

성격분석을 바탕으로 한 MMORPG와 AOS 장르의 캐릭터 선호도 분석

Analysis of preference of the MMORPG and 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. MMORPG장르와 AOS장르의 경우 다른 게임 장르와 비교할 때 매우 다양한 캐릭터(챔피언)가 존재하며 유저는 각각 자신의 성격에 맞는 캐릭터를 선택하여 플레이 한다. 다만, 현재 MMORPG의 경우 게임의 구성이 다른 MMORPG와 크게 차별성을 보이지 않기 때문에 게임시장에서 흥행하지 못하는 경우가 발생하고 있으며, AOS 장르는 게임 시장에서 매우 높은 지지를 받고 있지만 게임의 수는 다른 장르의 게임에 비해 적은 수를 가지고 있다. 본 연구에서는 에고그램(ego-gram)을 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, MMORPG, 캐릭터 선호

Abstract

The personality of individuals are different 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 for their personality. Even when they play different genre of games or play different type of games, people plays a same or similar style of game. When MMORPG and AOS games compares to the other genre of games, it has many different characters(Champion) and the users pick to play the character that fits their personality. However, some MMORPG game was not doing well in the game market because, the form of common MMORPG has no differentiation with each other. Even the game market gives most attention to the AOS games. 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 will use the AHP to show you the result of important analysis about the character element of individuals's favored game

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

Received(November 02.2014), Review (November 18.2014), Accepted(December 31.2014)

characters. This research can be used as basis on developing new games or updating new contents, or regulating balance between characters.

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

1. 서론

1960년 위스콘신의 제네바호에서 E.게리 자이각스(E. Gary Gygax)에 의한 ‘체인메일’을 시작으로 발달된 RPG게임은 D&D(Dungeon&Dragon)의 탄생으로 플레이어간의 상호작용, 상상력, 우정, 서사 전개에 기반을 둔 게임을 자리 잡아 발전한 게임장르 이다[1]. 이후 MMOG, MMORPG로 발전해오며 지난 2000년대 이후 10여 년간 세계 게임시장에서 가장 높은 인기를 누려온 게임 장르이다. MMORPG(또는 RPG)게임은 유저가 게임에서 제공하는 여러 종류의 캐릭터와 직업을 플레이하며, 수많은 미션과 퀘스트를 진행해 나가면서 보상을 얻는 등의 일련의 과정을 통해 캐릭터를 성장시키고 발전해 나가는 재미를 가진 게임이며 이를 바탕으로 다른 게임 장르에 비해 긴 생명력을 가질 수 있는 장점이 있다[2].

AOS 장르는 스타크래프트 유즈맵 ‘Aeon of Strife’에서 유래되었으며 대전액션과 공성전(상대방의 건물을 공략하는 것이 목적인 게임)이 결합된 실시간 전략 게임의 부속장르이다. 현재 가장 많은 인기를 누리고 있으며 시장을 주도하고 있는 ‘리그 오브 레전드(League of Legend, LOL)’을 개발한 라이엇 게임즈는 이러한 AOS장르를 멀티 플레이어 온라인 배틀 아레나(MultiPlayer Online Battle Arena, MOBA)라고 정의하고 있으며, 밸브 코퍼레이션은 액션 실시간 전략게임(Action Real-Time Strategy, ARTS)라고 부르고 있다[3].

AOS게임은 한명의 유저가 한명의 영웅 캐릭터를 선택하여 영웅이 가진 특징과 스킬을 이용하여 같은 팀의 팀워크를 바탕으로 상대방 진영의 건물을 파괴하면 승리하는 게임이다. AOS게임의 구성은 기존의 MMORPG와 비슷하게 캐릭터별 특징이 부여되며, 유저는 각자가 선호하는 캐릭터를 바탕으로 게임을 플레이 하게 된다.

이렇듯 MMORPG와 AOS의 장르적 특징은 차이가 있지만 캐릭터를 선택하고 캐릭터마다 고유한 역할이 있으며 이를 바탕으로 게임을 진행해 나간다는 특징을 공유하고 있다. 따라서 유저가 어떤 역할의 캐릭터를 선호하는지 또는 어떤 특징의 캐릭터를 선호 하는지에 대한 조사를 바탕으로 게임의 개발과정이나 업데이트에 활용한다면 유저의 니즈(Needs)를 적절하게 반영할 수 있으며 이는 곧 유저의 만족도 증가에 영향을 미칠 수 있으며 게임의 흥행에도 큰 도움이 될 수 있다.

