

게임 캐릭터와 플레이어의 연관성에 관한 연구

장예진*, 김문용*, 정지윤*, 박민용*, 김다혜*, 김효남^o

^o청강문화산업대학교 게임전공

e-mail: {lain0713, ansdyd1318, eatusa, Cakes2break}@naver.com*, ekgp9996@gmail.com*, hnkim@ck.ac.kr^o

A Study on the Relationship Between a Game Character and Playing

Ye-Jin Jang*, Moon-Yong Kim*, Ji-Yun Jung*, Min-Yong Park*, Da-Hye Kim*, Hyo-Nam Kim^o

^oDept. of Computer Game, ChungKang College of Culture Industries

● Abstract ●

본 논문에서는 특정한 캐릭터를 선호하는 유저들의 성향과 매력적인 캐릭터 설정이 무엇인지에 관해 다양한 조사내용과 분석한 결과를 제시한다. 게임에 진입하기 전 유저들이 캐릭터를 선택할 때 거치는 프로세스를 알아보고, 매력적인 캐릭터를 어떻게 정의하는가에 대한 내용들도 제시한다. 유저를 연령대나 성별 등의 기준으로 분류하고, 캐릭터의 외형이나 기능 등의 요소가 캐릭터를 선택하는 데에 있어 어떠한 영향을 끼치는가에 대해서 알 수 있다. 캐릭터와 플레이어의 연관성을 설문조사를 통해 요인을 알아보고, 캐릭터가 게임을 진입하는데 있어 유저에게는 어떤 의미를 가지는가에 대한 것을 알 수 있다.

키워드: Character, Choice and Process, Customizing

I. Introduction

캐릭터는 게임을 진입하기 전 첫인상을 담당하는 요소 중 하나다. 외형이나 기능에서부터 음성과 같은 감성적인 면까지 캐릭터를 구성하는 요소 하나하나가 게임을 진입하지 않은 상태에서 플레이 여부를 결정하게 하도록 이끄는 과정에 속한다.[1]

유저들은 이러한 의사결정 과정을 통해 게임의 플레이 여부를 결정하기도 한다. 유저가 어떤 캐릭터를 선호하고, 그 이유가 무엇인지 알아야 캐릭터 설정을 어떻게 할 것인지에 대해 방향성을 잡을 수 있다.[2]

하지만 수많은 유저들이 선택한다는 것에 있어 단일적인 요소만 고려하지는 않기 때문에 여러 가지 요인을 살펴 볼 필요가 있다. 특하나 어떠한 캐릭터가 매력적인가에 대해서는 게임마다 혹은 유저층 마다 주관적인 면모가 있어 객관화시킬 필요가 있다.

본 논문에서는 복합적인 의사결정 요소들을 설문조사를 통해 다각도로 살펴보고, 유저들이 캐릭터를 선택하는 요소가 무엇인지 알아보기 분석 내용을 제시한다.

II. The Main Subject

2.1 응답자 기본 정보 통계

게임을 플레이 한 적이 있는 대학교 게임전공의 학생들과 관계자 대상으로 설문조사를 실시했다. 총 92명의 학생들이 참여하였으며, 설문조사 통계는 그림1과 같다.

대학생과 학교 관계자를 대상으로 했기 때문에 10대 후반에서 30대 이상을 모두 대상으로 하였으나, 20대 후반과 10대 후반은 각 0명으로 응답자 중에서는 해당사항이 없었다.

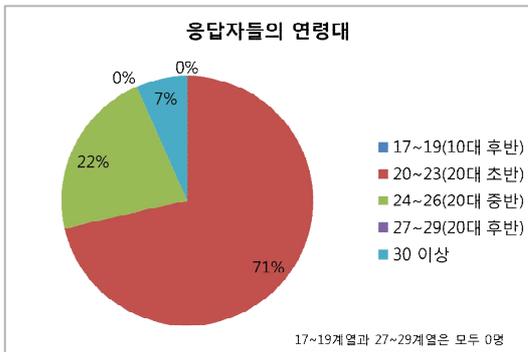


Fig. 1. Age of The Respondents

학생을 중점 대상으로 잡았기 때문에 20대 초반이 가장 큰 비율을 보인다. 92명의 응답자 중 남성은 55명 여성은 37명으로 6:4의 비율을 보인다.

다음에 제시되는 설문조사 자료들은 모두 동일한 설문조사자료로 이루어져있다. 단, 연령층도 다양하지 않고 응답자의 소속 그룹 또한 한정되어 있어 한계점은 존재한다.

