

게임에서 캐릭터의 융복합 커스터마이징 사례 분석

하예진*, 오승환**

국민대학교 테크노디자인전문대학원 엔터테인먼트디자인전공*, 국민대학교 조형대학 영상디자인학과**

Research of Convergence Character Customizing Process in Game

Ye-Jin Ha*, Seung-Hwan Oh**

Dept. of Entertainment Design, Graduate School of Techno Design, Kookmin University*

Dept. of Entertainment Design, College of Design, Kookmin University**

요 약 게임에서 커스터마이징 시스템은 유저의 충성도와 몰입도 뿐만 아니라 구매에도 영향을 끼치는 중요한 요소이다. 본 연구에서는 게임 초기 단계인 캐릭터 커스터마이징 시스템의 개념을 고찰하고 이를 바탕으로 대부분의 게임들이 고수하고 있는 시스템의 일정한 형식을 분석하고 도식화 하여 정리한 기본 사례를 비교하였다. 또한 게임 커스터마이징의 기본사례와 차별화된 시스템을 융복합 사례로 구분하고 이를 바탕으로 사실적 타입, 제작 타입, 개성 타입, 확장 타입, 4가지로 나누어 분류하였으며, 게임 외에도 새롭게 등장한 커스터마이징 시스템 사례를 분석하였다. 게임의 충성도 상승을 위해서는 확장사례처럼 차별화되고 유저로 하여금 참여도를 지속적으로 유인할 수 있는 시스템은 필수 불가결 요소로 작용된다. 현재까지 나타난 다양한 커스터마이징 융복합 사례 연구를 통해 게임 제작 과정의 가이드로 활용되기를 기대하며, 연구의 한계점인 연구범위를 확장하여 향후 보다 넓은 범위의 사례연구를 통해 지속적인 연구로 상세하게 제시해야 될 것으로 판단된다.

주제어 : 게임, 캐릭터, 커스터마이징, 융복합, 확장 프로세스, 다양성

Abstract Customizing system is known as an important factor which affects not only purchase, loyalty and immersion of the user. In this study, we explore the concept of character-customizing system in the early stage of a game; on the basis of it, we compare cases by analyzing and schematizing certain types of systems which many games stick to. Customizing system types are divided into a basic case and a differentiated convergence case; based on it, they are classified into four types: Realistic, Creation, Individual, Additional; plus, another customizing system case out of games is also analyzed. To improve customer loyalty, a system like a differentiated case that attracts user participation is essential. Through a variety of character customization convergence cases shown in this study, we expect them to be used as game production guides. By enlarging the range of the study, we expect further studies to cover more cases.

Key Words : Game, Character, Customizing , Convergence, Expansion Process, Diversity

Received 4 October 2016, Revised 7 November 2016
Accepted 20 December 2016, Published 28 December 2016
Corresponding Author: Seung-Hwan Oh(Dept. of Entertainment Design, College of Design, Kookmin University)
Email: distortion@kookmin.ac.kr

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

1.1 연구 목적

게임 초기 단계에서 등장하는 캐릭터 커스터마이징 시스템은 과거 단순한 디자인과 선택이 다양하지 않은 방식에서 시작하여 현재 커스터마이징 시스템으로 진화하기까지 다양한 변화를 겪어 왔다. 송수현(2012)은 커스터마이징 시스템의 발전은 게임 개발에 있어 중요한 요소로서 기술의 발전에 따라 계속해서 변화하고 진화해 왔다고 언급하였다. 그러나 현재 나타나는 커스터마이징 시스템은 대부분 한정된 선택으로 제한된 범주 안에서의 캐릭터를 생성하는 시스템을 오랫동안 고수하고 있다고 사료된다. 양기현(2012)은 설문을 통해 커스터마이징 시스템의 몰입 현상은 게임에 대한 충성도에 영향을 미치는 것으로 나타났다고 하였듯이 본 연구는 커스터마이징 시스템이 게임에 미치는 긍정적인 영향에도 불구하고 융복합 사례의 개발이 더디게 이루어지고 있다는 부분에 집중하고자 한다. 이렇듯 게임 커스터마이징 시스템은 유저의 유인효과 향상에 큰 영향을 미치는 중요한 요소이므로 현재까지 가장 보편적으로 사용되고 있는 객관적 커스터마이징 시스템을 분석하여 도식화하고, 새롭게 등장하는 융복합 사례를 통하여 게임 커스터마이징의 다양성을 분석하고자 한다.

