

## PC게임 장르에 따른 게임 테마음악의 위치화 연구 : 음악종류, 음악의 구조적 요소, 이미지를 중심으로

박관익\*, 황경호\*\*, 이형석\*  
한양대학교 광고홍보학과\*, 경남대학교 자유전공학부\*\*  
susiah1008@naver.com\*, kyungho3506@naver.com\*\*, ehyungseok@gmail.com\*

A Study on the Location of Game-themed Music by PC Game Genre  
: Focusing on types of music, structural elements of music, and images

Kwan-Ik Park\*, Kyung-Ho Hwang\*\*, Hyung-Seok Lee\*  
Dept. of Advertising and Public Relations, Hanyang University\*,  
School of Liberal Studies, Kyungnam University\*\*

### 요약

본 연구의 목적은 PC게임을 구성하는 주요한 요소 중 하나인 음악의 기능적 역할을 알아보는 데 있다. 이를 위해 PC 게임의 장르별 테마음악을 분석 유목을 통해 구분한 후 다중 대응일치분석을 사용하여 '음악종류', '음악의 구조적 요소', '이미지' 간의 거리를 시각적으로 위치화하여 변인간의 관련성을 분석하였다. 그 결과 게임 장르별 음악의 종류와, 음악의 구조적 요소, 이미지의 특성별 공간의 위치적 차이가 있음을 확인하였다.

### ABSTRACT

The purpose of this study is to identify the functional role of music, which is one of the main elements that make up PC games. To this end, theme music by genre of PC game was divided through analysis and then the relationship between variables was analyzed by visually positioning the distance between 'music type', 'structural element of music' and 'image' using multiple correspondence matching analysis. As a result, it was confirmed that there was a difference in location between the types of music by game genre, the structural elements of music, and the characteristics of the image.

**Keywords** : 게임음악(Game music), 테마음악(Theme music), 장르(Genre), 음악종류(Music type) 음악 구조(Music structure), 음악 이미지(Music image), 다중대응일치분석(Multiple correspondence analyses)

Received: Jan. 13. 2020 Revised: Mar. 26. 2020  
Accepted: Mar. 30. 2020  
Corresponding Author: Hyung-Seok Lee (Hanyang University)  
E-mail: ehyungseok@gmail.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

오늘날 게임 산업은 대표적인 고부가가치 콘텐츠 산업이다. 콘솔, PC, 모바일 등의 다양한 방식의 게임들이 존재하지만 1997년 외환위기 이후에 PC방 창업이 급증하면서 PC 게임을 중심으로 게임 산업이 발전하였다. 현재는 모바일 플랫폼의 대중적인 보급으로 인하여 모바일 게임 산업의 규모가 PC 게임 산업을 넘어서고 있지만, 여전히 게임 산업에서 PC 게임의 위치는 모바일의 뒤를 잇는 큰 규모의 시장이다.<sup>1)</sup>

게임은 비주얼, 오디오, 인터랙티브가 복합적으로 어우러져 완성되는 콘텐츠라고 할 수 있는데, 일반적으로 게임 기획에 있어 비주얼적인 요소와, 인터랙티브적인 요소를 주로 고려하여 제작하며 상대적으로 오디오적인 요소는 이 두 가지 요소에 비해 소홀하게 다루었던 것이 사실이다. 이러한 이유에는 여러 가지 요인들이 존재하겠지만, 기술적인 측면에서 컴퓨터로 음악을 연주 할 수 있게 하는 하드웨어와 소프트웨어적인 한계로 인하여 게임 제작에 있어 오디오 보다는 비교적 게임에 직접적인 영향을 줄 수 있는 비주얼과, 인터랙티브 요소들에 더욱 집중 하였다. 하지만 현재 PC의 하드웨어와 소프트웨어 성능의 비약적인 발전으로 인해 비주얼과, 인터랙티브 이외의 요소들에 대한 중요성이 증대 되었다. 이를 증명 하듯이 현재 게임 제작사들은 게임제작 시 음악에 많은 투자를 하기도 한다. 최근 게임음악 제작 회사가 중국으로부터 거액의 투자유치를 받고 있고, 유명 작곡가와와의 협업을 통한 게임음악 제작을 통해 게임 제작에서 음악에 대한 비중을 점점 늘려가고 있는 추세이다.<sup>2)</sup> 앞서 언급 했던 것처럼 PC게임 시장보다 모바일 게임 시장의 규모가 더욱 커지고 있음에도 불구하고 본 연구에서 PC게임음악을 선정 한 이유는 게임 음악 제작은 보통 PC게임을 기준으로 제작되기 때문이다. 모바일 게임의 용량의 한계 때문에 음악 콘텐츠를 온전히 담아내기 힘들고 모바일 게임의 경우 음악이 없는 게임들도 많이 존재하기 때문에

연구의 정확성을 위해 PC게임음악을 선정하여 연구 하였다.

PC게임에서 음악은 비주얼과 인터랙티브 요소만큼이나 중요한 기능을 담당하고 있다. 이러한 이유는 게임 속에서 사용된 음악은 어떠한 목적을 위해 제작된 것이기 때문이라고 할 수 있다. 특정 목적을 위해 제작된 음악들은 사용자에게 여러 가지 효과들을 제공할 수 있다. 이러한 음악의 목적과 기능에 대한 학자들의 여러 가지 견해가 있는데 최일도(2008)는 음악의 ‘기능’은 음악의 ‘사용목적’에 따라 달라진다고 주장 하였다[2]. Merriam(1964)은 ‘기능’은 ‘이유’라고 설명한다[3]. 즉 기능이란 음악의 필요성을 의미한다. 그는 음악은 환경이나 문화의 차이에 관계없이 유사한 기능을 지닌다고 주장한다[3]. 음악은 커뮤니케이션의 기능으로서 존재하지만 ‘보편적 언어’와는 다른 형태로 존재하기 때문에 문화권에 따라 다른 의미로 해석될 가능성이 존재한다. 하지만 정도의 차이는 존재 할지라도 음악이 지니는 공통적인 기능이 존재한다. Gaston(1968)은 음악을 개인과 집단 혹은 개인과 사회의 커뮤니케이션적인 측면에서 음악을 이해했다[4]. 특히 그는 “언어만으로 충분한 커뮤니케이션이 가능했다면 음악이 생겨나지 않았을 것[4]”이라는 주장을 통해 음악의 비언어적 커뮤니케이션 기능을 강조했다. Kaplan(1990)은 음악을 “지식의 형태, 소장품, 개인의 경험, 치료, 도덕과 상징성, 상품, 사회의 변화”라는 측면에 초점을 맞췄다. 그는 음악을 예술적 관점에서 사회구조적 관점으로 까지 확장시켜서 바라보았다[5].

게임에서 음악적 요소는 비주얼 요소만큼이나 게임 분위기와 플레이어 피드백에 있어 중요한 역할을 한다. 이는 본래 음악이 가지고 있는 커뮤니케이션적인 요소가 작용되었기 때문이라고 할 수 있다. 적절한 음악사용을 통해 게임의 비주얼적인 요소들에 대한 설명이 가능하며(예 : 시대적 배경, 국가), 게임 조작시 플레이어는 음악을 통해 특정한 감정을 갖게 되고 이를 통해 특정한 효과들을

1) <https://news.joins.com/article/23318726>

2) <https://www.venturesquare.net/733501>

기대할 수 있을 것이다.(예: 긴박함, 공포) 이러한 주장을 뒷받침 해줄 연구로, 김병현(2019)은 그의 연구에서 템포와 화성의 변화에 따라 게이머의 심리적 변화가 나타난다는 연구결과를 보여주었다.

