

Research on the Establishment and Improvement of Moral Education Elements in Online Games through the Analysis of Japanese Animation Patterns: Focusing on the Chinese Market

일본 애니메이션 패턴 분석을 통한 온라인 게임 도덕성 요소 설정 및 개선에 관한 연구-중국 시장을 중심으로

Longfei Cao¹, Byung-Pyo Kyung²

조용비¹, 경병표²

¹ Ph. D., Dept. of Game Design, Kongju National University, longfei0365@gmail.com

² Professor, Dept. of Game Design, Kongju National University, kyungbp@kongju.ac.kr

Corresponding author: Byung-Pyo Kyung

Abstract: With the continuous development of computer and internet technology, as well as the popularity of smartphones and tablets, the gaming industry has seen an explosive growth trend. This industry has not only grown rapidly in virtual space, but has also gradually had a larger impact on users in the real world environment over time. However, studies have shown that non-moral elements such as "violence" and "sex" in online games will have a negative impact on the moral and healthy growth of young people. Research on youth game development in the Chinese market is very insufficient because of the limitations of the game rating system in the Chinese market. Animation adaptation games also exist in the Chinese game market to a certain extent. While Japan is a concentrated exporter of animation, China has introduced a large number of Japanese animation products since the early 1980s. This paper intends to apply and refer to the investigation and research on the rationality and optimal improvement of moral education-related factors in the development process of Japanese animation. From the purpose of game design, character appearance, picture, sound and other aspects of exploratory research. To provide reference for the impact of adolescent mental health, and provide realistic advice for the development and design of such games.

Keywords: Online Game, Animation, Morality, Game Design.

요약: 컴퓨터와 인터넷 기술의 발전과 스마트폰, 태블릿 PC의 보급이 증가함에 따라 게임 산업은 급속도로 성장하며 현실 세계의 사용자들에게 큰 영향을 미치고 있다. 많은 연구들은 온라인 게임에서 "폭력"과 "섹스"와 같은 비도덕적인 요소들이 청소년의 도덕적 발달에 악영향을 주고 있다고 보여주고 있다. 중국 시장의 게임 등급 시스템은 한계를 가지고 있어, 청소년 게임 개발 관련 연구는 중국 시장에서 상당히 부족한 상태이다. 본 연구의 목적은 게임이 청소년 플레이어의 도덕적 행동에 미치는 부정적 영향을 감소시키고, 청소년 플레이어의 비도덕적 행위를 줄이는 것이다. 또한 선행 연구를 바탕으로, 일본 애니메이션과 게임 사례를 참고하여 수정 방안과 고려 방향을 제시하고자 하였다. 게임 설계의 목적, 캐릭터 외형, 화면 디자인, 음향 등 여러 측면에서 출발하여 탐색적 연구를 수행하였다. 이를 통해

Received: December 28, 2022; 1st Review Result: February 10, 2023; 2nd Review Result: March 09, 2023
Accepted: March 31, 2023

청소년의 정신 건강에 미치는 영향에 대한 참고 자료를 제공하며, 이러한 종류의 게임 개발 및 디자인에 대한 현실적인 조언을 제공한다.

핵심어: 온라인 게임, 애니메이션, 도덕성, 게임 디자인

1. 서론

2019년 2월 28일 CNNIC가 베이징에서 발표한 제43회 '중국 인터넷 네트워크 발전 상황 통계 보고'에 따르면, 2018년 12월까지 온라인 게임 사용자 규모는 약 4.84억 명으로, 전체 인터넷 사용자의 58.4%를 차지했다. 모바일 앱 분류 측면에서는 게임 유형의 애플리케이션 수량이 약 138만 개로 30.7%를 차지하여 전체 분류에서 1위를 기록했다. 비록 온라인 게임이 이미 현대인의 대표적인 여가 문화와 오락의 주류가 되었지만, 게임과 관련된 도덕적 논쟁은 여전히 이어지고 있다. 특히 게임이 사용자의 도덕성에 해로운 영향을 미친다는 주장은 학술계에서 격렬한 논쟁 주제로 남아 있으며, 일반 대중은 게임이 도덕적으로 해롭다는 주장이 더 설득력 있다고 생각한다. 그렇지만 게임은 다양한 문화적 특성과 중요한 사회 도덕적 가치 교육 기능을 가지고 있다. TuoZuHai(2009)는 온라인 게임의 문화적 책임에 대해 연구하면서 게임의 다양한 문화적 특성을 강조했다[1]. An Zhong-sen(2011)은 대학생을 대상으로 한 사이버 PK 게임의 윤리적 함의와 발전에 대해 연구하면서도 게임의 도덕적 가치를 강조했다[2]. 게임은 도덕적 선택에 중요한 기회를 제공하면서, 올바른 선택과 행동에 대해 다시 생각할 수 있게 한다. A. J. Weaver와 N Lewis(2012)는 비디오 게임에서 도덕적 선택에 대한 연구를 통해 이러한 영향을 보여주고 있다[3]. 게임의 자극적인 시나리오 속에서 도덕적 요소를 자연스럽게 설정하면, 해당 게임의 오락성을 유지하면서 사용자의 도덕적 소양을 향상시킬 수 있다. 이렇게 하면 장기적으로 사회 통념에서 벗어난 도덕적 판단력 결함을 피할 수 있다.

