

귀신문화에 기반한 일본풍의 캐릭터 디자인 분석 및 캐릭터 제작 연구 - 중국 모바일 게임 <음양사> 사례를 중심으로

왕혜영, 이동엽
국립공주대학교 게임디자인학과
a779598905@gmail.com, popodean@kongju.ac.kr

A Study on the Japanese-style Character Design combined with Ghosts and Gods Culture and the Development of Contents according to Proposal - Focused on Chinese mobile game 'Onmyoji'

Hui-Ling Wang, Dong-Yeop Lee
Department of Game Design, Kongju National University

요 약

본 논문은 귀신문화에 기반을 둔 일본풍 캐릭터 디자인을 게슈탈트 시지각 법칙을 사용하여 분석한 연구이다. 중국에서 성공한 일본풍 모바일 게임 <음양사>의 식신(Shikigami) 캐릭터의 디자인 요소를 정리하고 분석하였다. 형태는 부분이 아니라 전체적인 체계화를 통해 지각되며 작은 디자인적 요소가 전체 스토리에 영향을 미치는 방식을 확인하였다. 캐릭터의 디자인적 요소가 시각화되는지를 분석하고 스토리에 관련성이 있다는 것을 확인 하였다. 디자인적 요소가 이야기에 영향을 미친다는 결과를 통해 새로운 캐릭터 디자인을 제안하고 이를 실증 분석하였다.

ABSTRACT

According to Gestalt theories of perception, this paper studies Japanese-style character design combined with ghost culture. This article sorts out the character design elements of the Japanese mobile game "Onmyoji" in China, and then analyzes the design from the perspective of psychology through Gestalt theories. The form is felt through the systematization of the whole rather than the parts, confirming whether the small design elements of the character can be perceived as the whole story.

Keywords : <Onmyoji>(음양사), Ghosts and Gods Culture(귀신문화), Character design (캐릭터 디자인), Gestalt theories of perception(게슈탈트 시지각 이론)

Received: Dec. 2. 2021 Revised: Feb. 10. 2022
Accepted: Feb. 13. 2022
Corresponding Author: Dong-Yeop Lee(Kongju National Univ.)
E-mail: popodean@kongju.ac.kr

© 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.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.

ISSN: 1598-4540 / eISSN: 2287-8211

1. 서 론

일본풍 애니메이션 스타일은 일본만의 전유물이었다. 그러나 ‘오타쿠(Otaku) 문화’는 세계적으로 유행하면서 중국, 한국, 일본 등 공통점이 많은 나라에서 성장하였다. 문화적 차별성이 큰 유럽과 미국 등의 국가에서도 일본식 어드벤처 게임은 보편적인 문화로 인정받게 되었다. 2016년 브라질 리우 데자네이루 올림픽 폐회식에서 공개된 2020년 도쿄올림픽 홍보 영상은 도쿄의 대표적인 상징물들과 함께 도라에몽, 헬로키티, 슈퍼 마리오 등 일본 애니메이션 캐릭터들을 보여줬다. 스스로는 컴퓨터 게임이나 만화 속의 등장인물로 분장한 일본 코스프레 문화도 세계적으로 유행하고 있다[1]. 이와 함께 귀신문화의 주제는 일본 콘텐츠의 유행과 함께 등장하였다.

귀신문화를 바탕으로 만든 게임은 일본에서 인기를 끌자 중국 넷이즈(NetEase)도 이러한 콘텐츠 형식을 참고하여 게임을 제작하였다. 중국에서 가장 성공한 일본풍 게임은 중국 넷이즈가 독자 개발한 3D 기반 RPG 모바일 게임 <음양사>이다. 누적 다운로드는 2020년까지 안드로이드 2억 5,000만 건이며, IOS 3억 건으로 추산된다[2]. 중국 모바일 게임 <음양사> 중 귀신문화에 기반한 일본풍의 식신(Shikigami) 캐릭터는 많은 오타쿠의 사랑을 받고 있다. 게이머들이 만든 동영상 작품, 식신 커스터마이징 스킨 디자인 대회, 만화 창작, 코스프레(Cosplay) 등 다양한 콘텐츠도 대중의 관심을 받았다. 총 사용자 규모는 핵심 사용자 1,300만 명, 기초 사용자 6,700만 명, 일반 사용자 1억 6,000만 명이다[3]. 중국 모바일 게임 <음양사>는 우수한 게임 상품이다. 귀신의 문화에 기반한 일본풍 스타일의 캐릭터는 현재 게임 시장에서 흔하지 않지만 많은 사용자의 사랑을 받고 있다.

