

청소년 자아정체성 형성을 위한 종교 지혜 내러티브 기반의 심리 기능성게임 시나리오

이주아*, 김미혜**
이화여자대학교 기독교학과, 충북대학교 컴퓨터공학과**

Psychological Serious Game Scenario for Teenagers Self Identity Based on Religious Wisdom Narratives

Joo-ah Lee*, Mi-Hye Kim**
Dept. of Christian Studies, Ewha Womans Univ.*,
Dept. of Computer Engineering, Chungbuk Nat'l Univ.**

요 약 청소년들의 건강한 자아정체성 형성을 목적으로 하는 “(가계) SAVE ME, LOVE ME” 라는 심리 기능성게임 시나리오의 주제는 조건 없는 사랑(무조건적인 사랑)을 자원으로 딜레마들을 해결하는 과정에 의한 내부적 승인 획득이다. 1인칭 시점 액션게임으로 청소년의 일상적인 삶의 딜레마를 다루는 이 게임의 특징은 청소년들이 받는 여러 심리적 스트레스를 치료하기 위해 종교 지혜 내러티브 중 기독교 예수의 ‘돌아온 탕자’ 비유의 모티브를 사용한 것이다. 게임의 기획 의도는 다양한 스테이지 별로 청소년들의 건강한 자아정체성을 해치는 위협요인들의 상징을 배치, 여러 캐릭터가 제공하는 이야기들이나 몬스터를 파괴하는 등의 액션을 통해 긍정적인 자아상 확립을 돕는 것이다. 게임의 장르는 모바일 게임을, 게임 형식으로는 다양한 형식의 인터랙션이 가능한 액션 게임을 채택하였다.

주제어 : 청소년, 종교, 지혜 내러티브, 심리 기능성게임, 자아정체성

Abstract The main goal of psychological serious game, which is called “SAVE ME, LOVE ME” made on the purpose of sound identity for teenagers is to reach inner awareness through the process of dilemma problem solving by the support of unconditional love. This action game is about how to deal with routine dilemma through the first person narration that teenagers are faced to. Its features are on the metaphorical use of ‘A Prodigal Son’ in the Bible, one of religious wisdom narratives to heal the psychological stresses which teenagers suffer from. This game is aimed at helping teenagers to build a positive and solid sense of self by fighting against growing threatens to teenager’s solid sense of self, by defeating monsters, and by listening to the various stories which game characters tell.

Key Words : Youth, Religion, Wisdom narratives, Psychological Serious Game, Self Identity

Received 2 November 2014, Revised 5 December 2014
Accepted 20 January 2015
Corresponding Author: Joo-Ah Lee(Ewha Womans Univ.)
Email: joojooah@hanmail.net

© 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

현재 기능성게임은 다양한 분야에서 여러 목적을 위해 개발되고, 심층적인 논의가 이루어지고 있는 분야이다. 특히 교육 분야에서는 의도된 교육 목적 뿐 아니라 게임 과정에서 일어나는 비형식적 학습 효과에 대해 주목하고 있다. 이는 구성주의적 관점에서 게임을 보는 것으로, 학습자의 자발적인 참여 가운데 무형식적이고 무의식적으로 일어나는 교육 효과에 대한 것이다[1]. 게임의 무형식적인 학습 효과는 학습자가 게임을 재미있게 수행하면서 자연스럽게 인지적이고 감성적인 차원을 형성하게 된다는 점에서 심리치료 차원에서도 주목할 만하다. 특히 높은 자살률과 범죄율, 그리고 우울증 발병률 등이 말해주는 것처럼 한국 사회의 구성원들은 다양한 심리적 정서적 요인들로 고통당하고 있다. 이의 근본적인 해결을 위해서는 외부에서 접근하는 방식의 치료 및 예방 시스템도 중요하지만, 무엇보다도 개인 스스로 건강한 자아정체성을 형성하고 관계성을 증진시킬 수 있도록 돕는 방안이 필요하다.

현재 심리 기능성게임은 시장성의 확보가 미진한 단계로 이에 대한 개발이 미약한 상태라고 할 수 있다. 이는 심리라는 영역이 효과 검증이 어려운 부분이기 때문이기도 하다[2]. 그럼에도 불구하고 현 사회 현상을 볼 때, 사회 구성원들의 건강한 자아가 건강한 사회 형성에 무엇보다도 필요한 것이라는 점에는 이의가 없다고 말할 수 있을 것이다. 이를 위해서는 치유적이고 대안적인 관점을 형성하도록 돕는 게임 시나리오가 필수적이라는 것에 문제의식을 두고 이의 해결 방안을 각각의 종교 전통에 담겨 있는 지혜 내러티브를 통해 모색하고자 한다.

