

진화심리학적 선호 요소에 따른 남/여 유저의 게임 캐릭터 선호도 연구

A Study on the Game Characters Preference of Male and Female Users according to Evolutionary Psychological Preferences

박형준¹, 김정윤^{2*}

Hyung Jun Park¹, Jung Yoon Kim^{2*}

요 약

게임 유저는 게임 캐릭터를 통해 게임 속 가상의 세상에서 모험을 즐기며 이야기를 진행하게 된다. 이 과정에서 유저는 스스로 게임 내 상황을 선택하고 제어할 수 있으며 그 결과에 따라 게임의 진행이 바뀌는 상호작용을 경험하면서 게임 캐릭터에게 감정 이입과 함께 자아 동일시를 느끼게 된다. 게임 캐릭터는 유저와 게임을 연결하는 다리 역할을 하며 영화, 애니메이션 같은 기존 미디어와 다른 직접적인 경험을 선사한다. 유저에게 사랑받는 캐릭터 제작을 위해서는 다양한 연구, 분석과 함께 유저들의 캐릭터 선호에 관한 조사도 필요하다. 본 연구는 수집형 모바일 RPG ‘브라운더스트(BrownDust)’와 ‘에픽세븐(EpicSeven)’에 등장하는 수많은 캐릭터를 유형, 특징별로 분류한 후, 약 309 명의 남/여 유저를 대상으로 각각의 성별에 따라 선호하는 캐릭터를 선택하는 방법으로 설문 조사를 진행하였다. 그 결과 게임 유저의 성별에 따라 캐릭터를 선호하는 요소에는 분명한 차이점이 존재함을 증명할 수 있었고 이러한 결과에 대해 진화심리학 이론을 바탕으로 분석, 고찰하였다. 본 연구를 통해 향후 게임 캐릭터를 기획, 제작하는 과정에서 고려해야 할 기준을 마련하여, 더 많은 유저에게 선호될 수 있는 성공적인 캐릭터 창조의 기초를 다지는 데 의의가 있다.

핵심어 : 게임, 캐릭터, 모바일, 선호요소, 진화심리학

Abstract

Game users enjoy adventure and story in the virtual world of the game through their characters. In this process, the user can select and control the in-game situation by himself/herself and experience the interaction that changes the progress of the game according to the result, and feel self-identification with the game character. Game characters serve as a bridge between users and games and provide a direct experience that is different from existing media such as movies and animations. In order to produce characters that are loved by users, various studies and analyses are needed as well as research on users' character preferences. The present study conducted a survey of about 309 male/female users by gender-specific selection of their preferred characters after classifying a number of characters from collectable mobile RPGs 'BrownDust' and 'EpicSeven'. As a result, we were able to prove that there are clear differences in character preferences based on the gender of game users, and we analyzed and considered these results based on evolutionary psychology theory. Through this study, it is meaningful to

1 Graduate School of Game, Gachon University, Seongnam-si, Gyeonggi-do, Korea [Graduate Student]

e-mail: newtype117@gachon.ac.kr

2 Graduate School of Game, Gachon University, Seongnam-si, Gyeonggi-do, Korea [Professor]

e-mail: kjyoon@gachon.ac.kr (Corresponding author)

* 본 연구는 문화체육관광부 및 한국콘텐츠진흥원의 연구개발지원사업으로 수행되었음(과제번호: R2020040243)

* 본 논문은 박형준의 2021년도 석사 학위논문에서 발췌 정리하였음.

Received(January 4, 2021), Review Result(1st: February 2, 2021), Accepted(March 5, 2021), Published(March 31, 2021)



© 2021 The Authors. Published by NCISS.
This is an open access article licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.
To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>.

lay the foundation for the creation of successful characters that can be preferred to more users by establishing standards to consider in planning and producing future game characters.

Keyword : Game, Character, Mobile, Preferred Element, Evolutionary Psychology

1. 서론

모바일은 높은 휴대성과 함께, 시간과 공간의 제약을 받지 않고 다양한 디지털 콘텐츠를 이용할 수 있는 강점이 있다. 모바일 게임 또한, 이러한 특성을 바탕으로 2017년 이후부터는 PC 게임을 뛰어넘어 대한민국 게임 시장을 주도하는 위치에 있다 [1].

모바일 게임에서 큰 비중을 차지하고 있는 RPG 장르는 크게 MMORPG와 수집형 RPG로 분류할 수 있는데, 그중에서도 수집형 RPG는 게임에 등장하는 수많은 캐릭터를 다양한 방법으로 수집한 후, 파티 혹은 전투 팀을 구성하여 스토리, 전투, 모험을 진행해나가는 방식이다. 따라서 다양한 형태와 능력, 성격, 개성을 가진 캐릭터들이 기획, 제작되고 있으며 특히, 이러한 캐릭터들을 수집하는 과정에서 유료 재화를 사용하는 등 게임 제작사의 수익에 큰 영향을 끼치게 된다. 따라서 개성 있고 매력적인 캐릭터의 제작은 게임의 흥행과 성공에 직결되는 중요한 요소이다.

