

게임캐릭터의 패션스타일 유형 및 특성

서미라*, 김애경**

동명대학교 게임공학과*, 동명대학교 뷰티케어학과**

Fashion Styles and Characteristics of Game Characters

Mi-Ra Seo*, Ae-Kyung Kim**

Dept. of Game Engineering, TongMyong University*

Dept. of Beauty Care, TongMyong University**

요약 이 연구는 게임 캐릭터의 패션스타일을 분석하여 게임에 적합한 유형화를 제안하고, 유형별 특성을 정의하고자 한다. 수집된 자료를 유사한 스타일로 그룹핑하여 대표성을 띤 용어로 게임 캐릭터스타일을 새롭게 명명하였으며, 명명된 스타일은 캐릭터의 의상, 헤어스타일, 액세서리를 중심으로 Creative Style, Attractive Style, Grotesque Style, Usual Style, Suit Style 등 5가지로 분류하여 분석하였다. Creative Style은 창의적인 디자인으로 일부를 제거 및 첨가한 독창적인 스타일, Attractive Style은 노출이 많은 디자인, 신체에 피트한 디자인으로 성적인 매력을 표현하는 스타일, Grotesque Style은 엽기적이고 괴기스러우며, 음침한 분위기를 나타내는 스타일, Usual Style은 평범하고 현실적인 스타일, 마지막으로 Suit Style은 전신을 둘러싼 갑옷 스타일이다. 이 연구를 통해 캐릭터 패션스타일에 대해 게이머와 개발자간의 견해 차이를 좁혀 게임디자인의 경쟁력을 높일 수 있다.

주제어 : 게임 캐릭터, 유형화, 캐릭터스타일, 패션스타일, 크리에이티브스타일

Abstract This paper aims to propose the typology suitable for games by analyzing the fashion styles of game characters and define the characteristics by type. The data collected was classified into the style groups with similarities, and the game character styles were named using representative terms. Then, five styles were identified and analyzed with the focus on clothing, hairstyle, and accessories: Creative Style, Attractive Style, Grotesque Style, Usual Style, and Suit Style. Creative Style was the unique style with partial addition or removal as the creative design. Attractive Style expressed the sexual attraction by design with significant exposure of body parts and skintight design. Grotesque Style showed grotesque, eerie, and dreary design. Usual Style was a plain and practical style. Finally, Suit Style was a kind of armor covering the whole body. The analysis results in this paper will bridge the difference of opinions between gamers and developers related to fashion style and, finally, help to enhance the competitiveness of game design.

Key Words : Game Character, Character Style, Classification, Fashion Style, Creative Style

Received 15 December 2014, Revised 19 January 2015

Accepted 20 February 2015

Corresponding Author: Ae-Kyung Kim

(TongMyong University)

Email: yeskak@daum.net

ISSN: 1738-1916

© The Society of Digital Policy & Management. All rights reserved. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0>), which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

1. 서론

국내 온라인 게임은 리니지의 성공사례 이후 판타지 풍의 유사한 캐릭터디자인의 트렌드를 유지해 왔다. 그러나 이러한 뚜렷한 게임의 패턴은 마찬가지로 획일적 캐릭터 디자인을 고수하는 현상을 보이고 있다. 이러한 현상의 저변에는 국내시장이 가지는 지역적 특성에서 기인한 것으로 보이며, 아마도 국내 온라인 게임 성공작들의 잇단 해외 시장 진출 실패의 원인도 이러한 지역성에서 찾아볼 수 있을 것이다[1]. 실질적으로 게임캐릭터디자인만이 게임의 성공을 가름하는 중요 잣대가 아님은 분명하지만, 캐릭터에 대한 게이머들의 높은 관심과 적극적 관여에 비추어 봤을 때 캐릭터디자인에 대한 개발자의 인식변화가 필요한 시점임은 분명해 보인다.

