

MMORPG의 게임 세계관과 UI/UX 패러다임 변화 연구

월드 오브 워크래프트·리니지·바람의 나라 중심으로

A Study on Changes in the Game Worldview and UI/UX Paradigm in MMORPG

focusing on world of warcraft·lineage·kingdom of wind

주 저 자 : 이종훈 (Lee, Jong Hoon) 한양사이버대학교 디자인기획학과 (석사과정)

교 신 저 자 : 엄기준 (Um, Kijun) 한양사이버대학교 디자인학부 교수
umkj@hycu.ac.kr

<https://doi.org/10.46248/kids.2026.3.90>

접수일 2026. 08. 20. / 심사완료일 2026. 08. 31. / 게재확정일 2026. 09. 07. / 게재일 2026. 09. 30.

Abstract

This analyzes how the game world and UI/UX have evolved together in the long-running MMORPGs World of Warcraft, Lineage, and The Kingdom of the Winds. Previous research separated the worldview and UI/UX into categories such as text, narrative, society, and structure, and usability and platform differences, which limited its ability to provide an integrated explanation of coevolutionary patterns. This study expands and interprets the world view as a visual structure experienced through time, space, race, and social structure, as well as layout, icons, color, typography, and interaction patterns, and qualitatively compares and analyzes the expansion of world view elements and changes in HUD and interface based on the expansion pack, remaster, and platform transition periods of the three games. As a result, the expansion of the world view and changes in UI/UX manifested as a coevolutionary process within the same service cycle, in which the redesign of new information, behavior, and community systems and interfaces interacted. It shows that long-lived MMORPGs function as a digital myth production system combining the world view, interface, platform, and community.

Keyword

Worldview(세계관), MMORPG(다중 사용자 온라인 롤플레이밍 게임), UI(사용자 인터페이스), UX(사용자 경험)

요약

월드 오브 워크래프트, 리니지, 바람의 나라를 대상으로 장수 MMORPG에서 게임 세계관과 UI/UX가 어떻게 함께 변해 왔는지를 분석한다. 기존 연구는 세계관과 UI/UX를 텍스트·서사·사회·구조, 사용성·플랫폼 차이로 분리해 다루어 공진화 양상을 통합적으로 설명하는 데 한계가 있었다. 본 연구는 세계관을 시간·공간·종족·사회 구조와 더불어 레이아웃·아이콘·색채·타이포그래피·상호작용 패턴을 통해 체험되는 시각적 구조로 확장해 이해하고, 세 게임의 확장팩·리마스터·플랫폼 전환 시기를 기준으로 세계관 요소의 확장과 HUD·인터페이스 변화를 질적으로 비교 분석한다. 그 결과 세계관 확장과 UI/UX 변화는 동일한 서비스 주기 안에서 새로운 정보·행동·커뮤니티 체계와 인터페이스 재설계가 상호작용하는 공진화 과정으로 나타났으며, 장수 MMORPG가 세계관·인터페이스·플랫폼·커뮤니티가 결합된 디지털 신화 생산 시스템으로 기능함을 보여준다. 이를 통해 장수 MMORPG의 세계관 연구가 텍스트·서사 분석에 머무르지 않고, UI/UX와 플레이어 경험을 포함한 통합적 설계·평가 틀로 확장되어야 함을 제안한다.

목차

1. 서론

- 1-1. 연구 배경
- 1-2. 연구 목적 및 방법

2. 이론적 배경

- 2-1. 세계관
- 2-2. MMORPG 게임의 UI/UX

3. 세계관과 UI/UX

- 3-1. 세계관에 따른 UI/UX
- 3-2. 월드 오브 워크래프트 세계관과 UI/UX 특성
- 3-3. 리니지 세계관과 UI/UX 특성
- 3-4. 바람의 나라 세계관과 UI/UX 특성
- 3-5. 세계관과 UI/UX 분석 소결

4. 세 게임의 세계관 UI/UX 공진화 교차분석

- 4-1. 확장 구조와 세계관 HUD 공통패턴

- 4-2. 서사·미학·문화 코드에 따른 세계관 인터페이스 차별성
- 4-3. 플랫폼·버전 전략과 UI/UX 재구성 방식의 차이
- 4-4. 장수 MMORPG를 디지털 신화 생산 장치로 보는 관점
- 4-5. UI/UX 공진화 분석 소결

1. 서론

1-1. 연구 배경

최근 20여 년간 월드 오브 워크래프트, 리니지, 바람의 나라라는 각각 20~30년에 이르는 장기 서비스를 이어오며, 장수 MMORPG의 대표 사례로 자리매김하였다. 이들 게임은 단순히 오래된 상품을 넘어, 텍스트·세계관·커뮤니티·인터페이스가 세대를 건너 축적되어 온 디지털 신화 시스템으로 기능하고 있다. 확장팩·리마스터·모바일 버전·클래식 서버 등을 통해 같은 세계가 계속해서 재구성되는 과정에서, 플레이어는 게임을 일회성 소비가 아니라 장기간 거주하는 가상 세계로 경험하게 된다.

MMORPG 세계관에 관한 선행연구들은 이러한 장수 게임에서 세계관이 어떻게 변화·재구성되는지를 서사·사회 구조 관점에서 분석해 왔다. 한편 게임 UI/UX 분야의 선행연구는 효율성·가독성·가시성·편의성을 포함하는 사용성 개념을 정립하고, 버튼 크기·간격·HUD 비율·고정형 인터페이스 크기 등 정량적 설계 기준을 제안함으로써 게임 UI를 정보와 조작을 전달하는 인터페이스로 체계화하는데 기여했다.

그러나 MMORPG 세계관 연구와 UI/UX 연구는 지금까지 대부분 서로 분리된 연구 흐름으로 진행되어 왔다. 장수 MMORPG에서 세계관과 UI/UX가 어떻게 한 몸처럼 공진화하며 플레이어 경험을 조직해 왔는지를 통합적으로 하는 연구는 상대적으로 부족하다. 이러한 맥락에서, 본 연구는 장수 MMORPG 세 작품을 대상으로 세계관과 UI/UX의 변천을 동시적으로 분석함으로써, 게임 세계관이 더 이상 텍스트에만 머무르지 않고 체험·판독되는 시각적 구조로 변해왔다는 점을 강조하고자 한다. 같은 세계가 재구성되는 MMORPG라는 표현을 유지하되 동일 IP, 세계관과 동일 게임(동일 서비스, 장르)을 구분하는 동일 IP와 세계관을 공유하는 여러 타이틀을 하나의 신화적 세계로 보고, 서비스 구

5. 결론

참고문헌

조와 장르가 다른 작품들은 동일 게임의 UI 변화가 아니라 IP 분화와 플랫폼 전략에 따른 별도의 인터페이스 재구성이다.

