|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | 작성자  (학번, 이름) | 2021180002 고서연 | 팀명 |  |
| 주차 | 25주차 | 기간 | 24.11.27~24.12.04 | 지도교수 | 정내훈 (서명) |
| 이번 주  한 일 | 논문 읽기 | | | | |

영상 매체와 게임의 연출의 차이에 관한 연구 -연출 기법과 기획을 중심으로-

연구 목적: 콘솔 게임의 주요 요소인 연출 기법에 대해 분석한다.

핵심 주제: 영상 매체와 게임 연출을 비교해 주의해야 할 연출 요소들을 제안

연구 방법: 정성적 분석 (사례 연구, 설명)

연구 결과: 영화와 다르게 게임은 구도를 한 가지로 고정할 경우 강제성을 느끼고 몰입이 깨진다. 따라서 게임에서 카메라는 유기적으로 움직여야 한다. 또한, 플레이어와의 상호작용/난이도를 고려한 시청각적 연출이 중요하다.

결론: 기존 영상 매체의 카메라 연출을 배워야 할 뿐 아니라 응용해 게임에 적용해야 한다.

한계점: 똥 싸다 말았다. 구체적인 연출법에 대한 조언은 없고 추상적인 조언만이 존재한다.

활용 가능성: 콘솔 게임에서 유기적인 카메라 연출이 필요하다는 당연한 사실을 아주 추상적이고도 모호하게 잘 써놨다.

논평: 칙센트 미하이의 Flow는 뭔 논문마다 나온다. 근데 굳이 넣었어야 했나? 싶다. 내용 뻥튀기 용인가?

가상현실의 현실화를 위한 게임기획원리의 분석

연구 목적: 케타버스 설계에 있어서 유의해야 할 기준점을 유도한다.

핵심 주제: 게임 기획의 주요 원리인 '삼각형의 법칙', '사물과 일체화된 정보 전달 UI', '결핍과 욕구'를 중점적으로 분석한다.

연구 방법: 정성적 분석(사례 연구, 설명)

연구 결과: 삼각형의 법칙은 삼각형 형태의 지형 지물에 사물을 숨겨야 한다는 법칙이다. 사물과 일체화된 정보전달 UI는 언제나 게임의 세계관과 어울리고, 꼭 필요한 정보전달만 하는 UI를 설계해야 한다는 법칙이다. 결핍과 욕구는 항상 플레이 중 결핍을 느끼게 하고, 이를 해소할 거리까지 배치해야 한다는 법칙이다.

결론: 세가지 기획 원리의 분석을 통해 모두 몰입을 유도한다는 공통점을 찾았다.

한계점: 구체적인 적용 방안은 내놓지도 않았고, 3가지 원리에 대한 기본적인 설명 조차 너무나 짧고 구체적이지 않다.

활용 가능성: 모든 게임에 써먹을 수 있는 폭 넓은 기본 원칙을 간단하게 설명해 주었다.

논평: 무려 소주제에 오타가 있다. 이런 것도 논문이라고... 그런 주제에 뭔 결론은 대단한 논문 쓴 거마냥 써놨다.

FGI를 활용한 게임컨셉기획 방법론을 이용한 관심 분야 분석

연구 목적: 게임의 방향성을 정하는 데에 고려 기준이 될 수 있는 시작점을 제공한다.

핵심 주제: FGI를 활용한 게임 컨셉 디자인 방법론에 의해 핵심 키워드를 분석한다.

연구 방법: 정성적 분석 (Focus Group Interview)

연구 결과: 도표

결론: 개발자를 꿈꾸는 젊은 세대의 관심사를 알 수 있었다.

한계점: 23명이라는 너무나 적은 사람들을 대상으로 실험을 했다.

활용 가능성: 게임 개발 초기에 잘 써먹을 것 같다.

논평: 본문에 오타가 있다. 핵심 단어가 아닌 색심 단어라고... 이 논문은 3번 봤는데 볼 때마다 오타가 있어서 신경 쓰였다.

메타버스 공간 내에서 게임 기획 요소가 게임 유저 간 공감 형성 및 이용에 관한 연구

연구 목적: 기존 메타버스 및 게임 문헌 연구들을 중심으로 메타버스 요소에 대한 고찰을 수행한다.

