

## 게임 스토리텔링에서 상징적 메타포로 작용하는 색채의 역할

조윤경<sup>○</sup> 한혜정<sup>\*</sup>

송실대학교 대학원 미디어학과

김규정<sup>\*\*</sup>

송실대학교 미디어학과 교수

-pororee-@hanmail.net<sup>○</sup>, hyej113@hanmail.net<sup>\*</sup>, kyu@ssu.ac.kr<sup>\*\*</sup>

### A Study on the Application of Color as Process of Symbolic Metaphor in the Game Storytelling

Yoon-Kyung Cho<sup>○</sup> Hye-Jeong Han<sup>\*</sup>

The Graduate School of Soongsil University

Kyu-Jung Kim<sup>\*\*</sup>

Professor of Soongsil University

#### 요 약

색에 대한 연상이 발전하여 어떤 통념을 형성하게 되면 그 색에는 상징적인 의미가 부여된다. 색이 구체적 사물 이외의 추상적인 개념이나 표상, 감정 등을 형성하고 있는 것을 '색의 상징성'이라고 한다. 게임의 색채는 게임에 몰입하게 하는 시각적인 요소이자 중요한 의미작용을 하는 이미지이며 빛의 속성이자 가장 먼저 눈에 들어오는 시각적 요소이다. 형태와 움직임, 명암 등의 다른 조형요소와 함께 색채는 인간과 인간 주변의 상황이나 감정을 표현하는 매체로서의 중요한 기능을 한다. 게임에서는 캐릭터의 심리적 변화 상태뿐만 아니라 상황이나 분위기, 힘의 속성과 강도 등을 암시하기 위하여 색채를 상징적으로 사용한다. 이러한 의미전달은 색채의 상징성을 도상적으로 표현하게 된다. 따라서 게임의 이미지 표현을 위한 색채는 의미전달을 위한 보편성을 띠게 된다. 본 연구는 색채의 상징적 의미가 게임에 어떻게 반영되었는가에 초점을 맞추어 살펴보고자 한다.

#### ABSTRACT

If an association for a color develops and comes to form any kind of common idea, a symbolic meaning is given to the color. It is called 'symbolism of color' that color builds up an abstract general idea, an emblem, feeling except things concrete. The color of game is the visual element that one can be immersed in the game, the image which act as important meaning, the attribute of light, and visual perceptual factor. With form, motion, light and shade, the color function importantly as media which express a person and person's circumstance. In game, the color is used symbolically to suggest not only mental change of character but also the situation, mood, attribute and strength of energy. These transmission of meaning express symbolism of the color iconically. So, the color for image express of game take on universality. This study research that focus on how the symbolical meaning of the color is reflected in game.

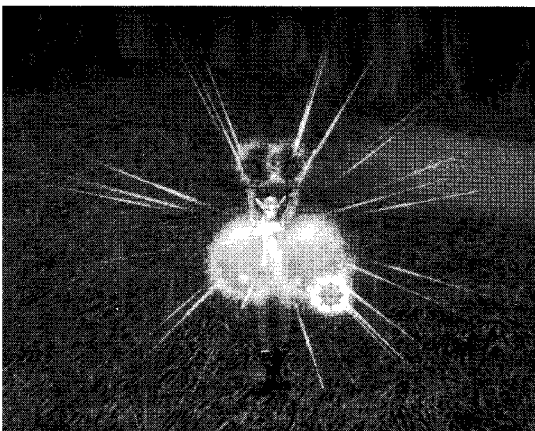
Keyword : game, symbolic color

## 1. 서 론

### 1.1. 연구의 배경 및 목적

주술사나 마법사가 등장하는 게임에서는 현실에는 눈에 보이지 않는 영적 에너지나 주술적 기운 같은 오라를 여러 가지 색채로 표현하고 있다. 우리는 현실세계에서 한 번도 눈으로 본적 없는 오라의 등장을 자연스럽게 받아들일 뿐만 아니라 그것을 표현하는 색채로부터 여러 가지를 연상하고 유추하기도 한다. 개개의 색채에 함축된 상징적 의미는 심리적인 속성을 띠는데, 이러한 상징적 의미는 수 세기를 거쳐 내려오면서 역사, 종교, 관습 및 미신에 의해 확립되어 온 것들이다. 우리나라 민속의 오방신장(동-청룡, 서-백호, 남-주작, 북-현무, 중앙-황룡)이나 고대에서 그들의 신을 찬란한 색채와 결부시켜 생각해 왔던 것들만 보아도 알 수 있다. 아무도 본적 없는 이러한 오라에 대한 색채의 적용은 어떤 근거를 갖고, 스토리텔링에 있어서 어떠한 상징적 메타포로 작용하는지 분석하는 것은 게임의 리얼리티 측면에서 필요하다고 하겠다.

