

연구논문

게임음악의 장르와 그 음악적 기능 고찰

이화여자대학교 실용음악대학원

최유리 *

게임에 사용된 사운드(음악, 음향효과를 포함한 모든 소리)의 음악적 기능과 게임과의 연관성 고찰을 통해서 멀티미디어를 위한 하나의 주요매체로서 사운드가 게임이라는 디지털 매체 예술에 대해 어떠한 역할과 기능을 하는지를 살펴본다. 이에 더불어 사운드가 게임을 제외한 다른 디지털 매체 예술(예를 들면 영화, 애니메이션 등)과는 어떤 기능과 형태를 가지는 지를 고찰해 봄으로써 게임을 위한 사운드의 특성이 무엇인지를 파악한다. 또한 게임이 디지털 매체 예술로의 발달 과정에서 보여지는 다중 매체들과의 통합으로 나타나는 변화와 새로운 예술 양식에의 발전 가능성을 확인해본다.

I. 게임의 본질

II. 디지털 시대 산물-게임

1. 가상현실
2. 인터랙션

III. 게임에 있어서의 사운드 디자인

1. 게임음악의 변천
2. 영상을 위한 사운드의 역할
3. 게임 장르에 따른 음악적 특징
4. 게임사운드 제작을 위한 구상

IV. 맺는 말

I. 게임의 본질

게임음악에 대해 논하기 전에 우선 게임의 본질을 파악하는 것은 게임이라는 하나의 엔터테인먼트 산업과 예술적인 면과의 공유영역의 범위를 확장 시키고 나아가 멀티미디어 세계를 컴퓨터기술을 이용하여 결합한 종합예술이자 디지털 시대 예술의 한 장르로써, 고부가가치를 창출하는 영상산업의 하나의 문화 콘텐츠로 이끌어가는 척도를 제 공할 것이다.

게임이란 용어를 사전에서 찾아보면 ‘게임이란 놀이, 유희, 즐거움, 오락’으로 포괄적인 정의를 하고 있다. 게임의 본래 의미는 어떤 목적의식을 갖고 그 목적을 달성하기 위해 연속되는 행위 과정이라 말할 수 있다. 여기서 우리는 게임을 어떤 동작을 취함으로써 정신적인 재미와 충족감을 느끼는 행위로 생각할 수 있는데 예컨대 예로부터 내려온 승바꼭질, 널뛰기, 제기차기 등의 민속고유놀이 등이 그것이다. 뿐만 아니라 오목, 바둑, 체스, 장기 등과 같은 게임들은 오늘날 컴퓨터의 프로그램에 의해 게임화 되어 사람과 컴퓨터 간에 승부를 다룰 정도가 되어 컴퓨터와의 오락게임이 일반화되어 있다. 다시 말해서 게임은 놀이를 목적으로 하는 프로그램이라 말할 수 있다. 대다수의 사람들은 컴퓨터게임을 스트레스를 풀기 위한 오락용으로 사용하며 게임 속의 또 하나의 세계에 빠져들어 즐거움을 얻기를 원한다. 게임을 즐기는 도구나 방법이 예전의 것과 달리 전자기구 또는 컴퓨터를 사용한다는 점에서 차이가 있을 뿐이지 사람들에게 즐거움을 주기 위한 놀이라는 점에서는 목적의식이 같다고 말한다. 게임은 텍스트, 그래픽, 애니메이션, 동화상, 음악, 비디오, 사운드, 프로그래밍을 기획하고 시나리오에 맞게 구성한 멀티미디어 저작물로 흥미와 재미성을 제공하는 오락용 게임뿐만 아니라 학습효과를 높여 주기 위한 교육용 게임개발도 가능하다.¹

닌텐도와 같은 게임이 주는 일차적 즐거움은 공간의 전유(appropriation)인데 이러한 즐거움은 바로 장소를 공간으로 전유하는 것, 즉 신개척지를 정복하는 것이다. 이를 위해 닌텐도는 스토리 공간을 스크린의 연속으로 분절화하고 일련의 목적지를 설정하여 비밀 통로나 패스워드와 같은 게임 비밀들을 감추어 놓는다. 그러나 이것보다 더 큰 즐거움은 공간의 스펙터클 (spatial spectacle)이다. 어드벤처 게임에서 전형적으로 나타나는 이러한 요소는 스펙터클에 대한 기대 속에서 다음 스크린으로서의 이동욕구를 자극하게 된다 (게이머의 선택에 따른 변형). 이런 점에서 게이머와 스펙터클 사이의 상호작

1) 민용석, 이동희 공저 (2002), 게임학 개론 p 14 ~ 15

용방식을 어떻게 구축하는가 하는 것이 게임디자이너의 관심이자 게임 성공의 관건이 된다. 게임의 구성이 전반적인 분위기 역할을 수행하는 게임에서 기본적인 시퀀스가 고정되어 있으므로 게이머가 그것을 통제할 수 없는 게임이지만 스펙터클에 대한 기대 속에서 다음 스크린으로서의 이동욕구를 자극하는 것이 게이머를 유인하는 하나의 요인으로 한 공간의 정복에 머물지 않고 지속적인 공간 이동을 구축하는 것이 게이머의 목적이다. 이때 캐릭터는 게이머와 스토리 사이의 관계를 매개해 주는 커서 역할을 담당한다.

1960년대부터 발전해 온 컴퓨터 게임이 1980년대 이후 인터넷과 만나면서 인터넷 게임을 탄생시킨다. 컴퓨터 게임은 전자오락 게임, 게임 몰 등으로 불리기도 하는데,² 한국PC게임개발사연합회는 [1997 게임백서]에서 전자오락 게임을 ‘전자적 기술’과 ‘오락’이라는 ‘놀이적 재미성’을 결합한, 즉 “게임 콘텐츠와 컴퓨터 기술을 접목한 멀티미디어 기술을 표현한 영상세계”라고 규정하고 있다. 온라인 게임은 “컴퓨터 게임이 인터넷이나 LAN과 같은 컴퓨터 통신망에서 작동할 수 있도록 구현된 것”이고 인터넷을 통해 멀티플레이가 가능하도록 고안된 멀티미디어형 게임”을 지칭한다고 할 것이다. 이러한 정의는 컴퓨터 통신망으로 인터넷의 고도화와 보편화를 상호작용 방식으로 실시간 다중 접속을 가능케 하는 멀티플레이(multiplayer gaming)기능과 컴퓨터 텍스트 구성 방식으로는 멀티미디어적 속성을 강조하는 것이다.³

그러나 애니메이션이나 영화 등, 디지털 시대 예술과는 달리 게임만의 특성이 있는데, 어떤 종류의 게임을 막론하고 명확한 규칙성과 논리적인 판단을 요하는 전략과 주의 집중을 요하는 능동적인 참여의식의 전략적 상호작용을 필요로 한다는 것이다. 또한 모든 게임에는 승부의 최종 결과가 있다는 것인데 이러한 특성이 게임을 무엇보다도 창의성과 두뇌 집약적 아이디어를 요하고 (몰입), 게임의 장르에 따라 순발력, 사고력, 판단력, 집중력 등을 제공하는 특성을 지니며 (변형, 상호작용), 현실과 허구의 조합으로 구성 시켜 가상세계의 상상 속으로 빠져 들게 한다(가상현실).

2) ‘전자오락’이라는 말 대신 ‘게임’이라는 외래어가 보편적으로 사용되고 있는 것에 대해 김창배(1999)는 다음과 같이 설명하고 있다. “1970년대 오락실이라고 불리던 이름이 1990년대 들어 게임장으로 불릴 정도로 게임이 일반적인 용어로 사용되기 시작했다. 게임이란 용어가 우리나라에 채용되기 시작한 이유는 ‘오락’이나 ‘유기’ 또는 ‘놀이’라는 용어가 주는 부정적인 인식을 탈피하면서도 정보화시대에 어울리는 용어로 받아들여졌기 때문인 것으로 보인다. 그리고 전자오락이라는 말은 과거 아케이드 게임 중심의 ‘오락실’을 연상시켜 최근 그 범위가 확대되고 있는 컴퓨터 게임의 의미를 포괄할 수 없게 되었기 때문인 것으로 보인다.

