

<http://dx.doi.org/10.17703/JCCT.2024.10.5.437>

JCCT 2024-9-52

'와유'의 시각에서 본 중국화 스타일의 경영 시뮬레이션
게임에서의 표현--도원 깊은 곳에 인가(人家)를 중심으로

Expression of Chinese Painting Style in Management Simulation Games from the Perspective of 'Woyou' — Taking Peach Blossom Wonderland as an Example

산묘*

Shan Miao*

요약 비디오 게임은 '제9의 예술'로서 엔터테인먼트 기능뿐만 아니라 사상 및 문화 전파의 중요한 책임을 지고 있으며 점점 더 많은 게임 제작자들도 게임에 특정 문화 요소를 통합하여 문화 전승 및 감정적 동질성의 역할을 기대하고 있다. 본 연구에서는 중국 회화 이론인 '와유'를 출발점으로 하여 디지털 게임 분야에서 전통 예술 개념의 현대적 전환 경로를 탐색하였다. 게임 사례와 결합하여 게임의 가상 산수 공간에서 '와유'의 표현 형태와 플레이어 정체성이 '와유' 경험에 미치는 영향을 분석한다. 연구에 따르면 디지털 게임은 전통적인 미학적 지혜의 새로운 형태를 제공했으며 중국 전통 회화 이론도 디지털 게임 구성에서 현대적 해석을 얻을 수 있으며 게임 시각 디자인 최적화를 위한 이론적 지원을 제공하고 뉴미디어 시대의 전통 예술 개념의 확장적 발전을 촉진할 수 있다.

주요어 : '와유' 시점, 디지털 게임 예술, 중국화, 문화 전승

Abstract Video games, recognized as the "ninth art," carry not only entertainment functions but also the significant responsibility of disseminating ideas and culture. Increasingly, game developers are integrating specific cultural elements into their games, aiming to foster cultural heritage and emotional resonance. This study explores the modern transformation of traditional artistic concepts in the digital gaming field, starting from the Chinese painting theory of 'Woyou'. By examining game examples, the study analyzes the forms of expression of 'Woyou' in virtual landscape spaces and how player identity influences the 'Woyou' experience. The findings suggest that digital games offer new forms of traditional aesthetic wisdom and that Chinese traditional painting theory can gain modern interpretation in the context of digital game design. This provides theoretical support for optimizing game visual design and promotes the expansive development of traditional art concepts in the new media era.

Key words : 'Woyou' Perspective, Digital Game Art, Sinicization, Cultural Transmission

*정회원, 경기대학교 글로벌과인아트학과 박사과정 (단독저자) Received: July 25, 2024 / Revised: August 14, 2024

접수일: 2024년 7월 25일, 수정완료일: 2024년 8월 14일

게재확정일: 2024년 9월 5일

Accepted: September 5, 2024

*Corresponding Author: 835687910@123.com

Dept. of Global Fine Arts, Kyonggi Univ, Korea

1. 머리말

전자기기의 지속적인 연구개발과 업데이트로 휴대전화는 중요한 일상 생활 도구로서 대중의 일상 통신, 이동, 금융 등과 관련이 있을 뿐만 아니라 휴대전화의 대중화는 비디오 게임의 발전을 촉진하고 중요한 오락 기능을 담당했다. 한국콘텐츠진흥원이 발간한 '2023년 대한민국 게임백서'에 따르면 2022년 국내 게임 시장에서 모바일 게임이 차지하는 비중은 58.9%에 달한다. 게임 매개체의 휴대는 가상 세계로서 비디오 게임이 실제 공간에 더 쉽게 개입할 수 있도록 한다. 2022년 장르별 모바일 게임 통계, RPG 장르 최고 수익에도 불구하고 하이퍼캐주얼 장르 게임(하이퍼캐주얼) 다운로드 1위.[1] 캐주얼 게임은 게임 분야의 중요한 부분이 되었으며 사람들은 단편적인 시간 동안 특정 휴식을 취하는 데 익숙해져 현재 가상 네트워크에 생각을 몰입했다.

