

# 에니어그램을 통한 만화 캐릭터 성격연구

김대권

## 목 차

- I. 서론
  - II. 에니어그램의 정의 및 유형
  - III. 에니어그램을 통한 만화 주인공 캐릭터 성격 유형
  - IV. 결론
- 참고문헌  
ABSTRACT

## 초 록

스토리가 있는 문화 콘텐츠 분야에서 캐릭터는 스토리를 이끌어 가는데 중요한 역할을 한다. 특히 만화는 글과 그림의 구성이기에 캐릭터의 중요성은 더 부각될 수밖에 없다. 캐릭터를 분석하는 방식에는 여러 가지가 있으나 본 논문에서는 에니어그램을 활용 하였다. 에니어그램은 사람을 9가지 성격으로 분류하는 성격 유형 지표이자 인간이해의 틀로써 2001년에 표준화를 거친 한국형 에니어그램 성격유형검사(KEPTI)가 정식으로 출판되었다. 만화 속 캐릭터의 성격을 에니어그램의 유형을 통해 장르와 역할에 따라 분석함으로써 에니어그램을 통한 만화 캐릭터 분석 방식을 활용 할 수 있는 기반을 갖추는데 그 의미가 있다. 에니어그램을 활용하여 만화 캐릭터의 성격을 도표를 통해 분류함으로써 만화 속 캐릭터의 성격 유형을 보다 파악하기 쉽게 하였다. 또한 만화 캐릭터를 인물의 역할과 장르에 따라 에니어그램으로 분석함으로써 역할과 장르에 적합한 캐릭터 유형을 파악하였다. 에니어그램이 모든 캐릭터의 성격 유형을 대변할 수는 없겠지만 캐릭터를 창조하는 창조자에게 캐릭터를 설정하는데 하나의 모델로 작은 도움이 될 수 있기를 바란다.

주제어 : 에니어그램, 캐릭터, 성격, 만화

# 1. 서론

## 1. 연구 목적

21세기 세계 문화 콘텐츠 장르에서 가장 화두가 되고 있는 것은 캐릭터이다. 만화, 영화, 드라마, 뮤지컬에서 캐릭터는 많은 역할을 하고 있다. 문화 콘텐츠에서 캐릭터의 힘은 갈수록 커지고 있으며, 어떤 캐릭터를 창조해 내느냐에 따라서 영화나 드라마에서 영향력은 달라진다. 현재 캐릭터는 주로 독립적인 형태로 발전하고 있지만 각기 다른 장르의 콘텐츠에도 많은 영향력을 미치며, 그 가능성은 무한하다고 할 수 있다. 특히 만화 장르에서 캐릭터는 그 중요성이 크게 자리하고 있다. 만화를 이루는 많은 구성 요소가 있지만 그러한 요소들 중 만화의 스토리를 결정하는데 가장 많은 영향을 미치는 것은 캐릭터이다. 만화에서 등장하는 캐릭터의 행동이나 대사를 통해서 만화의 내용이 달라지거나 변화한다. 이처럼 만화에서 캐릭터의 역할은 중요함에도 불구하고 캐릭터의 성격을 분석하여 활용하는 부분에서는 아직 부족한 상황이다.

현재 만화 콘텐츠 시장은 크게 캐릭터시장, 출판만화, 웹 시장으로 구분되어진다. 캐릭터는 만화의 한 구성요소로서 성장하여 현재 콘텐츠 시장의 중심으로 까지 발전하고 있는 중이다. 캐릭터 시장의 성장은 만화 콘텐츠 시장에서만 이루어지고 있는 것이 아니라 다른 문화 콘텐츠 분야에서도 이루어지고 있다. 이처럼 캐릭터의 가치는 지속적으로 성장 중이며 그 영향력 또한 증가하고 있는 추세이다. 캐릭터의 중요도가 올라가고 있지만 만화에서는 캐릭터의 성격에 대한 체계적인 연구는 미미한 수준이다.

문화 콘텐츠에서 사람의 심리를 분석하는 작업은 가장 필요한 요소이다. 콘텐츠를 구매하는 구매자의 심리를 파악함으로써 보다 구매자에게 만족감과 즐거움을 줄 수 있다. 생산자는 구매자가 원하는 것을 파악하고 있어야 하며 그것을 분석하고 조사하는 것은 반드시 필요한 작업이다. 이러한 작업을 통해서 구매자가 원하는 유형의 캐릭터를 분석하는 작업도 가능할 것이다.

만화에서 캐릭터의 성격을 파악하는 것은 매우 중요하다. 캐릭터의 성격에 따라서 이야기의 전개와 흐름이 달라진다. 예를 들면 긍정적이고 밝은 성격의 주인공이라면 만화의 흐름은 밝고 긍정적으로 흐르게 된다. 하지만 반대로 주인공의 성격이 어둡고 냉혹한 성격이라면 만화의 흐름은 어둡고 부정적으로 흐르게 될 것이다. 물론 예외적인 경우가 있기는 하지만 대다수의 만화가 캐릭터의 성향에 따라서 전체적인 분위기가 달라진다. 이처럼 캐릭터의 성격에 따라 만화의 흐름과 분위기가 달라지는 효과를 가진다. 따라서 캐릭터의 성격을 유형별로 정리하여 파악하는 것은 꼭 필요한 작업이라고 할 수 있다. 이런 작업을 통해 만화 캐릭터의 성격을 분류하여 분석한다면 보다 쉽게 작가가 원하는 적절한 캐릭터를 만들 수 있을 것이다.

## 2. 연구내용과 방법

만화에서 캐릭터의 존재는 빠질 수 없는 중요한 요소이다. 캐릭터는 만화에서 많은 영향력을 가

지고 있으며 그러한 캐릭터를 파악하는 작업은 만화를 이해하는데 많은 도움이 된다. 만화를 연구하고 분석하는 것은 외부적인 요소와 내부적인 요소로 나눌 수 있다. 외부적인 요소로는 그림의 작풍이나 배경디자인 의상이나 칸의 구성, 글자체 등 겉으로 표현되는 모든 부분이 여기에 포함된다. 내부적인 요소로는 스토리, 등장인물의 성격, 주제, 연출 등 겉으로 표현되지 않는 모든 부분이 여기에 포함된다. 캐릭터의 성격을 분석하는 작업은 내부적 요소를 파악하는 부분으로, 겉으로 잘 드러나지 않아 내용을 이해하는데 명확하지 않거나 주관적인 요소가 많이 들어갈 수 있다. 캐릭터의 성격을 분류하는데 명확한 규정 또한 없으며 대략적인 설명만이 캐릭터의 전체적인 성격을 나타내고 있을 뿐이다.

