

‘노년공학(GT)의 기능성 게임 개발론’ 교과개발을 위한 학제간 수요 연구*

이내현*, 김경식*, 장희동*, 박성준*, 박창훈*, 강현구**, 박현식***, 성은현****, 김동주*****
호서대학교 게임공학과*, 문화콘텐츠창작전공**, 노인복지학전공***, 유아교육과****, 기독교학부*****
hero84angel@nate.com*

{kskim, dooly, sjpark, chpark, hgkang, phs7922, ehsung, djkbos}@hoseo.edu

A Study on Interdisciplinary Needs for the Development of Curriculum
『Development Methodology of Serious Games with GeronTechnology』

NaeHyun Lee*, KyungSik Kim*, HeeDong Chang*, Park, SeongJun*, Changhoon Park*, Hyun Koo Kang**, Hyun Sik Park***, EunHyun Sung****, DongJoo Kim*****
Dept. of Game Engineering, Hoseo University*, Dept. of Korean Literature, Hoseo University**, Dept. of Senior Welfare, Hoseo University***, Dept. of Early Childhood Education, Hoseo University****, Dept. of Christian Studies, Hoseo University*****

요 약

노년시대를 대비하는 기능성 게임의 교과목을 개발하기 위하여 인문대학과 공과대학의 관련 학과 학생들을 대상으로 연구진의 교과 항목들에 대해 중요성과 필요성에 대한 설문 조사를 하였다. 양 대학의 학생들의 인지에 대한 공통점과 차이점을 분석하여 이를 토대로 융합 학제간 신 교과목을 개발하였다. 노인용 기능성 게임의 인식을 학생들에게 확산시키고자 본 교과목을 양대학의 교과과정에 포함시켜 시행하였다.

ABSTRACT

For the development of a curriculum of the serious game for the elderly in preparation of senior society, we have surveyed students of both college of humanity and college of engineering for their perception of importance and necessity on the subjects prepared by this team. We analyzed their common points and different points, and developed a new interdisciplinary curriculum for students in both college. The curriculum has been opened in the last semester successfully.

Keywords : 영문(국문) Serious Game, Gerontechnology, Senior Welfare
(기능성 게임, 노년 공학, 노인 복지)

접수일자 : 2011년 01월 20일 심사완료 : 2011년 02월 14일

교신저자(Corresponding Author) : 김경식

※ 본 연구는 2008 정부(교육과학기술부)의 재원으로 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임 (KRF-2008-562-D00027)

1. 서 론

최근 평균 수명이 증가되면서 고령인구도 점차 증가하고 있다. 2010년 현재 65세 이상이 전체인구의 11.0%이고 2030년에는 24.3%에 도달할 예정이다. 이로써 2026년 이후에는 우리나라도 초고령 사회에 도달할 것으로 예상하고 있다[1].

이처럼 노인들의 평균수명이 늘어나면서 노년기 건강수준의 개선, 소득수준의 향상 등으로 인해 은퇴 후 여가를 어떻게 보내느냐에 대한 관심이 고조되고 있다[2].

많은 여유 시간을 유익하게 보낼 수 있는 여가 선용의 기회를 제공할 필요가 있는데, 이는 여가생활을 통해 노후생활이 보다 적극적인 모습으로 변모될 수 있기 때문이다.

또한 국가적 아젠다로 등장한 노인복지에 실효성 있게 대응하는 것은 더 이상 노인 복지 및 인문학의 과제만은 아니게 되었고, 공학분야에서도 노인의 여가 활동을 위하여 노인에 맞는 콘텐츠를 개발할 필요가 있다.

노인 게임이 점차 개발되고 있다. 노인에 대한 전문적 지식을 정확히 가지고 개발되거나 효과성이 검증된 게임은 ‘두근두근 뱀퇴치 RT[3]’, ‘의료용 태고의 달인[3,4]’, ‘와니와니 패닉[3]’ 등 국내보다는 일본에서 많이 시도 되고 있다.

노년공학(GeronTechnology, GT)¹⁾은 고령화된 인구의 욕구, 이해관계, 보전에 부응하도록 제품, 서비스 및 환경을 적용하고 개발하는 과학기술지식을 적용하는 것을 의미한다.

