

게임 스킬 비주얼 이펙트의 의미 분석 -월드 오브 워크래프트를 중심으로-

강윤희
독립연구자

A Study on Meaning Analysis of Game Skill Visual Effects -focused on world of warcraft-

Yoon-Hee Kang
Independent researcher

요 약 게임 그래픽은 플레이어들에게 몰입감을 제공하여 능동적인 참여를 이끌어낸다. 본 논문은 신화를 모티브로 하는 게임의 서사와 세계관을 재현하고 있는 게임 스킬 비주얼 이펙트의 상징적 디자인을 위한 신화적 의미 분석을 목적으로 하고 있다. 연구방법은 비주얼 이펙트 이미지를 보편적인 원형의 재현인 형태의 상징과 게임 내의 서사를 표현하는 색채의 상징으로 분류하고 롤랑 바르트의 의미작용모델을 적용하여 분석했다. 본 연구를 통해, 게임의 서사를 상징하는 함축적 의미와 보편적으로 공감할 수 있는 신화적 의미로서 비주얼 이펙트의 의미를 분석할 수 있었다. 신화가 반영된 게임의 서사를 재현하고 있는 비주얼 이펙트의 상징적 표현은 플레이어들의 몰입과 참여를 유도할 수 있으며, 게임 그래픽 제작에 있어 비주얼 이펙트가 게임의 신화적 세계관을 반영하는 고유한 상징성을 가질 수 있도록 디자인 방향을 제시하고자 했다.

주제어 : 게임 비주얼 이펙트, 상징, 게임 그래픽, 신화적 의미, 색채, 형태

Abstract Game graphics provide players with a sense of immersion, leading to active participation. This paper aims to analyze the mythological meaning for symbolic design of game skill visual effects that reproduce the narrative and the worldview of games borrowing myths. The research method classified the visual effect image into a symbol of the form of a universal archetype representation and a symbol of color expressing the narrative in the game, and analyzed it by applying Roland Barthes' semiological scheme. Through this study, it was possible to analyze the meaning of visual effects as a mythical meaning that can be universally sympathized and an implicit meaning that symbolizes the narrative of the game. The symbolic expression of the visual effect, which reproduces the narrative of the game reflecting the myth, can induce players to engage and participate, and the design direction was intended to provide the visual effect to have a unique symbolism that reflects the game's mythical worldview of the game.

Key Words : Game Skill Effect, Symbol, Game Graphic, Mythical Significance, Colors, Forms

1. 서론

1.1 연구 배경 및 목적

게임 비주얼 이펙트는 캐릭터의 능력, 배경의 환경적인 요소, UI등에 시각 효과를 주는 게임 그래픽 요소 중 하나이다. 플레이어들에게 현재 게임 안에서 캐릭터의 상태에 대한 정보 전달뿐 아니라 인터페이스 조작을 통한 능동적인 참여를 유도한다. 이와 같이 플레이어들의 적극적인 상호작용을 이끌어낼 수 있는 비주얼 이펙트 디자인에 대한 고민으로부터 연구를 시작하게 되었다.

게임은 플레이어가 자신의 캐릭터로 목표에 도달하기 위해 게임 내의 어려운 장애물을 이겨내면서 다양한 지역을 경험하고 고난과 역경을 극복하는 주인공이 되어 성장하는 영웅 신화를 모티브로 하고 있다[1]. 게임의 이야기는 다양한 신화들을 기반으로 게임의 세계관을 만들어 내고, 신화는 이야기 속에 상징을 담아낸다. 게임에서 플레이어들은 퀘스트, 미션 등의 경험을 통해 신화적 세계관을 이해하고, 반복적인 플레이로 신화적 상징체계를 학습하게 된다. 신화는 오랜 세월 동안 인류에게 익숙하게 전해 내려오는 이야기로 인간 경험의 원형을 갖고 있기 때문에 보편적 감성에 공감을 이끌어낼 수 있다. 신화적 상상력이 프로그래밍 기술과 만나면서 게임의 그래픽 이미지를 통해 신화의 세계를 재현할 수 있게 되었고, 게임의 이미지들은 신화적 상상력으로 상징적 의미를 창조하여 플레이어들에게 몰입감을 제공한다[1]. 게임 서사의 상징체계는 플레이를 통해서도 학습될 수 있지만 게임 그래픽을 통해서도 경험될 수 있다.