핵심 주제: 파악된 변수 특성을 중심으로 연구 모형을 구성하고, 실증 분석을 수행한다.

연구 방법: 정량적 분석 (실증 분석)

연구 결과: 스토리 월드는 공감 형성에 유의적인 영향을 미쳤으나 재미에는 그렇지 않았다. 캐릭터 동일시는 공감 형성에 유의적인 영향을 미치지 않았으나 재미에는 유의적인 영향을 미쳤다. 게임 기획은 공감 형성에 유의적인 영향을 미쳤으나 재미에는 그렇지 않았다. 월드 매력은 둘다 유의적인 영향을 미쳤다. 재미는 커뮤니티 형성에 유의적인 영향을 미치지 않았다.

결론: 메타버스 게임은 재미와 커뮤니티 형성에 있어 상반되는 특성을 보인다.

한계점: 조사 대상자들의 스펙트럼 등

활용 가능성: 메타버스 게임 기획 단계에서 잘 쓰일 것 같다.

논평: 공감과 재미의 정의는 무엇인지 모르겠다. 그래도 잘 쓴 논문 같다. 뭔가 어려운 말이 마구마구 써있다. 이 논문은 2번 봤다.

인터넷 게임 방송 분석을 통한 방송 친화적 게임 디자인 연구와 게임 기획 가이드라인 제시

연구 목적: 방송 친화적 게임 설계를 위한 가이드라인 제시

핵심 주제: 스트리머의 방송 유형을 구분하고, 이에 따른 게임 디자인적 요소를 정리한다.

연구 방법: 정성적 분석 (사례 연구)

연구 결과: Acrobat 유형이 제일 조회수가 높았다. Acrobat을 위한 게임 디자인적 요소 '불확실성의 증가', '시공간적 여유', '시점에 따른 게임 정보 차이'를 정립해 분석했다.

결론: Acrobat을 늘리는 방법(?)을 정의했다.

한계점: 조회수는 시간의 누적으로도 쌓이는 것이 아닌가? 또한 유형들을 분석할 때 각 지표들은 무엇을 기반으로 평가한 것인가?

활용 가능성: 스트리머에게도 도움 될 것 같고, 게임 기획자에게도 도움이 될 것 같다.

논평: 4번 읽었다. 3학년때 손교수님이 논문에 대해 얘기하셔서 심심할 때 이름을 한 번 검색해서 봤기 때문에 봤고, 교수님이 논문 읽으랄 때 2번 읽었고, 지금 한 번 읽었다.

연구 목표와 시사점이 명확하게 주어지지 않아 아쉽고, 서론의 몇몇 문장이 왜 있는지 모르겠어서 아쉽다(나의 서론처럼... 이만큼 조사했어용! 을 나타내려고 인용한 문장들이 있는 것 같다). 내용적인 풍부함에 집중한 것이 아니라 도표로 눈길을 잡아 놓은 것 같아 아쉽다. 선행 연구의 내용들이 본론과 맞물려서 '유기적으로 글이 한 가지 목표만을 위해 달려간 느낌'이 안 들어서 아쉽다. 차라리 많은 내용들을 빼는게 나았을 것 같다. 그리고 가이드라인을 명확히 제시했다는 느낌이 안 든다. 다 읽었지만 '그래서 어쩌라는거지'라는 생각이 든다. 아쉬운 점이 많지만 다른 논문들에 비하면 잘 썼다. 내가 지적질을 많이 했는데 나보고 이것보다 나은 논문 써봐 라고 하면 못 쓸 것이다.

Focused Group Interview를 활용한 게임 컨셉 기획

연구 목적: 게임 기획 방법론을 마련하고 적용해본다.

핵심 주제: FGI를 사용해 게임 컨셉을 기획하는 방법론을 제시한다.

연구 방법: 정성적 분석(FGI)

연구 결과: 방법론을 적용했더니 주어진 시간에 완성하는 매우 효율적인 결과를 가져왔다.

결론: 초기 게임 컨셉을 기획하는 단계에서 효과적이다.

논평: 무려 요약에 오타가 있다. 대문자 I가 아닌 i다. 나머진 다 대문자면서... 하나 더 찾았다. 보도록을 보도로라고 썼다. 뭔... 말 같지도 않아서 어디서부터 태클을 걸어야 할 지 모르겠다.