본 연구를 위해 다음과 같은 범위 및 방법을 기준으로 하였다.

첫 번째, 캐릭터의 성격을 분류하기 위해서 에니어그램이라는 성격유형 검사표를 사용하였다. 에니어그램은 사람을 9가지 성격으로 분류하는 성격 유형 지표이자 인간이해의 틀로서 2001년에 표준화를 거친 한국형으로 정식 출판되었다. 비록 사람을 대상으로 하는 성격유형 분류지만 캐릭터의 경우 대다수가 사람이고 동물 또한 의인화된 것이 대부분이어서 많은 부분이 공통적으로 일치하였다. 이러한 점을 비추어 에니어그램을 캐릭터 성격유형의 분류의 토대로 사용하기 적합하다고 판단하였다.

두 번째, 장르별 만화를 선정하는 과정에서 대원씨아이에서 조사한 판매현황을 토대로 2010년 1월부터 2010년 12월 장르별 인기순위 베스트 5에까지로 한정하였다. 조사의 공정성을 위해 인터넷사이트 판매현황 보다는 전문 만화 판매업체에서의 통계를 토대로 조사하고 하였으나,, 대원씨아이를 제외한 다른 판매업체에서는 이러한 통계조사가 공개되지 않아 대원씨아이 한 업체의 조사를 통해 선정할 수밖에 없었다. 모든 만화를 다 포함할 수 없기 때문에 제한을 두었고 그러한 점에서 인기 있는 만화를 위주로 선별하고자 하였다.

세 번째, 만화에 나오는 캐릭터 중에서 주인공·히로인·라이벌로 국한 하였다. 이야기를 끌어가는 중요캐릭터는 주인공·히로인·라이벌 이다. 이들의 성격을 에니어그램으로 분석하는데 큰 의의를 두고자 하였다.

네 번째, 각기 다른 8가지 만화 장르를 선별하고 각 장르마다 5개의 만화를 선정하였다. 만화의 장르를 구분하는 방법은 내용에 따른 분류를 하였고 구分的 명확성을 위해 각 출판사의 구분을 따랐다.

## II. 에니어그램의 정의 및 유형

### 1. 에니어그램의 정의

에니어그램이라는 용어는 그리스어 ‘에니어’ 와 ‘그라모스’ 라는 단어의 합성어이다. 에니어는 아홉을 의미하고 그라모스는 도형 선 점이라는 뜻을 지니고 있다. 즉 에니어그램은 아홉 개의 점이 있는 그림이다. 고대 이집트에서는 인간의 삶을 권장하는 아홉신들의 이름을 에니어드라고 부르는 것에서 유래했다고도 하고 수피드의 언어를 본 따서 이름을 지었다고 전해진다.

오늘 날의 에니어그램은 아홉 명의 성격 유형을 일컫는 말로 변화하였고 원과 아홉 개의 점 그

리고 그 점들을 잇는 선으로만 구성된 도형이지만 그 안에는 우주의 법칙과 인간 내면의 모든 것이 상징적으로 표현되어진다.

대한민국에 에니어그램이 소개된 것은 1984년에 박인제가 번역한 구르지에프의 저서 '위대한 만남 (Meeting with remarkable men)'이 최초이다. 그 후 대한민국 천주교를 중심으로 폐쇄적인 교육이 이루어지다가 윤운성이 1998년에 한국 에니어그램 학회를 창설하고 에니어그램을 대중에게 알렸다. 윤운성은 2001년 표준화된 에니어그램 성격유형검사를 출간했다.

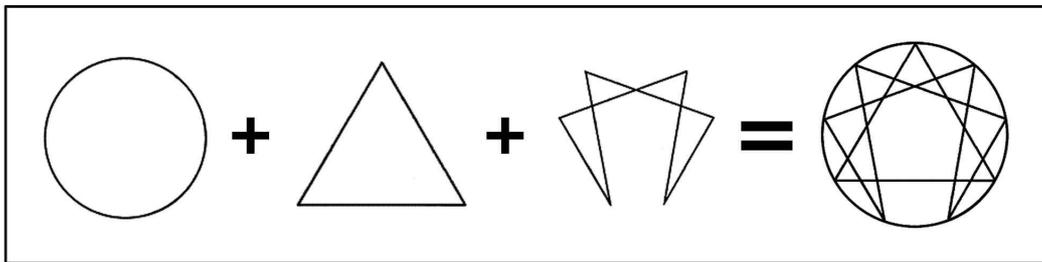


표 1. 에니어그램의 형상

에니어그램의 상징은 <표 1> 과 같이 3가지 도형이 합쳐진 형상으로 이루어져 있다. 그 첫 번째는 원으로 하나의 선으로 이루어진 도형으로, 조화와 통일성을 의미하며, 모든 것은 한 가지로 귀결된다는 1의 법칙을 내포한다. 9가지 성격유형은 하나로 통합됨을 상징적으로 표현하고 있다. 두 번째는 삼각형으로 3가지 힘이 균형을 이룰 때 가장 완벽해진다는 3의 법칙을 내포하며 이는 에니어그램의 삼분법을 의미한다. 3의 법칙으로써 이상적인 인간상에 다다를 수 있다는 것을 표현하고 있다. 끝으로 세 번째는 헥사드로 방향성과 연속성을 의미하며, 9가지 성격유형이 항상 상호작용하고 변화한다는 것을 표현하고 있다.1)

## 2. 에니어그램의 유형

에니어그램은 9가지 기본 성격유형으로 구성되지만 에니어그램을 보는 시각에 따라 각 유형은 다양한 그룹으로 분류되며, 이 분류에 의하면 총 486가지의 세부적인 성격유형으로 나타나지만 광범위한 유형은 캐릭터성격에 대입하기 적합하지 않기 때문에 본 연구에서는 이러한 것을 크게 분류하여 9가지 형태만으로 정리하였다. 또한 위의 9가지 기본유형 외에 부수적인 성향을 가지는 날개유형은 성격 유형의 폭을 좁히기 위해 제외하였다.

