

A Study on the Emotional Design of the Instinctive Level of Mobile Game Character - Centered on the Characters of the Mobile RPG The World -

모바일 게임 캐릭터 본능적 차원의 감성디자인에 관한 연구- 모바일 RPG게임 천하의 캐릭터를 중심으로 -

Shao Jun Wang¹

왕소군¹

¹ Doctoral Course, Communication Design, Dankook University, Korea, wsj940923@gmail.com

Abstract: With the development of mobile games, mobile role-playing game (RPG) games are loved by users for their unique character design. This study summarizes the game character design elements through previous studies and attempts to analyze the game characters of the mobile RPG game <The World> by combining the elements of Donald Norman's emotional design instinctive aspects. In addition, it is intended to analyze what design elements character design expresses the user's emotions and increases immersion. First, in the case of body proportion, characters with 6-head and 8-head bodies meet the user's emotional needs the most. In the case of the second texture, the soft texture can best show the emotional characteristics of the character. In the case of the third color, black and white can best implement the user's emotional needs. Through this, the body ratio, texture, and color of the character design elements are emotional media, and the results of assigning emotional demands to users were derived.

Keywords: Sensibility, Mobile Game, Character Image, RPG

요약: 모바일 게임의 발전에 따라 모바일 RPG(Role-playing game) 게임은 독특한 캐릭터 디자인으로 사용자들의 사랑을 받고 있다. 본 연구는 선행 연구를 통해 게임 캐릭터 디자인 요소를 요약하고 도널드 노먼(Donald Norman)의 감성 디자인 본능적 측면의 요소를 결합하여 모바일 RPG 게임 <천하>의 게임 캐릭터를 분석하고자 한다. 또 캐릭터 디자인이 어떤 디자인 요소를 통해 사용자의 감성을 표현하고 몰입도를 높이는 것인지를 분석하고자 한다. 첫째 신체 비율의 경우는 6등신과 8등신의 캐릭터가 사용자의 정서적 수요에 가장 부합한다. 둘째 질감의 경우는 부드러운 질감이 캐릭터의 정서적 특징을 가장 잘 보여줄 수 있다. 셋째 색상의 경우는 블랙과 화이트가 사용자의 정서적 수요를 가장 잘 구현할 수 있다. 이를 통해 캐릭터 디자인 요소의 신체 비율과 질감, 색상이 감성적 매개체로서 사용자에게 감성적 요구를 부여하는 결과를 도출하였다.

핵심어: 감성, 모바일 게임, 캐릭터 이미지, 롤플레이팅

Received: October 07, 2022; 1st Review Result: November 21, 2022; 2nd Review Result: December 19, 2022
Accepted: January 31, 2023

1. 서론

1.1 연구의 배경과 목적

정보통신기술의 발전에 따라 인터넷이 생기기 시작하고 이는 컴퓨터 게임의 발전을 촉진했고 따라서 게임은 영화와 같은 엔터테인먼트 산업이 되었다. 인터넷 시대의 게임은 발전 속도가 빠르고 소프트웨어 기술과 게임 디자인이 서로 협력하며 예술 디자인과 소프트웨어 연구 개발이 결합함으로써 예술 디자인과 서로 통하면서 고유한 특성을 가진 독특한 디자인 분야가 되었다. 특히 최근에는 전송 기술과 스마트폰 등 하드웨어의 발달로 모바일 인터넷의 큰 변혁이 일어나면서 모바일 인터넷은 사람들의 삶에 변화를 뒤오고 모바일 게임도 현실화함에 따라 “모바일 게임”이라는 명칭을 붙이게 되었다.

현재 중국 모바일 게임의 유형은 매우 다양하며 그 중 RPG 모바일 게임이 사용자들에게 널리 환영을 받고 있다. 태평양 증권연구원이 발표한 <게임 산업 심층 보고서>에 따르면 각종 모바일 게임 수입 규모로 볼 때 롤플레이 게임은 절대적인 선두 위치에 있으며 19.48%를 차지했다. RPG 게임은 몰입형 캐릭터 체험과 스토리텔링으로 중국 시장에서 가장 인기가 있는 게임으로 유지되고 있다. 그중 모바일 RPG 게임 중에서는 천하 모바일 게임이 가장 인기가 높다[1].

모바일 RPG 게임이 인기 있는 시대에 사용자들은 게임을 할 때 게임의 화면과 캐릭터 설정에 대한 요구가 높아졌다. 그중 게임 캐릭터 디자인은 게임 원화 디자인 단계에서 매우 중요한 부분이 되었다. 이에 따라 캐릭터 디자인에서 캐릭터의 특성으로 인한 감성적 체험도 점차 흥미로운 과제가 되었다. 많은 게임에서는 처음부터 완전한 캐릭터를 디자인하지 않고 오히려 사용자들이 스스로 자신의 인격을 설정할 수 있도록 백지와 같은 아무 설정이 없는 캐릭터를 제공해준다. 이런 방식은 완전히 구체화한 캐릭터로 사용자들의 수용을 강요하기보다는 게임에 대한 몰입도를 크게 높일 수 있기 때문이다.

