

미국과 일본 게임의 플레이어 캐릭터 나이와 성별 비교 분석

남기덕*, 윤형섭**

상명대학교 일반대학원 게임학과*, 중국 길림애니메이션대학교**

dkkamui@gmail.com, quesera21@daum.net

A Comparative Analysis on The Age and Gender of Player Character :
Focusing on The USA and Japanese Video Games

Ki-Teok Nam*, Hyung-Sup Yoon**

Dept. of Game, Graduate School, Sangmyung University*, Jilin Animation Institute**

요 약

게임 플레이어 캐릭터는 사건의 중심에 있으며 몰입에 지대한 영향을 미친다. 미국과 일본 게임 시장의 소비자를 이해하기 위해 플레이어 캐릭터 기초 특성인 나이와 성별을 비교분석할 필요가 있다. RPG와 어드벤처 장르에서 미국과 일본의 15년간 게임어워드 수상작을 연구대상으로 선정하여 나이와 성별을 분류하고 비교분석하였다. 일본 게임은 나이와 성별을 명시한 설정된 캐릭터 비율이 94.3%, 88.6%로 압도적으로 높았으나 미국 게임은 나이를 명시하지 않고 설정된 캐릭터가 가장 높았다. 본 연구는 미국과 일본 게임의 플레이어 캐릭터 나이와 성별에 설정에 차이가 있다는 점을 인식하게 하고 플레이어 캐릭터 설정의 가이드라인이 되어 게임 디자인 발전에 기여하고자 한다.

ABSTRACT

A player character has a significant influence on immersion. In order to understand the consumers, it is necessary to compare age and gender of player characters, which is the most basic feature of the player character. We selected a prize winning work of 15 years of USA and Japanese as research subjects(in RPG and Adventure), classified age and gender of player characters and analyzed the result. In the Japanese games, the ratio of pre-set player characters was 94.3% for age and 88.6% for gender. In the USA games, it was the order of the pre-set character which did not specify the age and the customized type character. In this research, we would like to contribute guidelines for player character setting to successfully advance into the USA and Japanese game market.

Keyword: Player Character(플레이어 캐릭터), Age(나이), Gender(성별), 비교분석(Comparative Analysis)

Received: Jun. 21. 2017

Revised: Aug. 9. 2017

Accepted: Aug. 10. 2017

Corresponding Author: Hyung-Sup Yoon (Jilin Animation Institute)

E-mail: quesera21@daum.net

ISSN: 1598-4540 / eISSN: 2287-8211

© The Korea Game Society. 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. 서 론

1.1 연구 배경 및 필요성

인간이 만들어낸 모든 미디어에서 주인공은 사건의 중심에 있을 뿐만 아니라 독자나 관객에게 공감감을 느낄 수 있도록 하는 통로가 되기 때문에 독자나 관객의 몰입에 지대한 영향을 미친다.

다른 미디어에 비해 특히 게임에서는 직접 플레이어 캐릭터(Player Character)가 되어 사건을 체험하고 주도하며 그 외의 대상들과 상호작용을 하게 된다. 따라서 몰입을 위해 플레이어 캐릭터는 매력적이고 완벽하게 디자인되어야 한다[1]. 게임 플레이어는 영상을 보는 관객에 머무는 것이 아니라 플레이어 캐릭터가 되어 주어진 설정에 몰입해야 하는 연기자 또는 배우가 되는 것이다.

게임이 발전되면서 몰입에 대한 플레이어들의 욕구가 점차 커지고 있고, 시간이 지날수록 더욱 복잡하고 세밀한 개성을 가진 설득력 있는 플레이어 캐릭터가 요구되고 있다[2].

비디오게임은 2014년 기준 세계 게임시장 플랫폼 점유율에서 36.6%로 수십 년간 1위를 독점하고 있다[3]. 이러한 원동력에는 미국과 일본의 대표적인 비디오게임의 매력적이고 설득력 있는 플레이어 캐릭터가 있다.

그러나 미국과 일본의 게임은 기반 미디어부터 그래픽 스타일, 플레이 성향, 선호 장르 등 다양한 측면에서 차이가 존재한다[4]. 이러한 차이는 플레이어 캐릭터 측면에서도 잘 드러난다. 미국과 일본 게임의 플레이어 캐릭터의 특성을 비교 분석하면 해당 국가에서 선호되는 플레이어 캐릭터를 이해할 수 있고, 선호되는 플레이어 캐릭터를 이해하면 해당 국가의 플레이어 즉 소비자를 이해할 수 있다.

플레이어 캐릭터의 설정이 점차 복잡해지면서 놓치고 지나가기 쉽지만, 플레이어 캐릭터 설정에서 가장 기초가 되는 특성은 나이와 성별이다. 따라서 플레이어 캐릭터의 외형적 또는 다른 특성에 대한 연구 이전에 먼저 미국과 일본 비디오게임에서 플레이어 캐릭터의 나이와 성별부터 비교 분석

할 필요가 있다.

1.2 연구 목적

한국 게임은 내수시장의 포화로 글로벌 시장에 도전할 수밖에 없는 상황에 직면해있다. 이제는 성장이 아닌 생존하기 위해서 수출시장 다변화가 절실한 것이다.