3) 온라인게임을 지칭하는 용어는 그 강조점에 따라 매우 다양하게 사용되고 있는데, 머드게임은 다중 접속을, 인터넷게임은 온라인의 매체를 네트워크 게임은 컴퓨터 쏘는 세이머의 상호연결을, 그리고 MUG는 그래픽요소를 강조하는 것이다. 여기서는 이 모두를 온라인게임으로 통칭한다.

II. 디지털 시대 산물 - 게임

위에서 본 바와 같이 게임의 본질과 그 개발은 디지털 시대에 디지털문화가 추구하는 본연의 방향인 인간의 언어로 표현하지 못하는 감성의 다양한 양태를 오감의 형식을 빌려 제시하려는 인간의 본질적 표현 매체로서의 특성을 갖고 있다. 디지털매체의 특성이 가장 잘 부합되는 게임이야말로 디지털 시대의 문화예술의 필연적 문화 산물인 것이다. 그렇다면 디지털 매체 시대를 맞이하여 그 전의 예술 형태와 전혀 다른 새로운 이미지의 예술의 탄생을 창출하기까지 디지털 매체의 특성을 연구함으로써 디지털 시대의 산물인 게임의 속성을 파악하고자 한다.

서로 다른 영역으로 간주되었던 예술과 과학이 19세기에 들어와 밀접한 관계를 맺으면서 과학적 근거에 입각한 새로운 예술 형태가 창출되기 시작했다. 이러한 과학 기술의 발전으로 등장한 사진, 영화, 비디오 아트 등의 출현이 그것인데, 특히 첨단 기술의 테크놀러지를 이용하는 새로운 컴퓨터의 기술은 그 이전에는 존재하지 못했던 새로운 미적 표현과 경험들을 가능하게 하여 전에 형태와 전혀 다른 새로운 이미지를 창출함과 동시에 상호작용, 복제 가능성, 시공 개념의 변화 등을 초래했다. 이는 나아가 예술 자체에 대한 인식과 구조를 바꾸어 놓게 되었으며 컴퓨터 그래픽스, 애니메이션, 영화의 특수효과, 인터랙티브 아트, 웹 아트, 뮤직비디오, 게임, 가상현실, 실황공연을 위한 이미지의 창조 등 예술의 표현 영역을 급격히 넓히는 계기가 되었다. 이러한 변화는 게임에 있어서 접속성, 몰입, 상호작용, 변형, 발생 등의 특징으로 나타난다. 인터넷에 의해 개인이나 시스템간에 '접속성'은 일어나는 것이고 특히 가상공간, 가상현실은 중요한 의미를 띤다. '몰입'은 사용자가 멀리서도 몰입할 수 있는 시스템으로서 '상호작용'은 사용자의 몰입에 대한 반응이라고 할 수 있다. 이러한 상호작용으로 이미지와 시스템, 구조, 환경이 모두 변하는데, 그 중에서도 특히 사용자의 의식 '변형'이 가장 중요하다. 마지막으로 '발생'은 사용자들이 시스템을 통해 볼 수 있는 시각적 발생 물을 의미한다

1. 가상현실

현대과학에서 컴퓨터 그래픽스를 통한 자연현상의 가시화(Scientific Visualization)를 자연의 비밀을 탐구하는데 있어서 중요한 수단으로 채용하고 있는 사실에서 알 수 있듯이, 가상현실은 가능한 한 현상을 실시간의 현장감(Presence)으로서 인식하려는 경향이

극도로 추구된 결과로서의 시스템인 것이다.⁴ 2차원에서 3차원으로 보다 현실감 있는 화면구성의 가상 현실감 구현 기술로 1986년 세계 최초의 가상현실 게임기를 영국에서 개발하였고, 이어 1988년에 Chris Gentile의 닌텐도 오락 게임기에 쓰일 Power Glove가, 1991년에는 영국의 W. Industries사의 Virtuality라 불리는 상업용 게임기가 나오게 되었다. 1995년 일본의 유명 게임기 제조 회사들은 입체영상게임과 가상현실기법을 도입한 차세대 게임기 개발에 나섰다. 이와 같이 오늘날 게임이라고 하면 컴퓨터 게임을 연상할 정도로 PC와 더불어 성장해온 게임의 발전 역사는 시대에 따라 컴퓨터의 발달과 함께 최신기술을 적용하는 추세로 변모하고 있다. 게임산업 역시 21 세기를 향한 영상물 콘텐츠 분야로 영화 수준의 영상과 현장감 있는 입체 음향이 어우러진 방대한 게임의 등장을 기대하고 있다.⁵

단일 미디어로만 표현을 했던 예술이 한계를 벗어나 디지털 이미지와 사운드가 통합되어 멀티미디어 시대를 맞이 하였다. 이미 예술계에서는 수많은 작가들이 그들 작품에 멀티미디어 테크놀러지를 접목하는 경향이 일반화 되었고, 21세기 인간의 감성구조를 표현하는 적절한 도구로 자리 매김 되어 가고 있다. 이러한 경향은 관람자가 작품의 흐름에 영향을 주거나, 구조를 변경시키거나, 환경에 상호 반응하거나, 네트워크를 관통함으로써 변형과 제작 행위에 직접 참여할 수 있도록 하는 것 등으로 나타나기 시작했다. 그리고 이러한 작품들은 ‘지능’을 갖춘 다양한 구조, 환경, 사이버네틱 네트워크, 정보의 흐름 속에서 이미지, 텍스트, 소리 등이 수반되기도 하면서 퍼포먼스나 개인적인 만남과 경험의 형태로 나타난다.⁶

한편 가상현실과 비슷한 개념의 단어로는 가상공간 즉 ‘사이버 스페이스(Cyber Space)’라는 용어가 대두된다. “사이버 스페이스의 본질은 하나의 독립적인 영역, 객체와 공간

4) 이원곤, 영상의 예술, p279

5) 한국문화콘텐츠진흥원 CT 뉴스레터 제10호 중 해외산업동향
“사이버 공간에서 '스타워즈'의 모험을 만끽하세요”

조지 루카스 감독의 영화 '스타워즈'가 온라인 롤 플레이 게임 '스타워즈: 갤럭시즈'로 새롭게 탄생한다고 외신들이 21일 보도했다. 오는 12월 미국에서 첫 선을 보일 '스타워즈: 갤럭시즈'는 조지 루카스 제국의 게임 자회사인 루카스 아츠가 창립 20돌을 기념해서 내놓은 야심작. 이번 게임은 영화로 친숙해진 배경들을 새롭게 만날 수 있어 스타워즈 마니아들에게 또 다른 재미를 선사해줄 것으로 예상된다. 루카스 아츠의 톰 새리스 대변인은 "스타워즈의 우주에서 생활하는 경험을 제공해 줄 것"이라면서 "많은 사람들이 (게임을 통해) 자신의 운명을 창조할 수 있도록 했다"고 설명했다. 그는 또 "조지 루카스는 항상 영화에서 제공하지 못했던 이야기를 좀 더 심도있게 할 수 있길 원했다"고 강조했다. 이와 관련 루카스 아츠 측은 "이번 게임에선 영화에 소개됐던 배경을 좀 더 자세하게 묘사했다"고 밝혔다. 게임 캐릭터가 이 우주항구를 단순히 걸어서 지나가는 데만 55분이 소요된다고 새리스 대변인은 설명했다. 그 동안 스타워즈 게임들이 영화의 스토리 구조 일부분을 차용한 적 있지만, 이번처럼 광대한 규모로 제작된 적은 없다고 BBC가 전했다.

