

모바일게임에 나타난 캐릭터의 디자인요소에 관한 연구

A Study of design component of character that appear Mobile game

최태준, 유석호, 이흥우

공주대학교 영상예술대학원 게임멀티미디어전공

Choi Tae-Jun, Ryu Seuc-Ho, Lee Heung-Woo

Kongju National University

요약

현대인들의 생활에서 없어서는 안 되는 것 중의 하나가 바로 핸드폰이다. 핸드폰은 사람과 사람의 커뮤니케이션의 도구로서의 기능만이 있었다. 하지만 지금의 핸드폰의 기능에 있어 멀티미디어화 되어가고 있다. 음악을 듣고 사진도 찍고 게임도 한다. 2005년 1월 조사에 따르면 이동통신3사의 가입자의 수가 전체 인구 중 3,600만 명이었으나 2006년 1월 조사에 216만 명이 증가한 3,816명으로 나타났다. 핸드폰의 기능 중에 청소년들의 가장 선호하는 것이 모바일게임이다. 모바일게임은 핸드폰의 작은 액정 속에서 어디서나 쉽고 간단하게 사용할 수 있는 점에서 많은 인기를 누리고 있다.

이에 전용 모바일 게임 폰이 나왔을 정도이다. 플랫폼의 통합으로 다양한 게임을 즐길 수 있게 되었다. 모바일게임 캐릭터는 대부분이 2등신 이다. 화면의 뷰(view)가 작기 때문에 4등신 이상으로 했을 때에 캐릭터의 감정표현이나 동작 표현에 있어 표현이 안 된다는 단점이 있다. 그러기 때문에 모바일 캐릭터의 표현이 2등신의 캐릭터로 많이 사용한다. 이번 연구에서는 이러한 캐릭터의 디자인요소인 캐릭터의 소재, 형태, 악세사리 동작의 프레임에 있어 어떻게 쓰이고 있는지에 관한 연구를 하였다.

Abstract

Mobile phone has become one of the most essential thing in modern life. In the past, it was only means of communication among people. But now, the function of mobile phone is getting diversified. People listen to music, take pictures and play games with their mobile phone.

According to the Research in Jan. 2005, members of Korean 3 mobile communication companies were 36 million. And the Research in Jan. 2006 shows that number of 2 million and 16 thousand of members are increased in a year. (36million to 38million 16 thousands) Mobile game is the most popular fuction among teenagers. People like mobile game because they can enjoy the mobile game anywhere with easy and simple way. So some companies are even launching dedicated phone for mobile game. And with the unification of platform, people can enjoy various kinds of mobile game now.

Most of the mobile character bobbies are divided into 2 parts such as `Head parts` and `Body parts`. If the body is divided into more than 4 parts, it is difficult to express emotions and actions of the character because of the small screen of mobile phone. That is why most of the characters have 2 parts - divided body. I stadied how the Design Factor of Mobile Characters such as materials of characters, shape of characters and Frame of accessory`s movement are used in the mobile game.

I. 서론

21세기 디지털화 시대 현대인들의 생활 속에서 남녀노소 누구나 없어서 안 되는 것 중의 하나가 핸드폰이다. 2006년 국내 핸드폰가입자 수는 4천500만인구중에 3,816만이상이라고 한다. 작년도에 비해 216만 명이나 증가하였다[1].

구분	이동3사 전체 가입자수	핫키 지원 휴대폰 소지자	점유율
2005년 1월 조사	3,600만명	1,817만명	50%
2006년 1월 조사	3,816만명 (↑216만명)	2,728만명 (↑911만명)	71% (↑21%)

▶▶ 그림 1. 2005년 1월 대비 2006년 1월 조사과비교
(출처:한국인터넷진흥원)

모바일콘텐츠 중에서도 어린이와 청소년들이 선호하는 것이 바로 게임(Game)이다. 이것을 모바일게임(mobile game)¹⁾이

1) 무선인터넷서비스 환경에서 사용할 수 있는 게임. 모바일 게임은 넓게

라고 한다. 모바일게임(mobile game)의 특성은 시·공간 제약을 받지 않는다. 모바일 게임(mobile game)은 짧은 시간이나 기다리는 시간에 시간을 보내는데 적당하다. 이처럼 모바일 플랫폼은 다른 것과 비교할 수 없는 편리성이란 커다란 장점을 가지고 있다. 모바일게임(mobile game)도 초기에는 단순한 텍스트형태의 간단한 게임에서 카드게임, 아케이드 게임형태를 거쳐서 최근의 3D 그래픽게임 형태 까지 서비스하고 있다. 기술이 발달되면서 소비자들은 점점 더 나은 색과 기능을 사용할 것 요구하고 있다.