다양한 종교 안에 담겨 전해 내려오고 있는 무수한 지혜 내러티브들은 인류의 소중한 자산이자, 그동안 삶에 지치고 상처받은 많은 이들을 위로해주는 역할을 해왔다[3]. 삶에서 벌어지는 다양한 문제들과 딜레마들은 하나의 이야기나 시나리오로는 담아낼 수 없다. 그러므로 종교 지혜 내러티브와 심리 기능성게임의 접목은 앞으로 지속적으로 모색되어야 할 차원의 연구이다. 본 연구에서는 과도한 경쟁과 과중한 학업 스트레스에 시달리고 있는 한국 청소년들이 건강한 자아정체성을 형성하도록 돕는 심리 기능성게임 시나리오를 제안할 것이다.

2. 청소년 문제와 심리 기능성게임

한국 사회에서 청소년기는 입시라는 중압감에 시달리며 시험과 평가, 경쟁으로 점철되는 시기이다. 청소년기에 겪는 여러 스트레스들은 건강한 자아정체성 형성에 위협 요인으로 작용하며, 내적으로는 우울증 등 정신 건강에 악영향을 미칠 수 있고, 외적으로는 학교 폭력이나 집단 따돌림 등의 문제 행동으로 발현된다[4]. 보건복지부가 2012년 실시한 전국 청소년 대상 건강 행태 온라인 조사에 따르면 30.5%의 청소년들이 우울감을 경험했으며, 이와 유사한 정신적 고통을 호소하는 비율이 매년 증가하고 있다[5]. 청소년의 삶의 질과 행복감에 대한 연구에서는 가족, 친구 관계, 여가 영역 등이 청소년들의 삶의 질을 결정하는 중요한 영역으로 나타났다[6]. 그러나 한국 청소년들은 대부분의 시간을 학업에 치중하고 있어 여가 시간 자체가 많지 않으며, 여가 시간에는 인터넷이나 티비를 가장 많이 하는 것으로 나타났다[7]. 이러한 청소년들의 모바일 기기 사용에 대해 인터넷 과다 사용과 지나친 의존에 따른 폐해를 우려하는 목소리가 커져가고 있는 것이 사실이다[8]. 기존의 연구들은 게임이 스트레스 해소라는 순기능보다 오히려 청소년이 스트레스에 제대로 대처할 수 있도록 돕는 건강한 자아정체성이나 사회적 지지망을 무너뜨려 스트레스를 가중시키고, 개인의 행복을 심하게 훼손할 수 있다고 본다[9]. 그러나 인터넷 및 모바일 게임은 이미 청소년들뿐 아니라 성인들도 많이 즐기는 대중화된 현상으로 고착되었다. 이에 게임의 긍정적인 부분을 극대화시키고, 역기능을 축소하고자 하는 시도들이 다양한 분야에서 시도되고 있다[10].

2.1 청소년문제 해결을 위한 심리 기능성게임

특정 목적성과 게임의 재미요소가 상호유기적으로 결합한 심리 기능성게임은 현실세계에서 맞닥뜨리는 실질적인 문제들을 해결하는 능력을 키워줄 수 있다. 게임은 서로 상호 유기적인 결합을 통해서 발전하며 특히 본 연구와 관련된 특징으로는 가상현실, 자아인지 및 동기화 등 다양한 인지적 요소를 발달시킬 수 있는 가능성을 지닌다. 게임에 관한 초기 연구들은 게임 몰입 및 중독으로 인한 현실 부적응 문제, 폭력성, 선정성 등 게임이 갖는 부정적 영향에 집중하였으나, 게임을 통해 다양한 만족감과 자기성취 및 대인관계에 긍정적인 효과를 획득할

수 있다는 연구가 나오고 있다[11]. 특히 게임을 통해 길러지는 자기성취감이나 자기효능감은 학업적 성취와 친구관계, 학교 적응, 생활만족도 등에 강력한 영향을 미치는 요인이 되기도 한다.

초등생 및 아동을 대상으로 주로 이루어진 기존의 기능성게임 연구에 의하면 기능성게임은 다양한 교육적 효과와 더불어 아동의 인지발달, 집중력 향상, 풍부한 상상력 고취를 가져온다. 나아가 기능성게임을 통해 창의성 및 공동체 의식의 발달이 개연성 있게 증진된다고 보고되기도 한다[12]. 게임을 유지하고 수행하기 위한 동기유발이 새로운 창의적인 아이디어를 도출하게 하고, 자발적인 동기유발을 통해 창의적 문제해결력이 향상한다는 것이다. 또한 게임 시 자신의 캐릭터를 통해 새로운 정체성을 표현하고, 목표달성을 위한 관계형성, 새로운 사건과 관계에 적응하는 과정의 경험, 갈등조절을 통해 공동체에 대한 책임과 공과를 공유하는 사회성과 자아정체감, 그리고 공존의 윤리를 발달시킨다는 연구도 존재한다[13].