6) Roy Ascott, 'The Art of Intelligent Systems'.에서 인용한, 전시회기록, Ars Electronica, Linz, 1991에서 재인용.

이 데이터로서 시각화 된 공유의 가상공간을 의미한다.” 라고 정의하고 있다.⁷ 즉 사이버스페이스라는 ‘컴퓨터 통신 네트워크’라는 통신매체가 있음으로써 아울러 존재하는 현상이며 그것은 물리적 공간과도 유사하다. 사이버스페이스라는 매체를 통해서 사람들을 모이게 할 수 있으며 사이버네틱 시뮬레이션이라는 대화 형식의 시뮬레이션을 통해 참가자 개개인에게 자신의 육체가 가상공간에 있다는 느낌을 준다.

이러한 사이버네틱 환경 속에서 나 자신, 디지털 육신이 아바타이다. 아바타는 분신이나 화신을 뜻하는 말로 사이버공간에서의 또 다른 나 자신이다. 사이버 공간의 아바타는 쇼핑도 하고 영화도 보고, 또 현실의 자아보다 아바타끼리의 사교활동도 하게 될 것이다. 사이버 공간의 자아가 실제 생활의 일부를 담당하면서 현실과 가상을 구분하지 못하는 사용자 의식으로 인해 현실세계와 가상세계를 이어주는 존재로 발전하게 된다. 현실세계를 그대로 재현해서 옷도 입고, 집 장만도 하고, 쇼핑도 즐기는 아바타, 인터넷 시대가 본격 열리면서 사이버 세상에 아바타가 활보하고 있는 것이다.

이러한 사이버 공간을 가능하게 한 인터넷의 등장은 멀티미디어의 신세대들은 즐거운 댄스음악을 스피커로 들으며 동시에 비행기 추락사고 뉴스를 마우스로 클릭하면서 보고, 한 손으로는 자판을 두드리며 친구들과 채팅을 즐긴다. 새로운 미디어에 적응하는 신세대의 자아정체성은 ‘분열적’이다. 이들에게는 이러한 사고와 감정의 멀티태스킹(multi-tasking)은 자유로운 것이다. 그것은 정신의 혼돈이 아니라 사이버 공간에서 찾을 수 있는 공간의 이질성과 조화를 감당하는 정신적 역량이다. 사이버 공간의 확장으로 인간정신의 분열적 능력은 ‘사고와 감정의 멀티 태스킹’을 넘어 다중인격의 멀티태스킹을 구현한다. 한 사람이 여러 아이드로 다양한 인격을 바꿔가면서 채팅을 즐기는 일은 흔한 일이고 이것은 배우가 배역을 바꾸는 것과 비슷하다. 나이와 성별은 물론 생물과 무생물로서의 전이도 가능해 신화를 잃은 현대인들에게는 사이버 공간이 무척 매력적인 무대이다. 현실의 물리적 제약이 없으며 자유와 선택의 결과로 자아정체가 무한히 확장된다.⁸

가상공간의 정의를 보다 근본적인 측면에서 살펴보면, ‘가상공간’에서의 ‘공간’이란 어

7) Gibson(1984), W. Neuromancer, Ace Books

가상공간 즉 ‘사이버스페이스(Cyber Space)’라는 용어는 윌리엄 김슨(William Gibson)의 기념비적인 소설 “뉴로맨서(Neuromancer)에서 처음으로 사용되고 있는데 여기서는 매일매일 수억의 사람들을 합쳐진 환각에 빠지게 하는 세계적인 ‘컴퓨터 통신 네트워크’를 지칭한다

8) 김형진외 (1999), 인터넷과 사이버문화

면 물체가 차지하는 현실적 공간을 의미하는 것이 아니고 실제의 형태가 갖추어진 공간과는 다르지만 무엇인가가 존재하고 작동해서 마치 실제처럼 여겨지는 공간을 의미하는 것이다. 픽사사의 레스터와 리브스가 제작한 애니메이션 [양철인형Tin Toy]은 컴퓨터 영상의 가상현실을 살펴보는데 획기적인 업적으로 평가되고 있다.

2. 상호작용

컴퓨터기술의 발달로 지식과 정보를 저장하는 도구적인 기능을 넘어 사이버 세계속에서 인간과 상호 커뮤니케이션 할 수 있는가 하면 예술가의 예술세계를 공감하거나 이해하려는 노력에서 일반 대중들을 예술작품의 창작 과정에 끌어들이며 예술에 적극적으로 참여하게 하는 이른바 이전에는 존재하지 못했던 새로운 예술적 표현과 상황을 만들어내는 경험들을 가능하게 하였다. 상호작용이란 작품과 관람자 사이, 네트워크로 연결되어있는 관람자와 관람자 사이, 또는 매체와 매체 사이의 창조적 산물로서 나타나는 데 관람자는 작품과의 상호관계 속에서 작품에 영향을 미칠 뿐만 아니라, 작품을 ‘매번 다르게’ 완성하는데 기여한다. 이로 인한 작품의 변화는 작품이 개인적이면서도 협력적인 것이 된다는 것이다. 따라서 인터랙티브 작품들은 관람자가 존재할 때에야 진정으로 작품의 의미가 실현되고 실시간에 일어나는 상호작용을 통해 작가가 보여주고자 하는 작품의 주제와 표현이 드러나는 것이다. 그러므로 작가는 다양한 관람자들의 행위와 반응, 해석 등을 염두에 두고, 예측불허 상태에서 일어날 수 있는 모든 상황을 겨냥하여 작품을 제작해야 한다. 이와 같은 인터랙티브 아트에서는 관람자와 작품간의 대화를 통해 관람자는 자아를 작품에 투영시킴으로써 기계와 인간의 관계가 인본주의적 관점에서 새롭게 정의되고 있음을 보여준다. 예술가에게는 자유로운 상상력과 표현의 가능성을 부여하고, 대중에게는 예술을 즐길 수 있는 능력을 고양시킬 뿐만 아니라, 일반 대중들을 예술작품에 참여하게 하는데 기여할 수 있다는 새로운 가능성을 향해 나아가게 되었다. 인터랙티브 아트는 예술 표현의 형태를 완전히 뒤바꿔놓았을 뿐만 아니라, 예술의 개념 자체를 변화시키고 있다.

컴퓨터 상호작용은 크게 두 가지로 나누어지는데, 그 하나는 기계상호작용(machine interaction)이고 다른 하나는 인간 상호작용(person interaction)이다.⁹⁾ 온라인 게임의 가장 독특한 특성이자 매력은 바로 인간 상호작용을 가능케 한다는 것이다. 컴퓨터는

9) Hoffman&Novak이 1996년에 발표했음

예측 가능하지만 인간은 예측 불가능이므로 인간 대 인간의 대결에서 다양한 돌발 상황이 발생할 수 있고 게이머는 바로 이런 점을 즐기는 것이다. 1980년대 후반 [Street Fighter 2]의 2인용 게임기가 오락실에서 큰 인기를 끈 바 있는데, 이것은 컴퓨터와 사람이 대결하는 기존의 게임과 달리 사람과 사람이 직접 대결하는 게임이었기 때문이다.¹⁰ [Ultima Online]과 [리니지]는 한 서버에 3,000명이 동시에 접속하여 상호 작용할 수 있을 정도로 그 규모가 방대하다. 또한 최근의 온라인 게임은 그래픽과 사운드 요소가 특히 강조되고 있는데, 특히 3D 그래픽은 사용자에게 현실감과 현장감을 부여하는 중요한 기능을 수행한다. 이에 따른 입체 음향의 실현도 멀티미디어형 게임이 완성되었음을 보여 주는 것이었다.

