

---

# 게임속의 코미디 요소가 사용자들의 게임 선택에 미치는 영향

## The Influence of Comedic Elements of the Game on the Gaming Choice by the Game Users

---

맹재희, 황지연, 박진완  
중앙대학교 첨단영상대학원 FMA Lab.

Jae-Hee Maeng(jaehee313@hanmail.net), Ji-Yeon Hwang(ppororiya-@hanmail.net),  
Jin-Wan Park(jinpark@cau.ac.kr)

---

### 요약

본 논문은 게임안의 코미디 요소가 사용자들의 게임 선택에 어떠한 영향을 미치는 지를 알아보고, 이를 통해 게임의 다양한 제작환경에 대한 기초를 마련하는데 그 목적을 두고 있다. 게임 안에서 코미디 요소는 재미를 위한 적극적인 표현 요소의 하나로 분류되어, 그래픽의 수준이나 탄탄한 시나리오, 사운드, 레벨 디자인 등과 함께 사용자에게 게임의 재미를 느끼게 하는 요소로 작용하고 있다. 코미디 요소는 게임에서 필요조건처럼 인식되고 있지만 정작 사용자가 이를 어떻게 받아들이고 있는지에 대한 연구는 미흡한 실정이다. 이에 본 논문은 코미디의 특징과 구성요소, 그리고 게임 속에서 사용된 코미디 구성요소와 코미디 기법에 대해 알아보고, 이와 같은 코미디 요소가 사용자들의 인지도, 만족도 그리고 충성도에 어떠한 영향을 미치는지를 조사하고 분석할 것이다.

■ 중심어 : | 게임 | 코미디 |

### Abstract

This paper will study the influence of comedic elements of the game on the gaming choice by the game users, and focus its goal on establishing the foundation for the various game production environments. Within the game, the comedic elements are categorized as one of actively expressive elements and enhance the game's entertainment together with its sound qualities of graphics, scenario, sounds and level designs. Although the comedic elements are generally acknowledged as necessities, the research on how the users actually perceive those elements has been insufficient. Therefore this paper will investigate characteristics, compositions and techniques of the comedy used in the game and will analyze the influence that those comedic elements have on the users' recognition, satisfaction and royalty to the game.

■ keyword : | Game | Comedy |

---

\* 본 연구는 문화관광부 및 한국문화콘텐츠진흥원의 문화콘텐츠기술연구소(CT) 육성사업의 연구결과로 수행되었습니다.

접수번호 : #060829-002

심사완료일 : 2006년 09월 13일

접수일자 : 2006년 08월 29일

교신저자 : 맹재희, e-mail : jaehee313@hanmail.net

## I. 서론

단순한 놀이의 형태로 개발되었던 최초의 컴퓨터 게임이후[1] 게임은 네트워크의 발전과 접목되기 시작하면서 여러 상황에서 유효적절하게 대처하고 스스로 설정하며 즐길 수 있게 되었다. 사용자의 능동적 참여를 전제로 하는 인터랙티브 문화로 발전한 것이다[2]. 이 때 게임 안에서 코미디 요소는 재미를 위한 적극적인 표현 요소의 하나로 분류되어, 그래픽의 수준이나 탄탄한 시나리오, 사운드, 레벨 디자인 등과 함께 사용자에게 게임의 재미를 느끼게 하고 적극적인 참여를 유도하는 요소로 작용하고 있다.

초창기 컴퓨터 게임에 사용된 코미디 요소는 게임의 구성 자체가거나, 또는 게임 안에서 적재적소에 배치되어 게임을 즐기는 사용자의 선호도에 막대한 영향력을 행사한다. 코미디 요소는 게임 장르에 따라서 등장 빈도의 차이가 있는데, 초창기 게임에는 주로 어드벤처 장르에 나타났다. Sam and Max hit the Road, Day of the Tentacle, The Leisure Suit Larry 시리즈와 같은 게임들의 코미디 요소는 오락적인 게임을 한층 발전시킨 좋은 예이다[3]. 이외에도 게임 속에서 긴장이 고조된 후, 긴장의 완화 또는 해소를 위한 짤막한 유머의 사용도 게임에 많이 사용되는 기법 중의 하나인데 이러한 방법은 어드벤처 게임의 전성기 이후에 다른 모든 장르의 게임에 사용되어 왔다.

