

## 오토메 게임을 통한 남성 캐릭터 디자인의 스테레오 타입 분석

이경화\*, 백철호\*\*

홍익대학교 일반대학원 게임학과\*, 홍익대학교 게임학부\*\*  
nakkxxi@gmail.com, ppaik@hongik.ac.kr

### Analysis of Male Character Design's Stereotype through Otome Game - Focusing on Ensemble Stars

Kyung-Hwa Lee\*, Chul-Ho Paik\*\*  
Graduate School of Games, Hongik University\*,  
School of Games, Hongik University\*\*

#### 요 약

본 연구는 여성게이머의 기호를 만족시킬 수 있는 남성 캐릭터 디자인의 스테레오 타입 분석에 대한 것이다. 1998년 발표된 Helen McCarthy의 남성 캐릭터 스테레오 타입 연구를 기반으로 모바일용 오토메 게임 앙상블스타즈에 등장하는 총 33명의 캐릭터를 유형별로 분석하였다. 그 결과 기존 연구의 6가지 스테레오 타입 외에 1가지 새로운 유형을 발견할 수 있었다. 이와 같은 새로운 스테레오 타입의 등장을 통해 남성 캐릭터 디자인의 발전가능성을 볼 수 있다.

#### ABSTRACT

This study is about stereotype analysis of male character design that can satisfy female gamer's preference. Based on Helen McCarthy's stereotype study of male characters released in 1998, we analyzed 33 characters in the Otome game ensemble stars for mobile. As a result, we were able to find one new type in addition to the six stereotypes of previous studies. Through the emergence of this new stereotype, we are able to find the development of male character design.

**Keywords** : Character Design(캐릭터 디자인), Stereotype(스테레오 타입), Otome Game(오토메 게임)

Received: Feb, 17, 2017      Revised: Apr, 15, 2017  
Accepted: Apr. 20, 2017  
Corresponding Author: Chul-Ho Paik(Hongik University)  
E-mail: ppaik@hongik.ac.kr

ISSN: 1598-4540 / eISSN: 2287-8211

© The Korea Game Society. All rights reserved. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0>), which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

## 1. 서론

1960년대 포스트모더니즘이 일어난 이후 장-프랑수아 리오타르는 근대를 지배하던 거대서사(grand narrative)가 종언을 맞이했다고 이야기한다. 리오타르가 말하는 현대사회는 더 이상 단일화, 통일화, 체계화를 추구하는 사회가 아니며, 다양성을 지향하는 사회이다. 다수의 공감보다 개인의 기호와 감성을 중요시하고 강조하는 사회 분위기가 형성된 것이다. 현대사회는 커다란 이야기가 쇠퇴하고 개인 단위의 작은 이야기만 유통되는 구조로 변했으며[1], 사람들은 거대서사와 대비되는 작은 서사(little narrative)에 주목한다. 작품 배후에 존재하는 거대한 세계관의 중요성이 낮아지면 반대로 작은 이야기, 즉 캐릭터의 중요성은 증가한다. 더 나아가 캐릭터를 만들어내는 요소의 데이터베이스가 정비된다[2]. 어떤 작품이 상업적으로 성공하면 해당 작품에 등장하는 캐릭터의 요소는 분해되어 데이터베이스에 등록된다. 그리고 다른 작가가 데이터베이스 상의 요소를 조합하여 비슷하지만 다른 캐릭터를 만들어낸다. 이 캐릭터가 또 다시 분해되어 새로운 데이터베이스로 등록되는 과정이 반복된다. 포스트모더니즘 시대의 캐릭터가 전 작품에서 다수의 캐릭터와 연관성을 보이는 이유는 데이터베이스 기반의 캐릭터 디자인에서 찾을 수 있다[2]. 스테레오 타입은 이러한 데이터베이스를 체계적으로 정리한 결과물이라 할 수 있다.

게임 캐릭터 디자이너는 캐릭터를 디자인하기에 앞서 소비자가 어떤 캐릭터를 선호하는지 파악하여야 하며, 이에 대해 분석하고 연구하는 일이 반드시 필요하다. 게임 산업에서 여성게이머의 비중은 매해 증가하고 있으며, 최근 미국과 한국에서 실시한 조사를 보면 게임 이용자의 성비 격차가 크지 않다는 것을 알 수 있다[13, 14]. 그럼에도 여성게이머를 위한 게임 콘텐츠 연구는 여전히 부족하며, 여성의 취향과 의견 또한 충분히 반영되지 않고 있다[15]. 본 연구는 콘텐츠 연구 중에서도 여성 캐릭터 디자인과 관련된 연구는 활발히 진행되는

반면, 남성 캐릭터 디자인과 관련된 체계적인 연구는 미비한 점에 주목하였다. 이에 본 연구는 남성 캐릭터 디자인의 스테레오 타입을 분석하여 여성게이머의 기호를 만족시키는 남성 캐릭터의 표현 및 제작을 도모하고자 하였다.

