

## 게임 이용자의 특성 분류를 통한 게임 캐릭터 선호도에 관한 조형 연구

노경희<sup>0</sup>, 이태일\*, 조성현\*\*  
홍익대학교 일반대학원 소프트웨어·게임학과  
ddalginara5@naver.co.kr

### A Formal Study on Game Character Preference through Game User Classification

Kyung-Hee Noh<sup>0</sup>, Tae-Il Lee\*, Sung Hyun Cho\*\*  
Dept. of Software and Game, Graduate School, Hongik University

#### 요 약

본 연구는 게임 이용자의 성향에 대한 분석을 통해 게임 이용자를 유형화하고, 게임 캐릭터의 선호도를 중심으로 조형요소를 도출하여 이용자의 유형과 캐릭터 선호도 관계를 분석함으로써, 게임 이용자의 성향에 따른 게임 캐릭터 개발을 제안하는 것에 목적이 있다. 이를 위해 게임 이용자의 몰입도와 관련된 이용자 분류 방법을 조사하였으며, 이를 기초로 설문조사를 하였다. 설문조사 결과를 바탕으로 이용자 유형을 재정의 하였고, 게임 캐릭터 디자인 요소를 추출하여 이용자의 성향에 따른 캐릭터 선호도 차이를 규명하였다.

#### ABSTRACT

The study is to explore the ways to design game characters according to the tendency of game users by classifying game users and analyzing the relation between user classes and their preferences towards game characters. The study examines various user classifications based on users' engagement levels, and designs a user questionnaire from them. Based on the result of questionnaire analysis, the study redefines user classes and applies the formal elements of character design to draw on the relationships between user classes and their preferences.

Keyword : game user classification, game character design

## 1. 서 론

우리에게 하나의 놀이 문화로만 인식되었던 게임이 오늘날 멀티미디어 예술이라는 한 단계 높은 콘텐츠로 진화하였고, 고부가 가치를 창출하는 국가 유망 산업으로 발전하였다[1]. 게임은 여러 문화산업과 견주어 상호작용성이 가장 능동적으로 일어나는 분야이며, 자신의 창의력을 이미지와 사운드 등을 이용하여 표현할 수 있으며 최근에는 가상 현실 기술의 접목을 통해 현실성을 느낄 수 있는 체감형 게임으로 진화하고 있다.

게임그래픽 요소 중 게임 캐릭터는 이용자에게 가장 먼저 보이는 부분이다. 게임캐릭터를 고르면서 사용자는 그 게임의 특징을 인지하게 되며 게임을 하는 동안 사용자와 항상 함께 하게 된다. 따라서 게임 캐릭터는 무엇보다 중요한 그래픽 요소이며, 이용자 간의 상호작용이 구현되는 매개체라 할 수 있다[2]. 그러므로 게임 캐릭터는 이용자의 특성을 포함하고, 이용자의 성향에 따라 선호하는 게임 캐릭터의 특징이 다르게 나타난다고 볼 수 있다.

게임구조에 의해 캐릭터디자인이 구현되는 것이 아닌, 이용자의 특성과 선호도에 맞추어 캐릭터 디자인이 제안되어야 할 필요성이 있음에도, 기존의 게임 이용자에 관한 연구들은 대부분 게임 시스템이나 전반적인 게임 디자인(기획)에 국한되어 있다.

그러므로 본 연구에서는 선호하는 게임 캐릭터의 조형성과 게임 이용자 성향의 관계를 분석하였다. 본 연구 결과를 바탕으로 게임 캐릭터 디자인을 체계화한다면, 이용자 중심의 캐릭터 개발에 매우 유용할 것으로 예상된다.

본 연구는 기존의 게임이용자와 관련된 선행연구의 이론적 고찰을 바탕으로, 온라인 게임 이용자의 몰입성향에 따라서 게임 캐릭터 디자인에 대한 조형적 선호도가 다르며, 게임 이용자의 몰입도가 높아질수록 게임 이용자가 선호하는 캐릭터의 조형성도 복잡하고 무거워 진다는 가설을 세웠다. 그리고 게임 이용자를 대상으로 설문조사를 하여 이용자 성향과 캐릭터 선호도를 분석하고 그 특징별 유형을 재정의 할 수 있는지를 알아보았으며, 게임 캐릭터 디자인 조형요소를 추출하여 이용자의 성향에 따른 선호도 차이를 규명하고 다양한 게임 캐릭터의 특성을 파악할 수 있는 이론적 근거를 마련하였다.

## 2. 게임 이용자와 캐릭터 연구의 이해

### 2.1 게임의 몰입 개념과 특성

인터넷과 기술의 발달로 게임 이용자의 상호작용에 의해 이용자가 스스로 콘텐츠를 재생산하고 확장해 가면서 가상 세계 속에서 또 다른 삶을 살아가는 과정에서 몰입이 나타나게 된다.

