

국내 온라인게임에 나타난 인물 캐릭터디자인에 관한 연구

The study of people character design shown in domestic online game

김 미 윤

Kim, Mi-Youn

영남대학교 대학원 시각영상디자인학과

목 차

1. 서 론
 - 1-1. 연구목적
 - 1-2. 연구범위 및 방법

2. 온라인게임과 게임캐릭터의 이론적 고찰
 - 2-1. 온라인게임의 정의와 분류
 - 2-2. 게임캐릭터의 개념과 특징
 - 2-3. 온라인게임 캐릭터의 특성

3. 온라인게임 인물캐릭터의 분류와 조형성
 - 3-1. 형태별 분류
 - 3-2. 제작방식별 분류
 - 3-3. 시대별 분류

4. 국내 온라인게임에 나타난 인물캐릭터의 분석
 - 4-1. 인물캐릭터를 사용하는 국내 온라인게임의 종류
 - 4-2. 국내 온라인게임에 나타난 인물캐릭터의 유형별 분석

5. 결 론

참고문헌

국문요약

온라인게임에 있어 캐릭터는 단순한 이미지의 표현이 아닌 사람과 사람이 만나 의미작용을 확장시켜가는 시각커뮤니케이션이다. 대부분의 게임 캐릭터는 그래픽디자이너 중심이 되는데, 특히 메인 캐릭터는 게임 전체의 분위기를 대변하고 동시에 성격까지 규정을 지을 수 있다. 그렇기 때문에 게임캐릭터를 디자인할 때는 매우 신중한 설정이 요구된다.

이에 본 논문은 게임캐릭터의 일반적 고찰과 국내 온라인게임에 나타난 인물 캐릭터 디자인의 현황 및 조형적 분석을 폭넓게 다루고자 한다. 다양한 게임캐릭터들 중에 일반적으로 가장 높은 비중을 차지하는 인물캐릭터에 대해 그 조형성을 분석하였으며, 게임 전문 리서치 사이트인 게임차트(www.gamechart.co.kr)에서 2006년 3월 서비스되고 있는 온라인게임들을 인기순위별로 알아보고, 그것을 토대로 분석하였다. 연구결과 인물캐릭터가 가장 많은 분

야를 차지하는 온라인게임은 역할수행게임(RPG)으로 나타났으며, 3D 폴리곤 형식의 실제 사람과 똑같이 표현된 인물캐릭터가 많은 것으로 나타났다. 캐릭터의 복식 형태는 시대나 장소에 관계없이 상상력에 기반을 둔 다양한 표현이 시도되고 있는 것으로 나타났다. 온라인 게임에 나타난 인물캐릭터는 다른 게임들과의 차별화를 위해 새로운 게임에 대한 플레이어들의 기대에 부응하는 차별화된 시각적 요소를 나타내고 있었으며, 기술적인 발전과 함께 게임의 세계관에 맞춰 예술적 조형성을 갖춘 캐릭터 개발을 통하여 차별성을 추구한다면 더욱더 실질적인 온라인게임의 인물캐릭터 개발이 이루어질 것이다.

Abstract

In the online game, the character is not the simple expression but the visual communication to expand the system of meaning from the connecting the game players . The graphic-designing is centered to make most of the characters in the online game. Especially, main character speaks the atmosphere of the game and define the peculiarity of it. When designing the game character because like that, very the set which is prudent is demanded.

The dissertation which it sees hereupon observe generally the game character and it also explain widely the analyzation in the modeling and the aspect to design the people character in the online games of Korea. About the people character generally has most highly specific gravity on the game character which is various it analyze the moulding characteristic. The analysis is based on the ranking of online game is served from GAME-CHART (www.gamechart.co.kr) which is the special research site for the game on March ,2006. As the result, the people character is more used on the Role Playing (RPG)than any other online games. and it is expressed as polygon style of 3D, like real human. The shape of custume is tried to express the various imagination is not based on historical period or place. The people character in the online game has the distinctive visual elements. This elements satisfy the game players that expect new game that is distict from the other games. If the way to develop the character has an artistic modeling with the technical power in the view of the world of game can make the discremination between the games, the people character development of more substantial online game will be accomplished.

Keywords :

Online game, Character design, People character

1. 서론

1-1. 연구목적

인터넷이 보급되고 인터넷 유저가 점점 증가하면서 게임 산업은 급속히 발전에 발전을 거듭했고, 특히 많은 사람들이 즐길 수 있는 온라인게임이라는 분야가 발달하게 되었다. 온라인에서는 여러 플레이어가 같은 시간에 같은 세계 안에 존재하게 되고, 이 사람들이 자기 표현의 수단인 용도로 캐릭터를 선택함으로써 온라인게임 속의 캐릭터는 중요한 상징으로 대두하게 되었다. 온라인게임에 있어서 커뮤니티의 요소 또한 중요시되면서 캐릭터 간 의사소통이나 감정표현 기능이 발달하고, 캐릭터의 개성 있는 모양새가 자기표현 수단으로 주목받게 되면서 각종 의상과 장신구, 아이템을 활용하여 개성을 표출할 수도 있게 되었다. 게임의 내러티브적 요소는 게임에 등장하는 캐릭터의 성격적 특성과 행동방식에 의해 다양한 형태로 표출된다. 이러한 성격적 특성과 행동방식의 시각적 표현이 바로 게임캐릭터의 조형성과 연관을 갖는다.

이 논문은 온라인게임에 나타난 각종 게임캐릭터 중에서도 인물캐릭터에 대해 이해하고, 현재 서비스 중인 국내 온라인게임에서 보여주고 있는 각종 인물캐릭터들의 전체적인 종류와 형태, 그에 따른 조형적 요소의 특성을 살펴본 후, 향후 온라인게임의 인물 캐릭터의 다양한 활용과 개선방안, 그에 따른 전망을 모색하는데 그 목적을 가진다.

1-2. 연구범위 및 방법

본 논문은 게임캐릭터의 일반적 고찰과 국내 온라인게임에 나타난 인물 캐릭터 디자인의 현황 및 조형적 분석을 폭넓게 다루고자 한다.

이에 본 논문에서는 온라인게임의 정의와 특성, 그에 따른 구성요소와 온라인게임의 종류를 관련 서적과 논문을 바탕으로 이론을 살펴본다. 그리고 온라인게임에 활용되는 게임캐릭터의 요건에 대한 연구로 게임캐릭터의 개념과 특성, 게임캐릭터의 종류와 그에 따른 역할을 살펴본다. 제3장에서는 온라인게임에서 나타나는 인물캐릭터의 조형적 특성을 살펴본다. 그 뒤에 2006년 현재 인물캐릭터를 사용하고 있는 국내 온라인게임의 현황과 분포를 살펴본 후 분석대상과 방법을 결정한 후에 국내 온라인게임의 인물캐릭터 사례를 조사하여 앞의 내용을 토대로 분석한다. 조사 분석한 자료들을 토대로 조형성 측면에서 문제점과 개선방안을 제시하고 끝으로 본 연구의 마지막으로서 종합해본 결과를 통하여 앞으로의 방향과 시사점을 제안한다.

2. 온라인 게임과 게임캐릭터의 이론적 고찰

2-1. 온라인 게임의 정의

온라인 게임을 좁게 정의 하면 전화나 케이블 등으로 컴퓨터와 내부 시스템을 연결하여 즐길 수 있는 게임을 말한다. 흔히 머드(MUD: multiple User Dialogue 혹은 Multiple User Dungeon)게임, 머그(MUG: Multiple User Graphic)게임이라고 하며, 인터넷이 발달 하면서 활성화된 게임으로 하드디스크 드라이브에 프로그램을 설치해 두고 서버에 접속해 즐길 수가 있다. 1994년 윈도우95(Window95)가 출시된 이후에 많은 게임이 개발되었으며, 초고속 인터넷이 일반화된 요즘에는 온라인상이나 네트워크상에서 여러 명의 사용자들이 동시에 접속하여 즐길 수 있게 되었다. 넓은 의미의 온라인게임은 "컴퓨터 게임이 인터넷이나 LAN과 같은 컴퓨터 통신망에서 작동할 수 있도록 구현된 것" 이라고 정의할 수 있다.¹⁾ 온라인 게임은 일정한 시나리오 없이 임의로 운용 가능하고, 에듀테인먼트 (Edutainment)요소가 복합적으로 혼재하여 청소년과 젊은 층에 폭발적인 인기를 구가하고 있어 향후 비약적인 발전과 다양한 수요창출이 가능할 것으로 예상된다.