본 연구는 다음과 같은 연구범위를 기준으로 한다.

첫 번째, Helen McCarthy가 1998년에 발표한 일본 애니메이션 속 남성 캐릭터의 스테레오 타입 연구를 기반으로 한다.

두 번째, 모든 게임 장르를 분석대상에 포함할 수 없기 때문에 장르는 오토메<sup>1)</sup> 게임으로 제한을 두었다. 본 연구에서 다루는 오토메 게임에 대한 자세한 개념은 이어지는 본문에서 제시하기로 한다.

세 번째, 지난 12월 5일 Twitter, Inc.가 일본 공식 블로그에 공개한 「2016년을 회고하는 트윗<sup>2)</sup>」을 참고하여 분석할 오토메 게임을 선정하였다. 이 기사는 2016년 한 해 동안 SNS 트위터 상에서 가장 많이 언급된 단어나 해시태그<sup>3)</sup>를 정리하여 개재하였다. 게임과 관련된 단어도 여러 분야에 걸쳐 랭크되었으며, 그중 「가장 많이 트윗<sup>4)</sup>된 게임 타이틀<sup>5)</sup>」분야에서 모바일 오토메 게임 앙상블스타즈<sup>6)</sup>가 7위에 랭크되었다[3]. 이를 토대로 본 연구는 앙상블스타즈가 2016년에 가장 인기 있던 오토메 게임이라고 판단하였으며, 앙상블스타즈를 본 연구의 분석대상으로 최종 선정하였다.

## 2. 본론

### 2.1 남성 캐릭터의 스테레오 타입 연구

여성들은 일상 속에서 만날 수 있는 다양한 남

- 1) 乙女. 소녀라는 뜻의 일본어.
- 2) 2016年振り返りツイート
- 3) hashtag. 단어 또는 여백 없는 구절 앞에 해시 기호(#)를 붙여 표시하는 메타데이터(meta data) 태그.
- 4) tweet. 트위터 상에 글을 올리는 행위.
- 5) もっともツイートされたゲームタイトル
- 6) あんさんぶる★スターズ!

성 인물의 유형을 애니메이션 속 캐릭터에서 발견하고 동일시한다. 때로는 그 캐릭터를 로맨스의 대상으로서 인식한다[4]. McCarthy는 애니메이션에 등장하는 남성 캐릭터를 여섯 가지 스테레오 타입으로 나누어 제시한다. 물론 한 가지 이상의 유형이 복합적으로 나타나거나 이야기가 전개되면서 유형이 변화하는 캐릭터도 있지만, 대부분의 캐릭터는 기본유형을 찾아내기 어렵지 않다.

McCarthy의 스테레오 타입 분류는 [Table 1]에 정리하였다.

[Table 1] Six Stereotype of Male Character

Type	Character-adjective
Big brother	Responsible, Noble, Benevolent, Trustworthy
Boy next door	Shy, Gentle, Ordinary
Local hero	Rough, Spirited, Impulsive
Older man	Mature, Experienced, Intelligent
Kid brother	Inexperienced, Foolish, Cute, Bold
Stranger	Dangerous, Seductive, Fascinating

Big brother 유형은 대개 좋은 성품을 지닌 캐릭터로 묘사된다. 그는 주인공이 의지할 수 있는 대상이다, 상대를 끊임없이 보살피고 도우려 하며, 상대의 안전을 위해 어떤 대가든 치를 수 있는 준비가 되어있다. 가끔 으스스하고 노골적으로 잘난 체하는 모습이나, 무능한 모습으로도 등장한다.

Boy next door 유형은 내적인 진정성은 있지만, 그 외에 호감을 가질만한 특징을 가지고 있지 않다. 그러나 다른 유형에 비해 위험하지 않고, 신뢰하기 쉬우며, 주변에서 흔히 마주할 수 있다는 점에서 모든 유형 중에 가장 주인공과 연결되기 쉬

운 위치에 있다.

