

디지털 미디어 캐릭터의 역할과 영상미학 연구  
- 온라인 게임 캐릭터를 중심으로 -

A Study for Digital Media Character  
with Role of Character and Applied Media Aesthetics  
- Focused Analysis of Online Game Character -



김성영 (Kim, Sung Young)

단국대학교 대학원 조형예술학과

정종완 (Jung, Jong Wan)

단국대학교 대학원 조형예술학과

## 논문요약

### Abstract

#### I. 서론

1. 연구 목적
2. 연구 범위 및 방법

#### II. 본론

1. 디지털 게임 영상미학의 원리
  - 1) 영상언어로 표현되는 게임 캐릭터
  - 2) 디지털 애니메이션의 영상미학적 구조
  - 3) 디지털 게임의 스토리텔링
2. 디지털 게임 캐릭터의 이해
  - 1) 게임시장 현황 분석
  - 2) 디지털 게임 캐릭터의 특징
3. 온라인 게임 캐릭터 분석
  - 1) 온라인 MMORPG 게임 캐릭터 분석
  - 2) 모바일 RPG 게임 캐릭터 분석

#### III. 결론

### 참고문헌

#### (keyword)

Animation, Digital Media, Character, Multi-media, Applied Media Aesthetics

## 논문요약

멀티미디어를 이용한 다양한 그래픽 작품들의 활용은 이제 인터넷을 통하여 전 세계적으로 그 활용도와 광고효과 면에서의 효율성을 극대화하고 있다. 디지털 첨단 산업의 눈부신 발전과 함께 영상언어로 표현되는 디지털 미디어 게임 캐릭터 시장의 투자 규모 및 사업으로서의 육성은 21C를 특화시키는 영상문화로서 자리매김 하고 있다.

뉴미디어 콘텐츠 중 하나인 디지털 미디어로 표현되는 캐릭터의 개발, 그중에서도 온라인 게임 캐릭터의 적극적이고 다양한 콘텐츠와 인터랙티브한 영상미디어의 활용에 대한 연구를 통해 이 분야의 심도 있는 연구와 끊임없는 우수한 캐릭터의 개발이 선행되어야 할 시기이다. 특히 온라인에서 인기 있는 게임 캐릭터의 분석을 통하여 사용자들의 선호도와 비주얼 특징, 이러한 것들이 전체적인 게임에서의 컨셉과 역할에서 적합한지에 대한 보다 구체적인 뉴미디어 캐릭터의 특징을 연구하고자 하였다.

본 논제에서 다루어지는 디지털 미디어 캐릭터의 역할과 영상미학적 원리와 구조의 분석을 바탕으로 그 원본적인 이론적 근간을 정립하고 디지털 게임의 미학적인 측면과 시놉시스와 연결되는 디지털 게임 캐릭터의 비주얼 모티브, 게임에서의 연출되는 액션과 보다 적극적이고 현실성이 높은 미디어 캐릭터 디자인을 실현하는데 의의를 두고자 한다.

### Abstract

The 21st century has been characterized by the growth of the digital media game character industry, the development of motion language, and the increase of capital investments in the digital media industry. These developments have resulted in the creation of a new motion culture.

Especially, expression through digital media forms has revolved around the creation of media characters. The present is a critical time for the study of digital game characters in a variety of contents and the study of the uses of interactive motion media.

Within the internet, there has been a world-wide increase of graphic works in multi-media. The adaptability of graphic works used for advertising has also fueled this

increase.

This paper's thesis is based on analyzing the strategy and principal of animation motion aesthetics. Based on this analysis a theoretical foundation can be established and classifications for digital game character's roles can be created with the ultimate goal of using this analysis to create realistic media characters.

## I. 서론

### 1. 연구 목적

온라인에서 디지털 미디어 게임의 보다 작가적인 마인드가 함축된 캐릭터의 비주얼화가 동시대 미술에서 차지하는 비중이 글로벌 인터넷으로 실시간 정보 교환이 가능한 시대이다. 이러한 환경적인 네트워크 구축과 더불어 매스 미디어를 통한 다양하고 인터랙티브한 교류들로 예술의 표현범위가 그만큼 넓어졌다고 할 수 있겠다. 대표적으로 디지털 콘텐츠 산업과 영화, 온라인 게임 등 보다 다양한 소비자의 기호를 충족시킬만한 소재들로 각각의 독립적인 영역에서 비약적인 발전을 하고 있다.

20C 전반에 시작되어 작가적인 예술 작품으로서의 성격과 대중문화를 반영하였던 영상물의 도래는 21C 영상 미디어 산업의 기술적인 테크닉의 진보와 엔터테인먼트 요소가 가미되면서 다양한 문화콘텐츠를 양산하고 있다.

영상언어로서 디지털 게임의 스토리텔링, 주인공 캐릭터들의 프로필, 배경과의 의미 있는 시퀀스 연결, 특히 캐릭터와 전체 게임 컨셉의 조화가 일관성 있게 연결고리를 이루어야만 한다. 국내의 애니메이션들이 캐릭터에서 외적인 비주얼만을 중시하는 경향이 있기 때문에 빠지는 딜레마도 애니메이션 분야에서 반드시 해결되어야 하는 문제라고 생각한다. 이중에서도 디지털 게임 캐릭터들의 역할을 분석하고 온라인 게임에서의 대전 특징에 맞는 speciality를 찾아 디지털 게임 산업에서의 캐릭터가 가지는 위상을 높이고 게임의 사용자들의 선호도를 상승시킬 수 있는 디지털 게임 분야의 캐릭터를 연구하고자 하였다.

