

MBTI의 외향형(E)와 내향형(I)의 게임성 선호도 분석 연구

황경재*, 이종원^o

*청강문화산업대학교 게임콘텐츠스쿨,

^o청강문화산업대학교 게임콘텐츠스쿨

e-mail: ghkdudwo1187@naver.com*, jw@ck.ac.kr^o

A Study on Game Preference Analysis of Extroverted (E) and Introverted (I) of MBTI

Gyeong-Jae Hwang*, Jong-Won Lee^o

*School of Game, Chungkang College of Cultural Industries,

^oSchool of Game, Chungkang College of Cultural Industries

● 요약 ●

현재 일상생활에서 성격유형검사 도구 MBTI를 이용하는 사람들이 점점 늘어나고 있다. MBTI는 에너지 방향, 인식 기능, 판단 기능, 생활 양식을 기준으로 결과를 도출하게 된다. 본 논문에서는 MBTI 요소중 에너지 방향인 외향형(E)과 내향형(I)의 게임 성향에 대한 설문 조사 및 분석을 진행하여, 그 결과를 바탕으로 외향적 성향을 가진 사람들과 내향적 성향을 가진 사람들에 대한 게임 기획 또는 마케팅의 방향성을 제시한다.

키워드: MBTI, Game Preference(게임 성향), Online Game(온라인게임)

I. Introduction

MZ세대 사이에서는 성격유형검사를 안 해본 사람들은 거의 없다고 해도 과언이 아니다. 대표적인 성격유형검사 도구로는 칼 융의 심리 유형론을 기반으로 Katharine C. Briggs와 Isabel B. Myers가 개발한 MBTI(Myers-Briggs Type Indicator)가 존재한다. MBTI는 소개팅 앱, 여행지 추천 등에도 이용되고 있으며 최근 회사 채용 단계에서도 MBTI를 확인한다는 사례가 있을 만큼 사회적 영향도가 갈수록 커지고 있다[1].

MBTI는 크게 에너지 방향(E-외향형/I-내향형), 인식 기능(N-감각형/S-직관형), 판단 기능(T-사고형/F-감정형), 생활 양식(J-판단형/P-인식형) 4가지를 기준으로 분류하여 결과를 도출하게 된다.

본 논문에서는 MBTI 요소 중 에너지 방향인 외향형(E)과 내향형(I)에 대해 설문조사 및 결과 분석을 진행하여 외향형(E)과 내향형(I)의 게임성 차이를 살펴보고 향후 외향형(E)의 사람 또는 내향형(I)의 사람을 마케팅 타겟으로 정했을 때 고려해야 할 사항들을 제시하고자 한다.

II. The Main Subject

2.1 외향형과 내향형의 성향 차이

외향형(E)과 내향형(I)은 사람의 성격을 나타내는 것이다. 우리들은 흔히 외향형 사람들에 대해 활발하고 사교적인 인식하고 내향형 사람들은 조용하며 신중하다는 인식을 하고 있다. 하지만 MBTI에서는 외향형과 내향형을 에너지 방향으로 정의를 하고 구분하게 된다. 따라 외향형의 사람은 외부 활동에 대해 적극적인 태도를 보이며 외부에서부터 에너지를 얻게 되고 내향형의 사람은 내면 활동에 대해 적극적인 태도를 보이며 내부 세계를 통하여 에너지를 얻게 된다고 구분한다. 이 분류에서 각자 선호하는 바가 다른 성향을 나타내게 된다.

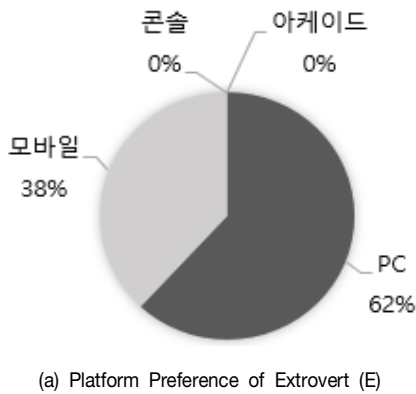
김혜선의 연구에 따르면 사람들이 선호하는 직업을 MBTI 유형에 따라 구분하였다. 그 결과 외향형(E)의 사람들은 사람들과 협력하고 외부에서의 활동하는 일을 선호하고 내향형(I)의 사람들은 혼자서 조용히 집중할 수 있는 일을 선호하는 성향으로 나누어진 것을 나타냈다[2]. 이렇게 외향형과 내향형의 선호 성향이 다르다고 하였을 때 외향형과 내향형 서로의 게임성에 대한 성향이 다르게 나타날 것이라고 유추할 수 있다.

