

<https://doi.org/10.7236/JIIBC.2024.24.5.69>
JIIBC 2024-5-10

MBTI 성향과 RPG 직업군과의 연관성 조사

A Survey on the Relationship between MBTI Propensity and RPG Occupational Group

백건우*, 김정태**, 박성준***

Gun-Woo Baek*, Jeong-Tae Kim**, Sung-Jun Park***

요약 본 논문에서는 마이어스-브릭스 유형 지표(Myers-Briggs Type Indicator, MBTI)의 16가지 성격 유형과 RPG 게임 내 행동 패턴 및 직업군 요소 간의 연관성에 대해 연구하였다. 직접 20-30대의 140명을 대상으로 설문조사를 진행하였고 수집된 설문 데이터를 기반으로 MBTI 성격 유형 별로 게임 내에서의 선호하는 직업, 역할, 그리고 행동 패턴을 분석하였다. 연관성을 분석하기 위해 Chat-GPT를 통한 가설 설정을 활용하였다. 이를 기반으로 RPG 게임 내에서의 캐릭터 직업군 결정 요소와 MBTI 성격 유형 간의 연계성에 주목하여, 세부적인 성격 특성에 따라 어떠한 요소를 선호하는지를 살펴보았다. 이를 통해 실제 MBTI 유형에 따라 어떠한 플레이를 선호하는지, 어떠한 게임 내 직업을 선호하는지에 대해 실험을 통해 분석하였다. 그 결과 플레이 방식에는 MBTI 유형에 크게 영향 받지 않았음을 확인했고, 외향형/내향형 성향 및 계획형/판단형 성향이 직업 선호도에 영향을 미치는 것으로 파악되었다.

Abstract The Myers-Briggs Type Indicator (MBTI) of the Myers-Briggs Type Indicator (MBTI) and the relationship between behavioral patterns and occupational group elements in RPG games were explored in this paper. The preferred occupation, role, and behavioral patterns in the game were analyzed by MBTI personality type by referring to various research data, papers, and direct surveys. In particular, by paying attention to the connection between the determinants of the character occupation group and the MBTI personality type in the RPG game, we examined which factors are preferred according to the detailed personality characteristics. The study analyzed which gameplay styles and character classes are favored by different MBTI types through empirical research. The results indicated that gameplay style was not significantly influenced by MBTI types, but extroverted/introverted and judging/perceiving preferences were found to impact character class preferences.

Key Words : MBTI, RPG Game, Class, Chat-GPT

*학생회원, 성결대학교 미디어소프트웨어학과

**학생회원, 성결대학교 미디어소프트웨어학과

***정회원, 성결대학교 미디어소프트웨어학과

접수일자 2024년 7월 8일, 수정완료 2024년 9월 8일

게재확정일자 2024년 10월 4일

Received: 8 July, 2024 / Revised: 8 September, 2024 /

Accepted: 4 October, 2024

*Corresponding Author: sjparksku@sungkyul.ac.kr

Dept. of Mediasoftware, SunKyul University, Korea

I. 서 론

2020년을 기점으로 MBTI 성격유형 모델이 다양한 산업분야에 응용되고 있다. MBTI란 마이어스-브릭스 유형 지표(Myers-Briggs Type Indicator)의 약자로 작가 캐서린 쿡 브릭스(Katharine C. Briggs)와 그녀의 딸 이자벨 브릭스 마이어스(Isabel B. Myers)가 카를 융의 초기 분석심리학 모델을 바탕으로 1944년에 개발한 유형 지표이다[1]. 몇 가지 심리 검사를 통해 사람의 성격을 16가지의 유형으로 나누어 세부적 성격 특징을 설명해준다. 표 1 과 같이 사고와 소통 유형에 따라 외향/내향형으로 큰 틀이 나뉘고, 사고/감각/감정/직관 네 가지 요소로 세분화된다. MBTI 유형은 이 중 사고/감정을 대립 요소로, 감각/감직관을 대립요소로 두고 판단/인식 이라는 새로운 요소를 도입했다.

표 1. 카를 융의 분석심리학 모델[1]
Table 1. Karl Jung's Analytical Psychological Model

	외향 extraversion	내향 introversion
사고 Thinking	외향적 사고형 ET	내향적 사고형 IT
감각 Sensing	외향적 감각형 ES	내향적 감각형 IS
감정 Feeling	외향적 감정형 EF	내향적 감정형 IF
직관 iNtution	외향적 직관형 EN	내향적 직관형 IN

인간의 행동을 이해하고 예측할 수 있는 가장 적합한 방법 중 한 가지는 각 개인의 성격을 이해하는 것이다. 사회적 이슈로 떠오른 MBTI는 대중들의 성격 유형을 빠르게 알 수 있는 지표가 되었다. 대중들의 성격 유형을 이해하는 것은 상업적/영리적 활동은 물론 창작활동 등에서도 중요하게 여겨지며, 역으로 창작자의 성격이 이에 영향을 미치기도 한다[2].

