

## 낙관주의 관점에서 본 NPC의 대화 내용 분석

### -〈메이플스토리〉를 중심으로

홍현조, 유승호

강원대학교 영상문화학과

{hiu04063, shryu}@kangwon.ac.kr

The study of optimism through the dialogue in NPC

Hyun-Jo Hong, Seoung-Ho Ryu

Visual Culture Dept. Kangwon National University

#### 요약

본 논문은 학습된 낙관주의 관점에서 '메이플스토리' NPC들의 대화 내용을 분석하였다. NPC의 대화는 게임 이용자들의 재미와 성취욕구 부여에 큰 역할을 하며, NPC와의 반복적이고 장기적인 대화는 유저의 사고에도 영향을 미칠 수 있다. 본 연구에서는 학습된 낙관주의 설명 양식의 핵심적인 2가지 차원인 영속성과 파급성의 요소를 활용하여 분석한 결과, NPC들의 낙관주의적 언어 사용 비율은 대략 6~7%로 확인되었다. 낙관적인 대화성향을 지닌 NPC와 지속적인 소통은 게임 해비유저에게 유사한 사고를 학습할 기회를 부여할 수 있어 향후 NPC인공지능 개발시 중요한 고려사항임을 확인하였다.

#### ABSTRACT

This paper analyzed the dialogue language of 'Maple Story' NPC from the perspective of learned optimism. Not only is NPC's language a key skill in artificial intelligence language, it also plays a big role in giving game users fun and desire to achieve. In this paper, as a result of analyzing the dialogue language of NPCs by utilizing the two key dimensions of NPC's learned optimistic explanation form: permanence and pervasiveness, the rate of characters' conversations using optimistic languages was 6%~7%. It was confirmed the important consideration in NPC artificial intelligence development.

**Keywords** : Interactive NPC(대화형 NPC), MapleStory(메이플스토리), Game Efficacy(게임 효능감), Learned Optimism(학습된 낙관주의), Game Artificial Intelligence(게임 인공지능)

Received: Jul. 15. 2020    Revised: Aug. 06. 2020  
Accepted: Aug. 13. 2020  
Corresponding Author: Seoung-Ho Ryu(Kangwon National Univ.)  
E-mail: shryu@kangwon.ac.kr

ISSN: 1598-4540 / eISSN: 2287-8211

© The Korea Game Society. All rights reserved. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0>), which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

## 1. 서론

대규모 다중 사용자 온라인 롤플레이팅 게임(MMORPG)은 90년대 후반부터 큰 성장을 거듭해왔다. 게임 내에서 수많은 이용자가 동시에 접속하여 게임을 즐기는 MMORPG 이용자들은 현실 세계가 아닌 가상의 게임 속에서 하나의 역할을 맡아 유희성과 성취감을 얻고 있다. 게임은 이용자 수를 유지하고 지속적인 수익 창출을 하기 위해 이용자가 게임 속에서 성취 욕구를 발휘할 수 있게 하는 것이 중요하다. 특히 MMORPG 장르는 퀘스트가 게임 진행을 이끈다. 게임 이용자들은 게임 진행 중 퀘스트 실패 등으로 인해 좌절감을 경험하는데, 이용자들이 지속적인 실패를 경험하게 된다면 게임 진행에 대한 두려움이 발생하며 게임을 중도 포기할 수도 있다. 이 과정에서 NPC들이 이용자와 하는 대화는 이용자들이 게임을 중도 포기하지 않고 지속적으로 몰입할 수 있도록 하는 중요한 기제로서, 게임플레이에서 점점 더 그 비중을 더해가고 있다. 특히 ‘십즈’, ‘미소녀 연애 시뮬레이션’과 같은 시뮬레이션 게임 장르의 경우 NPC의 대화 기법은 게임의 전체적인 성패를 좌우할 정도라고 할 수 있다.

그럼에도 불구하고 게임회사에서의 NPC의 대화 인공지능에 대한 관심은 저조해 보인다. 넥슨의 경우 2019년 사업계획을 발표하면서 주요 육성 분야로 인공지능을 제시했다. 오웬 마호니 넥슨 대표는 AI가 온라인 게임에 큰 영향을 주며, AI를 접목한 게임의 핵심 성과가 눈에 띄게 좋아지고 있다고 말한다. 게임의 그래픽, 운영 등의 분야에 AI가 접목되면서 게임 제작 및 운영에서의 효율성 제고에 집중하고 있는 것이다. 하지만 게임 NPC의 언어 능력에 인공지능을 결합하는 이슈는 여전히 도외시되고 있다. 게임플레이의 형식 요소에 비해 언어나 대화 기법을 부차적인 수준으로 간주하고 있어 이에 대한 관심이나 투자가 재조명될 필요가 있는 것이다. 이용자와 NPC의 대화는 단순히 정보 수집이나 퀘스트 수행만을 위한 것이 아니다. 게임 대

화는 이용자의 게임 몰입도를 높이는데 주요한 요소이며, 스토리를 전개하고 목표달성에 동기를 부여하는 또 다른 즐거움을 부여한다.

게임 대화는 인간과 기계 사이의 대화라는 점에서 기존 언어 사용 환경에선 볼 수 없던 것이다 [1]. NPC의 대화와 AI의 결합은 유저가 NPC와의 대화에서 인간적인 자연스러움을 느끼게 도와줄 것이다. 따라서 시뮬레이션 장르뿐만 아니라 MMORPG 장르에서도 언어적 인공지능에 대해 주의 기울일 필요가 있다.

특히 지금까지의 NPC 대화 분석은 욕설과 혐오 발언 등 부정적인 제재의 관점에서만 분석되어왔다. 그러나 대화 분석이 부정적인 측면에만 집중될 경우 NPC가 갖고 있는 긍정적 측면에 대한 개발은 무시될 우려가 있다. 모든 대화에는 긍정적 측면과 부정적 측면이 있는데, 최근 긍정 심리학의 영향으로 게임에서도 대화를 통해 부정적 측면의 극복보다는 긍정적 측면의 향상에 더 많은 관심이 요구되고 있다[2].

