

FPS 게임에서의 캐릭터 성격 분석 연구

-FPS 게임 팀 포트리스2를 중심으로-

Analysis of Character Types for FPS Game

-based on Team Fortress2-

박명훈, 노승석, 박진완
중앙대학교 첨단영상대학원

Myoung-Hoon Park(omny33@empal.com), Seung-Seok Noh(1111nss@hanmail.net),
Jin-Wan Park(jinpark@cau.ac.kr)

요약

1인칭 슈팅 게임인 FPS 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)社の '팀 포트리스 클래식' 게임을 발표하였다. 이 게임은 FPS 게임 사상 최초로 병과 시스템을 도입하여 다양하고 개성 있는 캐릭터 구성으로 큰 주목을 받았다. 이를 MBTI 심리 검사 도구로 분석해 FPS 게임을 개발할 때 다양한 병과 캐릭터가 플레이어에게 얼마나 더 게임에 대한 몰입과 흥미를 주는지 분석하였고, 그 결과를 제시하였다.

■ 중심어 : | PC게임 | 캐릭터 디자인 | 성격 분석 |

Abstract

The FPS, featured with high quality graphic of superior visual reality, is steadily growing because of the improvement of computer performance and technological advancement of game production. But most of the FPS games provide monotonous freedom with which players can only change the weapons in one character and this will make users lose their interests when playing games for long hours. Valve has introduced "Team Fortress Classic" in 1999, in order to change the monotonous game methods. This game has attracted great attention because of the composition of various and unique characters through the introduction of military specialty system: that is the first trial in the history of FPS game. I, by analyzing this using MBTI, intend to analyze how much of immersion and interest the characters of various military specialties can provide to players when FPS games are developed.

■ keyword : | PC Game | Character Design | Character Analysis |

I. 서론

1. 연구의 배경 및 목적

2008년 국내게임시장 규모는 5조 6,047억 원으로 2006년과 2007년에 큰 폭으로 감소한 추세에서 벗어나 플러스 성장으로 돌아섰다[1]. 그 중에 FPS(First-Person

* 본 논문은 2011년도 2단계 두뇌한국(BK) 21사업에 의하여 지원되었음.

접수번호 : #100910-002

접수일자 : 2010년 09월 10일

심사완료일 : 2011년 01월 18일

교신저자 : 박진완, e-mail : jinpark@cau.ac.kr

Shooter) 게임은 MMORPG(Massive Multiplayer Online Role Playing Game)에 이어서 게이머들이 가장 많이 플레이 하는 장르이다. FPS 게임은 배경지식과 숙련이 필요한 MMORPG와는 달리 복잡하지 않고 간단한 방식과 현실감을 극대화 시키는 화려한 그래픽으로 많은 게이머들에게 사랑받고 있다. 하지만 단순하고 간단한 시스템으로 인해 장기간 게임을 하면 쉽게 흥미를 잃는다는 단점이 있다. 이러한 단조로운 게임방법을 변화시키고자 1996년 id Software 社의 '퀘이크 1 (QUAKE 1)'을 기반으로 한 아마추어 모드 게임 '팀 포트리스 클래식(Team Fortress Classic)'이 등장했다. 팀(Team) 게임이라는 개념이 희박하던 당시에 있어서 이 작품은 상당히 혁신적인 점이 있었는데, 이는 개인의 실력을 중시하던 FPS 게임에 본격적으로 팀워크를 중시하는 게임플레이를 도입하였다는 것이다. 또한, 게이머들이 모두 똑같은 무기로 게임을 하는 것이 아니라 총 9개의 병과로 분화시켜서 각 병과마다 캐릭터의 개성이 뚜렷하면서도 게임 상에서 역할도 명확하게 다르다는 점이 기존 FPS 게임에서 찾아 볼 수 없는 큰 차이점이다. '팀 포트리스'는 개인 기반 FPS 게임에서 거의 불모지 이었다시피 한 팀플레이 FPS 게임의 문을 연 최초의 게임이라 할 수 있다. 1998년 본격적으로 팀플레이 기반의 멀티플레이 게임으로 평가받는 시에라(Sierra) 社의 '스타시즈 트라이브스(Starsiege : TRIBES)'에 비해도 시기가 훨씬 빨랐던, 말 그대로 시대를 앞선 혁신적인 모습을 보여준 게임이다. 그리고 2007년에 나온 '팀 포트리스 2(Team Fortress 2)' 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 '팀 포트리스2'는 세계에 많은 FPS 게이머에게 사랑을 받았다.

따라서 본 논문은 병과 시스템을 가지고 있는 팀워크 FPS 게임인 '팀 포트리스 2'의 각 병과별 캐릭터를 보편적으로 많이 쓰이고 친숙한 성격 유형 지표인 'MBTI(Myers-Briggs Type Indicator)'를 통해서 분석하고 평가하여 플레이어의 성격에 따라 얼마나 더 몰입도와 흥

미를 줄 수 있는지를 도출하고자 한다.

