

# 日美文化元素在韩国游戏角色设计的应用

韩静华, 李妙妍

(北京林业大学, 北京 100083)

**摘要:** **目的** 研究日美文化元素对韩国游戏角色设计的应用。**方法** 结合实例分析日美文化对于韩国游戏角色设计的影响,及韩国游戏角色设计对日美文化元素的应用和拓展。**结论** 韩国设计师通过发挥主动创造性,对日美文化元素进行融会贯通、改良再造,使得韩国游戏角色设计逐步形成其独立的设计语言。

**关键词:** 日美文化元素; 游戏角色设计; 韩国

中图分类号: TB472 文献标识码: A 文章编号: 1001-3563(2017)16-0093-04

## Application of Japanese and American Cultural Elements in Korean Game Character Design

HAN Jing-hua, LI Miao-yan

(Beijing Forestry University, Beijing 10083, China)

**ABSTRACT:** It aims to research the application of Japanese and American cultural elements in Korean game character design. It analyzes the impact of Japanese and American culture in Korean game character design through the examples, also analyzes how they apply and improve those cultural elements. Korean designer forms their design language by combining and improving Japanese and American cultural elements creatively.

**KEY WORDS:** Japanese and American cultural elements; character design game; Korea

近几年具有吸引力和渗透力的游戏产业迅速兴起。闲暇时我们拿出手机或掌上游戏机消磨时光;熟悉的电视剧、小说、电影被改编成游戏,游戏正在成为主流娱乐方式。角色是游戏的重要构成部分,它们承载了玩家对游戏的情感。角色设计的好坏深深影响着玩家的游戏体验,他们对游戏质量的苛刻追求使得设计师不得不创作出更加精美的角色<sup>[1]</sup>。

日本和美国是游戏产业大国,其丰富的经验和高端的技术促使日美设计师设计出高水准的游戏角色。和日本美国相比,韩国的游戏产业虽然起步较晚,却以惊人的速度向国际输出了无数优质的游戏,许多韩国游戏角色更是受到各国玩家的爱戴。为了迎合全球玩家的审美要求,提高设计竞争力走向游戏国际市场,韩国设计师在设计游戏角色时走上融合日美文化

元素这条路是不可避免的<sup>[2]</sup>,这就要求韩国游戏角色设计既要利用好他国文化元素,又要避免文化大同导致设计本身失去传统性和创新性,从而影响游戏整体质量。

### 1 日美文化元素与韩国游戏角色设计

日本和美国的角色设计不谋而合是由其漫画发展而来,从两国的漫画能够提炼出不同个性的文化元素,如美国漫画铿锵的力量感为画面带来张力和写实性,美国崇尚科学的价值观的影响了美国人的审美文化。而与此相反的日式漫画则有充满着唯美意境的审美语言,这源于东方人独特的追求“美之感受”的艺术观。

收稿日期: 2017-04-19

基金项目: 北京高等学校青年英才计划项目(YETP0785)

作者简介: 韩静华(1979—),女,河北人,博士,北京林业大学副教授,主要研究方向为交互设计、新媒体艺术和数字科普。

长久以来,日美文化元素主导全球游戏设计语言,符合日美文化审美形式的游戏角色设计更容易受到各国玩家的喜爱,成为游戏能否成功的重要条件<sup>[3]</sup>。韩国游戏产业在发展初期把目标指向了以日本和美国为主的海外市场,在技术低、资金缺、经验少的情况下必须迎合海外玩家的喜好才能走向成熟的国际市场,因此直接提取日本与美国成功作品的文化元素是最佳方式。以韩国网络游戏"MU Online"(中译:奇迹 MU)为例,游戏的操作系统和美术设计无处不散发着 90 年代美国 RPG 游戏的气息。其角色设计和 1996 年美国暴雪公司推出的 PC 游戏"Diablo"(中译:暗黑破坏神)近似,有大量的借鉴。《奇迹 MU》的角色设计见图 1,对比《暗黑破坏神》的角色设计见图 2,可以看出两者均应用暗黑的色彩和绚丽的光效实现了写实的魔幻风格,均采用西方的人体比例和欧式铠甲,以迎合西方玩家的审美习惯。