몰입은 시간과 공간의 개념을 인지하지 않고 행위 자체에 깊게 몰두하여 물 흐르듯이 행동이 자연스럽게 이루어지는 느낌을 말하는 것으로, 즐거움 또는 행복과 같은 최적의 경험을 할 수 있는 완벽한 심리적 몰입상태를 플로우(flow)라고 한다[3,4]. 이러한 몰입의 개념은 온라인 게임 공간에서 몰입을 경험하게 되는 이용자의 상태를 파악하기 위해 유용한 연구 자료로 활용 되고 있다.

### 2.2 게임 이용자 분류에 대한 이론적 고찰

게임을 개발할 때 가장 먼저 고려되어야 할 사항은 누구를 위한 게임을 만들 것인지에 대한 물음에서부터 시작된다. 이를 위해 게임을 즐기는 이용자의 특징과 성향에 따라 다른 게임 이용자와 구별될 수 있는 이용자의 유형에 관한 모델이 제시되어 왔다.

대한민국 게임백서 2006에서 게임이용 정도에 따라 핵심 이용자, 일반이용자, 휴면이용자, 잠재이용자의 4개의 집단으로 구분하여 게임이용시간을 기준으로 이용자의 특성과 동향을 살펴보았다[5].

이용자가 게임을 하게 된 동기와 이용자가 추구하는 욕구를 바탕으로 그들의 상호작용 정도를 측정하여 최초의 온라인 게임 이용자 모델을 리처드 바틀이 제시하였는데, 상호작용과 추구하는 재미를 기준으로 게임동기와 행동에 따라 성취형, 모험형, 사회형, 킬리형으로 이용자를 구분하였다[6,7].

앤드류 롤링스는 게임 플레이 동기에 따라서 하드코어 유저와 캐주얼 유저로 구분하였고, 어니스트 아담스는 앤드류 롤링스보다 이를 더 세분화하여 게임의 몰입도를 15개 항목으로 구성된 설문조사를 통해 총 5단계(극단적 캐주얼 게임 유저, 캐주얼 게임 유저, 과도기적 보통의 유저, 하드코어 게임 유저, 극단적인 하드코어 유저)로 분류하였다[8,9].

## 2.3 게임 캐릭터 조형요소의 이론적 고찰

조형은 인간이 어떤 목적을 효과적으로 달성하기 위하여 여러 가지를 사용하여 형상화하여 시각적으로 객체화 시키는 과정이며, 인간에 의해 만들어지는 형태이다. 점, 선, 면을 비롯한 최소 단위의 형태에서부터 형, 명암등 3차원적인 요소를 내포하는 조형요소에는 통일과 변화, 비례, 율동, 대비와 조화, 균형, 강조의 원리를 통해 완성 된다[10].

이러한 조형요소와 원리를 캐릭터의 조형연구에 적합하도록 재구성하기 위하여, 게임 캐릭터의 미적인 요소들을 관찰하고 그 결과에 따라 역으로 조형요소를 추출할 수 있도록 하였다.

## 3. 이용자 유형 및 캐릭터 선호도 측정

### 3.1 설문 평가 문항 선정

#### 3.1.1 게임 이용자 평가 문항 기준

본 연구에서는 게임 이용자를 유형화하기 위해서 검증된 선행 연구를 바탕으로 설문 항목을 재구성하였다. [표 1]과 같이 총 31개의 문항으로 구성되었고 게임 유저 경험도, 플레이 동기, 게임취향을 측정하여 이용자의 성향과 부합하는 정도에 따라 4점(0, 1, 2, 3) 척도로 평가 하였다.

1	접근성	6
2	경험도	9
3	플레이 동기	10
4	확장성	4
5	의존성	2

1. 게임 조작법이 단순할수록 좋다.
2. 오랜 시간 플레이해야 하는 게임은 부담스럽다.
3. 경쟁을 통해 성장하고 이기면 성취감을 느낀다.
4. 게임 산업에 대한 상당한 지식이 있다.

[표 1] 게임 이용자 설문 내용 및 예시

#### 3.1.2 캐릭터 선호도 평가 문항 기준

게임 캐릭터의 선호도를 평가하기 위해 기존의 실용화된 게임 캐릭터를 전체적인 비율과, 이목구비, 장신구등, 조형적 요소에 의한 조형 이미지가 최대한 다양하게 적용 될 수

있도록 21개의 캐릭터를 선별하여 선호도하는 정도에 따라 4점 척도에 따라 선택하도록 하였다.

### 3.2 연구 대상자 선정 및 절차

게임의 이용 경험이 있는 사람을 표본으로 4일간 대학, 중등학교, 일반인을 대상으로 설문조사를 실시하였다. 이용자 평가를 위한 31문항과 캐릭터 선호도 평가를 위한 21문항으로 구성된 설문지를 110명에게 배포하였다. 이 중에서 98명이 응답하였고, 유효하지 않은 응답 14개를 빼고 84명을 최종 연구 대상으로 선정되었다.

