



모바일 소셜 네트워크 게임(SNG)의 캐릭터 디자인 분석

Analysis of Character Design in Mobile Social Network Game(SNG)

저자 (Authors)	곽소정, 권지은 Sojung Kwak, Jieun Kwon
출처 (Source)	한국컴퓨터게임학회논문지 28(2) , 2015.6, 129-139 (11 pages)
발행처 (Publisher)	한국컴퓨터게임학회
URL	http://www.dbpia.co.kr/Article/NODE06384300
APA Style	곽소정, 권지은 (2015). 모바일 소셜 네트워크 게임(SNG)의 캐릭터 디자인 분석. 한국컴퓨터게임학회논문지, 28(2), 129-139.
이용정보 (Accessed)	상명대학교 220.149.26.202 2016/03/28 11:15 (KST)

저작권 안내

DBpia에서 제공되는 모든 저작물의 저작권은 원저작자에게 있으며, 누리미디어는 각 저작물의 내용을 보증하거나 책임을 지지 않습니다.

이 자료를 원저작자와의 협의 없이 무단게재 할 경우, 저작권법 및 관련법령에 따라 민, 형사상의 책임을 질 수 있습니다.

Copyright Information

The copyright of all works provided by DBpia belongs to the original author(s). Nurimedia is not responsible for contents of each work. Nor does it guarantee the contents.

You might take civil and criminal liabilities according to copyright and other relevant laws if you publish the contents without consultation with the original author(s).

모바일 소셜 네트워크 게임(SNG)의 캐릭터 디자인 분석

곽소정, 권지은

Analysis of Character Design in Mobile Social Network Game(SNG)

Sojung Kwak¹, and Jieun Kwon^{2*}

¹Department of Game, Graduate School of Sangmyung University
Hongji-dong, Jongno-gu, Seoul, Korea

²Department of Emotion Engineering, Graduate School of Sangmyung University
Hongji-dong, Jongno-gu, Seoul, Korea

(received May 01, 2015 ; revised June 12, 2015 ; accepted June 22 2015)

ABSTRACT

Recently, mobile Social Network Game(SNGs) including characters have emerged in the game market. Basically, it is based on not only the mobile environment and technology but also the form and concept of SNG. Most characters of mobile SNG take characters which have the role of avatar or non-player character. This kind of characters allows own their characteristic to create and design them based on the mobile and SNG system. Therefore, the goal of this paper is to analyze character design with the elements of mobile graphic such as visual, sound, motion and so on. Then we would discuss the features of character design for mobile SNG and comment the limits and consideration for effective design.

For this research, the first of all we would discuss the concept and theory of mobile SNG and the design elements for the game characters by the publications, including thesis, articles, and books. Secondly, this paper will be focused on character examples in 20 mobile SNGs which are selected in top selling and analyze them. Finally, we would discuss the characteristics of mobile SNG character and the methods of possibilities and considerations for effective design.

Key words: Mobile SNG(Social Network Game), Game Character Design

* Correspondence to: Jieun Kwon, Tel.: +82-2-781-7753 E-mail: jieun@smu.ac.kr

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 배경 및 목적

모바일 소셜 네트워크의 플랫폼이 되는 스마트폰의 보급률이 2015년 현재 80% 이상으로 크게 증가하고 있다. 이에 따라 모바일 소셜 네트워크 게임(SNG) 또한 자연스럽게 늘어나면서 다양한 형태의 콘텐츠와 남녀노소 사용자로 확대되고 있다. 모바일 SNG는 플레이할 수 있는 모바일이라는 플랫폼의 특징에 따라 게임 그래픽이 디자인되어야 한다. 특히, SNG의 캐릭터는 플레이어를 대변하는 아바타 역할을 하거나 주요 기능과 움직임으로 게임을 이끌어가는 요소로 작용한다. 그렇지만, 모바일이라는 제약된 플레이 환경 안에서 표현되는 캐릭터 디자인은 제약사항과 고려해야 될 사항이 많다. 따라서 본 논문은 최근 증가하고 있는 모바일 SNG에서 사용되고 있는 캐릭터 디자인에 초점을 맞추어 디자인 역할의 중요성을 연구하고 사례를 분석하여 효과적인 모바일 SNG 캐릭터 디자인의 가이드라인을 제시하여 활용될 수 있도록 하는데 그 목적이 있다.

1.2 연구 방법 및 범위

첫째, 모바일 SNG의 특징과 게임 캐릭터 디자인 요소 및 표현 방법을 살펴본다. 학술서적과 논문, 단행본을 포함한 도서, 출판물 등 문헌조사를 통한 모바일 SNG와 게임 캐릭터 디자인에 관련된 이론을 연구하고 그 중요성을 언급한다. 둘째, 앞서 살펴본 이론을 근거로 모바일 SNG를 분석한다. 모바일 게임 정보 홈페이지인 헝그리앱에서 소셜 게임 장르의 탑 1위에서 20위까지의 게임을 선택하여 사례를 분석하였다. 분석은 대인관계 원형모형에 따른 분석과 디자인 요소에 따른 분석으로 나누어 실행하였다. 셋째, 분석한 내용을 바탕으로 모바일 SNG 캐릭터의 특징을 연구하여 효과적인 디자인을 위한 가이드라인을 제시하고 한계점과 고려사항을 논한다.

