



## 저작자표시-동일조건변경허락 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.
- 이차적 저작물을 작성할 수 있습니다.
- 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



동일조건변경허락. 귀하가 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공했을 경우에는, 이 저작물과 동일한 이용허락조건하에서만 배포할 수 있습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

석사학위 논문

게임 구조와 서사에 따른 게임음악  
기획에 관한 연구

A study on Game music design  
according to the Structure and  
Narrative of Game

2014년 6월

승실대학교 대학원

문화콘텐츠학과

이 진 후



석사학위 논문

게임 구조와 서사에 따른 게임음악  
기획에 관한 연구

A study on Game music design  
according to the Structure and  
Narrative of Game

2014년 6월

승실대학교 대학원

문화콘텐츠학과

이 진 후

석사학위 논문

게임 구조와 서사에 따른 게임음악  
기획에 관한 연구

지도교수 김 인 섭

이 논문을 석사학위 논문으로 제출함

2014년 6월

숭실대학교 대학원

문화콘텐츠학과

이 진 후

이 진 후 의 석 사 학 위 논 문 을 인 준 함

심 사 위 원 장 인

---

심 사 위 원 인

---

심 사 위 원 인

---

2014년 6월

승실대학교 대학원

## 목 차

국문초록 .....	vi
영문초록 .....	viii
제 1 장 서론 .....	1
1.1 연구목적 .....	1
1.2 연구방향 및 제한점 .....	3
제 2 장 게임음악의 기능과 역할 .....	5
2.1 감정 전달 및 자극 .....	5
2.2 배경 표현 및 제시 .....	7
2.3 몰입 .....	9
2.4 역할 .....	11
제 3 장 게임과 게임음악 .....	14
3.1 게임의 진행구조 .....	14
3.2 게임의 서사전달 방식 .....	19
3.2.1 단순 대화 진행 .....	19
3.2.2 컷 신 .....	21
3.2.3 퀘스트 .....	23
3.3 게임음악의 유형과 기능 .....	24
3.3.1 필드 음악 .....	24
3.3.2 상황 음악 .....	25

3.3.3 스테이지 음악	26
3.3.4 캐릭터 음악	27
3.3.5 인터페이스 음악	27
3.3.6 오프닝 음악	28
3.3.7 메인타이틀 음악	29
3.3.8 엔딩 음악	31
3.4 게임음악의 형태	32
3.4.1 인스트루멘탈 음악	32
3.4.2 보컬 송	32
3.4.3 앰비언트 사운드	33
<b>제 4 장 게임음악 사례 분석</b>	<b>35</b>
4.1 <월드 오브 워크래프트:오리지널>과 <판다리아의 안개>	35
4.1.1 <오리지널>	35
4.1.2 <판다리아의 안개>	39
4.2 <총성과 다이아몬드>	41
4.2.1 음악분석	43
4.3 <페르소나 4>	51
4.3.1 음악분석	53
4.4 <Braid>	63
4.4.1 음악분석	64
<b>제 5 장 게임음악의 기획</b>	<b>67</b>
5.1 기획 구상 요소	67
5.1.1 세계관	67



5.1.2 비주얼 .....	68
5.1.3 용도 .....	70
5.2 제작 결정 요소 .....	71
5.2.1 음악의 형태 .....	71
5.2.2 재생방식 .....	72
5.2.3 이미지 .....	73
5.3 게임음악 기획 리스트 작성법 .....	75
 제 6 장 결론 .....	 77
 참고문헌 .....	 81

## 표 목 차

[표 2-1] 감정 상태의 청각적인 표현 .....	5
[표 3-1] 스토리에 따른 게임의 구조 .....	15
[표 3-2] 스테이지 방식의 구성 예시 .....	16
[표 3-3] 필드 방식의 구성 예시 .....	17
[표 4-1] <월드 오브 워크래프트> 게임 정보 .....	35
[표 4-2] <월드 오브 워크래프트> BGM 분석 리스트 .....	36
[표 4-3] <월드 오브 워크래프트:판다리아의 안개> 게임 정보 .....	39
[표 4-4] <판다리아의 안개> BGM 리스트 .....	40
[표 4-5] <총성과 다이아몬드> 게임 정보 .....	41
[표 4-6] <총성과 다이아몬드> BGM 분석 리스트 .....	43
[표 4-7] <총성과 다이아몬드> BGM 분류 .....	50
[표 4-8] <페르소나4> 게임 정보 .....	51
[표 4-9] <페르소나 4> BGM 분석 리스트 .....	53
[표 4-10] <페르소나 4> BGM 분류 .....	61
[표 4-11] <Braid> 게임 정보 .....	63
[표 4-12] <Braid> BGM 분석 리스트 .....	64
[표 5-1] 게임음악 용도 예시 .....	70
[표 5-2] 음악의 이미지 표현 형용사 .....	73
[표 5-3] 게임 음악 기획 리스트 .....	75
[표 5-4] 게임 음악 기획 리스트의 내용 이해 .....	75

## 그 립 목 차

[그림 2-1] 게임 그래픽에 따른 배경표현 차이 .....	9
[그림 2-2] 위치에 따른 배경음악 재생 예시 .....	12
[그림 3-1] 필드 연결의 예시 .....	18
[그림 3-2] 1인칭 시점(좌)과 3인칭 시점(우)의 대사 장면 .....	20
[그림 3-3] <콜 오브 듀티 : 모던 워페어2>의 컷신 .....	22
[그림 3-4] <어쌔신 크리드 4 : 블랙 플래그> 프롤로그 컷신 .....	29
[그림 3-5] <월드 오브 워크래프트 : 판다리아의 안개> 로그인 화면 · 30	
[그림 4-1] <총성과 다이아몬드> 게임 진행 .....	42
[그림 4-2] <페르소나 4> 맵 구성 .....	52
[그림 5-1] 2D 그래픽의 차이 .....	69

## 국문초록

# 게임 구조와 서사에 따른 게임음악 기획에 관한 연구

이진후

문화콘텐츠학과

송실대학교 대학원

게임은 다양한 분야가 결합한 미디어 콘텐츠이다. 현재의 게임은 분야별로 전문화된 인원들의 공동 작업을 통해 제작되고 있다. 이는 게임개발에서 커뮤니케이션이 중요하다는 것을 의미한다.

게임음악은 게임 연출에 있어 필수적인 요소이지만, 상대적으로 비중있게 다루어지지 않고 있다. 게임음악의 제작이 외주나 후반 작업인 경우가 많아, 게임에 대한 이해도의 차이로 기획자와 작곡가 사이의 청사진 공유에 문제가 발생할 가능성이 존재할 수 있다.

본 연구는 게임음악을 기획하고 제작하는 데에 있어 고려해야 할 점을 정립하여, 기획자와 작곡가의 원활한 커뮤니케이션을 위한 기준을 마련하고자 하였다.

2장에서는 음악이 가지고 있는 고유의 기능을 고찰하였다. 감정 표현, 배경 제시, 몰입이라는 음악의 기능을 게임에서 어떻게 활용해야 하는가를 살피고, 게임이란 매체의 특성인 상호작용이 게임음악에 어떻게 적용되는지를 확인하였다.

3장에서는 게임의 진행구조와 서사 전달 방식을 분석하고, 이것을 바탕으로 게임음악의 유형을 각 특성에 따라 필드 음악, 상황 음악, 스테이지 음악, 캐릭터 음악, 인터페이스 음악, 오프닝 음악, 메인타이틀 음악, 엔딩 음악으로 분류하였다. 또한 게임에서 나타나는 음악의 형태를 구분하였다.

4장에서는 기존의 게임에서 사용된 음악의 분석을 통해, 게임의 특징에 따라 게임음악 어떻게 구성되고 활용되었는지를 알아보았다.

5장에서는 게임음악을 기획하는 데에 필요한 요소를 크게 '기획 구상 요소'와 '제작 결정 요소'로 분류하여 세부항목으로 '세계관, 비주얼, 용도'와 '음악의 형태, 재생방식, 이미지'로 정의하였고, 이를 활용한 기획리스트를 제시하였다.

이처럼 본 연구는 게임음악을 기획하는 데에 있어 기준점을 제시하고, 방향성을 설계하는 데에 중점을 두었다. 이러한 시도를 통해 게임음악에 대한 중요성을 재인식하고 더 나은 발전을 기대한다.

## ABSTRACT

### A study on Game music design according to the Structure and Narrative of Game

Lee, Jin-Hoo

Department of Culture Contents

Graduate School of Soongsil University

The game is a combination of various fields of the media content. The game is now a production of specialized professional people's collaboration. It means that communication is important in the game development.

Although game music is an essential part of game directing, it is not being regarded important relatively. In many cases, the production of game music is outsourced or post-production, there could be the differences between the planners and composers in understanding of the game.

This study is the establishment considered points of the production and making game music to set standards of smooth communication for planners and composer.

Chapter 2 describes the unique features of the music has been investigated. Functions of music-emotions, background, immersion- is

applied to the game and a media interaction which is the character of the game is confirmed in the study.

Chapter 3 describes the analysis of the progress and narrative methods of the game. In addition, game music is classified to the field music, situation music, stage music, character music, interface music, opening music, the main title music, ending music based on it. The form of music is also divided.

Chapter 4 describes the composition and utilize of game music through the analysis the existing music.

Chapter 5 classifies essentials elements of the game music to 'concrete elements of planning' and 'decision making factors' and suggests the list of the 'world view, visual, uses' and 'the form of the music, playing ways, images'.

Thus, this study focuses on the design and setting standards of game music and direction. These attempts lead to better development through reaffirm the importance of music in the game.

# 제 1 장 서 론

## 1.1 연구목적

게임은 오랜 시간동안 기술에 발달에 따라 발전을 거듭해왔다. 초창기 게임이 단순한 도형이 화면에서 움직이며 한두 가지의 룰(Rule)이 구현되는 형태를 가졌다면, 현대의 게임은 실사와 유사한 그래픽 · 현실적인 물리효과 · 다양하고 복잡한 룰의 시스템을 구현하는 모습을 볼 수 있다. 게임은 이제 단순한 놀이를 뛰어넘어 스토리, 그래픽, 프로그래밍, 음악 등 다양한 분야가 결합하여 만들어지는 종합적이고 복잡한 미디어 콘텐츠의 속성을 가지고 있다고 할 수 있다.

현재의 게임 개발은 분야별로 전문화된 인력들의 공동작업으로 이루어진다. 물론 인디게임이나 동인게임 쪽에는 1인 개발로 제작하는 경우를 찾아볼 수 있다. 그러나 1인 개발이더라도 작업하기 어려운 문제는 외주를 통해 처리하기 때문에, 사실상 혼자서 게임을 만든다는 것은 매우 어려운 일이라고 할 수 있다. 이렇게 다수의 인원이 함께 하는 만큼 게임 개발에 있어서 커뮤니케이션은 대단히 중요한 부분이다.

게임음악은 게임을 구성하는 요소 중 빠지지 않는 중요 요소지만, 다른 구성요소에 비해 상대적으로 비중 있게 다루어지지 않고 있다. 국내의 경우 게임음악을 제작함에 있어 개발팀 자체적으로 음악제작 파트를 보유하지 않고 외주를 통해 음악을 작업하는 경우가 많다. 외주 제작이라는 것은 내부 인원만큼 게임에 대해서 확실하게 파악하지 못한다는 것이다. 그렇기 때문에 게임 기획자와 작곡가 사이의 청사진이 잘 공유되



지 않아 서로 곤란함을 맞이할 수 있다. 또한 회사에서 자체적으로 사운드팀을 보유하고 있다고 하더라도, 개발팀에 소속되어 초기부터 함께 하는 것이 아니라 후반 작업으로 분류되어 뒤늦게 참여하는 경우가 대부분이다.<sup>1)</sup> NC소프트의 MMORPG '아이온'의 오디오팀이 포스트모템(post-mortem)에서 잘된 점으로 프로덕션 초기단계부터 개발에 함께 참여한 점을 꼽았고<sup>2)</sup>, 정동현(2004)은 스토리라인이 구성되는 시점에서 작곡가의 참여를 유도하여 프로젝트 후반까지 지속적인 교류를 통해 프로젝트의 완성도를 높이는데 기여했다고 밝혔을 정도<sup>3)</sup>로 기획자와 작곡가 사이의 청사진 공유는 몹시 중요하다고 할 수 있다.

게임음악이 가진 중요성을 인지하면서 해외의 경우 한스 짐머나 NIN과 같은 유명 뮤지션들이 게임음악에 참여하는 경우를 속속 찾아볼 수 있다. 국내에도 양방언(아이온), 윤상(아키에이지) 등 유명 뮤지션이 참여한 모습을 확인할 수 있고, 박진배(구 ESTi<sup>4)</sup>)나 SoundTeMP와 같이 게임음악을 전문적으로 제작하는 뮤지션들도 있어, 음악적으로 뛰어난 게임음악들이 제작되어 게이머들에게 좋은 평가와 인기를 얻고 있다. 국내에도 해외 못지않은 완성도 높은 게임음악이 존재하고 있으며 많이 사랑받고 있다는 것이다.

그러나 꼭 완성도가 높은 음악들만이 게임음악에 부합한다고는 할 수 없다. 게임에 따라서는 단순하고 간단한 음악이 오히려 어울리는 경우도 찾아볼 수 있기 때문이다. 이러한 부분은 기획자가 게임에 어울리는 음악을 구상하여 작곡가에게 의뢰를 해야 되는 것이라고 할 수 있다.<sup>5)</sup> 이

---

1) 유영욱, 「그래도 우리는 게임을 만든다」, 보리별, 2010, 259쪽.

2) 박일, 「위대한 게임의 탄생2: 좋은 게임을 넘어 위대한 게임으로」, 지앤선, 2012, 205~206쪽.

3) 정동현, 「게임제작의 알파와 오메가」, 영진닷컴, 2004, 314쪽

4) 2012년 이후 ESTi라는 이름의 사용을 그만둔다고 선언하여 본명을 표기.

5) 아이온에서 양방언을 섭외한 것도 개발초기에 게임과 가장 어울리는 음악을 만들 수 있는 작곡

를 위해 기획자와 작곡가가 공유할 수 있는 기준과 내용을 마련하고, 원활한 커뮤니케이션을 유도해 게임에 어울리는 게임음악을 제작할 수 있는 방향성을 제시해보고자 한다.

## 1.2 연구방향 및 제한점

본 연구는 일반적인 음악에 관한 다양한 연구를 참조하여 음악의 기능이 게임음악에 어떻게 접목되는지를 파악하고, 게임음악에 관한 선행연구를 통해 기존에 어떠한 논의가 있었는지를 확인하려 한다. 이후 연구를 바탕으로 게임음악을 기획하는 데에 있어 고려해야할 요소들을 재정립하려 한다.

게임음악의 관한 선행 연구로는 크게 두 갈래로 확인할 수 있었다. 첫 번째는 게임음악의 기능에 대한 연구들로 게임음악의 특성과 요소를 분석한 장미나의 「게임 음악의 특성과 요소에 대한 분석」, 몰입의 관점으로 기능을 연구한 김상범의 「몰입과 서사에 관련한 게임음악의 기능 연구」, 전략적인 관점에서 게임음악을 연구한 전보연의 「게임전략과 게임음악의 연관성에 관한 연구 : MMORPG를 중심으로」 등이다. 두 번째는 게임음악의 발전 과정에 대한 연구로 임재현의 「문화 콘텐츠 발전에 따른 게임음악의 발전방향에 대한 연구」와 유기문의 「게임음악의 기술적 발전 과정에 대한 연구」 등이다. 게임음악이 다른 음악들과 어떠한 차이를 가지고 있는지에 대한 정체성을 확립하는데 중요한 역할을 하고 있으며, 어떠한 발전과정을 거쳐 지금의 이르렀는지에 대한 역사를 확립하는 데에 필요한 연구들이라고 할 수 있다.

---

가라는 결론을 내렸기 때문이라고 밝혔다. / 박일, 앞의 책. 206쪽.

본 연구는 이러한 선행연구를 통해 분석된 게임음악의 특성과 발전과정을 현재 출시된 게임에 맞춰 재정립하고, 게임음악을 기획하는 데에 있어 필요한 부분을 파악하기 위해 노력하였다.

천 번째로는, 게임음악이 가진 기능과 그에 따른 역할을 다양한 분야에서 연구된 내용을 통해 음악 고유에 기능에서 탐색하고자 한다. 두 번째로는, 게임의 구조와 서사진행 방식을 분석하고 그에 따른 게임음악의 유형을 분류하려고 한다. 게임은 영화와 같이 연출가의 의도대로 배치와 재생이 자유롭지 않으며, 플레이어(Player)의 행위에 상호작용하여 유동적인 상황의 변화를 보인다. 그렇기 때문에 음악이 게임에서 어떻게 사용되는지를 파악하는 것이 가장 중요한 부분이라고 할 수 있다. 마지막으로 이러한 분석을 바탕으로 게임음악을 기획하기 위한 기획 리스트를 작성하려고 한다.

본 연구에 있어 큰 어려움은 또한 실제 게임에서 구현된 점을 체감하기 위해서는 직접적으로 게임을 플레이해보는 것 밖에 없다는 것과, 음악에서 느끼는 이미지가 사람마다 같다고 할 수 없는 점이다. 또한 실제적으로 음악을 기획하고 작업은 방식은 각자의 고유한 방식이기 때문에 표본화하기 어렵다. 그러나 기획자와 생각하는 청사진과 작곡가가 생각하는 청사진을 공유하는 데에 있어 조금이나마 도움이 되고자 한다.

## 제 2 장 게임음악의 기능과 역할

### 2.1 감정 전달 및 자극

사람이 어떠한 음악을 듣고 그 음악에 대해 어떠한 감정을 느끼는 것에 대하여 이견이 없을 것이다. 우울할 때 빠른 비트의 클럽음악을 들으면 우울함이 가신다거나, 혼자 있을 때 잔잔한 발라드를 들으면センチ멘탈해진다거나 하는 것이 그러한 예시이다. 이러한 자극은 사실 감정이 아니라 심적 상태인 기분이다.<sup>6)</sup> 다시 말해 음악은 기분을 유도하는 기능을 가지고 있다는 것이다.

