中国元素在国外RPG游戏角色造型中的应用分析

- I. 서론
- II. 연구대상의 선정
- III. 연구분석
 - 1. 만주족 의복
 - 2. 한족 의복
 - 3. 관련분석
- IV. 결론
- 참고문헌
- ABSTRACT

이원정, 税琳琳¹⁾

초 록

최근 몇 년간 전세계 게임시장에서 중국 게임 시장의 시장 점유율이 크게 확대되고 있고, 미국, 일본, 한국 등 게임 수출대국은 이를 겨냥하여 중국적인 요소를 발굴하여 세심한 수출전략을 추진해왔다. 이러한 연구배경을 토대로 본 논문은 미국, 일본, 한국의 주요한 게임 캐릭터를 분석하여 중국의 전통문화 요소에 대한 경험적인 분석을 제공하는데 목적이 있다.

본 연구자는 미국, 일본, 한국의 RPG게임을 선정하여 캐릭터가 갖고 있는 중국적인 요소에 대한 내용분석을 실시하여 기존 게임회사들이 게임 개발에 있어 중국적인 요소들을 어떻게 사용하여 왔는가를 고찰하였다. 동시에 중국인 게임 유저에 대한 설문조사를 실시하여 중국인 유저들이 선호하는 중국적 요소를 분석하였다. 주된 분석 결과는 내용분석과 설문조사가 다소 상반되게 나타났다. 특히 미국, 일본, 한국의 RPG 게임회사들은 한족의복보다는 만주족의복을 사용하는 비율이 두드러지게 나타났으나, 중국인 유저들의 실질적인 중국 스타일의 식별도와 미관정도의 평점은 한족 의복이 훨씬 높게 나타났다. 뿐만 아니라 중국 문화를 보다 심도 있게 사용하는 게임 캐릭터배경에 중국인 유저들은 더 많은 호감도를 보였다.

따라서 단순히 중국적인 요소를 가미하는 기존방식에서 탈피하여 게임 개발단계에서부터 보다 유저 친화적인 중국적 요소에 대한 응용과 선택적인 고려가 필요하다.

주제어 : 중국적인 요소, RPG게임, 게임 캐릭터, 미국 게임, 일본 게임, 한국 게임

1) “北京市英才计划”资金资助项目

摘要

近年来随着中国游戏市场份额在全球游戏市场中的扩大，美、日、韩等游戏输出大国都开始越来越重视挖掘中国元素。文章着重选取了美日韩RPG游戏中具有中国元素的代表性角色，进行内容分析和调查研究，并按满服和汉服两种形制总结了美日韩RPG游戏在角色造型中运用中国元素的特点与规律，发现在美日韩RPG游戏作品中满服的比例超过了汉服。

但文章随后在中国玩家中进行了问卷调查，结果显示中国玩家对汉服中体现出的中国风识别度和美观度评分比满服高，而且有着深厚中国文化背景的角色也更加受到中国玩家的青睐。

文章中详细分析了满服和汉服如何体现中国风的方法，以期游戏设计者合理有效地运用中国传统文化元素提供借鉴和参考。

关键词：中国元素，RPG游戏，角色设计，美国游戏，日本游戏，韩国游戏

I. 引言

目前，中国被世界公认为“最具有发展前景的游戏市场”，游戏市场规模庞大，甚至远超日本。以韩国为例，韩国游戏产业报告的数据显示，2013年韩国游戏出口最多的国家是中国，占整体的33.4%，其次为日本、东南亚、北美、欧洲，比例分别为20.8%、18.8%、14.3%与8.9%。²⁾ 因此国外游戏行业为了扩大其市场盈利规模，纷纷出现了“中国热”，中国的服饰，人物形象，古代建筑等成为国外主流RPG游戏制作公司的常用元素。

所谓“中国元素”，与中国传统文化是分不开的。中国传统文化是指中华民族共有的、以儒家思想文化为基线的、涵盖其他各种不同思想文化内容的有机构成体系。而从传统文化中吸取出有代表性的东西

2) 《2014韩国游戏白皮书》，韩国文化体育观光部和韩国数位振兴院发行，2014，pp.626-628.