1-2. 연구의 목적과 방법

이 연구의 1차적 목적은 장수 MMORPG에서 세계관과 UI/UX가 어떤 구조로 서로를 지지하며 함께 변화해 왔는지를 밝히는 것이다. 월드 오브 워크래프트, 리니지, 바람의 나라라는 세 게임을 통해, 세계관이 텍스트·서사 수준에서만 확장된 것이 아니라, HUD 레이아웃·아이콘·색채·타이포그래피·조작 방식 같은 인터페이스 디자인과 항상 동시에 재구성되어 왔다는 점을 보여주고자 한다. 2차적으로 게임 세계관 연구와 UI/UX를 사용성·플랫폼 차이로 각각 다루었다면, 본 연구는 인터페이스를 통해 체험되는 세계관이라는 하나의 분석틀 안에서 결합시킨다. 특히 Warcraft 1~3과 같은 RTS 시리즈와 월드 오브 워크래프트 MMORPG는 세계관과 미학의 계보를 공유하더라도, 플레이 방식과 서비스 구조가 상이하므로 본 연구에서는 월드 오브 워크래프트 장기 서비스에서 나타나는 HUD·애드온 생태계를 중심으로 UI/UX 공진화를 분석 범위로 한정하며, 이를 통해 장수 MMORPG를 디지털 신화 생산 장치로 이해하는 디자인 관점을 제한하는 것이다.

세 게임의 UI/UX 변천을 세대·주기별로 비교 분석한다. 각 세대·에서 세계관 확장(확장팩·리마스터·모바일화)과 인터페이스 재설계가 어떻게 맞물려 나타나는지, 레이아웃·아이콘·색채·타이포그래피·조작 패턴이 세계관의 어떤 측면을 강조·재구성하는지에 초점을 맞춘다. 비교 결과를 바탕으로 세계관과 UI/UX의 상관관계를 정리하고, 기술·플랫폼 변화에 따라 장수 MMORPG의 세계관, 인터페이스 패러다임이 어떻게 이동해 왔는지를 논의함으로써, 향후 게임 세계관 인터페이스 디자인 연구에 대한 시사점을 도출한다.

2. 이론적 배경

2-1. 게임에서의 세계관

[표 1] 분야별 세계관의 의미

분야	세계관의 주요 의미
게임	게임이 규칙·서사·공간·시간 시스템을 통해 구축하는 상호작용적 세계
사회	개인 또는 집단의 삶과 행위를 안내하는 가치·규범 체계
종교	현실의 본질과 인간의 위치에 관한 신념 체계
문학	작품이 구성하는 허구 세계의 질서와 가치 체계
철학	세계에 대한 포괄적인 인식·해석의 틀

일반적으로 세계관(view of the world)은 한 텍스트가 구성하는 시간·공간·인물·사건의 총체적 구조를 의미하며, 철학·종교·문학 분야에서는 인간과 세계에 대한 근본적인 인식 체계를 지칭하는 개념으로 사용되어 왔다.¹⁾ 인식·해석의 틀이라는 점에서 유사하나, 게임 규칙·시스템과 결합되어 게임에서 세계관은 플레이어가 캐릭터를 통해 활동하게 되는 시간·공간·자연·법칙·사회 구조를 포괄하는 총체적 설정으로, 게임의 시공간적 배경과 맵 구조를 결정짓는 핵심 요소로 이해할 수 있다.²⁾ 세계관은 단순한 배경이 아니라 지속적으로 유지되는 가상 세계의 구조와 규칙, 그리고 그 안에서 이루어지는 퀘스트·사회적 상호작용의 범위를 규정하는 장치로 기능한다.

[표 2] 게임 세계관 선행연구 분석

연구 논제	연구자	구성 요소
MMORPG에서 세계관의 변화 양상 연구	임지영	세계관이 시간·공간·맵 구조를 규정하는 핵심 요소라는 점을 전제로, 어떻게 구조화 되고 변화해 왔는지 분석
환상의 범주에 따른 MMORPG의 세계관 연구	안진경, 류철균	MMORPG 세계관은 환상의 범주에 따라 서로 다른 규칙성과 상징 체계를 갖춘다.
중세 판타지 게임의 세계관 연구	서성은	세계관이 기반 서사·퀘스트 구조·캐릭터 설정에 어떤 패턴으로 영향을 미치는지 정리
원작기반	왕우선	동·서양 게임에서 색채

1) 네이버 지식백과, 세계관, (2026. 08. 18), <https://terms.naver.com/%EA%B2%8C%EC%9E%84/%EC%84%B8%EA%B3%84%EA%B4%80-57etOp9AbqNgulMwjeVga3l>

2) 임지영, MMORPG에서 세계관의 변화 양상 연구 : 〈월드 오브 워크래프트〉를 중심으로, 세종대학교 석사학위논문, 2014, pp.19-27

동서양 판타지 게임 캐릭터의 채색 이미지 표현에 대한 비교 분석	백철호	이미지가 어떻게 다르게 구현되는지 보여주며, 중독·세계관 디자인의 색채 전략 논의
MMORPG as Locally Realized Worlds of Action	Laurent Di Filippo	트랜스미디어 세계는 여러 매체에서 이야기·캐릭터가 실현될 수 있는 추상적 콘텐츠 체계이며, 각 매체는 세계의 연속성과 차이가 함께 발생한다는 점을 논의

MMORPG에서 세계관은 단순한 배경 설정을 넘어, 확장팩·패치·이벤트를 거치며 지속적으로 재구성되는 동적 구조로 나타난다. 월드 오브 워크래프트 세계관이 출시 이후 고정된 설정이 아니라, 스토리 라인·지역 동선·NPC·진영 관계가 동시에 변하면서 플레이어가 세계를 이해하고 참여하는 방식 자체를 변화시키는 동태적 구조라고 분석한다. 초기에는 텍스트 중심 설정과 서사가 세계관의 핵심이었다면, 시간이 지날수록 고도화된 그래픽·연출·환경 디자인이 색채·복식 디자인이 중독·문화·계급에 대한 세계관의 가정, 즉 어떤 중독이 무엇을 중시하며 어떤 감성을 대표하는지를 시각적으로 부호화하는 장치이며, 플레이어는 이러한 시각 코드를 통해 세계관을 직관적으로 인지할 수 있다.³⁾ 캐릭터, NPC, 지역, 풍경, 몬스터, 오브젝트, 인터페이스, 활동과 과정은 모든 플레이 상황에서 의미를 갖는 실현된 자원이며, 세계관과 별개의 편의 장치가 아니라, 세계관을 구성하고 체험시키는 요소이다.⁴⁾

환상의 범주에 따른 MMORPG 세계관 연구에서, 톨킨식 중세 판타지·동양 판타지·SF 등 환상 구조의 차이가 세계관의 규칙성과 상징체계를 바꾸고, 이에 따라 플레이어의 몰입 방식과 세계에 대한 현실성 인식·서사 수용 태도까지 달라질 수 있다고 주장한다.⁵⁾

