

기능성 게임의 활성화를 위한 스토리텔링 방향 연구

이재홍

송실대학교 문예창작학과

munsarang@ssu.ac.kr

A Study on the Direction of Storytelling for the Activation of Serious Games

Lee, Jae Hong

Dept. of Creative Writing, Soongsil University

요 약

최근에 각계각층에서 폭력성과 사행성 등과 같은 역기능적인 요소가 배제되고, 학습요소와 같은 순기능적인 요소가 강화된 기능성 게임 개발에 관심이 집중되고 있다. 이는 매우 긍정적인 현상들이다. 기능성 게임은 매우 광범위하고 방대한 방향성을 지닌 만큼, 다양한 각도에서 많은 연구가 필요하다. 지금은 차세대 기능성 게임의 ‘한국형 게임’이라는 이미지 메이킹 작업이 성취될 수 있도록 창의적인 스토리텔링이 절실하게 필요한 시점이다. 본고에서는 기능성 게임의 기능과 역할을 살펴봄과 동시에 기능성 게임의 현황과 향후 발전 방향을 예측해 보고자 한다. 그리고 차세대 기능성 게임 스토리텔링의 본질적인 측면들을 언급해 보았다.

ABSTRACT

In recent times, a trend has emerged which rejects negative elements such as violence and gambling associated with games, and emphasizes positive functions such as academic study, which is a desirable phenomenon. Serious games have great potential and unlimited boundaries in their scope, and need much study and research from various perspectives. Especially today, in enhancing the national image of Korea with “Korean games” for the next generation, creative storytelling is urgently required. In this study, I aim to investigate the functions and roles of serious games and to foresee their future direction of development. I also examine the essential elements of storytelling in games suitable for the next generation.

Keywords : game(게임), serious game(기능성 게임), storytelling(스토리텔링), Korean games(한국형 게임)

Received: Sept. 12, 2014 Revised: Oct. 08, 2014

Accepted: Oct. 13, 2014

Corresponding Author: Jae-Hong Lee(Soongsil University)

E-mail: munsarang@ssu.ac.kr

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. 서론

호라티우스(Flaccus Quintus Horatius)는 『시학(Ars Poetica)』에서 시인은 유익한 것을 주는 일과 쾌감을 주는 일을 하며, 또는 둘을 동시에 주는 일을 한다[1,2]고 주장하며, 플라톤의 유익함을 주는 일(교훈설)과 아리스토텔레스의 쾌감을 주는 일(쾌락설)을 도입하여 문학의 교훈성을 중시하였다. 그러면서도 문학 행위는 둘(교훈성, 쾌락성)을 동시에 주는 일을 해야 된다고 말하고 있다. 과학과 예술의 총아인 게임콘텐츠 역시 가상공간의 판타지적인 요소가 강할만큼, 스펙터클한 환상성을 강화시켜 흥미요소를 극대화시킨다면 재미성(쾌락성)이 극대화되고, 일정한 목적을 위해 정서적인 측면의 순기능을 강화시킨다면 유용성(교훈성)이 극대화된다고 볼 수 있다. 게임이 지니고 있는 순기능적인 측면과 역기능적인 측면의 아이러니한 대립 구도는 이와 같은 재미성과 유용성으로 대변되고 있으며, 플레이어의 감성을 컨트롤하는 심리적인 문제로 이어진다. 어쩌면, 스마트미디어시대의 핵심 콘텐츠인 게임이 숙명처럼 지니고 있는 순기능성과 역기능성에 대한 문제들인 셈이다.

인류의 놀이문화인 게임의 파급효과는 갈수록 사회 저변으로 확산되고 있다. 지금, 이 시대의 게임산업은 말도 많고 탈도 많다. 그만큼, 대중의 지대한 관심을 받고 있다는 반증이기도 하다. 그 대중들의 화두의 중심에는 늘 청소년이 있다. 사회적으로 미숙하고 판단력과 이해력이 부족한 그들에게 있어서의 게임 과몰입 문제와 모방 폭력 문제, 현실에 따른 사행성 문제 등은 지속적으로 게임과 대중 사이에서 갈등의 요인으로 자리 잡고 있다.

전체 문화콘텐츠 수출의 60%를 차지할 정도로 국가 성장 동력원으로서의 가치가 높은 게임산업을 순기능이나 역기능이냐는 문제로 폄박을 지속하는 일은 이제 멈춰야 할 때가 되었다. 그러기 위해서는 게임을 긍정적인 측면에서 바라볼 수 있게 하는 기능성 게임(Serious Game)에 대한 관심과 산업적 인식을 변화시켜야 한다. 그리고 게임이 우리

사회에서 배척되어야 할 역기능적인 문화가 아니라, 가장 친숙한 인류의 놀이문화이자 예술이라는 인식을 범사회적으로 정착시킬 필요가 있다. 따라서 이러한 순기능적인 역할을 기능성게임에 맡겨보자는 것이 논자의 의견이다.