2. 모바일 SNG 게임 캐릭터

2.1 모바일 SNG

SNG(Social Network Game)는 주로 소셜 네트워크를 통해 배포되는 브라우저 게임 종류를 말하는 것으로 전형적인 멀티 플레이어이며서 비동기 게임 플레이 형식을 갖고 있다.[1] 또한 게임의 맥락 안에서 허용하는 사용자와 약속한 규칙을 갖는 구조화된 활동이다.[2] SNG는 게임플레이와 더불어 SNS의 사용자 간 친밀감과 동질성을 증대하고, 인맥관리를 하며 소통하는 것을 목적으로 한다.[3] 온라인 게임과의 차이점은 온라인 게임의 경우 동시접속을 통하여 관계형성을 할 수 있으나, SNG의 경우 등록된 상대가 접속 중이 아니더라도 사회적인 관계 형성이 가능하고, 이러한 행위로 지속적인 인맥 관리가 가능하다. 특히 최근의 SNG의 경우 모바일을 중심으로 스마트폰에서 이용이 가능해져 쉽고 편리하게 접근할 수 있고, 페이스북과 카카오톡 게임은 로그인 시 SNS에 등록되어있는 친구들은 자동으로 등록이 가능하다.

본 논문에서는 국내 대다수의 SNG이 플레이되고 있는 모바일 SNG에 초점을 맞추어 연구하도록 한다. 모바일 SNG는 앞서 정의한 SNG의 성격을 갖고 있는 동시에 모바일이라는 플랫폼이 가지고 있는 특성에 기반 한다. 또한 현대 삶에 있어서 모바일은 일반적인 소셜 네트워크와 커뮤니케이션이 이루어지는 미디어로서의 중요한 역할을 하고 있다. 따라서 SNG의 특징을 효과적으로 반영할 수 있는 플랫폼으로 모바일로 연구 영역을 제한한다.

모바일에서의 그래픽 디자인은 화면 사이즈, 해상도, 터치 센싱, 인터랙션 방식, 애플리케이션 플랫폼 지원, SNG 앱과의 관계 등이 고려되어 한다. 따라서 모바일 SNG 캐릭터 디자인은 모바일의 하드웨어 및 애플리케이션 환경의 특징에 따른다.

2.2 모바일 SNG에서의 캐릭터 역할

일반적인 미디어에서 캐릭터는 정보를 제공하는 일방향성 커뮤니케이션 캐릭터이고, 게임의 캐릭터는 사용자를 대신하여 감정이나 행동을 표현하는 쌍방향성 커뮤니케이션 캐릭터이다. 일반 온라인 게임에서의 캐릭터의 역할은 전장의 선봉에서 몬스터 및 적의 아군에 대한 공격을 대신 맞추는 역할을 하는 방어형, 후방에서 아군의 지

원을 담당하는 지원형, 직업이 공격적인 공격형, 특성의 변경에 따라 2가지 이상의 직업을 수행할 수 있는 만능형인 4가지로 분류한다.[4] SNG에서 온라인 게임과 비교하여 캐릭터의 역할이 축소되어 있다. 즉, 온라인 게임에서는 대부분 자신을 대리하는 아바타 역할을 하는 캐릭터가 존재하고 그 캐릭터를 직접 제어하여 게임을 진행하지만, SNG에서는 그렇지 않은 경우도 많다. 자신을 대신하는 캐릭터는 존재하지 않는 상태에서 게임을 플레이 하고 그 이외에 플레이를 도와주는 도우미 역할을 하는 캐릭터만 존재하는 경우도 있다. 따라서 모바일 SNG에서는 플레이어를 대신하는 아바타 캐릭터와 플레이어가 조정할 수 없는 NPC(Non-Player Character)로 분류하여 그 역할을 Table 1.과 같이 정리할 수 있다.

Table 1. The role of characters

Type	Role
Avator	- 플레이어 자신을 대리하는 역할 - 플레이어가 캐릭터를 직접 제어
NPC	- 플레이어에게 플레이를 지시하거나 가이드 역할 - 플레이어에게 영향이 없는 캐릭터 - 플레이 진행에 보조적인 역할

3. 모바일 SNG 캐릭터의 디자인 요소

3.1 시각적 요소

(1) 색채

모바일 SNG 캐릭터의 색채는 일반 색채 이론을 기반으로 모바일 디스플레이에서 표현되는 디지털 색채이다. 게임에서 캐릭터의 색채는 캐릭터의 특징과 성격을 상징적으로 나타내거나 분위기를 표현하기 위한 중요한 시각적 표현 방법으로 사용된다. 주로 얼굴을 포함한 피부톤, 머리색, 의복 등에 색채의 특징이 나타난다.

