



현장조사 및 분석

기초실감미디어 6조
김승채 안채연 윤재경 이양빈 이혜인 허건호

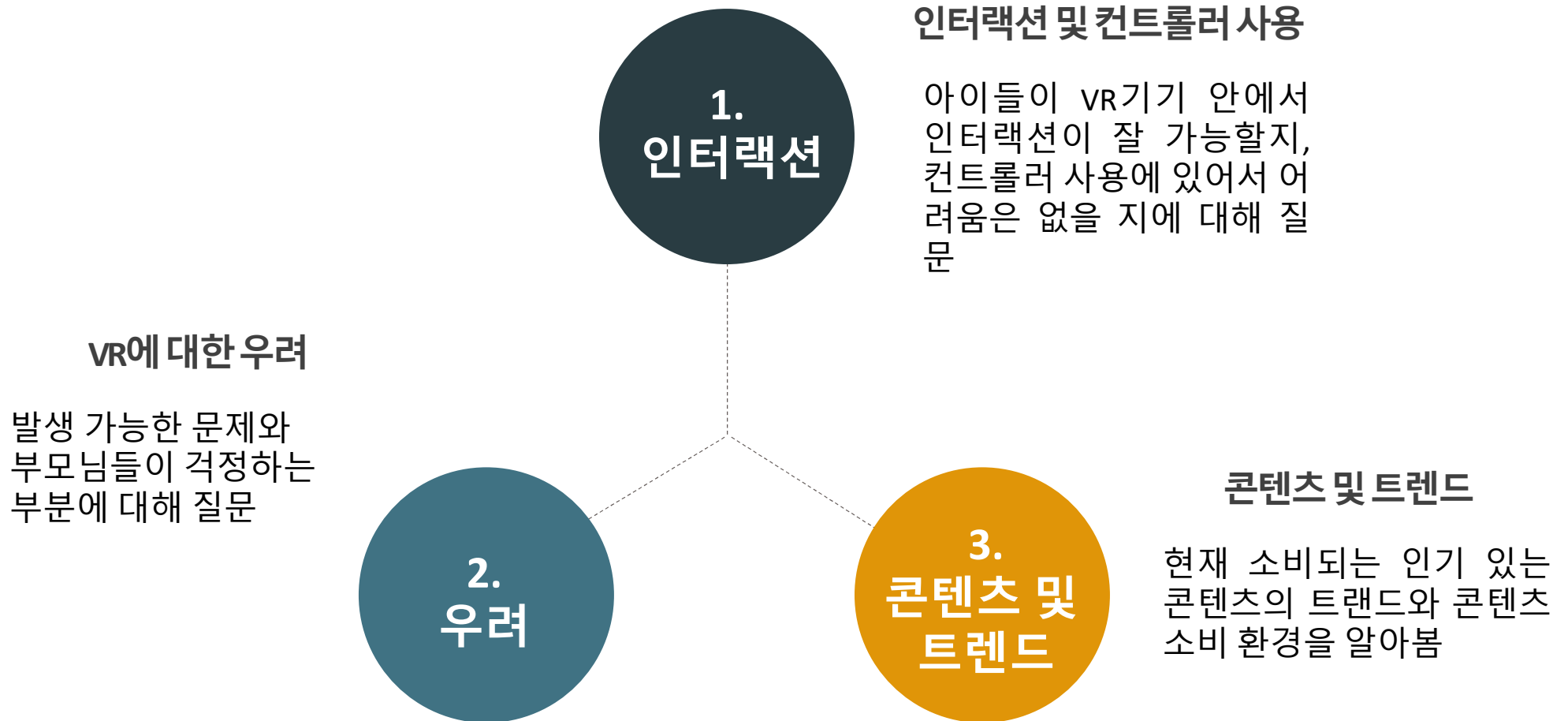
1 현장조사내용

- 1 VR연구원
- 2 유치원교사
- 3 아동
- 4 부모님

2 현장 조사분석

3 결론

현장조사_VR연구원(전 유치원 교사)



VR연구원_인터랙션

- HMD무게와 가려진 시야를 고려했을 때 어려울 수 있다. 아이들이 극도의 불안감을 느꼈을 때 쉽게 진정하지 못하는 경우도 있다. 느끼는 것은 사람마다 상이하지만 이를 고려하는 것이 좋다.

P1

- 하지만 불가능하지 않다.
- 무게로 인한 유아 신체의 부담은 HMD의 고정 및 해결방안이 될 수 있다.
- 더 개방적인 형태의 기기를 착용해보는 영역에서 이루어진다면 충분히 가능하다.

S1

- 컨트롤러 쓰는 것이 가능할까

P2**S2**

- 크게 어려움은 느끼지 않을 것 같다.
- 컨트롤러 사용 전, HMD를 쓰지 않은 상태에서 사용 방법에 대한 안내가 이루어진 후 콘텐츠를 체험할 수 있게 해야 할 것 같다.