기존의 연구 결과들을 바탕으로 할 때, 인터넷 및 모바일 폰의 접근성이 높은 청소년 대상의 효과적인 심리 기능성게임을 통해 상당한 심리 치료 및 예방, 관리의 효과가 있을 것으로 기대된다. 그러나 현재 청소년들이 스토리에 몰입하여 자신의 페르소나를 발달시켜가면서 적극 활동할 수 있는 기능성게임은 거의 없는 실정이다. 특히, 심리 기능성게임은 목적을 전달하는 요소- 서사, 정보, 임무, 경험, 성장, 선택, 훈련, 커뮤니티- 와 재미- 미적 재미, 플레이 재미, 체험의 재미- 가 균형을 이루어야 하는데, 기존 게임 개발 과정으로는 이를 제대로 반영하기가 힘들다. 청소년들을 위한 심리 기능성게임은 대상자에 대한 다각적인 연구가 선행된 후에 목적성과 재미를 동시에 제공하는 스토리를 연구하고, 이후에 기능성게임의 설계 요소를 도입하여 개발되는 것이 필요하다. 이를 위해 우선적으로 대상인 청소년들의 현재적 특성을 대학교 1학년 200명을 대상으로 참여관찰 및 현장분석 방법론을 통해 연구 분석하였다. 그리고 이를 바탕으로 종교 지혜 내러티브와 심리 기능성게임의 효과적인 접목 방안을 제안할 것이다. 시나리오의 스토리텔링을 위해서는 다양한 종교 지혜 내러티브의 시도가 가능하지만 본 논문에서는 일차적인 시도로 기독교의 지혜 내러티브 중 가장 유명한 예수의 세 비유를 대상으로 청소년의 반응

을 조사하고 그 중 하나를 채택하였다.

3. 청소년 문제와 종교 지혜 내러티브

3.1 참여 관찰법을 통해 분석한 청소년과 종교

연구자는 기독교 지혜 내러티브로 예수의 세 비유(돌아온 탕자, 부자와 거지 나사로, 선한 사마리아인)를 선정하여 제시하고, 여대생 1학년 200여명에게 자유롭게 하나를 선택하여 리스토리텔링을 하도록 하였다. 비유를 읽고 해석하고 첨가하거나 삭제, 변용, 재구성하는 과정에는 개입을 삼가하였다. 돌아온 탕자는 아버지의 재산을 가지고 탕진하다가 지쳐 돌아온 아들을 따뜻하게 맞아주는 아버지의 이야기로, 신의 한없는 사랑을 나타내는 비유이다. 부자와 거지 나사로는 가난한 이를 돌보지 않은 부자와 거지 나사로의 이야기로 천국에서는 지상의 삶이 뒤집히는 역전을 보여줌으로써 물질에 얽매는 것이 얼마나 어리석으며, 이웃을 돌보지 않는 것이 얼마나 큰 죄인지를 이야기하는 비유이다. 마지막으로 선한 사마리아인 비유는 평소에 유대인에게 천대받던 사마리아인이 강도를 당한 낯선 유대인을 도와주는 내용으로, 누가 내 이웃인가를 묻는 것이 아니라 내가 누군가를 위해 먼저 선한 일을 행하라는 윤리적 요청을 담고 있다[14].

학생들이 선택한 비유와 그 비율은 다음과 같다. 소수 접 이하는 삭제하였다.

<Table 1> the effect of Christian wisdom narratives¹⁾

A prodigal son	the rich and the pauper	A good Samaritan
53%	15%	32%

<Table 1>을 분석하자면, 학생들이 가장 바라는 것은 돌아온 탕자에 나오는 조건 없는 사랑으로 나타났다. 이는 청소년기의 건강한 자아정체성 형성에 가장 중요한 것으로 꼽히는 것이 다른 이와는 긍정적인 관계 사이에서 형성되는 자기 자신에 대한 신뢰 및 자아상이라는 발달심리학의 연구와도 같이[15], 무조건적인 사랑을 통해

1) This research is based on the assignment of the required course, "Christianity and the world", provided by Leewha Women's University for two semesters in 2013.

