**게임 속 여성 캐릭터의 성적 대상화가**

**실제 남성 유저들의 성적 인식과 태도에 미치는 영향**

김민영, 김유진, 이연정, 장한별, 이종원

청강문화산업대학교 게임콘텐츠스쿨

Email : {ekffo2525}@naver.com, jw@ck.ac.kr

**게임 속 여성 캐릭터의 성적 대상화가**

**실제 남성 유저들의 성적 인식과 태도에 미치는 영향(영어)**

김민영, 김유진, 이연정, Han-Byul Jang, Jong-Won Lee

School of Game, ChungKang College of Culture Industries

# **제 1장 서론**

국내 게임 시장이 활성화되면서 매년 수많은 게임이 출시되고 있다. 게임을 홍보하기 위한 다양한 홍보 전략이 많지만 그 중에서도 매력적인 게임 캐릭터를 활용한 홍보전략은 유저들에게 게임을 어필하기에 효과적이다. 그러나 이러한 홍보 전략이 꼭 긍정적인 효과만 불러온 것은 아니다. 지나치게 성적으로 강조한 게임 캐릭터들을 게임 홍보에 사용하는 빈도도 높아졌기 때문이다.

스크린샷, 실내이(가) 표시된 사진

높은 신뢰도로 생성된 설명

* 그림 1 : 에너지경제, 모바일 게임, 소아성애 이벤트 논란 기사

특히 여성 캐릭터의 경우 여자 어린이를 성적으로 소비하는 등, 지나친 선정성 논란이 대두되고 있다. 이에 따라 본 눈문에서는 이러한 여성 캐릭터의 소비가 실제 남성 유저들의 성적 인식과 태도에 영향을 미칠 수 있다고 가정하고 연구해 결론을 제시하고자 한다.

# **제 2장 이론적 배경**

## **제 1절 성적 대상화**

## **제 2절 성적 인식과 태도**

## **제 3절 게임 내에서 여성 캐릭터를 성적으로 소비하는 사례**

# **제 3장 연구 방법**

## **제 1절 설문 조사**

### **설문조사 결과 분석**

## **제 2절 커뮤니티 조사**

### **커뮤니티 조사 결과 분석**

## **제 3절 결과 분석**

# **제 4장 결과**

# **제 5장 참고자료**