

FPS 게임에서의 캐릭터 성격 분석 연구*

-FPS 게임 팀 포트리스2를 중심으로-

a Study on Character Types for FPS game -based on Team Fortress2 -

박명훈, 노승석, 박진완
중앙대학교 첨단영상대학원 영상학과

Park Myoung Hoon, Noh Seung Seok, Park Jin Wan
Dept. of GSAIM, Chung-Ang University

요약

1인칭 슈팅 게임인 FPS(First-person shooter)게임은 시각적 사실성이 뛰어난 고급 그래픽이 특징으로 컴퓨터 성능의 향상과 게임 제작 기술의 발전으로 꾸준히 성장해 가고 있다. 하지만 대부분의 FPS 게임은 동일 캐릭터에 무기만 바꾸는 방식의 단조로운 자유도를 제공하며 이로 인해 사용자의 입장에서는 장기간 게임진행시 흥미를 잃기 쉽다. 이러한 단조로운 게임방법을 변화시키고자 1999년 밸브(Valve)社의 '팀 포트리스(Team Fortress)' 게임은 FPS 게임 사상 최초로 병과 시스템을 도입하여 다양하고 개성 있는 캐릭터 구성으로 큰 주목을 받았다. 이를 분석해 FPS 게임을 개발할 때 다양한 병과 캐릭터가 플레이어에게 얼마나 더 게임에 대한 몰입과 흥미를 주는지 분석하려 한다. 이 분석을 위해 '팀 포트리스'의 후속 작 '팀 포트리스2(Team Fortress 2)'의 병과 캐릭터를 성격 유형 분석에서 보편적으로 많이 쓰이고 사람들에게 친숙한 MBTI (Myers-Briggs Type Indicator) 방식으로 파악하여 각 병과별 캐릭터 설정이 게임 플레이어와의 성격에 따라 얼마나 더 몰입도와 흥미를 줄 수 있는지 도출해 내려한다.

I. 서론

2008년 국내게임시장 규모는 5조 6,047억 원으로 2006년과 2007년에 큰 폭으로 감소한 추세에서 벗어나 플러스 성장으로 돌아섰다. 그 중에 FPS 게임은 MMORPG 게임에 이어서 플레이어들이 가장 많이 플레이 하는 장르이다.[1] FPS 게임은 게임을 할 때 배경 지식과 숙련이 필요한 MMORPG와는 달리 복잡하지 않고 간단한 방식과 화려한 그래픽으로 많은 플레이어들에게 사랑받고 있다. 하지만, 단순하고 간단한 시스템으로 인해 장기간 게임을 하면 쉽게 흥미를 잃는다는 단점이 있다. 이러한 단조로운 게임방법을 변화시키고자 1999년에 등장했던 '팀 포트리스'는 FPS 게임 사상 최초로

병과를 도입한 게임이다. 그리고 2007년에 나온 '팀 포트리스2' 또한 그 전통을 따라 철저한 병과 분류에 따른 플레이를 요하는 게임이며, 각 병과마다 특색 있는 캐릭터의 유형과 성격을 가지고 있다. 이러한 게임의 특성으로 인하여 FPS 게임에 새로운 변화가 일어나기 시작했고 세계에서 많은 찬사를 받았다. '팀 포트리스2'는 각 병과의 캐릭터마다 정교한 스토리와 특성을 제공하고 있으며, 이를 이용해 본 논문에서는 '팀 포트리스'의 캐릭터를 보편 적으로 많이 쓰이고 친숙한 성격유형 지표인 'MBTI'를 통해서 분석하고 평가하여 게임 개발에 응용하고자 한다.

II. 이론적 배경

1. FPS 게임 소개

* 본 연구는 2009년도 교육과학기술부 재원의 중견연구자 사업(2009-0083169) 및 2008년도 2단계 두뇌한국 (BK)21 사업에 의하여 지원되었음.



