

감성 게임의 추상적 형태와 평면적 색채 고찰

박진홍, 김승인

홍익대학교 국제디자인전문대학원 디지털미디어디자인

jin7024@naver.com, r2d2kim@naver.com

A Study on the Abstract Shapes and Flat Colors of Emotional Games

Jin-Hong Park, Seung-In Kim

Dept. of Digital Media Design, IDAS Hong-Ik University

요 약

본 연구는 게임의 아트가 구상을 향하는 것과는 달리 감성게임의 아트는 추상을 향하는 것에 주목하여 '형태'와 '색채'를 고찰한다. 우선 형태와 색채를 각각 연구자모델과 NCS 색 체계를 통해 정량적으로 분석하였고, 그 결과 형태는 '추상'으로 색채는 '파스텔·애쉬'로 도출되었다. 도출된 결과를 토대로 '감성'게임이 추상적 형태와 평면적 색채를 지향하고 있음을 주장하며, 보링거의 추상충동과 보드리야르의 파스텔의 질서를 통해 주장을 뒷받침하고 있다.

ABSTRACT

This study examines 'form' and 'color' by paying attention to the art of emotional game, which is directed toward abstract, as opposed to the game's art is directed toward concept. First, the form and color were quantitatively analyzed through the researcher model and the NCS color system, and the result was derived as 'abstract' and color as 'pastel · ash'. Based on the results, he insists that 'emotion' game is oriented to abstract form and plane color, and supports the claim through the boring almost abstract impulse and Baudrillard's pastel order.

Keywords : Emotional Games(감성 게임), 추상적 형태(Abstract shapes), 평면적 색채(Flat colors), 파스텔(Pastel), 추상(abstraction), Game arts(게임 아트), Game graphics(게임 그래픽)

Received: Aug. 22, 2017 Revised: Sep. 20, 2017

Accepted: Sep. 26, 2017

Corresponding Author: Seung-In Kim (Idas Hongik University)

E-mail: r2d2kim@naver.com

ISSN: 1598-4540 / eISSN: 2287-8211

© 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.

1. 서론

보드리야르에 의하면 현대소비사회는 사물들의 사용가치 즉 기능과 목적보다 ‘기호’로써의 가치가 더욱 중요해진다고 하였다[1]. 기호는 감성, 체험과 관계되어있다. 결국 현대사회에서 ‘감성’의 중요성이 높아지고 있는 것이다.

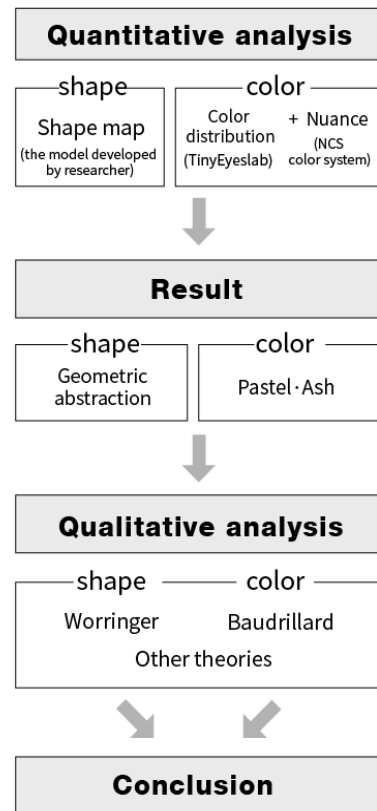
기존 감성 게임에 관한 논문들은 ‘감성’에 관한 다양한 관점을 토대로 진행되었다. 감성을 ‘자극’으로써 바라보는 연구는 근육의 물리적인 이완과 수축 등을 통해 게임의 특성을 서술하였고, 또 언어학적인 접근을 통해 특정 시각요소가 어떠한 어휘와 연결되었는지 등의 연구가 진행되고 있다. 이러한 공학적인 관점, 언어학적 관점 이외에도 문화사회적, 심리학적 관점 등의 다양한 연구가 진행되고 있다. 그리고 이러한 연구들은 감성에 의한 물리적 변화 혹은 감성을 정의내릴 수 있는 구체적인 지침을 제공해준다. 그러나 본 연구는 보다 구조적이며 직관적인 질문에 답하고자 한다.

본 연구는 게임 아트가 일반적으로 구상을 향하는 특징과는 반대로 감성게임의 아트가 추상으로 향하는 것에 주목했다. 그에 따라 감성 게임 속의 시각요소가 내포한 어휘와 그것이 어떠한 욕구에서 비롯되었는지를 고찰한다. 이를 분석하기 위해 ‘형태’와 ‘색채’를 정량적으로 분석하여 특징을 도출한다. 그리고 분석결과를 토대로 그 이면의 미학적 심리학적 요인들을 고찰한다.

우선 감성게임에 대한 범주를 구성하기 위해 본고에서 지칭하는 감성게임은 다음 사례로 한정하였다. 국내에선 ‘감성 게임’, ‘힐링(healing) 게임’의 키워드로 분류되는 게임, 북미, 유럽의 경우 ‘Relaxing’, ‘Atmospheric’ 등으로 분류되는 것, 시각적 특성으로 옅은 파스텔 색감, 대비가 약한 라이팅, 은은한 그림자, 로우폴리곤 모델링을 사용한 3D게임이다. 게임선정 기준은 스팀의 ‘Popular Tags on steam’을 따랐다. 해당 키워드의 상위권 게임 혹은 수상작을 스팀(Steam)¹⁾과 구글(Google)의 앱스토어(app store)인 플레이 스토어(Play

Store)와 플레이스테이션 네트워크(Playstation Network)에서 추가로 선정하였다. 그렇게 선정된 게임은 ‘저니[Journey(Playstation Network)]’, ‘모뉴먼트밸리[Monument Valley(Play Store)]’, ‘킨즈쿠로이[Kintsukuroi(Play Store)]’, ‘비리디[Viridi(Play Store & Steam)]’, ‘어비스리움[Abyssrium(Play Store)]’이다.