캐릭터의 색상은 주로 연상과 상징과 연계하여 표현된다. 각 색상은 공통적으로 연상되는 이미지와 정서적 반응을 통해 각 색상의 의미를 갖고 있으며 캐릭터 디자인에 있어서는 캐릭터의 성향, 역할, 이미지 등을 나타내기 위해 적용된다. Table 2.는 먼셀의 10색상환과 무채색을

기준으로 각 색상에 해당하는 상징과 연상을 캐릭터와 연계하여 분류하였다.[5]

Table 2. Symbol & reminiscent of the color

Color	Abstract symbols	Applying to Characters
빨강색	정열, 혁명, 활력, 위험, 비속, 애정	권력적인, 정열적인
주황색	온화, 성숙, 건강, 질투, 환희, 명랑	어린, 명랑한
노랑색	희망, 유쾌, 광명, 활발, 경박	어린, 귀여운
연두색	신선, 성장, 위안	젊은
초록색	평화, 건전, 안전, 이상, 젊음, 휴식	젊은, 안정적인
청록색	공포, 질투, 침착	중용의
파랑색	성실, 신뢰, 청정, 평정	남성적, 성실한
남색	명상, 심원	남성적, 반듯한
보라색	무한, 신비, 우아한, 외로운, 여성적	여성적, 우아한, 신비로운, 개성 있는
자주색	정서, 여성적, 귀여운	여성적, 귀족적
하양색	결백, 소박, 순결, 신성, 정직	착한, 순진한, 선한
회색	중용, 평범, 모던, 우울, 불안	차가운, 우울한, 직적인
검정색	절망, 침묵, 죽음, 엄숙, 공포	악의 있는, 어두운, 세련된

색조(Tone)는 명도와 채도를 합친 것으로 전체적인 캐릭터의 분위기를 좌우한다. 모바일에서의 디지털 색채를 감안하여 어두운 톤보다는 Vivid톤과 같이 선명하고 밝은 톤으로 표현된다. 한 캐릭터에 다양한 색상이 사용되더라도 통일된 색조로 전체적인 분위기를 구성하고 세련된 통일감을 유지한다.

(2) 질감

질감은 물체의 차가움, 뜨거움, 부드러움, 딱딱함, 거칠기 등과 같이 재질에서 전해지는 촉각적인 반응을 표현한 것이다. 캐릭터에 있어서는 캐릭터가 입고 있는 옷, 장신구, 무기, 피부, 머리카락 등 캐릭터가 지니고 있는 모든 것이 인지 할 수 있는 질감이다.[6] 예를 들어 왼쪽의 '판타지아' 전사 올란도 캐릭터는 전사의 직업 때문에 갑옷을 입고 있어서 갑옷의 딱딱하고 차가운 재질감을 느끼고, 오른쪽의 '에브리타운'의 주인공 캐릭터의 경우 농장을 경영하는 캐릭터로 등장하여 농장과 같은 재질을 느낄 수

있도록 옷에서 풀의 재질을 느낄 수 있는 초록색으로 디자인 되었다.

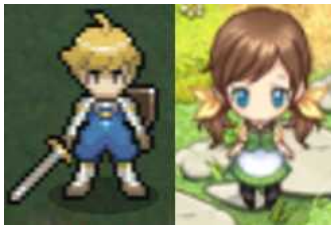


Fig. 1. Characters of 'Fantasia' & 'Everytown'

(3) 형태

형태는 어떤 물체에 있어 전체적인 시각 구성을 나타내는 광의적인 것으로 캐릭터에 있어서는 전체적인 실루엣을 의미한다. 캐릭터에서 보여 지는 몸의 형태를 뜻하는 체형은 각 사람에 대한 정보를 나타낸다.

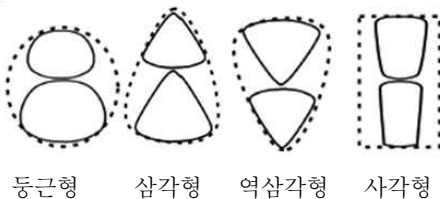


Fig. 2. The character's body type

캐릭터의 체형은 얼굴을 제외한 몸을 중심으로 Fig.2.에서 동근형, 삼각형, 역삼각형, 사각형 4가지 기본 형태로 단순화 시킬 수 있다.[7] 그래픽 스타일로는 모바일 특성상 3D 보다는 단순한 2D 스타일 표현이 많이 사용된다.

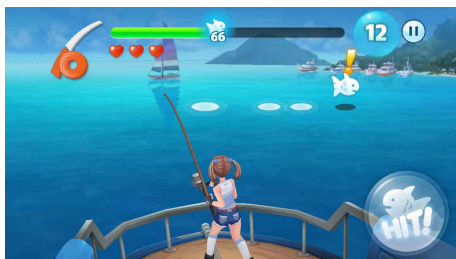


Fig. 3. Game play image of 'Fish Island'

'피쉬아일랜드'와 같이 캐릭터의 능력이 강조되는 게임의 경우에는 사실적인 느낌의 인체 표현이 게임의 몰입을 높이기 때문에 인간의 보통체형인 7~8등신의 비례를 사용한다.



Fig. 4. Game play image of 'Exciting Restaurants'

'타이쿤 류'의 게임에서는 머리가 크고 얼굴크기만한 몸을 가진 2등신의 캐릭터를 사용하게 된다. 이 비례는 어린 아이에서 볼 수 있는 비율인데, 귀여운 캐릭터를 표현할 때 사용된다.

3.2 사운드 요소

게임 사운드는 크게 세 가지 요소인 배경음, 효과음, 음성으로 분류 한다. 배경음은 게임에서 나오는 음악적 요소로 반복적인 패턴이 많고, 게임의 장르와 시대적 구성 등 환경에 따라 다르게 제작한다. 효과음은 장면의 실감을 더하기 위하여 제작하는 사운드로 게임의 상황을 전달하는 내용이 포함된다. 특히, 캐릭터에 있어서는 캐릭터의 생동감 있는 움직임이나 특정 기능을 표현할 때 활용된다. 음성은 기합이나 비명 등 모든 음성적인 요소를 말한다.[8] 모바일 SNG에서의 음성은 긴 문장을 표현하는 내레이션보다는 순간적인 액션이나 특정 상황을 표현하기 위한 의성어가 기능적으로 사용되고 있다. 또한 인터랙션에 의한 반응으로 사용자에게 정보를 제공해주는 역할로 사운드가 활용된다.

