한국청소년정책연구원은 청소년과 함께
지속가능한 미래사회를 만들어갑니다.

NYPi Bluenote

블루노트 이슈&정책 Issue&Policy

2023. September
통권
제149호

발행인 김현철 | **발행일** 2023년 9월 18일 | **발행처** 한국청소년정책연구원

다양한 가족 메타버스 상담·활동·교육 플랫폼 설계구축 및 효과 연구 [1)]

임 지 연 선임연구위원

요약

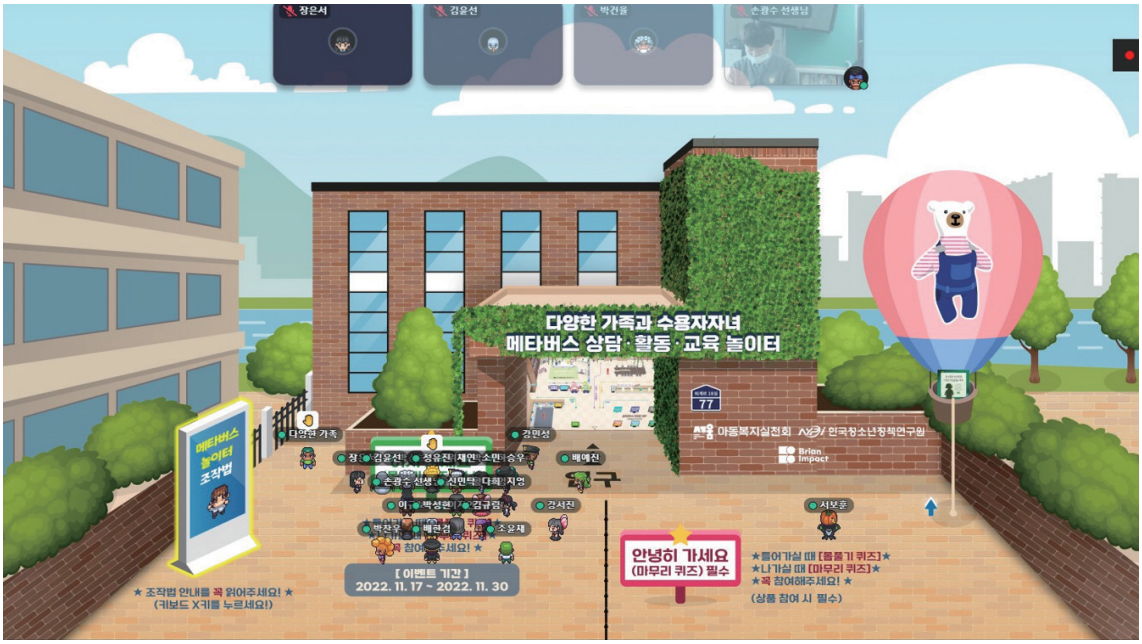
- 한국청소년정책연구원은 브라이언임팩트재단의 사업으로 선정된 아동복지실천회 세움의 의뢰로 '다양한 가족과 수용자 자녀에 대한 메타버스 상담·활동·교육 플랫폼'을 설계구축 및 효과성 연구를 하였음.
- 「다양한 가족 메타버스 상담·활동·교육 플랫폼」은 능동적 학습놀이를 통한 다양한 가족과 수용자자녀에 대한 대국민 인식캠페인 상담·활동·교육을 목적으로 설계 구축되었으며, 365일 24시간 지속적으로 운영되는 온라인 공간으로 학교, 단체 뿐 아니라 개별적으로 국민누구나 참여할 수 있음.
  - 메타버스 상담·활동·교육 놀이터 주소 https://bit.ly/seum_on
- 「다양한 가족 메타버스 상담·활동·교육 플랫폼」에서 가장 마음에 든 프로그램(N=181명)을 조사한 결과, 1순위 방탈출게임(25.5%), 2순위 OX퀴즈(17.9%), 3순위 교도소접견 체험관(9.9%), 숨은 그림찾기, 십자말풀이, 전시실, 상담실 순으로 나타남.
- 「다양한 가족 메타버스 상담·활동·교육 플랫폼」 사전-사후 비교분석 결과(N=181명), '현대사회에서 청소년기의 가족 형태는 부모와 자녀 가구로 고정되어 있다(정답X)'(7%p 증가), '이혼, 재혼, 질병, 실직, 이사, 수감, 이민, 추방, 유학 등의 발생으로 내 가족의 형태도 변화될 수 있다고 생각한다'(매우그렇다)(6%p 증가), '나는 주변에 있는 피부색이나 종교, 문화가 다른 사람들과 친근하게 대화할수있다'(매우그렇다)(4.4%p 증가) 등과 같이 지식, 태도, 행동 순으로 긍정적 응답이 높아짐.
- 요약하자면 ①「다양한 가족 메타버스 상담·활동·교육 플랫폼」에서 반응이 좋았던 프로그램에 대한 설문결과(N=181명), 방탈출, OX퀴즈, 체험관처럼 능동적 학습과 실재감이 높은 상호작용 체험 프로그램으로 나타났음. ②사전-사후 설문조사 분석결과(N=181명), 다양한 가족에 대한 지식, 태도, 행동의 변화가 전반적으로 높게 나타났음. ③설문을 통한 참여자의 소감문 분석결과(N=312명), 배움·유익, 재미·즐거움, 체험, 좋음, 메타버스 공간, 다양한 가족형태 순으로 반응이 높게 나타났으며 이는 상담·활동·교육 플랫폼의 설계요소 및 프로그램 논리에 제시된 능동적 학습의 효과로 볼 수 있음. ④내가 바라는 의견게시판, 방탈출/OX퀴즈 성공자랑 게시판, 수업활용 피드백 보고서에 제시된 참여자들의 소감 내용을 통하여 유익, 재미, 체험 등을 통한 능동적 학습 효과를 알 수 있음.