我们就可以称之为传统文化元素。³⁾

国外RPG游戏中的中国元素可以表现在诸多方面,但总结起来可归纳为游戏角色和游戏场景这两个大的方向。游戏角色主要以人物形象、服装为中国元素的主要表现形式,场景主要以殿堂、普通房屋、园林为中国元素的主要表现形式。由于篇幅有限,本文涉及的中国元素则是指狭义的中国元素,即是在RPG游戏设计中所运用到游戏角色上的具有中国特质的文化元素,例如:服装、发式、纹样等。

主研究人(2012)是从已有的中日美三国经典动画中选取了具有代表性的动画角色造型进行图片的文本分析,并总结得出中国元素在中日美三国动画角色造型中满服的运用逐渐增多,并成为中国元素的代表之一,且可运用的动画题材类型范围较汉服要广。本研究是针对游戏领域当中,中国元素在美日韩三国游戏角色造型上如何进行运用的后续分析研究。

文章通过采用内容分析和调查研究的方法,首先对中国元素定义进行归纳总结,参考古代中国服饰、纹样等图鉴,将中国元素进行分类,并收集国外主流RPG游戏作品的典型案例对中国元素的应用方式;其次,通过问卷调查,反馈分析中国玩家对国外典型RPG游戏角色的接受程度,寻找总结可供参考的创作经验和规律。

II. 研究对象的选择

文章选取了美国,韩国,日本等当今世界主流游戏大国的RPG作品进行分析,因为这三个国家的游戏传播面广,中国市场是重要的考虑因素,因此游戏中的中国形象和中国元素较多且具有一定代表性,其生产的游戏在中国也拥有广大的玩家基础。文章选择两类角色进行研究,一类是游戏的故事背景发生在中国,或是根据中国的名著进行改编创作,例如《真·三国无双》,另一类在游戏则有它自己的故事体系和背景,但其中有一些中国风格装扮的人物,或者这些角色本身就是中国人。例如《魔兽世界》和《剑灵》中“中国人”的角色,这样

3) 张欣,《中国传统文化元素在游戏角色造型设计中的应用性研究》,长春工业大学,设计艺术学,2013,硕士,pp.9.

确保在中国元素的运用上更加还原中国文化。

通过归纳这些被游戏玩家熟知的国外RPG游戏里所塑造的“中国人”形象，对角色的衣着服饰对比，可以总结国外RPG游戏中塑造游戏角色的特点。具体选择的角色如下：

游戏出产国	游戏名称	角色
美国	《魔兽世界》系列	吴平、沈刚诚、熊猫酒仙熊猫武僧
	《暗黑破坏神3》	武僧
	《英雄联盟》	孙悟空
韩国	《剑灵》	女剑士、拳师、气功师
	《永恒之塔》	战士、法师
	《龙之谷》	弓箭手、舞娘
日本	《大航海时代4》	李华梅
	《真·三国无双》	蔡文姬、貂蝉、吕布、关羽

表 1. 美、日、韩代表性RPG游戏及游戏角色选择

III. 研究分析

RPG游戏中表现中国元素的服装种类与样式繁多，根据剧情，角色有古代、现代、奇幻、武侠等多种着衣风格，总结归纳可分为两大类，即满服与汉服。

1. 满服

满服指的是中国满族的传统服饰，又可称为旗装，满语称“衣介”。它曾以浓郁的骑射民族特色和独特的装饰风格，在中国的服装历史上独领风骚三百年。⁴⁾从衣冠、发型、服饰、配饰等方面来看，

4) 徐海燕，《满族服饰》，沈阳出版社，2004.7，pp.1.

