
게임 콘텐츠의 아이덴티티 디자인 요소 추출

유석호*, 이완복**

Extracting design elements of the game contents identity

Seuc Ho Ryu*, Wan bok Lee**

요약 게임 콘텐츠의 아이덴티티 구축으로 타 게임과의 차별성과 상품성을 높이기 위한 게임 요소를 고찰하고 각 요소를 이용한 아이덴티티 구축사례를 조사하여 게임 개발시 고려하여야 할 요소를 4가지로 시각요소, 청각요소, 내재요소와 기타요소를 추출하였다.

주제어 : 게임콘텐츠, 아이덴티티, 내재요소, 아이덴티티 디자인

Abstract This study looked into game elements that increases the value of the product and sets it apart from other games with the establishment of identity in game contents. Then, the cases of identity establishment that uses each element were examined. As a result, 4 elements including visual element, auditory element, intrinsic element, and other elements were extracted as elements to be considered when developing the game.

Key Words : Game Contents, Identity, Element, Identity Design

1. 서론

1.1 연구의 필요성

게임 관련 산업의 규모는 매년 높은 폭으로 확장되고 있으며, 시장에 선보이는 게임의 수 역시 꾸준히 증가하고 있는 추세이다. 하지만 어느 시점부터는 인기장르의 게임 개발이 집중되어 콘텐츠의 획일화되는 경향을 보이고 있으며, 게임 콘텐츠간의 유사성으로 인하여 지적재산권의 침해를 의심받기도 한다. 따라서 동일 장르, 동일 소재의 게임이 시장에서 경쟁할 경우 기본적으로 게임은 차별적 정체성을 보유하고 있어야 하며, 이는 게임의 성패를 결정하는 중요한 요소가 될 수 있다.

포괄적으로 시장에서 상품이 가지는 경쟁력은 그 상품이 가지고 있는 장점도 중요하지만, 그 상품이 구매자에게 주는 감정이나 감성 즉, 브랜드가 더 큰 힘으로 작용한다. 게임도 게임을 즐길기로서 얻는 오락성이 가장 중요한 요소이지만 마찬가지로 게임을 구성하고 있는 다양한 요소가 결합하여 게이머에게 전달하는 어떠한 감성 또한 그 못지않게 중요하다. 그러므로 게임의 정체성을

결정하는 디자인 요소를 추출하여 게임 개발 시 고려한다면 게임 이미지를 시장 및 게이머에게 정착시키는 데 큰 도움을 줄 수 있다.

2. 아이덴티티 디자인 개요

2.1 아이덴티티

아이덴티티는 정체성을 의미하는 것으로 남과 다른 독자성이 중요하다 할 수 있다. 정시화(1991)는 그의 시각디자인 연구(강의자료,미간행)에서 그래픽 코디네이션이란 그래픽요소에 전체적인 일관성을 유지키 위하여 하는 디자인행위 일체를 의미한다고 하였다. 즉, 게임 아이덴티티 디자인이란 게임콘텐츠내의 모든 요소에 일관된 정체성을 부여키 위한 디자인행위 일체를 게임 아이덴티티 디자인이라고 할 수 있다[3].

2.1 아이덴티티 디자인 요소

아이덴티티(identity)는 동질성, 일치성, 통일성, 정체

*공주대학교 게임디자인학과

**공주대학교 게임디자인학과(교신저자)

논문접수: 2012년 7월 26일, 1차 수정을 거쳐, 심사완료: 2012년 8월 20일

성, 주체성을 내포하고 있는 다양한 의미를 가진 개념이다. 브랜드 아이덴티티의 경우 그 구성요소를 “상표, 이름, 품질, 품종, 소유주를 표시하는 각인” 혹은 “특정 판매자 혹은 판매집단의 제품 및 서비스를 다른 경쟁자의 것과 구별하여 표기할 수 있도록 하기 위해 사용하는 단어, 문자 혹은 디자인의 조합”으로 보는 경우가 있다. [2] 브랜드 아이덴티티의 경우 매뉴얼로 설명할 수 있는 문자나 이미지의 조합으로 그 형태가 정립되었기 때문에 어떠한 시각적 상징물로 쉽게 이해할 수 있는 측면이 있다. 하지만 아이덴티티는 추상적인 개념으로 볼 수 있으며, 게임의 경우 멀티미디어의 특성을 지니므로 아이덴티티에 영향을 미칠 수 있는 요소를 더 찾을 수 있다.

