

아동을 위한 교육용 게임의 감성평가 요인에 관한 연구

황민철*, 윤지숙**

상명대학교 미디어학부*, 상명대학교 교육대학원**

A Research on the emotional factors of educational game for the students in elementary school

Min Cheol Whang*, Joo Sook Yun**

Sangmyung University, Division of Media Technology*

Sangmyung University, Graduate School of Education**

Abstract

본 연구는 아동들의 교육용 게임에 대한 인식과 회피요소를 분석하고, 게임의 흥미요소를 추출하여 흥미로운 교육용 게임을 제작하는 디자인 방향을 제시하기 위하여 수행되었다. 회피요소 분석을 위해 50명의 학생과 10명의 학부모 30명의 게임 전문가들을 대상으로 조사를 실시하였고 흥미요소 분석을 위해 초등학교 4, 5, 6학년 학생들과 경기도 소재 D초등학교 4, 5, 6학년 학생들 총 280명 대상으로 조사를 실시하였다. 본 연구의 결과로 제시되는 것은 초등학생을 위한 교육용게임의 회피요소와 흥미요소를 성공적으로 추출하였고 이를 통한 게임 평가모델을 구축하고 초등학교 교육용 게임의 감성 요소를 향상 시킬 수 있는 디자인 평가요소를 제안하였다.

Keyword : 교육용게임, 회피요소, 초등학생, 게임평가모델