2.2 캐릭터 선택요인 조사

2.2.1 순위 별 캐릭터 선택요인

게임을 플레이하기 전, 캐릭터를 선택하는 데 있어서 유저가 어떤 요소를 중요시 하는가에 대한 순위별 설문조사를 실시했다.

1순위에서 3순위까지의 요소들을 5가지 그룹으로 분류했기 때문에 중복응답도 더러 존재한다. 1순위를 헤어스타일로 꼽고 2순위를 신장, 3순위를 목소리로 응답한 경우 1순위와 2순위는 외형, 3순위는 감성이 되는 형태다.

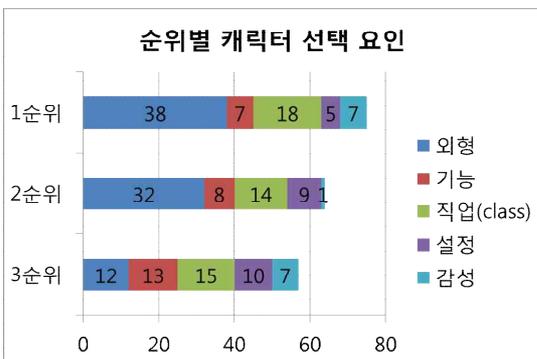


Fig. 2. Ranking of the Character Selection Factors

2순위나 3순위에서는 무응답도 있었기 때문에 92명의 내용이 담기지지는 않았다. 순위가 내려 갈수록 응답자가 적어지는 현상도 보이는데 이는 캐릭터를 선택할 시에 고려하는 사소한 데이터보다 우선시되는 데이터를 기입하려는 경향이 있기 때문이다. 외형이 압도적인 수치로 1순위와 2순위 모두 우선시 되는 고려사항으로 보이고 있다. 복합적으로 내리는 결정이기 때문에 다른 요인과 맞물려 응답한 사람이 대다수다. 신체사이즈나 헤어스타일과 같은 외형 하나만을

고려하는 응답자는 5명 미만으로 극소수에 달했다. 외형이라고 답한 응답자들 중에 캐릭터를 선택하는데 있어 직접적으로 섹스어필적인 요소를 표출한 사람은 전체 응답자 92명 중 8명으로 그 수가 적었다.

게임에 진입하기 전이라 플레이 관점의 응답은 적었지만, 기능이나 스킬, 게임의 타입에 따라 선택한다고 응답한 유저 또한 있었다. 이외에도 첫 인상이나 목소리, 개성과 같은 감성적인 부분에서도 적지 않은 응답자가 있었으며, 배경스토리나 사나리오적인 부분에서 캐릭터에 매력을 느낀다는 응답자가 있었다.

또한 2차 창작이라 답한 응답자는 높은 확률로 외형이 선택요인으로 꼽혔는데, 의외로 캐릭터 설정을 선택요인으로 같이 응답한 경우는 1명의 응답자도 없었다. 2차 창작의 주요 선택 여지는 외형에서 나올 수 있는 매력이라고 할 수 있다.

2.2.2 외형과 게임 플레이의 상관관계

게임 캐릭터란 유저로 하여금 아바타의 개념으로 작용할 수도 있고, 이성의 대상으로 작용할 때도 있다. 누구는 자신과 동일시하여 캐릭터를 꾸미는 경우도 있고, 힘을 과시할 목적으로 화려하게 치장하기도 한다. 커스터마이징(Customizing)이라는 콘텐츠가 빈번하게 제공됨으로써 제작자가 제공하는 캐릭터 이외에도 개인화 된 캐릭터를 만들 수 있다. 외형과 게임 플레이는 상관관계가 있는가를 확인하기 위해 설문조사를 실시했다.

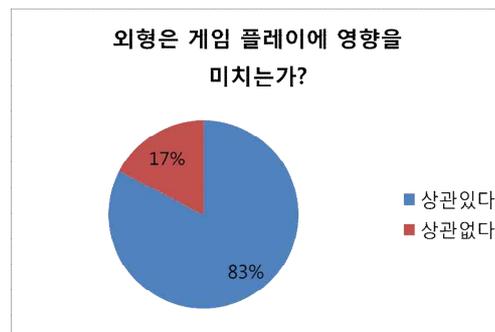


Fig. 3. Relationship between Character Appearance and Game Play

그림 3에서 캐릭터의 외형이 플레이에 영향을 미친다고 응답한 사람은 92명 중 76명으로 83%에 임박한다. 상관있다고 응답한 응답자는 외형적인 조건이 매력적이라면 멀티플레이 게임을 하는데 있어 과시적일 수 있어 그렇다고 답변했다. 상관없다고 응답한 응답자는 기능적인 조건이 캐릭터를 플레이 하는 데에 있어 플레이에 밀접한 관련이 있다고 답변했다. 사회성 지향의 게이머들의 성향과 경쟁이나 탐험 지향의 게이머들의 성향에 따라 플레이에 포함시키느냐 그렇지 않느냐를 알 수 있다.