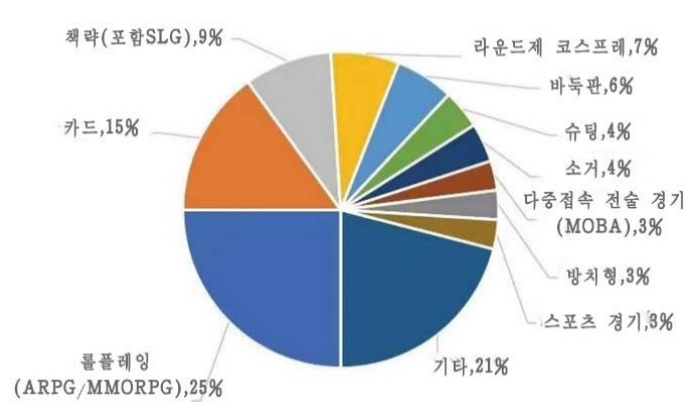
게임 자체의 매력은 사용자들에게 감성적인 체험을 줄 수 있는 것에 있다. 감성적인 느낌에 있어서 “좋은” 느낌은 지속적인 상태로 제공해 줄 수 있는 것이 아니라 동적 상태의 변화에 의해 유발되는 것이다. 게임의 캐릭터는 바로 이러한 매개체 역할을 하고 있다. 게임 캐릭터는 게임 디자이너와 사용자 사이에서 소통의 가교로서 게임 디자인의 핵심이자 가상 세계에서 사용자 자신의 정체성을 대표하는 화신이기도 하다. 이에 따라 모바일 RPG 게임 캐릭터가 사용자를 어떻게 서로 잡을지는 게임 디자이너의 최우선 고려사항이 될 것으로 보인다. 본 연구는 모바일 게임 캐릭터의 디자인 요소를 통해 감성 디자인의 본능적인 차원 요소를 결합함으로써 게임 캐릭터가 어떤 디자인 요소를 통해 사용자의 감성을 표현할 수 있는지를 탐색하고 게임 캐릭터의 개발에 경험을 제공하며 향후 게임 캐릭터의 이미지를 사용자의 정서적 수요에 더욱 맞출 수 있게 하는 것에 있다.

1.2 연구의 배경과 목적

감마 데이터가 발표한 보고서에 따르면 2021년 중국 모바일 게임 매출 상위 100개 게임 콘텐츠 장르 수의 비율 상황은 [그림 1]과 같이 알 수 있다. 본 논문은 추세에 따라 게임 산업에서 가장 높은 비율을 차지하는 RPG 게임을 연구 대상으로 선정하였다. RPG

게임이 인기를 끄는 이유는 몇 가지가 있다. 첫째 사용자들이 게임에서 유창한 게임 스토리를 구현하고 있어서 직접 체험할 수 느낌을 제공해 준다. 둘째 게임 캐릭터가 사용자의 감성에 영향을 줄 수 있어서 자신이 디자인한 캐릭터를 넣어 몰입감을 높이고 게임을 더욱 깊이 경험하게 될 수 있다. 게임 캐릭터 이미지는 캐릭터의 핵심이자 디자인의 중요한 부분이며 사용자의 개성과 특징을 반영하는 중요한 요소이다. 캐릭터의 감성적 디자인은 사용자가 자신의 감성을 잘 표현하고 게임 캐릭터의 특성을 강조할 수 있다.

감마데이터에 따르면 2021년 중국 모바일 게임 수익 상위 100개 게임 장르의 비율은 [그림 1]과 같다[2]. 본 논문은 현재 게임 산업에서 가장 인기가 높은 모바일 게임을 연구 대상으로 한다. RPG게임이 인기있는 이유는 다음과 같다. 우선게임 속에서 생동적인 게임 전개를 보여주며 이를 플레이어가 직접 체험할 수 있기 때문이다. 둘째 게임 캐릭터가 플레이어의 감성에 영향을 줄 수 있기 때문에 게이머들은 자신이 디자인한 캐릭터를 플레이하고 게임에 몰입하여 게임을 더 깊이 경험하게 된다. 게임 캐릭터 이미지는 캐릭터의 핵심이며 디자인의 중요한 부분이다. 특히 게이머의 성격과 특징을 나타내는 중요한 요소이다. 캐릭터의 감성적 디자인은 게이머가 자신의 감성을 더 잘 표현하게 하고 게임 캐릭터의 특징을 더욱 돋보이게 하는 요소이다.



[그림 1] 2021년 중국 모바일 게임 매출 상위 100개 게임 장르 수 점유비

[Fig. 1] Share of the Top 100 Game Genres in Chinese Mobile Game Sales in 2021

모바일 게임의 캐릭터는 인간 캐릭터, 동물 캐릭터, 괴물 캐릭터, 로봇 캐릭터 등이 포함된다. 그래서 사용자는 남의 심정을 자신과 공감하게 하는 능력을 갖춰야 하고 자신의 감성과 수요를 잘 표현해야 한다. 하지만 RPG 게임은 주로 인간의 게임 이미지로 구현되어 있다. 이에 따라 본 논문은 연구 대상을 인간 캐릭터로 한정하였다.

연구에서는 모바일 RPG 게임 캐릭터 이미지의 감성적인 디자인을 연구하고 분석하도록 한다. 관련 자료와 게임 사례에 대한 분석을 통해 도널드 노먼(Donald Arthur Norman)의 감성 디자인을 바탕으로 본능적인 관점에서 캐릭터의 감성적 특징을 분석하고 어떤 디자인 요소와 연계되어 구현되는지를 관찰하도록 한다. 감성 디자인의 본능적 측면을 통해 감각적 자극과 시각적 자극에서 게임 캐릭터에 감성을 부여할 필요성을 분석하고자 한다.

