

# 온라인 게임 캐릭터의 Kitch적 표현 고찰

Consideration on the Kitsch Expression of Online Game Characters

장은경(Jang,eun kyung)

서울산업대학교 과학문화디자인연구소

## 논문요약

### Abstract

#### I. 서론

1. 연구 목적
2. 연구 범위와 방법

#### II. 이론적 배경

1. 온라인 게임
2. 게임 캐릭터
  - 1) 게임 캐릭터 분류
  - 2) 온라인게임 캐릭터의 구성

#### III. 온라인 게임 캐릭터와 Kitsch

1. Kitsch의 문화적 성향
2. 온라인 게임 캐릭터의 Kitsch적 요소

#### IV. 결론

#### 참고문헌

## 논문요약

정보통신 기술의 급속한 발달로 인하여 인간생활의 저변에 구축된 인터넷환경의 생활화는 가상세계라는 또 하나의 생활공간을 제공해 줌으로써 현실에서 체험할 수 없는 또 다른 재미와 상상력 그리고 인간의 삶의 욕구를 충족시켜주고 있다. 특히 네트워크를 통한 가상의 공간에서 펼쳐지는 게임의 특성은 이러한 요건을 충분히 갖춘 아주 매력적인 콘텐츠이다.

이러한 생활환경의 변화와 인간 삶의 형태가 바뀌어 오며 형성되는 소비경향을 게임을 즐기는 유저들을 대상으로 하여, 그들이 선호하는 게임과 그 게임 속에 등장하는 캐릭터를 살펴보았다. 그러한 관찰의 결과로 유저들이 게임을 즐길때, 조작이 간편하고 재미있는 게임을 선호하고 있으며, 게임캐릭터는 재미있고 우스꽝스러운 Super Deformation 캐릭터를 선호하는 경향을 보이고 있다. 또한 이러한 소비패턴은 kitsch의 영향이 우리생활 속에 은근히 배여 있음을 직. 간접적으로 보여 주는 사례이다.

이에 본 연구에서는 가상공간이라는 현실과 다른 환경 속에서 발생하는 온라인 게임의 kitsch적 성향을 문화의 한 요소로 인식하고, 그 현상들을 밝혀 디지털환경 즉, 가상공간에서 이루어지고 있는 유저들의 성향을 제대로 인식하고, 게임캐릭터의 제작 방향과 국내 캐릭터 시장의 잠재적 발전 가능성에 관한 긍정적인 측면을 제시하고자 한다.

### Abstract

Due to the rapid advancement of information communication technology, the popularization of internet constructed in the base of humanlife has been satisfying human's desires of life and allowing different types of fun and imagination that cannot be experienced in reality by providing another kind of living space called the virtual world. Especially, the distinctiveness of games unrolling in the space of virtuality through network is a very attractive content that possesses ample amount of such conditions.

Having users who enjoy games as the subjects, consumption patterns formed from such changes of living environment and transformation of human life, as well as the games these users prefer and the characters appearing in such games have been examined. The result of examination showed a tendency of users preferring fun games with simple operation and preferring super deformation characters that are funny and hilarious looking when enjoying games. Also, such a consumption pattern is an example that directly and indirectly shows that the kitsch effect is subtly absorbed into our lives.

Hence, recognizing the kitsch tendency of online game occurring in a virtual space, an environment different from reality, as one of cultural elements, and properly recognizing the user tendency established in the digital environment, that is the virtual space, by clarifying these phenomena, this study desires to propose an optimistic point of view on the production direction of game characters and the potential development possibility of Korean character market.

(keyword)

Game, Game Character, Kitsch

## I. 서론

### 1. 연구목적

그 동안 게임에 대한 인식이 저급하여 그저 아이들의 놀이문화로만 여겨 문화, 경제적 성장 잠재력을 인식하지 못하였으나, 정보통신의 급속한 발달과 더불어 새로운 문화의 트렌드를 탄생시키는 전환적 계기가 되었다. 이러한 변화의 주도는 인터넷과 컴퓨터의 급속한 발전적 진화의 영향으로 사이버 공간에서의 게임 플레이는 하나의 문화적 행위로서 그 가치를 인정받게 되었다. 뿐만 아니라 이러한 진화의 발전으로 게임은 개인에게 국한된 나홀로 게임이 아니라 전 세계를 대상으로 이뤄지고 있다. 이러한 사용자의 수를 고려해 볼 때, 게임에서 과급될 수 있는 문화적, 경제적인 기대효과는 매우 클 것으로 본다.