2. 연구의 범위 및 방법

본 논문에서는 '팀 포트리스 2' 게임에 대한 각 분과별 캐릭터의 성격분석과 게이머의 성격과 게임 패턴을 분석하였다. 캐릭터의 분석은 게임에서 제공하는 정교한 스토리와 특성 그리고 게임 상에서의 플레이 역할을 분석하여 평가하였다. 게이머의 성격 분석은 게이머의 성격과 선호도 조사 등 다양한 정보를 설문지를 통하여 분석하고 평가하였다. 이렇게 분석되고 평가된 자료를 이용하여 게임의 캐릭터와 게이머와의 상관관계를 분석하여 게임 개발에 응용하고자 한다.

II. FPS 게임과 MBTI 성격 유형

1. FPS(First-Person Shooter, FPS) 게임

FPS는 1인칭 슈팅 게임(First-Person Shooter)을 줄인 말로써, 1인칭 시점의 화면에서 다양한 무기와 제한된 탄약을 가지고 적을 섬멸하면 이기는 게임이다.

FPS 게임은 MMORPG 게임에 이어서 게이머들이 가장 많이 플레이 하는 장르이다. 그 이유를 들면 1인칭 시점을 사용하여 게임 속에 직접 관여하는 듯이 느껴지는 극대화 된 현실감, 누구나 쉽게 접근해서 큰 조작 방법이 필요 없이 쏘고 피하는 박진감이 있는 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]. 또한 시각적 사실성이 뛰어난 고급 그래픽이 특징으로 컴퓨터 성능의 향상과 게임 제작 기술의 발전으로 꾸준히 성장해 가고 있다.

하지만 천편일률적으로 적을 섬멸하면 게임이 끝나게 되는 단순한 시나리오로 장기간 게임을 하면 쉽게 흥미를 잃을 수 있는 단점이 있다. 이러한 장르의 한계를 극복하기 위해 최근 FPS 게임들이 병과 시스템을 도입하고 있다. 병과 시스템은 개인의 플레이 성향에 따라 자신에게 가장 잘 맞는 병과를 선택해서 플레이의

재미를 주기도 하지만, 동시에 다른 병과의 플레이는 어떠할지 게이머로 하여금 궁금하게 하여 게임의 영속성(永續性, Permanence)도 보장하는 시스템으로 발전하고 있다.

2. MBTI 성격 유형

'MBTI'는 스위스 심리치료가인 융(Carl Jung)의 심리유형론을 바탕으로 개발된 보다 쉽고 일상생활에 유용하게 활용할 수 있도록 고안한 자기보고식 성격유형지표를 말한다. 이 검사 도구를 개발한 'Katherine Cook Briggs'와 'Isabel Briggs Myers'는 모녀시간으로 20여년에 걸쳐 인간을 관찰한 결과 Jung의 성격이론의 타당성을 확인하였고 이 확증에 따라 개인의 타고난 성격유형을 객관적이고 과학적으로 찾아 낼 수 있는 도구를 연구 개발하게 되었다[3]. 이 과정에서 Jung의 이론에서 스쳐 지나쳤던 판단(Judging)과 인식(Perceiving)기능까지 추가해 16가지 성격유형을 만들어 냈다. 우리나라에서 현재 사용되고 있는 MBTI는 문화적 차이를 고려한 번역 과정과 엄격한 표준화 과정을 거쳐 사용되고 있다.

MBTI는 네 가지의 분리된 선호지표로 구성되어 있으며, 각각의 선호차원은 두 가지씩의 선호지표와 연관되어 [그림 1]과 같이 총 8가지 선호지표가 나타나게 된다.

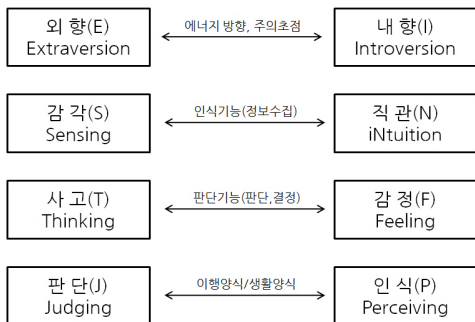


그림 1. MBTI 선호지표

8가지에 대한 선호지표의 특징은 [표 1]과 같다[4].

표 1. MBTI 선호지표의 특징

선호지표	특징
외향형(E)	폭넓은 대인관계를 유지하며 사교적이며 정열적이고 활동적이다
내향형(I)	깊이 있는 대인관계를 유지하며 조용하고 신중하며 이해한 다음에 경험한다.
감각형(S)	오감에 의존하여 실제의 경험을 중시하며 지금, 현재에 초점을 맞추고 정확히 일 처리한다.
직관형(N)	육감 내지 영감에 의존하며 미래지향적이고 신속, 비약적으로 일 처리한다.
사고형(T)	진실과 사실에 주관심을 갖고 논리적이고 분석적이며 객관적으로 판단한다.
감정형(F)	사람과 관계에 주관심을 갖고 상황적이며 정상을 참작한 설명을 한다.
판단형(J)	분명한 목적과 방향이 있으며 기한을 엄수하고 철저히 사전계획하고 체계적이다.
인식형(P)	목적과 방향은 가능하고 상황에 따라 일정이 달라지며 자율적이고 융통성이 있다.