이렇듯 코미디는 게임에서 필수불가결한 요소처럼 자리 잡고 있지만 정작 이러한 요소들이 사용자에게 어떻게 받아들여지고 있는가에 대해서는 아직 연구가 미흡한 실정이다. 따라서 본 논문은 코미디의 특징과 구성요소, 그리고 게임 속에서 사용된 코미디 구성요소와 코미디 기법에 대해 알아보고, 이와 같은 코미디 요소가 사용자들의 인지도, 만족도 그리고 충성도에 어떠한 영향을 미치는지를 살펴보고자 한다.

## II. 이론적 배경

### 1. 코미디의 특징과 구성요소

코미디(comedy)의 어원은 세 가지로 나뉘게 되는데

'comus (잔치, 축제) + ode (노래)', 'come (시골) + ode (노래)', 'coma (잠) + ode (노래)'이다. 즉 코미디는 민족성 안의 잠재적인 내면세계를 보여주는 시골의 노래이며 잔치, 축제 등을 통해 꿈을 현실화하고자 하는 사회의 비리와 결함을 알리려는 적극적인 방법이다[4].

코미디에서 본질적인 웃음은 상장에 대한 해석(상황적 암시와 제도적 암시, 즉 조건들에 의해 만들어지는 해석)에 기초하여 발생된다. 웃음은 궁극적으로 의미화 과정(process of signification) 동안에 일어나는 자아 위치(position for ego)의 유쾌한 상실과 회복에서 유래한다. 첫째로 코미디의 경우에 일반적 관행들은 사회적, 미학적으로 무례함을 요구한다. 둘째로 코미디는 고정관념의 위상을 깨는데 있다.

위의 필수적인 표현들은 코미디가 한 사회에서 지배적이고 존경할 만한 요소들을 일탈적인 계급과 그들의 삶으로 간주될 수 있도록 하는 표현으로 매우 규칙적으로 사용되고, 때때로 현실을 벗어날 수 있으며 그 허용 범위도 일반적으로 상당히 넓다. 다음 [표 1]은 코미디에서 필요한 구성요소[5]들을 정리한 것이다.

표 1. 코미디의 구성요소

구성요소	설명
코미디와 내러티브	극의 전체적인 개요가 목표를 함축하고 있어야 하며, 원인 또는 시작-전개-위기-절정 또는 영향-해결 또는 결말로 이루어져야 함
코믹이벤트	다른 구성요소들과는 달리 등장인물과 즐거움이 있는 내러티브 상황에서만 존재할 수 있다는 것이 특징적인 형식
긴장	기대에서 오는 긴장감과 불확실성에서 오는 긴장감
놀람	내러티브 자체에서 형성된 기대와의 갑작스런 모순과 수용자들이 평범한 일상생활의 경험에서 얻어지는 외부세계에 대한 지식, 가치 또는 기대와의 모순으로 일어난
농담	영리하고 똑똑하며 위트가 있거나 비꼬는 말, 이는 의도적으로 웃기는 말, 대사, 일화 또는 이야기를 일컬음
사실감	수용자들이 현실과 관계를 맺어 그럴듯하게 여겨질 수 있도록 하는 것을 일컬음. 한 작품이 사실감을 가지고 있다고 말해지려면 반드시 이러한 규칙을 따라야 함
유머	우연한 사건, 행동, 상황 혹은 아이디어의 표현에 있어서 나타나는 특질로서 웃음이나 부조화 혹은 어색함을 유발하는 것

2. 게임속의 코미디

게임의 재미는 여러 가지 게임의 구성요소 안에서 찾을 수 있다. 화려한 그래픽에서 게임의 재미를 찾을 수 있고, 혹은 게임의 탄탄한 구성에서 게임의 재미를 찾을 수 있다. 이러한 여러 가지가 게임의 재미를 증가시키지만, 여기서 또 하나의 중요한 요소는 게임 속에 등장하는 코미디이다.