1.1 연구 목적 및 필요성

대한민국에서 제작된 게임 캐릭터들은 매력적인 요소들이 존재하지만, 캐릭터에 관련된 스토리와 연출적인 측면에서 다소 경쟁력이 약하다는 평가를 받는다. 이러한 평가를 받는 이유는 깊이 있는 게임 스토리 전달과 연출의 기반이 되는 매력적인 캐릭터를 만들어내지 못했기 때문이다 [3]. 게임의 성공과 함께 게임 캐릭터 관련 유료화 모델, 캐릭터 2차 파생 상품의 성공을 위해서는 개성 있고 매력적인 캐릭터를 창조하는 과정이 선행되어야 하며, 이를 위해 먼저 게임 유저들이 어떤 캐릭터를 선호하는지에 관한 깊이 있는 조사와 분석이 필요하다.

기존의 캐릭터에 관한 연구는 주로 캐릭터를 마스코트로 활용한 상품과 관련된 조사나 영화, 애니메이션, 만화, 게임 등 다양한 미디어에 등장하는 캐릭터의 유형 분류, 표현 요소에 관한 연구가 주를 이루었다. 본 연구에서는 게임 캐릭터를 직접 이용하게 되는 게임 유저들의 선호도 연구를 통해, 게임 캐릭터 선호의 기준을 만들고 그것을 향후 게임 캐릭터 제작에 활용할 수 있도록 분석하는 것에 그 목적이 있다.

2. 이론적 배경

가장 먼저 게임 유저와 게임 캐릭터의 관계에 대한 정의를 내린 후, 게임 유저의 성별과 게임 캐릭터 사이에 성립하는 선호 관계를 진화심리학적 관점에서 해석해보고자 한다. 진화심리학은 동

물, 혹은 인간의 이성 관계에서 성립하는 이론이지만, 게임의 특징인 유저의 감정 이입과 자아 동일시 효과로 인해 가상의 존재인 게임 캐릭터와 인간 유저 사이에서도 성립될 수 있을 것으로 예상된다.

2.1 게임 캐릭터와 게임 유저의 관계

게임 캐릭터는 영화, 애니메이션, 소설 등 다른 미디어에 등장하는 캐릭터들과 ‘상호작용성’에서 분명한 차이점이 존재한다. 상호작용성이란, 게임 유저가 게임 속 캐릭터를 조작, 통제할 수 있으며 이러한 과정을 통해 유저 스스로 게임 속 상황을 선택하고 제어하는 것을 뜻한다. 이 과정에서 게임 속 상황이 시시각각으로 변화하고 이것이 다시 유저가 조작하는 게임 캐릭터에 영향을 미치게 된다. 이 과정에서 유저는 게임 캐릭터에게 감정 이입하게 되며, 마치 자신이 게임 캐릭터가 된 것처럼 느끼는 일체화와 자아 동일시 현상을 경험하게 된다 [2][3-4].

수집형 모바일 RPG에서 게임 유저는 자신이 수집한 캐릭터로 구성된 파티, 팀으로 모험과 전투, 스토리를 진행하며, 스스로 명령을 내리는 것과 같은 조작의 과정을 통해 캐릭터의 스킬을 사용하거나 공격 대상을 지정하는 등 지휘관 역할을 수행한다. 또한, 아이템을 착용하거나 능력치, 스킬 강화 등의 캐릭터 성장 방향성을 정하기도 한다. 이러한 모험의 과정에서 유저는 게임 캐릭터를 자신의 부하, 동료, 전우로 여기게 되며, 더 나아가 친구와 연인으로 여기게 될 가능성도 있다. 따라서 인간이 성별에 따라 이성을 선호하는 요소에 관해서 규정하는 ‘진화심리학’의 관점에서 게임 유저의 캐릭터 선호요소를 해석해볼 필요성이 있다.

2.2 진화심리학과 이성 선호

진화심리학은 인간의 성공적인 짝짓기 전략을 통한 번식의 성공과 이를 통한 종족 보존에 초점을 맞추는 심리학 이론으로, 동성/이성 간 경쟁을 통해 승리한 대상이 짝짓기 기회를 부여받거나 혹은 실패하게 된다는 찰스 로버트 다윈(Charles Robert Darwin)의 ‘성 선택론’에서 그 기원을 찾을 수 있다. 동성 간에 벌어지는 경쟁은 그 승패에 따라 이성에 대한 접근 기회와 함께 짝짓기 기회의 증가와 성공으로 연결되어 다음 세대로의 유전자 전달이 이루어진다. 동물의 세계에서도 이러한 예시를 찾아볼 수 있는데, 크고 화려한 꼬지깃을 가진 수컷을 선택하는 암컷 공작이나 가슴 털이 더 짙은 수컷을 배우자로 선호하는 암컷 제비도 이와 같은 진화심리학의 ‘초정상자극’에 이끌렸기 때문이다 [5][6].

이성 간의 경쟁은 한쪽 성별이 다른 쪽 성별 구성원들에게 요구하는 바람직한 속성 요소를 특정 대상(=이성)이 얼마나 소유하고 있는가에 따라 배우자로 선택받을 수 있는 확률이 높아지거나 낮아지는 것을 의미한다. 이는 인간이 특정 상황에서 인류 역사의 약 99%를 차지하는 수렵 채집

생활 때부터 전해 내려오며 두뇌에 기억된 본능과 행동 양식으로부터 현 상황의 해결책을 찾아내어 그에 합당한 반응을 유발하여 문제를 해결하게 되는 것과 같은 구조이다. 진화심리학에서 인간은 더 효과적이고 많은 번식, 양육이 가능하도록 이성의 외적인 요소, 특징에 반응하도록 설계되어 있다 [5-7]. 이러한 경향을 “진화된 심리적 메커니즘(Evolved Psychological Mechanism)”이라 정의하며, 인간 남/여에 각각 적용할 수 있는 이성 선호요소에 대해서 아래 [표 1]에 정리하였다 [8].

