 연상이 크게 다르지는 않지만 차가운 색에서 느껴지는 연상은 정반대의 것이 될 수도 있다. 그러나 빨간색의 경우는 자기에게 직접 적용했을 때보다 외계의 물체에 적용했을 때 훨씬 강렬하게 보인다. 또 파란색이나 초록색은 어떻게 보면 평화로운 연상을 일으키지만 달리 보면 무시무시한 연상을 일으킬 수도 있

다.16)

색	일반적인 느낌	일반적인 연상	직접적인 연상	개관적인 연상	주관적인 연상
빨간색	위황함, 강렬함, 불투명함, 건조함	뜨거움, 불, 열, 피	위험, 크리스마스, 독립기념일, 성 발렌타인 축제일, 어머니날, 깃발	열정, 흥분, 격렬함, 활동성	강렬함, 분노, 탐구, 사나움
주황색	밝음, 빛남, 작열	따듯함, 금속성, 가을색	만성제(萬聖祭) 전야, 추수감사절	명랑함, 생동감, 정력적임, 강력함	환희, 풍부함, 포만(飽滿)감
노란색	양지바름, 백열(白熱), 찬란함	햇빛	주의	즐거움, 고취, 활력, 거룩함	고매한 정신, 건강
초록색	깨끗함, 습기	서늘함, 자연, 물	깨끗함, 성 페트릭(아일랜드의 수호성자)기념일	고요함, 상쾌함, 평화로움, 초창기	순결함, 질병, 공포, 죄악
파란색	투명함, 물기	차가움, 하늘, 물, 얼음	봉사, 깃발	억제, 우울, 명상, 침착함	침울함, 공포, 은밀함
자주색	깊음, 부드러움, 대기(大氣)	서늘함, 안개, 어두움, 그늘	애도, 부활절	위엄, 거만함, 애도, 신비	고독, 절망, 자포자기
흰색	밝은 공간	서늘함, 눈	깨끗함, 어머니날, 깃발	순수함, 맑음, 솔직함, 젊음	긍정적인 마음, 정상적임
검은색	어두운 공간	중립, 밤, 공허	애도, 불길함, 죽음, 억압	장례식	부정적인 마음, 죽음

〈표2〉 현재 미국인의 색채 연상표

그러므로 색채가 나타내는 분위기는 오히려 다양한 것이 될 수도 있다. 앞의 분류표에는 색채와 관련된 연상들이 몇 가지 제시되어 있는데 주요 색을 일반적인 느낌, 심적인 연상, 직접적인 연상 및 주관적·객관적인 연상으로 분류한 것이다.

2) 색채의 상징 이미지

개개의 색채에 함축된 상징적 의미는 어느 모로 보나 심리적인 속성을 띠고 있는데, 이러한 상징적 의미는 여러 세대를 거쳐 내려오면서 역사, 종교, 관습 및 미신에 의해 확립되어 온 것들이다. 그리로 이 상징적인 의

16) 파버 바렌, 김화중 역, 「색채심리」, 서울 : 동국출판사, 2003, p.181~184.

의에는 문명의 발달과 더불어 전개되었던 인간의 감정과 과념들이 표현되어 있으므로 간단하게나마 언급해 두는 편이 좋을 듯하다.

많은 사람들이 특정한 색에서 공통적으로 떠올리는 연상이 전통과 결부되면 하나의 관습이 되고 지역이나 민족에 따라 특수한 성격을 띠게 된다. 색의 상징에는 정서적 반응과 사회적 규범이 있다. 빨강은 정서적 반응으로서 정열을 상징하고 불을 연상시키기도 하며, 사회적 규범으로서 위험신호의 약속도 된다. 색의 상징성이 강하면 그 인상이 강하게 전달되어 사회적 기능이 신속하게 이루어지기 때문에 사회기관과 단체, 기업체와 상품 등에 색의 상징은 폭넓게 활용되고 있다.

(1) 종교의 상징색

원시종교부터 시작하여 모든 종교들은 그들의 신을 찬란한 색채와 결부시켜 숭배해 왔다. 이집트에서는 태양을 상징하는 색이 황금색, 노랑 혹은 빨강이었다. 인도의 일부 지방에서는 태양의 색이 파란색이었다고 한다. 고대 그리스에서는 노랑이나 황금색은 아테나 신을 가리켰다. 인도에서는 부처의 색이 노랑이나 황금색이었다. 출애굽기에 하나님의 색은 파란색이다. 녹색 에머랄드는 그리스도와 관련되어 있다.

(2) 방위의 상징색

지상의 방위는 아침부터 정오를 거쳐 저녁에 이르기까지 태양계를 벗어날 수 없는 우주의 영역이다. 인간은 지구가 네 개의 방위를 가졌으며 방위별로 각기 상징적 색채를 지녔다고 생각해왔다. 이러한 인식은 본질적으로 미의식과는 아무런 관계가 없고 주술적이고 상징적인 의미를 지니고 있다. 티베트 지역에서는 동쪽은 흰색, 서쪽은 빨강, 남쪽은 파랑, 북쪽은 노랑으로 각각 여겨 왔다. 중국에서의 '오방색(五方色)'과 이들이 상징하는 동물을 살펴보면 동쪽은 청룡, 서쪽은 백호, 남쪽은 주작, 북쪽은 현무였고, 중앙은 황룡이었다. 즉 동쪽은 청색, 서쪽은 백색, 남쪽은 적색, 북쪽은 검정, 중앙은 황색으로 상징되었던 것이다. 인도로부터 중국에 유입된 수호신은 사천왕, 혹은 호세사왕(護世四王)이라고 불렸다. 이들 사천왕은 방위별로 색상을 지녀 동방신은 청색을 주색으로 하는 지국천왕(持國天王), 서방신은 백색을 주색으로 하는 광목천왕(廣目天王), 남방신은 붉은색을 주색으로 하는 증장천왕(增長天王), 북방신은 검은색을 주색으로 하는 다문천왕(多聞天王)이다. 사천왕들은 각각 상징적은 지물(持物)을 가지고 있

는데 지국천왕은 비파, 광목천왕은 새끼줄, 증장천왕은 보검, 다문천왕은 보탑이었다. 한편 고대 아일랜드에서 북쪽은 검정, 남쪽은 흰색, 동쪽은 자주, 서쪽은 암갈색으로 표시하였다. 유카탄 반도의 마야 족들은 북쪽은 흰색, 남쪽은 노랑, 동쪽은 빨강, 서쪽은 검정으로 나타냈다.

(3) 지역의 상징색

올림픽 마크의 오륜(五輪)은 5대양을 상징하는 5색으로 되어 있다. 이는 색으로 대륙을 구분한 것으로 파랑은 유럽, 노랑은 아시아, 검정은 아프리카, 녹색은 오스트레일리아, 빨강은 아메리카를 상징하고 있다.

(4) 분류의 상징색

중세 유럽 각 집단의 문장(紋章)에서 색은 중요한 상징적인 의미를 나타내었다. 문장은 복합적인 상징, 형태, 색, 의미의 체계화된 언어로 세월이 흐름에 따라 발전되어 왔으며, 엄밀하게 검토된 요소들이 집대성되었고 적용되었다. 또한 깃발, 종교 법복, 그리고 주요 학부(學部)를 구분하는 예복 등 전통 의식에 사용되던 색채도 계승 발전되어 오늘날에까지 이르렀다. 오늘날 대학에서는 보통 신학에는 진홍색, 철학에는 파랑, 미술과 문학에는 흰색, 약학에는 녹색, 법학에는 자주색, 이학에는 황금색, 공학에는 주황색, 음악에는 분홍색을 사용한다. 이와 같은 분류는 미국에서 종합대학 내 각 단과대학의 상징으로 결정한 색을 바탕으로 이루어진 것이다. 또 책도 빨강은 시(詩), 주황은 진보적인 도서, 노랑은 일반교양이나 계몽 도서류, 녹색은 전문 연구서, 파랑은 과학서, 보라는 국가 관계의 서적, 검정은 문학도서처럼 각각의 상징색을 바탕으로 분류하는 경우가 있다.

(5) 국가의 상징색

국기는 국가의 권위와 존엄을 상징하는 것으로서 각 국가의 전통과 이상, 특정한 빛깔과 모양으로 나타낸 것이다. 근대의 국기는 중세 기사들이 사용한 문장과 기장(旗章), 즉 십자기(十字旗) 등에서 기원을 찾을 수 있다. 하나의 깃발이 진정한 의미로서 국가를 상징하게 된 것은 프랑스 혁명 때 사용된 3색기 이후이다.

국기에 사용되는 색은 흰색을 포함하여 빨강·파랑·노랑·초록처럼 선명하고 인식하기 쉬워야 한다. 그러나 같은 빨강 계통의 색이라도 주홍·암적색과 같이 나라마다 민족 고유의 전통색에 따라 큰 차이가 있다. 그리

고 색을 결정할 때 그 색이 상징하는 내용은 나라마다 서로 다르다. 같은 흰색일 경우에도 어느 나라에서는 자유·평화, 또는 진리·순결을 표현하기도 하고, 한국의 태극기처럼 순결·평화를 상징하는 민족성을 표현하는 경우도 있다. 빨강의 경우에도 박애·참된 정성·무용(武勇)·혁명 또는 독립을 위하여 흘린 조상의 피 등 나라마다 색이 상징하는 의미와 내용은 각기 다르다. 국기의 색이 지니고 있는 그 내용을 살펴보면 빨강은 애국자의 희생적인 피·정열·혁명·박애·무용, 파랑은 강·바다·물·하늘·희망·자유, 노랑은 황금·국부(國富)·태양·사막·번영, 초록은 농업·삼림·국토와 자연의 아름다움·번영·희망·이슬람교, 검정은 흑인·역사의 암흑시대·고난·의지 등으로 제각기 색깔별로 상징을 날내고 있으며, 독립·정의·자유·단결 등의 이념은 특정 색에 한정되어 있지 않고 두루 사용되고 있다.

영국에서 1955년 발행된 「세계의 국기Flags of All Nations」에는 배색을 기준으로 하여 횡2색기(橫二色旗, 두가지 색을 가로로 배색한 것), 횡3색기(세가지 색을 가로로 배색), 종2색기(縱二色旗, 두가지 색을 세로로 배색한 것), 종3색기(세가지 색을 세로로 배색), 캔턴(canton, 기폭 상부의 한쪽 측면을 나누어 도안을 한 것), 십자기(十字旗, 기독교의 십자가를 뜻하는 십자형을 기본으로 한 것), 그리고 태극기를 비롯하여 단색의 바탕에 특정 문양이나 기장 등을 그려 넣은 것 등 모두 일곱 종류로 각국의 국기를 분류하고 있다.

우리나라의 태극기는 1882년 박영효 일행이 수신사로 일본에 갔을 때 숙소에서 태극사괘가 그려진 기를 게양한 데에서 비롯되었다. 그 후 태극기가 국기로 널리 보급되었으나 도형의 통일성이 없어서 사괘와 태극양의(太極兩儀)의 위치를 혼동하여 사용되어 오다가 1948년 정부 수립을 계기로 국기의 도안과 규격이 통일되었다. 태극은 우주·자연의 궁극적인 생성원리를 상징하며 빨강은 존귀(尊貴)와 양(陽)을 의미하고, 파랑은 희망과 음(陰)을 나타낸다. 사괘(師卦)는 천지일월, 사시사방(四時四方)을 의미하는 창조적인 우주관을 담고 있으며 사괘가 나타내는 의미 내용을 보면 다음과 같다. 건(乾)은 천(天)·춘(春)·동(東)·인(仁), 곤(坤)은 지(地)·하(夏)·서(西)·의(義), 감(坎)은 월(月)·동(冬)·북(北)·지(智), 이(離)는 일(日)·추(秋)·남(南)·예(禮)의 의미를 나타낸다. 태극기 전체로는 평화·단일·창조·광명·무궁을 상징하고 있다. 국기의 제작·게양·관리 등은 「대한민국 국기에 관한 규정」에 의거하여 시행되고 있다. 1997년 9월

에 총무처 국기색도제정위원회에서 선정한 표준색^ㄷ는 빨강이 만셀기호로 6.0R 4.5/14이며, 파랑이 5.0PB 3.0/12이다.

(6) 신분의 상징색

대부분의 나라에서는 복식의 색채를 통하여 계급과 신분을 나타내었다. 일반 민중은 거의 색채를 생활화하지 못한 반면, 왕족을 비롯한 특수 귀족 계급만 색채를 의복에 사용하였다. 우리나라의 조선 시대에는 정1, 2품과 정3품은 홍색, 종3품과 4~6품은 파랑, 7~9품은 녹색, 법사는 검정, 훈원원은 노랑 등 품계에 따라 복식에 색채를 구분하여 사용하였다. 중국 송나라의 황실을 상징하는 색상은 갈색, 명나라 황실은 녹색, 청나라 황실은 노랑이었다. 로마에서는 황제가 목성(Jupiter)을 상징하는 자주색 옷을 입었으며, 황제 이외에는 이 색상을 사용하는 것이 금지되어 있었다. 인도에서는 신분에 따라 브라만은 흰색, 크샤트리아는 빨강, 바이샤는 노랑, 수드라는 검정이었다. 한국의 고유색을 예로 든다면 그 고유색의 분류는 크게 두 가지로 이루어진다. 먼저 한국의 전통적인 색 선호사상인 탈채색(脫彩色), 금채색(禁彩色)사상을 바탕으로 한 백색과 남색이 대표적이다. 또 하나는 원색을 주술적인 목적으로 사용한 것이며, 더불어 색에 의미와 상징성을 부여한 무교(巫敎)사상과 동양사상의 기저를 이루는 음양오행사상이다. 음양오행사상은 관념적인 우주관에 기본을 둔 오정색(五正色, 오방색)과 오간색(五間色)을 기본으로 의미화 된 개념과 연관시키는 경향으로서, 한국인의 의식주에 폭넓은 영향을 주었다. 그 중에서 오방정색의 의미와 상징을 풀이하면 다음과 같다.

청색(靑色)은 우리 민족에게 보편적인 색채로 우리는 오랜 기간 청색을 선호하고 애용해 왔다. 청색은 음양오행의 상징성 외에도 우리 고유의 민속적인 상징성을 지니며 사용되기도 한다. 파랑은 방위로는 동쪽이므로 해돋이, 밝음, 맑음 등과 연관된 상징성이 있다.

흔레 때 청, 홍 색실을 늘어놓는 것이나 신부복을 청홍색으로 만들어 입히는 것, 사주보를 청홍색으로 만드는 데서 그 예를 찾아볼 수 있다. 또 초목의 색채로서 상징과 풍성함을 의미한다. 청색은 주로 쪽(여귀과 식물)에서 색을 얻었다.

백색(白色)은 우리 민족이 가장 많이 사용한 색채로서 우리 민족은 흰옷을 즐겨 입어 ‘백의민족’이라 불릴 정도였다. 그리고 청정과 순결, 순수, 광명과 도의의 표상으로 태양의 색이라는 상징성이 있어서 아이가 태어나

돌이 되기 전까지는 부정을 쫓는 의미에서 유채색의 옷을 입히지 않았다. 동양에서는 재생을 의미하는 색으로 쓰이기도 하였다. 또 백색은 흑색과 함께 음(陰)에 해당하는 길례(吉禮)보다는 흉례(凶禮)에 사용하였다.

적색(赤色)은 전통적으로 국왕이 입던 홍포의 색으로 절대 권력을 상징한다. 또 토속신앙의 주술적 의미로 쓰인 색으로 귀신을 쫓는데 주로 이용하였다. 동짓날 팔죽을 먹으면 팔의 붉은색이 액막이가 된다고 여겼다. 아들을 낳았을 때 금줄에 붉은 고추를 달아 부정한 것을 막았다. 또 적색은 양기가 왕성하고 만물이 무성하여 생명을 낳고 지키는 힘의 상징으로 사용했다. 적색 계열을 낼 수 있는 천연염료로는 홍화와 소목, 꼭두서니 등이 있다.

흑색(黑色)은 백색과 함께 음의 색으로 쓰였으며, 계절로는 겨울을 상징하여 다음(봄)을 준비하는 소생을 상징함과 동시에 만물의 흐름과 변화를 뜻한다. 흑색 계열의 색채로는 치(검정), 현(밤 하늘색)등이 있다. 조선시대 궁중에서는 음의 색을 사용하길 꺼렸으나 민간에서는 전복 병거지, 복건, 신부의 도투락댕기, 제복에 흑색을 사용하였다.

황색(黃色)은 모든 색의 근원으로 숭상되었으며, 금색은 오행에서는 중앙을 상징한다. 신성한 색이라는 상징성과 함께 시각적으로도 사람들의 이목을 집중시킬 때 사용하였다. 황색은 적색계열의 색채로 분류되어 주로 귀신을 쫓거나 병을 방지하는데 많이 쓰였는데, 신성한 공간인 제의 장소에 금줄을 치거나 해산 후에 사람의 출입을 막기 위해 금줄을 쳤다. 황색 계열의 치자를 비롯하여 황련, 황백나무, 울금, 금잔화등 풍부한 재료에서 염료를 얻었다.¹⁷⁾

다음은 서양의 경우로 로마 카톨릭 교회의 교리를 예로 든다면, 사람들이 입는 옷의 색에는 제각기 특별한 상징적 의의가 부여되어 있다.

흰옷은 빛의 상징이며, 무죄와 순결, 기쁨과 영광을 의미한다.