그러나 상업/창작 등의 활동이 모두 포함되는 게임 업계에서는 이와 관련한 학술적인 연구가 부족한 실정이다. 2019년 기준 국내 게임 관련 연구에서는 게임이용자의 심리적 요소인 성격과 관련된 게임행동 연구는 미비한 상태라고 한다[3]. 게임행동 연구를 진행하여 실제 게임에 적용한 사례는 더욱 적은 상태다. 이용자들의 심리적 요소가 게임 내 직업, 스킬, 특성 등 다양한 요소를 선택하고 선호하는데에 영향을 줄 가능성에 대해 연구한 논문[4]이 게임 행동연구에 필요성을 보여주고 있다. 이러한 선호도 차이는 게임을 즐기는 데에 중요한 쟁점이

될 수 있기 때문이다.

본 연구에서는 성격과 관련된 게임 행동 연구를 진행하여, 실제 게임에 반영하고자 한다. 이를 위해 앞서 언급한 성격 유형 모델인 MBTI를 이용하여, 인 게임에서의 행동 패턴과 실제 이용자의 MBTI가 연관성 있는지를 분석한다. 또한 MBTI가 RPG 직업군을 결정짓는 요소들과 어떤 연관성 있는지를 연구하고, 실제 RPG 게임에 어떻게 반영 가능할지 연구하고자 한다. MBTI와 RPG 직업군, RPG 직업군을 결정짓는 요소, 인 게임 행동 패턴을 포함한 43개의 질문을 20대~30대의 게임 유저를 대상으로 설문 조사를 실시하였다.

II. 관련 연구

1. MBTI 유형의 이론적 내용

MBTI 유형에 따른 선호도 차이는 여러 논문을 통해 연구 되어 왔다. 이러한 선호도 차이를 만드는 가장 큰 요인 중 하나로 MBTI 유형마다 대립되는 네 가지 요소가 꼽힌다[5].

가. MBTI 4가지 구성/대립 요소

MBTI의 구성 요소와 대립 요소에 대해 정리하면 표 2과 같이 나타낼 수 있다. 에너지의 방향을 기준으로 외향·내향 성향으로 나뉘고, 정보 수집을 포함한 인식 기능을 기준으로 감각·직관 성향으로 나뉜다. 정보를 판단하고 결정하는 기준으로 사고·감정, 마지막으로 인식과 판단 기능이 실생활에 적용되는 모습을 기준으로 판단·인식 성향으로 나뉘게 된다. 이 4가지 요소들이 조합되어 16가지 성격 유형들로 구분된다[6].

표 2. MBTI 4가지 구성/대립 요소[7]
Table 2. MBTI Four Components/Conversals

외향(E)	에너지 방향	내향(I)
감각(S)	인식 기능	직관(N)
사고(T)	판단 기능	감정(F)
판단(J)	이행 양식	인식(P)

나. MBTI 대립 요소와 RPG 직업군간의 연계

MBTI 4가지 구성/대립 요소 분석과 정리를 기반으로 RPG 직업군과 어떠한 방식으로 연관 지을 것인지 다음과 같은 과정을 통해 분석하고자 한다.

표 3. Chat-GPT가 완성한 표
 Table 3. Table completed by Chat-GPT

RPG 직업군 종류 및 특성 분류				
직업군	에너지 방향	인식기능	판단기능	이행양식
전사	외향적	감각적	이성적	즉흥적
궁수	내향적	감각적	이성적	계획적
도적	외향적	감각적	이성적	즉흥적
마법사	내향적	직관적	감성적	계획적
기사	외향적	직관적	감성적	계획적
창병	외향적	감각적	이성적	즉흥적
격투가	외향적	직관적	이성적	즉흥적
포수	내향적	감각적	이성적	계획적
사냥꾼	외향적	감각적	이성적	즉흥적
소환사	내향적	직관적	감성적	계획적
모험가	외향적	직관적	감성적	즉흥적
음유시인	내향적	감각적	감성적	계획적
용병	외향적	직관적	이성적	즉흥적
학자	내향적	감각적	이성적	계획적
환술사	내향적	직관적	감성적	계획적
성직자	내향적	직관적	감성적	계획적
치유사	내향적	감각적	감성적	계획적

첫 째, RPG 게임 내에서의 유저의 행동 패턴을 MBTI 에 맞춰 분석하고, 분석한 내용이 실제 MBTI와 연관성이 있는지 파악한다. 둘째, 이 행동들로 보여진 사용자의 게임 내 MBTI 성향이 RPG 게임 캐릭터의 스테이터스에서 어떠한 호감도를 보이는지를 파악한다. 우선 게임 캐릭터 들의 여러 직업군을 가져와 표 3 과 같이 MBTI 요소를 정리하였다. 이후 Chat-GPT를 이용해 표 3 과 같이 작성하였다. Chat-GPT가 표 3 과 같이 정리한 이유는 다음과 같이 답변하였다.