본 연구에서는 디지털 게임으로 표현되는 미디어 캐릭터에 대한 연구, 특히 온라인 게임 캐릭터들을 선정하여 국내의 디지털 게임 산업의 패러다임과 함께 게임 캐릭터들이 가지는 컨셉 아이덴티티 작업과 전문적인 소양을 갖추기 위한 온라인과 모바일 게임 캐릭터들의 분석을 통해 보다 적극적이고 현실성이 높은 미디어 캐릭터 디자인을 실현하는데 의의를 두고자 한다.

## 2. 연구 범위 및 방법

디지털 미디어 게임 캐릭터에 대한 연구를 논제로 하여 영상언어로서의 애니메이션과 영상미학적 구조를 연구하여 전반적인 영상문화의 범주와 기본원리에 중점을 두었다. 연구의 범위로서는 이러한 영상미학적인 환경을 이해하고 연구의 방법으로 쓰이는 디지털 게임의 미학적인 측면의 탐구로 이론적인 근간을 마련함으로써 구체적 연구의 진행에 앞서 충분한 미학적인 정립을 수렴하였다. 또한 미디어 캐릭터에 대한 분류 대상은 온라인 게임과 모바일 게임의 캐릭터를 대상으로 캐릭터의 역할과 특징에 대해 분석하고자 하였다.

연구의 방법은 디지털 게임 중 온라인 MMORPG<sup>1)</sup> 게임과 모바일 RPG<sup>2)</sup> 게임의 캐릭터들을 분석함으로써 미디어 캐릭터의 구체적인 대상으로 선정하였으며 선정 범위는 온라인 MMORPG 게임에서는 '리니지2' 게임과 넥슨의 '벡과 이어 슬레이어2'와 나모인터랙티브의 '드래곤 아이즈' 모바일 RPG 게임을 대상으로 하여 게임 캐릭터로서의 역할과 프로필, 비주얼 특징을 분석하였다.

미디어 캐릭터 중 게임의 캐릭터를 주요 대상으로 선정하는 이유는 게임이 가지는 다양한 그래픽 요소들이 다이나믹한 액션, 다양한 동작, 패밀리 캐릭터로서의 아이덴티티, 개성 있는 캐릭터 설정, 스테이지별 인터페이스 디자인, 스토리텔링 등 멀티하게 종합된 하나의 종합 엔터테인먼트 장르이기 때문이다. 아울러 최근의 온라인 게임과 모바일 게임에서 유저들의 선호도가 높은 게임을 선정하여 캐릭터에 대한 역할과 특징을 분석하였다.

## II. 본론

### 1. 디지털 게임 영상미학의 원리

#### 1) 영상언어로 표현되는 게임 캐릭터

오늘날의 산업 자본주의 경제체제는 물질적인 풍요로움과 개개인의 개성을 중시하고 지극히 정보화 되어진 생활환경을 만들며 전 지구를 글로벌시대로 만드는데 일조하였다.

1) MMORPG(Massively Multi-player Online Role Playing Game) : 다사용자 온라인 롤플레이 게임 동시에 수천 명 이상의 게이머가 인공적으로 구현된 게임 속의 가상 현실세계에 접속하여 각자의 역할을 맡아 하는 온라인 게임  
디지털 게임의 미학: 온라인 게임 스토리텔링, 전경란 (살림), 2004 p.7

2) RPG(Role Playing Game) : 온라인 역할 게임  
게임 내에서 주어진 설정에 맞추어 주인공을 조종해 다양한 상황을 즐기는 온라인 게임

<http://blog.naver.com/thrip?Redirect=Log&logNo=30003771622>

특히 월드와이드웹, 디지털 미디어 등은 기술적인 진보와 함께 실질적인 결과물을 실현시켜주는 도구로서의 역할과 엔터테인먼트 요소들을 발전시키는 원동력이 되어주고 있다. 이러한 전반적인 배경에서 출발한 영상문화는 현대인들에게 없어서는 안 될 필수적인 아이템으로서 커머셜 수단의 시각적인 즐거움과 함께 온라인 게임과 같은 엔터테인먼트 수단으로서 발전하고 실용되어지고 있다.

영상문화의 발전은 영상이 갖는 독특한 텍스트로 다양한 분야에서 활용되고 있으며, 특히 디지털 게임으로의 전환은 영상언어로 표현되는 가장 복잡하고도 비주얼 화 된 장르라고 할 수 있다. 영상언어가 주는 의미는 스틸 컷에서 오는 단조로움을 벗어나게 하였고 사람들의 시 지각을 보다 확장시키고 자극시키는 역할을 하여 사고의 전환을 하는데 매우 중요한 역할을 하였다. 게임에서의 다양한 모션으로 표현되는 수많은 시퀀스들의 그래픽 요소를 보면, 이것은 영상언어로서 전환된 가장 진보적인 형태의 예술이라고 할 수 있다.