음악은 감정을 표현한다. 음악에 대해 슬픈 음악이다, 기쁜 음악이다, 우울한 음악이다, 라는 표현을 하는 것은 음악에서 표현되는 어떠한 느낌을 받았기 때문이다. Friedrich Marpurg는 음악에 따른 감정 상태의 분류를 [표 2-1]과 같이 제시하였다.

[표 2-1] 감정 상태의 청각적인 표현

Friedrich Marpurg(1718~1795)에 의한 분류	
감정	표현
슬픔	느리고 축 늘어진 멜로디, 한숨이 나오는, 절묘한 음악과 같이 연주되는 한 단어로 슬픔을 어루만지는, 불협화음이 주를 이루는
기쁨	빠른 움직임, 생생하고 승리에 찬 멜로디, 따뜻한 음색, 화음이 잘 이루어지는
만족	기쁨보다는 더 안정적이고 관조적인 멜로디

6) Kuniyasu Yō, 김승일 역, 「음악미학입문」, 삼호뮤직, 2002, 63쪽

후회	슬픔에 사용했던 요소들, 걱정적이거나 슬픔이 복받쳐 오르는 멜로디는 제외하고
희망	자부심에 차 있고 의기양양한 멜로디
공포	밑으로 굴러 떨어지는 듯한, 주로 낮은 음을 사용
웃음	뿔어져 나온 듯한, 축 늘어진 음
변덕	공포와 희망 사이에서 이랬다 저랬다 하는
수줍음	공포와 비슷하지만 가끔씩 조금증을 표현하여 강조
사랑	화음이 잘 이루어진, 부드럽고 기분 우쭐하게 만드는 멜로디
미움	거친 화음과 멜로디
선망	울부짖는 기분 상하게 하는 음정들
동정심	부드러운, 안타까워하는 멜로디, 천천히 움직이는 듯한, 저음에서 반복해서 등장하는
질투	부드럽고 떨리는 음으로 등장해서 강렬하고 꾸짖는 것처럼 발전하고, 결국 감동적이고 한숨이 나오게 하는 음으로, 느리고 빠른 움직임
분노	달리는 것 같은 음들로 미움을 표시, 갑작스러운 저음의 변화, 날카롭고 폭력적인 움직임, 질러대는 불협화음
점잖음	흔들리는, 망설이는 멜로디, 짧고 빠른 멈춤
도전적인	도전적이고 반항적인 멜로디
순진함	전원적인 스타일
인내심이 부족한	빨리 변하는, 성가신 변화

(출처 : David Sonnenschein, 「사운드 디자인」)

하지만 청취자가 음악에서 표현되는 감정에 100% 공감한다고 할 수는 없다. 영화에서 슬픈 장면을 보고 평평 우는 사람이 있는 반면에 무표정하게 보는 사람도 있다. 분명 이 두 사람은 똑같은 감정적인 정보를 얻었지만 그에 대한 반응에서 차이를 보인다. 이것은 멀티미디어 환경에서 음악의 기분 유도 기능은 개인의 기분상태에 상호작용하는 것으로, 음악에 의한 기분 유도와 의미의 전달을 구분하는 것이 중요하다. 기분

유도는 사람의 기분을 변화시키지만, 의미전달은 단순히 어떠한 정보를 전달하는 것이다.<sup>7)</sup>

영화는 이러한 감정적인 정보를 전달하는 수단이 다양하다. 인물의 표정, 행동, 대사(정확히는 목소리)와 같은 장치를 통해 음악이 없더라도 관객에게 전달이 가능하다. 반면 게임은 이러한 감정의 전달이 제한되어 있다. 게임화면에 표시되는 것은 냉정히 말하면 그래픽 리소스일 뿐이다. 2D 캐릭터일 경우 표정을 지은 그림 한 장이고, 3D 캐릭터라면 폴리곤 덩어리일 뿐이다. 게임의 그래픽이 좋아지면서 사람에 가까운 외형의 캐릭터를 구현하는 것이 가능하지만, 모든 게임이 그런 그래픽으로 제작되지 않는다. 대사 역시 마찬가지다. 성우를 통해 녹음한 것이 아니라면, 대사는 활자로 제공될 뿐이다. 또한 음악이 표현하는 느낌은 세계 모든 사람이 공통적으로 받아들인다. 생일축하곡으로 유명한 ‘Happy Birthday To You’가 세계적인 생일축하곡으로 사용되듯이 음악이 표현하는 어떠한 이미지는 보편적으로 받아들여지는 특성을 가진다고 할 수 있다. 즉, 게임음악은 기획자가 플레이어에게 표현하려는 어떠한 감정이나 느낌을 기획자의 의도대로 전달할 수 있는 중요한 요소라고 할 수 있다.

## 2.2 배경 표현 및 제시

음악은 전 세계 모든 문화에 존재해 왔으며 각 문화마다 다른 특성을 지니고 있다. 또한 시간의 흐름에 따라 새로운 형식이나 장르의 음악이 탄생하고 발전해왔다.

사람들이 흔히 접하는 음악은 조성음악으로 흔히 고전음악(Classical

---

7) 이석원 편저, 「음악 마인드 과학」, 음악세계, 2002, 67쪽

Music)으로 불리는 유럽음악에 기반을 두고 있다. 유럽음악은 미국에서 흑인 민속음악과 결합하여 재즈(jazz)를 탄생시켰고, 이후 재즈에서 R&B, 소울(Soul), 디스코(Disco), 힙합(Hip-Hop)등의 음악이 탄생하였다. 지금까지 나열된 장르들은 분명 각각의 개성을 가지고 있다. 분명 유럽 음악에 뿌리를 두고 있지만 누구도 같은 음악이라고 생각하지 않는다. 또한 음악은 지역에 따라 특성의 차이를 보인다. 대표적으로 서양은 7음계를 사용했고 동양은 5음계를 사용했다는 점이다. 그에 따라서 멜로디를 구성하는 음에서 차이를 보인다. 각 문화마다 존재하는 민속악기는 서로 다른 음색을 가지고 있어 같은 곡을 연주하더라도 악기마다 다른 느낌을 표현한다. 다양하게 연주된 버전이 존재하는 ‘캐논 변주곡’을 예로 들자면, 원곡과 가야금으로 연주된 버전을 비교해서 들어보면 분명한 차이를 느낄 수 있다. 이처럼 음악은 지역에 따라 각기 다른 개성을 가지고 있다는 것을 확인할 수 있다. 이것은 음악이 시대와 공간에 대한 상징성을 가지고 있다는 점을 의미한다.

이러한 점은 음악을 통해 세계관을 표현할 수 있다는 것이다. 게임의 세계관이 금주법 시대의 뉴욕이 배경이라면 당시 크게 유행했던 재즈가 사용되는 것이 어울릴 것이고, 현대의 뉴욕이라면 지금 유행하는 음악들이 어울릴 것이다. 중세유럽풍의 판타지 배경이라면 오케스트레이션으로 연주되는 음악을, 미래를 배경으로 한다면 전자음이 주로 사용된 음악을 삽입하는 것이 게임의 배경을 제시하는 데에 적합하다.



[그림 2-1] 게임 그래픽에 따른 배경표현 차이

게임은 그래픽과 카메라 시점에 따라 배경이 표현되는 차이가 크다. [그림 2-1]은 2D 게임과 3D 게임의 배경이 어떻게 표현되는지에 대한 예시다. [그림 2-1]의 2D 배경(왼쪽)은 유화 그림과 같은 느낌이지만 이보다 더 형태도 단순하고 색도 간단한 배경이 사용되는 게임도 있다. 오른쪽의 3D 배경은 실제 사진과 같은 느낌이지만 이보다 더 단순한 형태와 표현을 가진 게임도 존재한다.

게임 배경은 단순한 장소가 아니라 각자의 개성과 이야기를 가진 공간이다. 시각적으로 제한되는 부분이 있다면 이러한 개성을 살리기 어렵다. 그러한 점을 극복하려면 청각적인 부분을 통해 배경의 느낌을 표현해야 하며, 게임음악이 배경을 표현하는 데에 있어서 필요한 부분이다.

## 2.3 몰입

사람은 게임 플레이를 통해 재미를 찾는다. 게임에서 재미를 느끼는 부분은 사람마다 다르다. 몬스터를 잡아 레벨을 올려 캐릭터를 강하게 만드는 것에서 재미를 느끼는 사람도 있고, 좋은 아이템을 획득하는 것



에 재미를 느끼는 사람도 있을 것이다. 또한 게임의 스토리에서 재미를 느끼는 사람이 있는가하면, 타인과 함께 게임을 하는 것에 재미를 느끼는 사람도 있을 것이다. Mihaly Csikszentmihalyi는 몰입을 명확한 목표, 정확한 규칙, 신속한 피드백에서 비롯되는 것으로 정의하였으며, 사람들은 몰입의 경험을 통해 즐거움을 느낀다고 하였다.<sup>8)</sup>

게임음악은 PC(Player Character)의 상황에 따라 지속적인 변화를 가져오는 피드백 요소로써 게임에 작용하고 있다. 특히 게임에서 스토리텔링(Storytelling)의 비중이 높아지면서, 플레이어에게 현전감과 감정이입을 부여하는 음악이 큰 역할을 하고 있다.<sup>9)</sup> 영화는 화면에서 재생되는 이미지에 어울리는 음악으로 관객에게 감정을 제시한다. 관객은 이러한 음악을 통해 전달되는 감정에 동조하여 더욱더 그 장면에 몰입하게 된다. 게임음악도 이와 같이 PC가 처한 상황, 감정, 게임 공간의 이미지 등을 플레이어에게 제시하며 게임에 대해 몰입을 유도한다. 스토리텔링에서 음악이 차지하는 비중은 대단히 높다고 할 수 있다. 시각으로 얻는 정보에 청각을 통해 느끼는 감정을 결합하여 해석하기 때문이다. 특히 게임처럼 그래픽에 의한 감정 전달의 차이가 뚜렷하게 나타나는 매체의 경우 음악이 차지하고 있는 비중이 크다고 할 수 있다.

음악이 가지고 있는 또 하나의 몰입효과는 차폐(masking)이다. 차폐는 물리적 현상이나 효과가 내·외부의 방해로 받아 가려지는 것을 말하며, 음향학적으로는 작은 소리가 큰 소리에 의해 덮여버리는 현상<sup>10)</sup>을 말한다. 소리는 물리적으로는 공기를 진동시키는 파장이라고 할 수 있다. 소리의 파장끼리 겹치는 경우 파형의 모양에 따라 음량은 증폭하거나 감소한다. 이러한 차폐효과는 카페에서 활용되는 것을 쉽게 볼 수 있다. 카페

---

8) Mihaly Csikszentmihalyi, 이희재역, 「몰입의 즐거움」, 해냄출판사, 2005, 47~48쪽

9) 김상범, 「몰입과 서사에 관련한 게임음악의 기능 연구」 동아대학교 예술대학원, 2008, 7쪽

10) 이석원, 「음악음향학」, 심설당, 2003, 254쪽

에서 수많은 사람들이 대화를 나누지만, 다른 좌석의 대화를 크게 거슬러하지 않는다. 이것은 카페에서 음악을 틀어놓아 마스킹 효과를 활용한 것이다. 또한 이어폰을 크게 들을 경우 주변의 소리가 들리지 않는 것도 마스킹 효과의 실례라고 할 수 있다.

이와 같이 게임음악도 차폐 효과를 가지고 있다. 사람의 주변은 항상 크고 작은 소리로 가득 차 있다. 게임음악은 이러한 소리들을 차폐해서 플레이어가 게임에 쉽게 몰입하도록 유도하는 기능을 하고 있는 것이다.

## 2.4 역할

앞서 기술한 음악의 기능은 음악이 서사나 시각적인 의미를 전달하는 수단으로 사용될 수 있다는 점을 말하고 있다. 게임음악은 화면에 비춰지는 이미지들에 관련된 속성을 가지고 있으며, 이러한 속성은 게임음악이 영상음악의 한 갈래에 속한다고 할 수 있다. 일반적인 음악이 음악 그 자체로 감상의 대상으로 존재를 한다고 가정한다면, 영상음악은 시각적인 표현만으로 불충분하게 표현되는 어떠한 감정이나 느낌을 청각적인 창치를 통해 효과적으로 표현하기 위한 것이라고 할 수 있다.<sup>11)</sup> 이러한 것은 영상음악은 화면에서 표현되는 이미지에 종속되어 있으며, 게임음악 역시 이러한 속성을 보유하고 있다는 것이다.

게임음악이 다른 영상음악과 차이점을 가지고 있다면 그것은 상호작용에 반응하는 특성을 가지고 있다는 점이다. 게임은 플레이어와 끊임없는 상호작용이 전제되는 매체이다. 캐릭터의 상태, 위치, 행동 등의 모든 것이 플레이어의 조작에 의해 이루어지며, 이러한 상호작용이 없다면 게임

---

11) 이재신, 「이재신의 영화음악론」, 헤드룸, 2014, 12~13쪽

은 플레이어에게 어떠한 반응도 보이지 않는다. 이러한 특성은 게임에서 재생되는 음악에도 적용된다.



[그림 2-2] 위치에 따른 배경음악 재생 예시

[그림 2-2]는 ‘마비노기’에 존재하는 마을 ‘던바튼’의 북문 밖의 모습이다. [그림 2-2]에 표시는 마을 내부 1번(파란색), 마을 앞 농경지 2번(녹색), 마을 바깥(3번)을 의미하고 있으며, 캐릭터가 현재 존재하는 위치에 따라서 각각에 해당하는 BGM이 흘러나온다. 만약 플레이어가 마을 안에서 북문을 지나 다른 지역으로 이동했다면, 플레이어는 1번→2번→3번에 해당하는 BGM을 듣게 된다. 반대로 다른 지역에 북문을 통해 마을로 들어왔다면 3번→2번→1번의 순서로 BGM을 듣게 된다.

또 다른 예시로 캐릭터의 상황에 따라 BGM이 변화하는 것을 들 수 있다. ‘슈퍼마리오’에서 ‘별’ 아이템을 먹고 무적상태가 되었을 때 흘러나오는 음악이나, 액션게임에서 캐릭터의 피가 위험수준에 도달했을 때 경고의 의미를 알리는 BGM이 재생되는 경우 등이 이에 해당한다.

Jeannie Novak은 게임음악을 ‘스크린에서 비주얼한 이미지들이 어떻게 반응하는가에 대한 게임 플레이어와의 소통방법’이라고 표현하고 있다.<sup>12)</sup> 다시 말해 게임음악의 재생과 종료는 플레이어와 게임 사이에서 이루어지는 상호작용의 표현방법 중 하나라고 할 수 있는 것이다.

즉, 이와 같은 사실에서 게임음악의 역할은 첫 번째로 화면상의 시각적 이미지의 의미를 전달하는 장치로서 존재하는 것이며, 두 번째로 게임과 플레이어의 상호작용의 결과를 표현하는 기능을 수행하고 있다는 것을 알 수 있다.

---

12) Jeannie Novak, 김재하 역, 「게임학이론」, 청문각, 2006, 274쪽

## 제 3 장 게임과 게임음악

### 3.1 게임의 진행구조

게임이 소설, 영화, 드라마 같은 여타 매체들과의 가장 큰 차이점은 상호작용을 통해 서사가 진행된다는 점이다. 소설, 영화, 드라마의 서사 전개는 작가나 감독에 의해서 이미 만들어져 있다면, 게임은 플레이어가 PC를 통해 이야기를 엮어나간다고 할 수 있다. 그렇기 때문에 게임의 서사를 진행하는 것은 플레이어의 재량에 달려있다.

이것은 게임의 진행과 서사의 진행을 독립적으로 생각할 필요가 있음을 암시한다. 게임의 진행은 서사진행과 밀접한 연관이 있지만 종속되는 것이라고 할 수 없다. 그러나 이러한 재량의 한도는 게임의 자유도에 의해 결정된다. 자유도가 높은 게임이라면 플레이어가 게임에서 할 수 있는 행동에 대해 수많은 선택지가 놓이지만, 자유도가 없다면 게임에서 할 수 있는 부분은 한두 가지에 불과하게 된다. 물론 자유도라는 항목이 서사진행에만 국한되는 것이 아니며 종류도 다양하게 나누어지지만, 서사 전개에 관한 자유도에 가장 크게 영향을 미치는 것은 게임의 진행 구조라고 할 수 있다.

게임은 플랫폼이나 장르에 따라 진행 구조가 다르게 나타난다. 또한 다변수 서사와 같이 플레이어의 선택에 따라 전개가 달라지는 스토리의 형태도 이러한 구조의 차이에서 채택 여부가 갈린다고 할 수 있다. 즉, 게임의 진행구조는 게임 서사진행에 있어 가장 기본적인 확인해야하는 부분이다.

[표 3-1] 스토리에 따른 게임의 구조

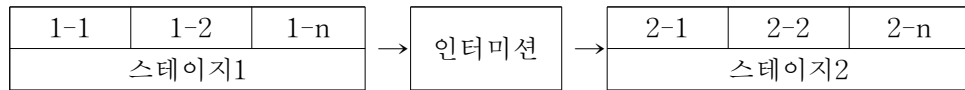


(출처 : 김상범, “몰입과 서사에 관련한 게임음악의 기능 연구”)

[표 3-1]은 게임의 진행구조를 나타낸다. 표에 나타난 용어가 싱글게임 보다는 온라인게임에 맞추어져 있으나, 스토리 전개에 따른 구조 자체는 두 게임이 큰 차이가 없다고 할 수 있다. 게임은 처음 가동을 하면 제작사의 로고가 등장한 후 오프닝 영상이 재생된다. 오프닝의 재생이 끝나거나 스킵을 하면 게임의 메인타이틀 화면이 뜬다. 준비된 오프닝이 없는 게임의 경우 로고이후 바로 메인타이틀 화면이 등장한다. 플레이어는 메인타이틀 화면에서 게임을 바로 시작하거나 옵션을 조절할 수 있다.

