America's Army(AA)

이 게임은 요즘 많은 인기를 끌고 있는 FPS의 장르이다.

Michael Zyda는 MOVES의 지도자 및 창시자이며 잘 알려진 Counter-Strike라는 게임을 개발했다.

현실안의 게임은 육군에 의해 투자되는 일정한 게임 회사에 의해 개발된다.

미국 육군은 게임을 통해 전략 전술을 테스트 하고 실험해 보려고 했다.

그래서 이런 게임이 개발 되었으며 내가 군에 있을 때도 자주 했던 훈련중의 하나가 WarGame이었다.

이 게임은 국방부 및 상업적인 게임사 모두에 의해 투자되고 개발된 첫번째 게임이었다.

이 게임을 통해 미국 군인들이 바다와 공중의 모의 훈련을 하게되었다.

게임을 보면 미국 육군은 미군으로 묘사되는 플레이어와 Counter-Strike 게임플레이 방식과 유사한 개인과 팀을 기본으로 하는 1인칭 수팅게임이다.

게임의 주요한 특징을 살펴보자면

-이 게임은 플레이어가 미군 또는 반대 적군으로, 상대의 팀과 전투를 하는 것이다.

-플레이어의 특성은 2명의 팀으로 분할되며 간단히 '돌격' 그룹과 '방어'그룹으로 나뉜다.

-제한 시간이 지나면 돌격 그룹은 패배하게 되며, 돌격과 방어의 목적을 달성하는데 있어 상대 팀의 인원을 모두 죽이면 승리를 하게 된다.

-플레이어는 M-16 미국의 무기를 가지고 미국군인으로 나타나며 상대편은 AK-47 이라는 총기를 가지고 나오게 된다.

-죽은 플레이어는 무기를 떨어뜨리고, 다른 플레이어들이 그 무기를 주워서 사용할 수 있다.

-아군을 향해 총을 쏘게 되면 그 플레이어는 서버에서 쫒겨나게 된다.

-먼저 죽은 플레이어는 관람자로 바뀌게 되며 관람자끼리는 서로 대화가 가능하다.

요즘 온라인 상으로 많이 사랑받고 있는 FPS게임(서든 어택,카운트 스트라이크,등...)들과 별 차이가 없는 게임으로 보여진다.

처음의 목적은 군사 모의 훈련을 위해 만들어 졌지만 지금은 그 누구나 쉽고 재밌게 즐기는 스릴있는 게임으로 평가되고 있다고 생각한다.

이런 게임에 대해서 너무 폭력적이며 게임으로서 적합하지 않다고 하는 사람들도 많이 있을 것이라 생각한다. 어린 아이들이 이런 게임을 한다면 아무 거리낌 없이 폭력을 배우게 되고 교육적으로 좋지 않을 수도 있지만, 게임은 게임으로서 재밌게 즐기고 현실과 혼동하지만 않는다면 큰 문제는 없을 것 이라 생각한다.

게임이 문제가 아니라 그 게임을 플레이 하는 우리들이 게임의 질을 평가할 수 있는 기준을 마련해 주는게 아닌가 생각한다.

나도 가끔 서든 어택 이라는 게임을 즐기는데 내가 즐기는 이런 게임들이 처음엔 교육의 목적으로 만들어 졌다고 생각하니 조금 생소하기도 하고 재밌기도 하다.

우리 나라는 세계 인터넷 사용률 1위의 나라인데 그 중심에는 게임이 있지 않나 생각한다. 우리 나라의 역사와 위인들에 대해서 즐기면서 배울 수 있는 그런 게임도 많이 개발되어, 세계 곳곳에 우리 나라의 이름을 알릴 수 있는 그런 날이 빨리 왔으면 좋겠다.

우리나라의 교육용 게임

네이버안의 쥬니버라는 사이트에 들어가면 어린 아이용 교육용 게임이 많이 있다.

그중에 각 분야별로 나뉘어져 있는 게임들을 하나씩 플레이 해보았다. 확실히 유아용 게임이라서 그런지 나에게는 재미가 없었다.

학습과 지식

학습과 지식이라는 곳에 여러가지 게임이 있는데 그중에 ‘춤추는 글자’라는 게임을 플레이 해보았다. 이게임을 시작하면 아래에 (폴짝폴짝, 반짝반짝, 깜박깜박, 데굴데굴, 흔들흔들) 등의 글자가 있는데 마우스를 위에 대면 한국어로 그 글자를 읽어주며 그 글자를 클릭하면 그 뜻에 맞게 글자가 움직이게 된다. 예를 들어 폴짝폴짝의 경우는 글자가 오른쪽에서부터 왼쪽으로 점프를 하며 뛰어가게 되고 반짝반짝의 경우 글자가 빛이 나며 성우의 목소리로 그 글자를 읽어주게 된다.

