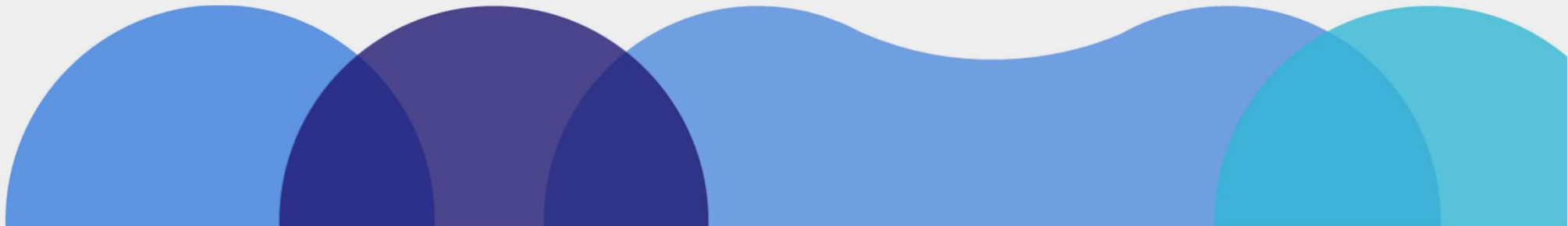


VR 스토리북

사전조사 및 분석

기초실감미디어프로그래밍 6조

김승채 안채연 윤재경 이양빈 이혜인 허건호





CONTENTS

01. 3C 분석

- 소비자 (Consumer)
- 경쟁사 (Competitor)
- 자사(Company)

02. PEST 분석

- 정치 (Political)
- 경제 (Economy)
- 사회 (Social)
- 기술 (Technology)

03. 역사 / 트렌드 분석

- 역사 분석
- 트렌드 분석

VR 스토리북의 소비자

스토리북의 실제 사용자는 아이들
BUT 아이들이 스토리북을 접할 수 있도록 하는 것은 학부모



학부모의 우려와 개선점

학부모들에게 아이들의 VR 사용에 대해 건강 및 안전상의 우려를 표하는 경향 존재
걱정을 최소화할 수 있는 방향으로의 콘텐츠 개발 필요성

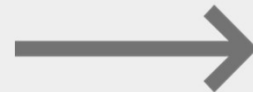
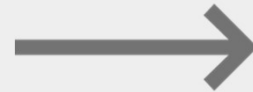
우려되는 점

