

## 게임 캐릭터의 조형성에 관한 연구

### A Study On the Formative Of The Game Character

오현주  
청강문화산업대학교

Oh Hyun-Ju  
Chungkang College of Cultural Industries

#### 요약

디지털 시대를 맞아 21세기의 가장 주목받는 산업인 문화산업 중에서도 대표적인 게임산업은 최근 어느 때보다도 관심도가 높아지고 있다.

이러한 게임산업에 있어 게임 캐릭터의 역할은 시대에 따라 많은 변화를 가져왔고, 현재 게임 캐릭터는 게임 자체의 성공여부에도 많은 영향력을 미치고 있다.

초기의 게임 캐릭터는 단순히 게임만을 위한 캐릭터로, 캐릭터 자체의 의미는 거의 없었지만 게임산업이 점차 변화를 거듭하면서 게임의 내용과 시나리오 이상으로 게임 캐릭터의 중요성이 인식되기 시작되었다.

따라서 게임의 주인공이라 할 수 있는 캐릭터의 "조형성"은 제품 간에 차별 짓는 중요 요소로서, 게임의 작품성과 상품성을 높이는데 필수적인 요인으로 작용한다.

#### Abstract

Game industry has emerged as one of the most popular sector among the cultural industries in the digital era.

The role of game characters has evolved with the times and today, the characters can even determine the fate and success of the game itself.

In early stage, game character nearly didn't contain the character itself because it was for only game, however its importance has been considered more than the contents and scenario of game as game business has been changing gradually.

Therefore, the "Formation" of the character that is the core of game, is an important factor that can make different products, is playing an essential role for the improvement in work and productivity of game.

## I. 서론

게임이라는 부분에서 보여지는 '캐릭터'들에게는 일반상업성을 띠는 다른 캐릭터들과는 그 의미를 조금 다르게 부여한다. 그리고 그 표현방법에 있어 많은 기술력의 발전으로, 점점 유저들의 요구하는 시각적 요소들은 확대되어지고 있다.

게임의 내러티브적 요소는 게임에 등장하는 캐릭터의 성격적 특성과 행동양태에 의해 다양한 형태로 표

출되는데, 이러한 성격적 특성과 행동양태의 시각적 표현이 바로 게임 캐릭터의 조형성과 연관을 갖는다.

게임이 고부가가치산업이라는 인식의 확산 업계의 경쟁이 치열해 짐에 따라 그래픽적 차별성은 더욱 주목되고 있다.

특히 국내 MMORPG는 많은 발전을 거듭하고 있는 반면, 유사 게임들과 같은 플레이 방식을 사용하고 유사한 스토리와 배경의 사용 등으로 제품간의 차별성을 실질적으로 찾기는 힘들어졌다. 또한 빠른 시

장변화에 대응하기 위해 성공한 게임의 모방사례가 계속 늘어가고 있다.

이러한 현황에서 총체적 종합예술 장르라 할 수 있는 게임의 그래픽이 일반 게이머들에게 미치는 영향은 상당히 크다. 특히 게임의 주인공이라 할 수 있는 캐릭터의 "조형성"은 제품 간에 차별 짓는 중요 요소로서, 본 연구는 게임의 내러티브적 요소로부터 보다 구체적인 조형성의 근거를 끌어내어, 작품에 충실한 캐릭터의 예술적 가치를 드러내 보이고자 하였다.

## II. 게임캐릭터의 정의와 역할

게임에서 보여 지는 캐릭터는 일반적인 캐릭터의 정의와는 뜻을 달리한다. 넓게 보면 게임 상에서 보여 지는 특성화된 인물들, 의인화된 동식물, 움직이는 기계장치 등도 포함하여 게임의 진행을 이루어 나가는데 보여 지는 동적 이미지들은 대부분 캐릭터로 지칭되어진다. 게임 안에서는 게임 진행자의 입장에서 생명력을 부여받는 주인공격의 인물과 이 주인공격의 인물 주변의 게임진행을 도와주는 인물들, 그리고 이 주인공에게 피해를 입히는 모든 개체들도 캐릭터로 지칭 되어진다.

일반적인 의미로서의 게임 캐릭터란 게임 속에 나오는 자기 자신 및 기타 동료와 적 등을 말한다. 보통 게임캐릭터는 그래픽으로 표현되며 게임 유저들은 게임을 풀어나가기 위해서 게임 속에 존재하는 어떠한 객체를 직접 조종하며 게임의 알고리즘을 해석해 나가는 과정에서 일종의 가상현실을 경험 하는 것으로 게임을 플레이 한다. 대부분의 게임 유저들은 게임이 진행되는 동안에 현실과는 다른 새로운 환경을 경험하며 게임은 특수한 합의적 현실로서 순간마다 플레이어의 수행성에 기초해서 진행되는 가상현실적 특성을 보여 준다. 즉 게임 유저들은 게임을 플레이 하며 화면에 디스플레이 되는 캐릭터와 자신을 동일시하게 되는데, 이것은 어떠한 매체보다 강력하다.