2. 이론적 고찰

2.1 RPG모바일 게임

게임은 디자인 감성, 상호작용을 통해 디자이너의 의도를 전달하는 복잡한 가상 시스템이다. 사용자 관점에서 볼 때 게임은 기쁨과 같은 의미 있는 선택과 감성적인 체험에 기초한 행위이다. 컴퓨터와 인터넷의 발전으로 더 많은 게임이 출시되었고 게임의 종류 또한 다 약해졌다. 이에 힘입어 모바일 게임은 요새 사람들의 삶과 오락 활동의 중요한 부분으로 자리 잡아가고 있다.

롤플레이팅 모바일 게임은 사용자가 하나 이상의 게임 캐릭터를 연기하거나 제어하는 것으로 하나의 상상의 세계에서 스토리 전개를 통해 게임을 진행하는 것을 말한다. 사용자는 모험 수수께끼 풀이, 전투, 육성, 수집 등 다양한 플레이를 경험하게 되는데 이 과정에서 게임 캐릭터도 성장하여 관련 기술이 향상된다[3]. RPG 게임은 잘 짜인 스토리와 뛰어난 캐릭터를 통해 실감 나는 비주얼을 시뮬레이션 하며 실감 나는 게임 세계 화면을 통해 게이머들이 몰입할 수 있도록 한다.

RPG 모바일 게임은 주로 캐릭터와 게임 스토리를 강조하는 롤플레이팅 게임을 한다. RPG 게임은 재미있는 이미지 설정을 통해 사용자들을 사로잡아야 하는데 RPG 게임의 성공 요인으로서는 이미지가 뚜렷한 게임 캐릭터를 설정하는 것이 중요하다. 따라서 RPG 게임에서 캐릭터는 곧 플레이어의 분신이며 게이머들은 독특한 이미지를 통해 가상 세계에서 자신을 대변한다. 플레이어는 가상 세계에서 색다른 이미지를 가지고 현실 세계의 감성을 게임 캐릭터에 부여하고 가상 세계에서 자신의 환상과 소원을 이루길 원한다. 이러한 캐릭터는 게이머들을 매료시킬 수 있고 RPG 게임 콘텐츠도 풍부하게 만들 수 있다[4].

2.2 모바일 게임 캐릭터

캐릭터란 일반적으로는 ‘자기만의 독특한 성격과 특징을 통해 생명력을 갖는 형상을 이미지로 표현한 것’으로 ‘개성이 강한 시각적 상징물’이라고 정의할 수 있다[5].

게임 캐릭터는 가상공간에서 이용자의 그림이나 아이콘 대신 게임에서 가장 중요한 부분을 차지하는 것을 말한다[6]. 예전에는 캐릭터의 크기가 작고 화질도 좋지 않아 그 형태를 정확히 파악하기 어려웠지만 최근에는 정밀 그래픽 기술의 발달로 다양한 각도의 생동감 있는 캐릭터를 고화질 화면으로 볼 수 있게 됐다.

오현주(2004)는 게임 캐릭터를 온라인 게임에서 이용자의 감성과 행동을 대변하고 게이머의 의지에 따라 게임을 진행하는 2차원 또는 3차원 그래픽 이미지로 정의하였다[7].

모바일 게임 캐릭터란 모바일 게임 구성의 중심으로 게임을 진행하는 게임 속 등장인물을 말한다. 모바일 게임 자체가 캐릭터를 중심으로 하며 게임 캐릭터는 게임 속에서 게이머에게 새로운 역할과 경험을 제공해 주어야 하므로 캐릭터 디자인이 매우 중요하다고 볼 수 있다[8].

시대별 모바일 게임 캐릭터는 다음과 [표 1] 같다.

[표 1] 게임 캐릭터 이미지

[Table 1] Game Character Images

시간	이름	캐릭터
2000년 이전	페르시아의 왕자	
2010-2013년	Word Craft, Plants vs. Zombies	
2014-2021년	원신, 음양사(阴阳师), 선검기협전(仙剑奇侠传), 왕의 영광(王者荣耀)	

2.3 감성의 내포

감성은 인간 특유의 심리적 현상이다. 그것은 사람들이 어떤 사물에 대하여 형성하는 긍정 또는 부정적인 정서적 입장이다. 이는 객관적 사물과 주관적 의식 사이의 관계도 반영하고 객관적 사물에 대한 인간의 태도도 반영한다. 심리학적으로 정의하면 감성은 개인이 일정한 사상 관념과 도덕적 준칙에 따라 자신과 타인의 행동을 평가하는 일종의 정서적 체험이다. 감성이란 외부 사물과 외부 자극에 대한 객관적인 심리적 반응이며 외부 사물 자극은 감성 발생의 기본 조건이다. 디자인적 관점에서 정의하면 감성이란 사람과 디자인에서 일어나는 모든 감성적 상호작용을 말한다. 상호작용 디자인을 예로 들면, 온라인 게임에서의 감성 체험은 게이머가 게임을 하는 과정에서 발생하는 게이머와 컴퓨터 게이머와 게이머 게이머와 게임의 3자 간의 종합적인 감성 상호작용을 말한다.

