

당대(唐代) 무사 원형을 이용한 롤플레이팅 게임 캐릭터 디자인 연구

A study on RPG game character Design using Tang Dynasty Warrior cultural Prototype

이사상, 이동훈
동서대학교 디자인 & IT 전문대학원 디자인학과

Yi Sixiang, Lee Dong Hun
Design & IT Graduate School, Dongseo Univ.

요약

당시대 무사의 이미지를 기초로 하여 그 조형 요소를 연구한다. 공통점을 분석하여 당시대 무사 조형 요소와 게임 캐릭터 디자인의 특성을 결합시켜 중국 온라인 게임에서 요구하는 새로운 게임 캐릭터 디자인의 이론적 근거를 제안한다.

Abstract

Use the collection of Tang Dynasty warrior's image as a basic, and find the element to use. Analyse the RPG game character image's element, then put the warrior image's element into the game character design's process, in order to find a way to create a new game character.

I. 서론

1. 연구 배경

플레이어가 "게임에 몰입하는 상태"를 유지할 수 있도록 하여야만 게임이 재미있다고 느낄 것이다.[1] RPG 게임에서, 좋은 캐릭터 디자인은 플레이어로 하여금 강렬한 동질감을 느끼게 하며 지속적으로 게임에 몰입하는 상태를 유지하게 하는데 중요한 역할을 한다. 현재 중국의 게임 산업은 급속도로 성장하고 있다. 하지만 중국의 게임 캐릭터 디자인은 별다른 민족적 특색이 나타나고 있지 않아 중국 게임만의 특성과 차별성이 매우 부족하다고 할 수 있다. 이에 중국 내의 다양한 문화적 자원에서 중국 게임 시장에 적합한 요소를 찾는 것은 매우 중요하다.

2. 연구 목적

무사(勇士)는 RPG 게임에서 필수 불가결한 캐릭터 요소이며, 게임의 핵심 인물이다. 당시대(唐朝)는 중국 고대 황권사회의 최고봉으로, 당대(唐代)의 문화 예술은 중국 고전 문화를 좋아하는 사람들의 마음을 끌기에 충분한 문화적 자원이 남아 있다. 본 연구에서는 당대(唐代) 무사의 원형을 이용하여 중국 RPG 게임의 무사캐릭터 디자인에 응용할 수 있는 디자인 모형을 개발하는데 그 목적이 있다.

3. 연구 방법

동양과 서양의 전통적 무사 이미지에 대한 자료를 수집, 분

석 하고 그 조형의 특징을 찾아낸다. 당대(唐代) 무사의 원형 자료를 수집하여 조형의 특징을 분석 총결하고 그 특징에 대하여 설명한다. 최종 결론에서는 현존하는 게임 속 무사 캐릭터를 조사하고 당대(唐代) 무사의 조형적 요소와의 비교 분석을 통하여 차별화된 무사 게임 캐릭터 디자인의 모형을 제작한다.

II. 본론

1. 게임 속 무사 캐릭터의 조형 특징 분석

게임속의 무사는 게임의 세계관에 따라 그 종류가 다르기 때문에 그 조형은 대개 두 가지 종류로 나눌 수 있다. 한 종류는 역사적 진실을 배경으로 한 역사류(歷史類)이고, 또 다른 한 종류는 가공(架空)의 시공을 배경으로 한 환상류(幻想類)이다.

1) RPG 게임의 종류



1) M.Csikszentmihalyi의 Flow 이론.

- 역사류(歷史類) : 역사 속 무사의 원형과 일치하고, 조형 스타일이 현대인의 심미관²⁾(審美觀)에 부합한다.



- 환상류(幻想類) : 무사의 원형을 과장하고 변형해서 시각적 효과를 강화한다.

본과 서양의 환상류(幻想類) 게임 캐릭터 대표 형식의 사례 분석이다.



- Onimusha : 갑옷을 보호하는 조각이 돋보이고, 무기와 손 부분의 조형이 특출하다. 무사의 강력하고 민첩한 특징을 표현한다.



