

판타지 온라인 게임의 캐릭터에 관한 초현실주의의 표현 특징 분석

김경남⁰, *이면재
호서대학교 게임공학과, *홍익대학교 전자계산학과
hsfruit@lycos.co.kr⁰, *leemj@cs.hongik.ac.kr

Analysis on Characteristics of Representation of Surrealism on Fantasy Online Game's Character

Kyoung-Nam Kim⁰, *Myoun-Jae Lee
Dept. of Game Engineering, Hoseo Univ, *Dept. of Computer Science, Hongik Univ

요약

미디어 영상, 예술 분야에서의 표현 특징들 중 초현실주의의 표현 기법을 이용한 많은 작품이 출시되고 있으며 이에 대한 연구가 시작 진행되고 있다. 그러나 아직 게임 캐릭터의 표현 특징 중 초현실주의의 표현 특징에 관한 연구는 거의 전무한 상태이다. 따라서 본 논문에서는 초현실주의에서의 표현 기법을 중심으로 판타지 게임 캐릭터의 표현 특징을 분석하였다. 그 결과, 초현실주의에서는 신체의 일부와 동물 또는 다른 사물을 풀라주 하는 형태와 변형, 그리고 왜곡을 이용하여 현실에 존재하지 않는 이미지들을 표현하였는데 이러한 방법들은 판타지를 기반으로 한 온라인 게임 캐릭터에서도 유사하게 사용되었다.

본 논문은 미학적 맥락 속에서 판타지 게임 캐릭터들의 특징을 분석하여 현 시대 문화적 배경 속에 게이머들의 심리를 이해하여 보다 호감 있고 창조적인 게임 캐릭터 제작에 도움을 주며, 예술 기법 활용의 가능성을 증가시켜 창의적인 게임 그래픽 제작의 가능성을 여는데 의미가 있다.

Abstract

Many works have been published with using surrealism techniques among the representation characteristics of media space of video and art. It has begun to research on these work. But many of these researches have not cover surrealism techniques in game graphic. So, in this paper, we have analyzed representation characteristics of fantasy online game's character using surrealism techniques in surrealism. In result, there are means to express nonexistent image in real world in surrealism by using such as collage of parts of body, animals, and other object, deformation, and distortion. Also, these methods have been used in game characters of online game based on fantasy.

We analyzed on characteristics of fantasy game's character in aesthetic point view. It should be profitable for making creative and favorable game characters and making creative game graphic by increasing the possibility of art techniques usage.

Key Words : fantasy game, surrealism, online game, character

1. 서론

판타지(Fantasy)라고 하는 것은 미디어를 통하여 우리에게

게 보여 지는 하나의 장르로서 인간의 마음속에 있는 여러 가지 소망과 욕망들을 표현하고 무의식에서 나타나는 세계를 소재로 하는 콘텐츠를 말한다[1]. 이러한 판타지는 디지털

털 기술이 발전되기 이전에는 특정한 형태의 공상적인 이야기를 가르치는 판타지 소설이나 이성(理性)의 지배를 받지 않는 공상 또는 환상(幻想)의 세계를 중요시하는 초현실주의적인 회화와 같은 형태로 발전되어 졌다. 특히, 초현실주의는 표현 기법에 있어서 입체파나 다다가 개발한 다양한 방법들을 계승 발전시키면서 무의식적이지만 이성적이며, 도발적이면서 환상에 가득 찬 자유로움, 그리고 인간 정신의 진정한 해방을 표현하기 위하여 이전의 미술과는 구분될 수 있는 여러 가지 방법을 도입하였다[2]. 또한 판타지는 튀미에르 형제와 함께 영화의 아버지라고 불리우는 조르주 멜리에스의 1902년 작품의 달세계 여행 등에서의 같은 영화와 먼 미래에 또는 광활한 우주 등 온갖 비현실적인 세계에 바탕을 두고 있는 애니메이션 등의 형태로도 발전되어져 왔다[1]. 그러나 디지털 기술이 발전하면서 판타지는 제임스 카메론 감독의 심연이라는 영화에서와 같이 물의 형상이었던 괴물이 여주인공의 얼굴과 똑같은 모습으로 변해가는 컴퓨터 몰핑(Computer Morphing)과 같은 디지털 기술을 이용하여 인간의 상상 속에 머물러 있던 많은 장면들을 구현하게 되었다. 그리고 게임에서는 게이머와 직접 상호 작용을 통해 상상의 모험, 마법과 요술 등의 판타지를 경험할 수 있게 해주었다[1]. 이러한 게임은 아케이드 게임, 콘솔 게임, PC 게임, 온라인 게임등과 같이 다양한 형태로 발달되어졌다. 이중 온라인 게임은 네트워크 발전과 그래픽의 기술적인 발전, 그리고 하드웨어의 발전에 힘입어 게임 시장에서 우위를 차지하고 있으며 다른 플랫폼에서 개발된 게임들도 온라인 게임으로 전환 통합되어 지고 있다. 이러한 온라인 게임의 성공을 좌우하는 요소에는 여러 가지가 있지만 그중에서 게임속에 나타난 캐릭터는 동적인 표현과 상호 작용 성으로 인해 게이머들에게 보다 흥미롭고 게임에 참여와 몰입을 유도하는 중요한 요소이다[3, 4, 5, 6, 9]. 그러나 현재까지 온라인 게임에서 캐릭터는 기술적인 측면[3, 8, 9], 디자인적인 측면[3, 8, 9, 10, 14], 마케팅적인 측면[11, 12, 13, 14] 등에 대해서만 주로 연구되어져 왔으며 예술사적인 측면에 대한 연구가 부족하였다. 따라서, 본 논문에서는 판타지를 기반으로 한 온라인 게임의 캐릭터들을 현대 미술을 포함한 여러 분야에서 영향을 끼치고 있는 초현실주의에서의 표현 기법의 관점에서 분석하였다. 이것은 게임 캐릭터들에 대한 특징을 미학적 맥락 속에서 의미를 살펴보다 보다 게이머들에게 호감 있고 창조적인 게임 캐

릭터 제작의 발판을 이루는데 도움을 준다. 또한 예술 기법 활용의 가능성을 증가시켜 창의적인 게임 그래픽 제작의 가능성을 여는데 의미가 있다.

