

체감형 게임의 캐릭터 커스터마이징 디자인 시스템 분석

황해표¹, 현승훈², 유석호^{3*}

¹공주대학교 게임디자인학과 박사과정, ²목원대학교 TV영화학부 교수, ³공주대학교 게임디자인학과 교수

An Analysis of Character Customization System for Motion Sensing Game

HaiBiao-Huang¹, Seung-Hoon Hyun², Seuc-Ho Ryu^{3*}

¹Ph.D. Course, Dept. of Game Design, Kongju National University

²Professor, Dept. of TV and Film, Mokwon University

³Professor, Dept. of Game Design, Kongju National University

요약 코로나19의 확산과 함께 야외 운동이 제한되면서 실내에서 체감형 게임을 이용하는 이용자 수가 늘고 있다. 게이머를 대신하는 아바타 형식의 캐릭터 디자인 커스터마이징 시스템은 게이머에게 게임에 대한 매력을 높일 수 있다는 측면에서 개발자들에게 중요한 연구주제의 하나이다. 본 논문은 판매량이 많고 캐릭터 커스터마이징이 가능한 체감형 게임을 게임 분석 사례로 선택하였다. 선택된 세 개 게임의 캐릭터 커스터마이징 시스템 분석을 통해 커스터마이징 시스템의 중요한 요소를 추출하였다. 마지막으로 체감형 게임 캐릭터 커스터마이징 시스템의 단점을 도출하고 선택 시스템, 변형 시스템, 부분 시스템에 대해 개선안을 제시하였다. 이러한 제안이 향후 체감형 게임 캐릭터 커스터마이징 시스템 설계에 나름의 참고가 되기를 기대한다.

키워드 : 체감형 게임, 캐릭터 디자인, 시스템 분석, 커스터마이징 선택시스템, 변형시스템

Abstract With the spread of COVID-19 and restrictions on outdoor exercise, the number of users using motion sensing games indoors is increasing. An avatar-type character design customization system on behalf of gamers is one of the important research topics for developers in that it can increase the game's appeal to gamers. In this paper, a motion sensing game with high sales volume and character customization is selected as a game analysis case. Through the analysis of the character customization system of the three selected games, important elements of the customization system were extracted. Finally, the shortcomings of the motion sensing game character customization system were derived, and improvement plans were presented for the selection system, transformation system, and partial system. It is expected that this proposal will serve as a reference for designing a motion sensing game character customization system in the future.

Key Words : Motion sensing game, Character design, System analysis, Customization selection system, Transformation system

1. 서론

최근 몇 년 동안 게임 산업은 디지털 신기술트렌드의 변화와 발전에 따라 지속적으로 성장하였다. 그 변화는 기술에 대한 질적 향상과 함께 사용자의 양적 증

가로 이어졌다. 특히 사용자층의 확대는 다양한 오감을 자극하는 체감형 게임의 등장을 빠르게 가져왔고 이는 가상보다 더 높은 차원의 기술을 게임에 도입하게 되는 중요한 계기를 마련하였다[1]. 실재를 넘어 가상현실이

This work was supported by the research grant of the Kongju National University in 2021.

*Corresponding Author : Seuc-Ho Ryu(seanryu@kongju.ac.kr)

Received March 8, 2022

Accepted April 20, 2022

Revised April 14, 2022

Published April 28, 2022

게임 속으로 점차 확산되고 있는 4차 산업혁명 시대에 게임은 이제 단순히 오락으로 소비되는 차원이 아닌 일상에서 경험하지 못하는 또 다른 영역의 문화산업의 일부로서 자리매김하고 있는 것이다.

일상생활에 있어 게임의 영향과 그 파급력은 단순히 게임 플레이어만 한정된 것이 아니다. 게임 자체만이 아닌 게임에서 분화되어 파생된 기타 연관된 산업에 많은 영향을 미치고 있는 것이다.