특히 꾸준한 경제성장은 패션의식의 변화를 가져왔으며, 이러한 변화는 온라인게임시장의 패션소비에도 상당한 변화를 일으킬 것으로 예측된다. 최근 게임 속 패션에서 유행 경향을 보면 캐릭터 패션의 실루엣, 디테일, 색상과 소재 측면에서 현실세계의 패션스타일 못지않은 새로운 시도와 변화를 선보이고 있다. 패션스타일은 일정기간 동안 사용된 의복의 특징적인 양식이나 형식으로 실루엣, 직물, 트림, 액세서리와 관계되거나 디자이너들에 의해 선택된 구성요소로 다른 형태와 구별되는 디자인의 구체적인 특징[2,3,4]이 있어 국내 온라인 게임의 디자인 경쟁력을 높이기 위해서도 게임에서 사용되는 캐릭터의 패션스타일에 대한 체계적인 연구가 필요하다.

어떠한 현상에 대한 연구를 처음 시작할 때, 또는 무엇인가에 대한 성찰적인 고찰이 필요할 때, 가장 먼저 시도하는 것은 그것들을 나름대로의 체계로 분류하고 그룹을 짓는 일이다[5]. 캐릭터 패션스타일이라는 성찰과 분석을 위한 첫 단계로 본 연구는 게이머들에 의해 커스터마이징된 게임 캐릭터의 패션스타일을 분석하여 게임에 적합한 유형화를 제안하고, 유형별 특성을 정의하고자 한다. 연구방법은 2013년 12월 16일부터 2014년 1월 17일까지 포털사이트(구글, 네이버, 다음)를 통해 784개의 패션스타일을 수집하였다. 분석을 위한 캐릭터는 다양한 패션스타일을 수집하기 위해 SD캐릭터에서는 패션스타일이 한정적일 수 있으므로 8등신이상으로 한정하였다. 또한 패션스타일을 알아볼 수 있도록 전신이 노출된 자료만을 수집하였다. 수집된 자료 중 디자인이 불명확한 자료를

제외한 664장을 최종 선정하여 분석하였다. 전문가3인(게임과 패션 전공 교수)에 의하여 유사한 스타일로 그룹핑하였으며, 최초의 그룹은 15가지가 도출되었다. 그 다음 유사한 그룹을 묶는 방식으로 4단계를 거친 후 최종 5가지 그룹을 도출하게 되었다. 도출된 각 유형에 대하여 특징적이며 대표성을 띄는 용어로 명명하였다.

2. 게임캐릭터이미지의 유형화 연구동향

게임캐릭터패션에 관한 연구는 캐릭터 패션의 조형적 특성과 패션이미지[6,7,8], 신체와 연관된 미학적 기준으로 연구[9]되어지고 있으며, 특히 캐릭터 패션이미지에 대한 연구는 패션이미지 유형의 근거를 기존 패션디자인 분야에서 연구 되어진 이미지체계를 그대로 차용하는데 국한되어 있다.

오현주(2004)의 “게임 캐릭터의 조형성에 관한 연구”와 서정립, 진경옥(2004)의 “가상공간 게임에 나타난 사이버 캐릭터 의상의 조형성”, 그리고 이효진, 양아랑(2008)의 “현대패션에 표현된 게임 캐릭터 의상의 조형성” 등의 연구는 대표적으로 현대패션디자인의 특성과 캐릭터패션의 조형적 특성을 기반으로 캐릭터패션이미지를 유형화 시킨 연구로써, 오현주(2004)의 연구에서는 고전적이미지, 초현실주의적이미지, 에로티시즘적이미지, 서정립, 진경옥(2004)의 연구에서는 레트로이미지, 아방가르드이미지, 사이버이미지, 마지막으로 이효진, 양아랑(2008)의 연구에서는 사이버 레지스탕스이미지, 팝아트이미지, 에이섹슈얼이미지의 패션이미지 유형화 분류가 도출되었다. 위와는 조금 다른 시각으로 진경옥, 서정립(2004)의 “온라인게임리니지2 캐릭터 패션에 나타난 바디이미지분석” 연구를 통해서는 패션디자인에 표현된 신체이미지의 상징적 의미와 신체의 미를 현대 패션을 통하여 바디이미지가 내포하고 있는 상징적 의미를 외형적인 측면에서 바디이미지의 특성을 살펴봤으며, 이를 근거로 하여 리니지2 게임내에서 캐릭터 패션의 바디이미지를 관능적바디이미지, 중성적바디이미지, 기이적바디이미지, 혼성적바디이미지로 분류하여 이들이 가지는 내외적 의미를 고찰하였다. 한편 가상공간에서 추의 미학을 파악하고 캐릭터 패션에서 어떠한 의미로 표현되어 지는지에 대한 연구[10]한 서정립(2006)의 “가상공간의

