

## 에니어그램을 통한 게임 캐릭터의 성격 연구 - 메이플 스토리를 중심으로 -

### A Study on the Personality of Game Character through Enneagram - Focused on Maple Story -

곽소정<sup>1</sup>, 권용만<sup>2\*</sup>

Sojung Kwak<sup>1</sup>, Yongman Kwon<sup>2\*</sup>

#### 요약

온라인 게임에서 나타나는 게임 캐릭터는 게임의 성격을 외적으로 표현하고, 플레이어를 대변하는 아바타로서 게임 내에서 가장 중요한 역할을 수행한다. 게임 캐릭터는 독자적인 역할을 가지고 게임 안에서 성격적 특성과 인성을 부여받는데, 본 연구는 게임 캐릭터의 시각적인 요소를 통한 성격적 특성을 분석하는 것이다. 이를 위하여 에니어그램과 시각적 요소에 대하여 이론적인 배경에 대하여 탐구한 후, 국내의 대중적인 게임인 메이플 스토리의 사용자를 대상으로 에니어그램을 통한 게임캐릭터 성격 유형 분류를 위한 설문조사를 실시하였다. 설문지의 내용을 분석하여 메이플 스토리의 캐릭터 원형 모형을 구현한 후 시각적 요소분석을 진행함으로써 캐릭터 형용사 이미지 스케일 모형을 도출하였다. 최종적으로 캐릭터 원형 모형과 캐릭터 형용사 이미지 스케일 모형을 통합하여 게임 내 캐릭터의 특징과 성격을 분석하였다.

핵심어 : 게임, 게임그래픽, 게임캐릭터, 에니어그램, 유형분석

#### Abstract

Game characters appearing in online games express the features of the game externally and play the most important role in the game as an avatar representing the player. Game characters have their own roles and are endowed with personalities and traits in the game. This study analyzes the personality traits through visual elements of game characters. To this end, we explored the theoretical background of Enneagram and visual elements, and then conducted a questionnaire for classifying game character personality types through Enneagram for users of maple story, a popular Korean game. After analyzing the contents of the questionnaire, the character prototype model of the maple story was implemented, and then the visual element analysis was conducted to derive the character adjective image scale model. Finally, character prototype model and character image scale model were integrated to analyze the features and personalities of the game.

Keyword : Game, Game Graphic, Game Character, Enneagram, Analysis of Type

1 Department of Game Contents, Kimpo University, Kimpo-si, Gyeonggi-do, Korea [Professor]  
e-mail: sojung6822@naver.com

2 Department of Game Contents, Kimpo University, Kimpo-si, Gyeonggi-do, Korea [Professor]  
e-mail: playjack@kimpo.ac.kr (Corresponding author)

Received(August 05, 2019), Review Result(1st: August 20, 2019), Accepted(September 09, 2019), Published(September 30, 2019)

## 1. 서론

### 1.1 연구 배경 및 목적

게임 산업과 캐릭터 산업은 21세기를 이끌어 갈 문화 콘텐츠 사업으로 최근 문화체육관광부에서 발표한 “2018 콘텐츠산업 통계조사” 결과에 따르면 게임부분에서 매출 규모가 크고 높은 증가율(20.6%)을 보이며 국내 콘텐츠산업 성장에 크게 기여하고 있다. 또한 수출액 규모는 게임 산업이 59억 2,300달러, 캐릭터산업이 6억 6,385만 달러로 연평균 15.7%의 높은 성장률을 보인다[1]. 게임의 캐릭터는 플레이어를 대변하는 아바타로서 게임의 역할에 따른 성격적 특성과 인성을 부여 받기 때문에 플레이어의 정서적 이입을 가능하게 하는 내면적인 요소를 함께 지니게 된다[2].

특히, 온라인 게임의 경우 게임의 컨셉에 적합하게 디자인된 캐릭터는 게임의 재미와 완성도를 높여줄 수 있을 뿐 아니라 캐릭터를 활용한 OSMU(One Source Multi Use)의 마케팅 전략까지 기대할 수 있다. 캐릭터의 디자인 컨셉은 해당하는 게임의 성격을 외적으로 표현하는 핵심 수단이기 때문에 이를 분류 하는 도구로서 에니어그램 등이 널리 사용되고 있다. 본 연구는 에니어그램을 통한 게임 성격 연구를 통하여 게임 캐릭터 디자인에서의 질적 향상을 도모하고, 이를 통하여 게임 캐릭터 컨셉 기획에 기여할 것으로 기대한다.

