

# GDC 2009 Serious Game 이슈

2009. 4. 21

호서대 게임공학과 김경식  
(kskim@hoseo.edu)

# 목 차

- Serious Game Summit(SGS)의 배경
- GDC2009 SGS의 발표 요약
- GDC2009 SGS의 관심발표들
- 국내 기능성 게임의 연구에 주는 시사점
- 맺음말

## GDC2007 Serious Game Summit 요점

(출처: 일본기계공업연합, 시리어스게임의 현상조사보고서,08.03)

연구자	내용
Marc Prensky	<ul style="list-style-type: none"><li>• "Digital 'Social Impact Games'" (socialimpactgames.com)</li><li>• 군사 관련 시리어스 게임 사례 웹사이트 "DoDGame Community" (dodgamecommunity.com)</li><li>• 학부모 및 교사를 위한 교육과 게임 정보 웹사이트 'Games Parents Teachers(gamesparentsteachers.com)'</li><li>• "Game-Based Learning"(2001년) , "Don't Bother Me Mom-I'm Learning!" (2006년)</li></ul>
Ian Bogost	<ul style="list-style-type: none"><li>• 블로그 'Watercoolergames.com'을 제작하여 시리어스 게임의 사례를 해설, 비평.</li><li>• "Persuasive Games"(2007) (조지아텍 교수)</li></ul>

## GDC2007 Serious Game Summit 요점

연구자	내용
Gee, James	<ul style="list-style-type: none"><li>• "Good Video Games + Good Learning" 2007</li><li>• 게임 + 문맥- 게임의 효과는 게임의 놀이 방법과 문맥에 의존. 언어학 입장에서 게임의 사회적 교육적인 의미를 학술적으로 논의. (아리조나 주립대학 교수)</li></ul>
Henry Jenkins	MIT 비교미디어학 교수. 미디어학 분야에서 게임을 학술적으로 연구

# GDC2008 Serious Game Summit 발표 요약

(제공: KAIST CT대학원 기능성게임랩)

번호	제 목	내 용 요약
1	Serious Games Taxonomy	기능성 게임에 대한 분류 및 전반적인 흐름
2	Gamestar Mechanic : Learning through Game design	게임을 제작하는 게임을 통해 수학과 물리 같은 내용을 학습 (Gamelab 프로젝트)
3	Make this Game Better : The Redistricting Game	지역 선거구 조정에 참여를 독려하는 게임을 통해 개선하는 방향에 대하여 토론
4	Game Engines for Serious Game	기능성 게임엔진: E-learning 표준과 연동하며, 학습관리시스템과 연동할 수 있는 기능이 차별점

## GDC2008 Serious Game Summit 발표 요약

번호	제 목	내 용 요약
5	Serious Game World Reports Part 1 (UK & France)	영국과 프랑스의 기능성 게임 시장 및 동향 교육용 뿐만 아니라 군사용과 직업교육에 활용
6	Videogames to build & Retain TV Audience	TV 프로그램과 연동되는 게임제작을 통해 시너지 효과가 나는 사례
7	Out of the BOX : EA Fuels New Ideas with Madden & Sims Title	EA의 기능성 게임분야에 대한 노력
8	Being Brain Crecente : Using an Off-the-Shelf Role Playing Game to Teach Journalism	기존의 게임을 수정하여 실제 수업에 적용 사례
9	Meditation & Relaxation with Games	명상 게임에 대한 사례

## GDC2008 Serious Game Summit 발표 요약

(2일차)

번호	제 목	내 용 요약
10	Microsoft ESP : Taking Flight Simulator from Game to Serious Game	MS의 사례 발표
11	PDwii : Using Novel Interfaces to Promote Physical Rehabilitation & Achieve Quantifiable Results	Wiimote를 이용한 재활 기능성 게임 사례
12	The Ground Truth of Game Technologies for Homeland Security Training	국토안보국에서 기능성게임을 활용 사례
13	Serious Game World Reports Part 2 (Japan & Canada)	일본과 캐나다의 기능성 게임 시장 및 동향