2.4 본능적 차원

도널드 노먼은 저서 감성적 디자인에서 인간의 뇌 활동 부분은 세 가지 차원으로 나뉜다고 보았다. 그는 선천적인 부분을 본능적 차원 신체를 통제하고 일상적인 행동의 작동 부분을 담당하는 부분을 행동적 차원 그리고 뇌의 사고 부분을 반성적 차원이라고 불렀으며 각 층이 인간의 전체 기능에서 다르게 작용한다고 주장했다[9].

본능적 차원은 세 차원 중 가장 빠르다. 이것은 본능에 의해 사물의 좋고 나쁨을 신속하게 판단할 수 있다. 본능적 차원의 반응은 의식과 사고에 앞서 뇌가 직접 외부 환경을 통해 형성되는 첫인상이다. 행동적 차원은 물체의 가용성과 기능성을 느끼는 단계이다. 반성적 차원은 의식, 사상, 감성의 인지 수준이다.

본능적 차원은 제품의 최초 효과와 관련하여 제품의 외형, 색채 및 촉감 등을 파악하는 것을 포함한다. 디자인은 매 차원에서 요구하는 것이 다르다. 본능적 차원은 사람의 잠재의식이며 가장 빠르고 원초적인 감성을 반영한다. 본능적 디자인은 제품의 첫 느낌을 강조하며 제품의 색채, 이미지, 촉감 등 시각적인 측면에 중점을 둔다.

본능적 차원 감성은 타고난 가장 직관적인 감각과 가장 본능적인 판단이며, 시각에 직결되어 심리적 감성 상의 자연스러운 경향을 얻어 잠재의식에서 작용한다. 도널드 노먼은 감성적 디자인에서 감각기관이 외부 자극에 민감하지 않으면 체험은 말할 것도 없다고 했다. 이것으로 볼 때, 게이머의 감각기관과 시각 자극은, 게임이 게이머의 감성을 자극하는 기본적인 요소이다.

2.5 본능적 차원 캐릭터 디자인요소

게임 캐릭터는 디자인 요소 분석과 기능 요소 분석 두 가지로 나눌 수 있습니다. 디자인 요소는 게임의 즐거리와 플레이에 영향을 주지는 않지만 사용자의 취향과 성격을 반영하여 게임에 대한 몰입감을 높이며 사용자가 게임에 대해 다양한 감성을 느끼게 만든다[10]. 먼저 모바일 게임 캐릭터 디자인에 대한 선행 연구를 아래[표 2]와 같다.

[표 2] 모바일 게임 캐릭터 디자인 선행연구

[Table 2] A Preliminary Study on the Character Design of Mobile Games

이름	요소
최태준, 유석호, 이흥우. (2006). 모바일게임에 나타난 캐릭터의 디자인요소에 관한 연구.	이미지(캐릭터 신체 비율, 소재) 캐릭터 복장
곽소정, 권지은. (2015). 모바일 소셜 네트워크 게임(SNG)의 캐릭터 디자인 분석.	이미지(캐릭터 신체 비율), 캐릭터 색채, 캐릭터 복장(질감)
상형리, 유석호. (2021). RPG게임 캐릭터에서 개성 표현 요소에 관한 연구.	캐릭터 체형, 캐릭터 색채, 캐릭터 복장과 무기

따라서 본 연구는 선행연구에서 언급된 캐릭터 디자인 요소 연구를 바탕으로 본 연구의 요소 분석을 기준으로 게임 캐릭터 분석에 활용하였다.

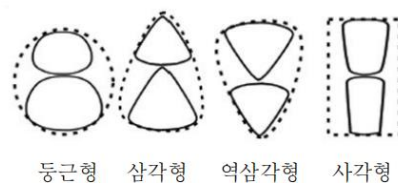
[표 3] 모바일 게임 캐릭터의 분석

[Table 3] Analysis of Mobile Game Characters

부류	설명	
이미지	직업	캐릭터의 직업에 따른 분류
	무기	캐릭터가 사용하는 무기에 따른 분류
	신체 비율	캐릭터의 체형 형태에 따른 분류
복장	질감	캐릭터의 복장 촉감과 재료에 따른 분류
색채		캐릭터의 복장, 피부, 모발 등의 색깔, 캐릭터의 배색 방안, 사용한 색채의 의미

2.5.1 신체 비율

형태는 물체의 전체적인 시각적 구성을 의미하며 캐릭터에 있어서 전체적인 윤곽을 의미한다. 캐릭터의 신체 비율은 몸을 중심으로 [그림 2]에서처럼 원형, 삼각형, 역삼각형, 사각형 4가지 기본 형태로 요약할 수 있다[11].



[그림 2] 캐릭터의 체형

[Fig. 2] The Body Shape of a Character

캐릭터 디자인 과정에서 게임 캐릭터를 보여주기 위해 다른 신체 비율이 사용된다. 몸집이 작을수록 사랑스러운 느낌을 주며, 반대로 몸집이 클수록 성숙한 느낌을 준다. 1등신은 캐릭터 상품이나 코믹 만화에 활용되며 표정이나 몸매, 의상 등을 상세하게 표현한다. 2등신, 3등신은 단순화와 유아와, 캐릭터 산업에서 주로 활용되는 비율이다. 4등신은 만화 속 귀여움과 어느 정도의 움직임 표현할 수 있다. 5등신은 캐릭터의 귀여운 느낌을 강조하면서 인체의 매력을 드러낼 수 있다. 6등신은 일반 체형보다 약간 작아 청소년 체형에 주로 사용된다. 7등신 표준 체형으로 가장 많이 사용된다. 8등신은 몸과 동작을 더욱 중시한다. 9등신은 과장된 체형으로 주로 남성 캐릭터에 활용된다[12].