본 연구에서 비주얼 이펙트의 신화적 의미가 플레이어들에게 해석되는 과정을 분석하고 비주얼 이펙트의 효과적인 디자인에 주목해 보기로 했다.

1.2 연구 범위 및 방법

본 연구의 대상으로는 2004년에 출시되어 지속적인 업데이트를 통해 현재까지 플레이되고 있는 MMORPG '월드 오브 워크래프트'를 선정했다.

'월드 오브 워크래프트'는 아제로스라는 가상 세계에서 호드와 얼라이언스라는 두 진영의 대립을 통한 신화적 세계관이 중심을 이루는 MMORPG로서 지속적인 업데이트를 거치면서 지역과 캐릭터의 확장으로 세계관을 넓혀가고 있다.

플레이어는 자신이 선택한 서버에서 종족과 직업을 기반한 자신만의 캐릭터를 창조하고, 퀘스트를 성공하면서

게임의 세계관과 이야기를 경험하며 성장하게 된다. 게임의 이야기 설정은 캐릭터의 고유한 특징 및 특정한 능력과 기술을 얻을 수 있도록 서사성을 부여해주는 역할을 한다. MMORPG의 이야기 구성에서 캐릭터의 특별한 기술이나 마법능력은 독창적인 캐릭터를 창조하는데 필수 요소이다[2]. 게임에서 캐릭터 스킬 비주얼 이펙트는 플레이어가 자신의 캐릭터를 키워나가면서 기술이나 능력을 발휘할 때 나오는 시각효과로 MMORPG에서는 캐릭터만의 독특한 스킬 트리를 만들어 나갈 수 있다.

'월드 오브 워크래프트'에서 스킬 비주얼 이펙트로 표현되는 캐릭터 스킬들은 7개의 계열(School)로 구분된다. 각 계열(School)들은 직업군의 특성 과도 연관되며 각 게임의 세계관과 연결되기도 한다.

'월드 오브 워크래프트'의 스킬 비주얼 이펙트가 갖는 상징과 신화적 의미를 분석하기 위하여 '대격변' 업데이트 시기의 스킬 6개 계열 arcane(비전), holy(신성), shadow(암흑), fire(화염), nature(자연), frost(냉기)등을 선정하였으며 계열별 특징이 잘 나타나는 4개 직업군인 마법사, 사제, 흑마법사, 드루이드를 선택하여 총 197개 캐릭터 스킬을 선정하여 분석하였다.

스킬 비주얼 이펙트의 상징 의미 분석을 위해 롤랑 바르트의 의미작용 모델 Table 1 을 가져와 Table 2와 같이 분석틀을 도출하였다. 바르트의 의미작용 모델은 문화 속에 담긴 기호가 작용하는 방식으로, 그 의미를 창출하는 방법을 마련한 것이다. 바르트는 이미지를 통해 특정 지배 계급이 만들고 유통하는 신화가 사람들에게 자연스럽게 이데올로기로서 작용하는 방식을 분석했다. 바르트의 분석방식은 게임의 상징적 이미지를 색채, 형태, 움직임의 측면에서 분석하는데 유용하다고 판단했다.

의미작용의 첫 번째 단계는 외시 의미 단계로 객관적으로 표현되고 인식되는 단계이다. 외시의미의 표현(기표)과 내용(기의)이 합쳐진 2차 기호로써 함축의미 단계는 해석자의 문화적 가치, 감정등이 더해져 주관적인 영역에서 의미가 창출된다. 3차 기호인 신화의 단계는 사회적으로 통용되는 가치, 믿음 등으로서 이데올로기의 다른 표현이라고 할 수 있다[3].

Table 1. Barthes' Semiological Scheme[3]

langue	Significant	Signifié	
	Signifiant(Signe)		Signifié
mythe	Signe		

Table 2 에서 의미작용의 첫 번째 단계인 외시 의미 단계로 비주얼 이펙트가 나타나고 있는 객관적 표현 및 보편적 이미지를 서술하였고, 두 번째 단계인 함축의미의 단계에서 게임의 서사, 세계관에 의한 내재적 의미 단계로 분류했다. 바르트의 3차적 의미화 과정인 신화의 단계에서 사회적 이데올로기나 가치의 관점에서 비주얼 이펙트의 신화적 의미를 분석하였다.

