

중국 명대(明代)와 유럽 중세의 용(龍) 비교를 통한 중국 MMORPG 용(龍) 캐릭터디자인 분석

A study in the fusion of dragon image performance of Chinese MingDai and the European middle ages in the method of dragon character design of Chinese MMORPG

양원, 이제, 정석호, 이동열, 유석호
공주대학교 게임디자인학과

Yang Yuan, Lee Je, Jung Seuc-Ho,
Lee Dong-Lyeor , Ryu Seuc-Ho
Dept. Game multimedia, KongJu National University

요약

중국 MMORPG 게임에서 용의 캐릭터 디자인은 서양 게임의 용 캐릭터 영향을 받아 정체성이 결여 되어 있다. 서양 용 이미지가 너무 강해서 중국인들이 게임에서 그 용의 이미지를 받아 들이기에는 이질감이 너무 크다. 이러한 이유로 인해 중국전통 용의 디자인을 게임에 표현할 용 캐릭터디자인 분석이 필요하다. 우선 문화적 측면과 디자인적 측면을 고려하여 스타일 표현 특징을 설명하고 현재 MMORPG 게임에서 용 캐릭터로 사용되고 있는 용의 표현 분석을 통해 그 차이를 살펴보고, 또한 동서양 융합을 모색할 수 있는 방향을 제안하고자 한다. 이를 위해 동양을 대표하는 중국 명대(明代)의 용과 서양 중세의 용의 비교 분석을 통해 융합하고 MMORPG에서 중국 게임 콘텐츠 디자인에 응용 가능한 용 캐릭터 프로토타입을 제작하고자 한다.

Abstract

The character design in Chinese game by the strong impact of the western game. Chinese plays have being the intense feeling to the dragon image in Western. Therefore the dragon which in the game dragon role design is necessary to use the Chinese tradition dragon. First, consider of the cultural and the design and style expression and analysis the existing dragon role in MMORPG. Proposed that the game dragon role using the suggestion which the East and West dragon modelling fuses.

I. 서론

예전에 중국 게임에서 나오는 용(龍)은 상징 혹은 장식적으로 많이 쓰여진 구체적인 이미지가 없었다. 무협지를 기반으로 한 많은 중국 게임에서는 여러 가지 용의 장식, 갑옷, 및 용의 이미지가 무술 동작 등에서 나왔다. 서양게임의 영향을 받아 현재 중국의 MMORPG는 점차적으로 용의 구체적인 의미가 도출되고 있다.[4] 따라서 현재 중국 MMORPG에서 용 캐릭터 디자인은 유럽의 용 스타일 영향을 받아 그 정체성이 결여 되어 있다. 서양게임 속에 용 캐릭터가 너무 강해서 중국 사

람들이 그 용의 스타일을 받아들이기에는 이질감이 너무 크다. 서양용과 동양용을 문화적 요소와 디자인적 비교를 통해서 그러한 이질감을 왜 갖게 되었는지 연구를 해 보았다. 또한 이질감을 갖는 요소들이 게임에서는 어떻게 들어 나는지를 살펴보았다. 서양 중세의 용을 사용한 게임 캐릭터가 우세한 상황이다. 이러한 차이가 있는 동서양의 용 스타일이 결합한 용 캐릭터의 디자인 가능성과 그 가치를 연구해 보고자 한다.

연구 방법으로 중국 명대(明代)와 유럽 중세의 용을 비교하려고 하는데 너무 많은 용의 이미지와 문화적 역사적 차이가 있지만 동양의 패권을 잡았던 중국의 명대

(AD1368-1644) 용과 판타지 문학을 지배하고 있는 유럽중세(약AD395-1500)의 용이 그것들을 대표한다고 사료되어 두 시대를 기준으로 비교분석하였다. 현재 게임에서 자주 등장하는 용은 유럽 중세에 기초한 판타지 문학에서 비롯된다. 따라서 같은 시대인 중국 명나라 시대의 용을 비교해 봄으로서 우선 문화적 측면과 디자인적 측면을 고려하여 스타일 표현 특징을 분석하고 정리하여 설명하였다. 이 분석 내용이 어떻게 게임의 용 캐릭터로 나타나고 있는지 살펴보고 동서양의 이미지가 결합한 용 캐릭터의 디자인 가능성과 가치를 분석하여 보았다.