PC게임 음악은 현재 게임을 보조하는 기능을 넘어 PC게임 음악콘서트 개최, Soundtrack 판매 등 여러 가지 콘텐츠로 사용되고 있다.<sup>3)</sup> 이는 PC 게임에서 음악이 그 자체로서 콘텐츠의 기능 하고 있음을 의미한다.

다시 말해, 현재 게임 제작에 있어 영상과 조작 못지않게 음악을 포함한 사운드 역시 중요한 콘텐츠로 인식 되고 있다는 것이다. 그렇기 때문에 본 연구는 시의적절하다고 하겠다. 또한 게임이라는 상품이 이용자들에게 좋은 평가를 받기 위해서는 게임의 주된 요소인 비주얼과 인터랙티브 뿐만 아니라 이를 둘러싸고 있는 여러 가지 콘텐츠들이 적절하게 어우러져야 한다.

본 연구는 PC 게임에서 사용되는 사운드 요소 중 테마 음악을 중심으로 분석한 연구이다. 게임 음악 중에 테마 음악을 선정한 이유는 게임 테마 음악은 단순히 오프닝 음악이 라기보다는 그 게임이 가지고 있는 전체적인 이미지를 관통하고, 스토리, 게임 캐릭터 등 그 게임속의 모든 요소들을 고려해서 작곡된 음악이기 때문에 이를 선정하는데는 의미가 있다. 게임음악은 게임에 보편적으로 사용되고 있음에도 불구하고 이에 따른 학술적 관심을 받지 못하고 있다. 이러한 현실은 게임개발 실무에서 음악의 사용이 전략적으로 이루지지 못할 수도 있음을 나타낸다. 점점 발전하는 게임 시장에서 게임음악이 게임 개발 실무에서 효과적으로 사용될 수 있도록 하기 위한 첫 연구로써 게임에서 사용되는 음악적 특성에 대한 분석이 먼저 이루어져야 한다고 본 연구자는 판단했으며, PC게임 장르와 이러한 게임들의 테마 음악에서 나타나는 음악적 요소들을 분석하고 이에 대한 위치화 연구를 통해 게임음악 현황 대한 실증적 연구가 선행 된다면, 게임음악 제작에 도움이 되는 연구가 될 수 있을 것이라 생각한다.

## 2. 문헌고찰

### 2.1 게임 장르

음악이나 영화의 장르처럼 게임도 여러 가지 분류로 나눌 수 있다. 컴퓨터 게임은 플랫폼별 분류(콘솔 게임, PC게임, 모바일게임 등의 분류)와 내용별 분류(오락용 게임, 교육용게임, 혹은 성인용 게임 등의 분류), 게임 플레이의 특징에 기반 한 분류(액션게임, 시뮬레이션게임, 롤플레이게임 등의 분류) 등으로 그 구분이 이루어지고 있다[17]. 게임이 생성된 역사가 상대적으로 너무나 짧아 학문적 접근조차 이제 막 시작되고 있고, 대표적인 분류라고 할 만한 고전적 이론이 정립된 상태가 아니기 때문에[17] 게임업계나 게임제작자들이 편의나 관행에 따라 사용하던 분류 방식이 전문가의 게임 관련 저작에서까지 별다른 검토 없이 그대로 쓰이고 있다[18].

게임의 장르를 구분하는데 있어 컴퓨터게임 자체가 이용자의 퍼포먼스 자체와 관련을 맺고 있다는 점, 즉 컴퓨터게임을 하는 것은 정신적인 동시에 육체적인 것이며, 실시간으로 일어나는 사건에 참여하는 긴박함과 육체적 자극이 필연적으로 수반되는 영역[17]이라는 점에서 고려된 장르가 더 타당성이 있다. 이에 따라 컴퓨터게임의 장르는 ‘액션’, ‘어드벤처’, ‘롤플레이’, ‘시뮬레이션’등[19] 이용자가 컴퓨터 게임 텍스트와 맺는 관계를 중심으로 구분하는 것이 훨씬 설득력을 얻고 있다. 이는 컴퓨터 게임에서 강조되는 것이 이용자가 읽어내는 내용적 차원이 아니라 이용자들이 게임을 어떻게 이용하느냐라는 행위 차원임을 시사한다는 점에서 의의가 있다. 이러한 장르 구분은 게임의 특징을 가장 잘 반영하고 있으나, 이 역시 존재하는 다양한 게임 유형을 포괄하고 있지 못할 뿐만 아니라, 연구자에 따라 ‘아케이드’게임이 포함되는가 하면[18], 여기에 ‘스포츠’, ‘퍼즐’, ‘버라이어티’등의 또 다른 하부 장르가 추가되는 등[17] 여전히 논의의 여지가 있다.

3) <http://www.kukinews.com/news/article.html?no=651149>

본 연구에서는 이러한 선행연구들을 기반으로 [Table 1]에서 제시한 바와 같이 행위차원에서의 게임 장르 구분을 사용하여 몇 가지 하위분류로 나누어 분석한다.

[Table 1] Game classification by genre

Classification	Characteristics
FPS	As a sub-genre of the action game genre, it is called first-person shooting game. The name of shooting does not always mean shooting something. Instead, they often use violent elements as the main core of the game mechanism. In most cases, shooting focuses on the behavior of avatars using weapons [19]
RPG	Role playing game. Game genre derived from role-playing board games. The player takes on a role and proceeds according to the set rules, and the main goal is to venture through the story of the game and grow the character through the experience point system [19].
Sports/Racing	A game played based on rules such as real sports/racing competitions. Not all sports/racing games are realistic, and so sometimes they are exaggerated or reduced[19].
Strategy	Game genre rooted in board game. The game is played according to the set rules and is designed primarily to conquer the opponent by these rules [19].

## 2.2 게임 테마음악

게임을 이루고 있는 모든 요소들은 세상에 존재하지 않는 인위적으로 만들어진 것이다. 하지만 이는 현실의 존재하는 것을 바탕으로 창조된 것이라고 볼 수도 있다. 이러한 요소들 중 사운드를 포함한 음악도 기존의 음악들과는 다른 표현 방식으로 제작되기도 하며, 기존의 음악적 문법을 사용하여 제작하기도 한다[25].

이러한 이유로 게임 테마음악들은 게임의 장르에 따라 여러 가지 요소들을 고려하여 제작되기도 하는데 이는 다음과 같다. 게임 장르별 음악의 특징들이 존재한다.

먼저 FPS 게임의 경우 고도의 집중력을 요구하는 게임의 특성에 따라 절제된 사운드와 음악이 사용되며, 앰비언스(ambience)와 같은 효과음 위주의 음악들이 사용된다[25].

RPG 장르의 음악은 캐릭터와 시나리오가 추가되는 게임의 특성에 따라 마치 영화 음악에서 사용되는 방식의 음악 표현방식을 많이 사용한다. 다양한 악기들을 사용하며 규모가 작은 편성에서부터 대규모 오케스트라 까지 다양한 악기 편성을 보여준다[25].

스포츠/레이싱 장르의 경우 스포츠 경기라는 특징에 맞게 빠른 템포의 음악이 주로 사용되기도 한다. 또한 현실 경기를 재현하거나 묘사한 게임이 주를 이루고 있어 실제 스포츠 대회에서 사용된 주제가들이 삽입되기도 한다.

전략 장르는 플레이어들 간에 전략적인 의사 결정 능력에 따라 게임의 승패가 갈리며, 다양한 드라마틱한 상황이 연출되는 게임이다. 이러한 특성이 따라 게임의 음악은 규모가 큰 오케스트라 사운드에 기반을 둔 대규모 편성을 선호한다[25].