Tan Ling과 Yin Jun(2006)의 연구에서는 게임과 애니메이션이 애니메이션 산업에 속하므로, 상호 간 강한 참조성을 갖는다[4]. 첫째, 가상화 특징이 명확하다. 둘째, 소비성 문화이다. 셋째, 애니메이션이 일으키는 모든 사물과 문화 현상을 포함한다[5]. 이러한 연구들을 통해 우리는 게임과 애니메이션의 중요한 도덕적 가치와 교육적 기능을 이해할 수 있다. 이들 연구의 결과는 게임과 애니메이션 디자인에 도덕적 요소를 통합할 때의 장점을 강조하며, 이를 통해 사용자의 도덕적 소양을 개선하고 사회적 가치를 전달할 수 있음을 보여준다. 그뿐만 아니라 현재 시장 경제의 작용 하에서, 점차 많은 게임 및 애니메이션의 상호 참조성 심화 현상이 나타나고 있다. '붕괴 3', '음양사' 등 게임은 전부 같은 시리즈의 애니메이션 제품 출시 수요를 가져와, 사용자의 문화적 공감을 일으켰으며, '원피스', '드래곤 볼', '세인트 세이아: 12궁의 기사단' 등 애니메이션은 다양한 IP(intellectual property, 지적 재산권)를 파생시킨 참조형 게임이다. 애니메이션 적응 게임(Anime Adaptation Game)이 특히 많지만, 일본은 만화와 애니메이션 수출 집중 산업국으로 중국은 일본 애니메이션 IP를 대거 수입하고 있다. 그러나 관련 연구는 매우 부족하며 특히 중국 게임 시장의 게임 등급 시스템에는 특정 한계가 있으며 성, 폭력 및 기타 자극 요소가 청소년 도덕의 건전한 성장에 부정적인 영향을 미칠 수 있음을 피해야 한다. 본 연구는 일본 애니메이션 적응 게임의 도덕 요소를 도출하고, 문헌 검토 분석과 사례 분석을 통해 일본 애니메이션 적응 게임의 도덕성 설계에 대한 개선 방안을

제시하여 이러한 게임 개발 시 청소년 정신건강에 긍정적인 영향을 미치도록 하는데 의의가 있다.

2. 이론적 배경

2.1 온라인 게임

온라인 게임이란 소프트웨어 프로그램과 정보 데이터로 구성되어, 인터넷, 모바일 통신 네트워크를 통해 제공되는 게임 제품과 서비스를 말하는 것으로, 그 구현 방식은 주로 클라이언트 단말, 웹 브라우저 및 기타 단말 형태로 운영되는 각종 네트워크 게임을 말한다. 신흥 산업으로 전 세계에서 거액의 생산액을 창출하고 있으며, 2000년 이미 북미 전자오락 산업 총매출은 75억 달러에 달했다. 같은 해 미국 온라인 게임 산업이 할리우드 영화 산업을 제치고 엔터테인먼트 총생산 1위를 차지하였으며, 2005년 한국 온라인 게임 총생산은 15억 달러에 달해, 정부로부터 '문화 핵심 산업'으로 정식 지정되었다. 2006년 일본 온라인 게임 시장 규모는 1,015억 위안으로 온라인 게임의 총생산이 전국 GDP의 1/5을 차지했다[6]. 한편, 중국의 온라인 게임 역시 빠르게 발전하고 있으며, 애니메이션과 동명의 모바일 게임인 '좀비 형제'가 출시된 이후 조회수가 30억을 돌파했다[7]. '2021년 전국 미성년자 인터넷 사용 현황 연구 보고서'에 따르면, 중국 미성년 인터넷 사용자 규모는 1억 9,100만 명에 달하며, 보급률은 96.8%에 이른다. 인터넷 학습과 음악 감상 외에도, 게임을 하기가 미성년 인터넷 사용자들이 가장 자주 참여하는 활동으로, 참여 비율이 무려 62.3%에 달한다. 이는 온라인 게임이 청소년들의 일상생활에서 중요한 위치를 차지하고 있음을 충분히 설명한다[8].

2.2 온라인 게임 내 도덕적 영향

일부 학자들은 온라인 게임이 가져오는 부정적인 영향이 게임 회사가 시장 이윤 극대화를 위해 온라인 게임의 경제적 속성에만 집중한 나머지, 온라인 게임의 문화적 속성 등을 소홀히 하거나 망각한 것이 원인으로 작용한 것이라고 주장한다[1]. 세계보건기구(WHO)도 2019년 5월 25일 게임이용장애(Gaming Disorder)를 정신질환의 하나로 공식 규정하고 국제질병분류 11차 개정안(ICD-11)을 통과시켰다. 비록 이번 수정안의 정식 실행 방안은 아직 논의 중이나, 현재 사회적으로 게임에는 중독성으로 인한 부정적 영향이 객관적으로 존재함을 알 수 있다. 일부 학자들은 온라인 게임이 청소년 게이머에게 부정적인 영향을 미칠 수 있다고 생각하지만, 반대로 일부 학자들은 이러한 부정적인 영향이 과대평가 되거나 게임 개체, 플레이어 개체, 사회적 가족 배경의 차이로 인해 논의되어야 한다고 생각한다[2]. 많은 학자 An Zhong-sen(2011), YuanHong(2010), Tilo Hartmann et al(2010), SheYuan(2009), MinFeng(2010), Xin Mengting(2011), Qu Kezheng(2016) 등은 온라인 게임이 청소년 게이머들의 도덕성 성장에 긍정적인 의미를 갖는다는 것을 밝혀냈다. 게임 시스템 자체가 청소년 게이머에게 좋은 도덕적 지도 역할을 하거나 게임을 하는 청소년 게이머에게 좋은 사회적 제약을 가할 수 있다면 온라인 게임은 오히려 도덕성에 긍정적인 영향과 교육적 의미를 가질 수 있다.

[표 1] 온라인 게임이 게이머의 도덕적 행동에 미치는 영향

[Table 1] The Influence of Online Games on Players' Moral Behavior

Negative effect on morality		Positive influence on morality	
Researcher	Virtuous influence	Researcher	Virtuous influence
Anderson & Bushman, (2001) Anderson et al., (2004, 2010)	Exposure to violent video games increases aggressive thinking, emotions, and behavior.	An Zhong-sen (2011)	Because of its strong moral media, the spirit of equality and freedom, the awareness of competition and cooperation, and the game community moral contains rich in the moral construction of young players have a positive impact.
WuJing(2007)	Violent games increase anxiety hysteria and hostile emotional responses, which have increased adolescents' implicit aggression.	She Yuen. (2009)	Large social games that require teamwork are conducive to improving players' moral concepts, restraining players' anti-moral behaviors, enhancing players' sense of responsibility and strengthening players' moral self-discipline.
XuYuan(2009)	Online games expand individual selfishness and confuse immoral ideas with distorted moral value ideologies.	Xin Mengting (2011)	Online games help college students relax and stimulate their creativity and enrich their knowledge.
ChenYueHua & Cheng Bing Ying(2016)	Moral cognitive deviation, emotional distortion, loss of code of conduct.	MinFeng(2010)	Online games help develop teenagers' creativity, improve their communication skills, cultivate teamwork spirit and increase their knowledge.

