

관상학에 근거한 캐릭터 커스터마이징 시스템

- 아이온 캐릭터 생성 시스템을 중심으로 -

정석호, 이완복*, 경병표, 유석호, 이동열

공주대학교 게임디자인학과

j37sukho@nate.com, {wblee*, kyungbp, seanryu, ezer}@kongju.ac.kr

Character Customizing System Based on Physiognomy

- Focused on AION Character Creation System -

Suk-ho Jung, Wan-bok Lee*, Byung-pyo Kyung, Seuc-ho Ryu, Dong-lyeor Lee

Dept. Game Design, Kongju National University

요 약

온라인 게임의 역사는 다른 게임들에 비해 짧은 역사를 가지고 있는데 반해 많은 성장과 결과를 보였다. 그 중 캐릭터 커스터마이징 시스템은 온라인 게임을 이루고 있는 다른 요소들에 비해 상대적으로 많은 발전을 이루지는 못했다. 커스터마이징 시스템이 상대적으로 많은 발전을 이루지 못한 데에는 당시의 그래픽 기술력문제가 큰 영향을 주었다. 하지만 그래픽의 발전과 함께 사용자들의 풍부한 표정에 대한 욕구 수요가 가능해 졌으며, 캐릭터 얼굴 변환 아이템이 새로운 수익을 창출할 정도로 근래에 나오는 커스터마이징 시스템은 자유도 높은 시스템으로 만들어지고 있다. 본 논문에서는 높아진 자유도만큼 개성 있는 캐릭터들이 다양하게 만들어질 수 있도록 사람의 인상을 연구하고 분석하는 학문인 관상학을 근거로 아이온 커스터마이징 시스템을 분석하여 발전적인 캐릭터 커스터마이징 시스템 구성을 하였다.

ABSTRACT

There has been a revolutionary growth and advancement in the area of online game, though the history of online games is shorter than that of the other genre. Among the elements consisting of a game, the character customizing system has advanced poorly when compared with the other elements of a game system. The poor computer graphics technology hindered the emergence of a good quality of a character customizing system. However the need of users for the rich facial expressions together with the rapid advancement of the computer graphic technology have driven the customizing system to provide a high degree of freedom to the extent that items for the face assembly could generate new profits. This paper analyzed the Aion Customizing System based on the art of physiognomy where the facial features of people are studied and analyzed, in order to make various personalized characters to the extent of increased freedom. According to our design, the more sophisticated and complex and subtle character customization system can be devised following the proposed design.

Keywords : Character, Customizing, Character customizing, Physiognomy

접수일자 : 2010년 09월 17일, 심사완료 : 2010년 10월 25일

교신저자(Corresponding Author) : 이완복

1. 서론

온라인 게임의 역사는 다른 게임들에 비해 짧은 역사를 가지고 있는데 반해 많은 성장과 결과를 보였다. 그 중 캐릭터 커스터마이징 시스템은 온라인 게임을 이루고 있는 다른 요소들에 비해 상대적으로 많은 발전을 이루지는 못했다. 커스터마이징 시스템이 상대적으로 많은 발전을 이루지 못한 데에는 당시의 그래픽 기술력문제가 큰 영향을 주었다. 하지만 그래픽의 발전과 함께 사용자들의 풍부한 표정에 대한 욕구 수요가 가능해 졌으며, 캐릭터 얼굴 변환 아이템이 새로운 수익을 창출할 정도로 근래에 나오는 커스터마이징 시스템은 자유도 높은 시스템으로 만들어지고 있다.



[그림 1] 월드 오브 워크래프트의 미용실과 아이온의 위도 변경권

최근에는 커스터마이징 시스템의 자유도가 높아지면서 게임 속 캐릭터들도 다양한 이미지로 만들어지고 있는데, 이러한 다양한 이미지들을 관상학에 적용시켜 보는 사례가 늘어나고 있다.

NC소프트에서 개발한 아이온의 경우 “게임도 관상시대” 라는 타이틀로 게임 속 캐릭터들의 얼굴을 관상학적으로 분석하여 사용자들이 게임을 하면서 고민이었던 부분들을 관상학을 근거로 풀이해주는 이벤트를 실시하였으며[1], 경향 게임 뉴스에서는 “캐릭터의 관상이 게임의 성공을 좌우 한다”라는 타이틀로 특집기획을 냈을 정도로 현재 게임 속 캐릭터 커스터마이징 시스템과 관상학에 많은 관심이 집중되고 있다[2].



[그림 2] 아이온 캐릭터 관상놀이 이벤트

이러한 게임 속 캐릭터에 대한 관상학적 접근은 사용자들의 풍부한 인상에 대한 개개인만의 독특한 개성을 표출 할 수 있도록 하여 사용자들의 욕구를 충족시켜주고, 이에 따른 게임의 사용자에 대한 몰입도 증가 역시 기대할 수 있게 하였다.