기능성 게임에 대한 국가적인 관심이나 학계의 관심에 비해, 산업계에서는 수익을 보장받지 못하는 상황이 전개되어 기능성게임 제작을 기피할 수밖에 없는 현실이다. 우리나라 기능성게임은 너무 유익성만을 고려한 나머지 학습성에 치우친 개발이 대중으로부터 인기를 못 얻고 있다. 논자는 이러한 문제들의 해결방법은 스토리텔링적인 방법론에 있다고 생각한다. 최근에 게임이 아닌 분야에 게임의 매커니즘이나 사고방식 등을 접목시키는 게이미피케이션(Gamification)[3]이 기능성게임의 방법론으로 부각되고 있다. 그러나 본고에서는 기능성 게임의 정의와 기능, 기능성 게임의 성장 동향을 살펴본 후, 성장이유를 규명하고, 그에 따른 문제점들을 확인하고자 한다. 최종적으로 차세대 기능성 게임의 활성화를 위하여 그 방향성을 스토리텔링에서 획득해 보고자 한다.

2. 기능성 게임의 정의와 기능

2.1 기능성게임의 정의

기능성 게임의 취지는 플레이어의 자발적인 동기를 유발시키거나 재미를 발견시켜 심각한 학습 내용이나 업무를 창의적이고 재미있게 만들어 보자는 것이다[7]. 그러한 취지로 만들어진 대표적 성공 사례는 미국 육군에서 징병을 장려하기 위해 홍보 목적으로 만든 <America's Army>다. <America's Army>를 개발한 Virtual Heroes의 CEO 제리 헤네건(Jerry Heneghan)은 기능성 게임은 교육·훈련과 동기 유발을 위한 새로운 형태의 예술이자 과학이라고 정의[6]하고 있다. 그리고 <게임용어사전>에서는 현실에서 일어날 상황을 가상으로 체험하거나 특정 문제를 해결하는 방안을

찾기 위해 개발된 게임이라고 정의[9]하고 있다. <위키백과>에서는 게임의 요소를 지니면서 다양한 이로운 측면을 담고 있는 게임이라고 정의[10]하고 있다. <IT용어사전>에서는 게임적 요소인 재미와 특별한 목적을 부가하여 제작한 게임이라고 정의[11]하고 있다. 이러한 다양한 기능성게임의 정의에서 중요한 단어들을 추출해 보면, 교육, 훈련, 가상체험, 특정한 문제, 이로운 게임, 재미있는 게임, 특별한 목적 등의 용어로 나타난다. 즉, 일반적인 오락용 게임과는 달리, 특별한 목적성을 지니고 교육이나 훈련이라는 구조를 통하여 인류의 삶을 이롭게 하는 가상 게임이라는 의미로 해석할 수 있다. 따라서 논자는 기능성 게임을 ‘특정한 목적 달성을 위해 재미성과 목적성과 교육성을 적당하게 배합한 비오락적인 게임’이라고 정의를 내리고자 한다.

2.2 기능성 게임의 기능

게임의 기능을 이해하기 위해서는 인식의 진지함을 논할 수 있는 인지적 기능, 서사적 기능, 유희적 기능으로[12] 나누어 살펴볼 수 있다. 이 세 가지 기능 중, 기능성 게임에 있어서 아주 중요하게 작용되는 요소는 학습효과로서의 인지적인 기능이다. 인지(recognition)는 개인이 주변 세계에 대하여 가지고 있는 생각이나 아이디어를 의미[13]한다. 다시 말해, 인지란 사물의 외면적인 인상에서 드러나는 학습을 통해 본성을 포착해 내는 것이며, 학습효과를 통하여 지각, 기억, 상상, 평가, 판단, 해석, 추리 등으로 연계시키는 역할을 하게 된다. 따라서 게임 플레이어들은 지각(perception)에 따른 경험의 결과인 기억(memory)의 학습에 의존하게 된다. 기억의 학습은 부호화(encoding), 저장(storage), 인출(retrieval) 단계[14]로 나누어진다. 바로, 인지적 기능의 효과는 기억에 의존하는 경험적인 학습으로 드러날 수 있도록 스토리텔링이 작용되어야 한다는 의미다. 또한 게임에 갖는 예술적인 기능의 효용성 자체가 쾌감을 주는 진지함이고, 쾌감의 진지함은 교훈적인 진지함이라기보다 미학적인 진지함과 인

식의 진지함[15]이기 때문에, 기능성 게임의 기능은 인식의 문제에서부터 접근해 보는 것이 효과적이라고 생각한다.

3. 기능성 게임의 성장과 동향

3.1 기능성 게임의 성장

기능성 게임이라는 용어는 1977년에 Clark Abt의 저서인 『Serious Games』 [4]에서 처음 언급되었으며, 미국에서 ‘Serious Game Initiative’가 설립(2002)[5]되면서 대중적인 시선을 받기 시작하였다. 2004년에 개최된 GDC(Game Developer Conference)에서 제1회 ‘Serious Game Summit’을 기점으로, 일본에서는 ‘Serious Game Japan(2004)’이, 프랑스에서는 Serious Game Summit Europe(2005)’이 열리면서 기능성게임에 대한 관심[25]은 세계로 확산되었다.

한국에서는 1970년대에 기능성게임시장이 태동하였으며, 1990년대부터 교육업체들이 교육앱을 개발하면서부터 기능성 게임에 대한 관심이 현실화[8]되기 시작하였다. 국내에서의 기능성 게임은 2004년에 한국게임산업진흥원에서 개최한 공모전을 통해 대중에게 알려지기 시작하였다. 그 이후부터 학계에서도 기능성 게임에 대한 본격적인 논의가 이루어지기 시작하였다. 게임의 역기능성에 대한 규제가 심화되기 시작한 2010년을 전후하여 기능성게임에 대한 관심은 상대적으로 높아지기 시작하였다.

