



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

문 윤 경 교수 지도
박사학위 청구논문

자금성의 조형 요소를 활용한
게임 캐릭터 의상 디자인 연구
- <왕자영요>를 중심으로 -

2025

성신여자대학교 일반대학원
의류학과
장 기

자금성의 조형 요소를 활용한
게임 캐릭터 의상 디자인 연구
- <왕자영요>를 중심으로 -

문 윤 경 교수 지도

이 논문을 박사학위논문으로 제출함

2025년 4월

성신여자대학교 일반대학원
의류학과
장 기

인 준 서

장기의 박사학위 논문으로 인준함

2025년 7월

심사위원장 최 배 영 (인)

심 사 위 원 윤 지 원 (인)

심 사 위 원 문 선 정 (인)

심 사 위 원 박 성 희 (인)

심 사 위 원 문 윤 경 (인)

성신여자대학교 일반대학원

논문개요

21세기는 정보화와 지식화가 급속도로 발전하는 시대이며, 세계적인 문화 교류 또한 점점 활발해지고 있다. 이러한 디지털 매체 환경 속에서 전통문화의 시각적 표현 방식은 새로운 변화 양상을 보이고 있다. 전통문화는 기억과 정체성의 매개체로서, 디지털 기술을 통해 정적인 상태에서 동적인 표현으로, 실물에서 가상으로 전환되는 혁신적 시각 언어로 재해석되고 있다. 특히 중국 전통 건축 가운데 자금성은 높은 문화 상징성을 지닌 세계문화유산으로, 그 공간 구조, 색채 체계, 문양 요소 등은 현대 디자인에 풍부한 자원과 영감을 제공하고 있다.

이에 본 연구는 세계적으로 큰 영향력을 지닌 온라인 게임 <왕자영요>를 주요 분석 대상으로 설정하였다. 첫째, 현재 온라인 게임 시장에서는 캐릭터 의상과 액세서리를 전문적으로 제작·판매하는 산업이 지속적으로 확대되고 있으며, <왕자영요>는 전 세계적으로 방대한 유저 기반과 강력한 확산력을 보유하고 있는 대표적 게임이다. 둘째, <왕자영요>의 여성 캐릭터 의상 디자인은 중국 전통문화 요소를 적극적으로 융합하고 있으며, 특히 전통 건축 미학의 디지털화와 관련하여 풍부한 사례를 제공한다는 점에서 연구 가치가 높다. 이에 본 연구는 자금성의 조형 요소를 핵심으로 하여, 게임 속 여성 캐릭터 의상 디자인에서의 시각적 전이 경로와 창의적 응용 가능성을 고찰하였다.

연구 방법으로는 문헌 연구, 자금성 현장 조사, 사례 분석, 캐릭터 디자인 개발 등의 다각적인 접근을 병행하였다. 문헌 연구 단계에서는 전통 건축, 의상, 온라인 게임 의상 디자인에 관한 기존 학술 성과를 정리하고, 도서관 및 온라인 자료를 통해 건축과 의복 간의 연관성과 그 발전 맥락을 체계적으로 고찰하였다. 또한 연구자는 직접 자금성을 방문하여 건축 조형과 문화 자료를 수집하고, 대량의 이미지 및 박물관 관련 정보를 확보한 뒤, 자금성 조형의 특

징과 문화적 상징성을 분석하였다. 이러한 연구 과정을 통해 자금성의 조형 요소를 시각 자료로 삼아, 이를 게임 속 여성 캐릭터 의상 디자인에 적용하는 전환 방식과 창의적 표현 전략을 모색하였으며, 궁극적으로는 전통문화의 현대적 재해석과 디지털 매체 기반 경험 방식의 고도화를 도모하고자 하였다.

또한 자금성 건축의 ‘팔대작’ 중 ‘오대작’ 기술을 분석함으로써 반복성, 대칭성, 층차성, 색채 대비성, 시각적 충격성 등의 조형적 핵심 특징을 도출하고, 이러한 특징들이 게임 의상 디자인 원칙과 어떻게 결합될 수 있는지를 탐색하였다. 구체적으로 살펴보면, 반복성은 장식 요소의 규칙적인 배열을 통해 질서감을 강화하며, 이는 게임 의상에서 문양 표현의 응축된 양식화와 연결된다. 대칭성은 균형과 조화미를 강화하며, 소재를 통해 캐릭터의 정체성을 강조하는 방식으로 구현된다. 층차성은 구조적 단계를 통해 시각적 풍부함을 강조하며, 흐름감과 리듬을 살린 디자인에 반영된다. 색채 대비성은 시각적 주목도를 높여주며, 게임 의상에서 색상 활용 전략과 부합한다. 시각적 충격성은 빠른 시선 집중 효과를 강조하며, 이는 게임 캐릭터 의상의 메인 비주얼 전략과 일치한다.

본 연구는 3D CLO 기술을 활용하여 자금성 건축 요소를 디지털 모델링화 하였으며, 건축 요소들이 게임 의상 디자인에 적용되는 방식을 탐구하였다. 최종적으로 3D 프린팅 기술을 통해 작품을 ‘디자인 효과도’로 구현하였고, 이를 통해 유형문화유산 요소가 디지털 의상 디자인에 적용될 수 있는 가능성과 표현력을 검증하였다. 본 연구는 전통 건축 문화유산이라는 시각적 언어를 디지털 게임 디자인에 접목함으로써, 전통문화를 현대적으로 재해석할 수 있는 미학적 경로를 제시하였다는 데 의의가 있다. 또한 온라인 게임 캐릭터 의상 디자인에 전통 조형 요소의 확장 가능성을 보여줌으로써 문화 융합 디자인 연구에 긍정적 영향을 미치길 기대한다.

목 차

논문 개요

I. 서론	1
1. 연구의 목적	1
2. 연구의 방법 및 범위	5
II. 이론적 배경	9
1. 자금성의 역사와 건축 디자인	9
1) 자금성의 역사적 배경	9
2) 자금성의 건축 디자인	13
3) 자금성의 조형적 요소	21
2. 건축과 의상 디자인의 연관성	43
1) 건축과 의상 디자인의 관계	43
2) 건축과 의상 디자인 간 연관성의 구현	45
3. 온라인 게임 캐릭터 의상	53
1) 온라인 게임 의상 디자인 구성 요소	53
2) 온라인 게임 <왕자영요>의 스토리와 캐릭터 의상	56
4. 선행연구	82
1) 자금성 건축과 의상 디자인 연구	82
2) 전통 문양을 활용한 온라인 게임 캐릭터 의상 디자인 연구	84
3) 온라인 게임 캐릭터의 의상 디자인 발전 연구	87
III. 자금성의 조형 요소와 온라인 게임 캐릭터 의상 디자인의 프레임워크 ·	90

1. 자금성의 조형 요소 추출	90
1) 석작	91
2) 목작	93
3) 기와작	94
4) 채화작	96
5) 유칠작	98
2. 온라인 게임 <왕자영요>의 여성 캐릭터와 의상 디자인 분석	103
1) 여성 캐릭터와 의상 디자인 분석	103
2) 여성 캐릭터 의상의 디자인 특징	117
3. 자금성의 조형 요소와 온라인 게임 캐릭터 의상 디자인 간 프레임워크 제안	120
IV. 자금성 조형 요소를 활용한 온라인 게임 캐릭터 의상 디자인 개발	
.....	123
1. 디자인 기획 의도	123
2. 디자인 설계 및 과정	124
1) 디자인 설계	124
2) 디자인 과정	127
3. 디자인 작품과 해설	130
1) 무측천의 의상 디자인	130
2) 가로외의 의상 디자인	142
3) 대교의 의상 디자인	154
V. 결론 및 제언	166

참고문헌

ABSTRACT

부 록

표 목 차

〈표 1〉 팔대작 개념 정리	20
〈표 2〉 석작의 조형적 특성	24
〈표 3〉 목작의 조형적 특성	31
〈표 4〉 유리기와의 조형적 특성	35
〈표 5〉 기와 부재의 조형적 특성	37
〈표 6〉 채화작의 조형적 특성	40
〈표 7〉 유칠작의 조형적 특징	42
〈표 8〉 게임 의상 디자인의 주요 요소	56
〈표 9〉 스킨 디자인에 적용된 전통 요소	81
〈표 10〉 석작의 조형요소 추출	92
〈표 11〉 목작의 조형요소 추출	94
〈표 12〉 유리기와의 조형요소 추출	95
〈표 13〉 기와 부재의 조형요소 추출	96
〈표 14〉 채화작의 조형요소 추출	98
〈표 15〉 유칠작의 조형요소 추출	100
〈표 16〉 자금성 건축의 조형적 특성	102
〈표 17〉 여제 캐릭터와 의상 디자인 분석	108
〈표 18〉 가로 캐릭터와 의상 디자인 분석	112
〈표 19〉 대교 캐릭터와 의상 디자인 분석	117
〈표 20〉 자금성의 조형 요소와 온라인 게임 의상 디자인의 관계	121
〈표 21〉 자금성의 조형요소와 온라인 게임 캐릭터의 의상디자인 작품 설계	126

<표 22> 온라인 게임 캐릭터의 의상디자인 작품 진행단계	129
<표 23> 스킨 원형과 본 연구의 의상디자인 작품 비교 I	133
<표 24> 온라인 게임 캐릭터의 의상디자인 작품 1	135
<표 25> 온라인 게임 캐릭터의 의상디자인 작품 2	139
<표 26> 스킨 원형과 본 연구의 의상디자인 작품 비교 II	144
<표 27> 온라인 게임 캐릭터의 의상디자인 작품 3	147
<표 28> 온라인 게임 캐릭터의 의상디자인 작품 4	151
<표 29> 스킨 원형과 본 연구의 의상디자인 작품 비교 III	156
<표 30> 온라인 게임 캐릭터의 의상디자인 작품 5	159
<표 31> 온라인 게임 캐릭터의 의상디자인 작품 6	163

그림 목 차

<그림 1> 연구 구조도	8
<그림 2> 자금성	11
<그림 3> 팔대작	18
<그림 4> 대기(臺基)	22
<그림 5> 자금성 석난간(石欄杆)	22
<그림 6> 어로(御路)	22
<그림 7> 자금성 두공(斗拱)	26
<그림 8> 비연(飛檐)	26
<그림 9> 자금성 장부(樅卯) 구조	27
<그림 10> 자금성 감창(檻窗)	28
<그림 11> 자금성 천화(天花)	29
<그림 12> 반룡 조정(蟠龍藻井)	30
<그림 13> 응전정	33
<그림 14> 중첩 응전정	33
<그림 15> 혈산정	33
<그림 16> 중첩 혈산정	33
<그림 17> 찬첨정	34
<그림 18> 육정	34
<그림 19> 경산정	34
<그림 20> 권봉정	34
<그림 21> 화희채화	38
<그림 22> 금가루로 장식	39

<그림 23> 기둥	41
<그림 24> 창문	41
<그림 25> 대문	41
<그림 26> ‘arcs’ 시리즈 바로크 스타일의 백팩	49
<그림 27> Turning Torso, 2005. Santiago Calatrava	50
<그림 28> 뉴욕 구겐하임 미술관과 AW2000 후세인 살라얀의 테이블 드레스	51
<그림 29> 귀페이 겨울 오트쿠튀르 컬렉션	53
<그림 30> <왕자영요> 게임 지도	58
<그림 31> 무촉천	59
<그림 32> 게임속의 무촉천	59
<그림 33> 신화인물 나타	60
<그림 34> 게임속의 나타	60
<그림 35> 운영	61
<그림 36> 난릉왕	61
<그림 37> 애린	61
<그림 38> ‘곤곡’ 시리즈	63
<그림 39> ‘태화’	63
<그림 40> ‘우견비천’	63
<그림 41> 뇌공격고	66
<그림 42> 여포- 둔황 스킨	68
<그림 43> 막고굴 257굴 《구색록본생》	68
<그림 44> 우견신록	70
<그림 45> 백학량쌍어석각도(白鶴梁雙魚石刻圖)	71
<그림 46> 대교 ‘백학량 신녀’ 스킨	72

<그림 47> ‘패왕별희(霸王別姬)’ 경극 공연 사진	73
<그림 48> 항우 경극 스킨	74
<그림 49> 보상화 문양	76
<그림 50> 기하학 문양 - 마름모 문양	76
<그림 51> 무측천 여제 스킨	77
<그림 52> 민국시기 화상의 도사	78
<그림 53> 도포	79
<그림 54> 가로-태화	80
<그림 55> 여제 스킨	105
<그림 56> 동방불패 스킨	106
<그림 57> 해양의 심장 스킨	107
<그림 58> 가로 스킨	109
<그림 59> 가로의 태화 스킨	110
<그림 60> 천랑추광자 스킨	111
<그림 61> 대교 스킨	114
<그림 62> 백사 스킨	115
<그림 63> 수호의 힘	115
<그림 64> 작품 1 디자인 정면	136
<그림 65> 작품 1 디자인 후면, 옆면	137
<그림 66> 작품 2 디자인 옆면	140
<그림 67> 작품 2 디자인 후면, 옆면	141
<그림 68> 작품 3 디자인 후면	148
<그림 69> 작품 3 디자인 후면, 좌측면, 우측면	149
<그림 70> 작품 4 디자인 정면	152
<그림 71> 작품 4 디자인 후면, 좌측면, 우측면	153

<그림 72> 작품 5 디자인 좌측면	160
<그림 73> 작품 5 디자인 후면, 좌측면, 우측면	161
<그림 74> 작품 6 디자인 정면	164
<그림 75> 작품 6 디자인 후면, 좌측면, 우측면	165

I. 서론

1. 연구의 목적

21세기는 정보화와 지식화가 빠르게 진전되는 사회이자, 개인의 개성과 다양한 가치가 존중되고 문화의 공존이 지향하는 세계화의 시대이다. 대중매체의 발전과 문화 교류의 가속화에 따라 전 세계 국가 간의 문화적 상호작용은 점점 더 신속하고 용이하게 이루어지고 있으며, 단기간 내에 광범위한 영향을 미치고 있다. 이러한 문화적 다원주의의 배경 속에서 시각문화 표현 역시 폭넓고 심도 있는 변화를 겪고 있으며, 특히 디지털 미디어가 주도하는 현대적 맥락에서는 전통문화 자원이 새롭게 해석되고 재전환되는 경향이 두드러지고 있다.

전통문화는 문화 기억을 계승하는 하나의 경로로서, 정적 표현에서 동적 상호작용으로, 실물 중심의 체험에서 디지털 기술 기반의 가상 응용으로 점차 전환되고 있다. 이 중에서도 중국 전통 건축은 단순한 공간 구조를 넘어 역사, 문화, 예술, 철학이 긴밀하게 융합된 종합체로서, 그 형식 언어는 상징성과 정신성을 동시에 지니며 현대 디자인 언어로 재해석 및 재전환될 수 있는 가능성을 내포하고 있음을 보여준다.

특히 자금성은 중국 고대 왕실 건축을 대표하는 상징적 공간으로서 매우 높은 문화적 상징성과 시각적 감성미를 지니고 있다. 유네스코(UNESCO)는 1972년 <세계 자연 및 문화유산 보호 협약>을 통해 문화유산 개념을 공식적으로 규정하였으며, 여기에는 유물과 건축군도 포함된다.¹⁾ 자금성의 공간 구성 체계, 형식 규칙, 전통 색채, 장식 문양 등은 중국 건축 미학의 가장 전형적이면서도 상징적인 요소들이며, 이 안에 내포된 사회적 가치와 철학적 사유는 구

1) 杨丽霞, 喻学才(2004). 中国文化遗产保护利用研究综述. *旅游学刊*, 4, pp.85-91.

조와 장식의 세부 요소를 통해 건축적 미감으로 구현되고 있다. 이러한 특성들은 자금성의 건축 요소가 디지털 환경에서 현대 디자인 언어로 전환될 수 있는 기반을 형성한다.

딥 렌더링(Deep Rendering)과 인터랙티브 기술의 발전에 따라 자금성의 건축 요소는 점차 디지털화되어 가상 환경 구축에 폭넓게 활용되고 있으며 이는 전통문화가 미래지향적 시각 언어로 확장되는 데 있어 중요한 매개로 작용하고 있다. 특히 게임 디자인은 전통문화와 디지털 문화 사이를 연결하는 효과적인 플랫폼으로서 이러한 전환 과정에서 적극적인 촉진 역할을 수행하고 있다.

그중 중국 최초의 자주적 IP 기반 모바일 게임인 <왕자영요>는 센서 타워(Sensor Tower) 애플리케이션 인텔리전스 플랫폼의 데이터에 따르면 2024년 11월 기준 전 세계 모바일 게임 수익 순위에서 1위를 기록한 바 있다. <왕자영요>는 중국 지역성, 전통문화, 현대 기술의 융합적 모형을 구현한 대표적 사례로, 게임의 문화 체계 구축과 시각적 표현 방식 모두에서 더욱 풍부하고 내재된 문화적 깊이를 드러내는 데 성공하였다. 게임 내 캐릭터의 의상 디자인은 단순한 미적 표현을 넘어, 문화적 의미를 담아내는 시각적 매체로 기능하며, 전통적 요소들이 가상환경 속에서 시각적으로 전이되는 과정을 실현하고 있다.

실제로 <왕자영요>의 일부 의상 디자인은 전통문화와 게임 캐릭터를 창의적으로 결합하려는 시도를 통해 문화적 깊이와 심미적 가치를 지닌 사례들을 만들어냈다. 예컨대, 둔황 벽화, 고대 의상, 전통 희극(戲曲) 이미지를 결합한 의상 디자인이 그 대표적인 사례이다. 둔황 벽화는 중국 성당(盛唐) 시기 불교 사원의 벽면에 그려진 그림으로서 종교적 서사와 세속적 삶의 풍경을 함께 담아내고 있으며, 당대의 사회문화적 맥락을 생생하게 보여준다. 고대 의상은 예컨대 당나라의 넓은 소매의 긴 치마나 청나라의 치파오 등 역사적 시기의 미

학과 사회적 위계를 반영하고 있으며 전통 희곡 형상은 명청(明清) 시기 이후 발전한 중국 전통 희극에서 기원한 것으로 뚜렷한 분장의 특징과 의상 스타일을 갖추고 있다. 이와 같은 전통문화 요소들은 서로 어우러져 중국의 풍부한 역사와 문화유산을 다층적으로 드러내고 있다.

그러나 이러한 긍정적인 사례에도 불구하고 몇 가지 문제점도 나타나고 있다. <왕자영요>의 일부 여성 캐릭터 의상 디자인은 전통문화 표현이 충분하지 않다는 평가를 받고 있다. 첫째, 형식적으로 유사한 의상 디자인이 반복되는 동질화 경향이 존재하며, 전통문화 요소를 강조하면서도 시각적 스타일과 인물 조형이 국제적인 주류 게임과 비슷하여 고유한 문화적 특색이 약화되고 있다. 특히 여성 캐릭터의 경우 노출이 많고 스타일이 획일화되어 있어, 개별 캐릭터의 정체성과 전통문화적 배경을 충분히 드러내지 못하고 있다. 둘째, 일부 ‘전통 스타일’ 의상 디자인은 단순히 문양과 색채만을 표층적으로 차용하는 수준에 그쳐, 체계적인 문화 논리에 기반한 설계로 보기 어렵다.

이에 본 연구는 자금성 건축을 문화적 원천으로 삼아 그 조형 언어를 창의적으로 전환하고 게임 여성 캐릭터 의상 디자인에 융합하는 방안을 탐색하고자 한다. 자금성의 공간 구조, 색채 규범, 장식 문양, 조형 논리 등의 요소를 시각적 디자인 언어로 체계화하여 게임 의상 디자인에 적용함으로써 전통문화와 현대적 문화 표현이 결합된 가상 이미지 구축 방식을 정립하는 데 목적이 있다. 특히 자금성의 ‘팔대작’에 포함된 목작(木作), 기와작(瓦作), 채화작(彩畫作) 등의 전통 기술은 고대 왕실 건축의 구조미와 장식성을 응축하고 있으며, 이 게임 의상 디자인에 응용 가능한 조형 특성과 문화적 언어를 풍부하게 제공해 주었다.

본 연구의 목적은 다음 세 가지로 요약될 수 있다. 첫째, 게임이라는 글로벌 디지털 미디어를 활용하여 자금성의 건축 조형 언어를 가상 시각 표현으로 체계화함으로써, 전통문화의 디지털 표현력과 국제적 전파력을 강화하고,

중국 문화의 소프트 파워 확산을 도모하고자 한다.

둘째, <왕자영요> 여성 캐릭터 스킨 디자인에서 나타나는 피상적 문화사용 및 단조로운 형식 문제를 분석하고, 자금성의 ‘조형 요소’를 결합한 의상 개선 전략을 제안함으로써, 동양의 질서미·왕의 기품·문화 상징성을 겸비한 가상 의상 체계를 구축하는 데 있다.

셋째, 전통 건축 미학을 게임 아트 및 디지털 의상 디자인에 접목하는 크로스미디어 활용 방식을 모색하여, 게임 개발, 미술 디자인 및 문화유산 디지털 전이 간의 다학제적 융합을 촉진하고, 실질적 디자인 적용이 가능한 방법론을 제시하고자 한다.

동시에, <왕자영요>에서 ‘왕자(王者)’ 개념은 단지 캐릭터의 전투 능력에만 국한되지 않으며, 의상 디자인을 통해서도 권위와 왕자의 존귀함을 효과적으로 드러낼 수 있다. 특히 이 게임에서 여성 캐릭터는 남성 캐릭터와는 다른 신체적 특징을 지니며, 여성 캐릭터의 복장은 종종 ‘왕자’의 기품과 위엄을 형상화하는 데 중요한 역할을 한다. 이를 통해 여성 캐릭터는 단순한 전투 참여자를 넘어, 상징적 의미를 지닌 강인한 존재로 인식된다.

또한 자금성은 역대 왕들이 거주하던 공간으로서, 그 건축 미학은 <왕자영요> 속 여성 캐릭터가 왕권의 기품을 형성하는 중요한 문화적 토대를 제공한다. 의상 디자인에서 자금성의 색채 활용, 대칭적 구조, 장식 문양 등의 요소가 유기적으로 융합되면서 권력, 존엄, 지배력 등의 상징적인 요소가 시각적으로 구현되며, 이를 통해 여성 캐릭터는 외형적 이미지뿐만 아니라 분위기와 품격 면에서도 ‘왕자’의 독자적인 매력을 드러내게 된다.

이에 따라, 본 연구는 자금성 건축 요소가 게임 의상 디자인에서 어떻게 활용될 수 있는지를 탐구하고, 건축 상징 기호 추출, 디지털 디자인 등의 방법을 통해 자금성 건축 미학을 게임 캐릭터 의상 디자인에 융합하는 가능성을 제시하고자 한다. 본 연구의 의의는 의상 디자인계와 게임 개발사의 협

력을 강화하는 다학제적 융합을 강화하고, 가상 의상이라는 세계적 문화 매개체를 통해 자금성 문화를 국제적으로 확산시키는 데 있다. 이를 통해 중국 전통문화의 가치를 활용하는 데에 강화하고자 한다. 결론적으로, 본 연구는 건축 미학과 게임 의상의 융합이라는 연구 공백을 메우는 동시에, 전통 문화의 디지털 전환 가능성을 탐구하는 기초 자료로 사용되길 기대한다.

2. 연구의 방법 및 범위

본 연구는 자금성 건축 조형 요소를 중심 개념으로 삼아 디지털 미디어에서 어떻게 현대적으로 표현되는지를 살펴보았다. 특히, 중국 모바일 게임 <왕자영요>에서 여성 캐릭터 의상 디자인을 중심으로 시각적 전이와 문화적 재구성을 중심으로 고찰하였다. 건축 미학과 가상 의상 디자인의 융합적 접근을 통해 전통문화가 게임 매체에서 어떻게 창의적으로 확장되고 체계적으로 적용될 수 있는지를 탐색하였다. 이를 위해 문헌 연구, 현장 조사, 사례 분석, 디자인 제작 등 다양한 연구 방법을 종합적으로 활용하였으며, 구체적인 연구 절차는 다음과 같다.

먼저, 문헌 연구 단계에서는 자금성 건축, 전통 의상, 건축 미학, 게임 캐릭터 디자인 등과 관련된 한·중 양국의 학술 논문, 전문 서적 및 문헌 자료를 조사함으로써 자금성의 기원과 발전 과정을 정리하였다.

또한 연구자는 2024년 7월과 2024년 10월 두 차례에 걸쳐 북경 자금성을 직접 방문하여 자금성의 공간 구조, 색채 체계, 장식 요소 등을 관찰하고 자료를 수집하였으며, 관련 이미지 자료와 결합하여 자금성의 조형 언어를 체계적으로 정리하고 대표적인 시각적 특징과 문화적 상징성을 도출하였다.

이렇듯 문헌 연구와 자금성 현장 조사 연구를 통해 도출된 내용을 바탕으로 사례 연구를 진행하고 자금성의 조형 언어를 핵심으로 하는 게임 캐릭터

의상 디자인 프레임워크를 구축하였고, <왕자영요>의 여성 캐릭터 중 무측천, 가라, 대교 세 인물을 분석 대상으로 선정하여 각 캐릭터의 성격과 문화적 배경에 기반한 디자인을 설계하였다. 디자인 과정에서는 자금성 건축 요소를 중심 개념으로 삼아 의상을 구상하고 이를 디지털 모델링에 적용하였다. 3D CLO 소프트웨어를 활용하여 가상 의상 디자인을 완성하였으며, 3D 프린팅을 통해 주요 조형 구조를 실물로 출력함으로써, 건축-의상-캐릭터 간의 전이 과정을 실질적으로 구현하였다.

마지막으로, 캐릭터 디자인 개발 연구 방법 측면에서 본 연구는 자금성의 건축 요소와 게임 캐릭터 이미지의 특성을 결합하여, 건축 미학이 디지털 의상 디자인에 적용되는 경로를 중점적으로 탐색하였다. <왕자영요>의 여성 캐릭터를 선정하고 분석하는 과정을 통해, 캐릭터의 성격적 특성, 문화적 배경 및 게임 내 역할에 기반한 의상 디자인의 창의적 개발을 수행하였다. 디자인 과정에서는 자금성 건축의 조형, 색채, 문양 요소를 유기적으로 의상 세부 요소로 전환하였으며, 실제 게임 미술 스타일과의 조화를 고려해 이를 최적화하였다. 그 결과 개발된 캐릭터 의상은 조형 측면에서 건축 문화의 미학적 특성을 구현할 뿐 아니라, 가상 의상의 문화적 표현력과 창의성 또한 한층 강화하였다.

본 연구는 자금성의 조형 요소가 디지털 게임 의상 디자인에 어떻게 전환되고 창의적으로 응용되는지를 중심 연구 범위로 설정하였으며 구체적으로는 온라인 게임 <왕자영요>의 여성 캐릭터 의상을 주요 분석 대상으로 삼는다. <왕자영요>를 선택한 이유는 이 게임이 대표적인 대중적 영향력을 지닌 온라인 게임일 뿐만 아니라 캐릭터 스킨 디자인에 중국 전통문화 요소를 적극적으로 융합하고 있다는 점에서 구체적 사례 분석과 전통 미학의 디지털 시대적 전환 가능성을 탐색할 수 있는 풍부한 자료를 제공하기 때문이다. 아울러 이 게임은 국제화 과정 속에서 전통과 현대 지역성과 세계성 사이의 균형 및 창의적

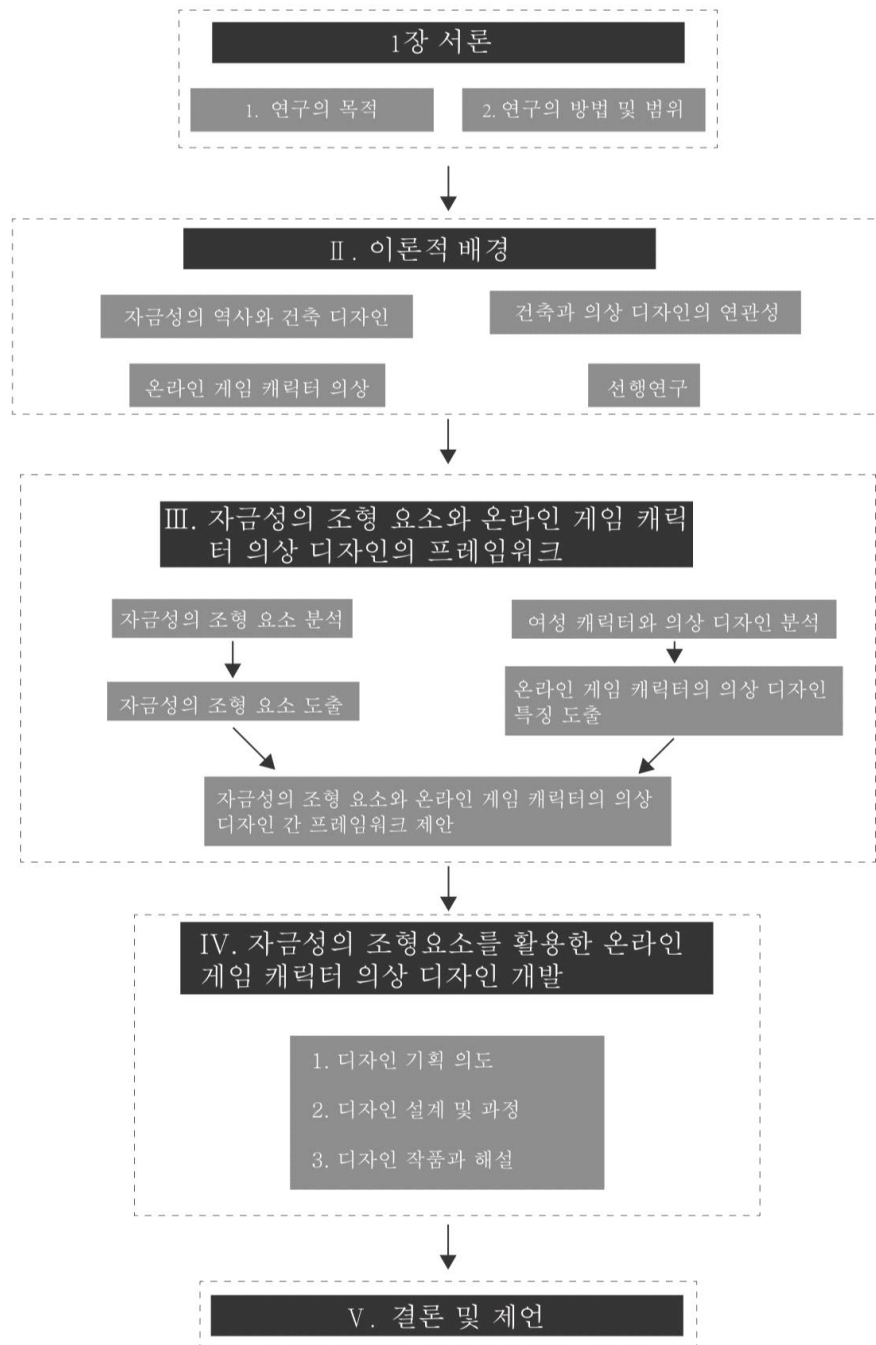
조화를 모색하고 있어 본 연구가 추구하는 분석적 접근과 실천적 응용에 적합한 플랫폼이자 실증적 기반이 된다.

본 연구는 <왕자영요>에 등장하는 여성 캐릭터를 주요 분석 대상으로 설정하였으며 그 선정 배경은 다음과 같다. 첫째, <왕자영요>의 여성 캐릭터 스킨 디자인은 대체로 남성 중심의 시각에 기반하고 있으며 성적 매력이나 노출을 강조하는 방식으로 외적 시선을 유도하는 경향이 강하다. 이에 반해 여성 캐릭터의 문화적 내포나 개성적 서사는 상대적으로 부족하며 디자인 내용 또한 단조롭고 깊이 있는 서사나 다양성이 결여되어 있다.

둘째, 전통 왕조 체계에서 여성 인물이 ‘왕자(王者)’의 서사에 등장할 수 있는 비중은 본래 낮은 편이지만, 그럼에도 등장한 여성들은 역사적·문화적으로 무시할 수 없는 지위와 영향력을 지닌 존재였다. 이들은 실존 인물뿐 아니라 게임 내에서 창조된 가상 캐릭터로서도 일반적인 여성 혹은 남성 캐릭터와 구별되는 독특한 매력을 지니며 따라서 이들의 등장은 보다 분명한 역할 특성과 상징성을 반영할 필요가 있다. 그러나 현재 게임 디자인에서는 이러한 특성이 충분히 구현되지 못하고 있는 실정이다.

셋째, 여성 캐릭터는 일반적으로 의상의 구조적 층위와 문화적 표현 범위가 상대적으로 풍부하기 때문에 자금성의 건축 조형 언어를 시각적으로 전환하고 디자인적으로 확장하는 데 있어 이상적인 실험 대상으로 작용할 수 있다. 따라서 여성 캐릭터에 집중하는 것은 현재 게임 디자인 전반에 존재하는 문화적 표현의 부족 및 형식의 획일화 문제를 심층적으로 진단하였다.

본 연구는 자금성 건축 미학과 게임 속 여성 캐릭터의 의상 디자인의 융합 경로를 중심으로, 건축 요소 도출, 이론 분석, 디자인 전환 및 사용자 피드백에 이르는 통합적 연구 과정을 수행하였다. <그림 1>은 본 연구의 내용과 진행 과정을 정리한 것이다.



<그림 1> 연구 구조도

II. 이론적 배경

1. 자금성의 역사와 건축 디자인

1) 자금성의 역사적 배경

‘자금성(紫禁城)’이라는 명칭은 1576년에 처음 공식적으로 등장했다. 그 중 ‘자(紫)’는 고대 점성술의 ‘자미원(紫微垣)’에서 유래된 것으로, 이는 천제(天帝)가 거주하는 장소를 뜻하며 왕권신수설을 상징한다. ‘금(禁)’은 이곳이 황실의 금지된 땅이며 일반 백성들은 함부로 들어갈 수 없음을 의미한다.²⁾

자금성의 설계는 중국 전통 철학과 도성 계획 이념의 영향을 깊이 받았으며, 특히 자금성은 ‘천인합일(天人合一)’³⁾과 미학 사상(예: 장엄하고 위엄 있으며, 균형과 대칭을 중시하는 미의식)을 반영하고 있으며, 전통적인 음양 오행 사상 또한 그 속에 투영되어 있다. 자금성의 정교한 설계는 궁전의 계단과 층계처럼 작은 요소에서부터 자금성 전체의 구역 범위에 이르기까지 철저하게 고려되어 있다. 각 구역의 구분, 각 궁전의 규모, 담장의 치수, 길의 길이와 너비, 나아가 내부 수목의 식재, 통자하의 크기, 다리의 위치와 크기에 이르기까지, 자금성의 모든 구성 요소에는 중국의 도(道), 역(易) 사상과 풍부한 상상력이 담겨 있다.⁴⁾

자금성의 설계는 이러한 사상을 구체화하려는 시도로, 고대 중국에서는

2) 李新峰(2020). 也谈明代紫禁城的名称演变. *故宫学刊*, (01), p.102.

3) 천인합일(天人合一) 사상은 인간과 자연의 조화로운 통일을 의미하며, 황권이 천명에 의해 부여된다는 개념을 강조한다. 자금성의 중앙 축선 배치는 천지의 대응을 상징하며, 금색 지붕은 태양을 나타내고 궁의 붉은 성벽은 인간 세상의 번영을 의미한다. 이를 통해 황제가 천지 사이의 중심 통치자로서의 권위를 갖는다는 것을 나타낸다.

4) 张学栋(2020). 故宫建筑与风水思想. *书摘*, (8), pp.80-81.

천상의 별자리를 도성 계획과 대응시켜 정권의 정당성과 황권의 지고함을 강조했다. 천제는 ‘자미궁(紫微宮)’에 거주하는데, 황제는 스스로를 ‘천자(天子)’라 칭하며 그 거처는 마땅히 자미궁을 상징하는 궁궐에 거주해야 한다고 여겼다. <후한서(後漢書)>에는 ‘하늘에는 자미궁이 있는데 이는 상제(上帝)의 거처이다. 왕이 궁을 세울 때 이를 본떠 지었다’라고 기록되어 있다. 따라서 ‘자미’, ‘자원(紫垣)’, ‘자궁(紫宮)’ 등이 제왕 궁전의 대명사가 되었다.⁵⁾

자금성의 계획은 또한 오행(五行)의 질서를 따르며, ‘왕토거중(王土居中)’을 핵심 이념으로 삼았다. 외조 중앙의 높은 대 위에는 한백옥(汉白玉)으로 거대한 ‘토(土)’자를 석조(石彫)에 새겨 중앙의 왕권이 가진 힘을 드러내었으며, 황권의 지고무상(至高無上)함과 국가의 안정을 표현하였다.⁶⁾ 이러한 설계는 황권의 신성함을 드러낼 뿐만 아니라 국가 권력의 상징적 의미를 강화했다.⁷⁾

자금성은 <그림 2>에서 볼 수 있듯이 중국의 명, 청 양대에 걸친 황궁으로 600년 이상의 긴 역사를 담고 있다.⁸⁾ 이는 중국 고대 궁전 건축의 대표작일 뿐만 아니라, 전 세계에서 현존하는 규모가 가장 크고 가장 완전하게 보존된 목재 구조 건축물이다. 이 건축물은 명성조(明成祖) 주체(朱棣) 때인 1406년에 난경 고궁(南京故宮)을 모델로 삼아 자금성을 건축할 것을 명령했으며, 14년의 공사를 거쳐 1420년에 완공되었다.⁹⁾ 이후 명대의 역대 황제들이 이곳에 거주하며 국가를 다스렸다. 1644년 청나라가 중원(中原)을 점령한 후에도 자금성은 계속해서 청나라 황제의 궁궐로 사용되었으며, 1912년 청

5) 张淑嫻(2021). 紫禁城风雨. 传记文学, (05), p.36.

6) 故宫博物院(2019. 12. 15). 자금성 건축의 정치적 함의. <https://www.dpm.org.cn/Uploads/File/2019/12/15/u5df60c9fb5661.pdf>

7) 党洁(2013). 风水, 阴阳, 五行在紫禁城中的体现. 党政论坛(干部文摘), (02), p.54.

8) 张杰(2023). 紫禁城保护与传承——“丹宸永固——紫禁城建成六百年”策展回望. 中国文物科学研究, (02), p.48

9) 李燮平(2020). 明代的紫禁城 外朝规划体现的等级与礼仪制度. 紫禁城, (10), p.22.

나라가 멸망할 때까지 궁궐로 사용 되어졌다. 자금성은 명청 양대의 흥망성쇠를 지켜보았으며 중국 봉건 역사의 중요한 상징이다.¹⁰⁾



<그림 2> 자금성

자금성은 북경 중심부에 있으며, 중국 고대 황권 문화의 집중적인 표현으로 인해 그 건축 배치는 손의양(孫詒讓)의 《주례·고공기(周禮·考工記)》에 기록된 ‘좌조(左祖), 우사(右社), 면조(面朝), 후시(後市)’ 원칙을 엄격하게 준수하고 있다.¹¹⁾ 전체 건축군은 북경 성의 남북으로 8킬로미터에 달하는 주축선(中軸線) 위에 자리 잡고 있으며 남북으로는 직선을 취하고 좌우로는 대칭을 이루어 중국 고대 건축 이념의 정수를 완벽하게 보여준다.¹²⁾ 15세기 이래 중국 역사의 증거로서 자금성의 건축, 문물, 궁궐 문화는 유기적인 통일체를 형성하고 있다. 자금성 건설은 명나라 영락(永樂) 연간부터 청나라 강건(康乾) 시기의 여러 차례 자금성을 보수하고 확장하여 건축과 문화적 내용을 더욱 풍부하게 만들었다. 1925년 10월 10일 자금성 박물관이

10) 张杰(2023). 전게서, p.49.

11) 越檀(2019). 600年的紫禁城. 工会信息, (06), p.2.

12) 张杰(2023). 전게서, pp.48-54.

자금성의 기초 위에 설립되면서 황궁 금지 구역이 처음으로 대중에게 개방되었고 중국 문화를 선보이는 중요한 창구가 되었다.¹³⁾

자금성은 남경 자금성을 건설의 청사진으로 하여 약 72만 m²의 부지에 건축 면적이 약 15만 m²에 달한다. 전체 건축군은 남북으로 긴 직사각형 모양을 하고 있으며 주변에는 10m 높이의 성벽과 52m 너비의 해자가 둘러싸여 있어 ‘성 중의 성(城中之城)’이라는 독특한 경관을 형성한다.¹⁴⁾ 자금성은 외조(外朝)와 내정(內廷) 두 부분으로 나뉘 볼 수 있다. 외조는 주로 의례와 정치 활동에 사용되며 태화전(太和殿), 중화전(中和殿), 보화전(保和殿) 등 주요한 건축물을 포함한다. 내정은 황제와 비빈의 생활 구역으로 후궁(後宮), 저수궁(儲秀宮), 익곤궁(翊坤宮) 등이 포함된다. 이처럼 방대하고 정교한 건축군은 중국 고대 공예 미술의 찬란한 성과를 여실히 보여주며 중국 전통문화의 중요한 종합 박물관이기도 하다.¹⁵⁾

명성조 주체가 북경으로 천도(遷都)하고 자금성을 건설한 이래 이곳은 명청 양대 24명 황제의 황궁이 되었다. 약 500년 동안 자금성은 국가의 정치 중심지로서 양대의 흥망성쇠를 목격했다. 자금성의 완성은 명나라의 통일 대업을 위한 견고한 기반을 마련했을 뿐만 아니라 청나라가 중원을 차지한 후에도 계속해서 황궁으로 사용될 만큼 중심이 되었다.

세계에서 현존하는 규모가 가장 크고 가장 잘 보존된 목조 구조 고대 건축물 중 하나인 자금성은 1987년 세계문화유산으로 등재되어 전 세계에서 수많은 관광객을 끌어들이고 있으며 중국 문화의 중요한 상징이 되고 있다. 자금성의 보호와 연구는 여전히 문화 전승의 중요한 과제이며 후대 자손들은 이 문화적 보물을 보호, 연구 및 합리적으로 사용해야 하는 역사적 사명

13)李文儒(2011). 从皇宫到故宫到博物院——纪念辛亥革命100年. 故宫博物院院刊, (06), pp.6-13+160.

14)单霁翔(2016). 紫禁城百年大修与“平安故宫”工程概述. 建筑遗产, (02), p.1.