본 논문에서는 게임에서 나타나는 오라의 색채를 분석하고 스토리텔링에 있어 상징적 메타포로 작용하는 색채적용의 의미를 살펴본다.

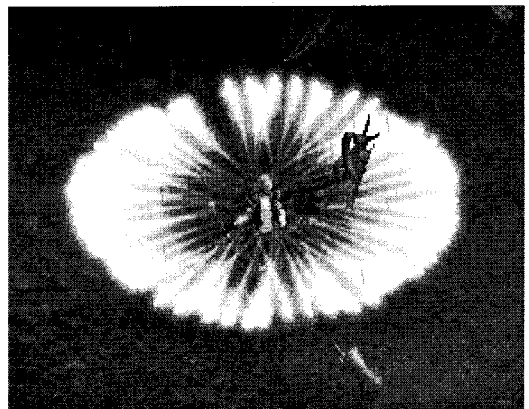


[그림 1] World of Warcraft에서 나타나는 오라의 예

### 1.2. 연구방법 및 범위

World of Warcraft(이하 WoW)에 나타나는 오라의 표현을 중심으로 Diablo II, Dekaron 등 다른 게임과 비교하여 색채의 적용을 분석하고 이 분석으로부터 역사, 종교, 관습 및 미신에 의해 확립되어 온 상징적 의미에 접근하고자 한다.

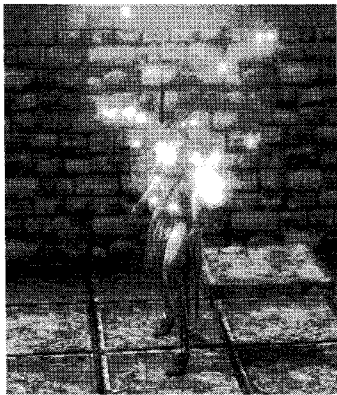
연구대상으로 선택한 WoW는 미국 Blizzard사가 만든 MMORPG(Massively Multiplayer Online Role Playing Game)게임으로 올 1월 전 세계 유료가입자가 800만을 돌파한 만큼 세계적으로 많은 유저를 확보하고 있다. 국내에서도 2월 2일 새로운 확장 팩의 국내 출시 2주 만에 100만 명의 게이머가 다운받고 동시 접속자수 16만 명을 돌파할 만큼 WoW는 많은 게이머들이 즐기는 게임이다. 이는 2004년 12월 WoW의 한국 상용화 서비스 이후 최대 동시접속자 수이며, 현재 국내에서 서비스되고 있는 MMORPG 동시접속자 수에서도 최고치이다. Diablo 2는 2000년 6월 30일 발매된 미국 Blizzard사의 액션 롤플레잉게임(RPG, 역할 분담형 게임)이다. 발매 3일 만에 전 세계에서 200만개를 돌파했고, 2001년 '올해의 게임상'을 받음으로써 그 당시 최고의 인기를 누렸던 게임이다. 특히 국내에서 큰 인기를 끌어, 전 세계 판매량의 3분의 1 가량인 85만장이 팔렸다. 원래 PC용 게임이지만, 게임 구매자는 인터넷플레이를 지원하는 '배틀넷'을 무료로 즐길 수 있다. 배틀넷 개통 직후 8만 명이상의 접속자가 한꺼번에 몰려들어 서버가 일시적으로 멈추기도 했다.<sup>1)</sup>



[그림 2] Diablo II에서 나타나는 오라의 예

1) 동아일보, 2001-04-01, 한국일보, 2000-07-05

국내 Gamehi사에서 개발한 Dekaron은 2005년 5월 자체 상용서비스 이후, 현재 월 15억원 안팎의 매출을 올리는 재목으로 자라났다. 차별화된 세계관과 게임성으로 상용화 2년이 훌쩍 넘은 지금도 MMORPG의 장수모델로 주목받고 있다. 또한 미국, 중국, 일본 등지에서도 진가를 발휘하고 있고, 이탈리아 디지털브로스를 퍼블리셔(유통·배급사)로 삼아 유럽시장 진출도 목전에 두고 있다.<sup>2)</sup>