앞의 2-1장에서 보여주는 코미디의 구성요소는 일반적인 코미디의 역할을 이론적으로 분류한 것이다. [표 1]의 내용이 게임 속에서 코미디 구성이 어떻게 쓰였는지 알아보기 위해 우선 게임의 장르[6]와 대표되는 게임[7]을 분석하였고, 그 결과 각 게임 장르에 따라 공통적으로 사용된 코미디의 구성요소가 있음을 표 2를 통해 알 수 있었다.

표 2. 게임 장르와 코미디 구성요소

게임 장르	설명	대표적 게임 사례	코미디 구성요소
시뮬레이션	실제처럼 꾸민 상황을 컴퓨터로 구현하여 사용자가 간접 경험을 하도록 만든 게임	Princess Maker	내러티브 사실감 긴장 코믹이벤트
롤플레이	경험치의 개념이 있고 시나리오가 준비된 게임	Astonishia Story Final Fantasy	내러티브 코믹이벤트 긴장 유머
어드벤처	이야기의 주인공이 되어 스토리를 엮어 가는 게임	Leisure Suit Larry Grim Fandango Day of Tentacle	내러티브 긴장 농담 유머
액션	반사 신경이 필요하고 캐릭터를 조작해서 즐기는 게임	Dark Side Story Super Gem Fighter	긴장 놀람 유머
퍼즐	주어진 명제를 풀어 나가는 게임	Lemmings	긴장 농담 유머

3. 게임 속에서의 코미디 기법

3.1 코미디 기법의 구성요소와 사례

게임에서 사용하는 코미디 기법에 대해 접근하는 것은 일반적인 코미디의 방법과 동일하다[8]. 게임 속에 나타나는 코미디 기법의 구성요소와 특징을 다음과 같이 연결, 재정리하여 [표 3]으로 나타내었고 사례는 다음과

같다.

표 3. 게임속의 코미디 기법

구성기법	설명
반복	연속적으로 반복하여 일어나는 코미디
코믹한 위반	심각한 규범들을 기법게 위반하여 일어나는 코미디
반전	사용자가 미처 생각도 못했던 반대 방향으로 게임을 진행 시키거나 결과를 만드는 등의 기법을 사용
의인화	의인화하여 만든 게임의 구성이 신선한 충격과 동시에 코믹의 요소로 작용
기발한 상상력	일반적으로 상상할 수 없는 요소를 삽입함으로써 게임을 더욱 돋보이게 함
과장과 억제	허구성에 허탈해 하기 보다는 이러한 과장과 억제를 코믹의 요소로 작용

파이널판타지X-2의 경우 기존의 파이널판타지의 무겁고 웅장한 스토리와 분위기에서 탈피해 전작인 파이널판타지X의 스토리에서 이어져 주인공 유우나를 기점으로 가볍고 발랄하고 코믹한 분위기를 살린 외전 게임이다. 게임 속의 코미디 기법을 살펴보면 유우나 주인공 일행의 과장된 승리포즈나 몸짓 등 연출로서 게임의 재미를 살리고 있는 것을 알 수 있다. 또한 유우나 일행의 적으로 나오는 르블랑 3인조는 언제나 유우나 일행에게 당하면서도 바보 같은 포즈나 반복된 행동으로 사용자들에게 재미를 선사한다.

또한 1998년 게임상을 수상한 그림판당고의 경우, 맥시코 설화에 근본을 둔 사후세계가 배경인 게임이다. 섬뜩하고 암울한 상황설정임에도 불구하고 우스꽝스럽게 디자인된 해골 주인공, 워트 넘치는 대사와 황당한 상황설정을 연출하여 기발한 상상력 이외에도 코믹한 위반, 의인화, 과장과 억제 등 코미디 기법을 모두 사용하고 있다.

이와 같이 코미디 기법은 게임 안에서 쉽게 찾아볼 수 있다. 이러한 코미디 기법은 게임을 플레이하는 사용자들에게 가볍지만 발랄하고 유쾌한 재미를 줌으로써 사용자의 게임 인터랙티브 활성을 높이는 요소로서 작용하고 있다.

