

## 판타지 게임 배경 색채에 대한 기호학적 연구

임초롱\*, 백철호\*\*

홍익대학교 문화정보정책대학원 게임프로듀싱전공\*, 홍익대학교 게임학부\*\*

liminct@gmail.com, ppaik@hongik.ac.kr

### A Semiotic Study on the Background Color of Fantasy Game

Cholong Lim\*, Chul-Ho Paik\*\*

Game Producing, Graduate School of Culture, Information and Public Policy Hongik University\*, Hongik University\*\*

#### 요 약

본 연구는 개개인의 색채 경험을 고려하여 개발되는 게임 컨셉 아트를 기호학적 측면에서 분석한 것이다. 프랑크 만케의 여섯 단계의 색경험 피라미드를 크게 세 가지로 분류하여 게임 컨셉 아트가 각 단계에 어떻게 부합하는지 알아보고, 롤랑 바르트의 신화론-기호의 의미작용 모델을 이용하여 각 단계의 컨셉 아트의 기표, 기의의 의미작용 및 새로 도출되는 기호의 특징을 알아보았다. 그 결과 색상으로 배경 스테이지의 난이도를 인지할 수 있도록 만들어주거나, 특정 인상을 가질 수 있도록 의도할 수 있음을 알 수 있었다. 이와 같이 게임 개발에서 의도하고자 하는 것이 구현되는 게임 컨셉 아트를 통해 다양한 색의 조합으로 인상뿐만이 아닌 게임의 편리함을 제시하는 등 게임 컨셉 아트의 다양한 기능과 가능성을 확인할 수 있다.

#### ABSTRACT

This study analyzes semiotic aspects of game concept art which is developed considering individual's color experience. The six stages of Frank H. Mahnke's color pyramid are roughly classified into three categories, and how the game concept art meets each stage. Using the Roland Barthes's mythological-symbolic model of meaning, The meaning of righteousness and the characteristics of newly derived symbols. The results showed that colors could make the background stage more recognizable or intended to have a particular impression. In this way, game concept art, in which what is intended to be implemented in game development, can identify various functions and possibilities of game concept art, such as presenting game convenience as well as impression through a combination of various colors.

**Keywords** : Game Concept Art(게임 컨셉 아트), Background Art(배경 아트), Background Color(배경 색채), Semiotics(기호학)

Received: Nov. 11. 2018

Revised: Dec. 12. 2018

Accepted: Dec. 20. 2018

Corresponding Author: Paul Chul-Ho Paik(Hongik University)

E-mail: ppaik@hongik.ac.kr

© The Korea Game Society. All rights reserved. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0>), which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

ISSN: 1598-4540 / eISSN: 2287-8211

## 1. 서 론

게임에서의 색상 구현은 게임 엔진을 활용하여 표현된다. 게임 엔진에서의 라이팅과 셰이더와 같은 기술적 표현을 통해 캐릭터와 배경의 그래픽 요소를 통하여 색상을 인식하게 된다. 이렇듯 게임은 기술적 요소가 색상을 표현하는 데 중요한 역할을 하고 있다. 게임은 최초의 상용화 게임 <Pong, 1972>의 흑백 색상의 게임에서 도트 게임 시절의 256 컬러 게임을 거쳐, 최근엔 4K 해상도의 화려한 색상의 게임까지 엄청난 기술의 발전이 이루어졌다. 이러한 게임 엔진 기술의 발전은 최근 출시되는 게임에서 색상의 표현이 자유로워졌으며 아트의 감성적 표현이 게임에서 매우 중요한 핵심 기획 요소가 되었다. 특히 최근 출시되는 게임은 사실적인 색감 표현을 넘어 감성적 색감 표현의 중요도가 높아지고 있으며 이러한 현상은 인디 게임을 통해 더 두드러지게 나타나고 있다. 그러나 같은 종합 예술인 영화나 애니메이션 분야에서 배경 색채에 관한 연구가 활발하게 진행되는 것에 반해 게임 아트의 색채 연구에 대한 진행은 미미하며, 특히 게임엔진의 기술적인 색상 표현 연구가 아닌 게임의 연출적 표현에 관한 색상 연구는 더욱 미흡한 상황이다.