1.2 연구범위

게임 커스터마이징의 개념과 발전 단계 시스템이 게임 플레이에 끼치는 영향을 고찰하고, 다양한 게임에서 서비스하고 있는 커스터마이징 시스템의 공통점을 추출하여 기본사례를 도식화하였다. 또한 기본사례에서 나타나지 않는 특수한 과정이나 기술을 추가한 커스터마이징 사례를 융복합 사례로 분류하여 분석하였다. 분석 범주는 온라인 게임으로 지정하였으며, 그 이유는 타 플랫폼¹⁾의 게임보다 사용자가 많다는 부분과 커스터마이징 시스템이 다양하게 나타났다는 점을 근거로 들 수 있다. 또한 온라인 게임에서는 한 서버 내에 다수의 유저가 플레이함으로써 서로간의 개성이나 특징이 약해졌고 게임 유저 스스로 다른 캐릭터와는 다르게 보이고 싶어 하는 욕망이 생겨났으며, 이러한 니즈를 커스터마이징 시스템

을 통해 대리만족 한다고 언급하였다[3]. 다양한 확장사례를 위하여 융복합 커스터마이징의 분석 범주는 플랫폼을 제한하지는 않았다.

2. 이론적 배경

2.1 커스터마이징 시스템의 개념

게임 캐릭터는 변화와 성장이 가능하며, 어떤 아이템으로 꾸미고 표현하느냐에 따라 전혀 다른 이미지의 또 다른 나를 나타낸다고 언급하였다[4]. 이와 같이 캐릭터를 생성할 때 개인이 자유롭게 표현할 수 있도록 도움을 주는 것이 커스터마이징 시스템이다. 이러한 시스템은 게임에서 자유성과 기능성 그리고 개성 등을 통해 유저에게 다양한 선택을 할 수 있게 자신만의 캐릭터를 커스터마이징 하여 게임 안에서 몰입감을 높여 줄 수 있다[5].

게임에서 등장하는 캐릭터는 NPC(Non-Player Character)와 일반캐릭터, 커스터마이징 캐릭터 등 3가지로 구분되는데, NPC는 게임 스토리진행에 도움을 주는 캐릭터이고, 일반캐릭터는 유저가 컨트롤할 캐릭터로서 게임 제작자가 세계관에 맞춰 외형과 성격, 스토리를 부여한 캐릭터이다. 탕군(2013)은 일반캐릭터와 커스터마이징 캐릭터를 다음 표와 같이 비교하였다.

<Table 1> Comparison of Normal And Customizing Character

Normal Character	Customizing Character
Producer-Game Character Designer	Producer-Game User+Game Character Designer
Less Selection	More Selection
Similar Character	Individuation

상기 표에서는 일반 캐릭터와 게임 캐릭터를 제작자, 선택지, 유사성 등 3가지로 구분하였다. 일반 캐릭터는 게임 캐릭터 디자이너가 완성된 몇 가지 캐릭터를 제공하기 때문에 선택지가 적으며, 유저들이 서로 비슷한 캐릭터를 사용하게 된다. 이와 달리 커스터마이징 캐릭터는 게임 캐릭터 디자이너가 제작한 각 부분들을 유저가 조합하기 때문에 경우의 수가 다양해지고, 각 캐릭터가 개성을 가지게 된다고 요약하였다. 이처럼 커스터마이

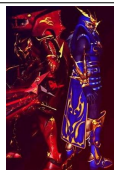

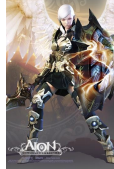
1) 온라인, 모바일, 콘솔 등 게임소프트웨어가 구동되는 환경을 통칭함.

징 시스템은 일반 캐릭터를 선택 하는 것과는 달리, 유저의 직접적인 참여를 적극적으로 유도하는 것을 알 수 있다. 게임 속에서 유저간의 인터랙션은 대부분 게임 캐릭터를 어떻게 유저가 생성, 치장하는가가 자신의 아이덴티티를 어떻게 설정하는 부분과 밀접한 관련이 있을 수 밖에 없다고 언급 하였다[6].

2.2 커스터마이징 시스템의 발전 및 영향

커스터마이징 시스템은 기술의 발전으로 꾸준히 진화해왔는데 김은지(2010)는 이를 아래 표와 같이 세단계로 나누어 정리 하였다.