Table 2. Analysis Model of Skill Visual Effects

denotation	Signifier	Signified	
	The physical form, color, and movement of the visual image	Description of the outside image of the object	
conotation	Signifier(Sign)		Signified
	The image itself that appears in the game		The intrinsic meaning of game narrative
myth	Sign		
	The mythical meaning of the visual effects of games recognized in terms of social ideology and values		

2. 월드 오브 워크래프트 스킬 비주얼 이펙트의 의미 분석

일반적으로 상징을 유추할 수 있는 방법은 두가지가 있다. 하나는 인류의 무의식에서 출발한 자연적 상징으로 문명 이전부터 전해오는 글이나 그림, 고대 사회에서 발견되는 판넌 또는 이미지를 통해 유추할 수 있다[4]. 두번째는 수많은 변용 과정과 의식적인 발전 과정을 거쳐 문명사회에 받아들여져 집단적 이미지가 된 문화적 상징이다[5]. 시대적, 지역적으로 인류는 매우 유사한 신화와 이미지들을 만들어왔다. 그리고 그 차이들 중에 공통적으로 존재하는 동일성을 원형이라 하며, 원형은 상징을 통해 재현된다[6]. 게임 비주얼 이펙트에 재현된 형태의 상징성은 보편적이고 직관적으로 유추가능하도록 디자인된다. 색채는 색의 함축적 의미가 시대적, 문화적으로 변화해왔던 것처럼 게임에서도 주변색이나 또는 스토리텔링에 의해 상징적 의미가 달라지기도 한다. 월드 오브 워크래프트에서 비주얼 이펙트의 색채는 캐릭터, 배경 등 서사와 관련한 상징적 의미를 만들어낸다.

2.1 arcane(비전) 계열

arcane(비전)계열 스킬은 주로 드루이드, 사냥꾼, 마

법사 등의 직업들이 쓰는 마법으로 직접적인 데미지를 주기보다는 다양한 상태 효과를 일으킨다. arcane(비전)계열 마법에서 푸른색 계열과 함께 쓰인 보라색은 신비함과 고귀함 등의 특성을 지닌 종족 나이트 엘프와 그들이 사는 귀족 도시의 서사를 반영하고 있다. 보라색은 역사적으로 신비스러움을 표현하거나, 종교적이고 정신적인 색으로 여겨졌다. 푸른색 계열도 하늘의 색 혹은 성모 마리아의 색으로 간주되어 거룩함이나, 신성함이라는 의미로 쓰여 왔다. 이와 같이 월드 오브 워크래프트의 세계 안에서도 푸른색 계열과 함께 쓰이는 보라색의 상징성이 나이트 엘프 종족 서사를 반영하여 신비, 고귀, 불멸, 밤 등의 의미를 가지게 되는 근거가 된다.

‘달빛섬광’ 스킬은 달빛을 비추어 적을 불태우는 달은 형상화한 게임 비주얼 이펙트이다. 달의 주기적인 순환은 태양과 마찬가지로 탄생과 죽음을, 끊임없는 형태의 변화는 부활의 상징으로 여겨졌다. 초자연적 신비주의에서 달은 인간의 꿈을 지배한다고 알려졌다[7].

Table 3. Lunar Beam [8]


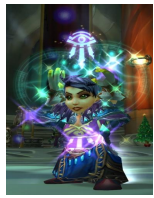
Significant	Signifié	
violet	mysterious,religious	
moon	death,mystery	
Significant (Signe)		Signifié
A strong violet light falls from the shape of the moon and burns it.		The light of mysterious power leads to death
Signe		
fear of the surreal (unknown world)		


Table 4. Dalaran Brilliance [8]

Significant	Signifié	
violet	noble,spiritual	
blue green	lucid	
eye	insight,spiritual enlightenment	
star	guide,supernatural powers	
Significant (Signe)		Signifié
violet and turquoise eyes shine brightly with shining stars.		The intelligent energy of wisdom clarifies the mind.
Signe		
supernatural power, ability to control the mind		

‘달라란의 총명함’ 스킬은 캐릭터의 지능을 강화시키는 마법사의 스킬이다. 눈은 세상 모든 것의 내면을 꿰뚫어 볼 수 있는 성찰의 안목이자 섬광을 내뿜는 무기로도 사용된다[9].

‘시간 왜곡’ 스킬은 시간의 흐름을 바꾸어 자신의 파티원들과 공격대원들의 마법주문속도를 빠르게 한다. 주술 의식에서, 최대로 크게 그린 원은 보호의 한계선을 이루어 해로운 영향을 막아준다. 이슬람교에서 승들이 원을 그리며 추는 원무는 영적 변신의 한 방법이기도 하다[9].