색채는 자연과학 분야의 인지심리 원리에 기반을 두어 이해가 필요하며 시각 예술의 표현 방법에서 이런 과학적 이론은 이를 설명하는 데 중요한 역할을 한다. 사람은 빛(light)을 통해 물체를 인식하는데, 흑백의 톤(tone)으로 물체를 인식하고, 색상으로 물체의 인상을 느낀다[1]. 색은 순수하고 아름다운 존재로 독립적인 의미와 관계를 갖게 되는데, 대부분 색은 어떤 다른 것의 일부로 존재하며 사물, 감정, 개념과 관련된 이름과 의미를 지니고 있다[2]. 색은 많은 사람이 공통된 감정을 가지고 사회적으로 일반화되면서 특정한 것을 의미하는 상징성을 갖는다[3]. 즉, 색이 없이 톤만 있다면 물체의 형태는 인식할 수 있으나 색상으로 얻게 되는 주관적인 감정을 가지기 어려워지므로, 컨셉 아

트나 디자인에서는 색을 통해 특정 정서를 도출해내기 위한 알맞은 시각적인 연출로 의도를 표현이 필요하다.

게임 아트에 대해 여러 연구 방법 중 본 연구에서는 게임 아트의 색채 분석을 기호학적인 관점으로 살펴보았다. 유저가 게임의 색채를 인식하는 과정에서 언어 이외의 기호화 단계를 거치게 된다. 따라서 이를 색 기호를 모델화한 기존 연구를 통해 게임 아트의 연출적 의도를 분석할 수 있을 것으로 보았다. 색채의 연상과 기호학 관련 연구들을 많이 찾아볼 수 있었는데, 김혜은(2018)은 기호에 제작자의 의지가 표출되거나, 혹은 소통하고자 하는 제작자의 의사가 반영된다고 하였고[4], 우경훈(2010)은 기호학과 색채의 연상을 통한 디자인의 결과물이 인간에게 미치는 영향력이란 지대하므로, 이 사실을 인지하고 적절한 색채를 사용하는 것에 대한 필요성을 주장하기도 하였다[5]. 기호학과 색채의 연상은 영화나 애니메이션, 디자인 분야에서 관련 연구를 쉽게 찾을 수 있었지만, 게임 컨셉 아트에 관련해서는 찾아보기 어려웠다. 최근 왕우선(2017)의 ‘원작기반 동서양 판타지 게임 캐릭터의 채색 이미지 표현에 대한 비교 분석’으로, I.R.I 컬러 이미지 스케일을 활용하여 동서양이 서로 달리 생각하는 캐릭터(종족별)의 이미지 표현 양식이 있고, 이를 플레이어에게 색상을 이용하여 전달하고자 함을 알 수 있었다[6].

본 연구는 프랑스의 기호학자 롤랑 바르트(Roland Barthes, 1915~1980)가 제시한 ‘신화론(Mythologies)’에 나타난 기호의 의미작용을 소개하고, 더해서 프랑크 만케(Frank H. Mahnke)의 ‘색경험 피라미드’에 대입하여 다양한 게임 배경 컨셉 아트의 색상을 기호학적인 관점으로 설명하고자 한다. 플레이어들에게 게임 배경 아트에는 주로 어떠한 색상들의 배경이 있는지를 알아보기 위해 실제 존재하는 판타지 게임의 스테이지(배경)를 알아보고, 어떠한 색경험으로 제작되어 있는지를 분석하였다.

