



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

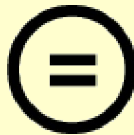
다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

2012년 2월
석사학위 논문

MBTI를 통한 장르별 만화 캐릭터 성격유형 연구

조 선 대 학 교 대 학 원

만화애니메이션학과

김 대 권

MBTI를 통한 장르별 만화 캐릭터 성격유형 연구

A study of character's personality from different
types of comics by using MBTI

2012년 2월 24일

조 선 대 학 교 대 학 원

만화애니메이션학과

김 대 권

MBTI를 통한 장르별 만화 캐릭터 성격유형 연구

지도교수 박 경 철

이 논문을 미술학 석사학위신청 논문으로 제출함

2011년 10월

조선대학교 대학원

만화애니메이션학과

김 대 권

김대권의 석사학위논문을 인준함

위원장 조선대학교 교 수 김 일 태 (인)

위 원 조선대학교 교 수 양 세 혁 (인)

위 원 조선대학교 교 수 박 경 철 (인)

2011년 11월

조 선 대 학 교 대 학 원

목 차

ABSTRACT	viii
제1장 서론	1
제1절 연구 필요성과 목적	1
제2절 연구내용과 방법	2
제2장 MBTI의 정의 및 유형	5
제1절 MBTI의 정의	5
1. MBTI의 개념	5
2. MBTI의 역사 및 활용	7
제2절 MBTI의 유형별 특징	9
1. 경험주의자형(ISTP, ISFP, ESTP, ESFP)의 특징	10
2. 이상주의자형(INFJ, INFP, ENFP, ENFJ)의 특징	12
3. 합리주의자형(INTJ, INTP, ENTP, ENTJ)의 특징	14
4. 전통주의자형(ISTJ, ISFJ, ESTJ, ESFJ)의 특징	17
제3장 MBTI를 통한 만화 캐릭터 성격유형 분류	20
제1절 MBTI에 적용할 만화 캐릭터 선정	20
1. MBTI에 적용할 장르별 만화 선정	20
2. MBTI에 적용할 만화 캐릭터 선정	22
제2절 MBTI의 유형과 장르별 만화 캐릭터 분류	23
1. 4가지 선호 경향을 통한 캐릭터 분류법	23
2. 판타지/SF, 드라마, 액션, 스포츠 장르 MBTI 유형	27

3. 무협, 코믹, 순정, 공포/추리 장르 MBTI 유형	29
제3절 MBTI에 적용할 역할별 만화 캐릭터 분류	31
1. 주인공 성격의 MBTI유형	32
2. 조력자 성격의 MBTI유형	33
3. 라이벌 성격의 MBTI유형	34
 제4장 MBTI를 통한 만화 캐릭터 성격유형 분석	36
제1절 MBTI의 유형별 만화 캐릭터 특징	36
1. 경험주의자형(ISTP, ISFP, ESTP, ESFP) 캐릭터 특징	36
2. 이상주의자형(INFJ, INFP, ENFP, ENFJ) 캐릭터 특징	43
3. 합리주의자형(INTJ, INTP, ENTP, ENTJ) 캐릭터 특징	49
4. 전통주의자형(ISTJ, ISFJ, ESTJ, ESFJ) 캐릭터 특징	56
제2절 MBTI의 장르별 만화 캐릭터 분석	64
1. 판타지/SF, 드라마, 액션, 스포츠 장르 MBTI 유형 특징	64
2. 무협, 코믹, 순정, 공포/추리 장르 MBTI 유형 특징	66
제3절 캐릭터 역할에 따른 캐릭터의 MBTI 성격유형 분석	70
1. 주인공 성격에 따른 MBTI 성격유형 특징	70
2. 조력자 성격에 따른 MBTI 성격유형 특징	71
3. 라이벌 성격에 따른 MBTI 성격유형 특징	72
제4절 MBTI 성격유형에 따른 캐릭터 역할 관계 분석	73
1. 판타지/SF, 드라마, 액션, 스포츠 장르별 역할 관계	73
2. 무협, 코믹, 순정, 공포/추리 장르별 역할 관계	77

제5장 결론	82
제1절 MBTI를 통한 캐릭터 성격유형	82
1. MBTI를 통한 장르와 역할에 따른 캐릭터 성격유형	84
2. MBTI의 유형을 통한 장르별 캐릭터 성격유형 관계	87
제2절 MBTI를 통한 캐릭터 설정 효과와 전망	88
1. MBTI를 통한 캐릭터 설정 효과	88
2. MBTI를 통한 캐릭터 설정 과제와 전망	88

표 목 차

<표 1> ISTP형 특성 및 대표인물	10
<표 2> ISFP형 특성 및 대표인물	11
<표 3> ESTP형 특성 및 대표인물	11
<표 4> ESFP형 특성 및 대표인물	12
<표 5> ISFJ형 특성 및 대표인물	13
<표 6> INFJ형 특성 및 대표인물	13
<표 7> ENFP형 특성 및 대표인물	14
<표 8> ENFJ형 특성 및 대표인물	14
<표 9> INTJ형 특성 및 대표인물	15
<표 10> INTP형 특성 및 대표인물	15
<표 11> ENTP형 특성 및 대표인물	16
<표 12> ENTJ형 특성 및 대표인물	16
<표 13> ISTJ형 특성 및 대표인물	17
<표 14> ISFJ형 특성 및 대표인물	18
<표 15> ESTJ형 특성 및 대표인물	18
<표 16> ESFJ형 특성 및 대표인물	19
<표 17> 장르별 만화 캐릭터 선정	23
<표 18> 외향캐릭터와 내향캐릭터 특징 비교	24
<표 19> 감각캐릭터와 직관캐릭터 특징 비교	25
<표 20> 사고캐릭터와 감정캐릭터 특징 비교	26
<표 21> 판단캐릭터와 인식캐릭터 특징 비교	27
<표 22> 판타지/SF, 드라마, 액션, 스포츠 장르 MBTI 유형 캐릭터	29
<표 23> 무협, 코믹, 순정, 공포/추리 장르 MBTI 유형 캐릭터	31
<표 24> MBTI 유형별 주인공 캐릭터	32
<표 25> MBTI 유형별 조력자 캐릭터	33
<표 26> MBTI 유형별 라이벌 캐릭터	35
<표 27> 경험주의자형 캐릭터 특징	36
<표 28> 이상주의자형 캐릭터 특징	43

<표29> 합리주의자형 캐릭터 특징	50
<표30> 전통주의자형 캐릭터 특징	57
<표31> 판타지/SF 유형의 8가지 선호 경향 수	64
<표32> 드라마 유형의 8가지 선호 경향 수	65
<표33> 액션 유형의 8가지 선호 경향 수	65
<표34> 스포츠 유형의 8가지 선호 경향 수	66
<표35> 무협 유형의 8가지 선호 경향 수	67
<표36> 코믹 유형의 8가지 선호 경향 수	67
<표37> 순정 유형의 8가지 선호 경향 수	68
<표38> 공포/추리 유형의 8가지 선호 경향 수	69
<표39> 주인공 유형의 8가지 선호 경향 수	70
<표40> 조력자 유형의 8가지 선호 경향 수	71
<표41> 라이벌 유형의 8가지 선호 경향 수	72
<표42> 캐릭터 MBTI 유형	83
<표43> MBTI 유형별 활용도가 높은 장르와 역할	84
<표44> 장르별 역할 관계도	87

도 목 차

<그림1> MBTI의 4가지 분리된 선호 경향	6
<그림2> MBTI 16가지 성격유형 도표	9
<그림3> 장르별 선정 만화	21
<그림4> 무사시의 행동적 특징	37
<그림5> 무사시의 형태적 특징	38
<그림6> 유키의 행동적 특징	39
<그림7> 유키의 형태적 특징	39
<그림8> 마야의 행동적 특징	40
<그림9> 마야의 형태적 특징	41
<그림10> 코우의 행동적 특징	42
<그림11> 코우의 형태적 특징	42
<그림12> 마수미의 행동적 특징	44
<그림13> 마수미의 형태적 특징	45
<그림14> 이치고의 행동적 특징	45
<그림15> 이치고의 형태적 특징	46
<그림16> 나루토의 행동적 특징	47
<그림17> 나루토의 형태적 특징	47
<그림18> 해머의 행동적 특징	48
<그림19> 해머의 형태적 특징	49
<그림20> 잇세의 행동적 특징	50
<그림21> 잇세의 형태적 특징	51
<그림22> 사스케의 행동적 특징	52
<그림23> 사스케의 형태적 특징	52
<그림24> 김전일의 행동적 특징	53
<그림25> 김전일의 형태적 특징	54
<그림26> 그리피스의 행동적 특징	55
<그림27> 그리피스의 형태적 특징	56
<그림28> 일랑의 행동적 특징	57

<그림29> 일랑의 형태적 특징	58
<그림30> 일보의 행동적 특징	59
<그림31> 일보의 형태적 특징	59
<그림32> 카토의 행동적 특징	60
<그림33> 카토의 형태적 특징	61
<그림34> 미유키의 행동적 특징	62
<그림35> 미유키의 형태적 특징	62
<그림36> 판타지/SF 장르 캐릭터의 유형별 역할 관계도	73
<그림37> 드라마 장르 캐릭터의 유형별 역할 관계도	74
<그림38> 액션 장르 캐릭터의 유형별 역할 관계도	75
<그림39> 스포츠 장르 캐릭터의 유형별 역할 관계도	76
<그림40> 무협 장르 캐릭터의 유형별 역할 관계도	77
<그림41> 코믹 장르 캐릭터의 유형별 역할 관계도	78
<그림42> 순정 장르 캐릭터의 유형별 역할 관계도	79
<그림43> 공포/추리 장르 캐릭터의 유형별 역할 관계도	81

ABSTRACT

A study of character's personality from different types of comics by using MBTI

Kim Dae Kweun

Advisor : prof. Park Gyeong-cheol

Department of comics & Animation

Graduate School of Chosun University

Characters are more important in comics stories in comparison with other genres with stories. However, as the characters in comics are virtual, it is hard to exactly define their nature.

This study aims to frame the unclear nature of characters using The Myers-Briggs Type Indicator(MBTI), a psychological test instrument. MBTI is a psychological test indicator which was made by Briggs and Myers referring Jung's Psychological Type Theory. MBTI categorized human nature into four tendencies of preference and sub-categorized them into 16 types. This study identified appropriate characters and the relations between them using MBTI. It was the five step-process. First, characteristics of MBTI were identified. Second, comics, characters, genres and roles to apply MBTI were differentiated. Third, characters which are appropriate for genres and roles were identified. Fourth, behavioral, line and formal characteristics of representative characters of each type were analysed. The tendencies of preference used for genres and roles were identified to examine characteristics appropriate for genres and roles. Fifth, the relations between characters of each type were analysed according to genres and roles.

The characteristics of characters which are appropriate for genres and roles of popular comics were identified. It will be basic data for many creators who

desire to set up characters who are appropriate for genres and roles. Then, identifying the relations between roles of characters of each genre will be helpful as data to set up the relations. It is hoped that this study will be helpful as a model for creators who create characters although it can not present types of character for all the comics characters.

key words: characters, MBTI, nature, genre, role

제1장. 서론

제1절. 연구 필요성과 목적

21세기 세계 문화 콘텐츠에서 가장 큰 관심요소는 스토리이다. 스토리는 많은 문화 콘텐츠 전반에 걸쳐 활용되고 있다. 잘 만들어진 스토리는 대중들에게 감정의 공유를 이끌어 낼 수 있으며 이러한 공유는 사람의 마음을 움직이는 힘이 된다. 스토리의 요소 중 하나인 캐릭터는 스토리를 이끌어가는 핵심요소이다.

스토리가 주목받음에 따라서 스토리의 핵심요소인 캐릭터의 존재감도 커지고 있다. 문화 콘텐츠에서도 캐릭터의 힘은 커지고 있으며 어떤 캐릭터를 창조함에 따라 스토리의 성패가 달라지기도 한다. 최근 들어 캐릭터는 스토리와 별개로 독립적인 형태로 발전하고 있지만 아직은 스토리와 결합한 형태가 가장 큰 효과를 거두고 있다. 하지만 캐릭터의 영향력은 앞으로 커질 것이며, 그 가능성은 무한할 것이다. 캐릭터는 서사구조를 가진 스토리에는 반드시 등장하는 요소이며 만화는 필연적으로 등장하는 요소이다. 현재 만화산업은 크게 3가지 형태로 발전되고 있다.

- ① 만화 속 캐릭터나 오리지널 캐릭터를 상품화하여 판매하는 캐릭터 시장
- ② 인쇄물을 통해 판매하는 출판만화 시장
- ③ 웹 형태로 이루어진 홍보용 웹 만화 시장으로 구분된다.

그중 캐릭터 시장은 만화의 구성요소에서 탈피하여 독자적 형태로 현재 콘텐츠 시장의 중심으로 발전하고 있다. 이처럼 캐릭터의 중요도는 만화에 국한되지 않고 문화콘텐츠 전 분야에서 지속적으로 높아져 가고 있다. 그럼에도 만화에서 캐릭터에 대한 체계적인 연구는 미미한 수준이다.

만화를 이루는 많은 구성요소가 있지만, 그중 캐릭터는 만화 스토리를 결정하는데 많은 영향을 미친다. 만화에 등장하는 주요 캐릭터의 목적과 행동을 통해 만화의 내용이 변화하거나 결정된다. 캐릭터의 성격에 따라 행동과 목적이 달라지며 흐름과 분위기가 변화한다. 예를 들어 긍정적이고 밝은 성격의 주인공이 만화 속 주인공이라면 만화의

흐름은 밝고 긍정적 형태가 된다. 하지만 반대로 주인공의 성격이 어둡고 냉혹한 성격이라면 만화의 흐름은 어둡고 부정적이 된다. 물론 예외적인 형태가 존재하지만, 대다수 만화는 캐릭터의 성격에 따라 분위기가 결정되어 진다.

이처럼 캐릭터의 성격에 따라 만화의 형태에 많은 영향을 미친다. 그래서 캐릭터의 성격을 분석하는 과정은 만화를 이해하는데 반드시 필요한 작업이다. 캐릭터 성격에 따라 만화의 성공에도 많은 영향을 미친다. 잘 만들어진 캐릭터는 만화를 재미있게 만든다. 장르별 인기 있는 만화 속 캐릭터의 성격을 파악하고 역할에 따른 캐릭터의 성격을 파악하는 과정을 거친다면 매력적인 캐릭터들을 만들 수 있을 것이다. 캐릭터 성격을 분석하여 정리할 수 있다면 더욱 쉽게 작가가 원하는 캐릭터를 창조할 수 있을 것이다.

제2절. 연구내용과 방법

현재 국내 만화의 정의는 명확하게 분류되지 못한 채 연구자에 따라 조금씩 의견을 달리하고 있다. 사전적 의미¹⁾로서 만화는 ‘이야기 따위를 간결하고 익살스럽게 그린 그림’, ‘대화를 삽입하여 나타낸다.’ 라고 정의하고 있다. 하지만 이러한 사전적 의미도 명확한 것이 아니며 그 기준점이 모호한 부분이 존재한다. 만화를 구성하는 요소들은 많이 존재한다. 그러한 요소들은 크게 2가지 요소로 분류하자면 외부적인 요소와 내부적인 요소로 나누어진다. 외부적인 요소는 그림의 형태나 배경, 의상이나 칸의 구성, 글자체 등 겉으로 표현되는 형태적인 모든 부분이 여기에 해당한다. 내부적인 요소로는 스토리, 등장인물의 성격, 주제, 연출 등 겉으로 표현되지 않지만, 만화 속에 존재하는 무형의 요소들을 말한다. 캐릭터의 이미지를 표현하는 것은 외부적인 요소이고 캐릭터의 성격은 내부적인 요소이다. 내부적인 요소는 겉으로 명확하게 나타나지 않아 주관적인 의견이 많이 포함되어 진다. 본 논문에서 연구하고자 하는 캐릭터의 성격은 내부적 요소로서 앞에서 언급하다시피 주관적인 모호한 기준으로 창조되거나 명확한 틀이 없는 상태에서 창조되고 있다. 이처럼 모호하거나 틀이 정해지지 않는 상태에서 캐릭터를 창조하는 것은 캐릭터를 창조하려는 작가에게 많은 시간과 노력을 필요케 한다. 본 연구는 캐릭터의 성격을 분석하는 과정에서 나타나는 주관적인 의견을 최

1) 만화, 네이버 국어사전, “<http://krdic.naver.com/detail.nhn?docid=12740000>”

대한 배제하고 객관적인 데이터를 얻기 위해서 성격유형검사 중 하나인 MBTI를 활용하였다.

본 논문에서는 다음과 같은 방법과 범위를 정하여 만화 캐릭터의 성격을 연구하였다.

첫 번째, 캐릭터의 성격을 분석하는 틀로서 MBTI 성격유형검사를 사용하였다. MBTI는 C.G Jung의 심리 유형론을 근거로 하여 Katharine Cook Brigg와 Isabel Briggs Myers가 쉽고 일상생활에 유용하게 활용할 수 있도록 고안한 자기보고식 성격유형지표이다. 한국에서는 1990년 6월 한국 MBTI 연구소가 설립되어 연구가 이루어지고 있다. MBTI가 비록 사람을 대상으로 하는 성격유형검사지만 만화 속 캐릭터는 대부분 사람이거나 의인화되어 표현되기 때문에 캐릭터의 성격을 분석하는 틀로서 적합하다고 판단하였다. 하지만 MBTI를 통해 가상의 인물을 검사하는 것이기에 분석이 간접적으로 이루어질 수밖에 없다. 그래서 본 논문에서는 사건을 중심으로 이루어지는 캐릭터의 행동적, 대사적, 형태적 특징을 바탕으로 객관적이고 명확한 데이터를 내는 것에 중점을 두었다. MBTI는 총 4가지의 선호 경향과 16가지의 성격유형으로 구분된다. MBTI의 4가지 선호 경향의 분석 틀을 가상캐릭터에 적합한 분석 틀로 변형하여 만화 캐릭터의 성격을 16가지 성격유형으로 분류하였다. 분류된 16가지 성격유형을 캐릭터의 역할과 장르에 접목하여 분석하였다.

두 번째, 만화 장르의 분류 기준점을 정하였다. 만화의 장르를 구분하는 방법은 외부적인 요소가 아닌 내부적인 요소를 통해 구분하기 때문에 주관성이 많이 포함된다. 이러한 주관적인 요소를 배제한 명확한 기준점을 잡기 위해서 국내 3대 만화출판사인 대원씨아이, 서울문화사, 학산문화사에서 사용하고 있는 장르 기준에 맞추었다. 그 결과 총 8가지의 장르로 분류되었다. 8가지의 장르는 판타지/SF, 드라마, 액션, 스포츠, 무협, 코믹, 순정, 공포/추리이다.

세 번째, MBTI를 성격유형 검사에 적용될 만화를 제한하여 선정하였다. 모든 만화캐릭터의 성격유형 분석할 수 없으므로 인기 만화를 기준으로 제한적으로 선정하였다.

인기 만화를 선정하는 방법은 대원씨아이에서 조사한 판매현황²⁾을 토대로 2010년 1월부터 2010년 12월 장르별 인기순위 베스트 5까지로 한정하였다. 정확한 데이터를 위해 대원씨아이를 제외한 다른 출판사의 통계조사도 적용하려 했으나, 대원씨아이를 제외한 다른 판매업체에서는 통계조사가 이루어지지 않거나 공개되지 않아 대원씨아이의 한곳의 판매현황을 통해 선정할 수밖에 없었다.

2) 대원씨아이, “<http://www.dwci.co.kr>” 단행본 BEST30 참조.

네 번째, MBTI에 적용할 만화에서 중요캐릭터를 선정하여 분석하였다. 만화의 모든 캐릭터를 분석하는 것은 본 논문의 취지와는 일치하지 않고 한계가 있기에 제한적으로 중요캐릭터를 선정하였다. 중요캐릭터는 역할에 따라 주인공, 조력자, 라이벌로 정하였다. 중요캐릭터는 만화의 스토리를 이끌어 가거나 많은 영향을 주기 때문에 분석이 반드시 필요하다.

연구 내용은, '제2장. 'MBTI의 정의 및 유형'에서는 선행연구로서 만화캐릭터를 분석할 MBTI에 대해 알아보았다. MBTI의 정의와 역사에 대해 알아보고 16가지 유형과 4가지의 선호 경향에 대해 정리하였다. MBTI에 대한 이론을 바탕으로 만화 캐릭터의 성격을 정확하게 파악하고자 하였다.

'제3장. MBTI를 통한 만화 캐릭터 성격유형 분류'에서는 총 3가지를 분류하였다. 첫 번째 4가지 선호 경향을 통한 분류법을 토대로 캐릭터를 분류하였다. 두 번째 MBTI에 적용할 만화와 캐릭터를 표를 통해 정리하여 분류하였다. 세 번째 장르와 역할에 따라 MBTI 유형을 분류하였다. 분류된 표를 통해 장르와 역할에 따른 MBTI의 성격유형별 사용 현황과 자주 사용되는 MBTI 유형에 대해 알아보았다.

'제4장. MBTI를 통한 만화 캐릭터 성격유형 분석'에서는 총 4가지 분석을 하였다. 첫째, 16가지 유형별 대표캐릭터들을 행동적, 대사적, 형태적 특징으로 분석하였다. 둘째, 장르별 선호 경향을 그래프로 작성하여 장르에 적합한 캐릭터의 특징에 대해 알아보았다. 셋째, 역할별 선호 경향을 그래프로 작성하여 역할에 적합한 캐릭터의 특징에 대해 알아보았다. 넷째, 장르별 캐릭터들의 역할 관계에 대해 알아보았다. 역할의 성격에 따라 역할 간의 관계가 달라진다. 이러한 관계들을 MBTI 유형을 통해 분석하였다.

'제5장. 결론'에서는 분석했던 틀을 토대로 MBTI를 통한 장르와 역할의 관계에 따른 캐릭터들의 성격유형을 정리하였다. MBTI 성격유형을 중심으로 유형별 적합한 장르와 역할에 대해 정리 분석하고, MBTI 성격유형과 역할별 캐릭터들 간의 관계에 대해 알아보았다.

MBTI 성격유형을 통한 만화 캐릭터 설정의 효율성과 효과에 대해 알아보았다. 또한, MBTI 성격유형을 캐릭터에 활용하는 과정에서의 문제점에 대해 알아보고 앞으로 개선 사항과 과제에 대해 알아보았다.

제2장. MBTI의 정의 및 유형

제1절. MBTI의 정의

1. MBTI의 개념

MBTI는 ‘마이어브릭스 유형지표’ (Myers-Briggs Type Indicator)의 약어로 융(C.G. Jung)의 심리 유형론을 바탕으로 만들어진 심리검사이다. 마이어브릭스 성격진단 또는 성격유형지표라고 불리는데 그 이유는 1921~1975년에 브릭스(Katharine Cook Briggs)와 마이어(Isabel Briggs Myers) 모녀에 의해 개발되었기 때문이다.

MBTI는 융의 심리 유형론을 근거로 하였다. 융의 심리 유형론은 인간행동은 다양하지만, 일정한 규칙적인 경향이 있다는 부분을 토대로 출발하였다. 또한, 인간행동이 다양한 건 개인마다 인식하고 판단하는 것이 다르기 때문이라고 보았다. 인식과 판단에 대한 심리적 기능이론, 그리고 인식과 판단의 향방을 결정하는 태도 이론을 바탕으로 하였다. 이러한 이론들을 근거로 하여 브릭스와 마이어 모녀가 더욱 쉽게 일상생활에 활용할 수 있게 한 자기보고식 성격유형지표이다. 개인이 쉽게 응답할 수 있는 자기보고 문항을 통해 인식과 판단의 선호 경향을 찾고, 이러한 선호경향들을 분석하여 인간의 행동에 어떠한 영향이 있는지 파악하여 생활에 응용할 수 있도록 제작되었다.³⁾

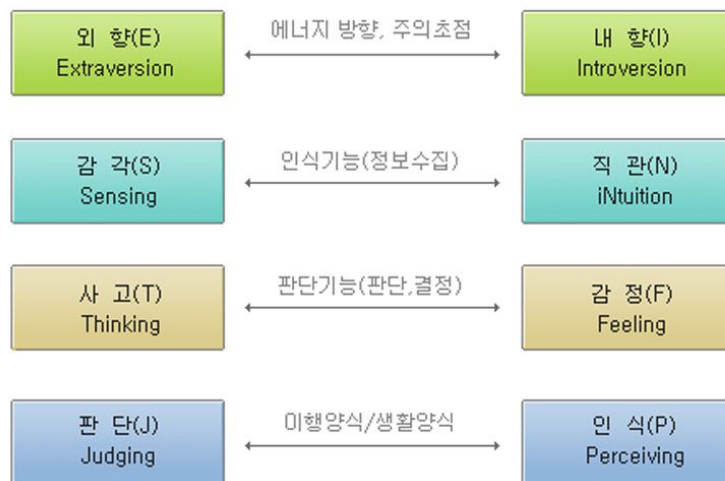
MBTI는 크게 4가지의 분리된 선호 경향으로 구성되어 있다. 한국 MBTI 연구소에서 “선호 경향이란 융의 심리 유형론에 따르면, 교육이나 환경의 영향을 받기 이전에 이미 인간에게 잠재된 선천적 심리 경향을 말하며, 각 개인 자신의 기질과 성향에 따라 아래의 4가지 이분 척도에 따라 둘 중 하나의 범주에 속하게 된다.⁴⁾” 라고 정의하였다.

<그림 1>을 보면 4가지 선호 경향은 외향과 내향, 감각과 직관, 사고와 감정, 판단과 인식으로 나누어진다. 각자의 선호 경향을 구분하는 기준은 다음과 같다. 첫 번째 외향과 내향을 나누는 기준은 에너지의 방향과 주의 초점을 통해 구분된다. 두 번째 감각과 직관은 인식기능 즉 정보수집의 방법에 의해 구분된다. 세 번째 사고와 감정은

3) 한국MBTI연구소, “<http://www.mbti.co.kr>” MBTI 이해 참조.

4) 한국MBTI연구소, “<http://www.mbti.co.kr>” MBTI 4가지 선호 경향 참조.

판단기능으로 의사결정을 내리는 방식으로 구분된다. 네 번째 판단과 인식은 이행양식 또는 생활양식을 통해 구분된다.



<그림 1> MBTI의 4가지 분리된 선호 경향

MBTI의 4가지 분리된 선호 경향의 성격적 특징들에 대해 알아보았다. **[외향형 성격]**은 폭넓은 대인관계를 유지하며 사교적이며 정열적이고 활동적이다. 자기 외부에 주의 집중하며 외부활동에 적극적으로 참여한다. 정열적이며 활동적이고 말로 직접적으로 표현한다. 경험을 통해 정보를 받아들이며 사람들에게 쉽게 알려진다.

[내향형 성격]은 깊이 있는 대인관계를 유지하며 조용하고 신중하며 이해한 다음에 경험하려 한다. 자기 내부에 주의 집중하며 내부 활동과 집중력이 뛰어나다. 조용하고 신중하며 말보다는 글로 표현하길 좋아한다. 이해한 다음에 경험하려 하며 주위 사람들에게 천천히 알려진다.

[감각형 성격]은 오감에 의존하여 실제의 경험을 중시하며 현재에 초점을 맞추고 정확, 철저히 일 처리를 한다. 현재와 실제 경험을 중시하며 정확하고 철저한 일 처리를 한다. 사실적으로 사건을 묘사하며 전체보다는 좁은 것을 보려 한다.

[직관형 성격]은 육감이나 영감에 의존하며 미래지향적이고 가능성과 의미를 추구하며 신속적이고 비약적으로 일을 처리한다. 미래 가능성에 초점을 맞추고 비유와 암시적으로 묘사하며 넓은 시야를 가지고 있다.

[사고형 성격]은 진실과 사실에 관심이 있고 논리적이고 분석적이며 객관적으로 판단한다. 원리와 원칙을 따지며 규범과 기준을 중시한다.

감정적 성격은 사람과 관계에 관심이 있고 상황적이며 정상을 참작한 설명을 한다. 의미와 영향을 중시하며 상황적이고 포괄적이다.

[판단형 성격]은 분명한 목적과 방향이 있으며 기한을 지키고 철저히 사전계획하고 체계적이다. 신속한 결론을 내리며 통제와 조정을 목적으로 한다. 분명한 목적의식과 방향감각을 가지고 뚜렷한 기준과 자기의사를 가진다.

인식형 성격은 목적과 방향은 변화 가능하고 상황에 따라 일정이 달라지며 자율적이고 융통성이 있다. 상황에 맞추는 개방성을 가지고 융통과 적응능력이 뛰어나다. 상황에 따라 목적이 변화 가능하고 재량에 따라서 처리하는 포용력이 있다⁵⁾.

MBTI는 4가지 선호 경향 중 가운데 두 개의 선호도(SN과 TF)를 MBTI 용어로 ‘기능’이라고 한다. 이러한 기능들은 선호도나 활용도에 따라서 4가지의 기능⁶⁾을 가진다.

