The Treatise on The Plastic Media
Vol.26 No.4, 234-245, November 2023
ISSN 2671-6194(Print), ISSN 2734-0031(Online)
https://doi.org/10.35280/KOTPM.2023.26.4.26

세계관이 시각화된 게임 로고타이프와 전용서체에 관한 게임 로컬라이제이션 연구
A Study on Game Localization with Visualized Game Logotypes and Custom Fonts Reflecting Game World

김현지/ 홍익대학교 게임학부 게임 그래픽디자인전공 조교수
Kim, Hyun-Jee/ Hongik University, School of Games, Game Graphic Design

목 차

1. 서론
1.1. 연구 배경 및 목적
1.2. 연구 방법 및 범위

2. 게임 로컬라이제이션
2.1. 게임 로컬라이제이션의 정의와 범위
2.2. 게임 로컬라이제이션의 유형과 확장

3. 게임 로고타이프와 전용서체의 형태
3.1. 게임 로고타이프와 전용서체의 개념과 역할
3.2. 게임 로고타이프 및 전용서체의 근원과 형태 분석

4. 게임 로고타이프와 전용서체의 세계관
4.1. 게임 세계관과 로고타이프의 유형
4.2. 게임 세계관과 전용서체의 유형

5. 결론

□ 참고문헌

Keyword/ game logotype, custom fonts, game localization, game world

* 본 논문은 2021년도 홍익대학교 학술연구진흥비에 의하여 지원되었음.

논문접수일: 2023년 10월 20일 / 1차 심사일: 2023년 11월 13일 / 게재확정일: 2023년 11월 28일

세계관이 시각화된 게임 로고타이프와 전용서체에 관한 게임 로컬라이제이션 연구
A Study on Game Localization with Visualized Game Logotypes and Custom Fonts Reflecting Game World

김현지/ 홍익대학교 게임학부 게임 그래픽디자인전공 조교수
Kim, Hyun-Jee/ Hongik University, School of Games, Game Graphic Design

Abstract

This study analyzed the form of logotypes and custom fonts in relation to international games that are highly recognized by the public, and examined the cases of game localization for domestic players. The scope of the study revolved around the most frequently played overseas games in South Korea during the year 2022, examining the style of English logotypes and providing examples of custom fonts that have undergone localization. When the Korean version was localized, it featured a new and distinctive design while maintaining consistency with the style of the original fonts. Furthermore, the Korean custom fonts successfully conveyed the same atmosphere and game world as the original game. The researcher interpreted this phenomenon as 'Game Localization' and analyzed what typefaces were used to create game logotypes and Korean custom fonts. Overall, game logotypes and custom fonts implicitly conveyed the genre and atmosphere of the game, and it could be seen that they were reborn as successful fonts when they were localized in South Korea. In the process of analyzing the form and meaning of Korean game fonts, the researcher established the meaning of game localization and saw phenomenon that have expanded to various contents. In particular, the researcher gained an understanding of the meaning behind the English logotype through interviews and articles published by a domestic typeface production company. Additionally, the researcher connected the motif of creating a custom font for Korean with the concept of the game world. Finally, the genre and world of the game influenced the structure of the typeface, causing the researcher to explore various types through them.

Keyword/ game logotype, custom fonts, game localization, game world

본 연구는 대중적으로 인지도가 높은 해외 게임들과 관련하여 로고타이프와 전용서체 형태에 관한 근원을 분석하였고, 국내 플레이어들을 위해 게임 로컬라이제이션이 된 사례들을 고찰해 보았다. 연구범위는 국내에서 2022년 한 해 동안 최다 플레이가 된 해외 게임을 중심으로 영문 로고타이프의 스타일과 한글화가 된 전용서체의 사례들을 살펴보았다. 국내에서 한글 버전으로 현지화가 된 경우, 원작의 서체 스타일과 유사한 형태를 유지하면서도 새롭게 디자인이 되어 있었다. 또한 기존 게임에서 느껴지는 세계관과 분위기를 그대로 담아내고 있었다. 연구자는 이러한 현상을 '게임 로컬라이제이션' 으로 보았고, 게임 로고타이프와 한글 전용서체는 어떠한 서체들로 제작이 되었는지 분석해 보았다. 전반적으로 게임 로고타이프나 전용서체는 게임의 장르를 함축적으로 전달하고 있었으며 국내로 로컬라이제이션이 되면서 성공적인 글꼴로 재탄생된 것을 볼 수 있었다. 연구자는 국내 한글 게임폰트의 형태를 분석하는 과정에서 게임 로컬라이제이션의 의미를 정립해 보았고 나아가 다양한 콘텐츠로 확장이 되어가는 현상들도 볼 수 있었다. 특히 연구자는 국내 서체제작 회사가 공개한 인터뷰 및 기사 내용을 근거로 영문 로고타이프의 콘셉트를 알 수 있었고, 한글 전용서체 제작에 관한 모티브를 세계관과 연결해 볼 수 있었다. 마지막으로, 게임의 장르적 특성과 세계관은 서체의 형태와 스타일의 구축에 영향을 미쳤으며, 유형별로 분류가 되는 과정을 고찰해 볼 수 있었다.

중심어/ 게임 로고타이프, 게임 전용서체, 게임 로컬라이제이션, 세계관

1. 서론

1.1. 연구 배경 및 목적

본 연구는 국내에서 플레이가 되어온 해외 게임들을 중심으로 게임의 로고타이프와 한글화가 된 전용서체의 근원에 관하여 다루었다. 게임 로고타이프는 국내에서도 원작을 그대로 사용하고 있지만 전용서체의 경우, 한국어로 번역이 되면서 한글 서체디자인도 되어 있었다. 연구자는 게임 로고타이프의 특징들을 먼저 살펴보았고, 인 게임(in-game)에서 사용되고 있는 전용서체의 형태에 대하여 분석해 보았다. 연구에서 다루는 '게임 로컬라이제이션(localization)' 은 단지 번역으로써의 한글 자막이 아니라 현지화가 된 타이포그래피를 의미한다. 즉, 서체디자인이 해당 지역이나 국가, 또는 사용자의 니즈에 맞게 '커스터마이징(customizing)' 이 된 것을 말한다.[1] 윤디자인그룹(이하 윤디자인)의 대표 편석훈은 '지역 전용서체' 를 개발하면서 이러한 맥락을 '로컬 브랜딩' 이라고 명명한 바 있다.[2] 연구자는 이와 유사한 개념에서 '게임 로컬라이제이션' 으로 해석하였고 국내 서체 제작회사의 인터뷰형식의 기사 내용을 기반으로 세계관의 의미를 서체에 정립하였다. 본 연구는 일반 기업의 폰트와 차별화된 게임폰트의 특징과 게임 로컬라이제이션의 의미를 발견하는 것이 주된 목표라고 할 수 있다. 일반적으로 게임 로고타이프의 특징을 예로 들어보면, 중세 판타지를 다루는 게임은 세리프(serif)서체를 다루며 미래적인 공상과학의 장르는 산세리프(sans-serif)를 사용하는 경향이 있다. 대표적으로 블리자드 엔터테인먼트(이하 블리자드)의 <월드 오브 워크래프트(이하 WoW)>의 로고는 금광의 세리프와 고딕(gothic) 스타일의 로고타이프가 입체적으로 표현이 되어 있으며 극사실주의의 휘장으로 둘러싸여 있다. <디아블로 2>의 경우, 석조로 보이는 글리픽(glyphic) 세리프 서체가 지옥 불에서도 타지 않는 형상으로 표현되어 있다. 반면 FPS 장르의 게임인 <오버워치>나 <발로란트> 로고는 산세리프로 디자인이 되어 있는 것으로 보아 게임폰트에서도 일련의 타이포그래피의 규칙이 존재한다. 게임 로고들은 시네마틱 트레일러에서도 막강한 위력을 발휘하는데, 특히 엔딩 시퀀스에 등장하는 로고타이프는 존재 자체만으로도 압도적이다. 게임폰트들은 게임의 장르와 배경이 되는 시공간적인 분위기를 서체에도 담고 있기에 게임에 있어서 서체의 역할이 상당히 중요하다. 따라서 국내 서체 제작회사가 해외 게임의 전용서체를 한글로 새롭게 디자인하면서 원작 게임폰트의 메시지를 전달해야 하는 사명감이 있었다. 연구자는 이러한 메시지를 '세계관' 이라 설정하면서 서체에 대한 형태와의 연관성을 유형별로 분석해 보았다.

1.2. 연구 방법 및 범위

'2022 대한민국 게임백서' 에 의하면 작년 한 해 동안의 게임 분야별 이용률은 모바일 게임이 84.2%로 가장 높았고, PC게임이 54.2%, 콘솔이 17.9%, 아케이드 게임이 9.4%였다.[3] 모바일 게임 이용률이 유독 높은 이유는 코로나19에 의해 비대면 생활이 늘어나면서 PC방의 출입이 줄어든 것으로 분석되었다.[4] 이와 같은 현상을 참고하여 연구자는 온라인 게임을 중심으로 집계한 게임메카의 국내 종합 순위 결과를 참고하게 되었다. 게임메카는 작년 한 해 동안의 국내 포탈 검색량, PC방 접속, 게임 방송 시청자, 게임메카의 사용자 투표를 종합하여 공식사이트에 게재한 바 있다.[5] 게임 로컬라이제이션 작업은 주로 게임 퍼블리셔가 담당하지만 게임 제작사가 배급사와 동일한 경우가 있어 [표1]에 제작사 및 배급사, 게임 출시 연도에 관한 정보를 추가해 보았다.[6] 본 연구는 국내를 중심으로 한글화가 된 게임 로컬라이제이션에 관하여 다루고 있기에 [표1]에서 <리그 오브 레전드(이하 롤/LoL)>, <피파 온라인 4>, <발로란트>, <오버워치>, <스타크래프트>, <디아블로 2>, <WoW>, <워크래프트 3>, <에이펙스 레전드>를 선정하게 되었다.

