롤플레잉게임에 등장하는 중국고대신화의 善惡캐릭터 디자인 연구

The research of China ancient mythical image's kindhearted and vicious role designs in the Role-playing game

장지락, 김세화
동서대학교디자인전문대학원

Zhang Zhile, Kim Se-Hwa
Dongseo Design Graduate School

요약

본 연구에서는 중국고대신화에 등장하는 문화원형이미지들의 활동내용을 바탕으로 善惡사상에 대입하여 분류하고 오늘날 롤플레잉게임의 NPC로서의 善과 惡의 캐릭터에 활용 사례를 살펴봄으로써 신화에 등장하는 문화원형이미지들의 상징적인 형상성이 게임의 캐릭터 디자인에 적용되는 현황을 분석한다.

Abstract

In this research, is take the foundation at deity appearing in China ancient mythology symbolic, the ideology of kindhearted and vicious to them is classified, and take the kindhearted and vicious role of the game at present compares. Pass such analysis, combine deity appearing in the mythology symbolic with tales of marvels, apply to role's design current situation of the present game, hope to find out the key element of succeed in designing the game role with culture intension.

Ⅰ. 서론

1. 연구 배경 및 목적

21C 대표적 산업인 애니메이션, 만화, 게임, 캐릭터 등의 문화콘텐츠산업은 경제적 부가가치를 창출하면서도 국가의 이미지를 홍보하는 일석이조의 효과를 낳기 때문에 국가마다 문화콘텐츠 발굴 및 개발에 많은 노력을 기울이고 있다. 일본의 경우 서유기를 바탕으로 한 '드래곤볼' 은 일본에서만 1억 6000만부가 팔렸으며, 5000여만 명이 극작에서 애니메이션을 관람했고, 30개가 넘는 게임 소프트웨어가 개발되었다. 또한, 각종 음반 산업과 캐릭터 산업 등에서 출판만화를 토대로 다양한 형태의 수익을 내는 등의 높은 부가가치를 창출하였다. 한국의 경우 고대 고구려의 역사를 배경으로 한 《바람의 나라》는 한국 고대의 역사를 홍보하는 역할도 하기도 했으며, 특히 〈백두산 전설〉 편 등은 중국과 한국 사이에 민감한 고대 역사의 부분을 게임 콘텐츠 내에 담아내기도 했었다. 그러나 중국의 경우 5000년의 역사를 바탕으로 풍부한 문화원형들이 있으나 산업과 결합하지 못하여 아직 중국을 대표할만한 문화콘텐츠개발은 미비한 상황이다. 중국의 젊은이들은 외국에서 개발된 문화콘텐츠의 홍수 속에 빠져있는데 예를 들어, 중국에서 가장 인기 있는 온라인게임《World Of Warcraf》 (魔獸世界) 는 미국 블리자드에서 개발된 게임으로 종족형성기를 배경으로 몬스터에 대적하는 서구식의 신화관을 바탕으로 개발된 게임으로, 이러한 게임에 몰입하고 있는 중국 청소년은 서구식의 역사관과 신화관을 익히게 될 것이다. 그러나 롤플레잉게임은 전체 게임 산업에서 온라인게임에 비하여 그 시장규모는 작기는 하지만, 10만 세트이상의 판매실적을 가진 《섬검기협전》 (仙劍奇俠傳) , 《헌원검》 (軒轅劍) ,

《JQXYOnline》, 《환상삼국지》 (幻想三國志) 등의 게임은 중국적 소재를 담고 있다. 롤플레잉게임은 스토리와 진행과정이 미리 구성되어 있어서 참가자는 스토리에 따라 게임을 진행하게 된다. 중국적 소재를 기반으로 한 롤플레잉게임의 인기는 스토리 기반의 게임 개발에 있어서 중국인들이 중국적인 콘텐츠에 쉽게 친화됨을 보여 주고 있다.

본 논문에서는 중국고대신화와 같이 5000년 역사 속에서 전승되어오는 문화원형이미지가 오늘날 롤플레잉게임에서 응용되는 현황을 살펴보고, 게임, 애니메이션, 만화, 캐릭터 개발 등의 다양한 문화콘텐츠 개발에 있어서 문화원형이미지의 분류정리와 이를 토대로 한 개발방향을 모색해보고자 한다.

