

관상학을 응용한 삼국지 게임 캐릭터 분석 연구

A study on the analysis Characters in the game Three Kingdoms through Physiognomy

장 례, 이동훈
동서대학교, 동서대학교

Zhang lei , Lee dong hun
Dongseo Univ. Dongseo Univ

요약

본 연구는 관상학을 응용하여 삼국지 게임 캐릭터에 대하여 분석한다. 현재 게임업계는 급속하게 발전하여 사람들의 생활 속에서 휴식할 수 있는 하나의 중요한 수단이 되었다. 게임 속의 캐릭터는 게임에 있어서 빼놓을 수 없는 중요한 요소로서 캐릭터 디자인은 게임에 있어 매우 중요하다. 이런 캐릭터 디자인은 대부분 중요인물을 주제로 하지만 세부특징이나 외모에 대해서는 상세한 묘사가 없고 보통 게임 기획자의 요구대로 디자인 된다. 본문에서는 이런 방식에서 탈피하여 관상학의 연구를 바탕으로 삼국지 인물의 신분, 지위, 성격 등 여러 요소에 대해 종합적으로 분석하여 디자이너로 하여금 캐릭터 디자인에 있어 더욱 풍부한 참고자료를 제공함에 있다.

Abstract

With the rapid development of game industry, game has become an important leisure style in people's life. The character is the spirit of a game, and a good character design can make game more attractive. Nowadays, most characters design only can grasp the general image of the character well without depicting or outlining the detail characteristic and features .Because these characters are designed only by designers' own wills. ... This paper will choose Three Kingdoms as an example, and analyze the status, social positions and characteristics of the character comprehensively by researching on physiognomy. This study will be a good reference for the designers.

1. 서론

본 연구는 관상학 지식을 응용하여 역대 《삼국지》 게임중의 인물형상을 오관, 신세, 지위, 성격, 역사 등의 요소를 종합적으로 분석하였다. 감성적인 면에서 사람들의 마음속에 있는 삼국지 인물의 형상과 더욱 부합되면서 삼국지의 인물 설정에 대한 더욱 많은 참고자료를 제공하여 준다.

삼국게임은 사람들이 줄곧 열광하는 게임이다. 방대하고 풍부한 역사 줄거리와 인물은 이 게임의 최대 매력 포인트 중 하나인데 역사 줄거리는 책에서 상세하게 기재되어 있지만 그 인물형상에 대해서는 개별적인 인물묘사만 비교적 상세하게 되어있다. 그 외의 캐릭터는 아주 적거나 심지어 대충 언급되는 부분도 있어 인물

설정에서 어려움을 증가시켰다. 삼국게임에서 사람을 가장 끌 수 있는 점도 바로 이 인물 형상이다. 게임에서 불필요한 등장인물의 수를 제외하고, 무사의 매력을 가장 잘 표현 할 수 있는 것이 바로 무사인물의 외모이다. 삼국게임은 끊임없이 나타나고, 인물조형도 각자의 장점을 나타내고 있다. 남겨 놓은 고대 화상과 영화 드라마, 사진과 비교하면 현재 삼국평론은 게임 속의 많은 인물화상을 선택 이용하여 생동하고도 또렷하다. 수많은 게임 작품 속의 인물 조형 중에서 평가가 제일 높은 것은 일본 광영회사 (KOEI) 의 전략 게임 《삼국지》의 그림과 풍경이 가장 대표적이다. 그 중에서 인물에 대한 설정은 가장 큰 특징 중 하나이다. 여러 세대의 수정을 거친 인물형상은 역사에서 만들어낸 인물형상과 더욱 더 가까워졌다.

2. 오관과 삼정

「관상학」은 한 사람의 「얼굴특징」을 관찰하는 방식을 통하여 운명을 논하는 과학이다. 「외모는 마음에서 나타납니다」라는 이 말의 뜻은 한 사람의 개성·사고와 선악을 그 사람의 얼굴에서 알아 볼 수 있다는 것이다. 한 사람의 「용모」는 길흉을 갖고 있다. 본성이 착한 사람은 보통 선량한 관상을 가지고 있고, 마음이 흉악한 사람은 보통 흉악한 면상을 갖고 있다. 물론 개별적인 예도 있다. 얼굴은 흉악한데 마음은 아주 착하고, 얼굴이 선량하지만 마음이 흉악한 사람도 있다.