## GDC2008 Serious Game Summit 발표 요약

번호	제 목	내 용 요약
14	The Paradox of Play : The Challenge of Measuring What Game Players Learn	기능성 게임의 효과성 측정에 대한 토론 결과 중심과 과정 중심의 관점에 대한 논의
15	Improving Software Development with Games	게임을 이용해서 Bug를 찾는 게임에 대한 발표
16	Wolfquest	Wolfquest 게임 소개

Cf. GDC발표자료들 블로그: [MyGDC.gdconf.com](http://MyGDC.gdconf.com)  
- 회원가입 후 Vault 메뉴 속 (무료, 유료, not all)



# GDC 2009 SGS hosts



### **Ben Sawyer**

Co-Founder, Digitalmill

Ben is the producer of Virtual U, a million dollar plus foundation funded project to build a university management simulator.

Virtual U, now shipping Version 2.1, was a 2000 Independent Games Festival finalist.

Ben is also the author of Serious Games: Improving Public Policy through Game-Based Learning and Simulation Whitepaper for the Woodrow Wilson International Center for Scholars ([wwics.si.edu](http://wwics.si.edu)) and was a contributor to Game Developer Magazine.



### **Ian Bogost**

Assistant Professor  
Georgia Institute of Technology

Ian is a videogame researcher, critic, and designer, as well as an author and an entrepreneur.

Ian is a professor at Georgia Tech, a founding partner at Persuasive Games (a videogame studio), and a board member at Open Texture (an educational publisher).

# GDC2009 Serious Game Summit 발표 요약

<1일차> - 3/23

번호	제 목	내 용 요약
1	Designing the First Social Reality Game to Motivate Gchange	"Akoha" 사회현실게임 소개
2	Hilton ULTIMATE TEAM PLAY for the PSP	힐튼 호텔의 Ultimate Team Play(PSP용)
3	Shifting from Entertainment to Serious Games : Breathing life into Flame-Sim	화재 대비용 게임
4	Testing our Hidden Agenda : What Happens Once Real Students and Teachers Get a Hold of our Game?	SlinkyBall (볼과 물리학) 게임
5	Totally Cisco	캐주얼 기능성 게임
6	The Story of AudiOdyssey & My Journey through Usability	AudioOdyssey

## GDC2009 Serious Game Summit 발표 요약

번호	제 목	내 용 요약
7	Where Were the Election Game?	선거용 Election 게임 (패널토의)
8	Building Better Serious Games RFPs	Serious Game의 RFP(제안서)
9	Are Serious Games & Corporate Customers In Sync?	기능성 게임과 Corporate 고객들의 싱크(교감)
10	COSMOS CHAOSI : Where Gaming Meets Education and Doesn't Die	Cosmos Chaos (NDS 어휘게임) 소개
11	Winning with Games	스코틀랜드의 "위닝 게임"

# GDC2009 Serious Game Summit 발표 요약

<2일차> - 3/24

번호	제 목	내 용 요약
1	Getting Serious About Alternate Reality : Designing a Different Kind of ARG	Alternate Reality Game : 퍼즐과 스토리가 복합된 구조
2	SPORE's Wake : What Seriously Happened?	SPORE 개발사례(영국)
3	Breaking Common Constraints of Serious Games : A New Market Approach	Salon Star (뉴질랜드) 머리미용 훈련 게임
4	MODs for Canadian Forces	군사훈련용 게임, SWAT4를 이용
5	THE SKELETON CHASE : Designing a Fun Serious ARG	신발에 Fitlinxx ActiPeds를 부착하여 건강 체크 게임
6	Naught's Had, All's Spent : ARDEN's Failure and the Challenges of Literature Video games	Arden Experience (UC Irvine)