[표 1] 역사류(歷史類) 무사 캐릭터의 원형 분석

일본		<p>주체(主體)는 등나무(藤) 갑옷 이고, 투구에는 마스크가 있다. 무기는 가타나 이며, 북, 단선등은 전장에서 지휘 도구로 사용한다.</p>
서양		<p>투구와 갑옷의 재료는 금속으로 전신을 감싼다. 조형의 전체 모습에는 통일성이 있으며, 오른손에는 무기를 들고, 왼손에는 방패를 든다.</p>

일본의 무사는 전투를 할 때 직접 무기를 가지고 싸우기 때문에, 간편하고 민첩한 장비를 필요로 한다. 따라서 갑옷의 재료로 등나무(藤)가 많이 사용되며, 무기는 길고 끝이 날카롭다. 서양의 무사는 방어에 치중하기 때문에 두꺼운 갑옷과 방패로 전신을 방어한다. 무기는 크고 무거우며 갑옷을 파괴하는 용도로 쓰인다.

2) 환상류(幻想類) 무사 캐릭터의 조형 분석

환상류(幻想類) 무사 캐릭터는 역사의 원형으로 디자인한 것이다. 역사와 문화의 원형이 다르기 때문에, 일본 무사의 이미지는 민첩하고, 서양 무사의 이미지는 우람하다. 다음은 일



게임 'World of Warcraft' 머리와 어깨 부분의 투구와 갑옷이 돋보이는데, 뿔과 해골을 위의 부분에 운용하여 시각적 충격력을 강화한다. 이상의 대표적인 사례를 통해서 얻은 환상류(幻想類) 무사의 특징은 다음과 같다.

- 1) 투구 : 조형을 과장하는 장식물이다. 그 원형은 신화사시(神話史詩)에서 찾을 수 있다. 때로는 캐릭터의 표정을 위해 투구를 제거한다.
- 2) 갑주(甲冑) : 가슴, 어깨, 관절 부분을 과장해서, 캐릭터의 형체감을 표현함으로써 캐릭터의 기세를 돋운다. 색채가 선명하고, 한 세트의 갑옷과 투구, 장식물의 디자인은 기본적으로 동일한 이미지이다.
- 3) 무기 : 조형이 결만 번지르르하고 실속이 없다. 칼을 예로 들면, 칼날의 길이와 너비를 증가시키면, 많은 모서리가 생기게 되는데, 이것은 시각적인 효과만을 강화한 것이다.

2) 심미관(審美觀) : 아름다움을 살펴 찾는 관점.

2. 당대(唐代) 무사 캐릭터 이미지 분석

[표 2] 당대(唐代) 무사 캐릭터 원형

AD 618 ~ 626		수(隋) 말, 당(唐) 초에, 명광갑(明光鎧)은 대강의 모양을 갖추었다. 가슴에는 타원형 보호판이 있다.
AD 627 ~ 754		국력이 강성하고, 무사의 조형이 체계화되었다. 견포갑(絹布甲)이 출현 하였다.[2]
AD 755 ~ 907		전쟁의 불길이 다시 타오르고, 갑옷은 실용성을 회복한다. 명광갑(明光鎧)의 조형과 기능이 최고의 수준에 달했다.

[표 3] 당대(唐代)의 관련 문물 재료 분석

투구		투구의 몸통 옆에는 호이(護耳)가 있다.
명광갑		복부의 갑옷은 마치 거울처럼 매끄러웠는데, 이 때문에 명성을 얻었다.
슬군 경갑		허벅지 바깥측에는 슬군이(膝裨) 있고, 종아리에는 경갑(吊腿)이 있다.[3].

장식물		"교견수 (咬肩獸)"의 조형은 매우 색다르다.
무기		횡도 (橫刀) 양식. 당대(唐代)의 군대는 무기를 통일해서 배치했다. [5].
사용 특징		북송(北宋) 회화. 인물은 당대(唐代) 무사의 이미지이다.
		갑옷을 착용하는 방식.
		전통 칼의 동작.