효과적인 게임 기획 프로세스 방안 연구

연구 목적: 게임 기획에 대한 이해와 가이드 제공

핵심 주제: 게임 기획 파트에 대한 각각의 소개와 기획 프로세스 안내

연구 방법: 정성적 분석(설명)

결론: 많은 장르에서 사용할 수 있는 가이드로 사용될 것이다.

논평: 예시를 들어 설명해줘서 게임에 대해 잘 모르는 사람도 이해하기 쉬울 것 같다. 또한 구체적인 가이드를 제공해 기초적인 설계는 가능할 듯 하다.

기획자를 위한 객체지향적 게임시스템 기획 방법

연구 목적: 프로그래머와 소통이 쉽도록 객체지향적 기획 방법을 제공한다.

핵심 주제: GRAPPLE을 기반으로 12개의 작업단계를 거치는 가이드라인을 제공하고 설문조사로 평가한다.

연구 방법: 정량적 분석

연구 결과: 응답자의 90%가 조금 정도 이상의 효용성이 있다고 답했다.

결론: 국내 기획 작업 기간이 촉박한 환경에서의 개발로 인해 적용이 어려운 부분을 개선할 필요가 있다.

논평: 이렇게 적은 사람을 대상으로 한 인터뷰도 가능하구나...

HMD 기반 게임 콘텐츠의 기획 방법론 제안

연구 목적: 게임의 요소 중 이야기 구조를 선정해 VR게임 콘텐츠 기획 방법론을 제시한다.

핵심 주제: 복합적 이야기 구조라는 새로운 이야기 구조를 정의한다.

연구 방법: 정성적 분석 (사례 연구)

연구 결과: 감각의 융합, 복합적 이야기 구조를 한 데 모아 합치면...!! 원기옥이 아니라 몰입감!!

결론: 사용자의 몰입도 체크와 뇌파 검증 등을 통한 후속 연구 진행해야징.

논평: 그 것이라는 오타가 있다. 그 중 에서도 라는 오타도 있다. 이야기 구조 와 라는 오타도 있다. 내러티브하다는 말을 왜 쓰는걸까? 대체 뭔 뜻으로 사용했을까? 서사하다는 뜻일까? 진짜 뭣 같다 단어 선정. 뭐 구조적이라는건가? 유식해보이려고 이런 어휘 선택한 거 최악이다. 경희대 디지털콘텐츠학과는 절대 가지 말아야지.

온라인 액션게임의 기획에 관한 연구

연구 목적: 온라인 액션 게임의 폭력성을 해소할 방법과 기획에 필요한 요소 제시

핵심 주제: 대전 액션 게임이 가져가야 할 새로운 요소

연구 방법: 정성적 분석

연구 결과: 폭력성을 지양하고 다양성을 추구해야 한다.

결론: 온라인 액션 게임에 필요한 게임 시스템에 대한 가이드를 제공했다.

논평: 동아방송대학 절대 안 가야징. 고딩이 썼나?

Uniclass 분류법을 활용한 게임 그래픽 기획의 기획의도 전달 방법

연구 목적: 개발자 간 의미 전달의 왜곡을 방지하기 위해 구체적인 의미 전달 방법론을 제공한다.

핵심 주제: 유니클래스 분류법을 활용한 방법론 제시

연구 방법: 정성적 분석

연구 결과: 기본 파셋 분류표를 마련했다.

결론: 하위 파셋의 구분 기준을 세부적으로 마련하면 짱짱 좋을 거예용

논평: 세종대학교 디지털콘텐츠학과 절대 안 가야징. 뭔 박사 2명에 교수 3명이 붙었는데 이딴 똥글을 싸질러.

지식표상모델을 활용한 개발자 및 사용자의 게임기획에 대한 불만족 해소방안

연구 목적: 개발자의 작업 방식과 사용자와의 소통을 동시에 고려할 수 있는 방안 제시

핵심 주제: 심성모형과 UML을 활용한 지식표상모델 개념을 고찰한다.

연구 방법: 심성 모형을 통해 기획 의도가 전달되지 못한 이유를 탐구하고, 지식 표상 모델을 표현해 해결 방안을 찾는다.