2.5.2 질감

물체를 감지할 때 색 다음으로 감지하는 방식이 물체가 주는 질감이다. 질감은 물체의 차가움, 부드러움, 뜨거움, 거칠함, 딱딱함 등과 같이 재질에서 전해지는 촉각적인 반응을 형용하는 고유의 독특한 느낌을 말한다[13]. 질감은 시각과 촉각을 통해서만 감각 과정을 활성화하는 효과가 있는 것으로 보아 조형 요소에서 질감이 중요하게 취급된다[표 4] [14].

[표 4] 질감과 감성의 연상

[Table 4] The Association of Textures and Emotions

질감	재질	감성 연상
차가움	금속	현실, 차가움
뜨거움	모피	열정적
부드러움	견직물, 면직물	부드러움, 따뜻함, 친화력, 고급스러움, 아담함, 낭만, 착함
딱딱함	가죽, 돌, 나무	단단함, 강인함, 중후함, 고풍스러움, 장중함
거칠함	삼베	질박함

2.5.3 색채

게임에서 캐릭터의 색은 캐릭터의 특징과 성격을 상징적으로 표현하거나 기질을 표현하는 중요한 시각적 표현 방법이다. 주로 얼굴을 포함한 피부색, 머리색, 옷 등의 색 특성에서 나타난다.

[표 3]은 윤희림의 배색을 기준으로 각색 상응의 상징과 연상을 캐릭터와 연관 지어 분류한 것이다[15]. 게임 캐릭터의 색상을 디자인할 때는 캐릭터의 특징을 연상시키는 색상을 사용하여 게임 캐릭터를 디자인한다. 사용자는 게임 캐릭터의 색상으로부터 캐릭터의 기본 상태를 이해하고 게임 캐릭터의 감성적 특성을 이해할 수 있다.

[표 5] 색의 연상과 색의 상징

[Table 5] Color Associations and Color Symbols

색 명	색의 연상	색의 상징
빨간색	정열, 권력, 혁명, 위험, 흥분, 섹시함	열정, 적극성, 위험, 광기, 사회주의, 공포, 죽음, 악마, 활기, 야망
노란색	희망, 행복, 낙관, 질투, 주의, 시끄러운, 인색함	명랑, 생동감, 즐거움, 부, 돈, 권위, 풍요로움, 주의, 황금

연두색	어린, 시작, 젊음, 신선, 봄, 희망	신선함, 자연, 새싹, 위안, 어린이, 자연, 피로회복, 평화
초록색	평화, 자연, 건강, 생명력, 생산, 긍정적, 안정감	평화, 안전, 휴식, 구급, 안전, 구호, 차분함
청록색	심원, 냉정, 안정, 청량, 평화	이지, 심미, 깊은 삼림, 피곤, 상담실, 수술실, 긴장
파란색	차가움, 상쾌함, 성공, 우울함, 이상, 깨끗함	상쾌함, 진정, 냉정, 차가움, 신선함, 파란 꿈, 신비로움, 파란 잎새, 물
남색	신용, 신뢰, 믿음, 성실	심원, 추위, 깊은 계곡
보라색	귀족적, 우아한, 신비스러운, 마법, 예술적, 정신 이상적인	우아함, 화려함, 풍부함, 고독, 추함, 고상함, 외로움, 슬픔, 예술감, 장엄함, 위엄, 여성적
흰색	평화, 청결, 소박, 순결, 정직, 차가움, 공허함	승고, 순결, 청결, 위생, 정직, 고독, 공허함, 깨끗함, 단순함, 순수함, 선함
회색	탁한, 평온함, 도시적, 부드러운, 이성적인, 지성적, 불안한	지성, 고급스러움, 침울, 성숙, 진지함, 퇴색, 독립성
검은색	엄숙함, 어두움, 불안한, 공포, 죽음, 악, 절망, 침묵, 모던한	무거움, 두려움, 암흑, 공포, 죽음, 성직자, 수녀, 간부

3. 캐릭터 본능적 차원 분석

3.1 분석 내용


사용자에게 직관적인 느낌은 게임에 대한 첫 번째 감성이다. 게임 캐릭터가 사용자들의 흥미를 끌지 못하면 이 게임을 플레이할 마음이 생기지 못할 것이다.

게임 캐릭터의 감성적 가치는 주로 사용자에게 있다. 감성적 가치란 사용자가 게임을 하는 과정에서 캐릭터로부터 쾌감과 긍정적인 감성을 얻음으로써 캐릭터가 감성적으로 가치를 창출한다고 느낄 수 있도록 하는 것이다. 게임 캐릭터 디자인의 감성적 가치는 사용자가 감성적 관점에서 게임 캐릭터 디자인에 대한 높은 인증과 수용이며 사용자가 감성적으로 만족을 느끼는 것이기도 하다.

본문은 모바일 게임에서 캐릭터 디자인 요소를 모바일 게임 <천하>의 캐릭터를 대상으로 캐릭터 디자인 요소를 본능적으로 분석하고자 한다.

