

온라인 게임에서 시각 정체성으로 표출되는 캐릭터의 유형 연구

신순범
트루브랜드 디자인실장
sbshin@kdu.ac.kr

The Study on types of Characters expressed to Visual Identity in On-Line Game
Soonbeom Shin
Truebrand Design Team

요약

사이버 공간에서의 가상인간인 사이버 캐릭터가 사용자 자신의 자아와 정체성과 무관한 존재라고 한다면, 온라인 상에서 통용되는 또 다른 자기자신을 의미하며 자신의 정체성을 시각적으로 표현하는 캐릭터는 아바타라고 한다. 온라인에서는 자신의 아바타를 이용 가상공간 속을 살아가고 있다. 심한 중독성과 가상공간 속에서의 아이템이 현실세계로 유입 되는데 따른 문제점을 노출하고는 있지만 온라인 속의 아바타는 컴퓨터와 인터넷의 발전이 가지고온 개인의 정체성이 시각화되는데 큰 역할을 하고 있다. 본 논문에서는 국내 온라인 게임사이트와 인터넷 사이트에서 사용되고 있는 아바타의 유형을 분류 하였으며, 현실보다 더 현실같은 공간인 가상공간에서 다양한 유형의 아바타가 사용되고 있음을 확인 하였다. 이제 더 이상 가상공간은 현실과 다른 세계가 아닌 현실의 일부이다. 아바타는 현실의 일부 분을 대신할 나이기에 보다 구체적인 디자인이 제시되어야 할 것이다.

1. 서론

1946년, 세계 최초의 컴퓨터인 애니악이 미국의 펜실바니아 대학교 에커트 박사와 모클리 박사에 의하여 완성된 이후로 컴퓨터는 급속한 기술 발전을 거듭하며 현재에 이르렀다.

컴퓨터와 인터넷의 발달로 인하여 인간이 생활하는 환경은 다양한 측면에서 바뀌게 되었다. 무엇보다도 달라진 것은 사람들의 활동의 무대가 컴퓨터가 만들어 내는 가상현실 공간, 혹은 사이버공간¹⁾으로 옮겨지게 되었다는 것이다. 비록 사이버공간이 현실공간과는 분명히 구분되고 또 현실공간의 부수적인 한 영역으로 남아있다 하더라도 이

공간에서의 인간관계나 교류를 더 이상 무시할 수 없게 되었다.

스타크래프트의 성공 비결은 최초로 Battlernet과 IPX를 구축하여 게이머들이 동시에 접속하여 함께 게임을 즐길 수 있게 만든 점이다. 이것은 온라인 머드게임²⁾ 리니지의 급속한 확산과도 관련을 가지고 있다. 이것은 인터넷 이용자가 천만을 넘어서면서 사이버공간 역시 양적으로 빠르게 성장했다는 것을 나타낸다.

또한 이것은 온라인 게임이라는 새로운 영역으로 우리의 삶이 이동되고 있으며, 그에 따라 우리의 삶과 환경을 둘러싼 다양한 가치관과 규범의 형태도 달라지고 있다는 것을 의미한다. 게임 속 가상 공간은 과거 일차원적인 공간에서

1. 사이버 공간 : William Gibson의 소설 Neuromancer에서 유래된 용어로 일반적으로 컴퓨터 네트워크를 통해 창조된 디지털 세계.

2. 머드(MUD; Multiple User Dialogue 혹은 Multiple User Dungeon)게임, 머그(MUG; Multiple User Graphic)게임.

기술적인 발전과 더불어 다양한 그래픽과 사용자들이 현실과 다름없이 느낄 수 있도록 다양하고 새로운 공간을 창조하고 있다.

가상 현실, 사이버 공간이라도 불리는 가상공간 속에서 현대인들은 현실에서 얻기 어려운 사적 욕망을 충족시킨다. 이 욕망의 분신으로 아바타가 등장했다. 아바타는 가상공간에서 개인 욕망의 충족 역할을 부여받은 개인의 시각적 분신이다.

아바타는 게임이나, 채팅 등 타인과 경쟁 또는 대화를 위한 수단으로 이용되면서 현대인의 고독하고 소외된 일상에 환상을 불러일으키는 이미지라 할 수 있다. 아바타는 게임이나 채팅 등에서 자주 사용되는 몇몇 캐릭터의 조합에서 시작하여 가상 현실이나 자바 등의 기술적 발전에 힘입어 3차원적 면모를 갖추게 되었다.