2.2 게임의 아이덴티티 디자인 요소

게임의 경우는 다양한 종류의 콘텐츠가 융합되어있는 복합체이다. 이미지, 영상, 사운드, 상호작용성, 서비스까지 개괄적으로 판단할 수 있는 범위만 짐작하여도 그 요소는 상당히 다양하다는 것을 알 수 있다. 그러므로 각 요소의 성격을 고려하여 분류하여 분석하는 것이 타당하여 보인다.

게임의 경우 온라인, 오프라인, 아케이드, 보드게임 등 장르의 변화에 따른 구성의 차이가 심하지만 각각의 장르별 요소를 개별적으로 분류하지 않고, 일반적인 소프트웨어의 형태를 띤 온,오프라인 PC, 콘솔게임을 포괄적으로 해석하여 추출하여 보았다.

2.3 게임아이덴티티의 중요성

엄밀히 말하면 게임의 모든 구성요소는 게임의 아이덴티티 구축에 영향을 미친다. 그리고 모든 요소는 유기적으로 연결되어 있다. 시스템은 하드웨어, 소프트웨어를 포함하여 캐릭터와 나레이션, 스토리는 모두 유기적이다. 모두 독창적으로 디자인한다면 이상적으로 독창적인 게임이 개발될 것이다. 하지만 게임개발시 모든 요소를 새롭게 창조하기는 현실적으로 어려움이 있다. 행여 그렇게 하더라도 기존의 게임들과 지나치게 다른 개념일 경우 게이머가 적응하지 못하거나 외면받을 가능성도 있다. 게임시장의 트렌드나 게이머의 변화하는 취향을 파악하여 기존의 시스템을 조금씩 발전시키는 형태의 게임개발이 이루어짐에 따라 게이머 입장에서 비슷한 게임의 재생산으로 보여 질 수도 있다. 게이머에게 비슷한 게임으로 평가되어 아이덴티티를 주입시킬 수 없다면 게임의

생명력은 빠르게 사라질 수 밖에 없다.

3. 게임의 아이덴티티 디자인 요소

3.1 시각요소

〈표 1〉 시각요소

범위	요소	
시각요소	Image	symbol
		logo
		font
		UI
		Character
		Item
		Background
		Map
	Motion	object
		opening
		bridge
		ending

시각요소는 가장 직접적이고 즉각적으로 게이머에게 전달되며, 게임의 정체성을 규정하는데 큰 영향을 미친다. 게임 간 저작권 마찰의 경우, 게임의 장르나 규칙보다 시각 요소에서 더 엄격한 판단이 가능하다.

심볼과 로고의 경우 게임의 브랜드 아이덴티티를 구축하는데 가장 지속적으로 노출되는 시각적 상징이다. 기본적으로 독창적인 네이밍 작업 후에 게임 전체를 표상할 수 있는 아이덴티티 디자인 작업이 필요하다.



[그림 1] 파이널판타지 13

스퀘어에닉스社의 파이널판타지 시리즈의 경우 모든 시리즈의 심볼과 로고가 크리스탈 느낌의 세리프 서체에

화려한 일러스트가 중첩되는 식으로 일관성있게 진행되어 게이머에게 각인된 대표적인 사례이다. 심볼로그의 경우 웹, 광고, 각종 상품 개발 등 프로모션, 마케팅에 적극적으로 사용되는 대표이미지이므로 매우 중요한 디자인 요소라 할 수 있다.

폰트의 경우 게임의 성격에 맞게 제작한 경우 게임의 시각적 요소와 결합하여 정체성을 강하게 형성할 수 있다.



[그림 2] 디아블로3 한글폰트

블리자드社의 디아블로3의 경우 영문서체 뿐만 아니라 현지화에 적용된 한글서체까지 자체제작하여 게이머들에게 좋은 반응을 얻은바 있다. 완성형 한글서체의 경우 2300자이상 제작하여야 하기 때문에 제작기간과 비용이 많이 소요된다. 전용서체의 개발 외에도 게임의 성격에 맞는 서체를 라이선스 계약을 통해 사용하는 경우도 있다. 게임내의 폰트를 정보전달의 수단으로만 한정하지 않고 일관적인 시각이미지 중 하나로 적용하는 방식은 게임전체의 아이덴티티를 확고히 하는데 많은 도움을 준다.