본 논문의 구성은 다음과 같다. 2장에서는 관련 연구를 기술하고, 3장에서는 초현실주의 표현 기법을 중심으로 판타지 온라인 게임 캐릭터를 분석하고, 4장에서는 결론 및 추후 연구 방향을 기술한다.

2. 관련 연구

본장에서는 판타지를 정의하고 판타지와 게임의 관련성을 기술한다. 또한 초현실주의의 이념, 전개 과정, 그리고 표현 기법을 살펴본다.

2.1 판타지

판타지는 단어 자체로는 환상을 의미한다. 터무니없는 상상, 몽상, 공상, 환상, 환각 등의 비 현실적인 의미를 내포하는 단어로서 보통 부정적인 의미로 사용되었으나, 문학의 분류에 있어 하나의 형식으로 차용되면서 보다 개념적으로 해석되고 있다. 개념적인 의미에서 판타지는 각 나라의 신화와 전설, 아서왕 이야기, 아라비안 나이트와 같은 수많은 고전의 민담과 구비 문학 그리고 실낙원 등의 종교 문학과 걸리버 여행기 등의 각종 풍자 문학까지도 망라할 수 있는 포괄적인 의미를 지니고 있다. 판타지는 이성으로 대표하는 현실적인 감각을 떠난 비이성적, 몽환적, 비현실성을 대표하는 개념으로 해석할 수 있으며 인간이 가진 이성에 대한 감성의 자유를 의미한다[14]. 예를 들어 판타지 소설의 경우에는 용이 인간과 교류하거나 적대하고 요정과 마법이 등장하는 등의 비현실적인 세계 즉 가상 세계를 표현한다. 이러한 판타지는 시, 소설과 같은 텍스트 형태의 문학으로 많이 표현되어지다가 디지털 기술이 발전하면서 애니메이션 등과 같은 컴퓨터를 이용한 디지털 콘텐츠에 많이 응용되어지고 있다[14, 15, 16]. 그리고 판타지를 접하게 되는 환경도 서점등과 같은 오프라인에서 인터넷과 같은 온라인으로 옮겨지고 있는 추세이다[17].

컴퓨터와 네트워크를 이용한 온라인 게임에서는 불특정 다수를 경험할 수 있고 속도의 제한, 산소, 적당한 온도 등의 실세계에 필요한 조건을 고려하지 않는 가상 세계를 구

현하고 있다[16]. 예를 들어 RPG(Role Playing Game)의 경우에는 한 명 이상의 게이머들이 각자 역할을 맡아 일련의 규칙을 가지고 진행하며[14], 슈팅 게임의 경우에는 미사일을 쏘고 깨부수는 내용의 게임이 진행되는데 실제의 상황에서는 구현되지 못하는 내용을 게임을 통해 구현하기도 하며 어드벤처 게임에서는 게이머가 가상공간에서 주어지는 시나리오의 미로나 퀴즈를 풀어간다. 이와 같이 판타지 소설과 온라인 게임은 가상공간을 바탕으로 환상을 표현한다는 점이 동일하며 내용 전개에서도 동일한 특징을 갖고 있다.

- 1) 교체와 탈락 반복의 재연 : 판타지 소설과 온라인 게임 사이에서 이루어지는 반복과 재연에는 영웅적 요소가 강화되어 나타난다. 무협이나 영웅을 중심으로 한 판타지 소설에서는 비범한 주인공이 무공과 마법의 수준을 높여가며 세계의 정점에 서는 내용을 그린다. 전통조의 목향 판타지 소설에서 주인공 목향은 먼저 무림의 세계에서 가장 높은 무공을 익히다 검과 마법이 지배하는 세계로 옮겨진다. 목향은 다시 그 세계의 정점에서 귀환하여 혼란한 무림을 평정한다. 리니지 온라인 게임에서는 군주, 기사, 요정 족, 마법사의 캐릭터를 게임에서 제시하면 게이머는 선택한 캐릭터의 능력을 최대한 성장시켜 게임 세계의 영웅이 되는데 주안점을 둔다. 리니지 게임의 진행 요소는 캐릭터의 선택, 캐릭터의 성장, 아이템 확보, 혈맹을 통한 게임 세계의 정복이라면 판타지 소설인 목향의 경우에는 목향의 성장과 위기 극복, 자신이 속한 세계의 일인자가 되는 것이다. 이렇게 목향 소설에서 제시된 목향이라는 영웅의 이미지는 리니지 게임의 캐릭터에서 반복된다. 또한, 드래곤라자 소설의 경우에는 주요 인물은 리니지 게임에서의 캐릭터와 반복되지만 서로간의 협력으로 드래곤라자를 찾아 평화를 구현하려고 한다는 점에서 리니지의 전개 방식과 다르다.
- 2) 차용과 변형 : 판타지 소설과 판타지 게임에서는 많은 소도구들이 등장하는데 이들의 많은 부분이 신화, 전설, 역사에서 차용되었다. 차용된 캐릭터와 소도구의 이름은 판타지 소설과 판타지 게임의 원래의 의미에서 변형되었거나 추상적 이미지를 따르는 것으로 나타나

