

메타버스 공간을 활용한 교육 공간 확장 가능성 연구-Z세대를 중심으로

신수진^o

^o청강문화산업대학교 게임콘텐츠학과

e-mail: greensu@ck.ac.kr^o

A Study on the Possibility of Expanding Educational Space Using Metaverse-Focused on Gen Z

Su-jin Shin^o

^oDept. of Game Contents, ChungKang College of Culture Industries

● 요약 ●

본 논문에서는 현재 학령층인 Z세대의 특성에 맞는 새로운 교육 공간으로 메타버스 교육 공간을 활용했을 때 장점을 알아보고 향후 메타버스 교육공간 연구의 필요성을 제시한다.

키워드: 교육공간(educational space), 메타버스(Metaverse), Z세대(Gen Z)

I. Introduction

Z 세대에게 맞는 교육 공간 확장에 메타버스 공간 활용의 필요성과 그 가치와 가능성을 알아보고자 한다.

II. Preliminaries

1. Related works

1.1 국내 동향

MZ세대는 현재 중요한 소비층이 되었을 뿐 아니라 교육환경의 중심에 있다. 한국의 MZ세대는 다음 표와 같으며 2021년 기준 6,104,552명으로 전체 인구의 약 11%로 두 세대를 합친 비율은 총 32% 이상을 접하는 연령집단이다. [1] MZ세대는 매우 넓은 세대를 지칭하고 있고 본 논문에서는 현재 학령층을 기준으로 연구대상 범위를 축소하기 위하여 Z 세대로 범위를 한정한다.

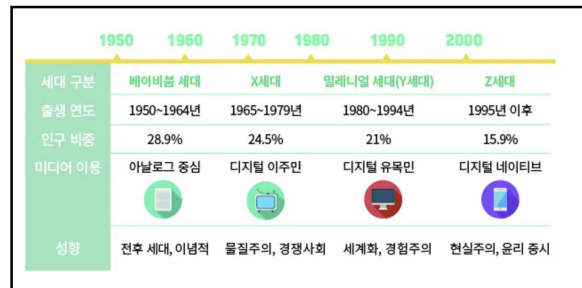


Fig. 1. 대한민국의 세대 구분

(출처 : <https://magazine.contenta.co/2019/08/z세대-그들은누구일까요/>)

코로나-19 팬데믹으로 대부분 사회활동이 비대면으로 전환 되었다. 원격회의, 비대면 강의, 쇼핑이나 소통 전시 등도 비대면 매체가 지속적으로 만들어지고 있다. 온라인 공간에 적응해 나가면서 점차 오프라인 공간과 유사한 경험에 대한 욕구가 생겨났다. 메타버스 공간은 가장 대중적 온라인 공간으로 초기에는 주로 게임 분야에 적용이 되었지만 활용 범위가 확대되어 산업 전반으로 확장되고 있다.

III. The Proposed Scheme

코로나19 시기 학교와 교육기관은 위기속에서도 교육환경의 변화를 적극적으로 추진하여 여러 가지 교수법 개발과 보급 등에 집중하였고 지식전달에 부족함이 없도록 빠르게 발전해 나갔다. 이러한 교육환경의 급진적 발전은 한편으로는 교육자와 교육공간의 본질적 가치를 사유하게 하였고 기본적인 교육적 가치를 채우기 위한 만남의 가치(올바른 교육적 만남과 관계론의 시사점을 찾기 위해 부버(M. Buber, 1878~1965)의 만남철학) 등이 재조명 되기에 이르렀다.[2] 비대면 학습공간 보다는 메타버스 공간에서 아바타를 활용한 또 다른 나를 만들어 가상공간에서 교수자와 친구들을 만나서 친밀함을 유지하는 경험은 만남의 가치와 같은 교육적 가치를 채우는 것에도 도움이 될 것이다.

또한 Z세대의 특성중 하나인 목적, 관심사 중심의 느슨한 연대를 중심으로 사회적 관계를 맺는다는 점이나 현실세계와 가상공간을 넘나들며 나의 이상형을 아바타로 표현 하여 대리만족을 얻는 점 등이 메타버스 공간의 특성과 잘 맞는다.[3]

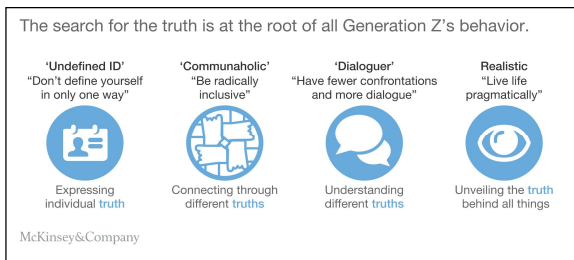


Fig. 2. 진실에 대한 탐색과 Z세대의 행동 근원 (출처 : 'True Gen' : Generation Z and its implications for companies, 2018)