1) 본 블루노트는 한국청소년정책연구원의 2022년 수탁과제인 「다양한 가족과 수용자 자녀에 대한 메타버스 상담 · 활동 · 교육 플랫폼 설계구축 및 효과성 연구」 일부를 수정 · 보완한 것임.

1. 연구의 목적 및 내용

- 메타버스 내 다양한 가족과 수용자 자녀 상담·활동·교육 플랫폼 구축(https://bit.ly/seum_on)으로 다양한 가족과 수용자 자녀에 대한 서비스 지원 및 긍정적 인식개선 활성화

- 다양한 가족과 수용자 자녀에 대한 네트워크를 학교, 관계기관·단체, 개인까지 확대하여, 지속가능한 365일 24시간 가상공간에서 참여 확대 및 정책 반영·환류 시스템 구축



[그림 1] 다양한 가족 메타버스 상담·활동·교육 플랫폼 https://bit.ly/seum_on

- 주요프로그램 소개
  - 교육과정 속 다양한 가족(다양한 가족에 대한 나의 생각을 써보세요)
  - OX퀴즈(다양하고 유익한 OX퀴즈와 심화퀴즈를 풀어보세요)
  - 십자말풀이(가로 5개, 세로 5개의 정답을 체스판에서 찾아보세요)
  - 방탈출미션(힌트를 참고해서 5문제를 풀고 방을 탈출하세요)
  - 전시마당(카드뉴스, 전시작물, 캘리그라피 등을 보러오세요)
  - 라운지 인증샷(여러 가지 정보를 확인하고 춤추며 인증샷을 찍어보세요)
  - 숨은 그림찾기(맵 곳곳에 숨겨놓은 보물이 있어요)
  - 교도소 접견 체험관(가족친화적 교도소 접견방식은 무엇이 있을까요?)
  - 성공자랑 게시판(방탈출/ OX퀴즈 성공자랑 게시판)
  - 상담실(심리테스트를 하고 상담을 할수있어요).

