

온라인게임 여성캐릭터 선정에 호감도가 미치는 영향에 대한 연구

: World of Warcraft를 중심으로

Attraction Impact on Selecting Female Characters in Online Game
-With case of World of Warcraft

유연수, Yeonsu Yu, 박경미, Kyungmi Park
KAIST 문화기술대학원

다양한 게임의 분야 중 온라인게임의 가장 큰 특징은 게임 속 캐릭터가 게이머 지시에 따라 역할을 수행하며 이를 통해 캐릭터가 성장하는 상호작용성을 갖는 것이다. 온라인 게임에서의 캐릭터는 게이머 자신을 표현하는 대상이 되며 동시에, 현실의 자아와 게임의 세계관이 결합해서 나오는 하나의 인격체이기도 하다. 캐릭터 선정은 게이머가 게임을 시작하기 위해 진행하는 최초의 행위이기 때문에 게이머들은 각자 판단하는 기준을 사용하여 캐릭터를 선정하게 된다. 따라서 게이머의 캐릭터 선정 기준을 파악하는 것은 게임 캐릭터를 기획/디자인하는 과정에서 필수적인 사항이라고 말할 수 있다. 본 연구에서는 게임캐릭터를 선정하는 과정에서 게이머의 결정에 영향을 미치는 요인을 분석하기 위해, WoW 여성 캐릭터의 성격과 호감도를 중심으로 가설을 설정하고 연구를 진행하였다. 캐릭터의 선정 과정과 호감도의 상관관계를 알아보기 위하여 피설문자의 캐릭터 선정 순위와 피설문자가 평가한 각각의 캐릭터의 호감도와 성격의 5요인을 분석하여 캐릭터의 선정 결과와 호감도의 관계를 도출하였다. 이를 통해 가설을 검증하고 게임 캐릭터의 기획 및 디자인 과정에서의 캐릭터 구성 방향을 제안한다.

핵심어: 게임디자인, 여성캐릭터, 호감도, MMORPG

1. 서론

1.1. 문제 제기 및 연구 목적

게임 속 캐릭터가 게이머가 지시하는 명령에 따라 역할을 수행하며 이를 통해 캐릭터가 성장하는 상호작용성을 갖는 것은 MMORPG 게임의 특징이다.¹⁾ 온라인 게임에서 캐릭터는 게이머 자신을 나타내는 대상인 동시에, 현실의 자신과 게임의 세계관이 결합해서 나오는 하나의 인격체이기도 하다. 게임 캐릭터는 게임의 주체이며 이야기를 주도해가는 역할을 함으로 게임에서의 가장 중요한 요소라고 볼 수 있다. ²⁾ 게이머가 여러 가지 캐릭터 중에서 하나의 캐릭터를 선택하는 과정은 게이머가 갖고 있는 판단 기준에 의해 진행되는 과정이다. 따라서 게임 캐릭터의 중요성을 생각해 볼 때, 게이머의 캐릭터 선정 기준을 파악하는 것은 게임 캐릭터를 기획/디자인하는 과정에서 필수적인 사항이라고 말할 수 있

1) 오현주, 게임 캐릭터 디자인의 조형성에 관한 연구-MMORPG 리니지를 중심으로, 홍익대학교 석사학위논문, 2004, p.50.

2) 이연숙 김영도, 게임캐릭터와 사용자간의 연관성에 관한 연구, 2005

다.

이에 본 연구에서는 게이머가 캐릭터를 선정하는 기준이 어떠한 관점에서 결정되는 것인지를 파악하고자 하며, 이를 위해 여성 캐릭터의 성격과 호감도를 중심으로 연구를 진행하였다. 이를 통해 게임 캐릭터의 기획 및 디자인 과정에서의 캐릭터 구성 방향을 제안하고자 한다.

2. 이론적 배경

2.1. 게임 캐릭터

캐릭터는 사전적인 측면으로 본다면 '사람이나 사물의 특징, 성격 또는 그래픽적인 마크나 알파벳 등의 기호, 문자, 활자 또는 소설이나 연극 등에서의 극중 인물 또는 평판, 명성, 신분, 자격'³⁾ 등의 의미를 가지고 있고 디자인적 측면으로는 '일정한 기업이나 상품의 판촉활동과 광고에서 특정대상을 연상시킬 수 있도록 반복해서 사용되는 인물이나 동물의 일러스트레이션'이라고 정의된다.

3) 박대순, 디자인 용어사전, 미진사, 1990, pp.280~281.

게이머가 게임에서 수행하는 최초의 작업은 자신의 캐릭터를 만드는 것이다. 게이머는 캐릭터의 외형과 능력치를 선택하고 이름을 붙이는 과정을 거치게 되고 이를 통해 만들어진 자신만의 캐릭터로 게임을 진행한다. 게임캐릭터는 게이머의 역할을 수행하기 위한 기능 및 가상공간 속에서 게이머와 동일시되는 현상으로 인해 대리만족을 충족시킬 수 있는 외형적 모습을 갖추게 되는 것이다. 그동안 게임캐릭터는 남성성을 대신하는 이상형 여성캐릭터나 그로테스크 캐릭터 등 남성게이머를 중심으로 디자인되는 경향이 있었다.⁴⁾ 우리나라 게이머들이 선호하는 캐릭터는 남성 캐릭터의 경우 잘생기고 멋져야 하며, 여자 캐릭터의 경우는 예쁘거나 관능적인 캐릭터로 특징지어진다. 한편 여성게이머의 증가에 따라 게임 안의 여성캐릭터의 디자인이 바뀌고 있는 추세이다.

