

가정 내 체감형 게임 플레이의 실험 관찰 연구

김은정
서강대학교 게임교육원
voxkim@hotmail.com

Study on User Play of Motion-Based Game
: Focused on Empirical Research about Game Play in Families

Eun-Jung Kim
Sogang University Game Education Center

요 약

본고는 체감 인터페이스 기술이 선사한 가능성이 게임의 영역에서 실제적으로 어떻게 사용자들에게 경험되는지를 고찰하는 것을 목적으로 하였다. 이를 위해 다양한 가족 구성을 갖는 7가족을 선발해 1달간의 게임 플레이를 관찰한 후 연구 참여자에 대한 심층 인터뷰, 최종 설문을 종합하여 분석하는 실증적인 체감형 게임 연구를 시도하였다. 그 결과 체감형 게임이 그동안 게임에서 소외되었던 기성세대와 여성과 노인을 게임 문화로 이끌어 게임으로 소통하기를 시도하며 가정의 새로운 놀이 문화로 받아들여지고 있음을 확인할 수 있었다.

ABSTRACT

This study examined user experiences of motion-based games. Focusing on the playing experiences, in-depth interviews and survey were conducted on seven families with various family members detailing the gameplay. These qualitative methods were conducted interpretive way such as a month-long participant observation. As a result, the game Sensible meantime, the results were excluded from the game with the older generation of women and the elderly, leading to game culture game is trying to communicate was confirmed.

Keywords : motion-based game(체감형 게임), game play(게임 플레이), game culture
(게임 문화)

Received: Jul. 22, 2013 Revised: May. 12, 2014
Accepted: Jun. 02, 2014
Corresponding Author: Eun-Jung Kim
(Sogang University Game Education Center)
E-mail: voxkim@hotmail.com
ISSN: 1598-4540 / eISSN: 2287-8211

© The Korea Game Society. 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.

1. 서 론

본 연구는 가정에서 체감형 게임이 실제로 어떻게 사용자들에게 경험되고 인식되는지를 고찰하는데 근본적인 목적이 있다. 이를 위해 본 연구에서는 다양한 가족 구성을 갖는 총 7가족을 선발해 1달간의 게임 플레이를 관찰하고 가족 구성원에 대한 심층 인터뷰, 최종 설문을 종합적으로 분석하여 가정 내 체감형 게임 경험이 게임문화 확산과 게임에 대한 인식 변화를 이끌어 내는지 여부를 살펴보았다.

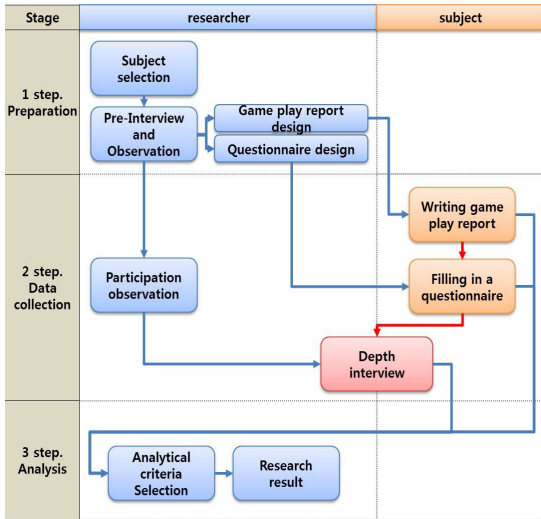
체감형 게임은 게임을 조작하기 위해 몸의 움직임을 이용하는 게임이다. 이때 움직임이란 눈으로 직접 관찰할 수 있는 가시화된 신체 움직임을 뜻한다[1]. 체감형 게임은 실제와 비슷하게 몸을 움직여 게임을 플레이하고 운동량도 많기 때문에 조이스틱과 키보드를 이용해 조작하는 게임과는 다른 특성을 갖는다[2]. 놀이학자 로제 까이와(Roger Caillois)는 놀이를 경쟁, 우연, 모의, 현기증 중 어느 것이 우위를 차지하는가에 따라서 아곤(Agon), 알레아(Alea), 미미크리(Mimicry), 일링크스(Ilinx)로 구분하였다[3]. 체감형 게임은 기존 게임에서는 경험할 수 없었던 일링크스의 놀이 경험과 신체화된 미미크리를 통한 재미를 준다[4]. 또한 체감형 게임은 재미라는 본연의 목적뿐만 아니라 운동행동을 통한 건강, 교육, 재활치료 등의 목적으로 활용될 수 있다. 이렇듯 체감형 게임이 갖는 차별화된 특성은 지금까지 게임에 별 관심을 갖지 않았거나 부정적 인식을 가졌던 비게이머들을 게임 문화의 장으로 이끌고 있다. 특히 닌텐도 Wii와 엑스박스 360 키넥트와 같은 비디오 체감형 게임기는 게임 인구의 확대라는 전략 아래 홈엔터테인먼트 기기로서 홍보되고 있다. 가족단위로 체감형 게임을 즐기는 모습과 게이머의 지위와는 멀었던 유아, 노인, 여성들이 게임을 플레이하는 광고는 체감형 게임이 남녀노소 모두가 함께 즐길 수 있는 가족 게임임을 강조한다. 그리고 스마트TV는 게임 콘텐츠를 매개하는 역할을 넘어 게임을 자신의 안에 수용하