[표 3] 세대별 공통 세계관 특성

세대	시기	공통 세계관 확장 특성
1세대	1990년대	그래픽 머드 2D 온라인RPG를 통해 기본

3) 왕우선, 백철호, 원작기반 동서양 판타지 게임 캐릭터의 채색 이미지 표현에 대한 비교 분석, 디자인융복합학회, 2017, pp.127-130

4) Laurent Di Filippo, MMORPG as Locally Realized Worlds of Action, HAL open science, 2018, pp.234-236

5) 안진경, 류철균, 환상의 범주에 따른 MMORPG의 세계관 연구, 디지털콘텐츠학회, 2008, pp.3-4

(원형기)	중반~후반	세계·종족 국가 신화 구조가 형성됨
2세대 (형식 확립기)	2000~2005	3D 엔진, 브로드밴드 인터넷으로 3D MMORPG 형식이 확립되고, 세계관이 탐색 가능한 공간, 지역 단위로 확장
3세대 (확정 리뉴얼기)	2006~2013	확장팩, 대형 업데이트로 세계관, 지역, 종족, 자원 구조가 지속적으로 확장되고, HD·UI 리뉴얼로 정보량·편의성이 증가
4세대 (모바일 멀티플랫폼기)	2014~2020	모바일·콘솔 클래식 서버 등으로 세계관이 여러 플랫폼에서 반복 소비되고, UI/UX가 각デバイス 입력 방식에 맞춰 분화
5세대 (멀티버전 장기 운영기)	2020s	스트리밍·시즌·클래식·리마스터·모바일이 공존하는 시대, 세계관·UI/UX가 여러버전에 맞게 동시 유지 및 조정

세대 구분은 기술 인프라와 플랫폼 변화, 세계관 구축 및 인터페이스 패러다임의 전환을 종합적으로 반영한 결과이다. 1세대는 중세 판타지 게임의 세계관 연구의 논의처럼 신화·설화 서사 기반으로 텍스트 및 초기 2D 인터페이스를 통해 세계관의 기본 법칙을 정립했고, 2세대는 MMORPG에서 세계관 변화 양상 연구의 분석과 같이 3D 엔진과 초고속 인터넷을 바탕으로 세계관이 탐색 가능한 입체 공간으로 확장되며 표준 MMORPG HUD가 확립되었다. 3세대는 환상의 범주에 따른 MMORPG의 세계관 연구에 제시한 다변화된 상징체계와 확장팩 콘텐츠를 수용하기 위해 HD UI 리뉴얼과 애드온 등 인터페이스 모듈화가 심화되었으며, 4세대는 사용자 사용성 향상을 위한 모바일 게임 UI 디자인 연구처럼 터치 환경의 물리적 제약에 맞춰 자동화 기능 및 단축형 HUD로 인터페이스 재설계가 이루어졌다. 5세대는 사용자 사용성 향상을 위한 PC 게임 UI 디자인 연구가 강조한 현대적 편의성 UI와 원형 경험을 복원한 레트로 UI가 라이브·클래식·모바일 등 다층적 버전에서 공존하며, 세계관과 인터페이스가 복합적인 브랜드 경험으로 기능하고 있다. 이때 세계관은 더 이상 텍스트·설정집·스토리 요약에만 머무르지 않고, 인터페이스를 통해 체험되는 구조로 변한다. 예를 들어 월드 오브 워크래프트의 직업별 자원 게이저·레이드 프레임, 리니지의 공성전·혈맹 UI, 바람의 나라 연의 터치 HUD와 자동전투 버튼은 각각 해당 세대에서 확장된 세계관(전쟁·왕국 정치·한국 설화·모바일 생활 패턴)을 플레이어에게 어떤 방식으로 몸으로 느끼게 할 것

인가를 결정하는 디자인 선택들이다. 같은 세계라도 세대마다 레이아웃이 달라지면, 플레이어는 정보 우선순위를 역할인식·커뮤니티 참여방식이 달라진 상태에서 게임을 플레이하게 된다.⁶⁾ 따라서 세대별 공통 확장 특성을 정리한다는 것은, 세계관이 인터페이스 디자인과 서비스 전략을 통해 어떤 리듬으로 다시 쓰이고, 그대마다 플레이 경험이 어떻게 재구성되는지를 하나의 계단형 패턴으로 포착하는 작업이라고 할 수 있다.

2-2. MMORPG 게임의 UI/UX

[표 4] 게임 UI/UX 선행연구 분석

연구 논제	연구자	구성 요소
사용자 사용성 향상을 위한 PC 게임 UI 디자인 연구	최티예쥐, 이창욱	모니터 화면의 크기에 따라 버튼 크기·간격·레이아웃·정보량을 적절히 설계하지 않으면 오류·정보 과부하가 발생
사용자 사용성 향상을 위한 모바일 게임 UI 디자인 연구	왕소균, 한석원	작은 화면·터치 기반 조작·손가락 오작동 등 조작·정보 설계의 중요도
시선 움직임을 통한 효과적 게임 UI 연구	김규정, 최규호, 박근호	게임 UI 상에서 사용자의 시선 흐름을 제어하는 방법을 탐구
어포던스 기반한 MMORPG 게임의 UI 디자인에 관한 연구	최유나, 전지윤	각 화면에 사용되는 인터페이스가 동일성이 아니라 통일성을 가져야 하며, UI 전체가 시각적인 하나의 흐름 분석
Adaptive Interfaces for Massively Multiplayer Online Games	Deaker, Chris	레이아웃·색채·아이콘·정보 위계가 세계관과 플레이 경험에 미치는 영향을 설명

기존 MMORPG 세계관 연구는 세계관을 주로 서사·환상·범주·사회 구조의 관점에서 분석해 왔다. 월드 오브 워크래프트를 대상으로 한 연구들은 확장팩과 업데이트를 통해 세계관이 어떻게 변화·재구성되는지, 그리고 진영·종족·직업·길드 등의 설정과 상징이 커뮤니티의 사회 구조·집단 정체성 형성에 어떤 역할을 하는지에 집중한다.⁷⁾ 그러나 이러한 선행연구들에서는 세계관의 시각적·인터페이스적 구현을 상대적으로 주변부로

6) 서성은, 중세 판타지 게임의 세계관 연구, 한국콘텐츠학회, 2009, pp.122~123

7) 최티예쥐, 이창욱, 사용자 사용성 향상을 위한 PC 게임 UI 디자인 연구 - 오픈월드 게임을 중심으로, 커뮤니케이션디자인학회연구, 2023, pp.327~343

다루거나, 그래픽·환경 디자인을 보조적 요소로 취급하는 경향이 있다. MMORPG는 복잡하고 풍부한 게임 환경을 제공하지만, 시스템이 복잡해질수록 필요한 정보를 UI에 노출해야 하며, 과도하게 복잡하거나 이해하기 어려운 정보는 플레이어의 좌절과 경험 저하를 유발할 수 있다.⁸⁾ 즉, 세계관을 이해할 수 있게 해주는 HUD 레이아웃, 아이콘·타이포그래피·색채 체계, 상호작용 패턴과 같은 UI/UX 요소가 세계관과 어떤 방식으로 공진화하는지에 대한 디자인 관점의 분석은 충분히 축적되어 있지 않다. 본 연구는 세계관을 텍스트 설정에 한정하지 않고 UI/UX를 통해 체험·판독되는 시각적·인터랙션적 세계관으로 확장해 이해한다. UX는 단순히 사용하기 쉬운가의 문제를 넘어 플레이어가 게임의 규칙을 얼마나 쉽게 이해하는가, 게임의 몰입과 재미를 방해하거나 강화하는가를 포함하며, UI의 사용성은 일반 소프트웨어의 효율성·편의성뿐 아니라 게임 고유의 재미와 몰입, 조작의 쾌감까지 고려하여 평가한다.⁹⁾ 특히 월드 오브 워크래프트·리니지·바람의 나라라는 장수 MMORPG를 사례로 삼아, 세계관의 장기적 변화와 UI/UX 디자인의 변천이 어떻게 서로를 지지·강화해 왔는지를 레이아웃·아이콘·색채·타이포그래피·어포던스 관점에서 분석하고자 한다.