### 2) 디지털 애니메이션의 영상미학적 구조

영상미학이란 박물관에 숨겨져 있는 것이 아니며, 미학적 경험은 일상생활에서 항상 일어나는 것이다. 칸딘스키는 영상미학을 표현하는 방법을 점, 선, 면, 색상, 질감등과 그래픽 요소를 결합한 귀납적 과정을 추상화라고 생각하였다. 현실에 세계에 안주하지 않고 자신의 시야를 확대하여 새로운 세계를 구축하였던 것이다.<sup>3)</sup> 애니메이션은 특히 상상력을 극대화 시킨 예술의 산물이라고 할 수 있다.

애니메이션의 영상미학적 구조로는 빛, 색, 구도, 2차원 영역과 3차원 영역, 4차원 영역의 타이밍과 주요동작, 연속편집과 복합편집, 5차원 영역의 음향과 영상의 결합 등이 있으며 이러한 요소들이 결합하여 하나하나의 시퀀스로 연결되어진다. 오늘날의 애니메이션은 월드와이드웹과 디지털 이미지등과 함께 뉴미디어로서의 역할과 다양한 콘텐츠로 지속적인 발전을 하고 있다.

### 3) 디지털 게임의 스토리텔링

미디어의 발전과 함께 영상이미지는 생활 속 어디에서나 발견할 수 있다. 디지털 이미지화 된 영상물들은 TV나 영화관, 모니터 속에서 구체화된 스토리텔링과 함께 영상물로 전달된다. 진보된 technology의 발달로 이러한 스토리텔링은 다양한 방법으로 구체화 되었고 이중에서 디지털 게임은 엔터테인먼트적인 요소를 포함한 뉴미디어로서 온라

인과 모바일 게임으로 하나의 문화가 되었다.

게임에서의 스토리텔링은 남이 보여주거나 들려주는 것이 아닌 실제로 벌어지는 사건을 목격하거나 스스로 이야기를 만들어가는 개인적인 체험을 기준으로 하고 있다.<sup>4)</sup> 로렐(Laurel)은 상호작용성을 '무대에서 연기하는 것과 같은 경험'<sup>5)</sup>이라고 이야기한 것과 유사하다고 하였다. 온라인 게임을 예로 들자면 이러한 상호작용성을 극명하게 볼 수 있는데 동시에 다사용 플레이어가 집단을 이루거나 전략을 짜는 단계로 발전하기도 한다. 특히 다사용자 온라인 몰플레이 게임(MMORPG)은 현실세계와 매우 유사한 스토리텔링을 하고 있어 새로운 시야를 넓혀주는 역할을 하고 있다. 컴퓨터 게임에 다양한 그래픽과 음향, 동영상 등의 기술적 서비스를 함으로서 게임의 혼종성, 공간성, 현실의 모사, 구조적 개방성, 사이버 정체성 구현의 구조로 스토리텔링 되어진다.

디지털 게임에서의 캐릭터들은 위에서 언급한 스토리텔링을 바탕으로 저마다 주어진 역할분담과 비주얼적인 아이덴티티를 가지고 새로운 제3의 인물로 재탄생 하는 것이다.

## 2. 디지털 게임 캐릭터의 이해

### 1) 게임 시장 현황 분석

한국의 디지털 게임 시장은 세계적인 수준이다. 게임 산업에 투자되는 자본과 전문 인력의 투자는 해가 갈수록 더욱 증가되고 있으며 꾸준한 업그레이드와 다양한 콘텐츠의 개발로 게임 마니아들도 늘어나는 추세이다.

온라인 게임	1조 3871 억원
비디오 게임	2023 억원
아케이드	1800 억원
모바일	1310 억원
PC 패키지	421 억원

[표 1] 2005년 국내 게임시장의 규모 - PC방 시장 제외

출처: <http://www.entelligent.co.kr/>

게임 CEO들이 제시하는 2006년 키워드는 '글로벌', '캐주얼', '컨버전스' 등 세가지로 압축하고 있다. 특히 '해외'를 화두로 온라인, 모바일 등 플랫폼을 막론하고 게임시장이 도약기를 지나 성숙기에 진입하면서 해외진출은 기업 성장의 '필요충분조건'으로 간주되는 분위기이다. 특히 '한류'의 물결과 '온라인 게임의 중주국' 프리미엄을 바탕으로 국내 업체들이 세계 시장에서 선전을 거듭하면서 해외진출 '글로벌 경영'이 올해 게임 업계 최고 관심사로 급부상 중이

4) 디지털 게임의 미학: 온라인 게임 스토리텔링, 전 경란 (살림), 2004 p.5

5) Laurel, B., "Computer as Theater" MA : Addison Wesley Publishing, 1991.

3) 영상제작의 미학적 원리와 방법: "Applied Media Aesthetics" Herbert Zettl (커뮤니케이션 북스), 2004 p.30, p.40

다.6)

회사명	매출액	대표작
엔씨소프트	3550 억원	리니지, 리니지2, 길워드 등
넥슨	2000 억원	카트라이더, 바람의 나라, 워록 등
SCEK	1500 억원	PS2, PSP, 테일즈 레전디 등
NHN	870 억원	한게임, 아크로드, 권호
CJ인터넷	845 억원	넷마블, 대항해시대, 서든어택 등
네오위즈	685 억원	스페셜포스, 알루비트 등
한빛소프트	542 억원	신아구, 팡야, 그라나도에스파다 등
웹젠엑트즈소프트	392 억원	라테일, 천년, A3 등
웹젠	235 억원	뮤, 썬 등
EA코리아	150 억원	피파2006, NBA2006, 베틀필드2 등
엠게임	100 억원	열혈강호, 영웅, 귀훈, 나이트 등
대원 CI	71 억원	NGC, 닌텐독스, 마리오카트DS 등
MS코리아	59 억원	X BOX, 킹덤언더파이어, 둠3 등