게임 캐릭터는 게임 진행에 영향을 미치는 부분이 아니지만, 사용자의 취향과 관련하여 게임에 대한 충성도를 높일 수 있다. 중국 모바일 게임 <음

양사>의 성공은 귀신문화에 기반한 일본풍의 스타일 캐릭터가 중국 시장에서 잠재력이 있음을 보여준다. 사용자 선호도나 경제적인 측면에서도 긍정적인 영향을 미치고 있다. 일본풍의 스타일 캐릭터를 디자인할 때 귀신문화에 기반하여 재미있고 풍부한 캐릭터를 제작할 수 있도록 했다. 따라서 본 연구는 중국 모바일 게임 <음양사> 중 식신 캐릭터 디자인을 분석한다. 캐릭터의 설정, 소재, 형태 구조, 동작, 장식(화장, 복식, 소품), 색채 측면을 설명하고 계슈탈트 시지각 이론의 심리학적 관점으로 분석했다. 이를 바탕으로 귀신문화에 기반한 일본풍 스타일의 캐릭터 디자인을 제안하고자 한다. 또한, 캐릭터 디자인 제작으로 실증을 한다.

2. 이론적 배경

2.1 귀신문화

단어의 뜻에 근거하여 해석하면, 귀(Ghost)는 귀신, 유령이라고 한다. 어떤 문화 풍습이나 종교를 믿는 사람들은 귀신을 생물이 죽은 후에 남겨진 영혼으로 여긴다. 신(God)이란 한자는 선인, 신선 등으로도 불린다. 인간과 공존하는 하나의 초자연적인 개념이다. 귀신문화는 민간에서 저승의 귀신과 신에 대한 숭배와 제사를 말한다[5]. 2020년 Tao Zhen은 귀신을 귀와 신의 합성이라고 제시했다. 자연의 영물을 귀신이라고 생각하며 신비한 힘을 가지고 있다[6].

귀신문화에 기반한 게임 캐릭터 디자인은 많은 게임 사례가 있다. 예를 들어 <우쌍 오로치 2 (Warriors Orochi 3)>의 구미호, 슈텐도지 (Shutendouji), <세키로: 새도우 다이 트와이스 (Sekiro : Shadows Die Twice)>의 불타(Buddha) 등. 이러한 귀신 캐릭터는 중국 게임 시장에서도 출시된 사례가 있다. 그렇지만 일본풍 스타일을 기반한 귀신 캐릭터 중 크게 성공한 사례는 <음양사>를 제외하고는 거의 찾을 수 없다.

2.2 일본 애니메이션 기법의 특징

일본 애니메이션은 1920년에 처음 발전됐지만, 1963년에 인기를 끌었다. TV의 발달로 인기 만화를 원작으로 한 애니메이션이 TV에 방송되기 시작했고, 일본 애니메이션 시대가 시작한다. 2020년 Yu Tianbo는 일본 애니메이션이 이미 성숙한 산업 사슬을 갖춘 문화콘텐츠 시스템으로 발전했다. 2020년, Yan Zhiling은 일본 애니메이션 스타일이 “명암 계층의 간소화(평면화)·과장된 비례·뾰족한 턱·과장된 눈 비율과 비현실적인 눈의 그리기 방식·간소화와 아름다움을 강조”라는 표현 기법을 특징으로 제시했다[7~9]. 이러한 애니메이션 스타일을 귀신적 요소로 이용한 캐릭터는 일본 애니메이션 <누라리혼의 손자>의 주인공인 누라리쿠오(NuraRikuo)가 있다. 이는 일본 민담에서 나온 요괴 누라리혼(Nurarihyon)이다. 전체적인 스타일링은 간소화·역삼각형 얼굴형·과장된 눈 비율·입 간소화. 이 비현실적인 그리기 방식을 이용했다.

캐릭터 디자인은 주로 인물의 이야기, 동작 등을 디자인한다. 2020년, Yu Yue는 게임업계에서 ‘캐릭터’가 플레이어 조종 주인공인 캐릭터를 제시했다. 게임 캐릭터는 게임에 존재하는 가상 생물의 총칭이다. 게임 중 사람뿐만 아니라 인격을 부여받은 동물, 식물, 괴물, 이런 것들을 게임 캐릭터라고 부른다[10].

