

차세대 콘텐츠 콘솔기기 활용 수업 적용 계획연구

손병혁^o

^o청강문화산업대학교 게임콘텐츠

e-mail: exsbh@ck.ac.kr^o

A Study on the Application of Class Using Next Generation Content Console Devices

Byung-Hyuk Son^o

^oDept. of Game Contents, ChungKang College of Culture Industries

● 요약 ●

게임 산업의 성장속에 다양한 서비스를 제공하는 게임 플랫폼의 증가와 디바이스의 확산으로 전통적인 게임 콘솔 외에도 개인용 컴퓨터는 물론 가상현실 헤드셋(VR), 심지어 스마트TV를 이용한 클라우드 게임 서비스 등 게임을 이용하는데 언제 어디서나 사용할 수 있는 스마트폰과 같은 다양한 장치에서 쉽게 접근할 수 있도록 하여 비디오 게임 사용자 증가에 큰 기여를 하고 있다. 본 논문에서는 높은 양질의 게임콘텐츠와 메타버스를 넘나드는 고 퀄리티의 차세대 게임을 분석 및 이해하고 연구를 통하여 게임을 제작하기 위해 게임 엔진에 사용된 제작기법을 이해하기 위해서 피교육자들은 게임을 직접 플레이해보며 사용자의 경험을 쌓고 노하우를 축적하는 것만큼 중요한 것은 없다고 결론지었음. 차세대 콘솔기기를 활용하여 우리 대학 신규 교과목으로 편성 되어있는 XR콘텐츠 제작 프로젝트 수업의 효율과 이해도를 높이기 위해 본교에 설치되어 있는 차세대 콘솔기기 활용 및 적용 연구의 필요성을 제시한다.

키워드: 게임디바이스, 게임분석, 메타버스(Metaverse)

I. Introduction

본교 게임콘텐츠스쿨 현재2관 1층에 위치한 103호 게임분석실의 대대적인 개편을 위하여 플레이스테이션5와 닌텐도 스위치 엑스박스 X시리즈를 설치하기로 계획하였다. 피교육자들이 게임을 직접 체험하기 위한 공간을 새롭게 조성하기 위해서는 단순히 최신설비와 차세대 게임콘솔을 설치한다고 해서 분석실을 전공수업에서 활용하거나 학생들의 자발적 이용이 늘어나지 않는 것으로 판단하였음. 분석실 활용을 높이고 피교육자들의 적극적인 참여를 위해 차세대 게임분석실을 적극 활용할 수 있는 방법을 찾는 동아리활동을 계획하였으며 게이미피케이션(Gamification)을 적극 도입하여 우리대학에 새롭게 만들어지는 교육공간을 조성하는 방법으로 블렌디드 러닝을 사용하였다. 차세대 게임 분석실이라는 공간을 기존에 우리 대학에 있는 강의실과 동일한 환경조건으로 조성한다는 인식에서 벗어나 새로운 공간으로 탈바꿈하는 것이 이번 연구의 가장 큰 목표였으며 피교육자들의 환경개선에 직접 참여가 주는 효과와 결과를 통하여 분석을 도출할 것임. 또한 차세대 콘솔기기의 게임 콘텐츠를 전공 수업에 활용해보고 추후 개선점을 통하여 내년도에는 어떻게 활용하는 것이 좋을지도 살펴볼 것이다.

II. Preliminaries

1. The Main Subject

단순히 게임을 오락거리로 플레이하고 즐거움을 공유하는 놀이터와 같은 장소가 아니라 차세대 게임콘솔을 이용한 경험은 실제 게임 개발에 적용된 고급 기술의 체험과 기술을 사용하여 플레이어에게 보다 몰입감 있고 매력적인 게임 플레이 경험을 제공하는 것을 말한다. 여기에는 인공지능 및 머신 딥 러닝을 사용하여 보다 역동적이고 개인화된 게임 플레이를 생성하고, 가상 및 증강 현실 기술을 사용하여 보다 몰입감 있는 상호 작용하는 게임 경험을 생성하고, 고급 그래픽 및 물리 엔진을 사용하여 보다 사실적이고 시각적으로 인상적인 게임을 체험하도록 돕는다. 그래픽을 제작하는 학생뿐만 아니라 QA직군, 기획역량에 반드시 필요한 데이터 및 통계 분석을 사용하여 플레이어의 행동과 선호도를 이해하고 게임의 전반적인 품질과 플레이 가치를 향상시키는 것을 말한다. 여기에는 플레이어 진행 상황 및 성취도 추적, 플레이어 참여 및 유지 분석, 데이터를 사용하여 게임 디자인 개선 영역 식별이 포함될 수 있다.