▶▶ 그림 1. '팀 포트리스2(Team Fortress 2)'

FPS 게임은 1인칭 슈팅 게임(First-Person Shooter, FPS)의 줄인 말로 1인칭 시점의 화면에서 주로 다양한 무기와 제한된 탄약을 가지고 조준, 발사 조작을 하여 적을 섬멸하면 이기는 게임을 말한다. 1인칭 시점을 사용하여 게임 속에 직접 관여하는 듯이 느껴지는 극대화 된 현실감, 누구나 쉽게 접근해서 큰 조작 방법이 필요 없이 쏘고 피하고 하는 장르적인 특성, 적군의 행동을 소리로 판단해서 공격하는 극적 긴장감, 멀티플레이로 다 같이 목표를 위해서 플레이하는 사회적 동질감 등의 요인들이 게임 사용자들에게 즐길 수 있는 몰입감을 제공시켜주기 때문에 FPS 게임은 꾸준한 호응을 받고 있다.

2. MBTI 성격 유형

표 1. MBTI 16 가지 성격유형

유형	분류	특징
ISTJ	세상의 소금	신중, 집중력 강함, 매사에 철저.
ISFJ	현모양처	조용, 책임감 강함, 양심적.
ISTP	백과사전	차분한 방관자, 논리적.
ISFP	성인군자	친절하고 겸손함, 현실을 즐김.
INFJ	예언자	독창적, 인내심 많음, 최선을 다함.
INTJ	과학자	강한 추진력, 고집스러움.
INFP	잔다르크	정열적, 일을 지나치게 벌임.
INTP	아이디어뱅크	조용하고 과묵함, 이론적, 논리적.
ESTP	수완좋은 활동가	사교성 좋음, 관용적이며 보수적.
ESFP	사교적 유형	구체적이고 끼여들기 좋아함.
ESTJ	사업가	구체적이고 현실적, 활동을 주도함.
ESFJ	친선도모	따뜻하고 능동적, 남을 잘 도움.
ENFP	스파크	따뜻하고 정열적, 상상력 풍부.
ENTP	발명가	민첩하고 독창적, 강한 추진력.
ENFJ	연변능숙	사교성 풍부, 책임감 강함.
ENTJ	지도자	솔직하고 단호함, 통솔력 강함.

MBTI는 스위스 심리치료가인 융(Carl Jung)의 성격 유형에 대한 이론을 근거로 Katherine Cook Briggs와 Isabel Briggs Myers가 보다 쉽고 일상생활에 유용하게 활용할 수 있도록 고안한 자기보고식 성격유형 지표를 말한다. MBTI는 네 가지의 분리된 선호경향으로 구성되어 있으며, 각각의 선호차원은 두 가지씩의 선호경향과 연관되어 총 8가지 선호경향이 나타나게 된다. 각각의 차원에 대한 선호경향의 특징은 외향형(E)과 내향형(I), 감각형(S)과 직관형(N), 사고형(T)과 감정형(F), 판단형(J)과 인식형(P)이 있다. 앞의 8가지 선호 차원에서 각각 한가지의 선호경향들을 합쳐 조합하여 총 16가지의 성격유형을 만들었다. 16가지의 성격유형은 다음 표 1과 같다.

III. 성격 유형 분석 및 결과 해석

1. '팀 포트리스2'의 성격 유형 분석

영화나 애니메이션의 캐릭터 설정처럼 '팀 포트리스2'의 각 병과 캐릭터들은 다양하고 정교한 스토리로 이루어져 있다. 이러한 각 병과의 스토리와 특성을 '팀 포트리스2' 플레이어에게 이해하도록 하여 그 캐릭터의 입장으로 MBTI 검사 도구에 적용하여 캐릭터의 성격을 분류하였다.