는 모습을 보인다. 이제 텔레비전만을 통해 게임 플레이가 가능하다[5]. 그동안 텔레비전의 주요 이용자였던 노인과 여성, 아이들이 체감형 게임의 주요 향유층이 될 것이다.

게임은 문화적인 산물이다. 따라서 사회문화적 배경에 따라 그 수용의 양상은 다를 수밖에 없다. 전통적으로 비디오 게임이 활성화된 북미와 유럽 문화권에 비해 국내의 경우 체감형 게임에 대한 향유문화는 상대적으로 활성화되지 못하고 있다. 체감형 게임이 광고처럼 실제로도 가족의 새로운 여가 활동으로서 가족 구성원 간의 소통과 유대를 강화하는 하나의 수단이 되는지 여부를 검증하고 그 구체적인 양상을 살펴볼 필요가 있다. 그러나 국내 실제 사용자를 대상으로 체감형 게임에 대한 가족 단위의 플레이를 실증적으로 실험 관찰한 연구는 진행된 바 없다. 따라서 본 연구에서는 이러한 문제의식 아래 가정 내 체감형 게임의 사용자 플레이에 대한 경험적 관찰을 통해 체감형 게임이 만들어내는 가족 게임 문화를 탐색하고자 한다.

2. 연구 대상 및 연구 방법

본 연구는 통합연구방법을 적용하여 질적 접근과 양적 접근을 함께 취하며 준비, 수집, 분석의 3 단계를 거쳐 진행되었다. 아래 그림은 본 연구의 전체 과정을 연구자가 수행하는 과정과 연구 참여자가 수행하는 부분으로 구분하여 단계별로 정리한 것이다.



[Fig. 1] Research process

첫 번째 사전준비 단계에서는 연구 대상을 선정하고 사전 인터뷰와 게임 플레이 참관을 하였다. 본 연구는 체감형 게임의 주 사용 형태인 가족단위의 플레이를 관찰하기 위해 가족그룹을 대상으로 연구를 진행하였다.

가족 그룹은 비디오 체감형 게임기인 닌텐도 Wii 또는 엑스박스360 키넥트를 구비한 가족을 대상으로 다음의 7가지 가족형태별로 1그룹씩 선정하였다.

- ① 젊은 부부 중심 플레이 가족
- ② 노부부 중심 플레이 가족
- ③ 초등학교 중심 플레이 가족
- ④ 유아 중심 플레이 가족
- ⑤ 유·초등 중심 플레이 가족
- ⑥ 초·중등 중심 플레이 가족
- ⑦ 유·초·중등 중심 플레이 가족

선정된 연구 참여자들을 대상으로 준비 단계에서 실시한 사전 인터뷰와 게임 플레이 참관을 통해 수집된 자료들을 정리하면 다음 표와 같다. 표에서 성별 구분 항목 M은 남성을 F는 여성을 나타낸다. 게임 경험 항목에서는 비게이머를 Non, 게

이머는 Casual, 하드 게이머는 Hard로 구분하고 있다.

