**미디어통계 14조 12주차 조별과제**

200921309 이호승

201221075 우경웅

201621071 부기석

**◾ 위의 관심사에서 도출된 가설을 토대로 (가설 정리)**

(1)T-Test

가설: 분기적 구조의 유무에 따라 게임원작영화의 흥행 여부에 차이가 날 것이다.

(2)F-Test

가설 : 시나리오 변형 정도에 따라 게임원작영화의 흥행 여부에 차이가 날 것이다.

(3)Factorial ANOVA

가설: 게임원작영화에서 원작게임의 분기적 구조의 유무와 시나리오 변형 정도는 영화의 흥행에 영향을 미친다.

(4)Regression

가설: 게임원작영화에서 원작의 분기적 구조가 많을수록 영화의 흥행에 영향을 미친다.

(5)Multiple Regression

가설: 게임원작영화에서 시나리오 변형 정도와 각색의 초점은 영화의 흥행에 영향을 미친다.

**◾ 분석할 데이터에 대해서 설명, 기술하시오.**

- T-test에서 존재하는 변인인 분기적 구조의 유무란, 원작게임에서 주인공의 선택에 따라 게임의진행방향이 달라지는 시스템이 존재를 하느냐이다. 게임원작영화의 흥행여부는 참고 논문에 따라 제작비 대비 전체 수익의 +/- 여부로 결정된다. F-test에 등장하는 시나리오의 변형 정도는 참고 논문 <게임 원작의 영화화에 대한 연구>에 따라 차용(borrowing), 교차(interaction), 충실한 변형(transformation)으로 나눌 수 있다. Factorial Anova에 처음으로 등장하는 영화의 흥행은 이전에 이용했던 흥행 여부 종류변인을 +/-로 구분하지 않고 숫자 값에 초점을 맞추어 ratio 숫자변인으로 만들어 얻는 데이터이다. 마지막으로 Multiple regression에 등장하는 데이터 각색의 초점은 참고 논문 <게임 원작의 영화화에 대한 연구>에 따라 스토리중심, 캐릭터 중심, 원형 중심의 각색으로 나뉜다.

**◾ 구체적으로**

**◾ 어떤 데이터를 어디서 어떻게 얻을 것인지에 대해서 설명하시오 (이상적인 상황).**

먼저 분기적 구조의 유무는 원작 게임을 분석하여 얻을 수 있다. 흥행여부는 ‘박스오피스 모조’를 참조해 제작비와 총 수입을 비교, 분석하여 결정할 수 있으며, 시나리오 변형 정도는 원제작자에게 자문을 구하면 알 수 있다. 각색의 초점 또한 각색자에게 자문을 구하여 정도를 파악할 수 있다. 영화의 흥행여부는 논문을 참고하여 전체 수익의 +/-여부를 파악한다.

**◾ 위의 이상적인 상황에 대해서 설명 후 이것이 실질적으로 어렵다면 차선책으로 데이터를 얻는 방법에 대해서 설명하시오.**

이상적인 상황이 실질적으로 어렵기 때문에 차선책으로 각각의 독립변인들과 종속변인의 관계를 설문을 통해 구할 수 있다. 설문에서는 가상의 게임원작영화를 정하여 설문자들이 그 영화를 관람하였다는 가정하에 수행된다. 그 영화를 관람하는데 영향을 미쳤을 것이라고 생각하는 변인들의 정도를 설문을 통하여 조사하는 방법이다. 이를 통해 독립변인과 종속변인들의 관계를 파악하여 가설들을 검증할 수 있을 것이라 기대할 수 있다.

**◾ 각 가설에서 나타나는 변인(변수)를 정리하여**

\* 수정된 가설

(1)T-Test

가설: 원작 게임의 분기적 구조의 유무가 게임원작영화의 관람의사에 영향을 미친다.

(2)F-Test

가설 : 시나리오 변형 정도가 게임원작영화의 관람의사에 영향을 미친다.

(3)Factorial ANOVA

가설: 게임원작영화에서 원작게임의 분기적 구조의 유무와 시나리오 변형 정도는 영화관람의 선호도에 영향을 미친다.

(4)Regression

가설: 게임원작영화에서 원작게임의 분기적 구조가 많을수록 영화관람의 선호도에 영향을 미친다.

(5)Multiple Regression

가설: 게임원작영화에서 시나리오 변형 정도와 각색의 초점은 영화관람의 선호도에 영향을 미친다.

5가지 가설에서 나타나는 변인들은 원작 게임의 분기적 구조의 유무, 시나리오 변형 정도, 게임 원작영화의 관람의사, 원작 게임의 분기적 구조의 숫자, 각색의 초점, 영화관람의 선호도이다.