또한 멀티미디어, 컴퓨터, 네트워크 등 첨단 정보 통신의 발달은 현대인의 생활 시스템을 혁신적인 양상으로 재구축하고 있으며 미래에 대한 상상력을 현실화시키는데 큰 매개체 역할을 하고 있다. 이러한 가능성은 컴퓨터 게임에서 시작되었으며, 게임은 인간의 창의성을 표현할 수 있는 진보된 수단중의 하나이다.<sup>1)</sup>

따라서 본 연구에서는 유저들이 선호하는 게임과 게임에 등장하는 캐릭터를 살펴봄으로써, 유저들의 라이프 스타일을 파악할 수 있고 이에 따른 소비경향을 분석하여, 앞으로 게임캐릭터가 지향해야 할 방향성을 제시하는 것에 목적이 있다.

### 2. 연구 범위 와 방법

온라인 게임캐릭터를 대상으로 캐릭터의 표현 유형을 분류하고, 그에 따른 캐릭터의 특성을 분석하는 것으로 연구의 범위를 정하고, 연구방법으로는 게임과 게임캐릭터 관련 문헌들과 웹사이트의 자료들은 토대로 활용하였다.

1)정근원, 21세기 종합예술로서의 컴퓨터 게임, 민족 예술 통권57, 2000 P.21

## II. 이론적 배경

### 1. 온라인게임

국내 온라인 게임 산업은 2년 연속 65% 이상의 성장을 이루어서 국내 전체 게임 수출액의 80%를 차지하며 게임 산업의 중심으로 자리 잡았다. 국내 온라인 게임의 급격한 성장은 2000년대부터 늘어난 초고속 인터넷 가입자 수와 밀접한 관계가 있으며, 2004년 들어 디지털문화의 발전과 더불어 홈 네트워크, 즉 유비쿼터스 환경이 조성되기 시작하면서 국내 온라인 게임은 세계 온라인 게임 점유율 1위를 차지하며 세계 정상 기술력과 인프라를 가지고 있는 문화산업으로 자리매김하기에 이르렀다.<sup>2)</sup> 온라인 게임은 혼자서 게임을 즐길 수도 있지만 네트워크로 연결하여 적게는 2명에서 많게는 16명 정도까지 다른 사용자들과 같은 게임을 즐길 수 있도록 구성된 네트워크게임과 수천 명의 사용자가 동일한 게임에 동시에 참여할 수 있으며 지속

| 분류     | 전망              |
|--------|-----------------|
| 온라인게임  | 고성장             |
| 아케이드게임 | 둔화              |
| 비디오게임  | 고성장(시장비중은 다소미약) |
| PC게임   | 마이너스 성장         |
| 모바일게임  | 고성장             |

<표-1> 2006.게임시장 종류 및 종류별 규모 전망<sup>3)</sup>

적인 게임세계를 가지는 게이머 다사용자 온라인게임(MPOG) 그리고 인터넷상에서 shockwave등을 이용해서 게임을 즐기는 인터넷 게임으로 분류한다. 특히 PC를 매개로한 사람과 사람간의 게임이라고 할 수 있다. 온라인 게임내의 불특정 다수의 사용자가 동시에 게임에 참여함으로 인해 다양한 선택이 이루어지고 이 선택은 같은 온라인 게임을 즐기는 다른 사용자에게 영향을 미치게 된다. 또한 다사용자 온라인 게임은 규칙은 있으나 특별히 정해진 시나리오가 존재하지 않으므로 무수히 많은 결과가 도출된다. 다수의 사용자가 한

2) 조용탁, 온라인게임천국'아,대한민국, 뉴스위크14권 40호, 2004 p.33

3) 권택민, 이제는 디지털콘텐츠 비즈니스다, 라이트북닷컴, 2005 p.41

꺼번에 접속을 하여 상호작용을 하며, 게임 개발자가 만들어 놓은 기본적인 게임의 골격에 이들의 변화무쌍한 커뮤니케이션을 통해 완성되어 가는 가상의 세계 속에 일어나는 일들이 게임의 내용을 이루게 된다.<sup>4)</sup> 현실에서 이뤄지는 인간사회와 똑같이 갈등적 요소에 대해서 사고력이 요구되고 있다.