본 연구는 이러한 NPC 대화의 낙관적 접근을 위해 한국 온라인 게임 2세대 MMORPG의 대표 게임이라고 할 수 있는 ‘메이플스토리’를 분석 대상으로 선정하였다. 2000년대 초반 웹 접근성의 향상으로 2세대 MMORPG 게임은 게임 시장을 크게 확장시켰다. ‘메이플스토리’는 2003년 4월 출시 이후부터 지금까지 15년 동안 꾸준한 성과를 거두고 있다. 2D 횡 스크롤 MMORPG 게임인 ‘메이플스토리’의 성공 요인 중 하나는 다양한 NPC와 스토리, 게임이 지닌 고유한 세계관 및 많은 퀘스트를 보유한 것이다. 유저가 다양한 마을의 NPC를 만나며, 부여받은 퀘스트를 수행하는 콘텐츠로 흥행에 성공하였다. PC방 게임 통계서비스 ‘더 로그’에 따르면 2020년 7월, ‘메이플스토리’는 4.42%의 점유율로 온라인 게임 순위의 6위를 기록했다. 같은 시점, ‘게임메카’의 게임 순위에 따르면, 상위 20개 게임 중 RPG 장르는 전체의 45%를 차지하며 상당히 높은 점유율을 보여주었다. 게임 전개 과정에 있어 NPC가 중요한 역할을 하는 RPG 장르의 특

성상, 유저는 NPC의 영향을 받을 수밖에 없다. 따라서 NPC 대사에 대한 연구가 중요하다고 볼 수 있다.

또한 '한국콘텐츠진흥원'이 발간한 2019 게임이용자 실태조사 보고서에 의하면, PC 게임 이용자 성별은 여성보다는 남성이, 연령은 10대가 다른 연령층에 비해 높게 조사되었다. 또한 PC 게임을 시작한 연령은 10대가 71.8%로 가장 높았으며, 평균 시작 연령은 17.0세로 조사되었다. 거울을 통해 우리의 모습을 볼 수 있는 것처럼, 우리는 개인을 둘러싸고 있는 타인들이 보여주는 나에 대한 반응을 통해서만 자아를 파악할 수 있다[3]. 이러한 타인 즉, 공동체나 사회 집단을 '일반화된 타자'라고 한다[4]. 예를 들어, 청소년에게 중요한 타자인 부모가 자녀의 사고에 영향을 주는 것이 아닌, 자녀가 부모의 입장에서 자신을 해석하고 정의하는 과정이 자녀의 사고와 행위에 영향을 준다는 것이다[5]. 게임에서는 NPC가 일반화된 타자로서 유저들에게 미치는 영향이 클 것이라 예측할 수 있다. 이러한 중요성에도 불구하고 여태까지 NPC의 대화 내용을 낙관주의적 관점에서 실행한 연구가 전무했다는 것은 게임연구가 유저의 행위 플레이에 편중되었다는 것을 반증한다. 따라서 본 연구에서는 '메이플스토리'의 게임 캐릭터 대화를 낙관주의적 시각을 통해 최초로 분석해보고자 한다.

## 2. 선행연구

낙관주의는 미래에 대한 긍정적 정서를 가지는데 핵심적인 역할을 한다. 즉, 앞으로 일어날 일들에 대해서 비관적이거나 절망적이지 않고 낙관적이거나 희망적이면 긍정적 정서를 가지게 되고, 이것이 개인으로 하여금 행복해지게 한다는 것이다. 또한 어려운 상황에서 포기하지 않고 견딜 수 있는 힘, 즉 자신감을 갖게 해주고, 업무 능력을 향상시키며, 신체적 건강을 유지하는 데 도움을 준다[6].

긍정심리학자들은 낙관주의가 개인의 정신 건강, 신체 건강, 더 나아가 삶 전체 영역에 긍정적인 영

향을 준다고 말한다[7]. 긍정심리학에서는 낙관주의의 특징을 두 차원으로 나누어 영속성과 파급성으로 설명한다. 영속성은 한 개인이 희망하거나 절망하는 시간적 측면을 의미한다. 절망의 경우 부정적인 사건에 의한 절망감을 영속적으로 느끼는지, 아니면 일시적으로만 느끼는지 가능하다. 희망의 경우 영속성을 가진 낙관주의자들은 '지금', '요즘', '이따금'과 같은 한정적인 수식어를 사용하고 부정적인 일들을 순간적으로 여긴다. 반면 파급성은 공간적 개념이다. 감정의 여파가 다른 영역까지 퍼지는지, 아니면 한 영역에만 제한적으로 미치는지 결정하는 특징이다. 파급성 측면에서 낙관주의자들은 긍정적인 일들이 자신이 하는 모든 일에 도움이 된다고 믿는다. 예를 들어, 성적이 좋은 경우 비관주의자는 '나는 영어만 잘해.'라고 생각하는 반면, 낙관주의자는 '나는 다 잘해.'라고 생각한다.

동물들이 통제 불가능하거나 회피 불가능한 전기충격을 지속적으로 받은 후 다시 전기충격이 주어지면, 피하려는 노력을 포기한 채 수동적으로 전기충격을 받아들이는 무력한 반응을 보이는 것을 학습된 무기력이라 한다[8]. 인간의 무기력 행동 또한 이와 유사함을 확인하였다. 학습된 무기력은 부정적인 정서, 포기, 지속성의 결여 등의 태도를 가지게 만들어 결과적으로 수행의 결손을 초래한다[9]. 인간의 무기력을 인지적 학습이론(cognitive learning)으로 설명함으로써 인간의 무기력이 학습을 통해 개선 가능한 태도임을 체계화하였다. 이러한 학습된 무기력을 극복하기 위해 낙관주의에 대한 학습이 절대적으로 필요해지는 것이다.

낙관적인 사람은 부정적인 사건이 발생했을 때 그 원인을 변경 가능하고, 구체적이고 외적인 원인으로 돌려버린다. 또한 업무를 수행할 때 난관에 부딪혀도 희망을 잃지 않는다[10]. 즉, 낙관주의자는 새로운 변화에 직면했을 때 기회로 여기며 도전하는 경향을 보이는 것이다. 낙관주의만을 최선의 해결책으로 여기는 연구 흐름에 반하여, 특정 사람들에게는 비관주의가 오히려 불안을 통제하고 수행 수준을 높이는 전략이 될 수 있음을 지적하

면서 방어적 비관주의 개념이 등장했다. 방어적 비관주의(defensive pessimism)는 개인이 수행을 앞두고 비현실적으로 기대를 낮게 설정하고, 일어날 수 있는 부정적 결과를 모두 고려하여 그런 부정적 결과가 발생하지 않도록 대비하는 것이다[11]. 기존 연구에서도 확인되는데, 방어적 비관주의자는 높은 수행에 대해 만족하지 못하며 만성적으로 부정적인 정서를 경험한다[12]. 무기력감이 학습되는 것처럼 낙관주의도 학습에 의해 증진시킬 수 있다. 귀인양식의 변화를 통해 낙관주의가 증진되는데, 낙관적 귀인양식은 모델링에 의해 학습될 수 있다. 주로 부모, 교사, 동료, 매스컴을 통해 이루어질 수 있으며 이를 학습된 낙관주의 모델이라고 한다[13].