**◾ 독립변인과 종속변인 그리고 그 밖에 변인으로 밝히고 정리하고,**

(1)T-Test

독립 : 원작 게임의 분기적 구조의 유무

종속 : 게임원작영화의 관람의사

(2)F-Test

독립 : 시나리오 변형 정도

종속 : 게임원작영화의 관람의사

(3)Factorial ANOVA

독립 : 게임원작영화에서 원작게임의 분기적 구조의 유무, 시나리오 변형 정도

종속 : 게임원작영화 관람의 선호도

(4)Regression

독립 : 원작 게임의 분기적 구조의 숫자

종속 : 게임원작영화 관람의 선호도

(5)Multiple Regression

독립 : 게임원작영화에서 시나리오 변형 정도, 각색의 초점

종속 : 영화관람의 선호도

전체 가설의 영화 통제 변인은 게임원작영화이다.

**◾ 각 변인에 대한 측정방법에 대해서 설명하시오.**

5가지 가설에서 나타나는 변인들은 원작 게임의 분기적 구조의 유무, 시나리오 변형 정도, 게임 원작영화의 관람의사, 원작 게임의 분기적 구조의 숫자, 각색의 초점, 영화관람의 선호도이다.

모든 변인들은 설문조사를 통하여 측정 가능하다.

**◾ 설문을 통해서라면 설문(survey)문항(questionnaire)을 만들어 기술, 설명하고 (설문서베이 설계)**

1. 당신은 게임원전영화(영화의 원작이 게임)를 본 적이 있습니까?

1) 있다 2) 없다(없다를 선택한 경우 가상의 영화를 보았다고 가정을 하고 설문을 진행하십시오)

2. 원작 게임을 영화화 했을 때 선호하는 시나리오 변형 수준에 체크해 주십시오

<변형없이 원작대로 간다> 0 ~ 5 <원작에서 완전히 변형한다>

**<F-test 독립 변인인 시나리오 변형 정도를 검증하기 위해 ‘차용’을 0, ‘교차’를 1~4, ‘완전한 변형’을 5로 생각하고 설문을 설계했다.>**

3. 시나리오의 변형 여부가 게임원전영화의 관람 의사에 영향을 끼쳤나요?

1) 그렇다 2)아니다

**<F-test 독립 변인인 시나리오의 변형 정도가 종속 변인인 게임의 관람 의사에 영향을 끼쳤는지를 검증하는 문항>**

4. 원작 게임의 분기적 구조의 유무(유저가 진행 시나리오를 선택 가능)가 게임원전영화의 관람 의사에 영항을 끼쳤나요?

1) 그렇다 2)아니다

**<T-test 독립 변인인 분기적 구조의 유무가 종속 변인인 영화관람에 대한 선호도에 영향을 끼쳤는 지를 검증하는 문항>**

5. 원작 게임의 분기적 구조의 횟수가 많을수록 영화관람에 대한 선호도가 높나요?

<전혀아니다>0 ~ 5<매우그렇다>

**<Regression의 독립 변인인 분기적 구조의 횟수가 종속 변인인 영화관람에 대한 선호도에 영향을 끼쳤는지를 검증하는 문항>**

6. 원작게임을 영화로 각색할 때 가장 중심을 두어야 할 게 무엇이라고 생각하나요?

1) 스토리 중심 2) 캐릭터 중심 3) 원형중심 4)상관없다(상관없다를 고르신 분들은 7.8.9번 질문은 넘어가셔도됩니다.)

**<Multiple regression의 독립 변인인 각색의 초점을 검증하는 문항>**

7. 영화가 스토리 중심으로 각색되었다면 해당 영화를 관람하고 싶나요?

<전혀아니다>0 ~ 5<매우그렇다>

**<Multiple regression의 독립 변인인 각색의 초점 중 스토리 중심이 종속 변인인 영화관람에 대한 선호도에 영향을 끼쳤는지를 검증하는 문항>**

8. 영화가 캐릭터 중심으로 각색되었다면 해당 영화를 관람하고 싶나요?

<전혀아니다>0 ~ 5<매우그렇다>

**<Multiple regression의 독립 변인인 각색의 초점 중 캐릭터 중심이 종속 변인인 영화관람에 대한 선호도에 영향을 끼쳤는지를 검증하는 문항>**

9. 영화가 원형 중심으로 각색되었다면 해당 영화를 관람하고 싶나요?

<전혀아니다>0 ~ 5<매우그렇다>

**<Multiple regression의 독립 변인인 각색의 초점 중 원형 중심이 종속 변인인 영화관람에 대한 선호도에 영향을 끼쳤는지를 검증하는 문항>**