[표 1] 진화심리학에 따른 이성 선호요소

[Table 1] The Opposite Sex Preferred Element Based on Evolutionary Psychology

구분	선택 항목	이성에 대한 선호요소
여성	투자 능력과 의향	좋은 재정, 사회적 지위, 야심/근면, 지적 능력, 다소 연상
	여성(자손)을 보호	큰 신체, 용감성, 강한 힘과 운동 능력, 육체적 매력, 신체의 대칭성
	양육 기술	신뢰성, 친절함, 자손과 긍정적 상호작용 가능성
	조화의 요건	비슷한 가치관/연령대/성격, 사랑과 헌신
남성	생식력, 번식 가치	엉덩이/잘록한 허리(낮은 WHR: 허리와 엉덩이 비율), 긴 다리
		신체 대칭성, 체지방 분포, 밝고 깨끗한 피부, 긴 머리카락, 젊음, 에너지
	양육의 유리함	큰 가슴, 헌신적인 성격
	부성 불확실 해결	순결한 몸가짐, 정절

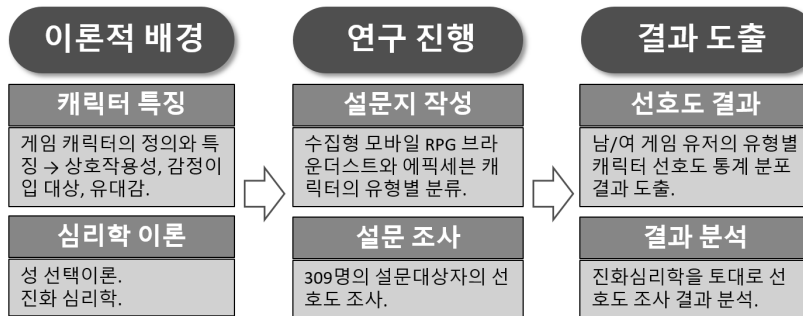
진화심리학에 기초한 여성의 남성 선택 전략은 장기적인 관점에서 자신과 자신의 아이에게 필요한 자원에 대한 지원과 외부 위험에 대한 보호, 그리고 자신과 아이에 대한 헌신을 더 많이 제공할 수 있는 배우자를 선택하는 방향으로 진화되었다. 남성의 여성 선택 전략은 자신의 유전자를 이어받은 자손을 최대한 많이 낳을 수 있는 배우자를 선택하는 방향으로 진화되었고 이를 위해 남성은 겉으로 드러나는 여성의 임신, 출산, 수유, 양육 등의 전반적인 생식 능력과 번식 가치(Reproductive value)를 기준으로 배우자를 선택하게 되었다 [5].

3. 게임 유저의 성별과 캐릭터 선호도 관계 고찰

3.1 연구 방법

현재 서비스되고 있는 수집형 모바일 RPG로 ‘브라운더스트(BrownDust; GAMFS, NEOWIZ)’와 ‘에픽세븐(EpicSeven; SUPERCREATIVE, Smilegate Megaport)’을 선정하고 해당 게임에 등장하는 다종다양한 캐릭터를 그 특징과 유형에 따라 분류하여 설문지를 구성하였다. 이를 토대로 약 17일의 기간 동안, 게임을 한 번이라도 이용해본 고등학생 이상의 대한민국 남/여 게임 유저 309명(남성 145명, 여성 164명)을 대상으로 본인이 어떤 캐릭터를 선호하는지 선택하도록 하는 방식으로 설문 조사를 진행하였다. 해당 조사 결과 및 각 캐릭터 선호 비율, 통계를 토대로 게임 유저의 성별에

따른 캐릭터 선호 요소 차이에 관한 결론을 도출하는 방법으로 연구를 진행하였다. 이에 관한 전체 연구 모형은 아래 [그림 1]과 같다.



[그림 1] 성별에 따른 캐릭터 선호도 조사 연구 모형

[Fig. 1] Gender-specific Character Preference Study Model

3.2 선호도 설문조사 항목

성별에 따른 캐릭터 선호도 조사를 위해 아래의 [표 2]와 같이 선호 항목을 구성하였고 진화심리학 이론에 근거하여 대입했을 때 예상되는 남/여 유저의 이성 캐릭터 선호 결과를 명시하였다.