위와 같은 배경에서 본 논문은 캐릭터 커스터마이징 시스템의 높아진 자유도만큼 많은 개성 있는 캐릭터들이 만들어 질 수 있도록 사람의 인상을 관찰하고 분석하여 연구하는 학문인 관상학을 근거로 커스터마이징 시스템을 분석하여 좀 더 다양한 개성을 표출 할 수 있도록 발전적인 캐릭터 커스터마이징 시스템을 구성해 보고자하였다.

먼저 사람의 인상을 연구하고 분석하는 학문인 관상학에 근거하여 아이온 캐릭터 커스터마이징 시스템의 제어 수준과 조절 수위의 한계점을 알아보았으며, 기존 캐릭터 커스터마이징 시스템의 한계점을 분석한 후, 캐릭터의 감성 및 인상을 더 적절하게 표출할 수 있도록 관상학에 근거하여 발전적인 캐릭터 커스터마이징 시스템을 구성해 보았다.

본 논문의 구성은 다음과 같다. 2장에서는 관련 연구들을 정리 분석하였으며, 3장에서는 관상학에 근거한 아이온 커스터마이징 시스템을 분석해 보았다. 그리고 4장에서는 관상학에 근거한 각 부분별 조절 수위를 분석하고, 고려요소를 반영시의 효과 분석을 통한 발전적인 캐릭터 커스터마이징 시스템을 구성하였다. 5장에서는 결론을 맺는다.

아이온을 포함한 다른 게임들 역시 커스터마이징 시스템의 소스가 공개되지 않아 구현은 되지 않았지만, 제시한 방법의 효율성을 보이하고자 주요 캐릭터들에 대해서 관상학적 요소가 반영되었을 시의 효과에 대해 고찰하였다.

2. 이론적 배경

2.1 관상학(觀相學)

관상학(觀相學, physiognomy)은 성격을 나타내는 지표로 여겨지는 얼굴, 생김새, 면상(面相), 인상을 이야기하며 인상학, 관상술(觀相術)이라 정의한다. 또 국어대사전에서는 관상은 사람의 생김새를 보고 그의 운명, 수명, 성격 따위를 판단하는 일이라고 정의한다.

관상학이란 외형적 생김새를 통해 한 사람의 성격, 체질, 나아가 운명을 추론하는 학문이며, 흔히 관상을 주로 얼굴을 읽는 것으로 생각하지만 관상은 수상, 족상을 포함하여 골격, 색 등 몸 전체의 외모, 나아가 몸짓까지 본다. 이것은 겉으로 드러난 ‘몸’을 읽음으로써 기본적으로 외양이 내면을 투영한다는 논리를 바탕에 깔고 있는 것이다. 또 또또또은 한 사람의 미래나 운명까지도 포괄하고 있는데 이탕에 운명론적인 점 때문에 언뜻 생각하기에 미신이 아닌가하고 생각하는 경우가 많다. 그러나 관상학은 단순히 점을 치거나 예언하는 쫌 아추상적인 근거에 의한다기보다 수천 년 역사를 거치는 동안 과학적이며 통계적인 경험적 자료에 의한 근거를 기준으로 하고 있어 점성술과는 근본적으로 류(流)가 다르다[3].

2.1.1 캐릭터 커스터마이징 시스템에 있어 관상학의 적용 가능성

캐릭터를 커스터마이징 하는데 있어서 관상학적 관점으로 접근하는 것은 관상학이 사람의 성격을 관찰하다가 생겨난 학문이며, 얼굴이 그 캐릭터의 성격을 나타내는 매우 중요한 요소이기 때문이다. 얼굴에서 성격을 읽을 수 있다는 생각을 가지고 얼굴을 연구한 것은 오랜 기원을 가지고 있어 많은 사람들이 관상이 성격판단의 기초가 된다고 생각하였다. 이처럼 관상학은 타인을 판단 할 수 있는 근거를 제시한다는 뚜렷한 차별성을 가지고 있다.

이러한 관상학적 담론을 근거로 캐릭터의 기본적인 성격을 객관화시키는 작업에 활용할 수 있고, 게임 속 사용자의 캐릭터 성격 이미지를 뚜렷이 부각시키기 위해 성격 분석을 통한 성격유형별 외형적 특징을 도출해내어 커스터마이징 시스템에 적용 할 수 있다. 관상학이 과학적인 근거가 없다는 것은 관상학에 대한 잘못된 인식과 체계적인 데이터가 없기 때문이며, 이러한 문제점을 제대로 인식하고 다양한 데이터를 토대로 관상학적 관점을 도입함으로써 개성있는 캐릭터를 커스터마이징 할 때 객관적이고 정확한 묘사를 할 수 있는 체계를 만들 수 있다[3].