[표 5] 게임 UI/UX 분류

UI/UX 요소	기능 역할 요약
레이아웃	화면 내 HUD 구성, 정보 조작 요소의 위치 및 크기
상태창	HP/MP 자원, 버프, 캐릭터 상태 표시
채팅창	커뮤니티, 파티, 혈맹, 공성 등 텍스트 커뮤니케이션
단축키/스킬창	스킬, 아이템 사용을 위한 액션바, 단축키 시스템
메인메뉴	인벤토리, 퀘스트, 옵션, 상점 등 시스템 접근 패널
네비게이션 맵	미니맵, 퀘스트 추적, 경로 안내 등 공간 정보 제공
아이콘	스킬, 직업, 아이템, 혈맹, 종족을 상징하는 소형 그래픽
타이포그래피	한글, 영문, 한자 등 문자 형태, 서체, 크기, 배치
색채, 스타일	HUD 프레임, 패널, 배경의 색상, 질감, 스타일
어포던스	플랫폼별 조작 방식(키보드, 마우스, 터치)

8) Deaker, Chris, Adaptive Interfaces for Massively Multiplayer Online Games, University of Waikato, Master of Science, 2013, pp.20-22

9) 김규정, 최규호, 박근호, 시선 움직임을 통한 효과적인 게임 UI 연구, 기초조형학연구, 2011, pp.60-62

에 맞춘 행동 유도 방안

즉, 이처럼 기존 UI/UX 레이아웃·상태창·채팅·단축키·네비게이션 등 구성요소 단위의 사용성과, PC·모바일 플랫폼 차이에 따른 조작 편의성을 중심으로 논의를 전개해 왔다. 이러한 분류와 사용성 기준을 수용하되, 모든 요소를 동일한 깊이로 분석하기보다는 세계관과 직접적으로 교차하는 UI/UX 측면으로 초점을 좁힌다.

[표 6] 모바일 UI/UX 특성

구분	모바일 UI/UX 특성
화면·레이아웃	작은 화면에 버튼 정보를 밀집 배치해야 하므로, 배치·간격·정보량 설계가 PC보다 더 중요하다.
입력방식(터치)	손가락 터치만으로 조작하므로 오작동 위험이 크고, 버튼 크기·위치·간격을 통해 실수를 줄이는 설계가 필요하다.
핵심 구성 요소	레이아웃, 상태창, 채팅창, 단축키(스킬창), 메인메뉴, 네비게이션이 공통 핵심 UI 요소로 사용된다.
사용성 목표	효율성·가독성·가시성·편의성을 높여 낮은 제어방식에도 빠르게 적응하게 만드는 것이 최우선 목표이다.
정보 표현 방식	텍스트보다 아이콘·색·레이블을 활용해 즉각 인지 가능하게 하고, 자동전투·자동 길 찾기 등 상태 표시를 강화한다.
사용 맥락	언제 어디서나 짧게 접속하는 모바일 환경에 맞춰, 퀘스트·전투·보상 흐름을 UI에서 빠르게 드러나도록 설계
오류·피로관리	시아손가락 피로를 줄이기 위해 버튼 크기·간격·자동 기능·최소 탭 수 등을 조정해 조작 부담을 낮춘다.

모바일 UI/UX 같은 경우, 스마트폰의 작은 화면과 터치 기반 조작 특성 때문에 PC 게임보다 인터페이스 설계의 난도가 훨씬 높다. 휴대전화 화면에는 PC 대비 약 20분의 1수준의 공간 안에, 캐릭터 상태 정보·전투 버튼·채팅·미니맵·퀘스트·알림 등 다층적인 정보를 동시에 배치해야 하며, 마우스나 키보드와 같은 정교한 입력 도구 없이 오직 손가락 터치만으로 모든 조작을 수행해야 한다. 버튼 크기가 지나치게 작거나 각 UI 요소 간 간격이 좁으면, 플레이어가 의도하지 않은 버튼을 누르거나 중요한 정보를 놓치는 일이 잦아지고, 이는 사용 효율 저하와 피로감, 초보자 이탈로 직접 연결된다.

이러한 제약을 고려해 모바일 MMORPG UI를 구성하는 핵심요소를 레이아웃·상태창·채팅창·단축키창·메인메뉴·네비게이션 여섯 가지로 통합한다. 이런 여섯 가지 축을 중심으로, 모바일 MMORPG UI 디자인의 목적은 게임에서 필요한 정보를 쉽게 이해하고, 익숙하지

않은 제어 방식에 빠르게 적응하게 만드는 것으로 규정된다. 즉, 사용자가 처음 접속했을 때도 중요한 정보가 어디에 있는지 한눈에 파악할 수 있고, 몇 번의 터치만으로 핵심 기능을 실행할 수 있도록 만드는 것이 설계의 기준이 된다. 이를 위해 10)가독성·가시성·조작 오류 감소를 모바일 UI 사용성의 핵심지표로 제시한다. 결국 모바일 MMORPG UI/UX는 작은 화면과 터치 조작이라는 물리적 한계를 전제로, 세계관·플레이 구조를 압축된 시각 조작 언어로 다시 번역해 주는 고밀도의 디자인 시스템이라고 할 수 있다.