모바일 캐주얼 게임의 다양한 발전 추세에서 시물레이션 운영 게임은 캐주얼하고 느린 게임 경험으로 많은 게이머들의 관심을 끌고 있다. 특히 급변하는 현대 생활 속에서 '제2의 인생'을 구축할 수 있는 시물레이션 경영 게임은 대중이 일시적으로 현실에서 벗어나 정신적 위안을 찾는 중요한 방법이 되었으며 이상적인 생활 방식과 정신적 '유토피아'를 추구하는 대중의 내적 요구를 충족시켰다. 이 현상은 현대 도시 생활 방식에 대한 대중의 일종의 성찰과 여유롭고 편안한 생활 방식과 단순하고 자연적인 생활 환경에 대한 열망을 반영하며 대중은 증가하는 생활 스트레스에서 벗어나기 위해 혼잡하고 시끄러운 도시 환경에서 일시적으로 탈출하고 싶어한다. 시물레이션 운영 게임은 플레이어가 땅에 가깝고 자연으로 돌아가는 가상 경험을 통해 마음의 평화와 위안을 얻을 수 있는 전원적 이상 국가를 만들 수 있는 '탈출' 기회를 제공할 수 있다.

2023년 3월, '도원 깊은 곳에 사람이 있다'라는 제목의 시물레이션 운영 게임 출시(그림1)는 중국 그림 같은 미술 스타일과 '세상의 도원' 같은 게임 분위기로 출시되자마자 앱스토어 무료 차트 1위를 차지했고, 다음날 애플스토어 첫 화면에서 추천을 받아 게이머들의 호평을 받았다. 이 게임은 중국 전통 미술 스타일을 기반으로 디자인되었으며 전반적인 디자인 사고와 '도원'의 시적 스타일은 송나라의 명화 '천리강산도'에서 영감을 받았다. 중국 고전회화 이론에서 남송 화가 중



그림 1. 《桃源深处有人家》 게임 시작 화면
Figure 1. The game start screen of Peach Blossom Wonderland

병(宗炳)은 '와유(臥遊)'라는 미적 관조 이념을 제시했다. 이른바 '와유(臥遊)'란 한가하고 평온한 환경 분위기 속에서 심혼으로 산수화 두루마리를 거닐며 '응감신(應感神)'하고 정신의 은둔과 자유의 경지 체험을 추구하는 것을 말한다. 《타오위안 깊은 곳에는 가족이 있다》는 《치유계》의 중국화 스타일 시물레이션 경영 게임으로, 게이머를 위해 매우 중국식 심미적인 가상 자연 산수 공간을 창조하였다. 게이머는 게임 장면에서 자유롭게 거닐며 뉴미디어의 맥락에서 '와유'의 새로운 즐거움을 느낄 수 있다.

최근 몇 년 동안 전통문화는 신홍미디어와 빈번하게 결합되고 있으며, 사회변화와 디지털화 과정의 필연적인 산물로서 크로스오버 미디어 예술 실천은 무시할 수 없는 중요한 연구 분야가 되었으며 전통 문화의 현대화 계승도 보편적인 추세가 되었다. 본 연구에서는 중국 전통 회화 이론인 '와유'를 게임 예술 연구 분야에 포함시키고, 사례 게임 '도원 깊은 곳에 사람이 있다'에 반영된 중국 그림 예술 스타일과 표현 특징을 분석하여 '가상 게임 공간에서의 중국 그림 스타일 디자인 표현'과 '플레이어와 창작자의 정체성 변화 경험'의 두 가지 측면에 중점을 두고 논술한다. 연구에 따르면 디지털 엔터테인먼트 형태로서 시물레이션 운영 게임은 중국 전통 회화 예술에 대한 새로운 가능성을 제공하고 디지털 미디어 분야에서 전통 예술 형식을 보다 현대적인 해석을 얻을 수 있다. 사례 게임에 대한 실증적 분석을 통해 본 연구는 '와유' 관점에서 중국 그림 스타일의 게임 시각 디자인의 구체적인 구현 형태를 명확히 하는데 도움이 됩니다. 연구 결과는 게임의 시각적 표현 및 디자인을 최적화하는 데 일정한 이론적 의미를 가질 뿐

만 아니라 중국 고전 예술 이론에 새로운 시대 해석을 부여하고 전통 이론의 확장을 촉진하며 게임 예술 연구에 동양적 미적 지혜를 불어넣다.