앞의 8가지 선호지표에서 각각 한 가지 선호경향들을 합쳐 조합하면 [표 2]와 같이 총 16가지의 성격유형이 만들어진다[5].

표 2. MBTI 16가지의 성격 유형과 특징

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	아이디어 뱅크	조용하고 과묵함, 이론적, 논리적.
ESTP	수완좋은 활동가	사교성 좋음, 관용적이며 보수적.
ESFP	사교적 유형	구체적이고 끼어들기 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	언변능숙	사교성 풍부, 책임감 강함.
ENTJ	지도자	솔직하고 단호함, 통솔력 강함.

III. 게임 분석을 위한 대상과 방법론

1. 팀 포트리스 2

1996년 id Software 社의 ‘퀘이크 1(QUAKE 1)’을 기반으로 한 아마추어 모드(Modification) 게임 ‘팀 포트리스 클래식’이 사상 최초로 병과 시스템을 도입함을 시작으로 1999년 밸브(Valve) 社에서 하프라이프 게임 엔진을 이용해 더욱더 발전시킨 ‘팀 포트리스’를 발표하였고 다양한 병과 구성으로 큰 주목을 받았다. 그 후 다양한 병과에 개성 있는 캐릭터를 가지고 3D 카툰 애니메이션 같은 그래픽을 선보인 ‘팀 포트리스 2’[그림 2]를 2007년에 발표하여 많은 게이머에게 찬사를 받았다.

그 결과 해외 유명 게임 포털 사이트인 게임스파이(www.gamespy.com)에서 2007년 최고의 멀티플레이어 게임에 선정되기도 하였다[6].



그림 2. 팀 포트리스 2(Team Fortress 2)

2. 성격 유형 분석 도구 MBTI

‘팀 포트리스 2’의 각 병과 캐릭터들은 영화나 애니메이션의 설정처럼 다양하고 정교한 스토리로 이루어져 있다. 또한 유쾌하고 코믹한 캐릭터 구성과 각각의 캐릭터 마다 다른 모습과 행동으로 플레이어들에게 재미를 주고 있다.



그림 3. 팀 포트리스 2의 다양한 표정과 행동

[그림 3]에서와 같이 ‘팀 포트리스 2’의 캐릭터들 중에서 헤비는 미니건을 난사할 때 환하게 웃는 표정과 호탕한 웃음소리를 들려준다. 또, 데모맨은 적을 해치우고 나서 적을 조롱하는 듯한 표정과 행동으로 적에게 복수심을 일으키는 등 각각의 캐릭터마다 재미있는 요소들이 숨어 있다. ‘팀 포트리스 2’는 무미건조한 얼굴 표정만 있던 FPS 게임에 벗어나서 각 캐릭터마다 특성 있는 얼굴 표정, 행동 패턴을 가진 FPS 게임으로 플레이어가 게임에 더욱 몰입하게 해준다.

이러한 특성 있는 ‘팀 포트리스 2’의 캐릭터와 플레이어의 성격 분석을 위해 MBTI 성격 유형 분석 도구를 사용하였다. 그 이유는 1991년부터 현재까지 학교나 기업체, 상담기관등에서 성격 이해도구로 폭넓게 사용되고 있고[7] 현재 가장 많이 쓰이는 성격유형의 대표적인 검사로 수십 년에 걸쳐 연구 개발한 인간이해를 위한 성격유형 검사이기 때문이다. MBTI 이론이 가진 장점은 사람들이 가지고 있는 성격유형상의 차이를 미리 예견하여 보다 건설적으로 대처할 수 있게 해준다는 데에 있다[8]. 그리하여 MBTI 이론을 이용하여 캐릭터와 게이머의 성격을 분석하는 것이 제일 적합하다고 판단하여 본 논문에서 성격 분석 도구로 사용하였다.

IV. 게임 분석을 위한 대상과 방법론

1. 설문 절차 및 대상

1.1 설문 절차

본 논문에서는 ‘팀 포트리스 2’의 플레이어들을 대상으로 메신저, 이메일을 이용한 설문과 ‘팀 포트리스 2’의 플레이어들이 제일 많이 찾는 ‘FPS MANIA FORUM (FMF)’의 웹사이트[9]의 ‘팀 포트리스 2’ 게시판을 통해 온라인 설문과 PC방, 동호회 모임을 통한 오프라인 설문을 병행하였다. 설문의 내용은 유저의 MBTI 성격 조사, 선호 캐릭터 조사 및 이유 등 이론적 분석을 통해서 도출된 요소들을 설문하였다.

