

성격분석을 통한 AOS 캐릭터 선호도 분석

Analysis of preference of the AOS playing character based on personality types

김정현¹

Jung-Hyun Kim¹

요약

개인의 성격은 매우 다양하며 각각 다른 특징을 가지고 있다. 따라서 게임을 플레이 할 때도 각각의 성격에 맞는 캐릭터를 선택하여 플레이 하는 것이 일반적이며, 다른 게임 장르나 다른 종류의 게임을 플레이하는 경우에도 일반적으로 동일 내지는 비슷한 스타일의 게임을 플레이 하는 경향이 있다. AOS의 경우 다른 게임 장르와 비교할 때 매우 다양한 캐릭터(챔피언)가 존재하며 유저는 각각 자신의 성격에 맞는 캐릭터를 선택하여 플레이 한다. 다만, 현재 AOS 장르가 게임 시장에서 매우 높은 지지를 받고 있지만 게임의 수는 다른 장르의 게임에 비해 적은 수를 가지고 있다. 본 연구에서는 에고그램을 활용하여 개인의 성격요소를 도출한 후, 각각의 성격요소가 선호하는 캐릭터는 무엇인지에 대해서 AHP를 활용하여 각 캐릭터마다의 중요도 분석을 통한 결과를 도출하였다. 이를 바탕으로 게임을 개발하거나 새로운 콘텐츠를 업데이트 시 활용할 수 있으며, 게임 내 캐릭터간의 밸런스를 조절하는데 활용할 수 있다.

핵심어 : 개인성격유형, 에고그램, AHP, AOS, 캐릭터 선호

Abstract

The personality of individuals differ from each other and they have different features. So when they play games, it would be common for them to choose the character that matches their personality. Even when they play different genre of games, or play different types of games, people plays a same or similar style of game. When AOS game compares to other genre of games, it has many different characters(Champion) and the users pick to play the character that fits their personality. However, even the game market gives most attention to the AOS game but the number of AOS games are lower than the other genre of games. In this research, will use the Ego-gram to draw the character element of individuals and with that output we use the AHP to show the result of important analysis about the character element of individual's favored game characters. This research can be used as basis for developing new games or updating new contents, regulating balance between the characters.

Keyword : Personality, ego-gram, AHP, AOS, favor characters

¹ Contents Technology Lab, Gachon University, Bokjeong-dong, Sujeong-gu, Seongnam-si, Gyeonggi-do, 406-701, Korea
e-mail : unouiim@gmail.com

Received(May 20.2014), Review (May 30.2014), Accepted(June 30.2014)

1. 서론

AOS게임은 스타크래프트 유즈맵 ‘Aeon of Strife’에서 유래되었으며 이 게임은 대전액션과 공성전(산대방의 건물을 공략하는 것이 목적인 게임)이 결합된 실시간 전략 게임의 부속장르로 가장 큰 인기를 누리고 있는 ‘리그 오브 레전드(League of Legends, LOL)’를 개발한 라이엇 게임즈는 멀티플레이어 온라인 배틀 아레나(MultiPkayer Online Battle Arena, MOBA)라고 정의하며 밸브 코퍼레이션은 이를 액션 실시간 전략게임(Action Real-time Strategy, ARTS)이라고 부르고 있다[1].

AOS게임은 유저가 한명의 영웅 캐릭터를 선택하여 영웅이 가진 스킬과 팀워크를 바탕으로 상대방 진영의 건물을 파괴하면 승리하는 게임이다.

AOS게임의 구성은 기존의 MMORPG와 비슷하게 캐릭터별 특징이 부여되며, 유저는 각자가 선호하는 캐릭터를 선택하여 플레이를 하게 된다. 따라서 유저가 어떤 캐릭터를 선호하는지에 대한 조사를 바탕으로 게임의 개발과정과 업데이트시 유저의 니즈(Needs)를 적절하게 반영한다면 게임의 흥행에 큰 도움이 될 수 있다.

본 연구에서는 유저의 성격을 에고그램을 통해 파악했으며, 각각의 유저가 AOS게임에서 어떤 캐릭터 유형을 선호하는지에 대해서 AHP 이론을 적용하여 분석하였다.