기도 한다. 예를 들어 만화를 게임으로 개발한 레드 문에서는 총 9개의 캐릭터가 등장하는데, 이 캐릭터들은 모두 만화에 등장하는 인물들을 차용했지만 만화의 인물들이 표방했던 삶과 다르게 변형되었다. 주인공이었던 필라드는 선하고 착하며 악을 물리치는 인물이지만 게임 속에서의 필라드는 다른 캐릭터를 공격하고 악행을 일삼을 수도 있다. 이는 캐릭터의 운용이 게이머에게 달렸기 때문이다. 게이머는 필라드를 선택할 때 원작이 가진 이미지보다는 필라드가 가진 추상적 이미지를 보게 된다. 근력, 정신력, 민첩성, 기골, 레벨, 명성, 공격력, 방어력등과 관련된 캐릭터의 수치가 필라드의 추상적 이미지에 의해서 결정되고 게이머는 추상적 이미지를 구현한 캐릭터를 선정하게 된다. 이렇게 판타지 소설과 판타지 게임에서 차용하는 이유는 내적 구조의 정당성을 획득하기 위해서이다. 실제로 퇴마록의 치우는 중국의 황제와 전쟁을 벌였던 신화속의 치우가 아니라 주인공들이 임진왜란 때 죽은 일본의 귀신들과의 싸움에서 주인공들이 위기에 빠질 때 구원하기 위해 등장한다. 리니지 게임의 캐릭터들 역시 만화 원작과 다른 새로운 캐릭터들이 탄생하게 되었다.

- 3) 이항 대립과 매개 항 : 판타지 소설에서 등장하는 캐릭터들은 모순된 존재 또는 이중성을 가진 존재로 표현된다. 즉 인간이되 인간이 아니고, 신이되 신이 아닌 존재로 캐릭터들을 표현한다. 인간으로 태어났으나 신성을 지니고 있는 존재, 현실도 환상의 세계도 아닌 전이적 공간, 현실의 시간이지만 태초를 재현하는 시간이 바로 신화에서는 의미를 갖는다. 판타지에서 등장하는 인물들은 대부분 이러한 모순을 갖고 있다. 해리포터 영화에서 주인공 해리포터는 마법의 공간과 현실의 공간을 공유하는 마법적 요소와 머글(일반인이지만 명칭이라고 여겨지는 존재)의 성격을 동시에 갖추고 있는 모순된 존재이다. 해리포터가 주인공일 수밖에 없는 비밀은 바로 두 세계를 공유하는 이중적 성격에 있다. 드래곤라자 게임에서는 인간과 드래곤을 매개하는 매개 항을 찾는 과정을 그린다. 이처럼 작품의 핵심이 바로 매개항적 요소에 집중되어 있다[18].

[표 1]은 판타지 소설이나 신화를 온라인 게임으로 개발한 예이다.

게임 캐릭터	특징
드래곤파작[23]	하이텔에 1998년부터 인계되어 300만 건 이상의 조회 "주말 기록" 이영도 작가의 판타지 소설 '드래곤파작'을 온라인 게임으로 개발
삼촌리인[24]	구성된 개인 상호 시대 대학을 도입했던 치우현황을 중심으로 연립과의 전쟁을 기본 스토리
목련[25]	안과의 전통과 역사, 사상, 문화와 이미지를 허구의 세계로 재창조한 판타지라는 새로운 장르를 개발
바람의 나라[26]	전류조 작가의 무협 판타지 소설 '복합을 기만으로 만들어진 게임' '고구려 2대왕인 유리왕의 아들' '대부지황' '무룡의 정면담에 그의 차비 연, 그녀의 아들' '호동행자와 나랑공주의 사랑 이야기'가 등장
리니세[29]	판타지 만화가 김진의 역사 서사극 바람의 나라를 원작으로 한 게임
리니세[29]	인기 만화가 신원숙씨의 동명 만화와 배경세계를 공유하고 있지만 보다 배터적인 게임이 되기 위해 많은 창작 설정이 추가됨

[표 1] 판타지 소설이나 신화를 온라인 게임으로 개발한 예

이와 같이 판타지 소설과 온라인 게임은 내용 전개 방법과 가상공간을 표현하는 점에서는 동일하지만 표현 방법과 참여방식 등은 서로 다르다. [표 2]는 판타지 소설과 온라인 게임을 비교한 것이다.

요소	판타지 소설	온라인 게임
표현 방법	문자	개인의 행위
참여 양식	수동적으로 소유적인 행위로 판타지란 경험	멀티미디어로 구현되며 세이머가 직접 참여하여 자신의 의지에 따라 게임을 진행한다는 의미에서 적극적이고 능동적
만들어	작가	피사
지각의 주제	독자	세이머
주기	일회적	연속적
주요 목적	종교와 오락	종교와 오락

[표 2] 판타지 소설과 온라인 게임의 비교

2.2 초현실주의

본 절에서는 초현실주의 이념, 전개, 그리고 표현 기법을 살펴본다.

