

기능성게임 진흥 정책의 배경과 전망에 관한 고찰

김민규*

1. 서론

놀이가 노동과 함께 인류의 삶을 영위하는데 필수적인 요소이고, 인류의 진화와 함께 다양한 형태로 발전해 왔고, 한편으로 놀이에 대한 평가와 위상은 시대적 이념과 사회적 인식에 따라 차이를 보여왔다. 이는 놀이 역시 하나의 사회적 구성물이라는 점을 상기 시켜준다.

게임은 디지털시대를 대표하는 콘텐츠이자 놀이문화로서 평가를 받고 있지만, 국내에서는 게임에 대한 다른 사회적 평가가 있다. 즉 게임에 대해 하나의 문화적 활동으로 보기 보다는 청소년들의 공부를 방해하는 장애요인으로 보는 것이다. 게임에 대한 이러한 사회적으로 부정적 인식은 다른 문화콘텐츠에 비해 사회적 위상에서도 매우 낮게 평가하고 있는 것으로 나타난다.¹⁾

게임은 산업적으로 국내에서 시장이 확대되고 해외 진출이 활발하게 일어나고 있고, 문화적으로 국민 3대 여가문화활동 중 하나가 될 정도로 일상 생활화되고 있지만,²⁾ 이렇게 게임이 성장할수록 게임에 대한 부정적인 사회적 인식도 함께 확산되고 있다.

이러한 게임에 대한 부정적 인식의 확산에는 게임의 역기능적 현상이라는 것이 사회적인 문제로 제기되면서 본격화되기 시작하였다. 한국에서 기능성게임의 대한 논의와 관심의 시작은 바로 이러한 게임에 대한 부정적 사회적 인식이라는 환경 속에서 등장하게 되었다. 2011년 현재 한국에서 기능성게임이란 용어와 사회적 관심은 과거와 비교할 때 충분하지 않지만 많이 확산되어 있다. 정부의 정책 뿐만 아니라 게임 기업에서도 기능성게임에 대한 관심과 개발을 하고 있을 뿐만 아니라 과거 게임과는 매우 별개의 분야로 생각되었던 분야-의료, 국방, 법률, 환경 등등-에서도 기능성게임에 대한 관심들이 많아지고 있다. 그러나 아직까지 한국에서의 기능성게임에 대한 성과에 대해 논의하기에는 이르다고 할 수 있을 정도의 수준이다.

본 고에서는 한국에서 기능성게임에 대한 논의의 배경과 이에 대한 정책적 대응 내용 및 향후 방향성에 대해서 살펴보고자 하겠다.

1) 매년 발간되는 『대한민국 게임백서』 2005년에서 2008년까지 게임과 다른 문화콘텐츠에 대한 이미지(호감도)에 대한 조사 결과를 보면 게임은 언제나 낮은 평가를 받고 있는 것으로 나타나고 있다. 한편 이러한 이미지(호감도) 점수에서 해당 콘텐츠에 대한 경험이 있는 경우와 경험이 없는 경우를 구분해서 보게 되면 다른 콘텐츠와 달리 게임의 경우에는 큰 격차를 보이고 있다. 이러한 격차는 성별과 연령별에서도 큰 격차를 보이고 있다. 문화관광부·한국게임산업개발원, 『2005 대한민국 게임백서』, 2005
2) 문화체육관광부·한국콘텐츠진흥원, 『2010 대한민국 게임백서』, 302쪽, 2010.

* 교신전자(Corresponding Author): 김민규, 주소: 경기도 수원시 영통구 원천동 신5번지, 전화: 031)219-2829, FAX: 301) 219-1617, E-mail: min2kimp@ajou.ac.kr
* 아주대학교 문화콘텐츠학과