2.1.2 오형상설론(五形相說論)

[표 1] 오행의 상관 개념

	木	火	土	金	水
색채	청색	빨간색	황색	백색	검은색
방향	동	남	중	서	북
계절	봄	여름	긴 여름날	가을	겨울
행성	목성	화성	토성	금성	수성
신수	청룡	주작	기린	백호	현무
생물	비늘류	깃털류	인류	모피류	갑충류
품격	인(仁)	예(禮)	신(信)	의(義)	지(智)
천간	갑(甲) 을(乙)	병(丙) 정(丁)	무(戊) 기(己)	경(庚) 신(辛)	임(壬) 계(癸)
지지	인(寅) 묘(卯)	사(巳) 오(午)	진(辰) 미(未) 술(戌) 축(丑)	신(申) 유(酉)	해(亥) 자(子)

동서양을 비교하는 보편적 관점이 ‘동양은 정신(精神)이고 서양은 물질(物質)이다’라는 것이다. 모든 사물에는 음과 양이 있으며 양은 물질성에 해당하고 음은 정신기에 해당한다. 이 두 기운은 비율 및 포함 상태에 따라 오행(五行)으로 나뉘지게 되는데 오행론은 이 물질성과 정신기에 오행 성분의 변화를 이용하는 다섯 가지의 원소(木, 火, 土, 金, 水)로 설명하고 있고, 세부적인 내용은 [표 1]과 같다. 즉 우주의 모든 사물이 이 다섯 가지 특성(물질)의 운동과 변화로 말미암아 이루어진다고 보고 있으며, 이 오행을 대입함으로써 물질을 포함하여 정신의 세계를 표현하는 물질적인 형상과 정

신적인 형상의 상징화가 가능하다고 할 수 있다 [4,5].

2.2 캐릭터 커스터마이징(Character Customizing)


커스터마이징(Customizing)은 원래 커스터마이즈(customize) 즉 '무엇을 주문을 받아서 만듦.' 라는 말이다[6].

캐릭터 커스터마이징 시스템이란 게임 내에서 사용자가 캐릭터를 생성할 때 도움을 주는 시스템을 말한다. 이러한 시스템은 게임에서 자유성과 기능성 그리고 개성 등을 통해 사용자에게 다양한 선택을 할 수 있게 도움을 주고 나아가 자신만의 개성 있는 캐릭터를 만들어 게임 속 몰입도를 높여주기도 한다. 본 논문에서는 커스터마이징 시스템의 여러 가지 요소들 중 개성에 중점을 두고 작성 하였다.

현재 커스터마이징 시스템의 종류로는 선택 시스템(Select System), 부분 시스템(Parts System), 변형 시스템(Transform System)으로 나누어 분류할 수 있는데, 각 시스템 별 자세한 설명 및 해당하는 대표 게임들은 [표 2]와 같이 정리 할 수 있다.

[표 2] 캐릭터 커스터마이징 시스템의 종류

시스템	설 명	대표 게임	화면구성
선택 시스템	이 시스템은 캐릭터를 생성할 때 개발진에 의해 완성이 되어있는 캐릭터를 선택(Select)하여 플레이 할 수 있게 하는 시스템이다.	“던전 앤 파이터”와 “리니지” 등	
부분 시스템	이 시스템은 캐릭터를 생성할 때 개발진에서 만들어 놓은 각 부분(Parts)별 이미지들 중에 사용자가 원하는 것들을 골라서 완성시킬 수 있는 시스템이다.	“월드 오브 워크래프트”와 “드래곤네스트” 등	

변형 시스템	이 시스템은 캐릭터를 생성할 때 사용자가 각 부분들을 직접 조절자나 조절기로 만들어내어 완성시킬 수 있는 시스템이다.	“아이온”과 “C9” 등	
--------	---	---------------	---

아이온 캐릭터 커스터마이징 시스템은 기존의 MMORPG에서 볼 수 없었던 자유도 높은 시스템으로 만들어졌다.



[그림 3] 아이온 커스터마이징으로 만들어진 다양한 캐릭터들

최근에는 외모 변경권을 소지한 채, 해당 종족의 수도에 위치한 외모 변환의 NPC를 만나, 외모 변경을 신청하면 캐릭터 커스터마이징을 새롭게 할 수 있다. 기존의 캐릭터 커스터마이징 기능에 눈동자 색깔 변경, 어깨 넓이 변경, 팔 길이 변경, 다리 길이 변경 기능이 추가되었다.

3. 관상학에 근거한 아이온 커스터마이징 시스템 분석

3.1 관상학의 관찰부분과 커스터마이징의 제어부분의 분석

3.1.1 관상학적 조화요소 분석

관상학에서 얼굴을 분석할 때 각 부분들의 생김새와 그 부분들이 이루는 조화를 관찰한다. 많은 관상 학자들이 사용하는 관상대전(觀相大典)에서는 얼굴의 부분들을 분석 할 때 얼굴형 5가지와 귀

12가지, 눈썹 24가지, 눈 29가지, 코 24가지, 인중 6가지, 입 16가지를 관찰한다. 얼굴의 조화를 분석할 때는 주름, 광대뼈, 턱, 미간, 동공, 이마, 털을 고려하고 있다[4].

각 부분들의 다양한 생김새들은 [표 3]부터 [표 9]에서 정리해 놓은 것처럼 각각 그 뜻을 담고 있으며 각 부분들의 조화로 다양한 인상이 만들어진다.