[표 2] 2005 게임회사 매출액-매출액순  
출처:<http://www.digitalaria.com/index.php>

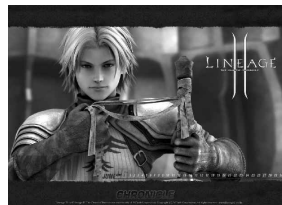
## 2) 디지털 게임 캐릭터의 특징

디지털 게임에 있어서 실제 플레이어인 주인공 캐릭터들에 대하여 알아보았다. 온라인 롤플레이 게임이 주조를 이루던 게임시장에서 점차 캐주얼 게임, 1인칭 슈팅 게임, 레이싱 게임, 스포츠 게임 등 다양한 장르로의 인기 분산이 요즘 게임마니아들에게 인기 있는 장르이다.



[그림 1] 카트라이더

출처:[http://land.anycall.com/game/index\\_game.jsp](http://land.anycall.com/game/index_game.jsp) (그림 1)



[그림 2] 리니지2

출처:<http://www.playforum.net/> (그림 2)

## 3. 온라인 게임 캐릭터 분석

### 1) 온라인 MMORPG 게임 캐릭터 분석

#### (1) 리니지2 게임의 특징 및 그래픽 사양

언리얼 엔진을 기반으로 만들어진 엔씨소프트사의 리니지2는 2000년 10월에 기획하고 2001년 4월부터 본격적인 개발에 들어간 Full 3D 온라인 게임이다. Full 3D 온라인 게임 중에서도 고 사양을 요구하기 때문에 최소 P3 800Ghz

6) 매경뉴스 2005 3월호 기사 사회면 발췌.

CPU, 256MB RAM, GeForce 2 정도의 그래픽 카드를 갖춘 PC 이상이 되어야만 게임을 즐길 수 있으며, P4 2Ghz CPU, 512M Ram, GeForce 4 정도의 그래픽 카드를 갖춘 PC정도가 되어야 원활하게 게임 할 수 있다.7)

### (2) 리니지2 컨셉

리니지2의 기본적인 컨셉은 자유도에 있다. 마우스 하나로 모든 것이 가능하기 때문에 사용자가 편리하게 사용할 수 있으며, 뛰어난 그래픽으로 노도와 같이 밀려드는 군세 앞에 우뚝 솟은 성벽, 용을 타고 하늘 높은 곳에서 내려다보는 대지, 멀리서 오는 적군을 성벽 위에서 강궁으로 저격하는 궁수 등 이러한 액티브 한 장면들을 최신의 3D 기술로 연출해낸다. 또한 게이머가 저 레벨일 때는 단순 명쾌한 몬스터 사냥을 하고, 고 레벨일 때는 보다 복잡하고 심오한 전쟁, 정치, 경제 활동을 하는 등 초보부터 고수까지 자신에게 맞게 최적화된 게임을 즐길 수 있다. 그리고 공성전을 통해 성을 쟁취하여 리니지2 최고 혈맹으로 우뚝 설 수 있으며, 용의 알을 키워 용마를 타거나, 용의 목에 올라타 하늘을 날며 세상을 구경할 수 있는 상상하는 모든 것이 이루어지는 또 하나의 판타지 세계이다.

### (3) 리니지2 캐릭터 분석

종족	몬스터		아이템
휴먼 (Human) 휴먼 파이터/ 휴먼메이지	레벨별	종족별	무기
엘프 (Elf) 엘븐파이터/ 엘븐메이지	1-10레벨 11-20레벨	언데드 마법생물	방어구
다크엘프 (D-Elf) 다크파이터/ 다크메이지	21-30레벨 31-40레벨	괴수/ 거인 동물/ 식물	약세서리
오크 (Orc) 오크파이터/ 오크메이지	41-50레벨 51-60레벨	휴머노이드 정령	셋트 아이템/펫전용
드워프 (Dwarf) 드워븐 파이터	61-70레벨 71-80레벨	천사/ 악마 벌레/요정	기타

[표 3] 리니지2-게임 캐릭터 및 아이템  
출처:<http://www.playforum.net/lineage2/column.comm?action=read&iid=10032380&kid=7103> (표 3)

리니지2 게임에서는 캐릭터를 종족과 몬스터 그리고 다양한 아이템들로 마법과 스킬을 다루면서 이루어지는 대전 형태의 전략적 퀘스트로 다양한 기술과 배틀형식의 다사용자 온라인 롤플레이 게임이다.

7) <http://www.playforum.net/lineage2> Game manual 발췌.



[그림 3] 휴먼파이터, 메이지      [그림 4] 휴먼 메이지  
출처:<http://www.playforum.net/lineage2/column.comm?action=rea&iid=10032380&kid=7103> (그림 3, 4)

[그림 3], [그림 4]는 리니지2의 휴먼 종족 캐릭터로 현재의 인간과 가장 유사한 모습을 가지고 있다. 인간은 현재 아덴 월드에서 가장 높은 인구 밀도를 가지고 있으며, 아덴 월드에서 가장 큰 세력을 떨치고 있는 종족으로 묘사된다. 전문화된 직업을 가지며 스킬과 체력이 다른 종족보다 현저히 떨어져서 전투 후 휴식이 필요한 캐릭터이다. 휴먼 캐릭터로 휴먼 파이터와 휴먼 메이지가 있으며 성별의 차이와 직업, 게임에서의 스킬 능력의 차이를 보인다. 기본적으로 3D 캐릭터로 거의 12등신에 가까운 인체비례로 전투복장과 사용하는 무기류로 비주얼화 되어 있으며 성별에 따른 특징과 게임에서의 능력치가 다르다.