1) 위키백과, 에니어그램의 유래와 역사

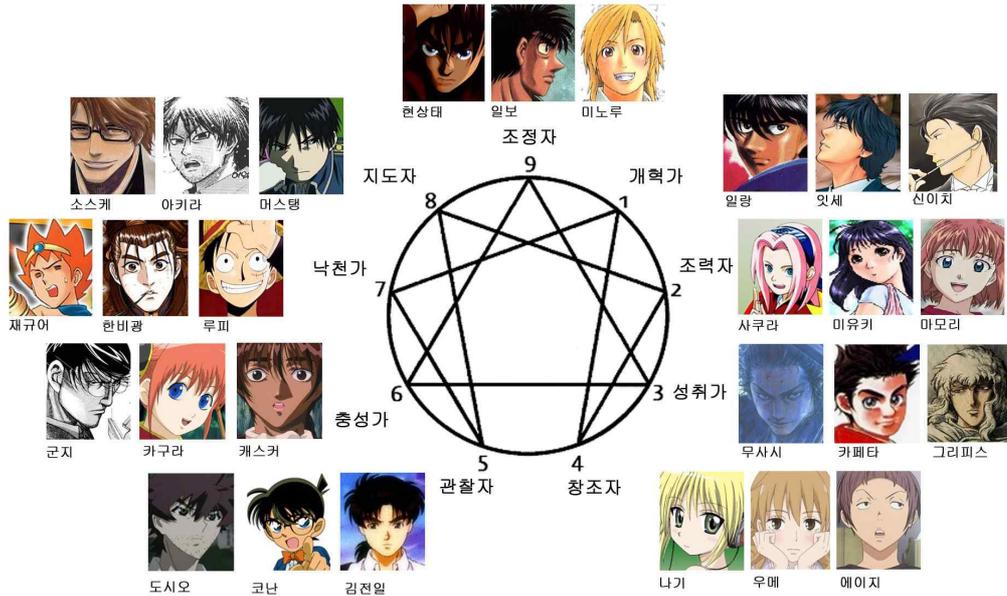


표 2. 에니어그램의 9가지 유형<sup>2)</sup> 및 캐릭터

1번 유형은 원리 원칙과 이상을 추구하는 개혁가로서 이들은 정중하고 단정한 편이며 자신의 감정을 쉽게 드러내지 않지만 친절하고 사려 깊은 마음으로 최선을 다한다. 또한 단정함과 원칙을 따라 살며 그들의 단아함은 주변을 정갈하게 만든다. 정직과 성실을 이상적인 모습으로 그리며 살아간다. 1유형의 인상으로는 단정하고 깔끔한 몸차림, 격식에 맞게 행동하는 곧은 자세, 굳게 다문입매, 반짝이고 곧은 눈매 등이 있다.

2번 유형은 따뜻함과 다정함을 퍼뜨리는 조력가로서 따뜻하고 선한 봉사를 제공하며 진지하게 남을 도우며 자신의 재능을 사용해 주변 사람들의 건강과 교육 안녕을 지지한다. 내면에 있는 다정함과 이타심을 따라 살며 괴로움과 고통, 갈등을 견뎌야 하는 사람들을 순수한 마음으로 지원하고 타인들의 얼굴을 환하게 만들기 원한다. 2유형의 인상으로는 부드럽고 다정한 목소리, 다정하게 어루만지는 손길, 부드러운 곡선으로 이루어진 얼굴 등이 있다.

3번 유형은 적극적이고 활동적인 성취가로서 활달하고 활력 있게 주위를 일깨운다. 구체적인 목표를 세우며 주변과 자신을 독려하면서 일이 되게 만든다. 자신의 재능을 사용해 주변 사람들의 잠재력을 일깨우고 길러준다. 내면에 있는 성취감과 생산성을 따라 살며 남들에게 믿음을 주는 확실성으로 동기를 부여하며 앞으로 나아갈 수 있게 돕는다. 그들은 자신의 목표를 향해 나아가며 일을 효과적이고 유능하게 할 수 있다. 3유형의 인상은 앞으로 나아가는 힘찬 몸놀림, 바쁜 스케줄을 적용하는 몸, 밝은 인상과 어조, 진취적이고 자신감 있는 태도 등이 있다.

4번 유형은 개성과 낭만을 창조하는 창조자이다. 이들은 신비롭고 창조적이며 세상을 이해하는

2) <에니어그램 지능>, <에니어그램 지혜>, <에니어그램 활용>의 9유형을 참고하여 캐릭터에 적용하기 적합한 내용을 발췌하여 정리하였다.

시선으로 아름다움과 조화에 관한 감각으로 주변을 일깨운다. 내면세계가 풍부한 그들은 주변을 아름답고 독특하게 만든다. 건강한 4유형은 자신의 개성을 살리며 남의 개성을 존중하고 살려준다. 4유형의 인상은 깊이 있고 독특하고 부드러운 목소리, 호소하는 눈매와 부드러운 피부 결, 눈물방울이 맺혀 있는 우수어린 표정, 아름다움을 창조하고 감상하는 손, 자유로운 몸짓 등이 있다.

5번 유형은 지식과 독립성을 추구하는 관찰자이다. 이들은 강렬한 지적 호기심을 가지고 있다. 지적이고 통찰력 있으며 다른 사람들이 못 보는 것을 본다. 복잡한 아이디어와 기술을 발견하고 개발하는 끈기가 있다. 회의의 마지막을 한마디로 정리하는 사람들이다. 새로운 사실과 의문에 개방적이며 독립적으로 일을 처리한다. 그들은 남의 사생활에 간섭하지 않으며 자신이 발견한 해결책으로 세상의 의문과 질서의 원리를 관찰하고 연구하는 혼자 있기 좋아하는 사람들이다. 때로는 시대를 앞서 세상을 완전히 다른 시야로 보는 선구자적인 역할을 한다. 5유형의 인상은 사색에 잠긴 눈매, 표정이 다양하지 않는 묵묵한 얼굴, 현미경을 주의 깊게 들여다보고 있는 눈, 조용히 다문 입매, 조용하고 나직한 말투 단조로운 어조 낮은 목소리, 때로는 차갑고 이지적인 분위기 등이 있다.

6번 유형은 안정과 안전을 찾는 충성가이다. 이들은 의심과 두려움을 극복하며 자신의 내부와 외부에서 안정과 안정을 찾는다. 자신의 의심과 두려움을 쉽게 드러내진 않지만 조직과 자기편 사람에 대한 충성과 의무로 무장되어 있다. 그들은 충성심이 강하고 따라갈 수 있는 리더와 믿을 수 있는 동료에게 충실하다. 두려움에 순응하거나 반항함으로 두려움을 극복하는 그들은 때로는 독창적이고 재치 있고 유머감각을 가지고 있다. 그들은 주변 사람을 위해 헌신하며 믿을 수 있는 그 무엇을 찾는다. 6유형의 인상은 신뢰를 찾는 눈빛, 다정다감한 몸짓, 의심하고 확인하는 눈짓, 골똥히 생각에 잠긴 눈동자가 위로 올라간 눈, 걱정에 차 있고 망설이는 표정, 다정하게 신뢰를 주는 차분한 몸놀림이 있다.