满服大致为如下的设计。

衣冠	分为单、夹、皮、棉四种。女子穿长及脚面的旗装，或外罩坎肩，男子穿长袍、大褂、长衫。
发型	两把头 一字头 大拉翅 燕尾 辫发
帽冠	瓜皮帽 官帽
配饰	荷包 护甲 朝珠 玉佩 耳饰
纹样	旗装纹样多以写生手法为主，龙狮腴麟百兽、凤凰仙鹤百鸟、梅兰竹菊百花，以及八宝、八仙、福禄寿喜等都是常用题材。
颜色	黄色是皇家独尊之色，民众忌用。但相较于汉服而言满服色彩鲜艳复杂，用料等花色品种多样，喜用对比度高的色彩搭配。王宫旗装用色明朗、强烈、艳丽，平民则以灰暗颜色为习俗。

表 2. 满服的整体设计

各国游戏中通常较好地保留了满服的主要特征，可以描述出游戏中满服男装与女装的大致样式。如图所示：

图 1. 满服女装(来源：樱花大战)和男装(来源：步步惊心)的典型样式

1) 满服中的女装设计

游戏中满服体系的女性角色着装通常是以旗袍为主，旗袍元素经常被国外游戏公司用于RPG游戏制作中，例如：韩国《剑灵》、《龙之谷》、《永恒之塔》、美国《魔兽世界》、日本《真·三国无双》等均有身穿“旗袍”的女性角色。

旗袍的特征之一是不显露形体，特别是后期，宽大平直，袍内着长裤；其特征之二是旗袍面料厚重，多提花，装饰繁琐；其特征之三是旗人之袍等级分明，制度浩繁，是一种等级身份的标志⁵⁾ 旗袍中常用的领型、扣型等款式如下。

领型	开襟	扣型	袖型	摆型	滚边
一般领、 企鹅领、 凤仙领、 无领 、水滴领 、竹叶领 、马蹄领	斜襟、中 开襟、半 圆襟	一字扣、 凤尾扣、 琵琶扣、 蝴蝶扣、 单色扣、 双色扣	无袖、削 肩、短袖 、七分袖 、长袖、 窄袖小、 喇叭袖、 马蹄袖、 反摺袖	宽摆、直 摆、 A字摆、礼 服摆、鱼 尾摆、前 短后长、 锯齿摆	双滚、单 滚

表 3. 满服女装的旗袍设计

下面以《剑灵》中的部分角色为例来具体分析旗袍元素在游戏中的运用：

《剑灵》的人物造型和服装样式秉承“突显东方女性曲线美”的理念，以旗袍为主要设计元素之一与现代流行服饰相结合设计出各式各样符合东方人审美观的服饰。如图所示：

5) 徐海燕，《满族服饰》，沈阳出版社，2004.7，pp.9-10.

图 2. 满服女装旗袍的表现形式 (来源：剑灵)

由上图可以看出游戏《剑灵》旗袍的设计强调突出的是女性的曲线美，这是现代人对服饰的审美要求。所以游戏中成年女性旗袍均为塑身型。并添加了丝袜、羽毛等现代时尚的元素，让玩家感受得到现代时尚的气息，但也保留了传统旗袍的明显特征。

2) 满服中的男装设计

满服体系中男子以袍、褂、袄、衫、裤为主。⁶⁾男性满服有最基本的两种造型分别是马褂、马夹、长裤和长褂、长裤，如图所示。且国外RPG游戏中男性角色的着衣马褂多于长衫，美国《魔兽世界》中熊猫酒仙和熊猫武僧均身穿马褂，韩国《永恒之塔》、《剑灵》中的男性角色的着装也大多是马褂。通常马褂更适用于武士、剑士的角色，而长衫则适用于书生、商人的角色。

马褂 (来源：魔兽世界) 长褂 (来源：剑灵)

图 3. 满服男装中的马褂和长衫

6) 华梅、戢范，《服装艺术教育》，人民出版社，2008.10，pp.69.