2. 연구내용 및 연구방법

고서에서 묘사된 이미지를 바탕으로 중국고대신화에 등장하는 대표적인 문화원형이미지들을 추출하고, 역할과 성격, 형상적 특징을 기술한다. 동양의 전통적인 가치관인 善과 惡 사상을 바탕으로 이미지들을 분류하여 이를 오늘날 롤플레잉게임에서 원형이미지를 응용한 캐릭터의 활용 예들과 비교한다. 이를 통해 오늘날 善과 惡의 문화원형이미지들의 활용 방식 및 앞으로 개발될 다양한 문화원형을 응용한 캐릭터의 디자인 응용 표현 방법을 도출하도록 한다.

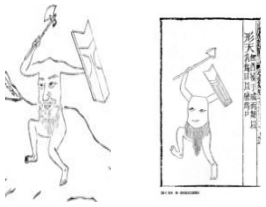
Ⅱ. 본론

1. 신화에 나타난 선악(善惡)의 문화원형이미지

1.1 고대 신화에 나타난 문화원형이미지

중국고대신화가 기록된 대표적 서적은 《산해경》(山海經) 을 비롯하여 《회남자》(淮南子), 《서유기》(西遊記), 《봉신연의》(封神演義), 《전상평화》(全相平話), 《수신기》(搜神記), 《경화연》(鏡花緣), 《하전》(何典) , 《태평광기》(太平廣記), 《신선설화》(神仙說話) , 《팔선전》(八仙傳), 《여씨춘추》(呂氏春秋)등을 비롯하여 《요재지이》(聊齋志異) 등이 있으며. 여기에 등장하는 대표적인 문화원형이미지는 반고(盤古), 여와(女媧), 복희(伏羲), 옥황상제(玉皇大帝), 염라대왕(閻羅大王), 종규(鍾馗), 치우(蚩尤), 형천(刑天) 등이 있다. [1]

표 1. 중국고대신화의 문화원형이미지

반고(盤古)	여와(女媧)
복희(伏羲)	옥화상제(玉皇大帝)
염라대왕(閻羅大王)	종규(鍾馗)
치우(蚩尤)	형천(刑天)
	

1.2 선악(善惡)사상

중국에서 문화원형이미지의 선행과 악행에 대해서 묘사된 가장 오래된 책은 하조(夏朝)에 저작되었을 것이라고 추측되는《산해경》으로, 이 책에는 이상한 물체와 사건들이 기록되어있는데, 자연과 융합된 인간의 의식세계를 볼 수 있다. 《산해경》에서 묘사된 내용이 중국 고대인들의 문명의 초기단계의 자연에 대한 인간의 의식을 보여주고 있는 것이라면, 이후 종교의식이 형성됨에 따라 신화는 종교의 영향을 받았는데, 그 중 불교와 도교의 영향이 가장 크다. 불교와 도교에서는 세상에는 신이 있다고 믿고 있으며 신의 역할은 인간의 행

위를 감시하며, 신선은 좋은 일을 한 사람들에게 상을 주고, 귀신은 나쁜 일을 한 사람들에서 벌을 주는 것이었다. 선량한 사람은 죽은 뒤 신선이 되여 극락세계로 가고, 악한 사람은 죽은 뒤 귀신이 되여 지옥에서 끊임없는 학대를 받는다. 불교의 선악사상은 인간에게 선행을 권장하는데 그 목적이 있다.[2]

1.3 중국 고대 신화 이미지의 신선과 요괴 특징

중국 고대 신화에 등장하는 문화원형이미지는 크게 신선과 요괴 두 종류로 나눌 수 있다. 신선은 대체적으로 성품이 착하고 외형적으로는 인간의 이미지를 갖추고 있으며, 요괴의 성질은 사악하고 주로 동물의 이미지를 띄고 있다.