(1) 에너지 방향 (E vs I):

- 외향적 (E): 행동이 빠르고 활발하므로 "근거리"에 위치하는 것이 적합하다.
- 내향적 (I): 조용하고 내면 지향적이므로 "원거리"에서 공격하는 것이 적합하다.

(2) 인식 기능 (S vs N):

- 감각적 (S): 현재와 실재를 중시하므로 "물리 데미지"를 주는 것이 적합하다.
- 직관적 (N): 미래와 가능성을 중시하므로 "마법 데미지"를 주는 것이 적합하다.

(3) 판단 기능 (T vs F):

- 이성적 (T): 냉정하고 분석적이므로 "느리지만 강하게" 공격하는 것이 적합하다.

•감성적 (F): 감정에 기반한 판단을 하므로 "약하지만 빠르게" 공격하는 것이 적합하다.

(4) 이행 양식 (P vs J):

- 계획적 (J): 계획성과 규칙을 중시하므로 "느리지만 높은 체력"을 가진 캐릭터가 적합하다.
- 즉흥적 (P): 유연하고 변화를 즐기므로 "빠르지만 낮은 체력"을 가진 캐릭터가 적합하다.

이를 바탕으로 정리하면 RPG 게임 캐릭터의 스텡 요소는 표 4 과 같이 MBTI 요소에 대응한다고 볼 수 있다.

표 4. MBTI 요소 별 대응하는 스테이터스 요소
 Table 4. Status corresponding to MBTI elements

MBTI와 인 게임 요소간 연관성							
사거리		피해 방식		공격 방식		이동속도/체력	
E	I	S	N	T	F	P	J
근거리	원거리	물리	마법	느림, 강함	약함, 빠름	빠름, 체력 적음	느림, 체력 많음

III. MBTI 유형별 연관성 데이터 수집

1. 게임 사용자의 실 데이터 수집

20대~30대의 게임 유저를 대상으로 MBTI와 선호플레이 유형을 묻는 설문문을 통해 조사하였다. 총 140명이 설문조사에 응답을 하였다. 총 43개 문항 질문은 각각 응답자의 MBTI 유형 4가지 요소와 인지 여부 등을 묻는 6가지의 질문, 응답자의 RPG 직업군 선호도에 대해 묻는 9가지의 질문, 응답자의 인 게임 행동 패턴에 대해 묻는 13가지 질문, 플레이어 성격 모델에 대한 15가지 질문으로 구성되어 설문문을 진행하였다.

2. MBTI와 지갑 선호도와와의 연관성 가설 설정

본 논문에서는 기존에 논의된 내용에 따라 실제 MBTI에 따라 게임 내에서의 행동 패턴이 결정되는지, 이러한 게임 내 행동 패턴과 MBTI가 직업 선호도와 직접적인 연관이 있는지를 파악하기 위해 아래와 같은 5개의 가설에 대해 설정하였다.

가. 가설 1 : 인 게임 내 행동 패턴은 실제 MBTI를 투영한 모습일 수 있다.

나. 가설 2 : MBTI 에너지 방향에 따라, 게임 캐릭터의 사거리에 대한 선호도가 달라질 것이다.

- 다. **가설 3** : MBTI 인식 기능에 따라, 게임 캐릭터의 피해 방식에 대한 선호도가 달라질 것이다.
- 라. **가설 4** : MBTI 판단 기능에 따라, 게임 캐릭터의 공격 방식에 대한 선호도가 달라질 것이다.
- 마. **가설 5** : MBTI 이행 양식에 따라 게임 캐릭터의 이동속도와 체력에 대한 선호도가 달라질 것이다.

3. 조사 결과

우선 전체적인 설문조사의 이용자 분포와 지표는 다음과 같다. 가장 많이 분포한 실제 MBTI 유형은 'ISTP'로 14.29%(20명) 이 해당 유형에 해당한다고 응답하였다. 그 뒤로 INTP(19명), INFP(16명), ISFP(14명), ENFP(12명), INFJ(9명), ISTJ(9명), INTJ(8명), ENFJ(6명), ISFJ(6명), ESTP(7명), ENTP(6명), ESFP(4명), ESTJ(2명), ENTJ(1명), ESFJ(1명) 순으로 응답자가 분포하였다.

가설 1 을 증명하기 위해 해당 응답자들이 인 게임 내에서 어떠한 행동 패턴을 보이는지 응답을 받아 MBTI 유형으로 정리한 결과는 다음과 같다.

