

게임캐릭터의 등신비율과 게임이미지

최우석

영산대학교 창조문화대학 게임콘텐츠전공 교수

The Proportion of Game Character and Game Image

Woo-Seok Choi

Dept. of Game & Contents, Science, Youngsan University

요 약 디지털 게임의 등장이후 하드웨어 발전과 더불어 게임의 핵심 요소인 캐릭터는 인체비례론을 바탕으로 유저들이 선호하는 등신비율의 유형으로 변화하고 있다. 등신비율의 변화에 따른 게임에서 캐릭터의 독특한 이미지로 게이머들에게 인기가 많다. 현재까지 등신비율에 대한 연구는 아직 미흡하다고 사료된다. 본 연구는 게임캐릭터 개발에 있어 조형요소로서 인체비례가 가지는 중요성을 근간으로, 게임캐릭터들의 특성을 고찰하고, 게임캐릭터의 등신비율을 분류, 그 결과를 분석하는 연구방법을 통하여, 등신비율의 현황을 살펴보고, 앞으로 게임이미지에 미치는 영향에 대해 연구해보고자 한다. 분석한 다섯 가지 유형의 게임캐릭터는 독특한 이미지와 함께, 특성화된 등신비율일수록 유저들이 선호하며, 조형적으로 실제 인체보다 과장된 등신비율이 주를 이루는 것으로 분석되었다. 그래픽 배경화면에서 캐릭터가 상대적으로 작아 보이는 비례의 어려움을 조금 과장된 캐릭터를 활용하여 가시성을 높였다. 이 연구를 통해 게임캐릭터의 등신비율은 게임개발에 있어 게임이미지로서 매우 중요한 요소로 사료된다.

주제어 : 캐릭터, 게임캐릭터, 등신비율, 인간형 캐릭터, SD 캐릭터

Abstract Since the advent of digital games with hardware development a key component of the game characters are changed to retard the rate at which types of users based on their favorite theory of human proportion. Many popular to gamers in the game according to the change in the retard rate in a unique image of the character. Studies on the head and body proportion are thought that up to now been insufficient. The purpose of this study is to examine a fundamental human proportion that has importance as a molding factor in the game character development, it investigated the characteristics of the game character, and classifying the retard rate of the game character, through the research method of analyzing the results, into the retard rate look for and investigate studying the effect on future game images. Five types of game characters that make up the analysis were analyzed with a unique image, and the more specialized users prefer retard rate, the figurative exaggeration to retard rate than the actual main body. Utilizing a bit exaggerated the difficulties of the character looks relatively small proportion character in the graphic wallpaper increased visibility. The proportion of a game character through the study is considered as a very important factor as the game image in the game development.

Key Words : Character, Game Character, Proportion, Human Character, Super Deformation Character

* 본 논문은 2016년 영산대학교 교내연구비에 의하여 지원을 받아 수행되었음

Received 2 November 2016, Revised 1 December 2016

Accepted 20 December 2016, Published 28 December 2016

Corresponding Author: Woo-Seok, Choi(Youngsan University)

Email: choi7170@ysu.ac.kr

© 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.

