

2024년 하반기 리버티게임 설문조사

이 설문지는 리버티게임의 사용자들의 의견을 듣기 위해 만들었습니다. 따라서 리버티게임의 현재 상황을 평가하고 다음 반기 동안 어떤 방향으로 개선할 것인지 자료를 모으기 위해 설문조사를 시행합니다. 리버티게임의 현 상황에 대한 평가와 개선 방향에 대한 의견을 적어주시면 됩니다.

기한: 2024년 11월 30일

이 설문조사는 설문 참여자 구별을 위해 구글 로그인을 요구하며, 개인 식별 용도로 리버티게임 계정 이름을 수집하며, 리버티게임 사이트 홍보 및 운영 전략에 참고하기 위해 사용자의 관심사를 수집합니다. 12월 초 리버티게임 사이트에 결과가 공지된 직후 정보는 파기됩니다.

설문 조사 결과는 2024년 12월 초에 리버티게임 홈페이지(<https://libertyga.me>) 내 오락실에 그 래프 형태로 공개됩니다.

*** 표시는 필수 질문임**

1. 리버티게임 계정 이름 *

2. 리버티게임에 어떤 경로로 방문하시게 되셨나요? *

한 개의 타원형만 표시합니다.

- ☐ 광고 서비스 등을 통한 직접 홍보
- ☐ 위키가 아닌 인터넷 커뮤니티에 게시된 리버티게임 관련 정보
- ☐ 타 위키위키 사이트에 기록된 리버티게임 관련 정보
- ☐ 오프라인에서 가족, 친구 등 지인의 소개
- ☐ 기타:

3. 본인의 주 관심 분야와 관련된 항목들을 전부 선택해 주세요. 적절한 내용이 없으면 기타 항목에 적으시면 됩니다. *

해당 사항에 모두 표시하세요.

- ☐ 프로그래밍
☐ 음악 작곡
☐ 그림 그리기 등 2D 디자인
☐ 철도, 버스 등의 대중교통 수단
☐ 군용 무기 및 그 운용 체계
☐ 애니메이션 및 서브컬처 관련 주제
☐ 조형 모델링 등 3D 디자인
☐ 미디어 업계(예: 지상파 방송, 유튜브, OTT, 인터넷 방송(스트리밍) 서비스)
☐ 철학 및 사상
☐ 글 쓰기
☐ 기타: _____

4. 본인이 주로 즐겨거나 만들고 싶은 비디오 게임 장르가 있으신가요? 관심 있는 장르를 모두 선택해주세요 *

해당 사항에 모두 표시하세요.

- ☐ 어드벤처
☐ 생활 시뮬레이션(오픈 월드, 샌드박스, 테마파크 스타일 게임 포함)
☐ 탈출 게임
☐ 액션 게임
☐ 퍼즐 게임, 퀴즈 게임 등의 기능성 게임
☐ 보드 게임
☐ 리듬게임
☐ 스포츠 게임
☐ Clicker(시간 낭비하기) 게임
☐ 롤플레이팅 게임(RPG)
☐ 전략/시뮬레이션
☐ 캐주얼 게임
☐ 격투 게임
☐ 1인칭 슈터(FPS)
☐ 3인칭 슈터(TPS)
☐ 배틀로얄
☐ 건슈팅
☐ 탄막 슈팅 게임 혹은 고전 2D 슈팅 게임
☐ 기타: _____

5. 1. 현재 리버티게임에서 미디어위키 시스템 및 틀 문서 사용을 통해 제공하는 게임 제작 *
과정에 대한 구조 측면에서의 평가를 매겨주세요.

한 개의 타원형만 표시합니다.

- ☐ 매우 좋다!
- ☐ 괜찮다!
- ☐ 보통이다
- ☐ 별로다!
- ☐ 최악이다!

6. 1-1. 리버티게임의 게임 제작 과정의 구조적 장점은 무엇이라고 생각하십니까? 필요하 *
다고 생각되는 답변을 모두 골라 주십시오. 혹은 '기타' 항목을 선택하고 추가 의견을 적
어도 됩니다.