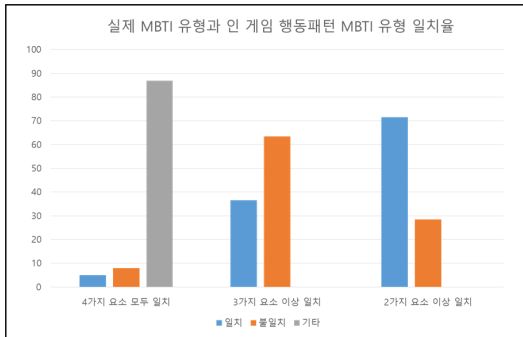


그림 1. 실제 MBTI 유형과 인 게임 행동패턴 MBTI 유형 일치율
Fig. 1. Actual MBTI type and in-game behavior pattern MBTI type matching rate

그림 1 의 그래프에서 볼 수 있듯이 “실제 MBTI와 완전히 일치하는 경우”는 5.1%(7명)이었고, “실제 MBTI와 완전히 불일치 하는 경우”는 8.0%(11명)이었다. 그 외의 경우는 나머지 86.9%(122명)에 해당했다. 그 중 세 번째 그래프에서 볼 수 있듯이 “두 가지 이상 요소가 대립하는 경우” 가 71.5%(100명)이었다.

가설 2, 가설 3, 가설 4, 가설 5 을 증명하기 위해 해당 응답자들의 실제 MBTI 유형과 인 게임 내에서의 선호도를 응답 받아 정리한 결과는 그림 2 과 같다. 그림 2 에서 볼 수 있듯이 E 유형은 응답자의 27.1%(38명)이었고, I 유형은 72.9%(102명) 이었다. 이들의 사거리 선

호도에 대한 응답과 가설 2 에 따른 가설 일치율은 실제 MBTI 유형 기준 39.57%(55명)였고, ‘인 게임 행동성향’에 따른 MBTI 유형 기준 38.13%(53명)였다. 이 중, 직업 선호도를 묻는 질문에서 사거리 선호도와 반대되는 답변을 낸 응답자를 제외한 87명의 응답자의 답변을 다시 통계내었을 때의 일치율은 실제 MBTI 유형 기준 51.72%(45명) 였고, ‘인 게임 행동 성향’에 따른 MBTI 유형 기준 50.57%(44명) 였다. 3번 척도가 포함된 질문은 ‘비일치’로 통계내었으며, 전체 응답 대비 3번 척도의 비율은 21.58%(30명) 였다.

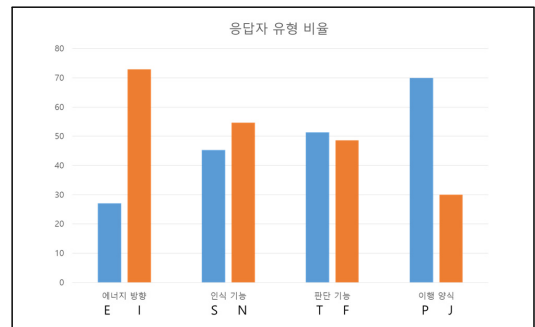


그림 2. 응답자들의 MBTI 요소 비율
Fig. 2. Percentage of respondents' MBTI elements

S 유형은 응답자의 54.7%(76명)이었고, N 유형은 45.3%(64명) 이었다. 이들의 피해 방식 선호도에 대한 응답과 가설 3에 따른 가설 일치율은 실제 MBTI 유형 기준 41.01%(57명)였고, ‘인 게임 행동성향’에 따른 MBTI 유형 기준 41.73%(58명)였다. 이 중, 직업 선호도를 묻는 질문에서 피해 방식 선호도와 반대되는 답변을 낸 응답자를 제외한 94명의 응답자의 답변을 다시 통계내었을 때의 일치율은 실제 MBTI 유형 기준 48.94%(46명) 였고, ‘인 게임 행동 성향’에 따른 MBTI 유형 기준 47.87%(48명) 였다. 3번 척도가 포함된 질문은 ‘비일치’로 통계내었으며, 전체 응답 대비 3번 척도의 비율은 13.67%(19명) 였다.

T 유형은 응답자의 51.4%(72명)이었고, F 유형은 48.6%(68명) 이었다. 이들의 공격 방식 선호도에 대한 응답과 가설 4에 따른 가설 일치율은 실제 MBTI 유형 기준 38.13%(53명)였고, ‘인 게임 행동성향’에 따른 MBTI 유형 기준 33.81%(47명)였다. 이 중, 직업 선호도를 묻는 질문에서 공격 방식 선호도와 반대되는 답변을 낸 응답자를 제외한 57명의 응답자의 답변을 다시 통계내었을 때의 일치율은 실제 MBTI 유형 기준 50.88%(29

명) 였고, ‘인 게임 행동 성향’ 에 따른 MBTI 유형 기준 38.60%(22명) 였다. 3번 척도가 포함된 질문은 ‘비일치’ 로 통계내었으며, 전체 응답 대비 3번 척도의 비율은 23.74%(33명) 였다.