Local hero 유형은 대개 동성의 동경과 질투를 받는 인물로 등장한다. 그는 외모, 재력, 용기, 재치 등 모든 면에서 능력을 갖추고 여성들의 인기를 한 몸에 받는다.

Older man 유형은 성숙하고 지혜로우며, 자신의 주변 상황을 파악하는 능력이 뛰어나다. 재력과 권력을 가진 것으로 많이 묘사되며, 그러한 힘에 대한 책임감까지 갖추고 있다. 선한 캐릭터상은 이상적인 아버지, 선생님 등으로 구현되지만, 악한 캐릭터상은 세속적이고 변태적인 어른으로 그려진다.

Kid brother 유형은 Older man과 반대로 순수와 활력으로 충만하며, 매우 똑똑해 주어진 상황의 쟁점을 관통하는 질문을 던지기도 한다. 하지만 주로 익살스럽고 미숙한 모습을 보이며, 자신의 행동에 책임을 지지 않기도 한다.

Stranger 유형은 가장 매력적이나, 그만큼 치명적일 수 있다. 단순히 전학생, 타지역민, 외국인을 넘어서 외계인이거나 이세계인이 아닐 수도 있다. 그의 기묘한 기운은 그와 얽혔을 때 특별한 문제를 발생시킨다.

## 2.2 여성을 위한 게임 콘텐츠의 필요성

게임 산업은 20세기 후반과 21세기 초반에 가장 빠르게 성장한 산업이다. 게임 개발자들은 게임 산업의 낙관적인 추세와 이익을 유지하기 위해 수많은 노력을 하고 있다. 일부 분석가들은 게임 산업이 내수 시장에서 만족하지 않고 해외 시장으로 나아가야 한다고 주장한다. 한편 다른 분석가들은 가정에서의 다양화가 먼저 이루어져야 한다고 이야기한다. 바로 잠재적인 여성게이머들의 참여와 공헌을 유도하는 일이다[5].

그 동안 출시된 대부분의 게임은 남성 중심의 게임이었다. 그러나 여성게이머가 게임 산업에 참여하는 비율이 점점 늘어나면서 기존의 남성 중심적 게임시장으로는 여성게이머를 만족시키기엔 한계가 있다[6]. 여성의 취향과 감수성을 만족시키는 게임이 필요하다는 논의는 1980년대 후반부터 지

속적으로 제기되고 있으며[8], 게임 산업은 여성이 사교적으로 게임을 하고 즐길 수 있는 사회적 환경을 마련해야 하는 시대를 맞이하였다. 여성을 위해 어떤 게임을 제작해야할지 깊은 관심을 가져야 하는 것이다.

Brenda Laurel은 소녀들이 하는 놀이의 핵심 요소는 이야기 능력(narrative intelligence)이며[7], 여성게이머는 게임을 선택하는 선호 요인으로 게임의 내러티브 스토리를 중요시한다고 말한다[8].

Krotoski[5]는 여성과 남성은 게임 장르를 선택할 때 서로 다른 결정을 하는데, 여성은 전투와 같은 폭력적이고 직접적인 경쟁이 주요 내용인 게임보다 커뮤니케이션을 통한 사회적 관계 형성을 목적으로 하는 게임을 즐겨한다고 말한다.

선행연구에서 나타나는 여성게이머의 특성을 고려하면, 여성향 연애게임이 여성을 타겟으로 하는 남성 캐릭터를 분석하기에 가장 적합하다고 판단된다. 여성향 연애게임이란 가정용 게임기, 휴대용 게임기, 모바일 게임 등의 디바이스를 중심으로 릴리즈 되는 여성을 타겟으로 하는 연애 시뮬레이션 게임이다[9]. 통상적으로 오토메 게임이라고 불리며, 본 연구에서도 이후 여성향 연애게임을 오토메 게임으로 표기한다. 오토메 게임은 기본적으로 소설이나 영화와 같은 연애 이야기를 읽는 게임이다. 여성 플레이어 캐릭터의 목표는 여러 남성 캐릭터 사이에서 낭만적인 연애관계를 만들고 발전시키는 것이다. 플레이어는 목표에 도달하기 위해 남성 캐릭터와 커뮤니케이션을 하며, 이 과정이 게임의 결말을 결정하는 중요한 요소로써 작용한다. 장르 세부적으로는 선택지 중에서 보다 좋은 것을 골라 해피엔딩을 향해 이야기를 진행시키는 어드벤처 형식, 주인공의 파라미터를 향상시키는 것으로 해피엔딩에 도달하는 시뮬레이션 형식이 있다.