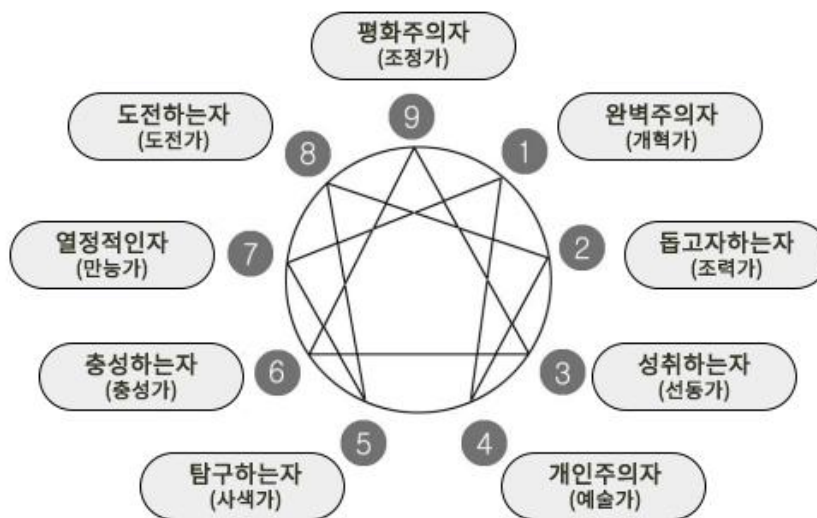
### 1.2 연구 방법 및 범위

첫째, 에니어그램의 이론적인 배경과 게임 캐릭터 디자인에 대하여 살펴본다. 학술서적과 논문 단행본을 포함한 도서, 출판물 등 문헌조사를 통하여 에니어그램과 게임 캐릭터 디자인에 대한 이론을 연구하고 그 중요성에 대하여 서술한다. 둘째, 앞서 살펴본 이론을 근거로 게임 캐릭터를 분석한다. 게임 캐릭터가 완성형으로 디자인된 게임으로 RPG분야에서 1위를 기록하고 있는 메이플 스토리 게임을 대상으로 캐릭터를 분석하였다. 분석은 형용사 이미지스케일 모형에 따른 분석과 디자인 요소에 따른 분석을 실시하고, 에니어그램을 통한 게임캐릭터 성격 유형 분류를 위하여 해당 게임을 많이 하는 20대를 기준, 35명을 대상으로 설문조사를 실시한다. 설문 조사된 데이터를 바탕으로 에니어그램에 따른 원형모형을 제작한다. 셋째, 연구내용을 바탕으로 에니어그램을 통한 게임캐릭터의 특징을 통해 효과적인 게임캐릭터 디자인을 하고, 이를 게임 캐릭터 제작에 있어 적용할 수 있는 방법과 연구의 한계점을 논한다.

## 2. 이론적 배경

### 2.1 에니어그램

에니어그램은 9개의 형태로 구분되는 인간 성격 유형과 유형들의 연관성을 표시한 기하학적 도형으로, 인간의 성격을 이해하기 위해 이용되는 도구이다. 인간이 타고난 성격을 [그림 1]과 같이 9개의 성격유형을 구분 하였으나, 한 가지 성격 유형 만 가진 사람은 없고 자신의 기본 유형과 함께 에니어그램의 원주위에 인접한 두 개의 유형이 독특하게 혼합되어 있다[3]. 에니어그램의 9개 유형은 에너지의 중심에 따라 머리, 가슴, 장의 세 가지로 분류된다. 장유형인 8(맞서 싸움), 9(갈등 회피), 1(올바른 행동) 유형은 본능을 중심으로 자신의 영역을 지키려고 하고, 가슴유형인 2(조력), 3(성취), 4(독특-개성) 유형은 감정 중심의 사람으로 사랑과 인정을 받고자 하며, 머리유형인 5(지식 과 정보 축적), 6(신뢰할 만한 이념이나 공동체에 소속), 7(고통이나 어려움 회피) 유형은 안전함을 추구한다[4]. 에니어그램의 유형별 설명은 [표 1]과 같다.