첫째, 네 가지 기능 중 하나가 우세하거나 가장 선호하는 것을 ‘주기능’이라고 부른다. 사람들은 자신들이 좋아하는 세계에서 주기능을 가장 잘 이용한다.

둘째, 유형코드에서 또 다른 기능을 ‘부기능’이라 부른다. 이는 주기능을 도와주고 지지하는 역할을 한다. 만일 주기능이 인식기능(S 또는 N)이라면 부기능은 반대로 판단기능(T 또는 F)의 하나가 된다.

셋째, ‘3차 기능’은 부기능 지표의 반대 성향을 의미한다.

넷째, ‘열등기능’은 주기능 지표의 반대 성향을 의미한다. 이는 스트레스 상황에서 나타나기 쉬운 모습으로, 평소의 자기 모습과는 다른 양상을 보이게 된다.

이처럼 4가지 선호지표와 기능들을 조합하여 16가지 성격유형이 만들어지며 16가지 성격유형으로 분류된다.

2. MBTI의 역사 및 활용

MBTI는 1900년도부터 1975년까지 75년에 걸쳐 캐서린 브릭스(Katharine Cook Briggs)와 이사벨 마이어스(Isabel Briggs Myers)에 모녀에 의해 개발되었다. 초기에 MBTI를 개발했던 캐서린 브릭스는 각종 자서전을 통해서 발견한 유형의 근거를 가지고

5) 한국MBTI연구소, “<http://www.mbti.co.kr>” MBTI 4가지 선호 경향 참조.

6) 최정윤, 『심리검사의 이해』, (시그마프레스, 2010) P126-P127 참조.

성격유형론을 계발하였다. 그녀는 1921년 칼 융(C.G Jung)의 심리유형이론 (Psychological Type)을 접하게 되면서 인간 관찰에 대한 본격적인 연구를 하기 시작하였다. 그 후 그 책을 기반으로 자신의 딸 이사벨 마이어스와 같이 유형론에 연구에 몰두하였다. 그녀들의 연구는 심리학계에서 별다른 인정을 받지 못하고 있었는데 1980 년도에 이사벨 마이어스가 죽기 직전에 책을 썼고, 이 책이 출판되어 MBTI는 세계적인 성격평가 검사지가 되었다.

이후 MBTI는 Form A, B, C, D, E를 거쳐 1962년 Form F가 미국 ETS(Educational Testing Service)에 의해 출판되었고, 그리고 1975년 Form G를 계발하여 미국 CPP에서 출판, 현재에 이르러 Form K, M, Q 등이 계발되어 있다.

한국의 MBTI 역사는 1988부터 1990년 부산대학교의 심혜숙과 서강대학교 김정택 박사에 의해 미국 CPP와 MBTI 한국판 표준화에 대한 법적 계약을 맺고 MBTI Form G 표준화 작업이 완성되었다. 1990년 6월에 한국 MBTI 연구소를 설립 후 MBTI 전문가 양성 프로그램인 초급, 보수, 중급, MMTIC, 적용프로그램 및 일반 강사과정을 계발하였으며, 1992년 2월에는 한국 심리유형 학회 발족, 2002년 MBTI Form K 표준화 등 지속적인 MBTI 연구, 번역, 저술활동 등이 이루어지고 있다.⁷⁾

MBTI는 다양한 방법으로 활용되고 있다. 첫 번째, 일상생활에서는 상담자가 내담자를 이해하고 내담자 자신의 심리상태를 이해시킬 수 있다. 또한, 내담자의 가족관계와의 심리상태를 이해할 수 있게 해준다.

두 번째, 팀 빌딩과 조직에서 개인차를 효과적으로 개선하고 개인 상호 간, 하부조직 간의 갈등요인을 없애며, 팀의 강점과 약점을 파악하여 기능을 보완한다. 관리 스타일의 차이를 이해하고 적응력을 강화시킬 수 있다. 인간과 일 사이의 조화를 가능하게 한다.

세 번째, 학교 및 교육 분야에서는 성격유형에 따른 학습 동기를 이해하고 이를 이용한 학습방법 계발이 가능하다. 과외활동과 진로지도의 방향을 제시할 수 있다. 각자의 성격유형과 그 특성을 이해함으로써 교수, 학부모, 행정 담당자의 원활한 협조가 가능하다. 교사와 학생 간의 심리적 상태를 이해할 수 있다.

네 번째 연구 분야에서는 다른 심리 검사와의 관계를 파악하고 직업 적성의 관계 및 MBTI 관련 조사연구, 상관연구, 실험연구 등이 이루어진다.⁸⁾

7) 한국MBTI연구소, "http://www.mbti.co.kr" MBTI 역사 참조.

8) 한국MBTI연구소, "http://www.mbti.co.kr" MBTI 활용 참조.

제2절 . MBTI의 유형별 특징

네 가지 선호지표를 조합하여 만들어진 16가지 성격유형⁹⁾을 도표를 통해 MBTI를 효과적으로 이해하고 응용하는데 도움이 된다. 이러한 도표는 <그림2>의 형태를 보인다.



<그림2> MBTI 16가지 성격유형 도표

<그림2>의 도표는 Myers와 Briggs가 만들었는데 총 4가지의 분리 성향에 따라 배치되었다. 신중하고 조용한 내향성은 도표의 위쪽 두 줄에 배치하였고, 적극적이고 활동적인 외향성은 도표의 아래쪽 두 줄에 배치하였다. 현실적인 감각형은 도표의 왼쪽 두 줄에 배치하였고, 미래지향적인 직관형은 도표의 오른쪽 두 줄에 배치하였다. 논리적인 사고형은 도표의 왼편과 오른편에 배치하였고, 관계 지향적인 감정형은 도표의 중앙에 배치하였다. 계획적인 판단형은 도표의 아래위로 배치하였고, 개방적인 인식형은 도표의 가운데로 모아 배치하였다.

MBTI의 성격유형은 주기능과 보조기능의 공통적 성격을 토대로 크게 4가지의 유형¹⁰⁾형태로 분류되는데 그 유형은 경험주의자형(SP), 이상주의자형(NF), 합리주의자형(NT), 전통주의자형(SJ)이다.

9) 한국MBTI연구소, “<http://www.mbti.co.kr>” MBTI 16가지 성격유형 참조.

10) 데이비드 커시, 정혜경 역, 『성격을 읽는 심리학』, (2006) 2장 참조.

1. 경험주의자형(ISTP, ISFP, ESTP, ESFP)의 특징

경험주의자형들은 즐거움을 추구하며 긍정적이며, 현실적이다. 먼 미래보다 지금의 순간에 집중하려 한다. 쾌활하고 창조적이며 문제 해결에 탁월한 능력이 있다. 자신을 좋아하고 관습에 얽매이지 않으며 용감하다. 또한, 즉흥적으로 행동하길 좋아한다. 흥분을 잘하고, 자극적인 행동을 하려는 경향이 있다. 자유를 중시하며, 액션기술들을 습득하려고 한다.

가. ISTP (백과사전형)

ISTP형은 말이 없고 조용하며 자신을 드러내지 않으면 자신의 인생을 객관적으로 관찰한다. 상황을 민감하게 파악하며 도구를 다루는 재주가 뛰어나다. 앞에 나서길 좋아하지 않으며 일과 관련되지 않으면 사건이나 인간관계에 얽히지 않으려 한다. 인과 관계나 객관적 원리에 관심을 둔다. 민첩하고 상황을 잘 이해하지만 느낌이나 감정을 타인에게 전달하는 것을 어려워한다. <표1>은 ISTP형을 나타내는 표현적 특성과 대표인물이다.

유형	표현적 특성		대표인물
ISTP	- 객관적이다. - 편의적이다. - 실제적이다. - 현실적이다. - 사실적이다.	- 응용력이 뛰어나다. - 독립적이다. - 모험심이 강하다. - 융통성 있다.	마이클 조던 이소룡 타이거 우즈

<표1> ISTP형 특성 및 대표인물

나. ISFP (성인군자형)

ISFP형은 말없이 다른 사람을 배려하고 친절하게 대해준다. 친절하고 온화한 성품을 가지고 있다. 속마음이 무척 따뜻하지만, 상대방을 잘 알지 못하면 자신을 잘 드러내지 않는다.

자신의 능력에 대해 겸손하며 적응능력이 뛰어나다. 자신의 의견을 강요하지 않고 상대의 의견에 귀 기울여준다. 앞에 나서서 사건을 주도하기보다 충실히 따르며 보좌해준다. 일하는 데에도 항상 여유가 있으며 현재를 즐기려 한다. 다른 사람과의 마찰을 피하고 잘 지내려고 한다. 상대의 감정에 지나치게 민감한 경향이 있다. <표2>는 ISFP

형을 나타내는 표현적 특성과 대표인물이다.

유형	표현적 특성		대표인물
ISFP	- 협동적인 - 부드러운 - 온화한 - 융통성 있는 - 민감한	- 충성스러운 - 신뢰하는 - 자발적인 - 이해하는 - 조화로운	모차르트 스피버그 닐 사이먼

<표2> ISFP형 특성 및 대표인물

다. ESTP (수완 좋은 활동가형)

ESTP형은 현실감각이 강하고 문제해결 능력이 뛰어나다. 적응능력과 응용능력이 뛰어나다. 사람과 일에 대해 선입견과 걱정거리가 별로 없으며, 어떤 일이든 즐기려 해서 항상 여유가 있다. 몸을 움직이거나 활동하는 것을 좋아하며 친구를 사귀는 것을 즐긴다. 길게 돌려 말하는 것을 싫어하며 직접 체험하는 것을 좋아한다. 순발력이 뛰어나고 사실들을 잘 기억한다. 재미와 재치가 있다. <표3>은 ESTP형을 나타내는 표현적 특성과 대표인물이다.

유형	표현적 특성		대표인물
ESTP	- 행동 지향적이다 - 융통성 있다. - 재미를 좋아한다. - 재주가 많다. - 열정적이다.	- 민첩하다. - 자발적이다. - 실용적이다. - 느긋하다. - 설득적이다.	처칠 마돈나 존F. 케네디

<표3> ESTP형 특성 및 대표인물

라. ESFP (사교적인 유형)

ESFP형은 사람을 사귀는 것을 좋아하고 움직이는 것을 즐긴다. 모든 일을 즐기려 해서 다른 사람들을 즐겁게 한다. 수용적이며 친절하며 낙천적 성격이다. 현실적으로 일을 처리하며 어떤 상황이든 잘 적응하여 받아들인다. 주위에 일어나는 일이나 사건에 관심이 많고 적극적으로 나서길 좋아한다. 물질적인 소유나 운동 등의 실생활을 즐길

줄 알고 상식적이고 실제적인 능력이 뛰어나다. 가끔은 수다스럽고 깊이가 없거나 마무리를 하지 않는 경향이 있다. <표4>는 ESFP형을 나타내는 표현적 특성과 대표인물이다.

유형	표현적 특성		대표인물
ESFP	- 열성적이다. - 융통성 있다. - 쾌활하다. - 우호적이다. - 사교적이다.	- 표현적이다. - 협동적이다. - 느긋하다. - 관용적이다. - 낙천적이다.	엘비스 프레슬리 레이건 빌 클린턴

<표4> ESFP형 특성 및 대표인물

2. 이상주의자형(INFJ, INFP, ENFP, ENFJ)의 특징

이상주의자형은 열정적이고, 자신의 직관을 신뢰하며 낭만을 원하며 자신의 자아에 대해 고민한다. 이들은 남에게 베푸는 것을 좋아하고 다른 사람을 신뢰한다. 영적이고 개인적인 영감들을 중요시한다. 의미 있는 관계를 통해 지혜를 얻는 것을 원한다. 자신을 자랑스러워하고 타인을 좋아하며 따뜻한 마음씨를 가지고 있다. 진실하고 인간의 가능성을 믿는다. 열정적인 모습을 통해 타인에게 영감을 준다.

가. INFJ (예언자형)

INFJ형은 인내심이 뛰어나고 독창적이며 확고한 신념과 열정을 가지고 있다. 사람을 보는 통찰력과 직관력이 뛰어나다. 창의력이 뛰어나서 강한 직관력으로 상대방에게 영향을 미친다. 내적 독립심이 강하고 자신만의 신념을 통해 자신의 영감을 구축해 나간다. 원리와 원칙을 명확하게 따지며 무슨 일이든 최선을 다한다. 양심이 바르고 화합을 추구한다. 한곳에 집중하는 경우 주변의 조건들을 경시하기 쉽다. 내부에 갈등이 많고 복잡한 심리를 가진다. 깊은 내면생활을 하고 있으며 다른 사람과 이런 내면을 공유하기 어려워한다. <표5>는 ISFJ형을 나타내는 표현적 특성과 대표인물이다.

유형	표현적 특성		대표인물
INFJ	- 헌신적이다. - 충실하다. - 자비롭다. - 창의적이다. - 열정적이다.	- 의지가 강하다. - 개념적이다. - 전체를 생각한다. - 이상적이다. - 신비롭다.	간디 칼 융 알렉 기네스

<표5> ISFJ형 특성 및 대표인물

나. INFP (잔다르크형)

INFP형은 정열적이고 충실한 성격으로 책임감이 강하고 성실하다. 마음이 따뜻하고 조용하다. 낭만과 멋을 알고 내적인 신념이 깊다. 이해심이 많고 관대하여 사람들의 부탁을 잘 들어준다. 자신이 생각하는 이상에 대한 정열적인 신념이 있다. 다른 사람을 지배하거나 좋게 보이고자하는 경향이 없다. 일할 때는 물질적 보상보다 자신의 일에 대한 흥미를 찾고자 한다. INFP형은 자신의 이상과 현실을 분명히 파악하여 실제 상황을 고려해야 한다. <표6>은 INFP형을 나타내는 표현적 특성과 대표인물이다.

유형	표현적 특성		대표인물
INFP	- 자비롭다. - 부드럽다. - 고결하다. - 융통성 있다. - 헌신적이다.	- 창의적이다. - 낭만적이다. - 과묵하다. - 완벽주의적이다. - 모험심 강하다.	슈바이처 리처드 기어 오드리 헵번

<표6> INFJ형 특성 및 대표인물

다. ENFP (스파크형)

ENFP형은 언제나 활기가 넘치고 정열적이다. 호기심이 많고 재능이 넘치며 창의적이다. 새로운 것에 도전하는 것을 좋아하며 문제를 해결하는 데 열성적이다. 다른 사람들에게도 관심이 많고 무엇이든 도와주려 한다. 일을 수행하는 능력과 열성이 뛰어나다. 반복적이고 지루한 것은 참지 못하고 흥미를 느끼지 못한다. 어떠한 어려운 일이라도 해결을 잘한다. <표7>은 ENFP형을 나타내는 표현적 특성과 대표인물이다.

유형	표현적 특성		대표인물
ENFP	- 창의적이다. - 호기심 강하다. - 열성적이다. - 재주가 많다. - 자발적이다.	- 독립적이다. - 우호적이다. - 열정적이다. - 활동적이다. - 표현적이다.	넬슨 만델라 토머스 페인 조안 바에즈

<표7> ENFP형 특성 및 대표인물

라. ENFJ (언변능숙형)

ENFJ형은 주위 환경에 민감하고 책임감이 강하며 사교성이 풍부하다. 다른 사람과의 관계를 중요하게 생각한다. 참을성이 많고 다른 사람의 생각이나 의견에 진지하게 생각해준다. 편안하고 능수능란하게 계획을 세워 집단을 이끌어 나가는 능력이 있다. 하지만 다른 사람의 좋은 점을 지나치게 이상화하려는 경향이 있다. <표8>은 ENFJ형을 나타내는 표현적 특성과 대표인물이다.

유형	표현적 특성		대표인물
ENFJ	- 충성스럽다. - 이상적이다. - 개인적이다. - 언어적이다. - 책임감이 강하다. - 표현적이다.	- 열성적이다. - 열정적이다. - 외교적이다. - 동정심이 강하다. - 지적이다. - 긍정적이다.	요한 바오르 2세 존 우든 오프라 윈프리

<표8> ENFJ형 특성 및 대표인물

3. 합리주의자형(INTJ, INTP, ENTP, ENTJ)의 특징

합리주의자형은 타인의 도움 없이 살아가며 실용적으로 생각한다. 문제 해결과 시스템 분석에 집중한다. 독창적이고 독립적인 사실을 자랑스러워한다. 의지가 강하고 감정의 변화가 별로 없다. 논리적 사고를 주로 하며 무엇인가를 성취하는 것을 추구한다. 지식과 기술을 중요시하면서 세상에 대한 원리를 이해하려 한다. 합리주의자들은 매우 합리적이고 개인적이며 전략적이다.

가. INTJ (과학자형)

INTJ형은 독창적이고 창의적인 사고를 하고 있다. 비판하고 분석하는 능력이 뛰어나며 자신만의 신념이 매우 강하다. 자신과 타인의 능력을 매우 중요하게 생각하며 목적을 위해서 시간과 노력을 아끼지 않는다. 직관력과 통찰력이 매우 발달해 있다. 냉철하고 철저한 분석력을 가지고 있다. 일과 사람을 잘 믿지 못하고 타인의 감정을 잘 배려하지 않는다. 자신이 가진 영감과 목적을 실현하려는 의지와 결단력 인내심을 모두 가지고 있다. <표9>는 ENFJ형을 나타내는 표현적 특성과 대표인물이다.

유형	표현적 특성		대표인물
INTJ	- 독립적이다. - 논리적이다. - 비판적이다. - 독창적이다. - 체계적이다.	- 분석적이다. - 이론적이다. - 도전적이다. - 객관적이다. - 전체적이다.	뉴턴 스티븐 호킹 빌 게이츠

<표9> INTJ형 특성 및 대표인물

나. INTP (아이디어뱅크형)

INTP형은 조용하고 과묵하나 관심 있는 분야에 말을 잘하며 이해가 빠르다. 개인적인 친목이나 인간관계를 별로 좋아하지 않고 관심이 없다. 매우 분석적이고 논리적으로 객관적인 비평을 잘한다. 지적 호기심이 많고 직관력이 뛰어나 통찰하는 재능이 있다. 지적 호기심을 다루는 분야를 좋아한다. 추상적이거나 비현실적이어서 사교성이 결여되기 쉬운 경향이 있다. 자신의 지적 능력을 은근 과시하려는 경향이 있어 거만해 보일 때도 있다. <표10>은 INTP형을 나타내는 표현적 특성과 대표인물이다.

유형	표현적 특성		대표인물
INTP	- 논리적이다. - 회의적이다. - 사교성이 떨어짐 - 이론적이다. - 정확하다.	- 독립적이다. - 사색적이다. - 독창적이다. - 자율적이다. - 분석적이다.	아인슈타인 다윈 토머스 제퍼슨

<표10> INTP형 특성 및 대표인물

다. ENTP (발명가형)

ENTP형은 독창적이고 창의력이 풍부하며 넓은 안목을 가지고 있다. 여러 방면에 관심과 재능이 많으며 풍부한 상상력을 가지고 새로운 일에 도전하려는 일에 술선수범한다. 새로운 문제나 복잡한 상황을 해결하는 능력이 뛰어나며 사람들의 행동이나 동향을 잘 파악하고 박식하다. 일상적이고 세부적인 일을 중요시하지 않고 태만 한 경우가 있다. 새롭지 않은 일에는 흥미가 없다. 관심이 있는 일에는 매우 뛰어난 수행 능력을 발휘한다. 경쟁을 좋아하고 이론에 능하다. <표11>은 ENTP형을 나타내는 표현적 특성과 대표인물이다.

유형	표현적 특성		대표인물
ENTP	- 진취적이다. - 독립적이다. - 전략적이다. - 창의적이다. - 융통성이 뛰어나다.	- 도전적이다. - 분석적이다. - 다재다능하다. - 경쟁심이 강하다. - 이론적이다.	에디슨 몬테소리 링컨

<표11> ENTP형 특성 및 대표인물

라. ENTJ (지도자형)

ENTJ형은 열성적이고 단호한 결단력이 있어 지도력과 통솔력이 뛰어나다. 솔직하고 활동적이며 장기적인 계획을 선호한다. 성취욕이 강하고 자신의 욕구에 충실하다. 준비성이 뛰어나고 논리적이며 분석적이다. 계획하고 조직하여 체계적으로 추진해 나간다. 때론 독단적으로 일을 처리하는 경향이 보인다. <표12>는 ENTP형을 나타내는 표현적 특성과 대표인물이다.

유형	표현적 특성		대표인물
ENTJ	- 논리적이다. - 계획적이다. - 조직적이다. - 강인하다. - 체계적이다. - 비판적이다.	- 자의식이 강하다. - 도전적이다. - 결단력이 있다. - 객관적이다. - 공정하다. - 이론적이다.	나폴레옹 힐러리 클린턴 조미 마셜

<표12> ENTJ형 특성 및 대표인물

4. 전통주의자형(ISTJ, ISFJ, ESTJ, ESFJ)의 특징

전통주의자형은 의무에 충실하고 조심스럽고 겸손하다. 전통적인 것과 경험을 중요시한다. 타인이 의존하는 것을 좋아하며 도움을 주고 열심히 일하는 것에서 만족감을 느낀다. 성실하고 충실하며 안전을 추구한다. 감사를 중요하게 생각하며 정의로움이 실현되기를 바란다. 그들은 충성스럽고 책임감 있으며 안정감 있는 모습을 보인다.

가. ISTJ (세상의 소금형)

ISTJ형은 일을 처리할 때 신중하고 책임감이 강하다. 조용하며 집중력이 강하고 사리분별력이 뛰어나다. 보수적인 경향이 있고 문제를 해결할 때 과거의 경험을 통해 해결한다. 매우 꼼꼼하고 철저하며 정확하고 체계적인 것을 좋아한다. 현실 감각이 뛰어나며 조직적이고 침착하다. 인내심이 강하고 타인과 자신의 감정을 배려할 줄 안다. 전체를 배려하여 타협하는 방안을 고려하는 노력이 필요하다. 위기상황에 안정적이고 잘 당황하지 않는다. <표 13>은 ISTJ형을 나타내는 표현적 특성과 대표인물이다.

유형	표현적 특징		대표인물
ISTJ	- 사실적이다. - 철저하다. - 체계적이다. - 신뢰할 수 있다. - 확고부동하다.	- 조직적이다. - 의무적이다. - 분별력 있다. - 실제적이다. - 성실하다.	워렌 버핏 빅토리아 여왕 로이 디즈니

<표 13> ISTJ형 특성 및 대표인물

나. ISFJ (막후권력형)

ISFJ형은 조용하며 차분하며 친근하고 책임감이 있으며 헌신적이다. 책임감이 강하고 온정적이며 헌신적이고, 침착하며, 인내력이 강하다. 다른 사람의 사정을 고려하며 자신과 타인의 감정에 민감하며, 일 처리에 현실 감각을 갖고 실제적이고 조직적으로 처리한다. 경험을 통해서 자신이 틀렸다고 인정할 때까지 어떠한 난관이 있어도 꾸준히 밀고 나가는 형이다. 때로 의존적이고 독창성이 요구되며 타인에게 자신을 충분히 명확하게 표현하는 것이 필요할 때가 있다. 타인의 관심과 관찰력이 필요한 분야, 즉 의료, 간호, 교직, 사무직, 사회사업에 적합하다. 이들은 일하고, 세상일에 대처할 때 그들의 행동은 분별력이 있다. <표 14>은 ISFJ형을 나타내는 표현적 특성과 대표인물이

다.

유형	표현적 특성		대표인물
ISFJ	- 상세하다. - 성실하다. - 전통적이다. - 충실하다. - 참을성이 강하다.	- 봉사적이다. - 헌신적이다. - 매우 섬세하다. - 책임감이 강하다. - 동정심이 강하다.	테레사 조지 부시 카림 압둘 자바

<표 14> ISFJ형 특성 및 대표인물

다. ESTJ(사업가형)

ESTJ형은 일을 조직하여 구체적이고 현실적으로 일을 진행해 나가는 능력이 뛰어나다. 체계적으로 일을 계획하여 조직적으로 진행한다. 목표를 정하고 실행해 나가는 수행능력이 뛰어나다. 실용적인 것을 좋아하고 활동을 주도적으로 이끌기를 원한다. 숙단하여 빨리 정하는 경향과 지나치게 업무 위주로 사람을 대하는 경향이 있다. ESTJ형은 인간의 가치와 타인의 감정을 배려해야 한다. <표 15>는 ESTJ형을 나타내는 표현적 특성과 대표인물이다.

유형	표현적 특성		대표인물
ESTJ	- 논리적이다. - 결정적이다. - 체계적이다. - 효율적이다. - 실재적이다.	- 조직적이다. - 책임감이 강하다. - 구조적이다. - 비개인적이다. - 지도력 있다.	조지 워싱턴 버나드 몽고메리 로즈 케네디

<표 15> ESTJ형 특성 및 대표인물

라. ESFJ(친선도모형)

ESFJ형은 따뜻한 마음과 이야기를 좋아하는 성격으로 양심이 바르다. 동정심이 많아 사람들을 돕는 것을 좋아한다. 정리정돈을 잘하고 참을성이 강하며 사람과 어울려 잘 융화된다.

일이나 사람들을 대할 때 문제에 대한 냉정한 태도를 보이지 못한다. 동료애가 많고

친절하며 능동적으로 행동한다. 격려나 칭찬에 약하고 사람과의 조화를 중요시한다.

<표16>은 ESTJ형을 나타내는 표현적 특성과 대표인물이다.

유형	표현적 특성		대표인물 ¹¹⁾
ESFJ	- 성실하다. - 충성스럽다. - 사교적이다. - 책임감이 강하다. - 조화롭다.	- 협동적이다. - 재치있다. - 철저하다. - 전통적이다. - 동정적이다.	샘 월튼 바바라 월터스 에드 설리번

<표16> ESFJ형 특성 및 대표인물

11) 웹페이지 “<http://keirsey.com>” 참조.

제3장. MBTI를 통한 만화 캐릭터 성격유형 분류

제1절. MBTI에 적용할 만화 캐릭터 선정

1. MBTI에 적용할 장르별 만화 선정

만화를 분류하는 방법에는 다양한 방법들이 존재한다. 그중 형태를 통해 크게 2가지 분류방법이 존재하는데 내적인 형태를 중심으로 하는 내적 분류법과 외적인 형태를 중심으로 분류하는 외적 분류법이 있다. 내적 분류법은 이야기의 구조나 성격을 중심으로 장르를 나누는 분류법과 이야기의 내용과 구조에 따라 주된 독자의 나이나 성별을 통해 구분하는 분류 방법이 있다. 장르 분류는 이야기의 내용에 따라 판타지, SF, 액션, 드라마 등의 형태로 분류되어 진다. 나이 및 성별에 따른 분류는 독자들의 나이 및 성별에 따라 소년만화, 순정만화, 성인만화, 아동만화 등으로 분류된다.

외적 분류법은 형식적인 면을 중심으로 하는 형식적 구분 방법과 출력 방식에 따른 분류방법이 있다. 형식적인 면을 중심으로 하는 분류는 만화의 외적인 형태를 토대로 카툰, 네칸만화, 만화, 웹툰, 캐리커처로 분류된다. 출력방식에 따른 분류는 출판만화, 웹 만화, 모바일만화 등으로 분류된다.

이 중 MBTI를 통한 캐릭터의 성격을 분류하는 과정에서 적합한 분류법으로 장르에 따른 분류를 사용하였다. 만화에는 많은 장르가 있으며 장르를 분류하는 방법 또한 다양하다. 장르를 나누는 기준점은 복합적인 형태나 애매한 형태의 이야기 구조 때문에 명확하지 않아 주관적 기준에 따라서 기준점이 달라지는 문제점이 발생한다. 이러한 문제점을 해결하기 위해 본 논문은 국내 대형 만화 출판업체(서울문화사, 대원씨아이, 학산문화사)에서 구분하는 장르의 분류방법에 따랐다. 각 출판업체에서 장르를 구분하는 분류법에 따라 크게 8가지 장르로 분류하였다. 8가지의 장르는 판타지/SF, 드라마, 액션, 스포츠, 무협, 코믹, 순정, 공포/추리이다.

시대에 따라 장르별 만화의 수량과 인지도에서 많은 차이가 있다. 인기 있는 장르의 만화는 많은 수가 출판되고 인기 없는 장르는 출판되는 만화의 수가 적고 한정적이다. 이처럼 8가지 장르의 대표적인 만화가 시기별로 불규칙하기 때문에 모든 만화를 다 포함하지 않고 제한을 두어 각 장르를 대표하는 만화를 선정하였다. 선별기준은 인기 만화 위주로 선정하였다. 인기 만화의 캐릭터는 독자에게 인기 있는 캐릭터로 인식되는

경우가 높으므로 이러한 기준을 정하였다.

만화책 판매현황을 통해 인기 만화의 기준을 정하였고, 판매현황에 대한 데이터는 대원씨아이에서 2010년 1월부터 2010년 12월까지 조사한 판매현황을 참고하였다.