1.1 연구 프로세스

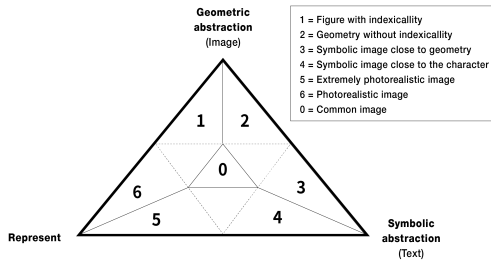


[Fig. 1] Research process

1) 밸브 코퍼레이션(Valve corporation)의 디지털 관리 멀티플레이어 플랫폼으로 2003년부터 서비스를 시작하여 현재도 서비스 중으로, 인디게임(indie game) 온라인 게임(online game) 콘솔 게임(console game) 등 다양한 게임을 관리 배급하고 있다. 2억명 이상의 사용자수와 동시접속자 규모 약 1000~1200 만 규모의 거대 플랫폼이다[2].

1.2 형태와 색채의 정량적 분석

1.2.1 형태 분석 도구 및 방법



[Fig. 2] Shape map

형태 지도는 연구자 개발 모형으로써 게임 이미지의 그래픽 스타일을 분석한 뒤 7개 영역의 시각적 특성에 따라 분류할 수 있는 도표이다. 해당 모형은 스콧 맥클라우드(Scott Mccloud)의 『만화의 이해(Understanding Comics)』를 통해 발표된 ‘빅트라이앵글(Big triangle)’의 기본개념을 토대로 제작된 것이다. 빅트라이앵글은 만화의 다양한 시각 언어를 3개의 요소(그림도형, 의미, 현실)를 통해 분류하고 이해하기 위해 만든 것으로, 해당 모형의 기본요소를 게임의 형태 분류에 적용하기 위해 ‘구상’, ‘도형적 추상’, ‘기호적 추상’으로 분류하였다. 또한 내부 영역을 7개로 분류하였다. 각 영역은 순서대로 ‘1 = 지표성을 가진 도형’, ‘2 = 지표성 없는 순수도형’, ‘3 = 도형에 가까운 상징적 이미지’, ‘4 = 문자에 가까운 상징적 이미지’, ‘5 = 극 사실적인 이미지’, ‘6 = 사실적인 이미지’, ‘0 = 일반적인 이미지’로 분류된다.

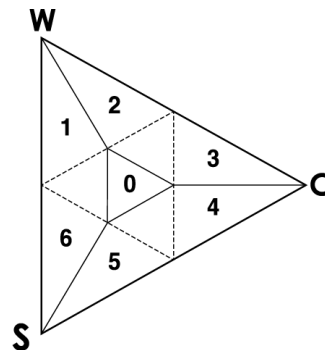
형태 분석 과정은 다음과 같다. 우선 게임 내 시각적인 구성요소를 분류한다. 일반적으로 게임화면은 ‘캐릭터’, ‘배경화면’, ‘GUI’ 등으로 구성되어 있다. GUI는 게임 세계와 현실의 상호작용을 돕는 것으로써 본고에서 중점을 두는 것은 이미지를 구성하는 조형요소들이다. 그 결과 캐릭터, 배경으로 분류하거나 스테이지 방식의 게임은 오브젝트 형태의 스테이지 자체와 배경 등으로 분류하였다. 그

다음 가장 단순한 형태와 가장 복잡한 형태를 [Table 1]과 같이 선정한 뒤 조형의 구상과 추상의 정도에 따라, 묘사대상의 지표성의 정도에 따라 ‘형태지도’ 위에 배치하였다. 형태의 단순성과 복잡성은 이미지를 선화로 만든 후 외곽선의 도형정도를 기준으로 판단하였다.

[Table 1] Shape analysis of Abyssrium

Abyssrium	
background objects	
the simplest form	the most complex form
character	
the simplest form	the most complex form

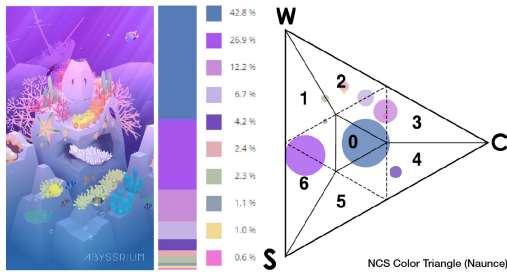
1.2.2 색채 분석 도구 및 방법



[Fig. 3] NCS nuance triangle

색채 분석 도구는 ‘NCS 색 삼각형의 뉘앙스(nuance) 영역’과 ‘타이니아랩(TinyEyeLab)’의

색상 추출을 이용하였다. ‘NCS 색 삼각형’은 색을 정량적인 수치로 표현한 것을 기반으로 정성적으로 해석 가능한 뉘앙스(naunce) 영역으로 구성된다. 색의 채도와 명도를 1번부터 0번까지의 영역으로 분류하여 각각의 색채가 가진 분위기와 정서를 수치를 통해 이해하기 쉽도록 제작되었다. NCS 색 삼각형의 뉘앙스는 영역별로 다음과 같은 의미를 내포하고 있다. 1번은 ‘밝은 회색의 색들(light-gray colors)’, 2번은 흰색기미이고 옅은 색들(whitish and pale colors) 그리고 3번은 밝고 강렬한 색들(clear and strong colors), 4번은 깊고 강렬한 색들(deep and strong colors), 5은 우중충한 색들(dull colors), 6번은 어두운 회색기미가 있는 색들(dark-gray colors), 7번은 깨끗하고 선명한 색들(clean and bright colors), 8번은 깊은 색(deep colors), 9번은 회색들(gray colors), 0번은 특색이 없는 색들(uncharacteristic colors)(after Sivik, 1979)[3]을 의미한다. 이어서 분석 대상의 이미지에 사용된 색상을 최대 10개 추출해주며, 색 분포량을 측정해주는 ‘<http://labs.tineye.com/>’의 ‘색추출(color extraction)’ 데모버전을 이용했다.