본 연구에서 분석 대상이 되는 게임테마 음악은 게임의 전체적인 성격과 정체성을 나타내는 상징성이 강한 음악이다. 때문에 이를 선택하여 분석하는 것은 큰 의미가 있다.

### 2.3 음악의 종류4)

‘형태’나 ‘종류’를 의미하는 그리스어 *genus*에서 유래한 장르(genre)는 그 동안 여러 학문과 예술 영역에서 이용되어왔다[6]. 장르는 예술장르에서 같은 특성을 지니는 부류를 묶는 역할을 하는 일종의 범주로 정의 될 수 있으며, 일반적으로 대중문화 텍스트 분석은 모두 장르를 중심으로 구성 된다[7]. 일부는 스타일과 장르를 중첩되는 용어로 사용하거나 장르보다 스타일을 선호하기도 한다[7].

이처럼 장르라고도 불리는 음악의 유형은 학자들과 음악가들 사이에서 다양한 논의가 이루어지고 있는데, Frith(2016)은 “음악 산업이 구별해 놓은 대로 따르는 것[8].” 이라 정의 했고 또 다른 접근법으로 “이데올로기 효과에 따라, 즉 예술, 공동체, 감정 등을 내세워 파는 방식에 따라 분류하는 것.”을 제시했다[8]. 위와 같은 방식으로 음악장르를 음악외적인 요소들에 의해 구분 짓는 방법이 있다. 예를 들어 Rock의 하위 장르인 ‘Alternative5)’ 장르와 Jazz의 하위 장르인 ‘Cool6)’의 경우 기존 음악 장르에 대한 반발 혹은 대안으로서 파생된 장르로 이데올로기적인 효과에 따라 구분된 장르라고 할 수 있다.

이처럼 음악장르를 구분하는데 있어 음악적인 요소뿐만 아니라 외적인 요소들도 고려해야 하지만 게임에 어떠한 효과를 주기 위한 목적으로 존재하는 음악이라는 관점에서 볼 때, 본 연구에서는 Weinstein(1991)이 제시한 “작곡, 악기 편성, 연주의 관습에 따라 생산되는 사운드[9]”라는 관점에서 음악에 존재하는 구조적 특성에 집중하여 장르를 구분한다.

이러한 장르구분은 음악의 구조들에 의해 구체적으로 나누어지기도 한다. 가장 단순하게 배경음악과 가사음악으로 구분 할 수 있다. 배경음악은 비언어적 음악으로 듣는 이로 하여금 창작자가 전달하고자 하는 메시지, 감정, 분위기 등을 음악적 문법을 통해 전달한다. 가사음악은 창작자가 전달하고자 하는 의미를 가사를 통해 청자들에게 직·간접 적으로 전달함으로써 단순 배경음악보다는 의미전달에 있어 유리한 위치를 가진다. 또한 리듬의 패턴을 통한 음

악장르의 구분, 그리고 오케스트라, 전자음악과 같이 악기편성과 음색에 따른 장르구분도 존재한다.

다양한 음악적 유형의 디테일한 구분을 통해 게임음악에서 사용되는 음악적 유형에 대한 고찰이 이루어진다면 게임음악 제작에 실무적 도움을 줄 수 있을 것이다. 하지만 게임의 음악에 관한 연구가 활발히 이루어지고 있다 할지라도 이는 음악이 가지는 효과에 대한 연구가 대부분이며 게임에 사용된 음악에 대한 분석틀이나 분석 유목들이 존재 하지 않는 것이 사실이다. 그렇기 때문에 이와 관련된 연구에서 분석 유목과 분석틀을 차용 해올 수밖에 없었다. 본 연구에서는 기존에 연구 되었던 이혜갑(2001)의 “텔레비전 광고의 음악 사용실태에 대한 분석 연구 [1]”에서 사용되었던 분석 유목들을 사용하고 이를 수정보완을 통해 게임음악에 사용된 음악의 종류를 분석 해보고자 한다.

본 연구에서 사용된 음악종류인 장르에 대한 유목과 이에 대한 조작적 정의는 [Table 2]과 같다.

[Table 2] Genre classification and characteristics of music

Genre	Characteristics
Classical Music	String orchestra wind (wind) Orchestra with classical instrument composition, chamber (small chamber music) orchestra
Pop Music	A song that uses domestic and foreign pop music or is composed in the style of modern pop music style.
Light Music	Light arrangement of classical music
Modern Music	A new style of music breaking away from existing musical customs.

- 4) 음악 장르에 대한 여러 가지 논의가 있을 수 있겠지만 본 연구에서는 일반적인 이해를 돕기 위해 각 음악 장르를 몇 가지 특징들로 한정지어 구분하였음을 밝힌다.
- 5) 1960년대 말 상업적인 주류에서 벗어난 ‘비타협적인’ 대중음악을 포괄적으로 지칭하는 용어[7].
- 6) 기존 Jazz씬 에서 유행하던 비밥(Be Bop)재즈의 거칠고 강렬한 느낌에 반해 좀 더 다듬어진 냉정하고 정적인 분위기를 추구하는 스타일의 재즈형식.

## 2.4 음악의 구조적 요소<sup>7)</sup>

음악은 소리의 연속적인 관계들로 이루어진 비언어적 커뮤니케이션 이라고 정의할 수 있다[10]. 소리가 음악을 이루려면 음계(mode), 리듬(rhythm), 화성(harmony), 템포(tempo), 음조(pitch), 음량(volume), 음색 (tone color), 형식(form) 및 멜로디(melody) 등이 음악으로서의 모양과 내용을 갖출 수 있도록 일정한 규칙으로 존재해야만 한다[11]. 이 중 ‘리듬’, ‘멜로디’, ‘화성’, ‘음색’, ‘형식’은 음악의 특성을 결정하는 핵심적인 요소라 할 수 있겠다. [Table 3]에서 제시한 음악의 구성요소들은 다음과 같은 의미를 가진다.

[Table 3] Meaning of musical components of music

Classification	Meaning
Tonality	A constant relationship in which sound or harmony forms a center.
Rhythm	A beat repeated by certain rules
Harmony	The sound of two or more notes gathering together.
Tempo	the rapidity of sound
Pitch	High and low of sounds
Volume	Amount of sound
Tone Color	The characteristics of a sound that appear according to an instrument or performer.
Form	A rule on the form of musical music composition.
Melody	A temporal combination of high and low melodies.

\*Source : Un-yong Na(1980), P.172.

Gobe(2001)의 연구에 따르면 “템포(tempo), 음조(pitch), 리듬(rhythm), 음계(scale) 등 다양한 요소들에 의해 음악적 특성이 결정된다[12].” 음악적 특성은 동일한 요소일지라도 사용되는 악기나 연주자의 역량 등에 따라 다르게 표현될 수 있다. 그리고 이러한 각각의 특성들이 어우러져 새로운 특성이 표현되기도 한다[10]. 이처럼 음악을 구성

하는 요소들은 독립적 혹은 복합적으로 사용됨에 따라 음악적 특성을 결정짓는 요인이 되기도 하므로 음악이 어떠한 구성요소에 영향을 받는지 정확히 파악할 필요가 있다[13].

게임에 있어 음악적 요소는 유저에게 특정한 심리적, 신체적 변화를 주어 그 게임에 더욱 몰입할 수 있도록 도와주는 기능을 한다. 김병현(2019)의 연구에서 게임 배경음악의 요소 중 템포의 변화, 멜로디의 변화, 조성의 변화가 유저에게 불안감, 긴장감 등의 심리적인 효과를 줄 수 있다는 연구 결과를 제시하였다[21]. 위 연구를 바탕으로 추측해보면 음악의 구조적 요소가 사람들에게 특정한 정서적 반응을 유발시킬 수 있으며, 게임에 대한 태도 혹은 게임의 몰입도 등에 직간접적 영향을 미친다고 할 수 있겠다.