15) 자금성 건축 배치 - 고궁박물관, https://www.dpm.org.cn/platform_detail/99459.html(검색일자: 2025. 03. 25)

을 깊어지고 있다.¹⁶⁾

2) 자금성의 건축 디자인

자금성 건축물의 구조는 봉건 사회 계급 제도 아래에서 꽃핀 황권의 지고 무상함을 상징한다. 자금성 전체는 직사각형 모양으로 면적이 72만 m²에 이르며, 현재 980여 개의 궁전이 남아 있고 풍부한 문화와 철학 사상을 담고 있다. 자금성의 건축은 중국 전통 철학의 음양오행설(陰陽五行學)을 바탕으로 구현하였다. 궁벽은 불을 상징하는 붉은색을 사용하여 정대광명(正大光明)을 상징하고, 지붕은 황제가 나라의 중앙에 거한다는 의미로 흙을 상징하는 황색을 많이 사용했다. 전반적으로 자금성의 건축은 배치, 구조, 색채 등 모든 면에서 중국 고대 건축의 정수를 구현하여 현대 문화 창작 디자인의 이상적인 주제가 되고 있다.¹⁷⁾

전체적인 배치는 주축 선을 기반으로 한다. 자금성은 남북 축선을 중심으로 남쪽의 오문(午門)에서 북쪽의 신무문(神武門)까지를 주요 배치 형태로 볼 수 있다. 자금성 건축군을 살펴보면, 뚜렷한 좌우 대칭 배치로 확인된다. 예를 들어 태화전은 자금성의 대각선 중심에 위치하고 있으며, 네 모서리에는 각각 열 마리의 길조 서수(吉祥瑞獸)가 있고 동서 6궁도 각각 대칭을 이루고 있다. 자금성은 전, 중, 후 세 개의 주요 구역으로 구성되며 각 구역 내에는 여러 정원, 전당, 그리고 방이 조합되어 계층적으로 명확한 공간 구조를 형성한다.¹⁸⁾

자금성 건축물 디자인의 특징은 중국 고대 건축의 숙련된 공예와 독특한 스타일을 보여주고 있을 뿐만 아니라, 엄숙한 배치와 정교한 장식, 장중한

16) 周乾(2024). 故宫建筑蕴含的古代智慧. *科学中国人*, (3), pp.69-71.

17) 于希贤, 于涌(2001). 《周易》象数与紫禁城的规划布局. *故宫博物院院刊*, (05), pp.18-19.

18) 孟凡人(2003). 明北京皇城和紫禁城的形制布局. *明史研究*, pp.90-154.

건축 기세, 독특한 건축 구조 등을 통해 중국 고궁 건축의 독특한 매력을 보여준다. 자금성 건축 디자인의 특징은 다음과 같은 측면으로 살펴볼 수 있다.

첫째, 자금성 전체는 남북 축선을 따라 배치되어 있으며 중앙 축선을 따라 외조와 내조 두 부분으로 구분되었다. 외조는 주로 황제가 정치 업무를 처리하고 중요한 의식을 거행하는 곳이며, 내조는 황제와 황후들의 생활 거주 지역이다.¹⁹⁾ 궁전 배치 중 궁전 내부는 여러 층의 누각이 연결된 배치 형태가 많으며, 전전(前殿), 중전(中殿), 후전(後殿) 등이 있어 준비가 분명한 궁중 질서 제도를 나타낸다.²⁰⁾

둘째, 자금성은 대부분 붉은색 벽과 황색 기와를 사용한다. 자금성의 벽은 붉은색을 사용하고 지붕은 보통 황색 기와를 사용하지만, 청색과 녹색의 유리 기와를 사용하여 황자들의 안녕을 기원하기도 하였다. 유리 기와는 색채가 화려하고 선명하여 황실의 존엄과 권위를 드러낸다. 유리기와는 방수성, 심미성, 내구성 등 실용적 특성을 가질뿐만 아니라, 그 색채와 형태는 고대 건축의 엄격한 계급 제도를 반영하며, 왕실 건축만의 독자적인 예제(禮制) 체계를 보여준다.²¹⁾ 자금성의 건축 장식은 매우 정교하고 세밀하며, 유리 기와, 채색 그림, 벽돌 조각, 석조 등을 포함한다. 자금성 건축의 장식 예술은 중국 고대 건축 문화의 중요한 구성 요소로 그 독특함과 탁월함으로 유명하다.

셋째, 자금성 전체는 전통적인 천두식(穿鬥式) 목조건축 구조를 채택하고 있으며, 이 구조는 ‘기둥이 도리를 지지하고, 방(枋)이 기둥을 연결한다’는 방식을 기본 특징으로 하고 있다. 이는 내진 성능이 우수하고 공간 구성의 유연성이 높아 중국 남부 지역의 건축에서 널리 사용되었다.²²⁾ 이 구조

19) 王璧文(1980). 紫禁城的总平面布局. 故宫博物院院刊, (03), pp.89-91.

20) 王子林(2023). 紫禁城文武建筑布局与文德光华. 故宫学刊, (02), p.90.

21) 江婉玉, 刘亚兰, 孙文(2014). 谈紫禁城建筑中琉璃瓦的运用. 山西建筑, 24(05): pp.231-232.

22) 范举国, 徐洲(2017). 浅谈穿斗式木结构的分类. 四川建材, 43(11), pp.83-84.

는 구조적 안정성뿐만 아니라 건축의 미관을 더해준다. 자금성의 건축 구조는 주로 목재를 골조로 사용하며, 이 목조 구조 기술은 중국 건축사에 오랜 전통을 가지고 있다. 들보, 기둥, 두공의 정밀한 배치와 장부 이음의 교묘한 연결은 건축물의 안정성을 보장할 뿐만 아니라 수많은 세부 사항에서 장인의 지혜와 창의력을 보여준다.²³⁾ 태화전의 거대한 지붕틀은 못 하나 없이 수백 년의 세월을 굳건히 지탱하고 있다. 두공의 높이 올라간 모서리, 처마 끝의 날아오름, 지붕 마루의 구불구불한 용은 곳곳에서 천지자연의 법칙에 대한 깨달음과 조화로운 아름다움에 대한 추구를 느끼게 한다. 이러한 목조 부품은 하중을 견디는 데 중요한 역할을 할 뿐만 아니라 미적으로도 감탄을 자아낸다. 이러한 정교한 목조 부품은 수많은 비바람을 겪으면서도 여전히 굳건히 서 있어 중국 고대 건축의 탁월한 내구성을 보여준다.

넷째, 자금성의 문양은 중국 전통문화의 중요한 표현으로, 그 디자인은 풍부한 역사, 문화, 예술적 내용을 담고 있다. 이러한 문양은 단순히 장식의 역할을 넘어, 깊은 상징적 의미와 문화적 가치를 내포하고 있으며, 고대 사회의 종교, 철학, 의례 사상을 시각적으로 구현한 것이다.²⁴⁾ 자금성에서 흔히 볼 수 있는 문양으로는 용 문양²⁵⁾, 봉황 문양²⁶⁾, 구름 문양²⁷⁾ 등이 있으며, 각각의 문양은 독특한 상징적 의미를 지니고 있다. 용 문양은 가장 대표적인 황실 문양으로, 황제의 지고무상함을 상징한다. 봉황 문양은 황후의 고귀함과 지위를 나타내며, 용 문양과 함께 제왕과 후궁 간의 위계질서를 상징한다. 구름 문양은 길상과 하늘의 뜻을 의미하며, 고대인들이 천지의 조화를 추구했던 것을 표현한다. 이 외에도 회 문양, 매란죽국(梅蘭竹菊) 등의

23) 王铁男(2020). 清代产业技术标准研究. 苏州大学. 博士学位论文, p.6.

24) 段胜男, 陈红艳(2019). 浅析明清时期吉祥纹样的应用价值研究——以故宫博物院为例. 美术教育研究, (23), pp.38-39.

25) 杨洁, 刘庭风(2020). 龙纹图案在宫廷园林设计中的应用——以紫禁城御花园为例. 国画家, (04), p.63.

26) 刘宝建(2003). 故宫藏鸾鸟凤纹栽绒地毯. 紫禁城, (01), p.10.

27) 曹振伟(2019). 紫禁城建筑脊步祥云彩画调查研究. 故宫博物院院刊, (07): pp.77-89.

장식적 문양이 궁궐 환경에서 많이 사용되었으며, 가문의 전통과 고상한 품성을 표현하였다.

자금성 문양에는 길상의 의미를 지닌 도안들도 많이 포함되어 있다. 예를 들어, 보상화(寶相花)와 오복도(五福圖)는 전형적인 사례가 된다. 이러한 문양은 중국 고대 장인들의 뛰어난 디자인 능력을 보여줄 뿐만 아니라, 고대 사회가 부유하고 아름다운 생활을 지향하고 추구했던 것을 반영한다.²⁸⁾ 이러한 문양들은 색채와 구도의 예술적 처리를 통해 추상적인 철학적 이념과 구체적인 문화적 기호를 결합하여 건축물에 깊은 문화적 의미를 부여한다. 전반적으로, 자금성의 문양은 단순한 장식 요소를 넘어서는 높은 예술적 가치를 지니며, 중국 고대 황제 권력의 상징과 가치 추구를 반영하고 있다.

자금성은 중국 전통 건축물의 전형으로서, 그 건축 설계는 유교의 ‘중용지도(中庸之道)’와 천인합일의 철학 사상을 깊이 반영하고 있다.²⁹⁾ 엄격한 축선 대칭과 공간의 층위적 배치를 통해 자금성은 황권의 존엄과 사회 계급 제도를 드러낸다. 동시에 자금성의 건축 기술은 정교한 기술과 상징적인 색채 및 장식을 융합하여 건축, 예술 및 문화의 긴밀한 결합을 보여준다. 문화유산으로서 자금성은 중국 고대 건축 예술의 상징일 뿐만 아니라 풍부한 역사와 문화적 의미를 지니고 있으며, 전통문화와 역사 문명에 대한 중요한 재현이자 보호의 대상이다.

명나라 홍무(洪武) 연간에 남경 자금성이 처음 건설될 때 약 20여만 명의 장인들이 징용되었는데, 이들은 대부분 강남 지역의 오장(吳匠)이었다. 이 시기에 강남 전통 건축 기술을 기반으로 한 관식(官式) 건축 스타일이 형성되었다.³⁰⁾ 이후 영락 연간에 황제가 북경으로 천도하고 북경 고궁을 건설할 때 북방 장인들을 대규모로 징용하는 동시에 전국에서 기술이 뛰어난 장인

28) 譚欽文(2022). 宝相花纹样在博物馆文化创意产品设计中的应用研究——以故宫博物院为例. *美与时代(上)*, (11), pp.121-124.

29) 周乾(2019). 紫禁城古建筑中的儒家文化思想考释. *创意与设计*, (5), pp.11-16.

30) 张伟孝(2024). 明清江南工匠北上紫禁城雕饰研究. *美与时代*, (33), pp.45-48.

약 30만 명을 광범위하게 모집하고 수백만 명의 민공(民工)을 동원하였다. 특히 대규모의 오장 참여로 인해 북경 고궁의 건설은 강남 관식 건축 전통을 계승하는 기초 위에 북방 건축 기술의 특색을 흡수하게 되었고, 결국 남북 기술이 융합된 북방 관식 건축 스타일을 확립하게 되었다. 이 시기는 북경 고궁 관식 고건축 영조(營造) 기술의 기초를 마련한 시기로 평가된다.

옹정(雍正) 12년(1734년)에 공부(工部)에서는 《공정작법(工程作法)》을 반포하여 청나라 주택 건축의 규칙과 절차를 상세하게 규범화하였다.³¹⁾ 이 규정은 명칭, 작법, 용공, 용료 등 여러 측면을 포괄하며, 관식 건축 영조 기술 체계의 완성을 상징한다. 이로써 관식 건축은 비교적 성숙한 규범 체계를 형성하였으며, 이후 건축 발전을 위한 기술적 표준을 마련하게 되었다.

청나라 말기에는 영조업(營造業)이 이미 ‘팔대작(八大作)’을 핵심으로 하는 건축 체계를 형성하였으며, 이는 <그림 3>에서도 확인할 수 있다. 이는 오늘날까지 이어지고 있다. ‘팔대작’은 매우 복잡하고 심오하며, 세부적으로 수백 가지의 다양한 공예로 세분화할 수 있다. 재료에서부터 수공예에 이르기까지 모두 엄격하게 규정되어 있다. 팔대작은 자금성 고건축을 구현하는 데 있어 가장 중요한 내용으로, 2008년에 국가급 무형문화유산으로 등재되었다. 팔대작은 이른바 ‘기와, 나무, 돌, 흙을 다루고 기름칠, 채색, 도배를 한다’라고 요약되며, 기와작, 목작, 석작, 탑재작, 토작, 유칠작, 채화작, 표호작의 8개 부문으로 구성된다.³²⁾ 이는 ‘관식고건축조영기술’이라고도 불린다.³³⁾

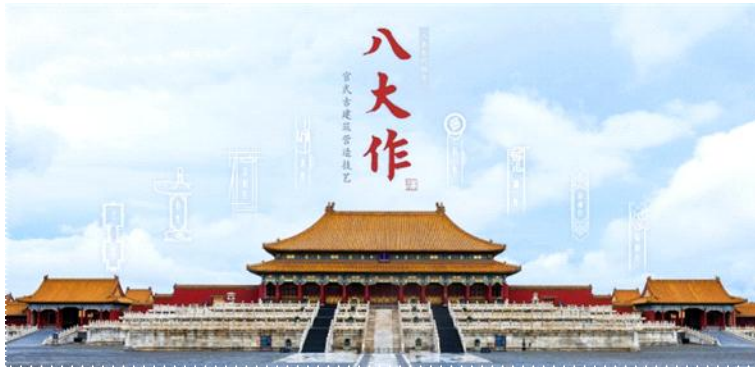
팔대작은 무형문화유산으로서 정교한 기술과 아름다운 예술성, 체계적인 전승 과정을 통해 자금성 600년 영조의 역사를 보여준다. 돌, 나무, 벽돌, 종

31) 曹海生, 孟刚(2023). 营造的准绳: 清工部《工程做法则例》探微. 南京艺术学院学报(美术与设计版), (3), pp.96-102.

32) 王铁男(2020). 전계서, p.5.

33) 팔대작: 관식 고건축 영조 기술의 정수 - 중국민족망. <https://www.56-china.com.cn/show-case-9053.html>(검색일자: 2025. 03. 16)

이, 그림 하나하나가 모두 중국 전통 영조 지혜를 고스란히 담고 있다.



<그림 3> 팔대작

현대 사회의 건축 기술이 발전함에 따라 많은 전통 공예들이 후계자 부족 문제에 직면하고 있다. 이러한 기술들은 생활 속에서의 수요가 점점 줄어들고 있기 때문이다. 예를 들어 탑재작은 과거에는 나무와 삼줄로 봉가를 만들었지만, 지금은 강철관과 나사로 대체되었다. 또한 집집마다 창호와 지붕을 종이로 도배하던 표호작도 현대 건축물에서는 더 이상 필요하지 않게 되었다. 수요의 감소는 자연스럽게 인재 유실을 초래하며, 이전 세대의 장인들이 늙어 은퇴하는 사이 새로운 세대는 이를 계승하지 못하는 상황이 벌어지고 있다. 이러한 이유로 ‘팔대작’도 한때는 전승 단절의 위기에 처하기도 했다.³⁴⁾

자금성의 건축적 특성은 전통적인 팔대작과 밀접하게 연결되어 있다. 각 공예는 구조, 장식, 기능적 측면에서 상호 보완적으로 작용하여 유기적인 건축 체계를 형성한다. 목작(木作)과 대목작(大木作)은 중축선 대칭 구조 및 ‘전조후침(前朝後寢)’의 설계 원칙을 통해 건축의 구조적 안정성과 대칭적 미감을 보장하며, 다양한 지붕 형식과 두공(斗拱) 구조를 지지함으로써

34) 王德领(2024). 八大作 官式古建筑营造技艺的精华. 中国民族, (12), p.76.

정교한 구조미를 구현한다.³⁵⁾ 기와작은 건축 전체에 유리기와를 사용함으로써 색의 깊이감을 부여하고 형태적 아름다움을 강화한다.³⁶⁾ 채화작은 궁궐마다 각각의 색을 더함으로써 건축의 위계질서를 시각적으로 드러낸다. 유칠작(油漆作)은 지장(地仗)과 유피(油皮) 등의 기법을 통해 목재를 보호하는 동시에 장식미를 더해 독특한 미적 감각을 창출한다.³⁷⁾

기초 공사 및 장식 측면을 살펴볼 때, 석작(石作)은 건축의 기반부를 구축하여 구조적 견고함을 확보하고,³⁸⁾ 토작(土作)은 기반 강화를 통해 건축의 안정성을 제고한다.³⁹⁾ 탑재작(搭砌作)은 건축의 월대(月臺)를 구축하여 입체감과 계층성을 높임으로 시각적 풍부함을 증대시키며, 표호작(裱糊作)은 실내 장식을 통해 공간의 세부 표현과 전체적 아름다움을 강조한다.⁴⁰⁾ 이처럼 팔대작은 자금성 건축 설계의 핵심을 이루며, 구조에서 장식에 이르기까지 통합적인 조화로 깊은 문화적 가치를 드러낸다. 이러한 자금성은 황실 권위의 상징이 되었다.

자금성은 배치가 정연하고, 조형이 아름다우며, 색감이 화려하여 황실 위엄을 고스란히 담아낸다. 세월이 흘러도 자금성은 여전히 독특한 매력을 발산하며 건축 문화의 정수를 보여주고 있다. 다음<표 1>은 팔대작 개념을 정리한 것이다.

35) 郑连章. 紫禁城宫殿的总体布局. 故宫博物院院刊, 1996, (03): p.55.

36) 王铁男(2020). 전계서, p.6.








37) 王德领(2024). 전계서, p.76.

38) 赵鹏, 郭泓, 张杰(2011). 故宫建筑须弥座的尺度构成与装饰纹样. 古建园林技术, (04), pp.34-37.

39) 周乾(2021). 紫禁城古建筑土作技术研究. 工业建筑, 51(05): pp.204-211.

40) 王德领(2024). 전계서, p.79.

<표 1> 팔대작 개념 정리

명칭	정의	용도	조형 참고
토작	건축물의 기초를 처리하는 공예	기초를 강화하여 궁전의 안정성을 확보함	
석작	석재의 채취, 분할, 평탄화 및 조각 등 석재 작업	대지를 만들고, 석란간과 계석 등을 설치하여 분위기를 강화하고 기초를 보강함	
목작	대목작	목조부재(대들보, 기둥, 가로대 등)로 건물의 골격을 형성	손모와 장부 구조를 사용하여 뼈대를 구성하고 안정적인 지지를 확보함
	소목작	문, 창, 천장, 난간, 계단 등 실내의 장식용 목조 부재를 제작함	내부 공간을 정교하게 배치하여 기능과 장식을 동시에 고려함
기와작	벽돌 쌓기, 지붕 덮기, 바닥 정리, 벽면 미장, 유리 기와 깔기 등 작업	목조 구조를 보호하고 방수 및 방습 처리로 아름다움을 구현함	
유칠작	지장과 유피 작업으로 구성된 공정	방수 및 방습 처리를 통해 목재의 광택을 유지하고 내구성과 아름다움을 향상함	
채화작	건축물의 목조 구조에 다양한 문양과 채색을 추가하는 작업	색상과 무늬로 등급을 표현하고 목조 구조를 보호함	
탑재작	발판이나 구조물 조립에 필요한 공예	작업 플랫폼을 구축하여 안정적이고 효율적인 수행을 확보함	
표호작	실내 천장과 벽면의 장식 작업	방습, 방진, 단열을 통해 환경을 조성함	

3) 자금성의 조형 요소

본 장은 자금성의 건축적 특성에 초점을 맞추어 분석하였다. 이 중 토작은 주로 기초 공사에 집중된 작업이며, 토공 작업과 재료 기술은 의상 분야와 직접적인 연관이 없어 의상 디자인에 적용하기 어렵다. 탑재작은 임시적인 발판 구조물을 다루는 작업으로 단조로운 형태를 가지며, 의복 디자인에 활용할 독창적인 요소가 부족하다. 또한, 표호작은 실내의 평면적인 장식 효과를 창출하지만, 의상 디자인이 요구하는 입체적이고 동적인 특성 및 착용감을 고려하기에는 적합하지 않다. 따라서 토작, 탑재작, 표호작은 의상 디자인에서 구현하기 어려운 점을 고려하여, 본 연구는 팔대작 중 석작, 목작, 기와작, 채화작, 유칠작을 중심으로 살펴보았다.

(1) 석작

석작은 주로 석재를 다루는 건축 공정을 의미한다. 자금성의 석작은 정교한 석조 예술로 명성을 얻었으며, 자금성 건축의 자금성 건축의 대기, 석난간, 어로는 각각 <그림 4>, <그림 5>, <그림 6>에 제시되어 있는 바와 같이 건축 예술과 문화적 가치를 완벽히 구현한 대표적 사례다. 석재는 높은 경도와 우수한 방수 및 방부 성능을 지니고 있어 자금성의 고건축에서 대기와 같은 기초 구조에 주로 사용되었다. 대기의 석작 영조기술은 석재의 운반, 현장 가공, 설치, 보수 등 다양한 공정을 포함한다. 자금성에는 한백옥, 청백석(靑白石)과 같은 고급 석재를 대량으로 사용하여 계단, 난간, 수미좌(須彌座), 환공(券洞) 등 주요 건축 부위에 활용되었다.⁴¹⁾

특히, 석조 조각은 뛰어난 정교함을 자랑하며, 운룡석조, 망주석자 등이 대표적이다. 이는 자금성 건축에 황실의 웅장한 기세를 담아내는 동시에 때

41) 周乾(2021). 紫禁城古建筑台基石作技术研究. *施工技术(中英文)*, 50(13), pp.170-178.

우 높은 예술적 아름다운 가치를 부여한다. 또한 석재의 내구성은 건축물에 영속적인 질감을 더하며, 세월의 변화 속에서도 자금성의 웅장하고 장엄한 모습을 유지하게 하였다. 석작에 대한 연구는 고건축의 보존 및 수리뿐만 아니라, 전통 건축 기술의 계승에도 중요한 의의를 갖는다.



<그림 4> 대기(臺基)



<그림 5> 자금성 석난간(石欄杆)



<그림 6> 어로(御路)

석난간은 실용성과 장식성을 겸비한 요소이다. 실용적인 측면에서는 대기와 다리 주변을 둘러싸며 사람들의 안전을 보장한다. 장식적인 측면에서는 용과 봉황, 구름 문양, 상서로운 짐승 등 도안을 원각(圓雕), 부조(浮彫), 투각(透彫) 등의 기법으로 생동감 있게 표현한다. 이러한 문양은 길상(吉祥)을 상징하며, 용과 봉황은 황권을, 구름 문양은 상서로운 기운을 담고 있다. 예를 들어, 운룡 석조(雲龍石彫)와 망주석의 석사자(望柱石獅) 같은 조각 작품들은 원각, 부조, 투각 등 다양한 기법을 융합하여 웅장하고 화려한 모습을 나타낸다. 이는 곧 왕조의 흥망성쇠를 증명하는 건축 예술과 황권의 상징이기도 하다.⁴²⁾

어로는 일반적으로 궁전의 중심축에 위치하며, 부조와 선각(線刻) 기법을 결합한 공예로, 정교하게 조각된 운룡(雲龍) 문양과 같은 석재 작품이 주를 이룬다. 어로는 계단(踏蹠)의 중앙에 놓이며, 계단은 낮은 곳에서 높은 곳으로 이어지고 서로 다른 높이의 지면을 연결하는 궁전 건축의 일부이다. 어로는 황제만이 통과할 수 있는 길이다. 예를 들어, 보화전(保和殿) 뒤편에 위치한 운룡 계석(雲龍階石)은 길이 15.7m, 너비 0.7m, 두께 70cm에 이르며, 무게는 200톤 이상으로, 장대한 규모를 자랑한다.⁴³⁾ 이는 황제의 지고한 신분을 강조하는 요소로, 황제의 지고한 존엄과 위엄을 드러내며, 자금성 건축에서 황권 문화를 담고 있는 중요한 상징물이다.

따라서, 석작에 대한 연구는 자금성 고건축의 보수 및 보호뿐만 아니라, 전통 건축 기술의 계승과 발전에도 중요한 의미를 가진다. 이상에서 살펴본 바와 같이 <표 2>는 석작의 조형적 특성에 따른 내포된 의미를 정리한 것이다.

42) 何川(2022). 故宫古建筑石勾栏的安装工艺技术. 古建园林技术, (04), pp.9-12.

43) 周乾(2021). 전계서, p.174.

<표 2> 석작의 조형적 특성

명칭	사진	내포된 의미	명칭	사진	내포된 의미
용문 망주 (望柱)		용은 위엄과 기세를 드러내며, 황권의 최고 상징으로 황제의 통치 권위와 존귀한 지위를 나타냄. 용문 망주는 길상과 번영, 번창에 대한 염원을 담아 풍년과 국가의 번영을 기원함.	연꽃 망주		연꽃은 중국 문화에서 순결, 고귀함, 아름다움을 상징함. 진흙 속에서도 물들지 않는 특성으로 고결한 인품과 청렴함을 나타냄.
봉문 (凤纹) 망주		봉황은 길상과 아름다움을 상징, 평화와 번영을 나타냄. 사용자의 존귀한 신분과 높은 지위를 상징.	서수 (瑞兽) 망주		사자는 서수로 여겨지며, 악귀를 쫓고 평안을 지키며 길상을 가져다주는 상징적 의미를 지님.
이십사절기 (二十四節氣) 망주		각 망주에는 24개의 굽은 선이 조각되어 있고, 이는 24절기를 상징함. 자연에 순응하고 절기 변화를 따른다는 의미를 지님.	상운 (祥云) 망주		상운은 중국 문화에서 길상, 번영, 높은 상승, 그리고 아름다움을 상징함. 망주에 상운을 조각함으로써 아름다운 삶과 길상에 대한 염원을 표현함.
석류 형 망주		석류 망주는 가문의 번영, 자손의 번창, 풍요로운 생활에 대한 염원을 담음.			

(2) 목작

송(宋)대의 이계(李诫)가 저술한 《영조법식(營造法式)》은 중국 최초의 전국적인 건축 규범으로, 이후 관식 건축의 규범과 기술에 깊은 영향을 미쳤

다. 명대의 자금성 건축물 대부분은 송대의 기술과 규범을 계승하였다. 예를 들어, 보화전 전면 금주(金柱)는 송대의 ‘감주조(減柱造)’ 기술을 채택한 것이다. 하지만 명대에는 공식적인 건축 규범이 부족했기에 목작 기술이 더욱 유연하고 빠르게 발전하였다. 명대의 목작은 송대의 재분제(材分制)를 따르지 않고, 장부 연결, 권쇄(捲殺) 처리, 기둥 설계, 두공 형태에서 세부적인 기술과 정교함을 강조하며, 조형적 생동감을 드러냈다. 청대에 이르러 《청공부공정작법(清工部工程做法)》이 제정되면서 목작 공정이 체계화되었지만, 이는 목작 기술의 대량 생산화와 간소화를 초래하여 건축물이 보다 단순하고 직관적인 스타일로 변화했다.⁴⁴⁾

목작은 자금성 건축의 핵심적인 골격으로, 대들보식(抬梁式)과 천두식(穿斗式)이 결합된 목구조 체계를 채택하였다. 주요 부재는 금사남나무(金絲楠木)와 홍목(紅木) 같은 귀한 목재로 제작되었으며, 대들보, 가로대, 기둥, 두공 등의 요소를 통해 견고함과 유연성을 모두 갖춘 구조를 구성하였다. 이러한 목작의 구성 요소는 기본적인 구조에서 세부 장식에 이르기까지, 고대 장인의 비범한 지혜와 뛰어난 기술을 보여준다.⁴⁵⁾

목작은 크게 대목작과 소목작으로 나뉜다. 대목작은 고대 중국 건축에서 주요 하중을 지탱하는 목조 구조물의 제작과 설치를 다루며, 기둥, 대들보, 가로대, 서까래, 두공 등이 포함된다. 대목작은 건축물의 전체 구조를 구축하고, 건축물의 규모와 형태, 안정성을 결정짓는다. 대표적인 구조물로는 <그림 7>에 제시된 두공과 <그림 8>에 나타난 비연이 있다. 반면, 소목작은 하중을 지탱하지 않는 목조 부재의 제작과 설치를 다루며, 문, 창문, 칸막이, 병풍(屏風), 난간 등 장식성과 실용성을 겸비한 요소를 포함한다. 소목작의 대표적 예로는 창문, 천장, 조정(藻井)이 있다. 자금성의 목작은 구조적 안정성, 미적 요소, 실용성을 모두 충족하고 있으며, 고대 장인들의 정교한 기술

44) 王鉄男(2020). 전계서, pp.9-11.

45) 蔣建超(2025). 古建筑木作工程的修繕技术研究. 中国住宅设施, (04), pp.69-71.

과 창의적 조형미를 고스란히 담고 있다.



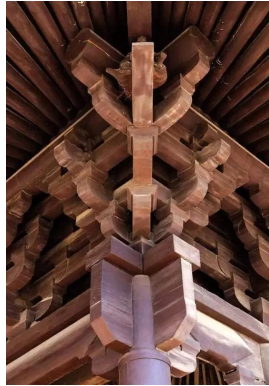
<그림 7> 자금성 두공(斗拱)



<그림 8> 비연(飞檐)

두공은 정교하고 복잡한 형태로 이루어져 있으며, 단순한 장식적 기능을 넘어 지분 하중을 효과적으로 분산시키고 건물의 내진 성능을 향상시키는 실용적 기능을 겸비하고 있다. 자금성 내부 공간은 목조 골조의 유연한 조합을 통해 정교하게 결합되며, 다층적이고 아름다운 공간 구성을 구현한다. 이러한 전통 목작 기술은 그 조형적 아름다움으로 건축물에 독특한 미적 가치를 더한다. 두공은 장부와 밀접하게 연결되는데, 장부는 두공 각 부재를 결합하는 기초로, 오목한 부분과 볼록한 부분이 맞물려 안정적인 구조를 형성한다. 장부는 압축 및 전단 저항 성능을 제공하며, 두공과 함께 하중을 분산시키고 연결을 안정적으로 유지한다. 이러한 기술은 건축물에 유연성과 탄성을 더해 지진에 대한 저항력을 높이는 데 중요한 역할을 한다. 문화적 및 미학적 측면에서 장부는 ‘음양 상보(陰陽互補)’의 철학적 사상을 담고 있으며, 두공은 계층적 지위를 상징한다.⁴⁶⁾ 이 둘은 상호보완적이며, 정교함과 화려함이 어우러져 매력적인 예술적 분위기를 조성하며, 그 대표적인 사례는 <그림 9>에 제시되어 있다.

46) 孙强(2020). 《周易》视野下的榫卯“空间性”阐释——由徽州建筑中的榫卯文化展开. 河南科技大学学报(社会科学版), 38(02), pp.102-107.



<그림 9> 자금성 장부(樅卯) 구조

소목작은 건축 내부 공간을 구성하는 목조 요소로서, 창문, 천장, 조정이 포함된다. 자금성의 창문은 다양한 형태를 가지고 있으며, 그중 <그림 10>의 감창(檻窗)과 십금창(什錦窗)이 대표적이다.⁴⁷⁾ 감창은 감틀에 설치된 창문으로, 주로 건축물의 감벽에 위치하며, 칸막이 문과 함께 사용된다. 일반적으로 직살형이나 마름모 형태를 띠며, 선이 간결하고 정돈되어 장중하고 우아한 분위기를 자아낸다. 십금창은 독특한 디자인을 가진 창문으로, 원형, 사각형, 부채형, 병 모양 등 다양한 형태로 제작된다. 주로 내정 건축물의 복도나 산벽에 설치되며, 활발하고 생동감 있는 분위기를 조성한다. 감창과 십금창은 기능적으로는 공간을 나누고 채광과 환기를 돕는 역할을 하며, 미적으로는 자금성의 건축 양식을 더욱 풍부하고 조화롭게 만드는 중요한 요소이다.

자금성의 천화(天花)는 주로 정구 천화(井口天花)과 해만 천화(海墘天花) 두 가지 유형으로 나뉘며, 그 예시는 <그림 11>에 제시되어 있다. 정구 천화는 목조 프레임 내부에 나무판을 설치하여 천장을 여러 개의 사각형 공간으

47) 张亦弛, 孟祥彬, 刘宪(2008). 北京清代园林建筑中什锦窗应用之研究. *中国园林*, (05), pp.76-81.

로 나누는 구조로, 각 사각형 내부에는 단룡(團龍)과 상봉(翔鳳) 같은 길상 문양의 정교한 채화가 그려져 있다. 이러한 채화는 색감이 화려하고 웅장하며, 주로 궁전의 중앙 홀 같은 중요한 공간에 사용된다. 반면, 해만 천화는 목조 프레임 위에 종이를 붙이거나 간단한 채화를 그리는 방식으로 제작되며, 뚜렷한 구획 없이 평평한 표면을 가지고 있다.⁴⁸⁾ 이 천화는 비교적 소박하고 정갈한 느낌을 주며, 부속 건물이나 보조 공간 등 비교적 덜 중요한 장소에 자주 사용된다.



<그림 10> 자금성 감창(檻窗)

천화 채화는 다양한 주제를 담고 있으며, 특히 용과 봉황을 그린 채화가 가장 존귀하게 여겨진다. 태화전과 같은 주요 궁전에서는 천화의 용과 봉황 채화가 생동감 넘치게 표현되어 있다. 용 문양은 역동적이고 위엄 있는 모습을, 봉황 문양은 우아하고 화려한 모습을 보여주며, 그 주변에는 상운(祥雲)과 서초(瑞草) 같은 문양이 어우러져 신비롭고 장엄한 분위기를 조성한다.⁴⁹⁾ 이러한 채화는 단순한 장식 이상의 예술적 가치를 지니며, 황권을 상징하는 중요한 요소로서 왕실의 위엄과 존귀함을 드러낸다.

48) 杨红, 纪立芳(2024). 故宫南薰殿明代彩画装饰艺术考略——以脊檩, 藻井, 井口天花, 梁枋彩画为核心. *古建园林技术*, (06), pp.12-16.

49) 杨婷婷(2020). 北京故宫太和殿藻井的图像学研究. *中国民族美术*, (02), p.77.

자금성의 천장은 단순한 구조물을 넘어 자금성 건축의 실내 천장 중심부를 장식하는 독특한 구조물이다. 조정은 돔 형태로 설계되어 있으며, 두공, 가로대, 배판 등으로 구성된다. 자금성의 대표적인 조정인 ‘반룡 조정(蟠龙藻井)’은 태화전의 중심부에 위치하며, 용 문양이 구름과 불꽃 문양에 둘러싸여 황제의 절대적 권위와 신성을 상징하는 것을 잘 표현하였다.⁵⁰⁾



<그림 11> 자금성 천화(天花)

조정은 보통 궁전 실내 천장의 중심부에 위치하며, 위로 솟아오른 독특한 장식 구조물이다. 조정은 두공, 가로대(枋木), 배판(背板) 등으로 구성되어 있으며, 아래에서 위로 갈수록 층층이 좁아지며 아름다운 돔 형태를 형성한다. 조정의 두공은 촘촘히 배열되어 구조가 복잡하고, 장부 연결 방식을 통해 천장 지지 구조로서의 역할을 할 뿐만 아니라 뛰어난 장식성을 갖추고 있다. 가로대와 배판에는 정교한 문양이 새겨지거나 그려져 있어 고도의 예술성을 보여준다.

자금성 조정의 대표적인 예로 태화전의 ‘반룡 조정(蟠龙藻井)’을 살펴볼 수 있으며, 그 형상은 <그림 12>에 제시된 바와 같다. 반룡 조정은 중심에

50) 杨婷婷(2020). 상계서, p.95.

거대한 용 문양을 배치하여 용이 몸을 웅크리고 구슬을 물고 있는 장면을 연출하며, 웅장한 기세를 자랑한다. 이 용 주변에는 구름 문양과 불꽃 문양이 둘러싸여 있어, 용이 구름 속을 날아다니며 세상을 다스리는 모습을 상징한다. 이는 황제의 절대적 권위와 신성한 지위를 강조한다.⁵¹⁾ 조정은 단순히 장식적인 역할을 넘어, 궁전 내부의 엄숙함과 신성한 분위기를 조성하는데 중요한 역할을 한다. 이러한 구조물은 고대 왕실 건축의 독특한 매력과 문화적 의미를 반영하며, 자금성의 위엄과 독창성을 보여주는 중요한 상징물이다.










<그림 12> 반룡 조정(蟠龍藻井)

이상에서 살펴본 바와 같이 <표 3>은 목작의 조형적 특성에 따른 내포된 의미를 정리한 것이다.

51) 杨红, 纪立芳(2024). 전계서, p.14.

<표 3> 목작의 조형적 특성

분류	대목자		소목자		
	사진	내포된 의미	명칭	사진	내포된 의미
두공		두공은 조화로움과 천인합일의 철학을 상징함. 장인의 정신, 계층 문화 반영	삼교육완능화창 (三交六椀菱花窗戶)		기하학적 대칭, 겹겹이 얹힌 구조임. 길상, 원만함(圓滿), 번영을 기원하는 뜻을 담음
		위로 휘어 올라간 형태는 비상(騰飛)과 길상(吉祥), 자유를 상징함. 천인합일의 미적 추구, 넓고 개방적인 공간감을 드러냄. 건축물의 계층적 위계와 위엄을 강조함.	쌍교사완능화창 (雙交四椀菱花窗戶)		대칭, 간결미로 길상과 원만함을 표현함. 세밀한 공예와 합리적 구조로 설계됨.
비연 (위로 올려다본 각도와 측면 각도)			천화		강렬한 시각 효과를 지님. 화목함, 번영에 대한 염원을 담음.
			조정		조정은 우주의 중심과 천원지방(天圓地方)의 철학적 개념을 상징함.

(3) 기와작

고대부터 기와는 토기 조각 형태로 등장했다. 초기 지붕 기와에 대한 기록은 송대 이계가 편찬한 《영조법식》을 살펴볼 수 있다. 그러나 이 책은 주로 고대 건축학의 시공 규범으로, 기와의 형제(形制)와 크기, 제작 기술 등을 규정한 내용이 중심인 책이다. 현대에 이르러 1981년 단사원(單士元)은

《중국 지붕 기와의 발전 과정 시탐(中國屋瓦的發展過程試探)》에서 중국 기와의 기원, 발전 및 형태와 구조 등에 대해 연구를 시도하였다.

기와의 소재는 다양하며, 청기와, 유리기와, 금기와, 대나무기와, 석판기와 등으로 나뉜다. 청기와는 점토로 제작되며, 판기와(板瓦)와 통기와(筒瓦)로 구분되는데, 그 제작 기술은 매우 정교하며 《천공개물(天工開物)》에 그 제작 과정이 기록되어 있다. 유리기와는 서주(西周) 시기에 시작되어 한대(漢代)에 건축 분야에 도입되었고, 북위(北魏) 시기에 궁전 건축에 널리 적용되었다. 명·청대에 이르러 기술이 성숙하면서 다양한 색깔을 지니게 되었고, 중국 전통 건축의 정교한 장식 요소로 자리 잡았다.⁵²⁾

자금성의 기와는 기와 조각과 기와 부속물로 구성된다. 기와로 이루어진 자금성의 지붕은 다양한 종류와 각기 다른 특성을 갖고 있으며, 이는 황실의 위엄과 건축의 정교함을 드러낸다. <그림 13>의 응전정(應殿頂)은 장엄하고 웅장하며, <그림 14>의 중첨(重檐)과 단첨(單檐)으로 나뉜다. 태화전 등 중요한 궁전은 이를 통해 최고 등급을 나타낸다. <그림 15>의 혈산정(歇山頂)은 응전정보다 한 단계 낮은 형태이며, <그림 16>의 중첨과 단첨으로 구분된다. 태화문(太和門) 등 다수의 주요 궁전에서 사용되었다. <그림 17>의 찬첨정(攢尖頂)은 형태가 다양하며, 중화전(中和殿)과 같은 건축물에 사용되며 주로 정자에 활용된다. <그림 18>의 육정(盞頂)은 독특한 형태로, 흠안전(欽安殿)처럼 중첨 육정(重檐盞頂)을 사용하였다. <그림 19>의 경산정(硬山頂)은 정선(正脊)과 수선(垂脊)이 있으며, 부속 건축물에서 자주 볼 수 있다. <그림 20>의 권봉정(卷棚頂)은 뚜렷한 정선이 없으며, 정원이나 주변 건축물에서 흔히 볼 수 있다. 마지막으로, 십자선정(十字脊頂)은 혈산정의 십자로 교차된 구조로, 자금성 각루(角樓)가 대표적 예이다.⁵³⁾ 자금성의 지붕은 구조적으로 안정성과 합리성을 갖추었을 뿐만 아니라, 장식적으로도 화

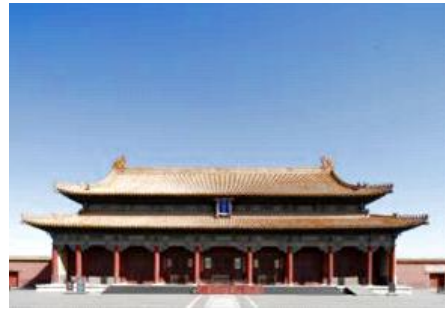
52) 吴建华(2024). 近二十年来《天工开物》研究综述. *河南牧业经济学院学报*, 37(01), pp.49-50.

53) 贾俊英, 郑连章(1980). 紫禁城宫殿屋顶式样. *故宫博物院院刊*, (03), pp.12-13.

려하고 정교하다. 실용성과 예술성을 조화롭게 결합하였으며, 깊은 역사적·문화적 가치를 담고 있다.



<그림 13> 용전정



<그림 14> 중첨 용전정



<그림 15> 혈산정



<그림 16> 중첨 혈산정



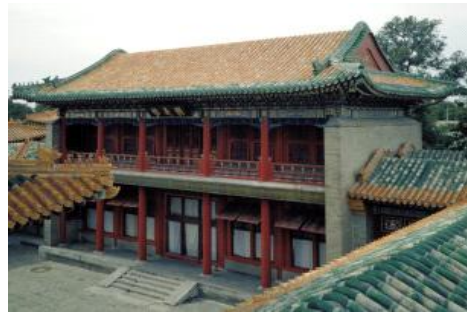
<그림 17> 찬참정



<그림 18> 육정



<그림 19> 경산정






<그림 20> 권봉정

자금성의 주요 건축물에는 황색 유리기와를 사용하였다. 황색은 황제만이

사용할 수 있는 전용 색채로, 존귀함과 권력을 상징하며, 황실의 절대적 권위를 나타낸다. 유리기와는 고온 소성을 거쳐 표면이 매끄럽고 윤기나며, 방수, 방부, 방화의 기능을 가지고 있어 색채이 오래 유지되고 소재가 단단하다. 이러한 특성 때문에 궁전 건축에 매우 적합하다.⁵⁴⁾

또한, 자금성 내 정원인 어화원(御花園), 건륭제 화원(乾隆花園), 자녕궁 화원(慈寧宮花園) 등에서는 다양한 형태와 풍부한 색채의 유리기와 장식이 사용되었다. 특히, 태화전과 건륭화원(乾隆花園)과 건청궁(乾清宮) 같은 주요 궁전과 중요한 건축물에는 황색 유리기와가 주로 사용되었으며, 이는 자금성의 대표적인 색채로 사용되었다. 다음<표 4>는 유리기와의 조형적 특성과 내포된 의미를 정리한 것이다.

<표 4> 유리기와의 조형적 특성

명칭	사진	내포된 의미
황색 유리기와		존귀함, 권위, 신성을 나타냄.
녹색 유리기와		장수, 조화, 평온의 상징적 의미를 지님.
청색 유리기와		천명과 신성한 존재에 대한 경외를 표현함. 우주와 천지의 힘을 연결하려는 상징적 의미가 있음.

