**논문 진행상황 (2019.9.30)**

**-(假)서론-**

오늘날 게임은 종합 예술 문화 콘텐츠로서 서사적, 예술적 특성을 지녔으며 이미 그 미학적 가치가 입증되었다. 때문에 트랜스미디어적으로 많이 활용되는 모습을 보여준다. 그 중에서 가장 밀접한 연관이 있는 매체가 바로 영화이다. 두 미디어의 서사적 특징은 영화가 일방적인 전개가 이루어지는 반면 게임은 상호 조작성이라는 특성을 지녔다는 점에서 차이를 보인다. 한편, 최근에는 인터넷 개인 방송이 유행하면서 다수의 사람들이 ‘플레이하는 게임’을 넘어서 ‘보는 게임’에 대한 수요가 급증하고 있는 추세다. 스트리머에 의해 게임 고유의 조작성이 사라진 방송 컨텐츠에서 게임 자체에 내재된 스토리텔링 전개 방식은 보는 이로 하여금 영화를 시청하는 것과 유사한 예술적 감성과 양식을 보여줄 것으로 기대된다. 그럼에도 불구하고 기존의 연구는 1인 게임 방송의 이용 동기, 시청자와 BJ에 대한 분석에 국한되어 인터넷 게임 방송과 영화를 비교한 학술적 자료는 미흡하다. 때문에 본 연구에서는 인터넷 개인 게임 방송과 영화의 네러티브적 유사성에 착안했다는 점에서 관련 연구가 없고 시의성이 높은 주제이기에 타당하다.

**-살펴보아야 할 이론 및 모델-**

1) 내러톨로지(Narratology), 루돌로지(Ludology) 이론

2) 매스 커뮤니케이션 이론(이용과 충족, 확산 이론, 의제 설정 등)

3) 바흐친의 카니발 이론

4) MDA 프레임워크