### 3.3 이용자 유형화와 캐릭터 선호도 측정 방법

A&T(Analysis & Transformations)는 행위, 개념, 사용자 요구 등 여러 항목들 사이의 관계를 해석하는데 유용하다. A&T를 이용하게 되면 항목간의 관계성이 명확히 알려지지 않은 영역을 비주요한 형태로 항목간의 관계성을 관찰할 수 있다[11].

측정된 평가 자료는 이용자를 효과적으로 유형화하기 위해, 다양한 시각적 분류를 도출 할 수 있는 A&T를 이용하여 단계별로 이용자를 유형화 하였다.

A&T는 수학적으로 입력한 통계결과를 숫자로 나타내는 기존의 통계학적 방법과는 달리, 분류결과를 시각화하여 효과적으로 보여준다.

프로그램의 구동 방식은 다음과 같다. 첫째, 각 이용자의 설문평가를 4점 척도 리스트에 순서대로 입력한다. 둘째, 4점 척도로 평가된 자료를 유사성이 큰 몇 개의 집단으로 분류 한다. 클러스터 바를 이용하여, 유사한 그룹의 크기를 사용자가 임의로 적절하게 조절할 수 있다. 마지막으로 이렇게 분류된 결과는 Tree, Venn diagram, Matrix, Network links등을 통해 다양한 시각적 형태로 볼 수 있다[12,13].

A&T는 유사성을 갖는 이용자를 유형화 하는데 매우 적합한 방법이며, 단계적 분류도 가능하므로 다양한 유형화 방법을 확장하는데 유용한 프로그램이라 할 수 있다.

#### 4. 이용자의 유형과 캐릭터의 관계분석

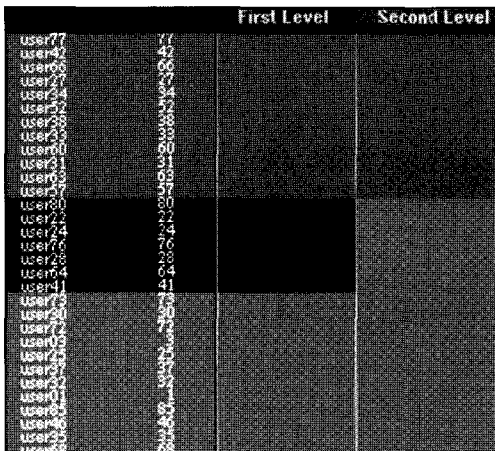
##### 4.1 추출된 이용자의 분류

이용자 유형 결과는 설문 평가의 유사성을 바탕으로 분류되었다. 총 84명의 연구 대상자 중 같은 유형에 포함되는 사람들을 그룹화 하였고, 같은 유형 그룹에 포함된 사람의 수가 5명 이상인 그룹만을 찾은 결과 총 4가지 그룹으로 분류되었다. 결국, 84명 중 51명만이 의미 있는 사용자 분류에 포함되었으며 나머지는 이용자 유형화 연구 대상에서 제외하였다.

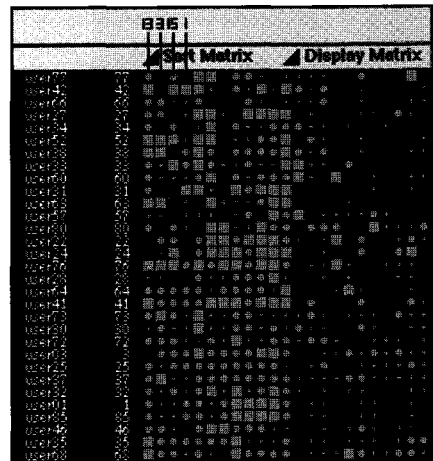
A&T는 답변의 유사성을 토대로 3단계인 First Level, Second Level, Third Level로 사용자를 분류 하여 보여준다. 본 연구에서는 Second Level을 적용하여 이용자 유형을 분류하였다. 각 Level 범위는 클러스터를 조절하여 유사성의 범위를 설정하여 분류하였다.

[그림1]은 최종으로 적용된 유형의 일부를 캡처한 화면으로 유형1(하)과 유형2(상)가 First Level, Second Level에 따라 범위가 달라지는 것을 알 수 있다.

이렇게 분류한 이용자들이 설문지의 어떤 문항에 유사성이 깊은지 밝히기 위해 [그림2]와 같이 Matrix(빈칸=0, 작은 원=1, 큰 원=2, 사각형=3)와 설문지의 답변을 일일이 대조하여 질문지의 번호를 모두 찾아냈다. [그림2]의 상단 붉은색의 숫자는 찾은 문항의 번호를 나타내며, 각 문항의 내용과 분류된 유형별 Matrix에 대한 관계성을 분석하여 유형별 평가도에 따라 4가지 유형들이 서로 다른 성향을 가지고 있음을 알 수 있었다.