2. 汉服

RPG游戏中除满服外，另一个通过游戏服装来体现中国元素的服饰是汉服。汉服，又称汉衣冠，中国汉族的传统服饰，是从黄帝即位（约西元前2698年）至明末（公元17世纪中叶）这四千多年中，以华夏礼仪文化为中心，通过历代汉人王朝推崇周礼、象天法地而形成千年不变的礼仪衣冠体系。⁷⁾从衣冠、发型、服饰、配饰等方面来看，汉服大致的设计如下：

1) 衣冠

衣冠是汉族服饰的重要部分之一，汉服衣冠的形制与特征如下。

形制与特征			
汉服主要是由衣衫、裙、裤、袍组成，形制有：		主要款式	制衣主要特征
衣裳制	上衣下裳（裙）搭配，主要为女装	各式襦裙、祭服等	衣领有交领、圆领、对襟直领等衣襟为右衽，衣袍用衣带、隐扣结系，衣袖长短宽窄皆有
衣裤制	上衣下裤	短打、中衣裤	
衣裳连制	衣裳分裁再相连的长袍，也称深衣制	曲裾袍、直裾袍	
通裁制	上下一体裁剪的长袍	道袍、圆领袍等	
各种罩衫单衣		披风、半臂等	

表 4. 汉衣冠的整体特征

2) 发型

男子成年之后都把头发绾成发髻盘在头上，以笄固定。男子成人行

7) 汉式服装，百度百科，<http://baike.baidu.com/view/11808449.htm?fr=aladdin>

冠礼常常戴冠、巾、帽等，形制多样。女子发髻也可梳成各种式样，已婚妇女及笄，并在发髻上佩带珠花、步摇等各种饰物，鬓发两侧饰博鬓。⁸⁾如图所示：

图 4. 汉服中的发型（来源：真三国无双）

3) 配饰

汉族人装饰还有一个重要特征就是喜饰玉佩玉，玉在中国传统文化里有着不可替代的作用⁹⁾，其他配饰还有如蔽膝、披帛、袜、帔、革带、玉带、鈬、腾蛇等。值得一提的是以汉服着装为主要的角色在腰带上的设计要注意，汉服的腰带可以分成两大类，一类以皮革为之，古称“鞶革”，或称“鞶带”。一类以丝帛制成，古称“大带”，或称“丝绦”。女子或书生一般多系丝带，男子尤其是武将一般多系革带。

4) 汉服基本色

古代服饰的用色一直被用来作为区别官位高低，身份尊卑贵贱的象征，品色制度则代表每个人的位置。例如在历史上金黄、明黄和赭黄等色彩为皇族服饰专用，成为尊贵、权力的象征，平民百姓的服饰中鲜有黄色出现¹⁰⁾。但是秦始皇时，崇尚黑色，秦朝皇帝的服饰均以黑色为主。

因此在游戏中运用到汉服元素要注意。不同的角色类型需要运用不同的色彩来衬托角色的身份。不同角色类型使用的颜色大致可以归纳如下：

8) 汉式服装，百度百科，<http://baike.baidu.com/view/11808449.htm?fr=aladdin>

9) 戚琳琳《古代配饰》，时代出版传媒股份有限公司黄山书社，2012.8，pp.48-51.

10) 江南、谭雅丽，《符号中国：旗袍》当代中国出版社，2008.8，pp.53.

皇帝	贵族	大臣	少年	少女	贫民
黑色 (秦朝) 明黄色、 赤色、 朱色	紫色、 红色	青色、 绿色 深红色、 棕色	红色、 蓝色、 白色	黄色、 红色、 粉色、 蓝色	黑色、 白色、 灰色、 褐色

表 5. 汉服中的色彩与角色身份的关系

3. 相关分析

首先，满服的设计比汉服在内容上要丰富，包括配饰、道具、纹样等等造型多变，但满服与汉服这两个元素又常会出现在同一个游戏角色的造型设计上，或以满服元素为主汉服元素为辅，或反之以汉服元素为主满服元素为辅。如下图所示：

