

유대인의 놀이를 주제로 한 기능성 게임 제작 방안에 관한 연구

이면재*
백석대학교 정보통신학부*

A Study on Serious Game Production Based on Jewish Play

MyounJae Lee*

Division of Information&Communication, BaekSeok University**

요 약 현재까지 유대인들은 전 세계적으로 정치, 경제, 문화 등 여러 분야에서 가장 영향력있는 민족으로 언급되어져 왔다. 이와 같은 이유 때문에 유대인들에 관한 연구들은 경제 생활, 자녀 양육, 가정 생활, 신앙 생활 등 다양한 분야로 확대되어가고 있다. 본 논문은 유대인들에 관한 다양한 연구 분야들 중에서 유대인의 놀이에 관한 것을 다룬다. 놀이는 특정 시대의 의식 구조와 생활 양식을 알아볼 수 있는 좋은 수단이 되기 때문이다. 이를 위해 본 논문에서는 유대인의 놀이들을 연구 문헌과 인터넷을 사용하여 조사한다. 그리고, 조사된 놀이들의 역할을 기술하고 이를 기능성 게임으로 제작하기 위한 방안을 논한다. 연구 결과, 유대인들에게 있어서 놀이는 1) 역사와 지혜의 전승 도구, 2) 교육적인 메시지를 전달하는 매개체, 3) 공동체 감정 형성의 도구 4) 약속을 학습하는 도구로서의 역할을 담당한다. 이러한 유대인 놀이들을 기능성 게임을 제작하여 생산하는 경우 사회적으로 긍정적인 학습 효과를 일으킬 수 있다.

주제어 : 유대인 놀이, 유대인 게임, 기능성 게임

Abstract The Jews has been cited as the most influential nations in the world of politics, economy, and culture in many areas. For these reasons, the study of Jewish economic life such as child-rearing, family life, and religious life is getting expanded to various areas.

In this paper, we deal with the Jews's play for the various areas. Play is the best way to see the consciousness of a certain age on learning the structure and lifestyle. Therefore, the research is described to produce serious games based on by study of Jewish play using information in the internet, researched paper.

Then, the investigated play's role of technology for production of functional game plans are discussed. As a result, the Jews play: 1) the history, traditions of wisdom, tools, 2) a medium for delivering educational messages, 3) the formation of community tools emotions 4) promise to play a role as a tool for learning. The development and Release of serious games based on Jews play can lead to a positive social learning effect.

Key Words : Jewish Play, Jewish Game, Serious Game.

Received 1 November 2013, Revised 20 November 2013
Accepted 20 November 2013
Corresponding Author: MyounJae Lee(BaekSeok University)
Email:davidlee@bu.ac.kr

© The Society of Digital Policy & Management. All rights reserved. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0>), which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

ISSN: 1738-1916

1. 서론

1.1 연구 배경

유대인들은 현재까지 전세계적으로 경제, 사회, 정치 등 다양한 분야에서 두각을 나타내고 있다. 이러한 이유로 유대인들에 관한 연구는 다양한 분야에서 전개되고 있다. 교육 분야에는 토라와 유대인 가정 교육[1], 성경의 신명기를 통해 유대인의 교육관을 살펴본 연구[2], 유대인의 가족관에 대한 연구[3], 유대인의 신앙 교육에 관한 연구[4], 창의력 개발에 관한 연구[5], 유대인의 장례 문화[6]와 기부 문화[7]에 관한 연구, 자녀 교육[8-9], 식사 문화[10] 등 다양한 분야에 관한 연구가 진행되어져 왔다.

본 논문은 유대인에 관한 다양한 분야 연구들 중에서 놀이를 중심으로 한 연구이다. 특히, 유대인의 놀이와 유대인의 놀이를 가지고 제작한 게임들을 살펴본 후 유대인들에게 있어서 놀이의 역할을 논한다. 이후에, 조사된 놀이들을 기능성 게임으로 제작하는 방안에 대해 논한다. 놀이는 그 시대와 사람들의 문화와 의식, 그리고 삶을 엿볼 수 있는 좋은 수단이 되기 때문이다.