## 2. 문헌연구

기호학(記號學, semiotics)은 기호, 즉 어떠한 의미가 만들어지고 소비되는 것에 대한 학문이다 [7]. 쉽게 말해, 사람들이 사용하는 언어에는 실제 뜻하는 바와는 다른 의미를 갖추는 경우가 있는데, 이에 대한 의미를 해석하거나, 그것이 어떻게 이용되고 있는지에 대해 연구하는 학문이다. 기호학은 1990년대 초, 스위스의 언어학자 페르디낭 드 소쉬르(Ferdinand de Saussure, 1857~1913)가 처음 제창하는 것으로 시작해, 이후 많은 기호학자가 기호가 발생하는 과정, 기호가 작용하는 과정, 기표화, 소통 등의 개념을 연구했고, 기호학과 언어학의 연구 자료가 축적된 이후에야 미학에도 기호학이 적용된다.

### 2.1 롤랑 바르트의 기호학, 기호의 의미작용 모델(신화론)

프랑스의 철학자 롤랑 바르트는 수많은 기호학자 중에서, 언어뿐만 아니라 이미지, 소리, 몸의 표현 등 모두가 기호학적 의미가 있다고 보았던 사람이다. 바르트는 ‘신화(myth)’라는 단어를 사용하여, 이야기 속에서 포장된 진술, 즉 역사라고 여기는 현실이 거짓된 자연스러움으로 보이는 것을 참을 수 없어 했다. 그가 말하는 ‘신화(myth)’란 현실 속에서 언어와 매체의 환경에 의해 생성되는, 의미가 혼동, 포장된 내용을 말한다. 그는 “신화는 하나의 언어”라 믿었으며 텍스트(text) 속에서 발견되는 강조나 반복되는 관계를 통해 ‘의미작용’을 찾아냈는데[8], 오늘날 현대의 신화로는 ‘남자다움’과 ‘여자다움’이라는 단어에서 내포하는 것을 예로 들 수 있겠다.

그는 자료들을 체계화하여 그가 말하는 신화에 대한, ‘의미작용’이라 이름 붙였는데, 그에 대한 도표는 아래와 같다.

[Table 1] 롤랑 바르트의 신화론~기호의 의미작용 과정

언어(랑그) 대상언어 Denotive (1차적 의미작용)	1. 기표 signifiant 시니피앙	2. 기의 signifié 시니피에	II. 기의 SIGNIFIÉ 시니피에
	3. 기호 Signe I. 기표 SIGNIFIANT 시니피앙		
신화 메타언어 Connotative (2차적 의미작용)	III. 기호 SIGNE		

[Table 2] 롤랑 바르트의 신화론~기호의 의미작용 과정

구분	순서	내용
언어(랑그) 대상언어 Denotive (1차적 의미작용)	1. 기표	소리, 텍스트, 이미지 그 자체. 기호의 지각, 전달이 가능한 물질적, 표현적인 부분
	2. 기의	실제 의미하는 것
	3. 기호	기표와 기의가 의미작용하여 얻게 된 새로운 의미
신화 메타언어 Connotative (2차적 의미작용)	I. 기표	‘3.기호’가 새로운 기표로 자리함
	II. 기의	‘I. 기표’가 실제 의미하는 것
	III. 기호	‘I. 기표’와 ‘II. 기의’가 의미작용하여 얻게 된 새로운 의미

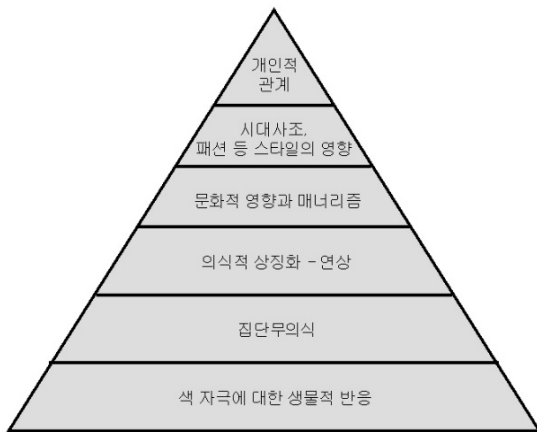
바르트는 한 사물이 표시되는 형식인 기표(기호 표현, signifiant)와, 그 사물의 의미인 기의(기호내용, signifié)를 서로 묶어주는 상호관계에 더 주목한다. 신화 안에는 기표과 기의의 기호학적 체계들이 함축되어 있는 것이다. 그리고 그 다음의 두 번째 체계 또한 첫 번째 체계와 상호관계를 맺고 그로부터 파생되어 나오게 된다. 이렇듯 기표와 기의로 기호가 만들어지고, 그 기호가 또다시 다른 기호와 접하여 새로운 기호를 창출해낸다.