P 유형은 응답자의 70%(98명)이었고, J 유형은 30%(42명) 이었다. 이들의 이동속도와 체력 중 더 선호하는 것에 대한 응답과 가설 5에 따른 가설 일치율은 실제 MBTI 유형 기준 58.27%(81명)였고, ‘인 게임 행동 성향’ 에 따른 MBTI 유형 기준 33.09%(46명)였다. 이 중, 직업 선호도를 묻는 질문에서 공격 방식 선호도와 반대되는 답변을 낸 응답자를 제외한 74명의 응답자의 답변을 다시 통계내었을 때의 일치율은 실제 MBTI 유형 기준 68.92%(51명) 였고, ‘인 게임 행동 성향’ 에 따른 MBTI 유형 기준 32.43%(23명) 였다. 3번 척도가 포함된 질문은 ‘비일치’로 통계내었으며, 전체 응답 대비 3번 척도의 비율은 9.35%(13명) 였다.

IV. 실험 및 분석

가설 1 을 바탕으로 설문을 분석한 결과, 실제 MBTI 유형과 인 게임의 MBTI 유형이 완전히 일치할 확률은 적은 것으로 나타났다. 그러나 두 가지 이상의 성향이 대립하는 경우는 그렇지 않은 경우보다 많은 것으로 나타나, 어떠한 두 가지 성향이 가장 많이 대립하는지를 추가로 정리하였고, 그에 대한 결과는 다음과 같다. 실제 MBTI 4가지 요소와 인 게임 MBTI 4가지 요소 중 가장 일치율이 높은 것은 ‘인식 기능’ 요소로, 58.27%의 일치율을 보였고, ‘이행 양식’이 35.97%로 가장 낮은 일치율을 보였다. 또한 인 게임 MBTI 요소로 가장 많이 발견되는 요소는 ‘이행 양식’의 J 요소로 85%의 이용자가 인 게임에서 J 유형이 강하게 발현되었다. 두 번째로 강하게 발현되는 요소는 ‘에너지 기능’의 E 요소로 72.14%의 이용자가 인 게임에서 E 유형이 강하게 발현되었다.

가설 2 는 설문을 분석한 결과, MBTI 성향과 근거리/원거리 선호도에는 큰 차이가 없는 것으로 나타났다. 그러나 실제 응답자 중 I 성향의 응답자가 E 성향의 응답자에 비해 약 45% 가량 많았고, 3번 척도의 비율이 전체의 1/5 가량이었기 때문에, 양 성향 간 인원 차이가 크지 않으며 3번 척도가 상대적으로 적은 표본에서는 다른 결과값이 도출될 가능성이 있다.

가설 3 은 설문을 분석한 결과, MBTI 성향과 물리 피해/마법 피해 선호도에는 큰 차이가 없는 것으로 나타났

지만, 50% 이상의 일치율을 가져오지 못하며 제시된 가설과 상반되는 결론에 도달할 수 있다는 가능성을 보여준다.

가설 4 는 설문을 분석한 결과, MBTI 성향과 공격속도/피해량 선호도에는 큰 차이가 없는 것으로 나타났다. 그러나 3번 척도의 비율이 23.74%로 MBTI 4가지 대립 요소 중 가장 높은 것으로 나타났다. 이는 3번 척도가 상대적으로 적은 표본에서는 다른 결과값이 도출될 가능성이 있음을 보여준다.

가설 5 는 설문을 분석한 결과, 직업 선호도에 따른 결과를 반영하였을 경우, 실제 MBTI와 가설과 응답간의 일치율이 68.92%로 MBTI 4가지 대립 요소 중 가장 높은 일치율을 보여주었다. 또한 3번 척도의 비율이 9.35%로 MBTI 4가지 대립 요소 중 가장 낮았다. 그러나 P 성향인 응답자가 J 성향인 응답자에 비해 40% 가량 많았고, 표본이 적기 때문에 응답자의 양측 성향 비율이 동일한 표본에서는 다른 결과값이 도출될 가능성이 있다.

표 5. MBTI 8기능 별 특징

Table 5. Characteristics of MBTI Eight-functions

기능	특징
Ne	창의, 독창성, 아이디어
Ni	예측, 통찰, 신념
Se	오감, 현실감, 외향감
Si	안정, 조화, 경험 가치
Te	해답, 효율, 실행
Ti	분석, 논리, 일관성
Fe	공감, 관계, 소통
Fi	자아, 동정, 선호도

표 6. MBTI 16유형 별 8기능 순서[9]