게임에서도 낙관주의자가 게임 플레이에 만족할 가능성이 크다. 학습된 낙관주의 모델을 통해 즉, 게임을 통해 비관적인 사람도 낙관성을 학습하게 된다면 게임 성과에 만족하고 지속적으로 플레이하고자 하는 욕구가 생길 것이다. 결국 이는 게임 서비스 기업의 수익에 중대한 영향을 미친다. 따라서 게임 이용자의 성취 욕구는 기업에 중요한 요소라고 볼 수 있다. 성취 욕구란 높은 성과를 얻기 위해 도전적인 목표를 설정하고 이를 달성하고자 하는 욕구이다. 성취 욕구가 높아야 유저들이 게임을 이어나갈 것이다.

이에 따라 게임 내에서 특수한 형식으로 성취 욕구를 불러일으키는 패턴에 대한 연구가 활발하게 진행되었다. RPG 게임에서 캐릭터, 퀘스트, 그래픽, 아이템, 시나리오 등이 게임 동기 유발에 주요한 요인으로 본 연구가 있다[14]. 즉, 게임 이용자의 성취 욕구 요인에는 게임 사양, 시스템 등의 게임 외부 요소도 중요하지만 캐릭터, 퀘스트, 시나리오 등의 게임 내부 요소도 큰 영향을 미친다는 것이다. 또한 대화형 인공지능의 윤리적 언어 표현을 위해 비윤리적인 언어 표현의 하위 유형을 일정한 기준에 의해 체계적으로 분류한 작업도 있다[15]. 이는 부정적인 언어의 분석만 시도했다. MMORPG <World of Warcraft>에서 NPC의 유형과 그에 따른 서사적 기능을 분석한 연구도 있

다[16]. NPC를 유저와의 관계 축, 행동의 태도 축에 따라 소극적 조력자, 적극적 조력자, 소극적 적대자, 적극적 적대자로 분류하였다. NPC를 크게 조력자와 적대자 즉, 협력과 배신으로만 분류한 것이다. 하지만 앞의 연구들은 게임에서 윤리, 협력, 승패에 의한 기준일 뿐, NPC의 낙관성과 비관성을 구분해주는 기준은 다루지 않았다. 이에 본 논문에서는 낙관주의 관점에서 유저에게 영향을 미치는 게임 캐릭터의 대사 분석이 또 다른 게임 캐릭터의 중요한 성격 부분을 차지할 수 있음을 제시하고자 한다.

이를 위해 G.H.Mead의 사회적 자아 이론과, Nicholas A. Christakis의 감정의 전염을 통해 NPC와 유저의 관계에 대해 구체적으로 살펴보고자 한다.

## 2.1 George Herbert Mead의 상징적

### 상호 작용 이론과 사회적 구성론

조지 허버트 미드의 이론은 인간관계의 상호작용에 대한 것이다. 그에게 자아란 다른 사람을 상대하는 경험 속에서 발전하는 것이다[17]. 즉, 각 개인은 일상의 다양한 상황에서 접하는 타인의 눈을 통해 사회화된 자아를 형성해 가는 것이다. 인간은 타인과의 상호 작용을 통해 정신과 태도를 형성한다. 상징적 상호작용론에서 인간은 다른 사람의 영향에 단순히 반응하는 수동적 존재가 아니라, 상호작용 속에서 다른 사람의 영향을 해석하고, 정의하고, 의미를 부여하는 능동적 존재다[18]. 이러한 상호작용 과정에서 정신과 자아의 본질을 이해할 수 있다. 미드는 개인이 자기 자신과 주위를 관련지어 일반화된 타자로서 자신의 상대적 지위를 인식하고 이에 걸맞은 사회적 행동을 해가는 것이 사회화라고 주장한다[19]. 인간의 사회화 과정에서 언어는 중요한 역할을 맡고 있다. 미드의 사회심리학적 이론으로부터 발전된 상징적 교환 이론에 따르면, 언어와 같은 상징적 상호 작용에 대한 중요성을 강조한다. 미드는 사회화를 사회적 자아 획득

과정이라 보았고, 사회적 자아 속에는 의미 있는 타자와 일반화된 타자가 있다고 보았다. 개인은 일반화된 타자의 언어에 영향을 받아 자아를 형성하게 된다. 부모처럼 자아 개념 형성에 기여하는 사람은 의미 있는 타자라고 한다.

사회화는 다른 사람들, 일반화된 타자들의 기대를 어떻게 내면화하느냐의 문제이다. 일반화된 타자를 내면화한다는 것은 주체에게 그가 어떠한 기대를 타인에 대해서 정당하게 가질 수 있는가와 그들에 대해 어떠한 의무를 올바르게 충족시켜야 하는가를 말해 준다. 개인에게 자발적인 행위인 ‘반응’은 일반화된 타자들의 기대들인 ‘태도’를 바탕으로 일어난다[20]. 아이들은 타자와의 상호작용을 통해 사회적 존재로 발달한다. 어린이는 자아 발달 과정에서 타자의 행위를 모방한다. 특히 놀이를 통해 이뤄지기 때문에, 놀이 속 타자의 언어는 개인의 자아 정체성 발달에 중요한 역할을 한다. 따라서 게임 속 NPC도 일반화된 타자로서 영향을 미친다고 볼 수 있다.

우리의 정신은 사회적 과정이나 경험의 맥락 안에서 제스처와 대화에 의한 커뮤니케이션을 통해 발생한다. 즉, 정신은 사회적 상호교섭의 맥락 안에서 생겨나고 주어진 그대로 존재하는 것이 아니라 발달한다는 것이다. 미드는 인간의 정신은 하등동물의 지능과 비교되는 성찰적 지능이라고 보았다. 인간은 자기 자신과 내적 대화를 할 수 있는 능력이 있다. 이는 다른 사람의 관점에서 세상을 바라보는 단계를 통해 얻을 수 있다. 미드는 언어가 의미를 통제하는 메커니즘이며 이를 통해 정신이 구성된다고 보았다. 사람들이 사회적 반응의 언어를 받아들일 때 비로소 개인은 ‘정신’을 부여받게 된다. 따라서 인간의 경험이 발달하는 과정에서 언어가 중요해진다[21].

## 2.2 감정의 전염

한 집단에서 구성원들은 정서 반응을 유발시키는 다양한 작업사건(work events)을 경험하게 된다. 이러한 정서 반응은 종사자들의 직무 태도에

영향을 미치게 되는데, 이를 설명한 이론이 바로 정서사건이론(affective events theory)이다. 정서사건이론은 Weiss & Cropanzano에 의해 주창된 것으로 조직구성원이 근무환경 내에서 접촉하는 작업사건들에 대해 정서반응을 경험하고 그러한 감정은 구성원의 직무 태도 및 직무 행동에 영향을 미친다고 한다[22]. 집단 내 구성원의 감정은 전염성을 가지기 때문에 유의해야 한다. 사람의 감정은 같은 사회적 환경에 속해있고 친밀한 관계에 놓여 있을 때, 감정이 전염된다고 한다. 이를 심리학에선 ‘감정의 전염(emotion contagion)’이라고 한다. 감정의 전염이란 다른 사람의 표정, 말투, 목소리, 자세 등을 자동적이고 무의식적으로 모방하고 자신과 일치시키면서 감정적으로 동화되는 경향을 의미한다. 조직 내에서도 무의식적으로 감정의 전염이 빈번히 일어난다.