1.2 설문 대상 및 특성

총 60명의 ‘팀 포트리스 2’ 유저를 대상으로 설문을

조사하였다. 일반적 특성의 따른 분포는 다음과 같다.

표 3. 성별에 따른 연구 대상자 분포

성별	빈도	백분율	누적 빈도	누적 백분율
남자	57	95	57	95
여자	3	5	60	100

[표 3]과 같이 설문 응답자들의 성별 분포를 살펴보면 총 응답자의 남성이 95%를 차지하고 있으며, 이는 전투와 사격을 위주로 하는 FPS 게임 특성상 여성보다 남성의 비율이 더 많이 차지하고 있다.

표 4. 연령에 따른 연구 대상자 분포

나이	빈도	백분율	누적 빈도	누적 백분율
10대	38	63.3	38	63.3
20대	19	32	57	95.3
30대	3	5	60	100

[표 4]와 같이 연령은 10대가 63%로 제일 많았고, 그 다음으로 20대, 30대 순으로 분포하였다.

표 5. 일주일 게임 시간에 따른 연구 대상자 분포

일주일 게임시간	빈도	백분율	누적 빈도	누적 백분율
5시간이하	9	15	9	15
8시간	8	13.33	17	28.33
10시간	29	48.33	46	76.67
20시간	9	15	55	91.67
기타	5	8.33	60	100

[표 5]와 같이 온라인 게임을 즐기는 시간에 관한 부분은 일주일에 10시간이 제일 많았고, 그 다음으로 5시간, 20시간, 8시간 순으로 분포되어 있다.

표 6. 팀 포트리스 2 게임 시간에 따른 연구 대상자 분포

팀포트리스2 게임시간	빈도	백분율	누적 빈도	누적 백분율
5시간이하	19	31.67	19	31.67
8시간	16	26.67	35	58.34
10시간	18	30	53	88.34
20시간	4	6.67	57	95
기타	3	5	60	100

[표 6]에서 '팀 포트리스 2' 게임시간에 따른 부분은 일주일에 5시간, 8시간, 10시간이 고른 분포를 보였고, 그 다음으로 20시간 순으로 분포 되어 있다. 이것은 조사자들이 온라인 게임을 즐기는 시간의 상당부분을 '팀 포트리스 2'에 할애하고 있다는 것을 알 수 있다.

표 7. 게임 플레이 방법에 따른 연구 대상자 분포

플레이 방법	빈도	백분율	누적 빈도	누적 백분율
팀으로 플레이하는 것이 좋다	50	83.33	50	83.33
혼자서 플레이하는 것이 좋다	8	13.33	58	96.66
기타	2	3.34	60	100

[표 7]과 같이 게임 플레이 방법에 따른 조사는 팀으로 플레이 하는 것이 좋다가 83.33%로 가장 많았고, 그 다음으로 혼자서 플레이 하는 것이 좋다, 기타 순으로 분포하였다. 이는 '팀 포트리스 2'의 게임 특성상 개인으로 플레이 하는 것보다 팀으로 플레이하는 것이 조사자들에게 더 큰 재미를 주는 것으로 조사되었다. 개인으로 플레이하면 쉽게 흥미를 잃을 수 있는 것도 팀으로 플레이 하게 되면 게임에 몰입 할 수 있어서 더 선호하는 것으로 조사를 통해 알 수 있다[10].

표 8. 온라인 게임을 선호하는 이유에 따른 연구 대상자 분포

온라인게임 선호이유	빈도	백분율	누적 빈도	누적 백분율
재미있어서	41	68.33	41	68.33
스트레스해소	7	11.67	48	80
친구들과 함께하기위해	7	11.67	55	91.67
시간을 보내기위해서	5	8.33	60	100

[표 8]과 같이 온라인 게임을 선호하는 이유에 관한 부분은 재미있어서가 41%로 가장 많았고, 그 다음으로 스트레스를 해소하기 위해서, 친구들과 함께 플레이하기 위해서, 시간을 보내기 위해서 순으로 조사 되었다.

표 9. 팀 포트리스2 게임을 선호하는 이유에 따른 연구 대상자 분포

팀 포트리스2 게임 선호이유	빈도	백분율	누적 빈도	누적 백분율
개성 있는 캐릭터	37	61.67	37	61.67
제업, 복수같은 다른 시스템	10	16.67	47	78.34
지속적인 업데이트	6	10	53	88.34
다양한무기와 약세사리	5	8.33	58	96.67
기타	2	3.33	60	100

[표 9]와 같이 ‘팀 포트리스 2’ 게임을 선호하는 이유에 관한 부분은 개성 있는 캐릭터가 62%로 가장 많았고, 그 다음으로 다른 시스템, 지속적인 업데이트, 다양한 무기와 액세서리, 기타 순으로 조사되었다. 이것은 개성 있는 캐릭터를 가진 ‘팀 포트리스 2’를 플레이 하는 것이 다른 FPS 게임을 플레이 할 때 보다 더 재미있다는 것을 보여주는 결과이다.