판타지/sf	드라마	액션	스포츠	무협	코믹	순정	공포/추리
나루토	바쿠만	짱	아이실드21	열혈강호	차를 마시자	궁	블러디 먼데이
							
블리치	신의 물방울	은혼	더 파이팅	배가본드	하야테처럼	노다메 칸타빌레	명탐정 코난
							
원피스	의룡	공수도 소공자	크로스 게임	용량전	원조 괴짜가족	신부이야기	피안도
							
강철의 연금술사	피아노의 숲	한마 바키	크게 휘두르며	수신연무	빠리리 불어봐 재규어	스킵비트	소년탐정 김전일
							
베르세르크	바텐더	터프	카페타	브레이커	개구리 하사 케로로	너에게 달기를	시귀
							

<그림3> 장르별 선정 만화

장르별 선정 작품은 판타지(SF) 장르에서는 나루토, 블리치, 원피스, 강철의 연금술

사, 베르세르크 이다. 드라마 장르에서는 바쿠만, 신의 물방울, 의룡, 피아노의 숲, 바텐더, 액션 장르에서는 짱, 은혼, 공수도 소공자, 한마 바키, 터프 이다. 스포츠 장르에서는 아이실드21, 더 파이팅, 크로스 게임, 크게 휘두르며, 카페타 이다. 무협 장르에서는 열혈강호, 배가본드, 용랑전, 수신연무, 브레이커 이다. 코믹 장르에서는 차를 마시자, 하야테처럼, 원조 괴짜가족, 빠리리 불어봐 재규어, 개구리 하사 케로로 이다. 순정 장르에서는 궁, 노다메 칸타빌레, 신부 이야기, 스킵비트, 너에게 달기를 이다. 공포/추리 장르에서는 블러디 먼데이, 명탐정 코난, 피안도, 소년탐정 김전일, 시귀 이다.

2. MBTI에 적용할 만화 캐릭터 선정

만화에는 매우 다양한 캐릭터가 등장하며 그 비중에 따라서 등장 횟수나 이야기에 미치는 영향력이 달라진다. 그중 만화에 영향을 주는 주요 캐릭터를 선정하였다. 주요 캐릭터는 만화를 이끌어가는 주인공과 만화의 주인공을 보조하면서 도와주는 조력자, 주인공과 대립하는 캐릭터인 라이벌이다. 조력자 캐릭터와 라이벌 캐릭터는 스토리 진행에 따라서 변경되거나 다수가 등장할 수 있다. 이럴 때 조력자 캐릭터나 라이벌 캐릭터를 선정하는 과정에서 비중에 중점을 두고 주관적인 입장을 적용하여 캐릭터를 선정하였다¹²⁾.

	만화	나루토	블리치	원피스	강철의 연금술사	베르세르크
판타지/sf	주인공	나루토	이치고	루피	에드워드	가츠
	조력자	사쿠라	오리히메	나미	알폰스	캐스커
	라이벌	사스케	소스케	마샬D티치	머스탱	그리피스
드라마	만화	바쿠만	신의 물방울	의룡	피아노의 숲	바텐더
	주인공	모리타카	시즈쿠	류타로	카이	류
	조력자	미호	시노하라	카토 ¹³⁾	다카코	미와
	라이벌	에이지	잇세	군지	슈우헤이	류이치
액션	만화	짱	은혼	공수도 소공자	한마 바키	터프
	주인공	현상태	긴토키	미노루	바키	키이치
	조력자	천수경	카구라	나나	레츠	세이코
	라이벌	이종수	토시로	켄고	피클	키류
스포츠	만화	아이실드21	더 파이팅	크로스게임	크게 휘두르며	카페타
	주인공	세나	일보	코우	렌	카페타
	조력자	마모리	구미	아오바	아베	모나미
	라이벌	세이쥬로	일랑	유헤이	준타	나오미
무협	만화	열혈강호	배가본드	용랑전	수신연무	브레이커
	주인공	한비광	무사시	천시로	시레이	시운

	조력자	담화린	오츠	마수미	라이라	구문룡
	라이벌	유세하	코지로	사마의	케이로우	혁소천
코믹	만화	차를 마시자	하야테처럼	원조 괴짜가족	빠리리 불어라 재규어	개구리 하사 케로로
	주인공	마사야	하야테	코테츠	재규어	케로로
	조력자	아네사키	나기	노리코	피요히코	타마마
	라이벌	코우키	마리아	후구오	해머	기로로
순정	만화	궁	노다메 칸타빌레	신부 이야기	스킵비트	너에게 달기를
	주인공	신채경	메구미	아미르	쿄코	사와코
	조력자	이신	신이치	카르르크	렌	쇼타
	라이벌	민호린	루이	파리야	쇼우	우메
공포/추리	만화	블러디 먼데이	명탐전 코난	피안도	소년탐정 김전일	시귀
	주인공	후지마루	코난	아키라	김전일	나츠노
	조력자	오토야	모리 란	유키	미유키	세이신
	라이벌	마야	헤이지	미야비	아케치	도시오

<표 17> 장르별 만화 캐릭터 선정

제2절. MBTI의 유형과 장르별 만화 캐릭터 분류

1. 4가지 선호 경향을 통한 캐릭터 분류법

만화 캐릭터는 가상의 인물로서 스토리 속에서 존재하기 때문에 MBTI 검사를 통해 정확한 데이터를 얻기에는 불가능하다. 또한, MBTI의 분류법인 4가지의 선호 경향은 양쪽의 성향을 가지고 있지만, 한쪽의 성향을 선호하는 부분이기 때문에 양쪽의 선호 경향이 나타나면 판단하기 모호하다. 그러므로 본 논문은 만화 속 가상의 캐릭터를 분류하는 과정에서 명확한 데이터를 얻기 위해서 MBTI의 4가지 선호 경향을 사건과 인간관계를 중심으로 자주 사용되는 성향으로 판단하였다. 또한, 객관적인 성격을 파악하기 위하여 캐릭터 간의 관계와 사건에서 나타나는 행동과 대사를 중심으로 판단하였다. 만화 속 스토리는 캐릭터가 인물 간의 관계와 사건을 토대로 만들어진다. 이 때문에 인물 간의 관계와 사건에서의 대사나 행동을 통해 명확하고 객관적인 기준¹⁴⁾을 만들었다.

12) 표에 작성된 캐릭터의 이름 중 외국 이름의 경우 전체 이름을 표기하지 않고 이름을 표기하였다.

13) 피안도의 카토 아키라와 이름이 중복되어 의룡의 아키라는 성으로 표기하였다.

14) 한국 MBTI연구소에서 출판한 『성격유형과 삶의 양식』에 나오는 내용을 참조하여 가상 캐릭터의 행동, 대사, 형태를 비교 분석하여 기준을 정하였다.

가. 외향형과 내향형

외향과 내향은 태도 지표로서 에너지의 원천의 방향이 외부에서 유입되는지 내부에서 만들어지는지에 따라 구분된다. 하지만 만화 캐릭터에서 명확하게 에너지의 방향을 포착하기는 쉽지 않은 일이며, 외향적인 성격과 내향적인 성향을 구분하기 어려운 모호한 캐릭터 또한 존재한다. 이러한 점을 명확하게 하려고 기존의 외향과 내향 구분법을 사건과 인간관계에서 자주 활용되는 태도를 중심으로 판단하였다.

외향(E)	내향(I)
대사 및 행동적 특징	대사 및 행동적 특징
▪적극적이고 활동적이다. ▪행동과 태도가 겉으로 드러난다. ▪자기 자신을 드러내는 것을 좋아한다. ▪사교적이고 넓은 인간관계를 선호한다. ▪대사가 밝고 감정의 표출과 변화가 많다.	▪신중하고 조용하다. ▪행동이나 태도가 겉으로 잘 드러나지 않는다. ▪자기 자신을 드러내는 것을 좋아하지 않는다. ▪깊이 있는 인간관계를 선호한다. ▪대사가 차분하며 감정의 표출과 변화가 적다.

<표 18> 외향 캐릭터와 내향 캐릭터 특징 비교

외향적 캐릭터는 사건을 대할 때 적극적이고 활동적으로 행동한다. 또한, 사건을 통해 자신이 드러나길 좋아하며 감정의 표출과 변화가 쉽게 드러난다. 외향형 캐릭터의 인간관계는 폭넓은 인간관계를 유지하려고 한다. 한 명의 깊은 친구보다는 많은 친구를 선호한다.

내향적 캐릭터는 사건을 대할 때 신중하고 조용하게 행동한다. 또한, 사건에서 자신이 드러나길 좋아하지 않으며 감정의 표출과 변화가 잘 드러나지 않는다. 내향적 캐릭터의 인간관계는 깊이 있는 인간관계를 유지하려고 한다. 다수 친구보다는 한 명의 깊이 있는 친구를 선호한다.

나. 감각형과 직관형

감각과 직관은 인식기능으로 우리가 정보를 인식하고 받아들이는 방식이며, 인식하는 시제가 지금 현재를 지향하는지 아니면 미래 또는 가능성을 지향하는지에 따라 구분된다. 가상 인물의 감각과 직관을 구분하는 것은 4가지 선호지표 중 가장 판단하기 어렵고 애매한 작업이다. 감각과 직관을 나누는 행동이나 대사가 겉으로 표출이 잘 안 되고 나누는 기준점이 모호하며 직관과 감각을 비슷하게 활용하는 캐릭터가 많기 때문이다. 이러한 점을 명확하게 하려고 기존의 감각과 직관 구분법을 사건을 바라볼 때

자주 활용되는 인식기능을 중심으로 판단하였다.

감각(S)	직관(N)
대사 및 행동적 특징	대사 및 행동적 특징
▪대사가 구체적이고 사실적이다. ▪오감과 경험을 통해 판단하고 행동함 ▪전체보다는 세밀하고 깊이 있게 보려 한다. ▪현실적인 것을 중시함 ▪캐릭터의 행동이나 대사가 전통적이다.	▪대사가 비유적이고 추상적이다. ▪육감과 느낌에 따라 행동함 ▪작은 것보다 전체를 보려 한다. ▪미래 가능성을 중시함 ▪캐릭터의 행동이나 대사가 독창적이다.

<표19> 감각 캐릭터와 직관 캐릭터 특징 비교

감각형 캐릭터는 사건을 바라볼 때 사실적이고 구체적으로 인식한다. 또한, 사건을 바라보는 관점이 현실적이며 경험과 오감으로 판단한다. 사건을 세밀하게 관찰하고 바라보려 한다.

직관형 캐릭터는 사건을 바라볼 때 창의적이고 추상적으로 인식한다. 또한, 사건을 바라보는 관점이 미래지향적이며 느낌이나 육감으로 판단한다. 사건의 세부적인 것들을 모아 크고 넓게 보려 한다.

다. 사고형과 감정형

사고와 감정은 판단기능으로 받아들이는 정보를 토대로 의사결정을 내리는 방식으로 관심의 주제가 사실과 진실에 있고 원인과 결과를 중요하게 생각하는지 혹은 사람의 관계에서 좋고 나쁘고를 중요하게 생각하는지로 구분한다. 만화 캐릭터의 판단기능을 알아보기 위해서는 사건 속에서의 캐릭터의 선택이나 행동을 통해 알 수 있다. 사고적인 성격과 감정적인 성향을 비슷하게 사용하는 애매한 캐릭터 또한 존재한다. 이러한 점을 명확하게 하려고 기존의 사고와 감정 구분법을 사건에서의 자주 활용되는 판단기능을 중심으로 판단하였다.

사고(T)	감정(F)
대사 및 행동적 특징	대사 및 행동적 특징
▪상황이나 사건을 객관적으로 대처한다. ▪문제 해결 방식이 이성적이다. ▪대사나 행동이 논리적이고 계산적이다. ▪사건의 원인과 결과를 중요시한다.	▪상황이나 사건을 주관적으로 대처한다. ▪문제 해결 방식이 감정적이다. ▪대사나 행동이 감정적이고 충동적이다. ▪사건의 의미와 영향을 중요시한다.

<표20> 사고 캐릭터와 감정 캐릭터 특징 비교

사고형 캐릭터는 사건에서 의사결정을 내릴 때 사실과 진실에 관심이 있다. 모든 것에 원인과 결과가 있다고 생각한다. 또한, 사건에서 결정을 내릴 시 이성적이며 객관적인 관점에서 판단한다. 사건을 논리적이고 계산적으로 대처한다.

감정형 캐릭터는 사건에서 의사결정을 내릴 때 사람과 인간관계에 관심이 있다. 모든 것에는 의미와 영향이 있다고 생각한다. 또한, 사건에서 결정을 내릴 시 감정적이며 주관적인 관점에서 판단한다. 사건을 감정적이고 충동적으로 대처한다.

라. 판단형과 인식형

판단과 인식은 행동양식으로 외부생활에 대처하는 생활양식 혹은 방식을 의미한다. 자신의 삶을 체계화시키고, 통제와 조정하는지 혹은 자신의 삶을 자율적으로 흐르게 하며, 융통적으로 적응시키는지에 따라 구분된다. 만화 캐릭터의 행동양식을 알아보기 위해서는 캐릭터의 행동패턴이나 사건에서의 대처방법을 통해 알 수 있다. 상황에 따라서 판단적인 성향과 인식적인 성향이 비슷한 애매한 캐릭터 또한 존재한다. 이러한 점을 명확하게 하기 위해 기존의 판단과 인식 구분법을 사건에서 자주 활용되는 행동양식을 중심으로 판단하였다.

판단(J)	인식(P)
대사 및 행동적 특징	대사 및 행동적 특징
▪분명한 목적을 가지고 있다. ▪계획에 따라 체계적으로 행동한다. ▪빠르게 결정하고 행동한다. ▪사건을 통해 만족감을 추구한다. ▪사건의 과정보다 결말을 중요시한다.	▪융통성과 적응 능력이 뛰어나다. ▪행동이 자유롭고 여유 있다. ▪상황에 따라서 목적이 변화할 수 있다. ▪사건을 통해 즐거움을 찾는다. ▪사건의 결말보다 과정을 중요시한다.

<표21> 판단 캐릭터와 인식 캐릭터 특징 비교

판단형 캐릭터의 사건에서 행동양식은 체계적이고 계획적이다. 사건을 정리하고 계획하는 것을 좋아하며 자신의 계획에 대한 통제와 조정에서 큰 만족감을 얻는다. 분명한 목적의식과 방향 감각을 지니고 있다. 사건을 정해진 계획에 따른 신속한 결론을 내린다. 사건의 과정보다는 결말을 중요시한다.

인식형 캐릭터의 사건에서 행동양식은 자율적이고 개방적이다. 사건에 얽매이지 않고 상황에 따라 자유롭게 행동한다. 사건에 대한 태도가 융통성이 있으며 적응적이다. 환경에 따른 변화 혹은 목적과 방향의 변화에 대한 거부감이 없으며, 이해하려는 성향이 있다. 사건의 결말보다는 과정을 중요시한다.

2. 판타지/SF, 드라마, 액션, 스포츠 장르 MBTI 유형

만화에서 장르는 여타 다른 콘텐츠와 다른 특징들을 가지고 있다. 만화에서의 장르별 특징들에 대해 알아보고 그 특징들 때문에 캐릭터의 성격에 어떠한 영향이 있는가에 대해 알아보았다. 또한, 장르별 MBTI 유형 캐릭터를 분류하여 활용 방향에 대해 알아보았다.

판타지/SF 장르는 현실세계에서 존재 불가능한 독특한 가상 세계관을 중심인 스토리를 주로 다룬다. 판타지/SF 장르는 만화라는 콘텐츠의 가장 큰 장점인 제작의 한계가 존재하지 않는다는 점을 통해 공간과 시간의 제한 없이 종이와 펜을 통해 무한한 상상력을 펼칠 수 있다. 이러한 점 때문에 현재 가장 활발하게 제작되고 있으며 만화적 특징이 가장 잘 적용된 장르라고 할 수 있다.

드라마 장르는 현실적인 세계관에 인물 간의 갈등과 성장이 중심인 스토리를 주로

다룬다. 최근에 드라마 장르의 만화는 특정 직업을 바탕으로 한 성장드라마가 주를 이룬다. 배경과 공간이 제한되거나 한정적이다.

액션 장르는 가상이나 현실적인 세계관에서 액션이 중심인 스토리를 자주 다룬다. 최근에 액션만화에서는 학원물이나 격투기를 소재로 한 만화를 많이 제작하고 있다.

스포츠 장르는 현실적인 세계관을 배경으로 하며 현실 세계에 존재하는 운동경기가 중심인 스토리를 많이 다룬다. 최근 스포츠만화의 특징은 소극적인 캐릭터가 재능에 눈을 뜨면서 성장하는 성장형 스포츠만화가 주를 이룬다.

장르 유형		판타지/SF	수 량	드라마	수 량	액션	수 량	스포츠	수 량
경 험 주 의 자 형	ISTP	가츠	1	-	0	토시로, 키류, 피클	3	유헤이, 나오미	2
	ISFP	-	0	-	0	카구라	1	-	0
	ESTP	-	0	에이지	1	카오루	1	아베, 카페타	2
	ESFP	-	0	류타로, 시노하라, 미와, 류	4	현상태, 김철수	2	코우, 아오바	2
이 상 주 의 자 형	INFJ	오리히메, 알폰스	2	-	0	-	0	세나	1
	INFP	이치고	1	-	0	긴토키	1	-	0
	ENFP	나루토, 루피	2	시즈쿠, 카이	2	바키, 키이치, 천수경	3	모나미	1
	ENFJ	-	0	-	0	-	0	-	0
합 리 주 의 자 형	INTJ	소스케	1	잇세	1	-	0	-	0
	INTP	사스케	1	-	0	-	0	-	0
	ENTP	에드워드	1	-	0	-	0	-	0
	ENTJ	마샬D티치, 머스탱, 그리피스	3	-	0	-	0	-	0
전 통 주 의	ISTJ	-	0	아지노, 군지, 류이치, 모리타카	4	켄고, 레츠	2	세이쥬로, 준타, 일랑,	3

자 형	ISFJ	사쿠라 캐스커	2	미호 슈우헤이	2	미노루 세이코	2	일보, 렌 마모리, 구미	4
	ESTJ	나미	1	카토	1	-	0	-	0
	ESFJ	-	0	-	0	-	0	-	0

<표22> 판타지/SF, 드라마, 액션, 스포츠 장르 MBTI 유형 캐릭터

<표22>를 보면 판타지/SF 장르에서 사용되는 성격유형은 총 16개 유형 중 10개 (ISTP, INFP, ENFP, INTP, INTJ, ENTP, ENTJ, ISFJ, ESFJ, ESTJ)가 사용됐으며 3명이 사용된 유형 1개, 2명이 사용된 유형 3개, 1명이 사용된 유형 5개이다. 판타지/SF 장르에서 가장 많이 활용되는 유형은 ENTJ형이다.

드라마 장르에서 사용되는 성격유형은 총 16개 유형 중 7개(ESTP, ESFP, ENFP, INTJ, ISTJ, ISFJ, ESTJ)가 사용됐으며 4명이 사용된 유형 2개, 2명이 사용된 유형 2개, 1명이 사용된 유형 3개이다. 드라마 장르에서 가장 많이 활용되는 유형은 ESFP형과 ISTJ형이다.

액션 장르에서 사용되는 성격유형은 총 16개 유형 중 8개(ISTP, ISFP, ESTP, ESFP, INFP, ENFP, ISTJ, ISFJ)가 사용됐으며 3명이 사용된 유형 2개, 2명이 사용된 유형 3개, 1명이 사용된 유형 3개이다. 액션 장르에서 가장 많이 활용되는 유형은 ESFP형과 ISTJ형이다.

스포츠 장르에서 사용되는 성격유형은 총 16개 유형 중 7개(ISTP, ESTP, ESFP, INFJ, ENFP, ISTJ, ISFJ)가 사용됐으며 4명이 사용된 유형 1개, 3명이 사용된 유형 1개, 2명이 사용된 유형 3개, 1명이 사용된 유형 2개이다. 스포츠 장르에서 가장 많이 활용되는 유형은 ISTJ형이다.

3. 무협, 코믹, 순정, 공포/추리 장르 MBTI 유형

무협 장르는 비현실적인 동양적 세계관이 중심인 스토리를 주로 다룬다. 배경은 현대와 과거의 동양을 바탕으로 한다. 최근 무협장르의 특징은 현대와 과거의 시대적 한계를 두지 않고 동양적 무술의 개념을 바탕으로 다양한 배경과 역사를 다룬다.

코믹 장르는 현실적인 세계관에서 웃음과 유머가 중심인 스토리를 주로 다룬다. 배경은 현대적 배경이 많다. 최근 코믹만화의 특징은 현대적 배경에 비현실적인 인물들을 조합함으로써 상황에서의 아이러니를 통해 웃음을 유발한다.

순정 장르는 현실적인 세계관을 바탕으로 현대적 배경이 중심인 스토리를 주로 다룬다.

다. 주된 이야기의 흐름이 남녀 간의 사랑이 주가 되고 주인공이 여성이다. 최근 순정 만화의 특징은 밝고 씩씩한 여주인공을 중심으로 완벽한 남성의 사랑을 다루는 스토리가 많다. 유머와 로맨스를 적절하게 조합한 스토리 구조를 가진다.

공포/추리 장르에서 공포 장르는 비현실적 세계관을 바탕으로 현대적 배경이 중심인 스토리를 주로 다룬다. 공포 장르의 특징은 비현실적인 캐릭터와 현실적 캐릭터의 대결구도를 통해 이야기가 전개되며 주로 현대적 배경을 통해 현실감과 공포감을 고조시킨다. 추리 장르는 현실적인 세계관을 바탕으로 현대적 배경이 중심인 스토리를 주로 다룬다. 사건을 바탕으로 이야기가 진행되며 사건을 해결하는 캐릭터가 주인공이 된다. 옴니버스¹⁵⁾형식의 구조가 많이 사용된다.

장르 유형		무협	수 량	코믹	수 량	순정	수 량	공포/추리	수 량
경 험 주 의 자 형	ISTP	무사시	1	코우키	1	민효린	1	아키라	1
	ISFP	-	0	피요히코, 후구오	2	이신, 파리야	2	유키	1
	ESTP	-	0	-	0	루이, 우메, 쇼우	3	마야	1
	ESFP	오츠, 라이라	2	나기, 노리코, 타마마	3	아미르	1	모리란	1
이 상 주 의 자 형	INFJ	마수미, 담화린	2	-	0	-	0	-	0
	INFP	시운, 코지로	2	-	0	-	0	-	0
	ENFP	한비광, 시레이	2	코테츠, 재규어, 케로로, 마사야	4	신채경, 메구미, 모가미쿄코	3	-	0
	ENFJ	-	0	해머	1	-	0	-	0
합 리 주 의 자 형	INTJ	사마의, 케이로우, 혁소천, 유세하	4	-	0	-	0	세이신, 아케치	2
	INTP	-	0	-	-	-	0	나츠노	1
	ENTP	구문룡, 천시로	2	-	0	-	0	후지마루, 코난, 김전일,	4

15) 옴니버스, 네이버 지식사전, “<http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=59500>” 몇 개의 단편을 결합하여 전체로서 정리된 분위기를 내도록 한 작품. 하나의 주제를 중심으로 몇 개의 단편을 결합한 것.

전 통 주 의 자 형								헤이지	
	ENTJ	-	0	-		-	0	미야비	1
	ISTJ	-	0	기로로	1	신이치, 렌	2	오토야, 도시오	2
	ISFJ	-	0	아네사키, 마리아	2	사와코, 카르르크	2	-	0
	ESTJ	-	0	-	0	-	0	-	0
	ESFJ	-	0	하야테	1	쇼타	1	미유키	1

<표23> 무협, 코믹, 순정, 공포/추리 장르 MBTI 유형 캐릭터

<표23>을 보면 무협 장르에서 사용되는 성격유형은 총 16개 유형 중 7개(ISTP, ESFP, INFJ, INFP, ENFP, ENFJ, INTJ, ENTP)가 사용됐으며 4명이 사용된 유형 1개, 2명이 사용된 유형 5개, 1명이 사용된 유형 1개이다. 무협 장르에서 가장 많이 활용되는 유형은 INTJ형이다.

코믹 장르에서 사용되는 성격유형은 총 16개 유형 중 8개(ESTP, ESFP, ENFP, INTJ, ISTJ, ISFJ, ESTJ, ESFJ)가 사용됐으며 4명이 사용된 유형 1개, 3명이 사용된 유형 1개, 2명이 사용된 유형 2개, 1명이 사용된 유형 4개이다. 코믹 장르에서 가장 많이 활용되는 유형은 ENFP형이다.

순정 장르에서 사용되는 성격유형은 총 16개 유형 중 8개(ISTP, ISFP, ESTP, ESFP, ENFP, ISTJ, ISFJ, ESFJ)가 사용됐으며 3명이 사용된 유형 2개, 2명이 사용된 유형 3개, 1명이 사용된 유형 3개이다. 순정 장르에서 가장 많이 활용되는 유형은 ESTP형과 ENFP형이다.

공포/추리 장르에서 사용되는 성격유형은 총 16개 유형 중 10개(ISTP, ISFP, ESTP, ESFP, INTJ, INTP, ENTP, ENTJ, ISTJ, ESFJ)가 사용됐으며 4명이 사용된 유형 1개, 2명이 사용된 유형 2개, 1명이 사용된 유형 7개이다. 공포/추리 장르에서 가장 많이 활용되는 유형은 ENTP형이다.

제3절. MBTI에 적용할 역할별 만화 캐릭터 분류

캐릭터는 주어진 역할에 따라서 성격이 달라진다. 주인공은 만화를 이끌어 가야 하기 때문에 주도적인 역할이 부여되고 성격 또한 그것에 맞게 설정된다. 조력자는 주인공을 보조하면서 도와주는 역할을 맡는다. 라이벌은 주인공을 자극하는 존재로서 주인

공과의 대결구도를 통해서 스토리의 긴장감을 조성하는 경우가 많다. 제 3절에서는 주인공, 조력자, 라이벌 캐릭터들을 MBTI 유형을 통해 분류함으로써 역할에 가장 잘 활용되는 성격유형을 알아보았다.

1. 주인공 성격의 MBTI 유형

주인공¹⁶⁾은 문학, 극문학, 영화, 음악, 만화 이야기에서 중심인물을 의미하며, 만화 속에서 대개 주인공을 중심으로 줄거리가 전개된다. 작품에서 독자들이 주인공의 처지에서 바라보게 하여 극의 몰입도를 높이는 역할을 하고 있다. 주인공의 성격을 설정하는 것은 이야기의 전개방식과 극의 흐름과 분위기에 영향을 미친다. MBTI 유형을 통해 만화 속 주인공의 성격을 분류하여 주인공에 가장 많이 활용되는 유형에 대해 알아보았다.

역할 유형	주인공	수량
ISTP	무사시, 가츠, 아키라	3
ISFP	-	0
ESTP	카페타	1
ESFP	류타로, 현상태, 야미르, 류, 코우	5
INFJ	세나	1
INFP	이치고, 긴토키, 시운	3
ENFP	나루토, 루피, 시즈쿠, 카이, 바키, 키이치, 한비광, 시레이, 코테츠, 재규어, 케로로, 신채경, 메구미, 모가미교코, 마사야	15
ENFJ	-	0
INTJ	-	0
INTP	나츠노	1
ENTP	에드워드, 후지마루, 코난, 김전일, 천시로	5
ENTJ	-	0
ISTJ	모리타카	1
ISFJ	미노루, 일보, 렌, 사와코	4
ESTJ	-	0
ESFJ	하야테	1

<표24> MBTI 유형별 주인공 캐릭터

<표24>를 보면 주인공에서 사용되는 성격유형은 총 16개 유형 중 11개가 사용됐으며

16) 주인공, 위키백과, “<http://ko.wikipedia.org/wiki/%EC%A3%BC%EC%9D%B8%EA%B3%B5>” 주인공은 문학, 극문학, 영화, 음악 이야기에서 중심인물을 의미하며, 대개 주인공을 중심으로 줄거리가 전개된다.

ENFP 유형이 15명으로 가장 많이 활용되었다. 다양한 유형들이 등장하지만, 대부분 캐릭터가 EMFP형에 밀집되어 있으며 그 외의 캐릭터들도 일정 유형에 밀집되어 있다. 주인공 캐릭터는 유형 선택의 폭이 한정적이고 제한적이다.

2. 조력자 성격의 MBTI 유형

조력자는 만화 속에서 주인공을 돕는 역할의 캐릭터를 말한다. 대다수 작품에서 조력자 캐릭터는 복수로 등장하기 때문에 한 명의 조력자 캐릭터를 정하고자 하였다. 조력자 캐릭터를 선정함에 있어서 첫 번째 기준은 주인공과 애정관계가 있는 이성캐릭터이다. 주인공과 애정관계가 있는 이성캐릭터는 주인공을 보조하면서 주인공의 행동이나 감정에 많은 영향을 미친다. 두 번째 기준은 작품에서의 비중에 중점을 두었다. 주인공을 돕는 역할과 기여도가 높은 순서에 따라 선택하였다. 조력자 캐릭터는 주인공에게 영향을 미쳐 극의 흐름과 분위기를 주도하거나 직접 사건을 일으켜 주인공의 행동을 유발하기도 한다. 조력자의 성격을 설정하는 것은 이야기의 전개방식이나 흐름에 직접적인 영향보다는 간접적으로 영향을 미친다. MBTI 유형을 통해 만화 속 조력자의 성격을 분류하여 조력자에 가장 많이 활용되는 유형에 대해 알아보았다.