ISSN: 1738-1916

1. 서론

디지털 게임의 등장이후 하드웨어 발전과 더불어 게임의 핵심 요소인 캐릭터는 조형적 단순함을 표현한 디자인에서 인체비례론을 바탕으로 한 플레이어의 대리만족과 유저들이 선호하는 등신비율의 특성으로 변화되고 있다. 지금까지의 캐릭터 등신비율의 세분화된 비율을 측정, 그 결과를 분석한 연구는 매우 미흡한 실정이다. 역사가 깊은 선진기업들은 오래전부터 캐릭터의 가치를 인식하고 글로벌 기업이 되기 위한 전략적 수단으로 활용하고 있으며, 국내 기업들도 안정적 수익 창출과 시장의 진입으로 기업 간 경쟁은 치열해지면서 캐릭터 차별성이 더욱 주목받게 되었는데, 그 원인은 국내에서 개발된 게임은 대부분 유사한 게임 룰과 플레이 방법을 사용하고 있어서 게임 간 차별성을 찾기가 어려워졌기 때문이라 사료된다. 풀 3D 그래픽 캐릭터와 자유로운 시점 변화, 웅장한 사운드 등 기존의 게임그래픽에서는 생각할 수 없었던 요소들로 게임 내에서 구현할 수 있도록 만들어지고 있다. 이러한 그래픽적 표현 확장으로 인해 게임을 선택함에 있어 캐릭터의 중요성은 더욱 더 부각되고 있다. 그렇지만 PC와 모바일 콘텐츠[1] 환경에서의 모든 게임 장르에 적합한 등신비율을 가진 캐릭터를 개발하여 적용하기에는 어려운 점이 많다. 특히 캐릭터는 인체를 소재로 개발되므로 캐릭터디자인에 있어 등신비율의 차이는 캐릭터의 인상을 결정짓는 조형요소[2]로서 뿐만 아니라 게임이미지에 미치는 영향도 크므로 그 선택의 방법도 매우 다양하다고 사료된다. 이에 본 연구는 게임 캐릭터 개발에 있어 조형요소로서 인체비례[3]¹⁾가 가진 중요성을 근간으로, 사례 게임을 대상으로 캐릭터의 특성을 고찰하고, 그 캐릭터 등신비율을 분류, 그 결과를 분석하여, 등신비율의 현황을 살펴보고, 앞으로 캐릭터가 게임이미지에 미치는 영향에 대해 연구해보고자 한다.

2. 게임캐릭터의 특징

2.1 게임캐릭터의 개념

게임에서 보여 지는 캐릭터가 일반 캐릭터와 크게 구

1) 인체비례란 인체에 갖는 아름다움을 수학적 비례체계로 해석한 것으로, 조형미술에 있어서 중요한 미학적 기초개념의 하나라고 할 수 있다

분되는 것은 게임캐릭터의 플레이가 주체가 되어 캐릭터를 동적으로 움직일 수 있다는 점이다. 넓게 보면 게임 상에서 보여 지는 특성화된 인물들, 의인화된 동식물 등을 포함하여 게임을 진행해 가는 과정에서 보여 지는 동적 이미지들을 대부분 게임캐릭터로 지칭한다. 일반적으로 캐릭터란 고유한 디자인 요소로 구성되어 있으며, 이러한 요소들이 결합해 고유한 메시지를 담고 있고, 그러한 이미지로 인해 형성된 정체성으로 생명력이 생긴 결합체라고 할 수 있다. 그러나 게임캐릭터는 게임 속에 나오는 자기 자신 및 기타 동료와 적 등을 말하며, 일종의 시뮬레이션 속에서 사용자가 인형을 연기할 수 있게 해주는 매체이며, 사용자는 자신의 캐릭터를 통해 가상 현실을 즐길 수 있다. 게임 유저들은 게임을 플레이하며 화면에 디스플레이 되는 캐릭터와 자신을 동일시하게 되는데, 이런 측면에서 게임캐릭터는 그 어떤 매체보다 강력한 이미지라고 할 수 있다.

2.2 게임캐릭터의 특성

2.2.1 캐릭터의 생성

일반적으로 게임을 시작할 때 플레이어가 제일 먼저 해야 할 일은 게임 내에서 자신이 조작할 캐릭터를 생성하는 일이다. 특히 게임 상에 하나뿐이기 때문에 아무 문제가 없는 일반적인 RPG(Role Playing Game)와는 달리, 수많은 사람들이 목표를 수행하고 서로 부딪히는 MMORPG(Massively Multiplayer Online Role-Playing Game)에서는 모든 플레이어가 똑 같은 주인공 캐릭터를 조작할 경우 혼란을 야기하며, 자신이 조작하는 캐릭터의 정체성을 파악하기 매우 어렵다[4].

2.2.2 캐릭터의 성장과 분화

캐릭터는 게임을 시작할 때 각각의 역할이 정해져 있고, 그 정해진 역할을 수행하기에 가장 적합하도록 캐릭터가 성장한다. 하지만 MMORPG 캐릭터는 플레이어가 직접 자신이 조작하는 캐릭터가 말을 역할을 고를 수 있고, 그 역할이 적합하도록 성장시키는 방법 또한 플레이어의 의사를 따르기도 한다. 또한 대부분의 MMORPG는 정해진 표에 따라 성장하는 RPG와 달리 성장에 필요한 어떤 보너스 수치를 캐릭터에 할당하고, 플레이어는 그 수치를 캐릭터의 여러 가지 특성과 능력을 나타내는 각 부분에 투자하여 독창적인 능력을 가진 캐릭터를 성장시

키는 시스템을 사용하고 있다.

