

메타버스 콘텐츠와 디바이스의 지속이용에 플로우(flow) 요인이 미치는 영향 연구

박준홍* · 이준상

동의대학교

A study on the effect of flow factors on the continuous use of metaverse content and devices

Junhong Park* · Junsang Lee

Dong-Eui University

E-mail sky018630@naver.com / junsang@deu.ac.kr

요 약

최근 메타버스 기술은 게임, 엔터, 제조, 유통, 광고, 교육 등 다양한 서비스 산업에서 활용되고 있다. 메타버스 콘텐츠에 사용되는 디바이스의 지속이용 상관관계 연구는 아직 미흡한 상태다. 메타버스에 더욱더 몰입할 수 있게 자연스러운 움직임과 사용하기 편한 입력장치 개발이 필요하다. 플로우를 기반으로 메타버스 콘텐츠와 디바이스의 지속이용에 관한 주제로 연구하였다. 독립변수인 Flow의 구성요인을 현실감, 몰입감, 상호작용으로 설정하였다. 설문조사 기관을 통해 500명의 메타버스 남녀 이용자들의 자료를 연구에 활용하고자 한다. 메타버스 콘텐츠와 디바이스의 지속이용을 높이는 플로우 요인 중 가장 큰 영향력으로 작용하는 요인이 무엇인지를 연구하였다. 본 연구 결과를 통하여 차세대 메타버스 콘텐츠와 디바이스 산업의 방향성 수립에 도움이 되고자 한다.

ABSTRACT

Recently, metaverse technology is being used in various service industries such as games, entertainment, manufacturing, distribution, advertising, and education. Studies on the correlation between the continuous use of devices used in metaverse content are still insufficient. In order to be more immersed in the metaverse, it is necessary to develop a natural movement and an easy-to-use input device. Based on flow, this study was conducted on the topic of continuous use of metaverse contents and devices. The constituent factors of Flow, an independent variable, were set as sense of reality, immersion, and interaction. We intend to use the data of 500 male and female metaverse users for research through a survey institution. Among the flow factors that increase the continuous use of metaverse contents and devices, the factors that have the greatest influence were studied. Through the results of this study, it is intended to help establish the direction of the next-generation metaverse content and device industry.

키워드

Metaverse, Platform, Device, Flow

1. 서 론

최근 ICT 산업의 기술과 미디어의 융합과정에서 최대 이슈 중 하나는 메타버스의 확산이다. 메타버

스 콘텐츠는 점차 확대되고 있다. 메타버스 기술은 하드웨어와 소프트웨어의 변화로 인해 디바이스를 이용한 메타버스 콘텐츠를 즐길 수 있게 되었다. 자이로 센서와 속도 센서를 이용한 동작 인식 기술을 결합하여 진화되고 있다. 메타버스 콘텐츠와 디바이스의 지속이용을 높이는 플로우 요인 중 가장 큰 영향력으로 작용하는 요인이 무엇인지를 연

* speaker

구의 문제로 삼고자 한다. 본 연구에서는 첫째, 플로우가 메타버스 콘텐츠와 지속이용에 영향을 주는 지 파악하고자 한다. 둘째, 플로우가 디바이스와 지속이용에 영향을 주는 지를 파악하고자 한다. 셋째, 플로우는 지속이용에 영향을 주는 지를 살펴보고자 한다. 본 연구의 확인 결과를 통하여 향후 좀 더 실증적인 시장 확산전략 및 보급화를 마련하는데 도움이 되고자 한다.

II. 이론적 고찰

2.1. 메타버스 콘텐츠

메타버스 콘텐츠는 MZ세대들을 중심으로 코로나19 이후 비대면 시대가 지속되자 제한 또는 금지된 공연 및 행사를 메타버스 공간 안에서 진행하면서부터 대중들에게 급속도로 전파되었다. 최근에는 교육, 엔터테인먼트, 문화예술, 마케팅, 등으로 확대되었다[1]. [교육] 연령대에 따른 발달과업 수행, 지식을 효과적으로 확장하고 정체성 탐색 및 상황 학습, 경험과 몰입, 문제 해결을 위한 시스템적 사고 등의 기회를 제공한다. [엔터테인먼트] 자회사에 소속되어 있는 유명인과 팬들 간의 소통하고 상호작용한다. 기업 파트너십을 구축하고 메타버스 내에서 콘서트 진행 및 제품 판매 등의 경제 활동도 진행된다. [문화·예술] 코로나19로 인한 비대면으로 시공간적 제약이 따르는 문화예술 분야는 매우 어려웠던 분야 중 하나이다. 메타버스 공간으로 관객을 유입 경쟁력을 높이고, 전시 및 공연과 관객의 인터랙티브 강화를 위한 메타버스를 활용한다. [마케팅] 미디어와 온라인 미디어의 일방적인 소통의 한계를 극복하기 위해 메타버스 내에서 상호 작용의 중요성을 강화하기 위한 오가닉 마케팅을 구현한다[2]. 낮은 투자 비용으로 기업, 또는 공공문화예술 등 다양한 분야에서 마케팅을 진행한다. 그림 1은 메타버스를 통한 각종 콘텐츠이다.