2.3 경제적 효과와 도덕성의 균형

온라인 게임은 상호성, 경쟁성, 가상성 및 자율성 등 특징으로 인해 청소년 학생들의 인기를 끌고 있다[9]. 비록 현대 사회 여론은 부정적인 내용이 대부분이지만, 그 때문에 게임의 발전을 포기할 수는 없다[10]. 온라인 게임은 전통 미디어 대비 비교할 수 없는 장점이 있으며, 청소년의 심리와 능동성을 사로잡아 플레이어가 몰입하고 도덕과 정서적 인지 편차가 발생함으로써 행동의 장애를 일으키게 되는 것이다. 온라인 게임의 장점을 합리적으로 이용한다면, 온라인 게임은 점진적으로 청소년의 도덕적 소양을 제고하고 이를 일상으로까지 확장 시킬 수 있다. 실험 결과, 친사회적 비디오 게임은 공격적 행동을 감소시켰다[11]. 단, 순수하게 게임을 이용하여 도덕 교육을 할 경우, 일정한 자극적 요소와 시나리오를 잃게 되어 상업적 가치에 손상을 입히거나 저 연령대로 낮아질 것이고, 교육적 제품으로 전략하게 되어 청소년 플레이어들이 등을 돌리게 될 것이다. 이 역시 도덕성 구축 유형의 비디오 게임 또는 온라인 게임 시장 점유율이 비교적 낮거나 주로 저 연령대 시장을 점유하게 되는 원인이 된다.

온라인 게임의 요소와 시나리오 설계가 어떻게 도덕적 소양 양성 및 게임 시장 점유율의 두 가지 중 균형을 이루게 할 것인가는 게임 설계자가 심도 있게 고려해야 할 문제이다. 이 분야에서 일본 애니메이션 작품의 경험을 참고할 수 있다.

3. 일본 애니메이션의 도덕성에 대한 긍정적 영향

일본 애니메이션은 중국보다는 다소 늦게 시작되었지만, 발전 속도는 중국을 훨씬 뛰어넘었다[12]. 중국에서는 '교육성과 오락성'을 주제로, 메인 애니메이션 작품의 '교육적' 의의를 과도하게 강조하며 엄격한 도덕관과 가치관 등을 주제로 애니메이션 창작을 제한했다. 사상을 제한하여 우수한 작품에서도 뛰어난 점을 찾기 힘들다[13]. 중국의 저 연령화, 교육화된 애니메이션 작품에 비해, 일본 애니메이션은 작품이 다양하고 유아화와 성인화를 겸비하였으며 시나리오가 생동감 있다. 소재도 풍부하고 다양할 뿐 아니라,

캐릭터 설정도 현실에 가깝다[14].

일본 애니메이션 요소는 복잡하며, 폭력, 사기, 살인, 성적 요소 등 도덕적인 구성 요소와 자연스럽게 어우러져 있으며, 명확한 설교적인 성격을 띠지 않는다. 관객들은 이러한 애니메이션을 시청함으로써 자연스럽게 도덕적인 자질을 구축하는 데 참여하며, 이러한 애니메이션은 도덕적인 행동에 대한 반성을 돕는 좋은 도덕적인 안내자 역할을 한다. Zhou Liang(2021)은 일본 애니메이션 문화가 중국 청소년 도덕적 이념에 미치는 영향과 대책 연구에서 이 관점을 확인하고, 실증 분석을 통해 일본 애니메이션 문화가 청소년의 정신 건강에 긍정적인 의미가 있다고 지적하였다[15]. 일본 주류 애니메이션 주제는 풍부하며, 힐링물, 열혈물, 범죄물 등 다양한 주제의 애니메이션 작품들은 내용상 차이가 크지만, 그 핵심은 유사하게 관객들의 사회 행동에 대한 도덕적 성찰을 장려한다. 예를 들어, '나츠메 우인장', '무시시', '토끼 드롭스', '센과 치히로의 행방불명', '후르츠 바스켓', '스카이 크롤러', '팻슘 오브 호러즈' 등 힐링물 대표작들에서도 성적이고 폭력적인 요소가 나타나지만, 전체적인 분위기는 관객들이 공감, 감정적 상승, 자신감 재현에 이끈다[14]. '캡틴 츠바사', '슬램 덩크', '드래곤 볼', '원펀맨', '원피스' 등 열혈물 애니메이션은 많은 사회적 현실과 폭력적 요소를 내포하지만, 끊임없는 노력으로 성공을 이뤄내는 일반인을 묘사함으로써 대중들이 일반인도 끊임 없는 노력을 통해 무언가 이룰 수 있다는 시나리오를 보게 하고, 이를 통해 개인의 영웅주의를 강조함과 동시에 대중들이 노력의 필요성과 중요성을 인식하도록 유도한다[12]. 그 밖에, '원펀맨'에서는 대부분의 시간이 폭력으로 가득하고 때로 '오타쿠'적 요소가 등장하지만, 회색 유머 시나리오를 통해 '정의란 무엇인가'에 대하여 탐구하도록 한다. 위의 애니메이션 작품 대비, '사이코패스'와 '이누야시키' 등 범죄물 작품의 폭력적 요소는 더욱 두드러진다. 그러나 부정적 기조에 비해 인륜과 도덕에 대한 토론은 더욱 심화되고 격상되어 대중에게 깊은 인상을 남긴다. 애니메이션과 게임에서 나타나는 부정적인 시나리오와 요소는 현실사회에 대한 반영으로 여겨지며, 이를 바탕으로 청소년의 도덕적 인식과 정서적 왜곡에 대한 논의를 유도함으로써 도덕과 인간성에 대한 인식을 촉진할 수 있다고 생각한다. 이런 점에서 일본의 애니메이션은 비교적 성공적이라고 평가한다. 주류 온라인 게임의 발전 현황을 돌이켜 보면, 다량의 노력으로 플레이어가 요구하는 심화와 확장, 감각적 자극 및 제작 기술의 개선, 캐릭터 설계와 제작기술의 향상을 이루어 내었다. 경제적 수익성에서 성공을 거둔 반면, 도덕 교육적 기능 구현에서는 심각한 부족 현상을 가져왔다.

