

MBTI 성향과 RPG 직업군과의 연관성 조사

A survey of the relation between MBTI(Myers-Briggs Type Indicator) and RPG (Role-Playing-Game) Classes

백건우*, 김정태**, 이준경***, 정도훈****, 박성준*****

Gun-Woo Baek*, Jeong-Tae Kim**, Jun-Gyeong Lee***, Do-Hoon Jung****, Sung-Jun Park*****

4personality2023@gmail.com

요 약

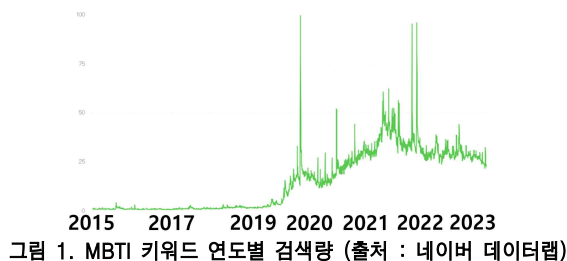
본 논문에서는 마이어스-브릭스 유형 지표(Myers-Briggs Type Indicator, MBTI)의 16가지 성격 유형과 RPG 게임 내 행동 패턴 및 직업군 요소 간의 연관성에 대해 탐구하였다. 여러 연구 자료와 논문, 직접 진행한 설문조사를 참조하여, MBTI 성격 유형 별로 게임 내에서의 선호하는 직업, 역할, 그리고 행동 패턴을 분석하였다. 특히, RPG 게임 내에서의 캐릭터 직업군 결정 요소와 MBTI 성격 유형 간의 연계성에 주목하여, 세부적인 성격 특성에 따라 어떠한 요소를 선호하는지를 살펴보았다. 이를 통해 실제 MBTI 유형에 따라 인 게임 내에선 어떠한 행동 패턴을 보이는지, 어떠한 게임 내 직업을 선호하고 접근하는지에 대해 파악해보고자 하였다.

키워드 : (4개정도) MBTI, RPG, 성격 유형, 게임 내 행동 패턴

I. 서 론

1.1 연구의 배경 및 목적

2020년을 기점으로 대한민국에서 유행을 맞이하게 된 성격유형 모델이 있다. 바로 MBTI이다. 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. 몇 가지 심리 검사를 통해 사람의 성격을 16가지의 유형으로 나누어 세부적인 성격적 특징을 설명해준다. [그림 1]에서 볼 수 있듯이 2020년을 기점으로 MBTI와 관련된 키워드 검색량이 월등히 증가하며, 사회적 이슈였음을 알 수 있다.



*성결대학교 미디어소프트웨어학과
 **성결대학교 미디어소프트웨어학과
 ***성결대학교 미디어소프트웨어학과
 ****성결대학교 미디어소프트웨어학과
 *****성결대학교 미디어소프트웨어학과

인간의 행동을 이해하고 예측할 수 있는 가장 적합한 방법 중 한 가지는 각 개인의 성격을 이해하는 것인데, 2019년 기준 국내 게임 관련 연구에서는 게임이용자의 심리적 요소인 성격과 관련된 게임 행동 연구는 미비한 실정이라고 한다[1].

본 연구에서는 성격 유형 모델인 MBTI를 이용해 인 게임에서의 행동 패턴과 실제 이용자의 MBTI가 연관성 있는지를 분석하고, 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. 이론적 배경

2.1 MBTI 4가지 구성/대립 요소

MBTI의 구성 요소와 대립 요소에 대해 정리하면 [표 1]과 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 인식 성향이 실생활에 적용되는 모습을 기준으로 판단-인식 성향으로 나뉘게 된다. 이 4가지 요소들이 조합되어 16가지 성격 유형들로 구분된다[2].

표 1. MBTI 4가지 구성/대립 요소 (출처 : (주)한국MBTI연구소)

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

2.2 MBTI 대립 요소와 RPG 직업군간의 연계

이러한 정리를 바탕으로, 이것을 RPG 직업군과 어떠한 방식으로 연관 지을 것인지 다음과 같은 과정을 통해 결정하고자 한다. 첫째, RPG 게임 내에서의 유저의 행동 패턴을 MBTI에 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 캐릭터들의 여러 직업군을 가져와 [표 2]와 같이 MBTI 요소를 정리하고자 하였다. 이후 Chat-GPT를 이용해 [표 3]와 같이 작성하였다.