[표 3] 얼굴형의 부위별 용어정리

얼굴형	모양	부위별 용어 정리
목형상	이마의 폭이 넓고 하악부분과 턱부분이 좁은 형태.	인자하고 고지식한 성격
화형상	이마가 산봉우리같이 상단부위의 양 폭이 좁고 턱부분이 넓은 형태.	명쾌하고 급한 성격
토형상	두상에서 관골부위가 발달하고 상대적으로 이마와 하악부분이 좁은 형태.	원만하고 신의가 있는 성격
금형상	이마, 관골부위, 하악부분이 고르게 발달하여 얼굴의 골격이 다부진 인상, 직사각형.	반듯하고 의리가 강하며 이름을 날릴 상
수형상	골격이 강하게 드러나지 않고, 전반적으로 동그란 원형	계략이 뛰어나며 복이 많은 상

[표 4] 눈의 부위별 용어정리

눈	모양	부위별 용어 정리
용안	눈자육이 길며 눈이 크고 눈의 흰창과 검은창이 분명한 모양이다.	재능이 탁월하고 충성심이 강하며 영리한 성격
봉안	눈까풀이 길며 눈끝이 위로 향하여 있으며 눈의 폭이 가늘고 긴 모양이다.	뛰어난 지혜와 총명함으로 많은 사람을 따르게 한다.
작안	참새의 눈 모양으로 눈까풀이 맑고 눈동자가 검은빛이나며 가는 모양이다.	정직한 성품으로 이름을 날린다.

상안	코끼리의 눈 모양으로 눈의 위아래에 까풀이 푹푹하며 수기가 있는 모양이다.	은순하고 느린 성격이며 부귀한 삶을 산다.
서봉안	눈의 옷뚜껑에 쌍가풀이 있으며 눈머리와 눈끝이 가지런하고 흑백이다. 분명하며 웃는 모양이다.	암전하고 조용하며 높은 벼슬을 하게 될 상
원양안	원양의 눈 모양으로 둥글고 눈동자가 붉으며 윤기가 있고 눈알이 적으면서 약간 밖으로 튀어나온 모양이다.	재물이 많으나 음란한 마음이 있고 고집이 세다.

이하 23가지...

[표 5] 코의 부위별 용어정리

코	모양	부위별 용어 정리
용비	용의 코와 같이 콧대가 둥글고 반듯하며 높고 두둑하다. 콧머리가 높고 가지런한 모양이다.	영리하고 리더쉽이 강한 성격
성낭비	주머니 같은 모양이며 난대와 정위가 적으며 콧구멍 옆이 둥글고 가지런한 모양이다.	선량하고 청렴하여 재물이 크게 성하고 귀하게 된다.
호양비	염소의 코와 같은 모양으로 코가 크고 준두가 두둑하며 난대와 정위가 서로 같은 모양이다.	부하고 이름을 떨칠 상
성비	성성이 모양으로 콧대가 높으며 눈썹과 눈의 간격이 없고 머리털이 거칠며 얼굴이 넓고 입술이 뒤집히고 콧이 넓고 두툼한 모양이다.	의리가 있고 오락을 좋아한다. 포부가 크고 영웅의 기상을 가진 사람으로 부귀를 누리게 된다.
녹비	사슴의 코 모양으로 코끝이 가느런하고 콧머리가 둥글며 두툼한 모양이다.	성품이 강직하고 정의를 위해서라면 목숨도 아끼지 않는다.
우비	소의 코모양으로 두둑하고 가느런하며 난대와 정위가 분명하고 산근이 튼튼한 모양이다.	복과 녹이 어느 정도 따르며 턱을 베푸는 상이다.

이하 18가지...

[표 6] 입의 부위별 용어정리

입	모양	부위별 용어 정리
사자구	입끝이 똑똑하며 빛나고 위아래 입술이 가즈런한 모양이다.	총명하고 재주가 있어 부귀를 겸하여 큰 벼슬에 오른다.
양월구	달과 같이 생긴 모양으로 위로 향하여 둥글고 이가 희고 입술이 붉어 단정한 모양이다.	책임감이 강하고 학문에 뜻이 있는 성격
만공구	활을 잡아 당겨놓은 모양이며 입끝이 위로 향하고 두 입술이 두둑하며 붉고 선명한 모양이다.	성격이 쾌활하고 방정한 성격
저구	돼지의 입모양으로 윗 입술이 길고 거칠며 넓고 아랫입술의 끝이 뾰족하며 아래로 숙여 있는 모양이다.	어리석고 흉악한 성격
취화구	불을 부는 듯한 모양과 같이 입술이 뾰족한 모양으로 입을 벌리면 단정하지 못한 모양이다.	마음이 어질지 못해 외롭게 살상
앵구	입이 크며 입술은 체비의 턱과 같고 이가 석류씨 같이 총총히 생겼으며 가즈런한 모양이다.	총명하고 지혜로운 성격

이하 10가지...