게임에서 파생된 문화산업 분야 중 현재 그 가치에 대해 큰 주목을 받고 있는 분야는 게임 캐릭터 산업 분야이다[2]. 캐릭터 산업은 기존 애니메이션이나 웹툰 혹은 그 외 시각디자인 분야에서 주목 받고 꾸준히 개발되어 왔다. 디자인의 영역에서 중요한 산업 장르 중 하나인 캐릭터 디자인의 영역에 게임은 이제 매우 중요한 핵심 산업분야로 성장하고 있는 것이다. 이러한 성장의 근본 원인은 참여자의 몰입 속성에 있어 다른 디자인 영역과 차별화된 게임 장르만의 특수성에 있다.

문자, 색채, 그래픽 형태 등의 미술, 디자인의 조형적 요소들은 인간과 게임의 상호작용기능으로서 UI 디자인 개발에 식별도와 가시성 측면에서 중요시되고 있다[3]. 이러한 요소를 기반으로 게임 산업에 있어 캐릭터 디자인은 게이머 혹은 사용자가 심미적·감정적 욕구를 만족할 수 있도록 디자인하게 된다. 따라서 게임에서 캐릭터 디자인은 게임의 몰입과 이에 따른 재미를 높이는 동시에 시장 경쟁력도 함께 높이기 위한 디자인 전략을 제작단계에서 구축해야 한다. 결국 플레이어의 성격이 보다 깊이 반영될 수 있도록 게임 캐릭터 디자인 요소를 정리, 반영하는 캐릭터 커스터 마이징 시스템의 개선 방향이 중요시될 수밖에 없는 것이다[4]. 요컨대 게임 캐릭터 커스터마이징 시스템은 심리적 측면, 문화적 측면과 그리고 디자인적 측면 등을 모두 고려하여 그 스타일 표현하기 위한 디자인 전략을 구축해야 한다[5]. 캐릭터 디자인 커스터마이징은 게임 산업의 흥행을 좌우하는 또 다른 변수 중 하나로 작용하고 있는 것이다. 하지만 현재 온라인 RPG 게임의 양적 확산에 비해 게임의 캐릭터 커스터마이징 시스템에 대한 인식은 아직 그 미흡한 것이 현실이다. 따라서 본 연구를 통해 체감형 게임 캐릭터 커스터마이징 시스템의 중요한 요소를 추출분석하고 정리하여 향후 체감형 게임 캐릭터 커스터마이징 시스템 설계에 대한 이론적 토대를 마련해 보고자 한다. 이를 위해 현재 체감형 게임 중 사용자

들에게 가장 관심도가 높은 게임[6]을 선정하여 게임 캐릭터 디자인 시스템을 분석하고 그 분석 결과에 따라 최종 개선안을 제안해 볼 것이다.

2. 체감형 게임과 캐릭터 커스터마이징 시스템 개요

2.1 체감형 게임의 정의

체감형 게임(영어: Motion Sensing Game)은 모션 센서를 통해 시각, 청각뿐만 아닌 인체의 다른 감각과 함께 느끼는 비디오 게임이다. 전통적인 게임은 주로 스틱, 마우스, 키보드, 터치스크린을 조작하는 방식이지만, 체감형 게임은 단순히 핸들 버튼으로 입력하던 기존 방식을 벗어나 몸짓 변화를 통해 작동하는 새로운 참여 방식을 도입하고 있다. 체감형 게임은 기능성 게임 중 하나로 오락성과 재미를 넘어 게이머들이 게임 체험하면서 신체 단련도 할 수 있는 기능도 포함하고 있다[7]. 더 나아가 체감형 게임이 발전하고 보완되면서 훈련, 교육, 운동 등의 영역에 녹아들어 게임의 재미와 다양성이 크게 향상되고 있다[8]. 현재 체감형 게임은 오락, 교육, 건강운동 및 의료분야까지 여러 산업의 영역을 아우르는 폭넓은 문화산업 분야로 확대 재편성되고 있다.

2.2 캐릭터 커스터마이징 시스템 개요

커스터마이징(Customizing)은 사전적 의미로 커스터마이즈(customize) 즉 '주문받아서 만든다.'라는 것을 의미한다[9].

따라서 캐릭터 제작에 있어 커스터마이징 시스템이란 게임 사용자에게 최적화된 혹은 그들이 요구하는 캐릭터를 직접 만들어 주는 시스템인 것이다. 본 시스템은 게임을 만드는 과정에서 선택성, 자유성, 기능성, 및 개성 등을 부여할 수 있기 때문에 사용자들에게 흥미와 몰입을 더 강화시킬 수 있는 장점이 있다. 또한 자신이 좋아하고 개성 있는 게임 캐릭터를 만들어낸다는 측면에서 기존의 다른 게임 보다 더 능동적 참여를 이끌어 낼 수 있다.