3.2 코미디 기법의 인식도와 선호도

위의 코미디 기법을 사용자들이 제대로 인식하고 있는지 확인해 보기 위해서 사전검사로 게임속의 코미디 기법에 대한 인식도, 선호도 검사를 실시하였다. 그 결과, 사용자들은 코미디 기법을 기발한 상상력, 반전, 과장과 억제, 코믹한 위반, 반전, 의인화 순으로 인식하고 있었고, 선호도는 다음 [그림 1]과 같다.

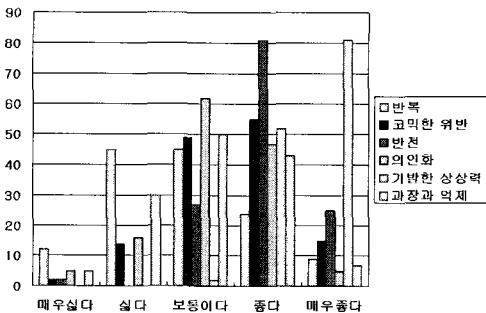


그림 1. 코미디 기법 선호도.

III. 연구 설계

1. 연구 모형

본 연구는 코미디에 관련된 선행 연구와 게임 속에서의 코미디 기법에 관련된 선행 연구와 사전조사를 바탕으로 하여 코미디 요소가 사용자들의 인식도, 만족도 그리고 충성도에 어떠한 영향을 미치는지에 대하여 실증 연구하고자 한다. 본 연구에 사용된 주요 변수와 연구 모형은 [그림 2]와 같다.

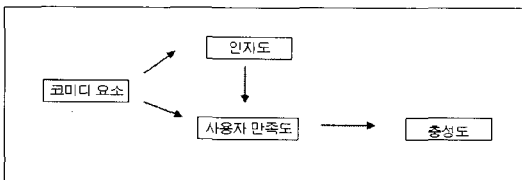


그림 2. 연구 모형

2. 가설

코미디는 게임에서 필수불가결한 요소로 쓰이고 있지

만 정작 이러한 요소들이 사용자에게 어떻게 받아들여지고 있는가에 대한 연구는 부족하다. 따라서 코미디 요소가 사용자들의 인식도, 만족도 그리고 충성도에 어떠한 영향을 미치는지를 연구하기 위하여 다음과 같이 3가지 가설을 도출하였다.

표 4. 연구가설 ①

게임에서의 코미디 요소에 대한 사용자의 인식도
가설 1. 코미디 요소는 게임을 선택하는 사용자들에게 긍정적인 영향을 미칠 것이다.

표 5. 연구가설 ②

게임에서의 코미디 요소에 대한 사용자의 만족도
가설 2. 코미디 요소는 게임 사용자의 만족도를 높여줄 것이다.

표 6. 연구가설 ③

게임에서의 코미디 요소에 대한 사용자의 충성도
가설 3-1. 코미디 요소가 삽입된 게임 이용의 만족도는 사용자 충성도를 높여줄 것이다.
가설 3-2. 향후 코미디 요소는 게임 선택에 긍정적인 영향을 미칠 것이다.

IV. 실증 분석

본 연구의 조사 대상은 서울, 경기지역에 거주하고 있는 게임 이용 경험자를 대상으로 하였다. 2006년 8월 1일부터 2일까지 “C” 대학 대학원 재학생 10명을 대상으로 예비조사를 실시하였으며, 예비조사를 통해 나타난 설문지의 문제점 등을 수정, 보완하여 본 조사를 실시하였다. 본 조사는 2006년 8월 8일부터 12일까지 실시하였고, 조사를 위해 배포된 설문지는 150부이며 회수된 설문지는 141부이다. 이 중 이용이 불가능한 설문지 6부를 제외한 135부가 분석에 이용되었으며, 수집된 자료의 분석을 위해서는 통계처리 프로그램인 SPSS 통계 패키지(window용 version 12.0)를 사용하여 빈도분석, Cronbach's Alpha 계수를 이용한 신뢰도 분석, 회귀분석을 실시하였다.

