게임 그래픽 디자인

중국 신화 무협 MMORPG 캐릭터 디자인에서 전통예술 표현에 관한 연구

김춘희, 김규정* 숭실대학교 미디어학과 wking23@daum.net, kyu@ssu.ac.kr

A Study on Traditional Art Expression in Chinese Myth Martial MMORPG Character Design

> Chun-Ji Jin, Kyu-Jung Kim Dept. of Media, The Graduate School of Soongsil University

유 약

본 연구의 목적은 최근 중국 게임시장에서 인기 있는 온라인게임의 전통예술 표현 특징을 분석하는 것이다. 전통 중국문화의 미적 특징에 대한 플레이어의 심리 선호도를 반영하는 MMORPG 캐릭터를 디자인함으로써 플레이어가 게임을 즐기는 동시에 시각적 만족감을 느낄수 있도록 하는 것이다. 최근 전통문화를 배경으로 제작한 중국 온라인게임은 많은 플레이어들에게 인기를 끌고 있지만, 외국게임업계의 중국 게임시장 진입에 따라 더욱 다원화된 방식으로 진행되고 있다. 이러한 현재의 중국 온라인 게임 환경을 고려하여 중국 MMORPG 중에서 고유 한 전통예술 표현을 활용하는 전통 신화 무협 게임을 선택하고, 개인 플레이어를 반영하는 이 상적인 캐릭터 조작이나 사회성 등을 분석하여 전통인물의 형태, 복식, 색, 주거환경을 반영한 표현기법, 캐릭터의 이상적인 형태나 전통 신화의 제한된 주제의 재구성, 캐릭터의 독창성이나 개성이 강조된 집합체 캐릭터 특징을 파악하였다. 중국 MMORPG 역사가 길지 않지만 이러한 연구를 통해 중국의 전통 문화 예술과 관련된 신화 무협 MMORPG의 정체성을 파악하고 플레 이어로 하여금 더욱 효과적인 온라인게임의 이해와 만족감을 증가시킬 수 있으리라 본다.

ABSTRACT

The purpose of this study is to analyze the characteristics of traditional art expressions in recent Chinese online games, which are now most popular in Chinese game market. Designing the MMORPG game character reflecting users' psychological preferences for aesthetic characteristic of the traditional Chinese culture allows the users to feel more visual satisfaction while they are enjoying a game. The selected characters for this analysis were chosen from the traditional myth chivalry game to utilize the traditional art expressions that are peculiar in Chinese MMORPG. The analysis was conducted within the context of an ideal character figure and operation, and social nature reflecting a personal user. This analysis suggested the representation technique reflecting traditional clothing, color, and life style, and the reconstruction of subject matter, and the development of the characteristics of ideal group character. Even though Chinese MMORPG history is short, this study will help the user understand more effectively the identity of the myth martial MMORPG game in connection with the Chinese traditional culture and art. And this study will also increase the user's satisfaction of the Chinese online-game.

Keywords: Chinese MMORPG, Game Design, Game Aesthetics, Traditional Art (중국 MMORPG, 게임 디자인, 게임 미학, 전통예술)

Received: Jan. 09, 2013 Revised: Mar. 18, 2013 Accepted: Apr. 02, 2013 Corresponding Author: Kyu-Jung Kim(Soongsil University) E-mail: kyu@ssu.ac.kr

ISSN: 1598-4540 / eISSN: 2287-8211

© The Korea Game Society. All rights reserved. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (http://creativecommons.otg/licenses/by-nc/3.0), which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

1. 서 론

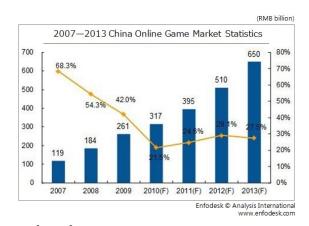
최근 정보화시대에서 사고와 소통 방식은 물질 의 획일화와 집단화라는 특징을 가진다. 이러한 환 경에서 문화형태의 분석은 문화가 지닌 본질을 이 해하고 인간의 사고와 소통 방식을 향상 시킬 수 있다. 현재의 대중문화는 많은 부분 IT 기술과 접 목되어 있으며, 스마트 폰이나 인터넷을 통한 콘텐 츠나 게임 등이 대중의 생활 속에 자리 잡게 되었 다. 최근 정보문화는 그 자체로 특수성을 가지며 인류문화와 같이 성장하였으며, 일상생활과 밀접한 관계를 맺고 있다.

게임은 인류 고전문화의 독특한 매개체로서 기 술문명의 발전에 따라 새로운 용합 문화형태로 발 전하여 왔다. 게임의 출현은 문화의 새로운 기록방 식을 제공하였으며, 고전 매체와 달리 게임을 통해 주관적인 문화체험을 경험 할 수 있다. 게임문화는 내부와 외부문화로 구성한다. 외부문화는 배경음악 이나 화면구성 등 시청각적으로 인지할 수 있는 인식방식에 영향을 끼치는 요인이며, 내부문화는 주관세계의 인식과 심리적 관계성, 게임 스토리 등 과 같은 인식방식으로 상대적인 불분명성이 있어 플레이어들로 하여금 능동적인 참여를 이끌어내고 게임 조작방식과 스토리 재구성에 영향을 줄 수 있는 요인이다.

게임 개발과정에서 스토리 구성을 위해 고유의 전통문화를 도입하는 시도는 플레이어에게 경험하 지 못한 전통문화에 대한 인지적 접근을 가능하게 하며, 또한 전통적인 예술 표현을 게임에 반영하는 것은 전통문화를 이해하고 새로운 문화의 가능성을 열어준다는 점에서 게임문화산업에 있어서 큰 의미 를 가진다.