빨간 옷은 불과 피의 상징이며, 박애와 고결한 희생을 의미한다.

초록색 옷은 자연을 상징하며, 영생(永生)에의 회구(希求)를 나타낸다.

자주색 옷은 억압당한 자의 울분을 상징하며, 고난과 음울을 나타낸다.

검은 옷은 죽음의 슬픔과 무덤 속의 어두움을 상징하는 것이다.

옛 전통이 오랫동안 지속되어 온 또 하나의 예는 문장(紋章)에서 찾아볼 수 있다.

· 빨간 문장은 용기와 열망을 나타낸다.

17) 김영현, 손경애, 여화선, 「Color Color Color」, 서울:에경, 2003, p.108~110.

- 파란문장은 경건과 신의를 의미한다.
- 노란 문장이나 황금색의 문장은 명예와 충성심을 나타낸다.
- 초록색 문장은 발전과 희망을 의미한다.
- 흰색이나 은색 문장은 믿음과 순결을 나타낸다.
- 검은 문장은 슬픔과 회계를 의미한다.
- 주황색 문장은 힘과 인내력을 나타낸다.
- 자주색 문장은 충성 또는 높은 지위를 나타낸다.¹⁸⁾

남쪽, 불(火), 여름, 심장(心臟), 쓴맛, 중 거움, 예(禮), 절대권력, 양기, 생명의 힘	불, 피, 박애, 고결, 용기, 열망
동쪽, 나무(木), 봄, 간장(肝臟), 신맛, 기 쁨, 인(仁), 해돋이, 밝음, 맑음, 성장, 풍성	경건, 신의
중앙, 흙(土), 비장(脾臟), 단맛, 욕심, 신 (信), 퇴마	명예, 충성심, 힘, 인내
북쪽, 물(水), 겨울, 짠맛, 슬픔, 지(智), 소 생, 만물의 흐름과 변화, 음(陰), 흉례(凶 禮)	죽음, 슬픔, 무덤, 어두움, 회계
서쪽, 금(金), 가을, 폐장(肺臟), 매운맛, 분노, 의(義), 청결, 순수, 광명, 도의, 재 생, 음(陰), 흉례(凶禮)	빛, 무죄, 순결, 기쁨, 영광, 믿음

〈표3〉 한국과 서양에 색채의 의의와 상징성 비교

위와 같은 예들에서도 알 수 있지만 동·서양을 막론하고 사람들은 오랜 옛날부터 의식적으로 색채에 중요한 의미를 부여해 왔으며 이러한 색채의 상징적 의의에 정서들은 현재의 과학적 연구 결과들과도 부합하는 것이다. 지역과 문화에 따라 상징적 의의가 조금씩 차이를 보이는 부분이 존재하는 것을 알 수 있는데 이와 같은 차이는 게임 커뮤니케이션의 메시지 표현의 문제로 게임 그래픽의 제작 과정에서 충분히 고려되어야 할 사항이라고 생각한다.

18) 파버 바렌, 앞의 책, p.221~222.

3) 개별색의 특성

(1) 빨강

빨강은 일반적으로 사람들이 가장 선호하는 색이다. 사람들이 빨강을 좋아하는 이유는 자극성이 아주 강하다는 점과 관련이 있다. 빨강은 충동적이며 강하고, 선정적이며 의미를 가장 직접적으로 표현하는 색이다. 빨강은 체온을 상승시키고 호르몬의 연쇄반응을 촉발하며 심장 박동과 호흡까지 빨라지게 한다.

세계 각국의 국기색을 색상별로 분류해 보면 빨강은 과거 사회주의 국가의 상징색으로 많이 사용되었다. 비단 사회주의 국가뿐 아니라 주목성이 강한 색이어서 상징적인 의미를 뚜렷이 부각시켜 주기 때문에 국기에 가장 많이 사용된다. 빨강은 열광적이며 호전적인 정열, 혁신, 승리, 용기, 충성 등을 의미할 뿐만 아니라 한편으로는 혁명을 상징하고 전쟁과 불타는 듯한 악마의 세계, 애정에 대한 갈망과 적개심을 나타내는 도전적인 색이기도 하다. 빨강이 권력과 용기의 색으로 사용된 좋은 예는 해병대의 제복에서 찾아 볼 수 있다. 빨강은 지도력과 권위를 상징하며 군대를 한층 강하게 보이도록 만든다.

빨강은 노랑이나 파랑과 뚜렷이 구분되며 비슷한 점이 전혀 없는 색이다. 그러나 빨강은 극단적인 유연성을 가지고 있기 때문에 노랑이나 파랑과 같이 성격이 아주 다른 색을 가까이 두면 노란빛을 띤 색이나 파란빛을 띤 색으로 곧잘 변한다. 이와 같이 빨강은 다양한 색조변화를 전개할 수 있는 커다란 포용력을 가지고 있다. 빨강 색조의 미묘한 변화에 따라 사람들의 관심이 크게 달라진다. 빨강이 갖고 있는 강렬한 이미지를 흰색이나 검정색으로 변화시킬 수도 있다. 빨강에 검정을 섞으면 보다 세련된 분위기를 풍길 수 있고, 빨강에 흰색을 첨가하면 그 효과를 순화시킬 수 있다. 자유롭게 사용된 빨강은 삶에 대한 억제되지 않은 사랑과 솔직함을 보여준다. 그러나 빨강이 악마적 정열을 발하는 경우는 검정과 대비될 때이다. 빨강은 검정을 배경으로 했을 경우 나타나는 악마적이고 불길한 느낌으로부터 감미로운 천사와 같은 분홍에 이르기까지 천국과 지옥의 중간 단계를 모두 표현할 수가 있다. “빨강과 검정은 악마의 색이다. 지옥은 빨강다.”¹⁹⁾

19) Eva Heller, 문은배 감수, 이영희 역, 「색의유희 '재미있는 열세가지 색깔 이야기 I, II」, 서울:예담, 2001. p.117.

(2) 주황

주황은 가장 채도가 높은 노랑과 빨강의 혼합으로 나타나며 이 두 색의 중심점에 위치해 있다. 주황은 노랑보다 밀도가 높고 불투명하며 마치 열이 내부에 가득 차 있는 듯이 보인다. 주황은 물체의 세계에서 태양과 같은 빛을 가지며 따뜻하고 활동적인 에너지는 다홍에서 최고조에 달한다. 주황은 상징적으로 활기에 넘치는 대지에 비유될 수가 있다. 그러나 주황에 흰색을 섞으면 단번에 그 특징을 상실하며 또 검정으로 회색하면 둔하고 과묵한 갈색으로 변한다. 갈색을 밝게 하면 베이지 색조를 얻게 되며 그것은 고요하고 친밀감 있는 실내에 따뜻하고 정다운 분위기를 감돌게 한다. 다양한 주황의 색조들은 각기 서로 다른 메시지를 발산한다. 복숭아 색이나 산호색과 같은 주황색조는 매우 현실적인 느낌을 준다. 밝은 주황이나 강한 주황은 명랑한 느낌을 주며 친근한 관심을 불러일으킨다. 빨간색과는 달리 주황 옷을 입은 사람에게는 보다 쉽게 접근할 수 있을 것 같은 인상을 받는다. 호박색이나 산호색처럼 따뜻한 느낌을 주는 주황은 밝은 주황보다 더욱 세련된 분위기를 자아낸다. 따뜻한 계열의 주황은 현실적이고 환경에 민감한 인상을 준다.

(3) 노랑

노랑은 태양의 색이다. 그리고 어둠에서 벗어나 하루가 시작되는 일출에서 나타나는 최초의 빛깔이다. 살아있는 생명체 중에서 태양의 따스함과 에너지를 거부할 수 있는 것은 아무 것도 없다. 노랑은 순색 중에서 가장 많은 빛을 반사하는 색이다. 물감의 경우 흰색에서부터 점차 밀도를 높여 나가면 처음에 노랑이 되고 노랑의 밀도가 증가함에 따라 다양한 색상이 나타나게 된다. 노랑에서 빨강에 이르는 색상띠의 중간 지점에 주황이 있으며 그곳에서 빛을 받은 색료가 시각에 가장 강렬하게 작용한다.

노랑은 예술과 철학의 색이며, 미래의 희망과 총명함을 암시한다. 원색의 노랑은 주목성이 가장 높은 색이므로 대부분의 교통 표지판과 교통 경찰관의 비옷에 사용된다. 그러나 한편으로 노랑은 대단히 복잡한 색이다. 노랑색은 사람들의 시선을 끌지만 사람에 따라 부담스럽고 초조한 기분을 느끼기도 한다. 노랑색을 대하면 정신이 산만해지고 인내심을 잃는 사람들이 많다. 노랑색은 부신(副腎)을 자극하여 호르몬 분비를 촉진시키고 맥박이 빨라지게 한다. 나아가 사람을 초조하게 만들며 근심걱정을 유발한다.

서양에서 노랑은 비겁함, 편견, 박해를 상징한다. 바로 이런 이유 때문에 어떤 사람들은 노랑을 싫어하는 것 같다. 이런 경향은 정신적 장애가 있거나, 의식적으로나 무의식적으로 지적인 것과 관련된 모든 복잡한 것들을 경멸하는 사람들에게서도 나타난다. 또 제2차 세계대전 중 나치 독일은 유대인들에게 노란색 명찰과 완장을 착용하도록 강요하기도 했으며 중세 유럽의 종교 재판소에서는 이단판결을 받은 이들에게 노란 망토를 입도록 명령했다.

가장 이상적인 색은 황금색이다. 금색 의상은 호화로움과 권세를 상징한다. 금색 의상이나 금색 액세서리는 대개 여성의 피부에 찬란한 윤기를 더해줌으로써 윤택한 인상을 자아내게 한다. 금색은 재정적인 연상효과 덕분에 풍요로운 느낌을 주지만 동시에 허식과 과시를 암시할 수도 있다. 황금색은 오래 전부터 그림에 빈번하게 사용되었는데 주로 눈부신 물체를 나타내며 황금색 궁전과 배경은 천국이나 초현실적인 현상, 태양의 왕국 등을 상징한다.

(4) 녹색

녹색은 자연을 대신하는 색이며 특히 식물에서 많이 볼 수 있다. 이른 봄에 피어나는 새싹의 연두색에서부터 한여름 무성한 숲의 청록색에 이르기까지 자연의 색은 녹색이다. 대부분의 사람들은 주위의 자연이 가지고 있는 녹색으로부터 안정감을 느끼는 것 같다. 또한 활동적이고 생생한, 젊음이 넘치는 등의 뜻으로도 곧잘 활용이 된다. 그러나 부정적 이미지로 공포나 질투, 악의(惡意), 외계인, 멸미 그리고 질병 등에 의한 창백한 안색을 뜻하기도 한다.

연구 자료에 의하면 녹색 환경에서 일하는 사람들이 다른 색채 환경에서 일하는 사람들보다 복통을 느끼는 경우가 드물며, 통증도 약하게 느끼는 것으로 밝혀졌다. 녹색은 근육과 뼈, 그 밖의 세포막을 재생하는 데에 효과적인 환경을 제공한다. 색은 산성도 알칼리성도 아니며, 파란색과 동일한 방식으로 이용된다. 녹색은 긴장을 완화시키고, 혈압을 낮추며, 교감 신경계에 최면제 작용을 하기도 한다. 또 모세혈관을 확장시키고 따뜻함을 느끼게 한다. 녹색은 감정을 안정시키고 뇌하수체의 자극을 돕는다. 녹색 파장은 박테리아와 바이러스 같은 여러 병원균에 대해 살균력이 있다고 알려져 있다. 녹색 계통으로 주변 환경을 꾸미면 인체 내에서 유익한 신진대사 작용이 일어난다. 이런 미묘한 생리적 변화들로 인해 음식물에 대한 알

레르기 반응이 감소하며 습진, 설사, 위장 질환 등으로 인한 고통이 줄어든다. 대부분의 병원과 수술실에서 녹색을 주로 쓰는 이유 중 하나가 고통과 그 밖의 불편함을 감소시켜 주는 녹색의 이러한 경향 때문이다. 또한 스펙트럼의 녹색에서 나온 빛이나 반사된 색은 직접 망막에 상을 맺기 때문에 눈의 긴장을 가장 잘 풀어준다. 기능적인 면에서 녹색은 의학을 상징하며 안전, 진행, 구급, 구호 등의 의미를 나타낸다. 런던의 블랙 프라이어 다리는 원래 검은색으로 투신자살의 명소로 알려져 있었는데 다리를 녹색 페인트칠을 한 후 자살율이 34%나 감소했다는 보고가 나오기도 했다.

색료에서 녹색은 노랑과 파랑의 혼합으로 생기는 중간색이다. 녹색을 노랑과 파랑의 어느 한쪽이 특별히 우세하지 않도록 완벽하게 혼합한다는 것은 매우 어려운 일이다. 녹색은 자체에 함유되어 있는 노랑이나 파랑의 양에 따라 특징이 매우 달라진다.

(5) 파랑

지구를 덮고 있는 하늘의 색인 파랑은 실제로 자연물에서는 가장 드문 색이다. 그래서 파랑은 인류 역사상 수천 년 동안 원색으로 인식되지 못했으며, 기원전 5000년경까지 파랑은 검정의 일종으로 여겨졌고 헤브라이 인들은 파랑과 보라의 차이를 구별하지 않았다.

순수한 파랑은 노랑이나 빨강 기미가 전혀 없는 색이다. 파랑의 특징은 빨강과 비교해 보면 선명하게 드러난다. 빨강이 활동적이며 능동적인 반면에 파랑은 항상 수동적이다. 빨강은 따뜻한 느낌을 주지만 파랑은 항상 차갑고 수축적이고 내향적이다. 빨강이 피를 연상시키는 데 대해 파랑은 신경계통을 연상시킨다. 파랑은 그림자와 같으며 남색으로 바뀌면 암흑으로 변하는 경향이 있다. 파랑의 채도를 낮추면 미신, 공포, 비판, 멸망과 같은 이미지를 갖게 된다. 파랑은 항상 초현실적 세계를 지향하며 미술가와 음악가들에게 최고의 재능과 창조성을 이끌어 낸다. 20세기 초반 프랑스 파리에서 낭만주의와 퇴폐주의의 영향을 받은 피카소는 파랑의 본질적인 신비성을 이용해 작품을 제작하였다. 그가 파란색을 주조로 사용했던 때를 이른바 피카소의 청색시대라 한다.

고혈압 환자가 파란 수영장에서 수영을 하면 상승되어 있던 혈압이 일시적으로 낮아진다는 보고도 있다. 청색광과 백색광은 좌골 신경통, 류머티즘, 신경쇠약, 탈모증, 뇌진탕 등에 효능이 있는 것으로 알려졌다. 특히 청색광은 심리적으로 안정된 효과를 주기 때문에 두통, 고혈압, 불면증을

치료하는 데에 이용되고 있다. 파란색의 파장은 신진대사를 증대시키고, 활력을 불어넣어 주고, 성장을 촉진시킨다. 또한 심장 운동을 느리게 하고, 근육과 혈관을 축소시키며 염증을 완화시키고 가라앉히는 효과도 있다. 파랑은 혈액 순환을 정상적으로 회복시키는 균형과 조화의 색이며, 특히 짙은 하늘색은 모든 색 중에서 가장 사람을 안정시키는 색이다. 사람의 시각 영역에 파란색이 들어오면 뇌는 11가지 신경 전달 물질을 분비하여 사람을 안정시킨다. 이 호르몬들은 신체 전체에 안정을 가져다주는 화학적 신호들로서 맥박을 느리게 하고, 호흡을 깊게 하며, 체온을 낮추고 폭력이나 싸움에 대한 반응을 감소시킨다. 또한 식욕을 감퇴시키기 때문에 사람들은 파란색 접시에 담긴 음식은 적게 먹는 경향이 있다(자연에서 파란색을 따는 먹거리는 거의 없다).

파란색은 마음을 차분하게 만들어 심신의 회복력을 높여 주므로 어떤 일을 앞두고 불안한 상태에 빠졌거나 악몽을 꾸었을 때 파란색을 바라보면 마음을 진정시키는 데 큰 효과를 얻을 수 있다. 부드러운 파란색 옷은 열대지방의 작렬하는 태양 광선을 막아주는 데 가장 효과적이다. 또한 상대방에게 지적인 분위기의 차분한 이미지를 인식시키고 싶을 경우에 짙은 파란색 옷을 입으면 도움이 된다. 짙은 파랑은 전통, 책임감, 지식, 관심, 믿음, 권위 등의 느낌을 불러일으키기 때문에 공개토론에서 이기고 시거나, 계약을 성사시키고 싶거나, 면접시험 등의 중요한 일을 할때 입으면 좋은 색이다. 그러나 안정되고 보수적인 느낌 외에 속이 좁고 완고하다는 인상을 느끼는 사람들도 있다.

(6) 보라와 자주

빨강 기미도 파랑 기미도 띠지 않는 보라색을 정확하게 규정짓는 것은 매우 어려우며 보라색을 명확하게 식별하기도 어렵다. 보라는 빨강과 파랑의 신비로운 결합, 매혹, 꿈의 실현, 소망이 충족되는 마법적인 상태를 의미한다. 보라색은 의식을 나타내는 노랑과는 정반대로 무의식을 나타내는 색이다. 그리고 대비효과에 따라 때로는 신비롭고 인상적이며 때로는 강압적이며 위협적으로 나타나기도 한다. 넓은 면적 속의 일부분으로 삽입된 보라는 위협적인 느낌을 강하게 준다. 또 보라를 어둡게 하거나 둔하게 하면 어두운 미신과 우울함을 나타내는 색이 된다. 보라색을 밝게 하면 섬세하고도 아름다운 분위기로 우리들을 매혹한다.