온라인 게임 캐릭터 패션에 표현된 추"에서는 추의 이미지를 아방가르드이미지, 그로테스크이미지, 데카당스이미지로 나누고 있다. 그 외 캐릭터의 역할과 캐릭터 형성에 기여해 온 심리적, 사회·문화적 요소에 관한 분석을 토대로 게임에 주로 등장하는 이미지의 유형을 에로틱이미지, 로맨틱이미지, 영웅화이미지, 그로테스크이미지로 추출한 이민선(2007)의 “모바일폰 게임 캐릭터 의상 디자인을 위한 패션 디자인 활용 연구”가 대표적인 게임캐릭터패션이미지에 대한 연구[11]들이며, 여기에서 나타난 유형화 분류는 주로 기존의 패션이미지를 토대로 분류된 것임을 알 수 있다. 대체적으로 시간(고전적, 레트로, 아방가르드), 성(에로티시즘, 관능적, 에로틱, 팜프파탈이미지, 로맨틱, 에이섹슈얼이미지), 공간(초현실주의적, 사이버, 사이버레지스탕스이미지) 기타(그로테스크, 영웅화, 유머적) 분류는 경향이 있지만, 용어가 연구주제와 대상에 따라서 비슷한 개념임에도 불구하고 연구자에 의해 다르게 명명하고 있다. 따라서 기존 연구에서 보여진 패션이미지 유형은 연구대상이 불분명하고, 게임 캐릭터의 특성이 고려되지 못한 분류체계로, 게임캐릭터패션이미지를 개발하는 개발사 및 게임그래픽디자이너, 컨셉 아티스트에게는 최적의 가이드라인이 되기에는 미흡하다고 할 수 있다.

3. 캐릭터패션스타일의 유형화 및 분석

캐릭터는 공통적으로 독창성, 친근감, 동일성의 특성과 이미지를 나타내는 기능성 요소가 있지만, 게임 캐릭터는 일반 캐릭터와 달리 동적인 표현과 사용자와 서로 상호작용할 수 있는 특징을 가지고 있다[12]. 그리고 게임캐릭터는 일종의 프로그램캐릭터로써 게임 속에서 사용자를 대신하여 감정이나 행동을 표현하는 아바타 뿐만 아니라 게임 상에서 보여 지는 특성화된 인물들[13]이므로, 패션 스타일을 분석할 필요가 있다.

스타일을 분류하기 위해 캐릭터의 의상, 헤어스타일, 액세서리를 중심으로 분석하였다. 캐릭터의 의상은 다양한 색상을 사용하고 있지만, 주로 비비드톤과 스트롱톤 위주의 색상과 딥톤과 다크톤으로 캐릭터의 성격을 표현하고 있다. 의상의 디자인은 신체에 피트니스와 노출의 정도, 의상의 절개선과 장식선 등이 스타일 분류에 영향을 미치고 있다. 헤어스타일과 메이크업에서는 헤어의 길이

와 펌의 유무, 헤어컬러와 헤어장식이 스타일 분류에 영향을 미친다.

이상의 특성을 기준으로 Creative Style, Attractive Style, Grotesque Style, Usual Style, Suit Style 등 5가지의 스타일로 분류하였다. 분석 자료는 총 664장이며, 그중, Creative Style은 168장, Attractive Style은 232장, Grotesque Style은 85장, Usual Style은 139장, Suit Style은 40장이다.

3.1 캐릭터 패션 스타일 유형

3.1.1 Creative Style

창의적인 디자인이 돋보이며, 일부를 제거한 것과 일부를 첨가한 디자인 및 특정한 것을 부가한 디자인으로 독창적인 스타일이다.