2.2. 호감도

호감에 대한 사전적 정의는 호감정(好感情)의 준말로 좋게 여기는 감정을 말한다. 호감의 낱말적 의미를 보면 호감이란 '좋아지다', '늘 좋아지다', '서로 좋아하다', '무엇에 대하여 좋아지다'의 의미를 갖고 있다.⁵⁾ 특히 호감의 대상이 사람일 경우 '매혹되다', '마음이 사로잡히다'와 같은 호감의 정도가 다양해짐을 알 수 있다. 호감에 영향을 주는 요인 중 신체적 매력의 요인을 살펴보면 다른 조건이 동일할 때 사람들은 매력적인 사람을 선호함을 알 수 있다.

표1. 호감의 속성⁶⁾

속 성	설 명
긍정적인 감정의 융합	· 어떤 대상에 대해 좋아지거나 끌리는 감정 융합의 상태
기쁨 또는 쾌감	· 호감의 시작은 오감을 통한 기쁨 또는 쾌감에 의해 비롯
상호의존성	· 두 사람간의 자발적 상호의존적 성격
태도형성의 인지적 동기	· 개인의 인지에 영향을 주어 태도 형성을 시키는 동기적 요소
역동성	· 다양한 영향 요인에 의해 계속 그 상태가 유지/증진되거나 훼손/악화됨
깊이와 폭	· 좋아하는 상태에서 대상에게 완전히 매혹되는 수준까지의 다양한 깊이 · 두 사람의 관계에서 다수 및 사회집단 전체에 이르기까지의 다양한 폭

특히 신체적 매력은 동성 간보다는 이성간에 더욱 큰 영향을 미치며 여성과 남성 중 남성에게 더 큰 영향력이 있음이 밝혀졌다. 즉, 남성은 여성보다 성적 매력과 신체적 속성을 통해 호감도를 결정하고 여성은 대인 관계적 성질을 더

4) 백철호, 게임 캐릭터 변천의 문화적 연관성, 디자인 영상 논문집 vol.5, 2004, p.144.

5) 김응모, 호감 자동사의 낱말발 연구, 한국어학 Vol.11(1), 한국어학회, 2000

6) 배행자 이인선, 호감 개념분석, 정신간호학회지 Vol.13, 2004, p.325.

많이 사용하는 경향이 있다.⁷⁾ 그러나 호감에 대한 판단은 개인의 고유한 취향이나 기준에 의한 것으로 개인마다 다를 수 있으며, 동일한 대상에 대해서도 상황에 따라 달라질 수 있다.

2.3. 성격의 5요인

성격을 나타내는 형용사들은 기본적인 5가지 차원으로 분류될 수 있음을 기존 연구에서 보여주고 있다. 성격 심리학자들은 이러한 성격의 5요인을 "빅 파이브(Big Five)"라 일컫는다.⁸⁾ Costa와 McCrae가 제시한 5가지 성격 요인은 신경증(Neuroticism), 외향성(Extraversion), 지적 개방성(Openness to Experience), 친화성(Agreeableness), 성실성(Conscientiousness)으로, 이들의 하위요인은 다음 <표 2>과 같다.

표2. 성격의 5요인⁹⁾

성격 특성	하위 요인				
신경증 (Neuroticism)	불안	분노	우울	열등감	충동 심약
외향성 (Extraversion)	온정	군집	리더쉽	활동성	자극 추구 명랑
지적 개방성 (Openness to Experience)	상상	심미	감수성	신기	지성 가치
친화성 (Agreeableness)	신뢰	정직	이타	협동	겸손 동정
성실성 (Conscientiousness)	자기 유능감	정돈	책임	성취 지향	자율 신중

2.3.1. 신경증¹⁰⁾

신경증 요인은 일상생활에 적응하는 정도와 부정적 정서를 경험하는 정도를 의미하는 것으로 정서적 안정성을 결여하여 세상을 통제할 수 없고 위협적인 것이라고 생각하는 정도를 나타내는 요인이다. 즉, 특정상황에서 얼마나 쉽게 흥분하고 또한 강한 정신적 반응을 보이는가를 의미한다. 신경증 척도가 높은 사람은 정서적으로 안정되어 있지 못하고, 생활에서 부적응을 경험하며, 불안, 두려움, 우울, 죄책감 등의 부정적인 정서들을 빈번히 경험한다.

2.3.2. 외향성¹¹⁾

7) Ibid., p326.

8) Reeves&Nass, Media Equation: How people treat computers, television and new media like real people and places, 1996, pp.122~124.

9) 안창규, 채준호(1997), NEO-PI-R의 한국표준화를 위한 연구, 한국심리학회지 학회지 Vol.9, 1997

10) 조영란, 5요인 성격특성과 대인관계성향 및 학교적응과의 관계, 숙명여자대학교 석사학위논문, 2005, p.10.

11) Ibid., pp.10~11.