John Cacioppo 심리학과 교수는 부정적인 감정이 긍정적인 감정보다 전염성이 높다고 주장했다. 그의 연구에 따르면 공포, 슬픔 등의 부정적 감정은 즐거움 등의 긍정적인 감정보다 인간의 생존 본능에 직접적으로 연결되어 있기 때문에 감정 표출도 더 크게 나타나고, 주위 사람들도 자신의 생존 위협을 감지하며 부정적 감정에 더 민감하게 반응한다는 것이다[23].

따라서 게임 속 환경에서 유저들에게 부정적인 감정이 전염되지 않도록 부정적 환경을 인식하는 태도를 긍정적인 방식으로 수용하도록 게임 플레이 환경을 조성할 필요성이 있다.

Nicholas A. Christakis와 James H. Fowler의 연구에 의하면, 직접 연결된 사람(1단계 거리)이 행복할 경우 당사자가 행복할 확률이 15% 높아진다고 한다. 2단계 거리에 있는 사람에 대한 행복 확산 효과는 10%, 3단계 거리는 6%이다. 즉, 행복한 친구가 있으면 행복을 더 느끼게 되는 것이다. 사회적 관계의 존재 자체가 우리의 행복을 높여주며, 친구와 친지의 감정은 전이가 잘 일어난다. 따라서 친구의 감정 상태가 우리 자신의 감정 상태에 영향을 미친다[24]. 게임은 공용 공간, 상호작용

성, 사회화, 즉시성 등의 특징을 가지기 때문에 유저가 게임상에서 만난 NPC 및 다른 유저와 접할 경우 현실 세계와 같은 감정적 반응을 보인다[25]. 또한 게임의 상호작용, 커뮤니티, 시나리오 등은 게임의 몰입을 돕는다. 게임 시나리오는 스토리에 대한 부가적인 서술, 캐릭터 설정 등을 포함한다. 즉, 게임 시나리오는 게임의 안내자이다[26]. 게임은 씬(Scene)을 통해 NPC는 유저에게 대화를 걸고, 이를 통해 이야기가 전개된다[27].

결론적으로 정서사건이론에 따라 사람은 타자의 감정에 영향을 받게 되며, 사회적 자아 이론과 감정의 전염에 의해 게임 NPC는 일반화된 타자로서 유저에게 영향을 미칠 수 있다.

### 3. 연구 방법

#### 3.1. 연구 대상

본 연구는 MMORPG 게임인 ‘메이플스토리’ 게임 캐릭터를 대상으로, 튜토리얼을 포함한 레벨 10까지 플레이하며 나온 대사를 분석하였다. ‘메이플스토리’ 게임 캐릭터들은 메이플 월드 속 15개의 지역에 분포되어있다. 게임의 초반은 유저에게 가장 최초의 경험이며 동시에 게임의 특성을 확인할 수 있는 최초의 장소이기도 하다. 이는 게임디자인의 기획적 의도에 의해 설계되는 비중이 높으며, 신규 유저가 지속적으로 게임을 할 것인지를 결정하는 중요한 부분이다[28]. 이때 유저는 NPC를 통해 중요한 퀘스트 및 스토리 진행 등을 전달 받는다. 따라서 NPC와 가장 많은 상호작용을 하며, 게임에 대한 재미를 느끼고 몰입하게 된다. 유저들은 NPC를 통해 받게 되는 게임적 장치인 퀘스트나 레이드를 효율적으로 수행하기 위해 협업하며 사회적 작용을 이끌어 내기도 한다. 따라서 NPC의 역할과 대사가 중요하다고 볼 수 있다. 이에 본 연구에서는 ‘메이플스토리’에서 레벨 10까지 플레이하며 접하는 NPC들을 분석 대상으로 선정하였다.

#### 3.2. 연구 분석 방법

본 연구에서는 ‘메이플스토리’ 게임 캐릭터들의 대사를 수집하고자 ‘메이플스토리’의 7가지 직업군인 모험가, 레프, 노바, 영웅, 시그너스, 레지스탕스, 키네시스 중에서 모험가의 튜토리얼을 포함한 레벨 10까지 진행하였다. 분석할 대사 내용은 모험가 직업군 안의 4가지 캐릭터인 패스파인더, 모험가, 듀얼블레이드, 캐논슈터의 퀘스트를 시행하며 언급된 모든 대사이다. 수집된 내용을 바탕으로 낙관성의 2가지 차원인 영속성과 파급성 차원을 적용하여 대사 파악을 실시하였고 NPC가 지닌 낙관적인 언어의 영향력을 살펴보았다.<sup>1)</sup> 모든 NPC의 문장에 대한 평가는 3명 이상이 진행하였다.<sup>2)</sup>

### 4. 각 캐릭터의 낙관성 분석 및 비교

#### 4.1. 모험가

메이플스토리의 모험가 직업군의 ‘모험가’ 튜토리얼을 포함한 레벨 10까지 17분이 소요되었다. 게임을 진행하며 NPC 7명과 필수적으로 이야기를

- 1) 낙관주의를 측정하기 위하여 Seligman이 개발한 낙관주의 검사 도구를 사용하였다. 낙관주의 검사도구는 영속성, 파급성, 개인화로 구성되어 있다. 영속성은 나쁜 일이나 좋은 일의 원인을 얼마나 영속적인 것으로 생각하는지에 대한 ‘나쁜 일에 대한 영속성(PmB)’ 8문항, ‘좋은 일에 대한 영속성(PmG)’ 8문항, 파급성은 실패나 좋은 일의 원인을 얼마나 보편적인 것으로 생각하는지에 대한 ‘나쁜 일에 대한 파급성(PvB)’ 8문항, ‘좋은 일에 대한 파급성(PvG)’ 8문항, 개인화는 나쁜 일이나 좋은 일의 원인을 자신 또는 타인에게 기인한 것으로 보는지에 따라 ‘나쁜 일에 대한 자기귀인(PsB)’ 8문항, ‘좋은 일에 대한 자기귀인(PsG)’ 8문항으로 이루어져 총 6개 영역 48문항으로 구성되어 있다[29]. 본 연구에서는 자기 개인의 낙관성 검사가 아닌 NPC라는 대상에 대한 검사로서 직관적으로 평가하였다. 왜냐하면 독립적인 인간이 아닌 캐릭터로서의 NPC이므로 사람이 그 캐릭터에 대해 직관적으로 평가하는 방법 이외에 NPC를 평가할 수 있는 방법이 없기 때문이다. 향후 이 부분에 대해서 구체적인 항목 개발이 필요할 것이다.
- 2) 문장 평가는 저자 두 명, 박사 과정생 1명이 진행하였다. 필요한 부분에서는 박사 과정생 2명이 더 참여했다.