Fig. 1. metaverse content

2.2. 디바이스

디바이스는 새로운 감각을 통해 현실감 넘치는 메타버스 콘텐츠를 경험하는 수단이 되고 디지털 미디어 경험을 위한 새로운 차원으로 끌어 올린다는 점에서 기대를 모으고 있다. 디바이스는 주로 게임 분야에 수요가 집중됐다[3]. 낮은 범용성과 높은 가격, 부담스러운 착용감 등으로 제한적인 성장세를 보인다. 글로벌 빅테크 기업 또한 디바이스 개발에 참여하고 있다. 그림 2는 메타버스를 활용을 위한 각종 디바이스 이다.



Fig. 2. metaverse device

2.3. 플로우

Flow는 도전과 호기심이 지속되고 지속적인 경험을 통해 쉽게 계량되기 어렵고 다차원적인 복잡한 개념이다[4]. 특정 활동에 참여하는 자신의 기술 수준과 활동의 난이도가 동등할 때 발생하는 심리상태를 의미하고, 공간과 시간 자신의 상태까지도 잊어버리는 몰입된 상태를 의미한다[5]. 설문에서는 플로우를 구성하는 요소 중 현실감, 몰입감, 상호작용 3가지의 요인으로 분석하였다. 현실감이란 플랫폼과 디바이스를 통해 현실에 존재하는 것 같이 느끼는 정도를 말한다. 몰입 요인은 심리적으로 해당 콘텐츠와 디바이스를 즐기는 감정을 의미한다. 상호작용이란 콘텐츠와 디바이스 체험 중 오감을 통한 자극을 받는 정도를 의미한다. 본 연구에서는 메타버스 콘텐츠와 디바이스 사용에 사용자가 현실감을 통한 몰입감과 집중되는 상태, 즉 상호작용을 통한 심리 유지 상태를 플로우라고 정의하였다.

2.4. 지속이용

지속이용 의도는 과거의 제품 또는 서비스를 경험한 경험자가 계속 이용할 의향이 있는지를 의미한다[6]. 이용자가 서비스에 관한 호의적인 태도, 지속적인 이용 행동으로 서비스 또는 제품에 긍정적인 가치로 사용된다.

2.3. 연구모형

본 연구에서는 플로우가 메타버스 콘텐츠와 디바이스의 지속이용에 미치는 영향을 검증하기 위해 선행 연구들을 통해 그림 3과 같이 연구모형을 설계하였다.

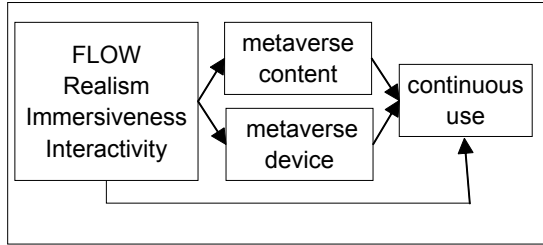


Fig. 1. Model of Study.

- [6] S. J. Yun, "The Influence of Continuous Usage Intention on the Preference for Promotions at the Low Promotional Benefit Level", *Journal of Consumer Studies*, vol. 32, no. 5, pp. 149-168, Oct, 2021.

III. 결 론

메타버스 기술은 게임, 엔터, 제조, 유통, 광고, 교육 등 다양한 서비스 산업에서 활용되고 있다. 메타버스 콘텐츠에 사용되는 디바이스의 지속이용 상관관계 연구는 아직 미흡한 상태다. 메타버스에 더욱더 몰입할 수 있게 자연스러운 움직임과 사용하기 편한 입력장치 개발이 필요하다. 메타버스 콘텐츠와 디바이스의 지속이용을 높이는 플로우 요인 중 가장 큰 영향력으로 작용하는 요인이 무엇인지를 연구하였다. 본 연구 결과를 통하여 차세대 메타버스 콘텐츠와 디바이스 산업의 방향성 수립에 도움이 되고자 한다.

References

- [1] H. S. Kim, J. Y. Han, J. M. Kim, "A Study on Authoring Types and Characteristics of Metaverse Platforms to Create Content - Focus on UGC, UMC, and URC -", *Journal of the Korea Institute of Spatial Design*, vol. 17, no. 4, pp. 173-182, Jun, 2022.
- [2] J. H. Suh, "A study on the Digital Local Cultural Contents Design using Metaverse", *Journal of Communication Design*, vol. 79, no. 0, pp. 37-50, Apr, 2022.
- [3] R. E. Kim, M. S. Song, "Influence of Early Childhood STEAM Program Education Application Class Using Smart Devices on TPACK and Integrated Self-efficacy of Smart Devices for Pre-kindergarten Teacher", *The Journal Of Humanities and Social Sciences 21*, vol. 13, no. 4, pp. 95-110, Aug, 2022.
- [4] E. J. Choi, K. M. Kim, "Influence of Customer Experience by Shopping Environment on the Intention of Continuous Use through Flow", *Journal of Korea Parliamentary Law Institute*, vol. 14, no. 1, pp. 73-95, Jun, 2021.
- [5] S. H. Ju, "The Effects of Mobile Home Shopping's Characteristics and Personal Characteristics on Flow", *Journal of Communication Design*, vol. 12, no. 5, pp. 197-205, May, 2021.