3.2 기능성 게임산업의 동향

3.2.1 구미(歐美)의 동향

미국 기능성 게임협회의 홈페이지[18]에 소개되고 있는 130여개의 게임 리스트를 살펴보면, 기능성 게임의 다양성을 느낄 수 있다. 미국의 기능성 게임은 국가적인 정책지원 아래 인류의 삶에 유익한 게임을 다양하게 개발해내고 있다. 미국 국방부가 개발한 모

병용 홍보게임 <Americas Army>는 군사훈련용 게임으로서 큰 효과를 거두고 있는 사례다. 그리고 2006년 4월, 미국의 비영리 단체인 희망연구소(Hope Lab)는 PC용 슈팅게임 <Re-Mission>을 공개하였다. 이 게임은 소아암 환자들을 치료하기 위해 개발되어 무상으로 제공되고 있다. 2009년 12월, UN세계식량 계획(World Food Programme)이 주도하는 교육용 식량지원 시뮬레이션 게임 <Food Force>는 600만 이상의 유저를 확보하며, 성공한 기능성 게임의 대표적인 사례로 남아 있다.

지구 온난화 현상, 전 세계 물 부족 현상, 식량고갈 현상, 분쟁지역 현상 등에 관한 게임을 한 때 하버드대(Harvard University)나 옥스퍼드대(University of Oxford)가 제작 지원하였던 적이 있다. 그러한 작업은 지구인들로 하여금 자연 현상의 위기의식을 느끼게 함과 동시에, 구제와 원조를 계몽하는 차원에서의 기능성 게임이었다.

미셸 오바마 미국 대통령 영부인은 아동비만 퇴치를 위하여 <움직이자(Let's Move!)>라는 기능성 게임 개발을 직접 지원[19]하고 나서기도 하였다. 미국 어린이들의 3분의 1이 과체중이거나 비만이라는 사회적인 문제를 기능성 게임으로 풀어 보겠다는 움직임이었다.

우리나라에서는 대중으로부터 크게 관심을 받지 못하는 기능성 게임이지만, 구미(歐美)지역에서는 매우 빠른 속도로 성장하고 있다. 2000년에서 2010년 사이에 미국에서 개발된 기능성게임은 총 568종이다. 같은 기간에 프랑스 195종, 영국 145종, 벨기에 66종, 독일 53종 등, 서유럽국가에서 개발된 기능성게임은 총 459종이나 된다고 발표한 산드라 파지오니(Sandra Faggioni) 프랑스 디지털창조 전략프로젝트사무소 사업개발 매니저는 “기능성 게임 시장은 연간 47% 성장하여 2015년에는 135억 달러에 이를 것”이라고 전망[23]했다.

프랑스통신연구소(IDATE)에서 발표한 전 세계 기능성게임 매출데이터에 의하면, 2011년에 3,160백만달러(약 3.3조원) 규모였으며, 매년 70% 정도의 성장세를 보일 것으로 전망했다. 또한 향후 2015년

에는 2011년 대비 3배 이상 성장한 8,888백만달러(약 9.6조원) 규모를 형성할 것으로 예상[22]했다.

3.2.2 한국의 동향

최근에 들어 공공기관을 비롯하여 언론 및 학계를 통해 기능성 게임 환경은 지속적으로 증폭되고 있다. 비무장지대(DMZ)를 기능성 게임으로 만들기 위하여 산·학·연·관이 양해각서를 체결[21]하였다는 소식은 기능성 게임에 긍정적인 관심을 갖는 계기를 만들어 주었다. 월 5억원의 매출을 올렸던 교육용 게임 <한자마루>와 50만대 가량 판매된 건강용 게임인 <위피트> 등과 같은 교육·건강 분야의 시장 규모만으로도 1,200억원의 매출을 세웠다. 국민들의 관심이 온통 교육과 건강에 집중되는 현상을 미루어 예측해 보면, 기능성게임시장은 2배 이상의 성장을 전망하고 있다. 또한 분야별로 특화된 기능성 게임을 적극 개발하고 있는 기업·금융·공공 분야 역시 두 배의 성장은 예측하고 있다.

대한민국의 게임산업은 연간 매출 12조원, 수출 34억 달러를 달성하며, 전체 문화콘텐츠 수출의 60% 이상을 기록할 정도로 매우 크게 성장하고 있다. 그에 비해 기능성 게임의 성장으로 파생되는 경제적인 파급 효과는 아직 미미한 수준이라고 할 수 있지만, 기능성게임의 매출은 2010년 기준으로 4,450억원이며, 현재의 성장 속도로 비추어볼 때, 향후 2015년까지 연간 47%의 급격한 성장세가 유지될 것으로 전망하고 있다. 그리고 글로벌 시장의 기능성게임의 매출은 2조1,561억원에 달할 것으로 추정하고 있다. 나날이 증가 추세에 있는 사교육비의 비중은 기능성 게임의 등장으로 인하여 연간 3,200억원을 감소시킬 수 있을 것으로 관측하고 있다. 그뿐만 아니라 연간 4,181명의 고용 창출 효과도 예상[6]되고 있다. 커뮤니케이션 능력이 뛰어난 기능성 게임들이 사회 저변으로 확산되면, 다양한 분야에서 사회적인 비용을 줄일 수 있게 될 것으로 판단된다. 세월호 사건으로 인하여 많은 타격을 받고 있는 현 정부는 사회적인 안전대책이나 복지

분야를 비롯하여, 재난 구호에 대한 훈련, 치매 예방 등과 같은 다양한 분야에 관심이 많아지는 만큼, 기능성게임을 국가적인 차원에서 지원하고 장려할 수도 있다는 기대를 갖게 된다.