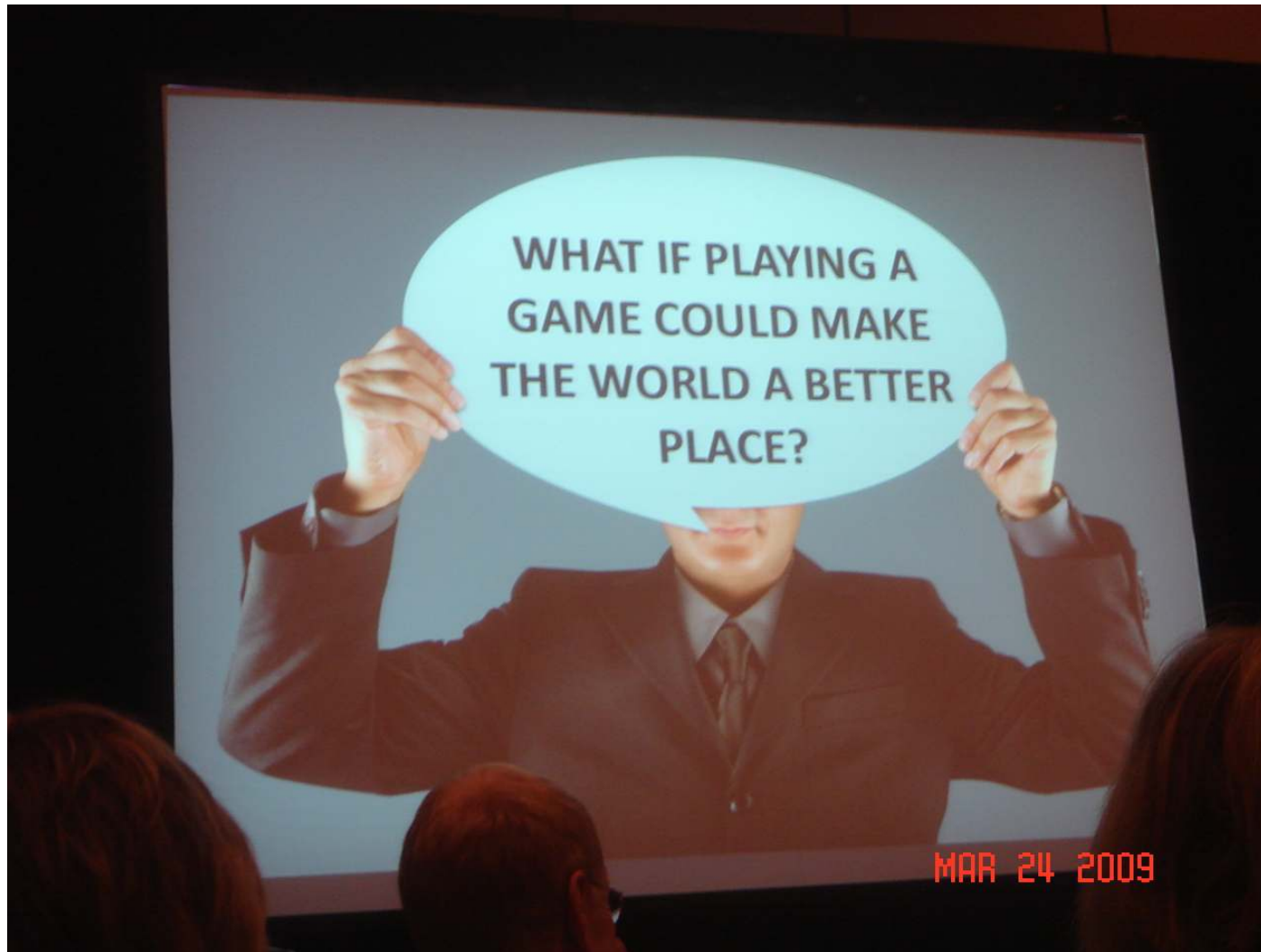
## GDC2009 Serious Game Summit 발표 요지

번호	제 목	내 용 요 약
7	New Voices in Serious Games	4 대학작품 소개: 1. Wind of Orbis (CMU) 2. Off the Shelf Mods for education, safety and training(Birmingham) 3. Sympop(필리핀 인구교육 발전 시뮬레이션) 4. Akrasia(싱가폴-MIT 게임랩) – Art game
8	Advancing Our Game Narratives and Technologies	HALO 등의 그간의 게임들에 대한 대사의 변천 정리
9	Making Sense of Brain Games : A Scientific Analysis of Game Design in the Brain Fitness Market	두뇌게임이 인기를 얻기 위해서는 필요한 요소