캐릭터 디자인 요소에 대한 분류는 국내외 학자들이 다양한 견해를 갖고 있다. 2017년 전해빈, 고헤영은 게임 캐릭터의 주요 요소로 소재, 비례, 차원, 색상(수)을 제안하였다[11]. 2018년 이상혁은 캐릭터 커스터마이징을 위한 디자인프로세스에서 캐릭터 디자인 요소에 대해 밝혔다. 캐릭터 디자인 요소에는 모델링 요소(헤드, 인체 비율, 장식), 동적인 요소와 색채 요소가 포함된다[12]. 2020년 Yu Yue는 게임 캐릭터 디자인 요소가 캐릭터 설정, 배경 설정, 형태 구조, 동작 표현, 의상 표현, 색채 표현 등이 포함된다[10].

캐릭터 디자인 요소의 선행 연구를 통해 일본 애니메이션 기법의 캐릭터 디자인의 6개 요소를 아래와 같이 제시한다. [Table 1].

[Table 1] Character Design Factors

	Character Design Factor	Characteristic
①	Character setting	Age, status, background, occupation, class
②	Material	Characters, animals, plants, symbolic myths
③	Body proportions	Height ratio, body ratio
④	Action	Standing, flying, sitting, floating
⑤	Decoration (makeup, costumes, props)	Express the characteristics of personality, region, ethnicity, culture, etc.
⑥	Color	Express personality, psychological and other characteristics.

2.3 게슈탈트(Gestalt) 시지각 이론

게슈탈트 심리학의 주된 원리는 지각되는 대상은 그것이 놓여 있는 전체 여건 내지 장에 의해 결정된다는 관점을 지지한다[13]. 형태는 부분이 아니라 전체적인 체계화를 통해 지각되어지는 것으로 이것이 게슈탈트 시지각 이론의 주요 핵심이다[14]. 즉, 사용자가 대상을 감지할 때 감지된 내용은 각 부분의 추가로 표현되는 내용이다. 본 연구는 <음양사>의 식신 캐릭터를 대상으로 스토리 각 디자인 요소에 접목하는 방법을 분석하는 것이다. 그리고 풍부한 스토리가 있는 캐릭터를 게이머에게 감지할 수 있도록 한다. 그래서 본 연구는 게슈탈트 시지각 이론에 의한 캐릭터 디자인을 분석한다.

게슈탈트 시지각 법칙은 집단화 법칙, 단순화 법칙, 등가성 법칙, 전경과 배경 법칙으로 나눌 수 있다. 2003년 박일재는 게슈탈트 지각 법칙을 설명했다[15].

1) 단순화 법칙: 즉 자극 패턴에 의해 나타나는 결과적인 구조는 주어진 조건이 허락하는 한 가급적 단순한 형태로 보이는 것이다. 이러한 단순화의 원리를 프라그난츠(Pragnanz)라 하며 다음 3가지

의 기본원리로 이루어진다.

- ① 형태는 양과 질에서 간결화 된다.
- ② 단순화(Pragnanz)는 질서의 법칙이다.
- ③ 단순화(Pragnanz)는 의미의 간결화를 구한다.

2) 집단화 법칙: 외부 자극에 의해 우리 망막에 맺혀지는 상들이 단일한 형태로 지각되기 위해서는 그 형태를 구성하는 요소들이 특징들이 서로 연관성 있는 위치적 요소와 정리되어질 수 있는 요소로 그룹을 이루어 지각되는 경향을 집단성이라 한다.

3) 등가성의 법칙: 등가성이란 인간의 심리 중 불완전한 상태에서 균형의 상태를 취하려는 특징이 있는데 이는 사물에 대한 인지 과정에서 지각적 균등을 뜻하는 것으로 물리적 균등과는 다르며 비대칭에서 느껴지는 강한 불안감을 지각적으로 보완시켜주는 원리이다.

4) 전경과 배경 법칙: 게슈탈트 시지각 법칙에서 규정하고 있는 전경과 배경의 상호관계에 의한 감각을 의미하는 것이다.

이론을 바탕으로 귀신문화에 기반한 일본풍 스타일의 캐릭터 디자인을 분석한다.