인터넷이 낳은 가상 공간과 아바타를 통해 인간은 상대방과 실시간으로 대화하고, 상대방의 행위에 대해 자신의 태도를 보여줌으로써 비충족적 현실을 극복하는 쾌감을 맛보면서 가상의 현실을 공유하고, 가상의 세계를 만들며, 가상의 이벤트를 꾸미게 되는 것이다. 인터넷 이용자 2280명(남자 1130명, 여자 1150명)을 대상으로 실시한 '아바타 사용실태 조사'에 따르면 전체 응답자 중 79.9%가 아바타를 갖고 있다고 응답해 네티즌 5명 중 4명은 사이버 공간에 자신의 분신인 아바타를 가지고 있다³⁾ 는 조사가 나올만큼 일반화되어가고 있는 상황에서 본 논문은 가상공간인 온라인 게임에서 시각 정체성으로 표현되는 캐릭터인 아바타의 유형을 분석함으로써 향후 아바타 디자인의 바람직한 표현방향을 모색해 보고자 한다.

2. 가상공간의 시각 정체성의 표출

2.1. 가상공간의 사이버 캐릭터

가상공간의 사이버 문화는 기계화에서 발전된 최신의 모습이며 정보화 사회가 낳은 문화적 산물이다. 이 문화는 컴퓨터라는 정보처리기계의 이용과 거대한 네트워크로 연결

된 통신의 접목으로 나타난 포괄적인 변화를 함축한다. 인터넷으로 불리는 거대규모의 사이버 스페이스가 형성되었고, 이를 토대로하여 세계의 시간과 공간을 하나로 공유할 수 있는 새로운 문화가 형성되었다. 이러한 변화의 물결에 힘입어 새로운 문화층을 겨냥한 사이버 캐릭터가 나타나게 되었다.

캐릭터는 해석이 형태화되어 나타난 것이며, 이것은 자신의 독특한 성향에 의해서 내려진 자신의 해석이며, 단순히 사물을 표현하는 것이 아니라 사물의 흥미를 표현한다는 차원으로 이해되어야 한다. 흥미는 포괄적이고 규정하기 까다로운 용어이지만 그것은 대개 내부에 어떤 강하고 지속적인 동기가 있어서 그 동기가 관찰자로 하여금 그의 주변세계에 있는 대상들이나 생각들을 관찰하고, 조사하고, 또 지식을 획득하게 한다는 암시를 함축하고 있다. 흥미가 있기 때문에 그것을 지각하고 있다고 말할 때, 그 대상에 관해 잘 알고 있다는 것과, 그 대상들에 관해 더 알고싶고 지각하게 되기를 바라고 있는 것 모두를 의미한다.⁴⁾

결과적으로 작가는 상상력이 있어야 하며, 현상적이기보다 해석적 시각을 가지고, 우리에게 익숙한 재료로부터 독창적인 해결책을 이끌어내야 한다.

캐릭터가 산업화의 총화로 각광받기 시작한 것은 멀티미디어와의 접목이 이루어진 1990년대 초반부터이다. 애니메이션 분야에 컴퓨터 장비가 도입되면서 수작업의 한계를 넘어 3차원의 무한한 가능성을 만나게 되었다. 그것은 표현 차원을 넘어 데이터의 무한복제와 무한운용시대를 연 일대 혁명이었다.⁵⁾

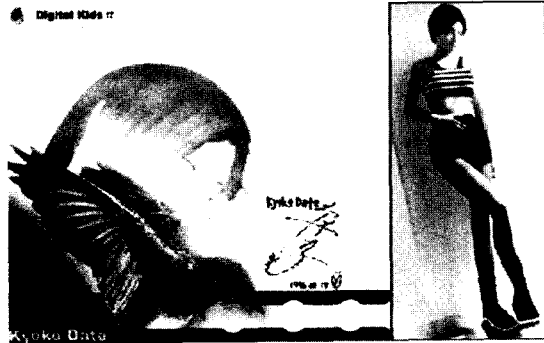
실존하지 않는 가공의 인물을 첨단 컴퓨터 그래픽 기술을 이용해서 만들고 실제의 시장에서 활동하게 한다고 하는, 가상과 현실의 경계를 넘나드는 새로운 개념이 탄생한 것이다. 정적인 캐릭터에서 동적인 캐릭터로, 정해진 말이나 행동을 단순히 전달하는 형태에서 인간과 대화하며 판단하고 행동하는 형태로 진화하면서 캐릭터는 살아있는 형체를 지니게 되었다.⁶⁾

3. 출처 : 야후, 아바타 이용실태에 대한 자료, 2003.6.18. http://kr.ks.yahoo.com/service/question_detail.php?quid=68413

4. 신명희, 지각의 심리, 학지사, p.95, 1995.