당대(唐代) 무사의 갑옷과 투구는 실용에서 장식으로 또 다시 장식에서 실용으로 돌아가는 과정을 거쳐 최종적으로 양자가 완벽한 통일을 이루었다. 다음에는 당대(唐代) 무사의 갑옷과 투구의 장식과 실용적 특징을 총결하여 후속 디자인의 자료로 삼고자 한다.

3. 당대(唐代) 무사 캐릭터 게임 디자인 사례

위에서 말한 게임 속 무사 캐릭터 조형의 특징 및 당대(唐代) 무사의 원형을 통한 무사 캐릭터의 디자인 요소는 아래와 같다.

- 1) 투구 : 호이(護耳)를 과장해서 변형하여 불, 구름, 날개 및 꽃의 문양을 융합한다. 그리하여 무사가 가진 용감하고, 두려움이 없고, 민첩하며 화려한 성격의 특징을 표현해

낸다. 투구의 이마 부분에 귀면기(鬼面器)³⁾를 더하여 투구의 시각 충격력을 증가시킨다.

- 2) 갑주(甲冑) : 흉갑과 복부갑의 면적을 넓게 하여 캐릭터의 형태를 돌출시킨다. 복부, 팔꿈치, 무릎위에 귀면기와 더불어 조형을 이룬다. 어깨부위의 "교견수(咬肩獸)"의 부피를 확대하여 캐릭터의 크고 흰칠한 체구를 돌출시킨다. 컬러는 회색을 기조로 하여 무사의 두려움 없는 성격을 나타낸다.
- 3) 무기 : 칼자루와 날뿔(護手)등 세부적인 부분을 과장해서 갑옷에 어울리는 조형 디자인을 만든다. 칼날은 크고 길게 디자인하여 무기의 기세를 돋보이게 한다. 단 기본 조형은 여전히 당대(唐代)의 양식을 보존하여 시대의 특징을 구현하도록 한다.

위의 디자인 요소를 적용해본 무사 캐릭터 모형



III. 결 론

이상의 연구를 통하여 우리는 당대(唐代) 무사의 이미지는 시각적인 충격력이 매우 강하다는 것을 알 수 있다. 예를 들면 "교견수(咬肩獸)" 같은 독특한 조형은 그의 미관성과 실용성이 아주 뛰어 났다고 볼 수 있다. 따라서 디자인을 할 때 역사의 원형에서 이러한 조형 요소들을 많이 찾아내야 한다. 왜냐하면 이미 존재하는 이러한 역사의 원형들은 창조 과정에서 이미 실용성과 심미성을 고려해서 통일성을 이루고 있기 때문이다. 어떠한 새로운 조형의 출현은 대부분 이미 존재한 형식의 영향 아래 생겨나기 마련이다. 사용자들의 기호도는 게임의 성공을 좌우한다. 오랜 역사의 문화적 토양에서 생겨난 대표 이미지는 항상 소비자들의 환영을 받아왔다. 수많은 중국역사의 문화 원형들은 보다 창조적인 캐릭터 디자인의 상상력의

보고이다. 이를 개발하고 연구하는 것은 좋은 캐릭터를 개발하는 그 출발점을 제공할 수 있다.[6]

■ 참 고 문 헌 ■

- [1] John L.Sherry, "Flow and Media Enjoyment", International Communication Association, pp331-333, 2004.
- [2] "唐六典", 권1, 738.
- [3] Liu Yonghua, "중국 고대 군대 복식", 2003.
- [4] Li Jingxiu, "맥도(陌刀)과 대당제국의 군사", pp295-308, 1995.
- [5] Li Dehui, "당(唐) 맥도(陌刀)의 원류와 역사 작용", pp2-3, 2004.
- [6] Li Li, "온라인 게임 캐릭터 디자인의 발전 추세", pp2-5, 2006.

3) 귀면기와(獸頭) : 용마루 끝에 사용하는 귀신이나 짐승 모양의 기와