VR연구원_우려 부분에 대해

1 안전문제

유아들은 자신의 몸을 컨트롤 하는 게 쉽지만은 않다.
따라서 눈 앞이 가려진 상태라 팔과 다리를 생각대로 움직이기 어려울 수 있다.
이 때문에 넘어짐의 사고도 일어날 수 있음을 고려해야 한다.

2 건강에 대한 우려

유아들이 무언가에 집중하는 시간이 생각보다 짧다.
따라서 장시간 VR환경에 노출되면 어지러움이나 눈의 피로도 등 신체에 부담감을 줄 수 있다.
특히 눈 건강은 부모님들이 우려하는 부분이다.

3 현실감

현실과 가상의 환경을 명확하기 구분하기 어려운 연령대의 유아를 대상으로 하면 현실감이 높은 상황을 받아들이기 어려울 수도 있다.

VR연구원_콘텐츠 및 트렌드

공룡캐릭터

신비아파트

포켓몬

캐치티니핑

헬로카봇

교육 트렌드
-안전 교육 쪽



현장조사_유치원 교사

1. 인식

여러 관점에서 디지털 놀이에 대한 인식

교육계, 아동, 부모의 관점에서
질문하고 답변을 들음

2. 유의점

기기과메이킹 유의점

기기과 콘텐츠 제작 시
유의하면 좋은 점에 대해
질문

3. 재미 요소 및 트렌드

아이들이 느끼는 재미 요소

아동의 관점에서 아이들이
느끼는 재미요소와
책에 대한 관심도, 또한
스토리북의 방향성에 대해
조언을 받음

유치원 교사_디지털 미디어에 대한 인식

1 교육계

유아는 놀이를 통해
삶과 삶을 배우기에
스마트 기술을
적극 활용한 놀이와
교수학습 환경 구축에 대한
필요성이 증대되고 있다.

2 아동

디지털 네이티브인
유아들에게 디지털
놀이와 활동은
빠른 반응속도를 가진
흥미로운 놀이로
인식된다.

3 부모님

자녀가 너무 어린나이에
디지털 놀이와 활동을
접하는 것에 대한
막연한 두려움과
과몰입에 대한 우려를
표현하는 경향을
보입니다.

유치원 교사_유의점



VR기기

만 5세 이상 아이들이라면
대부분 생각보다 쉽게 사용할 것임



아이들의두려움

2인의동시접속으로두려움완화



콘텐츠메이킹유의점

밝은 색상과 경쾌하지만
너무 시끄럽지 않고 안정감을
줄 수 있는 음악을 선정하고,
친근한 캐릭터나 사물을 경험

유치원 교사_재미요소 및 트렌드

VR, AR 활용한 놀이

사례1: AR 공룡 이미지를 띄워 현실의 교실에서 자신의 몸을 숨기고 공룡을 잡으려 움직이는 놀이

사례 2: 물고기를 터치하여 이동시키고 자신이 그린 물고기 그림이 바닷속 가상현실 속에서 움직일 수 있도록 하는 놀이(VR)