본 연구의 목표는 게임공학 등 공학 분야와 노인복지 및 인문학 분야의 융합을 통해 “노년공학(GT)의 기능성 게임 개발”이라는 선도 분야를 창조하여 학제 간 연구의 시너지 효과를 얻을 수 있도록 교과목을 개발하는 것이다..

노년공학(GT)의 기능성 게임 교과목을 개발하기 위해서 먼저 게임공학(Game Engineering)과 노인복지(Welfare for the Aged) 및 인문학(Humanities)에 대한 이해를 높이는 과목의 개발

을 목적으로 연구진의 제시한 기본 항목들에 대해, 양 대학 학생들의 중요·필요하다고 생각하는 내용들을 수집 분석하였다. 양 대학 학생들의 공통점과 차이점을 파악하여 이를 토대로 교과를 개발하였고, 양 대학에서 강의를 실시하였다.

수업을 들은 학생들의 반응은 매우 호응적이며, ‘새로운 분야를 배울 수 있어서 좋았다’, ‘다른 과와 연계를 통하여 다양한 체험을 느꼈다’라는 응답을 해주었다.

2. 교과에 포함할 내용 조사연구

‘노년공학(GT)의 기능성 게임 개발론’ 교과 개발을 위해 교수들이 회의 후 노인복지, 문화콘텐츠, 교육심리, 철학, 게임공학 5가지의 교과목 범주를 정하고 세부 교과내용 영역을 정하였다. 이를 양대학 학생들에게 중요도와 학생들이 파악하고 있는 지식의 인지도를 파악하여 정리하였다.

2.1 연구대상

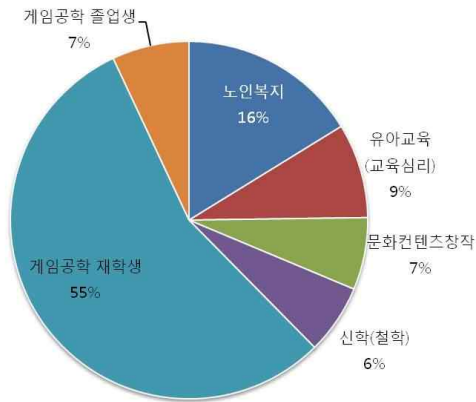
‘노년공학(GT)의 기능성 게임 개발론’ 교과내용과 관련된 학문을 공부하는 학생 남녀 444명에게 교과내용에 대한 요구조사 설문을 하였다.

노인복지학 72명, 유아교육과 38명, 문화컨텐츠 창작 29명, 신학과 28명, 게임공학과 277명(재학생 246명, 졸업생 31명)이 설문에 응답해 주었다.

[표 1] 학과별 설문 인원

계열	전공	인원	합계	
인문 계열	노인복지	72	167	
	유아교육(교육심리)	38		
	문화컨텐츠창작	29		
	신학(철학)	28		
이공 계열	게임공학	재학생	246	277
		졸업생	31	
합 계		444	444	

1) 노년학(gerontology)과 기술(technology)이 결합된 용어



[그림 1] 학과별 설문 그래프

2.2 교과내용에 대한 요구조사 설문

노인의 특성 파악 및 효과성 검증, 첨단 기술 기반의 인터페이스를 응용하여 여가 뿐만이 아닌 인지, 신체, 심리기능을 향상시키기 위한 교과목 콘텐츠 구성을 위하여 각 분야의 교수들의 협의를 통해 교과목 단원 및 세부내용을 확정하였다. 교과목 내용영역은 5개로 [표 2]와 같다.

[표 2] 교과목 내용 영역

교과목 범주	교과목 내용 영역
노인복지	1. 노인복지의 일반적 이해
	2. 고령친화산업
	3. 노인복지 프로그램
문화콘텐츠	1. 문화콘텐츠의 세계
	2. 문화트렌드의 이해
	3. 노년의 삶과 문화콘텐츠
교육심리	1. 노년기의 특성
	2. 노년기 스트레스와 대처
	3. 노인을 위한 교육학적 접근
	4. 연구방법
철학	1. 공학과 휴머니즘
	2. 놀이(여가)의 철학
	3. 게임역사 이해
	4. 미래사회와 게임
게임공학	1. 인문학과와의 관계 이해
	2. 기능성 게임

[표 2]처럼 구성된 교과목을 세분화 하여 학생들이 ‘생각하는 교과목 내용에 대한 중요수준’과 ‘현재 알고 있는 수준’ 두 가지를 [표 3]과 같이 각각 5점 척도의 리커트척도(Likert Scale)로 응답토록 하였다.