### 3. 연구 방법

#### 3.1 분석대상

양상블스타즈는 지난 2015년 안드로이드/iOS 플랫폼으로 출시된 TCG와 오토메 게임 요소가 섞인 작품이다 [Fig. 1]. 플레이어는 남성 아이돌을 육성하여 예능계로 배출하는 것에 특화된 유메노사키 고등학교로 전학을 가는 특별한 여고생이 된다. 플레이어는 초보 프로듀서로서 유메노사키 고등학교에서 만난 남성 아이돌을 프로듀스하게 된다. 시나리오 진행 중 등장하는 선택지 시스템으로 캐릭터와의 친밀도를 쌓을 수 있으며, 친밀도 수치가 높아지면 캐릭터 보이스나 비하인드 스토리를 추가로 얻을 수 있다.



[Fig. 1] 'Ensemble★Stars!' Login

2016년 8월 16일 신규 캐릭터 3명이 추가되었으나, 공식 홈페이지에는 아직 상세한 캐릭터 프로필이 기재되지 않은 상황이다. 따라서 본 연구에서는 8월 이전에 공개 완료된 33명의 캐릭터만을 선정하여 분석하였다 [Table 2].

[Table 2] 'Ensemble★Stars!' Character List

No.	Name	Grade	Unit
1	Sbaru Akehoshi	2	Trickstar
2	Makoto Yuuki	2	Trickstar
3	Mao Isara	2	Trickstar
4	Hokuto Hidaka	2	Trickstar
5	Tori Himemia	1	fine
6	Yuzuru Fushimi	2	fine
7	Eichi Tenshouin	3	fine

8	Wataru Hibiki	3	fine
9	Koga Ogami	2	UNDEAD
10	Adonis Otogari	2	UNDEAD
11	Rei Sakuma	3	UNDEAD
12	Kaoru Hakaze	3	UNDEAD
13	Tsukasa Suou	1	Knights
14	Arashi Narukami	2	Knights
15	Ritsu Sakuma	2	Knights
16	Izumi Sena	3	Knights
17	Leo Tsukinaga	3	Knights
18	Tetora Nagumo	1	流星隊
19	Shinobu Sengoku	1	流星隊
20	Midori Takamine	1	流星隊
21	Chiaki Morisawa	3	流星隊
22	Kaanata Shinkai	3	流星隊
23	Mitsuru Tenma	1	Ra*bits
24	Hajime Shino	1	Ra*bits
25	Tomoya Mashiro	1	Ra*bits
26	Nazuna Nito	3	Ra*bits
27	Hinata Aoi	1	2wink
28	Yuta Aoi	1	2wink
29	Souma Kanzaki	2	紅月
30	Kuro Kiryu	3	紅月
31	Keito Hasumi	3	紅月
32	Mika Kagehira	2	Valkyrie
33	Shu Ichuki	3	Valkyrie

### 3.2 방법론

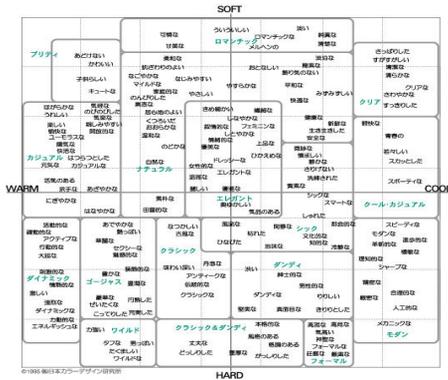
캐릭터의 성격은 앙상블스타즈의 공식 홈페이지에 기재된 캐릭터 프로필을 바탕으로 게임 속 캐릭터의 행동이나 대사를 통해 규정하였다. 또한 이미지 스케일을 활용하여 캐릭터 콘셉트를 형용사 단어로 규정하였다.

이미지 스케일은 1966년 설립된 일본 색채디자인 연구소(NCD)의 Shigenobu Kobayashi[12]가 개발한 방법으로 색상과 색상 이미지에 대해 사람들이 공통적으로 느끼는 감각을 형용사로 표현하여 색상과 언어 사이의 관계를 연결시키는 지표를 말한다[10]. 이미지 스케일에도 여러 종류가 있는데, 그 중 언어 이미지 스케일이란 색상 외의 형태, 소재 등과 같은 다른 디자인 요소들을 객관적으로 분석하는데 도움을 주는 지표이다[11].