<관심발표 1>

**Akoha**

- **제 목 : Designing the First Social Reality Game to Motivate Change**
- **발표자 : Austin Hill (Akoha)**
- **요 지 : 긍정적인 사회변화 게임**
- **배 경 : Austin Hill, Alex Eberts가 TED Conference 방문했을 때  
아이디어 얻음**
  - **Theme : "Ideas Big Enough to change the World"**
  - **TED : Idea worth spreading (ted.com)**



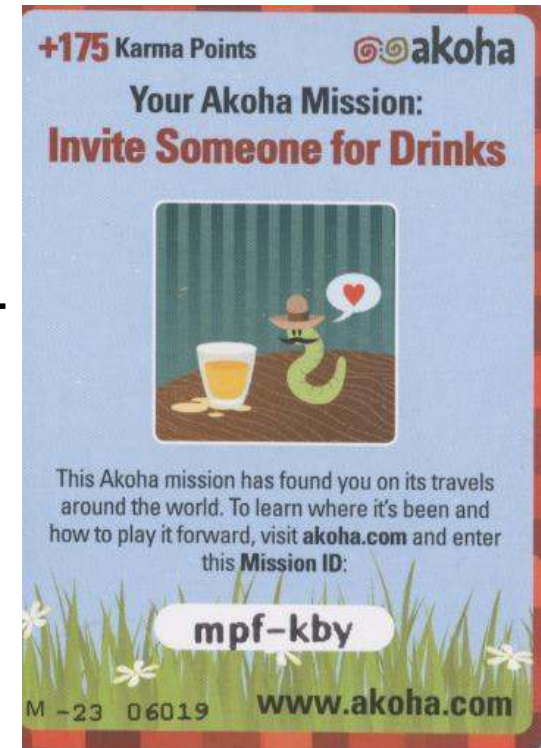


# Design Goals

- **Positive Social Game**
- **Based on Gift Economies**
- **Affect players of the game through positive psychology**
- **Commercially successful able to fund social projects  
& philanthropy**