[표 3] 중요수준과 인식수준 설문지

생각하는 중요 수준					항 목	현재 알고있는 수준				
下	↔	上				下	↔	上		
1	2	3	4	5	교과내용	1	2	3	4	5

그 외에 주관식 문항으로 7문항 중 3문항은 전체를 대상으로, 4문항은 게임공학과 학생들을 대상으로 추가적인 설문을 하였다.

[표 4] 주관식 설문

설문대상	설 문 내 용
전체학생	1. 배우고 싶은 교과내용
	2. 노인용 게임기 개발의 필요성
	3. 게임기 개발 시 고려사항
게임공학과	4. 본인이 생각하는 노인용 게임
	5. 노인용 기능성 게임 개발 시 필요한 사용자 인터페이스 (게임 UI)
	6. 노인을 위한 기능성 게임 인터페이스 기술 (게임 콘트롤러)
	7. 노인을 위한 User Experience 기술(사용자 인터페이스)

2.2.1 노인복지 세부내용

노인복지 범주는 교과목 내용영역을 ‘노인복지의 일반적 내용’, ‘고령친화산업’, ‘노인복지 프로그램’으로 나누고, 이를 세분화 하여 다음과 같이 구분하였다.

[표 5] 노인복지 교과목 세부내용

1. 노인복지의 일반적 내용
1) 노인인구증가의 사회인구학적 특성과 영향
2) 노인문제의 원인과 양상
3) 노인복지의 내용이해
4) 노인의 일반적 특성
2. 고령친화산업
1) 고령친화산업의 내용과 특성
2) 노년공학(GT)의 내용과 필요성
3) 고령친화산업의 전망
4) 게임공학이 고령친화산업으로의 접근
3. 노인복지 프로그램
1) 노인복지 프로그램의 필요성
2) 노인여가활동의 내용

2.2.2 문화콘텐츠 세부내용

문화콘텐츠 범주는 교과목 내용영역을 ‘문화콘텐츠의 세계’, ‘문화콘텐츠의 이해’, ‘노년의 삶과 문화콘텐츠’로 나누고, 이를 세분화 하여 다음과 같이 구분하였다.

[표 6] 문화콘텐츠 교과목 세부내용

1. 문화콘텐츠의 세계
1) 문화콘텐츠의 새로운기능성
2) 문화콘텐츠와 대중의 기호
2. 문화트렌드의 이해
1) 문화트렌드(최근 문화 흐름)의 실태
2) 문화트렌드(최근 문화 흐름)의 의미
3. 노년의 삶과 문화콘텐츠
1) 문화콘텐츠 속의 노년의 삶
2) 노년의 삶과 문화콘텐츠 기획

2.2.3 교육심리 세부내용

교육심리 범주는 교과목 내용영역을 ‘노년기의 특성’, ‘노년기 스트레스와 대처’, ‘노인을 위한 교육학적 접근’, ‘연구방법’으로 나누고, 이를 세분화 하여 다음과 같이 구분하였다.

[표 7] 교육심리 교과목 세부내용

1. 노년기의 특성
1) 인지적 특성
2) 사회정서적 특성
3) 신체적 특성
2. 노년기 스트레스와 대처
1) 노년기 스트레스
2) 노년기 스트레스 대처법
3. 노인을 위한 교육학적 접근
1) 평생교육 측면에서 본 노인교육의 필요성
2) 노인을 위한 교수학습 방법
4. 연구방법
1) 게임의 효율성 검증을 위한 연구방법
2) 노년을 대상으로 한 연구방법

2.2.4 철학 세부내용

철학 범주는 교과목 내용영역을 ‘공학과 휴머니즘’, ‘놀이(여가)의 철학’, ‘게임역사 이해’, ‘미래사회와 게임’으로 나누었고, 이를 세분화 하여 다음과 같이 구분하였다.

