2026 한국게임정책학회 추계 학술대회

생성형 AI NPC 대사가 포함된 게임에 대한 이용자 수용도 탐색

게임 이용 의향과 수용 · 거부 이유를 중심으로

국립공주대학교 게임디자인학과 이다빈

1. 연구 배경

- 생성형 AI를 활용한 게임 NPC 대사 제작 가능성 확대
- 선행연구에서 작가 작성 대사와 AI 생성 대사 간 이용자 선호 차이 확인[1]
- 대사 품질에 대한 평가와 AI 사용 수용을 구분하고, AI 대사가 포함된 게임의 이용 의향 및 수용·거부 이유를 탐색할 필요성

2. 연구 목적과 질문

생성형 AI NPC 대사가 포함된 게임의 이용 의향과 판단 이유 파악을 통해, 콘텐츠 제작 시 고려할 사항과 후속 비교 연구의 기초 자료 마련.

① AI 대사가 포함됐다고 안내된 게임에 대한 이용 의향은 어느 정도인가?

② 해당 게임을 플레이하고 싶거나 싶지 않다고 판단한 주요 이유는 무엇인가?

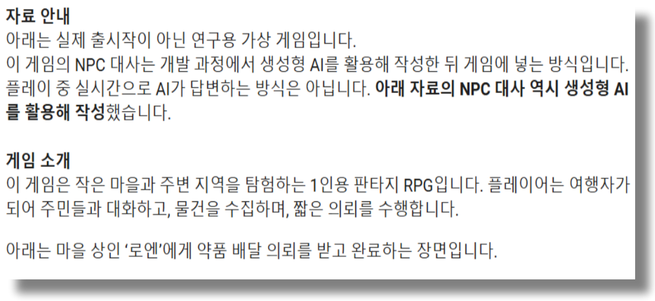
3. 연구 방법

- 조사 대상: 최근 6개월 내, 게임 이용 경험이 있는 만 19세 이상 성인
- 조사 방식: 개발 과정에서 AI로 미리 작성한 대사임을 안내한 후, 동일한 가상 게임 소개와 NPC 대화 2장면을 제시한 온라인 설문
- 조사 절차: 참여 동의 및 대상 확인 → 게임·대화 자료 열람 → 평가 및 판단 이유 응답
- 분석 방법: 이용 의향의 응답 분포·평균, 판단 이유별 선택 비율, 자유 서술의 주요 유형 분석
- 조사 기간: 2026년 11월 2일~3일
- 분석 대상: 유효 응답 38명

4. 설문과 측정 항목

측정 항목	설문 문항 요약
게임 이용 의향	소개된 게임을 플레이해 보고 싶은 정도
AI 대사 수용	AI로 작성된 NPC 대사 사용을 받아들이는 정도
대사 자연스러움	제시된 상황에 대사가 자연스럽게 어울리는 정도
AI 대사 불편함	AI로 작성된 NPC 대사 사용에 느끼는 불편함

- 각 항목의 5점 척도 개별 평가
- 이용 판단 이유의 최대 3개 복수 선택 및 자유 서술 수집
- 게임 이용 경험·생성형 AI 이용 경험·AI 작성 안내 이해 여부 확인

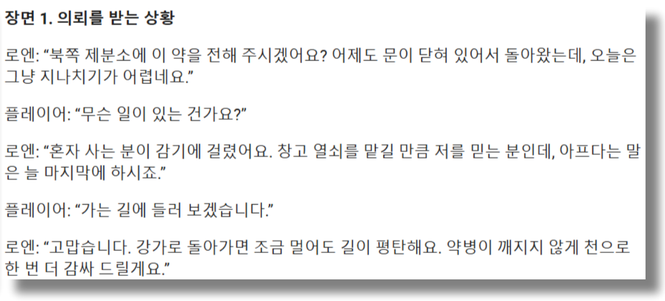


자료 안내
아래는 실제 출시작이 아닌 연구용 가상 게임입니다.
이 게임의 NPC 대사는 개발 과정에서 생성형 AI를 활용해 작성한 뒤 게임에 넣는 방식입니다.
플레이 중 실시간으로 AI가 답변하는 방식은 아닙니다. **아래 자료의 NPC 대사 역시 생성형 AI를 활용해 작성**했습니다.

