

## 상호작용을 고려한 게임 캐릭터 성격 모델 연구

남기덕, 길태숙  
상명대학교 일반대학원 게임학과  
dkkamui@gmail.com, tsroad@smu.ac.kr

### A Study on Game Character Personality Model Considering the Interaction

KiTeok Nam, Taesuk Kihl  
Dept. of Game, Graduate School, Sangmyung University

#### 요 약

게임 캐릭터는 성격을 통해서 게임 디자이너와 플레이어 사이를 연결해주고 상호작용하는 통로가 되므로 상호작용을 고려한 게임 캐릭터 성격 디자인에 대한 연구가 이루어질 필요가 있다. 캐릭터의 성격은 게임 디자이너의 의도에 따라 '디자인요소'와 '성격요인'을 통해 형성된다. 이후 플레이어의 '성격요인'과 상호작용하여 최종적인 캐릭터의 성격이 만들어진다. 게임 캐릭터의 성격을 표현하는 '디자인요소'는 선행 연구를 통해 행동 4개, 말 4개, 외양 6개로 14항목을, '성격요인'은 전문가 인터뷰를 통해 행동 12개, 말, 27개, 외양 1개로 40항목을 추출했다. 이를 통해 상호작용을 고려한 게임 캐릭터 성격 모델을 제시했다.

#### ABSTRACT

Game characters provide a path to connect and interact between game designers and players through the personality. We need to study the personality design of game characters considering the interaction. The character's personality is formed through 'design elements' and 'personality factors' according to the intention of the game designers. It is formed to the ultimate character's personality by interacting with the player's personality factor. 14 design elements and 40 personality factors were extracted. This study suggests a 'game character personality model' considering the interaction.

**Keywords** : Personality of character(캐릭터의 성격), Design elements(디자인요소), Personality factors(성격요인), Interaction(상호작용)

Received: Mar. 09. 2020    Revised: Apr. 03. 2020  
Accepted: Apr. 03. 2020  
Corresponding Author: TaeSuk Kihl(Sangmyung University)  
E-mail: tsroad@smu.ac.kr

© 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.

ISSN: 1598-4540 / eISSN: 2287-8211

## 1. 서론

### 1.1 연구 배경 및 필요성

캐릭터는 서사를 이끌어감에 있어 핵심적인 역할을 수행한다. 캐릭터와 사건에 관한 논의에서 서사에서 사건의 본질이 캐릭터의 성격에 바탕을 두고 있다는 주장에는 이견이 거의 없다[1]. 캐릭터와 사건 사이의 역동적인 관계를 통해 서사가 진행되기 때문이다.

캐릭터의 성격은 극에서 발화와 행위를 통해 드러나며, 영화에서 카메라를 통해 극보다 직관적으로 보여주고, 소설에서 직접적으로 설명하거나 행동, 대화, 외모 등의 간접적인 방법으로 표현된다.

플레이어 입장에서 게임 캐릭터는 게임 세계를 경험하는 통로의 기능을 한다. 자넷 머레이는 플레이어가 게임 세계에 참여하여 다각적 몰입을 경험할 수 있도록 구조화하는 방법의 하나로 가면을 이용한 참여를 제안한다. 가면은 플레이어로 하여금 가상의 세계로 들어가는 방법을 제공해 준다. 게임 디자이너에 의해 디자인된 캐릭터에는 가면의 기능이 부여되는데, 그 성격과 조건에 따라 플레이어에게 일상과는 다른 다각적인 경험을 하게 만든다[2].