의상은 주로 디자인의 절개선, 트임, 장식선 및 장식이 생략되거나 미완성된 것이 많으며, 기존의 디자인에 결합, 부가된 것이 특징이다. 전사의 이미지가 주를 이루며, 의상의 일부분에 갑옷의 형태와 유사한 보호 장신구가 부가 및 결합된 양상으로 어깨, 가슴, 무릎 등에 나타난다. 의상의 색상은 레드계열과 블루계열, 그린계열로 비비드톤, 스트롱톤, 다크톤의 위주로 상용되었다. 헤어스타일은 여성의 경우 펌이 없는 긴 머리와 올림머리, 묶은 형태가 많고, 헤어컬러는 주로 브라운계열과 블랙이며, 베리페일톤의 아이보리색과 블루계열의 색으로 표현한다. 헤어장식은 많지 않으며, 여성은 약간의 헤어밴드를 사용하고 남성은 투구형태를 사용한다. 주로 헤어스타일은 Creative 스타일의 특징이 없으며, 주로 의상의 디자인에서 그 특징이 두드러진다.



[Fig. 1] Castlevania' s Character,
[Fig. 2] Rappelz' s Character,
[Fig. 3] Guildwars 2' s Character,
[Fig. 4] Trinity 2' s Character

[Fig. 1]은 상의와 반바지, 신발에 부분적으로 보호 장신구의 디자인을 부가되어졌으며, 블랙과 밝은 회색으로 강인한 느낌을 준다. 브라운계열의 헤어컬러와 헤어장식은 없다. [Fig. 2]는 다리와 팔, 어깨에 보호 장신구의 디자인을 결합시킨 디자인으로 기본 의상은 스트롱한 레드 를 사용하고 있다. 헤어스타일은 긴머리를 묶은 형태이며 브라운 계열이다. [Fig. 3]은 짧은 원피스에 상체와 신발에 보호 장신구를 부가시킨 디자인으로 비비드한 블루와 옐로를 사용하고 헤어스타일은 긴 머리의 브라운계열이다. 헤어장식은 모자를 활용한다. [Fig. 4]는 가슴과 허벅지에 보호 장신구를 부가된 디자인이며, 헤드와 블랙의 색상을 사용하고 있다. 헤어스타일은 밝은 브라운으로 묶은 형태이다.

3.1.2 Attractive Style

성적인 매력이 돋보이며, 매력적이거나 섹시한 느낌과 관능적인 디자인이다. 노출이 많은 디자인, 신체에 피트한 디자인이 다수이며, 트임과 절개선으로 성적인 매력을 표현하는 스타일이다.

의상은 신체에 피트하고 신체의 노출이 많은 디자인으로 다양한 색상을 사용하고 있다. 비키니, 레깅스, 미니스커트, 미니팬츠 등의 아이템으로 허리선을 강조한 디자인이 주류를 이룬다. 장식은 프릴, 러플, 리본이 많이 사용되고, 신발은 롱부츠, 하이힐을 사용하고 있다. 헤어스타일은 긴 머리, 자연스런 웨이브머리, 올린머리, 땅은머리 형태 등 다양하게 연출하고 헤어컬러도 브라운계열, 블루계열, 퍼플계열, 레드계열 등 다양한 색으로 표현한다, 헤어장식은 거의 없으며, 약간의 코사지, 헤어밴드가 사용되고 간간히 챙이 넓은 모자를 사용한다.



[Fig. 5] Tera's Character,
[Fig. 6] Blade & Soul's Character,
[Fig. 7] DK online's Character

[Fig. 5]는 피트한 퍼플컬러의 미니 원피스 형태와 가슴부위의 깊은 절개선의 표현으로 매력적인 느낌을 연출하고, 은색의 내추럴펄과 하이힐의 사용으로 매력적인 느낌을 강하게 표현한다. [Fig. 6]블랙의 피트한 상의와 레깅스팬츠 활용, 상의의 옆선과 레깅스의 한쪽 다리에 만 문양을 그린 디자인, 팔의 긴 레이스 장갑, 가슴이 강조된 디자인은 관능적이고 더불어 올림머리의 앞머리 뱅 헤어스타일로 소녀적인 표현으로 관능적인 느낌이 더 강조되었다. [Fig. 7]상체가 피트한 롱원피스에 옆선의 긴 트임, 트임사이로 보이는 스타킹의 아이템이 섹시한 느낌을 주며, 금발의 내추럴 웨이브스타일이 여성스러운 섹시함을 강조한다.