해당 사항에 모두 표시하세요.

- ☐ 쉬운 편집
- ☐ 다양한 템플릿(틀 문서) 지원
- ☐ 틀 문서 파생 및 CSS 수정을 통한 레이아웃 디자인의 간편함
- ☐ Javascript, Lua 등의 프로그래밍 및 게임 엔진 지원
- ☐ 다양한 미디어위키 확장 기능의 적용
- ☐ 딱히 없음
- ☐ 기타: _____

7. 1-2. 리버티게임의 게임 제작 과정의 구조적 단점은 무엇이라고 생각하십니까? 필요하 *
다고 생각되는 답변을 모두 골라 주십시오. 혹은 '기타' 항목을 선택하고 추가 의견을 적
어도 됩니다.

해당 사항에 모두 표시하세요.

- ☐ 미디어위키 시스템의 기능 미비(예: Javascript ES6 버전 미지원) 혹은 느린 기능 추가
- ☐ 손쉬운 문서 포크를 악용한 저질 게임의 양산
- ☐ 미디어위키 문서 문법을 포함한 문서 편집 시스템의 불편
- ☐ 공식 통합 개발 환경(비주얼 스튜디오 같은 IDE)의 부재에 따른 코딩 과정의 불편
- ☐ 비영리 오픈 소스 게임 제작의 한계(예: 제작자의 이익이 없거나 적어 동기 부여가 어려움)
- ☐ 딱히 없음
- ☐ 기타: _____

8. 2. 현재 리버티게임에서는 '(게임 이름)/game.json'으로 끝나는 문서를 만들고 게임의 타이틀 화면이 되는 문서에 게임 정보 틀을 삽입하면 게임 목록을 보여주고 있습니다. 해당 게임 배포 체계에 대한 평가를 내려주세요. *

한 개의 타원형만 표시합니다.

- ☐ 매우 좋다!
- ☐ 괜찮다!
- ☐ 보통이다
- ☐ 별로다!
- ☐ 최악이다!

9. 2-1. 현재 리버티게임 내 게임 배포 체계의 장점은 무엇이라고 생각하십니까? 필요하다 고 생각되는 답변을 모두 골라 주십시오. 혹은 '기타' 항목을 선택하고 추가 의견을 적어도 됩니다. *

해당 사항에 모두 표시하세요.

- ☐ JSON 양식 편집의 규칙성과 편리함
- ☐ 분류에 따라 자동으로 확인할 수 있는 게임 목록
- ☐ 게임의 개별적인 특성을 파악하기 쉬움
- ☐ 일관성 있는 모양새(레이아웃)
- ☐ 딱히 없음
- ☐ 기타: _____

10. 2-2. 현재 리버티게임의 게임 배포 체계의 단점은 무엇이라고 생각하십니까? 필요하다 고 생각되는 답변을 모두 골라 주십시오. 혹은 '기타' 항목을 선택하고 추가 의견을 적어도 됩니다. *

해당 사항에 모두 표시하세요.

- ☐ JSON 문서를 편집하는 방법에 대한 적절한 가이드가 부족
- ☐ 게임 목록의 모양새가 별로 좋지 않음
- ☐ 게임 목록에서 장르별 분류 이외에 다른 필터가 필요(예: 권장 플레이 연령 등)
- ☐ 소도구에 의존하거나 기능 부족 등 게임 목록의 이용에 불편이 있음
- ☐ 자신의 게임의 전시 및 홍보에 도움이 되지 않음
- ☐ 딱히 없음
- ☐ 기타: _____

11. 3. 현재 리버티게임에서는 리버티게임 커뮤니티를 관리하는 관리자 및 사무관을 커뮤니티 회원들의 선거 참여를 통해 선발하고 있으며, 이 중 개인정보 관리 책임은 사무관에게 부여하고 있습니다. 이와 별도로 리버티게임의 서버를 관리하는 인원에게 별도의 슈퍼 유저 권한인 시스템 관리자 권한을 제공하고 있습니다. 해당 관리단 체계에 대한 만족도를 평가해주세요.