5. 강우현, Multi-Character Design, 한국출판사, p.28, 1998.

6. 손명선, 사이버 캐릭터에 관한 연구, 홍익대학교대학원, p.18, 1998.



〈그림 1〉 다테교코(디케)

그림1의 일본의 다테교코⁷⁾ 라는 캐릭터는 바로 이러한 점들을 모두 갖춘 실험적인 존재이다. 당시 19세 소녀로 설정된 다테교코는 인간과 같이 출생지와 어린 시절부터의 세세한 과거와 추억 등을 가지고 있으며, 오랜 기간에 걸쳐 제작된 세밀한 형상의 3차원 캐릭터 모델이다. 섬세한 모델링과 렌더링을 통해 맨스 뮤직비디오를 촬영하였다. 3차원 캐릭터 애니메이션 기술의 첨단을 보여주는 지표이기도하였던 다테교코는 아이들 지향적이면서도 동시에 정교한 설정을 중시하는 일본인들의 정서를 겨냥하여 만들어졌으나, 미국이나 유럽 등지에서도 상당한 반향을 불러 일으켰다.⁸⁾

이러한 가상현실은 무엇보다도 첨단 컴퓨터 그래픽 기술에 의해 실제와 거의 다름없는 가상의 공간이며, 사이버 캐릭터는 가상현실의 연장선상에서 존재하였다고 할 수 있다.

사회, 심리적인 측면에서 아이덴티티라고 하는 것은, 간단히 말하면 개인적인 차원에서는 인간이 겪는 각 인생 과정에서 당사자가 부딪치고 있는 현실의 상황과 관련하여, 그 속에서 절실하게 느끼고 있는 자신에 대한 주관적이면서도 객관적인 신체적, 사회적 감각이다.⁹⁾

인간이 타고난 본성은 각자 살아온 역사, 문화, 종교, 철학 등의 경험을 통해서 축적되고 이것은 시간이나 장소가 변화하고 사회적 상황이 변함에도 불구하고 일관성을 나타낸다. 적어도 어느 개인이나 사회나 민족도 자기중심적 인식의 한계를 극복할 수는 없으며, 자기가 서 있는 범주 안에

서의 인식의 한계를 갖기 때문에 조율기능의 회복은 오늘날 우리에게 가장 중요한 과제 중의 하나가 되었다.¹⁰⁾

2.2. 가상공간의 시각 정체성

사이버 공간에서의 가상인간인 사이버 캐릭터가 사용자 자신의 자아와 정체성 정체성은 퍼스널리티의 체계가 유동적인 행위의 맥락과 사회적인 공동체 안에서 담당하게 되는 다양한 지위와 역할 속에서 일관성과 연속성을 유지할 수 있도록 해 주는 상징적인 구조라고 할 수 있다.

과 무관한 존재라고 한다면, 온라인 상에서 통용되는 또 다른 자기자신을 의미하며 자신의 정체성을 시각적으로 표현하는 캐릭터는 아바타라고 한다.

아바타는 인도 신화에서 신이 인간의 세계에 내려오는 것을 의미하며, 사전적 의미로 아바타는 육체화 한 것, 형상화 한 것, 어떤 특별한 존재의 모양을 구체화 등의 의미가 있다.

컴퓨터 기술의 진보는 인간이 머릿속에 그리는 모든 환상을 현실감 있게 만들 수 있게 되었다. 컴퓨터가 만들어내는 가상공간에서는 현실 생활의 일부가 되지만 가상공간에서의 사람들은 현실공간의 모습을 그대로 드러내지는 않는다. 현실세계에서 쉽게 하지 않는 행동을 가상공간에서 하게 되는 것은 익명성 때문만은 아니다. 가상공간에서의 행동은 자신의 일차적인 희망이자 욕구이다.