역할 유형	조력자	수량
ISTP	-	0
ISFP	카구라, 피요히코, 유키, 이신	4
ESTP	카오루, 아베	2
ESFP	시노하라, 미와, 오츠, 라이라, 나기, 노리코, 타마마, 모리란, 아오바	9
INFJ	마수미, 오리히메, 알폰스, 담화린	4
INFP	-	0
ENFP	천수경, 모나미	2
ENFJ	-	0
INTJ	세이신	1
INTP	-	0
ENTP	구문룡	1
ENTJ	-	0
ISTJ	아지노, 신이치, 오토야, 레츠, 렌	5
ISFJ	사쿠라, 캐스커, 미호, 마모리, 구미, 카르르크, 아네사키, 세이코	8
ESTJ	나미, 카토	2
ESFJ	쇼타, 미유키	2

<표25> MBTI 유형별 조력자 캐릭터

<표25>를 보면 조력자에서 사용되는 성격유형은 총 16개 유형 중 11개가 사용됐으며 ESFP유형이 각각 9개로 가장 많이 활용되었다. 다양한 유형들이 등장하고 대부분 캐릭터들이 일정 유형에 밀집되어 있지만, 대부분 캐릭터들이 고르게 분산되어 있다. 조력자 캐릭터는 유형 선택의 폭이 넓고 다양하다.

3. 라이벌 성격의 MBTI 유형

라이벌은 만화 속에서 주인공과 대립하는 캐릭터를 말한다. 라이벌의 경우 크게 두 가지 유형으로 나뉘어진다. 첫 번째 유형은 주인공과 같은 목표를 가지고 경쟁하는 캐릭터이다. 경쟁형 라이벌의 경우 주인공에게 경쟁의식을 느끼며 주인공의 성장이나 보조를 맞추는 캐릭터이다. 경쟁형 라이벌은 스토리에 직접적인 영향을 미치기보다 간접적 영향력을 보인다. 두 번째 유형은 주인공과 대립하면서 주인공의 목표를 훼방하는 캐릭터이다. 훼방형 라이벌의 경우 주인공을 적대시하면서 주인공을 가로막는 장애물이나 목표가 된다. 훼방형 라이벌은 스토리에 직간접적으로 영향을 미치며 스토리에 중요한 역할을 담당한다.

라이벌의 성격을 설정하는 것은 이야기의 전개방식이나 흐름에 직간접적으로 영향을 미친다. MBTI 유형을 통해 만화 속 라이벌의 성격을 분류하여 라이벌에 가장 많이 활용되는 유형에 대해 알아보았다.

역할 유형	라이벌	수량
ISTP	토시로, 유헤이, 코우키, 민효린, 키류, 나오미, 피클	7
ISFP	후구오, 파리아	2
ESTP	에이지, 루이, 우메, 마야, 쇼우	5
ESFP	김철수	1
INFJ	-	0
INFP	코지로	1
ENFP	-	0
ENFJ	해머	1
INTJ	소스케, 잇세, 사마의, 케이로우, 혁소천, 아케치, 유세하	7
INTP	사스케	1
ENTP	헤이지	1
ENTJ	마살D티치, 머스탱, 그리피스, 미야비	4
ISTJ	군지, 켄고, 류이치, 세이쥬로, 준타, 기로로, 도시오, 일랑	8
ISFJ	슈우헤이, 마리아	2
ESTJ	-	0
ESFJ	-	0

<표26> MBTI 유형별 라이벌 캐릭터

<표26>을 보면 조력자에서 사용되는 성격유형은 총 16개 유형 중 12개가 사용됐으며 ISTJ 유형이 각각 8개로 가장 많이 활용되었다. 다양한 유형들이 등장하고 대부분 캐릭터들이 일정 유형에 밀집되어 있다. 라이벌 캐릭터는 유형 선택의 폭이 넓지만 다양하지 못하다.

제4장. MBTI를 통한 만화 캐릭터 성격유형 분석

제1절. MBTI의 유형별 만화 캐릭터 특징

만화 캐릭터의 MBTI 유형별 특징을 나타내기 위해서 만화에서 캐릭터의 형태를 3가지 특징으로 나누었다. 3가지 특징은 행동적 특징, 대사적 특징, 형태적 특징이다. 행동적 특징은 행동패턴이나 방식, 성향 등을 통해 알 수 있다. 대사적 특징은 캐릭터의 대사량이나 대사방식, 대사성향 등을 통해 알 수 있다. 형태적 특징은 캐릭터의 외형과 내면적 이미지를 통해 알 수 있다.

1. 경험주의자형(ISTP, ISFP, ESTP, ESFP) 만화 캐릭터 특징

경험주의자형 만화 캐릭터는 120명의 캐릭터 중 총 39명의 캐릭터가 사용하였다. <표22>, <표23>을 통해 장르에 따라 분류하면 판타지/SF 1명, 드라마 5명, 액션 7명, 스포츠 6명, 무협 3명, 코믹 6명, 순정 7명, 공포/추리 4명이다. <표24>, <표25>, <표26>을 통해 역할에 따라 분류하면 주인공 캐릭터가 9명, 조력자 캐릭터가 15명, 라이벌 캐릭터가 15명이다. 경험주의자형에서 자주 활용되는 장르는 액션, 코믹, 스포츠, 순정 장르로 주된 장르의 공통점은 주로 배경이 현대적이고 현실적 세계에 비현실적인 캐릭터를 가진다. 경험주의자형에서 자주 활용되는 역할은 조력자와 라이벌 캐릭터로 두 역할의 공통점은 대부분 스토리에 미치는 영향이 직·간접적 성향을 보인다.

공통 선호 경향	주된 장르	주된 역할	특징
SP	액션	조력자 라이벌	현대적 배경
	스포츠		현실적인 세계관에 비현실적 캐릭터
	코믹		
	순정		
			스토리에 미치는 영향이 직·간접적

<표27> 경험주의자형 캐릭터 특징

가. ISTP형 만화 캐릭터 분석

ISTP형은 내향적 사고형으로 주기능은 TI, 부기능은 S, 3차 기능은 N, 열등기능은 FE

이다. 대표캐릭터는 “배가본드”의 “무사시”이다. 배가본드는 일본 전국시대에 살았던 일본 최고의 무사 미야모토 무사시를 주인공으로 한 무협 만화이다. 무사시의 행동적 특징은 무사시의 전투방식에서 알 수 있는데 형식에 얽매이지 않고 자유롭고 거칠게 싸운다. 또한, 계산적이고 민첩하게 행동한다. 자신을 객관적으로 관찰하고 행동하려 한다.



<그림4> 무사시의 행동적 특징¹⁷⁾

<그림4>의 첫 번째 그림은 무사시가 강함을 알기 위해 계속 싸우겠다는 다짐을 하는 장면이다. 두 번째 그림은 다수와 싸우고 있는 무사시의 모습이다. 이 장면들을 통해 무사시는 자신에 대해 고뇌와 통찰을 하고 있다. 계산적이지만 형식에 얽매이지 않으며 즉흥적으로 행동하려는 것을 알 수 있다.

무사시의 대사적 특징은 사실적이고 간결하다. 무사시는 만화 내에서 많은 대사를 하기보다 간결하고 단순한 대사를 통해 의사를 전달한다. 대부분의 대사가 자기 자신에 대한 성찰과 고뇌로 독백으로 표현된다.

17) Takehiko Inoue, 서현아 역, 『배가본드』, (학산문화사) 21권, 26권 참조.



<그림5> 무사시의 형태적 특징¹⁸⁾

무사시의 형태적 특징은 외형적으로는 자유롭고 투박한 스타일을 보인다. 내형적인 이미지는 거칠고 날카로우며 호쾌한 이미지를 가진다.

나. ISFP형 만화 캐릭터 분석

ISFP는 내향적 감각형으로 성인군자형으로 불린다. 주기능은 FI, 부기능 S, 3차 기능 N, 열등기능 TE이다. 대표캐릭터는 “피안도”의 “유키”이다. 피안도는 한정된 공간인 섬에서 벌어지는 흡혈귀와 인간의 사투를 그린 공포 만화이다. 유키는 주인공이 좋아하는 이성 친구이다. 유키의 행동적 특징은 남을 배려하고 도와주려고 하며 다른 사람에게 피해를 주지 않으려고 한다. 위기의 상황에도 도움을 청하기보다는 다른 사람을 먼저 걱정한다. 또한, 비현실적인 상황에 적응하면서 현실을 받아들이려 한다.

18) Takehiko Inoue, 서현아 역, 『배가본드』, (학산문화사) 무사시 이미지 참조.



<그림6> 유키의 행동적 특징¹⁹⁾

<그림6>의 첫 번째 그림은 자신을 구하러 온 친구가 발각되어 위기에 처하자 자신보다는 친구를 먼저 생각하여 오지 말라고 말하는 장면이다. 두 번째 그림은 자신 때문에 고통을 받는 친구를 보고 자신을 희생하려는 장면이다. 이 장면들을 통해 유키는 자신보다 타인을 배려하려는 감정적 성향과 현실을 인정하고 순응하는 것을 알 수 있다.

유키의 대사적 특징은 사실적이고 직설적이며 감정적인 말을 주로 한다. 유키는 자신이 하고자 하는 이야기를 직접적이고 간결하게 전달한다. 대사의 양은 많지 않으며 필요에 따라 이야기를 한다.



<그림7> 유키의 형태적 특징²⁰⁾

19) Matsumoto Koji, 설은미 역, 『피안도』, (학산문화사), 28권, 29권 참조.

20) Matsumoto Koji, 설은미 역, 『피안도』, (학산문화사) 유키 이미지 참조.

유키의 형태적 특징은 외형적인 모습은 자연스럽고 단정한 스타일을 보인다. 내형적인 이미지는 온화하고 부드러운 이미지를 가진다.

다. ESTP형 만화 캐릭터 분석

ESTP형은 외향적 감각형이며 수완 좋은 활동가형이라고 불린다. 주기능은 SE, 부기능 T, 3차 기능 F, 열등기능은 NI이다. 대표캐릭터는 “블러드먼데이”의 “마야”이다. 블러드먼데이는 테러를 소재로 한 공포 추리물이다. 마야는 테러를 일으키는 집단에 고용된 행동대원으로 주인공을 이용하여 자신의 임무를 실행하려 한다. 마야의 행동적 특징은 행동력이 뛰어나고 적응력이 강하며 계산적이다. 항상 주인공을 속이고 자신의 임무를 완성하려고 힘쓴다. 위기에 처했을 때 순발력이 뛰어나다. 사람을 속이는데 능숙하며 일 처리가 민첩하고 현실적이다.

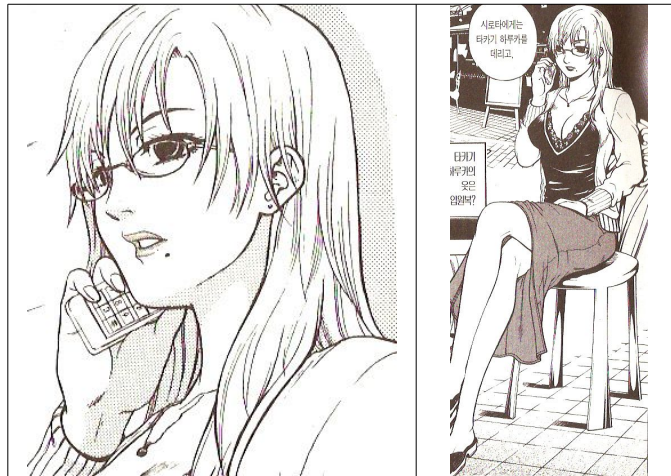


<그림8> 마야의 행동적 특징²¹⁾

<그림8>의 첫 번째 그림은 주인공에게 의심을 받았지만 거짓된 알리바이를 통해 주인공을 속이는 장면이다. 두 번째 그림은 주인공에게 정체가 발각되어 위기에 처하지만, 순발력을 발휘해 위기를 벗어난 장면이다. 이 장면들을 통해 마야는 행동력과 순발력이 뛰어나고 계산적인 성향을 가지고 있음을 알 수 있다.

21) Tadashi Agi, Kouji Megumi, 유현지 역, 『블러디 먼데이』, (학산문화사) 2권, 4권 참조.

마야의 대사적 특징은 사실적이고 설득적이며 논리적이다. 말을 통해 자신의 의견을 드러내고 상대를 설득하고 이용하려 한다.



<그림9> 마야의 형태적 특징22)

마야의 형태적 특징은 도발적이고 활동적이며 관능적인 스타일을 보인다. 내형적인 이미지는 날카롭고 차가우며 도도한 이미지를 가진다.

라. ESFP형 만화 캐릭터 분석

ESFP형은 외향적 감각형으로 사교적인 유형이라 불린다. 이들의 주기능 SE, 부기능 F, 3차 기능 T, 열등기능은 NI이다. 대표캐릭터는 “크로스게임”의 “코우”이다. 크로스게임은 야구를 소재로 한 스포츠 만화이다. 코우는 만화의 주인공으로 어릴 적 죽은 소꿉친구의 소원을 들어주기 위해 야구부에 들어가 일본 고교야구의 꿈인 갑자원²³⁾에 가기 위해 노력한다는 내용이다. 코우의 행동적 특징은 야구시합을 하는 모습과 평소의 행동을 통해 알 수 있다. 코우는 야구를 할 때 자유로움을 기반으로 항상 여유 있는 모습을 보인다. 또한, 자기 자신을 드러내는 데 주저함이 없고 의사결정을 할 때 자신보다 다른 사람을 배려하는 선택을 하는 경우가 많다.

22) Tadashi Agi, Kouji Megumi, 유현지 역, 『블러디 먼데이』, (학산문화사) 마야 이미지 참조.

23) 갑자원, 위키백과, “<http://ko.wikipedia.org/wiki/%EA%B3%A0%EC%8B%9C%EC%97%94>” 일본의 전국 고등학교 야구 선수권 대회의 별명.



<그림 10> 코우의 행동적 특징²⁴⁾

<그림 10>의 첫 번째 그림은 코우가 라이벌인 아즈마에게 경쟁심을 느끼고 다음 타자를 삼 구 삼진으로 잡겠다고 말하는 장면이다. 두 번째 그림은 홈런을 맞은 후의 장면으로 주변에서 고의사구를 하라는 권유를 무시하고 홈런을 맞은 후의 장면이다. 코우는 홈런을 맞았지만 크게 동요하지 않고 여유가 있으며 상대의 기분을 살핀다. 이 장면들을 통해 코우는 전체적으로 자기 자신을 표현하는 데 주저함이 없고 자유롭게 감성적인 행동을 하는 것을 알 수 있다.

코우의 대사적 특징은 직설적이고 사실적이며 자유로운 의사전달을 한다. 코우는 상황에 따라 적절한 양의 대사와 말장난을 즐긴다.



<그림 11> 코우의 형태적 특징²⁵⁾

24) Adachi Mitsuru, 강동욱 역, 『크로스 게임』, (대원씨아이), 9권, 10권 참조.

25) Adachi Mitsuru, 강동욱 역, 『크로스 게임』, (대원씨아이) 코우 이미지 참조.

코우의 형태적 특징은 외형적으로는 자연스럽고 편안한 스타일을 보인다. 내형적인 이미지는 부드럽고 여유로운 이미지를 가진다.

2. 이상주의자형(INFJ, INFP, ENFP, ENFJ) 캐릭터 특징

이상주의자형 만화 캐릭터는 120명의 캐릭터 중 총 27명의 캐릭터가 사용하였다. <표22>, <표23>을 통해 장르에 따라 구분하면 판타지/SF 5명, 드라마 2명, 액션 4명, 스포츠 2명, 무협 6명, 코믹 5명, 순정 3명, 공포/추리 0명이다. <표24>, <표25>, <표26>을 통해 역할에 따라 구분하면 주인공 캐릭터가 19명, 조력자 캐릭터가 6명, 라이벌 캐릭터가 2명이다. 이상주의자형에서 자주 활용되는 장르는 판타지/SF, 무협, 코믹 장르로 주된 장르의 공통점은 주로 비현실적 세계관과 비현실적 캐릭터가 등장한다는 점이다. 이상주의자형에서 자주 활용되는 역할은 주인공 캐릭터로 주인공 캐릭터는 직접적으로 이야기에 관여하며 사건을 이끌어 나간다.

공통 선호 경향	주된 장르	주된 역할	특징
NF	판타지/SF	주인공	비현실적 세계관
			비현실적 캐릭터
	무협 코믹		스토리 미치는 영향이 직접적

<표28> 이상주의자형 캐릭터 특징

가. INFJ형 만화 캐릭터 분석

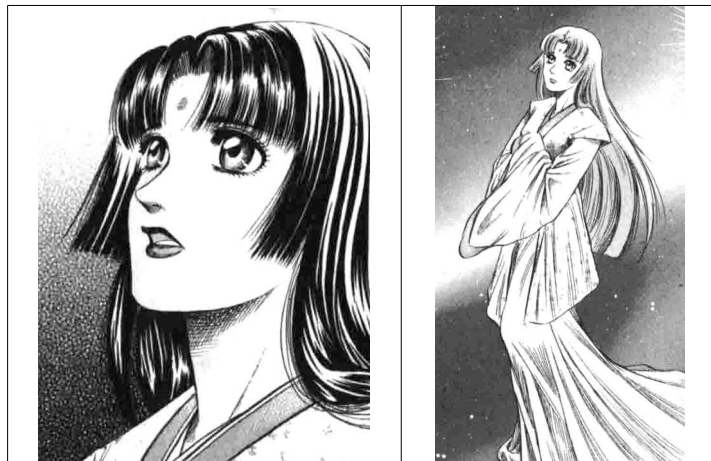
INFJ는 내향적 직관형이며 예언자형이라고 불린다. 이들의 주기능은 NI, 부기능 F, 3차 기능 T, 열등기능 SE이다. 대표캐릭터는 “용랑전”의 “마수미”이다. 용랑전은 중국 삼국지를 소재로 한 무협 만화로 마수미는 주인공의 조력자이자 연인으로 등장한다. 마수미의 행동적 특징은 자비롭고 의지가 강하다. 자신의 개인적인 행복보다는 전체의 행복에 초점이 맞추어져 있으며 자신만의 확고한 신념에 따라 행동한다. 자신의 행복보다는 다수의 행복을 위해 자신을 희생하려 한다.



<그림 12> 마수미의 행동적 특징26)

<그림 12>의 첫 번째 그림은 마수미가 황제의 시비에게 용기와 희망을 주면서 백성을 위해 일해야 한다고 말하는 장면이다. 두 번째 그림은 위기에 처한 황제를 구하지 않고 백성을 위해 스스로 벗어나기를 바라는 모습이다. 이 장면들을 통해 마수미는 강한 의지와 신념을 지니고 현재보다는 미래를 생각하며 행동하는 것을 알 수 있다.

마수미의 대사적 특징은 느낌이나 감을 표현하는 추상적이고 비유적인 대사가 많다. 미신을 기반으로 하는 천문관측이나 예언과 같은 추상적인 대사를 한다.



<그림 13> 마수미의 형태적 특징27)

26) Yoshito Yamahara, 유현지, 서현숙 역, 『용랑전』, (학산문화사), 8권 참조.

27) Yoshito Yamahara, 유현지, 서현숙 역, 『용랑전』, (학산문화사), 마수미 이미지 참조.

마수미의 형태적 특징은 외형적으로는 연약하고 깔끔하며 부드러운 스타일을 보인다. 내형적인 이미지는 신비롭고 차분하며 몽환적인 이미지를 가진다.

나. INFP형 만화 캐릭터 분석

INFP형은 내향적 감정형으로 잔다르크형이라고 불린다. 주기능은 주기능 FI, 부기능 N, 3차 기능 S, 열등기능은 TE이다. 대표캐릭터는 “블리치”의 “이치고”이다. 블리치는 사신을 소재로 한 판타지 만화이다. 이치고는 만화의 주인공으로 우연하게 시작한 사신대행으로 말미암아 저승세계의 큰 사건에 휘말린다는 내용이다. 이치고의 행동적 특징은 전투스타일과 행동을 통해 알 수 있다. 이치고는 싸움방식은 상식적인 판단이 아니라 감과 느낌에 의존하는 경향이 많다. 의지가 강하며 자신이 믿는 신념을 위해 열성적으로 일한다. 자유롭고 거칠지만, 마음이 따뜻하여 친구나 동료를 위해 헌신한다.



<그림 14> 이치고의 행동적 특징²⁸⁾

<그림 14>의 첫 번째 그림은 이치고가 적과 싸우는 장면이다. 두 번째 그림은 이치고가 동료를 구하고 모든 사건을 해결하겠다는 의지를 드러낸 장면이다. 이 장면들을 통해 이치고는 강한 의지를 가지고 열성적이고 역동적으로 행동하는 것을 알 수 있다.

이치고의 대사적 특징은 표현이 비유적이고 은유적이며 필요에 의해 말한다. 많은

28) Taito Kubo, 오경화 역, 『블리치』, (서울문화사), 26권, 44권 참조.

대사보다는 자신의 상황을 대변하면서 의지를 표현하는 말들이 많다.



<그림 15> 이치고의 형태적 특징²⁹⁾

이치고의 형태적 특징은 외형적으로는 진지하고 개성 있는 스타일을 보인다. 내형적인 이미지는 의지가 강해 보이며 도전적인 분위기를 가진다.

다. ENFP형 만화 캐릭터 분석

ENFP형은 외향적 직관형으로 스파크형 이라고 불린다. 주기능은 NE, 부기능 F, 3차 기능 T, 열등기능은 SI이다. 대표캐릭터는 만화 “나루토”의 “나루토”이다. 나루토는 닌자를 소재로 한 판타지 만화이다. 나루토는 만화의 주인공으로 닌자가 되어 위기에 빠진 사람들을 구하는 내용을 다루고 있다. 나루토의 행동적 특징은 열정적이고 활기가 넘치며 독창적이다. 나루토의 전투방식은 자유분방하며 독창적이고 응용력이 뛰어나다. 또한, 모든 일에 열성을 다하며 활기차다. 동료와 친구를 무엇보다 중요하게 생각한다. 감정에 의해 결정하고 행동하는 경우가 많다. 새롭고 독창적인 일을 통해 즐거움을 찾는다.

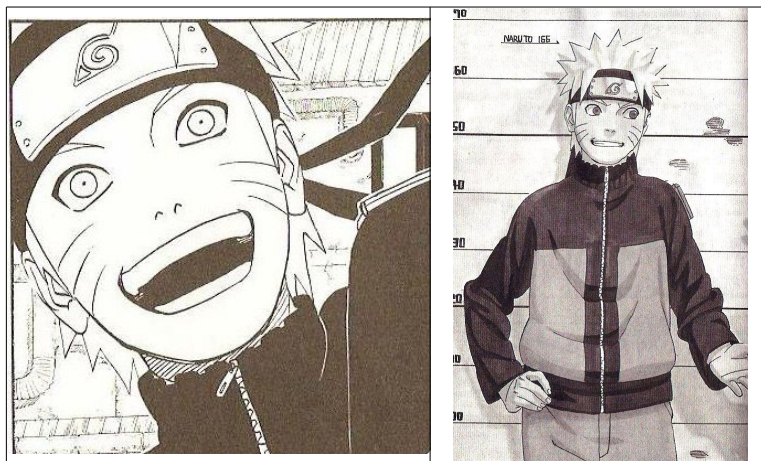
29) Taito Kubo, 오경화 역, 『블리치』, (서울문화사), 이치고 이미지 참조.



<그림 16> 나루토의 행동적 특징³⁰⁾

<그림 16>의 첫 번째 그림은 나루토가 적과 싸우는 장면으로 강한 적을 상대하기 위해서 자신의 술법을 응용하는 장면이다. 두 번째 그림은 마을의 적이 되어버린 사스케를 끝까지 친구로 믿고 포기하지 않는 장면이다. 이 장면들을 통해 나루토는 응용력과 독창성을 가지고 감성적으로 행동하는 것을 알 수 있다.

나루토의 대사적 특징은 직설적이고 표현적이며 자유로운 의사전달을 한다. 나루토는 말이 많으며 자신의 감정을 직설적으로 쉽게 표현한다. 감정이 풍부한 대사나 유머러스한 대사도 많다.



<그림 17> 나루토의 형태적 특징³¹⁾

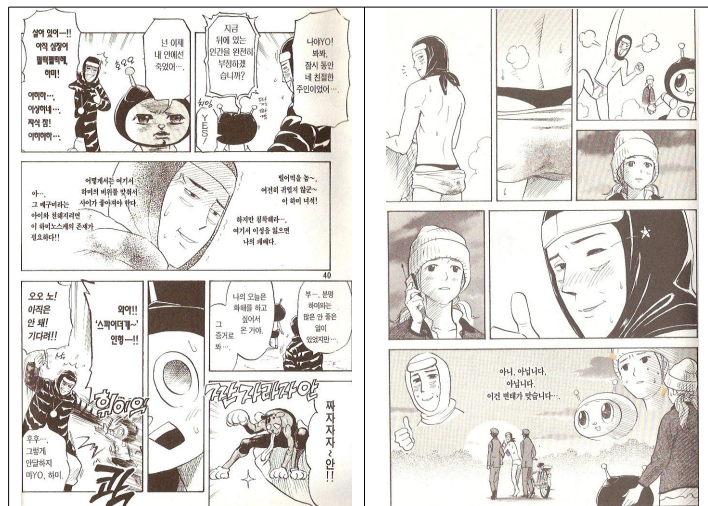
30) Masashi Kishimoto, 한나리 역, 『나루토』, (대원씨아이), 47권, 52권 참조.

31) Masashi Kishimoto, 한나리 역, 『나루토』, (대원씨아이), 나루토 이미지 참조.

나루토의 형태적 특징은 외형적으로는 밝고 활기차며 독창적인 스타일을 보인다. 내형적인 이미지는 열정적이고 자유분방한 이미지를 가진다.

라. ENFJ형 만화 캐릭터 분석

ENFJ형은 외향적 감정형이며 연변능숙형이라고 불린다. 주기능은 FE, 부기능 N, 3차 기능 S, 열등기능은 TI이다. 대표캐릭터는 “빠리리 볼어라 재규어”의 “해머”이다. 빠리리볼어라 재규어는 개그를 소재로 한 코믹만화이다. 해머는 전 연예인 육성 학원 힙합 술법 강사였으나 주인공에게 동화되어 엉뚱한 사건들을 저지르고 다니는 인물이 된다. 해머의 행동적 특징은 독특한 사고방식을 하며 엉뚱한 행동들을 많이 한다. 독특한 사고를 하며 상대방을 대하고 자신만의 착각과 오해를 잘한다. 엉뚱한 계획을 세우고 실행하고 즐거워한다.



<그림 18> 해머의 행동적 특징³²⁾

<그림 18>의 첫 번째 그림은 해머가 호감을 느끼고 있는 여성에게 관심을 받기 위해서 계획을 세우고 행동하는 장면이다. 두 번째 그림은 호감을 얻기 위해 계획한 일이 해머의 엉뚱하고 독특한 행동 때문에 엉망이 된 장면이다. 이 장면들을 통해 해머는 계획을 세워 행동하지만, 독창적이고 엉뚱한 행동 때문에 결과에서 웃음을 유발한다는 것을 알 수 있다.

32) Kyusuke Usuta, 강동욱 역, 『빠리리 볼어라 재규어』, (대원씨아이), 11권 참조

해머의 대사적 특징은 말이 많고 비유적이고 추상적이며 감정적인 대사가 많다. 대사가 엉뚱하고 독특하다.



<그림 19> 해머의 형태적 특징³³⁾

해머의 형태적 특징은 외형적으로는 개성 있고 독특하지만, 자신만의 틀에 맞춘 스타일을 보인다. 내형적인 이미지는 활기차고 엉뚱한 이미지를 가진다.

3. 합리주의자형 (INTJ, INTP, ENTP, ENTJ) 캐릭터 특징

합리주의자형 만화 캐릭터는 120명의 캐릭터 중 총 21명의 캐릭터가 사용하였다. <표22>, <표23>을 통해 장르에 따라 구분하면 판타지/SF 6명, 드라마 1명, 액션 0명, 스포츠 0명, 무협 6명, 코믹 0명, 순정 0명, 공포/추리 8명이다. <표24>, <표25>, <표26>을 통해 역할에 따라 구분하면 주인공 캐릭터가 6명, 조력자 캐릭터가 2명, 라이벌 캐릭터가 13명이다. 합리주의자형에서 자주 활용되는 장르는 판타지/SF, 무협, 공포/추리 장르로 주된 장르의 공통점은 주로 배경이 가상의 세계에 비현실적 세계관을 가진다. 합리주의자형에서 자주 활용되는 역할은 라이벌 캐릭터로 사건을 일으키거나 관여하여 스토리에 직·간접적으로 영향을 미친다.