III. 게임에 있어서의 사운드 디자인

1. 게임음악의 변천

비디오 게임의 시초는 1958년 브룩 헤이븐 국립연구소에서 발표된 테니스 게임이 최초의 원형으로, 이후 1971년 최초의 상업용 비디오게임으로 미국 아타리사의 컴퓨터 스페이스(Computer space)로부터 본격 게임은 시작되었다. 여기에서 게임음악은 간단한 비프음(beep) 정도였고, 갤러그라는 게임에서는 간단한 화음에 불과했다. 오락실 게임 음악들은 음악이라기 보다는 간단한 소리들의 반복으로 된 배경음이나 효과음에 가까운 소리들이다.¹¹ 완벽한 BGM(배경음악)을 구현하는 최초의 게임음악이라고 할 수 있는 것은 인베이더의 스테이지 삽입곡, 래리-X 등을 들 수 있으나 간단한 멜로디 정도로 그친다.¹² 위에서 서술한 바와 같이 게임에 있어서 음악의 역할은 게임의 작동을 위한 기계음에 불과했다. 그러나 게임의 발달과 더불어 배경그래픽을 3차원으로 디자인하고 실시간으로 화면 스크롤을 수행함으로써 게이머에게 생동감 있는 화면을 제공하며 강한 몰입감을 주기 위해 가상현실의 개념을 도입하는 추세로 접어들면서 게임음악도 미디를 이용한 음악, 나아가 최첨단 장비와 오케스트라를 이용한 대곡들까지 게임에 사용되고 3차원 이상의 입체음향 사운드를 제공하고 있다.

10) 김형진외(1999), 인터넷과 사이버문화, p.11-12

11) 우리나라 아케이드 게임의 대명사 너구리나 벽돌깨기 같은 게임에서 음악은 효과음에 가까운 단순한 소리였다.

12) 도혜리외 (2001), 게임음악, p.52-69

2. 영상을 위한 사운드의 역할

영상을 위한 사운드의 기능을 논하기 전에 사운드와 사운드 디자인의 의미를 정의해 본다. 사운드란 소리를 총체적으로 일컫는 용어로 소리에는 악기 음과 같은 규칙적인 소리와 잡음과 같은 불규칙적 소리가 있다. 사운드 디자인이란 음향효과, 대사, 창작된 음악 등 영상을 위해 사용된 모든 디자인된 소리를 일컫는다. 그러므로 사운드 디자인이란 영상을 위한 사운드 제작의 전반적인 오디오 작업을 총칭하는 용어으로써 소리를 만들고 편집하고 녹음하고 많은 소리 가운데 취사 선택한 후 조심스레 믹스하여 잘 조화된 전체를 만들어 내는 작업도 포함된다. 즉 영화나 비디오의 대사, 음향효과, 배경음악 또는 테마음악에서, TV, 라디오 프로그램, 광고 등의 오디오 제작에 이르기까지 사운드의 창작, 녹음, 편집, 믹싱 등 전반적인 사운드 제작을 통틀어 일컫는 기술적인 전문성과 예술적 관점이 요구되는 작업이다.¹³

영상을 위한 사운드 디자인이란 어느 디지털매체예술 장르(예를 들면 게임, 영화, 애니메이션 등)이든 영상이 갖고 있는 이미지나 스토리를 간접 혹은 직접적으로 표현을 하기 위한 사운드 디자인을 말한다. 이러한 영상을 위한 사운드 디자인을 구성하기 위해 사용되는 요소들을 크게 세 가지 대사, 음향효과, 음악으로 나눌 수 있고 이것을 영상과 잘 어우러져 디자인된 사운드로 생각과 감정을 전달한다. 즉, 영상¹⁴에 사운드디자인을 한다는 것은 영상으로 전달되는 이야기(시각)를 소리(청각)가 가세하여 얼마만큼이나 스토리를 이해하는 데에 도움을 주는 것을 말한다. ¹⁵ 경쟁력 있는 많은 작품들을 살펴보면 인물들의 목소리, 음향 효과 그리고 배경음악 등이 신중하게 영상과 구성되어 있다는 것을 발견하게 된다. 효과음은 게임을 진행해나가는 데 있어서 아주 중요한 역할로 직접적으로 게임과 연관되어 있다. 영상을 위해 디자인된 사운드(음악, 음향효과, 대사)를 기능별로 구분해 보면 다음과 같이 나눌 수 있다.

1) 전체적 분위기 묘사를 위한 기능

디지털 매체 예술의 장르는 전체 스토리의 내용이나 분위기(예를 들어 영화나 애니메이션에서 공포, 어드벤처, 드라마, 서스펜스 등 장르를 구분)에 따라 또는 역할이나 목적

13) 최유리 (2000), 필름을 위한 사운드 디자인, 예술

14) 여기에서 영상이라 함은 애니메이션, 게임, 영화 등을 위해 사용된 영상(동영상과 정치화상) 모두 포함된다.

15) 사운드 디자이너인 Ben Burtt (Star Wars, Raiders of the Lost Ark, ET)는 사운드 디자인 연구에 있어 필수 불가결한 요소는 Story telling, Creativity and Learning to listen 즉 사운드 디자인의 제일의 기능 중 스토리 텔링의 역할을 꼽는다.

에 따라 (예를 들어 게임에 있어서는 아케이드, 어드벤처, 시뮬레이션, RPG 등 장르별 분류) 나뉜다. 이러한 장르의 구분으로 전체 스토리의 내용이나 분위기가 파악되고 음악의 분위기와 성격, 음향효과도 결정지을 수 있다. 보통 영상의 전체적 분위기를 대표하는 주제곡(Title Song 또는 테마음악)이나 오프닝 음악(Intro. 라고도 하는데 영상에서 본 편이 시작되거나 최초의 분위기를 잡아주는 음악), 동영상을 위한 음악(동영상은 본 게임에 들어가기 전의 게임에 대한 배경 설명 혹은 진행 과정을 나타내는 음악)¹⁶에서 전체적 분위기 묘사를 전달하는 기능을 한다. 음악 스타일이나 악기편성, 특정 악기의 사용 등으로 영상의 전체적 분위기를 묘사하는 음악, 시대적, 역사적, 사회적 배경을 설명하는 음악, 들었을 때 그 게임, 또는 영화의 분위기와 장면을 떠올리게 할 수 있는 음악이 그것이다. 영상이나 게임의 이해와 흐름을 파악하고 있어야 한다. ‘

2) 영상의 구성, 전개, 진행을 돕는 기능

영상의 전체적 음악의 흐름은 시나리오의 기승전결과 흐름을 같이한다. 영상의 진행속도를 도와준다. 주로 템포와 리듬을 통해 긴박감과 속도감을 나타내거나, 화성진행이나 더해지는 음향효과로 클라이맥스의 극적 효과를 더욱 강조한다. 특히 전쟁장면을 비롯해 규모가 큰 장면들은 관악기를 사용한 대규모의 음악을 통해 웅장함과 속도감을 얻을 수 있다. 긴장감이나 공포 분위기를 고조시키며 장면에 속도감을 주고 극적상황을 강조시켜 영상에 생명력을 불어넣어 준다.