이러한 사실은 타셀(J. Tassel, 1994)의 '사이버네

틱 시뮬레이션(cybernetic simulation)' 분류에 의하여 분석될 수 있다. '사이버네틱 시뮬레이션'은 일종의 대화형 시뮬레이션으로서 사용자가 시스템을 구성하는 주 요소가 되며 지능을 갖고 있는 물체로 이루어진 동적 모형의 세계로서 그 대상으로는 인형(puppet)<sup>1)</sup>과 후원자(patron)가 있다. 특히 인형이라고 불리우는 물체는 후원자의 동작에 의해 제어되는데, 이러한 동작은 일련의 감응장치(sensors)로 추적하고, 여러 가지 반응장치로 후원자에게 자신의 반응을 전한다. 게임에 있어서의 감응장치로는 키보드, 마우스, 조이스틱, 조이패드 등이 있고, 반응장치로는 그래픽, 사운드, 동작 발생기 등이 있다.

이와 같이 '사이버네틱 시뮬레이션'에서 후원자와 인형의 관계는 게임에서 플레이어와 캐릭터의 관계로 대치된다.

이러한 현상들은 RPG(Role Playing Game)에서 가장 잘 알 수 있는데, RPG는 타셀의 '사이버네틱 시뮬레이션'에 가장 충실하게도 게임유저에게 일종의 가상신체(virtual body)를 제공하며 가상세계에서 게임 유저 자신이 인형을 통하여 상상의 세계를 모험할 수 있는 기회를 부여해 준다.

즉 게임캐릭터는 일종의 시뮬레이션 속에서 사용자가 인형의 역할을 연기할 수 있게 해주는 매개체이며 사용자는 자신의 캐릭터를 통해 가상현실을 즐길 수 있는 것이다. 예를 들어 유명 RPG '디아블로'나 '리니지'에서도 게임이 시작되면 캐릭터를 선정하고 각 게임별 직업이나 종족에 따른 캐릭터를 선택할 수 있으며 각각의 캐릭터에 따라 사용자는 다른 역할을 맡게 된다.

게임이 기존의 매체인 영화, 만화 등과 다른 점은 바로 관람자의 입장인 3인칭 간접경험이 아닌 1인칭 체험을 하게 되는 것이다. 이것이 바로 수행성에서 오는 게임 고유의 특징이라고도 할 수 있다.

1) 사이버네틱 시뮬레이션에 들어갔을 때 사용자 자신을 나타내는 형상화된 객체를 뜻함.

### III. 게임 캐릭터의 분류

#### 1. 형태에 따른 캐릭터 분류

##### 1) 실비율 캐릭터

실비율 캐릭터라 함은 7~8등신의 캐릭터가 정상적인 실비율 캐릭터라 할 수 있다. 하지만 최근의 여러 게임의 동향으로 볼 때 MMORPG의 장르에서 가장 많은 비중을 차지하는 캐릭터의 비율은 8~9등신이다.

국내의 MMORPG장르에 많은 발전의 계기가 되었던 블리자드사의 "디아블로"게임의 캐릭터는 7~8등신의 캐릭터로서 SD캐릭터가 아닌 사실적이고 새로운 방향의 캐릭터 디자인을 추구하는 계기를 만들어 주었다.

하지만 카메라의 시점과 시스템적인 환경의 제약으로 인하여 기존의 2D 배경화면에서 7~8등신의 캐릭터는 상대적으로 작아 보이기도 하며, 최근 들어서는 플레이어의 대리만족도의 영향과 또 유저의 요구사항이 8~9등신의 캐릭터들 선호하는 경향 때문에 실비율 캐릭터는 조금 과장된 8~9등신 이상의 캐릭터가 많은 비중을 차지하고 있다.

실비율이라고 하지만 실제 인체보다는 작은 얼굴과 긴 다리가 특징인 8~9등신의 캐릭터는 상당히 젊은 연령층에 편중되어 있고 일본식 만화 캐릭터의 영향을 많이 받거나 일부 흥행했던 게임의 캐릭터를 모방하여 독창적이기 보다 유사풍으로 획일화된 느낌도 강하게 나타나고 있다.

##### 2) SD<sup>2)</sup> 캐릭터

SD캐릭터는 2등신 혹은 3등신의 체형을 가진 머리가 유난히 강조된 캐릭터들로, 일본에서 제작된 게임들이 많이 채택해왔다. SD의 특징이라면 커다란 머리, 짧은 팔다리, 역시 짧은 몸통을 들 수가 있는데, 2~3등신부터 3~5등신의 인체 비율을 갖는 캐릭터

가 해당된다.

2~3등신은 MMORPG게임 개발의 초창기에 주로 도트작업으로 제작되었던 캐릭터로서 점점 사라지고 대표적인 게임으로는 '바람의 나라'가 있다.

이러한 비율의 캐릭터는 감쪽하고 귀엽지만 너무나 변형이 심한 캐릭터로서 기능면에서 많은 제약이 따르게 되어 거의 사라지고 있으며 이와 유사하게 조금 비율을 늘린 3~5등신의 캐릭터가 SD캐릭터의 주를 이룬다. 이 또한 일본의 영향을 많이 받은 캐릭터로서 대표적인 게임으로는 '라그나로크' 정도를 들 수 있겠다.