연구 결과: 표준화된 UML로 지식표상모델을 표현해 게임의 완성도를 높일 수 있다.

결론: 활용 가능성을 입증하고, 검증된 게임 기획 방법론이 되도록 노력하겠다.

논평: 게임 백서 2008년까지는 스토리 관련 설문도 했구나... 드디어 찾았다. '어떤 논문인지 기억은 안나지만 스토리 설문조사가 실려있던데' 했던 논문이 바로 이거였다. 공주대학교는 갈만한 것 같다. 심리학 등 다양한 지식을 포괄해 확장해가는게 꽤 괜찮은 접근 방식이다. '눈물을 머금고'라는 표현도 귀엽고 솔직해서 맘에 든다(?).

스크립트 기반의 게임 기획 및 개발을 위한 통합 개발 환경

연구 목적: 기획자와 개발자 사이 의사 교환을 위한 툴을 제시

핵심 주제: 스켈레톤 게임을 만들 수 있어 의사 교환이 가능하다.

연구 방법: 정성적 분석

연구 결과: 개발자와 기획자 간 의사 교환이 용이하다.

결론: 엔진의 이해도가 낮아도 쉽게 게임의 틀을 만들 수 있다.

논평: 무려 요약에서 띄어쓰기 오타가 있다. 솔직히 너무 공학적이어서 뭔 소린지 모르겠다. 아무튼 열심히 하신 거 같다.

인터넷 방송을 이용한 게임 마케팅 전략에 관한 연구

핵심 주제: 매출의 중요성과 ESD 방식에 대한 분석 결과 등을 제시한다.

연구 결과: ESD 방식은 개꿀이다.

논평: 오타가 있다. 스티리머라고 되어 있다. 5명이 붙어서 이런 논문을 쓴 것인가... 논문의 세계란 얄딱구리하다. 무슨 불어학과 교수님이 쓴 스토리텔링 논문이 국문학과/콘텐츠학과 교수님보다 훨 백배 낫고, 박사가 쓴 논문이 학사보다 못하고...

1인 게임방송 시청에 영향을 미치는 요인에 관한 연구

연구 목적: 이용충족이론을 바탕으로 다양한 분석을 진행한다.

핵심 주제: 연구 대상자의 개인적 특성과 미디어 이용 동기로 구분된 요인들을 바탕으로 위계적 회귀 분석을 수행한다.

연구 결과: 성별과 나이가 시청시간에 유의미한 영향을 미치고, 동일시 갈망 동기와 오락성 추구 동기 역시 영향을 미친다.

논평: 필요한 말만 딱 딱 하고 잘 쓴 것 같다. 분석 방법을 이해하진 못하겠지만 어쨌거나 스트리머 또는 개발사에게 도움이 될 거란 시사점도 있고 좋다. 한림대학교 인터랙션디자인학과도 갈만하다.

인터넷 게임 방송에서 이용동기가 만족도와 몰입에 미치는 영향

연구 목적: 이용과 충족 이론을 바탕으로 게임 방송의 이용 동기가 몰입에 어떤 영향을 미치는지와 지속 사용 의도에 만족도와 몰입이 어떻게 영향을 미치는지 살펴본다.

핵심 주제: 이용 동기의 하위 차원으로 상호작용, 시청공감, 의견교류, 정보추구, 오락으로 구분할 수 있다.

연구 결과: 상호작용과 오락성의 추구 및 시청 공감이 매우 중요한 변수다.

논평: 요약으로 연구 목적/핵심 주제/연구 결과를 채워 넣을 수 있는 논문은 오랜만이다. 이런 경우 대개 좋은 논문이다. 서론이 조금 아쉽지만 괜찮다. 서론의 요지가 '인터넷 방송이 핫하다. 그래서 인터넷 방송 연구를 하려고 한다.'라는데, 핫하다와 그래서 사이에 한 단계만 더 들어가면 좋았을 것 같다. 인터넷 방송의 요소 중에서도 시청 동기가 중요한 이유를 알려준다거나, 만족도와 몰입에 대한 짧막한 언급이 있으면 좋겠다.