7번 유형은 즐거움과 웃음을 찾는 낙천가이다. 이들은 즐거움과 호기심을 발산하는 사람들이다. 주변을 재미있게 만들며 사람들이 활발하게 움직이도록 한다. 남을 웃게 만드는 감각이 있으며 자신에 대해서도 웃을 수 있다. 때로는 느긋하고 기분 좋으며 쾌활하고 놀기 좋아하고 적개심을 없애버리는 매력이 있다. 인생의 밝은 면을 보고 그것을 즐기도록 남을 도와준다. 그들은 주변을 웃게 만드는 밝은 사람들이다. 7유형의 인상은 즐겁고 신나는 웃음, 호기심에 끌려가는 눈길, 위협에 뛰어드는 힘찬 몸, 빠른 말 등이 있다.

8번 유형은 강함과 힘을 찾는 지도자들이다. 이들은 강하고 힘이 세다는 인상을 준다. 강자에게 강하며 약자에게 약한 의리파로 정의와 진실을 느끼는 육감이 발달 되어 있으며 불의나 부정을 재빨리 알아차린다. 그들은 든든한 큰형님 큰 언니가 되기를 바라며 목소리가 크고 열정적이다. 믿음직한 큰 바위와 같은 사람이 될 수 있으며 어떤 대의명분이 생기면 그것을 위해 엄청난 힘을 쏟을 수 있다. 8유형의 인상은 크고 호탕한 목소리, 부리부리한 눈, 큰 손 큰 발 큰 덩치 작지만 다부진 몸매, 지긋이 쳐다보고 있지만 사물을 꿰뚫어보는 눈 등이 있다.

9번 유형은 안정과 평화를 추구하는 조정자이다. 이들은 에니어그램의 다른 8가지 유형의 모든 특징을 가진다. 다른 8가지 유형의 특징들과 어우러져 가정의 평화를 위해 희생한다. 그들은 조용히 물길에 모여드는 깊은 호수 같은 대기만성의 에너지를 가지고 있다. 온순하며 강하고 그들은 뒤편지 할 수 있기도 하고 아무것도 안 할 수 있다. 그래서 부모 역할에 어려움을 격기도 한다. 양쪽의 입장을 다 이해하는 그들은 아이들을 있는 그대로 받아들인다. 어떻게 훈련시키고 어떻게 힘과 습관을 조

절할지에 혼돈을 경험한다. 부드럽고 온순한 태도에서부터 독립적이고 맹렬한 면까지 성격의 스펙트럼이 넓다. 9유형의 인상은 느리게 천천히 말하는 어조, 편안하고 느긋하고 위협적이지 않은 표정, 소박하고 차분하고 수용적인 몸짓, 때로는 즐린 눈, 가는 몸매에서 느긋하고 덩치 큰 몸매까지 다양하다.

### III. 에니어그램을 통한 장르별 캐릭터 유형

#### 1. 에니어그램을 적용할 장르별 만화 캐릭터 선정

##### 1) 에니어그램을 적용할 장르별 만화 선정

만화를 분류하는 방법은 여러 가지가 있다. 장르에 따른 분류, 독자 연령이나 성별을 통한 분류, 출력 방식에 따른 분류 등이 있다. 이 중 에니어그램을 통한 캐릭터의 성격을 분류하는 과정에서 적합한 분류법으로 장르에 따른 분류를 사용하였다. 만화에는 많은 장르가 있으며 장르를 분류하는 방법 또한 다양하다. 장르를 나누는 기준점이 명확하지 않고 세부적으로 나누는 부분에서 발생하는 다양한 부분을 수용하기 위해서 본 논문은 국내 만화 출판업체에서 구분하는 장르의 분류방법에 따르기로 하였다. 이러한 분류방법으로 크게 8가지로 분류된 장르는 판타지(SF), 드라마, 액션, 스포츠, 무협, 코믹, 순정, 공포(추리)이다.

각 장르에 따른 만화의 수량은 인기도에 따라 정도의 차이가 있다. 최근에는 판타지나 액션만화들이 인기를 얻어 그 수가 늘어나고 있으며, 무협이나 드라마 장르의 만화는 수가 줄어들고 있다. 8가지 장르의 대표적인 만화가 시기별로 불규칙적이기 때문에 모든 만화를 다 포함하지 않고 제한을 두어 각 장르의 대표 만화를 선별하였다. 선별의 기준은 인기 만화 위주로 인기 만화 속 캐릭터는 독자에게 인기 있는 캐릭터로 인식되는 경우가 높기 때문에 이러한 기준을 정하였다. 인기 만화의 선정 방법은 만화책 판매 현황을 통해서였고 판매현황에 대한 데이터는 대원씨아이에서 2010년 1월부터 12월까지 조사한 판매현황을 참고하였다.<sup>3)</sup>

판타지/sf	드라마	액션	스포츠	무협	코믹	순정	공포/추리
나루토	바쿠만	짱	아이실드21	열혈강호	차를 마시자	궁	블러디 먼데이
블리치	신의물방울	은혼	더 파이팅	배가본드	하야테처럼	노다메 칸타빌레	명탐정 코난
원피스	의룡	공수도소공자	크로스게임	용량전	괴짜가족	신부이야기	괴안도
강철의 연금술사	피아노의 숲	한마바키	크게 휘두르며	수신연무	빠리리 불러봐 재규어	스킵비트	소년탐정 김전일
베르세르크	바텐더	터프	카페타	브레이커	개구리하사 케로로	너에게 닿기를	시귀

표 3. 장르별 선정 만화

3) 대원씨아이 홈페이지에 공개된 단행본 Best30을 참고하였다. 조사지역은 서울, 의정부, 인천, 대전, 부산 이다.

각 장르별 선정 작품은 판타지(SF) 장르에서는 나루토·블리치·원피스·강철의 연금술사·베르세르크, 드라마 장르에서는 바쿠만·신의 물방울·의룡·피아노의 숲·바텐더, 액션장르에서는 짱·은혼·공수도 소공자·한마바키·터프, 스포츠 장르에서는 아이실드21·더파이팅·크로스게임·크게 휘두르며·카페타, 무협장르에서는 열혈강호·배가본드·용랑전·수신연무·브레이커, 코믹장르에서는 차를 마시자·하야테처럼·괴짜가족·삐리리 불어봐 재규어·개구리하사 케로로, 순정장르에서는 궁·노다메 칸타빌레·신부 이야기·스킵 비트·너에게 닿기를, 공포/추리장르에서는, 블러디 먼데이·명탐정코난·피안도·소년 탐정 김전일·시귀이다.