2. 기능성게임에 대한 논의 배경

한국에서 게임, 즉 현재와 같은 컴퓨터게임을 처음 접하게 된 것은 70년대 후반 '전자오락실'이 생기면서 라고 할 수 있다. 게임의 역사에서 상업적으로 처음 성공한 게임인 '퐁(pong)'이 1973년이란 점을 고려하면 한국에서 게임의 시작이 세계 게임의 역사와 많이 동떨어진 것은 아니다.³⁾ 한국에서의 게임의 시작은 산업적 측면보다는 청소년들의 오락이라는 다소 사회적으로 낮은 위상으로 출발을 했다. 전자오락실은 공중위생의 차원에서 목욕탕이나 이발소 등에 대한 규제와 다르지 않았다.⁴⁾ 이렇게 미디어를 통한 엔터테인먼트에 대한 사회적 위상이 낮은 것은 비단 게임만은 아니었고, 만화, 애니메이션⁵⁾ 등도 마찬가지였다. 이러한 엔터테인먼트가 산업적 측면에서 사회적으로 관심을 환기하고 정책 대상이 되기 시작한 것은 1990년대 중반 이후이다.

게임이 사회적 관심의 집중 대상이 된 것은 1990년대 후반에서 2000년대를 지나면서이다. 온라인게임에 대한 제작과 시장 확산에 따라 국내에서 게임시장 규모가 급속하게 성장하기 시작하면서 게임은 미래형 고부가가치 산업으로서 각광을 받기 시작하였다. 온라인게임은 한국 게임산업의 성장을 주도하고, 세계 게임시장에서 한국의 위상을 높이는 데 핵심적인 플랫폼이 되었다.⁶⁾

온라인게임이 국내에서 본격적으로 성장하기 시작한 시점인 2002년도에 게임의 역기능적 현상에 대해 기사화되기 시작하면서 하나의 사회적 문제로 인식되었다. 게임에 대한 사회적 인식이 긍정적이지 않은 상황에서 이러한 게임 이용과정에서 발생하게 되는 역기능적 현상의 사회문제화는 게임의 부정적 인식을 더욱 확산하는데 기여하게 된다. 이에 대한 정책적 대응은 게임을 문화로서 정립하는 것이었고, 이는 두 가지 방향으로 진행이 되었다. 하나는 역기능 문제를 해소하려는 것이고⁷⁾, 다른 하나는 순기능을 확산하는 것이다. 기능성게임은 바로 후자인 게임의 순기능적 효과를 확산하기 위한 목적으로 논의가 시작되었다. 즉 기능성게임에 대한 용어가 만들어지고 기능성게임에 대한 정책적, 사회적 관심을 촉발하게 된 계기는 한국에서 게임에 대한 사회적 인식 때문이다.

에듀테인먼트라는 용어에서 알 수 있듯이 문화 콘텐츠의 교육적 활용과 그 효과는 이미 널리 알려져 있다. 게임은 콘텐츠 그 자체의 속성상 체험성을 갖고 있다. 즉 일방향적인 미디어와 달리 게임은 상호작용적인 미디어이다. 이는 이용자의 참여가 있어야만 게임이란 콘텐츠가 소비됨을 의미

대한 집중도에 대한 우려하는 의견이 있고, 이에 따라 국내에서도 콘솔게임에 대한 육성 및 필요성이 제기되기도 하였다. 국내에서 해외의 게임시장과 달리 콘솔게임시장의 기반이 약하는 것은 일정 부분 정책적 요인에서도 찾을 수 있다. 일본 게임회사가 주도하는 콘솔게임기의 한국 수입이 단계적 일본 대중문화 개방정책에 의해 2002년 2월 말 '플레이스테이션 2'가 소니 코리아를 통해 판매하기 시작한 것이 공식적으로 국내 처음이라고 할 수 있다. 물론 그 이전에 국내 대기업을 통해 게임팩을 이용하는 일본 콘솔게임기가 시장에 판매되긴 했는데, 콘솔게임시장을 형성하기에는 역부족이었다. 한편 세계에서 가장 많이 판매된 게임기 중 하나인 '플레이스테이션 2'의 국내 판매가 되기 시작했지만 판매 초기에 이 역시 국내에서 콘솔게임시장을 활성화는 데는 실패했다고 할 수 있다. 값비싼 게임기를 가정의 거실에 놓고자 하는 부모는 거의 없었기 때문이다. 이후 닌텐도 DS와 Wii의 국내 판매가 됨으로써 콘솔게임에 대한 사회적 관심과 인식의 변화에 따라 이전보다는 나은 시장을 형성하였다.