[그림 1] A & T를 이용한 게임이용자 유형화



[그림 2] 게임 이용자가 유형화된 A&T의 Matrix

##### 4.2 이용자의 유형별 특징

본 연구에서는 설문조사 내용과 그 분석 결과를 바탕으로 각각의 사용자 유형을 4가지로 분류하고 각각의 유형을 의지적 몰입형, 일회성 유희형, 경쟁적 유희형, 중독적 몰입형이라고 명명하였다. 본 연구에서 4가지 유형으로 분류된 사용자들의 특징은 아래와 같다.

###### 4.2.1 의지적 몰입형(유형1)

의지적 몰입형은 24명으로 많은 인원을 포함하고 있으므로 가장 보편적인 유형이라 할 수 있다. 대체적으로 중립적인 평가가 많은 것이 특징이다.

의지적 몰입형에 속한 이용자는 유희형에 비해서 게임의 몰입도가 높은 편에 속한다. 그러나 중독적 몰입형과는 달리 게임을 언제든지 스스로 중단 할 수 있는 의지가 있었고, 게임에 많은 돈을 지출하지는 않았다. 즉, 이들은 생활에 지장이 없는 한도 내에서의 한정된 게임 몰입도를 보이고 있는 것이다.

또한 이들은 게임 산업에 대한 지식이 있으며, 게임 관련 정보를 가지고 있지만, 스스로 게임의 게시판이나 길드 사이트에 참여하는 적극적 행동은 나타나지 않는 것으로 보여진다. 게임의 플레이 시간이나 경력 등의 경험도, 게임의 난이도, 복잡성에 대한 문항도 다소 중립적인 태도를 보였다. 이들은 너무 쉽고 단순한 게임은 선호하지 않는 동시에 지나치게 복잡하고 어려운 게임 또한 즐기지 않는다.

플레이 동기부여에서는 경쟁을 통해 성장하고 이기면 성취감을 느끼고, 스킬을 선호하며, 게임에 장애물이 나타나면 극복하려는 의지가 대체적으로 강한 것으로 나타났다.

마지막으로 두가지 몰입형(의지적 몰입형, 중독적 몰입형)에서는 모두 폭력 액션게임을 좋아한다는 결과가 나왔다.

#### 4.2.2 일회성 유희형(유형2)

일회성 유희형은 4가지 유형 중, 게임 플레이에 가장 소극적인 태도를 보였다.

이 유형에 속한 이용자는 몰입형과는 달리 단발적인 게임 이용 형태를 취하고 있다. 지속성이 결여되어 스스로 게임에 참여하려는 의지가 낮고 게임 플레이중 어려움이 나타나면 언제든지 플레이를 중지 한다. 이들에게 게임은 단지 가볍게 즐기기 위한 오락적 수단에 불과하기 때문이다.

게임에 돈을 지불하는 법이 없으며, 게임 산업에 대한 지식이 없고, 게임 관련 정보에 관심을 가지지 않는다. 또한 이들은 스스로 게임의 게시판이나 길드 사이트에 참여하는 능동적 행동은 하지 않는 것으로 나타났으며, 게임의 플레이 시간이나 경력 등의 경험도에서도, 가장 낮은 평가를 나타났다.

게임의 난이도와 복잡성에 대한 문항에서는 학습하지 않고 혼자 시작 할 수 있는 게임만을 선호 하고, 조작법이 단순하거나, 쉬운 게임만 추구하는 문항에 강한 동의를 나타냈다. 이와 같이 이 유형의 이용자들은 게임을 위해 학습하거나 어려운 난관에 부딪히는 것을 매우 부정적인 성향을 가지고 있었다. 경쟁을 통해 성장하고 성취감을 느끼는 문항에서는 중립적인 태도를 취했다.

#### 4.2.3 경쟁적 유희형 (유형3)

경쟁적 유희형은 일회성 유희형과 마찬가지로 게임에 소극적인 태도를 보이지만, 일회성 유희형과 가장 큰 차이점은 게임에서 경쟁을 통한 성취도가 높다는 점이다. 특히 몰입형에 속하는 의지적 몰입형과 비교해 봤을 때 경쟁과 성취도의 문항에서 더 높은 동의를 보이는 점은 이 유형의 성향을 가장 잘 나타내주는 특징이라 할 수 있다.

경쟁적 유희형에 속한 이용자는 게임에 대체적으로 소극적인 행동을 나타내면서도 경쟁과 승리를 통해 성취감을 느끼기 때문에 일회성 유희형 보다는 일시적인 몰입도가 높게 나타난다. 그러나 일회성 유희형과 마찬가지로 게임 플레이중 어려움이 나타나면 언제든지 플레이를 중지 하고 게임을 위한 학습에 부정적인 견해를 가지고 있다. 이것은 이들에게 게임은 단지 경쟁을 통해 즐기기 위한 오락적 수

단에 불과하다는 근거가 되는 것이다. 즉 이들이 유희형에 속하는 이유가 된다.

