Journal of Digital Convergence
Vol. 19. No. 2, pp. 403-408, 2021

ISSN 2713-6434 / eISSN 2713-6442
https://doi.org/10.14400/JDC.2021.19.2.403

RPG게임 캐릭터에서 개성 표현 요소에 관한 연구

상형리[1], 유석호[2*]
[1]공주대학교 게임디자인학과 박사과정, [2]공주대학교 게임디자인학과 교수

Analysis of RPG Characters' Personality Performance

Jiong-Li Shang[1], Seuc-Ho Ryu[2*]
[1]Ph.D. Dept. of Game Design, Kongju National University Country
[2]Professor, Dept. of Game Design, Kongju National University Country

요 약 RPG 게임에서 게임 플레이어에게 리얼리티를 준다는 측면에서 게임캐릭터의 개성 표현은 디자인 행위의 핵심의 하나라고 할 수 있다. 독특한 캐릭터의 개성이 플레이어의 관심과 몰입감을 높여 다양한 체험을 할 수 있도록 한다. 이론적 연구와 사례 분석을 통해 RPG게임 캐릭터 디자인에서의 개성 있는 표현 방식을 분석해봤다. RPG 게임에서 캐릭터의 개성을 표현하는 방식은 우선 게임의 시공간적 배경과 줄거리, 미션에 따라 캐릭터의 대략적인 성별, 인종, 직업, 기능 등 기본적인 정보를 제시한다. 그리고 캐릭터의 응용과 활용에 맞춰 구체적이고 풍성하게 캐릭터를 성장시키면서 체형, 움직임, 색채, 의상 ,무기류 등을 더욱 정교하게 그려낸다. 이 연구는 감성적 디자인 이론의 관점에서 RPG게임 캐릭터의 개성 설계에 영향을 미치는 주요 요소를 획득하는 데 목적이 있다. 이에 의해 감성적인 디자인의 RPG게임 캐릭터 개성 디자인 방법을 제안한다.

주제어 : RPG게임, 캐릭터디자인, 디자인체험, 개성표현, 성격표현, 요소

Abstract From the perspective that RPG games give players a sense of reality, the characterization of game characters can be said to be at the heart of design behavior. The personality of a unique character enhances the player's concern and commitment, allowing players to experience a variety of experiences. Through theoretical research and case analysis, this paper analyzes the expression of individuality in RPG game character design. In the RPG game, the way to express the character's individuality is first based on the game's time-space background, plot, task, etc. to inform the character's general gender, race, occupation, and skills. In line with the application and use of the characters, the roles will be developed in a concrete and rich way, and the shapes, movements, colors, costumes and weapons will be more refined. The purpose of this study is to obtain the main factors that influence RPG character's personality design from the viewpoint of perceptual design theory. In addition, it is proposed that the RPG game character personality design method should be adopted.

Key Words : RPG Characters, Character design, Emotional experience, performance, Character performance elements, personality

*Corresponding Author : Seuc-Ho Ryu(seanryu@kongju.ac.kr)
Received December 25, 2020 Revised January 18, 2021
Accepted February 20, 2021 Published February 28, 2021

1. 서론

1.1 연구의 배경

게임 산업과 관련 시장은 매년 급성장하고 있으며 플레이어는 다양한 환경에 게임요소와 즐거운 게임의 그래픽적 시각개선을 기대하고 있다[1].인간과 게임간의 상호작용에서 정보를 전달하는 역할을 한다는 아이디어에서 시작하는 게임 GUI[2]와 게임 캐릭터를 통해 플레이어의 마음을 얻는데 게임의 흥망을 좌우하는 중요한 경쟁이 되고 있다.

인기 게임 중 RPG 게임 수익이 각 게임 총수익의 60% 정도를 차지한다[3]. RPG 게임이 인기가 있는 이유는 한편으로 게임 세계에서 유창한 게임스토리를 보여주기 때문에 게임에서 실감할 수 있다. 한편으로 게임 캐릭터가 플레이어의 정서에 영향을 미치기 때문에 플레이어는 자신의 캐릭터를 집어넣어 몰입감을 더하고 게임을 더 깊이 경험하게 된다. 게임 캐릭터의 개성은 캐릭터의 핵심으로 디자인에서 중요한 부분이다. 캐릭터의 개성적인 디자인은 게임 캐릭터의 특징을 부각시킬 수 있다.

