|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | 작성자  (학번, 이름) | 2021180002 고서연 | 팀명 |  |
| 주차 | 22주차 | 기간 | 24.10.15~24.11.04 | 지도교수 | 정내훈 (서명) |
| 이번 주  한 일 | 논문 읽고 인용할만한 내용 정리하기 | | | | |

<상세 수행 내용>

논문 목표:오픈월드 게임에서의 새로운 '스토리 구성 요소'를 제시하고(또는 스토리의 몰입을 위해 필요한 요소) 이에 맞추어 게임들(레드 데드 리뎀션2, 야생의 숨결, 포켓몬스터 스칼렛 바이올렛 등)에서는 이 요소들이 어떻게 보여지고 있는지 보여주기

[디지털 게임 스토리텔링과 사용자 경험 연구-발터 벤야민의 ‘이야기Erzählung’ 개념을 중심으로-]

미케 발-스토리가 성립되기 위한 4가지 요건은 원인과 결과, 시작과 중간과 끝, 행위자와 서술자가 존재, 사건의 존재

마리 로르 라이언-환경, 인물, 사건/플롯 세가지 요소를 가지고 있어야 함. 인과성과 사건성이 중요한 요소.

벤야민-사용자 체험은 의지적 기억에 의한 것, 사용자 경험은 무의지적 기억에 의한 것

서사(내러티브):스토리 중에서도 인과관계와 사건성이 뚜렷한 이야기의 집합체

[인터랙티브 스토리텔링이 플레이어의 몰입에 미치는 영향에 관한 연구 - 〈디트로이트: 비컴 휴먼〉을 중심으로]

자기 결정 이론:자율성, 유능감, 관계성이라는 세 가지 기본 심리적 필요가 개인의 행동과 심리 상태에 영향을 미치는 방법을 설명

[스토리콘텐츠와 스토리텔링에 대한 성찰 : 개념, 이론, 영역, 범주에 관한 시론]

마리 로어 라이언-서사학은 롤랑 바르트, A. J. 그레마스, 클로드 브레몽, 츠베탕 토도로프, 제라르 주네트의 서사에 관한 글이 실린 저널 communications 제 8호의 발행 시점에서 진정으로 출발했다.

제랄드 프랭스-연구자들 상당수가 서사적 테스트의 형태적 다양성을 인정하면서도 핵심 연구 대상은 기술 서사물, 특히 소설로 한정함.

클로드 브레몽, 롤랑 바르트-스토리는 그것을 전달하는 기법과 무관하다. 한 매체에서 다른 매체로 옮겨도 스토리의 본질적 특성은 그대로 남는다. 소설을 연극이나 영화에 옮길 수 있다. 글로 읽든 이미지로 보든 몸짓을 해독하는 우리는 이야기를 따라간다. 매체가 달라도 전달되는 이야기는 같다.

박기수-스토리텔링의 개념은 독립적인 장르나 자족적인 실체라기 보다는 독립적인 텍스트를 구조화하기 위한 구성요소다.

최혜실-스토리텔링이란 스토리와 멀티미디어적 혹은 구술적 속성, 상호작용성으로 현재성이 결합된 개념.

이인화-스토리텔링이란 사건에 대한 진술이 지배적인 대화 양식. 여기서 스토리텔링은, 스토리, 담화, 스토리가 담화로 변하는 과정을 포함함.

서사학:러시아 형식주의 전통 위에서 출발

언어적 스토리텔링:재현적인 서술에 있어서 유리하나, 영화나 드라마의 즉물적이고 모방적인 서술은 방법론에 있어서 또 다른 논점을 요구한다. 온라인 디지털 게임의 능동적 참여로 인해 서술의 경로가 달라져 기존 방법론적 체계에 균열을 야기한다.

스토리:매체 독립적 성격을 가짐. 다만 스토리가 제시되는 형식, 곧 구조적 서술체로서 담화는 매체 관여적 성격을 가짐. 담화의 범주에서 최종적 '구현'의 층위를 따로 떼어놓고 보면 매체 종속적 특성을 내보임.

대개 사건적 요소와 사물적 요소(인물, 배경 등)의 연대기적 결합 상태로 상상된다.

스토리콘텐츠:서사물/서사체와 같은 관례적 용어로는 포용할 수 없는 디지컬 스토리텔링 영역의 결과물까지 함께 지칭할 수 있다.

담화:스토리를 심미적, 극적, 전략적 동기에 따라 질서화한 것. 이론적인 두 단계로 나눌 수 있는데, 첫째, 사건들이 유기적으로 조직되어 목적과 의도에 맞게 설계되는 플롯화의 단계로 구현에 영향을 받음(매체 관여적). 둘째, 구현. 스토리가 최종적으로 중개되어 물리적으로 재현됨. 개별 매체는 서로 다른 약호화의 방식을 갖고, 표현 질료들의 운용 방식에 따라 차별화된 내러티브 문법과 표현 관습, 시각적 도상화의 방식을 가짐. 매체에 따라 서사성이 발현되는 특수한 매커니즘이 존재한다는 말과 같음.

[스토리 작법 패러다임의 전환 : 목표 경로에 따른 스토리의 분화와 장르 전환의 가능성을 중심으로]

로버트 백기-도발적 사건이 이야기가 시작되고 나서 첫 4분의 1안에 배치되어야 한다.

스토리:인물이 목표를 향해 나아가는 일련의 과정과 결과. 인물은 동기에 기반해 목표를 가지게 되며, 이 목표를 성취하기 위해 구체적인 행동을 하고 결과에 다다른다.

