

동아시아 3국(한중일)의 게임캐릭터 패션디자인에 관한 연구

A Study about Game Character Fashion Design of Three East Asia Countries (Korea ,China and Japan)

하준, 유석호, 경병표
공주대학교

Ha Jun, Ryu Seuc-Ho, Kyung Byung-Pyo
Kongju National University

요약

현대인들의 생활에서 없어서는 안 되는 것 중의 하나가 바로 핸드폰이다. 핸드폰은 사람과 사람의 커뮤니케이션의 도구로서의 기능만이 있었다. 하지만 지금의 핸드폰의 기능에 있어 멀티미디어화 되어가고 있다. 음악을 듣고 사진도 찍고 게임도 한다. 2005년 1월 조사에 따르면 이동통신3사의 가입자의 수가 전체 인구 중 3,600만 명이었으나 2006년 1월 조사에 216만 명이 증가한 3,816명으로 나타났다. 핸드폰의 기능 중에 청소년들의 가장 선호하는 것이 모바일게임이다. 모바일게임은 핸드폰의 작은 액정 속에서 어디서나 쉽고 간단하게 사용할 수 있는 점에서 많은 인기를 누리고 있다. 이에 전용 모바일 게임 폰이 나왔을 정도이다. 플랫폼의 통합으로 다양한 게임을 즐길 수 있게 되었다. 모바일게임 캐릭터는 대부분이 2등신 이다. 화면의 뷰(view)가 작기 때문에 4등신 이상으로 했을 때에 캐릭터의 감정표현이나 동작 표현에 있어 표현이 안 된다는 단점이 있다. 그러기 때문에 모바일 캐릭터의 표현이 2등신의 캐릭터로 많이 사용한다. 이번 연구에서는 이러한 캐릭터의 디자인요소인 캐릭터의 소재, 형태, 액세서리 동작의 프레임에 있어 어떻게 쓰이고 있는지에 관한 연구를 하였다.

I. 서론

1. 배경과 목표를 연구 한다

게임 캐릭터는 게임을 할 때 중요한 구성요소 중 하나이고, 게임 캐릭터의 대표 는 아바타라고 할 수 있다. 게임 캐릭터의 복식디자인은 게임 캐릭터를 디자인하는 과정중에 중요한 요소의 하나이다. 각 개인은 모두 자신의 심미관 과 기호에 근거하여 자신의 옷차림을 가꿀 수 있고, 그 와같이 게임 캐릭터도 게임상에서 유적의 또 다른 가상이미지로써 자신의 개성적인 아바타의상이 있다. 게임 캐릭터의 복식은 게이머 이미지를 표현하는데 많은 영향을 준다.

최근에 동아시아는 게임 산업의 고속 발전으로 전 세계의 게임 계에서 중요한 위치를 차지한다. 한·중·일 삼국은 문화적 차이가 있기 때문에 삼국의 게임 그래픽 디자인도 조금씩 차별되어 나타난다. 게임 디자인 과정에서 자신의 국가의 문화적 영향을 받고 제각각 삼국의 게임 콘텐츠의 특성에 따라 차별성을 가지고 있기 때문이다. 삼국의 게임 캐릭터 디자이너는 상호 연구한 기초 위에 자신의 특색을 발휘하고, 삼국의 게임 중의 캐릭터의 복식이 삼국의 공통점과 각자의 차별점이 나타난다. 본 논문은 한 중 일 삼국의 게임 캐릭터 디자인의 공통점과 차이점을 찾아내는 것을 목적으로 한다.

2. 연구 방법과 범위

선행연구조사와 이를 바탕으로 한 동아시아 한·중·일 삼국의 게임 캐릭터 패션디자인의 특성 및 공통점과 차이점을 분석하고자 한다.

연구분석 : 삼국의 게임캐릭터 패션디자인 비교

1 단계 : 선행 연구 조사 (게임캐릭터&패션디자인)

2 단계 : 삼국의 게임 캐릭터 패션디자인 분석 (컬러,패턴,악세서리)

II. 게임 캐릭터 패션디자인 개요

1. 게임캐릭터의 패션디자인 역할(기능)

패션은 인류에게만 나타나는 특정 현상이라고 말할 수 있다. 누구나 모두 옷을 입어야 한다. 사람이 옷을 입는 것은 적어도 다음과 같은 기능이 있다고 할 수 있다. (1) 신체를 보호한다. (2) 신분을 나타낸다. (3) 개성 나타낸다. (4) 심미를 나타낸다.