기능성 게임은 특별한 목적을 성취하기 위하여 재미 있게 설계된 게임으로, 교육, 의료, 건강, 공공 분야에 적용된 게임을 말한다. 기능성 게임은 쉬우면서도 효과적으로 학습하고 훈련할 수 있다는 장점을 갖고 있기 때문에 많은 분야에서 시도하고 있다. 이와 같은 특징들을 기능성 게임이 갖고 있기 때문에 본 논문에서는 유대인의 놀이들을 기능성 게임으로 제작하는 것에 논한다. 제안 논문에서와 같이 유대인들의 놀이의 역할을 게임에 적용하고, 이러한 특징들을 바탕으로 유대인 놀이들을 기능성 게임으로 제작하는 경우 게임의 주 타겟층인 청소년들, 특히 기독교 청소년들에게 유익할 것이라고 판단된다.

1.2 연구 방법

본 논문에서는 인터넷 웹 사이트에서 유대인 게임과 관련된 자료를 검색하여 취합하고, 이스라엘 문화와 관련된 민속학 학자, 고증학 학자들의 검증을 통하여 관련된 자료를 보완한다.

1.3 논문의 구성

본 논문의 구성은 다음과 같다. 2장에서는 유대인의 놀이를 살펴보고, 3장에서는 살펴본 놀이들의 역할을 분

석한다. 4장에서는 2장에서 고찰된 놀이들을 기능성 게임으로 제작하는 방안에 대해 논한다. 마지막으로 5장에서는 결론 및 추후 연구 방향을 기술한다.

2. 유대인의 놀이

2.1 절기와 관련된 놀이

본 절에서는 절기와 관련된 놀이인 드라이텔, 부림절 놀이, 유월절 놀이 등을 먼저 기술한다.

2.1.1 하누카 절기

(1) 역사적 배경

하누카 절기는 B.C 165년 시리아로부터 예루살렘 성전을 회복하고 봉헌한 것을 기념하기 위한 절기이다. 이때 성전에는 영원한 빛이라고 불리우는 촛대가 있었는데, 하루 정도만 밝힐 수 있는 기름만이 있었다. 그런데, 이 기름 양으로 8일 동안 밝혀주는 기적이 일어났다[11][12]. 이를 배경으로 이 놀이는 시작되었다.

드라이텔 놀이는 이방인의 신상으로부터 영적으로 더럽혀진 성전의 정결 진행 중일 때 일어났던 기적을 후세와 아이들에게 전하기 위한 방법으로 사용된 유대 전통 놀이이다.

(2) 놀이 방법

잘 다듬은 나무로 만든 사면의 팽이에 Nun, Gimmel, Hay, Shin 등 4개의 히브리어 글자를 각 면에 기입한다 [13]. [Fig. 1]은 이 팽이를 보여준다.



[Fig. 1] Dridel

(2) 게임 방법

매우 다양한 변종이 있지만, 본 연구에서는 기본적인 규칙만을 기술한다.

- 단계 1. 참여자는 놀이에 사용할 코인들을 10개 정도로 갖는다. 코인의 종류는 동전, 땅콩, 사탕, 건포도등으로 정한다.
- 단계 2. 참가자는 중앙의 그릇에 코인을 놓는다. 그리고 각 회기 때마다 중앙의 그릇이 비거나 하나의 코인이 남는 경우 참가자들은 다시 코인을 하나씩 넣는다.
- 단계 3. 자신의 차례가 되면 드라이텔을 회전시킨다. 결과에 따라 그릇에서 코인을 가져오거나 넣어야 한다. 이 규칙은 <Table 1>과 같다.

<Table 1> Game Rule

a) Nun: Do Nothing b) Gimmel: All coins in a bowl brings. c) Hey: Only half of the coin in the bowl brings. d) Shin Peh: Put one coin in the bowl.

- 단계 4. 자기 뿔을 모두 잃은 사람은 놀이에서 제외되거나 다른 사람에게 빌려서 계속 놀이를 한다.
- 단계 5. 한 사람만 남았을 때 종료 된다.

2.1.2 부림절(Purim) 놀이

부림절 놀이는 남녀노소가 즐기는 큰 축제이다. 이 날에는 부림절의 유래를 듣거나 부림절에 대해 이야기하면서 특별하게 생긴 과자를 먹는다. 또는 가면을 쓰고 에스더서의 하만과 모르드개 이야기를 재구성하는 하는 놀이를 즐긴다.

(1) 역사적 배경

부림절은 아하수에로 왕 시절에 하만의 유대인 학살 계획을 왕후인 에스더가 무효화시켜서 유대인들이 전멸할 위기를 모면한 것을 기념하는 절기이다[14].