유저 인터페이스(UI)는 시스템과 사용자의 접합점에 있는 요소로서 게이머가 쉽게 게임시스템을 운용할 수 있게 돕는다. UI의 경우 게임의 운용에 방해가 되지 않도록 하면서 게임의 정보를 효과적으로 전달하기 위해 크기, 색상, 배치등을 고려하여 디자인하며, 나아가 게임의 성격이 반영되어 표현된다. 최근 게임UI동향은 게임화면의 최소한의 공간을 사용하여 게임화면을 가리지 않는 미니멀리즘 UI, 혹은 사용자가 UI를 변경, 배치할 수 있는 커스터마이징 UI등이 있다. 엔런웨이크의 경우 게임진행에 필요한 UI가 필요시에만 등장하며, 화면의 외각에 배치하여 게임화면을 방해하지 않는다. 스타크래프트의 경우 각 종족에 따른 UI그래픽을 각각 제작하였고, WOW의 경우 UI를 사용자가 커스터마이징할 수 있다.

캐릭터는 게임 전체를 표상하는 대표적인 이미지로서 게임의 아이덴티티를 확립하는데 가장 중요한 역할을 하는 시각물이다. 게이머와 상호작용하는 주체이기 때문에 게이머와 감정이입이 가장 쉽게 이루어지며, 외형 또한 게이머에게 장시간 노출되기 때문에 게임의 아이덴티티 구축에 가장 직접적인 영향을 끼친다. 유사한 세계관을 가지고 있는 개성이 부족한 캐릭터나, 캐릭터의 기능적

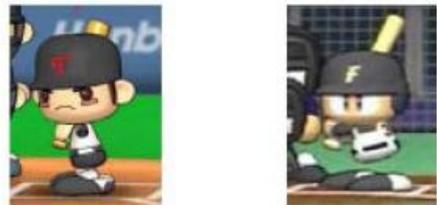
요소만 고려하여 생명력이 부족한 경우 게임의 아이덴티티의 약화를 초래한다. 캐릭터의 경우는 타산업으로의 전환 시 상품성이 가장 큰 디자인 요소이므로 기획, 제작 시 충분히 고려하여야 한다. 따라서 그로 인한 법적인 분쟁이 야기될 수 있으므로 차별적 정체성 확립에 더욱 세심한 주의를 기울여야 한다.



[그림 3] 엘런웨이크



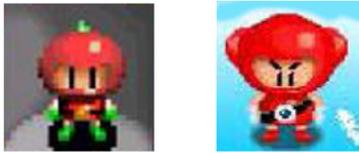
[그림 4] 종족별 UI 디자인 적용사례 스타크래프트2



[그림 5] 시각적 유사성으로 인한 분쟁사례 “실황시리즈”와 “신야구”

캐릭터의 시각적 유사성으로 법적소송까지 간 사례로 코나미社의 “실황야구시리즈”와 네오플의 “신야구”건이 있다. 3년간의 법적소송 끝에 신야구측이 승소하여 유사성에 따른 법적책임은 면하게 되었지만 소송기간동안의

물리적, 정신적 손해와 게임의 대외이미지에 심각한 손상을 입었다. 이러한 유사성은 법적인 판단에 앞서 게이머가 먼저 판단하게 되며 이는 법적인 판단과 다를 수 있다. 이외에도 허드슨社의 “봄버맨”과 넥슨社의 “BNB”의 경우도 법적공방 끝에 넥슨이 승리하였지만 사업진개 시 라이선스를 구매하는 방법으로 추후 합의하였다. 캐릭터 디자인은 활용가치가 높고, 게임의 아이덴티티에 미치는 영향이 상당히 크다는 점을 증명하는 사례로 볼 수 있다.



[그림 6] 시각적 유사성으로 인한 분쟁사례 “봄버맨” 과 “BNB”

아이템, 배경, 맵 디자인의 경우 동일 장르의 게임끼리 그 종류와 기능이 유사하다하더라도 그 표현에서는 차별성이 있어야 법적인 책임과 게이머의 인식에서 자유로울 수 있다.

<표 2> 아이템 유사성 분쟁사례 [10] “봄버맨”, “BNB”

설명	봄버맨	BNB
캐릭터의 이동속도가 빨라지는 롤러스케이트 모양의 아이템		
폭탄/물풍선을 발로 찰 수 있는 신발 모양의 아이템		
캐릭터가 폭탄/물풍선을 던질 수 있는 장갑 모양의 아이템		
캐릭터가 점멸하면서 캐릭터의 조작에 이상이 생기는 해골/악마 모양의 아이템		

폭탄/물풍선을 놓는 개수가 증가하게 하는 폭탄/물풍선 모양의 아이템		
화염/물줄기의 길이가 매스 단위로 증가하게 하는 화염/플라스크 모양의 아이템		
비행물체를 탈 수 있도록 하는 아이템		
동물을 탈 수 있는 아이템		