그러나 과거 온라인 게임 종주국으로서 미국과 일본 게임 시장에 도전했었으나 시장에 대한 이해 부족과 세밀하지 못한 게임 디자인 등의 한계로 성과를 거두지 못했다. 그 결과 중국과 동남아라는 제한된 시장에 갇히는 신세가 되었다. 게다가 모바일 게임으로 트렌드가 바뀐 현재에 와서는 모바일 게임의 후발주자로서 글로벌 시장에서 크게 주목받지 못한 채 상당부분 중국 시장에만 의존하고 있는 것이 현실이다. 남미 등의 새로운 시장을 개척하려는 움직임이 있으나 아직까지 뚜렷한 성과를 내고 있지 못하다.

결국 한국 게임이 성장하기 위해서는 도망치듯이 새로운 시장을 찾기보다 비록 과거에 실패를 경험했었지만 게임 시장의 핵심이자 거대 시장인 미국과 일본 게임 시장 공략이 필수불가결하다.

본 연구에서는 미국과 일본 게임의 소비자가 되는 플레이어를 이해하고자 플레이어 캐릭터의 가장 기초가 되는 특성인 나이와 성별에 대해 미국과 일본 비디오 게임을 비교 분석 할 것이다. 이를 통해 미국과 일본 게임 시장에 진출하려고 하는 여러 국가의 개발사 및 게임 디자이너가 섬세하게 플레이어 캐릭터를 디자인할 수 있도록 가이드라인이 되어 게임 디자인 발전에 기여하고자 한다.

1.3 연구 방법 및 범위

본 연구는 다음 순서로 진행되었다.

- 1) 캐릭터와 플레이어 캐릭터에 대한 선행 연구 조사 및 정리
- 2) 연구 대상 선정

3) 플레이어 캐릭터의 나이와 성별 분류

4) 미국과 일본 비디오게임의 플레이어 캐릭터 나이와 성별을 비교 분석

다음과 같이 연구 대상의 범위를 한정한다.

1) 국가와 플랫폼은 미국과 일본의 비디오 게임으로 한정한다.

2) 장르는 스토리와 캐릭터를 중시하는 RPG와 어드벤처로 한정한다.

2. 이론적 배경

2.1 캐릭터

2.1.1 캐릭터의 정의

캐릭터라는 용어는 1953년 ‘윌트 디즈니(Walt Disney)’사가 애니메이션 캐릭터를 Fanciful Character로 명명한 것으로부터 유래되었다[5].

캐릭터의 사전적, 문학적, 상업적, 디자인적, 법률적 등의 다양한 정의를 정리한 선행연구에서 캐릭터의 사전적 정의는 “인간 또는 의인화된 상징적 존재의 성격 또는 인격”이라 하였다. 그러나 캐릭터는 각 분야에 따라 다양하게 사용되고 있어 하나의 의미로 한정할 수 없다고도 주장하였다[6].

일반적으로 미디어에서 사용되는 캐릭터의 정의는 점, 선, 면의 디자인요소를 결합하여 만들어진 이미지에 사람과 같이 개성과 성격을 가진 등장인물 또는 생명체라고 할 수 있다[7].

2.1.2 캐릭터의 설정의 중요성

멋진 스토리를 가진 작품을 만들고 싶으면 우선 그 스토리 안에 기억에 남을 만한 캐릭터를 구상해야 한다[8]. 캐릭터 설정은 스토리 구상의 시작이며 매력적인 캐릭터 하나를 창조해내면 스토리텔링 전체에 추진력을 얻는다. 심지어 작가가 아닌 캐릭터가 시나리오를 만들며, 단지 작가는 캐릭터가 하는 이야

기를 기록하는 역할이라고 믿는 작가조차 많다[9].

이는 게임에서도 다르지 않다. 미국과 일본의 많은 비디오게임은 매력적인 다양한 캐릭터를 바탕으로 깊이 있는 스토리를 포함하고 있기 때문에 시리즈 게임을 넘어서 지적재산권(IP)으로 발전할 수 있었다. 반면 한국뿐만 아니라 전 세계의 온라인 게임이나 모바일 게임을 통틀어도 비디오 게임과 비교한다면 매력적인 캐릭터를 찾아보기 힘들다. 그렇기 때문에 온라인 게임과 모바일 게임은 프랜차이즈 게임이나 시리즈 게임으로 성장한 경우가 드물다.

다시 말해서 전 세계 게임시장을 지배하고 있는 힘의 근원에는 캐릭터가 있으며 그만큼 캐릭터 설정에 심혈을 기울여야 한다.

2.1.3 캐릭터의 유형

고전문학 이전부터 체계적으로 등장인물과 캐릭터를 설정하기 위해 캐릭터의 원형이나 유형을 분류해왔다. 분류된 캐릭터별로 대표적인 특징을 만들어, 주된 역할을 지정함으로써 캐릭터 설정을 보다 편리하게 만들기 위함이었다.