시력 저하

VR 사용 중 충돌 및 멀미

게임의 폭력성 우려

중독성 문제



개선 방안

플레이타임의 간소화

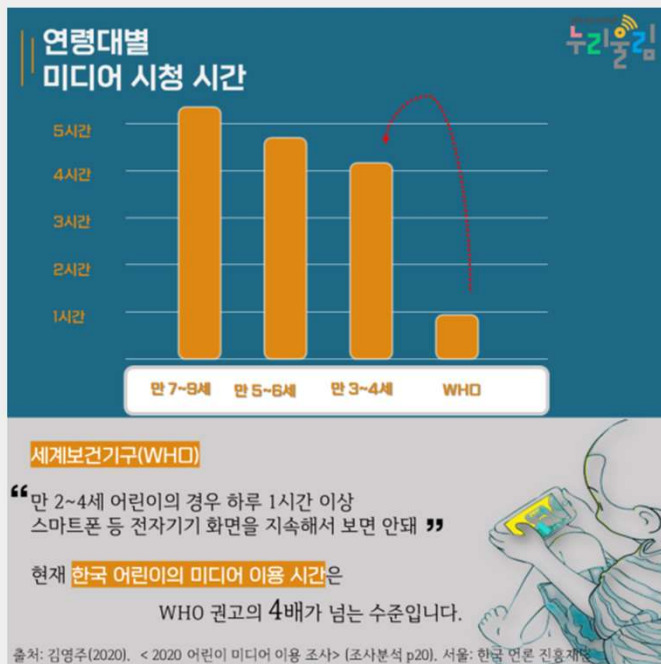
움직임 제한 및 안전장치 설치

폭력성이 없는 교육적 콘텐츠

부모가 플레이 빈도를 조절

아이들의 플레이 경향

COVID19로 인한 아이들의 미디어 이용량 대폭 증가
성인과는 다른 아이들의 시점과 선호 고려



아동이 재미를 느끼는 요소

지나친 교훈보단 단순 재미와 추억

타사의 실감미디어 및 아동 콘텐츠

아동 대상 AR 콘텐츠의 선례 파악 및 아이들에게 사랑받는 캐릭터 분석

창의발레소에

AR 스토리북

AR 카드 및 보드게임

펭수

개성적

확실한 설정

대중의 공감

아기상어

다방면 활용

중독성 있는 후렴

가족이 등장

귀여운 영상

분석에 따른 개발 방향성

기존 사례의 문제를 보완하고 차별점 부여 필요

부모들의 우려
감소 및
설득할 콘텐츠

공감과 흥미를
유발하는
확실한 캐릭터

AR콘텐츠와
차별점 부여

가족이 등장하거나
함께하는 요소

PEST 분석

기업에 끼치는 영향을 넷으로 나누어 분석하는 기법



정치적 환경 변화

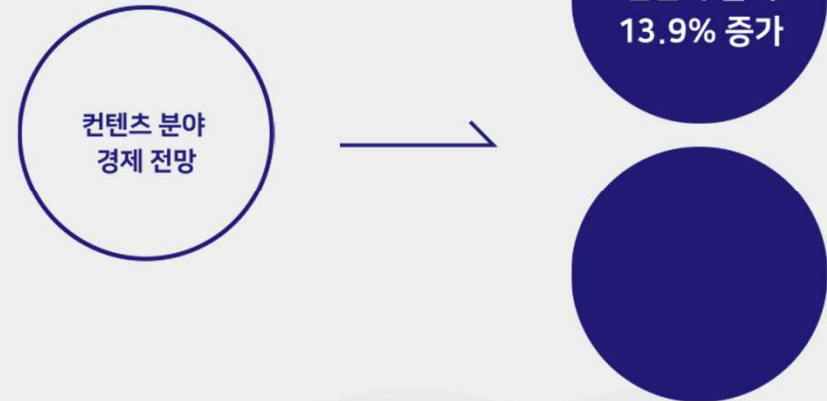
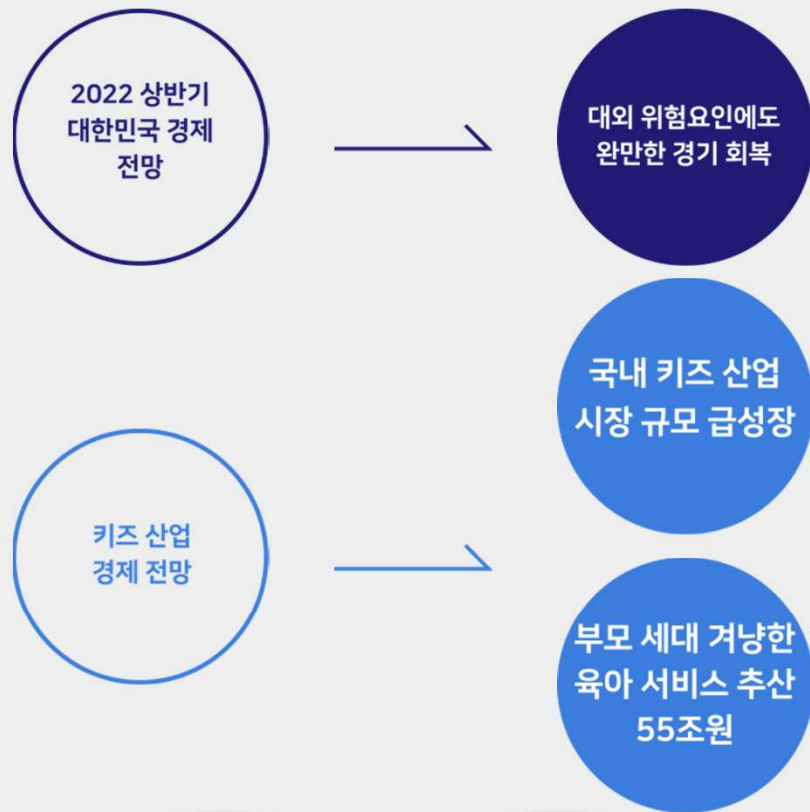
디지털 콘텐츠, 실감미디어 콘텐츠, 메타버스 등을 주목하는 콘텐츠 관련 정책과 첨단 기술 활용을 위한 정부의 적극적 지원