Z세대는 디지털네이티브로 디지털 환경은 편안하게 여기고 이전 세대보다 '개인의 표현'을 중요시 하며 행동으로 배우는 것을 선호하는 특성을 가지고 있어[4] 메타버스 교육공간은 Z세대에게 적합한 교육공간이 될 것이다. "Lewis & Kahn(2010)가 말한 훌륭한 '범주 확장 교육'의 대표적 장이 될 것이며 현실의 또 다른 차원 즉 메타버스도 무한한 확장이 일어날 것으로 기대한다. 이 공간에서 일어나는 다양한 체험은 기존 교육 시공간의 한계를 극복 하게 할 것이고 공간을 시각적으로 구분 지어주고 각자의 개성을 표현 할 수 있어 기존의 대면 강의에서 가지는 경직된 교육 방식을 탈피 할 수 있을 것이다.

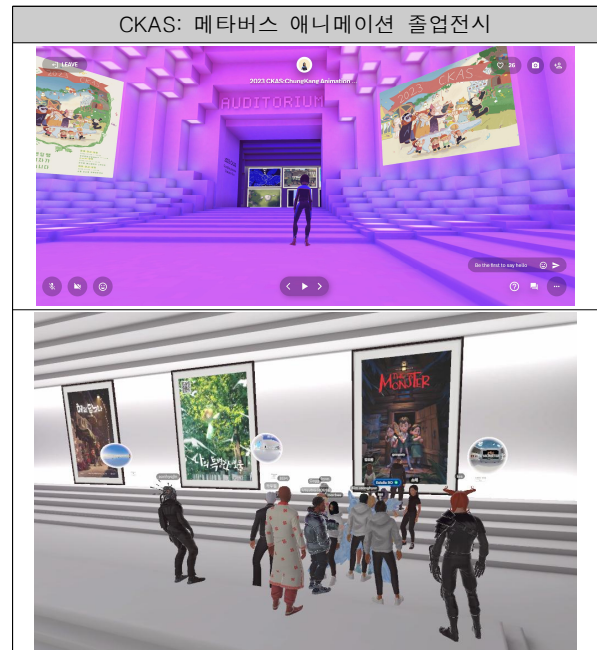
메타버스 공간에서의 만남은 오프라인 공간에서의 물리적인 만남과 닮은 형태로 다양한 감정 표현이나 여러 가지 행동들을 주고 받음으로써 감정적 유대를 이끌어 낼 수있다.

Table 1. 청강문화산업대학교 게임콘텐츠스쿨 수업 등 교육공간에 메타버스 공간(게더타운) 활용사례 [5]

사례	사진
2학년 프로젝트 수업 전체 모임	
취업과창업을위한 포스트프로덕션 (캡스톤디자인) 게더타운 O X 퀴즈	
학생회 미팅	

또한 학습 결과물을 전시하고 공유하는 공간의 비용이 절감되며 실제 공간보다 더 자유로운 방식의 전시가 가능해 질 수 있다.

Table 2. 청강문화산업대학교 애니메이션스쿨 2022년 CKAS: 메타버스 애니메이션 졸업전시



IV. Conclusions

현재 메타버스 공간을 활용한 산업계 전반의 다양한 시도도 많아 메타버스 공간은 현실공간과 더불어 기본적인 사회 공간으로 자리 잡을 가능성이 매우 크다. 특히 현재 학령층인 Z세대의 특성에도 메타버스 교육 공간은 적합하므로 메타버스 교육공간 제공은 모든 교육기관에서 필수적으로 연구해야 할 것으로 보인다.

향후 메타버스 교육공간을 활용한 다양한 교수법 개발과 분야별 메타버스 교육 콘텐츠 개발을 할 계획이다.

REFERENCES

- [1] Choi, SetByol, "The Story of the MZ Generation in Korea: Beyond the Common Sense of the Older Generation", the horizon of knowledge, Volume 32, pp.63-76, 2022
- [2] Chung Seok Hwan, "The Implications of Buber's Encounter Philosophy in Non-face-to-face Education Environment in the COVID-19 Times", 東亞人文學, Volume 57, pp.259-295, 2021
- [3] Jeehyeon Jung, Young-Wook Jung, "A Study on User Experience Design of Metaverse: Focused on Gen Z"
- [3] Kim, Young-ju ; Kwon, Sun-young, "A Study on the Generation MZ Users' Perception of Metaverse in Public Libraries" Journal of the Korean Society for information Management, Volume 39, Issue 3, pp.217-240, 2022
- [4] Lee, Chang heon, "Case Study of Technology convergence_ Culture and Arts Education Program for Z Generation", Dongguk University, 2022