[그림 1] 에니어그램 유형

[Fig. 1] Types of Enneagram

[표 1] 에니어그램의 9개 성격 유형[5]

[Table 1] 9 Personalities of Enneagram[5]

유형번호	유형이름	설명
1	완벽주의자 (개혁가)	이성적이고 이상적인 유형 원칙적이고 목표가 분명하며 자신을 잘 통제하고 완벽주의 기질이 있다.
2	돕고자하는자 (조력가)	사람을 잘 돌보고 그들과 교류를 잘하는 유형 관대하고 자신의 감정을 잘 드러내며, 사람들을 즐겁게 해 주고 소유욕이 강하다.
3	성취하는자 (선동가)	성공 지향적이며 실용적인 유형 적응을 잘하고 뛰어다니며, 자신의 이미지에 관심이 많다.
4	개인주의자 (예술가)	민감하고 안으로 움츠러드는 유형 표현력이 있고 극적이며, 자신의 내면에 빠져 변덕스럽다.
5	탐구하는자 (사색가)	이지적인 유형 지각력이 있고 창의적이며 혼자 떨어져 있기를 좋아하고 자신의 마음을 잘 드러내지 않는다.
6	충성하는자 (충성가)	충실하고 안전을 추구하는 유형 책임감 있고 의심과 불안이 많고 사람들에게 호감을 준다.
7	열정적인자 (만능가)	늘 바쁘며 재미를 추구하는 유형 즉흥적이고 변덕스러우며 욕심이 많고 산만하다.
8	도전하는자 (도전자)	힘이 있으며 남을 지배하는 유형 자신감 있고 결단력 있으며, 고집스럽고 사람들과 맞서기를 좋아한다.
9	평화주의자 (조정가)	느긋하며 남들 앞에 나서지 않으려는 유형 수용적, 남에게 위안을 줌, 잘 동의함, 자신에게 만족한다.

## 2.2 게임 캐릭터 디자인

게임 캐릭터는 일반적인 캐릭터와는 다른 특징을 지니고 있으며, 플레이어의 의도대로 직접 조종이 가능하여 플레이어의 아바타로서 게임 내에서 상호작용을 구현한다. 이를 통하여 게임 속 캐릭터들은 각기 다른 기능과 역할을 지니고 플레이어로 하여금 자신이 맡은 역할을 충실하게 수행한다. 온라인 게임의 경우 캐릭터의 역할을 직업으로 설정하여 캐릭터가 가지는 직업에 따라 의상 및 무기가 달라지며 이들이 가지는 장신구인 칼, 방패, 활 봉에 따라 역할과 성격을 지정하여 컨셉으로 설정할 수 있다.

### 2.2.1 게임 캐릭터 디자인 시각요소

#### (1) 색상

온라인 게임에서 사용되는 색채는 일반 색채 이론을 기반으로 하여 디스플레이에서 표현되는 디지털 색채이다. 게임에서 캐릭터의 색채는 캐릭터의 특징과 성격을 상징적으로 나타내거나 분위기를 표현하기 위한 중요한 시각적 표현 방법으로 사용되며, 주로 얼굴을 포함한 머리색, 의복 등에서 색채의 특징이 나타난다[6]. 일반적으로 각 색상은 주로 연상과 상징을 포함하고 있고 각 색

상은 공통적으로 연상되는 이미지와 정서적 반응을 통해 색상의 의미를 갖고 있으며, 캐릭터 디자인에서는 캐릭터의 성향, 역할 이미지 등을 나타내기 위해 적용된다[7][8].

## (2) 색조(Tone)

색조(Tone)는 명도와 채도를 합쳐 표현되어 캐릭터의 분위기를 나타낸다. 온라인게임에서의 디지털 색채를 감안하여 선명하고 밝은 톤으로 표현되며, 캐릭터에 다양한 색상이 사용하고 있지만 통일된 색조를 사용하여 전체적인 분위기를 구성하고 통일감을 유지한다[9].