1. 인구 통계적 특성

105부의 자료를 가지고 응답자의 일반적인 특성을 파악하기 위하여 빈도분석을 실시한 결과 일반적 특성은 다음 [표 7]과 같다.

표 7. 인구 통계적 분석

구분	항목	빈도 (명)	비율 (%)
성별	남자	80	59.3
	여자	55	40.7
연령	20세 이하	8	5.9
	20~25세	34	25.2
	25~30세	59	43.7
	30~35세	21	15.6
	35세 이상	13	9.6
평균 사용 시간	1시간미만	74	54.8
	1~2시간	28	20.9
	2~3시간	17	12.6
	3~4시간	9	6.7
	4시간이상	7	5.2
게임 이용 기간	1년 미만	9	6.7
	1~3년	7	5.2
	3~6년	35	25.9
	6~9년	30	22.2
	9년 이상	54	40.0

응답자의 인구통계학적 특성은 성별 분포에 있어 남자(59.3%)의 비율이 여자(40.7%)에 비해 다소 높게 나타났고, 연령별 분포를 살펴보면 25~30세와 20~25세가 각각 43.7%와 25.2%로 가장 높은 것으로 나타났다. 평균 사용 시간을 살펴보면 1시간미만이 54.8%로 가장 많이 차지했으며 게임 이용 기간을 보면 9년 이상(40.0%), 3~6년(25.9%), 6~9년(22.2%), 1년 미만(6.7%), 1~3년(5.2%)의 순으로 각각 나타났다.

2. 신뢰도 분석

본 연구에 대한 분석을 진행하기 위해 각 문항에 대한 신뢰도를 분석하였다. 여러 문항이 하나의 개념을 측정하고 있을 때 모든 문항이 그 개념을 측정하는데 적합한지를 알아보기 위해 내적 일관성법(internal

consistency)을 이용한 Cronbach's Alpha 계수를 이용하였다.

표 8. 변수의 신뢰성 검증 결과

변수	항목수	Cronbach's Alpha
사용 능력	3	0.689
인지도	3	0.756
만족도	3	0.729
충성도	4	0.907

분석 결과는 [표 8]과 같이 사용 능력 0.689, 인지도 0.756, 만족도 0.729, 충성도 0.907로 나타났으며, 전체적으로 본 연구에서 측정했던 신뢰성 계수가 모두 적정 수준인 0.600 이상으로 나타나 이후의 분석에서 무리가 없는 설문 항목들이 판명되었다.

3. 가설 검증

본 연구 가설 검정은 독립변수와 종속변수의 영향관계를 살펴보기 위해 단일회귀분석을 실시하였고 분석 결과는 다음과 같다.

가설 1. 코미디 요소는 게임을 선택하는 사용자들에게 긍정적인 영향을 미칠 것이다.

표 9. 게임에서의 코미디요소, 사용자간의 회귀분석

	가울기 (B)	표준 오차	표준화된 B값 (beta)	t값	p
상수(Constant)	2.535	.320		7.923	0.00
V	.368	.082	.362	4.481	0.00
설명력(결정계수, R <sup>2</sup> ) F비	0.131 20.078				

종속변수 : 사용자 사용정도 \*p<0.05

V : Computer(변수 계산)를 통해 만들어진 코미디요소 영역에 대한 평가를 모두 합한 후 평점을 만든 종합평점척도

가설 1의 검정을 위한 분석 결과를 살펴보면 유의 확률(p=0.00)이 p<0.05보다 작으므로 유의한 차가 있다는 것을 알 수 있다. 즉 코미디 요소가 게임을 선택하는 사용자들에게 긍정적인 영향을 미치는 것으로 볼 수 있다.

가설 2. 코미디 요소는 게임 사용자의 만족도를 높여 줄 것이다.