Table 5. Time Warp [8]

Significant	Signifié	
purple	mysterious, spiritual	
magic circle	rotation, spell	
Significant (Signe)		Signifié
The order for the purple magic circle in the form of a clock appears.		Mysterious ability deals with time.
Signe		
Curiosity about the world beyond time and space. Supernatural power		

arcane(비전)계열에서 과학적으로 증명되지 않는 세계에 대한 호기심, 초자연적인 힘, 현실불가능한 초능력, 정신을 지배하는 능력, 등 주로 정신적, 초자연적, 신비로움과 같은 의미들로 공통성을 찾을 수 있었고 현실의 물질세계와는 다른 형이상학적인 신화적 의미들을 도출할 수 있었다. arcane(비전)계열 스킬은 티탄에 의해 창조된 월드 오브 워크래프트의 우주 질서를 목적으로 하고 있으며, 현실 세계보다는 초현실적 능력을 다루는 스킬 비주얼 이펙트 이미지의 상징을 포함하는 것으로 볼 수 있다.

2.2 holy (신성) 계열


holy(신성)계열 마법은 사제와 성기사들이 캐릭터의 치유나 생명력을 지원하는 기술들과 관계하며, 공격주문은 신성 피해를 입히기도 한다. holy(신성) 계열 마법은 노란색 계열의 색채를 띠고 있다. 태양의 빛 색채인 노란색은 기독교에서도 성령의 빛으로 그려졌고 빛에 의해 인간이 치유되고 구원받는다고 여겨졌다.

holy(신성)계열 마법은 ‘월드 오브 워크래프트’의 ‘성스러운 빛’의 힘을 표현한 노란색 계열을 푸른색 계열과

함께 사용하여 권위나 성스러움 등을 강조시킨다. 중세 기사들은 파랑과 금색을 즐겨 사용했으며 명령과 위엄을 상징했다. 파랑은 하늘과 하나님을, 금색은 하나님의 영광이라는 상징적 의미를 갖고 있었기 때문이다.[10].


‘부활’은 죽은 대상을 살리는 스킬이다. 하늘과 땅을 이어주듯이 곧게 뻗어 올라간 빛줄기의 형태는 살아서 있는 생명을 상징한다. 수직화의 상징의미는 죽음과 시간에 반하여 사다리를 올리고 하늘과 닿으려던 인간의 근본적인 욕망과 관련 있다[11].

Table 6. Resurrection [8]

Significant	Signifié	
yellow	life, resurrection, sun	
vertical line	the holy spirit, immortality	
Significant (Signe)		Signifié
A yellow ray of light rising straight into the sky surrounds the dead body.		It gives vitality to the power of sunlight.
Signe		
The miracle of resurrection, the light of creation in heaven and earth.		


‘질병 치유’는 대상에게 걸려있는 질병을 제거하는 스킬이다. 고대에는 에너지의 흐름이 소용돌이 모양이라고 생각했기 때문에[12] 나선형 형태의 소용돌이는 에너지와 생명의 리듬을 뜻하는 상징이다.

Table 7. Cure Disease [8]

Significant	Signifié	
yellow	sun	
sky blue	vitality from God	
light	the holy spirit	
spiral shape	rhythm of life	
Significant (Signe)		Signifié
A bright light wraps around the body and winds over the head.		The Holy Spirit infuses the body with the energy of life.
Signe		
religious belief in spiritual healing		

‘신의의 도약’은 위협에 처한 대상의 영혼을 끌어당겨 보호한다. 날개의 형태는 예로부터 천사의 상징이자 정화의 상징이었다.[11].

Table 8. Leap of Faith [8]

Significant	Signifié	
sky blue	redemption	
white	sanctity,wisdom	
wing	purify,angel	
feather	peace	
Significant(Signe)		Signifié
With the creation of sky blue wings, it moves to a safe place expressed by feathers.		Closer to God with angel wings.
Signe		
God will save us.		

holy(신성) 계열 마법은 부활의 기적을 믿거나, 영적인 힘으로 치유하는 신념 또는 신에게 구원을 받는 것과 같이 종교적 의미의 공통성을 찾을 수 있었고, 구원, 기적, 부활, 영회등과 같이 종교적 세계관에 관한 신화적 의미를 도출할 수 있었다.