[표 6] 천기 캐릭터 분석

[Table 6] Tian Ji Role Analysis


	이미지	직업	전사 (근접전 탱크)
		무기	칼, 방패
		신체 비율	8등신
	복장	질감	갑옷, 바지, 부츠 등의 의상은 가죽, 메탈 등의 소재로 구성되어 갑옷의 딱딱하고 차가운 질감을 느낄 수 있음
색채		금속성인 헬멧과 술더, 레드 컬러의 가죽 상의와 블랙 컬러의 가죽 팬츠와 신발, 구릿빛 피부	

천기(天機)는 게임<천하>에서 남성 근거리 방어 형 게임 캐릭터로서 신체 비율이 8등신이다. 갑옷을 입고 투구와 강철제 무릎을 착용하여 차가운 금속 질감을 표현하는 것이다. 색상은 메탈릭 컬러를 위주로 하고 비슷한 컬러로 매치하며 강렬하고 진지하며

폭력적이고 분노하는 캐릭터의 성격을 표현하기 위해 어두운 컬러의 비율이 높았다.

[표 7] 혁검 캐릭터 분석


[Table 7] Yi Jian Role Analysis

	이미지	직업	검객(근접전 메이지)
		무기	검
		신체 비율	8 등신
	복장	질감	두루마기, 저고리, 바지, 부츠, 의류는 면으로 구성 소량의 비단, 가죽, 메탈 등의 소재로 구성되어 부드러운 질감을 느낄 수 있다.
색채		흰색 두루마기와 부츠, 남색 옷과 검은색 바지, 베이지색 피부	

혁검(奕劍)은 게임<천하>에서 남성 근거리 원일 형 게임 캐릭터로서 신체 비율이 8등신이다. 복장은 면 소재의 옷을 위주로 해서 부드러운 질감을 표현한다. 색상은 캐릭터의 냉정함과 외로움, 쓸쓸함의 감성을 표현하기 위해 화이트, 파랑, 블랙을 위주로 된 흰 피부색으로 매치하였다.

[표 8] 영우 캐릭터 분석


[Table 8] Ling Yu Role Analysis

	이미지	직업	사수(원거리 딜러)
		무기	활, 화살
		신체 비율	6 등신
	복장	질감	의상은 비단과 가죽 소재로 구성되어 부드러운 질감을 느낄 수 있다.
색채		보라색 검은색 원피스와 롱부츠, 보라색 망토와 헤어밴드, 분홍색 피부, 하얀색 머리	

영우(翎羽)는 게임<천하>에서 여성 원거리 원일 형 게임 캐릭터로서 신체 비율이 6등신이다. 복장은 비단과 가죽을 위주로 하고 부드럽고 단단한 질감을 표현한다. 색상은 블랙과 보라색을 위주로 하고 색깔 대조하는 매치 방식을 택하였다. 보라색은 블랙의 옷과 피부색, 머리카락 등과 강한 색상 대조를 이뤄 캐릭터의 신비로움과 욕망, 강렬한 감성 등을 표현하였다.

[표 9] 빙심 캐릭터 분석


[Table 9] Bing Xin Role Analysis

	이미지	직업	의사(힐러, 서포터)
		무기	부채
		신체 비율	6 등신
	복장	질감	원피스, 단화 의상은 비단과 면 소재로 구성되어 부드러운 질감을 느낄 수 있다.
색채		백록색 원피스와 발목부츠, 녹색 솔과 부채, 검은색 머리, 밟그레한 피부	

빙심(冰心)은 게임<천하>에서 여성 치료 보조형 게임 캐릭터로서 신체 비율이 6등신이다. 복장은 비단과 면 소재를 위주로 하고 부드러운 질감을 표현하였다. 색상은 화이트와 초록색을 위주로 사용해 흰 피부색으로 매치해 캐릭터의 고요함과 신입생의 외로움 사악한 감성을 표현하였다.

[표 10] 운록 캐릭터 분석


[Table 10] Yun Lu Role Analysis

	이미지	직업	법사(원거리 메이지)
		무기	마법 지팡이
		신체 비율	9등신
	복장	질감	롱스커트, 하이힐, 비단 소재 의상으로 캐릭터 의상의 화려함을 살림 부드러운 질감을 느낄 수 있음
	색채		노란색과 흰색의 스커트, 노란색 하이힐, 희고 깨끗한 피부색, 검은색 머리카락

운록(雲麓)은 게임<천하>에서 여성 원거리 원 거래 형 게임 캐릭터로서 신체 비율이 9등신이다. 복장은 비단을 위주로 하고 부드러운 질감을 표현한다. 색상은 주로 화이트와 노란색을 사용하고 따뜻한 톤을 위주로 해서 신성하고 슬프며 불안정한 감성을 나타냈다.

[표 11] 망량 캐릭터 분석


[Table 11] Wang Liang Role Analysis

	이미지	직업	어쌔신(근접전 암살)
		무기	비수
		신체 비율	8등신
	복장	질감	딱 달라붙는 옷과 장화, 의상은 가죽과 메탈 소재로 구성되어 몸에 밀착되어 캐릭터 몸매를 돋보이게 함 딱딱한 질감을 느낄 수 있음
	색채		신이 검은색과 흰색이 주를 이루며 소량의 레드 컬러로 포인트

망양(魍魎)은 게임<천하>에서 여성 근거리 폭발형 게임 캐릭터로서 신체 비율이 8등신이다. 복장은 가죽 위주로 하고 부드럽고 단단한 질감을 표현하였다. 색상은 화이트와 블랙을 중심으로 하고 대조되는 매치 방식을 택해서 차분한 감성을 표현하였다.