## 2.2 프랑크 만케의 색경험 피라미드

프랑크 만케는 색을 인식하는 과정에는 여러 가지 요인이 작용하는데 그 중 일부는 의식적인 수준에서, 나머지는 무의식적인 수준에서 작용한다고 보았다. 색에 대한 경험은 여러 가지 상관관계를 가지고 있기 때문에 한정인 분류는 어렵지만, 크게 6개의 관련 요소가 색경험의 체험에 영향을 준다고 가정했고 그 도표는 아래와 같다[9].

[Table 3] 프랑크 만케의 색경험 피라미드

구분	단계	인간의 반응
능동적 의도된 단계	6	개인적 관계
	5	시대사조, 패션, 스타일의 경향
수동적인 단계	4	문화적 영향과 매너리즘
	3	의식적 상징화 - 연상
생물적 반응의 단계	2	집단 무의식
	1	색 자극에 대한 생물학적 반응



[Fig. 1] 프랑크 만케의 색경험 피라미드

그는 6단계의 피라미드를 통해 색경험을 표현하였는데, 하단부터 차례대로 1단계-필수적인 생물학적 반응, 2단계-집단 무의식, 3단계-의식적 상징화

(연상), 4단계-문화적 영향과 매너리즘, 5단계-시대사조, 패션, 스타일의 영향, 6단계-개인적 관계(하단의 모든 단계와 연관되어 영향을 받음)가 있다.

1. 생물적 반응의 단계 : 개인이 특정한 색상이나 색의 조합을 보고 생각하는 범위를 벗어난 생리적 영역.

2. 집단 무의식 : 경험과 학습을 통해 얻은 인류 체험의 기억(선천적 지식)이 이미 머릿속에 내재한 단계.

3. 의식적 상징화 : 의식하고 인상을 느끼고 있는 것이기에 어느 정도는 학습된 반응. (예시: 각 문화 사람들 간에 기본적으로 일치되는 색의 상징화들)

4. 문화적 영향과 매너리즘 : 특정 문화, 단체에 따라 선호하는 색상이나 특정 색상에 대해 가지고 있는 관념들.

5. 시대사조, 패션, 스타일의 영향 : 유행에 따라, 소비자가 식상하지 않게끔, 판매를 늘리기 위해 특정 상품의 색을 바꾸는 경우의 흐름. (예시: 건축물의 경우 색의 흐름을 받아들이기 어려우며 상당한 주의가 필요함.)

6. 개인적 관계 : 개인이 가지고 있는 특정 색상에 대한 호불호. 이전의 경험과 연상, 연관시키지 않으며 좋아하거나 싫어하는 색을 동시에 판단함.

## 3. 연구방법

김재호(2005)의 애니메이션 배경색채에 대한 기호학적 연구에서는 애니메이션의 배경 색채를 효과적으로 분류해보기 위해 프랑크 만케의 색경험 피라미드를 크게 2단계로 나눈 후, 각 단계에서 롤랑 바르트의 기호의 의미작용을 활용하여, 배경 색채와 공간의 연출을 위한 색채를 분석했다[10]. 해당 논문에서는 색경험 피라미드에서 6단계를 제외하여 크게 1~2단계를 1차 단계의 배경 색채, 3~5단계를 2차 단계의 배경 색채로 구분하여 애니메이션의 배경 색채에서의 기호의 창출을 감정의 창출로

해석하였는데, 본 논문에서는 게임 아트 배경의 경우 제작 의도에 개인적 해석을 고려하여 제작하는 경우가 있으리라 생각하여, 6단계를 그대로 포함하고 크게 3단계로 나누어 분석을 진행하기로 했다. 처음 1~2단계는 누구나 이미 알고 있는 생물적 반응의 단계, 3~4단계는 학습하여 알게 되는 수동적인 단계, 5~6단계는 제작자의 특별한 설정으로 색상을 도입한 능동적 의도된 단계로 구분한다.