본 연구에서는 유저의 성격을 에고그램(ego-gram)을 통해 파악했으며, 각각의 유저가 MMORPG

장르와 AOS장르에서 어떤 캐릭터 유형을 선호하는지에 대해서 AHP이론을 통해 분석하였다.

2. 이론적 배경

2.1 에고그램(ego-gram)

에고그램(ego-gram)은 임상심리학적 정신분석 시스템인 TA(Transaction Analysis)를 기반으로 만들어진 이론이다[4]. TA는 정신 분석의 창시자인 Freud 사조를 바탕으로 미국의 정신 분석의인 Erick Bern박사에 의해 1957년경에 개발된 임상심리학적 정신 분석 시스템이며, 그 목적은 자신의 대인 관계를 여러 각도에서 분석하고 그 결과를 이용해 자기개발을 하는데 그 목적이 있다. TA는 정신 치료는 물론 직장의 활성화를 도모하거나 리더십의 향상을 지향하는 훈련 등에 폭넓게 활용되어 왔으며, 미국의 심리학자 J. M. Dusay는 이를 바탕으로 한 심리검사 도구로써 1972년경에 ego-gram 을 창시했다.

TA는 3가지 욕구이론과 4가지 분석이론으로 구성되었다.

[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)의 3가지 마음 부분을 가지고 있고, 이들의 작용에 의해 인격이 형성된다고 본다.

또한 TA는 기본적으로 프로이드 이론에 근거하며 이들 각각이 프로이드 이론의 Super-Ego, Ego, Id에 해당될 수 있다.

부모(Parents), 성인(Adult), 아동(Child)은 다시 각각의 특징에 따라 나뉘게 되는데, 부모(Parents)는 부친적이고 비판적인 부모의 자아상태(Critical Parent : CP)와 모친적이고 양호적인 부모의 자아상

태(Nurturing Parent : NP)로 나눈다. 아동(Child)은 본능적인 자유분방한 어린이의 자아상태(Free Child : FC)와 부모의 안색을 보고 순응하는 어린이의 자아상태(Adapted Child : AC)로 나눈다.

[표 2] TA의 구조분석

[Table 2] Structural analysis of the TA

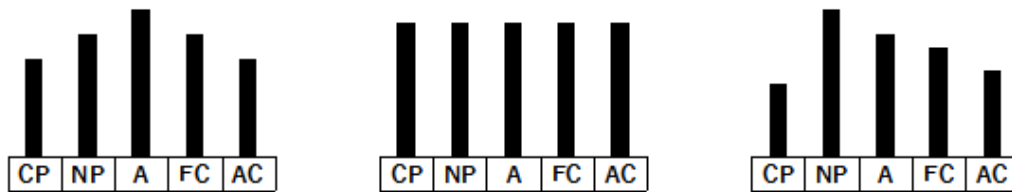
Parent	어버이 P의 자아 상태는 생후 5년간의 경험 즉, 주 양육자를 모방학습(modeling)하여 형성하게 되는 태도나 지각내용 및 행동들로서 구성된다. P자아 상태는 성장과정에서 의미를 부여하는 타인들, 즉 부모나 부모대리인들의 말과 행동을 보고 듣게 되면서 관찰된 내용이 P자아 상태를 형성하고 그 내용들이 무의식적인 상태에서 내면화 된 것이다. P자아 상태는 개인의 도덕성과 가치 판단의 모체를 내포하고 있다. P자아 상태는 통제적, 지배적, 권위적, 보호적, 양육적 등의 비현실적인 특징을 나타낸다.
Adult	어른 A의 자아 상태는 생후 10개월경부터 자각(自覺)과 독자적인 사고로 형성되는 정보와 자료들로 구성된다. 이러한 A의 자아 상태는 컴퓨터와 같은 기능으로 외부의 자극들을 평가하며, 정보를 수집하여 미래의 행동 수행에서 참고자료로 사용할 수 있도록 경험에 의한 객관적인 자료들을 축적하고 저장한다. A자아 상태는 사고와 행동의 객관적인 기준을 제공하는 기능을 한다. A자아 상태는 이성적, 현실적, 객관적, 논리적, 합리적인 특징을 나타낸다.
Child	어린이 C자아 상태는 생후 5년간 형성되는 충동이나 감정들로 구성된다. 인생 초기인 어린 아이의 경우 주 양육자와의 관계를 통한 느낌차원의 감정적 반응체계가 내면화되어 C자아 상태가 형성 된다. C 자아 상태는 자연스러운 모든 충동과 감정들, 또한 생의 초기에서 경험한 외부자극에 의해 느끼게 된 감정과 그러한 감정에 대한 반응양식들로 구성된다. C 자아 상태는 충동적, 자발적, 직관적, 본능적, 순응적, 폐쇄적, 의존적, 자기중심적인 특징을 나타낸다.