3.3 모션 요소

게임에서의 움직임은 미를 추구하는 단순한 그래픽 표현이 아니라, 플레이어를 안내하고 의미를 전달하며, 상호작용을 하는 커뮤니케이션 형태이다.[9] [10] 디지털 게임 캐릭터는 기본적으로 등

장할 때 나오는 모션과 인터랙션에 의해 이루어지는 모션으로 나눌 수 있다. 스마트폰에서의 한정된 화면에서 움직이는 캐릭터의 모션은 복잡하고 디테일한 움직임보다는 단순하고 간단한 모션이 주를 이룬다. 특히 인터랙션 모션은 스마트폰에서 터치를 통해 이루어지는 인터랙션에 따라 표현된다. Fig.5.는 스마트폰의 터치 인터페이스에서 인터랙션을 위한 터치 유형이다. 탭(Tap), 더블 탭(Double Tap), 홀드(Hold Single/Multi)인 베이직 액션과 드래그(Drag), 플릭(Flick), 프리/로테이트(Free/Rotate)인 액티브 액션이 있다.[11]

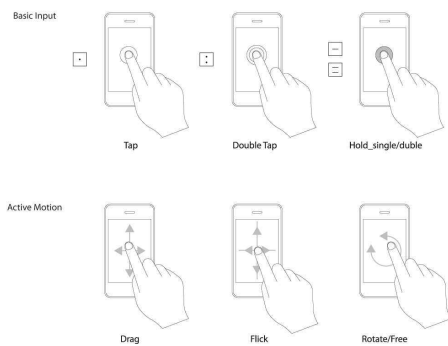


Fig. 5. Classified according to the type of touch

모바일 SNG에서 6가지 터치 유형들을 사용하여 움직임을 표현하기 위한 요소로는 위치, 회전, 스케일에 의한 것과 이펙트 등이 있다.

예를 들어, '쿠키 런'에서는 Slide버튼을 Tap하면 왼쪽에서 오른쪽으로 이동한다. Jump버튼을 Tap하면 상하로 점프를 하게 되는데 이 버튼을 Double Tap 하면 연속으로 더 높이 점프 할 수 있다.



Fig. 6. Game play image of 'CooKieRun'

Table 3. Motion of character

Motion	Characters' Movements
Movement	Horizontal mobility, Vertical mobility, Running, Walking, Jumping
Rotate	Rotating, Rolling, Shaking
Scale	Zoom-in, Zoom-out
Effect	Particle

4. 모바일 SNG에서의 캐릭터 분석

4.1 분석 대상 및 방법

본 연구에서 모바일 SNG 캐릭터 분석 대상은 모바일 게임 정보 전문 홈페이지인 형그리앱(www.hungryapp.co.kr)에서 소셜 게임 장르 분류의 2015년 2월 22일 순위를 기준으로 1위~20위까지 SNG로 선정하였다. 해당 SNG의 기본적인 정보는 Table 4. 와 같이 정리 하였다. 선정된 게임은 2015년 2월에서 5월 사이에 업로드되어 있는 버전을 사용하여 플레이하였다.

분석 방법은 각 SNG를 직접 플레이하여 메인 캐릭터를 1~3개를 선정하여 앞서 연구한 이론을 바탕으로 분석하였다. 분석은 크게 대인관계 원형 모형에 따른 캐릭터 분석과 디자인 요소에 따른 캐릭터 분석의 2가지 관점에서 실행하였다. 첫째, 대인관계 원형 모형에 따른 캐릭터 분석은 각 SNG의 대표 캐릭터를 1가지씩 선정하여 각 캐릭터 이미지를 모형에서 제시하는 성격과 매칭하여 배치한다. 이 분석은 성격에 따른 캐릭터의 이미지를 파악할 수 있다. 둘째, 디자인 요소에 따른 분석은 앞서 논한 캐릭터 디자인 요소인 색채, 재질, 사운드, 모션 요소별로 각 SNG 캐릭터를 상세히 분석한다.

4.2 분석내용

(1) 대인관계 원형모형에 따른 캐릭터 디자인 분석

Fig.7. '대인관계 원형모형' [12]은 성격에 따른 유형을 여러 가지 형용사로 표현하고 구분하여 각각의 형용사에 해당하는 성격을 단계별로 분류한 모형이다. 이 모형은 우세한-열세한, 외향적인-내성적인, 친근한-적대적인, 의존적인