이후 모바일그래픽이 개선되면서 RPG(Role-Play Game) 및 네트워크게임도 등장하였고, 온라인 게임이나 PC게임 및 아케이드게임과 같은 존재로 발전하였다[2].

이동 통신사들은 게임의 플랫폼이 각기 달라 게임이 핸드폰으로 이식 될 때 기기의 종류가 다르면 플랫폼도 바꾸어 작업을 다시 해야 하는 번거로움을 덜고자 정부의 주도하에 이동통신3사(SK텔레콤,KTF,LG텔레콤)전파연구소,ETRI,TTA 및 모바일 콘텐츠 제공업체들의 동참 하에 WIPI의 규격을 개발하였다.

플랫폼의 통합으로 폭넓은 게임콘텐츠의 상호교류 및 서비스가 가능해 짐으로서 게임의 흥미나 집중도 또한 향상될 것이다. 이런 풍부한 게임 콘텐츠가 향후 게임캐릭터의 발전과 게임개발자의 입장에선 고부가가치 게임캐릭터를 제작하기위해 캐릭터의 다양성이 요구되어가고 있다. 그리고 사용자들은 다양해진 게임에 대해 좀 더 재미있고 디테일한 움직임을 느끼고 싶어 할 것 이다. 이에 게임 산업의 발전이 기되 된다.

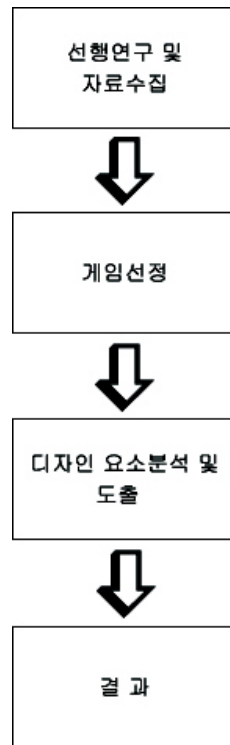
1. 연구의 목적 및 연구범위

이번 연구의 목적은 모바일 게임 속에 등장하는 캐릭터의 디자인적요소를 추출·분석 하고자 한다. 본 연구 목적을 달성키 위하여 연구방법으로 첫째, 선행 연구 및 자료수집이며 둘째, 분석 게임 콘텐츠 선정 세 번째, 캐릭터의 디자인 요소 도출을 하고자 한다. 디자인적 요소를 알아보기 위하여 국내에서 많은 인지도를 가지고 있는 모바일게임의 캐릭터를 조사 분석하여 도출된 내용을 가지고 디자인적 요소에 대한 의미를 찾고자 하는데 의의가 있다.

II. 모바일게임 캐릭터개요

1 모바일게임의 개요

는 모바일기기(휴대폰, PDA, 휴대용게임기 등)에서 이용하는 게임으로 정의. 좁게는 이용자가 이동전화 단말기를 통해 모바일로 서버에 접속하여 이용하는 게임



▶▶ 그림 2 순서도

모바일게임은 휴대폰, PDA등 이동형 기기를 통해 즐길 수 있는 게임을 말한다[3].