II. 문헌총론

중국 남북조 산수화가 종빙(宗炳)이 중국 화론사에서 처음 제안한 '와유(臥遊)'는 산수화를 감상함으로써 정신적 여정을 실현한다는 의미다. 《송서·은일전》에 종빙이 "노환이 모두 있어, 명산을 두루 보기 어려울 것 같으니, 마땅히 마음을 가라앉히고 관도하며 누워 유유히 지내야 한다"고 기록되어 있다. [2]. "서복관은 『중국예술정신』에서 "그러나 종빙은 산수가 신의 구상화라는 것을 발견했는데, 이것이 이른바 '서형(軀形)'이다"며 "산수는 그림에 담을 수 있기 때문에 산수의 형체에 서식하는 신은 그림에 통달할 수 있고, 도리상 신은 작품에 들어간다"고 지적했다. [3]" "와유"는 자연 우주와 인간 마음의 조화로운 통합을 달성하기 위해 산과 물 사이를 정신적으로 달리는 것을 의미하며, 따라서 아름다운 깨달음을 얻다. 종빙은 산수화를 '도'와 상통시켜, '징회관도'와 '와이지유지'를 강조하였는데, 산수를 표현 형식으로 삼음으로써, 자연미에 대한 체험일 뿐만 아니라, '도'에 대한 추구하고 깨달음을 얻게 되었다. [4][5]

시대에 따라 와유의 매개체와 형식은 달라지고 있다. 쑨스이는 만청 시대부터 문인들이 '와유'에 대해 인식하는 방식의 변화와 도시의 새로운 매체가 문인들의 '마음' 재건에 미치는 영향으로 '와유'가 점차 사라졌다고 믿고 있으며, '안일하고 여유로운' 속에서 마음과 마음이 하나가 되어 무아양망으로 나아가는 것이라는 기대는 더 이상 말할 수 없다. [6]" 그런데 과연 와유는 사라졌을까. 생산성과 기술의 급속한 변화에 '와유'의 개념을 방치하면 대중이 편리한 장비와 조각 시간을 사용하여 인터넷의 이미지 세계에 몰입하는 것은 흔한 일이 되었다. 오늘날의 '와유' 방식은 더욱 통속화되어, 목적·시간의 길이 및 사상 깊이가 모두 고대와 다르다. [7]" "와유"는 이미 문인 전유물(文人全有物)의 고탑(高塔)을 지나 예술작품 창작과 감상방식의 일종으로, 시간이 지남에 따라, 이미 회화에서 시가, 소설, 희곡 등 예술분야로 확대되어, 예술방식을 광범위하게 응용하여 중국전통을 해석하는 노장철학을 자연스럽게 담백한

생활을 표현하는 예술형태로 대중매체에 융합하였다. [8] 이것은 실제로 일종의 시대적 의미의 관념 변혁입니다.

"와유(臥遊)는 정신의 유(遊)이지 신체의 유(遊)가 아니다" [9]" 누워서 헤엄치기" 관조 방식으로 비디오 게임 활동을 비교할 때 게이머는 비디오 게임에만 몰입하여 '놀기'의 즐거움을 얻을 수 있다. 그러나 어떤 게임에서도 활동이 와유(臥遊) 상태에 부합할까. 종씨는 "산수는 모양이 아름다워 길을 만든다"며 "와유(臥遊)"는 중국 전통 철학을 바탕으로 비디오 게임의 주제 형식과 예술 스타일이 중국 그림의 풍경에 부합해야 미적 감각과 산수의 '도'를 더 잘 이해할 수 있다"고 말했다. 그렇다면 비디오 게임을 와유(臥遊)의 시각으로 보자면, 도원의 은둔생활을 모티브로 한 중국화(畫)를 미술 양식으로 한 시뮬레이션 경영게임 '도원 깊은 곳에 사람이 있다'는 옛 문인들의 와유(臥遊)의 동기와 심경에 딱 들어맞는다. 따라서 사례 게임인 '도원 깊은 곳에 사람이 있다'를 분석하려면 먼저 예술적 표현에 대한 논의가 필요하다. 예술 스타일의 선택은 게임 서사뿐만 아니라 게임 표현과 플레이어의 감정 인식에도 큰 역할을 한다. [10] 현대 게임에서는 게임 체험과 시장 성공에 대한 예술적 요소의 중요성을 중시하며, 게임 제작자는 게임의 예술성과 매력을 높이기 위해 더 많은 예술적 요소를 게임에 통합해야 한다. [11] 지역에 따라 문화와 사회 정치적 배경이 현지 시장의 비디오 게임 예술 스타일에 서로 다른 영향을 미칠 수 있다. [12] 이에 앞서 중국 학자들도 중국 전통 예술 스타일을 비디오 게임에 접목하는 방법에 대한 연구를 진행했다. 린신산(林心山)은 모바일 게임 미술 디자인에 수묵적 요소를 접목하면 게임의 예술적 매력을 높일 수 있을 뿐만 아니라 중국 특색의 게임 스타일을 탐색하고 중국식 미적 정취를 지닌 게임 경험을 형성할 수 있다고 지적했다. [13] 담사회는 게임 미술에서 개념 설계, 독창성, 문화적 함축성을 더욱 중시하여 게임의 예술성과 시장 경쟁력을 높여야 한다고 지적했다. [14]

