

한중게임 중 삼국지를 배경으로 한 무장(武將) 캐릭터에 대한 비교 연구 -관우(關羽)를 중심으로

손서평, 이동열
공주대학교 게임디자인학과

The Research on the Comparison of Warrior Role with the Three Kingdoms an the Theme in the Korea-and-China Games - to GUAN YU as the Center

Sun-Shu Ping, Dong-Lyeor Lee
Dept. of Game Design, Kong-ju National University

요 약 일본시리즈게임<삼국지>가 부각되면서 아시아게임시장에서는 삼국지의 유행이 불기 시작하였고 삼국지의 전통문화자원이 게임문화산업의 유형으로 탄생되었다. 이와 더불어 전통문화를 선양함과 동시에 경제적 효과의 이중 효과를 나타냈다. 유비(刘备), 관우(关羽) 등 캐릭터가 여러 문화산업분야에서 개발됨에 따라 특정된 역사인물의 국제화외형디자인이 디지털아트분야로 주목받게 되었다. 본 논문은 삼국문화와 삼국무장에 대해 분석하고 고전소설 삼국지:(중국<삼국연의>三國演義)등에 의거하여 한국과 중국에서 개발된 삼국지 게임에서 관우(关羽)를 중심으로 무장캐릭터 실제 예를 들어 관우(关羽)의 조형, 복장, 무기, 색채 등을 비교분석하여 역사인물 게임캐릭터의 국제화추세를 탐구하려고 한다.

주제어 : 삼국지, 관우(关羽), 무장캐릭터, 역사인물, 국제화

Abstract With the popularity of Japan's "Three Kingdoms" series of games, the Three Kingdoms became popular and gave birth to the Three Kingdoms game for the traditional cultural resources and cultural industries. At the same time generate economic benefits and promote the traditional culture of double effect. With Liu Bei, Guan Yu and other roles in the development of cultural industries in each particular historical figure internationalization appearance design to get attention in the digital arts industry. In this thesis, three kingdoms cultures and three kingdoms generals were analyzed based on classic novel Three Kingdoms (三國演義). Guan Yu, China and South Korea in appearing common in the game as the center. Take example of the role of Guan Yu's generals styling, clothing, weapons, color comparison, attempts to explore the international trend of historical figures game character°

Key Words : Three Kingdoms, Guan Yu, generals roles, historical figures, international

Received 16 January 2014, Revised 13 February 2014

Accepted 20 April 2014

Corresponding Author: Dong-Lyeor Lee(Dept.of Game Design,
Kong-ju National University)

Email: ezer@kongju.ac.kr

ISSN: 1738-1916

© The Society of Digital Policy & Management. All rights reserved. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/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. 서론

1.1 삼국소재 게임의 개념

삼국소재 게임은 삼국을 스토리텔링의 근본소재로 하는 게임이다. 삼국소재, 삼국시기의 역사를 원천으로 하고 삼국이야기의 전파와 변화를 가장 큰 맥락으로 하는 <삼국지:중국><삼국연의三國演義>라는 소설과 민간전설 및 파생현상을 중요한 내용으로 한다.

1.2 삼국소재의 게임 성

삼국은 중국역사상의 “한동시절”이다. 소설<삼국지> 중, 삼고초려(三顧茅廬)부터 화소신야(火燒新野), 적벽대전(赤壁之戰)부터 공성기(空城計)까지 인의(仁義), 지혜와 용감함을 중심 소재로 역사배경 소설이다. 소설에서의 다양한 전설과 개성이 선명한 영웅인물과 나라간의 투쟁은 게임에서 다양하고 풍부하게 각색할 수 있는 동기를 부여하였다. 특히 삼국정립의 삼대진영은 게임의 대항성의 수요에 매우 부합된다. 이는 삼국지 소재 게임이 아시아게임에서 최고의 스토리텔링 선봉 자리를 차지할 수 있도록 하였다. 2013년까지 삼국소재게임은 이미 400여 가지나 개발되었다.