[Table 1] Research group members and Features

Type	subject	age	gender	game experience
①	A	41	M	Non
	B	35	F	Casual
	C	74	M	Non
②	D	64	F	Casual
	E	56	F	Non
③	F	41	M	Non
	G	41	F	Non
	H	12	M	Casual
④	I	44	M	Non
	J	39	F	Hard
	K	6	M	Casual
⑤	L	37	M	Hard
	M	37	F	Non
	N	8	M	Casual
⑥	O	6	F	Casual
	P	46	M	Non
	Q	42	F	Non
⑦	R	14	F	Casual
	S	13	M	Casual
	T	45	M	Non
⑦	U	41	F	Non
	V	14	F	Casual
	W	12	F	Casual
	X	3	M	Non

또한 사전 인터뷰와 게임 플레이 참관 후 게임 플레이 일지와 설문지를 구성하였다.

게임 플레이 일지는 참여자 유형(player, co-player, onlooker) 구분, 플레이 시간(start, end), 게임 타이틀(장르), 게임 참여자 수, 함께 플레이한 사람, 그들과의 관계, 구경꾼의 유무 및 관계, 플레이 시작 동기, 플레이 종료 이유, 긍정적 측면, 부정적 측면, 기타의견으로 구분하여 기록하도록 구성하였다. 최종 설문지 문항은 게임의 목적, 첫 플레이 계기, 체감형 게임 경험 전 게임에 대한

인식, 경험 후 게임에 대한 인식, 이상적 게임 플레이 횟수를 묻는 질문으로 구성하였다.

두 번째 자료수집 단계에서는 이들 참여자들이 2013년 4월 5일부터 ~ 2013년 5월 5일까지 1달간 자유롭게 게임 플레이를 하도록 한 후 매 게임 플레이 후 게임 플레이 일지를 작성하게 하고 마지막 플레이 후 최종 설문에 응답하도록 하였다. 또한 심층 인터뷰를 통해 체감형 게임 플레이 경험에 대한 자료를 강화하였다.

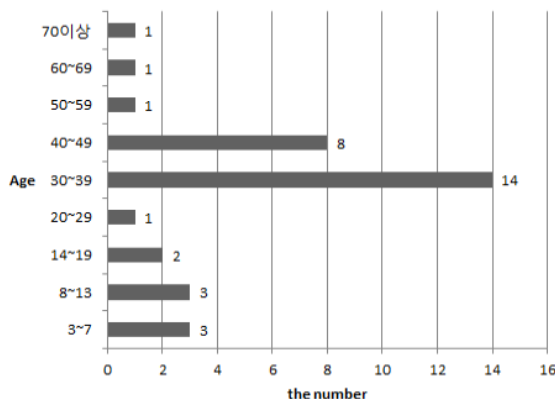
마지막 분석 단계에서는 분석을 위한 기준을 마련하고 양적, 질적 자료를 통합적으로 적용하여 전체적인 양상을 살피고 결과를 정리하였다.

3. 연구 결과

게임학자 예스퍼 율(Jesper Juul)은 체감형 비디오 게임 콘솔인 닌텐도 위의 출시 이후 부상한 새로운 게임문화를 캐주얼 게임 혁명이라 이름 붙이며 이러한 현상의 원인과 배경을 규명하려 했다. 닌텐도 위와 엑스박스360 키넥트와 같은 체감형 비디오 게임 콘솔의 등장은 그동안 게임에 대해 전혀 관심을 보이지 않았던 부모세대, 노인세대, 여성들을 단순한 게임의 육체적인 행위의 매력에 빠지게 만들었다. 그는 이러한 현상이 단순히 게임을 즐기는 사람의 수가 늘어났다가 보다 이제 게임을 즐긴다는 것이 하나의 문화 현상으로 받아들여지게 되었다는 것을 의미한다고 보았다[6].

체감형 게임의 실제적인 향유층은 이미 게임을 놀이문화로 적극적으로 향유하고 있던 20대가 아닌 그동안 게임문화에서 소외되었던 세대들이다. 그들의 구체적인 플레이를 관찰하고 유의미한 연구 결과를 도출하기 위해 본 연구의 참여자들 또한 부모, 아이, 여성, 노인들 위주로 구성하였다.