(2) 부림절의 놀이 / 행사

① 에스더서 읽기(라아싼 돌리기)

부림절 전날 저녁과 부림절 아침에 각지에 있는 모든 회당에서 에스더서를 읽는다. 읽는 도중에 ‘하만’이라는 문구가 나오면 회중들은 야유를 하거나 소리를 지른다[15].

② 가장 행렬

아이들은 회당이나 학교에서 부림절의 등장 인물로 분장한다. 현재에는 부림절 인물 뿐 아니라 스타나 정치인등을 꾸미기도 한다. 특히 인물 치장 후 에스더서를 풍자하거나 사회나 정치 풍자 스킷 드라마를 하기도 한다[15].

③ 삼각과자 먹기와 구제 활동

달콤한 젤리와 과일등을 섞어서 구어낸 삼각형의 ‘하만의 귀’라는 과자를 나누어 먹는 파티를 연다. [Fig. 2]는 하만의 귀를 보여준다. 이때, 아이들은 일정 기간동안 구제금을 모은다[15].



[Fig. 2] Ears of Haman

④ 독주 마시기

회당에서 제공한 독주를 마시면서 ‘모르드개는 축복 받으라’ 와 ‘하만은 저주 받으라’ 는 구문을 구분하지 못할 정도로 독주를 마신다. 이 기간 동안만은 술취한 것이 흠이 되지 않는다[14].

2.1.3 유월절 놀이

(1) 역사적 배경

유월(逾越, Passover)이란 ‘지나치다’ ‘그냥 넘어가다’ 뜻이다. 이스라엘 백성이 이집트를 탈출하기 전날 밤, 하나님께서 이집트인의 각 가정의 장남을 죽였는데, 이스라엘 백성의 집에는 어린 양의 피를 문설주에 바르게 하여 재앙이 지나간 것에서 유래되었다. 유월절에는 1주간 동안 누룩이 들어가지 않고 만든 빵인 무교병으로 일주일 양식을 삼는다. 유월절 식사에 참여한 사람들은 모두 식사가 시작되기 전에 무교병 3개를 포개어 손으로 쥘 다음 가운데를 부러뜨려 자른다. 이때 부러진 무교병의 큰 쪽을 ‘아피코만’ [16]이라고 부른다[Fig. 3].



[Fig. 3] Afikom

유월절 밤에 마지막으로 먹는 음식은 반드시 유월절에 제물로 드려진 희생양이 되어야 했다. 그러나, 제 2성전이 파괴된 후 더 이상 성전에서 양을 제물로 바치는 일은 없어져서 제물로 드리는 양을 먹는 일도 없어졌다. 이후부터 오늘날까지 어린양을 대신에 아피코만을 먹었다. 즉 성전이 파괴된 후 아피코만은 성전에 바쳤던 희생양을 대신하는 상징으로 된 것이다[17].

(2) 유월절 놀이 / 행사

① 아피코만 찾기 놀이

무교병을 부러뜨린 후 모든 사람은 자신의 무교병을 숨긴다. 놀이는 숨긴 무교병을 다른 사람들이 훔치는 과정으로 진행된다. 일반적으로 다른 사람들이 손을 씻으러 갈 때 아피코만을 훔친다.

② 누룩 없애기

유월절에는 부엌 도구들까지 끓는 물에 삶아서 누룩을 제거해야 한다. 누룩 제거의 마지막 단계는 아이들에게 집안 어디에서든 부스러기 하나라도 찾아오게 해서 아이들에게 상을 주는 것이다. 누룩이 조금이라도 집안에 남아 있으면 죄가 되기 때문이다.

2.2 기타 유대인 놀이들

유대의 멸망 이후에는 바벨론, 페르시아, 회람, 로마에 기원을 둔 놀이가 유대 공동체 속에 많이 흡수 되었다. 이때는 민족적으로 어려운 고난의 기간이었으나 명절에 춤이나 놀이를 통하여 하나님을 기억하였다.

(1) 성경과 관련된 놀이들

속곳 절기의 밤에 물을 길으면서 마스게임과 같은 춤을 추었다는 보고가 성경에 나온다. 레위인들은 모든 백성들이 볼 수 있도록 만들어진 높은 계단에서 노래를 부르고 춤을 추었다. 남녀노소가 어울려 춤을 추기도 했다.

젊은이들은 아브월 9월에 메시아가 당나귀를 타고 온다는 성경 이야기에 근거하여 당나귀를 타고 경기도 한다. 칠칠절에는 지나가는 사람들에게 물을 붓기도 했다. 유월절 마지막 날에는 카니발을 하면서 남녀노소 할 것 없이 꽃과 채소 잎사귀를 던지기도 했다[18].