<Table 1> Types and amounts of Three Kingdoms Games

Three Kingdoms game types	Quantity	Three Kingdoms game types	Quantity
Ploy Type	40	Action Fighting	48
Real Time Strategy	25	Chess games	13
SLG games	11	Business class	6
Online games	94	Mobile Phone	65
Web Games	85	Puzzle,word games	10
Role-playing games	33	Unknown type	6
Total		434	

2. 본론

2.1 <삼국지>소설 중 무장캐릭터 및 관우 캐릭터의 분석

삼국이라면 관우(關羽), 장비(張飛), 여포(呂布) 마초(馬超)등 영웅들을 생각하지 않을 수 없으며, 이들은 우

리에게 많은 불후의 신화를 남겼다. 삼국지 무장은 용감과 지혜를 매우 중요시 여기며 각각의 캐릭터마다 모두 자기만의 작전병기와 착용병기가 있다. 무장과 무기가 결합하여 무장캐릭터의 부동한 개성과 특징을 나타내고 있다. 삼국시기 단병기의 착용은 무장신분의 차별된 상징이다, 장병기는 또 무술 중 “일촌 길면 일촌 강하다”(一寸長一寸強)는 특징을 나타내고 있다.

<Table 2> combat weapon and worn weapon of generals

Generals name	Combat Weapon	Worn weapon
Guan Yu(關羽)	Blue Dragon	Sword
Zhao Yun (趙雲)	Spear	Blue Sword
Wei Yan (魏延)	Spear	Blade
Xu Zhu (許褚)	Blade	Sword
Zhang Fei (張飛)	zhang long serpent spear	Blade
Cheng Pu (程普)	Iron serpent spear	Blade
Huang Gai (黃蓋)	Iron rod	Blade
Ma Chao (馬超)	Spear	Blade
Taishi Ci (太史慈)	Iron spear	Double halberd
Sun Jian (孫堅)	Blade	Sword
Zhang Liao (張遼)	Blade	Sword

삼국무장을 말하면 사람들이 제일 좋아하는 것이 아마도 관우일 것이다. <삼국지>에서 관우에 대한 묘사에 의하면 몸이 아홉자이고 수염이 두자이고 얼굴이 대추빛이고 입술이 립스틱을 바른 것 같다. 눈이 봉안(丹鳳眼)이고 눈썹이 와잔미(臥蚕眉) : 잠자는 누에처럼 생긴 길고 굽은 눈썹을 이르는 말 ((身長九尺, 髯長二尺; 面如重棗, 唇若塗脂; 丹鳳眼, 臥蚕眉, 相貌堂堂, 威風凜凜, 使青龍偃月刀, 胯下赤兔馬))이고 위풍당당하고 청용연월칼(青龍偃月刀)을 들고 적토마를 타고 있다. 삼국지 소설 중 관우 캐릭터는 아래삽화에 근거하여 만들어졌다. 아래그림을 참조 : 칠 두신, 수염이 북부까지 자라고 두건을 쓰고 큰 팔소매로 된 두루마기를 입고 손에 청용연월도를 들고 허리엔 검을 착용하였으며 발에는 네모나고 머리가 쳐든 신발을 신었다. 청용연월칼은 칼 길이가 아홉장 다섯자이고 무게가 팔십두근에 달하며 칼의 오른쪽엔 용이 달을 삼키는 그림이 있어 청용연월칼이란

이름을 얻었으며 이는 관우의 남성적미를 더욱 강조하였다. 옷차림도 상세한 설명이 있어 유비를 따른 후 청색전포를 걸치고 있다. 소설 중 관우의 적색얼굴에 청색전포는 중국연극에서 따온 것이다. 적색은 충의를 나타내고 연극중 주인공의 옷차림과 얼굴이 서로 대응되는 색깔이 청색전포이다. 또 적색전포는 무재신(武財神)관우를 뜻하는 의미가 내포 되어있다. 역사상 관우는 유비가 제일 믿는 장군으로서 충의와 용무의 형상이다. 현대인에 대해서 정의와 용감의 화신이다. 지혜롭고 용감하고 충의가 감천하는 관우의 청룡연월칼을 든 이미지가 대대로 사람들의 숭배를 받고 있어 <관얼예(關二爺)>라고 불리기도 한다. 한국에서도 관우의 사원이 서울 제5호 박물관 인정받았다.



[Fig. 1] GuanYu's Facebook脸谱in opera(戏曲)



[Fig. 2] General Guan Yu of (ThreeKingdoms) Fiction

2.2 한중 삼국소재게임 현황

일본koei회사가 1985년에 <삼국지>를 세상에 발표이 후부터 플레이어들은 게임 중에서 삼국문화를 이해하고 영웅이 가득한 난세를 체험할 수 있게 되었다. 시리즈게임 <삼국지>가 아시아에서 인기를 얻으면서 점점 많은 개발사가 삼국소재게임의 개발에 투자하고 있다. 시장에도 점점 많은 삼국소재게임이 플레이어들에게 인정과 사랑을 받고 있다. 비록 지금까지 삼국소재게임은 일본에서 제작한 것이 주류이지만 한국과 중국에서도 독자주적인 삼국소재게임이 지속적으로 개발되고 있다. 한국의 한광소프트웨어, we made 중국의 펠팩트월드 텐센트 등 회사가 개발한 삼국소재게임도 많은 게이머들의 인정을 받았다.