[그림 5] 엘븐 파이터, 메이지      [그림 6] 엘븐 메이지

출처:<http://www.playforum.net/lineage2/column.comm?action=rea&iid=10032380&kid=7103> (그림 5, 6)

[그림 5], [그림 6]은 엘프족 캐릭터로 물의 신인 에바를 섬기는 종족인 엘프는 물이 주는 생명과 자연을 사랑하는 종족이다. 매끈한 몸매와 수평으로 펼쳐진 기다란 귀, 그리고 걸어 다니는 조각을 연상시키는 수려한 아름다운 엘프의 외모를 가장 잘 표현하고 있으며, 엘프는 특유의 마법적 강력함 덕분에 거인의 시대에서부터 신의 피조물 중 가장 높은 위치에 존재하고 있었으나, 거인족이 멸망 한 후 휴먼이 아덴월드를 장악하게 되면서

그 세력을 크게 잃고 현재 대륙의 일부에 자신들의 도시를 형성해 생활하고 있다. 엘븐 파이터와 엘븐 메이지가 있으며 휴먼족과 같이 성별과 12등신의 섬세하고 아름다운 스타일로 감정과 복장으로 표현한다. 엘프는 기본적으로 WIT(재치) 수치가 높고, 마법 사용을 빠르게 해주는 패시브 스킬을 보유해 가장 빠른 마법시전 속도를 보여 주는 캐릭터이다.



[그림 7] 다크파이터, 메이지      [그림 8] 다크 메이지  
출처:<http://www.playforum.net/lineage2/column.comm?action=rea&iid=10032380&kid=7103> (그림 7, 8)

[그림 7], [그림 8]은 다크 엘프로 최초의 물의 신이자 현재는 죽음의 신이 된 실렌을 섬기는 종족이다. 본래는 나무 엘프라 불리는 존재였으나, 엘프가 인간에게 패배 한 후 더욱 강력한 힘을 얻기 위해 실렌의 힘인 흑마법을 연구하게 되면서 그들은 엘프와는 전혀 다른 존재가 되었다. 전체적으로 엘프와 비슷한 외형이지만 키가 좀더 큰 편이다. 다른 종족과 비교해 공격력이 높고, 회피율 및 이동속도, 공격속도가 빠르다. 전체적으로 공격 보조 마법이 많아 사냥을 빠르게 진행 할 수 있으며 엘프의 청초함과는 다른, 날카로운 외모를 가지고 있어 인기가 높다. 다크 파이터, 다크 메이지가 있으며 성별로 구별되며 서로 다른 스킬과 역할의 캐릭터이다. 역시 12등신의 화려한 3D 그래픽으로 비주얼화 되어있다.



[그림 9] 오크 파이터, 메이지      [그림 10] 드워프  
출처:<http://www.playforum.net/lineage2/column.comm?action=rea&iid=10032380&kid=7103> (그림 9, 10)

[그림 9] 불의 종족인 오크는 신이 만들어 낸 종족들 중에서 가장 강한 육체와 정신력을 소유한 자들이다. 거인족이 멸망 한 후 가장 강력한 종족으로 급부상 했으나, 엘프와 휴먼의 연합에 의해 현재는 대륙 북쪽의 흑한지로 밀려난 상태이다. 오크는 다른 종족에 비해 가장 높은 체력을 가지고 있고, 마법을 제외한 이상상태에 강한 저항을 가지고 있다. 회복속도가 뛰어나고 한 번에 파티와 혈맹을 보조 할 수 있는 마법을 보유하고 있다. 역시 오크 파이터와 오크 매이지 두 가지 스타일이 있으며 강한 체력과 비주얼 덕분에 가장 전사다운 면이 두드러지는 캐릭터이다.

[그림 10]은 대지의 종족인 드워프 캐릭터로 창조를 만드는 것을 즐기는 종족이다. 강한 체력과 훌륭한 손재주, 그리고 좋은 재료를 찾아내는 날카로운 안목은 그들이 창조에 걸맞은 종족이라는 것을 보여주고 있으며, 뛰어난 창조기술과 함께 발달 된 능란한 상술은 아덴월드의 경제를 장악하고 있다. 위의 메인 캐릭터들과는 달리 드워프 파이터 캐릭터는 일단 6등신의 비례와 귀엽고 익살스러운 비주얼로 주요 능력은 몬스터에게서 아이템을 획득하고 아이템을 생산해 파는 것이다. 실제 사양에서 파이터와 유사하다.

리니지2의 캐릭터들을 위와 같이 게임에서의 역할 및 비주얼 특징으로 정리해 보았으며 각 종족별 캐릭터들은 마법과 스킬에 따라서 1차, 2차, 3차 전직의 이름으로 명명된 아이템 레벨을 갖는다. 이러한 게임의 기술과 캐릭터의 레벨 업으로 전체 리니지2 게임의 역할과 기술, 파워 등이 정해지는 것이다.