3. 중국 모바일 게임 <음양사> 캐릭터

디자인 분석

3.1 중국 모바일 게임 <음양사>

중국 모바일 게임 <음양사>의 이야기는 일본의 유명한 판타지 소설가 유메마쿠라 바쿠(Yoneyama Mineo) 쓴 <음양사> 시리즈 소설을 참고로 한다. 또한, 중국 고대 유명 소설 속의 요괴 이미지를 인용하여, 한 사람과 귀신이 공존하는 일본 헤이안 시대를 배경으로 게임 세계를 창조했다. 음양사 아베 하루아키(Abe no Seimei)가 자신의 기억을 찾는 이야기를 했다.

중국 모바일 게임 <음양사>에서 캐릭터는 음양사와 식신으로 구분된다. 식신은 음양사의 명령에 따라 부러지는 영체를 말한다. 본 연구는 음양사

게임의 식신의 귀신 표현을 제안하고자 한다.

3.2 식신 캐릭터 디자인 요소 분석

중국 모바일 게임 <음양사> 중 식신 캐릭터 등급의 내림차순은 SP급, SSR급, SR급, R급, N급으로 나타나고 있다. SP급은 SSR급 캐릭터의 업그레йд 버전으로 동일콘텐츠이며 본 연구 범위에서 제외되었다.

캐릭터 디자인 6가지 요소로 중국 모바일 게임 <음양사> 캐릭터의 디자인을 분석하였고 [Table 2]는 식신 캐릭터의 디자인적 요소를 정리한다.

3.3 게슈탈트 시지각 법칙에 의한 식신

캐릭터 디자인 분석

본 연구내용과 결합하여 게슈탈트 시지각 이론의 4가지 법칙에 대해 정의한다.

① 단순화 법칙: 하나 혹은 둘의 요소, 또는 간단한 요소를 사용하여 캐릭터의 특징을 표현한다.

② 집단화 법칙: 캐릭터의 이미지를 표현하기 위해 사용되는 요소 간에 연관성이 있어야 한다. 사용되는 요소들은 모두 캐릭터의 스토리를 표현하기 위한 것이다.

③ 등가성의 법칙: 게임에서 캐릭터의 레벨에 따라 장식의 복잡 정도를 구분한다. 캐릭터별 디자인에서 각 부분 장식의 복잡 정도도 시각적 균형이 필요하다.

④ 전경과 배경 법칙: 캐릭터의 시각적 중심점을 전경으로, 다른 부분을 배경으로 한다.



다음은 게슈탈트 시지각 법칙을 의한 캐릭터의 디자인을 분석한다.

3.3.1 타마모(Tamamonao, SSR급).

① 단순화 법칙: 타마모는 귀와 꼬리만 구미호의 특징이 있지만, 전체적으로 구미호의 이해되는 것이다.

② 집단화 법칙: 전설 중 절세의 미녀라 일본 게이샤의 이미지로 디자인됐다. 타마모는 어머니신분이었기 때문에 형태가 8등신이였다. 게다가 의

[Table 2] Design factor of Shikigami characters

Character	Setting	Material	Body proportions (heads tall)	Action	Decoration (makeup, costumes, props)	Color
 Tamamo noao	SSR grade, group output, nine-tailed fox, peerless beauty, mother who has lost children, powerful monsters, grumpy personality	 Nine-tailed fox	8 heads tall	Standing	Geisha makeup, kimono, butterfly and flame texture, Lycoris Radiata, fox mask, Japanese folding fan	Red, purple
 Miketsu	SSR grade, output/auxiliary, god in charge of food	 God of Inari	7 heads tall	sitting	Hairstyle, bow, arrow, pattern, rice element, black fox	Gray, white, red
 Yuki Onna	SR grade, group control, human appearance, white skin, beautiful, indifferent personality	 Snowy monster	8 heads tall	Flying	Kimono, snowflake texture, snowflake ice cone	Blue, white
 Ebisu	SR grade, healing, god of blessing, wearing a black hat, wearing a hunting suit, holding a fishing rod, and holding a snapper	 Sea god/God of wealth	3.5 heads tall	Standing	Old man with gray hair, hunting clothes, black hat, fishing rod, goldfish, copper coin	Brown, gold
 Zashiki	R grade, assisted, five or six year old children, Kappa hairstyle or flat head	 God who can bring luck	5 heads tall	Standing	Horns, kimono, diamond pattern, two braids, lanterns, clogs	Red, Black
 Ushi no Toki	R grade, support, girl holding a straw man and a wooden hammer, cute image and cursing power	 Ghost	6 heads tall	Standing	The ghost of a woman full of jealousy and resentment	Gray, dark green