이러한 SD캐릭터는 주로 여성의 유저가 선호하는 캐릭터이기도 한데, 이는 실제 사람의 저 연령층과 유사하여 귀엽고 사랑스런 느낌이 나면서 2~3등신의 캐릭터에서 표현할 수 없었던 여러 가지 캐릭터의 기능이 가능하다는 장점까지 갖는다.

그래서 최근에는 실비율의 캐릭터가 등장하는 게임이라 할지라도 친근함과 사랑스러움이 풍부한 SD캐릭터 형태를 홍보용으로도 다시 제작하여 사용하는 경우도 많이 생기고 있다.



▶▶ 그림1. 실비율캐릭터  
(리니지2)



▶▶ 그림2. SD캐릭터  
(라그나로크)

#### 2. 제작방식에 따른 캐릭터 분류

게임 캐릭터는 제작방식에 따라 여러 가지로 구분할 수가 있지만 대표적으로 크게 구분하는 방식이 2D의 비트맵 방식과, 3D의 폴리곤 방식이 있다. 더 자세히 구분하자면 3D로 제작하여 2D로 렌더링(Rendering)<sup>3)</sup> 한 이미지의 2.5D라고도 하는 방식도

2) SD (Super Deform 또는 Super Deformation) 원형을 과감하게 변형시켰다는 일본식 신조어로 로봇이나 인형의 신체 비례를 과장 또는 축소하여 그리거나 만든 것.

2D그래픽 방식으로 포함 할 수 있겠고, 3D 폴리곤 방식은 폴리곤의 수에 따라 하이폴리곤과 로우폴리곤 방식으로 나뉜다.

### 1) 2D(비트맵)방식



▶▶ 그림3. 2D캐릭터  
(바람의 나라)



▶▶ 그림4. 2D캐릭터  
(트릭스터)

그래픽 작업은 컴퓨터 모니터 상에서 개개의 정사각형을 배열함으로써 일정면적에 정사각형이 비트로 표현되고 비트의 수가 많고 적음에 따라 해상도가 달라지게 된다.

비트는 곧 메모리를 말하고 더 많은 메모리는 더 높은 해상도를 갖게 됨을 말한다.

따라서 고품질의 컬러와 해상도를 가진 그래픽 작업은 메모리의 확보와 긴밀한 관련이 있다. 그러나 게임에서는 이 같은 화려한 그래픽만이 절대적인 비중을 차지하는 것은 아니다. 그 이유는 게임그래픽은 정적인 것이 아니라 동적인 화상으로 게임플레이어와의 상호작용이 가능한 게임 종료 전까지도 계속적인 움직임이 있는 그림으로서 애니메이션 과정 또한 매우 중요하다. 따라서 유저층이 보유한 컴퓨터시스템 사양에 맞추어 게임운영에 차질이 없도록 적절한 해상도를 선택해야 한다.

초기의 게임들은 320X200정도의 저해상도에서 개발되어 픽셀 자체가 굵은 정사각형 격자로 개개의 픽셀을 육안으로 구분할 수 있을 정도였다.

비트맵 그래픽 방식은 픽셀단위로 이루어지는 래스

터 그래픽 방식으로 선단위로 만들어지는 벡터 그래픽방식보다 빠르게 출력할 수 있는 점과 정밀한 표현이 가능하다는 장점을 가지고 있다.

비트맵의 장점은 빠르고 정교한 그래픽을 사용할 수 있다는 점에서 게임 그래픽에 주로 활용되고 있지만, 단점은 객체의 확대 또는 축소시에 이미지의 모양이 거칠어지게 되는 점이다.

비트맵 그래픽은 벡터 그래픽 방식과 혼용되어 사용하기도 한다.(그림3,4)

### 2) 3D폴리곤 방식



▶▶ 그림5.  
3D캐릭터  
(리니지2)

폴리곤 방식이란 직선으로 구성된 다각형으로 3차원의 객체를 만들어 내는 그래픽 처리기법이다. 폴리곤이란 단어의 뜻 자체도 각진 면을 뜻하듯이 여러 개의 정점으로 이루어진 닫힌곡선의 면을 말한다.

다시 말해, 3차원 그래픽 방식은 공간에 점과 면 그리고 텍스처의 조합으로 사물을 만들고 그 속에서 카메라의 자유도에 따라 사용자가 임의로 원하는 방향에서 어떠한 부분도 바라볼 수 있도록 만들어지는 방식이다.

사람이 3차원을 구분할 수 있는 능력은 각 면에 비춰진 빛에 의한 반사도와 그로 인해 형성된 명암, 질감 효과 등으로 객체의 생김새를 인식할 수 있다. 그러나 컴퓨터에서는 스크린 상에 X축과 Y축의 2차원 정보만을 표현할 수 없다는 불리한 조건을 가지고 있다. 따라서 모니터 화면에 좀 더 사실감 있는 3차원 객체를 표현하기 위해 폴리곤을 이용하는 3차원 그래픽 표현기술이 등장하게 되었다.

앞에 언급한 바와 같이 폴리곤은 일종의 다각형을 말하는데 실 물체의 각을 그래픽으로 표현하기 위한 방편으로 다각형을 사용한다는 점이다. 결국 이들 다각형들이 모이게 되면 하나의 객체가 형성되고 객체

3) 렌더링(Rendering) : 3차원 그래픽 소프트웨어에서의 작업물을 조명과 재질을 부여하여 최종이미지를 만들어내는 작업과정을 말한다.