기와 부재는 지붕에 사용되는 다양한 기와 구성 요소를 의미한다. 전통 건축에서는 지붕을 효과적으로 보호하고 빗물이 스며드는 것을 방지하기 위

54) 贾福林, 李少白(2007). 东方的黄金屋顶—紫禁城琉璃瓦. 紫禁城, (02), P.86

해 다양한 형태의 기와 부재가 사용되었다. 주요 기와 부재로는 적수(滴水), 구두(勾頭), 기와못(瓦釘), 밑기와(底瓦), 통기와(筒瓦), 투수(套獸), 주수(走獸), 창수(餞獸), 수수(垂獸), 정문(正吻), 보정(寶頂) 등이 있다. 적수는 빗물이 역류하는 것을 방지하며, 지붕의 물 배출 기능을 향상시킨다. 또한 처마 끝을 보호하는 역할을 한다.⁵⁵⁾ 구두는 기와를 고정하며, 기와못은 기와를 단단히 고정하는 데 사용된다. 밑기와는 지붕의 기본 구조 위에 깔리고, 통기와는 그 위의 접합부를 덮어 방수와 미적 기능을 동시에 실현한다. 주수, 창수, 수수, 정문, 보정은 방풍, 고정, 보호 기능을 가지면서도 건축의 위엄과 장식미를 드러내는 역할을 한다. 이러한 기와 부재는 실용적인 방수 및 보호 기능을 충족하는 동시에, 다양한 형태와 문양을 통해 지붕에 독특한 미적 가치를 창출한다. 다음 <표 5>는 기와 부재를 정리한 내용이다.

55) 闫卓远, 卢坤, 王丛, 陈静勇(2017). 古建瓦作调研策略探讨——以养心殿燕喜堂为例. *建筑与文化*, (05), p.135.

<표 5> 기와 부재의 조형적 특성

명칭	사진	내포된 의미	명칭	사진	내포된 의미
적수		적수의 우아한 형태는 자연과 건축의 조화를 상징함	통기와		전통 건축의 엄격함과 조화를 상징
구두		보호와 신성을 상징하며, 악귀를 물리치고 장수를 기원하는 의미를 담고 있음	투수		재앙을 물리치고 평안을 보장함, 건축물의 안정성을 기원함. 권위, 존귀, 길상을 상징함
기와못		없음	주수		건축의 견고함과 활력을 상징, 길상과 평안을 기원하는 의미
밑기와		없음	보정		천자(天子)의 보좌를 상징, 존귀함과 권위를 나타냄

(4) 채화작

채화작은 자금성 건축 장식 예술의 중요한 표현 양식 중 하나로, 그 화려함과 정교함은 중국 전통 건축의 예술적 정수를 보여준다. 양사성(梁思成)이 저술한 《청식영조칙례(淸式營造則例)》는 중국 고대 건축 연구의 기념비적 저서로, 청대 채화의 형태, 규격, 제작 방식 등에 대해 상세히 기록하였다. 또한, 루경서(樓慶西)의 《중국 건축 채화 예술(中國建築彩畫藝術)》은 풍부하고 정교한 이미지와 상세한 문장을 통해 중국 건축 채화의 예술적 특성과 역사적 변천을 심층적으로 분석하였으며, 자금성 채화 예술의 독특한 스타일과 문화적 내포를 세밀하게 조명하였다.⁵⁶⁾ 채화작에는 <그림 21>의 화희

56) 陈彤(2020). 故宫本《营造法式》图样研究(五)——《营造法式》平棊形制及彩画探微. 建筑史学 7/1, 1(01), pp.79-80.

채화(和璽彩畫), 선자채화(旋子彩畫), 소식채화(蘇式彩畫) 등 다양한 종류가 있으며, 이들 모두 화려하고 정교한 문양으로 이루어져 있다.⁵⁷⁾



<그림 21> 화희채화(和璽彩畫)

이러한 채화는 금색, 청색, 녹색 등 선명한 색채를 활용해 용, 봉황, 꽃무늬, 기하학적 문양 등을 그려내며, 길상과 아름다움을 상징하는 의미를 담고 있다. 특히, <그림 22>에서 나타난 화희채화는 최고 등급의 궁전에 사용되며, 주요 선을 금가루로 장식하고, 청록색과 붉은색을 바탕으로 하여 화려하고 찬란한 효과를 연출한다. 한편, 소식채화는 정원 건축물 등에 사용되며 활기차고 생동감 있는 분위기를 자아낸다.⁵⁸⁾ 이처럼 자금성 채화작은 단순한 장식을 넘어, 궁전의 위엄과 상징성을 강조하는 중요한 요소로 기능하고 있다.

57) 曹振伟(2016). 明清官式建筑旋子彩画旋眼研究. *古建园林技术*, (03), pp.22-27.

58) 孟祥武, 张敬桢, 卞聪(2019). 国内传统建筑彩画研究现状分析. *古建园林技术*, (04), p.58.



<그림 22> 금가루로 장식

채화작은 건축 구조와 완벽하게 조화를 이루며, 선, 색채, 문양의 독창적이고 정교한 조화를 통해 건축물을 더욱 화려하게 장식하고 풍부한 예술적 분위기를 자아낸다. 이를 통해 자금성의 예술적 분위기를 극대화하며, 건축물에 독특한 생명력과 문화적 깊이를 부여한다. 본 연구에서는 자금성 채화작 중에 화희채화를 분석 대상으로 하였다.

자금성의 채화작은 조형적 특성이 뚜렷하며, 중국 전통 건축 장식 예술의 뛰어난 성취를 잘 드러낸다. 채화의 구성은 엄격한 대칭성을 지니며, 철저히 중축선 대칭의 원칙을 따르고 있다. 예를 들어, 화희채화는 대들보와 도리 같은 주요 부위에 중축선을 기준으로 좌우 문양이 정교하게 대응하며, 용과 봉황의 형태와 자세가 동일하다.

또한, 채화는 층차성이 명확하여 각 부위가 질서 정연하게 배치된다. 예를 들어, 도리 중앙의 방심(枋心), 장식 머리의 조두(藻頭) 및 고두(箍頭) 등이 각각의 위치에 정렬되어 있다. 문양은 황권을 상징하는 용과 봉황뿐만 아니라, 복(福)을 상징하는 박쥐, 부귀를 상징하는 모란 등 전통적으로 길상을 기원하는 다양한 요소를 포함하고 있다.⁵⁹⁾ 더불어, 풍부한 문화적 함의를 지닌 역사적 이야기와 신화적 전설을 묘사하여 흥미로우면서도 깊이 있는 서사를 제공한다. 이상에서 살펴본 바와 같이 <표 6>은 채화작의 조형적 특성

59) 杨红, 纪立芳(2024). 전계서. (06), p.13.

에 따른 내포된 의미를 정리한 것이다.

<표 6> 채화작의 조형적 특성

명칭	사진	내포된 의미
금룡 화희채화 (金龍和璽彩畫)		채화 중 최고 등급으로, 지고무상함을 상징함.
금봉 화희채화 (金鳳和璽彩畫)		채화 중 비교적 높은 등급
용봉 화희채화 (龍鳳和璽彩畫)		채화 중 비교적 높은 등급으로, 용과 봉황이 함께 길상을 가져온다는 의미를 담고 있음.
용초 화희채화 (龍草和璽彩畫)		채화 중 비교적 낮은 등급

(5) 유칠작

자금성의 유칠작은 중국 전통 건축 장식에서 중요한 역할을 하며, 채화작과 밀접한 관계가 있다. 두 공예는 재료와 기능 면에서 많은 공통점을 갖고 있다. 이로 인해 많은 장인이 유칠과 채화 기술을 함께 익히는 경우가 많다. 유칠작은 ‘유작(油作)’ 또는 ‘유활(油活)’이라고도 불리며, 중국 고대 건축에서 목재 구조물을 보호하고 장식하기 위해 표면에 색을 칠하고 기름칠을 바르는 작업을 의미한다.⁶⁰⁾

유칠작의 주요 기능은 목재 표면의 보호와 장식이다. 이 작업은 주로 <그림 23>의 기둥, <그림 24>의 창문, <그림 25>의 대문과 같은 목재 표면에

60) 张家骥(1987). 古建油漆作技术(一). 古建园林技术, (01), p.17.

적용되며, 동유(桐油)와 같은 천연 재료를 사용하여 여러 공정을 거친다. 이를 통해 목재는 방습, 방부, 방충 기능을 가지게 되고, 표면은 매끄럽고 윤택하며 따뜻하고 부드러운 질감을 연출한다. 유칠작에서 사용되는 색채는 엄격한 등급 체계를 따른다.⁶¹⁾ 예를 들어, 주홍색(朱紅色)은 궁전의 주요 건축물에 사용되어 장중하고 엄숙한 분위기를 강조하며, 금색은 문과 창문 장식에 주로 사용된다. 이러한 전통 기술은 유지와 보수 과정을 통해 지속적으로 전승되었으며, 이를 통해 목재 구조물은 풍화와 손상을 견디며 긴 수명을 유지할 수 있었다. 또한, 유칠 기술은 건축물에 고풍스럽고 우아한 멋을 더하는 데 기여했다.



<그림 23>
기둥



<그림 24>
창문



<그림 25>
대문

유칠작에서 나타나는 화려한 색채는 목재 부재 표면의 채화와 유칠 기법에서 비롯된다. 채화는 장식용 그림으로, 도리, 받침대, 대들보, 두공, 천장 등 부위에 그려진다. 유칠은 광택이 나는 도료를 목재 표면에 칠한 것으로, 기둥, 창문, 처마 등에 주로 사용된다. 자금성의 목재 부재 유칠 작업은 기층 지장, 표면 유피, 표면 첩금(貼金)으로 구성된다. 지장은 목재의 기본층을 감싸는 혼합물로, 목재가 습기, 충해 등의 손상으로부터 보호받는 역할을 한다. 유피는 지장층 표면에 다양한 색채의 도료를 칠하여 목재를 보호하고 미적으로 장식한다. 첩금은 목재의 장식선, 능화(菱花) 장식, 문 장식 등 특

61) 王璞子(1983). 清官式建筑的油饰彩画. 故宫博物院院刊, (04), p.69.

정 부위에 금박을 입히는 기법으로, 궁전 건축의 웅장함과 화려함을 극대화한다. 이상에서 살펴본 바와 같이 <표 7>은 유칠작의 조형적 특성에 따른 내포된 의미를 정리한 것이다.

<표 7> 유칠작의 조형적 특성

명칭	사진	내포된 의미
기둥		기둥은 권력과 위엄을 상징함
창문		천인합일의 철학적 개념을 반영함; 정교한 조각과 창살, 대칭적인 배치가 조화와 통일을 상징함
대문		대문은 황권의 최고 권위를 상징함; 황궁의 안전함을 드러냄

2. 건축과 의상 디자인의 연관성

1) 건축과 의상 디자인의 관계

건축은 인류 활동의 중요한 공간적 매개체로, 그 기본 개념은 공간, 형태, 구조 및 환경 등의 종합적인 표현을 포함한다. ‘공간’이라는 단어는 건축을 논할 때 주도적인 위치를 차지하며, 건축의 가장 중요하고 대표적인 특징을 나타낸다.⁶²⁾ 디자인 예술의 발전 과정에서 건축과 의상 디자인은 서로 다른 분야에 속함에도 불구하고, 형식 구성, 공간 언어, 문화 상징 등의 측면에서 다층적인 공통점을 보여주며, 이는 학제 간 디자인 연구의 중요한 기반을 형성한다.

미학적 관점에서 볼 때, 건축과 의상은 모두 ‘구조’를 핵심 요소로 삼으며, 비례, 리듬, 대칭, 스케일 조절 등을 강조한다. 건축의 벽체, 기둥, 창호와 같은 구성 요소는 의상의 재단선, 봉제선, 주름 등의 디자인 언어와 유사한 구성 논리를 지니고 있다.⁶³⁾ 공간을 조직하는 건축 방식은 재단을 통해 인체 실루엣을 구성하는 의상 디자인 방식과 대응된다. 이처럼 두 영역 모두 기능성과 예술성의 통합을 지향한다는 점에서 조형적으로 유사함을 지닌다.

공간 관계 측면에서도 건축은 인간이 거주하는 물리적 환경을 정의하고, 의상은 신체를 감싸는 ‘제2의 공간’을 형성한다. 두 영역 모두 ‘인간’을 중심으로 피복, 보호, 상징의 기능을 수행한다.⁶⁴⁾ 건축은 공간을 둘러싸

62) 서현(2009). 건축개념으로서 공간의 추상성 획득과정에 관한 연구. *대한건축학회 논문집*, 25(5), pp.157-164.

63) 殷周敏(2007). 服装设计与建筑. *科技经济市场*, 01: p.2.

며 거주 질서를 구축하고, 의상은 신체에 밀착됨으로써 개인의 외형과 이미지를 구성한다. 또한 건축이 공동체적 사회 구조를 담는다면, 의상은 개인의 문화적 정체성을 표현한다. 때문에, 건축과 의상은 모두 물질성과 정신성을 아우르는 인간 문명의 시각적 매개체로 간주될 수 있으며, 비록 그 설계 논리와 규모는 다르지만 공통적으로 ‘인간-공간-문화’라는 삼중적 관계를 반영한다.

문화적 상징 면에서도 건축과 의상은 높은 유사성을 보인다. 역사적으로 건축 공간은 형식, 색채, 장식 문양 등을 통해 위계성과 예제를 표현해 왔으며, 의상 또한 의상 제도를 통해 사회적 신분과 문화적 의미를 드러내 왔다. 자금성을 예로 들면, 대칭적 배치, 색채 규범, 장식 기호 등은 유교적 예제 사상과 봉건적 위계 질서를 반영하며, 명·청대의 황실 의상인 용포(龍袍)나 봉관(鳳冠) 등도 엄격한 문양과 색채 사용 규범을 통해 황권과 신분 질서를 시각적으로 드러낸다. 이처럼 ‘권력 구조와 문화 가치’의 표현 방식에서 보여주는 일관성은 의상 디자인이 건축에서 상징 언어와 미학 원리를 차용할 수 있는 이론적 기반을 제공한다.

다수의 선행 연구에서 건축 미학이 의상 디자인에 적용될 수 있는 경로를 실증적으로 제시한 바 있다. 예를 들어, 송혜련과 김혜경은 한국 전통 건축 문양이 현대 의상 문양으로 전환될 수 있는 가능성을 탐색하며, 전통 기호의 재해석과 기술적 융합의 중요성을 강조하였다.⁶⁵⁾ 이신영은 르네상스, 바로크 같은 역사적 예술 스타일이 현대 의상 디자인에 미친 영향을 탐구하였다.⁶⁶⁾ 예를 들어 르네상스의 선형과 균형 미감, 바로크의 역동성과 복잡한 디자인이 의상에서 어떻게 전환되어 적용되는지를 구체적으로 논하며 이러

64) 梁燕(2023). 基于空间本质的建筑与服装类比研究. *工业工程设计*, 5(03): p.87.

65) 송혜련, 김혜경(2006). 전통건축 문양을 응용한 현대의상디자인 사례에 대한 고찰. *디자인포럼*, 21(9), pp.17-27.

66) 이신영(2009). *건축양식의 조형원리와 현대패션디자인에의 적용*. 成均館大學校 박사학위논문. pp.1-2.

한 스타일 요소 간의 심층적 공통점을 강조했다. 소우비(蘇雨霏)와 엄려려(嚴麗麗)는 고딕 건축에 중점을 두고, 뾰족한 첨탑, 플라잉 버트리스, 스테인 드글라스 등의 전형적인 구조가 여성복의 조형, 색채, 장식에 융합된 사례를 연구하였다.⁶⁷⁾ 이러한 디자인이 시각적 긴장감과 감동을 극대화한다고 평가하였다.

손문건(孫文涓)과 왕진우(王辰雨)는 형초(荆楚) 지역 건축의 구조, 재료, 색채 요소가 의상의 형태 및 기능적 특징으로 어떻게 전환될 수 있는지 분석하였으며, 건축의 층차감과 대칭성이 의상 디자인에 풍부한 조형적 영감을 제공한다고 언급하였다.⁶⁸⁾ 진옥(陳玉)과 진경옥(陳敬玉)은 전통 건축 조각 예술의 요소를 분석하며, 조각 기술을 가죽 원단에 어떻게 융합시켜 의상의 예술성과 시각적 효과를 향상시키고 전통 예술과 현대 디자인의 결합을 나타낼 수 있는지를 탐구하였다.⁶⁹⁾ 또한 구려(邱麗)와 이릉(李凌)은 휘파(徽派) 건축의 독특한 지붕 곡선 및 창살 구조를 의상 디자인 언어로 전환함으로써, 전통문화를 현대적 표현으로 구현하고자 하였다.⁷⁰⁾

이와 같이 건축과 의상 디자인은 단순한 형식 구조의 유사성뿐만 아니라, 공간적 경험과 문화적 표현 측면에서도 깊이 있는 상호텍스트적 관계를 형성하고 있다. 건축 언어를 의상 언어로 전환하는 작업은 단순한 조형 미학의 영역을 넘어서, 전통문화 기호가 새로운 매체 환경 속에서 재생산되는 하나의 경로를 제시하는 중요한 시도라 할 수 있다.

2) 건축과 의상 디자인 간 연관성의 구현

67) 苏雨霏, 严丽丽(2024). 哥特式建筑元素在女装设计中的应用. *西部皮革*, 46(11), pp.97-99.

68) 孙文涓, 王辰雨(2024). 荆楚地区建筑元素在服装设计中的应用. *化纤与纺织技术*, 51(1), pp. 148-150.

69) 陈玉, 陈敬玉(2024). 基于传统建筑雕刻艺术的皮革服装设计. *染整技术*, 46(5), pp.63-69.

70) 邱丽, 李凌(2024). 徽派建筑审美意蕴在服装设计中的转化. *西部皮革*, 46(19), pp.110-112.

건축과 의상은 사용 대상, 디자인 목표 및 지속 시간 측면에서 뚜렷한 차이가 있다. 건축은 일반적으로 집단의 요구에 부응해야 하며, 지속성과 기능의 안정성을 강조한다. 반면, 의상은 개인화된 요구를 중심으로 하며, 더 유동적이고 단기적인 특성을 가지고 있다. 건축은 규모와 구조를 통해 공간 경험을 형성하고, 의상은 인체에 밀착된 디자인을 통해 개인적 문화와 감정을 표현한다. 그럼에도 불구하고, 두 분야는 공통된 문화와 사회적 의미를 공유하며, 이는 두 분야가 연관되어 있음을 말해준다. 건축과 의상은 인간 문명 발전 과정에서 중요한 매개체로 존재하며, 이 둘의 본질적인 유사성에 대한 연구는 단순한 외형 비교를 넘어 전체 구조를 통찰하려는 사고에서 비롯된다. 이는 다양한 공간적 경험 대상에 대한 보편성과 추상성에 대한 사유이며, 개별 경험의 한계를 넘어 보편적 논리 체계로 확장하려는 시도이다. 물론 물질적 속성을 배제하고 개념에서 개념으로, 의미에서 의미로만 논의를 전개할 경우, 지나치게 추상적인 분절성에 빠져 새로운 제약과 경직성을 낳을 수 있으며, 오히려 건축과 의상이 지닌 창의성과 보편적 소통 기능을 상실하게 될 위험이 있다.⁷¹⁾

건축과 의상의 특징을 비교하면 두 분야가 개인과 사회 및 문화적 신분을 표현하고 시대정신을 반영하는 데 많은 유사점이 있다는 것을 알 수 있다. 의상은 신체를 중심으로 한 공간으로 볼 수 있으며, 건축은 확장성이 높은 ‘의상’으로 간주할 수 있다. 즉, 건축과 의상은 형식과 기능에서 서로 얽혀 독특한 관계를 형성하고 있다. 이소림은 건축과 의상의 역사적 교차점과 현황을 탐구했다.⁷²⁾ 과거에는 건축과 의상이 시대적 배경의 영향을 받아 유사한 외관을 보였지만, 현재는 두 분야가 서로 자유롭게 영향을 미치며 새로운 작품을 창조하고 있음을 밝혔다.

토르토타(Tortota, 1975)는 의상 스타일이 시대정신을 반영하며 건축, 실내

71) 梁燕(2023). 전계서, 5(03): p.87.

72) 이소림(2022). 건축과 패션의 상호 연관성, *숙명디자인학연구*, 33, pp.86-92.

장식과 같은 예술 형식과 문화적 공통성을 공유한다고 주장했다. 건축과 의상은 모두 문화적·사회적 매개체로서 특정 역사 시기의 가치관과 미적 요구를 담고 있다.⁷³⁾ 예를 들어, 건축의 형식과 스타일은 특정 지역의 문화적 특징과 시대정신을 나타낼 수 있으며, 의상은 디자인 언어를 통해 개인의 정체성, 사회적 지위 및 문화적 소속감을 반영한다고 보았다.

두 분야는 모두 시각적 측면에서 문화와 사회의 상징적 의미를 전달하며 서로 영향을 미친다. 건축과 의상은 모두 기능성을 기반으로 하며 디자인을 통해 예술적 미학과 실용성을 균형 있게 실현한다. 건축은 물리적 기능을 충족시키는 동시에 비율, 장식 및 재료를 통해 예술적 미감을 표현한다. 마찬가지로 의상은 신체를 보호할 뿐만 아니라 재단, 색채 및 패턴을 통해 미학적 가치를 강조하며 개성을 전달한다.⁷⁴⁾

이러한 기능성과 미학성은 두 분야의 디자인 철학이 서로 공통점을 가지고 있음을 알 수 있다. 건축과 의상 디자인은 모두 창의성에 의존하며 재료, 비율 및 장식 세부 사항의 적용을 강조한다.⁷⁵⁾ 예를 들어, 건축의 선, 구조 및 질감은 의상의 재단 디자인과 장식 언어로 변환될 수 있으며, 의상의 유연성과 유동성은 건축 설계에서 동적 요소와 유연성을 탐구하는데 영감을 준다. 건축에서 구조란 건축이 지닌 막대한 하중을 효과적으로 지탱하는 요소를 의미하며, 이는 사물의 형태를 유지하도록 고정시키는 기본적인 뼈대 또는 틀을 가리킨다.⁷⁶⁾ 건축 언어를 의상 디자인 언어로 전환하는 방식은 주로 구조 형태의 차용, 비례 논리의 확장, 장식 요소의 재창작 등을 포함한다. 자금성을 예로 들자면, 건축물의 두공(斗拱) 구조는 의상의 어깨 장식이 나 목선 윤곽으로 전환될 수 있으며, 지붕의 처마선은 의상의 밑단이나 망

73) 김민자(2009). *복식미학강의*. 교문사, p.99.

74) 郭谨铭(2021). 极简主义建筑风格在女装设计上的应用. *化纤与纺织技术*, 50.08: p.99..

75) 张晶晶(2011). 建筑艺术与服装设计. *山东纺织经济*, 07: pp.67-68.

76) 박신미, 이재정(2007). 패션과 건축의 조형적 패러다임 유사성 고찰. *기초조형학연구*, 8(4), pp.261-277.

토의 화려한 곡선형 디자인으로 확장될 수 있다. 또한, 건축에서 강조되는 대칭적 배치와 중앙축 구조는 의상의 전체 구도에 적용되어, 보는 이로 하여금 장엄하고 안정된 ‘의식성(儀式性)’을 느끼게 한다.

건축과 의상 디자인은 모두 점, 선, 면 및 색채 등 창작의 다양한 차원에 중점을 두는 공통점을 가지고 있다. 특히, 건축에서 강조하는 공간과 구조가 의상 디자인으로 전환될 때 놀라운 창의적 효과를 일으키는 경우가 많다.⁷⁷⁾ 이는 디자이너가 건축학적 배경을 바탕으로 작업하거나, 현대 건축에서 받은 영감을 디자인에 적용할 때 더욱 돋보인다. 건축과 의상은 각각 독립적인 영역으로 존재하지만, 시대의 발전과 함께 두 분야의 디자인 철학과 실천은 점차 교차하면서 서로 영향을 주고 받는 관계로 발전하고 있다. 비록 차이점이 존재하지만, 건축과 의상이라는 두 영역은 신체에 안식처를 제공한다는 기능적 측면과 예술적 추구를 담고 있다는 점에서 여전히 유사성을 지닌다.⁷⁸⁾ 건축과 의상 디자인이 상호작용한 몇 가지 사례를 살펴보면 다음과 같다. 이를 통해 두 분야의 융합과 창작적 시너지를 보다 명확히 이해할 수 있다.

콘스탄틴 코프타(Konstantin Kofta)가 선보인 ‘Arcs’ 시리즈는 바로크 양식을 기반으로 한 백팩 컬렉션으로, 기둥 장식과 같은 건축적 요소를 활용한 독창적인 디자인이 특징이다.⁷⁹⁾ 주된 소재는 가죽이며, 석회색 장식을 조합하여 실제 건축물을 연상시키는 생동감 있는 외관을 구현하였다. 디자인 붐(Designboom)의 보도에 따르면, 코프타는 ‘자연의 형태와 곡선은 인간 건축에 적합하다’고 언급하며, 곡선을 활용해 극적인 형태와 장식을 부여하고 이를 조각적인 가죽 디자인으로 표현하였다.⁸⁰⁾ 이러한 곡선미는 감각

77) 김유경(2009). 건축적 조형성이 반영된 현대 패션의 특성에 관한 연구. *한국디자인문화학회지*, 15(4), pp.97-107.

78) 임은혁(2014). 건축적 패션디자인의 구조적 전략. *패션비즈니스*, 18(1), pp.164-181.

79) LUX패션 웹사이트. Konstantin Kofta 건축을 등에 메다 : 2016년 봄·여름 Arxi 시리즈 가방 출시[EB/OL]. (2015-11-16). <http://fashion.luxtarget.com/Accessories/20151116/23263.html>(검색 일자: 2025. 06. 12.)

적이고 매혹적인 아름다움을 전달한다.

<그림 26>에서 보는 바와 같이, ‘Arcs’ 시리즈는 대담한 구조적 디자인과 혁신적인 소재 사용을 통해 건축학적 요소를 패션에 정교하게 융합한 작품이다. 그 결과, 조각적이고 미래지향적이며 강렬한 개성을 지닌 디자인을 통해 건축과 의상의 경계를 넘나드는 융합을 성공적으로 탐구하였다. 이를 통해 단순히 의상과 건축의 융합을 보여주는 데 그치지 않고, 의상 디자인이 지닐 수 있는 예술성과 기능성의 새로운 가능성을 열어주었다.



<그림 26> ‘arcs’ 시리즈 바로크 스타일의 백팩

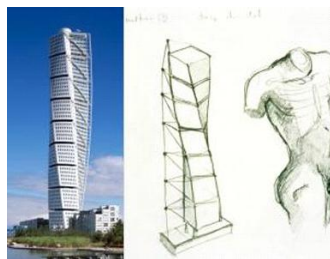
2016년 Milly의 봄/여름 컬렉션은 유명 건축가 자하 하디드(Zaha Hadid)가 설계한 바쿠 헤이다르 알리에프 센터에서 영감을 받았다. 디자이너 미셸 스미스(Michelle Smith)는 고밀도의 부드러운 면직물을 세밀하게 활용하여, 건축물에서 나타나는 부드러움과 힘의 균형을 모방하여 독창적인 디자인 언어를 만들어 냈다.⁸¹⁾ 이 건축물은 유려한 곡선과 동적인 외형으로 잘 알려져 있으며, 스미스는 이러한 건축적 특성을 의상 디자인에 반영해 유사한 유려함과 구조적 감각을 구현했다.

80) <https://www.designboom.com/design/konstantin-kofta-arxi-baroque-architecture-backpacks-11-10-2015/>(검색일자: 2025. 06. 12.)

81) Azzarello, N., Milly RTW Spring 2016, WWD, 2015.09.16, [<https://wwd.com/fashion-news/shows-reviews/gallery/milly-rtw-spring-10227008/>](검색일자: 2025. 06. 12.)

특히 소매 디자인에서는 대형 실루엣의 재단을 통해 건축 형태와 유사하게 의상으로 구현하였는데, 이는 면직물의 선택과 구조적 지지력을 통해 건축 형태와 유사하게 표현할 수 있었다. 이 디자인은 의상과 건축이 형태와 구조 면에서 얼마나 많은 유사성을 가질 수 있는지를 보여주는 사례가 되며, 소재와 재단에서 디자이너의 혁신적인 사고를 보여준다. 고밀도 면직물은 소매가 우아한 윤곽을 유지할 수 있을 정도의 충분한 지지력을 제공하면서도, 건축물에서 느껴지는 유동성과 유연성을 살려냈다. 또한 산티아고 칼라트라바(Santiago Calatrava)는 독창적인 구조 형태를 보여주는 대표적인 건축가로 꼽힌다. 칼라트라바는 인체나 생물의 역동적인 움직임에서 미학적 영감을 얻어, 이를 정밀한 공학 구조로 구현함으로써 구조미를 드러내며, 구조 미학이라는 독자적인 영역을 개척하였으며, 이러한 특징은 <그림 27>에 잘 드러난다.⁸²⁾

이러한 디자인은 하디드의 건축 스타일에 대한 경의인 동시에, 건축과 의상 디자인의 상호작용을 보여주는 사례로서, 두 분야가 표현력과 형식면에서 깊이 융합될 수 있음을 보여준다. Milly의 이 컬렉션은 건축과 의상이 형태적으로 공유하는 공통점을 부각했으며, 특히 구조, 곡선, 소재 활용 측면에서 두 분야가 어떻게 서로의 특징을 차용하여 각기 다른 영역에서 새로운 창의성과 표현 방식을 끌어낼 수 있는지를 잘 보여준다.



<그림 27> Turning Torso, 2005. Santiago Calatrava

82) 김정현, 최정민, 유진상(2009). 산티아고 칼라트라바 건축 구조미표현과 구축방식 연구. *대한건축학회지*, 25(3), pp.167-174.

뉴욕 구겐하임 미술관과 후세인 샬라얀(Hussein Chalayan)의 AW2000 컬렉션에 포함된 ‘테이블 드레스’는 건축과 의상 디자인의 결합을 상징하는 대표적인 사례로, 두 분야가 형태와 구조 면에서 어떻게 깊이 융합될 수 있는지를 보여준다. 구겐하임 미술관은 저명한 건축가 프랭크 로이드 라이트(Frank Lloyd Wright, 1867~1959)가 설계한 작품으로, 나선형 구조와 모더니즘 스타일로 유명하다.⁸³⁾ 이 건축물의 유려한 공간 디자인과 독특한 형식은 건축뿐만 아니라 여러 예술 및 의상 디자인에 깊은 영향을 미쳤다.

한편, 후세인 샬라얀(Hussein Chalayan)은 건축적 요소를 패션에 통합하는 작업으로 유명한 터키계 영국 디자이너로, 그의 AW2000 컬렉션은 건축과 의상의 긴밀한 연관성을 보여주는 대표적 사례로 <그림 28>에 나타나 있다. 특히 ‘테이블 드레스’는 가구와 건축의 유선형 구조를 의상 디자인에 접목한 독창적인 작품이다. 이 드레스는 식탁과 가구 형태에서 영감을 얻었으며, 확장과 수축이 가능한 구조를 통해 착용 상태에 따라 다양한 형태와 기능을 보여준다.



<그림 28> 뉴욕 구겐하임 미술관과
AW2000 후세인 샬라얀의 테이블 드레스

83) Lytras, Viktoria. Does Form Follow Fashion? Viktoria Lytras' Montages Keep Iconic Architecture in Vogue, ArchDaily, 2019.04.11, [https://www.archdaily.com/902370/does-form-follow-fashion-viktoria-lytras-montages-keep-iconic-architecture-in-vogue](검색일자: 2025. 06. 12.)

이 디자인의 핵심은 가변성에 있으며, 이는 기능성과 형태가 상호 전환될 수 있음을 상징한다. 이는 구겐하임 미술관의 공간적 유동성과 건축적 언어와도 맥락을 같이 한다. 샬라얀은 이 작품을 통해 의상이 단순히 고정된 형태를 가진 물체가 아니라, 변형 가능한 물체로서의 가능성을 탐구하였다. 구겐하임 미술관이 나선형 공간 구성으로 공간의 흐름을 창출했듯이, ‘테이블 드레스’는 조절 가능한 구조를 통해 의상이 지닌 유연성과 다변성을 드러내었다.

이러한 디자인은 건축의 구조적 미학을 반영함과 동시에, 의상이 착용자의 움직임과 공간 경험에 어떻게 영향을 미칠 수 있는지를 고찰하게 만든다. 샬라얀의 혁신적인 접근은 의상을 단순히 착용 가능한 옷의 범주를 넘어, 기능과 예술이 융합된 동적인 표현 도구로 재정의한 사례로 평가받고 있다.

2018년, 귀페이(郭培)는 ‘건축’을 주제로 파리 가을/겨울 오트쿠튀르(Haute Couture) 패션위크에서 고급 맞춤 의상 컬렉션을 발표하며, ‘의상은 걸어다니는 건축물이다’라는 슬로건으로 의상을 독창적으로 해석했다.⁸⁴⁾ 다음 <그림 29>와 같다. 귀페이는 풍부한 선의 감각과 기하학적 형상을 통해 동서양 미학의 이성과 낭만을 균형 있게 조화시켰다.

특히 자수와 중국 전통의상의 매듭단추와 같은 전통적인 동양 기법을 바탕으로, 건축적 요소를 구조, 질감, 패턴에 이르기까지 섬세하게 구현하였다. 그녀의 디자인은 건축의 외형을 패션에 녹여내는 동시에, 고유의 질감을 통해 착용자와 관객에게 독특한 시각적, 촉각적 경험을 제공한다.

구조와 질감 외에도, 이 컬렉션에서 건축적 요소는 단순히 형태와 구조에

84) Eleonora de Gray, Guo Pei Haute Couture Fall-Winter 2018-19, RUNWAY MAGAZINE, 2018.04.23, [<https://zh-cn.runwaymagazines.com/guo-pei-haute-couture-fall-winter-2018-19/>](검색 일자: 2025. 06. 12.)

국한되지 않고, 텍스처와 패턴에까지 폭넓게 적용되었다. 의상의 리드미컬한 조형미를 통해 건축과 의상의 상호작용을 강조하며, 건축물의 세부 요소를 예술적으로 재구성하여 독창적이고 강렬한 시각적 효과를 연출했다. 귀페이는 이러한 건축적 요소를 의상에 적용함으로써 전통과 현대, 동양과 서양의 미적 감각을 조화롭게 아우르며, 패션과 건축의 경계를 넘나드는 디자인 가능성을 보여주었다.



<그림 29> 귀페이 겨울 오트쿠튀르 컬렉션

3. 온라인 게임 캐릭터 의상

1) 온라인 게임 의상 디자인 구성 요소

본 연구는 온라인 게임의 캐릭터 의상 디자인에 대한 다차원적인 연구를 종합적으로 분석하여, 게임 의상 디자인의 기본 요소와 다양한 스타일, 문화 및 대상 관객에 따라 어떻게 표현되는지를 정리하고자 한다. 기존 연구를 종합한 결과, 온라인 게임 의상 디자인의 구성 요소는 다음과 같이 정리

될 수 있다.

서정립과 진경옥은 ‘추(醜)’의 개념을 중심으로 아방가르드, 괴기, 퇴폐 등 세 가지 특정 스타일을 탐구하였다.⁸⁵⁾ 이 스타일들은 시각적 극단을 통해 캐릭터 디자인의 경계를 실험하고, 비전통적 미학을 표현하였다. 주로 혁신적인 형태와 비주류 미학에 중점을 두었다. 패션 디자인, 색채 및 톤, 헤어 액세서리는 캐릭터 의상을 구성하는 핵심 요소로 요약될 수 있다.

권민희는 디지털 미디어에서 청소년의 개성과 연결된 조형적 특성, 색채, 미적 특성, 디테일, 패션의 특성, 소재를 통해 캐릭터 의상을 설계하는 방법을 제시하였다.⁸⁶⁾ 이는 청소년 문화 및 언더그라운드 패션과 밀접한 연관을 갖고 있으며, 개별적인 감각과 요구를 반영한 디자인이 특징이다.

이상영은 10~13세의 ‘Preteen’ 세대를 대상으로 한 온라인 게임 의상에 대한 요구 사항을 분석하였다.⁸⁷⁾ 특히 성별과 나이에 따른 선호도를 통합하고, 청소년층의 미적 감각과 기능적 필요를 강조하였다. 아이템, 컬러, 특징, 이미지(그림)는 캐릭터 의상을 구성하는 주요 요소로 제시되었다.

서미라와 김애경은 스타일 분류를 보다 넓은 범위로 확장하여 다섯 가지 주요 게임 캐릭터 스타일(창의적, 매혹적, 괴기, 일반적, 정장 스타일)을 제안하였다.⁸⁸⁾ 의상, 헤어스타일, 액세서리와 같은 다차원적인 디자인 요소를 바탕으로 하며, 게임 개발자들에게 캐릭터 디자인과 플레이어 요구 간의 연결을 위한 프레임워크를 제공한다.

조두나는 전통문화를 현대 디지털 환경에 통합하는 연구를 통해 디지털 한복의 형태와 상징적 의미를 탐구하였다.⁸⁹⁾ 특히, 한복의 상징적 의미를 현

85) 서정립, 진경옥(2006). 가상공간의 온라인 게임 캐릭터 패션에 표현된 추(醜) 服飾(복식). *한국복식학회*, 56(1), pp.106-120.

86) 권민희(2008). 디지털미디어에 나타난 하위문화 패션 스타일 분석 및 디자인 개발. 이화여자대학교 대학원 박사학위논문. pp.109-110.

87) 이상영(2012). 프리틴 세대를 위한 온라인 게임 캐릭터 의상 디자인 개발. 이화여자대학교 박사학위논문. p.30.

88) 서미라, 김애경(2015). 게임캐릭터의 패션스타일 유형 및 특성. *디지털융복합연구*, 13(2), pp.343-349.

대 게임 캐릭터 의상에 시각적 매력과 문화적 상징성을 동시에 담아낼 수 있는 방식을 제안하였다. 이는 현대 게임 디자인에서의 문화적 상징 요소와 결합하여 전통 미술성을 현대 기술 응용으로 통합하는 방법을 보여주었다.

최충은 온라인 게임 의상 디자인의 요소가 되는 의복 이미지, 디자인 특징, 아이템, 컬러, 소재 등의 요소를 통해 캐릭터의 시각적 동적 표현과 기능성을 강조하였다.⁹⁰⁾ 특히 캐릭터의 시각적 표현에 중점을 두었으며, 문화적 배경 논의는 비교적 적었지만 다양한 시각 효과와 게임 기술 요구에 충족하는 의상 디자인을 추구하였다.

이상의 연구를 비교하면, 각각의 연구는 고유한 초점을 가지고 있지만, 공통적으로 온라인 게임 캐릭터 의상 디자인에서 스타일 발전, 청소년 요구, 문화 융합 및 시장 포지셔닝과 같은 다차원적 측면을 드러내고 있다. 서정립과 진경옥은 특정 미학적 스타일(예: 아방가르드, 괴기, 퇴폐)의 도전성과 한계를 중점적으로 탐구하며 게임 디자인의 경계를 확장하려 했다. 권민희는 청소년 문화와 언더그라운드 패션의 관점에서 디자인 혁신을 심층적으로 분석하였다. 이상영은 청소년의 개별적 요구와 성별, 나이에 따른 의상 선호도를 집중적으로 연구하였다. 서미라와 김애경은 다양한 캐릭터 스타일을 세부적으로 분류하고 제안하였으며, 개발자와 플레이어 간의 연결성을 강화하고자 하였다. 조두나와 최충은 전통 문화와 현대 기술 융합에 주목하였으며, 각각 문화적 상징성과 기능성의 통합을 강조하였다.

선행 연구를 살펴본 결과는 다음 <표 8>과 같다, 향후 게임 의상 디자인은 문화적 배경, 대상 관객의 요구, 시장화 전략을 보다 강하게 결합하는 방향으로 발전할 것으로 예상된다. 또한, 기술과 창의성 사이에서 새로운 균형점을 찾아나가는 과정이 중요해질 것으로 분석된다.

89) 조두나(2017). 디지털 환복 디자인 연구. 전남대학교 박사학위논문. p.11.

90) 최충(2023). 게임 캐릭터 의상에 나타난 디자인의 조형적 특성. 조선대학교. 박사학위논문. p.23.

<표 8> 게임 의상 디자인의 주요 요소

연구자	연도	주요 요소
서정립, 진경옥	2006	패션디자인, 색채와 톤, 헤어 액세서리
권민희	2008	조형적 특성, 색채, 미적특성, 디테일, 패션의 특성, 소재
이상영	2012	아이템, 컬러, 특징, 이미지(그림)
서미라, 김애경	2015	의상, 헤어스타일, 액세서리
조두나	2017	의상, 디자인 특징, 액세서리
최충	2023	의복이미지, 디자인 특징, 아이템, 컬러, 소재

디지털 플랫폼, 특히 온라인 게임에서 의상과 액세서리를 통해 표현되는 패션 스타일과 트렌드는 단순히 플레이어의 미적 추구를 반영하는 데 그치지 않는다. 이러한 패션 요소는 게임의 배경 설정과 플레이어 집단의 문화적 요구를 동시에 반영한다. 패션디자인, 의상, 의복이미지, 헤어스타일 등은 모두 의상에 해당하며, 소재와 질감은 소재에 포함된다. 조형적 특성, 디자인 특징, 미적특성, 이미지(그림)는 문양으로 분류할 수 있고 액세서리, 헤어 액세서리, 디테일, 아이템 등은 모두 장식 요소로 분류된다. 따라서 본 연구는 게임 의상 디자인의 주요 요소를 의상, 재질, 문양, 장식의 네 가지로 정리하였다.

2) 온라인 게임 <왕자영요>의 스토리와 캐릭터 의상

(1) 온라인 게임 <왕자영요>의 스토리

<왕자영요(Honor of Kings)>는 중국의 텐센트(Tencent) 산하 티미(TiMi) 스튜디오에서 2015년에 개발 및 출시한 모바일 기반 멀티플레이 온라인 전술 경쟁 게임(Multiplayer Online Battle Arena, MOBA)이다.⁹¹⁾ 이 게임은 출시 이후 중국 내 시장에서 큰 성공을 거두었을 뿐만 아니라 점차 국제 시장으로 확장되며, 세계에서 가장 영향력 있는 모바일 게임 중 하나로 자리매

91) 凌巧逸(2025). 性别视角下王者荣耀游戏角色形象分析. 大众文艺, (04): pp.62-64.

김하였다. 텐센트에서 발표된 자료에 따르면, 일일 활성 이용자 수가 한때 1억 명을 돌파하였으며, 이는 디지털 미디어와 문화 전파 간의 관계를 분석하는 데 중요한 사례가 될 것이다.⁹²⁾

서구 판타지 세계관을 중심으로 한 기존의 MOBA 게임들과 달리, <왕자영요>는 미술 스타일과 캐릭터 설정에서 중국 고유의 역사, 신화, 지역 문화를 깊이 있게 융합하여 ‘왕자대륙’이라는 가상 세계관을 구축하였다. <왕자영요>의 배경 설정은 신과 악마가 전투하는 것으로, 등장인물은 봉신연의의 영웅들과 역사 속 인물들을 포함하고 있다. 각 영웅은 자신의 포지션에 따라 고유한 공격 방식을 가지고 있으며, 플레이어는 협력과 전투를 통해 상대 본진에 위치한 ‘수정(core)’을 파괴하는 것을 최종 목표로 삼는다.⁹³⁾ <왕자영요>의 핵심 플레이 방식은 MOBA 장르의 고전적인 ‘3라인 전투’ 메커니즘을 기반으로 하며, 게임 맵은 대칭형 구조로 상단 라인(Top Lane), 중단 라인(Middle Lane), 하단 라인(Bottom Lane)의 세 주요 전선과 정글(Jungle), 본진(Base)으로 구성된다. 이러한 구조는 <그림 30>에서 참고할 수 있다. 플레이어는 ‘적(赤)과 청(靑)’ 두 진영으로 나뉘어, 각 진영에서 다섯 명이 한 팀을 이루어 전투에 참여한다. 게임의 기본 전략은 아군 병력을 전방으로 밀어내는 ‘라인 밀기’ 방식이며, 플레이어는 적 영웅을 처치하고, 방어탑·폭군·주군 등 주요 전략 거점을 점령함으로써 전세를 유리하게 이끈다.