(2) 결혼식장

결혼한 부부를 즐겁게 해주게 하기 위하여 현자들은 공부를 그만두고 마술과 같은 손장난을 하였고 어깨에 신부를 태우고 춤을 추었다. 손에 살아있는 매를 엮어놓고 신부 앞에서 춤을 추는가 하면, 또는 손뼉을 치고 발을 동동 구르면서 춤을 추었다. 결혼식 때만은 회중이 함께 말 타기를 하였다. 하얀 수염이 난 노인들도 춤을 추거나 손뼉을 치며 노래를 부르기도 했다[18].

(3) 카드 놀이와 체스게임

랍비들은 카드 놀이를 하는 자들을 종교적인 영역과 사회적 영역에서 제외시키고 카드놀이를 금지시켰다. 그러나 금식기간과 아파 누워 있을 때와 같이 고통을 잊기 위한 경우는 예외로 두었다. 17세기 이후에는 하누카와 부림절 기간 동안에는 돈을 걸지 않은 카드놀이를 허용했다. 일부 랍비들은 체스 게임을 하지 않았지만 대체적으로 많은 랍비와 유대 공동체에서 즐겨했다[18].

(4) 기타 놀이 모습

유월절에 아이들은 큰 호도열매를 가지고 놀았다. 칠칠절에는 여자아이들이 좋아하는 장미로 창문을 장식했고 남자아이들은 들과 숲에서 꽃을 가져와 문, 창문, 등잔을 장식했다. 또 날계란에 구멍을 뚫어 속 내용을 빼낸 후에 계란 껍질을 실에 꿰어 깃털로 날개를 달아 공중에 매달았다[18]. 또한 두 편으로 나뉘어 한편이 기뻐서 피리를 불면 다른 편이 거기에 맞춰 기뻐하면서 춤을 추고, 만일 한편이 애통해 하면 다른 편은 슬퍼하며 가슴을 치는 놀이도 있다.

(5) 케마트리아

케마트리아 숫자 값[19]은 히브리 알파벳에 정해져 있다. 히브리 알파벳은 모두 22자인데, 처음 10자는 차례로 1부터 10까지의 수를 나타내고, 다음의 8자는 차례로 10부터 90까지의 10단위 숫자를 나타내며, 나머지 4자는 차

레로 100부터 400까지를 나타낸다. 게마트리아는 이와같이 히브리어 철자를 보고 숫자를 계산하여 뜻을 알아내는 방법이다.

3. 유대인들에게 있어서의 놀이의 역할

본 장에서는 2장에서 고찰된 놀이들을 통해 무엇을 유대인들이 얻었는지를 언급한다.

(1) 역사와 지혜의 전승 도구

절기 중심의 놀이가 주를 이루었다. 오랜 시간 동안 흩어진 민족이었는데도 불구하고 유대인들은 종교, 관습, 사상, 역사 등의 지혜를 놀이를 통해서 후대들에게 전한 것이다. 우리나라의 강강술래 하면 임진왜란이 생각나는 것과 동일하다고 볼 수 있다.

(2) 교육적인 메시지를 전달하는 매개체

현재의 게임이나 놀이의 경우 다양한 시나리오나 소재를 통해 간접적으로 주제를 전달하는 경우가 많이 있다. 그러나, 유대인들의 놀이에는 직접적으로 역사적인 실제 인물을 직접 거론한다. 이를 통해 감사 등의 메시지를 갖게 하는 것이다. 유월절 놀이를 통해 성경의 역사적인 사건과 의미를 깨닫고 전승하는 것을 중심으로 다루었다. 이와 같이 유대인은 자기 민족의 고난의 역사를 기억하고 이를 놀이를 통해 가르친 것이다.

(3) 공동체적 감정 형성의 수단

유대인의 놀이에는 감정을 공유하는 특징을 갖고 있다. 피리 불기 놀이의 경우 한편에서 기쁨 또는 슬픔을 표출하면 다른 한편에서 이에 맞추어 기쁨과 슬픔을 표현한다. 한편이 이기거나 지는 승패가 명확해서 경쟁을 자극하는 놀이보다 공동체성을 강조한 것이다. 이러한 공동체 감정 형성은 유대인의 공동체 형성에서 중요한 역할을 한다.

(4) 약속을 학습하는 도구

유대인들은 도박에서 이기는 것을 도둑질로 생각해서 우연과 확률을 기초로 하는 게임보다는 약속을 바탕으로 한 게임을 주로 즐겼다. 이러한 특징은 약속을 강조하여 계

약하는 유대인들의 사업 분야에도 그대로 반영되고 있다.