보라색은 특별히 미묘한 분위기를 자아내기 때문에 꿈과 영혼을 상징하

며 세련된 마음과 정신을 암시하는 색깔이다. 예술이나 문화적인 취향을 갖고 있는 사람들이 보라색을 좋아하는 이유도 바로 이 때문이다. 보라색은 낭만적이고 열정적이며 마술적이다. 짙은 보라색은 배타적인 느낌 때문에 높은 경제적 지위를 연상시킨다.

유대인 사회에서 가장 높은 지위를 차지하고 있던 랍비들과 로마의 통치자들은 한결같이 보라색 장삼을 두르고 있다. 보라색 벨벳 의상을 입으면 왕권과 부유함을 암시할 수 있었다. 보라색은 또한 근접할 수 없는 분위기와 신앙심을 나타낸다. 보라색이나 자주색 옷을 입으면 자기 자신은 물론 주변 사람들에게까지 내적인 열정을 유발시킬 수 있다. 보라색은 또한 대단히 극적인 효과를 자아낸다. 보라색 자체가 빨강의 불꽃과 파랑의 평정을 조화시킨 색이기 때문이다. 대체로 보라색을 좋아하는 사람들은 대단히 창의적이고 열정적이며 영적인 느낌이 강하다.

(7) 갈색

“엄격히 말하자면 갈색은 색이 아니다. 갈색의 모든 색의 혼합물일 따름이다.”²⁰⁾ 그러나 갈색은 흙의 색으로 불굴의 정신을 상징하며 모든 색 중에서 가장 현실적인 성격을 나타낸다. 또한 평범하면서도 심지가 있고 눈에 띄지 않으면서도 견실한 이미지를 준다. 따라서 갈색은 겸소함과 연관된다. 사람들은 갈색을 통해 가을과 수확, 자연, 부패 등을 연상한다. 수백 년 동안 갈색은 검정을 대신한 상복의 색이었다. 갈색은 노랑과 빨강 사이에 배열되어 있으며 어두운 중간색이기는 하지만 대단히 풍부하고 심오한 색이다. 대부분의 전통 가구에 쓰이는 목재는 갈색이다.

일반적으로 갈색은 주변 환경에 적용시키기에 건강한 색으로 여겨지며 정상적인 신진대사 작용을 수행하기에 좋은 건강한 외적 환경을 제공한다. 갈색 물체들은 내적 신체기관과 정신을 강화시켜주며 극도의 정신적 혼란과 번덕스런 마음을 가라앉히고 싶을 때 갈색 계통의 옷을 입으면 도움이 된다. 갈색이 신체에 미치는 영향에 대한 다음과 같은 연구 자료들이 있다. 갈색은 정신적 고통과 불안감을 감소시키며 세로토닌(serotonin, 신경전달 물질의 하나)의 합성을 촉진한다. 만성 피로감을 약화시키고 프로스타글란딘(prostaglandin) E의 형성을 촉진하기도 하는데, 프로스타글란딘은 인체의 조직과 유기체에 있는 호르몬과 같은 물질로서 많은 기능을 수행하는데 특히 자궁, 뇌, 폐, 신장, 정액 등의 활동에 필요한 인자이다. 또

20) 앞의 책, p.194.

한 인간의 수면, 편두통, 면역성, 기분 등을 좌우하는 트립토판(tryptophan) 아미노산의 산도를 증가시킨다고도 한다.

갈색은 권력을 강요하지 않고 격식을 따지지 않는 색이다. 남색이나 검은색 등이 풍기는 분위기는 어디서도 찾아볼 수 없다. 갈색은 대단히 기분 좋은 색이기도 하다. 주황에 검은색을 섞으면 갈색이 되는데 경직되지 않은 안정되고 차분한 느낌을 즐길 수 있다. 빨간색이나 주황을 갈색에 가미하면 대단히 따뜻하고 감각적인 분위기가 된다. 짙은 갈색 옷을 입은 사람에게는 믿음이 간다. 갈색은 전혀 위협적인 색이 아니기 때문에 안정감을 느낄 수 있다. 그러나 이 색은 중립성을 띠기 때문에 그다지 풍부한 감정을 전달하지는 않는다. 그래서 갈색을 좋아하는 사람보다는 싫어하는 사람들이 더 많다. 그 이유는 갈색이 풍기는 칙칙하고 따분한 이미지를 사람들이 못 참아내기 때문이다.

(8) 흰색, 회색, 그리고 검정

흰색, 회색, 그리고 검정은 무채색이다. 이들 색상은 빨강이나 노랑 등과 같은 색감이 없고 다만 흰색에서 검은색 사이의 명암의 차이만 있을 뿐이다. 흰색은 순결함, 순수함, 여성다움 등의 이미지를 떠올린다. 흰색은 스티치녀와도 같은 매력을 지니고 있으며 그 순수함과 깨끗함은 다른 사람들에게 신뢰감을 불러일으킨다. 전통적으로 결혼하는 신부들은 흰색 옷을 입었다. 여성이 흰옷을 입으면 연약하고 어린 신부의 순결미를 자아낸다. 흰색에는 천국과 천사의 이미지도 포함되어 있는데, 하얀 드레스를 입은 천사들이 임무를 수행하는 장면을 그린 고전적인 미술 작품을 흔히 볼 수 있다. 흰색은 높은 위상을 상징하기도 한다. 백설처럼 하얀 옷을 입는 여성은 힘든 노동이나 집안일로 옷을 더럽힐 걱정을 하지 않아도 된다는 점을 암시한다. 바꿔 말하면 한가롭고 느긋한 생활을 즐길 수 있는 사람만이 흰옷을 입는 사치를 누릴 수 있는 것이다. 이와 같이 세탁기가 보편화되기 전에는 흰색이 높은 지위의 상징이었다.

회색은 나이나 지혜와 관련이 있기 때문에 예술가나 지성인, 철학자 등이 이 색깔을 좋아한다. 회색은 세련미와 고급스러움, 효율성 등을 강조하는 색이기도 하다. 고급스러운 재질의 회색 정장을 입으면 경제적, 사회적 품위를 발산할 수 있고, 강력한 권력의 느낌을 준다. 짙은 회색은 진지하고 완전히 성숙된 색조이다. 회색은 또한 우울함을 상징할 수도 있다. 옅은 갈색이 도는 회색은 사람을 늙어 보이게 하고 걱정스러워 보이게 만든

다. 그런 색깔은 재와 죽음을 의미하며 대부분의 사람들이 별로 호감을 느끼지 못하는 색이다. 회색은 검정과 흰색을 섞어 놓은 색이다. 따라서 어떻게 보면 불확실한 색이라 할 수 있고, 이것 때문에 회색지대라는 말도 생겨난 것이다. 회색은 또한 공포의 색깔이기도 하다. 은색은 회색의 밝은 형태인데, 이런 은색과 백금색 등은 풍요의 상징으로 작용한다.

“르누아르는 검정을 ‘색의 여왕’이라고 말했다.”²¹⁾ 검정은 순례자의 의상이나 수녀복 등과 같이 극도로 점잖은 분위기를 자아낼 때 사용되기도 한다. 종교계에 종사하거나 권좌에 앉은 사람들, 이를테면 성직자, 수녀, 경찰관 등은 전통적으로 검은 옷을 입어왔다. 검정 옷을 입으면 몸이 약간 뚱뚱한 사람도 날씬해 보인다는 장점이 있다. 지배를 암시하는 검은색의 속성 때문에 검은 옷과 검은 승용차는 권력과 권위를 강조하고 싶은 사람들의 사랑을 받고 있다. 또한 검정은 애도의 색으로 많은 나라에서는 남편을 여윈 여인들이 검은 옷만 입고 살아가기도 한다. 검정은 악과 위험, 반역의 이미지와도 관련이 있다. 반면 검정색을 싫어하는 사람도 있는데, 검정은 죽음과 절망의 색이기 때문이다.

21) 앞의 책, p.178.

색채	연상, 감정 및 상징
빨강	피, 불, 정열, 애정, 호라기, 야만, 집착, 선명, 성숙, 극적, 열, 위험, 혁명, 크리스마스, 더위, 일출, 붉은 깃발, 활력적, 강함, 빛남, 목마름
주황	사탕, 감, 따뜻함, 화려, 적극, 악동, 회락, 온정, 원기, 회열, 활력, 만족, 풍부, 유쾌, 건강, 밝음, 양기, 초조, 글, 감사제
노랑	희망, 쾌활, 발전, 광명, 환희, 명쾌, 평화, 빛남, 부드러움, 다정함, 감미로움, 질투, 경박, 팽창, 접근, 금, 유쾌, 천박, 냉담, 명랑, 금발, 민들레, 노란 국화, 바나나
연두	풀, 편안, 휴식, 위안, 친애, 신선, 새장, 초려움, 야외, 자연, 어린이
녹색	안식, 위안, 평정, 차실, 공평, 이상, 온정, 유연, 희망, 생명, 신선함, 젊음, 편안함, 정숙, 안정, 균형, 휴식, 엽록소, 평화, 안전, 천기, 여름, 소박, 중성, 영원
청록	이지(理智), 유명, 찬바람, 바다, 심미, 질투, 죄, 깊은 숲
파랑	물, 차가움, 깊은, 침착, 심원, 소극, 유구, 명상, 진실, 냉정, 적막, 싱싱함, 젊음, 희망, 청결, 간소함, 고상함, 허무, 서늘함, 하늘, 물색, 인애, 우울, 비오는 날, 계속, 냉담, 고독, 약함, 짙은 파랑은 힘과 권력
남색	무서움, 우울, 깊은, 차가움, 심원, 냉정, 영원, 성실, 추위, 바다, 깊은 물, 파랑새, 정숙, 푸른 구슬, 깊은 계곡, 푸른 눈
보라	가지, 포도, 신비, 영원, 오후, 불안, 경솔, 고귀함, 섬세함, 개성적, 현대적, 심원함, 창조, 우아, 위험, 신성, 공허, 신앙
남보라	승고, 천사, 냉철, 심원, 천사의 사랑, 무한, 신비, 우미, 예술, 신비
자주	환상, 어두움, 신비함, 애정, 성적, 연모, 코스모스, 발정적, 술, 창조적, 심리적 정서
연지	열정, 정열, 요염함, 모란꽃, 열애, 감미, 환희, 입술 연지, 우애
분홍, 회색	은색은 세련됨, 우아함, 수수함, 가련함, 부드러움, 침착함, 편안함, 보수적, 신뢰감, 회색은 추억, 우울, 공포, 불결, 제복, 구름이 낀 하늘, 짙은 회색은 힘과 권력
흰색	눈, 환희, 명쾌, 신성, 청초, 청정, 신앙, 빛, 희망, 순수, 승고함, 순결, 청결, 상쾌, 생명, 청결, 소박, 정직, 흰 옷, 흰 종이, 흰 모래
검정	죄악, 불안, 밤, 적막, 비애, 침묵, 암흑, 견실, 엄숙, 신비, 세련됨, 강렬, 좌절, 죽음, 공포, 권위, 권력, 허무, 절망, 정지, 부정, 까마귀, 연탄, 흑장미

〈표4〉 색채의 연상 감정 및 상징

3. 게임 동영상과 색채

1) 영상의 색채

영상(Visual Image)은 이제 일상적인 언어로 사용될 뿐 아니라 의미하는 범위도 넓어지고 다양해 졌다. 이렇게 범위가 넓어지는데 크게 기여한 요인 중의 하나가 매체의 발달이다. 오늘날 일반적으로 영상이라 하면 영화, 사진, TV등의 총칭으로 이해되고 있다. 이것은 영화, 사진, TV등의 매체를 구분해서 이야기하는데 큰 의미를 찾지 못하기 때문이다. 각각의 발신 기술이나 전달 회로, 수신 장소 등의 기술적인 차이는 존재하지만 모두 시각적인 메시지로 전달된다는 점에서 공통점을 갖는다.²²⁾

영화나 TV등에서의 사람이나 물체가 움직이는 모습은 정지된 영상을 연속으로 보여줌으로서 실현되는 가현운동이다. 영화의 관객이나 TV의 시청자들이 보는 것은 화면 위에 빛과 색채 등이 만들어 내는 형태나 혹은 그 형태의 운동을 보는 것이다. 그러나 관객이나 시청자들이 실제라고 받아들이는 이 형태는 구체적인 질량을 가지지 않고, 운동은 지각적 인식에 의해서 생기는 운동이다. 이러한 관점에서 보면 화면속의 형태나 형태의 움직임은 허구에 지나지 않는다고 할 수 있다.

관객이 스크린에서 보는 것은 시지각의 자극분포에서 특정의 형태를 구성해 가면서 그 형태를 되살리는 작용이며, 어디까지나 보였던 것에 지나지 않는다. 그러므로 스크린 위에 나타난 운동은 이미 지나가고 존재하지 않는 과거를 시각적인 현재의 지각으로 변하게 하여, 현실적인 현재의 지각이 대상에 대하여 상징적 의의를 가지고 존재한다고 믿게 변화시키는 것이다. 지각적 의식과 상상적 의식이 서로 교환되는 것은 빛의 운동을 매개로 하는 스크린 위에 생긴 일이다. 그래서 영화의 영상을 한마디로 말하면 상상된 것의 지각화이고 지각된 것의 상상화라고 말할 수 있다. 그렇기 때문에 영화를 통해서 이루어지는 시각 커뮤니케이션에서 시각적으로 인상지어지는 요소들이 큰 역할을 한다고 볼 수 있는 것이다.²³⁾

우리가 영상을 통해 받아들이는 대상들은 각자의 주관에 의해 해석되기 때문에 영상을 통한 일괄적인 내용의 전달은 사실상 불가능하다. 그러나 영상 요소들의 조작을 통해서 보는 이들에게 영상의 내용을 제작의도에

22) 최정은, “미장센을 통한 내러티브 구현에 관한 연구”, 숙명여자대학교, 석사학위 논문, 2002, p.46.

23) 위의 논문, p.48.

가장 가깝게 전달하는 것은 가능하며, 이런 측면에서 영상의 시각요소들에 대한 분석은 의의를 갖는다.

영상은 일반적으로 색(color)과 형태(shape), 구도(composition), 움직임(movement)의 네 가지 구성요소를 갖는다고 알려져 있다. 그리고 이 구성요소를 통해 커뮤니케이션 과정을 진행한다. 게임내의 영상커뮤니케이션 역시 이와 같은 구성요소를 기본 요소로 사용하고 있다.²⁴⁾ 여러 가지 시각요소 중 인간이 가장 먼저 지각하는 색은 초기에 지각되어 우선적으로 전달될 뿐 아니라, 주관적, 정서적 전달까지도 가능하기 때문에 요소 중에서도 많은 영향력을 가지고 있다.²⁵⁾

Habert Zettl은 그의 저서에서 미디어로 전송되는 주제를 ‘명료화’하고 ‘강조’하기 위한 색의 주요기능을 다음과 같이 나누고 있다.

정보기능(Informational Function)

구도기능(Compositional Function)

감성 표현기능(Expressive Function)

정보기능으로서의 색의 주임무는 가능한 한 그 색과 주변의 색이 잘 구별되도록 하는데 있다. 여기서 색의 조화는 2차적인 문제이며 중요한 것은 명료성(clarity)이다. 하지만 흑백텔레비전 시청자들은 화면상으로 그 물체의 명도만 구별할 수 있고 색상은 구별할 수 없기 때문에 흑백텔레비전에서는 이러한 기능이 무의미하게 된다. 그렇기 때문에 흑백텔레비전의 시청자들이 물체를 구별하기 위해서는 색상 이외의 단서들, 이를테면 화면에서의 높이나 위치 혹은 그 물체의 상대적인 밝기 등을 알고 있어야 한다.

정보기능으로서 또 다른 측면은 색의 상징성이 있다. 색을 상징적인 의미로 사용하고자 할 때에는, 그 색의 상징적 의미가 자신이 나타내고자 하는 의도와 일치하는지, 그리고 시청자들이 그러한 상징적 의미를 공감할 수 있는지에 대한 확신을 가지고 있는 경우에만 사용되어야 할 것이다. 자신이 확신할 수 없는 색의 상징성은 어느 누구에게도 그 상징적 의미를 전달할 수 없다. 그러므로 영화나 텔레비전에서 불확실하고 애매한 ‘색의 상징’이란 있을 수 없는 일이다. 특히 그림이나 소설과는 달리 텔레비전

24) 이상구, 「네트워크게임에서 보여지는 영상 커뮤니케이션에 관한 연구」, 숙명여자대학교, 석사학위 논문, 2001, p.82.

25) 최정은, 앞의 논문, p.48.

이나 영화는 한번 지나간 영상을 다시 볼 수는 없기 때문에 각 장면의 색이 주는 상징적인 의미는 직관적으로 이해할 수 있는 것이라야 한다.

색을 상징적으로 사용할 때도 문제점은 있다. 즉, 자주 사용하지 않는 상징색은 시청자들이 잘 느끼지 못하는 반면, 너무 자주 사용하는 상징색은 오히려 식상한 느낌을 줄 수도 있는 것이다.