를 이루는 각각의 면에 색상을 입혀 완전한 형태의 색상을 지닌 3차원 물체로 보이게 된다.

이들 객체를 이루는 다각형의 수가 많을수록 정교한 객체를 생성할 수 있고, 다각형의 수가 많다는 것은 그만큼 대상의 표현을 정밀하게 쪼개어 나타내기 때문에 거칠게 보이는 정도가 그만큼 감소하게 되고 사실감 있는 표현이 가능해진다.

반면에 컴퓨터의 처리속도는 더 많은 계산과정을 거치기 때문에 그에 상응하여 더 많은 부하가 걸리게 되는데, 여기에 '레이트레이싱'이라는 광선 추적기법을 이용한 렌더링 작업이 부여되면 그 시간은 더욱 오랜 시간이 걸리게 된다.

사실 현재의 컴퓨터가 실시간으로 사용할 수 있는 데이터 량은 그리 많지 않다. 그렇기 때문에 최대한 효율적으로 제작된 캐릭터가 그 한계성을 극복하고 얼마나 부드럽게 움직이느냐에 따라 기술력이 평가되기도 한다. 그래서 게임의 캐릭터는 게임의 원활한 진행에 방해되지 않는 범위 내에서 표현되어야 하는 제한을 가지고 있다.

이 그래픽 방식은 객체를 이루는 다각형(폴리곤)의 수가 많으면 많을수록 정교한 객체를 생성할 수 있지만, 반면 구동하기에는 더 많은 부하가 걸리게 되고 게임의 진행속도에 많은 영향을 끼치게 된다. 그래서 캐릭터를 구성하는 면의 수는 적을수록 게임의 진행을 원활히 할 수 있다. 적게는 200~300면의 수로 구성하기도 하고 많게는 그 이상의 1,000~2,000개의 면으로 구성하기도 한다. 최근에는 그래픽의 사실감을 더한 이른바 하이폴리곤의 온라인게임이 흥행여부에 관심이 모아지고 하이폴리곤 캐릭터의 면의 개수는 2,000~3,000개까지의 캐릭터를 사용하기도 하는데, 리니지2가 대표적인 예라 할 수 있다.(그림1,5)

이러한 폴리곤 방식의 그래픽의 가장 큰 장점은 카메라의 자유도에 있다. 즉 폴리곤 그래픽은 카메라의 위치에 따라 다른 시점의 연출이 가능하고 확대나 축소가 자유롭다.

## IV. 게임캐릭터의 조형적 분석

특정한 게임에서 등장하는 대부분의 게임캐릭터는 몇 캐릭터를 제외하고는 신체비례적인 체형 면에서 거의 차이가 없다고 할 수 있다. 우선 일관성 있는 게임의 전체 컨셉을 고려한 부분에서의 원인도 있겠고, 틀에 박힌 특정소설 즉 환타지류의 소설에서 비취진 신체적 특징 등이 유전자 개발자들에게 물복처럼 자리 잡고 있는 탓도 있다. 또한 실비율의 캐릭터들은 대부분 8~9등신으로 팔다리가 굉장히 길고 가늘며 안면의 크기는 상당히 작아서 실제 존재하기 불가능한 캐릭터들로 과장되어 있다. 이러한 이유 중 하나가 바로 캐릭터를 통한 가상공간에서의 대리만족 즉, 자신과 동일시하는 게임 캐릭터의 특징 때문이라고 할 수 있다.

그래서 각 캐릭터별 구별을 돕기 위한 방법으로는 대표적인 것이 의상과 피부의 색깔, 그리고 기본적으로 사용하는 아이템과 무기이다.

각각의 캐릭터는 설정 자체가 모든 것에 능한 캐릭터가 아니라 각 캐릭터 별로 자신만의 장점과 단점을 갖고 있도록 하여 우선적으로 그러한 기본 설정 차이가 확고히 정해져 캐릭터의 조형적인 디자인 면에서 체형과 피부색, 그리고 의상과 무기 등이 서로 조화를 이루어 각각 캐릭터의 특징을 표현하고 있다.

따라서 캐릭터 디자인에 있어 캐릭터의 특징과 컨셉을 표현하는데 대표적인 수단이 되는 의상과 장신구를 중심으로 조형적 요소를 살펴보았다.

### 1. 형태(Form)

시각 형태란 부분들이 다른 부분들과 그리고 전체 형태와 관련된 구조이다. 이 시각 형태는 직접 지각할 수 있는 것, 즉 색채, 재질, 선, 형(shape)등 형태(form)를 이루는 모든 부분을 포함한다.

형태의 속성들은 각각 분리되어 보일 수도 있으나 이들의 중요성은 전체와 이들의 관계에 달려있다. 형태주의 심리학자들은 전체는 부분의 총화이상이라고 말한 바 있다.<sup>4)</sup>

### 1) 패쇄형과 개방형

실루엣이 어떻게 형태를 한정짓는가 하는 것은 그것이 어떻게 공간을 점유하고 관찰자의 관심을 끄는 가 하는 것에 달려있다. 실루엣은 매우 뚜렷하여 주위와 분리되어 보일 수도 있고 혹은 뚜렷하지 않아서 주위와 상호 의존하는 것으로 보일 수도 있다. 패쇄형과 개방형이란 의상을 입은 인체가 주위 공간과의 관계에서 나타나는 차이점의 표현이다.