게임 소개
이 게임은 작은 마을과 주변 지역을 탐험하는 1인용 판타지 RPG입니다. 플레이어는 여행자가 되어 주민들과 대화하고, 물건을 수집하며, 짧은 의뢰를 수행합니다.

아래는 마을 상인 '로엔'에게 약품 배달 의뢰를 받고 완료하는 장면입니다.

<그림 1. 설문에 제시한 자료 안내 및 게임 소개>



장면 1. 의뢰를 받는 상황

로엔: "북쪽 제분소에 이 약을 전해 주시겠어요? 어제도 문이 닫혀 있어서 돌아왔는데, 오늘은 그냥 지나치기가 어렵네요."

플레이어: "무슨 일이 있는 건가요?"

로엔: "혼자 사는 분이 감기에 걸렸어요. 창고 열쇠를 맡길 만큼 저를 믿는 분인데, 아프다는 말은 늘 마지막에 하시죠."

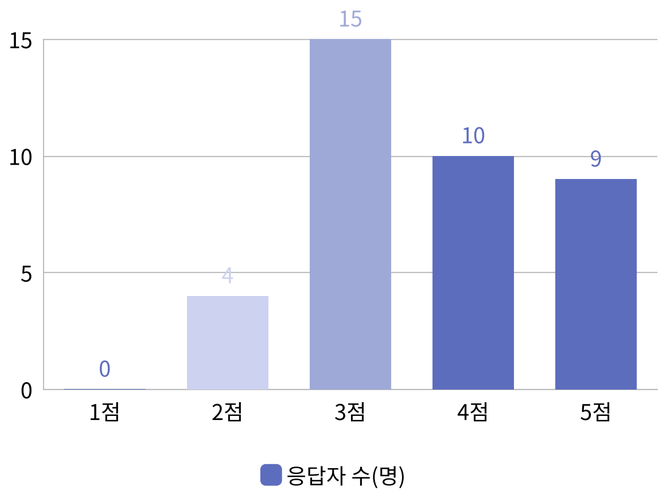
플레이어: "가는 길에 들러 보겠습니다."

로엔: "고맙습니다. 강가로 돌아가면 조금 멀어도 길이 평탄해요. 약병이 깨지지 않게 천으로 한 번 더 감싸 드릴게요."

<그림 2. 설문에 제시한 NPC 대화 자료 일부>

5. 연구 결과

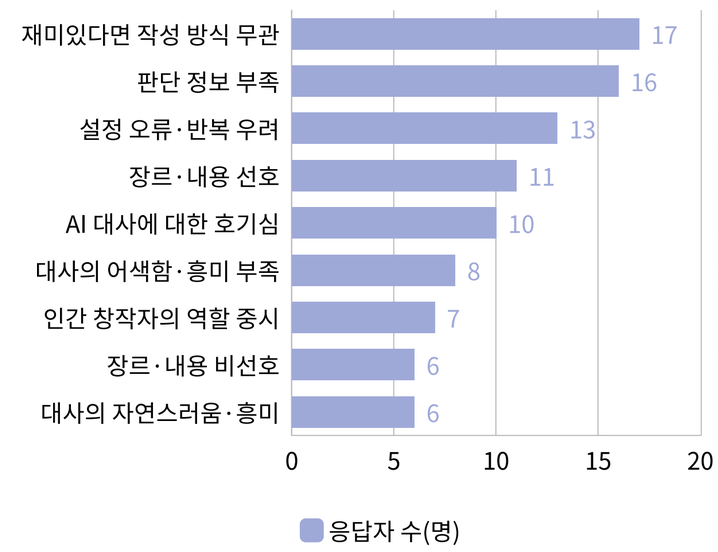
① 게임 이용 의향 — Q4



<그림 3. 게임 이용 의향의 응답 분포>

게임 이용 의향의 평균은 3.63점(SD=0.97)으로 나타남.
동의 19명(50.0%), 중립 15명(39.5%), 비동의 4명(10.5%)으로 확인됨.
전체 응답자의 절반이 이용 의향에 동의하였으며, 중립 응답도 상당한 비중을 차지함.