표 2. 팀 포트리스2 캐릭터 분석

병과분류	스토리 및 캐릭터분석	MBTI 분류
스카우트	• 미국 불량 청소년의 전형. • 매우 시끄럽고 입이 거칠며 폭력적.	ESTP
솔저	• 굉장히 포악한 성격. • 단순하고 무식한 외골수이다.	ESTJ
파이로	• 국적불명의 방화범.	ENFP
데모맨	• 흉포한 기질 및 잔인함. • 알코올 중독자.	ENTP
중기병	• 쾌활하고 웃음이 많음. • 남성우월주의에 빠져있음.	ESFJ
엔지니어	• 다양한 설계, 건축, 복구의 관한 11개의 박사 학위를 받은 천재기술자.	INTJ
메딕	• 묵묵히 팀을 치료. • 수술도구로 적을 해부하는 과감함.	ISFP
스나이퍼	• 목표를 위한 집중력이 뛰어나. • 마마보이	ISTJ
스파이	• 베일에 싸여 있는 살인 청부업자. • 결벽증이 있고 골초.	ENFJ ESFP

2. 결과에 대한 논의

MBTI의 선호경향으로 각 병과별로 분석한 결과 공격 병과로 분류된 직업인 스카우트, 솔저, 파이로는 외향형과 감각형이 많았고 방어형으로 분류된 데모맨, 중기병, 엔지니어는 사고형과 인식형이 주로 조사되었다. 그리고 지원병과인 메딕과 스나이퍼는 내향형과 감각형이 우선적으로 나타났다. 하지만 스파이는 다른 병과들과는 다른 특이한 시스템으로 인해 외향형과 감정형이 나타났다.

IV. 결론

현재 게임시장에서 FPS 게임은 사실성이 뛰어난 고급 그래픽의 특징으로 컴퓨터 성능의 향상에 발맞추어 게임 제작 기술의 발전과 함께 꾸준히 성장해 가고 있다. 하지만 서비스되고 있는 FPS 게임 중 실제로 많은 플레이어에게 호평을 받고 지속적으로 유지되는 게임은 소수에 불과하다. 이는 컴퓨터 기술의 발전이 게임 기술의 발전이라는 측면에서 봤을 때 최근에 개발된 게임 일수록 신기술과 발전된 게임 환경을 제공한다는 것을 쉽게 예측할 수 있음에도 불구하고 납득하기 어려운 결과이다. 이러한 이유로 단순히 화려한 그래픽의 캐릭터에 무기만 바꾸는 단조로운 방식이 아닌 다양한 캐릭터를 가진 병과를 선택한 게임 ‘팀 포트리스2’의 분석을 통해 플레이어에게 게임에 대한 몰입과 흥미를 주는지도 출해 내려 한다. ‘팀 포트리스2’의 각 병과를 MBTI로 분석한 결과 병과별 캐릭터의 성격유형은 중복되지 않았고 여러 면모를 가진 캐릭터는 플레이어로 하여금 보다 몰입하고 흥미를 유발할 수 있도록 만들어 주었다. 다각적인 캐릭터의 심리묘사는 단순히 적을 섬멸하는 것만이 목적이 아니라 플레이어에게 선호하는 캐릭터에 대해 공감을 느끼게 해주었다. 각 병과들의 캐릭터는 공감대를 형성할 수 있는 요소, 혹은 내게 없는 부분을 보완해 줄 수 있는 요소가 상대에게 있을 때 관계는 보다 끈끈하게 맺어져 팀으로 만들어 주었다. 이러한 설정이 게임기획 단계에서 플레이어에게 보다 더 몰입하게 할 수 있는 게임을 개발 할 때 기초자료로 활용 될 것이다.

■ 참고 문헌 ■

- [1] 한국게임산업개발원, 2009 게임백서, 2009.
- [2] 김병초, 김현태 “국내 온라인 게임에 몰입도 증가를 위한 방안에 관한 연구” 한국경영정보학회 논문집pp. “MBTI 한국 표준화 과정의 연구”, 1990