[Fig. 4] Color analysis process

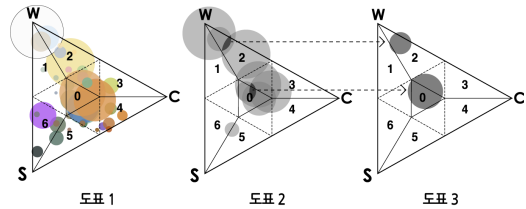
색채분석 과정은 다음과 같다. 게임의 대표 스크린샷을 선별 한 뒤 [Fig. 4]과 같이 타이니아어랩의 색상분포도를 이용하여 사용된 색상과 분포도를 측정한다. 타이니아어랩에서 추출가능한 색은 최대 10개이며 헥스 코드(HEX code)로 출력된다. 이를 NCS 뉘앙스 삼각형에 배치하기 위하여 NCS 색 코드로 변환한 뒤 색의 분포 비율을 반영하여 색

점의 크기를 변형해주었다. 그 결과 해당 스크린샷에서 사용된 지배적인 색과 해당 색이 놓인 뉘앙스 영역을 한눈에 확인할 수 있게 하였다.

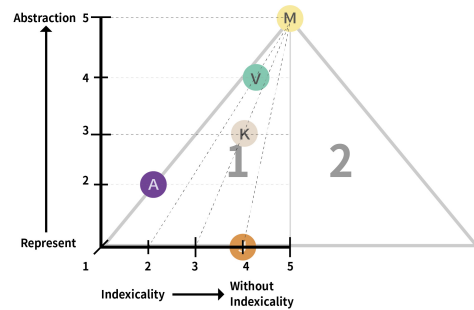
1.2.3 형태 색채 분석 결과



[Fig. 5] Representative screenshots of case games(from left ‘MV’, ‘V’, ‘A’, ‘J’, ‘K’)



[Fig. 6] Color analysis synthesis



[Fig. 7] Shape analysis synthesis

색채분석 결과는 [Fig. 6]과 같다. 5개 사례의 색채를 모두 하나의 뉘앙스 삼각형에 배치시킨 뒤 ([Fig. 6]의 도표1), 5개의 사례 중 큰 면적을 차지하는 색조를 2개씩 선정하여 [Fig. 6]의 도표 2와 같이 회색으로 변환시킨다. 그 다음 원이 가장 많이 겹치는 부위를 [Fig. 6]의 도표 3과같이 선정하였다. 그 결과 감성게임에서 지배적으로 사용된 색채는 2번과 0번으로 각각 ‘흰색기미이고 옅은 색들

(whitish and pale colors)', '특색이 없는 색들(uncharacteristic colors)'의倪앙스 영역에 놓여있음을 확인했다. 2번의 색조는 W(흰색)에 가까우며 C(채도)로부터 멀리 떨어진 저채도의 영역에 속한다. 즉 고명도 저채도의 색조이다. 0번의 경우 중간명도의 중간채도를 의미한다. 고명도~중간명도, 중간채도~저채도의 특징을 가진 색은 '파스텔(pastel)'과 '애쉬(ash)'이다. 파스텔은 HSV 색 공간에서 '고명도와 중간에서 낮은 채도'를 가진 색상 계열을 말한다[4]. 애쉬는 회색조의 저채도 색을 의미하며 마찬가지로 고명도에서 중간명도를 오가며 저채도에 속하므로 파스텔과 유사한 성질을 갖는다.²⁾

형태분석 결과는 [Fig. 7]과 같다. 5개의 사례(M=MonumentValley, V=Viridi, A=Abyssrium, J=Journey, K=Kintsukuroi) 모두 1번 '지표성을 가진 도형' 영역에 위치하였다. 1번과 2번 영역은 추상의 영역으로 2번 영역은 보다 지표성이 없는 순수도형이 위치하며 1번은 여전히 지표성을 내포한 추상이 위치한다. 3D를 기반으로 하는 게임은 모두 폴리곤을 사용하므로 추상의 형태는 곧 기하학적이고 도형적인 형태를 의미한다.

2. 본 론

2.1 추상적 형태

2.1.1 게임의 미감에 침투하는 기술 특성

본고에서 연구 대상이 된 게임은 모두 3D로 제작되었다. 그리고 이들의 공통점은 로우폴리곤 모델링을 사용했다는 것이다. 로우폴리곤의 형태는 '기호적 추상'이 아닌, '도형적 추상'에 가깝다. 외형은 기하학적이며 내적으로 어떠한 사회문화적 기호도 내포하지 않은 순수 입체조형이다. 이 조형의 특징은 입체로써 존재할 수 있는 최소한의 형태로 구성되어 있다는 것이다. 예컨대 육면체, 삼각뿔, 다각기둥 등과 같다. 자연이 불규칙적이고 복잡한 형태를 띄고 있다면, 로우폴리곤은 알고리즘에 의한

예측성과 직선적인 형태를 취한다. 게임이 기술복합적인 미디어라는 점에서 결국, 로우폴리곤의 특성(기하학적인 입체조형, 직선적인 형태)은 감성게임에 스며든다. 즉, 감성 게임의 미감에는 로우폴리곤의 기술적 특성이 침투하는 것이다. 그렇다면 로우폴리곤 모델링은 어떤 기술적 특성을 갖고 있을까. 우선 감성게임에서 나타나는 기술과 특징적 미감을 알아본다.