2.2 설문조사 및 분석

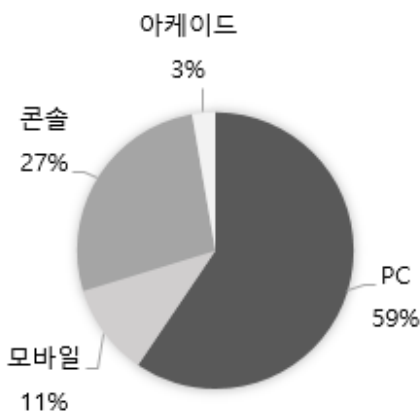
외향형 사람과 내향형 사람의 게임성에 대한 성향 차이가 있는지 알아보기 위해 MBTI 검사를 해본 청강문화산업 대학교 학생을 대상으로 2022.05.3 ~ 2022.05.20. 동안 설문조사를 실시하였다. 총 60명의 학생들이 참여하였으며 외향형은 23명(38.3%) 내향형은 37명(61.7%)으로 진행되었다. 설문에서 조사한 내용은 크게 외향형과 내향형 별로 선호하는 플랫폼, 게임 플레이 방식, 게임을 알게 되는 경로에 대한 내용으로 결과를 도출했다.

① 선호하는 플랫폼

게임을 플레이하려면 소프트웨어와 사용자 간의 상호 작용시켜주는 기기가 필수적이다. 기기에 따라 게임성을 다르게 느낄 수 있기 때문에 기기에 따른 선호 성향도 존재한다. 그렇게 게임개발을 시작할 때 어떤 기기를 사용하는 게임을 만들 것인지 플랫폼을 정해야 한다. 플랫폼 중에서는 크게 PC, 모바일, 콘솔, 아케이드로 나뉘어 있다. 이 기준으로 외향형과 내향형의 플랫폼 선호도를 나타냈다.



(a) Platform Preference of Extrovert (E)



(b) Platform Preference of Introvert (I)

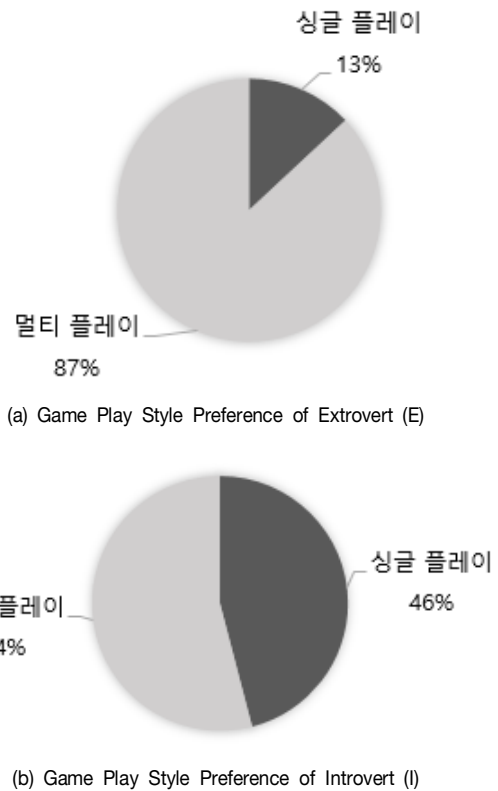
Fig. 1. Platform Preference of MBTI Extrovert (E) and Introvert (I)

그림 1을 보면 내향형(I)의 사람들은 전용 게임기를 구매하여 진행하는 콘솔게임과 아케이드 등의 플랫폼 비중이 외향형(E)의 사람들보다 크다. 반면 외향형(E)의 사람들은 주변에 흔히 접할 수 있는 PC 또는 모바일 플랫폼의 비중이 크게 나타난다. 그러므로 내향적인

사람인 경우 외향적인 사람들에 비해 혼자 플레이하는 플랫폼을 선호하는 경향이 있다고 볼 수 있다

② 게임 방식

게임을 즐기는 유저라면 싱글플레이와 멀티플레이 두 분류에서 각자 다른 게임성을 느껴 본 적이 있을 것이다. 싱글 플레이에서는 혼자서 스토리나 게임 플레이에 집중하여 게임에 대한 몰입감을 더욱 잘 느낄 수 있고 멀티플레이에서는 사람들과 협동 또는 경쟁을 하며 유저들과 상호작용을 하며 게임을 더 재미있게 즐길 수 있다.