외향성 요인은 다른 사람과의 교제나 상호작용을 원하고 그들의 관심을 끌고자 하는 정도를 나타내는 것으로 사회적 상황이나 대인 관계에서의 기본 성향이며 사회적 적응성에 영향을 미친다. 또한 추구하는 사회적 환경의 자극강도의 질을 결정하는 요인이며, 구체적인 직업에 대한 적성과 관련이 높은 특성이다. 외향성 척도가 높은 사람들은 사교적이고 모임을 좋아하며 적극적이고 자기 주장적이다. 그리고 자극과 흥분을 좋아하고, 열성적이며 낙천적이다. 반면 외향성 척도가 낮은 사람들은 조용하고, 수줍고, 말이 없고, 뒤로 물러서는 경향이 있다.

2.3.3. 지적 개방성¹²⁾

지적 개방성은 지적 자극, 변화, 다양성을 선호하는 정도를 나타낸다. 이는 지능이나 창의성과도 관련되지만 지능과 동일하지는 않다. 이 특성은 유전적이기 보다 가정환경, 교육, 문화적 배경 등의 결과로 나타나는 경우가 많고 학문적 성취지향과도 관련이 있는 특성이다. 지적 개방성이 높은 사람들은 내·외적 세계에 대한 호기심이 많으며 새로운 아이디어와 가치를 추구하고, 감정에 민감하며, 지적이고 풍부한 삶을 살아가게 된다.

2.3.4. 친화성¹³⁾

친화성 요인은 다른 사람을 신뢰하고 존중하며, 그들과 원만한 관계를 유지하는 정도를 나타낸다. 이는 타인 지향성의 양상으로 외향성과 함께 대인 관계와 관련된 특성이다. 이 특성은 주로 타인과 편안하고 조화로운 관계를 유지하는 정도를 나타내는 것인데 양쪽 극단은 어느 쪽도 사회적으로 바람직하지 않을 뿐만 아니라 개인의 정신건강에도 유익하지 않은 특성이다. 친화성 척도가 높은 사람은 타인을 신뢰하고 그들에게 관심을 가지며 순응적이다. 그리고 남을 돕고 자 하며 이타성을 지니고 있다.

2.3.5. 성실성¹⁴⁾

성실성 요인은 사회적 규칙, 규범, 원칙을 잘 준수하고 맡은 바 책임을 완수하려는 정도를 나타낸다. 안정적이고 계획적이며 믿음직스러운 특성과 미래 지향적이고 목적 지향적인 성취욕으로 구성되어 있다. 사람보다는 주로 일이나 공부와 관련되는 행동특성으로 나타난다. 성실성 척도가 높은 사람은 사려 깊고 분별력이 있으며 과제에 대한 조직력과 성취 욕구가 강하고 목적 지향적이며 자신의 의무이행에 철저하다.

12) Ibid., p.11.

13) Ibid., pp.11~12.

14) Ibid., p.12.

3. 연구 방법

3.1. 개요

게이머의 캐릭터 선정에 호감도가 미치는 영향을 알아보기 위한 실험 진행을 위해 대상 게임으로 World of Warcraft(이하 WoW로 표기)를 선정하였다. WoW는 온라인 게임 중 캐릭터 선정에 있어 사용자의 선택 범위가 다양하며 WoW의 여성캐릭터의 디자인적 특성은 해외 게임 캐릭터의 특성이라 할 수 있는 그로테스크한 디자인을 비교적 탈피하여 한국 게이머들의 취향을 최대한 반영했다는 평가를 받고 있다. 일반적으로 한국 게이머들은 호드 진영보다는 얼라이언스 진영의 캐릭터를 선택하는 경향을 보이며, 이는 진영 간의 게이머 수의 불균형을 초래하기도 한다. 다양한 WoW의 캐릭터 중 본 연구의 진행을 위해 그 대상을 캐릭터 8명으로 선정하여 독립 변인으로 사용하였다. 통제 변인으로 캐릭터의 진영구분을 없애고 성별을 여성으로, 직업은 각 종족에 걸쳐 공통적으로 존재하는 전사로 통일하여 외모 이외의 변수를 제거하였다.

WoW의 여성 캐릭터는 각 종족에 따라 구분되어지며 자신이 속한 종족의 특성을 디자인에 반영하고 있다. 각각의 캐릭터의 구분은 그림1과 같다.

진영	얼라이언스			
	인간	드워프	나이트엘프	노움
종족				
진영	호드			
	오크	언데드	타우렌	트롤
종족				

그림 1. WoW의 여성캐릭터

3.2. 가설 설정

사용자가 게임 캐릭터를 선정하는 과정에 호감도가 영향을 미친다는 가정 하에 본 연구에서는 아래와 같이 2가지 가설을 설정하였다.

- ◆ 가설1 : 국내 사용자들은 1순위 게임 캐릭터로 호감도가 높은 캐릭터를 선택하는 경향이 있다.
- ◆ 가설2 : 2, 3 순위로 선택한 캐릭터는 1순위로 선택한 캐릭터와 다른 이미지를 가지고 있을 것이다.

3.3. 조사 방법

WoW의 각 종족의 전사 캐릭터 8개를 대상으로 WoW 게임을 경험해본 실험자와 경험해보지 않은 실험자를 각각 남성과 여성으로 구성하여 설문을 실시하였다.