상은 일본 기혼 여성만 입을 수 있는 후리소테 (Tomesode)다. 오비도메(obijime)의 장식에는 엄마와 죽은 자녀가 생사 두 세계를 분리하는 것을

상징하는 꽃무릇(Lycoris Radiata) 한 송이다. 일본 문화 중 나비 무늬는 '재생, 변화, 불로장생'을 뜻하는 의미가 있다. 소매에 나비와 불의 무늬는

불에서 다시 태어난다는 의미가 있다. 빨간색은 전쟁, 피비린내, 폭력과 분노 등 부정적인 느낌을 준다. 색채와 여우 탈의 매서운 표정에 통해 캐릭터의 성격을 표현했다.

③ 등가성의 법칙: 타마모는 순위 2위 SSR급으로 장식이 복잡하고, 시각적 균형을 위해 의상의 문양 디자인을 간소화했기 때문이다.

④ 전경과 배경 법칙: 신체 부분은 시각의 중심점으로서 '전경'이다. 꼬리 부분은 '배경'이다.

3.3.2 미케츠(Miketsu, SR급)

① 단순화 법칙: 미케츠는 이나리신(Inari Ōkami)으로 벼의 풍년을 지켜주는 신이어서 벼의 요소를 통해 이나리신의 이미지를 표현한다.

② 집단화 법칙: 미케츠는 7등신의 소녀다. 머리 장식·활 장식·화살의 깃털·소매의 무늬·치맛자락의 무늬는 모두 '벼'의 요소다. 의상 색채는 주로 빨간색과 흰색이다. 일본 문화 중 빨간색은 사를 물리치고 평안을 지키자는 뜻이 있으며, 흰색은 신성하고 길한 뜻이 있다. 검은 여우는 일본에서 북두칠성의 화신으로 신도교(Shinto) 소속이다. 여우는 전설 중 이나리신의 사도라서 미케츠가 검은 여우를 타고 다녔다.

③ 등가성의 법칙: 순위 2위 SSR급은 전체적인 캐릭터 상단의 디테일이 풍부한데 무늬가 적은 하단의 부분과 시각적 균형을 이룬다.

④ 전경과 배경 법칙: 간결한 색깔의 여우 꼬리를 '배경'으로 캐릭터와 여우의 머리를 시각 중심의 '전경'으로 삼았다.

3.3.3 설녀(Yuki Onna, SR급)

① 단순화 법칙: 설녀는 눈 내리는 것을 관리한 요괴인데 색깔(파란색, 흰색)을 통해 설녀 이미지의 특징을 표현한다.

② 집단화 법칙: 설녀는 외모가 아름다워서 8등신의 소녀로 설정된다. 파란색이 주는 부정적 느낌은 차갑고 두려움, 우울함이다. 긴 머리와 눈동자, 입술은 파란색이고, 망토는 가장자리를 뽀족하게

만들어 차갑고 두려운 요괴의 모습이 나타난다. 의상은 모두 눈꽃 무늬로 '눈 내리는 것을 관리한 요괴'의 이미지에 맞다.

③ 등가성의 법칙: 순위 3위 SR급으로 전체적으로 장식과 디테일의 디자인이 적다. 망토의 모양과 오른손 소매의 모양으로 시각적 균형을 맞추었다.

④ 전경과 배경 법칙: 설녀의 신체 부분은 '전경'으로, 망토와 무기의 부분은 '배경'으로 삼았다.

3.3.4 에비스(Ebisu, SR급)

① 단순화 법칙: 에비스는 재물의 신으로 금색과 동전의 요소를 사용했다.

② 집단화 법칙: 처음에는 에비스가 해신(God of the sea)이라서 이미지 디자인은 문헌 나온 해신의 이미지를 참고했다. 캐릭터는 3.5등신 백발의 노인으로 수렴복을 입고, 감투를 쓰고, 오른손에는 낚싯대를 들고 왼손에는 홀(Hu, Ritual baton)을 든다. '칠복신(Seven Lucky Gods)'이라는 글자가 홀에 새겨져 있다. 금붕어가 타고 다녔다. 의상의 장식은 과도 무늬다. 해운의 발전에 따라 에비스는 점차 재물의 신(God of Wealth)으로 사람들의 공양을 받게 되었다. 그래서 감투와 금붕어의 머리에 동전을 장식했다.

③ 등가성의 법칙: 순위 3위 SR급은 의상과 금붕어의 장식이 상대적으로 적고 캐릭터의 신체와 금붕어가 위아래로 시각적 균형을 이룬다.