패쇄된 형태는 경계선으로 작용하는 실루엣을 가진 자기 수용형을 말하고 개방형 형태는 의상과 주변이 상호 작용하는 것처럼 보이는 형이다.<sup>5)</sup>

최근에 상용화된 대부분의 게임에 등장하는 캐릭터의 의상은 모두 패쇄형에 속하는 뚜렷한 실루엣을 가지고 있다.

### 2) 전체형과 부분형

전체형 또는 부분형으로 형태를 분류하는 문제는 관찰에서 가장 먼저 분리되는 것이 무엇이나 하는 것이다.

전체-부분형은 관찰자가 전체를 먼저 보고 그 다음에 부분들을 관찰하는 것을 의미한다. 대부분의 게임 캐릭터의 의상이 모두 여기에 속한다. 부분-전체형은 관찰자가 부분들을 먼저 보고 그 다음에 전체를 보는 것을 의미한다.

대부분의 게임 캐릭터 의상이 전체-부분형에 속하는 것은 대부분의 의상이 뚜렷한 구조색을 가지고 있고 또한 두드러지는 문양의 사용이나 디테일이 없기 때문이라 할 수 있다.

### 3) 문양

'문양'이란 모든 물체의 겉에 나타나는 장식무늬, 즉 무늬의 형태를 말한다. 고대부터 동식물, 자연물, 글자, 무늬 등을 생활요구와 의복에 그려 넣어 미적

효과를 내거나 기원을 담았다.<sup>6)</sup> 이렇듯 여러 가지의 복을 기원하는 길상의 의미로부터 시작되어 태초의 시기에서부터 현재까지 내려오고 있는 문양은 사용한 사람의 감정이입으로 각 시대나 민족 고유의 조형 양식을 성립한다.<sup>7)</sup>



▶▶ 그림6. 기하학문양 (리니지-휴먼)

게임 캐릭터의 의상에서 가장 많이 사용되는 문양으로는 추상적인 문양으로써 기하학 문양이 주를 이룬다.(그림 6)

기하학이란 '본다'의 인간의 시각적 능력을 수학적 인 면에서 논리적인 미의식으로 승화시킨 것으로 지극히 조화와 균형이 잡힌 상

태를 말하며 사물의 상이나 크기, 위치, 그 밖의 일반적 공간에 관한 성질을 연구하는 수학의 부분<sup>8)</sup> 또는 '공간의 수리적 성질을 연구하는 한 분야'로 정의한다. 1934년 뉴욕의 현대미술관에서 개최된 '기계미술(Machine Art)'이라는 전시회의 카탈로그(Catalogue)는 플라톤의 '형태의 아름다움에 대해 말할 수 있는 것은 대부분의 사람들이 생각하고 있듯이 살아있는 모습 또는 그림의 아름다움이 아니라 선반과 직각자 등에 의해 만들어진 직선, 원, 평면 또는 기하입방체를 말한다. 이와 같은 것들은 상대적으로 아름답지는 않지만 영원하며 절대적이다.'라고 한 인용구로 시작하고 있다.<sup>9)</sup>

기하학적 구성은 인간의 이지적인 사고체계에 의해서 창조되므로 어떠한 질서를 가지고 있으며 이는 규칙적이고 단순명료한 감각을 줄 뿐만 아니라 합리성을 주고 있다. 따라서 기하학적 구성은 산업화되고 기계화된 현대를 이해하는 합리적인 조형으로서 현

6) '패션큰사전', 서울 : 교문사, 1999, p.188.

7) 조규화, '복식미학', 서울 : 수학사, 1982, p.153.

8) 이회승, '국어대사전', 서울 : 민중서관, 1972, p.457.

9) 김민수, "서구모던디자인으로부터의 교훈", '월간디자인', 1995,5, p.184.

4) Marin Reveil Delong, 금기숙 역, '복식 조형을 보는 시각', 이즘, 1997, p.17.

5) Ibid, p.24.

대를 상징하는 대표적인 미의 표현이라고 할 수 있다.<sup>10)</sup>

#### 4) 장신구

장신구란 몸치장을 하는데 사용되는 제구로 삼국시대에는 공계기술의 발달로 화려한 금, 은, 금동제의 장신구가 제작되었다. 장신구에는 목걸이, 귀걸이, 비녀, 팔찌, 반지, 땡기, 주머니 등이 있다.<sup>11)</sup>

컴퓨터 게임의 캐릭터에서 장신구가 차지하는 비중은 상당히 높은 편이며 캐릭터 대부분이 하나 이상의 장신구를 착용하고 있다. 뿐만 아니라 대부분의 게임에서 이러한 장신구를 아이템이라 칭하고 보다 많은 아이템의 개발이 게임의 완성도와 더 나아가 게임 전체의 승패에도 큰 영향을 미치고 있음을 알 수 있다.