1인 미디어 게임방송 이용 동기 및 이용 특성에 관한 탐색적 연구 인터넷 게임방송 이용자 심층 인터뷰를 중심으로

연구 목적: 1인 미디어 게임 방송을 보는 이유, 선택의 대상, 시청하는 방송의 유형, 방송에 대한 인식을 알아본다.

핵심 주제: 심층 인터뷰로 이용 경험을 구체적으로 이해한다.

연구 결과: 재미를 위해서 보고, 편집된 영상을 선호하고, 게임 실력보다는 게임의 특성을 잘 조절하는 영상을 선호한다는 사실이 드러났다.

논평: 이 역시 요약만 보고 연구 목적/핵심 주제/연구 결과를 채워 넣을 수 있었다. 다만, 내가 심층 인터뷰에 대한 편견이 있는건가? 심층 인터뷰만 할 거면 대체 논문이 기사와 다른 점이 무엇이란 말인가? 기사보다는 훨씬 전문적인 지식을 제공해야 하지 않나? 심층 인터뷰만을 하는 것은 별로 좋은 연구 방법이 아닌 것 같다. 심층 인터뷰를 통해 알아낸 것을 한 번 더 걸러서 근거로 뽑아내든가 해야하지 않나?

인터넷 1인 게임 방송 시청요인에 대한 상대적 중요도 분석 AHP의 적용

연구 목적: 이용자들이 방송 시청 시 중요하게 생각하는 것이 무엇인지 알아본다.

핵심 주제: AHP 기법을 활용해 게임 방송을 구성하는 다양한 요인 중 중요한 요인을 찾아본다.

연구 결과: 콘텐츠 요인이 가장 높았다.

논평: 이 역시 요약만 보고 연구 목적/핵심 주제/연구 결과를 채워 넣을 수 있었다. CR 값이 뭔지는 모르겠지만 0.1 이상인 응답지를 제했다니 신뢰가 샘솟는다. 나도 연구문제를 제시하고 그에 대한 답을 하나하나 찾아보는걸로 할까? 나쁘지 않은 것 같다. 공학적이어 보인다.

온라인 개인 게임 방송의 스토리텔링 분석

연구 목적: 유튜브 채널 두 가지를 사례 조사한다.

핵심 주제: 개인 게임 방송의 스토리텔링 요소 및 특징을 분석하고 특이점을 도출한다.

연구 결과: 온라인 게임 방송은 기존의 방송과는 다르게 창작 주체의 역할이 두드러진다.

논평: 나의 편견이지만, 문과적 논문은 한 줄로 작성해야 읽기 편하고 이과적 논문은 두 줄로 작성해야 읽기 편한데, 이 논문은 문과적임에도 두 줄이다. 뭔가... 뭔가 잘 썼는데... 뭔가 부족하다. 왜지? 왜 부족하다고 느끼지? 굳이 말하자면... 그래서 어떻게 하라는건데? 라는 질문에 답을 못했다고나 할까? 잘 쓴 논문은 가이드라인을 구태여 좔좔 설명하지 않아도, '비록 어떻게 하라는 정확한 지침은 없지만, 이렇게 하면 되겠는데?'라고 직관적으로 생각이 들게끔 분석이 돼있는데 이건 안 그렇다. 이화여대는 가면 안 되겠다. 조교수님이나 되는 분이 쓴거라기엔 안 믿긴다. 내 외할머니가 다니신 이화 여대지만 안 되겠다(...).

배틀로얄 장르의 게임 다이나믹 고찰

연구 목적: 배틀 로얄 장르의 형성과 다이나믹을 고찰, 게임성의 구성요소를 밝힌다.

핵심 주제: MDA 프레임워크를 기반으로 게임의 구성 요소를 살폈다.

연구 결과: 불확실성과 필연성이라는 요소로 게임성이 구축된다.

논평: 아니 게임 메카닉에 대한 이야기를 하는 거 아니었나? 극이론이 왜 튀어나오지? 뭔 아는 거 다 갖다붙이려고 발악이네... 라고 생각이 들뻔했다. 잘 썼나? 모르겠다. 쓰신 분이 배그 덕후가 아니라 맛보기로 꼴랑 몇십판 해놓고 쓴 것 같다. 필연성과 불확실성은 그냥 끼워맞추면 되는거지? 라는 생각이 든다. 역시나 이화여대는 가면 안 되겠다(걔네도 너 받아줄 생각 없어...). 그리고 에란젤이라고 보통 부르나? 에란겔이라고 보통 하지 않나? 국내 외국어 표기법에 따른 거라도 되나? 으음...