‘창세기전 3’ 음악을 들어보면 롤 플레잉 시뮬레이션 게임의 전투적인 분위기와는 대조적으로 하나의 단순한 멜로디 라인이 흐른다. 하지만 멜로디가 마치 임무를 맡고 전투에 나아가는 전투사의 독백을 담은 것처럼 매우 비장하게 들린다. 전투를 하는 게임이라고 해서 무조건 깨부수는 시끄러운 음악 보다는 때로는 그런 단순한 멜로디나 악기 사용이 게임의 기대감을 더욱더 극대화 시키기도 한다. 그러니깐 게임음악을 만드는 데 있어서 음악이 무조건 그 게임의 분위기를 따르기만 하기보다는 한 발 앞서 음악이 게임을 리드할 수도 있어야 한다. ¹⁷

3) 동작을 표현하는 기능 (소리와 움직임은 이미지의 관계)

16) 게이머들에게 흥미를 유도할 수 있게 제작하는 것이 중요

17) 도혜리외 (2001), 게임음악, p.52-69

소리와 움직임은 이미지의 관계를 효과적으로 보여준다는 것이 마치 음악의 코드변화에 따라 흥분하게 되는 원인을 알 수 없는 것과 같이 소리와 이미지의 관계를 성공적일 수 있게 하는 비결을 알아내기는 어렵지만 가장 기본적인 것은 소리와 이미지 관계는 ‘어떤 움직임’에서 시작된다고 할 수 있다. 화면상의 동작을 표현하는 기능은 특히 만화영화에서 쫓고 쫓기는 장면에서 많이 들을 수 있는데 디즈니 애니메이션의 미키마우싱 기법¹⁸⁾이 좋은 예이다. 화면상의 움직임이나 카메라의 이동, 화면전환 등을 표현하기 위해서 음향효과나 음악을 사용한다.

또한 움직임은 심리적인 움직임과 물리적인 움직임이 있다. 어떤 결정적 순간을 불협화음으로 표현하거나 서스펜스 음악이나 액션영상에서 액션을 위해 효과적으로 사용되는 음악의 기능이 그것이다. 어떤 물체나 영상은 마치 지휘자의 지휘 동작처럼 음악의 템포와 일치한다. 카메라의 움직임과 음악의 멜로디는 조화가 이루어 져야 한다. 음악 중간에 페어감독은¹⁹⁾ 음악과는 무관한 조정경기에서 노 젓는 모습을 보여준다. 그것은 기타소리가 마치 노가 물에 드나드는 동작과 연결시켜 상상한 것이다. 이러한 움직임은 템포(Tempo), 즉 속도의 문제이기도 하다.

디지털 매체의 출현으로 편집의 제약이 비교적 자유로워지면서 소리와 이미지의 관계는 그 움직임에 따라 잘라내고 붙이는 쇼트들의 리듬감 있는 편집에 의존한 표현이 증가하고 있으며 디지털비디오의 발달로 촬영이 편리해 지자 영상자체에 움직임을 첨가하여 촬영한 도전적인 음악적인 영상의 표현이 점점 증가하고 있다.

여기서 도전적인 음악적인 영상의 표현이란 소리와 이미지 관계가 스토리 텔링과 같은 서사적인 구조를 가진 영화음악에서 파격적으로 분리된 음악, 예를 들면 우주선의 비행과 18세기의 음악에 맞추어 왈츠를 추는 사람들의 움직임과 연결시켜 상상하게 하는 그러한 이미지와 소리의 조화로 이러한 표현은 창조적인 도전의식에서 시작한다.²⁰⁾ 영상에 나타난 동작이나 상태와 전혀 다른 성격의 음악을 사용하거나, 음악을 전혀 사용하지 않음으로써 영상의 의미를 더 효과적으로 전달하는 경우가 그것이다.

18) Mickey Mousing:화면의 동작을 음악 및 음악효과로 일치시키는 것으로 할리우드의 월트 디즈니에서 막스 스타이너(Max Steiner)에 의해 1929년에 영화 <증기선 윌리(Steamboat Willy)>에서 첫 도입되었다

19) 뮤직비디오의 성공적인 예로 리즈 페어(Liz Phair) 감독의 [슈퍼노바 Supernova]를 들 수 있다.

20) 스탠리 큐브릭 (Stanley Kubrick) 감독의 [2001:스페이스 오디세이](1968)이다. 큐브릭은 이 영화에서 21세기 과학기술과 18세기 음악의 만남을 시도하여 이미지와 소리를 분리하였다.

4) 인간의 심리, 정서에의 표현 기능

음악은 심리적인 분위기, 공포, 기쁨, 승리나 감동의 순간, 슬픔 등을 표현하는 기능이 있는데 모든 예술가운데 인간의 감성과 정서에 직접 호소하는 능력이 가장 탁월하다. 게임에서 긴장을 풀 때거나, 동영상을 위한 음악, 또는 엔딩음악으로 승부 결과에 의한 휴식감등을 위해 음악이 사용될 경우이다. 또한 인물의 숨겨진 감정이나 사건 암시의 역할로 어떤 신호를 주는 것은 아니지만 흐르는 배경음악만을 가지고도 무엇인가 일어날 듯한 느낌을 줄 수 있다. 이처럼 특정한 장면이 진행될 때 설정되는 음악으로 주로 배경음악(BGM), 또는 엔딩음악이 이에 해당한다.

5) 인물의 상징을 위한 기능

영상 안에서는 특수한 인물(또는 상응하는 특수 대상)을 상징하는 음악이나 음향효과(예를 들면 전투게임에서 총소리)가 사용된다. 전투게임에서 다양한 종류의 총소리의 음향효과를 들을 수 있다. 영화에서는 라이트 모티브²¹⁾의 사용에 의한 인물상징을 들 수 있다. 좋은 예가 <조스>의 테마 음악은 식인 상어를 상징하는데 테마 음악이 음산하게 들려올 때 관객은 화면에서 상어의 모습을 보지 않고도 이 카메라의 시점이 바로 상어의 시점이라는 것을 음악을 통해 연상하게 된다.

6) 장면과 장면을 이어주는 기능

음악이 영화의 전체적 흐름과 구성을 자연스럽게 이끄는 기능과 장면마다 이어지는 여러 장면들의 연결고리 역할을 함으로써 영상의 시간적 도약이나 생략을 연결해주는 두 분야로 나뉘어서 생각할 수 있다. 게임에서는 장면과 장면을 연결부(Bridge: 중간 시점에서 장면과 장면을 이어 주는 짧고 상징적인 음악)로 연결시킨다. 영상의 전체적 흐름과 구성을 자연스럽게 이끄는 기능으로써 음악은 테마와 변주라는 일종의 순환형식으로, 또는 영상 전반을 통해 음악적 색채(Textures)의 순환으로 영상의 연속성을 부여하는 기능이다. 또 다른 하나의 기능으로 다른 상황에서 찍은 단편들을

21) 유도동기:드라마에서 특정인물이나 개념을 표현하기 위해 고유한 테마나 모티브, 특징적 악기를 사용하는 방식. '46년 Hugo Friedhofer의 <우리 생애 최고의 해>(The Best Year of Our Lives)가 대표적 예이다.

음악으로써 여러 장면들을 연결시켜 이야기를 만들어 간다. 여기서 가장 중요한 것은 연속성이다. 특히 몽타주 시퀀스에서의 음악의 역할은 몇 년 동안 전개되는 이야기 구성을 단 몇 분내로 표현해 내는 시간압축을 무리 없이 시간의 연속성을 부여하는 중심 수단으로 사용된 경우도 있다.

7) 음악의 불가청성(Inaudibility of the music) 기능

화면 속 소리 없는 빈 공간에 좀더 인간적이고, 심리적 입체감을 두드러지게 내재적 기능을 하는 것으로, 영상 안에서 음악이 의식적으로 관객에게 드러나지 말아야 한다. 순수한 배경음악으로서의 역할이 그것이다. ²²

3. 게임 장르에 따른 음악적 특성

1) 아케이드 게임음악(Arcade Game Music) ²³

아케이드(Arcade)란 우리 주변에서 흔히 볼 수 있는 오락실을 미국에서 부르는 말로 아케이드 게임은 전자오락실에서 흔히 보는 가장 고전적인 형태의 게임으로서, 빠르게 이동하는 상대(그래픽 화면에 나오는 물체)를 단순한 키 조작 놀임으로 조정하여 점수를 따는 방식으로 진행된다. 일반 컴퓨터 게임으로는 1978년 일본 다이 토사의 [space Invader](일명 [Gulag]), 1984년 애플컴퓨터의 [Rode Runner], 그리고 1990년 브로드 번드사의 [Prince of Persia] 등이 대표적이다.