제시 셀은 게임 캐릭터도 하나의 객체로 볼 수 있으며, 이에 따라 속성과 상태값을 가지고 있다고 했다. 빈 석판과 같이 플레이어가 자신을 캐릭터에 투영할 가능성이 높을 때 이를 좋은 캐릭터라고 주장하고 있는데, 게임 캐릭터의 역할과 특징을 생각하여 창조적인 캐릭터를 디자인해야 한다고 조언한다. 여주인공 사부(Sabu)와 조수 레스터(Lester)를 예로 들어 사부가 신뢰받지만 화를 잘 내며 용감하고 불꽃같은 사랑을 하는 성격이고, 레스터는 건방지고 빈정대며 영적인 성격이라고 했을 때, 이러한 성격이 부여될 때와 되지 않았을 때 둘의 대화나 행동의 깊이가 크게 달라질 수 있음을 알 수 있다. 특히 어떠한 캐릭터에 매력을 느끼는가라는 질문을 했을 때 플레이어는 보다 구체적이고 생동적인 캐릭터에 끌리게 된다[3].

게임 캐릭터에 대해 인식을 할 때, 캐릭터를 ‘존재의 정체적 상태’가 아닌 ‘생성의 역동적 과정’으로 이해해야 한다는 앤드루 호튼의 주장은 매우 유용하다. 그는 ‘생성의 역동적 과정’의 의미를 바호펜이 제시한 ‘카니발성’으로 설명하는데, 이러한 맥락에서 캐릭터는 그 안에 수많은 목소리들이 거주하는 과정적 존재로 인식되며 그 목소리들은 각각 고유의 역사, 욕구, 한계, 취향, 즐거움, 리듬 등을 갖고 일정한 상황을 접했을 때 다성적으로 행동한다는 것이다[4].

게임 캐릭터의 성격을 통해 플레이어는 가상 세계 안에서 평소와 다르게 행동하거나 대화하고 있는 자신을 발견하게 된다. 플레이어는 게임 디자이너가 제공한 서사를 반드시 따라 갈 필요는 없다[5]. 성격이 부여된 게임 캐릭터는 플레이어로 하여금 게임 속에서 디자인된 캐릭터 성격에 자신의 성격을 더하여 다성적 캐릭터를 경험하게 하고 게임 스토리텔링에 몰입하게 만든다. 이는 단일방향 서사에서의 미메시스나 디에게시스를 통한 소통이 아닌 활동적이며 체험적이고 과정적인 소통이 된다. 이러한 관점에서의 게임 캐릭터 성격 디자인에 대한 연구가 이루어질 필요가 있다.

### 1.2 연구 목적

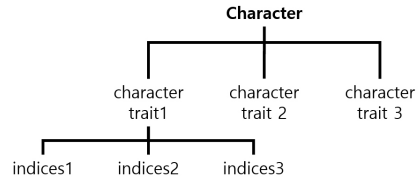
본 연구는 스토리를 이끌어 가는 캐릭터의 핵심 구성요소인 성격에 대한 것으로, 게임 캐릭터의 성격을 디자인하는 게임 디자이너의 관점과 캐릭터의 성격에 자신의 성격을 대입하는 플레이어의 관점을 같이 고려한 모델을 제시하여 게임 캐릭터의 성격 디자인에 공헌하고자 한다.

하나의 게임 캐릭터의 성격을 디자인함에 있어 적지 않은 디자인요소와 성격요인을 고려해야 한다. 게임 개발은 한정된 자원과 시간에 이루어져야 하므로, 게임 캐릭터 디자인을 위해 표준화된 모델이 필요하며 중요도가 높은 성격요인을 추출함으로써 효율적인 게임 개발에 기여할 것으로 기대된다.

### 1.3 연구 방법

본 연구는 다음의 순서로 진행되었다.

- 1) 선행연구를 바탕으로 게임 캐릭터의 성격을 표현할 수 있는 ‘디자인요소’를 추출
- 2) 성격의 5요인 모델을 바탕으로 전문가 인터뷰를 통해 게임 캐릭터의 성격을 표현할 수 있는 ‘성격요인’을 추출
- 3) 상호작용을 고려한 게임 캐릭터 성격 모델 제시



[Fig. 1] Character Diagram

『소설의 시학』에서 리론 캐넌은 캐릭터의 성격은 [Fig. 2]와 같이 트리 구조로 구성되며 크게 직접 한정과 간접 제시로 구분할 수 있다고 했다. 다시 간접 제시의 방법으로 행동, 말, 외양, 환경 등을 제시하고 있다[11].