국가 경제와 사회문명은 고유한 문화자원과 문 화 산업 형태의 창조력과 매우 긴밀한 관계를 가 진다. 미국 경제학자 매칠럽(R. Machlup)은 정보 화 시대에 문화 산업을 '지식산업(knowledge industry)' 이라는 개념으로 제안하였고, 독일 철학 자 엔첸스베르거(H.M. Enzensberger)도 문화산업

을 의식산업(consciousness industry)이라고 제시 한 것처럼, 최근의 게임은 이러한 대중의 의식과 지식을 대변하는 문화 산업으로 주목 받고 있다. 지식강국을 개혁중심목표로 강조한 중국 게임 산업 은 급속한 IT 기술 발전과 더불어 고유한 전통문 화 자원을 활용한 게임의 제작을 시도하여 매우 빠른 속도로 성장해 왔다. 중국 게임 산업에서 국 내 자체 개발을 통해 전통문화를 배경으로 제작한 온라인게임은 년 대비 높은 경쟁력을 갖추고 많은 플레이어들에게 인기를 끌고 있다. 2008년 중국 온 라인게임 시장 규모는 207.8억 위안으로 전년도 동 기 대비 52.2% 성장하였다. 향후 5년 동안 온라인 게임 산업은 매년20%이상의 성장률을 유지하면서 [Fig. 1]과 같이 2013년에 시장규모가 650억 위안 달성을 목표로 삼아 세계 온라인시장규모의 절반비 율을 차지할 것으로 전망한다. 그러나 중국 온라인 게임 산업의 성장은 많은 부분 외국의 자원에 의 존하고 있으며 다원화된 문화공존현상으로 변화가 예상된다.



[Fig. 1] China Online Game Market Statistics

본 연구는 현재 중국 게임시장에서 가장 인기 있는 온라인게임의 전통예술 표현 특징을 분석하 고, 이러한 문화적 특징에 대한 플레이어의 심리 선호도를 반영한 신화 무협 MMORPG 캐릭터를 디자인하여 플레이어에게 게임을 즐기는 동시에 시 각적인 만족감을 느낄 수 있도록 하는 것을 목표 로 한다.

2. 본 론

2.1 MMORPG 이론적 배경분석

"게임(Game)"은 인도 유러피언 체계의 "Ghem" 에서 유래된 용어이다. 1970년대 컴퓨터와 함께 등 장하였으며 아케이드 게임을 통한 오락실 형식은 인간과 기계의 관계 속에서 형성된 게임시장의 첫 패러다임이다. 온라인 게임은 컴퓨터를 매개로 인 터넷에 접속하여 멀티플레이어가 가능하도록 개발 된 멀티미디어적 게임 형식이다. 컴퓨터 게임은 가 상세계 미션에 따라 플레이어가 조작하는 것과 달 리 설정된 데이터들 컴퓨터를 통해 실시간으로 주 고받는다.

컴퓨터와 시스템간의 상호작용 이외에 플레이어 간의 사회적 상호작용은 플레이어의 집단적 행동에 의해 게임의 동시성을 강조한다. 집단적 의사소통 을 통한 사회적 문화현상의 상호작용(Collective Memory and Social Spatial Sorting Interaction) 은 온라인 게임만이 갖는 독특한 특징이다. 온라인 게임의 이러한 특징과 더불어 지속적인 플레이어 참여와 스토리 재구성을 수행할 수 있는 가상세계 의 사이버공간에 접속한 대다수 플레이어들이 상호 작용하여 협동, 경쟁, 대립 등을 통해 자신의 캐릭 터를 능동적인 방식으로 육성, 성장시키는 환경을 제공하는 게임이 MMORPG(Massive Multiplayer Online Role Playing Game)이다.

2.2 MMORPG 분류 및 특징

게임은 진행방식에 따라 필드(Field), 던전 (Dungeon), SRPG(Simulation RPG / Tactics Game)으로 분류하며, 기원에 따라 직렬식과 병렬 식으로 나뉜다. MMORPG는 다원적인 액션과 판 타지 요소가 포함되어 있어 공통적인 장르별 특성 을 가지며 내용은 무협, 액션, 역사, 판타지, 탐험

(Exploration)과 공포물(Horror)로 분류한다.

MMORPG는 플레이어의 집단성과 문화적인 성 격에 따라 공간 자유도, 플레이어 캐릭터 성장도와 전략 시뮬레이션 자율성 등의 특징을 가진다. 대규 모 다중 플레이어(Massive Multiplayer) 접속은 플레이어간의 집단적인 가상공간 공동체를 형성시 키고 실시간 데이터를 공유하여 상호작용이 가능하 게 한다. 자율성과 관련하여 플레이어는 스토리텔 링을 상대적으로 재구조화 시키는 과정에서 지속적 으로 참여하며, 가상세계에서 플레이어의 자아(自 我)의지 표출은 현실을 넘어선 높은 유희성을 제공 하다.

[Table 1] MMORPG Type Origin Classification

Types	Serial system	Parallel system
Strong	Game story transmission capability is excellent.	Users' active story reconfiguration is possible. Excellence in the degree of immersion, freedom, and reality.
Weak -ness	Set a limit to user free choice.	Difficulty in directing & production in game story.

2.2.1 중국 MMORPG 특징

중국 MMORPG의 가장 중요한 특징은 중국 고 유한 전통문화를 활용하는 문화정체성이다. 중국 MMORPG 역사는 길지 않지만 주로 중국의 문화 배경을 외국에서 수입된 게임 시스템에 도입시키는 방식으로 제작된다. 대부분의 주류 MMORPG은 〈傳奇〉. 〈地下城与勇士〉 〈穿越火線〉. 〈삼국 지>. <수호지> 등의 중국 문화를 배경으로 한국 과 일본의 게임 시스템을 사용하고, 미국의 리얼한 그래픽 캐릭터 표현을 특징으로 한다. 중국내에서 자체적으로 개발한 MMORPG도 주로 중국 고전신 화나 근현대 무협소설을 배경으로 제작되었다. 신 화 무협 MMORPG는 문화의 전통성을 최대한 나 타내고 고전무협 시나리오의 반 허구적인 문파(門

派)와 공법(功法)을 특징으로 한다.