4. 기능성 게임 제작 방안

4.1 기능성 게임 제작 예

<Table 2>는 3장에서 기술된 유대인의 놀이를 게임의 장르로 보여주는 예이다. 하누카 놀이의 경우 팽이를 돌림으로 게임이 진행되므로 보드 게임으로 제작하되 RPG(Role Playing Game) 또는 육성 시뮬레이션 게임과 결합된 게임으로 제작한다. 플레이어가 팽이를 돌리는 것을 무작위성 또는 운에 맡겨서 게임이 진행되도록 한다. 에스더서 읽기의 경우 하만이라는 용어가 나오는 시나리오를 작성하여 하만이라는 단어가 나오면 플레이어가 빠른 시간안에 반응할 수 있도록 퀴즈 방법으로 제작한다.

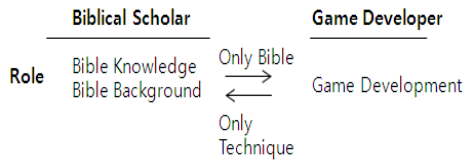
<Table 2> An Example of Game Production

classification	Play	Genre
Hanuka	Hanuka	Board, Board RPG, Board, Board Growth Simulation
Purim	Read Esther	Quiz, Puzzle
	costume parade	SNG is focused on Decoration
	eat triange shaped cookie, help	S N G (S o c i a l Network Game)
Pass Over	Find Aficomman	Puzzle as a Pictre Puzzle
	Eliminate yeast	Puzzle as a Pictre Puzzle
Etc	Gamatrria	Quiz, Puzzle

4.2 기능성 게임 제작 방안

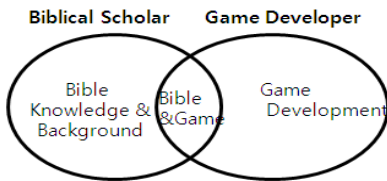
1) 성경 학자, 게임 개발자들이 공동 개발

일반적으로 현재까지 기록 게임을 제작하는 경우 게임 개발 이전과 초기 기획단계에서는 성경 학자들이 성경 시대의 문화와 배경 지식을 자문한다. 그러나, 개발이 시작되면 이때부터는 개발자의 몫이 된다. 그리고 개발이 마무리 되면 다시 성경학자에게 제작된 게임을 크리스찬 관점에서 자문을 받는다. 즉 성경 학자는 성경에 관한 것만 제작에 관여하고 개발자는 개발에 관한 것만 관여를 한다. [Fig. 4]는 이를 보여준다.



[Fig. 4] Existing Game Production Method for Christian.

위의 제작 방법으로는 현 시대의 플레이어들을 기독교 게임으로 유도하기는 어렵다. 게임 제작 초기의 기획 단계에서부터 완성, 그리고 평가 단계까지 성경 학자와 게임 개발자는 의견을 교류해야만 한다. 게임 개발의 문제점과 계획을 성경학자에게 개발자는 문의하고, 성경 학자는 이것에 대해 자문 한다. 역으로 성경 학자가 안을 제시하는 경우 개발자는 이에 대한 기술적인 가능성과 플레이어의 선호도에 대해 의견을 제시할 수 있어야 플레이어의 감성에 적합한 기능성 게임 제작이 완성될 것이다. [Fig. 5]는 이를 보여준다.



[Fig. 5] The Proposed Serious game Production Method for Christian

2) 게임에 대한 인식 전환

기독교를 위한 게임을 제외한 일반 상업용 게임의 경우 PC 게임 시대에서 온라인 게임시대로 이제는 모바일 게임 시대로 도입하였다. 특히, 모바일 시대로 진입하면서 게임은 언제 어디서나 쉽게 플레이할 수 있는 놀이 문화가 되었다. 그러나, 여전히 게임에 관한 학부모와 교계의 부정적인 인식은 크리스천들을 위한 기능성 게임 개발의 장애가 되고 있다. 이 문화를 기독교 관점에서 수용하면서 재해석을 할 수 있는 노력이 요구된다.

3) 기독교 게임 제작 인력 양성

특정 분야에 대한 게임을 제작하기 위해서는 게임 제작 지식과 해당 분야의 전문 지식을 갖추어야 한다. 이 두 가지 지식을 균형있게 소유한다는 것은 무리가 있다.