1999년에 WAP(browser)/ME 기반이 처음 선보였다. WAP/ME 방식은 브라우저 방식으로 별도의 프로그램 다운로드 없이 화면상에서 바로 즐길 수 있는 단순한 게임으로, 정지된 그림과 텍스트위주로 개발되어 이용자들의 외면을 받아 사업성은 불투명한 것처럼 보였다. 하지만 2001년 후반 서비스된 VM(Virtual Machine) 방식은 단말기 내에 가상엔진을 탑재하여 표준 개발 킷에 따라 개발된 게임프로그램을 단말기에 다운받아 실행하여 동화상 및 다양한 입력방식을 구현해 서비스 인식도 및 이용률을 비약적으로 증가시켰다.VM기술은 JAVA와C계열의 두 가지로 구분되는데, LG텔레콤의 KVM, XCE의 XVM은 JAVA계열로, 신지소프트의 GVM (GeneralVitualMachine), 모빌탐의MAP(Mobile ApplicationS/W Plug-In), 쉐컴의 BREW(Binary Run-Time Environment for Wireless)등이 C계열로 개발되어지고 있다. 각 이동통신사에서는 크게 SK텔레콤의 GVM, SK-VM(XVM), KTF의 BREW, MAP, LG텔레콤의 KVM을 적용하고 있다. 문제는 멀티미디어 방식을 각 단말기에서 지원 하려고 하는 상황에서 그들의 독자적인 콘텐츠 개발로는 고가의 이용요금, 다양한 콘텐츠의 부족, 인터페이스 호환성문제, 운용의 불편함 등을 극복하기 어렵다는 것이다. 그래서 무선망 개방과 WIPI²⁾의 개발로 여러 가지 불필요한

2) '위피'(WIPI-WirelessInternetPlatform for Interoperability)는 한국 무선인터넷표준화포럼이 만든 무선인터넷 플랫폼 표준규격이다. 한국

낭비 요소가 발생하는데 큰 도움을 주었다[4].

서론에서도 언급했듯이 모바일게임은 시·공간 제약이 없어 편리하다는 커다란 장점을 지니고 있다. 예를 들면, 버스를 기다리거나 지하철을 탈 때 손쉽게 게임을 즐길 수 있으며 게임의 가격도 타 게임에 비해 상대적으로 저렴하다. 또한 타 플랫폼과 비교해 간단한 조작만으로도 게임운용이 가능하므로 일반인들의 접근성이 높아 다수의 이용자 확보가 가능하다[5].

2002년 이후 매년 평균 18%의 성장을 시작으로 2005년에는 시장규모가 2,000억 원에 달했다. 2006년에는 아케이드 게임의 규모를 넘어설 것으로 기대되며, 2007년에는 시장규모가 2,800억 원대에 이를 것으로 전망된다.

하지만 신규 모바일 게임사의 지속적인 시장 진입과 이동통신 3사로 집중되는 유통구조는 국내 모바일 게임 시장을 어렵게 하는 하나의 원인이 되고 있다. 업계간의 치열한 경쟁과 유통통로의 협소함은 게임개발사들이 안정된 수익을 기대할 수 없도록 하는 구조적 요인이 되고 있다.

국내 시장의 어려움은 세계 시장 진출이라는 방법을 통해 해결책을 찾고 있다. 국내 모바일 시장의 어려움에도 불구하고 세계 시장에서 한국 모바일게임의 점유율은 계속해서 상승하고 있다. 현재는 일본에 이어 2위에 머물러 있지만, 현재의 상승세를 유지한다면 세계 점유율 1위도 곧 이뤄낼 전망이다.

특히, 2006년 온라인 게임업체들의 모바일 게임시장 진입과 기존 모바일 게임업체의 대형화는 소비자들의 선택의 폭을 넓히는 요소로 작용하고 있다. 미국의 대형 게임 개발업체인 EA는 2006년에 자사가 제작한 15종의 게임 콘텐츠를 모바일을 통해 공급할 계획이다.

온라인 게임업체와 모바일 게임업체의 컨버전스 외에도 영화 <홀리데이>의 모바일게임 제작처럼 게임과 영화의 컨버전스 등 모바일 게임시장을 둘러싼 다양한 형태의 융합도 앞으로 모바일게임 시장전망을 밝게 한다.

여기에 기존 핸드셋(handset)을 통해서만 즐겨야 하는 모바일게임의 한계를 극복한 게임폰의 등장과 데이터 요금 정액제의 일부 시행 등은 모바일 게임시장을 활성화시키고 게임산업의 구조변화의 계기가 될 것으로 기대된다[6].

