



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

2023년 8월

박사학위논문

# 게임 캐릭터 의상에 나타난 디자인의 조형적 특성

- 온라인 게임 속의 여자캐릭터를 중심으로 -

조선대학교 대학원

디자인학과

최 총

# 게임 캐릭터 의상에 나타난 디자인의 조형적 특성

- 온라인 게임 속의 여자캐릭터를 중심으로 -

The Formative Characteristics of Design in Game  
Character Costumes

- Focusing on Female Characters in Online Games -

2023년 8월25일

조선대학교 대학원

디자인학과

최 총

# 게임 캐릭터 의상에 나타난 디자인의 조형적 특성

- 온라인 게임 속의 여자캐릭터를 중심으로 -

지도교수    박    순    천

이 논문을 디자인학 박사학위신청 논문으로 제출함

2023년 4월

조선대학교 대학원

디 자 인 학 과

최    총

## 최 총의 박사학위논문을 인준함

위원장	조선대학교 교수	<u>문정민</u> (인)
위원	조선대학교 교수	<u>장재욱</u> (인)
위원	조선대학교 조교수	<u>류명숙</u> (인)
위원	광주대학교 교수	<u>김은실</u> (인)
위원	조선대학교 교수	<u>박순천</u> (인)

2023년 6월

조선대학교 대학원

## 목 차

제 1 장 서론 .....	2
제 1 절 연구배경 및 목적 .....	2
제 2 절 연구내용 및 방법 .....	5
제 2 장 온라인 게임과 캐릭터패션의 조형성 고찰 .....	9
제 1 절 온라인 게임의 일반적 특성 .....	9
1. 온라인 게임에 대한 이해와 현황 .....	9
2. 온라인 게임의 구성 요소 .....	22
3. 온라인 게임의 이용자 행동 .....	24
제 2 절 온라인 게임의 캐릭터패션에 대한 조형성 고찰 .....	26
1. 패션디자인 요소 .....	26
2. 패션디자인의 원리 .....	33
3. 패션이미지 .....	37
4. 온라인 게임의 특성에 따른 캐릭터 패션 .....	40
5. 온라인 게임 캐릭터의 패션조형성에 대한 선행연구 고찰 .....	44

## 제 3 장 온라인 게임 여자캐릭터 패션의 조형적 특징

분석 .....51

제 1 절 내용분석 개요 .....51

1. 내용분석을 위한 온라인 게임 선정기준 및 방법 .....51

2. 내용분석의 대상으로 선정된 게임의 특성 .....53

제 2 절 온라인 게임 여자캐릭터 패션에 대한 내용분석 결과 60

1. 온라인 게임 여자캐릭터 패션에 대한 조형적 특징 분석 ...60

2. 캐릭터패션의 조형적 특징에 대한 내용분석결과 .....76

3. 내용분석결과에 대한 소결 .....80

제 4 장 온라인 게임 여자캐릭터의 패션디자인 개발 ..82

제 1 절 온라인 게임 여자캐릭터의 패션디자인 개발 .....82

1. 작품 개발 의도 및 방법 .....82

2. 작품에 대한 해설 .....84

3. 디자인 개발 .....90

제 2 절 한국과 중국 온라인 게임 이용자의 작품에 대한

이미지평가 .....126

1. 연구방법 .....126

2. 작품에 대한 이미지 평가 .....131

제 5 장 요약 및 결론 .....	138
제 1 절 요약 및 결론 .....	138
제 2 절 연구의 한계점 및 제언점 .....	139
참고 문헌 .....	142
부록 .....	151
<부록 1> 예비조사 설문지(한국어) .....	152
<부록 2> 예비조사 설문지(중국어) .....	154
<부록 3> 본 조사 설문지(한국어) .....	156
<부록 4> 본 조사 설문지(중국어) .....	159



## 표 목 차

[표 1-1] 연구내용에 따른 연구방법 .....	6
[표 1-2] 연구진행 절차 .....	7
[표 2-1] 세계 게임 시장 현황 및 전망(2019~2024 년) .....	10
[표 2-2] 온라인 게임의 장르별 분류 .....	12
[표 2-3] 전 세계 게임 시장에서 나라별 점유율과 위상(2021 년 기준) .....	14
[표 2-4] 세계 주요 국가별 게임시장 규모 비교(2021 년 기준) .....	15
[표 2-5] 한국의 게임 산업 수출 및 수입 현황(최근 7 개년) .....	16
[표 2-6] 의복무늬의 예 .....	32
[표 2-7] 온라인 게임의 캐릭터 패션에 대해 선행연구의 내용 .....	49
[표 3-1] 온라인 게임의 캐릭터 패션 대상 조형성 분석을 위한 선행연구고찰 결과 .....	51
[표 3-2] 내용분석 대상으로 선정된 온라인 게임 .....	53
[표 3-3] 내용분석을 통해 나타난 온라인 게임별 컬러 팔레트 .....	75
[표 3-4] 캐릭터의 패션이미지에 대한 내용분석결과 .....	76
[표 3-5] 캐릭터의 의복스타일에 대한 내용분석결과 .....	77
[표 3-6] 캐릭터의 의복컬러에 대한 내용분석결과 .....	78
[표 3-7] 캐릭터의 의복소재에 대한 내용분석결과 .....	79
[표 3-8] 캐릭터의 의복무늬에 대한 내용분석결과 .....	80

[표 4-1] 작품의 패션디자인 구성요소 .....	83
[표 4-2] 2023 년을 지배할 패션트렌드 6 .....	86
[표 4-3] 예비조사, 선행연구, 연구자 개발에 의해 도출된 형용사 .....	127
[표 4-4] 자극물: 작품 6 가지 유형 .....	129
[표 4-5] 인구통계적 특성의 분포 .....	130
[표 4-6] 한국인의 작품에 따른 이미지 평가 .....	131
[표 4-7] 중국인의 작품에 따른 이미지 평가 .....	133
[표 4-8] 국가에 따른 작품별 특징적인 이미지 .....	135

## 그림 목 차

[그림 2-1] 한국 국내 게임 시장 전체 규모 및 성장률(2012~2021년) .....	16
[그림 2-2] 세계시장에서의 한국 게임 시장 비중 비교 .....	17
[그림 2-3] 2016-2022년 중국 온라인 게임 시장 규모 예측 추세 차트 .....	18
[그림 2-4] 2008-2022년 중국 게임산업 시장 실제 매출 .....	19
[그림 2-5] 2021년 중국 온라인 게임 시장 점유율 .....	20
[그림 2-6] 2008~2022년 중국 자체 개발 게임의 해외 매출 .....	21
[그림 2-7] Jesse Schell의 게임설계시 중요한 4가지 구성요소 .....	22
[그림 2-8] H자형 실루엣 .....	26
[그림 2-9] H자형 실루엣 .....	26
[그림 2-10] X자형 실루엣 .....	27
[그림 2-11] 벌크 실루엣 .....	27
[그림 2-12] White .....	28
[그림 2-13] White & Pink .....	28
[그림 2-14] Yellow & Orange .....	28
[그림 2-15] Yellow & Purple .....	28
[그림 2-16] Pink .....	29
[그림 2-17] Pink & Purple .....	29

[그림 2-18] Red & White 계열 .....	29
[그림 2-19] Red & White 계열 .....	29
[그림 2-20] Green .....	30
[그림 2-21] Green & Blue .....	30
[그림 2-22] Green & Blue .....	30
[그림 2-23] Blue & White .....	30
[그림 2-24] Purple .....	31
[그림 2-25] Purple .....	31
[그림 2-26] Black 계열 .....	31
[그림 2-27] Black 계열 .....	31
[그림 2-28] 부드러운 소재 .....	33
[그림 2-29] 광택 소재 .....	33
[그림 2-30] 비례 : 허리선 위치 .....	34
[그림 2-31] 균형: 대칭과 비대칭 .....	34
[그림 2-32] 리듬 : 리본과 러프에 의한 율동감 .....	35
[그림 2-33] 착시 : 색과 줄무늬에 의한 착시효과 .....	36
[그림 2-34] 강조 : 무늬 및 색, 코사지, 리본의 배치에 의한 강조 .....	36
[그림 2-35] 통일 : 색에 의한 통일감 .....	37
[그림 2-36] 로맨틱 이미지 .....	38
[그림 2-37] 소피스티케이티드 모던 이미지 .....	38

[그림 2-38] 에스닉 이미지 .....	39
[그림 2-39] 오리엔탈 이미지 .....	39
[그림 2-40] 에로틱+아방가르드 이미지 .....	40
[그림 2-41] 에로틱 이미지 .....	40
[그림 2-42] 온라인 게임의 장비적·장식적 디자인에 의한 캐릭터패션 ..	41
[그림 2-43] 현실 기반 온라인 게임의 캐릭터패션 .....	42
[그림 2-44] 고대 역사 기반 온라인 게임의 캐릭터패션 .....	43
[그림 2-45] 판타지 기반 온라인 게임에 따른 캐릭터패션 .....	43
[그림 3-1] Black Dessert(검은사막) .....	54
[그림 3-2] Lost Ark 의 Artwork(로스트아크) .....	55
[그림 3-3] Maple Story 의 메이플 월드(빅토리아 아일랜드) .....	56
[그림 3-4] King's Glory(王者荣耀) .....	57
[그림 3-5] Dream trip to the west(梦幻西游) .....	58
[그림 3-6] The Legend of the Sword and the Fairy(仙剑奇侠传) .....	59
[그림 4-1] 2023 년 S/S 뉴욕 패션위크 트렌드 .....	85
[그림 4-2] 작품에 영감을 주는 컬러 .....	87
[그림 4-3] 작품에 사용되는 주요 소재 .....	89

## ABSTRACT

### The Formative Characteristics of Design in Game Character Costumes

- Focusing on Female Characters in Online Games-

CUI CONG

Advisor : Prof. Park, Suncheon, Ph.D.

Department of Design

Graduate School of Chosun University

Due to the expansion of the online game industry and the increase in the number of users today, the value of online games is becoming an important cultural content beyond the concept of simple entertainment. It can be said that the user's satisfaction with the game is paramount so that a successful game can be appealed to the users. On the other hand, game characters in online games are valuable as another self of the user, and in industrial terms, they symbolize the nature or image of the game, making them more valuable for marketing or promotion. Accordingly, in this study, the fashion of female characters in online games was analyzed, character works were produced using the analysis results, and image evaluation was conducted on online game users for the produced works.

The purpose of this study was to analyze the formative characteristics of women's characters in online games, develop design works using the analyzed design elements, and evaluate the image of the works by Korean and Chinese gamers. Research methods included content analysis methods, production of works, and quasi-experimental research methods. The subjects of the study were

240 male and female game users in their 20s in Korea and China. The measurement tool was a questionnaire, and the contents were about image evaluation questions, demographic characteristics, and online game use behavior. On the other hand, adjectives for image evaluation were surveyed with 35 questions developed by preliminary surveys, prior studies, and researchers, and were investigated on a 5-point scale. The evaluation of the produced works was conducted in Korea and China using questionnaires, respectively, and the collected data was analyzed using the SPSS statistical program.

The results of this study are as follows.

The purpose of this study was to analyze the formative characteristics of the fashion of online game female characters, develop design works, and evaluate the image of each work. The research methods were content analysis, production, and quasi-experimental research, and 240 male and female game users in their 20s in Korea and China participated in the quasi-experimental research method. The results of this study are as follows.

First, according to a content analysis of the formative characteristics of fashion of six online games and 30 characters in Korea and China, Korea had many fashion images in the order of warrior, cute, traditional, surreal, and sexy images, and China had many cute, warrior, surreal, traditional, and sexy images. Clothing items were in the order of mixed skirt and pants style, skirt style, and pants style. As for clothing colors, blue and purple were the most frequent, Korea had more achromatic colors than China, and China had more yellow and green colors than Korea. The materials were silk and leather, and the patterns were plain and geometric.

Second, six fashion designs of game characters were produced by reflecting content analysis and the 2023 S/S fashion trend. The themes of the six works were romantic, company-wide, sexy, surreal, dismantling, and traditional images.

Third, in order to understand how actual game users evaluate six works, game

users in Korea and China were evaluated. As a result, it was found that for each work, game users in Korea and China differ in the image evaluation of the work. In addition, for image works of the design intended by the researcher, game users produced results that were generally similar to the researcher's intention, but in some designs, conflicting images were derived together. These results can be interpreted as a result of using complex images to create a differentiated design with high appeal to game users because game characters affect game selection.

Through the above results, it was found that there was a similar or different image evaluation between Korean and Chinese game users for the online game character fashion design developed by this researcher. This can be interpreted as a result of an individual's preference for design influencing or differences in each cultural experience and social background. Therefore, the state has found itself to be an influential variable in the image evaluation of online game fashion, suggesting that it is necessary to examine in detail the evaluation or preference of game characters of gamers in countries that want to enter other countries in the future.

The implications of the results of this study are as follows.

First, since the image evaluation of character fashion varies depending on the characteristics of gamers, various considerations of the characteristics of the player are needed when planning to enter the new game market.

Second, interest in character fashion is also expanding due to the development of the online game industry and the expansion of users. In other words, in the case of game users, the character is considered more important as another self in the virtual space, and character fashion contains the image they want to pursue. In addition, in terms of online game companies, character fashion is effective in marketing and promoting games as it contains character roles in games. I believe that the importance of character fashion will increase in the future. Therefore, just as the sales of character figures are



activated due to the activation of online games, I think character fashion will also gain attention as a new trend by expanding its impact on general fashion.

Key words : Online Game, Character, Character Fashion, Design development,  
Image Evaluation

# 제1장 서론

---

제 1 절 연구배경 및 목적

제 2 절 연구내용 및 방법

## 제1장 서론

### 제1절 연구배경 및 목적

최근 가장 각광을 받고 있는 사업 중 하나가 게임 산업이다. 온라인 게임산업은 게임의 경제성과 상품성의 가치를 창출할 수 있는 쌍방향성을 가진 고도의 심리 자극 능력을 제공하는 산업으로, 높은 경제성(수익성)과 고부가가치의 산업이며, 고도화된 상품개발 자유도를 가지고 있는 정서와 감성을 제공하는 정서 서비스 산업이라고 할 수 있다.

온라인 게임산업은 기술의 발전과 함께 진보하는데, 오늘날 세계의 게임시장은 공통적으로 고성능 기기의 출시, 5G 인프라 등 네트워크의 진화, PC·콘솔 게임 대비 적은 개발비와 대형 플랫폼 생태계를 바탕으로 ‘14년 이후 모바일 게임의 급성장인 전체 게임시장의 양적 성장을 견인하였다<sup>1)</sup>. 온라인 게임은 더 이상 단순한 오락이 아닌 문화콘텐츠로의 상당한 위상을 가지게 되었고, 게임은 많은 사람들이 즐기는 여가이자 대중문화로 그 역할이 확대되었다.

세계 게임 시장이 성장세를 보이면서 게임 산업 규모가 날로 커지고 있으며, 온라인 게임시장의 중심에 한국과 중국은 세계 온라인 게임 시장의 1/3 정도를 차지하고 있다. 한국과 중국은 공통적으로 온라인 게임 시장의 성장을 주도하고 있고, 인터넷 접근성이 뛰어나고 경제적으로 성장하고 있다. 게임에서는 한국은 PC게임, 중국인 모바일게임 분야에서 세계적으로 선두의 위치에 있다.

온라인 게임 업체가 성공적인 온라인 게임을 만들려면 우선적으로 사용자의 유인요소를 파악하는 것이 중요하다. 온라인 게임의 구성요소는 미적요소, 스토리, 매카닉스, 기술의 4가지 요소로 분류할 수 있는데, 이 중 미적 요소는 게임의 분위기와 사용자 경험을 결정짓는 중요한 요소라고 할 수 있다. 온라인 게임의 캐릭터는 이러한 미적 요소에 포함되며, 캐릭터패션은 플레이어의 캐릭터에 대한 인식과 몰입에 큰 영향을 미치며, 게임의 마케팅과 홍보에도 활동도가 높다.

게임 산업의 발전에 의해 나타난 온라인 게임 캐릭터 의상은 게임 플레이어의 유치

1) 고태우, 「게임산업의 주요 이슈와 발전 방향」, 『KDB, 이슈분석』, No.791, 2021

에 중요한 역할을 하며 게임 플레이어를 유인하는 중요한 수단 중 하나가 되었다. 이에 산업계와 학계에서는 게임 캐릭터의 패션 디자인에 주목하고 연구를 진행하고 있다. 온라인 게임과 패션과 관련한 선행연구<sup>2)3)4)5)6)</sup>는 게임캐릭터의 패션의 조형성을 분석하고, 작품개발을 통해 현실패션으로서의 발전가능성을 연구하기도 하였다.

최근 온라인 게임의 캐릭터 패션은 현실패션에도 나타나고 있는데, 그 대표적인 사례를 ACG패션을 들 수 있다. ACG패션은 애니메이션, 만화 및 게임에서 영감을 받은 패션 스타일을 지칭한다. ACG 패션은 해당 콘텐츠의 캐릭터, 그래픽, 색상, 문구 등을 모티브로 사용하여 착용자의 개성과 취향을 표현하는 것을 목표로 하며, 팬덤 컬처와 함께 성장하며, 해당 콘텐츠에 대한 애정과 관심을 나타내는 스타일로 사람들 사이에서 인기를 얻고 있다. ACG 패션은 다양한 형태로 표현되어 게임 캐릭터를 묘사한 그래픽 프린트가 있는 티셔츠, 후디, 모자, 장갑 등이 있다. 또 다른 사례로 온라인 게임과 패션 브랜드 간의 협업을 들 수 있는데, 이와같은 협업은 게임의 인기를 높이고, 패션 브랜드에게는 새로운 시장을 개척하는 기회를 제공할 수 있다는 장점이 있다. 최근에 이뤄진 Fortnite과 루이 비통(Louis Vuitton)의 사례를 보면, 2019년에 열린 Fortnite 월드컵 행사에서 루이 비통이 협업을 진행하였다. 이 협업은 Fortnite 내에서 루이 비통의 의상과 악세서리를 사용할 수 있게 하고, 게임 내에서 루이 비통의 패션쇼를 개최하는 등의 이벤트를 진행하였다. 또한 실제로 루이 비통의 제품을 구매할 수 있는 팝업 스토어를 게임 내에 오픈하는 등의 협업을 통해 게임 유저들과 패션 브랜드의 상호작용을 이끌어내기도 하였다.

온라인 게임 산업의 특성상 게임회사의 국적에 관계없이 온라인이용자이면 누구나 접속하여 게임을 진행할 수 있으므로 온라인 게임의 대상소비자는 전 세계 게임 이용자라고 할 수 있는 것이다. 따라서 다양한 배경을 지닌 온라인 게임이용자에 소구될 수 있는 디자인을 개발하는 것은 매우 중요하다고 본다. 특히 패션은 그 사회와 시대

- 
- 2) 이지영, 「컴퓨터 게임에 나타난 의상에 관한 연구: 2000년 현재 사용되고 있는 게임을 중심으로」, 홍익대학교 산업미술대학원 석사학위논문, 2000
  - 3) 서정립, 진경옥, 「가상공간의 온라인 게임 캐릭터 패션에 표현된 추(醜)」, 『복식』, Vol.56, No.1, 2006, pp.106~120.
  - 4) 손이정, 「온라인 게임 캐릭터 패션이 대중 가수 패션에 미치는 영향 및 디자인 연구」, 이화여자대학교 대학원 석사학위논문, 2006
  - 5) 권민희, 「온라인 게임 캐릭터 패션이 대중 가수 패션에 미치는 영향 및 디자인 연구」, 이화여자대학교 대학원 석사학위논문, 2008
  - 6) 이상영, 「프린팅 세대를 위한 온라인 게임 캐릭터 의상 디자인 개발」, 이화여자대학교 대학원 석사학위논문, 2012

적 배경에 영향을 받으므로 문화를 중요한 변인으로 고려하여 패션이미지를 평가하고 개발하는 것은 중요하다.

온라인 게임은 더 이상 즐거움을 위해 존재하는 개념에서 확대되어 중요한 문화콘텐츠의 위치에 있고, 특히 패션분야에서 가상의 세계에 존재하던 캐릭터의 패션은 현실패션과 함께 성장하고 있음을 알 수 있다. 따라서 본 연구에서는 온라인 게임의 캐릭터 패션은 현실패션에도 영향을 주고 있으므로 이에 대한 보다 깊이 있는 연구가 필요하고 생각하였다.

이에 본 연구에서서는 이론적 고찰과 내용분석을 통하여 온라인 게임의 캐릭터 패션을 개발하였는데, 개발한 작품의 타겟층은 온라인 게임에 주요 이용층이고 패션에 관심이 많은 20대로 정하였다. 작품의 주제선정은 캐릭터 패션에 대한 문헌, 조형적 특징에 대해 분석한 결과, 2023년 S/S패션트렌드의 내용을 반영하여 정하였다. 작품 개발의 프로세스는 포토샵으로 도식화를 제작하고, MAYA를 통해 3D로 작품을 완성하였다.

따라서 본 논문의 목적은 온라인 게임 여자캐릭터의 패션의 디자인 요소를 파악하고 내용분석하며, 분석한 디자인 요소를 활용하여 디자인 작품을 개발하고, 개발된 각 디자인에 대한 이미지가 한국과 중국의 문화권에 따라 어떻게 차이가 있는지를 파악하는 것이었다. 구체적인 연구목적은 다음과 같다.

첫째, 온라인 게임의 여자캐릭터패션의 디자인요소를 내용분석법으로 조사한다.

둘째, 분석된 온라인 여자캐릭터의 디자인요소를 활용하여 디자인작품을 개발한다.

셋째, 개발된 디자인작품에 대하여 한국과 중국의 게임 이용자를 대상으로 이미지 평가의 차이를 파악한다.

## 제2절 연구내용 및 방법

본 연구는 총 5장으로 구성되었으며, 구체적인 연구내용과 방법에 따른 구성은 다음과 같다.

제1장은 서론으로 본 연구가 이루어지게 된 배경을 통해 문제제기를 하고 연구목적 을 제시하였다.

제2장은 온라인 게임의 패션에 대한 내용으로 온라인 게임의 일반적 특성, 온라인 게임 캐릭터 패션에 대한 특성을 파악하기 위하여 선행논문, 단행본, 인터넷 자료 등 을 활용하여 문헌연구로 고찰하였다.

제3장은 온라인 게임 여자캐릭터의 패션의 조형적 특징을 내용분석법으로 파악한 연구결과를 제시하였다. 즉 내용분석의 대상은 온라인 게임에 등장하는 여자캐릭터의 패션이고, 분석내용은 패션요소로서 패션이미지, 디자인, 아이템, 컬러, 소재, 무늬 등이다.

제4장은 내용분석된 온라인 게임의 여자캐릭터 패션의 디자인 요소를 활용하여 캐 린터를 컴퓨터 프로그램을 활용하여 3D로 개발하였다. 작품을 3D로 제작하는 것은 실 제 온라인 게임 상의 의상으로 활용가능성을 높이기 위함이다. 인터넷 이용자라면 누 구나 접속하여 게임을 즐길 수 있는 온라인 게임 특성상 각 문화권에 소구될 수 있는 디자인을 개발하는 것은 무엇보다 중요하다고 본다. 따라서 개발된 디자인의 이미지 가 문화권에 따라 어떻게 평가되는지를 파악해 보고자 하였다. 이때 문화권은 세계 최대의 온라인 게임 산업국인 한국과 게임산업의 잠재가능성이 큰 중국으로 한정하여 연구하였다.

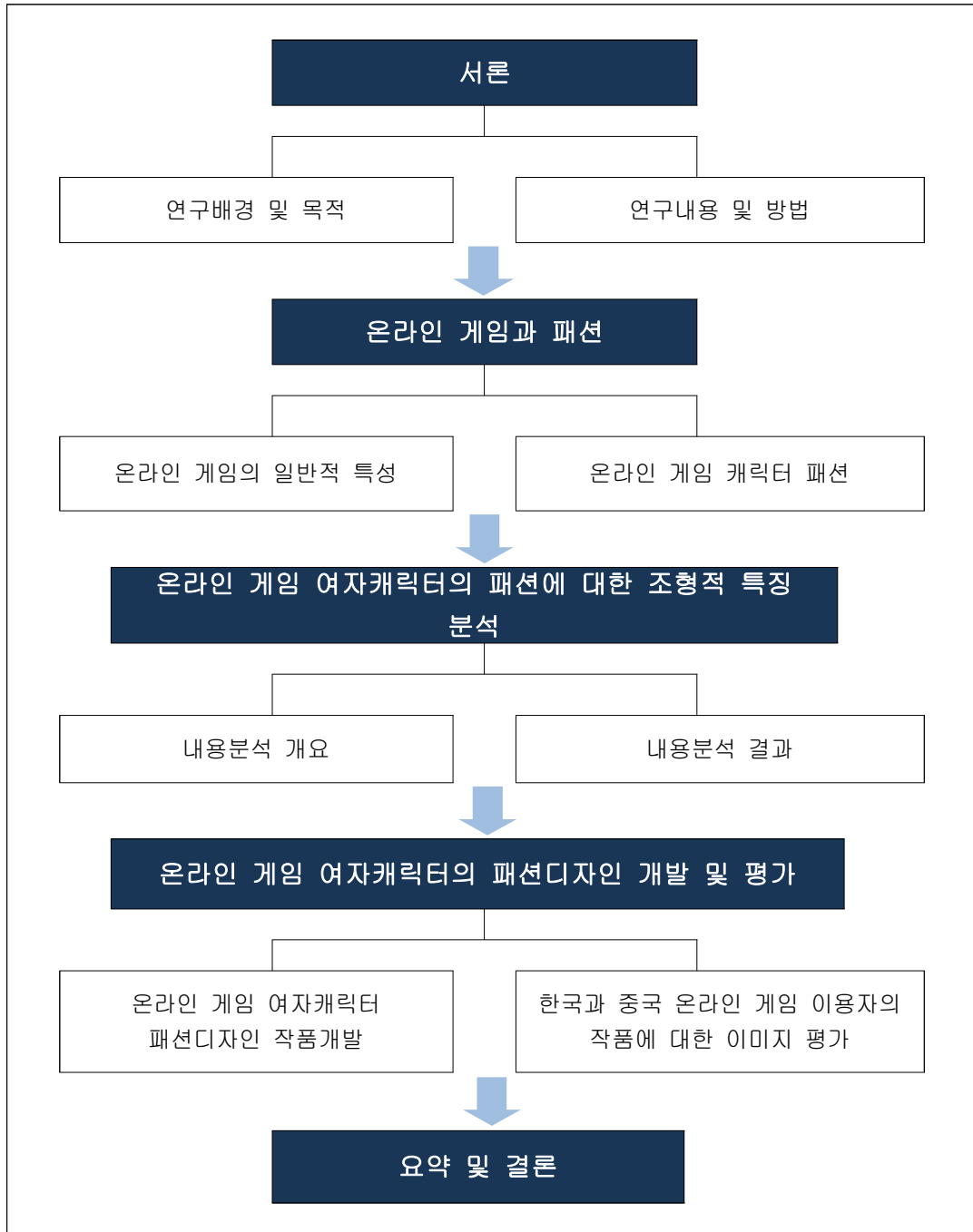
제5장은 요약 및 결론으로서 연구의 결과를 전체적으로 요약하고 종합적으로 논의 하였으며, 마지막으로 연구의 제한점 및 제언을 제시한다.

본 논문의 연구목적 을 검증하기 위한 연구방법은 문헌고찰, 내용분석법, 디자인개 발, 준실험연구법이였다. 구체적인 내용은 [표1-1]과 같다.

[표1-1] 연구내용에 따른 연구방법

연구방법	연구내용	비고
문헌고찰	<ul style="list-style-type: none"> <li>◦온라인 게임의 캐릭터패션에서 나타난 특성을 파악함</li> <li>◦선행논문, 단행본, 인터넷 자료 등을 활용함</li> </ul>	
내용분석법	<ul style="list-style-type: none"> <li>◦온라인 게임 여자캐릭터 패션에 나타난 조형적 특징을 내용분석함</li> <li>◦내용분석내용: 패션이미지, 디자인, 아이템, 컬러, 소재, 무늬</li> </ul>	
디자인개발	<ul style="list-style-type: none"> <li>◦내용분석된 결과와 2023년 S/S 패션트렌드를 활용하여 온라인 게임의 여자캐릭터 패션디자인 작품을 개발함</li> </ul>	
준실험연구법	<ul style="list-style-type: none"> <li>◦개발된 작품에 대하여 한국과 중국 게이미용자를 대상으로 이미지를 평가함</li> <li>◦개발된 작품에 대한 이미지 평가는 설문지를 이용한 준실험연구법으로 조사하였음</li> </ul>	

[표1-2] 연구진행 절차





## 제2장 온라인 게임과 캐릭터패션의 조형성 고찰

---

제 1 절 온라인 게임의 일반적 특성

제 2 절 온라인 게임의 캐릭터패션에 대한 조형성 고찰

## 제2장 온라인 게임과 캐릭터패션의 조형성 고찰

### 제1절 온라인 게임의 일반적 특성

#### 1. 온라인 게임에 대한 이해와 현황

##### 가. 온라인 게임에 대한 이해

온라인 게임은 컴퓨터 게임이 인터넷이나 LAN과 같은 컴퓨터 통신망에서 작동할 수 있도록 구현된 것으로<sup>7)</sup>, 원격지에 떨어져 있는 서버급 컴퓨터에 통신망을 통해 접속하고 서버에 접속되어 있는 타인과 게임을 진행하는 유형의 게임이라고 할 수 있다<sup>8)</sup>. 전자게임의 시초는 윌리엄 히길 보섬의 테니스 게임이며<sup>9)</sup>, 게임형식을 갖춘 최초의 게임은 1961년 미국MIT 대학에서 컴퓨터 그래픽을 공부하던 학생이 제작한 Space War라는 명칭을 가진 게임으로 알려져 있다<sup>10)</sup>.

온라인 게임은 1990년대 개인용 PC와 인터넷의 보급이 확산되면서 급속하게 성장하게 되었다<sup>11)12)</sup>. 이처럼 온라인 게임은 인터넷과 기기의 기술 발전에 따라 더욱 진화하였다고 할 수 있다. 1970년대 초기의 게임은 단순한 오락을 제공하였지만, 최근 클라우드·5G 같은 기술의 발전은 기존의 PC-모바일-콘솔 게임의 경계를 흐려지게 하여 게임이 다양한 가치가 창출되는 ‘플랫폼화’가 이루어지도록 하였다<sup>13)</sup>. 이러한 온라인 게임의 발전은 활용범위도 확대 오락 외에도 교육, 의료, 군사, 스포츠, 비즈니스 등에서도 활용되며, 앞으로 활용범위는 더욱 확대 될 것으로 예상하고 있다.

국내외 게임시장은 공통적으로 고성능 기기의 출시, 5G 인프라 등 네트워크의 진

7) 이재현, 『인터넷』(서울: 커뮤니케이션북스, 1999).

8) 문화관광부, 『게임산업 중장기계획(2003년~2007년)』(2010).

9) 윤형섭, 권용만, 「한국 게임의 역사에 관한 연구」, 『한국컴퓨터게임학회논문지』, Vol.6, No.1, 2013 pp.107~113.

10) 최성, 「게임소프트웨어산업 현황과 전망」, 『정보과학회지』, Vol.28, No.11, 2010, pp.42~48.

11) 이종호, 「게임산업의 새로운 주역 온라인 게임」, 『정보화사회』, 12월호, 2000, pp.15~19.

12) 최성. 전게서.

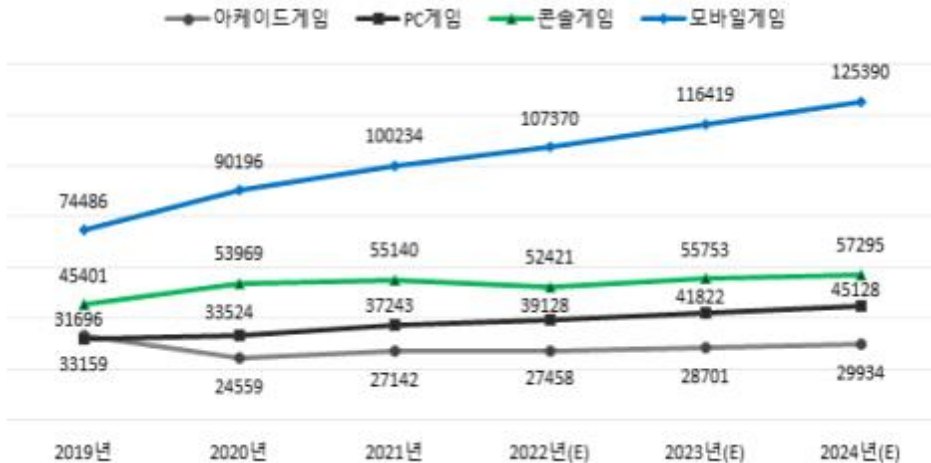
13) 장지윤, 최혜리, 「게임의 진화: 콘텐츠를 넘어 플랫폼으로」, 『소프트웨어정책연구소, Issue Report』, 2021.

화, PC·콘솔 게임 대비 적은 개발비와 대형 플랫폼 생태계를 바탕으로 ‘14년 이후 모바일 게임의 급성장이 전체 게임시장의 양적 성장을 견인하였다<sup>14)</sup>.

[표2-1]에서 보는 바와 같이 세계 게임 시장 규모는 점차 확대되고 있으며, 2021년 세계 게임 시장규모는 2020년 대비 8.7%가 성장하여 2,197억 5,800만 달러에 달하였다<sup>15)</sup>.

