

아동을 위한 게임에서의 디지털 콘텐츠의 제안

서정만^o, 권순녀^{*}

^o*한국재활복지대학 컴퓨터게임개발과

e-mail: seojm@hanrw.ac.kr, snkweon@hanrw.ac.kr

A Proposal of Digital Contents in game for child

Jeong-Man Seo^o, Soon-Nyu Kweon^{*}

^o*Dept. of Computer Game, Korea National college of Rehabilitation & Welfare

키워드: 기능성게임(serious game), 디지털콘텐츠(Digital Contents)

게임이라는 용어는 “흥겨우게 뛰다”라는 인도 유티피안 계통의 “ghem”에서 파생된 단어로 “흥겹다”는 정신적으로 재미 또는 즐거움을 느낀다는 뜻과 “뛰다”라는 동작을 나타내는 동사적 의미의 단어가 합성된 용어이다[1][2][4].

게임에서 콘텐츠는 중요한 부분으로 인식되고 있고, 게임의 성공에도 밀접한 관계를 가지고 있다. 콘텐츠라고 하면 디지털 콘텐츠를 의미하는데 그 의미를 살펴보면 여러 의미가 있을 수 있지만, 백과사전에서 디지털 콘텐츠는 “기존의 아날로그적 콘텐츠를 디지털화 한 것이다. 문자, 음성, 음향, 이미지, 그리고 영상과 같은 콘텐츠를 디지털의 형식으로 제작 혹은 가공한 것이다.”라고 정의하고 있다.

세계의 게임은 격동하는 변화와 최적화되는 진화를 거듭하고 있는 가운데, Jeremy Bentham은 즐거움은 강도와 지속시간에 의해 결정되어 진자고 주장한 것과 같이 기능성 게임의 즐거움 또한 유일한 몰입과 지속시간에 대한 유일한 보상이 요구되어 질 때 많은 영향력을 줄 수 있을 것[3]이라고 예견하고 있다.

최근에 국내 게임기업들이 기능성 게임 개발에 본격화하고 있다. 한국형 기능성 게임의 개발에 대한 국내 게임기업의 관심이 집중되고 있는 가운데, 정부에서도 이 분야에 많은 비용을 투자할 계획을 발표하였다. 이에 따라 기능성 게임에 대한 기술 개발 지원과 시장확대를 위한 정부의 적극적인 지원이 기대된다.

또한 우수한 게임 콘텐츠의 지속적인 보급이 요청되고 있는 가운데, 비폭력적이고 건전한 정서적인 발달을 위해 아동들을 위한 콘텐츠의 개발이 시급이 요구되고 있다.

최근 PC방 경기 전망에 대해 과반수가 악화될 것이라고 부정적으로 전망하고 있으며, 긍정적인 전망은 6.0%에 불과하다.

pc방 경기가 좋아질 것이라고 예측한 이유로는 “온라인 게임 이용자의 다양화/증가세를 32.6%로 나타냈으며, 이 외에 주5일 근무제 등 여가시간 증가가 21.1%, 우수한 게임 콘텐츠의 지속적인 보급이 21.1%, 고정적인 이용자층 확보가 13.7%, 복합 게임장으로 전환하여 다양한 게임 제공이 4.2%등의 순으로 나타났다[5].”

PC방 경쟁력을 약화시키는 요인으로는 업체 간의 과당경쟁이 66.3%, 과다한 게임 이용요금인 64.1%, 업그레이드 및 유지비용과다가 55.2%등의 이유로 나타났다.

국내 게임의 부족한 부분이 무엇인지를 조사한 결과로는 스토리, 기획, 연출력 등이 주요인으로 조사되었다. 대부분의 게임 플랫폼에서 국내 게임의 부족한 부분으로 스토리, 기획, 연출력, CG 그래픽 등으로 나타났다.

여기서 CG 그래픽에서 특히 아동들을 대상으로한 콘텐츠의 고려사항으로 중요한 요인으로 등장하게 되었다.

표 1. PC방 경쟁력 약화 요인

Table 1. PC room competitive power enfeeblement factor

약화시키는 요인	응답율(%)
과다한 게임이용료	30,7
업계간의 과당경쟁	24,7
업그레이드 유지비용과다	12,5
여가 및 오락 취향 변화	8,0
불합리한 법이나 제도	6,6
신규 플랫폼으로의 게임이용자 이동	6,2
히트 콘텐츠의 부재	6,0
게임에 대한 부정적 인식	4,3
기타	1,0

그러므로 아동들에게 폭력적이지 않고, 두뇌발달과 아울러 정서적으로 안정감을 줄 수 있고, 건전한 청소년기로 성장하는데 필요한 디지털 콘텐츠가 절실히 요구되고 있다.

특히 아동들에게 지루하지 않도록 재미를 줄 수 있는 요소가 있어야 하며, 그 스토리 또한 건전하고, 두뇌 발달, 친근감 있는 콘텐츠 개발이 되어야 하겠다.

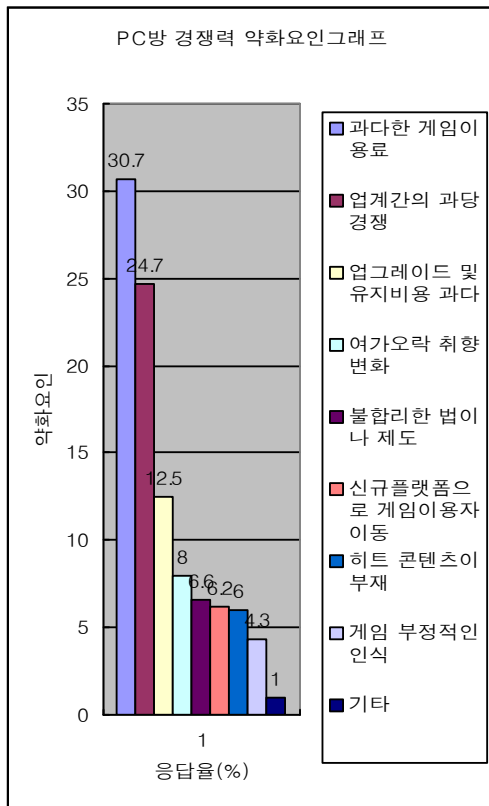


그림 1 . PC방 경쟁력 약화 요인 그래프

Fig 1. PC room competitive power enfeeblement factor graph

참고문헌

- [1] 서정만, “사각형 충돌감지 알고리즘을 사용한 슈팅게임 구현”, 한국컴퓨터정보학회, 제11권, 제3호, 188-189쪽, 2006년 7월
- [2] 서정만, “사다리 게임 설계 및 구현”, 한국컴퓨터정보학회, 제 40차 하계학술대회 논문집 제17권 제1호, 188-189쪽, 2009년 7월
- [3] 김상중, “가능성 게임의 성향 및 발전 방안에 관한 연구”, 한국 컴퓨터정보학회, 동계학술대회 논문집, 제18권, 제1호, 99쪽, 2010년 1월
- [4] 서정만, “교육용 문제 풀기 게임 설계”, 한국컴퓨터정보학회, 동계학술대회 논문집, 제18권, 제1호, 103쪽, 2010년 1월
- [5] “2009 대한민국 게임백서 (상)”, 185쪽, 2009, 9, 한국콘텐츠진흥원