색은 영상의 일반적인 형태에 많은 영향을 미친다. 그림에서와 마찬가지로 우리는 한 가지 색을 가지고 화면의 일부분을 강조 할 수 있으며, 그 부분을 화면의 핵심 포인트로 삼고 다른 색으로 화면의 균형을 맞추어 나가는 식으로 화면의 구도를 잡을 수 있다. 색을 이러한 목적으로 사용할 때 우리는 이것을 ‘색의 구도기능’이라고 한다.

그러나 우리가 흔히 알고 있는 일반적인 색의 대비 효과는 영상에서는 별 의미가 없다. 화면에서 빨간색이 초록색보다 훨씬 넓은 면적을 차지하고 빨간색이 초록색보다 채도가 높을 경우, 빨간색이 초록색과 ‘보색대비’를 이루기보다는 오히려 빨간색이 초록색을 에너지 면에서 압도해 버리기 때문이다.

영상에서 화면의 색구도를 안정시키기 어려운 것은 카메라나 피사체의 움직임과 카메라 앵글의 다양성 때문이다. 즉, 롱 샷(long shot)에서 잘 어울리는 것처럼 보이던 색들도 미디엄 샷(medium shot)이나 클로즈업 샷(close-up shot)에서는 서로 잘 어울리지 않게 되는 경우가 많다는 것이다.

그러나 다른 방식으로 배색 문제에 접근하면 색의 구도 문제를 해결할 수 있다. 즉, 서로 어울리는 색상만을 찾을 것이 아니라, 색을 에너지로 변환시켜 생각하고 그 에너지를 화면에 배치하는 방식으로 생각하면 된다. 즉, 화면상의 색에너지 균형과 의도적인 불균형을 추구하면 될 것이다. 색의 에너지는 채도의 영향을 많이 받는다. 그리고 일반적으로 고채도의 색이 저채도의 색에 비해 큰 에너지를 가진다.

우리가 일반적으로 사용하는 배색의 실례에는 에너지가 작은 색상의 바탕에 에너지가 큰 색상을 적절하게 배치하는 방법이 있다.

색에너지를 다룰 때는 색상간의 상호관계만을 분리시켜 생각하기 보다는 색의 배합기능과 미적에너지 기능을 연관시켜 생각하는 것이 효과적이다. 사실 색구도 보다는 색에너지의 균형을 맞추으로써 좀더 명료하고 강력한 색배합이 가능해 진다.²⁶⁾

26) Habert Zettl, 박덕춘, 정우근 역, 「영상 제작의 미학적 원리와 방법」, 서울:커뮤니케이션북스, 2002, pp.111~115.

최근 출시되는 게임의 동영상들은 3D로 제작되는 비율이 높은 편이다. 이렇게 3D로 제작되는 영상의 경우 텔레비전이나 영화처럼 카메라 앵글의 위치가 자유롭고 조명효과를 이용하기 때문에 위의 이야기가 비록 영상 중에서 텔레비전이나 영화 등을 대상으로 한 것이지만 화면의 구도 설정이라는 면에 있어서는 충분히 고려할 만한 사항이 될 것이다.

색은 간혹 우리의 느낌이나 감성을 이끌어 내는데, 색의 이러한 기능을 ‘감성 표현기능’이라고 한다. 이 기능은 어떤 물체나 일의 특징을 표현할 수 있고, 극적인 느낌이나 흥분을 유도할 수 있으며, 상황에 따른 분위기를 조성할 수 있다. 여러 가지 색 중에서 에너지가 큰 따듯한 색은 에너지가 적은 따듯한 색보다 좀더 행복하고 힘 있는 느낌을 준다. 그러나 이러한 일반적인 느낌에서 벗어나는 예외도 얼마든지 찾아볼 수 있다.

예를 들어 에너지가 작은 차가운 색으로 폭력적이 색 계열로 폭력장면을 묘사했을 때 오히려 폭력적인 분위기를 강하게 조성할 수도 있으며, 심지어는 으스스한 분위기마저 감돌게 할 수도 있다.

시청자들로 하여금 감성적인 장면을 감상할 수 있게 하는 또 다른 방법은 자연적인 색에서 채도를 낮추거나 아예 무채색으로 만드는 것이다. 매우 감성적인 장면일 경우, 즉 남녀의 밀회 장면, 아이에게 젖을 먹이는 어머니의 모습, 전쟁터에서 부상당한 군인의 처참한 모습 등과 같은 장면의 경우에는 색이 도움이 되기보다는 오히려 방해가 될 수 있다. 이러한 감성적인 장면에서 채도가 높은 색을 사용하면 비감성적인 장면이 되어버려 시청자들은 그 장면을 감상하기 보다는 객관적으로 뜯어보게 된다.

한 장면의 감성적인 상황을 감상한다는 것은 시청자들의 외적인 사실감을 뚫고 상황의 가상적인 느낌을 공감하는 것을 의미한다. 사람이나 물체와 같이 지각할 수 있는 형상에 색상이 나타나면 시청자들은 사람이나 물체의 내면적인 모습보다 외향에 더 많은 관심을 가지게 된다.

그러나 색의 채도를 빼버리거나 포스트라이제이션(posterization), 모자이크(mosaic), 소프트 포커스(soft focus)효과등과 같은 영상효과를 이용하여 화면의 질을 떨어트리면 관객이나 시청자들은 저화질 화면의 부족한 화소(picture element)를 채우기 위해서 심리적인 반응을 보이기 때문에 고화질 화면을 보고 있을 때보다 감성적인 느낌을 더 많이 받게 되는 것이다.

화면에 색을 사용할 때 그 장면의 내면적인 깊이와 섬세한 감정을 읽을 수 없으면 무채색을 사용해야 하고, 색이 그 장면의 구체적인 상황을 자세히 설명하고 강조할 수 있을 때에는 유채색을 사용해야 하며, 자극적이고

스펙터클한 장면을 추구할 때에도 유채색을 사용해야 한다.

일반적으로 하나의 장면이 감정적일수록 저화질의 화면으로 처리해야 하고, 저화질의 화면일수록 색상의 필요성이 줄어들게 된다.²⁷⁾

2) 게임 동영상과 색채

색채의 이용은 많은 심리적이고 정서적인 기능을 갖는다. 영상에서 색채의 사용은 여러 가지 기능을 가질 수 있다. 우선 심미적인 기능으로 화면을 아름답게 시각적으로 아름답게 꾸미는 중요한 요소로서 작용한다. 또한 정서의 전달을 위한 역할로 전체 영상의 분위기를 좌우한다. 내러티브가 있을 경우 어떤 암시나 상징의 의미로 색채가 사용되기도 한다. 이러한 여러 가지 기능을 효과적으로 수행하기 위하여 영상에 있어서 색채표현은 기술적으로나 심리적으로나 다양한 각도에서 고려될 수 있는 문제이다.²⁸⁾

게임 동영상은 제작 방식에 따라 크게 2D애니메이션과 3D애니메이션 방식으로 나눌 수 있다. 2D애니메이션 방식은 기존의 셀 애니메이션 기법을 이용한 것으로 화면의 색채를 표현할 때는 일반적인 회화나 포스터등과 같은 채색의 형태로 이루어진다. 한편 3D애니메이션은 3차원 그래픽 툴에서 모델링에 맵핑과 조명을 이용해 화면의 색채를 표현하고 있다. 이것은 3D애니메이션의 제작방식이 영화 등에서 적용되는 색채표현 방식과 유사하게 적용될 수 있음을 의미하는 것이다. 이와 같이 동일한 색채효과를 위해서도 2D애니메이션과 3D애니메이션이 다른 표현 방법을 취하고 있다. 그러나 이를 역으로 생각하면 비록 표현방식은 다르지만 2D애니메이션과 3D애니메이션은 동일한 색채효과를 가진다는 것을 의미한다.

본 연구에서 색채 효과를 다루는 관점은 게임 동영상에서 영상 커뮤니케이션의 시각적인 도구로서 색채가 갖는 주관적인 정서의 상징효과이다. 앞서 언급되었지만 색채는 상징으로서의 역할을 하고 인간의 태도변화를 유도하기도 한다. 또한 특정 색상으로 영상 전체나 혹은 부분에서 게임 사용자들에게 메시지를 전달한다. 앞서 이와 같은 관점의 이론적 근거를 위해 색채의 의미와 효과, 이미지에 관하여 살펴보았고 영상의 색채효과와 표현방법에 대해서도 알아보았다.

다음에는 구체적인 사례를 들어 색채의 상징효과를 분석하고 포커스 그

27) 위의 책, pp.116~119.

28) 최정은, 앞의 논문, p.54.

그룹 조사(Focus Group Research)방식을 통해 실제로 사용자들이 느끼는 색채의 상징효과에 대해 수집한 정보를 분석하여 게임 동영상에서 색채효과의 효용성을 알아볼 것이다.

IV. 게임 오프닝 동영상의 색채표현 분석

1. 분석 대상 및 방법

1) 분석대상

본 연구에서는 앞서 언급한 이론을 토대로 실제로 게임에 삽입된 게임 오프닝 동영상을 스토리의 소재별 특성을 기준으로 수집하였다. 수집의 근거로 미국의 게임분석 사이트인 게임랭킹닷컴(<http://www.gamerankings.com>)의 자료를 이용하였다.

- SF

- ① 다이노 크라이시스2
- ② 브루트 포스(Brute Force)
- ③ 헤일로
- ④ Zone Of the Enders : The 2nd Runner

- Modern

- ① 탐 클랜시의 스플린터 셀
- ② 그랜드 테프트 오토3 : 바이스 시티
- ③ 히트맨2
- ④ 메탈 기어 솔리드 2 : Sons of Liberty

- Horror

- ① 사일런트 힐3
- ② 바이오 하자드 0
- ③ 령 제로(Fatal Frame)
- ④ 클락 타워3

- Fantasy

- ① 파이널 판타지X
- ② 킹덤 하츠
- ③ 귀무자2
- ④ 이코(ICO)

- History

- ① 삼국지 전기2(Dynasty Tactics 2)

게임랭킹닷컴에서는 주요 사이트 상의 평점평균(Average score of main sites), 전체 사이트 상의 평점 평균(Average score of all sites), 평균 투표 평점(Average Voting), 검색 순위(Search Ranking)등을 중심으로 최고의 게임과 최악의 게임을 분류하고 순위로 각 게임들을 평가하고 있다.

이 사이트를 중심으로 자료수집을 하게 된 이유는 미국의 시장규모와 게임소프트웨어의 다양성에 있다. 미국은 일찍부터 콘솔게임이 발달해 왔기 때문에 게임 소프트웨어의 종류가 매우 다양하고 시장 규모도 현재 가장 큰 것으로 알려져 있다.

미국의 대표적인 게임단체인 IDSA(Interactive Digital Software Association)가 최근 발표한 미국 게임산업 현황자료에 따르면 전체 인구의 약 60%인 1억4500만명 가량이 비디오콘솔게임을 즐기는 것으로 나타났다. 전체 인구의 60% 가량이 게임을 즐긴다는 것은 게임의 주 이용자층인 청소년들은 거의 모두가 게임을 즐긴다고 해도 과언이 아니다.¹⁾

한국의 콘솔게임시장은 미국에 비해 그 역사나 시장규모면에서 상대적으로 부족한 실정이다. 따라서 현재 미국을 모델로 분석해 보는 것은 장기적으로 한국의 게임 시장 변화와 발전 방향을 모색하는데 도움 될 것으로 생각된다.

본 연구에서는 게임랭킹닷컴의 자료를 바탕으로 스토리의 소재별 특성을 기준으로 게임 동영상을 선정하였고 그 중 순위에서 일위부터 십위까지의 작품들에서 현재 인터넷상에서 동영상이 제공되는 작품을 중심으로 각 4편씩을 선정하였다.

그러나 역사물(History)물의 경우 장르의 특성상 콘솔게임에서 그 예를

1) <http://www.gameinfinity.or.kr/> 알림마당/ 게임뉴스/ 미국편.1-생활 속 깊숙이 파고드는 게임

찾아보기 힘들기 때문에 한 작품만이 분석의 대상이 되었다.

본 분석에서는 또한 실제 사용자들의 의견을 참고하기 위해 FGI(Focus Group Interview)기법을 통해 분석 자료를 도출하였다. 이를 위해 4개의 참여그룹이 선정되었는데 게임에 대한 지식과 활용도가 높은 고(高)사용자 그룹과 일반적인 관심과 약간의 사용 경험을 가진 저(底)사용자 그룹, 색채전문가인 컬러리스트 그룹과 게임업계 종사자로 구성된 게임업계 그룹으로 분류하였다. 각 그룹은 4명씩 총 16명이 참석하였으며 각 그룹별로 시간과 장소를 달리해서 집단토론이 이루어졌다.

2) 분석방법

분석의 선행 단계로 게임 동영상에서 분석에 사용될 이미지를 추출하였으며, 소프트웨어로는 어도비(Adobe)사의 프리미어(Premiere) 프로그램을 사용하였다. 게임의 동영상들에서 배경과 인물의 형태가 분명한 이미지를 중심으로 임의로 4개의 프레임을 선정하여 진행하였다.

프레임 별로 선정된 이미지들은 어도비사의 포토샵(Photoshop) 프로그램에서 필터(Filter)의 기능 중 픽셀레이트(Pixelate)의 모자이크(Mosaic)를 사용하여 색상을 단순화하여 사각형으로 이미지를 재구성하였다. 여기서 중요한 것은 인물과 배경의 구분인데 이를 위해 이미지의 셀 크기를 200개의 사각형으로 재구성한다. 인물과 배경으로 나누어 추출된 색들은 다시 색상의 명도와 채도가 같은 것들을 배제시켜 색상의 수를 줄이게 된다.

컴퓨터상에 재생되는 영상을 기준으로 하기 때문에 분석에 사용된 칼라 모델은 RGB모델이다. 그러나 이 모델은 일반인들이 쉽게 연상하기에는 어려운 수학적 모델이다. 또한 색채로 연상 감정 및 상징을 분석하고 FGI 그룹에 예시로 제공되어 분석의 기준이 될 색상환은 일반인들이 구분하기 쉬워야 한다.

먼셀(Munsell)의 색상환 모델은 이런 경우에 비교적 적합하다. 따라서 RGB모델을 먼셀 모델로 전환 시켜야 한다. 이와 같은 색채 모델의 전환에는 먼셀 웹사이트의 먼셀 컴버전(Munsell Conversion)프로그램이 사용되었다.

색채의 분석은 색상들을 먼셀의 색상환 모델에 적용시켜 그 색들이 어떻게 분포하는지 알아보고 또한 그리드를 이용하여 색의 면적비율을 조사하여 메인 컬러와 서브컬러 포인트 컬러를 알아보고 이를 색채의 연상 감정 및 상징표에 근거하여 분석하였다.

이를 종합하여 FGI기법으로 연구된 분석 자료들과 비교하여 분석하였다. 분석방

법의 구체적인 내용은 다음과 같다.

(1) 먼셀의 색상환

1905년 미국의 화가이며 색채 연구가인 먼셀(Albert H. Munsell, 1858~1919)이 고안한 색 표시법으로 색을 색상(色相:H/hue)·명도(明度:V/value)·채도(彩度:C/chroma)의 3속성으로 나누는데 그 중 색상에 관련된 이론이다. 색상환을 적(R), 황(Y), 녹색(G), 청(B), 자(P)의 5색을 기본색으로 하여 각각의 중간에 주황(YR), 황록(GY), 청록(BG), 청자(PB), 적자(RP)를 두어 합계 10가지의 색상으로 나눈 것이며 이를 색채 단계에 따라 10등분하여 전체를 100등분한 것이다.

먼셀의 표색계는 여러 가지 색상과 그 상관관계를 보기 좋고 이해하기 쉽게 정리해 놓아 국제적으로 널리 사용되고 있다.

(2) 색채의 면적비

색채의 면적비는 프레임별로 분류된 이미지로부터 계산된 것이다. 이미지들은 Red, Green, Blue의 3가지 기본색을 토대로 색상이 표현되며 72dpi(dot per inch)의 해상도를 갖고 있다. 하나의 그림에는 무수한 색들이 섞여 있으나 본 분석 과정에서 포괄적인 이해를 위해 R, G, B가 각각의 값이 특정한 색사의 4%이내에 들어 있는 색상들은 한 가지 색으로 간주하였다.(디지털화 된 그림은 R, G, B가 각각 255단계로 표현되는데 이 값이 ± 10 이내에 들어있는 색들은 같은 계열의 색으로 통합하였다.) 그림에서 대표적인 색상들을 지정하여 해당색이 채색되어 있는 면적의 비율을 막대그래프의 길이로 나타내었다.

(3) 포커스 그룹 조사 FGI(Focus Group Interview) & Research

본 조사의 목적은 게임 동영상과 색채 상징이미지에 대한 게임 사용자의 의식을 알아보는 것이다. 따라서 게임 사용자 그룹을 중심으로 8명을 선정하고 비교대상으로 게임업계 종사자와 색채전문가를 각 4인씩을 선정한다. 이 중에서 게임 사용자 그룹은 다시 고사용자와 저사용자로 구분한다. 조사의 진행은 게임 동영상과 색채 상징이미지에 대한 질문지를 바탕으로 참가자들의 집단토론 형식으로 이루어진다. 진행의 기록을 위해 진행자는 노트기록과 녹음의 두 가지 방법을 사용한다.