3. 세계관과 UI/UX

3-1. 세계관에 따른 UI/UX

[표 7] 세계관에 따른 UI/UX 요소

UI/UX 요소	세계관에 이어지는 요소
레이아웃과 UHD 구조	상태창·미니맵 등 화면 어디에, 어떤 크기·위계로 배치가 되는지, 그리고 이것이 각 게임의 세계관(전생·왕국·설화·커뮤니티)을 어떻게 시각적으로 구성하는지
아이콘·타이포그래피	스칼·아이템·직업·혈맹·문장 아이콘과 한글·영문 타이포그래피가 세계관의 미적·문화적 코드(판타지·설화)를 어떻게 구분하는지
색채·비주얼 스타일	UI프레임·패널·배경의 색감 스타일이 각 게임의 신화·국가·진영 정체성을 어떻게 드러내는지
플랫폼·어포던스 차이	서로 다른 시리즈나 디바이스에서 같은 세계관이 어떤 조작 방식·HUD 설계로 재구성 되는지

세계관에 따른 UI/UX 요소를 네 가지 축으로 나누어 바라보면, 장수 MMORPG에서 세계관과 인터페이스가 어떻게 한 몸처럼 변해 왔는지를 훨씬 입체적으로 설명할 수 있다. 레이아웃과 UHD 구조는 상태창·미니맵·채팅창 등 HUD 요소를 화면 어디에, 어떤 크기와 위계로 배치하느냐를 통해 세계관을 시각적으로 조직하는 축이다. 이런 레이아웃 설계는 단순 편의성 차원이 아니라, 한 세계가 무엇을 중요하게 여기는지, 플레이어가 그 세계에서 어떤 역할로 살아가야 하는지를 시각적으로 규정하는 세계관의 공간 언어에 가깝다. 아이콘과 타이포그래피는 스칼·아이템·직업·혈맹·문장 아이

10) 왕소군, 한석원, 사용자 사용성 향상을 위한 모바일 게임 UI 디자인 연구 - 모바일 MMORPG 게임을 중심으로, 커뮤니케이션디자인학회연구, 2023, pp.279-280

콘과 한글·영문 타이포그래피가 세계관의 미적·문화적 코드를 구분하는 상징체계로 작동하는 축이다. 서양 판타지 배경 게임의 아이콘은 고딕풍 갑옷·성채 등으로 구성되어 금속성과 중후함을 강조하는 반면, 한국 설화·국산 온라인 문화를 기반으로 한 게임에서는 한글·한자 서체와 도술·부적·문양 등 아이콘과 로고, 그리고 메뉴·퀘스트 문구에 사용되는 서체 선택은 플레이어가 세계관을 어떤 문화권·신화권으로 인지하는지에 직접적인 영향을 미치며, UI 텍스트화 그래픽이 결합된 기호 체계가 곧 세계관의 미학적 언어가 된다. 색채와 비주얼 스타일은 각 게임의 신화·국가·진영 정체성을 시각적으로 드러내는 축이다. 이처럼 색채·스타일은 단순 장식이나 아니라 플레이어가 어느 신화권·국가·진영에 속해 있는지를 화면을 켜는 순간 알려주는 시각적 정체성의 장치이다.

이 네 가지 축을 통해, 본 연구는 월드 오브 워크래프트, 리니지, 바람의 나라 세 게임에서 세계관과 UI/UX가 텍스트·그래픽·인터페이스 차원에서 함께 변해 온 과정을 분석한다. UI/UX를 단순한 편의성 도구가 아니라, 플레이어가 세계관을 감각적으로 경험하고 자신의 역할·정체성을 몸으로 익혀 가도록 만드는 디자인의 언어로 파악하는 것이 핵심 관점이다. 특히 플랫폼 차이에 따라 인터페이스가 같은 모양을 억지로 유지하는 동일성을 추구하기보다는, 세계관·조작·환경·화면 비율에 맞게 구조를 조정하되 색채·아이콘·레이아웃 등 핵심 코드의 통일성을 유지해야 한다는 점을 강조한다. 화면 전체가 하나의 시각적 흐름을 연결될 때, 플레이어는 PC에서든 모바일에서든 같은 세계를 살고 있다는 연속성을 느끼면서도 각 플랫폼이 제공하는 고유한 11)어포던스를 통해 다른 방식으로 그 세계를 플레이하게 된다.

3-2. 월드 오브 워크래프트 세계관과 UI/UX 특성

[표 8] 월드 오브 워크래프트 1세대 세계관과 UI/UX

세대	1세대(원형기)
시기	1990년대 중반~후반
월드 오브 워크래프트 세계관 특성	워크래프트 1,2에서 인간·오рк 중심 종세 판타지 전쟁 세계, 각 종족 등 기본 지라·종족 설정 확립
UI/UX 화면	

11) 최유나, 전자윤, 어포던스 기반한 MMORPG 게임의 UI 디자인에 관한 연구: MMORPG Game <Lineage>의 플랫폼 차이에 따른 UI 디자인의 분석을 중심으로, 디지털콘텐츠학회, 2017, pp.1242-1243



RTS(실시간 전략 게임)에서 워크래프트는 상단 전장 화면 하단 커맨드 패널 좌측 미니맵 구조로 지휘관이 전장을 내려다보는 전쟁 지도 시점을 구현한다. 금속 돌 텍스처와 짙은 붉은 갈색 계열 색채가 중세·고딕 판타지 분위기를 형성한다. 즉, Warcraft IP는 하나의 신화적 세계와 시각적 코드를 공유하지만, RTS와 MMORPG는 서로 다른 장르와 서비스 레벨에서 운영되기 때문에, 본 연구에서는 동일 세계관 IP 안에서 인터페이스 패러다임이 어떻게 재구성·전환되는지에 초점을 맞추어 분석한다.

[표 9] 월드 오브 워크래프트 2세대 세계관과 UI/UX

세대	2세대(형식 확립기)
시기	2000~2005
월드 오브 워크래프트 세계관 특성	워크래프트3에서 다종족영웅 중심 서사 확장, 월드 오브 워크래프트 오리지널에서 맵을 실시간으로 탐색하는 MMORPG 세계 구축
UI/UX 화면	

월드 오브 워크래프트 오리지널 모험자 개인 HUD 사용으로 하단 액션바, 좌상단 HP/MP, 우측 미니맵·퀘스트 로그, 하단 좌측 채팅창으로 구성된 표준 MMORPG HUD를 구축해, 전쟁 지도에서 세계 속을 걷는 모험자의 개인 HUD로 관점을 전환한다. 스칼·아이템 아이콘은 불꽃·번개·등 강한 색과 아이콘으로 직업·마법 계열을 직관적으로 표현해 세계관과 역할을 연결한다.

[표 10] 월드 오브 워크래프트 3세대 세계관과 UI/UX

세대	3세대(확정 리뉴얼기)
시기	2006~2013
월드 오브 워크래프트 세계관 특성	확장팩에서 외부 세계(아웃랜드) 노스랜드 세계 붕괴 동양 판타지 세계관 우주론 문화 코드가 크게 확장



확장팩과 애드온(게임 플레이어들의 개별 UI 커스터마이징 툴)에서 고도화된 HUD로 확장팩마다 새 자원 게이지, 레이드 프레임, 퀘스트 추적 UI가 추가되며 레이아웃은 점점 복잡해지고 애드온 생태계를 통해 유저가 HUD를 재배치·재디자인하면서 공식 UI+커뮤니티 UI 공진화가 이루어진다.