2. 모바일게임 캐릭터

모바일게임의 장르는 아래의 [표 2]를 보면 현재 출시된 게임 타이틀의 종류이다. 다른 플랫폼과의 장르는 특별히 다르지 않다. 모바일게임의 장르는 액션/아케이드, 스포츠, 퍼즐/보드, 슈팅/어드벤처, 전략/RPG, 타이쿤/기타 등이 있다. 사행성이 의심되는 맞고나 포커는 이번연구에선 제외시켰다. 장르별 분

무선인터넷표준화포럼은 휴대폰에 내장되는 미들웨어 성격의 무선인터넷 플랫폼 규격으로 지난해 위피를 확정 발표했으며 정보통신부는 이를 국가표준으로 채택했다.

류는 네이트닷컴(nate.com)에서 참조하였다.

[표 2] 모바일게임의 장르(출처:네이트닷컴)

장르	모바일게임(Mobile Game)타이틀			
액션/아케이드				
게임제목	생존일기	패밀리블루	스점핑왕W2P	카트라이터
스포츠				
게임제목	카트라이터	크레이지레이싱2	길거리농구	엑스피드스노우보드
퍼즐/보드				
게임제목	맷스페인	푸시푸시삼국지	테트리스2006	안녕프란체스카
슈팅/어드벤처				
게임제목	알렌스토리	스페셜포스	트레저헌터D	스페이스레이
전략/RPG				
게임제목	윈더즈영웅의길	동방사신기	이카리아2	북천향해기EX
타이쿤/기타				
게임제목	심 레스토랑스페셜	생선가게아가씨2	안어병홍쇼핑	레스토랑타이쿤

III. 모바일게임 캐릭터의 디자인요소 분석

1. 캐릭터디자인 개요

1.1 캐릭터의정의

캐릭터(Character)란 말은 1953년 미국의 월터디즈니사가 머천다이징 계약에서 애니메이션 주인공을 가리켜 팬시플 캐릭터(Fanciful Character)라고 명명한 이후부터 유래되었다.

캐릭터에 대한 의미는 사전적 정의와 비즈니스 측면의 정의 그리고 커뮤니케이션 수단적 정의의 세 가지로 살펴 볼 수 있다. 사전적 의미는 a)특성, 성질 b)(도덕적인) 성격, 품성, 인격 c)(인격을 갖춘)사람 d)(소설, 각본속의)인물 등이다.

비즈니스 측면의 정의는 상업적으로 이용할 수 있는 인물, 아트 일러스트레이션, 성격, 목소리, 동물 등 이미 형성된 이미지를 제품이나 서비스로 이전시켜 소비자에게 친근감을 형성

할 수 있는 것을 말한다.

커뮤니케이션 수단적 정의는 기업 이미지를 친근감 있게 소비자에게 전달하기 위한 것이다.

위의 캐릭터의 정의에서 캐릭터란 특이적 표현으로서 그 자체가 독특한 성격을 지닌 대상물이다. 인간의 정서를 자극하고 사람들의 친밀감을 느끼고 주목 받는 개성화된 개체로서 인식되어지는 것이다[7].

2. 모바일캐릭터디자인 요소

모바일게임캐릭터의 디자인요소의 분류에는 게임의 소재와 캐릭터의 형태,의상,액세서리,캐릭터동작,표정등이었다.

캐릭터의 소재에는 상당히 많은 있다. 인간캐릭터는 우리와 같은 생김새로 하여 친근하며 사용하기 부담이 없는 캐릭터의 대표적인 캐릭터라고 할 수 있다. 동물 캐릭터는 인물과 함께 많이 사용되는 캐릭터로 개, 고양이, 오리 등 많이 사용되고 있다. 만화/애니메이션속의 캐릭터는 만화나/애니메이션에 친숙한 사람들에게 거부감 없이 받아들일 수 있고 만화/애니메이션의 줄거리를 알고 있다면 게임의 몰입도가 높아질 수 있는 장점이 있는 캐릭터이다. 식물이나 상징적신화의 캐릭터도 많이 사용되는 캐릭터 중의 하나이다.