표 2.Chat-GPT가 완성한 표

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
장병	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

Chat-GPT가 표 2와 같이 정리한 이유는 다음과 같다.

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.

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.

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.

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 스탯 요소는 [표 3]과 같이 MBTI 요소에 대응한다고 볼 수 있다.

표 3. MBTI 요소 별 대응하는 스테이터스 요소

MBTI와 인 게임 요소간 연관성							
사거리		피해 방식		공격 방식		이동속도/체력	
E	I	S	N	T	F	P	J
근거리	원거리	물리	마법	느리고 강함	약하고 빠름	빠르고 체력 小	느리고 체력 大

III. 연구 내용

3.1 응답 수집

20대~30대의 게임 유저를 대상으로 MBTI와 선호플레이 유형을 묻는 설문을 구글 폼을 통해 구성하였다. 총 140명이 설문조사에 응답을 하였으며 43개의 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 설문을 진행하였다.

3.2 가설 설정

앞 장에 논의 된 내용을 바탕으로, 실제 MBTI에 따라 인 게임 내의 행동 패턴이 결정되는지, 이러한 인 게임 내 행동 패턴과 MBTI가 직업 선호도와 직접적인 연관이 있는지를 파악해 볼 필요가 있다. 필자들은 다음과 같은 가설을 세워두었다.

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

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

가설 3 : MBTI 인식 기능에 따라, 게임 캐릭터의 피해 방식에 대한 선호도가 달라질 것이다.

가설 4 : MBTI 판단 기능에 따라, 게임 캐릭터의 공격 방식에 대한 선호도가 달라질 것이다.

가설 5 : MBTI 이행 양식에 따라 게임 캐릭터의 이동속도와 체력에 대한 선호도가 달라질 것이다.

3.3 설문 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(16

명), 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.

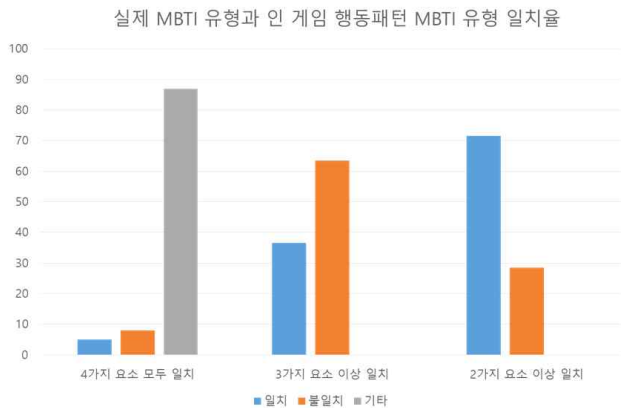


그림 2. 실제 MBTI 유형과 인 게임 행동패턴 MBTI 유형 일치율

[그림 2] 의 첫 번째 원형 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. 또한 그 외의 경우는 나머지 86.9%(122명)에 해당했다. 그 외의 경우 중 세 번째 그래프에서 볼 수 있듯이 “두 가지 이상의 요소가 대립하는 경우” 가 71.5%(100명)이었다.

가설 2 , **가설 3**, **가설 4**, **가설 5** 를 증명하기 위해 해당 응답자들의 실제 MBTI 유형과 인 게임 내에서의 선호도를 응답 받아 정리한 결과는 다음과 같다.

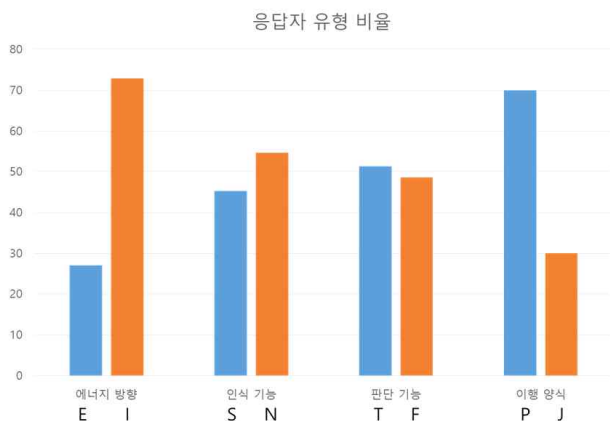


그림 3. 응답자들의 MBTI 요소 비율

[그림 3] 에서 볼 수 있듯이 E 유형은 응답자의 27.1%(38명)이었고, I 유형은 72.9%(102명) 이었다. 이들의 사거리 선호도에 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.