Table 4. Basic information of the game

Rank	Title	Publication	Platform	Display	Genre
1	모두의 마블(Modoo Marble)	CJ E&M corp	Android/IOS	Landscape	Board Game
2	클래시오브클랜(Clash of clan)	Supercell	Android/IOS	Landscape	Simulation Game
3	쿠키런(cookie run)	Devsisisters Corporation	Android/IOS	Landscape	Adventure Game
4	두근두근 레스토랑(Exciting Restaurants)	wemade	Android/IOS	Landscape	Tycoon Game
5	드래곤플라이트(Dragon Flight)	nextfloor	Android/IOS	Portrait	Shooting Game
6	아이러브커피(I Love Coffee)	patigames	Android/IOS	Landscape	Tycoon Game
7	사천성(Sachunsung)	sundaytoz	Android/IOS	Portrait	Puzzel Game
8	레알팜(realfarm)	neogames	Android	Landscape	PRG
9	에브리타운(Every town)	wemade	Android/IOS	Landscape	Tycoon Game
10	판타지카(fantastica)	siliconstudio	Android/IOS	Portrait	TCG
11	아이러브 파스타(I love pasta)	patigames	Android/IOS	Portrait	Tycoon Game
12	숲속의 엘리스(Alice in the woods)	patigames	Android/IOS	Landscape	Adventure Game
13	마이리틀나이트(My Little Knight)	GMO GameCenter	Android/IOS	Portrait	RPG
14	우파루 마운틴(Ufa Lu Mountain)	wemade	Android/IOS	Landscape	Tycoon Game
15	쿵푸펫(Kung Fu pet)	Com2us	Android/IOS	Landscape	Tycoon Game
16	와라편의점(Wa-Ra Stores)	NHN Entertainment	Android/IOS	Landscape	Tycoon Game
17	아이러브치킨(I Love Chicken)	AfreecaTV	Android/IOS	Landscape	Tycoon Game
18	헤이데이(Hay Day)	Supercell	Android/IOS	Landscape	Tycoon Game
19	피쉬아일랜드(Fish Island)	NHN	Android/IOS	Landscape	Sports/Action
20	바이킹 아일랜드(Viking Island)	NHN	Android/IOS	Landscape	Sports/Action

-독립적인이라는 4개의 축을 기준으로 원형형태로 성격을 구분한다. 위에 선정된 20개의 모바일 SNG의 각 캐릭터를 추출하여 해당하는 프로파일 성격과 매칭되는 형용사 위에 배치하였다. 단, 플레이어에 의해 커스터마이징 되는 캐릭터는 제외하여 원형모형 밖에 배치하였다.

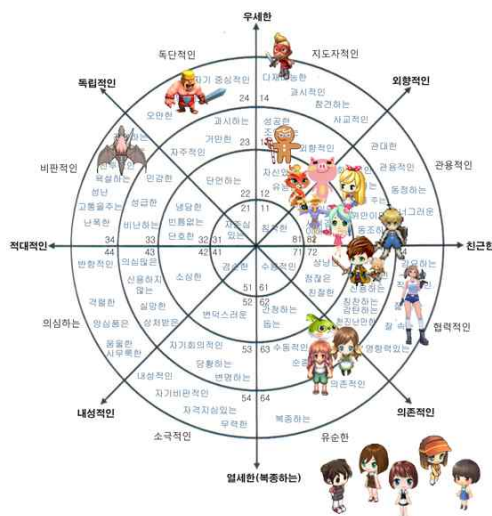


Fig. 7. Interpersonal Circumplex

(2) 디자인 요소에 따른 게임 캐릭터 분석

Table 5.는 위에 선정된 20개의 모바일 SNG에서 추출된 캐릭터를 디자인적 관점에서 분석한 내용이다. 앞서 살펴본 캐릭터의 시각적 요소, 사운드 요소, 모션 요소를 중심으로 각 게임에서 메인 캐릭터를 분석하였다. 색채는 색상(Color), 색조(Tone), 컨셉(Concept)으로 구분하여 분석하였다. 색상은 먼셀의 10 색상환과 무채색인 빨강(R), 주황(YR), 노랑(Y), 연두(GY), 초록(G), 청록(BG), 파랑(B), 남색(PB), 보라(P), 자주(RP), 하양(W), 회색(Gr), 검정(K)으로 메인색상을 중심으로 표기한다. 색조(Tone)은 Vivid(V), Strong(S), Bright(B), Light(L), Deep(Dp), Pale(P), Very Pale(Vp), Dull(D), Light Gray(Lgr), Gray(G), Dark(Dk) 중에서 전체적으로 통일된 것으로 표기한다. 컨셉은 메인색과 서브색, 강조색 등이 조화를 이룬 배경 이미지를 나타낸 것이다. 사운드는 배경음, 사운드 이펙트, 음성으로 나누어 유무를 분석하였다. 모션은 화면에 캐릭터가 등장했을 때 자동으로 플레이되는 기본 모션과 터치 인터랙션이 이루어졌을 때 반응을 보이는 인터랙티브 모션으로 구분하여 연구하였다.