가상공간에서 사람들이 다양한 역할을 추구하고 자신의 정체성을 끊임없이 시험해보는 것은 마치 아이가 레고 블록을 가지고 끊임없이 새로운 형체를 만들어 내는 행위와 같다. 누구나 가상공간에서 자신이 하나의 모습으로 구체적으로 드러나기를 원하며 또 가능하다면 이런 자신의 모습을 다양하게 변화시키고 싶어한다. 자기변신의 욕구를 충족시키려는 하나의 경향이 가상공간에서 자신의 캐릭터를 만드는 활동이다.

이것은 가상 공간 속으로의 자기 몰입유형이 아바타라는 시각 정체성으로 표출되고 있는 것이다.

7. 다테교코(伊達杏子, Date Kyoko)

8. 김용순, 김영수, 3차원 캐릭터 애니메이션의 기술 및 시장동향, pp.771~773, 1998.3.

9. 이은주, 캐릭터개발에 있어서의 identity표출에 관한 연구, 이화여자대학교대학원, p.12, 1998.

10. 김영기, 한국인의 조형의식, 창지사, p.27, 1991.

3. 온라인 게임에서 자아의 시각 정체성 표출

3.1. 컴퓨터 게임의 분류와 특징

현재 존재하는 컴퓨터 게임은 장르에 따라 크게 시뮬레이션 게임, 롤플레이 게임, 어드벤처 게임 등으로 나누어지며, 게임에 필요한 하드웨어 환경에 따라서 아케이드 게임, 콘솔(플랫폼) 게임, PC 게임, 온라인 게임, 네트워크 게임 등으로 나눌 수 있다.(표1) 이러한 다양한 종류의 컴퓨터 게임은 현재 다양한 이름으로 불리고 있으며 그 종류를 구분하는데도 여러 가지 기준에 따라 달라진다. 이것은 컴퓨터 게임의 장르 자체가 발전하고 있으며 특정한 분야가 있기보다는 여러 가지 컴퓨터 게임의 특성들이 혼합하고 있는 시점에 있다는 것을 나타낸다.

분류기준	종류	내용	주요 게임
게임내용	시뮬레이션	전략 수립, 아이디어 창출 게임	삼국지, 스타크래프트
	RPG 게임	스토리 내에서 역할 수행	리니지, 디아블로
	어드벤처	모험, 장애물 게임	
	스포츠, 경주	스포츠 운동, 경주에 참가	피파2000, NBA
하드웨어 환경	아케이드, 콘솔	하드웨어 중심의 게임 가정용 전용 게임기 게임	대부분 오락실용 게임 닌텐도, 플레이스테이션
	PC	스탠드얼론 PC용 게임	지뢰 찾기
	온라인	서버에 접속해 게임 진행	리니지, 바람의 나라
	네트워크	네트워크에 연결된 PC 사용	스타크래프트, 피파2000

표 1. 컴퓨터 게임의 분류(하우인터넷, 2000년 7월호)

온라인 게임은 리니지와 같이 서버에 접속하여 많은 이용자들이 동시에 즐길 수 있는 게임 형태를 말하며, 네트워크 게임은 PC게임에 기반을 두고 네트워크 기능을 추가한 형태의 게임으로 스탠드얼론(Stand-alone) PC에서도 가능하며, 네트워크를 이용하여 즐길 수 있는 멀티플레이 게임으로 스타크래프트, 피파시리즈 등이 여기에 해당된다. 그러나 일반적으로 사용되는 컴퓨터 네트워크 게임은 PC를 이용하여 네트워크 게임을 수행할 수 있도록 제작한 게임을 말하는 것으로 PC, 온라인, 네트워크 게임의 총칭을 말한다. 위에서 알 수 있듯이 컴퓨터 게임은 양적으로나 질적으로

로 팽창하고 있으며, 그 발전 또한 다양하게 이루어지고 있다.

3.2. 온라인 게임의 아바타

게임이라는 가상현실 속에서의 캐릭터는 제작사들이 만들어낸 환경과 정해진 규칙을 따라가는 형식으로 진행된다. 주로 초기 롤 플레이 게임의 특징은 게임 제작자가 만들어낸 공간에서 정해진 캐릭터를 이용하여 가상 공간 속에서 다양한 임무들을 게이머들이 해결하는 방식으로 이루어졌으나 자유도가 없는 정해진 끝을 향해서 전진했다. 하지만 가상 공간 속에서 제한된 자유는 게임 사용자들이 게임 속에 몰입하거나 게임 캐릭터에 대한 자기의지나 자신과 동일시하기에는 상당히 많은 어려움이 있었다. 물론 컴퓨터 프로그램 및 그래픽의 기술적인 문제와도 깊은 관련이 있었다.