순위	게임명(출시 연도)	총점	제작사	배급사
1	리그 오브 레전드(2009)	2,600	라이엇게임즈	라이엇게임즈
2	로스트아크(2018)	2,505	스마일게이트 알피지	스마일게이트 알피지
3	피파 온라인 4(2018)	2,467	EA코리아 스튜디오	넥슨코리아
4	발로란트(2020)	2,451	라이엇게임즈	라이엇게임즈
5	서든어택(2005)	2,370	넥슨게임즈	넥슨코리아
6	플레이어언노운스 배틀그라운드(2017)	2,348	크래프톤	카카오게임즈, 크래프톤
7	오버워치(2016-2022)	2,339	블리자드 엔터테인먼트	블리자드 엔터테인먼트
8	메이플스토리(2003)	2,251	위젯 스튜디오	넥슨코리아
9	아이온(2008)	2,142	엔씨소프트	엔씨소프트
10	스타크래프트(1998)	2,103	블리자드 엔터테인먼트	블리자드 엔터테인먼트 코리아
11	던전앤파이터(2005)	2,082	네오플	넥슨코리아
12	디아블로 2(2000)	1,993	블리자드 엔터테인먼트	블리자드 엔터테인먼트 코리아
13	카트라이더(2004-2023)	1,905	넥슨	넥슨코리아
14	월드 오브 워크래프트(2004)	1,904	블리자드 엔터테인먼트	블리자드 엔터테인먼트 코리아
15	리니지(1998)	1,879	엔씨소프트	엔씨소프트
16	사이퍼즈(2011)	1,820	네오플	넥슨코리아
17	워크래프트 3(2002)	1,679	블리자드 엔터테인먼트	블리자드 엔터테인먼트 코리아
18	오딘: 발할라 라이징(2021)	1,656	라이온하트 스튜디오	카카오게임즈
19	에이펙스 레전드(2019)	1,582	리스폰 엔터테인먼트	일렉트로닉 아츠
20	리니지 2(2003)	1,553	엔씨소프트	엔씨소프트

[표1] 게임메카 인기 순위(2022)[7]

1)편석훈, 『한글 디자인 품과 격』, 윤디자인그룹, 2020, p.124
2)ibid., p.40
3)한국콘텐츠진흥원, 『2022 대한민국 게임백서』, 조현래, KOCCA, 2023, p.4
4)ibid., p.73
5) "게임메카 순위로 살펴본 작년 한 해 장르별 TOP은?", <게임메카>, 2023.01.03., https://m.gamemeca.com/view.php?gid=1691867#google_vignette (접속일:2023.02.20.)
6)유영준, "게임 로컬라이제이션에 나타나는 유머의 번역 : '리그 오브 레전드' 를 중심으로", 국내 석사학위논문 한국외국어대학교 대학원, 2016, pp.16-17
7) "게임메카 순위로 살펴본 작년 한 해 장르별 TOP은?", <게임메카>, 2023.01.03., https://m.gamemeca.com/view.php?gid=1691867#google_vignette (접속일:2023.02.20.)

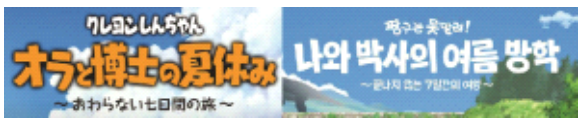
2. 게임 로컬라이제이션

2.1. 게임 로컬라이제이션의 정의와 범위

게임 로컬라이제이션의 정의에 관하여 만지론(Mangiron, 2010)은 '다른 언어권 혹은 문화권의 시장에 게임을 판매하기 위해 목표시장에 적합하도록 수정, 번역, 각색하는 과정'이라고 하였다.[8] 베르날-메리노(Bernal-Merino, 2015)는 게임 로컬라이제이션의 목적에 대하여 '원작의 형태와 느낌을 고스란히 유지하여 현지화가 된 버전을 플레이할 때 사용자들이 유사한 감정을 느끼도록 하는 것'이라고 하였다.[9] 만지론과 오헤이건(Mangiron & O' Hagan, 2006)은 '사용자에게 단순히 편리성을 제공하는 것이 아닌, 사용자가 재미를 느끼게 하는 것'이라고 강조하였다.[10] 송영(2021)은 학위논문에서 국내외 전문게임 현지화 업체들이 공개한 서비스 내용을 공개하였는데, 항목 중 게임 대본 이외에도 그래픽, 로고, UI/UX 와 같은 작업도 포함된 것을 확인할 수 있었다.[11] UI와 관련된 텍스트는 '인 게임 텍스트'로써 사용자 인터페이스(User Interface)를 지칭하며, 게임의 메뉴, 도움말, 시스템 메시지 등을 의미한다. 이외에 대사(script)는 게임의 스토리를 이끌어가는 캐릭터들이 주고받는 대화, 퀘스트(quest), 세계관 등을 포함한 지문이 번역의 대상이 된다.[12] [표1]에 해당하는 해외 게임들은 로고타이프를 제외하고 모두 한국어 자막과 더빙 서비스를 하고 있었으며, 본 연구에서 다루는 한글 전용서체는 인 게임상에서 사용되는 모든 텍스트를 포괄하고 있다.

2.2. 게임 로컬라이제이션의 유형과 확장

게임 로컬라이제이션의 유형은 위에서 언급한 인 게임 텍스트뿐만 아니라 다양한 기획과 영역에 의해 다음과 같이 확장되고 있다. 첫째, 게임 스킨(skin)에서 현지화가 돋보이는 캐릭터명에 관한 번역이다. <롤>의 경우, 만우절 기념으로 출시되었던 스킨 'Beemo'는 벌(Bee)과 캐릭터 '티모(Teemo)'의 'mo'를 합성한 단어이며, 이를 '꿀잼 티모'로 번역이 되어 유행어를 살렸다. <롤>의 다른 스킨 '버디오(Birdio)'는 'bird'와 'Galio' 캐릭터의 합성어이며 '갈리오'와 라임(rhyme)을 맞추어 의성어 '꼬끼오'로 번역이 되었다.[13] 둘째, 해외 게임에서 등장하는 새로운 한국인 게임 캐릭터와 맵(map)과 같이 공간을 다루는 로컬라이제이션이다. 한국인 캐릭터들은 대표적으로 <오버워치>의 영웅 송하나(D.Va, 2016), <롤>의 한국인 챔피언 아리(Ahri, 2011), 신바람 탈 샤코(Masked Shaco, 2013)[14], <발로란트>의 제트(Jett, 2020), <에이펙스 레전드>의 크립토(Crypto/본명:박태준, 가명:김현, 2019)[15]등이 있다. 블리자드는 <오버워치>에서 한국을 배경으로 한 '부산 맵'을 디자인하였는데 용궁사, PC방, 노래방, 부산역 등을 배치하였고 사계절과 시내에서 들리는 음향 등도 구현하였다. 당시 디렉터인 제프 카플란(Jeff Kaplan)에 의하면 최대한 부산의 역사적, 문화적 요소를 게임에 녹여내었다고 하였다.[16] 셋째, 해외 한국인 게임 캐릭터들의 역할은 다양한 콘텐츠와 플랫폼에 의해 확장되고 있다. <롤>의 마법사이자 암살자인 아리는 스킨에서 '팝스타 아리'로 등장하였고, 뮤직비디오에서는 가상 케이팝 걸그룹(K/DA)의 멤버로서 등장하였다.[17] 한편 아리는 2020년 '한복의 날'을 기념하여 한국화에 등장하기도 하였고, 한국 작가들에 의해 재디자인이 된 한복을 착용하고 온라인 전시('아리' 따운 우리 한복 展, 2020)에 등장하였다.[18] 라이엇게임즈 코리아는 한국의 문화유산 보호 및 지원사업을 위하여 다양한 사회적 공헌을 실행해왔는데 이 또한 새로운 유형의 현지화라고 볼 수 있다.[19] 마지막으로, 로고타이프와 관련된 게임 로컬라이제이션이다. 닌텐도 스위치 전용 게임인 <짱구는 못말려! 나와 박사의 여름 방학, 2022>의 경우 게임 로컬라이제이션의 모든 유형들을 종합적으로 적용한 사례이다. 인 게임에서는 대사와 자막뿐만 아니라 지역명도 '광주역', '오잉 마을', '백가네 식당'으로 현지화가 되었다. 또한 극장판 애니메이션에서 한국어 더빙을 하였던 국내 성우들이 참여하여 플레이어들에게 짱구에 대한 친근감을 느끼게 해 주었다.[20] 로고타이프 또한 [그림1]과 같이 한글화가 되어 원작 로고타이프와 유사한 글꼴로 디자인된 것을 볼 수 있었다.



[그림1] 짱구는 못말려! 나와 박사의 여름 방학
(이미지출처: https://store.nintendo.co.kr/70010000049558, https://www.youtube.com/watch?v=d1XADDQvYtU, 접속일:2023.07.27.)