Rank / Synthesize

2012 China Online Game Weight Rank			
1	Journey to the West II (大话西游 II)	8.9	
2	Journey to the West: Cinderella (梦幻西游)	8.6	
3	Ming long right (大明龙权)	8.6	
4	Company of Heroes (英雄连)	8.3	
5	QQ Hyun dance (QQ炫舞)	8.2	
6	Devil (魔界2)	8.1	
7	Legends of the World (传奇世界)	8.1	
8	Giant star (巨星)	8.1	
9	Journey to the West: Genesis (创世西游)	8.0	
10	Dream Ghost Story (梦幻聊斋)	7.5	

China Game Weight Rank www.games.sina.com.cn

[Fig. 2] China Online Game Weight Rank 2012

중국 신화 무협 MMORPG 시나리오는 중국 전 통사상과 도덕관념을 결합하여 신화의 등장인물이 나 사건을 현대묘사기법을 통해 기존의 장르를 새 롭게 재해석한다. 예를 들면 2012년 CGWR(China Game Weight Rank) 조사결과에 따르면 온라인 게임시장 상위 열 가지 가운데 무협 장르 게임은 3위를 차지하고 있으며, 그 가운데 MMORPG는 8개를 점유한다. [Fig. 2]와 같이 대 화서기(大話西游), 몽환서기(夢幻西游), 대명룡권 (大明龍權), 전기세계(傳奇世界) 등은 모두 중국 전통신화 무협소재로 제작된 MMORPG이다.

2.3 중국 MMORPG 산업 현황

1995년에 처음 시작된 중국 온라인게임은 7년간 실패와 성공을 거듭하며 발전해왔다. 2010년 Global entertainment and media industries anticipation survey 2010-2014보고서 조사결과에 따르면 중국은 전 세계 온라인산업 수익규모의 30%이상, 아시아 시장수익규모의 56%를 차지하였

고 세계에서 가장 큰 온라인게임시장으로 성장하였 다. 시장규모 구조를 살펴보면 MMORPG는 전체 게임시장에서 압도적인 점유율을 보이며, 2013년 전체 온라인게임 시장의 82.6%로 2009년 79% 대 비 3.6% 비율로 상승될 것으로 예상된다. EAICOGUS(Enfodesk Analysis International China Online Game User Statistics)2007-2013 보고서 조사결과에 따르면 2013년 중국 온라인게 임 플레이어 규모는 2012년 이용자 수인 2.27억 명 에서 2.7억 명으로 전년도 대비 18.8% 상승하였다. 이 가운데 MMORPG 이용자는 2009년 6931만 명 에서 2013년 9453만 명으로 증가할 것으로 예상된 다. 중국 온라인게임 시장에서 장르별 게임의 비중 은 MMORPG가 가장 높게 집계되었으며, ACT, AVG, SPT, SLG 게임 순으로 나타났다. [Fig. 4] 과 같이 각 장르별 시장 경쟁구조는 2010년 기준 중국 온라인게임 시장규모 72.8%이며, 점유율을 가진 가장 큰 대표적인 3개 기업은 텐센트QQ(騰 訊)35%, NETEASE(网易)19%, Shanda(盛大)18% 이다. 이와 같은 시장 불균형 구조의 극대화에 따 른 게임 장르 균형을 고려하여 잠재적인 표현이나 소재 개발 가능성을 모색해야 한다.



[Fig. 3] China MMORPG Game Weight Rank 2012

Rank / Synthesize

2012 China MMORPG Game Weight Rank				
Rank	Developed by	Contents	Game	
1	Shanda Games (盛大)	The 1 in market share for a long time has been the leader in China's online game development and sales will appeal to mainstream manufacturers.	legend of mir, Legends of the World, Crazy Arcade	
2	Netease (阿易)	Market share leader in China's online game develo pment and sales of mainstream companies.	Journey to the West II, Journey to the West: Cinderella	
3	Tencent (腾讯)	Tencent games as a leading provider of Internet va lue-added services in China, the current space pro gram is being operated.	Dungeon and Fighter, Cross Fire	
4	Ninth City (第九城市)	Chinese online game vendors, primarily responsible for the management of online game sales and game research and development at the same time.	World of Warcraft ; WOW	
5	Giant (巨人)	Leader in China's online game sales.	Battle path	
6	Sohu (搜狐)	Operating in China portal site sohu Internet service providers.	The semi-gods and the semi-devils	

China Game Weight Rank

My Own Swordsman, Perfect World...

[Fig. 4] China Major Online Companies and Representative Games

The 1 Record and leisure online game in China that sell to incite companies, medium and large refinery in the online game market rate.

Famous Chinese online game vendors.

