

기능성게임대회 현황 및 발전방향에 대한 연구

최훈* · 윤영두**

*부산가톨릭대학교, **강원대학교

A Study on the Status and Vitalizations of Serious Game Competition:
Focusing on Serious Educational Game

Hun Choi* · Young-doo Yoon**

*Catholic University of Pusan, *Kangwon National University

E-mail : chlgnscup.ac.kr, yoon02@kangwon.ac.kr

요 약

최근 게임의 영역을 다양한 범위로 넓혀주고 있는 기능성게임에 대한 관심이 높아지고 있다. 이 중에서도 교육용기능성게임은 재미와 교육의 목적을 동시에 만족시켜줄 뿐만 아니라, 디지털교과서보급과 함께 새로운 교육방법으로 연구과 활발히 진행되고 있다. 교육용 기능성게임을 확산시키기 위한 방법으로 게임대회를 중심으로 저변확대를 통하여 인식전환을 유도할 수 있다. 이에 본 연구에서는 교육용 기능성게임 및 게임대회를 분석하고 효과적인 게임대회운영 전략을 제시하고자 한다.

ABSTRACT

Recently it has been increasing interest of serious game which make broadened to wide area in game field. Among these, educational serious game is not only satisfied with the purpose of fun and education but also has been looking ar new ways of teaching with distribution of digital textbook. It can lead to change the way we understand things using the revitalization on the basis of serious game competitions. The purpose of this study was to analysis of educational game and game competition and to develop the efficient management stragies

키워드

기능성게임, 게임대회

1. 서 론

정보기술의 발달로 인해 게임 분야는 다른 분야에 비해 플랫폼과 게임 장르의 발달이 급속도로 성장해 왔다. 다양한 게임분야 중에서도 기능성게임은 오락성과 목적성을 동시에 만족시킬 수 있어 기존의 게임의 기능 범위를 확대하고 있는 실정이다. 특히 교육용 기능성 게임은 게임에 정규 교육과정 내용을 담아 학습내용의 개념과 원리를 익히도록 만드는 G러닝에 대한 인식확대로 인하여 이에 대한 연구와 개발이 활발하게 진행되고 있으며, 디지털교과서와 함께 새로운 학습도구를 이용한 교육방법으로 교육패러다임을 바꾸

고 있다. 하지만 이러한 변화에도 불구하고 게임이 가지는 부정적 인식으로 인하여 사회적 저변확대가 빠르게 이루어지지 않고 있을 뿐만 아니라, 교육적 효과에 대한 의문성도 함께 제기되고 있다.

이에 본 연구에서는 기능성게임에 대한 다양한 의미를 다각적인 측면에서 제고해보고, 교육용 기능성게임을 활성화시키기 위한 방법으로 현재 운영되고 있는 교육용기능성게임대회에 대한 현황 분석을 바탕으로 사회문화적 가치 인식 증대 및 문화적, 사회적 수용확대를 위한 효과적인 게임대회운영 전략을 제시하고자 한다.

II. 기능성 게임의 정의 및 현황

기능성 게임은 많은 학자들에 의해 다양하게 정의되어져 왔다. 가장 대표적인 정의로서 사회과학자인 클락아트(Clark C, Abt)는 사용자에게 즐거움과 재미가 주된 목적이 아닌 교육목적으로 제작된 게임으로 정의하고 있다[1]. 그는 기능성 게임을 교육에 초점을 맞추고 있어 초기의 기능성게임은 광범위한 특수한 목적이 아닌 교육 분야로 한정되어진 한계를 가지고 있다.[2] 하지만, 그 후 자이다(Zyda)는 기능성 게임을 정부, 직원교육, 교육, 건강, 공공정책 등 특수한 목적을 바탕으로 사용되는 컴퓨터 게임으로 정의하여 기존의 기능성게임이 교육에 한정되어 있었던 범위를 한층 더 포괄적으로 정의하였다[3].

기능성 게임대회는 기능성게임산업 전반에 걸쳐 기술적 발전을 도모할 뿐만 아니라, 새로운 콘텐츠를 대표하는 행사로서 직, 간접적 경제 효과 창출이 가능하다. 게임대회를 통하여 관련기반 기술 전문가들과의 교류 및 산업 및 시장에 대한 파악, 핵심기술사업에 대한 효율성을 높여줄 수 있다.

국내 기능성게임대회는 대표적으로 국립과천과학관에서 개최하는 ‘온라인 수학게임대회’, 전북디지털산업진흥원에서 주관하는 ‘기능성게임대회’, 경기디지털진흥원에서 주관하는 ‘경기기능성게임 페스티벌’ 등 3가지로 볼 수 있다. 해외에서 진행되고 있는 기능성게임대회의 경우 크게 Dimension-U, National STEM Video Game Challenge, AMC(American Mathematics Competition), CMC Mathematics Festival Program, Math Performance Center로 볼 수 있다. 국내외에서 진행되고 있는 기능성게임대회 문제점을 파악한 결과, 기능성게임에 대한 사회 인식 및 저변확대의 부족, 게임대회에서 사용되는 PC환경의 문제, 게임대회에 사용되는 게임 프로그램의 오류, 게임대회 운영의 미숙, 기능성게임 대회에서 사용되는 게임의 종류의 한계 등이 문제점으로 나타났다.

이러한 기능성게임대회의 문제점을 해결하고 기능성게임대회의 활성화를 위해 전문위원회를 중심으로 체계적인 대회 운영전략이 필요하며, 지속적인 게임개발 및 교육용 기능성 평가시스템 구축을 통해 스마트러닝으로서의 새로운 표준모델을 구축해야 한다. 또한, 다양한 콘텐츠 개발을 통해 사용자의 다양화를 이끌어야 하며, 규모의 경제를 통해 기능성게임대회를 활성화시켜야 한다. 마지막 기존의 PC환경에서 이루어지고 있는 기능성 게임을 다양한 플랫폼을 기반으로 이루어질 수 있도록 연구와 개발이 이루어져야 할 것으로 판단된다.

III. 결 론

글로벌 게임축제에 해당되는 “G-Star”의 경우 2011년 기준으로 게임 콘텐츠 수출계약으로 인하여 2천 200억 규모의 실적 및 총 1000억 원 이상의 경제적 파급효과를 가지고 왔다. 이는 콘텐츠 행사의 성공은 콘텐츠 유관 산업분야에도 상당한 영향력을 미치는 것으로 볼 수 있다. 기능성게임 대회가 활성화되게 되면 게임에 대한 부정적 사회적 인식 전환뿐만 아니라, 저변확대에도 긍정적인 효과를 나타내고, 기능성 게임 개발 촉진뿐만 아니라 전문 플랫폼 개발 및 관련 산업기술 발전과 국내업체의 해외 수출은 관련 분야에서 수많은 경제적 가치를 창출할 것으로 예상된다. 본 연구를 통해 향후 기능성게임대회 운영에 대한 가이드라인 제시하여 기능성게임에 대한 저변확대를 이룰 수 있을 것이라 기대된다.

참고문헌

- [1] C. C. Abt, *Serious Games: The Art and Science of Games that Simulate Life*. New York: Viking Press, 1970
- [2] 홍유진 (2010), 기능성게임의 개념과 산업동향, 정보처리학회지, 제 17권, 제 1호, pp. 17-26.
- [3] 게임백서(2010), 2010 대한민국게임백서, 한국콘텐츠진흥원