2. 이론적 배경

2.1 에고그램(ego-gram)

에고그램(ego-gram)은 임상심리학적 정신 분석 시스템인 TA(Transaction Analysis)를 기반으로 만들어진 이론이다[2]. TA는 정신 분석의 창시자인 Freud 사조를 바탕으로 미국의 정신 분석의인 Erick Bern 박사에 의해 1957년경에 개발된 임상심리학적 정신 분석 시스템이며 그 목적은 자신의 대인관계를 여러 각도에서 분석하고 그 결과를 이용해 자기개발을 하는데 있다. TA는 정신 치료는 물론 직장의 활성화를 도모하거나 리더십의 향상을 지향하는 훈련 등에 폭넓게 활용되어왔다. 미국의 심리학자 J. M. Dusay는 이를 바탕으로 한 심리검사 도구로서 1972년에 Ego-Gram을 창시한다.

TA는 3가지 욕구이론과 4가지 분석이론으로 이루어진다

[표 1] TA의 구성

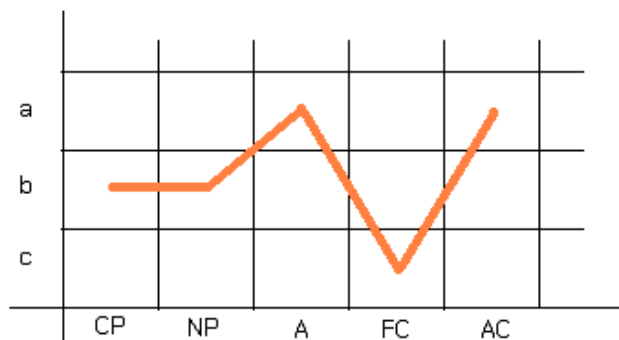
[Table 1] Configuration of the TA

욕구이론	스트로크 이론
	시간의 구조화 이론
	대인관계에 있어서의 기본적 구조 이론
분석이론	구조분석
	교류형태 분석
	게임분석
	각본분석

TA에서 사람은 부모(Parents), 성인(Adult), 아동(Child) 3가지 마음 부분을 갖고있고 이들의 작용에 의해 인격이 형성된다고 본다. TA는 기본적으로 프로이드 이론에 근거하였다. 이들 각각이 프로이드 이론의 Super-Ego, Ego, Id 에 해당될 수 있다.

P, A, C 세 가지 중에서 P를 다시 부친적이고 비판적인 부모의 자아상태(Critical Parent : CP)와 모친적이고 양호적인 부모의 자아상태(Nurturing Parent : NP)로 나눈다. 또 C를 본능적인 자유분방한 어린이의 자아상태(Free Child : FC)와 부모의 안색을 보고 순응하는 어린이의 자아상태(Adapted Child : AC)로 나눈다.

CP, NP, A, FC, AC 를 차례대로 수치화하여 직선상에 놓고 그에 따라 그래프를 그린 것이 바로 Ego- Gram이며 수치화 구간을 고(A), 중(B), 저(C)의 세단계로 나누어 평가 결과를 도출한다. 이렇게 도출되어 수치화된 결과는 대체적인 경향성을 나타내는 것이며 실제 생활 속에서 자신의 상태는 상황에 따라 이중에서 어느 쪽으로가 편중되어 나타나게 된다.



[그림 1] 에고그램(ego-gram) 테스트 결과 예

[Fig. 1] Examples of Ego-gram test results

본 연구에서는 이와 같은 CP, NP, A, FC, AC의 성격 유형별 차이를 활용하여 게임유저가 선호하는 캐릭터를 분석하기 위해 게임유저 50명을 대상으로 에고그램 테스트를 진행하였으며 그 결과는 [표 2]와 같다.