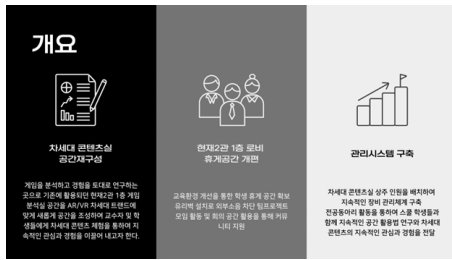


Fig. 1. Overview of the Next Generation Game Analysis Room

먼저, 게이미피케이션을 활용하여 한 학기동안 전공수업에서 강의실이 아닌 공간을 활용하여 게임제작기법을 연구하기 위해 게임제작실에서 게임분석 및 교육활동과 팀별 토론을 통하여 구체적인 결과 및 만족도 조사를 통하여 새로운 교과목으로 재정할수있는지를 살피고 새로운 교수법 개발 시뮬레이션을 고찰한다. 그리고 전공 동아리를 개설하여 자발적 참여를 이끌어 낼 수 있는지를 확인하고 교수-학습자 간의 교육 환경개선 활동이 유의미한 결과로 도출 해낼 수 있는지 동아리 활동과 그 결과물을 토대로 분석 후 내년도 계획을 수립한다.

III. The Proposed Scheme

차세대 게임 분석실을 전공수업에서 활용 및 적용 할 수 있는 방법에 대한 시뮬레이션을 할 수 있도록 진행하였다. 본 연구는 우리 대학 전공심화(4학년) 그래픽 작군 전공수업을 수강하는 대학생 30명을 대상으로 전공수업 신규 커리큘럼으로 수업을 진행하고 만족도 조사 및 수업평가로 그 결과를 도출하고자 하였음.

IV. Conclusions

교육기관에서 학생들이 교육환경에서 교육만족 요인들 중 강의의 질과 학교 교육시설이 학생들의 교육만족에 많은 영향을 미친다는 것은 이미 우리 대학 설문조사나 다양한 사례와 연구 논문사례를 통하여 확인할 수 있다. 2019년 이후 기준에 우리스쿨에서 보유하고 있는 공간 중 하나였던 게임 분석실이 학생들에게 외면 받고 이용률이 전혀 없다는 이유가 무엇인지부터 살펴보고 가장 큰 문제점은 게임업계의 특성상 빠르게 변화하는 기술의 변화에 맞춰 게임 콘솔기가 3-5년 주기로 차세대 기기의 교체되는 변화에 따라가지 못하여 학생들의 니즈를 맞추지 못했다고 판단되었다. 새로 개설된 전공 동아리 학생들과 함께 학생들의 눈높이에 맞춘 교육시설 공간으로 대대적인 개편과 차세대기기 교체를 통해 올해 게임콘텐츠스쿨 학생들 만족도 조사에서 교육시설 만족도는 높은 점수를 받았다. 이번 차세대 게임분석실을 이용한 학생들 주관식 의견을 토대로 도출한 결론은 질 높은 교육시설의 제공은 학교에 대한 자긍심을 갖게 하며 학과에 대한 충성도와 만족도와 연결된다고 판단하였음. 학생들의 자긍심은 학교의 명성이나 학교의 경영성과에도 영향을 미칠 수 있다.

REFERENCES

- [1] Report of the Industrial Technology Research Center of the KDB Future Strategy Research Institute, "Major Issues and Development Directions of the Game Industry" by Ko Tae-woo (2021)
- [2] Seo Kwang-yeol (2005) "A Case Study on the Impact of the Educational Environment on Educational Satisfaction" Master's thesis at Daejeon University