나눠야 퀘스트를 진행할 수 있기 때문에 이들 대화내용을 모두 분석하였다. 언급된 문장의 수는 282개이다. 그 중 낙관성을 측정할 수 있는 문장은 전체의 6%(18개 문장)이었다. 18개의 문장을 분석하여 보면 영속성을 확인할 수 있는 문장은 14개, 파급성을 확인할 수 있는 문장은 7개였다. 분석된 대표적인 문장은 아래와 같다.

*내가 하는 설명을 잘 따라 하면 앞으로 메이플 월드에서의 생활도 문제없을 거야(영속성).*

*이제 내가 가르칠 것은 다 끝났어. 초보에서 어엿한 모험가로 성장한 네 모습이 기쁘기도 하고 조금은 섭섭하기도 하네(파급성).*

#### 4.2. 듀얼블레이드

‘듀얼블레이드’ 레벨 10까지 17분이 소요되었다. 언급된 문장의 수는 208개이다. 그 중 낙관성을 측정할 수 있는 문장은 전체의 7%(15개 문장)이었다. 15개의 문장을 분석하여 보면 영속성을 확인할 수 있는 문장은 9개, 파급성을 확인할 수 있는 문장은 8개였다. 분석된 대표적인 문장은 아래와 같다.

*훨씬 강해진 널 느낄 수 있을거야(영속성).*

*이도류의 재능은 물론이고 또 다른 재능도 보이는 것 같은데...이거 평범한 수련을 시켜서는 안 되겠는걸?(파급성)*

#### 4.3. 케논슈터

‘케논슈터’ 레벨 10까지 14분이 소요되었다. 언급된 문장의 수는 317개이다. 그 중 낙관성을 측정할 수 있는 문장은 전체의 7%(24개 문장)이었다. 24개의 문장을 분석하여 보면 영속성을 확인할 수 있는 문장은 16개, 파급성을 확인할 수 있는 문장은 13개였다. 분석된 대표적인 문장은 아래와 같다.

*그 분이라면, 내가 메이플 월드에 적응 할 수 있도록 도와주실거야(영속성).*

*자네라면 멋진 캐논슈터가 될 수 있을 거야!(파급성)*

#### 4.4. 패스파인더

‘패스파인더’ 레벨 10까지 12분이 소요되었다. 언급된 문장의 수는 107개이다. 그 중 낙관성을 측정할 수 있는 문장은 전체의 6%(7개 문장)이었다. 7개의 문장을 분석하여 보면 영속성을 확인할 수 있는 문장은 6개, 파급성을 확인할 수 있는 문장은 4개였다. 분석된 대표적인 문장은 아래와 같다.

*생각보다 훨씬 더 굉장한 곳이야. 뭔가 엄청난 게 있을 것 같은 예감이 들어(영속성).*

*마지막 열쇠는 분명 이 유적 안에 있어(파급성).*

### 5. 연구 결과

#### 5.1. 영속성(Permanence)

영속성은 시간적 차원이라 할 수 있다. 비관적인 사람은 불행한 일이 발생했을 때 원인이 변하지 않는 것이라고 생각한다. 하지만 낙관적인 사람은 좋은 일이 발생했을 때 원인을 영속적인 것으로 생각한다. 긍정적인 일이 항상 일어난다고 생각하는 것이다.

메이플스토리 모험가의 NPC 마이는 퀘스트 성공 시 “잘 선택했어! 내가 하는 설명을 잘 따라 하면 앞으로 메이플 월드에서의 생활도 문제없을 거야.”라고 말한다. 또한 NPC 제이는 “그럼, 앞으로도 활약을 기대할게.”라고 말한다. ‘앞으로’라는 단어를 통해 마이는 이용자의 성공이 지금 일시적인 것이 아니라 계속 지속될 영속적인 것임을 내포했다. NPC 트루는 “당신에게는 정보원의 소질이 있

는 것 같아. 이런 식으로 하다 보면 금방 경험을 쌓을 수 있을 거야.”라고 말한다. NPC는 이용자에게 ‘소질’이라는 단어를 통해 지금의 성공이 앞으로 이어질 것이란 의미를 전달했다.

## 5.2. 파급성(Pervasiveness)

파급성은 공간적 차원이라 할 수 있다. 비관적인 사람은 실패 시 원인이 보편적인 성격을 띠다고 생각한다. 어떠한 분야에서 좌절을 경험하게 되면 다른 분야에서도 마찬가지로 포기하게 된다. 즉, 좋은 일의 원인을 제한된 것으로 본다. 반면 낙관성을 지닌 사람은 긍정적인 일을 경험하면 다른 모든 일들도 좋아질 것이라고 생각한다.

모험가의 NPC 마이는 모든 퀘스트가 끝나면 “이제 내가 가르칠 것은 다 끝났어. 초보에서 어엿한 모험가로 성장한 네 모습이 기쁘기도 하고 조금은 섭섭하기도 하네.”라고 말한다. 튜토리얼이라는 한 상황을 끝마친 것뿐인데 가르칠 것이 없고 어엿한 모험가로 성장했다는 문장을 통해 이용자에게 넌 유능하다는 의미를 부여해주었다. NPC 겐은 “작은 임무를 통해 실적이, 경험이 쌓이면 곧 큰 임무도 맡을 수 있겠지. 그렇게 되면 이 그랜드스뿐만이 아니라 새로운 세계에 까지...”라고 말한다. 작은 퀘스트를 수행했지만 게임 이용자의 실력이 이에 국한되는 것이 아닌 더욱 발전 할 것이란 뜻을 내포했다.

## 5.3. 낙관적 언어와 성취 욕구

낙관성은 긍정심리학의 영역에 포함된다. 미래의 일에 대한 긍정적인 생각과 감정이라고 정의할 수 있다. 이는 사람이 살아가는 데 있어서 상당한 영향을 미친다. 낙관성을 지닌 사람은 곤경에 처해도 낙담하지 않고 나아간다. 다시 말하자면 어떠한 문제가 발생했을 때 낙관적인 사람이 비관적인 사람보다 더 잘 대처하며, 상황을 수용함으로써 개인의 성장 발판으로 삼는다. 비관적인 사람에 비해 낙관적인 사람은 부정적인 상황은 일시적으로 나타나는

것이라 평가하고, 가끔은 타인에 의한 잘못이라 믿으며 외재화한다[30]. 따라서 낙관성은 성취욕구와도 관련되어있다고 할 수 있다. 게임 이용자들이 튜토리얼 진행할 때, 좌절하게 되는 상황이 와도 게임 캐릭터들의 긍정적인 언어를 접하며 상황을 극복하는 태도를 취하게 된다. 따라서 메이플스토리의 튜토리얼을 도와주는 게임 캐릭터들의 낙관적인 언어가 게임 이용자의 과제 수행 능력과 성취욕구를 증가시켰다고 할 수 있다.