본 연구의 분석 대상은 게임 아트의 다양한 배경을 보여줄 수 있는 세계관이나 스토리텔링이 존재하여 상황에 따라 주인공이 배경을 이동하며 진행하는 게임으로 제한을 두었다. 또한 선행 연구를 통해 본 논문의 배경 색채에 관련지어 기존 연구의 결과를 활용하여 분석 대상을 선정하는 데 참고하였다[11]. 기존 연구에서는 게임 배경 컨셉 아트를 기획, 의도한 기호에 맞는 색을 선정하기 위한 선행 연구 과정으로, 롤랑 바르트의 의미작용을 바탕으로 '색상'과 '이미지'에 대한 해석 관계를 확인하였다. 조사 방법은 먼저 '숲', '빙하', '화산'을 검색엔진 Google을 통해 나온 결과의 이미지를 확인하여 가장 많이 나온 색상을 조사한 후, 그 색과 상반되는 색의 단어를 추가하여 다시 조사하는 방식이다. 이후 각 두 가지 색상을 적용한 이미지(형태는 같으나 색만 다른 이미지)를 제작한 후, 롤랑 바르트의 의미작용 모델로 분석하였다. 실험 결과 이미지가 가지고 있는 색이 우리가 평소에 알고 있는 보편적인 색상일 경우, 최종적으로 이미지, 색채의 연상 모두 같은 기호를 도출하지만 상반되는 색을 적용했을 때엔, 기존에 없는 새로운 단어(기호)가 생성되었음을 확인할 수 있었다. 이후 해당 측면에 부합되는 게임 아트 배경들을 롤랑 바르트의 의미작용체계로 분석하였다.

따라서 본 논문에서는 생물적 반응의 단계(1~2 단계)가 적용되는 배경과 관련해서는 판타지 세상에서 공통으로 활용이 많이 되는 숲의 표현이 있는 게임을 위주로 조사하였다. 수동적인 단계(3~4 단계)가 적용되는 배경 아트는 보편적으로 많이 사용되는 건축물이나 마을을 중심으로 찾아보았으며,

마지막으로 능동적 의도된 단계(5~6단계)가 적용되는 배경은 생물적 반응의 단계와는 대조적으로 이질감이 느껴지고, 현실에서는 존재하기 어렵다고 생각되는 배경을 지닌 게임을 조사했다.

이후 해당 측면에 부합하는 게임 아트 배경들을 롤랑 바르트의 의미작용체계로 분석하였다.

## 4. 결 과

생물적 반응의 단계(1~2단계)가 적용되는 배경 아트를 가진 게임의 공통된 요소로는 대부분 넓고 평탄하며 풀이 자라는 들판이었다. 이는 누구나 처음 접할 수 있는 장소로, 캐릭터에게 레벨이 있고, 여러 가지의 스테이지(배경)가 존재하는 게임에서 주로 확인할 수 있었고, 그 대부분은 레벨이 낮은 초보 지역으로 설정되어 있다.