2.3 shadow(암흑) 계열

shadow(암흑) 계열 마법은 대부분 흑마법사와 암흑 사제가 사용하는 어둠의 주문에 의해 사용되어진다. shadow(암흑)계열 스킬에는 검은색뿐만 아니라 초록색 계열과 보라색 계열의 색상이 표현된다. 월드 오브 워크래프트 뿐만 아니라 역사적으로 초록색과 보라색은 자연과 정신이라는 의미 이외에 다른 상징성이 있어 왔다. 중세시대에 흐릿한 초록색은 질병, 절망, 죽음, 환자, 반역을 상징하는 색상으로 여겨졌으며, 보라색은 슬픔, 죽음 등을 의미했었다[10]. 월드 오브 워크래프트에서도 초록색, 보라색은 검은색과 함께 배치하면서 언데드 종족과 지하도시의 죽음, 질병등의 서사적 특성이 반영된 기호로서의 상징적 의미를 갖게 된다. 어두운 보라색의 전반적인 분위기에 독성이 있는 초록색 강이 흐르는 지하도시의 색상에 반영되어 표현되고 있다.

shadow(암흑) 계열 스킬은 저주, 사탄, 죽음 를 의미하는 마법진이나 해골, 영혼 등과 같은 형태가 주를 이루며, 정신적인 고통으로 죽음에 이르게 한다.

‘과멸의 역병’은 적을 질병에 감염시켜 암흑피해를 주는 스킬이다. ‘어둠의 권능’은 어둠의 힘으로, ‘영혼 흡수’는 적의 영혼을 흡수해 암흑 피해를 입힌다.

Table 9. Devouring Plague [8]


Significant	Signifié	
violet	death	
green	disease, corruption	
skull	fear,death	
Significant(Signe)		Signifié
The violet skeleton surrounded by the sparkle of green light smiles fearfully.		It represents the fear of corrupt death.
Signe		
infectious diseases that have been feared by mankind, fear of collective death from disease		

Table 10. Shadow Word [8]



Significant	Signifié	
violet	death	
green	poison,undead	
black	death	
magical shape	curse	
Significant(Signe)		Signifié
As violet and green light stalks spread sharply, magic circle appears.		The cursed energy of death spreads
Signe		
fear of shamanism		

Table 11. Drain Soul [8]

Significant	Signifié	
purple	variety of black(death)	
soul	life,immortality	
absorption/being distributed	taking/deprived	
Significant(Signe)		Signifié
The purple spirits escape from the object and are absorbed by me.		lose one's soul and lose one's life
Signe		
unscientific death, fear of an unproven afterlife		

shadow(암흑) 계열은 전염병에 대한 인류의 공포, 사머니즘적 주술에 대한 두려움, 죽은 영혼을 부르는 영매 또는 사후세계 등과 같이 주술적인 것들이나 죽음, 공포

와 관련된 것들이 신화적 의미로 도출되었다. 삶도 죽음도 아닌 언데드 종족의 서사와 함께 인간의 원초적인 공포를 일으키는 이데올로기가 shadow(암흑) 계열 마법에 표현되고 있는 것을 볼 수 있다.

2.4 fire (화염) 계열

fire(화염) 계열 마법들은 일정시간 데미지를 입히거나 직접적인 피해를 줄 수 있다. 붉은색, 주황색 계열의 색채는 공통적으로 전쟁, 재난, 피, 복수등을 상징하며, 아즈텍 신화에서는 악, 재앙으로 여겨졌고, 켈트에서는 죽음, 재해를 의미했다[13]. 월드 오브 워크래프트에서 불의 군주 라그나로스는 태고의 화염에 담긴 파괴와 분노를 상징한다. 화염으로 둘러싸인 최종보스 킬제덴과 태양샘도 모두 분노와 파괴의 붉은색 계열로 표현된다. 월드 오브 워크래프트의 서사에서 붉은색 계열은 타락한 종족 블러드 엘프(피의 아이들)라는 부정적인 상징 의미와 몬스터들의 분노를 상징하는 화염 형태와 함께 복수, 공격등 파괴적인 상징의미를 획득하게 된다. 불의 상징은 노아의 방주 시대에 물로 세상을 망하게 했듯이 다음 세계는 불로 망하게 하려는 하느님의 벌로 여겨진다[14]. ‘불의 비’는 지옥불의 비를 불러내어 대상 지역의 적들에게 화염 피해를 입힌다. 불은 정화의 상징이기도 하지만 위에서 밀로 떨어지는 징벌의 불로 바뀔 수 있다[9]. 위에서 아래로 떨어지는 움직임으로 ‘추락’은 죄에 대한 신의 벌함을 상징하는 것이다[11]. 추락의 움직임은 한번에 적들을 섬멸할 수 있는 강력한 스킬의 비주얼 이펙트에 사용된다. ‘지옥의 불길’은 자신을 불길로 감싸 주위 적들에게 화염 피해를 입힌다. ‘불기둥’은 불기둥을 소환해 대상 지역의 적들에 화염 피해를 입힌다.