### 2. 게임 캐릭터

캐릭터란 '고유한 디자인 요소(점, 선, 면의 세 가지 요소)로 구성되어 있으며, 이러한 요소들이 결합해 고유한 메시지(즐거움)를 담고 있고, 그러한 이미지들로 인해 형성된 정체성(매력, 개성)으로 생명력이 생긴 결합체'라고 할 수 있다.<sup>5)</sup> 그리고 캐릭터는 원소스멀티유즈(OSMU)가 가능한 부가가치가 높은 사업영역이다.<sup>6)</sup> 이렇듯 게임의 상품화가는 캐릭터에서 출발한다고 볼 수 있다. 컴퓨터게임에서 탄생한 마리오, 소니 더 헤지호그, 라라크로프트, 프레디 피쉬, 카르멘 샌디에고와 같은 생생한 캐릭터는 닥트레이시, 미키마우스와 같은 대중문화의 우상들에 이어 탄생했다. 인터랙티브 엔터테인먼트란 분야가 탄생되어 존재하게 된 시간은 매우 짧다. 하지만 플라스틱인형에서부터 도시락통의 마스코트에 이르는 모든 상품에 친근한 이름을 가진 영속적인 캐릭터를 창출해 내고 있다.<sup>7)</sup> 또한 캐릭터의 이미지는 게임이라는 하나의 상품을 상징하는 브랜드라고도 말할 수 있다. 그리고 캐릭터는 어떤 대상을 특정화하려는 강력한 힘을 가지고 있기 때문에 대중에게 전달하고자 하는 커뮤니케이션의 목적을 적절히 수행할 수 있는 매력적인 콘텐츠이다.<sup>8)</sup> 아울러 게임캐릭터는 일종의 시뮬레이션 속에서 사용자가 인형의 역할을 연기할 수 있게 해주는 매개체이며 사용자는 자신의 캐릭터를 통해 가상현실을 즐길 수 있는 것이다. 게임이 기존의 매체인 영화, 만화 등과 다른 점은 바로 관람자의 시점인 3인칭의 간접경험이 아닌 1인칭 체험을 하게 되는 것이다. 이것이 바로 수행성에서 오는 게임 고유의 특징이라고 할 수 있다.<sup>9)</sup>

4) 박동숙, 커뮤니케이션현상으로서의 온라인게임 연구를 위한소고, 사회과학연구논업 4권, 2000 p.88~89

5) 유지은, Hi캐릭터, Hello마케팅, 미래의창, 2004p.25

6) 앞의 책 p.17

7) 캐롤린 핸들러 밀러, 디지털미디어스토리텔링, 커뮤니케이션북스, 2006 p.120

8) 오유석, PC게임상에 나타난 캐릭터 디자인에 대한 변천과정 분석, 2001 p.6

### 1. 게임 캐릭터의 분류

형태에 따른 캐릭터를 분류하자면, 실비율 캐릭터와 SD(Super Deformation)캐릭터로 나눌 수 있다.

#### ①실비율 캐릭터

실비율 캐릭터는 7~8등신의 캐릭터를 말한다. 그러나 최근의 여러 게임의 동향으로 볼때 MMORPG의 장르에서 가장 많은 비중을 차지하는 캐릭터의 비율은 8~9등신이다. 국내의 MMORPG장르에 많은 발전의 계기가 되었던 블리자드사의 “디아블로” 게임의 캐릭터는 7~8등신의 캐릭터로서 사실적이고 새로운 방향의 캐릭터 디자인을 추구하는 계기를 만들어 주었다. 실비율이라고 하지만 실제 인체보다는 작은 얼굴과 긴 다리가 특징인 8~9등신의 캐릭터는 짧은 연령층에 편중되어 있고, 일본식 만화캐릭터의 영향을 많이 받거나 일부 흥행했던 게임의 캐릭터를 모방하여 독창적이기 보다 유사풍으로 획일화된 느낌이 강하게 나타나고 있다.<sup>9)</sup>



<그림-1> 리니지

#### ②SD캐릭터

SD캐릭터는 2등신 혹은 3등신의 체형을 가진 머리가 유난히 강조된 캐릭터들로, 일본에서 유래한 인물디자인 스타일에서 차용되어 일본 게임 제작사들에 의해 많이 사용되어왔다. SD의 특징이라면 커다란 머리, 짧은 팔 다리, 짧은 몸통이다. 주로 2~3 등신부터 3~5등