图 1 《奇迹 MU》的角色设计  
Fig.1 Character design of "MU Online"



图 2 《暗黑破坏神》的角色设计  
Fig.2 Character design of "Diablo"

相较于美国,毗邻日本使得韩国更容易受到日本传统文化熏陶,更全面地接触日本现代文化审美,更好地创造了满足日本玩家喜好的机会。"Dungeon and Fighter"(中译:地下城勇士,以下简称 DNF)是 2005 年韩国发行的 2D 卷轴式格斗游戏,其角色设计是日式动漫风格,韩国电子游戏"DNF"见图 3,模仿了日本经典街机游戏"The King of Fighter"(中译:拳皇)的角色设计见图 4,运用典型的日漫技,突出了角色性格,使角色获得了玩家的喜爱。



图 3 韩国电子游戏"DNF"  
Fig.3 Korean video game "DNF"



图 4 《拳皇》的角色设计  
Fig.4 Character design of "The King of Fighter"

## 2 韩国游戏角色设计对日美文化元素的融合与应用

韩国角色设计对日美文化的纯粹模仿只能带来短暂的成效,韩国游戏角色设计想要提高创造力树立独特的设计文化,在国际市场上获得一席之地,就要求其设计师整合日美审美文化的异同,吸取两国文化精华,拓展视野,为己所用。

角色的造型设计需要传达出特定信息,如其所处的时代、地点、性格、动作等等,因此掌握不同文化的人体审美语言显得格外重要。日本和美国在人体审美文化上颇为不同。美国的角色设计强调人体比例结构的精准性和科学性,更明确地传达肌肉和骨骼之间的关系。

日本动漫文化为主导的日系角色设计利用了东方式审美语言,其表现形式更注重写意唯美的感觉。日本动漫文化起源于日本漫画,造型的夸张化和内容的简单化是其主要特征。在日本日益发达的商业经济背景下,人们发掘出了日本漫画无限的商机和可能性,其审美语言的应用逐渐延伸到了动画和游戏的视觉表现中,最终发展成为角色美型、画风细腻、表现浪漫的独特又典型的日本动漫文化审美语言。

韩国游戏角色设计在日本动漫审美的文化熏陶

下刻画出了细腻美伦的人物,设计师对人体进行主观处理,尽可能地削弱肌肉结构以减少真实感,对结构的刻画点到为止,塑造了更唯美的形态。游戏角色的人体审美语言能够透露出充分的文化信息,因此,想要表达角色设计的文化深度要求韩国设计师融合贯通日本和美国的审美文化语言,加以创新为指导设计角色<sup>[4]</sup>。例如大型多人在线角色扮演游戏“Soul&Blade”(中译:剑灵)是成功输出海外市场的韩国网络游戏,金亨泰设计的角色见图 5,其丰臀和细腰符合美式文化性感的审美情趣,对腹外斜肌、下腹以及腰间脂肪的刻画仿佛再现了西方古典油画中的女性,其原始的吸引力激发了审美本能。与丰腴的身材形成鲜明对比的是日式动漫的唯美五官,大眼睛和小鼻子为张力感十足的人体点缀了一笔柔美的女性色彩。《剑灵》创造的独特人体审美证明韩国设计师不再仅仅追求日美文化的“形”,而是分析其本,提炼其精,追求创新,意图建立起自主的设计文化。



图 5 金亨泰设计的角色  
Fig.5 Character design by Kim Tae-hyung

此外,在游戏角色设计中服饰也是传达信息的重要手段。设计师可以借助服饰蕴含的文化语言表达信息。例如,通过配备高科技的枪支或超级英雄的紧身衣,赋予角色浓厚的美国风;身着华丽的和服或学生水手服的角色立刻让人读懂此角色来自日本。韩国游戏角色在服饰设计中融合本国文化便能体现独特的文化气息,为角色穿戴韩服,把传统韩国纹路画在武器上都是手段。

