|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | 작성자  (학번, 이름) | 2021180002 고서연 | 팀명 |  |
| 주차 | 19주차 | 기간 | 24.09.30~24.10.07 | 지도교수 | 정내훈 (서명) |
| 이번 주  한 일 | 논문 읽기 | | | | |

<상세 수행 내용>

[공포 게임에서 시각적 요소의 감성 디자인 연구 : 중국 공포 게임〈연화(煙火)〉를 중심으로]를 읽고, 20p

각종 미디어에서 다양한 이미지를 볼 수 있다. 이미지 자체의 의미는 이를 구성한 시각 요소에 있다. 감성 디자인 이론은 창작자가 사용자의 감정을 유발하는 디자인 이론이다. 본 연구의 사례 <연화>는 감성 디자인 요소에서 본능적 차원보다 성찰적 차원에 초점이 맞춰져 있다.

브루스 블록은 모든 이미지는 하나의 스토리와 시각적 요소로 구성되고, 기본적인 시각적 요소에 공간, 선, 모양, 톤, 색, 움직임, 리듬 등이 있다고 했다.

공간은 카메라가 보여주는 실제적 공간과 사이즈 또는 형태를 통해 스크린이 표현하는 공간 그리고 스크린 자체 공간을 말한다.

선과 모양은 긴밀하게 연관되고 서로 정의한다.

톤은 물체의 광도를 말한다.

색은 역할이 가장 뚜렷하고 쉽게 오해할 수 있는 시각적 요소 중 하나이다.

정지된 이미지라 해도 일정한 움직임과 리듬이 존재한다.

도널드 노먼은 뇌 활동을 3개 차원으로 구분했고, 각 차원은 사람의 전체 기능에 대해 다른 역할을 한다고 주장했다. 가장 기본적인 두뇌 회로는 사실 단순한 반응 매커니즘을 통해 분석하고 반응하는 것이며, 진화의 최고 단계에 속하는 인류의 뇌는 자신의 행동을 생각할 수 있고, 이는 잔성, 의식적 사유, 세계에 대한 새로운 개념에 대한 학습과 귀납의 기초가 된다.

본능적 차원의 디자인 원칙은 선천적인 것으로 민족과 문화를 구분하지 않고, 만약 이 원칙을 충실히 따른다면 매우 간단하더라도 매력적인 디자인을 할 수 있다.

게임 공간은 주로 산속 마을의 장면을 집중적으로 표현한 2차원 게임이기 때문에 게임 등장인물은 기본적으로 가로로 이동한다. 따라서 공간 형태로 볼때 기본적으로 좁고 긴 공간과 폐쇄적인 공간으로 나타난다.

게임에서 대부분 시각적 요소의 색은 낮은 채도로 나타나고, 슬픔, 걱정, 공포 등의 어휘는 모두 채도가 낮은 색과 관련된다.

게임에는 전투 요소가 존재하지 않기 때문에, 주요 공포 게임과 비교해 볼 때 움직이는 속도가 느리다. 리듬이 느리고 많은 요소가 정지된 상태로 나타난다.

본능적 차원은 게이머의 가장 원시적인 감성 반응을 자극할 수 있으며, 따라서 게임 디자인은 시각적 요소를 통해 게이머의 생리적 공포를 쉽게 유발할 수 있다.

피와 같은 빨간색 초가 게이머의 시각을 유도하는데 짙은 빨간색을 통해 쉽게 피와 위험을 떠올릴 수 있다.

성찰적 차원에서 <연화>는 각종 유형의 장면이 등장하나 전체적인 시각 디자인 스타일은 20세기 말 중국 어느 산속 마을의 장면을 통일적으로 구축하였다.

에르빈 파노프스키의 도상학 이론에 따르면 게이머가 게임에 나타난 시각적 요소를 대할 때 일반적으로 세 가지 다른 단계를 거친다. 첫번째는 사물의 외부 형태에 중점을 둔 전 도상학적 서술이며, 이는 색, 조명, 선조, 구도 등 표면적 특징을 객관적으로 기술하는 것을 말한다. 두번째는 도상학으로 도상 물건의 주제에 깊이 들어가 나타난 이유와 의미를 느끼고 주제와 개념이 다른 역사 환경에 등장한 의미를 추측하는 것이다. 마지막은 도상 해석학으로 시대 배경, 문화 특징, 정치 요소 또는 사화 상황에 따라 도상 사물이 언급하는 사람, 사건, 시간, 장소 등을 이해하고 기존에 해석되지 못한 다른 의미를 깊이 이해하는 것을 말한다. 이중 도상학과 도상해석학은 모두 감성 디자인 이론의 성찰적 차원에 대응하며, 자신의 문화 배경과 지식 쳬계에 따른 관객의 해독을 요구한다.

<연화>는 중국 특색의 다양한 시각적 요소를 이용했고, 이 요소들은 중국 문화에서 풍부한 상징 의미와 깊은 차원의 감정을 ㅇ녀결했따. 게임 디자이너와 주요 게이머 집단은 모두 고맥락 문화의 커뮤니케이션 습관을 지니고 있다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 문제점 정리 |  | 해결방안 |  |
| 다음 주차 | 20주차 | 다음 기간 | 24.10.08~24.10.15 |
| 다음주 할 일 | 논문 읽기 | | |
| 지도교수 Comment |  | | |