Table 6. Order Eight-function Model by MBTI 16 type

MBTI 유형	의식상 기능				무의식상 기능			
	주	보조	3차	열등	5차	6차	7차	8차
ESTJ	Te	Si	Ne	Fi	Ti	Se	Ni	Fe
ESTP	Se	Ti	Fe	Ni	Si	Te	Fi	Ne
ESFJ	Fe	Si	Ne	Ti	Fi	Se	Ni	Te
ESFP	Se	Fi	Te	Ni	Si	Fe	Ti	Ne
ENTJ	Te	Ni	Se	Fi	Ti	Ne	Si	Fe
ENTP	Ne	Ti	Fe	Si	Ni	Te	Fi	Se
ENFJ	Fe	Ni	Se	Ti	Fi	Ne	Si	Te
ENFP	Ne	Fi	Te	Si	Ni	Fe	Ti	Se
ISTJ	Si	Te	Fi	Ne	Se	Ti	Fe	Ni
ISTP	Ti	Se	Ni	Fe	Te	Si	Ne	Fi
ISFJ	Si	Fe	Ti	Ne	Se	Fi	Te	Ni
ISFP	Fi	Se	Ni	Te	Fe	Si	Ne	Ti
INTJ	Ni	Te	Fi	Se	Ne	Ti	Fe	Si
INTP	Ti	Ne	Si	Fe	Te	Ni	Se	Fi
INFJ	Ni	Fe	Ti	Se	Ne	Fi	Te	Si
INFP	Fi	Ne	Si	Te	Fe	Ni	Se	Ti

실험 결과, 가설에서 제시한 내용의 참, 거짓을 논할 정도로 실제 표본의 명확한 대립성이 보이지 않았고, 내제되어있는 다양한 요소들이 유저들의 선택에 영향을 끼쳤을 가능성을 제시하고자 했다. 존 베비라는 인물이 제시했던 'MBTI 심리 역동 위계' 8기능에는 MBTI 유형별 실제 발현되는 4가지 기능(주 기능, 보조 기능, 3차 기능, 열등 기능)과 거의 발현되지 않는 4가지의 그림자 기능이 있다고 설명하고 있다[8]. 각 기능별 특징은 표 5와 같고, 각 유형별 MBTI 8기능의 순서는 표 6와 같다.

이를 바탕으로 심리 역동 위계에는 이행 양식(P/J)이 영향을 미치지 않는다는 것을 알 수 있고, 이는 4.1의 결과정리에서 이행 양식에서의 직업 선호도가 다른 대립요소보다 일치율이 높은 것을 설명할 수 있다. 심리 역동 위계로 나타난 주 기능을 제외한 3가지 발현 기능들이 선호도 선택에 영향을 주었을 수 있다는 것이다. 이러한 추론에 대해 논하고자 **그림 3**과 같이 각 MBTI별 응답자들의 답을 사각형 그래프로 수치화하여, 와 같이 나타내고, 그 위에 MBTI 8기능의 특징에 따라 제작한 사각형 그래프를 두어 비교분석하고자 하였다. 그래프를 보면 알 수 있듯이, 16개의 유형 모두에서 8기능 발현도에 따라 표현한 에너지 방향(E/I) 수치가 실제 응답과 유사한 수치임을 볼 수 있다. 또한 9개 유형에서 인식 기능(S/N)의 수치가 실제 응답과 유사한 수치임을 볼 수 있다. 이를 근거로 에너지 방향과 인식 기능 요소는 MBTI 심리 역동 위계의 8기능에 영향을 받아, 실제 MBTI 유형에서 드러나지 않는 내제된 성향이 인 게임 선호도에 발현될 수 있음을 추론해 볼 수 있다. 도출된 결과 및 **가설 2**를 분석한 내용을 통해 다음과 같은 네 가지의 결론을 추론해 볼 수 있다. 첫째, 실제 MBTI 성향과 RPG 인 게임 내 행동 양식은 서로 일치하지 않는 모습을 보였다. 그러나 에너지 방향의 E 성향과 이행 양식의 J 성향이, 상호 작용이 빈번하며 시간에 제약을 받고 다양한 퀘스트를 통해 지속적으로 성장하는 RPG의 특성 상 플레이 하는 데에 있어 유리하기 때문에, 실제 MBTI의 영향을 받지 않고 상대적으로 더 많이 발현 될 수 있다. 둘째, 게임 내 선호도에서 이행 양식의 경우, 실제 이행 양식과 어느 정도 일치하는 모습을 보였다. 그러나 시간에 제약을 받는 다양한 퀘스트를 통해 지속적으로 성장하는 RPG의 특성 상 계획에 강한 '판단형'이 실제 MBTI 유형과 관계 없이 더 많이 발현되었을 가능성이 있다. 셋째, 게임 내 선호도에서 에너지 방향과 인식 기능의 경우, 각 MBTI 별 내제되어 부가적으로 발현되는 'MBTI 8기능'이 게임 내 선호도로 발현되는 모습을 보였다. 이러한 내제된 기능

의 발현으로 인해 실제 MBTI 유형과는 차이가 발생하였을 수 있다. 넷째, 게임 내 선호도에서 판단 기능의 경우, 선호도와의 연관성 규명에 있어 큰 설명력을 가지거나, 명확한 근거를 찾을 수 없었다. 이는 판단 기능은 게임 내 선호도로 반영되지 않을 가능성을 보여준다.