06 PEST 분석 - 경제

각 분야의 경제상황 전망

컨텐츠 분야의 성장과 큰 폭으로 성장하는 키즈 산업



사회적 환경 변화

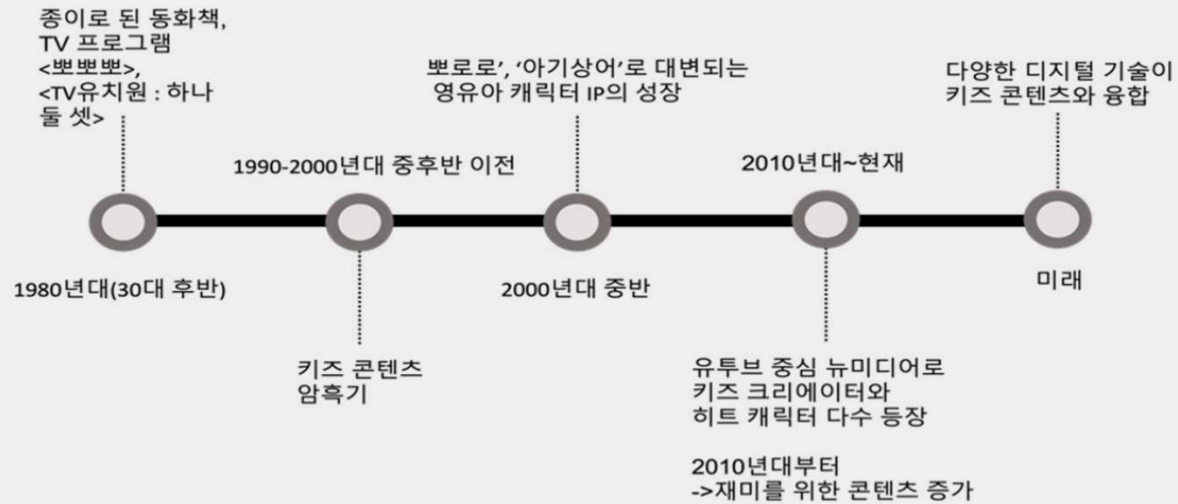


- 사회적 환경의 변화로 인해 아동을 위한 VR 및 스토리북 콘텐츠의 수요는 늘어날 것으로 예상

기술적 환경 변화

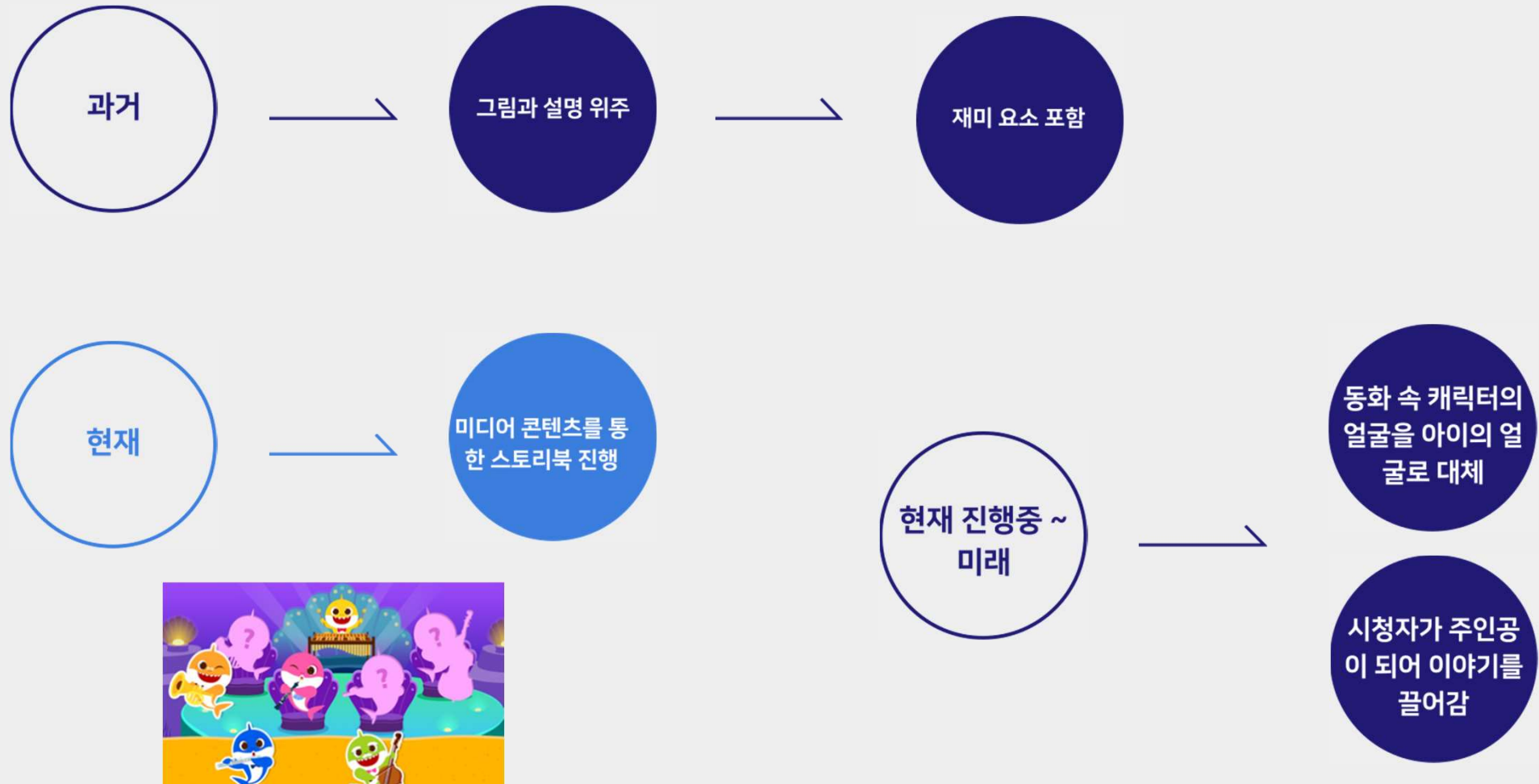


09 역사 분석 - 아동 콘텐츠



1980년대	1990 ~ 2000년대 중후반	2000년대 중반	2010년대	미래
<ul style="list-style-type: none"> - 종이로 된 동화책, TV 프로그램 - 주로 교육적인 목표 	<ul style="list-style-type: none"> - 방송의 산업화 & 아이들이 바빠짐으로 인한 아동 콘텐츠의 암흑기 	<ul style="list-style-type: none"> - 영유아 캐릭터 IP의 성장 ex) 뽀로로, 아기상어 	<ul style="list-style-type: none"> - 유튜브 중심의 뉴미디어 생태계의 발전 	<ul style="list-style-type: none"> - 다양한 디지털 기술이 키즈 콘텐츠와 융합 시도

10 역사 분석 - 스토리북



시장

즐길 수 있는 키즈 콘텐츠

예시 1 - 상어 가족

약 2분 분량의 애니메이션
뮤직 비디오, 교육적 목적
이 아닌 중독성을 가진 후
련구로 많은 인기를 얻음

예시 2 - 캐리와 장
난감 친구들

'캐리'가 장난감을 갖고 노
는 모습을 약 15분간 보여
줌. 장난감 기능을 설명하
고 가르치기보다는 아이 대
신 놀아 보는 것을 중심으
로 영상이 제작