[표 2] 캐릭터 선호도 설문 조사 항목

[Table 2] Character Preference Survey Topics

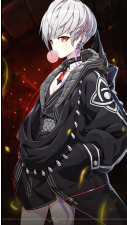
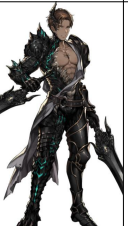
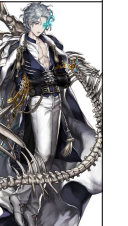
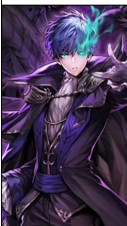
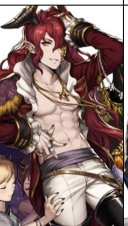
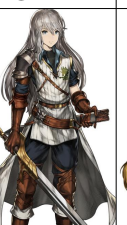
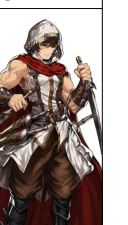
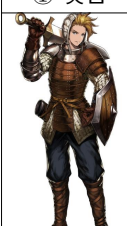
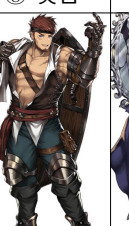
선호 항목	대상	세부 기준	진화심리학에 근거한 남/여 유저의 이성 캐릭터 선호도 예상
연령대	남성 캐릭터	낮음 ~ 높음	자원을 많이 소유한 30~40대 선호도가 높을 것이다.
	여성 캐릭터	낮음 ~ 높음	번식 가치가 가장 높은 20~30대 선호도가 높을 것이다.
체형	남성 캐릭터	거대 ~ 왜소	가족을 보호할 수 있는 우람한 체형 선호도가 높을 것이다.
	여성 캐릭터	풍만 ~ 왜소	표준, WHR 비율이 낮은 체형 선호도가 높을 것이다.
성격	남성 캐릭터	사악함 ~ 착함	자원을 투자 의향이 높은 착한 성격 선호도가 높을 것이다.
	여성 캐릭터	사악함 ~ 착함	성적 충실, 양육에 유리한 착한 성격 선호도가 높을 것이다.
헤어	남성 캐릭터	거침 ~ 단정	안정적이고 단정한 스타일에 대한 선호도가 높을 것이다.
노출도	여성 캐릭터	높음 ~ 적음	노출도가 높은 캐릭터에 대한 선호도가 높을 것이다.
지위	남성 캐릭터	높음 ~ 낮음	지위와 부유해 보이는 캐릭터에 대한 선호도가 높을 것이다.
가슴	여성 캐릭터	큼 ~ 작음	모유 수유에 유리한 큰 가슴에 대한 선호도가 높을 것이다.

3.3 연구 결과

설문 조사 결과는 아래의 [표 3]과 [표 4]에서 각각 정리된 남/여 유저의 캐릭터 선호도 분포 비율을 통해 확인할 수 있다. 모든 유형별 캐릭터 설문 조사 항목은 [표 2]에 명시된 각 캐릭터 유형별로 2개 이상의 대조 표본을 만들어 설문을 구성했으며, ‘선호 분포’는 항목별 대조 표본들의 선호도 분포를 모두 합친 비율의 결과 값이다.

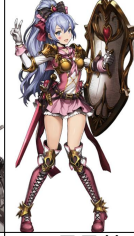
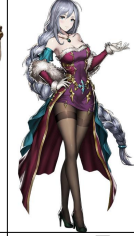
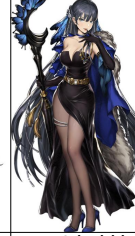
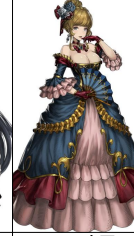
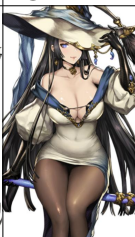
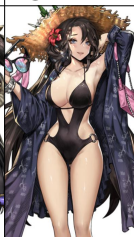
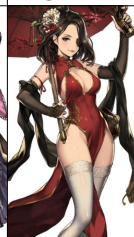
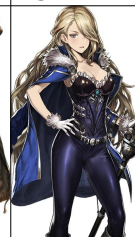
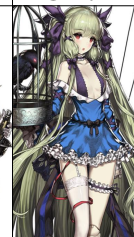
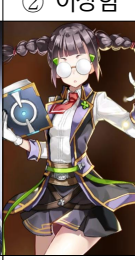
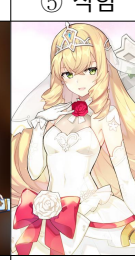
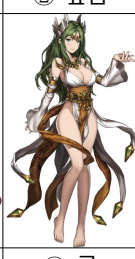
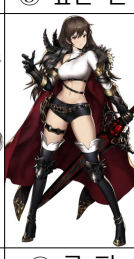
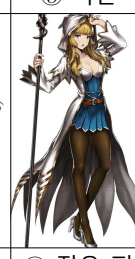
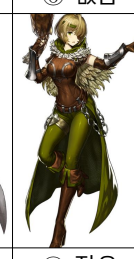
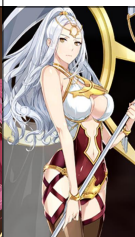
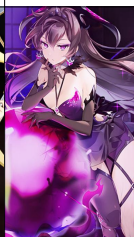
[표 3] 여성 유저의 남성 캐릭터 선호도

[Table 3] Female users' preference for male characters

항목	유형별 캐릭터 분류						선호 분포
연령대	① 10세	② 15세	③ 20세	④ 25세	⑤ 30세	⑥ 40세	④~⑤번 선호 (52.4%)
							
체형	① 뚱뚱함	② 우람함	③ 근육질	④ 보통	⑤ 날씬함	⑥ 마름	②~④번 선호 (62.5%)
							
성격	① 사악함	② 냉정함	③ 자신감	④ 진지함	⑤ 착함	⑥ 선량함	④~⑥번 선호 (59%)
							