[표 3] TA의 기능분석

[Table 3] Functional analysis of the TA

CP (Critical Parent)	긍정성	잘잘못을 지적하고 정사선악을 구분해주는 언동 자신의 신념 또는 가치관으로 개인이나 조직을 이끄는 행동
	부정성	상대를 위압적이고 강압적으로 제압하려는 언동 권위적으로 엄격하여 상대의 가치를 받아들이려하지 않는 배타적인 언동
NP (Nurturing Parent)	긍정성	남의 어려움을 자신의 일처럼 돌보고 배려하는 행동 마음이 온화하고 따뜻하며 상대를 지지하고 격려하는 언동
	부정성	상대를 지나치게 보호하고 개입하여 자주성을 해치는 언동 지나치게 동정적이어서 남의 부탁을 거절하지 못하는 태도
A (Adult)	긍정성	사실에 근거한 판단과 분석적이고 냉철한 계획에 입각한 행동 사물을 이성적이고 논리적인 사고로 접근하는 언동
	부정성	재미보다는 기계적으로 일을 수행하는 냉정한 태도 감정이 통제되어 일 이외에는 즐기지 않고 감정이 무딘 태도
FC (Free Child)	긍정성	감정과 행동을 자유롭게 자연스럽게 표출하여 상대에게 즐거움을 주는 언동 생각을 행동으로 곧바로 옮기는 창조적인 아이디어를 제공하는 태도
	부정성	충동적이고 자기도취적이어서 생활 전반에 질서가 잡혀 있지 않은 언동 감정이 절제 되지 않아 실수나 경솔한 행동이 많아 가볍게 보이는 언동
AC (Adapted Child)	긍정성	상대에게 순응적이고 협조적인 언동 의사결정에 있어서 신중하고 조심성 있는 태도
	부정성	상태의 눈치를 보고 비위를 맞추려고 자신의 감정을 억압하는 태도 자기비하와 열등감으로 억압된 감정이 분노나 반항으로 나타나는 언동

이렇게 나뉜 5개의 상태(CP, NP, A, FC, AC)를 차례대로 수치화하여 직선상에 놓고 그에 따라 그래프를 그린 것이 바로 에고그램(ego-gram)이며 수치화한 구간을 고(A), 중(B), 저(C)의 세단계로 나누어 평가결과를 도출한다. 이렇게 도출되어 수치화한 결과는 대체적인 경향성을 나타내는 것이며, 실제 생활 속에서 자신의 상태는 상황에 따라 이 중에서 어느 쪽으로가 편중되어 나타나게 된다[5].



[그림 1] 에고그램(ego-gram)테스트 결과 그래프의 예

[Fig. 1] Examples of the ego-gram test results

본 연구에서는 이와 같은 CP, NP, A, FC, AC의 성격 유형별 차이를 활용하여 MMORPG와 AOS 게임유저가 각각 선호하는 캐릭터를 분석하기 위해 게임유저 50명을 대상으로 에고그램(ego-gram) 테스트를 진행하였으며 그 결과는 [표 4]와 같다.