그러나, 이 두 가지 즉 게임 제작과 성경에 대한 기본적인 이해 정도는 가지고 있어야만 기독교용 기능성 게임 제작을 성공할 수 있다.

4) 부족한 개발력과 개발 자금을 위한 마케팅 채널 확보
현재 기독교 게임에 관한 수요가 적고 불투명한 상태에서 기독교 게임 제작을 하려면 개발사에게는 무리가 있다. 이를 해결하기 위해서는 교단 차원, 또는 대형 교회의 수요가 확정된 상태에서 개발사와 협력하여 기능성 게임을 제작하는 것이 필요하다.

5. 결론 및 추후 연구 방향

본 논문에서는 유대인 놀이를 조사하고, 조사된 놀이의 역할을 논하고 기능성 게임으로 제작하기 위한 방법에 대해 연구하였다.

유대인 절기 놀이에는 부림절 놀이, 유월절 놀이, 하누카 절기 놀이가 있었으며 이 외에 카드 놀이와 체스, 여호와와 관련된 놀이가 있었다. 유대인들은 이러한 놀이들을 통해 역사와 지혜를 전승시켰으며 교육적인 메시지를 전달하였으며 공동체 감정을 형성하였고, 약속을 학습하도록 하였다. 이후에, 본 논문에서는 조사된 놀이들을 기능성 게임으로 제작하기 위한 방법을 기술하였다. 성경 학자와 게임 개발자가 기획 초기부터 테스트까지 공동으로 함께 게임을 제작하는 것과 게임에 관한 인식 전환, 기독교 게임 제작 인력 양성과 부족한 개발력과 개발 자금을 위한 마케팅 채널 확보에 대해 논하였다.

추후에는 성경을 바탕으로 한 기능성 게임 제작 방법론에 관한 연구를 진행할 예정이다.

REFERENCES

[1] DaeHoon Min, "Torah Jewish family education of Christian Education & Information", Korea Institute of Christian Education & Information, Vol.11, pp.221-238, 2005.8.
[2] InHwan Im, "Jewish Education Point Appeared in Deuteronomy", Bible& Archchaeology, pp.24-37,

2006.6.

- [3] Myoung Duk Choi, "Jewish Family Concept and jjedhaka", Humanities Research Institute in Konkuk University, Journal of Unified Humanities", Vol.44, pp.89-96, 2006.12.
- [4] TaeYoung Ryu, "Widom on Faith Inheritance of through the Jewish faith learning", Future Cure of Souls Research, Vol.6, No.1, pp.33-37, 2013.1.
- [5] KwangHyung Yi, "Three-dimensional creativity Development Act", Monthly business world, Vol.403, No.0, pp.34-35, 2013.3.
- [6] Myoung Duk Choi, "Reading on Bible Culture: The Jewish Funeral", HwalChun, Vol.715, No.6, pp.62-63, 2013.
- [7] Myoung Duk Choi, "Reading on Bible Culture:The Jewish philanthropy", HwalChun, Vol.716, No.7, pp.66-67, 2013.
- [8] YoungSu Hyun, "Children's education: Jewish 'Elect'", Counseling and Missions, Vol.51, No.0, pp.43-58, 2006.
- [9] HwaSik Lim, "Christian Home Education:Today's home and the home of Jewish Education", Institute of Christian Education in Presbyterian College and Theological Seminary, Vol.236, No.0, pp.12-16, 1996.
- [10] PoWon, "The Jewish/ Plant, meals, and Purification of the Jews", HwalChun, Vol.59, No.0, pp.33-37, 1927.
- [11] <http://www.ort.org>.
- [12] <http://www.optimumdc.com>.
- [13] <http://www.familycrafts.about.com>
- [14] <http://www.myjewishlearning.com>.
- [15] <http://en.wikipedia.org>.
- [16] <http://www.pdsisrael.com>.
- [17] <http://jewish.konkuk.ac.kr>.
- [18] EuiWon Kim, "Israel's Play", The Light and Salt, July, 1990.
- [19] <http://www.inner.org>.

이 면 재(Lee, Myoun Jae)



- 1994년 2월 : 홍익대학교 전자계산학과(석사)
- 2006년 2월 : 홍익대학교 전자계산학과(박사)
- 2009년 3월 ~ 현재 : 백석대학교 정보통신학부 멀티미디어 전공 조교수
- 관심분야 : 기능성 게임, 게임 프로그래밍, 게임엔진
- E-Mail : davidlee@bu.ac.kr