2-2. 게임 캐릭터의 개념과 특징

2-2-1. 게임캐릭터의 개념

캐릭터는 명확한 개념으로 정의하기에는 범위가 매우 광범위하다. 실존 또는 비 실존인물 들 조차도 포함되며, 또한 의인화 되거나 창조, 비창조 된 모든 것 즉 연극이나 영화의 등장 인물이나 만화의 주인공 등을 다 캐릭터의 범주로 볼 수 있다. 여기서 중요한 것은 인물, 동물 등 인성을 가질 수 있는 개체로서 생명력이 있어야하며, 다양한 응용과 함께 스토리텔링이 가능해야한다. 사전에서는 캐릭터(CHARACTER)를 (물건의)특성, (개인의)성격, 인격, (소설 등의) 등장인물, 문자, 기호 등으로 정의하고 있다. "개성이 있는 모든 것"이라는 정의대로 캐릭터란 소설, 영화, 만화 등에 등장하는 주인공뿐만 아니라 개성이 있는 어떤 패턴, 동식물, 글자 인물 등 폭넓게 정의될 수 있다.

게임 안에서 살아 움직이는 모든 이미지(주변 환경물 제외)들은 캐릭터로 분류된다. 그중에 특별한 인물-주인공격인 인물이나 특별한 개성을 가진 인물들은 광고, 애니메이션, 팬시 등에 등장하여 상품화를 이루어 내기도 한다. 그러나 게임내부에서 지칭되어지는 캐릭터는 앞서 말한 바와 같이 어느 하나에 치중되어 지칭하는 단어는 아니다. 게임진행에 있어 동적으로 구현되어지는 생명력을 가진 이미지들은 모두 캐릭터로 분류되어지는 것이다. 게임의 캐릭터는 사용자와 상호 반응하게 된다. 주인공이 되는 캐릭터는 사용자의 지시대로 움직이

1) 온라인게임을 지칭하는 용어는 그 강조점에 따라 매우 다양하게 사용되고 있는데, 머드게임은 다중접속을, 인터넷 게임은 온라인의 매체를, 네트워크 게임은 컴퓨터 또는 게이머의 상호 연결을 그리고 MUG는 그래픽 요소를 강조하는 것이다. 여기서는 이 모두를 온라인 게임으로 통칭한다.

게 되고, 이 주인공의 반대 인물로 표현되어 지는 캐릭터는 이 주인공 캐릭터의 움직임에 따라 대응하게 되는 것이다. 게임의 캐릭터는 이처럼 게임내부에서 보여 지는 모든 동적 이미지를 지칭한다.²⁾

2-2-2. 온라인게임 캐릭터의 특성

온라인게임 플레이어가 게임에서 접하게 되는 최초의 작업은 자신의 캐릭터를 만드는 것이다. 게이머는 캐릭터의 클래스와 능력치를 선택하고 이름을 붙이는 과정을 거쳐 만들어진 자신의 캐릭터로 게임을 한다. 게이머들의 캐릭터들은 게임 회사에서 만든 작은 그래픽적 창조물에 불과한 것이 아니라 게이머와의 동일시를 통해 인격적인 존재가 된다. 플레이어 자신의 캐릭터는 '나'의 연장(extension)이 되고 다른 게이머 캐릭터는 '타인'의 연장이 된다. 플레이어 캐릭터와 실제 플레이어들 사이의 동일시는 앞서 본 바와 같이 플레이어가 캐릭터에게 이름을 붙이고 이를 조종함으로써 게임공간을 탐색하고 게임 속에 있다고 느끼는 현장감을 느끼는 과정과 자신의 캐릭터를 장기간 성장 시켜 나가는 과정, 그리고 캐릭터를 통한 다른 게이머와의 동시적 커뮤니케이션에 의해서 만들어 진다.

플레이어들은 이처럼 게임 속의 플레이어 캐릭터를 현실에서 존재하는 플레이어의 연장(extension)으로 보기 때문에 게이머들의 커뮤니케이션을 통해 이루어지는 사회적 관계는 게임 플레이어들에게 현실과 비슷한 경험이라기보다 실제(real) 경험이 되는 것이다.

온라인게임에서의 캐릭터는 현실과 가상공간을 연결해주면서 보다 더 게임에 몰입할 수 있는 요소를 주기 위해 다양한 모습을 보여준다. 캐릭터를 꾸밀 수 있는 아이템의 장식적인 요소라든지 캐릭터의 능력치를 올려줄 수 있는 기능적인 요소 등 이다.

역할수행(RPG)게임에서의 캐릭터는 '성장'에 집중되어 있다. 플레이어의 게임행위를 단순화하면 자신의 캐릭터를 좀 더 강한 존재로 만들어 가는 과정이라고 할 수 있다. 플레이어는 캐릭터를 성장시키는 과정을 거치면서 캐릭터를 감정적 존재로 느낀다.

캐릭터는 게임 속에서 플레이어 자신이 사용하는 도구 이상의 의미를 지닌다. 플레이어들은 캐릭터의 움직임을 조종하고 캐릭터를 통해 다른 플레이어와 상호작용을 나누며 자신의 캐릭터를 키워간다. 이 과정에서 게이머들은 자신의 캐릭터를 게임 속에서의 경험을 함께 나누는 존재로 인식하게 된다. 이 때 캐릭터는 감정과 기억을 담은 유기체적 존재가 된다. 그리고 플레이어는 자신이 지속적으로 사용하고 성장시킨 캐릭터를 자신의 소유로 생각한다. 실제 게임을 하는 상황에서는 현실의 플레이어와 게임속의 캐릭터 사이의 거리가 희미해지고 어느새 캐릭터가 플레이어와 동일시되는 것을 볼 수 있다.³⁾

만화형상의 캐릭터는 애니메이션을 위한 동적인 구조를 갖고 있다. 어디까지나 동화(動畵)를 위한 다양한 동작, 시점, 표정 등을 염두에 두고 제작 되어야 한다는 점이다. 이점은 게임 캐릭터도 마찬가지이다. 거의 모든 게임 캐릭터들은 다양한 동작의 애니메이션을 갖고 있다. 이러한 애니메이션들은 게임 캐릭터들에게 생명을 불어넣어 줌으로서 그 캐릭터만의 개성을

2) 김시국「3차원게임캐릭터 디자인에 관한 연구」,대구가톨릭대학교 석사학위논문 2001, p.4

3) 성정연「온라인게임에서 캐릭터의 섹스어필이 게임에 미치는 영향」,홍익대학교 석사학위논문 2004 p.24

한눈에 볼 수 있게 해 주는 것이다.

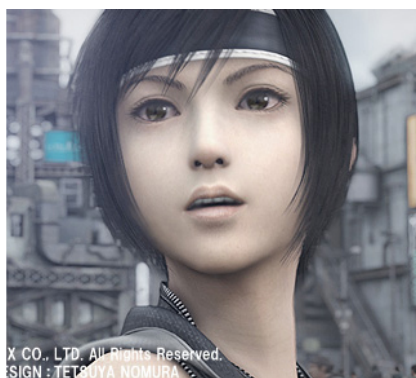
3. 온라인게임 인물캐릭터의 분류와 조형성

3-1. 형태별 분류

3-1-1. 얼굴형태

인물캐릭터 이미지의 성격을 묘사하는데 기본이 되는 사람의 얼굴을 그리는 것이 드로잉의 가장 어려운 작업 중의 하나이다. 특히 머리의 크기는 인체의 크기를 나누는 보편적인 기준설정인 "등신"의 기준이 되는 것이다. 그럴인물의 나이, 키, 체구 등을 생각하여 머리의 크기로 나누는 인체의 길이, "등신"에 따라 같은 캐릭터라도 분위기가 다르게 느껴질 수 있다. 일반적으로 인간은 7~8등신이다. 그러나 캐릭터 디자인에서는 그것을 종종 무시하고 감성이 표현된 캐릭터의 이미지를 추구한다. 성격 있는 캐릭터 드로잉을 위해서 얼굴형상의 표현이 필수적인데 얼굴의 크기와 방향이 성격 있는 캐릭터 디자인의 기본이 된다.