33) Kyusuke Usuta, 강동욱 역, 『빠리리 붙어봐 재규어』, (대원씨아이), 해머 이미지 참조

공통 선호 경향	주된 장르	주된 역할	특징
NT	판타지/SF	라이벌	가상의 공간
	무협		비현실적인 세계관
	공포/추리		스토리에 미치는 영향이 직·간접적

<표29> 합리주의자형 캐릭터 특징

가. INTJ형 만화 캐릭터 분석

INTJ형은 내향적 직관형이며 과학자형이라고 불린다. 주기능은 NI, 부기능 T, 3차 기능 F, 열등기능은 SE이다. 대표캐릭터는 “신의 물방울”의 “잇세”이다. 신의 물방울은 와인을 소재로 한 드라마 장르의 만화이다. 잇세는 주인공과 유산을 두고 와인 대결을 벌이는 와인 평론가로 라이벌 캐릭터이다. 잇세의 행동적 특징은 합리적이고 침착하며 뚜렷한 목적을 가진다. 비판하고 판단하는 능력이 뛰어나며 자신의 행동과 감정을 통제하고 조절한다. 하지만 자존심과 자신감이 강해 타인에 대한 배려가 부족하다.



<그림20> 잇세의 행동적 특징³⁴⁾

<그림20>의 첫 번째 그림은 잇세가 와인을 마시고 와인의 느낌을 분석하고 표현하는

34) Tadashi Agi, Shu Okimoto, 설은미 역, 『신의물방울』, (학산문화사), 1권, 5권 참조.

장면이다. 두 번째 그림은 주인공과의 대결 전에 강한 자신감을 보이는 장면으로 자신을 믿지 못하는 사람들에게 불쾌감을 나타내는 장면이다. 이 장면들을 통해 잇세는 추상적이고 비유적인 방법을 통해 분석한다는 점과 자존심이 매우 강하다는 점을 알 수 있다.

잇세의 대사적 특징은 논리적이며 분석적이다. 평론가이기 때문에 관념적인 단어와 추상적인 표현에도 능하다.



<그림21> 잇세의 형태적 특징³⁵⁾

잇세의 형태적 특징은 외형적으로는 깔끔하고 단정한 스타일을 보인다. 내형적인 이미지는 차분하고 냉정한 이미지를 가진다.

나. INTP형 만화 캐릭터 분석

INTP형은 내향적 사고형으로 아이디어뱅크형이라고 불린다. 주기능은 TI, 부기능 N, 3차 기능 S, 열등기능은 FE이다. 대표캐릭터는 “나루토”의 “사스케”이다. 주인공인 나루토의 친구이자 라이벌로 등장한다. 사스케의 행동적 특징은 계산적이고 독특한 사고를 하며 행동이 자유롭다. 자기주장이 강해 행동할 때 독단적이며 자신의 행동이 정당하다고 믿는다. 또한, 자신과 통하지 않는 사람을 적으로 간주하고 화해와 베푸는 것에 인색하다. 자의식이 강하고 감정표현에 거리낌이 없으나 다소 미숙하여 사람과 대인관계에 서툴다.

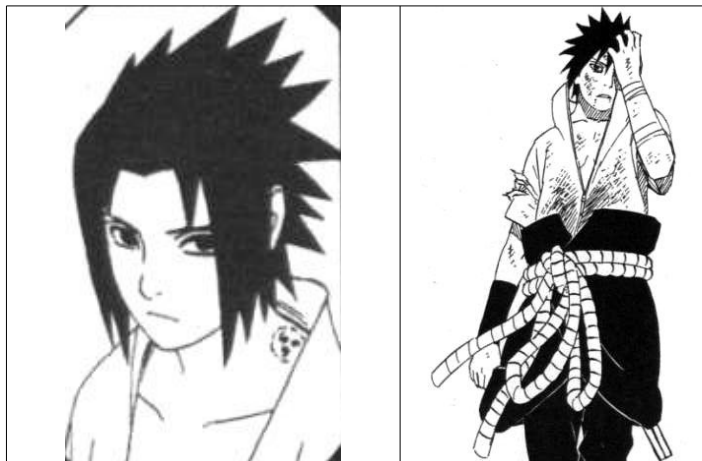
35) Tadashi Agi, Shu Okimoto, 설은미 역, 『신의물방울』, (학산문화사), 잇세 이미지 참조.



<그림22> 사스케의 행동적 특징³⁶⁾

<그림22>의 첫 번째 그림은 사스케가 나루토의 험담을 하는 사쿠라에게 거침없이 말하는 장면이다. 두 번째 그림은 훈련을 하는 과정에서 기회를 엿보다가 기습을 하는 장면이다. 이 장면들을 통해 사스케는 타인에게 직설적이고 거침없이 행동하는 점과 행동 전에 계산하는 전략적인 모습에 대해 알 수 있다.

사스케의 대사적 특징은 직설적이고 거침없이 의사전달을 한다. 격식을 차리거나 형식적인 말을 잘하지 못하며 타인의 감정을 배려하지 않고 자기의 말만 한다.



<그림23> 사스케의 형태적 특징³⁷⁾

36) Masashi Kishimoto, 한나리 역, 『나루토』, (대원씨아이), 1권 참조.

37) Masashi Kishimoto, 한나리 역, 『나루토』, (대원씨아이), 사스케 이미지 참조.

사스케의 형태적 특징은 외형적으로는 독창적이고 개성적인 스타일을 보인다. 내형적인 이미지는 똑똑하지만 날카롭고 거만한 이미지를 가진다.

다. ENTP형 만화 캐릭터 분석

ENTP형은 외향적 직관형이며 발명가형이라고 불린다. 이들의 주기능은 NE, 부기능 T, 3차 기능 F, 열등기능은 SI이다. 대표캐릭터는 “소년탐정 김전일”의 “김전일”이다. 소년탐정 김전일은 살인 사건을 소재로 한 추리 만화이다. 김전일은 만화의 주인공으로 우연히 휘말린 살인사건을 뛰어난 추리력을 통해 해결한다. 김전일의 행동적 특징은 활동적이고 호기심이 강하다. 규칙에 얽매이기 싫어하며 관찰적이다. 산만하고 게을러 보이나 사고가 민첩하고 안목이 넓다. 일이나 사건이 생기면 적극적으로 해결하려고 한다. 하지만 관심이 없는 일에는 불성실하다.

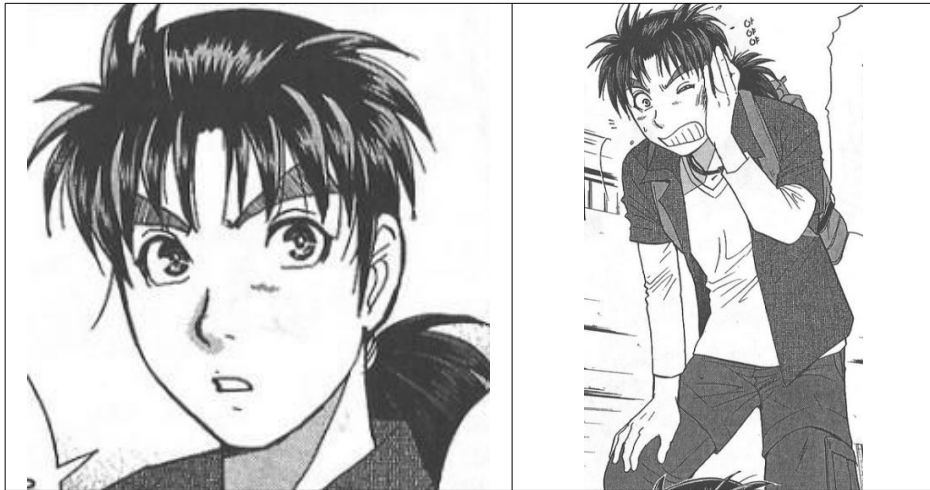


<그림24> 김전일의 행동적 특징38)

<그림24>의 첫 번째 그림은 김전일이 추리를 통해 사건을 해결하는 장면이다. 두 번째 그림은 살인사건을 막기 위해서 잠입한 학원에서 합숙하는 장면이다. 이 장면들을 통해 김전일은 논리적이고 사건 해결에 능하며 설명하기를 좋아한다는 점과 통제와 억압된 상황에 적응하지 못하는 점을 알 수 있다.

38) Seimaru Amagi, Fumiya Satoh, 오경화 역, 『소년탐정 김전일』, (서울문화사), SEASON2 2권, 3권참조.

김전일의 대사적 특징은 말하는 것을 좋아하며 논리적이고 표현적이다.



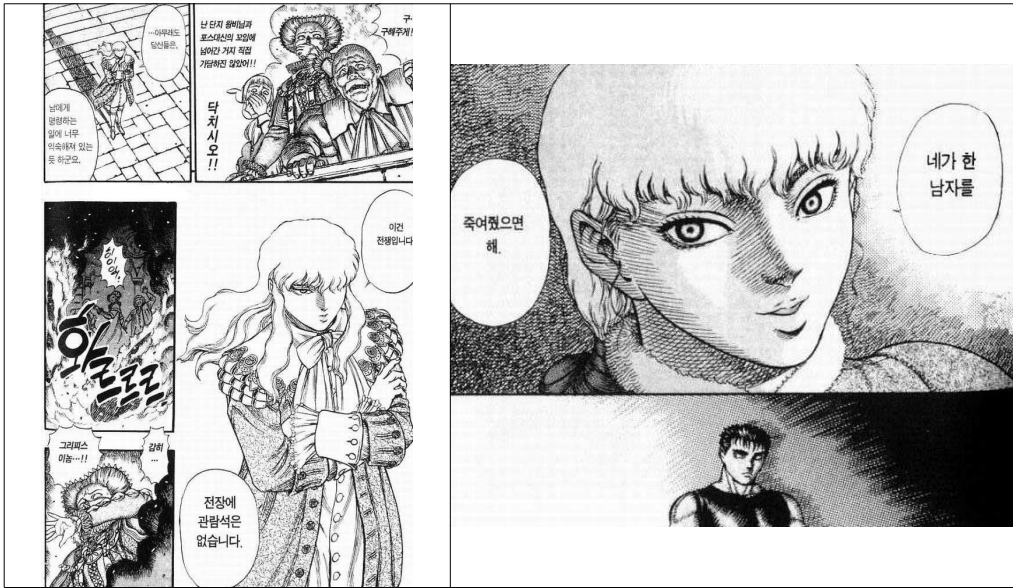
<그림25> 김전일의 형태적 특징³⁹⁾

김전일의 형태적 특징은 외형적으로는 밝고 자유분방한 스타일을 보인다. 내형적인 이미지는 활동적이고 영리한 이미지를 가진다.

라. ENTJ형 만화 캐릭터 분석

ENTJ형은 외향적 사고형으로 지도자형이라고 불린다. 이들의 주기능은 TE, 부기능 N, 3차 기능 S, 열등기능은 FI이다. 대표캐릭터는 “베르세르크”의 “그리피스”이다. 베르세르크는 중세유럽풍의 세계관을 배경으로 한 판타지 만화이다. 그리피스는 주인공 가츠의 라이벌로 등장한다. 주인공의 가장 절친한 친구였으나 자신의 꿈을 위해 주인공을 배신한다. 그리피스의 행동적 특징은 체계적이고 계획적으로 결단력이 있다. 목표를 위해서 수단과 방법을 가리지 않으며 자기 자신을 드러내는데 거리낌이 없다. 강인한 의지를 갖추고 행동하며 자의식과 자존심이 높은 편이다.

39) Seimaru Amagi, Fumiya Satoh, 오경화 역, 『소년탐정 김전일』, (서울문화사), SEASON2 김전일 이미지 참조.

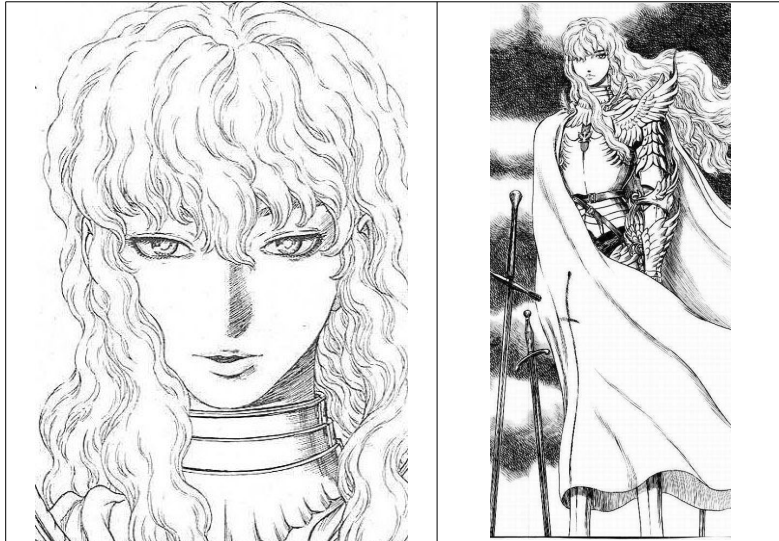


<그림26> 그리피스의 행동적 특징40)

<그림26>의 첫 번째 그림은 그리피스가 자신을 암살하려는 일당을 제거하는 장면이다. 두 번째 그림은 자신의 목적을 이루기 위해서 사람을 죽이라고 명령하는 장면이다. 이 장면들을 통해 그리피스는 결단력 있고 계획적인 성향을 가지고 있다는 점과 목적을 위해 수단과 방법을 가리지 않는다는 것을 알 수 있다.

그리피스의 대사적 특징은 직접적이고 사실적이며 논리적이다. 말을 하는 데에 거리낌이 없지만 논리적이지 못한 대화를 좋아하지 않는다. 명령이나 지시하는 말투를 자주 사용한다.

40) Kentarou Miura, 김태형 역, 『베르세르크』, (대원씨아이), 6권, 8권, 참조.



<그림27> 그리피스의 형태적 특징⁴¹⁾

그리피스의 형태적 특징은 외형적으로는 부드럽고 독창적인 스타일을 보인다. 내형적인 이미지는 의지가 강하고 차갑고 결단력 있는 이미지를 가진다.

4. 전통주의자형(ISTJ, ISFJ, ESTJ, ESFJ)의 장르만화

전통주의자형 만화 캐릭터는 120명의 캐릭터 중 총 33명의 캐릭터가 사용하였다. <표22>, <표23>을 통해 장르에 따라 분류하면 판타지/SF 3명, 드라마 7명, 액션 4명, 스포츠 7명, 무협 0명, 코믹 4명, 순정 5명, 공포/추리 3명이다. <표24>, <표25>, <표26>을 통해 역할에 따라 분류하면 주인공 캐릭터가 6명, 조력자 캐릭터가 17명, 라이벌 캐릭터가 14명이다. 전통주의자형에서 자주 활용되는 장르는 드라마, 스포츠, 순정 장르로 주된 장르의 공통점은 주로 배경이 현대적이고 현실적인 형태를 보인다. 전통주의자형에서 자주 활용되는 역할은 조력자 캐릭터로 대부분 스토리에 미치는 영향이 미미하며 주인공을 보조하면서 스토리에 관여한다.

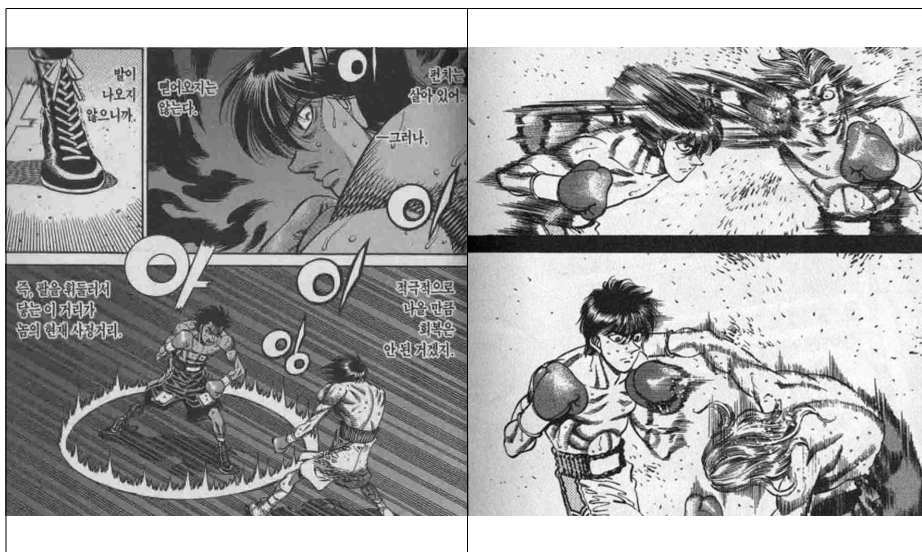
41) Kentarou Miura, 김태형 역, 『베르세르크』, (대원씨아이), 그리피스 이미지 참조.

공통 선호 경향	주된 장르	주된 역할	특징
SJ	드라마	조력자	현대적인 배경
	스포츠		현실적인 세계관
	순정		스토리에 미치는 영향이 간접적

<표30> 전통주의자형 캐릭터 특징

가. ISTJ형 만화 캐릭터 분석

ISTJ형은 내향적 감각형으로 세상의 소금형이라고 불린다. 이들의 주기능은 SI, 부기능 T, 3차 기능 F, 열등기능은 NE이다. 대표캐릭터는 “더 파이팅”의 “일랑”이다. 더 파이팅은 권투를 소재로 한 스포츠 만화로 일랑은 만화에서 주인공의 라이벌 역할로 등장한다. 일랑의 행동적 특징은 체계적이고 지능적이며 수비적이다. 일랑의 권투 스타일은 아웃복싱 스타일로 상대의 주먹을 피하면서 공격하는 스타일이다. 주특기는 카운터펀치로 상대의 움직임을 계산하고 반격하는 펀치이다. 반격하는 펀치는 철저한 사전계산과 계획에 의해 행동해야 하는 펀치이다. 경험에 의한 사고적 행동을 통해 정확하고 완벽한 행동을 하길 원한다.



<그림28> 일랑의 행동적 특징42)

42) Joji Morikawa, 이석환 역, 『더 파이팅』, (학산문화사), 36권, 87권 참조.

<그림28>의 첫 번째 그림은 일랑이 상대의 공격스타일을 분석하여 파악하는 장면이다. 두 번째 그림은 상대의 공격을 받아치는 카운터 장면이다. 이 장면들을 통해 일랑은 계산을 통해 행동한다는 점과 예측을 통해 계획적으로 행동한다는 점을 알 수 있다.

일랑의 대사적 특징은 적은 대사와 사실성과 필요성이다. 일랑은 만화 내에서 많은 대사를 하기보다 간결하고 단순한 대사가 많으며, 필요에 따라서 대사를 한다. 대사는 대부분 사실적 내용을 다룬다.



<그림29> 일랑의 형태적 특징⁴³⁾

일랑의 형태적 특징은 외형적인 모습은 깔끔하고 단순하며 단정한 스타일을 보인다. 내형적인 이미지는 차갑고 날카로운 이미지를 가진다.

나. ISFJ형 만화 캐릭터 분석

ISTJ형은 내향적 감각형으로 성인군자형으로 불린다. 주기능은 FI, 부기능 S, 3차 기능 N, 열등기능 TE이다. 대표캐릭터는 “더파이팅”의 “일보”이다. 일보는 만화의 주인공으로 따돌림을 당하는 자신을 바꾸기 위해서 들어간 권투장에서 재능을 발견하여 챔피언이 된다. 일보의 행동적 특징은 권투 스타일과 평소의 행동을 통해 알 수 있다. 일보는 권투를 할 때 우직하고 단순하며 성실하다. 자신이 믿는 것에 난관이 있어도 견뎌내고 끝까지 밀고 나간다. 평소의 모습은 자기주장이 약하고 순박하며 현실에 충실하다. 동정심이 강해 불쌍한 사람을 잘 도와주고 책임감 있게 행동한다. 융통성이 부족하고 고지식한 면이 있다.

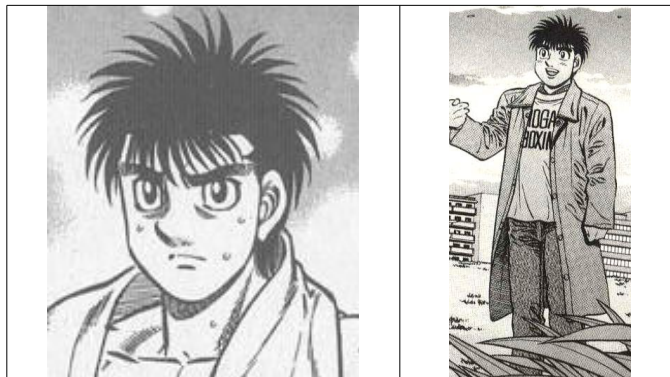
43) Joji Morikawa, 이석환 역, 『더 파이팅』, (학산문화사), 일랑 이미지 참조.



<그림30> 일보의 행동적 특징44)

<그림30>의 첫 번째 그림은 일보가 시합 중 자신의 기술이 통하지 않는 상대에게 농락당하지만 포기하지 않는 장면이다. 두 번째 그림은 다른 사람의 경기를 보러 권투 경기장에 찾은 일보의 모습으로 사람들에게 둘러싸여 있는 장면이다. 이 장면을 통해 일보는 링 위에서는 강한 책임감과 우직한 면을 갖지만, 평소에는 소극적이고 자기주장이 약하다는 것을 알 수 있다.

일보의 대사적 특징은 말수가 적고 자기 자신을 표현하는 말을 잘하지 못한다. 상대방을 배려하는 대사가 많다. 또한, 대사에 자신의 감정과 의지를 담는다.



<그림31> 일보의 형태적 특징45)

일보의 형태적 특징은 외형적으로는 평범하고 정형적인 스타일을 보인다. 내형적인

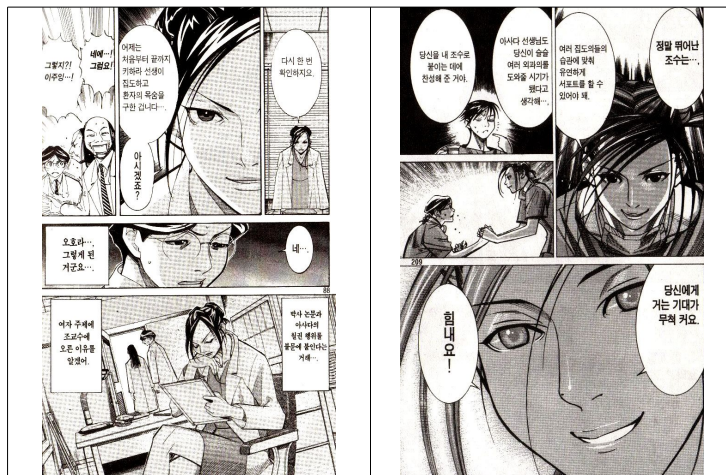
44) Joji Morikawa, 이석환 역, 『더 파이팅』, (학산문화사), 23권, 55권 참조.

45) Joji Morikawa, 이석환 역, 『더 파이팅』, (학산문화사), 일보 이미지 참조.

이미지는 성실하고 충실하며 우직한 이미지를 가진다.

다. ESTJ형 만화 캐릭터 분석

ESTJ형은 외향적 사고형이며 사업가형이라고 불린다. 이 유형의 주기능은 TE, 부기능 S, 3차 기능 N, 열등기능은 FI이다. 대표캐릭터는 “의룡”의 “카토”이다. 의룡은 병원을 배경으로 한 드라마 장르의 만화이다. 카토는 주인공의 조력자로 등장하지만, 사건을 주도하고 이끌어 가는 것은 카토이다. 바티스타 수술⁴⁶⁾ 팀을 만들어 주인공을 끌어들이고 자신의 목적인 교수가 되려 한다. 카토의 행동적 특징은 주도적이고 체계적이며 계획에 따라 행동한다. 실질적이고 현실감이 뛰어나 정치적인 행동을 자주 보인다. 정에 얽매이기보다 합리적인 판단을 하고 행동한다. 자기주장이 강하고 목표의식이 뚜렷하다. 사람을 효율적으로 관리 감독하여 일을 처리한다.



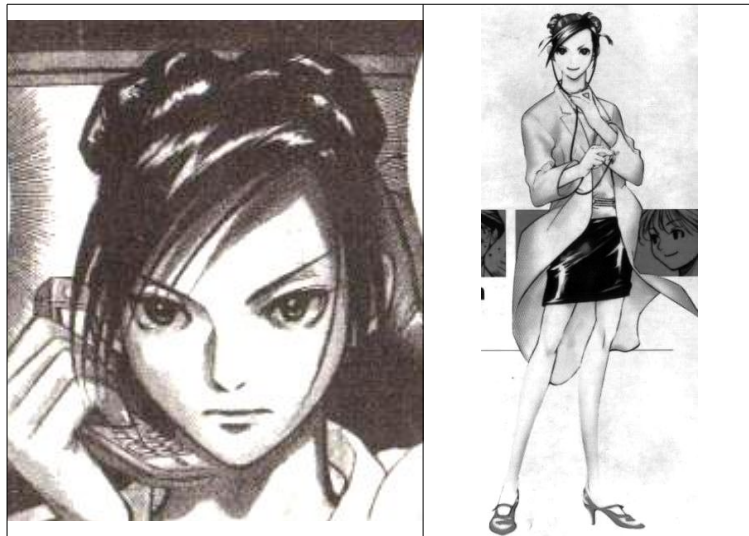
<그림32> 카토의 행동적 특징⁴⁷⁾

<그림32>의 첫 번째 그림은 주인공이 한 잘못을 거래를 통해 해결하는 장면이다. 두 번째 그림은 어쩔 수 없이 같이 수술하게 된 인턴 조교를 격려하는 장면이다. 이 장면들을 통해 카토는 정치적이고 효율적인 성향을 가지고 있으며, 목표와 계획을 위해 사람을 대하고 관리하려는 성향을 알 수 있다.

46) 바티스타 수술, 네이버 건강, 질병/의학, “<http://health.naver.com/index.nhn>” 바티스타 수술은 확장성 심근병증에서 심실의 확장으로 인한 심실 기능 저하를 되돌리기 위해 심실의 부피를 줄이는 심실 용적 축소술의 일종이다. 좌심실의 외측 자유 벽을 절제하고 일차 봉합하여 심실의 용적을 축소시켜주는 성형술이다.

47) Nogizaka Taro, 오경화 역, 『의룡』, (대원씨아이), 1권, 3권 참조.

카토의 대사적 특징은 현실적이고 사실적이며 논리적으로 의사전달을 한다. 주도적 입장이거나 자기주장을 할 때는 말이 많아진다.



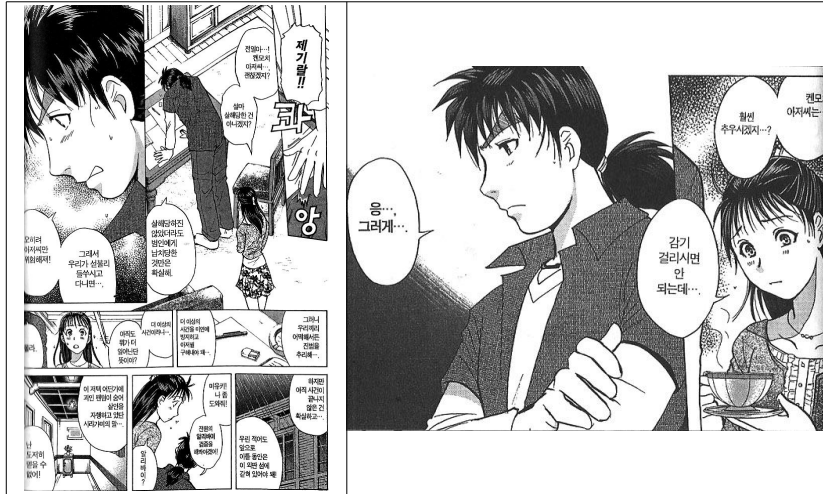
<그림33> 카토의 형태적 특징⁴⁸⁾

카토의 형태적 특징은 외형적으로는 깔끔하고 단정하며 활동적인 스타일을 보인다. 내형적인 이미지는 활기차고 여유로우며 차가워 보이는 이미지를 가진다.

라. ESFJ형 만화 캐릭터 분석

ESFJ형은 외향적 감정형으로 친선도모형이라고 불린다. 주기능은 FE, 부기능 S, 3차 기능 N, 열등기능은 TI이다. 대표캐릭터는 “소년탐정 김전일”의 “미유키”이다. 미유키는 주인공이 보호하려는 보호 대상이자 협력자이다. 미유키의 행동적 특징은 동정심이 많고 타인을 배려하려는 행동이 많다. 적극적이고 활동적이며 다른 사람을 도와주는 것을 좋아한다. 친절하고 양심적이어서 다른 사람과의 마찰이 잘 일어나지 않는다.