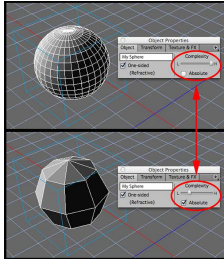
2.1.2 로우폴리곤 : 기하학 입체조형과 날카로움

로우 폴리곤(low polygon)(이하 '로우폴'로 기재함)이란 "3D 컴퓨터 그래픽(스)을 활용하여 제작하는 모델링에서 사용한 폴리곤의 수가 일반적으로 1,000~3,000개 이하³⁾로 구성되었을 때를 가리키는 용어." [5]이다. 이는 주로 모바일게임이나 혹은 캐주얼 장르 등에서 흔히 사용하는 모델링 방식으로 실시간 렌더링을 해야 하는 게임에서 메모리 과부하를 줄이기 위한 하나의 기술적 방편으로 사용된다. 여기서 '폴리곤(polygon)'이란 3차원 입체 공간에서 사물이 구성되는 단위 중의 하나이다. 로우폴리곤의 형태를 이해하기 위해서는 폴리곤의 구성단위를 이해해야한다. 그 단위는 작은 것부터 '점(vertex)', '선(edge)', '면(polygon)'의 순서로 구성된다. 점이 1개일 때는 점(1차원), 2개부터 선(2차원)을 만들 수 있고 최소 3개가 되는 순간 면(3차원)의 단위인 폴리곤을 구성할 수 있다. 그러므로 폴리곤(면)의 최소 단위는 삼각형의 형태인 '삼각폴리곤(tri poly)'이다. 로우폴리곤은 이 삼각형의 면들로 구성된다. 그리고 구성된 면의 개수가 적을수록 '삼각형'의 면이 만들어내는 모서리가 부각된다. 그 결과 로우폴리곤은 날카로운 모서리를 갖게 된다. 반대로 폴리곤(면)이 많아질수록 형태묘사가 정교해지며 부드러운 외곽선이 된다. 이러한 원리는 [Fig. 7]를 통해 확인할 수 있다. [Fig. 7]의 윗부분은 매끈한 구 형태로 보인다. 그러나 여기에서

2) 2.2.5 애쉬와 파스텔의 관계에서 세부적으로 다룸.

3) 최근에는 PC의 성능 증가로 하이 폴리곤과 로우 폴리곤의 폴리곤 개수에 대한 정의가 모호해졌다.

폴리곤 수를 줄이면 아래 이미지와 같이 구의 형태에 가까운 다각형이 된다.



[Fig. 8] Example of principle of low polygon modelings⁴⁾

이러한 특성(날카로운 외곽선과 각진 형태)은 게임발달 초기에 로우폴이 가진 한계점이었다. 로우폴은 폴리곤기술과 함께 등장했으며 그 당시는 게임 태동기로서 화려하고 정밀한 그래픽이 요구되지 않았다. 개발자들은 “게임의 규칙과 구조를 만드는 데 더 많은 관심”[6] 을 두었고 그 결과 액션성과 게임성에 중점을 둔 ‘버추얼 파이터(virtua fighter, SEGA, 1993)’와 같은 게임이 등장했다. 최근에는 고사양의 그래픽 표현이 가능한 콘솔게임(console game)⁵⁾에서도 하나의 스타일로서 로우폴을 사용하지만, 버추얼 파이터가 등장했던 시기는 투박하고 정제되지 않은 형태였다. 캐릭터의 얼굴은 납작하고 각지게 표현되었으며, 머리카락은 기동처럼 뾰족하게 솟은 형태로 표현되었다. 실시간으로 처리할 수 있는 그래픽 정보가 낮았으므로, 3차원의 이미지(폴리곤)는 최소한의 표현만을 취해야 했다. 그럼에도 개발자는 제한된 기술 안에서 조금 더 인간의 형상에 가까워도록, 색과 상징적인 형태를 이용해 입체를 구축했다. 과거의 로우폴이 기술적 제약에서 탄생한 추상이라면, 반대로 현재의 감성게임이 로우폴을 사용하는 것은 의도적이다. 즉, 의도적 추상에 이른 것이다.

현재의 로우폴은 보다 세련되고 정돈되었으며 향상된 GPU로 인해 더 이상 투박한 형태에 머무르지 않는다. 필요하다면 추가적인 폴리곤을 사용하여 형태를 더욱 매끄럽게 표현할 수도 있으며,

과거의 로우폴이 완벽한 도형에 다다르지 못했던 것과 달리 현재의 로우폴은 유려한 폴리곤의 흐름과 균형 잡힌 형태로 완벽한 도형에 가까워졌다. 그럼에도 여전히 로우폴이 갖고 있는 속성은 날카로운 모서리다.

이러한 외곽형태, 즉 모양이 주는 정보는 인간의 감성인식에서 매우 중요한 역할을 한다. 예컨대 부드러운 외곽선은 ‘이완’을 돕지만, 날카로운 외곽선은 ‘각성’을 일으킨다[7]. 감성게임들은 게임의 목적을 크게 강조하지 않으며, 게임 내에서 긴장을 유발하는 요인을 배제한다. 그렇다면 ‘감성’과 멀어 보이는 이 형태가 어떻게 감성게임과 결합할 수 있었을까. 이는 보링거의 추상충동을 통해 이해할 수 있다.

2.1.3 보링거의 추상충동

독일의 사학자 빌헬름 보링거(Wilhelm Worringer, 1881~1965)는 그의 박사 논문 <추상과 감정이입(Abstraktion und Einfühlung)>을 통해 회화의 역사에서 추상을 바라보는 관점을 환기시켰다. 그의 이론은 예술사에 심리학적 접근방식을 적용함으로써 화풍을 양식으로 분류하는 관점에서 벗어나게 해주었고 20세기 추상에 이론적 기초를 마련해주었다. 표현주의 활동의 이념적 토대가 된 그의 논문은 추상이 등장하는 배경을 다음과 같이 설명하고 있다.