대부분의 게임캐릭터에서 사용되어진 장신구의 종류와 수는 대부분 게임에서와 같이 게임을 진행해 나가면서 수많은 종류의 장신구와 의상을 더하고 바꾸어 입기 때문에 그 종류와 수는 헤아리기조차 어려울 정도이다.

기본적인 장신구를 기준으로 살펴보면, 부츠, 벨트, 손목 보호대, 장갑, 망토, 끈, 어깨보호대, 검, 스카프, 팔찌, 투구, 머리띠, 브로치, 창, 도끼, 무릎보호대, 지팡이 등이 RPG류의 게임에서 주로 사용되는 장신구이다.

이러한 장신구를 살펴보면 시대와 상관없이 전사의 이미지를 나타낼 수 있는 장신구의 사용이 가장 많은 것으로 보이며, 앞서 언급하였듯이 게임 내내 수많은 장신구들이 등장하고 이를 자유로이 각자 선택하여 착용함으로써 각자의 개성을 표현하는 수단이 되고 있다.

## 2. 색채(Color)

색은 시각적 인식의 근원일 뿐 아니라 인간의 정서

에 깊이 관여한다. 색채는 형태와 함께 그 형상을 구체화하며, 의복에 있어 인상을 부여하고 착용자의 취향을 단적으로 나타낸다. 개인의 취향은 한 집단의 공동 체험으로 발전하여 특정한 색채에 구체적인 의미가 부여되기도 하고 공통적인 상징성을 갖기도 한다. 그러므로 색채는 감각적인 문제를 초월한 인간 정신의 문제로까지 진전된다.<sup>12)</sup>

따라서 의상에서의 색은 단지 색채 감각만이 아니라 인간의 정서에 깊이 관여하여 그 내용이나 상징성



▶▶ 그림7. 중간톤컬러 (아스가르드캐릭터)



▶▶ 그림9. 중간톤컬러 (RF온라인캐릭터)



▶▶ 그림8. 아스가르드캐릭터의상이 중요시된다.

2000년대의 많은 게임에서의 캐릭터들의 의상의 주조색은 레드 계열의 바이올렛, 그리고 블루, 레드, 그레이, 블랙 등의 순으로 많이 쓰였던 것으로 보였으나 최근의 주인공 캐릭터들의 의상은 전체적으로 볼 때, 브라운 컬러에서 밝거나 어두운 차이로 차별화 시켜 주된 컬러로 사용되었거나, 옐로우, 그레이 컬러나 아이보리같은 화이트 계열의 중간톤의 컬러도 주조색으로 쓰이는 변화가 있고, 이전의 타 게임들의 주조색으로 많이 차지되던 레드 계열도 보조색정도로, 예전처럼 많이 사용되지 않았음을 볼 수 있다.(그림 2, 4, 6, 7, 8, 9)

10) 이지수, "기하학적 입체형태를 응용한 복식디자인 연구", 이화여대 석사학위 논문, 1992, p.27.

11) '패션큰사전', op.cit., p.498.

12) 임영, '생활미술', 한국정보통신대학원 출판부, 1986, pp.178~183.



## V. 조형요소에 의한 게임캐릭터의 이미지<sup>13)</sup>적 특징

컴퓨터 게임의 특성상 대부분의 게임이 불특정 다수와의 대결을 전제로 하고 있기 때문에 게임의 주인공들 캐릭터는 궁극적으로 전사인 경우가 많다. 컴퓨터 게임의 주인공들은 이러한 이미지의 부각을 위해 장신구의 사용을 많이 하는데 가장 많이 사용된 장신구로는 부츠, 손목보호대, 장갑, 벨트, 망토 등이다.

장신구의 사용 외에도 바디에 피트되는 의상이나, 갑옷 종류의 의상으로 전사의 이미지를 강조하기도 한다. 남녀 모두 근육질의 바디라인을 갖고 있으며 짧은 소매나 짧은 스커트로 직접적인 근육의 강조를 하기도 한다.(그림 1, 5, 10) 이것은 노출이라는 방법적인 면에서는 에로틱 이미지와 같지만 성적인 매력을 위한 것이라기보다 강인한 이미지를 갖고 있는 것을 말한다. 그러나 대부분의 경우 두 가지의 이미지를 동시에 갖고 있다고 할 수 있다.

이러한 전사의 이미지는 남녀 모두 함께 가지고 있으며 물리적인 힘의 정도에 있어서도 기본적으로 성차가 없는 것으로 되어 있다.

### 1. 고전적 이미지

인류가 복식을 착용하기 시작한 이래 수많은 종족이 착용해 온 복식의 역사를 살펴보면 상상할 수 있는 것의 모든 형태의 복식은 다 나타났다고 할 수 있을 만큼 다양하다. 현대의 디자이너들이 새로운 유행을 창조하기 위해 과적의 복식이나 민속복식으로부터 영감을 얻는 것도 이러한 이유 때문이다.

각 민족은 그들 특유의 색채능력을 개발해서 그들만의 독특한 애호색이나 고유한 색채 조화를 갖는다. 이런 색채에 대한 조화능력이나 감식안은 많은 색의 접촉과 체험을 통해 당 시대 사람들의 미적 요구에 따라 구체적으로 발휘된다.<sup>14)</sup> 이러한 민속사회에서

입혀지는 복식은 다음의 몇 가지 특징을 갖는다.



