

중국에서의 교육용 게임 분석 Analysis of Educational Game in China

단 효 윤*, 임 광 혁**, 김 수 균*
배재대학교 게임공학과*,
배재대학교 전자상거래학과**

Duan XiaoYun*, Im Kwang Hyuk**, Kim Soo-Kyun*
Paichai Univ. Dept. of Game Eng. *,
Paichai Univ. Dept. of Electronic Commerce**

요약

교육용 게임의 목표는 교육 게임 산업보고서[1]에서 밝힌 것과 같이 게임 사용자의 지식, 기술, 지력, 정감, 태도, 가치관, 그리고 교육적 효과를 가지도록 해야 하는 특징을 가진다. 특히 오락성에 못지않게 규칙, 경쟁, 도전 같은 요소들 또한 내포되어 있어야 한다.

또한 중요한 요소는 게임이 주는 교육적 효과라고 볼 수 있는데, 만약 교육적 효과가 높다면 좋은 게임이라 볼 수 있다. 그러나 다른 일반적인 게임과 마찬가지로 교육용 게임에 대한 시선은 좋지 못한 것이 사실이며, 이러한 시선으로 인해 교육용 게임은 크게 보편화되고 있지 못하고 있다. 본 논문은 중국에서 많이 사용하고 있는 교육용 게임에 대해 소개해 본다.

I. 서론

본 논문에서는 중국에서 인기 있는 교육용 게임 및 3가지 장르에 대해 소개 한다.

먼저, 모험 및 역할 수행게임, 두 번째로 경영게임, 마지막으로 논리 게임과 퍼즐이다. 그림 1과 2는 중국 내에서 인기 있는 교육게임의 순위를 보여준다.

II. 모험 및 역할 수행게임

롤플레이팅(Role Playing Game)게임[4]은 말 그대로, 게임 스토리텔링 속의 캐릭터들을 통해 역할을 수행하는 게임을 말한다. 대표적인 예로 2004년에 중국 상대게임 회사에서 처음으로 교육용 RPG게임을 만들었다. 그림3은 “xueleifeng”의 실행화면을 보여준다.



▶▶ 그림 1. 중국의 교육게임 순위(Mac) [2]



▶▶ 그림 2. 중국의 교육게임 순위(iPhone)[3]



▶▶ 그림 3. 중국 최초의 교육용 RPG 게임(xueleifeng)

그림 3에서 소개된 게임의 시나리오에서 “퇴봉”은 중국에서 착한 사람이며, 항상 다른 사람을 도와주는 역할을 한다. 본 게임에서는 사용자 1명 혹은 2명이 수행 할 수 있으며, 만약 제공한 미션을 완료하면 포인트를 얻을 수 있도록 되어 있다.

본 게임의 목적은 청소년들에게 예의와 좋은 습관을 가르쳐 주기 위해 제작한 게임이며, 2012년에 xueleifeng 3D MMORPG(대규모 다중 사용자 온라인 롤 플레이 게임)로 상용화 되었다. 화면 및 기능에 재미요소를 많이 첨가하여 교육용 RPG게임 중에서는 인기가 비교적 많은 편이다. 또한 이를 계기로 중국에서는 교육용 RPG 게임에 대한 관심이 높아지고 있으며, 교육용 게임에 대해 여러 가지 다양한 시도를 많이 하고 있는 추세이다.

Ⅲ. 경영게임

경영 게임은 기업 경영과 관련되는 의사 결정 능력의 향상을 위해 수행하는 게임이라고 볼 수 있다. 실제 기업 경영의 여러 가지 상황을 설정하여 컴퓨터를 이용해서 모의로 실험하고, 이를 통해 행위자가 기업 경영에 필요한 의사 결정을 하도록 하게 된다. 대표적인 예로는 The Sims라는 게임이 있다. 현재 중국에서 유행하는 게임으로는 농장, 목장, 식물 및 동물의 사육 과정의 시뮬레이션이 있다.

2003년에 중국에서는 신입사원 교육에 상당한 효과를 보이고 있는 경영 모의 게임이 소개되었고, 이후 유행한 교육용 경영 게임(chuangyewang)은 게임을 통해 시뮬레이션에는 경영비용의 감소, 사원 재교육 시간의 감소 및 우수한 노동력 확보의 혜택을 줄 수 있도록 되어 있다. 본 게임 하면서 경영 지식과 경험을 쌓을 수 있는 장점을 가지고 있다. 경영 모의 게임의 실행 화면은 그림4와 같다.



▶▶ 그림 4. 교육용 경영 모의 게임

Ⅳ. 논리 게임과 퍼즐

본 절에서 소개하고 있는 논리 및 퍼즐게임 장르는 앞서 나온 RPG 게임이나 시뮬레이션게임 비해 상대적으로 다양한 하위 장르를 가질 수 있다.

또한 중국어 중에 사자성어나 관용어 많아서, 이 게임을 하다보면 정확한 글자와 의미를 알게 된다. 그림 5는 관용어 게임의 실행화면을 보여준다.



▶▶ 그림 5. 사자성어 및 관용어 게임

V. 결론

중국에서는 교육용 게임의 내용 및 응용 분야의 형식이 단조롭고, 또한 지나친 학습효과만을 유도하는 경우가 비교적 많은 편이다. 또한 게임의 교육내용과 관련 응용 기술에 대한 형식이 단조롭고, 또한 통일된 기준이 없다.

게임 프로그램의 교육적 설계에 대해서, 우리나라와 중국과의 뚜렷한 차이가 없지만, 게임성, 교육 및 게임 설계방법에서는 우리나라와 중국과의 차이점을 볼 수 있다. 그러한 주요한 이유는, 중국 사람들은 게임으로 사람들을 교육하는 시키는 것에 대한 인식이 비교적 적은 편이기 때문이다. 현재 중국에서 교육용 게임은 단지 초등학교를 대상으로 한 아주 낮은 단계에 있으며, 중·고등학교와 대학교에서의 응용 사례는 아주 적은 편이다.

■ 참고 문헌 ■

- [1] 여삼립, 원격 교육은 화상채팅을 이용한 교육 방식, 교육 게임 산업 보고서, 2004.
- [2] App store: <http://app.maiyadi.com/>
- [3] <http://m.163.com/ipad/game/ca96b4hmgh/index.html>
- [4] 교육용 게임: <http://www.wikipedia.org/>