92) 腾讯新闻, 2023.05.18, [<https://news.qq.com/rain/a/20230518A01W7000>](검색일자: 2025. 06. 12.)

93) 王鹏越(2018). 《王者荣耀》文化设计. 明日风尚, (10), p.99.



〈그림 30〉 〈왕자영요〉 게임지도

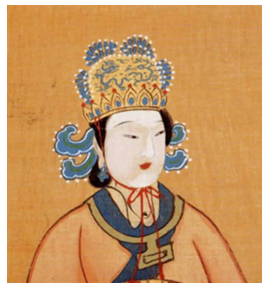
〈왕자영요〉는 대전형 게임으로서, 캐릭터 설정은 중국인이 익히 알고 있는 역사 인물, 신화 속 인물 또는 가상 인물을 원형으로 삼아 구성되어 있으며, 이를 통해 고유한 문화적 디자인 특성을 드러내고 있다.⁹⁴⁾

2025년 기준으로, 〈왕자영요〉에는 123명 이상의 캐릭터(영웅)가 존재하며, 이 중 남성 캐릭터는 79명, 여성 캐릭터는 39명이고 나머지는 특정한 역할을 지닌 특수 캐릭터로 분류된다. 이들 캐릭터는 중국의 역사 인물과 신화 전설 속 인물은 물론, 게임 오리지널 캐릭터 및 이국적 스타일의 영웅들에 이르기까지 다양한 출처에서 차용되어, 게임 세계의 문화적 깊이와 시각적 몰입감을 풍부하게 만들어준다.

〈왕자영요〉의 영웅들은 그 배경 설정과 미술 스타일에 따라 대체로 역사 인물 재현형, 신화 전설형, 오리지널 가상형, 이국풍 스타일형 등 네 가지 유형으로 분류된다. 먼저, 무척천은 중국 역사상 정통적으로 인정받은 유일한 여

94) 刘艺馨, 王彦骅(2023). 问题与反思：游戏产业视域下中华优秀传统文化的传承与创新——以《王者荣耀》中英雄角色诸葛亮的设计为例. *四川省干部函授学院学报*, (02), p.22.

성 황제이다.⁹⁵⁾ <그림 31>에서 나타나는 역사 인물 무측천(武則天)과 <그림 32>에서 나타나는 캐릭터 무측천과 같이 역사 인물 재현형에는 이백(李白)⁹⁶⁾, 항우(項羽)⁹⁷⁾ 등의 캐릭터도 포함된다. 이들은 역사적 전기나 민간 전설에서 동기를 얻어 스킬 구성과 외형이 설계되었으며, 의상 디자인 또한 전통 의상 제도를 충분히 반영하면서도 심미적 요소를 결합함으로써 한층 더 세련되고 긴장감 있는 시각적 표현을 구현하고 있다.



<그림 31> 무측천



<그림 32> 게임속의 무측천

다음은 신화 전설 기반 캐릭터들로, 여와(女媧), <그림 33>과 <그림 34>에 나타나는 나타(哪吒), 후예(後裔) 등이 이에 속한다. 이들은 중국 상고 신화 체계에서 유래한 존재들로, 그 캐릭터 설정은 환상성, 신비성, 광명성 등 ‘초현실적’ 특성을 강조하며, 고채도의 색과 신성을 상징하는 시각 요소를 통해 비범한 기품을 드러낸다.

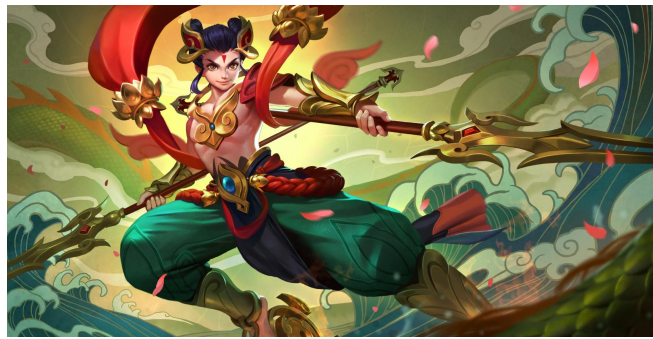
95) 江雪, 唐静(2025). 日月何以凌空——女性视角下武则天的皇权之路. 中原文学, (08): pp.81-83.

96) 이백(李白), 당나라의 유명한 시인으로 “시仙”이라 불리며, 그의 시는 호방하고 자유로운 성격을 지닌 작품으로 유명하다. 대표적인 작품으로는 《장진주(将进酒)》와 《여산요(庐山谣)》가 있다. 이백은 중국 문학사에서 중요한 위치를 차지하고 있으며, 후대 문학과 문화에 깊은 영향을 미쳤다.

97) 항우(項羽), 중국 역사에서 유명한 군사 지도자이자 장군으로, 진나라 말기의 중요한 인물이다. 항우는 그의 뛰어난 전술과 무용으로 유명하며, 특히 한나라의 유방(劉邦)과의 패권 싸움에서 크게 명성을 떨쳤다. 그의 전투에서의 용기와 비극적인 최후는 후대 문학과 예술에 큰 영향을 미쳤다.



<그림 33> 신화인물 나타



<그림 34> 게임속의 나타

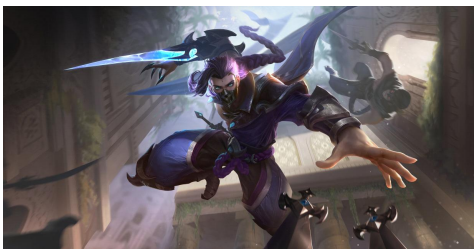
세 번째는 오리지널 가상형 캐릭터들로, 가로(伽羅), 경(鏡), 운앵(雲纓) 등이 이에 해당한다. 예를 들어, 운앵은 장안성에서 유명한 무장 집안의 딸로, 곱게 차려입는 것보다 무장을 더 사랑하는 인물로 설정되어 있으며, 이러한 캐릭터 특성은 <그림 35>에 나타나 있다. 그녀는 날마다 자신의 ‘약화창법(掠火槍法)’을 연구하고 연습하는 데 몰두한다. 이러한 설정에 따라 게임 속 운앵은 주로 붉은 계열의 의상을 착용하며, 빨강과 흰색을 주색으로 한 복장을 입고 불꽃 문양과 밝은 금속 장식 등의 디자인으로 꾸며져 있다. 그녀의 성격처럼 의상도 강렬하고 활기차다. 운앵의 무기인 ‘약화창’은 중국 전통 장창의 유연한 창대와 날카로운 창끝을 지니며, 특별한 ‘불의 힘’을 지닌 창촉은 플

레이어에게 아미파(峨眉派) 창법의 이미지를 인상적으로 전달한다.⁹⁸⁾



<그림 35> 운영

마지막으로 이국적 스타일 캐릭터들이 있으며, 예를 들어 <그림 36>의 난릉왕(蘭陵王), <그림 37>의 애린(艾琳)등은 무사 이미지, 탐정 시각 언어, 켈트 신화 등 서양문화 요소를 결합하여 게임 미술의 다문화적 디자인 시도를 보여준다.



<그림 36> 난릉왕



<그림 37> 애린

다양한 유형의 캐릭터 설정은 플레이어의 미적 감수성을 자극하는 동시에, 역사적 기억과 문화적 판타지가 융합된 몰입감있는 가상 공간을 구축하는 데 중요한 역할을 했다. 특히 시각 디자인 측면에서 이 게임은 완성도 높은 캐릭터 모델링과 스킨시스템으로 높은 평가를 받고 있다. 게임 내 스킨 디자인은 단순한 미적 표현을 넘어 캐릭터의 신분, 능력 특성 및 미학적

98) 刘艺璇(2024). 数字游戏中传统武学创新表达的角色分析——以《王者荣耀》云缨,赵怀真为例. 大众文艺, (15), p.205.

성향을 드러내는 중요한 수단이며, 역사적 스타일, 문화적 기억, 사회적 가치관을 전달하는 매체로 기능한다. 일부 ‘전통문화’라는 테마로 분류되는 스킨들은 전통 문양이나 색채를 활용하고 있으나, 전통 건축 시스템 및 문화 논리에 대한 이해가 결여된 채 사용되어 단순히 기호적이고 피상적인 재현에 그치는 경우가 많다. 이는 현재 게임 의상 디자인이 ‘문화적 진정성’을 올바르게 표현하지 못하는 실정임을 보여준다.

게임 <왕자영요>의 의상 시스템에서는 전통 문양 요소의 활용이 특히 눈에 띈다. 중국의 전통 문양이 게임 디자인에서 끊임없이 사용되고 응용됨에 따라 많은 게임 캐릭터의 의상, 도구 등에서도 다양한 전통 요소가 융합되어 사용되고 있다. 이러한 디자인은 게임의 시각적 표현력을 향상시킬 뿐만 아니라 깊은 문화적 함의를 부여하여 게임 디자인 발전을 추진하는 중요한 원동력이 된다. 현대 디자인 언어의 정제와 재구성을 통해 전통 문양은 가상 세계에서 새로운 생명력을 발휘하고 있으며, 현대 기술과 전통 미가 융합된 디자인은 게임 의상에서 주목할 만한 전통 활용 사례로 평가된다.

예를 들어, 게임<왕자영요>에서 다양한 의상 시리즈는 현대와 전통을 아우른 디자인 트렌드를 반영한 것으로 보여진다. 곤곡(崑曲)은 중국에서 600년 이상 전해져 내려온 예술적 보물로, ‘백희지조(百戲之祖)’로 칭송받으며, 유네스코로부터 ‘인류 구술 및 무형유산 대표작’이라는 영예로운 지위를 부여받았다.⁹⁹⁾ 게임 속 ‘곤곡’ 시리즈 의상은 이러한 전통문화에서 영감을 받아 제작된 것으로, 그 디자인은 <그림 38>에 나타나 있다. 또한 ‘가로’의 ‘태화(太華)’ 의상은 중국 전통 도가(道家) 의상에서 디자인 모티브를 얻었으며, 관련 시각 자료는 <그림 39>에 나타나 있다.

‘양옥환(楊玉環)’은 중국 고대 4대 미인 중 한 명으로, 당대에 신분이 지극히 높은 여인이었다.¹⁰⁰⁾ <그림 40>은 게임 캐릭터 양옥환의 ‘우견비천

99) 纪雨含, 王婧琦(2025). 可拓语义下昆曲服饰纹样的创新设计研究. 设计, (10), p.128.

100) 李雨奇(2018). 浅谈杨玉环历史形象的演变. 黑龙江史志, (02), p.39.

(遇見飛天)’ 의상을 보여주며, 이는 캐릭터의 원래 설정을 유지하면서도 의상 디자인에 과감한 혁신을 더한 사례이다. 이러한 디자인은 중국 전통 문양에 대한 심층적인 분석과 해체를 통해 전통 문양의 정수를 보여주고 있으며, 캐릭터 성격 및 게임 장면과 하이브리드 이미지를 결합하여 결국 입체적이고 문화적 기반이 풍부한 캐릭터 이미지를 연출하였다.

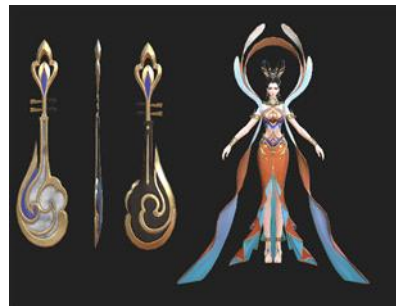
구체적으로 살펴보면, ‘태화’ 의상은 한(漢)대 문양의 구름무늬와 꽃 요소를 참고하여 고귀하고 우아한 미적 감각을 나타내고 있으며 캐릭터의 신분과 기질에 상응하는 부분이 있다. 반면, ‘우견비천’ 의상은 둔황(敦煌) 벽화의 비천(飛天) 형상과 유려한 선을 융합하여 경쾌하고 생동감 있는 예술적 감각을 전달한다. 이러한 문양은 캐릭터의 시각적 표현력을 강화시킬 뿐만 아니라 섬세한 문화적 기호를 통해 플레이어에게 전통문화의 독특한 매력을 경험할 수 있도록 한다.



<그림 38>
‘곤곡’ 시리즈



<그림 39>
‘태화’



<그림 40>
‘우견비천’

(2) 온라인 게임 <왕자영요>의 캐릭터와 의상

<왕자영요>의 캐릭터 설정에서 ‘스킨’은 단순히 외형을 바꾸는 대체물에 그치지 않고, 문화적 상징을 담고 캐릭터 서사를 확장하는 시각적 표현

방식으로 기능한다. ‘스킨’이란 캐릭터의 기본 능력과 속성은 그대로 유지한 채, 의상 디자인, 색채 조합, 예술적 스타일의 변화를 통해 캐릭터에게 새로운 시각적 이미지를 부여하는 것이다. 각 스킨은 공식적으로 통일된 명칭과 디자인으로 설계되며, 특정 문화 주제를 중심으로 독립적인 미술 체계를 구성함으로써 높은 인지도와 예술성을 지닌다.¹⁰¹⁾

<왕자영요>의 수많은 스킨 디자인 중에서는 중국 전통문화의 이미지를 담은 테마형 스킨들은 독창적인 시각 체계를 형성하고 있다. 이러한 스킨들은 역사 인물, 신화 전설, 민족 예술, 전통 문양 등에서 영감을 받아, 디지털 의상 언어를 통해 전통 시각 기호를 재구성하며 ‘전통문화의 재창조적 표현’이라는 특성을 보여준다.¹⁰²⁾

현재까지 <왕자영요>에서는 중국 전통 요소를 융합한 스킨이 30종 이상 출시되었으며, 본 연구에서는 그중 일부 대표적인 전통문화 스킨을 중심으로 고찰하고자 한다. 본 연구에서는 기존에 공개된 전통문화 스킨 중 여섯 개의 대표적인 캐릭터 스킨을 분석 대상으로 선정하였다. 선정 기준은 다음과 같다.

첫째, 해당 스킨은 둔황 예술, 전통 희극 의상 등 중국의 다양한 전통문화 자원을 융합하고 있어 명확한 문화적 지향성을 지니는 것이어야 한다.

둘째, 의상 디자인의 색채, 문양, 구조 등이 비교적 완성도 높은 시각 체계를 갖추고 있어 분석의 가치가 있어야 한다.

셋째, 캐릭터 간 성별, 직업, 역할 설정 등의 다양성을 고려함으로써 전통 요소가 게임 의상에 다차원적으로 전이될 수 있는 가능성을 제시할 수 있어야 한다.

위와 같은 선정 기준에 부합하는 게임 스킨 디자인 중, 본 연구에서 분석

101) 凌巧逸(2025). 전개선, (04): p.63.

102) 张祥爱, 梁静仪, 梁景辉(2023). 浅析手游《王者荣耀》中人物角色的服装. *时尚设计与工程*, (05), pp.46-47.

대상으로 삼은 여섯 가지 스킨은 여포의 ‘우견신고’, 요의 ‘우견신록’, 대교의 ‘백학량 신녀’, 항우의 ‘패왕별희’, 무측천의 ‘여제’, 가로의 ‘태화’ 등이다. 이들 스킨은 시각적 스타일, 문화 상징, 서사 구성 등에서 뚜렷한 특색을 지니며, 게임 의상 디자인에 구현된 전통 요소를 대표하는 전형적 사례와 이론적 기반을 제공한다.

(1) 여포의 우견신고

여포의 의상은 둔황 막고굴(莫高窟) 249굴과 285굴에 있는 ‘뇌공격고(雷公擊鼓)’ 벽화를 바탕으로 디자인되었으며 <그림 41>에 제시되어 있다. 둔황(敦煌) 막고굴은 세계에서 현존하는 규모 최대의 불교 문화 보고로, 채색 불상 2천여 점과 벽화 4만 평방미터 이상을 보유하고 있다. 그 주제는 불교 문화에 국한되지 않고 신화, 인문, 산수 등 다양한 내용을 포함하고 있다. 막고굴 벽화는 둔황 예술 전체에서 매우 중요한 구성 요소로, 주제가 폭넓고 내용이 풍부할 뿐 아니라, 수세대에 걸쳐 그림을 그린 화가들의 예술적 성취, 미적 취향, 시대적 특징이 농축되어 있다.¹⁰³⁾

‘우견신고’는 게임 캐릭터 여포의 게임 스킨으로, 그 창작 영감은 매우 희귀한 뇌공고(雷公鼓) 형상에서 비롯되었다. 게임 개발사는 둔황석굴 문물 보호연구센터의 주효봉(朱晓峰)과 협력하여, 제285굴 벽화를 바탕으로 머리에 뿔이 나고 어깨에 날개가 돋은 뇌공(雷公)의 형상을 창조해냈다. 배경 음악의 원형은 <둔황악보> 제9곡 <급곡자(急曲子)>로, 천년을 이어온 둔황의 전통과 뇌고(雷鼓)의 울림을 재현한다. ‘우견신고’ 스킨의 디자인은 단순히 둔황 문화의 물질적 재현에 그치지 않고, 정신적 차원의 대화와 공명을 이루어냈다. 북소리가 울려 퍼질 때, 게임 플레이어들은 마치 옛날 북을 두드리며 뇌공의 가호를 기원하던 사람들의 간절하고 순수한 모습을 떠올릴 수

103) 李想(2023). 敦煌莫高窟壁画的艺术特征研究. 新美域, (09), p.80.

있다.¹⁰⁴⁾

이 의상은 다채롭고 중후한 조형미를 통해 둔황 시대의 웅장한 전통 무악 의식을 생생히 재현하였다. 벽화에서 차용된 시각적 요소와 신화적 상상력을 결합하여 설계된 디자인은, 둔황 삼위산을 중심으로 화려하고 장엄한 고대 둔황성을 구현한다. 곳곳에 등장하는 화려한 건축물과 비천(飛天) 이미지, 천 개의 굴에서 펼쳐지는 밝은 불빛의 장관이 어우러져 풍부한 서사를 자아낸다. 또한 신령한 사슴과 공중에 떠 있는 북 연주 장면은 의상의 신화적 요소를 강화하며, 다른 둔황 의상들과도 조화를 이루며, 게임 내에서 일관된 문화적 연속성을 보여준다.



<그림 41> 뇌공격고

여포는 중국 동한 말기에 실존했던 인물로 전사 역할을 맡은 캐릭터이다. 그의 강력한 전투 능력과 카리스마는 역사와 문학 작품에서 널리 알려져 있다. 그는 ‘비장(飛將)’이라는 별칭으로 불리며, 특히 호로관 전투에서의 활약으로 영웅적인 이미지를 각인시켰다.¹⁰⁵⁾ <왕자영요>에서 여포는 강력한 공격력과 생존력을 지닌 전사 캐릭터로, 역사적 배경과 결합된 독창적 의상

104) 马浩然(2024). 手游王者荣耀对敦煌文化元素的活态开发研究. *玩具世界*, (03), p.111.

105) 陶雨(2022). 吕布形象演化考论. *哈尔滨工业大学学报(社会科学版)*, 24(02), p.106.

을 통해 플레이어에게 깊은 몰입감을 제공한다. 둔황 벽화 《뇌공격고(雷公擊鼓)》에 나타난 뇌전(雷電)은 파괴적이고 저항할 수 없는 특성을 지니고 있다. 이는 여포의 스킬 메커니즘과 유사하며, 방어를 무시하고 직접적인 파괴를 구현하는 설정과 연결된다. 뇌공과 여포는 전투 스타일과 기술 메커니즘에서 공통적으로 강렬한 뇌정(雷霆) 감각과 압도적인 위압감을 갖고 있으며, 더불어 높은 폭발력과 강한 파괴력을 특징으로 하는 캐릭터 설정에 속한다. 전통 신화가 현대 게임으로 재창조되는 과정에서 뇌공의 형상은 문화적 변모 과정을 거쳤으며, 여포의 게임화 디자인 역시 이러한 뇌신(雷神)의 속성을 수용하여 더욱 초월적인 이미지를 형성하게 되었다. <그림 42>의 ‘우견신고’ 스킨은 소매 띠, 긴 바지 및 뇌공복을 핵심 장식 요소로 사용하였다. 색채는 노랑, 청록, 검정 등 강한 대비를 이루는 색상을 사용하였으며, 전체 소재는 얇고 반투명한 원단을 적용하여 물의 유연함과 흐름을 시각적으로 표현하고 있다. 이러한 시각적 언어는 여포가 전신(戰神)으로서 신성이 있음을 강조하고, 동시에 천둥과 번개의 힘이 집중되는 이미지를 상징적으로 전달한다. <왕자영요>에 등장하는 여포는 뇌신이라는 문화적 색채를 일정 부분 차용함으로써 전신의 형상이 더욱 신화적 색채를 띠게 된다고 할 수 있다.



<그림 42> 여포- 둔황 스킨

(2) 요의 우견신록

‘우견신록’ 의상은 <왕자영요>와 둔황 문화 요소가 융합된 사례로, 디지털 미디어를 통해 둔황 문화를 계승하려는 시도로 탄생했다. 다양한 시도 끝에, 해당 의상의 디자인은 막고굴 257굴의 벽화인 《구색록본생(九色鹿本生)》에서 영감을 받아 구성되었으며, 그 시각적 특징은 <그림 43>에 제시되어 있다. 《구색록본생》은 북위(北魏) 시대에 그려진 막고굴 벽화 중에서도 대표적인 작품 중 하나로, 의상의 주제적 요소를 형성하는 핵심 문화적 배경이 되었다.



<그림 43> 막고굴 257굴 《구색록본생》

게임 내에서 ‘요’는 여성 캐릭터로, 아군을 지원하고 보호하는 역할을 담당한다. <그림 44>에서 우견신록 의상 또한 수호를 디자인 컨셉으로 삼고 있다. 이 의상은 둔황 문화 보호의 의미와 더불어, 게임 내에서 팀을 지원하고 보호하는 서포터 역할을 상징한다.¹⁰⁶⁾ 이 의상 디자인은 둔황 연구소와의 협업을 통해 탄생했으며, 둔황 모가오굴 257굴 벽화에 등장하는 ‘구색록’을 핵심 모티브로 삼아 구현되었다. 이 벽화는 자신을 희생하여 타인을 구하고, 악을 징벌하며 선을 드러내는 이야기를 담고 있으며, 이는 요(瑤)의 선량한 성격과 조화를 이룬다. 의상 속의 신록은 둔황 벽화에서 걸어 나와 황량한 협곡에 도달하며, 신비로운 분위기로 협곡에 생기를 불어넣는다. 협곡 또한 그 신비로운 기운을 신록에게 되돌려 보내며, 신록은 이로 인해 인간의 형상을 한 사슴 소녀로 변신하게 된다. 이 스토리는 사랑과 수호로 가득 찬 환상적 이야기라 할 수 있다. 이 스킨에서 캐릭터 형상은 소녀의 모습을 한 사슴령(鹿灵)으로 설정되어 있다. 문양은 둔황 벽화의 전통 문양을 차용하였으며, 구조적으로는 겹겹이 덧입는 케이프와 맞깃 디자인을 적용하였다. 색채는 청색, 백색, 금색을 중심으로 구성되었고, 소재는 얇고 가벼운 천과 시스루 원단을 사용하여 부드러운 느낌을 연출한다.¹⁰⁷⁾ 문화적 상징 측면에서, 이 캐릭터는 순수한 수호의 의미와 자연의 생명력을 담고 있으며, 전체적인 의상 디자인을 통해 사랑과 보호에 관한 환상적 서사를 시각적으로 구현하고 있다.

106) 吴林利, 张剑(2023). 敦煌壁画元素拓展到数字游戏的角色设计研究——以《王者荣耀》为例. *湖南包装*, 38(01): p.122.

107) 吴林利, 张剑(2023). 상계서, p.123.

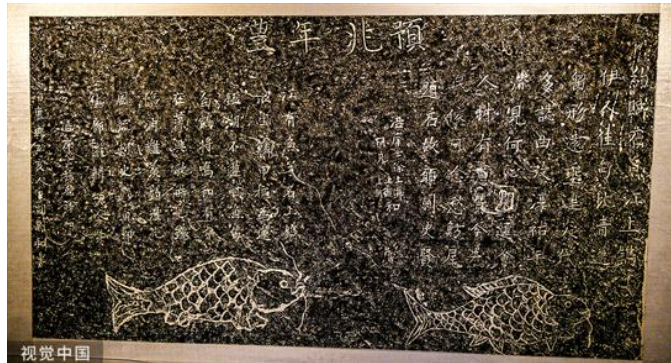


<그림 44> 우견신록

(3) 대교의 백학량 신녀

대교의 ‘백학량 신녀’ 의상은 중국 최초의 고대 수문(水文) 관측소로 알려진 백학량을 주제로 한 디자인으로, 수천 년간 기록된 고대의 과학 정신을 반영하고 있다. <그림 45>에서 보는 바와 같이, 백학량에는 18마리의 석어(石魚, 돌고기)가 새겨져 있으며, 이는 고대 중국인들이 수위 변화를 측정하기 위해 사용했던 중요한 기록이다. 이러한 수문 기록의 개념이 본 의상 디자인에 반영되었으며, 의상의 세부 디자인에는 백학량의 역사적 의미를 드러내는 수위 측정 눈금이 활용되었다.¹⁰⁸⁾

108) 练文婷(2024). 白鹤梁博物馆潜在观众画像之研究——以《王者荣耀》游戏联名皮肤为例. *科学教育与博物馆*, 10(02), p.45.



〈그림 45〉 백학량쌍어석각도(白鶴梁雙魚石刻圖)

대교는 <왕자영요>에서 인기 있는 여성 캐릭터로, 그녀는 중국 삼국시대 손책(孫策)의 부인이자 강동(江東)의 명문가인 교씨 가문(喬氏家族) 출신이다. 대교는 동생 소교(小喬)와 함께 ‘강동의 이교(江東二喬)’로 불릴 정도로 아름답고 유명한 미인으로, 이들의 가문은 강동 지역에서 높은 명성과 지위를 갖고 있다. <그림 46>의 ‘백학량 신녀’ 의상은 <왕자영요>와 충칭(重慶) 백학량 수중 박물관의 협업을 통해 탄생한 한정판 의상이다. 대교는 역사적으로 재능과 미모를 겸비한 여성 인물로 알려져 있으며, ‘신녀’는 종종 초월적이고 신비한 힘을 가진 존재로 묘사된다. 두 이미지 모두 부드럽고 신성한 특성을 지닌다는 공통점이 있다. 대교의 스킨 디자인에서 문양 디자인은 고대 수문(水文) 관측 요소에서 유래한 석어(石魚)와 수위 눈금 문양을 사용하였다.¹⁰⁹⁾ 이는 고대 수문학적 지혜를 상징한다. 구조적으로는 층차감 있는 물결 형태와 유동적인 실루엣을 채택하여 물의 일렁임과 흐름을 시각적으로 표현하고, 가볍고 생명력 있는 분위기를 자아낸다. 색채 구성은 수청색과 은백색을 주요 색상으로 사용하였고, 수문화의 상징성을 강조하였다. 수청색은 맑음과 순수함을, 은백색은 신성함과 신비로움을 상징한다. 흐르는 듯한 시스룩, 술 장식, 넓은 소매 등의 요소가 자주 사용되는데, 이는

109) 练文婷(2024). 상계선, p.47.

신녀 이미지에서 나타나는 가볍고 유려한 의상 특징과 일치한다. 이러한 초자연적인 표현 방식은 신녀의 ‘신력’ 설정과 부합되며, 그녀가 초월적인 존재로서 가지는 상징적인 의미를 강조한다.



<그림 46> 대교 ‘백학량 신녀’ 스킨

(4) 항우의 패왕별희

항우의 ‘패왕별희(霸王別姬)’ 스킨은 경극(京劇)에서 영감을 받아 디자인되었다. 일반적으로 정행의 특징은 얼굴에 다양한 색채와 패턴을 사용하여 분장함으로써 인물의 성격, 신분, 개성을 강조하는 것이다. 경극에서 항우는 <그림 47>의 ‘패왕별희’, ‘홍문연(鴻門宴)’ 등 다양한 전통극에서 등장하는 대표적인 인물로, 경극에서 정행(淨行)에 속한다. 얼굴 분장은 ‘검보(臉譜)’가 기본이며, 검은색은 경극에서 강직하고 강인한 성품을 상징하는 색채로 사용된다.¹¹⁰⁾ 이로써 그의 용맹하고 호탕한 성격을 부각시킨다. 또한, 얼굴에는 흰색 또는 다른 색채의 선과 무늬가 더해져, 항우의 이미지와 개성을 더욱 뚜렷하게 묘사한다.

110) 黄晓宇(2019). 从《霸王别姬》看京剧艺术与影视艺术的融合. 艺术评鉴, (15), p.141.



<그림 47> ‘패왕별희(霸王別姬)’ 경극 공연 사진

<왕자영요>에서 항우는 대표적인 전사 영웅으로, 강력한 공격력과 생존력을 갖춘 캐릭터이다. 이 의상의 디자인은 경극 ‘패왕별희’를 기반으로 하였으며, 초한전쟁(楚漢相爭)의 역사적 배경과 멸세마신왕(滅世魔神王)과 같은 판타지적 요소를 융합하여, 해하전투(垓下之戰) 직전의 항우를 재해석하였다. 항우가 사면초가(四面楚歌)의 상황에서 처절하게 싸우는 장렬한 기개와 비극적인 운명을 극적으로 표현한 것이 이 의상의 특징이다. 경극은 중국 전통 희곡 문화를 대표하는 예술 형식 중 하나로서, 역사적 인물인 항우의 기질 및 이미지와 깊은 연관이 있다. 경극은 독특한 표현 방식과 극적인 연기, 인물 묘사로 잘 알려져 있고, 항우는 역사 속 영웅으로 뚜렷한 영웅적 기개와 비장한 감정을 지닌 인물이다. 따라서, 경극이 지닌 호방함과 비장함을 나타내는 예술적 특성과 ‘항우’가 잘 어울린다. <그림 48>에서 나타난 항우의 경극 의상은 경극의 특유의 얼굴 분장과 전통 전투복의 문양을 절묘하게 결합하여, 항우의 영웅적 이미지와 경극의 예술적 특징을 함께 드러낸다. 구조적 디자인에서는 연극적 요소가 반영된 갑옷형 실루엣이 적용되어, 강인함과 불굴의 기개를 상징한다. 색채는 경극에서 자주 사용되는 대표적

조합인 적색, 흑색, 금색이 중심을 이루는데, 적색은 용기와 열정, 흑색은 신비로움과 위엄, 금색은 영광과 권위를 상징한다. 이 세 가지 색의 조화는 항우 특유의 강렬한 분위기를 극대화하며, 시각적으로도 강한 인상을 남긴다.

소재 측면에서는 금속과 자수 직물이 혼합되어 사용되었다. 금속은 의상의 호쾌함과 힘을 강조하고, 자수는 세밀함과 구조적 층위를 더해 전체적으로 장엄하면서도 성스러운 분위기를 자아낸다. 이러한 요소는 항우 캐릭터에 문화적 상징성과 예술적 깊이를 동시에 부여한다. 플레이어는 경극이라는 예술 형식을 통해 항우라는 역사 인물이 지닌 독특한 매력을 느낄 수 있으며, 동시에 중국 전통문화의 깊이 있는 미학을 간접적으로 경험할 수 있다.



<그림 48> 항우 경극 스킨

(5) 무축천의 여제

무축천의 ‘여제’ 스킨은 당(唐)나라 전통 문양 요소에서 영감을 받아 디자인되었다. 당나라(618년~907년)는 수(隋)나라에 이어 등장한 중국 대통일

왕조로, 총 21명의 황제가 통치한 가운데 289년간 이어졌다. 이 시기는 중국 역사상 문화와 예술이 크게 번성한 시기로 평가되며, 특히 의상에 있어 독자적인 미감과 예술적 세련미가 두드러지게 나타난다. 당나라 의상은 주로 비단과 같은 고급 직물을 사용하였고, 디자인은 층위감과 세부 장식을 중시하는 디자인을 통해 고귀하고 장엄한 분위기를 연출하였다. 의상에 활용된 문양은 상징성이 강하며, 대표적으로 봉황, 상운(祥云), 권초문(卷草紋) 등이 사용되었다. 이러한 문양들은 자수와 직금같은 발달된 공예 기술을 통해 정교하게 구현되었고, 이는 의상의 문화적 깊이와 미학적 가치를 한층 더 부각시켰다.

특히 <그림 49>, <그림 50>과 같이 보상문(寶相紋)과 기하학 문양은 당나라 의상에서 자주 사용되는 대표적 문양으로 중요한 상징적 의미를 내포하고 있다. 보상문은 연꽃과 보주(寶珠) 등으로 구성된 불교문화의 전형적 문양으로, 길상, 부귀, 원만함을 상징한다. 당나라에는 불교의 전파와 함께 이러한 문양이 유행하였고, 종교 예술뿐만 아니라 궁전 의상과 민간 공예품 디자인에도 광범위하게 사용되었다.¹¹¹⁾ 보상문은 단순한 장식을 넘어 상서로움과 정신적 이상에 대한 추구를 강조하며, 당나라 의상이 미학적 표현을 넘어서 깊은 철학적 의미를 담고 있었음을 보여준다. 이렇듯 정교한 문양을 통해 당나라 의상은 단순한 의복을 넘어 황권, 신성함 및 아름다운 삶에 대한 동경을 시각적으로 구현하고 있다.

111) 易颖(2018). 唐宝相纹样的现代多功能茶具设计. 大众文艺, (21), p.131.



〈그림 49〉 보상화 문양



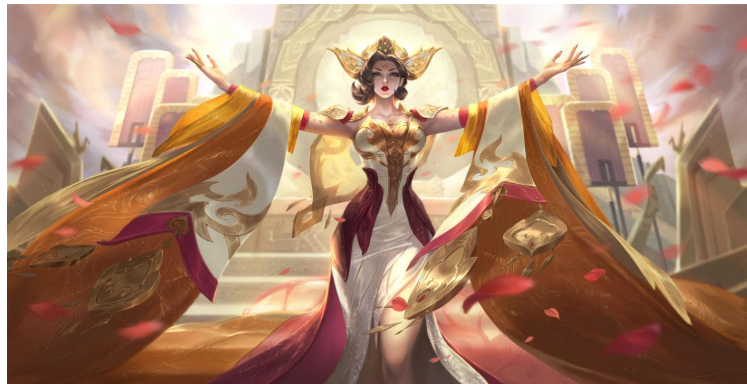
〈그림 50〉 기하학 문양 - 마름모 문양

〈그림 51〉에 제시된 〈왕자영요〉의 무측천 ‘여제’ 스킨은 의상 디자인에 있어 당나라 전통 요소의 특징을 적극적으로 차용한 사례라 할 수 있다. 비록 전통 문양을 그대로 사용하지는 않았지만, 전체적인 디자인은 당나라 전통 용소의 특징을 참조하였다. 의상에서 복합적인 레이어감이 강조된 금색과 적색의 색채 조합을 통해 무측천이 여제로서의 신분을 갖고 있음을 강조하고 있다. 세부 문양과 장식의 사용을 보면, 그의 권위와 존귀함이 시각적으로 잘 드러나게 보이며, 당대 여제의 위엄과 궁전 스타일의 아름다움을 동시에 구현하고 있다.

의상 디자인에는 당나라 시대에 자주 사용된 보상화 문양과 기하학적 문

양이 융합되어 있다. 이러한 문양들은 주로 당나라의 종교적 건축물과 궁전 장식에서 발견되는 대표적 요소로, 길상과 권위를 상징한다. 스킨에 표현되었듯이, 높게 설정된 허리선과 장식성 있는 피파(披帛) 디자인은 당나라 여성 의상의 특징을 반영하며, 우아하면서도 장중한 기품을 지닌 당대 여성 이미지를 구현한다. 또한, 금색과 적색의 색채 조합은 당나라 궁중 의복의 전통적인 색채 체계를 따르고 있으며, 각각 영광과 권력을 상징한다. 의상에 사용된 비단과 견직물의 은은한 광택은 당나라 의상의 사치스럽고 정교한 질감을 효과적으로 재현하고 있으며, 이를 통해 무축천의 ‘여제’로서의 위엄과 독보적인 지위를 시각적으로 드러낸다.

\

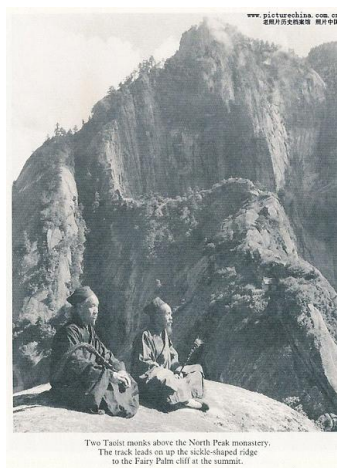


<그림 51> 무축천 여제 스킨

(6) 가로의 태화

가로의 ‘태화’ 스킨은 중국 오악(五岳) 중 서악(西岳)으로 꼽히는 화산(华山)에서 영감을 받아 제작되었다. 화산은 섬서성(陕西省) 위난시(渭南市) 화음시(华阴市)에 위치하며, ‘천하 제일의 기이하고 험준한 산’으로 불릴 만큼 그 수려한 경관으로 잘 알려져 있다. 화산은 아름다운 자연 풍경뿐 아니라 유구한 도교(道教) 문화로도 명성이 높다. 한(漢)나라 시기부터 도교는

화산에서 번성하기 시작하였고, 수많은 도사(道士)와 은사(隱士)가 이곳에서 수양과 은둔 생활을 하며 도교의 성지로 자리잡게 되었다. 이후 각 시대를 거치며 다양한 도관(道觀)과 궁전이 세워지면서, 화산은 도교와 깊이 있는 상징적 관계를 형성하게 되었다.¹¹²⁾ <그림 52>는 민국 시기 화산에서 수행 중인 도사의 모습을 보여주며, 화산에 뿌리내린 도교 문화의 역사적 연속성과 분위기를 직관적으로 보여준다.



<그림 52> 민국시기 화상의 도사

도교 문화에서 도포(道袍)라 불리는 의상은 도사의 상징적 의상이며, 이는 <그림 53>에 제시되어 있다. 도포는 중국 전통의상에서 유래하였으며, 전형적으로 품이 넓고 소매가 장포(長袍)의 형태를 갖춘다. 소재는 보통 부드럽고 가벼운 천으로 제작되며, 색채는 대체로 소박하고 청아한 톤으로 구성되어, 도교가 지향하는 자연과 순수함을 중시하는 ‘수양 정신’을 드러낸다. 화산에서 수행하는 도사들은 주로 이러한 도포를 착용함으로써, 도포는 화산이라는 공간 안에서 도교적 ‘선경(仙境)’ 이미지를 시각적으로 상징하

112) 向崗麟, 李梦露(2016). “五岳” 来历与变迁的文化解释. *建筑与文化*, (11), p.137.

는 중요한 요소가 되었다.



<그림 53> 도포

<왕자영요>의 가로 ‘태화’ 스킨은 화산과 도교 문화 요소를 중심으로 디자인되었다. <그림 54>에서 보는 바와 같이, ‘태화’ 스킨의 의상은 전통 도포에서 착안한 디자인 요소가 뚜렷이 나타나며, 전체적인 실루엣은 여유롭고 유려한 흐름을 지닌다. 특히 넓고 유연한 소매 구조는 도교에서 이상적으로 여기는 ‘선풍도골(仙風道骨)’의 기운을 상징적으로 표현한다. 색채는 백색과 청색이 주를 이루며, 이는 안개가 자욱한 화산의 청아한 자연 풍경을 연상시킨다. 또한, 의상 곳곳에 배치된 전통 구름 문양 등 길상적 요소는 화산을 도교의 신성한 공간으로 인식하게 하는 문화적 상징성을 더욱 부각시킨다. 이처럼 전통 요소와 게임 캐릭터 이미지를 유기적으로 융합함으로써, 중국 전통문화의 미학과 의미를 현대적 감각 속에서 재해석하고 계승하려는 의도를 효과적으로 보여준다. 스킨 디자인에 적용된 전통 요소와 그 구체적 활용은 다음 <표 9>와 같다.



<그림 54> 가로-태화

<표 9> 스킨 디자인에 적용된 전통 요소

캐릭터	스킨	문양	구조	색채	소재	내용
여포	우견신고	비천 채색 띠, 뇌공복	긴 바지, 소매 띠	황색, 청색, 흑색의 대비색	얇고 투명한 소재	전신의 신성함, 뇌전의 힘을 상징
요	우견신록	둔황 벽화 문양	층층이 겹치는 망토, 대칭형 여밈 디자인	청색, 백색, 금색	사와 경량 소재	청결한 수호와 자연의 생명력을 상징
대교	백학량 신녀	석어, 수위 눈금 문양	층차적 물결형 조형, 흐름감 있는 구조	청색과 은백색 중심, 수문화 이미지 강조	가볍고 훑날리는 사질 소재	신녀 이미지의 부드러움과 신성함 표현
항우	패왕별희	경극 얼굴 검보, 전투복 문양	연극적 갑옷과 망토 구조의 융합	적색, 흑색, 금색의 경극 전통 배색	금속과 자수의 결합으로 호방함과 위엄 강조	경극과 영웅 캐릭터의 융합, 충의와 비장함
무촉천	여제	보상화 문양, 당나라 기하 문양	당나라 여성의 높은 허리선 긴 치마, 피백	금색, 적색	당대 비단	여제의 권위를 강조하는 이미지
가로	태화	운문	도포	백색, 청색	비단, 운금 질감	국풍 여장군, 수호의 이미지

4. 선행연구

1) 자금성 건축과 의상 디자인 연구

최근 들어 자금성 건축 요소는 중국 전통문화의 상징물로 사용되어 건축 외 다양한 디자인 분야에서 폭넓게 활용되고 있다. 제품 디자인, 공간 예술, 디지털 미디어 등 여러 영역에서 연구자들은 지붕 형태, 구조 구성, 색채 체계, 장식 문양 등의 요소를 추출하고 재구성함으로써, 자금성의 시각 언어를 현대 디자인 속에서 어떻게 전이할 수 있는지를 탐색한다. 이는 자금성 건축 요소가 갖는 강한 시각적 표현력과 문화적 확장 가능성이 있음을 보여준다.

그중에서도 문화 창작 상품(文創商品) 및 제품 개발은 자금성 건축 요소를 가장 집중적으로 활용하고 있는 분야 중 하나이다. 우춘휘(吳春暉)와 범문정(範文靜)은 자금성 문화 산업 제품을 사례로 삼아 그 개발 철학과 시장화 과정을 정리하면서, 사용자 경험을 강화하고 문화 표현의 깊이와 식별력을 제고함으로써 박물관 문화 창의 산업의 지속적 발전을 도모할 수 있다고 제안하였다.¹¹³⁾ 호서한(胡舒晗)과 어박(於博)은 자금성 박물관의 문화 창의 브랜드 전략을 중심으로, 브랜드 체계와 문화 전파 간의 상호작용 관계를 분석하고, 체계화된 시각 언어를 통해 전통문화 재구성의 실현 경로를 제안하였다.¹¹⁴⁾

구체적인 제품 디자인으로 전이 시킨 선행연구를 살펴보면, 가경(賈璟) 외는 자금성의 혈산정(歇山頂), 비상 처마, 태화전의 정릉 등을 도자기 전골기 기 형태로 전이시켜, 건축 조형 언어가 일상 용기 디자인에서도 문화 표현

113) 吳春暉, 範文靜(2019). 博物館文創產品開發研究——以北京故宮博物院為例. *北京印刷學院學報*, 27(04), pp.37-41.