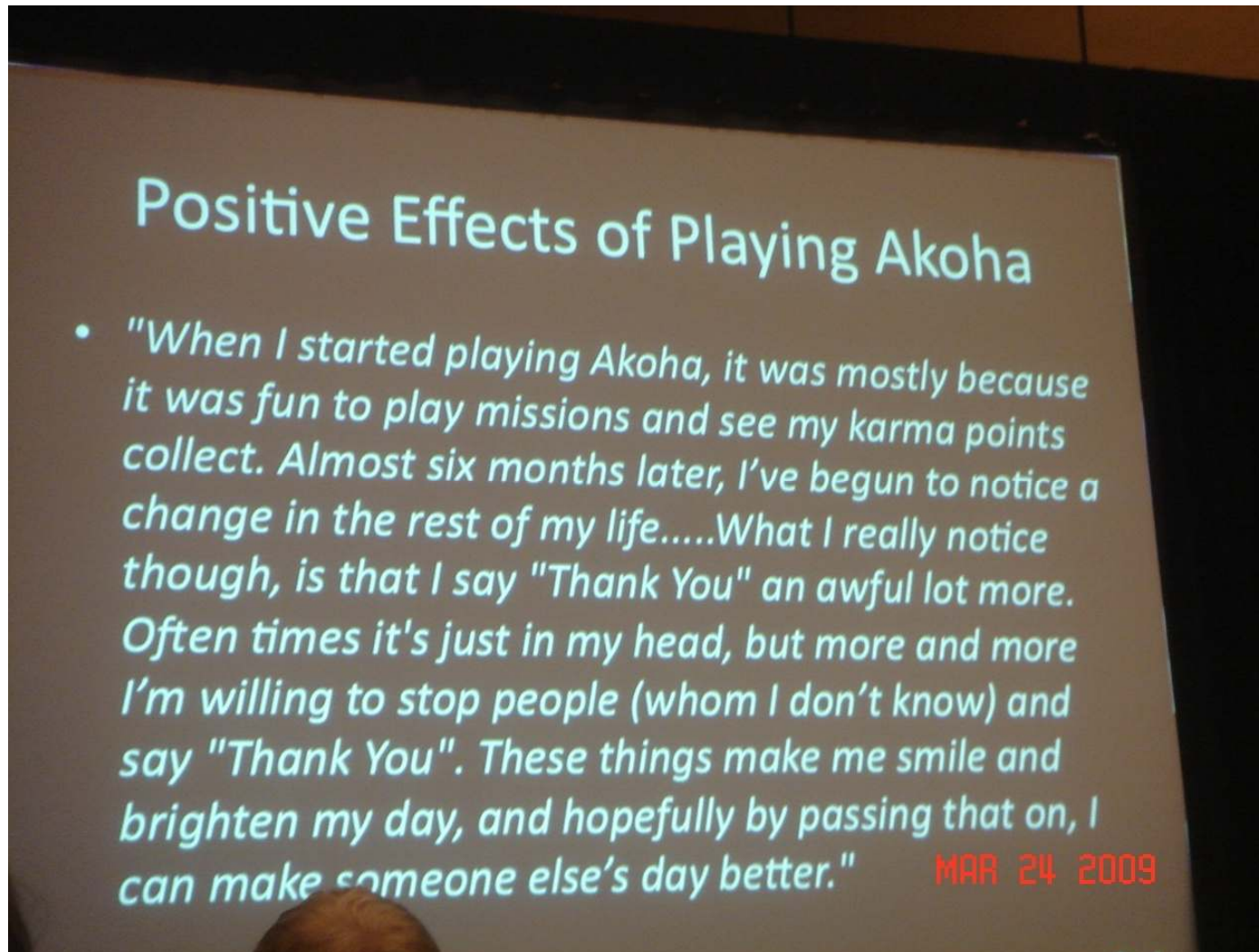
## Akoha 소개

- 선행카드를 통해 상대방에게 선행을 베풀고 그 카드를 전달하게 함
  - 사회를 밝고 건전하게
  - On-line 을 통해 선행카드의 행방을 추적
  - 보상체계 가동 (포인트 누적, 랭킹 표시 등)
  - 자기만의 선행카드 제작 가능
- 전세계 37국에 이미 퍼져 있음
- API 제공하여 다른 플랫폼에서도 mixing up 가능
  - Mobile 지원, iPhone 탑재 지원