4. 게임 도덕성 디자인 제안

다양한 게임의 기본 구성 요소는 주로 게임 화면(캐릭터 외형, 전투 장면, 애니메이션 효과 등), 게임 아이디어, 플레이어 빌리티, 게임 음악 등을 포함한다. Ding Liping(2014)은 이동 이론에 기반한 교육 게임 디자인 연구에서 역할, 장면, 인터페이스, 소품, 음향 효과, 대화, 규칙 등의 요소를 사용하여 게임을 구축하였고, 통계 분석을 통해 게임이 지식 전달과 도덕 교육 의미를 가지고 있다는 것을 입증하였다[16]. 이러한 요소들이 게임 디자인 과정에서의 중요성을 알 수 있다. 따라서 본 연구에서는 게임 디자인 목적, 캐릭터 외형, 게임 화면, 게임 음향 효과 등의 측면에서 제안을 디자인하였다.

4.1 게임 디자인 목적

현재 대부분 온라인 게임은 도덕 사회 교육 대비, 기술, 감각, 오락성의 제고에 더욱 치중하고 있다. 문화적 속성의 부재로 인해 게임의 교육적 기능에도 부족 현상이 나타나고 있다. 청소년 플레이어가 주입식 교육에 저항심리를 갖는 상황에서, 어떻게 온라인 게임의 오락 기능과 교육 기능을 보장할 것인가는 모든 게임 개발자들이 숙고해야 할 과제이다. ChenYueHua & ChengBingYing(2016)은 게임 목적의 도덕적 침투 메커니즘은 게임 목적의 '탈 도덕화'에 있다고 지적한다[10]. 게임 내에서 행위의 옳고 그름에 대한 설교 또는 강제적 주입을 진행하지 않고, 게임 과정에서 '도덕적 환경'에 노출되게 하여 플레이어가 도덕적 선택과 자체적 판단을 하도록 함으로써 도덕적 인지와 자아 성찰을 하도록 해야 한다.



[그림 1] 애니메이션 '원펀치맨' 속 '도덕적 딜레마'의 즐거미 사례

[Fig. 1] A Plot Case of the "Moral Dilemma" in the Animation "One-Punch Man"

애니메이션 'One-Punch Man'에서는 '도덕적 곤경'을 설정한 예를 볼 수 있다[그림 1]. 이 작품의 전반적 스타일은 유머러스하고 폭력적이지만, 총체적 목표는 권선징악과 정의 구현이다. 영화에서는 주인공이 불공정한 대우를 받을 때, 다량의 반박과 설교의 대사 대신, 일상생활에서 자주 등장하는 배경이 생생하게 대중의 눈앞에 펼쳐진다. 사태가 불분명한 상황에서 무책임한 언행을 하는 역할, 외모로 타인을 판단하며 말로 상대에게 상처를 주는 역할, 이익만을 추구하고 고마움을 모르는 역할 등이 그것이다. 애니메이션은 대부분 평론을 하지 않지만, 대중은 관람 과정 중에서 시나리오의 변화에 따라 자신의 판단을 만들어낸다. 주인공이 술선수범하여 실천하는 행위를 보면서, 주인공에 불만을 품으면서 점차 올바른 가치관으로 인도되는 것이다.

제작자는 오락성을 기반으로 도덕적 화제를 성공적으로 침투시켰다. '탈 도덕화'를 이름으로써 심리학적인 프레이밍 효과를 이용해, 반복적으로 주변을 두드러지게 표현하는 방식으로 대중의 공감을 불러 일으키고, 이로써 보다 효과적으로 대중의 도덕적 공감을 이끌어냈다. 게임 설계에 있어서도 같은 패턴을 차용하고 벤치마킹 할 수 있다. 예를 들어, 청소년에게 인기 있는 게임의 목표, 퀘스트, 파밍 등 과정에 도덕적 딜레마로 인한 시련을 설정하여 플레이어들이 자연스럽게 도덕성을 실천하고 도덕적 선택을 하여 도덕적 행위를 하도록 하는 것이다. 온전히 몰입된 상태에서 무의식적으로 자신의 도덕적 소양을 표현하도록 하는 것이다.

프레이밍 효과를 긍정적으로 적용한 예는 '리그 오브 레전드'에서 찾아볼 수 있다. 게임 로딩 인터페이스에 '팀원이 실수를 했다고 계속 쓰면 팀원이 로그아웃 할 수

있습니다', '파티 플레이어는 더 빨리 득점할 수 있습니다' 등 정보를 표시하여 플레이어의 부정적 발언이 8.34%, 공격적 발언이 6.22%, 신고가 11% 감소했다[17].

'탈 도덕화' 모델은 열혈물, 청춘물, 유머, 힐링형 애니메이션 작품에서 전반적으로 성숙하게 응용되고 있다. 온라인 게임과 각종 애니메이션의 유사성을 비교했을 때, 게임의 목적 개선이 청소년 플레이어가 현실에서의 도덕과 정서에 더 큰 자발성과 실천 기회를 제공하여 도덕적 이탈 확률을 줄일 수 있다.