표 2. 신선과 요괴의 비교

	신선(神仙)	요귀(妖怪)
역할	-善과 正義의 대표 -인류를 돕고 지도 -세계를 수호, 악을 처벌	-邪惡과 恐怖를 대표 -인류를 해치고 세계를 파괴 -인류와 신선의 적
형상	-인간의 모습	-동물의 모습 -기괴하고, 무서운 모습
이미지	반고(盤古) 사람의 모습을 표현 민화, 唐(AD618-907)	인면수(鴞) 사악한 요괴의 모습 《회남자》,BC206-AD220

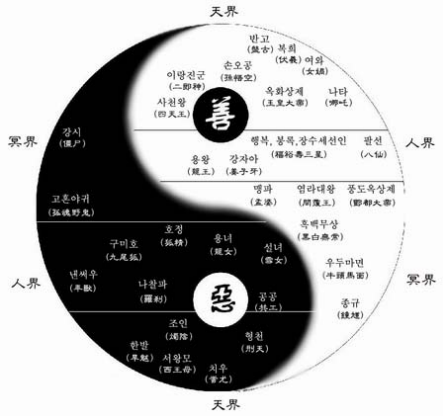
중국신화에서 나타나는 신들의 성격과 외형적 특징은 그리스신화와 확연한 차이를 보이고 있다. 이는 세계를 보는 가치관과 문화적 차이에 기인하는데, 서양인들의 시각에서 만들어진 그리스신화에 나타나는 신들은 하나의 독립된 인격체로 각기 다양한 성격을 가지고 상황에 따라 희비가 수시로 변하는 것을 볼 수 있다. 그러나 중국신화에서는 전체의 통일성을 추구하는 사상을 바탕으로 하여 외형적으로 신선과 요괴가 명확하게 구별되며, 역할과 성격은 항시 일관되게 표현된다. [표2]에서와 같이 인면수는 외형이 사람이 아니고 기괴하고 무서운 모습인데, 이러한 형상은 요괴의 전형이다.

표 3. 중국신화와 그리스신화의 신

	중국신화: 옥화상제	그리스신화: 제우스
역할	-만물을 주관하는 자 -모든 생명의 악, 덕행을 판단	-올림포스의 신들의 왕 -신들의 재판을 주관
성격	-인간적인 면모나 성격 등은 거의 묘사되지 않음	-아버지를 죽여 왕이 됨 -화가 나면 벼락을 침 -호색한으로 많은 자녀를 둠
모습		

1.4 중국고대신화 문화원형이미지 선악의 구분

중국고대신화 문화원형이미지의 활동공간은 장소에 따라 천계(天界), 인계(人界), 명계(冥界) 3부분으로 나눌 수 있다. 천계(天界)에 있는 선한 신은 옛 신선(반고, 여와, 복희)과 스님보살이나 도를 쌓아 승천한 신선(옥황상제)이 있는데, 이는 불교와 도교의 영향으로 볼 수 있다. 인계(人界)의 대표적인 선한 신은 영웅(강자아)과 수련을 통해 도의 경지에 이른 사람(팔선)이 있으며, 명계에는 명계를 장관하는 신(풍도옥상제)과 그들의 조수(흑백무상, 종규), 죽은 사람으로 이루어져 있다. 천계에 있는 대표적 요괴는 요귀(치우, 형천), 악한 영혼(한발)과 동물(조인)들이 있으며, 지계에는 인류를 해하는 괴물(낸써우)과 각종 요괴(호정)가 있다. 명계에는 귀신의 영혼(고흔야귀), 한 맺힌 영혼 그리고 여러 가지 동시(凍屍)가 있다.



▶▶ 그림1. 신선과 요괴의 위치 및 선악·행 정도

2. 롤플레잉게임에서 NPC의 역할

RPG (Role-playing game) 은 게이머가 게임 속 주인공 역을 맡아 진행되는 것으로, 게임 과정에서 컴퓨터가 제어하는 수많은 캐릭터가 나타나게 되는데 이와 같이 게이머의 제어를 받지 않는 캐릭터를 NPC(Non-player character)라고 부른다. RPG에서는 NPC의 역할은 게임의 계속 진행여부와 여러 가지 행위에 의해 다양한 상황이 전개되도록 한다. 전통적인 RPG에서 선량한 NPC는 게이머를 돕고, 악한 NPC는 게이머를 방해하는 역할을 하고 있다. [6]

