

# 게임 배경디자인의 동서양 관점의 차이 연구

황이슬\* · 강효순

예원예술대학교 문화예술대학원

Research of the difference between the east and west of the point of view of  
the background design of the game

Yi-seul Hwang\* · Hyo-soon Kang

\*Graduate School Of Culture Media YeWon Arts University

E-mail : potterg@hanmail.net · koms119@naver.com

## 요 약

게임 디자인은 게임시장의 발전 속도와 더불어서 발전하고 있으며 내수시장에 머무르지 않고 해외 수출시 현지유저들에게 게임을 어필할 때 디자인이 주는 영향도 커지고 있다. 그러므로 국산 게임을 해외 시장에 맞추는 현지화 과정이 필요하며 이는 디자인적 요소뿐만 아니라 배경디자인의 이해도 매우 중요하다. 본 논문에서는 다양한 배경디자인 장르와 동양과 서양의 게임배경디자인의 차이를 연구하고자 한다.

## ABSTRACT

Game design, has grown by adding to the development speed of the game market. When appeal a game to overseas users including the domestic market, the effect of design gives also large. Therefore, understanding of the background elements of design and design during the localization process is very important. In this paper, I will research the differences between the design of the game background of Eastern and Western design and various backgrounds.

키워드 : 게임배경디자인, 세계관, 장르

Keyword : Game background design, Genre, Universe

## I. 서 론

국내 게임의 빠른 성장과 인재 수출 등으로 한국은 세계 게임시장에서 급성장한 세계 게임 강국 중 하나이다. 하지만 해외 게임의 활성화와 국내 유저들의 수입 게임 선호도가 늘면서 내수시장 침체기의 징후가 보이고 있지만 이에 그치지 않고 게임 수출 등을 통해 해외시장으로 넓히는 꾸준한 노력이 필요하다. 이 과정에서 국산 게임을 해외 시장, 즉 국내 게임을 수입하는 국가의 유저들에게 맞추는 현지화 과정이 필요하며 이는 디자인적 요소들뿐만 아니라 세계관의 이해도도 중요하다. 따라서 게임의 장르가 같아도 각 나라의 문화적 특성으로 게임배경디자인이 다르므로

동양과 서양의 게임 세계관의 차이를 이해하고자 한다.

## II. 게임 디자인 세계관

### 2.1 게임 세계관의 특징

통상적으로 쓰이는 의미의 ‘세계관’이란 우주 또는 세계 만물의 본성이나 발전, 인류의 발생·발전·미래 등 인간 삶의 의미와 문화적 가치 등 근본적 문제에 대한 견해를 일컬어 자신이 사는 세계를 이해하는 방식을 의미한다[1]. 하지만 게임배경디자인에 쓰이는 ‘세계관’의 의미

는 게임의 시나리오를 이루는 시간적 배경과 공간적 배경, 그리고 사상적 배경을 말한다. 일반적으로 게임은 ‘가상현실’ 이기 때문에 게임 기획자가 가상의 세계를 새롭게 창작하여 만들며, 그렇기 때문에 기획자의 역량에 따라 다양하고 창의적인 세계관이 나올 수 있다. 다만 실제 있었던 역사를 배경으로 하는 게임은 현실 세계, 혹은 과거의 역사적인 사실을 세계관으로 구축할 수도 있다[2].

이렇듯이 게임의 세계관은 게임 속의 캐릭터부터 디자인과 전반적인 스토리까지 게임을 구성하는 데 있어서 큰 틀의 역할을 하므로 게임 구성의 핵심이며 세계관이 정립되지 않으면 게임의 방향성을 잃는 것과 같기 때문에 디자인을 할 때에 특히 유념해야하는 요소이다.