[표2-1] 세계 게임 시장 현황 및 전망(2019~2024년)

구분		2019년	2020년	2021년	2022년 (E)	2023년 (E)	2024년 (E)	21-24 CAGR
아케이드 게임	매출액	33,159	24,559	27,142	27,458	28,701	29,934	3.3
	성장률		-25.9	10.5	1.2	4.5	4.3	
PC 게임*	매출액	31,696	33,524	37,243	39,128	41,822	45,128	6.6
	성장률		5.8	11.1	5.1	6.9	7.9	
콘솔게임	매출액	45,401	53,969	55,140	52,421	55,753	57,295	1.3
	성장률		18.9	2.2	-4.9	6.4	2.8	
모바일 게임	매출액	74,486	90,196	100,234	107,370	116,419	125,390	7.7
	성장률		21.1	11.1	7.1	8.4	7.7	
합계	매출액	184,742	202,248	219,758	226,378	242,694	257,747	5.5
	성장률		9.5	8.7	3.0	7.2	6.2	



<자료출처> 한국콘텐츠진흥원(2023a). 2022 대한민국 게임백서.

\*PC게임 : 2018년부터 기존 온라인 게임을 PC게임과 통합하여 통계산출

14) 고태우, 전계서

15) 한국콘텐츠진흥원, 전계서(2023a).

더욱 성장한 온라인 게임은 문화콘텐츠로의 상당한 위상을 가지게 되었고, 게임은 많은 시민들이 즐기는 여가이자 대중문화가 되었다. 이러한 특히 코로나19 팬데믹의 영향으로 글로벌 콘텐츠 시장이 온라인을 중심으로 재편되고, 온라인 플랫폼을 통한 콘텐츠 소비가 일상화 되면서 온라인 게임은 더욱 확대될 것으로 보고 있다<sup>16)</sup>. 실제로 게임 이용 여부를 조사한 결과에 의하면<sup>17)</sup>, 조사대상자의 74.4%가 게임을 이용하였고 이는 2021년 대비 3.1%가 증가한 수치로 나타났다.

온라인 게임의 성장은 사회에 많은 영향을 끼치고 있는데, 게임개발 및 운영에 의한 일자리 창출 및 경제활동 촉진, 온라인 멀티플레이어 게임의 플레이어들 간의 상호작용은 사회적 관계형성에 도움이 되기도 한다. 또한 온라인 게임에 참여하는 플레이어들은 팀원과 함께 목표를 달성하기 위하여 협력하고 전략을 수립하는 과정에서 협력과 리더십이 강화되는 긍정적인 측면도 있다. 그러나 게임중독이나 게임중독, 사행성 게임의 유행 등에 의한 신체적, 정신적, 사회적 건강 및 경제에 오히려 악영향을 주기도 한다는 것이다. 세계보건기구(WHO)는 2019년 5월에 게임사용장애(Gaming Disorder)에 질병코드를 부여하고, 정신장애로 분류하는 국제질병분류 11차 개정안(ICD-11)을 의결하기도 하였다<sup>18)</sup>.

이상의 내용을 통해 온라인 게임은 1990년대 개인용 PC와 인터넷의 보급이 확산되면서 급속하게 성장하였고, 단순한 오락차원을 넘어 문화콘텐츠의 일부분으로 상당한 위상을 가지게 되었다. 온라인 게임의 성장은 사회에 긍정적인 영향 뿐 아니라 부정적인 영향도 끼치는 것으로 나타났다. 따라서 올바른 게임 문화정착과 게임 이용자 보호에 대해 지속적인 관심을 가지고 대책을 마련하는 것이 필요하다는 것을 알 수 있었다.

## 나. 온라인 게임의 종류

온라인 게임의 종류는 대체로 플랫폼에 따른 분류, 장르에 따른 분류, 게임의 주제에 따라 분류할 수 있다.

플랫폼에 따른 온라인 게임은 PC게임, 모바일게임, 콘솔게임, 아케이드 게임으로

16) 한국콘텐츠진흥원, 『2022 해외 콘텐츠시장 분석』(2022b).

17) 한국콘텐츠진흥원, 『2022 게이미이용자 실태조사』(2022a).

18) 카이스트 신문, 게임을 바라보는 두 개의 시선(2019.10.08.)(검색일: 2023.05.28.)

<https://times.kaist.ac.kr/news/articleView.html?idxno=10110>

분류할 수 있다<sup>19)</sup>. PC게임은 컴퓨터를 통해 플레이하는 게임으로 가장 오래된 온라인 게임 플랫폼이다. 모바일 게임은 스마트폰이나 태블릿을 통해 플레이하는 게임으로 최근 빠르게 성장하고 있는 플랫폼이다. 이러한 모바일 게임의 성장은 스마트폰 사용자 증가와 기기의 편리한 접근성에 기인한다. 콘솔게임은 플레이스테이션, 엑스박스, 닌텐도 스위치와 같은 콘솔을 통해 플레이하는 게임이다. 아케이드게임은 그래픽 화면에 나오는 물체를 조정하여 점수를 따는 방식으로 진행된다.

장르에 따른 온라인 게임의 경우 관련 문헌에 따라 다소 차이는 있으나 대체로 유사한 장르로 구분되고 있었다(표2-1).

[표2-2] 온라인 게임의 장르별 분류

연번	장르별 종류	한국콘텐츠진흥원 <sup>20)</sup>	전진희 <sup>21)</sup>	김기일 <sup>22)</sup>	류성일, 박선주 <sup>23)</sup>
1	롤플레이게임(RPG)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	어드벤처 게임	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	시뮬레이션 게임	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	퍼즐게임	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5	액션게임	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
6	스포츠게임	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7	FPS(1인칭 슈팅게임)	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	
8	전략 시뮬레이션 게임	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
9	보드게임	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>
10	격투기 게임	<input type="checkbox"/>			
11	비행슈팅게임	<input type="checkbox"/>			
12	교육용게임	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>
13	레이싱게임	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>
14	기타	<input type="checkbox"/>			

19) 한국콘텐츠진흥원, 전개서(2022a)

20) 한국콘텐츠진흥원, 『2022 게임백서』(2023a).

21) 전진희, 「온라인 게임의 분석 및 발전 방향」, 건국대학교 산업대학원 석사학위논문, 2002

22) 김기일, 「온라인게임의 장르별 이용동기에 관한 연구」, 서울시립대학교 경영대학원 석사학위논문, 2006

23) 류성일, 박선주, 「사회통계학적, 장르적 분류에 따른 온라인 게임의 이용 특성에 관한 연구」, 『한국게임학회 논문지』, Vol.3, No.3, 2010, pp.61~71.

한편 온라인 게임의 장르는 온라인이라는 특성으로 인하여 온라인 게임으로 실현 불가능한 장르도 있거나 서로 혼합되어 확대된 경우도 있어 온라인 게임의 장르는 크게 역할수행게임, 아케이드, 시뮬레이션의 세 가지로 구분할 수 있다.<sup>24)</sup> 그 특징을 살펴보면 다음과 같다.

먼저 역할수행게임은 RPG(Role Playing Game)로도 많이 불리고 있으며, 플레이어가 가상의 캐릭터를 조작하여 게임 세계에서 모험을 하고, 캐릭터의 성장과 이야기를 경험하는 게임이다. 온라인을 바탕으로 하는 RPG의 경우 장르적 혼합이 더욱 두드러져서 매우 다양하고 특징적인 개성을 가진 게임이 출시되고 있으며 온라인 RPG는 현재 가장 인기가 있는 게임 장르로서 많은 이용자를 보유하고 있다<sup>25)</sup>. 대표적인 역할수행 게임은 액션형, 퀘스트형, 커뮤니티형으로 분류되며, '디아블로', '월드 오브 워크래프트', '리니지' 등의 게임이 속한다.

아케이드 게임은 기존의 전통적인 게임 장르로, 콘솔이나 컴퓨터를 사용하는 대신에 아케이드 기계에서 플레이하는 게임을 의미한다. 온라인 아케이드 게임은 인터넷을 통해 접속하여 플레이하는 아케이드 스타일의 게임을 의미한다. 현재 대표적인 아케이드 게임은 슈팅게임, 액션게임, 보드게임, 스포츠게임, 캐주얼 게임 등이 아케이드 게임의 장르에 속한다.

시뮬레이션 게임은 현실적인 상황이나 경험을 재현하거나 모방하는 게임이다. 비행시뮬레이션, 전략시뮬레이션, 육성시뮬레이션, 경영시뮬레이션, 레이싱시뮬레이션 등 직접 현실에서 체험하기 어려운 소재의 대리만족을 중심으로 두고 있는 게임의 장르이다. 예를 들면, '스타크래프트', '시티스카이티', '롤러코스터 타이쿤', '삼국지: 스카이라인', '토탈 워 시리즈' 등이 있다.

그 외에도 게임을 주제에 따라 분류하면, 환타지, 미래과학적, 역사적, 스포츠, 동물 등으로 분류할 수 있다.

최근에 와서 게임은 여러 장르의 특징을 혼합하거나 새로운 장르를 형성하기도 하여 게임의 형태와 특징은 시간이 지나면서 계속 변화하고 있다고 할 수 있다.

본 연구에서는 현재 많은 게임의 장르 중 가장 인기 있는 게임의 한 장르인 역할수행 게임을 선택하여 캐릭터의 패션디자인 조형성을 파악해 보고자 하였다.

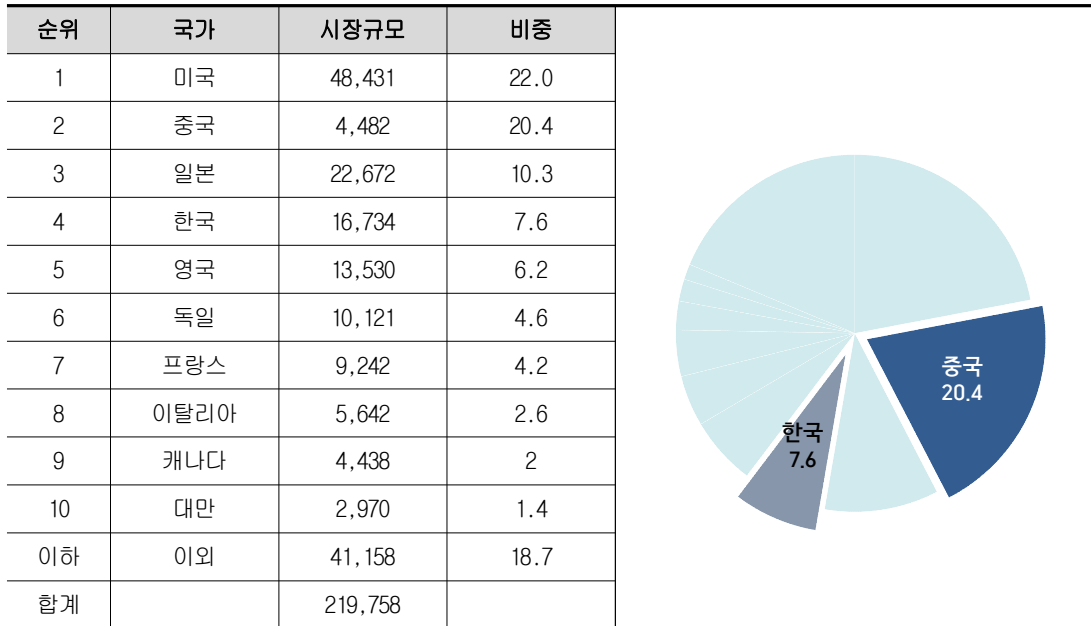
24) 이재현, 「인터넷과 온라인게임」, 『커뮤니케이션북스』, 2001, p.22.

25) 김정현, 김경식, 「RPG게임의 유형 및 게임 이용자의 유형을 통한 게임디자인 방법에 관한 연구」, 『게임&엔터테인먼트 논문지』, Vol.2, No.3, 2006, pp.1~7.

### 다. 온라인 게임 시장 현황

2021년 국가별 게임 시장 점유율은 보면, 미국(22.0%), 중국(20.4%), 일본(10.3%), 한국(7.6%)의 순이었고(표2-3), 플랫폼별로 보면(표2-4), 2021년 세계 PC 게임 시장은 중국, 미국, 한국의 순, 모바일 시장은 중국, 미국, 일본, 한국의 순으로 한국과 중국은 전 세계 게임 시장에서 선도적인 위치에 있다고 할 수 있다<sup>26)</sup>.

[표2-3] 전 세계 게임 시장에서 나라별 점유율과 위상(2021년 기준)



<자료출처> 한국콘텐츠진흥원(2023a). 2022 대한민국 게임백서.

26) 한국콘텐츠진흥원, 전게서(2023a).

[표2-4] 세계 주요 국가별 게임시장 규모 비교(2021년 기준)

국가	콘솔게임	아케이드게임	PC게임	모바일 게임	합계
한국	919	273	4,926	10,615	16,734
중국	678	277	15,631	28,233	44,820
미국	19,729	5,646	6,141	16,914	48,431
일본	5,196	5,269	369	11,839	22,672

<자료출처> 한국콘텐츠진흥원(2023a). 2022 대한민국 게임백서의 내용 일부 발췌하여 표로 정리함

### (1). 한국의 온라인 게임 시장 현황

한국은 세계 최고의 인터넷 보급률에 따라 온라인 콘텐츠 산업이 급속도로 발전하였다. 세계에서 한국의 게임SW산업이 주 시장으로 성장하게 된 배경<sup>27)</sup>에는 첫째, 한국은 인터넷 환경과 고사양 컴퓨터를 통하여 사실적이고 화려한 그래픽의 온라인 네트워크 게임을 원활하게 사용할 수 있도록 하였고, 둘째, MMORPG(Massively Multiplayer Online Role-Playing Game, 대규모 다중 사용자 온라인 역할극 게임)와 캐주얼게임, 웹보드 게임, 모바일 게임 등에서 반영된 집단성과 커뮤니티가 한국인의 성향과 잘 맞았기 때문이다. 특별한 놀이문화가 없는 한국사회에 함께 즐기기 좋은 놀이문화의 역할을 하게 된 것이다. 셋째, 인터넷 게임에 대한 정부의 적극적인 장려 정책, 넷째, 우수한 게임 개발 기술력, 다섯째, PC방의 보급 등도 온라인 게임 발전에 원동력이 되었다. 특히 한국은 e스포츠 중주국으로 불리며, 전 세계에서 가장 성공적인 e스포츠 국가 중의 하나이다.

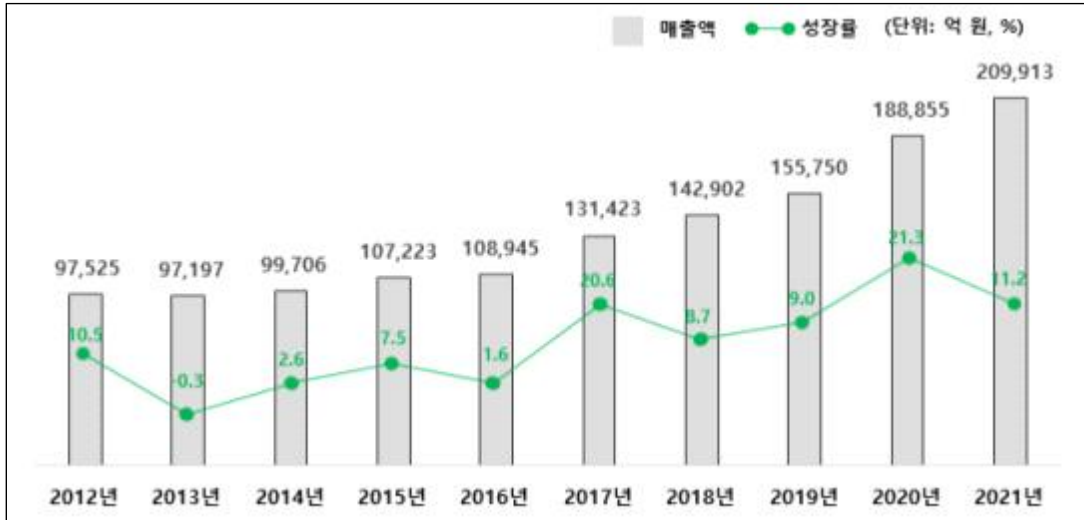
한국게임백서<sup>28)</sup>에 의하면, 2021년 한국의 국내 게임 시장규모는 전년 대비 11.2% 성장하였고, 매출액은 20조 9,913억원으로 2020년 대비 11.2% 증가하였다. 특히 코로나19로 인해 시장 규모가 20% 이상 성장했음에도 2021년에 11.2%나 성장하여 최초로 시장규모가 20조원을 돌파하였다(그림2-1). 모바일 기기의 편리한 접근성과 하드웨어 사양의 향상으로 고품질 게임을 언제 어디서나 쉽게 즐길 수 있게 되면서, 모바일 게임 시장은 꾸준하게 성장하여 한국 내 게임 산업 전체 비중의 57.9%를 차지하며 게임

27) 최성, 전게서.

28) 『한국게임백서』, 전게서(2023a).



시장의 큰 축으로 자리 잡고 있다. PC 게임과 아케이드 게임 시장은 전년 대비 각각 15.0%, 20.3% 성장하였다. 향후 한국 내 게임 시장의 성장세는 지속될 것으로 예상되었다.



[그림2-1] 한국 국내 게임 시장 전체 규모 및 성장률(2012~2021년)

<자료출처> 한국콘텐츠진흥원(2023a). 2022 대한민국 게임백서.

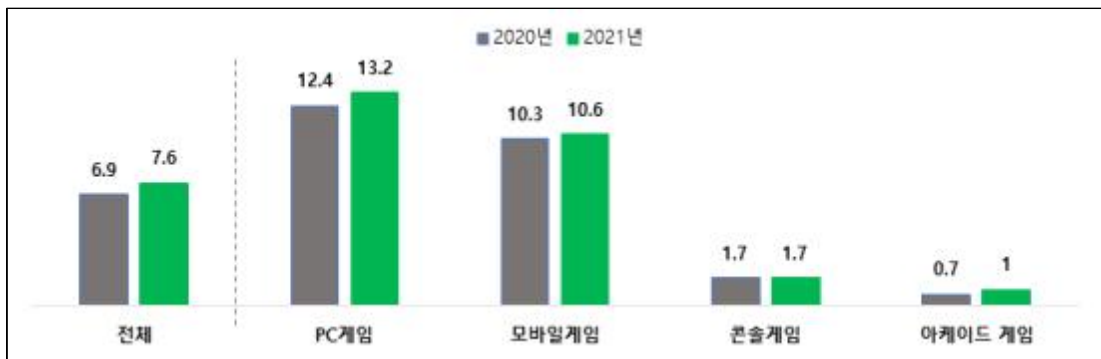
[표2-5] 한국의 게임 산업 수출 및 수입 현황(최근 7개년)

구분		2015년	2016년	2017년	2018년	2019년	2020년	2021년
수출	수출액	32,145,627	3,277,346	5,922,998	6,411,491	657,777	8,193,562	8,672,865
	증감률	8.1	2.0	80.7	8.2	3.8	23.1	5.8
수입	수입액	177,492	147,362	262,911	305,781	298,129	270,794	312,332
	증감률	7.2	-17.0	78.4	16.3	-2.5	-9.2	15.3

<자료출처> 한국콘텐츠진흥원(2023a). 2022 대한민국 게임백서.

[표2-5]에서 보는 바와 같이 한국의 2021년의 수출은 전년대비 5.8% 증가하였다. 게임 플랫폼 중에서 모바일 게임의 수출 규모가 가장 많았고, 다음으로 PC게임이었

다. 수입은 2021년 PC게임 수입규모는 약 4,065만 달러 전년대비 23.8% 정도 감소하였고, 수입이 가장 증가한 플랫폼은 아케이드 게임이었다(그림2-2). 한국의 2021년 게임의 주요수출국은 중국(34.1%), 동남아(17.0%), 북미(12.6%)와 유럽(12.6%)로 가장 높은 비중을 차지하였다. 2021년 기준으로 게임 제작 및 배급 업체는 총 1,170개였고, 게임 유통업 중 PC방은 9,265개, 아케이드 게임장은 556개로 추산되었다. 2021년 게임 산업 종사자 수는 전년 대비 1.7% 감소한 81,856명이었다.



[그림2-2] 세계시장에서의 한국 게임 시장 비중 비교

<자료출처> 한국콘텐츠진흥원(2023a). 2022 대한민국 게임백서.

게임산업이 발전함에 따라 게임 산업의 특성과 사용자를 보호하기 위하여 한국에서는 다양한 법률과 규제를 정하였다. 즉 청소년 보호법, 정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률, 게임산업진흥법, 저작권법, 소비자보호법이다. 이 외에도 온라인 게임 중독 예방을 위한 정책 등이 있다.

## (2). 중국의 온라인 게임 시장 현황

중국의 온라인 게임을 포함한 게임 산업의 역사는 비교적 길지 않으며, 중국의 게임 산업의 태동 시기는 중국의 경제성장과 맞물려 해외직접투자가 증대되는 1992년 이후로 볼 수 있으며<sup>29)</sup>, 2005년 전후로 성장기에 진입하여 온라인 게임 시장규모가 더욱 빠르게 성장하였다<sup>30)</sup>. 온라인 게임 산업의 발전은 소프트웨어, 컴퓨터 하드웨어

29) 오려군, 「중국 온라인 게임 산업의 국제 경쟁력 연구」, 배재대학교 대학원 석사학위논문, 2013.

30) SHI YILING, 「중국 온라인 게임 산업의 활성화 방안에 대한 연구」, 세종대학교 대학원 석사학위

어, 통신, 인터넷 산업발전에 크게 기여하며, 국가의 IT발전에 큰 영향을 미쳐 중국은 정부차원에서 온라인 게임 산업을 적극적으로 육성하였다.<sup>31)</sup>

세계 게임 시장 규모는 사실상 미국과 중국의 양강 체제로서 2020년 대비 2021년의 성장률이 미국은 21.9%에서 22.0%로 정체되었으나 중국의 경우는 18.1%에서 20.4%로 크게 증가하였다<sup>32)</sup>. 미국은 전 세계 게임 기술과 비즈니스를 이끌었다면, 중국은 모바일 플랫폼을 기반으로 유저를 상대로 한 매출증가로 시장을 이끌었다고 볼 수 있다. 즉 중국 게임 시장은 세계 최대 게임 시장 중 하나로 지난 5년간 복합 연간 성장률이 15.8%로 2016년 1,510억 위안에서 2021년 3,151억 위안으로 성장하였다<sup>33)</sup>(그림 2-3).



[그림2-3] 2016~2022년 중국 온라인 게임 시장 규모 예측 추세 차트  
<자료출처> 프로스트 설리번, 중상산업연구원 정리(자료검색일:2023.02.09.)

그러나 2021년에 본격 시행한 미성년자 (게임) 중독 방지 규제로 인해 2022년 중국 게임 이용자 규모는 전년 대비 0.33% 감소하였으며, 중국 게임산업은 이용자 증가에 따른 성장 보너스가 거의 사라져 이용자의 재고경쟁 시대에 진입하여 게임 기업에게

논문, 2017.

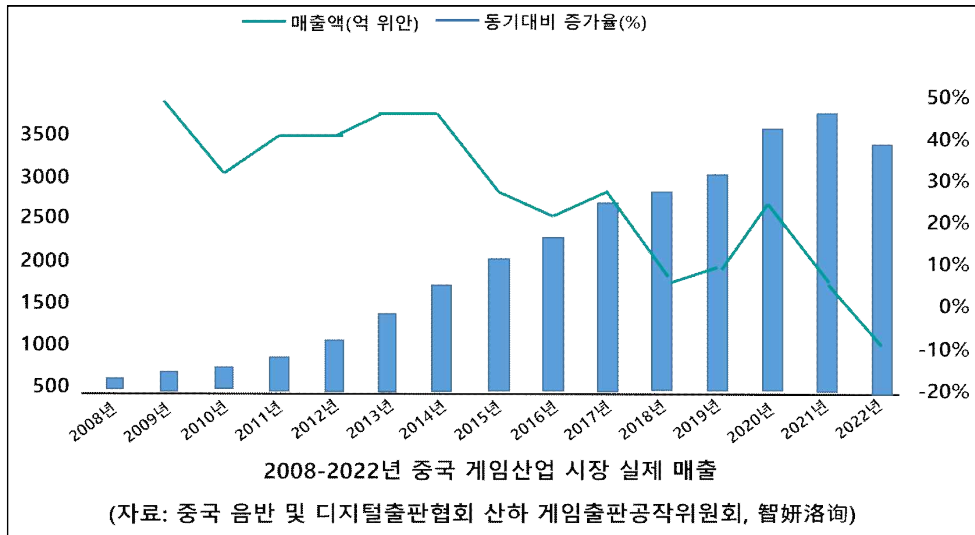
31) 김상우, 「중국 게임산업분석을 통한 한국 게임산업의 발전방안 연구:온라인 게임산업 중심으로」, 연세대학교 경제대학원 석사학위논문, 2004.

32) 『한국콘텐츠진흥원』, 전계서(2023a).

33) 中商產業研究院, 『2022年中國網絡遊戲市場規模及發展前景預測分析』(中商情報網, 2023).

새로운 도전을 던져 주고 있는 상황이다<sup>34)</sup>.

2022년 중국의 게임산업의 실제 매출은 1930.58위안으로 나타났으며, 클라이언트 게임은 613.73억 위안, 웹 게임은 52.8억 위안으로 전년 동기 대비 각각 -14.4%, 4.38%, -12.44% 성장률을 기록하여 성장을 지속하리라는 예상과 달리 감소한 것으로 나타났<sup>35)</sup>(그림2-4). 즉 중국 온라인 게임 시장은 빠르게 발전하였지만 2022년 중국 게임 산업 시장의 실제 매출은 전년 동기비 10.33%감소하여 8년 만에 첫 감소세를 나타내었는데, 주요요인은 중국 게임 이용자의 구매의향 하락, 온라인 게임 주력 소비층의 게임 소비와 충전에 대한 당국의 규제, 신규게임 출시량 감소, 인기 게임 수 부족, 기존 주력 게임의 매출 견인능력 하락 등에 기인한다<sup>36)</sup>.



[그림2-4] 2008-2022년 중국 게임산업 시장 실제 매출

<자료출처> 한국콘텐츠산업진흥원(2023b)

한편 2021년 중국 게임 시장 규모 중 83%가 넘는 모바일 게임이 주도하고 있는데 (그림2-5), 이러한 추세는 스마트폰 기술이 발전하고 인터넷 인프라가 갖춰지면서 PC 보다 모바일 기기로 게임을 즐기는 중국 소비자들이 늘고 있음을 보여준다. 이렇게

34) 한국콘텐츠산업진흥원, 전계서(2023b).

35) 상계서

36) 한국콘텐츠진흥원. 전계서(2023b).

모바일 기기의 게임이 확대된 이유로는 첫 번째, 스마트폰의 사용 편의성으로 인해 언제 어디서나 쉽게 즐길 수 있다. 두 번째, 게임 개발자들은 이러한 모바일 트렌드에 맞춰 더 작은 화면 기기에 적합한 게임 콘텐츠를 제공하기 시작하였다는 것이다. 이러한 게임은 일반적으로 간단한 조작 방법과 짧은 게임 주기를 가지고 있어 빠르고 언제 어디서나 게임을 즐길 수 있는 장점이 있다. 중국의 5G 네트워크의 커버리지와 보급이 가속화되면서 중국의 모바일 게임 시장은 앞으로 더욱 커질 것이며, 더 우수하고 고품질의 게임 콘텐츠를 제공할 수 있을 것이다.

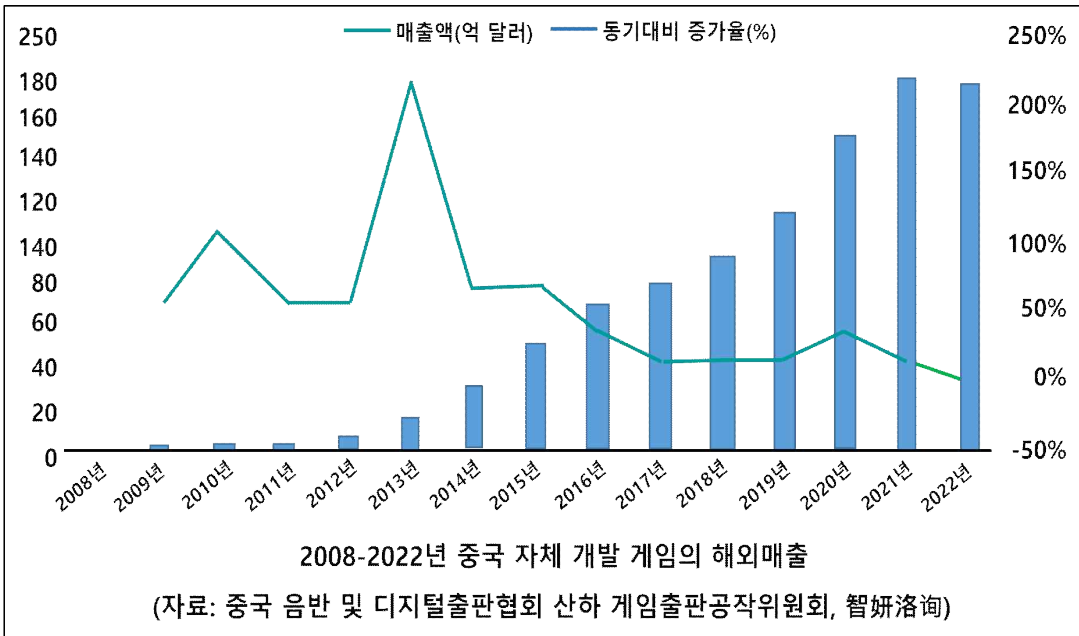


[그림2-5] 2021년 중국 온라인 게임 시장 점유율

<자료출처> 프로스트 설리번, 中商産業研究員(자료검색일:2023.02.13.)

2008년부터 2021년까지 중국 자체 개발한 게임의 해외시장 규모는 빠르게 확대되며 (그림2-6), 중국자체 개발 게임의 해외 진출이 증가하면서 해외시장의 주요경쟁 분야 시장은 포화상태에 이르렀고, 게임 해외 진출의 초기 시장 보너스 소비가 둔화되었으며, 게임콘텐츠에 대한 요구 수준이 더욱 높아져 중국 게임의 해외시장 진출 경쟁도 더욱 치열해졌다<sup>37)</sup>. 또한 중국은 이제 한국, 미국, 일본 외에 더 많은 해외시장을 개척하고 있으며, 그 규모도 해마다 확대되고 있는 추세이다.

37) 상계서



[그림2-6] 2008-2022년 중국 자체 개발 게임의 해외 매출

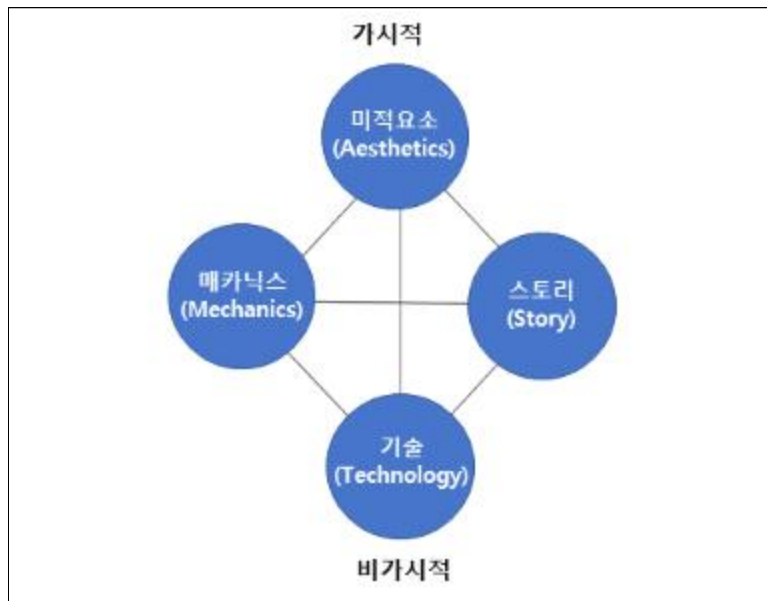
<자료출처> 한국콘텐츠산업진흥원(2023b)

한편 중국에서의 게임 산업에 영향을 미치는 중요한 법률과 규제로는 인터넷 정보 서비스 관리규정, 온라인 게임 관리규정, 저작권법, 문화부게임심의규정, 소비자 보호법 등이 있다. 특히 중국은 세계에서 가장 큰 게임 시장 중 하나이지만, 게임 산업에 대한 규제가 엄격한 것으로 유명하다. 중국정부는 게임이 청소년들에게 부정적인 영향을 미칠 수 있다고 우려하여 2018년부터 게임규제를 강화하기 시작하였다. 2018년 중국 정부는 미성년자의 게임 이용 시간을 주당 3시간으로 제한하는 규정을 발표하며, 게임 회사는 미성년자가 게임을 할 수 있도록 실명 인증 시스템을 도입해야 하였다. 2021년에는 게임 규제가 더욱 강화되어, 미성년자가 게임을 할 수 있는 시간을 주당 1시간으로 줄였으며, 게임 회사는 미성년자가 게임을 할 수 있도록 부모의 동의를 얻어야 하였다. 이러한 중국 정부의 게임 규제는 게임 산업에 큰 영향을 미쳐, 게임 회사의 매출이 감소했으며, 게임 개발에 대한 투자가 줄어들었다.

이상의 내용을 토대로 한국과 중국은 공통적으로 온라인 게임 시장의 성장을 주도하고 있고, 인터넷 접근성이 뛰어나고 경제적으로 성장하고 있음을 알게 되었다.

## 2. 온라인 게임의 구성 요소

온라인 게임은 종합예술이라고 할 만큼 다양한 요소가 반영된다. 온라인 게임의 구성요소에 대해 Jesse Schell<sup>38)</sup>은 그의 저서 “The Art of Game Design: A Book of Lenses” 게임을 설계하는 데에 중요한 4가지 구성요소를 제시하였다.