초기 문명시대 원시인들은 의상을 단순히 체온 보존이나 위장을 위해 단순히 죽은 짐승의 가죽을 걸쳐 옷의 역할을 신체 보호에 사용했다.

제1번째의 기능은 보호기능이다. 원시인은 문신으로 신비에 대해 물건을 표현한 숭배를 온다. 문신은 패션의 초기 형태로 간주할 수 있다. 패션까지 전환을 문신 한다. 이 과정은 언제나 패션의 신분이 기능은 작용을 하고 있음 상징한 것이었다. 최초 부락에서 부락 우두머리의 자신을 표현하는 것을 위해서 특수한 신분상에 특별한 패션을 달 수 있다. 이것이 패션의 표지의 기능의 발생의 1개의 원인이었다. 패션의 심미 기능은 늦게 생겨난 것이어야 하였다. 인류의 심미는 자아 보호와 비교하는 것을 의식하기 때문이게 의식이나 표지 의식이 늦어야 한다. 심미 의식이 인류의 고차원 의식이었다. 필요는 이상 의식의 발생을 기초로 한다. 현대 패션에서 보호기능과 보잘것없는 선물의 기능의 패션으로서 자연의 기능은 분명하여 이미 기능을 상징하여 기능과 심미 기능을 표현하는 것 못하여 주로. 현대에 패션이 주로 표지 기능, 개성은 기능과 심미 기능을 표현하여 주도적 지위를 차지한다. 그러나 제 삼자 중 심미 기능은 더욱 중요해진다.

게임 캐릭터는 허구이다. 그래서 게임 캐릭터 패션은 보호기능의 작용에 기본적으로 사라진다. 신분은 기능과 개성의 기능, 심미 기능을 표현하여 주도적 지위를 차지함을 상징한다. 게임 캐릭터 소재의 게임 환경이 하나의 허구적 사회 환경이고, 그래서 게임 캐릭터의 패션 기능은 주로 이하의 3개의 분야에서 나타난다 : (1)직업 신분 기능(발생을 기초로 한다.) 현대 패션에서 (2)개성의 전달의 기능. (3)심미 기능.

2. 게임캐릭터 패션디자인 요소.

게임캐릭터의 패션디자인은 게임 사용자의 요구에 의하여 다양해지고, 화려해지고 소박한 경향을 보인다. 본 연구자는 게임

캐릭터 패션디자인 요소 중 머리, 상의, 하의(바지, 치마), 신발, 장식품(목걸이, 귀걸이, 무기)등 5가지 요소로 구분하였다.

III. 동아시아 3국(한중일)의 게임 캐릭터 패션디자인 비교 분석

1. 3국(한중일)의 게임캐릭터 디자인 특성

동아시아3국(한 중 일)의 게임 디자인은 모두 각각의 특색이 있다. 그러나 결국 삼국 모두 동아시아의 문화와 영향권이기 때문에 게임상 캐릭터 조형과 기본은 동아시아인의 체형이 비슷하여 문화적인 특징에 따른 3국의 의상디자인은 과거로 갈수록 그 차이가 뚜렷하며 현대사회로 올수록 그 차이가 줄어든다. 이는 현대로 오면서 3국의 문화교류가 빈번해 지면서 의상도 유행으로 비슷해지는 이유이다. 삼국의 전통과 관련된 게임 캐릭터에서 보듯 기본으로 이용되는 전통 의류, 기본 조형, 전통 무늬, 의류, 머리장식등을 그 예로 들 수 있다.

한국 게임 캐릭터는 동양문화와 서양문화가 결합하여 디자인되는 경향을 보인다. 서양문화에 자국의 전통문화, 전통 의류를 채택하여 디자인에 첨가하는 방식으로 게이머들의 호기심과 심리, 그리고 친밀감을 증가 시킨다고 생각된다.