[표 2] 응답자의 에고그램 테스트 결과

[Table 2] Respondents Ego-gram test results

	CP	NP	A	FC	AC
1	B	A	B	C	C
2	B	B	A	A	A
3	B	A	A	C	B
4	A	A	A	B	A
5	C	C	B	B	B
6	B	B	A	B	B
7	B	A	B	A	A
8	A	A	B	A	B
9	C	C	C	B	A
10	B	A	B	B	A
11	B	B	B	B	B
12	B	B	B	C	A
13	A	A	A	B	A
14	B	B	B	C	C
15	B	B	A	A	B
16	A	A	A	B	C
17	C	A	A	B	B
18	B	A	B	B	A
19	A	B	B	B	A
20	B	A	A	B	A
21	B	B	B	B	B
22	B	B	A	A	C
23	A	A	A	A	B
24	B	A	B	B	B
25	B	B	B	B	A
26	B	B	B	A	B
27	A	A	A	B	B
28	C	B	B	C	A
29	B	A	B	A	B
30	A	B	B	A	B
31	B	B	A	B	B
32	B	A	A	C	C
33	B	A	B	B	A
34	C	A	B	B	B
35	C	C	B	B	B

36	B	B	B	C	B
37	B	B	B	B	B
38	B	A	A	A	B
39	B	B	C	A	B
40	B	A	B	B	B
41	B	B	A	A	A
42	B	B	B	C	B
43	B	A	A	B	B
44	A	A	A	A	B
45	A	C	B	C	B
46	B	B	B	A	A
47	A	A	A	B	A
48	B	A	B	B	B
49	B	B	B	B	A
50	B	B	B	A	C

2.2 AHP 분석

AHP는 계층적 분석과정 방법 또는 분석적 계층화 과정이라고 해석할 수 있으며, 의사결정의 전 과정을 여러 단계로 나눈 후 이를 단계별로 분석함으로써 합리적인 의사결정에 이를 수 있도록 지원하는 방법이다[3]. 본 연구에서는 예고그램 결과에 따른 선호 캐릭터 유형을 파악하기 위해 [표 3]과 같이 AOS에서 공통적으로 사용하는 캐릭터 직업군인 탱커, 브루저, 데미지딜러, 정글러, 누커, 서포터의 6가지로 나누어 구분하였다.

[표 3] AOS 직업별 특성

[Table 3] Kinds of preferences of AOS characters

직업	설명
탱커	일반적으로 팀의 딜러/누커/서포터들이 안심하고 싸울수 있도록 적진으로 돌진하여 상대 원거리딜러와 누커를 방해하면서 적의 어그로를 끄는 역할을 맡으며, 수비적인 탱커의 경우 아군 원거리 딜러와 누커를 적으로부터 지키는 역할을 담당
브루저	탱커의 역할과 딜러의 역할을 겸하는 캐릭터로서 탱커보다 강력한 공격력을 보유하지만 탱커만큼 단단하지는 못하며, 딜러보다 튼튼하지만 딜러만큼의 딜을 뽑지는 못한다. 탱커와는 달리 아군을 지키는 역할은 거의 수행하지 않으며, 주로 적진에 뛰어들어 적의 공격을 견디면서 공격하는 역할
데미지딜러	한 대상을 상대로 지속적으로 높은 피해를 입히는 챔프로 주로 강력한 평타를 이용해서 딜을 하거나 쿨타임이 짧은 스킬로 딜을 하는 챔프를 말한다. 주로 근접 물리 딜러(근딜), 원거리 물리 딜러(원딜), 마법 딜러(AP DPS)로 나뉜다.
정글러	라인에 서지 않고, 중립 몬스터들이 있는 정글을 도는 챔프들이며, 라인전에서 CS를 챙겨야 하고 상대방과의 딜 교환, 자신의 마나 관리 등 신경 쓸 곳이 많은 라이너들의 눈이 되어주는 역할을 담당한다.
누커	스킬 연계를 통해 순간적으로 막대한 데미지를 뽑아내는 캐스터 직업을 총칭하는 말이며, 주로 광역 딜링을 하는 누커와 단일타겟딜을 하는 누커로 구분된다.

