

# 스토리텔링 카드게임에 표현된 감정 분석 연구

## A Study of the Emotions Expressed in a Storytelling Card Game

홍익대학교 게임학부 · 홍익대학교 디자인영상학부

배병철 (byuc@hongik.ac.kr), 오늘 (dolphinvi@naver.com),  
 홍영준 (youngjunh98@gmail.com), 이수빈 (leesbin0111@gmail.com)

### I. 서론

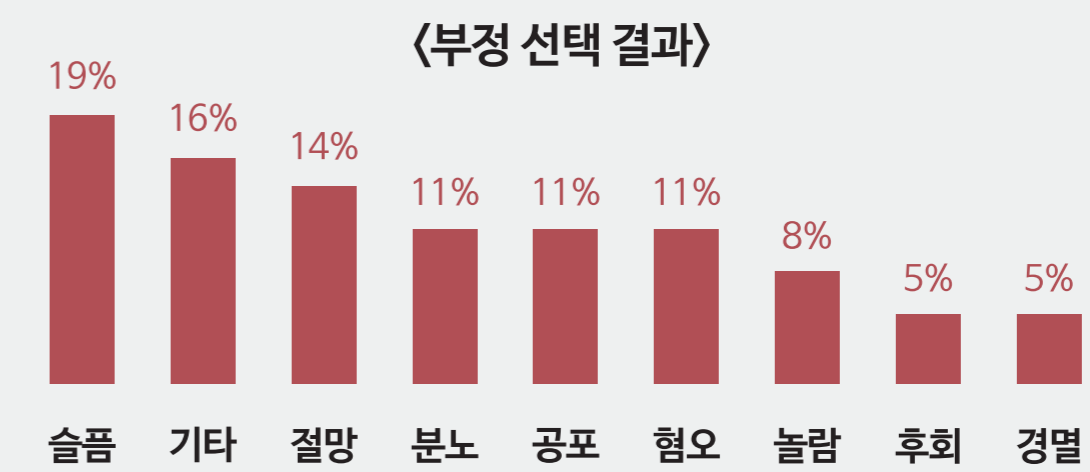
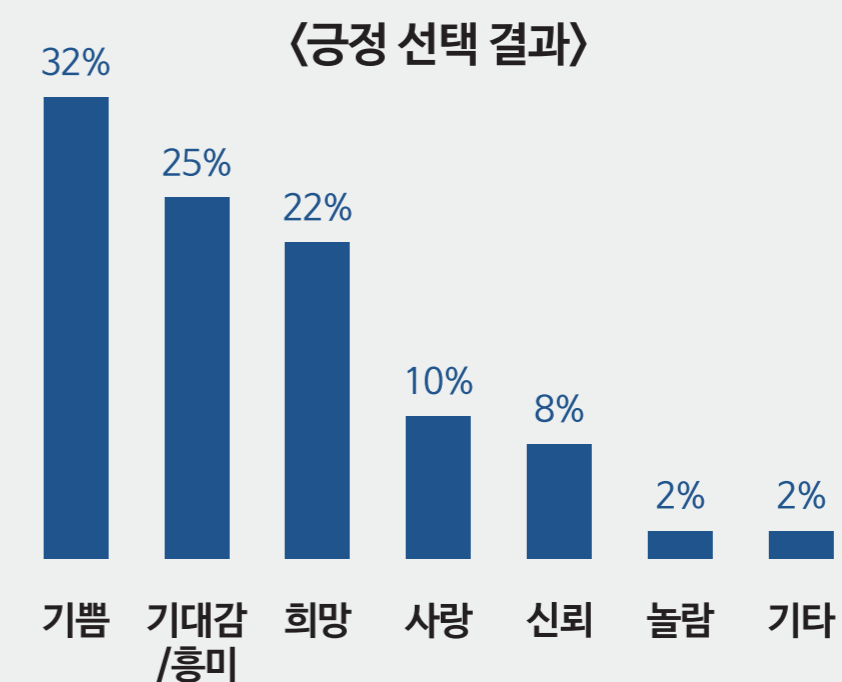
#### 연구 배경

- 이야기(Story)는 다양한 분야에서 핵심적 문화 콘텐츠로서 역할을 지님
- 게임은 일상 생활에서 빠질 수 없는 문화 콘텐츠지만, 스토리텔링과는 여러 측면에서 차이점이 존재함
  - (1) 플레이어와 시스템 간의 상호작용성
  - (2) 피드백의 중요성
  - (3) 게임 캐릭터 조작을 통해 게임 세계에 영향을 미칠 수 있음(agency)
  - (4) 게임의 경우 뚜렷한 목표가 주어지고, 목표의 달성이 플레이어의 동기가 됨
- 게임과 스토리텔링은 뚜렷한 차이점과 각각 고유의 특성이 존재하지만, 스토리텔링 기반의 많은 게임 디자인이 존재함