[표 7] 눈썹의 부위별 용어정리

눈썹	모양	부위별 용어 정리
용미	평평하게 나있으며 눈썹수가 적고 청수한 모양이다.	뛰어난 능력을 가지고 있으며 크게 성공할 상
유염미	거칠고 눈썹수가 많으며 그 빛은 탁(濁)하며 맑은 모양이다.	냉철하고 정의로운 성격
검미	수풀과 같은 모양이며 끝이 뾰족한 모양이다.	자제력과 담력 식견이 있는 성격
사자미	거칠고 탁하여 눈위에 높이 있으며 가운데가 반달모양이다.	총명하고 유능한 성격
첨도미	칼끝모양으로 거세고 날카로운 털이 거칠게 나 있는 모양이다.	간사하고 흉악한 성격

팔자미	눈썹머리의 털이 드물고 눈썹꼬리는 팔자모양으로 흩어져 간문을 누르는 모양이다.	용기가 있으며 도량이 있는 성격
-----	---	-------------------

이하 18가지...

[표 8] 귀의 부위별 용어정리

귀	모양	부위별 용어 정리
금귀	귀바퀴가 작으며 눈썹보다 한시이상 높고 올라간 모양이다.	부귀와 공명이 정계에 높이 떨친다.
목귀	귀바퀴가 말리며 뒤집히고 위는 넓으며 아래는 좁은 모양이다.	재물이 없고 가난하며 육친의 덕이 없다.
수귀	귀 모양은 살이 두둑하며 둥글고 높이 위치하여 눈썹을 지나고 귀아래 끝이 구슬 맺힌 것 같은 모양으로 두둑하게 맺힌 모양이다.	귀가 단단하고 붉고 윤택하면 부귀하며 정계에 이름을 크게 떨친다.
화귀	뾰족하며 옆고 귀바퀴는 단단하며 뒤로 뒤집혀진 모양이다.	고독한 삶을 살게 된다.
토귀	두텁고 살이 두둑하고 단단하며 큰 모양이다.	육친의 도움이 많고 부귀하게 된다.
개화귀	귀가 옆으며 귀바퀴가 꽃이 핀 모양과 같이 뒤집혀 있다.	가난한 삶을 살게 된다.

이하 4가지...

[표 9] 인종의 부위별 용어정리

인종의 모양	부위별 용어 정리
위가 좁고 아래가 넓은 모양	오래살고 자식이 많으며 부귀를 누리게 된다.
위 아래가 좁고 가운데가 넓은 모양	성질이 사나우며 고생하게 된다.
위가 넓고 아래가 좁으며 옆고 짧은 모양	악한 마음을 가졌으며 오래살지 못한다.
위와 아래가 틀어지고 굽어있는 모양	형극과 재앙이 많다.
위와 아래가 넓이가 같으나 똑똑하지 못한 모양	오래 살지만 고독하게 된다.
모양이 좁고 가로주름이 있는 모양	간사한 마음이 많고 오래살지 못한다.

3.1.2 아이온 캐릭터 커스터마이징의 제어부분

아이온의 캐릭터 커스터마이징 시스템은 얼굴 기본설정과 얼굴 세부설정으로 나누어져 있다.

얼굴 기본설정에서는 머리스타일, 샘플로 만들어져있는 얼굴모양, 악세서리, 문신, 머리색, 눈동자 색, 입술 색, 피부 색 을 조절 할 수 있다.

얼굴 세부설정에서는 얼굴형의 제어부분 4가지, 눈썹의 제어부분 3가지, 눈의 제어부분 6가지, 코의 제어부분 4가지, 입의 제어부분 5가지로 조절 할 수 있다.



[그림 4] 아이온 커스터마이징 시스템 화면

3.2 기존 아이온 커스터마이징 시스템의 제어 한계점

[표 10] 관상학과 커스터마이징 시스템의 부분적/전체적 제어부분의 비교 분석

제어부분	부위	관상학의 제어 유,무	커스터마이징 시스템의 제어 유,무
부분별 관찰/제어 부분	얼굴형	O	O
	눈썹	O	O
	눈	O	O
	코	O	O
	입	O	O
전체적 조화의 관찰/제어 부분	인중	O	X
	귀	O	X
	주름	O	X
	광대뼈	O	X

[표 10]에서 나타난 것처럼 아이온 커스터마이징 시스템에서는 인중, 귀, 주름, 광대뼈를 제어 할 수

없어서 전체적인 조화를 이루는데 한계가 있다.

귀나 인중의 경우 [표 8]과 [표 9]처럼 각 부위의 모양마다 그 뜻이 있고, 그 뜻에 따라 다양한 분위기를 만들어 낸다. 그리고 주름이나 광대뼈도 귀나 인중처럼 각 모양이나 위치에 따라 그 뜻이 있고 그에 맞는 분위기를 만들어 낸다[4].

주름의 경우 이마의 주름은 그 사람의 지적 능력이나 덕을 나타내고 입술 밑의 주름은 그 사람을 부귀하게 한다고 한다. 광대뼈의 경우 큰 관골의 소유자일수록 의지력이 강하고 뜻과 이상이 높다고 한다[4].