2. 결과 분석

2.1 ‘팀 포트리스 2’ 캐릭터의 MBTI 성격 분석

먼저 ‘팀 포트리스 2’의 각 캐릭터를 MBTI 성격 분석 도구를 통해서 분석하였다. MBTI를 이용한 검사는 정식검사의 경우 검사대상자가 많은 양의 검사지를 작성하고 그 결과에 따라 성격유형을 도출해내지만 캐릭터의 경우는 그러한 검사를 하지 못하므로 게임에 나타난 캐릭터의 스토리와 역할, 행동패턴 등을 기준으로 16가지의 유형 중 그 기준에 맞는 선호유형으로 분류했다 [11]. 먼저 ‘팀 포트리스 2’에서 제공하는 각 캐릭터 스토리, 성격, 특성을 분류했고 결과는 [표 10]과 같다.

표 10. 팀 포트리스 2 캐릭터 스토리 성격 분석

별과 캐릭터	스토리	성격
스카우트	미국 보스턴 출생, 야구 광. 8형제 중 막내로 문제 해결을 주먹으로 함.	미국 불량 청소년. 항상 자신감이 넘치고 입이 거칠고 폭력적이다.
솔저	군대에 입대하려 했으나 지능이 모자라 거절당함, 스스로 총기류의 사용법을 익히고 전쟁에 참여	입이 거칠고 굉장히 포악. 단순 무식하며 무엇든지 파괴하고 보는 외골수다.

파이로	국적불명, 성별 모름, 방화복안에 숨겨진 모습은 아무도 모른다.	화재를 일으키는 무서운 성격의 소유자. 밝은 모습도 보인다.
데모맨	스코틀랜드의 하이랜드에서 폭탄 제조법을 개선시켰고 술주정뱅이다.	출생하자마자 버려져서 불행한 어린 시절을 겪어서 호프한 기질이 있음. 쉽게 흥분함.
헤비	러시아 출신으로 무기에 대한 지식이 해박하고 무리를 병적으로 아끼고 사랑한다.	쾌활하고 과도하게 웃는다. 덩치가 굉장히 커서 다른 이들은 모두 꼬마라고 조롱한다.
엔지니어	미국 텍사스에서 고등 교육을 받고 사람을 죽이는 것에 관한 11개의 박사 학위를 받은 천재.	총과 음악을 사랑하는 낭만적인 성격, 하지만 건축과 수리를 할 때는 정확하고 신중하게 처리.
메딕	독일 스투트가르트에서 의학에 관한 정식 교육을 받음. 병자들에 대한 동정심에 위생병이 됨.	조용하며 묵묵히 팀을 치료. 가끔은 괴기한 수술 도구로 적을 몰라치는 과감한 성격.
스나이퍼	호주 아웃백에서 위험한 일에 빠져 수개월 동안 고립됨. 그 곳에서 목표물을 절대 놓치지 않는 능력을 배움.	수순한 혈통의 호주인. 혈통을 너무 강조해서 다른 이들을 잡종이라고 조롱한다. 생긴 것과는 달리 마마보이이다.
스파이	베일에 싸여 있는 수수께끼 같은 사람. 정부업자이며 많은 음모를 가지고 있다.	너무 깔끔해서 결벽증이 있는 듯 한 프랑스 신사이며 골초이다. 항상 신중함.

조사한 결과에 의하면 ‘팀 포트리스 2’의 각 병과 캐릭터는 각자 다른 스토리와 성격을 가지고 있다.

표 11. 팀 포트리스 2 캐릭터 특성 분석

별과 캐릭터	주무기	주특기	이동 속도	체력
스카우트	샷건	이단 점프 빠른 점령	매우 빠름	낮음
솔저	로켓 발사기	로켓 점프	느림	높음
파이로	화염 방사기	화염 데미지	보통	보통
데모맨	유탄 발사기	폭파	보통 이하	보통
헤비	미니건	전선 밀기	매우 느림	매우 높음
엔지니어	샷건	건설을 통한 아군 보조 및 공격	보통	낮음
메딕	주사기 총	회복을 통한 아군의 생존	보통 이상	보통 이하
스나이퍼	저격총, 활	장거리의 적을 암살	보통	낮음
스파이	버터플라이 나이프	클로킹, 백스텝, 새핑	보통	낮음

또한 [표 11]과 같이 각자의 개성이 담긴 무기를 사용하며 이동 속도와 체력에 알맞은 특징을 가지고 있다. 이러한 다양한 캐릭터의 성격과 특성을 MBTI 성격 유형 분석 도구에 적용[12] 시킨 캐릭터의 성격 유형은

[표 12]와 같다.