[그림2-7] Jesse Schell의 게임설계시 중요한 4가지 구성요소

<자료출처> Schell, J. (2019)

즉 메카닉스(Mechanics)는 게임의 기본적인 규칙과 상호작용 방식을 나타낸다. 이는 플레이어의 행동, 게임 시스템의 동작, 게임 세계에서 상호작용 등을 포함한다. 메카닉스는 게임의 핵심적인 구성요소로서 게임 플레이의 기반이 되며, 게임을 통해 플레이어에게 전달되는 경험을 형성한다.

미적요소(Aesthetics)는 게임의 시각적, 청각적, 감각적인 측면을 나타낸다. 이는 게임의 그래픽, 음악, 사운드, 분위기 등 게임이 전달하는 감정과 분위기를 형성하는

38) J. Schell, 「The Art of Game Design: A book of Lenses」(3rd ed. A K Peters Ltd, 2019).

요소들을 포함한다. 미적요소는 게임의 분위기와 사용자 경험을 결정짓는 중요한 요소이다.

이야기(Story)는 게임의 서사적 요소로서, 게임의 배경 이야기, 캐릭터 개발, 이벤트 및 플롯 등을 포함한다. 스토리는 플레이어의 참여와 공감을 유도하며, 게임에 깊이와 의미를 부여하는 역할을 한다.

기술(Technology)은 게임을 구현하기 위해 사용되는 기술적 요소로서, 게임 엔진, 네트워킹, 인공지능, 물리 엔진 등의 기술적인 측면을 포함한다. 기술은 게임의 기능성과 성능을 결정짓는 요소로, 게임의 구현 가능성과 제한사항을 좌우한다.

이 4가지 구성요소는 어느 한 가지만 중요한 것이 아니라 4가지가 조화롭게 잘 구성되어야만 게임을 만들 수 있다. 한편 온라인 게임의 속성 중 게임 이용에 대한 속성은 도전성, 상호작용성, 오락성으로 구분되며<sup>39)</sup>, 이러한 온라인 게임 속성은 게임의 태도에 영향을 미치는 결과를 보였다. 즉 게임의 도전성과 상호작용성, 오락성이 증가할수록 온라인 게임에 대한 태도는 긍정적이었다. 또한 온라인 게임 종류에 따라 속성이 태도에 미치는 영향에 차이가 있어 시뮬레이션게임 사용자는 도전성에 대한 태도가, 롤플레이게임 사용자는 상호작용성이 높을 때 해당 게임에 대한 태도가 더욱 긍정적인 것으로 나타났다.

이러한 결과를 통해 온라인 게임 속성은 게임의 디자인시 중요시 되는 속성과 게임 이용에 대한 속성으로 분류하여 그 내용을 파악하여 보았다. 미적지각, 메카닉스, 스토리, 기술의 4가지 속성은 게임 디자인에서 중요한 측면을 다루며, 게임을 설계하고 구현할 때 고려되어야 하는 요소들이다. 본 연구에서 개발하는 온라인 게임 캐릭터의 패션은 이 4가지 게임구성요소 중 미적요소에 포함된다. 캐릭터 패션은 게임의 시각적인 몰입에 영향을 주는 데에 영향을 주므로 개발에 있어 더욱 신중을 기해야 할 것으로 본다. 또한 이용에 대한 속성은 게임의 태도에 영향을 중요한 변인임을 수 있었다.

39) 한혜정, 「온라인게임 속성과 소비자 태도에 관한 연구」, 중앙대학교 대학원 석사학위논문, 2004.



### 3. 온라인 게임의 이용자 행동

온라인 게임 이용자의 행동에 대한 고찰은 온라인 게임행동에 따른 이용자 유형, 이용동기, 몰입, 만족도 등에 대한 내용을 중심으로 파악하였다.

먼저 Battle의 연구<sup>40)</sup>에서 MUD<sup>41)</sup> 이용자를 성취형(Achiever), 탐험형(Explorer), 사회형(Socializer), 킬러형(Killer)의 4가지로 유형화하였다. 즉 유형별 특징을 살펴보면, 성취형은 목표달성과 업적획득에 집중하고, 경쟁적인 요소에 주로 관심을 가지며 게임 내에서 명예, 업적, 순위 등의 성과를 추구하는 형이다. 탐험형은 게임 세계를 탐험하고 새로운 장소, 퀘스트, 비밀 등을 발견하는 것에 흥미를 느끼는 특징을 가지고 있다. 사회형은 주로 다른 플레이어와 상호작용하고 소통하는 것에 관심이 많은 특징이 있다. 킬러형은 주로 경쟁과 대경에 집중하며, 다른 플레이어를 이기고 압도하는 것에 흥미를 느끼며, 경쟁을 통해 강력한 자아를 표현하고 승리를 추구하는 형이다.

게임이용자의 게임이용동기에 대한 연구를 보면<sup>42)</sup>, 소비자가 게임을 이용하는 동기는 최종적으로 ‘시간 보내기’, ‘일상으로부터의 해방’, ‘즐거움’, ‘경제적 이득’, ‘관계유지’, ‘관계 확장’, ‘과시 수단’, ‘성취감 및 자긍심’, ‘지적 충족’, ‘이타심’ 등의 차원인 것으로 나타났다. 게임 이용 동기의 수준에 따라 ‘다면추구형’, ‘단순오락형’, ‘관계지향형’, ‘성취지향형’으로 게임이용자를 유형화하였다. 그리하여 다양한 소비자들을 개별적인 특성에 맞게 이해하고 구체적인 유형별 차이를 고려하여 게임산업의 변화에 적절하게 대응해야함을 강조하였다.

온라인 게임 이용동기와 게임 과몰입에 대한 연구<sup>43)</sup>에서 코로나19 관련하여 나타난 온라인 게임 이용 동기는 ‘소통/사회적 연결’, ‘현실도피/현실회피’, ‘대안적 실내 여가’, ‘시간보내기’로 나타났다. 이러한 동기 중 ‘소통/사회적 연결’,

40) R. Bartle, "Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUDs"(Journal of MUD Research, vol.1, no.1, 1996). from <http://mud.co.uk/richard/hclds.htm>,

41) MUD(Multiple User Dungeon 혹은 Multiple User Dialogue)의 약자로 컴퓨터 게임의 일반적으로 명칭으로 컴퓨터 통신망을 통해 여러 사용자가 대화를 나누며 가상의 공간에서 활동하는 게임을 뜻함

42) 고대균 외, 「게임을 이용하는 동기에 따른 소비자 유형 구분과 유형별 차이」, 『소비자학연구』, Vol.30, No.4, 2019, pp.139~172.

43) 장예빛, 「COVID-19 팬데믹 상황에서의 온라인게임 이용 동기와 온라인게임 과몰입에 관한 연구: 20대 이용자들을 중심으로」, 『한국게임학회 논문지』, Vol.22, No.2, 2022, pp.81~92.

‘현실도피/현실회피’ 및 ‘시간보내기’의 경우는 게임 과몰입에 영향을 미치는 것으로 나타났다.

온라인 FPS(1인칭 슈팅) 게임 소비자에 대한 연구에서<sup>44)</sup>, 게임 이용 동기는 조작, 관계, 자랑, 스트레스해소, 흥미의 5개 요인이 도출되었다. 게임에 몰입할수록 소비자만족과 게임충성도가 높은 것으로 나타났다.

온라인 게임 운영 서비스와 콘텐츠 만족도가 게임충성도에 미치는 영향에 대한 연구에서<sup>45)</sup>, 이용자의 서비스 만족도가 게임 충성도에 중요한 영향을 주고 있었고, 특히 게임운영 서비스 만족도가 충족될수록 게임에 대한 충성도와 콘텐츠 만족도는 증가하는 것으로 나타났다. 온라인 게임을 3개월 이상 즐기는 유저들에게는 서비스 만족도가 게임충성도에 상당한 영향을 끼치는 것으로 나타나 장기적으로 게임을 즐기는 이용자에게는 콘텐츠 만족도뿐만 아니라 게임운영 서비스에 대한 만족도도 중요하다는 것을 시사하였다.

이상의 내용을 통해서 게임 이용자의 게임 이용행동에 따라 성취형, 탐험형, 사회형, 킬러형로 유형화되며, 온라인 게임 이용자들은 게임을 단순한 오락을 위한 범위에 더 나아가 일상으로부터의 해방, 관계유지 및 확장, 성취감 및 자긍심 등의 다양한 동기가 있었다. 또한 게임에 대한 몰입은 게임만족도와 충성도에 긍정적인 영향을 주었으며, 게임서비스 및 게임 운영서비스 만족도가 높을수록 게임 충성도와 콘텐츠 만족도가 높은 것을 알 수 있었다.

44) 이준영, 이재성, 「FPS 온라인 게임 이용 동기가 몰입, 만족 및 충성도에 미치는 영향」, 『한국게임학회 논문지』, Vol.17, No.5, 2017, pp.81~88.

45) 정의준 외, 「온라인게임 운영 서비스와 콘텐츠 만족도가 게임 충성도에 미치는 영향에 대한 연구」, 『한국게임학회논문지』, Vol.12 No.4, 2012, pp.33~44.

## 제2절 온라인 게임의 캐릭터패션에 대한 조형성 고찰

온라인 게임에서 캐릭터는 연극이나 영화에서 말하는 캐릭터의 개념과 보편적으로 동일하다고 할 수 있다<sup>46)</sup>. 이에 패션디자인의 조형성을 온라인 게임의 캐릭터 패션에서 찾아 고찰하였다.

### 1. 패션디자인 요소

#### 가. 실루엣

실루엣은 사물의 외곽선을 지칭하며, 의복의 윤곽이나 외형을 뜻한다.<sup>47)</sup> 실루엣의 종류는 크게 상하의가 거의 비슷한 폭으로 유지하는 H자형 실루엣<sup>48)</sup>, 허리부분을 꼭 끼게 하고 위아래를 넓게 하는 X자형 실루엣<sup>49)</sup>, 몸의 중심부분을 넓게 부풀린 벌크 실루엣(bulk Silhouette)으로 구분할 수 있다.



[그림2-8] H자형 실루엣

<자료출처>  
<https://ab.tqgame.kr/data/media.html>  
(검색일: 2023.04.05.)



[그림2-9] H자형 실루엣

<자료출처><https://pvp.qq.com/web201605/wallpaper.shtml###>(검색일: 2023.04.05.)

46) 김문겸, 「한국 온라인 게임 캐릭터의 변천과정에 관한 분석」, 『한국콘텐츠학회, 추계종합학술대회 논문집』, Vol.3, No.2, 2005, pp.25~28.

47) 상계서

48) 스트레이트 실루엣(Straight silhouette)이라고도 한다.

49) 아우어글라스 실루엣(Hourglass silhouette)이라고도 한다.



[그림2-10] X자형 실루엣

<자료출처> <https://bbs.hupu.com/33543761.html>  
(검색일: 2023.04.05.)



[그림2-11] 벌크 실루엣

자료출처> [www.gaoshouyou.com/txyxzj/xinwen/92573](http://www.gaoshouyou.com/txyxzj/xinwen/92573)  
(검색일: 2023.04.05.)

## 나. 컬러

의복을 통한 이미지 지각에 있어 가장 큰 힘으로 작용하는 것이 바로 컬러로서, 컬러의 특성을 이해하고 컬러이미지를 파악하는 필요하다. 한편 모든 컬러는 성질과 특성을 달리하고 있어 구별되는데, 이러한 컬러를 구별하는 데에는 컬러의 3가지 성질로 구분되는 데 이를 컬러의 상속성이라 한다.<sup>50)</sup>

색상은 명도나 채도에 관계없이 구분되는 성질을 뜻하고, 명도는 컬러의 밝고 어두운 정도이며, 채도는 컬러의 강약으로 진한 색, 연한 색, 맑은 색, 탁한 색 등과 같은 색상의 맑고 깨끗한 정도를 나타낸다.

한편 컬러에는 사람의 감정을 자극하는 효과가 있는데, 컬러에서 받는 인상은 컬러에 따라 다르고 감정도 다양하다. 즉 좋아하는-싫어하는, 따뜻한-차가운, 강렬한-약한 등의 감정으로 표현되기도 한다.

50) 이정옥 외, 『패션과 의생활』(서울: 형설출판사, 1995), pp.140~141.



[그림2-12] White

<자료출처>

<https://pvp.qq.com/web201605/wallpaper.shtml###>  
(검색일: 2023.04.11.)



[그림2-13] White & Pink

<자료출처>

<https://pvp.qq.com/web201605/wallpaper.shtml###>  
(검색일: 2023.04.11.)



[그림2-14] Yellow & Orange

<자료출처>

<https://pvp.qq.com/web201605/wallpaper.shtml###>  
(검색일: 2023.04.11.)



[그림2-15] Yellow & Purple

<자료출처>

<https://pvp.qq.com/web201605/wallpaper.shtml###>  
(검색일: 2023.04.11.)



[그림2-16] Pink

<자료출처>

<https://pvp.qq.com/web201605/wallpaper.shtml###>  
(검색일: 2023.04.11.)



[그림2-17] Pink & Purple

<자료출처>

<https://pvp.qq.com/web201605/wallpaper.shtml###>  
(검색일: 2023.04.11.)



[그림2-18] Red & White계열

<자료출처>

<https://pvp.qq.com/web201605/wallpaper.shtml###>  
(검색일: 2023.04.11.)



[그림2-19] Red & White계열

<자료출처>

<https://pvp.qq.com/web201605/wallpaper.shtml###>  
(검색일: 2023.04.11.)



[그림2-20] Green

<자료출처>

<https://pvp.qq.com/web201605/wallpaper.shtml##>

(검색일: 2023.04.09.)



[그림2-21] Green & Blue

<자료출처>

[www.zcool.com.cn/work/ZNTA3MTUyNzI=.html](http://www.zcool.com.cn/work/ZNTA3MTUyNzI=.html)

(검색일: 2023.04.09.)



[그림2-22] Green & Blue

<자료출처>

<https://pvp.qq.com/web201605/wallpaper.shtml###>

(검색일: 2023.04.09.)



[그림2-23] Blue & White

<자료출처>

<https://pvp.qq.com/web201605/wallpaper.shtml###>

(검색일: 2023.04.09.)



[그림2-24] Purple

<자료출처>

<https://pvp.qq.com/web201605/wallpaper.shtml###>  
(검색일: 2023.04.09.)



[그림2-25] Purple

<자료출처>

<https://pvp.qq.com/web201605/wallpaper.shtml###>  
(검색일: 2023.04.09.)



[그림2-26] Black 계열

<자료출처>

<https://pvp.qq.com/web201605/wallpaper.shtml###>  
(검색일: 2023.04.09.)



[그림2-27] Black 계열

<자료출처>

<https://pvp.qq.com/web201605/wallpaper.shtml###>  
(검색일: 2023.04.09.)



### 다. 재료

의복은 옷감이나 털, 가죽 등의 재료로 만드는 것으로 옷감의 조직, 텍스처(texture), 무늬는 의복 이미지에 미치는 영향은 크다고 할 수 있다.

의복소재는 크게 천연섬유와 인조섬유로 나뉜다. 천연섬유는 면, 마 등의 식물성 섬유와 모, 견과 같은 동물성 섬유, 그리고 석면과 같은 광물성 섬유로 구분된다. 인조섬유는 재생섬유와 반합성섬유, 합성섬유 등으로 나누어진다. 재생섬유에는 비스코스레이온 등이 잘 알려져 있고, 반합성 섬유로는 아세테이트 등이 있다. 합성섬유는 과학의 발달과 함께 많은 방법으로부터 섬유를 생산하고 있다.

옷감의 무늬는 기하학적 무늬, 전통적인 무늬, 자연무늬, 점무늬, 추상무늬 등으로 분류된다.

[표2-6] 의복무늬의 예



<자료출처> 네이버 이미지(검색일: 2023.04.12.)

텍스처는 직물표면의 성질, 시각적인 특징을 가리킨다. 직물의 외관적 효과에 따른 디자인으로는 실크, 나일론과 같은 광택이 풍부한 직물, 크레이프(crepe)와 파일(pile)직과 같은 거칠고 두꺼운 직물, 시폰(chiffon), 레이스(lace)와 같은 얇고 비쳐 보이는 직물, 마직물과 같은 뽀뽀한 직물, 새틴(satin)이나 레이온(rayon)과 같은 부드러운 직물, 고무나 스판덱스 같은 신축성 있는 직물 등이 있다.



[그림2-28] 부드러운 소재

<자료출처>

<https://ab.tqgame.kr/data/media.html>  
(검색일: 2023.04.11.)



[그림2-29] 광택 소재

<자료출처>

<https://www.pinterest.co.kr/pin/762234305688244100/>(검색일: 2023.04.11.)

이상의 내용에서 패션의 구성요소를 온라인 게임의 캐릭터패션을 중심으로 파악하였으며, 그 결과 온라인 게임의 캐릭터 패션에도 일반패션의 구성요소가 적용되어 연출되고 있는 것으로 나타났다. 온라인 게임의 특성상 움직임 많고 디자인 표현의 자유로움으로 일반패션 보다는 컬러가 강하고 선명한 편이었다. 한편 캐릭터 패션에서의 무늬의 경우는 대체로 민무늬가 많았고, 일반패션에 비하여 무늬의 다양성이 부족한 것을 알 수 있었다. 소재는 동작이나 이미지를 더욱 강화시켜주는 하늘거리는 소재이거나 광택이 있거나 밀착된 소재가 다수였다.

## 2. 패션디자인의 원리

일반적으로 의복디자인은 디자인 요소를 비례, 조화, 리듬, 강조, 균형 등의 디자인 원리에 의하여 구성되고 있다<sup>51)</sup>. 최근에 와서는 이러한 디자인 원리를 벗어나는 포스트모더니즘과 같은 예술사조에 의해 벗어나는 경우도 생겨나고 있기도 하다<sup>52)</sup>.

51) 이선재, 전계서, pp.256~266.

52) 이정옥 외, 『패션과 의생활』(서울: 형설출판사, 1995), p.156.

그러나 디자인 요소는 시대에 따라 변화되고 그 디자인 요소가 변함에 따라 실루엣도 변화되지만도 디자인의 원리는 기본적으로 적용되고 있다.

비례는 비율이라고도 하며, [그림2-30]에서 보는 바와 같이 캐릭터패션의 허리선의 위치에 따라 신체길이에 영향을 주고 있음을 알 수 있다. 길이의 비례 외에도 의복을 구성하고 있는 전체와 부분, 부분과 부분의 비례도 고려되어야 한다.



[그림2-30] 비례 : 허리선 위치  
<사진출처> baidu 이미지(검색일: 2023.04.15)



[그림2-31] 균형: 대칭과 비대칭  
<사진출처> baidu 이미지(검색일: 2023.04.15)

균형미는 보통 대칭과 비대칭으로 의상에서 표현되고 있는데(그림2-30), 대칭은 단정해 보이고, 안정감, 신뢰감을 주는 의상에 활용되며, 비대칭은 세련됨, 특이함, 화려한 의복디자인에 적용되는 디자인원리이다<sup>53)</sup>.

리듬은 어떤 디자인의 연속적 반복을 통하여 운동감이나 율동감이 시각적으로 표현되는 디자인 원리이다.<sup>54)</sup> [그림2-31]에서 보는바와 같이 스커트, 소매끝, 허리의 플라운스 및 러플을 반복적으로 사용하거나 리본을 사용하여 리듬감을 연출하였다.



[그림2-32] 리듬 : 리본과 러플에 의한 율동감

<사진출처> baidu 이미지(검색일: 2023.04.15)

착시는 디자인 선이나 색에 의하여 실제와 다르게 보이는 효과이며, 수직, 수평, 사선 분할 등으로 표현된다. [그림2-32]의 게임캐릭터의상은 색과 선을 이용하여 착시효과를 표현하며, 전체적으로 세로선을 사용하였다.

강조는 디자인의 어느 한 곳을 강조하여, 시선을 집중하게 하는 원리이다. [그림 2-33]의 게임캐릭터패션은 전체 의상색과 다른 색과 무늬, 꽃장식을 배치하여 시선을 유도하여 효과를 연출하였다. 특히 흰색 드레스에 가슴과 스커트 헴라인에 짙은 색과 무늬를 배치하여 시선을 위아래로 확장시켜주는 효과를 자아내었다.

53) 상계서, pp.157~158.

54) 상계서, pp.158~159.



[그림2-33] 착시 : 색과 줄무늬에 의한 착시효과  
<사진출처> baidu 이미지(검색일: 2023.04.15)



[그림2-34] 강조 : 무늬 및 색, 코사지, 리본의 배치에 의한 강조  
<사진출처> baidu 이미지(검색일: 2023.04.15)

통일은 각각의 의복을 구성하고 있는 부분이 일관성을 가지고 조화와 미를 이루었을 때의 효과로서, 의복과 액세서리를 통일시켜 의복과 착용자가 어울릴 때 연출되는 통합된 아름다움으로 표현할 수 있다. [그림2-34]는 색에 의한 의복과 장신구와의 통일된 이미지를 연출하고 있다.



[그림2-35] 통일 : 색에 의한 통일감

<사진출처> baidu 이미지(검색일: 2023.04.15.)

이상의 내용에서 패션디자인 원리의 온라인 게임의 캐릭터패션을 통해서 파악하였다. 온라인 게임에서 캐릭터 패션은 선 장식이 많았는데, 이는 바디라인을 강조하거나 움직임 강조하기 위한 것으로 보인다. 특히 게임 특성상 전투 같은 강한 동작이 많은데, 이러한 동작을 강화시켜주기 위하여 리본을 활용하여 강조한 디자인을 많이 볼 수 있었다.

### 3. 패션이미지

이미지는 어떤 사람이나 사물에 대하여 갖는 기억 및 인상평가 및 태도 등의 총체로서 사물이나 인물에 대하여 갖는 특별한 감정을 가지게 되는 영상을 뜻한다.

패션이미지는 의상을 포함하는 시각적 표현이라고 할 수 있는데, 게임 캐릭터의 패션이미지는 게임의 장르, 배경, 캐릭터의 성격에 따라 다양하고, 게임의 세계관을 구축하는 데에 중요한 역할을 한다. 또한 게임 캐릭터의 의상을 통해 게임의 시대, 장소, 문화를 추측할 수 있기도 하고 게임의 분위기를 연출하기도 한다. 게임 캐릭터의 패션이미지는 게임의 재미를 높이는 데에도 중요한 역할을 하여 의상이 화려하고 독특할수록 게임을 보는 재미가 높아지고, 의상이 캐릭터의 성격과 잘 어울릴수록 게임

에 몰입할 수 있기도 한다. 이에 선행연구<sup>55)56)</sup>에서 나타난 여성캐릭터의 패션에서 나타나는 주요 이미지를 중심으로 그 내용을 파악해보았다.

로맨틱 이미지(romantic image)는 여성적이고 우아한 이미지로 전체적인 스타일은 인체의 곡선미를 살리는 형태적 특성을 가진다. 둥근 어깨선과 잘록한 허리, 풍만한 가슴 등 신체의 곡선미를 살린다. 로맨틱 스타일은 부드러운 실루엣과 흐르는 재질로 표현되며, 플로럴 패턴(floral patterns), 레이스, 프릴(frill), 러플(ruffle), 벨(bell)소매 등의 디테일이 자주 사용된다. 또한 컬러는 주로 파스텔 컬러로 표현되어 연한 핑크, 라벤더, 민트 그린 등의 색상이 많이 사용되며, 부드러운 분위기를 연출한다. 플로럴 패턴은 로맨틱 스타일의 대표적인 디자인 요소이며, 플레어스커트, 블라우스, 드레스 등으로 연출된다.



[그림2-36] 로맨틱 이미지

<사진출처>

<https://pvp.qq.com/web201605/wallpaper.shtml##>  
#

(검색일: 2023.06.16.)



[그림2-37] 소피스티케이티드 모던 이미지

<사진출처>

<http://www.gametoc.co.kr/news/articleView.html?idxno=57892>(검색일: 2023.04.15)

55) 권민희, 전계서

56) 이상영, 전계서

소피스티케이티드 모던한 이미지(sophisticated modern image)는 도회적 감성, 하이테크한 분위기를 중심으로 진취적이고 세련되며 시크한 이미지를 추구해 가는 것을 말한다. 소피스티케이티드 모던한 디자인은 개성적이며 미래지향적인 감각에 직선적인 패턴들이 선호되어 미니멀 디자인(minimal design), 중성적인 컬러, 현대적인 소재와 질감, 간결하고 선명한 디자인 요소 등으로 표현된다.

에스닉 이미지(ethnic image)는 기독교문화권 이외의 민속복에서 영감을 얻은 에스닉한 이미지와 종교적 의미가 가미된 토속적이며 소박한 느낌을 주는 패션으로 민족 고유의 염색, 직물, 패턴, 자수, 액세서리 등에서 영감을 얻어 디자인한 패션 스타일이 포함된다. 이러한 이미지 중 아시아 문화권에 국한된 이미지를 오리엔탈리즘(orientalism)으로, 하와이와 같은 열대지역에서 영감을 받은 것을 트로피컬 이미지(tropical image)로 세분화하기도 한다. 한편 포커로어 이미지(folklore image)는 기독교문화권 내의 민속복에서 영감을 받은 이미지이다.



[그림2-38] 에스닉 이미지

<사진출처>

<https://pvp.qq.com/web201605/wallpaper.shtml#> ## (검색일: 2023.04.15)



[그림2-39] 오리엔탈 이미지

<사진출처>

<https://pvp.qq.com/web201605/wallpaper.shtml##> # (검색일: 2023.04.15)

아방가르드 이미지(avant-garde image)는 실험적 요소가 강한 디자인이나 독창적이고 기묘한 디자인으로 이루어져 전위적인 스타일이 주를 이룬다. 특히 형태나 색



상, 디자인에서 상식을 초월할 정도의 실험적인 패션으로 소수의 사람들이 즐겨 입는 옷이다. 아방가르드 패션은 기능보다는 파괴의 목적으로 하는 장식이 많은데, 예를 들어 원피스에 일반적인 재킷의 구조를 변경시키거나 의복의 구성적 형태를 파괴 또는 제거, 극한으로 확대하거나 일반적으로 의복의 소재로 사용하지 않는 재료를 사용하기도 한다.

에로틱 이미지(erotic image)는 패션을 통한 성의 노골적인 표현으로 게임의 전반에 사용되는 가장 포괄적인 이미지이기도 한다. 게임에서 나타나는 에로틱 이미지는 란제리 룩(lingerie look)이나 스타킹, 코르셋과 같은 아이템으로 표현되고 있다.



[그림2-40] 에로틱+아방가르드 이미지

<사진출처>

<https://pvp.qq.com/web201605/wallpaper.shtml##>  
# (검색일: 2023.04.15)



[그림2-41] 에로틱 이미지

<사진출처>

<https://pvp.qq.com/web201605/wallpaper.shtml##>  
# (검색일: 2023.04.15)

#### 4. 온라인 게임의 특성에 따른 캐릭터 패션

온라인 게임의 조형은 게임 속 장면, 캐릭터, 아이템을 2차원 또는 3차원으로 표현된다. 표현되는 이미지는 현실에서 존재하는 이미지뿐 아니라 창조된 이미지까지 담게 되며, 패션디자인도 이러한 표현 중 중 하나이다.

온라인 게임의 캐릭터패션 디자인은 기본적으로 장비적 디자인과 장식적 디자인으로 분류할 수 있다. 장비적 디자인은 캐릭터 패션이 게임 유저에게 게임캐릭터의 모양을 부여하는 동시에 게임 유저의 게임캐릭터의 속성을 향상시키거나 감소시키는 다양한 능력을 추가로 제공한다.

장식적 디자인은 게임 유저에게 게임캐릭터의 조형을 변경하는 기능 외에 다른 이득이나 이득의 속성 능력치를 부가하지 않고 게임 유저의 게임캐릭터의 외관 변화에 대해서만 작용한다. 온라인 게임에서 패션은 일반적으로 머리장식, 상의, 바지, 신발, 손 보호대, 벨트, 반지, 목걸이 등으로 나뉜다.



출처: 리그오브레전드



출처: 리니지

[그림2-42] 온라인 게임의 장비적·장식적 디자인에 의한 캐릭터패션

<사진출처> 네이버 이미지(검색일: 2023.04.17.)

또한 온라인 게임은 게임의 배경에 따라 현대 사회, 고대 문명 역사 사회, 가상공간의 세 가지 범주로 분류할 수 있다.

먼저 현실에 기반한 패션은 일반적인 티셔츠, 플리츠스커트, 청바지 등과 같은 현실의 의복과 유사하다. 온라인 게임에서 이러한 유형의 패션은 연예인이 일반적으로 사용하는 패션 코디 또는 주요 의류 브랜드의 온라인 이미지로 더 많이 표현되며, 특정 트렌드와 대표성을 가지고 있다. 이와 함께 경찰복, 의사의 흰 가운 등 직업의 대표성을 지닌 각계각층의 고유 복장도 포함된다.



출처: 공부의 신 M



출처: 아르마3

[그림2-43] 현실 기반 온라인 게임의 캐릭터패션

<사진출처> 네이버 이미지(검색일: 2023.04.17.)

다음으로 문명의 역사적 배경을 기반한 고대 의상으로 기존 온라인 게임 중 상당수가 시대와 역사적 배경에 기반을 두었다. 그러므로 역사적 배경에 기반한 게임은 역사적 배경과 캐릭터 패션디자인 스타일도 게임이 설정한 역사적 배경과 일치해야 한다. 온라인 게임에서 고대역사는 많이 사용되는 주제 중 하나이며, 수천 년 또는 수만 년 동안 축적된 문화적 특성은 여전히 사람들에게 매력적이다. 또한 많은 문학 저작과 무협 고전이 고대 역사에 기반을 두고 있기 때문에 이러한 고대 역사는 온라인 게임의 중요한 주제의 원천이다. 중국에서 자체 개발한 게임 중 대표적인 온라인 게임은 '검협정연3(劍俠情緣三)'이 있다. 이 게임의 각 장면에서 NPC<sup>57)</sup>와 게임 유저 게임 캐릭터의 패션 스타일이 당나라 의류의 전형적인 특징을 가지고 있다.

57) Non-Player Character의 약자로 온라인 게임, 롤플레이 게임 등에서 플레이어가 조작하는 캐릭터 이외에 컴퓨터나 게임 시스템이 조작하는 캐릭터를 뜻함



출처: 검협정연3'



출처: 검은사막 아침의 나라

[그림2-44] 고대 역사 기반 온라인 게임의 캐릭터패션

<사진출처> 네이버 이미지(검색일: 2023.04.28.)



诛仙2

[그림2-45] 판타지 기반 온라인 게임에 따른 캐릭터패션

<사진출처> <http://download.17173.com/10389/13/62499/>

[http://diy.pconline.com.cn/cpu/reviews/1010/2241909\\_2.html](http://diy.pconline.com.cn/cpu/reviews/1010/2241909_2.html) (검색일: 2023.04.28.)

마지막으로 게임의 가상공간을 기반한 판타지 게임의 패션이다. 판타지 온라인 게임의 조형적인 배경은 우주 공간, 중세 마법의 세계, 북유럽 신들의 영역, 전설의 흥황 대륙 등 상상 속의 세계에서 발생할 수 있다. 판타지 온라인 게임의 캐릭터는 인류 외에도 요괴, 요정, 난쟁이, 신 등 상상 속의 캐릭터가 탄생하였다. 예를 들어 완

미세계(完美世界)사의 '주선(诛仙)2'는 태고 시대(太古時代), 신선(神仙), 요괴, 불이 공존하는 수진(修真) 판타지 세계를 배경으로 설정하였고, 게임 내 전체적인 패션 스타일은 중국 전통문화를 보여준다. 패션스타일은 중국고대복식을 기반으로 하며 세우는 것, 위에 저고리 아래에 치마, 비스듬한 옷자락, 무릎 덮개, 가운, 바지 주름과 같은 기본 구조와 중국 전통 문양을 접목하였다.

## 5. 온라인 게임 캐릭터의 패션조형성에 대한 선행연구 고찰

온라인 게임의 캐릭터 패션에 대한 조형성과 관련한 연구를 파악하였으며, 그 내용은 다음과 같다.

먼저 게임주인공의 의상의 조형성에 대한 이지영<sup>58)</sup>의 연구를 보면, 의상형태는 대부분 캐릭터가 폐쇄형, 전체형에 속하며, 명료한 표면을 가진 의상을 착용한 것으로 나타났다. 또한 성별에 관계없이 동일한 아이템을 사용하였고, 색채는 자극적인 레드 계열이나 바이올렛, 그리고 명도 대비효과도 사용하였고, 모두 선명한 원색을 사용하는 것으로 나타났다. 캐릭터 의상의 문양은 기하학 문양이 주였으며, 단순한 기계미와 미래적 이미지가 많이 나타났다. 캐릭터가 각자의 개성을 살릴 수 있는 장신구를 사용하고 있었다. 또한 캐릭터 의상의 패션이미지로는 고전적, 초현실주의적, 에로티시즘적, 전사적, 미래적 이미지의 5가지가 도출되었다.

가상공간의 온라인게임 캐릭터 패션에 표현된 추(醜)에 대해 연구한 서정립과 진경옥<sup>59)</sup>의 연구를 보면, 게임캐릭터 패션에 표현된 추(醜)는 아방가르드, 그로테스크, 데카당스의 이미지였으며, 이 3가지에서 나타난 공통점으로는 과도한 성적 이미지표현, 인체의 왜곡, 인간과 비인간의 모호한 경계였다. 한편 현대패션과 게임캐릭터 패션에서 표현된 추의 공통점으로는 추의 형식을 바탕으로 형태의 왜곡, 표현의 부정확성이 공통점이었다. 차이점으로는 현대패션의 경우는 인간성 회복, 새로운 것에 대한 도전이었다면, 게임캐릭터 패션은 게임 스토리에 맞춘 형태의 과장과 잔혹성 및 괴이하며 과도하게 표현된 선정성이었다.

