

# 더티칭랩 최종결과보고서

## ■ 개요

유형 구분	<input type="checkbox"/> 더티칭랩 I <input checked="" type="checkbox"/> 더티칭랩 II
연구자(소속) *모듬일 경우 구성원 모두 기재	이지혜(교육학과)
주제	메타버스로 상담을
정산금액	일금 _____ 이십만원정 (₩ _____)
연구기간	2021년 9월 13일 ~ 2021년 12월 13일

2021년 12월 10일

작성자 : 이지혜 (인)



전남대학교 교육혁신본부장 귀하

## ◆ 연구 필요성

심리상담의 경우, 코로나 이전에는 주로 면대면 중심의 소통을 통하여 심리치료서비스를 제공하였는데 치료실에 직접적으로 갈 수 없는 환경의 내담자들은 심리상담 서비스를 받기 어려웠다. 그나마 채팅상담 또는 전화상담의 방법으로 이를 대신하는 서비스도 있었지만, 대면상담만큼의 효과와 내담자-상담자간의 친밀성을 유발하는 것이 어려웠다. 집단상담의 경우도 여러 사람들을 대면으로 모으는 방식으로 진행하였었는데, 이에 물리적 거리로 인해 집단상담을 받고 싶어하나, 참여하지 못하는 사람들이 있다는 것이 한계로 작용하였다.

마라톤 집단 형식으로 또한 최근에는 코로나 19의 발발, 그리고 장기화로 인하여 기존의 대면 중심의 심리치료 서비스를 제공하는 방식이 현실적으로 불가하게 되었고, 이로 인해 여러 대안이 필요하게 되었다.

최근 상담현장에서는 대면상담에 대한 대안적인 방법으로 줌 등의 화상회의 프로그램을 활용하여 개인 및 집단상담을 진행하고 있지만 화상회의가 '줌 피로'를 일으켜 대면회의에 비해 참여자들을 더 힘들게 한다는 연구 결과가 나왔다. '줌 피로'는 지난 2020년부터 구글(Google) 검색 순위 중 급상승하는 용어 중 하나다. 코로나19로 인해 줌(zoom) 등 플랫폼을 통한 화상회의가 잦아지면서 발생한 스트레스 현상을 나타내는 신조어다.

이러다 보니 카메라를 통해 얼굴을 공개해야 하는 화상회의와 같은 기법 외에도 다른 방식의 소통 방법에 대한 요구가 있으며 최근에는 ICT 기술이 '현실같이 구현한 가상 세계'다. 가상 이 현실이 되는 시대, 현실을 초월한 신세계' 라는 이름으로 메타버스가 유행하고 있다.

이에 본 연구에서는 메타버스 가상세계를 활용하여 집단상담을 실시할 수 있을지 가능성을 실험해 보고, 어떤 방식으로 집단상담을 운영하는 것이 좋을지 방법을 살펴보고자 한다.

## ◆ 연구 과정(논의사항)

### < 연구수행 일정 >

- 9/2 메타버스를 통한 집단상담 체험1 (Roomkey)
- 9/7 줌 실시간 회의를 통한 집단상담 체험
- 9/14 메타버스를 통한 집단상담 체험2 (ifland)
- 9/30 메타버스를 통한 집단상담 체험3 (gathertown)
- 10/28 메타버스를 통한 집단상담 체험4 (V-story)
- 11월 V-story를 통한 수업 운영 및 집단상담 실습
- 12월 대면 수업으로 피드백 확인

본 연구를 수행하였던 과정은 다음과 같다.

1. 학생들과 Roomkey, 줌, ifland, gathertown, V-story 등 다양한 메타버스 및 화상회의 프로그램을 실습하였다.
2. 9월부터 매주 교육혁신본부에서 주최하였던 티칭랩 특강을 수강하며 V-Story라는 메타버스 프로그램을 익히어, 메타버스로 수업을 진행하는 방법을 배우며 동료 교수님들과 사용 후기를 공유

하였다.

3. 10월 말부터 V-story를 주요 수업매체로 활용하여 수업을 운영하였다.

## ◆ 연구 결과

학생들과 수업을 해본 결과 다음과 같은 사항을 보고하였다.

Roomkey의 경우 유럽회사가 만든 메타버스 서비스로 한글채팅이 지원되지 않는다는 것이 가장 큰 단점이었으며, 장점은 캐릭터가 호감을 주는 인상이었고, 앱과 컴퓨터 모두를 활용하여 서비스에 접속할 수 있다는 것이었다. 또한 단상과 아래 테이블을 분리하여 목소리가 들리는 범위를 다르게 하며, 스테이지 뒷공간도 마련함으로써 쉬는 시간 중 따로 실수도 있게 되어 있었다. 아쉽게도 학기 종료와 비슷한 시기에 해당 회사가 서비스 종료를 하게 되어 더 이상 활용할 수 없었다.