Perfect World (完美时空)

Long Trave (欠游)

3. 중국 전통예술의 미학적 분석

3.1 전통신화 및 무협 예술의 특징

오랜 역사와 문명을 보유한 중국에서 서민들의 문화 의식은 원시 사회부터 저급한 생산력으로 자 연현상, 사회현상에 대해 과학적 분석이나 인식을 가질 수 없었다. 때문에 모든 현상은 보이지 않는 어떤 특정한 신비적인 의식으로 이루어지는 것이라 고 생각하였고, 자연의 힘을 경배하면서도 자연의 힘을 지배하려고 하는 이중적 태도를 가진다. 인간 은 미숙한 사고방식에 의존하여 신을 자연의 힘을 정복하고 지배하는 존재로 해석하였다. 신화는 사 회문명과 자연과학을 반영한 것이 아니라 인류발전 을 따르며 자연현상에 대한 원시인들의 해석을 신 화의 기원으로 볼 수 있다. 천지개벽(開天辟地), 인류기원(人類起源), 일월운행(日月運行), 풍운뇌전 (風云雷電) 등의 문제와 현상에 대해 인간의 해석 이 신화기원의 출발점이 되었다.1)

중국 신화는 다 민족 전통문화 구조에 따라 [Table 2]에서처럼 각 민족의 근면과 지혜를 담은 현실을 반영하고 있으면서 자연미, 예술미, 사회미 라는 미적 관념이 내재되어 있다. 자연사물에 대한 인식이나 해석을 반영한다는 점에서 중국신화는 창 세(創世), 자연(自然), 영웅(英雄), 저명(著名), 신 괴(神怪)신화로 분류하고, 내용의 광범성(广泛性), 주신이 없는 신화, 신의 원시성(原始性), 사람 모습 이 아닌 신의 형상(槪念神), 원국이인(遠國异人)신 화의 다섯 가지 특징을 가진다.2)

[Table 2] Chinese Mythology Features

1	Difficulty in the distinction between			
	myth and history			
2	Praised the labor(贊揚勞動)			
3	Spirit of self-sacrifice of the heroes (英雄精神)			
4	Spirit of resistance to oppression			
5	Pursuit of true love for hymns			
6	Punishing evil and promoting(惩惡揚善)			

신화의 분류 가운데 영웅장르를 기반으로 전개 된 무협은 협객(俠客), 몰입한 현실세계와 협객의 강호(江湖)세계 등 특정한 혼합허구(混合虛构) 구 조로 구성된다. 또한 신화는 원시인들의 생활과 소 망을 반영하여 자연현상에 대해 환상적 신화영웅 들, 몰입한 신계(神界)와 현실세계의 혼합허구(混 合虛构)구조를 특징으로 한다. 이 가운데 이와 같 은 현실요소의 허구구조와 현실세계의 이상적 귀납 환영을 구조화함으로써 신화와 무협은 이원대립(二 元對立), 무력지상(武力至上)같은 법칙이나 특성을 가진다. 중국무협문화는 주체로서의 협(俠), 도구 로서의 무(武)와 배경으로서의 강호(江湖)로 구성 된다. 협은 오랜 역사를 지닌 중국의 전통문화 정 신을 담고 있는 상징적인 존재이다. 협의 탄생은 춘추전국(春秋戰國)의 혼란한 사회 환경 속에서 무(武)를 지닌 사(土)의 계층이 발전한 것이다.3) 사마천(司馬遷)의 《史記》에서 협으로 전(傳)을 세운 이유로 "위난에 빠진 사람을 구하고, 가난한 사람들을 구휼하니, 인지라고 불릴 만하다. 신의를

¹⁾ Seon JeongKyu, "Chinese mythology research", p25-33 Koreaonebooks, 1996, 요약 및 수정, 김춘희

²⁾ 管東貴, "從比較神化到文學", p84, 東人圖書公司, 1977, 요약 및 수정, 김춘희

³⁾ 陳山, "中國武俠史", p1-20, 上海三聯書店, 1992

저버리지 않고 자기가 한 말을 어기지 않으니, 이 역시 의로운 사람들이라 할 수 있다"4)는 협의 기 질에 근거한 것이었다. 협의 사상은 이타주의(利他 主義)를 실천하여 봉건 체제 통치를 받아왔던 하 민(下民)들이 자신의 처지에 대한 불만을 협에 기 탁하여 심리적인 안위를 도모한다. 그래서 협은 義 를 통해 수행 되었으며, 義의 실천자로 협을 수행 하였던 것이다.5) 이에, MMORPG의 가상세계에 몰입한 플레이어들은 조작능력(skill-play)을 통해 현실에서 이길 수 없는 적과 체제의 통치를 받았 던 불만을 영웅의 신, 영웅의 협에 기탁하여 심리 적인 안위를 만족시키고 자신을 반영하는 이상적인 "영웅"의 캐릭터를 조작하여 신으로, 협으로, 그리 고 "자아"의 캐릭터로 사회성을 가진 가상세계 안 에서 자신들만의 사회문화를 형성해 나간다.

3.2 전통신화의 인물 특징 비교

고유한 민족특징에 있어 자연사물에 대한 인식 이나 해석을 반영하는 중국신화는 완벽한 스토리구 성이나 계통적인 신의 족보는 없으나 동방문화의 특성을 잘 보여 주고 있다. 서양의 신화는 신에 대 한 척도로 지혜나 힘을 반영하지만 중국 신화는 도덕으로써 신의 존재를 규정한다. 내재된 숭덕정 신은 중국의 문화심리에 큰 영향을 주고 있다. 이 에 중국 신화 인물특징은 "속세(俗世)의 음식을 섭 취하지 않으며 세속(世俗)인의 욕정이 없는 것이 다"와 같은 문구는 고대신화에 나타나는 신선(神 仙)의 중요한 특징을 나타낸다. 伏羲, 女媧, 炎帝, 黃帝, 繞, 舜, 禹 등 같이 중국 고전신화 속에 존 재하는 신선들은 숭고하고 성결한 정조(情操)만을 가진다. 또한 고대 창세신화에 "헌신의 정신"은 자 신의 육체를 희생하여 천지(天地)와 만물(万物)을 창조한 시조신(始祖神)으로서 백성을 위해 책임과 의무를 다한 영웅이 되어 칭송받는 특징을 가진다. 반대로 사회의 발전을 저해하고 행복을 침해하는 신괴(神怪)는 징벌을 받고 도태된 권선징악(惩惡揚 善)특징을 가진다. 따라서 이 시대의 신과 영웅 등 대표적인 인물표현의 예술적 특징은 [Fig. 5]에서