그러나 제작사는 각종 다양한 효과와 방식을 통해서 게임을 변화시켜 나갔다. 현실과 유사한 가상 공간 속의 이야기를 다양한 형태로 제공함으로써 게임 사용자들을 가상 공간 속에서 캐릭터와 몰입시키려 했고 이러한 노력은 게이머들이 직접 자신의 이름을 사용하거나 ID같은 개념의 이름을 정해줄 수도 있게끔 함으로써 게임 캐릭터와 사용자 간의 일체화를 지향했다. 또한 캐릭터의 얼굴 또한 게이머들이 직접 새로운 얼굴로 바꿀 수 있도록 하여 문자가 아닌 시각적인 요소를 제공하고 성격 또한 사용자들에게 맡겨 캐릭터를 악으로도 선으로도 악도 아닌 선도 아닌 중도의 인물로 만들 수 있게끔 하였다. 이러한 게임 속에 나타나는 몰입유형은 아바타의 생성과 제작에 많은 영향을 끼쳤다.



그림 2. 정교하게 만들어진 후아유닷넷의 3차원 아바타와 가상공간

최근 온라인에서는 후아유닷넷의 정교한 가상공간처럼

자신의 아바타를 이용 가상공간 속을 살아가고 있다.(그림 2) 심한 중독성과 가상공간 속에서의 아이টে이 현실세계로 유입되는데 따른 문제점을 노출하고는 있지만 온라인 속의 아바타는 컴퓨터와 인터넷의 발전이 가지고온 개인의 정체성이 시각화되는데 큰 역할을 했던 것에는 변함이 없다. 온라인 게임 중 리니지는 하나의 사회적인 성격을 갖고 있다. 리니지는 주어진 공간만 있을 뿐, 이야기의 시작도 끝도 없다. 참가자의 제한도 없이 동시에 게임을 즐긴다. 리니지는 게임의 형식을 빈 하나의 사회로서 가상사회의 전형을 보여준다.”¹¹⁾

리니지는 주어진 다양한 캐릭터를 이용하여 스스로 자신의 캐릭터를 만들어야 한다. 자신의 정체성을 시각화 하는 순간 현실세계의 지위나 외모는 리니지 세계에서는 존재하지 않는다.

3.3. 온라인 게임의 아바타 유형 분석

온라인 게임사이트와 현재 아바타를 이용하고 있는 인터넷 사이트의 아바타 유형을 참고하여 국내에서 사용되고 있는 아바타의 유형을 표2와 같이 사실성과 과장성으로 분류하여 특징을 분석하였으며, 설문조사를 통하여 가상공간에서의 아바타에 대한 사용자의 제작기법과 유형의 선호도를 조사하였다.

사실성	과장성
주로 자신의 사진을 이용하여 3D프로그램을 이용하여 제작하거나 직접 사진을 이용한 경우	자신의 이미지를 캐리커처 및 만화를 사용하여 제작하거나 이용한 경우

표 2. 사실성과 과장성의 특징

3.3.1. 아바타 선호 유형 분석



분 류	단위 %				
	2D SD	3D SD	2D 8통신	3D 8통신	사진
비 율	62	20	6	10	2

그림 3. 캐릭터의 표현기법중 가장 선호하는 유형



분 류	단위 %		
	인간형	동물형	상상형
비 율	71	12	17

그림 4. 새로운 아바타를 제작할 때 선호하는 유형

아바타의 유형은 크게 외형이 사실과 가까운 형태와 특징을 과장되게 표현한 형태의 아바타로 나타나고 있다. 사용자들은 떨어진 질감표현이나 완성도 낮은 3D 표현보다는 눈에 익은 친숙하고 부드러운 만화나 캐리커처 같은 자유스러운 캐릭터를 선호하고 있다. 또한 자신의 부분적인 이미지나 인격의 제한된 면만을 표현하는 부분적 익명성을 선호하는 대부분의 이용자들은 아직까지도 본인의 모든 것을 노출하는 것은 꺼려하고 있으며 자신과 똑같은 사진보다는 자신과 동일시 할 수 있는 사실적인 그래픽이 가미된 3D 캐릭터나 만화형식의 캐릭터를 선호하고 있다.