2.2.1 캐릭터 커스터마이징 시스템 분류

앞서 언급한 것처럼 캐릭터 커스터마이징 시스템은 플레이어 개개인의 취향에 따라 캐릭터를 꾸밀 수 있는 시스템을 말한다. 게임 이용자들은 커스터마이징을 통

해 게임 캐릭터의 직업, 성별, 형태, 의상, 액세서리, 피부색 등에서 자신만의 캐릭터를 섬세하게 만들 수 있다 [10]. 현재 활용되고 있는 캐릭터 커스터마이징 시스템 Fig. 1의 종류는 그 단계 구성에 따라 선택 시스템(Select System), 부분 시스템(Parts System), 변형 시스템(Transform System) 등이 있다[11].

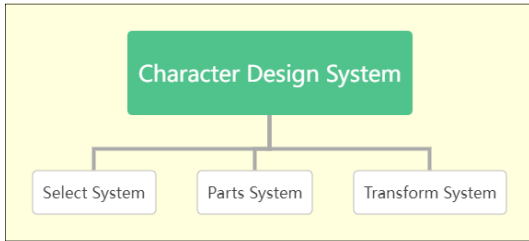


Fig. 1. Customization System

● 선택 시스템(Select System)

선택 시스템 Fig. 2에는 게임 캐릭터 디자인의 첫 번째 단계로 게임 이용자가 만들고 싶은 게임 캐릭터를 선택하고, 게임 캐릭터의 성별과 캐릭터를 선택할 수 있는 단계이다. 이 단계에서는 기초적인 게임 캐릭터의 성별, 직업, 나이 등의 특징을 구분하여 나눌 수 있다.

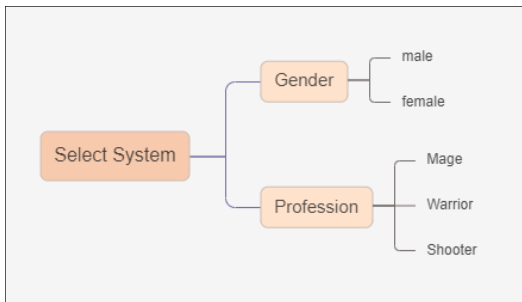


Fig. 2. Select System

● 부분 시스템(Parts System)

부분 시스템 Fig. 3은 게임 캐릭터의 신체와 장식을 총칭하며, 게임 캐릭터 디자인의 구성요소 중, 형태요소, 색채요소, 의상요소를 포함하고 있다. 부분 시스템은 시스템 선택 이후의 두 번째 단계로, 캐릭터의 얼굴형, 피부, 머리카락, 눈썹, 눈, 코, 입, 수염, 의상 등의 형태요소, 색채요소, 의상요소를 사용자의 요구에 맞게 디자인하는 단계이다.

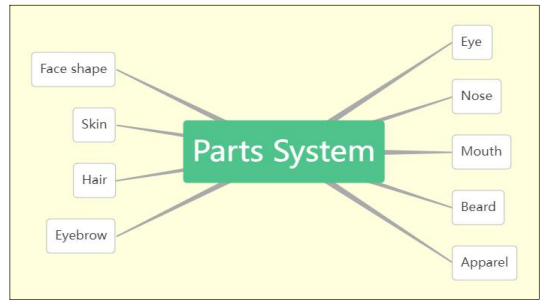


Fig. 3. Parts System

● 변형 시스템(Transform System)

변형 시스템 Fig. 4에는 부분 시스템을 통해 구축된 캐릭터 디자인을 최종 조정하는 단계이다. 변형 시스템에서는 캐릭터 디자인 시스템의 마지막 단계로, 게임 캐릭터의 세부 설정에 다양하고 미세한 변화를 줄 수 있다. 변형 시스템은 선택 시스템에 최적화되고 세분되어 게임 이용자들에게 더 많은 캐릭터 디자인 선택권을 제공함으로써 게임 캐릭터 디자인에 대한 전반적인 욕구를 충족시켜 준다. 이 단계에서는 구체적인 캐릭터 디자인의 길이, 위치, 너비, 두께, 높이, 색상, 유행 등이 주로 포함된다.