[표 4] 설문 응답자의 에고그램(ego-gram) 테스트 결과

[Table 4] ego-gram test results of the respondents

번호	종류					번호	종류				
	CP	NP	A	FC	AC		CP	NP	A	FC	AC
1	B	A	B	C	C	26	B	B	B	A	B
2	B	B	A	A	A	27	A	A	A	B	B
3	B	A	A	C	B	28	C	B	B	C	A
4	A	A	A	B	A	29	B	A	B	A	B
5	C	C	B	B	B	30	A	B	B	A	B
6	B	B	A	B	B	31	B	B	A	B	B
7	B	A	B	A	A	32	B	A	A	C	C
8	A	A	B	A	B	33	B	A	B	B	A
9	C	C	C	B	A	34	C	A	B	B	B
10	B	A	B	B	A	35	C	C	B	B	B
11	B	B	B	B	B	36	B	B	B	C	B
12	B	B	B	C	A	37	B	B	B	B	B

13	A	A	A	B	A	38	B	A	A	A	B
14	B	B	B	C	C	39	A	A	A	B	B
15	B	B	A	A	B	40	B	B	C	A	B
16	A	A	A	B	C	41	B	A	B	B	B
17	C	A	A	B	B	42	B	B	A	A	A
18	B	A	B	B	A	43	B	B	B	C	B
19	A	B	B	B	A	44	B	A	A	B	B
20	B	A	A	B	A	45	A	A	A	A	B
21	B	B	B	B	B	46	A	C	B	C	B
22	B	B	A	A	C	47	B	B	B	A	A
23	A	A	A	A	B	48	A	A	A	B	A
24	B	A	B	B	B	49	B	A	B	B	B
25	B	B	B	B	A	50	B	B	B	B	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[6]. 본 연구에서는 에고그램(ego-gram)결과에 따른 선호 캐릭터 유형을 파악하기 위해 [표 5]와 같이 MMORPG와 AOS 장르에서 각각 공통적으로 사용하는 캐릭터 직업을 구분하여 파악하였다.

MMORPG의 경우 일반적이며 공통적으로 사용하는 직업군인 탱커, 근거리 딜러, 원거리 딜러, 버퍼, 힐러의 5종류로 구분하였으며, 이중 딜러의 경우 근거리에서 데미지를 입히는 근거리 딜러와 원거리에서 데미지를 입히는 원거리 딜러가 일반적으로 게임에서 사용되며 각각의 딜러는 서로 사용하는 스킬과 게임진행 방식의 구분이 명확하므로 두 가지 형태로 구분했으며, 설문 응답자의 의견 역시 근거리와 원거리의 차이에 의해 선호하는 경향이 뚜렷하게 나누어지므로 각각 다른 직업군으로 구분하였다. 또한 버퍼의 경우 전통적인 RPG게임의 캐릭터로 보기엔 어렵지만 대부분의 RPG게임에서 채용하고 있는 캐릭터이기에 캐릭터의 종류에 포함시켰다[7].

AOS는 탱커, 브루저, 데미지 딜러, 정글러, 누커, 서포터의 6가지로 구분하였다. MMORPG와 AOS모두 비슷한 캐릭터 특성을 가지고 있으나 각각의 장르에 따라 약간의 차이점이 있다.

[표 5] MMORPG장르와 AOS장르의 직업별 특성

[Table 5] A kind of preference of the MMORPG and AOS characters

MMORPG의 캐릭터 종류	
직업	설명
탱커	HP가 높으며 방어 전문 특성 및 기술을 사용하여 파티의 방패역할
근거리 딜러	파티에서 적에게 주로 근거리에서 붙어서 데미지를 입히는 클래스
원거리 딜러	파티에서 적에게 주로 원거리 무기를 사용하여 데미지를 입히는 클래스
버퍼	파티원의 능력향상을 위한 보조기술을 사용하는 클래스
힐러	파티원의 치료 및 회복을 위한 주문을 사용하는 클래스
AOS의 캐릭터 종류	
직업	설명
탱커	상대 원거리딜러와 누커를 방해하면서 적의 어그로를 끄는 역할을 맡으며, 아군 원거리 딜러와 누커를 적으로부터 지키는 역할을 담당
브루저	탱커의 역할과 딜러의 역할을 겸하는 캐릭터로써 주로 적진에 뛰어들어 적의 공격을 견디면서 공격하는 역할
데미지딜러	주로 강력한 평타를 이용해서 딜을 하거나 쿨타임이 짧은 스킬로 딜을 하는 챔프를 지칭
정글러	라인에 서지 않고, 중립 몬스터들이 있는 정글을 도는 챔프들이며, 신경 쓸 곳이 많은 라이너들의 눈이 되어주는 역할을 담당
누커	스킬 연계를 통해 순간적으로 막대한 데미지를 뽑아내는 캐스터 직업을 총칭하는 말이며, 주로 광역 딜링을 하는 누커와 단일타겟딜을 하는 누커로 구분
서포터	서포터는 기본적인 스펙이 나쁘지만 후반의 지속적인 화력의 핵심이 되는 원거리 딜러를 보조하는 포지션