## 2.2 게임 세계관 장르

장르란, 불어로 종류나 유형(type)을 뜻하는 말로, 현대에는 문학이나 예술작품의 양식을 분류하는 말로 쓰인다. 주로 예술작품이 가진 성격을 커다란 카테고리 묶어 대략적인 작품의 내용을 정의하거나 분류하는 의미로 쓰이는 경우가 많으며 게임의 장르를 구분할 때에도 쓰이기도 한다. 게임의 장르를 구분할 때에는 보통 액션게임인지 아니면 AOS장르인지 RPG나 어드벤처 게임인지 게임 특성을 장르로 구분짓는 것이 보편적이지만 이 논문에서는 게임의 세계관 장르의 디자인에 대해 알아보려고 한다.

인 판타지 (Fantasy)란 통상적으로 서구권에서 주로 다루어지고 있는 정통 서양 판타지를 가리키는 단어로 마법 등의 초자연적인 요소가 가미되어 현대에 이르러서는 SF와 함께 커다란 인기를 얻고 있는 장르 중 하나이다. 또한 [그림 1]의 순위권 게임들 중에서도 이제까지 출시된 많은 게임의 뼈대인 세계관 중에서 가장 많은 부분을 차지하고 있는 장르이며 다른 세계관 장르들의 기초가 된다. 이 장르는 장르를 구분 짓는 요소나 조건의 제약이 거의 없는 유동적인 속성을 가지고 있다.

표 1. 게임 세계관 장르

게임 세계관 장르		
현대물	SF	스팀펑크
판타지 (서양 정통)	무협	사이버펑크

또 다른 세계관 장르는 SF(Science Fiction)가 있는데 전 세계적으로 유명한 스타크래프트(블리자드)나 아이슬란드의 소프트웨어 매출액의 40%를 책임지는 CCP Games의 ‘이브온라인’ 이 대표적인 SF장르의 게임 중 하나이다. SF는 일반적으로 인간과 과학 기술과의 상호 작용을 다루고 있는 장르를 말하며 장르 특성상 미래의 양상을 가지고 있는 경우가 많고 현대 과학적 요소의 색채를 많이 띄고 있다.

사이버 펑크(Cyberpunk)의 이름의 어원은 사이버네틱스 + 펑크를 합친 말이며 1980년에 나온 브루스 베스케의 단편 소설 <사이버펑크>에서 유래했다. 대개 사이버 펑크물은 먼 미래가 아니라 비교적 가까운 미래를 다루고 있는 것도 특징이다. SF장르의 하위 장르지만 기술의 궁극적인 발전과 기술을 이용하는 사람 사이에서 일어나는 이야기에 초점을 맞추고 있어서 아주 머나먼 미래를 다루는 일반적인 SF와는 다르므로 요즘 추세로는 하나의 독립된 장르로 인정받고 있다. 이 장르의 특징은 디스토피아적 세계관을 지니고 있는데 사실 사이버펑크가 탄생된 계기 자체가 1980년대였기 때문에 자연스럽게 작품의 배경이 디스토피아적인 세계가 많다. 이 장르의 대표적인 특징은 인공지능을 가지고 있는 안드로이드 로봇들과 사이보그 등이 주역이며 메갈로폴리스와 슬럼가가 함께 섞여있다는 양상이 가지고 있고 인간이 아닌 로봇이나 복제인간, 슈퍼 컴퓨터들의 내적인 갈등 주된 요소이다. 이 세계관을 차용한 게임으로는 왓치 독스(Watch Dogs,유비소프트)와 현재 (주)네오플 에서 개발 중인 공각기동대가 있다.