얼굴의 표현 방법은 주로 두 가지 형태로 나타나는데 작가 혹은 캐릭터 디자이너의 개성이 최소화되고 실제에 가깝게 최대한 묘사를 한 캐릭터로 '사실적 표현'이라 한다. 사실적인 캐릭터의 경우 캐릭터의 상품가치가 낮은 단점은 있으나 온라인게임에 거부감을 느끼는 소비자에게 쉽게 다가갈 수 있고 성인용 게임캐릭터 제작에 적합하다. 그리고 작가 혹은 캐릭터 디자이너의 개성이 강하게 살아나는 캐릭터를 개성적 표현'이라 하는데, 일반적으로 게임내용이 코믹하고 꿈과 희망을 주는 내용에 적합하며 캐릭터 상품성이 높다.



[그림 2] 인물의 사실적 표현과 개성적 표현

캐릭터의 얼굴 속에서 가장 풍부한 변화를 가진 것이 눈과 입이다. 코는 표정과 관계가 없으나 사람의 특징을 표시할 때는 중요한 요소가 된다. 코 위와 이마의 연결법, 그리고 윗입술과의 위치를 고려하여 여러 가지 얼굴을 만들 수 있다. 눈은 얼굴을 구성하는 기호로서 코나 입에 비해 훨씬 큰 의미를 담당한다. 신체 중 가장 넓은 장소를 차지하고, 가장 정성껏

묘사되는 부분이며, 감정 표현에 민감하고, 캐릭터의 성격을 나타내는 중요한 형태로 눈을 사용한다. 일반적으로 선하고 호감을 유발하는 캐릭터일수록 눈이 크고 둥글게 묘사되며 약하거나 과격한 성격의 캐릭터일수록 날카롭게 묘사되는 경향이 있다.⁴⁾ 만화의 경우, 명량만화에서는 극화체에 비하여 눈은 작가들이 자신의 캐릭터에 개성을 주기위해 때로는 그 크기에 있어 입보다 크게 표현하기도 하며, 비현실적으로 작게 표현하기도 한다.⁵⁾ 눈썹은 표정을 살리는데 있어 중요한 부분으로 감정을 강조해서 나타내준다. 그리고 입은 사실적 표현보다 단순하고 과장되거나 확대, 변형시켜 표현할 수 있다. 입술의 두터움과 얇음, 입 꼬리 위치로 캐릭터의 내면을 말해준다. 웃고 있는 얼굴은 입 꼬리가 올라가며 슬프거나 화난 사람은 입 꼬리가 처지게 된다. 눈은 사람이 상대방을 볼 때 가장 시선을 오래 머무는 곳으로 상대방의 심리상태와 변화를 한눈에 알아볼 수 있게 한다. 눈의 형태에 얼굴의 표정 등이 가미가 된다 면 보다 정확한 캐릭터의 성격이 파악될 것이다.

3-1-2. 인체형태

인체 표현의 축소와 단순화는 SD 캐릭터를 사용하는 게임에서 나타난다. 이러한 축소와 단순화는 단순한 실루엣과 디테일의 최소화로 이루어진다. SD캐릭터는 단순히 머리를 작게 한다는 것을 의미하는 것이 아니라 과감한 생략과 단순화를 같이 포함하고 있다. 일반적으로 머리가 몸에 비해 크게 그려지고 큰 얼굴에 다양한 표정을 집어넣어 게임 플레이어들에게 친근감을 불러일으킨다. 밝고 화려한 색상을 사용하여 선하게 그리고 시각적으로 예쁘고 깜찍하며 아름답게 표현하게 된다.

1) 2-3등신

2~3등신 캐릭터는 온라인게임개발 초기에 등장한 캐릭터 유형이다. 2-3등신은 당시 저사양의 컴퓨터에서 구동되어야 했으므로 대개 캐릭터는 2D비트맵 도트로 제작되었으며 온라인 게임이 발전함에 따라 MMORPG에서는 점점 이러한 캐릭터 비례는 사라지고 있는 추세이다. 그러나 아케이드나 웹게임 등 보드를 기반으로 하는 기타 장르에서는 캐릭터 크기는 작지만 머리 크기 때문에 상대적으로 시각적 가시성이 높은 2-3등신 캐릭터를 즐겨 사용하고 있다.

2-3등신 캐릭터의 장점은 무엇보다 영아의 비례를 닮아 있는 관계로 '귀엽고' '깜찍하다'는 느낌을 준다는 것이다. 그러나 이 2-3등신의 비례는 인체에는 실제 하지 않는 비례로서, 갓 태어난 영아라 해도 최소 3-4 등신의 비례를 가지고 있기 때문이다. 이 비례의 캐릭터 디자인은 일본의 영향을 받아 생긴 것으로서 SD(Super Deformation)캐릭터라 하여 만화적 표현에 즐겨 사용되고 있다. 그러나 심한 변형의 문제로 디테일한 캐릭터 묘사력이 떨어지기 때문에 일부에는 이 비례에 대한 저항감도 있으며, RPG에서는 쉽게 친화력을 얻지 못한다는 단점도 있다.

2) 3-5등신

3-5등신 비례의 캐릭터 역시 2-3등신 SD비례와 마찬가지로 다분히 일본의 영향을 받은

4) 박영로, 「애니메이션 캐릭터 디자인의 조형성에 관한연구-선과악의 이미지 표현을 중심으로」, 홍익대학교 석사학위논문 2004, p.50

5) 정일교, 「한국 명량 만화의 활성화 방안 연구」, 세종대학교 석사학위논문 2003, p45

것으로서 실제 연령별 인체 비례를 기준으로 하면 3세 정도의 비례이다.

그러나 실제 게임 캐릭터로서의 2-5등신 캐릭터는 10대 초, 중반의 연령으로 표현되며 주로 어린이나 청소년 설정의 캐릭터 인체 비례의 표준이라 해도 과언이 아니다. 이 비례의 캐릭터를 사용한 게임으로는 대표적으로 '라그나로크', '프리스톤테일', '사이닝로어'가 있으며 모두 3D 폴리곤으로 제작되어 8-9등신이 대부분인 MMORPG계에서 독특한 캐릭터 비례로 유저들에게 큰 호응을 불러일으켰다. 8-9등신 캐릭터를 사용한 게임으로 가장 많은 유저를 확보하고 있는 '리니지'는 게임 내 8-9등신 캐릭터를 3-5등신 캐릭터로 재 제작하여 캐릭터 상품으로 제작하여 판매하고 있다. 이 비례의 캐릭터가 저연령의 인체비례적 특징을 가지고 있으면서도 2-3등신에 비해 캐릭터 묘사력도 충분하고 또한 귀엽고 깜찍하다는 장점도 두루 갖추고 있기 때문이다.

또한 캐릭터의 액션성도 2-3등신보다 강하게 표현할 수 있는데, 예를 들면 프리스톤테일은 3-5등신의 캐릭터를 귀엽고 사랑스러운 방향보다는 액션성을 강조하기 위한 방향으로 설정하여 효과를 살린 경우라 하겠다,

3) 7-8등신

7-8등신은 7등신이상 8등신 미만의 캐릭터를 포함하는 분류 유형이다. 이 비례는 실제 인체의 표준에 가장 근접하는 비례이며 또한 그리스, 르네상스 인체비례론에서 가장 아름다운 비례의 표준으로 규정한 CANON에 가장 근접한 캐릭터 비례이기도 하다. 그러나 현재까지 국내에서 개발된 온라인게임에서 많이 사용된 비례는 아니다.

그러나 최근의 가장 성공한 게임이자, 2001년 대한민국 게임대상 그래픽 부문상을 수상한 류의 캐릭터는 7-8등신 유형에 속한다. 류를 중심으로 7-8등신 캐릭터의 특징을 살펴보면, 일단 이 등신의 캐릭터는 실제로 인체를 모델로 했다는 느낌이 다른 어느 비례의 캐릭터보다도 강하게 든다.

또한 국내 온라인게임의 발전에 가장 큰 영향을 미친 블리자드사의 디아블로 역시 이 7-8등신 캐릭터 유형에 속한다. 1996년 당시 블리자드사의 디아블로는 국내에서 RPG캐릭터는 SD캐릭터여야 성공한다는 통념을 완전히 깨뜨렸을 뿐만 아니라 일본식 만화 캐릭터 디자인이 주종을 이루던 국내 게임계에 보다 사실적이고 색다른 방향의 캐릭터 디자인을 추구할 수 있는 전기를 마련해 주었다.