2.2.3 능력치와 기술

게임에 있어 능력치와 기술은 캐릭터의 개성은 물론 게임 안에서 캐릭터의 독창성을 표현하는 기본적인 요소를 말한다. 능력치는 캐릭터의 선천적인 능력을 반영하는 수치들을 의미한다. 캐릭터가 RPG에서 자신에게 할당된 역할을 수행하기 위해 필요한 신체적인 능력들로 RPG 세계관에 따라 다르지만 일반적으로 캐릭터가 건강하고 힘이 센 정도 등을 수치화한 것을 말한다.

또한 기술은 캐릭터들의 역할을 구분하는 하나의 기준이며, RPG 캐릭터들은 자신에게 부여된 역할을 수행하기에 반드시 필요하거나 좀 더 편리한 기술을 가진다. 이 기술은 모든 캐릭터가 사용할 수는 없고, 대부분 그 캐릭터의 독창성을 표현하기 위해 할당된 경우가 일반적이며 그 양상은 RPG에 따라 다르다.

2.2.4 클래스와 레벨

클래스는 직업을 의미하며, MMORPG에서 플레이어가 새로운 캐릭터를 생성할 때 캐릭터는 클래스에 의해 구분되며, 클래스에 따라 캐릭터가 사용할 수 있는 기술을 말한다. 또한 레벨은 등급이며, 직장에서 승진과 같이 경험을 많이 쌓은 캐릭터에게 부여해주는 수치를 말한다. 이 레벨 수치가 높으면 높을수록 그 캐릭터는 RPG에서 많은 경험을 쌓았다는 의미가 된다. 따라서 앞으로의 게임 진행을 그만큼 구형하게 해 나갈 수 있다는 표시이며 다른 플레이어가 조작하는 캐릭터와 다른 특징이 된다.

2.3 등신비율

2.3.1 등신비율의 중요성

인체를 대상으로 이상적인 인체의 비례를 수량적으로 표현하려는 시도는 그리스 고전 후기인 BC 5세기가 되어야 시작되었다[5]. 인체에 적용된 비례는, 기준이 되는 표준 단위나 측정 단위가 인체의 어떤 부분이나에 따라서 다양한 관점에서 측정될 수 있는데, 조형적인 측면에서 일반적으로 사용되는 측정기준은 두정에서 아래턱까지의 두상을 기준으로 신장의 비율을 측정한 등신비율이라 할 수 있다.

선행연구의 일환으로 검토한 사례연구와 연관지어, 게임캐릭터 개발 시, 조형요소로서 비율의 중요성을 발표

한 사례연구를 살펴보면 다음과 같다. 저 연령의 경우, 그림을 그릴 때 대부분 얼굴은 성격과 상관없이 둥근 원형으로 몸은 삼각형, 사각형 등과 같이 도형을 단순화하여 그리며, 팔과 다리는 선으로 표현하여 그림이 주는 전체 인상의 얼굴과 몸체는 순수한 형태로 표현하는데, 이를 적용하면 2~3 등신비율임을 알 수 있는데, 이런 점에서 2~3 등신 비율은 어린이나 청소년들에게 차별화 할 수 있는 등신비율이라고 할 수 있다.

또한 8~9 등신비율의 캐릭터로 많은 유저를 확보한 '리니지'의 경우, 게임 내 3~4 등신비율로 재제작하여 좋은 반응을 얻게 된다. 이는, 기 제작된 8~9 등신비율의 캐릭터는 남성뿐만 아니라 여성도 선호하지만, 팬시화된 캐릭터 상품에는 기존의 비례보다 다른 3~4 등신비율의 특화된 이미지가 필요했기 때문이다. 특히, 이러한 비율의 캐릭터는 캐릭터 특유의 묘사력과 액션성도 강하게 표현할 수 있기 때문에 유저에게도 큰 호응을 얻을 수 있다. 또한 캐릭터 비례도 가로, 세로의 비례에 의한 심미적 요소만으로 판단되는 것이 아니라 캐릭터 움직임과 표현의 기능도 포함하고 있으므로 배타적 독립구조가 아니라 다른 형상과의 관계를 바탕으로 한 상호의존적 특성을 지닌 요소[6]로 게임이미지를 좋게 만드는 요인이다.