게임 방식이 비교적 단순하기 때문에 온라인 게임에서는 그래픽이 특히 강조된다. 3D 액션 게임은 게임의 완성도나 그래픽 등 거의 모든 면에서 최고 수준을 보여 주고 있으며, 대부분 1인칭 시점으로 게임을 진행하면서 주어진 미션을 완수하는 형태를 띤다. 온라인 토너먼트 종목이었던 [Doom]시리즈, [Quake]시리즈, [Unreal], [Half Life],

22) 영화 <타이타닉>의 작곡가 제임스 호너(James Horner)는 영상 안에서 음악에 대해 다음과 같이 말한다. (Ideally, the music shouldn't be noticed.) 때로 영화의 테마 음악은 사람들 마음속에 영화보다 더 오랫동안 기억되지만 영화에 있어 영화음악의 위치는 항상 영상을 방해하지 않는 범위라야 한다.

23) 게임장르에 따른 음악적 특성은 많은 부분이 도헤리외 (2001), 게임음악, p.52-69 에서 인용한 것임을 밝힘.

[Duke Nuken 3D], [Rainbow 6] 등 3D 액션형태가 대표적이다.

아케이드 게임에는 목표물을 쏘아 격추시켜 점수를 올리는 슈팅 게임(Shooting Game), 트럼프, 장기, 바둑, 고스톱 등 사람들이 예전부터 즐겨왔던 일상의 오락을 컴퓨터 게임으로 옮겨 놓은 보드게임(Board Game), 그림이나 단어 등을 맞추어 완성시키는 퍼즐 게임(Puzzle Game), 축구 농구, 야구, 등 일상의 스포츠를 컴퓨터에 옮겨 놓은 스포츠 게임(Sports Game), 격투를 통하여 승부를 가리는 액션 게임(Action Game)등 이 있다.

슈팅 게임(Shooting Game)은 일명 건 게임이라고 불리는데 게임 화면상에서 전투기, 우주선, 전차를 타고 다양한 무기를 발사하여 적을 섬멸하는 전쟁을 묘사한 게임이다. 보통 비행기나 사람이 움직이면서 적에게 레이저나 기관총을 쏘아대는 형태의 게임이 많다. 가장 초보적인 슈팅게임의 하나인 갤러그나 스페이스 인베이더 같은 것을 떠올려 보면 이해가 쉽다. 음향효과로 사용된 무기의 소리가 사실적이면서도 매우 자극적이다. 배경에 깔리는 멜로디 라인은 매우 간결하지만, 게임의 가장 중요한 작동 방법인 반복적인 무기 사용을 위해서 게이머가 반복적인 동작에 쉽게 지치지 않게 하기 위하여 음악 또한 계속적으로 반복되고 있는 것이 슈팅 게임의 음악에 있어서의 특징이라고 볼 수 있다.

보드 게임에는 카드, 당구, 체스, 바둑, 오목, 장기, 고스톱 등 사람의 집중을 필요로 하는 게임이기 때문에 현란한 음악을 삽입하면 집중력에 혼란을 가져 올 수 있다. 그래서 보통 보드 게임에는 배경음악이 없는 경우가 대부분이다.

퍼즐게임이나 도형 게임에서 음악이 아주 없는 경우만 있는 것은 아니나 게임을 즐기는 단계에서는 음악이 흐르지 않고 시간이 많지 않음을 알리는 시계초점 같은 효과음이 쓰이기도 한다. 한 단계를 완성하고 다음 단계로 넘어갈 동안에 주어지는 막간에는 게임을 즐기는 사람이 한 단계를 해결했을 때 맛보는 성취감을 축하하고 다음 단계로 넘어가기 위한 기대함을 묻어내는 음악이 흐른다.

스포츠를 컴퓨터 게임의 한 장르로 옮겨놓은 것이 스포츠 게임인데 마치 자신이 실제로 다른 선수들과 뛰고 있다고 느낄 만한 ‘대리만족의 극대화’를 보여주는 게임이다. [FIFA]시리즈, [NBA Live], [NHL]등이 대표적이다. [FIFA]시리즈에서 월드컵의 응원가가 현장에서 응원하였던 분위기 그대로 게임과 함께 재현되어 있다. 사람들의 관심이

민감한 만큼 음악 또한 대중의 취향을 많이 따르고 있다고 할 수 있다. 또한 박진감 넘치는 스포츠를 게임에 옮겨놓았기 때문에 게임의 인트로에는 게임의 흥미진진한 박진감을 느낄 수 있는 신나는 음악이 주로 사용된다.

현재 최고의 인기를 모으고 있는 게임의 한 장르인 액션 게임은 게임 화면상에서 신체나 무기를 이용하여 격투를 묘사한 게임으로서 격투게임 (Fighting , Kick and Punch Game)이라고도 한다. 예전에 오락실에서 크게 히트를 친 ‘스트리트 파이터’시리즈가 바로 액션의 하나나 게임을 처음 접한 초보자들이 하기에는 무척 어려운 점이 있다. 상대방이 서로 무술대결 형태로 싸우는 경우가 대부분인 이 게임은 음악 또한 매우 강렬하다. 부드러운 오리지널 사운드의 음이나 악기보다는 주로 우리가 락이나 헤비메탈을 통해 들을 수 있는 강렬한 전자 사운드의 음악을 주로 사용하고 있다. 또한 실제로 나와있는 강렬한 사운드의 음악을 게임음악에 활용하기도 한다.

장애물 게임은 게임규칙이 정해져 있어 그 규칙에 따라 게임을 진행해 나가는 형태로, 한 장을 마치면 바로 다음 장으로 넘어가는 게임인 장애물 게임은 장애물을 향해 나아가고 그 장애물을 하나씩 해결해 가는 과정에 있어서 장애물 게임의 음악은 진행해 나가는 음악과 효과음이 잘 어우러진 다고 할 수 있다. 마치 효과음이 음악의 한 부분으로 느껴 질 만큼 효과음과 배경 음악이 사운드 면에 있어서 큰 이질감을 가지고 있지 않다.

대부분의 게임 음악이 그러하듯 레이싱 게임의 인트로 음악 또한 레이싱을 시작하기 전 흥분과 박진감을 담고 있다. 그러나 본 게임에 들어가면 실제로 자동차를 운전할 때와 같은 효과음이 계속 되기 때문에 크게 게임음악의 구매를 받지 않지만, 스피드를 피부로 느낄 수 있는 빠른 템포의 질주하는 듯한 음악은 게이머가 실제 운전하는 듯한 기분은 가지게 하는데 큰 몫을 담당하고 있다.

2) 어드벤처 게임음악(Adventure Game Music)

어드벤처 게임은 게임에 등장하는 주인공이 설정된 시나리오를 중심으로 발생하는 문제나 사건들에 적절히 대처하고 해결해 나가면서 게임 줄거리의 최종 목적지를 향해 나아가 도달하는 방식의 게임이다. 어드벤처 게임은 다른 장르의 게임들과는 달리 상상

력이 풍부한 시나리오가 매우 중요한 요소로 얼마만큼 스토리가 짜임새 있게 되어있느냐에 따라서 즐기는 방법이 다양해 질 수 있다. 게임을 풀어나가는 구조가 마치 한 편의 영화 같다고 할 수 있다. 극적인 순간에 나오는 음악이 극의 긴장감이나 흥분을 더 하듯이, 어드벤처 게임에 있어서의 음악도 그러한 상상력을 자극시켜 더욱 흥분된 마음으로 게임을 이끌어 나가게 할 수 있다. 게임의 특징이 빠른 순발력보다 생각할 수 있는 시간을 많이 가질 수 있는 게임으로 줄거리가 미리 정해져 있기 때문에 잔잔한 배경음악이 계속 되기보다는 영화의 진행에 따라서 음악의 변화가 무엇보다도 중요하다고 할 수 있다. 대표적인 예로는 [미스트]라는 게임인데 화려한 그래픽과 사운드 효과를 들을 수 있다.