보는 것처럼 대부분 현실주의(現實主義)적이고 고 상(高尙)적이며 예술적 경지(의경미, 意境美)를 강 조한다. 반대로 근대(近代) 중국 인물표현 예술적 특징은 "사회주의적 현실주의"이다. 개인숭배(崇拜) 사상의 영향으로 예술 창작에서 비 영웅주의(非英 雄主義), 비 낭만주의(非浪漫主義)적 허위예술(虛 僞藝術)현상 등을 특징으로 한다. 현대(現代) 중국 인물표현에서 예술이 가지는 특징은 정치권력 강조 한 문화대혁명의 과정을 거쳐 "향토현실주의(鄕土 現實主義)"와 "냉소적 현실주의(諷刺現實主義)"로 나뉘기 시작했다. 향토현실주의는 초기에 발전을 거친 후 현실과 역사에 대한 비판과 반성을 심화 시키는 방향과 특정한 관찰의 시점으로 현실을 반 영하는 두 가지 방향으로 발전하였다. 냉소적 현실 주의에 대한 관찰의 시점은 절망 상태에 대한 반 응이고 존재 가치에 대해 부정적이나 현실적인 절 망으로부터 만족함을 추구하고자한다. 예술로서의 냉소적 현실주의는 심각성을 갖고 현실의 참담함을 직면한다.6)



戴敦邦道教神話人物畫集

[Fig. 5] Chinese mythological figures

- 4) 救人於厄,振人不瞻,仁者有乎,不旣信,不倍信,議者有取焉. 《史記太史公自序》
- 5) 董浩, "全唐文", 上海古籍出版社, 1990
- 6) Zhang Zhiyuan, "A comparative study of Chinese traditional figure painting and contemporary figure painting: Based on personal work", p13, Department of Art Graduate School Chungnam National University, 2010

4. MMORPG 캐릭터 디자인 기술적 구조

4.1 전통예술 형식을 반영한 MMORPG

인물의 표현형식에서 본 중국 MMORPG 캐릭 터 디자인은 전통문화의 특성을 계승하여 예술 표 현기법을 통해 재해석 되어왔다. 용합적인 문화형 식에 전통 인물의 예술성을 포함시키고 문화정체성 을 접목하여 하나의 새로운 예술형식으로 문화적 영향력을 넓혀가고 있다. 또한 중국 특유한 다 민 족 전통문화 구조에 따라 각 민족의 근면과 지혜 를 담은 현실이 반영되고 있으며, 민족문화에 내재 된 미적 관념도 많은 계층영역에서 응용되고 있다. 그 근거로 다음과 같이 중국 내에서 2000년 이후 전통문화를 접목한 가장 성공한 게임들을 사례로 들어 보겠다.

1. "大話西游Online"7)

2002년 8월 15일 NASDAQ: NTES사는 "大話 西游OnlineⅢ"를 발표하였다. 이는 중국의 고전소 설 "서유기"를 기반으로 스토리와 캐릭터, 무술 등 전통소설의 특징적 요소들을 온라인 최신 기술에 접목하여 개발한 온라인 게임이다.

2. "大唐豪俠"8)

"大唐豪俠"는 중국 고대역사상 가장 번성했던 당조를 역사적 배경으로 당시 건축양식, 영웅인물 들의 스토리, 그리고 방대한 전투장면 등을 게임에 접목시켰다.

3. "大明龍權"9)

"大明龍權"은 상해 佳游网絡科技有限公司에서 개발한 대형 온라인게임이다. 이 게임은 명조시기 강호인물들을 비롯한 무협소설을 역사적 배경으로 5,000여 년의 문화와 영웅호걸들의 의리를 게임에 접목시킨 것이다.

상술한 세 가지 게임 성공사례들을 볼 때, 하나 의 공통적인 특징은 이야기의 배경이나 서술 구조 가 중국의 전통문화를 게임에 접목시킨 것이다. 인 터넷을 통한 다양한 문화의 향유가 가능한 환경에 서 플레이어들이 전통문화에 대한 친숙함을 게임에 서도 느낄 수 있으며, 게임을 비롯한 다양한 방식

의 전통문화 소개 방식에 있어서 적극적인 참여와 지지를 얻게 된 것이다. 또한 온라인게임 시장도 중국의 전통문화를 바탕으로 발전하는 경영방침 역 시 필연적 추세를 이루고 있는바 이는 중국 온라 인 게임의 특유한 경쟁력이라 하겠다.

상술한 세 가지 온라인 게임의 이야기 배경이나 구조에 적용된 중국 전통문화의 범위를 살펴볼 때 다음과 같이 크게 세 가지 응용 영역으로 분류할 수 있다. 민족전통 명절(名節)의 응용, 민족전통 복 식(服飾)의 응용, 민족전통 예술의 응용이다.

첫째, 민족 전통 명절은 오래된 역사과정을 거쳐 사람들에게 익숙하기 때문에 민족 특유한 전통 사 상과 계승된 문화를 잘 표현할 수 있으며, MMORPG 캐릭터 디자인에서 명절을 소재로 사용 할 경우 보편적으로 접근할 수 있다. 하지만 대부 분 캐릭터 디자인 개발 사례를 조사한 결과 명절 의 전통의미와 문화적인 부분에 대해 표현이 부족 하여 명절의 표상적인 모습, 아이템과 스토리 등만 을 구현 하고 있는 현상을 보인다. 개발 목적이 시 장 점유와 이익창출 측면에서 민족특색을 가진 개 발은 새로운 장르요소로 게임의 신선도를 높이는 동시에 더욱 많은 계층의 플레이어들의 흥미를 유 발시킬 수 있는 전통문화 특색을 겸비해야한다.