## 2) 모바일 RPG 캐릭터 분석

모바일 RPG 게임은 핸드폰에서 네이트온 접속 후 게임 콘텐츠 목록에서 다운받아 즐기는 롤플레이 게임으로서 넥슨의 '뱀파이어 슬레이어2' 정통 RPG게임과 나모인터랙티브사의 '드래곤 아이즈' 액션 RPG게임으로 나누었다.

### (1) 뱀파이어 슬레이어2

모바일 RPG 넥슨 모바일사의 정통 롤플레이 게임으로 전작에 이은 인간과 뱀파이어와의 대결구도인 미스터리적 요소를 가미한 흥미진진한 모바일 게임이다. 특히 5명의 용병 캐릭터 중 2명을 선택할 수 있어 게임을 진행하면서 용병들을 함께 성장 시키는 재미 요소도 지니고 있다. 이밖에 NPC 캐릭터들 중 새로운 몬스터들의 등장은 게임의 새로운 긴장감을 주는 요소이다. 캐릭터의 비주얼적 특징은 앞의 리니지2 게임과는 다르게 dot 그래픽과 3등신의 캐릭터들로 이루어져 있다. 다소 거친 느낌의 Pixel이 보이는 3등신의 6개의 캐릭터 지그문트, 호프만, 루시루, 클락, 마이어, 울프가 캐릭터로 등장한다.



[그림 11] 왼쪽부터 지그문트, 호프만, 루시루, 클락

출처:<http://www.entelligent.co.kr/>

[그림 11]의 지그문트는 여러 전쟁에서 용맹하게 싸우는 기사단장이며 영주의 신임을 한 몸에 받고 있다. 아름다운 아내와 귀여운 아이가 있는 가장으로서 책임감이 강하고 실제 게임 화면 안에서의 플레이어로 싸우는 캐릭터는 보다 단순한 pixel<sup>8)</sup>로 구성된 3등신 캐릭터이다.

호프만은 본 게임에서 내세웠던 용병 캐릭터중 하나이며 지그문트를 도와 대대로 내려오는 집안의 보검과 무술을 통해 최고의 검투사가 되었다. 정의의 수호하는 무사와 같은 이미지의 캐릭터이고, 강한 정신과 무사의 단단한 체력이 느껴지는 용병 캐릭터이다.

루시루는 아름다운 용모와 순수한 혈통의 흡혈귀 캐릭터로 영화 '블레이드'에서의 변종 리퍼들을 처단하는 흡혈귀 사냥꾼의 역할도 수행하고 있다. 여성적인 바디라인과 복장으로 캐릭터의 특징을 살렸다. 게임에서 다양한 액션과 기술을 선보인다.

클락은 신비주의 사제로써 한때 교황을 보필하였지만 부패한 대교주의 비리를 알리려다 오히려 많은 핍박을 당하며 결국에 이단으로까지 몰리게 되어 추방당하게 된다. 이후 세상을 떠도는 사냥꾼으로 떠돌이 생활을 하게 된다.

이외에도 신체적인 결함이 있는 불구자로서 그려지는 캐릭터마이어는 리퍼 대신에 마을의 처녀를 죽였다는 오명을 쓰고 쫓기는 신세가 된다. 게임의 임무수행을 위하여 마이어 외에도 여러 개의 용병 캐릭터가 등장 한다.

신비주의 전략의 일환으로 특정한 성격보다는 정보나 등장이 많지 않고 둔갑술이나 특정한 비밀 무기를 사용한다는 컨셉의 캐릭터 울프는 캐릭터 자체도 두건과 마스크로 언제나 얼굴을 가리고 있어서 두드러지게 메인으로 활동하지는 않는다.

8) pixel : picture와 element 두 단어의 첫음절을 딴 합성어로 디지털 이미지의 최소단위인 작은 사각형을 의미한다. 디지털 이미지는 이러한 작은 pixel들이 모여서 상을 이루며, 각각의 사각형들은 각자의 위치 색상 값이 조금씩 다른 독립된 단위로 구성된 것을 확인할 수 있다. 모바일 캐릭터들은 이런 작은 단위의 pixel로 이루어진 dot 캐릭터가 대부분이다

Digital Photoshop 박시현 외(영진닷컴), 2003 p.14



[그림 12] 스크린샷-뱀파이어 슬레이어2

출처:<http://www.entelligent.co.kr/>

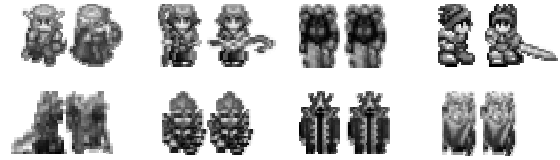
뱀파이어 슬레이어2 게임은 마을을 중심으로 스토리에 따라 20가지의 미션으로 진행되며 미션 수행을 위해 메인 캐릭터의 선택 외에도 용병을 고용하고 아이템과 장비, 무기 구입의 업그레이드가 필요한 게임이다. 게임의 스테이지는 총 14개로 각기 다른 지역으로 구성되어 있으며 스테이지마다 짜릿한 모험과 각기 다른 몬스터를 제거해 나가며 모든 임무를 완수하는 게임이다. 모바일의 특성상 게임 캐릭터들의 그래픽은 dot로 이루어져 있지만 다양한 액션과 비교적 간단한 조작으로 많은 게이머들이 선호하는 모바일 정통 RPG 게임이다. <그림 12>는 모바일 액정의 게임 첫 화면으로 전개되는 인터페이스를 보여주며 캐릭터의 전체적인 동작과 3등신 캐릭터로 이루어진 dot 그래픽의 특징을 볼 수 있다.