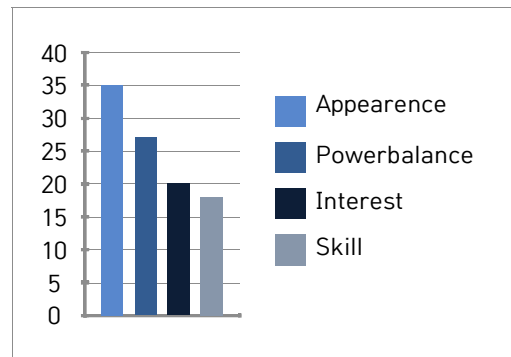
<Table 2> Evolution of Online Game Character Customizing

Time	Game Title	Screen Shot	Feature
Early 2000	Mew Online		-3D Character -Various choices for Armor
Mid 2000	Mabinogi		-Body modification by aging -Body modification by eating -Body modification by getting along
Late 2000	Aion		-Various choices available for Customizing -Various body type

2000년대 초반, 중반, 후반으로 커스터마이징 시스템을 나누어 분류하였는데 먼저 2000년대 초반에 등장한 게임인 뮤 온라인(Mew Online)은 3D캐릭터의 등장과 다양한 방어구를 선택할 수 있도록 하였다. 중반에 등장한 마비노기(Mabinogi)는 노화, 음식섭취, 시간의 흐름에 따라 체형이 변화하도록 하였으며, 후반에 등장한 아이온(Aion)은 다양한 커스터마이징 요소를 제공하였을 뿐만 아니라 체형 또한 다양하게 생성할 수 있도록 하였다. 이러한 유형이 가장 최근까지 이어져오는 전형적인 커스터

마이징 시스템 유형이라고 사료된다.

위와 같이 커스터마이징 시스템이 꾸준히 발전한 것은 유저에게 미치는 긍정적 영향 때문이라고 판단된다. 백철호(2011)는 MMORPG 아이온 게임을 대상으로 설문지를 통해 아이온을 플레이하게 된 이유를 조사 하였는데 1위인 ‘지인의 권유’는 유저의 주관적인 선택이 아니기 때문에 논외로 하면 커스터마이징 시스템을 이유로 든 유저가 31.37%로 가장 많았다. 커스터마이징 시스템에서 중요하게 생각하는 요소를 질문하자 능력치, 파워 밸런스 등을 제치고 외모가 가장 많은 선택을 받았다[Fig. 1].



[Fig. 1] Most important element when customize

또한 커스터마이징 단계에 들이는 시간은 응답자중 1시간 이상 3시간미만의 유저들이 30%로 가장 높았는데 다수의 유저가 커스터마이징 시스템에 많은 시간을 투자하는 것을 알 수 있다[9]. 이와 같이 유저가 시간을 들여 캐릭터를 제작하는 이유는 게임 캐릭터와 자신을 동일시하기 때문이라고 판단된다. 유저는 커스터마이징 시스템을 통해 새로운 아이덴티티를 구현하려고 노력한다. 이러한 과정은 게임 플레이의 지속성 유무에 중요한 요소로 작용된다. 몰입감은 모든 게임의 공통적으로 나타나며, 다른 외부적 자극에 의해 방해받지 않고 모든 정신이 한 곳으로 집중되는 상태라고 정의하였다[10].

3. 본론

3.1 커스터마이징 기본사례

기본사례로 선정한 게임은 2016년 8월 온라인게임 상위 순위에서 커스터마이징 시스템을 사용하는 게임으로

선정하여 분석하였다.²⁾ 참고한 순위는 포털 사이트 검색, PC방게임 접속, 홈페이지 방문자 등의 정보를 조합해 해당 사이트에서 집계 한 순위이다. 그 중에서 커스터마이징 시스템을 서비스하고 있는 게임은 <Table 3>와 같이 3위의 메이플스토리 (Maple Story), 9위의 검은사막 (Black Desert), 10위의 블레이드앤소울(Blade&Soul)등으로 나타났다.

<Table 3> Ranking of Online Game in august 2016

Ranking	Game	Ranking	Game
3	Maple Story	18	Mabinogi Heroes
9	Black Desert	22	Tera
10	Blade & Soul	23	Arche Age
11	Aion	30	Final Fantasy14
12	World Of Warcraft	31	Icarus