그 외의 경쟁적 유희형의 문항별 특징은 다음과 같다. 게임에 돈을 지불하지 않으며, 게임 산업에 대한 지식과 정보가 부족하고, 일회성 유희형과 마찬가지로, 스스로 게임의 게시판이나 길드 사이트에 참여하는 능동적 행동이 결여되어 있다.

#### 4.2.4 중독적 몰입형(유형4)

중독적 몰입형은 4가지의 유형중 가장 독립적인 형태를 나타냈고, 다른 유형과 구별될 수 있는 특징이 명확하였다. 중독적 몰입형에 속한 이용자는 게임에 적극적인 태도를 보이며 게임에 대한 몰입도가 가장 높기 때문에 게임 이용 시간이 가장 길고, 스스로 게임 플레이를 중단하기도 어렵다.

즉, 이들에게 있어서 게임은 단순한 오락거리가 아닌 많은 시간과 돈을 투자할 수 있는 문화생활의 의미이기 때문이다. 이것은 이 유형을 왜 중독적 몰입형이라 명명 하였는지에 대한 근거가 된다.

게임에 집중하여 중독적 형태를 띠고 있기 때문에, 플레이중 어려운 난관에 부딪혀도 쉽게 포기하지 않고 더 적극적으로 도전한다. 이들은 폭력 액션 게임을 선호하고 너무 쉽고 단순한 게임은 선호하지 않기 때문이다.

중독적 몰입형에 속한 이용자들은 게임 산업에 대한 높은 지식과 정보를 가지고 있고, 스스로 게임의 게시판이나 길드 사이트를 통하여 매우 적극적으로 참여하는 것으로 나타났다.

### 4.3 유형별 캐릭터 선호도 관계

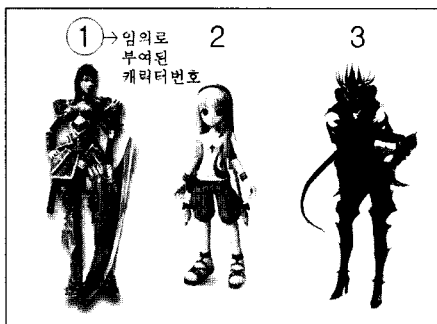
위에서 분석한 게임 이용자 유형과 게임캐릭터의 선호도 관계를 규명하기 위해 유형별 캐릭터 선호도 평가 값을 A&T를 이용하여, 4점 척도 리스트에 순서대로 입력했다. 4점 척도로 평가된 자료는 유형별 이용자들의 캐릭터 선호도가 유사한지 분류 결과를 얻을 수 있었고, 이용자 유형을 분석했던 방법과 같이 Matrix(빈칸=0, 작은원=1, 큰원=2, 사각형=3)와 설문지의 답변을 일일이 대조하여 질문지의 캐릭터 번호를 모두 찾아냈다.

위의 방법을 통해 얻어진 캐릭터 선호도 결과를 분석하려면, 먼저 각 게임캐릭터에 대한 조형적 분석이 요구된다. 따

라서 설문이 진행된 캐릭터를 조형요소에 의한 이미지 특징으로 신체비율, 성숙도, 복잡도, 진지함, 공격성을 평가하여, [표2]와 같이 재배치하였다.

[표2]의 번호는 [그림3]과 같이 설문문항에 임의로 부여된 캐릭터 번호를 뜻하며, 총 21개의 캐릭터에 대해서 조사되었다. [표2]는 좌측으로 배열 될수록 진지하고 성숙하며 복잡한 조형적 특징을 지니고 있는 캐릭터를 나타내고, 우측으로 배열 될수록 귀엽고 단순하며 밝은이미지의 캐릭터를 배열 하였다.

즉 1, 3, 7은 가장 진지하며, 성숙하고 복잡한 특성을 가진 캐릭터이고 16, 15, 11번은 귀엽고 심플하며 밝은 특성을 가진 캐릭터들이다. 그 결과 각 사용자 유형이 선호하는 캐릭터 선호도 관계를 파악 할 수 있었다.



[그림 3] 21개 캐릭터 선호도 설문 문항 중 일부

진지함, 성숙함, 복잡함	귀여운, 밝은, 단순함
1,3,7	17,12,20,13,4,9
8,6,5,2,21,14,19,10,18	16,15,11

[표 2] 게임캐릭터 조형성 평가표

이용자 유형별 조형성 평가표는 각 유형의 선호하는 캐릭터 번호를 볼드체로 표시하였으며, 비선호 캐릭터 번호에는 밑줄로 표시 하였다.

#### 4.3.1 의지적 몰입형(1유형)

의지적 몰입형은 4가지 유형중 가장 많은 인원을 포함하고 있으므로, 가장 보편적인 유형이라 할 수 있다. 이들은 생활에 지장이 없는 범위 내에서 게임에 몰입하고 있으므로, 비교적 높은 수준의 집중력을 보여주지만, 자기 제어가 가능한 것이 특징이다.