II. 중국 명대의 용과 유럽 중세의 용 분석

1. 문화적 비교

본 논문에서는 문화적 비교를 위하여 역사적, 종교적, 문학적 상징성을 통하여 살펴보고자 한다.

역사적 측면에서는 중국 용은 서기 7000년 전에 신석기시대 토폰신앙에서부터 시작되었다.[6] 서양에는 서기 4000년 전에 그리스신화에서 용과 같은 형상이 괴물이 나타났다. 중국 명대 용은 중국의 황제들 상징하고, 중화민족의 상징, 중국문화의 상징으로 되었다.[3] 동일시대에 유럽은 장기간 그리스문화의 영향을 받기 때문에 유럽의 판타지문화에서 용의 이미지가 많이 나타났다.[6]

종교적 측면에서는 중국 명대 용은 강과 바다를 지배하며 재해재난을 관장하는 황제의 권력으로 상징된다. 중국의 용은 명대에서 황제의 화신으로 전해 내려온다. 이렇게 용에게 하늘을 날고 땅을 달리고 물속을 노닐 수 있는 능력을 부여해서, 전지전능의 신성을 가진 영물이 된 것이다.[3]서양 중세 기독교가 유럽에서 부흥되면서 《성경》은 유럽에서의 용 이미지를 개변하였다.[6] 《성경》에 나오는 이야기에서는 마귀가 붉은 용으로 변신되어 죄악, 교활함과 잔인함의 대표로 묘사되어 나온다. 유럽 중세에서는 많은 용을 잡는 신화 이야기가 출현된다. 이 시대의 서양 용은 많은 죄악을 가진 교활하고 잔인한 스타일로 자리 잡혀있고, 서양의 용은 괴물이고 악마의 화신으로 여겨졌기 때문이다.

문화적으로 분석을 통해 비교해 본 중국 명대와 유럽 중세의 용 차이가 있었고, 유럽 중세의 용은 괴물이고 악마의 화신이다. 중국 명대 용은 유럽중세의 용과 비하여 신격화 한 표현이 강하고 미화를 상징한다. 따라서 서양의 용은 괴물이고 동양의 용은 성스러운 상상의 동물이다. 이러한 차이로 중국인들이 이질감을 느껴왔다고 사료된다.

2. 디자인적 비교

디자인적인 요소를 살펴보기 위해 명대, 중세의 조각, 이미지에 대한 비교를 하고자 한다. 각 시대의 조각과 이미지들은 건축양식과 회화에 사용되어 예술적 가치를 높였다. 즉 문화적 특징을 잘 들어내어 주고 있는 흥미로운 소재가 될 수 있다.



▶▶ 그림1. 중국 명대 용의 조각(좌)과 중국 명대 용의 이미지(우)

그림1(좌)는 중국 고궁에 있는 용 조각상이다. (우)는 명대 용포에 있는 용의 그림이다. 중국 명대 용의 디자인은 동적인 면보다 정적인 면의 표현이 많으며 있는 힘껏 질주하거나 날아오르려는 동작을 하고 있으며 몸체는 맹수 체형위주로 되어 있고 발이 웅장하고 힘이 있으며 입가가 깊이 들어가 있고 수염과 윗 입술이 들려 있으며 눈이 밖으로 튀어나와 부리부리하다. 용의 사지는 근육이 튀어나와 있고 날개는 앞 발과 몸 관절 상에 나와 있으며 그물 모양의 지느러미가 온 몸에 나와 있다. 중국 황족의 권한을 대표하는 금색과 청색을 위주로 기타 장식적인 컬러를 추가하여 신성함을 표출하였다. 중국 용 스타일은 황족의 위엄을 대표하며 신성의 불가침을 표현하고 있다.