9)오현주, 게임캐릭터디자인의 조형성연구,2004 p.27  
10)앞의 책 p.42

신의 인체 비율을 갖는 캐릭터들이 해당된다. 2~3등신 캐릭터는 MMORPG게임 개발의 초창기에 주로 도트작업으로 제작되었던 캐릭터로서 점점 사라지고 대표적인 게임으로는 ‘바람의 나라’가 있다.<sup>11)</sup> 그러나 최근의 ‘카트라이더’의 성공에 힘입어 그 동안 선풍적인 인기를 누렸던 MMORPG,게임인 ‘스타 크래프트’ ‘리니지’ 등 사실적 그래픽 디자인으로 제작된 캐릭터의 인기가 수그러들고 있으며, 카트라이더와 같은 캐주얼 게임의 단순한 조작법과 SD캐릭터의 우스꽝스럽고 선 처리와 체형이 단순한 장점을 살려 동작아이템과 표정 컬러를 쉽게 변화시켜 적용할 수 있는 장점과 함께 원소스멀티유즈의 장점까지 있어 앞으로 캐주얼 게임캐릭터에 가장 적합한 스타일이라고 본다.

### 2. 온라인 게임 캐릭터의 구성

게임캐릭터는 최근 게임 사용자들이 급속도로 증가하면서 발달하고 있는 신종캐릭터라고 할 수 있으며, 온라인 게임 상에서 게임 캐릭터는 대략 네 가지로 구성되어 있다. 게임 속에서 사용자의 조종이 가능한 콘트롤 캐릭터(playable character), 콘트롤 캐릭터가 게임상의 과제와 목표를 방해하는 임무를 가지고 있는 괴물(monster), 그리고 콘트롤 캐릭터가 사용하는 도구가 되는 아이템(item)으로 구성된다.<sup>12)</sup>게임이라는 것이 사용자가 주인공이라는 인식을 강조하는 상호작용에 기반을 두는 미디어 방식인 까닭에 상호작용이라는 게임의 특성이 게임캐릭터의 형태, 움직임, 성격, 역할 등의 중요한 부분에 영향을 미친다. 더구나 온라인 게임에서 사용자를 대리하는 콘트롤 캐릭터의 경우 사용자가 조작할 수 있는 대상이자 동일시하는 인물로 자신이 원하는 정체성을 그를 통해 만들어 가며 실제로 자신과 연결되어 있는 다른 사용자와는 서로의 캐릭터를 통해 연결된다.<sup>13)</sup>

11)오현주, 게임캐릭터디자인의 조형성연구,2004 p.43

12)박동숙,p.14

13)백철호, 게임 캐릭터 변천의 문화적 연관성, 게임산업저널6호,2004,p.44

### III. 온라인 게임 캐릭터와 Kitsch

#### 1. Kitsch의 문화적 성향

칼리니스쿠는 사회가 근대화되고 있음을 드러내는 증거로서 키치를 지적한 바 있다. 그의 지적은 키치가 풍요 사회의 산물임을 시사 하는것 이다. 때문에 서구의 경우 19세기와 20세기를 키치의 시대라고 부를 수 있을 것이다. 이러한 키치는 일반적으로 계급적인 차원에서 논의되어 왔다. 우리나라의 경우에는 60, 70년대의 근대화 과정 등을 통해 계층 간의 엄격한 구분이 해소되면서 삶의 공간에서 키치적 속성들이 나타나고 확산되었다. 합리성을 바탕으로 한 근대가 실재화 되는 공간에 그 반작용으로서의 키치가 자연스럽게 등장한 것이다. 계급적 열등감을 심리적으로 해소하기 위한 통속적 문화가 바로 그것이다.

21세기를 새롭게 맞이한 키치는 사회를 움직이는 코드 혹은 힘과 관계한다는 사실을 인정해야 할 것이다. 오늘날의 키치에는 초기에 보여주었던 것과 같은 계급적 성격이 약화되고 그 자리에 다양한 가치들이 복잡하게 자리한다. 새롭게 키치를 만들어내는 힘은 '새로움의 기호들' 일수도 있고 '젊은이다움' 일수도 있으며, '나르시스즘적인 노출증' 일 수도 있다. 키치는 문화와 사회를 통제하고 조정하는 힘이 변화를 따라가는 것이다. 문화 요소로서의 디자인에 대한 관심이 그 어느때 보다 확대되고 있는 오늘날, 키치는 우리 인공물 문화의 맥을 짚은 키워드인 것이다.<sup>14)</sup> 문화영역, 구체적으로 패션, 광고, 영화, 미술, 디자인 분야에서 우리의 일상에 나타나는 키치 현상에는 복사품 문화, 성적유희의 디자인, 각종 문화 요소들의 퓨전양상들이다. 키치의 주제는 자기만족이나 과시, 현실풍자나 일상과의 단절, 성적유희, 유아기의 향수 등 여러 가지가 내용에 포함할 수 있다. 유치함과 부적절함, 그리고 황당함이 그것의 미학일지라도 발현되는 구체적인 스타일은 항상 변한다. 키치의 스타일은 시대와 사회가 말하고자 하는 모습을 반영한 것이다.