3) 롤 플레이 게임음악(RPG Music)

역할 수행 게임 RPG이다. 게임에서 정의된 특정 역할 중 가상적으로 주어진 하나의 역할을 맡아 임무나 목적을 달성해 나가는 형식으로, 게이머는 자신에게 주어진 역할에 따라 다양한 방식으로 게임에 참여하게 된다. 롤 플레이 게임의 기본적인 내용은 대부분 판타지 세계나 가상의 세계에서 주어진 모험이나 임무를 수행해가면서 이끌어 나간다.

롤 플레이 게임의 하나인 ‘포켓 몬스터’ 게임 음악을 들어보면 포켓 몬스터 인형의 귀여운 캐릭터가 생각 날 것이다. 이미 만화영화로도 익히 알려진 ‘포켓 몬스터’는 게임 음악 또한 한 편의 만화영화 음악처럼 무척이나 아기자기하고 귀엽다. 포켓 몬스터 캐릭터 인형이 움직이는 것처럼 음악도 큰 울림이나 파장이 없이 무척 명쾌하게 진행되는 것을 볼 수 있다. 이처럼 특징을 잘 살린 곡들이 주를 이루는 경우가 많다.

그리고 캐릭터가 주요 스토리를 진행해 나가기 때문에 음악의 길이가 그리 짧지 만은 않다. 오랜 여행을 하는 듯한 긴 테마의 음악이 흐르면서 연결된 이야기의 게임을 진행시켜 나가는 과정을 보여 준다고 할 수 있다. 전통적인 게임이자 현재 가장 대표적인 온라인 게임으로 [Might & Magic] 시리즈, [Ultima] 시리즈, 전략 시뮬레이션의 대명사인 블리자드사가 1996년 출시한 [Diablo], 국내의 경우 엔씨소프트사의 [리니지: 혈맹], JC 엔터테인먼트사의 [레드문]등이 대표적인 온라인 역할 수행 게임들이다.²⁴

24) 김창배(1999), 성공적인 게임제작 시리즈 1, 생각의 나무 p.40-45

4) 시뮬레이션 게임음악(Simulation Game Music)

시뮬레이션 게임은 실제 인간이 처하기 힘든 상황 혹은 비용이 많이 드는 상황을 미리 예측하기 위해 모든 환경을 컴퓨터가 조작할 수 있도록 만든 게임으로서, 전통적으로 비행 시뮬레이션, 전략 시뮬레이션, 육성 시뮬레이션 등으로 나누어진다. 전통적인 게임으로 [삼국지]시리즈, [SimCity]시리즈 등이 대표적이다. 시뮬레이션 게임은 기업의 의사를 결정하기 전 결정에 따른 결과를 미리 타진해 보는 연습용이나, 비행사들의 조종 훈련용 등으로 널리 쓰이고 있고, 또는 초보 운전자를 위한 실내 연습용으로도 사용되며, 건설 경영 육성 등 게임 분야에 다양하게 이용되고 있다고 한다.

이런 게임의 특징은 실제 있을 수 있는 모든 상황에 대처할 수 있도록 플레이어에게 조작의 자유권을 주며, 이런 점에서 게이머는 진짜 상황 있는 것과 같은 현전감(Sense of telepresence)을 느끼게 된다는 것이다. 또한 게임 과정에 수많은 변수가 존재하기 때문에 조작의 결과에 따라 다양한 가능성이 열려있다. 동등한 조건을 갖는 게이머가 주어진 조건 내에서 각기 다른 전략과 전술을 가지고 갖가지 변수들을 조작함으로써 상대를 제압한다는 데 특징이 있다.

이러한 시뮬레이션 게임을 오랜 시간 게임에 임해야 하기 때문에 게임음악 또한 매우 거대해질 수밖에 없다. ‘스타크래프트’를 보아도 게임 음악이 계속 되기 보다는 필요에 따라 음악이 적절히 배분된 것을 알 수 있다. 각각의 지정된 캐릭터에 따라 다른 테마의 음악 존재하고, 이러한 각각의 음악을 게임의 흐름에 따라 사운드에 변화를 주어서 게임 전반에 사용하고 있다. 또한 시뮬레이션 게임은 하나의 가능성을 타진해 보기 위해 오랜 시간을 들여야 하는 만큼 하나의 테마 음악이 반복적으로 사용되는 경우도 흔히 볼 수 있다. 시뮬레이션 게임의 대표적인 예로는 레인보우 6, 스타크래프트, 에이지 오브 엠파이어, 심시티3000, 타이베리안 선 등을 들 수 있다.

기존의 턴(turn)방식에서 벗어나 실시간(real time)개념을 도입한 RTS 게임(Real Time Simulation Game)은 게임 자체가 실시간으로 진행되기 때문에 턴 방식의 시뮬레이션에서는 느끼기 힘든 특유의 긴장감을 맛 볼 수 있다. 또한 한 순간의 판단 실수에 의해서

온라인 게임은 일반 컴퓨터 게임과 달리 게이머간의 상호작용이라는 고유한 행위 패턴이 구현될 수 있어야 한다는 점에서 아케이드, 시뮬레이션, 역할 수행 게임에서 구현된다

돌이킬 수 없는 결과를 초래할 수 있기 때문에, 빠른 진행 속에서도 게임에 임하는 사람의 치밀한 전략의 수렴이 요구되는 게임 장르이다. 대부분의 실시간 전략 시뮬레이션은 생산과 전쟁이라는 기본적인 구도를 가지고 있으며, 네트워크 플레이에서 가장 많은 지지를 받고 있기도 하다. 1994년 웨스트우드사의 [Dune2], 그 이후의 [Command & Conquer]와 [Red Alert], [Dune2]의 성공에 힌트를 얻어 블리자드사가 내놓은 [Warcraft]시리즈 등이 대표적이다.

4. 게임사운드 제작을 위한 구상

1) 게임 전반의 스토리나 게임규칙을 파악하고 스토리나 게임의 플롯(구성), 기승전결에 따른 사운드의 배치와 구상을 한다. 테마음악이나 오프닝 음악, 동영상 음악의 구상뿐 아니라 극적 발전들을 잘 표현할 수 있는 음악으로 화면과 밀접하게 결합된 형식으로 짜여져야 한다.

2) 게임에 따른 시대적 배경, 장소, 문화 등 게임이 일어나는 공간 고찰

3) 게임전반에 걸쳐 음악이나 음향효과가 필요 부분과 그 음악 스타일을 음악 감독²⁵과 상의하여 큐시트²⁶를 만든다.

4) 인물의 성격과 사건, 게임의 규칙 성격에 대한 분석

5) 음악 스타일의 결정과 음악 성격에 따른 악기 선정과 규모 결정

6) 스토리나 게임의 플롯(구성), 기승전결에 따른 상황전개에 충실한 사운드의 배치와 속도를 구상한다. 필요한 음향효과와 종류와 영상들에 의해 설립되는 장면과 사운드의 리듬을 고려하여 사운드를 선정한다. 게임음악 제작자가 게이머의 자세로써 음악을 창조하려면 게임을 실행하면서 들려오는 속도감 있는 음악이나 효과음, 게임의 변화에

25) 주로 영상에 음악을 배치하는 것을 감독한다.

