

크리에이티브 컨버전스

# 게임의 무한 가치, 가능성(Serious)게임

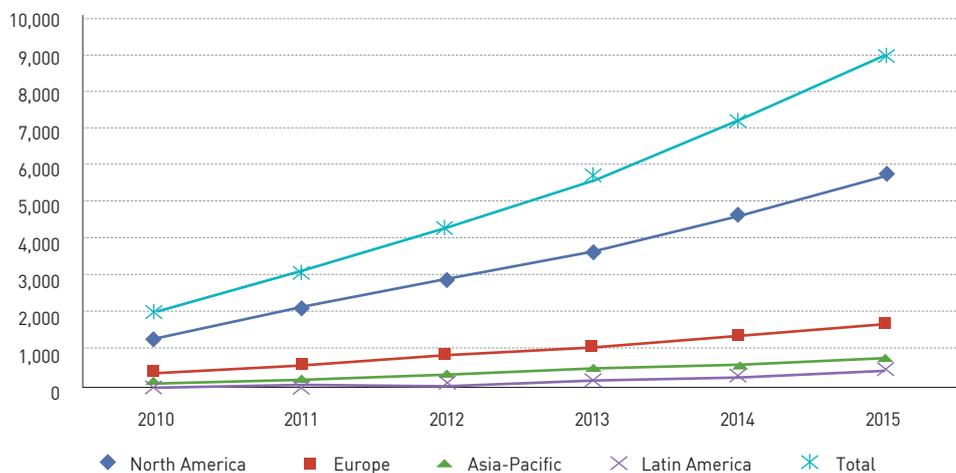
| 이승훈 (한국게임개발자협회장, 영산대학교 교수) |

게임이 가지는 가장 큰 가치는 아마도 재미를 통해 얻을 수 있는 즐거움이라고 할 수 있다. 그런데 최근 들어서는 이러한 단순한 즐거움보다 목적과 기능을 접목시키면서 게임의 새로운 가능성을 찾기 위해 노력하고 있는데 바로 가능성게임이다. 이러한 가능성게임의 대다수는 아직까지는 직접적인 수익보다는 사회적 비용의 절감이나 새로운 기회 창출을 목적으로 정부 및 기관의 지원을 받아 개발되고 있으나 최근 들어 교육, 공공, 기업, 의료 및 건강, 군사 및 국방 등의 다양한 분야에서 활용이 되면서 기대 이상의 수익을 올리는 가능성게임들도 개발되고 있다. 이는 가능성게임이 향후 게임산업에서 성장 가능성이 아주 높다는 것을 보여주는 것이라고 할 수 있는데 이에 가능성게임의 시장규모와 동향, 분야별 개발 사례를 살펴보고자 한다.

## 가능성게임 시장규모와 동향

IDATE 2012에 따르면, 전 세계 가능성게임 시장은 2011년 기준 2,350백만 유로(약 3.3조 원) 규모를 형성하고 있으며, 매년 70% 정도의 성장세를 보일 것으로 전망하였다. 향후 2015년에는 2011년 대비 3배 이상 성장한 8,888백만 달러(약 9.6조 원) 규모를 형성할 것으로 예상된다.

세계 가능성게임 시장 규모 현황 및 전망: 2012~2015(단위 : 백만 달러)

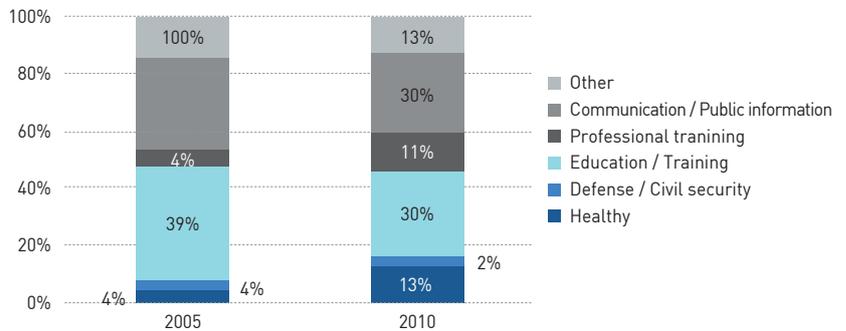


또한 세계 기능성게임 타이틀 출시된 개수는 2005년 76개에 불과했으나, 2009년에는 243개로 3배 증가하였다. 그러나 2010년을 기점으로 점차 개발 비용이 증가되어 크게 증가를 하지는 않고 있다.