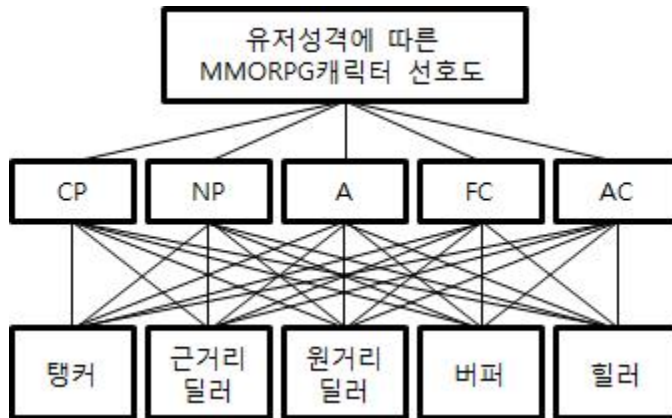
AHP의 경우 속성간 중요도의 측정은 쌍대비교를 통해 이루어지고 있으며, 이는 두 요소를 비교한 경우 A와 B중에 어느 것이 더 중요한가에 대한 질문과 그에 따른 중요성의 정보를 비교하는데 사용한다. 본 연구에서 사용한 쌍대비교의 척도는 [표 6]과 같다.

[표 6] MMORPG장르와 AOS장르의 선호 캐릭터 평가를 위한 쌍대비교

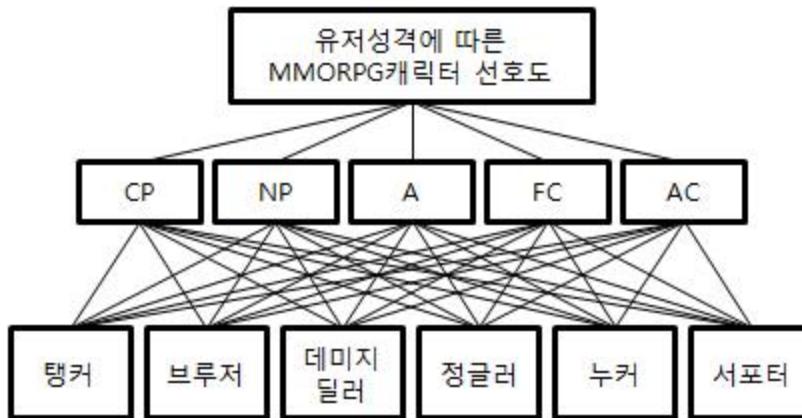
[Table 6] Pair-wise comparison for the MMORPG and AOS favorite character assessment

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

또한, 본 연구에서 에고그램(ego-gram)결과에 따른 MMORPG와 AOS 장르의 선호 캐릭터 유형을 파악하기 위한 AHP의사결정 계층구조는 각각[그림 2]와 [그림 3]과 같다[8-12].



[그림 2] MMORPG 선호캐릭터 파악을 위한 AHP 의사결정 계층구조
 [Fig. 2] AHP decision-making hierarchy for MMORPG



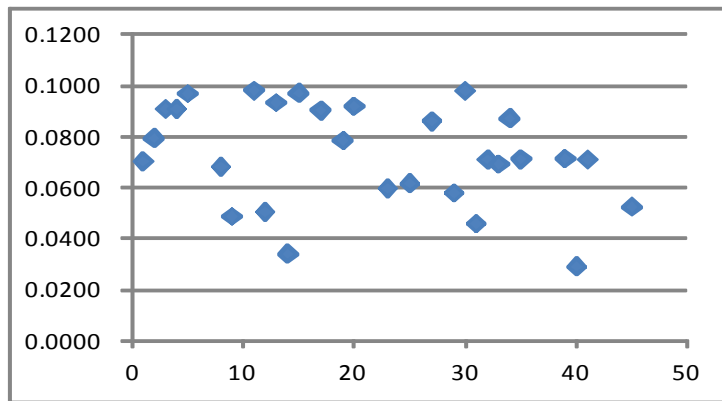
[그림 3] AOS 선호캐릭터 파악을 위한 AHP 의사결정 계층구조
 [Fig. 3] AHP decision-making hierarchy for AOS

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.