3.2 내재 요소

<표 3> 내재요소

범위	요소
내재요소	시스템
	밸런스
	레벨
	시나리오
	장르, 세계관

내재요소는 게임을 구성하는 중요한 요소이지만 시각 요소와 다르게 일종의 “아이디어” 개념으로 게임에 포함되어져 있는 경우라고 할 수 있다. 내재요소로는 게임의 진행이 가능하도록 기획자와 프로그래머가 구축하는 시스템, 게임의 흥미를 유지시키고, 동기를 유발하는 밸런스와 레벨, 게임의 스토리와 형태를 결정하는 시나리오와 장르가 있다. 각 요소들이 어떠한 컨셉을 표현하기 위해 독창적인 요소를 포함하는 경우, 게임의 아이덴티티 구축에 큰 역할을 할 수 있다.

블리자드社의 “스타크래프트”의 경우 시스템이 “저사양에서도 즐길 수 있는 게임”으로 인식이 자리잡았으며 비슷한 MMORPG 게임이 양산될 무렵 논타겟팅 시스템, 혹은 최신엔진을 이용한 뛰어난 물리엔진이 적용된 게임

은 시스템으로서 게임의 아이덴티티 구축에 영향을 받은 사례이다.

게임 밸런스와 레벨의 경우 극악의 난이도를 표방함으로써 그 아이덴티티를 구축한 경우도 있다. 캡콤의 대마계존의 경우 높은 난이도로 게이머의 경쟁심리를 이용하였고, 반대로 난이도를 낮춤으로서 여성게이머나 저연령층 게이머 타겟의 게임으로 포지셔닝하는 경우도 있다.



[그림 7] 고난이도 게임사례 캡콤사의 “대마계존”

시나리오의 경우 기존의 서사 작품, 혹은 변수에 의해 분기되는 시나리오를 도입하여 게임의 아이덴티티를 구축하는 경우가 있다. 스토리의 경우 코어콘텐츠로서의 역할에 큰 영향을 끼치므로 게임의 아이덴티티 구축에 유용한 요소로 작용할 수 있다.

다만 내재요소의 경우 시각요소와 다르게 법적으로 보호받을 수 있는 범위가 적은 특징이 있다. 장르나 밸런스, 게임방식의 경우 저작권으로 보호할 수 없는 아이디어에 해당한다는 판례가 있다.[10] 어떠한 개성이 포함된 구체적인 표현만이 법적인 보호를 받을 수 있다는 판례인데, 법적인 해석에 관계없이 내재요소가 유사하다면 게임진행시 기존 게임과 차별성이 사라지게 된다. 게임진행으로 얻을 수 있는 재미가 똑같다면 게임은 성공할 수 없다.

3.3 청각요소

〈표 4〉 청각요소

범위	요소
청각요소	효과음
	배경음악
	나레이션

게임은 공감각을 자극하는 콘텐츠이므로 청각 또한 중요한 요소이다. 액션게임의 경우 과장된 타격음은 액션성을 높여주며 음악을 소재로한 리듬게임의 경우 다양한 음악자료가 중요시된다. 게임의 서사를 표현함에 있어 나레이션의 사용은 게임캐릭터의 효과적인 감성전달과 몰입을 돕는다.



[그림 8] 양방언의 아이온OST

NC사의 아이온의 경우 유명 뉴에이지 음악가 양방언의 음악을 사용하여 동양적이면서 섬세한 음악으로 게임의 완성도를 높였다. 전체적인 컨셉을 “슬픔”으로 하여 게임의 분위기를 확고히 하였다. 그리고 배경음악의 경우 시각요소와 마찬가지로 법적인 기준이 엄격하게 적용되므로 이점을 고려하여야 할 것이다.



[그림 9] LOL중계에 등장한 성우 서유리

유명 성우를 기용하여 캐릭터의 개성을 살린 라이엇사의 리그오브레전드의 경우 게임의 인기에 힘입어 성우와 캐릭터가 더욱 주목받은 사례가 있다.

3.4 기타요소

〈표 5〉 기타요소

범위	요소
기타요소	하드웨어
	마케팅
	웹
	서비스(AS)

아케이드 게임이나 휴대용 게임의 경우 주어진 하드웨어가 성능이나 형태, 기능이 게임에 영향을 미치지 못한다. 온라인 게임의 경우 웹으로 구현되는 커뮤니티 시스템이나 마케팅, 업데이트 등의 운영(서비스)등이 게임의 중요한 요소가 된다.