## 2) 에니어그램에 적용할 캐릭터 선정

만화에는 매우 다양한 캐릭터가 등장하며 그 비중에 따라서 등장횟수나 이야기에 미치는 영향력이 달라진다. 그 중 만화에 영향을 주는 주요 캐릭터를 선정하였다. 주요 캐릭터는 만화를 이끌어가는 주인공과 만화의 여성 주인공 히로인, 주인공과 대립하는 캐릭터인 라이벌이다. 히로인 캐릭터와 라이벌 캐릭터의 경우 스토리 진행에 따라서 변경되거나 명확하지 않는 경우 또는 장르에 따라서 등장하지 않는 경우가 있다. 이러한 경우 히로인 캐릭터나 라이벌 캐릭터를 선정하는 과정에서 주관적인 입장을 적용하여 비중 있는 조연 캐릭터를 대신 선정하였다.

판타지/sf	만화	나루토	블리치	원피스	강철의 연금술사	베르세르크
	주인공	나루토	이치고	루피	엘릭	가츠
	히로인	사쿠라	오리히메	나미	룩벨	캐스커
	라이벌	사스케	소스케	마살D티치	머스탱	그리피스
드라마	만화	바쿠만	신의 물방울	의룡	피아노의 숲	바텐더
	주인공	모리타카	시즈쿠	류타로	카이	류
	히로인	미호	시노하라	아키라	다카코	아유미
	라이벌	에이지	잇세	군지	슈우헤이	류이치
액션	만화	짱	은혼	공수도 소공자	한마바키	터프
	주인공	현상태	긴도키	미노루	바키	키이치
	히로인	천수경	카구라	나나	유지로(조연)	세이코
	라이벌	이종수	토시로	켄고	피클	키류
스포츠	만화	아이실드21	더 파이팅	크로스게임	크게 휘두르며	카페타
	주인공	세나	일보	코우	렌	카페타
	히로인	마모리	구미	아오바	치요	모나미
	라이벌	세이쥬로	일랑	유헤이	준타	나오미
무협	만화	열혈강호	배가본드	용랑전	수신연무	브레이커
	주인공	한비광	무사시	천시로	시레이	시운
	히로인	담화린	오즈	마수미	라이라	세희
	라이벌	유세하	코지로	사마의	케이로우	혁소천
코믹	만화	차를 마시자	하야테처럼	괴짜가족	삐리리 불어봐 재규어	개구리하사 케로로
	주인공	마사야	하야테	코테츠	재규어	케로로
	히로인	아네사키	나기	노리코	피요히코(조연)	나츠미
	라이벌	코우키	마리아(조연)	후구오	해머	기로로

순정	만화	궁	노다메 칸타빌레	신부 이야기	스킵 비트	너에게 닿기를
	주인공	신채경	메구미	아미르	쿄쿄	사와코
	히로인	이신	신이치	카르르르	렌	쇼타
	라이벌	민효린	루이	파리야	쇼우	우메
공포/추리	만화	블러디 먼데이	명탐정 코난	피안도	소년탐정 김전일	시귀
	주인공	후지마루	코난(쿠도 신이치)	아키라	김전일	나츠노
	히로인	아오이	모리 란	유키	미유키	세이신(조연)
	라이벌	마야	헤이지	미야비	아케치	도시오

표 4. 장르별 만화 캐릭터 선정

## 2. 에니어그램을 통한 만화 캐릭터 분석

### 1) 에니어그램의 유형과 역할별 캐릭터 분석

에니어그램에서 캐릭터의 성격을 규정하는 방법은 만화 속에서 캐릭터의 행동이나 대사를 통해서 결정하였다. 캐릭터의 성격이 에니어그램의 성격과 완벽히 일치하지는 않지만 전체적인 성향이나 유사성을 가진 경우를 찾아 분류하였다. 또한 상황에 따라서 여러 가지 유형의 성격을 드러내는 캐릭터도 존재하였으나 이러한 경우 가장 근본적인 성격이 되는 요소를 찾아서 주된 성격으로 삼았다.

캐릭터는 주어진 역할에 따라서 성격이 달라진다. 주인공은 만화를 이끌어 가야 하기 때문에 주도적인 역할이 부여되고 성격 또한 그에 맞게 부여된다. 히로인은 주인공을 보조하면서 도와주는 역할을 맡는다. 라이벌은 주인공을 자극하는 존재로서 주인공과의 대결구도를 통해서 스토리의 긴장감을 조성하는 경우가 많다. 주인공, 히로인, 라이벌 캐릭터들을 에니어그램 유형을 통해 분류함으로써 역할에 가장 잘 활용되는 성격 유형을 알아보았다.

역할 유형	주인공	수량	히로인	수량	라이벌	수량	총수 량
1유형 개혁가	-	0개	이신, 신이치, 렌, 세이신	4개	잇세, 토시로, 켄고, 세이쥬로, 일랑, 유헤이, 준타, 유세하, 혁소친, 코우키, 아케치	11개	15개
2유형 조력가	류타로, 류, 나츠노	3개	사쿠라, 오리히메, 나미, 룩벨, 시노하라, 나나, 마모리, 구미, 아오바, 마리아, 모나미, 담화린, 오즈, 라이라, 세희, 아네사키, 쇼타, 아오이, 란, 유키미유키,	21개	마리아	1개	28개
3유형 성취가	모리타카, 카페타, 무사시, 바키	4개	아유미	1개	그리피스, 나오미, 기로로, 민효린, 루이, 쇼우, 마야	7개	12개
4유형 창조자	-	0개	다카코, 나기	2개	에이지, 파리야, 우메	3개	5개

5유형 관찰자	코난, 엘릭, 김전일	3개	-	0개	류이치, 헤이지, 도시오	3개	6개
6유형 충성가	-	0개	캐스커, 카구라	2개	해머, 군지	2개	4개
7유형 낙천가	나루토, 이치고, 루피, 카이, 한비광, 마사야, 하야테, 코테츠, 키이치, 재규어, 신체경, 메구미, 아미르, 료코, 사와코	15개	천수경	1개	-	0개	16개
8유형 지도자	가츠, 아키라	2개	아키라, 유지로, 노리코, 나츠미	4개	사스케, 소스케, 마샬D티치, 머스탱, 이종수, 사마의, 키류, 케이로우, 미야비, 피클	10개	16개
9유형 조정자	시즈쿠, 현상태, 긴토키, 미노루, 세나, 일보, 코우, 렌, 천시로, 시레이, 시운, 케로로, 후지마루	13개	미호, 세이코, 마수미, 피요히코, 카르르크	5개	후구오, 코지로, 슈우헤이	3개	21개