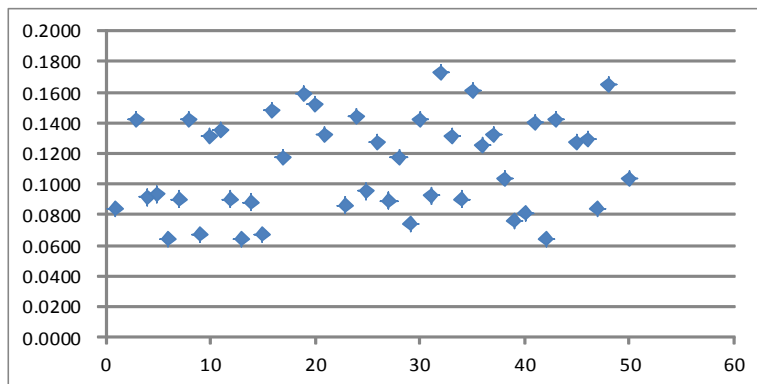
본 연구의 일관성 결과는 MMORPG장르에 대한 총50명의 응답자중 결측자료 및 비일관성 결과

를 제외한 46명의 응답결과를 분석한 결과 [그림 4]와 같이 평균 0.0983의 결과를 얻었으며, AOS 장르의 경우 총 50명의 응답자중 결측자료 및 비일관성 결과를 제외한 45명의 응답결과를 분석한 결과 [그림 5]와 같이 평균 0.1123의 결과를 얻었다. 따라서 본 연구의 쌍대비교 과정과 결과에 대한 신뢰성에 대해서 MMORPG장르의 결과는 신뢰성이 있는 것으로 평가되었으며 AOS장르의 경우는 용납할 수준의 범위 내에 있는 것으로 평가되었다.



[그림 4] MMORPG장르의 일관성 검증 결과의 분산

[Fig. 4] MMORPG of consistent dispersion of the verification result



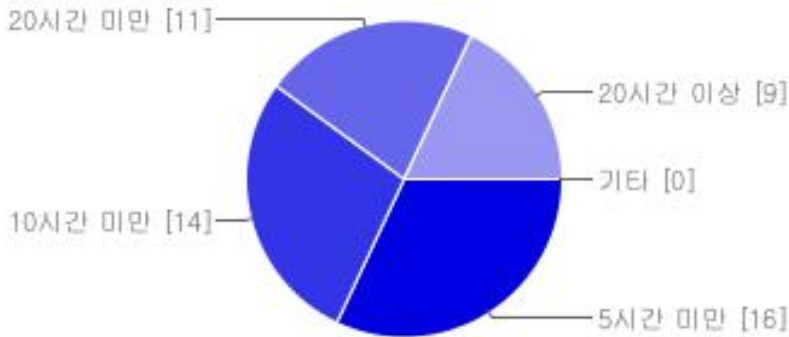
[그림 5] AOS장르의 일관성 검증 결과의 분산

[Fig. 5] AOS consistent dispersion of the verification result

2.3 에고그램(ego-gram) 결과에 따른 캐릭터 선호 유형

설문응답인원 50명의 응답자중 남자와 여자의 비율은 각각 남자 70%, 여자 30%이며 1주일 평균

게임플레이 시간은 [그림 6]과 같다.