많은 학자들이 게임에서 중국 그림 스타일의 응용에 대해 연구했지만 이러한 연구의 초점은 여전히 디자인 수준의 응용 연구일 뿐이며 예술 이론의 개념과 결합된 논의는 없다. 하지만 아레르는 전통예술 분야가 매체 자체에 기반할 가능성이 바닥나고 있기 때문에 돌파하려면 관념적 차원의 변혁이 필요하다고 봤다. [15] 따라

서 '와유'의 개념을 예술적 실천 개념으로 삼아 범주적으로 논의할 필요가 있다. 디지털 시대의 미적 체형의 초점은 디지털 형식으로 지각하고 참여하는 경향이 있다[16]이 글은 '도원 깊은 곳에 사람이 있다'의 게임 세계에 '와유'의 관점을 두고 사례 게임을 관찰 방식으로 분석하고 사례 게임이 특정 문화의 예술 스타일을 어떻게 통합할 수 있는지 디자인 표현과 참여자에서 창작자의 플레이어 정체성 변화에 중점을 둔다.

III. 게임 비전에서의 '와유' 표현

시뮬레이션 운영 게임은 캐주얼 게임의 한 부분으로, 게임 내에서 실제 생활 상황을 시뮬레이션하며, 사회적 시뮬레이션이지만 플레이어는 종종 시간과 비용만 지불하면 가상 게임 과정에서 현실과 동일하거나 현실 이상의 생활 경험을 얻을 수 있다. 시뮬레이션 운영 게임에서 게임의 속도는 상대적으로 느리고 플레이어는 파편화된 시간을 사용하여 게임을 할 수 있으며 게임 세계를 자유롭게 계획하고 관리할 수 있다. '도원 깊은 곳에 사람이 있다'는 중국풍 시뮬레이션 경영게임으로 농장 관리에 중점을 두고 있으며, 1인칭 시점으로 플레이어가 전원 복귀를 하는 주인공의 신분을 부여하고, 플레이어는 초기 블록, 즉 주인공의 집인 나산에서 게임을 시작할 수 있다. 게이머 레벨이 높아짐에 따라 다양한 작품의 잠금을 점진적으로 풀고, 밭을 가꾸고, 건물을 만들 수 있으며, 경제의 순환은 NPC와의 주문 거래 등을 통해 이뤄진다. 게임 배경은 고대로 설정해 중국식 전원의 '도원향'이라는 꼬리표를 따왔고, 다른 3D나 픽셀류 시뮬레이션 게임과 달리 지역문화적 특색을 살린 중국화 스타일의 미술 디자인을 사용했다.

1. 소박하고 친진난만하며, 명쾌하고 발랄한 산수화 풍격

게임 세계에서 예술가가 구축한 시각 디자인은 관중에게 가장 먼저 인지하는 이미지 언어이며, 소리, 시각, 관념 및 광경은 현재 예술적 감지를 지배하는 중요한 부분이며, 특히 광경은 조직 예술 미학의 전제 조건일 뿐만 아니라, 관중을 인도하기 위한 필수 조건이다. [17]따라서 한 게임의 표현 스타일을 분석하기 위해 가장 먼저 논의해야 할 것은 게임의 그래픽 디자인이다. '도원 깊은 곳에 인가가 있다'는 산수의 와유(畵遊)의

정신적인 은둔이 미술 언어 기호에 나타나 있다.

색채의 조형은 일종의 언어로서, 시각 예술에서 가장 감정적인 요소이다.[18]'도원 깊은 곳에 사람이 있다'는 '천리강산도'를 모티브로 디자인했지만 게임 자체의 배경 설정은 가상의 이상적인 공간이다. 플레이어는 게임에서 주인공 부광과 여동생 타오타오의 역할을 하며 할아버지의 집과 땅을 물려받아 도시를 떠나 전원 마을로 돌아가 기이한 생물인 '무인' 종족과 함께하는 농경 생활을 시작한다. 이러한 전원 복귀의 꿈적 생활 시나리오인 도시에 사는 대부분의 현대인들이 기대하며 달성하기 어려운 것으로, 실제로 자연 생활에 대한 현대인의 마음과 '와유' 정신을 예술적으로 묘사한 것이다. 이러한 힐링 전원 테마의 분위기에 맞춰 게임의 시각적 색채 기조는 '천리강산도'의 기존 청록색을 기본으로 하되, 산의 바탕색으로 웜오렌지색을 교묘하게 가미하여 산수, 식생, 건축, 인물에 대한 채도 높은 색채의 선염을 통해 밝고 활기찬 전원 판타지 풍의 시각적 기조를 만들어낸다. 실제 자연 및 산수 경관과 구별되는 동시에 플레이어의 이상적인 전원 생활 모습을 재현하고 자연으로 돌아가 고독한 도원 생활에 대한 생각을 불러 일으킨다. 이때의 '와유(畵遊)'는 산과 물을 거닐며 속세의 어지러운 세상을 피하는 모습을 보여준다.