둘째, 민족 전통 복식의 응용은 오천년의 고유한 역사와 다 민족문화로 인하여 매우 깊은 민족특성 을 담아 민족문화의 근원 중요함과 고대문명이나 신화를 상징하는 의미를 가진다. 플레이어는 민족 특징을 가진 캐릭터 의상을 통해 게임배경에 관한 호기심을 불러일으킬 수 있는데, 시나리오에 따라 어떤 미션을 가지고 관련된 민족문화나 신화의 배 경을 이해하게 하여 단서를 찾거나 주어진 미션을 완성할 수 있게 할 수 있다. 민족전통 복식(服飾) 을 응용한 캐릭터 디자인은 캐릭터 외관상으로 비 추는 단면일 뿐만 아니라 게임 스토리에도 영향을 끼치며 캐릭터 디자인의 중요한 단계로 플레이어에 게 전통문화에 빠져들게 할 수 있는 예술적 표현

⁷⁾ http://xy2.163.com/index.html

⁸⁾ http://dt.163.com/index.html

⁹⁾ http://dm.qq.com/main.shtml

기법이다.

셋째, 민족전통 예술의 응용은 전통문화 예술 중 중국 전지(剪紙), 인형극(木偶, 皮影戲), 자수 공예 품(刺繡手工藝), 국악(國樂), 무용(舞蹈), 서예 회 화(書法繪畫), 원림건축(園林建築), 바둑 장기(棋 藝) 등 다양한 예술 형식적 캐릭터 디자인 요소를 사용할 수 있을 것이며 플레이어들에게 폭넓은 선 택환경을 제공할 수 있다.



[Fig. 6] MMORPG Journey to the West II Character Images

4.2 신화 무협장르 응용

고전신화나 근현대 무협소설 배경으로 제작한 신화 무협 MMORPG는 중국 전통 문화소재의 특 성을 최대한 살려주고 고전무협 시나리오의 반 허 구적인 문파(門派)와 공법(功法)과 같은 특징을 보 유한다. 이는 신화 속 인물이나 사건을 현대묘사기 법을 통해 기존의 장르를 새롭게 재해석하는 특징 을 가지는데, 2장에서 제시한 2012년 CGWR 조사 결과에 따르면 전통신화 무협소재로 제작한 신화 무협 MMORPG는 중국 온라인게임시장 점유율의 상위에 있음을 확인할 수 있다.

신화 무협 MMORPG 캐릭터는 무기(武器)와 장비가 화려하고 초능력(超能力)을 표현할 수 있는 특수 효과 시스템을 가지고 있으며, 정교한 인성화 (人性化)를 특징으로 시나리오에 맞는 거대한 전투

장면의 표현과 가상의 사회생활과 같은 기능까지 다원적인 플레이 방식으로 플레이어들에게 완벽한 무협 가상세계를 만들어 줄 수 있다. 무협소재에 영향을 받은 캐릭터 디자인 사례조사 결과에 따라 캐릭터의 얼굴, 몸체, 의상, 아이템 등 전통 신화 무협요소에 적용된 특징은 [Table 3]과 같다.

[Table 3] Character Design Features

[Table of Character Design Features		
Component	Characteristics	
Face	The standard shape of the Eastern beauty is oval (三庭五眼, 四高三低) with "丰" word graphics ratio characteristics). Weakness: general similarity and unchangedness in shape.	
Main Body	Actual proportion of Asians in le ngth divided 4–5, 7–8 height and conservative exposure.	
Clothes	Reference to the traditional ethnic costumes prototype as well as traditional art patterns (祥雲).	
Items	The design is the main represen tative of weapons to the tradition al mythology, for example, two swords, double hammer, double ax and other equipment.(雙刺, 雙錘, 雙斧)	
Colour Scheme	The color design is to represent the color of the main traditional culture. for example, the five ele ments of color. (五行, 青, 赤, 黄, 白, 黑)	

4.3 전통예술을 결합한 신화 무협 MMORPG의 문제점 및 전망

4.3.1 신화 무협 MMORPG의 문제점

중국 MMORPG 시장은 폭발적인 성장세를 이 어가고 있다. Analysys International 2012 발표한 "2012 중국 온라인게임 시장 모니터링"보고서에 따르면 2012년 1/4분기 중국 온라인게임 시장은

