

중국무협 캐릭터를 이용한 MMORPG캐릭터 연구

A Study Of On MMORPG Character Through Chinese Martial Art Character Feature

탕 진*, 최 철 영**

동서대학교 일반대학원 영상콘텐츠학과*,
동서대학교 디지털 콘텐츠 학부**

Tang-jin,*, Choi chul-young**

Division of Visual Contents, Graduate School of
DSU, Dept. of 3d Animation, Dongseo University**

요약

컴퓨터 게임은 이미 현대 문명에서 중요한 미디어산업으로 성장하였다. 그 중 신화를 다루는 무협 MMORPG는 전세계적으로 게임 산업에서 많은 비중을 차지하고 있다. 본 논문은 동양과 서양의 대표적인 MMORPG 속 캐릭터를 분석해 중국 무협 문화 요소의 응용에 대한 연구를 통해 게임 속 중국 무협 캐릭터 디자인의 장점과 국한성을 이해하고, 현재 중국 무협 MMORPG 시장의 밝은 전망을 토대로 MMORPG 캐릭터 속 중국 무협 캐릭터 디자인의 특징을 도출해 내고자 한다. 이는 중국 MMORPG 시장이 세계속으로 파고들기 위한 중요한 기준점이 될것으로 사료된다.

I. 서론 - 중국 게임의 역사

1986년부터 1994년 동안 전 세계의 게임 시장이 빠르게 발전하는 시기에 중국에는 몇 개만이 게임회사들이 존재하였다. 1992년부터 1996년까지의 기간은 중국 인터넷 게임이 막 태동하는 시기로 볼 수 있다. 1995년, 대만 게임업체인 대우(大宇) 소프트웨어 회사가 개발한 중국 최초의 증문 RPG 게임 <Legend Of Swordand Fairy>(仙剑奇侠传)가 등장했고 이후 2000년 6월에 화제(华彩) 소프트웨어 회사가 개발한 ORPG¹⁾ <King Of The Mountains>(万山之王)은 중국 게임 시장에서 최초로 성공한 증문 네트워크 도형 게임으로 알려지고 있다. 그 이후 중국의 게임시장은 빠르게 성장하기 시작하는데 2002년 한국에서 개발한 게임 <Fairy Tale>이 중국 시장에 등장하며 그 시기에 높은 수익과 기록을 세우기 시작했다. <Fairy Tale>는 중국에서 인기가 많았고 중국 컴퓨터 게임 역사속에서 진정한 전성기를 맞이했다. 이후 2006년에는 중국의 대표적인 판타지 MMORPG²⁾인 <Eudemons Online>을 개발하며, 중국 자체 제작 게임 개발 수준을 한 단계 높였다. 이러한 상황에서 본 논문에서는 미국, 한국, 중국의 MMORPG게임 속 중국 무협 요소를 가진 캐릭터를 비교하고 중국 무협 MMORPG의 특징을 도출해보고자 한다.

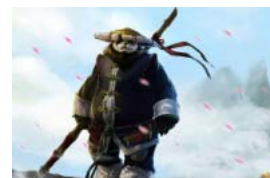
II. 본론

1. 미국 MMORPG게임 속 중국 무협 요소의 응용에 대한 분석

1) ORPG :Online Role Playing Game.

2) MMORPG:Massively Multiplayer Online Role-Playing Game.

<World of Warcraft>는 미국의 대표적인 3D MMORPG 이다. 이 시리즈 중, 2011년에 출시된 네 번째 이야기(World of Warcraft : Mists of Pandaria)에서는 첫 번째 중립적 종족인 팬더 인간을 추가하였다. 팬더는 지극히 중국 민족 색채를 지니고 있다. 팬더 인간은 단지 일종의 팬더 외형을 가지고 있는 사람 캐릭터가 아니라 수많은 중국 문화요소를 포함하고 있는데, 의복을 살펴보면 중국전통 무사 복장을 개조하고 있다. 십자형 단추, 샷갓, 허리에 두른 잡다한 용기 등 모두 가장 대표적인 중국 무협 특색을 나타내려 하였다. 또한, 게임 내 공간디자인에도 많은 중국 전통 문화적 요소를 포함시키려 하였다. 예로, 중국의 만리장성과 궁궐, 신화 전설 속 신수, 후예, 태극권과 같은 중국 전통 무술 등의 관념도 더하였다. 즉, 캐릭터를 접하는 중국 게이머들은 이질감없이 중국 무협 느낌을 가진 캐릭터라고 느낄 수 있다.



▶▶그림 1. <World of Warcraft : Mists of Pandaria>의 팬더 캐릭터

<World of Warcraft> 속의 팬더 인간은 유럽, 미국의 시선에 비쳐진 동방문화 색채의 표현으로 볼 수 있다. 게임 디자이너는 단순히 중국적 요소인 팬더, 붉음, 당나라 복장 등 “중국풍”을 캐릭터 디자인에 이용했으며 중국게이머들의 관심을 끌기도 했다. 게임 배경의 경우도 고전 중국 산수화에 주로 등장하는 작은 다리, 흐르

는 물, 안개 낀 누대 등을 사용하여 중국적인 이미지를 나타내려하였지만 아쉬운 점은 중국의 무협 역사에 이해도가 부족한 상황에서 작품은 중국 무협 소설에 익숙한 게이머들에게 충분한 공감을 끌어내지 못했고, 게이머로 하여금 스스로를 게임 배경과 시대상에 몰입시키지 못하게 만들어 점점 캐릭터에 대해 흥미를 잃게 되는 요인이 발생하게 되었다.