손이정<sup>60)</sup>의 연구에서는 온라인 게임의 캐릭터 패션 이미지를 분석하였다. 즉 분석

58) 이지영, 「컴퓨터 게임에 나타난 의상에 관한 연구: 2000년 현재 사용되고 있는 게임을 중심으로」, 홍익대학교 산업미술대학원 석사학위논문, 2000

59) 서정립, 진경옥, 「가상공간의 온라인 게임 캐릭터 패션에 표현된 추(醜)」, 『복식』, Vol.56, No.1, 2006, pp.106~120.

된 온라인 게임의 캐릭터 패션이미지는 전사적, 복고적, 초현실적, 관능적, 양성적의 5가지 이미지였다. 분류된 캐릭터 이미지는 대중 스타들의 패션과의 연관성이 있는 것으로 나타났다. 그의 연구에서는 패션분야에서 게임 캐릭터 패션의 파급력이 커지면서 현실성이 반영된 캐릭터 패션이 일반 대중들의 패션에 영향을 미치게 되어 향후 패션 트렌드로서 자리 잡을 수 있을 것이라고 예상되었다.

권민희<sup>61)</sup>는 디지털 미디어에 나타난 하위문화 패션스타일의 분석과 디자인 개발에 대한 연구에서 온라인 게임에서 나타난 패션이미지의 특성은 공격성·폭력적, 미래적·기계적, 복고적·장식적, 관능적·환상적·초현실적의 4가지 이미지로 나타났다. 대중가수 패션에서 나타난 패션으로는 반항적·폭력적인 이미지, 관능적·섹시한 이미지, 이미지메이킹을 통한 스타화, 중성적·장식적 이미지, 미래적·가상적 이미지였다. 이러한 패션이미지 특성은 전통적인 하위문화스타일과 공통되는 이미지의 특성이 있음이 밝혀졌다. 한편 연구결과로 도출된 미적 특성을 반영하여 럭셔리 글램 스타일, 고스 펑크스타일, 하이브리드 로맨틱, 데카당스적 페티쉬, 가상현실의 초공간 가상성의 특성의 작품을 제작하였다.

고병훈<sup>62)</sup>의 연구에서는 여자캐릭터는 성적 매력이 돋보이고 귀여운 캐릭터가 선호되었고, 남자 캐릭터는 화려함이 두드러지는 캐릭터가 선호하는 것으로 나타나 캐릭터의 성별에 따라 선호되는 이미지에 차이가 있었다. 또한 온라인 게임 선택에 중국 유저들은 시각적 효과를 두드러지게 고려하였고, 한국유저들은 게임장르와 시각적 효과의 두 가지 면을 모두 고려하여 중국인과 한국인에 따라 차이가 있는 것으로 나타났다.

신하나, 이민선, 유지현<sup>63)</sup>의 패션브랜드와 온라인 게임캐릭터의 색채트렌드반영에 대한 연구를 보면, 패션브랜드는 이미지에 따라 매 시즌 제시되는 트렌드 색채를 반영하지만, 온라인 게임 캐릭터 색채는 트렌드에 의한 변화보다는 캐릭터 이미지에만 집중하는 경향이 있는 것으로 나타났다.

이상영<sup>64)</sup>의 연구에서는 프리틴 세대의 온라인 게임의 성향을 파악하고 게임 속의

60) 손이정, 전계서.

61) 권민희, 전계서.

62) 고병훈, 「캐릭터 코스튬 디자인이 user의 게임선호도에 미치는 영향에 관한 연구: 3D 인터넷 게임 캐릭터를 중심으로」, 대구대학교 대학원 석사학위논문, 2010.

63) 신하나, 이민선, 유지현, 「온라인 게임 캐릭터 복식 색채와 패션 트렌드 색채의 비교 분석」, 『복식 문화연구』, Vol. 18, No.3, 2010, pp.436~451.

64) 이상영, 전계서.

의상을 분석하여 의상작품을 제작하였다. 그의 연구 결과를 보면, 프리틴 세대는 여러 전자매체를 동시에 사용할 수 있고 어릴 때부터 컴퓨터나 인터넷과 친밀하게 학업과 여가를 보내는 것으로 나타났다. 또한 가상공간에서 또 다른 자아를 표현할 수 있는 온라인 게임에 열광하고, 특히 캐릭터의 아이템과 의상에 많은 관심을 보였다. 프리틴 세대가 현실에서 의상을 착용하는 스타일은 전체적으로 편안한 캐주얼을 선호하는 것을 나타나, 이를 활용한 게임 및 의상을 개발하였다. 그의 연구에서는 패션의 범주를 온라인 게임 캐릭터 의상 디자인의 분석, 기획·제작까지 확대할 수 있는 가능성을 확인하였다.

서미라, 김애경<sup>65)</sup>의 게임캐릭터의 패션스타일 유형 및 특성에 대한 연구에서 캐릭터를 유형화하였다. 유형화에 영향을 미친 의상의 색상은 주로 비비드톤과 스트롱 톤 위주의 색상과 딥톤과 다크톤, 디자인은 신체에 피트성과 노출의 정도, 의상의 절개선과 장식선 등이었다. 또한 헤어스타일과 메이크업에서는 헤어의 길이와 펌의 유무, 헤어컬러와 헤어장식이 스타일 분류에 영향을 미친다고 하였다. 즉 캐릭터의 의상과 헤어스타일, 메이크업에 의해 유형화된 캐릭터 패션스타일은 Creative Style, Attractive Style, Grotesque Style, Usual Style, Suit Style의 5가지 스타일이었다. 그 특징을 보면, Creative Style은 창의적인 디자인으로 일부를 제거하거나 첨가한 독창적인 스타일, Attractive Style은 노출이 많은 디자인, 신체에 피트한 디자인으로 성적인 매력을 표현하는 스타일, Grotesque Style은 엽기적으로 괴기스러우며, 음침한 분위기를 나타내는 스타일, Usual Style은 평범하고 현실적인 스타일, Suit Style은 전신을 둘러싼 갑옷 스타일이었다.

배민경<sup>66)</sup>은 모바일게임의 여성캐릭터 선호도에 대해 연구하였다. 그의 연구결과를 보면, 형태시각요소의 ‘집중을 통한 강조’, ‘대비를 통한 강조’ 순으로 영향을 미치는 것으로 나타났다. ‘강조’가 ‘조화’에 비해 선호도에 더 크게 영향을 미쳤고, ‘집중을 통한 강조’와 ‘대비를 통한 강조’를 통하여 여성캐릭터의 신체적인 특징이 강조되는 것으로 나타났다.

손욱지<sup>67)</sup>는 중국 틱톡에 나타나는 ACG(Animation, Cartoon, Game)<sup>68)</sup> 포스트 서브컬

65) 서미라, 김애경, 「게임캐릭터의 패션스타일 유형 및 특성」, 『Journal of Digital Convergence』, Vol.13, No.2, 2015, pp.343~349.

66) 배민경, 「모바일게임의 여성캐릭터 선호도에 영향을 미치는 조형원리 연구」, 『일러스트레이션포럼』, Vol.19, No.56, 2018, pp.37-47.

67) 손욱지, 전게서.

쳐 패션에 대해 연구하였으며, 슷품 동영상은 정체성, 유동성, 참여성, 파편화, 오락성의 특성을 나타내었다. 중국 틱톡에 나타나는 ACG 패션이미지는 민속풍, 크로스드레싱, 롤리타, 사이버펑크, 고스, 핑크, 농코어의 순으로 나타났다. 중국 틱톡에 나타나는 ACG의 민속풍 포스트 서브컬처 패션은 각국의 민속풍이라는 새로운 디자인 영감을 현 지역에 맞게 변형되는 현지성의 특성을 나타내었다.

이상의 내용에서 파악한 온라인 게임의 캐릭터 패션의 조형성 분석에 대해 고찰한 연구의 결과는 [표2-6]과 같다.

[표2-7] 온라인 게임의 캐릭터 패션에 대해 선행연구의 내용

연구자	연도	연구내용
이지영	2000	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 게임 주인공의 의상형태: 폐쇄형, 전체형/ 레드계열, 바이올렛, 선명한 원색 사용/ 캐릭터의 개성을 갈리는 장신구 사용</li> <li>• 캐릭터 패션 이미지: 고전적, 초현실주의. 에로티시즘적, 전사적, 미래적 이미지의 5가지 도출</li> </ul>
서정립 진경옥	2006	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 온라인캐릭터 패션의 추(醜) 표현: 아방가르드, 그로테스크, 데카당스</li> <li>• 게임에서 추의 표현: 스토리에 맞는 과장과 잔혹성 괴이함 과도한 선정성</li> </ul>
손이정	2006	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 온라인 게임의 캐릭터 패션 이미지: 전사적, 복고적, 초현실적. 관능적, 양성적 이미지로 분류</li> </ul>
권민희	2008	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 온라인 게임에 나타난 패션이미지와 대중스타 패션이미지의 공통점: 전통적인 하위문화특성</li> <li>• 럭셔리 글램 스타일, 고스 핑크 스타일, 하이브리드 로맨틱, 데카당스적 페티쉬, 가상현실의 초공간 가상성의 특성의 작품 제작</li> </ul>
고빙홍	2010	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 게임 여자캐릭터는 성적매력이 돋보이고 귀여운 캐릭터가 선호되고, 남자캐릭터는 화려함이 두드러지는 캐릭터가 선호됨</li> <li>• 중국 게임 유저들은 시각적 효과를, 한국 게임유저들은 게임장르와 시각적 효과 두 가지 면을 고려</li> </ul>
신하나 이민선 유지현	2010	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 패션브랜드는 이미지에 따라 매 시즌 제시되는 색채트렌드 반영하나 온라인 게임 캐릭터 색채는 트렌드에 의한 변화보다 캐릭터 이미지에만 집중</li> </ul>

68) ACG(Animation, Cartoon, Game)의 약자로서 ACG패션은 ACG문화와 관련된 스타일과 패션을 지칭하는 용어



연구자	연도	연구내용
이상영	2012	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 프리틴 세대의 온라인 게임 성향 파악, 게임 속의 의상 분석 및 의상작품 제작</li> </ul>
서미라 김애경	2015	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 게임캐릭터 패션스타일을 캐릭터의 의상, 헤어스타일, 액세서리에 의해 유형화</li> <li>• 캐릭터 유형화에 영향을 미친 캐릭터 의상의 색상은 비비드톤과 스트롱 톤 위주의 색상과 딥톤과 다크톤, 디자인은 신체에 피트성과 노출의 정도, 의상의 절개선과 장식선, 헤어스타일과 메이크업은 헤어길기와 펌의 유무, 헤어컬러와 헤어장식</li> <li>• 유형화된 캐릭터 패션스타일: Creative Style, Attractive Style, Grotesque Style, Usual Style, Suit Style</li> </ul>
배민경	2018	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 모바일게임의 여성캐릭터 선호도에 형태시각요소의 ‘집중을 통한 강조’, ‘대비를 통한 강조’ 순으로 영향을 미침</li> <li>• 강조가 조화에 비해 선호도에 더 크게 영향을 미침</li> <li>• 여성캐릭터의 신체적인 특징에는 집중을 통한 강조와 대비를 통한 강조를 통하여 강조함</li> </ul>
손욱지	2022	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 슷품 동영상: 정체성, 유동성, 참여성, 파편화, 오락성</li> <li>• 중국틱톡에 나타나는 AGC 패션 이미지: 민속풍, 크로스드레싱, 롤리타, 사이버펑크, 고스, 핑크, 농코어</li> <li>• ACG의 민속풍 포스트 서브컬처 패션은 각국의 특성으로 변형되는 현지성 특성반영</li> </ul>

즉 캐릭터의 패션은 플레이어가 캐릭터에 대한 인식과 몰입하는 데에 영향을 미치고, 게임의 분위기를 전달하는 데에도 중요한 역할을 한다. 특히 캐릭터 패션은 게임의 마케팅과 홍보에도 활용되어 플레이어를 게임으로 유인하는 데에 활용되기도 한다. 캐릭터 패션은 대중스타패션과 하위문화패션이라는 공통점이 있음을 알 수 있었다. 또한 선행연구에서 캐릭터 패션을 분석하고 디자인 및 실제패션 작품으로 제작하여 현실패션에서의 활용 및 트렌드로서 자리매김할 수 있는 가능성이 있음을 알 수 있었다. 실제로 ACG 패션은 이미 현실패션 시장에서 소비자들에게 어필되고 있어, 온라인 게임시장이 더욱 확대되고 있는 상황에서 캐릭터 패션은 가상과 현실의 양쪽 세계에서 패션트렌드로서 더 발전할 가능성이 높음을 생각해 볼 수 있었다.

따라서 본 연구에서는 온라인 게임의 캐릭터 패션이 패션시장에서 더욱 부각되고

있는 상황에서 연구의 필요성을 가지고 캐릭터패션작품을 개발하며, 작품유형과 게임 이용자의 특성이 캐릭터디자인작품에 대한 이미지 평가에 미치는 영향을 파악해보고자 하였다.

## 제3장 온라인 게임 여자캐릭터 패션의 조형적 특징 분석

---

제 1 절 내용분석 개요

제 2 절 온라인 게임 여자캐릭터 패션에 대한 내용분석 결과

## 제3장 온라인 게임 여자캐릭터 패션의 조형적 특징 분석

### 제1절 내용분석 개요

#### 1. 내용분석을 위한 온라인 게임 선정기준 및 방법

온라인 게임의 캐릭터패션에 대한 조형적 특징을 분석하기 위하여 온라인 게임의 선정 기준과 방법은 선행연구를 참고로 정하였다(표3-1).

[표3-1] 온라인 게임의 캐릭터 패션 대상 조형성 분석을 위한 선행연구고찰 결과

연구자	연도	연구방법	게임캐릭터 패션의 조형성 분석대상 및 분석항목
이지영 (69)	2000	· 캐릭터 패션조형성 분석	· 분석대상: 5개 게임, 34개 남녀캐릭터 · 분석항목: 형태, 색채, 문양, 장신구
서정립 · 진경옥(70)	2006	· 캐릭터 패션조형성 분석	· 분석대상: 캐릭터의 전신이 노출된 자료 664장 · 분석항목: 패션디자인, 색상과 톤, 헤어 액세서리
손이정 (71)	2006	· 캐릭터 패션조형성 분석 · 디자인개발 · 작품제작	· 분석대상: 3개 게임, 캐릭터 묘사단어 순위 파악 후 패션이미지 선정, 패션이미지에 맞는 캐릭터 게임 찾음 · 분석항목: 의상의 전체적인 이미지, 스타일, 디테일 등
권민희 (72)	2008	· 캐릭터 패션조형성분석 · 디자인개발 · 작품제작	· 분석대상: 온라인 게임 5종류의 여성 캐릭터 · 분석항목: 조형적 특성 색상, 소재, 디테일, 패션의 특성, 미적특성
신하나 외 (73)	2010	· 캐릭터 패션조형성 분석	· 분석대상: 3개 게임, 게임당 6개 캐릭터 선정 · 분석항목: 의상, 헤어, 액세서리의 색채 추출
이상영 (74)	2012	· 캐릭터 패션조형성 분석 · 디자인개발 · 작품제작	· 분석대상: 3개 게임, 5개씩 전체 15개 캐릭터 패션 분석 · 분석항목: 아이템, 컬러, 특징, 이미지(그림)
서미라 · 김애경(75)	2015	· 캐릭터 패션조형성 분석	· 분석대상: 664장(8등신 이상의 전신이 노출된 게임캐릭터로 한정) · 분석항목: 패션디자인, 컬러 및 톤, 헤어스타일, 액세서리
손욱지 (76)	2022	캐릭터 패션조형성 분석	· 분석대상: 애니메이션, 만화, 게임의 각각 5개씩(총 15개 게임) 600장 · 분석항목: 아이템, 컬러, 소재, 액세서리

첫째, 분석대상 게임을 선정하기 위하여 한국과 중국에서 인기 있는 온라인 게임을 조사하였다. 이를 위하여 한국의 최대 검색사이트인 ‘네이버’와 중국 최대 검색사이트인 ‘바이두’에서 2022년 상위권 순위에 있는 온라인 게임 중 여자인물 캐릭터의 다양한 의상형태가 나타나는 3D 형식의 게임을 추출하였다.<sup>77)78)</sup> 대상게임은 내용분석을 진행할 시기에 유행했거나 인기가 있는 게임 중에서 정하고, 캐릭터의 패션을 분석하는 데에 시각적으로 어려움이 없는 게임으로 한정하였다. 한편 여자인물캐릭터를 선정한 이유로는 남자캐릭터 패션에 비하여 조형요소가 다양하게 포함되어 있고, 캐릭터의 조형성 분석의 결과를 토대로 온라인 게임의 여자캐릭터 의상을 디자인 개발 하고자 하였기 때문이다.

둘째, 조형적 특징의 분석범위로는 의복이미지, 디자인 특징, 아이템, 컬러, 소재로 한정하였다. 한편 의복컬러의 경우 색을 구분하고 명명하는 데 있어 오류가 발생할 수 있으므로, photoshop 툴을 이용하여 RGB 숫자로 파악하여 표기하고 컬러스와치를 만들고, 내용분석시에는 계열별로 분류하여 분석하였다. 캐릭터의 헤어나 메이크업의 경우는 배경이나 장면에 따라 색이나 디자인이 바뀌기 때문에 분석대상에서 제외하였다.

내용분석대상으로 선정된 온라인 게임으로 한국은 검은사막(Black Desert), 로스트아크(Lost Ark), 메이플 스토리2(Maple Story2)였고, 중국은 King's Glory(王者荣耀), Dream trip to the west(梦幻西游), The Legend of the Sword and the Fairy(仙剑奇侠传)였다. 선정된 캐릭터는 1게임당 5종 캐릭터로서 전체 분석대상 캐릭터는 30종 이었다.

한편 온라인 게임의 캐릭터패션의 조형에 대한 내용분석은 관찰자의 주관적 평가에 의하므로 신뢰성과 타당성에 문제가 발생할 수 있다. 따라서 연구결과의 신뢰성 제고를 위하여 연구자와 패션디자인 전공 박사과정 대학원생 2인의 총 3명이 각자 내용분

69) 이지영, 전계서

70) 서정립, 진경옥, 전계서

71) 손이정, 전계서

72) 권민희, 전계서

73) 신하나, 이민선, 유지현, 전계서

74) 이상영, 전계서

75) 서미라·김애경, 전계서

76) 손욱지, 전계서







77) <http://www.scqm.org.cn/jv1psq75.html>

78) <https://fiscalcode.com/>

석을 실시하고, 분석된 내용의 일치도를 점검한 후 최종 결과를 도출하게 되었다. 각 분석결과의 일치 정도를 제고한 결과, 98%의 일치도를 보였다.

## 2. 내용분석의 대상으로 선정된 게임의 특성

[표3-2] 내용분석 대상으로 선정된 온라인 게임

	Black Dessert (검은사막)	Lost Ark (로스트아크)	Maple Story2 (메이플스토리2)
한국 게임			
중국 게임	King's Glory (王者荣耀)	Dream trip to the west (梦幻西游)	The Legend of the Sword and the Fairy (仙剑奇侠传)
			

### 가. 검은사막(Black Dessert)

‘검은사막’은 한국의 Pearl Abyss가 개발한 대규모 오픈월드 MMORPG로 Windows PC플랫폼에서 2015년 7월 23일에 출시되었고, Android, iOS 플랫폼에서도 2018년 2월

28일부터 사용하게 되었다. 이 게임은 현실감 넘치는 그래픽과 넓은 오픈 월드, 다양한 활동 및 콘텐츠로 유명하다. ‘검은사막’은 아름다운 그래픽과 세련된 디자인으로 유명하다. 세계는 환상적이고 다양한 지형과 도시, 숲, 사막 등으로 이루어져 있다. 풍부한 상세도와 사실적인 환경은 플레이어에게 몰입감을 제공한다. ‘검은사막’은 다양한 캐릭터 클래스와 직업을 선택할 수 있고, 각 클래스는 고유한 능력과 전투 스타일을 가지고 있으며, 플레이어는 자신에게 가장 적합한 클래스를 선택하여 캐릭터를 만들 수 있다. ‘검은사막’은 지속적으로 업데이트되고 콘텐츠가 추가되어 플레이어에게 다양한 경험을 제공하고 있다



[그림3-1] Black Desert(검은사막)

<사진출처> <https://www.kr.playblackdesert.com/>

## 나. Lost Ark(로스트아크)

로스트아크는 트라이포드 스튜디오에서 개발하고 스마일게이트 RPG가 운영하는 쿼터뷰 액션 MMORPG로 Window PC 플랫폼에서 사용할 수 있는 멀티플레이 게임이다. 이 게임은 2018년 11월 7일에 한국에서 출시되어 큰 인기를 얻었으며, 많은 유저들로부터 높은 평가를 받고 있다. 로스트아크는 실시간 액션 기반의 전투 시스템을 특징으로 한다. 플레이어는 다양한 캐릭터 클래스를 선택하여 다양한 공격 및 스킬을 사용하여 몬스터와 전투를 벌이게 된다. 플레이어의 반응 속도와 전략적인 스킬 사용이 중요한 요소이다. 로스트아크는 넓은 오픈 월드를 제공하여 탐험과 모험을 할 수 있고, 다양한 지형과 지역, 도시, 던전 등으로 이루어진 세계에서 플레이어는 퀘스트를 수행하거나 자유롭게 탐험할 수 있다. 로스트아크에는 다양한 캐릭터 클래스가 있고, 각 클래스는 고유한 능력과 전투 스타일을 가지고 있으며, 플레이어는 자신에게 가장 적합한 클래스를 선택하여 캐릭터를 생성할 수 있다. 로스트아크는 그래픽 품질과 액션 요소, 다양한 콘텐츠 등을 통해 많은 RPG 팬들에게 사랑받고 있는 게임으로 지속적인 업데이트와 새로운 콘텐츠 추가로 게임이 계속 발전하고 있으며, 국내외에서도 높은 인기를 유지하고 있다.



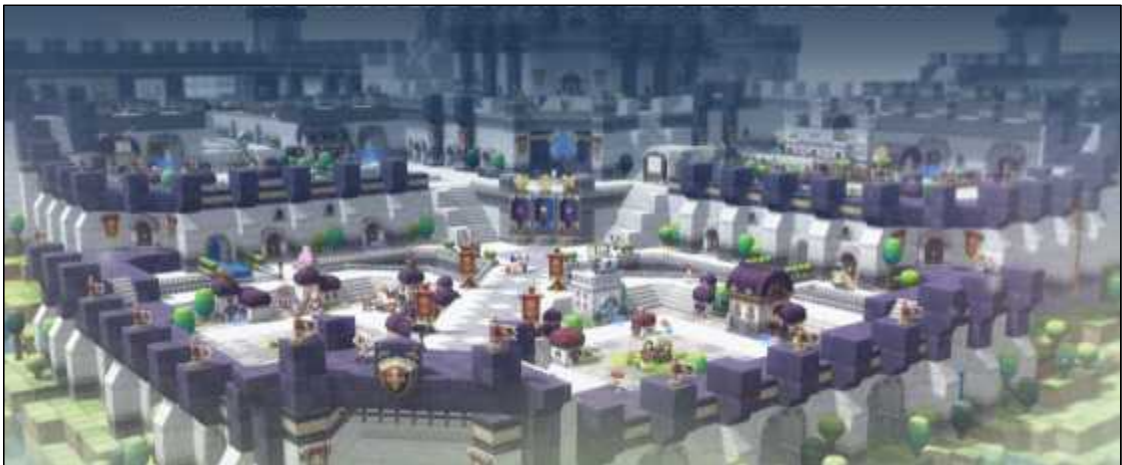
[그림3-2] Lost Ark(로스트아크)

<사진출처> <https://lostark.game.onstove.com/Artwork>



### 다. Maple Story2(메이플스토리2)

메이플스토리2는 넥슨이 개발하고 서비스하는 대규모 온라인 2D 액션 MMORPG의 후속작으로서 3D 그래픽과 새로운 기능을 도입하여 더욱 화려하고 다양한 경험을 제공하며, Window PC 플랫폼에서 사용할 수 있는 멀티플레이 게임이다. 이 게임은 다양한 캐릭터 클래스와 직업을 선택할 수 있고, 각 클래스는 고유한 능력과 전투 스타일을 가지고 있으며 플레이어는 자신에게 맞는 클래스를 선택하여 캐릭터를 생성할 수 있다. 메이플스토리2는 다양한 콘텐츠와 귀여운 그래픽, 재미있는 게임 요소들로 인기를 얻고 있으며, 꾸준한 업데이트와 콘텐츠 추가로 게임의 흥미와 재미를 지속적으로 제공하고 있다.



[그림3-3] Maple Story의 메이플 월드(빅토리아 아일랜드)

<사진출처> <https://maplestory2.nexon.com/Guidebook/Beginner>

### 라. King's Glory(王者荣耀)

'왕자영요'는 Tencent Games가 개발하고 운영하는 모바일 온라인 배틀 아레나(MOBA) 게임으로 iOS, Android 및 Window PC 플랫폼에서 사용할 수 있는 멀티플레이 게임이다. '왕자영요'는 2015년 10월 26일에 출시되었고 전 세계적으로 10억 명 이상의 플레이어를 보유한 가장 인기 있는 MOBA 게임 중 하나이다. 이 게임은 2017년

항저우 아시안 게임에서 정식 종목으로 채택되었으며, 2022년 아시안 게임에서도 정식 종목으로 채택될 예정이다. 2021년 11월 5일 항저우 2022년 아시안 게임 정식 종목에 선정되기도 하였다. ‘왕자영요’는 전 세계적으로 큰 인기를 얻으며, 모바일 게임 중 가장 주목받는 타이틀 중 하나라고 할 수 있다.

‘왕자영요’는 5대5 팀 전투를 중심으로 한 게임으로, 플레이어는 각자 선택한 영웅 캐릭터를 이용하여 상대 팀과 전투를 벌인다. 게임의 목표는 상대편의 방어 타워를 파괴하고, 마지막으로 상대편의 주요 기지를 무너뜨려 승리하는 것이다.

게임에는 다양한 종류의 영웅 캐릭터가 있으며, 각 영웅은 고유한 능력과 특징을 가지고 있다. 플레이어는 게임 상황에 맞게 적절한 영웅을 선택하고, 팀원들과 협력하여 전략을 세우고 상대편을 제압해야 한다.

‘왕자영요’는 클래식 모드, 순위전, 특별 이벤트 모드 등 다양한 게임 모드를 제공한다. 또한, 게임은 광범위한 전자 스포츠 시스템을 갖추고 있어 많은 프로 플레이어와 시청자들의 관심을 받고 있다.



[그림3-4] King's Glory(王者荣耀)

<사진출처> <https://pvp.qq.com/web201605/introduce.shtml>

#### 마. Dream trip to the west(梦幻西游)

'몽환서유'는 2017년에 출시된 액션 RPG 게임으로 중국에서 가장 유명한 MMORPG 게임 중 하나이며, 게임 분야에서 큰 영향력과 게임 이용자층을 가지고 있다. 이 게임은 서유기를 배경으로 하며, 플레이어는 손오공, 저팔계, 사오정, 삼장법사 등 서유기의 주인공들을 조종하여 적들과 싸우고, 보물을 모으고, 서역으로 여행하는 게임이다. '몽환서유'는 화려한 그래픽과 액션감 넘치는 게임 플레이로 호평을 받았고, 서유기를 배경으로 한 게임이라는 점과, 다양한 캐릭터와 보물을 수집할 수 있다는 점에서 많은 유저들에게 사랑받고 있다. '몽환서유'는 Android, iOS, Windows PC에서 사용할 수 있다.



[그림3-5] Dream trip to the west(梦幻西游)

<사진출처> <https://xyq.163.com/bz/zlp.html>

#### 바. The Legend of the Sword and the Fairy(仙剑奇侠传)

'선검기협전'은 대만의 Softstar 엔터테인먼트가 개발한 판타지 어드벤처 역할수행게임(RPG) 시리즈로서 Window PC 플랫폼에 기반한 게임이다. 이 시리즈는 대만 소설가 왕양코와 로터스룸이 공동으로 기획한 작품을 기반으로 한다. "선검전설" 시리즈는 중국 고전 소설 '구운몽(구운몽전)'을 원작으로 한 중국 신화와 전설, 또한

당시의 사회적 배경을 조합하여 독특한 판타지 세계를 구축하였다. "신검전설" 시리즈의 주인공은 주로 구와 선이라는 두 개의 성격을 소유한 젊은 여성인 루미아이다. 게임에서는 많은 캐릭터들과의 대화, 퍼즐 해결, 전투 등을 통해 스토리를 펼쳐나가게 된다. "신검전설" 시리즈는 그래픽과 아트 스타일이 아름답고, 깊이 있는 스토리와 캐릭터 관계로 유명하다. 이 게임은 중국의 전통적인 분위기와 동화적인 요소들을 담고 있으며, 캐릭터들은 각자의 독특한 성격과 목표를 가지고 있어서 매력적이다. 또한, 시리즈는 풍부한 음악과 배경음악으로 유명하며, 플레이어에게 몰입감과 감동을 전달한다. "신검전설" 시리즈의 첫 번째 게임은 1995년에 출시되었고, 가장 최근의 게임인 검과 요정 7은 2021년에 출시되었다. 게임의 인기로 인해 이 작품은 만화, 소설, 드라마 등 다양한 매체로 확장되었으며, 아시아에서는 큰 인기를 누리고 있다.