그에 의하면 추상은 다음과 같이 등장한다. “추상은 자연스럽게 고요한 가능성이 깨질 때, 혼돈으로 빠질 때, 혹은 비어있거나 만족을 깨트리거나, 의미 없는 것들이 내면으로 들어올 때 발생한다.”[8] 즉, 추상은 불안정하고 혼란스러운 상황에서 발생하기 쉽다. 그러므로 추상은 문명발달의 초기 단계에서 등장한다. 시시각각 변화하는 자연환경을 가진 지역일수록 추상충동은 더욱 강해진다. 그는 그리스와 이집트의 대조적인 자연 환경을 예

4) 이미지 출처

<https://www.strata.com/university/tutorials/model-size-reduction-strategies/>

5) 다른 말로 비디오게임(video game)이라고도 한다.

시로 설명하였다. 이집트의 척박한 자연환경은 인간에게 필요한 생존요소의 결핍이 빈번하게 일어난다. 이러한 자연에 대해서 이집트인들은 자연을 압도적이며 그것이 인간에게 우호적이지 않으므로 대개 불안과 공포를 느낀다. 그러므로 이를 해소하고자 하는 충동으로써 ‘추상 충동(Abstraktionsdrang)’을 갖게 된다고 말한다. 여기서 추상충동이란 주변 환경으로부터 비롯된 불안감이나 공포감을 정지해있거나 고정된 대상을 통해서 해소하고자 하는 심리이다. 그러므로 이 추상충동은 보링거의 예술의지(Kunstwollen) 중에서도 불안 혹은 내적 균형이 깨진 상태를 보완하려는 심리이다. 그리고 이것은 인간의 의지와는 별개로 환경에 압도당할 때 일어나는 추상이다.

그러나 현재 감성게임의 로우폴이 의도적 추상으로 나아간 것은 문명 초기단계의 추상충동과는 거리가 있어 보인다. 오히려 다음 내용을 통해 이해할 수 있다. 그는 추상충동이 생겨나는 또 하나의 상황을 제시한다. 표면적으로 외부환경이 매우 풍족하더라도 내면적으로 불만족감이 존재할 때 역시 추상충동이 생겨난다고 말한다. 이 말에 따르면 추상충동은 결국 어느 장소 그리고 어느 시대에서나 등장할 수 있다는 것이다. 예컨대 현대사회와 같은 곳이 그러하다. 현대의 인류는 문명의 이기 덕분에 인류역사의 그 어느 때보다도 편안한 삶을 살고 있는 듯 보인다. 그러나 과거와는 달리 현대 인간의 뇌는 분초 단위로 처리해야 하는 수많은 정보와 복잡한 업무에 시달리고 있으며, 필요 이상으로 네트워크 되어있는 일상의 구조는 개인의 심리적 휴식공간마저 좁혀가고 있다.

결국 감성게임이 국내에선 ‘감성 게임’, ‘힐링(healing) 게임’의 키워드로 분류되며 북미, 유럽의 경우 ‘Relaxing’, ‘Atmospheric’ 등으로 분류되는 것은 이러한 기저심리가 존재하기 때문이다. 이는 곧 복잡한 일상의 구조에서 벗어나 단순하고 가벼운 게임에 몰입하고자 하는 현대인의 심리를 반영한 것이다. 감성게임은 추상적인 형태를 통해 그들을 외부환경과 심리적으로

분리시켜주는 것이다. 현실의 지표를 지워낸 듯한 기하학적인 형태와 공허하게 비워버린 게임 월드를 플레이어에게 어떠한 긴장감도 유발시키지 않는다. 단지 편안하게 몰입하며 순간을 도피하도록 만들어준다. 의도적인 추상은 곧 인간 내면의 불안을 해소하려는 자발적인 의지이다. 외부로부터 스스로를 분리하여 내면의 균형을 지키려는 심리가 추상적인 시각요소로 드러난 것이다.

2.1.4 잔존해있는 로우폴리곤의 공격성

감성게임의 추상이 내면의 균형을 지키려는 심리에서 비롯되었다면 다음과 같은 특성으로 정의할 수 있다. 로우폴리곤을 사용한 감성게임은 첫째로 형태를 추상으로 환원시켰다. 이는 현대인의 심리적 결핍을 시각적으로 보완하는 요소이다. 그러나 로우폴은 기하학적인 형태를 얻음과 동시에 부분적인 날카로움(도형의 모서리)을 소유한다. 그리고 이 지점은 곧 로우폴을 사용한 감성게임이 해결해야 하는 문제가 되었다. 그러나 형태는 이것으로 자신의 역할을 마무리 짓는다. 그리고 여전히 문제를 내포하고 있는 ‘형태’는 ‘색채’와 결합하여 균형을 찾게 된다.

2.2 평면적 색채

2.2.1 색채가 평면을 지향하는 이유

감성게임은 ‘평면적’ 색채를 지향한다. 이것은 형태와도 깊은 연관성을 갖고 있다. 순수조형으로 환원된 형태는 기하학적이며 직선적이다. 형태가 내포한 이 부분적인 공격성(날카로운 외곽선이 일으키는 각성)은 ‘감성’게임에 걸맞지 않는 심리적 요인을 남겨놓는다. 그러므로 감성게임은 색채의 평면성을 통해 이러한 자극을 감춘다. 즉, 색채를 통해 감성게임이 지녀야 하는 도덕성의 균형을 찾는다. 그 방법으로 게임은 가상의 공간에 인공의 ‘라이팅(lightning)’을 한다. 색채는 빛과 사물의 속성이 일으키는 상호작용이다. 사물의 속성에 따라 특정

한 빛의 파장이 굴절되거나 반사되어 우리의 눈에 색상으로써 들어오는 것이다. 그렇다면 감성게임의 ‘빛(lightning)’은 사물을 어떻게 보이도록 만들까.