크리스토퍼 보글러(Vogler, Christopher)는 캐릭터의 원형을 영웅, 조인자, 상위자아, 아군, 형태변이, 관문의 수호자, 속임수꾼, 어둠의 세력, 사자로 구분하였다. 또한 하나의 캐릭터는 동시에 여러 가지 역할을 할 수 있다고 하였다[2].

블라디미르 프로프(Propp, Vladimir)은 등장인물을 7가지의 행동영역으로 구분하였다. 7가지의 행동영역은 영웅, 적대자, 조력자, 증여자, 파견자, 공주와 공주의 아버지(보상), 가짜영웅이다[10].

2.2 플레이어 캐릭터와 주인공 캐릭터

학자별로 캐릭터 유형을 다양하게 분류하고 있지만, 주인공 캐릭터(히어로, 안티 히어로)와의 관계를 중심으로 분류하고 있다는 점에는 큰 차이가 없다. 즉 주인공 캐릭터가 사건의 핵심에서 스토리를 이끌어 나가는 역할이라는 것이다.

게임 캐릭터는 2가지로 크게 구분된다. 바로 플

레이어가 직접 컨트롤할 수 있는 PC(Player Character)와 이외의 캐릭터인 NPC(Non-Player Character)이다[11].

일반적으로 ‘플레이어 캐릭터’와 ‘주인공 캐릭터’를 동일시하는 경향이 있지만 엄밀하게 동일하다고 볼 수 없다. 이는 ‘플레이어가 직접 컨트롤할 수 있는 주인공 캐릭터’라는 플레이어 캐릭터의 정의에서도 잘 드러난다.

사건과 스토리를 이끌고 있는 주인공 캐릭터 중 플레이어 캐릭터가 아닌 경우가 있다. 흔히 게임의 여러 여주인공들이 이에 해당된다.

그러므로 플레이어 캐릭터는 주인공 캐릭터이지만 모든 주인공 캐릭터가 플레이어 캐릭터인 것은 아니기 때문에 명확히 구분해서 사용되어야 한다. 다시 말해서 플레이어 캐릭터는 주인공 캐릭터에 포함되는 것이다.

2.3 플레이어 캐릭터의 특성

한국 게임시장은 미국과 일본 게임시장과 다르게 PC게임시장이 단기간에 붕괴되고 온라인게임시장이 장기간 지속되면서 자연스럽게 커스터마이징형 캐릭터가 주를 이루게 되었다.

그 결과 캐릭터 설정이나 스토리를 구상하는 게임 디자이너들이 점차 설자리를 잃게 되었다. 또한 남아있는 게임 디자이너들도 상세한 캐릭터 설정을 할 수 있는 기회를 잃어버리게 되었다. 결국 플레이어 캐릭터의 세밀한 설정과 스토리는 배제된 채 외형적인 특성에만 집중하는 악순환이 지속되었다.

반면 미국과 일본 특히 일본의 게임은 플레이어 캐릭터를 구상할 때 가장 기초적인 특성인 이름, 성별, 나이를 비롯하여 다음과 같이 세부적인 특성까지 미리 구체적으로 디자인한다[12].

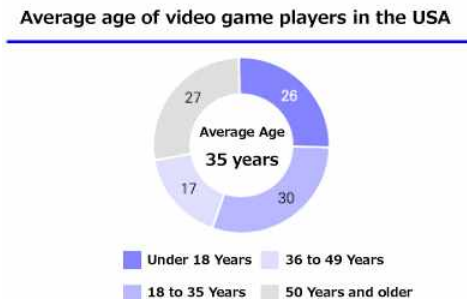
- 이름
- 성별, 나이
- 국적
- 주소
- 인종, 종족
- 용모, 생김새

- 사회적인 지휘, 직업
- 성격, 습관
- 장점, 단점, 강점, 약점
- 지성
- 학력
- 애정도
- 건강도
- 특기, 이력
- 좋아하는 것, 싫어하는 것
- 부모, 친척, 형제, 자매, 배우자, 연인, 자식
- 적대자, 동조자
- 결말, 초목표
- 선천적인 특징부터 시작해서 후천적인 인격까지 다양한 점을 매우 구체적으로 설정한다. 이러한 상세한 설정을 기반으로 매력적인 캐릭터가 만들어지고 결국 튼튼한 스토리로 발전되는 것이다.

2.4 미국과 일본 게이머의 평균 나이

플레이어(게이머)는 관객이 아닌 마치 연기자나 배우처럼 설정된 플레이어 캐릭터에 몰입하는 역할이므로, 실제 나이와 설정된 플레이어 캐릭터 나이의 관계는 몰입에 지대한 영향을 준다.

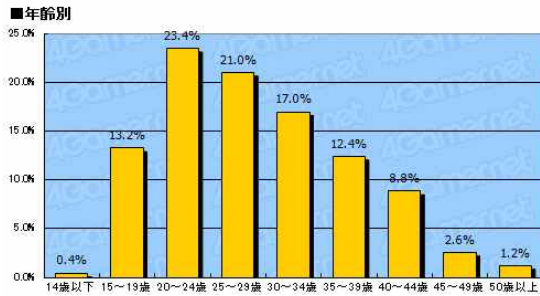
미국 엔터테인먼트 소프트웨어협회(ESA)가 발표한 2015년 기준 미국 게이머의 평균 나이는 35세였다. 연령별 그래프는 [Fig. 1]과 같다[3].