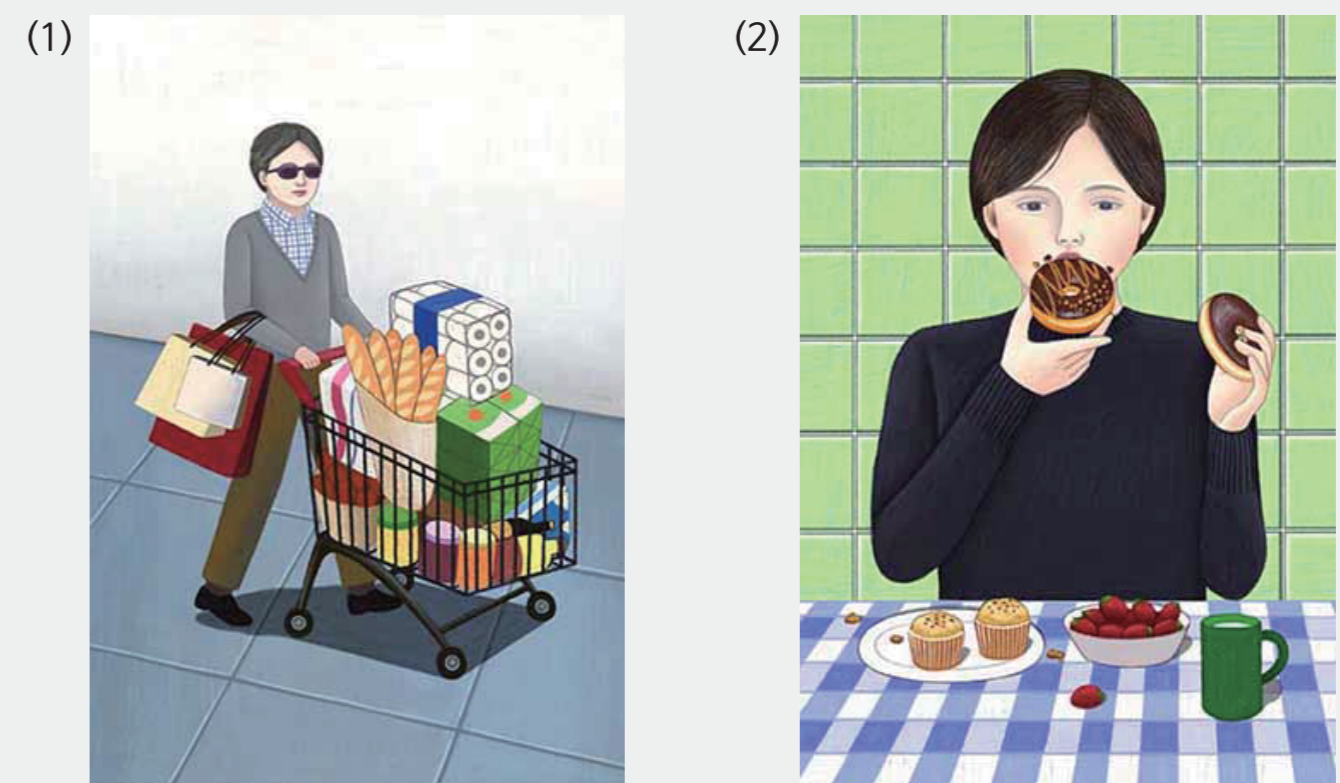
#### 연구 목적

- 스토리텔링 카드 게임의 스토리카드에서 표현된 감성을 분석
- 분석한 결과를 통해 향후 스토리텔링 카드 게임 구현을 위한 기초 자료로 활용하고자 함

■ 긍정과 부정의 감성을 대담한 이미지 카드가 나타내는 특정 감정 선택 결과



- 특히 놀람(surprise)의 경우, 긍정보다는 부정의 감성에 많이 사용됨
- 참가자는 중립(무표정한) 얼굴 표정을 갖는 주인공의 행위에서도 긍정 또는 부정의 감정을 느꼈으며, 이는 동작이나 상황에 대한 주관적 해석으로 볼 수 있음
  - (1) 무표정한 주인공이 쇼핑 카트를 미는 이미지는 긍정(기쁨)의 감정으로 태깅
  - (2) 주인공이 무표정하게 도넛을 들고 먹는 이미지는 부정(슬픔, 후회)의 감정으로 태깅



### II. 사례분석 : 이야기특 스토리카드 게임

#### 연구 방법

- 본 논문은 이야기특 제작 회사인 와이스토리로부터 비상업적 연구를 위한 이미지 사용 허가를 구해 80장의 그림 카드를 분석함

#### 참가자

- 4명의 자원자(남 2, 여 2)