캐릭터 선호도에서는 클러스터를 최대값으로 주어도 하

나의 그룹으로 합쳐지지 않고 두 그룹으로 명확히 나누어지는 특징을 보여주었다.

이것은 이 유형에 속하는 이용자들이 일정수준의 몰입도를 나타내기 때문에 몰입형에 속하지만, 게임의 게시판이나 길드 사이트 등에 참여하는 적극적 행동이 부족하고, 게임의 난이도, 복잡성에 대한 질문에 다소 중립적인 태도를 보이는 등 유희형의 특징도 함께 내포하고 있기 때문인 것으로 분석되었다.

캐릭터 선호도에서 나누어진 두 그룹 중 첫 번째 그룹은 8등신 이상의 성숙하고 디테일한 캐릭터를 선호하였고, 두 번째 그룹은 심플하고 귀여운 캐릭터를 선호하였다.

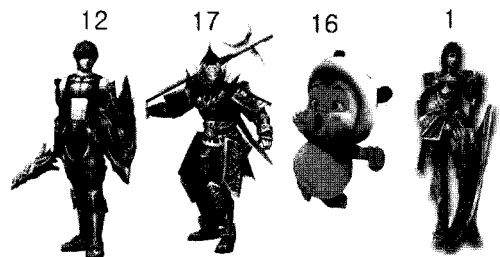
그룹을 나누지 않고 전체적으로 살펴보면 첫 번째 그룹의 수가 두 번째 그룹의 수에 비해 약 2배가량 높기 때문에 [표 3]에 나타난 선호도 캐릭터는 대부분 첫 번째 그룹의 성향이 나타나게 되었다.

선호도 높은 캐릭터 번호는 12, 17, 16, 1, 20

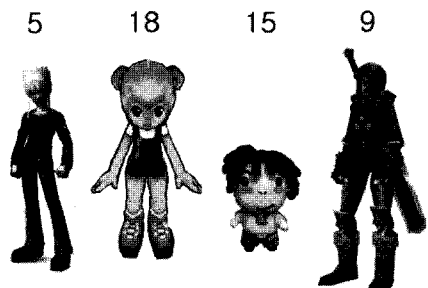
선호도 낮은 캐릭터 번호는 5, 18, 15, 9

진지함, 성숙함, 복잡함	귀여운, 밝은, 단순함
1,3,7	17,12,20,13,4,9
8,6,5,2,21,14,19,10,18	16,15,11

[표 3] 의지적 몰입형 선호도 평가표



[그림 4] 의지적 몰입형 선호 캐릭터



[그림 5] 의지적 몰입형 비선호 캐릭터

#### 4.3.2 일회성 유희형(2유형)

몰입성이 가장 약한 그룹으로 게임을 단지 가볍게 즐기는 오락적 수단으로 여기기 때문에 선호하는 캐릭터 역시, 밝고 심플하며, 캐주얼한 분위기의 캐릭터를 선호하고, 그와 상반된 특징을 갖는, 복잡하고 진지한 캐릭터는 선호하지 않는 경향이 뚜렷하였다.

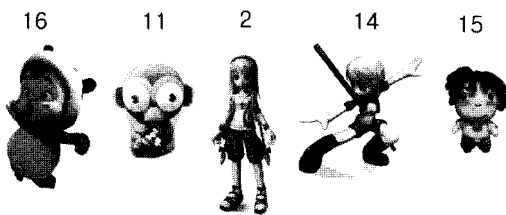
일회성 유희형은 2등신이하의 인형처럼 귀엽고 아기자기하며, 만화적이고, 단순한, 유아형에 가까운 캐릭터를 선호하는 것으로 나타났다. [표4]와 같이 선호하는 캐릭터 성향이 오른쪽으로 치우쳐 있고 비선호 캐릭터는 왼쪽에 치우쳐 있는 것을 볼 수 있다. 이와 같이 일회성 유희형에 속한 이용자가 선호하지 않는 캐릭터는 선호하는 캐릭터와는 매우 상반된 캐릭터였는데, 그 특징은 디테일이 복잡하고, 성숙한 분위기의 캐릭터, 고전적인 의상 캐릭터를 착용한 캐릭터였다.

선호도 높은 캐릭터 : 16, 11, 2, 14, 15

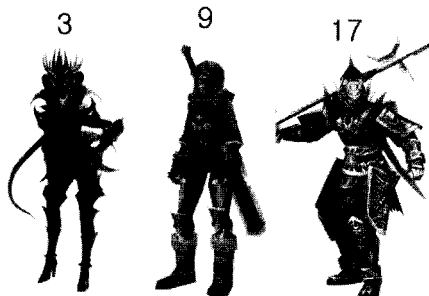
선호도 낮은 캐릭터 : 3, 9, 17

진지한, 성숙한, 복잡한	귀여운, 밝은, 단순한
1,3,7	17,12,20,13,4,9 8,6,5,2,21,14,19,10,18 16,15,11

[표 4] 일회성 유희형 선호도 평가표



[그림 6] 일회성 유희형 선호 캐릭터



[그림 7] 일회성 유희형 비선호 캐릭터

#### 4.3.3 경쟁적 유희형(3유형)

경쟁적 유희형 이용자는 일회성 유희형과 마찬가지로 게임에 수동적 태도를 보이지만, 가장 큰 차이점은 게임에서 경쟁을 통한 성취도가 높다는 점이다.