직전분기 대비 21.1% 성장하였고, 이 중에 전체 게임시장 규모 구조에서 MMORPG는 전체 게임시 장의 82.6%로 압도적인 지위를 점유하였다. MMORPG의 디자인 구성요소를 분석해보면 중국 전통문화 배경을 상징하는 예술형태를 강조하고 있 으며, 신화 무협장르에서 MMORPG 캐릭터를 전 통 신화의 영웅이나 인물을 기초로 하여 디자인 하는 특징을 가진다. 반면에 이러한 성장의 이면에 존재하는 문제점들도 점차 드러나고 있는데, 전통 문화 장르 요소에 대해 과도한 맹목성을 기반으로 개발하였기 때문에 보편화 면에서 한계성을 지니고 있어 MMORPG 시장의 성장을 저해하고 있다는 단점을 가지고 있다. MMORPG 측면에서텍스트나 전략 게임 위주로 캐릭터 구성화면이나 특수효과에 대한 플레이어 요구사항이 높지 않고, 이에 관련된 제작비용도 대부분 낮기 때문에 조악한 품질로 단 명한 경우가 많다. 또한 확정된 플레이어가 매우 낮은 이유와 게임 제작인력 면에서도 충분한 인재 양성이 이루어지지 못했기 때문에 질적으로 낮은 게임이 제작된다는 면도 시장 발전의 저해요소로 측정된다. 따라서 중국 내에서만 단기적으로밖에 살아남을 수 없다는 결론을 초래하면서 국제 시장 에서는 질적으로 향상하기가 어려운 것이 현실이 다. 일부 인터넷 통계에 따르면 전통문화를 배경으 로 제작된 게임들 중 대다수는 단지 3개월 내지 6 개월 안에 단종 된다고 한다. 또 다른 문제점은 전 통문화의 소재는 단일한바, 한 가지 역사적 배경을 가지고 개발한 게임의 수량이 50여종을 넘는 것도 있다. 하나의 소재로 이렇게 많은 게임을 개발 한 다고 할 때, 단기간의 경제적 성장만 고려하는 대 다수의 개발업체에서는 서로의 제품을 기반으로 연 구, 제작하는 사례가 많으며, 완벽한 기획과 제작 의 과정을 거치지 않은 단순히 게임명만 바꾸는 등의 모방현상이 늘어나고 있는 것이다.

2013년 중국게임 산업 보고서에서 游戲谷회사 CEO 張福茂(장복모)는 2000년 후반부의 이러한 모방 현상의 결과가 단일하고 완성도 낮은 게임의 양산을 초래하였다고 지적하였다.10)

4.3.2 신화 무협 MMORPG의 전망

업계측면에서 저 품질 MMORPG의 난립 현상 이 뚜렷해지고 있는 가운데, 시장의 성장을 위해 고급화가 향후 경쟁의 초점이 되어야 한다고 강조 한다. 중국 신화 무협 MMORPG의 고급화는 전통 신화에서 중국의 전통문화 정신을 담고 있는 이상 적이고 상징적인 존재로서 영웅 캐릭터의 개발, 자 연현상에 대해 환상적 서사구성의 극대화, 신계(神 界)와 현실세계의 귀납환영을 구조화하거나, 이중 적 서사구조 바탕으로 다양한 복수 층위의 캐릭터 를 선택하여 가상세계에 몰입한 플레이어들의 조작 능력(skill-play) 향상을 통해 가능하며, '자아'의 캐릭터로 사회성을 가진 가상세계 안에서 집단 의 사소통의 사회문화를 형성해 나갈 수 있다. 또한 신화 무협 MMORPG 캐릭터에 부여되는 다양한 무기(武器) 아이템, 특수 효과 및 캐릭터의 개성 선택, 전쟁과 사회생활 수행의 역할 기능까지 다원 적인 플레이 방식으로 플레이어들에게 더욱 시각적 인 가상세계를 만들어 줄 수 있을 것이다. 4.2절의 전통 신화 무협요소에 적용된 캐릭터 디자인 사례 에서 중국 전통적 얼굴의 원형 형태는 개성에 따 른 구별이 어려운 단점이 있으며, 신체의 비례나 획일적인 동작이나 자세도 특정 사건이나 캐릭터의 개성에 따라 다양해져야한다. 무기나 도구아이템 개발, 캐릭터의 의복 패턴이나 배경에 사용된 전통 적인 오색(靑, 赤, 黃, 白, 黑)의 제한적 사용도 전 통문화의 흥미성을 떨어뜨리는 요소일 수 있다. 오 늘날 중국 MMORPG시장에서 플레이어의 대부분 은 흥미로운 전통문화를 주제로 한 게임이 선택의 기준이 되고 있다. 전통문화 체계는 엄격한 현실적 인 구성을 특징으로 강조하고 있지만, 즐거움과 더 불어 유사한 또 다른 접근방식으로 가상현실적인 게임 공동체로 전환시킨다. 이렇게 특정한 문화체 계 속에서 플레이어는 자신을 투영시키는 이상적인 캐릭터를 조작하고, 가상 환경 속의 문화적인 배경 이나 특성을 넘나들며 자아(自我)에 대한 근본적인

^{10) &}quot;Development trends of the Chinese game industry research report", Weinan-China Network Review report, 2013

물음에 답을 제시할 수 있어야 한다.

5. 결 론

기술 및 정보 중심사회에서 인간은 자아(自我)존 재감과 욕구를 충족시키는 것을 1차적인 목표로 한 다. 게임에서도 플레이어가 캐릭터 조작을 통해 생 리욕구, 심리욕구 등 기본의 욕구를 만족시키면 존 재감, 소속감 등 상위 욕구에 대한 갈망을 더욱 강 하게 나타낸다. 이른바 가상세계에서 육체(肉体)의 물리적 차원을 벗어난 자아(自我)의 의지가 침투되 는 현상은 현실세계나 사회에서 자아의 존재감이나 만족을 실현하기 어렵기 때문에 상위 욕구의 만족 감을 획득하기 위해 하는 무의식의 집단행동을 필 요로 한다. MMORPG 가상세계에서도 다중 플레이 어들이 같이 조작능력(skill-play)을 통해 현실에서 이길 수 없는 적을 소멸시키고 자신들을 반영하는 이상적인 캐릭터를 조작하여 사회성을 가지고 가상 세계 속에서 자신들만의 사회문화를 형성한다.