그림 1. 온라인게임 주간 인기순위(게임메카)

게임 세계관은 [표 1]과 같은 방식으로 크게 6가지로 나눌 수 있다. 우선 설명할 장르 중 하나

스팀펑크(Steampunk)는 1980년대부터 유행하기 시작했으며 19세기 빅토리아 시대의 영국과 유럽

을 배경으로 하거나 증기기관을 주로 사용했던 유럽의 산업 혁명 시대를 배경으로 한 핑크 장르이자 SF 장르를 가리키는 말이 되었다. 1980년대에 절정에 이르렀던 사이버펑크가 상당히 디스토피아적인데 비해 스팀펑크는 밝고 쾌활하며 코믹한 분위기가 많다. 이는 사이버펑크가 과학기술의 미래에 대한 불안을 대변하는 반면, 스팀펑크의 배경인 19세기 말은 벨 에포크로 불리는데, 인류가 과학기술에 대한 희망으로 가득 찬 시기였기 때문이다. 이 장르 또한 시작은 SF의 하위 장르이지만 현재는 다른 장르라고 봐도 좋으며 사이버펑크는 근미래를 다루는 SF장르이니 역으로 과거를 다루는 SF가 존재한다면 어떤 세계관이 될까 하는 발상으로 출발한 것이 스팀펑크 이므로 사실 하위 장르를 따진다고 한다면 사이버 펑크의 하위 장르이지만 지금은 사실상 독립된 장르라고 봐야 하는 것이 옳다. 이러한 특징으로 이 장르의 특색을 띠려면 조건이 까다롭다. 증기기관만 등장한다고 해서 스팀펑크라고 치부하지 않으며 작품의 전반적인 판타지적 요소와 매커니즘이 잘 드러난 디자인적 요소가 더 중요하게 작용한다. 이 세계관을 차용한 대표적인 게임으로는 디스아너드(Dishonored, 아케인 스튜디오)와 아메리칸 맥기의 엘리스(Rogue Entertainment)가 있고 이런 경우가 아니어도 보통 몇몇 게임에서는 던전 앤 파이터(네오폴)의 직업군인 마도학자와 워크래프트(블리자드 엔터테인먼트)의 직업군인 드워프나 노움의 스킬 등으로 어떤 한 지역이나 캐릭터 직업 클래스 등으로 차용해서 쓰는 경우가 많다.

마지막으로 무협은 무술(武術)과 협의(俠義)를 소재로 삼는 장르이며 문화적인 측면에서 사실상 동양판타지로 취급을 받고 있다. 서양판타지와 동양판타지인 무협의 차이점은 신화와 영웅의 서사에 판타지적인 대상물의 등장과 활약 혹은 대립을 주요한 테마로 하는 것에 반하여, 동양판타지로서의 무협은 수련의 과정을 통해 내외공을 성장시키는 것이 주요한 차이점으로 작용한다는 것이다[3]. 또한 서양판타지와는 문화적 특징에 따라 디자인 적으로 확연히 차이가 나며 통상적으로 판타지장르를 차용한 게임에서 많이 볼 수 있는 자주 쓰이는 스킬 중 하나인 마법이 없는 대신 무공으로 대체되며 배경 디자인도 동양적 감각에 따라 디자인되는 경우가 많다. 대표적인 게임으로는 넥슨에서 개발한 바람의 나라와 블레이드 앤 소울(NCSOFT CORPORATION)가 있다.

### III. 동서양 게임세계관의 문화적 특성

위에서 게임 세계관 장르의 줄기를 대략적으로 나누어 봤지만 사실 문화적 특성에 따라서 같은 장르라고 해도 차이가 날 수 있으며 세분화 될 수 있다. 동양에서 서양 판타지 세계관을 적용하

여 만든 게임과 서양에서 서양 판타지 세계관을 적용하여 만든 게임은 문화적 분위기나 특징이 다르다. 그 표를 동양의 관점에서 제작한 동양풍 게임과 동양의 관점에서 제작한서양풍 게임, 또한 서양의 관점에서 제작한 동양풍 게임과 서양의 관점에서 제작한 서양풍 게임으로 나누어 보았다.