표3. 피설문자 구성

WoW 경험여부	남	여	합 계
있음	18명	9명	27명
없음	16명	14명	30명
총 설문 대상 수	57명		

설문의 구성은 주어진 8개의 캐릭터 중 1~3순위까지의 캐릭터를 피설문자에게 선정하게 하고 조작적 정의를 통하여 호감도를 평가하게 하였다. 다음으로 캐릭터 이미지에 대한 형용사를 내용 분석을 통해 추출하여 각 캐릭터를 평가하게 하고, 성격의 5요인으로 이루어진 축에서 각 캐릭터를 7점 리커드 척도로 평가하게 하였다. 마지막으로 각 캐릭터 간의 상대적 위치를 알아보기 위하여 0~100점의 점수로 평가하도록 하였다.

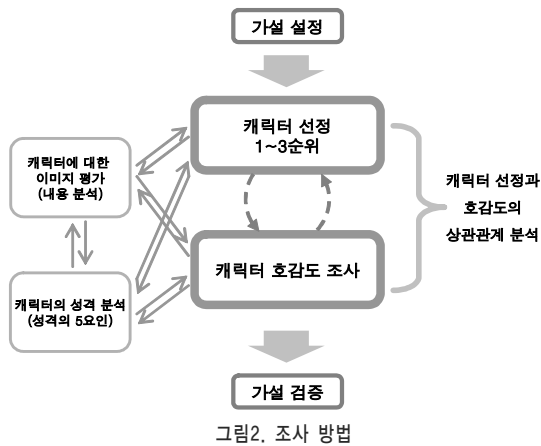


그림2. 조사 방법

3.3.1. 선호도 조사

피설문자에게 WoW의 전사 캐릭터 캡처 이미지 8개를 랜덤하게 배치하여 기호를 붙인 후, 1순위~3순위까지 피설문자가 선호하는 캐릭터를 순차적으로 선택하게 하였다.



그림3. WoW의 여성 전사 캐릭터

각 기호별 캐릭터 종족은 표4와 같다.

표4. 설문지 캐릭터 구성

A : 인간	B : 타우렌	C : 트롤	D : 노움
E : 드워프	F : 오크	G : 나이트엘프	H : 언데드

3.3.2. 형용사 상관관계

WoW의 커뮤니티인 와우인벤(wow.inven.co.kr), 와우메카(wow.gamemeca.com), 와우플레이포럼(wow.playforum.net) 사이트에서 내용 분석을 통해 WoW 캐릭터를 표현하는 형용사를 추출하였다. 추출한 형용사 40개를 유사한 형용사별로 그룹화하여 17개의 형용사로 분류하였다. 최종 추출된 형용사는 '환상적인, 혐오스러운, 교활한, 강인한, 카리스마적인, 단단한, 우아한, 투박한, 흉악한, 중성적인, 친근한, 귀여운, 민첩한, 늘씬한, 미래지향적인, 에로틱한, 개성적인'이다. 피설문자에게는 각 형용사가 캐릭터의 이미지와 일치하는 지에 대한 여부를 조사하였다. 캐릭터와 형용사가 일치할 경우는 1, 아닐 경우는 0으로 평가하도록 하였다.



그림4. 내용분석을 통한 형용사 추출

3.3.3. 성격의 5요인

각 캐릭터가 성격의 5요인으로 구성된 축에서 어디에 위치하는지를 평가하기 위해 각 요인별로 축을 구성하였다. 요인별 축 구성은 표 5와 같다.

표5. 성격의 5요인 축 구성

성격의 5요인	축 구성
신경증	평온한-불안한
외향성	적극적인-수동적인
지적 개방성	개방적인-수동적인
친화성	친절한-차가운
성실성	성실한-불성실한

성격의 5요인의 축을 구성한 뒤 피설문자에게 7점 척도로 각 캐릭터가 어디에 위치하는지 평가하도록 하였다.



평온한	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	불안한
적극적인	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	수동적인
개방적인	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	폐쇄적인
친절한	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	차가운
성실한	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	불성실한

그림5. 성격의 5요인 설문 구성

3.3.4. 호감도 조사

각 캐릭터에 대한 사용자의 호감도를 평가하기 위해 기존 연구의 조작적 정의를 인용하였다.¹⁵⁾ 조작적 정의는 어떤 개념에 대해 응답자가 구체적인 수치를 부여할 수 있는 형태로 정의를 내리는 것으로, 추상적인 개념을 측정 가능한 구체적인 현상과 연결시키는 과정이다. 본 연구에서는 기존 연구의 호감도에 대한 조작적 정의의 주어를 캐릭터로 변경하여 진행하였다. 호감도에 대한 평가 항목으로 사용된 조작적 정의는 표6과 같다.

표6. 호감도의 조작적 정의

호감도의 조작적 정의	
· 나는 이 캐릭터에 대해 좋은 느낌을 갖고 있다	
· 이 캐릭터는 매력이 있다	
· 이 캐릭터와 같이 있으면 즐거울 것 같다	
· 이 캐릭터를 보면 기분이 좋아 진다	
· 이 캐릭터와 친해지고 싶다	

3.3.5. 캐릭터의 상대적 위치 조사

피설문자의 캐릭터에 대한 평가를 바탕으로 캐릭터간의 상대적 위치를 파악하기 위해 각 캐릭터를 0~100점의 값으로 겹치는 값이 없도록 평가하도록 하였다.

4. 연구 결과

4.1. 가설 검증과 해석

4.1.1. 분석 개요

본 피설문자의 응답에 대한 신뢰도를 알아보기 위하여 57개의 사례 중 53개가 신뢰도 분석에 사용되었으며 이는 전체의 93%에 해당하는 비율이다. 신뢰도를 분석한 결과 신뢰도 계수 0.717로 본 설문의 응답이 신뢰할만한 수준임을 알 수 있었다.