표 12. 팀 포트리스 2 캐릭터 MBTI 성격 분석

병과 캐릭터	병과 유형	MBTI	유형
스카우트	공격형	ENFJ	언변능숙형
솔저	공격형	ESTJ	사업가형
파이로	공격형	ENFP	스파크형
데모맨	방어형	INFP	잔다르크형
헤비	방어형	ESFP	사교적인유형
엔지니어	방어형	INTJ	과학자형
메딕	보조형	ISFP, ISFJ	성인군자형, 임금 뒤편의 권력형
스나이퍼	보조형	ISTJ, ESFJ	세상의 소금형, 친성도모형
스파이	보조형	INTP	아이디어뱅크형

캐릭터 특성 분석 결과 각자의 캐릭터는 중복되지 않아서 플레이어로 하여금 다양한 선택을 할 수 있게 게임에 대한 충분한 자유도를 제공한다. 특히, 보조형 병과는 다른 공격형, 방어형 병과들과는 달리 선택되는 무기의 특성에 따라 서로 상반되는 2가지의 성격이 조사되는 특징이 있었다.

2.2 플레이어의 MBTI 성격 분석

‘팀 포트리스 2’의 캐릭터와 플레이어간의 성격 분석 비교를 위해 ‘팀 포트리스 2’ 플레이어의 MBTI 성격을 분석하였고 [표 13]과 같은 결과가 나왔다.

표 13. 팀 포트리스 2 플레이어 MBTI 분포

MBTI 성격유형	빈도	백분율	누적 빈도	누적 백분율
ENFP	7	11.66	7	11.67
ESFP	7	11.66	14	23.32
INFP	7	11.66	21	34.68
ISFP	6	10	27	44.68
ESTJ	5	8.33	32	53
ESTP	4	6.66	36	59.66
ISTP	4	6.66	40	66.32
ESFJ	4	6.66	44	73
ISTJ	4	6.66	48	79.66
ISFJ	3	5	51	84.66
INTP	2	3.33	53	88
ENTJ	2	3.33	55	92.33
ENFJ	2	3.33	57	95.66
INTJ	2	3.33	59	98.99
ENTP	1	1.66	60	100

조사 결과 ‘팀 포트리스 2’ 플레이어의 MBTI 성격 분포는 ‘MBTI From K 한국 표준화에 관한 일 연구’에서 조사된 우리나라의 10~20대의 연령에 따른 유형별 분포와 비슷하여 신뢰 할 수 있는 표본 조사임을 알 수 있다. 그리고 INFJ의 성격 유형은 한국에서 가장 빈도수 (1.1%)가 적은 유형이라 조사되지 않았다[13]. 플레이어가 선호하는 캐릭터의 선호도 분석표는 [표 14]와 같다.

표 14. 플레이어 성격 유형별 선호하는 캐릭터의 분포

MBTI 성격유형	유형	캐릭터빈도
ENFJ	스카우트(공격형)	3
	파이로(공격형)	2
ESTJ	솔저(공격형)	5
	메딕(보조형)	3
ENFP	파이로(공격형)	5
	스카우트(공격형)	4
INFP	데모맨(방어형)	5
	엔지니어(보조형)	4
ESFP	헤비(방어형)	4
	스파이(보조형)	3
INTJ	엔지니어(보조형)	2
	데모맨(방어형)	1
ISFP	메딕(보조형)	5
	스카우트(공격형)	3
ISFJ	메딕(보조형)	3
	솔저(공격형)	1
ISTJ	스나이퍼(보조형)	4
	데모맨(방어형)	2
ESFJ	스나이퍼(보조형)	3
	파이로(공격형)	2
INTP	스파이(보조형)	3
	스카우트(공격형)	2
ISTP	솔저(공격형)	3
	파이로(공격형)	2
ESTP	데모맨(방어형)	3
	스파이(보조형)	2
ENTP	스카우트(공격형)	1
	솔저(공격형)	1
ENTJ	파이로(공격형)	2
	스카우트(공격형)	1

플레이어 성격 유형별 선호하는 캐릭터를 조사한 결과 [표 12]와 [표 14]에서 알 수 있듯이 ENFJ로 조사된

플레이어가 ENFJ로 성격 분석된 ‘스카우트’를 플레이 하는 것을 제일 선호하였다. 또한 다른 캐릭터의 성격 분석과 유저와의 선호하는 캐릭터도 일치하였다. 이것은 플레이어들은 자신과 같은 유형을 가진 캐릭터를 더 선호하고 게임의 몰입도와 재미를 느낀다는 것을 보여 준다. 추가로 또 다른 흥미로운 결과가 조사 되었는데 ENFJ로 조사된 플레이어가 두 번째로 선호하는 캐릭터는 ENFP로 분석된 ‘파이로’로 나타났다. ‘스카우트’와 ‘파이로’는 상반된 캐릭터로써 천적이라 불리는 캐릭터들이다. 이것은 플레이어가 자신의 성격에 맞는 캐릭터와 완전히 다른 캐릭터를 플레이 하면서 평상시에는 보이지 않는 자신의 성격을 상반된 캐릭터를 통하여 표출하는 것에 재미를 느낀다고 볼 수 있다.