요약하면, 조형요소로서 게임 유저들을 대상으로 한 캐릭터에 적용되는 등신비율은, 인지발달에 근거하여 게임 유저들의 선호도와 새로운 조형요소들과의 관계를 종합적으로 고려하여 그 비율이 산정되고 적용되어야 하며, 이렇게 적용된 캐릭터 등신비율은 시각적으로 폭력성을 피할 수 있는 결과물로 정리할 수 있다.

2.3.2 등신비율의 분류

가, Human Character

인간형 캐릭터(Human Character)는 7~8 등신비율의 캐릭터로, 이 비율은 실제 인체의 표준에 가장 근접하는 비례이며, 또한 그리스, 르네상스 인체비례론에서 가장 아름다운 비례의 표준으로 규정한 CANON에 가장 근접한 캐릭터의 비례이다[7]. 그러나 최근 게임의 동향으로 볼 때 MMORPG의 장르에서 가장 많은 비중을 차지하는 캐릭터는 8 등신비율 이상의 비례를 가진 캐릭터로, 실제 인체비례 보다 작은 얼굴과 긴 다리가 특징인 캐릭터는 젊은 연령층에 편중된 인물을 캐릭터 하였으며, 일본식 만화캐릭터의 영향을 받거나 일부 흥행했던 게임캐릭터

를 모방하여 독창적이기 보다는 획일화된 이미지를 나타내고 있다. 국내의 RPG 장르에 많은 발전의 계기가 되었던 ‘디아블로’는 국내에서 RPG 캐릭터는 SD 캐릭터여야 성공한다는 통념을 깨뜨렸을 뿐만 아니라 만화 캐릭터 디자인이 주종을 이루던 국내 게임업계에 보다 사실적이고 색다른 방향의 캐릭터디자인을 추구할 수 있는 전기를 마련해 주기도 하였다.

나. SD Character

SD 캐릭터(Super Deformation Character)는 머리를 유난히 강조하는 2 등신 혹은 3 등신 비율의 캐릭터이다. SD 캐릭터는 캐릭터 특유의 익살스러움과 귀여움으로 인해 사용자들의 인기를 끌기에는 충분하게 매력적인 요소이다. 과감한 변형기법인 SD 캐릭터의 특징은 커다란 머리, 짧은 팔 다리, 짧은 몸통이며, 주로 2~3 등신부터 3~4 등신비율을 갖는 캐릭터들이 해당된다. 그러나 체형이 단순한 장점을 살려 동작아이템과 얼굴 표정을 쉽게 변화시켜 적용할 수 있는 큰 장점은 많으나, 변형이 많아 캐릭터 움직임에 있어서의 제약이 단점이다.

SD 캐릭터는 전체적으로 여성과 어린이들이 선호하는 등신비율로 실제 사람의 저 연령층과 유사하고 귀엽고 사랑스러운 느낌이 나기 때문이며, 새끼다움(Babyishness)과 귀여움(Cuteness)에 대해 본능적인 감각적 호소인 심리도 있다[8].

3. 선행연구 검토

게임캐릭터에 관한 주요 선행연구는 게임 캐릭터디자인의 조형 특성과 이미지 분석[9,10,11], 등신비율 중심의 캐릭터 연구[12]가 있으며, 특히 게임 속에서 캐릭터는 게임의 장르 및 성격, 배경등과 어울려져 그 중요성은 매우 커지고 있으나 형태적 요소에 초점을 맞춘 캐릭터디자인 연구가 대부분이다.