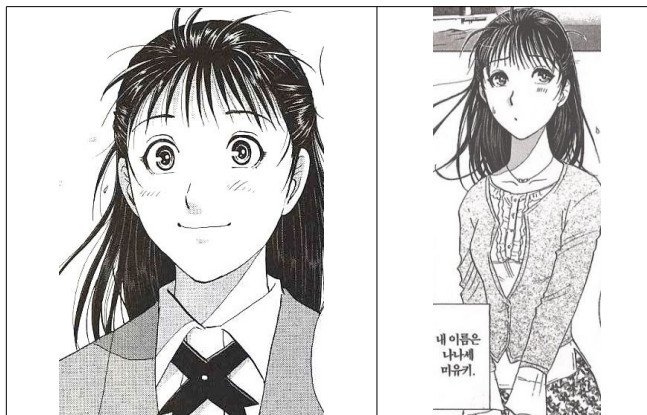
48) Nogizaka Taro, 오경화 역, 『의룡』, (대원씨아이), 카토 이미지 참조.



<그림34> 미유키의 행동적 특징49)

<그림34>의 첫 번째 그림은 도움을 청하는 주인공을 적극적으로 도와주는 장면이다. 두 번째 그림은 사라진 지인을 걱정하는 장면이다. 이 장면들을 통해 미유키는 도움을 주는 것을 좋아하며, 언제나 동정적인 시선을 가지고 상대를 진심으로 대한다는 것을 알 수 있다.

미유키의 대사적 특징은 감정적이고 사실적이다. 말이 많지는 않지만, 대화 자체를 즐긴다.



<그림35> 미유키의 형태적 특징50)

49) Seimaru Amagi, Fumiya Satoh, 오경화 역, 『소년탐정 김전일』, (서울문화사), SEASON2 1권 참조.

50) Seimaru Amagi, Fumiya Satoh, 오경화 역, 『소년탐정 김전일』, (서울문화사), SEASON2 미유키 이미지 참조.

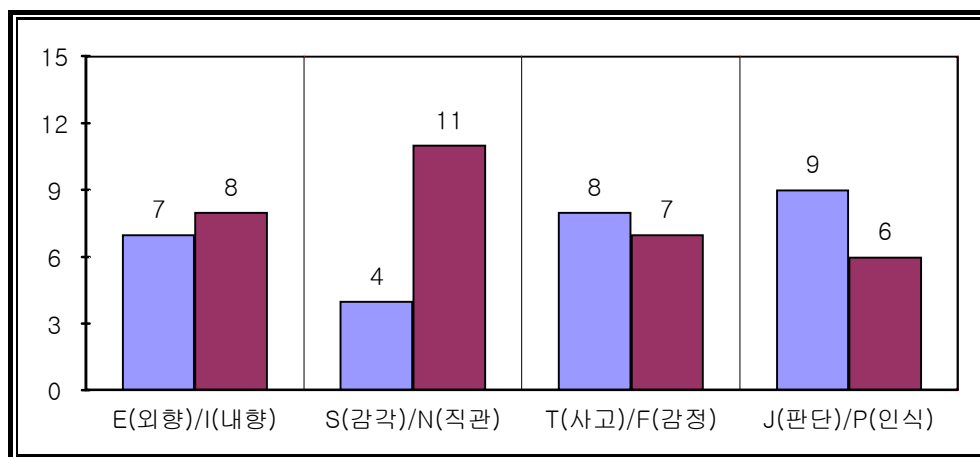
미유키의 형태적 특징은 외형적으로는 차분하고 단정한 스타일을 보인다. 내형적인 이미지는 부드럽고 성실한 이미지를 가진다.

제2절. MBTI의 장르별 만화 캐릭터 분석

1. 판타지/SF, 드라마, 액션, 스포츠 장르 MBTI 유형의 특징

가. 판타지/SF 유형의 특징

<표22>를 보면 판타지/SF 장르에서 사용된 성격유형은 ISTP, INFJ, INFP, ENFP, INTJ, INTP, ENTP, ENTJ, ISFJ, ESTJ로 총 10개의 유형이 사용되었다. 10개의 유형을 8가지 선호 경향을 통해 분류하여 판타지/SF 장르에 맞는 캐릭터의 성격에 대해 분석하였다.

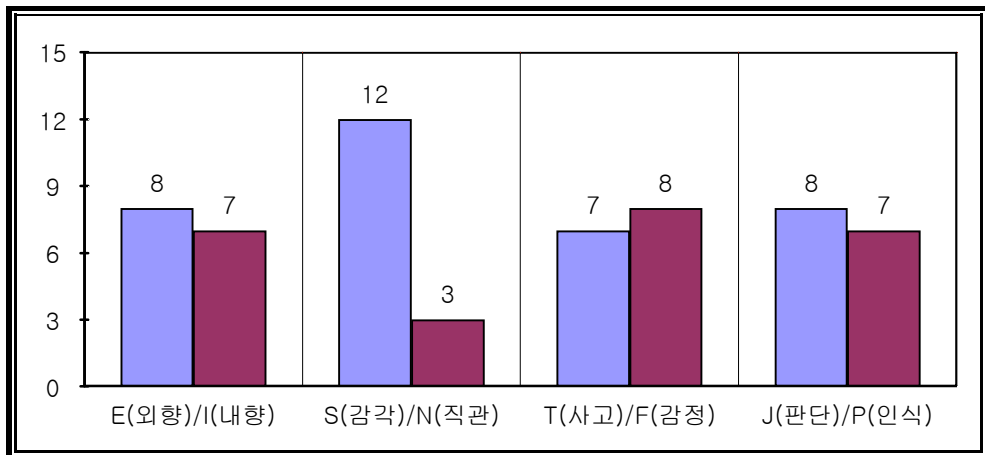


<표31> 판타지/SF 유형의 8가지 선호 경향 수

<표31>을 보면 판타지/SF 장르는 외향과 내향, 사고와 감정은 비슷하게 사용되지만, 감각과 직관에서는 직관이 많이 사용되었고 판단과 인식에서는 판단이 평균 이상 사용되었다. 따라서 판타지/SF 장르에서 자주 활용되는 캐릭터는 사건을 독창적이고 창의적으로 바라보며 체계적이고 계획적으로 행동하는 특징을 보인다.

나. 드라마 유형의 특징

<표22>를 보면 드라마 장르에서 사용된 성격유형은 ESTP, ESFP, ENFP, INTJ, ISTJ, ISFJ, ESTJ로 총 7개의 유형이 사용되었다. 7개의 유형을 8가지 선호 경향을 통해 분류하여 드라마 장르에 맞는 캐릭터의 성격에 대해 분석하였다.

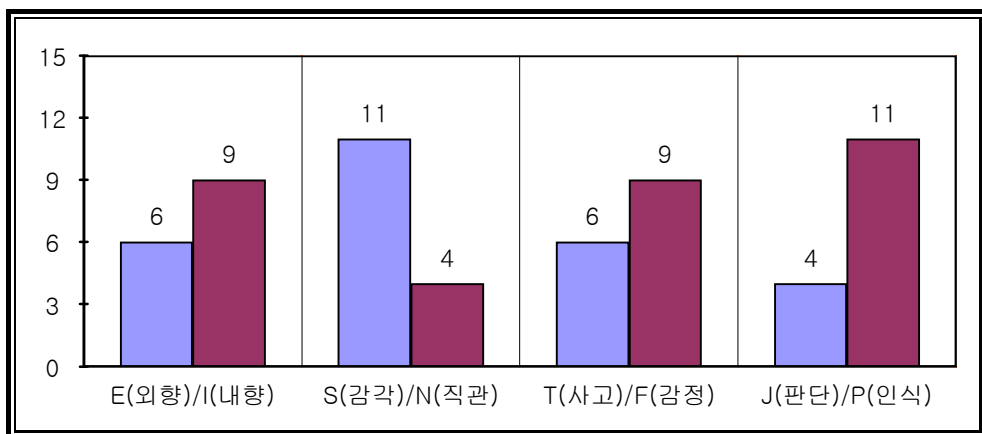


<표32> 드라마 유형의 8가지 선호 경향 수

<표32>를 보면 드라마 장르는 외향과 내향, 사고와 감정, 판단과 인식은 비슷하게 사용되지만, 감각과 직관적 성향에서는 감각이 많이 사용되었다. 따라서 드라마 장르에서 자주 활용되는 캐릭터는 사건을 현실적이고 사실적으로 바라보며 행동하는 특징을 보인다.

다. 액션 유형의 특징

<표22>를 보면 액션 장르에서 사용된 성격유형은 ISTP, ISFP, ESTP, ESFP, INFP, ENFP, ISTJ, ISFJ로 총 8개의 유형이 사용되었다. 8개의 유형을 8가지 선호 경향을 통해 분류하여 액션 장르에 맞는 캐릭터의 성격에 대해 분석하였다.

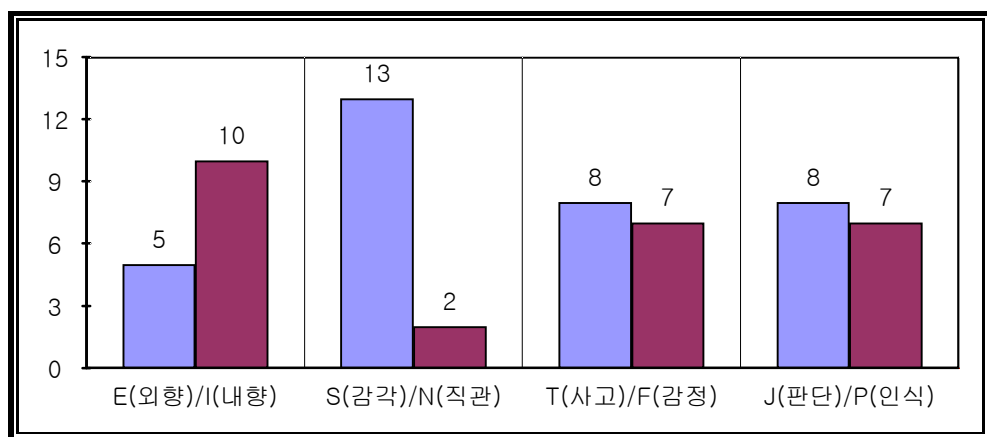


<표33> 액션 유형의 8가지 선호 경향 수

<표33>을 보면 액션 장르는 감각과 직관, 판단과 인식에서는 감각과 인식이 많이 사용되었고 외향과 내향, 사고와 감정은 내향과 감정이 평균이상 사용되었다. 감각과 직관적 성향에서는 감각이 많이 사용되었다. 따라서 액션 장르에서 자주 활용되는 캐릭터는 사건을 신중하고 현실적으로 바라보며 감정에 따라 주관적으로 융통성 있게 행동하는 특징을 보인다.

라. 스포츠 유형의 특징

<표22>를 보면 스포츠 장르에서 사용된 성격유형은 ISTP, ESTP, ESFP, INFJ, ENFP, ISTJ, ISFJ로 총 7개의 유형이 사용되었다. 7개의 유형을 8가지 선호 경향을 통해 분류하여 스포츠 장르에 맞는 캐릭터의 성격에 대해 분석하였다.



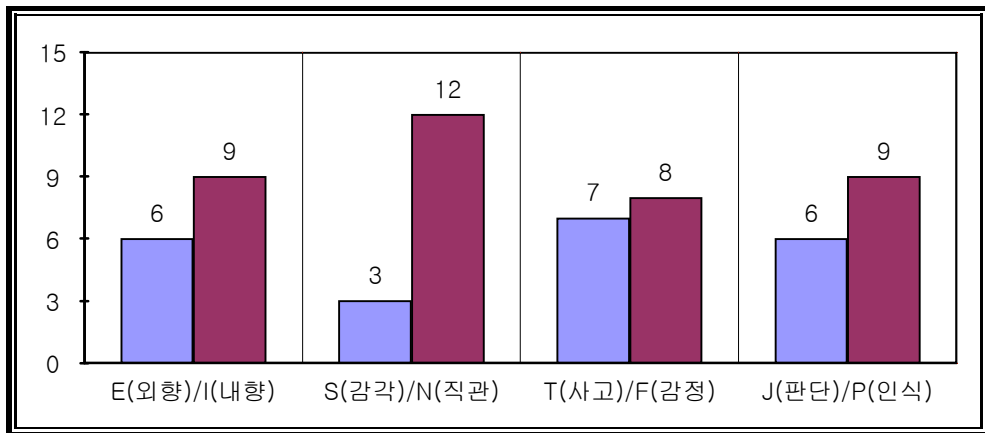
<표34> 스포츠 유형의 8가지 선호 경향 수

<표34>를 보면 스포츠 장르는 사고와 감정, 판단과 인식에서는 비슷하게 사용되지만, 감각과 직관, 외향과 내향에서는 감각과 내향이 많이 사용되었다. 따라서 스포츠 장르에서 자주 활용되는 캐릭터는 사건을 신중하고 현실적으로 바라보며 자신을 표출하지 않고 실용적으로 행동하는 특징을 보인다.

2. 무협, 코믹, 순정, 공포/추리 장르 MBTI 유형

가. 무협 유형의 특징

<표23>을 보면 무협 장르에서 사용된 성격유형은 ISTP, ESFP, INFJ, INFP, ENFP, INTJ, ENTP로 총 7개의 유형이 사용되었다. 7개의 유형을 8가지 선호 경향을 통해 분류하여 무협 장르에 맞는 캐릭터의 성격에 대해 분석하였다.

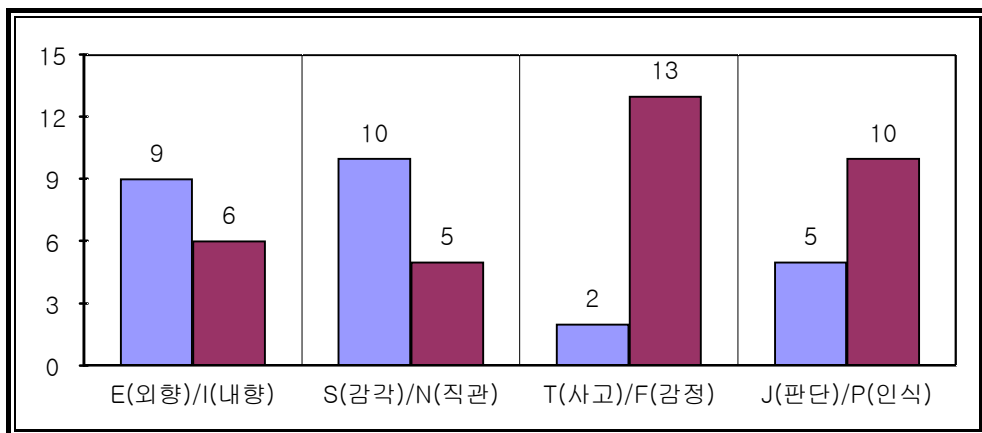


<표35> 무협 유형의 8가지 선호 경향 수

<표35>를 보면 무협 장르는 사고와 감정적 성향은 비슷하게 사용되지만, 감각과 직관적 성향에서는 직관이 많이 사용된다. 또한, 외향과 내향, 판단과 인식적 성향에서도 각각 내향과 인식적 성향이 평균 이상 사용된다. 따라서 무협 장르에서 자주 활용되는 캐릭터는 사건을 신중하고 독창적으로 보며 융통성 있고 개방적으로 행동하는 특징을 보인다.

나. 코믹 유형의 특징

<표23>을 보면 코믹 장르에서 사용된 성격유형은 ISTP, ISFP, ESFP, ENFP, ENFJ, ISTJ, ISFJ, ESFJ로 총 8개의 유형이 사용되었다. 8개의 유형을 8가지 선호 경향을 통해 분류하여, 코믹 장르에 맞는 캐릭터의 성격에 대해 분석하였다.

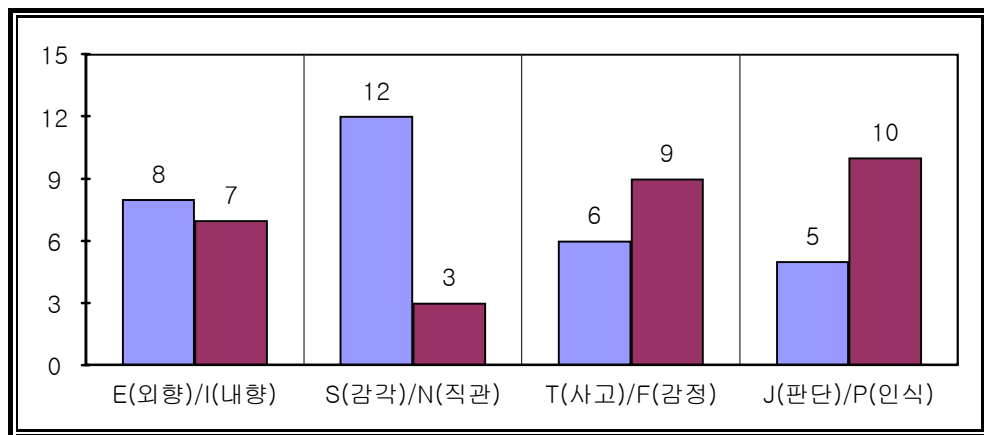


<표36> 코믹 유형의 8가지 선호 경향 수

<표36>을 보면 코믹 장르는 사과와 감정에서 감정이 대다수가 사용되고 외향과 내향, 감각과 직관, 판단과 인식에서는 외향, 감각, 인식이 평균 이상 사용되었다. 따라서 코믹 장르에서 자주 활용되는 캐릭터는 사건을 적극적이고 현실적인 바라보며 감정에 따라 개방적으로 행동하는 특징을 보인다.

다. 순정 유형의 특징

<표23>을 보면 순정 장르에서 사용된 성격유형은 ISTP, ISFP, ESTP, ESFP, ENFP, ISTJ, ISFJ, ESFJ로 총 8개의 유형이 사용되었다. 8개의 유형을 8가지 선호 경향을 통해 분류하여 순정 장르에 맞는 캐릭터의 성격에 대해 분석하였다.

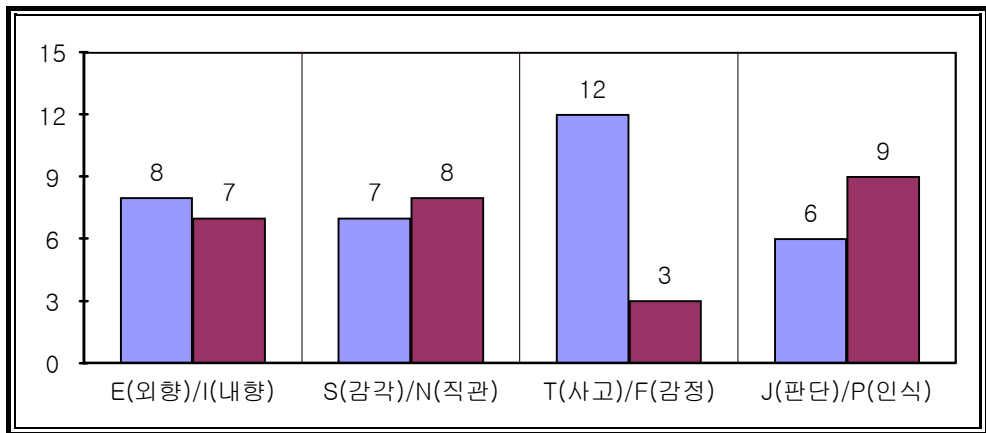


<표37> 순정 유형의 8가지 선호 경향 수

<표37>을 보면 순정 장르는 외향과 내향에서는 비슷하게 사용되지만, 감각과 직관에서 감각이 대다수 사용되고 사고와 감정, 판단과 인식에서는 감정과 인식이 평균 이상 사용된다. 따라서 순정 장르에서 자주 활용되는 캐릭터는 사건을 현실적이고 사실적으로 바라보며 자신의 주관과 감정에 따라 개방적으로 행동하는 특징을 보인다.

라. 공포/추리 유형의 특징

<표23>을 보면 공포/추리 장르에서 사용된 성격유형은 ISTP, ISFP, ESTP, ESFP, INTJ, INTP, ENTP, ENTJ, ISTJ, ESFJ로 총 10개의 유형이 사용되었다. 10개의 유형을 8가지 선호 경향을 통해 분류하여 공포/추리 장르에 맞는 캐릭터의 성격에 대해 분석하였다.



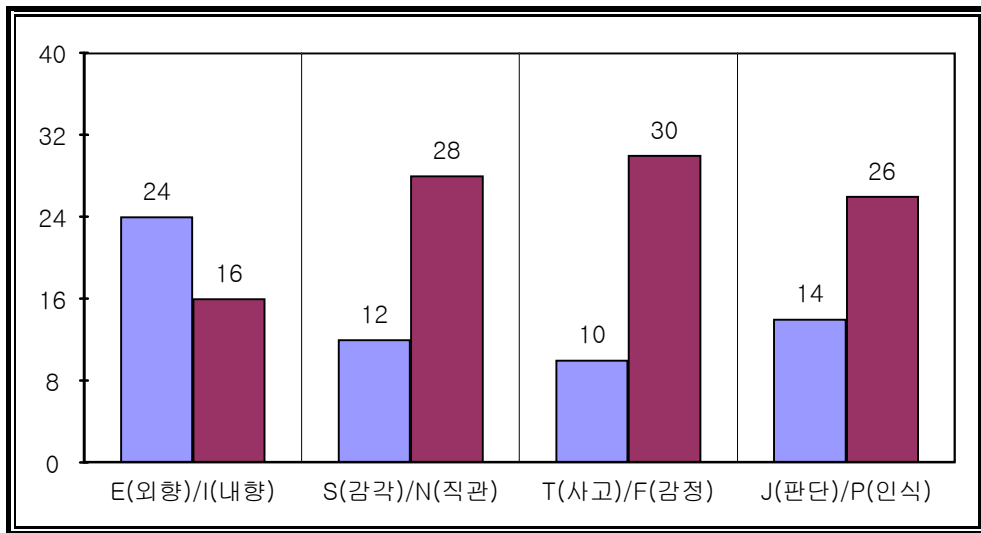
<표38> 공포/추리 유형의 8가지 선호 경향 수

<표38>을 보면 공포/추리 장르는 외향과 내향, 감각과 직관에서는 비슷하게 사용되지만, 사고와 감정에서 대부분 사고를 사용한다. 판단과 인식은 인식이 평균 이상 사용되었다. 따라서 공포/추리 장르에서 자주 활용되는 캐릭터는 사건을 객관적이고 논리적으로 바라보며 유연하고 순발력 있게 대처하는 특징을 보인다.

제3절. 캐릭터 역할에 따른 캐릭터의 MBTI 성격유형 분석

1. 주인공 성격에 따른 MBTI 성격유형

<표24>를 보면 주인공 캐릭터에서 사용된 성격유형은 ISTP, ISFP, ESFP, INFJ, INFP, ENFP, INTP, ENTP, ISTJ, ISFJ, ESTJ, ESFJ로 총 12개의 유형이 사용되었다. 12개의 유형을 8가지 선호 경향을 통해 분류하여 주인공에게 맞는 캐릭터의 성격에 대해 분석하였다.



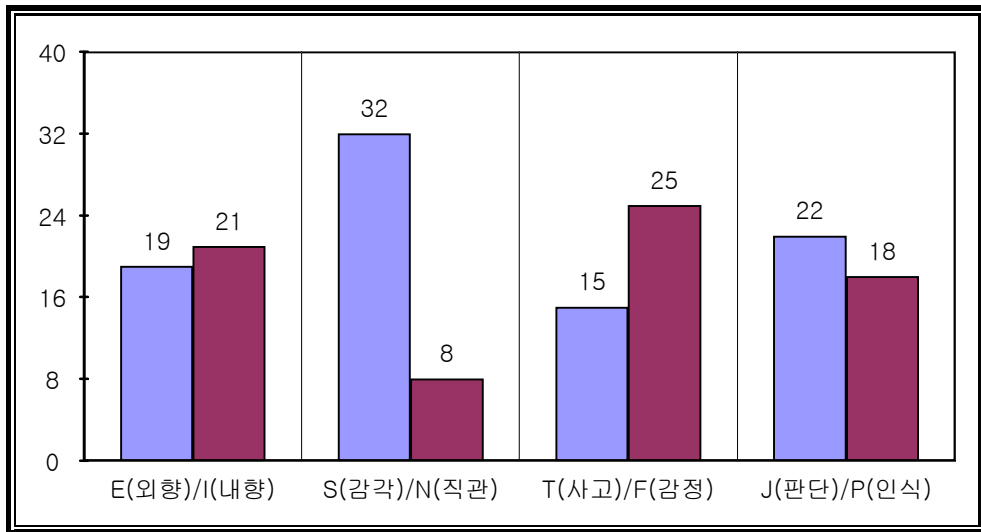
<표39> 주인공 유형의 8가지 선호 경향 수

<표39>를 보면 주인공 성격은 내향적 성향보다 외향적 성향이 강하다. 주인공은 사건을 이끌어 가야 하는 역할이기 때문에 자기 자신을 표출하고 활동적인 외향적 성향이 이야기를 이끌어 가는데 유리하다. 감각적 성향과 직관적 성향에서는 직관적 성향이 매우 강하다. 주인공이 사물을 판단할 때 정형화된 틀보다는 다양한 시선으로 독창적으로 보는 것이 이야기의 다양성을 추구하기 유리하다. 사고적 성향과 감정적 성향에서는 감정적 성향이 매우 강하다. 주인공의 의사결정은 이야기의 흐름에 매우 중요하게 작용한다. 주인공이 의사결정을 내릴 때 계산적이고 논리적으로 판단한다면 이야기는 자연스럽지만, 이야기를 보는 사람들은 주인공과의 감정이입과 감동을 이끌어 내기 어렵다. 판단적 성향과 인식적 성향에서는 인식적 성향이 강하다. 인식적 성향의 캐릭터는 행동이 자유롭고 융통성이 뛰어나다. 주인공이 사건을 받아들일 때 융통성

있게 적응해야만 이야기를 전개하기에 유리하다. 결론적으로 자주 활용되는 주인공 캐릭터는 활동적이고 독창적이며, 감성적이고 융통성 있는 행동을 하는 특징을 보인다.

2. 조력자 성격에 따른 MBTI 성격유형

<표25>를 보면 조력자 캐릭터에서 사용된 성격유형은 ISFP, ESTP, ESFP, INFJ, ENFP, INTJ, ENTP, ISTJ, ISFJ, ESTJ, ESFJ로 총 11개의 유형이 사용되었다. 11개의 유형을 8가지 선호 경향을 통해 분류하여 조력자에게 맞는 캐릭터의 성격에 대해 분석하였다.



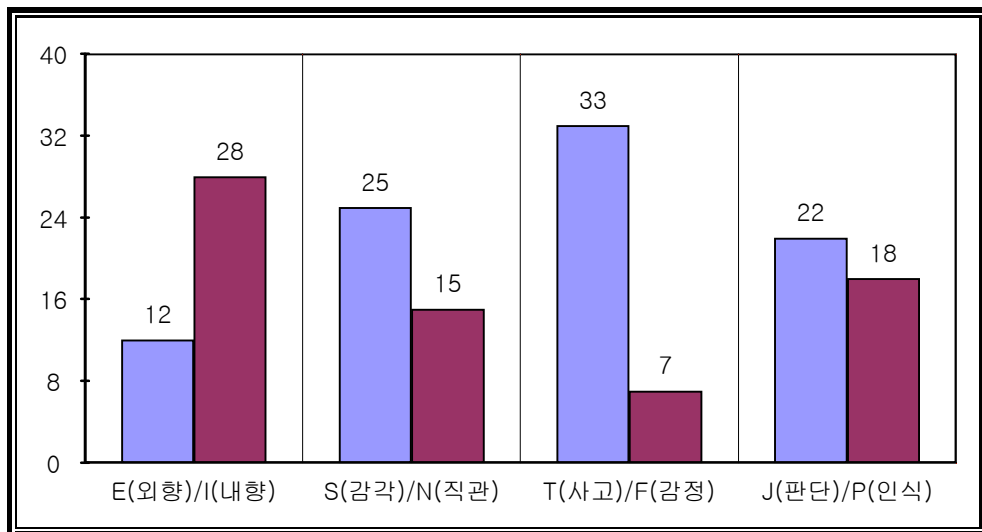
<표40> 조력자 유형의 8가지 선호 경향 수

<표40>을 보면 조력자 성격은 외향적 성향보다 내향적 성향이 강하지만 크게 차이가 나지 않는다. 조력자는 사건을 이끌어 가는 역할이 아닌 보조하는 역할이기 때문에 사건에 대한 적극성은 별로 중요하지 않다. 감각적 성향과 직관적 성향에서는 감각적 성향이 매우 강하다. 조력자는 사물을 현실적이고 사실적으로 바라보는 것이 주인공과의 관계에서 유리하다. 이는 현실적으로 바라보는 것이 주인공에게 도움을 주기 쉽기 때문이다. 사고적 성향과 감정적 성향에서는 감정적 성향이 매우 강하다. 조력자는 주인공을 도와주는 역할을 하는데, 계산적이고 이성적으로 행동한다면 주인공과의 관계가 원만하게 형성되기가 어렵다. 이 때문에 조력자는 주로 감성적이고 동정적인 성격이다. 판단적 성향과 인식적 성향에서는 판단적 성향이 조금 강하다. 조력자는 이야기의 범위에서 벗어나는 행동을 하는 것보다 통제된 이야기에서 효율적이다. 결론적으로 자

주 활용되는 조력자 캐릭터는 주관적이고 감정적인 마음을 가지고서 주인공에게 현실적이고 객관적인 도움을 주는 특징을 보인다.