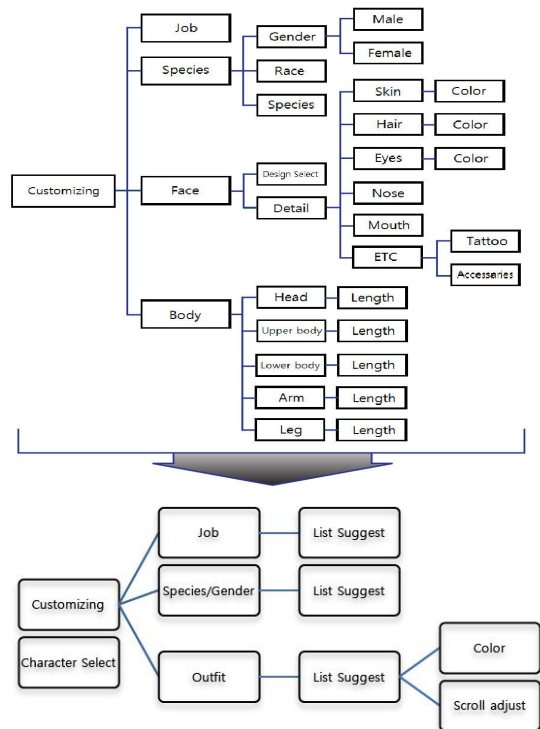
캐릭터 커스터마이징 시스템을 도식화하는 과정에서 프로세스가 길고 선택지가 다양하여 정리, 압축할 필요가 있다고 판단되었다. 정석호(2011)는 커스터마이징 시스템의 분류를 아래 표와 같이 세 가지로 정리하였다.

<Table 4> Classification of Customizing System

System	Contents	Game Example
Select System	User can Select ready-made Character	Dungeon and Fighter, Lineage etc
Parts System	User can Select ready-made parts and complete the character	World of Warcraft, Dragon Nest etc
Transform System	User can transform the parts's shape	Aion, C9 etc

상기 표는 커스터마이징 시스템을 선택시스템, 부분시스템, 변형시스템으로 나누었으며, 선택시스템은 완성된 캐릭터를 선택하는 시스템이고, 부분시스템은 완성된 각 부분을 조합하여 캐릭터를 완성시키는 시스템, 변형시스템은 부분들을 직접 조절해 변형 할 수 있는 시스템을 의미한다. 위 표를 참고하여 현재의 커스터마이징 시스템이 부분시스템과 변형시스템의 특징을 동시에 가지고 있다고 판단하여, 이를 기준으로 커스터마이징 기본 사례를 정리하였다.

추출한 기본사례를 분석한 결과 몇 가지 단계가 공통적으로 나타났는데, 직업 선택, 종족과 성별 선택, 외형 선택 단계 등이다. 직업과 종족은 게임의 세계관에 따라 달라졌으며, 외형단계에서는 머리 스타일과 얼굴 형태의 디자인을 결정하고 색을 선택하며, 스크롤 조절 등의 방법으로 세부사항과 체형을 선택할 수 있게 하는 단계가 동일하게 나타났다. 이를 간단하게 압축하기 위하여 다양한 커스터마이징 시스템을 분석한 결과, 부분 시스템의 경우 디자이너가 제공한 디자인의 종류까지 세부적으로 표기하게 되면 프로세스가 지나치게 방대해지며, 각 게임마다 제공하는 디자인이 상이하하여 다수의 게임을 대표하는 기본사례로써 적합하지 않다는 문제가 나타났다.



[Fig. 2] Basic Character Customizing Process compression

따라서 요소 전체를 표기하는 것은 불필요하다고 판단하여, 커스터마이징 디자인을 선택하는 단계를 리스트 제공(List Suggest)이라고 표현하였다. 예를 들어 캐릭터의 헤어를 선택하는 단계에서 단발, 긴 머리, 웨이브 등의 디자인이 제공되는 경우, 하위항목을 생략한다. 또한 선

2) <http://www.gamemeca.com/news/view.php?gid=1127352>

택 후 디자인의 형태를 변형 시킬 수 있는 단계에는 대표적으로 색 선정(Color), 스크롤(Scroll adjust)을 통한 크기 조절 등이 나타났다. 이러한 기준으로 다양한 게임의 커스터마이징 시스템에 공통적으로 나타나는 단계를 압축하였다. 최종적으로 추출한 과정이 모든 게임의 커스터마이징을 포함하진 않으나 공통의 커스터마이징 시스템 기본사례로 [Fig. 2]과 같이 요약 하였다.

3.2 커스터마이징 융복합 사례

유저는 보다 세부적이고 창조적으로 캐릭터 제작에 개입함으로써 긍정적인 효과를 일으킨다. 게임에서는 캐릭터를 유저가 스스로 창조할 수 있는 시스템을 통해 표현 방법의 난이도에 따라 스스로를 대변할 수 있는 심리적 연결고리(attachment)가 심화 될 수 있다고 하였다[12]. 이를 바탕으로 압축한 기본 사례와 비교하여 새로운 특성을 가진 게임을 아래 표와 같이 선정하여 융복합 커스터마이징 사례로서 분석 하고자 한다.