진행자는 조사의 내용을 수집, 분석한 뒤에 그 결과를 앞서의 색채 분석 결과와 비교하여 정리한 다음 연구자의 분석 내용과의 주된 의견 차이점과 공통점을 통해 분석한다.

2. 사례분석

1) SF(Science Fiction)

(1) 사례1 : 다이노 크라이시스2



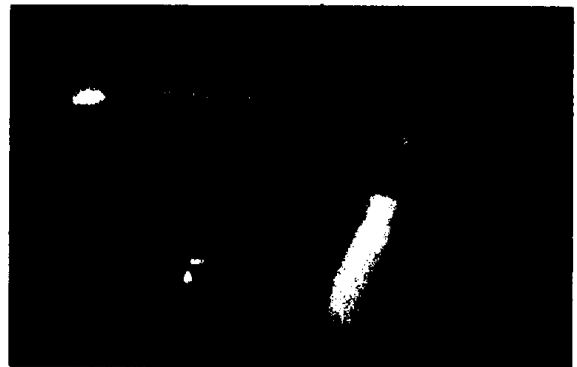
〈그림1-1〉 다이노 크라이시스2



〈그림1-2〉 다이노 크라이시스2



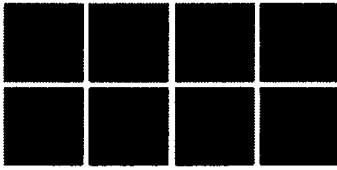
〈그림1-3〉 다이노 크라이시스2



〈그림1-4〉 다이노 크라이시스2

- 제작사 : CAPCOM(2000)
- 1996년 바이오 해저드의 성공을 발판으로 동일한 게임 시스템에서 파생한 게임 디노 크라이시스의 후속편. 비밀 생체 실험의 영향으로 고립된 공간에서 특수 부대원이 되어 과학기술로 재생된 공룡들과 전투를 벌이며 음모를 파헤친다는 내용이다. 전작에 비해 어려운 퍼즐(Puzzle)을 즐기고 액션성을 강화해 호평을 받았다.

① 추출색



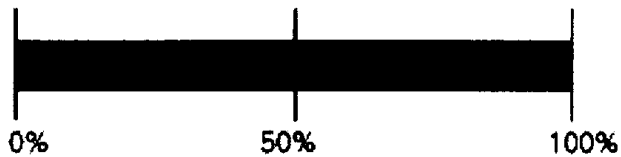
〈그림1-5〉 추출색

② 먼셀값과 RGB값

	L*	a*	b*	R	G	B
1	9.85R	4.23	12.65	192	72	38
2	5.82R	6.20	5.30	206	147	149
3	3.04G	6.46	1.01	264	170	170
4	4.36G	1.72	1.66	52	60	57
5	5.24G	4.21	1.28	224	115	107
6	2.86PB	4.59	3.41	110	124	150
7	4.74PB	3.04	2.01	81	86	105
8	5R	5	10	0	0	0

〈표5-1〉 먼셀값과 RGB값

③ 색채의 면적비



〈그림1-6〉 색채 면적비

④ 색채분석

색채	상징
red	위험, 열
green	안전, 진행, 디지털
gray	힘, 제복, 기계
black	암흑, 적막

〈표5-2〉 상징 이미지 분석

(2) 사례2 : 브루트 포스(brute force)



〈그림2-1〉 브루트 포스



〈그림2-2〉 브루트 포스



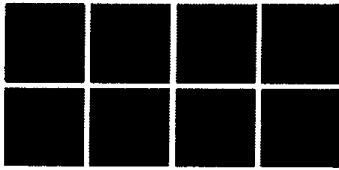
〈그림2-3〉 브루트 포스



〈그림2-4〉 브루트 포스

- 제작사 : 마이크로 소프트(2003)
- 헤일로와 성공을 거둔 삼아 마이크로 소프트가 내놓은 유사한 액션 게임. 먼 미래 외계인과 전쟁을 벌이는 지구인 특수부대의 일원이 되어 적진에 잠입, 적을 섬멸하는 특수임무를 수행하는 것이 게임 내의 목적이다. 게임의 내용 보다는 뛰어난 그래픽과 액션성에 치중한 게임.

① 추출색



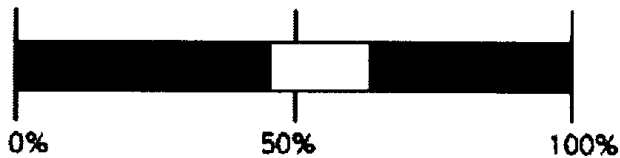
〈그림2-5〉 추출색

② 먼셀값과 RGB값

1	3.95YR	4.77	11.10	191	103	31
2	1.56GY	4.48	4.23	124	123	77
3	6.27GY	3.44	12.77	90	99	78
4	7.49B	7.13	6.39	129	193	229
5	8.48GY	9.90	0.78	255	255	255
6	8.79GY	6.12	1.28	157	162	156
7	46B	4.01	1.80	95	112	120
8	5R	5	16	0	0	0

〈표6-1〉 먼셀값과 RGB값

③ 색채의 면적비



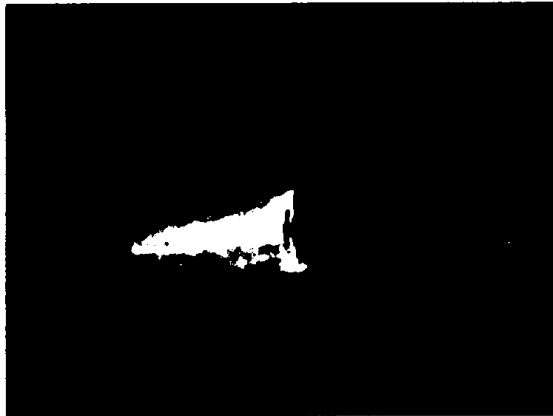
〈그림2-6〉 색채 면적비

④ 색채분석

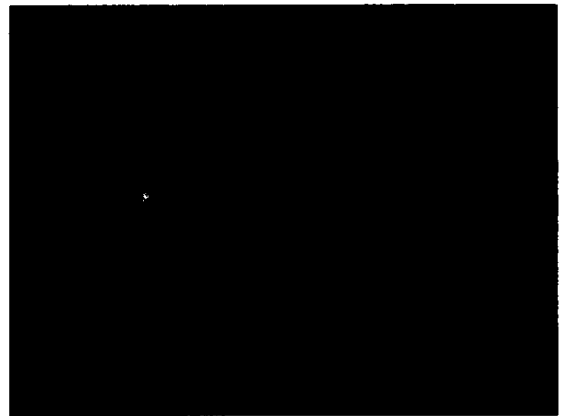
red	위험, 열, 정열
blue	차가움, 서늘함
gray	힘, 제복, 기계
black	암흑, 적막

〈표6-2〉 상징 이미지 분석

(3) 사례3 : 헤일로



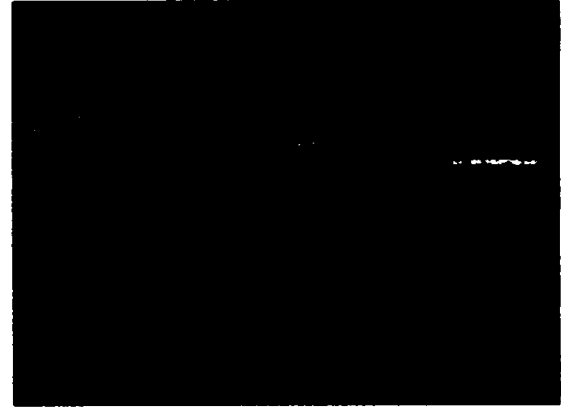
〈그림3-1〉 헤일로



〈그림3-2〉 헤일로



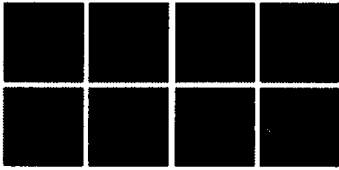
〈그림3-3〉 헤일로



〈그림3-4〉 헤일로

- 제작사 : 마이크로 소프트 & 번지 소프트(2001)
- 엑스박스 최고의 성공 게임. 플레이어가 먼 미래 지구인 부대의 일원이 되어 외계 종족과 전쟁을 벌이는 1인칭 슈팅 게임이다. 마우스, 키보드를 모두 사용할 수 있는 PC에서와 달리 단순한 조종기만을 쓸 수 있는 콘솔에서는 액션 게임이 성공하기 어렵다는 고정관념을 깨고 간편한 인터페이스와 빠른 속도감 등으로 큰 인기를 누렸다.

① 추출색



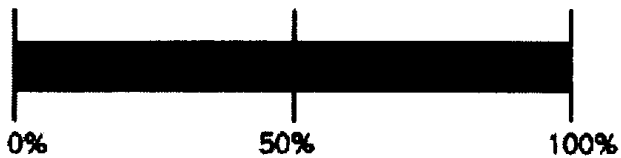
〈그림3-5〉 추출색

② 먼셀값과 RGB값

1	93Y	3.69	7.31	133	94	17
2	7.69G	3.34	4.45	52	102	90
3	8.32GY	1.14	1.61	47	48	42
4	3.41BG	5.00	1.54	122	136	139
5	43B	5.43	8.56	69	150	203
6	4.19B	4.87	4.08	93	136	155
7	5.72GY	2.46	3.40	67	77	52
8	5R	5	10	0	0	0

〈표7-1〉 먼셀값과 RGB값

③ 색채의 면적비



〈그림3-6〉 색채 면적비

④ 색채분석

green	안전, 진행, 디지털
blue	차가움, 서늘함
gray	힘, 제복, 기계
black	암흑, 적막

〈표7-2〉 상징 이미지 분석

(4) 사례4 : Zone Of the Enders : The 2nd Runner



〈그림4-1〉 Zone Of the Enders



〈그림4-2〉 Zone Of the Enders



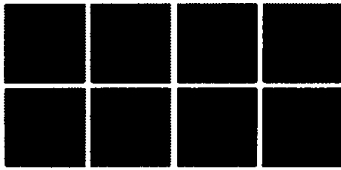
〈그림4-3〉 Zone Of the Enders



〈그림4-4〉 Zone Of the Enders

- 제작사 : KONAMI(2001)
- 메탈 기어 솔리드로 유명한 코나미의 PS2용 액션 게임. 서기 2172년 우주 식민지의 인류와 지구에 남은 인류 간의 갈등에 휘말린 주인공들이 겪는 모험을 스페이스 오페라(space opera)와 로봇 액션의 형식을 결합해 그린 게임.

① 추출색



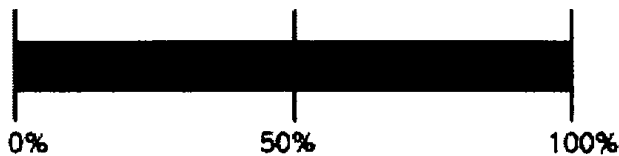
〈그림4-5〉 추출색

② 먼셀값과 RGB값

색상	색상명	L*	a*	b*	R	G	B
1	39G	2.32	6.93	105	21	21	
2	2.44YR	6.33	12.45	246	134	70	
3	5.82Y	2.85	3.59	94	81	49	
4	8.83G	7.22	7.64	106	204	181	
5	45G	5.33	12.20	5	161	62	
6	6.83PB	4.68	15.37	75	118	230	
7	6.419B	2.66	9.10	49	74	140	
8	5R	5	10	0	0	0	

〈표8-1〉 먼셀값과 RGB값

③ 색채의 면적비



〈그림4-6〉 색채 면적비

④ 색채분석

색상	의미
red	위험, 열
green	안전, 진행, 디지털, 바다
blue	차가움, 서늘함
black	암흑, 적막

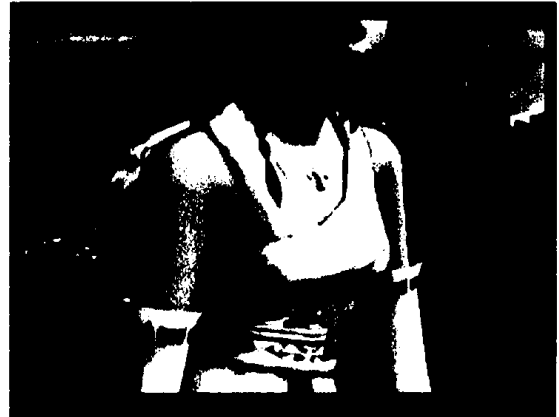
〈표8-2〉 상징 이미지 분석

2) Fantasy

(1) 사례1 : 파이널 판타지X



〈그림5-1〉 파이널 판타지X



〈그림5-2〉 파이널 판타지X



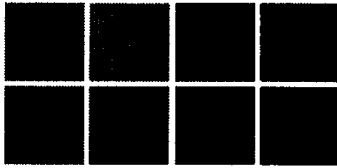
〈그림5-3〉 파이널 판타지X



〈그림5-4〉 파이널 판타지X

- 제작사 : 스퀘어-에닉스(2001)
- 플레이 스테이션 최대의 히트작. 영화적인 연출과 동영상, 방대한 스토리로 유명한 스퀘어의 판타지 롤플레이нг 게임.

① 추출색



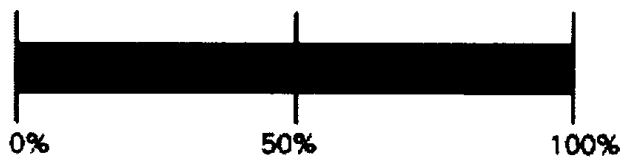
〈그림5-5〉 추출색

② 먼셀값과 RGB값

1	2.27YR	5.94	14.75	242	119	16
2	3.94Y	7.80	11.92	242	196	0
3	9.07R	4.08	15.30	199	48	5
4	3.20P	2.54	12.62	105	43	140
5	2.55YR	4.06	11.19	174	82	7
6	6.99YR	1.53	4.35	79	45	17
7	5.43RP	3.26	1.70	106	86	97
8	5R	5	N	34	19	22

〈표9-1〉 먼셀값과 RGB값

③ 색채의 면적비



〈그림5-6〉 색채 면적비

④ 색채분석

red	활력, 정열, 선명
orange	따뜻함, 온기, 휴식
yellow	희망, 쾌활, 다정함
violet	신비, 고귀함, 섬세함, 우아, 신성

〈표9-2〉 상징 이미지 분석

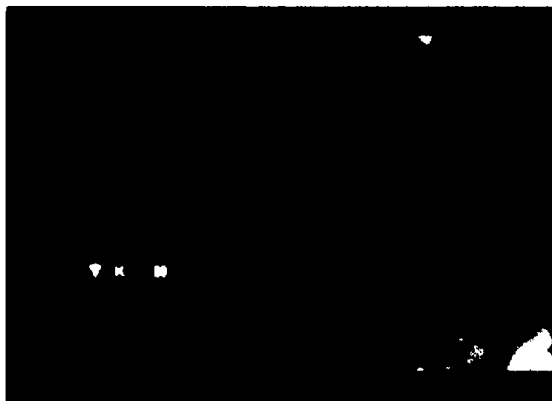
(2) 사례2 : 킹덤 하츠



〈그림6-1〉 킹덤 하츠



〈그림6-2〉 킹덤 하츠



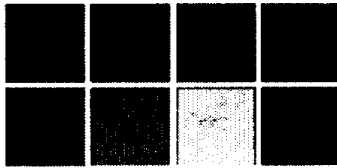
〈그림6-3〉 킹덤 하츠



〈그림6-4〉 킹덤 하츠

- 제작사 : 스퀘어(2002)
- 파이널 판타지의 제작사 스퀘어가 미국의 디즈니와 손잡고 제작한 판타지 롤플레이밍 게임. 미키 마우스, 도날드 덕과 같은 유명 디즈니 캐릭터들은 물론 파이널 판타지 등의 게임 캐릭터들이 함께 등장한다는 점이 큰 특징이다.