[표 11] 월드 오브 워크래프트 4-5세대 세계관과 UI/UX

세대	4세대(모바일 멀티플랫폼기)
시기	2014~2020
월드 오브 워크래프트 세계관 특성	월드 오브 워크래프트 클래식·하드코어 시즌 서버로 동일 세계관이 여러 버전에서 공존
세대	5세대(멀티버전 장기 운영기)
시기	2020s
월드 오브 워크래프트 세계관 특성	동일 세계관이 다른 롤·난이도 UI 스타일로 재구성, 20년 넘는 신화가 계속 업데이트됨
UI/UX 화면	

클래식·멀티 버전에서 다중 레이아웃이 공존을 변경되며, 클래식에서는 2004년식 레트로 UI를 복원해 플레이어 경험을 제공하고, 리테일·시즌·하드코어 버전에서는 현대적 HUD·가이드·편의 기능을 유지해 세대·취향별로 서로 다른 레이아웃이 공존한다.

3-3. 리니지 세계관과 UI/UX 특성

원작 리니지(PC)와 이를 변주한 리니지2, 리니지 리마스터, 리니지M, 리니지W, 리니지 레볼루션 등은 모두 혈맹·왕국·공성 서사를 공유하는 동일 세계관 IP에 속하지만, 각기 다른 서비스 구조와 버전 전략을 통해 운영되는 별도의 게임으로 구분된다.

[표 12] 리니지 1세대 세계관과 UI/UX

세대	1세대(원형기)
----	----------

시기	1990년대 중반~후반
리니지 세계관 특성	신일숙 만화 - 리니지 원작으로 아덴 왕국 왕위-혈통 데포르주와 켄 라우헬 서사의 신화
UI/UX 화면	

PC 2D MMORPG에서 만화 혈맹 세계 HUD로 초기 리니지는 2D 쿼터뷰 화면에 상단 채팅, 하단 HP/MP-간단 단축키를 배치한 HUD를 사용하며, 만화 원작의 왕국-혈맹-공성 세계관을 성-문장-깃발-방패 아이콘으로 시각화한다.

[표 13] 리니지 2-3세대 세계관과 UI/UX

세대	2세대(형식 확립기)
시기	2000~2005
리니지 세계관 특성	리니지 세계관의 150년 전 중세 시대를 언리얼 엔진 기반으로 3D로 재구성 왕국-중족-지역 확장
세대	3세대(확정 리뉴얼기)
시기	2006~2013
리니지 세계관 특성	아덴 왕국 외 지역-신화-드래곤-오만의 탐 등으로 서사 확장, 리니지2 웹 설정을 통해 과거-미래를 입체적으로 보완
UI/UX 화면	

리니지2-리마스터가 오픈이 되고, 리니지2는 언리얼 엔진 기반 3D MMORPG HUD를 도입해, 액션바-미니맵-상태창-채팅창을 풀스크린 3D 화면에 배치한다. 리마스터에서는 풀HD 해상도-와이드 화면에 맞춰 아이콘 크기-매치-폰트를 현대적으로 재정리하고, 가독성-일관성-접근성을 강화한다.

[표 14] 리니지 4-5세대 세계관과 UI/UX

세대	4세대(모바일 멀티플랫폼기)
시기	2014~2020

리니지 세계관 특성	리니지M·리니지 레볼루션·리니지W 등 모바일/멀티플랫폼에서 동일 세계관을 재할용
세대	5세대(멀티버전 장기 운영기)
시기	2020s
리니지 세계관 특성	PC 리마스터-모바일 클래식 등 다중 버전으로 장기 운영 동일 세계관이 각기 다른 플랫폼 UI/UX로 소비됨
UI/UX 화면	

모바일 버전에서는 이동 패드-스킬 버튼-자동전투-자동길 찾기-대형 메뉴 아이콘 등 터치 UI를 도입해, 같은 세계관을 손가락으로 조작하는 왕국으로 재구성한다. 정보 패널은 축소-패널-탭 구조로 통합되어 작은 화면에서도 핵심 정보만 빠르게 확인할 수 있게 설계된다.

3-4. 바람의 나라 세계관과 UI/UX 특성

[표 15] 바람의 나라 1세대 세계관과 UI/UX

세대	1세대(원형기)
시기	1990년대 중반~후반
바람의 나라 세계관 특성	김진 만화 - 바람의 나라 원작으로 한국 설화 고구려-부여 세계관을 기반
UI/UX 화면	

PC통신 머드에서 텍스트-채팅 중심 UI로 초기 바람의 나라는 텍스트-채팅-명령어 중심 레이아웃과 최소한의 도트 그래픽으로 구성되며, 고구려-한국 설화-도술 설정을 한글 한자 타이포그래피-국산 도트 스타일로 표현한다.

[표 16] 바람의 나라 2-3세대 세계관과 UI/UX

세대	2세대(형식 확립기)
시기	2000~2005
바람의 나라 세	PC클라이언트 기반 게임 고구려-설화 세

계관 특성	계관을 중심으로 직업·지역·던전이 추가
세대	3세대(확정 리뉴얼기)
시기	2006~2013
바람의 나라 세계관 특성	바람의 나라 세계관은 한국 신화, 국내 온라인 문화와 결합해 국산 대표 판타지 세계 게임으로 진화
UI/UX 화면	

PC 클라이언트 장수 MMORPG가 옛 감성, 현대 편의적인 윈도우 클라이언트로 전환되면서 해상도·폰트·창 구조가 개선되고, 퀘스트 안내·맵 표시·NPC 위치 등 편의 기능이 HUD에 추가된다. 도트·텍스트 감성은 유지하면서, 인터페이스는 보다 직관적·모듈화된 구조로 정리된다.

[표 17] 바람의 나라 4·5세대 세계관과 UI/UX

세대	4세대(모바일 멀티플랫폼기)
시기	2014~2020
바람의 나라 세계관 특성	PC 원작 세계관·스토리를 모바일로 재구성, 국산 설화·고구려 세계를 모바일 세대에 다시 소개
세대	5세대(멀티버전 장기 운영기)
시기	2020s
바람의 나라 세계관 특성	세계 최장수 MMORPG로서 세계관을 PC·모바일 콘텐츠를 통해 계속 재소비하며, 게임 자산을 브랜드로 전환
UI/UX 화면	

모바일 바람의 나라 연 출시로 터치 UHD 재구성되어 모바일 버전에서는 조작 버튼·스킬바·미니맵·자동 전투를 터치 UHD로 재배치해 작은 화면·임지 조작에 맞게 최적화한다. 색채·아이콘 스타일은 가능한 원작 도트·국산 판타지 감성을 유지해, 추억+모바일 편의를 동시에 설계하였다.