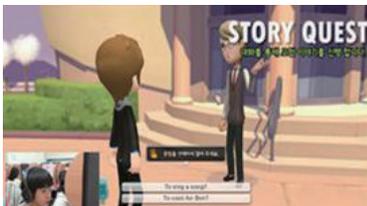
전 세계에 퍼블리싱 된 기능성게임 타이틀의 부문별 비중을 2005년과 2010년으로 나누어 비교해보면, 2005년의

경우, 가장 큰 비중을 차지하는 분야가 교육 및 트레이닝 부문(39%)이며, 그 다음으로 커뮤니케이션 및 공익목적의 게임이 34%로 나타났다. 기타 부문이 14%로 나타났고, 전문적 트레이닝, 군사 및 국방용 게임, 헬스부문이 각각 4%로 집계되었다. 2010년 개발 비중을 살펴보면, 2005년에 비해 교육 및 트레이닝 분야가 30%로 감소하고, 커뮤니케이션 및 공익목적 역시 30%로 감소한 것을 알 수 있다. 그러나 이에 비해, 전문 트레이닝 분야의 비중이 11%로 두 배 이상 늘어난 것을 볼 수 있다. 또한 2005년에 비해 헬스게임 부문의 비중이 3배 이상 늘어 13%를 기록했다.

전 세계에서 퍼블리싱 된 기능성게임 타이틀의 부문별 비중



### 기능성게임 분야별 개발 사례



'호두잉글리시' 스토리 퀘스트

교육용 기능성게임은 기존 게임의 재미요소를 바탕으로 게임을 하는 과정에서 지식 습득 및 대인관계 개선과 사회적 문제 해결 등을 목적으로 한다.

국내 사례로는 엔씨소프트(주)와 청담러닝(주)이 공동 개발한 ESL환경 시뮬레이션 영어 기능성 게임 '호두잉글리시'가 있는데 학생들에게 3D 플랫폼 기반의 가상세계 경험을 통해 주어진 미션들을 캐릭터와의 대화로 해결해 나가면서 영어 의사소통 능력을 자연스럽게 향상시킬 수 있게 한 것이 가장 큰 특징이다.

해외 사례로는 2003년에 출시되어 10년이 넘는 현재까지 효과성 검토를 통한 지속적인 보완, 확장이 이루어지고 있는 'Quest Atlantis'가 있다. 'Quest Atlantis'는 3차원 멀티유저 학습 공간으로 구성되어 있는 통합 세계(Unity World), 문화 세계(Culture World), 생태세계(Ecology World), 건강 세계(Health World)의 4개 대륙 학습자가 아바타를 활용하여 다른 사용자들과 동시에 미션 수행, 채팅, 이메일 등의 상호작용을 할 수 있다.

공공용 기능성게임은 환경이나 국제분쟁, 인권 등의 다양한 주제를 바탕으로 주제와 관련된 문제의 해결과정에서 메시지를 전달하는 것을 목적으로 한다. 국내 사례로는 경기도와 경기콘텐츠진흥원, 차세대융합콘텐츠산업협회, 삼성전자(주), NHN(주) 등



'Quest Atlantis' 게임화면



'나누별이야기' 게임화면

이 한반도의 남북 분단과 비무장지대(DMZ)를 소재로 이념적 대립에 대한 무거운 주제를 통해 평화와 환경의 메시지를 담은 '나누별 이야기'가 있다. 해외 사례로는 2003년 2월부터 2010년까지 수단의 Darfur 지역에서 발생한 인종과 종족 간에 발생한 분쟁을 주제로 한 'Darfur is Dying'이 있다. 이 게임은 사람들에게 Darfur 지역의 암울한 현실을 알리고 난민을 돕기 위한 대안에 참여하도록 유도하는 것을 목표로 한다.