▶▶ 그림2. 유럽 중세 용의 조각(좌)과 유럽 중세 용의 이미지(우)

그림2(좌)는 유럽 중세 지어진 교당(St. George)에 있는 용조각상이다. (우)는 1500년 이탈리아 Raphael 유럽 중세의 용의 회화 이다. 유럽 중세 용의 디자인은 파충류동물의 몸체로 되어 있고 넓적한 두 날개는 순간적인 폭발력을 표현하여 강력한 힘을 표현한다. 마치 사람의 사지와 같고 발톱은 대단히 날카로워 강한 살상 능력과 공격 능력을 가지고 있다. 뾰족한 입은 쉽게 공격할 수 있는 무기이다. 이러한 스타일은 서양 용의 흉악함과 잔인한 본성을 표현하였다. 차가운 회색을 위주로 흉악하고 암흑적인 분위기를 살린다. 불을 뿜을 수 있고 마법을 사용하는 서양용은 완전한 괴물이고 악마의 화신을 표현하고 있다.

표 1. 디자인적 표현차이

	중국 명대 용	유럽 중세 용
머리	사슴 뿔, 소 귀, 말 얼굴	도마뱀과 닭머리
몸체	지느러미, 수염, 망사 몸체 손과 발은 부분 퇴화 가슴과 허리 근육이 없음	도마뱀과 몸체 사람과 같은 사지 날카로운 세 발가락
날개	없음	새의 날개
컬러	금색과 청색	차가운 회색

표 1은 디자인적인 표현 특징을 표로 분류한 것이다. 이 표를 보면 중국 명대와 유럽의 용 스타일을 디자인적으로 차이가 크며 디자인적인 차이가 많다.

디자인적으로 중국 명대의 용은 뱀 형태로 용을 표현하고 유럽 중세의 용은 공룡이나 도마뱀 형태의 용을 표현한다. 중국명대 용의 성격은 온순한 신의 이미지를 갖고 있으나 유럽 중세의 용은 물리적 특징을 갖고 공격하려는 성향을 드러낸 디자인을 갖고 있다. 그래서 디자인적인 이질감이 발생한다.

III. MMORPG속에서 용 캐릭터 표현

1. 유럽 중세 용 캐릭터 사용 사례

1.1 미국과 일본 MMORPG에서의 용 표현



▶▶ 그림 3. <Dungeons & Dragons OL>에서의 용

2005년 미국 Turbine회사에서 개발한 <Dungeons & Dragons OL>에서 품격이 다른 용 캐릭터가 많이 나오는데 각 유형의 용들은 전부 강하고 지혜로운 마법 생물이며 신격화된 영물로서 이들의 힘은 인간이 닿을 수 없다.

그림3에서의 남용(Blue Dragon)은 전투에서 뿜는 무기를 제임 많이 사용하는데 번개 같은 공격은 정확도가 높으며 이빨과 발의 공격력도 매우 강하다. 남용은 일반적인 용 종족이 가지고 있는 능력을 가지고 있는 것 외에 또한 수면과 마취에 대한 면역이 있으며 전기에 대한 면역도 가지고 있다. 다른 용들과 같이 커가면서 마법저항력을 가지게 되고 외형이 흉악하기 그지 없으며 공포감을 준다. 일반적으로 남용은 건조한 사막 지역을 좋아하고 때때로 환상적인 마법을 사용하여 자기 근처에 접근한 적들을 어리벙벙하게 만들며 이들은 지키고 있는 영토를 절대 남들이 침범 못하게 한다.

흑용(Black Dragon)은 성질이 급하고 성격이 간사하며 마음이 독하고 발의 힘이 세다. 이것은 교활하고 흉악하다는 것을 표현하였다. 이는 금화를 좋아하며 때로는 인간종족을 잡아 협박하여 보물을 숨겨둔 위치를 물어 보고 죽여 버린다. 흑용은 강한 발과 이빨로 전투하고 강한 불을 뿜어 공격하기도 한다.