1.2 연구범위 및 방법

본 논문은 게임 캐릭터 디자인에서 개성 요소가 감정 체험에 어떻게 통합되는지를 연구하고 플레이어의 심리에 맞는 게임 캐릭터를 디자인할 것이다. 해당 자료의 정리와 게임 사례 분석을 통해 RPG 게임 디자인에 적용될 게임 캐릭터의 개성표현에 대한 구체적인 방법을 모색하고자 한다. 인지심리학과 디자인학 등 다양한 분야로 관련돼어 있다. 이에 연구의 주요 기초지식으로 이해하고 플레이어 감정 체험을 게임 디자인의 키워드로 삼는 방법을 탐구함으로써 RPG 캐릭터의 개성표현 요소를 도출한다. 플레이어의 감정 체험에 기초한 게임 캐릭터의 개성은 디자인 심리학에서 깊이 탐구한다. 디자인심리학은 디자인과 수중의 심리활동이라는 두 분야를 주로 연구해 플레이어의 심리가 더 필요한 디자인이 어떤 것인지 알 수 있다.

2. 이론적 배경

2.1 RPG게임 캐릭터의 개요

롤플레잉 게임(Role-playing game)은 RPG라고 부르며 게임 장르의 일종이다. RPG는 게이머가 게임의 여러 역할을 맡아 완전한 스토리를 갖추고, 극의 전개와 개인적 체험을 강조하며 업그레이드와 기능적 성장 요소를 제공하는 게임 유형이다[4]. RPG 게임은 리얼한 시각을 그대로 모방하는 고도의 스토리텔링과 뛰어난 캐릭터를 통해 세계의 사실적인 화면과 시스템으로 인해 플레이어의 몰입감이 높다.

RPG 게임의 주요 원칙은 캐릭터의 특성과 스토리텔링을 강조함으로써 역할극을 하는 것이다. RPG게임은 선명한 이미지를 설정해 게이머들을 끌어들여야 하는데, 롤플레잉게임의 핵심은 역할 분담에 있어 상호성과 만족도를 유지하는 것이다. 놀이 방법에서 게이머는 허구의 세계에서 역할을 맡아 활동한다. 개성이 뚜렷한 게임 캐릭터 설정은 RPG 게임 성공의 중요한 요소이다. 따라서 RPG 게임에서 캐릭터는 플레이어가 조작하는 플레이어의 화신이며, 플레이어는 독특한 이미지와 생생한 영혼을 통해 가상세계에서 자신을 대표한다. 플레이어는 디스플레이에서 이룰 수 없는 소망과 판타지를 충족시킬 정도로 가상세계에서 색다른 이미지를 원한. 이러한 시각적 이미지는 게이머들을 끌어당길 수 있을 뿐만 아니라 게임의 특색을 강화시켜 RPG 게임의 내용을 풍성하게 한다.

2.2 RPG게임 캐릭터의 개성 요소

5가지 성격 특성 요소(영어: Big Five personality traits)을 일명 대오인격모형 또는 인격오인성 모형5가지 성격 특성 요소(영어: Big Five personality traits)을 일명 대오인격모형 또는 인격오인성 모형(The Five Factor Model, 약칭 FFM)이라고 한다[5,6]. 1980년대에는 로버트 맥레이와 폴 코스타가 다섯 가지 인격적 요소를 정의했다.경험에 대한 개방성(Openness to experience), 성실성(Conscientiousness),외향성(Extroversion),우호성(Agreeableness), 신경성(Neuroticism)은 현대심리학에서 최고급 조직의 차원을 다루는 5개 방면의 인격적 특성이다. 이 다섯 가지 인격의 특성 예를 들어 Fig. 1은 사람의 주요 개성을 구성하며 아래 그림과 같다[7].

게임 캐릭터는 인간의 축소판이며, 개성 표현은 인간의 기본과 일치한다. 캐릭터가 인간적이어야 게임 캐릭터의 진실함을 느낄 수 있다. 캐릭터 개성 디자인에서 인격이론을 연구하는 학자들은 전형적 개성을 열거하고 인격학설에서는 개성에 대한 정의 뚜렷한 개성을 강조하는 게임 캐릭터 디자인에서는 지표 역할을 한다. 인격 5요소 모형을 이용하여 분류된 개성으로 게임 캐릭터의 개성 특성은 크게 몇 가지 유형으로 분류된다. Table 1.