▶▶ 그림 2. 게임플레이어와 선한 NPC대화

▶▶ 그림 3. 플레이어와 악의 보스의 전투

선한 NPC는 보통 좋은 품성을 갖고 있는데, 일반적으로 친구, 선생님, 마음이 좋은 사람의 모습으로 나타나 게이머의 모험과정에 참여하여 게이머와 함께 게임을 진행하고 게이머에게 난관을 이겨내도록 지식을 전하는 등의 도움을 준다. 또는 게이머에게 여러 가지 미션을 주어 만약 게이머가 그 미션을 완성하면 여러 상을 받아 이익이 되게 하고 나아가서 순조롭게 게임을 완성할 수 있게 된다. [7] 그러나 사악한 NPC는 나쁜 짓을 하고, 품성이 아주 좋지 않기에 늘 적군, 장애, 적의 보스로 나타난다. 그들은 게임이 순조롭게 진행되지 않게 방해한다. 게이머는 반드시 선한 NPC의 도움을 받아서 악한 NPC를 소멸해야 만이 게임의 사명을 완료할 수 있다.

3. 선악(善惡)의 문화원형이미지의 RPG에서의 응용

게임 캐릭터는 고전과 전설의 신화이미지원형을 바탕으로 형태를 과장하고, 헤어스타일, 복식, 액세서리, 무기 등의 패션 요소를 융합시켰다. 표현방법으로는 미술의 표현, 컴퓨터 그래픽 제작의 특수효과와 일부 3D장면을 응용하는 등의 새로운 기술과 방법을 적용시킨다. 이렇게 함으로써 캐릭터가 고전적인 특성을 지니면서도 현대인의 심미적 취향에 부합되고 또한 패션적인 감각을 중요시하는 게임에 적합하도록 하였다.[1] 인지도가 높은 신화 속의 여러 이미지는 이미 게임 캐릭터로 제작되었는데, 활용내용은 다음과 같다.

● 반고(盤古)

전설 속에서 천지를 창조했다는 상고(上古)의 신 반고(盤古)는 때때로 실체로 나타나는 것이 아니라 영혼의 형태, 혹은 사유(四維)의 형태로 나타난다. 예를 들면 타이완 大宇 정보에서 개발한 《헌원검3》의 시리즈1에서 반고(盤古)는 각각 영혼의 형태(외형은 보일 듯 말듯한 인자한 노인)와 거대한 산맥(산정상은 수염과 머리가 모두 흰색이 된 노인의 거대한 얼굴)의 이미지로 나타났다. 이러한 이미지는 신화 속의 반고(盤古) 외형에 대한 묘사에 부합되면서 또한 반고(盤古)상고(上古) 대신(大神), 선량하고 위대한 이미지에 부합된다. 그는 게임 속에서 게이머에게 많은 역사와 도리를 알려주어 게이머가 최종적 승리로 나아가도록 돕는다.

표 4. 고서와 RPG에서의 반고의 캐릭터이미지 비교

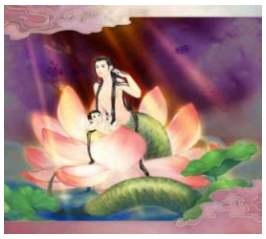
타이완 大宇 정보 - 헌원검3(軒轅劍3)	
221-280 삼국 시기 《五運歷年紀》	221-280 삼국시기 《金碧故事》

● 여와(女媧)

신화 속에서 인류를 창조하고 파괴된 하늘을 복구하는 여신 여와(女媧)는 선량함과 정의의 대표적 신선이다. 게임에서 여와(女媧)는 상반신은 아름답고 자상한

여성으로, 하반신은 긴 뱀의 이미지로 나타났는데, 이는 신화 속의 여와(女媧)의 이미지와 일치하다. 하지만 게임에서 상반신의 여성 이미지에서 분장과 해어 스타일은 현대인과 아주 유사하기 때문에 사람들에게 친근감을 준다. 여와(女媧)는 모성성이 강하게 부각되어 게이머를 도와주고, 파괴된 하늘을 수리하는데 사용되는 오색(五色) 신석(神石)을 게이머에게 주어 난관을 이겨내도록 한다.