[표 8] 철학 교과목 세부내용

1. 공학과 휴머니즘
1) 공학의 역사적 변천
2) 공학과 인간사회의 기여문제
2. 놀이(여가)의 철학
1) 여가의 철학적 이해
2) 현대 사회변화에 따른 여가의 기능과 발전
3. 게임역사 이해
1) 게임의 시작과 변천
2) 게임의 사회성과 게임철학의 수립
4. 미래사회와 게임
1) 미래 사회속의 게임의 기능과 역할
2) 통합학문으로서의 게임학의 이해

2.2.5 게임공학 세부내용

게임공학 범주는 교과목 내용영역을 ‘인문학과의 관계이해’, ‘기능성 게임’으로 나누고, 이를 세분화

하여 다음과 같이 구분하였다.

[표 9] 게임공학 교과목 세부내용

1. 인문학과와의 관계이해
1) 게임공학과 사회복지의 관계
2) 게임공학과 교육심리의 관계
3) 게임공학과 문화콘텐츠의 관계
4) 게임공학과 철학의 관계
2. 기능성 게임
1) 노인을 치료 및 재활을 목적으로 한 노인용 기능성 게임
2) 노인을 위한 기능성 게임 콘텐츠 기획
3) 노인을 위한 기능성 게임 인터페이스 기술 (게임 컨트롤러)
4) 노인을 위한 User Experience 기술 (사용자 인터페이스)
5) 플래쉬를 이용한 게임 개발

3. 연구결과

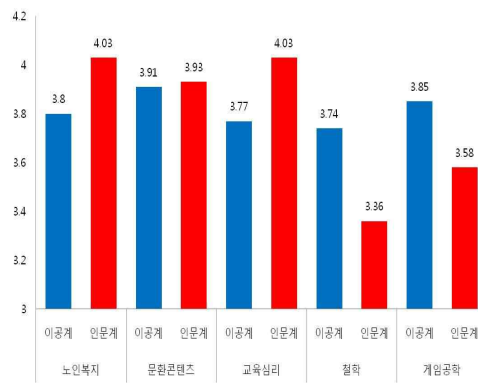
3.1 교과목 내용의 중요도

‘노년공학(GT)의 기능성 게임 개발론’의 5가지 교과목 범주에 따른 중요도에 대한 생각의 차이를 알아보았다. 그 결과 노인복지($t=-4.579$, $p<.001$), 교육심리($t=-4.926$, $p<.001$), 철학($t=5.557$, $p<.001$), 게임공학($t=4.042$, $p<.001$) 교과목 범주는 통계학적으로 $p<.001$ 수준의 유의한 차이를 나타냈다. 그러나 문화콘텐츠 교과목 범주에서는 $t=-.330$, $p>.01$ 의 유의한 차이를 나타내지 않았다.

[표 10] 교과목 중요도 차이

교과목	계열	인원	평균	표준 편차	t-검정
노인 복지	이공계	246	3.80	.530	-4.579***
	인문계	167	4.03	.478	
문화 콘텐츠	이공계	246	3.91	.620	-.330
	인문계	167	3.93	.593	
교육 심리	이공계	246	3.77	.577	-4.926***
	인문계	167	4.03	.484	
철학	이공계	246	3.74	.699	5.557***
	인문계	167	3.36	.651	
게임 공학	이공계	246	3.85	.653	4.042***
	인문계	167	3.58	.691	

*** $p<.001$



[그림 2] 교과목 중요도 평균 그래프

[표 10]과 같은 결과로 알 수 있듯이, 인문계의 경우 노인복지와 교육심리 분야가 이공계보다 높은 평균을 나타내며 중요도가 높음을 보여주고 있으며, 이공계의 경우는 철학과 게임공학이 인문계보다 높은 평균을 나타내고 있다.

철학 분야의 경우는 두 계열의 차이가 0.38의 차이로 가장 크게 차이가 나며, 문화콘텐츠 분야는 인문계와 이공계 모두 비슷한 정도의 수준의 중요도를 표시하고 있다.

철학 분야의 교과목 영역 설문 내용 중 ‘게임역사 이해’는 인문계의 경우 평균 3.05로 중요도가 가장 낮게 나왔고, 노인복지 분야의 교과목 영역 설문 내용 중 ‘노인복지 프로그램’은 인문계에서 평균 4.45로 가장 높은 값을 나타냈다.

결과적으로 두 계열 모두 평균 3.05~4.45의 보

통 이상을 나타내었다. 이를 통하여 교과목 내용에 대한 학습의 중요도를 높게 인식하는 것을 알 수 있었다.