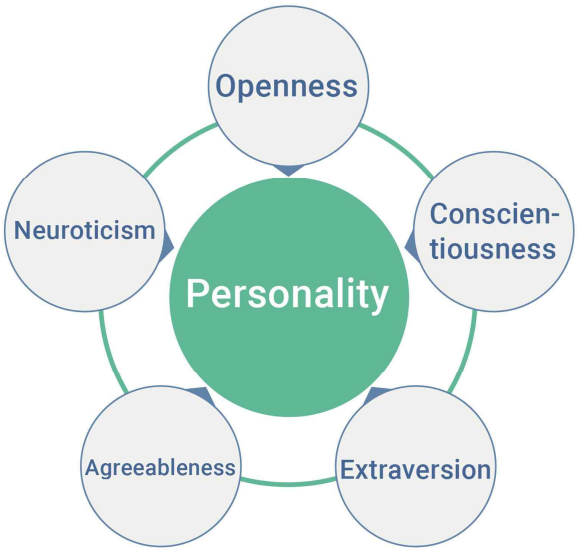
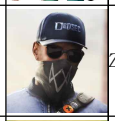
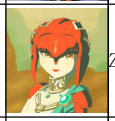
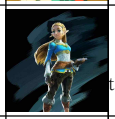


Fig. 1. Five Factor Model

Table 1. Five Character Factors for the Game Role

Big Five personality traits	*personality*	*Representative* game character	
Openness	Adventurous spirit, rich curiosity.		<The Legend Of Heroes>Estelle Bright
Conscientiousness	Strong sense of responsibility, prudent.		<The Legend of Zelda:Breath of the Wild>Marcus
Extroversion	Willing to actively communicate with others.		<The Legend of Zelda:Breath of the Wild>Mifa
Agreeableness	Assist others, be humble, tender.		<The Legend of Zelda: Breath of the Wild>Yu Nuobo
Neuroticism	capricious, irritable, and critical.		<FinalFantasy5>Sephiroth

2.3 게임 캐릭터에 대한 게이머의 감정적 체험과 심리

게임 작품이 게이머에게 어필하려면 먼저 게이머의 니즈를 파악해야 한다. 매슬로의 욕구단계 이론을 인간의 수요에 따라 아래서 부터 높은 생리 수요로 나누며 생리적 욕구, 안전의 욕구, 애정(사랑)과 소속의 욕구, 존경의 욕구, 자아실현의 욕구의 5단계로 나눈다[8].

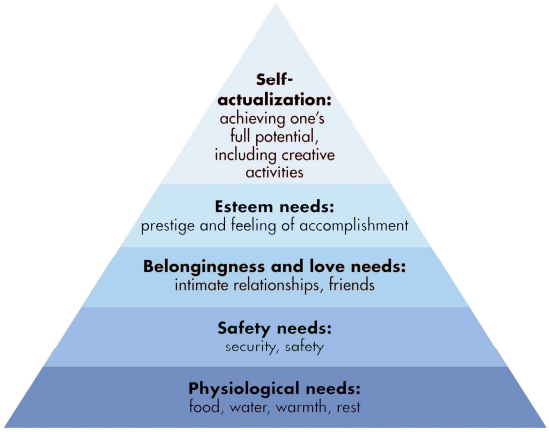


Fig. 2. Maslows Hierarchy of Needs

매슬로의 욕구단계 이론에서 인간의 욕구는 향상발전이고 현 상태를 만족시켜야만 더 높은 차원의 욕구를 추구할 수 있다. 게임의 경우 이용자들이 보다 높은 수준의 욕구를 경험할 수 있기 때문에 이용자들을 끌어들일 수 있다. 예를 들어 게임의 SNS나 게임 캐릭터는 플레이어에게 '사랑에 귀속되는 욕구'를 준다. 경험이 있으면 업그레이드하고, 플레이어에게 어떤 이상적인 상태를 가져다주는 '자존심 욕구'다. 게임 앵커나 게임 공략 등을 하는 것은 플레이어에게 심리적 만족을 주는 '자기실현적 욕구'다.

캐릭터가 플레이어에 어필하는 다양한 측면은 캐릭터의 개성 플레이어의 심미적인 개성 독특한 개성 플레이어의 마음에 드는 이상적인 상태에 맞게 캐릭터의 외관을 표현하는 것이다. 이런 것들은 모두 게이머들에게 정서적 경험을 선사하고 게이머들을 끌어들일 수 있다[9].