백용(White Dragon)은 표정이 흉악하고 사나운데 지능은 단순하여 이는 더욱 야수 같은 약탈자로 표현되었다. 백용은 다른 용들과 같이 모든 먹이를 먹을 수 있으며 또 특별한 “식성”이 있는데 그것은 냉동된 먹이

를 먹는다는 것이다. 백용은 찬기를 뽑어 사냥을 하여 시체가 냉동상태일 때 먹어 버린다.

홍용(Red Dragon)은〈Dungeons & Dragons OL〉에서 나오는 용들 중 제일 탐욕스러운 용이다. 영원한 보물을 찾고 보물을 얻는 기회를 찾으며 대단한 자만심을 가지고 있다, 이는 오만한 행동과 경멸한 표정에서 알 수 있다. 홍용이 나이가 들면서 지느러미가 두꺼워 지는데 마치 금속처럼 견고하다, 홍용의 동공은 나이가 들면서 연해지고 제일 나이 많은 홍용은 용암 같은 눈을 가지고 있다.

이러한 용들은 전부 거대한 몸집이 있고 힘 있는 발과 이빨이 있어 모험가들의 악몽이다. 이들은 때때로 뽑는 불공격 혹은 기타 특수한 물리적인 공격방식 및 역대로 내려온 마법을 사용하여 세상에서 제일 강한 마법사 혹은 전사들은 거대한 용을 견제한다. 용 유형은 하늘에서 날 수 있고 특별히 상대방과 하늘에서 싸우기 즐기며 원거리 공격으로 상대방의 전투력을 소모하고 근거리에서 사실적 공격을 한다. 나이가 많을수록 지력이 높고 적의 실력을 예측 잘하고 적합한 전술을 사용한다.

아래 그림4에서는 2007년 일본 CAPCOM에서 개발한〈Monster HunterOL〉에는 가시용(Spinosaurus)도 날아다니는 용 종족의 괴물이다. 일반적으로 뽑이 나있고 몸에 단단한 갑옷과 독이 있는 가시로 자신을 보호하며 머리 부위에 큰 뽑이 있는데 이는 치명적인 무기이다. 외형적으로는 〈Monster HunterOL〉과 유럽 중세 용의 특징을 가지고 있고 머리 부위의 공룡의 형태보다 더 과장한 표현을 도출하였다.



▶▶ 그림 4. 〈Monster HunterOL〉에서의 용

미국과 일본의 이 두 게임에서는 용을 악의 상징으로 하여 몬스터에 포함하였다. 위에서 제시한 것처럼 용의 외형에서 유럽용의 특징을 가지고 있을 뿐만 아니

라 문화에서도 본질적인 특징을 가지고 있다는 것을 설명한다. 완전히 유럽중세의 용 게임 캐릭터로 등장한다.

1.2 중국 MMORPG에서의 용 표현



▶▶ 그림 5. 〈신귀전기〉에서의 용

그림5은 2008년 완미시공 제작한 중국 최초의 되는 신비탐험을 소재로 한 온라인 게임 작품으로서〈신귀전기〉는 표현적인 면에서 독특하고 소재가 동, 서양을 포함하였으며 신비로운 중국 진나라(秦代)역사에서 북쪽 유럽의 신화까지 포함했다.

이 게임은 신들과 용들의 대항으로 동, 서양 두 가지 문화요소의 융합된 매력을 표현하였으며 동, 서양 문화의 공동출현도 본 작품이 사람들의 주목을 끌 수 있는 독특한 부분이 되었다. 〈신귀전기〉의 용 캐릭터에 유럽 용 스타일을 표현하여 전체적인 조형품격에 용의 강한 느낌을 추가하고 뚜렷한 서양용의 표현특징을 가지고 제작하여 새로운 용 캐릭터 게임이 되었다.