(a) Game Play Style Preference of Extrovert (E)

(b) Game Play Style Preference of Introvert (I)

Fig. 2. Game Play Style Preference of MBTI Extrovert (E) and Introvert (I)

그림 2를 보면 외부 세계에서 에너지를 받는 외향형(E) 사람들은 사람들과 소통하며 상호작용하는 멀티플레이의 비중이 내향형(I) 사람들에 비해 매우 크게 나타난 것을 알 수 있다. 반면에 내부 세계를 통하여 에너지를 얻게 되는 내향형(I)인 경우에는 독단적으로 행동할 수 있고 게임에 몰입이 잘 되는 싱글 플레이를 선호하는 비중이 외향형(E)보다 컸다.

또한 그림 3을 보면 외향적인 사람들이 멀티 플레이를 선호하게 된 이유에서는 협동, 경쟁, 친목 등이 있었지만 그중에서 협동을 통해 멀티 플레이의 게임성을 더 잘 즐길 수 있다고 나타났다.

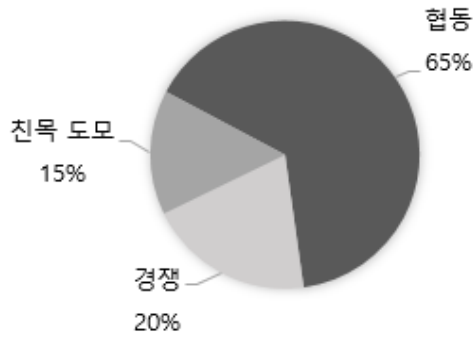


Fig. 3. Why MBTI Extrovert (E) Prefer Multi Play

그림 4를 보면 내향형이 싱글 플레이를 선호하게 된 이유는 혼자서 조용히 게임을 하고 싶은 경우와 게임 자체가 싱글인 경우 같이 혼자서 게임을 몰입하여 플레이하는 것과 몰입도가 좋은 게임을 찾아서 하게 되는 것을 좋아하는 것으로 파악된다.

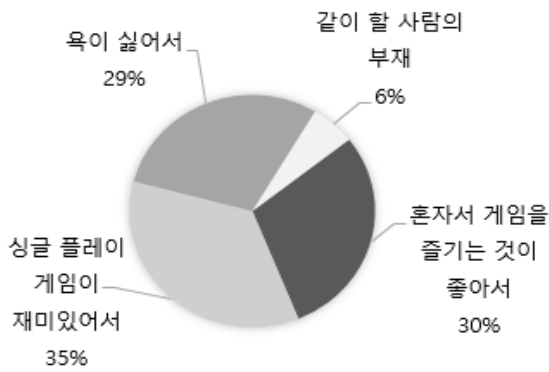
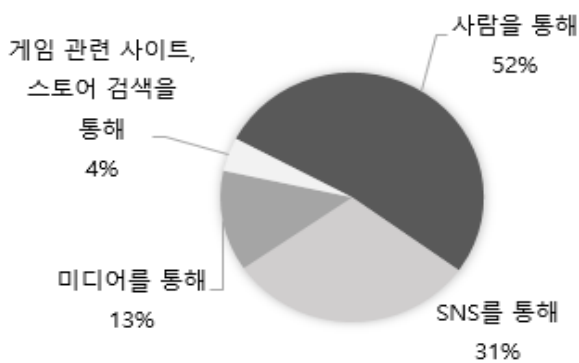


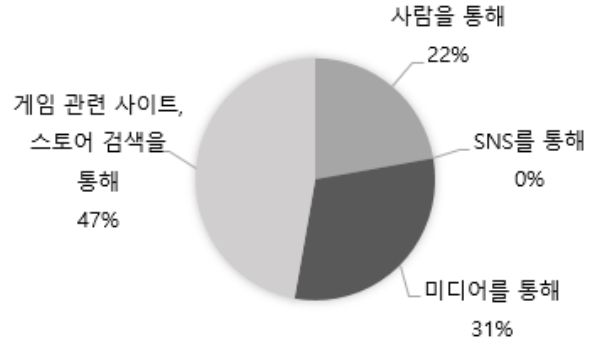
Fig. 4. Why MBTI Introvert (I) Prefer Single Play

③ 유입 경로

우리는 흔히 TV나 지하철, 버스 등에서 게임 홍보를 하는 것을 볼 수 있다. 홍보의 부재는 게임에 대한 유저들의 유입 가능성을 낮추게 되며 게임 흥행에 방해가 되게 한다. 그만큼 게임 홍보는 게임 산업에서 큰 영향력을 가지고 있어 마케팅 대상의 니즈 파악과 홍보 방법을 어떻게 해야 할지 잘 선택하여야 한다. 이에 따라 본 논문에서는 외향형(E)과 내향형(I)의 게임 유입 경로 차이에 대해서도 나타내고 있다.