[그림3-6] The Legend of the Sword and the Fairy(仙剑奇侠传)

<사진출처> <https://baike.baidu.com/item/>

## 제2절 온라인 게임 여자캐릭터 패션에 대한 내용분석 결과

### 1. 온라인 게임 여자캐릭터 패션에 대한 조형적 특징 분석

#### 가. Black Dessert(검은사막)



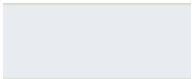

캐릭터명		레인저			
이미지		전사적, 매력적인			
의상	디자인	가슴이 강조된 몸판이 피트하며, 소매의 어깨부분은 십자군의 슬래시가 연상되는 디자인			
	아이템	오프숄더바디수트, 블라우스, 브라탑			
	컬러 R-G-B	116-186-218	91-250-251	178-158-118	46-98-135
	소재	가죽, 플란넬			
	무늬	가슴에 곡선기하학무늬, 허리부분에 비늘무늬			



캐릭터명		소서러			
이미지		신비한, 전사적, 섹시한			
의상	디자인	깃털로 된 쇼트 재킷이 오픈되어 체인으로 여미고, 가슴이 오픈되어 있고, 팬츠는 부분 구멍을 내어 섹시함을 더함			
	아이템	재킷, 팬츠, 벨트			
	컬러 R-G-B	109-25-90	220-178-236	210-204-248	221-186-146
	소재	깃털, 스웨이드, 가죽, 스틸체인			
	무늬	민무늬			



제3장 온라인 게임 여자캐릭터 패션의 조형적 특징 분석

캐릭터명		금수랑			
이미지		전통적, 한국적, 전사적			
의상	디자인	한복을 변형하였으며, 상의는 비대칭으로 디자인되고, 걸치마를 속치마보다 약간 짧게 착장되며, 걸스커트는 허리에서 묶어 연출			
	아이템	원피스, 걸치마			
	컬러	72-235-254	1-163-217	232-235-240	166-176-188
	R-G-B				
	소재	오간자실크, 새틴실크			
무늬		점무늬, 한국전통무늬			



캐릭터명		매화		
이미지		한국적, 섹시한, 전사적, 여성적인		
의상	디자인	한복의 변경 디자인이며, 가슴이 강조된 상의에 오픈되어 있고 비치는 재질의 재킷을 매치하여 섹시함 강조. 스커트는 허리에서 접어 묶은 스타일 연출		
	아이템	탱크탑, 재킷, 스커트		
	컬러	22-29-32	223-6-7	197-149-47
	R-G-B			
	소재	오간자실크, 새틴실크		
무늬		꽃무늬, 한국전통무늬		



캐릭터명		미스틱			
이미지		전사적, 강한, 섹시한			
의상	디자인	터틀넥의 매우 짧은 니트에 도깨비 모양의 금속 견장과 금속 건틀렛을 착용하여 전사적 느낌 강조, 허리부분과 힙의 옆선이 오픈되어 섹시함이 강조됨			
	아이템	풀오버, 건틀렛, 레깅스			
	컬러 R-G-B	7-0-0	187-175-154	44-6-6	164-147-114
	소재	니트, 가죽, 금속			
	무늬	립조직무늬			



### 나. Lost Ark(로스트아크)

캐릭터명		슬레이어			
이미지		강한, 전사적, 매력적인, 공상적인			
의상	디자인	중세시대 전사를 연상시키는 전사 복을 연출. 절개선으로 바디라인 강조			
	아이템	전신수트, 콜셋형 수트			
	컬러 R-G-B	3-3-3			
	소재	가죽, PVC, 스판			
	무늬	소재의 무늬는 없고 절개선으로 무늬형성			



캐릭터명		기상술사				
이미지		소녀같은, 온화한, 낭만적, 한국적				
의상	디자인	한복 당의의 변형 스타일로 여밈 없이 오픈하여 착용하며, 깃과 소매 끝에 선 장식, 고름은 묶지 않고 풀어있음				
	아이템	오프숄더 짧은 바디수트형원피스, 미니팬츠, 당의				
	컬러	215-162-178	237-170-189	190-179-185	255-255-255	199-224-241
	R-G-B					
	소재	속고사, 새틴(양단)				
무늬	깃의 전통무늬, 소매 끝의 기하학 무늬					



캐릭터명		도화가			
이미지		어린, 착한, 한국적			
의상	디자인	한복을 짧은 원피평으로 연출하였고, 브이네크라인에 선장식,			
	아이템	원피스			
	컬러	169-76-74	97-31-35	193-189-186	255-255-255
	R-G-B				
	소재	새틴, 갑사			
무늬	눈꽃무늬				





제3장 온라인 게임 여자캐릭터 패션의 조형적 특징 분석

캐릭터명		소서리스	
이미지		신비한, 특이한, 마법의	
의상	디자인	크라바트가 달리 피트한 상의에 핫팬츠와 망토와 모자로 마법사 이미지를 디자인함	
	아이템	블라우스, 미니스커트, 허리벨트, 망토, 모자	
	컬러	32-67-135	35-34-36
	R-G-B		
	소재	새틴, 레이스, 가죽	
무늬	기하학무늬		



캐릭터명		건슬링어	
이미지		섹시한, 특이한, 중세의	
의상	디자인	근세의 파니에를 활용하여 디자인. 가슴과 허리가 강조되고, 항의는 가터벨트를 착용함. 상의는 스탠다드칼라에 긴소매를 연출하여 오픈된 가슴과 다리와 대조를 이룸	
	아이템	바디수트, 가터벨트, 볼레로형재킷	
	컬러	14-15-19	
	R-G-B		
	소재	새틴, 가죽, 스판덱스	
무늬	거미줄무늬		



### 다. Maple Story2(메이플스토리2)




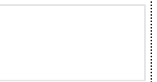

캐릭터명		룬 블레이더			
이미지		귀여운, 날렵한, 전사의			
의상	디자인	움직임을 강조하기 위한 전사형 로브 디자인			
	아이템	바지, 로브			
	컬러 R-G-B	25-36-48	108-41-118	177-23-84	54-50-51
					
	소재	가죽, 모직			
	무늬	민무늬			



캐릭터명		어쌔신		
이미지		섹시한, 어린		
의상	디자인	X자형 브라탑과 허리에 끈으로 연결된 팬티, 망사스타킹으로 섹시함 연출		
	아이템	브라탑, 팬티, 망토, 망사스타킹		
	컬러 R-G-B	82-78-108	221-99-95	222-191-46
				
	소재	가죽, 망사		
	무늬	민무늬		





제3장 온라인 게임 여자캐릭터 패션의 조형적 특징 분석

캐릭터명		프리스트				
이미지		중세의, 진지한				
의상	디자인	전신바디수트에 코트를 착용시켜 중세시대 성직자 코트와 같은 디자인으로 코트의 전체 둘레에 선장식과 퓨리탄칼라로 디자인함				
	아이템	전신바디수트, 코트				
	컬러	84-119-176	94-80-194	52-52-69	255-255-255	197-119-47
	R-G-B					
	소재	모직, 나일론				
무늬		민무늬				



캐릭터명		위자드		
이미지		귀여운, 발랄한, 소녀같은		
의상	디자인	상의를 뺀 전체 디자인에 선장식을 하여 의상 라인을 강조함		
	아이템	블라우스, 베스트, 짧은 바지, 망토		
	컬러	162-73-135	152-135-135	153-248-106
	R-G-B			
	소재	새틴		
무늬		민무늬		



캐릭터명		레인저			
이미지		씩씩한, 날렵한, 전사의			
의상	디자인	전사적 느낌을 배가하기 위하여 색상과 장식을 중심으로 디자인함			
	아이템	블라우스, 민소매 미니원피스			
	컬러	149-134-49	116-45-26	255-221-96	183-67-11
	R-G-B				
	소재	모직			
무늬	민무늬				



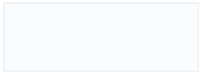



### 라. King's Glory(王者荣耀)




캐릭터명		차이원지(蔡文姬)			
이미지		귀여운, 중국풍			
의상	디자인	당나라풍 전통의복 디자인, 소매통이 넓은 벨슬리브형, 소매부리와 스커트에 선장식			
	아이템	원피스 드레스형, 하이웨이스트 허리띠			
	컬러	253-252-202	158-184-144	110-153-192	82-88-106
	R-G-B				
	소재	새틴실크, 오간자실크			
무늬	민무늬				



제3장 온라인 게임 여자캐릭터 패션의 조형적 특징 분석

<b>캐릭터명</b>		디아오찬(貂蟬)			
<b>이미지</b>		매력적, 섹시한			
<b>의상</b>	<b>디자인</b>	가슴이 강조된 오프숄더 드레스, 스커트 도련은 여우꼬리 연상되는 모양으로 스커트를 풍성하게 연출. 소매가 매우 길고 아래로 내려갈수록 넓어지는 스타일			
	<b>아이템</b>	오프숄더 미니 원피스 드레스			
	<b>컬러</b>	72-35-130	170-43-168	239-222-255	204-168-224
	<b>R-G-B</b>				
	<b>소재</b>	새틴 실크, 시폰실크			
<b>무늬</b>	기하학적무늬, 구름무늬				



<b>캐릭터명</b>		다지(妲己)		
<b>이미지</b>		요염한, 특이한, 공상적인		
<b>의상</b>	<b>디자인</b>	네크라인이 U자로 깊이 파이고 스커트 앞은 짧고 뒤는 긴 언발란스형		
	<b>아이템</b>	가슴부분이 오픈된 짧은 원피스, 오픈된 네크라인 안에 브라매치		
	<b>컬러</b>	245-186-59	208-33-66	109-33-60
	<b>R-G-B</b>			
	<b>소재</b>	새틴실크		
<b>무늬</b>	민무늬			



제3장 온라인 게임 여자캐릭터 패션의 조형적 특징 분석

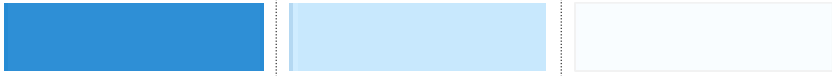
<b>캐릭터명</b>		우저티안(武则天)			
<b>이미지</b>		권위적, 중국풍			
<b>의상</b>	<b>디자인</b>	가슴과 허리에 절개가 많이 들어가 있으며, 엉덩이까지 타이트하고 엉덩이 아래로 가면서 A라인 형성			
	<b>아이템</b>	오프숄더형이며 당나라 전통복 스타일, 술			
	<b>컬러</b>	251-236-173	246-179-47	148-86-38	161-52-66
	<b>R-G-B</b>				
	<b>소재</b>	새틴실크, 시폰, 오간자실크			
	<b>무늬</b>	기하학 무늬			




<b>캐릭터명</b>		위취(虞姬)		
<b>이미지</b>		전사, 특이한, 초현실적 이미지		
<b>의상</b>	<b>디자인</b>	가슴에 꽃잎모양을 층을 지게 겹치고 허리는 넓은 벨트와 장신구로 잘록한 허리를 연출하고 스커트 부분은 갈래갈래 분리되어 운동감 연출		
	<b>아이템</b>	당나라 전통복 스타일 바디수트형 원피스, 술		
	<b>컬러</b>	40-148-141	33-31-40	193-163-126
	<b>R-G-B</b>			
	<b>소재</b>	시폰실크, 새틴실크		
	<b>무늬</b>	민무늬		



마. Dream Trip to the West(梦幻西游)


캐릭터명		쉬안차이어(玄彩娥)		
이미지		귀여운, 중국풍, 공상적, 활동적		
의상	디자인	짧은 소매의 치파오스타일, 가슴과 상의 험라인에 선장식		
	아이템	짧은 치파오에 바지, 나비 날개		
	컬러 R-G-B	46-143-214	200-232-254	249-252-255
				
	소재	새틴 실크		
무늬	곡선기하학무늬(허리, 바지사이드)			





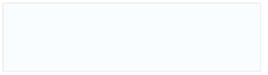
캐릭터명		우티안지(舞天姬)		
이미지		활기찬, 건강한, 예쁜		
의상	디자인	짧은 소매의 치파오스타일, 가슴과 상의의 험라인 선장식		
	아이템	짧은 소매 달린 크롭티, 트라페즈팬츠		
	컬러 R-G-B	244-66-61	255-156-218)	175-227-225
				
	소재	신축성이 가미된 새틴실크		
무늬	추상무늬, 기하학무늬			



제3장 온라인 게임 여자캐릭터 패션의 조형적 특징 분석

캐릭터명		구정링(骨精灵)		
이미지		귀여운, 발랄한, 민첩한		
의상	디자인	피트하고 짧은 크롭티를 착용하고, 스커트와 바지단의 플라운스는 운동감을 강화시켜줌		
	아이템	크롭티, 플라운스 미니스커트, 바지		
	컬러	63-23-108	169-96-206	253-200-227
	R-G-B			
	소재	신축성있는 소재, 오간자 실크, 장식레이스		
무늬		기하학무늬, 해골무늬		



캐릭터명		후메이런(狐美人)		
이미지		섹시한, 요염, 아름다운, 특이한		
의상	디자인	상의는 차이나칼라, 하트모양의 가슴 부분이 깊게 파이고 목에서는 차이나 칼라로 여며짐. 소맷단의 프릴장식. 허리벨트에서 옆에서 뒤쪽에 걸쳐 플라운스 층이진 스커트, 허리선앞쪽 중앙의 여우꼬리모양 장식		
	아이템	탱크탑형태 통이 넓은 소매가 있는 블라우스, 팬티형 하의		
	컬러	238-48-75	218-52-193	255-255-255
	R-G-B			
	소재	벨벳, 오간자 실크, 시폰실크		
무늬		민무늬		





<b>캐릭터명</b>		잉누시아(英女侠)		
<b>이미지</b>		단호한, 용감한, 전사적, 매력적, 특이한		
<b>의상</b>	<b>디자인</b>	중국풍의 전사복에 늘어진 리본으로 망토스타일 연출, 차이나칼라의 콜셋형 원피스, 노랑과 오렌지 천이 교차되어 운동감 강화		
	<b>아이템</b>	원피스, 레깅스		
	<b>컬러 R-G-B</b>	255-251-147	249-127-75	219-57-65
				
	<b>소재</b>	시폰실크, 오간자실크, 신축성있는 새틴, 가죽		
	<b>무늬</b>	전체적으로는 민무늬. 롱베스트의 기하학패턴		







바. The Legend of the Sword and the Wizard(仙劍奇侠传)

<b>캐릭터명</b>		자오링얼(赵灵儿)			
<b>이미지</b>		귀여운, 발랄한, 민첩한, 중국풍			
<b>의상</b>	<b>디자인</b>	상판의 질은 블루계열과 소매와 바지 전체는 화이트임. 소매와 바지 끝단에 선장식			
	<b>아이템</b>	블라우스와 바지스타일의 치파오 후드달린 망토			
	<b>컬러 R-G-B</b>	38-51-186	210-50-47	255-255-255	77-160-185
					
	<b>소재</b>	브로케이드 실크, 새틴실크, 모직, 털			
	<b>무늬</b>	상의 가슴에 곡선의 기하학무늬			







제3장 온라인 게임 여자캐릭터 패션의 조형적 특징 분석

<b>캐릭터명</b>		링유에루(林月如)			
<b>이미지</b>		신비한, 차분한			
<b>의상</b>	<b>디자인</b>	상하의 동일색상 차이나칼라와 플라운스, 소매가 달린 상의, 슬림한 바지, 비스듬한 어깨디자인 조끼형 풀치마, 넓은 띠로 허리강조			
	<b>아이템</b>	블라우스, 바지, 조끼형 풀치마원피스			
	<b>컬러</b>	182-144-239	240-240-250		246-179-47
	<b>R-G-B</b>				
	<b>소재</b>	새틴실크, 시폰실크, 금사로 스커트라인장식			
<b>무늬</b>	스커트에 꽃무늬				

<b>캐릭터명</b>		아누(阿奴)			
<b>이미지</b>		이국적인, 귀여운			
<b>의상</b>	<b>디자인</b>	중국 당나라풍의 짧은 원피스. 풍성한 스커트. 원피스가장자리 선장식			
	<b>아이템</b>	사선으로 여며 입는 원피스			
	<b>컬러</b>	255-253-249)	168-242-184		
	<b>R-G-B</b>				
	<b>소재</b>	새틴실크, 시폰실크			
<b>무늬</b>	몸판에는 무늬가 없으나 앞쪽 여밈의 선장식에 기하학무늬				

제3장 온라인 게임 여자캐릭터 패션의 조형적 특징 분석

<b>캐릭터명</b>		리이루(李憶如)		
<b>이미지</b>		귀여운, 어려보이는, 중국풍		
<b>의상</b>	<b>디자인</b>	치파오 이미지의 상의와 하의, 상의의 여밈선과 전체 라인에 선장식		
	<b>아이템</b>	조끼형 상의, 카고형 바지		
	<b>컬러 R-G-B</b>	246-179-47	129-173-60	
				
	<b>소재</b>	새틴실크		
<b>무늬</b>	몸판은 민무늬, 상의 몸판 곡선의 기하학무늬			

<b>캐릭터명</b>		룽쿠이(龙葵)			
<b>이미지</b>		청초한, 차가운, 소녀같은			
<b>의상</b>	<b>디자인</b>	중국전통풍의 사선으로 여미고, 하이웨이스트로 허리띠로 묶어 입음			
	<b>아이템</b>	오프숄더 드레스, 몸판에서 분리된 소매			
	<b>컬러 R-G-B</b>	103-95-134	174-212-212		75-108-153
					
	<b>소재</b>	시폰실크, 트윌실크			
<b>무늬</b>	민무늬				

사. 내용분석을 통해 나타난 온라인 게임별 캐릭터 의상의 컬러 팔레트  
6개 온라인 게임별 캐릭터 의상의 컬러를 팔레트로 구성하였으며, 그 내용은 [표 3-3]과 같다.

[표3-3] 내용분석을 통해 나타난 온라인 게임별 컬러 팔레트

게임명		컬러 팔레트
한국	검은사막	
	로스트아크	
	메이플 스토리2	
중국	왕자영요	
	몽환서유	
	선검기협전	

[표3-3]에서 보면, 한국게임은 중국게임보다 무채색 계열이 많고, 중국게임은 한국 게임보다 노랑계열과 초록계열의 색이 많이 분포되고 있음을 알 수 있다.

## 2. 캐릭터패션의 조형적 특징에 대한 내용분석결과

### 가. 캐릭터의 패션이미지에 대한 내용분석결과

캐릭터의 패션이미지에 대한 내용분석결과는 [표3-4]와 같다.

[표3-4] 터의 패션이미지에 대한 내용분석결과

유형	한국			중국		
	이미지	빈도		이미지	빈도	
전사 이미지	전사적	8	13	전사	2	10
	강한	2		민첩한	2	
	날렵한	2		건강한	1	
	씩씩한	1		활기찬(활동적)	2	
	진지한	1		단호한	1	
				용감한	1	
				권위적	1	
초현실적 이미지	특이한	2	6	특이한	4	8
	신비한	2		공상적인	2	
	공상적인	1		신비한	1	
	마법의	1		초현실적	1	
귀여운 이미지	귀여운	2	8	귀여운	6	11
	소녀같은	2		발랄한	2	
	어린	2		어려보이는	1	
	낭만적	1		소녀 같은	1	
	발랄한	1		예쁜	1	
전통적 이미지	한국적	4	7	중국풍	5	6
	중세의	2		이국적인	1	
	동양적	1				
섹시한		5		섹시한(요염한)	4	
매력적인		2		매력적인(아름다운)	3	
여성적인 이미지	여성적인	1	3			
	온화한	1				
	착한	1				
차분한 이미지				차가운	1	3
				차분한	1	
				청초한	1	
합계		45		합계	45	

[표3-4]에서 보면, 한국과 중국의 캐릭터에서 도출된 이미지를 유사성에 따라 재분류하였다. 그 결과, 전사, 초현실적, 귀여운, 섹시한, 매력적, 여성적인, 차분한 이미지의 8개로 재분류되었다. 8개 이미지 중 한국게임은 전사이미지(13번)가 가장 많았고, 다음으로 귀여운(8번), 전통적(7번), 초현실적(6번), 섹시한(5번), 여성적인(3회), 매력적인(2회)의 순이었다. 중국게임은 귀여운 이미지(11번)가 가장 많았고, 다음으로 전사(10번), 초현실적(8번), 전통적(6번), 차분한 이미지(3번)의 순이었다.

### 나. 캐릭터의 의복스타일에 대한 내용분석결과

캐릭터의 의복스타일을 내용분석한 결과는 [표3-5]와 같다.

[표3-5] 캐릭터의 의복스타일에 대한 내용분석결과

구분	한국		중국	
	의복스타일	빈도	의복스타일	빈도
혼합형 (스커트, 바지)	오프숄더바디수트, 블라우스, 브라탑	1	크롭티, 미니스커트, 바지	1
	풀오버, 건틀릿, 레깅스	1	블라우스, 바지, 풀치마	1
	전신수트, 콜셋형 수트	1		
	오프숄더 짧은 바디수트형원피스, 미니팬츠, 당의	1		
	바디수트, 가터벨트, 볼레로형재킷	1		
	브라탑, 팬티, 망토, 망사스타킹	1		
	전신바디수트, 코트	1		
스커트	원피스, 걸치마	2	원피스, 걸치마	2
	탱크탑, 재킷, 스커트	1	탱크탑, 재킷, 스커트	1
	블라우스, 민소매 미니원피스	1	블라우스, 민소매 미니원피스	1
	원피스	1	원피스	2
	블라우스, 미니스커트, 허리벨트, 망토, 모자	1	오프숄더 원피스	2
			그리스풍 원피스	1
팬츠	재킷(로브), 팬츠, 벨트	1	치파오, 바지	2
	블라우스, 베스트, 짧은 바지, 망토	1	치파오상의, 바지, 망토	1
			크롭티, 바지	1

[표3-5]에서 보면, 30개 캐릭터의 의복스타일을 크게 스커트와 바지형이 혼합된 복합스타일, 스커트스타일, 바지스타일로 구분하였다.

한국게임의 경우는 오프숄더 바디수트에 스커트가 더해진 복합형스타일이 가장 많았고, 스커트스타일, 팬츠스타일의 순이었다. 중국게임의 경우는 스커트스타일, 바지, 복합형스타일의 순이었다.

#### 다. 캐릭터의 의복컬러에 대한 내용분석결과

캐릭터의 의복컬러에 대한 분석결과는 [표3-6]과 같다.

[표3-6] 캐릭터의 의복컬러에 대한 내용분석결과

계열별 구분		한국게임 캐릭터 의복컬러	중국게임 캐릭터 의복컬러
무채색	흰색계열		
	회색계열		
	검정계열		
난색	노랑계열		
	주황계열		
	분홍계열		
	빨강계열		
한색	초록계열		
	파랑계열		
중성색	보라계열		
	갈색계열		

[표3-6]에서 보면, 한국과 중국 모두 파랑과 보라계열의 사용빈도가 높았고, 한국은 파랑, 보라, 갈색, 회색 및 검정계열의 컬러가, 중국은 노랑, 파랑, 보라계열의 사용빈도가 더 높았다. 한편 한국은 중국보다 무채색의 사용이 더 많았고, 중국은 한국보다 노랑과 초록, 빨강계열의 사용이 더 많은 것으로 나타났다.

## 라. 캐릭터의 의복소재에 대한 내용분석결과

캐릭터의 의복소재에 대한 분석결과는 [표3-7]과 같다.

[표3-7] 캐릭터의 의복소재에 대한 내용분석결과

구분		빈도	구분		빈도
실크	새틴	19	가죽/스웨이드	가죽	9
	시폰실크	8		스웨이드	1
	오간자 실크	7	모직	4	
	갑사	1	스판	3	
	속고사	1	레이스	2	
	브로케이드 실크	1	금속	2	
망사	1	나일론	1		
벨벳	1	니트	1		
깃털	1	PVC	1		

[표3-7]에서 보면, 실크소재가 가장 많았고, 특히 새틴의 사용빈도가 가장 높았다. 다음으로 가죽, 모직, 스펀, 레이스, 금속 등의 소재가 사용되었다.

## 마. 캐릭터의 의복무늬에 대한 내용분석결과

캐릭터의 의복무늬에 대한 분석결과는 [표3-8]과 같다.

[표3-8]에서 보면, 민무늬의 사용빈도가 가장 높았고, 다음으로 기하학 무늬, 전통 무늬, 꽃무늬 등의 순이었다.



[표3-8] 캐릭터의 의복무늬에 대한 내용분석결과

구분	빈도	구분	빈도
민무늬	14	눈꽃무늬	1
기하학 무늬	12	립조직무늬	1
전통무늬	3	비늘무늬	1
꽃무늬	2	점무늬	1
거미줄무늬	1	추상무늬	1
구름무늬	1	해골무늬	1

### 3. 내용분석결과에 대한 소결

내용분석에 의한 온라인 게임캐릭터의 패션의 조형적 특징을 분석한 결과, 캐릭터 패션의 이미지는 전사, 초현실적, 귀여운, 섹시한, 섹시한. 매력적, 여성적인, 차분한 이미지의 분류되었다. 한국과 중국게임에서 전사이미지와 귀여운 이미지가 1, 2번째로 많이 나타나는 이미지였다.

의복아이템은 바지와 스커트의 혼합형태가 많았으며, 오픈숄더형 스타일이 많았다. 의복컬러는 한국과 중국 모두 파랑과 보라계열의 색을 많이 사용했고, 한국은 중국에 비하여 무채색을 중국은 한국보다 노랑과 초록, 빨강계열의 사용이 더 많은 것으로 나타났다. 의복소재는 실크의 사용이 가장 많았고, 다음으로 가죽, 모직 등의 순이었다. 무늬는 민무늬가 가장 많았고, 다음으로 기하학 무늬가 많았다.

## 제4장 온라인 게임 여자캐릭터의 패션디자인 개발

---

제 1 절 온라인 게임 여자캐릭터의 패션디자인 개발

제 2 절 한국과 중국 온라인 게임 이용자의 작품에 대한 이미지평가

## 제4장 온라인 게임 여자캐릭터의 패션디자인 개발

### 제1절 온라인 게임 여자캐릭터의 패션디자인 개발

#### 1. 작품 개발 의도 및 방법

캐릭터패션은 플레이어가 게임을 선택하는 데에 중요한 단서로 작용하여<sup>79)</sup>, 플레이어에게 게임의 재미와 다양한 경험을 하는데 많은 영향을 끼친다고 할 수 있다.

온라인 게임에서 캐릭터 패션이 중요한 이유는 다음과 같이 설명할 수 있다. 즉 온라인 게임은 다양한 플레이어와 상호작용을 하는 가상공간으로이지만 실생활에서 나타나는 사회생활과 유사하다고 볼 수 있다. 플레이어는 게임에서 다른 플레이어와 상호작용을 하는데, 이때 캐릭터 패션은 플레이어의 성향이나 의도를 유추하는 데에 중요한 단서로 활용되고 있다. 또한 캐릭터패션은 다른 플레이어와 구별시키고 자신의 개성을 나타내는 것은 중요한 단서로 작용한다. 그리고 게임은 시각적인 즐거움을 제공하는 매체로서 캐릭터패션은 플레이어들에게 시각적인 만족감과 더불어 현실에서는 불가능한 패션을 자유롭게 표현할 수 있는 경험을 할 수 있다.

한편 온라인 게임의 중요한 이용층인 Z세대는 ‘디지털 원주민세대’라고 불릴 정도로 인터넷 등의 디지털 환경에 많이 노출되어 있다<sup>80)</sup>. 특히 그들은 패션에 대한 정보나 관심이 많다. Z세대의 관심에 대한 한 조사결과<sup>81)</sup>에서 2위가 패션, 3위가 뷰티, 4위가 몸매일 정도로 Z세대의 패션에 대한 관심은 매우 크다고 할 수 있다.

이와 같이 게임캐릭터의 패션디자인은 게임선택 뿐만 아니라 게임공간에서 게임선택 후 다른 플레이어와의 상호작용에서 매우 중요한 영향을 미친다고 할 수 있다. 따라서 본 논문에서는 온라인 게임에서 주요 이용층이고 패션에 관심이 많은 Z세대 청년들이 선호하는 게임캐릭터 패션을 개발하기 위하여 본 연구의 내용분석에서 활용한 게임의 대표적인 여성 캐릭터를 기반으로 기존 캐릭터패션과 차별화된 디자인을 하였

79) 고병훈, 전계서

80) 네이버 백과, 검색어: Z세대(2023.5.28.).

81) 패션비즈, “Premium Report: ‘Z세대 VS 밀레니얼’ 패션”(FLEX, 2020).

다. 한편 여성캐릭터를 선택한 이유는 남성캐릭터에 비하여 패션의 아이템이나 디자인이 다양하기 때문이다.

캐릭터의 패션작품은 온라인 게임의 여성캐릭터 패션에 대한 내용분석의 결과, 2023년 S/S 컬러트렌드<sup>82)</sup> 및 패션트렌드<sup>83)84)</sup> 등을 참고로 하였다. 그리하여 작품 주제를 ‘로맨틱’, ‘전사적’, ‘섹시한’, ‘초현실적’, ‘해체주의’, ‘전통적’ 6개로 정하였으며, 작품의 전체 디자인 구성요소는 [표4-1]과 같다.

[표4-1] 작품의 패션디자인 구성요소

구분	작품1	작품2	작품3	작품4	작품5	작품6
작품 테마	로맨틱	전사적	섹시한	초현실적	해체주의	전통적
특징	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 사랑스러운</li> <li>· 우아함</li> <li>· 아름다운</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 반항적</li> <li>· 개성적</li> <li>· 건강미</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 섹시한</li> <li>· 요염한</li> <li>· 가학적인</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 초현실적</li> <li>· 독특한</li> <li>· 개성있는</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 중성적인</li> <li>· 기능성</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 전통적</li> <li>· 복고풍</li> </ul>
아이템	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 재킷</li> <li>· 스커트</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 하이웨스트 데님</li> <li>· 오프숄더 숏 톱</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 란제리룩</li> <li>· 언밸런스 스커트</li> <li>· 긴팔 재킷</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 오프숄더 재킷</li> <li>· 언밸런스 스커트</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 짧은 재킷</li> <li>· 와이드팬츠</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 치파오 변형상의</li> <li>· 플리츠 스커트</li> </ul>
컬러						
소재	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 크레이프 울</li> <li>· 트월, 시폰</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 정장 원단</li> <li>· 가죽, 스웨이드</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 트월 원단</li> <li>· 크레이프 울</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 새틴, 오간자</li> <li>· 가죽</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 데님</li> <li>· 스웨이드</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 새틴</li> <li>· 시폰</li> </ul>

82) Art & Culture(2021.9. 9.9.)

83) Fashion N, 2023년 S/S 뉴욕패션위크 트렌드 키워드(2022.09.16.).

84) 『Vogue Korea, 패션트렌드』, 2023년을 지배할 패션트렌드 6.(2023.1.12.).

한편 작품제작에 사용한 컴퓨터 프로그램은 2차원 소프트웨어인 ‘포토샵’ 과 3차원 소프트웨어인 ‘MAYA’ 였다.

## 2. 작품에 대한 해설

### 가. 디자인의 영감 및 디자인 테마 유래

본 연구의 작품은 영화 'The Rebirth of the Eagle(매의 환생)'에서 영감을 받았다. 이 영화는 노화로 죽음의 기로에 놓인 40세 매가 환생을 위해 150일의 고통스러운 시간이 지나고 환생 후 30년 더 하늘을 날 수 있는 생명을 얻게 된다는 이야기이다. 이처럼 가혹한 환경을 극복하고 내일의 영광을 위해 포기하지 않는 주인공의 용기 있는 모습을 온라인 게임의 배경스토리로 한다면 흥미로울 것으로 보고, 그 배경에 어울리는 캐릭터 패션을 디자인하였다.

그리하여 영화 ‘매의 환생’에서 영감을 얻어 작품의 주제를 "재탄생(rebirth)"으로 정하였으며, 임무, 불꽃, 선택, 단련, 창조, 재탄생의 전 과정을 현실과 가상의 통합으로 구현하였다. ‘재탄생’이라는 큰 테마 아래, 아름다움, 전사적, 섹시, 초현실주의, 해체주의, 양성화, 오리엔탈 등의 이미지를 캐릭터패션에 담고자 하였다.

#### (1) 타겟(Target)

작품은 20~29세의 Z세대를 타겟으로 하였으며, 20대 Z세대들이 온라인 게임의 가상 세계에서 자신의 아이덴티티가 담긴 캐릭터패션으로 활용할 수 있도록 디자인하였다.

#### (2) 트렌드(Trend)

작품 테마를 정하기 위해 참고로 한 2023년 S/S 트렌드를 반영하였다. 즉 2023년 S/S 뉴욕패션위크<sup>85)</sup>에 나타난 트렌드로는 ‘프린지(fringe)’, ‘버블헴(bubble hem) 스커트’, ‘레트로 유틸리티 룩(retro utility look)’, ‘크롭트 카디건(cropped cardigan)’, ‘케이프 스타일(cape style)’, ‘라임그린컬러(lime green color)’, ‘80년대 핑크스타일’, ‘가족아이템’, ‘에로틱 시스루 테일러링(erotic see-through tailoring)’, ‘관능적인 크로세(crochet)’ 였다.

85) Fashion N. 2023년 S/S 뉴욕패션위크 트렌드 키워드(2022.09.16.).



[그림4-1] 2023년 S/S 뉴욕 패션위크 트렌드

<사진출처> 「Fashion N(2022.09.16.). 2023년 S/S 뉴욕패션위크 트렌드 키워드」의  
내용을 참고로 연구자가 구성함

[표4-2] 2023년을 지배할 패션트렌드 6



<사진출처> 『Vogue Korea. 패션트렌드: 2023년을 지배할 패션트렌드 6.(2023.1.12.)』의 내용을 참고로 하여 연구자가 구성함

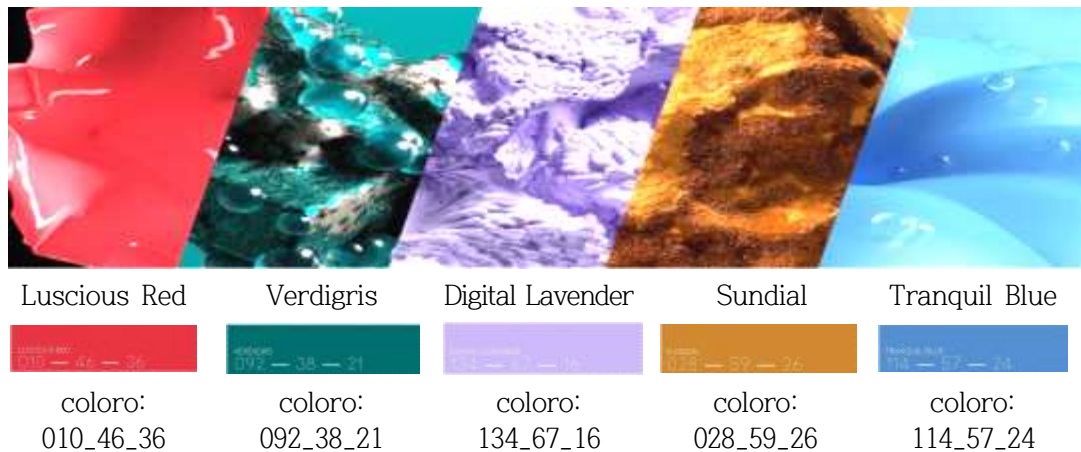
보그코리아<sup>86)</sup>에서는 2023년 S/S에서는 시스루룩과 말끔한 테일러링으로 양분될 것으로 전망하고, Z세대는 1990년대와 2000년대에 열광할 것이고 빈티지 마켓의 흐름도 지속성장할 것으로 관측하며, 다음의 6가지 패션키워드를 정리하였다. 즉 진화한 에

86) 『Vogue Korea. 패션트렌드』, 2023년을 지배할 패션트렌드 6.(2023.1.12.).

브리데이웨어(everyday wear), 모두를 위한 패션, 그런지(grunge)하게 섹시하게, 우리의 미래는 시스루, 겸손함의 미덕, 노스탤리어 패션으로 정리하였다.

### (3) 컬러(Color)

작품에 영감을 주는 컬러는 Cololo와 WSG에서 제시한 2023 S/S 트렌드 컬러에서 영감을 받았으며, 그 구체적인 컬러는 디지털 라벤더(Digital Lavender), 썬다이얼(Sundial), 러셔스 레드(Luscious Red), 트란퀸 블루(Tranquil Blue), 버디그리스(Verdigris)로 구성되었다<sup>87)</sup>(그림 4-2). 이 5가지 색상은 모두 긍정적이고 낙관적인 색상으로 재탄생을 의미하며 힐링을 강조하는 특징이 있는 것으로 나타났다.



[그림4-2] 작품에 영감을 주는 컬러

<사진출처> (Art & Culture, 2021. 9. 9.)

디지털 라벤더는 안정감과 균형을 유지하며 평온을 준다. 디지털 라벤더는 채도가 낮고 회색 성분이 높으며, 갈색, 베이지색, 연한 분홍색, 회색과 그라데이션을 만들어낸다.

썬다이얼은 짙은 갈색 톤으로 럭셔리하고 우아함을 자아내며, 블랙을 대체할 수 있는 새로운 중성 베이스가 될 수 있다. 썬다이얼은 피치노랑(peach yellow)과 주황색 사이의 색으로 대지나 자연 분위기와 가깝고 순박하고 차분한 특성을 가지고 있다.

87) 상계서



러셔스 레드(Scarlet)는 봄·여름의 다채로운 색감과 여름의 열정을 담고 있으며, 트렌디한 예술적 분위기를 형성한다. 매혹적인 레드(Scarlet)는 다섯 가지 연간 컬러 중 가장 밝고 활기차며 포화도가 높고 약간의 투명한 느낌을 가지고 있다. 낙관적이고 적극적인 동력을 나타내며 욕망, 열정, 날카로움을 상징한다.

트란퀼 블루(Tranquil Blue)는 매우 옅은 파란색이며, 차분한 톤으로 조용한 느낌을 가지며, 핵심 속성은 자기마음에 집중하고 진실한 성품을 나타낸다. 가볍고 얇은 소재나 화려한 광택 표면 모두 부드러운 분위기를 나타내는 데에 적합하다.

버디그리스(Birdie Green)는 포화색상으로 명칭은 산화구리에서 형성된 녹색에서 파생되었다. 이 색은 청색과 녹색의 중간으로 전통적인 자연색에서 변화를 나타낸다. 버디그리스는 1980년대 유럽과 미국의 스트리트나 아웃도어패션과 밀접한 관련이 있어 젊은 세대에 다시 한 번 어필할 것으로 보인다.