▶▶ 그림 6. 〈신용기사〉에서의 용

그림6에서는 2009년 상하이 Passion Entertainment에서 개발한 MMORPG 〈신용기사〉중에 용 캐릭터가 사용되었다. 이러한 용 캐릭터는 유럽용의 공통적인 특징이 잘 표현되어있다. 〈신용기사〉에서 제일 큰 특색은 비룡(飞龙)이다. 게임 속의 비룡은 유럽적이며 거대한 체형과 나는 능력을 가지고 있으며 각종 독특한 속성을 가지고 있다. 거대한 비룡은 “신용기사” 게임에서 제일 독특한 부분이고 전투기능과 종류 속성에서도 혁신

적인 창작을 했다고 할 수 있다. 공중에는 이러한 용들이 날고 있는데 이들은 외형이 다르고 색상도 다르며 수염이 날린다. 또 어떤 것은 큰 턱이 있다. 성격이 다른 각종 용들은 즉 공포적인 흑룡, 거대한 불룡, 고귀한 은룡, 신비한 금룡, 도도한 남룡, 민첩한 백룡, 강한 청룡은 서로 다른 형태를 가지고 있다.

〈신용기사〉에 용은 유럽용의 표현특징으로 용의 머리는 도마뱀 같고 입술은 밖으로 나와 있지 않고 위 입술이 뾰족하게 생겼다. 배 부분은 유럽용 표현으로 용의 배가 나오고 몸매가 올망졸망하여 뱀 스타일과 유사하다. 용의 배와 목 부분, 꼬리부분의 연결이 조화롭고 굵고 튼튼하게 생겼다. 배의 모양과 용 지느러미는 가지런하고 촘촘하여 아름답게 표현 되었다. 〈신용기사〉에서 용의 컬러표현은 서양의 실사 드로잉의 회색계열이 위주이다. 이러한 색채가 총체적으로 어두운 분위기를 연출한다.

외형상에서 〈신용기사〉에 나오는 용은 유럽용의 스타일 특징을 가지고 있을 뿐만 아니라 서양용의 공격능력도 가지고 있다. 예를 들자면 불, 냉기, 전기, 빛 등 파괴력이 큰 것을 내뿜는다. 다른 점은 게임에서의 용은 유저들이 정복할 수 있어 유저들이 비행도구로 되어 공중에서 싸울 수 있도록 한다. 중국게임임에도 불구하고 유럽중세 용 캐릭터 처럼 무서운 악마로 등장하고 있다.

2. 중국 명대 용 캐릭터 사용 사례

아래 그림7은 2007년 중국 완미세계 (Perfect World) 에서 개발한 〈주선〉디자인에서는 중국 명나라의 용의 형상을 표현하였다. 게임에서 용의 몸집은 뱀 스타일이고 네 발이 있으며 송곳니가 튀어 나오고 사슴의 뿔이 있고 수염이 있으며 신격화된 외모를 가지고 있다. 중국 명대 용 이미지 장식에 자주 사용되는 색채들을 이용하여 표현된 그림6의 용 캐릭터는 민족적 특색을 잘 드러내 보인다. 〈주선〉에서 용 캐릭터는 인간이 능력으로는 이해할 수 없는 초자연적인 존재였고, 그 신비함만큼이나 숭배해야 할 대상이 됐던 것이다.



▶▶ 그림 7. 〈주선〉에서의 용

IV. 중국인들의 이질감에 해소하기 위한 중국 명대 용 이미지를 활용한 가능성

앞에서 살펴본 게임들에서 유럽 중세용의 활용이 지배적임을 알 수 있다. 반면에 중국 명대의 용은 〈주선〉이라는 게임 외에는 그 활용도를 확인 할 수 없었다. 왜냐하면 유럽용의 몸체부분은 든든한 근육이 표현되어 강한 공격력을 가지고 있고 날개 부분에서도 우월하여 게임에서 자유롭게 날아다니는 능력을 가지고 있기 때문이다. 이는 용 캐릭터의 기능을 사용공간에서 높여 주었다. 서양 중세의 용 이미지가 게임에서 BOSS역할을 담당하기 쉽고 외적인 성격 표현한다. 하지만 중국 명대용은 사지는 근육이 튀어나와 있고 날개는 없고 몸체가 가늘고 길어 유럽용처럼 강한 공격력과 방어능력을 표현할 수 없다.