[표 3] 캐릭터 디자인적 요소

캐릭터디자인 요소분석	
캐릭터 소재	인물,동물,식물,상징적신화
캐릭터 형태	2등신,3등신,5등신,8등신
캐릭터 의상	과거,현재,미래,환타지
캐릭터 액세서리	모자,귀걸이 ,시계등
캐릭터 주요동작	캐릭터움직임수(프레임)
캐릭터 표정	웃음,슬픔,괴로움등

3. 캐릭터디자인 요소의 사례분석

모바일게임에 캐릭터 디자인 요소를 나타내기 위해 국내 5개의 모바일게임 캐릭터를 대상으로 캐릭터의 디자인 요소 중 주요적 내용인 소재와 형태, 액세서리, 주요동작을 중심으로 게임의 캐릭터 디자인요소를 분석해 보았다. 연구 분석을 위해 GITISS의 자료를 참조[표 3]하여 5가지 중 이것에 나타난 게임의 캐릭터로 연구를 해보았다.

아래 [표 3]에 보면 SKT의 자료가 안 올라온 이유로 표에서 누락 되었다.이번 연구는 KTF의 1위~5위까지의 디자인적 요소에 대한연구 분석이다.(게임은 같지만 플랫폼이 다른 것은 제외 시켰다.)

[표 3] 이동통신사2006년04년14일모바일 게임다운로드 순위

순위	016/016	비고	019	비고
1위	2006프로야구	-	물결의물결	1↓
2위	2006프로야구(WPI)	-	인형총기타이군	1↓
3위	두더지레볼루션(WPI)	전입	드래곤나이트EX	2↓
4위	미니게임천국(WPI)	1↓	블레이드마스터	1↓
5위	미니게임산국	1↓	2006프로야구	4↑
6위	컴투스사커2006(WPI)	1↓	컴투스사커2006	2↓
7위	컴투스사커2006	-	이타일사기	1↓
8위	드래곤나이트EX(WPI)	2↓	신앙고2006	1↓
9위	드래곤나이트EX	-	스패셜모스	3↓
10위	역전올라본	전입	미니게임슈리닝	-

모바일게임의 디자인 요소를 위해 먼저 선정된 게임의 제목, 장르/제작사, 환경/용량/출시일을 알아보았다.

위의 [표 3]에 나타난 게임은 이동통신사 2006년04년14일모바일 게임다운로드 순위 중에 플랫폼은 다르지만 같은 게임은 제외하고 나머지순위의 1위~5위까지의 순위로 연구를 시작하였다.

[표 4] 순위별 속성표

	제목	장르 제작사	환경 용량	출시일
	2006 프로야구	스포츠 (주)게임빌	GVM 500kb	2005-12-01
	두더지 레볼루션	액션/아케이드 (주)위즈컴유니케이션	726.3kb	2006-04-12
	미니게임천국	액션/아케이드 (주)컴투스	GVM 128kb	2005-08-19
	컴투스사커 2006	스포츠 (주)컴투스	GVM 549kb	2005-12-29
	드래곤나이트EX	어드벤처/(주)피엔케이	690.8kb	2006-04-11

3.1 캐릭터디자인요소분석

1) 게임빌에서 개발된 스포츠장르의 게임인 2006 프로야구이다. 2006프로야구는 전형적인 인물요소의 스포츠게임이다. 캐릭터의 소재로는 인간과 인물을 의인화하여 사용하였다. 캐릭터의 형태는 머리와 몸통의 크기가 같은 2등신의 캐릭터를 사용하였다. 아이템은 벳트와 머리띠 손목아대 등의 소도구와 야구에 쓰인 기구들이다. 주요동작으로는 3프레임으로 구성되어 있어 좀 끊긴다는 느낌을 받을 수 있다.

[표 5] 캐릭터디자인요소-2006프로야구

게임명	2006 프로야구		
	캐릭터소재	 인물또는 동물을 의인화함	
	캐릭터형태	 2등신 캐릭터	
	악세서리 (아이템)	벳트(bat)	머리띠 손목아대
	주요동작		

2) 위즈커뮤니케이션이 개발한 두더지 레볼루션은 아케이드 게임이다. 이번 게임은 사람이 아닌 동물을 사용하였다. 두더지를 소재로 하여 게임을 플레이 하게 된다. 형태는 2006프로야구와 같은 2등신 캐릭터이다. 아이템은 아기자기한 물약과 도토리구슬 등을 사용하였다. 주요동작으로는 게임을 해보면 주인공인 두렁이가 벽을 오를 때의 동작으로 4개의 프레임으로 구성되어있다.