## 2. 이론적 배경

### 2.1 게임 캐릭터의 성격

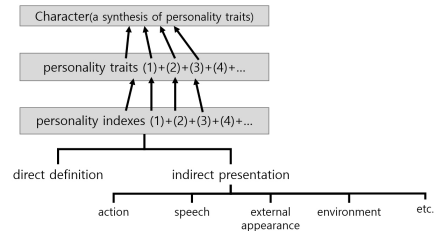
환경 오브젝트를 제외한 게임 세계에 존재하는 모든 이미지는 캐릭터로 볼 수 있다[6]. 게임 캐릭터는 내용(Contents)에 외형적인 디자인(Design)을 입혀 시각화시킨다. 캐릭터의 외형에는 스토리, 배경, 성격 등이 포함된다[7].

캐릭터란 인물이나 행위처럼 하나의 명사로 표현되는 것이 아니라 끊임없이 변하는 형용사로 표현할 수 있다. 캐릭터는 고정된 인물이 아닌 변해가는 성격 자체로 봐야 한다[8]. 따라서 게임 캐릭터를 개성 있게 디자인함에 있어 환경, 직업 등도 필요하나 성격이 핵심이 된다[9].

### 2.2 캐릭터 성격지표

인간의 성격은 다양한 성격이론을 통해 몇 가지 유형으로 분류되거나 수치적으로 측정할 수 있다. 반면 캐릭터의 성격은 직접 측정할 수 없어 간접적으로 표현되기에 디자인하기 어렵다.

문화콘텐츠 속 캐릭터는 재현성을 가지므로 게임에서 플레이어는 [Fig. 1]과 같이 징후(indices)에서 성격특성을 파악하고 성격특성들을 전체적으로 이해하여 통합된 하나의 캐릭터를 이미지화한다[10].



[Fig. 2] Character Personality Index

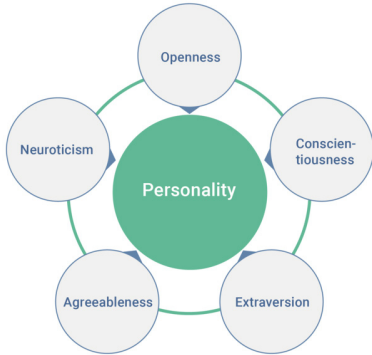
### 2.3 성격의 5요인 모델

인간의 성격에 대한 궁금증은 애매모호한 인간의 본성에서 출발했다. 연구자마다 인간의 본성에 대한 다양한 견해를 보였으며, 이를 토대로 인간의 성격을 몇 가지 유형으로 분류한 성격 이론들이 만들어진다[12].

성격 이론은 크게 유형론과 특성론으로 분류할 수 있다. 유형론은 인간의 성격을 몇몇 유형으로 분류하는 이론이며, 특성론은 다양한 성격요인을 측정해 성격을 해설한다[13].

인간의 성격을 수치적으로 표현하는 특성론 중에 하나인 성격의 5요인 모델(Big5 personality traits)은 성격이론 중 가장 각광받고 있으며, 인간의 성격과 행동을 [Fig. 3]과 같이 경험에 대한 개방성, 성실성, 외향성, 친화성, 신경증 5가지 요인으로 분류했으며, 이를 통해 개인별 성격의 차이를

설명한다[14]. [Fig. 3]은 다음을 참조했다[15].



[Fig. 3] Big5 Personality Traits

5가지 요인은 각 요인별 6가지 측면(factor)으로 세분화되어 [Fig. 4]와 같이 총 30가지 측면을 통해 인간의 성격을 측정하는 도구로 활용된다. [Fig. 4]는 다음을 참조했다[16].