14) 디자인넷,키치 키치 키치,2000.6월호

#### 2. 온라인게임 캐릭터의 Kitsch적 요소

최근 가장 각광받는 디자인 모토 중 하나는 '심플 앤드 편'이다.<sup>15)</sup> 이러한 경향은 Kitsch적인 사회의 산물로써 대상의 특성이 복잡한 것 일수록 소통의 방식이 간편하고 쉬워야 하며 유희적인 성향이 강해야 함을 내포하고 있다. 특히 온라인 게임에서 이러한 요소들은 필수적이다. 그동안 '스타 크래프트' '리니지' 등 사실적인 그래픽 디자인과 복잡한 조작 방식을 가진 '다중온라인역할놀이게임(MMORPG)'에서 도출된 문제점으로 사용자의 한정성 남성들 위주의 게임방식, 게임의 내용 또한 폭력적이고 선정적인 게임의 내용과 캐릭터 등으로 볼 수 있다. 이에 대한 대안으로 캐주얼 게임이 상승세를 보이고 있으며, 대표적인 캐주얼 게임으로 '카트라이더'를 들 수 있다 이는 '2006 브랜드 파워' 온라인 게임 부분의 1위를 차지한 할 만큼 폭넓은 수요층을 확보하였다.

이러한 사회적 흐름에 편승하듯 크레이지 아케이드 비엔비의 넥슨, 킴온베이비의 엑스포테이토, 리니지의 엔씨소프트는 지난해 하반기 이후 스매쉬스타의 공개시범 테스트를 하고 있다. 또한 MMORPG인 '라그나로크'로 유명한 그라비티도 캐주얼 게임인 '러브 포티'를 운영 중에 있다. 이러한 흐름 속에서 나타나는 캐주얼 게임과 캐릭터의 특징을 보면 다중온라인 게임과 비교했을 때 상하좌우 방향키와 간단한 키 조작으로 게임을 즐길 수 있으며, 캐릭터 디자인 또한 SD캐릭터와 심플한 그래픽처리가 단연 돋보였다.



<그림-2>카트라이더

<그림-3>킴온베이비

15) 동아일보,2006.3.27



<그림-4> 큐링의 백설공주 와 왕자



<그림-5> 러브포티

캐주얼 게임에서 대두되고 있는 ‘편’ 요소는 우스꽝스러운 이미지를 지닌 SD(Super Deformation) 캐릭터들 이라고 볼 수 있다. 이는 심플한 선 처리를 바탕으로 머리가 몸 전체의 절반을 차지하며 손, 팔, 다리가 변형돼 있어 ‘이등신 캐릭터’로도 불린다. 이러한 캐릭터의 특징을 살펴보면 최근에는 코믹 캐릭터 디자인을 강조하기 위해 기존의 ‘멋있는’ 동화 주인공을 SD 캐릭터로 변형한 게임을 볼 수 있다. 포털사이트인 파란닷컴에서 서비스하는 큐링은 백설공주와 왕자를 엮기적인 캐릭터로 변형했다. 이 게임에서 백설공주는 못생기고 똥똥한 ‘백설공주’로, 왕자는 음흉한 인상의 ‘백마긴 왕자’로 캐릭터를 디자인했다. 또한 캐릭터들이 사용하는 아이템도 엮기적으로 그려졌다. 킴온베이비는 귀엽고 장난스러운 보행기 애완동물 보드를 레이싱카로, 스매쉬스타는 프라이팬 우산 방망이 등을 테니스 라켓으로 각각 디자인했다.

이러한 SD캐릭터들은 선 처리와 체형이 단순해 동작 아이템 표정 컬러 등에 쉽게 변화를 줄 수 있어 적용할 수 있는 제품 폭이 넓다는 장점을 이용하여 원소스 멀티유즈에 잘 부합하여 문화콘텐츠산업에도 좋은 반응을 보이고 있다.

캐주얼 게임의 인기는 앞으로도 계속될 것이라고 전문가들은 말한다.

왜냐하면 MMORPG에 비해 사용자의 폭이 넓어서 이다. 리니지2는 유저의 70% 이상이 20, 30대 남성이다.