부분적으로 차이는 있지만 ①,②,③번의 항목은 스테이지 방식의 게임이다. 스테이지 진행 방식은 일자형 스토리를 가진 게임에서 주로 사용되며 대체적으로 액션 게임, 슈팅 게임의 장르 계열에서 많이 사용된다. ④,⑤의 항목은 필드 방식으로 구성된 게임이다. 필드 진행 방식은 여러 지역을 자유롭게 이동하며 진행하는 방식으로 대체적으로 어드벤처, 시뮬레이션, RPG 장르 계열에서 많이 사용된다.

[표 3-2] 스테이지 방식의 구성 예시



스테이지 방식은 [표 3-2]와 같이 단방향적인 플레이의 형태를 보이며 스토리의 전개는 특별한 상황변화 없이 정해진 길의 끝에 도착해 다음지역으로 이동하거나, 상황의 변화에 따른 이벤트를 통해 국면의 전환<sup>13)</sup>이 이루어지는 방식으로 이루어진다. 즉, 스테이지는 서사진행과 게임진행이 동시에 이루어지는 공간이라고 할 수 있다. 스테이지의 분류는 스토리진행의 기준을 맞춰 설정되지만, 하나의 스테이지가 결코 맵 하나로만 구성되지는 않는다. [표 3-2]에서 보이는 것과 같이 여러 개의 맵이 연결되어 한 개의 스테이지를 이루기도 한다. 이럴 경우 대부분 맵의 끝에 도착하면 로딩을 하고 다음 구역으로 넘어가는 방식을 취한다.

스테이지들은 수직적이고 비연속적인 공간의 연결을 보인다. 어떠한 스테이지의 배경이 사하라 사막이었다면 뒤에 이어지는 스테이지는 아프리카가 아니라 카리브해나 모스크바와 같이 전혀 동떨어진 공간이 등장할 수 있다. 이러한 공간의 간극은 스테이지 사이에 인터미션을 통해 스토리의 전개를 보여주거나 다음 스테이지에 대한 미션 브리핑과 같은 장치를 통하여 서사적인 연결로 매워진다.

13) 보스 캐릭터가 등장하거나, 다수의 적이 등장하거나, 온전한 맵이 불바다가 되는 것과 같이 맵의 상황이 변동되는 것 등의 스토리의 전개에 따라 이루어지는 게임 상의 변화를 의미한다.

[표 3-3] 필드 방식의 구성 예시

1-1	1-2	1-n	2-1	2-2	2-n	3-1	3-2	3-n	n-1	n-2	n-n
지역1			지역2			지역3			지역n		
월드											

필드는 [표 3-3]과 같이 수평적이고 연속적으로 공간이 연결되어있다. 작은 구역들이 서로 연결되어 전체 월드를 구성하거나 필드 자체가 하나의 거대한 월드로 존재하기도 한다. 게임의 맵은 하나의 넓은 구역에서 심리스(Seamless) 방식<sup>14)</sup>으로 진행되거나, 몇 개의 구역이 연결되어 한 지역을 구성하여 게임진행에 따라 다음 구역으로 넘어가는 존 로딩(Zone Loading) 방식<sup>15)</sup>으로 진행된다.

[그림 3-1]은 필드 방식의 예시로 작은 구역들이 모여 하나의 지역을 구성하고 있다. [그림 3-1]의 게임은 존 로딩 방식이어서 맵에 끝에 다르면 로딩을 통해 다음 맵으로 넘어가게 된다. 만약 심리스 방식이라면 별도의 로딩 없이 진행된다.

14) PC의 위치를 중심으로 일정 공간의 맵을 실시간으로 로딩하여 플레이어에게 보여주는 방식으로 PC가 맵을 이동할 때 별도의 로딩화면 없이 계속 맵이 계속 이어지는 방식.

15) 맵과 맵의 경계를 이동할 때 로딩화면으로 넘어가 해당 맵에 데이터를 로딩한 후 해당 맵으로 이동되는 방식.





[그림 3-1] 필드 연결의 예시<sup>16)</sup>

필드는 스테이지와 다르게 게임진행과 서사진행이 독립적으로 이루어지는 공간이다. 플레이어는 게임 스토리를 따라 필드를 이동하며 게임을 진행하지만, 이렇게 필드를 돌아다니면서 벌이는 행위는 서사와 연결되어있지 않다. 서사진행이나 캐릭터의 레벨 등 제한적인 상황에 따라 갈 수 있는 장소에 대한 제약이 있을 수 있으나, 갈 수 있는 장소를 오가는 데에 대한 제약은 없다.

[표 3-3]의 지역1에서 게임을 시작해서 지역2에 도착 후 스토리에 따라 지역3으로 이동해야 한다고 했을 때, 플레이어는 지역3으로 무조건 이동하는 것이 아니라 지역1로 다시 돌아올 수도 있다. 물론 스토리를 전개하기 위해서는 지역3으로 향해야하지만 지역1로 돌아온다고 해서 게임이 진행되지 않는 것은 아니다. [그림 3-1]로 예를 들자면 ‘로우엔 시티’에서 ‘반란군의 마을’로 향하는 것이 서사적인 진행이라면, 플레이어는

16) 게임 <창세기전 외전 서풍의 광시곡> 로우엔 숲 맵, 소프트맥스 제작, 1998,

이와 무관하게 ‘마검의 숲’이나 ‘로우엔 산’으로 이동할 수 있다는 것이다.

이와 같이 게임진행구조는 서사 전개 방식을 결정하는 중요한 요인이며, 진행구조에 따라 게임의 공간도 다른 특성을 나타낸다고 할 수 있다. 스테이지 방식의 게임은 게임 플레이가 곧 서사의 진행의 연장이며 취하는 스테이지에서 PC의 활동은 주로 적과의 전투에 한정된다. 반면 필드 방식의 게임은 게임과 서사가 분리되어 있기 때문에 필드는 고유의 개성을 표현할 수 있는 공간으로 존재하게 된다. 게임음악은 이러한 차이에 따라 각 특성을 나타내는 역할을 수행해야 한다.

## 3.2 게임의 서사전달 방식

서사진행은 스토리의 3요소 중 사건에 해당한다. 게임에서 사건이 전개되는 부분은 게임에서 연출이 필요한 부분이다. 이러한 연출을 활용하기 위해서는 게임에서 어떠한 방식으로 플레이어에게 사건을 제시할 수 있는지를 파악하여 적용해야한다. 특히 연출에서 음악이 차지하는 비중이 높기 때문에 음악의 활용 방법을 고민하여야 한다.

### 3.2.1 단순 대화 진행

대사는 기본적인 서사전달 방식으로 가장 직접적이고 명료하게 정보를 전달한다. 게임에서 대사는 게임의 장르와 자유도에 따라서 대사의 분량과 전달방법이 달라진다. 탐험의 비중이 높고 NPC가 많이 등장하는 장

르의 게임은 마을주민 NPC도 대화기능이 있어 간단한 대사가 존재하지만, 탐험요소가 없고 직선적으로 스토리가 진행되는 장르의 경우 스토리 전개에 사용되는 대사 외의 대사는 존재하지 않는다.

일반적으로 게임의 대사는 대사창이라 불리는 별도의 창 위에 텍스트를 출력하여 플레이어가 읽도록 제시된다. 또한 게임에 따라 그래픽으로 표현되지 않는 행위나 상황에 대한 설명과 묘사가 서술되기도 한다. 물론 일부 게임의 경우 대사창 없이 영상과 성우의 연기로 구성되는 컷신(cut-scene)을 통해 대사를 표현하는 경우도 있다.<sup>17)</sup> 이러한 경우는 스케일이 큰 싱글게임에서만 찾아 볼 수 있는 것으로, 대다수의 게임은 대사창을 사용한다.

대사 장면은 캐릭터 대사창과 일러스트가 같이 사용되는 경우가 많으며, 대사창에 대사가 출력되고 일러스트를 통해 캐릭터의 표정이나 동작이 시각적으로 표현된다. 게임에 따라 차이는 있지만 일반적으로 2D 그래픽이면서 일인칭 시점으로 진행되는 텍스트 어드벤처의 경우는 주로 캐릭터의 반신을, 그 외의 게임들에서는 얼굴부분을 사용된다.



[그림 3-2] 1인칭 시점(좌)과 3인칭 시점(우)의 대사 장면

17) 이러한 게임은 대부분 자막을 설정하는 옵션이 있기 때문에 영상재생과 함께 자막이 제시된다.

단순 대화 진행은 게임 전반에 걸쳐 사용되지만 사건 전개장면에서 직접적으로 활용된다고 말하기는 어렵다. 별다른 경우가 없다면 스토리에서 중요한 사건은 컷신으로 처리되는 경우가 많다.<sup>18)</sup> 물론 이러한 컷신에서 대사창이 같이 사용되는 게임도 많지만, 이것은 시스템적인 문제이지 연출방식이라고 할 수는 없다. 단, 이러한 상황은 서사의 흐름을 따라 게임이 진행되는 싱글게임에만 적용된다. 온라인 게임의 경우 시스템의 제약이 있고 MMORPG<sup>19)</sup>를 제외하면 서사의 비중이 낮기 때문에 이를 적용하기 어렵다. MMORPG 역시 게임 내에서 서사의 연결성이 부족하고 게임 내외적인 제한사항으로 인해 스토리 전개를 위한 상황의 전달을 직접적인 대사를 통하는 경우가 많다.

### 3.2.2 컷 신

컷신은 게임에 삽입된 영상을 말하며, 넓게는 게임상에서 연출되는 이벤트 장면을 포함한다. 컷신은 게임 서사 전개에 가장 큰 부분을 차지하고 있다고 할 수 있을 정도로 비중이 높으며, 게임에서 직접적으로 표현하기 어려운 연출이 가능하다. 최상렬(2008)은 컷신의 특징<sup>20)</sup>을 다음과 같이 정의하였다.

#### ① 스토리의 전개

---

18) 플랫폼이나 용량 등 게임 외적인 문제로 인해 게임에서 표현이 어려운 경우를 말한다.

19) 대규모 다중 사용자 온라인 롤플레잉 게임(Massively Multiplayer Online Role-Playing Game).

20) 최상렬, 「컷신이 비디오게임의 서사구조에 미치는 영향 연구」, 홍익대학교 석사논문, 2008, p40.

- ② 레벨의 목표와 동기부여
- ③ 인터페이스와 규칙 성명
- ④ 배경과 분위기 설정
- ⑤ 등장인물의 성격 묘사
- ⑥ 단서
- ⑦ 보상과 휴식

게임의 컷신은 게임 상에서 실시간으로 진행되는 리얼타임 컷신(Real-time Cut-scene)과 별도로 제작되어 삽입되는 프리렌더드 컷신(Prerendered Cut-scene)으로 구분할 수 있다. 최근에는 게임을 고화질 Full 3D 그래픽으로 구현하지면서 이러한 컷신을 이용해 영화적인 연출을 구사하는 것이 크게 늘어나고 있다.



[그림 3-3] <콜 오브 듀티 : 모던 워페어2>의 컷신

### 3.2.3 퀘스트

‘소설은 읽다. 영화는 본다. 게임은 한다.’라는 동사가 붙는다. 즉 게임은 플레이어의 상호작용을 전제로 하는 매체이다. 이러한 게임의 상호작용을 통한 서사 전달방법을 퀘스트로 볼 수 있다. 퀘스트는 어떠한 임무가 주어지고 그것을 해결하는 것이다. 원인-과정-결과로 이어지는 서사 진행에서 과정에 해당하며, 원인과 결과는 앞서 언급된 대사와 컷신으로 제시된다. 이러한 점은 퀘스트의 시작과 끝은 정해져있지만 과정은 플레이어의 재량에 맡겨진다는 것이다. 퀘스트 해결은 플레이어의 자유에 따른다. 몬스터를 잡는 퀘스트를 받았다면 그 몬스터를 언제, 어떻게, 누구와 잡던 모든 선택은 플레이어에 마음에 달려있다. 사건의 결말은 정해져있지만 그것을 해결하는 과정은 오롯이 플레이어에게 달려있다.

단 퀘스트를 진행하지 않으면 서사는 진행되지 않는다. 서사가 진행되지 않으면 게임의 상황은 변하지 않는다. 이러한 상황의 정체는 다음 지역으로 이동이 불가능하거나, 사용할 수 있는 아이템이 제한되거나, 플레이 할 수 있는 시스템이 아직 개방되지 않는 등의 문제를 야기한다. 일례로 ‘어쌔신 크리드 시리즈’는 메인 퀘스트를 진행하지 않으면 활용 가능한 시스템과 게임의 맵이 제한되어 있어 일정부분 이상의 게임진행이 불가능하게 되어있다. MMORPG의 경우 퀘스트를 하지 않더라도 게임을 플레이하는 데에 큰 제한은 없지만, 퀘스트를 수행한 플레이어에 비해 보상이나 경험치를 받지 못해 PC 성장이나 아이템에 관해서 불이익을 받는다.

### 3.3 게임음악의 유형과 기능

#### 3.3.1 필드 음악

필드는 필드 방식의 게임에서 PC가 현재 체류하고 있는 공간을 의미한다. 필드는 스토리적으로 사건이 진행되는 공간이지만, 게임적으로는 플레이어의 활동이 이루어지는 공간이다. 게임 플레이는 서사의 흐름을 따라 게임을 진행되는 것을 의미하기도 하지만, 서사진행과 무관한 행동 역시 포함된다. 플레이어는 필드를 자유롭게 돌아다니거나, 몬스터와 전투를 벌이거나, 아이템을 구입·판매하는 경제활동과 같이 다양한 행동을 하게 된다. 이와 같은 행동들은 서사진행과 무관하며 플레이어의 주관에 의해 이루어지는 행위이다. 필드 방식의 게임은 이러한 플레이어의 주관적인 행위가 가능하도록 설계되어 있기 때문에 게임의 진행과 서사의 진행이 비동시적이라고 할 수 있다. 이러한 배경에서 필드는 서사와는 독립적인 공간으로서 개성을 가지고 있으며, 필드 음악은 이러한 개성을 표현하는 음악이라고 할 수 있다.

필드 음악은 크게 두 가지의 기능을 한다고 볼 수 있다. 첫 번째로 공간의 이미지 표현이다. 게임에서 공간은 제 각기 다른 이미지를 가지고 있다. 예를 들어 ‘숲’이라는 환경은 시간과 장소에 따라 다양한 이미지를 가지고 있다. 나무의 밀도나 크기, 숲을 이루는 면적의 넓이와 지형 등에 따라 숲의 모습은 다르게 나타난다. 또한 계절에 따라 같은 숲이라도 낙엽이 잔뜩 떨어진 숲과 눈으로 뒤덮인 숲은 전혀 다른 이미지를 선보인다. 이러한 이미지는 시각적으로 표현되어 플레이어에게 제시되지만 모든 게임이 그러한 표현이 가능한 그래픽을 가지는 것은 아니다. 그렇기

때문에 음악을 통한 청각적인 느낌의 전달은 공간의 이미지를 표현하는데에 큰 역할을 한다.

두 번째로 필드 음악은 필드의 기능을 제시한다. 필드 방식의 게임은 몬스터가 출몰해 전투가 벌어지는 위험지대와 마을과 같은 안전지대가 구분되어 있다. MMORPG와 같이 넓은 필드로 이루어진 게임 역시 몬스터가 배치된 구역과 플레이어들의 거점 구역은 분리되어 있으며 특별한 상황<sup>21)</sup>이 아니면 마을에서 전투는 벌어지지 않는다. 이와 같이 위험지대라면 빠르고 긴박한 느낌으로 플레이어의 긴장감을 자극하는 음악을, 안전지대라면 긴장을 완화시키고 진정시키는 잔잔한 음악을 사용하여 필드가 가진 기능적인 특성을 제시할 수 있다. 또한 같은 진영의 거점이라면 똑같은 음악이거나 살짝 편곡된 음악을 사용해 장소에 대한 통일감을 주는 것도 가능하다.

### 3.3.2 상황 음악

플레이어는 게임이 진행되는 과정에서 끊임없는 상황의 변화를 경험한다. 평범하게 돌아다니거나 전투를 벌일 수도 있고 위기에 빠질 수도 있지만 반대로 우세한 상황을 맞이할 수도 있다. 상황음악은 이처럼 플레이어의 위치가 맞는 상황에 따라 연출되는 음악을 말한다.

상황음악은 첫 번째로 서사 전개를 위해 연출되는 특정한 상황이나 캐릭터의 감정 상태를 표현하는 장면에서 사용된다. 영화나 애니메이션 같은 영상매체는 등장인물이 처하는 어떠한 상황을 맞아 나타나는 상태를 음악을 통해 느낌을 전달한다. 추격 장면이라면 긴박한 음악, 이별장면이

---

21) 적대진영의 플레이어들이 마을을 침공해온 경우, 공성전, PC들끼리의 대결 등



라면 슬픈 음악, 중요인물의 사망 장면이라면 비장한 음악이 사용되는 것과 같이 음악은 그 장면의 특징을 표현한다.

게임은 이와 같은 영상매체처럼 끝임 없는 서사의 진행이 나타나지는 않는다. 원인과 결과 사이의 과정이 플레이어의 조작으로 이루어지기 때문이다. 하지만 일정한 기점마다 서사의 진행점이 존재하고 있고 이 진행점에서 영상매체처럼 특정한 상황이 제시되기 때문이다.

두 번째로 상황음악은 게임상에서 PC가 처한 상황의 변화를 표현한다. 대표적으로 전투음악을 예로 들 수 있는데, 필드에서 이동할 때와 전투가 벌어졌을 때 음악을 다르게 사용함으로써 플레이어가 전투 상황을 맞이했음을 깨닫게 한다. 또한 일반 몬스터를 상대하는 전투와 보스를 상대하는 전투 음악을 다르게 사용하여 보스전이라는 특수성을 부각시키기도 한다.