Table 5. Analysis of Characters design

Rank	Title	Character	Visual elements					Sound elements				Motion elements		
			Color			Style	Shape	Sound Effect			Voice	Basic Motion	Interactivity	
			Color	Tone	Combination concept of color			Background Music	Event	Touch			Type of Touch	Response Motion
1	모두의 마블 (Modoo Marble)		R,Y	S	다이나믹	3D	둥근형	O	O	O	Kor	-	Tap	Position, Scale
2	크래시오브클랜 (Clash of clan)		Y,R	S,B	경쾌한	3D	사각형	O	O	O	Eng	-	Tap	Position, Scale
3	쿠키런 (cookie run)		Y,YR	S	귀여운	2D	둥근형	O	O	O	-	-	Tap/Double Tap	Position, Jump
4	두근두근 레스토랑 (Exciting Restaurants)		B,K	B	귀여운	3D	혼합	O	O	O	Kor	-	Tap	Scale
5	드래곤플라이트 (Dragon Flight)		RP,YR	L,GR	우아한	2D	혼합	O	O	-	-	position	Drag	Position
6	아이러브커피 (I Love Coffee)		YR,K	DP	화려한	3D	혼합	O	O	O	-	-	Tap	Position, scale
7	사천성 (Sachunsung)		RP,Y	S,B	경쾌한	2D	둥근형	O	O	O	Kor	-	Tap	-
8	레알팜 (realfarm)		YR,B	S,B	내추럴한	3D	사각형	O	O	O	-	-	Tap	Position, Scale
9	에브리타운 (Every town)		YR,G	S,B	내추럴한	3D	혼합	O	O	O	-	-	Tap	Position, Scale
10	판타지카 (fantasica)		Y,B	DL	다이나믹	2D	사각형	O	O	O	-	-	Tap	-
11	아이러브 파스타 (I love pasta)		YR,B	B,DP	우아한	3D	혼합	O	O	O	-	-	Tap	Position, Scale
12	숲속의 엘리스 (Alice in the woods)		Y,B	S,B	귀여운	3D	혼합	O	O	O	Onomatopoeia	-	Tap	Position, Scale
13	마이리틀나이트 (My Little Knight)		YR,B	B	귀여운	2D	혼합	O	O	O	-	-	Tap	-
14	우파루 마운틴 (Ufa Lu Mountain)		G,K	B	귀여운	3D	혼합	O	O	O	-	-	Tap	-
15	쿵푸펫 (Kung Fu pet)		YR,B	DL,B	다이나믹	3D	혼합	O	O	O	-	-	Tap	-
16	와라편의점 (Wa-Ra Stores)		K,R	DL,B	다이나믹	3D	혼합	O	O	O	Kor	-	Tap	-
17	아이러브치킨 (I Love Chicken)		YR,Y	DL	경쾌한	3D	혼합	O	O	O	Kor	-	Tap	Scale

18	헤이데이 (Hay Day)		B,Y	DLL	내추럴한	3D	둥근형	O	O	O	-	-	Tap/Drag	Scale
19	피쉬아일랜드 (Fish Island)		B	L	경쾌한	3D	사각형	O	O	O	Onomatopoeia	-	Tap	Position
20	바이킹 아일랜드 (Viking Island)		G,RP	S	경쾌한	3D	혼합	X	O	O	Onomatopoeia	-	Tap	Position, Scale

4.3 분석결과

(1) 캐릭터 성향

20종의 캐릭터는 모두 인간 아니면 의인화된 사물 또는 동물이다. 그러나 특정 성격이나 역할이 주어지지 않은 캐릭터도 5종이 있다. 대인관계 원형모형의 결과를 보면 프로필이 없는 5종의 캐릭터 이외에 대부분 캐릭터는 외향적, 친근한, 의존적인 성향을 가지고 있는 것으로 분석되었다. 모바일이라는 환경에서 플레이하기 편리한 캐주얼 게임 장르가 많기 때문에 심각하거나 어둡고 적대적인 캐릭터는 보이지 않는다. 선과 악의 대립형 구조의 캐릭터 구성보다는 주인공 또는 보조적인 역할을 하는 캐릭터가 주로 사용되는 것으로 소셜 네트워크에 용이한 관용적이고 협력적이고 유순한 성격의 캐릭터가 많은 것으로 파악된다. 이 캐릭터들은 대체적으로 부드럽고 자연스러운 2D의 일러스트 스타일이 주를 이룬다.

(2) 캐릭터 디자인

첫째, 시각적 요소 관점에서 색채와 재질은 정적인 것보다 동적으로 느껴지는 주황, 노랑, 파랑, 초록 색상에 Strong, Dull, Deep 톤의 선명하면서도 자연스러운 색조가 등이 적용되었다. 다채로운 색상을 사용하였으나, 색조는 통일을 시켜 각 게임의 컨셉을 표현하였다. 인간 캐릭터의 경우에 머리가 큰 형태의 2~3등신이 주를 이루기 때문에 헤어 칼라와 피부톤이 메인색이 되는 경우가 많아 이러한 색채가 캐릭터 주된 디자인 요소로 강조되고 있다.

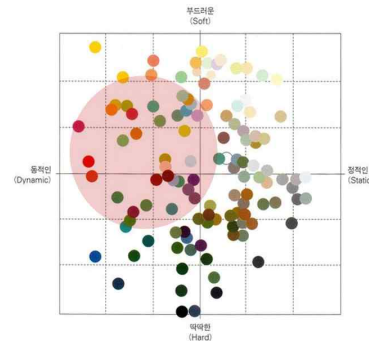


Fig. 8. Color Group Applied to Characters of Mobile SNG

캐릭터의 배색은 주로 귀여운, 경쾌한, 내추럴한, 다이내믹한 컨셉으로 디자인되었다. 앞서 대인관계 원형모형에서도 나타난 캐릭터의 성격이 시각적 요소에서도 그대로 반영이 되어 Fig.9. 와 같은 형용사 배색이 적용된 것으로 분석된다.