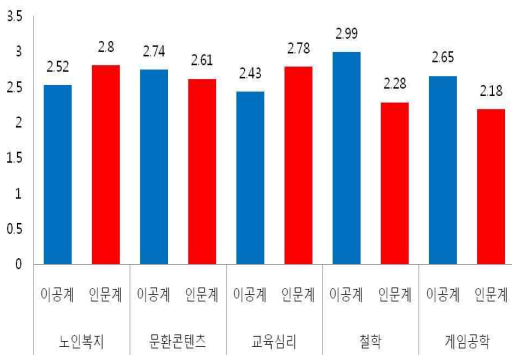
3.2 교과목 내용의 인식도

‘노년공학(GT)의 기능성 게임 개발론’의 5가지 교과목 범주에 따른 인식도에 대한 생각의 차이를 알아보았다. 그 결과 노인복지($t=-4.385, p<.001$), 교육심리($t=-5.321, p<.001$), 철학($t=10.998, p<.001$), 게임공학($t=6.868, p<.001$) 교과목 범주는 통계학적으로 $p<.001$ 수준의 유의한 차이를 나타냈다. 그러나 문화콘텐츠 교과목 범주에서는 $t=1.718, p>.01$ 의 유의한 차이를 나타내지 않았다.

[표 11] 교과목 인식도 차이

교과목	계열	인원	평균	표준편차	t-검정
노인복지	이공계	246	2.52	.613	-4.385***
	인문계	167	2.80	.637	
문화콘텐츠	이공계	246	2.74	.652	1.718
	인문계	167	2.61	.787	
교육심리	이공계	246	2.43	.618	-5.321***
	인문계	167	2.78	.674	
철학	이공계	246	2.99	.670	10.998***
	인문계	167	2.28	.672	
게임공학	이공계	246	2.65	.658	6.868***
	인문계	167	2.18	.711	

*** $p<.001$



[그림 3] 교과목 인식도 평균 그래프

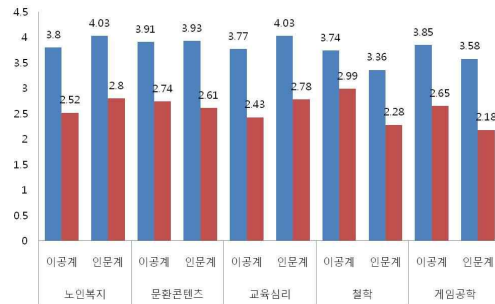
[표 11]과 같은 결과로 알 수 있듯이, 이공계와 인문계 모두 자신의 분야가 아닌 분야에 대한 인식도가 낮게 나타났다.

철학 분야의 교과목 영역 설문 중 ‘공학과 휴머니즘’ 설문에 대한 인문계의 인식도는 1.86으로 매우 낮은 점수를 나타내며, 융합 학제간 연구에서 공학에 관련한 분야의 필요함을 알 수 있었다.

결과적으로 두 계열 모두 평균 1.86~3.13의 보통 이하를 나타내었다. 이를 통하여 교과목 내용에 대한 학습의 인식도가 매우 낮은 것을 알 수 있었다.

3.3 중요도와 인식도 차이

앞의 두 계열의 중요도와 인식도의 평균을 통하여 중요도와 인식도의 차이를 확인해 보았다.



[그림 4] 교과목의 중요도와 인식도 차이 그래프

[표 12] 교과목의 중요도와 인식도 차이

교과목	계열	중요도	인식도
노인복지	이공계	3.8	2.52
	인문계	4.03	2.8
문화콘텐츠	이공계	3.91	2.74
	인문계	3.93	2.61
교육심리	이공계	3.77	2.43
	인문계	4.03	2.78
철학	이공계	3.74	2.99
	인문계	3.36	2.28
게임공학	이공계	3.85	2.65
	인문계	3.58	2.18

[그림 4]에서 확인 할 수 있듯이, 이공계와 인문계 모두 모든 분야에서 중요도와 인식도의 차이를 확인할 수 있다.

이처럼 대부분의 학생들이 노년공학에 대한 중요성을 잘 알고는 있으나, 자신이 알고 있는 인식에 대해서는 낮다는 것을 알 수 있었다.