표7. Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	53	93.0
	Excluded(a)	4	7.0
	Total	57	100.0

* Cronbach's Alpha=0.717

15) 류지은, 귀인의 인과적 차원과 호감도 간의 상호영향에 관한 연구, 경희대학교 석사학위논문, 2003, p.32.

호감도에 대한 성별 차이를 T-test로 분석한 결과 성별에 따른 호감도 차이는 유의하지 않는 것으로 나타났다. 또한 게임에 대한 경험 유무도 호감도 차이와는 유의하지 않는 것으로 나타났다.

피설문자의 성별과 캐릭터 선정 결과의 관계를 분석해 본 결과 첫 번째 캐릭터와 두 번째 캐릭터 선정할 때 성별의 차이는 없으나 세 번째 캐릭터를 선정할 때는 남녀의 차이가 존재함을 알 수 있었다.

캐릭터 선정과 게임 경험 유무의 관계 분석에서는 첫 번째 캐릭터를 선정하는데 있어 게임 경험 유무와 캐릭터 선정의 차이가 유의한 반면, 두 번째와 세 번째 캐릭터를 선정할 때는 차이가 없음을 보여주었다.

4.1.2. 캐릭터 선정과 호감도의 상관관계

사용자가 캐릭터를 선정한 결과를 순위별로 살펴본 결과 응답자들은 첫 번째 순위로 캐릭터 A를 뽑는 경향이 있었으며, 두 번째로는 C나 D를, 세 번째로는 G나 C를 선택하는 경향을 보였다.

표8. 캐릭터의 선정 순위 빈도 결과

	A	B	C	D	E	F	G	H
1순위	33	5	7	3	1	1	5	2
2순위	5	7	18	13	4	1	4	5
3순위	8	3	10	8	5	5	14	4

피설문자의 호감도 평가에 대한 결과를 보기 위하여 조작적 정의에 의해 실행된 11점 리커드 척도 분석 순위를 살펴보면, 각 캐릭터의 호감도 순위는 A-D-G-B-C-E-H-F 순으로 나타났다. 따라서 게임 캐릭터를 선택하는 순서와 호감도와 상관관계가 성립함을 알 수 있다.

표9. 조작적 정의에 대한 호감도 11점 리커드 척도

	A	B	C	D	E	F	G	H
총계	13.2	-1.2	-2.1	5.9	-4.7	-7.6	1.6	-5.2
순위	1	4	5	2	6	8	3	7

전체적인 캐릭터 선정과 호감도의 상관관계 분석과 함께 피설문자별로 캐릭터를 선정하는 순위와 호감도 간의 상관관계를 알아보기 위해 선정된 캐릭터의 1,2,3 순위간의 관계도를 작성해 보았다. 사용자가 캐릭터를 선정하는 패턴을 살펴 본 결과 호감도 순위가 가장 높은 A캐릭터를 피설문자들은 1순위 캐릭터로 가장 많이 선택하였으며, 이 피설문자들은 2순위 캐릭터로 C를 주로 선택한 뒤, 3순위 캐릭터로 G캐릭터를 주로 선택하고 있음을 알 수 있었다. 따라서 피설문자들의 캐릭터 선택의 주요 패턴은 A-C-G 순이라고 볼 수 있다.



그림6. 캐릭터 선정의 주요 패턴

조작적 정의에 대한 호감도 11점 리커드 척도의 분석 결과를 보면 캐릭터 A-C-G의 호감도 순위는 1-5-3 순임을 알 수 있다. 이는 사용자가 캐릭터를 선택하는 순위가 호감도가 제일 높은 캐릭터→호감도가 낮은 캐릭터→호감도가 제일 높은 캐릭터와 낮은 캐릭터 사이의 중간 캐릭터를 선택하는 것으로 분석할 수 있다.

즉, 사용자의 캐릭터 선택은 하나의 캐릭터를 선택할 경우에는 그 선정 순위가 호감도의 순위와 거의 일치하나, 두 번째, 세 번째의 캐릭터를 선택하는 경우 첫 번째와 다른 캐릭터를 두 번째로 선택하여 첫 번째와 두 번째의 캐릭터 구성에 차이를 두고 있음을 알 수 있다.

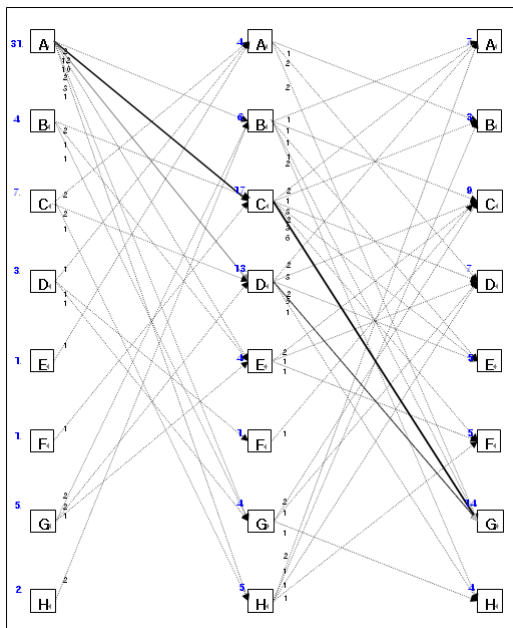


그림7. 캐릭터 선정 순위의 관계도

4.1.3. 캐릭터와 형용사의 대응 일치 분석

내용 분석을 통해 추출된 형용사와 각 캐릭터의 호감도와 상관관계를 파악하기 위하여 대응 일치 분석을 한 결과 각 캐릭터는 표10과 같이 인지됨을 알 수 있었다.

