夏寤 浪女 캐릭터 컨셉 초안

“여름에 깨어난 방랑 소녀” 디자인 언어 및 방향성 탐구

夏寤 浪女, 24.08.02.

기존 캐릭터 원화

‘*RoamerLee/Earl Ravie*’ *캐릭터 원화* by 마루쟝, 21.11.16.

- “지적이면서도 장난기 넘치는 이미지” - *“로머리” 브랜드 이미지, 23.05.28.*
- “캐주얼 하면서도 트렌드에 굉장히 민감한 이미지” - *“로머리” 브랜드 이미지, 23.05.28.*
- 특정 형태에 구애받지 않는, “떠도는”/“방랑하는” 이미지. - *안녕하세요, 저는 ‘로머리’ 입니다. 22.08.27.*
- 기존 ‘로머리’에서 ‘얼 라비’라는 이름을 부여받음. (페르소나 분리)

캐릭터 디자인 및 컨셉 개선안

기존 ‘로머리’ 및 ‘얼 라비’로 **단일 페르소나(인격) 만을 위한 캐릭터**에서, **다양한 페르소나를** 소유하고 있는 ‘**나츠산메루 란메아**’ 전체를 아우를 수 있는 캐릭터 컨셉이 필요하다고 느낌.

- 토글(Toggle)식 의상을 통하여, **페르소나마다 의상을 변경**할 수 있게끔
- 기존 보이시(Boy-ish)한 느낌에서 **중성적**(Gender-Neutral)인 느낌으로
- 비교적 적은 개수의 표정에서 **더 많은 표정**을 통해 감정 표현 원활하게
- **핸드 트레킹**(Hand-Tracking) 대응으로 몸짓(Body-Language) 활용한 표현 대응

아바타 컨셉 및 세부 디자인 요소

캐릭터의 얼굴은 기존 캐릭터를 최대한 유지하는 방향으로 하고, 의상 부분만 변경 및 추가해 기존 로머리/얼 라비 팬 층을 최대한 끌어들이도록 한다. 그러나, 기존 아바타 일러레(마마)인 Yom의 별세로 안타깝게도 기존 아트 스타일을 유지할 수 없을 것으로 본다. 따라서 최대한 기존 Yom의 아트 스타일에 가깝게, 존중하는 방향으로 가지만, 신규 일러레의 아트 스타일 역시 섞는 방향으로 가는 것을 추천한다.

전반적인 디자인 특징 및 색감은 다음과 같다:

- **중성적**(Gender-Neutral)인 느낌.
- 메인 컬러: 보랏빛이 묻은 남색/청색(Blue Violet) - #38314d
- 악센트 컬러: 보색 대비의 금빛(Roam Gold) - #ffef3d
- 서브 컬러: 내의(Inner-Wear) 또는 신발 표현 위한 검은색(Roam Black) - #121212

페르소나 설명(Persona Description)

0. 나츠산메루 란메아(夏寤 浪女 - なつさ-める ランめあ)

- ✧ '나츠'의 본명(Full-name)
- ✧ 여러가지 인격을 소유하고 있다.
- ✧ 한국어와 영어, 일본어(조금)를 할 줄 안다.
- ✧ 시와 노래를 좋아하는 음유시인이다.
- ✧ 여성에 가까운 중성

1. RoamerLee(로머리)

- ✧ '로머'
- ✧ 영어와 한국어를 유창하게 구사한다.
- ✧ 꽤나 남성적이다.
- ✧ Tactical(택티컬)한 것과 FPS류 게임을 좋아한다.
- ✧ 차분하며, 존댓말을 선호한다.

2. Earl Ravie(얼 라비)

- ✧ '라비'
- ✧ 한국어와 영어를 유창하게 구사한다.
- ✧ 매우 중성적이다.
- ✧ 귀여우면서도 멋진 것을 좋아한다.
  - Ex) 스플래툰(Splatoon), 젤다의 전설(Legends of the Zelda) 등
- ✧ 차분한 성격이다.

3. 이 하온(李 夏瑥)