[그림 6] 응답자의 1주일 평균 게임플레이 시간

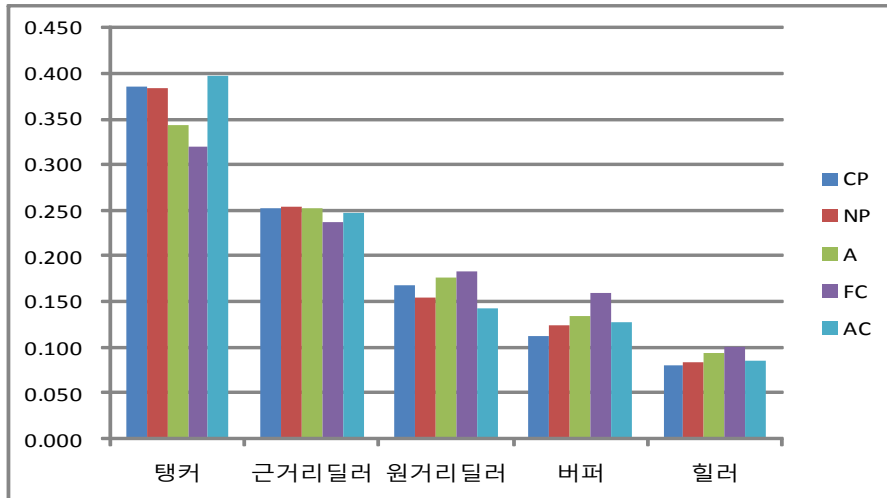
[Fig. 6] Week average game time of respondents

본 연구에서 사용한 에고그램(ego-gram)의 경우 각 응답자마다 다른 유형을 가지고 있기 때문에 공통적인 특성을 통한 분석보다는 각 요소별 가장 높은 점수를 가진 유저들이 선호하는 캐릭터를 분석하는 방법으로 진행하였으며 MMORPG와 AOS의 결과는 각각 [표 7]과 [그림 7], [그림 8]과 같이 분석되었다.

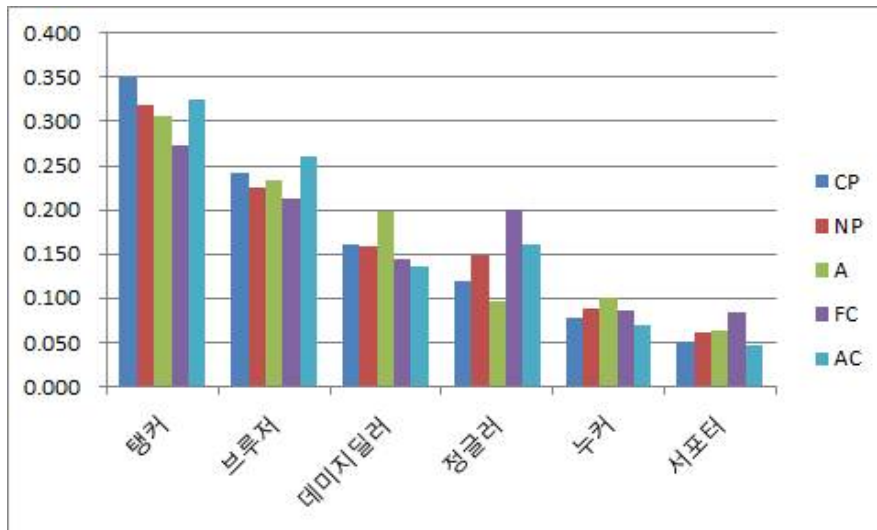
[표 7] MMORPG와 AOS장르의 에고그램(ego-gram) 유형별 선호 캐릭터

[Table 7] Preference egogram type of MMORPG and AOS Character

MMORPG장르의 에고그램(ego-gram) 유형별 선호 캐릭터					
직업 \ 유형	CP	NP	A	FC	AC
탱커	0.385	0.384	0.344	0.319	0.397
근거리딜러	0.253	0.254	0.251	0.237	0.248
원거리딜러	0.168	0.155	0.176	0.182	0.143
버퍼	0.113	0.123	0.135	0.160	0.128
힐러	0.080	0.084	0.094	0.101	0.085
AOS장르의 에고그램(ego-gram) 유형별 선호 캐릭터					
직업 \ 유형	CP	NP	A	FC	AC
탱커	0.350	0.319	0.306	0.273	0.326
브루저	0.242	0.224	0.234	0.213	0.261
데미지딜러	0.160	0.159	0.198	0.143	0.137
정글러	0.119	0.148	0.097	0.201	0.161
누커	0.078	0.088	0.101	0.086	0.069
서포터	0.051	0.062	0.064	0.085	0.047



[그림 7] MMORPG장르의 에고그램(ego-gram) 테스트 결과별 선호 캐릭터
 [Fig. 7] MMORPG of preference of character by ego-gram test results