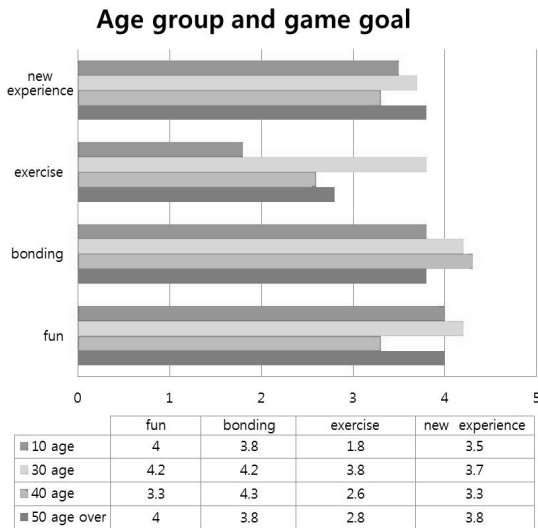
본 연구에 참여한 체감형 게임 플레이어의 연령 분포는 [Fig. 2]와 같다.



[Fig. 2] Age group configuration

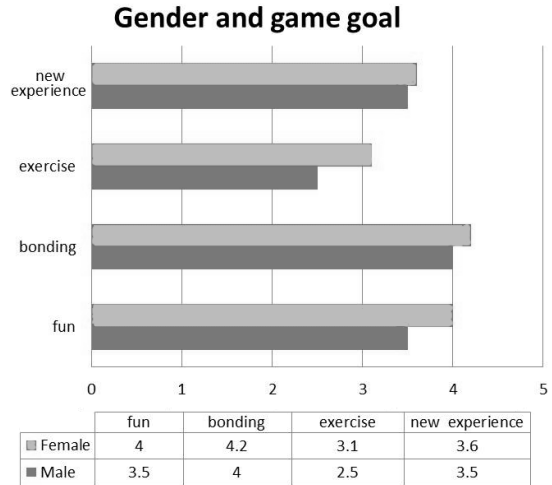
비디오 체감형 게임은 주로 가정에서 즐기게 된다. 연구 참여자들 중 30~40대 연령의 비율이 높은 것은 자녀와 함께 여가를 즐기기를 원하는 젊은 부모세대들이 체감형 게임의 주요 소비층으로 대두되고 있기 때문이다. 이들 부모들은 어린 시절 오락실에서 게임을 한번쯤은 경험해본 세대들이다. 그러나 바쁜 일상과 게임에 대한 부정적 인식 때문에 게임을 즐기지 않았던 부모들이 자녀와의 소통을 위해 체감형 게임을 플레이하고 있다.

본 연구의 최종 설문지를 통해 체감형 게임 플레이의 목적에 대해 조사하였다. 1달간의 게임 플레이 실험 후 연구 참여자들에게 체감형 게임을 플레이하는 목적으로 놀이(재미), 유대(가족, 친구), 운동, 호기심(새로운 경험)의 항목을 제시하고 각각에 대해 5점 척도로 점수를 매기게 하였다. 그 결과 연령대별로 유의미한 특성을 보였다.



[Fig. 3] Age group and game goal

10대에게는 재미있는 놀이로서 체감형 게임이 플레이되는 경향이 가장 높았으며 반면 운동을 위해 체감형 게임을 플레이한다는 답변은 점수가 가장 낮았다. 30대의 경우 모든 항목이 균등하게 높은 점수를 보였으며 40대에서는 가족 구성원간의 유대감 형성의 목적으로 게임을 플레이한다는 답변이 가장 높게 나타났다. 50대 이상 연령대의 플레이어는 재미있는 놀이로서 체감형 게임을 플레이한다는 답변이 예상 외로 높았다. 상대적으로 시간적 여유가 많은 노인 세대들에게 체감형 게임이 새로운 대안적 놀이가 될 수 있음을 엿볼 수 있다.



[Fig. 4] Gender and game goal

또한 연령대별 게임 플레이 동기에도 차이가 있었다. 10대의 경우 그냥 심심해서, 게임을 하고 싶다는 자발적인 충동이 생겨서, 기타-시간이 남아서 라는 답변들이 대부분으로 순수 오락을 목적으로 체감형 게임을 플레이하는 경향이 강했다. 반면 30대 이상의 경우 가족, 친구 등과 함께 하고 싶어서, 기타-아이들이 게임하자고 졸라서, 운동을 하고 싶어서 등의 답변들로 재미 외의 다른 목적을 위해 플레이를 한다는 답변이 많았다. 게임을 끝내게 되는 이유는 10대의 경우 더 이상 재미가 없어서, 계획했던 플레이 시간이 끝나서의 선택이 많았으며, 그 외에 기타-특정 스테이지를 완료해서 라는 이유도 있었다. 성인 플레이어들은 체력이 소진돼서, 다른 해야 할 일이 있어서 라는 답변을 대부분이 선택하였다.