상호작용 및 소통, 시범활동

- 메타버스 상호작용 설문 및 게시판 참여 현황(2022년 11월 17일-11월 30일 기준)

  * 참여자 중에서 익명 참여, 중복응답 및 별칭과 핸드폰 번호 불일치 경우 삭제함

  ① 입장 설문 및 방명록(응답) 233명 분석 (313명 참여)

  ② 퇴장 설문 및 소감(응답) 197명 분석 (245명 참여)

  ③ 십자말풀이(응답) 47명 분석 (56명 참여)

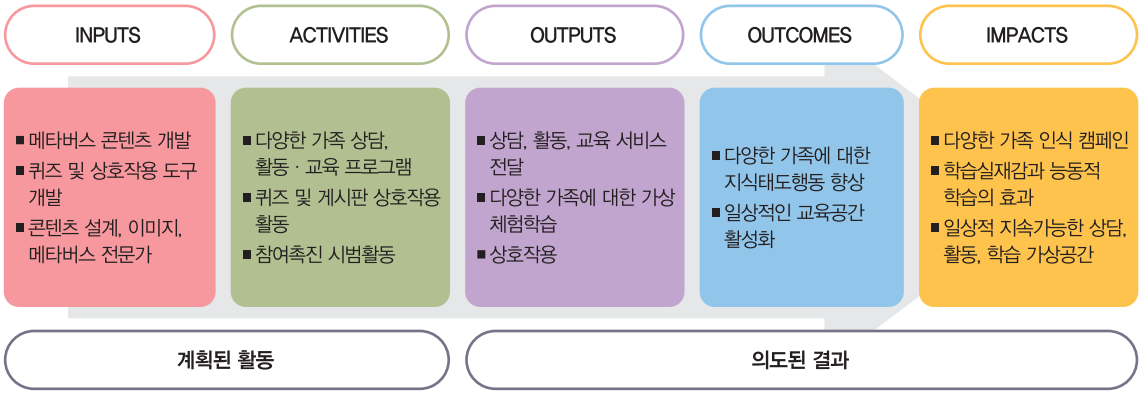
  ④ 숨은그림찾기(응답) 51명 분석 (58명 참여)

  ⑤ 방탈출/OX퀴즈 성공자랑게시판 57명 분석 (100명 참여)

  ⑥ 의견게시판 53명 분석 (76명 참여)

  ⑦ 비밀일기장 11명 분석 (23명 참여)

「다양한 가족 메타버스 상담·활동·교육 플랫폼」 설계 개발을 위한 프로그램 논리



[그림 2] '다양한 가족 메타버스 상담·활동·교육 플랫폼' 설계를 위한 프로그램 논리

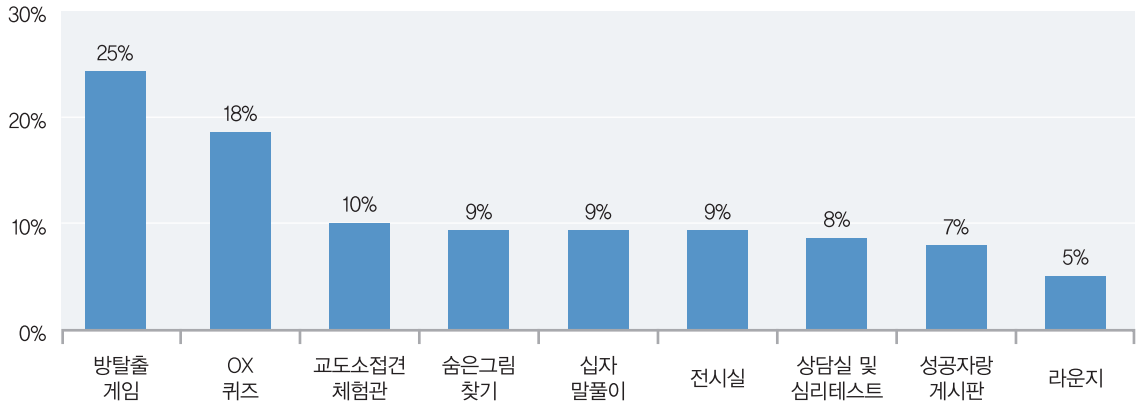
[그림 3] 설계도 : 다양한 가족 메타버스 상담·활동·교육 플랫폼 https://bit.ly/seum_on

2. 메타버스 상담·활동·교육 플랫폼의 효과성 분석

조사개요

- 메타버스 상호작용 설문 및 게시판 참여 현황(2022년 11월 17일-11월 30일 기준)
  ① 입장 설문 및 방명록(응답) 233명 (313명 참여)
  ② 퇴장 설문 및 소감(응답) 197명 (245명 참여)
  * 참여자 중에서 익명참여, 중복응답 및 별칭과 핸드폰 번호 불일치 경우 삭제한 사전 사후 동일인물 N=181명
- 다양한 가족 메타버스 교육 플랫폼 체험을 하기 전과 후의 지식, 태도, 행동의 변화를 조사함.
- 메타버스 효과성(2022년 11월 17일-11월 30일) 분석대상은 사전-사후 설문에 참여한 동일한 참여자로서 181명의 응답을 비교분석함.