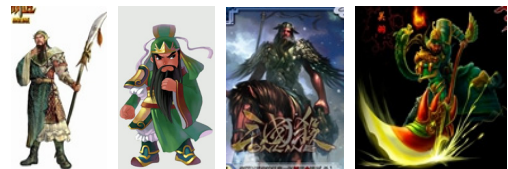


[Fig. 3] <Three kingdoms 1 clash of destiny>, <ChangChun>, <The heaven of three kingdoms>, <Fire Catcher>Guan Yu (left to right)



[Fig. 4] <Three Kingdoms W1>, <Three Kingdoms W2>, <Three Supreme>, <Bushido>Guan Yu (left to right)

한국에서는 dong seo회사가 1998년~2001년 동안 <삼국-성해풍운>시리즈를 최초로 개발했다. 게임스토리는 과학이 발달한 미래로 설정되어 있다. 삼국인물들은 미래에서 최첨단의 과학무기로 다시 한번 고하(高下)를 다투게 되며 군마(軍馬), 장칼이 기계와 마법으로 진화되어 나타난다. we made회사가 2008년에 제작한 <창천>, 2012년의 <창천2-천용기>는 삼국이야기에 충분한 사실 묘사를 부여된 세밀한 설정은 게이머들의 박수를 자아냈다. 2009년 T3회사가 개발한 <삼국지천>은 삼국인물을 추상화하여 인기를 끌었다. 2010년 omnitel제작한 <천하쟁패>, 2011년 snap thinking이 개발한 <삼국지w>는 2012년 한국웹게임랭킹 1위를 차지하였다. 2013년 qbid studio의 <삼국지존>, weaverinteractive의 <무사도> 등은 기대되는 작품이다. 지금 한국에서는 삼국소재스마트폰게임도 다양하게 개발되고 있다. <삼국지영웅전-관우전>, <삼국지영웅전-장비전>, <삼국지영웅전-조운전>, <삼국지영웅전-조자용전>, <삼국지영웅전-천하통일>, <삼국지 무한대전> 등이 있다. 이러한 스마트폰게임을 홍보하는 사이트도 활발하게 발전중이다.



[Fig. 5] <Fate of the Dragon>, <QQ three kingdoms>, <Legends of The Three Kingdoms>, <Dream of three kingdoms>Guan Yu (left to right)



[Fig. 6] <Chi bi>, <Long War three kingdoms>, <Dragon in the day>, <Three Kingdoms>, <Three blood>Guan Yu (left to right)

중국에서는 오래전에 대만의 게임회사에서 개발한 작품을 비롯하여 최근 중국본토에서도 삼국소재게임을 신속히 개발하고 있다. 2000년~2005년 목표회사의 <오시삼국>시리즈는 처음으로 중국을 벗어나 세계진출을 이룬 중국 삼국 소재 게임이다.

2008년 유카 회사의 <삼국사>는 아시아에서 훌륭한 삼국 소재 카드게임으로 인기를 끌었다. 2008년 락당작업실이 개발한 <열혈삼국>은 현재까지도 중국에서 제일 인기 있는 웹게임이다. 2007년 텐센트회사의 <QQ삼국>, 2008년 펠팩트월드회사의 <적벽>, 2009년 항주 electronic soul회사의 경기온라인게임<드림삼국>도 호평을 받았다. 2013년 텐센트회사의 <드래곤삼국>, <어용재천>, 달팡이회사의<대삼국지>, 무드회사의 <삼국연의>는 광고를 많이하며, 스마트폰게임으로 개발 중이다.