오현주(2004)의 “게임 캐릭터의 조형성에 관한 연구”, 와 김석래, 정진현(2015)의 “인체비례론에 근거한 EBS 유아동 애니메이션 캐릭터 등신비율 분석”, 그리고 김미연(2002)의 “국내 MMORPG 캐릭터 디자인 연구 -Player Character의 인체비례를 중심으로-” 등의 연구는 대표적으로 인체비례를 중심으로 캐릭터의 구성과 특

성을 기반으로 게임에서 캐릭터가 갖는 인체비례 유형을 살펴보고, 이를 통해 캐릭터 인체비례 선호도를 연구하여 향후 발전 방안을 제시하였다. 또 다른 시각에서 연구한 이동렬(2015)의 “SNG와 PC Game의 디지털 캐릭터 비교 분석을 통한 미래방향 제시”는 게임에서 캐릭터 변화를 비교분석하여 앞으로 PC와 모바일에서 연동되는 게임의 발전적 활용방안에 대해 살펴봤으며, 이를 통해 각 캐릭터별 유형을 분류하여 게임의 그래픽 스타일 변화를 고찰하였다[13]. 그 외 캐릭터 이미지의 변화를 알고리즘에서 연구한 이정엽(2002)의 “유전자 알고리즘을 이용한 디지털 캐릭터의 이미지 연구”는 유전자 알고리즘이라는 유전 법칙을 이용한 탐색모형을 이용하여 캐릭터의 이미지를 알아봄으로써 게임에서 캐릭터가 갖는 종합적 의미를 찾아내고자 했고, 이를 통해 캐릭터 이미지에 대해 보다 정량화된 자료를 제시하고자 한 연구[13]이며, 여기에서 나타난 유형별 분류는 대체로 게임의 장르 안에서 캐릭터의 변천과정을 분석하고, 문화 속에서 게임이 갖는 의미를 잘 드러내주고 있음을 알 수 있다.

4. 게임캐릭터 비율 분석

4.1 분석 대상

분석대상 게임으로는 첫째, 문화체육관광부의 ‘대한민국 게임대상’으로 선정된 게임과 둘째, PC와 모바일 장르별 구글 플레이와 앱 스토어 상위 순위 인기게임을 선정하였다. 뮤, 블레이드, 영웅의 군단, 세븐나이트, 몬스터 길들이기 등의 게임을 사례 분석 대상으로 선정, 각각의 캐릭터별 등신비율을 분석하기 위해 게임캐릭터의 특성을 고찰하고, 각각 캐릭터를 조사, 정리하여 그 자료를 활용하여 선행연구를 진행하였다. 그 다음으로 조형적 요소로서 인체비례에 근거하여 캐릭터별 등신비율의 유형을 분류, 분석하여 최종 결과를 도출하였다.

4.2 분석 방법

데이터 코딩은 게임전공 교수 2인과 산학협력 가족회사에서 근무하고 있는 2개 업체 개발자들이 대상 사례 5개 게임캐릭터의 인체비례에 의한 등신비율을 분류하였다. 코더들은 지침서를 가지고 내용을 숙지한 후 일주일 간 5차례의 전수과정을 거쳤다. 한 차례 일치도 검증 때

마다 코더들은 2개씩 텍스트를 분석했다. 코더 간 의견이 일치하지 않을 경우, 연구자와 토론을 통한 합의에 의해 문제를 해결했다. 신뢰도는 코더간의 일치 코딩수를 나눈 값으로 산출하였다.

4.3 사례 분석

4.3.1 뮤

뮤(MU)는 국내 최초로 캐릭터와 맵, 배경 등 풀 3D 그래픽을 구현한 MMORPG 장르의 게임이다[14]. 7~8 등신비율의 뮤는 기존 게임과는 다른 자유로운 시점 변화 대신 고정 쿼터뷰 방식의 게임으로 게이머들에게 새로운 세계를 경험하게 해주면서 많은 사랑을 받았다.

뮤는 PC에서 3D 그래픽을 사용하는데, 각종 장비와 방어구를 비롯한 아이템의 조합으로 게임캐릭터의 개성을 잘 살린 형태를 보여주고 있으며, 레벨이 올라 갈수록 사용자들을 만족시키는 여러 아이템들 등 캐릭터 완성도 면에서 화려한 그래픽을 선보였다.

분석 결과, 8등신의 Human 캐릭터로 게임을 즐길 수 있는 화려한 캐릭터 뮤는 실제로 인체를 모델로 했다는 느낌이 다른 캐릭터보다 강하게 보인다. 그로 인해 가장 이상적인 캐릭터 등신비율의 유형으로 여성 이용자도 손쉽게 게임을 즐길 수 있도록 구성하였으며, 많은 유저들에게 특별한 사랑과 함께 게임대상에서 그래픽 부문상을 수상하였다.