[그림 8] AOS장르의 에고그램(ego-gram) 유형별 캐릭터 선호도
 [Fig. 8] AOS preference of character by ego-gram test results

분석의 결과, MMORPG의 경우 탱커, 근거리 딜러, 원거리 딜러, 버퍼, 힐러 캐릭터 중에서 탱커 캐릭터가 가장 높은 선호도를 보이고 있으며 각각의 유형을 살펴보면 CP의 성격은 탱커와 근거리 딜러, 원거리 딜러의 선택에 다른 성격에 비해 상대적으로 많은 영향을 미치며, NP의 성격은 탱커,

근거리 딜러에 영향을 미친다. A의 성격은 원거리 딜러와 버퍼의 선택에 상대적으로 많은 영향을 미치며, FC의 성격은 원거리딜러, 버퍼, 힐러의 성격에, AC성격의 경우 탱커와 근거리 딜러의 선택에 영향을 미치는 것으로 알 수 있다.

AOS의 경우 MMORPG와 마찬가지로 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 분석결과를 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 점에서 큰 의미를 갖는다.

3. 결론

본 연구는 개인의 성격에 따른 캐릭터선택의 차이점에 대해서 연구를 진행했으며, 에고그램을 통한 각 성격요소가 어떤 캐릭터를 더 선호하는지에 대한 분석을 진행했다는 점에서 의미가 있다. 그 결과 MMORPG장르의 5종류의 캐릭터 중 가장 선호하는 캐릭터는 탱커 캐릭터 이며, 각각의 성격요소 중 AC의 성격요소가 탱커 캐릭터를 가장 많이 선호한다. 근거리 딜러 캐릭터의 경우 NP의 성격요소가 가장 많이 선호하며, 원거리 딜러와 버퍼, 힐러의 경우 FC의 성격이 가장 많이 선호하는 것으로 나타났다. AOS장르의 경우 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 캐릭터 마다 고르게 플레이되어 게임 내 캐릭터 밸런스

를 조절하는데 이용할 수 있다. 특히, 현재 출시되고 있는 MMORPG게임의 경우 게임마다의 특징이 뚜렷하게 구분되지 않는 등, 타게임과의 차별성을 부각시키지 못해 게임시장에서 실패하는 경우가 많으며, AOS장르의 경우 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 정교하게 분석하기 위해서 MMORPG장르의 서브캐릭터나 AOS장르의 다양한 캐릭터에 대해 추가적인 연구가 필요하다는 점과, 다양한 연령층과 많은 인원에게 대한 조사와 평가가 이루어지지 못했다는 한계점이 있어 이에 대한 후속연구가 진행될 필요가 있다.

References

- [1] G. Gynax and D. Arneson, "Dungeon & Dragons Dungeon Master Rulebook", TSR Inc., (1974).
- [2] M. E. Ryan, "Two or More is War : Special Report on Products for the Personal Side of Computing Multiplayer Gaming", PC Magazine, vol. 15, no. 18, (1996), pp. 337-346.
- [3] <http://ko.wikipedia.org/>, Retrieved: (2014) November 25.
- [4] <http://www.egogramtest.kr/>, Retrieved: (2014) November 25.
- [5] <http://ww.kkseg.or.kr/>, Retrieved: (2014) November 25.
- [6] S. H. Kim, B. H. Jeong and J. K. Kim, "Decision Analysis and Applications", estates Cultural History, (2003), pp. 351-373.
- [7] I. h. Yi, "Korean Digital Storytelling: Bartz Liberation War Story of Lineage 2", Salim Publisher, (2005), pp. 18-34 and pp. 39-46.
- [8] T. S. Kwon, "A Study onade Methodology to Select Optimum Choice for Construction Value Engineering", Dept. of Architectural Eng. The Gradurate School Yonsei Univ., (2004).
- [9] T. L. Saaty and L. G. Vargas, "Prediction, Projection and Forecasting", Kluwer Academic Publisher, (1991), pp. 1-3.
- [10] T. L. Satty, "The Analytic Hierachy Process", New York, McGraw-Hill, (1980).
- [11] J. Yi, "Decision-making and management science", Park young Publisher, (1993).
- [12] D. J. Geun, *et al.*, "Hierarchical decision analysis", Dong Hyun Publisher, (2003).