이렇듯 게임음악의 효과에 관한 연구가 활발히 진행되고는 있지만, 이는 음악적 구성 요소들에 대한 탐색적인 연구가 선행 될 때 더욱 정확한 연구 결과를 기대할 수 있을 것이라 생각한다.

그러므로 여러 선행연구들을 토대로 본 연구에서 측정된 음악의 구조적 요소들이 가지는 음악적, 심리적 효과들에 대해 정리해보고자 한다. 이에 따른 결과는 [Table 4]과 같다.

[Table 4] The effects of structural elements of music

Classification	Effects
Tonality	Largely divided into major and minor, which have a bright sensation in the case of the major, and dark and gloomy in the case of the minor. In some cases, a mixture of major and minor exists in the music, and the absence of a tonality gives a strange or mysterious impression.

7) 본 연구에서는 음악에 대한 전문적인 분석 보다는 게임음악에서 나타나는 음악의 특징들에 대한 탐색적 연구이므로 보다 일반적인 음악용어들을 사용하여 독자들의 이해를 돕고자 하였음을 밝힌다.

Rhythm	It is divided into 4beat, 8beat and 16beat, and the smaller it is, the more colorful and elaborate it feels. Also, genre distinctions are divided according to the location or pattern of the rhythm.
Harmony	If the two notes have a harmonic, it called a consonance, if not, it is called a dissonance. It has a stable feeling in the case of consonance and an uneasy or unpleasant feeling in the case of dissonance.
Tempo	It means the speed of the entire song. Depending on the song speed, it gives feel like a light and heavy. harmony with rhythm is important.
Time	It refers to the number of unit notes used in a bar. (e.g., 4/4, 2/2 etc.) The smaller the unit beat, the more cheerful and strong it is, the smaller the unit beat, the more stable and significant it is.
Instrument	Depending on the composition of the musical instrument, the genre of the music is divided, and the size of the musical instrument gives a grand or simple impression.

## 2.5 음악의 이미지

음악의 이미지는 음악을 들음으로써 발생하는 자극에 의해 생성된 감정을 의미한다[2]. 이러한 자극을 통해 발생한 정서가 지각과 기억을 수반하면 이를 ‘감정’이라고 칭한다[2]. 그리고 이러한 감정에 대한 주관적 개인적인 판단은 ‘이미지’의 단계로 진행된다[2].

Young(1973)은 이러한 정서적 과정에 의한 느낌의 유형[14]을 8가지 종류로 요약하였다. 이는 [Table 5]에 제시되어있다.

[Table 5] Types of feeling by emotional process

<ol style="list-style-type: none"> <li>1. A simple feeling of pleasure or discomfort in response to sensory stimulation.</li> <li>2. Negative, positive and organic feeling such as hunger, thirst, after-dinner satiation, and physical comfort</li> <li>3. The feelings of activity like a desire or disgust</li> <li>4. The attitude formed by moral, aesthetic, religious and social feelings and prior experience, and education and training.</li> <li>5. Continuing feelings such as cheerfulness, anxiety, sadness, and elation</li> <li>6. Pathological emotions such as depression, coldness, and hostility</li> <li>7. Emotions such as fear, anger, laughter, pain, and embarrassment</li> <li>8. The tendency like vitality, cheerfulness, and capriciousness</li> </ol>
---

\*Source : Il Do Choi(2008)

음악의 이미지를 측정하기 위한 척도로 형용사적인 묘사를 이용한다. Hevner(1935)는 음악에 대한 기본 반응을 측정하기 위해 총 67개의 형용사를 유사한 의미를 지니는 8개의 묶음으로 분류하여 측정하였다[15]. 연구 결과 형용사는 음악적 요소(선율, 리듬, 템포, 화성, 음고)에 의해 영향을 받는다는 결과를 도출해냈다. 이후 Farnsworth(1954)는 Hevner의 형용사 묶음이 피험자들의 내적 요소를 묘사해주지 못한다[16]는 견해를 가지고 Hevner의 형용사 중 50가지 형용사를 9가지의 묶음으로 재배열 하였다. 이는 [Table 6]에 제시되어있다.

[Table 6] An adjective that describes an image of music

Brightness	Fancifulness	Gracefulness
bright		
cheerful		
gay	fanciful	delicate
happy	light	graceful
joyous	quaint	lyrical
merry	whimsical	
playful		
sprightly		

Peace	Longing	Solemnity
dreamy leisurely sentimental serene soothing tender tranquil quiet	longing plaintive pleading yearning	dark depressing doleful gloomy melancholic mournful sad serious sober solemn tragic
Horror	Robustness	Interest
scared spiritual	dramatic emphatic majestic triumphant	agitated exalting exciting exhilarated impetuous vigorous

\*Source : Farnsworth(1954)

위의 연구에서처럼 음악의 이미지와 정서적 반응은 사람들의 태도에 영향을 미치고 이는 더 나아가 제품소비에 직간접적 영향을 미친다고 할 수 있다. 이와 비슷한 맥락에서 게임의 음악 또한 게임을 접하는 사람들에게 정서적 반응을 일으켜 태도 또는 게임의 소비에 영향을 미칠 가능성이 존재한다. 게임에 적절하게 삽입된 음악을 들음으로써 받는 정서적 반응은 게임의 몰입에 영향을 주고 이는 게임에 대한 태도에 영향을 미치며 게임의 구매에 까지 영향을 미칠 수 있을 것이다. 그러므로 게임의 음악이 가지고 있는 정서에 대한 측정이 필요하다.

### 3. 연구문제 및 가설

지금까지 검토한 바와 같이 게임음악에 대한 연구는 거의 전무하다시피 한 것이 현실이다. 게임음악과 관련된 다양한 연구가 진행되기 이전에 게임음악에 대한 정확한 현황과악이 먼저 되어야 한다고 생각한다. 그러기 위해 게임 장르에 따른 음악의 종류, 음악의 구조적 요소, 사용된 정서적 이미

지 등에 대한 파악이 필요하다. 따라서 본 연구에서는 이에 따른 연구 문제를 다음과 같이 제시한다.

[연구 문제 1] PC 게임의 테마음악은 게임의 장르에 따라 음악 종류에 차이를 보이는가?

[연구 문제 2] PC 게임의 테마음악은 게임의 장르에 따라 음악의 구조적요소에 차이를 보이는가?

[연구 문제 3] PC 게임의 테마음악은 게임의 장르에 따라 음악 이미지에 차이를 보이는가?

## 4. 연구 방법

### 4.1 분석단위 및 표본 추출

본 연구의 분석단위는 게임에서 사용된 테마음악이다. 게임을 4개의 장르로 나누어 이에 사용된 테마 음악들을 분류하여 분석하였다. 본 연구를 위해 사용된 게임 장르는 FPS, PRG, 스포츠/레이싱, 전략으로 한정 하였으며, 각 장르별로 10개의 샘플 총 40개의 음악을 사용하여 분석 하였다. 샘플의 추출은 국내 게임 웹진 게임메카[www.gamemeca.com]의 인기게임순위에서 추출하여 각 게임 장르별로 분류 하였다. 게임 메카 사이트는 2000년 오픈한 게임전문 웹진 사이트로 한국에서 몇 안 되는 게임 순위 사이트이다. 이곳에서 집계된 게임순위는 유저들의 포털 검색, PC방 게임접속, 홈페이지방문자, 게임 메카유저들의 투표를 기준으로 집계된 순위 데이터로 현재 많이 플레이 되는 게임이라는 점에서 데이터의 대표성을 가진다고 할 수 있겠다. 또한 매주 갱신되는 순위 데이터이므로 유저들의 게임 선호도와 판매에 대한 변화를 알 수 있는데 이를 통해 게임의 다른 요소들(음악, 비주얼 등)에 대한 선호도의 변화도 직간접적으로 유추해 볼 수 있다. 본 연구에 사용된 게임 장르별 테마음악 데이터는 본 연구가 시작된 2019년 3월부터 4월까지 집계된 순 데이터를 4가지 게임 장르로 분류하여 사용하였다.