(a) Game Inflow Route of Extrovert (E)



(b) Game Inflow Route of Introvert (I)

Fig. 5. Game Inflow Route of MBTI Extrovert (E) and Introvert (I)

그림 5를 보면 외향형(E)의 사람들은 SNS를 통해 또는 친구, 지인, 가족 등과의 커뮤니케이션 중 게임에 유입되었다는 비중이 크게 나타난다. 즉 외향형의 사람들은 사람들과 소통하는 과정에서 게임을 알게 되는 경우가 많다고 볼 수 있다. 반면 내향형(I) 사람들은 TV를 시청하거나 인터넷을 하면서 보게 되는 광고로 유입되는 경우와 직접 게임 사이트 및 스토어에서 게임을 찾아 게임을 알게 되는 비중이 크게 나타났다.

2.3 게임 선호도 반영 방안

설문 분석을 바탕으로 하면 게임 기획 단계 또는 마케팅 부분에서 외향형(E) 사람들을 주 유저 대상으로 본다면 플랫폼은 가능한 사람들이 흔히 접할 수 있는 PC(62%)와 모바일 PC(38%) 플랫폼으로 설정을 하고 게임 방식은 멀티 플레이 시스템(87%)을 구성하여 협동(50%), 경쟁(20%) 기능을 추가한다면 외향형 사람들이 게임에 대한 재미를 느끼는 것에 도움을 줄 수 있을 것이다. 또한 게임 홍보를 진행할 때 SNS를 통한 광고 또는 이벤트 등을 사용한다면 사람들의 커뮤니케이션이 더 활발하게 진행되어 외향형 사람들의 유입에 도움이 될 수 있다.

반대로 내향형(I) 사람들을 주 유저 대상으로 본다면 플랫폼은 다양하게 사용할 수 있지만 그중에서 PC(59%) 또는 콘솔(27%)로 플랫폼을 설정하고 게임 방식은 멀티 플레이(54%)로 설정하는 것이 더 좋은 결과를 가져올 수도 있겠지만 싱글 플레이(46%) 시스템으로 설정하여도 크게 차이 없는 결과가 나올 수 있다. 또한 내향형 사람들은 게임 사이트 및 스토어에서 직접 검색(47%)을 통해 게임을 알게 되는 경우가 많아 먼저 미디어 광고(31%)를 통해 회사 및 게임의 인지도를 높이면 사이트의 사용자가 많아지며 스토어 순위가 오르게 되며 자연스럽게 내향형 유저의 유입에 도움이 될 수 있다.

Table 1. Summary of Game Preference of MBTI Extroverted (E) and Introverted (I)

구분	외향형(E)	내향형(I)
플랫폼	PC, 모바일	PC, 콘솔
게임 방식	멀티 플레이	멀티 플레이, 싱글 플레이
홍보 방법	SNS	미디어(TV, 인터넷), 사이트, 스토어 광고

요약해보면 되면 표 1과 같이 외향형의 사람은 PC 또는 모바일 플랫폼으로 할 수 있는 멀티 플레이 게임을 만들어 SNS로 홍보를 하고 내향형의 사람인 경우에는 PC 또는 콘솔 플랫폼으로 플레이할 수 있는 게임을 만들어 미디어 광고 또는 게임 관련 사이트나 스토어 광고를 통해 홍보를 진행하면 기획 또는 마케팅에 도움이 될 것이다.

III. Conclusions

MBTI는 타인을 이해하기 쉽도록 만들기 위한 성격유형 도구 중 하나이다. 본 논문은 MBTI 결과 중 에너지 방향인 외향형(E)과 내향형(I)의 대한 게임 성향 차이를 조사 및 분석하였고 외향형과 내향형의 사이에서 게임 성향 차이를 확인할 수 있었다. 본문 내용과 같이 외향형인 경우 흔히 접할 수 있는 플랫폼을 선호하며 사람들을 통해 게임을 알게 되는 라이트 유저의 성향을 많이 띄고 있었고 내향형인 경우 PC, 콘솔 플랫폼을 선호하지만, 그 외 다양한 플랫폼도 이용하는 것을 볼 수 있었으며 게임을 직접 찾아 알아가는 헤비 유저의 성향을 띄고 있었다.

본 논문에서 제시한 외향형(E)과 내향형(I)의 게임성 선호도를 고려하여 기획 또는 마케팅을 진행한다면 원하는 방향성의 기획 또는 마케팅을 할 수 있도록 도움이 될 것이다. 향후 설문 대상의 확대조사 및 MBTI의 다른 요소에 따른 게임 선호도 분석이 추가로 필요하다.

REFERENCES

- [1] <https://www.joongang.co.kr/article/25026787#home>
- [2] Kim, Hye-Sun, "The research on the Entrepreneurship's will according to college students's MBTI personality type and Job's type", APJBVE, vol.5, no.2, pp. 89-114, 2010