- ✧ ‘하온’
- ✧ 한국어
- ✧ 여성에 가까운 중성
- ✧ 귀여운 것을 선호한다.
- ✧ 매우 차분한 성격

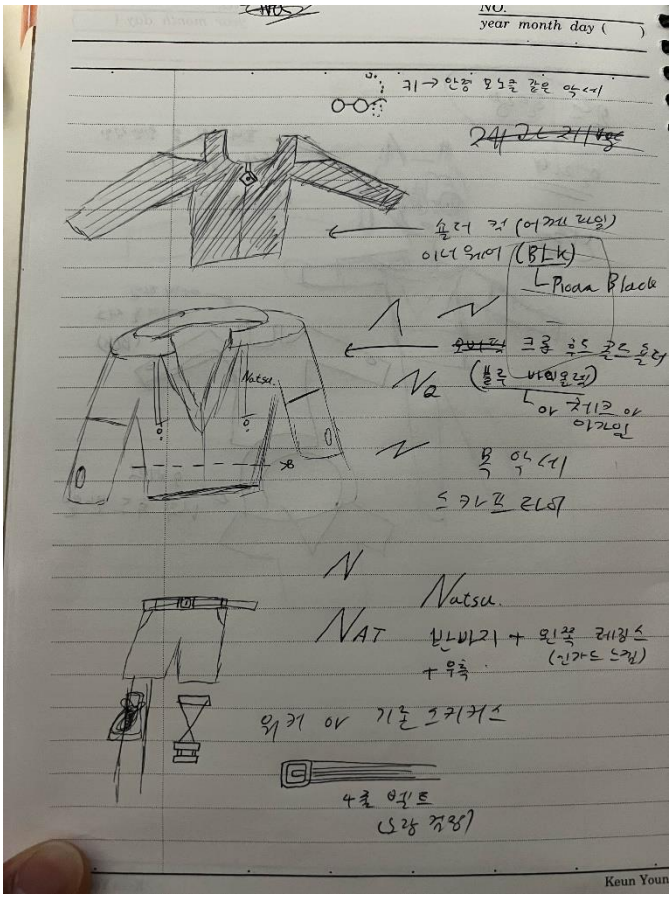
4. 이 랑(李 浪)

- ✧ ‘랑’
- ✧ 한국어, 일본어(조금)
- ✧ 매우 여성적이다.
- ✧ 매우 활발한 성격

얼굴 특징(Facial Feature)

- ➢ 여우 수인/신수 느낌으로 복슬복슬한 여우 귀와 꼬리가 특징
- ➢ 귀는 여우 귀만 존재하며, 머리를 길게 표현해 인간 귀가 원래 있어야 할 부분을 가려, 불편함을 최소화한다.
- ➢ 표정 및 얼굴 토글 요소를 기존 4가지에서 **10가지**로 늘려 더 많은 상황에 표현할 수 있도록 한다.
  - ✧ 안경 토글
  - ✧ 경멸 표정
  - ✧ 화난 표정
  - ✧ 적은 눈물
  - ✧ 많은 눈물
  - ✧ 하트 눈
  - ✧ 죽은 눈
  - ✧ 당황 눈
  - ✧ 시무룩
  - ✧ 홍조
- ➢ 기존 아바타는 안경을 벗으면 알 수 없는 이질감이 있어, 해당 사항 개선 바람.
  - ✧ 미간이 너무 긴가? 그저 익숙치 않은 건가?
  - ✧ 본인 정체성에 대한 불쾌감이 생긴 이후 좀 괜찮아짐
  - ✧ 따라서 해당 내용은 원화가 쪽에서 판단해주기 바람
  - ✧ 도담비 *(원화가 겸 도움)* : 눈을 전보다 아래로 배치하고 부드럽게 바꾸는 방향으로 개선 - *디스코드 DM, 24.08.02*

의상 컨셉 (Clothing Concept)



'나츠산메루 란메이'*(이하 '나츠)* 전용 의상을 배치, 페르소나마다 의상을 해제하거나 다른 의상을 토글해 켜는 식으로 페르소나 변동을 표현.

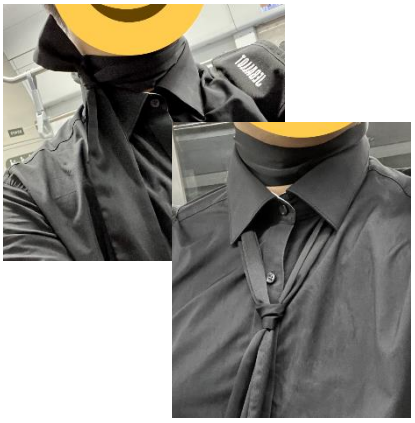
'나츠'의 의상은 중성or여성적에 가까운 의상을 기본으로 한다.

기본 바탕 의상(Base Feature)

- 이어 피어스 라운드 글라스
  - *귀 피어싱 달린 동글이 안경*
- 스카프 타이
  - *항공 승무원이 메는 스카프 같은 느낌*
  - *Roam Black*
- 숄더 컷 이너 웨어*(Roam Black)*
  - *어깨 파인 검은 내의*
  - *지퍼 식, 슬라이더는 마름모 속 마름모로*
- 크롭 후드 콜드 숄더*(Blue Violet)*
  - *깊은 V넥에 어깨 완전 노출*
  - *후드 끈은 Roam Gold*
  - *핑거홀 마감*
  - *패턴은 단색or체크or아가일*
  - *체크/아가일 경우는 니트 느낌*
- 테크 쇼츠 + Asymmetric(비대칭) 악세서리
  - *Roam Black*
  - *(정면 기준) 좌측 레깅스 - Full Black*
  - *우측 가터벨트 - Full Black*
  - *4줄 벨트 (2개 안)*
    - *Roam Gold & Roam Black*
    - *Ivory & Roam Black*

래퍼런스

1. **스카프 타이:**



넥타이와 스카프가 합쳐진 형태로 다양한 스타일을 연출할 수 있는 넥 액세서리. '나츠'와 '하온'의 경우는 **좌측으로 쏠린 리본** 식의 스타일로 항공 승무원(Flight Crew)의 스카프 같은 느낌으로 **여성성을 연출**한다.