중국의 신화 무협 MMORPG 캐릭터 디자인에 서도 인물의 형태, 복식, 색, 주거환경 등 전통문화 의 특성을 계승하고, 동시에 전통 예술 표현기법의 재해석을 통해 융합적인 문화형식을 만들고, 전통 인물에 예술성을 포함시켜 문화정체성을 접목함과 동시에 새로운 예술형식으로 문화적 영향력을 넓혀 가야 한다. 하지만 앞에서 분석한 것처럼, 중국 신 화에 나오는 캐릭터 특징은 대부분 이상적인 형태 로써 내용상 구별이 어렵고 주제가 제한적이므로 현실세계에서 경험하기 어려운 환경을 간접적으로 경험할 수 있도록 가상세계를 재구성해야 한다. 또 한 게임 공간에서 플레이어가 원하는 캐릭터의 독 창성이나 개성을 강조함으로써 자아(自我)의 존재 감을 대변하거나 다양한 환경에서 적용 가능한 복 합성을 가진 집합체 캐릭터 생성이 필요하다. 고전 신화 또한 근현대 무협소설 배경으로 제작한 중국 온라인 게임은 다 민족 전통문화 구조에 따라 각 민족의 근면과 지혜를 표현하는 현실이 반영되고 있지만, 민족문화에 내재 되는 자연미, 예술미, 사 회미라는 미적 관념도 많은 계층영역에서 응용되어 져야 하며, 이러한 고유 민족특징이 자연사물에 대 한 인식이나 해석을 반영한다고 볼 수 있다.

르루와 구랑(Andre Leroi-Gourhan)은 석기시대 원시미술의 기법에 대한 연구를 통해 기존 원시미 술의 재현(再現)적, 제의(提議)적 의미를 강조하던 입장을 비판하면서 구현(俱現) 공간에 의미를 부여 하고 새로운 해석의 출발점으로 공간 자체를 단순 거주지가아닌, 세계관의 맥락에서 이해하고자 하였 다.¹¹⁾ MMORPG가 가진 가상공간도 단순 데이터, 픽셀로써 재현된 시각화 표상(表象)이 아니라 현실 공간에서 경험하기 어려운 환경을 간접적으로 경험 할 수 있도록 가상세계를 재구성한 공간이기 때문 에 이 특정한 '가상(假想)'공간 속에서 자신만의 캐 릭터 존재와 문화를 형성해 나갈 필요가 있다. 여 기서 '가상(假想)'은 허상의 가상(假象)아니라 상상 (想像)의 상징계(象徵系)이며, 중개(中介)미디어 (Intermedia)로 미디어의 복합화와 개인화를 통해 미디어를 둘러싼 기존 상징(象徵)위계 구조라기보 다는 개인의 정보에 대한 자유로운 해석과 발신이 집단지성이라는 형태로 제시된다.12)

중국 신화 무협 MMORPG에서도 고전무협의 신화 속 등장인물이나 사건 등 문화소재의 전통성 이나 시나리오 특징을 최대한 반영하면서 플레이어 의 능동적 상상력에 의해 재구성되고 현대묘사기법 을 통해 기존의 장르를 새롭게 재해석하는 과정을 필요로 한다. 우리의 의식이나 행동은 문화와 공생 관계로 문화는 '문화'의 위계를 벗어나 인류 문명의 공동체로써 가상세계와 현실세계 등 어떤 환경공간 에서 재해석되고 집단적 의식의 소통을 이루어가며 진화되고 있다고 생각한다. 중국 신화 무협 MMORPG 캐릭터 디자인에서 중국 전통 예술 표 현의 특징 분석을 통해 드러난 요소의 일반적 적 용은 계속 진행해야할 과제이다.

¹¹⁾ Andre Leroi-Gourhan, "The Dawn of European Art", 1982 12) 梅田望夫, "ウェブ進化論", 2006

REFERENCES

- [1] Andre Leroi-Gourhan, "The Dawn European Art", 1982
- [2] Byeong-Cheol Nam, Ki-Tae Bae, "Quantitative Analysis of Flow in MMORPG Game", Journal of Korea Game Society, Vol.11, No.3, 2011
- [3] "Development trends of the Chinese game industry research report", Weinan-China Network Review report, 2013
- [4] Eun-Ha Cho, "Meta-representation of Video Game through the Cross-media Storytelling: Focusing on the Animated Motion Picture Game Over", Journal of Korea Game Society, Vol.12, No.3, 2012
- [5] Guan YongKai, "A study on Chinese consumer's satisfaction and influential factors: Chinese MMORPG online game", Department of International Trade Graduate School Silla University, 2010
- [6] Seon JeongKyu, "Chinese mythology research", Koreaonebooks, 1996
- [7] Woo KangSik, "Martial Arts (武俠) theme through the Acceptance and development of Consideration (異種文化)", National Research Foundation of Korea, 2009
- [8] Zhang Zhiyuan, "A comparative study of Chinese traditional figure painting contemporary figure painting: Based on personal work", Department of Art Graduate School Chungnam National University, 2010
- [9] 梅田望夫, "ウェブ進化論", 2006
- [10] 董浩. "全唐文", 上海古籍出版社, 1990
- [11] 王新禧, "中國神話", 陝西人民出版社, 2010
- [12] 管東貴, "從比較神化到文學", 東人圖書公司, 1977
- [13] 陳山, "中國武俠史", 上海三聯書店, 1992
- [14] http://www.ifeng.com
- [15] http://www.globalwindow.org
- [16] http://cafe.naver.com/pubbiz
- [17] http://xy2.163.com/index.html
- [18] http://dt.163.com/index.html
- [19] http://dm.qq.com/main.shtml



김 춘 희 (Jin. Chun Ji)

숭실대학교 미디어학과 박사 수료 숭실대학교 미디어학과 석사 호서대학교 애니메이션학과 학사

관심분야: 미디어아트, 애니메이션



김 규 정 (Kim, kyujung)

숭실대학교 글로벌미디어학부 부교수 New York Univ. 예술대학 박사 New York Univ. 예술대학 석사 홍익대학교 미술대학 회화과 학사

관심분야: 미디어아트, 영상디자인