이 유형의 게임 캐릭터 선호도는 전반적으로 일회성 유희형과 유사하지만, 다른 유형에 비해 캐릭터 선호도가 명확하지 않고 애매한 중립적 선호도로 나타낸 경우가 많았다.

그 이유는 이용자의 특성은 유희형에 속하지만 경쟁적 요소를 중요시하기 때문에 선호하는 캐릭터 선택에서 변수가 커진 것이라 추측된다.

전반적으로 5등신에서 2등신사이의 밝고 귀여운, 만화적인 캐릭터를 선호하는 성향을 보였지만, 그 선호도가 일회성 유희형에 비해 명확하지 않고, 복잡하고 성숙한 캐릭터도 조금은 선호하는 경향을 보였다.

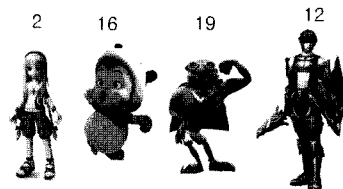
경쟁적 유희형은 단순한 조형성보다는 전체적인 분위기를 중요시하는 것으로 보인다. 왜냐하면 선호하지 않는 캐릭터에 상위권에 속하는 5번 캐릭터는 5등신의 단순한 캐릭터에 근접하지만 어두운 분위기를 지니고 있어, 낮은 선호도 평가를 받은 것으로 생각되기 때문이다.

선호도 높은 캐릭터 : 2, 16 (19, 12, 1, 14)

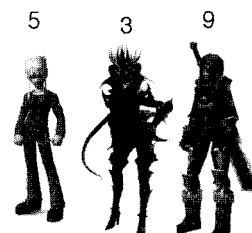
선호도 낮은 캐릭터 : 5, 3, 9, 17

진지한, 성숙한, 복잡한	귀여운, 밝은, 단순한
1,3,7	17,12,20,13,4,9 8,6,5,2,21,14,19,10,18 16,15,1

[표 5] 경쟁적 유희형 선호도



[그림 8] 경쟁적 유희형 선호 캐릭터



[그림 9] 경쟁적 유희형 비선호 캐릭터

#### 4.3.4 중독적 몰입형(4유형)

중독적 몰입형의 캐릭터 선호도는 특성이 매우 명확하여, A&T 클러스터를 최소값으로 지정하여도 1개 이상의 분류가 나타나지 않았다. 이렇게 이 유형에 속한 이용자들의 캐릭터 선호도가 명확한 이유는, 게임에 가장 적극적인 태도를 보이는 등, 게임에 대한 몰입도가 높기 때문인 것으로 분석되었다. 즉, 가상 세계에서의 캐릭터와 자신을 동일시하는 몰입도가 높기 때문에, 이용자의 대부분이 복잡하고 진지한 분위기의 캐릭터를 선호하는 경향이 나타나게 된 것이다.

선호하는 캐릭터와 선호하지 않는 캐릭터가 가장 명확한 이용자 유형에는 중독적 몰입형 외에 일회성 유희형이 있는데, 이 두 유형이 선호하는 캐릭터와 선호하지 않는 캐릭터가 서로 반대의 성향을 이루고 있으며, 유형자의 성향분석에서도 이 두 유형이 가장 상반되는 결과가 나타났다. 이것은 이용자의 성향에 따른 캐릭터 선호도 차이의 상관관계가 성립된다는 근거가 된다.

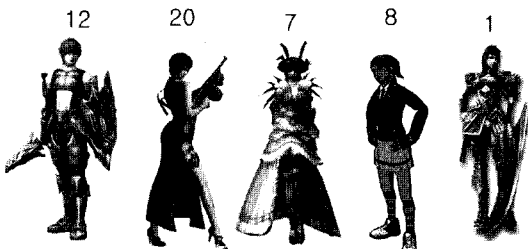
중독적 몰입형의 캐릭터 선호도가 나타난 [표 6]을 보면, 우측에 비선호 캐릭터들이 치우쳐 있는 것을 볼 수 있다. 그 캐릭터들의 특징은 단순하고 귀여우면서도 유머러스한 캐릭터였다. 이렇게 이 유형의 이용자들은 진지하지 못하고 코믹한 캐릭터에 대한 거부감이 큰 것으로 나타났다.