4. 기능성 게임의 성장분석

현재 대한민국에서 기능성 게임이 점점 각광을 받고 있는 이유는 최근의 기능성게임의 동향에서 살펴 볼 수 있었다. 기능성 게임이 성장하는 이유는 정관계의 관심과 지원, 업계의 자정노력, 학계의 연구, 대중의 기대감 등으로 나타났다.

첫째, 기능성게임에 대하여 정관계의 꾸준한 지원이 이루어지고 있기 때문이다. 2013년 6월에는 문화체육관광부와 한국콘텐츠진흥원과 한국게임학회가 게임산업의 새로운 가치창출과 비즈니스 전략을 모색하는 ‘2013 대한민국 기능성게임 컨퍼런스’를 개최하였다. 컨퍼런스에서는 기능성게임의 성공 사례와 대응전략을 점검하고, 발전방향을 논의하였다. 해외 석학들의 강연을 통해 기능성게임의 긍정적 인식을 확산시키고, 미래형 기능성 게임의 발굴을 도모하자는 자리였다.

그리고 경기콘텐츠진흥원에서 매년 개최해 오고 있는 ‘굿 게임쇼 코리아’는 2009년부터 매년 진행해 오고 있는 세계에서 유일한 기능성게임 전시회다. ‘굿 게임쇼 코리아 2014’에서 열린 수출상담회에서는 해외 바이어들과 국내기업들과 비즈니스 미팅을 주선하여, 2,413만달러(한화 약246억)의 수출계약을 체결하는 성과를 올리기도 하였다. 전년 수출액 1,603만달러 대비 51%의 성장 실적을 달성하였다.

2013년에는 경기콘텐츠진흥원과 한국콘텐츠진흥원이 기능성게임의 소재발굴과 개발확산을 위해 ‘제1회 대한민국 기능성게임 아이디어 공모전’을 개최하기도 하였다. 또한, 서울시와 SBA(서울산업진흥원)에서는 2012년에 민간에 투자하여 건전 게임을 개발하기도 하였다.

둘째, 일부 업계에서 꾸준히 기능성게임을 생산해내고 있기 때문이다. 게임기업들이 기능성게임 분야에 관심을 갖는다는 것은 사회적인 책무 측면에서 자정노력이라고 이해될 수 있다. 바람직한 현상이라고 아니할 수 없다. ‘굿 게임쇼 코리아 2014’에 출품된 인지 및 지적 장애 아동의 생활을 돕는 게임 <인지니>는 관람객뿐만 아니라 다양한 매체에서도 많은 관심을 보였다. 퍼즐 맞추기, 숨은 물건 찾기, 규칙 찾기, 같은 그림 맞추기, 조각 맞추기, 따라 그리기, 소리 맞추기 등, 12가지 콘텐츠로 구성된 <인지니>는 엔씨소프트가 서울아산병원과 공동으로 태블릿PC 기반 지적 장애 치료 게임으로 개발하여 배포 중에 있다. 그 뿐만 아니라 넥슨은 게임과 의학요소가 융합된 기능성게임 <알라부(2014)>를 만들었다. 유방암 환자에게 도움이 되는 소셜 네트워킹 게임(SNG)인 <알라부>는 넥슨에서 무료로 클라우드 서버를 지원하고 있다. 또한, 블루클라우드의 <병원놀이(2014)>는 국내 뿐 아니라 해외에서도 좋은 반응을 얻은 유아용 교육 앱이다. 아이들이 즐겨하는 병원놀이를 아이패드용 기능성 게임으로 구현하여 병원에 대한 두려움을 없애주는 게임이다. 이와 같이 기능성게임은 시각, 청각, 작동 기억이 하나가 되어 컴퓨터가 주는 자극적인 측면이 인간에게 반응적인 측면으로 작용[20]되고 있다.

국내의 초기 기능성 게임 시장의 특징은 주로 경제성이 높은 교육용 게임에 집중되는 현상을 보였지만, 최근에는 치매 예방, 환자 재활, 장애인 재활, 심리 치료 등과 같은 치료형 게임들이 활발하게 개발되고 있으며, 개발된 게임들은 의료분야에 크게 기여를 하고 있다.

셋째, 학계에서 기능성게임에 대한 연구가 꾸준히 이어지고 있기 때문이다. ‘굿 게임쇼 코리아 2014’에서 다수의 학교가 기능성게임 부스를 설치했다는 사실은 대한민국 기능성 게임의 미래가 밝다는 의미로 해석할 수 있다. 그리고 ‘2013 대한민국 기능성게임 컨퍼런스’를 개최한 바가 있는 한국게임학회는 ‘굿 게임쇼 코리아’에서 개최하는 국제기

능성게임 컨퍼런스(Serious Games Conference)를 경기콘텐츠진흥원과 지속적으로 주관해 오고 있다.

2014년 9월 7일 0시를 기점으로 학술연구정보서비스(RISS)의 통합검색 창에서 ‘기능성게임’을 검색한 결과, 총 632건이라는 숫자가 나타났다. 학위논문 160건, 국내학술지논문 352건, 단행본 117건 등이다. 물론 ‘게임’의 검색 결과 총 75,850건, ‘온라인게임’의 검색 결과 총 5,905건에 비하면, 매우 빈약한 결과라고는 할 수 있지만, 최근에 들어 학술계에서 점차 기능성게임에 대한 관심이 높아지고 있다는 사실을 확인할 수 있다.