### 3.3.3 스테이지 음악

스테이지는 스테이지 방식의 게임에서 플레이어가 게임을 진행하는 공간이다. 스테이지는 일반적으로 PC와 몬스터 간의 전투가 벌어지는 공간으로 플레이어는 등장하는 몬스터들을 물리치며 게임을 진행한다. 즉 서사의 전개보다는 전투에 특화된 공간이라고 할 수 있다.

이러한 특성에 의하여 스테이지 음악은 필드음악과 상황음악의 교집합에 속한다고 할 수 있다. 필드음악의 색깔을 가지되 상황음악의 성격을 가진다는 것이다. 또한 상황음악에 가깝기 때문에 필드음악에 비해 배경 표현보다는 정보 전달에 치중한다.

### 3.3.4 캐릭터 음악

캐릭터는 이야기를 이끌어가는 주체이다. 캐릭터는 수행하는 역할에 따라 다양한 개성을 부여받으며, 이러한 개성은 게임 속에서 다양한 방식을 통해 표출된다. 캐릭터 음악은 이러한 개성을 표현하는 요소 중 하나로 자리매김하고 있으며 주로 캐릭터가 등장하는 장면에서 사용된다. 게임의 장르나 게임에서 캐릭터가 차지하는 비중에 따라서 존재 여부가 갈리지만 대다수의 게임이 캐릭터 음악을 활용하는 경우가 드물다.

캐릭터 음악은 특히 개성이 다양한 캐릭터들이 등장하는 연애 시뮬레이션 게임에서 자주 찾아 볼 수 있다. 이런 게임은 주로 2D 일인칭 시점으로 진행되는데, 이와 같은 시점으로 진행되는 ‘역전재판 시리즈’의 탐정파트는 필드 음악 대신 PC가 대면하는 캐릭터의 음악을 BGM으로 사용하는 연출을 보였다. 이처럼 캐릭터 음악은 다른 인게임 음악의 비해 게임의 특성을 심하게 타며, 크게 중시되지 않는 모습을 보인다. 그러나 게임에 따라 필드음악 등을 캐릭터 테마 음악으로 기획하는 경우도 있다.

### 3.3.5 인터페이스 음악

플레이어는 게임진행 중에 설정을 위해 게임을 정지시키고 메뉴 창을 열거나 지도를 확인하는 등의 시스템을 조작할 수도 있으며, 게임의 로비에서 게임의 접속을 대기하기도 한다. 이러한 시스템 적인 상황에서 사용되는 음악을 인터페이스 음악에 분류할 수 있다. 인터페이스 음악은

게임의 기획에 따라 별도로 존재할 수도 있고 아닐 수도 있다. 메뉴를 열었을 때 인터페이스 전용 음악이 나올 수 있지만, 현재 인게임 상황에서 흐르고 있던 음악이 계속 이어질 수도 있는 것이다.

인터페이스 음악은 중요하다면 중요하다고 할 수 있다. 온라인 게임에서 로비에 해당하는 부분이라면 게임에 집중하던 플레이어가 잠시 휴식을 취하며 신경을 회복하는 부분이기도 하기 때문이다. 그러나 인터페이스 화면 활용이 그렇게 크지 않은 게임의 경우 굳이 별도로 존재할 필요성에 대해서는 기획자가 판단할 일이다.

### 3.3.6 오프닝 음악

게임의 오프닝은 영화나 드라마보다 애니메이션의 오프닝 영상과 유사한 형태를 보인다. 게임의 스토리나 세계관을 암시하지만 주요 캐릭터의 모습에 중점을 두어 소개하는 성격이 더 강하다. 이러한 성격으로 인해 오프닝 음악은 게임의 전체적인 분위기를 대표하기보다 사용되는 영상의 내용에 부합하는 음악으로 제작된다. 일부 게임의 경우 오프닝 음악으로 보컬곡을 사용하기도 하였다.

오프닝 영상은 플레이어가 게임을 처음 접할시 가장 먼저 접하는 콘텐츠지만 현재 출시되는 게임들을 보면 그 위상이 줄어들고 있음을 확인할 수 있다. 오프닝 영상이 따로 존재하지 않는 게임들이 점차 늘어나고 있다. 대표적으로 온라인 게임은 게임에 삽입되는 오프닝 영상이 존재하지 않는다. 대신 게임의 홍보를 위해 오프닝 영상의 성격을 가진 시네마틱 트레일러(cinematic trailer)를 제작하여 사용하는 모습을 찾아 볼 수 있다.



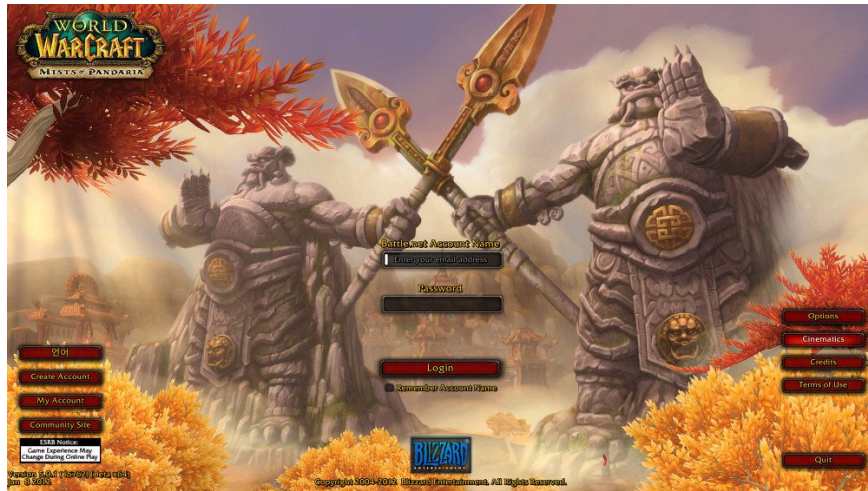
[그림 3-4] <어쌔신 크리드 4 : 블랙 플래그> 프롤로그 컷신

한편으로 최근 발매되는 싱글게임에서도 오프닝 영상을 따로 사용하지 않는 모습을 쉽게 발견할 수 있다. 이러한 게임들은 게임을 처음 시작되는 프롤로그 부분에서 컷신을 집중적으로 사용하여 게임의 서사전달력을 높이는 경향을 보인다. 이런 컷신에서 사용되는 음악은 인게임 상태의 음악이기 때문에 상황 음악의 범주에 들어간다고 할 수 있다.

### 3.3.7 메インタ이틀 음악

메インタ이틀 화면은 게임을 실행 후 게임 내부로 접속하기 전 나타나는 게임 타이틀이 뜬 초기 화면을 의미한다. 싱글게임이라면 [처음시작], [불러오기], [옵션], [종료] 등의 선택지가 뜬 화면을 말하며, 온라인 게임이라면 접속 로그인 창이 열려있는 화면을 말할 수 있다.<sup>22)</sup>

22) 홈페이지에서 접속한 후 클라이언트를 가동시켜 게임을 실행하는 게임들의 경우 로그인 화면



[그림 3-5] <월드 오브 워크래프트 : 판다리아의 안개> 로그인 화면

메인타이틀 화면에서 사용되는 음악은 플레이어가 인식하는 ‘게임에서 가장 많이 듣는 음악’이라고 할 수 있다. 인게임 음악은 몰입이라는 측면에서 플레이어에게 ‘들리지만 들리지 않는’ 음악의 특성을 가지기 때문이다.<sup>23)</sup> 또한 ‘앵그리 버드’나 ‘애니팡’과 같이 게임의 구조가 간단하고 사용된 음악도 한, 두 개에 불과한 게임들의 경우 메인타이틀 음악의 비중은 더욱 높아진다. 이러한 관점에서 메인타이틀 음악은 게임을 대표하는 성격을 지닌다고 할 수 있다. 플레이어들이 가장 많이 ‘듣게’되는 음악이기 때문에, 게임을 상징하는 음악으로 여겨질 확률이 높다.<sup>24)</sup>

메인타이틀 음악은 게임의 주제와 세계관, 전체적인 분위기를 함축하

---

이 존재하지 않는다. 이러한 게임들은 접속 시 ‘서버선택 창이 떠있는 화면’ 등과 같이 다른 모양으로 메인타이틀 화면이 존재한다.

23) 김상범, 앞 글, 8쪽.

24) 파이널 판타지 시리즈의 정식 넘버링 작품들의 경우 일부 작품을 제외하고 전투 승리 음악의 도입 멜로디가 동일하며, 시리즈를 통틀어 플레이어들이 가장 많이 접한 음악이기에 파이널 판타지 시리즈를 상징하는 요소로 자리매김 하였다.  
<http://www.youtube.com/watch?v=kHx5hCVN26E>

는 이미지를 가져야 한다. 호러 게임에 명량하고 밝은 음악이 어울리지 않고, 규모가 작은 게임에 웅장한 음악이 어울리지 않듯이 게임의 내외적인 부분을 모두 고려하여 구상하여야 한다.

### 3.3.8 엔딩 음악

게임의 엔딩은 게임의 모든 서사를 완결 지었을 때 플레이어들에게 제공된다. 게임의 오프닝이 애니메이션의 오프닝과 성격이 비슷했다면, 게임의 엔딩은 영화의 엔딩과 비슷한 형태를 가지고 있다. 영화의 엔딩이 스토리를 마무리하고 스텝롤이 올라가는 것처럼 게임 역시 스토리의 마무리 영상이 제시된 후 스텝롤이 나오는 똑같은 형태를 가지고 있기 때문이다.

엔딩 이후에도 게임을 이어서 플레이가 가능한 샌드박스 게임<sup>25)</sup>들도 있지만, 이런 게임 역시 메인 스토리라인의 종결에 따른 엔딩은 가지고 있다. 온라인 게임의 경우 서비스를 종료하지 않는 이상 게임의 완결이 존재하지 않기 때문에 별다른 엔딩이 존재하지 않는다. 다만 ‘마비노기’의 메인스트림 엔딩 스텝롤이나 ‘월드 오브 워크래프트’의 확장팩 시나리오 엔딩<sup>26)</sup>과 같이 엔딩 영상을 제공하는 게임도 있다.

게임을 플레이하는 것은 아무래도 신경을 집중하는 것이기 때문에 엔딩에 사용되는 음악은 상대적으로 느긋하고 긴장을 완화시키는 음악을 사용하는 경우가 많다. 또한 스토리의 결말부분에서 제시하는 감정이 그대로 이어지기 때문에 스토리의 결말이 어떻게 이루어졌는지도 고려해야 한다.

---

25) 막강한 자유도를 기반으로 플레이어가 하고 싶은대로 게임을 플레이하도록 제작된 게임 장르.

26) 리치왕의 분노(2006), 대격변(2010), 판다리아의 안개(2012)

## 3.4 게임음악의 형태

### 3.4.1 인스트루멘탈 음악(instrumental music))

악기의 연주로만 이뤄진 음악을 말하며 대부분의 게임음악은 이 형태를 가지고 있다. 앞서 분류한 모든 유형에서 사용되고 있으며 특히 인게임 음악에서 많이 사용된다.

과거에는 하드웨어의 한계로 음원이 음을 표현하는 데에 한계가 있었고 실제 소리를 녹음해서 재생하는 것도 불가능했기에, 음원으로 구현이 가능한 음악만 삽입할 수밖에 없었다. 그러나 기술의 발달을 통해 실제 음악파일 재생을 할 수 있게 되었고, DAW(Digital Audio Workstation)<sup>27)</sup>와 VST(Virtual Studio Technology)<sup>28)</sup>를 통해 컴퓨터만으로 실제 악기 소리를 녹음한 것과 유사한 수준의 음악의 제작이 가능하다.

### 3.4.2 보컬 송(vocal song)

노래는 가사에 멜로디가 붙어 사람의 목소리로 불려진 것을 말한다. 노래는 주로 게임의 오프닝과 엔딩에 사용되며, 인게임 음악으로는 거의 사용되지 않는다. 그렇다고 인게임에서 전혀 사용되지 않는 것은 아니다.

---

27) 디지털 상의 음향 작업체제

28) 전자 음악 편집 소프트웨어 및 레코딩 시스템과 신시사이저 및 이펙트를 이어주는 플러그인 형식의 표준 규격. 대표적으로 VST와 VSTi로 구분할 수 있는데, 전자의 경우는 이펙터를 의미하며, 후자의 경우 음색을 만들어내는 가상 악기를 뜻한다.

페르소나 3와 4의 경우 필드음악과 전투음악으로 사용되었고, GTA 5에서도 라디오 음악으로 재생된다.

그러나 서사 전개 상황에서 특정한 상황을 제외하고 노래는 사용되지 않는다. 스토리 몰입의 방해 요소가 될 수도 있으며, 성우 연기를 지원할 경우 음성과 음성이 충돌해서 명확한 대사 전달이 이루어지지 않을 수 있기 때문이다.<sup>29)</sup> 노래는 곡 자체에 대한 몰입도가 높고 오프닝이나 엔딩 영상에 사용되기 때문인지 게임을 대표하는 음악으로 여겨지기도 한다.

### 3.4.3 앰비언트 사운드(ambient sound)

말 그대로 환경적인 소리를 말하며 가상 공간의 현전감을 전달하는 큰 역할을 한다. 앰비언트 사운드는 엄밀히 말하면 음향에 속하는 부분이기 때문에 음악으로 접근하기 어려운 부분이 있다. 하지만 John Cage의 ‘4분 33초’(1952)와 같이 우연성 음악과 같이 현대음악적인 관점과 음악의 ‘침묵’ 연출과 같은 경우를 고려하면 넓은 의미로서 음악에 포함시킬 수 있다고 판단된다.

게임에서 앰비언트 사운드로 BGM을 대신하는 경우도 쉽게 찾아볼 수 있다. GTA 5(Grand Theft Auto 5)나 슬리핑 독스(Sleeping Dogs)같은 게임의 경우 음악이 등장하는 부분은 자동차를 운전할 때나 음악이 필요한 장소<sup>30)</sup>를 제외하면 보통 상태에서는 BGM이 나오지 않는다. 화이트 데이(White day)는 보스전이나 컷신을 제외한 거의 모든 부분에서 BGM

---

29) 페르소나 4의 경우 노래로 수록된 곡이지만 이런 서사 장면에서는 악기로 멜로디를 연주한 편곡 버전을 사용하였다.

30) GTA5는 스트립 클럽, 슬리핑 독스는 노래방.



을 사용하지 않아 공포 분위기를 더욱 크게 연출하였고, 데드 스페이스 (Dead space)는 우주공간에서 PC의 숨소리를 제외한 어떤 소리도 들리지 않는 연출을 사용하기도 하였다. 아이온의 경우 BGM을 제거하거나 루프 혹은 한번만 재생하는 옵션을 지원하여 플레이어가 선택할 수 있도록 하고 있다. 이와 같이 앰비언트 사운드는 게임에서 음악을 대신하는 역할을 가질 수 있기에 기획에 있어 충분히 고려해야할 부분이라고 할 수 있다.

## 제 4 장 게임음악 사례 분석

### 4.1 <월드 오브 워크래프트:오리지널>과 <판다리아의 안개>

#### 4.1.1 <오리지널>

[표 4-1] <월드 오브 워크래프트> 게임 정보

	이름	월드 오브 워크래프트
	장르	MMORPG
	그래픽	Full 3D
	플랫폼	PC
	서비스 개시	2004년 11월 (미국)

<월드 오브 워크래프트>는 블리자드(미국)가 자사의 게임인 <워크래프트 시리즈>의 세계관을 바탕으로 제작한 MMORPG로 가상의 세계 ‘아제로스’에서 벌어지고 있는 종족간의 갈등과 외부세력에게서 ‘아제로스’를 수호하는 이야기를 그리고 있다. 게임 상의 ‘아제로스’는 중세 서양의 형태를 보이고 있다. 왕과 기사가 존재하는 계급제도, 성과 건물에서 볼 수 있는 건축 형태, 갑옷과 드레스와 같은 복식 등에서 이러한 요소를 확인할 수 있다.

[표 4-2] <월드 오브 워크래프트> BGM 분석 리스트

1	이름	Legends of Azeroth	
	분류	메인타이틀 음악	
	이미지	엄숙한(solemn)	
2	이름	The Shaping of the World	
	분류	인터페이스 음악	캐릭터 선택 창
	이미지	단호한(emphatic)	
3	이름	Legacy	
	분류	필드 음악	붉은 십자군 도서관
	이미지	침체된(depressing)	
4	이름	Song of Elune	
	분류	필드 음악	달의 신전
	이미지	우아한(graceful)	
5	이름	Echoes of the Past	
	분류	워크래프트2와 3의 음악. WOW에서는 사용되지 않음	
	이미지	기묘한(quaint), 동요된(agitated)	
6	이름	A Call to Arms	
	분류	필드 음악	타우렌 마을(곡 전반부만)
	이미지	기묘한(quaint)	
7	이름	Seasons of War	
	분류	인터페이스 음악	접속 로딩 화면
	이미지	장엄한(majestic)	
8	이름	Stormwind	
	분류	필드 음악	인간 대도시 스톰윈드
	이미지	장엄한(majestic), 우수에 찬(pathetic)	
9	이름	Orgrimmar	
	분류	필드 음악	오크 대도시 오그리마
	이미지	단호한(emphatic)	
10	이름	The Undercity	

	분류	필드 음악	언테드 대도시 언더시티
	이미지	기묘한(quaint), 영감적인(spiritual)	
11	이름	Thunder Bluff	
	분류	필드 음악	타우렌 대도시 썬더 블러프
	이미지	극적인(dramatic)	
12	이름	Darnassus	
	분류	필드 음악	나이트엘프 대도시 다르나서스
	이미지	극적인(dramatic)	
13	이름	Ironforge	
	분류	필드 음악	드워프 대도시 아이언포지
	이미지	의기양양한(triumphant)	
14	이름	Elwynn Forest	
	분류	필드 음악	엘윈 숲 지역 BGM
	이미지	섬세한(delicate)	
15	이름	Duskwood	
	분류	필드 음악	그늘숲 지역 BGM
	이미지	음울한(doleful)	
16	이름	Dun Morogh	
	분류	필드 음악	던 모로 지역 BGM
	이미지	침울한(gloomy)	
17	이름	Burning Steppes	
	분류	필드 음악	불타는 평원 지역 BGM
	이미지	진지한(serious)	
18	이름	Shimmering Flats	
	분류	필드 음악	버섯구름 봉우리 지역 BGM
	이미지	동요된(agitated)	
19	이름	Felwood	
	분류	필드 음악	악령숲 지역 BGM
	이미지	기묘한(quaint), 거룩한(sacred)	
20	이름	Stranglethorn Vale	

	분류	필드 음악	가시덤불 골짜기 BGM
	이미지	음울한(doleful)	
21	이름	Tanaris	
	분류	필드 음악	타나리스 지역 BGM
	이미지	검나는(sacred)	
22	이름	Teldrassil	
	분류	필드 음악	텔드랏실 지역 BGM
	이미지	동요된(agitated)	
23	이름	Tavern	
	분류	필드 음악	여관 BGM
	이미지	기분 좋은(merry)	
24	이름	Moonfall	
	분류	상황 음악	루테란→아우버다인 비행시
	이미지	꿈꾸는 듯한(dreamy)	
25	이름	Ruins	
	분류	필드 음악	나이트엘프 유적 BGM
	이미지	갈망하는(yearning)	
26	이름	Temple	
	분류	필드 음악	달숲 지역 BGM
	이미지	우수에 찬(pathetic)	
27	이름	Lurking	
	분류	필드 음악	죽음의 폐광 BGM
	이미지	통탄스러운(mournful)	
28	이름	Sacred	
	분류	필드 음악	스톰윈드 대성당 BGM
	이미지	장엄한(majestic)	
29	이름	Graveyard	
	분류	상황 음악	사망 후 유령상태 BGM
	이미지	기묘한(quaint), 음울한(doleful)	
30	이름	War	

	분류	필드 음악	그림자송곳니 성채 BGM
	이미지	단호한(emphatic), 흥분시키는(exciting)	

[표 4-2]와 같이 서사 연출보다 다양한 지역이 필요한 MMORPG의 특성상 음원의 대부분이 필드 음악으로 사용되었다. 중세 서양의 모습을 보이는 세계관에 어울리도록 음악을 구성한 악기들은 오케스트라와 코러스가 활용되었으며, 전쟁 상태라는 것을 표현하듯 거의 모든 곡이 무겁고 웅장한 이미지를 표현하고 있다.