2.2.1 초현실주의 이념과 전개

프로이트의 정신 분석의 영향을 받아 무의식의 세계 내지는 꿈의 세계의 표현을 지향하는 20세기의 문학·예술사조로서 슈르레알리즘(surrealism)이라고도 한다. 초현실주의가 명확한 형태를 갖추게 된 것은 앙드레 브르통이 슈르레알리즘 선언을 발간한 1924년부터이다[19, 20, 21, 22].

초현실주의 뿌리는 다다이즘으로 다다이즘은 제1차 세계 대전 후의 기성의 전통과 질서에 대한 파괴 운동이었던 만큼 비합리를 예찬하고 때로는 비윤리적인 방향으로 흐르며, 꼴라주와 같은 새로운 기법과 오브제와 같은 직접적인 표현도 채택했으며 초현실주의의 강력한 무기인 에로티시즘에 이르러서는 다다이즘의 비도덕적인 자세를 그대로 이어 받았다고 할 수 있다. 초현실주의가 나타나기 이전의 예술은 이성과 감성, 정신과 마음이 합치는 지점에 초점을 두었는데 초현실주의에서는 무의식의 영역 즉, 이성의 반대의

극점, 합리의 반대 세계에 눈을 돌렸다. 또한, 초현실주의에서는 종교 감정 대신에 프로이트의 리비도 설(說)이 도입된다. 따라서 인간의 숨겨진 부분에 상상력을 펼친 것은 당연한 일이었다. 억압된 무의식의 세계를 가능한 한 참되게 표현하려고 하는 초현실주의의 갖가지 시도는 시, 회화, 사진, 영화 속에서 현실적인 연상을 뛰어넘는 불가사의한 것, 비합리적인 것, 우연한 것 등을 표현하였다. 이런 표현은 당시의 모순된 현실과 결부되어 예술 일반의 인식을 비약시키고 20세기 특유의 환상 예술을 발흥(勃興)시키게 되었다. 특히 미술의 경우 초현실주의는 종래의 공간의식과는 별도의 비현실 세계를 표현하므로 새로운 표현기법을 필요로 하였다.

2.2.2 초현실주의에서의 표현 기법

초현실주의는 표현 기법에 있어서 입체파나 다다가 개발한 다양한 방법들을 계승, 발전시키면서 무의식적이지만 이성적이며, 도발적이면서 환상에 가득 찬 자유로움, 숨겨진 인간 정신의 진정한 해방을 표현하기 위하여 이전의 마술파와는 구분될 수 있는 새로운 기법을 필요로 하게 되었다.

● 오토마티즘(Automatism)[21, 22]

자동기술법 또는 정신 자동법을 의미하며 이는 일체의 이성의 통제나 미적, 도덕적 선입관이 배제된 경지에서 행해지는 사고의 받아쓰기의 한 방법이다. 미술의 영역에서는 자동적 소묘라 하여 외계의 대상과는 관계를 맺지 않고 무념무상의 상태에서 순수하며 무한한 현상을 무의식의 정신 현상으로 표현하는 방법이다. 초현실주의자들은 이 방법을 자유스럽고 논리적인 무의식의 세계를 진실 되게 표현하는데 사용하였다.

● 프로타주(Frottage)[21, 22]

문질러 나타내는 표현 방법으로 에른스트에 의해 초현실주의에 채용된 기법이다. 나무 조각, 돌, 나뭇잎, 조마 포 등 요철이 있는 표면에 종이를 대고 목탄이나 연필 등으로 위에서 문지르면 피사물의 무늬가 배겨진다. 이러한 효과를 조형 상에서 응용한 기법을 프로타주라고 하는데 작가의 의식이 작용하지 않은 차원에서 우연히 나타나는 효과를 얻을 수 있을 뿐 아니라 피사 물을 여러 번 바꾸어 놓고 이

것들을 문질러 베낀 것을 의식적으로 조합하거나 거기에 나타난 무늬에서 힌트를 얻어 붓을 가하면 한층 흥미로운 효과를 얻을 수 있다.

● 데칼코마니(Decalcomanie)[21, 22]

1935년 오스카 도밍게스가 이 기법을 발명하였다고 하는데 유리판이나 아르지 등의 비 흡수성 소재에 그림물감을 칠하고 거기에 다른 종이를 덮어놓고 위에서 누르거나 문지른 다음 떼어내면 기이한 형태의 무늬가 생긴다. 이는 무의식, 우연의 효과를 존중하는 비합리적인 표현이다.

● 데페이즈망(Depaysement)[21, 22]

데페이즈망이란 '사람을 타향에 보내는 것' 또는 '다른 생활환경에 두는 것'을 의미 하는데, 초현실주의에서는 전위 전치 법, 또는 병치 등의 의미로 사용되어 진다. 이 방법은 물체나 영상을 본래의 일상적인 질서나 배경, 분위기에서 떼어내어 전혀 원래 사물의 속성과는 연관성이 없는 장소에 놓음으로서 보는 이로 하여금 외관상 어질적인 상황으로 인한 심리적인 충격을 일으키게 하는 것이다. 이렇게 함으로써 보는 사람의 마음속 깊이 은폐되어 있는 무의식의 세계를 해방 할 수 있다고 믿는다.

● 콜라주(Collage)[21, 22]

콜라주란 붙여의 'Coller' 폴로 붙이다'에서 유래한 말로 본래 풀칠, 풀칠 바르기 등의 뜻을 가진 프랑스어다. 이는 일상의 비예술적인 소재, 즉 종이나 형겔을 잘라내어 그때 그때의 선택으로 조합되는 기쁨과 데페이즈망의 법칙에 따라 화면을 붙이는 기법을 총칭한다.

