

한글 학습 기능성게임 ‘단어수집가’ 개발

이범로^o

^o청강문화산업대학교 게임콘텐츠스쿨

e-mail: redcom@ck.ac.kr^o

Development of Serious Game ‘Word Collector’ for Learning Hanguk

Bum-Ro Lee^o

^oGame School, ChungKang College of Cultural Industries.

● 요약 ●

전 세계적인 주목을 받기 시작한 한류 콘텐츠의 확산으로 한국어 교육에 대한 수요가 폭발적으로 증가하고 있는 상황에서 효과적인 한국어 학습용 기능성 게임에 대한 가능성이 주목 받고 있다. 본 논문에서는 한국어 교육의 진입 과정에 해당 될 수 있는 한글을 게임 통해 학습하고 익숙해지는 경험을 제공할 수 있는 한글 학습 RPG ‘단어수집가’ 개발을 기획하고 해당 게임의 프로토타입을 개발한다. 제안 게임의 주인공은 가상의 공간에서의 체험을 통해 한글의 자음과 모음을 게임 아이템으로 획득하고 이를 조합하여 한글 단어를 합성하여 이를 게임에 활용하는 구조를 가지도록 설계되었고, 전체 게임 시나리오의 학습 적합성과 재미 요소들의 점검을 위해 실제 기획 의 핵심 내용을 적용한 프로토타입을 활용한다. 또한 본 게임에서 기획된 한글 학습용 게임은 미국 워싱턴에 위치한 조지워싱턴대학교에서 발행하는 미국인 대상의 한국어 교재와 스토리 등을 연동하여 온오프라인 연계 한글 교육 실현을 목표로 한다.

키워드: 기능성게임(serious game), 한글(hangul), 한류(korean wave)

I. Introduction

2020년대 초반부터 본격적으로 전 세계적인 주목을 받기 시작한 한국의 콘텐츠의 확산으로 한류 열풍이 확산되고 있으며, 이에 따르는 한국어 교육에 대한 수요가 폭발적으로 증가하고 있다. 고유 문화의 근간을 이루고 있는 핵심 요소인 언어는 해당 문화의 지속적 확산을 좌우하는 중요한 요소를 가지며, 현 시점에서 한국어의 확산은 여러 가지 측면에서 매우 중요한 의미를 가지고 있다고 할 수 있다. 또한 현 시점은 이러한 현상들을 더욱 확대 재생산 하여 전 세계적인 한국어 확산을 이끌어 낼 수 있는 중요한 시기라 할 수 있다. 현재 한국어 학습 시장에선 한국어를 본격적으로 공부하기 위한 학습용 콘텐츠가 부족한 상황이며 대부분의 외국인은 사교육이나 독학으로 한국어를 학습하고 있는 실정이다. 따라서 한국어를 정식으로 교육하는 한국어 교육과정에 앞서 한국어 학습에 필수 요소인 한글을 자연스럽게 경험하고 학습할 수 있는 콘텐츠 필요한 시점이라 할 수 있다. 본 논문에서는 이러한 수요에 부합하는 한글 교육용 RPG를 개발하고 이를 서비스 하여 자연스럽게 한국어 교육 진입을 확대시키며, 한국어 학습 확대, 나아가 지속적인 한류 확산이라는 미션을 수행하고자 하며, 이를 위한 프로토타입 개발을 수행하였다. 학습용 게임은 흥행성이 떨어진다는 일반적인 우려를 극복하고 지나치게 학습에 집중된

기존의 교육용 게임이 가진 약점을 극복할 수 있는 흥미를 지속할 수 있는 게임 기획 기반의 학습용 RPG를 목표로 한다.

II. Preliminaries

1. Related works

1.1 한류 문화의 글로벌 확산¹⁾

2022년 한국국제교류재단이 2020년 9월 기준으로 전 세계 109개국을 대상으로 조사한 통계에 따르면, 98개 이상의 국가에서 동호회 등을 통하여 한류를 적극적으로 향유하는 인구가 1억명을 넘어섰으며, 이러한 한류는 드라마, 영화, 케이팝 뿐 아니라 한식, 뷰티, 게임, 웹툰, 한국어, 전통문화 등 그 범위를 전방위적으로 확장하고 있다. 주목할 점은 ‘한국어’가 이러한 한류의 한 분야로 분류되어 하나의 문화 현상으로 인식되고 있으며 한류 확산의 기반을 이루는 중요한 문화 자산으로 변화하였다는 점이다.

III. The Proposed Scheme

2.1 게임의 개요

본 논문에서 구현된 ‘단어수집가’는 한글의 특성을 이해 및 숙달하기 위해 다음과 같은 내용을 제공한다.

- 게임 내 캐릭터들이 원하는 단어를 찾으려 하면서 자모음의 결합으로 구성되는 한글의 특성을 이해.
- 하나의 사물이 갖는 여러 단어들을 알게 되고, 특성을 설명하는 단어를 이해.
- 간단한 대화의 반복으로 일상회화에 노출
- 복잡한 대화를 진행하면서 문해력 숙달.
- 한글의 자모음 조합의 형상을 보고 맞추면서 게임
- 한글 학습이 필요한 한국인의 참여 가능

2.2 게임 컨셉 및 구성

본 논문을 통해 제작된 ‘단어수집가’ 프로토타입의 기본 게임 컨셉은 아래 표 1과 같다.

Table 1. Game Concept

캐릭터 컨셉 (시놉시스)
- 플레이어는 학교에 이제 막 입학한 신입생. - 새로운 인물들을 사귀고 학교의 기본 규칙에 대해 설명. - 언령(言令)의 힘을 갖고 있는 캐릭터는 사물의 여러 이름을 볼 수 있고, 이름을 수집하면서 사물의 능력을 획득
플레이 컨셉
- 이야기 진행 중심의 아이템 조합 게임. - 단어를 획득하고, 획득한 단어를 조합해서 새 단어 생성 - 새로운 단어와 연관된 신규 에피소드가 열리고, 캐릭터와 대화를 하면서 새로운 이야기를 진행 - 플레이 진행으로 경험하는 이야기로 한국의 문화를 소개
단어의 획득과 조합(아이템 수집과 활용)
- 획득한 언어조각을 조합해서 단어를 생성 - 조합한 단어의 능력을 얻을 수 있고, 플레이의 영역확대 - 새로운 단어를 수집해서 사전을 생성 (수집 요소)
멀티플레이
- 희귀한 재료를 다른 플레이어와 교환 가능 - 획득한 단어와 어구를 이용해서 다른 플레이어와 대화

구현된 한글 학습 게임 ‘단어수집가’의 프로토타입의 스크린샷을 그림 1에 나타내었다.



Fig. 1. Screen Shot of 'word collector'

IV. Conclusions

본 논문에서는 흥미를 유발하는 게임을 활용한 한글학습 방법을 통해 효과적이고 지속적인 한국어 교육 방향 제시하였다. 한국어 언어 자체를 게임 콘텐츠를 통해 자연스럽게 습득하는 것은 매우 어려운 목표인 것에 비해 한글을 읽고 쓸 수 있는 지속적인 경험을 제공하는 것이 실현 가능한 가장 효과적인 한국어 학습 방향이라는 사실을 프로토타입을 통해 확인하였으며, 이러한 결과를 기반으로 게임을 통한 초기 한글 교육 진입 기법을 폭넓게 활용할 수 있는 근거를 확보하게 되었다.

REFERENCES

[1] 김지형, "비대면 시대의 한국어교육의 전망과 과제", 이중이중 언어학, 87권 0호, pp.25-48, 2022.