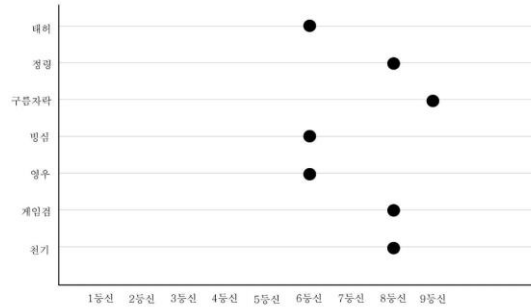
[표 12] 태허 캐릭터 분석

[Table 12] Tai Xu Role Analysis

	이미지	직업	술사(원거리 군중제어)
		무기	검
		신체 비율	6등신
	복장	질감	도사가 입는 도포, 바지, 부츠 등의 복장은 면 소재로 구성되어 부드러운 질감을 느낄 수 있음
	색채		흰색 옷과 신발, 검은색 바지는 음양을 상징

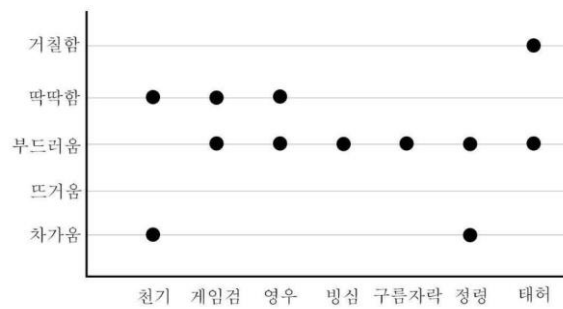
태허(太虛)는 게임<천하>에서 남성 원거리 원 거래 형 게임 캐릭터로서 신체 비율이 6등신이다. 복장은 면 소재 옷을 위주로 하고 부드러운 질감을 표현하였다. 색상은 화이트와 블랙을 중심으로 사용하고 대조적인 매치 방식으로 신성하고 권위에 집착하는 감성을 표현하였다.

3.2 분석 결과



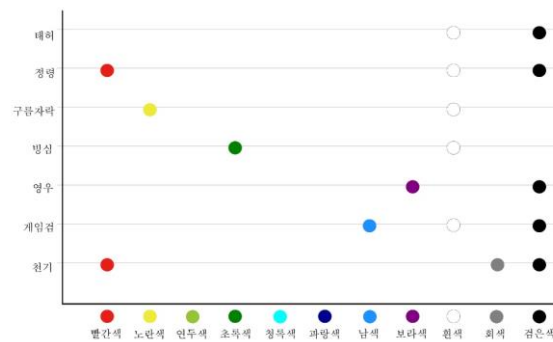
[그림 3] 신체 비율 분석 결과

[Fig. 3] Body Proportion Analysis



[그림 4] 질감 분석 결과

[Fig. 4] Texture Analysis Results



[그림 5] 캐릭터 색채 분석 결과

[Fig. 5] Color Analysis Result

분석 결과는 다음과 같다. 첫째 신체 비율의 관점에서 보면 인간 캐릭터는 6등신과 8등신의 신체 비율이 가장 많이 사용되며 게임 캐릭터의 형태와 인체의 비율이 거의 일치함을 알 수 있다. 따라서 본 연구는 캐릭터를 시각적으로 잘 인식할 수 있도록 실제 신체 비율의 크기가 게이머들의 시각적 충격과 호기심을 유발한다고 추측한다.

둘째 질감 요소의 관계에서 부드러운 질감이 가장 높은 비율을 차지한다. 캐릭터의 복장은 주로 견직물과 면직물 등 부드러운 소재로 구성되고 시각적으로 부드러운 질감을 통해 선량과 부드러움, 친화력, 고급스러움, 로맨틱함 등 정서적인 특징을 표현하였다. 따라서 본 연구는 이를 통해 사용자의 시각적인 감성을 만족시키면서도 캐릭터의 개성적인 특징을 구현할 수 있을 것으로 추측한다. 향후 논문 연구 내용 중 설문조사를 통해 연구를 계속한다.

셋째 색채 요소 관계에서 블랙과 화이트의 사용 비율이 가장 높다. 캐릭터의 감성 요소를 살펴보자면 화이트와 블랙은 사용자 캐릭터의 정서적인 색깔을 표현하는 색상이다. 화이트는 선량과 순결, 정직 등 정서적 특성이 있으며 블랙은 죽음과 공포, 어둠 등 정서적 특징을 의미한다.

4. 결론

모바일 게임은 영화 다음으로 발전 가능성이 높은 독립 예술 분야이다. 그 상호성, 개방성, 복잡성은 대중에게 반복적으로 즐길 수 있는 예술 경험을 제공하는 동시에 디자이너들에게도 전에 없던 난제와 도전을 가져다 주었다. 캐릭터 디자인은 게임과 같은 가상 예술에서 매우 중요한 부분이며 플레이어의 가상 세계에서 아바타와 대변자 역할을 한다. 게임 내에서 감성 체험은 가장 강력한 요소이다. 캐릭터 디자인은 게임과 같은 가상 예술에서 매우 중요한 부분으로, 플레이어의 가상 세계 속 아바타 이자 대변자이다. 캐릭터의 성공은 플레이어의 게임 몰입을 높일 수 있다.