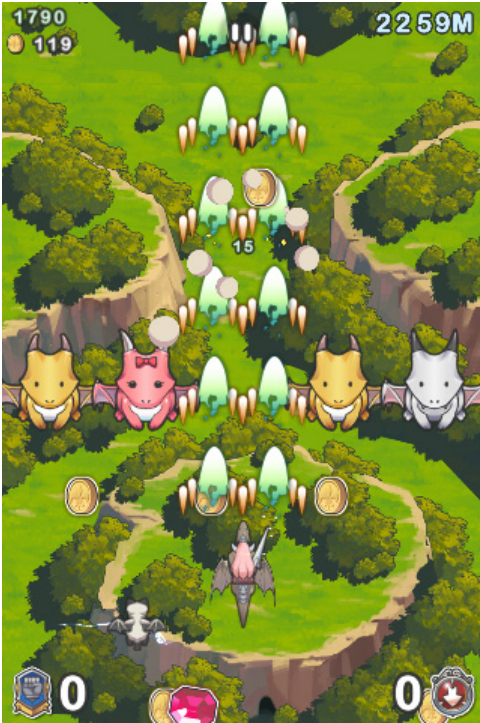


[Fig. 2] 던전 앤 파이터



[Fig. 3] 트리 오브 세이비어





[Fig. 4] 드래곤 플라이트

특히 게임 플레이의 난이도가 직관적으로 보여야 하는 아케이드 게임 등에서는 낮은 단계에서 녹색의 이미지를 쉽게 확인할 수 있었다. 아래는 ‘던전 앤 파이터’의 이미지를 의미작용으로 분석한 것이다.

[Table 4] 생물적 단계를 보이는 게임 ‘던전 앤 파이터’ 녹색 지형 배경 아트의 의미작용 분석

1차적 의미 작용	1. 기표 	2. 기의 녹색의 숲
	2차적 의미 작용	3. 기호 I. 기표 안정적
	III. 기호 저레벨 초보 모험가들의 지역	

‘던전 앤 파이터’의 스크린샷 이미지는 기표, ‘녹색의 숲’은 기의가 되어 기표와 기의가 의미작용하여 안정적이라는 기호를 얻고, 이에 ‘처음 접하는 장소’가 새로운 기의로 작용해서 최종적으로는 ‘낮은 난이도가 저 레벨의 초보 모험가 지역’이라는 기호로 분석하였다.

수동적인 단계(3~4단계)가 적용되는 배경 아트를 가진 게임은 마을에서 주로 찾아볼 수 있었다. 온라인 게임 ‘테일즈위버’의 경우에는 고대 그리스를 컨셉으로 한 ‘달의 섬’이라는 지역이 있고, 실제 건물뿐만 아니라 NPC들 또한 고대 그리스 양식과 복식을 참고한 디자인을 확인할 수 있었다. 또 다른 온라인 게임인 ‘클로저스’에서는 ‘신서울’이라는 이름으로 실제 서울에서 볼 수 있는 강남역이나 신논현역 주변 등을 기반으로 만든 지역이 존재한다. 실제 지역과 게임의 모습이 완벽히 일치하지 않으나, 게임을 플레이하는 유저들은 해당 맵을 보고 실제로 존재하는 역을 연상할 수 있다.



[Fig. 5] 테일즈위버



[Fig. 6] 클로저스

[Table 5] 수동적인 단계를 보이는 게임 ‘테일즈위버’ 배경 아트의 의미작용 분석

1차적 의미 작용	1. 기표 	2. 기의 그리스풍 신전, 고지대의 지형	II. 기의 친절하지 않지만 친근한 자연물들
	3. 기호 I. 기표 다소 거친듯한 느낌		
2차적 의미 작용	III. 기호 신화와 신비를 지닌, 힐링이 되는 섬		

[Table 6] 능동적인 단계를 보이는 게임 ‘월드 오브 워크래프트’ 배경 컨셉 아트의 의미작용 분석

1차적 의미 작용	1. 기표 	2. 기의 질은 녹색의 지형들, 매마른 땅과 푸르죽죽한 용암	II. 기의 공포감을 조성하는 장소
	3. 기호 I. 기표 이질적, 마술		
2차적 의미 작용	III. 기호 두려움, 무서운 분위기, 낮은 레벨의 난이도 지형으로는 볼 수 없는 곳		

능동적 의도된 단계(5~6단계)가 적용되는 배경은 이전의 경험과는 다른 색상을 지닌, 게임의 독특한 설정을 이어받은 배경들이 다수 존재했다. 대표적인 예로는 온라인 게임 ‘월드 오브 워크래프트’에서 ‘아웃랜드’의 ‘어둠달 골짜기’라는 지역이 있다. 사람이 현실의 환경 경험할 수 있는 색상이 아닌 ‘녹색’의 물과 불 등을 설정함으로써 게임을 플레이하는 유저들에게 이질감을 주고, 그에 어울리는 기호를 확인할 수 있었다.