'랑'의 경우는 해당 스카프 타이를 **리본 같은 형태**로 변형, **극한의 여성성을 연출**하며, 그 외 '라비'의 경우는 **넥타이 같은 형태**로 변형해 **남성성을 연출**한다.

2. 상의(Tops):

숄더 컷 이너 웨어랑 콜드 숄더(오프 숄더)의 아우터 웨어로 구성, 아우터 웨어를 토글하여 '나츠'와 '하온' 간의 분위기를 연출한다.

3. 하의(Shorts):

벨트 루프(Belt-Loops)가 포함된 검은색(Roam Black) 반 바지. 정면 기준 좌측에는 레깅스 스타킹, 우측에는 가터벨트로 비대칭한 멋을 준다.

벨트는 코오롱 인더스트리의 래더 골드 XXX를 기반으로 하지만, 색상을 현재 고려 중에 있다.

4. 신발(Shoes):

신발은 코오롱 산하 볼디스트(Boldest) 브랜드의 보이저 521(VOYGER 521)을 기반으로 하며, 신발의 위브 라벨(Tounge Weave Label)또한 노란색으로 바꾸면 더 좋을 듯함.

5. 추가 토글식 의상

5-1. V넥 후드 티

기존에 사용하던 후드 티를 토글식으로 키고 끌 수 있게 하여 '로머'와 '라비'를 표현할 수 있게 함.

5-2. 드레스 셔츠 & 넥타이

하얀색 드레스 셔츠에 Blue Violet 색의 넥타이(+무늬)를 받쳐 귀여우면서도 남성성에 가까운 '로머'를 나타냄

페르소나 별 의상

0. 나츠산메루 란메아

- ✧ 라운드 글라스
- ✧ 스카프 타이(스카프 형)
- ✧ 이너+아우터 웨어
- ✧ 쇼츠
- ✧ 워커 슈즈

1. RoamerLee

- ✧ 라운드 글라스
- ✧ 드레스 셔츠 & 넥타이
- ✧ 후드 티 (or 아우터 미착용)
- ✧ 쇼츠
- ✧ 워커 슈즈

2. Earl Ravie

- ✧ 스카프 타이(넥타이 형)
- ✧ 후드 티
- ✧ 쇼츠
- ✧ 워커 슈즈

3. 하온

- ✧ 스카프 타이(스카프 형)
- ✧ 이너 웨어
- ✧ 쇼츠
- ✧ 워커 슈즈

4. 이 랑

- ✧ 스카프 타이(리본 형)
- ✧ 이너 웨어
- ✧ 쇼츠
- ✧ 워커 슈즈

기대 효과 및 예상 팬 층

기존 '로머리' 및 '얼 라비' 페르소나를 완전히 버리는 것이 아닌, 어떻게 보면 더욱 강화하여 '나츠'의 한 요소로 통합하는 것이기 때문에, **기존 팬 층을 지속적으로 유지**할 수 있을 것으로 예상된다.

이에 더불어 사회가 점점 "다름을 인정할 줄 아는 사회"가 됨에 따라, 개인적인 고민을 해결 또는 말로 나누기 어려운 **'Non-Binary(논-바이너리)' 또는 'Gender Neutral(중성)' 시청자들을 더욱 유치**할 수 있을 것이라고 예상되며, '나츠'의 페르소나들이 각양각색의 매력이 있기 때문에, 하나의 존재로부터 다수의 인격과 반응을 느낄 수 있는 소위 **'Gap-Moe**(갭 모에)'를 느낄 수 있을 것이라고 예상한다.

기존처럼 '종합 게임 스트리머'도 좋지만, 토크 및 참여형 테마 라디오를 진행하여, 토크-콘트리트 층을 먼저 형성한 후, 그 외 "특정 페르소나의 날" 등의 이벤트 방송을 통해 팬들의 기대치와 새로움을 제공한다.

예시

- **'HAON의 Kahlua Day. (하온의 깔루아 데이.)'**
  - 19세 이상 이용가 설정
  - "깔루아 밀크처럼 달콤쌉싸름한 하온의 술+토크 방송"
  - 자신이 옳다고 생각하는 것은 가감 없이 뱉는 '하온'의 아슬아슬 매운 맛 방송
- **'浪, 그리고 お茶. (랑, 그리고 오차.)'**
  - "랑, 그리고 애프터 눈 티와 함께 힐링 되는 방송."
  - 점심 전/후로 랑의 페르소나로 진행하는 상큼 발랄 힐링 방송

결론

기존 팬 층을 어느 정도 유지하면서도, 말하기 힘든 고민 및 어려움조차 들어줄 수 있는 다양한 면모가 존재하는 토크 위주의 종합 스트리머로 성장하기 위해, '나츠'의 다양한 인격을 충분히 활용하고 소비할 수 있는 아바타가 필요하다고 느꼈으며, 이를 위해 기존 아바타로는 부족하다.

따라서 이를 개선하기 위한 신규 아바타 제작을 통하여 각 페르소나를 충분히 표현하고 대입할 수 있는 아바타를 제작 및 의뢰 하고자 한다.