[그림 3] Dekaron에서 나타나는 오라의 예

위에서 언급한 MMORPG 게임의 캐릭터는 종족과 직업의 특성에 따른 여러 가지 오라를 형성한다. 이 글에서는 현실적으로 육안으로는 확인할 수 없는, 색채를 갖지 않는 게임 속 오라에 적용된 색채의 상징적 요소를 살펴보고 스토리텔링에 어떤 상징적 메타포로 작용하는지 분석하고자 한다.

## 2. 게임 스토리텔링

### 2.1. 디지털 스토리텔링

스토리텔링이란 청자와 화자, 이야기라는 구성요소를 지닌 커뮤니케이션의 가장 기초적인 형태로, ‘이야기를 하는 화자의 이야기를 듣고 상상력을 발휘하는 청자 간의 인터랙티브한 과정’이라고 할 수 있다. 디지털 매체의 특징은 쌍방향의 상호작용

커뮤니케이션을 가능하게 한다는 것과 디지털 정보를 사용한다는 것이다. 이러한 속성으로 미루어 볼 때, 디지털 매체는 인쇄매체나 전자매체가 그랬던 것 이상으로 인간의 의식 구조와 문화를 근본적으로 바꾸어 놓을 것이다. 인간의 시청각을 모두 사용하게 하는 디지털 매체는 아직 글과 말 중심으로 되어 있는 현대인의 의식 구조에 변화를 가져올 것이다.

현대 사회의 주된 매체로 자리매김하고 있는 디지털 매체는 이미지 중심의 영상 매체라는 의미보다는 인간의 여러 감각에 동시에 작용하는 다감각 매체이며, 나아가 시공의 제한을 극복하는 가상현실의 미디어이다. 문자, 사운드, 화상 등 여러 종류의 디지털 정보가 한데 어우러져 하나의 텍스트를 이루는 이러한 특성을 복합성이라고 할 수 있는데 디지털 매체는 멀티미디어라고 불릴 정도로 복합매체성으로 인해 초기부터 주목받아 왔다.

조셉 램버트에 따르면 디지털 스토리텔링은 오래된 이야기 기술을 새로운 미디어에 끌어들여 변화하고 있는 현재의 삶에 맞게 가치 있는 이야기들로 맞춰가고자 하는 생각이라고 말한다. 이야기를 효과적으로 만드는 것은 스크린 위에 만들어진 최신의 기술과 효과가 아니라 인간의 감정이다.

### 2.2. 인터랙티브 스토리텔링

스토리텔링은 인간에게 가장 익숙한 행위라고 할 수 있다. 디지털 스토리텔링 역시 플레이어(독자)에게 그만큼 친숙하게 다가가야 한다. 사용성에 불편함을 느낀다면 독자는 그 이야기의 내용을 완전히 이해하기 어렵다. 인터넷 환경에서의 디지털 스토리텔링의 본질은 상호작용이다. 작가가 만든 이야기를 수동적으로 받아들이는 것이 아니라 독자 자신이 이야기에 대해 의견이나 조건을 달고, 이야기를 개조하여 또 다른 이야기를 만들고, 이야기의 결론을 바꾸기도 한다. 하나의 사건으로 여러 가지 이야기가 나올 수 있고 하나의 이야기를 이끌어

2) 전자신문, 2007-08-22, 전자신문, 2007-10-12

나가는 수십, 수백 명의 작가가 동시에 존재할 수도 있다. 온라인 디지털 스토리텔링 세계에서는 작가가 곧 독자요, 독자가 곧 작가이다. 인터랙티브 스토리텔링은 플레이어(독자)에게 이야기에 대해 더 많은 재량권과 선택권을 주는 방향으로 진화해 나갈 것이다. 디지털 스토리텔링의 특성상, 양질의 디지털 스토리텔링 콘텐츠의 개발을 위해서는 테크놀로지의 발전에 따른 지속적인 연구가 있어야 한다.

전통적인 매체에서 대부분의 스토리들은 기승전결의 단선적인 구조를 지닌다. 스토리의 범주는 성화에서부터 컴퓨터게임에 이르기까지 아주 넓다. 이러한 스토리들은 게임을 제외한 대부분의 기존 매체들은 모두 선형적인 스토리구조를 가진다. 반면 게임은 사용자의 작동에 따라서 변화하는 비선형적 스토리구조를 지닌다.