연구 참여자의 남녀성비를 비교해보면 여성 플레이어의 비율이 남성에 비해 약 2배 가량 높다. 그동안 디지털 게임은 남성의 영역이었다. 게임을 제작하고 배포하는 생산 과정은 물론 소비도 남성에 의해 주로 이루어져왔다. 그러나 비디오 체감형 게임의 경우 오히려 여성을 게이머로 만드는 데 일조한다. 가정이라는 장소는 전통적으로 여성을 위한 여가 공간이다[7]. 체감형 게임은 거실과 같은 가정의 중심 공간에서 게임을 즐기게 함으로써

여성의 접근을 쉽게 하였다. 또한 직관적인 조작방식으로 인해 별도의 사전준비과정 없이 즉흥적으로 게임에 참여할 수 있다는 점 역시 게임 경험이 많지 않은 여성의 게임 플레이 기회를 높였다. 게임의 형식뿐만 아니라 내용면에서도 체감형 게임은 여성들이 선호하는 요소들이 풍부하다. 공격적이고 경쟁적인 전투 게임, 레이스 게임 뿐만 아니라 리듬에 맞춰 춤을 추는 댄스 게임, 동물과 교감하며 동물을 성장시키는 육성 시뮬레이션 게임, 어린 시절 즐겨 읽었던 동화나 애니메이션 속 세상을 탐험하는 서사성이 강한 어드벤처 게임 등은 여성 플레이어들의 호감을 얻기에 충분하다.

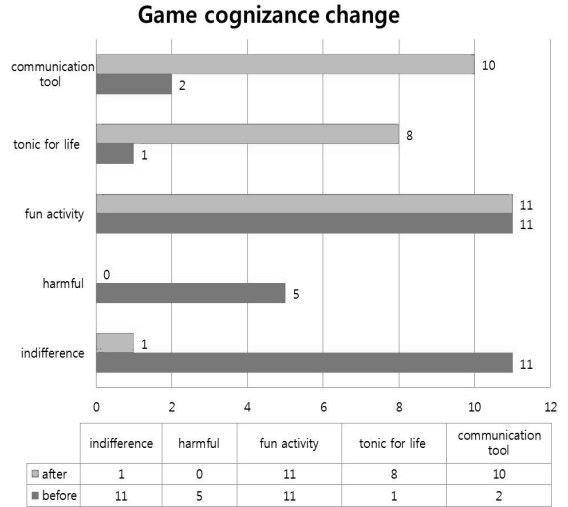
본 연구에서 여성 플레이어들은 남성에게 비해 상대적으로 모든 게임 목적 항목에서 높은 점수를 나타냈다. 체감형 게임에 대해 남성보다는 더 호의적이며 긍정적 인식을 갖고 있음을 확인할 수 있었다.

본 연구의 참여자들은 대부분이 캐주얼 게이머와 비게이머들이었다. 하드코어 게이머의 비중은 3% 정도로 매우 낮았으며 반면 게임을 전혀 경험하지 못했던 비게이머의 비율이 51%로 가장 높았다.

연구 참여자를 대상으로 한 관찰 결과 가정에서 체감형 게임의 1개월 평균 플레이 횟수는 4회이며 1개월 평균 플레이 시간은 3.5시간정도이다.

또한 닌텐도 Wii와 엑스박스360 키넥트 플랫폼에 따라 가정에서 주로 플레이되고 있는 체감형 게임은 주로 스포츠, 퍼즐 게임 장르들이었다.

본 연구는 최종 설문을 통해 게임에 대한 연구 참여자들의 인식 변화를 확인할 수 있었다. 다음은 최종 설문 문항 중 체감형 게임을 접하기 전 게임에 대해 갖고 있었던 생각과 체감형 게임을 경험한 후 게임에 대해 갖게 된 생각을 비교한 것이다.



[Fig. 5] Game cognizance change

체감형 게임을 접하기 전 참여자들은 게임에 대해 자신들과는 무관한 것으로 인식하는 경향이 강했으며 유해한 것이라는 답변의 비율도 높았다. 그러나 체감형 게임을 경험한 후에는 게임을 유해한 것으로 인식하는 참여자는 없었으며 친구, 가족과 소통하기 위한 수단이자 생활의 일부로 만들어 삶의 활력소로 삼고 싶다는 답변이 높게 나왔다.