중국 게임 디자인은 한국과 일본에 비해 늦게 시작되었다. 다민족 문화 융합을 통해 얻어진 디자인 요소들이 한국과 일본에 비해 훨씬 많지만 자유와 상상을 표출하는데 많은 구속을 받고 있다. 이로 인해 중국의 게임 디자인은 자국을 직접 개발하기 보다는 한국과 일본의 게임 디자인을 모티브로 디자인되고 있는 게 현실이다.

일본 게임 캐릭터는 동영상과 만화 발전에 의존하여 디자인되고, 성인문화의 영향 즉, 섹시하고 여성 캐릭터를 기본으로 하는 디자인"이 일반적이다.

[표 1] 게임캐릭터 패션디자인 요소

패션디자인 요소	머리	상의	하의	신발	기타 장식품
한국					
중국					
일본					

[표 2] 동아시아 3국(한중일)의 게임사례

게임시제	게임사례		
현대			
	한국<<Mir3>>	중국<<Mir2>>	일본<<Final Fantasy X>>
과거			
	한국<<Mir2>>	중국<<합협정원2>>	일본<<노부나가(신장)의 야망>>

[표 3] 삼국의 색채분석(출처:한국<<Mir2>>중국<<합협정원2>>일본<<Final Fantasy X>>)

국가	캐릭터	주조색	보조색	강조색
한국				
중국				
일본				

2. 3국의 게임캐릭터패션디자인 분석

2.1. 게임캐릭터패션 칼라 디자인 분석

게임 캐릭터 패션의 디자인 중 색깔의 운용이 있다 개성전달의 기능과 심미의 기능이다. 각종 색채는 다른 함의를 운용하여 그 캐릭터의 특성을 전달한다. 그 다음은 합리적인 매치의 색채이며, 그 미감의 정도를 향상시킨다.

한국인이 늘 사용한 전통의 3 원색은 대비색이다. 그래서 게임 캐릭터의 디자인 중에, 한국인은 비교적 대비색을 사용하기 좋아하고, 고순도의 색채는 효과를 대조하여 게임 캐릭터의 표

현력과 매력을 향상시킨다. 색채를 사용한 대조를 통해 게임의 캐릭터 개성과 특징을 표현하는 것을 강화한다.

전통의 심미 각도에서, 중국인은 함축적 미를 강조하고, 그래서 색이 비교적 사용에 익숙해져 색조의 색채를 통일한다. 중국 전통 소재의 게임 캐릭터의 디자인은 줄곧 중국화의 방법을 택하고, 색으로 풍부하게 나타냈다. 그러나 눈부시게 아름답지 않으며, 하나의 주체에 대 색조, 하나의 색조에서 변화의 그 색상을 유지한다.

일본인의 색상은 세심하게 다듬어져 있다. 그들은 세심하고와 진지하게 사물의 태도를 대하는 것에 관계가 있으며, 색은 비교적 단정하게 캐릭터 패션의 디자인이다. 색채는 모두 사람이 어떤 종류 성향이 있는지 느끼도록 한다.

표 3의 분석은 삼국의 게임캐릭터 디자인에서 분석결과가 대표 컬러분석이라고 하기에는 무리가 있으나, 하나의 컬러분석 사례로 참고의 가치가 있다.

2.2. 게임캐릭터패션 패턴 디자인 분석

무늬디자인은 기호가 건본이 되어 무늬로 변화 발전하였다. 한·중·일 삼국이 사용한 무늬는 자국의 문화를 대표한다. 게임 캐릭터 패션디자인에 무늬를 건본으로 사용하는 것은 반드시 필요한 부분일 것이고, 그 무늬는 게임 캐릭터의 성격들을 대신 전달해 줄 것이다. 게임 캐릭터 패션디자인의 무늬를 전반적으로 요약하자면 (1)전통 무늬, (2)현대 무늬, (3)상상의 무늬 3종류로 요약할 수 있다. 한·중·일 삼국의 전통무늬는 기본적으로 매우 큰 차이가 있지만, 현대에 들어서, 삼국의 무늬는 비교적 비슷한 모습들을 보이고 있다.