2.2.2 공격성을 지우는 라이팅

감성게임의 라이팅은 ‘평면적’이다. 이는 곧 공간의 깊이감을 상실시킨다. 일반적으로 사물의 형태가 명확하게 드러나야 하는 게임들은 강렬한 빛을 사용한다. 정오의 빛과 유사한 이 라이팅 기법은 강한 명도대비로 인해 사물의 외곽선을 두드러지게 만들며, 짙은 그림자는 사물과 공간을 구별시킨다. 그러나 감성게임의 옅은 빛은 공간의 깊이를 가늠할 수 없도록 만든다. 깊이감은 원근감을 통해 나타낸다. 원근감은 소실점을 향해 입체를 이루고 있는 형태를 드러내지만 깊이에 따라 열어지는 공간의 톤(공기원근법) 차이를 통해서도 드러난다. 그러나 감성게임에서 이 원근감의 효과는 희미해진다. 은은한 빛이 공간을 차지하는 다양한 톤(tones)의 범주를 좁히기 때문이다. 가장 밝은 빛에서 가장 어두운 빛까지의 단계가 줄어들어 가는 것이다. 그로 인해 옅은 그림자는 사물과 분리되지 않으며 공간을 뿌옇고 흐리게 만든다. 결정적으로 이 기법은 날카로운 외곽선으로부터 눈을 돌리게 만든다. 사물의 각진 외곽선이 옅은 명도 대비로 인해 두드러지지 않게 되는 것이다. 그렇다면 ‘평면적인 라이팅’이 외곽선의 공격성을 지우는 데만 동원되는 것일까? 이러한 평면적 표현방식에 대해서 전완식은 다음과 같이 말한다. “많은 사고와 다각도의 연산이 이뤄져야 하는 경우는 평면적 표현이 필요하며 게임 상황 속에 빠져들어 게임과 게이머가 하나의 관점에서 매카닉을 구성해야 하는 액션 게임류는 입체적 표현이 효과적이라 본다.”[9] 그에 의하면 전자는 게임 상황과 자신을 분리해야 하는 객관적 상황에 보다 적합한 디자인 요소이며, 후자는 게임 속에 자신을 몰입하여 일체화해야 하는 상황에 적합한 디자인이다. 즉, 감성게임의 입체적 이미지(3D)가 평면성을 지향하는 이유는 이것과 일

부 유사한 맥락을 지닌다. 평면적인 공간은 게임으로부터 플레이어를 분리시켜 거리를 두게 만들며, 그로 인해 플레이어는 관조적이며 심미적인 상태로 존재할 수 있다. 결국 평면적 라이팅은 자극과 긴장으로부터 플레이어를 분리시켜 보다 무해한 공간에 존재할 수 있게 만드는 표현방식인 것이다.

2.2.3 라이팅이 파생하는 색채 : 파스텔과 애쉬

그리고 나아가 이러한 라이팅 기법은 사물의 색채를 결정한다. 그로부터 파생된 색채는 ‘파스텔(pastel)’과 ‘애쉬(ash)’이다. 그렇다면 파스텔과 애쉬가 파생시키는 효과는 무엇일까?

우선 파스텔과 애쉬는 다음과 같이 정의된다. “파스텔 또는 파스텔 색상은 HSV 색 공간에서 설명할 때 고명도와 중간에서 낮은 채도를 가진 색상 계열이다.”[4] 이어서 이 색의 특징은 “이 색상군은 일반적으로 ‘진정되는(soothing)’, ‘부드러운(soft)’, ‘중립에 가까운(near neutral)’, ‘유백색(milky)’, ‘씻겨져 나간듯한(washed out)’, ‘채도가 낮은(desaturated)’, 강한 색채가 부족한 것으로 묘사된다.”라고 한다. 이어서 애쉬(ash)는 사전적으로 “재, 잿더미, (화장한)유골, 유해 색조”를 의미한다. 애쉬는 유기물이 무기물로써 변화하는 과정에서 생기(채도)를 잃는 것을 말한다. 그러므로 애쉬는 파스텔보다 낮은 채도를 갖고 있다.

애쉬와 파스텔은 유사하지만 다른 쓰임을 갖고 있다. 애쉬가 생기 없고 생명력을 상실한 느낌을 통해 향수적이고 무기물적인 감성을 전달한다면, 파스텔은 가볍고 떠오르며 발랄한 생동감을 준다. 감성 게임은 이 두 개의 색채를 양 극단에 두고 범주를 구성한다. 차분하고 가라앉은 분위기의 감성게임에서는 파스텔보다 애쉬의 사용이 지배적이며, 반대로 가볍고 밝은 분위기는 파스텔의 색채로 기운다. 감성게임을 지배하는 색조는 이 두 색의 양극 사이에서 다양한 혼합과 선택을 통해 만들어진다.

파스텔이 심리를 안정시키고 은은한 분위기를

연출하는 것, 즉 효과에 대한 부분은 명확하다. 그러나 파스텔이 어떠한 방식으로 인간의 내면에서 작동하는지는 여전히 불분명하다. 색은 사회 문화적으로 다양한 의미를 지니기 때문에 이 문제는 보다 복잡해진다. 그러나 프랑스의 철학자 장 보드리야르(Jean Baudrillard, 1929~2007)의 사회학 박사 학위논문인 『사물의 체계』에서 파스텔의 작동원리에 대한 해답을 찾을 수 있다.