[Fig. 1] Average age of video game players in the USA (2015)

일본의 게임전문사이트 4Gamer에서 독자층을

대상으로 일본 게이머의 평균 나이를 조사한 결과 2011년에 27.4세[13], 2013년 28.7세로 나타났다 [14]. [Fig. 2]는 2013년 일본 게이머의 연령별 그래프이다.



[Fig. 2] Average age of video game players in the Japan (2013)

이처럼 게이머의 나이는 대부분 국가에서 점차 높아지고 있는 추세이다. 특히 미국과 일본은 게임 역사가 시작된 곳인 만큼 지금의 장년층조차 청소년기부터 게임을 경험해왔다. 이러한 환경에서 게임을 즐기는 주된 소비자가 이미 청소년이 아닌 청년, 중년층으로 옮겨갔다는 사실에 주목해야한다. 게이머의 평균 나이가 변화하고 있다는 것은 소비자층이 변화하고 있는 것이므로 큰 의미를 가지고 있다. 또한 미국과 일본 게이머의 평균나이에 5세 이상의 차이가 존재한다는 점에도 주목해야 한다.

3. 연구 내용

3.1 연구 대상 선정

미국과 일본에서 인기 있으며 대표적으로 성공한 게임들의 플레이어 캐릭터 나이와 성별을 비교 분석하기 위해 다음 기준으로 연구 대상을 선정하였다.

1) 미국 게임 어워드를 대표하는 GOTY(Game of the Year)[15] (2001~2015), 일본 게임 어워드

를 대표하는 Japan Gama Award[16] (2002~2016)의 최근 15년간 수상작을 조사

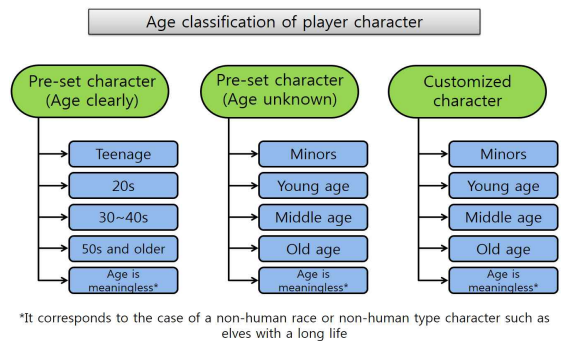
2) 수상작 중 GOTY에서는 매년 상위 5위까지, Japan Gama Award에서는 대상과 우수상으로 한정

3) 이 중에 스토리와 캐릭터의 설정을 중시하는 RPG와 어드벤처 장르로 연구 대상을 한정

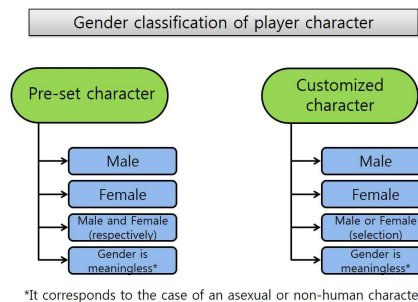
4) 단, 플레이어 캐릭터가 동일인물에 나이가 변하지 않는 시리즈들은 하나의 묶음으로 지정

3.2 플레이어 캐릭터의 나이와 성별 분류

앞에서 선정된 연구 대상을 통해 RPG와 어드벤처 장르에서 플레이어 캐릭터의 나이와 성별을 분류하면 [Fig. 3]과 [Fig. 4]와 같다.