Zoom 실시간 회의의 경우 직접 표정을 볼수 있다는 것이 장점이었다. 학생들의 표정을 보고 활동을 진행하다 보면 학생들이 숙지하는지 확인할 수 있었다는 것이 좋았으나, 계속 학생들이 카메라를 들여다 봐야 했기 때문에 높은 피로도를 유발하여 학생들이 편하게 자신의 이야기를 하는 것은 어려워하였다.

ifland의 경우 모바일에서만 사용할 수 있다는 것이 아쉬운 점이었다. 한국적인 캐릭터, 다양하게 꾸밀 수 있는 구성은 좋았고, 다른 메타버스에 비해 다양한 제스처와 감정 표현기능이 있어서 학생들이 자유롭게 자신의 감정을 표현할 수 있었다. 다만 학생들이 모바일로 들여다봐야 했기 때문에 마이크가 연결되지 않거나 소리가 울리는 현상이 자주 발생하였으며, 교육자료들을 함께 살펴봐야 할 때에는 글씨가 작아서 힘들다고 하였다.

gathertown의 경우 가장 학생들과 소통하기 쉬웠다. 2D로 이루어진 미니맵에서 아바타로 돌아다니는 것이 학생들에게 흥미와 호감을 주었고, 함께 들어있는 add-in 기능 들로 인해서 내부에서 메모장을 공유한다든지, 미니게임을 한다든지 하는 방식으로 어울릴 수 있었다. 또한 줌의 카메라 기능을 사용하기 때문에 상대방의 표정을 읽고 감정을 이해하기 쉬웠다는 측면이 있다. 한편, 결국 웹카메라 기능을 사용할 수 밖에 없기 때문에 진정한 메타버스를 활용한 상담이라고 하기가 어려웠다.

V-story의 경우 기능상으로는 가장 사용하기 편리하였지만 컴퓨터의 사양의 기준이 가장 높았기 때문에 효과적인 메타버스 집단활동을 하기 위해서는 각 학생이 어느 정도의 사양이 되는 기기를 마련하였는지를 확인해야 할 필요가 있다고 생각했다. 본 강의자의 경우 계속 컴퓨터가 꺼지거나 중간에 프로그램이 멈추는 현상이 발생하였으며, 이로 인해 수업참여자들의 불만과 시간 소비가 있었다.

결론적으로 본 연구에서는 메타버스가 비대면으로 집단상담을 진행할 수 있는 좋은 방법임에는 동의하나, 100% 아바타로 가상공간에서 활동하게 되는 V-story나 ifland 등의 플랫폼보다는 실제 얼굴표정을 공유할 수 있는 gathertown이 더 원활한 교류를 가능하게 했다는 것이다. 추후 메타버스 플랫폼에서 표정인식 기술이 좀 더 발전한다면, 100% 아바타를 사용한 메타버스 플랫폼에서도 집단상담 활동이 원활하게 이뤄질 수 있으리라고 기대한다.

## ◆ 적용 계획 및 적용 사례

다음 그림은 실제로 메타버스를 진행한 수업사례이다.

아래 사례는 gathertown을 활용한 수업으로 수업 내 학생들이 다양한 인원으로 그룹활동을 할 수 있도록 다양한 개수의 의자를 배치하였고, 수업을 위해 대기하는 대기공간을 향하여 화살표를 만들고 그곳에서 동그랗게 모여서 편안하게 이야기하거나 수업 준비를 위한 장소 기획이 가능하였다는 장점이 있었다. 또 학생들이 그룹활동을 하고 있을 때 전체 회의장으로 모여달라고 하는 전체공지도 원활하게 할 수 있었으며, 오른쪽 상단의 칠판 기능을 활용하여서 함께 소통하는 수업을 진행하였다.



두 번째 예시로는 브이스토리를 운영하여 수업을 운영한 것이었다. 브이스토리는 교실수업에 최적화된 메타버스로 교수자와 학생들이 교실 벽면에 다양한 메모와 쪽지를 붙여가며 소통할 수 있었고, 칠판의 경우도 수업이 이루어지는 교실의 다양한 벽면을 활용하여 여러 자료를 한번에 공유할 수 있었다. 한편, 딱딱한 회의실 모양의 교실형태로 인해서 동그랗게 앉아 편안한 분위기를 유도하며 집단상담을 할 만한 상황이 되지 않았고, 집단상담 활동마저 교실활동처럼 느껴지는 측면이 있었다.