표 5. 애니어그램의 유형과 역할 별 캐릭터 유형

애니어그램에 등장하는 유형별 캐릭터는 1유형 15개, 2유형 25개, 3유형 12개, 4유형 5개, 5유형 6개, 6유형 4개, 7유형 16개, 8유형 16개, 9유형 21개이다. 이 중에서 주인공 캐릭터의 성격 유형은 1유형은 0개, 2번 유형은 3개, 3유형은 4개, 4유형은 0개, 5유형은 3개, 6유형은 0개, 7유형은 14개, 8유형은 2개, 9유형은 13개로 7유형과 9유형이 많이 사용되었다. 7유형의 경우 낙천가 성향을 가진다. 낙천주의적 성향의 주인공은 밝고 활발하여 만화를 이끌어 가는데 재미를 추구하기 좋다. 또한 호기심이 왕성하여 계속 이야기를 만들어 줄 수 있다. 그 다음으로 주인공 유형으로 쓰인 유형은 9유형으로 전체 유형에서도 2번째로 많이 쓰인 유형으로 9유형의 특징을 보면 조정자의 성향을 보인다. 조정자는 8가지 유형의 특징을 조금씩 가지며 개성이 강하지는 않지만 적용하기 편하다는 점에서 주인공 성격을 제외하고도 많이 사용된다.

히로인 캐릭터의 성격은 1유형 4개, 2유형 21개, 3유형 1개, 4유형 2개, 5유형 0개, 6유형 2개, 7유형 1개, 8유형 4개, 9유형 5개로 2유형이 많이 사용되었다. 2유형의 경우 전체 유형 중에서 가장 많이 활용된 유형으로 조력가적 성향을 가진다. 조력가의 경우 보조적 성향의 성격으로 대다수의 만화에서 활용범위가 넓기 때문에 자주 쓰인다. 히로인 캐릭터의 성격으로 타인을 돕는 성격은 주인공을 돕는 과정에서 연애 감정이 생기기 쉽고 자아가 강하지 않아 주인공을 돋보이게 한다.

라이벌 캐릭터의 성격은 1유형 11개, 2유형 1개, 3유형 7개, 4유형 3개, 5유형 3개, 6유형 2개, 7유

형 0개, 8유형 10개, 9유형 3개로 1유형, 3유형, 8유형이 많이 사용되었다. 1유형은 개혁가적 성향을 가진다. 이런 성향은 주인공의 목표가 되는 경우가 많다. 경쟁의 대상보다는 주인공의 목표나 이기고자 하는 대상으로 등장한다. 두 번째로 자주 쓰인 유형은 8유형으로 지도자적 성향을 가진다. 이런 성향은 라이벌 캐릭터로서 주인공과의 상반되는 성향을 가지는 경우가 많고 힘으로 주인공을 방해 한다. 세 번째로 자주 쓰인 유형은 3유형으로 성취가적 성향을 가진다. 이러한 성향은 라이벌 캐릭터로서 주인공과 목표가 같은 경우가 많고 목표를 달성하기 위해 주인공을 방해한다.

그 밖에 잘 활용되지 않는 4, 5, 6유형은 대부분 특정한 장르와 소재에 따라 사용 여부가 가려지기 때문에 일반적인 이야기 역할의 캐릭터로는 자주 등장하지 않는다.

### 3) 에니어그램을 통한 장르별 캐릭터 분석

만화는 장르의 특징에 따라 등장하는 캐릭터의 성격이 달라진다. 장르의 특징을 파악하고 등장하는 성격을 분석한다면 보다 효율적인 장르별 성격에 대해 알 수 있을 것이다.

유형 장르	1유형 개혁가	2유형 조력가	3유형 성취가	4유형 창조자	5유형 관찰자	6유형 충성가	7유형 낙천가	8유형 지도자	9유형 조정자
판타 지/sf	-	록멜 사쿠라 오리히메 나미	그리피 스	-	엘릭	캐스커	나루토 이치고 루피	가즈 사스케 소스케 마샬D티 치	-
드라 마	-	류타로 류 시노하라	모리타 카 아유미	다카코 에이지	류이치	군지	카이	아키라	시즈쿠 미호 슈우헤이
액션	토시로 켄고	나나	바키	-	-	카구라	천수경 키이치	이종수 키류	현상태 미노루 세이코 긴토키
스포 츠	세이쥬로 일랑 유헤이 준타	마모리 구미 아오바 마리아 모나미	카페타 나오미	-	-	-	-	-	세나 일보 코우 렌
무협	유세하 혁소천	담화린 오츠 라이라 세희	무사시	-	-	-	한비광	사마의 케이로우	천시로 시레이 시운 마수미 코지로
코믹	코우키	아네사키 마리아	기로로	나기	-	해머	마사야 하야테 코테츠 재규어	노리코 나츠미	케로로 피요히코 후구오
순정	이신 신이치	쇼타	민효린 루이	파리아 우메	-	-	신채경 메구미	-	카르르르

	렌		쇼우				아미르 쿄코 사와코		
공포/ 추리	세이신 아케치	아오이 란 유키 미유키 나츠노	마야	-	코난 헤이지 도시오 김전일	-	-	아키라 미야비	후지마루

표 6. 에니어그램의 장르 별 캐릭터 유형

첫 번째, 판타지/SF 장르는 공간과 상상의 제약이 없는 특징을 가진 장르로 현재 만화에서 중세 유럽이나 미래 또는 상상의 공간을 배경으로 쓴다. 판타지/SF 장르는 주로 2, 7, 8유형을 사용한다. 판타지 장르는 모험과 성장 이야기가 주를 이룬다. 이러한 특징은 성격적으로 강한 호기심과 밝은 성격으로, 모험을 이끄는 7유형, 도움을 주는 2유형, 적으로 주인공을 가로막는 8유형이 가장 많이 활용된다.

두 번째, 드라마 장르는 인물간의 갈등을 중심으로 다루어지는 특징을 지닌다. 주로 현대를 배경으로 전문직에 관련된 이야기가 주를 이룬다. 드라마에서는 다양한 감정과 소재를 다루는 특징을 가지고 있으며 이러한 특징은 모든 성격을 포괄적으로 수용하는 9유형과 도움을 주는 2유형이 가장 많이 활용된다. 또한 소재와 감정이 다양하기 때문에 비교적 다른 장르에 비해 여러 성격 유형이 등장한다.

세 번째, 액션 장르는 격투를 중심으로 한 내용으로 남성적 성향이 특징이다. 주로 현대의 학교나 격투대회를 배경으로 한다. 액션 장르는 여성 캐릭터의 비중이 작아 히로인 캐릭터가 없는 경우도 있으며, 주로 상대자에게 평화를 지키려는 이야기를 중점적으로 다루는 특징을 가진다. 이런 특징은 평화를 지키려는 9유형과 완벽한 목표로서의 1유형, 강한 힘을 휘두르는 적으로서의 8유형이 자주 사용된다.