외부의 시선이나 경쟁에서 뒤처지는 것에 대한 두려움을 극복하고 내적 승인을 획득하는 것이 건강한 자아정체성 형성에 가장 중요하고 또한 청소년들 스스로도 갈망하고 있다는 사실을 방증하는 것이다. 따라서 게임 시나리오의 주요 모티브는 조건 없는 사랑을 바탕으로 자신에게 닥치는 딜레마를 해결하는 것으로 집중하였다. 본 게임은 특정 종교의 교리 전파가 아니라 청소년들에게 의미를 제공하는 이야기를 바탕으로 하는 것이기 때문에 특정 종교의 이미지를 피하고, 보다 일반적인 아이콘이나 캐릭터 설정을 통해 구성하였다. 나아가 게임의 주제와 관련되어 역사적으로 긍정적인 사례나 인물들 역시 게임 안에서 캐릭터로 움직이는 것을 고려하였다. 이는 교육 분야에서 사용되는 스토리텔링 방법을 응용한 것으로, 이성적이거나 합리적인 방식으로 접근하는 것보다 실제로 일어났던 일이나 진리 등을 이야기에 담아 전달하는 것이 보다 학습효과가 크다는 면을 주목한 것이다[16]. 딜레마에 관계되는 인물들이나 사건들을 듣고 보면 게임에서 보상이 나오는 것으로 구성하여, 학습자가 자발적으로 이야기를 들으면서 게임을 진행하는 과정을 통해 인지적이고 감정적인 관점의 변화가 일어날 것을 기대하였다.

게임의 장르는 우선, 대분류 측면에서는 플랫폼을 기준으로 하여 가장 대중적인 사용율을 보이는 온라인 게임과 모바일 게임 중 모바일 게임을 채택하였다. 그 이유는 우선적으로 청소년들의 접근성을 높이기 위해서이고, 나머지 하나는 온라인 게임 그 중에서도 MMPOG나 MPOG 등은 세계관, 캐릭터, 스토리와 플롯을 비롯한 사건 서사, 매개체 요소 및 지문, 내레이션, 대사 등 설계할 부분이 너무나 많기 때문이다. 그런데 본 연구에서 채택한 예수의 비유는 매우 짧은 이야기로 어떤 의미를 주기는 하지만 구체적인 공간적, 시간적 배경 등으로 다시 서사화하기에는 무리가 크다. 문학적 상상력을 동원하여 종교적 의미를 보존한 채로 새로운 서사를 만든 사례로는 “반지의 제왕”(물질이나 육체적 힘이 뛰어나지 않은 힘없는 자에게서 비롯되는 전체를 위한 구원)이나 황미나 작가의 만화 “레드문”(구원자의 희생), 웹툰 “네가 없는 세상”(공자의 인 사상을 중심으로 하여 타인을 대상화하지 않고 공동체 속에서 살아야 한다) 등 다양한 경우가 있다. 그러나 이는 매우 거대하고 또한 전문적인 작업으로, 본 연구가 보다 심화 발전하는 형식이 될 것이다.

따라서 본 연구에서는 비유의 의미를 주제로, 비유의 주요 모티브들은 소재로 하여 보다 간단한 형식의 심리 기능성 게임을 sample contents로 제시하고자 한다.

중분류인 게임 형식으로는 모바일 기기 안에서의 사용 용이성과 속도를 고려하고 또한 청소년의 건강한 자아 정체성 형성이라는 게임의 목적에 부합하도록 다양한 형식의 인터랙션이 가능한 액션 게임을 채택하였다. 액션 게임은 슈팅, 결투, 퍼즐 등이 복합된 일종의 장애물게임이기 때문에 청소년들이 느끼는 심리적 장애물들을 대입시키기에 적합하다[17]. 또한 비유의 스토리를 그대로 쓰기보다는 청소년의 건강한 자아정체성 획득이라는 게임의 목적에 맞게 조건 없는 사랑이 자원의 제공자이자 게임의 수행을 돕는 역할로, 그리고 탕자의 방황을 청소년 딜레마를 해결하는 스테이지별 맵으로 나타나도록 하였다. 건강한 자아정체성이란 관계성과 긍정적인 경험에 의해 형성된다. 따라서 조건 없는 사랑과 청소년 딜레마에 도움이 되는 멘토들이 보조하고, 이를 바탕으로 하여 자신의 여러 딜레마들을 해결하는 가운데 청소년은 스스로에 대한 긍정적인 자아상을 형성할 수 있다.

원 비유의 모티브와 게임에서의 변용은 다음과 같다.