'부귀우박' '대교약졸(大巧若拙)'이라는 중국화 속도감찰학의 감성을 산수에 투영한 것은 순진무구한 적자(赤子)의 정취와 순박하고 담백한 자연에 대한 '와유(畵遊)'의 추구였다. 현재 아날로그 게임 내에서 유행하는 심플한 픽셀풍이나 사실적인 3D 스타일에 비해 '도원 깊은 곳에는 사람이 있다'는 시각적 표현에서 소박하게 돌아가는 중국화 핸드페인팅 스타일을 선택했으며 UI 인터페이스, 게임 아이콘, 캐릭터 및 건축 모듈 모두 치졸한 습필 수묵을 사용하여 간단하게 그릴 수 있으며, 붓 터치와 확대지에 그림을 그리는 피부결과 손그림의 질감, 과도한 입체조성과 디테일을 의식적으로 피할 수 있어 간결하고 소박한 '졸함'의 아름다움을 보여주며 게임 전체의 독특한 미술 스타일과 잘 어울린다. 소박한 필치의 스타일은 단순하고 단순하며 자연스러우며 게이머를 의도적으로 단순하고 순진한 어린 시절의 추억으로 끌어들이는 일종의 맵이라고 할 수 있다. 따라서 플레이어는 유희산수에서 "와유"할 수 있을 뿐만 아니라, 유심물 외에 세속에 얽매인 진지한 감정을 방출하여 마음을 가식적인 세속 속박에서 벗어날 수

있을 뿐만 아니라, 자연으로 돌아가 속세의 더럽혀지지 않은 천진소박함을 다시 체험하고, 자신의 몸은 적자처럼 솔직하고 순수한 천성을 되찾을 수 있다.

일반적으로 '도원 깊은 곳에는 가족이 있다'는 시각 언어의 처리에 있어 '와유'의 개념에서 자연스럽고 소박한 정신 피세의 취지를 해석하고 고전 회화의 이론적 지혜를 통해 현대 디지털 게임 예술에 동양적인 미적 경험을 제공하고 게이머가 가상 공간에서 적자심을 회복하도록 안내하며 꿈과 같은 이상적인 자연 환경을 수영한다.

2. 게임 내부공간, 두루마리 그림 표현법 참고

중국 산수화는 '가능성', '가망성', '가망성', '가망성', '가망성', '가거성'을 중시하는데, '도원 깊은 곳에 사람이 있다'는 세계 속 두루마리 그림의 표현 형식은 이러한 '가망성'의 개념을 반영한다. '유'는 강조된 '와유'의 관념으로, 진산수에서 자신이 느낀 감정을 되새겨 비단 위에 그린 구체적인 형상으로서, 다시 말하면 중유와 같다. [19]두루마리 그림은 중국화의 가장 대표적인 회화 형태 중 하나로, 볼 때 펼치면서 접어야 하며, 마치 천천히 움직이는 영화 장면처럼 시각적 연속성이 있고, 화면 내부 공간도 시간적 특성이 있다. 미술사학자 무홍은 그의 저서에서 손권에 대해 명확한 변별을 하였다: 손권화는 가로 구도, 높이가 매우 좁고 길이가 매우 긴, '권'의 형식, 그림을 제작할 때와 그림을 감상할 때 '점점 전개'되는 과정의 네 가지 특징을 가지고 있다. [20] 이러한 특징들로 인해 중국 고대 문인화가들은 침대 머리맡에서 편리한 자세로 그림을 정관하고, 손의 참여로 두루마리를 단락적으로 감상할 수 있으며, 이러한 방식으로 한순간에 그림 속 중산수를 온전히 볼 수 없는 방식은 자연산수를 바라보는 진정한 '유(遊)'를 재현하는 것과 같으나, 진산수를 유람하는 느낌과는 달리 허실이 뒤섞인 체험은 보는 이로 하여금 상상과 연상의 시적 경지로 가득 차게 한다.이 때문에 두루마리 그림은 중국 고대 문인화가들이 와유(臥遊)를 체험하는 중요한 회화 형태다.