<Table 3> Comparative analysis of general Guan Yu in the Korea-and China game

Image				
Name of the Game	Dream of three kingdoms (China)	Fate of the Dragon (China)	Bushido (Korea)	The heaven of three kingdoms (Korea)
Type of the Game	MMORPG	MMORPG	MMORPG	MMORPG
Appearance Feature	Square long and red face, Long hair , Long beard, Danfeng eyes, Lying silkworm eyebrows	Square long and red face, Long hair, Long beard	Yellow face, Long hair , Long beard, Danfeng eyes	Long thin red face, Long beard, Aquiline nose, Westerner-face structural characteristics
Proportion	8 body	7 body	10 body	10 body
Costumes feature	Long gown and Long sleeves, Small amount of metal armor Tabard	Long gown, Long sleeves and Towel conical cap, Small amount of metal armor of Opera costumes	Long sleeves gown, Use a lot of heavy metal armor Tabard	Western Warrior armor, Tabard
Weapon	Exaggerated long Blade	Long Blade	Exaggerated long Blade, sword	Long Blade
Color	Based mainly on green, high purity of golden with red and green	Based mainly on green, high purity of red, green and white	Based mainly on gray-green, black, dark brown, partial gray	Based mainly on black color and dark brown
Element	Chinese elements of Dragon head, lion head, Goalkeeper, etc.	Elements and color of Chinese opera	Warrior temperament, Pattern of metal style from Europe and America, Chinese Cloud	Demons fantasy elements, pattern of metal style from Europe and America

(Table 4) Result of comparative analysis of general Guan Yu in the Korea-and China game

	Appearance Feature	Costumes	Color	Element
Korea game	Yellow or red face, Aquiline nose, Westerner-face structural characteristics	Long sleeves gown, Western Warrior armor	Based mainly on dark brown and dark	Demons fantasy elements, Pattern of metal style from Europe and America
China game	Square long red face, long beard, long hair, Danfeng eyes	Long gown, Long sleeves and Towel conical cap, Small amount of metal armor of Opera costumes	Based mainly on green, high purity of red, green and white	Chinese elements of Dragon head, lion head, Goalkeeper, etc

2.3 한중 게임속 관우(关羽)무장 캐릭터의

동장 따른 비교분석

2.3.1 캐릭터 비교 분석 결과

한중게임 중 관우 무장캐릭터에 대한 비교 분석을 살펴보면 한국게임 중 관우 캐릭터의 디자인은 소설<삼국지>속의 전통묘사를 배제하였기 때문에, 소설 중 관우에 대한 묘사의 영향을 크게 받지 않았다, 예를 들면 고정된 녹색모자, 녹색전포의 전통적 이미지가 한국 게임 중에 아주 적게 나타난다. 또한 서양의 기이하고 환상적인 요소들을 응용하고 금속무늬나 패션적으로 대량의 중금속 장식을 캐릭터의 갑옷부분에 이용하여 관우 캐릭터의 힘과 건강함이 나타난다. 캐릭터의 옷차림과 무기에는 어두운 갈색, 검은 색을 주로 사용하였다.

중국 삼국소재 게임 중 관우 캐릭터의 이미지는 주로 소설을 기초로 하여 캐릭터의 걸모양새, 옷차림으로 캐릭터의 성격을 강조하고 있다. 캐릭터의 옷차림은 디자인에서 긴 두루마기와 긴 팔소매를 특징으로 하고 이는 또 이야기의 특정된 역사시기(삼국 한나라의 옷차림새의 풍격)의 특징과 맞물린다. 캐릭터의 옷차림의 무늬는 대부분 중국전통의 용머리, 사자머리와 문신 등의 그림으로 세부적인 장식을 한다. 캐릭터의 옷차림과 무기는 색상 순도가 높고 밝으며 대비가 선명한 적색, 녹색 등을 이용했다.

3. 결 론

3.1 특성역사인물 관우의 재해석

관우는 삼국시기의 역사인물이다. 소설 <삼국지>에서의 관우 무장 캐릭터는 예술적인 가공을 거친 작품이

다. 소설 중 관우 캐릭터의 외모, 옷차림 등이 더 자세하게 묘사되어 있다. 인물성격도 더 새롭게 인지되어 부각되었다. 이런 구체적인 묘사 때문에 소설이 게임으로 만들어진 후에도 캐릭터의 설정이 크게 변화하지 않은 것이다.

또 특정된 역사인물, 특정된 역사소재가 게임 속에서 설계되지만 특정된 역사소재는 일정한 교육 또는 문화체험의 기능을 나타낼 책임이 있다. 게임캐릭터에서 일정한 외형적 특징을 찾아 낼 수 없다면 게임의 인지도를 낮추게 되고 특정된 역사인물과 역사사건에 대한 느낌이 저하될 수 있다. 만약 오직 <삼국>, <관우>이런 단어만 사용하여 홍보한다면 다시 게임의 이야기와 캐릭터의 구조와 틀을 형성 할 수 없다. 이런 부분에서 중국게임 중 관우 캐릭터의 이미지가 비교적 좋게 재현되고 있으며 게이머가 게임 속에서 한눈에 누가 관우를 알아 낼 수 있다. 게임은 과학기술과 유행문화의 혼합된 산물이며 유행문화는 자연히 현대패션요소와 구별 해 놓을 수 없다. 현재 유통되고 있는 중국의 삼국소재게임은 너무 많으며 관우 캐릭터의 설정이 너무나도 친편일률적이다. 또한 매 게임마다 자기의 캐릭터만의 스타일을 만들어 내기 어렵다. 이러한 부분적 요소에 일정한 패션요소에 대한 이해가 결핍하여 다른 나라의 게이머가 받아들이기 어려우며 국제화되기 어렵다.