2.2.4 보드리야르 파스텔의 질서

그에 의하면 파스텔은 ‘색의 해방’과 연관성을 갖는다. 색의 해방이란 전통적인 색이 사회적 기호와 밀접하게 연관되어 있는 것으로부터 탈피하는 것을 말한다. 그는 “강한 죄의식을 갖는 색은 매우 뒤늦게 서야 자기 해방을 환영할 것이다.”[11] 라고 언급한다. 여기서 말하는 ‘죄의식’이 바로 앞서 말한 사회적 기호이다. 색은 자신으로써 독립적으로 존재하지 못했다. 그러므로 색의 해방은 지금까지의 질서(기호와 상징)를 끊어내는 것을 말한다.

그러나 해방의 과정에는 문제가 있다. 색은 그 자체로서 공공연히 드러나는 것이다. 그러므로 즉시 공격적인 것으로 이해된다.[12] 예컨대 강렬한 붉은색을 아무리 해방하려해도 이미 그 색이 내포한 상징으로부터 분리시키는 것은 힘들다는 것이다. 이것은 선명한 색이 갖는 한계점이다. 이에 대한 해결책으로 ‘자연스러운 색’이 등장한다. 자연스러운 색은 ‘눈에 띄지 않는 색깔의 내면성’으로 되 돌아간다.[13] 선명한 색이 공공연하게 자신을 드러내며 해방을 외치는 모습이 지나치게 공격적으로 보인다면, 자연스러운 색은 유연하게 자신을 드러낸다. 그 유연함은 자연과 화해하는 질서를 가졌다. 이러한 질서를 보드리야르는 ‘파스텔의 질서(ordu du pastel)’라고 부른다.

그는 현대를 지배하는 것이 단색이 아닌 파스텔이라 말한다. 파스텔은 자연에서 분리되어 인위적인 것이 되었다. 그리고 그 과정에서 전통적인 의미 체계로부터 자유로워졌다.[14] 즉, 파스텔이야말

로 색의 해방에 근접한 색이라는 것이다. 파스텔은 언제나 선명한 상태 그 자체에 놓여 지지 않으며, 단지 선명함을 지향할 뿐이다. 그러므로 파스텔이 가진 이 도덕성은 선명한 색이 전통의 색과 단절하지 못하고 그 경계를 넘나드는 것을 도덕적으로 이끌어 줄 수 있는 것이다. 파스텔이 기호를 상실하며 독립적인 색으로 존재할 수 있게 되면서 얻게 된 것은 무성(性)이다. 무성의 색은 새로운 의미를 부여하기에 용의하며, 반대로 특정한 의미에 제한되지 않으므로 부분이 전체가 될 수 있는 보편성을 갖는다. 이어서 주체를 상실한 색은 보편성을 갖는 대신 기능적으로 어디에나 어울릴 수 있는 특징과 연결되며 현대의 작동방식인 효율성과 기능성에 부합하는 것으로 거듭난다. 결국 파스텔은 해방(기호의 단절)의 색이며 동시에 기능적이고 보편적인 ‘현대의 색’이다.

2.2.5 애쉬와 파스텔의 관계

그렇다면 파스텔과 애쉬는 어떤 관계를 갖는 것일까? 두 색의 가장 큰 차이는 ‘채도’이다. 파스텔은 중간채도를 애쉬는 저채도를 사용한다. 애쉬가 회색을 의미하는 것은 곧 회색조, 무채색조의 색상이라는 것이다. 모든 색이 회색의 범주를 갖고 있는 것에 비추어보면 파스텔 역시 고유한 회색의 영역을 갖고 있음을 알 수 있다. 파스텔이 고명도에서 중간 명도에 걸쳐있는 것과 애쉬 역시 같은 명도에 속한다는 것은 곧 애쉬가 파스텔의 범주에 속하는 무채색조라는 것이다. 애쉬의 사전적 의미인 잿빛의 ‘재’는 유기물이 불에 타면서 본연의 색채를 잃고 희고 옅은 무채색으로 변화하는 것이다. 이는 곧 고명도의 저채도를 의미하므로 ‘고명도와 중간-저채도’의 범주를 갖는 파스텔에 포함되는 것이다.

이 두 색채가 감성게임에서 하는 것은 이전까지의 기호가 지워진 새로운 공간을 만드는 것이다. 그리고 그 색은 언제나 플레이어의 요구에 의해서 기능적으로 변화할 수 있는 특성을 갖는다. 파스텔

의 기능성은 감성게임에서 제 역할을 다한다. 파스텔의 열은 색은 전통의 색과는 달리 대조를 통해 사물을 강조하지 않으며, 비어있는 공간을 향해 진체로 시선을 돌리게 만든다. 이런 특성은 관찰자가 색을 마주했을 때 특정한 자극과 정신활동을 강요하지 않으므로 이완하게 만들며, 오히려 진정한 원색이 자연을 표상하는 것보다 순수한 의도 — 색이 내포한 전통의 상징 혹은 기호가 침범하지 않는 상태 — 로 자연을 떠올리게 만든다. 파스텔은 결국 색이 진정한 추상으로 향하는 타협점이 된다. 그동안 파스텔이 감성을 매개로 하는 수많은 시각 영상물에서 등장해 온 것은 위와 같은 특성을 내포했기 때문이다. 감성게임에 동원된 것 역시 같은 맥락이며, 직관적이고 간단하며 내면으로 파고들기 위한 게임들은 손쉽게 파스텔을 채택한다.