[Fig. 3] Age classification of player character



[Fig. 4] Gender classification of player character

— 미국과 일본 게임의 플레이어 캐릭터 나이와 성별 비교 분석 —

NO.	Release year	Genre	Game Title	Age classification	Age	Gender classification	Gender
1	2016	Adventure	Life Is Strange	Pre-set character (Age clearly)	Minors	Pre-set character	Female
2	2015	RPG	Witcher 3: Wild Hunt	Pre-set character (Age clearly)	Age is meaningless	Pre-set character	Male
3	2015	RPG	Fallout 4	Customized character	Middle age	Customized character	Male or Female (selection)
4	2014	RPG	Dragon Age: Inquisition	Customized character	Age is meaningless	Customized character	Male or Female (selection)
5	2014	RPG	Middle-earth: Shadow of Mordor	Pre-set character (Age clearly)	Middle age	Pre-set character	Male
6	2013	Adventure	Gone Home	Pre-set character (Age clearly)	Young age	Pre-set character	Female
7	2013	Adventure	Brothers: A Tale of Two Sons	Pre-set character (Age clearly)	Minors	Pre-set character	Male
8	2013	Adventure	Grand Theft Auto V	Pre-set character (Age unknown)	20s (25Years) 30~40s (45Years) 30~40s (45Years)	Pre-set character	Male
9	2013	Adventure	The Last of Us	Pre-set character (Age clearly)	Middle age	Pre-set character	Male
10	2012	Adventure	The Walking Dead: The Game	Pre-set character (Age clearly)	Middle age	Pre-set character	Male
11	2012	RPG	Mass Effect 2 and 3	Pre-set character (Age clearly)	Middle age	Customized character	Male or Female (selection)
12	2012	Adventure	The Unfinished Swan	Pre-set character (Age unknown)	Teenage (10Years)	Pre-set character	Male
13	2012	Adventure	Journey	Pre-set character (Age clearly)	Age is meaningless	Pre-set character	Gender is meaningless
14	2011	RPG	The Elder Scrolls V: Skyrim	Customized character	Select the age	Customized character	Male or Female (selection)
15	2011	Adventure	Portal 1 and 2	Pre-set character (Age clearly)	Young age	Pre-set character	Female
16	2011	Adventure	Uncharted 2 and 3	Pre-set character (Age clearly)	Middle age	Pre-set character	Male
17	2010	Adventure	HEAVY RAIN	Pre-set character (Age clearly)	Middle age,Old age,Middle age,Middle age	Pre-set character	Male and Female (respectively)
18	2010	Adventure	Red Dead Redemption	Pre-set character (Age clearly)	Middle age	Pre-set character	Male
19	2009	RPG	Dragon Age: Origins	Customized character	Age is meaningless	Customized character	Male or Female (selection)
20	2008	RPG	Fallout 3	Customized character	Young age	Customized character	Male or Female (selection)
21	2008	Adventure	Grand Theft Auto IV	Pre-set character (Age unknown)	30~40s (30Years)	Pre-set character	Male
22	2006	RPG	The Elder Scrolls IV: Oblivion	Customized character	Select the age	Customized character	Male or Female (selection)
23	2004	Adventure	Grand Theft Auto: San Andreas	Pre-set character (Age unknown)	20s (24Years)	Pre-set character	Male
24	2004	RPG	Star Wars: Knights of the Old Republic	Pre-set character (Age clearly)	Young age	Pre-set character	Male and Female (respectively)
25	2002	Adventure	Metroid Prime	Pre-set character (Age unknown)	30~40s (30Years)	Pre-set character	Female
26	2002	RPG	The Elder Scrolls III: Morrowind	Customized character	Select the age	Customized character	Male or Female (selection)
27	2001	Adventure	Grand Theft Auto: Vice City	Pre-set character (Age unknown)	30~40s (35Years)	Pre-set character	Male
28	2001	Adventure	Grand Theft Auto III	Pre-set character (Age clearly)	Young age	Pre-set character	Male

[Fig. 5] Age and gender of player character (USA video games)

NO.	Release year	Genre	Game Title	Age classification	Age	Gender classification	Gender
1	2016	RPG	Dragon Quest Builders	Pre-set character (Age clearly)	Minors	Customized character	Male or Female (selection)
2	2015	RPG	妖怪ウォッチ 시리즈	Pre-set character (Age unknown)	Teenage (11Years)	Pre-set character	Male and Female (respectively)
3	2015	RPG	ドラゴンクエストヒーローズ 闇竜と世界樹の城	Pre-set character (Age clearly)	Minors	Pre-set character	Male and Female (respectively)
4	2014	RPG	ボケっくモンスター 시리즈	Pre-set character (Age clearly)	Minors	Pre-set character	Male and Female (respectively)
5	2012	Adventure	スーパーダングオンン2 きよなる絶望学園	Pre-set character (Age unknown)	Teenage (16Years)	Pre-set character	Male
6	2012	RPG	ドラゴンクエストX	Pre-set character (Age clearly)	Minors	Customized character	Male or Female (selection)
7	2012	RPG	ファンタジーライフ	Customized character	Minors	Customized character	Male or Female (selection)
8	2012	RPG	ブレイブルーZERO フライングフェアリー	Pre-set character (Age unknown)	Teenage (16Years)	Pre-set character	Male
9	2012	Adventure	GRAVITY DAZE/重力的脱走	Pre-set character (Age clearly)	Minors	Pre-set character	Female
10	2011	Adventure	ゼルダの伝説 시리즈	Pre-set character (Age clearly)	Young age	Pre-set character	Male
11	2011	RPG	FINAL FANTASY XIII-2	Pre-set character (Age unknown)	20s (21Years) Teenage (18Years)	Pre-set character	Male and Female (respectively)
12	2011	Adventure	キャサリン	Pre-set character (Age clearly)	Young age	Pre-set character	Male
13	2010	RPG	英雄伝説 零の軌跡	Pre-set character (Age clearly)	Young age	Pre-set character	Male
14	2010	RPG	ゼノブレイド	Pre-set character (Age clearly)	Minors	Pre-set character	Male
15	2010	RPG	二ノ国 漆黒の魔導士	Pre-set character (Age clearly)	Minors	Pre-set character	Male
16	2009	RPG	ドラゴンクエストIX 星空の守り人	Customized character	Minors	Customized character	Male or Female (selection)
17	2009	RPG	FINAL FANTASY XIII	Pre-set character (Age unknown)	20s (21Years)	Pre-set character	Female
18	2008	RPG	ベルソナ4	Pre-set character (Age unknown)	Teenage (17Years)	Pre-set character	Male
19	2007	RPG	ドラゴンクエストIV 偏かれし者たち	Pre-set character (Age unknown)	Teenage (18Years)	Pre-set character	Male and Female (respectively)
20	2007	Adventure	レイトン教授と悪魔の箱	Pre-set character (Age clearly)	Minors	Pre-set character	Female
21	2007	Adventure	レイトン教授と不思議な町	Pre-set character (Age clearly)	Middle age	Pre-set character	Male
22	2006	RPG	Blue Dragon	Pre-set character (Age unknown)	Teenage (16Years)	Pre-set character	Male
23	2006	RPG	FINAL FANTASY XII	Pre-set character (Age unknown)	Teenage (17Years)	Pre-set character	Male
24	2005	RPG	KINGDOM HEARTS II	Pre-set character (Age unknown)	Teenage (15Years)	Pre-set character	Male
25	2005	RPG	タイムズ オブ アビス	Pre-set character (Age unknown)	Teenage (17Years)	Pre-set character	Male
26	2005	Adventure	ワンダと巨像	Pre-set character (Age clearly)	Young age	Pre-set character	Male
27	2004	RPG	ドラゴンクエストVIII	Pre-set character (Age clearly)	Young age	Pre-set character	Male
28	2004	RPG	ドラゴンクエストV	Pre-set character (Age unknown)	Teenage (16Years)	Pre-set character	Male
29	2003	RPG	FINAL FANTASY X-2	Pre-set character (Age unknown)	Teenage (17Years)	Pre-set character	Female
30	2003	RPG	タイムズ オブ シンフォニア	Pre-set character (Age unknown)	Teenage (17Years)	Pre-set character	Male
31	2003	RPG	Disgaea	Pre-set character (Age unknown)	Age is meaningless	Pre-set character	Male
32	2002	RPG	hack//シリーズ	Pre-set character (Age clearly)	Minors	Pre-set character	Male
33	2002	RPG	KINGDOM HEARTS	Pre-set character (Age unknown)	Teenage (14Years)	Pre-set character	Male
34	2001	RPG	FINAL FANTASY X	Pre-set character (Age unknown)	Teenage (17Years)	Pre-set character	Male
35	2001	Adventure	ICO	Pre-set character (Age unknown)	Teenage (13Years)	Pre-set character	Male