Table 12. Rain of Fire [8]


Significant	Signifié	
red	anger, blood	
fire ball	destroyed, concentrated energy	
falling	divine punishment for sin	
Significant(Signe)		Signifié
A red ball of fire falls from the sky, and everything on the earth is enveloped in flames.		The power of anger and destruction falls to the ground and burns everything.
Signe		
fear of fire disasters (volcanos, volcanic eruptions)		

Table 13. Hellfire [8]


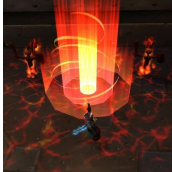
Significant	Signifié	
yellow	sun, disease	
red	war, attack	
flame	purify, god of war, death	
Significant(Signe)		Signifié
As the flames spread, they surround the area with flames and turn the earth into a sea of fire.		Burn and purify the surroundings
Signe		
destructive power of war (nuclear bombs)		

Table 14. Flamestrike [8]

Significant	Signifié	
red	fire, war	
yellow	sun, disease	
firestorm	disaster, chaos, hell, devilish	
Significant(Signe)		Signifié
A pillar of fire rises, and all enemies catch fire and fall into chaos.		The devil's power causes disaster
Signe		
hellish chaos		

fire(화염) 계열 마법에서는 화산폭발과 같은 불로 인한 재앙이나 핵폭탄의 파괴력, 전쟁의 혼돈 상태등과 같이 파괴나 폭력에 관한 공통성을 찾을 수 있었고, 불로 인한 징벌과 같은 지옥과 관련된 의미를 도출할 수 있었다. 게임의 역사에서 무질서의 혼돈과 지옥의 서사를 상징하는 fire(화염) 계열 마법은 인류의 전쟁에 대한 공포 이데올로기를 가지고 비주얼 이펙트로 표현되고 있다.

2.5 nature (자연) 계열

nature(자연) 계열 마법은 자연의 힘으로 조화를 이루려는 마법이다.

월드 오브 워크래프트의 초기 역사에서 이오나는 모든 생명의 수호자중 하나로서 녹색용 이세라에게 자연의 신비한 힘을 주었다. 월드 오브 워크래프트에서 자연의 힘을 이용하는 드루이드 직업이 오랫동안 지내왔던 ‘에메랄드 꿈’ 배경뿐만 아니라 그들의 안식처인 ‘달의 숲’도 초록색으로 표현되고 있다[1]. 켈트 신화에서 유래한 드루이드의 초록색은 영생과 부활, 천국, 희망을 갈망하는

꿈을 상징하는 색으로 사용된다[10].

초록색 계열은 봄의 생명력이 넘치는 색으로 노란색 계열과 함께 쓰이면서 새 생명과 성장의 색을 의미하며, 자연의 질서로 세계를 치유하고 유지하려는 nature(자연) 계열 마법의 서사적 의미를 갖게 된다. '가시' 스킬은 몸에 가시가 돌아나 적에게 자연 피해를 입힌다. '태풍' 스킬은 적들에게 태풍으로 강타해 뒤로 밀쳐낸다.

Table 15. Thorns [8]



Significant	Signifié	
green	life, nature	
yellow	healing, life	
olive branch	peace	
thorn	martyrdom	
Significant(Signe)		Signifié
When a sharp ray of light spreads, a spiny sphere appears with an olive branch.		Sacrifice to save lives
Signe		
Nature's own defense system to protect itself from the outside world		


Table 16. Typhoon [8]

Significant	Signifié	
cyan blue	color of a guardian amulet	
typhoon	destruction	
Significant(Signe)		Signifié
With strong winds, the shape of a typhoon hits far away and interferes with the attack		blow away and destroy everything
Signe		
destruction caused by natural disasters		

여러 문명에서 식물의 표현은 생산력, 비옥함, 삶, 성장 등의 상징적 의미를 지니고 있다. 올리브 가지는 평화의 상징이기도 하며[15], 대상을 치유하는 '육성' 스킬 비주얼 이펙트에서는 자연의 재생 능력, 회복력을 표현하고 있다.