[표 6] 캐릭터디자인요소-두더지 레볼루션

게임명	두더지 레볼루션		
	캐릭터소재	 동물(두더지, 다람쥐)를 의인화함	
	캐릭터형태	 2등신 캐릭터	
	악세서리 (아이템)		
	주요동작		

3) 컴투스에서 개발한 미니게임천국은 새롭고 독특한 7개의 미니게임으로 구성된 액션/아케이드게임이다. 캐릭터는 미니 게임이 모여 있다 보니 인간, 동물, 식물등 여러 가지 캐릭터로 구성되어있다. 형태로는 2등신의 캐릭터이다. 아이템으로는 별, 구슬, 모래시계, 하트등으로 나타나 있다.

[표 7] 캐릭터디자인요소-미니게임천국

게임명	미니게임천국		
	캐릭터소재	 인물, 동물, 식물, 도형의인화화	
	캐릭터형태	 2등신 캐릭터	
	악세서리 (아이템)		
	주요동작		

4) 컴투스사커2006은 제목에도 나와 있듯이 컴투스에서 개발한 스포츠장르의 게임이다. 캐릭터는 인간이고 형태는 4등신으로 게임순위에 1위~5까지의 조사한 캐릭터로는 유일한 4등신이다. 아이템은 특별히 없다. 스포츠게임의 느낌을 살리려고 한 것으로 보인다. 주요동작으로 볼을 드리블할 때의 동작으로 4프레임으로 구성되어 있다.

[표 8] 캐릭터디자인요소-컴투스사커2006

게임명	컴투스사커2006		
	캐릭터소재	 인물	
	캐릭터형태	 4등신 캐릭터	
	악세서리 (아이템)	스포츠게임이나 악세서리(아이템)가 없다.	
	주요동작		

5) 피엔제의 드레곤 나이트EX는 액션RPG/어드벤처 게임이다. 캐릭터의 소재는 인간이고 2등신의 캐릭터이다. 아이템으로는 투구, 갑옷, 장신구 그리고 소비 아이템으로 구성되어 있다. 주요동작으로는 정지, 마법소환, 걷기, 공격으로 나타난다.

[표 9] 캐릭터디자인요소-드레곤 나이트EX

게임명	드레곤나이트EX			
캐릭터소제				
	인물			
캐릭터형태				
	2등신 캐릭터			
악세사리 (아이템)	투구	갑옷	악세사리	소비아이템
주요동작	정지	마법소환	걸기	공격

IV. 결 론

모바일게임의 발전으로 2D와 3D게임이 등장하였다. 이번 순위에서 보면 게임으로는 3D게임 보다는 2D게임의 강세로 보여진다. 3D게임은 고사양의 게임을 사용하려면 3D기능이 탑재된 기기 이어야한다. 일부러 3D게임을 하기 위해 이런 기기를 사는 사용자들도 있지만 다수의 사용자들은 그런 기능의 기기를 사용하지 않는다. 이렇기 때문에 이번 순위에는 오르지 못한 것으로 보인다.

위의 캐릭터의 디자인요소를 보면 다른 플랫폼과 다르게 도트(dot)로 구성되다보니 정확한 느낌으로 표현 보다는 간략하게 나타나는 것으로 보였다. 우리가 알고 있는 인터넷게임의 느낌과는 다르게 아기자기한 느낌의 소재와 친숙한 인간과 동물캐릭터를 나타냈다. 어린아이에서 어른까지 게임을 즐기기에 거부감이 없는 캐릭터인 인간이 순위에 다수 차지한 것으로 보인다. 5개의 게임 중 3개는 인간이며 2개는 동물의 캐릭터의 형태이다. 캐릭터의 형태면에서는 킴투스사커2006을 제외하고는 모두 2등신 캐릭터로 나타났다. 그러나 2등신의 캐릭터보다 구별하기 힘들고 캐릭터가 작은 것이 단점으로 보인다. 모바일 플랫폼의 특징이라면 일단 컴퓨터 모니터와 다른 작은 크기의 액정이다. 작은 사이즈의 액정이 한정적임에 이러한 디자인을 보인 것 같다. 악세사리(아이템)은 작고 아기자기하게 나타났