2.1 오관

면상 중의 「오관」·「삼정」 등은 한 사람의 성격·인품·지위 등과 연관이 있다. 그 중에서 「오관」은 주로 「귀·눈썹·눈·코·입」 5가지 인체기관을 가리킨다.









1. 「눈썹」은 건강·지위와 관련

표 1. 눈썹의 특징에 따른 관상학적 해석

			
罗汉眉	龙眉	竖心眉	扫帚眉
괴팍, 거침, 호색, 냉담	과감, 고상, 총명	감직, 승부욕 강함, 독불장군, 은혜와 원한이 분명함	냉담, 소심
			
轻清眉	卧蚕眉	新月眉	鬼眉
인정과 도의 중시	총명, 호쾌, 인정과 도의 중시	부드러움, 총명	심부 그림, 의지력 없음
			
一字眉	吊丧眉	尖刀眉	柳叶眉
강인, 총명, 자아	허위, 호색	간사, 음험	선량, 총성, 지혜로움



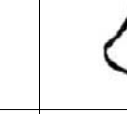
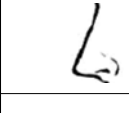
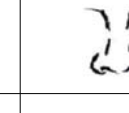
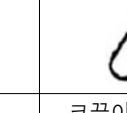
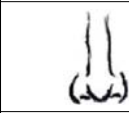
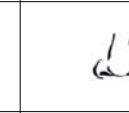


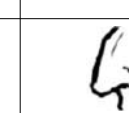
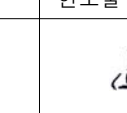
2. 「눈」의 좋고 나쁨은 인품, 성격과 연관

표 2. 눈의 특징에 따른 관상학적 해석

			
눈꼬리가 올라감 : 대담, 감각적, 뛰어난 용기, 파괴성	눈꼬리가 내려감 : 내성적, 소극적, 여유, 양전함	동그란 눈 : 명량, 적극적	큰 눈 : 밝고 명량함, 온화함, 진취적
			
가는 눈 : 신경질적	상백안 : 잔인함, 거침	작은 눈 : 아집, 심술, 엄격, 까다로움	하백안 : 시기, 질투, 히스테리





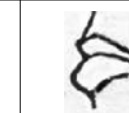
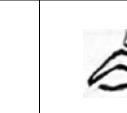