## 5.4. 직업군 듀얼블레이드 NPC의

### 주목할만한 점

유저는 게임을 하며 캐릭터에 개인적 의미를 형성하게 된다. 캐릭터를 자신의 이미지에서 나아가 이상적으로 추구하는 이미지로 바라보게 되는 것이다. 캐릭터에 정서적으로 몰입하고 감정을 형성하게 되며 애착을 가지게 된다. 모험가 직업군 중 듀얼블레이드는 언어 습관이 긍정적으로 변화하는 캐릭터로서 주목할 만하다.

듀얼블레이드의 게임 초반 부분은 다른 직업군과 달리, 전체 문장 208개 중 긍정적인 문장 4%, 부정적인 문장 3%가 포함되어있었다. 튜토리얼에서 NPC는 유저에게 “겉보기에는 그리 재능이 있는지 없는지 모르겠는 걸?”이라는 대사를 통해 비관적인 반응을 보인다. 하지만 게임을 진행할수록 NPC는 “너에게 이도류의 길을 갈 재능은 충분해.”라며 긍정적인 대사를 사용한다. 이 캐릭터와 애착을 형성한 유저는 획득 이론(gain theory)에 따라 듀얼블레이드의 긍정적인 변화를 관찰하며 낙관적으로 변화할 가능성이 있다. 모험가 직업군 중에서 유일하게 비관적 언어에서 낙관적인 언어 습관으로 변화하는 캐릭터로서 획득이론이 적용될 수 있는 사례인 것이다.

## 6. 맺음말

게임 산업에서는 게임 이용자들의 지속적인 게



임 성취 욕구를 불러일으키는 것이 중요하다. 본 연구에서는 전체 게임 장르 중 가장 큰 비율을 차지하는 MMORPG의 대표 게임이라 할 수 있는 ‘메이플스토리’를 분석 대상으로 선정하여 살펴보았다. ‘메이플스토리’ 유저는 현재 1800만 명으로 알려져 있으며, 국민 세 명 중 한 명은 플레이해봤을 정도로 인기 있는 게임이다. 유저 수가 폭발적으로 증가하며 오프라인 만화책인 『코믹 메이플스토리 오프라인 RPG』도 출간됐었다. 따라서 ‘메이플스토리’에 대한 낙관성 연구는 게임 산업의 발전에 기여할 것이라 여겨진다. 이에 본 연구는 낙관성의 2가지 차원인 영속성, 파급성 차원에서 게임 캐릭터의 낙관성에 대해 알아보았다.

‘메이플스토리’ 게임 캐릭터 대사 분석 결과, NPC들이 낙관성을 지닌 언어는 저조하지만 사용하고 있다는 것을 알 수 있었다. 앞선 이론들에 따라, 낙관적인 NPC와 소통하는 유저일수록 낙관성을 가지게 될 확률이 높을 것이라는 결론에 이를 수 있을 것이다. 이는 추후 연구를 통해 타당성을 입증할 필요가 있다.

향후 연구에는 캐릭터와 애착의 관계를 게임 효능감 이론으로 발전시킬 여지도 있다. 자기 효능감 이론에 따르면, 개인이 특정한 과제를 수행할 때 자신의 능력에 대한 믿음이 인간의 행위에 영향을 끼친다[31]. 따라서 자기 효능감이 높아지면 어려운 과제에 지속적으로 도전하는 경향이 있다[32]. 자기효능감에서 가장 중요한 요인 중의 하나가 대리 체험이다. 캐릭터가 하는 역할에 정서적으로 몰입할 경우 이는 게임 효능감으로도 이어지는데, 게임에서도 캐릭터와 애착을 형성하는 이용자는 이용자가 게임을 지속하도록 유도할 수 있다[33].

본 연구에서는 튜토리얼을 포함한 레벨 10까지 914개의 문장 중 64개의 문장을 분석했을 뿐이지만, 이후 게임 전체 수 만개의 문장 속에도 낙관적, 비판적인 문장이 있을 수 있다. 앞선 결과에 따라 게임 속 캐릭터의 대화가 유저의 낙관성에 영향을 미칠 가능성이 크다. 레벨 10까지 NPC들이 낙관주의적인 언어를 사용하는 비율이 6%~7%

정도로 저조했으며, 걱정 수준까지 높일 필요성이 있다. 게임 개발자들은 기획 시 대화의 유인성에 대해 고려해야 한다.

더불어 AI가 NPC의 낙관주의적 대화에 결합된다면, NPC는 조금 더 인간적인 대화 양상을 보일 것이다. 이는 게임 이용자에게 현실감을 느끼게 해주며 몰입할 가능성을 열어준다. 앞으로의 연구를 통해, 대화형 NPC의 인공지능을 증진할 필요가 있다.

또한 게임물을 유통시키거나 이용에 제공할 목적으로 게임물을 제작 또는 배급하고자 하는 사람은 게임물을 제작 또는 배급하기 전에 게임위로부터 등급분류를 받아야 한다. 등급은 선정성, 폭력성 및 공포, 범죄 및 약물, 부적절한 언어, 사행성으로 분류된다. 이 등급분류는 게임이 유저에게 미치는 유해한 영향만을 드러내고 있다. 반면, 게임의 부정적인 측면만을 보여주는 것이 아닌, 긍정적인 면을 보여줄 필요가 있다.

본 연구는 낙관성 관점에서 게임 캐릭터의 대사 분석을 통해 기존 연구에서 다루지 않았던 부분을 도출했다는 측면에서 의의가 있다. 하지만 분석 대상이 하나의 게임과 하나의 차원으로 한정되었다는 한계점을 가지고 있다. 연구결과는 표본의 크기와 방법에 따라 달라질 수 있다. 이는 탐색적 연구로서, 더 많은 게임과 게임 캐릭터 분석을 통한 비교 연구가 필요하다.

## 부록

[Table 1] Explorers permanence analysis

Permanence
내가 하는 설명을 잘 따라 하면 앞으로 메이플 월드에서의 생활도 문제없을 거야.
사실 이미 넌 훌륭하게 퀘스트를 해내고 있지만 말야.
내가 가르쳐준 대로 아주 잘하고 있는 걸?