한 개의 타원형만 표시합니다.

☐ 매우 좋다!

☐ 괜찮다!

☐ 보통이다

☐ 별로다!

☐ 최악이다!

12. 3-1. 현재 리버티게임 내 관리단 운영 현황의 장점은 무엇이라고 생각하십니까? 필요하다고 생각되는 답변을 모두 골라 주십시오. 혹은 '기타' 항목을 선택하고 추가 의견을 적어도 됩니다.

해당 사항에 모두 표시하세요.

☐ 민주적인 관리자 선발

☐ 신뢰 가능한 민원 처리(예: 문서 삭제 요청, 개인정보 말소 처리 등)

☐ 새로운 사이트 기능 추가

☐ 딱히 없음

☐ 기타: _____

13. 3-2. 현재 리버티게임 내 관리단 운영 현황의 단점은 무엇이라고 생각하십니까? 필요하다고 생각되는 답변을 모두 골라 주십시오. 혹은 '기타' 항목을 선택하고 추가 의견을 적어도 됩니다.

해당 사항에 모두 표시하세요.

☐ 관리단 유저의 독단적인 결정

☐ 신뢰 불가능한 민원 처리(예: 처리 지연, 잘못된 처리 누락 등의 사고)

☐ 새로운 기능 추가 및 유지 관리 능력이 좋지 않음

☐ 딱히 없음

☐ 기타: _____

14. 4. 현재 리버티게임에서는 전신인 백괴게임 사이트의 자바스크립트 및 루아 프로그래밍 지원을 계승하면서 고도 엔진 3 및 언리얼 엔진 4 등 웹 게임 제작이 가능한 게임 엔진으로도 게임을 만들 수 있도록 지원하고 있습니다. 리버티게임의 게임 프로그래밍 지원에 대한 만족도를 평가해주세요. *

한 개의 타원형만 표시합니다.

- ☐ 매우 좋다!
- ☐ 괜찮다!
- ☐ 보통이다
- ☐ 별로다!
- ☐ 최악이다!

15. 4-1. 현재 리버티게임의 프로그래밍 지원에 대해 2025년 상반기에 개선이 필요한 가장 중요하거나 시급한 부분이 있나요? 만약 있다면 필요하다고 생각되는 답변을 하나 골라 주십시오. 혹은 '기타' 항목을 선택하고 추가 의견을 적어도 됩니다. *

한 개의 타원형만 표시합니다.

- ☐ PluginX 및 플러그인 틀을 통한 Javascript 프로그래밍 지원의 개선
- ☐ Scribunto 모듈을 사용한 Lua 프로그래밍 지원의 개선
- ☐ 게임 엔진 관련 기존 틀(고도 엔진 3, 언리얼 엔진 4)의 유지보수
- ☐ 더 많은 게임 엔진 지원(유니티 WebGL 래퍼, 고도 엔진 4, 게임메이커, Cocos2d-x 등)
- ☐ 더 다양한 프로그래밍 언어 지원(예: TypeScript 통합, Emscripten 기반 C++ 지원, Rust 웹어셈블리 지원 등)
- ☐ 웹 기반 IDE(통합 개발 환경) 기능 추가
- ☐ 기타: _____

16. 5. 현재 리버티게임에서는 발전소라는 공간을 통해 커뮤니티가 게임을 평가하면서 평가가 나쁜 게임을 토의를 통해 퇴출하거나 별도의 저장 공간으로 이동하는 QA(품질관리) 정책을 시행하고 있습니다. 이 정책에 대한 만족도를 평가해주세요. *

한 개의 타원형만 표시합니다.

☐ 매우 좋다!

☐ 괜찮다!

☐ 보통이다

☐ 별로다!

☐ 최악이다!