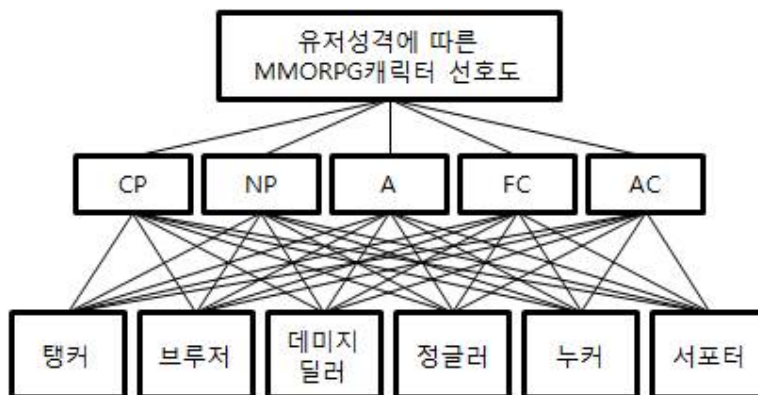
서포터	서포터는 기본적인 스펙이 나쁘지만 후반의 지속적인 화력의 핵심이 되는 원거리 딜러를 보조하는 포지션이다. 원거리 딜러의 성장을 위해 CS를 챙기지 않고, 전투에 도움이 되는 장비도 갖추지 못한다. 성장을 돕는 역할이라 베이비시터(Babysitter)라고도 불린다.
------------	---

또한 AHP의 경우 속성간 중요도의 측정은 쌍대비교를 통해 이루어지고 있으며 이는 두 요소를 비교할 경우 A와 B중 어느 것이 더 중요한가에 대한 질문과 그에 따른 중요성의 정보를 비교하는데 사용한다. 본 연구에서 사용한 쌍대비교의 척도는 [표 4]와 같다.

[표 4] AOS 선호 캐릭터 평가를 위한 쌍대비교
 [Table 4] Pair-wise comparison for the AOS favorite character assessment

중요도 점수	의미
1	A와 B가 동등하게 중요하다
3	A가 B보다 약간 중요하다
5	A가 B보다 매우 중요하다
2,4	각 홀수 값의 중간 값

본 연구에서 에고그램 결과에 따른 선호 캐릭터 유형을 파악하기 위한 AHP 의사결정 계층구조는 [그림 2]와 같다[4-8].



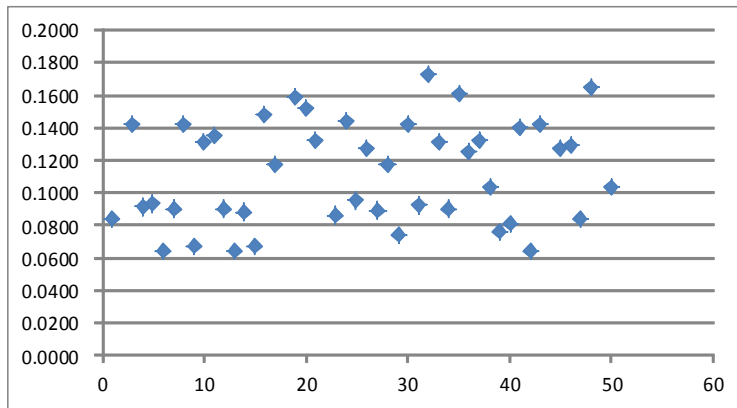
[그림 2] AOS 선호 캐릭터 분석을 위한 AHP 의사결정 계층구조
 [Fig. 2] AHP decision-making hierarchy

2.2.1 일관성의 유지

AHP에서는 쌍대비교의 과정에 대한 타당성 검증이 필요하며 타당성의 검증은 각 의사결정자의

판단의 논리적 일관성을 검증해 보는 것이 기초가 된다. 논리적 일관성은 특정 기준에 대한 비교 대상이 3개 이상일 경우 검증이 가능하며, 비일관성 비율이 0.1보다 낮으면 응답자(의사결정자)의 판단이 논리적 일관성을 가지고 있는 것으로 판단한다. 또한 비일관성 비율이 0.2 이내일 경우는 용납할 수 있는 수준이나, 그 이상일 경우에는 일관성이 부족하여 재조사가 필요하다.