다. 디테일 면으로 볼 때엔 자세하기 보다는 어떤 것인가를 알 수 있을 정도의 느낌으로 간략하게 표현 되었다. 마지막으로 주요 동작으로는 모바일의 용량에 맞는 저용량의 짧은 프레임으로 대부분의 캐릭터의 움직임이 4프레임정도로 나타나 있다. 순위 밖의 게임은 이번 조사한 게임과는 다를 수도 있다. 그러나 순위에 오른 1위~5위의 게임에는 주로 인간을 소재로 선택했고 2등신의 캐릭터이다. 아이템은 멋지거나 화려하기 보다는 도트로 그린 그림이다보니 간략하고 형태 위주로 그린 것으로 보인다. 움직임을 예를 들어 표현 한다면 디즈니의 부드러운 느낌의 다(多)프레임의 애니메이션과는 다른 제펜니메이션³⁾과 같이 소(小)프레임의 표현이다.

이번 연구의 결과는 모바일게임 캐릭터의 대상은 자유이다. 콘텐츠의 특성에 달라지지만 액정 모니터는 240*320의 작은 사이즈이다. 디자인은 간략한 형태의 디자인으로 저용량의 디테일을 보였다. 핸드폰은 작고 소지하기 편리해야한다. 그렇기 때문에 2등신의 캐릭터가 게임의 몰입과 게임에서 움직임의 표현이 눈에 잘 보인다. 또한 2등신 또는 3등신의 작고 귀여운 캐릭터인 이유는 적은 뷰(view) 영역에서 최대한 친근감, 감정적 표현이 가능함으로써 사용자의 재미를 주고자 하였다. 조작감과 몰입감을 높여 애니메이션 작업 시 극소의 프레임을 사용하였다. 인기 순위에 오른 게임도 이러한 특성에서 인기를 차지한 것으로 보인다. 모바일게임은 적은 용량으로 재미와 흥미유발을 일으켜야 한다. 점점 게임의 용량이 고사양화 되어가고 있는 시기에 좀 더 디테일 있는 개발이 요구되어야 할 것으로 보인다. 모바일개발사들은 이런 연구와 모바일업체와의 지속적인 발전을 보여 주어야 할 것 이다. 이에 사용자들도 계속적인 게임의 사용을 함에 따라 게임산업의 발전을 도모해야 할 것이다. 이런 관심으로 계속적인 발전과 디자인적요소소의 개발이 앞으로도 지속적으로 이루어져야 할 것으로 보여진다.

[표 10] 캐릭터 디자인 요소 분석 결과표

대상	자유(콘텐츠의 특성에 맞게 대상 선정)	
	설명	게임의 컨셉에 맞는 인간, 동물, 식물등
형태	2등신,3등신,4등신	
	설명	모바일 플랫폼 특성상 2등신이 많이 쓰인다. 적은 뷰 영역(240*320) 최대한 친근감, 감정표현으로 사용자의 재미를 줌.
무선 Wireless (플랫폼의 특성)	저용량의 데이터 애니메이션 } + } → 짧다, 게임성 프레임 변화 } (조작감, 몰입감)	
	설명	조작감,몰입감을 높여 애니메이션 작업 전환시 극소 프레임 사용.

3) ジャパニメーション;JAP+animation:제펜니메이션- 일본+애니메이션

■ 참고 문헌 ■

- [1] http://www.nida.or.kr/news/notice_view.html?start=15&seek=&s=&kinds=press_1&num=441
- [2] 대한민국 게임백서, pp.216-217, 2001
- [3] http://myhome.naver.com/mattchang/mobile_game_main.htm
- [4] 강상원, 임석진, 심양섭, 모바일플랫폼의 천하통일 위피프로그래밍, pp. 47, 제우미디어 EB팀 기획, 서울, 2005..
- [5] http://myhome.naver.com/mattchang/mobile_game_main.htm
- [6] http://www.heraldbiz.com/SITE/data/html_dir/2006/04/11/200604110262.asp
- [7] 김주훈, 캐릭터산업과 캐릭터 디자인에 관한 연구, pp.48