#### (4) 소재(Material)

소재는 구상하는 디자인을 잘 표현할 수 있는지를 검토하여 정했으며, 주요 소재는 실크소재 정장원단의 울, 데님, 가죽 소재 등이다(그림 4-3).

실크원단의 새틴은 여성적인 신체라인과 캐릭터의 아름다움을 잘 강조하며, 캐릭터의 정체성을 표현하는 데에 효과적이다. 시폰, 오간자 등은 가벼운 질감으로 몽환적인 효과를 자체적으로 가지고 있다. 정장소재는 캐릭터 외형과 이미지의 특징을 잘 부각시키며, 강인한 스타일을 강조한다. 데님소재가 정장에 사용되었을 때 우아함을 유지하면서 현대적인 느낌이 더해 독특한 스타일로 연출할 수 있고, 디자인과 원단의 이질적인 이미지가 색다른 매력을 자아낸다. 가죽소재는 몸에 밀착되고, 의상의 일부분에 장식적인 효과를 내는 데에 활용하였다.



새틴



오간자



시폰



데님



울



가죽

[그림4-3] 작품에 사용되는 주요 소재

<사진출처> Microsoft Bing 이미지 검색(검색일: 2023.04.28.)

### 3. 디자인 개발

작품1

로맨틱



앞면(Front)

작품1

로맨틱



옆면(Side)

작품1

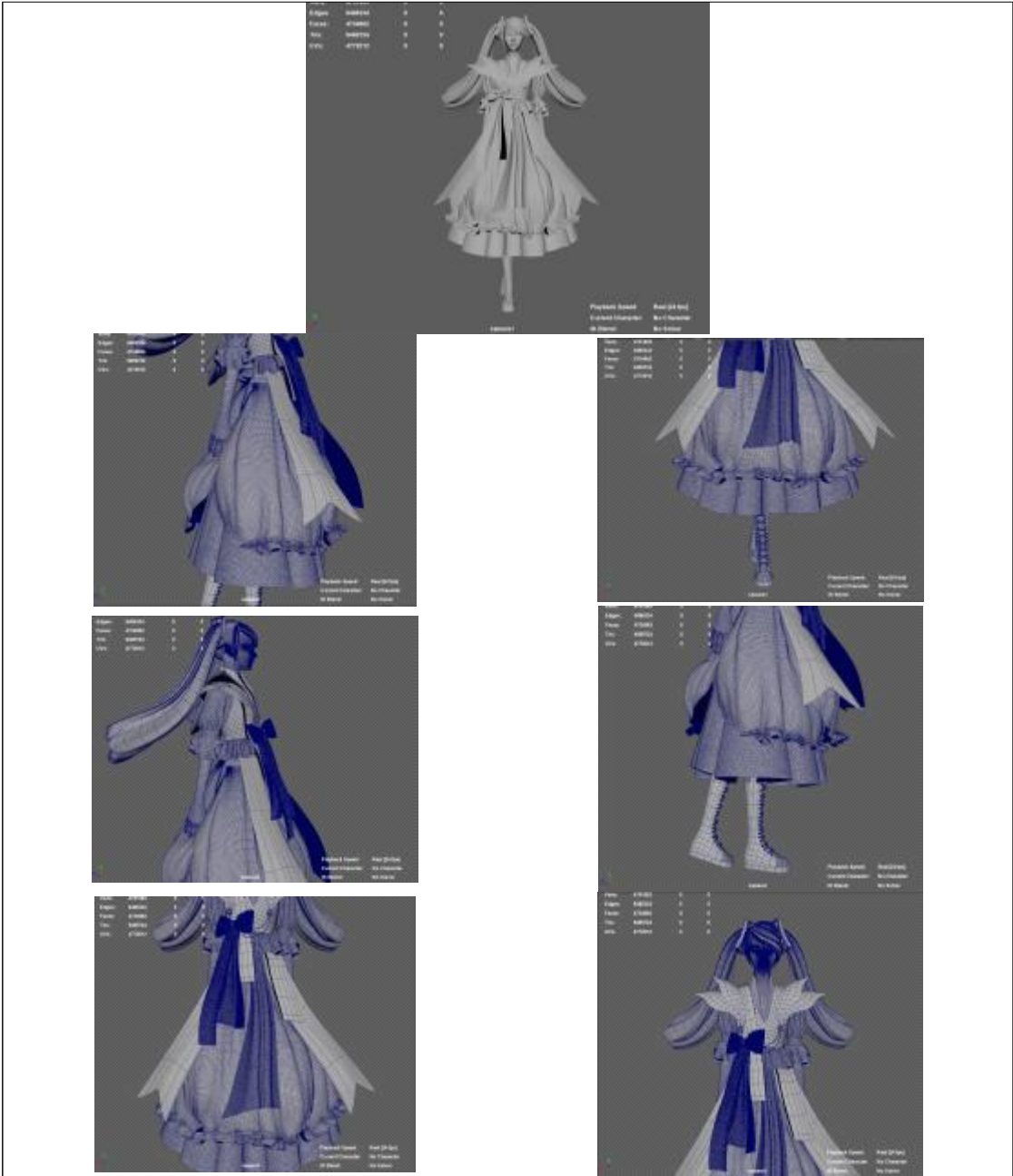
로맨틱



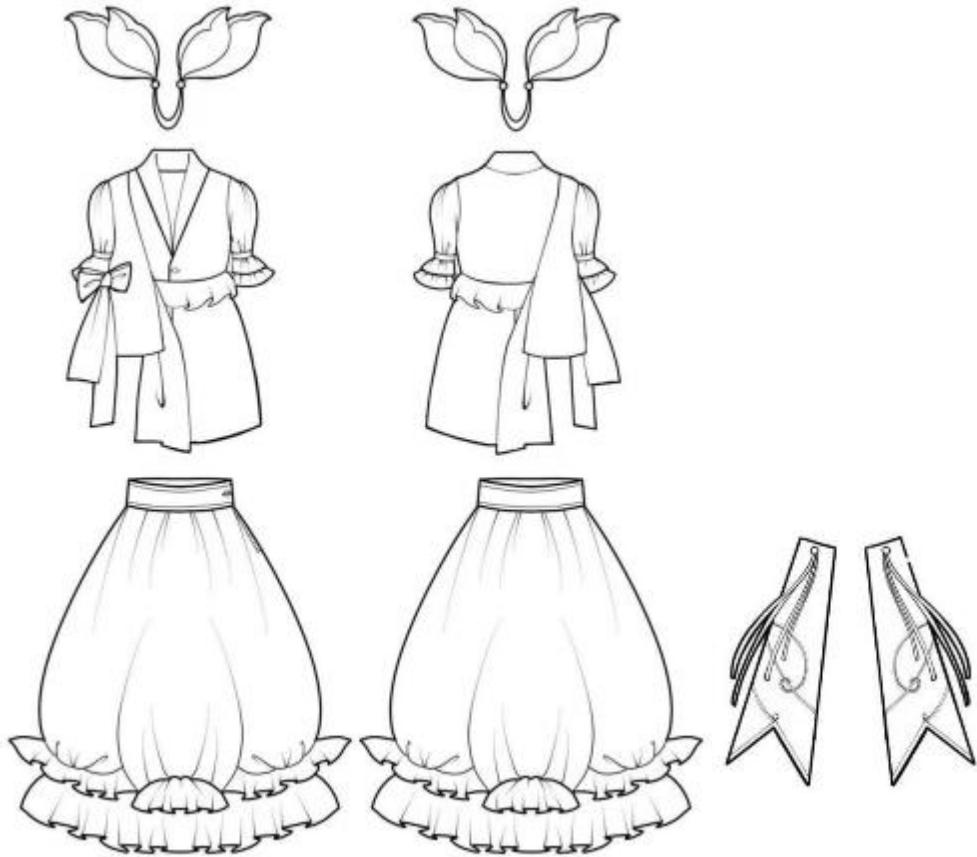
뒷면(Back)

작품1. 로맨틱

3D 의상 제작 과정  
(3D Garment Production Process)



작품1. 전통적 도식화



<p><b>심미적 특징</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 몽환적, 사랑스러움, 우아함, 아름다움, 로맨틱함</li> </ul>
<p><b>디자인 특성</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 퍼프소매, 소매끝단, 허리의 플라운스, 비치는 옷감의 덧붙여진 볼륨감있는</li> <li>스커트의 자락에 있는 러플은 몽환적이고 로맨틱한 이미지 효과 나눔</li> <li>• 어깨 장식과 의상에 덧붙여진 다양한 리본은 로맨틱함과 더불어 캐릭터의 움직임을 강화시켜 게임 캐릭터로서의 매력을 더함</li> </ul>

작품 1. 로맨틱 Material & Color Map



새틴



트월 실크



오간자 실크



오간자

< 3D MAYA의 색상번호 >



R237 G181 B182



R160 G195 B214



R247 G218 B204



R79 G155 B169



R255 G249 B227

R255 G255 B255



R196 G224 B227



R128 G185 B194



디자인  
포인트

- 로맨틱시대의 로브에 나타나는 디자인 및 장식 적용
- 2023년 S/S COLOR TREND 적용



작품2

전사적



앞면 (Front)

작품2

전사적



옆면(Side)

작품2

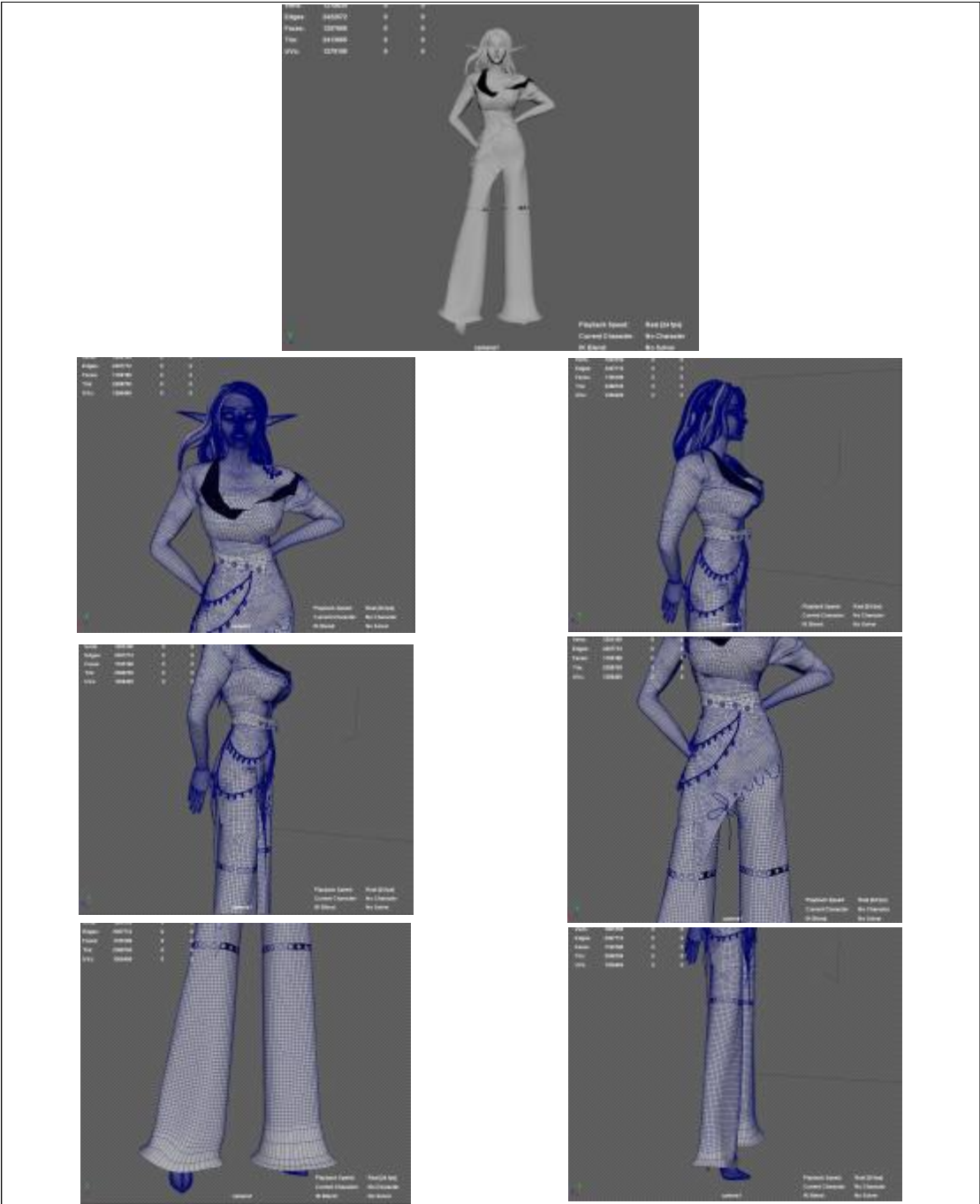
전사적



뒷면(Back)

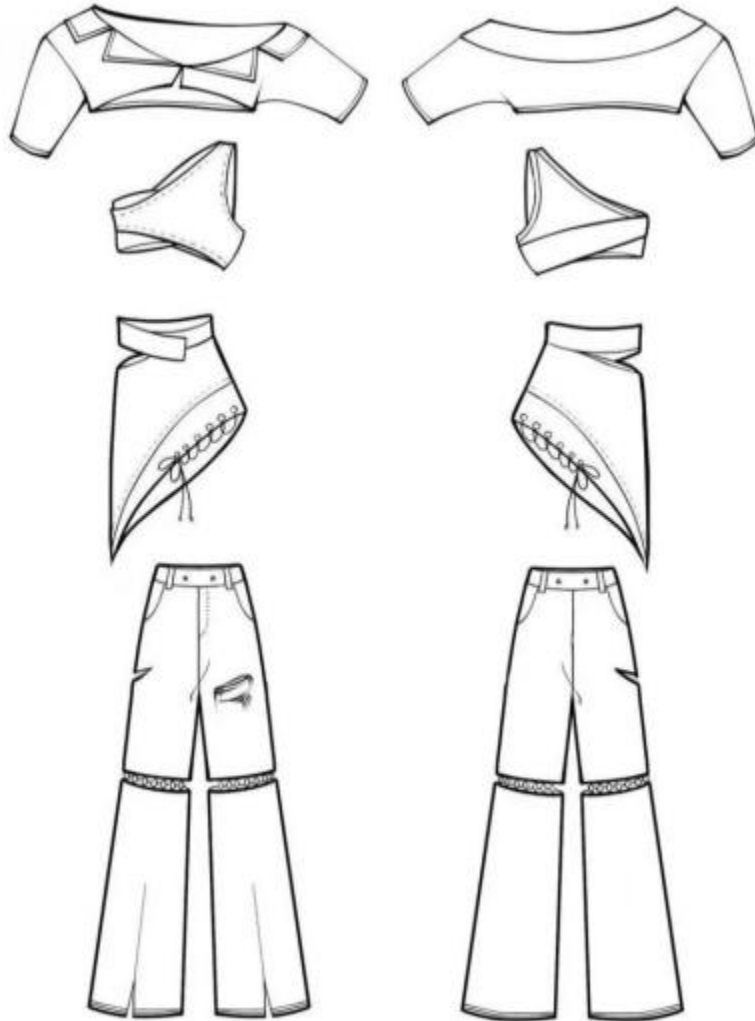
작품2. 전사적

3D 의상 제작 과정  
(3D Garment Production Process)



작품2. 전사적

도식화



심미적 특징

• 반항적, 개성적, 건강미

디자인 특성

- 재킷은 몸에 밀착되게 디자인하여 움직임에 걸리적거리지 않도록 하고 바지통을 넓게 하여 다리의 움직임 강화
- 세기말 감성 트렌드
- 기능감 있는 소재의 사용과 디자인으로 전사의 이미지 강화

작품2. 전사적

Material & Color Map



스웨이드



스웨이드



피혁



피혁

< 3D MAYA의 색상번호 >



R160 G114 B54



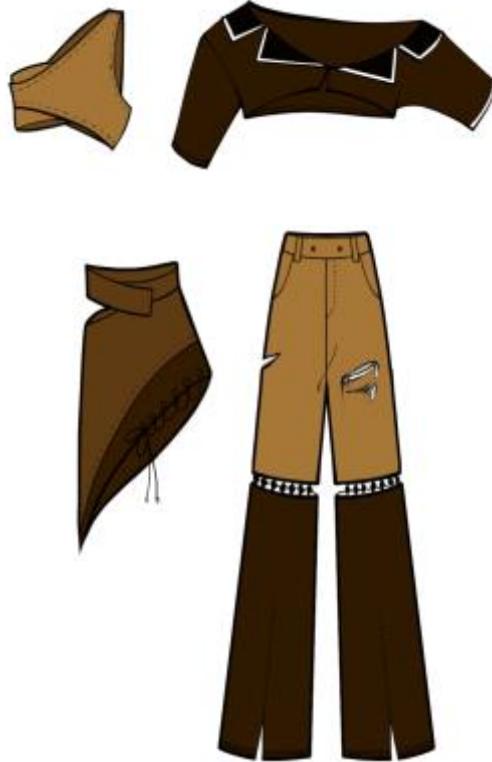
R92 G58 B20



R46 G24 B0



R7 G3 B0



디자인  
포인트

· 미국서부 카우보이 이미지에 세기말 감성 트렌드 가미

작품3

섹시한



앞면(Front)

작품3

섹시한



옆면(Side)



작품3

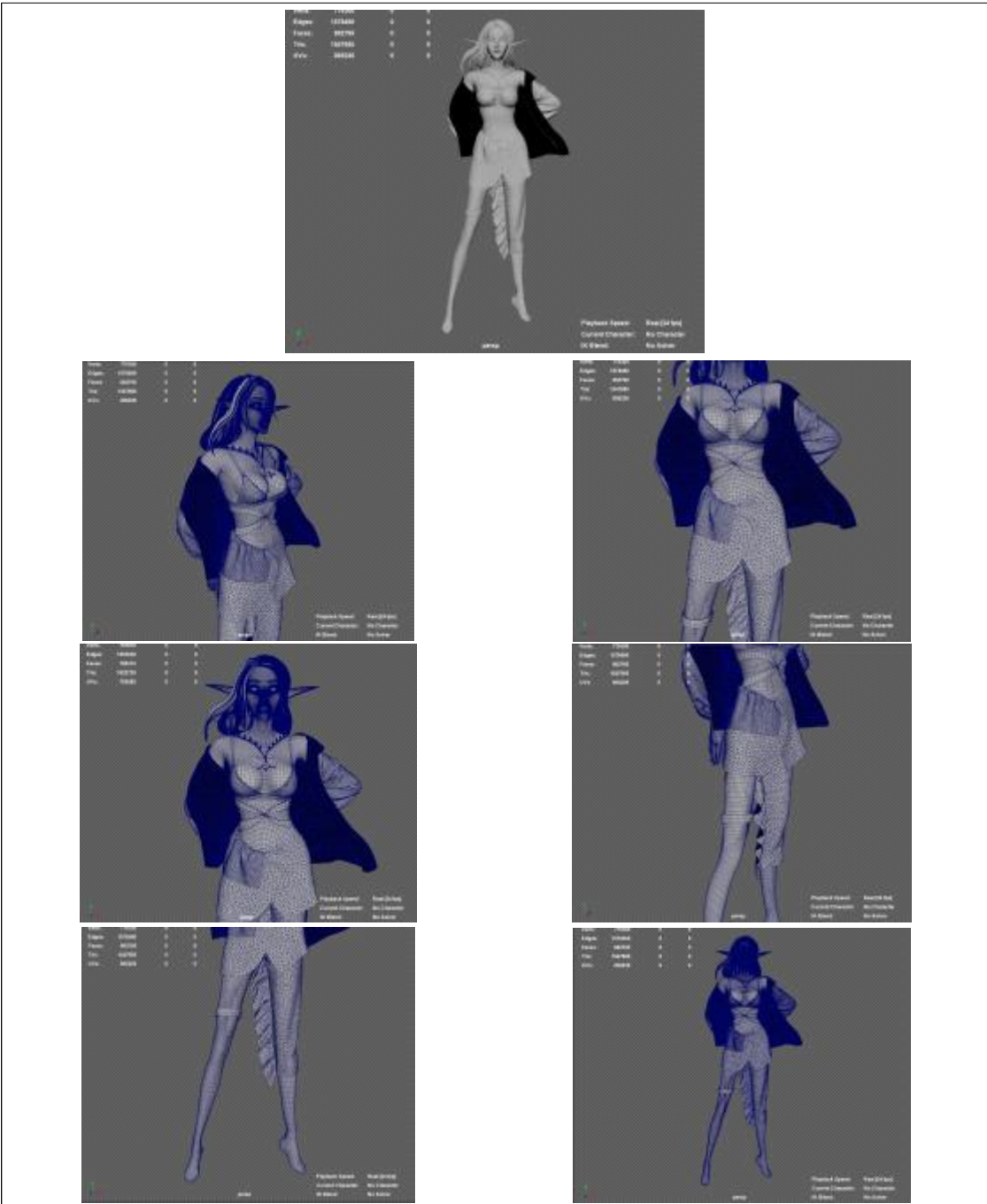
섹시한



뒷면(Back)

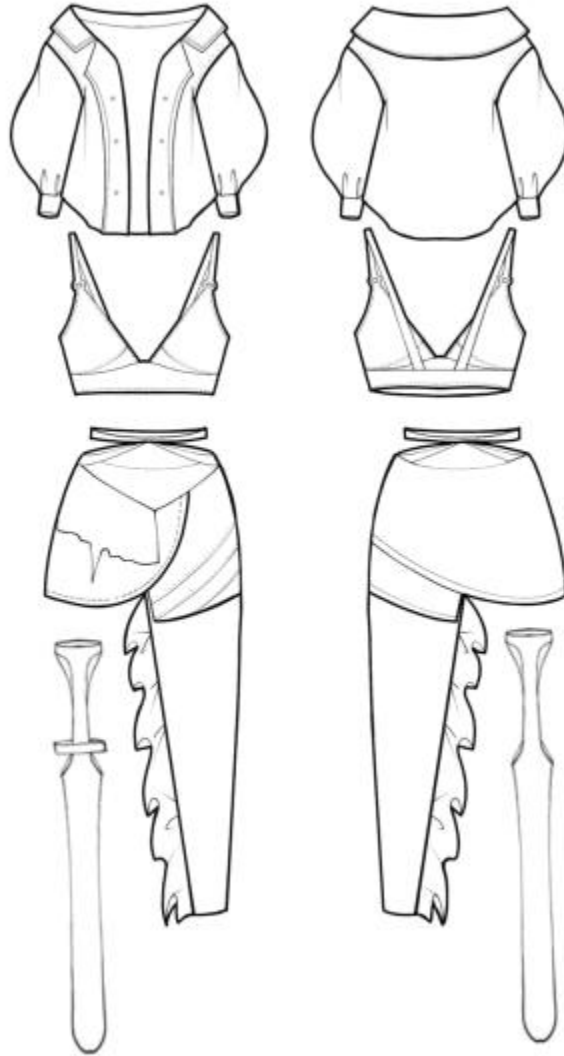
작품3. 섹시한

3D 의상 제작 과정  
(3D Garment Production Process)



작품3. 섹시한

도식화



심미적 특징

· 섹시함, 요염한, 육감적, 가학적인

디자인 특성

- 탱크탑과 비정형적 팬츠로 섹시미 강조
- 가죽 소재의 재킷과 스타킹은 탱크탑 이너웨어의 섹시미 강조

작품3. 섹시한 Material & Color Map



새틴실크(선 장식)



피혁



새틴실크



크레이프 울

< 3D MAYA의 색상번호 >

- R20 G20 B20
- R175 G48 B91
- R217 G187 B197



디자인  
포인트

· 패션계의 'Y2K' 트렌드, 란제리 룩 활용

작품4

초현실적



앞면 (Front)

작품4

초현실적



옆면(Side)

작품4

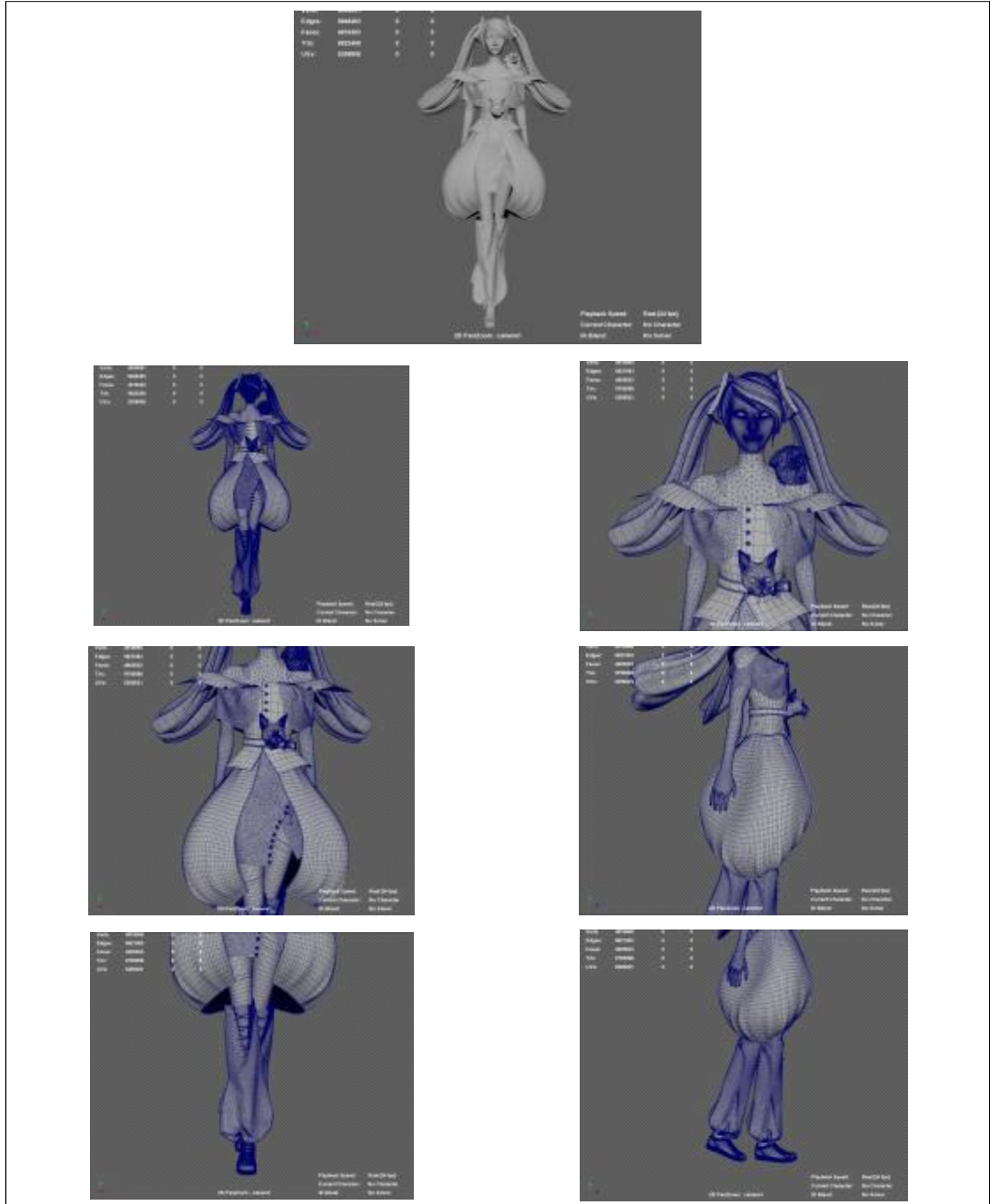
초현실적



뒷면(Back)

작품4. 초현실적

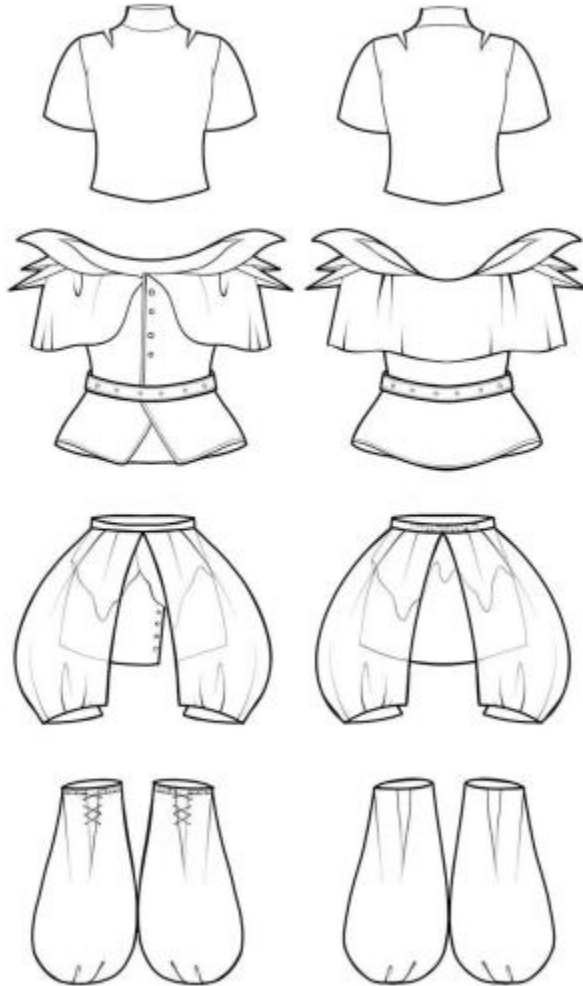
3D Garment Production Process





작품4. 초현실적

도식화



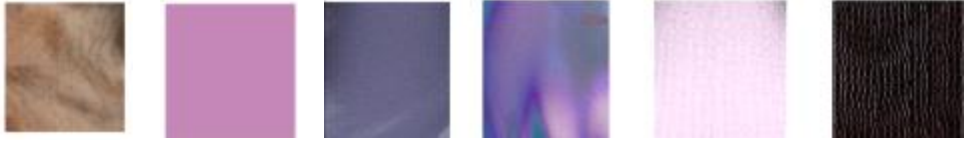
심미적 특징

• 독특한, 특이한, 초현실적인, 개성 있는

디자인 특성


• 오간자 소재 블라우스에 퍼플 가죽재킷을 매치하여 개성있는 이미지 연출  
 • 가죽 미니스커트에 홀로그램 오간자 소재를 이용하여 볼륨감을 주었고, 캐릭터 의상 전체의 실루엣을 강조하기 위해 탈부착 가능하게 디자인

작품4. 초현실적 Material & Color Map



퍼(fur)+피혁      가죽      가죽      (홀로그램)오간자      오간자      실크      새틴실크(머리장식)

< 3D MAYA의 색상번호 >

	R253 G225 B240		R107 G92 B135
	R197 G135 B184		R4 G3 B0
	R121 G105 B193		



디자인 포인트	<ul style="list-style-type: none"> <li>• RAF SIMONS, ACNE STUDIOSD 등의 브랜드 아이템 활용</li> <li>• 어깨와 허리 중앙에 고양이 오브제 매치</li> </ul>
------------	--

작품5

해체주의



앞면 (Front)

작품5

해체주의



옆면(Side)

작품5

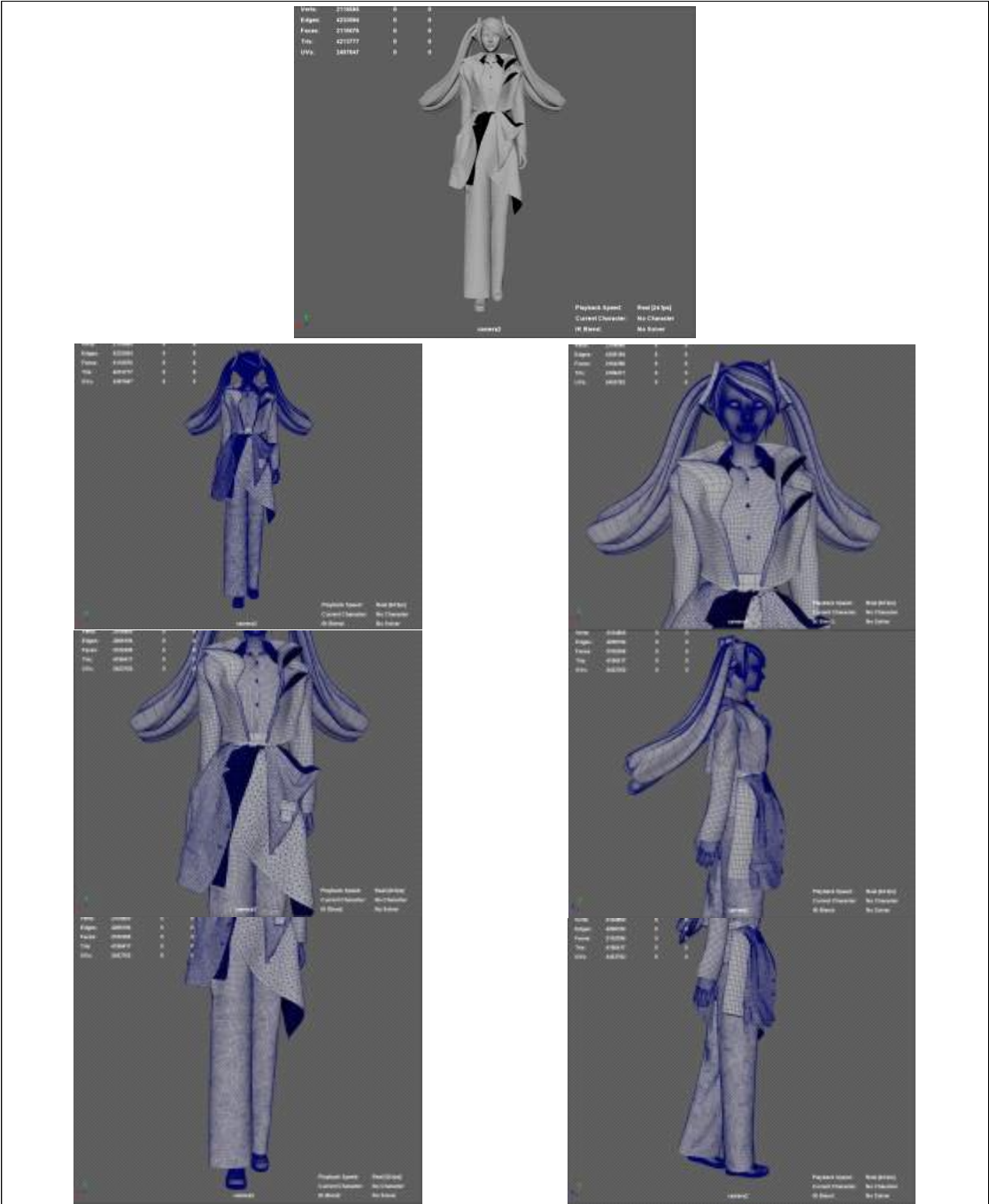
해체주의



뒷면(Back)