표 10. 게임에서의 코미디요소, 사용자간의 회귀분석

	기울기 (B)	표준 오차	표준화된 B값 (beta)	t값	p
상수(Constant)	2.583	.465		5.555	0.00
V	.252	.119	.180	2.112	0.037
설명력(결정계수,R) F비			0.131 4.459		

종속변수 : 사용자 만족도 \*p<0.05  
V : Compute(변수 계산)를 통해 만들어낸 코미디요소 영역에 대한 평가를 모두 합한 후 평점을 만든 총합평점척도

가설 2의 검정을 위한 분석 결과를 살펴보면 유의 확률(p=0.037)이 p<0.05보다 작으므로 유의한 차가 있다는 것을 알 수 있다. 즉 코미디 요소가 게임 사용자의 만족도를 높여준다는 것으로 볼 수 있다.

가설 3-1. 코미디 요소가 삽입된 게임 이용의 만족도는 사용자 충성도를 높여줄 것이다.

표 11. 게임 이용의 만족도, 충성도간의 회귀분석

	기울기 (B)	표준 오차	표준화된 B값 (beta)	t값	p
상수(Constant)	1.844	.296		6.237	0.00
V	.545	.082	.501	6.671	0.00
설명력(결정계수,R) F비			0.251 44.497		

종속변수 : 사용자 충성도 \*p<0.05  
V : Compute(변수 계산)를 통해 만들어낸 코미디요소 만족도 영역에 대한 평가를 모두 합한 후 평점을 만든 총합평점척도

가설 3-1의 검정을 위한 분석 결과를 살펴보면 유의 확률(p=0.00)이 p<0.05보다 작으므로 유의한 차가 있다는 것을 알 수 있다. 즉 코미디 요소가 삽입된 게임 이용의 만족도는 사용자 충성도를 높여주는 것으로 볼 수 있다.

가설 3-2. 향후 코미디 요소는 게임 선택에 긍정적인 영향을 미칠 것이다.

표 12. 게임에서의 코미디요소, 향후 게임 선택간의 회귀분석

	기울기 (B)	표준 오차	표준화된 B값 (beta)	t값	p
상수(Constant)	2.744	.367		7.482	0.00
V	.272	.094	.243	2.886	0.005
설명력(결정계수,R) F비			0.059 8.330		

종속변수 : 향후 게임 선택 정도 \*p<0.05  
V : Compute(변수 계산)를 통해 만들어낸 코미디요소 영역에 대한 평가를 모두 합한 후 평점을 만든 총합평점척도

가설 3-2의 검정을 위한 분석 결과를 살펴보면 유의 확률(p=0.005)이 p<0.05보다 작으므로 유의한 차가 있다는 것을 알 수 있다. 즉 코미디 요소가 향후 게임 선택에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 볼 수 있다.

## V. 결론 및 시사점

실증 분석에 의한 결론 및 시사점을 요약하면 다음과 같다.

첫째, 게임에서의 코미디 요소에 대한 긍정적인 태도가 게임을 선택하는 사용자에게 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이와 같은 결과는 코미디 요소에 대한 긍정적인 태도를 높임으로서 게임을 선택하는 사용자의 사용률도 높아진다는 것을 의미한다.

둘째, 게임에서의 코미디 요소에 대한 인지도가 좋은 편이었다면 사용자의 만족도는 더 긍정적으로 나오는 것으로 나타났다.

셋째, 코미디 요소가 삽입된 게임에 대한 사용자의 높은 만족도가 사용자 충성도를 높여주고, 또한 향후 게임 선택에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 그러므로 사용자의 충성도는 게임에서의 코미디 요소에 대해 만족하는지에 달렸으며, 해당 게임에 대해서 만족감을 느낀 충성고객은 다른 새로운 게임이 생겨도 쉽게 이동하려 하지 않으므로 코미디 요소는 사용자의 게임 선

택과 지속적인 플레이에 상당부분 영향을 줄 수 있음을 시사한다. 또한 향후 코미디 요소가 늘어난 게임이 출시 되면 사용자들은 게임 선택 시, 코미디 구성요소가 게임의 성공여부를 결정짓는데 긍정적인 영향을 미칠 것이라고 예상할 수 있다.