Traits	Openness to experience	Conscientiousness	Extraversion	Agreeableness	Neuroticism
	상상 (Fantasy)	능숙함 (Competence)	친근함 (Warmth)	신뢰성 (Trust)	불안감 (Anxiety)
	예술적 관심 (Aesthetics)	질서 (Order)	사교성 (Gregariousness)	도덕성 (Straightforwardness)	적대감 (Hostility)
	감상적 (Feelings)	책임감 (Dutifulness)	자신감 (Assertiveness)	이타주의 (Altruism)	의기소침 (Depression)
Factors	모험심 (Actions)	성취추구 (Achievement Striving)	활동성 (Activity)	순응 (Compliance)	자의식 (Self-consciousness)
	아이디어 (Ideas)	자기통제 (Self-Discipline)	지극 추구 (Excitement Seeking)	겸손함 (Modesty)	충동성 (Impulsiveness)
	가치관 (Values)	신중함 (Deliberation)	긍정적 감성 (Positive Emotion)	동정심 (Tendermindedness)	스트레스민감성 (Vulnerability to Stress)

[Fig. 4] 30 Factors

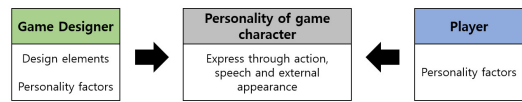
### 3. 연구 내용

#### 3.1 문제 제기

게임의 핵심 특징은 상호작용에 있으며, 캐릭터가 플레이어와 상호작용하는 주요 통로가 된다. 캐릭터의 성격은 먼저 게임 디자이너의 의도에

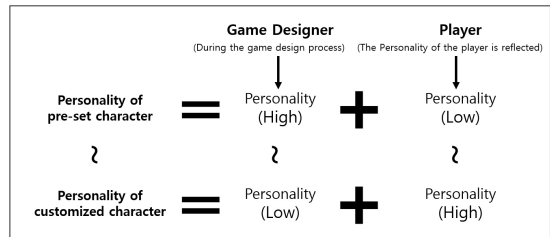
따라 게임 캐릭터의 성격이 표현되는 ‘디자인요소’와 ‘성격요인’을 통해 형성된다. 이후 [Fig. 5]와 같이 플레이어의 ‘성격요인’과 캐릭터의 ‘성격요인’이 서로 상호작용하여 최종적인 캐릭터의 성격이 만들어진다.

본 연구에서는 게임 캐릭터의 성격이 표현되는 ‘디자인요소’와 ‘성격요인’을 같이 고려한 모델을 제시하고자 한다.



[Fig. 5] Basic Model of Game Character Personality

게임 캐릭터는 크게 미리 설정된 캐릭터와 커스터마이징 캐릭터로 구분할 수 있으며[17], 이에 따라 [Fig. 6]과 같이 플레이어의 성격이 반영되는 정도에 차이가 존재한다는 점도 게임 캐릭터가 가진 독특한 특징이다.



[Fig. 6] Differences in Interactions between Game Character Types

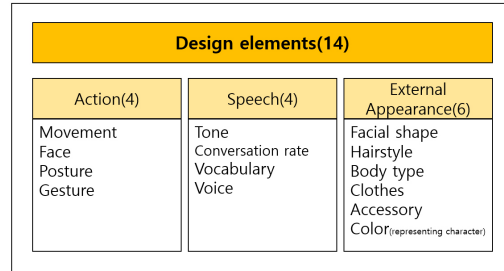
#### 3.2 게임 캐릭터의 성격이 표현되는 디자인요소

게임 캐릭터의 성격을 표현하는 ‘디자인요소’는 게임 캐릭터 성격에 대한 선행연구에서 추출했다. 리본 캐논이 제시한 행동, 말, 외양으로 정리하면 [Fig. 7]과 같다[7,9,13,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28].