7) 게임의 역기능적 문제를 해소하기 위한 정책은 게임문화라는 명명으로 2002년부터 추진이 되었다. 이후 게임중장기계획과 게임 관련 법률('게임산업진흥에 관한 법률')에서도 게임문화의 조성 및 진흥은 핵심적인 정책 목표가 되었다.

3) 한국 게임의 역사를 어느 기점을 중심으로 할 것인가에 따라서 그 시기는 달라질 수 있을 것이다. 물론 한국에서 게임을 직접 제작하는 것을 기점으로 한다면 이후의 시기가 되겠지만, 여기서는 이용자들이 컴퓨터게임이란 인류 최초의 콘텐츠를 처음 접한 시기를 상정하였다. 러셀 드마리아 조니 L. 윌슨 저, 송기범 역, 『게임의 역사』, 제우미디어, 2002.

4) 한국에 게임이 처음 시작된 시기에 게임을 담당하는 부처는 보건 사회부(현 보건복지부)였고, 전자오락실은 공중위생의 규제 공간이었다. 게임은 거의 1990년대 후반에 와서야 현재 문화체육 관광부 소관 업무가 되었다.

5) 애니메이션이란 용어도 예전에는 만화영화라고 불렀고, 아동 오락물 그 이상의 의미를 갖지 못했다.

6) 세계 게임시장의 구조와 비교하여 한국 게임시장의 온라인게임에

하는 것이다. 그렇기 때문에 게임은 상대적으로 몰입성과 집중성이 높다고 할 수 있다. 게임을 하는 과정에서 집중하지 않으면 게임이 끝나버리는, 즉 게임콘텐츠 소비가 일어나지 않기 때문이다.

가능성게임은 바로 이러한 게임콘텐츠 자체의 속성을 순기능적으로 확대하고자 하는 목표를 갖고 있다. 이미 교육용 게임(에듀게임)이라는 것이 존재하고 있고, 아동 교육에서 게임적 요소가 많이 활용된다는 점은 가능성게임의 가능성을 높여 주는 근거가 되었다. 교육용게임이 교육 분야로 한정되는 것과 달리 가능성게임은 그 적용 범위를 사회 내 제 분야로 확대하는 것이다. 교육, 의료, 치료, 국방 등등 해외에서도 다양한 분야에서 해당 내용을 중심으로 하는 게임들이 있다는 것 역시 또 하나의 근거가 되었다.

국내에서 가능성게임이라고 부르는 게임류에 대해 해외에서는 시리우스 게임(serious game)이라고 부른다. 국내에서 '가능성게임'이라고 명명하게 된 것은 '기능성음료', '기능성식품', '기능성 의류' 등을 참고하여, '게임의 본질적 속성을 활용하여 특정 목적을 위해 디자인된 게임'이란 의미에서 '가능성게임'이라고 부르게 되었다.

3. 가능성게임 진흥 정책의 흐름

가능성게임과 관련하여 해외에서 시리우스 게임으로 소개되는 사례들도 있고, 국내에서도 교육용게임으로 개발되어 판매되고 있기는 했지만, 2000년대 초중반까지 가능성게임은 대중들에게 생소한 용어이기도 했고, 기존 교육용게임 시장 역시 비중이 매우 낮았다. 가능성게임의 시작은 게임의 사회적 인식을 개선하고자 하는 정책적 목표에 의한 것이 었지만, 한편으로 게임콘텐츠의 다양성에 근거한 장기적으로 신규 시장의 창출이란 목표도 갖고 있었다.

가능성게임이란 다소는 특화된 게임콘텐츠 진흥 정책의 내용⁸⁾이 2003년도에 발표한 본격적인 게임산업 중장기계획에 포함되었다.⁹⁾¹⁰⁾ 2004년 우수게임사전제작지원공모전에 가능성게임 부문이 신설되고, 2005년부터 '특수목적형 가능성게임 공모전'이 신설되어 가능성게임에 대한 제작지원이 시작되었다. 2005년도 <건전 게임문화 조성 강화대책>¹¹⁾, 2008년도 <The Second Revolution 게임산업진흥 중장기계획(2008년~2012년)>¹²⁾에