1) 롤 형태의 표현

'도원 깊은 곳에 사람이 있다'는 가로판 게임으로 설계되지는 않았지만, 게임 내부 공간에는 나산 정상부를 중심으로 왼쪽, 오른쪽, 아래쪽에 각기 다른 기능을 가

진 건물과 공터가 여러 개의 식재 또는 놀이 공간으로 구분되어 있다. 하지만 두루마리를 '좁은 긴 영상'이라는 구도적 정의로 나눈다면, 휴대전화 화면의 디자인은 가로형 두루마리가 보여주는 가시영역으로 논의될 수 있다.



그림 2. 게임 전체와 휴대폰 화면 표시 영역
Figure 2. Game Overview and Mobile Screen Display Area

'도원심유인가'의 게임 공간은 완전한 산수화면으로 설계됐지만, 모바일 화면의 크기 때문에 게이머들이 게임 내 사물을 움직일 때마다 부분적인 화면만 볼 수 있다(그림 2).게임은 중국 산수화의 투시 시점과 유사한 조감 시각을 사용한다.게임 내 주인공은 플레이어의 클릭을 따라 움직이며 플레이어의 시야가 흐르는 게임 내부 공간으로 연결된다.일부 동작을 할 때 주인공의 걸음걸이를 기다려야 할 정도로 게임 리듬이 느려지고 화면이 움직이는 동안 단편적이다.주인공의 발걸음을 안내하는 몰입감 있는 설정 덕분에 놀이공간은 사용자의 시각적 연속성에 따라 움직이며, 그림 액자의 움직임에 따라 산수도 사방으로 확장된다.휴대전화 화면의 특징 크기 때문에 전체를 한 눈에 볼 수 없고, 마치 두루마리 그림을 보는 것처럼 한 구역을 지날 때마다 보고 또 보고 또 보고 또 보고, 한 구절을 펼쳐 접는 두루마리 그림을 감상하는 것과 같다.따라서 휴대폰 화면에서 이동 및 시야각 전환 시 보여지는 제한된 시야는 사실상 두루마리 그림이 '점점 펼쳐지는' 관조 체험과 같다.

이런 여행관은 운동성을 띠고 있다.'도원 깊은 곳에 인가가 있다'는 두루마리 그림 같은 표현으로 게임 공간을 연속성 있는 산수화 두루마리로 디자인해 게임 화면의 유동성을 강조했다.놀이공간의 이동은 마치 산수화 두루마리가 점차 전개되어 플레이어와 게임의 상호작용을 연속성을 갖게 하며, 이러한 연속적 '놀이'의 의경도 플레이어의 화면에 대한 시각과 심리적 리듬에 따

어에 게임 '질서'에 대한 통제감을 줄 수 있다. 게임 제작자가 설정한 기본 규칙을 기반으로 플레이어는 자신만의 비즈니스 질서를 확립할 수 있고 플레이어는 게임 세계의 주인이 될 수 있으며, 이것이 플레이어가 일반적으로 시뮬레이션 게임을 운영하는 것이 현실 사회의 규칙을 피할 수 있는 효과적인 방법으로 간주되는 이유입니다.와유(畝遊)는 중국 고대에 비신체적 공간 변위를 위한 감상활동으로 여겨졌는데, 실제로 이런 활동은 관람객의 참여 외에도 화가 본인에게도 중요한 '유유'관이다. 따라서 창작자가 되는 것은 '와유'의 중요한 참여 방식이다.<도원 깊은 곳에는 사람이 있다>는 플레이어가 크리에이터가 될 수 있는 기회를 제공한다.'도원심유인가'는 대규모 모의 경영 게임에서 흔히 볼 수 있는 경영 건물을 스타일화했을 뿐만 아니라 중국 전통 산수화의 불상을 디자인하여 조경 배치 모듈로 도입했다. 이 산수와 건축 모듈은 중국 전통 회화 양식에서 탈바꿈한 것으로 게임 내부 공간을 미화하고 플롯을 잠금 해제하는 '쾌적함' 수치 기능만 제공해 게이머들이 자유롭게 배열하고 조합할 수 있도록 했다(그림 3).