## 4.2 분석유목과 범주

연구문제와 관련하여 광고음악의 장르적 특성과 음악 구조적 특성에 따라 분석유목을 분류 하였다. 장르 구분은 이해갑(2001)의 연구에서 사용된 측정 항목인 창작여부(창작곡, 기존곡), 음악장르(클래식, 국내/외 대중음악, 국악, 경음악, 동요, 현대음악 등), 종류(단순배경음악, 가사음악 등)를 사용하여 게임 테마음악에서 어떤 종류의 음악이 사용되었는지 측정 하였다.

음악 구조적 요소로는 Bruner(1990)와[20] 이해갑(2001)의 연구에서 사용된 유목들을 수정하여 빠르기(빠름, 중간, 느림), 박자(2박계열, 3박계열, 4박계열, 변박), 주율리듬(2비트,4비트,8비트,16비트), 조(장조, 단조, 혼합조, 무조성), 화음(협화음, 불협화음, 혼합), 악기 편성(오케스트라, 밴드 등)으로 약간의 수정을 통해 제시 하였다.

또한 음악의 이미지에 관한 측정을 위해 Farnsworth(1954)가 재배열한 Hevener(1935)의 형용사 중 9가지(명량, 환상, 우아, 평안, 동경, 엄숙, 공포, 강건, 흥미)를 사용하였다.

## 4.3 표본 코딩과정

표본에 추출된 개별 게임 테마음악을 두 명의 정규 실용음악 대학을 졸업한 코더들에 의해 코딩 되었다. 정확한 내용분석을 위해 연구의 목적과 각 변수들 간의 정의에 대해 숙지하여 실시하였다. 분석과정에서 상호 배타성이나 포괄성의 문제가 있는 경우 연구자와의 토론을 통해 범주를 재조정하였다. 이후 분석 범주에 대한 이견이 있을 경우 협의를 통하여 조정하였다.

## 4.4 코더 간 신뢰도

코더 간 신뢰도를 측정하기 위해 두 명의 코더는 게임에 포함된 음악의 구조적 요소에 대한 별도의 코딩 작업을 실시했다. 코더 간의 신뢰계수를 코더 간의 신뢰도 측정 시 보편적 사용 되고 있는 신뢰도 공식<sup>8)</sup>을 사용하여 코더 간의 신뢰도를 측

정 하였다[22]. 신뢰도는 게임 장르별로 최소 0.72~0.88 정도 양호한 편으로 나타났으며 일치하지 않는 항목에 대해서는 논의를 통하여 합의를 보았다[23].

## 4.5 다중 대응일치분석

본 연구에서는 사용된 데이터는 내용분석 연구를 위해 수집, 분석된 데이터이다. 하지만 현재 수집된 데이터 수의 부족으로 인해 검정결과의 신뢰성에 문제가 생길 것을 우려하여 이를 대신해 범주 간 위치화(mapping) 분석에 많이 사용되는 최적화 척도법(optimal scaling)인 다중대응일치분석(multiple correspondence analysis, MCA)을 이용하여 실증분석을 실시하였다. 다중대응일치분석은 개체와 범주에 계량적 수치를 부여함으로써 범주형 데이터를 수량화하는 분석기법이다[24]. 또한 범주에 계량적 수치를 부여함으로써 명목형 변수들 간의 관계를 다차원 공간에 도식적으로 표현하여 쉽게 파악하도록 해준다[24]. 범주를 기준으로 동일성이 높은 개체들을 부그룹으로 나누며, 다중대응일치분석을 위해서는 모든 변수들이 명목형 변수이어야 한다[24]. 한편, 다중대응일치분석의 목적은 각 범주들을 가능한 한 잘 분류해주는 최적의 수량화 점수를 찾아내는데 있다[24]. 즉, 같은 범주에 속한 대상들이 도표상에 위치하고 다른 범주에 속한 대상들과는 가능한 한 멀리 위치하도록 하는 것이 다중대응일치분석의 목적이자[24].

본 연구에서는 내용분석 연구 방법을 통해 데이터를 추출하여 게임장르와 음악종류, 음악의 구조적 요소, 이미지를 위치화한 분석 방법인 다중대응일치분석(MCA)을 사용하여 이를 시각화함으로써 변인 사이에 얼마만큼의 관련성이 존재하는지 알아보고자 한다. 또한 분석에 사용된 도구로는 SPSS 23을 사용하여 통계분석을 실시하였다.

$$8) \text{코더 간 신뢰도} = \frac{2M}{N1 + N2}$$

M : 코딩이 일치한 사례 수

N1, N2 : 코더 1과 2가 분석한 사례 수

## 5. 연구 결과

본 연구에서 사용된 표본들의 음악종류, 음악 구조적 요소, 음악 이미지에 대한 기본적인 기술결과는 다음과 같다.

[Table 7] Music Types of PC Games Theme Music

Cassification	Criteria	Frequency	%
Creation	Creative Music	35	87.5
	Released Music	5	12.5
Genre	Classical Music	18	45
	Pop Music	8	20
	Light Music	11	27.5
	Modern Music	3	7.5
Kind of Background Music	BGM	32	80
	Song	6	15
	BGM+Song	2	5
Cases		40	100%

[Table 7]에서 나타난 결과를 보면, PC 게임 테마음악은 창작곡이 가장 높은 빈도로 사용되고 있으며, 장르는 클래식과 클래식의 현대적인 편곡인 경음악이 높은 빈도로 사용되고 있고, 종류로는 단순배경음악이 가장 많이 사용됨을 알 수 있다.

[Table 8] The Structural elements of PC Game Theme Music

Structure	Classification	Frequency	%
Tempo	Allegro	8	20
	Moderato	23	57.5
	Andante	9	22.5
Tonality	Major	23	57.5
	Minor	9	22.5
	Mixed	7	17.5
	Atonality	1	2.5
Main Rhythm	2beat	1	2.5
	4beat	12	30
	8beat	24	60
	16beat	3	7.5

Time	2 time	2	5
	3 time	4	10
	4 time	31	77.5
	Odd Meter	3	7.5
Harmony	Consonance	33	82.5
	Dissonance	3	7.5
	Mixed	4	10
Instrument	Orchestra	21	52.5
	Band	8	20
	Electronic	11	27.5
Cases		40	100

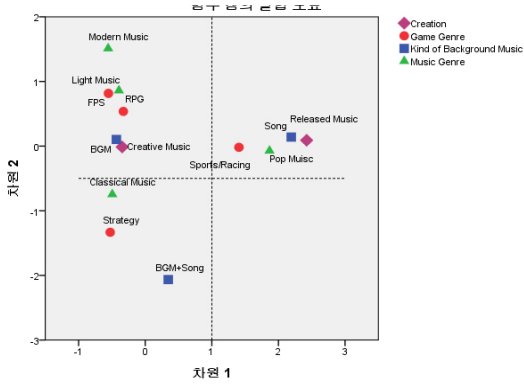
[Table 8]을 통해 PC 게임에서 사용된 테마음악의 구조적 요소에 대해 알아보았다. 템포는 중간 템포(Moderato)가 가장 많이 사용되었고, 조성으로는 장조가, 주요리듬으로는 8비트 리듬이, 박자로는 4박 계열의 박자가, 화음으로는 협화음, 악기편성으로는 오케스트라 편성이 가장 많이 사용됨을 알 수 있다.