<Table 1> MU

Game Name	MU
Platform	PC
Genre	MMORPG
Proportion	Human Character
Interface	
Character	

Source : <http://ruliweb.daum.net>[14]

4.3.2 블레이드

블레이드(Blade)는 동양의 아름다움이 묘사된 그래픽 디자인을 사랑하는 모바일 RPG 게임이다[15]. 블레이드 캐릭터는 대표적으로 꽃 미남, 꽃 미녀 등 전통적인 7~8 등신비율의 캐릭터로 기존 그래픽 캐릭터와는 차원이 다른 새로운 한국적 스타일을 경험하게 해주었다.

한편 2014년 서비스 시작 이후 애플 앱 스토어와 구글 플레이 매출 1위를 달성하였으며, 그 결과 대한민국 게임 대상에서 대상을 수상하며 게임의 우수성을 선보였다.

분석 결과, 7~8 등신의 Human 캐릭터인 블레이드는 가상공간에서의 배경과 스토리, 등장인물의 능력 등 초현실주의적 이미지로 기하학적 형태와 의상으로 7~8 등신비율의 특징을 잘 살린 캐릭터로 디자인하였다.

<Table 2> Blade

Game Name	Blade
Platform	PC
Genre	MMORPG
Proportion	Human Character
Interface	
Character	

Source : <http://kr.ncsoft.com/korea>[15]

4.3.3 영웅의 군단

영웅의 군단(Legion of Heroes)은 4년간의 개발기간을 통해 탄생한 글로벌 게임이다[16]. 기존 양산형 그래픽 게임과는 차원이 다른 질 높은 풀 3D로 제작되어 화려한 그래픽과 100여 명의 영웅의 등장 그리고 참신한 자동전투 시스템 등 캐릭터 차별화전략으로 한 차원 높은 기술혁신을 이룬 게임이다. 그 결과, 대한민국 게임대상에서 우수상과 기술창작상을 수상하면서 모바일게임에서 최고의 브랜드가 되었다.

분석 결과, 영웅의 군단은 실제 인체에서 찾아볼 수 없는 이상화된 체형의 차별화된 8~9 등신비율로, 비율 분류에 있어 코더 간 불일치 의견으로 연구자와 몇 차례 토론을 통한 합의에 의해 문제를 해결했다.

<Table 3> Legion of Heroes

Game Name	Legion of Heroes
Platform	Mobile
Genre	MMORPG
Proportion	Human Character
Interface	
Character	

Source : <http://ruliweb.daum.net>[16]

4.3.4 세븐나이츠

세븐나이츠(Seven Knights)는 차별화된 동양적 감성으로 화려한 액션을 선보이며 게임 출시이후 최고 인기를 얻고 있는 턴제 모바일 RPG 게임이다[17].

<Table 4> Seven Knights

Game Name	Seven Knights
Platform	Mobile
Genre	RPG
Proportion	SD Character
Interface	
Character	

Source : <http://edaily.co.kr/news>[17]

분석 결과, RPG 장르의 게임으로 SD 캐릭터인 세븐나이츠는 캐주얼한 그래픽과 간편한 조작 등으로 누구나 쉽게 접근할 수 있는 게임으로 국내 모바일 게임에서 RPG 돌풍을 일으키고 있다. 이를 입증하듯, 출시 2주 만에 구글 플레이와 앱 스토어의 매출 3위를 기록하는 등의 효과를 창출하였다. 특히 기존의 비율보다 조금 과장한 3~4 등신비율의 SD 캐릭터 세븐나이츠만의 독창적인 형태미를 잘 표현하고 있다.

4.3.5 몬스터 길들이기

몬스터 길들이기(Monster Taming)는 기존 RPG 게임과 차별화 전략을 통해 유저들의 마음을 사로잡은 RPG 게임이다[18]. 몬스터 길들이기는 다양한 형태의 몬스터를 수집하고 성장시켜, 던전을 탐험하고 투기장을 즐기는 수집형 모바일 RPG의 선구자적 게임이다.

특히 캐주얼게임의 다음 단계인 미들코어 게임 중에서 가장 큰 성공을 거두기도 했으며, 재미요소와 함께 높은 완성도의 SD 캐릭터 이미지가 큰 장점이다. 이를 입증하듯, 2013년 출시 이후 구글 플레이와 앱 스토어에서 국내 매출 1위를 달성하는 성과를 거두면서 모바일 장르 전성시대를 이룬다.