이에 현금을 지불하고 코스튬이나 치장 특성의 아이템을 구입했다고 응답한 사람은 총 11명으로 나타났다. 그 중에서도 캐릭터의 능력치 향상을 위해 지불 한 사람은 30%미만으로 나타났다. 외형적인 동기가 게임 플레이에 있어 유저들이 지갑을 열게 만드는 요소 중 큰 비중을 차지함을 알 수 있다.

2.2.3 개인화 된 캐릭터

커스터마이징은 유저가 생각하는 매력적인 캐릭터를 개인화 할 수 있는 장치 중 하나다. 기술의 발전과 함께 커스터마이징 콘텐츠가 늘어남으로써 개인화 된 캐릭터를 만들 수 있다는 것이 매력적인 요소로 작용하기도 한다.

그림 4는 유저들의 커스터마이징 콘텐츠에 관한 관심도 조사다. 단, 캐릭터에 대한 외형 영역에 한정하므로 스킨이나 돌발 스토리와 같은 게임 플레이 영역에서의 커스터마이징은 제외한다.

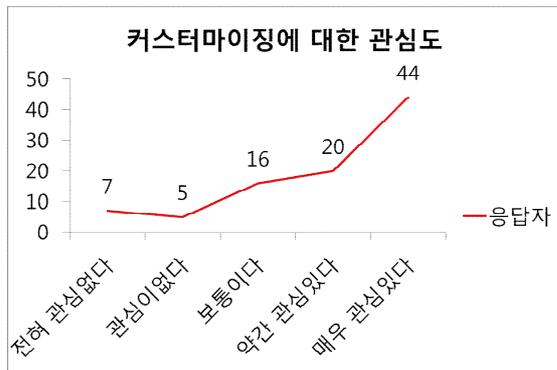


Fig. 4. Degree of the Interest for the Customizing

‘매우 관심 있다.’에 44명의 응답자로 이루어져 전체 응답자 중 48%를 차지한다. 총 응답자 수는 92명으로 커스터마이징에 대한 관심도를 1에서 5까지 측정했을 경우 평균값이 3.97로 다소 높은 것으로 나타났다. 커스터마이징에 대한 관심도가 보통보다 높음을 알 수 있다.

그림 5는 커스터마이징 사용 시간에 대한 설문 결과이다. 커스터마이징 미경험자인 3명을 제외 한 89명의 응답자 중 1시간 이상 3시간미만의 사용자들이 30%로 가장 높은 비율을 보인다.

그러나 30분 이상 1시간미만의 사용자와 근소한 차이를 보이기 때문에 가장 높은 값으로 볼 수는 없다. 3시간 이상의 응답자도 응답자 사이에는 수가 적지만 약 10%를 차지하므로 설문조사 그룹을 확대했다면, 적다고만 한정지을 수는 없다.

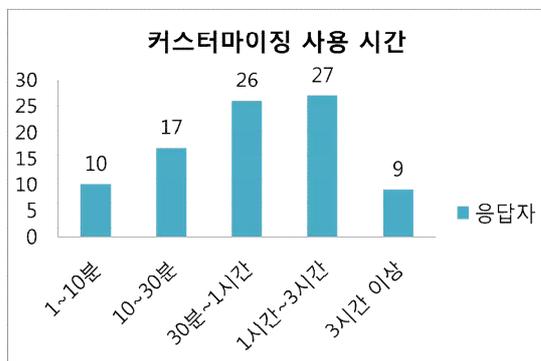


Fig. 5. Hours of the Using for the Customizing

커스터마이징 콘텐츠를 사용하는 시간은 30분 이상 1시간미만 그룹과 1시간 이상 3시간미만 그룹이 주를 이루고 있다. 개인화 된 캐릭터에 대한 관심이 높은 것으로 나타났고, 커스터마이징 콘텐츠가 캐릭터를 선택하는 프로세스의 대부분의 시간을 할애한다고 볼 수 있다.