④ 전경과 배경 법칙: 금붕어의 꼬리를 '배경'으로 캐릭터의 신체와 금붕어의 머리를 '전경'으로 삼았다.

3.3.5 좌부동자(Zashiki, R급)

① 단순화 법칙: 좌부동자는 집이나 창고에 살면서 행운을 가져다주는 신이다. 이마에 빨로 신의 모습을 표현한다. 전설에 의하면 빨이 있는 것을 신이라 하고, 빨이 없는 것을 귀신이라고 한다.

② 집단화 법칙: 좌부동자는 머리를 풀어헤친 어린이 모습의 신이다. 가끔 사람에게 장난하고 행운도 가져다주는 5등신의 신이다. 빨간색도 복과

행운의 의미가 있어서 좌부동자의 전체적인 복장이 빨간색이다. 무늬는 단순하고 일본 전통 문양인 '마름모꼴(Lozenge)'을 적용했다.

③ 등가성의 법칙: 순위 4위 R급은 간단한 장식만 있고, 신체와 머리 조형을 이용해 시각적 균형을 맞추었다.

④ 전경과 배경 법칙: 신체 부분은 '전경'으로, 머리는 '배경'으로 삼았다.

3.3.6 저우소녀(Ushi no Toki, R급)

① 단순화 법칙: 저우소녀의 이미지는 '머리에 3개의 촛불이 켜져 있다'는 전설에 나온 특징을 참고했다.

② 집단화 법칙: 저우소녀는 흰옷을 입고, 머리에는 3개의 촛불이 있고, 1~3시에 나타나는 유령이었다. 그녀는 저주하는 능력이 강한 6등신 소녀로 양 갈래의 모습이 귀엽지만 표정이 매서웠다. 허수아비와 망치, 못은 사람을 저주하는 도구다.

③ 등가성의 법칙: 순위 4위 R급은 의상의 빨간 줄이 복잡해 보였고, 시각적 균형을 위해 캐릭터 하반부는 장식이 적다.

④ 전경과 배경 법칙: 신체 부분은 '전경'으로, 머리는 '배경'으로 삼았다.

3.4 분석 결과 및 디자인 제안

위에 분석 결과에 의한 중국 모바일 게임 <음양사>의 캐릭터 디자인은 게슈탈트 시지각 법칙을 따랐다. 그리고 캐릭터에는 풍부한 스토리가 디자인적 요소를 통해 표현됐다. 게슈탈트 이론의 '전체가 부분의 합보다 크다'의 내용도 보여준다.

그래서 귀신문화에 기반한 일본풍의 캐릭터 디자인을 제안하고자 한다.

첫째, 일본풍 스타일의 캐릭터가 가진 디자인적 특징을 표현한다. 예를 들어 명암 대비의 간소화(평면화), 뾰족한 턱, 과장된 눈 비율 등 특징이다.

둘째, 문헌을 찾아보고, 원하는 귀신이나 신을 캐릭터의 기초 원형으로 선택한다.

셋째, 캐릭터 디자인의 6가지 요소(문안 설정, 소

재, 형태 구조, 동작, 장식, 색채)를 바탕으로 디자인하고 싶은 캐릭터에 대한 구상한다.

넷째, 게슈탈트 시지각 이론을 결합해 캐릭터를 디자인한다.

① 단순화 법칙: 하나 혹은 둘의 특징을 통해 선택된 귀신이나 신의 이미지를 표현한다.

②집단화 법칙: 집단화 법칙에 따라, 캐릭터의 디자인 요소 간 연관성이 있어야만 캐릭터는 스토리가 있는 '전체'가 되는 것이다.

③등가성 법칙: 게임 내 캐릭터의 등급에 따라 장식 수의 균형을 맞춘다. 장식 사이의 복잡이나 간단한 정도도 균형을 이루어야 한다. 전체적인 캐릭터 디자인의 균형을 유지한다.

④ 전경과 배경 법칙: 사람의 감각은 고립된 것이 아니라 주의의 영향을 받는다. 그래서 캐릭터의 시각 중심을 '전경'으로 삼다. 보통은 캐릭터의 신체 부분이다. 다른 부분은 약화되고 '배경'이 되어서 캐릭터의 중점적인 부분에 집중하게 만든다.

다음 부분은 디자인 제안에 따른 캐릭터 디자인 제작하고자 한다.