▶▶ 그림10. 리니지2의 캐릭터 오크종족

첫째, 복식의 형태가 단순하다. 기술과 자원이 제한되어 있으므로 동물의 가죽이나 나뭇잎, 풀 등이 주된 재료였으며 주위에서 얻을 수 있는 조개껍질, 새털, 진흙, 동물의 피등을 이용하여 장식하였다. 이러한 특징에서 파생되었다고 보여 지는 리니지2의 캐릭터

는 오크종족이 대표적이다. 대신 다양한 변화의 추구를 위해 자연물의 장식원형을 변형한 금속장식도 이용하였다는 차이를 보이고 있다.

둘째, 복식의 형태가 유사하다. 전통에 대한 집착이 강하므로 모든 행동에서 개인적인 선택의 여지가 적다. 의복의 형태도 매우 비슷하며, 외모의 유사성은 집단의 친밀도를 높이고 행동의 유사성을 더욱 강화시키는 힘으로 작용한다. 의복형태의 유일한 차이는 성별에 따른 차이 정도이며 이것도 아주 사소하고 부분적인 차이에 지나지 않는다.

셋째, 복식의 상징적인 표현이 많다. 문자에 의한 의사전달 방법이 없으므로 의복이나 장신구를 통하여 결혼 여부, 의식의 성격, 전쟁에서의 무훈 등을 표시하였다.

산업사회가 되고 기술과 테크놀러지가 하루가 다르게 발전 변모하고 있지만 그와 동시에 항상 여러 가지의 회귀현상이 동반되고 있다. 실제 패션에서와 마찬가지로 컴퓨터 게임에 등장하는 의상에서도 이러한 현상은 동일하게 적용되고 있다. 게임의 전달 매체가 컴퓨터임에도 불구하고 게임의 배경과 스토리 구성에 있어 과거 인류의 역사나 향수를 불러 일으킬 만한 전통적이고 민속적인 소재를 많이 사용하고 있어 의상에서도 전통적이고 민속적인 이미지의 의상이 많이 사용되고 있는 것이다.

13) 이미지란 소비자가 기업 상품에 막연하게 가지고 있는 인상이나 그것에서 연상되는 감각적 정서적인 반응을 말한다.

14) 금기숙, '조선복식미술', 서울:열화당, 1995, p.92.



## 2. 초현실주의(Sur-Realism)적 이미지

초현실주의는 현실에 대한 파괴나 초월을 시도하려는 것이 아니라 의식과 무의식의 세계를 다 포함시킬 수 있는 방법으로 현실에 대한 정의를 내리는 것이며, 비합리적이고 비논리적인 것을 배척하는 합리주의 사고에서 탈피하여 인간의 잠재의식 속에 있는 세계를 파악하고자 한 것이다.<sup>15)</sup>

이러한 초현실주의적 경향은 가상공간에서 더욱더 잘 나타나고 있다. 게임의 배경과 스토리, 등장인물의 능력 등 모든 것이 초현실주의적이어서 의상 역시 현실에서는 불가능한 컷팅과 기하학적인 형태를 이루고 있는 것이 많다.(그림1, 5, 11)

대부분의 게임이 초현실주의적인 환타지 세계를 그려내고 있는데 환타지란 환상적인, 몽환, 공상적인, 기상천외한, 이상한, 야릇한, 멋진, 굉장한 등의 뜻을 가지고 있다.<sup>16)</sup> 상상의 세계라고 할 수 있으며 실제 공간이 아닌 가상공간에서 만들어진 의상이기 때문에 실제로는 가능하지 않은 의상이 많다. 그러므로 실제 의상보다 훨씬 자유로운 상상의 산물이라 할 수 있겠다. 이러한 이미지는 현존의 타 게임에서도 많이 등장한다.

대부분이 현대적인 의상과 스토리 구성을 가지고 있으나 실제로는 없는 독특한 능력을 가지고 있어 환타지물로 분류되며 우리나라의 자체 개발 게임이 가장 많은 분야이기도 하다. 초현실적인 이미지는 대체로 과거 지향의 환타지 세계를 배경으로 하는 게임에서 주로 나타나게 된다.

## 3. 에로티시즘(Eroticism)적 이미지

에로스(Eros)는 의복의 치장 동기에서부터 논의되어 오고 있으며 의복과는 역사를 통하여 연관 지워 발전되어 왔다. 그리고 에로티시즘(eroticism)은 인

간생활의 모든 면에서 표현되어졌으며 특히, 문화, 예술, 목식, 풍속 등에 더욱 뚜렷하게 반영되어져 왔다.

빠르게 변화하는 사회와 급속도로 발달하는 과학문명, 정신적 혼란으로 거듭되는 정치문화, 풍요로운 물질문명 소에서 인간의 마음은 질서가 고갈되고 있다. 따라서 인간의 내면세계에는 더욱 성의 해방과 자유를 요구하여 에로스적인 현상에 동조를 느끼고 있다. 복식에서도 성의 노골적인 표현현상이 나타나고 있으며 이러한 현상은 성의 과도한 노출로 인하여 성의 상품화 및 에로티시즘의 왜곡된 현상을 초래하기도 한다.<sup>17)</sup> 이러한 에로티시즘적 이미지는 모든 컴퓨터 게임에 전반적으로 사용되고 있는 가장 포괄적인 이미지이기도 하다.