3.3.2. 표현 형태별 분류

아바타 (Avatars)	인간형 (Human Form)	실제자신의 모습 (Real Face Avatars)
		유명인사(Celebrity Avatars)
	동물형 (Animal Form)	애완용
		상징형
	상상형 (Imagination Form)	엽기형
		공상형(SF Avatars)
환상형(Fantasy Avatars)		

표 3. 아바타의 표현 형태별 분류

(1) 인간형(Human Form)

① 실제 자신의 모습(Real Face Avatars)

많은 이용자들은 실제 자신의 성격이나 외형에 가장 적합하다고 판단되는 아바타를 선호한다. 그러나 자신의 실제 얼굴을 아바타로 이용하는 경우도 있지만 신뢰감을 형성할 수 있다는 것 이외에는 대부분의 이용자들은 자신의 모든 것을 보여주는 것에는 선택을 꺼려 하지만 자신과 유사한

11. 라도삼, 가상공간의 전경과 삶의 단편들 : 리니지를 중심으로, 한국언론정보학회 가을학술대회, pp.127-146, 1999.

외형과 성격을 표현할 수 있는 아바타를 이용하고 있었다. 이러한 경우 가장 일반적이고 가장 많은 이용자들이 선택하는 요소는 얼굴과 머리스타일을 선택하였다 대부분은 이용자들은 심리적인 부분의 표현보다는 외형적인 유사함을 아바타를 제작하는데 있어 가장 중요하게 생각되는 요소로서 생각하고 있다.

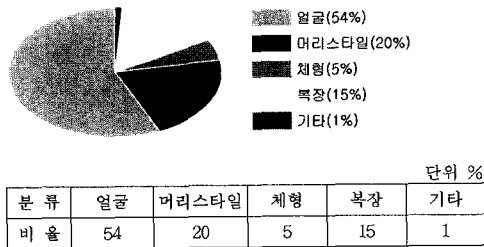


그림 5. 아바타 제작시 가장 중요하게 생각하는 조건

② 유명 인사(Celebrity Avatars)

유명인사 아바타는 다양한 동기가 있다. 사람들은 명사의 이미지와 관련된 사회적 이슈나 인격적 특성을 표현하는데 그것들을 이용할 수 있고 이벤트나 하나의 행사나 홍보를 위한 수단으로 사용되기도 하며 많은 사람들에게 정보를 전달하기 위한 수단으로서 유명인사의 아바타를 사용하는 경우가 많다. 연예인이 주로 이용되고 선호하며 연예인들 중 국내 최초로 인기 그룹인 HOT 캐릭터를 이용해서 아바타가 탄생되었다.

대중문화에서의 아이템들은 유행에서 빨리 곧 사라지는 단점이 있는 반면 유행을 타면 급속히 번지는 효과를 가지고 있다. 주로 연예인 이외의 소재로는 TV 드라마 속의 주인공이나 영화속 인물의 이미지를 사용하여 아바타를 제작하고 사용한다.

(2) 동물형(Animal Form)

① 애완용 아바타

애완동물로서의 이미지는 육성의 개념이 강하며 친근감과 함께 동물 아바타는 그들의 자연 친화적인 감성과 이상의 적절한 혼합이 만들어 낸다. 주 캐릭터가 아닌 보조 캐릭터로서의 역할을 담당하며 능동적이기보다는 수동적인 부분이 강하게 표현된다.

② 상징형 아바타

동물들은 대중문화에서만뿐만 아니라 신화에서도 어떤 특성이나 관점을 상징하고 서양에서의 문장을 상징하거나 동

양에서는 12지신과 같은 상징성이 주술적 목적이나 토속적 신앙에서 출발한다. 아바타로 선정된 동물들은 사용자들에게 중요한 심리적 부분을 차지한다.