#### 4.1.2 <판다리아의 안개>

[표 4-3] <월드 오브 워크래프트:판다리아의 안개> 게임 정보

	이름	판다리아의 안개
	장르	MMORPG
	그래픽	Full 3D
	플랫폼	PC
	서비스 개시	2012년 9월

<판다리아의 안개>는 <월드 오브 워크래프트>의 네 번째 확장팩으로 ‘판다리아’라는 새로운 지역과 함께 다양한 콘텐츠가 추가되었다. ‘판다리아

아’는 대왕판다를 의인화한 종족 ‘판다렌’, 무술가의 특성을 보이는 추가  
직업 ‘수도사’, ‘판다리아’의 건축 양식과 ‘판다렌’의 복식 등에서 중국의  
이미지가 많이 차용된 지역임을 알 수 있다.

[표 4-4] <판다리아의 안개> BGM 리스트

	이름	이미지
1	Heart of Pandaria	장엄한(majestic), 섬세한(delicate)
2	Why Do We Fight?	극적인(dramatic)
3	The Wandering Isle	감상적인(sentimental)
4	Temple of the Five Dawns	우아한(graceful)
5	The Traveler's Path	기묘한(quaint)
6	Way of the Monk	엄숙한(solemn)
7	Sha {Spirits of Hatred}	겁나는(sacred)
8	The August Celestials	조용한(quiet)
9	Shado-Pan	진지한(serious)
10	Thunder King	단호한(emphatic)
11	The Path of the Huojin	극적인(dramatic)
12	Going Hozen	동요된(agitated)
13	Valley of the Four Winds	갈망하는(yearning)
14	The Path of the Tushui	섬세한(delicate)
15	Go Ask the River	달래는(smoothing)
16	Townlong Steppes	비극적인(tragic)
17	The Golden Lotus	우아한(graceful)
18	Wisdom of Yu'lon	기묘한(quaint)
19	Stormstout Brew	기분 좋은(merry)
20	Serpent Riders	박력 있는(vigorous)

‘판다리아’에서 활용된 중국의 이미지는 음악에서도 뚜렷하게 표현된다. 사운드 디렉터 Russell Brower는 인터뷰에서 동양적인 느낌을 주면서 ‘아제로스’의 일부라는 점을 상기시키기 위해 기존의 오케스트라 구성을 유지하고, 얼후, 고쟁, 적자, 비파, 중국식 북과 같은 중국의 전통악기를 추가로 편성하였다고 밝혔다.<sup>31)</sup> 기존의 ‘아제로스’와 전혀 다른 이미지의 지역 ‘판다리아’의 개성을 표현하면서도 ‘아제로스’와 별개의 장소가 아니라는 것을 암시한 것으로, 게임음악이 세계관을 표현하는 중요한 장치로 사용되었다는 점을 확인할 수 있다.

## 4.2 <총성과 다이아몬드>

[표 4-5] <총성과 다이아몬드> 게임 정보

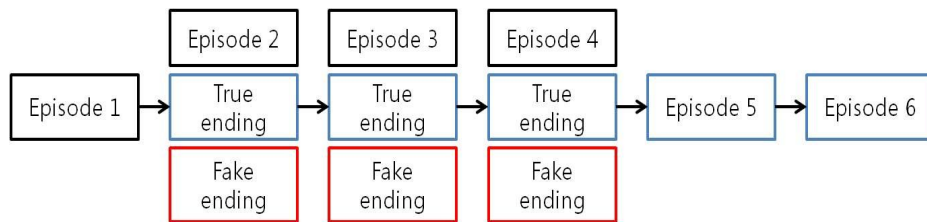
	이름	총성과 다이아몬드
	장르	교섭 어드벤처
	그래픽	2D
	플랫폼	PSP
	출시(한국)	2009년 7월

<총성과 다이아몬드>는 ‘교섭’을 소재로 한 게임으로 현대의 일본을

31) <http://www.inven.co.kr/webzine/news/?news=58853>



배경으로 하고 있으며, 플레이어는 경시청에 소속된 ‘교섭인’으로서 인질을 일으킨 범인과 ‘교섭’을 통해 사건을 해결하는 임무를 가진다. 게임의 특징으로는 플레이어가 직접 맵 이동을 하여 사건을 발생시키는 것이 아니라 드라마를 보듯이 스토리가 진행되고, 게임이 진행되는 중간에 벌어지는 ‘교섭’의 결과의 따라서 분기가 나누어지는 형태를 가지고 있다. 다시 말해 ‘교섭 파트’ 이외에 부분에서 플레이어와 게임 간의 상호작용이 존재하지 않는다고 할 수 있다.



[그림 4-1] <총성과 다이아몬드> 게임 진행

[그림 4-1]은 <총성과 다이아몬드>의 스토리 진행 구조를 나타낸다. 에피소드 2, 3, 4에서 교섭에 실패하면 게임오버라고 할 수 있는 엔딩<sup>32)</sup>을 보게 되고, 교섭을 성공시키더라도 True Ending 루트로 진행되는 결과를 충족하지 못하면 에피소드 4에서 게임이 끝나고 숨겨진 뒷이야기를 알 수 없도록 되어있다. 이러한 진행구조는 크지 않은 게임볼륨이지만 엔딩 수집이라는 재미요소의 도입으로 1회성 플레이로 게임이 끝나는 것이 아니라 반복적으로 플레이를 하도록 유도하는 장치라고 할 수 있다.

32) 스토리의 정식 엔딩을 포함해 총 79개의 엔딩이 존재한다.

#### 4.2.1 음악 분석

[표 4-6] <총성과 다이아몬드> BGM 분석 리스트

1	이름	That Rainy Day	
	분류	메인타이틀 음악	
	악기 구성	아코디언, 피아노, 스트링, 퍼커션, 웨이커	
	이미지	우수에 찬(pathetic)	
	효과	메인타이틀 음악으로 게임의 분위기를 암시. 게임 중간 우울한 장면에도 삽입.	
2	이름	A Peaceful Afternoon	
	분류	상황 음악	
	악기 구성	스트링, 피아노, 웨이커, 더블 베이스	
	이미지	기분 좋은(merry)	
	효과	주로 평화로운 일상적인 장면에서 사용.	
3	이름	The Usual Scenery	
	분류	상황 음악	
	악기 구성	기타, 드럼, 피아노, 더블 베이스	
	이미지	느긋한(leisurely)	
	효과	주로 사건과 관계된 무겁지 않은 장면에서 사용.	
4	이름	Doubts that Well Up	
	분류	상황 음악	
	악기 구성	EP, 퍼커션, 신디, 기타	
	이미지	진지한(serious)	
	효과	사건의 새로운 정보가 나타날 때 사용. 긴장감 생성, 상황 반전, 복선 제시.	
5	이름	Fifty Fifty	
	분류	상황 음악	
	악기 구성	드럼, 더블 베이스, 퍼커션, EP, 신디, 우드윈드	
	이미지	진지한(serious)	
	효과	사건이 전개되는 장면에서 주로 사용. 긴장감 고조, 사건 전개.	

6	이름	Dangerous Man	
	분류	캐릭터 음악	
	악기 구성	드럼, 베이스, 신디	
	이미지	겁나는(sacred), 어두운(dark)	
	효과	‘히로타’라는 조연급 엑스트라 캐릭터에게 사용되는 음악.	
7	이름	Incident Occurrence	
	분류	상황 음악	
	악기 구성	스트링, 신디, 피아노, 퍼커션	
	이미지	엄숙한(solemn)	
	효과	사건 현장에서 주로 사용되는 음악 긴장감 생성.	
8	이름	March!	
	분류	상황 음악	
	악기 구성	드럼, 스트링, 신디, 피아노	
	이미지	단호한(emphatic)	
	효과	주로 급박한 상황에서 사용. 긴장감 고조.	
9	이름	Bargaining	
	분류	상황 음악	교섭 플레이 음악
	악기 구성	드럼, 베이스, 피아노, 기타	
	이미지	어두운(dark)	
	효과	주로 각 에피소드 첫 번째 교섭시 사용. 비중이 낮은 교섭플레이의 배경음악.	
10	이름	Checkmate	
	분류	상황 음악	
	악기 구성	드럼, 베이스, 스트링, 피아노, 신디	
	이미지	의기양양한(triumphant)	
	효과	에피소드4 ‘사코다’와 교섭에서 플레이어가 우세해졌을 때 사용	
11	이름	Desperate Situation	
	분류	상황 음악	교섭 위기 상황 알림
	악기 구성	피아노, 드럼, 더블 베이스	

	이미지	진지한(serious), 극적인(dramatic)	
	효과	교섭상황에서 레드라인에 접어들면 사용. 위기 상황 연출.	
12	이름	Black Wave	
	분류	상황 음악	
	악기 구성	스트링, 신디, 드럼, 베이스	
	이미지	갈망하는(yearning)	
	효과	에피소드4의 모든 사건을 해결하고 나오는 음악으로, 사건이 끝나지 않았음을 암시.(제대로 스토리 루트를 타지 않으면 에피소드 5와 6이 등장하지 않음)	
13	이름	At the End of Today	
	분류	상황 음악	
	악기 구성	피아노	
	이미지	부드러운(tender)	
	효과	초반 에피소드 에필로그 장면에서 주로 사용. 긴장 해소.	
14	이름	Stroll	
	분류	상황 음악	
	악기 구성	드럼, 더블 베이스, 스트링, 피아노	
	이미지	서정적인(lyrical)	
	효과	가벼운 분위기의 일상 장면에서 사용.	
15	이름	If Only I Wasn't Pretending	
	분류	상황 음악	
	악기 구성	드럼, 기타, 피아노, 스트링, 베이스	
	이미지	기묘한(quaint), 충동적인(impetuous)	
	효과	약간 코믹스러운 전개에서 사용.	
16	이름	Pursuit	
	분류	상황 음악	
	악기 구성	퍼커션, 베이스, 기타	
	이미지	어두운(dark)	
	효과	5번곡의 변주곡으로 긴장감을 고조시키는 장면에서 사용.	
17	이름	Creeping Shadows	

	분류	상황 음악	
	악기 구성	스트링, 드럼, 신디, 베이스	
	이미지	비극적인(tragic)	
	효과	사건의 새로운 국면이 시작되는 장면에 사용. 긴장감 고조.	
18	이름	Labyrinth	
	분류	상황 음악	
	악기 구성	피아노, 스트링, 드럼	
	이미지	동요된(agitated)	
	효과	사건의 전개가 심화되는 장면에서 사용.	
19	이름	Pressure	
	분류	상황 음악	
	악기 구성	드럼, 베이스, 스트링, 피아노	
	이미지	동요된(agitated), 겁나는(sacred)	
	효과	플레이어가 압박받는 상황이 전개되는 장면에서 사용.	
20	이름	A Decision Drawing Near	
	분류	상황 음악	
	악기 구성	드럼, 스트링, 피아노, 퍼커션, 신디	
	이미지	기묘한(quaint)	
	효과	미스터리한 장면에서 사용.	
21	이름	Siege Net	
	분류	상황 음악	
	악기 구성	스트링, 드럼, 피아노, 베이스, 신디	
	이미지	어두운(dark), 박력 있는(vigorous)	
	효과	사건 상황이 극에 달하는 장면에서 사용.	
22	이름	Ahead of Our Eyes	
	분류	상황 음악	
	악기 구성	퍼커션, 신디	
	이미지	침착한(sober)	
	효과	긴장감 유지	

23	이름	Juusei to Diamond	
	분류	오프닝 음악	
	악기 구성	드럼, 스트링, 더블베이스, 피아노	
	이미지	극적인(dramatic)	
	효과	오프닝 영상 음악으로 사용됨. 일부 교섭 플레이 장면에서 사용.	
24	이름	Profiling	
	분류	상황 음악	
	악기 구성	신디, 피아노, 드럼, 스트링	
	이미지	진지한(serious)	
	효과	교섭대상 프로파일링 장면에서 사용. 획득한 정보를 정리하는 장면에서도 사용.	
25	이름	Le tango de lèvres (Tango of Lips)	
	분류	상황 음악	
	악기 구성	아코디언, 웨이커, 더블베이스, 스트링, 피아노	
	이미지	동요된(agitated)	
	효과	긴장감 유지	
26	이름	Persuasion	
	분류	상황 음악	교섭 플레이 음악
	악기 구성	베이스, 스트링, 피아노, 아코디언, 드럼	
	이미지	침착한(sober)	
	효과	에피소드 6 ‘디베이트’(교섭 플레이)에서 사용	
27	이름	Last Message	
	분류	상황 음악	
	악기 구성	아코디언, 드럼, 기타, 피아노, 베이스	
	이미지	평안한(tranquil)	
	효과	에피소드 1 에필로그에서 사용. 긴장감 해소.	
28	이름	Bar ‘Giraffe’	
	분류	필드 음악	
	악기 구성	피아노, 드럼, 더블 베이스	
	이미지	섬세한(delicate)	

	효과	바 '지라프'에서 캐릭터들이 이야기할 때 사용.	
29	이름	Dispute	
	분류	상황 음악	
	악기 구성	드럼, 스트링, 더블 베이스, 피아노, 기타	
	이미지	힘겨운(heavy), 동요된(agitated)	
	효과	단호한 갈등상황에서 사용.	
30	이름	Creeping Chaos	
	분류	상황 음악	
	악기 구성	신디, EP	
	이미지	겁나는(sacred),	
	효과	심화된 정보를 취득할 때 사용. 긴장감 고조.	
31	이름	The Hall Where The Gods Live	
	분류	필드 음악	
	악기 구성	보이스 허밍(남, 여), 퍼커션, 신디	
	이미지	기묘한(quaint), 영감적인(spiritual)	
	효과	'에텐보리'의 회랑에서 사용되는 음악.	
32	이름	Time Limit	
	분류	상황 음악	
	악기 구성	스트링, 피아노, 베이스, 기타	
	이미지	힘겨운(heavy)	
	효과	극적 긴장감이 고조되는 장면에서 사용.	
33	이름	Rapid Development	
	분류	상황 음악	
	악기 구성	드럼, 베이스, 기타, 신디	
	이미지	동요된(agitated), 진지한(serious)	
	효과	상황의 새로운 국면이 시작되는 장면에서 사용.	
34	이름	Looking for a Clue	
	분류	상황 음악	교섭 플레이 음악
	악기 구성	기타, 아코디언, 드럼, 베이스, 스트링	
	이미지	의기양양한(exalting)	

	효과	교섭 플레이시 주로 사용되는 음악.	
35	이름	Desolated Plot of Land	
	분류	상황 음악	
	악기 구성	드럼, 스트링, 기타, EP	
	이미지	슬픈 듯한(plaintive)	
	효과	우울한 장면에서 사용.	
36	이름	Judgement	
	분류	상황 음악	교섭 플레이 음악
	악기 구성	스트링, 드럼, 아코디언, 베이스, 기타, 피아노	
	이미지	흥분시키는(exciting)	
	효과	결정적인 교섭 장면에서 사용되는 음악. 주로 각 에피소드 최종교섭 장면에서 사용.	
37	이름	The Shape of Love	
	분류	상황 음악	
	악기 구성	아코디언, 피아노, 신스, 스트링	
	이미지	감상적인(sentimental)	
	효과	회상장면과 잔잔한 분위기에서 사용.	
38	이름	To the Front Without Looking Back	
	분류	엔딩 음악	
	악기 구성	스트링, 피아노, 아코디언, 기타, 더블 베이스	
	이미지	달래는(smoothing)	
	효과	엔딩 음악.	