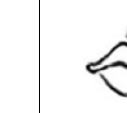
3. 「코」는 진취, 야심, 의지력, 저항력과 관련

표 3. 코의 특징에 따른 관상학적 해석

		
높은 코 : 고상함, 자존심, 공격적	낮은 코 : 소심, 인정 많음	들창코 : 가벼움, 천함
		
긴 코 : 귀족적, 수려함, 사려깊음	짧은 코 : 급한 성격, 명량	코끝이 밑으로 향하는 코 : 냉정 침착, 지적
		
여윈 코 : 신경질적, 까다로움	옆으로 퍼진 코 : 쾌활, 활동적	기울고 굴곡 있는 코 : 간악함, 현모술수에 능함
		
유대 코 : 지혜로움, 추진력	로마 코 : 공격적, 고집이 세다.	넓은 비공 : 쾌활, 외향적, 스테미너


4. 「입」은 행복, 봉록, 귀인 운명과 관련

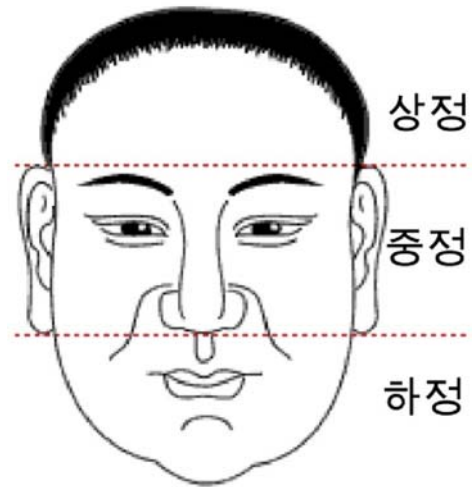
표 4. 입의 특징에 따른 관상학적 해석

		
큰 입 : 개방적, 터프함, 쾌활 함	작은 입 : 소심, 겁이 많음	초생달 입 : 명량함, 사교적
		
윗 입술이 나옴 : 활발함, 정의감, 정직함	아랫 입술이 나옴 : 이기적, 비사교적	팔자 모양 입 : 잔인함, 냉정함
		
두꺼운 입술 : 욕심, 인정 많음, 건강함	얇은 입술 : 수동적, 연약함	지고 도톰한 입술 : 섹시함, 애교, 사교적

5. 「귀」는 수명을 관리하고 평생의 운세와 연관

표 5. 귀의 특징에 따른 관상학적 해석

		
귀가 두껍고 드리우는 귀술 : 부유, 장수	귓살 얇음 : 고독하고 박명, 충동	귓바퀴 살기 있음 : 도량이 큼, 인자, 세심함
		
얼굴에 붙이는 귀 : 높은 명성, 청명	바람을 품는 귀 : 배우는 것을 좋아함, 고집, 비사교적	올록 볼록한 귀 : 울룩 볼록한 귀 : 짜증,



(1) 상정 : 이마 위 머리칼이 난 언저리에서 눈썹까지의 부위를 「상정」이라고 부른다. 청소년기의 운명과 진행 과정을 주관한다. 15세~30세 사이 운세를 장악한다.


(2) 중정 : 눈썹에서 코끝까지 부위를 「중정」이라고 부른다. 중년기 운명의 진행 과정을 주관한다. 31세~50세 사이 운세를 장악한다.

(3) 하정 : 코밑에서 턱까지 부위를 「하정」이라고 부른다. 노년기 운명의 진행 과정을 주관한다. 51세 이후 운세를 장악한다

기본적으로 「상정」이 높고 길면서 도톰하고, 반듯하고 넓은 이마는 사회적 지위가 높다. 「중정」이 홀룩하고 살이 있으면 부유하고 장수한다. 「하정」이 원만하고, 단정하면 중후하며 평생 복이 있다.

6. 「턱」은 사람의 의지력의 강약과 연관

표 6. 턱의 특징에 따른 관상학적 해석

		
둥근 얼굴형 : 쾌활함, 활동적, 평화적	긴 얼굴형 : 감수성, 온건함, 이상적	네모 얼굴형 : 냉정, 고집, 성실
		
큰 얼굴형 : 잘남	역 삼각 얼굴형 : 여성적, 학문, 진리탐구	계란형 : 경솔함
		
넓고 둥근 턱 : 애정, 암전함, 따뜻한 성격	모가진 턱 : 행동파, 의지력, 합리주의	큰 광대 뼈 : 거침, 전투적, 남성적

3. <삼국지>게임 캐릭터의 시각적 운용 분석

3.1 삼국지 게임 캐릭터 분석

《삼국지》 게임에서 개성적인 인물형상은 관상학적으로 모두 자신의 특징을 갖고 있다. 이런 특징을 표현하여 사람들이 누구인지 한눈에 알아볼 수 있게 하려면 그들의 세부적인 형상에 주의해야 한다. 다음은 면상학을 통하여 게임 속 캐릭터의 특징변화에 대하여 분석한다. 우선 조운을 보면 삼국역사에서 조운에 대한 묘사는 별로 많지 않지만 《삼국연의》 속의 조운은 아주 멋진 캐

2.2 삼정

「삼정」은 주로 상정·중정·하정 3가지 부분으로 나뉩니다.

릭터로 나와있다. 그의 영웅사적은 모든 사람들의 귀에 익숙하다. 책속에서 그 형상에 대한 묘사는 키는 8척, 짙은 눈썹에 부리부리한 눈, 넓은 얼굴에 반듯한 이마를 가지고 있다고 묘사되어 있다. 흰말에 장총, 한 몸에 정의가 넘치고, 뛰어난 무예로 전쟁에서 거의 패한 적이 없다. 또한 머리가 침착하고, 책략을 잘 이용하며 자태가 당당하다. 조운의 형상에 대한 인식은 대부분 《삼국연의》에서 온 것이다. 다음으로 삼국지 게임에서 조운의 이미지를 살펴보자.