본 연구의 일관성 결과는 총 50명의 응답자중 결측자료 및 비일관성 결과를 제외한 45명의 응답결과를 분석한 결과 [그림 3]와 같이 평균 0.1123의 결과를 얻었으며 따라서 본 연구의 쌍대비교 과정과 결과가 신뢰성에 있어서 용납할 수준의 범위 내에 있는 것으로 평가되었다.



[그림 3] 일관성 검증 결과의 분산

[Fig. 3] Consistent dispersion of the verification result

2.3 에고그램 결과에 따른 캐릭터 선호 유형

설문응답인원 50명의 응답자중 남자와 여자의 비율을 남자 70%, 여자 30%이며 1주일 평균 게임 플레이시간은 [표 5]와 같다.

[표 5] 응답자의 1주일 평균 게임플레이 시간

[Table 5] Week average gameplay time of respondent

플레이 시간	인원
5시간 미만	16
10시간 미만	14
20시간 미만	11
20시간 이상	9
기타	0

본 연구에서 사용한 에고그램의 경우 각 응답자마다 다른 유형을 가지고 있기 때문에 공통적인 특성을 통한 분석 보다는 각 요소별 가장 높은 점수를 가진 유저들이 선호하는 캐릭터를 분석하는 방법을 진행하였으며 그 결과는 [표 6]과 [그림 4]와 같이 분석되었다.

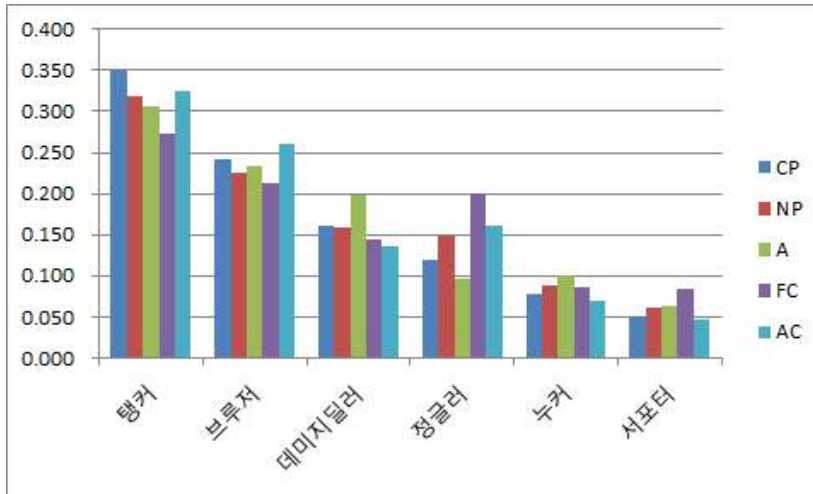
[표 6] AOS 장르의 에고그램 유형별 선호 캐릭터

[Table 6] Preference Ego-gram type of character

	탱커	브루저	데미지딜러
CP	0.350	0.242	0.160
NP	0.319	0.224	0.159
A	0.306	0.234	0.198
FC	0.273	0.213	0.143
AC	0.326	0.261	0.137
	정글러	누커	서포터
CP	0.119	0.078	0.051
NP	0.148	0.088	0.062
A	0.097	0.101	0.064
FC	0.201	0.086	0.085
AC	0.161	0.069	0.047

분석의 결과 응답자가 가장 선호하는 캐릭터는 탱커 캐릭터이며 브루저, 데미지딜러, 정글러, 누커, 서포터 순으로 선호하는 것으로 나타났다. 또한 각각의 유형을 살펴보면 탱커 캐릭터의 경우 CP, AC, NP의 순으로 캐릭터 선호도에 영향을 미치는 것으로 나타났으며 브루저의 경우 AC가 가장 많은 영향을 미치며 CP와 A가 그 다음 순서로 영향을 미치는 것으로 나타났다. 데미지 딜러의 경우 A가 가장 높은 영향을 미치며 CP와 NP의 순으로 영향을 미치고 있었다. 정글러는 FC와 AC, NP의 순서였으며 누커의 경우 A, NP, FC의 순서로 영향을 미쳤다.