## <관심발표 1> Akoha

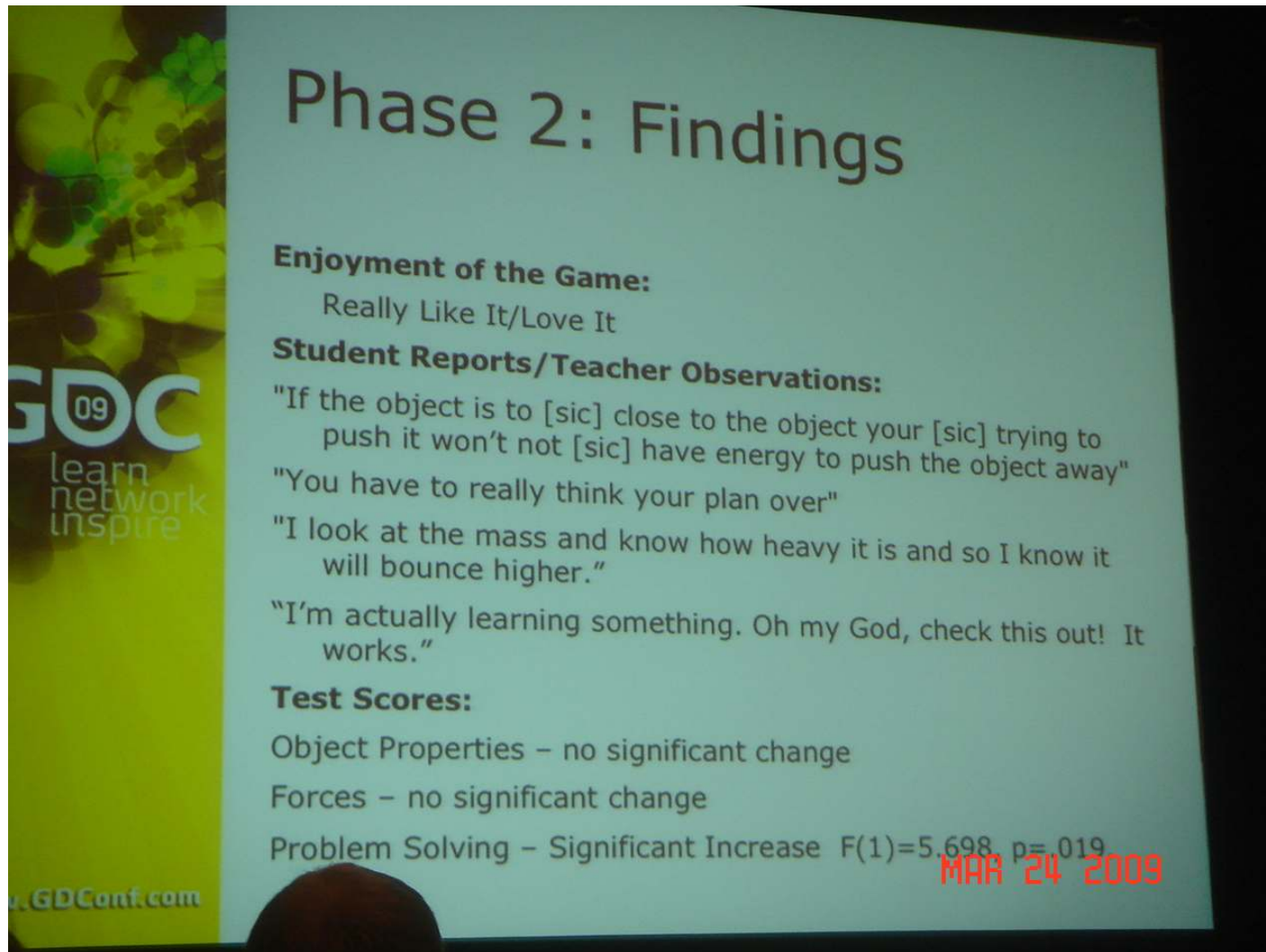




<관심발표 2>

**Slinky Ball**

- **제 목 : Testing our Hidden Agenda : What Happens Once Real Students and Teachers Get a Hold of our Game?**
- **발표자 : Lauren Davis (UCIrvine, Lauren@liemandt.org)**
- **내용요지 : Slinky Ball 제작 소개**
  - **대학생들에게 중학생용 게임 개발 과제 (매년 프로젝트 과목) Hagames.com**
  - **Slinky Ball – 2008진행 winner, ball + physics 훈련용 게임**
  - **25분씩 4세션을 2주 동안 NYC 6학년생들 91명에게 실험**
  - **(동영상)**



<관심발표 3>

# Community Discussion



- **제 목 : Are Serious Games & Corporate Customers In Sync?**

- **발표자 : Ben Sawyer (Digital mill),  
David Warhol (Realtime Associates)**

- **핵심내용**

본 자료는 인터넷 토론을 통해 게임과 기능성게임이 현재의 또한  
미래의 협력 센터(Corporate Sector)로 부터 더 많은 관심과 매출을  
얻어내기 위한 방법들의 분석을 요약함 (별첨 자료)

# 국내 기능성게임 연구에 주는 시사점

## 국내 기능성 게임 산업의 상황 비교

비슷한 점	다른 점
<ul style="list-style-type: none"><li>- 기능성 게임의 필요성 증대</li><li>- 기능성 게임의 정의 다양</li><li>- 기능성 게임의 효과성 연구 관심</li><li>- 비영리단체(대학, 공공) 적극참여</li><li>- 업계의 관심 증대</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- 기능성 게임 위한 FUND 다양</li><li>- 기능성 게임 사례발표 증가<ul style="list-style-type: none"><li>. 대학 - 실험 장르</li><li>. 기업 - 회사고유 목적</li><li>. 공공 - 군사, 교육용 장르</li></ul></li><li>- 이슈별 토론 활발 및 정리</li></ul>

## 맺 음 말

- 해외의 기능성 게임 기술 별로 앞서지 않았음
- 국내의 게임관련 기술 해외 잘 안 알려짐  
(언어장벽 - 국내의 발표자 많도록 지원 필요)
- 국내의 기능성 게임연구 촉진을 위해서 다양한 FUND 조성 시급
- 다양한 산 학 관 개별 및 연합 프로젝트 추진
- 프로젝트 체험 공유 위한 정리 및 발표 확산