인물의 목표를 7가지 유형으로 나눠볼 수 있다. 1. 획득, 2. 제거, 3. 폭로, 4. 은폐, 5. 탈출, 6. 유지, 7. 예외. 여기서 예외는 자신에 대해 몰랐던 사실을 발견하거나, 진짜 목표를 숨겨두고 있었다라는 반전의 발생을 뜻한다.

도발적 사건:작법서들은 도발적 사건의 중요성을 강조하나, 도발적 사건의 선점은 정작 이와 전체적인 스토리의 관계가 무엇인지를 놓치는 경우가 많다. 또한 도발적 사건으로 인물이 행동을 '시작'하게 되었다는 점에 초점을 맞춤으로써 인물이 어떠한 상황과 조건 속에 목표를 지니고 행동하게 되었다는 점에 초점을 맞추어 인물이 어떠한 상황과 조건 속에서 목표를 지니고 행동하게 되는가, 그리고 이들이 어떤 결과에 도달하게 되는가를 간과하게 된다.

목표 달성 가능성:4가지 유형으로 나눌 수 있다. 1. 목표 달성 가능성이 높고 목표 달성에 성공, 2. 목표 달성 가능성이 높고 달성에 실패, 3. 목표 가능성이 낮고 목표 달성에 성공, 4. 목표 달성 가능성이 낮고 목표 달성에 실패

내 의견) 게임에서는 실패하더라도 스토리가 정지한 채 재도전의 기회를 주므로 2번과 4번이 없다. 그러므로 오픈월드 게임에서는 대개 실패와 몰락이라는 사건은 경험하지 않게 된다. 즉 외부 요소로 인한 패배의 가능성이 거의 없으므로 목표 달성 실패에 대한 당위성을 위해 외부 환경의 치밀한 배경 구성은 존재하지 않아도 된다.

[내러티브와 스토리텔링 : 문학에서 문화콘텐츠로]

스티븐 데닝-스토리텔링은 수천 년 동안 이렇다 할 변화 없이 전승되어온 고대 예술. 조직에서 스토리텔링을 효과적으로 활용하려면 주인공과 플롯, 전환점, 결말 등을 갖춘 잘 짜인 스토리를 전달해야 함. 잘 짜인 스토리를 감동적으로 전달하면 그 목적이 어떻든 효과적.

크리스티앙 살몽-스토리텔링이란 이야기를 만들어내 정신을 포맷하는 장치다.

플라톤-내러티브는 디에게시스(서정시. 순수한 서술)와 미메시스(등장인물을 빌어 재현하는 극. 재현적 모방), 디에게시스와 미메시스가 혼합된 세 양식으로 구분 기술할 수 있음.

내 의견) 게임 중에서도 오픈월드 게임은 주인공을 중심축으로 한 미메시스라 볼 수 있을듯.

프린스-내러티브는 하나 이상의 사실적 혹은 허구적 사건의 결과와 과정, 대상과 행위, 구조와 구조화로서의 상세한 이야기다.

현대 스토리텔링:21세기에 들어 문학은 내러티브 중심의 자족적 논리의 틀을 벗어나, 문화 콘텐츠의 형식 기반을 이루고 있는 스토리텔링을 통해 다층적으로 또 관여적으로 문학적 담론들을 실험하고 있다.

스토리텔링:1995년 미국 콜로라도에서 열린 디지털 스토리텔링 페스티벌을 계기로 활발히 담론화되기 시작함. 대중들이 인식하는 스토리텔링은 '사건을 시청각에 호소하며 즉흥적으로 윤색해 전달하는 구술적 전통의 예술로, 오늘날 문화 전반의 토대가 되고 있는 담화 양식'. 오늘날 스토리텔링은 다층적이고 다의적인, 말하자면 메타적인 용어가 되었음. 내러티브라는 용어와는 때로 변별적인 때로 상보적인 관계로 하여 복잡 미묘한 용어임.

내러티브:일반적으로 문학 고유의 담화 양식으로 인식됨. 이는 문학이 '사건의 이야기' 또는 '사건의 서술'이라는 내러티브의 일차적 의미의 전형인 까닭임.

내러티브는 인물이 행하는 사건을 이야기로 서술하는 소설이나 서사시와 같은 장르의 담화 양식을 전형으로 함.

내러티브와 스토리텔링:내러티브가 사실적 혹은 허구적 사건과 인과 구조에 따라 이야기 형식으로 구성 서술하는 담화 양식으로서 논리적 인과성 그리고 심미적 형식성을 기반으로 하는 서술적 담화 양식이라면, 스토리텔링은 실시간적 시공간성, 재연적 다감각성, 소통적 상호작용성을 기반으로 하는 재현적 담화 양식이라고 할 수 있다. 내러티브는 형식적이며, 스토리텔링은 소통적이다.

내 의견) 오픈 월드 게임의 스토리를 다루려면 내러티브보단 스토리텔링이 맞고, 비가역적 시간(유저가 맵을 떠돌아다니며 레벨링을 한다든지)과 가역적 시간(이벤트가 발생)이 혼합되어 있는듯.

게임의 구성 구조:다른 내러티브 콘텐츠와 마찬가지로 캐릭터, 사건 및 배경에 해당하는 세계관, 부가적으로 인터랙티브한 게임의 특성상 플레이어가 주요 구성 요소를 이룸. 스토리텔링에 있어 형식의 층위에서 보는 내용은 게임의 언어로 대사, 이미지, 동영상, 사운드 그리고 인터랙션임.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 문제점 정리 |  | 해결방안 |  |
| 다음 주차 | 23주차 | 다음 기간 | 24.11.05~24.11.11 |
| 다음주 할 일 | 논문 읽기 | | |
| 지도교수 Comment |  | | |