#### 평가 도구

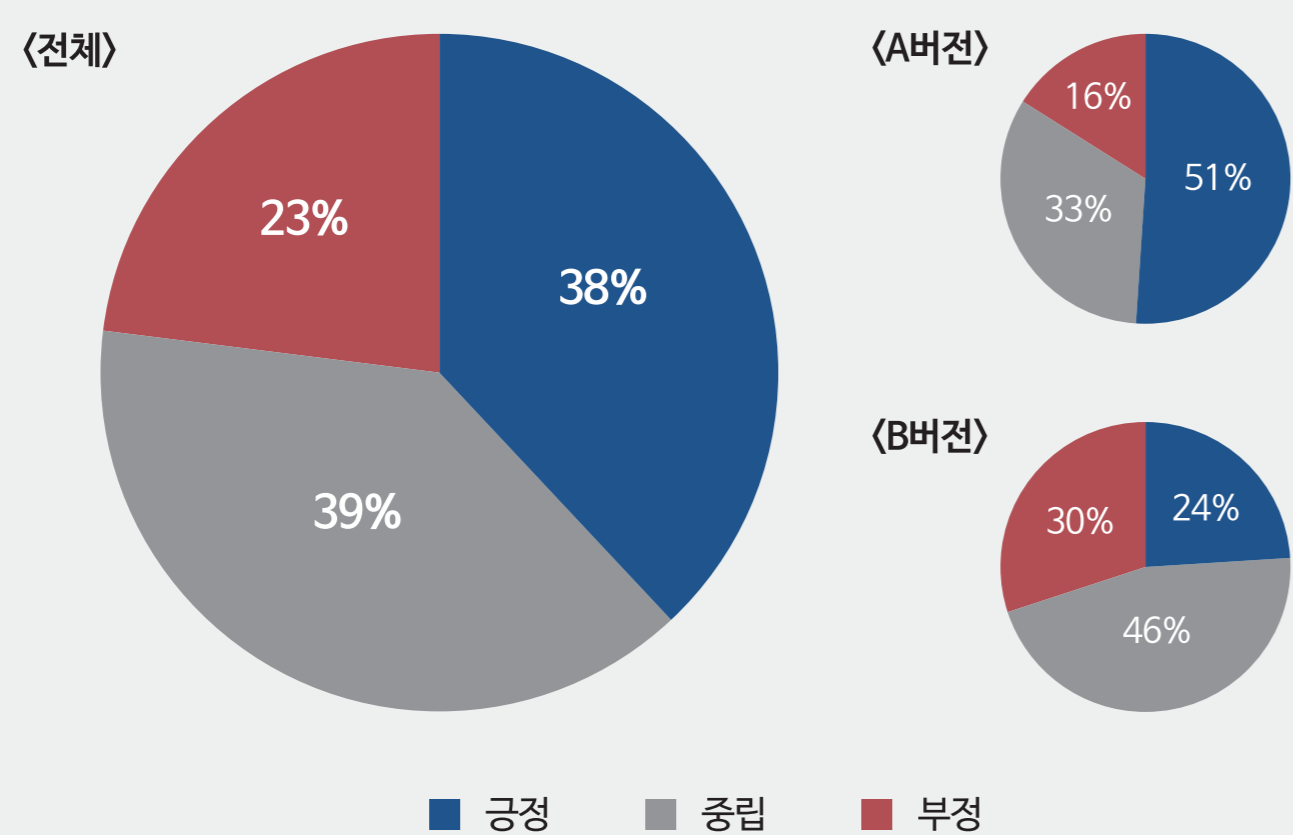
- 이야기특 스토리카드 A버전(인물, 사건, 배경 묘사) 40장, B버전(감정, 상황, 사물 묘사) 40장

#### 평가 방식

- 구글 서베이를 통해 그림 카드 이미지만을 본 후 이미지에서 연상되는 단어와 3가지 종류의 감정(긍정, 중립, 부정), 그리고 긍정의 감정(기쁨, 신뢰, 기대감/흥미, 놀람, 사랑, 희망) 및 부정의 감정(슬픔, 분노, 공포, 혐오, 놀람, 후회, 경멸, 절망)을 태깅

#### 평가 결과

- 80장의 그림카드 중 긍정, 중립, 부정의 비율이 각각 38%, 39%, 23%으로 비교적 고르게 분포하고 있음 (A버전 : 51%, 33%, 16%, B버전 : 24%, 46%, 30%)



### III. 논의 및 결론

- 전체적으로 긍정, 중립, 부정의 감성이 고르게 분포되었음
- 플루치의 감정 모델을 기반으로 감성을 세분화하여 분류했을 때 긍정 감성의 경우 기쁨이 가장 높은 비율을 차지하였고, 기대감/흥미, 희망과 사랑, 신뢰 등이 높은 비율을 차지함. 부정 감성의 경우는 슬픔이 가장 높은 비율을 차지하였고, 나머지 감성은 비교적 고르게 분포함.
- 놀람의 경우 긍정보다는 부정 감정이 많이 표현됨

#### 향후 계획

- 향후 연구로는 이미지-키워드 분석과 해당 이미지를 사용한 스토리 텍스트를 수집하고, 이를 바탕으로 특정 감정 또는 감정이 포함되는 스토리 구조 분석을 진행할 예정