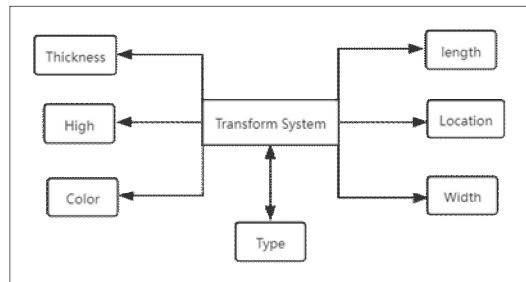


Fig. 4. Transform System

3. 체감형 게임의 캐릭터 커스터마이징 시스템 사례 분석

3.1 체감형 게임 사례선정 배경


본 연구는 최근 사용자들에게 관심이 많은 게임을 중심으로 캐릭터 커스터마이징의 사례를 분석하였다. 분석한 게임은 <괴물 사냥꾼(MONSTER HUNTER RISE)[12], <동물의 숲(Animal Crossing: New Horizons)[13]과 <헬스링 대모험(Ring Fit Adventure)[14] 등 총 3가지를 선택하였다. 현재 가장 주목을 받고 있으며 다양한 게임 캐릭터가 등장하고 동시에 리뉴얼이 많은 게임 상품으로 재구매율 상위권에 위치한 게임들로 최종 선택하였다.

3.2 사례 분석

3.2.1 <괴물 사냥꾼> 사례분석

<괴물 사냥꾼>은 닌텐도 스위치에서 인기가 높은 롤플레이링 장르의 체감형 게임이다. <괴물 사냥꾼>에서는 생명력(나이) 성별, 그리고 능력치에 따른 다양한 종류의 캐릭터들이 등장한다. 캐릭터의 커스터마이징 시스템을 통해 설계된 캐릭터를 단계별로 분석해 본다면 먼저 선택 시스템에서는 캐릭터의 성별과 직업을 선택할 수 있게 구조화 되어 있다. 다음으로 부분 시스템에서는 캐릭터의 얼굴형, 피부, 머리카락, 눈썹, 눈, 코, 입, 수염, 의상을 선택할 수 있으며, 마지막으로 변형 시스템에서는 캐릭터 얼굴의 턱 길이, 너비, 아래턱의 위치 등 자세한 형태로 얼굴을 디자인할 수 있고 4가지 종류의 피부톤, 23가지 헤어스타일, 17가지 눈썹 등 사용자의 요구에 맞게 다양한 종류로 캐릭터를 커스터마이징 할 수 있는 시스템을 갖추고 있다(Table 1 참고).

Table 1. <MONSTER HUNTER RISE>


Game Name	MONSTER HUNTER RISE	
Character customization screen		
Select System	Parts System	Transform System
Male/ Female	Facial Features	chin length, chin position, The width of the chin, he width of the corners of the chin.
	Skin	4 kinds
	Hair	23 kinds
	Eye Brown	17 kinds
	Eye	Position of upper eyelid, lower eyelid, and corners of eye. Eye socket depth, eye width, eye position set afresh.
	Nose	nose height, nose position, bridge height. Position of tip of nose, width of bridge, width of nose
	Mouth	The mouth is convex, the mouth is wide, The position of the mouth, corners of the mouth, or mouth, lip thickness.
	Beard	20 kinds
	Dress	4 kinds

3.2.2 <Animal Crossing: New Horizons> 사례분석

<동물의 숲>은 닌텐도가 개발한 시뮬레이션 유형의 체감형 게임이다. 본 게임의 커스터마이징 단계는 먼저 선택 단계에서 남성 또는 여성 게임 캐릭터를 선택할

수 있고, 다음으로 부분 시스템에서는 게임 캐릭터의 뺨, 피부, 머리카락, 눈썹, 눈, 코, 입을 선택하여 커스터마이징할 수 있게 설계되어 있다. 마지막으로 변형 시스템에서는 4가지 종류의 뺨, 8가지 종류의 피부 톤, 8가지 헤어스타일, 17가지의 눈썹 스타일, 8가지 종류의 눈 형태, 3가지 종류의 코 형태와 마지막으로 4가지 종류의 입 형태 중 하나를 선택할 수 있다(Table 2 참고).