[그림 10] 건수스팅기판에 발판에 사용하여 주목받은 남코사의 타임크라이시스 시리즈

4. 결론

게임의 구성요소를 조사한 결과 시각적 요소와 배경음악의 경우 기본적으로 기존 게임과 차별화되도록 디자인하여야 한다. 구체적인 표현에 따라 불필요한 법적 분쟁이 있을 수 있으므로 타 게임과 유사점이 없는지 반드시 확인하여야 한다. 그리고 전체적으로 명백하게 드러나는 일관적인 컨셉을 충분히 전달할 수 있어야 한다. 실제적으로 게임의 성패는 내재요소가 결정한다. 시각, 청각적 완성도가 높더라도 게임 본연의 목적인 재미의 충족되지 않는다면 게임은 실패나 다름없다. 선택과 집중을 통해 타 게임과 차별화된 요소를 구축하는 것이 유리하다.

본연구에서는 게임의 아이덴티티디자인 요소를 시각요소, 청각요소, 내재요소와 기타요소로 구분하여 분석하여 보았다. 분석의 주요관점은 개발자 중심적인 측면에서 이루어진 한계점이 있으나 게임의 특성을 고려한다는 측면에서 이번 연구를 토대로 한 게임 사용자측면에서 보다 세밀한 연구가 되어질 때 개발자와 사용자의 양측의 균형된 연구자 관점의 연구결과가 나올것으로 사료된다.

참고 문헌

- [1] 이제 외, '게임 캐릭터의 아이덴티티 개선방안', 한국콘텐츠학회 논문지, 2011년 2월, 한국콘텐츠학회
- [2] 유석호 외, '모션캡처 데이터 활용을 위한 3D 게임캐릭터애니메이션 제작파이프라인', 한국콘텐츠학회 논문지, 2008년 7월, 한국콘텐츠학회
- [3] 정시화, '시각디자인연구', 미간행 교재복사본, 1990년, 국민대 시각디자인학과
- [4] 홍애진, '온라인 게임의 브랜드 아이덴티티 구성요소 연구', 석사학위논문, 2009년6월, 홍익대 영상대학원
- [5] 양 용, '통합 디자인 프로세스를 통한 커뮤니케이션 브랜드 아이덴티티에 관한 연구', 박사학위논문, 2009년2월, 동서대학교 디자인 & IT전문대학원
- [6] 최원수 외, '전략적브랜드아이덴티티 시스템을 통한 브랜드 아이덴티티디자인의 교육사례분석', 한국디자인문화학회지, 15권2호, 2009년6월호
- [7] 제형건 외, '대학아이덴티티 구축을 위한 웹스타일 가이드디자인 요소분석 및 전략에 관한 연구' 한국디자인학회
- [8] 이지현 외, '웹 기반형 브랜드 아이덴티티 디자인 전략', 한국디자인학회
- [9] 손주현 외, '기호작용으로서의 브랜드 아이덴티티 디자인에서 발생가능한 대상체와 해석체의 소통요류', 디자인학연구 통권100호 vol25 No.1, 한국디자인학회
- [10] 저작권위원회2007, '한국 저작권 판례집
- [11] 저작권관계자료집, 2007년10월, 저작권위원회

참고게임

- [1] 스퀘어에닉스사, '파이널판타지'
www.square-enix.com
- [2] 블리자드 사, '디아블로3'
www.diablo3.com
- [3] REMED Y사'엘렌웨이크'
www.remedygames.com
- [4] 블리자드 사, 'WOW'
www.worldofwarcraft.co.kr
- [5] 블리자드 사, '스타크래프트2'
kr.starcraft2.com/
- [6] 코나미 사, '실황야구 시리즈'
www.konami-korea.kr/

- [7] 네오플 사, '신야구'
www.neople.co.kr/
- [8] 허드슨 사, '봄버맨'
www.hudson.jp
- [9] 넥슨 사, 'BNB'
game.nexon.com/
- [10] 캡콤 사, '대마계촌'
www.capcomkorea.com/
- [11] NC 사, '아이온'
aion.plaync.co.kr/
- [12] 남코 사, '타임크라이시스'
www.time-crisis.com/

유 석 호



- 1994년 : 뉴욕공대 커뮤니케이션아트 졸업
- 2003년 : 現, 공주대학교 게임디자인학과 교수
- 관심분야 : 게임그래픽디자인, 멀티미디어
- E-Mail : seanryu@kongju.ac.kr

이 완 복



- 2004년 : KAIST 전자전산학과 전기 및전자공학 전공(공학박사)
- 2007년 : 現, 공주대학교 게임디자인학과 교수
- 관심분야 : 게임엔진, 시뮬레이션, 이산사건시스템
- E-Mail : wblee@kongju.ac.kr