4. 캐릭터 디자인 제작


Fig. 1은 '용녀'의 캐릭터 디자인 제작이다.

[Table 3]는 '용녀'의 캐릭터 디자인 요소를 정리한 것이다.



[Fig. 1] Design creation: "Dragon Girl"

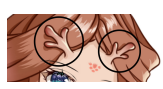


[Table 3] Design factor of Dragon Girl

Setting	SR grade, group therapy, right-hand attendant of Avalokitesvara Bodhisattva, beautiful girl, kind
Material	 The daughter of the Dragon King, who can be transformed into a human image and likes fish lanterns
Body proportions	8 heads tall
Action	Floating
Decoration (makeup, costumes, props)	Dragon horn, double horsetail, fish lanterns, Han Fu, dragon pattern, cloud pattern, flower pattern, pearl, lantern earrings, frog button.
Color	Red, orange

① 단순화 법칙 : '가능한 단순한 형태로 표현한다'는 단순화 법칙에 따라 용각(Dragon Horn)의 특징만 이용해 용녀의 이미지를 표현한다.

② 집단체화 법칙 : 전설을 바탕으로 용녀의 캐릭터 디자인은 이마에 용각이 있는 소녀의 모습이다. 머리 모양이 양 갈래로 캐릭터는 더욱 귀여움을 만들었다. 용녀는 '금붕어 등룡'을 좋아해서 금붕어를 타고 다닌다.[Table 4]



[Table 4] Design factor - 1

Dragon horn	Double horsetail	Fish lanterns
		

용녀는 관음대사(Guanyin)의 보살의 수행자(Bodhisattva's attendant)였고, 문헌에 나온 용녀도 중국 고대 전통 의상을 입어서 용녀의 의상은 한복(Hanfu)다. 눈썹 사이에 생선 비늘 모양의 장

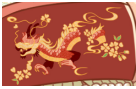


식이 더해졌다. 고대에서 생선 비늘은 '용왕의 딸'의 신분에 걸맞은데 길하고 부유한 상징이었다.[Table 5]

[Table 5] Design factor - 2

Han Fu	Scaly decoration
	




의상의 문양은 용무늬·구름무늬·화초무늬를 참고했다. 용무늬와 구름무늬는 존귀한 지위에 있는 사람들의 의상을 디자인할 때 많이 쓰이는 장식이다. 화초무늬는 한복의 무늬를 디자인할 때 많이 쓰이는 장식이다[Table 6].

[Table 6] Design factor - 3

Dragon pattern	Cloud pattern	Flower pattern
		

액세서리는 진주· 등룡 펜던트·개구리 단추(Chinese Frog Button)가 적용됐다. 진주는 바다의 특산품으로 전설 중 용궁에서 많이 쓰이는 장식물이다. 민간에서 등룡은 길하고 액을 피하고 병을 물리치는 아름다운 뜻이 가지고 있다. 용녀는 용왕 막내 딸이어서 등룡 펜던트에는 용녀에 대한 축복이 담겨 있다. 개구리 단추는 중국 전통 의상에 쓰이는 단추 중 하나로 아름다운 의미도 있다.[Table 7]

[Table 7] Design factor - 4

Pearl	Lantern earrings	Frog button
		

③ 등가성 법칙 : 용녀는 3등급인 SR급으로 전체적인 장식이 적다. 가슴에 용무늬가 복잡해서 치맛자

락에 무늬를 간략화한다. 이를 통해 시각적 균형을 이루도록 한다.

④ 전경과 배경 법칙 :

용녀의 신체는 '전경'으로 디자인 요소가 풍부하다. 금붕어 등롱이 '배경'이고, 디테일 디자인이 상대적으로 적다. '전경'과 '배경'의 대비가 전체적으로 리듬감을 더했다.

5. 결론

중국 모바일 게임 <음양사>의 게임 시장 성공은 일본풍 캐릭터의 독자적 해석과 내용이 풍부한 캐릭터가 큰 이유로 꼽힌다. 게임은 사용자에게 사랑받을 수 있는 이유는 여러 가지가 있다. 예를 들어 새로운 게임 플레이나 충격적인 게임 스토리 등 캐릭터를 통해 표현해야 한다. 그만큼 캐릭터는 중요한 것이다.