흔히 콜라주는 입체파 화가들에 의해 1911년에 최초로 사

용되었다고 전해지고 있고 사실적인 원근법적인 공간을 해체하고 근대 일루전 미학¹⁾의 문제를 극복하려 했으며 이는 미술사의 가장 혁신적인 시도로 취급되고 있다.

세잔느 이후 대두되는 입체주의에서는 시각 효과를 단순한 환각 작용을 최소화하기 위하여 표현 공간의 기본적인 질서를 탐구하기 시작했다. 그들은 주관적인 해석에 근거하여 콜라주를 통해 시간과 공간의 연속성을 한 화면에 담고자 노력하였고 그곳에서 오브제들이 우연하게 만나서 창조해내는 새로운 담론에 흥미를 느끼고 있었다. 한편 이 개념들은 점차 새롭게 생겨나는 다른 개념들과 겹치고 교차되면서 점차 복잡성을 띄게 되었다.

세계 1차 대전이 발발한 뒤 극도의 반이성주의를 표방하며 생겨난 다다와 초현실주의 시대의 화가들은 콜라주를 통해 비논리적, 낯 설음, 불연속성 등을 표현하여 예술의 영역 뿐 아니라 삶의 형태에까지도 변화시키고 콜라주의 개념을 확장시켜 나갔다. 이러한 콜라주의 개념은 빠삐에 끌레, 몽타주, 앳쌍 블라주²⁾ [20, 22, 23]등의 여러 표현 기법으로 전개해 나갔다.

● 데포르마시옹(Deformation)[21, 22]

변형이나 왜곡의 의미로 규칙적이고 기하학적인 조화에 이탈하는 것으로서 자연의 모습을 시각적으로 충실히 재현하는 것이 아니라 사물의 본질을 명확히 하기 위해 고의로 왜곡시키거나 무시하여 표현하는 기법을 말한다.

3. 본론

초현실주의에서 꿈, 환상, 무의식 세계를 다룬 부분들은

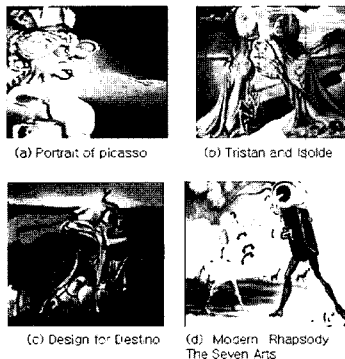
- 1) 일루전 미학 - 원근법과 같이 이차원적 평면에 삼차원적인 작각을 불리일으켜 현실을 눈에 비치게 하는 것과 같은 시각적 효과를 낳게 하는, 일종의 눈속임과 같은 회화적 기법을 뜻한다.
- 2) 빠삐에콜레(Papiercolle) - 프랑스 라투스(Petit Larousse)사전에 정의되었던 빠삐에 끌레는 하의 받침판 위에 이종(異種)재료의 단면을 붙이고 조립하는 방법이며, 특히 종이조각을 사용하는 경우를 말한다. 이는 현대 미술이 처음으로 물체와 만난 예라고 할 수 있다. 몽타주 - 콜라주와 빠삐에 끌레가 '폴로 붙이다'라는 뜻의 프랑스어 동사 'coller'에서 나온 것인데 비해, 몽타주의 어원인 'monter'는 본래 건축적 용어로서 '벽돌 등을 쌓다'라는 의미이다. 둘 다 서로 상반되거나 의미없는 이미지들을 만들어내는 과정을 말하지만, 콜라주가 의미의 충돌이나 대립 그 자체에 중점을 둔다면 몽타주는 대립을 통해서 일관된 의미를 조립하는데 관심을 두고 있다고 할 수 있다. 앳쌍블라주(Assemblage) - 1961년 사이즈(william G. Seize)가 뉴욕 현대미술관에서 앳쌍블라주 미술전을 개최하면서 용어는 일반화 되었다. 그에 따르면 앳쌍 블라주는 그리거나 조각된 것이 아니라 접착이나 용접 등에 의해 굵어모아진 것으로 전부 또는 일부가 전혀 미술을 의도 하지 않고 만들어진 자연물이거나 공업제품이 소재로 쓰인 것을 말한다. 즉 양식에 관련된 것이라기보다 기법이나 방법론의 총칭이다.

환상적인 성격을 갖으며, 이를 위해 현실에 존재하지 않는 이미지 또는 형상들을 창조해 내어야만 했다. 그래서 그들은 우연에 기반을 둔 혼합 기법의 병치로 환상적 요소들을 표현하였으며 이러한 것들은 신체의 일부와 동물 또는 다른 사물을 풀라주 하는 형태와 변형의 형태로 표현되고 있다.