<Table 5> Monster Taming

Game Name	Monster Taming
Platform	Mobile
Genre	RPG
Proportion	SD Character
Interface	
Character	

Source : <http://2proo.net>[18]

분석 결과, RPG 장르의 게임으로 SD 캐릭터로 게임을 즐길 수 있는 몬스터 길들이기는 귀엽고 사랑스러운

캐릭터 등신비율로 제작되어 시각적으로 가독성뿐만 아니라 3D 그래픽과 반복되는 액션, 각 요소에 등장하는 이벤트적 성격으로 인해 게임의 몰입을 유발 등 SD 캐릭터 이미지를 잘 살린 등신비율의 캐릭터이다.

5. 결론

국내 게임 시장은 초기 게임 시장을 이끌었던 벤처 게임 업체들이 대형 게임 제작 업체로 성장하면서, 대기업과 소형 게임 개발 업체 간의 소득 격차가 점점 커지고 있다[19]. 따라서 게임개발에 있어서 캐릭터디자인은 매우 중요한 요소가 되었다. 게임에서 주인공캐릭터가 차지하는 비중을 고려할 때, 캐릭터디자인만큼 중요한 것을 찾기 힘들 것이다. 그리고 그러한 비중과 조형요소 측면에서, 게임캐릭터의 등신비율은 게임이미지에 미치는 영향이 매우 크다고 사료된다. 분석한 다섯 가지 유형에서 나타난 캐릭터의 등신비율 분석에서, MMORPG 장르인 뮤와 블레이드의 경우에는 2D 그래픽 시점에 익숙해 있는 게이머들과 보다 새로운 형태를 원하는 유저 층 모두를 흡수할 수 있는 화려한 풀 3D 그래픽 캐릭터 특성을 잘 나타내고 있다. 7~8 등신비율이 주를 이루며, 각종 장비와 방어를 비롯한 아이템의 조합으로 게임캐릭터의 개성을 잘 보여주고 있으며, 특히 뮤의 등신비율은 실제로 인체를 모델로 했다는 느낌이 다른 어느 비례의 캐릭터보다 강한 이미지로 유저들의 사랑을 받았다. 또한 영웅의 군단은 카메라의 시점과 시스템적인 환경의 제약으로 기존의 2D 그래픽 배경화면에서 7~8 등신비율의 캐릭터가 상대적으로 작아 보이는 비율을 조금 과장된 8 등신 이상의 캐릭터 차별화전략을 통해 모바일게임에서 최고의 브랜드가 되었다.

한편, 스마트 폰 사용자의 급증[20]과 함께 구글 플레이와 애플 앱 스토어에서 국내 매출 1위를 달성하며 서비스되고 있는 RPG 장르인 세븐나이츠와 몬스터 길들이기의 경우, 귀엽고 시각적 조형 요소가 뛰어난 2~3 등신비율의 SD 캐릭터로, 다양한 몬스터를 선보여 시점과 고도가 자유로운 3D 활용으로 귀여운 캐릭터 이미지를 잘 표현하고 있다. 이처럼 캐릭터의 등신비율에 따라 게임에서 나타나는 이미지가 다양하게 나타나고 있음을 확인할 수 있었다. 공통적인 점은 기존 등신비율에서 조금 과장

된 8~9 등신비율의 캐릭터를 많이 볼 수 있다. 이는 그래픽 배경화면에서 캐릭터가 상대적으로 작아 보이는 비례의 어려움을 조금 과장된 캐릭터를 활용하여 가시성을 높이고, 젊은 연령층의 유저들이 실제 인체보다 작은 얼굴과 긴 다리가 특징인 8~9 등신비율의 캐릭터를 선호하는 경향 때문이라 사료된다. 이런 관점에서, 캐릭터 등신비율은 게임캐릭터 개발에 있어 매우 중요한 조형요소라는 사실을 본 연구를 통해 확인할 수 있었다. 또한 기존 게임에서 볼 수 없었던 보다 화려한 그래픽과 차세대 3D그래픽 툴과 게임엔진 개발로 인해 게임 개발자와 게이머들의 게임캐릭터에 대한 기대치는 점점 높아질 것이다[21]. 앞으로 본 연구는 캐릭터제작에 있어서 인체비례론 관점에서 캐릭터 등신비율의 유형을 세분화하여 측정, 실증 분석하는 방법을 연구하고자 한다.