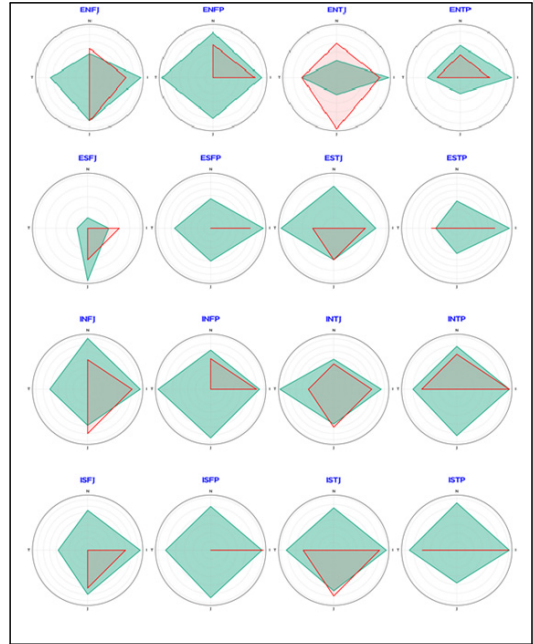


그림 3. 8기능에 따른 MBTI 유형 별 내재 기능 수치
Fig. 3. OIntrinsic functional values by MBTI type according to function 8

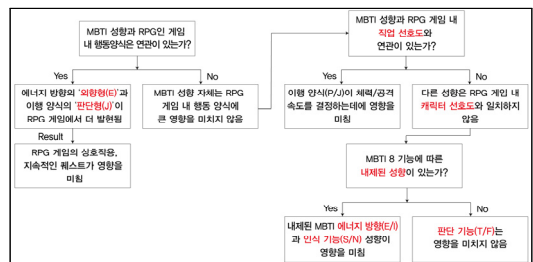


그림 4. 결론 도출 과정의 도식화
Fig. 4. OSchematic drawing of the conclusion process

V. 결론

본 논문에서는 MBTI와 RPG 게임에서의 직업 선호도와 연관성에 대해 설문조사 및 ChatGPT의 가설을 기반으로 연관성에 대해 논의하였다. 설문 조사는 20-30

대의 140명 대상으로 진행하였다. 응답자 140명만을 바탕으로, 특정 MBTI 성향이 많이 응답하였기 때문에 해당 설문 조사만을 가지고 이론적 결론을 확립하는 것은 일반화에 대해 미비한 점이 있을 수 있으며, 또한 가설을 설립할 때 Chat-GPT를 일부 이용하였기 때문에, 실제로는 그 근거가 빈약할 가능성이 존재한다. 그럼에도 불구하고 본 논문에서는 연구를 통해 그림 4 와 같이 설문 의 결과를 도식화 하여 최종적인 결론을 도출하였다.

첫째, RPG 플레이 시, 실제 외향적 또는 내향적 성향이 '솔로 플레이'와 '파티 플레이' 중 하나를 선호하는 것과는 큰 연관이 없다는 결과를 도출하였다. 둘째, 퀘스트와 진척도 등을 전부 클리어하는 것을 목표로 하는 '하드 코어 플레이'와 가볍게 즐기는 '라이트 플레이'는 플레이어의 계획형(P) 또는 판단형(J) 성향과도 관련이 없음을 확인하였다. 셋째, 플레이 방식 선호도는 이용자의 성향과 관련 없이 '파티 플레이'와 '하드코어 플레이'를 선호하는 경우가 많음을 확인하였다. 넷째, 계획형 성향의 플레이어는 체력이 높은 전사 등의 직업을 선호하는 경향이 있으며, 판단형 성향의 플레이어는 기동성이 좋은 도적 직업을 선호할 가능성이 높았다. 또한, 외향적 성향을 가진 플레이어는 전사나 도적 등 근거리 직업을 더 선호하는 반면, 내향적 성향을 가진 플레이어는 궁수나 마법사 등 원거리 직업을 더 선호하였다. 감각적 성향의 플레이어는 도적이거나 궁수 등 물리적 데미지를 입히는 직업을 선호하는 반면, 직관적 성향의 플레이어는 마법사 등 마법 데미지를 입히는 직업을 선호하였다. 이러한 결과는 RPG 게임에서 플레이어의 성격적 특성이 직업 선택에 미치는 영향을 확인해 볼 수 있으며, 이를 바탕으로 게임 디자인을 진행할 수 있다. 향후 설문 표본의 확대조사 및 타 게임에서 MBTI가 플레이에 미치는 영향 등을 연구가 필요하다.

References

- [1] John Beebe, "Psychological Types in Freud and Jung", Jung Journal, Vol. 6, No. 3, pp. 58-71, 2012.
DOI : <https://doi.org/10.1525/jung.2012.6.3.58>
- [2] I. B. Myers, "The Myers-Briggs Type Indicator", Consulting Psychologists Press, pp. 1-5, 1962.
DOI : <https://doi.org/10.1037/14404-000>
- [3] Jung-Hyun Kim, Hee-Dong Jang, & Kyung-Sik Kim, "A Study on Game Play Design Using Elements of Cognitive Psychology", Journal of Korea Game Society, Vol. 3, No. 2, pp. 64-70, 2003.