Precedent research	Action	Speech	External appearance
Yang (2002)	Movement Face	Tone Conversation rate Voice	Clothes
Yao(2003)	Face Posture		Facial shape Body type
Choi(2006)	Movement Face		Body type Clothes Accessory
Hur(2007)			Facial shape Hair style Body type
Ko(2009)	Movement Face	Tone	Clothes Accessory Color
Lee(2009)	Gesture	Vocabulary	Body type Clothes
Choi(2009)			Facial shape Hair style Clothes Accessory Color
Kim(2010)	Movement Face Posture	Voice	Facial shape Body type Clothes
Mang(2010)			Facial shape Body type Clothes Accessory Color
Tang(2012)	Movement		Clothes
Yoo(2014)			Facial shape Hair style Accessory Color
Jeon(2016)	Face		Facial shape Body type Clothes
Sao(2019)	Movement Face		Facial shape Body type Clothes Accessory Color
Liu(2019)	Movement Face		Facial shape Hair style Body type Clothes Accessory Color

[Fig. 7] Precedent Studies on Game Character Personality

리론 캐년의 캐릭터에 대한 간접제시의 방법에는 환경이 포함되어 있으나 환경은 게임 캐릭터의 성격을 표현하기에 상대적으로 비중이 낮아 제외하고 행동, 말, 외양 3가지로 분류한 결과는 [Fig. 8]과 같다.



[Fig. 8] Design Elements that express the Personality of the Game Character

게임 캐릭터 성격을 표현하는 ‘디자인요소’는 행동 4개, 말 4개, 외양 6개로 총 14항목을 추출했다.

### 3.3 게임 캐릭터의 성격이 표현되는 성격요인

게임 캐릭터의 성격을 표현하는 ‘성격요인’은 성격의 5요인 모델의 30가지 측면 중에 상대적 중요도(Weight)가 높은 것을 추출하기 위해 전문가 인터뷰를 진행했다.

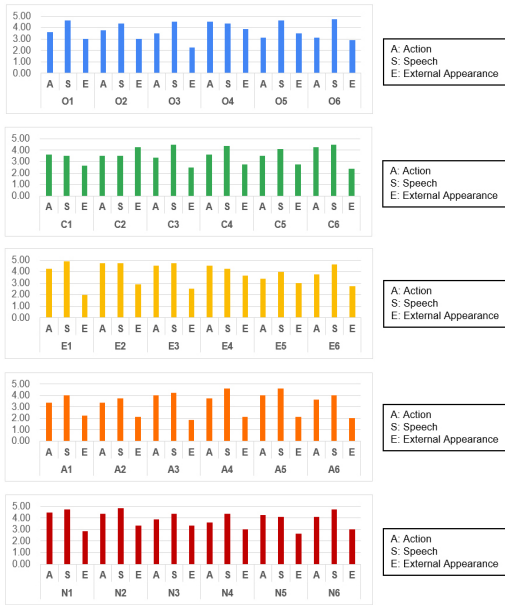
본 인터뷰는 게임을 제작하고 캐릭터의 성격을 디자인&표현하는 것에 대한 전문 지식과 풍부한 경험이 있어야 하므로 개발자 그룹(게임 디자이너, 프로그래머, 아티스트)과 게임 개발사 경영자를 대상으로 한정하였다.

2020.1.29.~1.31 3일간 10명을 대상으로 기초 문항 4개, 본 문항 90개로 총 94문항을 통해 심층적인 인터뷰를 진행했다. 인터뷰 시간은 평균 60~90분 소요됐다.

[Table 1] Basic Questions of Expert Interview

Age	Gender	Career	Professional Field(duplicated)
20s: 10% 30s: 10% 40s: 80%	M:90% F:10%	Avg.12.3 years	Designer: 50% Programmer:50% Artist:10% Executive:40%

인터뷰 대상은 [Table 1]과 같이 80%가 40대 이고, 게임 개발 및 경영 경력이 평균 12.3년으로 게임 개발과 캐릭터 디자인에 대한 이해도가 충분하다고 볼 수 있다.