(3) 상상형(Imagination Form)

① 엽기형 아바타

특이하고 이상하며 때때로 아주 기이한 그림을 나타내기도 한다. 다른 사람들을 놀래 키거나 혼란시키는 것을 좋아하는 사용자들로서 엽기라는 말은 최근에 확산되어진 용어이다. 하지만 단지 기괴한 그림만을 뜻하는 것은 아니다. 엽기 속에는 페러디가 있고 유모가 있으며 살아있는 아이디어가 있다. 엽기 아바타는 이용자 개인의 상상력과 아이디어가 이미지로 표현되는 것이다.

② 공상형 아바타(SF Avatars)

현실공간이 아닌 기술의 발달과 미래에 대한 동경과 두려움이 만들어 내기도 하며 존재 유무를 확인하지 못한 외계의 생물들에 대한 추측에 의해서 생겨나기도 한다. 다양한 분야에서 소재를 찾아내기도 하고 상상력이 만들어낸 새로운 이미지로 탄생되기도 한다. 이 아바타의 특징은 언젠가는 어쩌면 이라는 가정에서 출발하고 있으며 확인하지 못한 개인과 단체의 궁금증이 새로운 시각 이미지로 다양하게 표현되고 있다.

③ 환상형 아바타(Fantasy Avatars)

상상속에서나 존재하는 곳 아주 옛날 이야기로만 들었던 이야기 그리고 TV나 영화속에서 나오는 마법의 시대, 중세의 기사, 무시무시한 몬스터 등 최근 급속히 많은 사용자들을 불러모은 리니지나 기타 온라인 게임의 배경이 되고 있는 상상 속의 공간들 또한 과거 게임 속에 등장하는 상상의 세계이기도 하다. 많은 이용자들은 과거 게임 속에서 즐겼던 그곳의 등장인물에 대한 회상과 즐거움을 자신의 아바타에 주입한다. 동화같은 세계에 대한 동경에 대한 정체성이 아바타로 표현된다.

3.3.3. 주제별 유형

(1) 힘의 표현(Power Avatars)

① 자기과시 표현(건강함) : 파워 아바타는 힘의 상징이다. 많은 사용자들은 힘에 대한 의식적, 무의식적 환상을 갖고 있다. 경쟁은 힘의 과시를 동반하기 때문에 사용자들은 각자 가장 경외로운 파워 아바타를 창조하려는 것처럼 보

이다. 이런 아바타는 남성 사용자 사이에서 더욱 흔할 것이고 힘은 자기과시용으로 사용되며 곧 건강한 육체를 가진 아바타로 제작된다.

② 악마적 표현(불량함) : 어떤 경우에는 힘의 테마가 유순하지만 어떤 경우에 그것은 사악한 아바타의 변종이 되기도 한다. 공포감의 조성이나 불량함은 현실에서의 억제된 욕구를 충족시키기 위한 개인의 정체성으로 받아들인다. 모든 사람들은 인성에 있어서 어둡고 사악한 면을 갖고 있다. 온라인 게임인 리니지는 이런 유형들의 집단을 카오라고 부른다.

아바타 (Avatars)	힘의 표현 (Power Avatars)	자기과시 표현(건강함)
		악마적 표현(불량함)
	성의 표현 (Sex Avatars)	Seductive 표현
		성 변환 표현
	아이 (Baby Avatars)	순진성 표현
		Pretty 표현

표 4. 아바타의 주제별 분류

(2) 성의 표현(Sex Avatars)

① Seductive 표현 : 부분적 나체나 간단한 옷만 걸친 아바타를 창조해 낸다. 매혹적인 여성 아바타는 남성보다 더 흔하다. 남성들이 매혹적인 여성으로 변모되고 싶다는 것이다. 사용자들은 자신들에 대한 관심을 끌고자 매혹적인 모습과 얼굴로 아바타를 제작하고 이것은 매우 효과가 있다. 대부분 이용자들은 섹시한 아바타가 실제와는 다르다고 생각함에도 불구하고 이 매혹적인 아바타는 굉장한 힘을 갖고 있다. 과거 채팅에서 여성의 이름이나 아이디에 많은 사용자들이 몰려드는 경우와 같다.

② 성 변환 표현 : 실제의 성과 다른 아바타를 선택하는 경우나 애매 모호한 중성적인 성을 선택함으로써 가상공간에서 다양한 역할을 추구하고 자신의 정체성을 끊임없이 시험해보는 행위이거나 혹은 그들은 단순히 그들의 아바타를 통해 새로운 정체성을 실험하는 창조적인 재미를 즐기 위한 것으로 해석된다.