## (3) 캐릭터 컨셉

게임에서 사용되는 캐릭터는 게임의 분위기를 만들어 주는 플레이메이커로서 게임의 매력을 이끌어준다. 형용사 이미지 스케일은 IRI색채연구소에서 한국적 감성의 특징을 접목시켜 제작한 배색 이미지 스케일로 게임 기획에서 캐릭터의 컨셉을 잡을 때 사용할 수 있어 각 캐릭터를 형용사 이미지스케일 도구를 사용하여 분석한다[10].

# 3. 에니어그램 성격 유형별 캐릭터 분석

## 3.1 분석 대상 및 방법

본 연구에서 에니어그램을 통한 게임 캐릭터의 분석 대상은 2019년 6월에 서비스되고 있는 ‘메이플 스토리’의 기준으로 총 34개의 캐릭터를 선정하였다. 설문조사의 첫 단계는 선정된 34개의 캐릭터를 대상으로 하여 설문조사 및 분석을 통해 에니어그램에 따른 캐릭터 분포를 확인하는 것이다. 본 조사는 ‘메이플 스토리’를 많이 사용하는 20-30대를 대상으로 하여 2019년 6월에 2주간 설문을 실시하였고, 총 35명의 응답자가 설문에 응답을 하였다. 두 번째로 시각적 요소에 따른 캐릭터 분석과 형용사 이미지스케일 분석 2가지 관점에서 캐릭터 분석을 실행하였다.

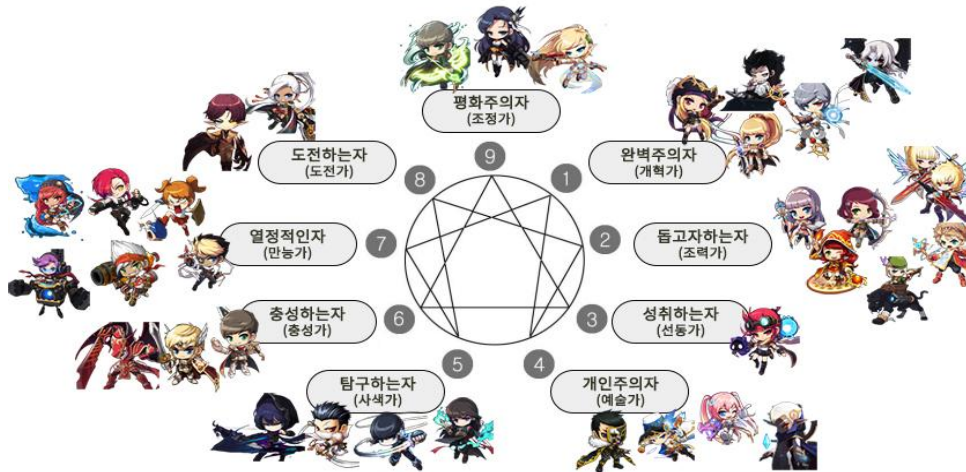
## 3.2. 에니어그램을 통한 게임 캐릭터 분석

에니어그램에 따른 캐릭터 분석을 위하여 캐릭터의 유형을 조사하고자 ‘메이플 스토리’의 플레이 유경험자를 대상으로 하여 에니어그램 설문조사를 실시하였다. 설문은 에니어그램에 대한 정의에 대하여 설명해준 후 각 캐릭터를 대상으로 9개의 유형에 맞는 것을 선택하는 형태로 작성하였으며, [표 2]는 설문한 데이터를 기반으로 하여 각 캐릭터별 유형을 파악하여 작성되었다. 분석된 에니어그램 유형을 추출하여 [그림 2]의 에니어그램에 따른 캐릭터 원형 모형은 선정된 34개의 캐릭터를 추출하여 ‘메이플 스토리’ 에니어그램 원형 모델을 작성하였다.