-
- 8) 가능성게임 육성 정책 설정에 있어서 당시 게임산업개발원 내부에서도 다소 논란이 있었다. 당시는 게임산업이 본격적으로 성장이 막 시작한 시기여서 한정된 예산에서 지원에 대한 수요가 많았기 때문에 향후 시장 형성이 불투명한 가능성게임에 대한 지원의 효과성에 대한 문제제기가 있었다.
 - 9) 주요 내용은 다음과 같다. (<게임산업 진흥 중장기계획(2003년~2007년)>)
 - ① 특수목적형 가능성게임 중심의 제작지원사업 확대
 - 교육게임(Eduainment), 예술게임, 치료게임, 헬스게임, 상담게임 등
 - ② 가능성게임 제작 환경 조성
 - 이달의 우수게임, 대한민국 게임대상 등 정부포상에 가능성 분야 강화
 - 가능성게임 관련 공모전, 전시회, 게임대회 등 개최 지원
 - 가능성게임 전문인력 양성 지원 (산·학연계, 교육프로그램 확충 등)
 - 10) 2003년 중장기계획 이전에 가능성게임에 대한 정책적 의지는 2002년도 대한민국 게임대상에 '교육용게임' 부문을 신설한 것에서 확인할 수 있다. 2003년부터는 '가능성게임' 부문으로 명칭을 변경하여 지속하고 있다.
 - 11) 주요 내용은 다음과 같다. (<건전 게임문화 조성 강화대책>)
 - 교육용게임(에듀테인먼트게임), 가능성게임(치료용게임, 폭력예방게임, 문화예술게임, 실버게임 등) 제작지원사업 확대
 - 12) 주요 내용은 다음과 같다. (<The Second Revolution 게임산업진흥 중장기계획(2008년~2012년)>)
 - 가능성게임 개발 및 보급 확대
 - 2012년까지 100억원 투입하여 10개 이상의 게임 개발 지원 및 보급으로 1,000억원 국내시장 창출
 - 국제기구 협력을 통한 국가별·국제적 이슈에 대한 가능성게임 개발 및 국제 가능성게임 연구·개발 네트워크 강화(국제기 능성게임포럼 구성 검토)
 - 세계 가능성게임 심포지움 개최 및 국제기구(UN, 유네스코 등) 공동 개발 및 보급 추진
 - * 기후변화 체험을 위한 가능성게임인 '(가칭)지구를 구하자(Save The Earth!))'를 개발, 국제기구와 함께 전 세계 보급 계획
 - 가능성게임 보급 및 활성화 확대
 - 지스타와 연계, '국제 가능성게임 전시회' 개최
 - 가능성게임의 제작 활성화 및 정부포상 강화
 - 국내 게임업체의 가능성게임 분야 진출 활성화를 위한 '가능성게임 시나리오 공모전' 추진
 - * 가능성게임 제작 활성화를 통한 게임 이미지 제고 및 산업

도 지속적으로 기능성게임 지원 계획이 확대되어 정책적으로 그 중요성이 높아짐을 알 수 있다.

정책적으로 제작 지원이 된 기능성게임으로는 2005년도 ‘스타 스톤’¹³⁾을 시작으로 ‘리틀 소방관’¹⁴⁾, ‘I Pop Math’¹⁵⁾가 있고, UN산하 국제기구(국제연합환경계획(UNEP) 한국위원회), NHN과 공동으로 추진한 ‘Eco Friendz’¹⁶⁾가 있다.

기능성게임에 대한 정책적 중요성은 기능성게임에 대한 별도의 지원 정책을 수립해야 하는 필요성이 제기되었다. 이에 2008년 게임업계를 비롯한 각계 전문가들 모인 ‘기능성게임 포럼’이 운영되었다. 기능성게임 포럼의 목적은 기능성게임 육성을 위해 필요한 정책 사업을 발굴하고, 기능성게임에 대한 대중적 인지도를 높이는 것이었다.¹⁷⁾ 약 1년간의 활동을 통해 2009년 상반기에 <기능성게임 전략 보고서>를 완료하고 발표회를 진행하였다.