박가람[10]이 제시하는 이미지 스케일 활용법은 다음과 같다. 캐릭터 콘셉트가 정해지면 언어 이미지 스케일[Fig. 3]에서 캐릭터 콘셉트와 알맞은 형용사를 찾는다. 다음으로 배색 이미지 스케일[Fig. 2]에서 언어 이미지 스케일에서 찾은 영역과 같은 위치에 제시된 배색 조합을 캐릭터에게 적용한다. 본 연구는 이미지 스케일 활용법을 역순으로 참고하였다. 먼저 앙상블스타즈에 등장하는 캐릭터의 머리카락 색상, 눈동자 색상, 유니폼이나 악세사리 등에 사용된 포인트 색상 등 총 3가지 색상 배합을 추출하였다. 이 배색 조합을 배색 이미지 스케일과 비교하여 가장 부합하는 영역을 찾고, 다음으로 언어 이미지 스케일에서 해당 영역의 캐릭터 콘셉트 형용사를 추출하였다. 이와 같은 방법으로도 추출된 캐릭터 성격과 콘셉트 형용사를 McCarthy의 스테레오 타입과 비교하여 가장 부합하는 유형으로 분류하였다.



[Fig. 2] Color Combination Image Scale



[Fig. 3] Word Image Scale

## 4. 연구결과

### 4.1 새로운 스테레오 타입의 등장

대부분의 캐릭터는 다수의 유형이 복합적으로 나타났다. Nazuna Nito의 귀엽고 명랑한 성격은 Kid brother 유형의 전형적인 특성이지만, 동시에 책임감 있고 호의적이며, 상대의 안위를 보살피려는 Big brother 유형의 특성을 가지고 있다. Adonis Otagari의 경우 외국 출신으로 다른 문화권의 이국적인 매력을 가진 Stranger의 특성과 함께 믿음직하고 듬직하며, 작고 연약한 상대를 도우려는 Big brother의 특성을 가진다. 이처럼 유형이 복합적인 캐릭터는 해당 캐릭터가 가장 근본이 되는 성격 요소와 콘셉트 키워드를 중심으로 삼아 분류하였다 [Table 3]. Nazuna Nito는 선배로서의 면모와 책임감을 보다 강조하는 캐릭터로서 Big Brother 유형으로 분류하였고, Adonis Otagari의 경우 33명 중 유일한 외국 출신임을 강조하여 Stanger 유형으로 분류하였다.

한편 각 유형별로 스테레오 타입의 성격과 캐릭터의 역할, 플레이어에게 미치는 영향 등이 거의 일치하는 캐릭터도 찾을 수 있었다. Tomoya Mashiro의 경우 수줍음이 많으며, 부드럽고 따뜻한 심성을 가졌으나 능력은 평범한 Boy next door 유형의 전형적인 특성을 고스란히 나타낸다.

Chiaki Morisawa는 씩씩하고 거침없으며, 뛰어난 용모와 재능으로 소녀들뿐만 아니라 소년들의 동경까지 받는 Local Hero의 전형적인 인물이다.

[Table 3] 'Ensemble★Stars!' Stereotype

Type	Delegate	Character
Big brother	Kuro Kiryu	Kaoru Hakaze Tsukasa Suouu Arashi Narukami Nazuna Nito
Boy next door	Tomoya Mashiro	Makoto Yuuki Mao Isara Tetora Nagumo Midori Takamine Hajime Shino
Local hero	Chiaki Morisawa	Koga Ogami Izumi Sena
Older man	Eichi Tenshouin	Yuzuru Fushimi
Kid brother	Mitsuru Tenma	Subaru Akehoshi Tori Himamiya Shinobu Sengoku Hinata Aoi Yuta Aoi Mika Kagahira
Stranger	Rei Sakuma	Wataru Hibiki Adonis Otagari Ritsu Sakuma Kanata Shinkai
Hardliner	Keito Hasumi	Hokuto Hidaka Leo Tsukinaga Souma Kanzaki Shu Itsuki

본 연구의 의의는 새로운 스테레오 타입을 발견했다는 데에 있다. 이 새로운 유형은 기존의 여섯 가지 유형 중에서 성숙하고 지적인 Older man 유형의 특성을 가장 강하게 가지고 있지만, 냉정하고 침착한 성격과 완벽주의자 면모를 보다 강조한

다. [Table 3]에서 Keito Hasumi로 대표되는 이 유형은 강경한 태도와 굳은 신조를 지닌 사람을 의미하는 Hardliner라는 명칭이 가장 어울릴 것이다. Hardliner 유형의 특성은 [Table 4]에 정리하였다.