몬스터를 쓰러트리면 쓰러트릴수록 너는 더 강해질 수 있어.
강해져서 더 강한 몬스터에 도전해보는 것이 야말로 빠른 성장을 위한 지름길이지!
널 위한 선물을 거기에 숨겨놓았어.
그러니 자네는 자네의 능력에 맞는 넓은 세상으로 나아가야겠지?
마법사로 전직하는 네 모습을 기대하지.
네가 도와주지 않았다면 이대로 여기서 몇 시간이나 서있었을지도 몰라.
앞으로는 다른 사람의 도움만 받지 않고 혼자서도 척척 해낼 수있는 모험가가 되고 싶거든.
응! (유지)는 분명 멋진 마법사가 될 수 있을 거야!
자네에게는 마법사가 될 자질이 충분히 보이는데.
자네라면 좋은 마법사가 될 수 있을 걸세.
다음에 만날 때는 좀 더 강해져 있으면 좋겠군.

[Table 2] Explorers pervasiveness analysis

Pervasiveness
어느 쪽이든 네게 도움이 될거야.
강해져서 더 강한 몬스터에 도전해보는 것이 야말로 빠른 성장을 위한 지름길이지!
널 위한 선물을 거기에 숨겨놓았어.
이제 내가 가르칠 것은 다 끝났어. 초보에서 어엿한 모험가로 성장한 네 모습이 기쁘기도 하고 조금은 섭섭하기도 하네.
하지만 모든 모험가들은 메이플 아일랜드에서 시작해서 더 넓은 세상으로 나아가게 되어있어.
널 도와준 것도 그렇고, 아까의 몬스터도 그렇고, 벌써 어엿한 모험가구나.

다음에 만날 때는 좀 더 강해져 있으면 좋겠군.

[Table 3] Dual Blade permanence analysis

Permanence
아직 초보자잖아? 진짜 양 손에 검을 들려면 아직 한참 수련을 해야 해.
난 자부심을 가지고 있어. 그건 아주 중요해. 특히 우리 같은 사람들에겐 말이지.
다음 수련은 더 빨리 잡도록 해봐.
훨씬 강해진 널 느낄 수 있을거야.
역시 넌 대단해!
우리는 당신을 신뢰해요.
자세, 눈빛... 모두 스파이로 잠입할 준비가 된 것이 느껴져요.
아직 미숙하지만 그 눈빛과 자세... 좋은 자질이 보여요.
오, 역시나 쉽게 통과하는군.

[Table 4] Dual Blade pervasiveness analysis

Pervasiveness
아직 초보자잖아? 진짜 양 손에 검을 들려면 아직 한참 수련을 해야 해.
겉보기에는 그리 재능이 있는지 없는지 모르겠는 걸?
속도는... 흠, 뭐, 평범한가? 뭐 다들 재능이 넘치는 건 아니니까.
물론 강한 녀석은 아니지만 어쩔 수 없지. 네 수준이 아직 그거니까 말이야.
너에게 이도류의 길을 갈 재능은 충분해.
이도류의 재능은 물론이고 또 다른 재능도 보이는 것 같은데...이거 평범한 수련을 시켜서는 안 되겠는걸?

오, 역시나 쉽게 통과하는군.
정말이지 놀라울 정도로 나태한 성격인 모양이군.

[Table 5] Cannoneer permanence analysis

Permanence
여행하기 참 좋은 날씨라고 생각하지 않는가?
준비가 빠른걸? 웬지 조짐이 좋은 시작이야~
좋은 항해가 올 것만 같군.
착실히 수행만 하면 얼마든지 강해질 수 있다고 하니 열심히 수련해 보려고요.
해적들을 강력하게 할 무기를 담당하는 엄청난 자리이지!
자네는 역시 좋은 모험가가 될 인재야.
하지만 탈출을 못하니 다 소용 없지.
하지만... 그건 불가능해!
하늘이 자네를 나에게 보냈군!
더욱 강해진 해적의 모습 기대하랴구~
자네라면 멋진 캐논슈터가 될 수 있을 거야!
자네라면 카이린도 두 말 없이 받아줄 거야!
나 역시 너 같은 좋은 인재를 해적으로 받아들이는 것은 환영이야.
그 분이라면, 네가 메이플 월드에 적응 할 수 있도록 도와주실거야.
네게도 분명 큰 도움을 주실거야.
다음에 만날 때는 좀 더 강해져 있으면 좋겠군.

[Table 6] Cannoneer pervasiveness analysis

Pervasiveness
거기서 수련을 한 다음 빅토리아 아일랜드로 가면 멋진 모험가가 될 수 있다고 들었어요.
모험가가 되기 위한 첫 걸음은 메이플 아일랜드에서 시작하는 게 가장 좋지.
혹시 난 의외로 수영 신동이었던 건가?!
밖으로 나가기만 하면 최고의 무기를 선보일 수 있는데!
하지만... 그건 불가능해!
하지만 이 대포를 이용해 탈출하는 건 불가능해...
가져올 수 없는 건 없는 것과 다르지 않으니까 불가능한 게 당연하지!
하늘이 자네를 나에게 보냈군!
자네야말로 내가 생각하던 해적에 딱 맞아!
자네라면 멋진 캐논슈터가 될 수 있을 거야!
이왕이면 신무기를 사용하며 메이플 월드에서 새로운 강함을 만끽하는 것만큼 멋진 일도 없을 걸세!
나 역시 너 같은 좋은 인재를 해적으로 받아들이는 것은 환영이야.
그 분이라면, 네가 메이플 월드에 적응 할 수 있도록 도와주실거야.

[Table 7] Pathfinder permanence analysis

Permanence
분명 (유저)만의 특별한 이야기를 만들어 나갈 수 있을 거라 믿고 있습니다.
후후...고대 유물에 관심을 갖다니, 나랑 잘 통할 것 같은 녀석이구나 본테?
거기에는 또 어떤 흥미로운 유물이 기다리고 있을까?
생각보다 훨씬 더 굉장한 곳이야. 뭔가 엄청난 게 있을 것 같은 예감이 들어.

마지막 열쇠는 분명 이 유적 안에 있어.
이 근방을 찾아보면 유적의 방어병을 찾을 수 있을 것 같아.

[Table 8] Pathfinder Pervasiveness analysis

Pervasiveness
지금까지 제가 보아온 당신은 어느 누구보다 호기심 많고 용감한 모험가니까요.
거기에는 또 어떤 흥미로운 유물이 기다리고 있을까?
마지막 열쇠는 분명 이 유적 안에 있어.
이 근방을 찾아보면 유적의 방어병을 찾을 수 있을 것 같아.

## ACKNOWLEDGMENTS

This work was supported by the National Research Foundation of Korea Grant funded by the Korean Government(NRF-2017S1A3A2066149).