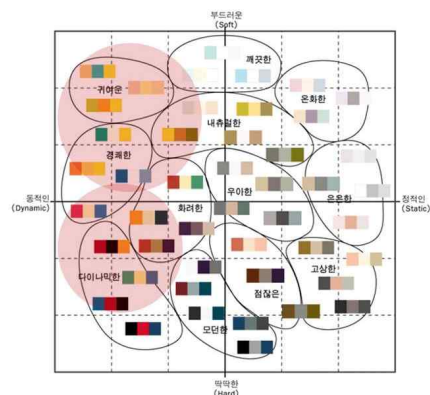


Fig. 9. Arrangement of Colors Group Applied to characters of Mobile SNG

형태는 둥근형, 사각형, 삼각형이 혼합되어 있는 형태로 2등신 또는 3등신 정도의 귀여우면서 소년, 소녀의 이미지로 디자인되었다. 직선이나 거친 느낌의 선보다는 부드럽고 자연스러운 질감과 면을 살려 디자인되었고, 얼굴과 특히 눈 부분이 강조되어 있는 경우가 많았다. 모바일 디스플레이 환경에서 캐릭터를 시각적으로 잘 인지할 수 있도록 단순하면서도 선명한 형태와 색채가 사용된 것으로 보인다.

둘째, 사운드 요소 측면에서는 캐릭터를 강조하는 것보다는 기능적인 것을 도와주는 역할로 배경음, 사운드 이펙트, 음성 등이 사용되었다. 배경음의 경우에는 ‘바이킹 아일랜드’를 제외하고는 모든 게임에서 캐릭터가 등장했을 때 전체적인 분위기를 나타내는 단순하지만 리듬과 비트가 있는 음악이 플레이된다. 또한, 사용자가 인터랙션 행위를 취했을 때 반응하는 사운드 이펙트가 있다. 터치 유형으로 인터랙션이 이루어지는 모바일 인터페이스 특성상 터치가 제대로 성사 되었는지, 또는 현재 상태나 그 다음 액션을 알려주는 역할로 사용자에게 효과적으로 어필할 수 있는 요소이다. 전체 게임캐릭터 중에 약 50%는 음성을 표현한다. 하지만, 플레이어를 대신하는 아바타 역할을 위한 내레이션이나 대화적인 표현보다는 플레이를 도와주기 위한 기능적인 문구나 상태를 나타내는 의성어로 나타내는 경우가 많았다. 이것 역시 모바일 인터페이스의 특징이 고려된 캐릭터 디자인이라고 할 수 있다. 사용자에게 따라 스마트폰의 사운드 기능을 켜지 않은 채 사용하여 아예 사운드를 듣지 않거나 낮은 볼륨 상태에서 게임을 플레이하는 경우가 발생한다. 따라서, 모바일 SNG 캐릭터의 사운드는 사운드가 없는 경우에도 플레이 진행에 크기 지장을 주지 않는 선상에서 디자인되어야 하며 사용자에게 인터랙션 기능을 도와주고 분위기를 조성하는 역할로 고려되어야 한다.

셋째, 모션 요소는 기본 모션보다는 인터랙션 모션이 강조되고 있다. 특히, 탭에 의한 인터랙션 유형에 반응하는 모션이 가장 많았으며 위치와 스케일 요소에 의한 움직임 경향이 많았다. 앞서 사운드 요소가 사용자에게 게임 플레이 시에 반영되지 못하는 경우 시각적 움직임이 인터

랙션에 의한 즉각적이고 직관적인 반응으로 인지될 수 있으므로 대부분 인터랙션에 의한 모션을 갖고 있다. 컴퓨터 모니터보다 규모가 작은 모바일 디스플레이 화면에 의해 복잡하거나 디테일한 움직임보다는 단순하면서 2차원적인 움직임이 많다.

5. 결론

본 연구는 모바일 SNG 캐릭터가 어떻게 디자인되고 있는지 분석하여 최근 경향을 파악하고 그 특징을 해석하여 앞으로도 지속적으로 증가할 것으로 예상되는 모바일 SNG의 디자인에 도움이 되고자 하였다. 분석 결과 다음과 같은 결론과 논의를 통해 게임 캐릭터 디자인의 효용성과 가치를 높이는 데 일조할 수 있기를 기대한다.

첫째, 모바일 SNG를 위해 제작된 캐릭터는 다른 일반 온라인 게임과는 다른 차별성을 갖는다. 모바일이라는 환경과 터치 인터페이스에 효과적으로 접근할 수 있는 방법으로 제작되었다. 시각적인 측면에서는 제한된 디스플레이 화면에서 캐릭터의 성향과 프로필이 표현될 수 있도록 작지만 심플하면서 밝고 경쾌한 분위기로 색채와 형태 디자인이 이루어졌다. 또한 소셜 네트워크라는 미디어의 특징 상 적대적이거나 우울한 분위기의 캐릭터보다는 친근하고 귀여운 스타일로 사용자들에게 쉽게 접근하고 사회적 커뮤니케이션에 적극적으로 활용할 수 있는 컨셉을 갖고 있는 캐릭터가 많았다. 또한, 모바일은 사용자가 휴대하는 용품으로 사운드 보다는 모션을 활용하여 인터랙션에 대한 반응과 기능을 강조하였다.

둘째, 모바일 SNG의 캐릭터는 플레이어들을 완전히 대변하는 아바타보다는 도움을 주거나 NPC인 경우가 많아서 역할이 축소된 것처럼 보이나, 플레이를 진행하는데 있어서 반드시 필요한 요소로 자리 잡고 있었다. 캐릭터 자체를 터치하여 인터랙션을 구현하거나 전체적인 분위기와 플레이를 가이드해서 사용자가 모바일을 통해 게임에 흥미를 느끼고 플레이를 자연스럽게 유도할 수 있는 기능을 갖게 된다. 따라서, 여전히 모바일 SNG의 캐릭터는 디자인을 하는데 있

어서 게임과 관련된 컨셉 및 캐릭터의 특징과 기능을 반영한 디자인이 고려되어야 한다.