특히 이공계 학생들의 경우 교육심리 분야에 대해서 중요도와 인식도의 차이가 평균 1.34로 가장 많이 나는 것으로 보아 교육심리 분야의 교육이 필요한 것을 알 수 있다.

3.4 반응도 설문조사

2010년 2학기 동안 노인복지학과와 게임공학과가 함께 ‘노년공학 게임개발론’ 수업을 진행하였다.

총 70명(게임공학과 56명, 노인복지학과 16명)의 학생들이 수업에 참여를 하였고, 각 학과 학생들이 서로 섞여서 8팀으로 구성하여 노인용 게임 개발을 진행하였다. 이 학생들을 대상으로 수업이 끝난 뒤 수업과 관련 반응도를 설문 조사하였다.

[표 13] 수업 반응도 설문/결과

설문 내용	
1. 수업진행의 장점	
연계로 다양한 체험/새로운 분야 배움	84%
실버산업의 중요성	13%
요양원, 박람회 등의 체험	3%
2. 수업진행의 단점 / 개선사항	
타과의 커뮤니케이션 부족	35%
캠퍼스 이동의 불편함	30%
게임제작 시간 부족	8%
3. 개인적으로 좋았던 점	
요양원, 박람회, 체험관 등 체험	44%
타과와의 연계 수업	18%
Flash를 이용한 게임제작	18%
4. 수업을 통해서 얻은 점	
노인에 대한 이해 / 고령친화산업 실태	48%
기능성 게임의 가능성	10%
새로운 분야에 대한 배움	10%

장점으로는 대부분의 학생들이 ‘학과의 연계를 통하여 다양한 체험을 하였고, 새로운 분야를 배움

수 있어서 좋았다’라고 대답을 하였다. 서로 다른 두 학과의 팀 작업을 통하여 지식을 공유를 하고 처음 접하는 정보를 접하여서 좋은 반응이 나왔으며, ‘실버산업의 중요성도 깨달았다.’라고 응답하였다.

단점은 천안(노인복지학과)과 아산(게임공학과)에서 격주로 수업을 하여서 캠퍼스 이동에 많은 불편이 있었다. 또한 서로간의 어색함으로 커뮤니케이션이 부족하여서 아쉬움이 있었다. 처음 시행하는 교과여서 다소 커리큘럼 체제 부족의 지적이 있었다.

하지만 실버산업 관련 박람회, 체험관, 요양원을 방문을 통하여 책으로만이 아닌 직접 현장답사를 시행 한 것이 학생들이 개인적으로 좋았던 점으로 꼽혔다.

수업을 통하여 노인에 대한 이해를 높이고 고령화 산업 실태를 파악 할 수 있는 기회가 되었으며, 팀 프로젝트를 통하여 타과에 대한 이해를 높일 수 있었다. 또한 게임공학과 학생들의 경우 게임 유저층을 노인으로 넓히면서 기능성 게임에 대한 가능성을 보았다고 답하였다.

4. 결 론

앞에서 이공계와 인문계의 교과목에 대한 중요도와 인식도를 확인해 보았다.

그 결과 중요도 부분에서 두 계열 모두 노인복지, 문화콘텐츠, 교육심리, 철학, 게임공학 분야가 5점 만점 중 분야별 3.05~4.45의 평균이 나타남으로써 모두 보통 이상의 중요함이 있다고 응답을 하였다.

그러나 인식도 부분에서는 두 계열 모두 1.86~3.13의 평균이 나타남으로써 보통 이하의 인식을 가지고 있으며, 특히 자신의 공부 분야 이외는 자신의 분야 보다 인식도가 더 낮게 나타났다.

본 논문은 이를 통하여 교과목의 중요도는 알고 있으나 인식도는 낮음을 알 수 있었다. 이를 통하

여 ‘노년공학(GT)의 기능성 게임 개발’이라는 선도 분야를 창조하기 위해서는 모든 분야가 융합이 중요함을 확인하였다. 그 결과 학제 간 연구의 시너지 효과를 통하여 ‘노년공학 개발론’ 책을 제작하였고, 교과목을 개설하여 진행하였다.

현재는 노인복지학과와 게임공학과 두 학과가 융합을 하여 ‘노년공학 게임개발론’ 수업을 통하여 두 학과의 70명의 학생들이 서로 섞여서 8팀을 구성하여 노인용 게임 개발을 하였다.