[Fig. 9] Weight of Personality Factors

30개의 각 성격요인이 행동, 말, 외양을 통해 게임 캐릭터의 성격으로 표현될 수 있는 정도를 5점 척도(Likert scale)로 물어 최대값, 최소값을 제외한 평균값은 [Fig. 9]와 같다.

상대적 중요도가 높은 성격요인은 소수점 2자리로 계산되어 5점 만점에 4.0이상인 것으로 추출했으며, [Fig. 10]과 같이 90항목 중 행동 12개, 말, 27개, 외양 1개로 총 40항목이 선정됐다.

Personality Factors(40+10)		
Action(12)	Speech(27)	External Appearance(1+10)
O4:Actions C6:Deliberation E1:Warmth E2:Gregariousness E3:Assertiveness E4:Activity A3:Altruism A5:Modesty N1:Anxiety N2:Hostility N5:Impulsiveness N6:Vulnerability to Stress	O1:Fantasy O2:Aesthetics O3:Feelings O4:Actions O5:Ideas O6:Values C3:Dutifulness C4:Achievement Striving C5:Self-Discipline E2:Gregariousness E3:Assertiveness E4:Activity	E5:Excitement Seeking E6:Positive Emotion A1:Trust A3:Altruism A4:Compliance A5:Modesty A6:Tendermindedness N1:Anxiety N2:Hostility N3:Depression N4:Self-consciousness N5:Impulsiveness N6:Vulnerability to Stress
		C2:Order # Candidate factors of External appearance (weight > .50) O1:Fantasy O2:Aesthetics O4:Actions O5:Ideas E4:Activity E5:Excitement Seeking N2:Hostility N3:Depression N4:Self-consciousness N6:Vulnerability to Stress

\* Weight of personality factors have been more than 4.0.

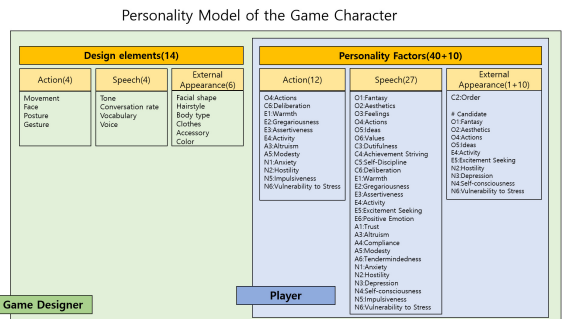
[Fig. 10] Personality Factors that express the Personality of the Game Character

게임 캐릭터의 성격을 표현하는데 보편적으로 말이 가장 적합하다고 평가되어 C1:능숙함, C2:질서, A2:도덕성을 제외한 27개 항목에서 4.0이상을 받았다. 이후 행동과 외양 순으로 평가받았다. 외양의 경우 상대적으로 캐릭터의 성격을 표현하기 어렵다는 결과가 도출됐다.

게임 장르 중 게임 캐릭터의 성격을 표현함에 있어 말이 제한되는 경우가 적지 않아서 캐릭터의 행동과 외양만으로 성격 디자인을 해야 할 경우가 존재한다. 이러한 경우에 활용할 수 있도록 외양은 3.0이상의 후보군을 모델에 참고로써 표기했다. 외양의 후보군을 포함하면 행동 12개, 말 27개, 외양 11개로 총 50항목의 성격요인이 도출됐다.

### 3.4 게임 캐릭터 성격 모델

게임 캐릭터의 성격을 표현하는 14개 디자인요소와 40개 성격요인을 정리한 게임 캐릭터 성격 모델은 [Fig. 11]과 [Fig. 12]와 같다.



[Fig. 11] Personality Model of the Game Character

게임 디자이너는 게임과 장르에 따라 14개의 ‘디자인요소’와 40개 또는 외양 후보군을 포함한 50개의 ‘성격요인’을 통해 게임 캐릭터의 성격을 디자인할 수 있다. 플레이어는 게임 디자이너가 디자인한 ‘성격요인’을 통해 자신의 성격을 추가적으로 반영하여 캐릭터와 상호작용하게 된다.