기능성게임에 대한 정책적 중요성은 계속 강화되고 있는데, 그 이유는 몇 가지로 정리될 수가 있다. 첫째, 기능성게임이 정책 대상으로 설정되었던 이유, 즉 게임에 대한 사회적 인식을 개선하

고자 하는 필요성에서 제기되었던 것인데, 게임에 대한 부정적 인식이 사회적으로 확산되어 있어, 여전히 게임의 순기능적 효과를 기반으로 한 게임 문화를 조성할 필요성도 높아지고 있다. 둘째, 기능성게임 진흥 정책의 명확한 성과가 미흡한데, 이는 그동안의 기능성게임의 제작 지원 예산이 매우 부족한 수준이었고, 결과적으로 시장에서의 눈높이에 맞추지 못했다. 또한 기능성게임의 활성화는 유통을 통해 검증되어야 하는데, 제작에 집중되어 있었고, 유통에 대한 지원은 상대적으로 미흡하여 시장에서의 성과를 측정하는데 부족하였다. 또한 기능성게임이 사회적 관심을 환기하기 위해서는 목적하는 효과성에 대한 검증이 필요한데, 아직까지 기능성게임에 대한 표준화된 기능성게임에 대한 효과 검증 기준과 방법이 확립되지 못하였다. 셋째, 기능성게임은 게임과 사회 제분야와의 협력을 전제하는데, 이러한 이유로 기능성게임은 융합콘텐츠의 대표적인 사례로 언급되고 있다. 융합콘텐츠는 디지털시대의 콘텐츠산업의 새로운 아이টে으로 평가되고 있고, 이를 위한 정책적 지원이 요구되고 있는데, 기능성게임은 가시적 성과를 산출하기에 적절한 사례가 되고 있어 정책적 지원을 확대할 필요가 있다.

성장 추진 유도

- 이달의 우수게임, 대한민국 게임대상 등 정부포상 내 기능성
 - 다양한 분야의 기능성게임 제작 지원(유관부처·기관 연계)
 - 영어 등 교육용 게임 분야: 교육과학기술부 연계
 - 암·치매예방 등 보건의료용 게임: 보건복지가족부 연계
 - 군사훈련 및 병영체험 게임: 국방부 연계
 - 관광 활성화 기능성게임: 한국관광공사 연계
- 13) ‘스타 스톤’은 학교폭력예방게임이란 부제가 있는데, 첫 번째 기능성게임 제작 지원 대상으로 학교폭력예방이란 주제를 선정된 것은 당시 학교폭력문제가 사회적 이슈이기도 했지만, 더 중요한 것은 학교폭력예방교육이 법률적 의무화가 되어 있어서 제작 이후 유통을 고려하여 선정하였다.
- 14) ‘리틀 소방관’은 일종의 재단대처교육용게임으로 화재에 대처하는 방법을 알려준다.
- 15) ‘I Pop Math’는 장애학생을 대상으로 하는 게임으로 수학학습 능력을 향상시키는 게임이다.
- 16) ‘Eco Friendz’는 자연환경교육용게임으로, 국내에서 처음으로 추진한 국제기구와 협력하여 진행한 기능성게임이다.
- 17) 공동 주최로 참여한 전자신문에서 2008년 하반기에 약 20회에 걸쳐 기능성게임에 대한 기획 기사를 내보냈는데, 이는 기능성게임에 대한 대중적 관심과 확산에 도움이 되었다.

4. 기능성게임에 대한 시장 반응

기능성게임에 대한 정책적 필요성의 이유는 게임기업들에게도 핵심적인 것이다. 게임기업들에게 기능성게임이 관심의 대상이 될 수 있는 이유는 두 가지라고 할 수 있다. 첫째는 앞서 언급했듯이 게임에 대해 사회적으로 부정적인 인식의 확산될수록 시장의 축소가 발생할 수 있는데, 이보다 더 중요한 점은 사회적인 규제의 강화라는 점이다. 그렇기 때문에 게임기업의 입장에서든 안정적인 성장을 유지하기 위해서는 사회적 인식을 개선

하여 호감도가 높아지는 환경을 조성하는 것이 필요하다. 이런 점에서 기능성게임은 정부 정책과 협력을 할 이유가 된다. 둘째, 청소년층의 교육 문제는 전 세계적으로 주요한 관심 사항이다. 국내는 점점 더 더욱 강조되고 있는 상황이고, 그만큼 교육콘텐츠시장 규모는 게임시장 규모의 몇 배가 된다. 게임을 통한 교육 시장에 진출하여 시장을 형성할 수 있다면, 게임에 대한 사회적 인식 뿐만 아니라 경제적으로도 매력적일 수 있다.