표10. 각 캐릭터의 형용사

캐릭터	대표적 이미지
A	우아한, 늘씬한, 에로틱한
B	강인한, 투박한
C	카리스마적인, 교활한
D	친근한, 귀여운
E	투박한
F	강인한
G	환상적인, 늘씬한
H	협오스러운, 흉악한

이러한 캐릭터의 형용사를 중심으로 피설문자가 주로 선택한 캐릭터 선정 순위에 있는 캐릭터 A, C, G를 살펴보면, 캐릭터 A는 우아한, 에로틱한 이미지, 캐릭터 C는 카리스마적인, 교활한, 캐릭터 G는 환상적인, 늘씬한 이미지를 갖고 있다고 평가되었다. 따라서 피설문자가 인지하는 캐릭터의 이미지 또한 A와 C는 매우 다르고 A와 G는 일부 유사한 이미지로 평가됨을 알 수 있었다.

4.1.4. 형용사와 성격의 5요인의 상관관계 분석

내용 분석을 통해 추출된 형용사와 성격의 5요인의 상관관계를 피설문자가 평가한 값을 분석하여 알아보았다. 분석 결과 평온한 성격과 환상, 우아, 친근 등이 일치하는 형용사로 나타났고 적극적인 성격은 강인한, 카리스마적인 이미지와 일치하는 것으로 분석되었다. 개방적인 성격은 우아, 친근 등과 친절한 성격은 친근, 귀여운 이미지와 성실한 성격은 친근, 환상의 형용사와 정적상관이 있음을 보여준다.

표11. Big 5 성격분석과 캐릭터 이미지의 Spearson 적률상관계수

	정적상관 이미지	부적상관 이미지
평온한 (신경증)	환상적인, 우아한, 친근한, 귀여운, 민첩한, 늘씬한, 미래지향적인, 에로틱한	협오스러운, 교활한, 흉악한, 카리스마적인, 중성적인
적극적인 (외향성)	강인한, 카리스마적인	-
개방적인 (지적 개방성)	우아한, 친근한, 귀여운, 에로틱한	협오스러운, 교활한, 흉악한
친절한 (친화성)	환상적인, 우아한, 친근한, 귀여운, 에로틱한	협오스러운, 교활한, 카리스마적인, 흉악한
성실한 (성실성)	환상적인, 우아한, 친근한, 귀여운, 에로틱한	협오스러운, 교활한, 카리스마적인, 흉악한

4.1.5. 캐릭터 선정과 성격 5요인과의 상관관계

각 캐릭터에 대한 호감도와 성격 요인과의 상관관계를 살펴보기 위해 성격 5요인에 대한 점수 결과표와 스파이더 차트를 작성하였다. 점수 결과표에서는 각 성격 항목별로 점수를 표기하고 괄호 안에는 점수에 따른 캐릭터 순위를 기입하였으며, 스파이더 차트에는 캐릭터별로 5가지 축을 사용하

여 점수 결과표에 나온 점수를 시각화하였다.

표와 차트에서 위치하는 값을 살펴보면 캐릭터 선정의 주요 패턴인 캐릭터 A-C-G 순위가 호감도에서와 같이 각 순위별 차이가 존재함을 알 수 있다.

표12. 캐릭터별 성격의 5요인 점수 (7점 리커드)

	A	B	C	D	E	F	G	H
평온한	6.1 (1)	3.4 (5)	2.8 (6)	5.1 (2)	4.4 (3)	2.8 (6)	3.7 (4)	2.5 (8)
적극적	4.6 (6)	5.2 (1)	4.9 (2)	4.9 (2)	4.1 (8)	4.9 (2)	4.7 (5)	4.3 (7)
개방적	5.0 (1)	4.1 (4)	4.0 (5)	5.0 (1)	4.2 (3)	3.5 (7)	3.6 (6)	2.8 (8)
친절한	5.6 (1)	3.6 (4)	2.6 (7)	5.4 (2)	5.2 (3)	2.9 (6)	3.3 (5)	1.9 (8)
성실한	5.3 (1)	4.2 (4)	3.7 (6)	5.0 (2)	5.0 (3)	3.4 (7)	4.3 (5)	3.5 (8)

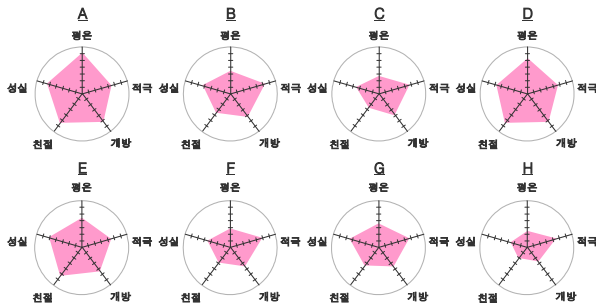


그림8. 캐릭터별 성격의 5요인의 스파이더 차트

즉 캐릭터 A는 성격의 5요인 중 평온한, 개방적인, 친절한, 성실한 4개의 축에서 높은 값을 보이고 있다. 반면 C는 평온한, 성실한, 친절한 축에서 낮은 값을 나타내며 G는 A와 C의 사이 값으로 평가됨을 알 수 있다.