자연의 정화 능력, 자연의 회복력(자연 치유), 스스로 자신을 보호 하는 자연방어체계, 자연재해 등과 같이 자연의 능력과 관계된 공통점은 자연의 질서로 세계를 조화롭게 하고 유지하려는 nature(자연) 계열 스킬의 신화적 의미를 도출했다.

Table 17. Growth [8]

Significant	Signifié	
green	life, nature	
yellow	healing, life	
olive branch	peace	
Significant(Signe)		Signifié
Olive branches and small lights glisten up the body.		Heals with vitality
Signe		
Natural resilience (natural healing)		

2.6 frost (냉기) 계열

frost(냉기) 계열 마법은 냉혹함과 차가움으로 모든 것을 얼릴 수 있는 강한 공격과 방어를 동시에 할 수 있는 마법이다.

월드 오브 워크래프트의 도시 중에서 고대 문명 중 하나인 아이언포지는 드워프의 도시로 냉기 저항력을 가진 드워프의 설정에 부합하는 설원 도시를 밝은 푸른 색채로 표현했다. 밝은 파랑에서 보여지는 추위, 성실, 고독의 상징은 드워프 종족의 특성을 표현하고 있다. 도시의 전반적인 색채는 밝은 파랑색과 채도가 약한 하늘색이 중심을 이루며 푸른 하늘을 배경으로 묘사된다[16].

눈과 얼음은 가혹함, 냉정함의 상징과 동시에 맑음, 순수함을 연상시킨다. 그러나 정서적으로 냉담함, 엄격함, 사랑의 부재 등과 연결된다[7]. 눈과 얼음이 하늘에서 떨어지며 땅의 적들을 파괴하는 비주얼 이펙트는 눈보라와 추위의 공포를 형상화한다.

'눈보라'는 대상지역에 얼음 파편을 퍼부어 적에게 냉기 피해를 입힌다. '냉기 돌풍'은 돌풍을 일으켜 전방의 적들에게 피해를 입힌다. '물의 정령'은 소환되면 얼리기 스킬과 물분출을 써서 대상에게 강한 냉기 피해를 입힐 수 있다. 월드 오브 워크래프트에서 표현되는 얼음의 색채는 하얀색 대신 하늘의 힘을 상징하는 파란색을 반영함으로써 강한 공격력의 상징적 의미를 갖게 된다.

frost(냉기) 계열에서 빙하기와 추위의 공포, 강력한 토네이도, 쓰나미의 파괴력, 물로 세상을 벌함 등과 같이 얼음이나 추위에 의한 재난이나 재앙 등의 신화적 의미를 도출할 수 있었다.

Table 18. Blizzard [8]


Significant	Signifié	
blue	power	
white	cold, pure	
snow /ice	divine rule cold, harsh	
Significant(Signe)		Signifié
Cold snow and ice fall from the sky and attack the surroundings.		A devastating and powerful chill falls to the ground
Signe		
Cold and Ice Age Fear		

Table 19. Cone of Cold [8]



Significant	Signifié	
white	cold	
whirlwind	anxiety, change	
Significant(Signe)		Signifié
The whirlwind makes it impossible to move		blowing everything away
Signe		
The destructive power of powerful tsunamis and tornadoes		

Table 20. Summon Water Elemental [8]

Significant	Signifié	
cyan blue	color of a guardian amulet	
water	purification, cleansing of original sin	
Significant(Signe)		Signifié
The spirit of water spewing water is summoned to add to the cold.		damaged by cold water attacks
Signe		
Noah's Ark, Punishes with Water		

3. 결론

게임 그래픽에 나타나는 상징적 의미는 게임의 서사와 관련하여 생성된다. 게임의 서사는 신화를 바탕으로 만

들어지고 플레이어는 게임 이미지에서 신화적 상징체계를 학습하게 된다. 게임의 상호작용성(Interactivity)으로 인해 플레이어들은 게임을 진행하면서 게임 세계관을 통한 자신들만의 신화를 새롭게 만들어가기도 한다. 캐릭터가 성장하고, 플레이어들끼리 커뮤니케이션이 일어나면서 커뮤니티가 생기고, 실제 세계와 같은 질서와 규칙이 존재하기도 한다.