무기	① 아주 큼	② 큼	③ 조금 큼	④ 보통	⑤ 작음	⑥ 단검	④~⑤번 선호 (55.2%)
							
지위	① 낮음	② 높음	③ 낮음	④ 높음	⑤ 낮음	⑥ 높음	② ④ ⑥ 번 선호 (67.4%)
							

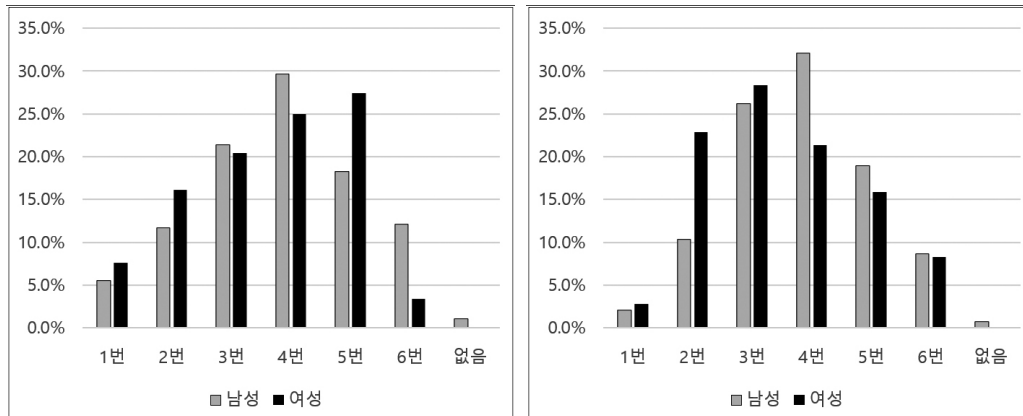
[표 4] 남성 유저의 여성 캐릭터 선호도

[Table 4] Male Users' Preference for Female Characters

항목	유형별 캐릭터 분류						선호 분포
연령대	① 10세	② 15세	③ 20세	④ 25세	⑤ 30세	⑥ 40세	③~④번 선호 (58.3%)
							
체형	① 근육질	② 풍만함	③ 통통함	④ 보통	⑤ 날씬함	⑥ 마름	③~④번 선호 (49.3%)
							
성격	① 사악함	② 이상함	③ 명랑함	④ 소심함	⑤ 착함	⑥ 강함	④~⑤번 선호 (44.5%)
							
노출도	① 꽤 높음	② 높음	③ 높은 편	④ 보통	⑤ 약간	⑥ 없음	①~④번 선호 (76.2%)
							
가슴	① 아주 큼	② 큼	③ 큰 편	④ 보통	⑤ 작은 편	⑥ 작음	①~④번 선호 (67.1%)
							

3.4 연구 결과 분석

위 연구 결과에서 제시된 [표 3]과 [표 4]의 선호 분포 비율에 기초하여, 남/여 게임 유저 각각의 게임 캐릭터 선호도 결과를 나타낸 그래프를 통해 선호 경향의 차이를 비교해보고 그에 대한 해석을 진화심리학적 관점에서 고찰하였다.



[그림 2] 남/여 유저의 남성 캐릭터 연령대 선호(좌)와 여성 캐릭터 연령대 선호(우)

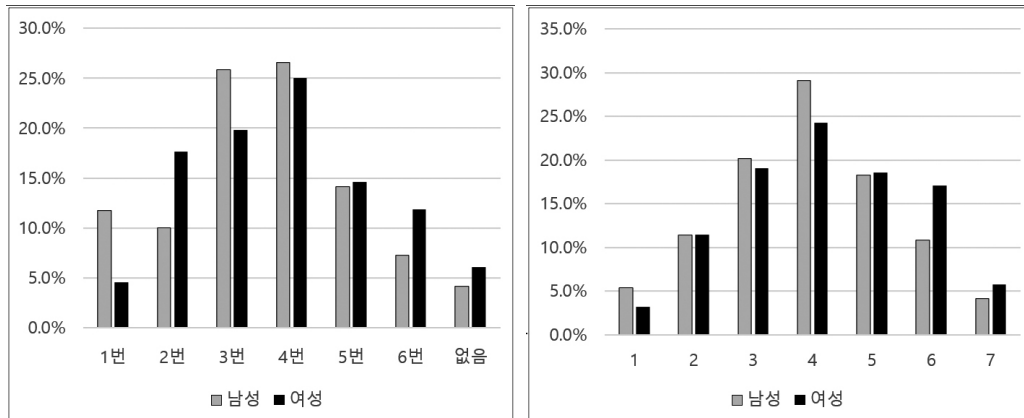
[Fig. 2] Male/female users' Male Character Age Preference (Left) and Female character Age Preference (Right)

남성 캐릭터의 연령대 선호도 조사 결과, [그림 2]의 좌측 그래프와 같이 남성 유저는 10~25세인 3~4번 남성 캐릭터의 선택 비율이 높는데, 이는 가장 건강하고 신체적 능력이 우수한 시기의 캐릭터를 선호하는 것으로 보인다. 여성 유저는 25~30대인 4~5번 남성 캐릭터를 선택하는 비율이 높는데, 이는 해당 연령대의 남성이 번식에 필요한 자원을 많이 소유하고 있거나 획득할 가능성이 높은 동시에 건강하고 강한 신체 능력을 갖추고 있어 여성과 자식을 외부의 적으로부터 지켜줄 수 있기 때문이다.