'메타버스 다양한 가족' 속 가장 마음에 든 프로그램에 대한 참여자의 응답 (N=181)은
1순위 방탈출게임(25%), 2순위 OX퀴즈(18%), 3순위 교도소접견 체험관(10%), 숨은그림찾기(9%),
십자말풀이(9%), 전시실(9%), 상담실 및 심리테스트(8%), 성공자랑게시판(7%), 라운지(5%) 순으로 나타남.



* 다중응답 처리한 결과로 총 489(270%)개의 응답을 100%로 환산한 값임.

[그림 4] '다양한 가족 메타버스 상담·활동·교육 플랫폼'에서 가장 마음에 든 프로그램 (N=181)

전체 문항별 사전-사후 학습효과 비교분석(지식 태도 행동) (=181명)

- 「다양한 가족 메타버스 상담·활동·교육 플랫폼 사전-사후 비교분석 결과」(N=181명), 지식 측면에서 '현대사회에서 청소년기의 가족 형태는 부모와 자녀 가구로 고정되어 있다(정답X)'(7%p 증가), 태도 측면에서 '이혼, 재혼, 질병, 실직, 이사, 수감, 이민, 추방, 유학 등의 발생으로 내 가족의 형태도 변화될 수 있다고 생각한다'(매우그렇다)(6%p 증가), 행동 측면에서 '나는 주변에 있는 피부색이나 종교, 문화가 다른 사람들과 친근하게 대화할수있다'(매우그렇다)(4.4%p 증가)로 긍정적인 학습효과가 나타났음. 〈표-1〉과 같이 지식, 태도, 행동에 대한 모든 문항에 대하여 전반적으로 사전-사후 긍정적인 변화가 사전-사후 긍정적인 변화가 나타났으며, 지식,태도,행동 순으로 긍정적 응답이 높아졌음.

[표 1] 전체 문항별 사전-사후 학습효과 비교분석(지식 태도 행동) N=181

영역	문항	사전	사후	사전-사후 효과
지식	유엔아동권리협약 제1조에서는 0세부터 만 18세 미만의 모든 아동을 포함하고 있다(○)	85.1(154)	90.1(163)	5.0%p ▲
	대한민국은 아동의 인권을 위해 1991년에 유엔아동권리협약에 비준했으나 미국은 비준하지 않았다(○)	51.4(93)	64.6(117)	13.2%p ▲
	현대사회에서 청소년기의 가족 형태는 부모와 자녀 가구로 고정되어 있다(X)	71.8(130)	79.0(143)	7.2%p ▲
태도	이혼, 재혼, 질병, 실직, 이사, 수감, 이민, 추방, 유학 등의 발생으로 내 가족의 형태도 변화될 수 있다고 생각한다	53.0(96)	58.6(106)	5.6%p ▲
	나는 다문화가족, 한부모가족, 재혼가족, 입양가족, 조손가족 등 다양한 삶을 공감할 수 있다	60.2(109)	65.2(118)	5.0%p ▲
행동	나는 주변에 있는 피부색이나 종교, 문화가 다른 사람들과 친근하게 대화할 수 있다	60.8(110)	65.2(118)	4.4%p ▲

주) 지식 영역의 척도는 (O, X) 정답률, 태도/행동 영역은 4점 척도로 '매우 그렇다' 응답률을 의미함.
전체 응답자(N=181)의 의미는 사전-사후 설문에 모두 응답한 동일 응답자 수를 의미함.