<Table 2> Motive of Original Metaphor for the effect of Christian wisdom narratives and Adopted contents in game

	Original Metaphor	Adopted contents in game
theme	unconditional love	teenagers can achieve inner victory by fighting against a variety of growing threats and dilemmas with the resource of love, the recognition of how much they are beloved.
character	Father(mercy and love)	hearts in upper section, supply what is needed to achieve goals at different stages.
	The eldest son(An exemplary student)	the secondary characters, mentors who help a game player to cope with different tasks in stages
	The younger son(A prodigal son)	main character, teenager him/herself
story factor	The prodigal son's disobedience	Teenagers' psychological threats such as inferiority complex, superiority complex, and a feeling of anxiety

The prodigal son's wandering	Teenagers' dilemma- such as bullies in a peer group, teenagers' delinquency, and school violence which are in stages step by step. This is designed to reach self through such a hardship and wandering.
Father's unconditional love	The secondary characters, called mentors support a game player, learner. This is unprecedented in the other games.
The place to go back (sweet home)	the ending scene following the completion of the task which each stage provides.

게임 구성에서 사랑(하트)의 역할은 학습자에게 주어진 여러 자원들(육체, 환경, 친구) 등을 상기시키며 이에 대한 감사를 유도하고, 외부의 경쟁 구도 즉 승자독식주의와 성공 우선주의에 대한 대안적인 관점을 형성하도록 돕는다. 메인 캐릭터는 학습자가 모바일 기기에 소장하고 있는 자신의 사진과 합성할 수 있도록 한다. 즉, 학습자는 일인칭 시점에서 게임을 수행하는 동시에 전지적 시점으로 게임 속에서 기능하는 자신의 캐릭터를 돕고, 보조 캐릭터와 연계하여 게임을 진행한다.

개략적인 스토리는 다음과 같다. 메인 캐릭터는 청소년의 현재 심리 상태를 반영하듯 얼음에 갇혀 있는 것으로 시작된다. 청소년들의 우울증이나 자살 유발 요인들로는 학업 스트레스가 가장 큰 것으로 조사되고 있지만, 기본적으로 심리적 스트레스를 이기게 해 주는 첫 번째 단계는 현재 자신에 대한 긍정이라고 할 수 있다. 건강한 육체와 주 양육자, 친구들 등 자신이 현재 가지고 있는 심리적 지지요소보다는 성적으로 환산되는 외부의 평가나 또래 집단에서의 인기도에 더욱 치중하는 것이 청소년기의 특성인데, 이것이 지나친 경쟁 구조 속에서 극대화되기 때문에 심리적으로 불안해지는 것이다. 따라서 이러한 요소들이 얼음으로 형상화되면서 주인공인 메인 캐릭터를 묶어두고 있는 것이 본 게임의 시작점이다. 메인 캐릭터는 첫 번째 스테이지에서 산 속이나 바닷 속, 궁전 등의 배경과 의상 등을 선호도에 따라 선택할 수 있다.

첫 번째 스테이지는 퍼즐게임의 형식으로 얼음을 깨고 갇혀 있는 메인 캐릭터를 구출하는 것이 목적이다. 아이템(자원) 공급원인 하트에서는 얼음을 깰 수 있는 아이템들이 떨어지는데 손(팔), 다리(발), 엄마, 아빠, 친구 등 청소년들이 일반적으로 보유하고 있으나 그 가치를 잘

깨달지 못하는 경우가 많은 지지 자원들로 구성한다. 특히, 하트에서는 특수 아이템이 공급되기도 하는데 첫 번째 스테이지에서는 육체적 건강과 관련 있는 멘토들의 얼굴이 제공되어 이를 작동시키면 인터넷 페이지와 연결된 그들의 짧은 이야기를 듣게 된다. 이야기를 다 들으면 얼음이 일정 부분 떨어져나가는 형태로 구성하여, 청소년들이 쉽게 접해보지 못한 다양한 이야기들을 듣고 자신에 대한 인지적 관점을 재구성하도록 돕는다. 육체적 건강과 관련된 멘토들로는 로봇다리 세진이, 닉 부이치치, 사랑해 지선아의 주인공 이지선 양 등이 적합하다. 이들은 선천적/ 후천적 요인에 의해 일반적인 육체적 건강을 가지지는 못하나, 긍정적이고 건강한 자세로 살아가는 멘토들이다. 샘플 콘텐츠에서는 인터넷 페이지와 연결하여 이야기를 듣는 것으로 설계하지만, 게임의 흐름을 방해하는 것으로 피드백이 나올 경우, 대사나 지문의 형태로 제공될 수 있다.