구분	형태요소의 특징	인상학적 해석
눈썹	경청미 (轻清眉)	인정과 도의 중시
눈	한 거품 눈	냉정, 침착, 이지적.
코	높은 코	고상함, 자존심, 공격적
입	큰 입	개방적, 터프함, 쾌활함
얼굴형	등근 얼굴형	활동적, 평화적

이 두 도표를 통하여 우리는 11대 조운의 형상은 얼굴모양이 약간 변하여 삼각형으로 되었다는 것을 알 수 있다. 얼굴윤곽이 더욱 수정되어 전의 통통한 얼굴모양과 비교하면 더 위엄이 있어 보인다. 눈은 눈 꼬리가 올라간 양식의 눈으로 변했고 이런 눈은 대담, 냉정, 감각적, 뛰어난 용기, 파괴성의 특징을 갖고 있다. 이런

눈은 사람들에게 엄숙하고 믿음이 가는 느낌을 준다. 이런 변화는 조운의 형상이 위에 묘사한 역사형상과 더욱 가까워졌고, 사람들의 마음속에 있는 멋있으며 용맹 무쌍한 조운의 형상과 근접해 있음을 알 수 있다.

3.2 <삼국연의>에 묘사된 여포 캐릭터 분석

1. 여포의 역사적 분석 결과

출생지 : 여포는 병주 오원군 구원(并州五原郡九原)에서 태어났습니다. 오늘의 바맹 동부, 포두시와 이맹다라특치, 준거울치 지방을 가리킵니다. 《사해》에는 분명히 여포가 포두에서 태어났다고 표시되어 있습니다. 출생지는 지금의 몽골성입니다.

(1) 몽골인의 특징은 머리카락이 대부분 검정색에 곧고 질기며, 일부는 약간 곱슬머리이고, 소수 사람은 연한색입니다. 수염과 체모는 그렇게 발달하지 못하고, 얼굴모양은 납작하며, 어떤 사람은 좁고 긴 얼굴도 있습니다. 턱은 나오지 않고, 어떤 사람은 좀 뾰족하며, 어떤 사람은 약간 납작합니다. 광대뼈는 도드라지고, 코 너비는 중등이며, 콧대는 높지 않고, 입술의 두께는 알맞고 대부분 앞으로 약간 나왔습니다.

한대말기의 제후 : 한대 시기에 복장에 큰 변화가 생겼는데 그 중에서 관모가 중점입니다. 한대 관모, 진 및 서한의 모자밑에 대상의 띠와 모자의 턱 끈이 연결되어 턱 아래에 묶을 수 있습니다. 동한시대에는 우선 두건으로 머리를 싼 후에 관모를 씌웁니다. 남자는 20세가 되면 신분이 있는 선비는 관모를 쓰고, 신분이 없는 백성은 수건으로 감싸며, 노동자는 모자를 씌웁니다.

출신 : 출신이 가난하고 체력이 남달라서 어렸을 때부터 무술을 배우고 마상공술에 익숙하였습니다. 그래서 여포는 늘 현금 관리를 대신하여 힘을 다하였습니다. **요점** : 출신이 좋지 않지만 체력이 남다른 이런 특징을 결합시켜 관상학적으로 볼 때 눈썹과 코가 멋집니다

인물지위 : 만약 원수는 세력으로 최고 인물이 되었다면 여포는 경력으로 최고 인물이 되었습니다. 천하에 제일 힘이 세고 용감합니다. 또한 "말 중의 적토마, 사람 중의 여포"라는 말이 있습니다. **요점** : 이 점을 볼 때 여포의 상정은 무조건 높고 길며, 홀륭하며, 반듯하고 넓습니다

여포의 장점 : 1. 무력이 대단하고 용맹하다는 것은 여포도 자신이 있고, 병사들을 통일하고 작전에 있어서는 확실히 뛰어난 점이 있습니다. 2. 여포는 단순하게 용감한 것이 아니고 계략도 상당히 많습니다. 병사를 거느리는데 남다른

며 그것은 계략을 잘 이용한다는 것을 설명합니다. 이런 사람은 결코 싸우기만 하는 경솔한 사람이 아닙니다. 3.여포는 대인관계가 매우 좋습니다. 장요는 후에 조조의 휘하에 있는 명장입니다. 여포가 죽기 전에 줄곧 여포를 뒤쫓았습니다. 또한 여포 수하의 고순도 재능이 뛰어난 고급장교입니다. **요점** : 오른쪽 분석에서 여포는 자신있고, 용맹하며, 재능과 계략이 있는 개인매력이 있다는 것을 알 수 있습니다.