선호도 높은 캐릭터 : 12, 20, 7, 8, 1

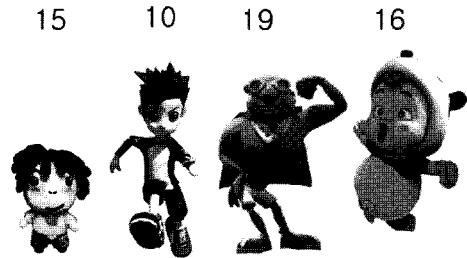
선호도 낮은 캐릭터 : 15, 10, 19, 16

< 진지한, 성숙한, 진지한, 귀여운, 밝은, 단순한 >			
1,3,7	17,12,20,13,4,9	8,6,5,2,21,14,19,10,18	16,15,11

[표 6] 중독적 몰입형 선호도



[그림 10] 중독적 몰입형 선호 캐릭터



[그림 11] 중독적 몰입형 비선호 캐릭터

## 5. 결론 및 토론

본 연구는 온라인 게임 이용자의 몰입성향에 따라서 이용자를 유형화하고 이용자의 성향에 따른 유형별 캐릭터 선호도 특성이 어떻게 다른지 파악하고자 하였다. 이를 위해 이용자 평가 31문항과 캐릭터 선호도 평가 21문항을 선정하였고, 최종 연구 대상으로 84명을 선정하여 2가지 결론을 도출할 수 있었다.

첫째, 사용자 유형을 의지적 몰입형, 일회성 유희형, 경쟁적 유희형, 중독적 몰입형으로 분류하고 4가지 유형의 성향을 정의할 수 있었다.

둘째, 캐릭터 선호도 결과를 분석하기 위해 게임 캐릭터의 조형적 특징을 도출하였고, 게임 이용자의 유형에 따라 캐릭터 선호도에 차이가 있음이 조사되었다.

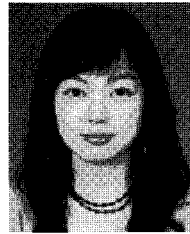
본 연구 결과는 게임개발 시 목표 이용자에 따라 캐릭터 개발을 어떻게 해야 하는지 방향을 설정하는데 매우 유용할 것으로 예상된다. 그러나 본 연구의 결론을 일반화하기에는 게임 캐릭터 조형요소에 대한 명확한 분석이 이루어지지 못하였다는 한계점이 있다. 그 이유는 일반적 조형요소와 게임 캐릭터 조형요소는 그 성향이 상이하기 때문이다.

향후 연구 과제는 이런 한계점을 보충하고, 실제 이용자의 유형과 선호도 관계를 적용하여 게임 이용자의 성향에 따른 게임 캐릭터를 개발하고, 게임 캐릭터의 디자인 실무에서 직접 적용할 수 있는 게임 캐릭터의 디자인 프로세스를 체계화하는 것이다.



## 참고 문헌

- [1] 로제카이와, “놀이와 인간”, 문예출판사, 2002.
- [2] Grogal, “TVideo Games and Pleasures of Control”, 2000.
- [3] 칙센트미하이, “플로우, 미치도록 행복한 나를 만나다.”, 한울림, pp.140, 2004.
- [4] 임정화, “온라인 게임 세계에서의 공동체 경험과 몰입”, 2005.
- [5] 한국게임산업개발원, “대한민국 게임백서 2006”, 한국 게임산업개발원, 2006.
- [6] Richard A. Bartle, “Designing Virtual Worlds”, New Riders, 1996.
- [7] E. Aarseth, “Playing Research: Methodological Approaches to Game Analysis”, 2003.
- [8] 앤드류 롤링스와 어니스트 아담스, “게임기획개론”, 제우미디어, 2004.
- [9] 어니스트 아담스, “평범한 사용자부터 매니아 까지 : 게이머의 몰입도를 조사하기 위한 통계학적 방법”, 2002.
- [10] 김춘일, 박남희, “조형의 기초와 분석”, 미진사, 1991.
- [11] Dobin Group, “Analysis and Transformation”, Dobin Group, 1993.
- [12] <http://www.id.iit.edu/568/>
- [13] <http://www.id.iit.edu/309/>



노 경 희 (Kyung-Hee Noh)

2002년 한성대학교 산업디자인학과 (학사)  
2003년~2006년 CJ인터넷 주임  
2008년 홍익대학교 소프트웨어 게임학과 (석사예정)

관심분야: 게임 그래픽 디자인



이 태 일 (Tae-II Lee)

1997년 KAIST 산업디자인학과 (B.S.)  
2000년 IIT, Institute of Design (M.Des)  
2001년~2005년 인제대학교 제품인터랙션디자인학과 조교수  
2006년~현재 홍익대학교 게임학부 조교수

관심분야: 게임 그래픽디자인, 게임인터페이스/인터랙션 디자인



조 성 현 (Sung Hyun Cho)

1978년 서울대학교 계산통계학과(이학사)  
1980년 서울대학교 계산통계학과(이학석사)  
1995년 UCLA 컴퓨터과학과(이학박사)  
1996년~현재 홍익대학교 게임학부 교수

관심분야: 게임프로그래밍, 게임그래픽스, 게임물리, 분산시스템