넷째, 기능성게임에 대한 대중적인 기대감이 날로 높아지고 있기 때문이다. 헤즈브로의 <모노폴리>라는 게임으로 학생들에게 경제를 교육시키기도 하고, JCE의 <나누별 이야기>로 분단의 역사를 교육하여 역사학습효과를 높인 사례가 발표되기도 하였다. 경기도는 금년 초, 도내 초등학교에 수학 및 과학 교과학습용 기능성게임을 무상으로 보급하였다. 경기도와 문화체육관광부가 공동 추진한 ‘교과학습용 기능성게임 제작지원사업’은 기능성 게임 제작을 활성화시키기 위해 2012년부터 진행되어 왔으며, 정부와 지자체가 협력해 교과학습용 게임을 기획하고 개발하여 보급한 첫 사례다. 또한, 두뇌 활성을 위한 퍼즐게임 <말랑말랑 두뇌교실(2007)>, 영어 학습 교육용 게임 <영어삼매경(2007)>, 한자 학습 교육용 게임<마법천자문(2008)>, Wii용 체감형 스포츠게임<Wii 스포츠(2008)>, 한자교육용 횡스크롤 액션게임<한자 마루(2008)>, 코스별 영어회화게임<오디션 잉글리시(2009)> 등이 대중들에게 인기가 있었던 교육용 게임의 사례다. 이러한 기능성게임의 움직임들을 주시하는 학부모들의 시선은 매우 긍정적인 편이다. 자녀학습열이 매우 강한 한국사회에서는 놀이의 선택권을 학부모가 쥐고 있기 때문에 학습성이 뛰어난 기능성게임들은 좋은 매출 실적을 내고 있다.

5. 기능성 게임 스토리텔링 문제점

기능성게임은 일반적인 오락용 게임과는 다른 특징을 지니고 있다. 특별한 목적을 지닌 게임이며, 교육이나 훈련을 통해 학습하는 게임이며, 인류의 삶을 이롭게 하는 게임이다. 따라서 기능성게임은 대중과 가장 친근한 게임이 되어야 한다. 그럼에도 불구하고 현실적으로 기능성게임은 대중과 친근하지 못한 문제점들을 노출하고 있다. 본 장에서는 기능성 게임이 가지고 있는 스토리텔링상의 문제점들을 살펴봄으로써, 기능성게임의 활성화 방법론의 단서를 마련해보고자 한다.

첫째, 기능성게임은 인지적 기능에 의한 목적성과 교육성에만 초점을 맞추게 되는 한계성이 있다. 그러한 만큼, 자녀학습이 가열되어 CD학습서에 의존하던 습성에서 벗어나 즐기는 학습이 필요하다는 의미다. 플레이어가 지향하는 학습 목적을 도모하는 교육요소와 재미요소가 적절하게 배분될 수 있는 스토리텔링적인 방법론이 필요하다.

둘째, 기능성게임은 수익성이 열악한 문제가 있다. 게임에 대한 부정적인 인식이 기능성 게임에 그대로 전가되고 있으며, 기능성게임은 재미가 없다는 인식이 팽배하기 때문에 대중적인 관심을 끌기에는 한계가 있다. 정부의 지원책도 필요하지만, 기능성게임에 유저가 즐길 수 있는 재미요소를 주입시키는 스토리텔링적인 방법론이 필요하다.

셋째, 기능성게임개발을 일반 상용게임개발로 착각하는 경우가 많다. 따라서 기능성게임으로서의 완성도를 수시로 점검해야 한다. 게임의 주제가 제대로 설정되어 있는지, 다양한 계층이 즐길 수 있도록 난이도의 균형은 잘 되어 있는지, 재미요소를 삽입시키기 위해 공격성과 사행성을 조장하고 있지는 않은지, 사회적 기여도를 감안하여 공익성과 상업성의 밸런스를 조정하고 있는지, 비교육적인 보상과 문화적 편견을 조장하고 있지 않은지, 학습목표의 달성[26]은 충분히 가능한지 등에 대한 검증과 스토리텔링이 필요하다.

넷째, 기능성게임에 새롭고 창의적인 스토리가

주입되지 못하고 있는 문제점이 심각할 정도다. 게임의 방향을 학습성에 중점을 두다보니 목적성이 스토리라인을 침범하여 창의성이 뒷전으로 밀리는 결함이 있다는 것이다. 게임스토리텔링은 이미 존재하는 이야기나 창작된 이야기를 사용자의 엔터테인먼트에 알맞게 담화형식으로 창작하는 행위인 만큼, 기능성 게임의 스토리텔링을 위한 기본 조건은 창의적인 소재획득, 창의적인 서사구성, 창의적인 게임요소 설계, 창의적인 게임시스템 구현이 가장 필요하다.

다섯째, 기능성 게임을 위한 스토리텔링 전문가 육성 시스템의 부재와 교육과정의 부재로 인하여 기능성 게임의 발전 속도가 느리다. 따라서 기능성 게임의 세계관 설계, 기능성 게임의 캐릭터 설계, 기능성 게임의 사건설계 측면에 있어서 일반적인 상용게임(Entertainment Game)과의 차별화를 이끌어내는 스토리텔링 교육이 필요하다.