12 트렌드 분석 - 아동 콘텐츠의 방향성

환경

코로나 이후, '온라인'의
중요성 상승

가족 단위

가족 시청의 시대, 함께
시청할 수 있는 콘텐츠의
중요성 상승

콘텐츠

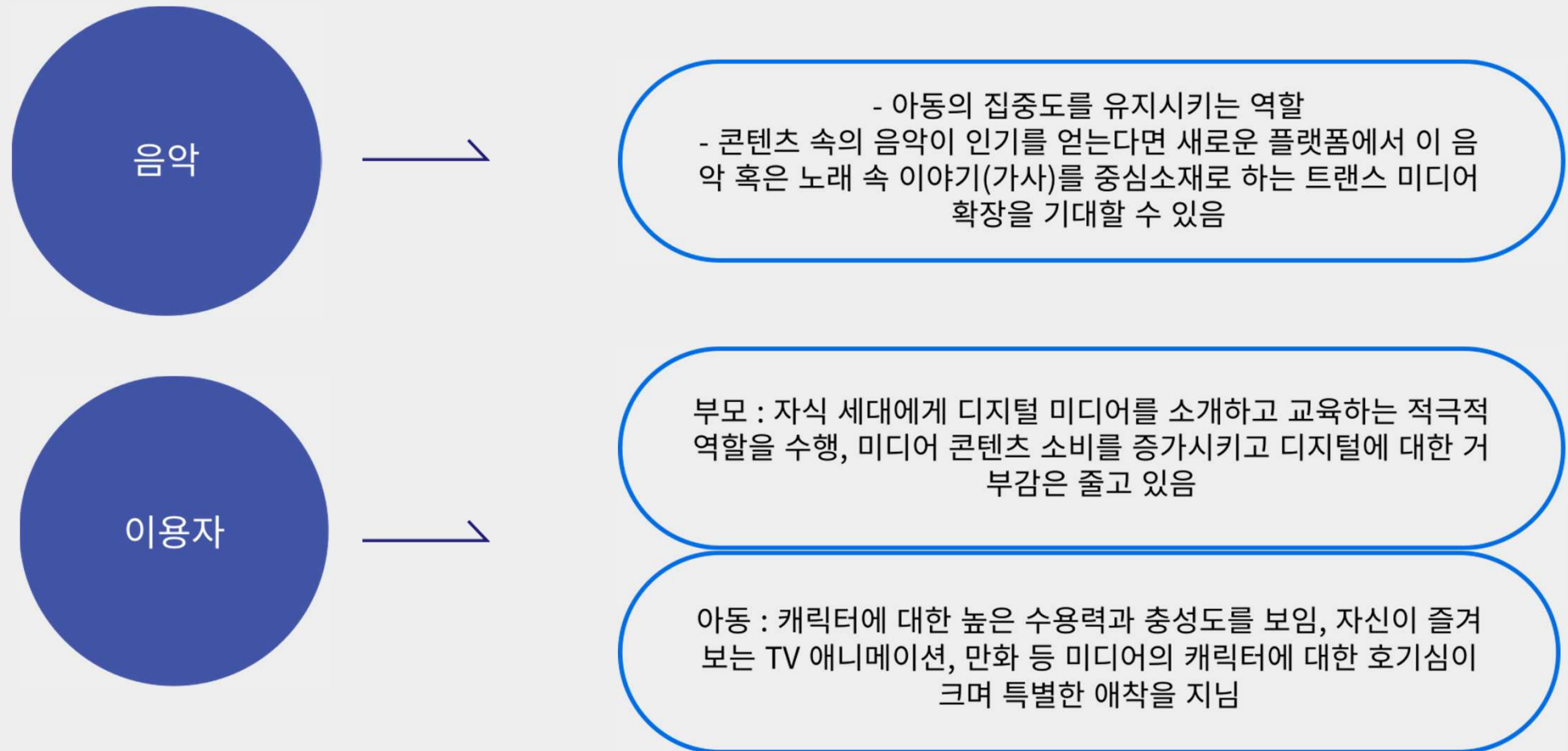
- 교육 분야의 중요성
- 최신 기술과 결합하여
메타버스 시대를 여는 핵
심 동인

대응 전략 - 다양한 플랫폼을 적극적으로 활용, 비언어적 요소들을 효과적으로 활용하여 언어와
상관없이 누구나 쉽게 이해하고 몰입할 수 있는 스토리텔링 개발

13 트렌드 분석 - 아동 콘텐츠의 구성요소



14 트렌드 분석 - 아동 콘텐츠의 구성요소



감사합니다!