3. 라이벌 성격에 따른 MBTI 성격유형

<표26>을 보면 라이벌 캐릭터에서 사용된 성격유형은 ISTP, ISFP, ESTP, ESFP, INFP, ENFJ, INTJ, INTP, ENTP, ENTJ, ISTJ, ISFJ로 총 12개의 유형이 사용되었다. 12개의 유형을 8가지 선호 경향을 통해 분류하여 라이벌에게 맞는 캐릭터의 성격에 대해 분석하였다.



<표41> 라이벌 유형의 8가지 선호 경향 수

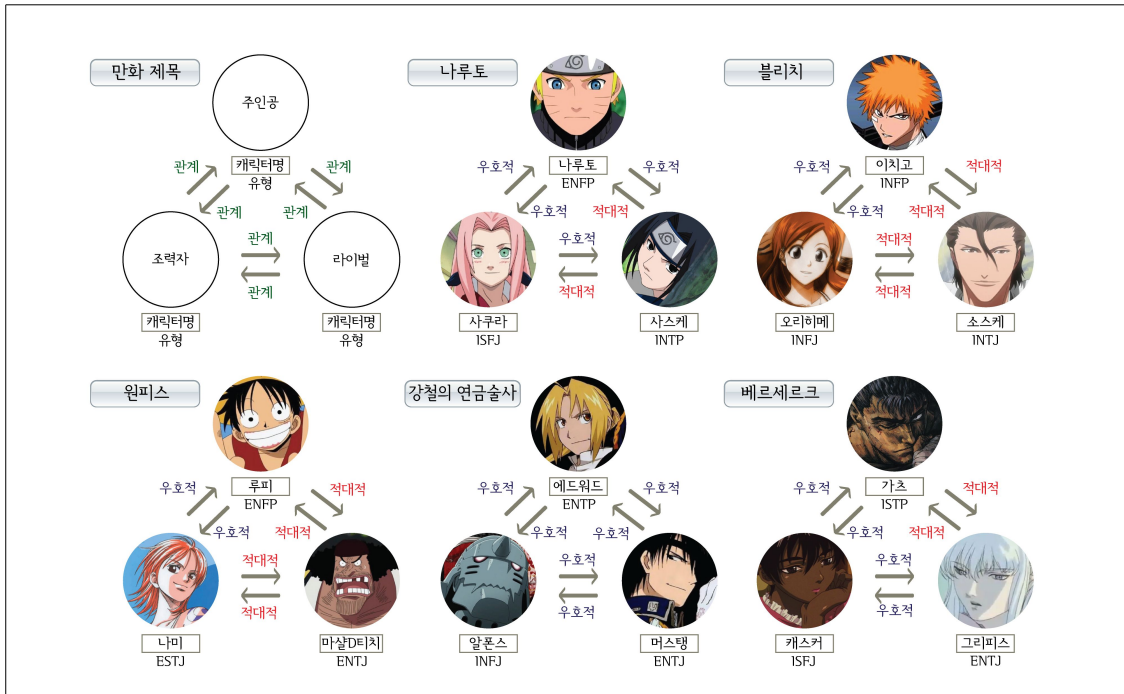
<표41>을 보면 라이벌 성격은 외향적 성향보다 내향적 성향이 강하다. 라이벌의 역할은 주인공을 방해하거나 경쟁하는 캐릭터이다. 이 때문에 자신을 드러내거나 말이 많은 성격일 경우 사건의 긴장감과 무게감이 떨어진다. 감각적 성향과 직관적 성향에서는 감각적 성향이 강하다. 라이벌은 객관적이고 현실적인 성향이 있어야 라이벌로 발생한 사건의 긴장감이 유지된다. 판단적 성향과 인식적 성향에서는 판단적 성향이 강하다. 주인공이 사건을 해결하는 역할이라면 라이벌 캐릭터는 사건을 계획하고 만드는 역할이다. 라이벌 캐릭터는 사건을 체계적이고 계획적으로 만들어서 주인공을 방해하는 장애물로서 스토리를 재미있게 만든다. 결론적으로 자주 활용되는 라이벌 캐릭터는 사건을 체계적으로 계획하여 신중하고 실용적으로 실행하는 특징을 보인다.

제4절 . MBTI 성격유형에 따른 캐릭터 역할 관계 분석

1. 판타지/SF, 드라마, 액션, 스포츠 장르별 역할 관계 분석

가. 판타지/SF 장르의 역할관계

판타지/SF 장르에서 캐릭터의 관계는 <그림36>과 같다.



<그림36> 판타지/SF 장르 캐릭터의 유형별 역할 관계도

<그림36>을 보면 판타지/SF 장르는 전체적으로 우호적 관계와 적대적 관계가 적절하게 섞여져 있다. 대부분 주인공과 조력자의 관계는 우호적 관계를 유지하고 있으며 주인공과 라이벌의 관계는 적대적이거나 우호적 관계를 유지한다. 조력자와 라이벌의 관계는 적대적 관계와 우호적 관계가 섞여 있다.

판타지/SF 장르의 주인공과 조력자의 관계는 적대적 성향으로 시작하지만, 우호적 성향으로 변화하는 경우가 많다. 주인공과 조력자는 상반되는 성향이 있는 경우가 많이 보인다. 그렇지만 관계를 지속하면서 조력자 캐릭터가 주인공이 부족한 성향을 채워주는 역할을 한다.

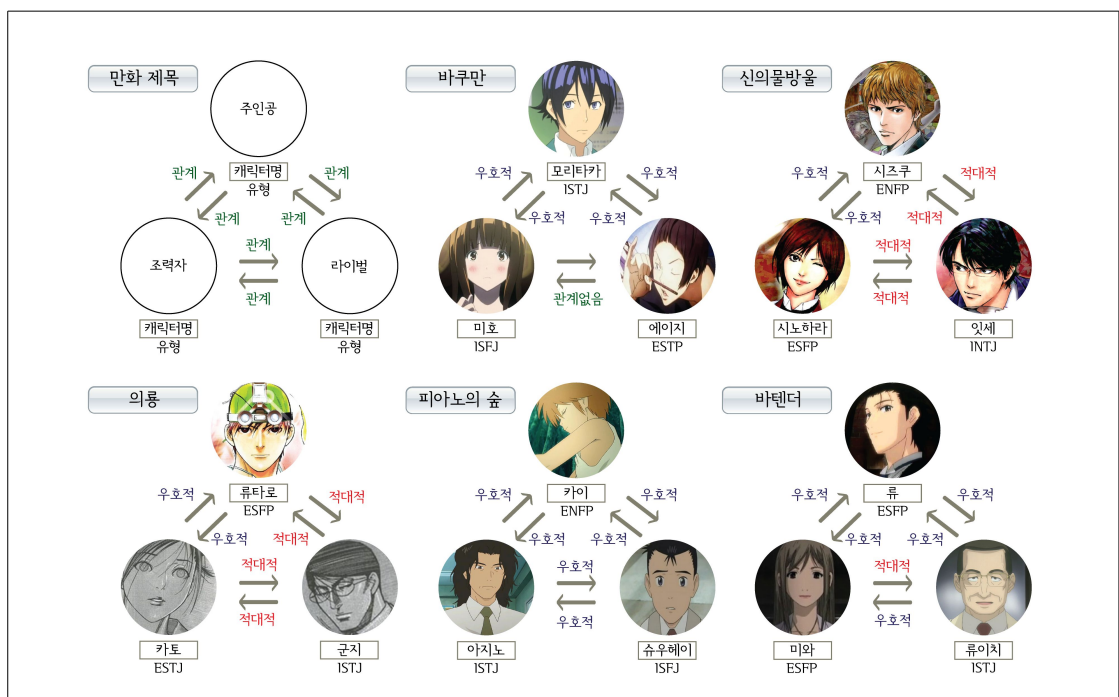
판타지/SF 장르의 주인공과 라이벌의 관계는 우호적으로 시작하지만 대부분 라이벌

캐릭터의 배신으로 관계가 악화되는 성향을 보인다. 판타지 만화의 라이벌 캐릭터는 사고(T)와 판단(J)적 선호 경향을 자주 보인다. 이러한 성향은 목적과 이해관계에 따라 행동하기 때문에 자신과 상반된 의견을 가지게 되는 성향과 충돌하여 관계가 악화되는 요인이 된다.

판타지/SF 장르의 조력자와 라이벌의 관계는 주인공을 통해서 관계가 형성되는 경우가 많다. 그래서 조력자와 라이벌의 관계는 주인공과 라이벌 관계와 일치하는 경우가 많다.

나. 드라마 장르의 역할관계

드라마 장르에서 캐릭터의 관계는 <그림37>과 같다.



<그림37> 드라마 장르 캐릭터의 유형별 역할 관계도

<그림37>을 보면 드라마 장르는 전체적으로 적대적 관계보다 우호적 관계가 많이 보인다. 대부분 주인공과 조력자의 관계는 우호적 관계를 유지하고 있으며, 주인공과 라이벌의 관계는 적대적이거나 우호적 관계를 유지한다. 조력자와 라이벌의 관계는 관계가 형성되어 있지 않거나 적대적 우호적 관계가 섞여 있다.

드라마 장르의 주인공과 조력자의 관계는 호감을 느끼고 시작하는 관계와 차츰 관

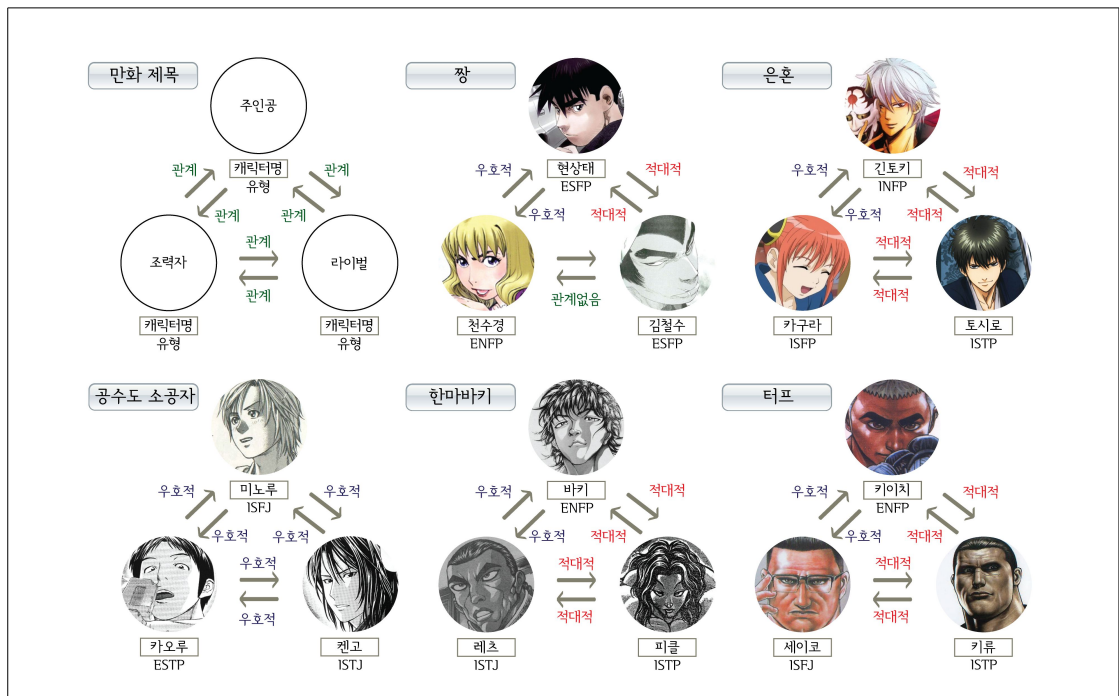
계가 우호적으로 변화할 수 있다. 주인공과 조력자의 성향이 같을 때 좋은 관계로 시작하여 관계가 유지되며, 주인공과 조력자의 성향이 상반될 때 차츰 관계가 좋아져 조력자가 주인공의 부족한 성향을 채워주는 역할을 한다.

드라마 장르의 주인공과 라이벌의 관계는 직업을 통한 경쟁자적 입장을 가진다. 적보다는 경쟁자로 인식하기 때문에 적대적 성향이 많이 드러나지 않는다. 감정적 성향과 사고적 성향이 부딪힐 때 관계가 적대적으로 변화할 수 있다.

조력자와 라이벌의 관계는 주인공을 통하여 형성되는 경우가 많은데 만화 [의룡]을 제외하고 관계가 없거나 우호적 관계를 맺는다. 드라마 장르는 조력자가 주인공과 같은 직업을 가지고 있지 않은 경우 라이벌의 밀접성이 떨어지기 때문에 정확한 관계 형성이 어렵다.

다. 액션 장르의 역할관계

드라마 장르에서 캐릭터의 관계는 <그림38>과 같다.



<그림38> 액션 장르 캐릭터의 유형별 역할 관계도

<그림38>을 보면 액션 장르는 전체적으로 우호적 관계와 적대적 관계가 적절하게 섞

여져 있다. 대부분 주인공과 조력자의 관계는 우호적 관계를 유지하고 있으며 주인공과 라이벌의 관계는 적대적이거나 우호적 관계를 유지한다. 조력자와 라이벌의 관계는 관계가 형성되어 있지 않거나 적대적 우호적 관계가 섞여 있다.

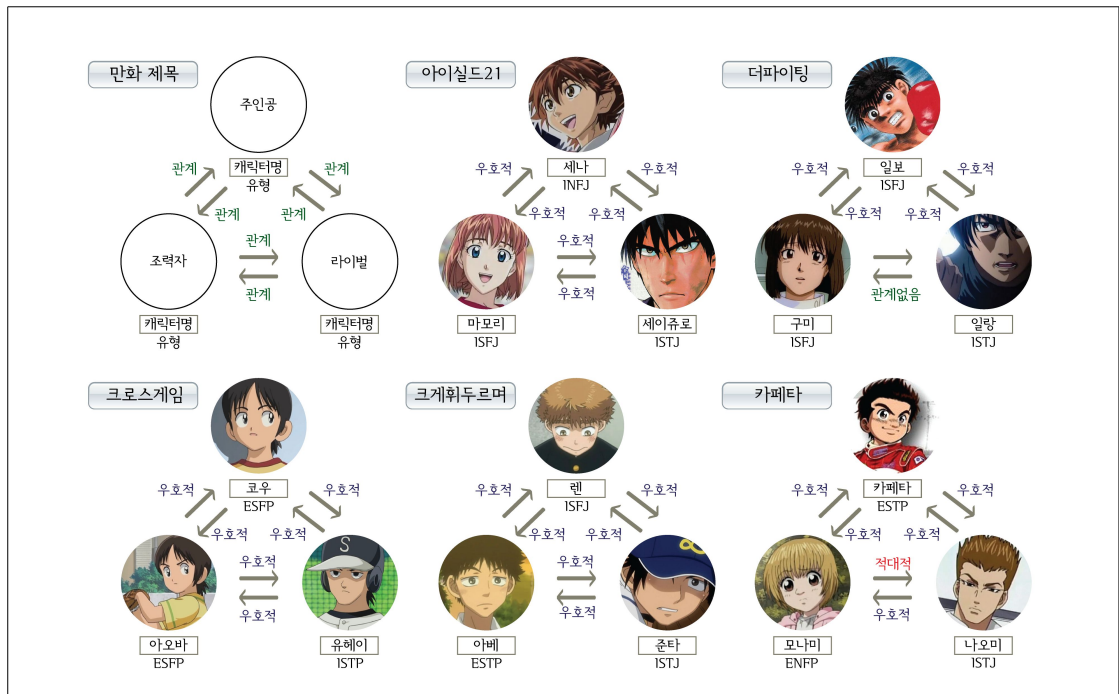
액션 장르의 주인공과 조력자의 관계는 적대적 관계에서 우호적 관계로 변화하는 과정을 거친다. 대부분 주인공과 조력자는 감정적 성향을 공통으로 가진다.

액션 장르의 주인공과 라이벌의 관계는 적대적 관계로 출발하고 대부분 관계가 변화하지 않는 경우가 많다. 공수도 소공자의 경우 액션으로 분류되어 있지만, 이종격투기라는 스포츠 적 요소가 포함되어 있기 때문에 예외로 분류된다. 대부분 주인공과 라이벌은 공통으로 인식적 성향을 보인다.

액션 장르의 조력자와 라이벌의 관계는 주인공을 통해서 관계가 형성되는 경우가 많다. 그래서 조력자와 라이벌의 관계는 주인공과 라이벌 관계와 일치하는 경우가 많다.

라. 스포츠 장르의 역할관계

스포츠 장르에서 캐릭터의 관계는 <그림39>와 같다.



<그림39> 스포츠 장르 캐릭터의 유형별 역할 관계도

<그림39>를 보면 스포츠 장르는 전체적으로 우호적인 관계를 형성한다. 모든 관계가 원만하고 우호적으로 형성되어 있다.

스포츠 장르의 주인공과 조력자의 관계는 조력자 캐릭터가 주인공 캐릭터를 도와주는 역할을 한다. 만화 [크게 휘두르며]를 제외한 주인공과 조력자관계에서 판단과 인식형 성향이 일치한다.

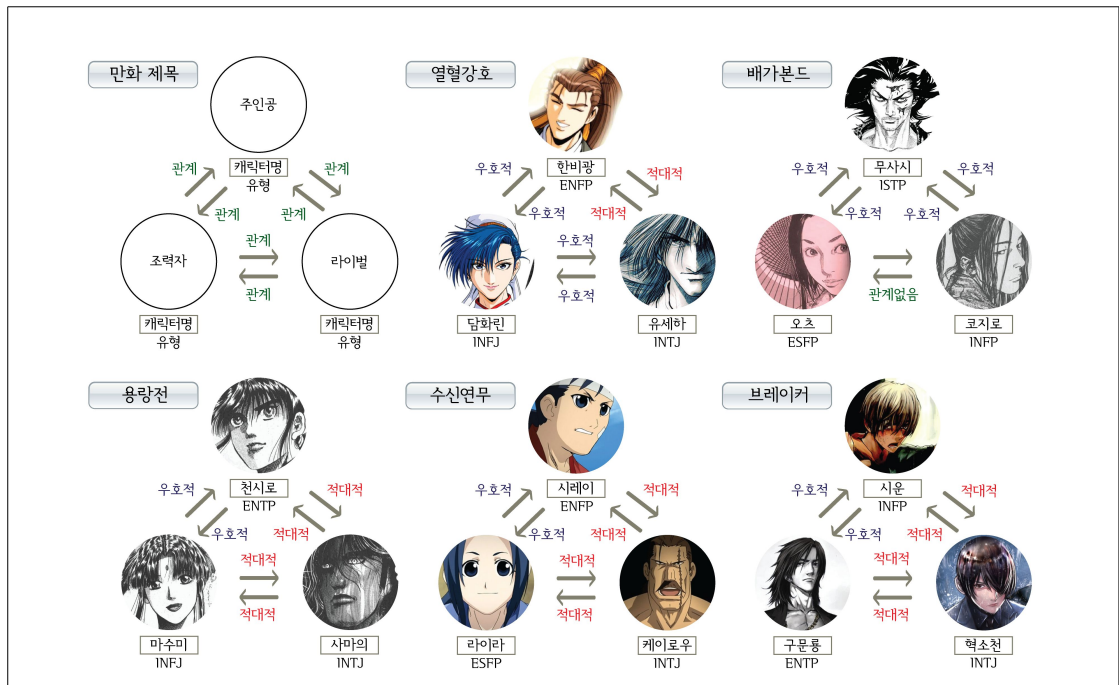
스포츠 장르의 주인공과 라이벌의 관계는 공통적인 스포츠를 통해 정정당당한 라이벌 관계를 가지고 있기 때문에 적대적 관계가 형성되지 않는다. 만화 [카페타]를 제외한 주인공과 라이벌 관계에서 판단과 인식형 성향이 일치한다.

스포츠 장르의 조력자와 라이벌의 관계는 직접적인 연결 관계가 크지 않다. 간접적 관계이기 때문에 관계가 없거나 우호적으로 본다.

2. 무협, 코믹, 순정, 공포/추리 장르별 역할 관계 분석

가. 무협 장르의 역할관계

무협 장르에서 캐릭터의 관계는 <그림40>과 같다.



<그림40> 무협 장르 캐릭터의 유형별 역할 관계도

<그림40>을 보면 무협 장르는 전체적으로 우호적 관계와 적대적 관계가 적절하게 섞여져 있다. 대부분 주인공과 조력자의 관계는 우호적 관계를 유지하고 있으며 주인공과 라이벌의 관계는 적대적이거나 우호적 관계를 유지한다. 조력자와 라이벌의 관계는 관계가 없거나 적대적 관계와 우호적 관계가 섞여 있다.

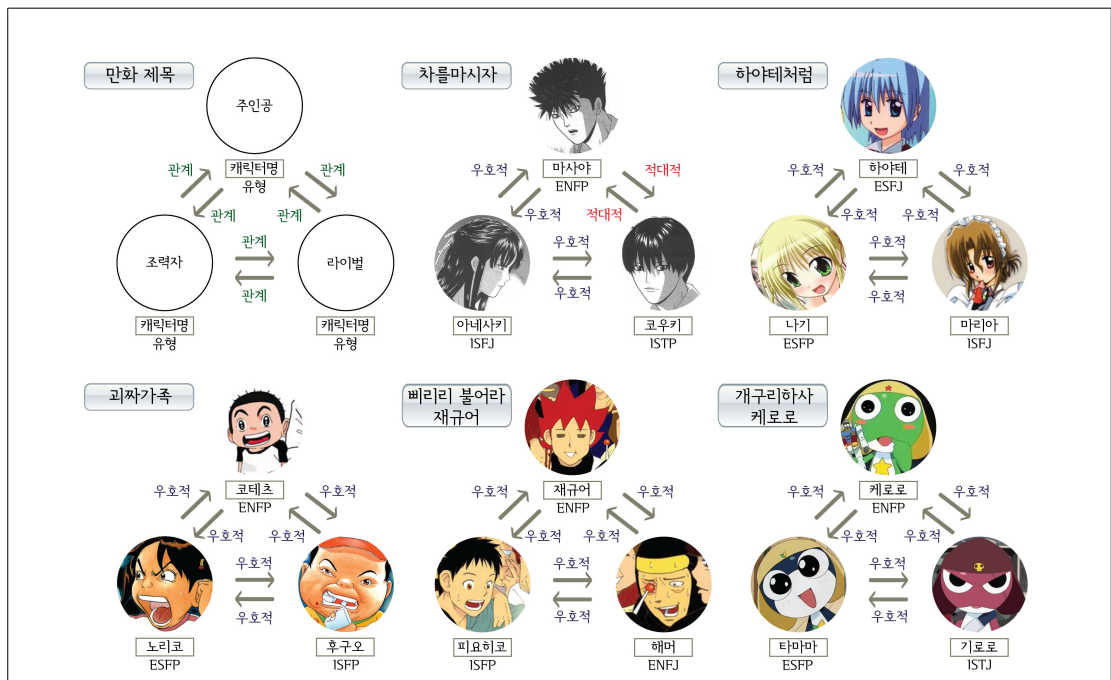
무협 장르의 주인공과 조력자의 관계는 우호적 관계로 설정된 경우가 많다. 대부분 관계가 미리 정해져 있고 관계가 변화하지 않는다. 대부분 성향이 일치하지 않는다.

무협 장르의 주인공과 라이벌의 관계는 적으로 설정된 경우가 많다. 관계가 미리 설정되어 있으며 관계가 대부분 변화하지 않는다. 적대적인 관계는 서로의 성향이 일치하지 않는 경우가 많다.

무협 장르의 조력자와 라이벌의 관계는 주인공을 통해서 관계가 형성되는 경우가 많다. 그래서 조력자와 라이벌의 관계는 주인공과 라이벌 관계와 일치하는 경우가 많다.

나. 코믹 장르의 역할관계

코믹 장르에서 캐릭터의 관계는 <그림41>과 같다.



<그림41> 코믹 장르 캐릭터의 유형별 역할 관계도

<그림41>을 보면 코믹 장르는 만화 [차를 마시자]의 주인공과 라이벌 관계를 제외하고 대다수 주인공과 라이벌 관계가 우호적이다.

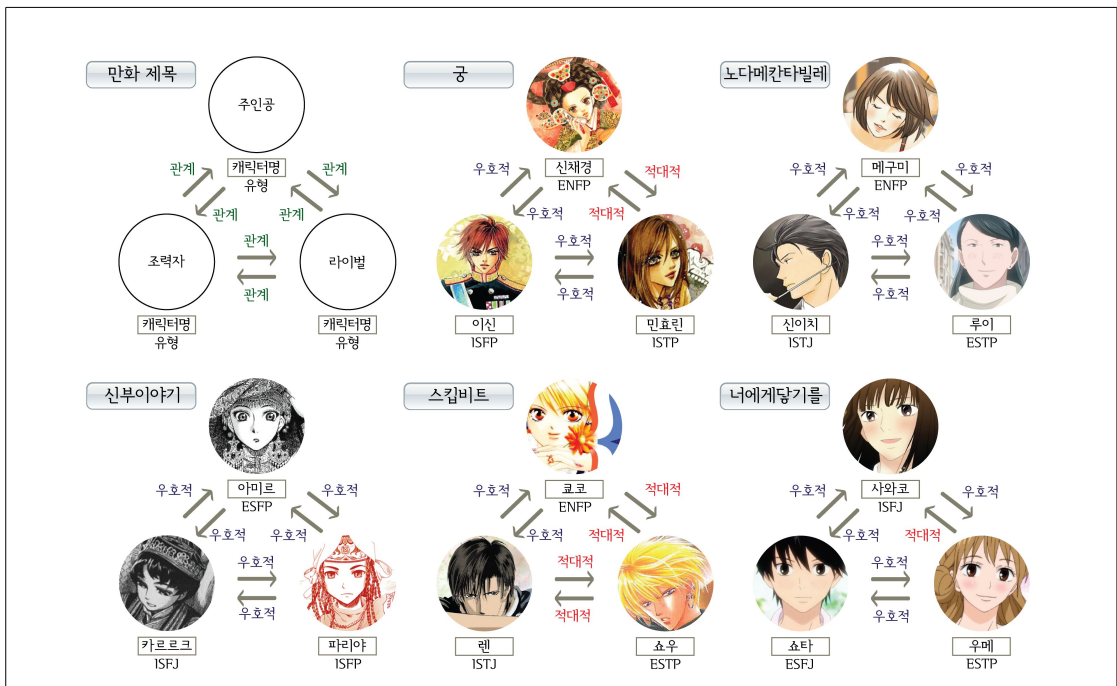
코믹 장르의 주인공과 조력자의 관계는 도와주는 인물이거나 친구인 경우가 많으며, 우호적 관계로 설정된 경우가 많다. 감정적 성향을 공통으로 가진다.

코믹 장르의 주인공과 라이벌의 관계는 대부분 동료이거나 친구로 설정된 경우가 많다. 감정적 성향과 사고적 성향이 마찰을 일으키는 경우가 종종 생긴다.

코믹 장르의 조력자와 라이벌의 관계는 주인공과의 관계를 제외하고 독립적으로 형성되어 있다. 그래서 대부분 관계가 명확하고 확실하게 나타난다. 대부분 성향이 일치하지 않는다.

다. 순정 장르의 역할관계

순정 장르에서 캐릭터의 관계는 <그림42>와 같다.



<그림42> 순정 장르 캐릭터의 유형별 역할 관계도

<그림42>를 보면 순정 장르는 전체적으로 우호적 관계가 많고 적대적 관계가 간혹 보인다. 대부분 주인공과 조력자의 관계는 우호적 관계를 유지하고 있으며 주인공과

라이벌의 관계는 적대적이거나 우호적 관계를 유지한다. 조력자와 라이벌의 관계는 대부분 우호적 관계이나 특수한 설정에서 적대적 성향을 보인다.