여포의 단점 : 여포는 병사를 이끄는 전투력이 훌륭하지만 너무 무력에만 의지하게 되었습니다. 눈앞의 성과나 이익에 집착 하며, 작은 이익만 탐내다가 정의를 잊고, 관직을 위하여 주공을 살해합니다. 옛날 사람은 기개와 정의를 중시하며, 특히 주공을 살해하는 것은 절대로 용서할 수 없는 일입니다. 의심이 많습니다. 사람을 의심하고, 의심 하는 사람은 쓰지 않습니다. 가장 큰 단점: 하루 아침에 득세하면 안중에 사람이 없고, 동료들과 관계가 엉망이며, 어떤 주공도 이런 부하를 두지 않기를 바랍니다. 그가 있으면 다른 부하들이 모두 배척하고, 그를 중용한다면 머리 가 날아가 봐 조심해야 합니다. 부하가 주공에게 충성하지 않으면 주공으로서 부하들은 통일하지 못합니다. **요점** : 자신을 대단하게 여기고, 선견이 없으며, 이기적이고, 의심이 많으며, 충실하지 못하고 일처리가 적합하지 못합니다.

표 7. 여포의 역사적 분석 결과를 통해 본 오관의 특성

오관	관상학 의미	인물 성격의 분석	분석결과
눈썹	지위, 건강, 인품, 성격	지위가 높음, 건강함, 자부함, 소심, 의심스러움	귀신 눈썹
눈	인품, 성격, 홍길	자주 배신함, 주인을 살해함, 잔학함, 변덕스러움.	하삼눈
코	진취심, 야심, 저항력과 사랑관	자부함, 명리에 급급함, 작은 이익에 욕심을 부리고 정의를 잊음, 남녀간의 정이 많음.	코등만곡
입	행복, 의식, 녹봉, 귀인운	평생 불안함, 고립에 직면함, 부귀가 있음,	팔자입
귀	수명, 평생운세	수명 짧음, 한 시기 군림함, 대업을 안성취함.	얇고 짧음

3.3 삼정을 통한 여포의 면상적 특성

삼정으로 분석할 때 여포는 지위가 높고, 상정이 높고 길며, 훌륭하고, 반듯하고 넓다. 여포는 중요한 직무를 맡고 있기 때문에 비교적 부유하다. 하지만 본인이 이기적이고 의리를 지키지 않는 성격을 지니고 있다.

또한 위에 몽골인에 대한 분석과 결합시키면 그의 중정도 짙고 납작하며, 광대뼈는 도드라지다. 여포의 일생은 불안하고, 평생 동분서주하며, 또한 일찍 죽었기 때문에 하정은 뾰족 하고 얇고, 살이 없으며, 수염이 없다.

4. 결론

본 연구는 오관과 삼정의 관상학적 내용을 먼저 살펴보고 이를 통해 삼국지 게임 속에 등장하는 캐릭터의 면상적 특성을 오관과 삼정을 통해 분석하였다. <삼국연의>에 묘사되어 있는 여포에 대한 역사적 분석을 토대로 여포의 오관적 특성과 삼정을 통한 면상학적 특성을 분석하였다. 기존 캐릭터 디자인은 대부분 중요인물을 주제로 하지만 세부특징이나 외모에 대해서는 상세한 묘사가 없고 보통 게임 기획자의 요구대로 디자인된다. 본 연구는 이런 방식에서 탈피하여 삼국지 인물의 신분, 지위, 성격 등 여러 요소에 대한 보다 폭넓은 문헌적 자료를 토대로 캐릭터를 디자인하는 하나의 방법론을 제시하는데 그 목적이 있다.

■ 참고 문헌 ■

- [1] 이정환. 《얼굴을 보고 아는 법》. 서울 : 상아, 1995
- [2] 中国古代相人术(诠释人物志) 宗教文化出版社 (1996-08出版)
- [3] www.360doc.com/content/090116/16/98290_2346592.html
- [4] 논문 : 미야자키 하야오(宮崎駿)애니메이션 캐릭터의 비주얼 이미지에 대한 전략적 특징 연구》崔燦卿