(3) 아이(Baby Avatars)

① 순진성 표현 : 악마적인 표현의 반대개념으로 사람들의 양면성중 아이의 표현은 순진하고 천사의 이미지를 표현하는 가장 기본적인 개념으로 사용된다. 아이라는 이미

지에서 나오는 강한 상징을 나타낸다.

② Pretty 표현 : 깜찍하고 귀여운 이미지는 많은 상대방에게 친근감을 준다. 아이의 표현은 자신의 정체성을 다양하게 표출하는 방법중의 하나이며 타인과의 친밀도를 높이기 위한 표현중의 하나이다.

4. 결론

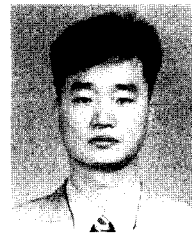
온라인 게임의 가상공간 속에는 그 나름대로의 행동법칙이 존재하고 있었고 자신을 다양하게 표현하고 이용하고 있었다. 물론 가상공간 속에서 자아표현이 너무 강하게 표출되어 이기심으로 변질되기도 하고 욕구충족을 위한 새로운 사이버 공해가 나타나고 있는 인터넷과 가상공간의 시대가 도래함에 있어서 게임 속의 개인의 정체성은 앞으로 더욱 더 다양하게 표출될 수밖에 없을 것이다.

지금까지의 아바타의 유형 및 기술적인 발전은 게임 속의 캐릭터의 과거와 현재의 모습과 일치한다. 그러므로 게임 속의 캐릭터의 발전은 앞으로의 아바타에게 많은 영향을 줄 것이다. 아바타의 창조는 개인의 심리적인 부분에서 많은 영향을 받는다. 초창기 자신의 외형적인 모습에서 아바타를 동일시하거나 일치시키는데서 만족하지 않고 다양한 표현의 아바타를 생성하고 사용하고 있는 이용자들의 증가는 아바타 디자인을 하는데 있어서 다양한 시도가 필요하다. 또한 아바타의 유형은 새로운 창조물을 만들어 내고 있다. 상상속의 이미지나 개인의 상상이 시각적으로 표현되고 있는 것이다. 또한 과거 사이버 캐릭터의 몰락의 이유 중 기술적인 문제는 앞으로의 기술 발달을 볼 때 해결될 수 있는 문제로 보인다. 하지만 그 이외의 문제점은 사람들은 이미 다 알고 있다고 느끼는 대상에 대해서는 더 이상 흥미와 호기심을 보이지 않는다. 새롭고 다양한 사이버캐릭터의 제공만이 가상공간 속에서 다양한 삶을 지속하는 것이다. 아바타는 다양한 모습으로 창조될 필요가 있는 반면 가상공간 속의 새로운 윤리가 필요할 때이다.

현실보다 더 현실같은 공간 그곳이 바로 인간이 원하는 가상공간이다. 그러기에 다양한 캐릭터와 공간을 구성하고 있다. 이제 더 이상 가상공간은 현실과 다른 세계가 아닌 현실의 일부분인 것이다. 그곳에서의 아바타는 현실의 일부분을 대신할 나이기에 보다 구체적이고 다양한 디자인이 제시되어야 하겠다.

참고문헌

1. 신명희, 지각의 심리, 학지사, p.95, 1995.
2. 강우현, Multi-Character Design, 안국출판사, p.28, 1998.
3. 손명선, 사이버 캐릭터에 관한 연구, 홍익대학교대학원, p.18, 1998.
4. 김웅순, 김영수, 3차원 캐릭터 애니메이션의 기술 및 시장동향, pp.771~773, 1998.3.
5. 이은주, 캐릭터개발에 있어서의 identity표출에 관한 연구, 이화여자대학교대학원, p.12, 1998.
6. 김영기, 한국인의 조형의식, 창지사, p.27, 1991.
7. 라도삼, 가상공간의 전경과 삶의 단편들: '리니지'를 중심으로, 한국언론정보학회 가을학술대회, pp.127-146, 1999.



신순범

한양대학교 응용미술교육학과 졸업
한양대학교 대학원 미술교육과 졸업
동양그룹 기획조정실 홍보팀 근무
디자인마인드 크리에이티브팀 근무
현) 극동대학교 예술학부 시각디자인전공 겸임교수
현) 트루브랜드 디자인실실장