공룡 놀이



재미있게 읽은 동화 속의 장면, 밝은 화면, 경쾌한 음악, 따뜻하고 편안한 분위기를 선호

환경

반복적인 이야기 흐름, 친근한 동물

예시: 햇님달님처럼떡 하나 주면 안 잡아 먹는다는 반복적인 레퍼토리

바다 속, 우주 공간, 동화 속에서 상상하던 공간 등 현실에서 접하기 어려운 공간을 체험했으면 함

VR기기 컨트롤이 아동에게 힘들 수 있다

→ 잘 사용 가능, 문제 있어도 해결 가능

신체 안전성과 콘텐츠 제작 시 유의점 상기하기

→ 폭력·자극 배제하고 손 팔만 쓰는 콘텐츠

보호자 동반 체험은 긍정적

→ 2인 체제 구축으로 방향성

배경은 아이들이 접하지 못하는 우주, 바다같은 환경

밝은 음악과 친근한 소재

동물, 자동차, 공룡 등의 캐릭터

아동_VR 체험

체험 여부

체험 없음

친척

체험한 느낌

신비함

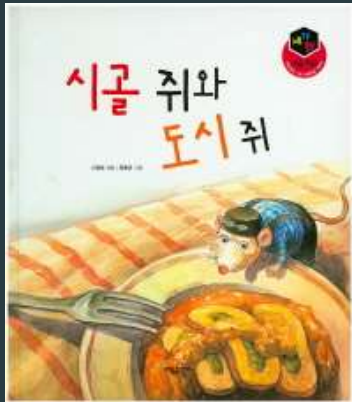
조금 무거움

체험한 게임

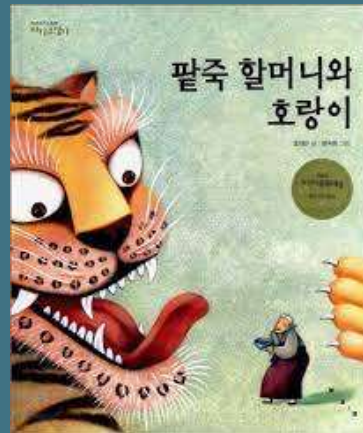


아동_흥미

동화



시골 쥐와 도시 쥐



팔죽할멈과 호랑이

동물



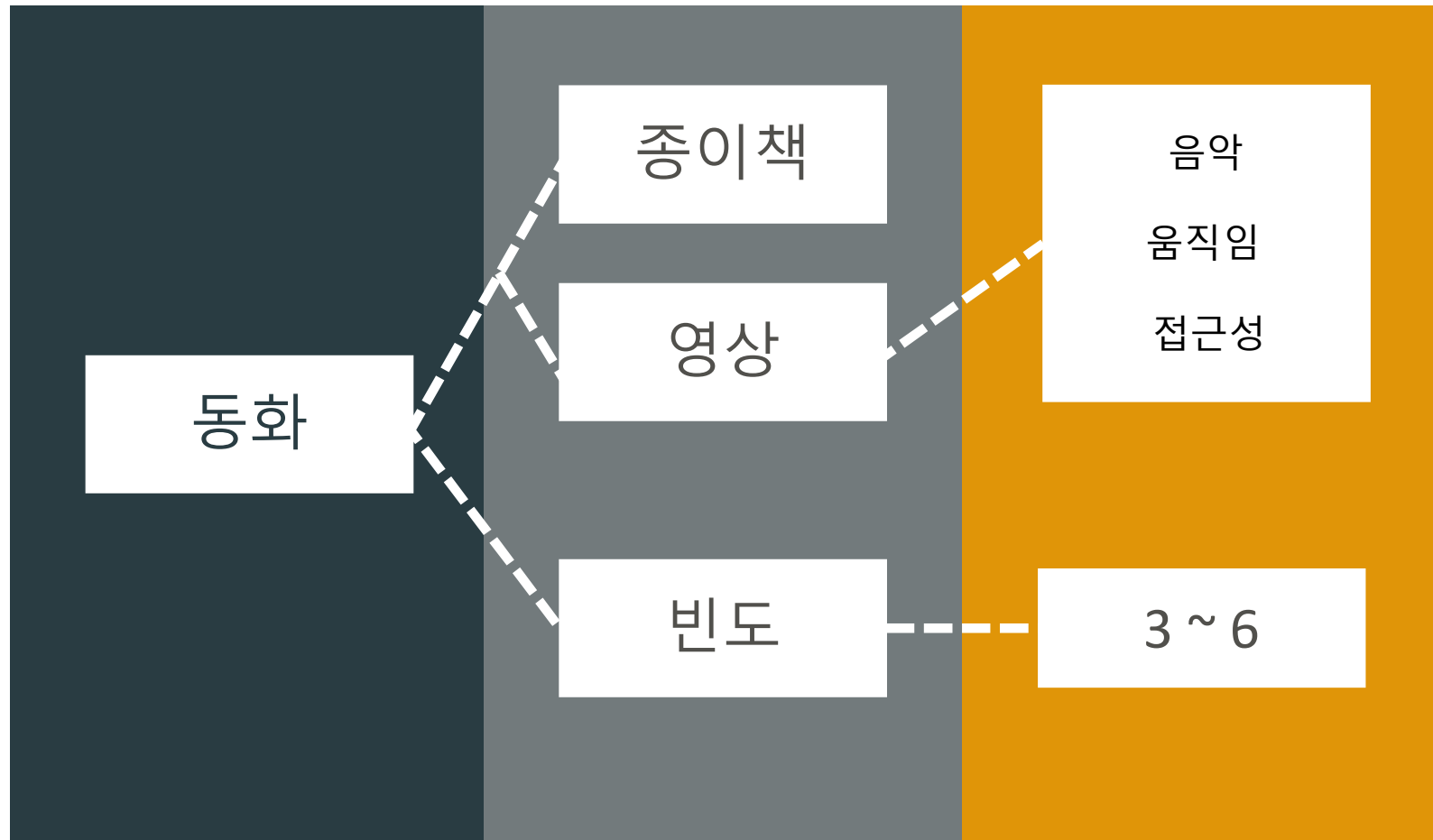
코끼리

캐릭터



몰랑

부모님_아이들과 동화의 접점



부모님_아이들의 흥미와 행동

재미

보상

활동적

단순함

과격함

눈길을
끄는 것

여러 게임을
조금씩

우스운 것

부모님_VR에 대한 우려와 요구하는 방향성

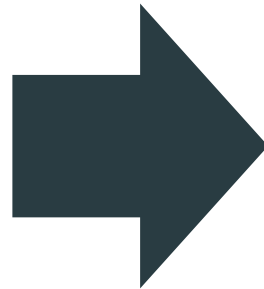
주변 사물과의 충돌 및 부상

게임적 요소 과다 → 중독 우려

교육적 요소 과다 → 흥미 상실

새로운 체험에 대한
부모님 자신 및 자녀의 불안

폭력성



교육과 게임의
적당한 조화

안전 고려

선한 영향을
줄 수 있는 요소

감사합니다