

게임에서의 몬스터 캐릭터 표현 비교연구 -한국과 미국의 MMORPG게임을 중심으로

Comparative study of monster characters in the games
- Focused on South Korea and America's MMORPG

원 철 평, 김 맹 호*

충남대학교대학원 산업미술학과 시각디자인 전공

YUAN TIEPING

Department of Industrial Art, Graduate School,
Chungnam National University

요약

본고는 한국과 미국의 MMORPG 게임에 나타난 몬스터 캐릭터 각 100개를 뽑아서 비교연구를 진행하였다. 몬스터 캐릭터에 대한 이해부터 착수하여 몬스터 캐릭터의 비례, 색채, 하이브리드와 뮤트틴의 응용, 디자인 머티어리얼 등 여러 각도에서 비교연구를 해보았다.

I. 서론

게임이나 게임캐릭터를 대상으로 연구된 논문이 있지만, ‘몬스터’캐릭터에 대한 연구는 거의 없는 실정이다. 그 동안 많이 연구되었던 남성캐릭터, 여성캐릭터 등이 게임에서 중요한 역할을 맡고 있지만 ‘몬스터’라는 캐릭터도 간과할 수 없는 존재라고 할 수 있다.

본고는 한국과 미국의 게임을 중심으로 몬스터 캐릭터 디자인의 특징을 연구하고 이를 통해 양국 게임의 몬스터 캐릭터간의 공통점과 차이점을 찾아내고자 한다. 그리고 이런 공통점과 차이점이 왜 나타나는지를 비교분석한다.

II. 본론

1. 몬스터 캐릭터의 이해

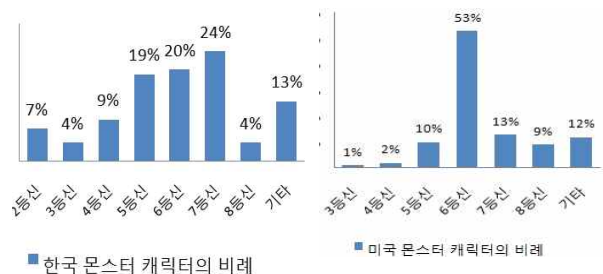
몬스터(monster)는 이야기 속에 나타나는 괴물을 말한다. 형태적으로 괴상하거나 기이한 능력을 가진 것들을 괴물 몬스터라고 부른다. 디지털 콘텐츠의 발달로 인하여 몬스터는 신화 속에서만 등장하는 것이 아니라 모든 콘텐츠 분야에서 제작되어지고 있다. 신화 속에서 등장하는 괴물과 요괴들은 콘텐츠 분야에 많이 활용되어지고 있어서 캐릭터 디자인의 충분한 소재가 되고 있다.

2. 게임에서의 몬스터들의 기본적인 특징

몬스터는 게임에서 대부분 악의 존재로 분류돼 늘 천대받던 캐릭터이다. 일반 몬스터는 평소에 유저가 어디서나 쉽게 볼 수 있으며, 보통 레벨 업을 할 때 많이 잡는 몬스터의 종류라고 할 수 있다. 보스 몬스터는 일반 몬스터와 달리 심장이 크고 웬만한 공격에는 잘 죽지 않는다. 또한 공격력도 매우 강해서 웬만한 장비로는 혼자서 상대하기가 매우 벅하다.

3. 한국과 미국 MMORPG의 몬스터 캐릭터 디자인 특징에 대한 분석

3.1 비례



한국 몬스터의 경우에는 7등신이 대부분이며, 대체적으로 5등신이상으로 표현이 되고 있다. 미국 몬스터의 경우에는 6등신이 대부분이다. 이처럼 한국과 미국의 몬스터 캐릭터의 비례는 별로 큰 차이가 없다. 대부분 캐릭터가 5-8등신의 리얼 폼 몬스터¹⁾ 캐릭터로 제작되었다.

3.2 색채

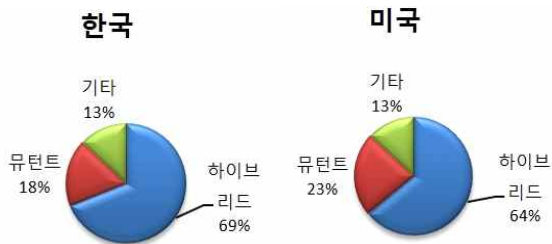


1) 비례는 크게 1등신부터 5등신 이하의 변형을 심하게 주는 SD폼의 캐릭터와 5등신 이상부터 8등신에 이르는 실제에 가까운 리얼 폼 캐릭터로 나누어 볼 수 있다.