3. 결 론

사실 추상의 형태와 평면적 색채는 회화가 현대로 이행하는 과정과 유사한 맥락을 갖고 있다. 그러나 특정한 강령을 따르는 회화 작가들과는 달리 게임의 이미지는 어떠한 강령도 따르지 않는다. 다만 기술과 퀘를 함께할 뿐이다. 감성 게임의 색채는 평면성을 지향한다고 했다. 그러나 여전히 3D로써 입체적 형상을 띄고 있다. 이는 감성게임이 곧 게임 미디어의 특성에 순응하고 있다는 것을 의미한다. 여전히 게임 이미지는 기술발전과 복합적으로 얽혀있다. 그러나 감성게임이 추상적 형태와 평면적 색채를 따르는 것은 게임 미디어의 특성에 일부 반하는 것으로 그 의의가 있다. 기술 중심적인 게임 매체에서 보다 인간의 심리와 욕구를 반영한 것이라 할 수 있다. 즉 플레이어의 내면적 욕구에 집중하는 시각 언어를 갖게 된 것이다. 감성 게임은 한편으로는 기술의 발전을 따르면서 콘텐츠의 시각적 표현은 사용자의 내면을 자극하는 방향을 향하고 있다.

로우폴 모델링의 기하학적 형상은 사물의 지표

성을 지우며, 플레이어를 현실과 단절된 무해한 공간으로 인도한다. 애쉬와 파스텔은 이어서 기하학적인 도형의 경직되고 날카로운 형상을 평면적으로 감춘다. 이 두 시각요소의 조합은 빛의 패러독스(paradox)를 보여줬다. 게임의 재현적 묘사를 위해서는 현실의 빛을 충실히 묘사해야 한다. 어떠한 허구적 소재를 차용하더라도 이 충실한 빛은 공간에 현실감을 부여한다. 그러나 인공적이고 평면적인 빛은 게임의 숙명인 ‘재현적 묘사’에서 벗어나 가상의 공간을 부각시켰다. 이 새로운 시각공간은 공격적인 자아를 표출하지 않는다, 무해하고 무성적인 공간으로 중립적이고 평화로운 감성을 이끌어낸다. 또한 동시에 디지털 시대의 새로운 감성을 자극한다. 회화의 추상이 ‘인간 내면성으로의 회귀’라면, 게임의 추상은 인공성이 가미된 ‘새로운 감성의 등장’이다. 0과 1의 코드로 분절된 현대인의 감성과 인공적 공간에서의 새로운 경험이 결합해 또 다른 감성 경험을 만들어낸다.

감성게임의 플랫폼(flat)함은, 가라앉아있는 것, 정적인 것, 빈칸과도 같은, 개입을 기다리는 상태와도 같다. 그러므로 이것은 플레이어를 기다리는 수동적인 표현양식이며 동시에 게임 내의 감각과 경험을 확장시키는 것이라 할 수 있다. 나아가 애쉬와 파스텔이 가진 향수적 색감은 감성기호로서 촉매제의 역할을 하고 있는 것이다. 결국 디지털 미디어 시대에서 감성게임이 채택한 그래픽은 현대인의 미감이 더 이상 자연적인 것이 아닌, 인공적인 것으로 변했음을 보여주며 중립적이며 무해한 가상의 공간에서 편안함을 느끼고 있음을 보여준다.

REFERENCES

- [1] Jean Baudrillard, translator Sang-Ryool Lee, "La societe de consommation", pp.71-95, MoonYeo-Choolpansa, 1992.
- [2] Wikipedia, Steam(Software), [https://en.wikipedia.org/wiki/Steam_\(software\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Steam_(software))
- [3] Jung-Eun Park, A Study on Systemic Program of Birren's Color Harmony by

- Natural Color System“, Korean Society of Color Studies, Vol. 1, no. 1, pp.25-34, 2005.
- [4] Wikipedia, Pastel(Colors), [https://en.wikipedia.org/wiki/Pastel_\(color\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Pastel_(color))
- [5] Naver knowledge-dictionary, the dictionary of Cartoons&Animation, Lowpolygon, <http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1649396&cid=50335&categoryId=50335>
- [6] Sang-Woo Lee, “A Study of Game Images-Focus on Representations of Game Characters”, Korean Society for Computer Game, Vol. 25, No. 3, pp.187-194, 2012.
- [7] Seung-Taek Ryo, Dong-In Jang, Jae-Gun Jang, “The Study of Image Contents’ Emotional Classification Using Circularity Based Shape Analysis”, Korean Society for Computer Game, Vol. 24, No. 3, pp.43-49, 2011.
- [8] Recite, Hyang-Sook Kim, “Abstraktion und Einfühlung von Wilhelm Worringer : Bedingungen der Stilpsychologie”, The Korean Society Of Art History, Vol. 34, pp.39-59, 2010.
- [9] Wan-Sik Jun, “The study of the susceptibility-oriented game design elements through the change of the trend”, The Animation Society of Korea, Vol. 1, No. 1, pp.307-322, 2005.
- [10] Naver English dictionary, Ash, <http://endic.naver.com/enkrEntry.nhn?sLn=kr&entryId=19a6d1f317d04372a049f2f1c01142f6>
- [11,12,13] Jean Baudrillard, Young-Dal Bae, “Le systome des objets”, p. 46-48, Zmanzbooks, 2011.
- [14] Young-Dal Bae, “La semiologie de la societe de consommation ou la semiologie des objets”, Association Culturelle Franco-Coreenne, vol.1999, Vol 28, No.3, pp.7-22. 1999.



박진홍(Park, Jin Hong)

약력 : 2014 서강대학교 MTEC 멀티미디어공학사
2017 IDAS 홍익대학교 디지털미디어디자인 재학중

관심분야 : 디지털 미디어, 현대 미술, 게임 그래픽



김승인(Kim, Seung In)

약력 : 2006 ~ 현재 홍익대학교 디자인혁신센터 센터장
2001 ~ 현재 홍익대학교 국제디자인전문대학원 교수

관심분야 : 사용자경험 디자인, 서비스 디자인