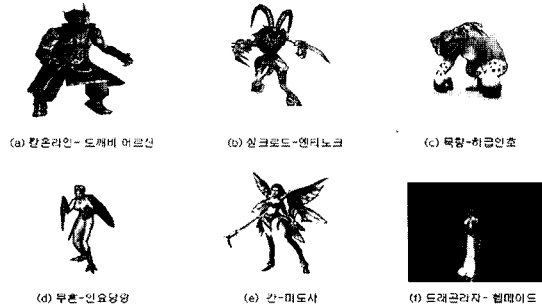
① 이미지의 조합

[그림 1]은 초현실주의 거장 달리의 작품 예로써 [그림 1]의 (a)는 사람의 해골과 산양의 뿔, 수저, 신체의 일부 등이 조합되거나 변형된 작품들이다. [그림 1]의 (b)는 [그림 1]의 (a)처럼 신체의 일부를 순서대로 배열한 것이 아닌 일부만을 사용하거나 재배열하여 크기 변형, 모양의 변형들을 가하여 만든 작품이다. [그림 1]의 (c)는 다른 작품들처럼 신체를 공통적으로 왜곡 하고 있으며 크게 동물과 사람의 신체 부위가 조합된 형태의 풀라주로 볼 수 있다. [그림 1] (d)에서도 역시 신체와 사물의 조합으로 이루어진 풀라주 작품이다. 이와 같이 초현실주의의 무의식과 판타지적인 특징은 신체의 일부와 동물 또는 다른 사물을 풀라주 하는 형태로 표현되고 신체 일부의 사용과 더불어 크기의 변형, 형태의 무작위적 조합, 왜곡의 형태로 표현되고 있다.

[그림 2]는 달리의 풀라주 작품 기법과 유사하게 보이는 게임 캐릭터들의 예이다[23, 24, 25, 27, 28, 31]. [그림 2]는 사람과 동물의 일부가 조합된 판타지 게임 캐릭터들의 예이다. 사람과 새의 날개, 사람과 도깨비 뿔, 사람과 나비 날개 등의 형태로 캐릭터들이 조합되어져 있다. 드래곤라자의 헬메이드 캐릭터와 같이 소설과 만화에서 표현된 캐릭터를 그대로 차용하는 경우도 많다.



[그림 1] 달리의 작품 예



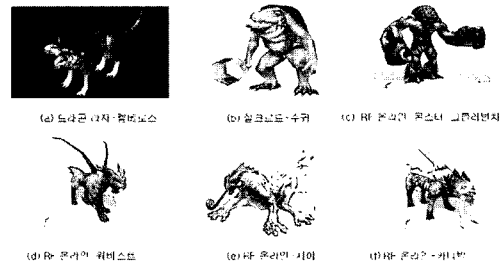
[그림 2] 사람과 동물이 조합된 캐릭터의 예

[표 3]은 [그림 2]의 캐릭터들의 특징을 기술한 것이다. 칼 온라인의 도깨비 어르신의 경우에는 설화에서 차용된 도깨비의 이미지를 그대로 차용하고 있다.

게임 캐릭터	상징
드래곤라자-헬메이드[23]	지옥에서 온 수니, 빨강과 파란 날개, 흰 옷을 입고 있으며, 긴 손톱과 깃털로 공격을 함
한츠라인-도깨비 어르신[24]	도깨비 랍의 괴상중에는 난해 비전의 성격이 강한 거대 몬스터로서 이러한 형태는 한국 문화에서 쉽게 찾아볼 수 있는 형태임
실크로드 온라인-엔티노크[28]	머리는 나선형으로 꼬인 거대한 뿔을 지닌 산양의 형태를 하고 있고, 몸은 털이 없는 곤충질의 인간 형태에 다리는 털이 무성한 약간 구부러진 스타일의 반인반수 형태의 몬스터
부흔-인유당양[27]	인간의 아름다운 여성의 모습이지만 양 뿔은 흉기인 사마귀의 뿔을 닮고 있는 마몽
목장-허금호[25]	원인모를 병에 걸려 7일간 앓다가 발작과 함께 길을 떠나 자기 조당이 되는 사람을 인포라고 부른다. 이들은 인포로 변한 뒤 사람들을 잡아 먹으면서 점점 모양이 사람 변함

[표 3] [그림 2]에서 표현된 게임 캐릭터의 특징

[그림 3]에서는 동물과 동물(곤충이나 파충류 등 포함)이 조합된 형태의 캐릭터들의 예이다[23, 28, 30]. [그림 3] (a)의 드래곤라자 게임의 켈베로스의 머리는 3개의 개의 머리로 구성되었고, 목에는 여러 마리의 뱀이 있고 꼬리는 뱀의 꼬리를 갖는 캐릭터이며, [그림 3] (b)의 실크로드 게임의 수귀는 거북의 등과 새의 부리가 조합된 형태이다.



[그림 3] 동물과 동물의 신체 부위가 조합된 캐릭터의 예

[표 4]는 [그림 3]에서 나열된 캐릭터들에 대한 특징을 설명한 것이다.

게임 캐릭터	특징
드래곤라자-켈베로스[23]	기존적인 모습은 개와 같지만 3개의 머리를 가지고 있고, 목구멍에 두꺼운 뱀이 달려 있으며, 뱀의 꼬리를 하고 있다. 장대한 불 공격도 무사할
실크로드-수키[28]	문래는 눈치의 요청으로 작사의 부하가 되면서 약한 행동을 할 기복과 같은 거대한 등껍질과 새의 부리를 가진 조상님
RF 온라인-크롤러 변칙[30]	식물은 가장 낮으며 뱀은 공격형
RF 온라인-워비스터[30]	년카모운 이빨과 뱀들은 가진 모두 보행 몬스터 한형적인 액
RF 온라인-카니발[30]	수형 포유류처럼 생김 등에 남아있는 두개의 뿔이 깎여갈
	표기되거나 모험수와 같은 외형을 갖고 있을 파충류와 포유류
	의 식물이 함께 나타나는 모습 머리 속에 뱀이 달려있음

[표 4] [그림 3]의 캐릭터에 대한 특징

[그림 4]는 동물의 신체 부위와 식물이 조합된 캐릭터들의 예이다[23, 25, 32]. [그림 4] (a)와 (b)는 나무와 사람의 입 또는 눈이 조합된 형태이다. 특히 [그림 4] (b)의 트랜트의 의견은 나무에 길게 찢어진 눈과 입이 달려있는 모습을 갖는데 나뭇가지로 후려치거나, 입을 크게 벌려 물어뜯는 공격을 행한다.