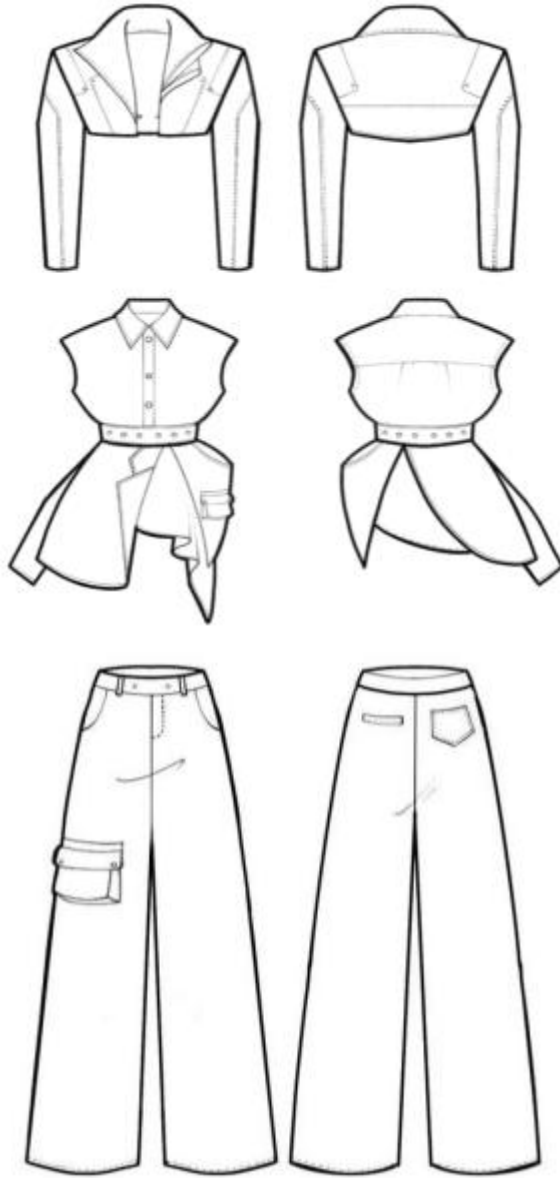
작품5. 해체주의

3D 의상 제작 과정  
(3D Garment Production Process)



작품5. 해체주의

도식화



심미적 특징

• 중성, 기능성

디자인 특성

• 짧은 재킷과 하이웨스트 팬츠 코디  
• 재킷은 해체주의적 디자인 추구

작품5. 해체주의 Material & Color Map



데님



데님



스웨이드  
(허리벨트)



스웨이드  
(머리장식)

< 3D MAYA의 색상번호 >



R172 G214 B228



R40 G64 B110



R179 G202 B59



R115 G157 B207



<p>디자인 포인트</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 입생 로랑의 패션 아이템에서 디자인 요소와 실루엣을 디자인에 적용</li> <li>• BLUEMARINE의 인어에서 영감을 받은 플레어 팬츠, KMWELS의 록 스타일, DIESEL의 데님 디컨스트럭션 디자인</li> </ul>
--------------------	--



작품6

전통적



앞면 (Front)

작품6

전통적



옆면(Side)

작품6

전통적



뒷면(Back)

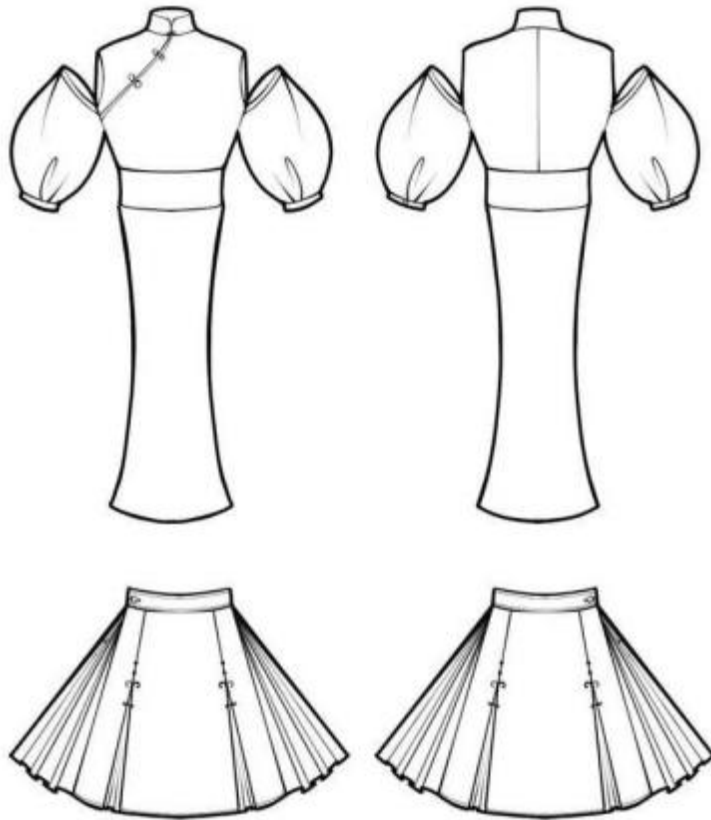
작품6. 전통적

3D 의상 제작 과정  
(3D Garment Production Process)



작품6. 전통적

도식화



작품6. 전통적 Material & Color Map



트월 실크



트월 실크



금사(金絲)



가죽

< 3D MAYA의 색상번호 >



R23 G106 B98



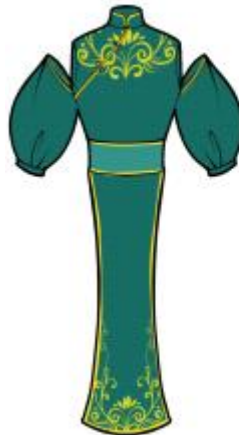
R158 G106 B33



R52 G143 B134



R254 G232 B121



디자인 포인트	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 중국 브랜드 Yuanye의 자카드 탑, Mengze의 민소매 드레스 활용</li> </ul>
------------	--

## 제2절 한국과 중국 온라인 게임 이용자의 작품에 대한 이미지평가

### 1. 연구방법

한국과 중국의 온라인 게임이용자를 대상으로 본 연구에서 개발한 게임캐릭터 작품에 대한 이미지를 평가하였다. 연구방법과 절차는 다음과 같다.

#### 가. 측정도구

작품의 이미지 평가를 한 연구방법은 준실험방법으로 실험설계는 피험자 간 설계를 사용하였다. 설문지는 한국과 중국의 온라인 게임이용자를 대상으로 본 연구에서 개발한 작품의 6가지 유형에 대한 이미지 평가, 인구통계적 변인을 측정하는 문항으로 구성되었다.

#### 나. 이미지 평가를 위한 형용사 선정

작품의 이미지 평가에 활용될 형용사는 예비조사, 여성복을 대상으로 한 선행연구(88)89)90)91) 결과를 검토하였다. 또한 연구자가 의도한 작품에 대한 이미지를 평가하기 위해 더 필요한 형용사를 참고로 하고 연구자가 개발하였다. 형용사 선정을 위한 구체적인 내용은 [표4-3]과 같다.

예비조사를 위한 설문지는 구글폼을 이용한 온라인 설문지였으며, 한국어와 중국어의 두 가지로 만든 온라인 설문지의 URL을 조사대상자들에게 전달하여 조사하였다. 예비조사는 한국인과 중국인은 각각 광주광역시 조선대학교의 재학생과 중국 유학생을 대상으로 각각 30명씩 조사하였다. 응답자들에게는 본 연구에서 제작한 6개 작품을 자극물로 하여 조사지에 제시된 형용사를 선택하거나 연상되는 형용사를 자유롭게 작성하도록 하였으며, 중복응답이 가능하도록 하였다.

88) 이미연, 「디자인 요소에 따른 웨딩드레스의 이미지 지각에 관한 연구」, 성신여자대학교 대학원 박사학위논문, 1999.

89) 김명기, 「웨딩헤드드레스, 헤어스타일, 네크라인에 따른 이미지 지각 연구」, 성신여자대학교 대학원 박사학위논문, 2011.

90) 이명희, 송원영, “「안경, 귀걸이, 헤어 길이와 의복 색이 20대 여성의 인상형성에 미치는 영향: 여대생들의 평가를 중심으로」, 『복식문화연구』, Vol.19, No.6, 2011, pp.1221~1234.

91) 이은실, 김민정, “「문화 및 웨딩 메이크업과 헤드드레스가 이미지 지각에 미치는 영향」, 『복식문화연구』, Vol.2, No.6, 2012, pp.907~920.

[표4-3] 예비조사, 선행연구, 연구자 개발에 의해 도출된 형용사

번호	형용사	예비조사		선행연구				연구자 개발	최종 선정된 형용사
		한국인	중국인	이미연 (1999)	이명희, 송원영 (2011)	김영기 (2011)	이은실, 김민정 (2013)		
1	가학적인	○	○						가학적인
2	강인한	○	○						강인한
3	개성있는	○	○	○	○	○	○		개성있는
4	건강미 있는	○	○						건강미 있는
5	공상적인	○	○						공상적인
6	공포스러운		○						-
7	과감한	○	○				○		과감한
8	과장된	○	○						과장된
9	관능적인	○	○						관능적인
10	귀여운	○	○	○	○	○	○		귀여운
11	낭만적인	○	○						낭만적인
12	눈에 띄는	○	○		○		○		눈에 띄는
13	당당한	○	○						당당한
14	독특한	○	○	○	○	○			독특한
15	돌보이는	○	○			○	○		돌보이는
16	동양적인	○	○						동양적인
17	매력적인	○	○	○		○			매력적인
18	멋있는	○	○						멋있는
19	밀리터리의	○	○						밀리터리의
20	발랄한	○	○						발랄한
21	복고풍의	○	○						복고풍의
22	비현실적인	○	○						비현실적인
23	빈티지풍							○	빈티지풍



번호	형용사	예비조사		선행연구				연구자 개발	최종 선정된 형용사
		한국인	중국인	이미연 (1999)	이명희, 송원영 (2011)	김영기 (2011)	이은실, 김민정 (2013)		
24	섹시한	○	○	○		○			섹시한
25	소녀 같은	○	○						소녀 같은
26	아름다운	○	○	○			○		아름다운
27	양성적인							○	양성적인
28	여성스러운	○	○	○		○			여성스러운
29	역동적인	○	○						역동적인
30	요염한	○	○						요염한
31	우아한	○	○	○	○	○	○		우아한
32	유머가 있는		○						-
33	유쾌한	○	○						유쾌한
34	재밌는		○						-
35	전위적인	○	○						전위적인
36	전통적인	○	○						전통적인
37	특이한	○	○						특이한
38	환상적인	○	○						환상적인

#### 다. 작품에 대한 이미지 평가

작품유형의 이미지 평가를 위한 형용사는 예비조사, 선행연구<sup>92)93)94)95)</sup>, 연구자 개발을 통하여 최종 35개가 선정되었다(표4-3). 이미지는 5점 척도로 조사하였으며, 점수가 높을수록 해당하는 이미지가 더욱 그러하다는 뜻이다.

92) 이미연, 전계서(1999).

93) 김영기, 전계서(2011).

94) 이명희, 송원영, 전계서(2011).

95) 이은실, 김민정, 전계서(2013).

### 라. 이미지 평가 대상 자극물

이미지 평가 대상의 자극물은 연구자가 개발한 6개 작품이다(표4-4).

[표4-4] 자극물: 작품 6가지 유형

작품1. 로맨틱	작품2. 전사적	작품3. 섹시한	작품4. 초현실적	작품5. 해체주의	작품6. 전통적
					

### 마. 자료수집

설문지 응답자는 한국과 중국의 20대 남녀 온라인 게임이용자였다. 한국인 응답자는 광주광역시 조선대학교의 남녀 재학생이었으며, 중국인 응답자는 허난성(河南省) 주마덴시(驻马店市)의 황화이대학(黄淮学院) 재학생이었다.

6개 자극물에 대해 각각 20명씩 응답하도록 설계하였고, 1인당 2개의 디자인에 반응하도록 하였다. 따라서 전체 응답자는 한국인과 중국인 각각 120명[(디자인(6)×국가(2)×성별(2)×20부)/1인당(2부)]의 전체 240명이었으며, 6개 자극물에 응답한 전체 사례 수는 480명이 된다. 자료수집 기간은 2023년 4월 중이었다.

설문조사는 한국의 조선대학교와 중국의 황화이대학을 연구자가 방문하여 진행하였다. 설문지 배부시 응답자에게 조사의 목적 및 설문내용에 대해 설명하고, 온라인 게임경험이 있는 자만 설문에 응하도록 하였다. 설문지 배부 후 응답이 끝난 설문지는 그 즉시 회수하였다.

### 바. 자료분석

자료분석은 SPSS 통계프로그램으로 전산처리하였고, 통계분석방법은 빈도분석, 교차분석, 일원변량분석, Duncan의 다중범위검증을 사용하였다.

### 사. 응답자의 인구통계적 특성

응답자의 인구통계적 특성 분포는 [표4-5]와 같다.

[표4-5] 인구통계적 특성의 분포

(N=480)

변인		한국인		중국인	
		n	%	n	%
합계		240	100.0	240	100.0
온라인 게임 경험여부	온라인 게임 경험 있음	240	100.0	240	100.0
	온라인 게임 경험 없음	0	.0	.0	.0
성별	남	120	50.0	120	50.0
	여	120	50.0	120	50.0
연령	20~24세	198	84.6	228	95.0
	25~29세	42	17.5	12	5.0
일주일 중 게임하는 횟수	거의 안함	2	.8	0	.0
	1~2회	100	41.7	40	16.7
	3~4회	72	30.0	60	25.0
	5회 이상	66	27.5	140	58.3
1회 게임 시간	거의 안함	4	1.7	4	1.7
	1~2시간	119	49.5	116	48.3
	3~4시간	100	41.7	104	43.3
	5시간 이상	17	7.1	16	6.7

[표4-6]에서 보면, 한국과 중국의 응답자를 비교하기 위해서는 두 집단의 동질성 검증이 필요하다. 이에 표집설계시 20대 온라인 게임 이용자를 대상으로 하고 나라 별, 성별 인원수를 동일하게 하였다. 그 외에도 게임하는 횟수나 게임하는 시간을 교차분석으로 파악하였으며, 그 결과 유의한 상관이 나타나지 않았다. 이러한 결과를 통하여 두 집단의 조사응답자의 동질성 검증에서는 문제가 없는 것으로 볼 수 있다.

## 2. 작품에 대한 이미지 평가

한국인과 중국인 게임이용자를 대상으로 개발된 작품에 대한 35개 이미지에 대한 평가를 파악하기 위하여 일원변량분석과 Duncan의 다중범위검증으로 분석하였다.

한편 작품에 따른 이미지 평가는 한국인과 중국인을 분리하여 조사하였으며, 그 결과 35개 이미지 항목 중 32개 항목에서 유의한 차이가 있었다. 35개 이미지 중 유의한 차이가 없는 3개 이미지(눈에 띄는, 독특한, 매력적인)에 대해서는 한국인과 중국인 모두 작품에 관계없이 비슷하게 평가하였다.

한국인 게임 이용자가 평가한 각 작품별 이미지에 대해 유의한 차이가 있는 결과는 [표4-6]에서 보는 바와 같다.

[표4-6] 한국인의 작품에 따른 이미지 평가

(N=240)

작품명 이미지	로맨틱 (n=40)	전사적 (n=40)	섹시한 (n=40)	초현실적 (n=40)	해체주의 (n=40)	전통적 (n=40)	F
여성스러운	3.83(a)	2.92(d)	2.93(d)	3.39(bc)	3.15(cd)	3.70(ab)	7.86**
우아한	3.43(a)	2.91(bc)	2.54(c)	3.12(ab)	3.08(ab)	3.33(ab)	4.62**
멋있는	2.83(b)	3.62(a)	3.15(b)	2.65(b)	3.13(b)	2.90(b)	4.26**
아름다운	3.30(a)	2.90(ab)	2.78(b)	3.31(a)	3.05(ab)	3.38(a)	2.39*
관능적인	2.52(b)	3.37(a)	3.16(a)	2.57(b)	2.55(b)	2.97(ab)	5.78**
섹시한	1.97(b)	3.50(a)	3.48(a)	2.23(b)	2.22(b)	3.17(a)	19.40**
가학적인	1.78(c)	2.83(a)	2.74(ab)	1.73(c)	1.93(c)	2.37(b)	11.56**
요염한	2.00(c)	3.61(a)	2.86(b)	2.13(c)	2.22(c)	3.22(ab)	17.77**
과감한	2.08(c)	3.89(a)	3.83(a)	2.00(c)	2.67(b)	2.87(b)	24.48**
강인한	2.43(cd)	3.89(a)	2.95(b)	2.13(d)	3.02(b)	2.72(bc)	14.61**
밀리터리의	1.87(b)	3.26(a)	2.14(b)	1.89(b)	2.15(b)	1.93(b)	10.31**
당당한	2.98(c)	4.06(a)	3.88(ab)	2.87(c)	3.62(b)	3.62(b)	10.79**
역동적인	2.55(cd)	3.57(a)	3.05(b)	2.28(d)	2.82(bc)	2.90(cd)	8.23**
건강미 있는	2.83(b)	3.69(a)	2.77(b)	2.46(b)	2.90(b)	2.87(b)	6.21**
비현실적인	3.02(d)	3.31(bcd)	3.96(a)	3.48(bc)	3.08(cd)	3.57(ab)	5.29**
과장된	2.68(d)	2.86(cd)	3.96(a)	3.47(b)	3.38(b)	3.27(bc)	9.68**
공상적인	2.93(bc)	2.70(c)	3.08(abc)	3.43(a)	2.78(c)	3.37(ab)	3.74**

작품명 이미지	로맨틱 (n=40)	전사적 (n=40)	섹시한 (n=40)	초현실적 (n=40)	해체주의 (n=40)	전통적 (n=40)	F
환상적인	3.25(bc)	2.61(d)	3.02(c)	3.75(a)	2.60(d)	3.47(ab)	11.10**
전위적인	2.38(c)	2.91(ab)	2.91(ab)	3.24(a)	2.72(bc)	2.93(ab)	4.29**
귀여운	3.00(a)	1.98(c)	1.78(c)	3.05(a)	2.62(ab)	2.55(b)	11.76**
낭만적인	2.83(a)	2.09(b)	1.98(b)	2.87(a)	2.40(b)	2.68(a)	5.75**
발랄한	3.20(a)	2.01(b)	2.23(b)	3.31(a)	2.83(a)	2.87(a)	10.63**
소녀 같은	3.53(ab)	1.86(d)	1.96(d)	3.62(a)	3.07(c)	3.12(bc)	24.46**
유쾌한	2.80(ab)	2.36(bc)	2.18(c)	3.03(a)	2.78(ab)	2.97(a)	4.04**
개성 있는	3.33(b)	3.89(a)	3.88(a)	3.87(a)	3.73(a)	3.92(a)	2.65*
돋보이는	3.27(c)	3.74(ab)	3.59(abc)	3.75(ab)	3.35(bc)	3.95(a)	2.95*
특이한	3.15(b)	3.70(a)	3.66(a)	3.52(b)	3.32(b)	3.78(a)	2.48*
전통적인	3.90(a)	1.82(c)	1.99(c)	2.03(c)	2.07(c)	2.88(b)	28.46**
복고풍의	2.93(a)	2.56(ab)	2.06(b)	2.28(b)	2.98(a)	2.38(b)	4.68**
동양적인	3.98(a)	2.21(c)	2.10(c)	2.04(c)	2.37(c)	2.92(b)	22.55**
빈티지풍	2.83(ab)	2.92(a)	2.50(ab)	1.93(c)	2.93(a)	2.37(b)	5.47**
양성적인	2.35(b)	2.93(a)	2.28(b)	2.23(b)	3.03(a)	1.92(b)	7.58**

\*p<.05, \*\*p<.01, 문자 a, b, c, d는 Duncan의 다중범위검증(p<.05)

[표4-6]에서 보면, 한국인의 경우, 로맨틱 작품에 대해서는 ‘여성스러운’, ‘우아한’, ‘아름다운’, ‘귀여운’, ‘낭만적인’, ‘발랄한’, ‘전통적인’, ‘복고풍’ 이미지가 다른 작품에 비하여 높게 평가되었다.

전사적 작품의 경우는 ‘멋있는’, ‘관능적인’, ‘섹시한’, ‘가학적인’, ‘요염한’, ‘과감한’, ‘강인한’, ‘밀리터리의’, ‘당당한’, ‘역동적인’, ‘건강미있는’, ‘특이한’, ‘빈티지풍’, ‘양성적인’ 이미지가 다른 작품에 비하여 높게 평가되었다.

섹시한 작품의 경우는 ‘관능적인’, ‘섹시한’, ‘과감한’, ‘비현실적인’, ‘과장된’, ‘개성있는’, ‘특이한’, ‘빈티지풍’, ‘양성적인’ 이미지가 다른 작품에 비하여 높게 평가되었다.

초현실적 작품의 경우는 ‘아름다운’, ‘공상적인’, ‘환상적인’, ‘전위적인’, ‘귀여운’, ‘낭만적인’, ‘발랄한’, ‘소녀같은’, ‘유쾌한’, ‘개성있

는’ 이미지가 다른 작품에 비하여 높게 평가되었다.

해체주의 작품의 경우는 ‘발랄한’, ‘개성있는’, ‘복고풍의’, ‘빈티지풍’, ‘전통적이지 않은’, ‘양성적인’ 이미지가 다른 작품에 비하여 높게 평가되었다.

전통적 작품의 경우는 ‘아름다운’, ‘낭만적인’, ‘소녀같은’, ‘유쾌한’, ‘개성있는’, ‘돋보이는’, ‘특이한’ 이미지의 점수가 다른 작품에 비하여 높게 평가되었다.

다음으로 중국인 게임 이용자가 평가한 각 작품별 이미지에 대해 유의한 차이가 있는 결과는 [표4-7]에서 보는 바와 같다.

[표4-7] 중국인의 작품에 따른 이미지 평가

(N=240)

작품명 이미지	로맨틱 (n=40)	전사적 (n=40)	섹시한 (n=40)	초현실적 (n=40)	해체주의 (n=40)	전통적 (n=40)	F
여성스러운	4.05(abc)	3.90(bc)	4.30(a)	4.15(ab)	3.38(d)	3.69(cd)	6.80**
매력적인	3.60(ab)	3.80(a)	3.90(a)	3.55(ab)	3.48(ab)	3.22(b)	2.85*
멋있는	3.05(b)	3.75(a)	3.75(a)	3.05(b)	3.46(a)	2.95(b)	7.36**
아름다운	3.75(ab)	3.50(b)	4.00(a)	3.55(b)	3.46(b)	3.42(b)	2.95*
관능적인	3.20(bc)	3.65(a)	3.50(ab)	3.25(bc)	3.24(bc)	2.96(c)	4.22**
섹시한	2.80(b)	3.75(a)	3.90(a)	2.95(b)	3.05(b)	3.16(b)	7.95**
가학적인	2.30(b)	2.60(b)	3.15(a)	2.50(b)	2.52(b)	2.47(b)	3.48**
요염한	2.40(c)	3.55(a)	4.00(a)	2.95(ab)	2.57(bc)	3.05(b)	13.38**
과감한	2.75(c)	3.95(a)	4.25(a)	3.15(bc)	3.35(b)	3.21(bc)	12.56**
강인한	3.00(c)	3.65(a)	3.45(ab)	3.05(c)	3.34(abc)	3.21(bc)	3.76**
밀리터리의	2.20(b)	2.85(a)	2.90(a)	2.55(ab)	2.30(b)	2.10(b)	4.77**
건강미 있는	3.95(a)	3.85(ab)	3.40(c)	3.80(abc)	3.56(abc)	3.47(bc)	2.70*
비현실적인	3.50(ab)	3.15(bc)	3.80(a)	3.75(a)	2.90(c)	3.71(a)	5.12**
과장된	3.20(c)	3.35(bc)	4.00(a)	3.65(ab)	2.99(c)	3.39(bc)	5.68**
공상적인	3.10(bc)	2.95(c)	3.55(a)	3.40(ab)	2.81(c)	3.02(bc)	3.83**
환상적인	3.45(bc)	3.00(d)	3.70(ab)	3.95(a)	3.11(cd)	3.31(bcd)	6.71**
전위적인	3.00(c)	3.45(b)	4.05(a)	3.70(ab)	3.41(b)	3.48(b)	5.55**
귀여운	3.70(ab)	2.35(d)	3.00(c)	3.90(a)	3.21(c)	3.36(bc)	14.42**

작품명 이미지	로맨틱 (n=40)	전사적 (n=40)	섹시한 (n=40)	초현실적 (n=40)	해체주의 (n=40)	전통적 (n=40)	F
낭만적인	3.60(a)	2.80(b)	3.20(ab)	3.60(a)	3.21(ab)	3.21(ab)	3.29**
발랄한	4.00(a)	3.15(bc)	3.00(c)	4.00(a)	3.31(bc)	3.52(b)	7.65**
소녀 같은	4.25(a)	2.65(e)	3.05(de)	3.95(ab)	3.32(cd)	3.74(bc)	15.13**
개성 있는	3.75(b)	4.25(a)	3.85(b)	3.50(b)	3.79(b)	3.85(b)	3.17**
돋보이는	2.70(b)	3.70(a)	3.45(a)	2.95(b)	3.42(b)	2.63(a)	8.10**
눈에 띄는	3.40(b)	3.90(a)	3.85(a)	3.80(ab)	3.58(ab)	3.91(a)	2.08
특이한	3.25(b)	3.70(ab)	3.80(a)	3.80(a)	3.37(ab)	3.48(ab)	2.46*
전통적인	3.35(a)	2.75(b)	2.40(b)	2.90(ab)	2.52(b)	2.74(b)	3.77**

\*p<.05, \*\*p<.01, 문자 a, b, c, d, e는 Duncan의 다중범위검증(p<.05)

[표4-7]에서 보면, 중국인의 경우, 로맨틱 작품에 대해서는 ‘건강미 있는’, ‘낭만적인’, ‘발랄한’, ‘소녀같은’, ‘전통적인’ 이미지가 다른 작품에 비하여 높게 평가되었다.

전사적 작품의 경우는 ‘매력적인’, ‘멋있는’, ‘관능적인’, ‘섹시한’, ‘요염한’, ‘과감한’, ‘강인’한, ‘밀리터리의’, ‘개성있는’, ‘돋보이는’, ‘눈에 띄는’ 이미지가 다른 작품에 비하여 높게 평가되었다.

섹시한 작품의 경우는 ‘여성스러운’, ‘매력적인’, ‘멋있는’, ‘아름다운’, ‘섹시한’, ‘가학적인’, ‘요염한’, ‘과감한’, ‘밀리터리의’, ‘공상적인’, ‘전위적인’, ‘돋보이는’, ‘눈에 띄는’, ‘특이한’ 이미지가 다른 작품에 비하여 높게 평가되었다.

초현실적 작품의 경우는 ‘비현실적인’, ‘환상적인’, ‘귀여운’, ‘낭만적인’, ‘발랄한’, ‘특이한’ 이미지가 다른 작품에 비하여 높게 평가되었다.

해체주의 작품의 경우는 ‘멋있는’, ‘여성스럽지 않은’, ‘현실적인’, ‘과장되지 않은’, ‘성숙한’, ‘현대적인’ 이미지가 다른 작품에 비하여 높게 평가되었다.

전통적 작품의 경우는 ‘비현실적인’, ‘돋보이는’, ‘눈에 띄는’, ‘관능적이지 않은’ 이미지의 점수가 다른 작품에 비하여 높게 평가되었다.

이상의 결과를 토대로 작품에 대한 이미지 평가 중 각 이미지 평가의 점수가 높게

나타난 항목을 중심으로 국가별, 작품별로 정리하였다(표4-8).

[표4-8] 국가에 따른 작품별 특징적인 이미지

국가명 작품명	한국과 중국에서 공통으로 도출된 이미지	각 국가에서만 도출된 이미지	
		한국	중국
로맨틱	낭만적인, 발랄한, 전통적인	여성스러운, 우아한, 아름다운, 귀여운, 복고풍의, 동양적인	건강미 있는, 소녀같은
전사적	멋있는, 관능적인, 섹시한, 요염한, 과감한, 강인한, 밀리터리의	가학적인, 당당한, 역동적인, 건강미있는, 특이한, 빈티지풍, 양성적인	매력적인, 개성있는, 돋보이는, 눈에 띄는
섹시한	섹시한, 과감한, 특이한	관능적인, 비현실적인, 과장된, 개성있는, 빈티지풍, 양성적인	여성스러운, 매력적인, 멋있는, 아름다운, 가학적인, 요염한, 밀리터리의, 공상적인, 전위적인, 돋보이는, 눈에 띄는
초현실적	환상적인, 귀여운, 낭만적인, 발랄한	아름다운, 공상적인, 전위적인, 소녀같은, 유쾌한, 개성있는	비현실적인, 특이한
해체주의		발랄한, 개성있는, 복고풍의, 빈티지풍, 전통적이지 않은, 양성적인	멋있는, 여성스럽지 않은, 현실적인, 과장되지 않은, 성숙한, 현대적인
전통적	돋보이는	아름다운, 낭만적인, 소녀같은, 유쾌한, 개성있는, 특이한	비현실적인, 눈에 띄는, 관능적이지 않은



[표4-8]에서 보면, 6개 작품 모두 한국게임 이용자와 중국게임 이용자의 이미지 평가에서 차이가 있음을 알 수 있다. 해체주의 경우는 한국과 중국게임 이용자 간에 공통된 이미지가 전혀 없었고, 전통적 이미지의 경우는 한 개 이미지에 불과하였다. 이러한 평가자의 문화적 경험과 사회적 배경의 차이에 의해 이미지 나타난 결과로 해석할 수 있다.

또한 개발된 게임캐릭터 패션작품 6개는 연구자가 의도한 이미지로 대체로 평가되었으나 일부 작품의 경우는 연구자가 의도한 이미지와 더불어 다른 이미지도 함께 도출되는 결과를 내기도 하였다. 이는 게임캐릭터의 패션의 경우는 가상세계에서 비현실적이고 다양하게 표현이 가능하여, 특히 게임선택에 캐릭터 패션의 영향력이 있으므로 게임 이용자에게 소구력을 높이기 위한 디자인은 매우 중요하다. 그러므로 더욱 자극적이고 차별화된 디자인을 연출하기 위해 다양한 이미지를 복합적으로 사용하여 나타난 결과로 볼 수 있다. 실제로 본 연구에서 내용분석한 온라인 게임의 캐릭터 1개 의상에서 ‘전사적 이미지와 섹시한 이미지’, ‘귀여운 이미지와 섹시한 이미지’와 같은 상반되는 이미지가 함께 나타나기도 하여 본 연구의 결과를 뒷받침해 주고 있다.

## 제5장 요약 및 결론

---

제 1 절 요약 및 결론

제 2 절 연구의 한계점 및 제언점

## 제5장 요약 및 결론

### 제1절 요약 및 결론

본 연구의 목적은 온라인 게임 여자캐릭터의 패션의 조형적 특징을 분석하고, 디자인작품을 개발하며, 각 작품의 이미지를 평가하는 것이었다. 연구방법으로는 내용분석방법, 작품제작, 준실험연구법이었고, 준실험연구법에 참여한 대상은 한국과 중국의 20대 남녀 게임이용자 240명이었다. 본 연구의 결과는 다음과 같다.

첫째, 한국과 중국에서 유행하고 있는 6개 온라인 게임, 30개 캐릭터의 패션의 조형적 특징에 대해 내용분석한 결과, 패션이미지는 한국은 전사, 귀여운, 전통적, 초현실적, 섹시한 이미지 순으로 많았고, 중국은 귀여운, 전사, 초현실적, 전통적, 섹시한 이미지의 순으로 많았다. 의복아이템은 스커트와 바지스타일의 혼합형, 스커트스타일, 바지스타일의 순이었다. 의복색은 파랑, 보라계열의 빈도가 가장 많았고, 한국은 중국보다 무채색이 많았고, 중국은 한국보다 노랑색, 초록색 계열의 색이 더 많았다. 소재는 실크와 가죽소재가, 무늬는 민무늬, 기하학 무늬가 다수였다.

둘째, 내용분석 및 2023년 S/S 패션트렌드를 반영하여 게임캐릭터의 패션디자인을 6개 제작하였다. 6개 작품의 테마는 로맨틱, 전사적, 섹시한, 초현실적, 해체주의, 전통적 이미지였다.