Table 2. <Animal Crossing: New Horizons>

Game Name	Animal Crossing: New Horizons	
Character customization screen		
Select System	Parts System	Transform System
Male/ Female	Cheek	4 kinds
	Skin	8 kinds
	Hair	8 Styles, 8 Colors
	Eye Brown	17 kinds
	Eye	8 kinds
	Nose	3 kinds
	Mouth	4 kinds

3.2.3 <헬스 링 대모험> 사례분석

<헬스 링 대모험>은 2019년 닌텐도 스위치에서 개발된 체감형 헬스게임으로 유저는 자신이 좋아하는 헬스게임을 선택하고 게임 캐릭터 커스터마이징하여 게임을 체험할 수 있다. 먼저 본 게임 선택 시스템에서는 남성 또는 여성 캐릭터를 선택할 수 있고, 그다음 단계인 부분 시스템에서는 게임 캐릭터의 피부와 눈을 자유롭게 맞춤 제작할 수 있다. 마지막으로 변형 시스템에는 11가지의 피부톤과 8가지 종류의 색채를 가진 눈을 선택할 수 있다(Table 3 참고).



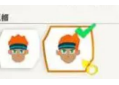
Table 3. <Ring Fit Adventure>

Game Name	Ring Fit Adventure	
Character customization screen		
Select System	Parts System	Transform System
Male/ Female	Skin	8 kinds
	Eye	8 kinds

3.3 분석 결과

위에 제시된 게임의 캐릭터 커스터마이징 시스템을 최종 분석한 결과, 우선 첫째 게임 캐릭터 선택 시스템에서 세 게임은 남성 또는 여성 게임 캐릭터를 자신의 선호에 따라 선택할 수 있는 공통점을 갖고 있었다(Table 4 참고). 게임의 장르와 이에 따른 캐릭터 성격이 세 게임 모두 다르게 설정되었음에도 불구하고 선택 시스템 단계에서는 세 게임 모두 성별 선택의 옵션만을 제공하고 있음을 알 수 있었다.

Table 4. Example of Game Character Selection System

Example of Game Character Selection System			
Game Name	MONSTER HUNTER RISE	Animal Crossing: New Horizons	Ring Fit Adventure
Select system case			
select system	male/female	male/female	male/female

둘째, 게임 캐릭터의 부분 시스템에서는 분석된 세 가지 게임 모두에서 차이와 공통성이 함께 존재하고 있었다. 게임 사례의 <괴물 사냥꾼>과 <동물의 숲>은 피부 및 얼굴 디자인 설정에 있어 많은 부분 공통된 특징을 갖고 있지만 의상설정 기능의 유무가 두 게임의 차이를 나타내고 있으며, 이에 반해 <헬스 링 대모험>은 부분 시스템 단계를 매우 간단하게 설정하여 캐릭터 디자인 선택의 폭을 기존의 두 게임에 비해 축소화시킨 경향을 보이고 있었다.

마지막으로 게임 캐릭터의 변형 시스템에서는 세 게임은 모든 비교적 큰 차이가 존재하고 있었다. <괴물 사냥꾼>은 게임 캐릭터 디자인에 따른 성격화 변화에 그 중심을 두고, 얼굴형, 눈, 코, 입, 이목구비의 길이, 위치, 너비, 높이, 두께, 깊이뿐만 아니라 피부색, 머리카락, 눈썹, 수염과 의상에 있어 명확한 수와 종류에 대한 디자인 커스터마이징 설정을 가지고 있었다. 이와는 다르게 캐릭터의 성격화 보다는 게임의 스토리텔링에 따른 캐릭터 설정에 중점을 두고 있는, <동물의 숲>의 경우 캐릭터 변형 시스템에서 기존의 수와 종류 중 선택만 가능하고 게임 캐릭터의 길이, 위치, 너비, 높이, 두께, 깊이는 바꿀 수 없는 특징을 보여주고 있었다. 이러한 측면에서 <동물의 숲>처럼 스토리텔링을 강조하고 있는 <헬스 링 대모험>의