이상과 같이 지적되고 있는 문제점들은 기능성 게임의 성공 포인트로 직결되는 문제점들이다. 기능성 게임이 대중으로부터 지지를 받으며 정상적인 궤도에 안착하기 위해서는 지속적으로 반복되어 오고 있는 문제점들을 해결해 나가야 한다.

6. 기능성 게임의 활성화를 위한 스토리텔링 방법론

기능성 게임이 일반적인 상용 게임보다 대중으로부터 관심을 받기 위해서는 무엇보다도 기능성 게임의 본질을 지켜나가며, 상호작용적인 창의성을 구현시켜 나가야 한다. 앞장에서 지적된 스토리텔링 전문가 육성 문제는 문화콘텐츠를 장려해야 할 국가의 교육정책 문제이며, 학계가 담당해야 할 숙제라고 할 수 있다. 반면에, 교육요소와 재미요소를 적절하게 배분하는 문제, 수익성의 문제, 상용 게임과의 차별화 문제, 창의성 문제 등을 해결하기 위해서는 창작단계에서 스토리텔링으로 풀어나가야 할 문제들이다. 창의적이고 재미있는 기능성 게임의 탄

생은 세계관, 사건, 캐릭터, 매개체 요소 등과 같은 각 요소에 차별화된 스토리텔링을 구축하여 통일성을 실현시켰을 때 비로소 가능해진다. 그렇다면 기능성 게임을 활성화시킬 수 있는 그 방법론적인 문제들을 생각해 보고자 한다.

첫째, 기능성 게임의 세계관(世界觀, World guide)은 아바타들이 활동해야 할 시간과 공간을 신(神)의 경지에서 설정하는 창조행위다. 그렇기 때문에 게임의 세계관에 내포된 감성은 시간과 공간이 의미하는 무의식적 또는 의식적인 메시지로 전환되어 플레이어의 마음을 움직이게 한다. 기능성 게임의 세계를 스토리텔링할 경우, 학습성을 극대화시킬 수 있는 가상세계의 시공간의 개연성을 섬세하게 구현시켜 리얼리티를 향상시키는 것이 바람직하다. 현재의 시간과 변화되는 시간, 또는 현존하는 공간과 가상의 공간은 서사 사건들을 구체화시켜주는 요소들이며, 스토리의 서술시점과 스토리의 구성에 많은 변수로 작용된다. 따라서 목적성이 강한 기능성 게임의 세계관은 철저한 자료의 준비에 의해 시간적인 배경과 공간적인 배경에 내재된 스토리가 선명하게 드러나야 한다. 또한 시간과 공간은 캐릭터들의 심리나 서사의 분위기를 대변할 수 있는 상징적 기능이 있기 때문에 맵 상에서 묘사되는 공간적 이미지와 시간적 의미는 Northrop Frye가 제시하는 상승적 미토스 혹은 하강적 미토스[24]가 개입되는 흐름에 따르는 것 또한 바람직한 스토리텔링 방법이다. 청소년을 대상으로 또는 전 연령층을 대상으로 교육적이고 비 오락적인 특성을 만들어 나가는 기능성 게임에서는 시간과 공간의 통일성이 무엇보다 중요하게 다루어져야 한다.

둘째, 기능성 게임의 사건에는 스토리텔러의 창의적인 스토리가 왕성하게 개입되어야 한다. 게임의 규모나 형태는 플랫폼의 선택에 따라 달라질 수도 있고, 장르 선택에 따라 달라질 수도 있다. 특히, 특별한 목적성이 강한 기능성 게임일수록 플레이어의 정서를 자극할 수 있는 스토리라인의 창의적인 설계가 필요하다. 단순 반복 학습을 요구하는 경우에는 캐주얼적인 스토리라인이, 논리적인

이해를 요구하는 경우에는 미드코어적인 스토리라인이, 상상력과 창의력이 응집되는 경우에는 하드코어적인 스토리라인이 필요하다. 사건(이야기)의 길고 짧음은 스토리텔링이 매우 긴밀하게 작용된다. 캐주얼 및 미드코어적인 게임들은 짧은 서사 그 자체로써 재미를 느낄 수 있으나, 하드코어적인 게임들은 대부분 학습하고 싶은 분량의 벨링성이 필요하다. 학습 분량이 많은 만큼, 재미요소를 극대화시켜 플레이어들의 집중력을 높일 필요가 있기 때문이다. 또한, 하드코어적인 기능성 게임은 전형적인 퀘스트형 서사가 강화되어야 학습의 완성도는 극대화된다. 대체적으로 게임에 내재된 사건이 높은 신뢰성을 확보하는 길은 체계적인 스토리라인을 구축하는 플롯(Plot) 구성의 완성도에 있다. 그렇기 때문에 게임의 서사적인 완성도를 높이기 위해서는 플롯의 짜임새에 몰입할 필요가 있다.

셋째, 기능성 게임에 등장하는 캐릭터의 설정은 스토리의 목적성에 따라 스토리텔링의 방향을 맞추어야 한다. 그리고 캐릭터의 내면세계와 외면세계의 충돌에서 비롯되는 서사적인 대립과 갈등은 학습목적의 완성도를 위해 통제될 필요가 있다. 이는 학습성이 강하다고 할지라도 재미성을 높이기 위한 캐릭터의 공격과 방어의 숙명성은 신화성이 짙은 몬스터들의 재현으로 충족되어야 하기 때문이다. 이 때, 리얼리티의 확보를 위해 판타지적인 구현이 제한될 수 있는 가능성을 열어두어야 한다. 게임 캐릭터는 비록 가상세계의 공간에서 삶을 갖고 있지만, 기능성 게임의 경우, 대중적인 친숙도가 높아지면 다양한 분야로의 외출이 가능해 진다. 목적성이 강한 게임일수록 오프라인 상에서 활약하는 캐릭터로 활용될 수 있다.