본 연구는 게임 캐릭터 디자인 요소와 도널드 노먼의 감성 디자인 본능 요소의 결합을 통해 감각적 자극과 시각적 자극 두 가지 측면에서 <천하> 모바일 게임의 캐릭터를 분석하였다. 신체 비율 측면에서 6등신과 8등신의 게임 캐릭터는 가장 사랑받고 있고 인체의 실제 비율에 맞아서 시각적으로 사용자를 자극할 수 있으며 사용자 마음속의 정서적인 요구를 충족시킬 수 있다. 질감 측면에서 캐릭터의 복장은 부드러운 소재를 사용해서 사용자의 개인적인 정서를 가장 잘 표현하고 사용자의 생활에 가장 잘 맞아서 현재 사용자의 개인적인 감성을 표현할 수 있다. 색상 측면에서 블랙과 화이트의 사용 비율이 가장 높다. 이 두 가지 색상은 현실 생활뿐만 아니라 게임 세계에서도 많이 사용되어 있고 표현하자는 정서적 특징이 사용자의 감성을 가장 잘 구현할 수 있다. 이로써 캐릭터의 감성 디자인은 신체 비율과 질감, 색상 요소를 통해 정서적인 특징을 표현한 것을 알 수 있다. 그래서 캐릭터 디자인에 감성을 담으려면 이 세 가지 디자인 요소의 표현에 주의를 기울여야 한다고 할 수 있다.

이러므로 RPG 게임에서 특색이 있는 캐릭터를 개발해야 사용자의 게임 몰입도를 높일 수 있다고 본다. 따라서 특징이 있는 캐릭터를 개발하는 것이 가장 중요하다. 모바일 게임의 캐릭터는 게임의 영혼이라고 할 수 있으니 게임의 매력을 확산시킬 수 있으며 사용자들이 캐릭터를 통해 게임의 의미와 매력을 느낄 수 있다. 하지만 본 연구는 연구 대상의 한계가 있기 때문에 아직 한계성이 존재한다. 본 연구에서 모바일 게임 RPG만 분석하였고 제한된 비교로 인해 분석 결과의 신뢰도가 아주 부족하다고 본다. 앞으로 이

연구 모델에 따라 더 많은 모바일 RPG 게임에 대해 비교하고 설문조사를 통해 신뢰할 만한 결과를 도출하여 더욱 세밀한 분석과 연구를 하도록 하겠다.

References

- [1] N. Shuang, Game Industry In-depth Report2021, China Pacific Securities Co, (2021)
Available from: http://pg.jrj.com.cn/acc/Res/CN_RES/INDUS/2021/3/31/0d81ce2f-e6cf-49a9-83551bbe0ca7da0d.pdf
- [2] Y. J. Zhang, China Game Industry Report 2021, China Audio-visual and Digital Publishing Association, (2021)
Available from: https://www.sohu.com/a/510798052_152615
- [3] S. Huang, Digital Game Design, Tsinghua University Press, p.25, (2018)
Available from: http://www.tup.tsinghua.edu.cn/bookscenter/book_07800201.html
- [4] J. L. Shang, S. H. Ryu, Analysis of RPG Characters' Personality Performance, Journal of Digital Convergence, (2021), Vol.19 No.2, pp.403-408.
DOI: <http://dx.doi.org/10.14400/JDC.2021.19.2.403>
- [5] J. U. Sung, Effect of online game character's sex appeal on games: focusing on characters in Korean online role-playing games, Hongik University, Master Thesis, p.23, (2005)
- [6] X. X. Liu, A Study on the Characteristics of China Mobile Game Characters and Empathy, Hansei University, Doctoral Dissertation, p.11, (2021)
- [7] H. J. Oh, A Study on the Formative of The Game Character, Proceedings of the Korea Contents Association Conference, pp.91-100, (2004)
Available from: <https://koreascience.kr/article/CFKO200421553662465.pdf>
- [8] J. Lee, A Study on the Character Visual Identity Representation through Semiotic Analysis of Game Character Design, Kongju National University, Master Thesis, p.7, (2011)
- [9] Donald Norman, Emotional Design, Zhong xin chu ban she, p.21, (2015)
Available from: <https://read.douban.com/ebook/26933930/>
- [10] G. H. Yang, C. H. Paik, A Study on the User Immersion and Loyalty of MMORPG Avatar Customization, Journal of Korea Game Society, (2013), Vol.13, No.2, pp.17-28.
DOI: <http://dx.doi.org/10.7583/JKGS.2013.13.2.17>
- [11] Je ho jin, A Proposal for Character Prototype for Fancy Merchandising of Game Characters, Inje University, Master Thesis, p.16, (2004)
- [12] Nam-Jae Kim, A study on appearance features a according to the personality types of animation characters, Kong Ju National University, Master Thesis, p.34, (2012)
- [13] S. H. Kim, An Analysis of Video Game Characters Depend on Presenting Personality, Sangmyung University, Master Thesis, p.15, (2010)
- [14] C. I. Kim, N. H. Park, Foundation and Analysis of the Form, Mi jin sa, p.162, (1996)
- [15] H. R. Yoon, Color Psychology Marketing and Coloring Theory, International Publishing Company, p.26, (2008)