114) 胡舒晗, 於博(2023). 故宮博物院文創品牌設計開發研究. *上海包裝*, 5, pp.171-173.

력을 지닐 수 있음을 보여주었다.¹¹⁵⁾ 이는 자금성 지붕 형태를 기반으로 한 전골 식기 시리즈 디자인으로, 전통 시각 기호의 재구성에 대한 실질적 디자인 사례를 제시한다. 위가영(魏嘉榮)은 건축 문양을 중심으로 조경(藻井), 가림벽, 액방(額枋) 등의 문양이 보석 장신구 디자인에 어떻게 응용될 수 있는지를 체계적으로 분석하였으며, 전통 기법인 점취(點翠), 범랑(瑠璃)과 현대 3D 프린팅 기술을 결합하여 ‘소재-기술-개념’의 통합 전략을 제시하였다.¹¹⁶⁾ 이로써 건축 요소가 미시적이고 정교한 장식 디자인에 응용될 수 있는 경계를 효과적으로 확장하였다.

자금성 건축 요소가 제품 및 장신구 등의 분야를 대상으로 연구된 것에 비해, 의상 디자인 분야에 적용된 연구는 상대적으로 적다. 의상 디자인 분야의 연구는 늦게 시작되었으며, 이를 연구한 관련 성과도 아직은 제한적이다. 그러나 최근에는 점차 이론적 체계와 실천적 틀을 갖춰가는 초기 단계에 진입하고 있다. 일부 연구자들은 건축 요소의 형태적 특징, 구조적 논리 및 문화적 상징성에 주목하여 이를 의상 디자인 언어로 전환하려는 시도를 이어가고 있으며, 이는 전통 건축 미학이 의상 디자인에서 표현될 수 있는 새로운 가능성을 확장하고 있다.

한월(韓躍)과 허효혜(許曉慧)는 자금성 건축에 사용된 지붕 형태, 색채 체계, 장부(樑卯) 구조, 격자문 및 조각 문양 등을 분석 대상으로 삼고, 이러한 요소들이 현대 의상에 어떻게 전환될 수 있는지를 탐색하였다.¹¹⁷⁾ 이들은 이러한 요소들이 시각 조형 측면에서 뚜렷한 표현력을 지니며, 동시에 풍부한 역사문화적 가치를 내포하고 있어 의상의 예술성과 문화적 함의를 강화할 수 있다고 보았다. 1993년 제1회 중국 국제의류박람회(中國國際服裝服飾博覽

115) 贾璟, 李卓鹏, 张贝贝(2024). 以故宫建筑文化为例的老北京铜火锅餐具设计研究. *包装工程*, 45(14), pp.243-252.

116) 魏嘉荣(2021). *故宫建筑纹饰在珠宝首饰设计中的应用研究*. 延边大学, 硕士论文. p.5.

117) 韩跃与, 许晓慧(2022). 故宫建筑元素在现代服装设计中的应用研究. *天津纺织科技*, 3, pp.12-15.

會)에서 전시된 격자문(隔扇門) 장식 요소가 응용된 사례는, 이러한 전환 과정을 실질적으로 구현한 사례라 할 수 있다. 유예(劉睿)는 장부 구조의 구성 논리와 동양의 철학적 함의를 심층 분석하였고, 장부는 단순한 물리적 접합 방식이 아닌 ‘음양 상보, 허실 상생’이라는 미학 개념을 구현하는 구조 언어임을 강조하였다.¹¹⁸⁾ 그녀는 장부 구조의 교차 재조합 방식을 의상 재단의 논리와 결합시킴으로써 동양적 리듬감과 구조적 창의성을 지닌 디자인 스타일을 형성할 수 있다고 제안하였다. 왕연(王艷)은 의상 디자인에서 전통 건축 요소를 활용함에 있어 ‘전승과 혁신’, ‘융합과 균형’, ‘중후함과 경쾌함’이라는 원칙을 따라야 한다고 주장하며, 구조, 문양, 소재, 색채 등 다양한 차원에서 전통 건축 요소의 표현 전략을 체계적으로 서술하였다.¹¹⁹⁾ 연구자는 이러한 요소들이 문화 전파, 개성 표현, 디자인 혁신 측면에서 높은 잠재력을 지닌다고 강조한다.

이와 같은 연구들은 자금성 건축 미학과 의상 디자인의 융합에 대해 이론적으로 지지하는 선행연구가 된다. 건축 요소가 의상 디자인에 적용되는 경로와 전환 메커니즘을 뒷받침한다. 본 연구가 자금성 건축 조형 요소를 중심 개념으로 삼아 논의를 전개하고, 게임 캐릭터 의상을 개발하는 데 있어 견고한 이론적 기반을 제공한다.

2) 전통 문양을 활용한 온라인 게임 캐릭터 의상 디자인 연구

디지털 게임 산업의 급속한 성장과 문화적 다양성에 대한 인식이 높아짐에 따라, 전통 문양은 게임 캐릭터 의상 디자인에서 중요한 연구 및 디자인 방향으로 부상하고 있다. 전통 문양은 단순한 장식 요소를 넘어 민족 미학과 역사적 기억을 담고 있으며, 게임 맥락에서는 캐릭터의 문화적 정체성과

118) 刘睿(2018). 中国传统建筑元素在服装设计中的运用与创新. *山东纺织经济*, 11, pp.44-46.

119) 王艳(2023). 中国传统建筑元素在服装设计中的应用研究. *化纤与纺织技术*, 52(10), pp.185-187.

시각적 식별성을 구축하는 핵심 기능을 수행한다. 최근 연구들은 문양을 구조성, 상징성, 상호작용 잠재력을 지닌 시각 언어로 인식하며, 이를 통해 가상 캐릭터 디자인에 다양하게 적용하려는 시도를 하고 있다.

위문호(魏文侯)는 플레이어의 심미적 요구를 기반으로 전통 문양의 복잡성과 장식성이 캐릭터 의상의 예술적 가치를 크게 높일 수 있다고 보았으며, 이러한 문양이 캐릭터 이미지에 ‘영혼’을 부여하는 핵심적 역할을 한다고 강조했다.¹²⁰⁾ 오정을은 둔황 벽화 문양을 바탕으로 가상 캐릭터 의상에서 어떻게 시각적으로 전환되고 미적으로 확장되는지를 심층적으로 분석하였으며, 전통 문양이 반복성, 대칭성, 상징적 구성 방식을 통해 온라인 게임 캐릭터 디자인의 문화적 깊이와 예술적 표현력을 효과적으로 강화할 수 있음을 밝혔다.¹²¹⁾ 이러한 연구를 바탕으로, 본 연구자는 둔황의 꽃 문양, 용과 봉황 식물 문양 및 당나라 의상의 특징을 결합하여 신비롭고 입체감 있는 가상 세계의 패션을 창작하였으며, 색채 대비를 정교하게 조정함으로써 가상 세계의 특성에 보다 부합하도록 표현하였다. 박민규와 서갑열은 ‘성격-문양 매칭’ 방식에 기반한 캐릭터 구축 전략을 제안하였으며, 성별, 연령, 성격, 직업, 장신구의 5가지 구성 요소를 한국 전통 문양과 결합하여, 한국 문화 특성을 반영한 게임 캐릭터 의상 개발 전략을 제시하였다.¹²²⁾ 이 중 무사(武士) 캐릭터의 색채 디자인은 짙은 남색, 백색, 회색, 적색 등의 색상을 활용하였다. 각각의 색이 지닌 상징은 위엄, 희망, 공포, 에너지 등이며 이를 결합함으로써, 캐릭터의 초능력과 군사적 이미지를 효과적으로 전달하고 있다. 또한 양일나는 중국 문화를 기반으로 한 게임 《원신(原神)》의 가상 지역 ‘리월(璃月)’을 연구 대상으로 삼아, 23개 캐릭터 의상 구조를 분석하였다.¹²³⁾

120) 魏文侯(2019). 中国传统纹样元素在游戏服饰设计中的作用. *传播力研究*, 3(2), pp.126-127.

121) 오정을(2022). *중국 당대(唐代) 전통의상을 활용한 가상세계 패션 디자인*. 국민대학교 일반대학원 박사학위논문. pp.1-3.

122) 박민규, 서갑열(2024). 한국 전통 문양을 활용한 게임 캐릭터 의상 디자인 연구. *한국게임임학회 논문지*, 24(2), pp.49-64.

123) 양일나, 고현진(2025). 중국 온라인 게임 <원신>에 나타난 중국 전통복식 요소에 관한 연

전통 문양이 캐릭터의 시각적 식별성과 문화 서사에서 수행하는 역할을 집중 조명하였다. 그는 상운, 단화(團花), 권초문(卷草紋) 등의 문양이 단순한 장식 기능을 넘어, 캐릭터의 서사적 설정과의 결합을 통해 문화 전달의 맥락적 통합력을 강화하고 있다고 지적하였다.

사정월(霍婧悅)과 진빈(陳彬)은 중국 전통문화가 게임 캐릭터 의상 디자인에 미치는 영향을 분석하며, 요소의 복제, 주제 차용, 의미 혁신의 중요성을 강조하였다.¹²⁴⁾ 최형아(崔馨儿)는 <왕자영요>에서 전통 의상 요소가 캐릭터 의상 디자인에 적용된 방식을 연구하며, 전통문화 전승과 현대 미학 결합의 특징을 밝혀냈다.¹²⁵⁾ 이의격(李依格)은 동양 미학의 관점에서 ‘산하지·오악(山河志·五岳)’ 시리즈 의상의 색채 사용 및 예술적 함의를 분석하였다.¹²⁶⁾ 또한, Zheng Zhou와 Keith Negus¹²⁷⁾는 <왕자영요>가 국제 게임 시장에서 문화적 영향력을 어떻게 발휘하는지를 탐구하였다.

종합적으로 볼 때, 선행 연구는 전통 문양을 어떻게 시각 언어로 재구성하고 게임 캐릭터 의상에서 심미성과 문화 확산이라는 이중 목표를 실현할 수 있을지에 초점을 맞추고 있었다. 특히 이차원적 문양의 재디자인과 표면적 배치에 집중되어 있다. 그러나 전통 요소와 캐릭터 의상 간의 구조적 형태, 기능적 특성, 동적 반응 메커니즘 간의 융합에 대해서는 보다 심화된 논의가 필요하다. 이에 본 연구는 선행 연구를 바탕으로 연구 시각을 더욱 확장하고자 한다. 자금성과 같은 동아시아 전통 건축 문양의 시각적 의미 체계를 분석하는 것은 물론, 캐릭터의 설정 요구와 결합하여 의상의 형태 구

구. *브랜드디자인학연구*, 23(1), pp.221-240.

124) 霍婧悦, 陈彬(2022). 中国传统文化对游戏角色服饰设计的影响——以《王者荣耀》为例. *化纤与纺织技术*, 5(1), pp.136-138.

125) 崔馨儿(2022). 传统服饰元素在手游服装设计中的传承与创新应用——以《王者荣耀》为例. *流行色*, 9, pp.4-7.

126) 李依格(2021). 山河志·五岳服饰设计的东方美学探究. *中国民族博览*, 3, pp.157-159.

127) Zheng Z, Negus K.(2023). Creating an Oriental Fantasy: Transnational Game Production and New Nationalism in Honor of Kings, *International Institute of Popular Culture*, pp.105-110.

조, 구성 논리, 동적 표현 등을 체계적으로 정리하고자 한다. 이로써, 전통문화와 온라인 게임의 융합되는 맥락에서 보다 구체화되고 기능적이며 몰입감을 주는 캐릭터 의상 디자인 경로를 모색하고자 한다.

3) 온라인 게임 캐릭터의 의상 디자인 발전 연구

디지털 게임 산업의 급속한 성장과 가상 이미지에 대한 수요 증가에 따라, 온라인 게임에서 캐릭터 의상 디자인은 단순한 장식 기능에서 벗어나, 서사성, 문화성 및 정체성 구축이 융합된 복합 매체로 점차 진화하고 있다. 캐릭터 의상은 시각적으로 미의 요소를 담당할 뿐만 아니라, 기호 체계를 통해 게임 캐릭터의 직업 설정, 성격 특성, 세계관 배경 등을 전달하며, 게임 몰입의 경험을 구성하는 중요한 요소로 작용한다. 최근 학계에서도 온라인 게임 의상 디자인에 대한 관심이 지속적으로 높아지고 있으며, 관련 연구 역시 그 범위와 깊이도 점차 확장되고 있다.

한편, 연구자들은 사용자 관점에서 게임 캐릭터 의상이 플레이어의 정체성 인식과 문화적 소비에 미치는 영향을 탐구하기 시작했다. 이상영은 ‘프리틴 세대’를 연구 대상으로 삼아, 10세에서 13세 사이 청소년 사용자가 가상 공간에서 캐릭터의 외형에 강하게 의존해 자기표현을 수행하며, 캐릭터 의상이 사회적 상호작용과 개성 인식의 핵심 매개가 됨을 밝혔다.¹²⁸⁾ 연구자는 실물 제작 기법을 활용하여, 청소년의 미적 감각과 상호작용 요구를 반영한 게임 의상 38세트를 개발하고, 사용자 중심의 의상 개발 프로세스의 중요성을 강조하였다. 최충은 이상영 연구 방법을 확장하여, 중국과 한국의 20대 사용자들을 대상으로 여섯 가지 게임 캐릭터 의상에 대해 지각하는 이미지 평가를 분석하였다.¹²⁹⁾ 그 결과, 문화적 배경에 따라 ‘섹시함’, ‘전

128) 이상영(2012). *프리틴 세대를 위한 온라인 게임 캐릭터 의상 디자인 개발*. 이화여자대학교 대학원 국내박사학위논문. pp.207-211.

통성’, ‘환상성’ 등 스타일에 대한 인식 차이가 존재함을 밝혔고, 캐릭터 디자인이 목표 시장의 문화적 수용성을 고려해야 한다고 제안하였다.

또한 연구자는 디자인 개발도 함께 진행하였는데, 영화 《이글의 부활(The Rebirth of the Eagle)》에서 영감을 받아 ‘부활’을 주제로 설정하고, 임무, 훈련, 창조 등의 요소를 결합하여 아름다움, 전사적 기질, 섹시함, 초현실주의적 스타일이 어우러진 캐릭터 의상을 디자인하였다. 또한, 온라인 게임 캐릭터 의상 디자인의 조형 분석 및 발전되는 스타일 변화 추이에 대한 연구도 지속되고 있다. 권민희¹³⁰⁾는 디지털 미디어 시대 청소년 하위문화의 관점에서, 2000년 이후 온라인 게임 캐릭터 의상과 대중 가수의 무대 의상 스타일 구성 차이를 비교 분석하였다. 그녀는 게임 의상이 청소년들의 미적 정체성을 형성하는 데 중요한 역할을 하며, 디자인 스타일이 하위문화에서 주류 패션으로 확장되는 경향을 보인다고 보았다. 또한 다섯 가지 하위문화 스타일을 기반으로 청소년 대상 커플 캐릭터 의상 디자인 10세트를 개발하였다. 그 중 미니 드레스와 슬림한 타이트 팬츠의 조합을 통해 판타지 스타일과 레이어드 요소를 결합하고 보라색, 금색, 진주 장식 등의 소재를 사용함으로 화려하고 고급스러운 시각 효과를 연출하였다. 동시에 믹스매치 감각과 조화로운 통일감을 함께 강조하였다. 유선아¹³¹⁾는 《월드 오브 워크래프트》를 사례로 삼아, 구조주의 신화 이론을 바탕으로 MMORPG 게임 내 영웅과 반영웅 캐릭터 의상의 신화적 상징 의미를 분석하였다. 연구자는 캐릭터 의상이 선과 악의 이원적 구조를 시각적으로 표현하고, 문양 및 구조적 디테일을 통해 캐릭터 정체성을 강화한다고 주장하였다.

전통문화 요소의 시각적 전이 및 게임 의상과의 융합적인 적용은 최근 주

129) 최충(2023). *게임 캐릭터 의상에 나타난 디자인의 조형적 특성*. 조선대학교 대학원 국내박사학위논문. p.5.

130) 권민희(2008). *디지털미디어에 나타난 하위문화 패션 스타일 분석 및 디자인 개발*. 이화여자대학교 대학원 박사학위논문. pp.274-278.

131) 유선아(2014). *MMORPG 캐릭터 의상에 나타난 신화적 의미 분석*, 건국대학교 박사학위논문. pp.256-260.

목받는 연구 주제 중 하나이다. 오정을은 둔황 벽화와 현대 의상을 바탕으로 게임형 및 비게임형 가상 세계 의상을 개발하였고, 전통 이미지의 반복성, 층위성, 색채 대비성과 같은 조형 언어의 특성을 요약하였다.¹³²⁾ 이 연구는 전통 이미지가 현대적 조형 언어로 재해석될 가능성을 제시하였고, 게임 의상 디자인에서 전통 미학을 반영하는 시각 스타일 구축의 이론적 근거를 마련하였다. 이 중 식물 형태를 기반으로 과장된 변형 꽃무늬, 광택 있는 소재, 레이어드된 넥라인을 활용하고, 깊은 V넥과 대형 패턴을 결합함으로써 다층적인 감각과 가상 게임 세계에서 시각적 표현력을 부각시켰다.

종합해보면, 선행 연구들의 연구 작품은 부록에서 확인할 수 있듯이 사용자의 심리, 문화 수용성, 스타일 변화 및 전통 요소 융합 등의 다양한 측면에서 온라인 게임 캐릭터 의상 디자인을 비교적 체계적으로 탐구해 왔다. 또한 이론적 기틀을 점차 형성해 가고 있다. 그러나 대부분의 연구는 시각적 스타일 및 이미지 기호 층위에 집중되어 있으며, 의상을 통한 캐릭터의 배경이나 문화적 함의를 전달하는 방식에 대한 논의는 아직 부족하다. 따라서, 본 연구는 선행 연구를 바탕으로, ‘전통 시각 요소—구조 조형—기능적 표현’의 세 가지를 통합하는 관점을 중심으로 온라인 게임 캐릭터 의상 디자인의 발전 메커니즘을 체계적으로 분석하고, 디지털 문화 확산 및 전통 재창조 측면에서의 활용 가능성을 탐색하고자 한다.

132) 오정을(2022). 전계서. pp.1-3.

Ⅲ. 자금성의 조형 요소와 온라인 게임 캐릭터 의상 디자인의 프레임워크

1. 자금성의 조형 요소 추출

본 장은 자금성의 건축적 특성에 초점을 맞추어 분석하였다. 팔대작 중 토작은 주로 기초 공사에 집중된 작업이며, 토공 작업과 재료 기술은 의상 분야와 직접적인 연관이 없어 의상 디자인에 적용하기 어렵다. 탑재작은 임시적인 발판 구조물을 다루는 작업으로 단조로운 형태를 가지며, 의복 디자인에 활용할 독창적인 요소가 부족하다. 또한, 표호작은 실내의 평면적인 장식 효과를 창출하지만, 의상 디자인이 요구하는 입체적이고 동적인 특성 및 착용감을 고려하기에는 적합하지 않다. 따라서 토작, 탑재작, 표호작은 의상 디자인에서 구현하기 어려운 점을 고려하여, 본 연구는 팔대작 중 석작, 목작, 기와작, 채화작, 유칠작을 중심으로 논의를 전개하였다.

이 연구는 자금성 건축물 중 대표적인 조형 요소에 초점을 맞추어, 그 형태 구조, 문양 양식 및 상징적 특성을 체계적으로 정리하고 조형 특성의 구성 원리를 도출하며, 현대 의상 디자인에 활용 가능한 시각적 언어를 추출하는 데 목적이 있다. 연구 과정에서는 도안 분석과 기호 해석의 방법을 결합하여 각 조형 요소가 건축물 내에서 가지는 심미적 기능과 문화적 의미를 탐구하고, 형태, 비례, 리듬 등의 구조적 논리를 심층적으로 분석한다. 이러한 추출 및 분석 과정을 통해 동양 미학 정신과 역사문화적 가치를 지닌 조형 소재를 의상 디자인에 제공하며, 건축 조형 요소의 현대 패션 속 창의적 전환 경로를 모색하고자 한다.

1) 석작

자금성의 석난간은 독특한 조형미를 가지고 있는 것이 특징이다. 주요 특징으로 반복성, 대칭성, 층차성을 꼽을 수 있다. 반복성은 망주와 난간판(欄板)같은 구성 요소가 일정한 간격으로 균일하게 배열되어 있고, 란판에는 회문과 여의문(如意紋) 등의 문양이 규칙적으로 반복되어 새겨져 있어, 질서정연하고 엄숙한 미감을 형성한다. 대칭성은 중축선을 기준으로 망주와 란판의 수량, 위치, 조각 문양, 조형 등에서 좌우 대칭이 철저히 이루어지고 있는 것으로 나타난다. 특히, 태화전 앞의 석난간은 균형감과 안정감을 강조해 웅장하고 장엄한 분위기를 연출한다. 층차성은 란판과 망주의 높낮이 차이와 더불어, 란판에 새겨진 꽃과 새 문양의 다층적 조각을 통해 전경을 돋보이게 하고 배경은 얇게 새기는 방식으로 깊이감과 예술적 표현력을 극대화한다. 결론적으로, 자금성 석작의 조형미는 반복성, 대칭성, 층차성의 조화로운 결합을 통해 엄숙하고 장엄한 황실 건축미를 구현하고 있다. 다음 <표 10>은 석작의 종류별로 조형적 특성을 구체적으로 알아보기 위해 색채 추출, 선형 추출을 분류하여 정리한 것이다.


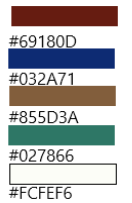
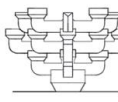

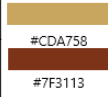
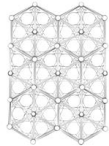



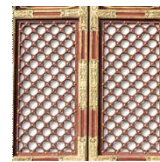
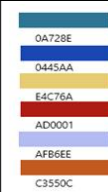




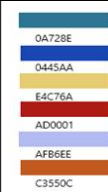





<표 10> 석작의 조형요소 추출

명칭	사진	색채 추출	선형 추출	명칭	사진	색채 추출	선형 추출
용문망주		#808689 #848A8A #6C6E73 #73787C		연꽃망주		#E8E9EA #E9E1EC #F7F7F9 #ACAFAE	
봉문망주		#9C989A #B9B8B6 #F4F4F4		서수망주		#EDE0D0 #E3D3C1 #E4D0C0 #CEC2BD	
이십사절기망주		#787F85 #A6AFB6 #8A949C		상운망주		#F1E8DD #BBAB9F #C1B3A8 #BFB3BF	
석류형망주		#FEFEFE #A3A3A3 #3D3D3D					

2) 목작

자금성의 목작은 정교한 공예 기술과 풍부한 예술적 표현이 결합된 대표적인 건축 요소로, 건축 미학과 구조 기술에서 매우 높은 수준에 도달한 것으로 평가된다. 중국 전통 목조건축은 일반적으로 대칭의 원칙을 따르며, 중심 축을 기준으로 양쪽 건축물의 규모, 형태, 장식 요소들이 상호 균형을 이루어 시각적으로 안정감과 균형감, 장엄한 분위기를 형성한다. 이는 중국문화 전반에 내재된 질서와 조화를 중시하는 철학적 사유를 반영하는 것이다. 목작 건축은 색채 면에서도 두드러진 특징을 보이는데, 건축 본체와 장식 부재, 지붕과 외벽, 문과 창 및 벽체 등 서로 다른 요소들 간의 색상 대비를 통해 강한 시각적 효과를 만들어낸다. 예를들어, 짙은 색의 대들보와 기둥 위에 화려하게 채색된 두공을 배치하거나, 황색 기와와 흰색 벽체를 대비시키는 방식이다. 또한, 장식 문양 내부의 채화에서는 청색, 녹색, 적색 등 다양한 색조가 조화롭게 활용되고, 조각 장식에서도 색채 대비를 활용해 입체감을 더한다. 이와 같이 자금성의 목작은 대칭성과 색채 대비라는 조형적 특성 통해 중국 전통 건축미의 깊이와 질서를 동시에 드러낸다. 다음 <표 11>은 목작의 종류별로 조형적 특성을 구체적으로 알아보기 위해 색채 추출, 선형 추출을 분류하여 정리한 것이다.

<표 11> 목작의 조형요소 추출



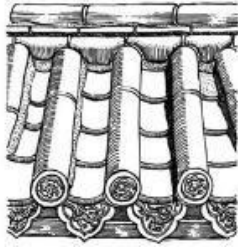





분류 명칭	대목자			소목자			
	사진	색채 추출	선형 추출	명칭	사진	색채 추출	선형 추출
두공				삼교 육완 능화 창			
					쌍교 사완 능화 창		
비연 (위로 올려 다본 각도 와 측면 각도)				천화			
					조정		

3) 기와작

자금성의 황색 유리기와는 황제를 상징하는 색으로, 청대에는 이러한 색채 사용이 황실 건축물로 엄격히 제한되었다. 녹색 유리기와는 생명, 장수, 길상을 상징하며, 주로 정원 건축물이나 차등이 있는 건축물에 사용되었다. 예를 들어, 자녕궁 화원의 일부 건축물에서 녹색 유리기와를 볼 수 있다. 청색 유리기와는 하늘을 상징하며, 주로 하늘과 관련된 건축물에 사용되었다.

대표적으로 천단(天壇)의 기년전(祈年殿) 지붕에 청색 유리기와가 사용되었으며, 자금성 내에서는 비교적 드물게 사용되었다. 다음 <표 12>는 유리기와의 색채 추출, 선형 추출 분류하여 정리한 것이다.

<표 12> 유리기와의 조형요소 추출

명칭	사진	색채 추출	선형 추출
황색 유리기와		 E5B855	
녹색 유리기와		 74B868	
청색 유리기와		 254280  1487BB	

기와 부재는 뚜렷한 조형적 특성을 가진다. 기와의 형태는 판기와, 통기와, 구두기와 등으로 나뉘며 각각 고유의 용도가 있다. 또한 지역 문화에 따라 스타일이 달라지는데, 중국식의 유리기와는 화려한 반면, 유럽식 기와는 단순한 형태이거나 규칙적인 리듬감을 가진다. 기와작의 조형적 특성으로는 층차성이 강조된다. 여러 층으로 겹쳐진 구조와 시각적 깊이감이 돋보인다. 특히 중첩된 지붕 구조에서 입체감을 느낄 수 있으며, 기와가 층층이 배열됨으로 입체적이고 조화로운 아름다움이 형성된다. 예를 들어 중첩 혈산정의 상하 처마는 단차를 이루며 균형 잡힌 아름다움을 보여준다. 다음 <표 13>은 기와 부재의 색채 추출, 선형 추출을 분류하여 정리한 것이다.

<표 13> 기와 부재의 조형요소 추출

명칭	사진	색채 추출	선형 추출	명칭	사진	색채 추출	선형 추출
적수		#F1CE79 #EFD391 #EBC065		통기 와		#BF7F15 #D28B2C #FCB03A	
구두		#DDA74F #E3A84D #BF732A #BD702B		투수		#5E432F #806038 #926B43	
기와못		#AE7C48 #CB9B53 #C38F4F #CFA765		주수		#A67760 #AA8469 #A9826E	
밑기와		#8C602C #774C25 #9B7551		보정		#4A4F65 #5C6A94 #BF7F15 #644B45	

4) 채화작

자금성의 채화 장식 체계는 화희채화(和玺彩画)를 대표로 하며, 기둥, 들보, 공포 등의 부재 표면에 광범위하게 적용되어 황실 건축에서 가장 의례성과 위계 상징성이 두드러진 장식 방식 중 하나이다. 색채 구성, 문양 형성 및 구도 논리에 있어서 높은 시각적 체계성을 갖추고 있으며, 이는 전통 동양 건축의


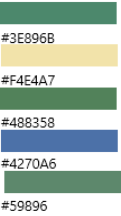

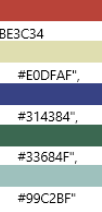
색채 미학과 정치적 상징성을 집약적으로 반영한 것이다.

우선, 채화 구도는 일반적으로 엄격한 대칭성 배치를 채택한다. 용과 봉황 문양은 물론, 운문(雲紋), 권초문양(卷草紋樣) 등 거의 모든 문양이 중심 축을 기준으로 전개되어 안정감 있고 장엄한 형식미를 드러낸다. 이러한 대칭성 표현은 단순한 장식을 넘어 위계와 질서를 상징하는 공간적 코드로 작용한다. 의상 디자인에서는 이러한 중심 대칭 또는 축 대칭의 배치 방식을 어깨, 등, 정중앙의 문양 설계에 활용하여 의례성과 시각적 집중성을 강화할 수 있다.

다음으로, 채화는 매우 인지도가 높은 색채 대비성을 활용한다. 고채도의 적색, 청색, 녹색, 금색 등이 병치되어 강한 냉난 대비와 명암의 층위를 형성한다. 특히 ‘금룡’과 ‘금봉황’ 화희채화는 금색과 보라청(寶藍), 묵록(墨綠), 연지홍(胭脂紅)의 조합을 주로 사용하여 황실 신분의 절대적 권위를 상징한다. 이러한 색채 언어는 의상 디자인에서 주조색과 강조색의 배합 전략으로 전환 가능하며, 조형의 문화적 상징성과 시각적 흡인력을 강화하는 데 유효하다.

문양 요소 측면에서는 채화에 등장하는 용문(龍紋), 봉문(鳳紋), 권초문(卷草紋), 엷힌 연꽃문(纏枝蓮) 등이 반복성이 뛰어나며, 의상 테두리 문양, 직금 무늬 또는 자수 디테일로 추출하기에 적합하다. 이들 문양은 선이 유연하면서도 강인하고, 도형 구조가 완전하여 장식의 안정성과 문화 기호성이 뛰어나다. 특히 ‘금룡 화희채화’에 사용된 쌍룡희주(雙龍戲珠), 봉황모란(鳳穿牡丹) 등의 고위계 문양은 정전이나 침궁 등 핵심 공간에 주로 사용되어 분명한 사용 위계를 지니며, 의상의 주 시각 영역에 대한 문양 배치에 중요한 참고 가치를 제공한다. 다음 <표 14>는 화희채화의 조형적 특성을 색채 추출, 선형 추출을 정리하는 것이다.

<표 14> 채화작의 조형요소 추출


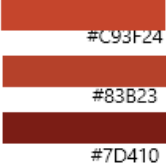


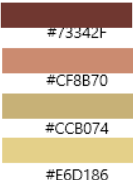
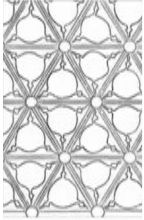


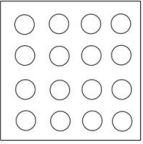
명칭	사진	색채 추출	선형 추출
금룡 화희채화		 #E8CE6C #0443CB #19CEB1 #1D2935 #A25304	
금봉 화희채화		 #E8CE6C #0443CB #AFB6EE	
용봉 화희채화		 #3E896B #F4E4A7 #488358 #4270A6 #59896	
용초 화희채화		 #BE3C34 #E0DFAF #314384 #33684F #99C2BF	

5) 유칠작

자금성의 유칠작은 중국 전통 건축 장식 공예의 핵심적인 구성 요소로, 독특한 공예적 특징과 예술적 가치를 지니고 있다. 강렬한 색감의 대비 효과

과를 사용하여 장엄한 분위기를 조성하고, 유칠된 목재 표면에 유려한 선을 가미해 건축 구조의 입체감을 부각시켰다. 또한 도료를 사용해 목재 본연의 아름다움을 유지하면서 보호 효과를 더했다. 유칠작은 주로 붉은색과 금색 두 가지 색채를 조화롭게 사용하여 강렬한 시각적 대비를 만들어낸다. 붉은색은 선명하고 생동감이 넘치며, 검은색의 깊고 장중한 느낌과 대조되며 더욱 생동감 있고 강렬하게 만든다. 여기에 금색은 마치 ‘화룡점정’ 과 같은 역할을 하여, 금빛의 화려한 강조 효과가 더해지고 전체적인 건축 장식에 활력과 긴장감을 불어넣는다. 이러한 색채의 대비와 조합은 자금성 건축 장식의 독창성과 웅장함을 극대화 하는 중요한 요소로 작용한다. 이러한 특징을 종합해 볼 때, 유칠작은 강렬한 시각적 충격성을 지닌 조형적 특성을 가진다고 할 수 있다. 다음 <표 15>는 유칠작 조형적 특징을 색채 추출, 선형 추출을 정리하는 것이다.

<표 15> 유칠작의 조형요초 추출

명칭	사진	색채 추출	선형 추출
기둥		 #C93F24 #83B23 #7D410	
창문		 #73342F #CF8B70 #CCB074 #E6D186	
대문		 #843C54 #CC84AC #F3E6BA	

건축에서의 반복성, 대칭성, 층차성, 색채 대비성 및 시각적 충격성은 밀접하게 연결되어 있으며, 이는 자금성 건축의 내재된 문화 논리와 전통 철학 사상의 통일성을 잘 보여준다. 첫째, 자금성 건축에서의 반복성은 규칙적인 배치와 장식을 통해 봉건 사회의 엄격하고 명확한 계급 질서를 반영한다. 이러한 반복 구조를 바탕으로, 중축선을 기준으로 한 엄격한 대칭성이 발전되었으며, 이는 황권의 권위와 안정감을 더욱 강화시킨다. 둘째, 이러한 대칭적 배치를 기반으로 형성된 층차적 공간 구조는 점층적으로 전개되어, 세속에서 신성, 일반에서 지존으로 향하는 상승 개념을 표현하며, 건축 특유의 장엄함과 신성한 분위기를 조성한다. 셋째, 궁궐 내에서 사용된 붉은 벽과 노란 기와 같은 강렬한 색채 대비는 황제가 ‘천인합일’의 철학 사상을 반영한 것이며, 천지인(天地人)의 조화로운 통일을 의미한다. 넷째, 전체 건

축에서 형성되는 강렬한 시각적 충격성은 궁중 문화의 화려하고 웅장한 장식과 구성으로 궁중의 위엄과 장중한 기세를 강조한다. 이와 같은 요소들은 상호 연결되고 융합되면서 자금성 건축의 독특한 문화적 함의와 시각적 표현 체계를 구성하며, 이를 의상 디자인에 창의적으로 전환함으로써 깊은 문화적 상징성과 예술적 가치를 구현할 수 있다.

이상의 석작, 목작, 기와작, 채화작, 유칠작에 대한 조형 분석을 바탕으로, 자금성 건축은 반복성, 대칭성, 층차성, 색채 대비성, 시각적 충격성 등 다섯 가지 전형적인 조형 특성을 나타내는 것으로 확인하였다. 반복성은 봉건 사회의 엄격한 계급 질서를 반영하며 대칭성은 황권의 권위성과 안정성을 상징한다. 층차성은 단계적으로 전개되는 공간 구조를 통해 건축만이 드러낼 수 있는 장엄함과 신성함을 전달하며, 색채 대비성은 전통 철학인 ‘천인합일’의 사상을 강조한다. 시각적 충격성은 전체적으로 웅장하고 화려한 장식과 배치를 통해 궁중 예의 규범과 위엄 있는 기세를 부각시킨다. 이러한 특성들은 상호 연계되고 융합되어 자금성 건축만의 독특한 문화적 함의와 시각 표현 체계를 형성하며, 이를 의상 디자인에 창의적으로 전환함이고 각 특성에 대한 구체적인 내용을 <표 16>에 정리하였다.

<표 16> 자금성 건축의 조형적 특성

자금성 건축 조형 분석		조형 특성		의미
석작	반복적 문양 배열, 대칭적 조형, 조각된 문양의 기복과 층차감이 뚜렷함.	반복성	동일하거나 유사한 요소가 규칙적으로 반복되어 리듬감과 형식미를 강화함.	계급 질서
목작	건축물이 중축선을 기준으로 좌우 대칭적으로 설계됨. 강렬한 색채감.	대칭성	특정 변환을 통해 대상의 양쪽이 완벽히 대응하며 균형과 조화를 이룸.	황권의 권위
기외작	다층 구조로 정렬된 기와, 각 층이 질서 있게 배치 됨.	층차성	깊이와 순서에 따라 구성 요소가 배열되며, 구조를 명료하고 풍부하게 만듦.	장엄하고 신성한 분위기
채화작	중축선을 기준으로 대칭적 구도. 강렬한 색조 대비로 시각 효과	색채 대비성	서로 다른 색의 조합으로 시각적 층차감을 만들어 주제를 부각함.	천인합일
유칠작	조화로운 색채 대비, 강렬한 시각적 효과를 형성함.	시각적 충격성	독창적인 시각적 배합으로 강한 인상을 남김.	궁중 예의

2. 온라인 게임 <왕자영요>의 여성 캐릭터와 의상 디자인 분석

1) 여성 캐릭터와 의상 디자인 분석

<왕자영요>는 캐릭터 구축에서 전통문화를 깊이 융합하여, 캐릭터의 출처, 의상, 도구, 스킨 디자인 등 다양한 측면에서 문화적 매력을 강조한다. 캐릭터의 출처는 역사적 인물과 신화 전설을 폭넓게 차용하고 있으며, 이들은 각기 다른 역사 시대의 문화 정수와 고대인의 사상과 관념을 담고 있어 현대에 전통문화를 전달하는 문화적 매개체로 기능한다.

본 장에서는 앞서 선정한 여섯 가지 전통문화 기반 스킨 중, <왕자영요>의 여성 캐릭터—무측천, 가로, 대교를 중심으로 보다 심화된 분석할 것이다. 여성 캐릭터를 선택한 이유는 게임 내에서 여성 캐릭터가 어떻게 왕자적 이미지를 표현하고 있는지를 분석하기 위함이다. 무측천, 가로, 대교는 게임에서 독특한 지도자 이미지를 보여주는 대표적인 여성 캐릭터이기 때문에 본 연구의 분석 대상으로 선정하였다. 먼저, ‘무측천’은 중국 역사상 유일한 여성 황제로서, 게임 내 캐릭터 디자인에서 여성의 권위와 지혜를 잘 표현하였기 때문에 여성 지도자 이미지 연구 주제에 적합하다. ‘가로’는 충성과 책임감을 강조하며, 민족과 국가를 위해 싸우는 왕자의 품모를 보여준다. ‘대교’는 심리형 리더자로, 내면의 지혜와 결단력으로 여성의 심리적인 리더십을 보여주며, 부드러움과 강인함을 동시에 지닌 독특한 매력을 발산한다. 이 세 캐릭터는 각기 다른 시각에서 여성 왕자의 다양성과 깊이를 해석하고 있다.

<왕자영요>에서는 각 캐릭터가 5개에서 6개의 스킨을 보유하고 있으나, 본 연구에서는 캐릭터 의상 디자인의 전반적인 특성을 보다 정밀하게 분석하기 위해 정면, 후면, 및 옆면이 제공하는 스킨 세 가지를 분석 대상으로

선정하였다. 3면도를 통해 캐릭터 의상의 구조와 세부를 입체적으로 고찰할 수 있다는 점에서 연구 자료로서의 적합성이 높다. 반면, 기타 스킨은 3면도 자료가 부재하여 동일한 수준의 시각적 분석이 어렵다. 따라서 본 연구에서는 제외하였다.

세 캐릭터 분석을 통해 여성 캐릭터의 다양한 유형을 제시하고, 그들이 디자인에서 보여주는 왕자적 기질을 논의할 수 있다. 또한 이들의 의상 디자인과 캐릭터 설정은 자금성 건축 요소가 게임 의상에 창의적으로 적용된 사례를 탐구하는 데 풍부한 사례가 된다.

캐릭터 분석 방법은 다음과 같다. 먼저, 캐릭터에 대한 설명을 한 뒤, 기존의 의상 디자인을 분석한다. 이후, 본 연구에서 제시한 캐릭터 분석 요소(캐릭터 설정, 신체 비율, 성격, 직업, 도구)를 바탕으로 캐릭터를 분석한다. 이러한 분석 요소를 활용하여 캐릭터를 텍스트로 구체화하고자 한다.

(1) 무축천

무축천은 <왕자영요>에서 유일한 여성 황제 캐릭터로, 역사 속 실존 인물인 무축천을 기반으로 만들어졌다. 그녀는 강력한 권력, 지혜, 최고의 통치력을 중심으로 설정되었으며, 여성 황제로서의 위엄과 카리스마를 보여준다. 무축천의 캐릭터 설정은 절대적인 통제력을 강조하며, 게임 내에서 강력한 스킬 메커니즘뿐만 아니라 의상, 색채, 특수 효과 등에서도 고귀함과 위엄을 드러낸다. 희귀한 영웅 캐릭터로서, 획득 난이도가 매우 높아, 그녀의 독특성과 귀중함이 더욱 강조된다. 게임 내 텍스트, 음성 대사, 시각적 요소 등을 통해 그녀의 황제적 풍모를 완성한다. 예를 들어, ‘전즉천명(朕即天命)’ 이라는 음성 대사는 절대적인 군주권을 상징하며, ‘생사여탈(生殺予奪)’ 과 같은 스킬명은 독재적인 이미지를 부각시킨다.

또한, 무축천의 이미지는 중국 전통 황제 이미지와 강하게 연결되어 있다.

의상은 황실 색조인 자주색, 금색을 채택하고, 디자인에는 용 문양과 구름 문양 등 전통적인 상징 요소가 결합되어 있어 캐릭터에 역사적인 무게감과 신성함을 더한다. 이러한 요소들은 자금성의 황제 문화와 밀접하게 연결되어, 무촉천을 전형적인 ‘황제’ 캐릭터로 만든다.

<왕자영요>에서 무촉천의 직업은 마법사다. 캐릭터 디자인은 황제의 권위, 여성 리더의 이미지, 판타지 스타일을 깊이 있게 융합하여, 게임 내에서 가장 위엄 있는 여성 캐릭터 중 하나로 자리를 잡았다. 이러한 디자인을 통해 무촉천은 단순한 고화력 마법사 캐릭터를 넘어, 여성 리더의 대표적 이미지가 되었다. 게임 속 여성 캐릭터가 시각적 연출과 시스템 메커니즘을 통해 권위와 통치력을 어떻게 구현하는지를 잘 보여준다.

<그림 55>에서는 무촉천의 기본 스킨인 ‘여제’는 고유한 특징을 지닌다. 의상 측면에서는 서양 고전 궁정 스타일의 금색 긴 치마를 채택하여 전체적인 실루엣이 우아하고 위엄 있는 분위기를 자아낸다. 소재는 광택감과 고급스러움을 갖춘 원단을 중심으로 구성되어 캐릭터의 제왕적 신분을 강조하고 있다. 문양 부분에서는 의상 표면에 정교한 꽃문양이 새겨져 있으며 특히 치맛자락과 소매 끝단의 디테일이 정밀하게 처리되어 의상의 입체감과 화려함을 부각시킨다. 장식 요소로는 금색 왕관과 붉은 립 메이크업이 전체 스타일과 조화를 이루며 캐릭터에게 고귀함과 위엄을 더함으로써 여성 황제의 이미지를 효과적으로 구현하고 있다.