3.1.3 Grottesque Style

엽기적이고 괴기스러우며, 음침한 분위기를 나타내는 스타일이다. 악마적인 표현에 주로 사용되는 갈퀴, 어둡고 음산한 표정, 찢어진 의상 표현 등으로 나타난다.

의상, 헤어스타일, 얼굴의 표현이 기괴, 음침, 괴기스러우며, 주로 의상의 디자인이 날카로운 가시와 갈퀴의 표현, 너털거리게 찢은 디자인에 다크톤과 블랙이다. 신발은 부츠가 다수이며, 맨발과 끈으로 묶은 신발로 표현한다. 헤어스타일은 가시 돋은 것 같은 까치머리, 긴머리의 브라운계열과 블랙, 화이트의 색이 다수이다. 기이한 헤어장식과 투구를 주로 사용한다.



[Fig. 8] Leagueoflegends's Character,
[Fig. 9] Lineage's Character,
[Fig. 10] Aion's Character

[Fig. 8]블랙과 레드를 사용하여 하의 스커트의 너털 거름과 상의의 진동선의 찢어진 표현이 엽기적이고, 흰색의 풀어내린 헤어스타일과 마녀를 연상시키는 꼬부리

진 블랙모자가 엮기스러움을 강조한다. [Fig. 9] 짙은 회색빛 피부와 블랙의 원피스 수영복에 팔의 갈퀴 디자인, 엉덩이 뒤쪽의 뾰족한 장식물이 피기스러우며, 블랙에 스트롱톤의 옐로컬러와 오렌지컬러의 배색과 이 피기스러움을 강조한다. [Fig. 10] 신체와 의상이 합체된 디자인이며, 스커트의 찢어짐, 레드컬러의 수염과 헤어스타일이 엮기스럽고, 근육의 표현과 뾰족한 블랙 신발이 더욱 엮기스러움을 강조한다.

3.1.4 Usual Style

일반적으로 다른 스타일 비해 평범하고 현실적인 디자인이다. 평상복과 캐주얼, 운동복, 정장 등의 실제 착용 가능한 스타일이다.

게임 캐릭터의 의상의 대부분이 가상의 세계를 기반으로 설계된 것이기에 실제로 가능하지 않은 의상이 많은 반면, 현실에서 가능한 의상이 특징이다. 주로 의상이 다양한 색상을 활용한 캐주얼, 평상복, 추리닝, 정장 등이고 신발은 운동화, 구두, 부츠, 샌달 등의 굽이 낮은 것이 대다수이다. 헤어스타일은 남녀가 트렌디한 스타일로 긴 머리의 웨이브 형태와 앞머리는 뱅 형태이다. 브라운계열과 블랙, 옐로계열의 헤어색상과 헤어장식은 거의 없고, 긴 머리에 헤어밴드 사용이 다소 있다.



[Fig. 11] Advance wars' s Character,
[Fig. 12] Front Mission' s Character,
[Fig. 13] The Sims' s Character

[Fig. 11] 박시한 셔츠와 점퍼, 레깅스, 앵글부츠 등의 평상복에 긴 스트레이트 헤어스타일이다. [Fig. 12] 회색의 상의와 하의에 롱코트로 연출된 장교의 군복과 유사한 스타일이며, 짧고 단정한 헤어스타일이다. [Fig. 13] 라

운드 줄무늬 셔츠에 반바지를 연출한 캐주얼한 의상으로 자연스런 긴 헤어스타일이다.

3.1.5 Suit Style

전신을 둘러싼 갑옷의 형태로 로봇의 형상을 이루며 블루계열과 브라운계열, 블랙, 회색 등의 톤과 다크톤 위주의 스타일이다.