두 번째 스테이지는 청소년들이 가장 스트레스를 많이 받는 것으로 나타나는 학업 스트레스를 주제로, 슈팅 게임으로 구성하였다. 청소년들은 교실을 모티브로 한 감옥 안에서 탈출하기 위해 회색 몬스터로 형상화된 학업 스트레스와 싸워야 한다. 다만, 심리 기능성게임에서 슈팅 형식의 인터랙션 방안은 청소년 자아정체성 형성에서 위협 요인으로 지목되는 공격성을 강화할 위험성이 상존하기 때문에 이를 반드시 염두에 두고 전체 시나리오를 구성하는 것이 바람직하다. 몬스터는 지속적으로 청소년들에게 주어지는 사회적 압박을 대사(지문 및 음성)로 표현한다. 효과적인 공격을 못할 경우 몬스터의 대사가 나올 때마다 몬스터는 강화된다. 스테이지 시작과 함께 하트에서 공격 아이템인 총이 주어지고, 게임 진행에 따라 하트에서 공급하는 보조캐릭터들과 연동하면 무기가 강화된다. 두 번째 스테이지의 특수 아이템은 에디슨이나 아인슈타인, 스티브 잡스 등 교육 시스템을 벗어나고도 여러 업적을 이룬 역사적 인물들이 적합할 것으로 보인다. 이들은 첫 번째 스테이지와 마찬가지로 짧은 이야기를 들려주게 된다. 이는 게임 전체에서 공통적으로 구현될 것이다. 오로지 공부와 성적만을 외치는 사회분위기 속에서 대안적인 삶이나 관점을 모색하기 위해서는 사례연구 방법이 많이 사용되는데, 본 게임은 이를 해당되는 스테이지마다 제공하여 청소년들이 지배적인 사회의 관점과는 다른 관점으로 자신과 세계를 바라보게

되는 것을 목적으로 한다.

세 번째 스테이지에서는 이후 게임을 같이 수행할 보조 캐릭터를 만나게 된다. 세 번째 스테이지에서 등장하는 보조 캐릭터는 메인 캐릭터와 함께 상호작용을 하면서 게임의 이야기를 같이 만들어 나가는 역할을 하게 된다. 환상성이 가미된 캐릭터보다는 교사나 친구, 엄마, 언니 등 청소년과 삶을 같이 하는 주변 인물들의 사진을 합성할 수 있도록 하고, 학습자가 선택할 수 있도록 하는 것이 바람직하다. 본 게임의 목적성은 청소년들의 현실의 삶과 그 안에서 형성되는 긍정적인 자아정체성이기 때문이다.

세 번째 스테이지의 주제는 성공 우선주의적인 관점을 관계성을 통해 교정해나가는 것이다. 친구가 아니라 경쟁자로 또래를 보도록 암묵적으로 강요당하는 현실과 이의 교정이 얼음 속에 갇힌 다른 친구들을 메인 캐릭터인 학습자가 퍼즐을 풀면서 구출하는 것으로 형상화된다. 이를 위해 얼음에 갇힌 친구 역시 사진 합성이 가능하도록 구현하는 동시에 그 수 역시 세 명까지 선택할 수 있도록 한다. 첫 번째 스테이지에서 한 단계 더 어려워진 퍼즐게임으로, 차이점은 하트에서 공급되는 아이템을 바로 사용할 수 없고 학습자의 판단에 의해 한 단계 더 작동을 거친 뒤에야 사용이 가능하다. 이는 자신이 받은 사랑을 다른 이를 위해 쓴다는 행위를 상징하며 보조캐릭터는 한 스테이지에서 세 번 학습자를 도울 수 있다. 돕는 행위는 스테이지 별로 수집, 배달, 이동, 독 제거 등 다양하게 구현되는데 본 스테이지에서는 얼음을 학습자 대신해서 깨주거나 학습자가 얼음을 깰 때 깨는 기능을 강화해주는 역할을 한다.

spatial background	alternative choice(mountain, ocean, palace, cave)	the prison which is a metaphor for classroom	dark, deep, and wet caves
The game's resources	hearts	hearts	hearts
Item	expendable (supplementary) item	The game's equipment(weapon) wasting (supplementary)	expendable items
character	mentor by the topic of each stage	mentor by the topic of each stage	secondary characters (friends in the freezing water)
ending	mentors give a main character a big, warm hug	monsters are destroyed and prisons begin to crumble	Angels from the lights of the ceiling start to dance with a main character, and the friends escaped from the freezing water, and secondary characters.
anticipated psychological effects	healed from inferiority complex and relative deprivation by discovering the elements of gratitude which have been unrecognized.	achieved an alternative viewpoint over the future life by lessening the heavy study burden.	reached the viewpoint of regarding a rescue target as a friend not as a competitor through the process of rescue.