S 유형은 응답자의 54.7%(76명)이었고, N 유형은 45.3%(64명) 이었다. 이들의 피해 방식 선호도에 대한 응답과 **가설 3**에 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 4**에 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%(29명) 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 5**에 따른 가설 일치율은 실제 MBTI 유형 기준 58.27%(81명) 였고, ‘인 게임 행동성향’ 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. 결과 정리 및 해석

4.1 결과 정리

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 발현되는 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 2를 바탕으로 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 3를 바탕으로 설문을 분석한 결과, MBTI 성향과 물리 피해/마법 피해 선호도에는 큰 차이가 없는 것으로 나타났지만, 50% 이상의 일치율을 가져오지 못하며 제시된 가설과 상반되는 결론에 도달할 수 있다는 가능성을 보여준다.

가설 4를 바탕으로 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 5를 바탕으로 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.

4.2 결과에 대한 분석

조사 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 유형 별 실제 발현되는 4가지 기능(주 기능, 보조 기능, 3차 기능, 열등 기능)과 거의 발현되지 않는 4가지의 그림자 기능이 있다고 설명하고 있다[4]. 각 기능별 특징은 [표 4]와 같고, 각 유형 별 MBTI 8기능의 순서는 [표 5]와 같다.

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 4. MBTI 8기능 별 특징

MBTI 16유형	의식상 기능				무의식상 기능			
	주기능	보조기능	3차기능	열등기능	5차기능	6차기능	7차기능	8차기능
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

표 5. MBTI 16유형 별 8기능 순서[5]

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 대립 요소보다 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 4]와 같이 각 MBTI별 응답자들의 답을 사각형 그래프로 수치화하여, 와 같이 나타내고, 그 위에 MBTI 8기능의 특징에 따라 제작한 사각형 그래프를 두어 비교분석 하고자 하였다.

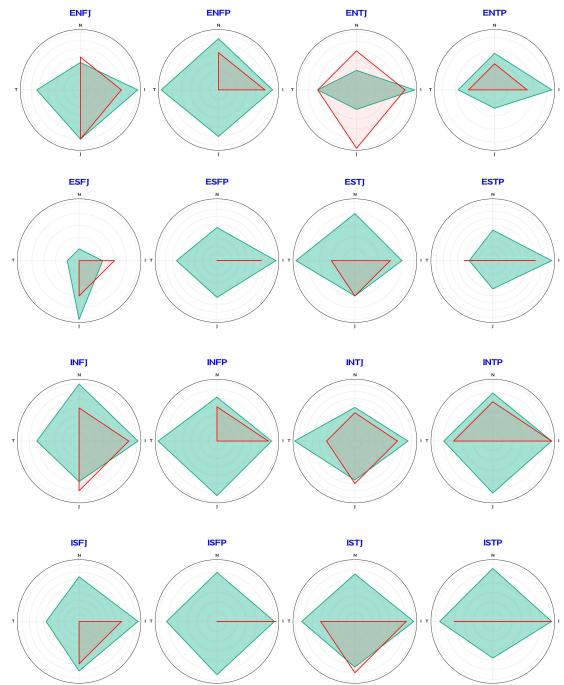


그림 4. MBTI 16유형 별 8기능 순서

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.

4.3 해석

도출된 결과 및 4.2와 같은 분석 내용을 통해 다음과 같은 네 가지의 결론을 추론해 볼 수 있다. 첫째, 실제 MBTI 성향과 RPG 인 게임 내 행동 양식은 서로 일치하진 않는 모습을 보였다. 그러나 에너지 방향의 E 성향과 이행 양식의 J 성향이, 상호작용이 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, 인 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, 인 게임 내 선호도에서 에너지 방향과 인식 기능의 경우, 각 MBTI 별 내제되어 부가적으로 발현되는 ‘MBTI 8기능’ 이 인 게임 내 선호도로 발현되는 모습을 보였다. 이러한 내제된 기능의 발현으로 인해 실제 MBTI 유형과는 차이가 발생하였을 수 있다. 넷째, 인 게임 내 선호도에서 판단 기능의 경우, 선호도와의 연관성 규명에 있어 큰 설명력을 가지거나, 명확한 근거를 찾을 수 없었다. 이는 판단 기능은 인 게임 내 선호도로 반영되지 않을 가능성을 보여준다.