여성 캐릭터의 연령대 선호도 조사 결과, [그림 2]의 우측 그래프와 같이 남성 유저는 20세~25세인 3~4번 캐릭터 선택 비율이 높는데, 그 이유는 해당 연령대의 여성이 자식을 낳을 수 있는 잠재적인 번식 가치가 가장 높기 때문이다. 번식 가치(Reproductive value)는 특정 성별, 나이의 사람이 장래에 낳을 수 있는 자식의 수를 나타내며, 평균적으로 젊은 여성이 더 나이가 많은 여성에 비해 이러한 가치가 높다. 여성 유저는 15세~20세인 2~3번 캐릭터 선택 비율이 남성 유저에 비해 높는데, 이는 여성이 남성보다 양육 본능이 강하기 때문에 더 어리고 귀여운 연령대의 캐릭터에 높은 선호도를 나타내는 것으로 판단된다 [5-6].

남성 캐릭터의 체형 선호도 조사 결과, [그림 3]의 좌측 그래프와 같이 남성 유저는 근육질~보통

체형인 3~4번 캐릭터 선택 비율이 높는데, 이는 가장 평균적이고 신체적 능력이 대체로 높고 강해 보이는 캐릭터이기 때문이다. 여성 유저는 우람함~보통 체형인 2~4번 캐릭터 선택 비율이 남성 유저보다 높는데, 이는 더 건장한 체격의 남성이 여성과 자식을 외부의 적으로부터 보호하는 데 유리하기 때문이다.



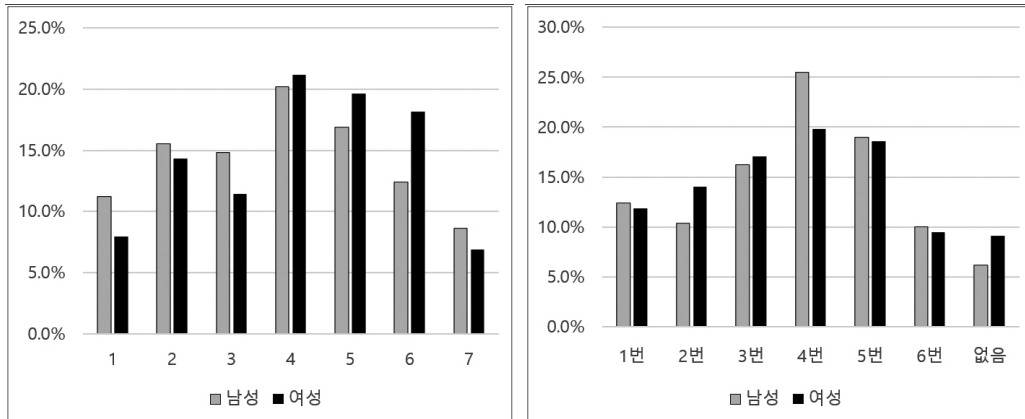
[그림 3] 남/여 유저의 남성 캐릭터 체형 선호(좌)와 여성 캐릭터 체형 선호(우)

[Fig. 3] Male/female users' Male Character Body Type Preference (Left) and Female Character Body Type Preference (Right)

여성 캐릭터의 체형 선호도 조사 결과, [그림 3]의 우측 그래프와 같이 남성 유저는 통통함~보통인 3~4번 캐릭터 선택 비율이 높는데, 이는 해당 캐릭터의 WHR이 0.67~0.80에 가까워 번식 가치가 가장 높은 이상적 비율의 체형이기 때문이다. WHR은 허리 대 엉덩이의 비율(The Ratio of the Waist to the Hips)이며, 이 비율이 낮은 여성이 높은 여성보다 임신 성공률이 높고 특정 질병의 발생률도 낮기 때문에 남성들이 이러한 조건을 여성의 번식 능력을 가늠하는 기준으로 판단하게 되었다. 여성 유저는 통통함~날씬한 3~5번 캐릭터 선택 비율이 높는데, 이는 해당 캐릭터의 체형이 번식에 유리한 자원을 가진 남성의 관심을 받기 가장 유리하기 때문이다 [5]. 남성 유저와 여성 유저 모두 가장 평균에 가까운 여성 캐릭터의 체형을 전반적으로 선호하는 것으로 판단된다.

남성 캐릭터의 성격 선호도 조사 결과, [그림 4]의 좌측 그래프와 같이 남성 유저는 진지한 성격인 4번 캐릭터 선택 비율이 다소 높지만, 의미 있는 비율 분포가 아닌 전반적으로 고른 선호도 분포를 보였다. 여성 유저는 진지함, 착함, 선량한 성격인 4~6번 캐릭터 선택 비율이 높는데, 이는 해당 성격의 남성이 자원 투자 의지, 신뢰성, 자식과 상호작용에서 더 유리하기 때문이다.

여성 캐릭터의 성격 선호도 조사 결과, [그림 4]의 우측 그래프와 같이 남성 유저는 소심함~착한 성격인 4~5번 캐릭터 선택 비율이 높는데, 이는 배우자의 성적 충실성과 함께 양육에 유리한 헌신적인 성격일 확률이 높기 때문이다. 여성 유저는 대부분 항목에서 비슷한 선택 비율을 보였다.