[그림 4] 동물의 부위와 생물이 조합된 캐릭터 예

② 스케일의 변형(Scale Deformation)과 왜곡

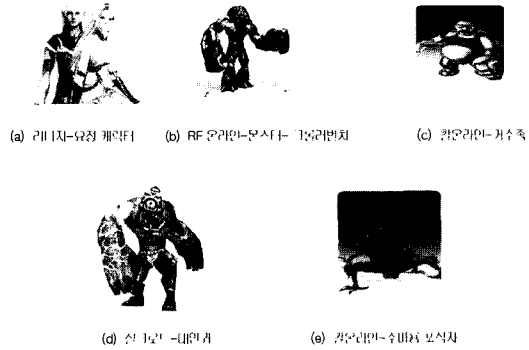
[그림 5]는 스케일이 변형된 달리의 작품 예이다. [그림 5] (a)와 (b)에서는 신체의 일부 중에서 다리의 길이가 심하게 변형되었으며, [그림 5] (d)의 작품에서는 혀의 길이가 심하게 변형되었다.



[그림 5] 스케일이 변형된 달리의 작품 예

[그림 6]은 스케일이 변형된 게임 캐릭터들의 예이다[24, 28, 29, 30]. [그림 6] (a)의 리니지의 요정 캐릭터는 사람의 형태를 하고 있지만 신체의 일부 중에서 귀가 강조 과장되어 표현되었다. [그림 6] (b)의 RF 온라인의 크롤러 변칙 몬스터에는 손 부분이 과장되어 표현되었다. [그림 6] (d)의 대안귀 몬스터와 [그림 6] (e)의 수마룡 포식자는 각각 손과 앞다리와 발톱이 과장되어 표현되었는데, 이는 초현실주의

의 많은 작품들에서도 보여 지는 특징이다.



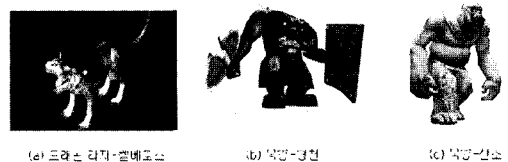
[그림 6] 스케일이 변형된 캐릭터의 예

캐릭터	특징
RF 온라인-크롤러 변칙[30]	뱀은 공격형
같은라인-기수[24]	기대한 손에 비해 짧은 다리, 볼록 되어 나온 배
	태어난 때부터 눈이 흡수된다 눈이 하나 밖에 없어 마음에
실크로드-대안귀[28]	서 온 거대한 초현실로 인간에 대한 중요성이 있어 무질한 중
	산이에 들어있다. 갑자기 되어나와 거대한 손은 거기로 사안
같은라인-수마룡 포식자[24]	살을 공격하는 괴경의 변종한 존재
	비대하게 앞다리와 발톱이 발달되어 있음.

[표 5] [그림 4]에서의 게임 캐릭터의 특징

[그림 7]은 신체의 부위가 원래의 위치를 벗어나거나 추가 또는 제거된 게임 캐릭터들의 예이다[23, 25]. [그림 7] (a)의 드래곤라자 게임의 켈베로스의 머리는 3개의 개의 머리를 갖고 있으며 목에는 여러 마리의 뱀이 있다. [그림 7] (b)의 묵향 게임의 청천 몬스터는 목이 없는 몸통이기에, 두 젖꼭지에는 눈이 달리고, 배꼽 위치에 입이 달려있다. [그림 7] (c)의 묵향 게임의 산소 캐릭터는 얼굴은 사람과 흡사하지만 주둥이 부분은 돼지와 사람을 합쳐 놓은 모습이고 다리가 하나이고 손가락이 3개이다.

이와 같이 초현실주의자들은 자신의 예술 작품에서 이미지의 조합과 왜곡, 스케일의 변형 등으로 꿈과 환상, 무의식의 세계를 표현하였고 이는 판타지 게임의 캐릭터에서 판타지 세계를 표현하기 위한 캐릭터 표현 기법과 공통점을 이루어 현실에 존재하지 않는 캐릭터들을 창조하는데 사용되고 있다.



[그림 7] 신체의 부위가 제거, 추가되거나 위치가 변경된 캐릭터 예

4. 결론 및 추후 연구 방향

본 논문에서는 초현실주의의 표현 기법을 중심으로 판타지 온라인 게임 캐릭터를 분석하였다. 초현실주의에서 꿈, 환상, 무의식 세계를 다룬 부분들은 환상적인 성격을 갖으며, 이를 위해 현실에 존재하지 않는 이미지들을 창조해 내기 위해서 혼합 기법의 병치로 환상적 요소들을 표현하였으며 이러한 것들은 신체의 일부와 동물 또는 다른 사물을 끌라쥬 하는 형태와 크기의 변형, 왜곡의 형태로 표현하고 있다. 이러한 것들은 판타지를 기반으로 한 온라인 게임 캐릭터에서도 새로운 캐릭터를 만들기 위하여 유사하게 사용되었는데, 이에 대한 근거를 제시하기 위하여 사람과 동물, 동물과 동물, 식물과 동물의 특정 부위가 조합되거나 스케일이 변형된 캐릭터의 예를 보여주었다. 본 논문은 게임 캐릭터들의 표현 기법을 예술사적 맥락 속에서의 기원 및 정신적 근거들을 살펴보고 게임 그래픽에 있어서 예술 기법의 응용 및 활용에 대한 사고의 확대를 통해 질 높고 창의적인 게임 그래픽의 가능성을 여는데 의미가 있다. 추후에는 보다 다양한 예술사적 맥락 속에서 온라인 게임 캐릭터뿐만 아니라 배경 등에 관한 연구를 진행할 예정이다.