삼국소재로 한국에서 개발된 게임에서의 관우 캐릭터는 정확히 현대 게이머의 심미의 심리적 수요를 맞추었고 많은 패션요소를 융합한 점들이 캐릭터의 설계에서 나타난다. 관우 캐릭터는 캐릭터의 개성을 만드는 것을 목표로 디자인 한 점이 게이머의 흥미를 자아냈다. 그러나 재해석된 설정은 소설의 내용을 벗어나며 캐릭터의 이미지상 특정캐릭터의 주요한 특징을 나타내지 못한다.

따라서 게이머들이 받아들이기 힘들 수 있다. 예를 들면 한국게임<창천>은 2009년에 중국에서 섬세한 캐릭터설정이 중요한 특징하나였지만 중국 게이머는 재해석되어 디자인된 관우의 이미지를 받아들이기 힘들어 했다.

특정된 역사소재와 역사인물에 대하여 현대게임의 이미지 재 디자인은 역사원저의 묘사를 존중해야 된다고 필자는 생각한다. 그러나 소설 중 캐릭터에 관한 묘사는 소설작가의 개인적인 창작 표현이 반영된 것이므로 어느 한 소설에 생각을 제한받아서는 안 된다. 역사인물의 현대게임에서의 재 디자인은 옷차림부터 도구, 색상, 악세사리가 특정된 역사시기에 기본적으로 부합되고 특정된 캐릭터의 성격설정에 부합되면 더 창조적이고 창의적인 디자인은 가능한 것이며 필요한 것이다.

3.2 향후 연구 방향

특정한 역사인물 캐릭터를 활용하여 국제적인 트렌드에 부합하는 캐릭터관련 개발중심의 연구를 하고자 합니다.

REFERENCES

- [1] Zhang Cheng ming, Modern acceptance and transformation of classic work Three Kingdoms--from novel, comic to content of game 2012.
- [2] Cui Ying shu, Korea culture, China culture and Japan culture reflected in images of games, 2005.
- [3] Li Zheng hua Learn to use the official phase of the Three Kingdoms game to analyze character 2009.
- [4] Cui Ying shu, In the context of the production of historical fiction - -as the background story of the creation of the Three Kingdoms game 2011.
- [5] Zhang Du ying, Evaluation of historical simulation game based on Three Kingdoms story, 2009.
- [6] Pu Zong xun Impact of Video games Three Kingdoms on the South Korean game industry . 2013.
- [7] Zhong Song Analysis of the martial arts equipment for the Three Kingdoms 2012.

- [8] Liu Ying Study of Three-dimensional game character in the theme of Chu culture and history. 2012.
- [9] Liu Zhao hui Preliminary Cultural Implications of Shu Han generals image group in Three Kingdoms. 2009.
- [10] Wang Xue, Wang Shu Consumption in Postmodern History Context - spirit examine of video games in historical themes, 2006.
- [11] Hou Shou Jin Application of Chinese traditional culture in the role-playing game. . 2009.

손 서 평(Sun-Shu Ping)



- 1999년 7월 : 후남과학 기술 대학교 미술학과(문학학사)
- 2009년 6월 : 후베이수대학교 디자인학과(문학석사)
- 2012년 3월~현재 : 국립공주대학교 게임디자인학과(문학박사)
- 관심분야 : 게임 캐릭터
- E-Mail : 7243461891@qq.com

이 동 열(Dong-Lyeor Lee)



- 1997년 2월 : 충남대학교 산업미술학과(예술학사)
- 2004년 2월 : 일본 큐슈예술공과대학원 예술공학과 정보전달전공(예술공학석사)
- 2006년 3월~현재 : 공주대학교 게임디자인학과 교수
- 관심분야 : 게임캐릭터디자인, 컴퓨터그래픽, 멀티미디어
- E-Mail : ezer@kongju.ac.kr