<Table 3> Psychological functions and Scenario in stages

	STAGE 1	STAGE 2	STAGE 3
genre	puzzle game	shooting game	puzzle game
Purpose	Supported resources	Success belief	improvement of relationship
quest	rescue the main character fell in the freezing water.	defeat the monster which causes Study Stress	rescue the friend fell in the freezing water.

4. 기대효과 및 결론

4.1 기대효과

4.1.1 긍정적 자아상 확립

게임의 기획 의도인 긍정적인 자아상 확립은 다음과 같이 이루어질 수 있다. 우선, 자신이 이미 많은 사랑을 받고 있는 사람이라는 것을 스테이지 1에서 깨닫게 함으로써 자신의 존재에 대한 긍정을 가지게 한다. 가정, 부모님, 친구, 건강 등 청소년들이 일반적으로 가지고 있는 것들을 게임을 통해 제시함으로써 현재에 감사하게 하고

내적 자신감의 근본을 세울 수 있다.

두 번째로 탕자가 길을 떠나서 방랑하는 모티브를 따서 청소년들이 삶 속에서 경험하는 딜레마들을 스테이지를 따라 해결하도록 만들었다. 본 연구에서는 현재 세대의 스테이지만을 제안하고 있으나 연구를 계속하면서 학교폭력, 탈선 및 비행 행위, 성경험이나 욕구, 집단따돌림 등 총 열개 정도의 스테이지로 전체 게임을 구성할 예정이다. 하트에서 나오는 자원과 보조 캐릭터의 도움, 스테이지 별로 지원되는 여러 아이템들을 통해 딜레마를 해결하는 본 게임을 통해 청소년은 자신의 내적 자원을 증강시키고 외적 자원을 활용하는 방법을 터득할 수 있다. 그리고 딜레마를 해결하는 과정을 통해 청소년은 현상이 아니라 그 너머를 바라보는 비전을 획득할 수 있게 된다.

마지막으로 세 번째 스테이지에서는 자신의 딜레마 뿐 아니라 타인을 구하는 과정을 게임으로 설정함으로써, 자신이 도움을 받기만 하는 존재가 아니라 타인을 도울 수도 있는 존재라는 인식을 심어준다. 이것은 개인이 자신을 바라보는 관점을 변환시키며 세상과 이웃, 그리고 자신의 관계를 재설정하도록 도와준다. 건강한 자아정체성이라는 것은 긍정적인 경험을 통해 형성된다. 이를 위해 본 게임에서는 원 비유를 그대로 차용하여 메인 캐릭터가 계속 딜레마에 빠졌다는 것보다는 다른 이의 딜레마를 해결해주는 스테이지를 균형 있게 삽입하여 학습자가 인지적·정서적으로 자신에 대한 내적 승인을 획득하도록 돕는다.

4.1.2 심리 기능성게임을 위한 종교 내러티브의 역할 확산

심리 기능성게임은 단순한 재미 뿐 아니라 그 목적성에 적합한 시나리오를 가지고 구현되어야 한다. 본 논문은 이를 위한 초기 연구로, 심리 기능성게임 구축에서 가장 문제시 되고 있는 “치유적 시나리오란 무엇인가”라는 질문에 새로운 대안을 제시하는 역할을 한다.

4.1.3 인문학과 과학기술의 융복합 방안에 대한 새로운 관점 제시

인문학과 과학기술, 특히 IT의 융복합의 중요성에 대해서는 누구나 그 중요성을 주지하고 있으며 다양한 방안이 모색되고 있다. 본 연구에서는 그동안 비교적 시도되지 않았던 종교의 내러티브와 게임의 접목을 시도하고

있다. 본 연구는 종교 내러티브와 게임 시나리오는 궁극적으로는 스토리텔링이라는 면에서 맞닿아 있다는 것을 다시 상기시켜주며 두 영역의 만남을 격려한다.

4.2 결론

과도한 경쟁과 학업 스트레스에 시달리고 있는 한국 청소년들의 건강한 자아정체성 형성을 목적으로 하는 “(가제) SAVE ME, LOVE ME” 라는 심리 기능성게임 시나리오의 주제는 조건 없는 사랑(무조건적인 사랑)을 자원으로 딜레마들을 해결하는 과정에 의한 내부적 승인 획득이다. 1인칭 시점 액션 게임으로 청소년의 일상적인 삶의 딜레마를 다루는 이 게임의 특징은 청소년들이 받는 여러 심리적 스트레스를 치료하기 위해 종교 지혜 내러티브 중 기독교 예수의 ‘돌아온 탕자’ 비유의 모티브를 사용한 것이다.