셋째, 본 연구 대상의 캐릭터는 모바일이라는 환경과 소셜 네트워크의 특징에 기반한 제한 사항을 가지고 있기 때문에 편향된 성격과 제한된 디자인 스타일을 가지고 있다. 모바일의 디스플레이 화면이 확대되고, 인터페이스와 플랫폼이 다양해짐에 따라 모바일 SNG 스타일도 다양한 디자인을 시도할 필요가 있다. 현재 탑 랭킹의 캐릭터들은 모두 유사한 색채와 형태로 차별성이 없기 때문에 각 게임의 특징과 컨셉이 드러나지 않는다. 특히, 모바일 사용자에게 대한 타겟 범위가 확대됨에 따라, 이에 적절한 게임과 그 안에 포함된 캐릭터의 나이, 스타일, 직업, 의인화, 패션의 개발이 필요한 시점이다.

비록 온라인 RPG(Role Playing Game)과 같이 캐릭터가 플레이어를 대신하고 중요한 역할을 하거나 다양한 디자인 형태를 가지고 있지는 않지만, 단순한 디자인 속에서도 인터랙션에 대한 반응, 감정 표현, 도우미 역할을 위한 상세한 디자인들이 필요한 것으로 판단된다. 이번 분석을 통해 모바일 SNG 캐릭터의 디자인의 한계점을 극복하고 차별화된 스타일과 디자인에 대한 시도를 기대해본다.

감사의 글

- 본 연구는 미래창조과학부 및 정보통신기술진흥센터의 정보통신·방송 연구개발사업의 일환으로 수행하였음. [R0126-15-1045, 융·복합 콘텐츠 Social 감성인지와 Social Intelligence 모델 활용 Life Logging 기반 기술 개발]

- This work was supported by the ICT R&D program of MSIP/IITP. [R0126-15-1045, The development of technology for social life logging based on analyzing social emotion and intelligence of convergence contents]

참고문헌

Journal Articles

2. Shin, D., Shin, Y., "Why do people play social network games?", *Journals of Comput. Hum. Behav.* 27, pp. 852 - 861. 2011.
3. Park Seung-i, "A Comparison of Player Behaviors in the Spaces of SNG and MMORPG", Sangmyung uni, 2011.
4. Hye Jung Hyun, Il Ju Ko, "Player Character's Role Classification for Understanding Game World", *Journals of The Korean Society for Computer Game* 25-1, pp.151-161, 2012.
6. Kimsuhyang, "An Analysis of Video Game Characters Depend on Presenting Personality", Sangmyung uni, 2010.
7. YeaHojin, "study on appearance features a according to the personality types of animation characters", Inje University, 2004.
8. Hyung Won Jong, Ki Suk Kim, Il Seok Won, "Influences of Smartphone Game Sound on Acquisition of Game Scores -Centering on Wind Runner, a Running Adventure Game", *Journals of The Korean Society for Computer Game* 26-3, 25-1, pp.35-42, 2013.
9. Cho Yongkeun, "A Study on the Classification System of the Motion in Motion Graphics", *Korea Digital Design Council*, 9-1 (21), pp.119-130, 2009.
10. Yunmi Kwon, Kyungha Min, "Motion Effects using Contours for Dynamic Game Characters", *Journals of The Korean Society for Computer Game*, Vol.24 No.4. pp.53-59. 2011.
12. Yukhojun, "study on the types of interactive motions in mobile touch interface", Hongik University, 2009.

Books

5. Eva Heller, "seduction of color", Yedam, 2002.
12. Katheaine Isbister, "Series in interactive 3D technology", Morgan Kaufmann, pp.26, 2005.

Websites

1. Järvinen, Aki (2009). Workshop: Game design for social networks. In *Proceedings of the 13th international MindTrek conference: Everyday life*

in the ubiquitous era. Available from
<http://www.time.com/time/magazine/article/0,9171,1935113,00.html>) 12. M.H.M. Winands and Y. Brörnsson, “Evaluation Function Based Monte-Carlo LOA”, (<http://www.ru.is/~yngvi/pdf/>) 2014.

〈著者紹介〉



곽 소 정 (Sojung Kwak) 정회원

상명대학교 문화예술 대학원 게임 그래픽을 전공하였으며, 현재 상명대학교 일반대학원 게임학과 박사 수료를 하였다. 현재 서강대게임교육원, 한국IT전문학교에서 게임그래픽 관련 강의를 하고 있다. 주요 관심분야는 게임그래픽, 교육용게임, 기능성게임 이다.



권 지 은 (Jieun Kwon) 정회원

뉴욕 School of Visual Arts(SVA)에서 Computer Art 전공 석사를 졸업하였으며, 홍익대학교 국제디자인전문대학원(IDAS)에서 디자인학 박사를 졸업하였다. 현재 상명대학교 일반대학원 감성공학과 교수로 재직 중이며 미디어 아티스트로도 활동 중이다. 관심분야는 UX 디자인, 인터랙션 디자인, 게임 아트 및 미디어 아트이다.