이러한 결과는 체감형 게임이 게임에 대한 부정적 인식을 변화시킬 수 있는 적극적 매개체가 될 수 있음을 확인시켜 주었다.

가족 유형별 체감형 게임 플레이를 관찰한 결과 자녀가 없거나 자녀가 어려 부부 중심으로 게임을 플레이하는 가족 유형에서는 초기에는 호기심을 갖고 부부가 함께 플레이하지만 점차 남성은 게임에 대한 흥미를 잃고 게임을 즐기지 않게 되며 대신 여성은 지인들과 가정에서 사교의 목적으로 체감형 게임을 플레이하거나 다이어트와 운동을 위해 체감형 게임을 지속적으로 플레이하는 경향을 보였다. 따라서 체감형 게임은 자녀가 어려 바깥 외출이 쉽지 않은 영유아를 둔 여성들에게 이웃과 소통할 수 있는 매개체이자 운동과 다이어트 효과까지 기대할 수 있는 유의미한 놀이 활동이 된다.

노인 플레이어의 경우 성인 자녀들을 통해 체감

형 게임을 처음 접하게 되며 자녀들과 손주들이 방문하면 한 번씩 플레이하게 된다. 또한 이들은 체감형 게임이 새로운 것을 배우며 성취감을 느낄 수 있는 흥분되고 재미있는 경험이 된다며 긍정적인 여가 활동으로 평가하였다. 그러나 노인 가족 플레이에서는 성인 자녀들이 방문했을 때만 게임을 플레이한다는 특징을 관찰할 수 있었다. 노인 플레이어들은 온라인 고스톱 게임처럼 무료할 때 혼자서도 체감형 게임을 해보고 싶지만 게임을 시작하기까지의 과정이 복잡하다고 느낀다. 직관적인 인터페이스를 갖는 체감형 게임이 기본적으로 플레이 방법은 쉽지만 본격적인 게임 플레이를 위해 거쳐야 하는 초기 설정 및 선택 과정들이 복잡해 게임 접근성을 낮추고 있었다. 체감형 게임도 텔레비전처럼 노인 플레이어를 위해 게임 실행을 위한 단계를 지금보다 단순화하거나 바로가기와 같은 기능이 필요하다.

자녀 중심의 플레이를 하는 가정의 부모들은 체감형 게임을 접하기 전에는 게임 중독에 대한 염려 때문에 디지털 게임에 대한 부정적인 인식이 강했다. 그러나 체감형 게임을 함께 플레이하거나 아이들의 플레이를 구경하면서 인식의 변화를 갖게 된다. 집안에서 텔레비전을 시청하거나 컴퓨터 게임을 하는 것보다 아이들이 야외활동을 통해 자연을 접하며 신체 활동을 적극적으로 하기를 원하는 부모들은 체감형 게임이 그 대안이 될 수 있다고 생각했다. 체감형 게임이 실제 야외에 나가 운동을 했을 때처럼 기분 전환이 되는 것은 아니지만 어느 정도의 운동 효과도 있고 무엇보다 집안에서 온 가족이 함께 즐길 수 있는 놀이라는 점에서 긍정적으로 평가하였다.

가족여가활동은 핵심 및 균형가족여가활동으로 구분할 수 있다. 먼저 핵심가족여가활동은 매일 참여 가능하고, 비용이 저렴하며, 접근이 쉽고, 가정에 기초한 활동으로, 예를 들면 함께 텔레비전 또는 비디오 보기, 보드게임하기, 정원에서 놀기 등이다. 반면 균형가족여가활동은 약간의 사전 계획이 필요하며 시간, 노력, 금전이 필요한 활동으로

핵심여가활동보다 더 새로운 경험을 제공한다[7]. 지금까지 핵심가족여가활동으로서 가장 큰 비중을 차지했던 텔레비전보기가 갖고 있었던 문제점들을 보완할 수 있는 대체 핵심가족여가활동으로 체감형 게임하기를 기대해 볼 수 있을 것이다.