① 추출색



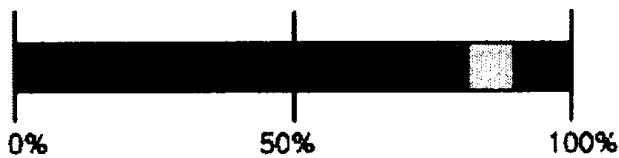
〈그림6-5〉 추출색

② 먼셀값과 RGB값

1	9.65R	3.02	12.61	160	0	2
2	7.92R	5.16	20.53	255	1	1
3	6.92PB	2.75	25.65	15	18	227
4	6.24YR	6.99	13.58	255	158	25
5	8.24GY	3.75	9.40	54	116	17
6	6.97YR	7.69	8.13	253	184	125
7	8.34Y	9.13	7.01	253	236	146
8	5.15P	5.30	22.63	205	73	253

〈표10-1〉 먼셀값과 RGB값

③ 색채의 면적비



〈그림6-6〉 색채 면적비

④ 색채분석

red	위험, 불, 활력, 정열, 선명
yellow	희망, 쾌활, 다정함
blue	희망, 물
violet	신비, 고귀함, 섬세함, 우아, 신성

〈표10-2〉 상징 이미지 분석

(3) 사례3 : 귀무자2



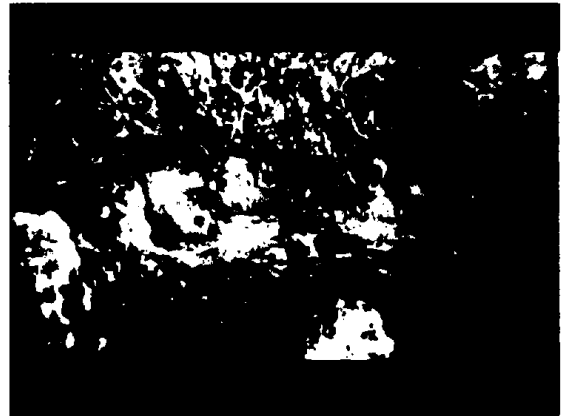
〈그림7-1〉 귀무자2



〈그림7-2〉 귀무자2



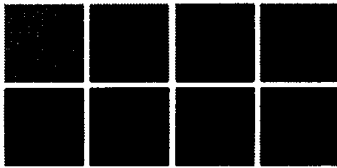
〈그림7-3〉 귀무자2



〈그림7-4〉 귀무자2

- 제작사 : CAPCOM(2001)
- 플레이스테이션2 최초로 밀리언 셀러를 기록한 판타지 액션 게임. 홍콩의 유명 배우인 금성무(카네시로 다케시)를 주인공으로 직접 모션 캡처했다는 점과 역시 모션 캡처 기술을 활용한 오프닝 동영상에 세계 최대의 컴퓨터 그래픽 전시회인 SIGGRAPH에서 최우수상을 수상하는 등 게임 안팎으로 많은 주목을 받은 작품. 일본의 전국시대 말기 세상에 나타난 악령들을 퇴치하는 젊은 사무라이의 모험이 주된 내용으로 제작사 캡콤이 '탈(脫) 바이오 하저드'를 내세운 만큼 참신한 게임 연출로 콘솔 액션 게임의 새로운 흐름을 만들어 냈다는 평가를 얻었다.

① 추출색



〈그림7-5〉 추출색

② 먼셀값과 RGB값

1	6.54YR	7.09	6.90	232	171	126
2	6.21Y	6.93	5.87	200	179	112
3	0.54YR	4.74	13.12	207	87	37
4	8.40GY	7.29	10.92	140	206	96
5	0.97Y	4.61	4.61	150	118	79
6	0.42B	2.09	2.05	51	68	75
7	2.16PB	5.59	9.38	81	152	214
8	5R	0	N	2	32	94

〈표11-1〉 먼셀값과 RGB값

③ 색채의 면적비



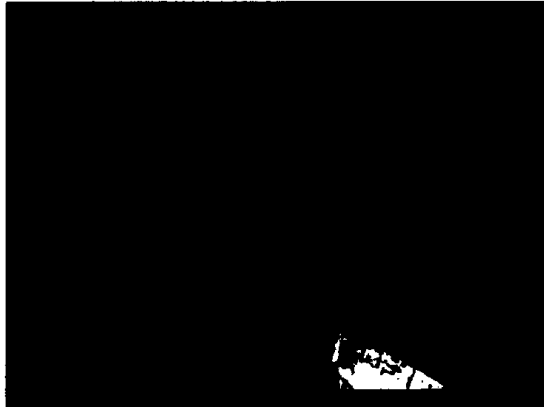
〈그림7-6〉 색채 면적비

④ 색채분석

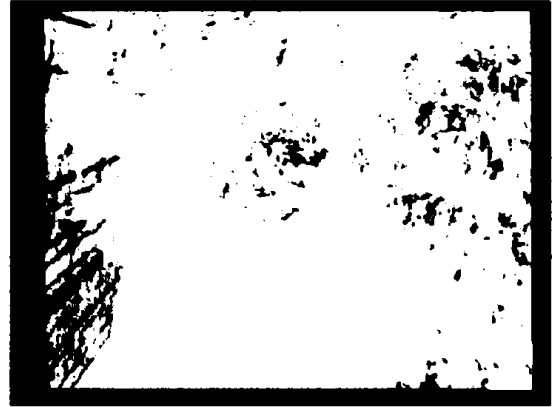
red	극적, 선명, 성숙
yellpw-green	자연
blue	차가움
blue-violet	깊음, 차가움

〈표11-2〉 상징 이미지 분석

(4) 사례4 : 이코(ICO)



〈그림8-1〉 이코(ICO)



〈그림8-2〉 이코(ICO)



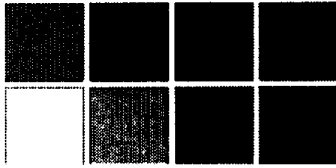
〈그림8-3〉 이코(ICO)



〈그림8-4〉 이코(ICO)

- 제작사 : SCEK(소니 컴퓨터 엔터테인먼트, 2001)
- 소니가 오랜 기간 동안 심혈을 기울여 제작한 판타지 어드벤처 게임. 화려한 그래픽이나 웅장한 스토리 등으로 소비자들의 눈길을 끌려는 최근의 일반적 경향과는 달리 단순하기까지 한 스토리와 절제된 연출로 세련되고 인상적인 작품을 만들어 냈다. 이 때문에 파이널 판타지나 메탈 기어 솔리드 등의 ‘블록 버스터’ 게임과 같은 대대적인 홍보가 없었음에도 이코는 소비자들의 입소문과 호평을 통해 여전히 꾸준한 인기를 얻고 있다. 특히 북미에서 게임의 아카데미상으로 불리는 AIAS (Academy of Interactive Arts & Science)에서 2개 부문 상을 수상하는 등 세계적으로도 그 작품성을 인정받았다.

① 추출색



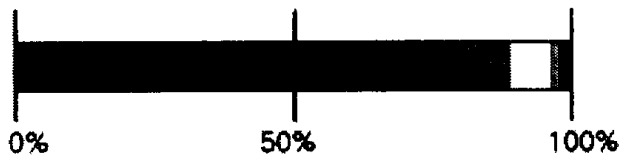
〈그림8-5〉 추출색

② 먼셀값과 RGB값

1	5.72GY	8.44	11.55	196	231	79
2	1.36Y	4.34	3.25	137	113	87
3	0.45GY	3.37	1.08	97	94	87
4	6.01PB	1.70	0.34	58	57	62
5	8.48GY	9.90	0.78	255	255	255
6	3.28P	8.42	5.07	228	209	669
7	9.98Y	6.58	2.54	179	172	146
8	5R	0	N	0	0	0

〈표12-1〉 먼셀값과 RGB값

③ 색채의 면적비



〈그림8-6〉 색채 면적비

④ 색채분석

yellpw-green	자연, 야외
white	순수, 순결, 청초
gray	불길, 우울
black	암흑, 공포

〈표12-2〉 상징 이미지 분석

3) Horror

(1) 사례1 : 사일런트 힐3



〈그림9-1〉 사일런트 힐3



〈그림9-2〉 사일런트 힐3



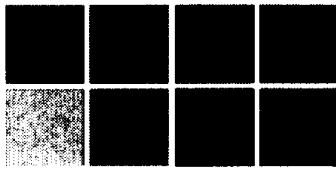
〈그림9-3〉 사일런트 힐3



〈그림9-4〉 사일런트 힐3

- 제작사 : KONAMI(2003)
- 1996년 코나미에서 제작한 독특한 호러 어드벤처 게임 사일런트 힐의 시리즈의 최신작. 캡콤의 바이오 하저드 시리즈와 함께 호러-액션 게임 장르에서 양대 산맥을 이룬다고 할 만큼 유명한 작품이다. 특히 액션에 치중한 바이오 하저드와 달리 액션만 아니라 어드벤처와 퍼즐 게임의 요소도 훌륭하게 살리고 있는 사일런트 힐 시리즈는 팬들에게 지속적인 사랑을 얻고 있다.

① 추출색



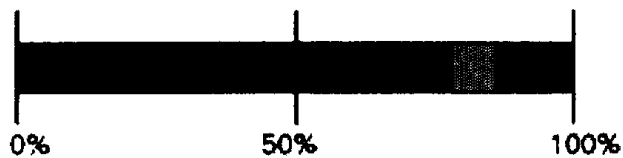
〈그림9-5〉 추출색

② 먼셀값과 RGB값

1	4.17Y	6.53	6.45	197	167	97
2	4.74GY	6.34	4.18	163	170	126
3	5.23GY	3.25	1.12	91	92	86
4	4.64YR	4.21	8.86	166	95	43
5	6.84YR	8.92	2.72	225	223	210
6	3.01YR	6.46	10.60	240	143	90
7	6.17RD	1.01	5.98	72	20	60
8	5R	5	N	3	2	0

〈표13-1〉 먼셀값과 RGB값

③ 색채의 면적비



〈그림9-6〉 색채 면적비

④ 색채분석

red	피, 위험
white	빛, 희망
gray	우울, 공포, 불결함
black	죽음, 공포, 불안

〈표13-2〉 상징 이미지 분석

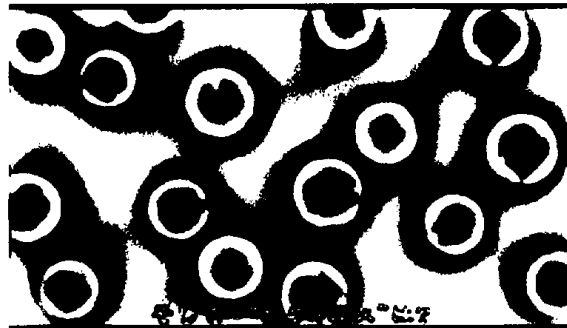
(2) 사례2 : 바이오 하자드0



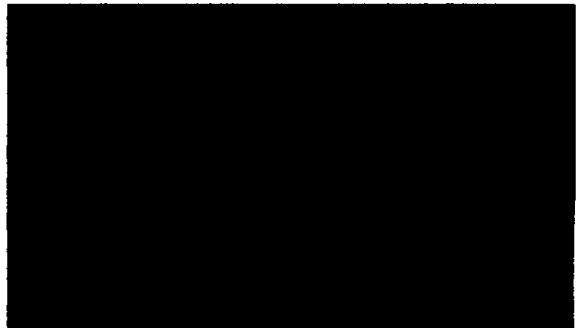
〈그림10-1〉 바이오 하자드0



〈그림10-2〉 바이오 하자드0



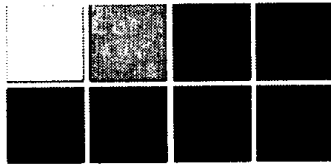
〈그림10-3〉 바이오 하자드0



〈그림10-4〉 바이오 하자드0

- 제작사 : CAPCOM(2002)
- 1996년 발매되어 격투 게임 전문 제작사였던 캡콤을 단숨에 게임계의 대기업으로 일으켜 세운 대표적 호러-액션 게임인 바이오 하자드 시리즈의 최신작이다. 시리즈 전체의 특징이라 할 수 있는 뛰어난 그래픽과 박진감 넘치는 액션 연출 등이 장점이다. 시리즈 전체의 스토리 중 가장 첫 부분을 다루고 있는 이 게임은 비밀리에 사람을 좀비(zombie)로 변화시키는 세균병기를 개발한 거대 기업의 음모를 파헤치는 경찰 특수부대원들의 활약을 다루고 있다.

① 추출색



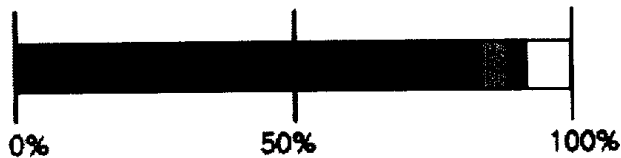
〈그림10-5〉 추출색

② 먼셀값과 RGB값

1	8.50GY	9.83	0.78	253	253	253
2	9.92BG	8.71	2.11	206	228	239
3	4.36RP	5.22	1.09	148	135	145
4	4.59R	5.13	8.99	202	107	113
5	5.41YR	2.88	0.59	90	81	82
6	1.92B	3.19	1.52	79	92	100
7	6.97GY	2.01	0.51	64	64	64
8	5R	5	N	7	9	8

〈표14-1〉 먼셀값과 RGB값

③ 색채의 면적비



〈그림10-6〉 색채 면적비

④ 색채분석

red	피, 위험
blue	서늘함, 차가움
gray	우울, 공포, 불결함
black	죽음, 공포, 불안

〈표14-2〉 상징 이미지 분석

(3) 사례3 : 령 제로(fatal frame)



〈그림11-1〉 령 제로



〈그림11-2〉 령 제로



〈그림11-3〉 령 제로



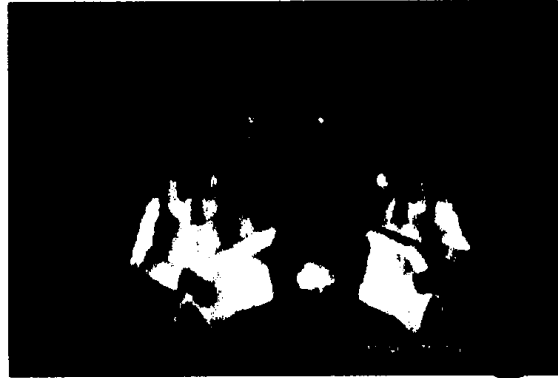
〈그림11-4〉 령 제로

- 제작사 : TECMO(2002)
- '데드 오어 얼라이브'와 같은 격투 게임으로 유명한 테크모의 호러 어드벤처 게임. 사일런트 힐이나 바이오 하자드 시리즈가 무기 등을 사용해 공포의 대상을 물리치고 파괴하는 것이 주된 게임 내용인데 비해 령 제로는 심령(心靈) 사진을 촬영할 수 있는 사진기를 사용해 귀신들을 포박한다는 독특한 설정과 흑백에 가까운 어두침침한 그래픽을 의도적으로 사용해 호러 장르의 분위기를 잘 살렸다는 평가를 받았다. 어머니로부터 영적 능력을 물려받은 소녀 미쿠가 귀신이 출몰하는 버려진 저택을 탐험하는 것이 게임의 주된 내용이다.

(3) 사례3 : 령 제로(fatal frame)



〈그림11-1〉 령 제로



〈그림11-2〉 령 제로



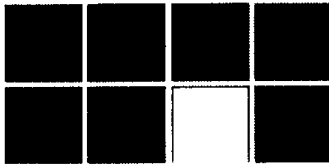
〈그림11-3〉 령 제로



〈그림11-4〉 령 제로

- 제작사 : TECMO(2002)
- '데드 오어 얼라이브'와 같은 격투 게임으로 유명한 테크모의 호러 어드벤처 게임. 사일런트 힐이나 바이오 하자드 시리즈가 무기 등을 사용해 공포의 대상을 물리치고 파괴하는 것이 주된 게임 내용인데 비해 령 제로는 심령(心靈) 사진을 촬영할 수 있는 사진기를 사용해 귀신들을 포박한다는 독특한 설정과 흑백에 가까운 어두침침한 그래픽을 의도적으로 사용해 호러 장르의 분위기를 잘 살렸다는 평가를 받았다. 어머니로부터 영적 능력을 물려받은 소녀 미쿠가 귀신이 출몰하는 버려진 저택을 탐험하는 것이 게임의 주된 내용이다.

① 추출색



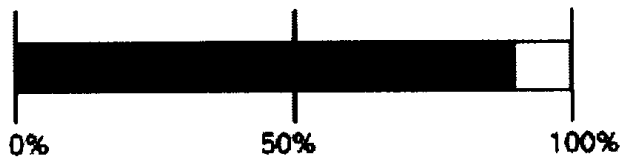
〈그림11-5〉 추출색

② 먼셀값과 RGB값

1	9.77YR	6.56	2.19	189	167	154
2	6.40YR	4.25	1.01	126	112	111
3	2.58Y	1.90	1.65	70	60	50
4	8.38GY	7.58	1.02	195	197	194
5	1.10G	5.68	0.59	149	150	152
6	5.00BG	5.01	1.11	126	135	140
7	8.48GY	9.90	0.78	255	255	255
8	5R	5	N	15	17	16

〈표15-1〉 먼셀값과 RGB값

③ 색채의 면적비



〈그림11-6〉 색채 면적비

④ 색채분석

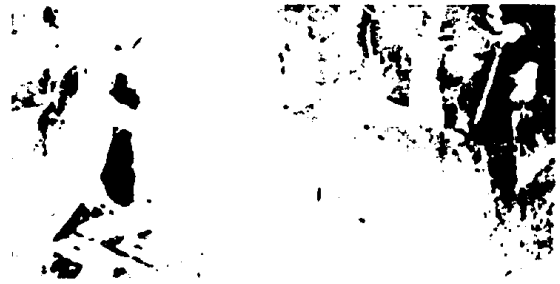
red	피, 위험
gray	우울, 공포, 불결함
black	죽음, 공포, 불안

〈표15-2〉 상징 이미지 분석

(4) 사례4 : 클락 타워3



〈그림12-1〉 클락 타워3



〈그림12-2〉 클락 타워3



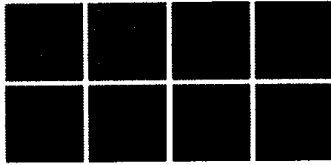
〈그림12-3〉 클락 타워3



〈그림12-4〉 클락 타워3

- 제작사 : CAPCOM(2002)
- 바이오 하자드의 제작사 캡콤과 영화 「배틀 로얄」로 유명한 일본의 감독 후카사쿠 킨지가 함께 제작한다는 것으로 큰 주목을 받은 호러 어드벤처 게임. 앞서 소개된 바이오 하자드, 사일런트 힐, 령 제로 시리즈들이 적극적으로 공포의 대상인 악마와 괴물들과 맞서 싸운다는 공통점을 갖는데 반해서 클락 타워 시리즈는 주인공이 자신을 살해하려는 괴물들로부터 수동적으로 도망칠 수밖에 없다는 독특한 설정을 통해 공포를 극대화시키는 게임이다. 어머니에서 딸에게로만 대대로 전해지는 신비한 힘을 소유한 소녀 알리사가 자신과 어머니를 살해하려는 악마로부터 자신과 어머니의 생명을 지켜내는 것이 게임의 줄거리이다.