본 연구에서는 중국 모바일 게임 <음양사>의 식신 캐릭터에 대한 디자인 요소를 게슈탈트 시지각 이론에 의한 디자인 분석을 통해 정리하였다. 게슈탈트 시지각 법칙을 귀신문화에 적용하여 응용하고 일본풍 스타일의 캐릭터 디자인 표현 방식을 분석하였다. 게슈탈트 시지각 이론은 '인간을 어떤 대상을 개별적 부분의 조합이 아닌 전체를 인식하는 존재로 이해한다'를 강조하는 것이다. 귀신문화에 기반한 일본풍 스타일의 캐릭터 디자인할 때 필요한 정보를 시각화하여 캐릭터의 스토리에 맞는 전체로 만든다. 연구 분석을 통해 귀신문화에 기반한 일본풍 스타일의 캐릭터 디자인에 게슈탈트 시지각 이론을 적용하면 캐릭터가 더욱 풍부하고 흥미로운 것이 될 수 있다. 사용자 취향에 따른 구체적인 캐릭터 설계 방법을 제시하지 못한 것이 한계다. 사용자 선호도 조사가 포함된 연구를 후속 연구과제로 삼고자 한다.

REFERENCES

- [1] Seung Hee Lee. "A Study on the Changes and Uses of the Yokai Culture by Tapanese Global Characters." Korea University Graduate School of Doctoral Thesis, 2020.
- [2] YSBJL. "<Onmyoji> user operation strategy analysis report." Zhihu. <https://zhuanlan.zhihu.com/p/372120472>. 2021.
- [3] IResearch. "China Game IP Value Case Study Report - <Onmyoji>" IResearch Consulting Series Research Report (No. 10, 2020), F49; G899, 353-385, 2020.
- [4] Wikipedia. <https://zh.wikipedia.org/wiki/%E7%A5%9E>
- [5] F. Xu, QR Liu, M Zhao. "A Preliminary Study of the Ghost and God Cultural Garden." Traditional Chinese Architecture and Gardens, 2019(03):81-85, 2019.
- [6] Z. Tao. "The Culture of Ghosts and Gods in Chinese Proverbs." Mongolian university, 2020. DOI:10.27224/d.cnki.gnmdu.2020.000355.
- [7] Google Scholar. "Various analysis of Japanese animation style." <https://reurl.cc/MkN6aK>
- [8] T. B. Yu. "Viewing the Influence of Japanese Animation from the Kyoto Animation Arson Case." Research on Communication Power, v.4; No.105(21):52-53, 2020.
- [9] Z. L. Yan. "Japanese animation style applied to Taiwan female to mobile game market male character design creation research.. Degree Thesis, Department of Design", National Taiwan Normal University, 2020: 1-204, 2020.
- [10] Y. Yu. "Research on the design elements of contemporary game characters and their technical performance." Liaoning Normal University, 2020.
- [11] H. B. Jeon, H. Y. Ko. "A Study on the Relationship between Character Design Elements and User Emotion." The Journal of Image and Cultural Contents. 12, 143-163, 2017.
- [12] S. H. Lee. "For MMORPG Character Customization Design Process Study." Kwangwoon University. 2018.

- [13] Y. J. Park. "Studies of efficient hair up style design based on Gestalt's law of visual perception." Kwangwoon University. 2019.
- [14] G. S. Kang. "A Study on the Elevation Blockage Ratio of the Area Adjacent to the Han River according to the Angle of Elevation." University of Seoul. 2009.
- [15] I. J. Park. "A study on Visual Perception of Gestalt Laws." Journal of Korea Design Forum. 8, 6-20, 2003.
- [16] S. Katherine, D. Y. Lee, B. P. Kyung, S. H. Ryu, D. L. Lee & W. B. Lee. "An Exercise to Explore Avatar Customization and Gender Swapping." Korea Game Society. 15(2): 63-71, 2015.
- [17] S. Katherine, D. Y. Lee & B. P. Kyung. "The Relationship between the Five Factor Personality Model and Motivations for Play in MMORPGs." Indian Journal of Science and Technology. 8(12): 1-9, 2015.



왕혜영 (Wang, Hui Ling)

약력 : 2019 중국북주대학교 예술학 학사
2020-현재 국립공주대학교 석사과정

관심분야 : 게임 캐릭터, 게임 배경



이동엽 (Lee, Dong-yeop)

약력 : 2002 De Montfort University 예술학석사
2013 상명대학교 감성공학박사
2014-현재 국립공주대학교 게임디자인학과 교수

관심분야 : 게임애니메이션, 3D모델링, 감성공학