4.2 캐릭터 외형

옛된 얼굴에 글래머러스한 몸매, 과장된 신체 비율의 오타쿠적 남성 또는 여성형과 노출이 심한 의상을 입은 미성년 이미지는 대부분 온라인 게임의 캐릭터 설계상 주류를 이루는 스타일이다[18]. 과하게 과장된 신체 비율은 청소년 플레이어에게 현실에서 이성의 신체 구조에 대한 인지적 착오를 일으켜, 청소년이 2D 캐릭터 이미지에 과도하게 심취함으로써 현실 속 교우 관계에 대한 흥미를 잃어버리게 한다. 이렇게 '선정적' 요소를 가진 캐릭터가 홍보를 가속화하고 눈길을 끌 수는 있으나, 효율의 전환적 측면에서 필수적인 것은 아니다. 예를 들어 '메이플 스토리', '몽환서유(梦幻西游)', '고스트리콘: 브레이크 포인트'와 같이 성공한 온라인 게임은 노출이나 과장된 캐릭터 이미지로 홍보하지 않았다. 청소년 성범죄 발생으로 인해 일본 도쿄 지역에서는 2010년 12월 15일 '도쿄도 청소년 건전육성 조례 개정안'이 정식 통과되었다[19]. 여기에는 미성년자가 접촉하는 '시각적 회화', 만화, 애니메이션, 게임 내 가상적인 미성년 캐릭터 이미지에 대한 필터링 등이 포함되며, '미성년 캐릭터에 대한 성적 묘사가 있는 애니메이션이나 게임은 퍼블리싱과 판매를 금지하고 있다. 일본 카도카와 쇼텐 출판사(Kadokawa Shoten Publishing Co., Ltd.)는 산하 애니메이션 출판물의 표지에 소녀의 속옷 등 민감한 장면 노출을 금지했다. 이를 조치는 일본 청소년 성 보호 및 성 윤리 교육에 대한 개혁이다. 소후닷컴의 보도에 따르면, 2018년 초 중국 문화부는 캐릭터 의상 노출, 선정성 등을 사유로 게임 시정 명단을 발표하였으며, '왕자영요', '음양사', 'Fate/Grand Order', '붕괴3', '테이스티 사가' 등 게임은 캐릭터의 신체 비율, 의상 노출 정도 및 게임 캐릭터 신체 접촉 방식에 대해 수정을 진행했다[표 2].

[표 2] 플레이어에게 미치는 부도덕한 영향

[Table 2] The Immoral Effect on the Player

Example		
content	<p>"Honor of Kings" character model revision case (The circle indicates the changed position)</p>	<p>Modification case of the original painting of "Honor of Kings" (The circle indicates the changed position)</p>

과장된 캐릭터 신체 비율과 신체 노출 정도를 조정하면, 청소년의 성 충동과 2D 미학에 대한 의존을 감소시킬 수 있다[20]. 지정된 캐릭터 이미지이든, 개인화 설정이든, 게임 캐릭터의 신체가 너무 평범하면 힘이나 기술의 아름다움을 표현할 수 없다. 캐릭터의 의상 디자인이 과도하게 보수적일 경우, 아름다운 게임 화면에 어울리지 않거나 허구성을 표현하기 힘들어진다. 캐릭터 이미지가 너무 단일화되어있으면 성격적 충동의 표현력이 저하될 수도 있다[21]. 청소년의 성 충동, 성범죄 및 2D 미학에 대한 의존도를 줄임과 동시에, 게임 캐릭터의 건강한 미적 감각과 시각적 충격을 동시에 만족시키기 위해, 디자이너 또는 원화 제작자는 의상 요소와 액세서리 등에서 다양한 디자인적 감각을 강화해야 한다. 캐릭터의 신체적 특징이 실제 건강미의 기준에 따라 설정되어야 하며, 과하게 과장된 신체 비율을 조절하고 모에 캐릭터(萌えキャラクター)으로 처리하는 등, 과거 과장 비율을 조절함과 동시에 특정 부위의 노출 또는 민감한 신체 부위를 가리는 비율을 표준화해야 한다. 일본 애니메이션의 경험을 빌려, 인기 있는 애니메이션 작품이 '선정성' 요소에 의존하지 않고 시나리오 설정이 더욱 치중함을 기억해야 할 것이다. 폭력, 경쟁 요소를 담은 열혈 애니메이션 '헌터 X 헌터', '은혼', 경기 및 스포츠 유형의 '캡틴 츠바사', '슬램 덩크', '이니셜 D', 범죄물 '사이코패스', '이누야시키' 등은 고의적으로 암시적 캐릭터를 삼입했지 않다. 이를 애니메이션 캐릭터를 통해, 본 논문은 게임 캐릭터 이미지의 차이가 용모, 더빙, 헤어 스타일, 메이크업, 의상, 피부색 등이 정상적으로 수용 가능한 범위 내에서 청소년의 심신 건강에 유해하지 않은 비율로도 충분하며, '섹시' 요소는 필수적인 조건이 아님을 제시한다.