참고문헌

[1] 김문선, 미디어 변화에 따른 판타지 장르 연구, 국민대학교, 2001.
 [2] 안중덕, 초현실주의의 끌라쥬 기법에 관한 연구, 대구 가톨릭대학교, 2001.
 [3] 백승만, 선용수, 이진렬, 온라인 게임에서 3D 캐릭터 특성 및 트렌드에 관한 연구-롤 플레이 게임 사례 중심으로, 디지털 디자인 연구, Vol.8, 2004.1.
 [4] 이면재, 김경남, 온라인 게임의 게임성 요소에 대한 사례 비교 연구, 2003년하계한국게임학회학술발표.
 [5] 이면재, MMORPG 게임의 게임성 요소에 대한 사례 비교 연구, 한국게임학회논문지 제4권 1호, 2004.
 [6] 최동성, 박성준, 김진우, 재미있는 상호 작용을 제공해 주기 위한 온라인 게임 디자인 요소 분석, 제10회 한국

HCI학회, 2001.
 [7] 윤장원, 멀티미디어 콘텐츠로서의 게임 디자인 연구-게임 캐릭터 응용사례를 중심으로, 서울산업대학교산업대학원, 2000.
 [8] 오현주, 게임 캐릭터 디자인의 조형성에 관한 연구, 홍익대학교 고홍보대학원, 2004.
 [9] 조은하, 컴퓨터게임 캐릭터 개발을 위한 디자이너의 과제, 디자인학연구집 Vol.6, 2000.
 [10] 서정립, 진경옥, 가상공간 게임에 나타난 사이버 캐릭터 의상의 조형성, Vol.54 No.3, 한국복식학회, 2004.
 [11] 원민관, 이호권, 문화콘텐츠의 원소스 멀티유즈를 통한 수출활성화방안, Vol.6 No.3, 한국통상정보학회, 2004.
 [12] 소충남, 만화·영상·게임 콘텐츠의 캐릭터와 마케팅 연구, 홍익대학교산업대학원, 2005.
 [13] 강성주, 인터넷게임 캐릭터와 使用者의 關聯性에 관한 연구, 인하대학교, 2001.
 [14] 오여명 판타지 스타일 : MMORPG의 그래픽 스타일 분석을 중심으로, 이화여자대학교대학원, 2003.
 [15] 조셉디킨, 판타지, 미술세계통권11호, 1985.8.
 [16] 박청호, 이지연, 박인주, 판타지를 위한 변명, 월간초등우리교육, 2000.8.
 [17] 박인주, 나? 판타지 마니아, 월간중등우리교육, 2000.8.
 [18] 임병희, 판타지 소설과 온라인 게임의 신화구조 분석, 2001.
 [19] 최정숙, 끌라쥬의 형성과 전개에 관한 연구, 상명여자대학교, 1992.
 [20] 김나영, 미디어 아트에 나타나는 끌라쥬적 공간형태 연구, 중앙대학교, 2004.
 [21] 우정운, 초현실주의에 관한 연구, 건국대학교, 2000.
 [22] 세계미술용어사전, 월간미술취음, 1999.
 [23] <http://www.dr2.co.kr/>
 [24] http://game3.netmarble.net/cp_site/kal/
 [25] <http://darkstoryonline.hanafos.com/>
 [26] <http://haram.nexon.com>
 [27] <http://muhon.mgame>
 [28] <http://kr.silkroad.yahoo.com>

[29] <http://www.lineage.co.kr/about/intro.asp>

[30] <http://rfonline.x2game.com/>

[31] <http://khan.mirinae.com>

[32] <http://www.lastchoas.com>

[33] <http://khan.mirinae.com>



이 면 재

1994년 2월 22일 홍익대학교 전자계산학과 석사 과정 졸업
 2002년 2월 22일 홍익대학교 전자 계산학과 이학박사.
 1994년 1월 1일 ~ 1999년 6월 30일 정원엔 시스템 연구소 근무
 2000년 5월 ~ 2001년 코리아 홈넷 수석 연구원
 2004년 9월 1일 ~ 현재 인터메이저 선임 연구원
 관심분야: 게임기획 및 디자인, 멀티미디어, 멀티미디어 통신,
 실제 자동화



김 경 남

1994년 2월 22일 홍익대학교 미술대학 회화과 졸업
 1997년 2월 22일 홍익대학교 대학원 회화과 석사과정 졸업
 2000년 3월 2일 ~ 2006년 2월 호서대학교 게임공학과 겸임
 현재 중앙대학교첨단영상대학원예술공학박사과정
 관심분야: 게임Art 및 Media Art.

논문투고일 - 2005년 9월 26일
 심사완료일 - 2005년 11월 23일