활성화된 디지털 인터랙티브 스토리텔링의 형태를 보여주는 분야 중 하나가 MMORPG이다. 인터랙티브 게임의 판매량은 매년 늘고 있으며 전문가들은 그것이 영화의 판매 수익을 능가할 날이 멀지 않다고 예측하고 있다.

커뮤니케이션 수용이론에서 수신자는 일방적이고 수동적인 수용보다는 주체의 개입에 의한 능동적인 상호작용이 이루어질 때 보다 높은 인지와 반응도를 보인다. 한정된 색채로 표현되는 게임 속의 각기 다른 오라에서, 행동의 종류에 따라 비슷한 색채에서도 다른 상징적 메타포를 찾아내며 게임을 즐길 수 있는 것은 플레이어의 능동적 게임플레이가 가능하기 때문이다.

### 3. 게임의 색채적용

#### 3.1. 색채와 스토리텔링

전통적인 서사에서는 사건의 발생 시점을 과거에 두고 서술해간다. 따라서 말해지는 시간과 사건 발생 시간이 분리되므로 서술의 속도가 변화가능하다. 또한 고정된 시퀀스를 갖고 시간차에 의한 서술로 스토리텔링이 이루어진다. 반면에 컴퓨터 계

임에서는 사건의 발생 시점을 현재에 두므로 말해지는 시간과 사건 발생 시간이 동일해서 서술의 속도가 고정된다. 따라서 유동적인 시퀀스를 갖고, 시간차에 의한 서술이 아닌 탐색을 기반으로 한 묘사로 스토리텔링이 이루어진다. 이처럼 기존의 서사 양식들이 주로 시간을 바탕으로 창작되었다면, 디지털 스토리텔링에서는 시간적인 배치도 중요하지만 시각적 영상의 역할이 강화되면서 공간적인 배치와 대상의 묘사가 더욱 중요해진다.<sup>3)</sup> 따라서 주어진 내용에 맞게 디자인하고, 색채를 적용하는 것은 새로운 담화방식이 되는 것이다. 문자 문화의 권위가 영상으로 옮겨지면서 단지 읽고 쓰는 행위보다 시각적인 측면의 행위와 묘사의 이미지가 더욱 확실하고 직접적인 상호작용을 가능하게 하고 더 사실적으로 현실을 재현할 수 있게 되었다.

#### 3.2. 게임 속 오라의 색채 분석

WoW를 분석한 결과 오라에 대한 색채적용을 Red, Yellow, Orange, White, Green, Blue, Purple, Black 등 8가지로 나눌 수 있었다. 마법주문을 많이 쓰는 직업군 사제, 주술사, 드루이드, 성기사, 흑마법사를 선택해서 주문 시전 시 생기는 오라에 적용되는 색채를 조사했다. 사제는 달을 숭배하며 치유를 주로 하고, 주술사는 영혼과 소통하고 미래를 예언하는 능력이 있으며 지혜롭고 평온해 보이지만 공격을 받으면 다양한 능력을 통해 자연의 섭리를 파괴하려는 자들을 응징하는 특징이 있다. 성스러운 빛의 수호자인 성기사는 치유사이자 전사이며, 드루이드 또한 치유사이자 곰이나 표범으로 변신해 전투하는 능력을 가지고 있다. 이들 직업과는 다르게 흑마법사는 악마적 힘을 근원으로 저주 마법을 주로 쓰는 특징을 갖는다.

[표 1] 오라에 적용된 색채 분석 - World of Warcraft

색채별 특성과 빈도								
	Red	Yellow	Orange	White	Green	Blue	Purple	Black
사제		수양 (방어도 증가, 피해흡수)	신성 (공격) 2		암흑 (공격) 2	수양 (체력 증가) 1	암흑 (공격) 3	암흑 (공격) 2