색채의 응용을 보면 한국과 미국은 공통적으로 차가운 계열 색채를 위주로 다자이하고 있다. 차가운 계열 색채의 캐릭터는 날카롭고 무서운 성격을 잘 반영시킬 수 있다.

3.3 하이브리드와 뮤턴트의 응용 분석

하이브리드는 괴물이나 요괴와 같은 상상적 존재들을 형상화하는 가장 일반적인 방식이다. 잡종 혹은 혼성은 본래 몬스터의 기본적인 생성 원리이다. 뮤턴트의 방식은 목이 축 늘러지거나 여러개의 꼬리나 여럿 달린 머리처럼 기형적인 신체성을 보여주는 경향이 다분하다.



한국과 미국 몬스터 캐릭터를 살펴보면 공통적으로 하이브리드 즉 혼성적 표현을 더 많이 사용하는 점이 특징이다.

3.4 몬스터 원형 비교분석

디자인 머티리얼을 정리해보면 결과가 아래와 같다.

도마뱀 13	드래곤 8	염 소 5	멧돼지 4
박 쥐 3	물고기 3	늑 대 2	부엉이 2
곰 2	새 1	뱀 1	게 1
호랑이 1	개 1	고양이 1	독수리 1

■ 한국 반인반수

박 쥐 6	드래곤 6	소 5	늑 대 5
독수리 4	말 4	사슴 4	도마뱀 2
사자 2	호랑이 2	뱀 2	곰 2
벌레 2	부엉이 2	거미 1	염소 1
매머드 1	까마귀 1	멧돼지 1	개 1

■ 미국 반인반수

먼저, 사람과 동물이 조합을 이룬 예부터 살펴보았다. 도표에 근거하면 쉽게 알 수 있듯이 한국의 게임 중에서 몬스터 형상은 대부분이 반인반수인데, 그중 사람과 도마뱀, 용, 양, 멧돼지의 결합이 대다수이다. 하지만 미국의 게임 중에서 괴물 형상은 사람과 박쥐, 용, 소, 늑대, 말, 독수리 등의 결합이 비교적 많다. 또한 한국에서는 괴물 형상을 설계함에 있어서 바다동물류의 출현도 적지 않는데 미국에서는 이러한 사람과 바다동물의 조합은 거의 찾아볼 수 없다는 점이 흥미롭다.

염소+토끼 2	오랑우탄+염소 2	코끼리+거북이 1
독수리+개 1	여우+여우 1	게+소라 1
사슴+개 1	거미+사마귀 1	물고기+도마뱀 1
염소+박쥐 1	사자+염소 1	물고기+벌레 1
곰+코뿔소 1	염소+도마뱀 1	거북이+도마뱀 1
거미+벌 1		

■ 한국 이중결합

도마뱀+박쥐 2	염소+오랑우탄 2
사자+박쥐 1	거미+사마귀 1

■ 미국 이중결합

이중조합의 분석 데이터에 근거하면, 한국의 이중조합 괴물 형상이 더욱 다양하고 미국의 게임 중에서 거의 나타나지 않았던 바다동물이 더 많이 응용되고 있다는 것을 쉽게 알아볼 수가 있다. 예를 들면, 물고기, 게, 소라, 거북이 등이 있다.

III. 결론

신화 이야기는 몬스터 캐릭터 디자인에 큰 영향을 끼치고 있는데, 동서양 신화 이야기의 차이는 몬스터 형상 및 소재 사용의 차이를 불러왔다.

몬스터 캐릭터 디자인 특징에서 살펴보면, 미국은 신화에 등장하는 괴물 형상을 원형으로 하여 창작을 진행하였고 구체적인 형상은 원형과 별반 차이가 없지만 한국은 신화의 원형에서 더 나아가 상상력을 발휘하여 더욱 기이한 괴물 형상을 만들어 냈다. 이것이 바로 한미 몬스터 캐릭터의 표현적 차이점이라고 말할 수 있다.

■ 참고 문헌 ■

- [1] 김재현 “한국 신화에 나타난 몬스터 캐릭터의 디자인 분석과 활용방안 연구”, 동의대학교 영상정보대학원 석사학위논문, 2010.
- [2] 김윤아 “요괴 캐릭터 연구: 요괴 이미지의 생성원리를 중심으로”, 한국만화애니메이션학회 학술대회자료집, 2009.
- [3] 오현주 “게임 캐릭터 디자인의 조형성에 관한 연구 -MMORPG 리니지II를 중심으로”, 홍익대학교 광고홍보대학원 석사학위논문, 2004.