향후에는 노인복지학과와 게임공학과 뿐 아니라 다른 의료 또는 문화콘텐츠 등의 학과의 융합을 통하여 더 나은 노인용 기능성 게임 제작을 위한 교과목 개선이 필요하다.

참고문헌

- [1] 통계청, <http://www.nso.go.kr/> (장래가구추계)
- [2] 문화관광부, “문화 정보화 추진 기본계획”, 2002.
- [3] Ono Yujiro, “복지와 엔터테인먼트의 융합”, 2nd World Game Culture Conference 2008.
- [4] Klepek, P. “Enter the Taiko”, Gaming-Age.com, December, 2004.
Available at: <http://www.gaming-age.com/cgi-bin/specials/special.pl?spec=taiko&pagenum=1>
- [5] 한국문화콘텐츠학회, 문화콘텐츠산업 학과 커리큘럼 가이드북, 한국문화콘텐츠진흥원, 2003. 5.
- [6] 문화체육관광부, 2010대한민국게임백서, 한국문화콘텐츠진흥원, 2010. 9.



이 내 현 (Lee, NaeHyun)

2003년 호서대학교 게임공학과 (학사)
2011년 호서대학교 컴퓨터공학과 (석사)

관심분야 : 게임공학, 기능성 게임



김 경 식 (Kim, Kyung Sik)

1982년 서울대학교 전산기공학과 (학사)
1984년 서울대학교 전산기공학과 (석사)
1990년 서울대학교 컴퓨터공학과 (박사)
1984년-1991년 한국전자통신연구원 선임연구원
1991년-현재 호서대학교 게임공학과 교수

관심분야 : 기능성게임, 체험형게임, 게임 교육



장 희 동 (Chang, Hee Dong)

1984년 계명대학교 수학과 졸업 (학사)
1987년 한국과학기술원 응용수학과 졸업 (석사)
1995년 포항공과대학 수학과 졸업 (박사)
1998년-2002년 송의여자대학 컴퓨터게임과 조교수
2003년-현재 호서대학교 게임공학과 교수

관심분야 : 게임밸런싱, 게임알고리즘



박창훈 (Park, Changhoon)

1995년 단국대학교 전자계산학과 (학사)
1997년 단국대학교 전자계산학과 (석사)
2003년 고려대학교 컴퓨터공학과 (박사)
2006년-현 재 호서대학교 게임공학과 조교수

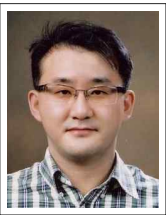
관심분야 : 게임, 가상현실



박현식 (Park, Hyun Sik)

1991년 서울신학대학교 신학과 (학사)
1999년 서울신학대학교 사회복지학과 (석사)
2005년 대진대학교 사회복지학과(박사)
현 재 호서대학교 노인복지학과 교수

관심분야 : 노인복지학



박성준 (Park, Sung Jun)

1997년 호서대학교 컴퓨터공학과 (공학사)
1999년 건국대학교 컴퓨터공학과 (공학석사)
2005년 건국대학교 컴퓨터공학과 (공학박사)
2006년-현 재 호서대학교 게임공학과 조교수

관심분야 : 게임, 가상현실, HCI, Computer Vision



성은현 (Sung, Eun Hyun)

1984년 이화여자대학교 교육심리학과 (학사)
1986년 이화여자대학교 심리학과 (석사)
1995년 프랑스 파리 5대학교 인지·발달·교육심리 전공 (문학박사)
1996년-현 재 호서대학교 유아교육과 교수

관심분야 : 창의성 교육, 인간발달,



강현구 (Kang, Hyun Koo)

1982년 고려대학교 국어교육과 (학사)
1985년 고려대학교 국어국문학과 (석사)
1991년 고려대학교 국어국문학과 (박사)
1992년-현 재 호서대학교 한국어문화학부 교수

관심분야 : 문화콘텐츠, 에듀테인먼트, 대중문학



김동주 (Kim, Dong Joo)

1991년 서울신학대학교 (학사)
1993년 연세대학교 (석사)
1996년 미국 보스턴대학교 (석사)
2002년 미국 보스턴대학교 중세사 및 종교(철학박사)
2003년-현 재 호서대학교 기독교학부 교수

관심분야 : 역사교육, 고고학, 고중세 문화