3) 고육, 이인화 외, 『디지털 스토리텔링』, 황금가지, 2004

색채별 특성과 빈도								
	Red	Yellow	Orange	White	Green	Blue	Purple	Black
		2 신성 (치유) 3	수양 (체력 증가) 1  신성 (치유) 2		신성 (치유) 3			
드루이드		회복 (치유) 2  조화 (공격) 1	회복 (방어도 증가) 1	야성 (변신) 1	조화 (공격) 2  회복 (방어도 증가) 1  회복 (치유) 2  조화 (공격) 1	조화 (공격) 1	조화 (공격) 1	
주술사	고양 (불의 기운) 3  정기 (공격) 1	고양 (대지 기운, 불의 기운) 3  복원 (치유) 1  정기 (공격) 1	고양 (불의 기운) 4  정기 (공격) 1	고양 (바람 기운, 변신) 2	정기 (공격) 2  고양 (대지 기운, 피해 감소, 귀환) 4  복원 (치유) 1	고양 (시야 전환, 바람 기운) 2  정기 (공격) 3		
성기사	보호 2  정벌 (공격) 1	보호 4  신성 (치유) 6  정벌 (전투력 증가) 1	보호 3		보호 3  정벌 (전투력 증가) 1  신성 (치유) 1	정벌 (공격) 2  보호 2	신성 (치유) 1	
흑마법사	파괴 (공격) 1		파괴 (공격) 1		악마 2  고통 1  파괴 (공격) 1	악마 2  고통 (공격) 2  파괴 (공격) 1	고통 1  파괴 (공격) 1	

위의 표에서 Blue, Purple, Black은 공격주문에서 많이 나타난다. Red는 공격이 대부분이고, Orange는 공격과 보호를 동시에 나타낸다. 흑마법사의 경우 Yellow와 Green은 공격을 나타내지만 다른 직업군에서는 주로 보호, 치유를 나타내고 있다.

[표 2] 오라에 적용된 색채 분석 - Diablo II

색상 계열	Red	Yellow	Orange	White	Green	Blue
직업						
소서리스			파이어 스펠 (공격, 방어)	라이트닝 스펠 (공격, 방어)		폴드 스펠 (공격, 방어)
네크로맨서	저주	소환 스펠		본 스펠 (공격, 방어)	포이즌 스펠 (공격)	
드루이드		쉐이프 쉬프팅 (변신)	엘러멘탈 -불 (공격, 방어)	엘러멘탈 (바람), 소환 스펠		엘러멘탈 -얼음 (공격, 방어)

Diablo II에서는 WoW의 오라에 적용된 8가지 색채에 비해 Purple과 Black이 빠진 6가지 색채만이 나타나고 있다. 그리고 공격과 방어가 색채의 구분 없이 같은 색으로 나타나는 것을 볼 수 있으며 같은 이름을 갖는 마법은 특성에 상관없이 동일한 색채를 갖는 것을 확인 할 수 있었다. 따라서 Diablo III에서는 특성별 빈도를 고려할 필요가 없었다. WoW는 WoW의 모태라고 할 수 있는 Warcraft III와 Diablo II가 합쳐져 만들어진 게임이라는 점에서 WoW와 Diablo II를 동일한 시각에서 비교하기보다는 어떤 방향으로 발전되었는가에 초점을 맞추는 것이 적당하다.

[표 3] 오라에 적용된 색채 분석 - Dekaron

색채별 특성과 빈도								
	Red	Yellow	Orange	White	Green	Blue	Purple	Black
사제	저주 공격 1  물리 공격 3  공격 2	저주 공격 1  물리 공격 2  힐링 (치유) 1	저주 공격 1  물리 공격 2  힐링 (치유) 1	공격 1  방어 1	저주 공격 1  물리 공격 1  공격 2	저주 공격 1  공격 2  방어 1	저주 공격 2  물리 공격 1  공격 3	저주 공격 1

색채별 특성과 빈도								
	Red	Yellow	Orange	White	Green	Blue	Purple	Black
힐링 (치유) 1 방어 1		방어 1	방어 1				힐링 (치유) 1	

Dekaron에서는 Red와 Purple의 빈도가 가장 높게 나타나고 주로 공격의 특성을 갖는다.