카트라이더는 10대와 20대가 각각 35%와 41%를 차지하지만 10대 미만과 40대 이상 유저도 각각 13%, 11%를 차지한다. 남성과 여성 유저 비율도 6 대 4 정도다. 또한 개발 비용이 저렴하다는 것도 장점으로 떠오른다. MMORPG를 개발하는 데는 평균 3년간 100여억 원이 필요하지만 카트라이더는 2개월간 30여억 원으로 현재의 성과를 낳았다고 한다.

#### IV. 결론

후기산업 사회, 혹은 정보사회라는 현 단계에서 과학기술이 인간의 삶과 사회를 재편하는 방식은 아주 새로운 것이다. 특히 가상공간이 우리의 허구 능력에 의해 구성되고 열리는 공간으로 앞으로 우리의 일상에서 점점 더 중요성을 띄게 될 것이며, 인간의 사회성은 재규정되어야 한다.<sup>16)</sup> 고 보는 시각은 이미 이러한 상황예견하고 있었다.

가상공간의 창출에 의해 급진적으로 발달하고 있는 인터넷 게임을 통하여 우리가 최첨단 디지털 시대를 살고 있는 듯하지만 실제로는 환상세계와 다른 없는 영상매체에 매달려 점차 그것의 노예로 전락해 가고 있다는 징후를 보여 주는 듯해 적어 걱정스럽다.<sup>17)</sup>는 견해도 있다.

초고속망의 인터넷 구축을 위시한 인프라 구축은 우리나라가 명실공히 세계1위의 온라인 게임 왕국으로 군림하게 하는 밑거름이 되었다. 그러나 이러한 강점에도 불구하고 전세계 게임시장의 10%에도 미치지 못하는 실정이다. 앞에서 언급 한 것과 같은 성공한 게임캐릭터가 있지만 단발적인 성공에 그치지 않기 위해서는 꾸준한 연구개발과 사용자의 트렌드를 정확히 파악하여 그에 대비가 필요하다고 본다.

따라서 온라인 게임 시장의 올바른 성장을 위해서는 해결해야할 선결과제는, 우선 다수의 개발업체들이 영세성을 면치 못하고 있다는 문제다. 영세함과 산업기반 자체가 취약하기 때문에 총체적인 어려움을 겪고 있다. 고급전문인력 또한 턱없이 부족한 실정으로 게임이 최고의 부가가치 산업임에도 불구하고, 창의력 있는 고급

16)이순예, 아도르노와 자본주의적 우울, 풀빛,2005 p.318

17) 동아일보, 2006.4.26

인력이 여전히 부족하며 이를 양성해 낼 전문기관 또한 부족하다. 특히 게임과정에서 가장필요로 한 게임시나리오 작가와 게임PD의 인력이 턱없이 부족하기 때문에 이에 대한 대비책을 마련하는 것이 시급하다. 그러므로 스토리와 연출력, 기획력 등에 대한 전문성을 보완하기 위한 게임개발인력양성이 필요하다. 전략적인 온라인 게임의 육성을 통해 탄탄한 성장기반을 갖추고, 세계 최고의 온라인 게임강국으로서 도약해야 하며, 또한 건전한 사이버 문화를 통해 산업적으로도 건전하게 육성시켜야만 국내 시장 뿐만 아니라 해외 시장에서도 그 자리를 유지할 수 있을 것이다.

## 참고문헌

- 1)정근원, 21세기 종합예술로서의 컴퓨터 게임, 민족예술 통권57, 2000
- 2)조용탁, 온라인게임찬국'아,대한미국, 뉴스위크14권 40호,2004
- 3)권택민, 이제는 디지털콘텐츠 비즈니스다, 라이트북닷컴, 2005
- 4)박동숙, 커뮤니케이션현상으로서의 온라인게임 연구를 위한소고, 사회과학연구논업 4권, 2000
- 5)유지은,Hi캐릭터,Hello마케팅,미래의창,2004
- 6)캐롤린헨들러밀러,디지털미디어스토리텔링,커뮤니케이션북스, 200
- 7)오유석, PC게임상에 나타난 캐릭터 디자인에 대한 변천과정 분석, 2001
- 8)오현주, 게임캐릭터디자인의 조형성연구,2004
- 9)백철호, 게임 캐릭터 변천의 문화적 연관성, 게임산업저널6호,2004
- 10)디자인넷,키치 키치 키치,2000.6월호
- 11)동아일보,2006.3.27
- 12)이순예,아도르노와자본주의적우울, 풀빛,2005