[Fig. 6] Age and gender of player character (Japanese video games)

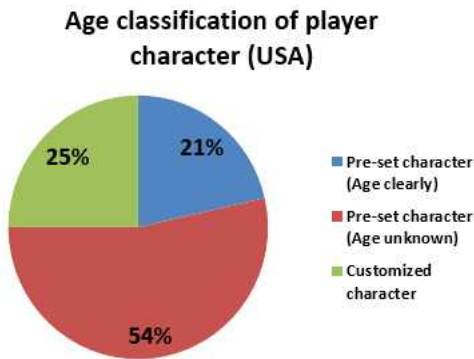
3.3 연구 결과

3.2에서 분류한 플레이어 캐릭터의 나이와 성별을 가지고 선정된 연구 대상을 정리하면 [Fig. 5]와 [Fig. 6]과 같다.

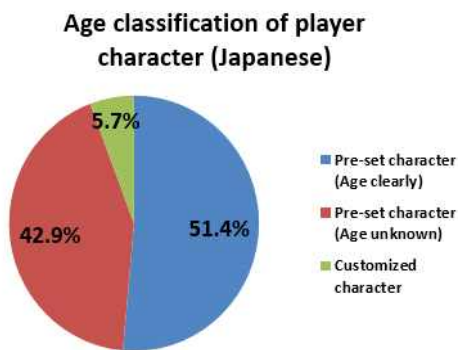
미국 비디오게임에서는 28개, 일본 비디오게임에서는 35개의 게임이 연구 대상으로 선정되었다.

3.3.1 플레이어 캐릭터의 나이와 성별 분류 비교 분석

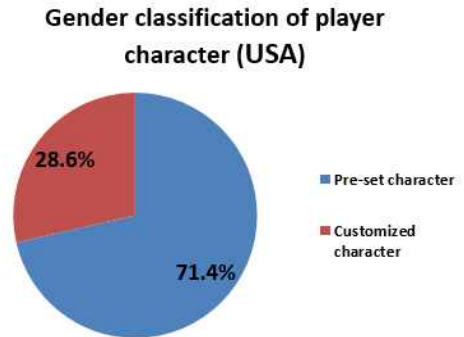
미국과 일본 게임의 플레이어 캐릭터 나이와 성별분류를 %로 비교하면 [Fig. 7,8,9,10]과 같다.



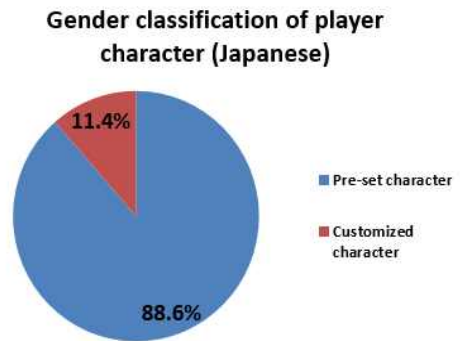
[Fig. 7] Age classification of player character (USA)



[Fig. 8] Age classification of player character (Japanese)



[Fig. 9] Gender classification of player character (USA)



[Fig. 10] Gender classification of player character (Japanese)

나이와 성별 공통적으로 일본 게임은 미국 게임에 비해 커스터마이징형 캐릭터 비율이 낮았다.