3. 설문 결과에 대한 논의

본 논문은 이론적 배경을 바탕으로 각 병과의 캐릭터의 성격 분석을 실시하였고 설문조사와 통계를 통해 상호 관련성을 알아보고자 게이머의 성격을 분석하였다. ‘팀 포트리스 2’의 캐릭터를 성격 유형별로 분석한 결과 각 병과 캐릭터들은 서로 다른 성격을 가지고 있었다. 그리고 플레이어의 성격 유형별로 선호하는 캐릭터를 조사한 결과 플레이어들의 성격과 선호하는 캐릭터의 성격이 일치하는 것을 알 수 있었다. 이것은 플레이어의 성격과 플레이 하는 캐릭터의 성격이 비슷할 때 유저들이 더욱더 게임에 몰입하고 재미를 느낄 수 있다는 것으로 볼 수 있다. 또한 각 유형별 플레이어가 두 번째로 선호하는 캐릭터는 제일 선호하는 캐릭터와 반대되는 성향의 천적 캐릭터로 조사되었는데, 이는 평상시에는 보이지 않는 자신의 성격을 상반된 캐릭터를 통하여 표출하는 것에 재미를 느낀다고 볼 수 있다.

V. 결론

현재 게임시장에서 FPS 게임은 컴퓨터 성능의 향상과 게임 제작 기술의 발전으로 인하여 시각적으로 뛰어난 고급그래픽과 사실적인 묘사에 힘입어 꾸준히 성장해 가고 있다. 하지만 서비스 되고 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 게임일수록 신기술과 발전된 게임 환경을 제공한다라는 것을 쉽게 예측할 수 있음에도 불구하고 납득하기 어려운 결과이다.

하지만 대부분의 FPS 게임은 단순히 화려한 그래픽의 캐릭터에 무기만 바꾸는 방식의 단조로운 자유도를 제공하며 이로 인해 사용자의 입장에서는 장기간 게임 진행시 흥미를 잃기 쉽다. 이러한 한계를 극복하기 위해 최근 FPS 게임들이 병과 시스템을 도입하고 있지만 병과만 분리 했을 뿐 비슷한 모습에 무기만 다른 형태여서 기존과 같은 단점을 여전히 가지고 있다. 하지만 ‘팀 포트리스 2’는 각 병과마다 다양한 특성을 가지고 있어 게이머로 하여금 지루해 하지 않고 자신의 특성에 맞는 병과를 선택하여 게임을 플레이 할 수 있게 하고 있다. 이에 ‘팀 포트리스 2’의 분석을 통해 플레이어에게 게임에 대한 몰입과 흥미의 정도를 도출해 내었다. 설문 조사 분석 결과 ‘팀 포트리스 2’는 여러 면모를 가진 캐릭터를 통해 플레이어로 하여금 다양한 캐릭터 선택으로 보다 몰입하고 흥미를 유발할 수 있도록 만들어 주었다. 각 병과들의 캐릭터는 같은 성격 유형을 가진 캐릭터로 공감대를 형성할 수 있었고 내가 표출 할 수 없었던 부분을 나타냄으로써 다른 FPS 게임과 다른 모습으로 플레이어들에게 만족도와 자유도를 주었다.

본 논문에서는 게임기획 단계에서 플레이어에게 보다 더 영속성을 가지는 게임을 개발 할 때 필요한 몇 가지 방법을 분석결과를 토대로 제시하려고 한다.

첫째, FPS 게임도 MMORPG처럼 다양한 성격의 캐릭터를 구성해야 한다. 각각의 다른 캐릭터는 플레이어에게 성격에 맞는 캐릭터를 선택하여 자유롭게 게임을 할 수 있게 한다. 흥미를 쉽게 잃는 FPS 게임의 특성을 보완할 수 있는 다른 성격의 캐릭터들은 플레이어로 하여금 더욱더 게임에 대한 만족도를 제공 할 것이다.

둘째, FPS 게임 캐릭터를 구성 할 때에도 다양한 요소가 필요하다. 무미건조한 얼굴 표정만 모델링 되어있는 FPS 게임들과는 달리 ‘팀 포트리스 2’는 캐릭터마다 다양한 얼굴 표정과 몸짓을 가지고 있어서 환하게 웃는

다거나 팔을 신나게 휘두르는 등의 성격을 나타낼 수 있는 표정 변화와 행동이 있다. 또한, 캐릭터의 스토리에 맞는 나라의 억양과 언어를 가지고 있으며 그 캐릭터에 맞는 언어와 성격을 통해 각 캐릭터마다 성격이 뚜렷하게 나타나고 있어서 플레이어가 더 재미를 느낄 수 있다. 이런 다양한 캐릭터의 구성 요소를 통해 게임 개발에서 기획단계에 있을 때 캐릭터의 성격을 더욱 잘 나타낼 수 있을 것이다.