[표 4-7] <총성과 다이아몬드> BGM 분류

필드 음악	2 개	
상황 음악	32 개	장면 연출 음악 27 개
		교섭 플레이 음악 5개
스테이지 음악	0 개	
캐릭터 음악	1 개	
인터페이스 음악	0 개	
오프닝 음악	1 개	
메인타이틀 음악	1 개	
엔딩 음악	1 개	

<총성과 다이아몬드>의 음악은 맵 이동이 없고 드라마처럼 진행되는 특성처럼 [표 4-7]에서 나타나듯 38개의 음악 중 32개에 해당하는 음악이 상황음악으로 분류된다. 이중에서 오프닝과 메인타이틀 음악도 인게임에서 사용되었기 때문에 필드음악 2개, 엔딩음악 1개, 캐릭터음악 1개를 제외한 리스트의 34개 음악이 상황음악으로 사용되었다고 할 수 있다. 32개의 상황음악에서 ‘교섭 플레이’에서 사용되는 5개의 음원을 제외한 27개는 스토리 진행 장면에서 사용되고 있는 것을 확인 할 수 있으며, 이와 같은 결과는 장면 연출에서 BGM이 차지하는 비중이 높다는 것을 증명하고 있다. 또한 게임 상에서 특정한 음악을 재생하지 않고 앰비언트 사운드만 활용되는 장면이 다양하게 있어 일상감과 현장감을 전달하고 있다.

음악을 구성하는 악기들은 전자악기보다 어쿠스틱 악기의 비중이 더 많으며, 주로 긴박한 상황에 사용되는 음악이 많기 때문에 드럼 비트가 두드러지게 사용되고 있다. 게임의 분위기가 대체적으로 진지하기 때문에 가볍고 밝은 느낌의 음악이 존재하지 않는다.

### 4.3 <페르소나 4>

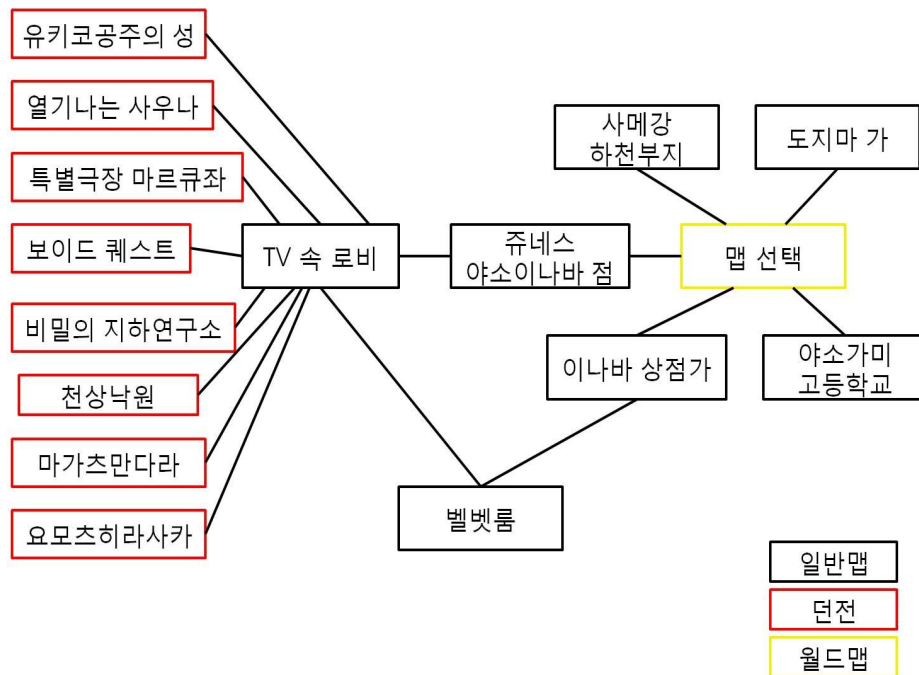
[표 4-8] <페르소나4> 게임 정보

	이름	페르소나 4
	장르	RPG
	그래픽	Full 3D
	플랫폼	Play Station 2
	출시(한국)	2008년 7월

<페르소나 4>는 플레이스테이션2로 발매된 RPG 게임으로 현대 일본의 가상 시골도시인 ‘이나바 시’를 배경으로 하고 있다. 게임의 스토리는 가정 사정으로 1년 동안 ‘이나바 시’의 친척집에 체류하게 된 ‘주인공’<sup>33)</sup>으로 자신이 오자마자 발생한 연쇄살인 사건과 학생들 사이에서 언급되는 ‘심야 TV’가 연관이 있음을 발견하고 동료들과 힘을 합쳐 진실을 밝혀내는 과정을 그리고 있으며, 플레이어는 게임 플레이를 통해 진실을 찾아나가게 된다.

<페르소나 4>는 필드 방식으로 맵이 구성되어 있으며, 이는 [그림 4-2]와 같다.

33) 게임 상 디폴트 네임이 존재하지 않는다.



[그림 4-2] <페르소나 4> 맵 구성

[그림 4-2]에서 보이는 것처럼 <페르소나 4>는 전투가 벌어지는 구역과 일상생활을 보내는 필드의 속성이 확실히 구분되어 있으며, 작중 할인마트 ‘쥬네스’의 대형TV를 통해 TV속을 오간다. 전투에 필요한 아이템은 ‘상점가’에 있는 상점에서 구입을 하여 사용하며, 주인공의 ‘페르소나’ 관리를 위해 필수적으로 존재하는 ‘벨벳룸’은 편의를 위해 TV속 세계와 바깥 세계 양쪽에서 접속할 수 있도록 되어있다. 전투가 벌어지는 ‘던전’은 각각 이름처럼 개성적인 디자인을 보이며 이러한 개성은 각각 맵에서 사용되는 BGM에서도 나타난다.

#### 4.3.1 음악 분석

[표 4-9] <페르소나 4> BGM 분석 리스트

1	이름	Pursuing My True Self	
	분류	오프닝 음악	
	악기 구성	드럼, 베이스, EP, 브라스, 보컬, 랩	
	이미지	극적인(dramatic)	
	효과	오프닝 영상 삽입 음악.	
2	이름	기억의 한구석 (記憶の片隅)	
	분류	메인타이틀 음악	
	악기 구성	피아노, 스트링, 드럼	
	이미지	꿈꾸는 듯한(dreamy)	
	효과	메인타이틀 음악으로 아련한 느낌을 줌. 엔딩곡의 멜로디를 차용.	
3	이름	Welcome to the limousine	
	분류	상황 음악	벨벳룸 컷신 음악
	악기 구성	스트링, 피아노	
	이미지	어두운(dark)	
	효과	게임 첫 시작시 벨벳룸의 컷신 영상에 삽입.	
4	이름	모든 사람의 혼의 시 (全ての人の魂の詩)	
	분류	필드 음악	벨벳룸 음악
	악기 구성	피아노, 스트링, 보이스 허밍(여)	
	이미지	환상적인(fanciful), 기묘한(quaint)	
	효과	벨벳룸에서 사용되는 음악. 모든 페르소나 시리즈 ‘벨벳룸’에서 사용되는 음악으로 통일성 부여.	
5	이름	Kerorin MAGIC!	
	분류	상황 음악	
	악기 구성	드럼, 베이스, 브라스, 기타	
	이미지	명랑한(gay)	
	효과	게임 초반 ‘리세’가 출연한 TV CF 영상용 음악.	

6	이름	New Days	
	분류	상황 음악	등교 이벤트
	악기 구성	드럼, 피아노, 신디, 일렉 기타	
	이미지	밝은(bright)	
	효과	주로 등교 시 발생하는 이벤트에 사용되며, 가벼운 분위기 연출	
7	이름	Signs Of Love	
	분류	필드 음악	도지마가 저택 BGM
	악기 구성	드럼, 베이스, 보컬, 랩, 피아노, 신디, 스트링	
	이미지	느긋한(leisurely)	
	효과	주인공이 거주하는 도지마가의 배경 음악.	
8	이름	Your Affection	
	분류	필드 음악, 상황 음악	마을, 이벤트 BGM
	악기 구성	드럼, 베이스, 신디, 보컬, 스트링,	
	이미지	기분 좋은(merry)	
	효과	마을 속성의 BGM으로 사용되며, 등교 시 이벤트 BGM으로도 사용.	
9	이름	Like a dream come true	
	분류	상황 음악	일상 이벤트 BGM
	악기 구성	드럼, 베이스, 브라스, 신디, 피아노	
	이미지	유쾌한(cheerful)	
	효과	평화로운 일상 이벤트에서 사용되는 음악.	
10	이름	거기 누구요? (そこにいるのは誰?)	
	분류	상황 음악	
	악기 구성	피아노, 스트링	
	이미지	동요된(agitated)	
	효과	미스터리한 장면, 긴장감을 부여하는 연출시 사용.	
11	이름	Reach Out To The Truth	
	분류	상황 음악	전투 음악
	악기 구성	보컬, 랩, 일렉 기타, 드럼, 베이스, 신디	
	이미지	흥분시키는(exciting)	

	효과	전투 음악.	
12	이름	Reach Out To The Truth -First Battle-	
	분류	상황 음악	전투 음악
	악기 구성	일렉 기타, 드럼, 베이스, 신디, 랩, 보컬	
	이미지	흥분시키는(exciting)	
	효과	스토리 상 제일 처음 '쉐도우'와의 전투에서 사용 던전 중간보스 전투시 사용. 앞 항목의 기본 전투음악의 변형된 패턴.	
13	이름	SMILE	
	분류	상황 음악	사건 해결
	악기 구성	드럼, 피아노, EP, 신디, 베이스	
	이미지	감상적인(sentimental)	
	효과	사건 해결시 사용 평온한 상황, 긴장 완화	
14	이름	Backside Of The TV	
	분류	필드 음악	TV속 로비 BGM
	악기 구성	드럼, 베이스, 보컬, 랩, 스트링, 신디	
	이미지	동요된(agitated)	
	효과	긴장감 고조.	
15	이름	추리 (推理)	
	분류	상황 음악	추리 이벤트
	악기 구성	신디, 드럼, 피아노, 베이스, 브라스	
	이미지	진지한(serious)	
	효과	스토리상 추리하는 장면에서 사용.	
16	이름	Castle	
	분류	필드 음악	유키코공주의 성 BGM
	악기 구성	드럼, 베이스, 신디, EP	
	이미지	단호한(emphatic)	
	효과	던전 BGM 긴장감 고조,	
17	이름	광기의 경계선 (狂氣の境界線)	
	분류	상황 음악	

	악기 구성	드럼, 베이스, 피아노, 신디, 일렉 기타	
	이미지	동요된(agitated)	
	효과	최초 ???와 대면 시 사용. 긴장감 고조.	
18	이름	I'll Face Myself -Battle-	
	분류	상황 음악	‘그림자 보스’ 전투 BGM
	악기 구성	드럼, 베이스, 일렉 기타, 스트링, 신디	
	이미지	단호한(emphatic)	
	효과	각 캐릭터의 ‘그림자’ 보스 전투시 사용되는 BGM ‘I'll Face Myself’와 같은 아이디어를 공유하여 스토리상 연결성을 연출.	
19	이름	I'll Face Myself	
	분류	상황 음악	페르소나 입수
	악기 구성	드럼, 베이스, 피아노, 브라스, 일렉 기타	
	이미지	동경하는(longing)	
	효과	‘그림자’ 보스를 클리어 한 후 자신의 다른 모습을 인정 하는 대화 장면에서 사용. 긴장감 완화	
20	이름	Muscle Blues	
	분류	상황 음악	칸지 던전 이벤트 BGM
	악기 구성	색소폰	
	이미지	들뜨게 하는(exhilarated)	
	효과	‘열기나는 사우나’ 입구에서 일어나는 컷신과 중간 ‘칸지 그림자’와 조우 이벤트 BGM으로 동성애 분위기를 연출	
21	이름	Sauna	
	분류	필드 음악	열기나는 사우나 BGM
	악기 구성	드럼, 베이스, 신디	
	이미지	기묘한(quaint)	
	효과	던전 BGM 긴장감 고조,	
22	이름	It's SHOW TIME!	
	분류	상황 음악	리세 던전 이벤트 BGM
	악기 구성	피아노, 드럼, 베이스, 스트링	

	이미지	기묘한(quaint)	
	효과	'특별극장 마르큐좌' 중간 '리세 그림자'와 조우 이벤트 BGM.	
23	이름	Theater	
	분류	필드 음악	특별극장 마르큐좌 BGM
	악기 구성	드럼, 베이스, 신디, 보이스(여)	
	이미지	충동적인(impetuous)	
	효과	던전 BGM 클럽 분위기, 퇴폐적인 느낌.	
24	이름	Youthful Lunch	
	분류	상황 음악	학교 점심시간 이벤트 BGM
	악기 구성	드럼, 베이스, 브라스, 신디	
	이미지	느긋한(leisurely)	
	효과	평화로운 일상 이벤트에서 사용.	
25	이름	Specialist	
	분류	상황 음악	학교 이벤트 BGM
	악기 구성	드럼, 베이스, EP, 신디	
	이미지	쾌활한(playful)	
	효과	학교 관련 이벤트에서 사용되는 BGM 가벼운 분위기 연출.	
26	이름	Heartbeat, Heartbreak	
	분류	필드 음악, 상황 음악	학교 BGM
	악기 구성	드럼, 베이스, 스트링, 보컬, EP, 신디	
	이미지	느긋한(leisurely)	
	효과	방과 후 학교 분위기 연출.	
27	이름	Game	
	분류	필드 음악	보이드 퀘스트 BGM
	악기 구성	드럼, 신디, 베이스, 일렉 기타	
	이미지	충동적인(impetuous)	
	효과	던전 BGM 8비트 음색을 사용해 2D 도트 그래픽의 게임을 연상시킴.	
28	이름	ZONE TIME	



	분류	상황 음악	
	악기 구성	드럼, 베이스, 신디, 일렉 기타	
	이미지	단호한(emphatic)	
	효과	긴박한 상황 연출시 사용	
29	이름	A New World Fool	
	분류	상황 음악	아다치 전 BGM
	악기 구성	드럼, 신디, 일렉 기타, 스트링	
	이미지	기묘한(quaint)	
	효과	‘아다치’ 보스 전투 BGM	
30	이름	안개 (霧)	
	분류	상황 음악	
	악기 구성	드럼, 스트링, 피아노, 일렉 기타, 베이스	
	이미지	어두운(dark)	
	효과	최초 안개 이벤트 최종보스 1차전	
31	이름	Period	
	분류	상황 음악	전투 종료 후 보상 BGM
	악기 구성	드럼, 베이스, 신디, 일렉 기타	
	이미지	밝은(bright)	
	효과	긴장감 완화.	
32	이름	쥬네스의 테마 (ジュネスのテーマ)	
	분류	필드 음악	쥬네스 BGM
	악기 구성	신디, 드럼, 베이스, 벨	
	이미지	유쾌한(cheerful)	
	효과	작 중 종합쇼핑몰 ‘쥬네스’의 테마 음악.	
33	이름	마음의 힘 (P4 ver.) (心の力 (P4 ver.))	
	분류	상황 음악	커뮤니티 각성
	악기 구성	스트링, 북, 피아노, 보이스 허밍(여)	
	이미지	환상적인(fanciful), 장엄한(majestic)	
	효과	‘커뮤니티’ 각성시 사용되는 음악으로 신비로운 분위기	

		연출.	
34	이름	The Path is Open (P4 ver.)	
	분류	상황 음악	커뮤니티 맥스 음악
	악기 구성	스트링, 피아노	
	이미지	우아한(graceful)	
	효과	각 ‘커뮤니티’ 레벨을 모두 올리면 일어나는 이벤트에 삽입되는 음악.	
35	이름	몽상곡 (夢想曲)	
	분류	상황 음악	
	악기 구성	피아노, 드럼, 신디	
	이미지	감상적인(sentimental)	
	효과	쓸쓸한 분위기가 연출되는 이벤트에 사용.	
36	이름	How much?	
	분류	필드 음악	상점 음악
	악기 구성	드럼, 베이스, 신디	
	이미지	유쾌한(cheerful)	
	효과	상점에서 사용되는 음악.	
37	이름	Secret Base	
	분류	필드 음악	비밀의 지하연구소 BGM
	악기 구성	피아노, 베이스, 드럼, 스트링	
	이미지	슬픈 듯한(plaintive)	
	효과	던전 BGM 긴장감 고조,	
38	이름	Heaven	
	분류	필드 음악	천상낙원 BGM
	악기 구성	스트링, 드럼, 베이스, 보컬, 신디, 피아노	
	이미지	음울한(doleful)	
	효과	던전 BGM	
39	이름	Alone	
	분류	필드 음악	도지마가 BGM
	악기 구성	드럼, 피아노, 스트링	

	이미지	섬세한(delicate)	
	효과	나나코 사건 이후 도지마가 BGM 'Signs Of Love'와 반대되는 이미지로 아무도 없는 집의 분위기를 연출.	
40	이름	Long Way	
	분류	필드 음악	마가츠만다라 BGM
	악기 구성	드럼, 베이스, 신디, 스트링, 피아노	
	이미지	엄숙한(solemn)	
	효과	던전 BGM	
41	이름	회랑 (回廊)	
	분류	필드 음악	요모츠히라사카 BGM
	악기 구성	피아노, 스트링	
	이미지	침울한(gloomy)	
	효과	던전 BGM	
42	이름	The Almighty	
	분류	상황 음악	아메노사기리(보스) 전 BGM
	악기 구성	드럼, 스트링, 일렉 기타, 베이스, 신디, EP, 기타	
	이미지	단호한(emphatic)	
	효과	긴장감 부여.	
43	이름	The Genesis	
	분류	상황 음악	이자나미 2차전
	악기 구성	오케스트라 + 밴드 구성	
	이미지	단호한(emphatic)	
	효과	최종보스 전투 BGM으로 웅장한 느낌 연출/	
44	이름	Never More	
	분류	엔딩 음악	
	악기 구성	피아노, 보컬, 드럼, 베이스, 신디, 브라스, 기타, 퍼커션	
	이미지	기분 좋은(merry)	
	효과	엔딩 곡. 몇 개의 다른 곡과 아이디어를 공유.	