<그림 55> 여제 스킨

<왕자영요>에서 무측천의 스킨 ‘동방불패(東方不敗)’는 영화 속 캐릭터 이미지와 상업적으로 콜라보레이션한 디자인이이며, 그 모습은 <그림 56>에 제시되어 있다. 이 스킨은 전통적인 여제 이미지의 궁중 화려함을 과감히 벗어던지고, 동방불패 특유의 자유롭고 압도적인 기세를 강조한다. 무측천은 붉은색 타이트한 의상을 입고, 날렵한 몸매를 부각시키며, 민첩하고 날카로운 무림 고수의 기질을 드러낸다. 의상은 붉은 상의와 검은 바지의 시각적 대비가 뛰어나며, 금색 벨트와 보석 장식은 고급스러움을 더한다. 헤어스타일은 간결하면서도 독특하게 설정되어 있고, 붉은 리본과 금색 머리 장식은 그녀에게 우아한 기품을 더해준다. 또한 붉은 귀걸이 같은 액세서리는 전체적인 디자인에 생동감과 역동적인 아름다움을 부여하며, 강렬하면서도 화려한 시각적 인상을 완성하였다.



<그림 56> 동방불패 스킨

무측천의 ‘해양의 심장’ 스킨은 신비롭고 고귀한 해양 스타일을 연출하며, 마치 심해의 여왕처럼 보이는 분위기를 보여준다. 이러한 특징은 <그림 57>에 제시되어 있다. 그녀는 파란색의 바닥까지 내려오는 롱 드레스를 입고, 드레스 끝부분은 흐르는 바닷물처럼 물결을 이루며, 푸른색 크리스탈과 진주 장식이 더해져 해양의 보물같은 느낌을 강조한다. 타이트한 상의는 그녀의 몸매를 강조하며, 금색 꽃무늬가 화려함을 더한다. 허리에는 금색 벨트

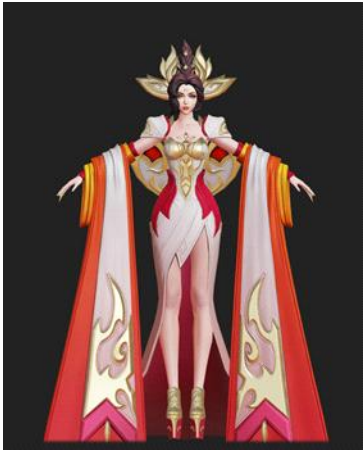
에 큰 파란색 보석을 장식하여 전체적인 디자인을 더욱 완성시켰다. 헤어스타일은 높은 올림머리로, 파란색 산호 모양의 장식과 반짝이는 귀걸이가 생동감을 더한다. 왕관 디자인은 그녀가 해양 세계에서 최고의 지위를 가진 존재임을 상징하며, 전체적인 외형은 신비롭고 고귀한 해양 여왕의 이미지를 잘 표현하였다. 그러나 지나치게 판타지적인 디자인은 대중의 미적 감각을 충족시키긴 하지만, 무촉천이라는 캐릭터의 원형을 흐리게 만든다는 점에서 아쉬움이 남는다. 이러한 이유로 이 스킨은 무촉천 디자인 중에서 비교적 실패한 사례로 평가되기도 한다.



<그림 57> 해양의 심장 스킨

<왕자영요>에서 캐릭터 디자인은 단순히 게임의 플레이 방식을 반영할 뿐만 아니라, 캐릭터의 배경과 개성을 시각적으로 구현하고 있다. 특히 여성 캐릭터는 외모, 능력, 상징성에서 독특한 매력을 지니고 있다. 본 장에서는 무촉천 캐릭터를 분석하여, 그녀의 의상, 신체 비율, 성격, 직업, 도구 등 디자인 요소가 어떻게 여제의 이미지를 잘 표현하는지를 논의할 것이다. 캐릭터 분석표는 다음 <표 17>과 같다.

<표 17> 여제 캐릭터와 의상 디자인 분석

구분		내용
캐릭터	직업	마법사
	캐릭터 설정	대당(大唐)의 여성 황제, 절대적인 황권을 상징
	성격	무측천은 통치자로 차분함, 결단력, 권위감을 지님. 전체 상황을 파악하고 통제하는 지혜자.
의상 디자인 분석	의상	화려한 긴치마
	소재	광택감과 고급스러움을 지닌 소재
	문양	의상 표면에는 정교한 불꽃 문양이 새겨져 있으며 치맛자락과 소매 끝단에는 섬세한 디테일이 풍부하게 표현함
	장식	금색 왕관과 붉은 립 메이크업이 더해져 전체적으로 화려하고 고귀한 인상을 완성함
	그림	

(2) 가로

가로는 천굴성(千窟城) 성주의 딸로, 어릴 적부터 마도(魔道)를 수련하며 궁술에 능숙하다. 그녀는 가족의 사명을 따라 성을 지키고, 마종(魔種)에 맞서는 역할을 맡고 있다. 성인이 된 후, 서역(西域)의 왕이 마도에 대한 욕망을 드러내어 천굴성을 멸망시켰고, 가로는 서역의 부흥을 다짐하고, 잃어버린 문명을 찾기 위한 여정을 떠난다. 그 여정에서 그녀는 소열(蘇烈)과 함께

왕자의 세계에 발을 들여놓으며, 문명 전수를 위한 신념을 지키고 있다.

가로는 내면에 깊은 연민을 품고 있으며, 문명에 대한 사랑과 존중이 강하게 드러난다. 문명의 소중함과 취약함을 잘 알고 있으며, 위협을 마주했을 때 지키려는 용기뿐만 아니라, 인류에 대한 연민을 가지고 있다. 그녀의 긴 활과 화살은 잃어버린 문명에 대한 애도와 재건의 희망을 상징하며, 대사인 ‘천굴위우, 태평무우(千窟為佑, 太平無憂)’는 문명에 대한 그녀의 깊은 염려와 보호 의지를 드러낸다.

<그림 58>에서 나타난 기본 의상은 문명 수호자라는 정체성을 잘 반영하고 있다. 전체적으로 진한 보라색을 주 색조로 하고, 금색 장식과 조화를 이루며 고귀하고 신비로운 느낌을 강조하였다. 상의는 몸에 밀착된 디자인으로 몸매를 강조하며, 어깨에는 과장된 장식을 추가하여 시각적 효과를 더했다. 치맛자락은 넓고 비대칭적인 형태로 설계되고 어두운 무늬와 정교한 패턴이 가득하여, 움직일 때마다 더욱 생동감을 준다. 허리에 금색 벨트는 가늘고 우아한 허리 라인을 강조하는 동시에 화려함을 더한다. 헤어스타일은 높이 묶은 붉은 머리에 섬세한 머리 장식이 더해져 깔끔하면서도 화려함을 강조하고, 전체 의상 스타일과 잘 어울린다. 이러한 의상 디자인은 궁수라는 가로의 역할에 적합하여 전투 시 편리하게 움직일 수 있도록 설계되었고, 동시에 독특한 왕자의 매력을 나타낸다.



<그림 58> 가로 스킨

〈왕자영요〉에서 가로의 ‘태화’ 의상은 쥐띠 해 한정 스킨으로, 전체적으로 파랑과 흰색을 주된 색상으로 사용하여 금색 장식과 어울어져 우아하고 웅장한 분위기를 자아낸다. 이러한 특징은 〈그림 59〉에 제시되어 있다. 의상 디자인은 청색과 백색을 주조색으로 설정하였으며 긴 치마의 다층적인 구조와 유려한 실루엣을 통해 가볍고 섬세한 실크 소재의 질감을 표현하고 있다. 일부 부위에는 금속 장식과 보석을 배치하여 고귀한 분위기를 한층 강조하였다. 의상의 표면에는 산천(山川)과 일월(日月) 등 중국 신화에서 유래한 전통 문양이 그려져 있으며 소매와 치맛단에는 정교한 문양 장식이 더해져 짙은 문화적 정취를 자아낸다. 액세서리 구성에는 금색 허리띠와 왕관, 정교한 머리 장식이 포함되어 있으며 청백색이 교차된 활과 화살 형태의 무기는 전체 디자인과 시각적으로 조화를 이루며 화려하면서도 신비로운 인상을 완성한다. 이를 통해 문명을 수호하는 캐릭터의 독자적 정체성과 왕의 기품이 효과적으로 드러난다.



〈그림 59〉 가로의 태화 스킨

〈왕자영요〉에서 가로의 ‘천랑추광자(天狼追光者)’ 스킨은 한정판 스킨 시리즈(King Pro League: KPL)에 속하는 것으로, 전체적으로 은색, 보라색, 흰색을 사용하여 미래지향적인 테크놀로지 감성을 강조한다. 〈그림 60〉에서


나타나는 의상은 기능성 스타일을 결합하여 깔끔하고 실용적인 디자인이 돋보이며, 두 가지 색상의 긴 머리가 그라데이션 되어 패션 감각과 개성을 더욱 강조한다. 활과 화살도 기술적으로 재해석되어 독특한 형태를 띄고 있다. 그러나 이 스킨은 지나치게 유행이나 신선함을 추구하다 보니, 가로가 서역 문명의 수호자로서의 정체성을 잃은 느낌을 준다. 이는 플레이어가 의상이야기로 캐릭터에 대해 이해하거나 공감하기 어렵게 만들었고, 결국 스킨 디자인이 캐릭터성을 드러내는 데 그 역할을 다하지 못하였다.



<그림 60> 천랑추광자 스킨

가로의 캐릭터 디자인은 서역 문화와 문명을 수호하는 주제를 융합하여, 그녀의 신분과 배경을 잘 표현하며, 독특한 캐릭터의 매력을 드러낸다. 그녀는 천굴성의 후계자로서 문명의 전수와 부흥이라는 사명을 지니고 있으며, 이 설정은 그녀의 의상, 신체 비율, 성격, 직업, 무기 등 여러 측면에서 잘 드러난다. 본 장에서는 이러한 요소들을 중심으로 가로의 캐릭터 디자인을 다음 <표 18>과 같이 분석하였다.

<표 18> 가로 캐릭터와 의상 디자인 분석

구분		내용
캐릭터	캐릭터의 기능	사수
	캐릭터의 역할	동양 신화와 종교적 요소를 기반으로 만들어진 캐릭터로 ‘연림지(淵臨之地)’의 공주임. 신비한 힘과 지혜로 미래를 예견하는 능력을 지님.
	캐릭터의 성격	가로는 신앙의 수호자로, 차분한 성격을 지님. 전투에서는 침착성을 잃지 않고, 강한 의지력과 굳건한 신념을 드러냄.
의상 디자인 분석	의상	다층적인 구조감과 유려한 실루엣을 통해 전체적으로 우아한 분위기를 자아냄
	소재	실크 특유의 부드럽고 섬세한 질감을 바탕으로 일부에는 금속과 보석 장식이 더해져 세련된 디테일을 완성함
	문양	전통 문양
	장식	왕관, 머리 장식, 활과 화살, 정교한 문양 장식이 더해져 전체적인 디자인을 한층 풍부하게 완성함
	그림	

(3) 대교

대교의 원형은 동한(東漢) 말기 손책(孫策)의 부인으로, 본래 성은 ‘교(橋)’이다. 그녀는 어린 시절 바닷가에서 자랐으며, 여동생이 주유(周瑜)와 혼인하여 ‘소교’로 불리게 되면서 언니는 자연스럽게 ‘대교’로 불리게 되었다. 대교는 성격이 온화하면서도 강인한 성격을 가진 인물이었다. 그녀는

남편인 손책에 대한 깊은 애정을 지니고 있으며, 해안가에서 등불을 들고 기다리는 모습은 그녀의 내면에 있는 부드러움을 표현한다. 대교는 온순하지만 약하지 않으며, 전투에서 수호자로서의 역할을 한다. 전쟁과 불확실성 앞에서도 물러서지 않고, 굳건히 자리를 지킨다. 해안가에서 자란 그녀는 침입과 재난을 겪으며 의지를 다졌고, 평화를 더욱 갈망하게 만들었다. 손책이 세력을 넓혀갈 때 그녀는 그를 지지하며 후방을 책임지고 수호하는 중요한 인물이 되었다.

<왕자영요>에서 대교는 직접적인 공격형 캐릭터는 아니지만, 보조적 영웅으로서 순간이동, 보호막 등의 스킬을 사용하여 전장에서 중요한 역할을 한다. 그녀는 팀원들의 생존과 전투 능력을 향상시킨다. 이러한 팀 기반 지원과 전술 조정 능력 덕분에 대교는 전투의 흐름을 지배하는 캐릭터로 ‘왕자’로 표현되며, 게임 속 ‘지혜’와 ‘리더십’ 개념과도 부합한다.

<그림 61>에서 나타난 대교의 기본 스킨 디자인은 전체적으로 간결하고 조화롭다. 대교의 기본 의상 디자인에서 붉은색 계열을 주조색으로 한 긴 치마를 채택하고 있으며 치맛자락은 유연하고 부드러운 움직임에 의해 흐름감과 여성스러운 동적미를 드러낸다. 전체적인 스타일은 조화롭고 안정된 인상을 준다. 소재는 가볍고 유연한 실크 또는 망사와 유사한 질감으로 표현되어 의상에 한층 더 유려하고 생동감 있는 분위기를 부여한다. 문양 측면에서는 의상 전반이 단순한 구성을 이루고 있으며, 복잡한 문양 없이 선의 흐름과 자연스러운 주름 형태를 중심으로 디자인되어 있다. 장식 요소로는 지팡이 상단에 청색 보석이 장식되어 있고 헤어스타일은 자연스럽게 내린 머리에 단정한 머리 장식이 더해져 있다. 이러한 세부 요소들은 캐릭터의 지혜와 신념을 시각적으로 강조하는 역할을 한다.



<그림 61> 대교 스킨

<그림 62>에서 나타난 대교의 ‘백사(白蛇)’ 스킨은 중국 전통 신화인 《백사전(白蛇傳)》을 모티브로 한다. 대교는 백사 선녀로 변신하며, 의상 디자인은 온화하고 아름다운 분위기를 자아낸다. 흰색을 기본 색상으로 하고 엷은 청색 장식이 조화를 이루고 있다. 이는 백사의 맑고 고결한 이미지에 부합하면서도, 동시에 대교의 온화한 성격과도 잘 어울린다. 스킨 스토리 설정에서는 대교와 손책의 사랑이 백사와 허선(許仙)의 서사와 병치되며, 깊은 사랑과 지조 있는 기다림이 강조된다. 이는 대교가 게임 세계관에서 손책을 향해 간직한 깊은 애정과 지키려는 자세와도 일치한다. 스킬 효과 측면에서는 기술을 발동할 때, 마치 백사가 유명하는 듯한 연출이 구현되어, 유연하고 생동감 있는 특성이 시각적으로 드러난다. 이는 대교가 사랑하는 이와 강동(江東)을 지키기 위해 발휘하는 강인하면서도 유연한 모습을 상징하며, 위기 앞에서도 마치 백사처럼 강인한 힘과 굴하지 않는 정신을 지닌 존재임을 드러낸다.



<그림 62> 백사 스킨


<그림 63>에서 나타난 대교의 ‘수호의 힘’ 스킨은 발랄함과 생동감을 강조한 디자인으로, 대교가 귀여운 고양이 컨셉으로 등장한다. 고양이 귀 머리장식, 고양이 발바닥 모양의 장갑 등의 요소를 활용하여 장난스럽고 사랑스러운 모습을 부각시키며, 이는 대교 내면에 숨겨진 발랄하고 사랑스러운 모습을 보여준다. 스킨 스토리는 평화롭고 즐거운 일상 생활을 배경으로 전개되며, 이는 대교가 마음속으로 바라는 평화롭고 안정적인 삶에 대한 소망과 연결된다. 그러나 ‘수호의 힘’ 스킨은 비교적 현대적이고 스포티한 디자인을 채택하고 있어, 대교 본래의 고전적인 미와 게임 속 설정된 온화한 기질과는 다소 괴리가 있다. 또한 스킬 효과와 스토리는 외형과 유기적으로 연결되지 않고, 플레이어가 게임을 하면서 캐릭터와 스킨 사이의 긴밀한 관계를 온전히 체감하기 어려워 디자인의 통일성과 일관성이 다소 떨어지는 아쉬움이 있다.



<그림 63> 수호의 힘

<왕자영요>에서 대교는 보조적 영웅으로, 그녀만의 독특한 지원 메커니즘과 부드럽고 유동적인 이미지로 많은 주목을 받는다. 그녀의 캐릭터 설정은 여성의 온화함뿐만 아니라, 굳건한 수호 정신을 함께 담고 있다. 직접적으로 전투에 나서지는 않지만, 지혜와 신념을 바탕으로 팀을 지원함으로써 팀워크 속에서 필수적인 전술적 가치를 실현하는 중요한 역할을 맡는다. 그녀의 의상, 신체 비율, 성격, 직업, 무기 등 다양한 요소를 분석함으로써 게임 속 대교의 캐릭터 형성과 그녀가 지닌 문화적 상징성을 보다 입체적으로 이해하고자 하였고, 분석한 결과는 <표 19>와 같다.

<표 19> 대교 캐릭터와 의상 디자인 분석

구분		내용
캐릭터	캐릭터의 기능	서포터
	캐릭터의 역할	대교는 중국 동한 말 여성으로, 전설 속 절세미인으로 추정됨. 게임 내에서는 동해에서 온 신비로운 사자로 설정됨. 조수(潮水)의 힘을 다루고, 온화함과 지혜로 동료들을 지킴.
	캐릭터의 성격	온화하고 침착함. 초월적인 지혜와 굳건한 수호 정신을 지님. 전투 중 팀원을 도울 수 있음.
의상 디자인 분석	의상	긴 치마, 유연하고 흐름감 강함
	소재	가볍고 유연한 실크 또는 망사 소재
	문양	단순한 구성으로 복잡한 문양 없음
	장식	보석이 장식된 지팡이, 자연스럽게 내린 머리, 단정한 머리 장식
	그림	

2) 여성 캐릭터 의상의 디자인 특징

<왕자영요>에 등장하는 여성 캐릭터 대교, 여제(무측천), 가로의 의상 분석을 통해, 캐릭터 설정, 기능적 속성, 문화적 배경에 따라 의상 디자인이 뚜렷한 차별성을 보인다는 것을 알 수 있다. 각 캐릭터의 의상은 전투 포지션과 개성 형성에 기여할 뿐 아니라, 의상 구조, 소재, 문양 및 장식 선택에 있어서도 고유한 미학적 표현을 담고 있다. <왕자영요> 속 캐릭터 의상에 대한 심층 분석을 통해 다음과 같은 온라인 게임 의상 디자인의 특징은 아

래와 같이 확인할 수 있다.

(1) 선명한 색채 대비

게임 의상 디자인 은 강렬한 색채 충돌을 적절하게 사용하여 캐릭터의 개성을 강조하고, 플레이어의 시선을 빠르게 사로잡는다. 예를 들어, 가로의 태화 의상은 청색과 흰색을 조합하여 캐릭터의 생명력과 신비감을 강조하였고, 대교의 ‘수호의 힘’는 순수한 녹색과 흰색의 조합으로 맑고 신성한 시각적 효과를 만들었다. 또한, 무측처의 ‘동방불패 스킨’는 검정과 빨강의 강한 대비를 활용하여 캐릭터의 위엄과 영웅적 기개를 강화하고, 인상적인 포인트를 만들었다.

(2) 소재의 캐릭터화 표현

게임 속 각 캐릭터의 기능적 특성에 맞게 디자이너는 소재를 신중하게 선택하여 플레이어가 캐릭터의 속성을 직관적으로 인식할 수 있도록 했다. 예를 들어, 가로의 태화 의상은 가볍고 통기성이 있는 시스루 소재를 사용하여 캐릭터의 민첩함과 가벼움을 표현하였고, 대교는 진주빛 광택이 나는 소재와 훔날리는 긴 리본을 사용하여 캐릭터의 신비로운 분위기를 시각적으로 전달하였다. 반면, 무측천의 기본 스킨은 길고 화려한 실루엣의 의상과 고급스러운 실크 소재를 사용하여, 강인하고 침착하며 위엄 있는 영웅으로서의 이미지를 강조하였다.

(3) 문양의 정제와 상징적 표현

게임 스킨 디자인은 문양의 간결함과 상징을 중요시하며, 문화적 요소를 활용하여 캐릭터의 신원과 배경을 효과적으로 전달한다. 무측천의 의상 디자인에서는 火焰 문양 등 전통적인 요소를 현대적으로 단순화하여 쉽게 인

식할 수 있도록 했고, 대교의 디자인은 물결문양을 추상적으로 표현하여 역사적 깊이를 드러냈다. 가로는 구름 문양을 정제하여 캐릭터의 문화적 배경과 상징적 의미를 명확하게 전달한다.

(4) 디자인의 유동감과 리듬감

캐릭터 스킨은 의상의 레이어 구조와 리듬감 있는 디자인을 통해 플레이어에게 생동감 넘치는 시각적 경험을 선사한다. 무측천의 해양 심장 스킨에서 치맛자락 문양과 흐르는 선들은 캐릭터의 움직임에 따라 자연스럽게 조화를 이루며 부드러운 리듬감을 조성한다. 대교의 의상은 스킨 효과로 물결처럼 자연스러운 유동성을 만들어낸다.

(5) 시각적 효과를 주는 디자인

디자이너는 과장된 형상, 정교한 디테일, 다양한 소재의 조합을 통해 강렬한 시각적 충격을 만든다. 대교의 의상은 금색 금속 장식과 시스루 소재의 결합으로 강하고 부드러운 시각적 효과를 만들었고, 무측천의 기본 스킨은 두껍고 중후한 황실 예복 구조와 금속 장식, 특수 효과의 결합을 통해 캐릭터의 지배력과 신비로운 매력을 한층 강화시켰다.

이와 같이 <왕자영요>의 캐릭터 스킨은 선명한 색채 대비, 캐릭터화된 소재 활용, 정제되고 문화적 상징이 담긴 문양 디자인, 생동감 넘치는 유동감과 리듬감 및 시각적 효과를 주는 디자인을 통해 전통문화 요소를 현대 게임 미학에 성공적으로 융합하였다. 이 다섯 가지 특징은 상호 보완적으로 작용하며 온라인 게임 의상 디자인의 명확하고 완성도 높은 시각적 표현 체계를 구성하고 있다.

3. 자금성의 조형 요소와 온라인 게임 캐릭터 의상 디자인 간 프레임워크 제안

본 연구는 자금성 건축 요소와 온라인 게임 캐릭터 의상 디자인 간의 잠재적 연관성을 심층적으로 탐구함으로써, 명확하고 체계적인 디자인 프레임워크를 구축하는 것을 목표로 한다. 먼저, 자금성 건축에서 대표적인 석작, 목작, 기와작, 채화작, 유칠작 등 다섯 가지 요소를 중심으로 조형적 분석을 실시하고, 반복성, 대칭성, 층위성, 색채 대비, 시각적 충격성 등 핵심 디자인 특징을 도출하였다. 이러한 특징은 각각 엄격한 계급 질서, 황권의 절대적 권위, 건축물의 장엄하고 신성한 분위기, ‘천인합일’ 철학 사상 및 문화적 예절과 규범의 시각적 표현이라는 문화적 함의를 내포하고 있었다.

다음으로, <왕자영요>와 같은 온라인 게임의 여성 캐릭터 의상 디자인의 구체적인 실천을 분석함으로써 문양의 간결한 표현, 소재의 캐릭터화, 유동감과 리듬감을 강조한 디자인, 선명한 색채 대비 및 시각적 효과를 주는 형태적 특징 등을 추출하였다. 마지막으로, 이 두 가지 내용을 상호 대응시켜, 전통 건축 미학이 온라인 게임 의상 디자인에 어떻게 효과적으로 전이되고 적용될 수 있는지를 탐구하고, 이를 바탕으로 논리적 완결성과 실용성을 갖춘 디자인 이론 및 실천 경로를 제시한다.

또한, 본 연구는 자금성 건축과 온라인 게임 의상 디자인 간의 구체적인 대응 관계를 명확히 하였다. 건축 요소의 반복성은 캐릭터 의상의 문양 상징성을 강화함으로써 위계질서를 반영한다. 대칭성은 의상 구조를 통해 캐릭터의 권위를 표현하며, 황권의 절대적 개념을 상징한다. 층차성은 의상 디자인의 입체감과 계층감을 통해 장엄하고 신성한 기질을 표현한다. 색채 대비는 의상 색상의 선명한 대비를 통해 ‘천인합일’ 철학을 구현하며, 시각적

충격성은 과장된 의상의 조형적 형태를 통해 왕실 문화의 예절과 규범을 나타낸다. 이와 같은 대응 관계는 전통 건축 요소가 게임 캐릭터 의상 디자인에 적용되는 명확한 논리적 틀을 제공한다. 이를 표로 정리하면 다음 <표 20>과 같다.

<표 20> 자금성의 조형 요소와 온라인 게임 의상 디자인의 관계

자금성의 조형 요소	↔	온라인 게임	특징
반복성	→	문양의 응축적 표현	캐릭터 의상 문양의 반복적 사용을 통해 캐릭터의 신분과 상징성을 강조함.
대칭성	→	소재를 통한 캐릭터 역할 강조	캐릭터 의상 소재의 대칭적 배치를 통해 캐릭터의 지위와 권위를 직관적으로 표현함.
층차성	→	유동감과 리듬감 있는 디자인	층차감을 의상 디자인에 적용함으로써 캐릭터가 동적인 움직임 속에서도 장엄하고 우아한 기품을 드러냄.
색채 대비성	→	뚜렷한 색채 대비	‘천인합일’ 철학으로 강렬한 색상 대비를 나타냄.
시각적 충격성	→	시각적 효과 강조	시각적 충격성의 적용으로 게임 캐릭터의 강한 느낌과 문화적 깊이를 효과적으로 전달함.

위의 논의를 바탕으로, 본 연구는 자금성 건축의 다섯 가지 대표적 조형적 특징을 게임 캐릭터 의상 디자인으로 전환하였다. 반복성은 자금성의 엄격한 계급 질서를 반영하며, 의상 디자인에서 문양의 간결한 표현을 통해 캐릭터의 명확한 신분을 나타낸다. 대칭성은 황권의 절대적인 권위를 상징하며, 의상 소재와 구조의 균형 있는 배치를 통해 캐릭터의 권위를 직관적으로 표현한다. 층차성은 자금성 건축 특유의 장엄함과 신성함을 나타내며, 의상의 레이어 구조를 통해 캐릭터의 동적인 표현을 풍부하게 만든다. 색채 대비성은 ‘천인합일’ 철학 사상을 표현하며, 강렬한 색상 조합을 통해 캐릭터의 개성과 문화적 깊이를 부각시킨다. 의상의 전체적인 시각적 충격성

은 자금성 건축에 내포된 왕실 문화의 예법과 규범을 드러내며, 캐릭터의 강렬한 시각적 이미지를 통해 플레이어가 캐릭터의 문화적 인식과 정서적 공감을 효과적으로 이끌 수 있다. 이러한 문화와 디자인 간의 유기적 융합은 전통 건축 예술을 현대적으로 전환한 창의적 시도일 뿐만 아니라, 문화 유산이 디지털 엔터테인먼트 분야에서 활용될 수 있는 새로운 이론적 및 실천적 참고가 될 수 있다.

IV. 자금성 조형 요소를 활용한 온라인 게임 캐릭터 의상 디자인 개발

1. 디자인 기획 의도

본 디자인은 자금성 건축 예술 요소를 영감의 원천으로 삼고, 온라인 게임 <왕자영요> 속의 여성 캐릭터의 조형적 특징과 스킨 분석을 결합하여, 전통 건축 문화와 현대 게임 미학이 융합된 온라인 게임 의상 작품을 개발하는 데 목적이 있다. 구체적인 디자인 의도는 다음과 같다.

첫째, 본 디자인은 문화 요소 활용 측면에서 자금성 건축 예술을 핵심 영감으로 삼고, <왕자영요> 여성 캐릭터의 특징과 내포된 스토리를 결합하여, 전통문화의 깊은 내면과 현대 게임 미학을 아우르는 창의적인 게임 의상 디자인을 구현하고자 하였다. 본 연구는 자금성 건축이 지닌 독특한 상징성과 조형적 특성을 심층적으로 탐색하고, 그 속에서 반복성, 대칭성, 층차성, 색채 대비성, 시각적 충격성 등의 건축적 특징을 추출하여, 이를 캐릭터 의상 디자인으로 전환하였다. 구체적으로, 반복성은 자금성의 엄격한 계급 질서를 반영하고, 대칭성은 황권 중심의 권위감을 상징한다. 풍부한 층차감은 자금성 건축 특유의 장엄함과 신성함을 표현하며, 강렬한 색채 대비는 ‘천인합일’의 철학 사상을 시각적으로 드러낸다. 전체적인 시각적 충격성은 자금성이 내포한 문화적 예법과 규범을 드러낸다.

둘째, 캐릭터 이미지 형성 측면에서 본 디자인은 여성 캐릭터만의 독특한 왕자적 기질을 강조하였다. 게임 내에서 남성 캐릭터는 신체적 우위로 인해 자연스럽게 힘과 권위를 표현할 수 있지만, 여성 캐릭터는 비교적 부드럽고 연약하게 표현되는 경향이 있으므로, 이를 보완하기 위해 의상 디자인을 통

해 지혜와 전략, 리더십을 시각적으로 강조하고자 하였다. 이를 통해 여성 캐릭터도 전장 속에서 강인함과 통솔력을 발휘할 수 있는 상징적 존재로 구축한다.

셋째, 본 디자인은 기술과 디자인 표현 측면에서 현대 의상 디자인 기법을 활용하여 전통 건축 요소를 해체하고 재구성하였다. 섬세한 재단, 문양의 추상화, 정교한 장식 디자인을 통해 의상이 전체적으로 어울리도록 하였고 문화적 상징성을 강조함으로 전통성과 현대 미학을 동시에 구현하고자 하였다. 또한, 게임 환경에서 시각적 상호작용성을 고려하여 의상 세부 요소의 동적 표현과 시각적 리듬을 강조함으로써, 전통문화 요소가 더욱 생동감 있고 상호작용적인 방식으로 가상 게임 공간 속에 구현될 수 있도록 하였다. 이로써 전통문화와 현대 게임 미학이 깊이 있게 융합되고 혁신적으로 표현할 수 있는 가능성을 제시한다.

종합하자면, 본 연구는 게임 의상 디자인을 매개로 하여 전통문화 요소의 창의적 확산을 도모하고자 하였으며, 전통문화의 현대적 활용에 대한 이론적 근거와 실천적 디자인 경로를 제시하는 데 목적이 있다.

2. 디자인 설계 및 과정

1) 디자인 설계

자금성 건축은 팔대작 기술을 통해 건설되었으며, 본 연구에서는 이를 바탕으로 게임 의상 연구에 적용할 수 있는 오대작 기술을 중심으로 분석하였다. 오대작 기술은 기와작, 석작, 목작, 채화작, 유칠작으로, 이를 활용하여 온라인 게임 의상 디자인을 개발한 사례를 분석하였다. 전통 건축 요소를 의상 디자인에 접목하는 과정에서 사용된 기법을 재해석하고 융합함으로써,

전통 요소를 게임 의상에 표현할 수 있는 디자인을 창작하였다.

본 연구의 캐릭터 의상 디자인은 자금성 건축 요소를 바탕으로 하여, <왕자영요> 여성 캐릭터의 이미지 특징과 의상 스타일을 분석하였다. 최종적으로 자금성의 다섯 가지 건축 미학은 반복성, 대칭성, 층차성, 색채 대비성, 시각적 충격성이며, 이들의 특징을 종합적으로 융합하여 세 가지 캐릭터에 대한 게임 의상 디자인 창작 연구를 전개하였다.

무축천 의상 디자인은 캐릭터의 권위성과 황실의 기품을 기반으로 두 가지 작품을 개발하였다. 작품 1은 대칭성, 층차성, 색채 대비성을 중심으로 궁궐의 축선 구조와 다층적 구조를 접목시켜 장엄함과 권력감을 표현하였다. 작품 2는 반복성, 대칭성, 층차성의 결합을 강화하였으며, 장식 문양을 반복 배열하고 레이어드된 스커트를 통해 공간 질서감을 부여함으로써 여성 황제의 신성한 이미지를 강조하였다.

가로 의상 디자인은 캐릭터의 침착하고 이성적이며 정신적 기품을 중심으로 두 가지 상반된 스타일로 창작되었다. 작품 3은 반복성, 대칭성, 층차성, 색채 대비성을 활용하여 기하학적 문양의 반복과 거울 대칭 구도를 통해 가로의 지성과 문화적 깊이를 표현하였다. 작품 4는 보다 절제된 조형 언어를 활용하여 대칭성, 층차성, 색채 대비성 중심으로 정교한 구성으로 건축 구조의 균형과 질서를 강조하고, 전투에서 드러나는 캐릭터의 긴장감과 멋을 표현하였다.

대교 의상 디자인은 캐릭터의 온화한 기품과 부드러운 성정 속에 내재된 리더십을 표현하는 데 중점을 두고, 공간감과 장식미가 돋보이는 두 가지 디자인 방안을 제시하였다. 작품 5는 반복성, 대칭성, 층차성, 시각적 충격성, 색채 대비성을 종합적으로 활용하였으며, 전체적으로는 두공 형태의 층차 구조에서 착안한 실루엣으로 색채와 구조를 이중적으로 강조함으로 부드러움 속의 강인함을 표현하였다. 작품 6은 전작의 조형 특징을 이어받아

반복성, 층차성, 색채 대비성을 더욱 부각시켰으며, 전체적으로 디자인은 공간적 계층감과 소재 변화의 리듬감을 강조함으로써 동아시아 건축의 아름다움을 의상 구조로 전환시킬 수 있는 가능성을 실험하였다.

전체적으로 세 가지 테마의 캐릭터 의상 디자인은 자금성 건축의 조형 특성을 창의적으로 전환함으로써, 여성 캐릭터에 내재된 왕실적 기질과 상징성을 시각화하고자 하였다. 본 디자인은 전통 문화의 조형요소를 현대 게임 미학과 융합함으로써 문화적 의미와 조형 언어의 재해석을 시도하였다. 세 가지 테마는 각기 다른 시각적 접근을 통해 자금성의 상징성과 공간적 특질을 표현하고 있으며, 게임 캐릭터의 개성적 특성과 접목되어 전통성과 현대성의 조화로운 통합을 도모하였다. 각 디자인은 반복성, 계층성, 대비성 등 자금성 조형요소의 적용 양상과 시각적 표현 방식에 있어 상이한 의상 디자인 작품 설계하고 있으며 이에 대한 구체적인 설계 구성은 다음 <표 21>에 제시하였다.

<표 21> 자금성의 조형요소와 온라인 게임 캐릭터의 의상디자인 작품 설계

구분	무측천의 의상 디자인		가로의 의상 디자인		대교의 의상 디자인	
	작품 1	작품 2	작품 3	작품 4	작품 5	작품 6
자금성의 조형요소	대칭성 층차성 색채 대비성	반복성 대칭성 층차성	반복성 대칭성 층차성 색채 대비성	대칭성 층차성 색채 대비성	반복성 대칭성 층차성 시각적 충격성	반복성 층차성 색채 대비성
온라인 게임 캐릭터의 의상 디자인 작품설계	자금성의 축선 구조와 다층적 구조를 접목해 장엄함과 권력감 표현	자금성의 장식 문양 반복 배열, 레이어드 스커트로 황제의 신성한 이미지 표현	자금성의 기하학적 문양 반복, 거울의 대칭 구조로 지성과 문화적 깊이 표현	자금성 조형 요소의 균형, 질서 강조를 통해 전투의 긴장감과 멋을 표현	자금성 층차의 색채, 구조를 강조해 부드러움 속의 강인함 표현	자금성의 공간적 계층감과 소재 변화의 리듬감을 강조한 아름다움 표현

2) 디자인 과정

자금성 건축 기법과 장식적 특징에 대해 분석하여 도출한 내용을 가지고, <왕자영요>에 등장하는 여성 캐릭터인 ‘무측천, 가로, 대교’의 캐릭터 설정을 결합하여 자금성의 건축 요소를 게임 의상 디자인에 효과적으로 융합할 수 있는 방법을 모색하였다. 이와 함께, 게임 의상이 요구하는 미적 특성과 기능성도 함께 고려하여, 디자인이 문화적 깊이를 갖추면서도 시각적 스타일에 부합하도록 하였다. 온라인 게임 의상 작품의 제작 과정은 다음 <표 22>과 같이 요약할 수 있다.

본 연구의 디자인 제작 과정은 개념 추출, 디자인 기획, 모델링 및 최적화, 최종 결과물 제작의 네 단계로 구성된다. 첫째, 개념 추출 단계에서는 자금성의 기와작, 석작, 목작, 채화작, 유칠작 등 전통 건축 기술에서 게임 의상 디자인에 적합한 시각적 요소를 추출하였다. 예를 들어, 기와작의 곡선 형태, 석작의 조각 기술, 목작의 구조적 선, 채화작의 문양 장식, 유칠작의 색채 배합 등이다. 이를 ‘무측천, 가로, 대교’의 캐릭터 성격과 직업, 배경과 연결하여 시각적 개성을 강화하고 인지도를 높일 수 있는 디자인 요소로 전환하였다.

둘째, 디자인 기획 단계에서는 추출한 건축 요소를 바탕으로 각 캐릭터에 맞는 의상 스타일, 소재, 색채, 장식 디테일 등을 포함한 초기 디자인 안을 설정하였다. 디자인 과정에서는 캐릭터 고유의 특성을 유지하면서도 자금성의 미학적 특징을 반영하여 ‘왕자’의 기질을 드러내는 동시에 게임 의상의 미적 논리에 부합하도록 하였다. 또한, 일부 의상은 서로 다른 공예 요소를 융합하여 더욱 풍부한 층차감과 창의적인 시각 효과를 구현하였다.

셋째, 모델링 및 최적화 단계에서는 3D CLO 프로그램을 활용하여 디자인

안을 디지털 모델로 구현하고, 소재의 질감, 빛과 그림자, 동적 연출 등을 시뮬레이션하였다. 이 과정을 통해 의상의 구조적 안정성과 시각적 표현력을 검증하였다. 이 과정에서 의상의 비율, 소재의 디테일, 동적 효과 등을 수정 및 보완하여 캐릭터의 체형이 게임 환경에 더 잘 어울리도록 하였다.

마지막으로, 최종 결과물 제작 단계에서는 모델링 결과를 기반으로 3D 프린팅 기술을 활용해 실물 모형을 제작하였다. 이후 수작업으로 디테일을 조정하고 채색하여 디자인 결과를 직관적으로 표현하였다. 완성된 결과물은 자금성 건축 요소와 게임 의상 디자인의 융합 효과를 시각적으로 보여주며, 향후 게임 캐릭터 의상 개발에 새로운 방향성과 영감을 제안하길 기대한다.

이와 같은 체계적 디자인 과정을 통해 본 연구는 자금성 건축 문화를 게임 의상에 성공적으로 적용하였으며, 전통 건축 예술이 디지털 엔터테인먼트 영역에서 창의적으로 재해석될 수 있음을 증명하였다. 동시에 여성 캐릭터의 왕자적 기질과 리더십 이미지를 강화하여, 문화적 상징성과 게임 디자인 간의 유기적 통합을 실현하였다.

<표 22> 온라인 게임 캐릭터의 의상디자인 작품 진행단계

조형요소 추출	게임 의상 디자인에 적합한 시각 요소 및 자금성 건축 조형 특징을 추출			
디자인 기획	설명	디자인 제작 과정		
	캐릭터	무측천	가로	대교
	캐릭터의 특성을 분석하고 신분과 성격에 맞는 건축 요소를 대응시켜 특징을 강화함			
모델링 및 최적화	3D CLO를 활용하여 디자인 안을 디지털 모델로 구현함.			
결과물 제작	 <p style="text-align: center;">모델링 → 프린팅 → 연마(打磨) → 도색 → 조립</p>			

게임 의상 디자인 과정에서 자금성 건축의 조형적 특징은 다양한 방식으로 반영되었다. 본 연구자는 가상 세계의 의상 디자인 과정에서 자금성 건축의 조형 특징을 창의적으로 융합하였으며, 건축적 요소들을 활용한 게임 의상을 디자인하였다.

3. 디자인 작품과 해설

1) 무측천의 의상 디자인

<왕자영요>에서 무측천의 기본 스킨 디자인은 ‘왕실의 위엄’을 강조하는 데 중점을 두었으며, 전체적인 형태는 붉은색과 금색 톤, 대칭적 구성을 채택하여 제왕의 기세와 전통적 상징성을 드러낸다. 그러나 기본 디자인은 조형 언어 측면에서 몇 가지 뚜렷한 한계를 보인다. 첫째, 대부분 의상 구조는 몸에 밀착되는 형태로 디자인되어 신체 노출 비율이 높아 캐릭터의 시각적 충격력을 강화하긴 했지만, 문화적 의미나 예법적 표현에서 다소 피상적이다. 둘째, 문양 디자인은 주로 불꽃 등 직관적 상징에 의존하고 있는데, 이러한 표현은 문화 기호의 다의성과 역사적 맥락에 대한 해석이 결여되어 있다. 셋째, 소재 선택은 금속과 신축성 있는 직물에 치우쳐 있어 신체 라인을 강조하는 데에는 효과적이지만, 의상의 레이어 구성이나 질감 대비 면에서는 다양하지 못하다. 또한 장식 요소가 주로 머리 장식과 어깨 갑옷에 집중되어 공간적 구성이 단조롭고, 건축 구조에서 느낄 수 있는 내부로의 확장감이나 계층감이 부족하다.

이러한 문제점을 보완하기 위해 본 연구는 무측천의 의상 디자인에 있어 작품 1과 작품 2를 중심으로, ‘건축 언어의 재구성’과 ‘문화 층위의 심화’라는 두 가지 차원에서 체계적인 개선 및 창의적 재설계를 진행하였다. 작품 1은 의상 구조의 과감한 재구성을 통해 강렬한 제왕의 기풍을 드러낸다. 작품 1은 자금성 지붕 장식 요소인 치미(鴟吻)와 용문 와당 등에서 영감을 받아 황권과 길상의 상징이 되는 토テム을 어깨와 목 주위의 핵심 장식으로 시각화하였다. 구조적으로는 하단에서 상단으로 상승하는 형태의 대칭 구도를 채택하여, 제왕의 천명 계승을 시각적으로 유도하는 ‘상승 구조’

의 의미를 담았다. 특히 이 작품에서는 원형 스킨에서 보여줬던 여성 신체 라인을 드러내는 타이트한 디자인을 과감히 배제하고, 대신 시선을 수직적으로 끌어올리는 폐쇄적이고 상승감 있는 실루엣을 채택함으로써 단정한 인상을 유지하면서도 노출을 완전히 지양하였다. 이를 통해 여성 캐릭터의 권위감은 물론, 문화적으로 절제미를 갖춘 존엄한 미학을 구현하였다.

작품 1은 소재 선택에서도 적절한 금속 질감과 신축성 있는 원단을 활용하여 구조감을 유지함과 동시에 의상의 중량감과 문화적 깊이를 강화하였다. 문양은 자금성 지붕 장식에서 착안하여 치미, 용 문양과 같은 황권과 길상을 상징하는 도상을 어깨와 목 부분의 핵심 장식 요소로 통합함으로써 강한 문화적 상징성을 부여하였다. 마지막으로 장식 디자인 측면에서, 정교한 어깨 장식과 목 부분의 도상이 결합되어 시각적인 힘과 공간적 층차감을 더하며, 의상의 제왕적 분위기를 한층 더 고조시키고 캐릭터의 문화적 상징성을 강화하였다.