### 3.3. 상징적 메타포로 작용하는 색채요소

색이 감정을 결정한다는 색채심리학 실험의 중요한 지적은 색채가 인간의 심리를 가장 직접적이면서도 심리적 감정에 미묘한 차이를 느끼게 하는 하나의 수단이라고 보는 것이다. 인간의 인지능력 중 가장 우수한 것은 시각이고, 우리의 오감 중 시각적으로 들어오는 정보 중 시각정보는 80% 이상이며 인체의 감각 수용기의 70%는 눈에 모여 있으므로, 우리는 주로 세계를 봄으로써 그것을 평가하고 이해한다. 추상적 사고는 눈이 본 것을 이해하기 위해 부단히 노력하는 과정에서 발생했는지도 모른다.<sup>4)</sup> 그 안에서 색채는 기능보다 감성적인 의미작용을 하게 된다. 융은 심리학적 관점에서도 특정한 색의 이면에 내재한 원형과 그에 상응하는 원형에 근거하여 분출하는 감정에 대한 질문을 제시하며 우리가 의식하든 의식하지 않든 시간과 긍정적으로나 부정적인 방식으로 영향을 미친다고 하였다. 이처럼 색은 인간의 다양하고 풍부한 감정을 대변하는 시각언어이며 인간의 경험과 무의식 또는 의식과정의 새로운 메타포이다. 물론 인간의 심리를 색채로 모두 표현 할 수는 없으며 특정 정서들이 모든 문화들 간에 분명한 일치점을 보여주지 못하는 경우도 있다. 서구 문화에서는 검은색을 사악하고 침울한 표정으로, 흰색은 순수 순결 경쾌함을 나타내지만 동양 문화에서는 검은색을 곧은 성품을 표현할 때 사용하며 흰색은 오히려 간악하고 교활한 심리를 나타낼 때 사용하는 경우도 있다.<sup>5)</sup> 이것은 사물을 지각하

는 인간의 정신에서의 감정은 과학적으로는 이해되지 않으며 사물을 접할 때 만들어지는 각 개인의 추론은 개인적 관찰의 설명 외엔 구명할 수 없기 때문이다. 그러나 감정이란 것은 개인이 처한 구체적인 상황에 따라 달라질 수 있겠지만 어느 정도 공통점을 지니며 색이 지닌 정서적 작용과 항상 일치하며 정서적 작용에 근거하여 발전해왔기 때문에,<sup>6)</sup> 색채는 색채 이외의 다른 요소들과 연동하여 특정 정서에 기여할 수 있는 것이다.

[표 4] 특성별 색채 빈도 - WoW

	공격	방어	치유	변신
Red	6	2		
Yellow	6	6	12	
Orange	8	4	3	
White	1			2
Green	14	5	6	1
Blue	10	4	4	2
Purple	15	2	1	1
Black	4			

[표 5] 특성별 색채 빈도 - Diablo II

	공격	방어	치유	변신
Red	1			
Yellow	1			1
Orange	2	2		
White	3	2		
Green	1			
Blue	2	2		
Purple				
Black				

[표 6] 특성별 색채 빈도 - Dekaron

	공격	방어	치유	변신
Red	6	1	1	
Yellow	3	1	1	
Orange	3	1	1	
White	1	1		
Green	4			
Blue	3	1		
Purple	6		1	
Black	1			

4) 다이앤 애커먼, 『감각의 박물학』, 작가정신, 2004

5) 엘렌 원너, 이재준 외 역, 『예술심리학』, 학지사, 2004

6) 박진배, 『영화 디자인으로 보기 1권』, 디자인 하우스, 2001

표 4, 5, 6은 각각 WoW와 Diablo II, Dekaron의 주문시전에서 나타나는 색채를 분석한 것이다. 공격이 표 4에서는 Green과 Purple에, 표 6에서는 Red와 Purple에 집중되어 있는 것을 볼 수 있고, 방어와 치유는 표 4에서 Yellow에 집중되어 나타난다. 반면 상대적으로 단순한 색채를 갖고 있는 Diablo II는 Orange와 Blue 계열로 양분되어 나타나고 색채의 다양함보다는 빛의 강도로 차이를 주어 White의 빈도가 비교적 높은 것으로 나타나고 있다.

Dekaron에서는 공격에 나타나는 색채가 격렬과 자극을 상징하는 Red와 불행한 감정을 상징하는 Purple에 집중되지만 WoW에서는 Purple, Green, Blue, Orange의 순으로 좀 더 다양하게 나타난다. 이는 같은 공격기술이라 할지라도 특성에 따라 다른 빛을 띠는 것을 말한다 할 수 있겠다. WoW에서는 자연, 기계, 암흑, 피, 마법, 정신 등의 종족별, 직업별로 특성을 갖는데 색채에 이런 특성이 반영된 것을 찾아 볼 수 있다. 예를 들면, Green은 자연을 연상시키고 마음을 평온하게 해주는 색이며 신경 및 근육의 긴장을 완화시키고 심리적으로 거의 자극을 주지 않는 색이지만 공격에서 높게 나타난 것은 자연의 특성을 가진 종족의 공격에서 나타나는 빈도가 높기 때문이다.