이와 같이 가설로 제시됐던 독립변수와 종속변수의 관련성은 회귀분석 결과 모두 채택되었다. 따라서 게임 제작 시 게임에서의 코미디 요소를 삽입하는 것은 사용자에게 긍정적인 영향을 미치고, 사용자의 만족도를 높여주며, 더 나아가 게임에 대한 사용자의 충성도를 높여 줄 것이라 판단된다.

그간 게임이라는 특수한 환경에서 코미디 기법의 존재가치에 대한 규명은 그 폭발적인 성장 속도와 가능성에도 불구하고 충분하지 않았던 점을 감안할 때, 본 연구는 앞으로 게임에서의 코미디 기법의 질적 향상과 사용자들의 욕구에 맞는 게임 제작 환경에 효율적인 방안을 마련하는데 있어 도움을 줄 수 있는 연구가 되었다고 생각한다. 이러한 의의에도 불구하고 본 연구는 편의표본추출에 의한 표본의 대표성 문제와 함께 코미디 요소가 다른 영역에서만 연구되어져 오고, 게임에서의 연구 결과가 많지 않아 풍부한 자료를 찾지 못하여 다소 개인적인 사건이 많이 포함되어져 있음을 밝혀둔다.

마지막으로 본 논문은 사용자들의 궁극적인 목표가 즐거움내지는 만족감을 얻는 것이라면 코미디기법이 게임에 미치는 영향에 대한 연구는 사용자가 원하는 바를 얻었다는 만족감을 주는 데에 영향을 미친다고 볼 수 있다. 따라서 사용자들을 즐겁게 하고 일종의 카타르시스를 느끼게 하는 코미디의 특성은 사용자들의 욕구와 맞아 떨어진다. 이러한 결과는 가설이 성립되고 설문결과를 입증하므로 본 논문의 가치를 높일 수 있다고 생각한다.

**참고문헌**

[1] 이재현, 인터넷과 온라인 게임, 커뮤니케이션북스, 2001.  
 [2] 최삼하, 인간의 욕구분석을 통한 게임의 흥미요소 연구, 호서대학교학원, 2003.

[3] [http://www.gamesutra.com/features/20011012/gareeau\\_01.htm](http://www.gamesutra.com/features/20011012/gareeau_01.htm)  
 [4] 백선기, 텔레비전 문화의 기호학, 커뮤니케이션북스, 2003.  
 [5] S. Neale and F. Krutnik, 강현두 역, 영화속의 코미디, TV속의 코미디, 한국방송개발원, 1996.  
 [6] 김종혁, 게임 시나리오 개론, 사이버출판사, 2002.  
 [7] R. DeMaria and J. L. Wilson, 송기범 역, 게임의 역사, 제우미디어, 2002.  
 [8] F. D. Laramée, 엽태선 역, 게임 개발 프로젝트를 성공적으로 이끄는 게임 기획 & 디자인, 정보문화사, 2003.

**저자 소개**

**맹 재 희 (Jae-Hee Maeng)**

준회원

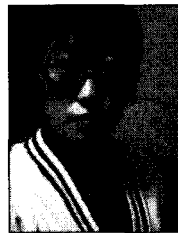


- 2004년 2월 : 상명대학교 산업정보시스템공학과 졸업(공학사)
- 2005년 3월~현재 : 중앙대학교 첨단영상대학원 FMA Lab. 석사과정

<관심분야> : 멀티미디어, 게임, 애니메이션

**황 지 연 (Ji-Yeon Hwang)**

준회원



- 2004년 2월 : 한서대학교 영상미술학과 졸업 (미술학사)
- 2005년 3월~현재 : 중앙대학교 첨단영상대학원 FMA Lab. 석사과정

<관심분야> : 애니메이션, 게임

박진완 (Jin-Wan Park)

정회원



- 1995년 2월 : 중앙대학교 컴퓨터 공학과 졸업(공학사)
- 1998년 2월 : Pratt CGIM (Computer Graphics & Interactive Media) (MFA)
- 2002년~2003년 : Pratt Institute CGIM Instructor (VR and Game Graphics)
- 2003년 9월~현재 : 중앙대학교 첨단영상대학원 교수  
<관심분야> : Future Media Art, 애니메이션, 게임 아트