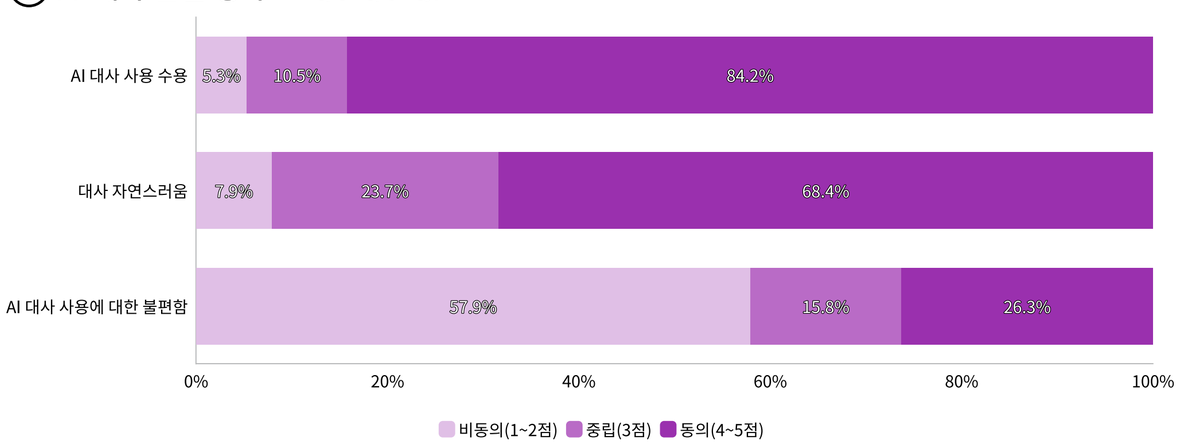
② 게임 이용 판단 이유 — Q8



<그림 4. 게임 이용 판단 이유별 선택 인원>
전체 38명 기준, 최대 3개 복수 선택

'게임이 재미있다면 작성 방식은 중요하지 않음'이 17명(44.7%)으로 가장 많이 선택됨.
이어 '제공된 정보만으로 판단하기 어려움' 16명(42.1%), '설정 오류·반복 가능성 우려' 13명(34.2%) 순으로 확인됨.
게임의 재미, 제시 정보의 충분성, 대사 품질에 대한 우려 등 다양한 판단 이유 확인.

③ AI 대사 관련 평가 — Q5·Q6·Q7



<그림 5. AI 대사 관련 평가의 응답 분포>
불편함 항목의 동의는 불편함을 느낀다는 의미

AI 대사 사용 수용에 동의한 응답은 32명(84.2%), 대사 자연스러움에 동의한 응답은 26명(68.4%), 불편함에 동의한 응답은 10명(26.3%)으로 확인됨.
AI 대사 사용을 수용한 32명 중 15명은 게임 이용 의향에서 중립 또는 비동의 선택. AI 대사 사용 수용과 게임 이용 의향을 구분하여 해석할 필요성 확인.

자유 응답 25건에서는 게임 자체의 재미, 캐릭터 개성과 설정의 일관성, 추가 정보의 필요성에 관한 의견 확인.

6. 논의 및 결론

AI 대사 사용 수용에 대한 동의는 84.2%, 게임 이용 의향에 대한 동의는 50.0%로 확인됨. AI 대사 사용을 수용한 응답자 중에서도 이용 의향에 중립 또는 비동의를 선택한 사례가 존재하여, 사용 수용과 게임 이용 의향의 구분 필요성 제기.
게임 이용 판단 이유에서는 재미가 있다면 대사 작성 방식은 중요하지 않다는 의견과 정보 부족, 설정 오류·반복에 대한 우려가 함께 확인됨. AI 활용 여부와 함께 게임 고유의 매력, 대사의 완성도 및 캐릭터 설정의 일관성을 검토할 필요성 시사.
38명의 소규모 표본과 단일 가상 게임의 텍스트 자료에 기반하여 일반화에 한계 존재. 비교 조건이 없어 AI 활용이 이용 의향에 미치는 인과적 영향 판단 불가. 후속 연구에서는 비교 조건 구성, 실제 플레이 자료 제시 및 AI 사용 방식에 대한 이해 확인 보완 필요.

참고문헌 [1] Akoury, N., Yang, Q., & Iyyer, M. (2023). A Framework for Exploring Player Perceptions of LLM-Generated Dialogue in Commercial Video Games. Findings of EMNLP 2023, 2295–2311. DOI: 10.18653/v1/2023.findings-emnlp.151