[Fig. 6]의 발매년도를 보면 연구대상인 일본 게임 중에서는 2009년 이후부터 커스터마이징형 캐릭터를 사용한 게임이 있었다. 그 대부분이 드래곤 퀘스트 시리즈로 이루어져있는 점을 고려하면 실질적으로 연구대상 중 대부분의 일본 게임이 설정된 캐릭터로 개발되었음을 확인할 수 있었다.

나이분류에서 미국 게임은 설정된 캐릭터(나이 불명)의 비율이 가장 높았고 커스터마이징형 캐릭터가 그 다음을 차지했지만, 일본 게임은 나이명시와 나이불명을 합치면 94.3%로 미국과 일본의 플레이어 캐릭터의 설정 차이를 명확히 보여주었다. 이러한 특징은 성별분류에서도 동일하게 나타났다. 일본 게임은 성별을 미리 설정한 캐릭터의 비율이

88.6%에 달하였다.

3.3.2 설정된 캐릭터의 나이별, 성별 분포 비교 분석

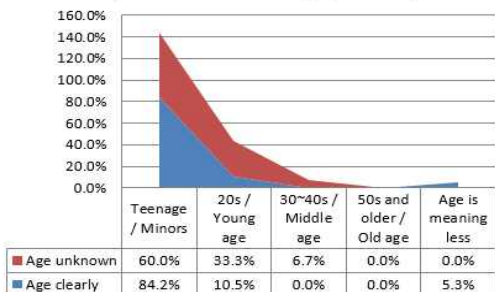
미국과 일본 게임에서 설정된 캐릭터의 나이별, 성별 분포는 [Fig. 11], [Fig. 12], [Fig. 13], [Fig. 14]와 같다. 커스터마이징형 캐릭터는 플레이어가 마음대로 꾸밀 수 있는 아바타 개념이기 때문에 제외하였다.

The cumulative distribution by age of the pre-set character (USA)



[Fig. 11] The cumulative distribution by age of the pre-set character (USA)

The cumulative distribution by age of the pre-set character (Japanese)



[Fig. 12] The cumulative distribution by age of the pre-set character (Japanese)

미국 게임은 나이명시와 나이불명도 모두 30~40대와 중년으로 2.4의 미국 게이머 평균나이가 35세와 일치하였다. 이는 전 세계 게이머의 나이가 점차 높

아지고 있는 현실을 잘 반영했다고 볼 수 있다.

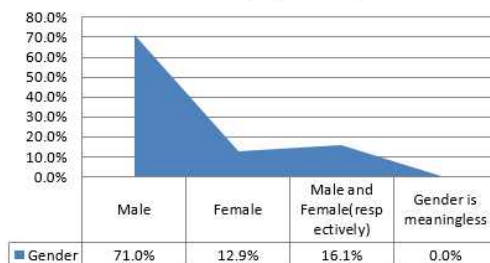
반면 일본 게임은 나이명시와 나이불명도 모두 10대와 미성년으로 일본 게이머 평균 나이 28.7세와 심각한 차이를 보여주었다. [Fig. 6]에서 보듯이 대부분의 게임이 청소년 대상이 아닌 성인을 위한 게임임에도 불구하고 플레이어의 실제 나이와 플레이어 캐릭터의 나이의 극심한 차이는 몰입에 부정적인 영향을 줄 수 있다. 플레이어 캐릭터의 성별과 나이는 플레이어 캐릭터의 성격, 탈투, 사고방식 등에 지대한 영향을 주기 때문이다.

Gender distribution of the pre-set character (USA)



[Fig. 13] Gender distribution of the pre-set character (USA)

Gender distribution of the pre-set character (Japanese)



[Fig. 14] Gender distribution of the pre-set character (Japanese)

비디오게임 플레이어의 성별비율은 남성이 71.3%, 여성이 28.7%로[3] 이는 본 연구의 설정된 캐릭터의 성별분포와 비슷한 수치이다. 게임 플레이어에 남성이 많기 때문에 자연스럽게 남성을 대상으로 한 게임도 많은 것이다.

미국 게임은 여성 플레이어가 증가하는 추세를 반영하여 여성으로 디자인된 플레이어 캐릭터 비율이 비교적 높았고, 일본 게임은 남, 여 플레이어 캐릭터를 각각 개발하는 방식이 비교적 높았다. 이처럼 [Fig. 13]과 [Fig. 14]에서 남성 플레이어 캐릭터를 제외하면 미국과 일본 게임의 성별 분포에서도 의미 있는 차이를 확인할 수 있었다.