변형 시스템 역시 캐릭터 커스터마이징의 단계가 캐릭터 성격화에 중점을 둔 <괴물 사냥꾼>에 비해 다소 단조로운 특징을 보이고 있었다. 이처럼 체감을 강화하기 위한 게임의 커스터마이징 시스템은 각 게임이 갖고 있는 목표와 유형에 따라 설정 단계와 방법이 각기 다르게 나타나고 있음을 확인할 수 있었다. 하지만 그럼에도 불구하고 기본 게임의 구조와 다양한 사용자들의 요구를 고려해야 한다면 다음과 같은 보완 사항이 개선 적용될 필요가 있을 것이다.

먼저 선택 시스템에서 선택할 수 있는 캐릭터 유형의 증가가 필요해 보인다. 선택 시스템의 다양성은 게임 전반의 스토리 구성을 다양화할 수 있다는 장점이 동반되기 때문에 성별 선택에 한정되기보다는 나이, 성별, 식물, 동물, 인간, 괴생물체 등 다양한 디자인 선택 요소를 부여할 필요가 있다.

두 번째로 부분 시스템에서는 얼굴형, 체형 등의 신체적 조건 외에 의상, 액세서리 등의 외적 조건을 강화시킬 필요가 있다. 외적 조건의 변화는 사용자가 게임 캐릭터를 자신과 동일시하는 중요한 동기 부여가 될 수 있기 때문이다.

마지막으로 변형 시스템에서는 감정 변화에 따른 캐릭터 변형 부위의 수와 종류를 추가할 필요가 있다. 캐릭터 감정 변화의 조건은 게임 사용자에게 스스로 게임의 스토리 맥락에 동참하게 되는 중요한 계기를 제공해 주게 되기 때문이다.

4. 결론

게임 산업이 발전하면서 게임 개발자들은 게임 체험감과 시장 경쟁력을 높이기 위해 캐릭터 디자인에 대한 관심을 지속적으로 확대 발전시켜 왔다. 체감형 게임에서 몰입경험은 기능적 만족도와 오락적 만족 모두에 직접적인 영향을 미치고 있다[15] 오락적 측면 외에 다양한 기능의 측면에서 캐릭터를 디자인하여 설정할 수 있다면 게임에 대한 관심을 기존의 마니아층을 넘어 보다 더 일반 대중으로 확장할 수 있기 때문이다. 이러한 측면에서 본 연구는 체감형 게임 캐릭터 커스터마이징 시스템의 특징을 통해 각 게임의 장르에 맞는 캐릭터 커스터마이징의 구성을 분석해 보았다. 게임 사례 분석을 통해 얻어진 결론은 먼저 가장 기본이 되는 선택 시스템에서는 성별 외에 연령, 및 다양한 종을 선택할 수 있는 구성이 필요함을 알 수

있었다. 대부분의 게임들이 캐릭터 유형이 적고, 남자와 여자만 선택하게 되는 문제를 갖고 있었다. 둘째, 부분 시스템에서는 게임 사용자의 동기부여를 강화하기 위해 캐릭터의 외적 요소를 강화할 필요가 있었다. 이 단계에서 게임 사용자는 사용자와 동기화된 캐릭터 설정의 요구를 드러내기 때문에 보다 더 구체화된 외적 표현의 디자인 설정이 제공될 필요가 있다. 마지막으로, 변형 시스템에서는 사용자의 게임 스토리 참여 및 목표 달성의 의지를 강화한다는 측면에서 캐릭터 감정 표현의 설정이 보다 더 다양화될 필요가 있다. 게임의 최종 목표 달성의 이유를 사용자 스스로 체감하기 위해서는 목표 달성의 지점, 지점마다 나타나는 다양한 감정표현 디자인이 목표 달성의 중요한 동기부여의 요소로 작용할 수 있기 때문이다. 따라서 캐릭터 시스템의 개선으로 게임 캐릭터 커스터마이징의 자유도가 향상되고, 게임 캐릭터가 더욱 개성 있고, 게이머의 만족도를 높일 수 있다.