하늘에서 떨어지는 불이나 벼락 등의 이미지는 종교나 신화에서 정벌의 의미로 재현되어 왔고, 번개와 불 등이 표현된 비주얼 이펙트도 공격력과 파괴력 높은 스킬 마법으로 사용되었다. 태양신의 빛으로 상징되는 수직선의 신화적 의미는 신의 보호, 생명의 원형으로 비주얼 이펙트에서 ‘생명’, ‘부활’의 스킬에 주로 쓰였다. shadow(암흑) 스킬에 표현된 살아있지도 죽어있지도 않는 언데드 종족의 색채나 형태는 죽음에 대한 공포, 저주 등의 신화적 의미로 분석될 수 있다. 파괴력이 강한 fire(화염)계열이나 frost(냉기)계열 스킬들은 지옥이나 신의 분노로 인한 물의 재앙 등의 신화적 의미를 도출할 수 있었다.

롤랑 바르트의 의미분석을 통해 비주얼 이펙트에 재현되는 이미지들이 플레이어들에게 게임 서사에 대한 시각적 경험뿐만 아니라 보편적으로 공감할 수 있는 신화적 의미를 획득 가능하게 한다는 것을 확인했다. 신화는 인간의 보편적인 상상력에 의해 만들어지고 집단적으로 창조된다. 플레이어들은 게임 플레이를 하면서 비주얼 이펙트의 상징에 재현되는 신화적 의미를 경험하게 되고 상상력을 발휘하여 상징을 해석하기 때문에 게임에 몰입하게 될 수 있다. 연구 결과에 따른 비주얼 이펙트의 의미화 과정이 게임 그래픽 전반에서 상징적 표현을 디자인하는데 유용한 방식이 되기를 제안한다.

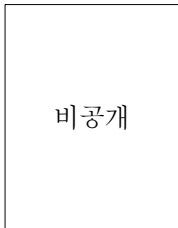
REFERENCES

- [1] Yoo Sun A.(2014) *Analysis on mythical significance represented in MMORPG character costume*. University of Kunkook.
- [2] Jeon Kyung Ran. (2005) *The aesthetics of digital games : Online game storytelling* Salim, p95.
- [3] Shin, H. S. (2003) *Roland Barthes and Semiotics* Seoul: MunhakkwaKyunggaesa.
- [4] Lee, D. E. (2013). *Study of the mythology in digital gameplay*. University of Ehwa.
- [5] Jung, Carl Gustav. (2012). *Man and his Symbol*(Lee, Y. Trans.). Yeolincheokle.

- [6] Song, T. H. (2005). *Great adventurers of imagination* Salim.
- [7] Bruce-Mitford, M.(2010). *Signs and Symbols*(Joo. M. Trans.). Kyungki: Bookeshpil.
- [8] <https://wowhead.com>
- [9] Benoist, L. (2006). *Signs·Symbols·Myths*(Park. J. Trans.). Daegu: Kyungbook University
- [10] Bram Halad. (2010) *Power of Coor* Seoul: Iljinsa, p220.
- [11] Durand, G. (2007). *Anthropological structures of the imaginary world*(Jin. H. Trans.). Kyungki: Munhakdongnae.
- [12] Kim, M. R. (2014). *Study on the formative expression of textile through the image of pinwheel*. University of Hongik.
- [13] Cooper, J. (1994) *Cultural Symbol Dictionary* Seoul: Ccachi p508.
- [14] Shin, H. S. (2005). *Basic theory of understanding design*Kyungki: NanamPublishing
- [15] Frutiger, A.(2007). *Man and Sign : Basic theory of design sign*(Shin. H. Trans.). Seoul: Changjisa.
- [16] Han Hyo Jun. (2009) *Study on the narrative function of color composition expressed in RPG(role playing game) background : focused on world of warcraft*, University of Hongik,

강 윤 희(Yoon-Hee Kang)

[장학사]



- 2016년 6월 : 홍익대학교 영상대학원 디지털 애니메이션 전공(미술학 석사)
- 2012년 4월 ~ 현재 : 엔씨소프트
- 관심분야 : 게임, 애니메이션, 그래픽
- E-Mail : unik@nate.com