캐릭터 선정 주요패턴인 A-C-G를 기준으로 볼 때, 대부분의 항목별로 A-G-C의 순위가 도출되어 앞서 언급한 호감도 11점 리커드와 비슷한 결과를 확인할 수 있었다. 그러나 적극적인 성격의 요인에서는 대부분의 다른 항목들과는 반대되는 패턴을 발견할 수 있었는데, 호감도가 높은 캐릭터 A는 적극적인 성격 요인에서 6위를, 캐릭터 C는 2위, 캐릭터 G는 5위를 차지하여 적극적인 이미지가 호감도에는 긍정적인 영향을 끼치지 않는 것을 알 수 있다.

상대적으로 호감도 점수가 제일 낮았던 F와 H는 적극적인 성격을 제외한 전체적인 항목에서 낮은 점수를 받았으며 각 성격 요인별로 캐릭터 순위를 나열한 결과는 표13과 같이 나타난다.

표13. 성격 항목별 캐릭터 순위

이미지	순위
평온한 이미지	A-D-E-G-B-C,F-H
적극적 이미지	B-C,D,F-G-A-H-E
개방적 이미지	A,D-E-B-C-G-F-H
친절한 이미지	A-D-E-B-G-F-C-H
성실한 이미지	A-D,E-G-B-C-H-F

5. 결론

5.1. 요약 및 논의

온라인 게임에서의 캐릭터 선정은 캐릭터에 사용자의 정체성을 입히는 과정으로¹⁶⁾ 다른 매체에서 대상을 선택하는 과정과는 구별된다. 온라인 게임에서 사용자가 캐릭터를 선정하는 데 있어서 영향을 미치는 요인을 분석하기 위하여 본 연구에서는 캐릭터의 호감도 및 성격의 5요인을 통해 캐릭터를 선정하는 판단 과정을 분석해보았다.

첫 번째 단계로 사용자에게 주어진 캐릭터를 1순위에서 3순위 까지 고르게 하고, 다음으로 각 캐릭터를 내용분석을 통해 추출된 형용사로 평가하도록 하였다. 세 번째 단계에서는 각 캐릭터를 성격의 5요인으로 축을 구성한 7점 리커드 척도로 평가하게 하여 피설문자가 생각하는 캐릭터의 성격을 추출하였다. 다음 단계로 캐릭터의 호감도를 조작적 정의로 평가하여 각 캐릭터의 호감도를 알아보았다.

조사된 피설문자의 캐릭터 선정 순위와 호감도의 상관관계를 알아보기에 앞서 캐릭터가 갖고 있는 이미지를 표현하는 형용사와 호감도와는 어떠한 관계가 있는지 분석하였다.

설문 결과 사용자는 1순위 캐릭터로는 호감도가 제일 높은 캐릭터를 선택하고 2순위 캐릭터로는 1순위와 달리 낮은 호감도의 캐릭터를 선택하는 것으로 분석되었다. 그리고 3순위의 캐릭터를 선택할 때는 1, 2 순위에서 선택한 캐릭터의 중간적 호감도를 갖는 캐릭터를 선택하는 것으로 분석되었다. 캐릭터가 갖고 있는 이미지에서는 1순위 캐릭터는 우아한, 에로틱한 캐릭터가, 2순위는 카리스마적인, 교활한 캐릭터 3순위로는 환상적인, 늘씬한 이미지를 갖고 있는 캐릭터가 선정됨을 알 수 있었다. 즉, 사용자는 1순위 2순위 캐릭터를 선정함에 있어 서로 유사하지 않는 이미지를 갖는 캐릭터를 선택함을 보여주었다.

또한 성격의 5요인(Big 5)- 평온한, 적극적인, 개방적인, 친절한, 성실한- 항목과 비교했을 때에도 유사한 결과가 도출되었다. 적극적인 항목을 제외하고는 1순위 캐릭터는 각 항목별 높은 점수를 가지고 있고, 2순위 캐릭터는 1순위와 달리 낮은 점수, 그리고 3순위 캐릭터로는 1, 2순위의 사이의 점수를 가지고 있는 것으로 분석되었다. 한편 적극적인

16) 장윤정, 온라인게임 캐릭터 구성을 통한 젠더 정체성, 숙명여자대학교 석사학위논문, 2005, p.16.

항목에서는 다른 항목과는 반대로 1순위 캐릭터가 가장 낮은 점수를, 2순위 캐릭터가 높은 점수를, 3순위 캐릭터가 1,2 순위 캐릭터 사이의 점수를 받았지만 결국 3순위 캐릭터가 1,2 순위 캐릭터 사이에 위치하는 패턴은 동일하게 나왔다.

본 연구의 결과 사용자는 캐릭터 선정에 있어 1개의 캐릭터를 선택할 경우 호감도가 가장 높은 캐릭터를 선택하며 그 캐릭터는 우아하고 예로틱한 이미지를 갖는다. 그러나 2순위의 캐릭터를 선택할 수 있을 경우 사용자는 1순위와 다른 이미지와 낮은 호감도를 갖는 캐릭터를 선정함을 보여주었다. 또한 1, 3순위의 캐릭터는 2순위의 캐릭터와 서로 다른 진영에 속해 있어 캐릭터 선정에 진영에 대한 호감도의 차이를 알 수 있었다.