'도원 깊은 곳에 사람이 있다'에서 게임 건축의 모듈러 미술은 게임 속 중국화의 주제와 완벽하게 맞아떨어져 게임 내부 공간의 주제적인 산수와 잘 어울린다. 이는 플레이어가 건물 배열을 할 때 창작적인 '퍼즐'을 하는 것과 같으며, 플레이어가 배치한 각 모듈은 인접한 모듈과 융합할 수 있고 전체적으로는 돌출되지 않는다는 것을 의미한다. 게임 제작자들은 가능한 한 모듈 이미지를 중국화 구도법적으로 디자인하고, 앞뒤 가림막 사이로 굴곡진 공간 흐름을 시각적으로 표현해 '허'한 곳의 기운이 자유롭게 흐르고, 조합 시에도 위화감 없이 조화를 이루며, 산수화의 '경영 위치'를 게임 공간 내부에 확실히 구현했다. 게다가 게임 제작자들은 플레이어가 더 쉽게 '퍼즐'을 할 수 있도록 플레이어의 모듈에 방향 변화와 업그레이드가 가능한 다양한 형태를 제공한다. 이 외에도 게이머들은 게임 내 조건전 등을 통해 자신이 디자인하고 배치한 게임 내부 공간을 하나의 작품으로 전시한다. 게이머들은 더 이상 게임 수치 경영에만 국한되지 않고 게임의 일부 목표를 개인 창작 전시에만 집중할 수 있다.

상호작용성은 게임의 근본적인 속성이다.[22] 게임의 상호 작용이 게임 제작자가 영감을 줄 수 있는 범위를 넘어서면 플레이어는 참여자에서 창작자로의 신분 변

화를 달성했다. 따라서 '도원 깊은 곳에 사람이 있다'에서 플레이어는 '와유'라는 이중적 신분 경험을 얻었다고 볼 수 있다.창작자로 '와유'를 할 때 게이머의 주관적인 생각은 창작행위와 함께 무아지경에 빠졌고, 주관과 놀이세계의 산수공간은 몰아일체의 심리적 체험에 이르렀다.고대 화가는 붓을 휘둘러 종이에 산수를 그려 세계 본체에 대한 인식을 그려냈고, 현대 게이머들은 놀이공간에서 고정된 산수 블록을 조합해 붙여 자연 본체에 대한 창작활동에 직접 참여할 수 있다.플레이어가 스스로 설정한 게임 공간 질서를 통해 개인의 욕구를 표현하면 게임은 하나의 도화지가 되고, 플레이어 자신이 개인의 경험과 심리적 인식을 통해 창조한 산수화 두루마리를 그린다.

V. 결 론

비디오 게임이 급속하게 발전하는 오늘날 문화와 비디오 게임의 관계는 이미 떼려야 뗄 수 없는 관계입니다.사상과 문화를 전파하는 수단으로서 비디오 게임은 문화적 개념과 이데올로기를 구현하는 매개체가 되었다. 이 기사는 중국 산수화의 '와유' 관점에서 시작하여 중국 전통 회화의 미적 지혜가 현대 비디오 게임 미디어에서 새로운 표현 형식을 얻는 방법에 대해 논의한다. 사례 게임 '타오위안 깊은 곳에 사람이 있다'의 분석을 통해 우리는 중국 전통 회화의 이론적 개념이 게임의 시각적 표현, 공간적 표현 및 플레이어 정체성의 변화에 통합될 가능성을 발견했다.

비록 현재의 빠른 생활 방식에서 '와유'의 의미는 예전과 달라졌지만, 플레이어는 옛사람들처럼 산수화 두루마리 속에 몰두하고 정신을 집중하여 몸과 마음을 가라앉혀 유유하는 초연한 정신 상태로 산수의 길을 얻기는 어렵지만, 디지털 시대의 미디어에서 '와유' 이론의 현대 해석을 탐구할 필요가 있다.도원 깊은 곳에는 가족이 있다'의 탐색적 디자인은 전통적인 회화 이론이 디지털 게임 구성에 가능성과 새로운 방법으로 나타날 수 있음을 보여주었다. 게임이 특정 문화의 언어 기호와 심미소를 대량으로 사용할 때, 우리는 이 게임이 이미 가상의 디지털 공간에서 그 문화적 맥락을 구현했다고 말할 수 있을까?이 과정에서 플레이어는 수동적인 문화 체험자일 뿐만 아니라 능동적인 문화 상황 구축자이기도 한다. 게임 시나리오에서 탐색 및 상호 작용을

통해 플레이어가 참여하고 협력하여 이 특정 문화 경험을 형성하는 것도 게임의 문화적 맥락의 일부가 되었다. 이 문화적 맥락이 지역 범위에 뿌리를 내릴 때 플레이어는 종종 직접적인 문화적 정체성과 몰입적 감정 경험을 쉽게 얻을 수 있다. 향후 연구가 세계화를 배경으로 전통 예술 이론의 교차 문화 교류와 현대적 응용을 더욱 탐구하고 뉴미디어 시대에 나타난 다차원적 모습을 탐색하며 전통 예술 개념의 발전을 위한 새로운 가능성을 제공할 수 있기를 바란다.