네 번째, 스포츠 장르는 경쟁과 유희를 다루는 특징을 가진다. 주로 현대 스포츠를 대상으로 한다. 스포츠 장르는 주인공이 역경과 경쟁을 겪는 이야기를 다루며, 온순하고 강하며 독립적인 성격의 9유형, 주인공을 돕는 역할의 2유형, 완벽한 대상으로서 주인공과 경쟁하는 1유형이 자주 등장한다.

다섯 번째, 무협 장르는 동양적 판타지를 말하며 동양적 사고와 배경이 특징이다. 주된 배경은 현대와 과거의 중국이다. 무협 장르는 동양의 무술을 기반으로 하여 대립구조의 이야기를 다루며, 평화를 지키려는 9유형과 주인공을 돕는 2유형, 대립적 존재로서 완벽한 1유형과 강한 힘을 추구하는 8유형이 있다.

여섯 번째, 코믹 장르는 웃음을 주된 주제로 한 이야기로 자주 쓰이는 배경은 현대이다. 코믹 장르는 밝고 유쾌하며 재미있는 소재가 특징이다. 이런 특징은 밝고 유쾌하고 호기심이 강한 7유형과 독특한 소재에서 안정을 추구하는 9유형에서 주로 등장하며 그 외는 소재에 따라 다양한 성격이 등장한다.

일곱 번째, 순정장르는 여성을 주인공으로 한 연애이야기이다. 순정 장르는 주로 밝고 씩씩한 인물이 완벽한 남자를 만나 연애를 한다는 이야기이다. 따라서 주된 유형은 밝고 활기찬 성격의 7유형,

연애 대상자로서 여성들이 원하는 완벽한 1유형, 경쟁의 대상으로서 성공을 추구하는 3유형이 등장한다.

여덟 번째, 공포/추리 장르는 인간의 심리를 다루는 심리극으로 주로 살인사건을 추리하는 이야기와 공포의 대상과 싸우는 이야기가 주된 내용이다. 자주 등장하는 유형은 사건을 해결하고 관찰하는 5유형, 사건 해결을 돕는 2유형이 주로 등장한다. 또한 힘을 추구하는 8유형과 완벽함을 추구하는 1유형이 경우에 따라 간혹 등장한다.

#### IV. 결론

본 연구는 에니어그램을 통해서 만화 장르와 역할에 따라 자주 쓰이는 캐릭터의 성격 유형을 알 수 있었다.

판타지/SF	만화	나루토	유형	블리치	유형	원피스	유형	강철의 연금술사	유형	베르세르크	유형
	주인공	나루토	7	이치고	7	루피	7	엘릭	5	가즈	8
	히로인	사쿠라	2	오리히메	2	나미	2	록벨	2	캐스커	6
	라이벌	사스케	8	소스케	8	마샬D티치	8	머스탱	8	그리피스	3
드라마	만화	바쿠만	유형	신의 물방울	유형	의룡	유형	피아노의 숲	유형	바텐더	유형
	주인공	모리타카	3	시즈쿠	9	류타로	2	카이	7	류	2
	히로인	미호	9	시노하라	2	아키라	8	다카코	4	아유미	3
	라이벌	에이지	4	잇세	1	군지	6	슈우헤이	9	류이치	5
액션	만화	짱	유형	은혼	유형	공수도 소공자	유형	한마바키	유형	터프	유형
	주인공	현상태	9	긴토키	4	미노루	9	바키	3	키이치	7
	히로인	천수경	7	카구라	6	나나	2	유지로(조연)	8	세이코	9
	라이벌	이중수	8	토시로	1	켄고	1	피클	8	키류	8
스포츠	만화	아이실드21	유형	더 파이팅	유형	크로스 게임	유형	크게 휘두르며	유형	카페타	유형
	주인공	세나	9	일보	9	코우	9	렌	9	카페타	3
	히로인	마모리	2	구미	2	아오바	2	마리아	2	모나미	2
	라이벌	세이쥬로	1	일랑	1	유헤이	1	준타	1	나오미	3
무협	만화	열혈강호	유형	배가본드	유형	용랑전	유형	수신연무	유형	브레이커	유형
	주인공	한비광	7	무사시	3	천시로	9	시레이	9	시운	9
	히로인	담화린	2	오즈	2	마수미	9	라이라	2	세희	2
	라이벌	유세하	1	코지로	9	사마의	8	케이로우	8	혁소천	1
코믹	만화	차를 마시자	유형	하야테처럼	유형	괴짜가족	유형	빼리리 불어라 재규어	유형	개구리하사 케로로	유형
	주인공	마사야	7	하야테	7	코테즈	7	재규어	7	케로로	9
	히로인	아네사키	2	나기	4	노리코	8	피요히코	9	나츠미	8

	라이벌	코우키	1	마리아(조연)	2	후구오	9	해머	6	기로로	3
순정	만화	궁	유형	노다메 칸타빌레	유형	신부 이야기	유형	스킵 비트	유형	너에게 닿기를	유형
	주인공	신채경	7	메구미	7	아미르	7	모가미 료코	7	사와코	7
	히로인	이신	1	신이치	1	카르르크	9	렌	1	쇼타	2
	라이벌	민효린	3	루이	3	파리야	4	쇼우	3	우메	4
공포/ 추리	만화	블러디 먼데이	유형	명탐정 코난	유형	피안도	유형	소년탐정김전일	유형	시귀	유형
	주인공	후지마루	9	코난(쿠도 신이치)	5	아키라	8	김전일	5	나츠노	2
	히로인	아사다 아오이	2	모리 란	2	유키	2	미유키	2	세이신(조연)	1
	라이벌	마야	3	헤이지	5	미야비	8	아케치	1	도시오	5

표 7. 캐릭터 역할과 장르별 캐릭터 유형

1유형에 분류된 캐릭터는 15명이었고, 1유형의 캐릭터 수는 9유형 중 3번째로 장르에 구분 없이 등장하였다. 주로 라이벌 캐릭터에 성향이 편중되어 있다. 1유형의 경우 개혁가 타입으로서 이야기를 이끌어 나가는 주인공으로는 좀 딱딱하지만 주인공의 라이벌로 이야기의 긴장감을 조성하는 캐릭터로서 적합한 성격이다.

2유형에 분류된 캐릭터는 25명이었고, 2유형의 캐릭터 수는 9유형 중 첫 번째로 유형 중 가장 많이 등장하였다. 모든 장르에서 2번 유형은 등장하고 주로 히로인 캐릭터에 편중되어 있다. 2번 유형의 경우 타인을 돕는 조력가로서 드라마 장르의 주인공을 제외하고는 대부분 히로인 캐릭터로 등장한다.