4. 결 론

오늘날 청소년들과 젊은 세대에게 디지털 게임은 또래들과 어울리기 위한 소통의 도구이다. 그들에게 디지털 게임은 단순한 놀이가 아니라 문화 활동이며, 그들만의 독특한 문화적 감수성을 형성해 주는 매개체이다[9]. 인터넷이라는 매체 환경을 기반으로 게임은 우리를 보다 다양한 사람들과 소통할 수 있게 한다. 반면 대부분의 기성세대에게 게임은 가볍고 무가치한 또는 유해한 것으로 인식되어 왔다. 게임 세대인 젊은 세대에게 주요한 유희 수단이자 소통의 도구인 게임이 기성세대와의 소통을 단절시키고 갈등의 원인이 되어 왔던 것이다. 그러나 체감형 게임의 확산은 게임으로 인한 가정 내 갈등과 세대 간 단절의 문제를 해결하기 위한 방안이 될 수 있을 것이다.

체감형 게임이 갖는 직관적 인터페이스는 디지털 게임에 익숙하지 않았던 노인세대와 아이들 그리고 여성이 쉽게 체감형 게임을 즐길 수 있게 하였다. 또한 몸의 움직임을 유도하는 조작방식은 게임이 재미의 목적 외에도 운동과 치료, 교육적 목적을 위해 활용될 수 있으며 가족이 함께 즐기며 유대감을 강화시키는 유용한 도구가 될 수 있음을 인식시켰다.

체감형 게임의 적극적 향유층은 이미 게임을 놀이문화로 향유하고 있던 20대가 아닌 그동안 게임 문화에서 소외되었던 세대들이다. 따라서 본 연구에서는 보다 실증적인 체감형 게임에 대한 연구를 위해 20대가 아닌 체감형 게임의 실제적인 소비층인 가족 단위의 플레이 그룹을 대상으로 경험적인 접근을 통해 체감형 게임의 이용 현황과 실태에

대한 연구를 시도하였다. 그러나 본 연구는 제한된 연구 여건으로 인해 7가족 34명의 참여자들을 대상으로 연구를 진행하였다. 이들이 체감형 게임 이용자 전체를 대표할 수는 없지만 그동안 피상적인 수준에서 논의되었던 가족형 게임, 비게이머의 게임 플레이에 대해 과학적인 연구방식을 통해 검토함으로써 체감형 게임에 대한 논의를 한 단계 발전시켰다는 점에서 의미가 있다.

본 연구는 다양한 가능성을 갖고 그 스펙트럼을 넓히고 있는 체감형 게임의 발전을 위한 기초 연구로서 그 의의를 갖는다. 또한 본 연구의 결과는 체감형 게임 플레이로 인해 생겨난 새로운 게임문화를 이해하고 체감형 게임을 개발하기 위한 지평으로써 의미를 갖게 될 것이다.

REFERENCES

- [1] Woo Tack etc, "The relational analysis model of Motion-based game interface", Korea Creative Contents Agency Research Paper 11-01, pp.47, 2011.
- [2] Naver game term dictionary: motion-based game
- [3] Caillois, Roger, "Les jeux et les hommes"
- [4] Eun-Jung Kim, "playing game as embodied experience: focused on 'Kinect Rush'", Journal of Korea Game Society, Vol.9, No.11, pp30, 2012.
- [5] Shin-Kyu Kang, "Gamephobia", communication books, p.57, 2013.
- [6] Jesper Juul, Jung-Yeop Lee translation, "A Casual Revolution", communication books, p.1, 2012.
- [7] Gyong-Ran Jeon,, "Digital game, Gammer, Game culture", communication books, p.157-153, 2009.
- [8] Yong-Koo Noh, "A Study on Family Leisure activities and policy". Journal of Korean Society of Leisure & Recreation, Vol.28, No.5, p.49, 2005.
- [9] Gyong-Ran Jeon,, "Digital game, Gammer, Game culture", communication books, p.229, 2009.
- [10] Eun-Jung Kim, "A Study on the Meaning of the Embodied Experience in Motion-Based Game", Journal of Korea Computer Game Society, Vol.2, No.23, pp165-174, 2010.
- [11] Jae-Young Kim, Sung-Jung Hwan, "The Formation of New Game Generation in Game-Extended Space : Focused on the Experience Game", Journal of Korea Game Society, Vol.10, No.5, pp3-13, 2010.



김 은 정 (Kim, Eun Jung)

2014-현재 서강대 게임교육원 강사
2008-2013 이화여자대학교 디지털미디어학부(박사)
2000-2003 이화여자대학교 멀티미디어학(석사)
1994-1999 이화여자대학교 교육공학과(학사)

관심분야 : 체감형 게임, 디지털 스토리텔링, 기능성 게임, 에듀테인먼트