게시판, 설문지 소감문 분석을 통한 효과

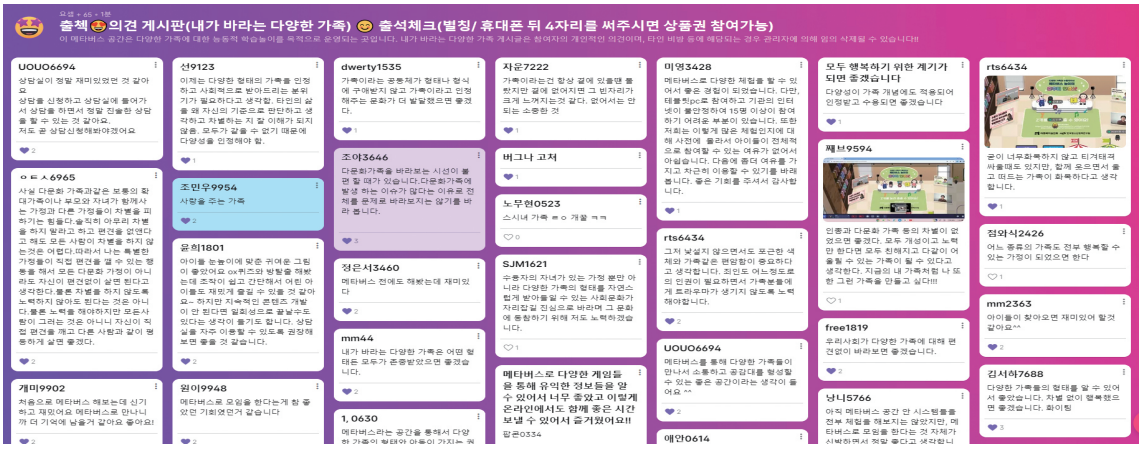
「방탈출/OX퀴즈 성공자랑 게시판」

- 방탈출 성공, OX퀴즈 성공, 심화퀴즈 성공!! 신난다!!
- " 메타버스안에서 다양한 가족에 대해 알게 되었어요~! 참여할 수 있는 콘텐츠가 많아서 즐거워요~!"
- "유익하고 재미있었어요. 입장할 때 풀었던 몸풀기 퀴즈에서 틀렸었네요 ㅎㅎ 재밌었어용"
- "몰랐던 내용을 알 수 있어서 즐거웠습니다, 함께 탈출하니 재밌네요!"

[그림 5] 방탈출/OX퀴즈 성공자랑 게시판

「내가 바라는 의견게시판」

- 다양성이 가족 개념에도 적용되어 인정받고 수용되면 좋겠습니다.
- 가족 공동체가 형태나 형식에 구애받지 않고 가족이라고 인정해주는 문화가 더 발달했으면 좋겠다.
- 이제는 다양한 형태의 가족을 인정하고 사회적으로 받아드리는 분위기가 필요하다고 생각함. 타인의 삶을 왜 자신의 기준으로 판단하고 생각하고 차별하는 지 잘 이해가 되지 않음. 모두가 같을 수 없기 때문에 다양성을 인정해야 한다.
- 메타버스로 다양한 체험을 할 수 있어서 좋은 경험이 되었습니다. 다만, 테블릿pc로 참여하고 기관의 인터넷이 불안정하여 15명 이상이 참여하기 어려운 부분이 있습니다. 또한 저희는 이렇게 많은 체험인지에 대해 사전에 몰라서 아이들이 전체적으로 참여할 수 있는 여유가 없어서 아쉽습니다. 다음에 좀더 여유를 가지고 차근히 이용할 수 있기를 바래봅니다. 좋은 기회를 주셔서 감사합니다.
- 메타버스를 통해 다양한 가족들이 만나서 소통하고 공감대를 형성할 수 있는 좋은 공간이라는 생각이 들어요 ^^
- 아직 메타버스 공간 안 시스템들을 전부 체험을 해보지는 않았지만, 메타버스로 모임을 한다는 것 자체가 신박하면서 정말 좋다고 생각합니다. 항상 노력해주셔서 감사합니다~!
- 아이들이 자신의 가족을 수치스럽게 여기지 않을 수 있는 세상이 오길