셋째, 6개 작품에 대하여 실제 게임 이용자가 어떻게 평가하는 지를 파악하기 위하여 한국과 중국의 게임 이용자를 대상으로 평가하였다. 그 결과 각 작품에 대하여 한국과 중국의 게임이용자는 작품의 이미지 평가에 차이가 있는 것으로 나타났다. 또한 연구자가 의도한 디자인의 이미지 작품에 대하여 게임이용자는 연구자의 의도와 대체로 유사한 결과를 내었으나 일부 디자인의 경우는 상반된 이미지가 함께 도출되기도 하였다. 이러한 결과는 게임캐릭터가 게임선택에 영향을 주므로 게임이용자에게 소구력 높은 차별화된 디자인을 연출하기 위해 복합적인 이미지를 사용하여 나타난 결과로 해석할 수 있다.

이상의 결과를 통하여 본 연구자가 개발한 온라인 게임 캐릭터 패션디자인에 대하여 한국과 중국의 게임이용자 간에는 이미지 평가에 있어 유사하거나 혹은 차이가 있는 것을 알 수 있었다. 이는 디자인에 대한 개인의 선호도가 영향을 미치거나 각 문

화적 경험 및 사회적 배경에 차이가 있어 나타난 결과로 해석 할 수 있다. 따라서 국가는 온라인 게임패션의 이미지 평가에 영향력 있는 변인임을 알게 되었고, 향후 다른 나라로 진출하고자 하는 게임의 캐릭터개발을 위해서는 진출하고자 하는 나라의 게임 이용자의 게임 캐릭터의 패션이미지에 대한 평가나 선호도를 세밀하게 조사하는 것이 필요하다는 것을 시사한다.

본 연구의 결과를 통한 시사점은 다음과 같다.

첫째, 캐릭터 패션에 대한 이미지 평가가 게임 이용자의 특성에 따라 차이가 있으므로 신규 게임시장 진출을 계획할 경우 플레이어의 특성에 대해 다각적인 고려가 필요하다.

둘째, 온라인 게임 산업의 발전과 이용자 확대로 인해 캐릭터 패션에 대한 관심 또한 확대되고 있다. 즉 게임 이용자의 경우 캐릭터가 가상공간에서 또 하나의 자아로서 더욱 중요하게 여겨지며, 캐릭터 패션에는 자신이 추구하고자 하는 이미지가 담겨 있다. 또한 온라인 게임 업체 측면에서 보면, 캐릭터 패션은 게임 속에서 캐릭터 역할이 담겨 있어 게임에 대한 마케팅과 홍보에 효과적이다. 향후 캐릭터 패션에 대한 중요성을 더욱 높아질 것이라고 본다. 따라서 온라인 게임 활성화에 따른 캐릭터 피규어의 판매가 활성화 되는 것처럼 캐릭터 패션 또한 일반패션에 미치는 영향이 확대되어 새로운 트렌드로서 주목 받게 될 것이라고 생각한다.

## 제2절 연구의 한계점 및 제언점

본 연구의 한계점은 다음과 같다.

첫째, 본 연구에서 개발한 캐릭터 패션의 경우 미적인 특성은 잘 반영하였지만 실제 게임에서의 캐릭터 패션보다 노출이나 선정성에 있어 순화하여 표현하였다. 또한 캐릭터나 패션디자인을 세분화하지 못했다는 점이다.

둘째, 배경을 통제하고 캐릭터패션에 대한 이미지를 조사하였다는 것이다.

셋째, 작품이미지 평가자가 한국과 중국의 일부 지역의 20대만 대상이었다는 것이다.

따라서 향후 연구에서는 다음과 같은 사항에 따라 연구를 진행하는 것이 필요하다고 본다.

첫째, 게임의 배경에 따라 캐릭터 패션디자인에 어떻게 영향을 받는 지를 파악한

다.

둘째, 조사대상자의 연령과 문화권을 확대하여 조사한다.

이와 같이 다양한 연구변인을 고려한 지속적인 연구가 진행된다면, 더욱 만족도 높은 게임을 개발하는 데에 이바지할 것이라 생각한다.

## 참고 문헌

---

**참고 문헌**

**<국내 단행본>**

- 김영석사회. 『조사방법론: SPSS WIN 통계분석』 (서울: 나눔출판, 1999)
- 문화관광부. 『게임산업 중장기계획: 2003년~2007년』 (2010)
- 문화관광부. 『게임산업 진흥 종합계획: 2020~2024』 (2020.5.7.)
- 문화체육관광부. 『2022 국민여가활동조사』 (2023)
- 이선재. 『의상학의 이해』 (서울: 학문사, 2004)
- 이재현. 『인터넷』 (서울: 커뮤니케이션북스., 2013)
- 이정옥, 조차, 이연순, 권미정. 『패션과 의생활』 (서울: 형설출판사, 1995)
- 이종호. 『게임산업의 새로운 주역 온라인 게임』 (정보화사회, 12월호, 2000)
- 한국콘텐츠진흥원. 『2022 게임이용자 실태조사』 (2022a)
- 한국콘텐츠진흥원. 『2022 해외 콘텐츠시장 분석』 (2022b)
- 한국콘텐츠진흥원. 『2022 대한민국 게임백서』 (2023a)
- 한국콘텐츠진흥원. 『중국(심천) 콘텐츠산업동향』 (5호, 2023b)

**<국외단행본>**

- Schell, J. 『The Art of Game Design: A book of Lenses』 . 3rd ed. A K Peters Ltd. 2019
- 中商産業研究院. 『2022年中國網絡遊戲市場規模及發展前景預測分析』 . 中商情報網, 2023.
- 艾媒游戏产业研究中心. 『2020年中国移动游戏行业用户画像及行为洞察』 . 艾媒资讯, 2020.
- 艾媒游戏产业研究中心, 『2020年中国移动游戏行业用户画像及行为洞察』 . 艾媒资讯, 2021.

<학술지>

- 고대균, 한지형. 「한지형 게임을 이용하는 동기에 따른 소비자 유형 구분과 유형별 차이」. 『소비자학연구』, Vol.30, No.4, 2019
- 고태우. 「게임산업의 주요 이슈와 발전 방향」. 『KDB, 이슈분석』, No.791, 2021.
- 권용만. 「게임의 정의 및 속성에 관한 연구」. 『Korean Society For Computer Game』, Vol.27, No.4, 2014.
- 김문경. 「한국 온라인 게임 캐릭터의 변천과정에 관한 분석」. 『한국콘텐츠학회, 추계종합학술대회 논문집』, Vol.3, No.2, 2005.
- 김정현. 김경식. 「RPG게임의 유형 및 게임 이용자의 유형을 통한 게임디자인 방법에 관한 연구」, 『게임&엔터테인먼트 논문지』, Vol.2 No.3, 2006
- 류성일, 박선주. 「사회통계학적, 장르적 분류에 따른 온라인 게임의 이용 특성에 관한 연구」. 『한국게임학회 논문지』, Vol.3, No.3, 2010
- 문재영. 「스마트폰 게임 선택요인에 관한 연구」, 『한국콘텐츠학회논문지』, Vol.14 No.10, 2014
- 박근영. 「청소년 여가활동 1위, ‘컴퓨터 게임과 인터넷 검색」. 『교육부 동향·연구보고서』, 2020
- 배민경. 「모바일게임의 여성캐릭터 선호도에 영향을 미치는 조형원리 연구」, 『일러스트레이션포럼』, Vol.19 No.56, 2018
- 서광익, 최은만. 「온라인 게임 소프트웨어의 품질 평가 요소와 평가 적용 시점」. 『제19회 한국정보처리학원 춘계학술발표대회 논문집』, Vol.10, No.1, 2003.
- 서미라, 김애경. 「게임캐릭터의 패션스타일 유형 및 특성」. 『Journal of Digital Convergence』, Vol.13, No.2, 2015
- 서정립, 진경옥. 「가상공간의 온라인 게임 캐릭터 패션에 표현된 추(醜)」. 『복식』, Vol.56, No.1, 2006
- 손달호, 장경호. 「온라인 게임사이트 성공요인에 관한 연구」, 『정보시스템연구』, Vol.20 No.4, 2011
- 손지연, 김효숙. 「얼굴형과 헤어스타일에 대한 지각자 특성에 따른 이미지 지각」, 『한국인체미용예술학회지』, Vol.12, No.4, 2011



- 오은해, 김창수. 「디지털게임의 몰입과 지각된 즐거움 그리고 사용의도에 영향을 미치는 디지털게임의 특성에 관한 연구: 유·무료 게임 사용자를 중심으로」. 『인터넷전자상거래연구』, Vol.9, No.3, 2009
- 윤형섭, 권용만. 「한국 게임의 역사에 관한 연구」. 『한국컴퓨터게임학회논문지』, Vol.6, No.1, 2013
- 이명희, 송원영. 「안경, 귀걸이, 헤어 길이와 의복 색이 20대 여성의 인상형성에 미치는 영향: 여대생들의 평가를 중심으로」. 『복식문화연구』, Vol.19, No.6, 2011
- 이은실, 김민정. 「문화 및 웨딩 메이크업과 헤드드레스가 이미지 지각에 미치는 영향」. 『복식문화연구』, Vol.21, No.6, 2013
- 이준영, 이재성. 「FPS 온라인 게임 이용 동기가 몰입, 만족 및 충성도에 미치는 영향」. 『한국게임학회 논문지』, Vol.17, No.5, 2017
- 이중곤, 이태구. 「포스트모던 디자인 특징에 따른 게임 캐릭터 분류」. 『한국게임학회논문지』, Vol.21, No.2, 2021
- 장예빛. 「COVID-19 팬데믹 상황에서의 온라인 게임 이용 동기와 온라인 게임 과몰입에 관한 연구: 20대 이용자들을 중심으로」. 『한국게임학회 논문지』, Vol.22, No.2, 2022
- 장지윤, 최혜리. 「게임의 진화: 콘텐츠를 넘어 플랫폼으로」. 『소프트웨어정책연구소』, Issue Report, 2021
- 정의준, 김민철, 유승호. 「온라인 게임 운영 서비스와 콘텐츠 만족도가 게임 충성도에 미치는 영향에 대한 연구」. 『한국게임학회논문지』, Vol.12, No.4, 2012
- 최성. 「게임소프트웨어산업 현황과 전망」. 『정보과학회지』, Vol.28, No.11, 2010
- 한성희. 「게임이용동기가 온라인 게임 과몰입행동에 미치는 영향: 게임애착과 정서대처양식의 매개효과를 중심으로」. 『소비문화연구』, Vol.23, No.4, 2020

<학위논문>

- 고병홍. 「캐릭터 코스튬 디자인이 user의 게임선호도에 미치는 영향에 관한 연구: 3D 인터넷 게임 캐릭터를 중심으로」. 대구대학교 대학원 석사학위논문, 2010
- 권민희. 「디지털미디어에 나타난 하위문화 패션스타일 분석 및 디자인 개발: 온라인 게임 캐릭터 의상, 대중가수 의상을 중심으로」. 이화여자대학교 대학원 박사학위논문, 2008
- 김기일. 「온라인게임의 장르별 이용동기에 관한 연구」. 서울시립대학교 경영대학원 석사학위논문, 2006
- 김명기. 「웨딩헤드드레스, 헤어스타일, 네크라인에 따른 이미지 지각 연구」. 성신여자대학교 대학원 박사학위논문, 2011
- 김상우. 「중국 게임산업분석을 통한 한국 게임산업의 발전방안 연구: 온라인 게임산업 중심으로」. 연세대학교 경제대학원 석사학위논문, 2005
- 손욱지. 「중국 틱톡에 나타나는 ACG 포스트 서브컬러 패션에 관한 연구」. 중앙대학교 대학원 박사학위논문, 2022
- 손이정. 「온라인 게임 캐릭터 패션이 대중 가수 패션에 미치는 영향 및 디자인 연구」. 이화여자대학교 대학원 석사학위논문, 2006
- 오려군. 「중국 온라인 게임 산업의 국제 경쟁력 연구」. 배재대학교 대학원 석사학위논문, 2013
- 이미연. 「디자인 요소에 따른 웨딩드레스의 이미지 지각에 관한 연구」. 성신여자대학교 대학원 박사학위논문, 1999
- 이상영. 「프리틴 세대를 위한 온라인 게임 캐릭터 의상 디자인 개발」. 이화여자대학교 대학원 석사학위논문, 2012
- 이지영. 「컴퓨터 게임에 나타난 의상에 관한 연구: 2000년 현재 사용되고 있는 게임을 중심으로」. 홍익대학교 산업미술대학원 석사학위논문, 2001
- 이하나. 「애니메이션 캐릭터의 의상디자인 특성에 관한 연구」. 세종대학교 대학원 석사학위논문, 2007
- 전진희. 「온라인 게임의 분석 및 발전 방향」. 건국대학교 산업대학원 석사학위논문, 2002

한혜정. 「온라인 게임 속성과 소비자 태도에 관한 연구」. 중앙대학교 대학원 석사학위논문, 2004

SHI YILING. 「중국 온라인 게임 산업의 활성화 방안에 대한 연구」. 세종대학교 대학원 석사학위논문, 2017

<웹사이트>

<https://lostark.game.onstove.com/Artwork>

<https://www.kr.playblackdesert.com/>

Art & Culture, 2021.9. 9.

<http://www.artsculture.com/news/articleView.html?idxno=3276>

baidu 이미지: <https://www.baidu.com/>

Bartle, R.(1996). Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUDs, Journal of MUD Research, 1(1), from <http://mud.co.uk/richard/hcdis.htm>,

[http://diy.pconline.com.cn/cpu/reviews/1010/2241909\\_2.html](http://diy.pconline.com.cn/cpu/reviews/1010/2241909_2.html)

<http://download.17173.com/10389/13/62499/>

<https://ab.tqgame.kr/data/media.html>

<https://baike.baidu.com/item/>

<https://bbs.hupu.com/33543761.html>

<https://maplestory2.nexon.com/Guidebook/Beginner>

<https://pvp.qq.com/web201605/wallpaper.shtml##>

<https://www.pinterest.co.kr/pin/762234305688244100/>

<https://xyq.163.com/bz/zlp.html>

<https://zhuanlan.zhihu.com/p/155963612>

Microsoft Bing 이미지: <https://www.bing.com/>

PwC(2022) PwC, Gen Z is Talking. Are you Listening?, 2020

The Britannica Dictionary <https://www.britannica.com/dictionary>.

Vogue Korea(2023.1.12.). 패션트렌드: 2023년을 지배할 패션트렌드 6.. (검색일: 2023.2.6.) <https://www.vogue.co.kr/2023/01/12/2023%EB%85%84%EC%9D%84-%EC%A7%80%EB%B0%B0%ED%95%A0-%ED%8C%A8%EC%85%98-%ED%8A%B8%EB%A0%8C%EB%93%9C-6/>

[www.gaoshouyou.com/txyxzj/xinwen/92573game.yeyou.com/info-53091.html](http://www.gaoshouyou.com/txyxzj/xinwen/92573game.yeyou.com/info-53091.html)

[www.vogue.com/fashion-shows/resort-2024](http://www.vogue.com/fashion-shows/resort-2024)

[www.zcool.com.cn/work/ZNTA3MTUyNzI=.html](http://www.zcool.com.cn/work/ZNTA3MTUyNzI=.html)

게임뷰(2022.12.22.). 2022년 전 세계 게임 시장 규모 235조원, 전년 대비 4.3% 감소. (검색일: 2023.05.28.)

<https://m.gamevu.co.kr/news/articleView.html?idxno=25507>

네이버 이미지: <https://www.naver.com/>

네이버. 지식백과. 검색어: Z세대(검색일: 2023.05.28.)

<https://terms.naver.com/entry.naver?docId=74871&cid=43667&categoryId=43667>

카이스트 신문(2019.10.08.). 게임을 바라보는 두 개의 시선. (검색일: 2023.05.28.)

<https://times.kaist.ac.kr/news/articleView.html?idxno=10110>

패션비즈(2020.4.21.) Premium Report: ‘Z세대 VS 밀레니얼’ 패션 FLEX.(검색일: 2023.05.30.) <https://www.fashionbiz.co.kr/RE/?idx=177709>

패션앤(Fahsion N)(2022.9.16.). 2023년 S/S 뉴욕 패션위크 트렌드 키워드.(검색일: 2023.2.6.) [https://www.fashionn.com/board/read\\_new.php?table=1028&number=42979](https://www.fashionn.com/board/read_new.php?table=1028&number=42979)

## 국문초록

### 게임 캐릭터 의상에 나타난 디자인의 조형적 특성 - 온라인 게임 속의 여자캐릭터를 중심으로 -

최 총

지도교수:박순천

조선대학교 대학원

디자인학과

오늘날 온라인 게임산업의 확대와 이용자 수의 증가로 인해 온라인 게임의 가치는 단순한 오락의 개념을 넘어 중요한 문화컨텐츠로서 자리매김하고 있다. 성공적인 게임이 이용자들에게 소구될 수 있도록 이용자의 게임에 대한 만족도는 무엇보다 중요하다 할 수 있다. 한편 온라인 게임에서의 게임캐릭터는 이용자의 또 다른 자아로서 가치가 있고, 산업적인 측면에서는 게임의 성격이나 이미지를 상징하여 마케팅이나 홍보시 활용 가치가 더욱 높다. 이에 본 연구에서는 온라인 게임의 여자캐릭터의 패션을 분석하고, 분석결과를 활용하여 캐릭터 작품을 제작하며, 제작된 작품에 대하여 온라인 게임 이용자를 대상으로 이미지 평가를 실시하였다.

본 연구의 목적은 온라인 게임의 여자캐릭터의 패션에 대한 조형적 특징을 분석하고, 분석한 디자인 요소를 활용하여 디자인작품을 개발하며, 작품에 대하여 한국과 중국 게임 이용자에 의한 이미지평가를 목적으로 하였다. 연구방법으로는 내용분석방법, 작품제작, 준실험연구법 등이었다. 연구의 대상은 한국과 중국의 20대 남녀 게임 이용자 240명을 대상으로 하였다. 측정도구는 설문지였으며, 그 내용은 이미지 평가 문항, 인구통계적 특성, 온라인 게임 이용행동에 대한 내용이었다. 한편 이미지 평가를 위한 형용사는 예비조사와 선행연구 및 연구자가 개발한 35개 문항으로 조사하였고, 5점 척도로 조사하였다. 제작된 작품에 대한 평가를 설문지를 이용하여 한국과

중국에서 각각 설문조사를 진행하였으며, 수집된 자료는 SPSS통계프로그램을 이용하여 분석하였다.

본 연구의 결과는 다음과 같다.

본 연구의 목적은 온라인 게임 여자캐릭터의 패션의 조형적 특징을 분석하고, 디자인작품을 개발하며, 각 작품의 이미지를 평가하는 것이었다. 연구방법으로는 내용분석방법, 작품제작, 준실험연구법이었고, 준실험연구법에 참여한 대상은 한국과 중국의 20대 남녀 게임이용자 240명이었다. 본 연구의 결과는 다음과 같다.

첫째, 한국과 중국에서 유행하고 있는 6개 온라인 게임, 30개 캐릭터의 패션의 조형적 특징에 대해 내용분석한 결과, 패션이미지는 한국은 전사, 귀여운, 전통적, 초현실적, 섹시한 이미지 순으로 많았고, 중국은 귀여운, 전사, 초현실적, 전통적, 섹시한 이미지의 순으로 많았다. 의복아이템은 스커트와 바지스타일의 혼합형, 스커트스타일, 바지스타일의 순이었다. 의복색은 파랑, 보라계열의 빈도가 가장 많았고, 한국은 중국보다 무채색이 많았고, 중국은 한국보다 노랑색, 초록색 계열의 색이 더 많았다. 소재는 실크와 가죽소재가, 무늬는 민무늬, 기하학 무늬가 다수였다.

둘째, 내용분석 및 2023년 S/S 패션트렌드를 반영하여 게임캐릭터의 패션디자인을 6개 제작하였다. 6개 작품의 테마는 로맨틱, 전사적, 섹시한, 초현실적, 해체주의, 전통적 이미지였다.

셋째, 6개 작품에 대하여 실제 게임 이용자가 어떻게 평가하는 지를 파악하기 위하여 한국과 중국의 게임 이용자를 대상으로 평가하였다. 그 결과 각 작품에 대하여 한국과 중국의 게임이용자는 작품의 이미지 평가에 차이가 있는 것으로 나타났다. 또한 연구자가 의도한 디자인의 이미지 작품에 대하여 게임이용자는 연구자의 의도와 대체로 유사한 결과를 내었으나 일부 디자인의 경우는 상반된 이미지가 함께 도출되기도 하였다. 이러한 결과는 게임캐릭터가 게임선택에 영향을 주므로 게임이용자에게 소구력 높은 차별화된 디자인을 연출하기 위해 복합적인 이미지를 사용하여 나타난 결과로 해석할 수 있다.

이상의 결과를 통하여 본 연구자가 개발한 온라인 게임 캐릭터 패션디자인에 대하여 한국과 중국의 게임이용자 간에는 이미지 평가에 있어 유사하거나 혹은 차이가 있는 것을 알 수 있었다. 이는 디자인에 대한 개인의 선호도가 영향을 미치거나 각 문화적 경험 및 사회적 배경에 차이가 있어 나타난 결과로 해석할 수 있다. 따라서 국

가는 온라인 게임패션의 이미지 평가에 영향력 있는 변인임을 알게 되었고, 향후 다른 나라로 진출하고자 하는 게임의 캐릭터개발을 위해서는 진출하고자 하는 나라의 게임 이용자의 게임 캐릭터의 패션이미지에 대한 평가나 선호도를 세밀하게 조사하는 것이 필요하다는 것을 시사한다.

본 연구의 결과를 통한 시사점은 다음과 같다.

첫째, 캐릭터 패션에 대한 이미지 평가가 게임 이용자의 특성에 따라 차이가 있으므로 신규 게임시장 진출을 계획할 경우 플레이어의 특성에 대해 다각적인 고려가 필요하다.

둘째, 온라인 게임 산업의 발전과 이용자 확대로 인해 캐릭터 패션에 대한 관심 또한 확대되고 있다. 즉 게임 이용자의 경우 캐릭터가 가상공간에서 또 하나의 자아로서 더욱 중요하게 여겨지며, 캐릭터 패션에는 자신이 추구하고자 하는 이미지가 담겨 있다. 또한 온라인 게임 업체 측면에서 보면, 캐릭터 패션은 게임 속에서 캐릭터 역할이 담겨 있어 게임에 대한 마케팅과 홍보에 효과적이다. 향후 캐릭터 패션에 대한 중요성을 더욱 높아질 것이라고 본다. 따라서 온라인 게임 활성화에 따른 캐릭터 피규어의 판매가 활성화 되는 것처럼 캐릭터 패션 또한 일반패션에 미치는 영향이 확대되어 새로운 트렌드로서 주목 받게 될 것이라고 생각한다.

키워드 : 온라인 게임, 캐릭터, 캐릭터 패션, 디자인 개발, 이미지 평가

## 부 록

---

- 부록 1. 예비조사 설문지(한국어)
- 부록 2. 예비조사 설문지(중국어)
- 부록 3. 본 조사 설문지(한국어)
- 부록 4. 본 조사 설문지(중국어)



<부록 1> 예비조사 설문지(한국어)

## 게임 캐릭터 패션에 대한 이미지 조사 설문지

본 설문지는 조선대학교 일반대학원 디자인학과 멀티미디어 디자인 전공 박사학위청구논문을 위한 예비조사 설문지입니다.

예비조사의 내용은 온라인 게임 여자캐릭터의 패션을 디자인하기 위한 기초자료로 활용될 것입니다. 제시된 그림을 보고 귀하께서 연상되는 이미지를 작성해 주시기 바랍니다.

귀하께서 평가해 주신 자료는 연구목적으로만 활용될 것이며, 통계법 제33조 (비밀의 보호 등), 제34조 (통계작성사무종사자 등의 의무)에 따라 보호될 것입니다.

감사합니다.

2023.03.

조선대학교 일반대학원 디자인학과 멀티미디어 디자인전공

연구자 최 총 · 지도교수 박순천



<부록2> 예비조사 설문지(중국어)

## 关于游戏女性角色人物服装印象评价的问卷调查

本问卷调查是韩国朝鲜大学校 一般大学院 设计学科 多媒体设计专业 博士学位论文相关的预备调查问卷。

预备调查的内容将作为网游女性角色时尚设计的基础资料。请阁下写出您对图片的第一映像。您的评价将作为研究的参考资料，受统计法第33组保守秘密等），第34组(从事统计工作人员等义务)的保护。十分感谢。

2023.03

朝鲜大学校 一般大学院 设计学科 多媒体设计专业

研究员：崔聪·指导教师：朴顺天

□ Image Evaluation for Character KB1

Q1. 将对所提供的角色服装的印象全部标注出来。如备选项目中没有您的选项，请备注在“其他事项”里。



- |                              |                               |                              |
|------------------------------|-------------------------------|------------------------------|
| <input type="checkbox"/> 可爱  | <input type="checkbox"/> 漂亮   | <input type="checkbox"/> 独特  |
| <input type="checkbox"/> 功能性 | <input type="checkbox"/> 幽默   | <input type="checkbox"/> 施虐感 |
| <input type="checkbox"/> 恐怖  | <input type="checkbox"/> 性感   | <input type="checkbox"/> 有个性 |
| <input type="checkbox"/> 美丽  | <input type="checkbox"/> 有意思  | <input type="checkbox"/> 夸张  |
| <input type="checkbox"/> 讨厌  | <input type="checkbox"/> 高端   | <input type="checkbox"/> 协调  |
| <input type="checkbox"/> 时尚感 | <input type="checkbox"/> 摩登   | <input type="checkbox"/> 繁琐  |
| <input type="checkbox"/> 单一  | <input type="checkbox"/> 优雅   | <input type="checkbox"/> 有魅力 |
| <input type="checkbox"/> 女性化 | <input type="checkbox"/> 讨人喜欢 | <input type="checkbox"/> 好   |

其它(记入: \_\_\_\_\_ )

Q1-1. 请标注您对以上角色服装的喜好度

区分	一点也不喜欢	不喜欢	普通	喜欢	很喜欢
服装风格	①	②	③	④	⑤
服装款式	①	②	③	④	⑤
服装颜色	①	②	③	④	⑤
发型	①	②	③	④	⑤
配饰	①	②	③	④	⑤
整体组合	①	②	③	④	⑤

<부록3> 본 조사 설문지(한국어)

온라인 게임 캐릭터패션 및 일반 행동에 대한 설문지

본 설문지는 조선대학교 대학원 디자인학과 멀티미디어 디자인전공 박사학위청구논문을 위한 것입니다. 설문지 내용은 온라인 게임 여자캐릭터의 패션디자인에 대한 이미지 평가와 선호도를 파악하는 것입니다.

제시된 그림을 보고 귀하께서 제시된 이미지에 대해 느끼는 정도와 선호하는 정도를 표시하여 주시기 바랍니다.

귀하께서 평가해 주신 자료는 연구목적으로만 활용될 것이며, 통계법 제33조(비밀의 보호 등), 제34조 (통계작성사무종사자 등의 의무)에 따라 보호될 것입니다. 감사합니다.

2023.04.

조선대학교 일반대학원 디자인학과 멀티미디어 디자인전공  
연구자 최 총 · 지도교수 박순천

※ 아래의 질문에 답하여 주시기 바랍니다.

1. 귀하는 온라인 게임을 해본 경험이 있습니까?

- ① 온라인 게임을 해 본적 있음      ② 온라인 게임을 해 본적 없음

2. 귀하의 성별은? ① 남 ② 여

3. 귀하의 연령은? (    )세

4. 귀하의 온라인 게임 선택시 캐릭터 패션이 미치는 영향은 어느 정도입니까?

영향력이 전혀 없다	영향력이 거의 없다	영향력이 조금 있다	영향력이 크다	영향력이 매우 크다
①	②	③	④	⑤

5. 귀하는 온라인 게임을 하는 횟수와 시간은 어느 정도입니까?

① 일주일에 게임하는 날은 며칠 정도입니까? 일주일에 (    ) 일 정도

② 하루에 게임하는 시간은 얼마 정도입니까? 하루에 (    ) 시간 정도

6. 귀하가 주로 이용하는 온라인 게임의 장르는 무엇입니까?

- ① 카드게임류      ② PRG게임      ③ 액션/전략게임      ④ 캐주얼/스포츠게임  
⑤ 보드게임류      ⑥ 아케이드 게임류      ⑦ 기타(    )

Design No : 1



Q1. 위에 제시된 온라인 게임 여자캐릭터의 패션에 대해 선호도를 표시하여 주시기 바랍니다.

구분	전혀 선호하지 않는다	선호하지 않는다	보통이다	선호한다	매우 선호한다
캐릭터 선호도	①	②	③	④	⑤
의복스타일	①	②	③	④	⑤
의복색	①	②	③	④	⑤
헤어스타일	①	②	③	④	⑤
헤어색	①	②	③	④	⑤
메이크업	①	②	③	④	⑤
전체적인 이미지	①	②	③	④	⑤

Q2. 제시된 온라인 게임의 여자캐릭터 패션에 대한 이미지를 평가하여 주십시오.

no	형용사	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
1	여성스러운	①	②	③	④	⑤
2	우아한	①	②	③	④	⑤
3	매력적인	①	②	③	④	⑤
4	멋있는	①	②	③	④	⑤
5	아름다운	①	②	③	④	⑤
6	관능적인	①	②	③	④	⑤
7	섹시한	①	②	③	④	⑤
8	가학적인	①	②	③	④	⑤
9	요염한	①	②	③	④	⑤
10	과감한	①	②	③	④	⑤
11	강인한	①	②	③	④	⑤
12	밀리터리의	①	②	③	④	⑤
13	당당한	①	②	③	④	⑤
14	역동적인	①	②	③	④	⑤
15	건강미 있는	①	②	③	④	⑤
16	비현실적인	①	②	③	④	⑤
17	과장된	①	②	③	④	⑤
18	공상적인	①	②	③	④	⑤
19	환상적인	①	②	③	④	⑤
20	전위적인	①	②	③	④	⑤
21	귀여운	①	②	③	④	⑤
22	낭만적인	①	②	③	④	⑤
23	발랄한	①	②	③	④	⑤
24	소녀 같은	①	②	③	④	⑤
25	유쾌한	①	②	③	④	⑤
26	독특한	①	②	③	④	⑤
27	개성있는	①	②	③	④	⑤
28	돋보이는	①	②	③	④	⑤
29	눈에 띄는	①	②	③	④	⑤
30	특이한	①	②	③	④	⑤
31	전통적인	①	②	③	④	⑤
32	복고풍의	①	②	③	④	⑤
33	동양적인	①	②	③	④	⑤
34	빈티지풍	①	②	③	④	⑤
35	양성적인	①	②	③	④	⑤

<부록4> 본 조사 설문지(중국어)

## 关于网络游戏角色时尚的设计及一般行为的问卷调查

本问卷用于朝鲜大学研究生院设计系多媒体设计专业博士学位论文。问卷内容是掌握网络游戏女角色时尚设计的形象评价和喜好。

请看提示图片,并标出您对提示图片的感受程度和喜好程度。

保证您评估的资料只会用于研究论文的完成。

非常感谢您对问卷的回答。

2023.04.

朝鲜大学校 一般大学院 设计学科 多媒体设计

研究者 崔聪 · 指导教授 朴顺天

※ 请回答下列问题:

1. 您是否有网络游戏的游戏经验?

① 玩儿过网络游戏 ② 没玩儿过网络游戏

2. 您的性别是? ① 男 ② 女

3. 您的年龄是? ( )岁

4. 您在选择网络游戏时,受角色时尚造型的影响程度是?

没有影响	不太受影响	有一点影响	受影响	影响很大
①	②	③	④	⑤

5. 您网络游戏的次数和时长是?

① 一周玩儿几次? 一周中有 ( ) 天左右

② 每天的游戏时长是? 一天 ( ) 小时 左右

6. 您主要使用的网络游戏类型是?

① 棋牌游戏 ② PRG游戏 ③ 仙侠/战斗游戏 ④ 休闲/运动游戏

⑤ 桌面游戏 ⑥ 街机游戏类 ⑦ 其他 ( )



Design No : 1



Q1. 请对图示的游戏女性角色的时装进行喜好度标注:

区分	一点也不喜欢	不喜欢	普通	喜欢	很喜欢
角色喜好度	①	②	③	④	⑤
服装风格	①	②	③	④	⑤
服装颜色	①	②	③	④	⑤
发型	①	②	③	④	⑤
发色	①	②	③	④	⑤
装饰品	①	②	③	④	⑤
整体形象	①	②	③	④	⑤

Q2. 请对图示网络游戏女性角色时尚的印象进行评价。

no	形容词	一点也不	不是	普通	是	非常是
1	女性化	①	②	③	④	⑤
2	优雅	①	②	③	④	⑤
3	有魅力	①	②	③	④	⑤
4	很帅	①	②	③	④	⑤
5	美丽	①	②	③	④	⑤
6	功能性	①	②	③	④	⑤
7	性感	①	②	③	④	⑤
8	受虐(施虐性)	①	②	③	④	⑤
9	妖艳	①	②	③	④	⑤
10	大胆	①	②	③	④	⑤
11	坚韧	①	②	③	④	⑤
12	军体服	①	②	③	④	⑤
13	大气	①	②	③	④	⑤
14	有活力	①	②	③	④	⑤
15	有健康美	①	②	③	④	⑤
16	非现实	①	②	③	④	⑤
17	夸张	①	②	③	④	⑤
18	空想	①	②	③	④	⑤
19	绚丽	①	②	③	④	⑤
20	前卫	①	②	③	④	⑤
21	可爱	①	②	③	④	⑤
22	浪漫	①	②	③	④	⑤
23	活泼	①	②	③	④	⑤
24	少女感	①	②	③	④	⑤
25	畅怀	①	②	③	④	⑤
26	独特	①	②	③	④	⑤
27	个性	①	②	③	④	⑤
28	老练	①	②	③	④	⑤
29	显眼	①	②	③	④	⑤
30	特异	①	②	③	④	⑤
31	传统	①	②	③	④	⑤
32	复古风	①	②	③	④	⑤
33	东方风	①	②	③	④	⑤
34	怀旧风	①	②	③	④	⑤
35	积极	①	②	③	④	⑤