ACKNOWLEDGMENTS

This work was supported by a 2016 research grant from Youngsan University, Republic of Korea.

REFERENCES

- [1] Sang-Ho Lee, Mi-yea Shin, "Management Plan for Mobile Contents Bypassing In App Billing Application" Journal of IT Convergence Society, Vol.5, No.3, pp.21, 2015.
- [2] Mee-yeun Kim, "A Study of Character Design in MMORPG -The case of Player Characters Proportion-" Dept. of Film and Digital Media Graduate School, Hong-ik University, pp.1-2, 2002.
- [3] Suk-Rae Kim, Jean-Hun Chung, "By Theory of Proportion the Human Body, An Analysis on Character's Proportion in Kids TV Animation on EBS" Journal of Digital Convergence, Vol.13, No.10, pp.491, 2015.
- [4] Mee-yeun Kim, "A Study of Character Design in MMORPG -The case of Player Characters Proportion-" Dept. of Film and Digital Media Graduate School, Hong-ik University, pp.13, 2002.
- [5] Suk-Rae Kim, Jean-Hun Chung, "By Theory of

- Proportion the Human Body, An Analysis on Character's Proportion in Kids TV Animation on EBS" Journal of Digital Convergence, Vol.13, No.10, pp.491, 2015.
- [6] Hyun-JuJ. Oh, "A Study on the Formative of The Game Character Design" The Graduate School of Advertising & Public Relations Hong-ik University, pp.65-75, 2004.
- [7] Juy-yong Cho, "Analysis on SD(Super Deformation) Character in Mobile Platforms -focused on mobile messengers-" Dept. of Industrial Design the Graduate School, Changwon National University, pp.19-21, 2014.
- [8] <http://www.doopedia.co.kr/>
- [9] Hyun-sil Kim, "A Study on the Visual Differences between Asian-Western Game Characters, with Respect to Human Characters of MMORPG in Korea and United States". Dept. of Visual Design Graduate to School, Hong-ik University, pp.40, 2004
- [10] Shu-Ping Sun, Dong-Lyeor Lee, "Study the graft method related to the design of monster character in games" Journal of Digital Convergence, Vol.13, No.11, pp.357, 2015.
- [11] Mee-yeun Kim, "A Study of Character Design in MMORPG -The case of Player Characters Proportion-" Dept. of Film and Digital Media Graduate School, Hong-ik University, pp.21-43, 2002.
- [12] Dong-Lyeor Lee, "Through a comparative analysis of the digital characters SNG and PC Game Proposed future direction" Journal of Digital Convergence, Vol.13, No.11, pp.357, 2015.
- [13] Jung-Yuep Lee, "A Study on an Image of a Digital Character by Applying Genetic Algorithm". Dept. of Applied Arts Graduate School of Hanyang University, pp.55-74, 2002.
- [14] <http://ruliweb.daum.net/>
- [15] <http://kr.ncsoft.com/korea>
- [16] <http://ruliweb.daum.net/>
- [17] <http://edaily.co.kr/news>
- [18] <http://2proo.net/>
- [19] Kyoung-Nam Kim, Myoun-Jae Lee, Daeyoung Kim, "A Study on Development Methods of Serious Game" Journal of the Korea Convergence Society, Vol.2, No.2, pp.21-22, 2011.
- [20] Jung Hyun Soo, Gyoo-Soo Chae, "Detection of Forgery of Mobile App and Study on Countermeasure" Journal of IT Convergence Society, Vol.5, No.3, pp.27, 2015.
- [21] Myoun-Jae Lee, "A Study on Came Production Education through Recent Trend Analysis of 3D Game Engine" Journal of the Korea Convergence Society, Vol.4, No.1, pp.18, 2013.

최 우 석(Choi, Woo Seok)



- 2007년 2월 : 부경대학교 일반 대학 원 산업디자인학과 졸업 (디자인학 박사)
- 2004년 3월 ~ 현재 : 영산대학교 게임콘텐츠전공 교수
- 관심분야 : 게임그래픽, 3D캐릭터디자인, 3D모델링
- E-Mail : choi7170@ysu.ac.kr