V. 결 론

연구 결론을 설명하기에 앞서, 해당 연구를 위해 진행 된 설문 조사는 응답자 140명만을 바탕으로, 특정 MBTI 성향이 많이 응답하였기 때문에 해당 설문 조사만을 가지고 이론적 결론을 확립하는 것은 성급한 일반화의 오류를 범하는 것일 수 있다. 또한 가설을 설립할 때 Chat-GPT를 일부 이용하였기 때문에, 실제로는 그 근거가 빈약할 가능성이 존재한다. 그럼에도 불구하고 본 논문에서는 연구를 통해 [그림 5]와 같이 설문의 결과를 도식화 하여 최종적인 결론을 도출하였다.

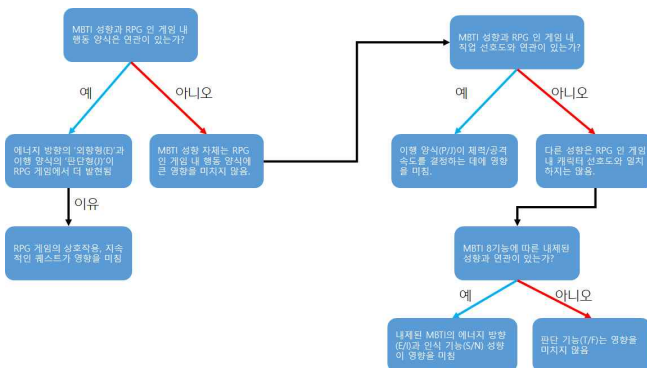


그림 5. 결론 도출 과정의 도식화

첫째, 실제 MBTI 성향과 RPG 인 게임 내 행동 양식은 서로 일치하는 모습을 보이지 않으나, RPG 게임의 특성상 에너지 방향의 ‘외향형’ 과 이행 양식의 ‘판단형’ 이 실제 MBTI의 영향을 받지 않고 상대적으로 더 많이 발현된다. 둘째, 실제 MBTI 성향의 이행 양식은 RPG 인 게임의 직업군 결정 요소 중 “이동속도 및 체력” 항목을 결정하는데에 영향을 미친다. 셋째, 실제 MBTI 성향의 내제되어있는 MBTI 심리 역동 위계 8기능은 “사거리” 와 “피해 방식” 항목을 결정하는데에 영향을 미친다.

본 논문에서는 실제 MBTI 유형에 따른 RPG 인 게임 내 행동패턴과 직업군 요소 선호도를 조사하였다. 이를 활용하여 RPG내에서 실제 MBTI ‘이행 양식’ 유형에 따라 이동속도가 높거나, 체력이 높은 직업을 추천하는 방식을 적용할 수 있다. 향후 설문 표본의 확대조사 및 타 게임에서 MBTI가 플레이에 미치는 영향 등을 연구가 필요하다.

참 고 문 헌

- [1] S.A. Shim and H.W. Jung (2019). Effect of Big 5 Personality Trait on a Game Behavior of Game Users. *Journal of Korea Entertainment Industry Association*, 13(3), 317–332.
- [2] I.G. Kim and Y.H. Lim (2022). A Study on the Dynamic Web Design Based on MBTI : Focusing on Users in Their 20s. *The Korean Journal of animation*, 18(4), 70–89.
- [3] J.H Kim and K.S Kim (2009). A Research on the Balancing among the Users of MMORPG through Analyzing the Preferences of Playing Game for the Types of Individual Characteristics. *Journal of Korea Game Society*, 9(6), 3–10.
- [4] John Beebe (2006). *Evolving the Eight-function Model 8 Archetypes guide how the function-attitudes are expressed in an individual psyche*, 8(1), 1–5.
- [5] Dr. Florian Aubke(2007). *Acceptance of teaching technology in hospitality education: impact of personality*, 34.