3. RPG 캐릭터 디자인의 개성요소 분석

3.1 게임 캐릭터의 개성에 영향을 미치는 요소

3.1.1 서로 다른 사람들이 게임 캐릭터의 개성에 미치는 영향

게임 캐릭터의 개성에 대한 취향은 사람마다 다르다. 캐릭터의 개성이 플레이어에게 어필하려면 플레이어가 어떤 캐릭터를 좋아하는지 알아야 한다[10].

대부분의 학자들은 지력과 개성을 심리적 나이를 나누는 주요 표지로 활용한다. 심리 연령에 따라 게이머들을 크게 아동, 청소년, 성인으로 나눈다. 단계별 게이머들의 게임 캐릭터에 대한 수요는 다르다. 신분에 따른 직업은 크게 학생, 직원, 자유직업 등으로 나뉜다. 성별로 남자와

여자를 구분할 수 있다. 취향에 맞게 고안된 캐릭터는 더 쉽게 받아들일 수 있다. 예를 들어 남성 게이머와 여성 게이머의 취향이 다르기 때문에 캐릭터의 개성에 대한 선호도도 다르고, 자신의 개성에 대한 영향 외에도 생리적 사회적 문화적 요소의 영향도 있다. Quantic Foundry가 25만 명의 플레이어를 대상으로 '게임의 동기'를 설문조사한 결과, 성별에 따라 게임에 대한 선호도가 다르다는 결론을 내렸다[11]. 데이터에 나타난, 완벽함, 환상, 디자인 감각은 여성 게이머들의 가장 마음에 드는 게임의 특징입니다. 친화력, 섬세함, 부드러움, 지혜, 감정 등 개성적 특성을 지닌 캐릭터는 여성 게이머들에게 더욱 인기가 많다. 남성 게이머의 게임 특징은 경쟁, 파괴라고 할 수 있다. 신념, 에너지, 영웅적 기개, 성숙 등 개성 특성을 지닌 캐릭터는 남성 게이머들이 선호하기 쉽다.

3.1.2 게임 내용이 게임 캐릭터 개성에 미치는 영향

게임 테마의 정립은 게임 캐릭터에 앞서 디자인되기 때문에 게임 코너의 개성은 게임 테마의 선택에 따라 설정된다. 게임 주제에 따라 캐릭터의 개성도 달라진다. Table 2 현재 RPG 게임 테마는 워게임류, 어드벤처류, 퍼즐게임류 등이다. 예를 들어 어드벤처 게임의 경우, 플레이어가 조작하는 캐릭터가 새로운 게임 공간에서 탐구되기 때문에 모험심, 풍부한 호기심 등 캐릭터의 개성이 특징이다. 게임을 탐색하는 과정에서 여러 가지 어려움을 겪기 때문에 게임 캐릭터는 지적이고 창의적이어야 한다. 게임의 전개 속에서 캐릭터의 구체적인 개성은 게임의 사태와 함께 조금씩 드러난다.

Table 2. Character characteristics under different RPG game themes

Game theme	*Game* background	*personality*
War games	Fight, quell the war	Brave, straightforward.
adventure games	Explore the world	strong curiosity.
puzzle games	Explore mystery	Wisdom, keen.

3.2 RPG 캐릭터의 개성표현 방식

3.2.1 체형과 움직임

모양이 게이머에게 주는 심리적 암시는 게임 캐릭터의 개성 특성을 점점 부호화한다[12].Table 3캐릭터의 체형은 얼굴을 제외한 몸 전체를 중심으로 원형, 삼각형, 네모 등 세 가지 기본 형태로 간소화할 수 있다. RPG의 게임 캐릭터는 실제 인체의 비율로 표현되며, 균형 잡힌 신체 비율은 플레이어가 실감할 수 있다.캐릭터의 체형을 표현하는 바탕은 서로 다른 모양 사용과 조합에 있다. 게임 캐릭터에 모양이 맞지 않는 어플리케이션은 플레이어에게 다른 인상을 줄 수 있고 게임 캐릭터의 개성을 더욱 돋보이게 할 수 있다.

Table 3. Personalities associated with different shapes

Basic shape	*Shape* association	*Personality* association
Circle	Full, lovely, harmonious	Affinity, friendly, optimistic.
triangle	Sharp, attacking, dangerous.	Harsh, quick, evil.
rectangle	Cold, strong and powerful.	Impulsive, upright, practical, stubborn.