주로 중세시대의 견고한 느낌의 갑옷과 미래지향적인 아이언맨의 갑옷으로 표현하고 있다. 슈트의 질감은 비늘 형태와 강철의 느낌으로 표현하고 신발은 견고한 롱 부츠와 앵글 부츠의 형태이고 헤어장식은 주로 투구를 사용한다.



[Fig. 14] Castlevania' s Character,
[Fig. 15] Rappelz' s Character,
[Fig. 16] Guildwars 2' s Character

[Fig. 14] 옐로컬러에 레드컬러를 포인트로 사용하여 외관이 더욱 견고하게 보이며 비늘모양으로 겹쳐있다. 두상까지 투구로 감싸져있다. [Fig. 15] 브라운컬러와 레드컬러로 중세 기사 갑옷의 형태로, 강철 질감이 나고 중세 문양을 그려 넣었다. 두상까지 투구로 감싸 견고함이 강조된다. [Fig. 16] 블랙의 전신을 감싼 디자인으로 미래지향적인 아이언맨의 느낌으로 세련되면서 강인함을 느낄 수 있다.

3.2 분석결과

캐릭터의 의상, 헤어스타일, 액세서리를 중심으로 Creative Style, Attractive Style, Grotesque Style, Usual Style, Suit Style 등 5가지로 분석하였으며, 각 유형별 대표적인 특징은 <Table 1>과 같다.

(Table 1) Fashion Styles and Characteristics

| Types | Characteristics |
|------------------|---|
| Creative Style | <ul style="list-style-type: none"> * Fashion design: Design by partial omission or transformation of protective accessory shape, or change of materials or purposes. * Colors and tones: Red, blue and green series. Strong, vivid and dark tone. |
| Attractive Style | <ul style="list-style-type: none"> * Fashion design: Sexual attraction, exposure of body part, leggings, mini skirt * Colors and tones: A variety of colors, strong, vivid, bright and pale tone. |
| Grotesque Style | <ul style="list-style-type: none"> * Grotesque, eerie, devil-like or wicked facial expression * Fashion design: Sharp shape, torn or frayed shape. * Colors and tones: Black, dark, strong tone. * Hair accessories: Grotesque hair ornaments and helmets |
| Usual Style | <ul style="list-style-type: none"> * All styles practical and available in the markets |
| Suit Style | <ul style="list-style-type: none"> * Whole body armor * Fashion design: Jumper suit * Colors and tones: Black and dark tone * Hair accessories: Helmet covering the whole face. |

4. 결론

캐릭터를 통해서 자신의 개성과 자아를 표출한다는 점과 게임의 종류와 상관없이 공통된 수익모델로 사용될 수 있다는 점에서 캐릭터를 꾸밀 수 있는 패션 아이템은 매우 중요한 위치를 차지하고 있으며 이에 따른 패션 아이템 수익률도 증가하는 추세이다[14,15].

이렇듯 게임의 성공여부에 중요한 자리를 차지하고 있는 캐릭터 패션스타일에 대해 게이머와 개발자간의 견해 차이를 좁혀 게임디자인의 경쟁력을 높이고자 시작된 이 연구는 기존의 연구방법인 패션이미지를 차용한 것이 아니라, 수집된 자료를 유사한 스타일로 그룹핑하여 대표성을 띤 용어로 게임 캐릭터스타일을 새롭게 명명하였다. 명명된 스타일은 캐릭터의 의상, 헤어스타일, 액세서리를 중심으로 Creative Style, Attractive Style, Grotesque Style, Usual Style, Suit Style 등 5가지로 분석하였다. Creative Style은 창의적인 디자인으로 일부를 제거 및 첨가한 독창적인 스타일, Attractive Style은 노출이 많은 디자인, 신체에 피트한 디자인으로 성적인 매

력을 표현하는 스타일, Grotesque Style은 혐기적이고 괴기스러우며, 음침한 분위기를 나타내는 스타일, Usual Style은 평범하고 현실적인 스타일, 마지막으로 Suit Style은 전신을 둘러싼 갑옷 스타일이다. 대체적으로 의상디자인과 색상 및 톤에서는 특징이 나타난 반면, 헤어디자인과 헤어컬러는 유형에 따라 다양하게 표현되어 대표성을 정의할 수 없으며, 또한 헤어장식은 많이 나타나지 않았다.