표 2. 여러 관점에서 보는 세계관 게임

	
아스타 (폴리곤 게임즈)	블레이드 앤 소울 (NCSOFT)
동양의 관점에서 보는 동양 세계관 게임	
	
아이온 (NCSOFT)	테라 (블루홀 스튜디오)
동양의 관점에서 보는 서양 세계관 게임	
	
제이드 엠파이어 (바이오웨어)	
서양의 관점에서 보는 동양 세계관 게임	
	
엘더스크롤 스카이림 (베데스다 소프트웨어)	월드 오브 워크래프트 (블리자드)
서양의 관점에서 보는 서양 세계관 게임	

위의 게임들은 판타지 세계관을 공유하고 있지만 같은 세계관을 공유하더라도 게임을 제작한 문화권에 따라서 세계관의 토대에 차이가 난다. 만약 세계관이 현실적이라면 게임은 현실의 규칙을 준수하고, 비현실적이고 환상적인 세계라면 그 세계에 맞는 특징과 운행 규칙을 디자인해야 한다. 또한 현상마다 모두 다 비교적 합리적인 설명이 있어야 하며 이것은 바로 배경 디자인은 특정한 세계관의 기초를 준수해야 하고 여러 요소를 종합적으로 고려해야 한다[4].

표 3. 문화에 따라 다른 몬스터 디자인  
(<http://df.nexon.com>, <http://dnf.qq.com/>)



동양의 배경 세계관은 조금씩 차이가 있긴 하지만 디자인의 미적인 아름다움을 우위에 두고 제작하는 형식이 많으며 서양 세계관은 표현력에서 디자인이 많다. 예를 들어서 어느 게임이나 게임의 수출 국가에 문화적 요소가 해당 게임의 세계관 디자인에 어느 정도는 영향을 끼치므로 수출 시 다른 국가에 맞춰 로컬라이징 할 때 게임안의 문화적 요소의 세계관이나 디자인을 바꾸는 과정이 필요하다.[5] 위의 [표 3]을 보면 같은 게임의 같은 몬스터인데도 디자인이 조금 다른 것이 보인다. 건축물이나 주요한 위치에 해골, 시체 등의 이미지가 들어가면 안 되며 중요한 배경설정을 위해 해골 NPC가 나오는 것은 가능하나 몬스터, 마크 디자인 등에 해골은 피해야 하는 중국의 게임등급 심의에 의한 것으로 이러한 디자인의 변화는 각 국가마다 다를 수 있는 문화적인 차이로 게임 수출 시 현지화로 바뀔 예라고 볼 수 있다.[6]

이렇듯이 A국가에 B국가의 게임을 수출하려 할 때 A국가의 정책이나 문화적 특성에 맞지 않거나 공감을 주기 어려운 디자인이 있으면 현지화 할 때 그 부분을 고려하여 다른 개체로 대체시키거나 누락·변경하는 등의 대안이 있을 수 있다.

#### IV. 결 론

본 논문에서는 게임 배경의 근간을 이루는 여러 가지 다양한 장르의 세계관과 서양과 동양의 세계관 디자인의 차이에 대해 서술한 것이다. 배경 디자인을 고려하고 제작한 사람이나 출산국의 나라의 문화적 특성 차이에 따라서 디자인의 공감을 이끌어 내야 하는 것이 중요하기 때문에 배경 세계관 디자인의 이해도와 각 문화적 특성도 고려해야 하며 같은 세계관을 공유하더라도 문화권마다 차이점이 존재한다는 것을 인지해야 한다는 것이다.

#### 참고문헌

- [1] 구인환, “Basic 고교생을 위한 국어 용어사전”, 신원문화사, 2007.
- [2] 이재진, “게임용어사전”, 2013.
- [3] 위키백과, <http://ko.wikipedia.org/wiki>
- [4] 몽위동, “중국 CG게임에서 배경디자인의 적용원리와 공간표현 형식에 관한 연구”, 학위논문(석사), 2011.
- [5] 김현실, “동서양 게임 캐릭터의 시각적 차이 연구”, 2011.
- [6] 멩웨이, 조동민, “게임배경디자인의 한·중·일 지역적 특성에 관한 연구”, 2013.