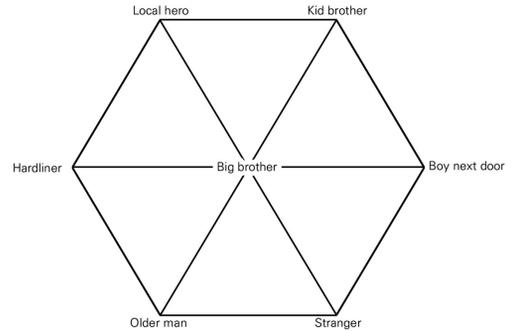
[Table 4] Hardliner

Type	Hardliner
Character -adjective	Cool-headed, Calm, Strict, High-pressure
Character	-mature, intelligent and discreet. -Emphasize rules and discipline. -Often described as showing a high-pressure attitude in the case of power. -Described as perfectionist and awful effort.

#### 4.2 스테레오 타입간의 관계성

유형간 오버랩에 제한은 없다. 하지만 유형의 특성끼리 균형을 맞추기 수월하여 배합이 용이한 관계가 있는 반면, 특성간의 균형을 맞추기 까다로운 관계도 있다. 본 연구는 앙상블스타즈의 캐릭터를 분석하는 과정에서 유형들이 서로 밀접한 관계성을 지니고 있음을 발견하였다. Big brother 유형은 모든 유형에서 복합적으로 등장하였기 때문에 어떠한 유형과도 오버랩하기 용이하다고 판단된다. 한편 Kid brother 유형은 Boy next door 유형과는 유려하게 섞일 수 있는 반면, Older man 유형과는 서로 정반대의 특성을 가지고 있어 배합을 할 때 유의하여야 한다.

이러한 유형간의 관계를 [Fig. 4]에 보인다.



[Fig. 4] Stereotype Spectrum Image

각 꼭지점에 가깝게 도달할수록 해당 유형의 특성을 강하게 가진 캐릭터이며, 두 가지 이상의 유형이 오버랩 된 캐릭터의 경우 선 혹은 삼각형 면적 위에 위치한다. 유형의 교차점 거리가 가까울수록 배합이 용이한 관계이며, 멀어질수록 배합이 어려운 관계이다.

## 5. 결론

본 연구는 오토메 게임 속의 남성 캐릭터가 어떠한 방식으로 McCarthy의 스테레오 타입 안에 포함되고 있는지 확인하였다. 그 결과 스테레오 타입 중 한 가지 유형을 표방하는 캐릭터와 여러 유형의 특성을 복합적으로 가지고 있는 캐릭터가 존재한다는 것을 알아내었다. 또한 Hardliner와 같은 새로운 유형을 발견하였다. 새로운 캐릭터 유형은 내러티브 스토리에 다양한 캐릭터를 등장시켜서 서사 구조를 한 단계 발전시킬 수 있는 가능성을 나타낸다. 또한 다양한 유형의 남성 캐릭터는 여성의 다채로운 취향을 만족시킴으로써 잠재적인 많은 여성 게이머가 게임 산업에 참여하는 계기가 될 것이다.

캐릭터의 가치와 영향력은 시대의 흐름에 맞춰 앞으로도 지속적으로 증가할 것이다. 디자이너는 캐릭터를 디자인하기 위해 본 연구가 제시하는 스

테레오 타입을 기준으로 삼을 수 있다. 하지만 스테레오 타입은 어디까지나 기본적인 참고로만 사용해야 한다. 디자이너가 스테레오 타입이라는 데이터베이스를 획일적인 이용만 한다면 단순하고 다른 캐릭터와 차별성 없는, 즉 양산형 캐릭터만 만들어진다. 포스트모더니즘 이후의 캐릭터가 하나의 작품에서 탄생한 별개의 캐릭터로 받아들여지기보다 다른 작품의 캐릭터들과 연관성을 보이는 까닭도 데이터베이스 기반의 디자인 방식에서 기인한다. 디자이너는 개성 있고 입체적인 성격을 가졌으며, 새롭고 매력적인 캐릭터를 디자인하기 위해서 이 점을 유의하여야 한다.