4. 결 론

본 연구에서는 캐릭터와 플레이어 캐릭터에 대한 선행연구를 살펴보고, 미국과 일본 게임 중 최근 15년간 게임어워드에서 수상한 RPG, 어드벤처 게임을 연구대상으로 선정하였다. 연구대상으로 선정된 미국과 일본 게임을 통해 플레이어 캐릭터의 기초 특성인 나이와 성별을 분류하고 이를 비교 분석하였다.

나이와 성별 분류에서 일본 게임은 개발사가 미리 설정한 플레이어 캐릭터의 비율이 각각 94.3%, 88.6%로 매우 높았다, 반면 미국 게임은 플레이어 캐릭터를 설정하되 나이를 불명으로 디자인하는 것을 선호하였고 다음으로 커스터마이즈형 캐릭터를 제공하였다. 특히 플레이어 캐릭터의 나이에 대해서 미국과 일본 게임이 큰 차이를 보였다.

한 단계 더 세밀하게 들어가서 분석하면, 설정된 캐릭터의 나이별, 성별 분포에서 미국은 실제 게이머의 평균 나이와 일치하였으나 일본은 실제 게이머의 평균 나이와 비교해서 큰 차이가 존재하였다.

본 연구는 미국과 일본 게임의 플레이어 캐릭터 나이와 성별에 대한 설정에 차이가 있다는 점을 인식하게 하고 이후 플레이어 캐릭터 설정의 가이드라인이 되어 한국 게임이 미국과 일본 게임 시장에 성공적인 진출을 할 수 있도록 기여하고자 한다. 또한 미국 게임이 일본 게임시장에 진출하는 경우와 일본 게임이 미국 게임시장에 진출하는 경우에도 플레이어 캐릭터 설정과 디자인에 대한 가이드라인이 되기를 기대한다.

REFERENCES

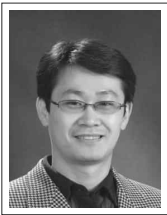
- [1] Chanik Park. "A Study on Computer Game Character and Gamer's Immersion. - Focusing on Racing Games", Korea Society of Design Trend 14 : 191-202, 2006.
- [2] Andrew Rollings, Ernest Adams, translated by Gibeom Song, "Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design", Jeu Media, pp.144, 159-167, 2004.
- [3] KOCCA, "White paper on korean games 2015", pp.601-602, 640-641, 2015.
- [4] Kiteok Nam, "A Comparative Analysis on The Characteristics of Theme in Game Franchises : Focusing on RPGs in USA and Japan", Master's Theses, Sangmyung University, pp.23, 2016.
- [5] Teahun Choi, Seucho Ryu, Heungwoo Lee, "A Study of design component of character that appear Mobile game", The Korea Contets Society, Vol4 No1, pp.204-210, 2016
- [6] Gyeongrok Kim, "An analysis of characters in the cultural contents industry : a categorization analysis for the efficient development of characters", Master's Theses, Hongik University, pp.34-47, 2009.
- [7] KwangTae Jung, "Sensibility and Preference Evaluation for Character Design", Journal of Ergonomics Society of Korea, Vol25 No1, pp.63-68, 2007.
- [8] Schell, Jesse, "The Art of Game Design: A book of lenses 2nd Edition", CRC Press, pp.346, 2014.
- [9] Jeongnam Kim, Ungnam Kim & Jeonghyeon Kim "Game Design and Scenario to Determine Fate of Game.", ebizbooks, pp.506-507, 2013.
- [10] Propp, Vadimir, translated by Sanghun Ahn, "Form of Folktales", Bakmunsa, 2009.
- [11] Jaehong Lee, "Game storytelling", Itreebook, pp.177-178, 2011.
- [12] Kazuto Kawabe, translated by Taewan Kim, "Welcome to Game Scenario", Scenario Friends, 1999.
- [13] 平均王子 <http://www.ara-hei.com/life/255.html>
- [14] 4gamer <http://www.ara-hei.com/life/255.html>
- [15] GOTY (Game of the Year) <http://gotypicks.blogspot.kr/>, <https://namu.wiki/w/GOTY#s-4.14> (2003 or earlier)
- [16] Japan Game Awards <http://awards.cesa.or.jp/>



남기덕(KiTeok, Nam)

2005 홍익대학교 컴퓨터공학전공 (졸업)
2013 (주)조이시티 PM, PD, 개발팀장, 프로그래머
현재 상명대학교 대학원 게임학과 (박사과정)
게임 비평가&분석가
이락 디지털문화연구소 책임연구원(게임)

관심분야 : 게임 디자인, 게임분석, 게임비평, 게임방송
(Game Design, Game Analysis,
Game Criticism, Game Broadcast)



윤형섭(Hyungsup Yoon)

1990 한국외국어대학교 스페인어과 졸업(문학사)
1992 한국외국어대학교 중남미지역학과 졸업
2009 상명대학교 대학원 컴퓨터과학과 졸업(게임학박사)
한국게임산업개발원, 게임아카데미팀장
위자드소프트 온라인사업부장
네오리진 개발이사, 프로듀서
부록소 연구소장, 부사장
상명대 대학원 게임학과 교수
2017 중국 길림애니메이션대학교 게임대학장 / 교수

관심분야 : 게임 디자인, 게임 분석, 재미이론,
기능성 게임, 게이미피케이션 등