[표 4-10] <페르소나 4> BGM 분류

필드 음악	16 개	안전지역(마을) 음악 8개
		전투지역(던전) 음악 8개
상황 음악	25 개	장면 연출 사용 16 개
		시스템적 사용 3개
		일반 전투 사용 1개
		보스 전투 사용 5개
스테이지 음악	0 개	
캐릭터 음악	0 개	
인터페이스 음악	0 개	
오프닝 음악	1 개	
메인타이틀 음악	1 개	
엔딩 음악	1 개	

[표 4-10]에서 나타나듯 <페르소나 4>의 음악은 각각 용도가 정확하게 구분되어 사용되고 있다. 또한 각 음악은 특성을 잘 나타내고 있는데, 안전한 구역에서 사용되는 필드 음악은 가볍고 밝은 느낌의 음악이거나 필드의 개성을 표현하는 음원이 사용되었고, 전투 구역은 빠르고 긴장감을 불러일으키는 음악이 사용되었다. 장면 연출시 사용되는 음원은 16개로 가볍고 유쾌한 분위기에서부터 무겁고 우울한 분위기까지 다양하게 준비되어, 모든 상황에 대응할 수 있도록 기획되어 있다. 전투음악의 경우 1개의 음원으로 통일되어 있지만, 보스전투에는 다른 음원을 사용하여 ‘보스전’이라는 차이점을 강조하고 있다.

<페르소나 4>의 음악은 전체적으로 대중음악의 구조형식을 따르고 있으며 대부분 현대적인 악기가 사용되어 시간적인 배경을 잘 살리고 있다. 다른 게임에서 볼 수 없는 특징으로 인게임 음악으로 보컬이 사용된 곡이 다수 사용되고 있는 점을 꼽을 수 있다.

게임에서 연출 요소의 일부로 음악이 사용되고 있는 것도 눈여겨 볼 부분이다. <페르소나 4>의 중반 부 스토리는 ‘심야 TV’에 예고된 후 실종된 인물들은 TV속에서 자신이 부정하는 일면인 ‘그림자’와 갈등을 일으키고(보스전) 자신의 약한 모습인 ‘그림자’를 인정하고 받아들이는(페르소나 각성) 패턴으로 이루어지는데, 여기서 사용되는 ‘I’ll Face Myself-Battle-’(보스전 BGM)과 ‘I’ll Face Myself’(보스전 후 그림자와 대화 장면에서 사용)는 같은 멜로디를 공유하고 있어 갈등의 연관성을 음악의 연출로 나타내고 있다. 또한 ‘주인공’이 거주하는 ‘도지마 가’의 BGM이 게임 중반 ‘나나코’<sup>34)</sup>의 납치사건 이후 달라져<sup>35)</sup> 필드의 이미지의 변화를 나타내기도 한다. ‘주인공’이 진엔딩 루트로 진행하면 맞서게 되는 보스 ‘이자나미’와의 전투음악 역시 신이라는 특성에 따라 다른 곡들과 다르게 심포니 오케스트라가 활용된 음악이 사용되어 웅장하고 고전적인 이미지를 표현하고 있어, 게임에서 연출 요소로 음악이 차지하는 비중이 높다고 할 수 있다.


---

34) ‘주인공’의 사촌동생인 여자아이로 납치사건 이전에는 항상 집에서 볼 수 있지만, 사건 이후에는 ‘주인공’이 떠나는 날까지 집에 돌아오지 않기 때문에 ‘주인공’은 항상 집에 혼자 있게 된다.

35) 밝고 짙은 느낌의 음악에서 조금 쓸쓸하고 조용한 느낌의 음악으로 변경.

#### 4.4 <Braid>

[표 4-11] <Braid> 게임 정보

	이름	Braid
	장르	액션 퍼즐
	그래픽	2D 횡스크롤
	플랫폼	XBLA, PC, 맥, 리눅스, PSN
	출시	2008년 8월

<Braid>는 2D 횡스크롤의 액션 퍼즐게임으로 주인공인 과학자 ‘팀(Tim)’이 공주를 되찾기 위해 모험을 하는 스토리를 가지고 있다. <Braid>는 여타의 2D 횡스크롤 액션게임의 진행방식과 큰 차이를 보이지 않지만, 앞을 가로막는 복잡한 문제들을 ‘시간을 조정’하여 통과하는 것이 가장 차별화 된 점이라고 할 수 있다.

이 ‘시간 조정’은 게임의 가장 특징적인 시스템으로 게임을 플레이하다가 몬스터나 장애물에 걸려 캐릭터가 사망을 하더라도 시간을 되돌려서 플레이를 하기 때문에 ‘게임오버’가 존재하지 않는다. 또한 ‘시간 조정’에 영향을 받지 않는 요소들이 게임 상에 존재하여 영향을 받는 요소와 영향을 받지 않는 요소들을 활용하여 문제를 해결하도록 기획되어있다.

#### 4.4.1 음악 분석

[표 4-12] <Braid> BGM 분석 리스트

1	이름	Maenam	
	분류	필드 음악	‘로비’ BGM
	악기 구성	스트링, 기타	
	이미지	느긋한(leisurely), 우수에 찬(pathetic)	
	효과	각 월드로 진입하는 ‘로비’에 사용. 신비감 부여.	
2	이름	Long Past Gone	
	분류	필드 음악	
	악기 구성	피아노, 스트링, 목관	
	이미지	슬픈 듯한(plaintive), 달래는(smoothing)	
	효과	위험한 분위기 연출 ‘Tell It By Heart’와 같은 멜로디의 아르페지오 사용	
3	이름	The Darkening Ground	
	분류	필드 음악	
	악기 구성	스트링, 브라스	
	이미지	어두운(dark), 겁나는(sacred)	
	효과	저음역 악기 위주의 곡으로 음산한 분위기 연출	
4	이름	Tell It By Heart	
	분류	필드 음악	
	악기 구성	목관, 기타, 마림바, 스트링	
	이미지	갈망하는(yearning)	
	효과	쓸쓸한 분위기 연출 ‘Long Past Gone’와 같은 멜로디의 아르페지오 사용	
5	이름	Undercurrent	
	분류	필드 음악	
	악기 구성	신디, 퍼커션, 스트링, 기타	
	이미지	기묘한(quaint), 꿈꾸는 듯한(dreamy)	
	효과	신비한 분위기 연출	

6	이름	Downstream	
	분류	필드 음악	
	악기 구성	스트링, 퍼커션, 기타	
	이미지	우아한(graceful), 극적인(dramatic)	
	효과	우아한 분위기 연출	
7	이름	Lullaby Set	
	분류	필드 음악	
	악기 구성	피아노, 스트링	
	이미지	감상적인(sentimental)	
	효과	잔잔한 분위기 연출	
8	이름	Romanesca	
	분류	필드 음악	
	악기 구성	기타	
	이미지	가벼운(light)	
	효과	평화로운 분위기 연출	

게임에 사실상 위기 상황이나 ‘게임오버’가 존재하지 않기 때문에 상황 변화에 따른 음악은 존재하지 않으며, [표 4-12]에 기술된 필드 음악을 월드 내 각 필드마다 다양하게 사용한다. BGM들은 전자음보다 어쿠스틱 악기 위주로 구성되어있고 드럼과 같이 리듬을 부각시키는 악기를 자제하여 멜로디와 화성을 부각시키고 있다. 이와 같은 특성은 게임에서 보이는 고운 색감의 동화 같은 그래픽과 조화되고 있다.

<Braid>에서 음악을 활용한 가장 큰 특징으로는 ‘시간’이라는 요소를 적용했다는 점이다. 게임을 진행하다 ‘시간’을 되돌리게 되면 배경에 흐르던 음악도 같이 ‘되감기’ 효과를 적용받아 소리가 나오며, 게임에서 시간을 되돌리기가 끝나면 음악 역시 그 시간만큼 되돌린 부분에서 다시



정상적으로 재생이 시작된다.

또한 플레이어가 최종적으로 진입하는 ‘World 1’은 주인공 팀을 제외하면 모든 상황이 거꾸로 흘러가는데 이에 맞춰 배경음악도 ‘역재생’된 상태로 흘러나오며 복선을 암시하고 있으며, ‘World 1’ 마지막에 이러한 복선을 해결시키며 음악도 다시 원래대로 재생하는 연출을 보여주고 있다. 이러한 것은 시간예술에 속하는 음악의 속성을 시간을 다루는 게임의 특성과 맞추어 게임의 특징과 스토리를 더욱 부각시키는 연출을 보여주었다고 할 수 있다.

## 제 5 장 게임음악의 기획

### 5.1 기획 구상 요소

#### 5.1.1 세계관

2장에서 언급한 것처럼 게임음악은 배경표현의 기능을 가진다. 게임음악은 이러한 기능을 수행하기 위해 배경에 적합한 선율(melody), 리듬(rhythm), 음색(tone color), 화성(harmony), 형식(form)<sup>36)</sup>을 가져야 한다.

게임의 세계관은 시간적 배경과 공간적 배경으로 이루어지며 이러한 배경은 음악을 구성하는 요소에 영향을 미친다. 게임의 시간적 배경이 미래라면 일렉트로닉 음악 장르가 어울릴 것이고, 과거라면 어쿠스틱 음악이 사용되어야 할 것이다. 또한 동양과 서양의 음악적인 특성이 다르듯 공간적인 배경에 따라 같은 시대라고 하더라도 전혀 다른 음악이 사용되어야 한다. 이러한 것은 기획자 본인이 게임의 세계관에 대해 정확한 이해가 필요하며, 그 세계관이 바탕이 된 현실 배경을 대입하여 명확한 특성과 기준을 파악해야 한다. 이러한 예시로 4장에서 분석한 <월드 오브 워크래프트>와 <판다리아의 안개>에서 나타난 음악의 경향에서 충분히 확인할 수 있다.

물론 현실적으로 발생할 여러 문제로 세계관을 100% 충족하는 음악을 삽입하기에는 큰 어려움이 있다. 하지만 악기 구성에 민속 악기를 포함하거나, 문화권의 특성을 나타내는 조성을 사용하는 것과 같이 최소한의

---

36) 음악의 5요소

장치를 사용하여 세계관의 특성을 살리는 것이 중요하다. 이를 위해 기획자는 시대와 지역에 따른 음악적 특성을 파악하여야 한다.

### 5.1.2 비주얼

게임음악은 시각적인 요소를 보조하고 시각만으로 전달하기 어려운 이미지를 보충하는 역할을 하고 있다. 그렇기 때문에 게임음악은 이러한 게임에서 표현되는 시각적 이미지와 연관을 가지고 있어야 한다. 이런 시각적 이미지는 플레이어가 게임에서 눈으로 보는 모든 것을 의미하며, 단순히 그래픽으로 표현된 요소만을 지칭하는 것이 아니라 스토리 진행에서 벌어지는 사건 장면까지 포함한다. 즉, 게임음악은 화면에 표현되는 어떠한 이미지를 보조하는 역할이 가장 중요하기 때문에, 표현하려는 시각적인 이미지의 청사진을 명확하게 가지고 있어야 한다.

또한 시각적인 이미지에서 고려해야 할 것 중 하나는 게임의 그래픽이다. 게임에서 표현되는 시각적 이미지는 결과적으로 그래픽 리소스로 표현되기 때문이다.

기술의 발달은 게임에서 표현되는 모든 리소스를 발전시켰다. 게임의 그래픽은 2D 도트 그래픽에서부터 현실과 유사한 묘사까지 가능한 하이폴리곤 Full 3D 그래픽까지 표현이 가능해졌고, 음악은 단순 전자음에서 실제 악기 소리까지 재생이 가능해졌다. 게임 음악은 화면에 보이는 이미지를 청각적으로 전달하는 역할을 갖는다. 음악에 반응하는 개인의 경향은 선행경험으로부터 얻어진다.<sup>37)</sup> 게임은 몇 십년동안의 역사를 거치며 발전해왔다. 사람들은 게임에서 표현되는 시각과 청각적인 느낌을 연

---

37) Rudolf E. Radocy, 최병철 역, 「음악심리학」, 학지사, 2001, p311.

관 지어 연상한다. 8비트 게임에서 사용되던 그래픽이라면 8비트 게임에 사용되었던 음악의 특징을 예상할 것이고, 현실과 유사한 그래픽이 표현된다면 실제 악기의 음색이 표현될 것이라 생각할 것이다. 다시 말해 그래픽이 단순할수록 음악을 구성하는 음색도 단순해지고, 그래픽이 리얼할수록 음색 역시 실제 악기음색에 가까운 것을 사용해야한다고 할 수 있다.



[그림 5-1] 2D 그래픽의 차이

[그림 5-1]은 2D 그래픽의 횡스크롤 시점을 가지고 있지만 두 게임을 보면서 같은 그래픽이라고 생각하는 사람은 없다. 좌측의 게임은 픽셀이 뚜렷하게 드러나고 화면에 나타나는 그래픽 리소스도 단순한 형태를 취하고 있지만 우측의 게임은 크고 복잡하게 되어있고, 사용된 색의 가짓수나 색감에서도 차이가 크게 나타난다. 분명 같은 2D 그래픽으로 분류되지만 같은 음색의 악기가 사용된다고 생각하는 플레이어는 없을 것이다. 음악은 게임에서 시각적으로 표현하기 어려운 부분을 표현하기 위해 사용되지만, 게임에 몰입을 하기 위한 장치로도 사용된다. 즉 시각과 청각의 이질감을 없애기 위해서 게임의 그래픽에 맞는 음악을 사용해야 한다고 할 수 있다.

### 5.1.3 용도

게임 음악은 게임에서 사용하기 위해 기획·제작한다. 게임에서 사용되는 음악은 제각기 정확한 목적에 의해 사용되며, 다음의 [표 5-1]과 같이 유형에 따라 각기 다른 특성을 가진다.

[표 5-1] 게임음악 용도 예시

필드 음악	안전지대	마을, 상점, 여관 등
	위험지대	몬스터 출몰지역, 던전, 투기장 등
상황 음악	사건	서사적 장면 연출 음악 평온, 코믹, 위기, 슬픔 등
	시스템	전투, 보스전, 전투 종료 및 보상 등
스테이지 음악	일반 스테이지, 보스 스테이지, 보너스 스테이지 등	
캐릭터 음악	주인공, 히로인, 라이벌, 적 보스 등	
인터페이스 음악	캐릭터 선택 창, 로딩 창, 옵션 창 등	
오프닝 음악	오프닝 영상 삽입곡	
메인타이틀 음악	메인메뉴, 온라인 게임 로그인 창, 채널선택 창(웹페이지에서 로그인 후 구동하 는 게임일 경우)	
엔딩 음악	엔딩 스텝롤 삽입곡	

게임 음악은 항상 상징성을 지니고 사용되어야 한다.

숲 지형 필드에서 사용하는 음악이 사막 지형 필드에서 사용되는 것은

어울리지 않고, 전투 장면에서 쓰이는 긴박한 음악이 휴식 장면에서 사용될 수가 없다. 이처럼 음악의 용도는 기획 목적에 가장 큰 영향을 미친다.

## 5.2 제작 결정 요소

### 5.2.1 음악의 형태

음악의 형태를 결정하는 것은 제작할 음악을 어떻게 만들 것인지에 대한 중요한 요소로 작용한다. 간단한 예시로 중세 판타지를 배경으로 하는 RPG 게임에 삽입하는 인스트루멘탈 음악으로 오케스트레이션을 삽입한다고 했을 때, 이것을 MIDI로 제작할지 실제 오케스트라를 이용해 녹음을 할지는 기획자가 고려해야 할 부분이다. 물론 거대한 예산으로 제작되는 스케일이 큰 게임이라면 리얼 녹음을 할 것이고 소규모 게임이라면 컴퓨터로 제작을 할 확률이 높지만, 이런 현실적인 예산 문제를 떠나서 실질적인 제작에 대한 부분을 기획자는 생각하고 있어야 한다는 점이다. 또한 보컬 곡이라면 가사에 대한 문제도 있을 것이고 노래를 부를 가수 선정에 대한 부분도 생각하여야 할 것이다. 곡을 제작하는 것은 작곡가가 하는 것이지만, 그 곡에 대한 컨셉 · 보컬의 음색 · 가사의 내용과 같은 부분은 기획자의 의도가 반영되어야 하기 때문이다. 이처럼 음악의 형태는 단순히 ‘어떤 음악이다’가 아닌 ‘어떻게 제작해야 한다’를 결정하는 중요한 부분이라고 할 수 있다.

## 5.2.2 재생방식

악곡은 일정한 형식의 반복을 통해 구성된다. 예를 들어 ‘전주-verse-chorus-간주-verse-chorus-후주’로 이루어진 어떠한 악곡이 있고 동일한 멜로디와 화성이 진행되는 부분을 묶어보니 ‘전주, 간주, 후주’가 ㉠, verse가 ㉡, chorus가 ㉢라고 가정한다면, ㉠은 3번의 반복, ㉡와 ㉢는 두 번을 반복해서 하나의 곡을 이루고 있다. 또한 등장 순서를 보면 ‘㉠-㉡-㉢’가 두 번 반복된 후 ㉠이 다시나와 마무리를 했다고 할 수 있다. 일반적으로 음악은 이러한 패턴의 반복으로 구성된다.

게임에서 음악의 재생 방식은 ‘① 단순 루프, ② 음악의 시작과 끝을 fade in-fade out 처리를 한 루프, ③ cross fade를 통한 루프, ④ 루프 없이 한번 재생’으로 구분할 수 있다. 이러한 재생 방식은 음악을 어떻게 구성하는가에 영향을 미친다. ①의 경우 음악이 무한히 반복되는 구조이기 때문에 시작과 끝을 고려하여 제작할 필요가 없어진다. ④의 경우는 반대로 반복이 없기 때문에 음악의 마무리를 짓는 방법에 대한 제약이 없다.<sup>38)</sup> ②와 ③은 음악의 시작과 끝이 존재하지만 위화감 없이 반복재생이 될 수 있도록 제작을 고려해야 한다.