(2) 드레곤 아이즈

세중 나모인터랙티브사의 액션 RPG게임으로 2006년 상반기에 오픈되었으며 기존 모바일 RPG 게임과는 규모 및 게임의 퀘스트 아이템 몬스터등의 차이를 보이는 대작으로 평가된다. 2006년 상반기 최고의 기대작이라는 평가를 받았고, 기존 모바일 RPG 게임의 2배가 넘는 방대한 맵을 기반으로 총 6단계의 20여 가지 스킬, 32개의 퀘스트, 440여 가지의 게임 아이템, 40여종의 몬스터 등이 등장하는 대작 게임이다. 이밖에도 ‘멀티 캐릭터 컨트롤 시스템’을 이용한 주인공 캐릭터들을 보다 전략적으로 이용할 수 있는 시스템 개발이 특징으로 부각되는 게임이다.

9) 멀티 캐릭터 컨트롤 시스템 (MCCS : Multi Character Control System) 기존의 RPG 게임과는 다르게 3명의 주인공 캐릭터를 동시에 play 시킬 수 있으며 사용자는 선호하는 캐릭터에 인공지능(AI)을 3단계로 설정할 수 있어 전략적이고 박진감 넘치는 게임을 즐길 수 있는 시스템을 지칭 한다

<http://www.playforum.net/www/gameInfo?location=%2Fmobile%2Fskt%2Fprpg&orderBy=name&pageNo=0&status>

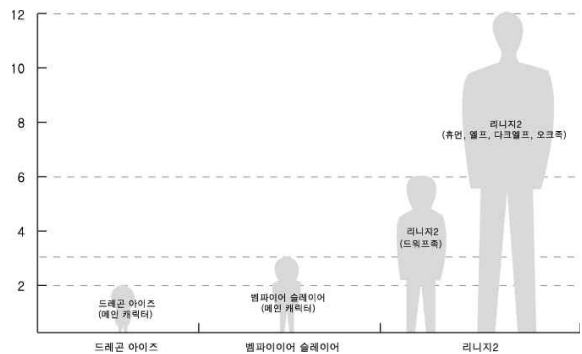


[그림 13] 드레곤 아이즈의 메인과 몬스터 캐릭터들

출처:<http://deyes.namo.co.kr/features/>

[그림 13]은 드레곤 아이즈에 등장하는 메인과 몬스터 캐릭터들로 3D 온라인 캐릭터와는 달리 모바일 게임에서의 캐릭터는 SD캐릭터로 대개 2등신 내지는 3등신의 비례로 되어 있다. 비주얼 특징도 dot그래픽으로 귀엽고 심플한 스타일이 주조를 이루며 전체적으로 스테이지별로 레벨이 높아지고 3명의 메인 캐릭터가 동시에 플레이되는 멀티 캐릭터 컨트롤 시스템이 가장 큰 특징이다. 또한 레벨에 따른 스테이지의 변화와 몬스터 캐릭터들의 교체로 전체적인 게임의 활력을 주는 모바일 액션 RPG 게임의 캐릭터들이다.

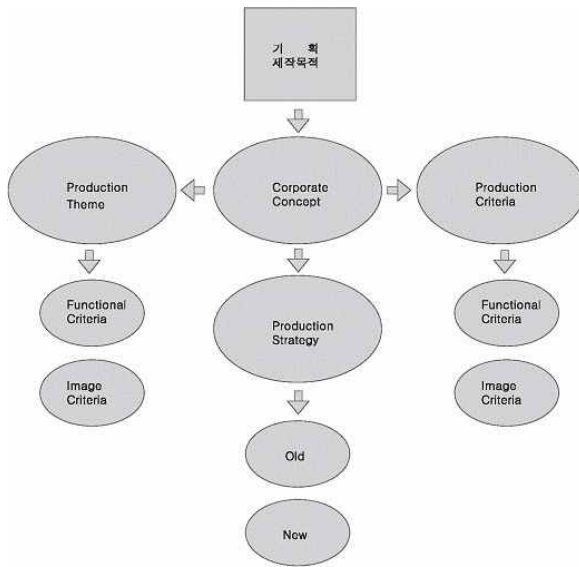
위의 드레곤 아이즈 게임은 제한된 모바일 액정 공간을 최대한 이용하여 화면의 이동이 자유롭고 캐릭터들의 역할분담을 메인과 몬스터로 심플하게 나누어진 모습을 보여주고 있으며, 캐릭터들의 형태적인 특징을 단순화시켜 지니고 있는 게임의 기술들을 쉽게 이해할 수 있게 하였다.



[그림 14] 캐릭터 비례 분석 (캐릭터비례도표)

[그림 14]는 앞에서 분석한 리니지2와 뱀파이어슬레이어, 드레곤아이즈 캐릭터의 비례를 분석한 것으로 12등신에서부터 2등신까지 캐릭터들의 비례를 알아 보기 쉽게 도식화 하여 나타내었고 형태의 특징을 포함하고 있다.