따라서 게임 캐릭터의 기획/디자인 과정에서 사용자가 한 개의 캐릭터만을 선정하도록 설정하는 게임의 경우 사용자가 가장 많이 선택하게 될 캐릭터는 호감도가 높은 캐릭터가 될 것이다. 그러나 2개 이상의 캐릭터를 선정할 수 있는 게임의 경우, 사용자에게 호감도 있는 캐릭터와 함께 비호감의 캐릭터도 동시에 제공되어야 함을 연구 결과 알 수 있었다. 즉, 게임의 캐릭터 선정 제한 여부에 따라 캐릭터 디자인의 구성 방향도 다르게 기획되어야 함을 연구 결과 알 수 있었다.

연구의 결과를 본 연구가 설정한 가설과 함께 논의해 보면 '가설1 : 국내 사용자들은 1순위 게임 캐릭터로 호감도가 높은 캐릭터를 선택하는 경향이 있다'는 맞는 것으로 밝혀졌다. 그러나 '2, 3 순위로 선택한 캐릭터는 1순위로 선택한 캐릭터와 다른 이미지를 가지고 있을 것이다' 이라고 세운 가설2는 1 순위와 2순위 캐릭터가 다른 이미지를 갖는 것은 맞으나 3순위 캐릭터가 1, 2 순위의 중간적 단계를 가짐으로써 일부 수정되어야 하는 것으로 나타났다.

5.2. 연구의 한계점 및 제언

본 연구를 통하여 캐릭터의 선정과 호감도의 상관관계를 알아보았다. 연구 결과 호감도에 대한 성별 차이 및 게임에 대한 경험 유무가 호감도 차이와는 유의하지 않는 것으로 나타났으나, 성별 및 게임 경험 유무 별로 피설문자 수가 동일수로 구성되지 못하였다.

또한 WoW 게임 경험이 있는 피설문자들의 대다수가 특정 서버의 길드에 속해있기 때문에, 이들의 응답 결과에 캐릭터에 대한 선입견의 영향이 없었을 것이라고 단정하기는 어렵다. 즉 실험결과에는 게이머 응답자들이 같은 진영의 캐릭터에 더 높은 호감도 점수를 부여하고 반대 진영의 캐릭터에게는 낮은 호감도 점수를 부여할 가능성을 배제할 수는 없을 것이다.

캐릭터의 선정 순위의 주요 흐름을 통해 선정 과정과 호감도의 상관관계를 검증하였으나, 주요 흐름에 포함되어 있지 않은 피설문자들의 선정 패턴에 대한 분석이 필요하다. 해당 피설문자 수가 적기는 하나, 사용자인 대상 피설문자들이 어떠한 기준에서 다른 패턴을 보이게 되는 것인지에 대한 연구가 필요하다.

국내사용자는 호감도가 높은 캐릭터를 1순위로 선정하고 이 캐릭터는 우아하고 예로틱한 이미지를 갖고 있음을 알 수 있었다. 본 연구에서는 성별과 직업을 통제한에 따라 피설문자는 캐릭터의 외모를 통해 설문에 답변하였다. 따라서 캐릭터의 외모 중 어떠한 요인이 호감도와 이미지를 결정하게 되는지에 대한 연구가 요구된다.

또한 캐릭터 선정에 영향을 미치는 호감도에 대한 기준은 각 나라 별로 다르게 나타날 수 있다. 따라서 국내 사용자를 대상으로 진행된 본 연구와 더불어 해외 사용자에 대한 연구를 진행하여 각 국가별 사용자의 캐릭터 선정 기준 차이점이 도출된다면 이 결과를 바탕으로 각 국가별 캐릭터 디자인 개발 전략도 차별화 될 수 있을 것으로 예상된다.

참고문헌

- [1] 오현주, 게임 캐릭터 디자인의 조형성에 관한 연구 -MMORPG 리니지를 중심으로, 홍익대학교 석사학위논문, 2004
- [2] 이연숙 김영도, 게임캐릭터와 사용자간의 연관성에 관한 연구, 2005
- [3] 박대순, 디자인 용어사전, 미진사, 1990
- [4] 백철호, 게임 캐릭터 변천의 문화적 연관성, 디자인 영상 논문집 vol.5, 2004
- [5] 김응모, 호감 자동차의 날말발 연구, 한국어학 Vol.11(1), 한국어학회, 2000
- [6] 배행자 이인선, 호감 개념분석, 정신간호학회지 Vol.13, 2004
- [7] Reeves&Nass, Media Equation: How people treat computers, television and new media like real people and places, 1996
- [8] 안창규, 채준호(1997), NEO-PI-R의 한국표준화를 위한 연구, 한국심리학회지 학회지 Vol.9, 1997
- [9] 조영란, 5요인 성격특성과 대인관계성향 및 학교적응과의 관계, 숙명여자대학교 석사학위논문, 2005
- [10] 류지은, 귀인의 인과적 차원과 호감도 간의 상호영향에 관한 연구, 경희대학교 석사학위논문, 2003
- [11] 김정연, 온라인 게임에서 캐릭터의 섹스어필이 게임에 미치는 영향, 홍익대학교 석사학위논문, 2004
- [12] 장윤정, 온라인게임 캐릭터 구성을 통한 젠더 정체성, 숙명여자대학교 석사학위논문, 2005