17. 5-1. 리버티게임의 QA 정책의 장점은 무엇이라고 생각하십니까? 필요하다고 생각되는 답변을 모두 골라 주십시오. 혹은 '기타' 항목을 선택하고 추가 의견을 적어도 됩니다. *

해당 사항에 모두 표시하세요.

☐ 저질 게임의 난립 방지 및 배포 중인 게임의 품질 향상

☐ 게임 기획 작성 촉진

☐ 커뮤니티 회원들의 게임 평가를 중요하게 만듦

☐ 딱히 없음

☐ 기타: _____

18. 5-2. 리버티게임의 QA 정책의 단점은 무엇이라고 생각하십니까? 필요하다고 생각되는 답변을 모두 골라 주십시오. 혹은 '기타' 항목을 선택하고 추가 의견을 적어도 됩니다. *

해당 사항에 모두 표시하세요.

☐ 복수의 게임 발제 등으로 인해 각 게임에 대한 토의 및 처리가 세심하지 못함

☐ 개별 게임의 게임성 향상에 도움이 되지 않음

☐ 홍보 미비 혹은 토의 참여자 부족으로 인한 처리 지연

☐ 딱히 없음

☐ 기타: _____

19. 6. 현재 리버티게임에서는 사용자가 게임 별로 마련된 토론 페이지에 있는 별점 평가 *
위젯을 사용해 별점을 주면 대문과 '리버티게임:Top 20'에서 높은 별점 순으로 인기 게
임을 표시하도록 되어 있습니다. 해당 시스템에 대해 만족도를 평가해주세요.

한 개의 타원형만 표시합니다.

- ☐ 매우 좋다!
- ☐ 괜찮다!
- ☐ 보통이다
- ☐ 별로다!
- ☐ 최악이다!

20. 6-1. 별점 평가 시스템에서 개선되었으면 하는 내용이 있다면 여기 적어주세요!

21. 7. 현재 리버티게임은 2024년 10월부터 새로운 대문 문서의 디자인을 사용하고 있습 *
니다. 대문 문서는 홈페이지(libertyga.me)로 들어왔을 때 가장 먼저 보이는 화면의 문
서입니다. 해당 문서의 디자인에 대한 만족도를 평가해주세요

한 개의 타원형만 표시합니다.

- ☐ 매우 좋다!
- ☐ 괜찮다!
- ☐ 보통이다
- ☐ 별로다!
- ☐ 최악이다!

22. 7-1. 리버티게임 대문 디자인에서 개선되었으면 하는 부분이 있다면 여기에 의견을 남겨 주세요.

23. 리버티게임에 현재 가장 필요한 발전 방향이 있다면 어떤 부분입니까? 생각하는 부분 ★과 일치하는 선택지가 있으면 모두 선택해주시고, 다른 선택지를 원한다면 '기타'에 의견을 적어주시면 됩니다(중복 선택 가능)

해당 사항에 모두 표시하세요.

- ☐ 게임 제작을 위한 도움말 개선
- ☐ 사이트 내 정책과 지침을 리버티게임의 현 상태에 맞게 개선
- ☐ 더 많은 미디어위키 확장 기능의 탐색 및 도입
- ☐ 게임 배포 체계의 편의성 개선
- ☐ 게임 평가 및 사이트 내 게임 홍보 체계의 개선
- ☐ 사이트 홈페이지 모양새(예: 리버티게임 대문 문서, 게임 목록 문서 등) 개선
- ☐ 사이트 외부 홍보 전략 개발
- ☐ 국제 네트워크(한국어 외 다른 언어로 된 리버티게임 홈페이지) 구축
- ☐ 게임 개발용 각종 보조 프로그램(예: 그림판, 작곡 프로그램 등)을 사이트에서 직접 지원
- ☐ 사이트 문서 편집용 프로그램 개발(예: 안드로이드/iOS용 앱, PC 전용 편집기 프로그램)
- ☐ 기타: _____

24. 그 외에 리버티게임 운영에 관해 제시하고 싶은 의견이 있으면 자유롭게 적어주세요

Google 설문지