[Table 9] The Image of PC Game Theme Music

Image	Frequency	%
Brightness	4	10
Fancifulness	1	2.5
Peace	2	5
Solemnity	7	17.5
Robustness	17	42.5
Interest	9	22.5
Cases	40	100

[Table 9]의 결과 PC 게임 테마음악에서 주로 사용된 이미지는 강건의 이미지로 나타났다. 하지만, 흥미, 엄숙의 이미지도 높은 비율로 사용되고 있음을 알 수 있다.

**[연구 문제 1] PC 게임의 테마음악은 게임의 장르에 따라 음악 종류에 차이를 보이는가?**



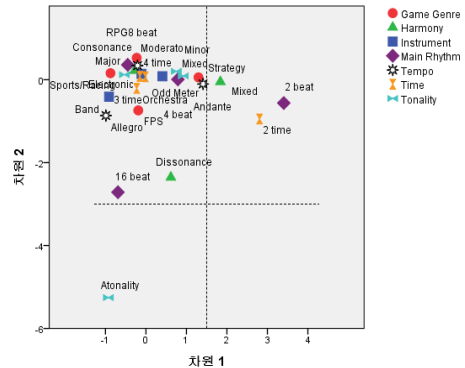
[Fig. 1] Diagram of the "Game genre" and "Music Types" categories

[연구문제1]의 PC 게임 테마음악의 ‘게임장르’와 ‘음악장르’, ‘종류’, ‘창작여부’ 특성별 위치화를 위한 다중대응일치분석결과는 다음과 같다. 다중대응일치분석의 반복계산정보를 살펴본 결과, 총 17회를 반복하여 최종적으로 적합된 고유값(eigenvalue)은 2.395이다. 또한 자료의 분산은 1차원에 의해 81.388% 설명되고, 2차원에 의해 38.341% 설명되었다. 두 개의 차원에 의해 설명되는 분산의 비율은 59.864%로 나타났다.

각 차원에 대한 ‘게임장르’와 ‘음악장르’, ‘종류’, ‘창작여부’ 범주의 좌표를 기준으로 한 결합 관계를 [Fig.1]과 같이 도표화하였다. 1차원을 기준으로 게임 장르는 {FPS, RPG, 전략}과 {스포츠/레이싱}으로, 음악장르는 {현대음악, 경음악, 클래식}과 {대중음악}으로, 창작여부는 {창작곡}과 {기존곡}으로 각각 구분되었으며, 2차원은 종류에 의해 {단순배경, 가사}와 {배경+가사}로 나뉘었다. ‘게임장르’와 ‘음악장르’, ‘종류’, ‘창작여부’ 범주 점의 결합 도표를 구체적으로 살펴보면, FPS와 RPG의 경우에는 음악의 종류 요소별로 현대음악, 경음악, 단순배경, 창작곡과 밀접한 거리를 나타냈으며, 전략 게임은 클래식, 배경+가사와 상대적으로 가까운 거리를 나타냈다. 스포츠/레이싱 게임은 대중음악, 가사, 기

존음악과 밀접한 거리를 나타내어 결과적으로 다중대응일치분석을 통해 PC 게임 테마음악을 게임 장르와 음악의 종류에 따라 3개의 그룹으로 분류할 수 있었다.

**[연구 문제 2] PC 게임의 테마음악은 게임의 장르에 따라 음악의 구조적 요소에 차이를 보이는가?**



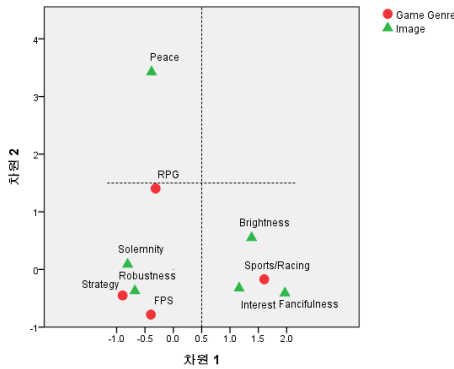
[Fig.2]Diagram of the "Game Genre" and "Structural elements of music" categories

다음으로 [연구문제2]의 PC 게임 테마음악의 ‘게임장르’와 ‘템포’, ‘악기편성’, ‘조성’, ‘메인리듬’, ‘박자’, ‘화성’ 특성별 위치화를 위한 다중대응일치분석결과는 다음과 같다. 다중대응일치분석의 반복계산정보를 살펴본 결과, 총 50회를 반복하여 최종적으로 적합된 고유값(eigenvalue)은 2.916이다. 또한 자료의 분산은 1차원에 의해 49.984% 설명되고, 2차원에 의해 33.329% 설명되었다. 두 개의 차원에 의해 설명되는 분산의 비율은 41.657%로 나타났다.

각 차원에 대한 ‘게임장르’와 ‘템포’, ‘악기편성’, ‘조성’, ‘메인리듬’, ‘박자’, ‘화성’ 범주의 좌표를 기준으로 한 결합 관계를 [Fig.2]와 같이 도표화하였다. 1차원을 기준으로 게임 장르는 {전략}과 {FPS, RPG, 스포츠/레이싱}로, 템포는 {느림}, {중간, 빠름}으로, 메인리듬은 {2비트}와 {4비트, 8비트, 16비트}로, 화성은 {혼합화음}과 {협화음, 불협화음}으로, 박자는 {2박계열}과 {3박계열, 4박계열, 변

박계열)로, 악기편성은 {오케스트라, 전자악기}와 {밴드}로 각각 구분되었다. 한편, 2차원을 기준으로 조성은 {무조성}과 {장조, 단조, 혼합조}로 나뉘었다. ‘게임장르’와 ‘템포’, ‘악기편성’, ‘조성’, ‘메인리듬’, ‘박자’, ‘화성’ 범주 점의 결합 도표를 구체적으로 살펴보면, 전략 게임의 경우에는 음악의 구조적 요소별로 혼합화음, 오케스트라, 4비트, 느림, 변박 계열, 혼합조와 밀접한 거리를 나타냈으며, RPG 게임의 경우에는 협화음, 전자악기, 8비트, 중간, 4박 계열, 장조와 상대적으로 가까운 거리를 나타냈다. 스포츠/레이싱 게임은 협화음, 밴드, 8비트, 중간, 3박 계열, 장조와 밀접한 거리를 나타냈다. 한편, FPS 게임은 밴드, 빠름, 3박 계열과 상대적으로 가까운 거리를 나타냈으나, 그 외에 어떠한 구조적 요소와도 밀접한 거리를 나타내지 못했다.

**[연구 문제 3] PC 게임의 테마음악은 게임의 장르에 따라 음악 이미지에 차이를 보이는가?**



[Fig.3]Diagram of the "Game Genre" and "Image" categories

마지막으로 [연구문제3]의 PC 게임 테마음악의 ‘게임장르’와 ‘이미지’ 특성별 위치화를 위한 다중대응일치분석결과는 다음과 같다. 다중대응일치분석의 반복계산정보를 살펴본 결과, 총 28회를 반복하여 최종적으로 적합된 고유값(eigenvalue)은 1.612이다. 또한 자료의 분산은 1차원에 의해 90.756% 설명되고, 2차원에 의해 70.472% 설명되었다. 두

개의 차원에 의해 설명되는 분산의 비율은 80.614%로 나타났다.