[표 4] 삼국의 패턴분석

국가	전통 무늬의 건본	현대, 상상의 무늬의 건본	게임캐릭터
한국			
출처	① 한국민속문양자료집	② 한국민속문양자료집	③ 온라인 게임-Mir2
중국			
출처	④ 중국민속문양자료집	⑤ 중국민속문양자료집	⑥ 합협정원2
일본			
출처	⑦ 일본민속문양자료집	⑧ 일본민속문양자료집	⑨ 산구체& Final Fantasy X

[표 5] 삼국의 캐릭터 무기 비교분석(출처:한국<<삼국지Online>>중국<<영웅삼국지>>일본<<삼국지 >>)



2.3. 게임캐릭터패션 액세서리 디자인 분석

한·중·일 삼국의 게임 캐릭터 패션의 액세서리의 디자인 상 차이점이 많지 않다. 무늬의 건본이 다른 한 가지 일과 사용의 전통을 답습한 액세서리의 기초 위에 한국과 일본 디자이너는 넓은 사고방식, 대담한 상상을 한다. 중국 디자이너가 곧 전통문화를 발굴한다.

많은 게임 소재에서 <<삼국지>> 줄곧 위 한중일 삼국의 게임 디자인 개발자의 선호. 역사 소재의 게임 디자인은 당연히 무기와 액세서리의 디자인과 떨어질 수 없다. 한국 중국 일본 삼국은 모두 《삼국지》 소재의 게임이고, 우리는 서로 같은 소재의 게임으로 분석을 한다. 삼국의 게임 캐릭터 패션의 디자인 중의 무기와 액세서리 원소의 공통점과 다른 점을 비교한다.

한국 <<삼국지Online>> 캐릭터 패션의 액세서리의 디자인 중, 대담한 운용이 현대의 액세서리 무늬 건본과 형태가 표현을 하며 게임 캐릭터가 지금과 같은 친화력을 향상시키고, 게임 캐릭터가 더욱 더 게이머에게 접근하도록 한다.

중국 <영웅삼국지> 게임 캐릭터 비디오의 디자인은 완전히 역사를 따라 기재하였다. 무기의 디자인에서 엄격하게 전통의 18종류의 무기가 정의와 조형을 따른다. 결과적으로 역사 문화적 분위기는 더욱 더 충만하다.

일본 광릉회사 <삼국지> 시리즈의 게임 중 액세서리의 디자인은 곧 대량인 전통 도태를 운용한다. 예를 들어 용, 호랑이, 선학 등 이런 액세서리도 자신의 장식의 효과를 제외하고, 일정한 독립 의의를 부여한다.

4. 결 론

게임은 문화를 기반으로 시나리오 및 디자인을 위한 인문사

회학, 게임그래픽과 사운드 등의 게임아트, 인터랙션과 사용자 편의를 위한 게임 공학 등이 한꺼번에 어울려진 종합예술 콘텐츠이다. 패션디자인은 게임 캐릭터디자인 중에 가장 매우 중요한 부분이며, 반드시 중시해야 할 부분이다. 한국, 중국과 일본의 게임 캐릭터 패션디자인은 모두 자국의 전통문화로부터 대량으로 받아들인 정수이고, 다시 현대의 문화 원소를 통해 꾸며지고, 본국의 게이머 기호에 영합한다. 그러나 만일 그것을 국제시장으로 밀고 나가고, 또한 반드시 기타 국가와 지역의 다원화 디자인의 원소를 운용해야 한다면, 그 지역성을 받고 있는 영향들을 연구하고 이런 요인을 원활히 운용하고 장악하여야만 자국의 게임을 국제화 시킬 수 있을 것이다.

■ 참고 문헌 ■

- [1] 캐릭터 산업 백서 2005, 한국문화콘텐츠진흥원
- [2] <<한국적 패션디자인의 형태미(形態美)에 관한 연구>> 이영아 학위수여 1999 학위수여기관 홍익대학교,
- [3] <<중국의 문명 역사 및 의의>> 주사중,
<http://www.gmb.cn/olgmrb/>
- [4] <<일본전통문양을 응용한 현대패션 텍스타일 디자인:작품제작을 중심으로 >>김세나 2003 학위수여기관 중앙대학교,
- [5] <<삼국지(三國志)>>
- [6] <http://www.mir2.co.kr/index.asp>
- [7] <http://www.3online.co.kr/>
- [8] <<Final Fantasy X>>
<http://www.square-enix-usa.com/games/FFX/>
- [9] <http://jx.kingsoft.com>