작품 2는 의상 구조, 소재, 문양, 장식 전반에 걸쳐 전통 문화의 깊이와 예의의 장중함을 드러낸다. 먼저 의상 구조는 전통 예복 요소인 ‘넓고 긴 소매’와 ‘높은 허리선’을 결합한 여유롭고 유연한 실루엣으로 설계되어, 인물의 단정한 자세와 정숙한 의식감을 강조하며 전체적으로 더욱 우아하고 장중한 인상을 준다. 소재는 실크와 새틴 등 유동성이 있는 원단을 선택하여 의상의 흐름감을 높이고, 동시에 의식성과 문화적 깊이를 더했다. 문양은 궁전 조각과 전통 벽돌 장식에서 추출해 추상적으로 재구성되었으며, 기존 디자인에 과도하게 사용된 불꽃 문양을 대체함으로써, 의상이 보다 명확한 역사적 배경과 깊은 시각적 인상을 전달하도록 하였다. 마지막으로 장식 요소로는 두공과 수화주(垂花柱) 구조를 도입하여 공간적 층차감을 강화하고, 의상 전체에 내외부 확장 구조 논리를 부여함으로써 의상의 문화적 깊이와 권위성을 더욱 고조시켰다.

이 두 작품을 통해 원형 디자인에서 나타난 과도한 노출, 장식의 피상적 사용, 구조의 단조로움 등의 문제를 극복하고, 건축 구조 언어, 의상 형태 논리, 문화 상징 체계를 유기적으로 결합함으로써 ‘여제’ 캐릭터의 문화적 긴장감을 전면적으로 재구성하였다. 디자인 구상의 직관적인 이해를 돕기 위해, 아래 <표 23>에 무측천 스킨 원형 디자인과 비교하여 정리하였다.

<표 23> 스킨 원형과 작품 비교 I

구분	원형 디자인	작품 1	작품 2	비교 내용
의상				<p>원형: 상징적인 노출함</p> <p>작품 1, 2: 자금성 조형의 문화적 깊이와 구조적 층위 강화함</p>
소재		 	 	<p>원형: 실크 소재의 고전적 활용함</p> <p>작품 1, 2: 신축성 있는 원단과 직금을 추가하여 의상의 층차감과 표현력을 강화함</p>
문양		  		<p>원형: 불꽃 문양 중심의 상징적 장식</p> <p>작품 1, 2: 전통 기와작과 채화 문양으로 대체하여 문화적 배경과 예술성을 한층 강화</p>
장식		 		<p>원형: 복잡한 형태의 머리 장식</p> <p>작품 1, 2: 머리 장식을 단순화하고 용 문양과 비연(飛簷) 형태를 접목하여 문화적 상징성을 강화함</p>

작품 1의 모델링 및 최적화는 <표 24>와 같고 결과물의 정면은 <그림 64>와 같고 후면, 우측면, 좌측면은 <그림65>와 같다. 작품 1은 자금성 건축의 대칭성, 층차성, 색채 대비성을 기반으로 하여, 긴장감 있는 구조 디자인과 고채도의 색상 사용을 통해 장엄하고 신성한 황실의 기품을 표현하였으며, 여성 군주로서의 위엄과 지배력을 부각시켰다. 작품 1 디자인의 핵심 요소는 다음과 같다.

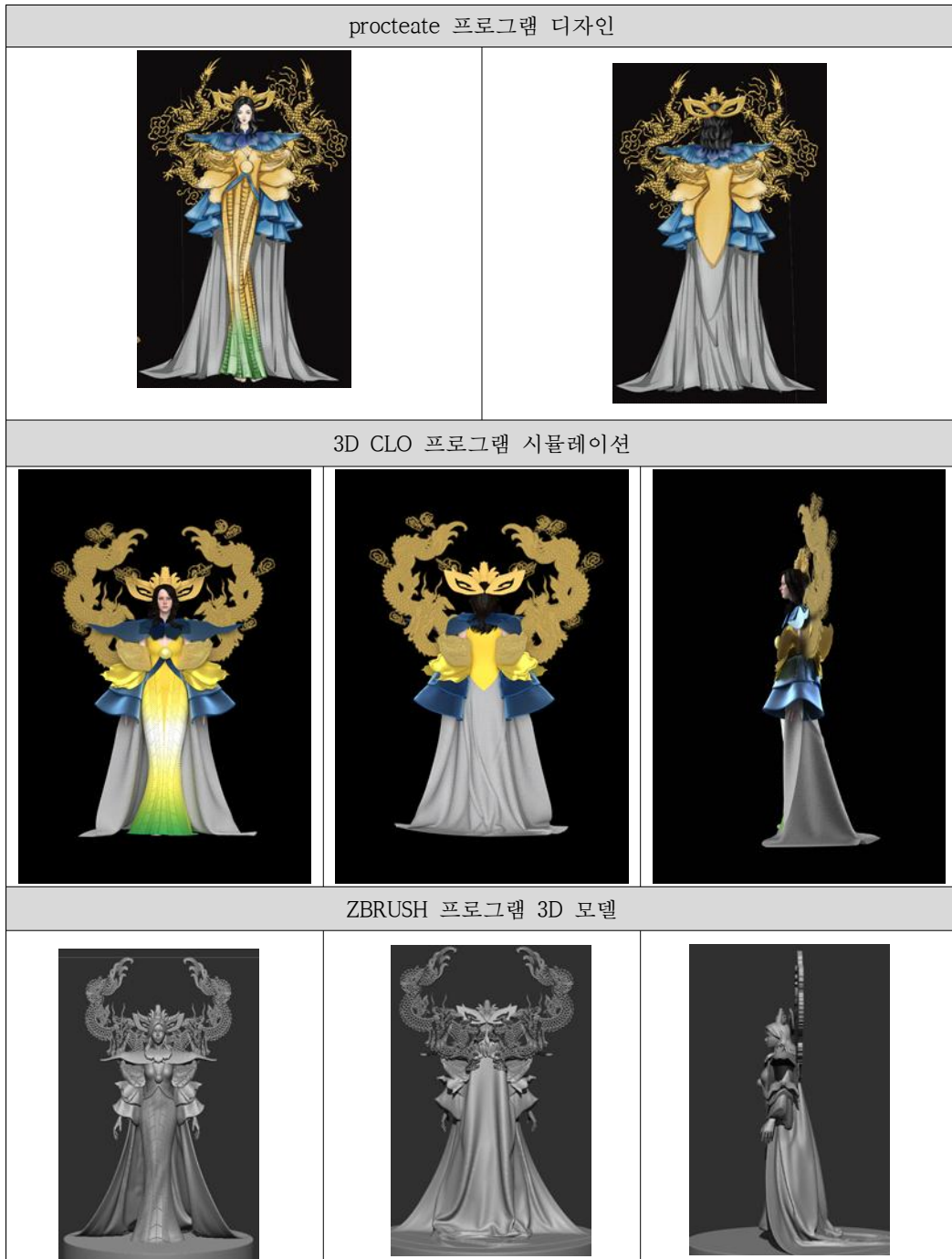
첫째, 금색의 입체적인 어깨 장식은 작품 1에서 가장 상징적인 구조 요소로, 자금성 지붕의 문수(吻獸)와 비스듬히 치켜올라간 처마 끝(飛檐挑角)에서 영감을 얻었다. 좌우 대칭 및 층층이 확장되는 구조를 통해 황권의 존엄성과 불가침성을 상징하며, 캐릭터의 시각적 부피감과 위압감을 강화한다.

둘째, 의상의 전면 중앙의 문양은 자금성 지붕의 유리기와 배열에서 착안한 금색 비늘 형태의 패턴으로, 건축 구조미와 함께 엄격한 위계 질서를 상징한다. 등 뒤의 쌍룡(雙龍) 대칭 문양은 궁궐 지붕의 용 장식과 용문 와당에서 직접적으로 차용된 것으로, ‘황제의 천명’이라는 신성함을 강조하며 캐릭터의 제왕적 정체성을 뚜렷하게 드러낸다.

셋째, 색채 면에서는 황색, 장청색(藏藍), 녹색을 주요 색상으로 삼았다. 황색은 황권과 영광을, 장청색은 침착함과 권위를, 녹색은 생명과 계승을 의미한다. 이 세 가지 색의 조합은 강한 시각적 대비를 이루며, 황실의 위엄을 드러내는 동시에 자금성의 붉은 담과 황색 기와, 궁중 의상의 전통 색채 논리를 현대적으로 해석한다.

종합적으로 볼 때, 작품 1은 자금성 건축의 핵심 시각 요소를 구조적으로 재구성하고 문양으로 추출하여, 권위감과 신성함, 깊은 문화적 맥락을 겸비한 여성 군주의 이미지를 성공적으로 창작하였다. 이는 전통 건축 언어가 디지털 의상 디자인으로 전환된 효과적인 사례라 할 수 있다.

<표 24> 온라인 게임 캐릭터의 의상디자인 작품 1





<그림 64> 작품 1 디자인 정면



<그림 65> 작품 1 디자인 후면, 우측면, 좌측면

작품 2의 모델링 및 최적화는 <표 25>와 같고 결과물의 정면은 <그림66>와 같고 후면, 우측면, 좌측면은 <그림 67>와 같다. 작품 2는 자금성 건축의 대칭성, 층차성, 반복성을 기반으로 현대적인 재해석을 시도하였으며, 이를 게임 캐릭터에 적합한 의상 디자인으로 전환한 사례이다. 작품 2의 디자인은 황권, 계급 질서, 신성한 분위기를 표현하는 동시에, 작품 1에 비해 전반적인 스타일이 더 절제되고 우아한 특징을 보여준다. 작품 2의 디자인 핵심 요소는 다음과 같다.

먼저, 금색의 어깨 장식이다. 이는 자금성의 비연(飛簷) 구조에서 영감을 받아 방사형 구조로 구현되었으며, 권력의 확장성과 건축의 위엄을 상징한다. 이 어깨 장식은 구조적으로 안정감과 층차감을 드러내며, 시각적으로 집중하게 만드는 조형 효과를 형성함으로써 캐릭터의 고귀한 기품을 더욱 강조한다.

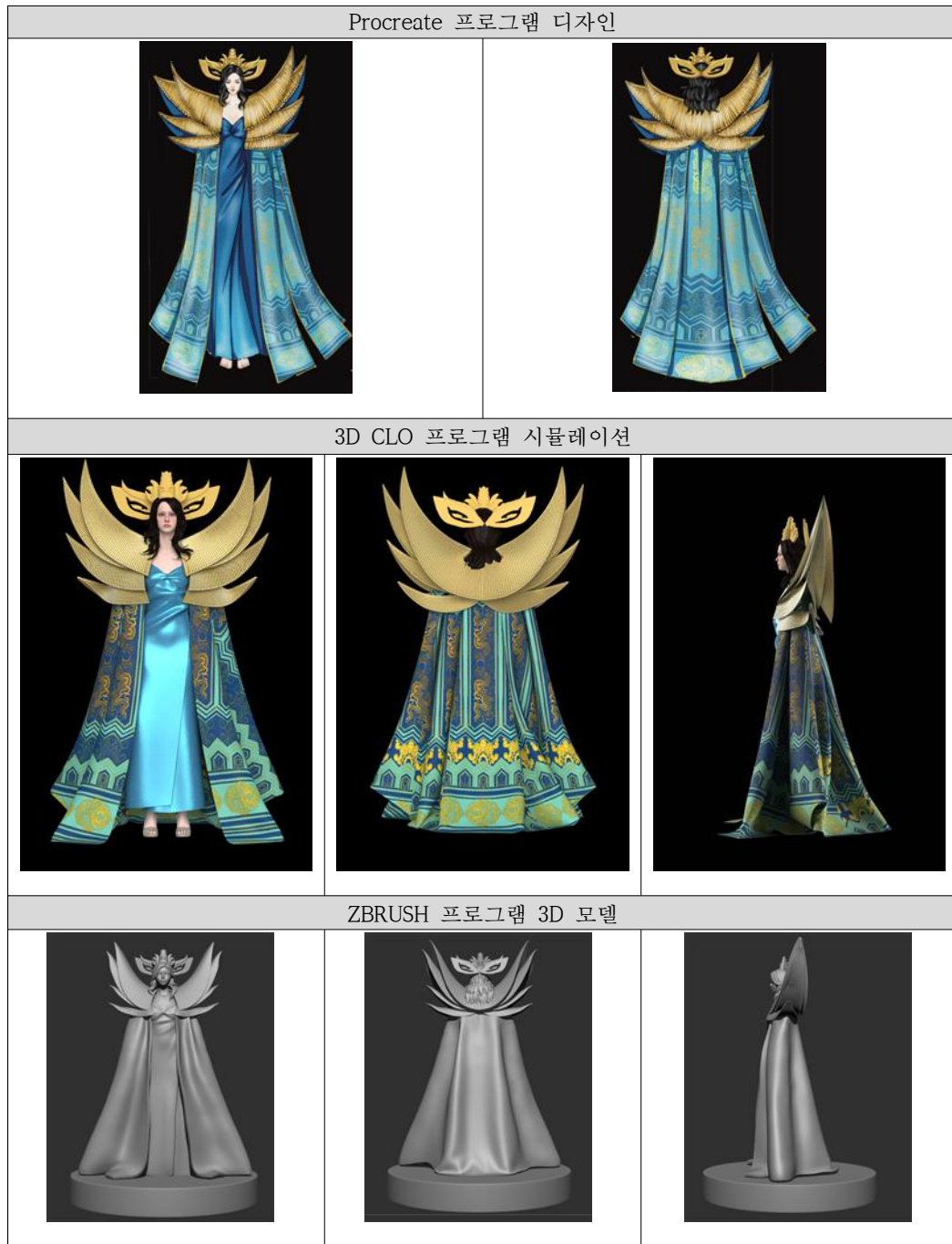
다음으로는 망토에 사용된 문양 디자인이다. 이는 자금성의 채화 장식에서 영감을 받았다. 망토 위에 반복적으로 배열된 기하학적 문양과 추상화된 용 문양은 강한 장식적 리듬감과 자금성 건축미학의 반복적 구조 논리를 드러낸다. 시각적 장식 효과를 강화하는 동시에 의상의 문화적 식별력을 높여준다.

색채 면에서는 전체적으로 청색과 청록색을 주로 사용하였고, 금색을 보조색으로 사용하였다. 청색은 지혜와 침착함을, 금색은 황권과 신성을 상징한다. 특히 옷자락 아래쪽의 청록색 그라데이션은 자금성의 홍벽(紅牆), 황기와(黃瓦), 유리 장식 등과 조화를 이루며, ‘천인합일’의 동양 철학적 사유를 시각적으로 표현하고자 했다.

종합적으로 볼 때, 작품 2는 자금성 건축 요소의 조형 및 문양을 정제하고 재구성함으로써, 문화적 깊이와 현대적 미감을 겸비한 게임 캐릭터 이미지를 창출하였다. 이를 통해 전통문화가 디지털 의상 디자인으로 전환될 수

있는 현대적 표현 방식을 성공적으로 실현하였다.

<표 25> 온라인 게임 캐릭터의 의상디자인 작품 2





<그림 66> 작품 2 디자인 정면



<그림 67> 작품 2 디자인 후면, 우측면, 좌측면

2) 가로 의상 디자인

<왕자영요>에서 가로 캐릭터의 원형 의상 디자인은 전반적으로 부드럽고 화려한 이미지 스타일을 보여주며, 색조는 청색과 백색을 중심으로 구성되어 있다. 여기에 물결 무늬 문양과 곡선 구조가 결합되어, 캐릭터의 청아하고 우아한 기품을 시각적으로 표현한다. 그러나 이러한 원형 디자인은 문화적 내포 전달 측면에서는 다음과 같은 두 가지 한계를 드러낸다. 첫째, 의상 구조가 전반적으로 얇고 단순하여 층차감과 공간적 깊이가 부족하며, 시각적으로 평면적인 인상을 준다. 둘째, 문양과 조형은 주로 곡선과 수문(水紋)의 형식미에 의존하고 있어 문화적 지향성이 약하고, 뚜렷한 역사적 출처나 상징성을 잘 드러내지 못한다. 이러한 문제를 해결하기 위해, 본 연구는 ‘공간적 두께의 구축’과 ‘전통 건축 장식 시스템의 융합’이라는 두 방향에서 가로 캐릭터의 의상 디자인을 재구성하였으며, 그 결과물로 작품 3과 작품 4를 디자인하였다.

작품 3은 석조 건축물의 석주(石柱) 및 대기 구조에서 영감을 얻었으며, 의상과 장신구를 건축적으로 재조합함으로써 의상의 공간 깊이와 문화 상징성을 동시에 강화한 디자인이다. 의상 구조는 타원형 스커트 프레임을 사용하여 궁전의 대좌(수미좌, 須彌座) 및 난간 받침대를 묘사하고, 캐릭터를 ‘신성한 공간 위에 앉은 존재’로 형상화함으로써 여성 캐릭터의 의식성과 정신적 지주가 됨을 형상화하였다. 소재는 흰색과 회색 계열의 입체감과 깊이를 지닌 재료를 사용하여 의상이 시각적으로 더욱 풍부하게 표현되었으며, 공간감을 강화하였다. 문양은 단순화된 회문과 연꽃 문양을 사용하여 순수함과 고결함을 상징하였고, 이는 가로 캐릭터의 청아하고 조용한 기질을 반영한다. 마지막으로 장식 부분에서는 의상 뒷면에 석주로 구성된 큰 원판을 배치하고, 하단에는 소형 석주 장식 요소를 추가함으로써 의상의 공간적 층차감을 높였고, 건축 공간의

구조적 언어와의 통일성을 성공적으로 이루어 원형 디자인의 시각적 부족과 공간감 결여를 보완하였다. 상의는 직선적이고 간결한 구조를 택하고, 하단부에는 뚜렷한 층차감을 두었으며, 소형 두공 장식 요소를 가미하여 의상과 공간 구조 언어의 통일성을 구현하였다. 이 디자인은 원형 의상의 시각적 구조 약점과 문양의 문화적 빈약함을 보완하며, 캐릭터에게 정중하고 장엄한 건축 상징성을 부여하였다.

작품 4는 자금성의 채화작 중 금박량방(金箔樑枋) 장식을 모티브로 삼아, 권위와 우아함이 공존하는 여성 군주 이미지를 표현하고자 하였다. 전체 의상 구조는 층차감이 뚜렷하며, 앞이 짧고 뒤가 긴 치마 형태로 안쪽은 모이고 바깥쪽으로는 퍼지는 실루엣을 통해 비연의 치켜 올라간 곡선을 묘사하였다. 이를 통해 건축미학에서의 운동감과 긴장감을 시각적으로 드러내고자 하였다. 주요 색상은 황실에서 자주 사용되는 청색과 금색의 대비 조합을 적용하였고, 장식 문양은 궁전 채화에 등장하는 선화(旋花), 운기(雲氣), 서조(瑞禽) 등의 요소를 재구성 및 추출하여 동양 궁정이 상징하는 문양체계를 형성하였다. 본 디자인은 원형 디자인에서 부족했던 공간적 깊이와 전통 문화적 특성을 강화함으로써, 가로 캐릭터를 단순한 여성 이미지에서 탈피시키고 내면의 권위와 문화적 깊이를 지닌 여성 리더의 모습으로 승화시켰다. 소재 선택에서는 청색과 금색의 강렬한 대비를 통해 시각적 충격성을 부여하였으며, 비단 소재는 캐릭터의 황실적 기품을 더욱 강조하였다. 또한 금색의 광택감은 고급스러움을 더하여 의상의 전체적인 화려함을 배가시켰다. 문양 측면에서는 궁궐 채화작에서 회전형 꽃무늬, 운기(雲氣), 상서로운 서조(瑞禽) 등의 요소를 추출하여 동양 궁정 문화의 상징성을 지닌 문양 체계를 구축함으로써 캐릭터의 문화적 배경을 한층 더 심화시켰다. 마지막으로 장식 부분에서는 정교한 금색 장식을 활용하여 의상의 화려함과 문화적 내포를 높였으며, 동시에 캐릭터의 권위성과 상징성을 강화하였고 스킨 원형과 비교는 아래 <표 26>에서 나타났다.

<표 26> 스킨 원형과 작품 비교 II

구분	원형 디자인	작품 3	작품 4	내용
의상				원형: 단순한 장식에 머무는 각적 표현함 작품 3, 4: 구조적 층차감과 문화적 함의 표현을 통 해 공간감과 내적 의미 전달 강조함
소재				원형: 경질 면직물 중심의 소 재 사용함 작품 3, 4: 고급스러운 실크 원단과 그러데이션 원단으로 대 체하여 시각적 효과와 질감을 향상시킴
문양				원형: 추상적이고 일반화된 장식 요소 작품 3, 4: 궁정 회화의 모티프와 규칙적 배열 구조 도입 함; 문화적 지향성과 시 각적 질서 강조함
장식				원형: 광륜 장식의 단독 사용 함 작품 3, 4: 광륜 장식을 궁전 구조 의 등 뒤 장식으로 전환 하여 문화적 상징성을 강조하였으며, 활의 원형 은 그대로 유지됨

작품 3의 모델링 및 최적화는 <표 27>와 같고 결과물의 정면은 <그림 68>와 같고 후면, 우측면, 좌측면은 <그림 69>와 같다. 작품 3은 자금성 건축 미학을 영감으로 삼아 반복성, 대칭성, 층차성, 색채 대비성 등 네 가지 특성을 결합하여, 구조, 색상 및 장식의 활용을 통해 계급 질서, 황권 지상, 장엄하고 신성함, 천인합일의 문화 이념을 표현하였다. 이를 통해 캐릭터 이미지에 신성한 느낌과 격식 있는 장엄함을 부여하였다.

본 디자인은 자금성 건축 요소 중 석좌에서 영감을 받았다. ‘권력의 자리’를 상징하는 건축 언어를 시각적으로 전환하여, 캐릭터에게 신성하면서도 정신적 위상을 함께 담은 이미지를 구현하고자 하였다. 전체적인 실루엣은 수직적으로 확장되는 건축 구조를 중심으로 구성되어 강한 공간적 점유감과 시각적 의례감을 형성하였다.

등 부분에 배치된 방사형 장식은 자금성의 석주에서 영감을 받아 원형 구조와 팔방으로 확장되는 형상으로 구성하였다. 이는 인물이 ‘중앙에 자리하고 존경받음’을 상징하는 동아시아 문화적 상징 언어를 시각화한 것이다. 또한, 장식은 리듬감 있는 배치를 통해 중국 전통 건축에서 중시되는 논리성과 질서감을 시각적으로 구현하였다.

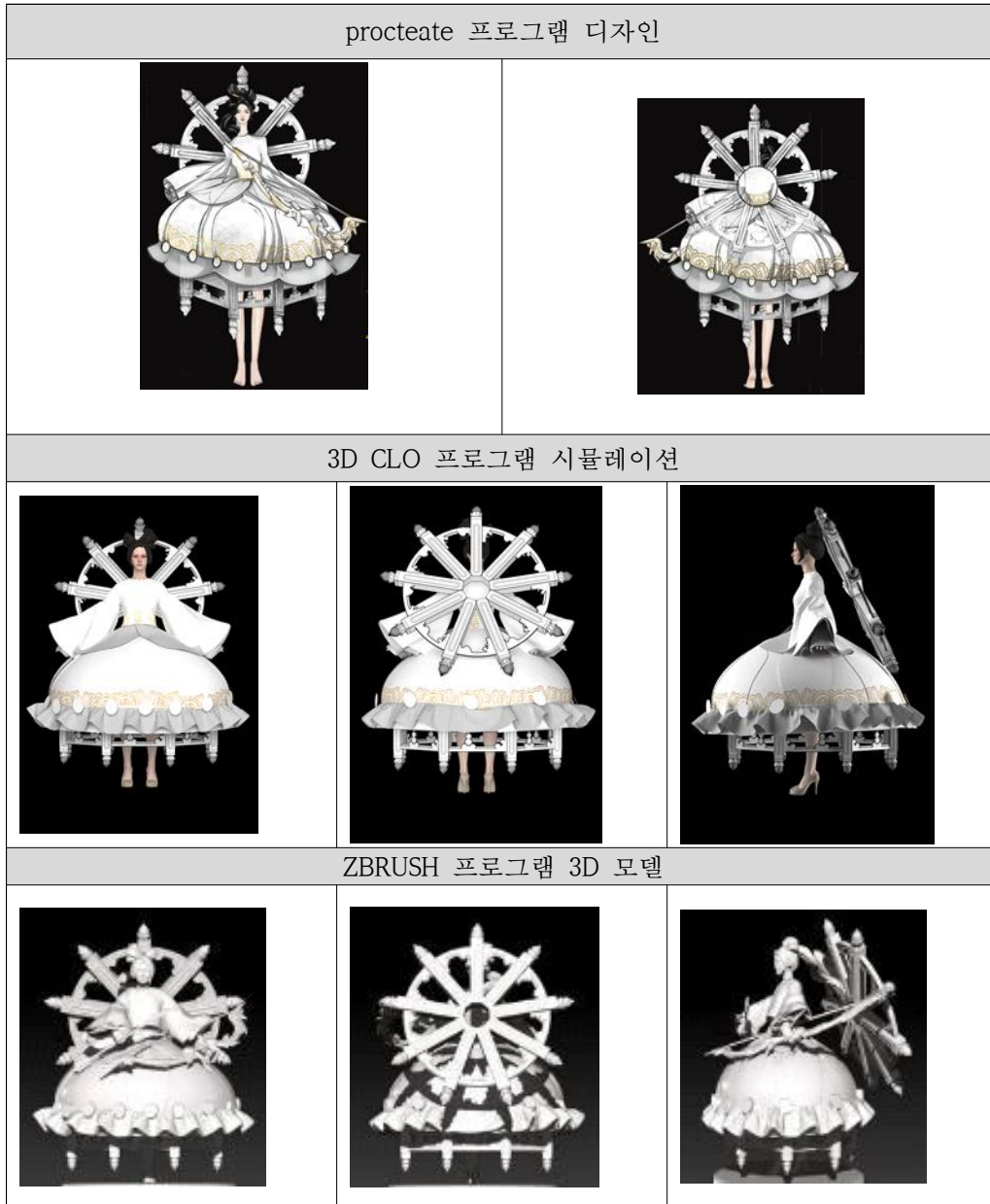
하의 디자인은 높은 허리선과 이중으로 된 풍성한 스커트 구조를 채택하였으며, 외부 스커트의 끝단에는 수미좌와 궁궐 기단을 묘사하였다. 끝단의 장식은 궁전 석란에 나타나는 권초문과 연화좌 문양을 추출하여 금사로 윤곽을 그리고, 좌우 대칭으로 배치함으로써 반복성과 질서감을 강화하였다. 이로써 장식은 동양적 문화 지향성을 갖추는 동시에, 현대적인 패턴의 리듬감도 함께 담아냈다.

색채 구성은 순백색과 연회색의 석조 색감을 중심으로 사용하였으며, 이는 신성함, 순결함, 비범한 정체성을 상징한다. 여기에 금색 디테일을 더해 황권과 길상의 의미를 표현하였다. 백색과 금색의 대비는 시각적 명암 대비

를 제공할 뿐만아니라, ‘천(天)’ 과 ‘권(權)’ 의 통합을 상징하며, ‘천인
합일’ 이라는 동양 철학의 이념을 더욱 강조한다.

종합적으로 볼 때, 본 작품은 자금성의 건축 구조 언어와 상징 체계를 활
용하여 의상 형식을 재구성하고 재해석함으로써, ‘여성의 신성함’ 과 ‘문
화 질서’ 의 고차원적 융합을 실현하였다. 이를 통해 동양 건축미와 디지털
의상 디자인 간의 창의적 대화를 시도한 사례로 평가될 수 있다.

<표 27> 온라인 게임 캐릭터의 의상디자인 작품 3





<그림 68> 작품 3 디자인 정면



<그림 69> 작품 3 디자인 후면, 우측면, 좌측면

작품 4의 모델링 및 최적화는 <표 28>와 같고 결과물의 정면은 <그림 70>와 같고 후면, 우측면, 좌측면은 <그림 71>와 같다. 작품 4의 디자인 작품은 자금성 건축 미학에서 영감을 받아, 대칭성, 층차성, 색채 대비성 등 세 가지 주요 건축적 특징을 적절하게 융합함으로써 황권의 절대성, 장엄하고 신성한 분위기, 천인합일의 문화적 함의를 표현하고자 하였다. 전체적인 구조에서 의상은 엄격한 중앙 대칭 설계를 채택하였으며, 머리 부분의 금색 장식부터 어깨의 선, 치마 단의 구조에 이르기까지 높은 대칭을 보여준다. 이러한 중앙축 대칭은 자금성의 궁전 구조를 반영함과 동시에 캐릭터의 권위적인 이미지를 강조하며, 황권의 절대성과 통치 질서를 상징하고, 캐릭터의 외형에 장중하고 엄숙한 황실의 풍모를 부여한다.

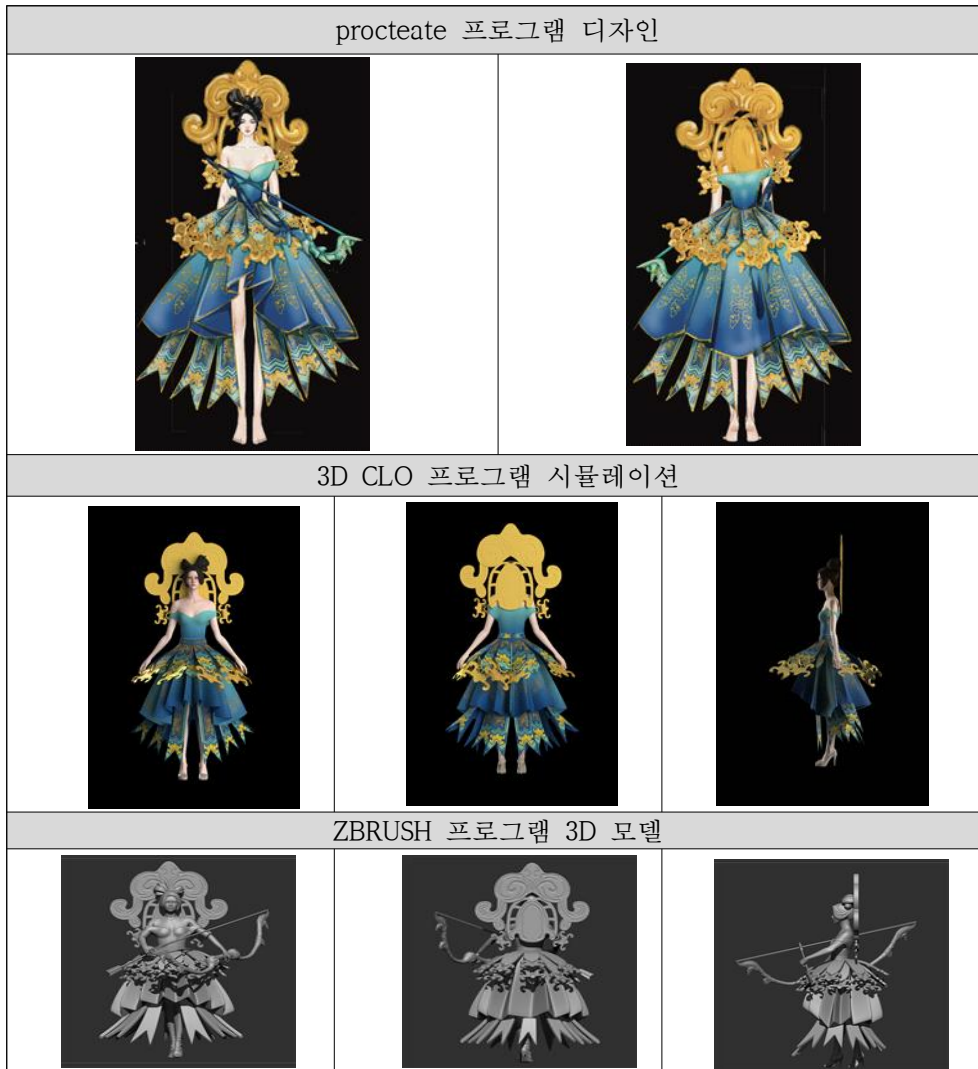
하체 의상 디자인은 다층적 디자인을 통해 강렬한 건축감과 입체감을 드러낸다. 치마의 상단에는 체화작에서 금색 문양이 장식된 투각 디자인을 적용하였으며, 하단은 각진 재단을 활용하여 리듬감 있는 층차 구조를 형성하였다. 이는 자금성의 복잡한 두공과 치마를 연상케 한다. 이러한 층차적 구성은 시각적 긴장감을 증대시킬 뿐 아니라 함부로 침범할 수 없는 장엄한 분위기를 자아내며, 황실 의례에서의 존귀함과 위엄을 구현하였다.

색채 사용에 있어서 본 디자인은 청색, 금색, 백색, 연황색 등 황실에서 사용된 색상을 적용하였으며, 이는 색상마다 상징성이 있다. 청색은 지혜와 심오함을, 금색은 황권과 존귀함을, 백색은 신성함을 부여하며, 연황색은 통치와 권력을 상징한다. 이러한 색채 사용은 의상을 시각적으로 더욱 인상 깊게 만들며, 인간과 자연의 조화를 강조하는 동시에 이성과 권위가 공존하는 ‘천인합일’의 이념을 전달한다. 전체적인 색채 구성은 자금성의 색채와 맥을 같이 하여, 문화적 함의와 시각적 아름다움의 통일성을 더욱 강조하였다.

본 작품은 자금성의 황실 위엄을 게임 의상 언어로 재해석하였으며, 건축

요소의 미학적 전이를 통해 동양 전통 미학을 내포한 독자적인 왕자적 이미지를 창조하였다.

<표 28> 온라인 게임 캐릭터의 의상디자인 작품 4





<그림 70> 작품 4 디자인 정면



<그림 71> 작품 4 디자인 후면, 우측면, 좌측면

3) 대교의 의상 디자인

<왕자영요>의 대교 캐릭터 원형 의상은 주황색과 붉은색의 그라데이션과 인어 꼬리 형태를 활용하여 가볍고 유연한 캐릭터 이미지를 형성하고 있다. 전체적인 디자인은 짧은 하의 형태에 물고기 꼬리 장식이 결합된 형태로 구성되어 있다. 그러나 시각적 표현력과 문화적 깊이 측면에서 다음 두 가지 한계가 존재한다. 첫째, 의상 구조가 비교적 단조롭고 치마 부분과 장식이 평면적으로 처리되어 시각적 층차감이나 부피감이 부족하며, 캐릭터가 지녀야 할 의례감과 왕의 기품을 충분히 드러내지 못한다. 둘째, 문양과 장식 요소는 미적 감각은 있으나 명확한 문화적 출처나 상징성이 결여되어, 형식미에 머무를 뿐 캐릭터의 문화적 정체성이나 정신적 내면을 전달하는 데 한계가 있다.

이러한 문제점을 해결하기 위해, 작품 5는 의상의 구조적 안정감과 시각적 층차감을 강화하는 것을 디자인 핵심으로 설정하였다. 감싸는 형태의 중간 길이 예복 구조를 사용하여 우아하고 단정한 여성 황제 캐릭터의 기품을 표현하였다. 측면 치마에는 격자 형태로 확장된 디자인을 적용해 공간 확장성과 대칭감을 강화하였으며, 현대적인 감각을 갖고 있으면서도 의례적 분위기를 더 하도록 하였다. 소재는 청색과 짙은 적색의 비단 질감을 결합하여 시각적으로 더욱 풍부하고 깊이감 있는 효과를 구현하였다. 이어 문양 디자인에서는 목작문에서 추출한 문양을 활용하여 의상에 깊은 문화적 상징성을 부여하였다. 마지막으로 장식 부분은 좌우로 확장되는 형태로 디자인되었으며, 목작문창 구조와 장부 구조를 장식 요소로 활용함으로써 전체적인 윤곽과 시각적 리듬감을 조화롭게 하고, 의상의 역동성과 흐름을 강화하였다.

작품 6은 문화적 상징성을 통해 캐릭터의 위엄과 문화적 깊이를 한층 더 부각시켰다. 의상 구조 측면에서는 허리를 조이는 예복 형태를 바탕으로 비대칭 어깨 디자인과 긴 치마를 결합하여 단정하면서도 위엄 있는 시각적 윤곽을 형

성하였으며, 캐릭터의 왕의 기품을 강조하였다. 소재는 짙은 적색과 선명한 황색 실크 소재의 강렬한 대비를 통해 귀족적인 기품을 드러내고 시각적 충격력을 더욱 강화하였다. 문양 디자인에서는 용 문양을 추출하여 금사 자수로 어깨와 치맛단에 장식함으로써 의상의 장식성을 높이고, 원형 디자인에서 부족했던 문양의 문화적 의미를 보완하였다. 마지막으로 금색 문정(門釘) 장식은 캐릭터의 왕적 정체성을 시각적으로 전달하며 전체적인 시각적 및 문화적 깊이를 한층 강화하였다.

종합적으로 본 연구는 작품 5와 작품 6을 통해 대교 캐릭터의 이미지 표현을 재구성하였다. 두 디자인 모두 원형 디자인에서 지적된 ‘층차감 부족’과 ‘문화 지향성 약화’의 문제에 정면으로 대응하였으며, 캐릭터의 의례감을 강화하는 동시에 문화적 깊이와 시각 미학의 조화를 구현하였다. 디자인 구상의 직관적인 이해를 돕기 위해, 다음 <표 29>에 무측천 스킨 원형과 비교하여 정리하였다.

<표 29> 스킨 원형과 작품 비교 III

구분	원형 디자인	작품 5	작품6	내용 비교
의상				<p>원형: 경쾌한 외형, 중심의 디자인 내재된 문화적 의미 부족함</p> <p>작품 5, 6: 구조와 장식의 강화 통해 의식감 부여 문화적 깊이 확장함</p>
소재				<p>원형: 거즈 소재와 붉은색 섬유 천의 활용</p> <p>작품 5, 6: 해당 소재를 모두 실크로 대체하여 광택감과 시각적 효과를 향상시킴</p>
문양				<p>원형: 추상적이며 명확한 출처 부재</p> <p>작품 5, 6: 전통 문양과 규칙적 배열 도입 문화적 지향성과 시각적 질서 강조. 작품 5는 목작 문양에서 문양 요소를 추출하였고 작품 6은 용 문양을 활용함</p>
장식				<p>원형: 기존 장식의 유지함</p> <p>작품 5, 6: 기존 장식을 유지하면서 각각 전통 건축 요소를 활용함. 작품 5는 목작 문양의 구조와 장부 구조를 장식 요소로 사용하였고, 작품 6은 문정(門釘)을 장식적으로 활용함</p>

작품 5의 모델링 및 최적화는 <표 30>와 같고 결과물의 정면은 <그림 72>와 같고 후면, 우측면, 좌측면은 <그림 73>와 같다. 작품 5는 자금성 건축 미학을 영감으로 삼아, 반복성, 대칭성, 층차성, 시각적 충격성 등 네 가지 건축적 특성을 활용하여, 계급 질서, 황권지상, 장엄하고 신성한 문화적 이념 등을 표현하였다. 이를 통해 캐릭터의 이미지에 왕의 기품과 격식을 부여하였다.

작품 5 디자인은 여성 캐릭터의 왕의 기품, 존귀함, 문화적 깊이를 중심으로 반영하여 구성하였다. 실루엣은 허리선을 강조한 중간 길이의 예복 구조를 채택하고, 어깨라인은 위로 솟아 오르고 하단은 바깥으로 넓게 퍼지는 디자인으로, 동양 미학에 부합되는 ‘상수하전(上收下展, 위쪽은 단정하게 조이고, 아래쪽은 넓게 퍼지는 형태)’ 구조로 설계되어, 단정하고 안정된 여성 이미지를 구현하였다. 전체 의상은 중심축을 기준으로 양쪽이 대칭 되게 배치되며, 소매는 바깥으로 펼쳐지는 구조로 긴장감과 시각적 의례감을 강조하였다.

디자인의 주요 모티프는 자금성 건축의 목작인 비연과 창호 문양에서 비롯되었다. 치마 측면에는 삼각 격자 형태의 투명 구조로 설계되었는데, 이는 궁궐 건축의 창살 장식을 현대적으로 해석한 것으로, 의상에 장식적으로 재구성된 것이다. 어깨 부분의 깃털형 장식은 처마의 외곽 곡선을 시각적으로 응용한 것으로, 건축적 리듬감과 역학적 아름다움을 표현한다. 전체적인 구성은 구조미, 안정성, 공간적 확장감을 강조하며, 캐릭터의 의례적 권위를 효과적으로 반영하였다.

문양은 일정한 반복 패턴으로 치마 측면과 장신구에 배치되었으며, 자금성의 기하학 창살 무늬와 채화작 문양에서 도출되었다. 이 문양들은 동양 건축의 상징성과 함께 장식적 리듬과 확장성을 지닌다. 원형 의상에 등장했던 문양이 특정한 문화적 출처 없이 깃털 무늬에 의존했던 것과 달리, 작품

5 문양은 강한 문화 정체성을 전달한다.

색채는 짙은 적갈색과 먹색 계열의 남색을 주로 사용하였다. 이는 냉온 대비를 형성한다. 짙은 적갈색은 고전적 안정감과 권위를, 먹색은 냉정함과 지성을 드러낸다. 치마의 하단과 측면 색상은 황금색 그라데이션을 적용해 석양빛이 궁궐 담장에 드리우는 이미지를 연상케 하며, 캐릭터의 왕자적 정체성과 신성한 소명을 암시한다. 또한 금속 질감의 문양과 투명한 구조 사이의 소재 대비는 의상의 시각적 리듬감과 문화적 표현력을 부각시킴과 동시에, 문화적 상징성을 한층 강조한다.

따라서 작품 5는 자금성 건축 요소의 구조적 전환과 문양 재구성을 통해 ‘단순한 장식성’에서 ‘문화적 상징성’으로의 전환을 실현하였다. 이를 통해 의식감과 동양미의 특성을 지닌 게임 캐릭터 의상 이미지를 성공적으로 구축하였다. <표 30>에 있는 작품 5 디자인은 이를 시각적으로 보여준다.

<표 30> 온라인 게임 캐릭터의 의상디자인 작품 5





<그림 72> 작품 5 디자인 정면



<그림 73> 작품 5 디자인 후면, 우측면, 좌측면

작품 6의 모델링 및 최적화는 <표 31>와 같고 결과물의 정면은 <그림 74>와 같고 후면, 우측면, 좌측면은 <그림 75>와 같다. 작품 6은 자금성 건축에서 도출된 반복성, 층차성, 색채 대비성 등 세 가지 건축적 특성을 활용하고, 용문과 대문 문화 요소를 결합하여 디자인을 설계하였다. 이를 통해 계급 질서, 장엄하고 신성함, 천인합일의 왕실 기질을 표현하고자 하였고, 캐릭터 이미지에 위엄과 동양의 신비감을 부여하였다.

작품 6의 디자인은 캐릭터의 단정한 기품과 왕의 기품을 중심으로 표현하고자 하였다. 전체 의상은 허리를 조인 형태의 긴 예복(長禮服) 구조로 되어 있으며, 실루엣은 상승감과 하강함이 동시에 느껴지는 듯한 시각적 효과를 추구하였다. 의상의 선은 고풍적으로 흐르는 듯하고, 치마 자락은 자연스럽게 떨어지고, 어깨 부위의 높은 장식과 함께 수직으로 확장되는 듯 하다. 이러한 디자인은 엄숙하고 의례적인 느낌을 자아낸다.



작품 디자인의 조형 언어는 자금성 건축의 기둥과 대문에서 비롯되었다. 의상의 전반적인 수직 실루엣은 건축 기둥의 떨어지는 느낌을 모티브로 하였다. 앞면에 둥근 장식 요소는 대문에 배치된 ‘문정(門釘)’에서 영감을 얻었으며, 중심축의 질서감과 계급제도의 상징성을 강조하였다. 하단 스커트는 비대칭적인 드레이핑과 레이어드 구조를 통해 의상에 리듬감과 시각적 생동감을 강조하였다.