## REFERENCES

- [1] Eun-Hee Lee, jung-hyun kwon, Hyun Joo Lee, "A Study of the Characteristics of Game Conversation", The Korean Association Of Speech Communication, no.13, pp207-235, 2008.
- [2] Byeong-Oh Yun, "Implications of VIA Character Strengths and Virtues for Moral Education", Korea Society for Moral & Ethics Education Association, Vol.33, pp155-182, 2011.
- [3] Joon-Man Kang, "Why does social behavior create a spirit and ego?", character and thought, Vol.239, pp47-81, 2018.
- [4] Litrico. J. B, Choi. J. N, "A Look in the Mirror: Reflected Efficacy Beliefs in Groups", Small Group Research, Vol.44, no.6, pp658-679, 2013.
- [5] Sung-Sik Lee, "Shame as a role-taking emotion and delinquency: Testing a symbolic interactionist model" Korean sociology, Vol.29, pp617-649, 1995.
- [6] Martin E.P.Seligman, "Authentic happiness", 388, Mulpure, 2009.
- [7] Jong-Kwan Hong, "A Study on the Role of Optimism for Happiness", Happiness Rich Society, Vol.4, No.2, pp15-28, 2015.
- [8] Hyun-Jae Cho, "The Effect of Learned Helplessness, Mediated by Ego Resilience, on Career Adaptability", The Journal of Future Education, Vol.6, No.2, pp47-66, 2016.
- [9] Eun-Yeong kim, "The Relationship among Career Maturity, Learned Helplessness and Learning Achievement of High School Students", Kangwon National University College of Education, 2009.
- [10] Eun-Sil Kim, Hye-Rim Lee, Yoon-Jung Back, "The Relationship between Positive Psychology Capital and Individual Creativity -The Mediating Role of Emotion and Cognition-", Journal of Human Resource Management Research, Vol.20, No.2, pp145-168, 2013.
- [11] Norem.J.K,Chang.E., "The positive psychology of negative thinking", Journal of Clinical Psychology, Vol.58, No.9, pp993-1001, 2002.
- [12] Young-Sook Chong, Seo-Young Lim, "Differences in Task Performance, Task Satisfaction and Stability of Self-esteem between Optimist and Defensive Pessimist", Korean Psychological Society, vol.30, no.4, pp1-17, 2016.
- [13] Jong-Kwan Hong, "A Study on the Role of Optimism for Happiness", Happiness Rich Society, Vol.4, No.2, pp15-28, 2015.
- [14] In-soo Jo, Yong-moo Seo, "Analysis of game structure variables affecting customer loyalty in online RPG", The Korea Society of Management information Systems, pp857-864, 2003.
- [15] Tae-rin Cho, Shin-gak Kim, Yu-ri Shin, Na-hyung Kong, A-young Shin, "A Study on Subtype-classification of Unethical Linguistic Expressions by Semantic Feature", Research on Korean Culture, Vol.63, No.63, pp147 - 184, 2018.
- [16] Hye-Won Han, Sung-Hee Cho, "Narrative Structural Analysis of Quest in MMORPGs: Focused onWorld of Warcraft", Journal of The

- korea contents association, Vol.9, no.9, pp143-150, 2009.
- [17] George Herbert Mead, “Mind, Self & Society”, 196, 1967.
- [18] Joon-Man Kang, “Why social behavior creates a spirit and self”, character and thought, Vol.239, pp47-81, 2018.
- [19] Eun-Young Na, “The Value of the Symbolic Interaction Theory of Mead”, 9, Hangilsa, 2010.
- [20] Hong-Kyun Lee, “A Comparative Study of the Self - Theory in George Herbert Mead and Alain Touraine : An Attempt to Construct a General Theory of Action“, The Korean Journal of Humanities and the Social Sciences, Vol.29, np.3, pp136-159, 2005.
- [21] Hong-Kyu Ha, “George Herbert Mead and the Social Construction of Mind”, Philosophical Investigation, Vol. 30, pp208-239, 2011.
- [22] Yong-Seok Shin, Tae-In Kang, Sung-Eun Yun, Korean Journal of Human Ecology, Vol. 23, No. 5, 2014.
- [23] Ju-Heon Song, “MANAGEMENT TREND-Members’ negative feelings, highly contagious”, Cement, No. 195, pp26-31, 2012.
- [24] Christakis. Nicholas A, Fowler. James H, “Connected”, 487, Kimyongsae, 2010.
- [25] Jae-Hong Lee, “A Study on the Present Situation and Development Direction of Social Network Games”, Digital Storytelling Study, Vol.15, pp9-37, 2010.
- [26] Su-yeon Jeong, Hyung-won Jeong, Baek-soon Sung, “A Study on Commitment Factors of Social Network Game”, Computer Game Society of Korea, Vol.24, no.3, pp155-165, 2011.
- [27] SydField. “What is a scenario?”, Minumsa, 1992.
- [28] Mi-Jin Kim, Seung-Keun Song, “Analysis of Emotion Pattern for Game Player on Quest System : Towards of Tutorial Mode in Mabinogi Game”, Journal of Korea Game Society Vol. 10, No. 4, pp15-22, 2010.
- [29] Hae-Ik Hwang, Hye-Jin Choi, Mi-Jin Kim, “A Study on Kindergarten Teachers’ Optimism, Teachers’ Efficacy and Job Satisfaction”, Journal of Childrens Literature and Education, Vol. 13, No. 2, pp167-192, 2012.
- [30] Ju-Yong Kim, Jee-Yon Lee, “Effect of mother’s optimism and reinforcement on child’s adaptability in school: with child’s optimism as a mediating variable”, Asian Journal of Education, Vol. 8, No. 3, pp115-136, 2007.
- [31] Yei-Beech Jang, Su-Ho Park, Seoung-Ho Ryu, “A Study on Online Game Experience and Social Self-efficacy”, Journal of Korea Game Society, Vol. 8, No. 2, pp97-105, 2008.
- [32] Deborah L. Feltz, Camala A. Riessinger, “Effects of In Vivo Emotive Imagery and Performance Feedback on Self-Efficacy and Muscular Endurance”, Journal of Sport and Exercise Psychology, Vol. 12, No. 2, pp132-143, 1990.
- [33] Seoung-Ho Ryu, “The Meaning of Self-efficacy and Computer Game Self-efficacy in Modern Society”, Society and Theory, pp169-193, 2007.



홍 현 조 (Hong, Hyun Jo)

약 력 : 2016 강원대학교 영상문화학과  
2020 강원대학교 영상문화학과 대학원

관심분야 : 게임 문화, 게임 산업, 게임 기획



유 승 호 (Ryu, Seoung Ho)

약 력 : 1996 고려대학교 사회학과 사회학박사  
2004~현재 강원대학교 영상문화학과 교수

관심분야 : 디지털게임, 문화기술, 문화산업정책

— 낙관주의 관점에서 본 NPC의 대화 내용 분석 -<메이플스토리>를 중심으로 —