'Darfur is Dying' 게임화면

**기업용 기능성게임**은 업무트레이닝 및 경영관리 등 기업에서 활용할 수 있는 모든 종류의 소재를 중심으로 한다. 초기에는 주로 PC플랫폼을 중심으로 개발이 되었으나 최근에는 다양한 현장에서 활용 가능하도록 휴대 가능한 플랫폼으로 확장이 되고 있는 추세이다.



'팍스하나' 게임화면

국내 사례로는 이엠브릿지에서 개발한 전 세계 30여 개국 향구를 향해하면서 하나은행의 글로벌 지점을 개설해 나가며 다양한 위기상황을 경험하고 게임 내에서 동료 및 상사 등과 협력하고 소통하는 등 공동체 의식을 키울 수 있는 기업직무교육기능성게임 '팍스하나'가 있다.

해외 사례로는 Hilton Garden Inn이 직원 교육용으로 제작한 플레이스테이션(PSP) 기반 시뮬레이션 게임인 'Ultimate Team Play'가 있다. 'Ultimate Team Play'는 직원마다 자신이 맡은 업무(Front desk, Housekeeping, Food & Beverage, Engineering)를 선택한 후 가상 호텔 공간에서 다양한 고객 응대 업무를 경험할 수 있다.



'Ultimate Team Play'의 게임화면

**의료 및 건강용 기능성게임**은 게임을 통해 치료 효과를 높이거나 불안감 및 공포감을 낮추거나 치료 훈련 대체를 통한 비용 절감 등을 목적으로 한다. 국내 사례로는 가상현실과 햅틱(촉감) 기술을 이용해 실제 인체에 정맥주사를 놓는 것과 유사한 훈련을 반복할 수 있는 의료 실습 시뮬레이터인 'ARSlim IV-200'이 있는데, 플랫폼에 장착된 햅틱 주사기를 이용해 피부에 주사하면 학습자는 실제와 같은 촉감을 그대로 느낄 수 있고, 반영구적으로 사용할 수 있기 때문에 교육실습에 따른 소모품의 추가 비용 발생을 억제할 수도 있다. 해외 사례로는 치과 병원 내부를 3D 그래픽으로 현실감 있도록 재현한 가상 환경에서 치과 수련 의사들의 환자 진단 및 임플란트 시술 과정에 대한 안전하고 효과적인 학습을 목표로 하고 있는 'Dental Implant Training Simulation(DITS)'이 있다.



'ARSlim IV-200' 체험사례



'Dental Implant Training Simulation' 게임화면

**군사 및 국방용 기능성 게임**은 높은 숙련도 및 많은 교육비용이 발생할 수 있는 여러 형태의 군 훈련을 대체하는 것을 목적으로 한다. 국내 사례로는 '워게임(war game)'이라고 불리는 시뮬레이션 시스템을 독자 개발해 내는 데 성공한 리얼타임비주얼이 있다. '워 게임'은 가상 전투시스템의 차세대 통합 교전 시뮬레이션 시스템으로 실물과 흡사한 전장 환경을 구현하는 시뮬레이션으로 합동 전술 훈련과 전차 및 전투기, 헬기 등 무기체계용 시뮬레이터를 통합한다.

해외 사례로는 군사 파견 대상 국가의 언어와 문화를 효과적으로 교육하는 데에 목적을 두고 있는 'Operational Language and Culture Training System(OLCTS)'이 있는데 파견 대상 국가의 민정, 현지인과의 관계 형성, 협상, 정보 수집, 팀 훈련 등 폭넓고 다양한 훈련 미션을 아랍어, 파슈투어, 다리어, 프랑스어, 인도네시아어, 스와힐리어 등으로 경험할 수 있다.



'워게임(war game) 시뮬레이터 시연장면



'Operational Language and Culture Training' 게임화면

**참고 문헌**

한국콘텐츠진흥원, 기능성 게임 시장 현황과 전망, 2008  
 문화체육관광부, 기능성 게임 분야별 R&D 핵심 기술 요소 분석, 2009  
 한국콘텐츠진흥원, 기능성 게임 현황 및 수요조사, 2009  
 IDATE, Serious Games, 2012.1  
 한국콘텐츠진흥원, 기능성게임 현황 및 활성화방안 연구, 2013.1