게임 캐릭터의 몸짓과 표정은 게임 캐릭터의 개성 특성을 보여준다. 게이머들은 캐릭터의 움직임과 표정을 통해 캐릭터가 표현해야 할 감정을 경험할 수 있다. 게임에서 캐릭터의 움직임과 표정 디자인은 대개 게임의 효과를 극대화시키고, 과장된 디자인은 사용자에게 캐릭터의 개성 특성을 더 잘 이해시킨다.

3.2.2 색채

색채심리학은 인간의 색에 대한 선호도를 개성과 연결시킨다. 게임에서 캐릭터의 색채는 피부와 의상의 색을 통해 나타나는 경우가 많다. 시대, 지역, 문화, 자연 등 다양한 요소를 통해 색채에 대한 특유한 인상이 형성된다. 어떤 색을 볼 때 뇌는 그 색에 대한 정보를 자동으로 떠올리고 이를 색상과 연결시켜 연상시킨다. Table. 4 우리가 어떤 색상을 가진 게임 캐릭터를 봤을 때 이런 연상들이 생겨나고, 그 연상들을 캐릭터에 올리면 뇌는 자동으로 게임 캐릭터에 개성을 더 해줍니다[13]. 게임 캐릭터의 색상을 디자인할 때, 색상을 연상시키는 색상을 활용하여 게임 캐릭터를 디자인하면 게임 캐릭터의 색상에서 캐릭터의 기본 상태를 알 수 있고 게임 캐릭터의 개성 특성을 구현할 수 있다.

Table 4. Different colors have associated personalities

Color	*Abstract* association	*Personality* association
red	Passion, power, danger, excitement	Enthusiastic, positive
Orange	Lively, fresh, cheerful, cheerful	Energetic, optimistic
yellow	Hope, happiness, optimism, jealousy	Frank, independent
green	Peace, nature, health, vitality	Stable, stable, quiet, secure
blue	Credit, trust, trust, honesty	Rational, calm, calm, wise
purple	Aristocratic, elegant, magical	Mysterious, noble, sensual
black	Serious, dark, uneasy, terro	Evil, insidious, serious
white	Peace, cleanliness, simplicity, purity	Pure, cold, kind, gentle

3.2.3 의상과 무기류

게임 캐릭터의 의상, 액세서리, 무기는 캐릭터 신분과 직업의 가장 직관적인 표현이다. 특색 있는 의상과 무기는 게임 캐릭터의 식별을 돕고 캐릭터에 대한 정보도 많이 제공한다[14]. 게임 캐릭터의 의상, 액세서리, 무기의 디자인은 객관과 주관 두 가지 측면에서 영향을 받는다. 객관적 측면에서는 게임의 세계 속 사회와 문화, 그리고 게임 캐릭터 자체의 신분과 직업에 제약을 받는다. 주관적인 면에서는 캐릭터 자신의 경력과 개성 특성에 영향을 받는다. 게임에서 플레이어는 캐릭터 아이템의 상태를 통해 최근 경험담을 추론할 수 있다[15,16].

Table 5. Personality associations from the design of clothing and weapons

Element	*classification*	*characteristic*	*personality*
clothes	modeling	T shape	Trust, decisive, mature
		H shape	Casual, relaxed, frank
		X shape	Gentle, beautiful, beautiful, sensual
	length	long	Mature, docile,dignified
		short	Lively, sensitive, optimistic
	Texture	soft	Gentleness, kindness, affinity
		stiff	Rational, conservative
weapon	Power type	Exaggerated	Props for power characters.
	Speed type	Exquisite	Props for female ,active characters.
	Magic type	Magic, special effects	Wizards, assassins.

캐릭터 개성 디자인에서 기본적인 개성을 설정하고, 게임 배경과 결합해 의상, 액세서리, 무기를 정한다. 예를 들어 힘의 전사, 용맹한 개성을 드러내기 위한 캐릭터는 중량감 있는 무기를 들고 그 힘을 표현하기 위해 갑옷까지 입힌다. 의상이나 액세서리, 무기를 디자인할 때 캐릭터의 신분과 개성 특성을 반영하는 디자인은 사용자가 캐릭터의 개성과 배경을 빠르게 인식할 수 있도록 한다.