4) 8-9등신

8-9등신 캐릭터는 8등신 이상의 비례를 가진 캐릭터로서 국내 MMORPG에서 가장 많은 비중을 차지하는 인체비례 유형이다. 실제 인체비례에 비해 작은 얼굴과 긴 다리가 특징이다. 또한 주로 20대 정도로 여겨지는 인물을 캐릭터 화 시켜 연령별로 보자면 상당히 젊은 쪽에 편중되어 있기도 하다. 이 비례는 일본식 만화 캐릭터의 영향을 받은 경향을 보여주고 있는데, 캐릭터의 비례와 얼굴 등이 동양인이나 실제 서양인을 닮았다기보다는 만화 주인공을 닮아 있기 때문이다.

미끈하고 세련된 체형을 가진 이 유형의 캐릭터들은 어떤 경우 인형과도 같은 체형을 가지고 있어서 자칫 유약해 보이기까지 하다. 일본 만화와 게임에 익숙해 있는 국내 온라인 게

임 유저들은 이러한 캐릭터의 인체 비례에 저항감을 느끼지 않고 있는 듯 싶지만, 사실 이러한 비례는 실제 인체에서는 찾아볼 수 없는 극히 이상화된 체형이랄 수 있겠다. 그러나 이런 긴 다리, 작은 얼굴, 서양인을 닮은 만화적 미형 캐릭터가 이 시대 게이머들에게는 이상화된 인체의 전형일지도 모른다. 일례로 이러한 9등신 가까운 비례를 가장 흔하게 발견할 수 있는 분야가 바로 패션잡지이다. 패션지에 나오는 모델들의 사진은 이 시대의 일반적 관점에서 극히 이상화된 인체를 그리고 있다고 보아도 무방할 텐데, 바로 그 패션잡지에서 9등신 가까운 인체비례를 흔하게 발견할 수 있는 것이다.⁶⁾

3-1-3. 특정부위 강조

온라인게임이나, 게임캐릭터의 특성, 혹은 완성도에 따라 특정부위를 강조하는 경우가 있다. 대체로 귀나 손, 발, 어깨, 가슴, 근육 등을 강조하여 나타내는 것인데, 종족의 특성을 부각시키려는 의도도 있고 성별을 강조하기 위한 의도도 이에 포함된다. 남성캐릭터는 남성의 신체적인 특성을 강조한 Y자형 실루엣으로 넓은 어깨와 가슴을 강조하여 남성의 권위와 위엄을 표출하고, 남성 우월주의에 기초한 영웅주의를 가시적으로 표현하고 있다. 반면 여성캐릭터는 여성의 신체적 특징을 그대로 드러내어 가는 허리와 팔다리에 풍만한 가슴과 둔부를 가지고 있는 팔등신의 이상적인 신체미를 가지고 있다.

특정부위를 강조하는 경우로 '귀'를 들 수 있겠는데, '엘프'라는 종족이 그 예이다. 원래 엘프란 북유럽의 설화에서 등장하는 엄지손가락만한 크기의 정령들, 혹은 난쟁이들이지만, 영화 '반지의 제왕'에서는 엘프족을 뿔족한 귀를 가진 인간의 모습을 한 종족으로 묘사하고 있다.⁷⁾ 일반적으로 온라인게임에서 사용하는 '엘프'는 '반지의 제왕'에 나타난 그대로의 모습으로 규정되고 있는 것을 볼 수 있는데, 온라인게임 리니지에 등장하는 엘프 종족은 요정의 이미지를 드러내기 위해 귀를 뿔족하게 표현함으로써 일반 인물캐릭터와는 다른 느낌을 살렸다.

로한온라인에 등장하는 데칸 종족은 최후의 드래곤에서 탄생한 용의 종족이란 점을 부각시키기 위해 귀를 물갈퀴 모양으로 표현하였다.



[그림 3] 리니지Ⅱ의 엘프족

6) 김미연 「MMORPG 캐릭터 디자인 연구 -Player Character의 인체비례를 중심으로」, 홍익대학교 석사학위논문, 2003, p.37

7) 오여명 「판타지 스타일-MMORPG의 그래픽 스타일 분석을 중심으로」, 이화여자대학교 석사학위논문, 2004, p.12



[그림 4] 로한온라인의 데칸족

또 다른 신체 특정부위로 손을 부각하는 경우도 있다. 이러한 게임으로서는 ‘스페셜포스’를 들 수 있겠는데, 스페셜포스는 현대전의 백미인 특수부대의 특성을 살려 구성된 본격 밀리터리 FPS⁸⁾ 이다. 사실감 넘치는 전투가 내 시점에 따라 시점이 변하는 독특한 느낌의 게임으로 구성되어 있다.⁹⁾ 이 게임의 경우 1인칭 시점의 화면을 선택하면 화면에서 손 만 나타나게 된다. 이것은 인물캐릭터가 들고 있는 무기의 모습을 확인할 수 있기도 하며, 게임 화면에 나타난 게임캐릭터의 시선과 플레이어의 시선이 일치함으로써 마치 플레이어가 직접 게임 내에서 움직이고 있는 것과 같은 사실감을 줄 수 있도록 하였다.



[그림 5] 스페셜포스의 게임화면

8) FRS(First Person Shooting) : 1인칭 슈팅게임. 게이머의 시점에서 컴퓨터 화면 속에 나타나는 적을 총이나 수류탄 등으로 공격하는 게임의 종류이다. 단순하면서도 사실감이 있는 것이 이들 게임의 장점이자 특징이다.

9) 스페셜포스 홈페이지, 2006.04.20, <http://pmang.sayclub.com/specialforce/specialforce_frame.nwz?mKey=7&sKey=0>

3-2. 제작방식별 분류

게임 캐릭터는 제작방식에 따라 여러 가지로 구분 할 수가 있지만 대표적으로 크게 구분 하는 방식이 2D의 비트맵 방식과, 3D의 폴리곤 방식이 있다. 더 자세히 구분하자면 3D로 제작하여 2D로 렌더링한 이미지의 2.5D라고도 하는 방식도 2D그래픽 방식으로 포함 할 수 있겠고, 3D폴리곤 방식은 폴리곤의 수에 따라 하이폴리곤과 로우폴리곤 방식으로 나뉜다.

3-2-1. 2D (비트맵) 방식

2D 방식은 이미지를 2차원적인 평면 공간에서 나타내는 방식이다. 주로 사진을 입력하여 수정, 편집하는 리터칭 작업이 이루어지고 있으며, 입력장치가 진보함에 따라 컴퓨터에서 직접 이미지를 그리는 기법들이 개발되고 있다. 2D 비트맵 제작방식은 제한된 픽셀의 범위 안에서 게임화면을 구현해야 했기 때문에 모든 캐릭터들은 작고 단순하게 표현하였다. 2D제작 방식의 게임은 공통적으로 다층구조를 이룬다. 다층구조는 하나의 2D그래픽 텍스처 위에 또 다른 텍스처를 올리고 올려서 게임의 화면을 구성하는 것으로 포토샵의 레이어를 생각하면 쉽다. 예를 들면 배경타일 위에 블록을 만들고, 그 위에 다시 아이템과 캐릭터를 배치하는 형식이다. 2D 비트맵제작방식의 게임은 3D 폴리곤방식의 게임과는 달리 시점변환이 안 되어 게임을 진행해 나가기에 다소 불편한 점도 있다. 그러나 2D방식으로 제작된 게임은 3D 제작방식의 게임에 비해 요구하는 사양이 낮아서 PC에 성능이 조금 떨어져도 이용이 가능하다. 그리고 만화 같은 느낌과 따뜻하고 가벼운 느낌이 들기 때문에 접근하기가 쉬운 것도 특징 중 하나이다. 메이플스토리[그림29]는 횡스크롤 방식의 2D비트맵 방식으로 제작된 게임으로 귀여운 인물캐릭터와 아기자기한 아이템, 다양하고 디테일한 게임배경 등을 통하여 시각적 즐거움 꾸미는 재미를 주고 있다.

3-2-2. 2.5D (카툰렌더링) 방식

2.5D 방식은 다른 말로 카툰렌더링(Cartoon Rendering)방식이라고도 불린다. 카툰렌더링이란 '만화적인 느낌을 주는' 그래픽 기법으로 3D로 구성된 화면을 의도적으로 2D처럼 변형해서 표현하는 방법을 말한다. 이는 애니메이션 같은 느낌의 게임화면을 실시간으로 묘사한다. 낮은 사양의 비디오 카드에서도 빠르고 멋진 게임화면을 보여주며, 게임에 사용되는 리소스의 용량을 최대한으로 줄여 쾌적한 게임 플레이를 보장함으로써 게임속의 세계와 플레이어 사이의 일체감을 극대화 시킨다는 특징을 가진다. 최근 들어 캐주얼 게임¹⁰⁾을 중심으로 활용되던 카툰렌더링 방식은 최근 MMORPG와 타 장르로까지 확산되고 있다.