[표 4] Case Study-게임기획  
출처: 온라인게임 'Hollywood Night' 기획 구조도

[표 4]는 온라인게임 'Hollywood Night'의 기획과 제작 과정의 구조도로 온라인게임의 사례연구이다.

### III. 결론

디지털 미디어 캐릭터에 대한 역할과 시각적인 특징에 대한 연구를 온라인 MMORPG 게임과 모바일 RPG 게임의 캐릭터를 게임에서의 역할과 비주얼로 분석해 보았으며 영상과 게임의 미학에서의 이론적 고찰을 통해서 근본적인 애니메이션의 원리를 이해하고, 디지털 게임에서의 캐릭터들에 대한 연구를 통한 역할과 비주얼 특징의 분석으로 전반적인 미디어 캐릭터의 특징을 알아보았다.

이러한 뉴미디어를 통한 애니메이션과 게임 동영상등은 전체적으로 업그레이드가 빠르고 실제 사용자들이 쉽게 접할 수 있는 인터페이스를 가지고 있으며 다양한 스토리텔링을 통한 상상속의 캐릭터들을 구현하고 게임 역할에 맞는 액션으로 사람들에게 시각적 즐거움과 콘텐츠를 제공하고 있다.

디지털 게임으로 표현되는 미디어 캐릭터의 분석을 통해 본 논제에서는 미디어를 통한 각 게임의 구조와 컨셉, 이러한 스토리텔링에 부합하는 주인공 캐릭터의 역할을 기반으로 한 외형적 특징, 캐릭터별 인체비례 분석, 2D와 3D로 표현되는 그래픽 특징, 모바일에서의 도

트 그래픽의 특징, 캐릭터의 칼라적용 등을 토대로 사용자들의 선호도와 정확한 아이덴티티를 비중으로 보다 다양하게 연구하고 발전되어지고 있다.

디지털 미디어, 영상과 애니메이션 분야의 주인공 캐릭터들의 발전은 현대의 정보화 사회를 기반으로 눈부시게 도약하고 있고, 특히 디지털 게임에서의 캐릭터들은 주인공으로서의 주어진 역할과 전체적인 시놉시스, 게임의 형식에 맞는 그래픽 특징을 가지고 있다.

앞으로의 뉴미디어로써 다양한 콘텐츠의 개발을 위해 크리에이터는 창조적인 마인드를 실현시키는 구체적인 시각화 작업과 함께 영상문화를 바르게 이해하고 정립시키는 이론적인 수양과정을 거쳐 서로 화합하는 역할을 할 수 있도록 노력하고, 적극적이고 현실성 있는 디지털 미디어 캐릭터에 대한 실현을 위한 심도 깊은 연구를 위해 매진해야 할 것이다.

디지털 미디어의 발전과 함께 디지털 게임 캐릭터의 역할 분석과 보다 적절한 캐릭터와 스토리텔링, 전체적인 아이덴티티 작업이 디지털 게임 캐릭터 개발에 좀 더 세부적인 필요사항으로 사료되며 특히 게임에서의 구조적인 문제를 뛰어넘는 아이덴티티가 있는 캐릭터의 역할이 그 무엇보다도 전체 게임의 승패를 좌우하는 쟁점이라 생각한다. 한국의 게임 산업이 문화적인 차이점을 극복하며 전 세계적으로 게임의 강국으로 자리 잡은 것도 이렇게 아이덴티티 있는 게임 컨셉과 개성 있는 캐릭터 설정, 스토리텔링, 세련된 인터페이스 디자인 등에 있다고 보고 앞으로 개성 있는 시놉시스와 캐릭터의 개발이 선행되어야 할 시기이다.

## 참고문헌

### 국내자료

- 1)김윤배. 「애니메이션 캐릭터의 기호학적 생성구조 연구」 홍익대 대학원 시각디자인전공 박사학위논문. 2003
- 2)최정윤. 「다사용자 온라인 게임의 상호작용과 가상현실 경험에 관한 연구」, 이화여대 대학원 신문방송학과 석사학위논문. 2000
- 3)권상희. 「다사용자 온라인 롤플레이팅 게임(MMORPG)의 인터페이스의 의미작용 연구」 리니지를 중심으로, 한국방송학회 2004년 전기 정기학술대회 논문집. 2004
- 4)마리타 스테르큰/리사 카트라이트, 「영상문화의 이해」 커뮤니케이션북스. 2006
- 5)전경란, 「디지털 게임의 미학」 온라인 게임 스토리텔링, 살림. 2005
- 6)이용배, 「애니메이션의 장르와 역사」 살림. 2003

### 해외자료

- 1)Laurel, B. Schacter, '*Computer as Theater, Reading*', MA : Addison Wesley Publishing 1991
- 2)Botler, J. & R. Grusin, '*Remediation-Understanding New Media*', Cambridge, MA : The MIT Press. 1999
- 3)Darely, A., '*Visual Digital Culture : Surface Play and Spectacle in New Media Genres*', London : Routledge, 2000
- 4)Mortensen, T., '*Playing with Players*', Potential Methodologies for MUD : Game Studies. 2002

### 국내 Site

- 1)<http://www.playforum.net>
- 2)<http://www.ongamenet.com/>
- 3)[http://land.anycall.com/game/index\\_game.jsp](http://land.anycall.com/game/index_game.jsp)
- 4)<http://deyes.namo.co.kr/features/>
- 5)<http://www.entelligent.co.kr/>