셋째, 각각의 다른 캐릭터간의 상호관계 설정을 해야 한다. 설문 조사 결과 플레이어들은 FPS 게임이라 해도 개인이 혼자서 하는 게임이 아닌 팀으로 플레이 하는 것을 선호 했다. 체력, 이동 속도, 특성 있는 무기 등 다른 설정을 통해 자신의 성격과 맞는 캐릭터를 보완해줄 수 있는 팀원과 같이 플레이 할 때 플레이어는 더욱 게임에 몰입하게 된다. 또한 자신과 전혀 상반되는 성격의 캐릭터는 플레이어로 하여금 지루하기 쉬운 게임에 흥미를 가져다주어 게임의 만족도를 제공해 줄 것이다.

넷째, 플레이어간의 긴장감을 줄 수 있는 요소를 설정해야 한다. '팀 포트리스 2'는 자신이 같은 플레이어에게 많이 죽임을 당했을 때 제압이라는 말과 함께 상대방의 환하게 웃는 얼굴을 보여주고 아이디어 표시가 된다. 이로 인해 플레이어는 긴장감을 느끼고 그 제압한 플레이어를 찾기 위해 노력한다. 마침내 머리위에 제압표시가 뜬 플레이어를 찾아서 죽였을 때에는 복수하였다는 말과 함께 제압 표시가 사라지고 그때 플레이어는 평상시와는 다른 더 큰 성취감을 얻게 되어 더욱 게임에 몰입하게 된다. 이런 요소들은 게임을 플레이할 때 지루하지 않게 하고 게임에 긴장감을 가져다 줄 것이다.

다섯째, 꾸준한 업데이트를 통해 스토리와 캐릭터의 성격을 보완해 나가야 한다. 지루하지 않게 함축되어진 스토리는 플레이어들로 하여금 자연스럽게 게임을 진행하는 동안 알 수 있게 해준다. 또한 꾸준한 업데이트를 통해 실시간으로 변화하는 스토리를 알고 이해하게 된다. 이 변화를 통해 게임은 플레이어간의 발전된 상호작용성(Interactivity)을 제공한다. 서로의 상호작용을 통해 쉽게 흥미를 잃는 플레이어들이 꾸준한 스토리

의 진행과 그 스토리에 맞는 캐릭터의 설정으로 인해 FPS 게임을 지속해 나갈 수 있을 것이다. 이러한 방법을 게임기획 단계에서 설정한다면 보다 더 플레이어들에게 사랑받는 FPS 게임이 될 수 있을 것이다.

본 논문은 그러나, 한 가지 게임의 플레이어들에게 설문을 조사하여서 빈도수가 적었기 때문에, 다른 병과 시스템을 도입한 FPS 게임 플레이어의 설문조사를 통해 비교를 한다면 또 다른 결과를 얻을 수도 있을 것이다.

앞으로의 연구에서는 다양한 병과 시스템의 FPS 게임 플레이어들의 설문과, 다른 FPS 게임의 많은 플레이어들을 통해 분석한다면 게임 개발을 할 때 더욱 도움이 될 것이다.

참 고 문 헌

- [1] 문화체육관광부, 한국콘텐츠진흥원, 2009 대한민국 게임백서, 한국문화콘텐츠진흥원, 2009.
- [2] 김상중, "온라인 FPS게임에서 쾌감의 구성 요소와 게임 선호도의 상관관계에 관한 연구", 홍익대학교 영상대학원, 석사학위 논문, 2008.
- [3] 김정택, 심혜숙, MBTI 질문과 응답, 한국심리검사연구소, p.69, 1995.
- [4] <http://www.mbti.co.kr>
- [5] 김정택, 심혜숙, 16가지 성격유형의 특성, 한국심리검사연구소, pp.39-74, 2000.
- [6] <http://wiki.teamfortress.com>
- [7] 김정택, 정덕자, "MBTI 타당도에 관한 일 연구-성격진단검사와의 상관 연구", 한국심리유행학회, 제5집, p.26, 1998.
- [8] 김상준, "인간의 성격유형분석 연구 : 성격 속의 인물을 중심으로", 배재대학교 국제통상대학원, 석사학위논문, p.21, 2007.
- [9] <http://cafe.naver.com/fpsgame>
- [10] 앤드류 롤링스, 테이브 모리스, 서인석 역, 게임 아키텍처 & 디자인, 제우미디어, p.280, 2004.
- [11] 오시룡, "3D 애니메이션의 캐릭터 유형 및 성격 분석 : 픽사의 애니메이션을 중심으로", 아주대학