4.3 게임 화면

현재 온라인 게임의 화면 디자인은 주로 강렬한 색채 위주로 구성되어 있다. 장면 환경에는 반대색, 포화색 활용이 많다. 예를 들어, '월드 오브 워크래프트', '오버 워치', '검은 사막', '썬:월드에디션', '리니지 II', '샤이야' 등이다. 높은 채도와 현란한 색채를 사용하면 전투 과정에서 플레이어의 참여감과 자극감을 이끌어 낼 수 있다. 연구 결과에 따르면, 색상이 인간의 심리와 정서적 흥분에 명확한 영향을 미친다고 한다[22], 또한 채도가 낮은 색상 대비, 채도가 높을 경우 정서적 불안과 불안을 유발하기 쉽다[23]. 게임 PK 및 도전 과제 수행 중, 붉은 색, 주황색 등 난색 계열의 높은 채도 색상을 사용하면 플레이어의 적극성과 참여감, 경각심과 민감성을 높이고 게임의 자극성을 높일 수 있다. 그러나 선혈이 낭자하고 자극적인 장면은 미성년 플레이어의 심리에 악영향을 미칠 수 있다. 애니메이션 '이누야시키'의 전반적 기조는 범죄와 구원으로, 결투 및 살인 장면이 다수 포함되어 있다. 하지만 살인 장면에서 애니메이션은 역 색조 처리와 살인 과정을 담은 카메라를 약화하여 처리함으로써, 대중이 관람 시 낭자한 선혈로 자극을 받지 않도록 했다. '원피스'는 미국에서 상영되었을 때 원본 애니메이션에 대한 수정이 있었다. 카메라를 조준한 총구를 전부 낮게 처리하였고, 머리를 겨누는 총은 장난감으로 교체하였으며, 등에 맨 총기는 물총으로 대체되었다. 몸에 두른 탄약은 숨겼으며, 시가를 문 화면은 나중에 삭제되었다. 영상에서 손에 든 담배 역시 막대 사탕으로 바뀌었다. 위와 같은 애니메이션의 폭력적 장면에 대한 처리 방식 역시 온라인 게임에 적용 가능하다.



[그림 2] "Call of duty"의 장면 조정(흰색 화살표는 화면에 있는 핏방울을 가리킨다)

[Fig. 2] Scene Adjustment in "Call of Duty"(White Arrow Points Out Blood Drops on Screen)

FPS(First-person shooting game, 1인칭 슈팅 게임) 시리즈인 '콜오브듀티(call of duty)'는 2009년 퍼블리싱 한 6세대부터 2017년 14세대까지 플레이어의 부상 상태를 그림 2과 같이 조정했다. 게임 시리즈 자체의 긴장감과 현실적 몰입감을 기반으로, 채도를 낮추고 유혈 장면을 삭제하여 청소년 플레이어에게 지나치게 부정적인 자극을 줄 수 있는 부분을 완화시킴으로써, 게임의 특성과 도덕적 속성을 모두 살려냈다.

PK 가 끝나면 게임 설계자는 플레이어의 감정을 위로함으로써 격렬한 전투 장면과 폭력성이 청소년 플레이어에게 미칠 부정적 영향을 감쇄시킨다. Jiang Yu 외(2006)는 운동선수에 대한 색상 자극의 온도감과 연상되는 단어에 대한 반응 실험을 통해, 녹색과 파란색이 인체에 진정 효과를 가져온다는 결론을 얻었다[22]. '센과 치히로의 행방불명', '바람이 불 때', '천공의 성 라퓨타', '이웃집 토토로' 등 우수한 애니메이션 작품들은 자연 환경에 대한 사실적이고 세밀한 묘사와 함께 푸른 하늘과 녹색 톤의 자연으로 천연적인 '힐링'을 메인 테마로 하여 대중들이 영상을 보면서 자연과의 화합을 통한 심리적 편안함을 느끼게 해 준다. 또한 미성년자들은 감수성이 풍부하고 민감하여 선동되기 쉽다[24]. PK 종료 후, 파랑, 청색을 기본 색조로 간단하고 선명하며 전반적으로 우아하고 현실적인 자연환경으로 배경을 디자인한다면, 청소년 플레이어의 정서적 위안에 긍정적인 효과를 가져와, 폭력적 요소가 플레이어에게 지속적으로 영향을 미치는 것을 방지할 수 있을 것이다.

4.4 게임 음향

감상용 음악과 영화 음악과는 달리, 게임 음악은 명확한 산업적 특성을 보인다. 게임 음악 설계의 특수성은 온라인 게임이 가진 상호성으로 인해, 게임과 플레이어의 상호 임의성 등이 고려되어야 한다[25]. 따라서 음악과 서사 간 관계가 매우 강조된다. 버라이어티성과 타격감을 지나치게 강조한 음악은 게임의 긴장성을 표현할 수 있으나, 플레이어가 온라인 게임을 이용할 때 배경음악이 장면의 전환에 따라 변화하므로, 보통은 서두만 있고 음악이 끝나기 전 다른 음악으로 전환되거나 끊임없이 반복되어 현실적 시간의 개념을 약화시키고 가상의 시간 형태를 강화함으로써 온라인 게임에 더욱 몰두하게 만든다. 온라인 게임과 유사하게, 많은 애니메이션에서도 전투 장면과 회상 장면에 높은 주파수 전환을 사용한다. 하지만 게임에 비해서 장면의 전환과 배경 음향이 지나치게 평화롭고 고주파의 반복이 없다. 게임 설계자는 유사한 애니메이션을 본보기로 삼아 배경 음악의 돌발적 전환을 줄이고 게임 음악의 연관성을 높여, 배경 음악의 현실

시간관념을 강조함으로써 청소년 플레이어가 온라인 게임을 즐길 때 과도하게 도취되어 몰입하는 현상을 예방할 수 있을 것이다.



[그림 3] 진정되고 일관된 음악과 고주파 반복 음악의 파형 비교

[Fig. 3] Waveform Comparison of Soothing and Coherent Music and High-frequency Repetitive Music