그런데 적절한 규모의 시장이 형성되지 않는 상황에서 장기적인 가능성만으로 도전을 하기에는 위험 요소가 크다고 하겠다. 그렇기 때문에 상당수의 기업들이 기능성게임에 대해 고려를 하면서도 선 듯 나서지 못하고 있는 이유이다. 게임에 대해 호의적이지 않은 사회적 환경에서 기능성게임도 역시 게임이라는 생각도 기능성게임이 시장을 형성하는데 장애요인으로 지적되기도 한다.¹⁸⁾ 이는 기능성게임, 특히 청소년층을 주 이용자로 하는 기능성게임의 시장 특성파도 관련이 있다. 즉 교육과 관련한 콘텐츠의 주 이용자와 구매자가 동일하지 않기 때문이다. 청소년 대상 기능성게임이 소비가 되려면 우선은 이를 구매할 학부모에게서 호응을 이끌어 내야 하는데 게임에 대한 학부모들의 부정적 인식은 그러한 호응을 이끌어 내는데 장애가 되고 있다.

2000년도 초중반에 학습지 기업에서 기능성게임 개발에 투자한 적이 있었다. 해당 게임은 내용면에서 상당히 좋은 평가를 받았었고, 학습지 회원들을 대상으로 무료로 서비스를 할 때 많은 사람들이 이용을 했었다. 그런데 유료화를 하자 사람들이 거의 이용을 하지 않아서 결국 해당 게임은 서비스를 중단하고 해당 기능성 게임을 제작하

고 서비스하던 게임기업도 큰 타격을 입었다. 이 사례에서 볼 수 있는 것처럼 기능성게임에 대한 관심이 전혀 없지는 않다. 오히려 관심들은 많은데 아직 구매를 통해 시장이 형성되기에는 미흡한 상황이 지금의 기능성게임 시장의 모습이라고 하겠다.

5. 기능성게임의 전망

사회적으로 관심이 많아지고 있는 기능성게임이 과연 언제쯤 확실한 시장을 형성할 것인가를 예상하기는 쉽지 않다. 시장이 형성되는데 앞으로 많은 시간을 필요로 할 것이다. 그런데 여기서 기능성게임이 시장을 형성하는데 장애가 되는 기능성게임에 대한 오류가 있다. 기능성게임에 대한 사회적 관심이 증대하는 과정에서 가치 게임으로 인해 발생하는 오류이다.

첫째는 기능성게임을 하면 해당 기능성게임만으로 목적을 달성할 수 있을 것이란 오류이다. 예를 들어, 영어교육용게임을 하면 영어 공부를 하지 않아도 된다는 식 또는 기능성게임은 그래야 한다는 식이다. 이는 기능성게임의 효과성¹⁹⁾을 결과에만 한정하여 과도하게 집착하는 태도이다. 둘째는, 기능성게임은 좋은 게임이고, 그렇지 않은 게임은 나쁜 게임이라고 생각하는 것으로, 이 역시 게임의 기능적 효과를 무시하는 것과 콘텐츠의 소비 결과만을 강조하기 때문에 생기는 오류라고 하겠다. 이러한 기능성게임에 대한 오류는 기능성게임을 매우 한정적으로 보게 되고 결과적으로 시장 형성에 장애 요인으로 작용하게 된다.

기능성게임은 오락성과 교육성이 결합된 것으로 기능적 효과의 요소들을 세 가지로 분류해 볼

18) 교육용게임을 전문으로 하는 한 중소기업의 대표는 교육용게임, 기능성게임에서 국내에서는 게임이란 단어를 다른 것으로 바꿔야 하지 않겠느냐는 다소 푸념섞인 이야기를 하기도 한다.

19) 기능성게임의 효과라는 것도 사실 이용자의 이용정도와 경험 등에 따라서 심할 수 있다.