이와 같은 시도는 심리 기능성게임 뿐 아니라 다양한 사회문제 해결을 위해 인문학, 그 중에서도 종교학의 역할이 있을 수 있다는 것을 제안한다. 우울증, 자살 충동, 폭력성, 상대적 박탈감으로 인한 자존감 하락 등 현대인들이 가지는 다양한 문제에 대한 대안적 관점과 삶의 자세를 제공할 수 있는 무한한 원천이 종교 이야기 안에 존재한다. 따라서 이는 앞으로 지속적으로 연구되어야 할 문제라고 제안하며, 후속 연구가 이어지기를 기대한다.

REFERENCES

- [1] Sahoan Kim, “A Research on the Extended Definition of Educational Serious Game and Guiding Directions through Categorizations of Serious Games”, *Journal of Korea Game Society*, Vol. 12, No. 1, 3~14, 2012.
- [2] Kyoung-nam Kim, Myoun-Jae Lee, DaeYoung Kim, “A Study on Development Methods of Serious Game,” *Korean Conference on Convergence Technology* 2(2), 21-26, 2011
- [3] C. S. Song, *The Believing Heart*, Minneapolis: Fortress Press, 65, 1999.
- [4] Byung Kum Park, “Factors Associated With Adolescents’ Suicidal Ideation: Focus on Self-

Esteem and Depression as Mediators,” J. of Koeran association of Human Ecology, Vol.16, No.3, pp. 513-518, 2007.

[5] Ministry Healty & Welfare <http://.go.kr/front/statData/publicationView.jsp?bbsSeq=13&nttSeq=20652&menuId=47>

[6] Myoung- So Kim, Ji- Young Lim, “The Structure of Good Life and the Relationship with Subjective Well-being among College Students: Focusing on Gender Difference,” The Korean J. of Woman Psychology, Vol.8 No.1, 83-97, 2003.

[7] Min-jung, Park, “A Study on the Correlations between Type of Leisure Activity, Social Relations, and Subjective Happiness of Youth People,” Ewha Womans Univ., thesis 129-130, 2012.

[8] Anderson, C. A., & Dill, K. E., “Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life,” Journal of Personality and SocialPsychology, 78, 772-790, 2000.

[9] Dakyung Min, Hanna Lee, In Han Song, “ Effect of Internet Game on Suicidal Ideation among Adolescents,” Journal of Digital Convergence , 12, 9, 445, 2014.

[10] J.H. Wi Ed., 『Online game seize the hand with education』, Seoul: Hankyungsa, 48, 2008.

[11] Gee, J. P, Good video games and good learning: Collected essays on video games, learning, and literacy, New York: Peter Lang, 2007.

[12] Reeves, S., Brown, B., & Laurier, E, “Experts at play: Understanding skilled expertise”. Games and Culture, Vol, 4, No. 3, 205-227, 2009.

[13] Zheng, D, “Affordances of 3D Virtual Environments for English Language Learning: An Ecological Psychological Analysis”, Doctoral dissertation. University of Connecticut, Storrs, CT, 23-24, 2006

[14] K.S. Lee, et al 『Christianity and World』, Seoul:Ewha Womans Univ. Press, pp.115-127, 2014.

[15] Erik H. Erikson Ed. , J.Yoon& IK Kim Trans. 『Childhood and Society』, Seoul:Pub. of Center Adaptation, 285-312, 1995.

[16] William J. Bausch, Storytelling: Imagination and Faith, Connecticut: Twenty-Third Publications, 3, 1988.

[17] J.H.Lee, 『Gamestorytelling』, Seoul: Thinking Tree p69, 2011.

이 주 아(Lee, Joo Ah)



- 2012년 3월 ~ 현재 : 이화여자대학교 출강
- 2011년 8월 : 이화여자대학교 기독교학과(철학박사)
- 2003년 2월 : 장로회신학대학교 기독교 교육학과(문학석사)
- 1995년 2월 : 이화여자대학교 의류직물학과 (문학사)

- 관심분야 : 심리 기능성 게임, 웰니스, 융복합, 콘텐츠
- E-Mail : joojooah@hanmail.net

김 미 혜(Kim, Mi Hye)



- 2004년 9월 ~ 현재 : 충북대학교 전자정보대학 교수
- 2001년 4월 ~ 2004년 8월 : 충북대학교 전기전자컴퓨터공학부 초빙 조교수
- 2001년 2월 : 충북대학교 수학과 (이학박사)

- 1994년 2월 : 충북대학교 수학과(이학석사)
- 1992년 2월 : 충북대학교 수학과(이학사)
- 관심분야 : 유비쿼터스 게임, 퍼지추도 및 퍼지적분, 제스처 인식
- E-Mail : mhkim@chungbuk.ac.kr