요컨대 캐릭터 커스터마이징 시스템은 캐릭터 자체를 통한 단순한 흥미 유발을 넘어서 사용자들에게 게임의 목표를 달성해야 하는 동기부여 역할을 제공할 수 있다. 따라서 게임의 종류 및 장르에 따른 목표설정 특징을 개별 분석하여 게임 커스터마이징 시스템을 체계적으로 설계해 나간다면 대중적으로 이용자층을 보다 더 확대해 나갈 수 있을 것이라 사료된다.

REFERENCES

- [1] H. R. Kim, H. J. Jang & S. H. Park. (2004). Tensable interface design study focusing on tactile game. Korean HCI Society Conference, 1653-1659.
- [2] J. H. Lee. (2017). A study on the necessary elements of game character storytelling. *Journal of the Korean Game Society*, 17(4), 169-178. DOI: 10.7583/JKGS.2017.17.4.169
- [3] H. P. Hwang, J. J. Jeong & S. H. Ryu. (2020). Analysis of character selection GUI design in tactile games. *Digital Convergence Research*, 18(7), 383-387. DOI: 10.14400/JDC.2020.18.7.383
- [4] Nam Gi-Duk & Gil Tae-Suk. (2020). A Study on the Importance of Design Elements for Customizing Game Characters: Focusing on Mobile Games and Video Games. *Journal of the Korean Game Society*, 20(6), 99-109.

DOI: 10.7583/JKGS.2020.20.6.99

- [5] Y. W. Jee, S. H. Jeong, D. Y. Lee & S. H. Ryu (2009). *Analysis of Chinese MMORPG dragon character design through comparison between the Ming Dynasty and European medieval dragons*. Proceedings of the Korea Contents Association Comprehensive Conference, 7(1), 221-226.
- [6] M. S. Lee. (2016). Interactive exergame use, perceived physical and exercise effects, and future intention. pp. 45-49.
- [7] <https://baike.baidu.com/item/>
- [8] E. Y. Kim, C. H. Park & D. G. Kim. (2012). A Study on the Effectiveness and Preference of Sensory Exercise Game. *Journal of the Korean Game Association*, 12(1), 67-77.
- [9] <http://terms.naver.com/item.nhn?dirId=204&docId=25444>
- [10] M. R. Seo. (2015). Analyzing Types of Styling through Character Customization Games. *Journal of Digital Convergence*, 13(5), 309-316. DOI: 10.14400/JDC.2015.13.5.309
- [11] S. H. Jung, W. B. Lee, B. P. Kyung, S. H. Ryu & D. Y. Lee. (2010). Character Customizing System Based on Physiognomy - Focused on AION Character Creation System -. *The Korea Game Society*, 10(6), 3-14.
- [12] www.monsterhunter.com rise
- [13] <https://nintendo.co.kr/software/switch/acbaa/>
- [14] <http://nintendo.co.kr/software/switch/ring/>
- [15] K. Y. Noh. (2012). Effects of user experience and self-efficacy on game satisfaction and performance in sensible health games. *Journal of the Korean Game Society*, 12(2), 15-29.

황 해 표(HaiBiao-Huang)

[정회원]



- 2018년 9월 : 복주대학교 디지털 미디어 아트학과(학사)
- 2021년 8월 : 공주대학교 게임디자인학과(석사)
- 2022년 3월~현재 : 공주대학교 게임디자인학과(박사)

- 관심분야 : 게임UI디자인, 게임캐릭터디자인
- E-Mail : haibiaohuang35@gmail.com

현 승 훈(Seung-Hoon Hyun) [정회원]



- 2019년 2월 : 국립공주대학교 게임 디자인학과 (박사) 수료
- 2007년 3월 ~ 현재 : 목원대학교 TV영화학부 교수

- 관심분야 : 메타버스, VR/AR, 인터랙티브영상
- E-Mail : andredart@naver.com

유 석 호(Seuc-Ho Ryu) [정회원]



- 1998년 5월 : NewYork Intitute of tech. Commu. Art Dept. Graduate School
- 2004년 3월 ~ 현재 : 국립공주대학교 게임디자인학과 교수

- 관심분야 : 게임인터랙션, 게임 UI
- E-Mail : seanryu@kongju.ac.kr