① 추출색



〈그림12-5〉 추출색

② 먼셀값과 RGB값

1	0.78B	8.13	7.43	112	125	243
2	1.25Y	7.76	0.85	210	198	198
3	6.96R	4.14	7.34	168	90	88
4	7.76R	2.92	5.21	132	67	60
5	5.99PB	3.50	2.84	92	96	121
6	5.42PB	1.37	4.72	34	50	83
7	9.72BG	1.54	0.81	50	55	59
8	5R	5	N	1	4	9

〈표16-1〉 먼셀값과 RGB값

③ 색채의 면적비



〈그림12-6〉 색채 면적비

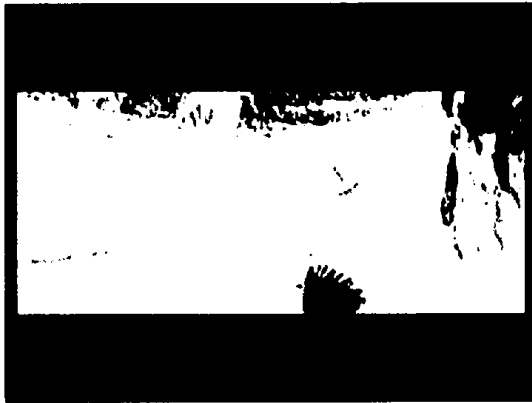
④ 색채분석

red	피, 위험
blue	서늘함, 차가움
gray	우울, 공포, 불결함
black	죽음, 공포, 불안

〈표16-2〉 상징 이미지 분석

4) Modern

(1) 사례1 : 스플린터 셀



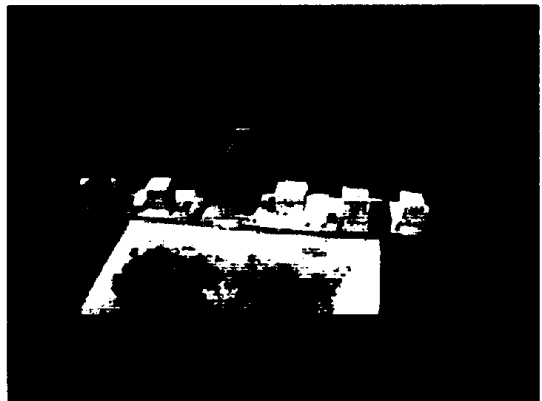
〈그림13-1〉 스플린터 셀



〈그림13-2〉 스플린터 셀



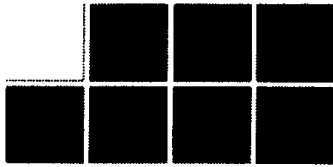
〈그림13-3〉 스플린터 셀



〈그림13-4〉 스플린터 셀

- 제작사 : Ubi 소프트(2003)
- 「패트리엇 게임」, 「붉은 10월호를 추적하라」 등의 밀리터리 스릴러 소설로 유명한 미국의 작가 톰 클랜시의 소설을 바탕으로 제작된 게임. 코나미의 메탈 기어 솔리드와 유사한 잠입 액션 게임으로서 주인공이 적을 죽이고 섬멸하기 보다는 적들에게 들키지 않고 은밀히 적의 기지에 잠입하여 임무를 완수하는 것이 목적이다.

① 추출색



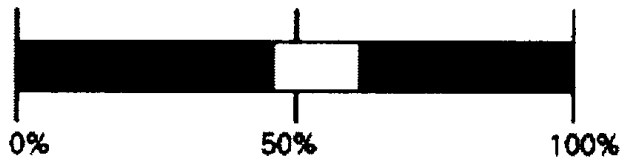
〈그림13-5〉 추출색

② 먼셀값과 RGB값

1	8.48GY	9.90	0.78	255	255	255
2	7.41GY	7.64	0.89	198	198	196
3	4.19YR	5.13	2.10	156	131	126
4	2.08YR	2.28	3.95	98	59	52
5	8.26GY	3.35	7.52	58	104	40
6	7.41GY	7.16	5.99	167	195	137
7	1.82Y	5.13	0.26	141	135	139
8	5R	5	N	1	1	1

〈표17-1〉 먼셀값과 RGB값

③ 색채의 면적비



〈그림13-6〉 색채 면적비

④ 색채분석

white	눈, 빛
green	디지털
gray	제복, 기계, 불
black	암흑, 불안

〈표17-2〉 상징 이미지 분석

(2) 사례2 : 그랜드 테프트 오토3 : 바이스 시티



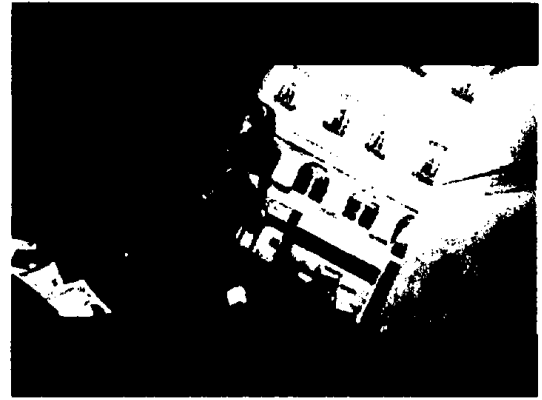
〈그림14-1〉 그랜드 테프트 오토3



〈그림14-2〉 그랜드 테프트 오토3



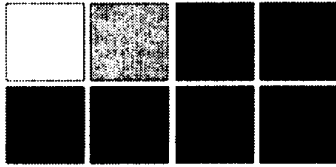
〈그림14-3〉 그랜드 테프트 오토3



〈그림14-4〉 그랜드 테프트 오토3

- 제작사 : Rockstar games(2001)
- 사용자가 범죄자가 되어 자동차 절도에서부터 청부 살해, 경찰관을 공격하게 하는 등 게임이 부도덕을 조장한다는 점에서 북미에서 높은 인기는 물론 악명도 함께 얻고 있는 시리즈의 최신작. 3편에서는 리버티 시티라는 가상의 도시에서 자신이 몸담고 있던 범죄 조직으로부터 제거 위협을 받는 조직원이 되어 범죄 조직과 범죄로 맞서는 내용을 담고 있다.

① 추출색



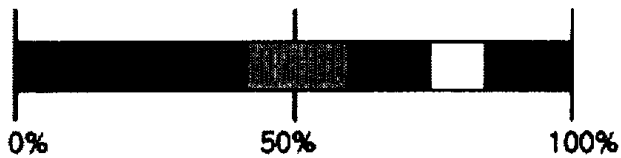
〈그림14-5〉 추출색

② 먼셀값과 RGB값

1	8.48GY	9.90	0.78	255	255	255
2	8.49GY	8.62	1.56	218	224	214
3	7.00GY	6.33	2.91	142	172	164
4	0.19Y	6.39	5.19	199	160	117
5	3.16B	6.53	4.55	127	178	197
6	8.34GY	3.51	1.34	94	99	93
7	3.96R	5.97	9.58	222	122	130
8	8.08GY	2.64	1.45	74	79	93

〈표18-1〉 먼셀값과 RGB값

③ 색채의 면적비



〈그림14-6〉 색채 면적비

④ 색채분석

red	선명, 극적
orange	죄수
blue	차가움, 냉정
gray	우울, 불결

〈표18-2〉 상징 이미지 분석

(3) 사례3 : 히트맨2



〈그림15-1〉 히트맨2



〈그림15-2〉 히트맨2



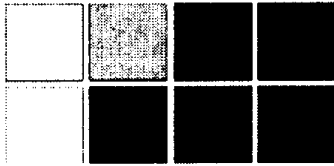
〈그림15-3〉 히트맨2



〈그림15-4〉 히트맨2

- 제작사 : EIDOS(2003)
- 위에 소개된 그랜드 테프트와 유사하게 범죄조직의 킬러가 되어 지령에 따라 다른 범죄자들을 암살한다는 특이한 설정을 바탕으로 큰 인기를 끌었던 히트맨의 속편. 암살자의 세계를 떠나 속죄의 삶을 살려던 주인공에게 거대 범죄조직이 다시 접근하고, 절친한 사람을 납치한 범죄조직에 맞서 주인공이 다시 복수에 나선다는 내용을 담고 있다. 액션 게임의 특성과 메탈 기어 솔리드, 스플린터 셀과 같은 잠입의 요소까지 복합적으로 담고 있다.

① 추출색



〈그림15-5〉 추출색

② 먼셀값과 RGB값

1	8.48GY	9.90	0.78	255	255	255
2	5.17GY	8.74	1.13	228	225	218
3	6.05YR	3.84	4.97	139	95	68
4	5.19Y	1.52	1.44	60	53	43
5	4.19GY	9.79	2.54	255	254	223
6	8.26GY	1.68	5.44	30	64	27
7	6.61GY	2.06	0.49	65	65	65
8	5R	5	N	0	0	0

〈표19-1〉 먼셀값과 RGB값

③ 색채의 면적비



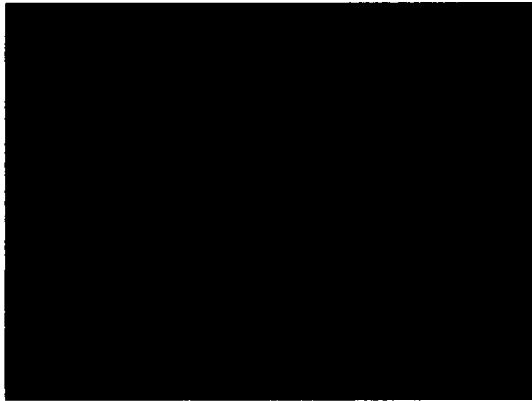
〈그림15-6〉 색채 면적비

④ 색채분석

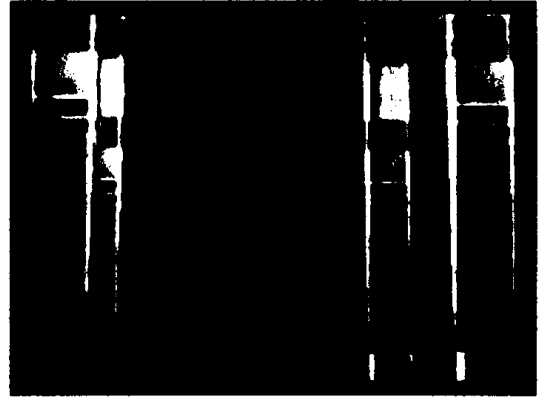
red	위협
green	디지털
gray	우울, 불결
black	불안, 신비

〈표19-2〉 상징 이미지 분석

(4) 사례4 : 메탈 기어 솔리드 2 : sons of liberty



〈그림16-1〉 메탈 기어 솔리드 2



〈그림16-2〉 메탈 기어 솔리드 2



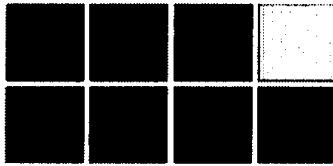
〈그림16-3〉 메탈 기어 솔리드 2



〈그림16-4〉 메탈 기어 솔리드 2

- 제작사 : KONAMI(2002)
- 플레이 스테이션2에서 가장 성공한 작품 중 하나로 게임에 영화적인 연출을 적극적으로 도입한 제작자 히데오 코지마의 역량이 가장 잘 드러난 게임. 잠입 액션이라는 독특한 요소를 게임 업계 전체에 하나의 흐름으로 만들어 냈다. 가까운 미래 거대한 신병기 메탈 기어와 핵무기를 이용해 권력을 장악하려는 강대국들과 거대 조직 사이에서 세계의 평화를 지키려는 첩보 요원 ‘솔리드 스네이크’를 주인공으로 잠입의 스릴과 액션의 긴박감, 블록 버스터 영화와 같은 장대하고 정교한 스토리가진 게임이다.

① 추출색



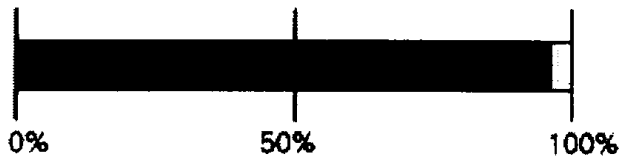
〈그림16-5〉 추출색

② 먼셀값과 RGB값

1	5.06GY	5.03	3.84	130	138	101
2	2.40PB	6.37	3.19	155	167	192
3	1.57BG	1.84	2.47	44	64	63
4	5.31G	9.27	1.32	229	241	241
5	5.45YR	3.53	4.02	127	89	70
6	2.58GY	2.27	1.38	70	70	62
7	5R	5	N	26	44	44
8	6.09R	4.24	0.65	123	152	117

〈표20-1〉 먼셀값과 RGB값

③ 색채의 면적비



〈그림16-6〉 색채 면적비

④ 색채분석

blue	차가움, 서늘함
green	생명
gray	우울, 불결
black	불안, 신비

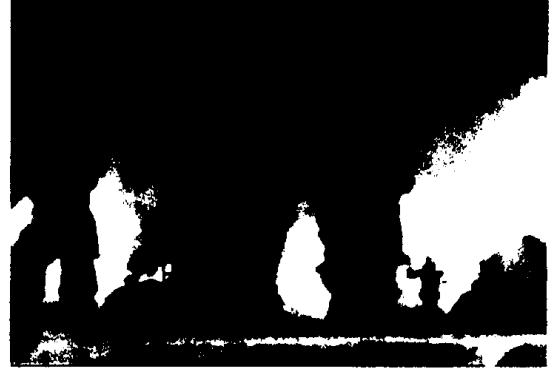
〈표20-2〉 상징 이미지 분석

5) History

(1) 사례1 : 삼국지 전기2(Dynasty Tactics 2)



〈그림17-1〉 삼국지 전기2



〈그림17-2〉 삼국지 전기2



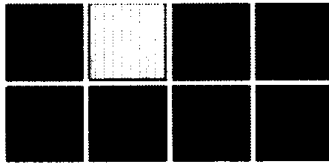
〈그림17-3〉 삼국지 전기2



〈그림17-4〉 삼국지 전기2

- 제작사 : KOEI(2002)
- PC 게임계에서 삼국지 시리즈로 중요한 게임 제작사로 떠오른 일본의 코에이가 콘솔 게임에 진출하면서 내놓은 전략 시뮬레이션 게임. 진 삼국무쌍과 같은 시리즈가 속도감 있는 액션 게임이라면, 삼국지 전기는 전통적인 코에이의 삼국지 시리즈의 계보를 잇는 게임이다. 사용자는 중국의 후한 말기 삼국시대, 천하를 제패하기 위해 자신의 자원을 관리하고 적을 격퇴, 섬멸해야 한다.

① 추출색



〈그림17-5〉 추출색

② 먼셀값과 RGB값

1	0.02GY	4.77	2.87	119	114	85
2	3.03GY	9.63	4.20	252	251	197
3	5.28YR	7.20	9.85	251	167	103
4	0.87YR	3.14	10.98	153	51	11
5	8.17PB	4.9	1.86	134	131	150
6	4.93R	3.61	4.31	135	86	90
7	5.64YR	4.13	8.11	159	96	45
8	5R	5	N	42	36	22

〈표21-1〉 먼셀값과 RGB값

③ 색채의 면적비



〈그림17-6〉 색채 면적비

④ 색채분석

red	피, 위험, 불
yellow-green	희망, 평화
orange	화려, 약동
blue	힘, 권력, 차가움

〈표21-2〉 상징 이미지 분석

6) 포커스 그룹 조사 분석

(1) 그룹별 의견 분석

① SF

	orange, white, black	우주, 스타 워즈
	black, white, blue	기계, 미래적인, 스타워즈
	blue, violit	우주, 외계인, 우주선
	blue-violet, blue	차가움, 이성적

〈표22〉 그룹별 의견 분석표

② Fantasy

	red-violet, violet	마법사들의 의상, 해리포터
	violit	신비함, 중성적 연출, 해리포터
	blue, yellow-green	파이널 판타지등의 판타지 게임
	yellow-orange, violet	반지의 제왕

〈표23〉 그룹별 의견 분석표

③ Horror

	blue, red-violet	장화 홍련, 공포 영화 포스터
	black, red, blue	차가움, 음산한 분위기
	red, blue violet	사일런트 힐 등의 호러 게임
	red, black, orange	명암대비, 짙은 피

〈표24〉 그룹별 의견 분석표

④ Modern

	red	피, 폭력, 죽음
	green, blue, red	강인함, 속도감, 경찰제복
	green	메탈기어 솔리드, 군인
	white, black, blue	경찰, 군인, 도시의 마천루

〈표25〉 그룹별 의견 분석표

⑤ History

	green, yellow-green	골동품, 고서적
	yellow-orange, black	유물찾기, 과거, 기억
	yellow, orange	삼국지 게임, 실크로드
	orange,violet,yellow	오래된 고서, 성곽

〈표26〉 그룹별 의견 분석표

(2) 색채의 상징적 의미에 대한 분석

	Horror	특정색을 통한 공포감
	Horror	강렬한 이미지, 공포감
	Horror	시각표현에서 색의 비중이 높다
	History	민족, 국가 이미지

〈표27〉 상징적 의미에 대한 분석

3. 분석결과 및 해석

게임을 많이 접하지 못한 저사용자 그룹은 게임 동영상에 대한 경험적 지식이 낮았고 대다수가 영화의 이미지를 기준으로 색채 이미지를 연상하는 성향을 보였다.