게임 캐릭터의 성격은 게임 디자이너가 부여한 부분과 플레이어의 성격인 반영된 부분이 조화롭게 이루어져 최종적으로 형성되기에 이를 반영한 모델을 제시한다.

Personality Model of the Game Character

Design elements(14)		
Movement Face Posture Gesture	Tone Conversation rate Vocabulary Voice	Facial shape Hairstyle Body type Clothes Accessory Color
Action	Speech	External Appearance
O4:Actions C6:Deliberation E1:Warmth E2:Gregariousness E3:Assertiveness E4:Activity A3:Altruism A5:Modesty N1:Anxiety N2:Hostility N5:Impulsiveness N6:Vulnerability to Stress	O1:Fantasy O2:Aesthetics O3:Feelings O4:Actions O5:Ideas O6:Values C3:Dutifulness C4:Achievement Striving C5:Self-Discipline C6:Deliberation E1:Warmth E2:Gregariousness E3:Assertiveness E4:Activity E5:Excitement Seeking E6:Positive Emotion A1:Trust A3:Altruism A4:Compliance A5:Modesty A6:Tendermindedness N1:Anxiety N2:Hostility N3:Depression N4:Self-consciousness N5:Impulsiveness N6:Vulnerability to Stress	C2:Order  # Candidate O1:Fantasy O2:Aesthetics O4:Actions O5:Ideas E4:Activity E5:Excitement Seeking N2:Hostility N3:Depression N4:Self-consciousness N6:Vulnerability to Stress
Personality Factors(40+10)		

[Fig. 12] Personality Model of the Game Character

#### 4. 결 론

본 연구는 게임 캐릭터의 성격에 대한 연구가 주로 개발자 관점에서 이루어지고 있는 점에 문제를 제기하고, 게임의 핵심 특성인 상호작용을 고려한 게임 캐릭터 성격 모델을 제시했다. 게임 캐릭터 성격이 표현되는 디자인요소는 선행연구를 통해 추출했으며, 성격요인은 성격심리학에서 많이 활용

되는 성격의 5요인 모델의 30가지 측면을 통해 전문가 인터뷰를 진행해 추출했다.

한국 게임은 스토리에 약점을 가지고 있다는 평가를 받고 있지만, 스토리 이전에 캐릭터 디자인에 문제가 있다는 점은 인식할 필요가 있다. 본 연구를 통해 게임 캐릭터에 대한 연구가 활발해지고, 게임 개발 실무에서 활용되어 게임 캐릭터 성격 디자인에 깊이가 생기기를 기대한다.

#### REFERENCES

- [1] Robert Scholes, et al., “The nature of narrative Revised and expanded”, Oxford University Press, pp.160-173, 2006.
- [2] Janet H. Murray, “Hamlet on the holodeck The future of narrative in cyberspace”, The Free Press, pp.112-114, 1997.
- [3] Jesse Schell, “The art of game design”, CRC Press, pp. 310-328, 2008.
- [4] Andrew Horton, translated by Youngsang Ju, “Writing the character-centered screenplay”, Seoul: Hannarae, pp. 54-66, 2000.
- [5] Chris Crawford, translated by Hyangsuk Choi, “Chris Crawford on Interactive Storytelling, 2nd Edition”, Hanbit Media, pp. 154, 2015.
- [6] Siguk Kim, “Study on 3D Game Character Design”, Master’s Theses, Catholic University of Daegu, pp.4-13, 2001.
- [7] YongChao Liu, “A Study on the Game Characters Using Traditional Culture Content”, Doctor’s Theses, Kangwon National University, pp.77, 2019.
- [8] Roland Barthes, translated by Woongkwon Kim, “S/Z”, yeonamseoga, Chapter 28, 2015.
- [9] Suna Yang, “A Study on the Personality Formation of the Character Design”, Master’s Theses, Yeungnam University, pp.30-35, 2002.
- [10] Junghee Kim, “Storytelling Theory and Practice”, Human love, pp. 113-126, 2010.
- [11] Shlomith Rimmon-Kenan, translated by Sangkyu Choi, “Narrative Fiction: Contemporary Poetics”, Moonji, pp. 37-65, 1988.