[그림 6] 내가 바라는 의견게시판

「수업활용 피드백 보고서」

[그림 7] 수업활용 피드백 보고서

Tip. 수업활용을 위한 「다양한 가족 메타버스 학습놀이터 - 체험안내」

◎ 다양한 가족 메타버스 체험 놀이터 https://bit.ly/seum_on

◎ 운영기간: 다양한 가족 상담·활동·교육 공간으로 365일 24시간 지속적으로 활용

◎ 이용대상: 전 국민 누구나

◎ 교육과정 속 다양한 가족- 수업활용 안내

※ 프로그램 문의: LJY522@nypi.re.kr (메타버스 내 30분 능동적 학습 후 소감 발표)

※ 학교/단체 프로그램 ①지도자는 「다양한 가족」을 메타버스에서 체험해보자고 사전 안내해주시고 ②30분정도 아이들끼리 자유롭게 체험하고 ③메타버스에서 나와서 참여소감 발표하는 수업으로 진행

※ 필수 체험코스 안내: 1) 입장시 사전퀴즈 2) OX퀴즈, 방탈출 등 체험놀이 3) 퇴장시 사후퀴즈

◎ 동시 입장 가능: 게더타운 정책에 따라 변동됨으로 게더타운 홈페이지 확인 필요

◎ 접속방법: PC 크롬에 최적화됨으로 권장함

PC접속으로 전체 지도를 이해하고 이후 활용경험이 많은 사람은 핸드폰, 태블릿 활용 용이

◎ 접속이 원활하지 않을때는 플랫폼을 나갔다 재접속해주세요.

◎ 운영 및 연구: 세움 아동복지실천회, 한국청소년정책연구원

요약 및 시사점

종합하면 디지털 시대에 가상공간 내의 청소년 활동·교육·상담 프로그램 효과성 분석을 통하여, 지식, 태도, 행동에 긍정적 변화를 가져올 수 있는 참여자 중심의 '능동적 학습과 실재감이 높은 가상공간 내 체험학습 프로그램의 설계개발'을 제안함.

- 첫째, 「다양한 가족 메타버스 상담·활동·교육 플랫폼」에서 반응이 좋았던 프로그램에 대한 설문조사 결과(N=181명), 1순위 방탈출 게임(25%), 2순위 OX퀴즈(18%), 3순위 교도소접견 체험관(10%), 숨은그림찾기(9%), 십자말풀이(9%), 전시실(9%), 상담실 및 심리테스트(8%), 성공자랑게시판(7%), 라운지(5%) 순으로 나타남. 이와 같이 방탈출, OX퀴즈, 체험관처럼 능동적 학습과 실재감이 높은 상호작용 체험 프로그램을 가장 선호하는 것을 알 수 있음.
- 둘째, 사전-사후 설문조사 분석결과(N=181명), 다양한 가족에 대한 지식, 태도, 행동의 변화가 전반적으로 높게 나타났음. 지식에 대한 효과가 비교적 크게 나타났으며, 태도와 행동 순으로 나타났음. 지식 뿐아니라 태도와 행동에 대한 체험학습 효과를 알수있음.
- 셋째, 설문을 통한 참여자의 소감문 분석결과(N=312명), 배움·유익, 재미·즐거움, 체험, 좋음, 메타버스 공간, 다양한 가족형태 순으로 반응이 높게 나타났으며 이는 상담·활동·교육 플랫폼의 설계요소 및 프로그램 논리에 제시된 능동적 학습의 효과로 볼 수 있음.
- 넷째, 내가 바라는 의견게시판, 방탈출/OX퀴즈 성공자랑 게시판, 수업활용 피드백 보고서에 제시된 참여자들의 소감 내용을 통하여 유익, 재미, 체험 등을 통한 능동적 학습 효과를 알 수 있음.

참고문헌

임지연, 김정주, 하형석(2023). 학습실재감 및 능동적 학습에 기반한 메타버스 교육 플랫폼 설계개발과 학습효과 연구: 메타버스 선거랜드 구축 및 활용사례. 학습자중심교과교육연구 23(13). PP.1-17.

한국청소년정책연구원 National Youth Policy Institute
30147 세종특별자치시 시청대로370 세종국책연구단지 사회정책동(D동) 한국청소년정책연구원 6/7층
전화 044-415-2114 팩스 044-415-2349 www.nypi.re.kr