3유형에 분류된 캐릭터는 12명이었고, 3유형의 캐릭터 수는 9유형 중 6번째로 다양한 장르에서 사용된다. 3유형의 경우 목표를 성취하는 타입으로서 성공을 목표로 하는 강한 특성 때문에 특정 장르를 제외하고는 대부분 주인공 캐릭터 보다는 라이벌 캐릭터로 활용된다.

4유형에 분류된 캐릭터는 5명이었고, 4유형의 성격은 9유형 중 8번째로 4유형의 경우 예술적 성향을 가진 감성적 성격으로 드라마, 순정 장르에서 히로인과 라이벌 캐릭터로 사용되었다. 주로 특별한 소재의 이야기를 제외하고는 등장하지 않고 주인공 성격으로는 사용되지 않았다.

5유형에 분류된 캐릭터는 6명이었고, 5유형의 성격은 9유형 중 7번째로 5유형의 경우 진리를 탐구하는 관찰자 성격이다. 범용성이 부족하여 주로 추리 장르에서 주인공 성격이나 라이벌 성격으로 사용되었다. 가끔 드라마나 판타지 장르에서 등장하지만 추리 장르에 적합한 성격 유형이다.

6유형에 분류된 캐릭터는 4명이었고, 6유형의 성격은 9유형 중 9번째로 가장 적은 수가 쓰였다. 6유형의 경우 안정과 안전을 추구하는 성격으로 자주 쓰이는 장르는 없으며 주로 특정 소재에 따라 등장하는 성격이다. 주인공의 성격으로는 적합하지 않으며 라이벌이나 히로인 캐릭터로 드물게 쓰인다.

7유형에 분류된 캐릭터는 16명이었고, 7유형의 성격은 9유형 중 5번째로 7유형의 경우 즐거움과 웃음을 찾는 성격으로 판타지, 코믹, 순정에서 대부분 주인공 캐릭터로 쓰인다. 히로인 캐릭터는 가끔 사용됐지만 라이벌 캐릭터로는 사용되지 않았다.

8유형에 분류된 캐릭터는 16명이었고, 8유형의 성격은 9유형 중 4번째로 8유형의 경우 강함과 힘을 추구하는 성격이다. 판타지, 액션, 무협, 공포물에 자주 쓰이며 주인공이나 히로인 성격으로 가끔

사용되지만 주로 라이벌 성격으로 더 많이 사용된다.

9유형에 분류된 캐릭터는 21명이었고, 9유형의 성격은 9유형 중 2번째로 많이 쓰였다. 9유형의 경우 안정과 평화를 추구하는 성격으로 8가지 유형의 요소를 두루 포함하고 있어 범용성이 뛰어나다. 판타지 장르를 제외한 모든 장르에서 사용되었고 주로 드라마, 액션, 스포츠, 무협, 코믹에서 많이 활용된다. 모든 역할에 활용 가능하며 주로 주인공 성격으로 적합하다.

연구를 통해 장르와 역할별 캐릭터 성격을 이해함으로써 장르와 역할에 맞는 가장 적절한 캐릭터에 대해 알게 되었다. 또한 기존에는 명확하게 역할에 맞는 성격과의 관계를 파악하기가 쉽지 않았으나 에니어그램을 통해 정리함으로써 보다 쉽게 캐릭터를 이해할 수 있게 되었다.

에니어그램을 적용한 캐릭터의 활용을 통해 이후 창작자들이 캐릭터를 창조하는데 보다 쉽게 기본성격 틀을 잡을 수 있을 것이다. 또한 명확한 캐릭터의 성격과 관계가 틀로써 잡혀져 있다면 스토리를 진행하는데 많은 도움이 될 것이다. 하지만 에니어그램을 창작자들이 기본 틀로써 참고가 아닌 확실적인 활용을 한다면 단순하고 반복적인 이야기 구조나 개성 없는 캐릭터가 만들어 질 것이다.

본 연구는 에니어그램의 유형을 통해 만화 캐릭터의 성격을 체계적으로 정리함으로써 보다 쉽게 만화에 맞는 캐릭터를 창작하는데 도움이 되고자 시작되었다. 에니어그램이 비록 캐릭터를 분석하는 장치가 아닌 사람을 대상으로 만들어진 성격 유형의 분류이지만 캐릭터를 분석함에 있어서 많은 부분의 일치함을 보였다. 에니어그램이 모든 캐릭터의 성격 유형을 대변할 수는 없겠지만 장르의 역할에 맞는 캐릭터의 성격을 찾고 연구함으로써 만화 캐릭터를 창조하는 창작자들에게 작은 도움이 될 수 있기를 바란다.

## 참고문헌

안태성, 『캐릭터 문화』, 형설, 2004.

우재현, 『에니어그램 성격유형검사』, 정암서원, 2002.

Don Richard Riso, *(The) Wisdom of the enneagram*, 주혜명 역, 『에니어그램의 지혜』, 한문화, 2009.

\_\_\_\_\_, *Personality Types : Using the Enneagram for Self-Discovery*, 김경수 역, 『에니어그램의 성격유형』, 학지사, 2010.

\_\_\_\_\_, *Enneagram Transformations*, 권희순 역, 『에니어그램 활용』, 지와사랑, 2005.

Janet Levine: *The Enneagram Intelligences*, 윤운성 외 역, 『에니어그램 지능』, 교육과학사, 2003.

위키백과, <http://ko.wikipedia.org>, 검색어 : 에니어그램, 2011.05.01.

대원씨아이, <http://www.dwci.co.kr>

## ABSTRACT

### To analyze character's personality by using Enneagram

Kim, dae-kweun

In a "Culture Content" industry, the character takes an important role to make a strong storyline. Especially in the field of cartoon which is composed with script and pictures, the role of character is more significant. There are few ways to analyze the character, and "Enneagram" is one of them. In this thesis paper, the author uses this Enneagram to analyze the character. Enneagram is a tool that divides characters into 9 categories of personality. In the year of 2001, South Korea published the standardized Enneagram test called KEPTI. By using the division chart of Enneagram, it is much easier to analyze the character's personality type in the cartoon. Also, this tool makes it possible to understand which character type is suitable for certain role and genre. Although it is hard to say the Enneagram tool represents all existing personalities, it would be definitely helpful for someone who tries to create or to set up a new character.

Key Word : Enneagram, character, cartoon

김대권  
조선대학교 일반대학원 만화애니메이션학과 석사과정  
(500-070) 광주 북구 용봉동 중흥파크 101-807  
Tel : 010-5538-6360  
kdk3470@naver.com

논문투고일: 2011.05.14  
심사종료일: 2011.05.31  
게재확정일: 2011.06.07