GAME CHARACTER DESIGN

게임 캐릭터 디자인의 가독성과 서사적 정체성 통합

실루엣·형태언어·색채·맥락을 연결하는 3계층 분석 프레임워크 제안

[강명구]
[국립공주대학교] [게임디자인학과] [mkkang002@naver.com]

키워드 : 캐릭터 디자인 · 실루엣 · 형태언어 · 가독성 · 서사적 정체성 · 분석 프레임워크

1. 연구 배경 및 목적

게임 캐릭터는 플레이어가 가장 먼저, 가장 오래 마주하는 시각 요소이며 게임의 **브랜드 정체성**과 **플레이 이해**를 동시에 떠받친다.

그러나 캐릭터 디자인 논의는 '미적 완성도' 중심의 실무 경험칙에 머물거나, 시각 요소와 서사·맥락을 따로 다루는 경향이 있다. 빠르게 움직이는 화면에서 캐릭터가 즉시 식별되는지(**가독성**)와 그 외형이 인물의 성격·세계관을 일관되게 전달하는지(**서사적 정체성**)를 함께 평가할 공통 언어가 부족하다.

> **연구 목적** : 선행 논의를 바탕으로 두 관점을 하나의 구조로 묶는 분석 프레임워크를 제안하고, 적용 방법과 검증 계획을 제시한다.

2. 이론적 배경

- **실루엣과 식별성** : 윤곽만으로 캐릭터가 구별되는 정도는 전투·협동 등 빠른 상황 판단의 전제가 된다. 만화의 단순화·아이콘화 논의(McCloud, 1993)는 추상도가 높을수록 보편적 동일시가 쉬워진다고 설명한다.
- **형태언어(Shape Language)** : 원은 친근함·안정, 사각형은 견고·신뢰, 삼각형은 역동·위협과 연결되는 경향이 있어 성격 전달의 기본 문법으로 활용된다(Tillman, 2011).
- **캐릭터와 공감** : 캐릭터는 외형·행동·대사의 조합으로 인격으로 지각되며(Isbister, 2006), 외형이 성격 단서로 작동한다.
- **인간 유사성의 한계** : 사실적 재현이 높아질수록 어색함이 커지는 구간(Mori, 1970)은 표현 수위 결정에 참고된다.

3. 연구 방법

본 연구는 **개념적·이론적 연구**로, 다음 절차로 프레임워크를 구성한다.

- ① **문헌 고찰** : 캐릭터 디자인·게임 디자인·시각 인지 관련 이론 정리
- ② **요소 도출** : 시각 요소를 인지·의미·맥락의 세 계층으로 분류
- ③ **평가 항목화** : 계층별 점검 질문과 측정 방식 설계
- ④ **적용 절차 제안** : 개발 단계(콘셉트→검증→운영)별 활용 방안 제시

※ 실증 데이터는 포함하지 않으며 검증 설계는 6장에 제시한다.

4. 제안 프레임워크 : 3계층 모형

L1 · 인지 계층 (Perception)
"0.5초 안에 구별되는가?"
실루엣 · 비례 · 명암 대비 · 배경 분리
→ 가독성 (Readability)

↓

L2 · 의미 계층 (Meaning)
"외형이 성격을 말해 주는가?"
형태언어 · 색채 · 소품 · 의상 · 표정
→ 성격 전달 (Characterization)

↓

L3 · 맥락 계층 (Context)
"세계관·플레이·사회와 어울리는가?"
세계관 · 역할(직업/클래스) · 문화 · 윤리·등급
→ 일관성 · 수용성 (Coherence)

그림 1. 가독성에서 수용성까지 이어지는 캐릭터 디자인 분석 구조

> 핵심 가정 : 하위 계층(L1)의 실패는 상위 계층(L2·L3)의 의도 전달을 약화시키므로, **세 계층은 순차적이면서 상호 보완적**으로 점검되어야 한다.

5. 형태언어 적용 예시



그림 2. 기본 도형 조합만으로 구성한 실루엣 – 성격 단서의 차이 확인

세 실루엣은 세부 묘사 없이도 크기·비율·윤곽의 차이로 즉시 구분되며, 각 도형의 연상 의미가 서로 다른 인물상을 암시한다. 이는 **L1(식별)과 L2(성격 단서)가 동일한 시각 요소에서 동시에 작동**함을 보여 준다.

단, 도형–성격 연상은 **고정 규칙이 아닌 경향**이므로 의도적 반전(예: 삼각형 실루엣의 온화한 인물)은 서사적 장치로 활용될 수 있다.

6. 향후 검증 계획

- **실루엣 식별 실험** : 윤곽 이미지만 제시하고 캐릭터 구별 정확도·반응 시간 측정
- **성격 지각 설문** : 외형만 보고 성격 형용사를 평정 → 기획 의도와 일치도 비교
- **시선 추적** : 캐릭터 주목 영역과 정보 획득 순서 분석
- **전문가 평가** : 아트·기획·정책 전문가 델파이 조사로 항목 타당성 확보

7. 평가 항목(안)

계층	점검 질문	측정(안)
L1 인지	흑백 실루엣만으로 다른 캐릭터와 구별되는가?	식별 정확도, 반응 시간
L1 인지	배경·이펙트 속에서도 윤곽이 유지되는가?	대비 분석, 전문가 평정
L2 의미	형태·색채가 의도한 성격을 연상시키는가?	성격 형용사 평정
L2 의미	소품·의상이 역할과 서사를 보완하는가?	FGI, 체크리스트
L3 맥락	세계관·장르·플레이 역할과 일관되는가?	전문가 델파이
L3 맥락	성별·연령·문화 표현이 고정관념이나 과도한 대상화를 유발하지 않는가?	윤리·등급 기준 검토

8. 논의 및 시사점

- **실무적 시사점** : 콘셉트 단계에서 L1→L3 순서로 점검하면 수정 비용이 큰 후반 단계의 재작업을 줄일 수 있다.
- **학술적 시사점** : 시각 인지 중심 논의와 서사·문화 논의를 하나의 분석 틀에서 연결한다.
- **정책적 시사점** : L3의 표현 윤리·등급 관점을 디자인 초기 단계에 반영하는 자율 점검 도구로 확장될 수 있다.
- **활용 영역** : 신규 IP 개발, 리디자인 평가, 디자인 교육, 이용자 수용성 연구

9. 결론 및 한계

본 연구는 캐릭터 디자인을 '잘 그린 그림'이 아닌 **식별 → 의미 → 맥락으로 이어지는 소통 구조**로 재정의하고 3계층 분석 프레임워크를 제안하였다.

한계로, 본 프레임워크는 아직 경험적으로 검증되지 않았으며 장르·플랫폼·문화권별 차이를 충분히 반영하지 못했다. 후속 연구에서는 6장의 실험·설문을 통해 항목의 타당도와 신뢰도를 검증하고, 모바일·XR 등 매체별 확장을 다룰 예정이다.

참고문헌

- Isbister, K. (2006). *Better Game Characters by Design: A Psychological Approach.* Morgan Kaufmann.
- McCloud, S. (1993). *Understanding Comics: The Invisible Art.* Tundra Publishing.
- Mori, M. (1970). Bukimi no tani [The uncanny valley]. *Energy, 7*(4), 33–35.
- Schell, J. (2019). *The Art of Game Design: A Book of Lenses* (3rd ed.). CRC Press.
- Tillman, B. (2011). *Creating Characters with Personality.* Watson-Guptill.