8) 송영, "게임 로컬라이제이션과 젠더 이슈: 게임 속 여성의 성적 대상화 및 폄하 요소를 중심으로", 국내 석사학위논문 숙명여자대학교 대학원, 2021, p.13 (재인용)

9) 최지은, "게임 로컬라이제이션에 필요한 번역 능력 연구", 국내 석사학위논문 한국외국어대학교 대학원, 2018, p.20(재인용)

10) 송영, "게임 로컬라이제이션과 젠더 이슈: 게임 속 여성의 성적 대상화 및 폄하 요소를 중심으로", 국내 석사학위논문 숙명여자대학교 대학원, 2021, p.16 (재인용)

11) ibid., pp.18-22

12) 최지은, "게임 로컬라이제이션에 필요한 번역 능력 연구", 국내 석사학위논문 한국외국어대학교 대학원, 2018, p.25

13) "리그 오브 레전드 스킨에 적용된 다양한 초월 번역은?", <인벤 e스포츠>, 2020.12.29., https://www.inven.co.kr/webzine/news/?news=249480&iskin=esports (접속일:2023.7.31.)

14) "'구미호'와 '하회탈' LOL에 왜 한국 캐릭터가?", <머니투데이>, 2013.06.29., https://news.mt.co.kr/mtview.php?no=2013062814235589396&outlink=1&ref=https%eA%2F%2Fsearch.naver.com (접속일:2023.07.29.)

15) "[순정남] 어디가서 한국인 캐릭터라고 하지 마! TOP5", <게임메카>, 2023.06.15., https://www.gamemeca.com/view.php?gid=1738008 (접속일:2023.07.30.)

16) 게임 오버워치 '부산맵' 공개. 용궁사, 부산역 나온다", <한겨레>, 2018.08.23., https://www.hani.co.kr/arti/economy/economy_general/858851.html (접속일:2023.08.23.)

17) "게임 속 아이돌이 현실로, 버추얼 케이팝 밴드 K/DA", <비즈한국>, 2018.12.10., https://www.bizhankook.com/bk/article/16770 (접속일:2023.07.30.)

18) https://event.leagueoflegends.co.kr/hanbok/ (접속일:2023.07.30.)

19) "한복 아리 스킨 실물 제작! 라이엇, '아리' 따운 우리 한복 온라인 전시", <INVEN>, 2023.08.25., https://www.inven.co.kr/webzine/news/?news=245986 (접속일:2023.08.25.)

20) "짱구와 함께하는 힐링 여행 '짱구는 못말려! 나와 박사의 여름방학' ", <게임동아>, 2022.04.27., https://game.donga.com/102929/ (접속일:2023.08.23.)

3. 게임 로고타이프와 전용서체의 형태

3.1. 게임 로고타이프와 전용서체의 개념과 역할

다음은 게임 로고타이프와 전용서체에 대한 다양한 전문가들의 정의를 참고하여 정리해 보았다. 일반적인 기업은 자사가 추구하는 비전을 '로고' 라는 수단을 통하여 전달하며 대중들은 이를 쉽게 수용하게 된다. '로고' 와 '타이프' 의 합성어인 '로고타이프' 란 상징적으로 디자인된 글자에 주안점을 둔 디자인을 말한다.[21] 로고타이프의 목표와 같은 맥락에서 전용서체란 '단지 읽고 쓰는 글자가 아닌 브랜드의 표정과 음성을 디자인하는 커뮤니케이션 전략이다' 라고 윤디자인은 소개하고 있다.[22] 또한 전용서체는 독창성과 고유성을 기반으로 다른 기업과의 차별성을 부각시키며 독자적인 이미지를 구축하는 역할을 한다.[23] 나카니시모토에 의하면 전용서체는 '지정서체(standard typeface)와 고유서체(original typeface)' 로 나뉜다. 지정서체란 기존에 존재하는 서체 중에서 특정서체를 자사용으로 선정하여 일관되게 사용하는 것을 말하며, 고유서체는 타사와의 식별을 위해 독자적으로 새롭게 제작한 서체를 의미한다.[24] 또는 기존 서체를 선택한 후 수정하거나 독자적인 서체로 개발하는 경우를 통틀어 전용서체라고 한다.[25] 편석훈은 '기업에 있어서 전용서체란 기업의 문화이며 스토리와 콘셉트를 담은 타이포 브랜딩의 의미' 라고 강조하였고, 브랜딩의 본질은 '심벌이나 로고타이프의 일부분만 보아도 브랜드의 의미와 비전(vision) 또는 방향성을 알 수 있게 디자인하는 것' 이라고 하였다.[26] 나아가 게임 전용서체는 '게임의 브랜딩뿐만 아니라 온라인 플랫폼에 실시간 접속하는 다양한 플레이어들의 원활한 소통을 돕는 시각적 도구의 역할을 한다' 라고 하였다.[27] [표2]는 [표1]에서 게임 로컬라이제이션이 된 해외 게임들을 중심으로, 먼저 이들의 로고타이프와 전용서체명을 찾아 정리해 보았다. 해당 게임들은 로고타이프나 전용서체를 가지고 있었지만 <롤>과 <피파 온라인 4>만 공식사이트에서 서체명에 관하여 상세히 공개하였다. 공식적이지만 서체명에 대한 정보가 비공개로 되어 있는 경우가 대부분이었고, 비공식적이지만 유저들 사이에서 암묵적으로 사용되고 불리는 전용서체명들도 존재하였다. 연구자는 온라인상에서 해당 서체와 관련된 정보를 종합하여 서체의 원형을 찾는 데 주력하였고, 한글 전용서체명의 경우 윤디자인이 자체적으로 공개한 서체 제작과정을 통하여 알 수 있었다.

게임명 (출시 연도)	로고타이프 (공식 사이트 기준)	영문 전용서체명 (서체 디자이너)	한글 전용서체명 (서체 제작회사)
리그 오브 레전드 (2009, 2019)	**Friz Quadrata** (Ernst Friz, Victor Caruso)[28],2009 (공개) **Sharp San**(Emily Oberma)[29],2019 (비공개)	**Beaufort** (Nick Sinn)공식, **Spiegel** (Lucas de Groot)/공식, Calfax(Eric Olson) 비공개, (구)Gill Sans(Eric Gill)/비공개[30]	**(구)으뜸돋움체**,2011/비공식[31]
	영문명 공개(출처)		한글명 공개(출처)
	라이엇게임즈[32]		윤디자인연구소
피파 온라인 4 (2018, 2023)	EA Sans Curves(Dino dos Santos)[33]	**Nexon Football Gothic**/공식 (윤디자인그룹TDC)	**넥슨 풋볼고딕 (Nexon Football Gothic)**/공식[34]
	영문명 공개(출처)		한글명 공개(출처)
	비공개		윤디자인그룹TDC, 넥슨 공식사이트[35]
발로란트 (2020)	Gill Sans(Eric Gill)기반	Tungsten (Hoefler&Co.)/ 비공개[36]	검은고딕체 (현승재)확인[37]/ 비공개
	영문명 공개(출처)		한글명 공개(출처)
	비공개		비공개
오버워치 (2016-2022)	Bank Sans Caps Bold EF(Morris Fuller, Gunther-Flake)[38]	**Big Noodle Titling Obliques** (James Arboghast)[39]/ 공개	**코버워치 (Koverwatch)**[40]/ 공식
	영문명 공개(출처)		한글명 공개(출처)
	비공개		윤디자인그룹TDC
스타크래프트 (1998)	*Starcraft*	**Eurostile**[41] (Aldo Novarese)[42] /공개	**코스타(KoStar)**[43]/ 공식
	영문명 공개(출처)		한글명 공개(출처)
	비공개		윤디자인그룹TDC
디아블로 2 (2000)	*Diablo*	**Diablo Light**[44], **Exocet**[45] (Jonathan Barnbrook)[46]/ 공식	**코디아(KoDia)**[47]/ 공식
	영문명 공개(출처)		한글명 공개(출처)
	비공개		윤디자인그룹TDC
월드 오브 워크래프트 (2004)	Folkard (The Scriptorium), Lifecraft (*Eliot Truelove*)[48]	Skurri(누락),Morpheus(Kiwi Media)[49], Arial Narrow[50] (Robin Nicholas, Patricia Saunders)[51]/비공개, **Friz Quadrata**[52] 비공개	**2002**[53] **2002B**/공개, 날개M, 우리목각M[54]/ 비공개
	영문명 공개(출처)		한글명 공개(출처)
	비공개		윤디자인연구소
워크래프트 3 (2002)	Lifecraft, Friz Quadrata	Nimrod MT[55]/ 비공개 **Friz Quadrata/** 비공개	위와 공유/추정
	영문명 공개(출처)		
	비공개		
에이펙스 레전드 (2019)	*Apex Legends*	Sans-Serif/비공개	비공개(고딕계열)
	영문명 공개(출처)		
	비공개		

[표2] 게임 로고타이프 및 전용서체명과 서체 제작회사[56]

21) "Logotype vs. logomark vs. logo: What's the difference between a logotype and logomark?", <99 designs>, 2019.07.24., https://99designs.com/blog/logo-branding/logotype-vs-logomark-vs-logo/ (접속일:2023.02.20.)

22)https://yoondesign.com/exclusive (접속일:2023.07.29.)