이러한 재생 방식의 차이는 음악의 전체적인 길이에도 영향을 미친다. ①처럼 끝없이 루프 되는 음악을 굳이 5분짜리 음악으로 만들 필요가 없고, ④처럼 한 번만 재생되는 음악이 몇 십초 가량의 짧은 음악이어서도 곤란하다. 또한 재생 방식은 게임의 볼륨에 영향을 받는다. 작고 단순해서 플레이 시간이 짧은 게임일수록 간단한 음악을 루프 시켜 사용하고, 스케일이 크고 복잡해서 오랜 플레이 시간이 필요한 게임일수록 화려하고 길이가 긴 음악을 다양한 방식으로 사용한다.

38) 단 3장 4절에서 언급되었던 아이폰이나 아키에이지 같은 경우처럼, 게임의 옵션에 따라 루프를 지원할 수 있음을 생각해야 한다.

### 5.2.3 이미지

음악은 감상자의 기분 반응을 야기하며, 그 반응의 평가의 접근은 형용사적인 접근으로 이루어졌다.<sup>39)</sup> Eagle(1971)은 음악의 정서적 반응을 연구하기 위해 언어적 서술을 사용한 여러 가지 문헌들에 대해 검토를 하였다. 그는 언어적인 묘사들을 수집하는 방침으로 ‘형용사 검사표’, ‘의미론상의 차이점’, ‘다양한 유형의 평가척도’을 사용하였고, 가장 일반적으로 사용된 것은 형용사 검사표였다.

최초로 형용사 검사표를 개발한 Hevner(1935, 1936)는 음악에 대한 기분반응을 측정하기 위해 67개의 형용사를 8개의 집단으로 분류하였다. 이후 McMullen(1976)은 음악에 대한 반응을 언어적 표현의 영역과 연관시키는 방법으로 이미지에 접근하였으며, Hevner가 제시한 형용사를 바탕으로 [표 5-2]과 같이 정리하였다.<sup>40)</sup>

[표 5-2] 음악의 이미지 표현 형용사

대표 형용사	의미 형용여구	대표 형용사	의미 형용여구
명랑 (gay)	유쾌한(cheerful) 명랑한(gay) 행복한(happy) 밝은(bright) 기분 좋은(merry) 쾌활한(playful) 명랑한(sprightly)	엄숙 (solemn)	어두운(dark) 음울한(doleful) 침울한(gloomy) 우울한(melancholic) 슬픈(sad) 진지한(serious) 침착한(sober) 엄숙한(solemn)

39) Rudolf E. Radocy & J. David Boyle., 앞의 책, 328쪽

40) 한상필, 「광고배경음악의 유형 및 이미지 차원에 관한 연구」, 한국방송광고공사, 2011, p34.



환상 (fantasy)	환상적인(fanciful) 가벼운(light) 기묘한(quaint) 극적인(dramatic)	공포 (fear)	겁나는(sacred) 영감적인(spiritual) 비극적인(tragic)
우아 (grace)	섬세한(delicate) 우아한(graceful) 서정적인(lyrical)	강건 (robust)	단호한(emphatic) 장엄한(majestic) 의기양양한(triumphant)
평안 (calm)	꿈꾸는 듯한(dreamy) 느긋한(leisurely) 감상적인(sentimental) 달래는(smoothing) 부드러운(tender) 평안한(tranquil) 조용한(quiet)	흥미 (interest)	동요된(agitated) 의기양양한(exalting) 흥분시키는(exciting) 들뜨게 하는(exhilarated) 충동적인(impetuous) 박력 있는(vigorous)
동경 (longing)	동경하는(longing) 우수에 찬(pathetic) 슬픈 듯한(plaintive) 탄원하는(pleading) 갈망하는(yearning)	좌절 (frustration)	좌절된(frustrated) 힘겨운(heavy) 통탄스러운(mournful) 침체된(depressing)

(출처 : 한상필, “광고 배경음악의 유형 및 이미지 차원에 관한 연구”)

4장의 분석에서 기술한 음악의 이미지는 [표 5-2]의 분류를 활용하여 적용하였다. 하나의 상태에도 다양한 표현이 존재하는 한국어의 특징을 생각하면 위의 이미지들이 불만족스러운 부분도 있지만, 필요한 이미지 표현을 추가하여 사용한다면 만족스러운 결과를 얻을 수 있을 것이다. 또한 위의 분류는 무엇보다 이미지 표현을 활용하는데 있어서 분류의 기준을 제시하고 있다는 점이 큰 장점이라고 할 수 있다.

음악의 이미지는 게임에서 연출되는 장면의 이미지에 부합된다. 게임의 공간, 캐릭터 감정, 서사적 상황과 같이 시각적으로 그려지는 이미지는 단순한 정보만을 표시하기 때문에 불완전한 이미지이다. 이러한 불완전한 이미지는 음악이 표현하는 감각적인 이미지와 결합하여 완전해지

고, 플레이어에게 제시된다고 할 수 있다.

### 5.3 게임음악 기획 리스트 작성법

앞서 언급된 기획 요소들을 이용하여 [표 5-3]와 같이 기획 리스트를 제작하였다. [표 5-4]은 각 항목에 대해 어떠한 내용을 작성해야하는지 간략한 설명을 기술하였다.

[표 5-3] 게임 음악 기획 리스트

세계관	시대적 배경	
	공간적 배경	
기획 내용	용도 분류	
	용도 내용	
	구현할 이미지	
	게임의 그래픽	
	음악 구성	
시스템 사항	재생 방식	
	파일 포맷	

[표 5-4] 게임 음악 기획 리스트의 내용 이해

세계관	시대적 배경	가상배경일 경우 고대, 중세, 근대, 현대, 미래와 같은 포괄적으로 표현한다. 정확한 시대를 설정했다면 연도나 세기를 기술한다.
	공간적 배경	설정된 배경의 범위에 따라 대륙, 국가, 도시와 같이 모티브가 되는 지역을 기술한다.

기획 내용	용도 분류	필드, 상황, 스테이지, 인터페이스, 오프닝, 엔딩, 메인타이틀과 같이 용도를 기술한다.
	용도 내용	필드 음악이라면 숲, 도시, 사막과 같이 실제적인 지역의 내용을, 상황 음악이라면 상황의 내용과 같이 세부적인 내용을 설명한다.
	구현할 이미지	음악으로 표현하려는 이미지를 기술한다. ex) 신비함, 우울함, 긴박함 etc
	게임의 그래픽	게임의 그래픽 수준을 작성한다. 텍스트적인 설명보다 스크린샷을 첨부하는 것이 좋다.
	구성	음악의 형태를 기술하고, 필요하다고 생각하는 별도의 요소를 추가한다.. ex) 오케스트라 위주, 국악기 사용, 드럼비트가 강하게 etc
시스템 사항	재생 방식	음악 파일의 재생방식을 작성. 루프일 경우 루프 방식을 기술한다.
	데이터 형식	최종적으로 필요한 음악 파일의 포맷과 음질을 설정한다. ex) 16bit 48kHz Windows PCM(WAVE)

## 제 6 장 결 론

게임은 한국을 대표하는 문화콘텐츠로, 다양한 분야의 콘텐츠가 삽입되는 종합적인 미디어이다. 게임의 완성도를 좌우하는 것은 게임을 구성하는 각 파트들이 모나거나 부족하지 않게 조화를 이루는 것이다. 특히 다양한 인원이 개발에 참가하기 때문에 개발자들 간의 청사진이 일치하는 것이 중요하다.

기획자가 직접 작곡을 해서 음악을 제작하지 않는 이상, 게임음악은 기획자의 머릿속 이미지를 작곡가가 현실에 구현하는 것으로 완성된다. 그렇기 때문에 기획자와 작곡가는 서로가 그리는 이미지를 공유해야 한다. 물론 경험이 많은 기획자와 작곡가라면 큰 어려움 없이 좋은 음악을 만들겠지만, 모든 사람들이 그렇게 경험이 풍부한 것은 아니다. 본 연구는 기획자와 작곡가가 같은 청사진을 공유할 수 있도록 공통적으로 알아야 할 기준점을 찾기 위해 노력하였다.

게임음악의 크게 세 가지의 기능을 가지고 있다. 첫 번째로, 음악이 가진 감정의 색깔을 통해 게임 장면에서의 표현하고자 하는 감정 정보를 플레이어에 전달하는 것이다. 두 번째로, 게임의 배경에 대한 정보와 느낌을 플레이어에게 제공하는 것이다. 세 번째로, 플레이어가 게임에 쉽게 몰입할 수 있도록 돕는 것이다. 이러한 기능들은 시각적으로 느낌의 전달이 어려운 부분을 음악을 통해 청각적으로 제시하면서 PC의 상황과 서사진행에 집중할 수 있도록 하며, 주변의 소음을 차단하여 게임에 집중하는 데에 방해받지 않도록 하는 것이다. 이러한 기능들은 게임음악이 어떠한 목표를 두고 제작되어야 하는지를 알려준다.

게임음악은 게임에 사용되는 음악이다. 따라서 게임음악이 게임에서

어떠한 형태로 활용되는지를 파악해야한다. 그리고 이러한 것을 결정하는 가장 큰 요소는 게임의 진행방식이다. 게임의 진행방식은 스테이지 방식과 필드 방식으로 나뉜다. 스테이지 방식은 단방향적으로 플레이가 진행되며 서사진행의 자유도가 결여되어 있다. 스테이지는 서사진행과 게임진행이 동시에 이루어지는 공간이며, 수직적이고 비연속적인 공간의 연결을 보인다. 필드 방식은 서사진행의 자유도가 있고 탐사가 가능하다. 필드는 서사진행과 게임진행이 개별적으로 이루어지는 공간이며, 수평적이고 연속적으로 연결되어 있다. 게임의 서사전달 방식으로는 세 가지가 있다. 첫 번째는 단순 대화진행으로, 모든 게임에서 기본적으로 사용하는 방식이며 사건 장면은 정적으로 연출된다. 두 번째는 컷신으로, 게임 서사전개에 가장 많은 부분을 차지하고 있으며, 동적인 연출을 보인다. 세 번째는 퀘스트로, 사건을 해결하는 과정에 해당하며 플레이어의 재량이 반영되는 부분이다. 이러한 게임의 진행 방식을 통해 게임에서 사용되는 음악을 분류할 방법을 찾을 수 있다.

게임음악은 인게임 음악으로 사용되는 필드, 상황, 스테이지, 캐릭터 음악과, 그렇지 않은 오프닝, 인터페이스, 메인타이틀, 엔딩음악으로 분류할 수 있다. 필드 음악은 필드 방식의 게임에서 사용되며 공간의 개성과 특성을 표현한다. 상황 음악은 서사전개에 따른 상황을 표현하거나, 게임에서 PC가 처한 상황에 따라 사용된다. 스테이지 음악은 스테이지 방식의 게임에서 사용되며 공간의 특성에 연관을 가지되 상황 음악의 용도로 사용된다. 캐릭터 음악은 캐릭터의 개성을 표현하는 음악이다. 오프닝 음악은 오프닝 영상에 사용되며 영상의 내용을 표현한다. 인터페이스 음악은 인게임 중간중간 인터페이스 화면에서 사용된다. 메인타이틀 음악은 초기 타이틀 화면에서 사용되며 게임의 전체적인 이미지를 표현한다. 엔딩 음악은 서사의 완결시점에서 사용되며 결말 부분에서 표현되는 감정

을 이어서 표현한다. 게임음악은 인스트루멘탈, 보컬 송, 앰비언트 사운드의 형태를 가지고 있다. 인스트루멘탈은 악기로만 이루어진 곡으로 게임음악 모든 부분에서 활용된다. 보컬 송은 가사에 멜로디를 붙여 사람이 부른 노래로 인게임보다는 오프닝과 엔딩에 주로 사용된다. 앰비언트 사운드는 환경음으로 게임에서 비중이 갈수록 높아지고 있다.

게임음악을 기획하기 위해서 첫 번째로 고려해야할 부분은 게임의 세계관, 비주얼, 음악의 용도이다. 게임음악은 게임의 세계를 표현하는 기능을 하기 때문에 세계관에 맞지 않는 요소를 사용해서는 안 된다. 또한 시각적인 이미지의 느낌을 표현하기 때문에 게임의 그래픽과 어울리는 음색이 사용되어야 한다. 음악의 용도는 게임음악을 어느 부분에서 어떻게 활용하겠다는 기획의도에 해당한다. 두 번째로 고려해야할 부분은 음악의 형태, 재생방식, 음악의 이미지이다. 음악의 형태는 실제 음악을 제작하는 부분에 적용되는 부분으로 현실적인 문제가 고려된다. 재생방식은 음악이 게임에서 실제 활용되는 방법을 결정하는 부분이다. 음악의 이미지는 표현하려하는 내용을 결정하는 부분으로 가장 명확한 표현이 필요하다.

본 연구는 이와 같은 내용을 토대로 게임음악을 기획하는 기준점을 제시하였으며, 음악을 직접 제작하는 부분보다는 방향성을 설계하는 데에 중점을 두고 있다. 일반적으로 기획자는 작곡가만큼의 음악적 지식을 가지고 있지 않다. 그러나 좋은 게임음악을 제작하기 위해서 기획자는 게임에서 음악을 어떻게 구현할 것인지 항상 고민해야한다.

게임음악은 특정한 장르의 게임을 제외하고는 결코 게임의 메인으로 존재하지 않는다. 그러나 게임에서 결코 가볍게 취급받아서는 안 될 중요한 분야이다. 게임제작의 후반작업으로 편성되어 제작하는 것에만 급급하게 되는 현상은 게임음악의 발전에 있어 좋은 현상이 아니라고 생각

한다. 앞으로 게임음악에 대한 중요성을 생각하고 더욱 발전된 연구들이 이루어지기를 기대한다.

## 참고문헌

### 1. 국내 논문

- 김상범, 「몰입과 서사에 관련한 게임음악의 기능 연구」, 동아대학교 예술대학원 석사 논문, 2008
- 박남예, 「게임 장르에 나타난 게임음악의 특성 연구」, 이화여자대학교 실용음악대학원 석사 논문, 2004
- 박석진, 「MMORPG제작에 필요한 사전 체크리스트 개발 연구」, 한양대학교 이노베이션대학원 석사 논문, 2013
- 박혜경, 「우연성 음악에 관한 연구 : 존 케이지(John Cage) 음악을 중심으로」, 서울신학대학교 석사 논문, 1997
- 유기문, 「게임음악의 기술적 발전 과정에 대한 연구」, 동의대학교 석사 논문, 2005
- 이상윤, 「영화의 소리가 시공간성 해석에 주는 의미」, 『음악교육공학 Vol. 15』, 한국음악교육공학회, 2012
- 이재홍, 「게임 스토리텔링 研究 : 게임 構成의 4要素를 中心으로」, 숭실대학교 박사 논문, 2009
- 이정혁, 「게임음악의 변천에 대한 고찰」, 『한국게임학회 논문지, Vol.12 No.1,』, 한국게임학회, 2012
- 임재현, 「문화 콘텐츠 발전에 따른 게임음악의 발전방향에 대한 연구」, 동의대학교 영상정보대학원 석사 논문, 2011
- 장미나, 「게임 음악의 특징과 요소에 대한 분석」, 상명대학교 석사 논문, 2004



전보연, 「게임전략과 게임음악의 연관성에 관한 연구 : MMORPG를 중심으로」, 숭실대학교 정보과학대학원 석사 논문, 2007

최상렬, 「컷신이 비디오게임의 서사구조에 미치는 영향 연구」, 홍익대학교 석사 논문, 2008

최종윤, 「게임 사운드 제작의 효율성 향상에 관한 연구 : 건틀렛 온라인, 아스트로레인저를 중심으로」, 상명대학교 디지털미디어대학원 석사 논문, 2008

## 2. 단행본

도혜리, 「Game Music My Production」, 영진닷컴, 2001

문만기, 「디지털 영상콘텐츠 기획론」, 정보와사람, 2006

박일, 「위대한 게임의 탄생 2: 좋은 게임을 넘어 위대한 게임으로」, 지앤선, 2012

이석원, 「음악음향학」, 심설당, 2003

——, 「음악 마인드 과학」, 음악세계, 2002

이재신, 「이재신의 영화음악론」, 헤드림, 2014

이재홍, 「게임 스토리텔링」, 생각의나무, 2011

이형록, 강경명, 이승희, 이진무, 최은혜, 「게임 기획자 바이블」, 진한엠앤비, 2008

정동현, 「게임 제작의 알파와 오메가」, 영진닷컴, 2004

한상필, 「광고 배경음악의 유형 및 이미지 차원에 관한 연구」, 한국방송광고공사, 2011

### 3. 국외 논저 및 번역

- Csikszentmihalyi, Mihaly, 이희재 역, 「몰입의 즐거움」, 해냄출판사, 2005,
- Kuniyasu, Yō, 김승일 역, 「음악미학입문」, 삼호출판사, 2002
- Novak, Jeannie, 김재하 역, 「게임학이론」, 청문각, 2006
- Radocy, Rudolf E, 최병철 역, 「음악심리학」, 학지사, 2001
- Rollings, Andrew, Morris, Dave, 한쿨임 팀 역, 「게임 아키텍처 & 디자인」, 제우미디어, 2004
- Sonnenschein, David, 이석민 역, 「사운드 디자인」, 커뮤니케이션북스, 2009

### 4. 게임자료

	게임명	장르	개발사	출시연도
1	창세기전 외전: 서풍의 광시곡	RPG	소프트맥스	1998
2	총성과 다이아몬드	교섭 어드벤처	소니	2009
3	탐정 친구지 사부로: Innocent Black	추리 어드벤처	Data East	2002
4	Angry Video Game Nerd Adventures	액션	FreakZone Games	2013
5	Assassin's creed 4: Black flag	액션 어드벤처	Ubi Soft	2013
6	Braid	액션 퍼즐	Jonathan Blow(개인)	2008

7	Call of Duty: Modern Warfare 2	FPS	Infinity Ward	2009
8	Dragon's Crown	벨트스크롤 액션	바닐라웨어	2013
9	Persona 4	RPG	ATLUS	2008
10	World of Warcraft	MMORPG	Blizzard Ent.	2004
11	World of Warcraft : Mists of Pandaria	MMORPG	Blizzard Ent.	2012