문양 디자인은 치마 왼쪽과 하단부 중심으로 설계하였으며, 용문을 간결하게 재구성한 후 금실으로 압인 처리하여 표현하였다. 이는 동양 토템의 신성함을 유지하면서도 디지털 미디어에서 요구되는 시각적 단순성에 부합하도록 하였다. 원형 장식은 중심축을 따라 대칭적으로 배치되어 질서감과 시각적 초점의 집중성을 강조하였고, 캐릭터의 정체성과 위상을 더욱 명확히 드러내고자 하였다. 색채 구성은 황실의 금색과 짙은 갈색을 주된 색상으로 사용하였다. 금색은 권력과 존귀함을 상징하며, 짙은 갈색은 안정감과

역사적 깊이를 준다.

종합적으로 정리해 볼 때, 작품 6은 여성 캐릭터의 왕의 기품을 효과적으로 드러내었으며, 원형 디자인에서 단순한 구조와 문화 표현 부족이라는 문제점을 보완하였다. 이는 외형적 장식에서 장엄한 의상 장식으로의 의미 전환을 실현한 예로, 아래 <표 31>는 이를 표현하였음을 살펴볼 수 있다.

<표 31> 온라인 게임 캐릭터의 의상디자인 작품 6

Procreate 프로그램 디자인		
		
3D CLO 프로그램 시뮬레이션		
		
ZBRUSH 프로그램 3D 모델		
		



<그림 74> 작품 6 디자인 정면



<그림 75> 작품 6 디자인 후면, 우측면, 좌측면

V. 결론 및 제언

과학 기술의 발전으로 현대사회는 급속하게 변하고 있으며, 현대인들은 정보와 지식의 홍수 속에서 다양한 문화 교류를 경험하고 있다. 디지털 미디어가 주도하는 환경에서 전통문화의 시각적 표현 방식 역시 근본적인 전환기를 맞이하고 있으며, 민족의 정서와 문화적 가치를 담은 전통문화는 디지털 기술을 매개로 정적 표현에서 동적이고 가상화된 디지털 형식으로 변모하고 있다. 그중에서도 중국의 전통 건축물로 대표되는 자금성은 높은 문화적 상징성과 독자적인 공간 구조, 색채 배열, 장식과 문양을 갖추고 있다. 때문에, 중국의 자금성은 창의적 아이디어를 제공하는 원천이자 풍부한 소재를 담은 저장소로 주목받고 있다. 최근 온라인 게임 플랫폼의 기술 발전에 힘입어, 게임 캐릭터 의상 산업은 높은 성장 가능성을 갖고 있다. 경험 중심의 문화와 다채로운 패션디자인은 전통문화를 새롭게 체험해 볼 수 있는 기회를 제공하며, 나아가 전통문화의 계승과 발전에도 긍정적인 영향을 미칠 것으로 기대된다.

본 연구는 자금성의 조형 요소를 온라인 게임 의상 디자인에 효과적으로 적용 및 개발하는 것을 목적으로 하였다. 이를 위해, 전통문화와 현대 기술을 융합한 가상 의상 디자인 방법을 제안하고, 나아가 이를 3D 프린팅을 활용한 실물 제작으로 확장하는 실천적 경로를 제시하였다. 전통문화 소재로는 자금성 건축의 ‘팔대작’ 중 ‘오대작’에 해당하는 조형 요소를 도출하였으며, 이를 3D 모델링 및 3D 프린팅 기술을 통해 게임 캐릭터 의상으로 전환함으로써 전통문화의 현대적 재해석과 창의적 발전을 구현하였다. 본 연구의 주요 결과는 다음과 같다.

첫째, 본 연구는 문헌 연구와 자금성 현장 조사를 병행함으로써 자금성의 공간 구조, 색채 대비, 장식 문양 등 핵심 건축 조형 언어를 체계적으로 정리하였으며, 디지털 시대 시각 자원으로서 지니는 고유한 가치를 도출하였다.

또한 온라인 게임 의상의 조형적 특성을 분석하여 의상, 소재, 문양, 장식 등 네 가지 조형 요소를 도출하였다.

둘째, 자금성 건축의 ‘오대작’ 공예에 내포된 핵심 조형 특성을 체계적으로 정리하고, 이를 온라인 게임 여성 캐릭터 의상 디자인의 구체적 설계 원칙으로 전환하였다. 이론과 실천을 결합한 분석을 바탕으로 반복성, 대칭성, 층차감, 색채 대비성, 시각적 충격성 등 건축 미학 요소와 게임 의상 디자인 간의 전환 관계를 명확히 제시하였다.

구체적으로 살펴보면, 반복성은 의상의 장식 문양에 질서 있게 반복적으로 나타남으로써 캐릭터의 정체성과 상징성을 강화하며 유기적인 연속성과 전체적인 질서를 구현한다. 대칭성은 의상의 소재 배치와 구조 균형을 통해 표현되며 대칭적 요소는 캐릭터의 지위와 권위를 시각적으로 부각시켜 더욱 위엄 있고 절제된 이미지를 형성한다. 층차성은 의상 디자인에서 흐름감과 리듬감으로 표현되며 캐릭터가 움직이는 상황에서도 우아하고 입체적인 시각 효과를 유지하게 한다. 색채 대비성은 명확한 색상 대비를 통해 강한 시각 효과를 형성하며, 이를 통해 ‘천인합일’의 색채 미학 이념을 반영하고 전통문화에 담긴 함축적 의미를 드러낸다. 마지막으로, 시각적 충격성은 의상의 메인 비주얼을 강조함으로써 캐릭터의 조형이 게임 환경 내에서 높은 인지도와 문화적 깊이를 지니도록 하며, 캐릭터의 감정과 문화적 가치를 효과적으로 전달할 수 있도록 한다.

셋째, 본 연구는 실제 디자인 개발을 통해 자금성의 조형 요소를 중심으로 <왕자영요>에 등장하는 세 명의 여성 캐릭터를 대상으로 총 여섯 벌의 의상을 설계하였다. 또한 3D 모델링 기술을 활용해 디지털화된 시각 구현을 진행한 후 3D 프린팅 기술을 통해 디자인 시안을 실물로 제작하였다. 그 결과, 의상 디자인 과정에서 자금성의 전통 건축 요소인 색채, 문양, 구조 등이 충분히 반영된 것을 확인하였으며, 더불어 기존 게임 내 의상 디자인에서 나타난

문제점을 보완하고 온라인 게임 의상에 뚜렷한 전통 문화적 특징을 부여하고자 하였다.

본 연구의 의의는 다음과 같다. 첫째, 의상 디자인 분야와 게임 개발 분야 간의 학제 간 융합을 강화하였을 뿐만 아니라 게임 캐릭터 의상이라는 세계적인 문화 매개체를 통해 자금성 문화의 국제적 확산을 촉진하였다는 데 의의가 있다. 이를 통해 중국 전통문화의 문화적 소프트 파워를 한층 강화하는 데 기여할 수 있을 것으로 기대된다. 둘째, 본 연구는 전통적인 평면 중심의 디자인 방식에서 벗어나 입체적이고 구체적인 3D 디자인으로의 전환을 실현함으로써, 온라인 게임 의상 디자인의 직관성과 표현력을 한층 강화하는 새로운 발전 방향을 제시하였다는 데 의의가 있다. 셋째, 조형 특성의 체계적 전환 분석은 전통 건축 미학이 지닌 멋을 가상 의상 영역에서 창의적으로 표현될 수 있도록 돕는 이론적 근거를 제공할 뿐 아니라, 디지털 의상 디자인 실천을 위한 사회과학적 방법론과 구체적 설계 경로를 제시한다는 점에서 의의가 있다. 이를 종합해 볼 때, 본 연구는 건축 미학과 게임 의상 디자인의 융합이라는 연구 공백을 메우고 전통문화의 디지털 전환을 위한 실천적 가능성을 제시하였으며 관련 분야의 후속 연구를 위한 기초 자료를 제공한다는 점에서 학술적 의의를 갖는다.

자금성 건축 요소를 조형 언어로 전환하고 이를 의상 디자인에 적용하는 데 기여하였음에도 불구하고 본 연구는 몇 가지 한계점을 갖는다. 첫째, 3D 프린팅 기술은 높은 표현력을 지니고 있음에도 불구하고 현재의 기술 수준에서는 일부 복잡한 동적 효과나 미세함을 구현하는 데 한계가 있다. 특히 소재 표현과 조명 시뮬레이션 측면에서는 추가적인 기술적 보완이 요구된다. 둘째, 본 연구는 게임 캐릭터의 다양성과 의상의 기능성을 일정 부분 고려하였으나 게임 장르의 범위나 이용자의 개별적 요구를 충분히 반영하지 못하였다. 향후 연구에서는 디자인의 적응성과 상호작용성을 강화하고 연구 대상을 보다 폭

넓게 확장할 필요가 있다. 마지막으로, 본 연구는 여성 캐릭터를 중심으로 디자인을 전개하였기 때문에, 다른 성별 직업군, 게임 장르에 적용하기에는 한계가 있다.

본 연구는 전통 건축 요소를 디지털 가상 의상 디자인에 창의적으로 전환함에 있어 이론적·실천적 참조 모델을 제시하였으며, 디지털 패션과 게임 아트 분야의 후속 연구를 위한 새로운 관점을 제공하였다. 또한 온라인 게임 속 중국 전통 조형 요소를 분석·고찰함으로써 전통문화의 계승과 발전을 위한 새로운 방법론과 관점을 제시하였다. 이를 통해 디자이너들이 전통문화의 고유한 미적 가치를 재발견하게 하고 현대 디자인에 이를 융합하도록 유도함으로써, 패션 산업 전반에 새로운 창의적 사고와 문화적 깊이를 부여하는 계기가 되기를 기대한다. 이러한 전통문화와 현대 디자인의 결합이 의상의 표현 가능성과 창작의 경계를 넓히는 동시에 사회 전반의 문화적 풍요와 창의성 증진에 기여할 수 있을 것으로 본다.

참 고 문 헌

국내문헌

<학위논문>

- 권민희(2008). 디지털미디어에 나타난 하위문화 패션 스타일 분석 및 디자인 개발. 이화여자대학교 대학원 박사학위논문.
- 오정을(2022). 중국 당대(唐代) 전통의상을 활용한 가상세계 패션 디자인. 국민대학교 일반대학원 박사학위논문.
- 유선아(2014). MMORPG 캐릭터 의상에 나타난 신화적 의미 분석. 건국대학교 박사학위논문.
- 이상영(2012). 프리틴 세대를 위한 온라인 게임 캐릭터 의상 디자인 개발. 이화여자대학교 박사학위논문.
- 이신영(2009). 건축양식의 조형원리와 현대패션디자인에의 적용. 成均館大學校 박사학위논문.
- 조두나(2017). 디지털 한복 디자인 연구. 전남대학교 박사학위논문.
- 최충(2023). 게임 캐릭터 의상에 나타난 디자인의 조형적 특성. 조선대학교 대학원 박사학위논문.

<학술지>

- 김정현, 최정민, 유진상(2009). 산티아고 깔라뜨라바 건축 구조미표현과 구축방식 연구. 대한건축학회지, 25(3), pp.167-174.
- 김민자(2009). 복식미학강의. 교문사.
- 김유경(2009). 건축적 조형성이 반영된 현대 패션의 특성에 관한 연구. 한국디

- 자인문화학회지, 15(4), pp.97-107.
- 박민규, 서갑열(2024). 한국 전통 문양을 활용한 게임 캐릭터 의상 디자인 연구. 한국게임학회 논문지, 24(2), pp.49-64.
- 박신미, 이재정(2007). 패션과 건축의 조형적 패러다임 유사성 고찰. 기초조형학연구, 8(4), pp.261-277.
- 서미라, 김애경(2015). 게임캐릭터의 패션스타일 유형 및 특성. 디지털융복합연구, 13(2), pp.343-349.
- 서정립, 진경옥(2006). 가상공간의 온라인 게임 캐릭터 패션에 표현된 추(醜)服飾(복식). 한국복식학회, 56(1), pp.106-120.
- 서현(2009). 건축개념으로서 공간의 추상성 획득과정에 관한 연구. 대한건축학회 논문집, 25(5), pp.157-164.
- 송혜련, 김혜경(2006). 전통건축 문양을 응용한 현대의상디자인 사례에 대한 고찰. 디자인포럼, 21(9), pp.17-27.
- 양일나, 고현진(2025). 중국 온라인 게임 <원신>에 나타난 중국 전통복식 요소에 관한 연구, 브랜드디자인학연구, 23(1), pp.221-240.
- 이소림(2022). 건축과 패션의 상호 연관성, 숙명디자인학연구, 33, pp.86-92.
- 임은혁(2014). 건축적 패션디자인의 구조적 전략.패션비즈니스, 18(1), pp. 164-181.

국외문헌

<해외 학위논문>

王铁男(2020). 清代产业技术标准研究. 苏州大学. 博士论文.

魏嘉荣(2021). 故宫建筑纹饰在珠宝饰品设计中的应用研究. 延边大学, 硕士论文.

<해외 학술지>

曹振伟(2019). 紫禁城建筑脊步祥云彩画调查研究. *故宫博物院院刊*, (07): pp.77-89+111.

曹海生, 孟刚(2023). 营造的准绳: 清工部《工程做法则例》探微. *南京艺术学院学报(美术与设计版)*, 3, pp.96-102.

陈彤(2020). 故宫本《营造法式》图样研究(五)——《营造法式》平基形制及彩画探微. *建筑史学刊*, 1(01), pp.79-100.

陈滢博(2022). 浅析中国传统纹样在游戏服饰设计中的审美体现. *西部皮革*, 44(19), pp.59-61.

陈玉, 陈敬玉(2024). 基于传统建筑雕刻艺术的皮革服装设计. *染整技术*, 46(5), pp.63-69.

崔馨儿(2022). 传统服饰元素在手游服装设计中的传承与创新应用——以《王者荣耀》为例. *流行色*, 9, pp.4-7.

党洁(2013). 风水、阴阳、五行在紫禁城中的体现. *党政论坛(干部文摘)*, (02), pp.54-55.

段胜男, 陈红艳(2019). 浅析明清时期吉祥纹样的应用价值研究——以故宫博物院为例. *美术教育研究*, 23, pp.38-39.

范举国, 徐洲(2017). 浅谈穿斗式木结构的分类. *四川建材*, 43(11), pp.83-84.

郭谨铭. “极简主义建筑风格在女装设计上的应用.” *化纤与纺织技术*, 50. 08 (2021): pp.98-100.

韩跃与, 许晓慧(2022). 故宫建筑元素在现代服装设计中的应用研究. *天津纺织科技*, 03, pp.12-15.

- 何川(2022). 故宫古建筑石勾栏的安装工艺技术. *古建园林技术*, (04), pp.9-12.
- 胡舒晗, 于博(2023). 故宫博物院文创品牌设计开发研究. *上海包装*, 05, pp.171-173.
- 黄晓宇(2019). 从《霸王别姬》看京剧艺术与影视艺术的融合. *艺术评鉴*, (15), pp.141-142.
- 霍婧悦, 陈彬(2022). 中国传统文化对游戏角色服饰设计的影响——以《王者荣耀》为例. *化纤与纺织技术*, 51(1), pp.136-138.
- 贾璟, 李卓鹏, 张贝贝. (2024). 以故宫建筑文化为例的老北京铜火锅餐具设计研究. *包装工程*, 45(14), pp.243-252.
- 贾俊英, 郑连章(1980). 紫禁城宫殿屋顶式样. *故宫博物院院刊*, (03), pp.12-13.
- 贾福林, 李少白(2007). 东方的黄金屋顶——紫禁城琉璃瓦. *紫禁城*, (02), pp.82-87
- 江婉玉, 刘亚兰, 孙文(2014). 谈紫禁城建筑中琉璃瓦的运用. *山西建筑*, 24(05): pp.231-232.
- 江雪, 唐静(2025). 日月何以凌空——女性视角下武则天的皇权之路. *中原文学*, (08) pp.81-83.
- 蒋建超(2025). 古建筑木作工程的修缮技术研究. *中国住宅设施*, (04), pp.69-71.
- 纪雨含, 王婧琦(2025). 可拓语义下昆曲服饰纹样的创新设计研究. *设计*, (10), pp. 128-133.
- 李文儒(2011). 从皇宫到故宫到博物院——纪念辛亥革命100年. *故宫博物院院刊*, (06), pp.6-13+160.
- 李雨奇(2018). 浅谈杨玉环历史形象的演变. *黑龙江史志*, (02), pp.39-43.
- 李新峰(2020). 也谈明代紫禁城的名称演变. *故宫学刊*, (01), pp.102-118.
- 李燮平(2020). 明代的紫禁城 外朝规划体现的等级与礼仪制度. *紫禁城*, (10), pp.22-49.

- 李依格(2021). 山河志·五岳服饰设计的东方美学探究. *中国民族博览*, 3, pp.157-159.
- 李想(2023). 敦煌莫高窟壁画的艺术特征研究. *新美域*, (09), pp.80-82.
- 凌巧逸. 性别视角下王者荣耀游戏角色形象分析[J]. *大众文艺*, 2025, (04): pp.62-64.
- 练文婷(2024). 白鹤梁博物馆潜在观众画像之研究——以《王者荣耀》游戏联名皮肤为例. *科学教育与博物馆*, 10(02), p.45
- 梁燕(2023). 基于空间本质的建筑与服装类比研究[J]. *工业工程设计*, 5 (03): pp.86-98.
- 刘睿(2018). 中国传统建筑元素在服装设计中的运用与创新. *山东纺织经济*, 11, pp.44-46.
- 刘宝建(2003). 故宫藏鸾鸟凤纹栽绒地毯. *紫禁城*, (01), pp.10-12.
- 刘艺馨, 王彦骅(2023). 问题与反思：游戏产业视域下中华优秀传统文化的传承与创新——以《王者荣耀》中英雄角色诸葛亮的设计为例. *四川省干部函授学院学报*, (02), pp.22-28.
- 刘艺璇(2024). 数字游戏中传统武学创新表达的角色分析——以《王者荣耀》云缨、赵怀真为例. *大众文艺*, (15), pp.205-207.
- 马浩然(2024). 手游王者荣耀对敦煌文化元素的活态开发研究. *玩具世界*, (03), pp.111.
- 孟祥武, 张敬桢, 卞聪(2019). 国内传统建筑彩画研究现状分析. *古建园林技术*, (04), pp.55-58+18.
- 孟凡人(2003). 明北京皇城和紫禁城的形制布局. *明史研究*, pp.90-154.
- 邱丽, 李凌(2024). 徽派建筑审美意蕴在服装设计中的转化. *西部皮革*, 46(19), pp.110-112.
- 苏雨霏, 严丽丽(2024). 哥特式建筑元素在女装设计中的应用. *西部皮革*, 46(11),

pp.97-99.

- 单霁翔(2016). 紫禁城百年大修与“平安故宫”工程概述. 建筑遗产, (02), pp.1-11.
- 孙强(2020). 《周易》视野下的榫卯“空间性”阐释——由徽州建筑中的榫卯文化展开. 河南科技大学学报(社会科学版), 38(02), pp.102-107.
- 孙文涓, 王辰雨(2024). 荆楚地区建筑元素在服装设计中的应用. 化纤与纺织技术, 51(1), pp.148-150.
- 谭钦文(2022). 宝相花纹样在博物馆文化创意产品设计中的应用研究——以故宫博物院为例. 美与时代(上), 11, pp.121-124.
- 陶雨(2022). 吕布形象演化考论. 哈尔滨工业大学学报(社会科学版), 24(02), pp.106-112.
- 王璧文(1980). 紫禁城的总平面布局. 故宫博物院院刊, (03), pp.89-91.
- 王晨语(2024). 当代文创产业中的中国元素应用——以“故宫文创”为例. 艺术家, 1, pp.158-160.
- 王德领(2024). 八大作 官式古建筑营造技艺的精华. 中国民族, (12), p.76.
- 王鹏越(2018). 《王者荣耀》文化设计. 明日风尚, (10), p.99.
- 王璞子(1983). 清官式建筑的油饰彩画. 故宫博物院院刊, (04), pp.64-72.
- 王艳(2023). 中国传统建筑元素在服装设计中的应用研究. 化纤与纺织技术, 52(10), pp.185-187.
- 王子林(2023). 紫禁城文武建筑布局与文德光华. 故宫学刊, (02), pp.30-46.
- 吴春晖, 范文静(2019). 博物馆文创产品开发研究——以北京故宫博物院为例. 北京印刷学院学报, 27(04), pp.37-41.
- 吴建华(2024). 近二十年来《天工开物》研究综述. 河南牧业经济学院学报, 37(01), pp.49-55.
- 吴林利, 张剑(2023). 敦煌壁画元素拓展到数字游戏的角色设计研究——以《王者荣耀》为例. 湖南包装, 38 (01): p.122.

- 魏嘉荣(2021). 故宫建筑纹饰在珠宝饰品设计中的应用研究. 延边大学, 硕士学位论文. p.5.
- 魏文侯(2019). 中国传统纹样元素在游戏服饰设计中的作用. *传播力研究*, 3(2), pp.126-127.
- 向岚麟, 李梦露(2016). “五岳”来历与变迁的文化解释. *建筑与文化*, (11), pp.137-139.
- 杨洁, 刘庭风(2020). 龙纹图案在宫廷园林设计中的应用——以紫禁城御花园为例. *国画家*, (04), pp.63-64.
- 杨丽霞, 喻学才(2004). 中国文化遗产保护利用研究综述. *旅游学刊*, 4, pp.85-91.
- 杨婷婷(2020). 北京故宫太和殿藻井的图像学研究. *中国民族美术*, (02), pp.94-99.
- 杨红, 纪立芳(2024). 故宫南薰殿明代彩画装饰艺术考略——以脊檩、藻井、井口天花、梁枋彩画为核心. *古建园林技术*, (06), pp.12-16.
- 闫卓远, 卢坤, 王丛, 陈静勇(2017). 古建瓦作调研策略探讨——以养心殿燕喜堂例. *建筑与文化*, (05), pp.135-136.
- 易颖(2018). 唐宝相纹样的现代多功能茶具设计. *大众文艺*, (21), p.131.
- 殷周敏(2007). “服装设计与建筑.” *科技经济市场*, 01: p.2.
- 于希贤, 于涌(2001). 《周易》象数与紫禁城的规划布局. *故宫博物院院刊*, (05), pp.18-22.
- 越檀(2019). 600年的紫禁城. *工会信息*, (06), pp.2+1.
- 张家骧(1987). 古建油漆作技术(一). *古建园林技术*, (01), pp.17-21.
- 张晶晶(2011). “建筑艺术与服装设计.” *山东纺织经济*, 07: pp.67-70.
- 张杰(2023). 紫禁城保护与传承——“丹宸永固——紫禁城建成六百年”策展回望. *中国文物科学研究*, (02), pp. 48-54.
- 张学栋(2020). 故宫建筑与风水思想. *书摘*, 8, pp.80-81.
- 张淑娴(2021). 紫禁城风雨. *传记文学*, (05), pp.36-49.

- 张伟孝(2024). 明清江南工匠北上紫禁城雕饰研究. *美与时代*, 33, pp.45-48.
- 张祥爱, 梁静仪, 梁景辉(2023). 浅析手游《王者荣耀》中人物角色的服装. *时尚设计与工程*, (05), pp.46-47+53.
- 张亦弛, 孟祥彬, 刘宪(2008). 北京清代园林建筑中什锦窗应用之研究. *中国园林*, (05), pp.76-81.
- 赵鹏, 郭泓, 张杰(2011). 故宫建筑须弥座的尺度构成与装饰纹样. *古建园林技术*, (04), pp.34-37+6.
- Zheng Z, Negus K. (2023). Creating an Oriental Fantasy: Transnational Game Production and New Nationalism in Honor of Kings, *International Institute of Popular Culture*, pp.105-110.
- 郑连章(1996) 紫禁城宫殿的总体布局. *宫博物院院刊*, (03): pp.52-58.
- 周乾(2019). 紫禁城古建筑中的儒家文化思想考释. *创意与设计*, 5, pp.11-16.
- 周乾(2021). 紫禁城古建筑土作技术研究. *工业建筑*, 51 (05): pp.204-211+203
- 周乾(2021). 紫禁城古建筑台基石作技术研究. *施工技术(中英文)*, 50(13), pp.170-178.
- 周乾(2024). 故宫建筑蕴含的古代智慧. *科学中国人*, 3, pp.69-71.

<그림 자료>

<그림 1> 연구 구조도, 연구자 작성

<그림 2> 출처: 摄图网(검색일자: 2024. 05. 28)

<그림 3> 출처: <https://www.dpm.org.cn/auditions/masterpieces.html>

(검색일자: 2024. 05. 29)

<그림 4> 출처: <https://www.dpm.org.cn/auditions/masterpieces/detail/253753.html>

(검색일자: 2024. 06. 02)

- <그림 5> 출처: 연구자 촬영본(일자: 2024. 10. 05)
- <그림 6> 출처: 연구자 촬영본(일자: 2024. 10. 05)
- <그림 7> 출처: 연구자 촬영본(일자: 2024. 10. 05)
- <그림 8> 출처: 연구자 촬영본(일자: 2024. 10. 05)
- <그림 9> 출처: <https://huaban.com/pins/3260971155>(검색일자: 2024. 10. 05)
- <그림 10> 출처: <https://www.vcg.com/creative/1149021352.html>(검색일자: 2024. 10. 05)
- <그림 11> 출처: <https://www.vcg.com/creative/810074350>(검색일자: 2024. 10. 05)
- <그림 12> 출처: <https://www.vcg.com/creative/1357215393.html>(검색일자: 2024. 10. 05)
- <그림 13> 출처: <https://www.dpm.org.cn/explore/building/236529.html>(검색일: 2024.06.02)
- <그림 14> 출처: <https://www.dpm.org.cn/explore/building/236434.html>(검색일: 2024.06.02)
- <그림 15> 출처: <https://www.dpm.org.cn/explore/building/236500.html>(검색일: 2024.06.02)
- <그림 16>출처: <https://www.dpm.org.cn/explore/building/236465.html>(검색일: 2024.06.02)
- <그림 17> 출처: <https://www.dpm.org.cn/explore/building/236464.html>(검색일: 2024.06.02)
- <그림 18> 출처: <https://www.dpm.org.cn/explore/building/236494.html>(검색일: 2024.06.02.)
- <그림 19> 출처: <https://www.dpm.org.cn/explore/building/236529.html>
(검색일:2024.06.02)

- <그림 20> 출처: <https://www.dpm.org.cn/explore/building/236461.html>(검색일: 2024. 06. 02)
- <그림 21> 출처: 연구자 촬영본(일자: 2024. 10. 05)
- <그림 22> 출처: <https://www.dpm.org.cn/auditions/masterpieces/detail/253786.html>(검색일:2024.07.09)
- <그림 23> 출처: https://img.redocn.com/sheying/20180604/gujianzhudezhuzi_9456677.jpg
- <그림 24> 출처: 연구자 촬영본(일자 2024. 10. 05)
- <그림 25> 출처: 연구자 촬영본(일자: 2024. 10. 05)
- <그림 26> 출처: Konstantin Kofta(검색일자: 2024. 06. 01)
- <그림 27> 출처: Santiago Calatrava. [http://www.calatrava.com/#/Selected works/Architecture/Malmö?mode=english](http://www.calatrava.com/#/Selected%20works/Architecture/Malm%C3%B6?mode=english))
- <그림 28> 출처: Viktoria Lytra(검색일자: 2024. 06. 01)
- <그림 29> 출처: 바이두(Baidu)(검색일자: 2024. 06. 01)
- <그림 30> 출처: https://c-ssl.duitang.com/uploads/item/202004/03/20200403120524_trsqp.jpg(검색일자: 2024. 07. 20)
- <그림 31> 출처: https://bking.cdn.bcebos.com/pic/10dfa9ec8a1363273ffb36269c8fa0ec08fac795?x-bce-process=image/format,f_auto/watermark,image_d2F0ZXIvYmFpa2UyNzI,g_7,xp_5,yp_5,P_20/resize,m_lfit,limit_1,h_1080
(검색일자: 2024. 07. 20)
- <그림 32> 출처: <https://pvp.qq.com/coming/v2/skins/0116-sqmhywzt.shtml>(검색일자: 2024. 07. 20)
- <그림 33> 출처: https://c-ssl.duitang.com/uploads/blog/202210/30/20221030173520_388f2.png(검색일자: 2024. 07. 20)
- <그림 34> 출처: https://lcmimage.ecology.smoba.qq.com/cover/20210525/45012e3ec1fd65439e9f8e1dd38388ca_1621928042.png?sign=1749794770-ADnAdx

-0-18df4fe366e99de38f0cf66d3832ad5c&imageMogr2/strip/format/webp/quality/80!(검색일자: 2024. 11. 11)

<그림 35> 출처: https://lcmimage.ecology.smoba.qq.com/cover/20210617/5d9fd777a334a1b69efed88dc8aa78a8_1623892935.png?sign=1749794844-TA9qMg-0-1fa0d436de66138ac0081feb84079176&imageMogr2/strip/format/webp/quality/80!(검색일자: 2024. 07. 20)

<그림 36> 출처: <https://lcmimage.ecology.smoba.qq.com/file/2023/6/1/76209244173816.jpg?sign=1747972965-wXgdov-0-c98866a0440c642040a99a8ec891c177&imageMogr2/strip/format/webp/quality/50!>(검색일자: 2024. 07. 20)

<그림 37> 출처: https://lcmimage.ecology.smoba.qq.com/cover/20210525/58166e7a27f54ea14cf6d902c8512dd3_1621924266.png?sign=1747972857-XKE6G4-0-7aafcbe7d391c7e0279a6caa1649f33&imageMogr2/strip/format/webp/quality/80!(검색일자: 2024. 07. 20)

<그림 38> 출처: https://pvp.icreate.qq.com/heroicdetail?herold=211&biz=397&redirect_tag_id=&redirect_com_type=&lastSkinKey=680&lastTabKey=model(검색일 : 2024.07.20)

<그림 39> 출처: https://pvp.icreate.qq.com/heroicdetail?herold=276&biz=397&redirect_tag_id=&redirect_com_type=&lastSkinKey=305&lastTabKey=model(검색일 : 2024.07.20)

<그림 40> 출처: https://pvp.icreate.qq.com/heroicdetail?herold=267&biz=397&redirect_tag_id=&redirect_com_type=&lastSkinKey=347&lastTabKey=model(검색일 : 2024.07.20)

<그림 41> 출처: <https://pvp.qq.com/coming/v2/skins/0929-yjsglb.shtml>(검색일자: 2024. 07. 20)

<그림 42> <https://pvp.icreate.qq.com/heroicdetail?herold=208&biz=397&redire>

- ct_tag_id=&redirect_com_type=&lastSkinKey=1031(검색일:2024.11.11)
- <그림 43> 출처: <https://auction.artron.net/paimai-art5111680026/>(검색일:2024. 11.11.)
- <그림 44> 출처: https://lcmimage.ecology.smoba.qq.com/cover/20200429/851754b27e11d8a7bfe76c3e60c65568_1588154233.jpg?sign=1749180414-3FLBCb-0-f177cd7cca96e5505ddb57543a6d13ae&imageMogr2/strip/format/webp/quality/50!
- <그림 45> 출처:<https://www.vcg.com/creative/1548145408.html>
- <그림 46> 출처: <https://lcmimage.ecology.smoba.qq.com/file/2023/6/8/66485453232179.jpg?sign=1749796851-gy8q5w-0-bad6ab76ec630c6f8061d43648084e49&imageMogr2/strip/format/webp/quality/1!> (검색일자: 2024. 10. 05)
- <그림 47> 출처: <https://www.weibo.com/ttarticle/p/show?id=2309404510005591147004>(검색일자: 2024. 10. 05)
- <그림 48> 출처: https://lcmimage.ecology.smoba.qq.com/cover/20190828/96900a8bc26abc23111fffb18c544529_20190828170816.jpg?sign=1749180563-RND57J-0-3d3dc2637dc5175c6c87dbe97a61d1e1&imageMogr2/strip/format/webp/quality/80!(검색일자: 2024. 10. 05)
- <그림 49> 출처:https://baike.baidu.com/pic/%E5%AE%9D%E7%9B%B8%E8%8A%B1/1659053/1/a8773912b31bb051f819b69ef72ccdb44aed2e734a74?fromModule=lemma_top-image&ct=single#aid=1836854474&pic=d439b6003af33a876de4e2ffc45c10385243b54e(검색일자: 2024. 05. 28)
- <그림 50> 출처: <https://5b0988e595225.cdn.sohucs.com/images/20191211/48d3b00b78a54c55b309a84f8c93e9e6.jpeg>(검색일자: 2024. 06. 02)
- <그림 51> 출처:<ec94d4fd522393870b131d3e09f7c388.jpg> (1003×467)(검색일자: 2024. 06. 02)

- <그림 52> 출처: http://www.hanfudian.com/Storage/gallery/201208/20120814120811_4001.jpg(검색일자: 2024. 06. 02)
- <그림 53> 출처: <https://zhuanlan.zhihu.com/p/124931490>(검색일자: 2024. 06. 02)
- <그림 54> 출처: <https://pvp.qq.com/ingame/all/tobe/skin/0113-taihua.html?ADTAG=pvp.skin.yxgw>(검색일자: 2024. 06. 02)
- <그림 55> 출처: <https://pvp.icreate.qq.com/querydata?search=%E6%AD%A6%E5%88%99%E5%A4%A9&biz=397>(검색일:2024. 06. 02)
- <그림 56> 출처: 왕자영요 홈페이지 <https://pvp.icreate.qq.com/querydata?search=%E9%9C%B8%E7%8E%8B%E5%88%AB%E5%A7%AC&biz=397>(검색일:2024. 06. 02)
- <그림 57> 출처: http://www.fjpcnews.com/2023-02/15/content_1487672.htm(검색일:2024. 06. 02)
- <그림 58> 출처: <https://pvp.icreate.qq.com/querydata?search=%E4%BC%BD%E7%BD%97&biz=397>(검색일:2024. 06. 02)
- <그림 59> 출처: <https://pvp.icreate.qq.com/querydata?search=%E4%BC%BD%E7%BD%97&biz=397>(검색일:2024. 06. 02)
- <그림 60> 출처: <https://pvp.icreate.qq.com/querydata?search=%E4%BC%BD%E7%BD%97&biz=397>(검색일:2024. 06. 02)
- <그림 61> 출처: <https://pvp.icreate.qq.com/querydata?search=%E5%A4%A7%E4%B9%94&biz=397>(검색일:2024. 06. 02)
- <그림 62> 출처: <https://pvp.icreate.qq.com/querydata?search=%E5%A4%A7%E4%B9%94&biz=397>(검색일:2024. 06. 02)
- <그림 63> 출처: <https://pvp.icreate.qq.com/querydata?search=%E5%A4%A7%E4%B9%94&biz=397>(검색일:2024. 06. 02)

<표 자료>

<표 1> 토작 조형 참고,

<https://www.dpm.org.cn/auditions/masterpieces/detail/253752.html>

(검색일짜: 2024. 05. 05)

<표 1> 석작 조형 참고, 사진, 연구자 촬영, 자금성, 2024. 10. 05.

<표 1> 목작 대목작 조형참고, 사진, 연구자 촬영, 자금성, 2024. 10. 05.

<표 1> 목작 소목작 조형참고, 사진, 연구자 촬영, 자금성, 2024. 10. 05.

<표 1> 기와작 조형 참고, 사진, 연구자 촬영, 자금성, 2024. 10. 05.

<표 1> 유칠작 조형 참고,

<https://www.dpm.org.cn/auditions/masterpieces/detail/253769.html>

(검색일짜: 2024. 11. 12)

<표 1> 채화작 조형 참고, 사진, 연구자 촬영, 자금성, 2024. 10. 05.

<표 1> 탑재작 조형 참고,

<https://www.dpm.org.cn/auditions/masterpieces/detail/253754.html>

(검색일짜: 2024. 05. 05)

<표 1> 표호작 조형 참고, 사진, 연구자 촬영, 자금성, 2024. 10. 05.

<표 2> 용문 망주, 사진, 연구자 촬영, 자금성, 2024. 10. 05.

<표 2> 봉문 (凤纹) 망주, <https://www.dpm.org.cn/building/talk/224495.html>,

색일짜: 2024. 07. 12

<표 2> 이십사절기(二十四節氣)망주, 사진, 연구자 촬영, 자금성, 2024. 10. 05.

<표 2> 석류형 망주, <https://www.zsbeike.com/tp/7482004.html>, 색일짜: 2024.

07. 12

<표 2> 연꽃 망주,

<https://www.huitu.com/photo/show/20220607/134030710020.html>, 색일짜:

2024. 07. 12

- <표 2> 서수(瑞兽) 망주, 사진, 연구자 촬영, 자금성, 2024. 10. 05.
- <표 2> 상운(祥云) 망주, 사진, 연구자 촬영, 자금성, 2024. 10. 05.
- <표 3> 두공, <https://www.vcg.com/creative/1286079651.html>, 색일짜: 2024. 07. 12
- <표 3> 비연(위로 올려다본 각도),
<https://www.zcool.com.cn/work/ZMzA2MDczOTI=.html>, 색일짜: 2024. 07. 12
- <표 3> 삼교육완 능화창(三交六椀菱花窗戶),
<https://www.vcg.com/creative/1149021333.html>, 색일짜: 2024. 07. 12
- <표 3> 쌍교사완 능화창(雙交四椀菱花窗戶),
<https://www.vcg.com/creative/1149021333.html>, 색일짜: 2024. 07. 12
- <표 3> 천화, 사진, 연구자 촬영, 자금성, 2024. 10. 05.
- <표 3> 조정, <https://www.vcg.com/creative/1323460625.html>, 색일짜: 2024. 07. 12
- <표 4> 황색 유리기와, 사진, 연구자 촬영, 자금성, 2024. 10. 05.
- <표 4> 녹색 유리기와, [网站红动中国WWW.redcn.com](http://www.redcn.com), 색일짜: 2024. 07. 12
- <표 4> 청색 유리기와, 사진, 연구자 촬영, 자금성, 2024. 10. 05.
- <표 5> 적수, 사진, 연구자 촬영, 자금성, 2024. 10. 05.
- <표 5> 구두, 사진, 연구자 촬영, 자금성, 2024. 10. 05.
- <표 5> 기와못,
<https://www.dpm.org.cn/auditions/masterpieces/detail/253768.html>
색일짜: 2024. 07. 12
- <표 5> 밑기와, <https://www.dpm.org.cn/auditions/masterpieces/detail/253768.html>, 색일짜: 2024. 07. 12
- <표 5> 통기와, 사진, 연구자 촬영, 자금성, 2024. 10. 05.

- <표 5> 투수, <https://www.dpm.org.cn/auditions/masterpieces/detail/253768.html>,
색일짜: 2024. 07. 12
- <표 5> 주수, <https://www.dpm.org.cn/auditions/masterpieces/detail/253768.html>,
색일짜: 2024. 07. 12
- <표 5> 보정, <https://www.dpm.org.cn/auditions/masterpieces/detail/253768.html>,
색일짜: 2024. 07. 12
- <표 6> 금룡 화희채화(金龍和璽彩畫), 사진, 연구자 촬영, 자금성, 2024. 10. 05.
- <표 6> 금봉 화희채화(金鳳和璽彩畫), 사진, 연구자 촬영, 자금성, 2024. 10. 05.
- <표 6> 용초화희채화(龍草和璽彩畫),
<https://img2.gujianchina.cn/201904/25/1144206236603.jpg>, 색일짜: 2024.
07. 13
- <표 14> 금룡 화희채화 사진, 연구자 촬영, 자금성, 2024. 05. 05.
- <표 14> 용봉 화희채화, 网站, 网址, 검색일짜: 2024. 05. 05.
- <표 17> 캐릭터 그림,
<https://pvp.icreate.qq.com/querydata?search=%E6%AD%A6%E5%88%99%E5%A4%A9&biz=397>, 색일짜: 2024. 05. 12
- <표 18> 캐릭터 그림,
<https://pvp.icreate.qq.com/querydata?search=%E4%BC%BD%E7%BD%97&biz=397>,
색일짜: 2024. 05. 12
- <표 18> 캐릭터 그림,
<https://pvp.icreate.qq.com/querydata?search=%E5%A4%A7%E4%B9%94&biz=397>,
색일짜: 2024. 05. 12

ABSTRACT

A Study on Game Character Costume Design Using the Formative Elements of the Forbidden City - Focused on <Honor of Kings> -

Zhang Qi

Department of Clothing

The Graduate School of

Sungshin Women's University

The 21st century is marked by rapid advancements in information and knowledge-based technologies, accompanied by increasingly active global cultural exchanges. Within this digital media environment, the visual representation of traditional culture is undergoing significant transformation. As a medium of memory and identity, traditional culture is being reinterpreted through digital technologies, shifting from static to dynamic expression and from physical reality to virtual representation, thereby forming an innovative visual language. Among various forms of Chinese traditional architecture, the Forbidden City stands out as a UNESCO World Cultural Heritage site with profound cultural symbolism. Its spatial structure, color systems, and decorative motifs provide abundant resources and inspiration for contemporary design.

This study selects the globally influential online game <Honor of Kings> as

its primary subject of analysis. First, the contemporary online game industry has seen a sustained expansion of specialized production and commercialization of character costumes and accessories. Honor of Kings, with its massive global user base and strong dissemination power, exemplifies this trend. Second, the costume designs of female characters in the game actively integrate elements of traditional Chinese culture, particularly offering rich cases for the digital transformation of architectural aesthetics. Accordingly, this research explores the pathways of visual transference and the creative applicability of Forbidden City architectural elements in the costume design of female characters within the game.

The research methodology employs a multi-faceted approach, including literature review, on-site investigation of the Forbidden City, case analysis, and character design development. In the literature review, prior academic findings on traditional architecture, costume, and game costume design were synthesized, and correlations between architecture and clothing were systematically examined using library and online resources. Additionally, the researcher conducted a field study at the Forbidden City, collecting architectural and cultural data, as well as a large volume of images and museum information, to analyze the formal characteristics and cultural symbolism of its architecture. These resources were then utilized to identify methods of visual transformation and strategies for creative expression in game costume design, ultimately aiming to reinterpret traditional culture in a modern context and enhance digital media-based experiential modes.

Furthermore, this study analyzes the “Five Great Works” techniques among the “Eight Great Works” of Forbidden City architecture to extract

key formal features such as repetition, symmetry, hierarchy, color contrast, and visual impact. The study explores how these features can be incorporated into game costume design principles. Specifically, repetition reinforces a sense of order through regular arrangement of decorative elements and is linked to condensed stylization of patterns in costume design. Symmetry enhances balance and aesthetic harmony, emphasizing character identity through materials. Hierarchy enriches visual layering through structural progression and is reflected in designs with rhythm and flow. Color contrast increases visual salience and aligns with color strategy in game costume design. Visual impact facilitates immediate attention and supports the main visual strategy of character costumes.

Based on these insights, the study employs 3D CLO technology to digitally model the architectural elements of the Forbidden City and explores their application in game costume design. Ultimately, 3D printing was utilized to realize the conceptual designs into physical ‘design effect models,’ validating the feasibility and expressiveness of incorporating tangible cultural heritage into digital fashion design. By integrating the visual language of traditional architectural heritage into digital game design, this study proposes a new theoretical and methodological framework for the contemporary reinterpretation and aesthetic transference of traditional culture. Moreover, by extending the applicability of traditional formal elements in online game costume design and the virtual fashion industry, the research makes a practical contribution to the field of cultural convergence design studies.