[Fig. 7] World of Warcraft(월드 오브 워크래프트)

## 5. 결론

본 연구에서는 프랑크 만케의 색경험 피라미드를 크게 세 단계로 분류하여, 그 세 단계가 실제 게임 배경들의 특정 컨셉 아트가 어느 분류에 해당하는지, 특징은 무엇인지 롤랑 바르트의 의미작용 분석을 통해 확인해보았다.

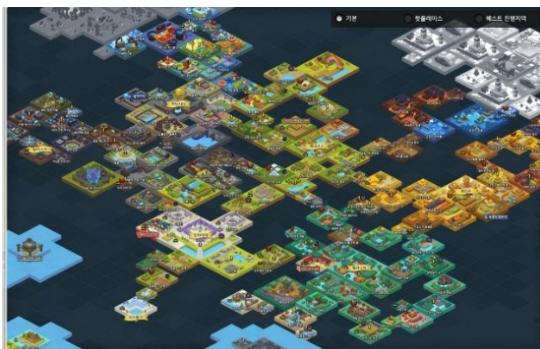
생물적 반응의 단계가 적용되는 배경을 지닌 게임은 주로 넓은 녹색을 사용하고 있었고, 이는 초보 모험가들의 지역에서 확인할 수 있는 색상이었다. 이는 해당 배경을 지닌 게임의 난이도가 낮으며 저 레벨이라는 기호를 주었다.

수동적인 단계가 적용되는 게임의 배경부터는 대부분 서사가 드러나는 게임에서 적용되거나, 색상을 통해 표현된 기호가 의식적으로 연상되어 제작자가 어떠한 감성을 불어넣기 위해 그러한 기획 의도를 하였는지 알 수 있었다. 그리고 능동적 의도된 단계가 적용되는 게임의 배경은 제작자의 기획에 따른 상징적인 색상이나 오브젝트 등, 실제 겪을 수 없는 특정한 색상을 사용함으로써 특별한 지형임을 강조하고 실제 게임 레벨의 난이도 또한 높아짐을 확인할 수 있었다.

추가로 예를 들면, 온라인 게임 ‘메이플스토리2’

에서는 전체 맵(지도)을 확인할 수 있는데, 색상은 그 지역의 컨셉을 대표하는 색상일 뿐, 지역의 난이도를 결정하지는 못한다.

하지만 그렇다고 해서 색이 가지고 있는 기호, 색의 연상을 무시하는 것은 아니다. 낮은 레벨 지역에는 앞서 설명한 녹색 별판으로부터 시작되어, 이후 마을이나 레벨이 높아질수록 게임의 배경은 그 지역 컨셉의 색상과 어울리면서(제작자의 디자인 의도) 플레이어가 직관적으로 이해할 수 있는 색상을 함께 고려하여 사용하고 있음을 알 수 있다. 더해서 배경 컨셉뿐만 아닌 UX(User experience)의 측면에서도 퀘스트를 시작하는 장소, 특정 오브젝트 등을 눈에 띄는 색으로 디자인한 것에서 위와 같은 부분을 고려했음을 확인할 수 있다.



[Fig. 8] 메이플 스토리2

이미지는 이미지 자체가 아닌 이미지가 만들어진 맥락을 함께 살펴보아야 한다[12]. 따라서 게임 배경의 컨셉 아트란 그저 세계관의 설정(인상)에만 맞추는 것이 아닌, 게임의 난이도 또한 고려하고 인지할 수 있는 등 여러 가지 방향으로 해석되는 것이며, 그렇기에 유저들은 색상의 조합으로 구현된 컨셉 아트를 통해 시각적 즐거움뿐만 아니라 게임의 시각적 도움을 받을 수 있다.