23)김영국, "국내기업의 마크와 전용서체의 이미지 일치성 연구", 조형미디어학 제21권2호, 한국일러스아트학회, 2018, p.18

24)조동철, "전용서체를 활용한 시각 커뮤니케이션 마케팅에 관한 연구", 서울대학교 대학원, 디자인학 석사학위논문, 2015, p.23 (재인용)

25)정수화, "한글·영문 활자의 시각적 통일성에 관한 연구-국내 기업 전용서체를 중심으로-", 한양대학교 이노베이션대학원, 석사학위논문, 2013, p.25

26)편석훈, 『한글 디자인 품과 격』, 윤디자인그룹, 2020, pp.8-9, p.236

27)ibid., pp.122-123

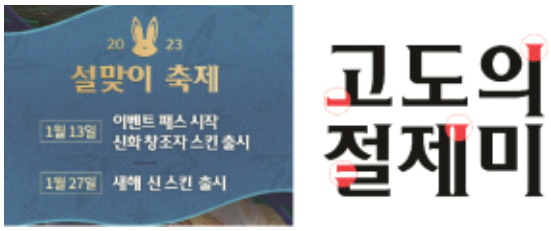
3.2. 게임 로고타이프 및 전용서체의 근원과 형태 분석

국내 서체제작회사는 한글뿐만 아니라 영문전용서체도 함께 제작하였는데 기존 로고타이프의 세계관을 유지하면서 새롭게 현지화하였다. <롤>은 공식사이트를 통해 'Beaufort(표제, 디스플레이 광고용)' 와 'Spiegel(본문, 레이블용)' 을 전용서체로 공개하고 있다. 인 게임상에서 사용되는 서체의 규칙 또는 상황에 따라 다양하게 변화하는 서체의 크기에 관하여 제시하고 있다.[57] 한편, 2009년도 <롤>의 로고타이프는 글리픽 세리프 서체의 'Friz Quadrata' 를 기반으로 제작이 되었고 'Gill Sans' 과 함께 사용되었다. 출시된 지 십주년이 되던 2019년에는 펜타그램(pentagram)의 Emily Oberman이 'Sharp Sans' 을 기반으로 재디자인을 하였다.[58] 이에 대하여 라이엇 게임즈는 '확장된 세계관과 더 많은 플레이어들의 유입을 위해 로고타이프의 유연함이 필요하였다' 라고 강조하였다.[59]



[그림2] LoL 로고타이프(2009, 2019)와 전용서체
(이미지출처: 라이엇게임즈 공식사이트, 접속일: 2023.08.09.)

<롤>의 로고타이프는 공식적으로 세리프에서 산세리프 서체로 변경이 되었지만 'L', 'A', 'N' 은 글리픽 세리프의 특징이 남아 있어 'Beaufort' 와 잘 어우러지고 있다. 한글의 경우 고딕 계열 중심으로 제시되어있다.[60] 과거 '타이포그래피 서울(2012)' 에 의하면 2011년 당시 <롤>의 한글 패치는 기존폰트 대신 으뜸돋움체가 사용이 되었으며[61], 이는 윤디자인에서 제작한 '웹 폰트이자 힌팅(hinting)이 적용된 서체' 이다.[62] 한편, <롤>의 한국 공식 인스타그램에서는 'Beaufort' 와 어울리는 'Yoon 가시나무 II' 서체를 사용하고 있다. 이 서체는 '고딕의 구조에 세리프의 장식적 성격을 가지고 있는 서체' 라고 소개되어 있으며 <롤>의 로고타이프 성격과 절묘한 조화를 이루고 있다.[63]



[그림3] LoL 한글서체의 브랜딩
(이미지출처: 롤 한국공식 인스타그램, https://yoondesign.com/가시나무ii, 접속일: 2023.02.09.)

28)https://en.m.wikipedia.org/wiki/Friz_Quadrata (접속일:2023.08.04.)
29) "LoL logo", <Logos-World.net>, 2023.03.28., https://logos-world.net/lol-logo/ (접속일:2023.08.04.)
30) "league of legends game and website", <Fonts in Use>, 2019.06.23., https://fontsinuse.com/uses/26935/league-of-legends-game-and-website (접속일:2023.07.29.)
31) "으뜸돋움 제작기", <타이포그래피 서울>, 2012.04.02., https://typographyseoul.com/으뜸돋움-제작기 (접속일:2023.07.29.)
32)https://brand.riotgames.com/ko-kr/ (접속일:2023.07.29.)
33) "FIFA Football logo Font", <Font Meme>, https://fontmeme.com/fifa-football-logo-font/ (접속일:2023.07.29.)
34) "피파온라인3 전용서체 '넥슨풋볼고딕' 제작후기", <Yoondesign M>, 2013.11.05., https://www.yoondesign-m.com/175 (접속일:2023.07.29.)
35)https://fifaonline4.nexon.com/pds/download (접속일:2023.07.29.)
36)https://fontswan.com/valorant-font/ (접속일:2023.07.29.)
37)https://notefolio.net/zesstype/85281 (접속일:2023.07.29.)
38) "Everything you Need To Know About the Overwatch Logo Font", <HipFonts>, https://hipfonts.com/overwatch-font/?expand_article=1 (접속일:2023.07.29.)
39)위와 동일
40) "서체디자이너가 들려주는 오버워치 게임전용서체 '코버워치' 제작 스토리", <Yoondesign M>, 2016.08.08., https://www.yoondesign-m.com/719 (접속일:2023.07.29.)
41)디아블로부터 피파온라인까지, 게임 속 폰트이야기", <Yoondesign M>,2014.12.26., https://www.yoondesign-m.com/461 (접속일:2023.07.30.)
42)https://en.wikipedia.org/wiki/Eurostile (접속일:2023.08.03.)
43) "월간 the TS 2022 #7 게임서체 타이포그래피", <타이포그래피서울>, 2022.07.05., https://typographyseoul.com (접속일:2023.07.30.)
44)https://creativestudio.kr/3065#google_vignette (접속일:2023.07.31.)
45) "Blizzard Announces Diablo IV In-Game Font Change", <Wowhead>, 2023.04.15., https://www.wowhead.com/diablo-4/news/blizzard-announces-diablo-iv-in-game-font-change-332477 (접속일:2023.07.31.)
46)https://en.wikipedia.org/wiki/Exocet_(typeface) (접속일:2023.08.03.)
47) "디아블로 2 레저렉션 한글폰트서체 다운로드", <library>, https://creativestudio.kr/3065#google_vignette (접속일:2023.07.29.)
48)https://betterstudio.com/fonts/world-of-warcraft-font/ (접속일:2023.08.03.)
49)https://themeplace.pro/aticle/?g=7420 (접속일:2023.08.03.)
50) "Changing Standard WoW fonts for Readability and Style", <Wowhead classic>, 2020.01.13., https://www.wowhead.com/classic/ko/guide/changing-wow-text-font (접속일:2023.08.17.)
51)https://themeplace.pro/aticle/?g=7420 (접속일:2023.08.17.)
52)https://en.m.wikipedia.org/wiki/Friz_Quadrata (접속일:2023.08.04.)
53) "고객센터 Y양이 말하는 이급비밀?! 고객들이 많이 찾는 윤디자인연구소 폰트", <Yoondesign M>, 2014.10.27., https://www.yoondesign-m.com/416 (접속일:2023.08.05.)
54)https://www.wowinterface.com/forums/showthread.php?t=43814 (접속일:2023.08.05.)
55)위와 동일
56)<롤>의 경우 2019년도에 로고가 변경되었으며, <오버워치>는 <오버워치 2>가 출시되면서 2022년에 종료되었다. <피파 온라인 4>의 경우 공식적으로 2023년 9월부터 타이틀명과 로고가 변경되어 이전의 로고타이프와 함께 다루었다. [표2]는 공식사이트에서 공개한 기준으로, 로고타이프뿐만 아니라 인 게임상에서 사용되는 서체들 중심으로 연구자가 정리하였으며, 볼드체로 강조가 된 서체명은 게임 공식사이트를 통해 공개되었거나 서체제작회사에 의해 공개된 전용서체명이다.
57)https://brand.riotgames.com/ko-kr/league-of-legends/typography (접속일:2023.08.05.)
58) "League of Legends Font", <Font Meme>, https://fontmeme.com/league-of-legends-font/ (접속일:2023.08.05.)
59) "League of Legends, Brand Identity", <Pentagram>, https://www.pentagram.com/work/league-of-legends/story (접속일:2023.08.05.)
60)위와 동일
61) "으뜸돋움 제작기", <타이포그래피 서울>, 2012.04.02., https://typographyseoul.com/으뜸돋움-제작기 (접속일:2023.07.29.)
62) " '그 겨울' 속 송혜교의 웹서핑을 도와주는 윤디자인웹폰트 이야기",<Yoondesign M>, 2013.03.20., https://www.yoondesign-m.com/16 (접속일:2023.07.29.)
63)https://font.co.kr/collection/sub?family_idx=10034 (접속일:2023.07.29.)

<피파 온라인 4>의 영문 로고타이프의 서체는 비공개지만 팬덤은 'EA Sans Curves' 라는 서체명으로 알려져 있었다.[64] 최근 EA와 국제축구연맹(FIFA)의 브랜드 라이센스 계약이 만료되면서 <피파 온라인>의 로고와 타이틀이 <FC 온라인>으로 변경되었다.[65] 전체적으로 속도감 있게 기울어져 있으며 'C' 와 'O' 의 속 공간이 직사각형을 이루고 있는 것이 특징이다. 윤디자인은 <피파 온라인 3>의 출시와 함께 '넥슨 풋볼고딕(2013)' 서체를 개발하였으며[66] 선수, 그라운드, 축구공 형태를 모티브로, 자소의 획과 육각 형태를 활용하였다.[67] 또한 스포츠 게임의 특성을 살려 강인함과 곡선과의 적절한 조화를 자소의 형태에 담아냈다.[68]



넥슨 풋볼 고딕
nexon football gothic

[그림4] 피파온라인 4 로고타이프(2018, 2023)의 변경과 한글전용서체
(이미지출처: 넥슨 FC온라인4 공식사이트, 접속일: 2023.08.12.)