色彩在游戏角色设计中也具有重要作用。日本和美国的角色设计不同的色彩风格源自于两国不同的文化。以大型网络游戏或主机游戏为例,美国的角色设计更偏向写实,注重气氛渲染,擅以传统美术技法为手段还原真实色彩。美国游戏大作“The Witcher”(中译:巫师)再现了原版小说描述的中世纪欧洲大陆,运用刻画真实光折射下产生的色彩使角色栩栩如生。以动漫审美语言为主导的日本现代文化更倾向于表现视觉美,依靠纯粹的色彩和强对比的配

色吸引玩家眼球。电子游戏《仙境传说 2》中的角色见图 6,韩国许多 RPG 游戏的角色设计吸收了日本现代文化元素,用色明亮、搭配大胆。对于不断谋求国际市场发展的韩国来说,动漫风格的用色能够更好地迎合游戏的商业性,提高游戏本身的竞争力。但是韩国设计师绝非全盘照搬日式色彩审美语言,比起日本动漫角色表现平铺的色彩关系,韩国角色设计有着更真实立体的视觉效果,设计师融合传统绘画技法改善了日式动漫用色给人带来的幼稚和低廉感。韩国设计师在学习他国文化的同时发挥自主创造性,探索自己的审美文化,金亨泰的见解体现了韩国设计师通过改进现存不足,创造出独立的艺术风格的意图:“如果色彩过于均衡的话,会使得画面显得毫无张力,失去美感。虽然追求色彩的平衡对现实社会有一定的代表意义。但我更希望展示给玩家的艺术风格并不是追求现实的产物,而是略带虚幻的,违背真实社会定理的大胆创作。”



图 6 电子游戏《仙境传说 2》中的角色  
Fig.6 Character design from video game "Ragnarok Online 2"

### 3 韩国游戏角色设计对日美文化元素的拓展

日美文化元素在韩国角色设计的应用绝非是照搬和抄袭,而是对其合理借鉴的基础上进行审美和设计形式的探索,使韩国角色设计形成独特的设计风格和审美文化,以提高韩国游戏在国际市场上的影响力和竞争力<sup>[5]</sup>。通过对角色造型、色彩设计中蕴含的日美文化元素进行融合、改良和再造,是韩国游戏角色设计形成自我风格的重要手段。

从近几年韩国网络游戏的角色设计可以看出其独立风格的逐步形成,体现出设计语言的变化,在似曾相识的日美文化视觉中多多少少可以捕捉到新颖独特的审美形式。例如韩国 MMORPG 游戏“New Lineage II”(中译:天堂 2)的角色设计虽然结合了中西文化元素,却不同于“Final Fantasy”(中译:最终幻想)世界的日系幻想设计风格,也没有“World of Warcraft”(中译:魔兽世界)中熊猫人世界的西方审

美下神秘东方王国的设计语言<sup>[6]</sup>。在主设计师郑骏浩的指导下,《天堂 2》的角色设计展现出新的文化语境,甚至打造出了能够让玩家辨别的设计形式。再以韩国网络游戏"Dragon Nest"(中译:龙之谷)为例,其角色吸收了日本动漫“萌”文化的设计语言,所有人体比例只有 4~4.5 头身。虽然头身短小,《龙之谷》并没有延续日系审美赋予角色滚圆的造型,而运用了更接近真实人体的 S 形或倒三角形的造型从而延展出更鲜活、更深层的角色形象,使设计更独立创新。

韩国游戏角色设计在发展的过程中逐渐呈现出夸张性、唯美性和民族性的特点。美国审美语言下追求造型的科学感和张力感使韩国角色设计合理而夸张,而吸收日本审美文化使韩国角色设计展现出唯美而细腻的画风,最终结合韩国本国的民族文化,提取其精华并融合现代审美语言,以创新的态度创造出了具有民族性特点的角色设计。