3-2-3. 3D (폴리곤) 방식

폴리곤 방식이란 직선으로 구성된 다각형으로 3차원의 객체를 만들어 내는 그래픽 처리기

10) 캐주얼 게임이란 보드게임과 같은 비교적 간단히 즐길 수 있는 형태의 게임을 말한다. 게임의 조작이 비교적 쉬운 편이며 많은 시간을 쏟지 않고도 즐길 수 있는 것이 장점이다. 대표적인 캐주얼 게임으로는 카트라이더, 스페셜포스 등이 있다.

법이다. 폴리곤이란 단어의 뜻 자체도 각진 면을 뜻하듯이 여러 개의 정점으로 이루어진 닫힌 곡선의 면을 말한다. 다시 말해, 3차원 그래픽 방식은 공간에 점과 면 그리고 텍스처의 조합으로 사물을 만들고 그 속에서 카메라의 자유도에 따라 사용자가 임의로 원하는 방향에서 어떠한 부분도 바라볼 수 있도록 만들어지는 방식이다.



[그림 6] 3D 폴리곤 방식의 인물캐릭터

사람이 3차원을 구분할 수 있는 능력은 각 면에 비춰진 빛에 의한 반사도와 그로인 해 형성된 명암, 질감 효과 등으로 객체의 생김새를 인식 할 수 있다. 그러나 컴퓨터에서는 스크린 상에 X축과 Y축의 2차원 정보만을 표현할 수 없다는 불리한 조건을 가지고 있다. 따라서 모니터 화면에 좀 더 사실감 있는 3차원 객체를 표현하기 위해 폴리곤을 이용하는 3차원 그래픽 표현기술이 등장하게 되었다.

<표 2> 2D 게임 캐릭터와 3D 게임 캐릭터의 공통점

2D 게임캐릭터	3D 게임캐릭터
캐릭터 위치인 X,Y값을 갖는다.	캐릭터 위치인 X,Y,Z 값을 갖는다.
한번에 움직일 dot 정보를 갖는다	한번에 움직일 dot 정보를 갖는다
이미지폰트 크기를 갖는다	스케일링 값을 갖는다.
생성과 소멸의 정보를 갖는다.	생성과 소멸의 정보를 갖는다
폰트를 담을 버퍼를 갖는다	폰트를 담을 버퍼를 갖는다

이러한 폴리곤 방식의 그래픽의 가장 큰 장점은 카메라의 자유도에 있다. 즉 폴리곤 그래픽은 카메라의 위치에 따라 다른 시점의 연출이 가능하고 확대나 축소가 자유롭다.¹¹⁾ 게임 개발사들은 3Dh 렌더링(Rendering)된 깔끔한 그래픽을 온라인게임에 성공적으로 적용시키면서 많은 게이머들을 온라인게이의 세계로 불러들였다. 기술력을 확보하게 되면서 비트맵 이미지로 구현된 2D그래픽에서는 볼 수 없었던 화려하고 입체적인 인터페이스를 적용하고 플레이어캐릭터는 보다 섬세하고 사실적으로 표현되었다.

11) 오현주, 앞의논문, p.43

3-3. 시대별 분류

온라인게임은 그 게임마다 가지는 고유의 시대관이 존재한다. 그것은 게임을 처음 제작할 때 설정하게 되며, 이것은 곧 게임시나리오와도 밀접한 관련을 갖는다. 온라인게임의 시대관은 배경화면과 인물캐릭터의 형태에서 그 모습을 찾을 수 있다. 주로 배경화면에서는 지형, 건물의 형태 등을 꼽을 수 있겠고, 캐릭터의 외형적 생김새나 의상, 머리, 장신구 등 복식형태에서 그런 특성을 찾아 볼 수 있겠다. 복식은 인간을 장식하거나 돋보이게 하는 단순한 차원을 넘어서 착용자의 상황과 환경 가치관을 적나라하고 진실되게 반영하므로 착용자를 보다 직접 이해하는데 많은 도움을 준다. 살아있는 신체의 표현인 복식은 한 인간의 이미지를 진정 잘 표현하는 수단이 된다.¹²⁾ 다음은 인물캐릭터의 복식형태를 바탕으로 하여 인물캐릭터를 시대별로 크게 5가지로 분류하였으며 내용은 다음과 같다.

3-3-1. 고대

주로 전 세계의 각 나라에서 전해져 내려오는 신화, 민화, 혹은 전설 등을 바탕으로 하여 제작되는 경우가 많으며, 여기에 추가적으로 몽환적인 분위기를 내기위해 환타지적 요소를 가미하는 경우가 많다. 그 이유를 굳이 따지자면 신화적 신비감을 표방하여 인간의 호기심을 자극하기 위함이라고 할 수 있겠다. 서양을 바탕으로 하는 부분은 거의 그리스, 로마신화를 바탕으로 동유럽의 전설을 가미하여 새로운 배경을 창출하는 경우가 많다. 동양을 바탕으로 하는 부분은 중국, 인도, 한국, 일본 등 가장 전설적 요소가 강한 부분을 강조하는 경우가 많다.

(주) 넥슨의 온라인게임 '바람의나라'는 고구려시대의 배경을 토대로 2D비트맵으로 제작되었다. 캐릭터의 의상이나 장신구 무기, 악세사리 등 고구려복식을 다양하게 활용하여 단순하지만 사실감 있게 표현하였다.

3-3-2. 중세

거의 대부분의 온라인 게임들이 중세시대 일색이라고 해도 과언이 아닐 정도로 많은 부분을 차지한다. 중세의 역사적 사실을 바탕으로 기획과정에서 상상력을 동원하여 제작되게 된다. 대부분 영화적 측면이 강하고, 고증이 많이 된 부분들은 사실에 가깝게 추구하는 부분도 많다. 이러한 온라인게임들은 대부분 특정한 역사적 사실에 허구의 캐릭터를 묘사하여 디자인적인 요소가 강하게 나타나며, 역사적 고증은 시나리오에서 추구하고 그 외의 부분은 창작의 의지를 강하게 표현하여 몽환적인 분위기를 강조한 부분이 많다. 리니지Ⅱ는 전작 리니지와 마찬가지로 중세유럽을 배경으로 하여 공격, 지배, 통치, 시스템 그리고 다양하게 행해지는 혈맹전을 통해 성의 탈환과 리니지의 월드를 정복하는 것이 목표인 게임이다.

3-3-3. 현대

사실성을 강조함으로써 리얼리티를 추구하는 게임들이 만들어지고 있는 것이 추세이다. 대

12) 김성희, 「캐릭터 패션에 관한 연구 - 캐릭터 모티브의 의복을 중심으로」, 이화여자대학교 석사학위논문 1996, p.81

체로 극적인 요소를 가지는 스포츠나 전쟁과 관련된 게임이 많은 비중을 차지한다. 특히 농구, 축구, 야구, 골프 등 다양한 스포츠를 소재로 하는 게임들은 그것이 가지는 룰(rule)에서부터 캐릭터의 복장과 생김새까지 사실과 흡사하게 묘사하고 있다. 실제로 게임이 제작될 때 모션캡처(Motion Capture)¹³⁾ 등을 활용하여 선수들의 표정 모습까지 똑같이 표현하려는 성향을 가진다. 이러한 게임들은 사실성에 충실하되 다만 게임 상에 나타나는 캐릭터의 묘사 방법에서 다른 점을 찾을 수 있다. 남성적인 느낌이 강한 전쟁게임의 경우 남성적인 강인함과 현실성을 추구하며 가장 대리만족을 가깝게 느낄 수 있게 제작되는 반면 최근 부각되고 있는 캐주얼게임의 경우 캐릭터의 아기자기함을 추구하여 귀엽고 친근한 이미지를 가지는 추세다 강하다.

3-3-4. 미래

역할수행게임 보다는 주로 아케이드게임에서 많이 나타나며, 뚜렷한 시대관이 나타나지 않는 것이 특징이다. 미래적 이미지는 SF적 요소가 들어간 우주전쟁의 이야기가 많다. 따라서 의상 역시 테크놀러지를 보여주는 의상이 등장하는데 스트크래프트의 테란과 같이 의상이라기보다 테크놀러지의 과시라고도 보여 진다. 미래적 이미지는 우리에게 과학의 발전에 따른 인간성의 상실이 가져다 준 병폐를 극복하고 인간성의 회복의 길로 갈 수 있는 희망을 제시하고도 있다. 미래적 이미지의 의상에서는 기계문명의 위력을 느낄 수 있으며 남녀의 구분 역시 모호하다. 남녀의 특징을 부각시키면서도 특별히 의복 구성이나 스타일로 구분하지 않고 있음을 알 수 있다.