<발로란트>의 경우 로고와 관련된 정보가 비공개였지만 'Droid Sans' 서체를 기반으로 제작이 된 것을 알 수 있었다.[69] 로고타이프의 경우 'Gill Sans' 을 기반으로 재디자인이 되었고 로고마크는 무기의 형태를 기반으로 시각화한 것으로 보인다. 공식사이트에서 소개하고 있는 캐릭터명과 슬로건에 사용된 서체를 보면 'Tungsten' 폰트가 사용되었다.[70] 한글의 경우 현승재가 디자인한 '검은고딕체(Black Han Sans)' [71]가 사용되고 있었고, FPS 게임의 전투적인 특성을 극적으로 살리고 있는 것을 볼 수 있었다.



[그림5] 발로란트 로고타이프와 전용서체
(이미지출처: 발로란트 공식사이트,인스타그램, 접속일: 2023.08.09.)

64)https://cofonts.com/ea-sans-curves-font/ (접속일:2023.08.30.)
65) "넥슨 '피파온라인 4 · 피파모바일' 게임명 바뀐다" , <EBN 산업경제>, 2023.07.14., https://www,ebn.co.kr/news/view/1584875/?sc=Naver (접속일:2023.08.30.)
66)편석훈, 『한글 디자인 품과 격』, 윤디자인그룹, 2020, p.123
67)https://fifaonline4.nexon.com/psd/font (접속일:2023.07.29.)
68) "피파온라인 3 전용서체 '넥슨풋볼고딕' 제작후기" , <Yoondesign M>,2013.11.05., https://www.yoondesign-m.com/175 (접속일:2023.07.29.)
69) "Valorant Font Free Download" , <Font Reach>, 2022.11.19., https://www.fontreach.com/?s=Valorant+Font+Free+Download (접속일:2023.10.14.)
70)https://fontswan.com/valorant-font/ (접속일:2023.10.14.)
71)https://notefolio.net/zesstype/85281 (접속일:2023.10.14.)

<오버워치>의 로고타이프는 미래지향적이면서 게임 산업체에서 주목받는 'Bank Sans Caps Bold EF' 를 기반으로 디자인이 되었다.[72] 특히 'O' 와 'C' 의 속 공간이 사각 형태를 가지고 있으며 'V' 와 'A' 의 형태가 유사하다는 것을 발견할 수 있다. 한편 로고마크는 'O' 와 'W' 의 형태가 통합되었다는 학설이 있다.[73] 인 게임에서 사용하는 서체는 'Big Noodle Titling Obliques' 서체이며, 윤디자인은 이를 기반으로 '코버워치(Koverwatch)' 라는 한글 전용서체를 개발하였다. 디자이너에 의하면 '자소마다 영웅 캐릭터들의 성격과 형상을 표현하였다' 라고 밝혔다.[74]



[그림6] 오버워치 로고타이프와 전용서체
(이미지출처: 블리자드 엔터테인먼트 공식사이트, https://www.yoondesign-m.com/719, 접속일: 2023.08.09.)

고전적인 실시간 전략게임인 <스타크래프트>의 로고타이프는 'Techno' 와 'Sci-Fiction' 이라는 서체 스타일에 속해 있다.[75] <스타크래프트 2, 2010>의 '코스타(KoStar)' 서체는 윤디자인이 개발한 첫 번째 정식 한글 게임폰트로써 'EuroStile' 서체를 기반으로 영문폰트와 결을 맞추었다고 한다.[76] 또한 '영문 'O' 는 한글의 '이응' 과 유사하게 보이도록 제작하였고, 'C' , 'R' 의 곡선을 한글에 적용하였다 '고 공개하였다.[77]



[그림7] 스타크래프트 로고타이프와 전용서체
(이미지출처: 블리자드 엔터테인먼트 공식사이트, https://www.yoondesign-m.com/461, 접속일: 2023.08.09.)

<디아블로>는 <디아블로 2>와 2021년에 출시된 <디아블로 2 : 레저렉션>과 통합하여 집계된 결과이다.[78] <디아블로 2>는 로고와 다르게 'Exocet[79]' 이라는 전용서체를 사용하고 있다. 어도비 폰트(Adobe Fonts)[80]사는 'Exocet' 을

72)https://www.dfonts.org/fonts/bank-sans-ef-font/ (접속일:2023.10.14.)
73) "Overwatch logo" , <Logos-World.net>, 2023.03.08., https://logos-world.net/overwatch-logo/ (접속일:2023.08.17.)
74) "서체디자이너가 들려주는 오버워치 게임전용서체 '코버워치' 제작 스토리" , <Yoondesign M>, 2016.08.08., https://www.yoondesign-m.com/719 (접속일:2023.07.29.)
75)https://www.dafont.com/starcraft.font (접속일:2023.07.29.)
76)편석훈, 『한글 디자인 품과 격』, 윤디자인그룹, 2020, pp.118-120
77)디아블로부터 피파온라인까지, 게임 속 폰트이야기" , <Yoondesign M>, 2014.12.26., https://www.yoondesign-m.com/461 (접속일:2023.07.30.)
78) "[순위분석] 롤 잡고 1위 기록한 디아블로 2의 고민" , <gametrics>,2021.11.10., https://www.gametrics.com/news/News01_View.aspx?seqid=48303 (접속일:2023.07.29.)
79) "Blizzard Announces Diablo IV In-Game Font Change" , <Wowhead>, 2023.04.15., https://www.wowhead.com/diablo-4/news/blizzard-announces-diablo-iv-in-game-font-change-332477 (접속일:2023.07.31.)

산세리프의 범주로 지정하고 있었고 위키피디아는 디스플레이(Display)[81]로 분류가 되어 있다. 한편, 윤디자인은 <디아블로 3>부터 한글 '코디아(KoDia)' 전용서체를 공식화하였다. 이들의 표현을 빌려오면 '중세시대의 음울한 분위기와 다크 판타지스러운 분위기를 한글에도 담아냈다' 라고 하였다. 특히 영문 'O' 의 속 공간에 삽입된 십자가를 한글 '이응' 에도 유사하게 적용하였다.[82] 한편 2023년 3월에 방한한 <디아블로 4> 의 개발진들은 간담회를 통하여 새로운 한글 전용서체 '켄리스(Kenris)' 를 소개하였고, 서체에 대한 로컬라이제이션을 강조하였다.[83]



DIABLO 디아블로 III
성역과 음울한 환상의 세계
액션 롤플레잉 게임입니다
ABCDEFGHOI23456$%&

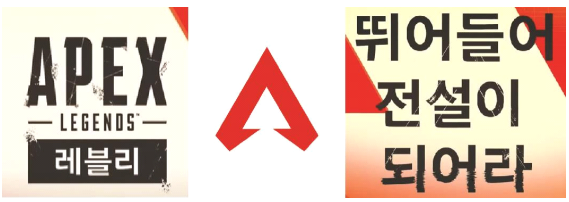
[그림8] 디아블로 2 로고타이프와 디아블로 3 전용서체
(이미지출처: 블리자드 엔터테인먼트 공식사이트, https://www.yoondesign-m.com/461, 접속일: 2023.08.09.)

<WoW>와 <워크래프트 3>의 공식사이트에서는 시리즈별로 로고의 이미지를 제공하고 있지만, 서체명은 비공개이다. 이들은 같은 세계관을 공유하고 있으며 인 게임상에도 글리픽 세리프 서체인 'Friz Quadrata(캐릭터명, 아이템용)' 를 공통적으로 사용하고 있다.[84] <WoW>의 로고타이프는 'Folkard' 와 'lifecraft' 서체로 구성되어있다.[85] <WoW>의 팟캐스트 공동진행자였던 레나타 케인(Renata Kane)에 의하면 "초기에는 'Skurri' 서체가 데미지 폰트로 사용이 되었고, 현재까지 'Friz Quadrata(메인, 퀘스트, 대화, 서버목록용)', 'Arial Narrow(채팅, 경험치, 화폐용)', 'Morpheus(퀘스트, 제목, 서적용)' 서체가 사용되었다" 라고 밝힌 바 있다.[86] 윤디자인이 제작한 '2002(월드컵 경기장)' 서체는 인 게임에서 기본 글자체와 채팅용으로 사용되고 있으며[87] '2002 B' 는 지역을 표시하는 용도로 사용이 되고 있다.[88] 이외에 'YDI Wings M (K_Damage.TTF)' 은 데미지 숫자 표기 용도로, '우리목각 M (K_Pagetext.TTF)' 은 서적 및 퀘스트 텍스트 용도로 사용되고 있다.[89] <워크래프트 3>의 영문 전용서체는 'Friz Quadrata' 뿐만 아니라 'Nimrod MT' 서체를 사용한 것으로 확인되었다.[90] 한글 전용서체의 경우 <WoW>와 동일한 서체 중심으로 사용하고 있는 것으로 추정하고 있다.



[그림9] WoW, 워크래프트 3 로고타이프와 전용서체
(이미지출처: 블리자드 엔터테인먼트 공식사이트, https://fontmeme.com/world-of-warcraft-font/. https://www.inven.co.kr/board/wow/17/13923, 접속일: 2023.08.09.)