[표 2] 캐릭터 별 에니어그램 유형

[Table 2] Enneagram types by character

에니어그램 유형	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
완벽주의자	6%	26%	34%	3%	11%	34%	51%	14%	26%	3%	3%	26%	37%	29%	0%	14%	26%
돕고자하는자	3%	9%	6%	51%	17%	6%	3%	17%	0%	26%	40%	6%	3%	6%	34%	6%	3%
성취하는자	9%	9%	6%	6%	11%	11%	6%	9%	0%	9%	9%	11%	6%	11%	6%	20%	0%
개인주의자	6%	0%	6%	6%	0%	0%	14%	6%	0%	6%	0%	11%	14%	23%	3%	17%	29%
탐구하는자	0%	0%	23%	0%	3%	0%	0%	3%	0%	11%	3%	17%	14%	20%	17%	11%	31%
충성하는자	0%	34%	6%	9%	26%	29%	3%	9%	34%	17%	0%	6%	0%	3%	9%	9%	9%
열정적인자	54%	3%	3%	9%	6%	3%	0%	17%	14%	6%	6%	6%	9%	0%	11%	11%	0%
도전하는자	23%	17%	0%	0%	11%	6%	23%	23%	20%	11%	9%	14%	11%	6%	3%	9%	0%
평화주의자	0%	3%	17%	17%	14%	11%	0%	3%	6%	11%	31%	3%	6%	3%	17%	3%	3%
<b>에니어그램 유형</b>	<b>18</b>	<b>19</b>	<b>20</b>	<b>21</b>	<b>22</b>	<b>23</b>	<b>24</b>	<b>25</b>	<b>26</b>	<b>27</b>	<b>28</b>	<b>29</b>	<b>30</b>	<b>31</b>	<b>32</b>	<b>33</b>	<b>34</b>
완벽주의자	17%	0%	6%	0%	9%	20%	14%	17%	9%	14%	26%	17%	3%	29%	11%	6%	17%
돕고자하는자	14%	29%	20%	20%	9%	0%	3%	9%	6%	9%	9%	3%	23%	3%	20%	17%	6%
성취하는자	17%	14%	11%	14%	17%	3%	3%	0%	20%	14%	6%	9%	3%	26%	6%	11%	3%
개인주의자	6%	3%	9%	9%	6%	29%	17%	11%	6%	31%	3%	20%	29%	6%	3%	0%	9%
탐구하는자	3%	3%	9%	9%	9%	17%	23%	31%	3%	20%	11%	29%	0%	3%	14%	11%	20%
충성하는자	3%	17%	20%	14%	14%	3%	14%	11%	3%	3%	9%	3%	6%	0%	9%	3%	6%
열정적인자	0%	6%	3%	17%	26%	23%	6%	9%	37%	0%	3%	3%	29%	11%	23%	40%	26%
도전하는자	14%	9%	0%	6%	3%	3%	20%	6%	14%	6%	34%	3%	0%	23%	11%	11%	14%
평화주의자	26%	20%	23%	11%	9%	3%	0%	6%	3%	3%	0%	14%	9%	0%	3%	0%	0%



[그림 2] 에니어그램에 따른 캐릭터 원형 모형

[Fig. 2] Character prototype model according to Enneagram

### 3.3 시각요소에 따른 캐릭터 분석

[표 3] 캐릭터 기본 정보와 시각요소에 따른 캐릭터 분석

[Table 3] Character analysis based on basic character information and visual elements

no.	캐릭터	이름	직업	색상	톤	컨셉	no.	캐릭터	이름	직업	색상	톤	컨셉
1		모험가	기본	YR,R	S	경쾌한	18		메르세데스	궁수	Y,YR	DI,B	귀여운
2		미하일	전사	Y,YR	B	경쾌한	19		신궁 보우마스터	궁수	R,G	DP	고상한
3		블래스터	전사	P,PB	DP	젊잖은	20		윈드브레이커	궁수	G,GY	DI,B	내추럴 한
4		제로	전사	Y,R	S	다이내 믹한	21		와일드헌터	궁수	G,GY	DI	내추럴 한
5		다크나이트 팔라딘 히어로	전사	Y,GY	S,B	귀여운	22		나이트로드 새도어	도적	Y,R	B	귀여운
6		소울마스터	전사	Y,R	B	화려한	23		팬텀	도적	P,PB	DP,S	화려한
7		데몬어벤져 데본슬레이어	전사	P,RP	DP	모던한	24		듀얼블레이드	도적	K,R	DP,S	경쾌한
8		아란	전사	R,Y	S	다이내 믹한	25		제논	도적	B,K	DP	다이내 믹한
9		카이저	전사	R,Y	DP	다이내 믹한	26		카테나	도적	RP,YR	DP,S	경쾌한
10		예반	마법사	Y,R	S	경쾌한	27		나이트워커	도적	K,Y	DP	모던한
11		비숍 아크메이지	마법사	P,R	B	맑은	28		아크	해적	RP,Y	DP	고상한
12		루미너스	마법사	PB,Y	B,S	귀여운	29		은월	해적	YR,B	DP	모던한
13		키네시스	마법사	K,YR	DP	모던한	30		엔젤릭버스터	해적	P,PB	S,B	맑은
14		일리움	마법사	PB,R	DP	모던한	31		바이퍼 캡틴	해적	P,Y	DP	화려한
15		플레임워저드	마법사	R,YR	S	화려한	32		스트라이커	해적	YR,B	DP	화려한
16		베틀메이지	마법사	R,YR	S	다이내 믹한	33		캐논슈터	해적	R,Y	DP	다이내 믹한
17		패스파인더	궁수	P,PB	DP	모던한	34		메가닉	해적	P,PB	DP	다이내 믹한