3-3-5. 기타 (판타지)

판타지 스타일은 일차적으로 판타지를 근간으로 하는 스타일을 의미한다. 판타지의 개념은 비현실성을 의미하기도 하고, 상상으로부터 오는 자유를 의미하기도 한다. 그렇기 때문에 자칫 판타지 스타일은 상상으로부터 내용을 취했던 형이상학과 회화와, 무의식적인 정신을 탐구하고 설명하는데 관심을 두었던 초현실주의 회화와 의미가 중첩될 수 있는 위험성을 갖고 있다.¹⁴⁾ 판타지는 보통 중세를 배경으로 하지만 굳이 중세가 아닌 창조적인 세계관을 가진다 하더라도, 문명과 과학이 발달한 현대적인 모습을 지양하고 있다. 또한, 현실을 떠난 가상의 세계, 페어리(Fairy)의 세계를 기본적으로 묘사하기 때문에 비현실적인 요소, 즉 극도로 섬세한 문양, 중력을 무시한 건축물의 형태, 독특한 복식이 표현의 수단으로 이용된다.¹⁵⁾

13) 모션캡처(Motion Capture) : 인체가 동작하는 움직임을 즉시 또는 약간의 시간 차이를 두고 기록하는 작업을 말한다. 기록된 정보를 바탕으로 컴퓨터 캐릭터에게 위치정보를 포함하는 정보를 전달하여 인체의 움직임이 그대로 컴퓨터 캐릭터로 나타날 수 있도록 하는 작업을 말한다.

14) 오여명, 앞의논문, p.37

15) 오여명, 앞의논문, p.42

4. 국내 온라인게임에 나타난 인물캐릭터의 분석

4-1. 인물캐릭터를 사용하는 국내 온라인게임의 종류

본 연구에서는 국내 온라인게임에 나타난 인물캐릭터의 종류를 알아보기 위하여 게임 전문 리서치 사이트인 게임차트(www.gamechart.co.kr)¹⁶⁾에서 2006년 3월 현재 서비스 되고 있는 온라인게임들을 인기순위별로 알아보았다. 이 조사 자료는 전국 5000여개의 PC방을 대상으로 국내에서 서비스 되고 있는 온라인게임의 이용자수와, 이용시간 점유율, 게임의 설치비율을 환산하고, 지역별 분포비율을 고려해서 구성하여 조사한 것이다. 이를 토대로 조사된 온라인게임은 총 180여개에 달하며 여기에서 인물캐릭터가 아닌 다른 성향의 캐릭터를 사용하는 온라인게임과, 개발 중이거나 서비스가 종료된 게임은 제외하였다.

<표 4> 인물캐릭터를 사용하는 온라인게임 - 인기 순

No	게임명	No	게임명	No	게임명
1	스페셜포스	35	군주온라인	69	테일즈런너
2	스타크래프트:부르드워	36	당신은골프왕	70	빅샷
3	리니지	37	아크로드	71	큐링
4	서든어택	38	카운터스트라이크	72	네오스팀
5	리니지2	39	시아온라인	73	카르페디엠
6	월드오브워크래프트	40	미르의전설3	74	코롬온라인
7	카트라이더	41	어둠의전설	75	헬브레스
8	워크래프트3	42	천도온라인	76	칸
9	로한	43	아스카르드	77	라피스
10	메이플스토리	44	길드워	78	귀훈
11	프리스타일	45	세피로스	79	거상
12	마비노기	46	위드온라인	80	더스트캠프
13	오디션	47	A3온라인	81	신영웅문2
14	뮤	48	붉은보석	82	테일즈위버
15	건즈	49	탄트라	83	젠온라인
16	그라나도에스파다	50	컴온베이비	84	데코온라인
17	워록	51	드라이안온라인	85	다크에덴
18	데카론	52	젼 파이터	86	피싱온
19	갯애프드	53	서바이벌프로젝트	87	가약스
20	사이야	54	아레스온라인	88	용천기
21	디아블로2	55	시티오브히어로	89	슈파슈파
22	영웅온라인	56	파천일검	90	드래곤라자
23	제라	57	인피니티온라인	91	릴온라인
24	프리스톤테일	58	크로노스	92	카발온라인
25	크레이지아케이 드비앤비	59	라스트카오스	93	라키아
26	라그나로크	60	믹스마스터	94	실크로드
27	비람의나라	61	묵향	95	프리프
28	나이트온라인	62	메틴2	96	대항해시대온라인

16) 게임차트는 게임 데이터 분석 전문 서비스로 국내 게임이용자 전체 중 PC방 관리 프로그램 넷카멘더를 사용하는 PC방에서 PC방 분포 통계에 근거하여 선정된 일일 3만대 패널PC의 로그(Log)를 토대로 게임차트를 측정하여 다양한 방식으로 게임차트 정보를 제공하고 있다. 패널이 수집한 Data 를 기반으로 하되 사전 정의된 검증 기준에 따라 왜곡되었을 가능성이 높은Data는 집계에서 제외하여 신뢰성을 높이고 있다.

29	루니아전기	63	디오온라인	97	콩콩온라인
30	리펠즈	64	던전앤파이터	98	헤르콧
31	팡야	65	레드문	99	메달오브아너
32	구룡쟁패	66	요구르팅	100	로즈온라인
33	신야구	67	열혈강호온라인		
34	RF온라인	68	무흔		

그리고 아바타를 사용하는 온라인게임도 제외하였는데, 이는 아바타가 게임캐릭터의 특성인 수행성과 기능을 가지지 않기 때문이다. 2006년 3월 인물캐릭터를 사용하는 온라인게임은 총 110개로 집계되었으며 게임의 인기순위에 따라 100개의 게임을 선정하여 나열하였는데 그 결과는 다음의 <표 4>과 같다.

4-2. 국내 온라인게임에 나타난 인물캐릭터의 유형별 분석

1) 장르별 분석

온라인게임에서 인물캐릭터 자체의 디자인적인 요소들뿐만 아니라 게임의 장르 또한 게임 내 인물캐릭터의 시각적 표현을 나타내는데 중요한 역할을 한다. 온라인게임은 그 장르에 따라 아케이드 게임, 시뮬레이션 게임, 역할수행 게임으로 나뉘며 그에 따라 인물캐릭터의 역할이나 특성은 세분화되고 다양하게 변화한다. 다음은 인물캐릭터를 사용하고 있는 온라인 게임들 중 장르별로 유형을 분석하여 보았다. 아케이드게임의 세부 장르 중 보드 게임은 아바타를 대체로 활용하는 경우가 많아 분류에서 제외하였다. 세부 장르의 온라인 게임들 중 육성시뮬레이션이나, 일반 RPG게임은 없는 것으로 나타났다.

<표 5>를 보면 슈팅액션게임이 12%, 스포츠게임이 10%, 퍼즐게임이 2%, 전략시뮬레이션 게임이 2%, 역할수행게임이 74%로 역할수행게임의 비중이 가장 높은 것을 알 수 있었다.

<표 5> 인물캐릭터를 플레이어캐릭터로 사용하는 온라인게임의 장르별 분석

게임장르	아케이드			시뮬레이션	역할수행	합계
	슈팅액션	스포츠	퍼즐	전략시뮬레이션	MMORPG	
분포 수	12	10	2	2	74	100
빈도(%)	12	10	2	2	74	100

아케이드 게임이나 시뮬레이션 게임은 게임의 특성상 인물 캐릭터뿐만 아니라 동물이나 식물, 무생물 등의 캐릭터를 다양하게 활용하는 경우가 많아 인물캐릭터의 분포수가 역할수행 게임에 비하여 적은 분포를 나타내었다. 주로 역할수행 온라인게임이 인물캐릭터를 주 플레이어캐릭터로 쓰이는 경우가 많았으며, 이것은 역할수행게임 내에서의 인물캐릭터의 활용 분야가 다른 장르에 비해 다양하다는 것을 의미한다. 각 캐릭터들의 마법, 전투력과 이런 능력을 얻을 수 있는 아이템의 다양성이 인물캐릭터 선호를 결정짓는 요인이며, 역할수행게임 내에서 인물캐릭터는 플레이어들이 단순한 분신을 넘어서 자신의 이상적인 인간형을 게임

캐릭터에서 발견하려는 경향이 짙은 것을 알 수 있었다.