본 연구의 분석 과정에서 느낀 한계가 있다면, 지속적이고 장기적인 업데이트를 요구하거나 서사가 존재하는 RPG 게임(특히 온라인 게임)의 경우, 시간이 지날수록 점차 제작자의 디자인 의도가 반영되어 색상에서 연상되는 언어가 게임의 난이도를

파악할 수는 없는, 그 지역을 대표하는 색상으로서의 사용(3단계)이 짙어짐을 확인할 수 있었다. 그 외로 온라인 게임의 경우 이벤트를 고려하여 조명, 그리고 색상뿐만이 아닌 BGM 등의 도입으로 새로운 배경의 분위기를 조성하거나, 색이 아닌 형태의 다양성을 부여하여 아트의 분위기를 조성하는 등, 게임이 색상만으로 완벽한 컨셉이 조성될 수는 없다는 점을 알 수 있었다.

따라서 이러한 부분을 이해하고, 기호학적인 관점에서 연구를 계속 진행한다면 좀 더 합리적이고 명확하게 게임 컨셉 아트의 색채에 대한 결과물을 제시할 수 있을 것이다.

## REFERENCES

- [1] James Gurney, "Color and light : a guide for the realist painter", AWBooks, 2012.
- [2] Betty Edwards, "Color by Betty Edwards: A Course in Mastering the Art of Mixing Colors", 비즈앤비즈, 2015.
- [3] Kim, Minkyung, "KMK Practical Color Design", 예림, 2005.
- [4] Kim Hye Eun, "An Analysis of the Characteristics of Slogan Fashion Utilising Roland Barthes' Semiotics - Focused on Slogan Fashion in 2017 S/S, F/W Collections -", Journal of The Korean Society of Fashion Design, 18(1), p.19-p.36, 2018.
- [5] Woo, Kyunghoon. "Study on the symbol of colors of subway lines of Seoul Metropolitan City based on the symbol analysis concept of Roland Barthes - Based on four subway lines operated by Seoul Metro -", Journal of Digital Design, 10(4), p.575-p.584, 2010.
- [6] Wang Yuxuan. "A study on character color images expressed in Asian and European Fantasy games based on originals", Design Convergence Study, 16(3), p.119-p.131, 2017.
- [7] Wikipedia, "기호학", <https://ko.wikipedia.org/wiki/%EA%B8%B0%ED%98%B8%ED%95%99>
- [8] Roland Barthes, "Mythologies", 동문선, 1997
- [9] Frank H. Mahnke, "Color, environment, and human response : an interdisciplinary understanding", 도서출판국제, 2002



- [10] Kim, Jae-ho, Jung, Hyun-sun, Chung, Mi-kang, “Study on semiotics of the animation background color”, Korean Society of Design Science Proceedings of International Academic Conference, pp. 182-183, 2005. 5.
- [11] Lim, Cholong, “A Study on the Semiotics of Color for Making Background Concept Art -Focused on the Color Association and Semiology of Roland Barthes -“, Master’s degree thesis on Graduate School of Culture, Information and Public Policy, Hongik University, 2018
- [12] 이상우, “A Study of Game Images - Focus on Representations of Game Characters”, Journal of The Korean Society for Computer Game Volume. 25, No. 3, pp. 187-194, 2012. 9.

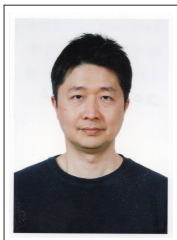


임 초 룡 (Cholong Lim)

약 력 : 홍익대학교 게임그래픽디자인학과 졸업  
홍익대학교 문화정보정책대학원 게임프로듀싱전공 석사과정

관심분야 : 게임 컨셉 아트, 컨셉 디자인, 배경 색채, 기호학

---



백 철 호 (Paul Chul-Ho Paik)

약 력 : 홍익대학교 게임학부 교수  
한국과학기술원 박사

관심분야 : 게임디자인, HCI, 인지심리

---