은 연구결과를 제시하고 있다.

첫째, 분석결과 에니어그램의 9개 성격유형 중 열정적, 조력, 완벽주의의 유형의 캐릭터가 17개 캐릭터로 과반수를 차지하였는데 이는 온라인 게임의 특징으로 NPC를 잡거나 채집, 전투 등의 행위로 인하여 이러한 성격을 발현하는 것으로 볼 수 있다.

둘째, 시각적인 요소에서는 다양한 캐릭터의 특성 때문에 모든 색상을 사용하고 있으나 붉은색 계열과 푸른색 계열의 색상이 다양한 색조를 활용하여 사용되었고, 노란색 계열의 색상을 강조색으로 사용하여 캐릭터를 단조롭지 않게 디자인 되었다.

셋째, 경쾌하거나 다이내믹한 캐릭터로 디자인된 것으로 분석되어 게임 캐릭터의 성격적 특성이 표현 되었다. 연구 결과를 바탕으로 캐릭터 디자인에서 캐릭터의 성격적인 특성을 파악하고 시각적인 요소를 고려하여 디자인을 하면 효과적인 캐릭터 디자인을 할 수 있을 것이다.

추후 플레이어의 성격 유형과 온라인 게임에서 캐릭터를 선택할 시 해당 캐릭터의 성격 유형과의 상관관계를 파악하는 연구가 진행된다면 제작단계에서 성격유형에 맞는 캐릭터 개발이 가능할 것으로 보인다.

본 연구 대상의 캐릭터는 온라인 게임 ‘메이플 스토리’ 라는 한정적인 제한 사항을 가지고 있기 때문에 제한된 디자인 스타일을 가지고 있다. 성격을 외적으로 표현하는 캐릭터를 에니어그램을 통한 연구를 통하여 향후 다양한 성격을 지닌 게임 캐릭터 디자인에서 활용을 기대한다.

## References

- [1] Ministry of Culture, Sports and Tourism, Content Industry Statistics 2018, (2018).
- [2] Dongil Son, A study on characteristics of animation character movement according to Enneagram, Chung-Ang University Graduate School of Advanced Film, (2012).
- [3] Kang-Ok Lee, Enneagram story, ChungangJeoksung Publishers, (2003).
- [4] An-sook Lee and Eun-jin Han, The theory and practice of Enneagram, Hongik Planning, (2011).
- [5] <http://enneagram-app.appspot.com/9types>, Retrieved: June 15th (2019).
- [6] Sojung Kwak, An Analysis of Color in Online Game Characters, SangMyung University The Graduate School of Culture & Art, (2009).
- [7] Sojung Kwak and Jieun Kwon, Analysis of Character Design in Mobile Social Network Game(SNG), Korean Society For Computer Game, (2015), Vol.28, No.2, pp129-139.
- [8] Eva Heller, Seduction of color, Yedam, (2002).
- [9] Zhang Zhuangzi and Jun Kyo Kim, The color analysis of human characters in Pixar 3D animation, Korea Design Forum, (2013), Vol.0, No.39, pp313-324, [<https://doi.org/10.21326/ksdt.2013..39.028>].
- [10] <http://www.iricolor.com/>, Retrieved: June 20th (2019).