넷째, 기능성 게임을 게임답게 만들어 주는 매개체 요소는 게이미피케이션적인 방법론이 재미요소를 극대화시킬 수 있다. 매개체 요소는 아이템, 퍼즐, 효과음과 배경음악 등이 대표적이다. 매개체 요소는 게임의 재미성을 높임과 동시에 학습에 대한 의욕을 북돋아 주는 역할을 수행해낸다. 따라서 기능성 게임에 걸맞은 창의적 스토리텔링이 가장

필요한 부분이다. 특히, 아이템이나 퍼즐은 에듀테인먼트를 비롯한 학습용 기능성 게임에서 활용 가치가 극대화된다.

일반적인 게임의 아이템은 상업적인 발상에 의해 현금으로 거래되는 사행성과 중독성의 원인으로 주목받고 있지만, 기능성 게임의 아이템은 게임의 목적을 달성해 나가기 위한 달콤한 당근 역할이 될 수도 있고, 플레이 과정에서 발생하는 결과물을 대신하는 역할을 수행하기도 한다. 그렇다고 하여 적당하게 게임에 몰입할 수 있는 아이템의 획득으로 인한 재미요소마저 박탈해서는 안 된다. 게임 플레이어들은 아이템 획득에 대한 집념이 강한만큼, 게임을 성공리에 운영하기 위한 조건으로 창의적이고 다양한 아이템의 생산이 필요하다.

퍼즐은 대개의 경우, 다양한 형태의 문제 형식으로 게임의 서사에 개입된다. 퍼즐을 해결해 나가는 방식에 따라 게임의 난이도는 대상층의 결정에까지 영향을 미친다. 특히, 기능성 게임의 스토리텔링에 활용되는 퍼즐은 학습체험이나 두뇌개발 형식으로 플레이어의 몰입을 유도하기도 한다.

게임에 내재된 음악(효과음 및 배경음악)은 게임 내외형적인 이미지를 차별화시킬 수 있는 핵심 요소다. 극적인 상황이 빈도 높게 연출되는 일반적인 게임 음악의 변화무쌍함에 비해, 교육적이고 학습적인 차원의 서사를 갖는 기능성 게임에서는 밝고, 평화롭고, 부드러운 음악을 활용하는 것이 바람직하다. 서사에 내재된 감동과 스틸, 서스펜스, 카타르시스 등과 같은 정서를 리얼하게 느낄 수 있도록 유도하여 오히려 기능성 게임의 학습성을 떨어뜨리기 보다는 게임의 사건과 배경 및 캐릭터의 심리 표현을 부드럽게 유도하는 음악스토리텔링이 바람직하다.

이상과 같이 세계관, 인물, 사건, 매개체요소의 스토리텔링은 기능성 게임을 개발하는 개발자들이 자주 되새겨 생각해야 할 중요한 팁이라고 할 수 있다. 앞 장에서 언급하였던 기능성게임의 문제점들은 이와 같은 스토리텔링으로 인하여 충분히 해소될 수 있고, 희석될 수 있다고 사료된다.

7. 결 론

게임산업은 부가가치가 높은 산업이다. 순기능적인 게임의 확산에 대한 해답은 인류에게 유익한 가치를 부여하는 기능성게임에서 획득할 수 있다. 그리고 게임이 진정한 국가의 대표 콘텐츠로 자리매김하기 위해서는 순기능적인 기능을 확대시켜 사회저변의 지지를 획득해야 한다.

본 연구는 기능성게임에 대한 이해와 관심을 도모하고, 기능성게임이 안고 있는 문제점을 스토리텔링으로 해결해 나갈 수 있는 방법론을 살펴보는 것이 목적이다. 따라서 기능성 게임의 정의와 기능으로 화두를 시작하였다. 기능성게임의 정의는 특정한 목적 달성을 위해 재미성과 목적성과 교육성을 적당하게 배합한 비오락적인 게임이라는 사실을 돌출시켰으며, 기능성 게임의 기능은 인터랙티브한 쾌락이 가미되는 재미성이 필수적으로 개입된 인지적 기능을 활용해야 하며, 그 역할은 상용게임과의 차별성에서 찾아보아야 한다는 결과를 획득하였다. 국내 시장의 발전상에 따른 기능성 게임의 성장 이유는 정관계의 관심과 지원, 업계의 자정노력, 학계의 연구, 대중의 기대감 등으로 나타났다. 그리고 기능성게임이 가진 문제점 중에서, 스토리텔링 전문가 육성문제는 문화콘텐츠를 장려해야 할 국가의 교육정책문제며, 학계가 담당해야 할 숙제라고 할 수 있다. 반면에, 교육요소와 재미요소를 적절하게 배분하는 문제, 수익성의 문제, 상용게임과의 차별화 문제, 창의성 문제 등을 해결하기 위해서는 창작단계에서 스토리텔링으로 풀어나가야 할 문제다. 세계관, 사건, 캐릭터, 매개체 요소 등과 같은 각 요소에 차별화된 스토리텔링을 구축하여 통일성을 실현시켰을 때 비로소 창의적이고 재미있는 기능성게임이 탄생된다. 이러한 문제들은 게임을 제작해 나가는 스토리텔링단계에서 충분히 해소할 수 있다고 본고에서는 판단하였다. 본 연구의 대단원이라고 할 수 있는 기능성 게임의 활성화를 위한 스토리텔링 방법론은 게임스토리를 구성하고 있는 네 가지 요소를 중심으로 살펴보았다.