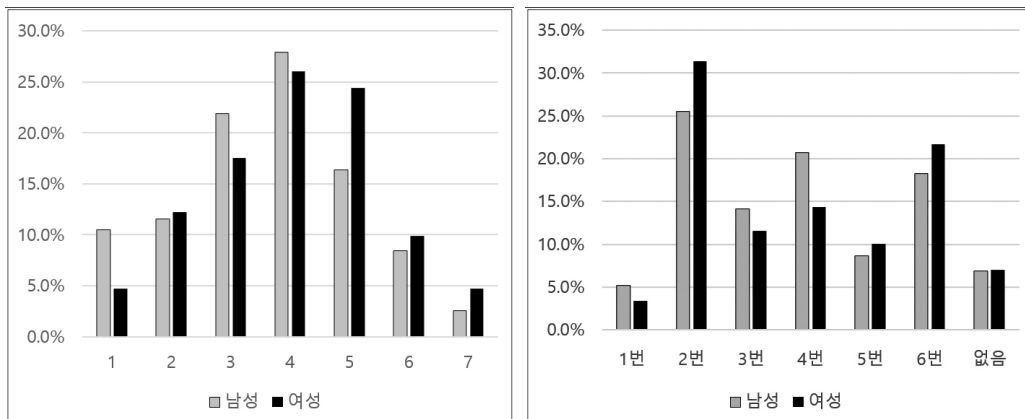


[그림 4] 남/여 유저의 남성 캐릭터 성격 선호(좌)와 여성 캐릭터 성격 선호(우)

[Fig. 4] Male/female users' Male Character Personality Preference (Left) and Female character Personality Preference (Right)

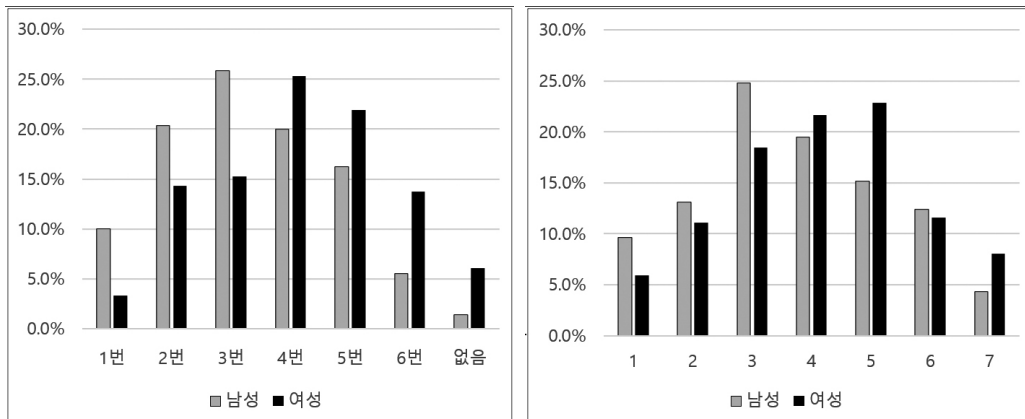
남성 캐릭터의 무기 크기에 대한 선호도 조사 결과, [그림 5]의 좌측 그래프와 같이 남성 유저는 아주 큼~보통 크기인 1~4번 캐릭터 선택 비율이 높는데, 이는 무기가 그것을 소유한 대상의 힘을 상징하는 표상이기 때문에 동성 간의 경쟁을 중시하는 남성들이 더 큰 무기를 선호하는 것으로 판단된다. 여성 유저는 보통~작은 크기인 4~5번 캐릭터 선택 비율이 높는데, 여성은 경쟁보다는 구성원 내 화합을 더 중요시하는 성향 때문에 비교적 작은 무기를 선호하는 것으로 판단된다 [5].

남성 캐릭터의 지위 선호도 조사 결과, [그림 5]의 우측 그래프와 같이 남성 유저는 지위가 높아 보이는 2, 4, 6번 캐릭터 선택 비율이 높는데, 이는 지위와 부유함이 상대적으로 높은 쪽이 짝짓기 기회의 증가와 번식에 더 유리하기 때문이다. 여성 유저도 지위가 높아 보이는 2, 4, 6번 캐릭터 선택 비율이 높는데, 이는 지위와 부유함이 높은 쪽이 비교적 자원의 소유량과 획득 기회가 더 높기 때문이다.



[그림 5] 남/여 유저의 남성 캐릭터 무기 선호(좌)와 남성 캐릭터 지위 선호(우)

[Fig. 5] Male/female users' Male Character Weapon Preference (Left) and Female Character Authority Power Preference (Right)



[그림 6] 남/여 유저의 여성 캐릭터 노출도 선호(좌)와 여성 캐릭터 가슴 선호(우)

[Fig. 6] Male/female users' Male Character Exposure level Preference (Left) and Female Character Bust Size Preference (Right)

여성 캐릭터의 노출에 대한 선호도 조사 결과, [그림 6]의 좌측 그래프와 같이 남성 유저는 꽤 높음~보통인 1~4번 캐릭터 선택 비율이 높는데, 이는 남성들이 단기적 짝짓기 대상으로 노출도가 높은 쪽이 성적 접근성이 더 용이하여 짝짓기 기회를 높일 수 있기 때문이다 [5]. 여성 유저는 보통~약간인 4~5번 캐릭터 선택 비율이 높는데, 이는 여성 유저들은 남성과 반대로 노출도가 높은 여성 캐릭터를 전반적으로 선호하지 않는 것으로 판단된다.