<에이펙스 레전드>의 영문 로고는 컨덴스드(condensed)폰트 계열로써 글자 폭을 좁게 한 것이 특징이며 총알이 지나가는 듯한 잔상을 표현하였다.[91] 특히 'APEX' 의 질감에서 '일인칭 배틀 로얄 게임' 이라는 특성을 강조하였으며 플레이어들 사이에서는 'Apex Sans(인게임, 캐릭터명, 아이템, 메뉴용)' 이라는 서체명으로 불리고 있었다.[92] 로고타이프 'LEGENDS' 는 양쪽 수평선에 둘러싸여 있으며 'APEX' 의 너비와 길이를 맞추었다.[93] 한글 전용서체 역시 고딕(민부리 글자) 계열을 사용하고 있으며 기존의 영문 로고타이프와 유사한 질감 표현이 되어 있다. <에이펙스>의 로고마크는 이니셜 'A' 를 시각화하고 있으며[94] 개인적인 소견으로, 이는 게임에서의 전투력이나 생존력을 기반으로 '벡터(vector)' 에서 의미하는 '상승' 을 시각화한 것으로 해석된다.



[그림10] 에이펙스 레전드 로고타이프와 전용서체
(이미지출처: 리스폰 엔터테인먼트 공식사이트, 접속일: 2023.08.09.)

80)https://fonts.adobe.com/fonts/exocet#fonts-section (접속일:2023.07.31
81)https://en.wikipedia.org/wiki/Exocet_(typeface) (접속일:2023.07.31.)
82)편석훈, 『한글 디자인 품과 격』, 윤디자인그룹, 2020, p.120
83) "디아블로 4, 첫 선택은 한국...18일 공개", <전자신문, etnews>, 2023.03.15., https://www.etnews.com/20230315000200 (접속일:2023.08.14.)
84)https://en.m.wikipedia.org/wiki/Friz_Quadrata (접속일:2023.08.14.)
85)https://fontmeme.com/world-of-warcraft-font/ (접속일:2023.08.03.)
86) "Changing Standard WoW fonts for Readability and Style", <Wowhead classic>, 2020.01.13., https://www.wowhead.com/classic/ko/guide/changing-wow-text-font (접속일:2023.08.17.)
87) "고객센터 Y양이 말하는 이글비밀?! 고객들이 많이 찾는 윤디자인연구소 폰트", <Yoondesign M>,2014.10.27., https://www.yoondesign-m.com/416 (접속일:2023.08.05.)
88)https://www.inven.co.kr/board/wow/5518/1717 (접속일:2023.08.05.)
89)https://www.wowinterface.com/forums/showthread.php?t=43814 (접속일:2023.08.18.)
90)위와 동일
91)https://fontswan.com/apex-legends-font/ (접속일:2023.08.18.)
92)https://getfontfree.com/apex-legends-font/ (접속일:2023.08.18.)
93) "Apex Legends Logo", <LOGOLOOK>, 2023.03.07., https://logolook.net/apex-legends-logo/ (접속일:2023.08.18.)
94) "Apex Legends Logo", <1000logos>, 2022.10.16., https://1000logos.net/apex-legends-logo/ (접속일:2023.10.08.)

4. 게임 로고타이프와 전용서체의 세계관

4.1. 게임 세계관과 로고타이프의 유형

3장에서 분석한 영문 로고타이프의 유형을 [그림11]과 같이 세계관을 주축으로 서체의 형태, 게임의 장르, 표현양식으로 분류하여 해당 게임들을 배열해보았다. 연구자는 김정남, 김웅남, 김정현이 주장한 대로, 게임의 장르를 전문가마다 다르게 분류하는 기준을 '롤플레잉, 액션, 시뮬레이션, 스포츠 게임'으로 설정하였다.[95] 그 결과, 게임의 특성에 따라 로고타이프는 주로 세리프와 산세리프 스타일로 분류가 되었다. 연구자는 표로 정리하는 과정에서 '고딕체' 를 '민부리 글자' 로 대체하였다. 이는 중세 유럽에서 사용하던 블랙 레터의 '고딕(gothic, gotisch)' 양식과 혼동될 수 있기 때문이다.[96] 국내 서체 디자이너인 김현미와 이용제 등에 의해 '고딕체' 에 관한 번역오류의 문제가 언급되었고, 연구자는 이를 참고하여 부리와 민부리 글자로 구분하였다.[97] [그림11]을 작성한 결과, 게임 로고타이프에 대한 세리프와 산세리프를 분류하는 기준은 게임의 배경과 장르적 특성이 반영된 것으로 보인다. 이들은 게임 세계관을 설정하는 과정에 있어서 중요한 요소이며 결국 서체의 표현양식(style)을 창조한다. 게임에 있어서 세계관이란 게임의 스토리를 구성하고 있는 시대적, 공간적, 캐릭터(npc포함), 무기 및 장비와 관련된 아이템(item)적인 요소들을 모두 응축하고 있는 개념을 의미한다.[98] 이러한 복합적인 요소들을 담고 있는 세계관은 게임의 테마(theme)를 전달하며, 본 연구에서는 서체의 형태와 유형을 창조하는 데에 있어서 기반이 되고 있다.



[그림11] 세계관 중심의 로고타이프 유형

4.2. 게임 세계관과 전용서체의 유형

서체 유형에 관한 분류 기준은 서체 전문가나 제작사마다 다양한 의견들이 있을 수 있다.[99] 연구자는 [표3]과 같이 해당 게임들의 스토리나 테마가 될 수 있는 키워드들을 추출하여 세계관의 구성요소가 될 수 있도록 정리해 보았다. [그림11]은 영문 로고타이프의 유형을 게임의 장르적 특성에 따라 분류를 해보았다면, 한글로 로컬라이제이션이 된 전용서체의 유형들은 [그림12]와 같이 분류해 보았다. 영문이나 한글 전용서체의 경우 대부분 로고타이프의 유형과 일관성을 유지하고 있었고, 인 게임에서는 대부분 민부리 글자를 사용하고 있었다. 이는 게임의 특성과 관련 없이 가독성의 문제점을 고려하여 편의상 민부리 글자(고딕체)를 사용하고 있는 것으로 판단된다.



[그림12] 세계관 중심의 전용서체 유형

[표3]은 연구자가 해당 게임의 영문 로고타이프, 영문과 한글 전용서체의 유형들을 정리해 보았고, 로고타이프에서 시각적으로 표현된 질감을 통해 서체의 재료도 추정해 보았다. 우선, 세리프 서체일수록 사실주의적으로 묘사되어 있었고, 민부리 글자의 유형은 대부분 2D 형식의 심플한 모더니즘을 따르고 있었다. [그림11]과 같이 로고타이프의 유형은 명쾌하게 세리프와 산세리프의 스타일로 분류가 되고 있지만 사실상 <디아블로 2>, <스타크래프트>, <WoW>, <워크래프트 3>의 로고타이프들은 세리프와 산세리프의 불분명한 경계에 있어 보여 판단하는 데에 어려움이 있었다. 이들의 공통점은 돌이나 금속으로 만들어진 서체로 보이면서 부리와 민부리 글자의 유형들을 동시에 갖추고 있었다. 또한 글자의 획이 일정한 두께를 가지면서 동시에 획의 끝부분이 뾰족하게 깎여 있기에 글리픽의 스타일로 간주하였다. 글리픽의 특징은 대부분 돌에 새겨져 있는 글자 형태를 기반으로 제작되었고 획의 끝부분이 뾰족한 형태로 마무리되어 있기 때문이다.[100] 글리픽을 세리프이나 산세리프의 영역으로 명확히 구분하기에는 애매하였지만, 로고타이프의 끝부분이 조금이라도 돌출이 되었거나 입체적으로 표현된 경우, 세리프의 유형으로 분류하였다. [그림12]의 경우 <롤>, <WoW>, <워크래프트 3>는 민부리 계열을 사용하고 있지만, 영문일 경우 글리픽 서체 종류를 사용하고 있기에 두 영역(세리프, 산세리프)에 모두 해당이 되는 것으로 결론을 내렸다. 우주에서 종족들 간의 전쟁을 다루고 있는 <스타크래프트>의 경우 산세리프의 범위 내에서

95)김정남 · 김웅남 · 김정현, 『게임의 운명을 결정하는 기획과 시나리오 : 프레젠테이션 기획서에서 시나리오 스토리텔링까지』, 비즈북스, 2018, pp. 108-140

96)김현미, 『좋은 디자인을 만드는 33가지 서체 이야기』, 세미콜론, 2010, p.303

97)https://www.youtube.com/watch?v=x4IyzOaM0gA (접속일:2023.08.17.)