수 있다. 첫째, 정보와 지식의 전달성이다. 즉 게임의 상호작용적 기능을 통해 전달하는 내용을 이용자가 보다 몰입된 상황에서 접근할 수 있는 것이다. 기능성게임에서 교육과 홍보를 목적으로 하는 종류가 상대적으로 많은 것은 이러한 전달성이 여타의 매체에 비해 상대적으로 효과적이기 때문이다. 둘째, 상황의 가상성이다. 게임은 다양한 상황(시뮬레이션)에서 문제를 설정하고 이용자가 이를 게임 내의 규칙에 근거하여 해결하는 과정이라고 하겠다. 설정된 상황을 체험함으로써 문제의 해결 능력과 인지 능력에 도움이 될 수 있다. 시뮬레이션을 활용한 훈련 프로그램 등이 이러한 기능적 효과를 이용한 것이다. 셋째, 과정의 성찰성이다. 기능성게임은 특정 목적을 전제로 디자인된 것이다. 즉 기능성 게임을 디자인하는 과정과 이를 소비하는 과정에서 사실상 목적하는 효과를 얻게 된다.

기능성 게임을 효과의 결과성에만 한정하고 규정하게 되면 앞서 과정의 성찰성은 기능성 게임의 기능적 효과로서 인지되지 않을 것이다. 그리고 지금까지 기능성 게임에 대한 논의에서도 효과라는 결과에만 집착함으로써 과정의 성찰성을 고려하지 않았다. 우리가 기능성 게임에서 과정의 성찰성에 주목을 한다면 기능성 게임 진흥 정책의 내용도 훨씬 다양해지고, 사회적 활용과 접근의 방법론도 풍부해 질 것이다. 이를 통해 기능성 게임의 사회화도 가능해 질 것이다. 이것이 기능성 게임의 시장을 확대하는 시작이다.

6. 결 론

기능성 게임에 대한 사회적 관심이 확대되지만,

사회적 수용을 통한 시장 형성이 어려운 것은 기능성 게임을 완결된 상품이나 효과성을 위한 도구적 관점에서 해답을 찾으려고 하기 때문이다. 여기서 우리는 기능성 게임에 대한 논의를 하게 된 배경과 목적을 상기해야 할 것이다. 게임을 통해 사회에, 즉 인간의 일상성에 도움이 되고자 하는 것이 기능성 게임의 목적이다. 즉 게임을 통해 널리 세상을 이롭게 한다는 ‘홍익인간(弘益人間)’의 이념을 실천하려는 노력과 과정이라는 관점에서 기능성 게임에 접근해야 할 것이다.

기능성 게임은 인류의 탄생 및 진화와 함께한 놀이의 진정성을 통해 사회적 공익성 향상에 기여하고, 이용자의 접근성 향상을 통해 사회적 공공성에 대한 인지 확산에 기여하고, 대중들은 게임성 게임에 대한 이용(소비) 과정(즉, 플레이 과정)을 통해 사회적 관계의 재의미화를 통해 사회적 삶을 영위하는 데 기여하는 것이다.

참 고 문 헌

- [1] 문화관광부 · 한국게임산업진흥원, <대한민국 게임백서> 2003~2008.
- [2] 문화체육관광부 · 한국콘텐츠진흥원, <대한민국 게임백서> 2009~2010.
- [3] 러셀 드마리아 조니 L. 윌슨 저, 송기범 역, 『게임의 역사』, 제우미디어, 2002.
- [4] 문화관광부, <게임산업 진흥 중장기계획(2003년~2007년)>, 2003.
- [5] 문화관광부, <건전 게임문화 조성 강화대책>, 2005.
- [6] 문화체육관광부, <The Second Revolution 게임 산업진흥 중장기계획(2008년~2012년)>, 2008.
- [7] 기능성 게임 포럼, <기능성 게임 전략 보고서>, 2009.



김민규

- 1992년 고려대학교 사회학과 졸업(학사)
 - 1995년 고려대학교 사회학과 졸업(석사)
 - 2002년 고려대학교 사회학과 졸업(박사)
 - 2002년~2009년 한국게임산업진흥원 본부장·팀장
 - 2010년~현재 아주대학교 문화콘텐츠학과 조교수
 - 관심분야 : 게임 및 문화콘텐츠 기획·정책 및 이용자 연구, 디지털문화 등
-
-