여성 캐릭터의 가슴 크기에 대한 선호도 조사 결과, [그림 6]의 우측 그래프와 같이 남성 유저는 아주 큼~큰 편인 1~3번 캐릭터 선택 비율이 여성에 비해 높는데, 이는 가슴이 큰 쪽이 모유량이 많아 자식의 유아기 생존율을 상승시키기 때문이다 [8]. 여성 유저는 보통~작은 편인 4~5번 캐릭터 선택 비율이 남성에 비해 높는데, 여성 유저들은 비교적 평균적인 가슴 크기를 선호하는 것으로 판단된다.

남/여 게임 유저의 남성/여성 게임 캐릭터 선호에 대한 설문 조사 결과는 위의 [표 2]에서 언급했던 진화심리학에 근거한 이성 캐릭터 선호 예상에서 명시한 내용과 전반적으로 유사하게 산출된 것으로 판단된다. 이는 남/여 게임 유저들이 게임 캐릭터에게 감정 이입과 함께 자아 동일시의 과정을 거쳐, 인간 남/여에게 적용되는 진화심리학적 관점에서 이성 선택 기준이 게임 캐릭터에게도 그대로 동일하게 적용할 수 있다는 의미로 해석할 수 있다. 이러한 결과는 진화심리학적 선호 이론과 요소들을 게임 캐릭터 제작 과정에 적용하여 유저들에게 더 폭넓고 많은 사랑과 선호를 유발할 수 있는 캐릭터의 제작이 가능하다는 것을 의미한다.

4. 결론 및 제언

남/여 유저의 게임 캐릭터에 대한 선호는 앞서 이론적 배경의 진화심리학 항목에서 언급한 대로

여성 유저는 외부로 드러나는 남성 캐릭터의 자신과 비교해 약간 많은 나이, 자원 획득 능력과 부유함, 신체적 강함, 안정된 성격, 그리고 높은 지위를 선호하는 것으로 나타났다. 남성 유저는 외부로 드러나는 여성 캐릭터의 젊은 나이, 낮은 WHR 비율, 헌신적인 성격, 높은 신체 노출도, 큰 가슴 등의 번식 가치에 주목하는 것을 알 수 있다. 이는 인간에게 적용되는 진화심리학적 선호 요소들이 가상의 존재인 게임 캐릭터에도 그대로 적용이 가능하다는 사실을 증명한다. 이를 활용하여 향후, 더 많은 유저들이 선호하는 외형, 성격, 특징을 갖는 캐릭터 설정과 기획, 제작 과정에 적용하여 성공적인 수집형 모바일 RPG 게임을 비롯한 다양한 장르의 게임 제작, 서비스를 가능하게 하는 밑거름이 될 수 있을 것으로 기대한다.

본 연구는 남/여 유저의 성별을 기준으로 결과를 도출하였기 때문에 유저의 연령대, 사회적 위치, 개개인의 성격 차이 등의 다른 요소들도 선호도 선택에 영향을 주었을 것으로 판단된다. 이에, 후속 연구에서는 더 복잡적이고 다양한 요소를 기준으로 선호도 조사가 더 많은 수의 게임 유저를 대상으로 이루어져야 할 필요가 있다. 또한, 본 연구에서는 기존의 게임 캐릭터를 그대로 사용했기 때문에 캐릭터 유형을 분류한 기준 이외에도 캐릭터의 복장, 그래픽적 완성도 등의 여러 요소가 선호도 판단에 영향을 주었을 가능성이 있다. 이후의 조사에서는 이런 기타 요소들을 배제한 채로 제시된 이미지의 변형, 추가 작업을 통해 외적인 영향을 주는 요소를 최소화한 상태에서 조사를 진행해야 할 필요성이 있다.

References

- [1] KOCCA, 2020 White Paper on Korean Games, NAJU-SI, 2020.
- [2] J. O. Kim, “A Study on the Game Character for Improving the Interaction with the Game Users”, Master’s thesis, Dept. of Game, Graduate School of Visual Art Sejong University, South Korea, 2004.
- [3] K. T. Nam, “A Study on the Personality Design of Game Characters using AHP”, Doctoral thesis, Dept. of Game Studies, The Graduate School of Sangmyung University, South Korea, 2020.
- [4] R. A. Ratan, “Self-presence: Body, emotion, and identity extension into the virtual self”, in Handbook of Research on Technoself: Identity in a Technological Society, vol. 1, R. Luppigini, CA, USA: University of Southern California, 2011, pp.322-323.
- [5] D. M. Buss, Evolutionary psychology, Woongjin Think Big CO., Ltd, 2012.
- [6] D. Barrett, Supernormal Stimuli: How Primal Urges Overran Their Evolutionary Purpose, Woongjin Thinkbig Co., Ltd, 2011.
- [7] C. M. Meston, D. M. Buss, “Why Women Have Sex: The Psychology of Sex in Women’s Own Voices”, Times Books: New York, 2009.
- [8] I. J. Ki, “A Study on the Evolutionary Psychology for the Sexual Violent”, Master’s thesis, Department of Police Administration, Graduate School of Gwangju University, South Korea, 2010.