2. 한국 MMORPG게임 속 중국 무협 요소의 응용에 대한 분석

《Blade & Soul》(劍靈)은 한국이 만든 MMORPG 게임이다. 뛰어난 그래픽 영상으로 우리에게 진짜와 같은 동양 무협 세계를 보여주었다. 《Blade & Soul》(劍靈)의 게임 배경을 중국 전통이 잘 드러날 수 있는 장소들로 디자인했고 또한, 게임 여성 캐릭터 복장 대부분이 그림 2.의 좌)인 중국 전통 의상 치파오로 만들었다. 거기다 치파오에 현대적인 요소를 가미해 더욱 아름답게 캐릭터를 디자인 했다.



▶▶그림 2. 좌) 치파오를 입은 캐릭터,
우) 청화자를 입은 캐릭터

또한, 그림 2. 우)에서처럼, 2014년 《Blade & Soul》(劍靈)은 네 번째 캐릭터 복장으로 중국의 대표적인 자기인 “청화자”의 색깔, 문양을 당나라 옷과 치파오에 적용시켜 디자인한 복장을 선보였다. 《Blade & Soul》(劍靈)의 청화자 복장의 감성은 지극히 동방 예술을 담고 있으며, 거기에 풍부한 현대 구조와 디테일을 표현했다. 현대적인 구조와 세부 묘사가 가미된 이 복장은 많은 중국 게이머의 사랑을 받았다.

3. 세계 MMORPG게임 중 중국 무협 요소의 응용에 대한 분석

《JX Online 3》(劍俠情緣三)은 2009년 금산 소프트웨어 회사(金山软件西山居)가 개발한 3D MMORPG 게임이다. 그림 3에서 나타나는 것과 같이, 게임은 당나라 시기의 무협 강호를 배경으로 하는데, 중국전통의상의 시대적 배경에 맞는 의상의 감성을 돌출할 수 있는 요인을 찾아내고, 현대적인 감성을 결합하려는 노력이 중국 전통 문화와 무협 정신과 더불어 게임 속에서 매우 잘 드러나 중국내 성공의 요인으로 보여지고 있다.



▶▶그림 3. 《JX Online 3》속의 캐릭터

위의 몇가지 나라마다 대표적인 사례를 분석해보면서 우리는 하나의 공통점을 어렵지 않게 발견 할 수 있었다. 그것은 게임 스토리의 배경과 서술 구조가 모두 중국 전통 문화와 결합되어 있다는 것이다. 물론 중국시장이 게임산업에서도 매우 큰 시장이고, 중국전통문화의 역사가 오래되었기 때문에 여러게임들에서 소재로 사용하고 있는 것이 제작현상으로 나타나고 있는 것이다. 하지만 이러한 현상들이 오히려 정체성을 잃어버리고 국적없는 캐릭터와 배경을 만들어 내고, 또 이러한 현상들은 게임의 승패를 좌우하는 요인이 되고 있다.

게임이 성공하기 위해서는 치밀하고 세부적인 스토리 구조와 디자인으로 구현이 되어야한다. 중국 특유의 서사성을 가진 전통 문화는 중국 게임 산업만이 갖고 있는 경쟁력이다. 고전 신화와 근대 무협 소설을 게임 배경 소재로 삼는 것은 중국 MMORPG의 특징으로 자리 잡고 있다. 신화 무협 소재의 MMORPG의 캐릭터는 화려한 무기 장비와 초능력을 갖고 있으며 이를 통해 엄청난 스케일의 전투장면을 실현해내고 있다. 중국 신화 무협을 소재로 한 MMORPG 분석을 통해 다음과 같은 캐릭터 디자인 특징을 얻어 낼 수 있었다.

첫째, 캐릭터의 의상 디자인은 민족 특색을 드러내고 있다. 민족 전통 의상은 중국 문화 오천년 역사와 전통 문화의 중요한 구성요소이며 문명의 상징이다. 게임유저들은 민족 특색 복장을 착용하고 있는 게임 캐릭터를 통하여 게임의 배경과 임무 사이의 연결점을 민족 문화와 신화 전설 속에서 찾아갈 수 있게 된다. 즉 전통의상의 구현은 시각적 표현일 뿐 아니라 게임 스토리를 구성하는 중요한 연결고리이며 동시에 게임이라는 미디어를 통해 전통 예술을 널리 전파 시킬 수 있다. 둘째, 전통 예술 요소의 응용표현으로서 전지, 지수, 민족음악, 춤, 서예, 회화, 원림예술, 희극 등 형식이 다양한 전통 예술 요소는 창작에 있어서 훌륭한 소재들이 되고있다.

III. 결론

중국 MMORPG 게임의 시장은 그 규모가 거대하고 전망이 밝아 세계적인 게임 회사의 시장 유입을 유도하고있다. 이에, 중국 특색을 가지고 있는 무협 MMORPG 게임의 시장 점유율이 해가 지날수록 높아지고 있고 세계 게임 회사들로 하여금 전례 없는 상업적 성과를 거두게 하고 있다. 이러한 상황에서 게임 캐릭터 디자인의 중요성이 더욱 대두되고 있는데 보다 더 명찰한 전통 예술의 관찰 및 연구 속에서 중국 미학언어, 설계 방법과 예술 부호를 찾아 적용해야 한다. 본 연구를통해 사회 발전 경향과 현실을 바탕으로 무협 인터넷 게임의 상업적 가치와 시장 잠재력, 발전 공간을 발굴해내는데 도움이 되기를 기대한다.

■ 참고 문헌 ■

- [1] 伍慧, 中美两国动画角色造型的比较与分析[D].湖南: 湖南师范大学, 2012.
- [2] 高楠, 谈第九艺术的灵魂——三维游戏角色设计. 中国科教创新导刊, 2014,04.