<Table 5> Character Customizing Extension Example

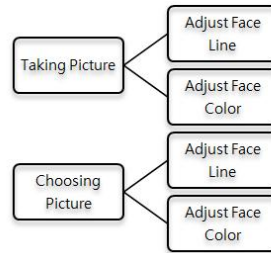
Title	Platform	Feature
Winning Eleven 2012	Console	Using Picture
Tomodachi Life	Nintendo	Using Picture
Maple Story2	Online	mapping Item Provided
GTA5	Console	Select Parents DNA
Bless	Online	Additional Selection
Black Desert	Online	Additional Selection
Mabinogi Heroes	Online	Additional Selection

첫째로 실제 사진을 이용하여 커스터마이징 시스템을 진행하는 게임이 등장하였는데, 워닝 일레븐(Winning Eleven)에서는 2011, 2012 버전에서는 게임에서 제공되는 축구 선수 외에 사진을 합성하여 유저가 직접 선수를 생성할 수 있다.



[Fig. 3] Winning Eleven 2012 Customizing scene

유저들은 워닝일레븐 커스터마이징 시스템을 통해 자신의 얼굴을 합성 하여, 선호하는 선수, 연예인 등의 얼굴을 사용하여 원하는 캐릭터를 제작하는 시스템을 적용하였다. 이 과정은 [Fig. 4]와 같이 사진을 촬영하거나 저장된 이미지를 업로드하고 모델링에 적합한 위치에 사진을 이동시키고 얼굴윤곽과 피부색을 조절하여 칼라를 자연스럽게 만들어 캐릭터를 완성하는 방식이다.



[Fig. 4] Customizing Process with using pictures

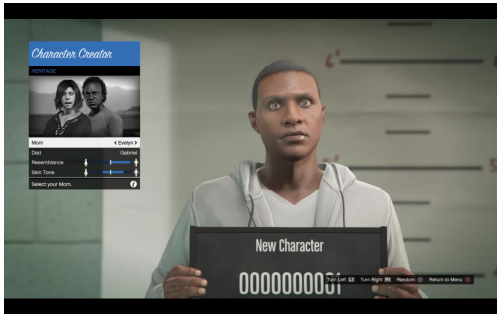
반면에 친구모아 아파트(Tomodachi Life)³⁾는 촬영 또는 업로드한 이미지를 분석하여 이미 디자인 되어있는 리스트에서 가장 유사한 형태를 매칭해주는 독특한 방법을 사용하였다. 또한 매칭 된 각 부분들을 수정할 수 있는 단계를 [Fig. 5]와 같이 구체적으로 제시하였다.



[Fig. 5] Tomodachi Life Customizing Scene

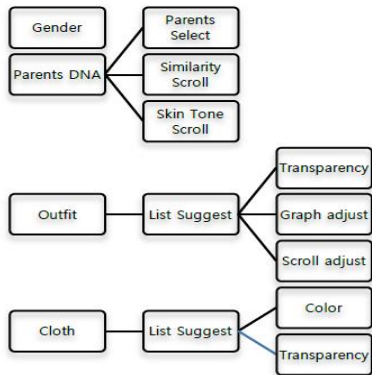
두 번째로 GTA에서만 가지는 특성으로써 게임에서 캐릭터의 부모를 선택사항으로 제시하고 DNA 유사정도를 스크롤로 조절하여 캐릭터의 외형을 결정하는 방식이 있다.

3) (주)닌텐도가 2014년에 발표한 비디오 게임



[Fig. 6] GTA Customizing Scene

상기 이미지와 같이 각각 부모 캐릭터를 선택하고 유전자 유사도에 따라 생성할 캐릭터의 경우의 수가 나타나며, 각 얼굴 부위의 크기 조절, 색 선정 등으로 세부적인 조절 항목을 제공하여 다양한 캐릭터를 구현할 수 있도록 돕는다. 이와 같은 시스템 단계를 요약하여 정리하면 아래그림과 같다[Fig. 7]. 이러한 방식은 부모 캐릭터에 따라 외형이 결정되어 생성되기 때문에 사용자가 원하는 디자인으로 제작할 수는 없지만 특수한 DNA 시스템이 유저의 흥미를 유발한 것으로 사료된다.