98)이재홍, 『게임스토리텔링 총론』, 홍릉과학출판사, 2018, p.131, pp.226-227

99)김현미, 『좋은 디자인을 만드는 33가지 서체 이야기』, 세미콜론, 2010, p.9

100)ibid., p.237

‘테크노(techno)’ 또는 ‘사이언스 픽션(sci-fi)’ 의 스타일로 분류되는 것을 알 수 있었다.[101]

게임명	영문 로고타이프, 질감, 영문/한글전용서체	세계관	장르
LoL	Glyphic Serif(구), Sans-Serif(신) 메탈[103],네온 Serif, Sans-Serif, 민부리+부리글자	고대전사,마법의 불꽃, 판타지,현대[102]	MOBA
피파 온라인 4	Sans-Serif 단색 Sans-Serif, 민부리	스피드,축구공, 그라운드,챔피언[104]	스포츠
발로란트	Sans-Serif 단색 Sans-Serif,민부리	전술 사격슈팅,승부, 판타지,요원,무기[105]	FPS
오버워치	Sans-Serif 단색,네온 Sans-Serif, 민부리	공상과학,미래지향적,옴닉, 무기,장비,히어로슈팅[106]	FPS
스타 크래프트	Techno, Sci-fi 광물(추정),금속,네온 Sans-Serif, 민부리	공상과학,미래우주, 은하계 전쟁, 종족(테란,저그,프로토스), 기술,갑옷,첨단무기[107]	RTS
디아블로 2	Glyphic Serif 석조(추정),강철,화염 Gothic(Medieval)	중세시대,다크 판타지,음울, 공허,십자가,악마[108]	ARPG, Hack and Slash
WoW	Gothic(Medieval), Gothic(Modern)[109] 금광 Glyphic Serif, Sans-Serif, Gothic(Modern), 민부리	현대,중세판타지,휴먼,오크, 타우렌,트롤,언데드 포세이큰,다양한 종족,영웅,모험, 전투[110]	MMORPG
워 크래프트 3	Gothic(Modern), Glyphic Serif 금광,석조(추정) WoW와 공유(추정)	중세 판타지,휴먼,오크, 언데드 스컬지,나이트 엘프, 용,군단,영웅,전쟁[111]	RTS
에이펙스 레전드	Sans-Serif (Condensed Type) 단색,파편 Sans-Serif,민부리	공상과학,미래지향적,전투, 생존,히어로 슈팅, 무기,미래세계,우주[112]	배틀로얄, FPS

[표3] 게임 로고타이프 및 전용서체의 유형과 세계관

이외에 <WoW>, <워크래프트 3>도 중세시대를 대표하는 고딕양식의 스타일과 모던한 서체의 융합된 형식으로도 분류가 되어 있었다. 마지막으로 <발로란트>나 <에이펙스 레전드>의 경우 특별히 전용서체를 제작하지 않고, 법적으로 사용 허가가 불필요한 지정서체를 사용하고 있는 것으로 보였다. 이들의 경우 전용서체의 유무와 관계없이, 인 게임에서 게임의 장르와 특성에 적합한 지정서체를 사용한다는 공통점이 있었다. 인 게임에서 사용된 지정서체는 패치노트나 홍보를 위한 목적으로도 일관되게 사용이 되고 있었다. 마지막으로 연구자는 [표3]을 작성하는 과정에서 게임 로고타이프와 전용서체들이 해당 게임의 스토리와 세계관을 기반으로 시대적, 공간적 고증을 거친 것으로 확인하였다.

5. 결론

본 연구는 게임서체에 관한 로컬라이제이션의 과정을 분석하는 목적에서 시작되어 결과적으로 사용된 서체들과 프로토타입이 되었던 서체의 근원에 관하여 알게 되었다. 또한 서체의 유형과 로컬라이제이션의 개념을 정의하는 기준은 시간이 지남에 따라 확장 해석이 가능하다는 것을 체험하게 되었다. 본 연구 과정이 단순히 게임에서 사용된 서체가 산세리프인지 세리프 서체인지를 분류하거나 전용서체명이 무엇인지 탐구하는 목적으로 보일 수도 있다. 그러나 서체명을 찾는 과정에서 타이포그래피의 역사나 기능적인 측면에 관하여 알 수 있었고, 나아가 게임에서 사용된 서체들의 특징과 ‘세계관’ 이라는 개념과의 연관성에 대하여 유추할 수 있었다. 게임 제작이나 스토리에 있어서 기반이 되는 주된 핵심은 결국 세계관이었고 이를 게임 로고타이프나 전용서체의 제작과정을 통하여 파악할 수 있었다. 특히, 게임폰트를 다룬 국내 서체 제작회사가 공개한 정보들을 기반으로 세계관의 의미는 서체들을 통하여 재정립할 수 있었다. 다만 ‘윤디자인’ 을 제외하고 게임 서체에 관하여 다룬 연구 자료들이 부족하였기에 서체명이나 유형과 관련된 부분에 있어서 연구자의 주관적인 판단이 개입되었을 수도 있다는 점을 밝힌다.

연구자는 본 연구 과정을 진행하면서 새로운 형태의 게임 로컬라이제이션의 방식들을 발견할 수 있었다. 첫째, 게임을 플레이하고 있는 유저들은 개별적으로 선호하는 서체를 설치하여 플레이를 할 수 있었다. 이는 단순히 가독성의 문제점을 떠나서 게임에 몰입할 수 있도록 본인의 취향에 따라 서체를 ‘커스터마이징’ 하는 현상으로 해석할 수 있다. 둘째, 해외 게임이 한글화가 이루어지지 않은 경우, 국내 팬덤이 직접 전용서체를 제작하여 무료로 배포하는 경우가 있었다. 본 연구에서 다루는 게임들과는 관련이 없지만 이러한 방식도 게임 로컬라이제이션의 새로운 현상으로 볼 수 있었다. 셋째, 전문적으로 활동하는 서체 디자이너들이 팬덤을 위하여 기존 전용서체와 동일하게 디자인을 하거나, 이차 창작물로써 재디자인을 하여 무료 또는 기부형식으로 배포하는 경우가 있었다. 이러한 로컬라이제이션은 게임이나 타이포그래피 분야에서 새롭게 나타나는 문화현상으로 간주 될 수 있지만, 학술적으로 전용 서체에 대한 진위 여부를 판단하는 과정에서는 주의가 필요하다. 마지막으로 본 연구에서 다루는 게임들은 대부분 블리자드와 윤디자인이 제작하였다는 공통점이 있었고 오

101)https://www.dafont.com/starcraft.font (접속일:2023.07.29.)
102) “League of Legends, Brand Identity” , <Pentagram>, https://www.pentagram.com/work/league-of-legends/story (접속일:2023.08.17.)
103)위와 동일
104)https://fifaonline4.nexon.com/psd/font (접속일:2023.08.17.)
105)https://playvalorant.com/ko-kr (접속일:2023.08.17.)
106)https://en.wikipedia.org/wiki/Overwatch_(video_game) (접속일:2023.08.17.)
107) “StarCraft 2 logo” , <Logos-World.net>, 2023.06.13., https://logos-world.net/starcraft-2-logo/ (접속일:2023.08.17.)
108) 편석훈,『한글디자인 품과격』, 윤디자인그룹, 2020, p.120
109) “World of Warcraft Font” , <BetterStudio>, 2023.05.23., https://betterstudio.com/fonts/world-of-warcraft-font/ (접속일:2023.10.15.)
110)https://worldofwarcraft.blizzard.com/ko-kr/story/timeline/chapter-6 (접속일:2023.10.15.)
111)https://ko.wikipedia.org/wiki/워크래프트_III:_레인_오브_카오스#참고_자료 (접속일:2023.10.15.)
112) “Apex Legends Logo” , <LOGOLOOK>, 2023.03.07., https://logolook.net/apex-legends-logo/ (접속일:2023.08.18.)

랜 세월을 통하여 발전해 온 명작 게임인 만큼 서체에서도 전통적으로 내려오는 스타일이 있었다. 게임 로고타이프들은 일반 기업과는 달리 풀네임(full name)으로 디자인이 되어 있는 경우가 많았고, 전달하는 세계관이 서체의 형태에 녹아 있었다. 본 연구는 국내에서 꾸준히 플레이가 되어 온 해외 고전 게임에 대한 로컬라이제이션의 방식과 로고타이프의 세계관을 기반으로 한글 전용서체의 형태를 분석한 시대적 기록이라 할 수 있다.