DOI : <https://www.dbpia.co.kr/Journal/articleDetail?nodeId=NODE07437284>

- [4] Jung-Hyun Kim, Yong-Man Kwon, "Analysis of preference of the MMORPG playing character based on personality types.", Journal of The Korean Society for Computer Game, Vol. 28, No. 1, pp. 117-122, 2015.
DOI : <https://www.earticle.net/Article/A248429>
- [5] Sung-Ho Kim, Ou-Bong Kwun, "Matching Fidelity Calculation System with Weighted MBTI Match Type", The Journal of The Institute of Internet, Broadcasting and Communication, Vol. 18, No. 4, pp. 1-11, 2018.
DOI : <https://doi.org/10.7236/JIIBC.2018.18.4.1>
- [6] Sun-Ae Shim, & Hyung-Won Jung, "Effect of Big 5 Personality Trait on a Game Behavior of Game Users", Journal of the Korea Entertainment Industry Association, Vol. 13, No. 3, pp. 317-332, 2019.
DOI : <https://doi.org/10.21184/jeika.2019.4.13.3.317>
- [7] In-Gyeom Kim, Young-Hoon Lim, "A Study on the Dynamic Web Design Based on MBTI : Focusing on Users in Their 20s", The Korean Journal of animation, Vol. 18, No. 4, pp. 70-89, 2022.
DOI : <https://doi.org/10.51467/ASKO.2022.12.18.4.70>
- [8] John Beebe, "Evolving the Eight-function Model 8 Archetypes guide how the function-attitudes are expressed in an individual psyche", Energies and Patterns in Psychological Type, Vol. 8, No. 1, pp. 1-5, 2016.
DOI : <https://doi.org/10.4324/9781315685946-7>
- [9] Dr. Florian Aubke, "Acceptance of teaching technology in hospitality education: impact of personality", Research Master thesis, Victoria University, 2007.
DOI : <https://vuir.vu.edu.au/id/eprint/1498>
- [10] Se-Hyeok Yang, "Analysis of Conflict Structure between Parents and Children Character inherent in <Brave> and <Finding Nemo> : Based on Type Dynamics Theory of MBTI", Journal Of The Korea Contents Association, Vol. 13, No. 7, pp. 24-37, 2013.
DOI: <https://www.dbpia.co.kr/Journal/articleDetail?nodeId=NODE02217750>
- [11] Yu-Hang Wu, In-Yong Nam, Wen-Qi Li. "Analyzing Differences in Interest Topics According to MBTI Personality Types on Social Media using Text Mining", The Journal of Korean Institute of Information Technology, Vol. 21, No. 9, pp. 161-171, 2023.
DOI: <https://doi.org/10.14801/jkiit.2023.21.9.161>
- [12] Luyi Xu, "Exploiting psychology and social behavior for game stickiness", Communications of the ACM, Vol. 61, No. 11, pp. 52-53, 2018.
DOI: <https://doi.org/10.1145/3239544>
- [13] Abigail Bodner, Caitlyn Davis, Kavya Vasudevan, Lydia Saunders, Nashia Fife, & Christopher Merritt, "Analysis Of Personality And Media Consumption", Celebration of Student Scholarship - Poster Presentations, 2021.
DOI: https://scholarworks.moreheadstate.edu/celebration_posters_2021/72

- [14] Nur Eva Yanti, Herman Dwi Surjono, & Sunaryo Sunarto, "Development of Web-Based Information Media for Career Choice Recommendations According to Personality Type of MBTI", In International Conference on Online and Blended Learning 2019, pp. 186-189, 2020.
DOI: <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200521.041>
- [15] Qi Yang, Aleksandr Farseev, & Andrey Filchenkov, "Two-Faced Humans on Twitter and Facebook: Harvesting Social Multimedia for Human Personality Profiling", In Proceedings of the 2021 ACM Workshop on Intelligent Cross-Data Analysis and Retrieval, pp. 39-47, 2021.
DOI: <https://doi.org/10.1145/3463944.3469270>

저 자 소 개

백 건 우(학생회원)



- 2020년 3월 ~ 현재 : 성결대학교 미디어소프트웨어학과(재학)
- 관심분야 : 미디어, 게임 프로그래밍

김 정 태(학생회원)



- 2021년 3월 ~ 현재 : 성결대학교 미디어소프트웨어학과(재학)
- 관심분야 : 게임 프로그래밍

박 성 준(정회원)



- Sung-Jun Park is a Professor at the Department of Mediasoftware Engineering Sunkyul University, 2021. His major research field is Physical Interactive VR Game and AI.