[Fig. 7] GTA5 Character Customizing Process

셋째로 2015년 넥슨사가 발표한 메이플스토리2(Maple Story2)는 캐릭터를 유저가 직접 그려낼 수 있도록 만든 매핑 시스템을 제공하였는데, 게임을 시작하는 단계에서의 커스터마이징 시스템은 기존과 유사하지만 이후 매핑 소스를 유료아이템으로 제공하였다. 얼굴, 의상 등을 유저가 그림이나 사진을 직접 매핑하여 사용하고 판매할 수 있으며, 이로 인한 판매수익은 캐쉬로 보상을 받는다. 메이플스토리2에서는 이를 UGC (User Generated

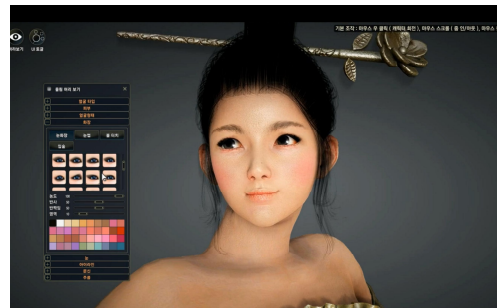
Contents)⁴⁾라 명명하였다. 이는 의상뿐 아니라 게임 내에서 유저가 직접 제작하는 콘텐츠 전체를 포함한다.



[Fig. 8] Maple Story2 Customizing Scene

[Fig. 8]의 단계에서 제공되는 매핑 소스 위에 유저가 직접 드로잉하는 방식으로 제작한다. 이는 디지털 드로잉 능력이 있는 사람들에게만 제공되는 한정된 방식이라고 볼 수 있지만 유저가 만족하는 방향으로 캐릭터를 제작할 수 있다. 소수의 사람들에게 혜택을 제공하는 대신 유료 아이템으로 설정하여 수익창출을 유도한다.

넷째로 기존의 시스템을 유지하되, 보다 디테일하게 캐릭터를 생성할 수 있는 게임을 들 수 있다. 차별화된 방식을 사용하진 않았으나 기존의 시스템 안에서 좀 더 다양한 선택지를 제시하는 방식을 선택한 게임이다. 검은사막⁵⁾(Black Desert)에서는 캐릭터의 문신, 주름, 근육 등 형태부터 모션, 목소리, 표정, 포즈까지 세부조절 할 수 있다.



[Fig. 9] Black Desert Customizing Scene

4) 유저가 직접 제작하는 콘텐츠로 메이플스토리2에서 의상, 벽보, 전광판 등과 같이 유저가 직접 만들 수 있는 모든 콘텐츠를 의미 함.

5) 펠어비스사가 2015년에 발표한 온라인 게임

전형적인 기존의 커스터마이징 시스템을 그대로 사용하지만 캐릭터를 제작함에 있어, 보다 다양한 경우의 수를 제공한다.

3.3 커스터마이징 융복합 분류

위 분석을 토대로 커스터마이징 융복합 사례를 네 가지 유형으로, <Table 6>와 같이 분류하였다.

<Table 6> Four Expansion Type of Character Customizing

Realistic Type	Uses Pictures to customize
Creation Type	User Products textures
Individual Type	Using Unique system
Additional Type	Add Items to customi

첫째, 사실적 타입(Realistic Type)은 위닝(Winning)과 친구모아 아파트(Tomodachi Life)에서 나타났으며, 실제 이미지를 사용해 게임 캐릭터를 보다 현실과 가깝게 제작할 수 있도록 하는 방식으로 보다 현실과 가까운 캐릭터 생성을 통해 커스터마이징 시스템의 장점을 극대화시킨다. 이러한 유형은 위닝과 같은 스포츠 시뮬레이션 게임에서 특히 긍정적인 영향을 주며 개발사가 가장 중점을 두는 부분중 하나로서 실제 선수와 게임 속 캐릭터의 유사성을 통한 현실감과 현장감을 강조하였다. 김석수(2007)는 온라인 게임에서 유저가 자신의 자아 개념과 유사한 경우에 캐릭터에 대한 아이덴티티가 향상되고 이상적인 모습을 만들고자 하는 욕구보다 실제 모습을 반영하려는 욕구가 높다는 것을 검증하였다. 이렇듯 사진을 통해 커스터마이징 하는 시스템은 유저와 완전히 유사한 캐릭터 제작이 용이하여 커스터마이징 자유도를 높일 수 있다고 판단된다.

둘째, 제작 타입(Creation Type)은 게임 캐릭터 디자인 단계에 유저를 개입시켜 유저가 요구하는 형태에 보다 가깝게 제작할 수 있도록 제공한 시스템을 의미한다. 이러한 시스템은 드로잉 능력을 가지고 있는 유저에 유리한 방식이나 제작 과정에서 좀 더 애착을 가질 수 있도록 유도하는 시스템이다. 메이플스토리2에서는 제작을 위한 아이템을 유료로 제공하고 유료 아이템의 구매가 활발하게 이루어지도록 하였다. 이러한 유형은 드로잉에 어려움이 있는 유저도 캐릭터 제작이 용이하도록 제공한

다면 구매를 상승시키는데 기여할 것으로 생각된다.