게임 수집경험과 게임기의 보유 여부를 중심으로 분류된 고사용자 그룹은 게임 동영상에 관해 가장 활발한 의견 교환이 이루어 졌고 다수가 게임 동영상에 대해 관심을 표명하였다. 색채 이미지를 연상하는 데는 게임과 영화를 통한 의견이 비슷한 비율을 차지하였다.

게임업계 종사자 그룹의 경우 각 문항에 대해 상이한 견해가 많아 일치된 의견이 적었으며 대다수가 게임을 중심으로 색채 이미지를 연상하는 반응을 보였다.

색채전문가 그룹의 경우 게임의 사용 경험을 중심으로 선정되었지만 다른 그룹에 비해 게임에 대한 이해도가 떨어지고 게임 동영상에 대한 의견도 적었다. 색채 이미지의 경우 다른 그룹에 비해 다양한 대상에서 연상 이미지를 찾아내는 경향을 보였다.

본 연구자의 사례분석 결과와 비교할 경우 호러 분야에서 색채 효과가 이미지에 더 많은 영향을 미칠 것이라는 사용자 분석과 본 연구자의 분석이 유사한 결과를 나타냈다. 그 외의 다른 장르에서는 사용자들의 생각과는 일치하지 않는 결과를 보였다. 이러한 차이는 게임 내의 환경적 요인과 영상에서의 색채 표현의 여러 가지 변수에 따른 것으로 보인다. 색채는 일반적으로 복합적인 해석이 가능하기 때문에 연상 작용만으로는 색의 상징적 의미를 모두 파악할 수 없음을 연구결과를 통해 알 수 있었다.

V. 결 론

게임은 멀티미디어 매체와 컴퓨터의 기술 향상 속에서 탄생하고 발전한 새로운 커뮤니케이션 도구이다. 게임의 제작자는 게임 비주얼의 디자인, 배경 이미지, 영상형태, 캐릭터의 분석과 검토를 통해서 게임 소프트웨어가 성공적인 상품으로 소비자에게 선택될 수 있도록 해야 하는 위치에 있다. 그러기 위해서는 제작자는 다음과 같은 요소들을 고려해야 한다.

첫째, 게임은 재미와 지적 호기심, 자기 관심 사항 등의 요소를 통해 사용자의 흥미를 자극한다. 게임 내에서 이러한 요소들에 직간접적으로 많은 영향을 미치는 분야가 바로 게임 비주얼이다. 제작자는 사용자의 성향을 정확히 분석해야하며 이를 바탕으로 게임 비주얼을 제작하여야 한다.

둘째, 게임 비주얼(색채 등의 구성요소)은 게임 사용자에게 재미를 준다는 단순한 목적 이상의 의미를 가지며 게임의 장르에 맞추어 다양하게 제작되어야 한다. 게임 사용자는 게임을 선택하고 구입하는데 있어서 장르에 대한 일종의 기대심리를 가지고 있다. 이것은 마치 관객들이 관람할 영화를 선택할 때 영화 선택의 조건으로 자신의 취향에 맞는 장르를 고려하는 것과 같다. 게임제작자는 소프트웨어 구매자의 관심을 끄는 동시에 장르에 대한 기대심리를 충족시켜 줄 수 있는 게임 비주얼을 만들어야 한다.

특히 최근에는 장르간의 혼합을 통해 새로운 형식의 게임들이 많이 등장하고 있다. 광고 등과 같이 게임 홍보에 자주 이용되는 게임 비주얼에서 장르에 대한 표현이 명확하지 못할 경우 게임을 구매하려는 소비자들에게 적지 않은 혼란을 야기 시킬 수 있다.

셋째, 게임 비주얼의 색채는 표현에 있어서 게임 콘텐츠의 전체적인 완성도를 고려해야 한다.

콘솔 게임의 경우 PC등의 여타 다른 하드웨어에 비해 높은 그래픽 수준을 가지고 있다. 특히 3차원 그래픽이 가능해지면서 콘솔 게임의 표현방식은 매우 다양해지고 있다. 이에 따라 제작자들은 독창적인 아이디어를 게임에 도입하여 새로운 형태의 게임 콘텐츠를 개발하고 있다.

그러나 이러한 장점이 게임 전체의 조화로운 구성을 망치는 원인이 되

기도 한다. 이것은 과도한 기술적인 자신감이 게임 전체의 조화를 망치는 경우에 발생한다. 앞서 언급 되었지만 게임 비주얼은 사용자의 흥미를 자극하는데 중요한 요소로 작용한다. 이는 어디까지나 게임 비주얼이 사용자를 게임 속에 몰입시키기 위한 한 부분으로서의 역할을 할 때를 상정한 것이다. 게임 비주얼의 표현이 게임 전체와 조화롭게 구성 되지 못하고 내용이나 표현 면에서 돌출될 경우 사용자는 게임 중에 부조화를 경험하게 되고 심한 경우 게임에 대한 흥미를 상실할 수도 있다.

넷째, 게임의 색채에 있어서 대상을 보고 판단하는 것은 감각의 단계를 거쳐 지각의 단계에 도달해야 하는 것이며 이에 따라 공유할 수 있는 내용을 일반화시키는 작업이 필요한 것이다. 다시 말해 일반적인 경험의 범위에서 공유할 수 있는 영상 커뮤니케이션의 요소, 즉 색채를 어떻게 사용해야 하는가 하는 것이며, 간혹 경험의 범위를 넘어서 요소가 있다하여도 간단한 학습만으로 지각이 가능하도록 구성해야 한다.

앞서 언급한 바와 같이 콘솔 게임의 게임 비주얼은 제반 기술의 발달과 함께 빠른 속도로 발전하고 있다. 게임 하드웨어의 성능이 향상되면서 정보처리 능력도 향상되고 이에 따라 게임의 속도도 빨라지고 시각적인 사실성, 생동감 등이 더해져서 다양한 게임들이 탄생되고 있다.

이제 게임을 플레이하면서 접하게 되는 게임 비주얼은 마치 한편의 영화나 애니메이션을 보는 듯한 착각을 불러일으킬 정도이다. 이와 같은 게임 비주얼을 보는 것만으로 우리에게 즐거움을 주고 있다.

이상의 연구를 통해서 볼때 콘솔 게임의 게임 비주얼은 사용자의 시각적 호기심을 불러 일으켜야 하며, 동시에 사용자의 성향과 요구되는 높은 게임성에 부응하는 그래픽 시스템을 통해 게임 장르의 본질을 잘 표현해야 할 것이다. 따라서 색채를 포함한 게임 비주얼은 사용자의 감성과 교감할 수 있도록 하는 요소를 가져야 한다. 미래의 게임은 자연스럽게, 친숙하고, 이해하기 쉬우며, 때로는 감동을 주는, 마치 친구와 같은 편안함으로 우리 앞에 그 새로운 모습을 드러낼 것이다.

참 고 문 헌

<국내문헌>

- 김덕호, 「게임 기획과 디자인」, 서울:도서출판 PCBOOK, 2001.
- 김성재, 김후자, 이경자, 이선옥 공저, 「포커스 그룹 연구방법」, 서울:현문사, 2000.
- 김종혁, 「게임 시나리오 개론」, 서울:사이버출판사, 2002.
- 김진한, 「색채의 원리」, 서울:시공사, 2002.
- 김현경, 손경애, 여화선 공저, 「Color Color Color」, 서울:예경, 2003.
- 유형오, 이준혁 공저, 「게임기 전쟁」, 서울:진한도서, 2002.
- 이상원, 「디자인분야 논문작성의 실제」, 서울:한성대학교 출판부, 2001.
- 지상현, 「시각예술과 디자인의 심리학」, 서울:민음사, 2002.
- 최유찬, 「컴퓨터 게임의 이해」, 서울:문화과학사, 2002.
- 김경식, 구본철, 김부자, 김혜영, 유채곤, 이재홍, 장신환, 장희동, 조동면, 주정규, 최 성, 최학현 공저, 「게임 제작 개론」, 서울:형설, 2003.
- Eva Heller, 문은배 감수, 이영희 역, 「색의유혹 ‘재미있는 열세가지 색깔 이야기 I, II’」, 서울:예담출판사, 2001.
- Faber Biren, 김화중 역, 「색채심리」, 서울:동국 출판사, 2001.
- Francois Dominic Laramée 외 공저, 염태선 역, 「게임 기획 & 디자인」, 서울:정보문화사, 2003.
- Habert Zettl, 박덕춘, 정우근 역, 「영상 제작의 미학적 원리와 방법」, 서울:커뮤니케이션북스, 2002.
- Thomas L. Greenbaum, 이광숙 역, 「포커스그룹 리서치」, 서울:커뮤니케이션북스, 2001.

〈학위논문〉

강영석, 「컴퓨터게임의 몰입기제에 관한 연구」, 연세대학교, 석사학위 논문, 1999.

김창배, 「컴퓨터 게임의 서사적 특성연구」, 동국대학교, 석사학위 논문, 2000.

남화정, 「영화 예고편 연구」, 경성대학교, 석사학위 논문, 2000.

박은경, 「전자게임의 발전과 영향요소의 관계에 관한 연구」, 국민대학교, 석사학위 논문, 2001.

방수현, 「비디오 게임의 이용과 충족에 관한 연구」, 서울대학교, 석사학위 논문, 1991

이상구, 「네트워크게임에서 보여지는 영상 커뮤니케이션에 관한 연구」, 숙명여자대학교, 석사학위 논문, 2001.

최삼하, 「인간의 욕구분석을 통한 게임의 흥미요소 연구」, 호서대학교, 석사학위 논문, 2002.

한연숙, 「영화속의 공간에서 빛과 색채의 인식에 관한 기호학적 분석에 관한 연구」, 건국대학교, 석사학위 논문, 2001.

〈웹사이트〉

www.gamerankings.com

gamespot.zdnet.co.kr

ruliweb.intizen.com,

www.fileshack.com

www.gamemeca.com.

www.gamerankings.com

ABSTRACT

A Study on the Colored Expression in Opening Animation for Console Game

— Based on the analysis by each frame —

Kim, Woo-young

Major in TBM & Animation

Division of Media Design

The Graduate School of Art

Hansung University

Owing to technical development of hardware and diversified market demands, animation has been inserted into console and PC game. Afterward, competition for animation between game developers has affected even PC game market beyond the boundary of console game market so far. However, compared to the weight of animation in game, there are very little studies that explored these kinds of animation product or their practical usefulness.

This study aims to enhance our comprehension about the production of animation through theoretical consideration about game animation. Furthermore, it also intends to analyze actual animations inserted into game to investigate the expression techniques for them. In particular,

based on colored expression, this study investigated how colors are used in game animations and which effects those colors may have.

This study on game animation focuses on addressing only the colored expression, so it may be criticized as unessential. But considering the importance of colors as one of major components in animation, we may find out the significance of this study. Ultimately, this study aims to help show effective directions for game animations under production and explore how to apply those animations.

In the beginning of game industry, simple types of game comprised a mainstream due to technical limitations, and there was not any technical power to insert animation into games. However, as advanced technologies became introduced into games according to market demands, the games came to contain a little more complicated forms and various data. Moreover, animation became inserted into many games as the supplementary means to help end users understand how to play game along with exciting attention. Later, animation becomes indispensable for game and a critical factor for competition in game market as well.

Compared to other media, game animation is one of digital storytelling means combined with digital technology, so it has a distinct epical structure as remarkably differentiated from traditional epical techniques.

Contrary to traditional media like film or novel, the epical structure

of game is characterized by interactive storytelling; End users may move around here and there on their own in virtual reality available with game, while they may lead storytelling by combining story elements listed in given game and manipulating virtual reality. By supporting this interactive storytelling, game animation has organic relationships with game graphics.

Color is a visual language that may have great impact on human in physical and psychological aspects. Every color has various effects and meanings through associations of image and symbol. For game animation, colors may play a role as symbol and motivate human to change his or her attitudes. Certain colors often deliver messages to end users in whole or partial image.

For case study, this study attempted to classify game animations in console as hardware into several categories by each subject of story. Based on opening animation corresponding to the introduction of game, this study also used Focus Group Research to analyze colored expression and the information collected from colors as end users feel in practice, so that it may look into any useful effects of colored expression in game animation.

부 록

1. 영상자료 분석표

2. 참여자 등록지

3. 질문지

영상 자료 수집

선정사이트 : www.gamerankings.com

선정기준 : 주요 사이트 총점 평균 / 전체 사이트 총점 평균

다운로드 출처 : gamespot.zdnet.co.kr, ruliweb.intizen.com,
www.fileshack.com, www.gamemeca.com.

1. SF

1) 다이노 크라이시스2

82.2% / 81.4%

2) 브루트 포스(brute force)

78.6% / 78.3%

3) 헤일로

95.2% / 94.8%

4) Zone Of the Enders : The 2nd Runner

82.3 % / 82.1%

2. Modern

1) 탐 클랜시의 스플린터 셀

93.0% / 92.7%

2) 그랜드 테프트 오토3 : 바이스 시티

95.2% / 95.2%

3) 히트맨2 (www.fileshack.com)

85.5% / 85.3%

4) 메탈 기어 솔리드 2 : sons of liberty

95.0% / 94.7%

3. Horror

1) 사일런트 힐3

84.4% / 84.3%

- 2) 바이오 하자드 0
84.1% / 82.9%
- 3) 령 제로(fatal frame)
80.8% / 80.3%
- 4) 클락 타워3
69.8% / 69.3%

4. Fantasy

- 1) 파이널 판타지X
91.4% / 91.2%
- 2) 킹덤 하츠
86.7% / 87.2%
- 3) 귀무자2
84.8% / 84.8%
- 4) 이코(ICO)
90.9% / 90.2%

5. History

- 1) 삼국지 전기2(Dynasty tactics 2)
78.3% / 78.4%

참여자등록지

다음 질문에 간단히 답해 주십시오.(해당번호에 √표해 주세요)

1. 성별 중에서 어디에 속하십니까?
① 남성 ② 여성
2. 다음 연령대 중에서 어디에 속하십니까?
① 10대 ② 20대 ③ 30대 ④ 40대 ⑤ 50대
3. 교육정도는 어떻게 되십니까?
① 초등학교 ② 중학교 ③ 고등학교 ④ 대학교 ⑤ 석사이상
4. 다음 직업군 중에서 어디에 속하십니까?
① 게임 업계 ② 컬러리스트 ③ 일반인
5. 게임 소프트웨어를 구입한 경험이 있습니까?
① 예 ② 아니오
6. 특정(장르나 시리즈등을 기준으로) 게임 소프트웨어를 수집한 경험이 있습니까?
① 예 ② 아니오
7. 가정용 비디오 게임기를 소유하고 계십니까?
① 예 ② 아니오
8. 게임을 하루에 평균 몇 시간 하십니까?
① 1시간미만 ② 1시간 ③ 2시간 ④ 3시간 ⑤ 4시간이상
9. 게임에서 가장 중요한 부분은?
① 스토리 ② 그래픽 ③ 동영상 ④ 사운드 ⑤ 연출 ⑥ 프로그래밍
⑦ 기획 ⑧ 최종완성도 ⑨ 기타

질문지

1. 서로 소개하는 시간을 가졌으면 합니다. 간단하게 자신을 소개해 주세요.
2. 사람들이 여가생활로 게임을 즐기는 경향이 있습니다. 특별히 좋아하는 게임이 있습니까?
3. 게임 동영상하면 무엇이 생각나세요?
4. 색채 측면에서 특히 인상적인 게임동영상이 있었습니까? 있었다면 그 이유는 무엇이라고 생각합니까?
5. 색채 연상 이미지에 관하여 들어본 적이 있습니까? (특정 색에서 연상되는 이미지나 단어가 있습니까?)
6. ‘판타지’하면 연상되는 색을 혹은 유사하다고 생각되는 색을 다음 표에서 골라 주십시오.
7. ‘SF’하면 연상되는 색을 혹은 유사하다고 생각되는 색을 다음 표에서 골라 주십시오.
8. ‘호러’하면 연상되는 색을 혹은 유사하다고 생각되는 색을 다음 표에서 골라 주십시오.
9. ‘탐험, 모험’하면 연상되는 색을 혹은 유사하다고 생각되는 색을 다음 표에서 골라 주십시오.
10. ‘역사’하면 연상되는 색을 혹은 유사하다고 생각되는 색을 다음 표에서 골라 주십시오.
11. 다음(6번부터 10번까지)과 같이 선택한 이유는 무엇입니까?
12. 다음(6번부터 10번까지)의 소재들 중에서 특히 색채 연상 이미지가 중요하다고 생각되는 것이 있습니까? 있었다면 그 이유는 무엇이라고 생각합니까?
13. 지금까지 게임동영상과 색채 연상 이미지에 관한 이야기를 하였는데 더 이야기하고 싶은 것이 있나요?