이러한 에로티시즘의 표현 욕구가 컴퓨터라는 매체를 통하여 좀더 자유롭고 파격적으로 표현되고 있다. 에로티시즘적 이미지는 거의 모든 여성과 남성 캐릭터들의 의상이 모두 몸에 피트(fit)되는 스타일의 간단한 아이템으로 이루어져 있어 여성 캐릭터의 경우 여성의 바디곡선을 드러내고 남성 캐릭터의 경우에도 단련되어진 근육을 강조함으로써 남성다움을 더욱 강조하고 있다.(그림10,11) 이는 시대와 상관없이 등장하는 특징이기도 하다.



▶▶ 그림11. 에로티시즘 (RF온라인캐릭터)  
 사회 안의 사람들이 갖고 있는 도덕관념, 가치관, 등의 사고는 의복형태에 영향을 끼쳐 이에 맞는 의복을 착용하게 된다. 이러한 이유로 사람들은 자신의 상상력과 표현 욕구를 사회적 규범에 의해 구속 받고 있는 가상공간에서는 그 모든 것이 가능해진 것이다. 가상의 공간이기 때문에 실제로는 불가능한 의복의 형태뿐 아니라 재단과 구성으로 보다 자유로운 표현이 가능해지며 이러한 표현의 자유로

15) 이효진, "현대의상의 직물문양에 나타난 초현실주의의 무의식 개념에 관한 연구", 한국복식학회, 제22호, 1994, p.5, p.6.

16) '옛센스영한사전', op.cit., p.1007.

17) 손미희, 임영자, "1990년대 의상에 표현된 에로티시즘에 관한 연구", 한국 복식학회 학회지 제 26호, 1995, p.29

움은 에로틱한 이미지를 표현하는데 있어 실제로는 표현되어지지 못하였던 이미지를 표현할 수 있게 하였다. 그러나 이러한 이유로 인하여 과도한 노출과 성적인 면의 과격적인 강조 등은 이러한 장점으로 인하여 발생한 부작용이라고도 할 수 있겠다. 자유로운 표현의 가능함으로 인해 비정상적인 성적표현과 지나친 강조는 게임을 제작하는 과정에서 신중한 고려가 있어야 하겠다.

## VI. 결 론

컴퓨터게임은 하드웨어 발전과 더불어 기술적으로나 그래픽적으로 그 충실도가 매우 높아졌으며 인터넷의 보편화와 발전으로 온라인 네트워크 게임이 큰 호응을 얻게 되었다. 온라인게임은 다같이 즐기고 서로의 의견 교환이 가능하게 해주고 인터랙션이 가능하게 해줌으로 인해 일방향성인 타 매체의 내러티브 구조와는 차별되는 복잡한 내러티브 구조를 갖고 있음을 알 수 있었다.

초기의 게임 캐릭터는 단순히 게임만을 위한 캐릭터로, 캐릭터 자체의 의미는 거의 없었으나 게임산업이 점차 변화를 거듭하면서 게임의 내용과 시나리오 이상으로 게임 캐릭터의 중요성이 인식되기 시작되었다.

게임 캐릭터는 기존 캐릭터가 갖는 여러 특징을 모두 포함하지만 게임캐릭터는 능동적으로 움직이는 '수행성'과 '상호작용성'이라는 특징이 두드러진다. 즉, 게임캐릭터는 자신의 역할을 수행하기 위한 기능을 갖춰야 한다. 또한 가상공간 속에서 자신이 동일시되는 현상이 두드러지므로 대리만족을 충족시킬 수 있는 외형적 모습을 갖추는 것이 요구되어 졌다. 이 모든 것은 게임 캐릭터 디자인에 있어 내러티브적 요소로부터 끌어낸 조형성에 근거하여 제작된 게임 캐릭터가 앞의 요구에 만족되어 지고, 작품에 충실한 캐릭터로 탄생되게 되는 것이다.

이전까지 게임개발은 하드웨어적인 요소가 많았고,

기술 또한 과도기적인 성향이 커서 게임캐릭터를 비롯한 그래픽 디자이너의 테크니션으로의 역할이 강조되어졌었다면, 디지털 기술이 예술가의 표현을 더욱 자유롭게 가능하도록 되어진 현 시점에서는 예술적 차원의 캐릭터의 차별성은 점점 요구가 커지고 있다.

바로 이러한 차별을 짓는 가장 중요한 요소가 캐릭터의 조형적인 요소이며, 이는 게임의 예술적 완성도를 가늠하는 척도가 되기도 하며, 작품 흡인력과도 밀접한 관계를 갖고 있다.

따라서 기술적인 발전과 함께 게임의 세계관에 맞춰 예술적 조형성을 갖춘 캐릭터개발을 통하여 차별성을 추구한다면 더욱더 실질적인 게임 개발의 발전을 가져올 것이다.