셋째, 개성 타입(Individual Type)은 다른 커스터마이징 시스템과 특별하게 차별화한 시스템이다. GTA와 같이 캐릭터의 부모 DNA를 선택하는 시스템은 어느 다른 게임에서도 찾아 볼 수 없는 시스템으로써 이러한 방식은 유저가 원하는 대로 제작 하는 것에 한계가 있지만 유저의 흥미를 유발할 수 있는 유형이다.

넷째, 확장 타입(Additional Type)은 기본사례를 극대화한 시스템을 의미한다. 기존의 과정 안에서 다양한 디테일 항목을 추가하여 유저가 보다 세부적으로 개입할 수 있도록 하며, 다양한 선택지를 통하여 기본사례보다 개성 있는 캐릭터 설정이 가능하다. 이러한 유형이 나타나는 게임은 각각 차별화된 디테일 요소를 제공하고 있으며 최대한 유저의 기호에 맞게 제작 할 수 있도록 자유도를 향상시킨다. 또한 캐릭터의 생일, 별자리, 목소리 등 캐릭터의 외형에 관여하지 않는 요소도 제공하는데, 이는 유저가 캐릭터를 생성하는 과정과 연계하여 게임 몰입도를 상승시킨다고 판단된다.

이외에도 게임에서만뿐만 아니라 커스터마이징 시스템 자체를 하나의 콘텐츠로 사용한 모바일 앱도 등장하였는데, Eclair⁶⁾는 커스터마이징을 통해 자신의 캐릭터를 제작할 수 있도록 만든 어플리케이션으로 캐릭터의 동작, 표정, 텍스트를 추가하여 이모티콘을 제작하는 단계를 제공 하였다.



[Fig. 10] Eclair Customizing Scene

또한 마이아이돌(My Idol)은 사진합성을 통해 제작한 3D캐릭터가 지정된 상황에 맞춰 움직이는 영상을 제작

6) Yohei Sakakibara가 2016년 개발한 어플리케이션

할 수 있으며, 두들페이스(Doodle Face)는 제작한 캐릭터를 사용해 미니게임을 즐길 수 있도록 제공하였다. 이는 캐릭터 커스터마이징 시스템이 어떠한 장르에 속하지 않고 주체적으로 작용하는 콘텐츠로 부상했음을 나타낸다. 이렇듯 게임 외적인 분야에서도 캐릭터 커스터마이징 사례가 도입되고 있는 부분은 커스터마이징 시스템의 영향력에 대해 시사 하는바가 크다고 하겠다.

4. 결론

지금까지 커스터마이징 시스템의 개념과 발전과정 및 영향을 분석하여 이를 바탕으로 기본사례와 융복합 사례를 구분하고 개념화하였다. 더불어 융복합 커스터마이징 대표 사례를 분석하여 사실적 타입, 제작 타입, 개성 타입, 확장 타입 등 4가지 유형으로 분류하여 제시하였다. 계속 주지하고 있듯이 커스터마이징 시스템의 영향으로 나타난 게임의 충성도 상승을 위해서는 앞서 언급한 융복합 커스터마이징의 확장사례처럼 차별화되고 유저로 하여금 참여도를 지속적으로 유인할 수 있는 시스템은 필수 불가결 요소로 작용된다고 할 것이다.

게임 커스터마이징 시스템은 게임 초기단계에서 한번 이루어지는 과정이지만 유저의 몰입감에 영향을 끼치는 매우 중요한 요소이다. 게임 제작에 있어 다양한 커스터마이징 시스템 융복합 사례 연구를 통해 보다 구체적인 분류와 요소가 도출되어 게임 커스터마이징 과정의 중요한 가이드로 활용되기를 기대한다. 연구 한계점으로는 기본 사례의 연구범위로 한정했던 온라인게임에서의 커스터마이징 시스템이 MMORPG에 한정되어있어 다양한 플랫폼과 장르의 사례가 구체적으로 언급되지 않은 점과, 개념화한 기본사례가 모든 게임을 포함하지 않는다는 점을 들 수 있겠다. 현시점에도 게임이 계속 발전하고 다양한 시스템이 개발되고 있기 때문에 향후 연구는 넓은 범위의 사례분석을 통하여 확장사례를 보다 구체적으로 제시해야 할 것으로 판단된다.