온라인 게임은 PK 과정에서 격양된 배경 음악과 선동적인 효과음을 사용함으로써 플레이어가 캐릭터에 빠르게 몰입하고 PK에 집중하도록 한다. YangFeiFei(2013)은 운동 선수의 훈련 과정에 각각 빠른 리듬과 느린 리듬의 음악을 투입한 뒤, 빠른 리듬에서는 피 시험자의 운동 시간이 연장되고 피로감이 감소하였으며, 느린 리듬에서는 반대의 결과가 나온다는 사실을 발견하였다[26]. [그림 3]과 같이 두 가지 유형 음악의 파형도를 비교를 보여준다. 연구에 따르면, 빠른 리듬의 음악은 피로를 일깨우는 효과가 있고, 가사가 있는 음악은 더 큰 흥분을 가져온다고 한다. 게임에서 우렁찬 목소리의 음성 알림 효과를 가진 격양된 음악은 플레이어에게 더 큰 자극을 준다. 지속적으로 빠른 리듬과 자극적인 화면이 결합되어 청소년 플레이어의 신경과 심리에 부정적인 영향을 미친다. 온라인 게임 대비, 일본 애니메이션은 정서적 편안함을 표현하는 음악을 구사하는데 보다 능숙하다. '세인트 세이야: 12궁의 기사단', '원피스' 등 팀워크가 돋보이는 열혈 애니메이션에서는 전투 장면에서 게임과 유사하게 자극적이고 투지를 불러일으키는 빠른 리듬과 고조된 음악을 사용한다. 전투 장면이 아닌 개인 생활을 묘사할 때는 배경음악이 주로 느린 리듬 위주이며, 음악의 테마는 주로 밝고 편안하여 부드러운 색조의 화면과 조화를 이룬다. '힐링형' 음악은 '붉은 돼지', '하울의 움직이는 성', '천공의 성 라퓨타' 등 미야자키 하야오의 수작 중 비 전투 장면에서 광범위하게 응용된다. 애니메이션의 배경 음악 설정을 통해, 평화로운 시나리오에 편안한 음악을 설정하고 자연적 요소가 많은 화면과 조화를 이루도록 하는 것이 폭력적 요소 또는 지나치게 자극적인 시나리오가 청소년 플레이어의 신경과 심리에 가져오는 자극을 감소할 수 있으며, 최대한 빠르게 가상 전투 캐릭터에서 벗어나 현실로 복귀할 수 있도록 돕는 데 도움이 된다는 것을 알 수 있다.

4.5 게임 도덕성 디자인

위의 사례 분석 및 선행연구를 통해 게임의 도덕성 설계 방안을 [표 3]과 같이 정리한다.

[표 3] 게임 도덕성에 대한 제안

[Table 3] Suggestions for Game Morality

Element	Content	Concept map
Purpose of design	In the game, moral awareness and self-reflection should be made by exposing players to moral choices and self-judgements in the process of the game without preaching or compulsory implantation of the right or wrong behavior.	
	Using psychological priming effects, it effectively evokes moral resonance in a way that repeatedly expresses the surroundings prominently.	
Character appearance	Differences in the image of game characters focus on the appearance, dubbing, hairstyle, makeup, accessories, and skin colors within the range that is normally acceptable.	
	Various design senses should be strengthened in costume elements and accessories.	
	The physical characteristics of the character should be set according to the actual health beauty standard, and the ratio of the character to cover a specific part or sensitive body part should be standardized, such as adjusting excessively exaggerated body ratio and treating it as a moe character.	
Game screen	It lowers saturation and deletes bloody scenes to alleviate areas that can cause excessive negative stimuli to youth players.	
	After the end of the PK, if the background is designed with a simple, clear, elegant and realistic natural environment with basic shades, it will have a positive effect on the emotional comfort of youth players and prevent violent factors from continuously affecting them.	
Game sound	It emphasizes the real-time notion of background music by reducing the sudden transition of background music and increasing the connection of game music.	
	Set up comfortable music in a peaceful scenario and harmonize with screens with many natural elements.	

5. 결론

위키백과 '멀티 미디어 제작 작품 최대 판매' 통계에 따르면, 전 연령대를 상대로 '포켓몬'과 '슈퍼마리오'가 각각 1위와 8위를 차지하였으며, 낮은 연령대를 겨냥한 만화 작품이 절대 다수를 차지하고 있다. 설계자들의 의도를 보면 전부 '무의미한 폭력'을 배제한다는 것을 전제로 하고 있으며, 청소년과 아동들에게 도덕적 의의를 선사하고자 함을 알 수 있다. 게임 애니메이션 산업 시장 전반으로 볼 때, 도덕 교육적 요소와

경제적 속성이 반드시 상충되지는 않음을 알 수 있는 것이다.

본 연구는 일본 애니메이션이 도덕교육에 미치는 긍정적인 영향을 분석하여 게임 디자인 단계에서 디자인 목적, 캐릭터 외형, 화면, 음향 효과 등의 관점에서 분석 연구하였다. 개발자 입장에서는 최대한 원작에 맞춰 게임성과 재미를 더해야 한다. 정부는 게임 선진국의 등급제를 참고해 다양한 문화 심사와 게임 심사를 진행한다. 이번에는 중국 시장에서 일본 애니메이션 IP 이식 온라인 게임의 청소년 도덕적 건강에 대한 탐색적 제안만 제시했으며 향후 추가 연구에서 검증이 필요하다. 그리고 중국 시장의 게임 등급 시스템에 한계가 있는 상황에서 게임의 도덕적 요구와 게이머의 게임 선택 및 재미를 보장하는 방법은 추가 연구와 탐구가 필요하다고 생각한다.