图 5. 满服和汉服结合的游戏角色设计

蔡文姬的造型设计整体是以汉服元素为主，其中典型的汉服元素有翘头履、二胡、丝绦（腰带），并以少许的满服元素做点缀效果，角色上半身的设计是满服的旗袍元素。貂蝉的着装也是满服与汉服两种元素相结合，其中貂蝉的发型是汉服元素中典型的飞仙髻，角色的配饰有汉服中女性的披帛，在着装上的设计仍是满服的旗袍元素。

其次，游戏设计角色中，少年、商人、剑士一般以满服形象出现，少女、书生一般以汉服形象出现。

值得一提的是除了中国的服饰外，国外RPG游戏中运用到很多

抽象的中国元素，典型的有中国功夫、龙、熊猫。以熊猫为例，美国RPG游戏《魔兽世界》中有熊猫武僧、熊猫酒仙、熊猫坐骑，韩国游戏《剑灵》中也出现了灵族黑白熊猫等，中国熊猫的形象作为中国元素的抽象代表频频出现在广大玩家的视野中。

对美日韩三国来说，在运用中国元素上各有特点。美国对中国功夫情有独钟，所以“中国功夫”这一元素常会出现在角色造型的设计上，通常都会把“中国人”设定成一个会中国功夫的人物形象，并且大多会以NPC，少年（少女），僧人这样的角色类型出现，这些角色在塑造时的相貌、服装或动作通常以李小龙，李连杰，成龙等中国著名的功夫明星为创作原型。例如《魔兽世界》熊猫武僧、吴平、沈刚诚等。

日本RPG游戏的“中国味”很浓郁。可见中国文化对日本的影响，甚至游戏的故事背景都是取材于中国，尤其崇尚中国唐代、汉代文化，所以角色的着装大多是以汉服为主。

韩国RPG游戏的角色着装常常与现代时尚紧密结合，在加入中国元素的同时对角色的服装进行还原与创新。

要注意的是表现中国元素种类繁多，以服装为例，部分服饰的造型复杂，例如服饰上的纹样，发髻复杂的装饰等等，因此不能过于追求将复杂的花纹充满整个画面，来体现中国元素，中国元素应该遵循还原与创新、取舍与组合的原则。

4. 中国玩家对国外RPG游戏角色接受程度的调查

为了研究国外RPG游戏角色在中国元素应用上的成效，文章对中国主流的游戏玩家进行了一次问卷调查。根据多玩游戏与易观国际联合发布的中国游戏玩家的主要年龄分布数据显示：中国网络游戏用户群体以16-28岁为主要群体，约占到了整个网络游戏玩家的90%以上，其中小于25岁的游戏玩家占比例最大¹¹⁾。所以此次调查随机选择了50名16到25岁之间的游戏玩家进行调查。

调查内容是选取10个带有中国元素（以着装为主）国外RPG游戏中

11) 《中国网络游戏用户行为调研2013》，多玩游戏/易观国际，2014.8

的角色进行评分，这十个角色分别是《魔兽世界》熊猫武僧、吴平《暗黑破坏神3》武僧、《英雄联盟》孙悟空、《剑灵》拳师、剑士、《真·三国无双》蔡文姬、关羽、貂蝉和《大航海时代4》李华梅。每个角色有五个评分维度，分别是{1}角色整体美观程度；{2}角色着装与游戏故事背景的匹配程度；{3}角色着装与角色个性的匹配程度；{4}角色着装的中国风识别度；{5}角色着装与游戏背景以及人物性格的整体合理度。评分标准分成四个档次0-20,20-60,60-80,80-100

调查结果如图所示：

图 6. 中国玩家调查结果

经过对RPG游戏玩家的实际调查发现，汉服更能引得中国玩家的关注，角色着装的中国风识别度汉服比满服普遍较高。例如游戏《真·三国无双》中蔡文姬、貂蝉和关羽，玩家在问题1角色整体美观程度以及问题4角色着装的中国风识别度普遍比其它游戏的得分高。