3-5. 세계관과 UI/UX 분석소결

[표 18] 감각적 인터페이스로의 기능

구분	인터페이스 기능
상태창, 미니맵, 퀘스트창, 채팅창, 스킬창	세계관의 규칙과 플레이어의 역할을 실제 조작 과정으로 변환
아이콘, 타이포그래피	종족·직업·아이템·혈맹·진영의 상징체계를 전달
색채, 비주얼	게임이 차용한 신화·문화·국가·진영의 정체성을 직관적으로 표현

세 게임의 사례를 종합하면, 세계관과 UI/UX의 관계는 고정된 표현 관계가 아니라 지속적인 상호작용과 재구성의 관계로 나타난다. 전체적으로 세 게임은 초기의 텍스트·채팅 중심 세계관에서 출발해 3D 탐색 공간, 확장팩과 대형 업데이트, 모바일·멀티플랫폼, 다중 버전 운영으로 발전했으며, 세계관의 확장에 따라 HUD·퀘스트·스킬·커뮤니티·네비게이션 UI가 함께 고도화되었다. 그러나 월드 오브 워크래프트는 서양 판타지·직업·레이드·글로벌 커뮤니티를 중심으로 UI/UX를 차별화하였다. 세대별로는 1세대의 기본 세계와 원형 UI, 2세대의 3D 탐색 공간과 표준 HUD, 3세대의 확장팩과 정보 구조 고도화, 4세대의 모바일·멀티플랫폼 분화, 5세대의 클래식·리마스터 시즌 등 다중 버전 병존이 공통적으로 나타났다. 다만 각 세대에서의 강조된 플레이 경험과 인터페이스의 정보 우선순위는 게임별 세계관과 문화 코드에 따라 달랐다. 따라서 장수 MMORPG의 UI/UX는 단순한 기능 개선이 아니라, 세계관의 확장과 플레이어의 역할·행동·커뮤니티 참여 방식을 함께 재구성하는 디자인 체계로 이해할 수 있다.

4. 세 게임의 세계관 UI/UX 공진화 교차분석

4-1. 확장 구조와 세계관 UHD 공동패턴

[표 19] 세계관 확장방식 교차분석

구분	확장 유형	세계관 확장 요소
월드 오브 워크래프트	확장팩(지역·종족·진영·직업 추가)	신규 대륙·레이드 지역, 진영·직업 계층 확대
리니지	리마스터·모바일·클래식	풀 HD 맵·왕국·혈맹·공성 구조 재정의, 모바일에서 자동 사냥·자동길찾기 시스템 추가
바람의 나라	PC UHD·모바일화	한국 설화·고구려·국산 온라인 문화 코드를 모바일 세대로 확장

모두 1세대에서 기본 세계·종족·국가·신화 틀을 구축한 뒤, 2세대 이후 3D MMORPG 형식·브로드밴드 인

터넷을 기반으로 세계를 탐색 가능한 공간으로 확장했다는 점에서 공통된 궤적을 보인다. 각 게임은 확장팩·대형 업데이트·시즌 콘텐츠를 통해 세계관을 시간에 따라 단계적으로 재구성하고, 이에 대응하여 HUD 레이아웃·정보 구조를 계속 수정·보안해 왔다. 세 게임 모두에서 세계관 확장은 단순히 스토리·지역을 더하는 작업이 아니라, 새로운 종족·직업·자원·전투·커뮤니티 시스템이 UI/UX에 반영되는 과정과 함께 진행된다. 월드 오브 워크래프트에서 나타나는 RTS 전쟁지도→표준 MMORPG HUD→애드온·레이드 HUD 흐름은 동일 게임의 UI 스킨 변경이라기보다, 동일 세계관 IP 안에서 인터페이스 패러다임이 전쟁지도 중심의 실시간 전략 화면에서 캐릭터 중심 MMORPG HUD, 그리고 레이드·커뮤니티 중심 애드온 HUD로 단계적으로 전환된 과정으로 이해할 수 있다. 리니지에서 2D UHD가 3D 풀HD HUD로 재구성되며, 바람의 나라에서 텍스트·도트 기반 인터페이스가 PC 클라이언트·모바일 HUD로 재배치되는 흐름은 모두 세계관 인터페이스가 같은 세대·주기 안에서 공진화한다는 공통 패턴을 보여준다.

4-2. 서사·미학·문화 코드에 따른 세계관 인터페이스 차별성

[표 20] 미학·문화 코드 교차분석

구분	세계관·서사 코드	미학·문화 코드
월드 오브 워크래프트	서양 판타지·우주·용군단·트랜스미디어 서사	금속·석재 텍스처, 강한 색·형태·질감 아이콘(전쟁·직업·마법 계층 강조)
리니지	만화 원작·혈맹·왕국·공성 서사	성·문장·깃발·방패·아이콘, 왕국 색채(정차·영토·혈맹 관계 강조)
바람의 나라	한국 설화·고구려·국산 온라인 문화 코드	한글·한자 타이포그래피, 도트·그래픽, 국산 색채

월드 오브 워크래프트, 리니지, 바람의 나라는 서로 다른 서양 판타지·왕국·혈맹·한국 설화·국산 온라인 문화 코드를 기반으로 세계를 구축하며, 이러한 서사·미학·문화 코드 차이가 UI/UX에서 어떤 정보를 전면 배치하고 어떤 시각언어(아이콘·타이포그래피·색채)를 사용하는지에 직접적인 영향을 미친다. 세 게임의 세계관 코드와 인터페이스 요소를 대응해 보면, 각 게임이 UI에서 우선시하는 정보·미학·커뮤니티 축이 세계관·서사·문화 전략과 긴밀히 연동된다는 점이 드러난다.

이러한 차이는 미학·정보의 우선순위에에서만 머무르지 않고, UI 시스템이 세계 구성 방식과 서사 소비 리

듬을 어떻게 재조직하는지에도 영향을 미친다. 예를 들어 월드 오브 워크래프트에서 던전 파인더와 레이드 찾기 UI는 플레이어가 채널에서 인원을 모집하고 세계를 이동하며 던전에 진입하던 과정을, 도시에서 대기하다가 인터페이스를 통해 자동 매칭과 즉시 입장을 수행하는 루프로 바꾸어 놓았다.¹²⁾

4-3. 플랫폼·버전 전략과 UI/UX 재구성 방식의 차이

[표 21] UI/UX 변천 축 교차분석

구분	플랫폼·버전 전략	UI/UX 변천
월드 오브 워크래프트	PC 중심 장기 서비스+클래식·리테일·시즌 서버 병행	RTS 전쟁지도 UI → 표준 MMORPG HUD → 애드온·레이드 HUD
리니지	PC 원작+리마스터+다수 모바일 타이틀+클래식	2D 만화 HUD → 3D·풀HD HUD → 모바일 터치 HUD
바람의 나라	PC 통신 클라이언트·원작+모바일 재구성	텍스트 머드 UI → PC UHD → 모바일 터치 HUD

세 게임은 PC·모바일·클래식·리마스터 등 서로 다른 플랫폼·버전 전략을 통해 동일 세계관 IP를 재구성해 왔으며, 이 과정에서 UI/UX 설계의 비중과 방향성에도 차이가 나타난다. 월드 오브 워크래프트는 PC 중심 서비스와 애드온 생태계를 유지하면서 클래식·리테일·시즌 서버에서 레트로 UI와 현대 HUD를 병행 운용하고, 리니지와 바람의 나라는 PC 원작 세계관·스토리를 모바일 터치·자동전투·자동 길찾기 HUD로 적극 변형함으로써 동일 세계관을 각 플랫폼에 맞는 인터페이스로 다시 쓰는 전략을 취한다. 이처럼 플랫폼·버전 전략의 차이는 세계관을 PC 중심 글로벌 판타지 IP로 유지할 것인가, 국산 온라인 문화·모바일 시장에 맞춘 브랜드 자산으로 재 포지셔닝 할 것인가에 따라 UI/UX 재구성 방안도 달라진다는 점을 보여준다.