REFERENCES

- [1] Chul-Ho Paik, Researching preferred character aesthetic appeal to users and developers for MMORPG character design, Journal of Korea Digital Design, Vol.21 No.-, pp.69-78, 2009.
- [2] Min-Ja Kim, "Costume Aesthetics", Kyomunsa, pp.98-99, 2013.
- [3] Chen Pu, Ae-Kyung Kim, Kyoung-Hee Lee. The Design Characteristics of Form of Jean Fashion in Fashion Collections, The Korea Contents Society, Vol.12 No.12, pp.577-586, 2012.
- [4] Sun Young Kim, A Study on the Plasticity and Characteristics on Jump Suit Shown in the Modern Fashion, Korean Living Science Association, Vol.23 No.3, pp.515-527, 2014.
- [5] Sul-Hi Lee, Min-Seok Kwon, Classifying Digital Game Genres, Journal of Korea Game Society, Vol.8 No.3, pp.3-14, 2008.
- [6] Hyun-Ju Oh, A Study On the Formative Of The Game Character, Conference of The Korea Contents Association, Vol.2 No.2, pp.109-118, 2004.
- [7] Jung-Lip Seo, Kyoung-Ok Jin, On the Formative Feature Characteristics of Cyber Character's Fashion in the Cyber-space Game, Journal of the Korean Society of Costume, Vol.54 No.3, pp.99-112, 2004.
- [8] Hyo-Jin Lee, A-Rang Yang, The Ways in which Clothes worn by Game Characters as Expressed in Contemporary Fashion, Journal of the Korean Society of Costume, Vol.58 No.4, pp.86-98, 2008.

- [9] Kyoung-Ok Jin, Jung-Lip Seo, The Analysis of Body-Image on the On-Line Game Lineage 2 Character Fashion, Journal of fashion business, Vol.8 No.5, pp.114-154, 2004.
- [10] Jung-Lip Seo, The Ugliness Expressed in On-Line Game Character's Fashion on Cyber-Space, Journal of the Korean Society of Costume, Vol.56 No.1, pp.106-120, 2006.
- [11] Min-Sun Lee, Application of Fashion Design to Mobile-Phone Game Character's Dress Design, Journal of the Korean Society of Costume, Vol.57 No.3, pp.63-77, 2007.
- [12] Gi-Hyun Kim, "A Study on User-oriented game character creation system", M.A. dissertation, Hanyang University, pp.22-23, 2008.
- [13] Shi-Kuk Kim, "Study on 3D game character design", Catholic University of Daegu, pp.4-5, 2001.
- [14] Mi-Ra Seo, Sang-Jin Park, "Comparative Analysis of Game Character Fashion Images in Korea and China - Focused on Online Rhythm Action Games", Advances in Information Sciences and Service Sciences, Vol.5 No.15, pp.257-262, 2013.
- [15] Ji Hyun Kim, "A Study on Online Game Character Fashion Style", 2009 Conference of Korea Fashion & Costume Design Association, Vol.2009, No.12, pp.133-135, 2009.

김 애 경(Kim, Ae Kyung)



- 2003년 2월 : 부산대학교 의류학과 (이학석사)
- 2010년 2월 : 부산대학교 의류학과 (이학박사)
- 현재 : 동명대학교 뷰티케어학과 교수
- 관심분야 : 패션디자인, 색채심리, 이미지메이킹
- E-Mail : yekak@daum.net

서 미 라(Seo, Mi Ra)



- 1994년 2월 : 전북대학교 산업디자인학과 (예술학사)
- 1998년 9월 : De Montfort University (MA in Multimedia Design)
- 2007년 2월 : 전북대학교 영상공학과 (공학박사)
- 2007년 3월 ~ 현재 : 동명대학교 게임공학과 교수
- 관심분야 : 게임인터페이스, 디지털콘텐츠디자인
- E-Mail : seomr@tu.ac.kr