背景故事的选择影响玩家的选择（故事情节取材于著名的历史，影视，小说往往会具有事半功倍的效果，因为这时玩家会对游戏背景故事了如指掌，对英雄的人物也会有较高的情感认同。比如，游戏以三国背景为题材的最成功例如《三国志》《真三国无双》等游戏都极受到玩家的广泛欢迎。

IV. 结论

文章以游戏角色造型设计为视角切入,分析中国元素在国外主流RPG游戏上的运用。游戏角色的着装可以分成两种形式即满服与汉服,两者都是专属于中国的古代服饰造型,国外RPG游戏中角色服饰基本上还是延续了古代中国的造型。但分析发现游戏角色的着装满服的比重大于汉服,游戏角色的服装主要是以满服为主。在服装的造型、样式、配饰以及纹样方面,满服比汉服丰富多变。但从中国主流玩家的识别度和认可度来看,汉服却比满服赢得了更多关注,有着中国深厚历史文化背景的游戏角色也更受到玩家的普遍欢迎。

本文从已有的国外经典RPG游戏中选取的具有代表性的游戏角色进行分析,可能会与实际的RPG游戏制作有一定的出入。但文章希望通过分析总结中国元素在国外主流RPG游戏创作上的特点与规律,为游戏设计者提供借鉴,有利于对中国传统文化元素进行有效运用。

参考文献

- 华梅、戢范,《服装艺术教育》,人民出版社,2008.10
- 江南、谭雅丽,『符号中国:旗袍』,当代中国出版社,2008.
- 戚琳琳,『古代配饰』,时代出版传媒股份有限公司黄山书社,2012.
- 徐海燕,《满族服饰》,沈阳出版社,2004.7
- 韩国文化产业振兴院,『2014韩国游戏白皮书』,韩国文化体育观光部和韩国文化产业振兴院发行,2014.
- Lee, Won-Jung,「中日美三国动画角色造型的中国元素运用研究」,中国传媒大学 广播电视艺术学 博士学位论文(2012, 10).
- 多玩游戏/易观国际,“中国网络游戏用户行为调研2013”,2014.08.
- 百度百科,汉式服装,
<http://baike.baidu.com/view/11808449.htm?fr=aladdin>,
2014.10.15.

ABSTRACT

Chinese Elements in RPG Game of USA, JAPAN, and KOREA

Lee, Won-Jung · Shui, Lin-Lin

As the market sheare of the Chinese game market across the world has been largely expanded over a decade, big game exporters of USA, Japan, Korea have developed Chinese factors and promoted export strategies, that target China.

The Purpose of this study is to analyze the popular game characters of USA, Japan and Korea in order to provide empirical analysis of traditional Chinese elements applied in existing games. The RPG games in USA, Japan and Korea were selected for the contents analysis of the Chinese elements to show how the existing game companies used Chinese elements.

The main findings of the research from survey data are rather inconsistent with the content analysis. In particular, all the RPG game companies of USA, Japan and Korea showed a remarkable ratio of using Manzu clothes more than Hanzu clothes. But, the preference of real game users on the Manzu style were lower than Hanzu style. Moreover, Chinese users showed more preference of the game character background that users more deepen Chinese culture.

We suggest that applying Chinese elements need to be more selective based on real user' s demand.

Key Word : Chinese elements, RPG game, Game character, USA game, Japanese game, Korean game

Lee, Won-Jung
성공회대학교 디지털컨텐츠학과 교수
(152-716) 서울특별시 구로구 연동로 320
Tel : 02-2610-4300
wonjlee@skhu.ac.kr

Shui, Lin-Lin
Professor, Animation School, Communication of University of China
(100024) NO.1 East Ding Fuzhuang street, ChaoYang District, Beijing, CHINA
Tel : 86-138-0122-5012
cucsll@126.com

논문투고일 : 2015.04.29.
심사종료일 : 2015.05.21.
게재확정일 : 2015.05.30.