2.2.4 캐릭터의 첫 인상과 선정성의 관계

캐릭터를 설정할 때 선정적인 요소가 필요한가에 대해서 “유저중심적인 시장전략이다.”라는 의견을 확인하기 위해 설문조사를 통해서 알아보기로 하였다. 그림 6은 게임에 선정적인 콘텐츠가 필요한지에 대한 유저들의 설문 결과이다.

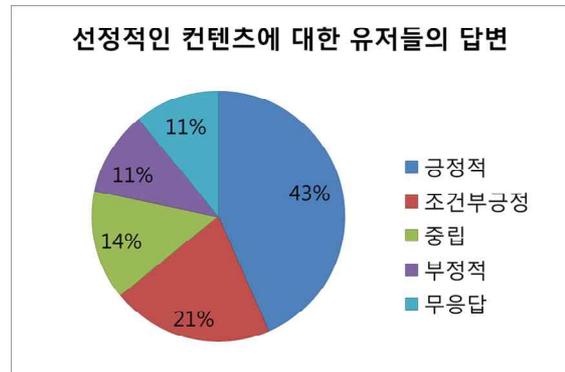


Fig. 6. Results for the Racy Contents

조건부 긍정을 포함한 긍정적인 답변이 총 64%로, 대부분의 답변이 선정적인 콘텐츠가 필요하다고 응답했다. 긍정적인 답변에서 유저의 이목을 끌기 위해서는 첫 인상적인 면에서 필요하다는 의견이 대부분이었다. 소수 응답자 중에는 ‘이전부터 게임과 선정성은 떨어질 수 없는 요소’라고 답변한 내용도 있었다.

한 가지 주목할 점은 긍정적인 답변자의 1/3은 연령제한이나 마케팅적인 목적, 게임 개발 철학 등 여러 가지 상황과 조건 아래 선정적인 콘텐츠를 묵인하고 있다는 점이다. 즉, 필요하다고 판단 될 만한 다른 요인이 있어야 선정적인 콘텐츠를 용인하는 유저도 있었다. 반면에 부정적인 답변에서는 게임 플레이에 관련이 없어 필요하지 않다고 답변한 응답자가 대다수였다. 이는 외형이 게임 플레이에 영향을 미친다는 설문조사와는 달리 선정적인 콘텐츠는 게임 플레이와 별개로 생각해봐야 할 주제임을 알 수 있다.

선정적인 요소가 콘텐츠나 캐릭터 설정, 마케팅 등에서 유저의 이목을 끌기에는 효과적이지만 유저 스스로 선정성이 필요하지 않다고 판단하는 경우도 적지 않음을 알 수 있다.

III. Conclusions

캐릭터를 선택하는 요인과 첫인상이 게임 플레이에 미치는 영향 등을 조사한 결과, 외형적인 요소가 영향력이 가장 큰 것을 알 수 있었다. 선정성에 관한 부분은 필요하다고 생각하는 유저도 많았지만, 제한적인 상황과 뚜렷한 목적을 제시해야지만 묵인하는 소극적인 태도 또한 보였다. 외형적인 요소가 캐릭터 선택의 프로세스에 가장

큰 영향을 미치는 것은 응답자 중 과반수가 넘었다. 커스터마이징에 대한 관심도와 시간은 다소 높은 것으로 개인화 된 캐릭터를 선호하는 유저들이 주를 이룸을 나타냈다. 캐릭터 설정이나 마케팅 등에서 선정적인 요소가 필요한 것은 대다수가 동의 했으나, 유저 스스로 자정능력에 맡기는 것이 필요하다고 판단된다.

향후 게이머들의 게임 진입 프로세스와 더불어 캐릭터 선택에 관한 프로세스를 집중적으로 조사한다면 매력적인 캐릭터에 관한 정의와 함께 앞으로 어떤 방향성을 가지고 기획을 할지에 대한 해답을 연구 할 계획이다.

References

- [1] Park Byeong-Cheol, "Research on Character Image in the IT Industry," *Journal of Digital Design*, Vol. 13, No. 4, October 2013
- [2] Tang Jun, Cho Dong-Min, Hong Jung-Pyo, Cho Kwang-Soo, "A Study on the User Interest of Basic Emotional Image in Character Design," *Journal of Korea Society of Design Science*, Vol. 24, No. 1, February, 2011