마지막으로 서포터는 FC가 가장 높은 영향을 미쳤으며 A와 NP의 순서대로 영향을 미치는 것을 알 수 있었다. 이와 같은 결과는 캐릭터의 선택에 영향을 미치는 성격의 분석과 각각의 성격이 선호하는 캐릭터 선택의 분석 결과를 바탕으로 캐릭터 선택의 밸런스를 조절하는 용도로 사용할 수 있으며, 각각의 성격의 분석을 통해 특징을 파악하여 현재의 캐릭터에 특정 성격의 유저가 원하는 기능을 추가하거나 제거하는데 활용할 수 있다는 점은 대단히 중요한 의미를 갖는다.



[그림 4] 에고그램 유형별 캐릭터 선호도
 [Fig. 4] Preference of character by Ego-gram test results

3. 결론

본 연구는 게임의 성격에 따른 캐릭터 선택의 차이점에 대해서 연구를 진행하였으며, 개인의 성격의 분석을 위해 에고그램을 사용하여 각 성격요소가 어떤 캐릭터를 더 선호하는지에 대한 분석은 AHP를 이용하여 분석을 진행했다는 점에서 의미가 있다. 그 결과 AOS를 구성하는 6가지 대표 캐릭터 중 가장 선호하는 캐릭터는 탱커 캐릭터이며 탱커 캐릭터에 가장 많은 영향을 미치는 성격요소는 CP의 요소이다. 브루저 캐릭터에 영향을 미치는 성격요소는 AC의 요소가 가장 많이 영향을 미치며, 데미지 딜러와 누커는 A의 요소가, 정글러와 서포터는 FC의 요소가 가장 많은 영향을 미치며 선호도가 높은 것을 알 수 있다. 따라서 각각의 캐릭터에 성격요소가 가지는 특징을 분석하여 적용한다면 더 많은 유저가 해당 캐릭터를 선택할 수 있으며, 이를 바탕으로 각 캐릭터마다 고르게 플레이될 수 있는 등의 효과를 가질 수 있으며 게임 내 캐릭터 밸런스를 조절하는데 적절하게 이용될 수 있다. 특히, 현재 시장에서 인기를 얻고 있는 AOS게임은 리그 오브 레전드(League of Legends, LOL) 이외에는 뚜렷하게 두각을 나타내고 있지 못하는 것이 현실이다. 따라서 기존 게임과의 차별성을 부각시키기 위해 위의 분석결과를 활용한다면 개인의 성격이 선호하는 캐릭터의 개발과 발전을 통해 새로운 콘텐츠로 활용될 수 있을 것이다. 다만, 위와 같은 연구결과에도 불구하고 각각의 성격 유형이 다른 캐릭터의 선호도를 보다 종교하게 분석하기 위해 AOS의 다양한 캐릭터에 대해 연구가 필요하다는 점과 다양한 연령층과 많은 인원에게 대한 조사와 평가가 이루어지

지 못했다는 한계점이 있어 이에 대한 후속연구가 진행될 필요가 있다.

References

- [1] <http://ko.wikipedia.org/>, Retrieved: (2013) November 25.
- [2] <http://www.Ego-gramtest.kr/>, Retrieved: (2013) November 25.
- [3] S. H. Kim, B. H. Jeong and J. K. Kim, "Decision Analysis and Applications", estates Cultural History, (2003), pp. 351-373.
- [4] T. S. Kwon, "A Study on the Methodology to Select Optimum Choice for Construction Value Engineering", Dept. of Architectural Eng. The Graduate School Yonsei Univ., (2004).
- [5] T. L. Saaty and L. G. Vargas, "Prediction, Projection and Forecasting", Kluwer Academic Publisher, (1991), pp. 1-3.
- [6] T. L. Satty, "The Analytic Hierarchy Process", New York, McGraw-Hill, (1980).
- [7] J. Yi, "Decision-making and management science", Park Young Publisher, (1993).
- [8] G. D. Jo, *et al.*, "Hierarchical decision analysis", Dong Hyun Publisher, (2003).