방어와 치유에서는 Yellow가 높게 나타나는데 이는 Yellow가 인체의 신진대사에 가장 효과적인 작용을 한다는 Daitsch와 Kogan의 분석<sup>7)</sup>과 맞는다.

White와 Blue는 변신에서 높게 나타났는데, White는 빛을 대표하는 색이고 Blue는 시간은 빠르게, 물체의 무게는 가볍게 느끼게 하므로 색채의 적용이 적합하다. 그리고 Green과 Purple도 나타나는데 이것은 자연과 바람의 특성을 가진 것에서 비롯되었다고 할 수 있다.

#### 4. 결 론

인간은 시각 이미지에 영향을 받고 정서적인 경험을 한다. 이러한 시각 이미지에서 색채는 중요한 요소이고 특히 게임 안에서는 상징적으로 사용된다. 게임에서의 색채는 스토리텔링에 관여하는 감성적 시각이

미지라는 점에서 좀 더 상징적인 도상으로 표현된다. 인간은 자연의 형상을 넘어선 상징적인 표현을 가능케 하는 능력을 가지고 있다. 따라서 시각이미지로서의 색채를 상징화 하고 도상적인 기호로 사용함으로써 감성적 의미전달을 할 수 있게 되는 것이다. 물론 자연을 묘사하거나 특정한 사물의 물성을 표현하기 위해 사용되기도 하는 등, 게임에서 표현되는 모든 색채가 상징적 의미만을 갖는 것은 아니지만, 현실에서는 가시적으로 드러나지 않는 오라의 표현에서 이러한 상징적 도상의 특징은 두드러진다.

의미전달의 도구로써 상징적 의미를 지닌 색채는 게임의 내러티브에 함축된 서사의 상징적 의미 표현에 효과적으로 활용될 수 있는 표현매체라고 할 수 있다. 최근의 MMORPG 게임은 직업별, 종족별 특성을 적용해 여러 가지 게임요소를 가지고 게임 캐릭터의 심리와 주변 상황을 상징적으로 표현하기 때문이다.

WoW가 많은 유저를 확보하고 인기를 누리는 비결 중 하나는 현실감 있는 색채의 적용과 그로 인한 효과적인 스토리텔링으로 감정이입을 촉진해 유저의 게임 몰입을 돕기 때문이라 할 수 있겠다. 앞으로 제작될 게임에서도 이처럼 심리적 의미를 충분히 전달할 수 있는 색채지정이 이루어져야 할 것이다. 유저에 대한 설문조사를 통해 좀 더 직접적인 데이터를 얻고 이를 분석하여 실제 게임에 적용할 수 있는 구체적인 방법을 제시하는 것이 앞으로의 과제이다.

#### 참고문헌

- [1] 파버 비렌 (김진한 옮김), 『색채의 영향』, SIGONGART, 1996
- [2] 엘렌 원너, 이재준 외 역, 『예술심리학』, 학지사, 2004
- [3] 박진배, 『영화 디자인으로 보기 1권』, 디자인 하우스, 2001
- [4] 파버 비렌 (김화중 옮김), 『색채 심리』, 동국출판사, 2003
- [5] Noboru Ohta (최석진, 신재철 옮김), 『色彩工學』, 도서출판국제, 2003
- [6] 고옥, 이인화 외, 『디지털 스토리텔링』, 황금가지, 2004
- [7] 다이앤 애커먼, 『감각의 박물학』, 작가정신, 2004
- [8] World of Warcraft 공식 사이트, www.worldofwarcraft.co.kr

7) 파버 비렌 (김화중 옮김), 『색채 심리』, 동국출판사, 2003



조윤경 (Yoon-Kyung Cho)

숭실대학교 대학원 미디어학과

관심분야 : 미디어아트

---



한혜정 (Hye-Jeong Han)

숭실대학교 대학원 미디어학과

관심분야 : 미디어아트

---



김규정 (Kyu-Jung Kim)

숭실대학교 미디어학과 교수

관심분야 : 미디어아트

---