REFERENCES

[1] Su-Hyun Song, "An Analysis on the Relation

between MMORPG [Aion] Player Types and Character Customizing", A master's Thesis, 24p, Graduate School of Film and Digital Media Hongik University, 2009

[2] Gi Hyun Yang, "A Study on User Flow Factors and Loyalty of MMORPG Avatar Customization", A master's Thesis, 71p, Graduate School of Hongik University, 2012

[3] Eun Ji Kim, "A Study on Usability of Customizing UI Design for Online Game Character" A master's Thesis, 25p, Dept. of Design, Graduate School, INJE University, 2010

[4] Byeong Cheol Park, "Research on Character Image in the IT Industry - Mainly with Analysis on Game Industry", Journal of Digital Design, Vol. 13, No. 4, pp.415-426, 2013

[5] Suk-Ho Jung, "Character Customizing System Based on Physiognomy", A master's Thesis, 5p, Korean Society, Graduate School of Kong Ju National University 2010

[6] Tang Jun, "A Study on Development of Effective Character Design for MMORPG", Ph.D. dissertation, 80p, Jeonbuk University, 2013

[7] Searle Huh, Soonshin Kook, "Finding patterns of game character customizing in a MMORPG", The HCI Society of Korea, pp. 464-468, 2013

[8] Paik, Chulho, Kim, Jaeho, "Usability test for MMORPG users' appearance needs in Virtual World - Avatar customization of the AION game ", Korea Design Knowledge Society, Vol. 17, pp. 11-20, 2011

[9] Ye-Jin Jang, Moon-Yong Kim, Ji-Yun Jung, Min-Yong Park, Da-Hye Kim, Hyo-Nam Kim, "A Study on the Relationship Between a Game Character and Playing", The Korean Society of Computer and Information, Vol. 23, No. 2, pp.240-243, 2015

[10] Tang Jun, Cho Dong-Min, Hong Jung-Pyo, Cho Kwang-Soo, "A Study on the User Interest of Basic Emotional Image in Character Design", Korean Society of Design Science, Vol. 24, No. 1, pp.77-87, 2011

- [11] Chulho Paik, "Researching the gender -recognition changes and gender differences in MMORPG avatar", Korea Digital Design Council, Vol. 11, No. 3, pp.355-363, 2011
- [12] Je Lee, Byung-Pyo Kyung, Seuc-Ho Ryu, Wan-Bok Lee, "Improving Game Character Design Identity : Focus on Game Character Design Method Through Semiotic Analysis", The Korea Contents Society, Vol. 11, No. 2, pp.162-169, 2011
- [13] Suk Rae Kim, Duck Ki Ahn, "The Core Elements to Develop Realistic Character in Sports Simulation Game : Mainly with Analysis on the Sports Simulation Game 'Madden NFL'", Korea Digital Design Council, Vol. 13, No. 1, pp.111-120, 2013
- [14] Seok-Su Kim, "A Study on the Character Identification in Online Game", Internet Electronic Commerce Research, Vol. 7, No. 1, pp.277-290, 2007
- [15] Eun Ji Kim, "A study on GUI Design of Online Game Character Customizing", Korea Multimedia Society, Vol. 14, No. 2, pp.307-317, 2010
- [16] Mi Ra Seo, "Analyzing Types of Styling through Character Customization Games", Journal of Digital Convergence, Vol. 13, No. 5, pp.309-316, 2016
- [17] Dong Seong Lee, Seuc Ho Ryu, Byung Pyo Kyung, Dong Lyeor Lee, Dong Yeop Lee, Wan Bok Lee, "Development of Game management system suitable for mobile games", Journal of Digital Convergence, Vol. 14, No. 1, pp.371-377, 2015
- [18] Dae-Hwan Park, Dong Lyor Lee, Wan Bok Lee, "Reactive sound system suitable for platform genre games", Journal of the Korea Convergence Society, Vol. 4, No. 4, pp. 7-12, 2013.
- [19] Myoun-Jae Lee, "A Study on Game Production Education through Recent Trend Analysis of 3D Game Engine", Journal of the Korea Convergence Society, Vol. 4, No. 1, pp. 15-20, 2013.

하 예 진(Ha, Ye Jin)



- 2015년 2월 ~ 현재 : 국민대학교 테크노디자인전문대학원 엔터테인먼트트디자인전공 석사과정
- 관심분야 : 엔터테인먼트디자인, 게임 디자인
- E-Mail : jully2929@gmail.com

오 승 환(Oh, Seung Hwan)



- 1994년 2월 : 국민대학교 시각디자인 (디자인 석사)
- 2010년 2월 : 경성대학교 디지털디자인전문대학원 (디자인학 박사)
- 2004년 2월 ~ 현재 : 국민대학교 영상디자인학과 교수
- 관심분야 : 인터랙티브미디어디자인, 엔터테인먼트트디자인
- E-Mail : distortion@kookmin.ac.kr