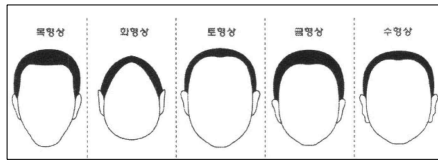
[그림 5] 광대뼈와 주름의 조화를 보기 위한 실물과 제작된 캐릭터의 비교

[그림 5]는 연기자 조인성과 고아라를 아이온 커스터마이징 시스템을 활용하여 제작해본 그림이다. 위 그림을 보면 알 수 있듯이 이목구비는 똑같지만 광대뼈와 주름의 차이로 인해 얼굴이 밋밋해 보이고, 얼굴이 통통해 보이는 등 두 이미지의 인상에 큰 차이가 있음을 알 수 있다.

이렇듯 인중이나 귀, 주름, 광대뼈 등은 그 사람의 전체적인 분위기를 조화롭게 하는데 큰 역할을 한다. 하지만 현재 아이온의 커스터마이징 시스템에서는 전체적인 조화를 이루게 하는 각 부분들을 제어할 수 없기 때문에 사용자가 캐릭터를 생성할 때 선택의 폭이 좁으며 이로 인해 사용자들의 풍부한 욕구수요가 가능한 다양한 인상의 캐릭터가 만들어지는 것에 큰 어려움이 있다.

4. 관상학에 근거한 각 부분별 조절 수위 분석

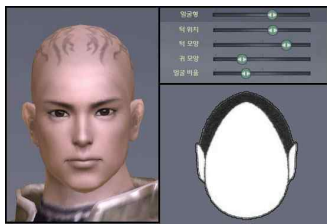
본 4장에서는 아이온 커스터마이징 시스템에서 조절이 가능한 범위를 기준으로 관상학에 기반하여 제작하였을 경우 관상학에 기반한 뜻에 얼마나 똑같은 분위기를 만들어 낼 수 있는지 알기위해 위에서 분석해 보았던 아이온 캐릭터 커스터마이징 시스템을 사용하여 제어 가능한 얼굴형, 눈썹, 눈, 코, 입을 오행(목형상, 화형상, 토형상, 금형상, 수형상)에 입각한 관상학으로 제작해보고 조절의 수위를 분석해 보았다[5].



[그림 6] 오행에 따른 5가지 형상

앞으로 제시되는 [그림 7]부터 [그림 8]의 캐릭터는 커스터마이징 시스템을 활용하여 제작된 모습이고, 제작을 하기위해 사용된 조절바가 제시되어 있다. 그리고 얼굴이나 눈, 코, 입, 눈썹의 그림은 관상학에 근거하여 만들어진 이미지다.

- 얼굴형



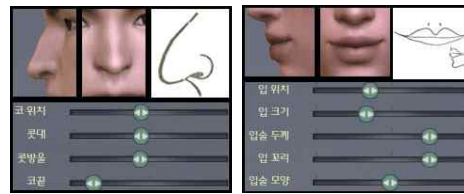
[그림 7] 제작된 캐릭터와 화형상 얼굴형의 비교

- 눈과 눈썹



[그림 8] 제작된 캐릭터와 서봉안 눈, 선누미 눈썹과의 비교

- 코와 입



[그림 9] 제작된 캐릭터와 성냥비 코, 만궁구 입과의 비교

[표 11] 관상학에 근거한 부분별 조절 수위 분석

부위	한계점	개선점
얼굴형	이마와 머리통의 크기 조절 불가능하여 만드는데 있어서 상당히 제한적이다.	이마/머리통 조절 추가
눈	동공의 조절자가 없고, 눈의 굴곡조절이 안되어 전체적인 모양을 눈 모양 조절키 하나로 제어하여 만드는데 있어서 상당히 제한적이다.	동공 조절자 / 눈의 굴곡 조절 추가
눈썹	눈썹의 솟기 조절이 안되어 전체적인 모양을 눈썹모양 조절키 하나로 제어하여 만드는데 있어서 상당히 제한적이다.	눈썹 솟기조절 추가
코	코뼈와 코볼이 조절이 안되어 만드는데 있어서 상당히 제한적이다.	코뼈/코볼 조절 추가
입	윗입술과 아랫입술의 두께가 따로 조절이 안 되고 입술의 굴곡조절이 없어서 만드는데 제한적이다.	위,아래 각각 입술두께 / 입술굴곡 조절 추가

4.1 관상학적 고려요소 반영시의 커스터마이징 효과 분석

아이온 커스터마이징 시스템에서 조절이 가능한 범위 안에서 관상학에 근거하여 제작하였을 경우 관상학에 근거한 뜻에 얼마나 똑같은 분위기를 만들어 낼 수 있는지 알기위해 관상학에 근거한 커스터마이징 사례 제시를 해보았다.