References

- [1] TuoZuHai, A Study on the Cultural Responsibility of Online Games, Cultural Market, (2009), Vol.10, No.2, pp.29-29.
Available from: <http://www.cqvip.com/qk/83183x/200902/30161367.html>
- [2] An Zhong-sen, The Ethical Implication and Development of Cyber PK Game for University Students, Ethics and Virtue Education, (2011), Vol.6, pp.138-144.
Available from: <https://chn.oversea.cnki.net/kcms/detail/detail.aspx?FileName=LLDY201112001013&DbName=CPFD2016>
- [3] A. J. Weaver, N Lewis, Mirrored morality: An exploration of moral choice in video games, Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking, (2012), Vol.15, No.11, pp.610-614.
DOI: <https://doi.org/10.1089/cyber.2012.0235>
- [4] Tan Ling, Yin Jun, Animation Industry, Sichuan University Press, p.43, (2006)
- [5] Li Dan, Li Yanqing, A Practical Path of Value Education for High School Students in Animation Culture Perspective—Taking the Japanese Animation The Pirate King as an Example, Theoretical Theory, (2014), Vol.19, No.18, pp.129-130.
Available from: <http://www.cqvip.com/QK/81248X/201418/664690308.html>
- [6] Li Ningqi, Li Yike, A review of the online game industry research literature at home and abroad, Value engineering, (2008), Vol.27, No.12, pp.96-101.
Available from: <http://www.cqvip.com/QK/93273X/200812/28904602.html>
- [7] Li Juan, Liu Yongchun, The cooperative relationship between animation and online games, Journal of Chifeng University: Natural Science Edition, (2016), Vol.32, No.21, pp.138-139.
DOI: <https://doi.org/10.3969/j.issn.1673-260X.2016.21.061>
- [8] CNNIC, Research Report on the Internet Use of Minors Nationwide in 2021, Youth Rights and Interests Department of the Communist Youth League Central Committee & China Internet Network Information Center, pp.11-29, (2022)
Available from: https://news.youth.cn/gn/202211/t20221130_14165457.htm
- [9] Y. X. He, D. Y. Lee, W. B. Lee, B. P. Kyung, S. H. Ryu, D. Lee, A Study on Game Moral System Plan for the Moral Improvement of the Children and Teenagers, Journal of Digital Convergence, (2015), Vol.13, No.12, pp.359-366.
DOI: <http://dx.doi.org/10.14400/JDC.2015.13.12.359>
- [10] CHEN Yue-hua, CHENG Ning-ying, Moral Infiltration Mechanism in Digital Game, Journal of Harbin University of Technology: Social Sciences, (2016), Vol.18, No.03, pp.76-80.
DOI: <http://dx.doi.org/10.3969/j.issn.1009-1971.2016.03.011>
- [11] S. A. Gitter, Patrick J. Ewell, Rosanna E. Guadagno, Tyler F. Stillman, Roy F. Baumeister, Virtually justifiable homicide: The effects of prosocial contexts on the link between violent video games, aggression, and prosocial and hostile cognition, Aggressive behavior, (2013), Vol.39, No.5, pp.346-354.
DOI: <https://doi.org/10.1002/ab.21487>

- [12] Zhou Xia, Wang Zhaohui, Research on promoting Chinese spirit from the perspective of animation culture, *Reform & Opening*, (2019), Vol.2019, No.05, pp.96-101.
DOI:<http://dx.doi.org/10.16653/j.cnki.32-1034/f.2019.05.029>
- [13] Dong Haiying, The practical path of animation cultural literacy education—Taking the Japanese animation "Spirited Away" as an example, *Journal of Xinyang Normal University (Philosophy and Social Science Edition)*, (2013), Vol.33, No.05, pp.27-31.
Available from: <http://www.cqvip.com/QK/80765X/201305/47221914.html>
- [14] Wang Nan, The Analysis of Japan's "Cure" Culture from Japan's "healing department" Anime, Harbin University of Science and Technology, Master Thesis (2018)
- [15] Zhou Liang. Research on the Influence of Japanese Animation Culture on Chinese Teenagers' Ideas and Countermeasures, Jiangxi university of science and technology, Master Thesis, (2021)
- [16] DING Liping, Educational Game Design Based on Transfer Theory, Hebei Normal University, Master Thesis, (2015)
Available from: <https://kns.cnki.net/KCMS/detail/detail.aspx?dbname=CMFD201502&filename=1015343057.nh>
- [17] P. Gray, Getting Gamers: The Psychology of Video Games and Their Impact on the People Who Play Them, *American Journal of Play*, (2016), Vol.8, No.3, p.405.
- [18] J. Ha, S. H. Ryu, B. P. Kyung, A Study about Game Character Fashion Design of Three East Asia Countries (Korea, China and Japan), *Proceedings of the Korea Contents Association Conference*, (2006), Vol.4, No.1, pp.211-214.
Available from: <https://www.dbpia.co.kr/journal/articleDetail?nodeId=NODE00778401>
- [19] Zhuge Weidong, On the rise of Japanese animation industry, Publication reference: *Industry Information*, (2011), Vol.648, No.7, pp.46.
Available from: <http://www.cqvip.com/QK/88257X/201105/37103393.html>
- [20] T. L. Dietz, An examination of violence and gender role portrayals in video games: Implications for gender socialization and aggressive behavior, *Sex roles*, (1998), Vol.38, No.05-06, pp.425-442.
DOI: <https://doi.org/10.1023/A:1018709905920>
- [21] J. L. Shang, S. H. Ryu, Analysis of RPG Characters' Personality Performance, *Journal of Digital Convergence*, (2021), Vol.19, No.2, pp.403-408.
DOI: <https://doi.org/10.14400/JDC.2021.19.2.403>
- [22] JIANG Yu, ZHANG Liwei, CHEN Li, Color's Impact on People's Body Temperature—An Apocalypse of Adjusting Athletes Mentality, *Journal of Beijing Sport University*, (2006), Vol.2006, No.10, pp.1348-1350.
Available from: <http://www.cqvip.com/QK/96907A/200610/23196749.html>
- [23] Shi Qi, Research of The Color Effects on Driver Fatigue, Harbin Institute of Technology, Master Thesis, (2010)
Available from: <https://kns.cnki.net/KCMS/detail/detail.aspx?dbname=CMFD2012&filename=1011260674.nh>
- [24] Yang Aichun, The education case of class meeting 'Dealing with interpersonal relationship correctly creates win-win life'(Research results of the National Teachers Research Fund in 2016), *National Teachers Research Fund Management Office(EDS.)*, pp.217-219, (2016)
Available from: <https://kns.cnki.net/kcms/detail/detail.aspx?FileName=ZJCY201605001095&DbName=CPFD2016>
- [25] Zhao Wenpei, On the development and countermeasures of Online game music in China, *Heihe Journal*, (2016), Vol.224, No.2, pp.32-33.
DOI: <https://doi.org/10.3969/j.issn.1009-3036.2016.02.016>
- [26] Yang Feifei, Effects of music auditory stimuli during exercise on fatigue caused by aerobic treadmill exercise, Nanjing University of Physical Education, Master Thesis, (2013)