그런데 중국명대용의 이미지를 적용한 용 캐릭터는 유럽 중세의 용 이미지를 사용한 캐릭터 보다 웅장하다. 상징성이 악함이나 몬스터 보다는 긍정과 희망을 상징하는 캐릭터로서 활용될 수 있는 디자인적인 요소를 갖고 있다. 또한 중국 명대 용을 사용한 게임에서는 용이라는 캐릭터가 중국적인 이미지를 갖고 있어 보다 중국인들에게 친근하고 신비한 게임으로 서비스 되고 있다. 왜냐하면 유럽용을 사용한 게임들의 용은 대부분 사람을 죽이고, 무섭고, 악마적 표현이 가능하다. 하지만 중국인들을 용에 대한 생각은 그렇지 않다고 사료되어진다.

중국인들의 이질감에 해소하기 위한 중국 명대 용 이미지를 활용하기 위해서는 몬스터로서의 용이 아니라 영물 이미지, 천상의 모든 것을 관장하는 신비로운 것으로서 캐릭터 디자인 가능성을 생각해 보아야 한다. 〈주선〉에서처럼 용을 중국 고유의 용에 대한 이미지가 적용된 탈 것으로서 디자인함으로써 중국인들에게 친근한 게임으로 제작할 수 있었다는 것에서 그 가능성을 생각할 수 있다. 그 외에 중국의 용의 기능과 유사한 능력이 있는 매체, 캐릭터의 계급 표현물, 중요 NPC, 무기나 스킬 등에 적극적으로 활용하는 방안을 제시할 수 있을 것이다.

V. 결론

[8] <http://big5.china.com.cn/international>

중국 명대 용과 유럽 용에 관한 자료를 조사연구 및 게임을 통한 중국 MMORPG 명대 용과 유럽 용 이미지에 대한 분석을 통하여 게임디자인 영역에서 동서양 용 이미지의 결합표현의 필요성을 연구하였다. 앞으로 게임 속의 용 캐릭터 디자인에서 동서양 용 이미지의 결합의 필요성이 분명할 뿐만 아니라 게임 용 캐릭터 디자인의 동서양 문화의 영향력 및 전통과 시대성을 결합하여 개성 있는 게임 캐릭터를 디자인을 하고자 한다. 중국 게임유저들은 용 캐릭터 선택에서 감각과 시각을 통하여 쉽게 문화의 공통한 느낌을 불러 일으킬 수 있다고 사료된다. 문화와 개성을 가지고 있는 용 캐릭터 디자인은 서로 다른 문화들이 결합된 창조를 충분하게 표현할 수 있다. 이러한 융합한 용 캐릭터는 세계적으로 유럽 중세의 용에 영향을 받은 현상에서 특히 용을 사용한 게임제작시 다양한 용 캐릭터 표현에 도움이 된다고 사료된다.

■ 참고 문헌 ■

- [1] 倪斌, "Character Design for Animation and Computer Game", ZHEJIANG UNIVERSITY PRESS, pp19, 2006.9.
- [2] 夏晓春, "The symbol, Development and Application of the Ancient Chinese Long Decoration and Long Image", College of Arts and Physical Education, Hetao University, pp13, 2006.03.
- [3] 希亚娜, "论中国古代"龙纹"与"龙图像"的象征发展与应用", 河套大学学报, Vol.5 No.3 pp85-88, 2008.9.
- [4] 佚名, "游戏中的龙与"dragon", 中国电子信息产业发展研究院, 数字生活, No.1, 2006.
- [5] 葛承雍, "唐代龙的演变特点与外来文化", The Journal of Humanities, No.1, pp64-72, 2000.
- [6] 周璇璇, "Comparative Study of Chinese Long and Dragon", Journal Binzhou University, No.2, pp81-83, 2006.
- [7] 塚本博义(日), "卡通角色设计" 中国青年出版社, pp52-54, 2006.4.