게임메카닉 분류 및 해석 기반 게임분석방법에 관한 기초 연구

연구 목적: 게임 메카닉을 분류하는 새로운 방법을 제시한다.

핵심 주제: 게임의 필수적인 행동의 Core, 게임 문제를 해결하는 행동의 Primary, Core와 Primary를 돕는 Secondary로 분류한다.

연구 결과: 사례 조사 결과 게임 경험과 해석 내용이 일치했다.

논평: 어디부터가 기존 정의이고 어디부터가 논문이 제안하는 새로운 정의인지 헷갈린다. 레이어 기반 게임 요소 분류는 왜 했는지 모르겠다. 5번 읽으면 이해가 될 것 같지만 5번 읽기 싫다.

내러티브 기반 게임 배경 디자인의 시공간 표현 - 크로노토프를 중심으로

연구 목적: 게임 시공간의 특이점에 대해 고찰한다.

핵심 주제: 인디 게임을 기획, 크로노토프를 기반으로 분석한다.

연구 결과: 직접 기획한 인디 게임의 내러티브를 잘 표현할 수 있었다(지극히 주관적).

논평: 뭐당까... 게임 학회는 도표를 영어로만 써야하는걸로 알고 있는데 왜 한글 도표지... 홍대도 가지 말아야지... 차라리 레포트라고 하지... 크로노토프를 써먹는다길래 공간 뿐 아니라 시간까지 고려한 게임만의 적합한 시공간을 나타낸 멋진 논문일줄 알았는데 개뿔이... 크로노토프가 뭔지 모르는 것 같다(나도 모르지만). 그냥 공간 분석하고 크로노토프라고 표 한줄 추가해서 넣으면 크로노토프지 아주?

온라인 게임 초기 기획단계에서 고려될 기술 요소에 대한 연구

연구 목적: 기획 의도에 적합한 기술 요소를 선택하게끔 도와준다.

핵심 주제: 초기 기획에 필요한 기술적인 요소들을 연구한다.

연구 결과: 플랫폼, 게임 엔진, 게임 서비스, 네트워크 인프라를 중심으로 연구했다.

논평: 매우 옛날 논문이다... 게임 개발시 고려되는 기술적 요소들과 그때 당시 국내 현황에 대해 알 수 있다. 물론 다 안 읽고 훑어봤다.

게임시나리오 기획에 관한 연구

연구 목적: 게임 기획서의 서식에 들어갈 내용을 연구한다.

핵심 주제: 게임 기획서의 서식을 마련한다.

연구 결과: 게임 시나리오는 완성도 높은 게임을 위한 대동맥이다. (결론이라 보기엔 어렵지만........... 이렇게 밖에 못 쓰겠다)

논평: 이재홍님 진짜 많이 들어본 이름이다. 책도 많이 내셨다. 그분 책만 2권인지 3권 읽었다. 내용도 다 괜찮은 편이지만 가르침을 받고 싶지는 않다. 이 교수님은 자기만의 양식이 있을거다. 그거에 못 맞추면 혼낼 게 분명하다.

내용은 읽었던 책들의 내용과 다르지 않다. 그거의 요약본이다.

온라인 FPS게임에서의 협력 메커니즘에 대한 연구

연구 목적: 게임 플레이어간 행위의 사회적 효과와 그 지향점을 탐구한다.

핵심 주제: 오버워치 사례연구(심층 인터뷰와 설문조사)를 수행한다.

연구 결과: 호혜적 행위는 팀 협력을 증진시킨다.

논평: 재미있는 주제인데 더 좋은 연구 방법이 있었을 것 같다. 캐릭터 선택으로 호혜성을 가늠할 수 있다는건 조금 무리가 있어 보인다. 막말로 그냥 좋아서 선택한 것일 수도 있지 않은가?

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 문제점 정리 |  | 해결방안 |  |
| 다음 주차 | 26주차 | 다음 기간 | 24.12.05~24.12.12 |
| 다음주 할 일 | 논문 읽기 | | |
| 지도교수 Comment |  | | |