캐릭터의 스테레오 타입 분석은 주관이 많이 들어갈 수 있는 작업이다. 플레이어는 게임 스토리와 캐릭터의 행동, 대사를 통해 캐릭터의 성격을 파악하고 짐작해야 하며, 따라서 개인마다 캐릭터의 성격을 해석하는 방식이 다를 수 있다. 본 연구는 분석결과에 객관성을 부여하기 위하여 이미지 스케일 지표를 함께 활용하였지만, 모든 수용자의 관점을 포함하기는 어려웠다. McCarthy의 스테레오 타입 연구가 여성 수용자의 시선을 중심으로 진행되었기 때문에 특히나 남성 수용자일수록 본 연구의 내용을 받아들이기 어려울 수 있음을 밝히는 바이다.

본 연구가 보완되어야 하는 부분은 아주 많다. 앙상블스타즈 외의 오토메 게임과 더 많은 남성 캐릭터를 대상으로 했을 때에도 이번 연구와 동일한 결과가 나올 것인지 후속연구가 필요하다. 일본에서 제작된 오토메 게임뿐만 아니라 한국 혹은 다른 해외에서 제작된 오토메 게임의 남성 캐릭터까지 연구범위를 확장한다면 더욱 탄탄한 연구가 될 것이다. 앞으로도 관련 연구를 진행하여 그 결과 다양한 남성 캐릭터를 디자인할 수 있게 된다면 오토메 게임뿐만 아니라 다른 장르의 게임에서도 통용되는 남성 캐릭터 표현이 가능하리라 기대해본다. 본 연구가 제시한 스테레오 타입이 모든 캐릭터의 유형을 대변할 수는 없겠지만, 후속연구에 조금이나마 도움이 되었으면 한다.

## REFERENCES

- [1] Hiroki Azuma, "The Birth of Game-Like Realism", hyunsilbook, 2007.
- [2] Hiroki Azuma, "Animalizing Postmodernity", hyunsilbook, 2007.
- [3] TwitterJP, "Twenty-six year retrospective tweet(domestic)": [http://blog.twitter.com/ja/2016/1206yotjp\\_all](http://blog.twitter.com/ja/2016/1206yotjp_all)
- [4] Helen McCarthy, "The Erotic Anime Movie Guide (with Jonathan Clements)", Titan, 1998.
- [5] Aleks Krotoski, "Chicks and Joysticks: An exploration of women and gaming", Entertainment & Leisure Software Publishers Association, 2004.
- [6] Gyoungan Jeon, "A study of women in digital games and their gaming", Journal of Cybercommunication Academic Society 22, pp. 186-192, 2007.
- [7] Brenda Laurel, "Games for girls": [http://www.ted.com/talks/brenda\\_laurel\\_on\\_making\\_games\\_for\\_girls](http://www.ted.com/talks/brenda_laurel_on_making_games_for_girls)
- [8] Brenda Laurel, "An interview with Brenda Laurel. In J. Cassel & H. Jenkins(Eds)", From barbie to mortal kombat, pp. 118-135, The MIT Press, 1998.
- [9] Tanikawa Misa, Asahi Yumi, "Maid game on game market", The Operations Research Society of Japan, pp. 182-183, 2013.
- [10] Ga-ram Park, "Research about the utilization of color image scale, based on figure character face image for the character design class", Kookmin University, 2015.
- [11] Ok-ryeon Park, Eun-jung Kim, "Color", Hyungseol, 2007.
- [12] Shigenobu Kobayashi, "The aim and method of the color image scale", color research and application 6(2), pp93~107, 1981.
- [13] Entertainment Software Association, "ESSENTIAL FACTS about the computer and video game industry", 2015.
- [14] Korea Creative Content Agency, "Game Analyst Report 2015", 2016.
- [15] Dmitri Williams and 3 others, "The virtual census: Representations of gender, race and

age in video games,” *New Media and Society* 11(5), pp. 815-834, 2009.



이경화(Kyung-Hwa Lee)

약 력 : 홍익대학교 게임학부 게임그래픽디자인과 졸업  
홍익대학교 대학원 게임학과 석사과정

관심분야 : 게임디자인, 캐릭터 디자인

---



백철호 (Chul-Ho Paik)

약 력 : 홍익대학교 게임학부 부교수  
한국과학기술원 박사

관심분야 : 게임디자인, HCI, 인지심리

---