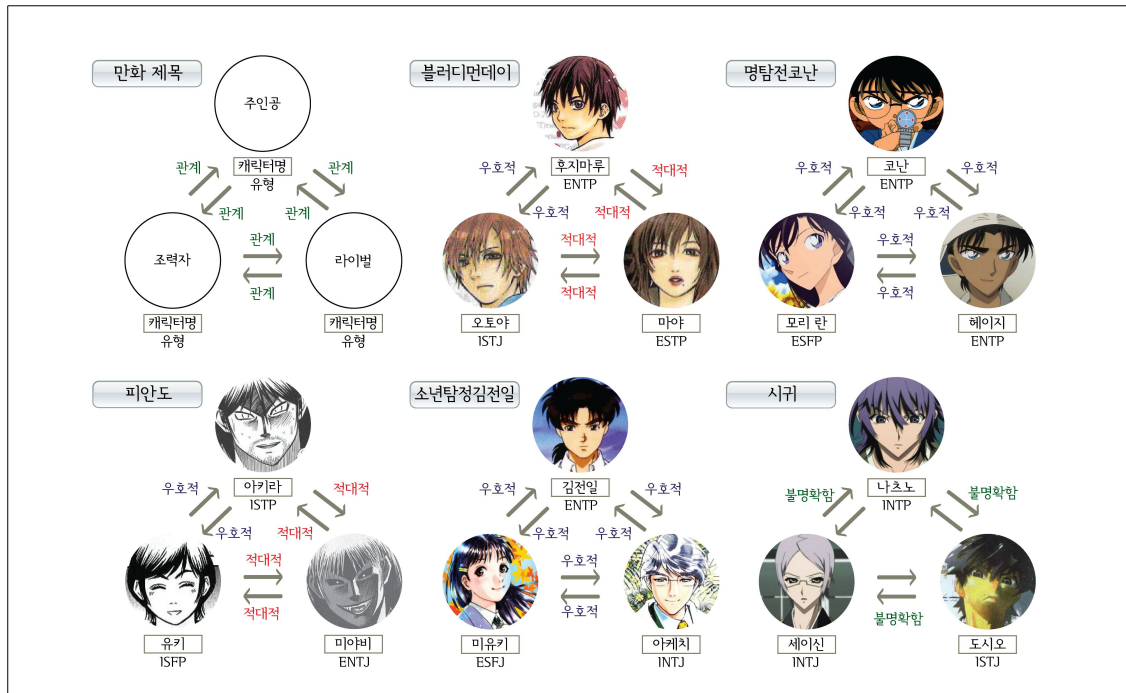
순정 장르의 주인공과 조력자의 관계는 서로 사랑하는 사이로 순정 만화는 대부분 여성이 주인공인 형태를 보인다. 만화 [너에게 닿기를], [신부 이야기]를 제외한 작품에서는 적대적 관계로 시작하여 우호적 관계로 변화한다. 변화하는 성향은 상반되는 성향이 있는 경우가 많다.

순정 장르의 주인공과 라이벌의 관계는 동성 간의 관계인 만화 [스킵비트]와 [신부 이야기]를 제외하고 애정관계가 얹혀 있다. 애정 관계에 따라 우호적 관계와 적대적 관계로 나뉘어진다. 적대적 관계는 감정적 성향과 사고적 성향이 다르다.

순정 장르의 조력자와 라이벌의 관계는 [스킵비트]를 제외하고 우호적 관계를 맺는다. [스킵비트]는 동성이라는 특수한 상황이기에 예외적으로 관계가 형성된다. 대부분 조력자와 라이벌의 관계는 애정관계로 얹혀 있어 서로에게 우호적 관계를 보인다. 선호 경향의 규칙적인 요소가 없다.

라. 공포/추리 장르의 역할관계

공포/추리 장르에서 캐릭터의 관계는 <그림43>과 같다. 그중에서 만화 [시귀]는 이야기를 구성방식이 캐릭터가 중심이 되어 진행되는 것이 아니라 사건이 중심이 되어 진행되는 방식이다. 이 때문에 역할과 인간관계를 명확하게 파악하기 어려워서 관계를 분석하는 과정에서 제외하였다.



<그림43> 공포/추리 장르 캐릭터의 유형별 역할 관계도

<그림43>을 보면 공포/추리 장르는 전체적으로 추리 장르에서는 우호적 관계만 존재한다. 공포 장르에서는 주인공과 조력자의 관계는 우호적 관계를 맺고 주인공과 라이벌, 조력자와 라이벌 관계는 적대적 관계를 맺는다.

공포/추리 장르의 주인공과 조력자의 관계는 전부 우호적인 관계를 맺는다. 우호적 관계가 설정된 상태에서 이야기가 시작한다. 대부분 주인공과 반대의 성향으로 주인공을 보조하는 역할을 한다.

공포/추리 장르의 주인공과 라이벌의 관계에서 공포물은 라이벌이 경쟁자이기보다 적에 가까우므로 관계가 명확하고 미리 설정되어 있다. 추리물은 이야기의 구조가 옴니버스 형식이고 라이벌이 경쟁자 관계이기에 우호적 관계를 맺는다. 주인공과 라이벌은 공통으로 사고적 성향이 있다.

공포/추리 장르의 조력자와 라이벌의 관계는 주인공을 통해서 관계가 형성되는 경우가 많다. 그래서 조력자와 라이벌의 관계는 주인공과 라이벌 관계와 일치하는 경우가 많다.

제5장. 결 론

제1절. MBTI를 통한 캐릭터 성격유형

만화 속 캐릭터는 가상의 인물이기 때문에 정확하게 성격을 파악하고 이해하기 어렵다. 그 때문에 가상 인물의 성격을 일정한 형식적 틀을 잡아 설명한다면 만화 속 캐릭터를 이해하고 제작하는 데 많은 도움이 될 것으로 생각하였다. 이 연구에서는 만화에 등장하는 가상 캐릭터의 애매한 성격의 형식적인 틀을 잡기 위해서 사람의 성격을 검사하는 방법인 MBTI 성격유형검사를 이용하였다. MBTI 성격검사의 틀을 이용하여 인기 만화의 성격을 분석함으로써 장르와 역할에 적합한 성격의 틀을 만들고자 하였다.

각 장을 요약하면, ‘제2장 MBTI의 정의 및 유형’에서는 MBTI의 기본적인 이해와 개념에 대해 알아보고 MBTI 유형별 특징들에 대해 알아보았다. MBTI의 4가지 분리된 선호 경향과 16가지 유형의 특징에 파악하였다.

‘제3장 MBTI를 통한 만화 캐릭터 성격유형 분류’에서는 MBTI를 적용할 만화와 장르를 선정하고 가상 캐릭터를 분류하기 위해 4가지 분리된 선호 경향을 사건과 인간관계에 맞추어 변형하여 적용하였다. 또한, 분류된 캐릭터들을 장르와 역할에 따라 캐릭터들을 분류하여 가장 많이 활용되는 유형에 대해 알아보았다.

‘제4장 MBTI를 통한 만화 캐릭터 성격유형 분석’에서는 16가지 유형의 대표캐릭터들을 행동적, 대사적, 형태적 특성을 통해 분석하였다. 또한, 장르와 역할에 적합한 선호 경향과 특징에 대해 알아보고 장르에 따른 역할 관계를 분석하였다.

이러한 과정을 통해 각 장르와 역할에 자주 활용되는 MBTI 유형과 특징에 대해 알 수 있었다. 선정된 만화 캐릭터의 MBTI 유형을 <표42>로 정리하였다.

판타지 /SF	만화	나루토	유형	블리치	유형	원피스	유형	강철의연 금술사	유형	베르세르 크	유형
	주인공	나루토	ENFP	이치고	INFP	루피	ENFP	에드워드	ENTP	가츠	ISTP
	조력자	사쿠라	ISFJ	오리히메	INFJ	나미	ESTJ	알폰스	INFJ	캐스커	ISFJ
	라이벌	사스케	INTP	소스케	INTJ	마샬D 티치	ENTJ	머스탱	ENTJ	그리피스	ENTJ
드라마	만화	바쿠만	유형	신의물방울	유형	의룡	유형	피아노의 숲	유형	바텐더	유형
	주인공	모리타카	ISTJ	시즈쿠	ENFP	류타로	ESFP	카이	ENFP	류	ESFP
	조력자	미호	ISFJ	시노하라	ESFP	카토	ESTJ	아지노	ISTJ	미와	ESFP
	라이벌	에이지	ESTP	잇세	INTJ	군지	ISTJ	슈우헤이	ISFJ	류이치	ISTJ
액션	만화	짱	유형	은혼	유형	공수도 소공자	유형	한마바키	유형	터프	유형
	주인공	현상태	ESFP	긴토키	INFP	미노루	ISFJ	바키	ENFP	키이치	ENFP
	조력자	천수경	ENFP	카구라	ISFP	카오루	ESTP	레츠	ISTJ	세이코	ISFJ
	라이벌	김철수	ESFP	토시로	ISTP	켄고	ISTJ	피클	ISTP	키류	ISTP
스포츠	만화	아이실드 21	유형	더파이팅	유형	크로스 게임	유형	크게취두 르며	유형	카페타	유형
	주인공	세나	INFJ	일보	ISFJ	코우	ESFP	렌	ISFJ	카페타	ESTP
	조력자	마모리	ISFJ	구미	ISFJ	아오바	ESFP	아베	ESTP	모나미	ENFP
	라이벌	세이쥬로	ISTJ	일랑	ISTJ	유헤이	ISTP	준타	ISTJ	나오미	ISTJ
무협	만화	열혈강호	유형	배가본드	유형	용랑전	유형	수신연무	유형	브레이커	유형
	주인공	한비광	ENFP	무사시	ISTP	천시로	ENTP	시레이	ENFP	시운	INFP
	조력자	담화린	INFJ	오츠	ESFP	마수미	INFJ	라이라	ESFP	구문룡	ENTP
	라이벌	유세하	INTJ	코지로	INFP	사마의	INTJ	케이로우	INTJ	혁소천	INTJ
코믹	만화	차를마시 자	유형	하야테처럼	유형	괴짜가 족	유형	빼리리불 어라 재규어	유형	개구리하 사 케로로	유형
	주인공	마사야	ENFP	하야테	ESFJ	코테츠	ENFP	재규어	ENFP	케로로	ENFP
	조력자	아네사키	ISFJ	나기	ESFP	노리코	ESFP	피요히코	ISFP	타마마	ESFP
	라이벌	코우키	ISTP	마리아	ISFJ	후구오	ISFP	해머	ENFJ	기로로	ISTJ
순정	만화	궁	유형	노다메칸타 빌레	유형	신부이 야기	유형	스킵비트	유형	너에게달 기를	유형
	주인공	신채경	ENFP	메구미	ENFP	아미르	ESFP	교코	ENFP	사와코	ISFJ
	조력자	이신	ISFP	신이치	ISTJ	카르르 크	ISFJ	렌	ISTJ	쇼타	ESFJ
	라이벌	민효린	ISTP	루이	ESTP	파리야	ISFP	쇼우	ESTP	우메	ESTP
공포/ 추리	만화	블러디먼 데이	유형	명탐전코난	유형	피안도	유형	소년탐정 김전일	유형	시귀	유형
	주인공	후지마루	ENTP	코난	ENTP	아키라	ISTP	김전일	ENTP	나츠노	INTP
	조력자	오토야	ISTJ	모리 란	ESFP	유키	ISFP	미유키	ESFJ	세이신	INTJ
	라이벌	마야	ESTP	헤이지	ENTP	미야비	ENTJ	아케치	INTJ	도시오	ISTJ

<표42> 캐릭터 MBTI 유형

1. MBTI를 통한 장르와 역할에 따른 캐릭터 성격유형

명확하지 않은 만화 캐릭터의 성격을 MBTI 유형으로 규정하는 과정에서 행동과 대사를 근거로 하여 분류하였지만, 주관적인 요소가 완전히 배제될 수는 없다. 그래서 단편적인 수가 아닌 만화 다수를 MBTI 유형으로 분류하여 오차 범위 내의 통계를 내고자 하였다.

본 논문에서 2010년 1월부터 2010년 12월까지 조사된 인기 만화 40편을 MBTI 유형을 통해 장르와 역할에 따라 <표22>, <표23>, <표24>, <표25>, <표26>으로 분류하여 분석하였다. 분석 결과를 토대로 각 유형에 활용도가 높은 장르와 역할을 <표43>으로 정리하였다.

유형	사용된 캐릭터 수	활용도가 높은 장르	활용도가 높은 역할
ISTP	10	액션	라이벌
ISFP	6	코믹, 순정	조력자
ESTP	8	순정	라이벌
ESFP	15	코믹	조력자
INFJ	5	판타지/SF, 무협	조력자
INFP	4	무협	주인공
ENFP	17	액션, 코믹, 순정	주인공
ENFJ	1	코믹	라이벌
INTJ	8	무협	라이벌
INTP	2	판타지/SF, 공포/추리	라이벌, 주인공
ENTP	7	공포/추리	주인공
ENTJ	4	판타지/SF	라이벌
ISTJ	14	드라마	라이벌
ISFJ	14	스포츠	조력자
ESTJ	2	판타지/SF, 드라마	조력자
ESFJ	3	코믹, 순정, 공포/추리	주인공, 라이벌, 조력자

<표43> MBTI 유형별 활용도가 높은 장르와 역할

전체적으로 만화에서 많이 활용되는 유형은 ENFP, ESFP, ISTJ, ISFJ, ISTP 이고 상대적으로 활용도가 낮은 유형은 ENFJ, INTP, ESTJ, ESFJ이다. 활용도가 낮은 유형들은 샘플의 수가 적기 때문에 참고 자료가 될 수 없었다.

ISTP형에 분류된 캐릭터는 10명으로 16가지 유형 중 5번째로 많은 수가 사용되었다.

ISTP형은 드라마 장르와 조력자 캐릭터를 제외한 전 장르에서 사용된다. 그중 액션 장르와 라이벌 역할에 가장 많이 활용되었다.

ISFP형에 분류된 캐릭터는 6명으로 16가지 유형 중 9번째로 많은 수가 사용되었다. ISFP형은 액션, 코믹, 순정, 공포/추리 장르와 주인공, 조력자 역할에 사용되었다. 그중 코믹, 순정 장르와 조력자 역할에 가장 많이 활용되었다.

ESTP형에 분류된 캐릭터는 8명으로 16가지 유형 중 공동 6번째로 많은 수가 사용되었다. ESTP형은 순정, 드라마, 액션, 스포츠 장르와 모든 역할에서 사용되었다. 그중 순정 장르와 라이벌 역할에 가장 많이 활용되었다.

ESFP형에 분류된 캐릭터는 15명으로 16가지 유형 중 2번째로 많은 수가 사용되었다. ESFP형은 판타지/SF 장르를 제외한 모든 장르와 역할에 사용되었다. 그중 코믹 장르와 조력자 역할에 가장 많이 활용되었다.

INFJ형에 분류된 캐릭터는 5명으로 16가지 유형 중 10번째로 많은 수가 사용되었다. INFJ형은 판타지/SF, 스포츠, 무협 장르와 주인공, 조력자 역할에서 사용되었다. 그중 무협 장르와 조력자 역할에 가장 많이 활용되었다.

INFP형에 분류된 캐릭터는 4명으로 16가지 유형 중 공동 11번째로 많은 수가 사용되었다. INFP형은 판타지/SF, 액션, 무협, 코믹 장르와 주인공, 조력자 역할에서 사용되었다. 그중 장르와 주인공 역할에 가장 많이 활용되었다.

ENFP형에 분류된 캐릭터는 17명으로 16가지 유형 중 1번째로 많은 수가 사용되었다. ENFP형은 공포/추리를 제외한 모든 장르와 주인공, 조력자 역할에서 사용되었다. 그중 액션, 코믹, 순정 장르와 주인공 역할에 가장 많이 활용되었다.

ENFJ형에 분류된 캐릭터는 1명으로 16가지 유형 중 16번째로 많은 수가 사용되었다. ENFJ형은 코믹 장르와 라이벌 역할에서 사용되었는데 대다수 만화에서 활용되지 않았다.

INTJ형에 분류된 캐릭터는 8명으로 16가지 유형 중 공동 6번째로 많은 수가 사용되었다. INTJ형은 판타지/SF, 드라마, 무협, 공포/추리 장르와 조력자, 라이벌 역할에서 사용되었다. 그중 무협 장르와 라이벌 역할에 가장 많이 활용되었다.

INTP형에 분류된 캐릭터는 2명으로 16가지 유형 중 공동 14번째로 많은 수가 사용되었다. INTP형은 판타지/SF 장르의 라이벌 역할과 공포/추리 장르 주인공 역할에서 한 명씩 활용되었다.

ENTP형에 분류된 캐릭터는 7명으로 16가지 유형 중 8번째로 많은 수가 사용되었다. ENTP형은 판타지/SF, 무협, 공포/추리 장르와 전 역할에서 사용되었다. 그중 공포/추리 장르와 주인공 역할에 가장 많이 활용되었다.

ENTJ형에 분류된 캐릭터는 4명으로 16가지 유형 중 공동 11번째로 많은 수가 사용되었다. ENTJ형은 판타지/SF, 공포/추리 장르와 라이벌 역할에서 사용되었다. 그중 판타지/SF 와 라이벌 역할에 가장 많이 활용되었다.

ISTJ형에 분류된 캐릭터는 14명으로 16가지 유형 중 공동 3번째로 많은 수가 사용되었다. ISTJ형은 판타지/SF와 무협을 제외한 모든 장르와 모든 역할에서 사용되었다. 그중 드라마 장르와 라이벌 역할에 가장 많이 활용되었다.

ISFJ형에 분류된 캐릭터는 14명으로 16가지 유형 중 공동 3번째로 많은 수가 사용되었다. ISFJ형은 무협, 공포/추리 장르를 제외한 모든 장르와 모든 역할에서 사용되었다. 그중 스포츠 장르와 조력자 역할에 가장 많이 활용되었다.

ESTJ형에 분류된 캐릭터는 2명으로 16가지 유형 중 공동 14번째로 많은 수가 사용되었다. ESTJ형은 판타지/SF 장르와 드라마 장르의 조력자 역할에서 한 명씩 활용되었다.

ESFJ형에 분류된 캐릭터는 3명으로 16가지 유형 중 13번째로 많은 수가 사용되었다. ESFJ형은 코믹장르의 주인공, 순정 장르의 라이벌, 공포/추리 장르의 조력자 역할에서 한 명씩 활용되었다.

2. MBTI의 유형을 통한 장르별 캐릭터 성격유형 관계

<표43>을 통해 장르에 따라 달라지는 역할 간의 관계에 대해 정리하였다.

장르	주인공 조력자 관계	특징	주인공 라이벌 관계	특징	조력자 라이벌 관계	특징
판타지/ SF	우호적	적대적 관계에서 우호적으로 변화함	적대적 인 경우가 많다	우호적 관계에서 적대적으로 변화함	적대적 인 경우가 많다	주인공과 라이벌의 관계와 일치함
드라마	우호적	처음부터 호감을 느낌	우호적 인 경우가 많다	같은 직종의 경쟁자	대다수 관계가 없거나 우호적	라이벌과 관계가 밀접하지 않다
액션	우호적	적대적 관계에서 우호적으로 변화함	대부분 적대적	관계 변화가 없음	대부분 적대적	주인공과 라이벌의 관계와 일치함
스포츠	우호적	주인공을 도와주는 관계	우호적	라이벌 관계	관계가 없거나 우호적	라이벌과 관계가 밀접하지 않다
무협	우호적	성향 불일치	적대적	적으로 정해져 있다.	대부분 적대적	주인공과 라이벌의 관계와 일치함
코믹	우호적	친구나 도움 주는 사람	대부분 우호적	동료나 친구	우호적	밀접하게 관계를 맺고 있음
순정	우호적	사랑하는 사이	우호적 적대적	애정 관계가 없혀 있음	우호적	애정관계 있음
공포/ 추리	우호적	주인공과 반대 성향이 있음	적대적 우호적	공포물은 적대적 추리물은 우호적	적대적 우호적	주인공과 라이벌의 관계와 일치함

<표44> 장르별 역할관계도

전체적으로 주인공과 조력자의 관계는 우호적인 관계를 맺으며, 주인공과 라이벌의 관계에서 장르에 따라 변화함을 알 수 있다. 조력자와 라이벌의 관계는 코믹과 순정 장르를 제외하고 주인공을 통해 영향을 받거나 관계가 없는 경우가 많았다. 각 캐릭터의 유형 및 성향에 따라서 공통점과 일정한 형태를 보인 장르도 있었으나 전체적인 명확한 규칙성은 보이지 않았다. 하지만 장르 캐릭터의 유형별 역할 관계도는 캐릭터를 설정할 때 필요한 참고 자료로서 가치가 있었다.

제2절. MBTI를 통한 캐릭터 설정 효과와 전망

1. MBTI를 통한 캐릭터 설정 효과

만화 시나리오에서 캐릭터는 매우 중요한 요소이다. 매력적인 캐릭터는 스토리를 이끌어 가는 원동력이자 힘이다. 하지만 캐릭터를 만드는 과정은 매우 애매한 과정이다. 형태나 이미지는 명확하지만, 캐릭터의 성격은 불확실하고 정확하지 않기 때문이다. 또한, 캐릭터가 좋아도 어떠한 이야기에 활용해야 하는지 모른다면 실패할 수밖에 없다. 이렇게 캐릭터를 만드는 과정은 어렵기만 한데 캐릭터를 만드는 방법이나 참고할 자료는 존재하지 않아 만화를 만드는 창작자들은 어려움을 겪고 있다. 그래서 본 논문에서는 MBTI를 통해 캐릭터의 성격을 파악하여 장르와 역할에 자주 활용되는 캐릭터 성격에 대한 정보를 만들고자 하였다. 이러한 정보들은 장르와 역할에 맞는 캐릭터를 설정하려는 많은 창작자에게 기본적인 자료가 될 것이다. 캐릭터의 성격의 틀이 확립 되면 역할 관계를 설정할 때 갈등구조나 이야기를 이끌어가는 방향을 제시하기 적합한 성격이 설정 가능하다. 만화 캐릭터에 대한 기본적인 성격 틀이 확립된다면 더욱 쉽게 장르와 역할에 적합한 캐릭터를 만들 수 있다. 또한, 캐릭터가 잘 만들어진다면 만화 스토리 발전에도 도움이 될 것이다.

2. 캐릭터 설정의 과제와 전망

재미있는 이야기를 만드는 방법을 알고 있는가와 모르고 있는가에 대한 차이는 분명

히 있다. 마찬가지로 캐릭터에 성격에 대한 기본적인 형태가 잡혀 있는가와 그렇지 않은가의 차이 또한 분명히 있다. 많은 정보를 가지고 있는 것은 나중에 재미있는 이야기를 만들 수 있는 토대가 된다. 캐릭터는 만화에서 빠질 수 없는 요소이자 핵심적인 요소이다. 그래서 우리는 캐릭터에 대한 이해와 관심을 뒤야 한다. 가상 캐릭터의 성격을 확립하는 과정은 힘들고 애매한 작업이다. 그래서 이러한 성격들을 규정할 수 있는 틀을 확립해야만 한다. 캐릭터는 대부분 사람을 대상으로 하거나 의인화되는 경우가 많아서 사람을 대상으로 하는 성격검사 틀을 활용하는 것이 가능하다.

만화는 콘텐츠로서의 발전 가능성과 연구 가치가 충분한데도 연구가 많이 되지 못하였다. 특히 캐릭터의 연구는 쉽게 하기 어려워서 많은 연구가 되어 있지 않다. 본 연구는 인간의 심리검사방법인 MBTI를 통해 장르와 역할에 적합한 캐릭터에 대해 알아보기 위한 논문이다. 비록 모든 캐릭터의 상세한 부분을 다루지는 못했지만, 앞으로 캐릭터를 연구하는 연구자와 창작자들에게 작은 도움이 되고자 하였다. 캐릭터의 성격의 틀이 확립된다면 매우 빠르게 캐릭터들 만들 수 있지만, 캐릭터들이 확실적으로 만들어질 가능성이 있다. 이러한 점은 본 논문을 참고하여 캐릭터를 연구하고 창조하는 사람들에게 지양해야 하는 사항이 될 것이다.

참고문헌

『단행본』

- 박소희, 『궁』, 1권-24권, 서울문화사.
- 박천환, 『캐릭터, 경계를 넘다』, 디자인넷, 2002.
- 임재원, 『짱』 1권-62권, 대원씨아이.
- 전극진, 양재현, 『열혈강호』 1권-52권, 대원씨아이.
- 전극진, kamaro, 『브레이커』 1권-10권, 대원씨아이.
- 조성환, 『MBTI 내 성격은 내가 디자인한다』, 부글북스, 2009.
- 최정윤, 『심리검사의 이해』, 시그마프레스, 2010.
- Adachi Mitsuru, 강동욱 역, 『크로스 게임』 1권-17권, 대원씨아이.
- Aoyama Goshō, 오경화 역, 『명탐정 코난』 1권-68권, 서울문화사.
- Asa Higuchi, 설은미 역, 『크게 휘드르며』 1권-14권, 학산문화사.
- David Keirsey, 정혜경 역, 『성격을 읽는 심리학』, 행복한 마음, 2006.
- Eiichiro Oda, 금정 역, 『원피스』 1권-57권, 대원씨아이.
- Hamaoka Kenji, 이형선 역, 『원조 괴짜가족』 1권-26권, 서울문화사.
- Hata Kenjiro 저 서현아 역 하야테처럼 1-23 학산문화사.
- Hiromu Arakawa, 서현아 역, 『강철의 연금술사』 1권-26권, 학산문화사.
- Hiromu Arakawa, 서현아 역, 『수신연무』 1권-4권, 학산문화사.
- Isabel B. Myers, 김정택, 심혜숙 역 『16가지 유형해석집』, 한국 심리검사 연구소.
- Itagaki Keisuke, 권기범 역, 『한마바키』 1권-21권, 서울문화사.
- Joh Araki, 최윤정 역, 『바텐더』 1권-17권, 학산문화사.
- Joji Morikawa, 이석환 역, 『더 파이팅』 1권-92권, 학산문화사.
- Kaoru Mori, 김완 역, 『신부 이야기』 1권-2권, 대원씨아이.
- Karuho Shiina, 서수진 역, 『너에게 달기를』 1권-11권, 대원씨아이.
- Kentarou Miura, 김태형 역, 『베르세르크』 1권-35권, 대원씨아이.
- Kyusuke Usuta, 강동욱 역, 『빠리리 불러봐 재규어』 1권-19권, 대원씨아이.
- Makoto Isshiki, 손희정 역, 『피아노의 숲』 1권-18권, 삼양출판사.
- Masashi Kishimoto, 한나리 역, 『나루토』 1권-51권, 대원씨아이.
- Masahito Soda, 서현아 역, 『카페타』 1권-20권, 학산문화사.

Matsumoto Koji, 설은미 역, 『피안도』 1권-31권, 학산문화사.

Mine Yoshizaki, 이명희 역, 『개구리 하사 케로로』 1권-19권, 서울 문화사.

Ninomiya Tomoko, 서수진 역, 『노다메 칸타빌레』 1권-24권, 대원씨아이.

Nishimori Hiroyuki, 설은미 역, 『차를 마시자』 1권-10권, 학산문화사.

Nogizaka Taro, 오경화 역, 『의룡』 1권-23권, 대원씨아이.

Riichiro Inagaki, 문준식 역, 『아이실드21』 1권-37권, 대원씨아이.

Ronald B. Tobias, 김석만 역, 『인간의 마음을 사로잡는 스무 가지 플롯』, 풀빛, 2001.

Roy M. Oswald, 최광수 역, 『MBTI로 보는 다양한 리더십』, 죠이선교회, 2004.

Ryu Fujisaki, Ono Fuyumi, 서현아 역, 『시귀』 1권-7권, 학산문화사

Seimaru Amagi, Fumiya Satoh, 오경화 역, 『소년탐정 김전일』 SEASON2 1-10권 서울문화사.

S.Hirsh & Tobias, 심혜숙 역, 『성격유형과 삶의 양식』, 한국 심리검사 연구소, 1997.

Sorachi Hideaki, 설은미 역, 『은혼』 1권-32권, 학산문화사.

Tadashi Agi, Kouji Megumi, 유현지 역, 『블러디 먼데이』 1권-11권, 학산문화사.

Tadashi Agi, Shu Okimoto, 설은미 역, 『신의물방울』 1권-25권, 학산문화사.

Taito Kubo, 오경화 역, 『블리치』 1권-46권, 서울문화사.

Takeshi Obata, Tsugumi Ohba, 오경화 역, 『바쿠만』 1권-10권, 대원씨아이.

Takehiko Inoue, 서현아 역, 『배가본드』 1권-32권, 학산문화사.

Tetsuya Saruwatari, 강동욱 역, 『터프』 1권-29권, 대원씨아이.

Yasushi Baba, 김완 역, 『공수도 소공자 코히나타 미노루』 1권-39권, 삼양출판사.

Yoshiki Nakamura, 한나리 역, 『스킵비트』 1권-26권, 시공사.

Yoshito Yamahara, 유현지, 서현숙 역, 『용랑전』 1부 1-37권, 2부 1-8권, 학산문화사

『논문』

김민호, 최광춘, 『관상을 이용한 캐릭터표현 방법에 대한 연구』, 공주영상정보 대학, 2003.

오시룡, 석혜정, 『3D 애니메이션의 캐릭터 유형 및 성격 분석』, 만화애니메이션학회, 2005.

『인터넷』

네이버 건강, <바티스타 수술>, <http://health.naver.com/>.

네이버 국어사전, <만화>, <http://krdic.naver.com/>.

네이버 지식사전, <옴니버스>, <http://terms.naver.com/>.

대원씨아이, <http://www.dwci.co.kr/>.

위키백과, <주인공> <http://ko.wikipedia.org/>.

위키백과, <갑자원> <http://ko.wikipedia.org/>.

웹페이지, <http://keirsey.com/>.

한국MBTI연구소, <http://www.mbti.co.kr/>.