각 차원에 대한 ‘게임장르’와 ‘이미지’ 범주의 좌표를 기준으로 한 결합 관계를 [Fig.3]과 같이 도표화하였다. 1차원을 기준으로 게임 장르는 {스포츠/레이싱}과 {RPG, FPS, 전략}으로 구분되었다. 한편, 2차원을 기준으로 이미지는 {평안}과 {명량, 엄숙, 흥미, 강건, 환상}으로 나뉘었다. ‘게임장르’와 ‘이미지’ 범주 점의 결합 도표를 구체적으로 살펴보면, 스포츠/레이싱 게임의 경우에는 이미지별로 환상, 흥미, 명량과 밀접한 거리를 나타냈으며, 전략 게임의 경우에는 강건, 엄숙과 상대적으로 가까운 거리를 나타냈다. FPS 게임은 강건과 상대적으로 밀접한 거리를 나타냈다. 한편, RPG는 어떠한 이미지와도 밀접한 거리를 나타내지 못했다.

**6. 결론**

**6.1 종합결론 및 논의**

본 연구결의 종합적인 결과를 연구에 사용된 요소별로 분류하여 논의 해보고자 한다.

첫째, 음악이 사용된 종류에 있어서 분석 결과를 {FPS, RPG, 전략} 과{스포츠/레이싱}으로 나누어 해석할 수 있다. 먼저, {FPS, RPG, 전략}의 경우에는 창작곡, 배경이 주가 되는 음악, 클래식 장르가 바탕이 된 음악장르와 관련되데 반해 스포츠/레이싱의 경우는 기존곡, 대중음악, 가사음악이 주로 관련 있다는 결과가 특징적이다. FPS, RPG, 전략 장르는 일반적으로 가상의 세계를 배경으로 하고 있는 게임으로 이러한 세계를 보다 극적이고 효과적으로 표현하기 위해 클래식, 현대음악, 경음악과 같은 표현 범위가 넓고 여러 가지 시도를 할 수 있는 장르의 음악들이 주로 사용 되었다고 추측할 수 있다.

반면, 스포츠/레이싱 게임 장르는 위의 세 장르의 게임 보다는 비교적 현실의 세계를 배경으로 하고 있으며 현실의 경기를 재현한 게임들이 주를 이루고 있어 음악사용에 있어서도 기존의 음악들이

주로 사용되고 있음을 알 수 있다.

이처럼 게임이 지니고 있는 특성에 따라 음악사용의 특징이 분명하게 나뉘는 것을 알 수 있다.

둘째, 음악의 구조적 요소에서도 게임 장르별과 관련성이 다르게 나타났는데 {전략}과{RPG, FPS, 스포츠/레이싱}으로 구분지어 해석할 수 있다. 먼저, 전략 장르에서 악기편성은 오케스트라 편성이 주를 이루고 있음을 알 수 있는데 이는 전략 장르의 게임에서 클래식 장르의 음악이 주로 사용되고 있다는 결과와 관련지어 생각해볼 수 있다. 그리고 주요리듬 사용에 있어서는 4비트, 템포 사용은 느린 템포, 박자 사용에 있어서는 변박계열, 조성사용에 있어서는 혼합조가 주로 사용됨을 알 수 있다. 이는 전략 게임 장르가 가지고 있는 특징 때문에 나타난 결과로 추측해 볼 수 있다. 전략 게임에서 나타날 수 있는 극적인 상황, 혹은 실시간으로 변화하는 게임의 특징을 표현하기 위해 혼합화음과 혼합조의, 변박 계열의 음악요소를 사용했다고 추측해볼 수 있으며, 다른 장르에 비해 게임의 호흡이 비교적 느리기 때문에 느린 템포의 음악적 요소를 주로 사용했다고 추측 할 수 있다.

반면, {RPG, FPS, 스포츠/레이싱}장르의 경우 밴드, 전자악기 위주의 악기편성이 이루어짐을 알 수 있는데 이는 위에서 나타난 {RPG, FPS} 장르의 현대음악, 경음악 {스포츠/레이싱} 장르의 대중음악 위주의 음악 장르 사용에 따른 결과와 관련지어 생각해볼 수 있다. 또한 다른 음악적 요소들의 사용에 있어 협화음, 8비트의 리듬, 빠른 템포와 중간 템포, 4박 계열, 3박 계열의 박자, 장조의 조성 등이 주로 사용됨을 알 수 있다. 전략 장르에서 사용된 무겁고, 불안정한 음악적 요소들의 사용에 비해 가볍고, 안정적인 음악적 요소의 사용은 {RPG, FPS, 스포츠/레이싱} 게임 장르는 실시간으로 변화하는 {전략}장르의 게임의 특징과는 다르게 일정한 패턴의 게임 진행이 주를 이루고 있기에 나타나는 특징이라고 추측해볼 수 있다.

셋째, 게임 장르와 음악 이미지간의 관련성에서도 차이를 보이고 있는데, {스포츠/레이싱}과 {전

략, FPS, RPG}으로 나누어 해석할 수 있다. {스포츠/레이싱}에서 나타난 환상, 흥미, 명량의 이미지는 {스포츠/레이싱}에서 주로 사용된 가볍고 안정적인 느낌의 음악의 구조적인 요소들과 관련지어 나타난 결과로 추측해 볼 수 있다.{전략, FPS}에서 공통적으로 나타는 강건의 이미지는 클래식, 현대음악과 같이 클래식을 바탕으로 한 음악 장르가 가지는 극적이고, 장엄한 음악적인 느낌에서 오는 결과로 추측해 볼 수 있으며 전략에서 나타난 엄숙의 이미지는 전략 게임 음악에서 주로 사용된 무겁고 불안정한 느낌의 음악 요소들의 사용에서 나타난 결과라고 추측 할 수 있다. {RPG}음악의 경우 어떠한 이미지와도 관련이 없는 것으로 나타났는데, {RPG}의 특성상 같은 장르의 게임이라 할지라도 시나리오와 캐릭터에 따라 다양한 이야기가 전개될 수 있기에 게임음악에 있어 공통적인 음악 이미지를 사용하는 것이 어렵기 때문에 이러한 결과가 나타났다고 추측 할 수 있다.

## 6.2 의의 및 한계

본 연구가 가지는 학문적, 실무적 의의는 다음과 같다. 먼저 본 연구는 PC 게임 테마 음악을 음악종류, 음악구조와 이미지를 중심으로 분석한 실증적 연구로서 학문적 의미가 있다. 게임음악과 관련된 많은 정보들이 인터넷 상에 존재 하기는 하지만 본 연구는 이러한 단편적인 지식들을 사회과학적 분석방법을 통하여 실제 검증해보고자 했다는 점에서 큰 의의를 가진다.

본 연구는 내용분석을 기반으로 한 연구로 게임음악에 존재하는 음악 요소들에 대한 탐색을 목적으로 하는 연구이다. 따라서 유목선정에 있어 상호 배타성과 상호독립성을 유지해야 하기 때문에, 유목선정 시에 기준이 모호할 수도 있는 음악 장르나 형식, 사운드 등의 연구에서 나올 수 있는 독창적인 유목들의 사용보다는 일반적으로 널리 사용되는 음악 용어들을 사용하여 연구하였다. 이처럼 일반적인 특징과 요소들을 사용한 연구였지만 게임

장르별 음악적 특징에 차이가 존재하는 것으로 나타났다기 때문에 충분히 의미가 있는 연구라 할 수 있겠다. 본 연구를 기반으로 차후에 게임 장르별 게임음악들에서 나타나는 특징에 대한 연구가 이루어질 수 있기를 희망한다.