깜박깜박의 경우는 글자 사이에 눈 모양이 나타나며 눈이 깜박거린다.

이런식으로 의태어나 의성어등의 어린아이들이 헷갈리기 쉬운 우리말을 쉽게 시각적인 효과를 통해 배울 수 있게 해주는 게임이다. 아주 어린 아이들이 한글 공부를 할 때 플레이 하면 좋은 그런 게임으로 보인다. 하지만 유아용이다 보니 약간 게임의 재미보다는 공부에 초점을 맞추어서 지루함이나 지속적인 게임의 플레이는 기대하기 힘들어 보인다.

지능과 사고

지능과 사고에는 기초지능, 구성지능, 고등지능 이렇게 세가지 게임이 있는데 그중에 고등지능의 외계인을 막아라 라는 게임을 해보았다.

이 게임을 시작하면 외계인이 지구를 침략하러 오게 되며 그 외계인이 오는 것을 본 아이가 박사님과 함께 외계인의 침략을 막는 내용이다.

게임 플레이는 바둑판 형식의 공간에서 레이져를 쏘아 유에프오를 맞추는건데 레이져는 직선으로만 나가게 되며 유에프오를 맞추기 위해 레이져의 방향을 틀어줘야 한다. 레이져의 방향을 틀어주기 위해서 정해진 개수의 반사판이 주어지는데 그 반사판을 설치한후 레이져를 쏘아서 유에프오를 맞추는 게임이다.

이게임 역시 유아들을 위한 게임으로 빛이나 레이져의 굴절을 통해 사고력과 상상력을 키워줄 수 있는 게임인 것 같다. 하지만 이게임 역시 게임의 재미 보다는 어린 유아들의 교육에 맞추어진 게임이라서 약간 지루함을 느낄 수 있고 게임이 조금만 하면 끝난다는 것이 약간 아쉽다. 좀더 스토리를 추가하여 재미와 교육이 서로 균일하게 이루어 진다면 좋을 것 같다.

창의성과재능

창의성과 재능에서는 두가지 게임을 해봤는데 내 생각에는 그다지 교육적인 효과가 없어 보였다.

첫번째로는 ‘고무줄잇기’ 라는 게임인데 그냥 평면위에 여러 개의 점이 찍혀 있고 점과 점 사이에 마우스를 대면 그 두 점 사이에 고무줄이 생기게 된다. 마우스로 클릭을 하면서 그림을 그리는 것인데 그냥 단순히 그림을 그리는 것과 별다른 차이가 없어 보여서 아이들의 교육면에서 어떤 것이 창의성과 재능을 배우게 해주는지 이해하기 힘들었다. 차라리 손으로 스케치북에 직접 그리는게 낫지 않을까 하는 생각이 들었다.

두번째 플레이 해본 게임은 ‘나도 발레리나’라는 게임인데 시작을 하면 여자 아이가 벽에 붙어있는 발레 공연 벽보를 보고 발레리나가 되고 싶다면서 같이 함께 발레리나가 되어 보자고 한다. 발레복을 골라주고 색깔을 정하고 신발을 고르면 아래 여러가지 동작의 카드가 생기는데 그 카드에 마우스를 갖다 대면 그 동작의 용어가 나온다.(예를 들면 아라베스크, 시손느, 등…) 그 카드중 여섯개를 빈칸에 가져가면 발레 공연장의 배경과 배경음악을 선택하게 되고 선택을 하면 여자아이가 나와서 내가 선택한 옷을 입고 내가 선택한 배경에서 음악과 함께 여섯가지 동작의 춤을 춘다. 이 게임은 일반적인 유아들의 교육이 아니라 발레를 좋아하거나 발레를 배우는 아이들에게 교육적인 게임인 것 같다. 일반적인 어린 아이들이 발레의 전문 용어를 배워서 뭐에 쓰겠냐는게 나의 생각이다. 케릭터에 옷을 입히는 것에 약간의 시각적인 재미(춤동작)를 추가해서 어린아이들이 재미를 느낄 수 있을 것 같기는 하지만 교육적인 면에서 그 대상이 한정되어 있기 때문에 대중적인 교육용 게임이라고 보긴 힘들 것 같다. 발레를 막 시작하는 어린 아이들 이라면 교육적으로 괜찮은 게임이 아닐까 생각된다.