4-4. 장수 MMORPG를 디지털 신화 생산 장치로 보는 관점

12) 블리자드워치, LFG LFD, (2026. 09. 01), <https://blizzardwatch.com/2019/09/06/lfg-ruined-world-warcraft/>

[표 22] 신화 장치로서 의미 교차분석

구분	커뮤니티·플레이 양식	신화장치로서 핵심 구조
월드 오브 워크래프트	길드·레이드·서버 커뮤니티를 통해 글로벌 판타지 신화 공동체를 구성	글로벌·레이드 커뮤니티를 조직하는 판타지 신화 시스템
리니지	혈맹·공성·PVP 중심 정치·전쟁 공동체를 장기적으로 유지하는 신화 장치	온라인 왕국 혈맹 정치 공동체 신화 시스템
바람의 나라	국산 온라인 커뮤니티·채팅 문화와 설화 세계를 결합한 한국형 디지털 신화 공동체	국산 설화·온라인 커뮤니티를 잇는 한국형 신화 시스템

월드 오브 워크래프트, 리니지, 바람의 나라는 세계관과 UI/UX를 분리된 층이 아니라 플레이어 경험을 장기적으로 조직하는 디지털 신화 생산 장치로 운용해 왔다. 세계관은 확장팩·리마스터·모바일화·클래식 서버를 통해 텍스트·설정·지역·종족을 재구성하고, UI/UX는 레이아웃·아이콘·색채·타이포그래피·조각 패턴을 통해 이러한 세계를 감각·조작 경험으로 구현하면서 플레이어를 세계·신화·정치 공동체를 공동 구성하는 행위자로 재규정한다.

4-5. UI/UX 공진화 분석 소결

[표 23] 세계관과 UI/UX 공진화 구조

공진화 단계	단계 설명
세계관의 확장	확장팩·리마스터·모바일화 등을 통해 지역·종족·서사·커뮤니티 구조가 확대됨
새로운 정보와 행동·커뮤니티 체계	확장된 세계를 운영하기 위한 정보·행동·커뮤니티 시스템이 요구됨
재설계된 인터페이스	HUD·메뉴·아이콘·조각 방식이 새로운 시스템에 맞게 재배치·재 디자인됨
플레이어 경험·세계관 이해 방식 변화	재설계된 UI가 세계 탐색·커뮤니티 참여·서사 소비 방식에 영향을 줌

교차분석 결과 장수 MMORPG에서 세계관의 확장과 UI/UX의 변화는 세계관→정보·행동·커뮤니티 체계→인터페이스 재설계→플레이어 경험 변화가 순환하는 공진화 구조로 나타난다. 확장팩·리마스터·모바일화 과정에서 추가된 세계 요소와 플랫폼 기술 조건은 새로운 시스템과 HUD 설계를 요구하고, 재설계된 인터페이스는 다시 세계 탐색·경로·커뮤니티 형식·서사 소비 리듬을 변화시켜 세계관 구성과 신화 경험을 재조직한다.

5. 결론

본 연구는 월드 오브 워크래프트, 리니지, 바람의 나라를 중심으로 장수 MMORPG에서 세계관과 UI/UX가 시간에 따라 어떻게 공진화해 왔는지를 살펴보았다. 초기에는 텍스트·설정·만화·설화 등 서사 텍스트가 세계관의 핵심을 이루었고, UI는 이를 단순히 표시하는 도구에 머물렀다. 그러나 3D 엔진·고해상도 그래픽·브로드밴드 인터넷·모바일 플랫폼·스트리밍 기술이 확산되면서 세계관 전달의 중심은 점차 시각적 레이아웃·색채·타이포그래피·상호작용 패턴으로 이동하였다. 월드 오브 워크래프트는 게임 내부 세계관과 외부 문학 텍스트가 서로를 보완하면서 트랜스미디어 신화 시스템을 형성했고, 리니지와 바람의 나라는 만화·한국 설화를 출발점으로 장기 서비스·리마스터·모바일 버전을 통해 세계관을 국산 온라인 문화·향수와 연결된 브랜드 자산으로 전환하였다. 장수 MMORPG에서 세계관과 UI/UX는 더 이상 분리된 층이 아니라 하나의 디지털 신화 생산 장치로서 함께 작동하며, 기술의 발달은 세계관을 표현할 수 있는 감각적·상호작용적 채널을 확장시키고 UI/UX는 플레이어를 규칙의 소비자에서 세계·신화·정치 공동체를 공동 구성하는 행위자로 규정한다. 본 연구는 세 게임의 사례를 통해 향후 게임 세계관 연구가 텍스트 서사뿐 아니라 인터페이스 디자인과 사용자 경험을 포함하는 다층적 분석으로 확장될 필요가 있음을 제안한다.

참고문헌

1. 김규정, 최규호, 박근호, 시선 움직임을 통한 효과적 게임 UI 연구, 기초조형학연구, 2011
2. Laurent Di Filippo, MMORPG as Locally Realized Worlds of Action, HAL open science, 2018
3. 서성은, 중세 판타지 게임의 세계관 연구, 한국콘텐츠학회, 2009
4. 왕소군, 한석원, 사용자 사용성 향상을 위한 모바일 게임 UI 디자인 연구 - 모바일 MMORPG 게임을 중심으로,

커뮤니케이션디자인학연구, 2023

5. 왕우선, 백철호, 원작기반 동서양 판타지 게임 캐릭터의 채색 이미지 표현에 대한 비교 분석, 디자인융복합학회, 2017
6. 안진경, 류철균, 환상의 범주에 따른 MMORPG의 세계관 연구, 디지털콘텐츠학회, 2008
7. 최유나, 전지윤, 어포던스 기반한 MMORPG 게임의 UI 디자인에 관한 연구: MMORPG Game <Lineage>의 플랫폼 차이에 따른 UI 디자인의 분석을 중심으로, 디지털콘텐츠학회, 2017
8. 최티예주, 이창욱, 사용자 사용성 향상을 위한 PC 게임 UI 디자인 연구 - 오픈월드 게임을 중심으로, 커뮤니케이션디자인학연구, 2023
9. Deaker, Chris, Adaptive Interfaces for Massively Multiplayer Online Games, University of Waikato, Master of Science, 2013
10. 임지영, MMORPG에서 세계관의 변화 양상 연구 : <월드 오브 워크래프트>를 중심으로, 세종대학교 석사학위논문, 2014
11. terms.naver.com
12. blizzardwatch.com