2) 제작방식별 분석

게임그래픽은 보통 2D와 3D로 나뉘며, 인물캐릭터도 그에 따라 제작된다. 이 또한 인물캐릭터의 시각적 조형성과 밀접한 관련이 있으며, 예전에는 3D보다는 2D의 깔끔한 그래픽의 인물캐릭터가 많은 사랑을 받았었다. 그러나 근래 들어 맵핑¹⁷⁾ 기술이 현저히 발달하고 또 하드웨어가 급속도로 업그레이드되면서 3D로 제작된 인물캐릭터의 형태가 대부분을 차지하게 되었다. 다음은 <표 4>의 온라인 게임들을 제작 방식에 따라 분석 하였는데 결과는 다음과 같다.

<표 6>을 보면 3D폴리곤 방식으로 제작된 온라인게임이 67%로 가장 많았으며, 2D비트맵 방식으로 제작된 게임도 27%로 나타났다. 2.5D카툰랜더링 방식으로 표현된 게임도 전체의 6%를 차지하였다. 대부분 2D비트맵 방식의 게임은 제작된 지 오래된 게임들이 주를 이루었으나 제작기술과 장비의 발달로 인해 요즘은 인물캐릭터의 디테일한 표현이 수월한 3D 폴리곤 방식의 제작을 채택하는 온라인게임들이 점점 많아지고 있다. 또 게임의 컨셉이나 진행방식에 맞추어 그래픽을 단순하고 깔끔하게 표현하기 위한 2.5D 카툰랜더링 방식의 게임 제작도 최근 들어 점점 늘면서 빈도수가 높아졌다.

<표 6> 온라인게임 인물캐릭터의 제작방식별 분류

제작방식	2D비트맵	2.5D카툰랜더링	3D폴리곤	합계
분포 수	27	6	67	100
빈도(%)	27	6	67	100

3) 인물캐릭터의 얼굴표현별 분석

게임사용자들은 일반적으로 캐릭터의 외형적 형태 중에서 얼굴에 주목하는 경향이 있다. 이에 캐릭터의 표정이나 얼굴표현은 인물캐릭터 디자인에 있어 매우 중요한 요소로 손꼽혀진다. 얼굴의 형태는 각각 플레이어들의 개성을 표출시킬 수 있는 척도가 될 뿐 아니라 캐릭터의 감정 상태를 드러내고 성격이나 자세를 강조 또는 분류하기도 하기 때문이다.

<표 7> 온라인게임의 인물의 얼굴 형태 인식 여부

인물의 표현	얼굴형태 인식 가능	얼굴형태 인식 불가능	합계
분포 수	82	18	100
빈도(%)	82	18	100

다음은 온라인게임에서의 인물의 형태 인식 여부에 대하여 분석하여 보았다. 게임 밖의 일러스트레이터나 포스터에서 나타나는 인물캐릭터가 아닌 게임 내 화면에 나타나는 인물캐릭터의 형태를 분석대상으로 하여 인물의 형태인식 여부를 분류하여 보았다. 이는 게임의 제작

17) 미리 마련한 기하학적 패턴, 사진 손그림의 도상 등을 입체의 표면에 사상해 더욱 사실적으로 보이게 하는 기법을 말한다. 예를 들어 꽃무늬의 꽃 병 도기를 도형으로 표시하는 경우, 먼저 꽃병의 형상을 그리고 여기에 꽃무늬나 도기의 질감을 나타내는 패턴을 붙이는 수법 같은 것이다.

방법과도 밀접한 관련이 있었는데, 결과는 다음과 같다.



[그림 7] 얼굴형태 인식 가능한 경우



[그림 8] 얼굴형태 인식 불가능한 경우

<표 7>을 보면 온라인게임 내 인물의 형태나 외모의 인식이 가능한 경우가 82%로 나타났으며 형태인식이 불가능한 경우가 18%로 집계되었다. 주로 2D비트맵 형식으로 제작되어진 게임이 얼굴형태의 인식이 어렵거나 불가능 하였는데, 화면을 보았을 때 캐릭터를 보는 방향과 시선이 한 방향으로 제한되어 있고, 대체로 인물캐릭터들의 형태를 알아보기 힘들 정도로 작게 표현하여 캐릭터의 생김새를 세밀하게 파악하기 불가능하였다. 반면, 3D 폴리곤 방식으로 제작된 캐릭터의 경우 캐릭터를 보는 시선과 각도가 다양하게 변화하고, 게임 내에서의 화면 확대나 축소 기능도 포함하고 있어 인물캐릭터의 명암, 질감효과 등 다양한 생김새를 인식 할 수 있었다.

<표 8>온라인게임 인물캐릭터의 얼굴 표현 방법

인물의표현	사실적 표현	개성적 표현			합계
		눈,코,입 표현	눈만 표현	눈과 입 표현	
세부분류	눈,코,입 표현	눈,코,입 표현	눈만 표현	눈과 입 표현	
분포수	54	27	4	15	100
빈도(%)	54	27	4	15	100

또, 인물캐릭터에서 얼굴의 눈, 코, 입의 위치나 조화에 따라, 혹은 축소나 왜곡 등의 표현 방법에 따라 인물의 성격이나, 시각적 이미지가 확연히 차이가 난다. 이는 얼굴의 표현 또한 빼놓을 수 없는 중요한 시각적 전달 요소라는 것을 의미한다. 다음은 온라인 게임 내에 나타나는 인물캐릭터의 인물 표현 방법을 사실적 표현과 개성적 표현으로 분류해 보았다. <표 7>에서 나타난 것과 같이 인물캐릭터의 얼굴을 파악하기 힘들 때에는 그 게임의 일러스트나 포스터에 나타난 얼굴의 형태를 분류대상으로 삼았다.

<표 8>을 보면 캐릭터의 얼굴 표현에 있어서 사실적 표현은 54%로 반 이상을 차지하며, 개성적 표현은 총 46%로 나타났다. 인물캐릭터의 얼굴을 개성적으로 표현한 것 중에서도 눈과 입의 표현만으로 인물을 나타낸 경우가 15%, 코와 입을 모두 없애고 눈의 모양만으로 인물을 표현한 경우도 4%로 나타났다. 눈은 캐릭터에 있어 가장 중요한 부분이며, 보는 이

의 시선을 끌기위해서라도 눈의 표현은 절실히 요구된다. 눈이나 코, 입의 왜곡이나 축소 표현의 정도에 따라 다양한 느낌을 연출 할 수 있는데, 눈의 크기를 실제보다 크게 표현하고, 코의 형태를 축소, 왜곡함으로써 단순하면서도 깔끔하고 귀여운 느낌을 표현한 게임의 형태가 많았다.

4) 인체의 비례별 분석

<표 9>인체 비율별 분석

인체비례	2-3등신	3-5등신	5-7등신	7-8등신	8-9등신	합계
분포 수	16	21	1	60	2	100
빈도(%)	16	21	1	60	2	100

보통사람의 인체비례는 몸이 머리길이의 7~8등신이다. 그러나 인물캐릭터의 인체비례는 그래픽으로 형성되기 때문에 상황에 따라서 똑같은 캐릭터의 키를 장신으로 표현할 수도 있고 단신으로도 표현할 수 있다. 그만큼 게임에 있어 인물캐릭터는 과장의 무한성을 지니고 있다고 볼 수 있다. <표 4>의 게임들을 대상으로 인물캐릭터의 인체 비례에 따라 분석하였는데 내용은 다음과 같다.

<표 9>에서 보면 온라인게임 내에서 인물캐릭터의 인체는 7~8등신이 60%로 가장 많은 비중을 차지하는 것으로 나타났다. 다음으로 3~5등신의 인체비율이 21%의 비중을 차지하였으며, 2~3등신 16%, 8~9등신의 인체비율이 2%, 5~7등신의 인체비율도 1%로 나타났다. 주로 인체의 비율과 거의 일치하는 형태의 게임캐릭터가 많이 나타나 있는 것을 알 수 있었다.