References

- [1] Data from the 2023 Korean Game White Paper published in January 2023 by the Korea Creative Content Agency
- [2] Shen Yue. Song Shu·Volume Eight [M]. Beijing: Zhonghua Book Company, 1974, pp. 2278-2279.
- [3] Xu Fuguan. The Spirit of Chinese Art [M]. Guangxi Normal University Press, 2007, pp. 177-178.
- [4] Niu Qing. "From 'Lying Travel' to 'Four Wilds': The Origins of Landscape Painting" [J]. Journal of Lanzhou Education Institute, 2015, 31(07): 51-52.
- [5] Zhang Manman. "Analysis of Zong Bing's 'Lying Travel'" [J]. Art Grand View, 2021, (25): 52-53.
- [6] Sun Li. "The Disappearance of 'Lying Travel': The Reconstruction of the 'Mind's Eye' of Modern Literati by Urban New Media" [J]. Journalism & Communication Studies, 2023, 30(04): 98-112+128.
- [7] Peng Yafen. "Comparative Analysis of Ancient and Modern Views on 'Lying Travel'" [J]. Collection and Investment, 2023, 14(07): 161-163.
- [8] Liu Changkang. "Lying Travel: A Turning Point in the Creative Ideology of Landscape Painting" [J]. Artworks, 2019, (06): 64-67.
- [9] Tian Xiaofei. Traveling in Spirit: Early Medieval and Nineteenth-Century Chinese Travel Writing [J]. Beijing: SDX Joint Publishing Company, 2015, p. 53.
- [10] Hölltä L. "Effects of Art Styles on Video Game Narratives" [J]. Computer Science, 2018, pp. 58-64.
- [11] Wang C, Mondier S, Duraisamy P. "Art is Key to the Success of a Modern Game" [C]//2019 10th International Conference on Computing, Communication and Networking Technologies (ICCCNT). IEEE, 2019: 1-4.
- [12] Šisler V, Švelch J, Šlerka J. "Global Digital Culture | Video Games and the Asymmetry of Global Cultural Flows: The Game Industry and Game Culture in Iran and the Czech Republic" [J]. International Journal of Communication, 2017, (11): 23.
- [13] Lin Xinshan. "Construction of Ink Style in Mobile Game Art Design" [J]. Journal of Cultural Studies, 2016, (12): 112-114.
- [14] Tan Sihui. "Research on the Application of Chinese Traditional Cultural Elements in Game Art" [J]. Cultural Industry, 2023, (09): 67-69.
- [15] Eleanor. "The Aesthetic Transformation of Contemporary Art" [J]. Art Panorama, 2014, (03): 39-49.
- [16] Xu Yingyun. "The Impact of Video Game Aesthetic Expression on Player Experience: A Case Study of Interaction Bias and Role-Playing" [J]. Southeast Communication, 2020, (08): 93-96.
- [17] Daniel Bell. The Cultural Contradictions of Capitalism [J]. Jiangsu People's Publishing House, 2012, p. 440.
- [18] Feng Dong, Fu Yu, Xue Yong. "Research on the Application of National Cultural Elements in Video Game Visual Art Design" [J]. Journal of Ningxia University (Humanities & Social Sciences Edition), 2010, 32(01): 209-211.
- [19] Guan Kekuo. Research on the Spatial Representation of Handscroll Landscape Paintings in the Song Dynasty [D]. China Academy of Art, 2014, p. 5.
- [20] Wu Hong. Double Screens: The Medium and Representation of Chinese Painting [M]. Shanghai People's Publishing House, 2009, p. 47.
- [21] Li Hui. "A Compilation of the Influence of Taoist Culture on Chinese Painting" [J]. Art Garden, 2012, (05): 99-100.
- [22] Ye Linghong, Tan Xuelian. "The Application and Significance of Traditional Cultural Elements in Chinese-Style Indie Games" [J]. Packaging Engineering, 2019, 40(24): 144-149+163.