아이온 게임의 시놉시스에 맞는 ‘영웅’이라는 컨셉으로 얼굴형, 눈, 눈썹, 코, 입에 대해 관상학에 근거하여 아이온 커스터마이징 시스템에서 제어 가능한 부분들로 캐릭터를 완성해보았다. 그리고 완성된 캐릭터와 관상학에 근거하여 만들어진 이미지의 인상을 비교해보았다.

- 전사(수호성)



[그림 10] 전사 영웅의 컨셉에 맞게 조합된 관상학의 이미지와 캐릭터의 비교

[그림 10]은 전사 영웅이라는 컨셉에 맞게 조합된 관상학 이미지와 커스터마이징 시스템을 활용하여 제작된 캐릭터를 비교하였다. 얼굴형은 금형상, 눈은 봉안, 코는 용비, 입은 용구 그리고 눈썹은 용미를 조합하면 관상학 적으로 ‘반듯하고 의리가 강하며 뛰어난 지혜와 총명함으로 많은 사람을 따르게 한다.’라는 뜻을 나타낸다. 제작된 캐릭터와 관상학의 이미지를 비교해 보면 눈썹의 술 조절이 안 되어서 눈썹의 이미지가 다소 차이가 있음을 알 수 있다.

- 기사(궁성)



[그림 11] 기사 영웅의 컨셉에 맞게 조합된 관상학의 이미지와 캐릭터의 비교

[그림 11]은 기사 영웅이라는 컨셉에 맞게 조합된 관상학 이미지와 커스터마이징 시스템을 활용하여 제작된 캐릭터를 비교하였다. 얼굴형은 화형상, 눈은 사자안, 코는 성비, 입은 우구 그리고 눈썹은 유염미를 조합하면 관상학 적으로 ‘성격이 명쾌하고 급하며 충성심이 강하다. 그리고 포부와 의리가 커서 영웅의 기상을 가지고 있다.’라는 뜻을 나타낸다. 제작된 캐릭터와 관상학의 이미지를 비교해보면 눈썹의 술 조절이 안 되고, 이마와 턱의 조절이 안 되어서 전체적인 외형이 차이가 있다.

- 마법사(마도성)



[그림 12] 마법사 영웅의 컨셉에 맞게 조합된 관상학의 이미지와 캐릭터의 비교

[그림 12]는 마법사 영웅이라는 컨셉에 맞게 조합된 관상학 이미지와 커스터마이징 시스템을 활용하여 제작된 캐릭터를 비교하였다. 얼굴형은 토형

상, 눈은 용안, 코는 호양비, 입은 사자구 그리고 눈썹은 사자미를 조합하면 관상학 적으로 '성격이 원만하여 신의가 있으며 재능이 탁월하고 충성심이 강하며 영리하다.'라는 뜻을 나타낸다. 제작된 캐릭터와 관상학의 이미지를 비교해 보면 동공의 크기 조절이 안 되고, 눈썹과 눈의 각도 조절이 안 되서 눈썹과 눈의 이미지가 다소 차이가 있다.

- 사제(치유성)



[그림 13] 사제 영웅의 컨셉에 맞게 조합된 관상학의 이미지와 캐릭터의 비교

[그림 13]은 사제 영웅이라는 컨셉에 맞게 조합된 관상학 이미지와 커스터마이징 시스템을 활용하여 제작된 캐릭터를 비교하였다. 얼굴형은 목형상, 눈은 상안, 코는 설동비, 입은 앵구 그리고 눈썹은 신월미를 조합하면 관상학 적으로 '약간 고지식하지만 인자하고 느린 성격이다. 그리고 총명하며 지혜롭다.'라는 뜻을 나타낸다. 제작된 캐릭터와 관상학의 이미지를 비교해 보면 눈썹의 술 조절이 안 돼서 다소 차이가 있다.

그 결과 관상학에 근거하여 커스터마이징을 할 경우 각 부분의 조절 수위 한계점으로 인해 캐릭터의 인상이 정확하게 나오지 않는다. 하지만 관상학에 근거하여 제작한 부분들이 비슷하게 맞아도 다양한 인상들이 나오고 각 부분들의 뜻에 가까운 인상이 나오는 것을 본다면 커스터마이징 시스템에 있어서 관상학은 중요한 부분을 차지할 수 있다는 것을 알 수 있다.

4.2 관상학적 요소를 반영한 커스터마이징 시스템 구성

본론에서 관상학에 근거하여 아이온 커스터마이징 시스템을 분석해 보았다. 그 결과 현재 커스터마이징 시스템의 제어부분과 조절부분에 한계가 있었다. 이러한 한계점으로 인해 관상학에 근거한 자연스러운 얼굴을 만들어내기 힘든 부분들이 있었고, 본 논문에서는 위와 같은 문제점을 보완하기 위하여 관상학에 근거하여 캐릭터 커스터마이징 시스템을 구성해 보고자 한다.



[그림 14] 관상학에 근거한 커스터마이징 시스템 구성

[그림 14]에서 제안한 커스터마이징 시스템에는 현재 제어할 수 있는 부분에서 다양한 모양을 제작할 수 없는 부분을 개선하였고, 커스터마이징 시스템에서 제어할 수 없는 부분인 인중, 귀, 주름, 광대뼈 등을 제어할 수 있도록 조절 항목을 추가/개선 하였다.