- [12] Sungrye Choi, “Temporal Study on the Relationship Between Personalities of MBTI and Those of Astrology”, Doctor’s Theses, Changwon National University, pp.6-13, 2010.
- [13] Sunghoon Hur, “Study on formative typical nature pursuant to character type of animation character”, Master’s Theses, Hongik University, pp.18-22, 2007.
- [14] Buss, A. H., “Personality a straits”, American Psychologist, pp. 44, 137-138, 1989.
- [15] Big Five Personality Traits, Wikimedia, URL: [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Wiki-grafik\\_peats-de\\_big\\_five\\_ENG.png](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Wiki-grafik_peats-de_big_five_ENG.png)
- [16] Kiteok Nam, “Basic Theories for Game Design” Acornpub., pp.228, 2019.
- [17] Kiteok Nam, et al, “A Comparative Analysis on The Age and Gender of Player Character: Focusing on the USA and Japanese Video Games” Journal of Korean Game Society, Vol. 17, No. 4, pp.93-94, 2017.
- [18] Hojin Yeo, “A study appearance features according to the personality types of animation character”, Master’s Theses, INJE University, pp.16-33, 2003.
- [19] Taejun Choi, et al, “A Study of design component of character that appear Mobile game”, Journal of The Korean Contents Society, Vol. 4, No. 1, pp.204-210, 2006.
- [20] Changyong Ko, “A research on character’s personality forming according to the narrative structure of feature length animation films”, Master’s Theses, Hongik University, pp.16-18, 2009.
- [21] Jaehong Lee, “A study on the game storytelling-Based on 4 core elements of game-”, Doctor’s Theses, Soongsil University, pp.128, 135, 140, 2009.
- [22] Hynckjai Choi, “An Analysis of the Methods of Character Representations according to Diverse Cultures of Game Characters”, Journal of Korea Digital Design Council, Vol. 9, No. 3, pp.423-432, 2009.
- [23] Suhyang Kim, “An Analysis of Video Game Characters Depend on Presenting Personality”, Master’s Theses, Sangmyung University, pp.18-55, 2010.
- [24] Wei Meng, “Comparative study on analysis of relationship between game design and culture difference”, Master’s Theses, Chonbuk National University, pp.54-55, 2010.
- [25] Jun Tang, “A Study on Development of Effective Character Design for MMORPG”, Doctor’s Theses, Chonbuk National University, pp.18-25, 81, 2013.
- [26] Seona Yoo, “An Analysis on Mythical Significance Represented in MMORPG Character Costume -Focused on <World of Warcraft>-”, Doctor’s Theses, Konkuk University, pp.14, 2014.
- [27] Sanghyun Jeon, et al, “A Study on Character Style of Mobile Game” Journal of Brand Design Association of Korea, Vol. 14, No. 1, pp.137-148, 2016.
- [28] Ga Seo, “A Study on the Character Formation of Animation Character Design”, Master’s Theses, Jeonju University, pp.5-21, 2019.



남기덕(Nam, Ki Teok)

약 력 : 2005 홍익대학교 컴퓨터공학전공 졸업  
 2007-2013 ㈜조이시티 PD, PM, 개발팀장  
 2017-현재 이라크디지털문화연구소 책임연구원  
 2018 상명대학교 일반대학원 게임학과 박사수료  
 2019-현재 가천대학교 게임대학원 겸임교수

관심분야 : 게임 디자인, 게임분석, 게임비평, 게임방송



길태숙(Kihl, Taesuk)

약 력 : 2002 연세대학교 대학원 국어국문학과 박사  
 2011-현재 상명대학교 일반대학원 게임학과 교수

관심분야 : 게임 스토리텔링, 기능성 게임, 디지털 콘텐츠 디자인