□ 참고문헌

1)김정남 · 김웅남 · 김정현, 『게임의 운명을 결정하는 기획과 시나리오 : 프레젠테이션 기획서에서 시나리오 스토리텔링까지』, 비즈북스, 2018
2)김현미, 『좋은 디자인을 만드는 33가지 서체 이야기』, 세미콜론, 2010
3)이재홍, 『게임스토리텔링 총론』, 홍릉과학출판사, 2018
4)편석훈, 『한글 디자인 품과 격』, 윤디자인그룹, 2020
5)한국콘텐츠진흥원, 『2022 대한민국 게임백서』,조현래, KOCCA, 2023
6)김영국, "국내기업의 마크와 전용서체의 이미지 일치성 연구", 조형미디어학 제21권2호, 한국일러스아트학회, 2018, pp.15-22
7)송영, "게임 로컬라이제이션과 젠더 이슈: 게임 속 여성의 성적 대상화 및 폄하 요소를 중심으로", 국내 석사학위논문 숙명여자대학교 대학원, 2021
8)유영준, "게임 로컬라이제이션에 나타나는 유머의 번역 : '리그 오브 레전드' 를 중심으로", 국내 석사학위논문 한국외국어대학교 대학원, 2016
9)정수화, "한글 · 영문 활자의 시각적 통일성에 관한 연구-국내 기업 전용서체를 중심으로-", 한양대학교 이노베이션대학원, 석사학위논문, 2013
10)조동철, "전용서체를 활용한 시각 커뮤니케이션 마케팅에 관한 연구",서울대학교 대학원, 디자인학 석사학위논문, 2015
11)최지은, "게임 로컬라이제이션에 필요한 번역 능력 연구", 국내 석사학위논문 한국외국어대학교 대학원, 2018
12) "게임메카 순위로 살펴본 작년 한 해 장르별 TOP은?", <게임메카>, 2023.01.03., https://m.gamemeca.com/view.php?gid=1691867#google_vignette (접속일:2023.02.20.)
13) "게임 속 아이돌이 현실로, 버추얼 케이팝 밴드 K/DA", <비즈한국>, 2018.12.10., www.bizhankook.com/bk/article/16770 (접속일:2023.07.30.)
14) 게임오버워치 '부산맵' 공개. 용궁사, 부산역 나온다",<한겨레>, 2018.08.23., https://www.hani.co.kr/arti/economy/economy_general/858851.html (접속일:2023.08.23.)
15) "고객센터 Y양이 말하는 이급비밀?! 고객들이 많이 찾는 윤디자인연구소 폰트", <Yoondesign M>, 2014.10.27., https://www.yoondesign-m.com/416 (접속일:2023.08.05.)
16) '구미호'와 '하회탈' LOL에 왜 한국 캐릭터가?", <머니투데이>, 2013.06.29., https://news.mt.co.kr/mtview.php?no=2013062814235589396&outlink=1&ref=https%eA%2F%2Fsearch.naver.com (접속일:2023.07.29.)
17) '그 겨울' 속 송혜교의 웹서핑을 도와주는 윤디자인웹폰트 이야기", <Yoondesign M>, 2013.03.20., https://www.yoondesign-m.com/16 (접속일:2023.07.29.)
18) "넥슨 '피파온라인 4 · 피파모바일' 게임명 바뀐다", <EBN 산업경제>, 2023.07.14., https://www,ebn.co.kr/news/view/1584875/?sc=Naver (접속일:2023.08.30.)
19)디아블로부터 피파온라인까지, 게임 속 폰트이야기", <Yoondesign M>, 2014.12.26., https://www.yoondesign-m.com/461 (접속일:2023.07.30.)
20) "디아블로 2 레저렉션 한글폰트서체 다운로드", <library>, https://creativestudio.kr/3065#google_vignette (접속일:2023.07.29.)
21) "디아블로 4, 첫 선택은 한국...18일공개", <전자신문, etnews>, 2023.03.15., https://www.etnews.com/20230315000200 (접속일:2023.08.14.)
22) "리그 오브 레전드 스킨에 적용된 다양한 초월 번역은?", <인벤 e스포츠>, 2020.12.29., www.inven.co.kr/webzine/news/?news=249480&iskin=esports (접속일:2023.7.31.)
23) "서체디자이너가 들려주는 오버워치 게임전용서체 '코버워치' 제작 스토리", <Yoondesign M>,2016.08.08., https://www.yoondesign-m.com/719 (접속일:2023.07.29.)
24) "[순위분석]롤 잡고 1위 기록한 디아블로 2의 고민", <gametrics>,2021.11.10., https://www.gametrics.com/news/News01_View.aspx?seqid=48303 (접속일:2023.07.29.)
25) "[순정남]어디가서 한국인 캐릭터라고 하지 마! TOP5", <게임메카>, 2023.06.15., https://www.gamemeca.com/view.php?gid=1738008 (접속일:2023.07.30.)
26) "월간 the TS 2022 #7 게임서체 타이포그래피", <타이포그래피서울>, 2022.07.05., https://typographyseoul.com (접속일:2023.07.30.)
27) "으뜸돋움 제작기", <타이포그래피 서울>, 2012.04.02., https://typographyseoul.com/으뜸돋움-제작기 (접속일:2023.07.29.)
28) "짱구와 함께하는 힐링 여행 '짱구는 못말려! 나와 박사의 여름방학' ", <게임동아>, 2022.04.27., https://game.donga.com/102929/ (접속일:2023.08.23.)
29) "피파온라인 3 전용서체 '넥슨풋볼고딕' 제작후기", <Yoondesign M>,2013.11.05., https://www.yoondesign-m.com/175 (접속일:2023.07.29.)
30) "한복 아리 스킨 실물 제작! 라이엇, '아리' 따운 우리 한복 온라인 전시", <INVEN>, 2023.08.25., https://www.inven.co.kr/webzine/news/?news=245986 (접속일:2023.08.25.)
31)Apex Legends Logo", <LOGOLOOK>, 2023.03.07.,https://logolook.net/apex-legends-logo/ (접속일:2023.08.18.)
32) "Apex Legends Logo", <1000logos>, 2022.10.16., https://1000logos.net/apex-legends-logo/ (접속일:2023.10.08.)
33) "Blizzard Announces Diablo IV In-Game Font Change", <Wowhead>,2023.04.15., www.wowhead.com/diablo-4/news/blizzard-announces-diablo-iv-in-game-font-change-332477 (접속일:2023.07.31.)
34) "Changing Standard WoW fonts for Readability and Style", <Wowhead classic>, 2020.01.13., www.wowhead.com/classic/ko/guide/changing-wow-text-font (접속일:2023.08.17.)
35) "Everything you Need To Know About the Overwatch Logo Font", <HipFonts>, https://hipfonts.com/overwatch-font/?expand_article=1 (접속일:2023.07.29.)
36) "FIFA Football logo Font", <Font Meme>, https://fontmeme.com/fifa-football-logo-font/ (접속일:2023.07.29.)
37) "League of Legends, Brand Identity", <Pentagram>, https://www.pentagram.com/work/league-of-legends/story (접속일:2023.08.05.)
38) "League of Legends Font", <Font Meme>, https://fontmeme.com/league-of-legends-font/ (접속일:2023.08.05.)
39) "league of legends game and website", <Fonts in Use>, 2019.06.23., https://fontsinuse.com/uses/26935/league-of-legends-game-and-website (접속일:2023.07.29.)
40) "Logotype vs. logomark vs. logo: What's the difference between a logotype and logomark?", <99 designs>, 2019.07.24., https://99designs.com/blog/logo-branding/logotype-vs-logomark-vs-logo/ (접속일:2023.02.20.)
41) "LoL logo", <Logos-World.net>, 2023.03.28., https://logos-world.net/lol-logo/ (접속일:2023.08.04.)
42) "Overwatch logo", <Logos-World.net>, 2023.03.08., https://logos-world.net/overwatch-logo/ (접속일:2023.08.17.)
43) "StarCraft 2 logo", <Logos-World.net>, 2023.06.13., https://logos-world.net/starcraft-2-logo/ (접속일:2023.08.17.)
44) "Valorant Font Free Download", <Font Reach>, 2022.11.19., https://www.fontreach.com/?s=Valorant+Font+Free+Download (접속일:2023.10.14.)
45) "World of Warcraft Font", <BetterStudio>, 2023.05.23., https://betterstudio.com/fonts/world-of-warcraft-font/ (접속일:2023.10.15.)
46)https://betterstudio.com/fonts/world-of-warcraft-font/ (접속일:2023.08.03.)
47)https://brand.riotgames.com/ko-kr/league-of-legends/typography

(접속일:2023.08.05.)
48)https://cofonts.com/ea-sans-curves-font/ (접속일:2023.08.30.)
49)https://creativestudio.kr/3065#google_vignette (접속일:2023.07.31.)
50)https://en.m.wikipedia.org/wiki/Friz_Quadrata (접속일:2023.08.14.)
51)https://en.wikipedia.org/wiki/Eurostile (접속일:2023.08.03.)
52)https://en.wikipedia.org/wiki/Exocet_(typeface) (접속일:2023.07.31.)
53)https://en.wikipedia.org/wiki/Overwatch_(video_game) (접속일:2023.08.17.)
54)https://event.leagueoflegends.co.kr/hanbok/ (접속일:2023.07.30.)
55)https://fifaonline4.nexon.com/pds/download (접속일:2023.07.29.)
56)https://fifaonline4.nexon.com/psd/font (접속일:2023.08.17.)
57)https://font.co.kr/collection/sub?family_idx=10034 (접속일:2023.07.29.)
58)https://fontmeme.com/world-of-warcraft-font/ (접속일:2023.08.03.)
59)https://fonts.adobe.com/fonts/exocet#fonts-section (접속일:2023.07.31
60)https://fontswan.com/apex-legends-font/ (접속일:2023.08.18.)
61)https://fontswan.com/valorant-font/ (접속일:2023.10.14.)
62)https://getfontfree.com/apex-legends-font/ (접속일:2023.08.18.)
63)https://ko.wikipedia.org/wiki/워크래프트_III:_레인_오브_카오스#참고_자료 (접속일:2023.10.15.)
64)https://notefolio.net/zesstype/85281 (접속일:2023.10.14.)
65)https://playvalorant.com/ko-kr (접속일:2023.08.17.)
66)https://themeplace.pro/aticle/?g=7420 (접속일:2023.08.17.)
67)https://worldofwarcraft.blizzard.com/ko-kr/story/timeline/chapter-6 (접속일:2023.10.15.)
68)https://www.dafont.com/starcraft.font (접속일:2023.07.29.)
69)https://www.dfonts.org/fonts/bank-sans-ef-font/ (접속일:2023.10.14.)
70)https://www.inven.co.kr/board/wow/17/13923 (접속일: 2023.08.09.)
71)https://www.inven.co.kr/board/wow/5518/1717 (접속일:2023.08.05.)
72)https://www.wowinterface.com/forums/showthread.php?t=43814 (접속일:2023.08.18.)
73)https://yoondesign.com/가시나무ii (접속일: 2023.02.09.)
74)https://yoondesign.com/exclusive (접속일:2023.07.29.)
75)https://www.yoondesign-m.com/461 (접속일: 2023.08.09.)
76)https://www.yoondesign-m.com/719 (접속일: 2023.08.09.)
77)https://store.nintendo.co.kr/70010000049558 (접속일:2023.07.27.)
78)https://www.youtube.com/watch?v=d1XADDQvYtU (접속일:2023.07.27.)
79)https://www.youtube.com/watch?v=x4IyzOaM0gA (접속일:2023.08.17.)