5. 결론 및 향후 연구과제

본 논문에서는 관상학에 근거하여 발전적인 커스터마이징 시스템을 구성해보았다.

이러한 구성을 바탕으로 커스터마이징 시스템이 구현되었을 때 실제 사용자에게 관상학에 대한 전

문성이 없어도 캐릭터에 관상학적 내용을 알기 쉽게 적용할 수 있도록 커스터마이징 사용 시 관상학적 내용을 담은 모양을 제시해주는 방법과 자유 변형 시 자신이 만든 모양이 현재 관상학에 근거하여 어떤 뜻을 담은 모양과 비슷한지 실시간으로 비교해주고 교정해주는 시스템이 필요하다고 생각한다.

[그림 14]와 같이 캐릭터 커스터마이징 시스템에서 인중, 귀, 주름, 광대뼈 등을 제어할 수 있게 되어 전체적으로 조화를 이룰 수 있게 되고, 얼굴의 각 부분별로 제어할 수 있는 범위를 넓혀간다면 사람의 인상에서 풍겨져 나오는 개성처럼 게임 속 각자의 캐릭터의 인상에서도 색다른 개성들이 다양하게 표출될 것이고 이는 게임 속 몰입도에도 큰 영향을 미칠 수 있다고 생각한다.

향후에는 관상학에 근거하여 사람의 얼굴 뿐 아니라 팔과 다리, 몸 그리고 각 관절 등을 제어하고, 각 캐릭터의 표정, 몸짓, 목소리까지 개성 있게 만들 수 있는 커스터마이징 시스템의 개발에 대한 지속적인 연구가 필요하다고 생각한다. 그리고 이러한 시스템의 연구는 게임 속 다양한 콘텐츠와 접목하여 새로운 콘텐츠를 만들어내는 것에도 중요한 역할을 할 수 있으리라 생각한다.

참고문헌

- [1] 아이온 관상학 이벤트 - <http://aion.plaync.co.kr>
- [2] 경향게임즈 흥미기획 2007년 1월 22일
- <https://www.khgames.co.kr/khgkorea/>
- [3] 전인미, “관상학에 근거한 성격유형별 무대 분장디자인 모형 연구”, 디자인학연구 제69호, 중앙대, 2007. 10.
- [4] 조성우, 관상대전, 명문당, 1989. 45p~184p.
- [5] 홍수현, “음양오행 사상의 관상학에 기반한 애니메이션 캐릭터 얼굴 설계 시스템 연구”, 공학박사 학위 논문, 부산대, 2005. 8. 19p~20p.
- [6] 네이버 용어사전 -
<http://terms.naver.com/item.nhn?dirId=204&docId=25444>
- [7] 이사상, “오행사상을 적용한 애니메이션 캐릭터 성격 표현 연구”, 석사 학위 논문, 동서대학교, 2009. 2.
- [8] 김기현, “사용자 중심의 게임캐릭터 생성시스템에 대한 연구”, 석사 학위 논문, 서울 한양대학교, 2008. 2.
- [9] 허영만, 풀 1,2,3권, 위즈덤하우스, 2009.
- [10] 송은화, “동양관상학을 적용한 20대 한국 여성 캐릭터의 성격별 얼굴 형태의 유형화에 관한 연구”, 석사 학위 논문, 홍익대학교, 2003. 8.



정 석 호 (Jung, Suk Ho)

2006년 대구 산업정보대학 광고디자인 학사
2009년 공주대학교 게임디자인 학사
2010년 공주대학교 게임디자인 석사과정

관심분야 : 3D그래픽, 캐릭터, 기능성게임, 소셜네트워크



유 석 호 (Ryu, Seuc Ho)

1997.2 뉴욕공대 커뮤니케이션아트 졸업
2003.3-현재 공주대학교 게임디자인학과 교수

관심분야 : 게임그래픽디자인, 멀티미디어



이 완 복 (Lee, Wan Bok)

2004.2 KAIST전자전산학과 전기 및 전자공학 전공
(공학박사)
2007.3-현재 공주대학교 게임디자인학과 교수

관심분야 : 게임엔진, 시뮬레이션, 이산사건시스템



이 동 열 (Lee, Dong Lyeor)

1997.2 충남대학교 산업미술학과(예술학사)
2004.2 일본 큐슈 예술공과대학원 예술공학과
정보전달전공(예술공학석사)
2006.3-현재 공주대학교 게임디자인학과 교수

관심분야 : 게임그래픽디자인, 컴퓨터그래픽, 멀티미디어



경 병 표 (Kyung, Byung Pyo)

1994.3 일본 큐슈 예술공과대학 예술공학과
정보전달전공(예술공학석사)
2002.3-현재 공주대학교 게임디자인학과 교수

관심분야 : 게임디자인, 컴퓨터그래픽, 멀티미디어