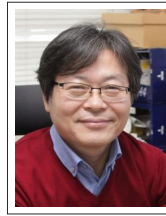
기능성게임은 재미로 인한 플레이어들의 충성도를 요구할 수 없는 공공성이 짙은 만큼, 일반적인 게임스토리텔링보다 좀 더 창의적이고 교육적인 측면에서 설계되어야 하고, 화려한 스펙터클보다는 사용자의 정서를 자극할 수 있는 스토리텔링이 필요하다는 사실을 인식할 수 있었다.

기능성게임의 스토리텔링은 매우 광범위하게 다루어져야 할 부분이지만, 단편적으로나마 기본적인 사안들을 음미해 볼 수 있는 기회를 마련했다는데서 본 논문의 의의를 찾을 수 있다. 이 연구를 지속적으로 발전시켜나간다면, 후학들에게나 개발자들에게 긴요한 기능성게임 스토리텔링 방법론을 제시할 수 있게 될 것이라고 판단된다.

REFERENCES

- [1] Aristoteles Etc, Byeong-Hui Cheon translation, "Poetics", Literary Publishers, pp.187-188, 1998
- [2] Won-Jae Lim, "Children's literature Education", SinWon Cultural History, pp.23-25, 2000
- [3] Nan-Do Kim Etc, "Trend Korea 2012", Window of the future, p.145, 2011
- [4] Clark Abt, "Serious Games, Reading", Viking Press, 1977
- [5] Sung-Ho Cho Etc, "A survey of effectiveness of games for Serious games", Journal of Korean Society for Computer Game, Vol.16, pp. 17-25, 2009
- [6] Reporter Se-Hee Han, "Serious Games Market Forecast 2012", etnews, 2010.01.20
- [7] PALANTIRI 2020, "We go to the Micro Society", Woongjin Wings, p.78, 2008
- [8] Reporter Se-Hee Han, "Games, Let's growth the creative value", etnews, 2013.07.07
- [9] Games Glossary, "Serious Games", Naver Knowledge Encyclopedia, 2013
- [10] Wikipedia, "Serious Games", Naver Knowledge Encyclopedia, 2012
- [11] IT Encyclopedia, "Serious Games", Naver Knowledge Encyclopedia, 2013
- [12] Jae-Hong Lee, "A study on the game storytelling", Soongsil University PhD thesis,

- p.36, 2009.12
- [13] An-Young No Etc, “Personality Psychology”, Hakjisa, p.417, 2004
 - [14] Michael W. Eysench, Young-Ae Lee translation, “Simple clear Psychology”, Sigma Press, pp.346-36, 2004
 - [15] Rene Wellek & Austin Warren, Kyung-soo Lee translation, “Theory of Literature”, Literary Publishers, pp.34-37,1988
 - [16] American Association of Serious Games (Games for Change, G4C) Korea Branch (<http://g4c.korea.com>)
 - [17] Jae-Hong Lee, “A study on serious games, their relevance today and the future direction of storytelling”, Dongguk University, visual culture content studies Vol.3, 2010
 - [18] <http://g4c.korea.com>(American Association of Serious Games)
 - [19] Reporter Sung-Hyun Lee, “Michelle Obama, serious game development assistance went”, etnews, 2010,03,15
 - [20] Deok-Hyeon Han, “Medic (medic)! The outside of the beteulnet”, NDC2014, 2014.5.28
 - [21] Reporter Si-Young Hwang, “A DMZ subject matter in games”, MBN, 2010.03.04
 - [22] Sang-Kwon Jeong, “Evolution of the 21st century content industry”, Digital Echo Open Seminar, 2014.07.22
 - [23] Sandra Faggioni, “World Serious Game Industry Status”, Serious Game Conference, KSF2011, 2011.10.07
 - [24] Northrop Frye, Cheol-Gyu Lim translation, “Anatomy of Criticism”, Hangilsa, pp.223-228, 1982
 - [25] Choong-jae Im, “Construction, development practices and views of Serious Games”, Korea Multimedia Society, Vol.15 No.2, pp. 1-9, 2011
 - [26] Seon-Jeong Yoon, “An Analysis on Achievement-assessing Style for Serious Game”, Journal of Korea Game Society Vol. 12, No.1, pp.15-24, 2012



이재홍(Lee, Jae Hong)

1984.02 송실대학교 전자공학과(학사)
1987.02 송실대학교 국어국문학과 (석사)
1990.03 東京대학교 종합문화연구과(연구)
1992.03 東京대학교 종합문화연구과(석사)
1998.03 東京대학교 종합문화연구과(박사수료)
2010.02 송실대학교 국어국문학과(문학박사)
2014.06-현재 송실대학교 문예창작학과 교수
한국게임학회 회장
콘텐츠분쟁조정위원회 조정위원

관심분야: 디지털스토리텔링, 게임스토리텔링, 게임기획