26) 음악이나 음향효과가 필요한 부분의 시작점(Cue Point), 변환점의 중요한 순간(싱크 포인트;Sync. Point, 본서 p.127 참조), 히트(hit)부분 등을 표시해 놓은 간략화된 타이밍 노트가 큐 시트(Cue Sheet)라고 불린다. 사운드 디자이너(작곡가 포함)는 타이밍 노트(큐 시트)를 보면서 음악 스타일이나 내용을 결정하고 타이밍 노트에 기록된 시간들(절대시간과 상대시간)에 의해 음악 템포를 결정한다.

따른 긴장감과 박진감, 또는 이완감을 줄 수 있는 부분 등 상황전개에 밀착된 사운드 제작일 것이다.

7) 배경음과 효과음

효과음으로 각 캐릭터가 표현해 내는 동작과 상황을 알 수 있기 때문에 그것에 적합한 효과음을 만드는 것이 중요하다. 게임의 분위기나 느낌을 전달하는데도 효과음은 중요한 역할을 한다. 동작에 일치하는 효과음의 길이를 만들기 위해 사전에 각 동작의 정확한 표현시간을 미리 파악해야 하며, 연결동작으로 이루어지는 효과음은 어색하지 않고 자연스럽게 연결될 수 있도록 한다.

8) 사운드가 전체 화면에선 어떠한 영상 전체에 잠재된 일관된 형식 구조를 가지고 있는지를 반영해야 한다.

9) 영상에 쓰이는 음악 장르를 이야기한다는 것은 매우 위험 일이다. 왜냐하면 영상의 콘텐츠에 따라 다양할 수 있기 때문이다. 그러나 게임의 독특한 성격으로 리듬감이나 스피드 감을 위해 주로 재즈 헤비 메탈 뉴에이지 크로스 오버 등의 다양한 음악장르가 사용된다.

10) 게임음악을 위한 음향과 배경음악의 구성 요소들은 그 각각의 형성에 의미가 부여되는 어떤 체계를 지니고 있다. 음향 크기의 차이를 가지고 특별한 상황을 만들 수 있다. 일반적으로 가장 중요하다고 여겨지는 사운드들이 가장 크게 들리도록 되어 이 체계를 변환시키기만 한다면, 예를 들어 배경음악을 크게 한다든지 아니면 인물간의 대화가 안 들릴 정도의 크기로 음향 효과를 넣는 것으로 우리는 그 장면에서 무슨 일이 일어나고 있는지에 관한 시청자의 인식을 바꿀 수도 있다.

IV. 맺는 말

디지털 매체 예술간에는 사용된 콘텐츠들의 상호 연관성과 편집의 용이성 등으로 서로 다른 디지털 매체 예술로 전환할 수 있다. 1985년까지 히트한 게임들 중 "슈퍼마리오"는 닌텐도사의 12가지 가정용 게임의 주인공으로 TV프로그램과 만화책을 비롯하여 두

편의 영화까지 만들어질 정도로 공전의 히트를 기록하였다. 이렇듯 게임은 비단 전자오락산업뿐만 아니라 영화와 같은 영상문화산업의 부대 효과까지 창출하는 고부가가치 산업으로 자리를 잡게 되었다. 이와 반대로 디즈니사의 “라이언 킹” 만화영화를 게임으로 제작된 경우도 있다.

게임이 영화로 바뀔 경우 영화의 특색을 살리는 시나리오가 새롭게 만들어질 것이며 거기에 따른 영화음악은 대사나 음향효과 같이 영화의 줄거리를 전달하는 기능을 강조할 것이다. 예를 들면 음악으로 이야기를 간접적으로 설명해 주기도 하고, 역사적 사회적 배경을 설명해 주기도 하며, 필름에 나타나지 않은 등장인물의 내면의 감정들 또는 복선이나 스토리를 미리 암시할 수 있게 한다.

주제음악이 있다면 주제음악의 분위기만으로도 전체적인 이야기를 감지 할 수 있게 만든다. 긴장감이나 공포 분위기를 고조시키며 장면에 속도감을 주고 극적 상황을 강조하여 필름에 생명력을 불어넣어 준다. 애니메이션에의 경우에도 수상 경력이 있는 많은 작품들을 살펴보면, 인물들의 목소리, 음향 효과 그리고 배경음악이 신중하게 구성되는 것, 자체가 성공의 비결이라는 것을 발견하게 된다.²⁷ 작품의 우월성은 역시 시각적 영상 못지 않게 인물들의 목소리, 음향 효과 그리고 배경음악 등 청각적 요소도 중요하며 고부가가치를 창출하는 영상산업의 하나의 문화 콘텐츠를 제공할 것이다.

이러한 디지털시대의 대중문화의 출현이 가져오는 두 가지의 대립적 관점에 대해 서술한 것을 인용해보면 다음과 같다. 디지털미디어 그 매체의 특성으로 인하여 인간의 커뮤니케이션의 형태를 즉각적 상호 작용적인 형태로 바꿔 놓았다. 그러한 커뮤니케이션의 형태는 또다시 대중을 문화의 수용자 혹은 소비자에서 문화의 창조자로 만들어 놓았으며 전통적 가치관에 입각한 순수예술의 형태도 대중예술의 형태로 점차 변모하게 만들었다.

흔히 디지털시대의 대중문화라고 할 때 두 가지의 대립적인 관점이 존재한다. 케이블, 컴퓨터 그리고 이들이 통합되는 멀티미디어 등의 새로운 커뮤니케이션 테크놀러지는 대중들에게 다양한 종류의 정보와 프로그램을 제공함으로써 문화의 민주적 향유를 제공할 것이라는 긍정적 관점이 있다. 반면 이들 새로운 테크놀러지들이 이윤추구를 목적으로 주로 폭력과 섹스 등 대중들이 좋아하는 오락적인 상품들을 싼 가격에 빠른 속도

27) Maureen Furniss, 1998, Art in Motion: Animation Aesthetics, John Libbey & Co Ltd

로 전달할 것이기 때문에 문화적 질의 하락과 수동적 소비자를 양산 할 것이라는 비관적 전망이 존재한다.²⁸

* 저자인 최유리는 현재 이화여대 실용음악대학원에서 교수로 재직 중이며 멀티미디어를 위한 사운드 디자인, 컴퓨터 음악, 영화음악 작곡 등을 가르치고 있다. 미국 뉴욕과 뉴저지에 레코딩 회사를 경영하고 있으며 이화여대의 음반을 위한 라이브 레코딩과 CD 제작의 총감독으로 일하고 있다. 본인이 제작한 CD가 SONY Label로 시중에 발매 중이다.

창작활동으로 센서를 통한 영상과의 인터랙티비티와 그에 따른 입체음향 구현을 위한 <소리로 그리는 빛 시리즈 1>을 작업 중이며, 저서로는 <필름을 위한 사운드 디자인>등이 있다.

참고문헌

- Maureen Furniss, 1998, Art in Motion: Animation Aesthetics, John Libbey & Co Ltd
- Bob Bates 외 1인, 2001, Game Design: The Art & Business of Creating Games, Premier Press, Inc.
- Richard Rouse 외 1인, 2001, Game Design: Theory and Practice, Wordware Publishing
- George Maestri, 1999, Digital Character Animation 2 : Essential Techniques, New Riders
- 박상우, 2000, 『게임, 세계를 혁명하는 힘』, 씨에씨미디어
- 박창호, 2001, 『사이버공간의 사회학』, 정림사
- 권오문, 2001, 『디지털문화읽기』, 새미
- 도혜리 외, 2001, 『게임음악』, 영진닷컴
- 이재현, 2000, 『인터넷과 사이버사회』, 커뮤니케이션북스,
- 김창배, 1999, “성공적인 게임제작 시리즈1”, 『생각의 나무』,
- 이원곤, 1999, 『영상기계와 예술』, 현대미학사
- 최유리, 2000, 『필름을 위한 사운드 디자인』, 도서출판 예술
- 민용식 외, 2002, 『게임학개론』, 도서출판 정일

28) 강명구 서울대 언론학