韩国应用日美文化建立起其独特角色设计风格的经验,对我国的游戏角色设计发展起到了重要的借鉴作用。指导我们如何在合理借鉴他国文化的审美和设计语言的基础上,融合优秀、渊远、丰富的中华民族文化,改良和创新后创造出适应国际现代潮流的且大众喜闻乐见的角色设计风格。

#### 4 结语

齐白石曾说像我者生,似我者死,日美文化元素对韩国游戏角色设计的作用应该是提供有益的借鉴和艺术的灵感,而非模仿抄袭的对象。无论国内外设计师都要善于利用他国优秀文化元素并对此改良创新,才能构建出符合大众审美语言却不失独特性的设计风格。我国的游戏角色设计可借鉴韩国的经验,对他国文化元素吸收借鉴、提炼优点、创造性地融合传统文化,从而探索出更加鲜活立体的游戏角色设计形式,树立起自身形象,在国际设计界中开辟出自己的道路。

#### 参考文献:

[1] LI Xue-mei, WU Cao. Power Distance Differences Between Japan and America from the Perspective of Video Games[J]. Science & Technology Information,

2010(3): 20—21.

- [2] 彭婷婷. 关于韩国游戏角色服饰美学的研究[J]. 戏剧之家, 2016(4): 33—34.  
PENG Ting-ting. The Study of The Costume Aesthetics of Korean Game Characters[J]. Family of the Drama, 2016(4): 33—34.
- [3] KERR A. The Business of Making Digital Games[J]. London: Sage, 2016(1): 19—20.
- [4] 韩娜, 吴姗. 电子游戏人物角色设计概述[J]. 戏剧之家, 2015(13): 22—24.  
HAN Na, WU Shan. Overview of Character Design in Video games[J]. Family of the Drama, 2015(13): 22—24.
- [5] 科斯·加布里埃尔. 色彩的魔力[M]. 重庆: 重庆大学出版社, 2015.  
JEAN Gabriel. Magic of Color[M]. Chongqing: Chongqing University Press, 2015.
- [6] 曾岳. 游戏角色设计中艺用人体解剖因素的研究[D]. 辽宁: 鲁迅美术学院, 2015.  
ZENG Yue. The Study of the Anatomical Factors of Human Body in the Design of Game Characters[D]. Liaoning: Luxun Academy of Fine Arts, 2015.
- [7] 江晨. 浅析美国、日本动画角色设计的表现形式[J]. 美术大观, 2013(12): 16.  
JIANG Chen. Analysis of the Representation of American and Japanese Animation Character Design[J]. Art Panorama, 2013(12): 16.
- [8] 达布纳·戴维, 斯图尔·桑德拉. 构图、排版、色彩原理与印刷、网络应用[M]. 南宁: 广西美术出版社, 2015.  
DABNA David, STUART Sandra. Graphic Design School[M]. Nanning: Guangxi Fine Arts Publishing House, 2015.
- [9] 马相斌. 浅谈游戏角色设计[J]. 文学教育, 2016(4): 26—27.  
MA Xiang-bin. Game Character Design[J]. Literature Education, 2016(4): 26—27.
- [10] 法布里·格伦. 幻想角色动态造型与解剖[M]. 北京: 中国青年出版社, 2015.  
FABBRI Glenn. Dynamic Modeling and Anatomy of Fantasy Character[M]. Beijing: China Youth Press, 2015.
- [11] 翟德尔·斯蒂方妮, 翟德尔·彼特. 外景人像摄影布光技法[M]. 北京: 清华大学出版社, 2015.  
ZETTTL Stephan, ZETTTL Pete. The Location of Portrait Photography Lighting Techniques[M]. Beijing: Tsinghua University Press, 2015.