4. 결론

RPG 게임의 롤플레잉 게임 캐릭터는 게임의 주요 구성요소로서 게임의 흐름을 이어간다. 캐릭터도 게임 선택의 주요관건이다. RPG의 캐릭터 디자인은 게임에서 캐릭터의 체형, 액션, 의상, 소품 등 시각적인 창작과 설정을 말는 것으로 캐릭터의 개성 특성은 캐릭터의 핵심적인 내용으로 디자인에서 중요한 부분이다. 캐릭터의 개성이 뚜렷해야 특징이 다른 캐릭터를 표현할 수 있다.게임 유저의 몰입도를 높일 수 있을 뿐만 아니라, 원 캐릭터의 멀티유즈를 통한 관련 산업사슬의 확장성도 높일 수 있다.

캐릭터를 디자인할 때는 게임의 주제나 취향 등을 명확하게 하고, 플레이어들의 정서적 체험을 바탕으로 구체적이고 세밀한 디자인을 해야 한다. 게임 캐릭터의 개성에 대한 선호도와 게임 주제가 다양한 캐릭터의 개성에 영향을 미친다. 캐릭터의 영향을 미치는 요인을 분석하는 것은 플레이어의 심리 및 개성이 뚜렷한 게임 캐릭터에 맞게 디자인하는 전제조건이다. 본 논문에서 제시하는 다양한 캐릭터 개성 표현을 위한 요소를 적용하고 그 효과를 검증하는 후속연구가 필요하다고 사료 된다.

REFERENCES

[1] H. S. Cho. (2017). A Study on Preference for Graphic Basic Elements of the UI/UX Design of Game Application. *Journal of Digital Convergence. 15(12),* 573-579.

[2] B. H. Hai, J. Z. Ling & S. H. Ryu. .(2020). An Analysis on the Design of Motion-Sensing Game Role Selection GUI. *Journal of Digital Convergence, 18(7),* 383-387.

[3] Y.Y.Lin.(2019). *2018 mobile game maket.* https://www.zhitongcaijing.com/content/detail/180715.html

[4] H.A.Kang & M.J.Kim. (2005). Analysis of Game Character Motion in RPG genre. *Journal of the Korean Multimedia Society.* 909-912

[5] K.T.Nam & T.S.Kihl.(2020). A Study on Game Character Personality Model Considering the Interaction. *Journal of Korea Game Society. 20(2)*: 27-34

[6] M.S.Kim & I.J.Ko.(2019). A Study on The Correlation Between Ego-state and Five Factor Model for Game Character's Personality. *Journal of The Korea Society of Computer and Information. 20(1).*

[7] https://zh.wikipedia.org/wiki/Five personality traits

[8] Maslow & Abraham H & S.G.So. Maslow's Theory of Motivation: The original complete version of the five-step theory of needs. UX REVIEW.153.8 (22)

[9] https://zh.wikipedia.org/wiki/Maslow's hierarchy of needs

[10] K.Nam. et al.(2017). 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.

[11] https://img.3dmgame.com/uploads/allimg/161221/153_161221124401_3.png.Types of games that male and female players like

[12] H.J.Yeo.(2003).study on appearance features a according to the personality types of animation characters.Gimhae: Ninjo University.566.76 Edition

[13] Y.E.Mi.(2007).A study on Observer Psychology of Environmental Color perception psycohlogical analysis an observer as a consumer.Korean Society for Color Design Conference.pp.42-45

[14] I.J.Lee&K.H.Lee&S.H.jeong.Phychologyof dress.Seoul: Heungmun, 2009 (c2001)

[15] K.D. Nam.(2020). A Study on the Personality Design of Game Charactersusing AHP. Game Department 2020. 8. 794.8 Edition (23).

[16] J.Tang & K.So.Cho & S.W.Chung, Y.S.Jang. (2020). A Study on the User Interest of Basic Emotional Images in Character Design. Korean Society of Design Studies. Vol.22 No.5 [2009].133-143 (p.11).

상 형 리(Jiong-Li Shang) [학생회원]

· 2012년 9월 : 복주대학교 아트 디자인학과(학사)
· 2016년 9월 : 복주대학교 디지털 미디어 아트학과(석사)
· 2020년 3월 ~ 현재 : 공주대학교 게임디자인학과(박사)
· 관심분야 : 게임캐릭터, 게임UI
· E-Mail : shangjiongli312@gmail.com

유 석 호(Seuc-Ho Ryu) [정회원]

· 1997년 2월 : NYIT Communication Art(예술학석사)
· 2004년 3월 ~ 현재 : 공주대학교 게임디자인학과(교수)
· 관심분야 : 게임그래픽, 게임인터랙션, 게임UI
· E-Mail : seanryu@kongju.ac.kr