|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | 작성자  (학번, 이름) | 2021180002 고서연 | 팀명 |  |
| 주차 | 13주차 | 기간 | 2024.06.24 ~2024.07.01 | 지도교수 | 정내훈 (서명) |
| 이번 주  한 일 | 논문 읽기 | | | | |

<상세 수행 내용>

[FGI를 활용한 게임컨셉기획 방법론을 이용한 관심 분야 분석]을 읽고, 2p

게임 컨셉은 중요하다. FGI를 활용한 게임 컨셉 디자인 방법론에 의하여 도출된 핵심 단어들을 분석해 그 관심도를 측정하고자 한다. 2d그래픽, 3d 그래픽, 귀여움, 레트로, 멀티, 모바일, 미니게임, 병맛, 생존, 시뮬레이션이 중복된 단어로 가장 많은 관심도를 나타냈다.

[메타버스 공간 내에서 게임 기획 요소가 게임 유저 간 공감 형성 및 이용에 관한 연구]를 읽고, 12p

연구 목적은 첫째, 메타버스의 요소인 스토리 월드, 게임 캐릭터의 동일시, 월드 매력, 게임 기획을 중심로 이론적 고찰을 하고자 한다. 또한 메타버스 게임 유저들의 공감 형성, 재미, 커뮤니티 형성에 대한 특성들을 파악하고자 한다. 둘째, 파악된 변수 특성을 중심으로 실증 분석을 위한 연구 모형을 구성하고자 한다. 셋째, 실증 분석을 통해 메타버스 게임사들을 대상으로 유저들이 요구하는 메타버스 공간 구성과 게임 기획에 대한 방향성을 제시하고자 한다.

스토리 월드는 특정 콘텐츠의 캐릭터가 다양한 플랫폼에 등장하는 현상을 설명하기 위해 최초로 사용된 개념이다. 메타버스 게임에서는 게임 내에 전개되는 다양한 스토리를 만들어 낼 유저들의 참여가 필수적이다. 메타버스 공간에서의 게임은 사회적 상호작용이 발생하게 되며, 이를 통해 지속적으로 자신들만의 역할을 하게 되므로 공동체적인 특징을 이야기 속에 담고 있다.

캐릭터 동일시는 유저들이 자신이 선택한 캐릭터가 자신과 같은 존재라는 심리적 특성을 보이는 것을 말한다. 근래 게임 엔진 기술의 발전과 그래픽 기술 향상으로 좀 더 사실적인 연출이 가능해졌고, 캐릭터는 자신과의 동일시 및 일체화가 가능한 상태가 되었다.

게임 기획은 일종의 게임 기획서를 말한다. 기획서를 통해 기획자가 생각하는 형태의 게임은 무엇이며 어떤 방식으로 만들지 정하는 문서라고 할 수 있다. 게임 기획자는 게임 시나리오를 중심으로 기획 요소들이 메타버스 공간에 적절히 구성되게 하는 역할을 하게 된다.

매력은 특정 대상을 일관성 있게 긍정적으로 평가하려는 경향성으로 정의된다. 월드 매력은 유저들 간의 관계성 형성에 영향을 주게 된다. 유저들이 월드에 대한 매력을 느끼면 이를 기반으로 사회적 호의를 형성하게 되고, 이 호감을 통해 유대적 감정과 그 관계에 대한 유지 및 발전이 가능하게 된다.

공감은 타인이 어떤 대상을 통해 발생하는 정서적 감정 상태를 자신의 감정 상태로 함께 느끼는 것을 뜻한다. 공감 형성은 사회적 활동을 사람이 계속할 수 있게 하는 원동력이 된다

재미는 어떤 자극에 의해 긍정적인 감정 및 정서에서 발생되는 좋은 느낌과 마음 상태를 말한다. 재미에 대한 다양한 관점 중 자아 만족을 주는 활동으로 보는 관점이 제일 많다. 메타버스 공간에서 유저들은 여러 활동 및 참여를 하면서 완전히 충족되지 않은 자신의 심리 상태를 해소하기 위해 그 공간에 빠져들게 된다. 이런 관점에서 다음과 같은 연구 가설을 설정했다.

H5: 스토리 월드는 재미에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

H6: 캐릭터 동일시는 재미에 정의 영향을 미칠 것이다.

H7: 게임 기획은 재미에 정의 영향을 미칠 것이다.

H8: 월드 매력은 재미에 정의 영향을 미칠 것이다.

커뮤니티는 공동체라는 어원을 가지고 있어 매우 포괄적인 의미를 지닌다. 또한 물리적 측면과 정신적 측면을 함께 가진다. 가상공간은 현실세계와는 달리 주관적인 입장보다는 객관적인 입장에서 내용들이 이루어지고 정보에 대한 공개가 발생하게 된다. 이런 관점에서 다음과 같은 연구가설을 설정했다.

H9: 공감 형성은 커뮤니티 형성에 정의 영향을 미칠 것이다.

H10: 재미는 커뮤니티 형성에 정의 영향을 미칠 것이다.

연구 모형(그림)을 살펴보면 크게 3가지 형태로 나눌 수 있다. 첫째, 메타버스 공간과 관련된 스토리 월드와 월드 매력, 게임과 관련된 게임 캐릭터의 동일시와 게임 기획 부분. 둘째, 메타버스 공간에서 구성된 메타버스 특성과 게임 특성에 대한 공감 형성 및 재미에 대한 심리적 특성 부분. 셋째, 이를 통해 메타버스 공간에서 형성될 수 있는 커뮤니티.

설문 조사 및 통계 분석을 통해 결론을 도출했다. 첫째, 스토리 월드는 공감 형성에 유의적인 영향을 미치는 것으로 나타났지만, 재미에는 유의적인 영향을 미치지 않는 것으로 나타났다. 따라서 메타버스 게임사들은 스토리를 제작하는 것도 좋지만 유저들이 그 공간 내에서 활동하면서 발생될 수 있는 재미 요소를 함께 만들어주어야 한다. 둘째, 캐릭터 동일시는 공감 형성에 유의적인 영향을 미치지 않지만, 재미에는 유의적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이에 메타버스 게임사들은 유저들이 다양한 선택을 할 수 있또록 디자인 요소 보강을 해야할 것이다. 셋째, 게임 기획은 공감 형성에는 유의적인 영향을 미치지 않았지만 재미에는 유의적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 따라서 메타버스 게임사들은 현 사회의 모습을 유지하되 재미 요소가 발생할 수 있는 현 내용을 각색하고 창조하는 작업을 통해 퀘스트나 이벤트 게임 내용을 기획함으로써 재미 요소가 발생되도록 해야 할 것이다. 넸재, 월드 매력은 공감 형성과 재미에 유의적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 따라서 세부적인 공간 하나하나까지도 세세하게 구성하는데 신경 써야 할 것이다. 다섯째, 공감 형성은 커뮤니티 형성에 유의적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 따라서 메타버스 게임사는 메타버스 게임을 통해 사회의 모습을 최대한 표현할 수 있게끔 해 커뮤니티가 활발하게 이루어지도록 노력해야 한다. 마지막으로 재미는 커뮤니티 형성에 유의적인 영향을 미치지 않는 것으로 나타났다. 따라서 메타버스 게임사들은 유저들의 특성과 문화를 다양한 관점에서 분석해 게임 요소들을 최대한 찾아내고 반영해 게임 기획을 해야할 것이다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 문제점 정리 |  | 해결방안 |  |
| 다음 주차 | 14주차 | 다음 기간 | 2024.07.01 ~2024.07.08 |
| 다음주 할 일 | 논문 읽기 | | |
| 지도교수 Comment |  | | |