표 5. 고서와 RPG에서의 여와이미지 비교

타이완 大宇 정보 - 선검기협전 (仙劍奇俠傳)	
BC 2C 선진시기 河南南陽爲公橋 유적벽화	206-220 《淮南子》
	

● 치우(蚩尤)

중국 상고시기 전신(戰神)인 치우(蚩尤)는 중국 고대 신화 속 아주 유명한 캐릭터로서 그의 이미지가 수많은 게임에 사용되었다. 타이완DOMO게임사의 《헌원검》의 시리즈1에서 치우(蚩尤)의 이미지를 소머리에 사람 몸인 거대한 괴물로 디자인하였는데 네 개의 팔이 있고, 얼굴은 흉악하며 손에는 날카로운 무기를 들고 있기에 기세가 강하게 부각되어 공포와 위협적으로 보인다. 이는 신화 속 치우(蚩尤)의 이미지와 아주 비슷하다. 그리고 게임의 디자이너는 치우(蚩尤)의 성격을 아주 사악하게 묘사하였는데 모든 정의를 적대시하고 폭력과 살육을 숭상하게 하였다. 또한 악의 보스 급의 적으로써 치우는 게이머들에게 끝도 없이 번거롭게 하는데 게이머의 가장 큰 적이다.

표 6. 고서와 RPG에서의 치우의 캐릭터이미지 비교

타이완DOMO게임사 - 헌원검(軒轅劍3)	
BC206년-AD8 (한조) 허난성(河南省) 치우의 벽화	BC206-AD8 (한조) (河南省)허난성 치우의 조각

● 형천(刑天)

신화 속에서 황제와 싸워 머리가 잘렸음에도 여전히 완강하게 반항하는 형천(刑天)은 아주 특징이 있는 캐릭터로서 많은 게임 디자이너들이 선호하는 이미지이다.

표 7. 고서와 RPG에서의 형천의 캐릭터이미지 비교

중국NETEASE - 천하2(天下2)	
하대 《산해경》 (山海經)	AD206-AD220 《淮南子》 (유남자)

수많은 게임에 형천(刑天)이 나타나는데 모두 머리가 없이 가슴 부위에 눈과 입이 달렸고 신체가 건장하고 한 손에는 도끼, 다른 한 손에는 방패를 들어 기세 용맹한 모습이다. 머리가 없는 괴물 자체가 이미 사람들에게 사악하고 공포의 감각을 가져다주는데, 거기에다 몸의 수두(獸頭)전갑(戰甲)과 손에 든 무기를 들었기에

이러한 전쟁을 좋아하는 괴물이 늘 보스의 캐릭터가 되어 비교적 경전(經典)적인 반면 캐릭터이다. 예를 들면 시리즈1에서의 형천(刑天)은 사악한 세력의 대표로서 게이머들의 도전의 대상이 된다.

Ⅲ. 결론

RPG에서 신화를 바탕으로 한 캐릭터의 활용은 구체적인 스토리성과 다양한 캐릭터들로서 게임사용자의 호감과 몰입을 가져온다. 게임의 몰입을 통하여 게이머는 문화적 영향을 받을 것이다. 또한 중국고대신화의 캐릭터가 현대적 패션요소-새로운 헤어스타일, 패션, 액세서리, 언어, 동작-로 변형되면서 대중의 미적 기호를 만족시키고 생동감 있게 표현되어 현대인과 더 친숙해져 감을 알 수 있다. 그러나 현재 이러한 문화원형 응용발굴은 RPG에 부각되어 나타나는 점은 아쉽다. 이러한 사례를 중심으로 실제 문화원형과 선악 캐릭터의 특징을 살려 결합하면 더욱 문화 적 정서를 담은 캐릭터를 제작할 수 있으며 많은 사람들이 게임을 즐기며 중국 고전 문화를 체험할 수 있을 것이다.

■ 참 고 문 헌 ■

[1] Mao Uun(茅盾), 中国神话传说初探, 上海古籍出版社, 2005
[2] Yuan Ke(袁珂), 中国神话史, 人民教育出版社, 2007
[3] 리처드 니스벳(Richard E. Nisbett), 생각의 지도, 2004
[4] 百田彌榮子, 中国传承曼荼罗--中国神话传说的世界, 民族出版社, 2007
[5] 水木しげる, 中國妖怪事典, 台灣三聯出版社, 2007
[6] Neal Hallford/Jana Hallford, Swords & Circuitry: A Designer's Guide to Computer Role-Playing Games, 清华大学出版社, 2004
[7] Ni Bin(倪斌), 電腦遊戲角色設計, 上海大學出版社, 2004