5) 복식을 통한 시대별 분석

영화 및 드라마에 등장하는 실제 배우들은 다양한 몸짓과 생생한 얼굴표정으로 연기를 하기 때문에 심리가 섬세하게 묘사된다. 그러나 게임의 캐릭터들은 그래픽의 기술적인 한계성 때문에 내면적인 심리묘사가 디테일하지 못하며, 온라인게임도 마찬가지이다. 온라인게임에서는 이러한 한계를 극복하기 위해 인물캐릭터의 복장, 행동 등을 통하여 캐릭터의 내면세계를 묘사해낼 뿐만 아니라, 시대적 배경도 짐작해 볼 수 있다. 그러나 온라인게임의 특성상 캐릭터의 의복이나 아이템은 고정적인 것이 아니라 플레이어들이 원하는 대로 얼마든지 바꿀 수 있는 것이기 때문에 이들 캐릭터 분석은 게임 속에서의 캐릭터뿐만 아니라 각 게임사의 홈페이지에 있는 캐릭터 소재의 일러스트 이미지도 포함하여 고려하였다. 다음은 인물캐릭터의 복장이나 장신구를 통하여 온라인 게임을 시대별로 분류하였는데 내용은 다음과 같다.

<표 10> 인물캐릭터의 시대별 분석

시대	고대	중세	현대	미래	기타	합계
분포수	5	22	20	3	50	100
빈도(%)	5	22	20	3	50	100

<표 10> 을 보면 특정한 시대가 존재하지 않거나 현실에 존재하지 않는 가상의 시대를 컨셉으로 한 기타분류의 온라인 게임이 50%로 절반을 차지하였다. 그 다음이 우리가 현재 살고 있는 현대시대를 소재로 한 온라인게임이 전체의 20%를, 중세시대를 소재로 한 게임이 22%, 고대시대를 소재로 한 온라인게임이 5%, 미래시대를 소재로 한 게임이 3%로 나타났다. 기타의 온라인게임이 50%를 차지하지만 이것도 게임 상의 컨셉이나 시나리오, 세계관 등이 가상의 설정이고, 인물캐릭터의 복식이나 아이템 직업 등은 중세시대의 복식을 인용하거나 시대를 추측할 수 없는 경우가 많았다. 그리하여 온라인게임내 인물캐릭터의 복식형태를 다른 시대의 것을 인용한 정도에 따라 다른시대와 기타로 분류하였는데 예를들어, 온라인 게임 내에 나타난 복식의 절반 이상이 중세시대의 복식을 인용한 경우에는 중세시대의 인물캐릭터로 분류하였다.

최근 들어 단순하게 즐길 수 있는 캐주얼 게임이 점점 늘어나면서 이 게임들은 게임 상의 시나리오나 시대적 배경을 배제하고 우리 주변에 있는 친근한 요소들로 게임의 컨셉을 선정하며 그에 따라 인물의 복식 형태도 다양하게 꾸며지고 있는 것으로 파악된다.

5. 결 론

본 논문에서는 온라인게임에 대한 전반적인 이해와 게임캐릭터 디자인과 관련하여 인물캐릭터의 디자인형태와 조형성에 대하여 살펴보았다. 또한 국내외 흥행하는 온라인게임들의 특징과 조형성에 따른 분석을 통하여 국내 게임캐릭터의 나아갈 방향을 살펴보았다.

2006년 현재 전 세계에 걸쳐 출시되는 게임의 수는 헤아릴 수 없이 많으나 그중 성공하는 게임은 극히 일부이다. 게임의 성공을 좌우하는 것은 여러 가지가 있지만 그 요소 중에서도 캐릭터가 미치는 영향은 고부가가치를 떠나 매우 중요한 위치를 차지하였다. 초기의 게임캐릭터는 단순히 게임만을 위한 캐릭터로, 캐릭터 자체의 의미는 거의 없었으나 게임 산업이 점차 변화를 거듭하면서 게임의 내용과 시나리오 이상으로 게임캐릭터의 중요성이 인식되기 시작했다.

게임캐릭터는 기존 캐릭터가 갖는 여러 특징을 모두 포함하지만 게임 캐릭터는 능동적으로 움직이는 '수행성'과 '상호작용성'이라는 특징이 두드러진다. 또한, 캐릭터는 가상공간 속에서 자신이 동일시되는 현상이 두드러지므로 대리만족을 충족시킬 수 있는 외형적 모습을 갖추는 것이 요구되어졌다. 왜냐하면 게임캐릭터는 유저들에게 캐릭터 자체의 이미지와 그 시대정신의 반영으로서 테크놀로지의 차이를 명백히 보여주고, 게이머로 하여금 게임이 성공하는 가상공간 안에서의 의미 있는 방식으로 몰입하고 참여하게 하는데 미치는 영향이 매우 크고 중요한 만큼 캐릭터를 디자인 하는 과정에서도 철저한 전략과 개별 가이드라인이 필요하기 때문이다. 가상공간에서의 실제적이고 흥미진진한 스토리의 전개는 플레이어를 대신하는 캐릭터에 의해서 완성된다.

이전까지의 게임개발은 하드웨어적인 요소가 많았고, 기술 또한 과도기적인 성향이 커서

게임 캐릭터를 비롯한 그래픽 디자이너의 테크니션으로의 역할이 강조되어졌었다면, 디지털 기술이 예술가의 표현을 더욱 자유롭게 가능하도록 된 현 시점에서는 예술적 차원의 캐릭터의 차별성은 점점 요구가 커지고 있다.

바로 이러한 차별을 짓는 가장 중요한 요소가 캐릭터의 조형적인 요소이며, 이는 게임의 예술적 완성도를 가늠하는 척도가 되기도 하며, 작품 흡인력과도 밀접한 관계를 지니고 있기에 게임의 사업적 성공의 중요 요인으로도 작용한다. 따라서 기술적인 발전과 함께 게임의 세계관에 맞춰 예술적 조형성을 갖춘 캐릭터 개발을 통하여 차별성을 추구한다면 더욱더 실질적인 온라인게임개발의 발전을 가져올 것이다.

참고문헌

1. 이재현, 「인터넷과 온라인게임」, 커뮤니케이션북스, 2001
2. 김형렬/김윤명, 「온라인 게임콘텐츠와 디지털 저작권, 진한도서」, 2003
3. 최미순/최출현, 「Character Design」, 양서각, 2004
4. 강녹희, 「인터넷 비즈니스 모형 활성화에 관한 연구 : 온라인게임산업을 중심으로」, 연세대학교 석사학위논문, 2004
5. 김시국, 「3차원게임캐릭터 디자인에 관한 연구」, 대구가톨릭대학교 석사학위논문, 2001
6. 박영대, 「국내 온라인 롤플레잉게임에 나타난 중세 판타지 캐릭터에 관한 연구」, 영남대학교 대학원, 2004
7. 오현주, 「게임 캐릭터 디자인의 조형성에 관한연구」, 2004
8. 윤장원, 「멀티미디어 콘텐츠로서의 게임디자인 연구-게임캐릭터 응용사례를 중심으로」, 서울산업대학교 석사학위논문, 2000
9. 성정연, 「온라인게임에서 캐릭터의 섹스어필이 게임에 미치는 영향」, 홍익대학교 석사학위논문, 2004
10. 송지연, 「동물 캐릭터를 적용한 방향제 디자인 개발·사례 (오리의 형태적 이미지를 중심으로)」, 이화여자대학교 대학원, 1999
11. 문상은, 「팬시상품에 동물캐릭터의 활용에 관한 연구」, 영남대학교 대학원, 2004
12. 박영로, 「애니메이션 캐릭터 디자인의 조형성에 관한연구-선과악의 이미지 표현을 중심으로」, 홍익대학교 석사학위논문, 2004
13. 정일교, 「한국 명랑 만화의 활성화 방안 연구」, 세종대학교 석사학위논문, 2003
14. 김미연, 「MMORPG 캐릭터 디자인 연구 -Player Character의 인체비례를 중심으로」, 홍익대학교 석사학위논문, 2003
15. 오여명, 「판타지 스타일-MMORPG의 그래픽 스타일 분석을 중심으로」, 이화여자대학교 석사학위논문, 2004
16. 김성희, 「캐릭터 패션에 관한 연구 - 캐릭터 모티브의 의복을 중심으로」, 이화여자대학교 석사학위논문, 1996
17. 한국전산원, 「2002 한국인터넷백서」, 편집부, 2002
18. 송병근외 4명, 「MMORPG에서의 NPC몬스터 성장 시스템 구현」, 인제논총18권1호, 2003
19. 게임조선 <<http://game.chosun.com>>
20. 스포츠 한국 <<http://sports.hankooki.com>>
21. 게임차트 <www.gamechart.co.kr>
22. 네이버 <<http://www.naver.com>>
23. 게임산업종합정보시스템 <<http://www.gitiss.org>>