최근 들어 게임 관련 학문적 연구들이 활발히 시도 되고 있지만 비주얼이나 인터랙티브 혹은 게임 콘텐츠에 대한 효과연구에 집중되어 있다. 물론 이러한 연구들이 게임 산업 발전에 있어 중요한 역할을 하고 있지만 현재 게임관련 기술이 발전함에 따라 게임을 이루고 있는 또 다른 중요한 요소 중 하나인 음악, 사운드적인 요소에 대한 연구가 미비하다는 점에서도 본연구가 가지는 의미는 크다고 할 수 있겠다. 또한 현재 게임 산업에 관련된 논의가 많이 이루어지고 있는 가운데, 본 연구를 통해 게임음악에 관한 논의를 제공함으로써 게임관련 논의를 넓히는데 기여할 수 있다.

실무적으로 본 연구 결과는 게임제작 시에 게임 개발자와 게임음악 작곡가 사이에 원활한 커뮤니케이션이 이루어 질 수 있도록 하는 자료가 될 것으로 기대된다. 예를 들어 게임 기획 단계에서부터 기획자가 게임음악에 대한 추상적인 제안이 아니라 음악에 대한 전문적인 커뮤니케이션이 가능하다면 음악제작시 작업의 효율을 높일 수 있을 것이며, 게임에 더욱 효과적인 음악을 제작 할 수 있을 것이라 추측된다. 이를 통해 게임 산업의 양적·질적 발전이 기대된다.

반면 본 연구가 지닌 연구적 한계는 다음과 같다. 본 연구의 분석 대상이 된 게임 음악은 대부분 게임을 직접 실행할 때 얻을 수 있는 콘텐츠이기에 유튜브나 각종 음원 플랫폼에서 샘플을 수집하는데 한계가 존재하였다. 제한된 샘플 수에 의해 발생할 수 있는 통계적 유의도 검증은 본 연구에서 활용한 다중 대응 일치분석으로 보완 하였지만 향후 후속 연구에서는 충분한 샘플 수를 통한 유의도 검증이 필요하다고 하겠다.

본 연구에서 적용한 분석유목은 이전의 연구되었던 광고음악 사용실태에 관한 분석 연구에서 유

목을 대부분 차용해 왔다. 광고 음악이 아닌 본 연구의 주제에 맞는 게임음악의 유목을 개발하여 연구한다면 정확한 연구결과를 얻을 수 있을 것이다. 또한 게임 장르에 관한 연구를 통해 장르를 세분화 한다면 연구의 신뢰성을 높일 수 있을 것이다.

본 연구는 게임음악에서 나타난 여러 가지 요소들을 일반화하기 위한 연구이다. 그렇기 때문에 특정 게임이나 장르에서 사용된 음악에 대한 심도 있는 이해가 부족하다는 지점에서 비판 받을 수 있다. 하지만 일반화 연구가 선행된 상태에서 사례 연구를 진행한다면 더욱 신뢰할 만한 연구결과를 확보할 수 있을 것이라 기대한다.

## REFERENCES

- [1] Lee, Hae-Kap. "A content analysis on the usage of music in Korean TV advertising." *The Korean Journal of Advertising*, 12:2, pp. 61-85, 2001.
- [2] Il Do Choi. "A Study on Analysis for Type and Brand Recognition of Background Music in TV-Commercials" *The Korean Journal of Advertising and Public Relations*. 10(3), pp. 373-403, 2008.
- [3] Merriam, Alan P., and Valerie Merriam. "The anthropology of music." Northwestern University Press, 1964.
- [4] Gaston, E. T. "Man & music. In E. T. Gaston(Ed.)." *Music in therapy*, NY, 1968.
- [5] Kaplan, Max. "The arts: A social perspective." Fairleigh Dickinson University Press, 1990.
- [6] Rosmarin, Adena. "The power of genre." U of Minnesota Press, 1985.
- [7] Roy Shuker. "Popular Music : The Key Concepts" hannarae publishing co., 2012.
- [8] Frith, Simon, and Howard Horne. "Art Into Pop." Routledge, 2016.
- [9] Weinstein, Deena. "Heavy metal: A cultural sociology." Lexington Books, 1991.
- [10] Il Do, Choi, Min Jin, Shon, Ji Hye, Choi. "The Effects of Musical Scale Variation in Advertising on Cognitive Function - Focused on EEG measurement" *The Korean Journal*

- of Advertising, 25:5, 63-80, 2014.
- [11] Un-yong Na. "The Fundamentals of Collage Music" Seoul : Sekwang Publishing co., 1981
- [12] Gobe, M. "Emotional branding." NY: Allworth Press, 2001.
- [13] Shea, George. "Rock'n'roll is here to sell." Continental. January, 1988.
- [14] Young, P. T. "Feeling & emotion." In B. B. Wolman(Ed.), Handbook of general psychology, Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall, 1973.
- [15] Hevner, K. "Expression in music: a discussion of experimental studies and theories." Psychological review, 42(2), 186, 1935.
- [16] Farnsworth, P. R. "A study of the hevner adjective list." Journal of Aesthetics & Art Criticism, 1954.
- [17] Gyong-ran Jeon. "A Study on the Genre Factors and Features of Computer Games." Journal of Game Industry & Culture, pp.84-103, 2005.
- [18] Yu Chan-Choi. "Understanding Computer Games." Seoul: History of Cultural Science, 2002.
- [19] Rollings, A. & Adams, E. "Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design." Boston: New Riders, 2003.
- [20] Bruner, Gordon C. "Music, mood, and marketing." Journal of marketing 54(4), pp. 94-104, 1990.
- [21] Byung-Hyun Kim, "A music psychology study on the changing elements of music through analysis of Street Fighter II's Character Background Music" Journal of Korea Game Society 2017 dec; 17(6): 103-112
- [22] Holsti, Ole R. "Content analysis for the social sciences and humanities." Reading. MA: Addison-Wesley (content analysis),1969.
- [23] Bowers, John Waite, and John A. Courtright. "Communication research methods." Scott Foresman, 1984.
- [24] Yeong-ki Kim, Kyung-Ho Hwang, & Ki-Hyuk Lee. "A Mapping Study on Exported Korean Films : Focusing on Exporting Area, Film Genres, and Copyright Type." Broadcasting & Arts Research Institute, 9(3), 103-117, 2014.
- [25] Jung-ah Kim. "Media Music." Communication Books, 2013.



박관익(Park, Kwan Ik)

약 력 : 2015 한양대학교 실용음악학과 학사  
2017 한양대학교 실용음악학과 석사  
2018-현재 한양대학교 광고홍보학과 박사과정

관심분야 : 게임음악, 게임사운드, 게임예술, 실용음악,  
음악산업, 미디어경제, 미디어산업, 뮤직테  
크놀로지



황경호(Hwang, Kyung Ho)

약 력 : 2016 성균관대학교 신문방송학과 언론학 박사  
2018-현재 경남대학교 자유전공학부 조교수  
2019-현재 경남대학교 교육인프라혁신센터장

관심분야 : 미디어경제·경영, 미디어산업, 사이버커뮤니  
케이션, 빅데이터분석방법론



이형석(Lee, Hyung Seok)

약 력 : 2008 University of Florida 광고전공 박사  
2008-2012 University of North Florida  
광고전공 교수  
2013-현재 한양대학교 광고홍보학과 부교수

관심분야 : 기업 스폰서십 효과

— PC게임 장르에 따른 게임 테마음악의 위치화 연구: 음악종류, 음악의 구조적 요소, 이미지를 중심으로 —