

게임을 통한 서양지성사 교육

「서양 지성사와 철학」과 「게임의 이해」 강의페어링

미디어학과 / 정명운 / 201421039 / 송하석 교수님 지도

연구 배경

기존에 “어쌔신 크리드 오리진”에서 존재하던 교육 모드를 개선해 “어쌔신 크리드 오디세이”에서 사용 가능한 교육 모드를 제안. 더 효과적인 서양지성사 교육 게임을 제안한다. 어쌔신 크리드 오디세이에서 교육용으로 쓸 수 있는 고증 부분을 찾아, 그 요소를 적극적으로 어필할 수 있는 교육 모드를 고안한다.

교육 모드의 방향성

기존 교육 모드(디스커버리 투어)의 단점

수업 교육용

- 게임 캐릭터를 계속 움직여줘야 해서 번거롭다
- 하루 정도의 특별 교육용 외 활용이 어렵다

개인 교육용

- 액션/스토리의 부재로 지루하다
- 5시간 이상 되는 긴 분량에 쉽게 지칠 수 있다

어쌔신 크리드 오디세이의 새로운 교육 모드

- 역사 수업용 교육 모드보다는 기존 시리즈를 즐기던 게이머들을 고대 그리스에 흥미를 갖게 만드는 교육 모드를 노린다.
- 기존 디스커버리 투어와 다르게 게임의 본편을 적극 활용. 액션과 스토리를 이용한 교육모드.
- 고대 그리스의 전체적인 역사 교육보다 게임의 스토리에서 활용한 역사 고증 부분을 어필한다

오디세이의 고증

인물

- 소크라테스, 페리클레스 등 다양한 역사적 인물
- 역병에 걸린 페리클레스, 암피폴리스 전투에서 전사하는 클레온과 브라시다스 - 그리스 역사를 반영

배경

- 아테나, 스파르타, 코린토스, 메가라 등 당시 상황을 반영하는 배경
- 현존한 고대 그리스 건축물과 양식을 최대한 활용
- 다양한 신전, 조각상 등으로 고대 그리스의 분위기를 표현

펠로폰네소스 전쟁

- 아테네 내부의 정치상황
- 델포이 신탁에 대한 의존도
- 아테네와 펠로폰네소스 동맹, 한쪽의 편을 들기 어려운 상황

교육 모드

코멘터리 모드

- DVD/블루레이와 같이 제작자의 제작과정을 설명한다
- 새로운 게임 요소를 소개할 때 관련된 교육을 듣는다
- 실제 게임의 스토리와 관련된 역사에 대해 설명한다

인게임 모드

- 게임의 현대파트에서 역사에 대한 내용을 다룬다
- 게임 내에서 관련 자료를 찾도록 만든다
- 대화를 통해 게임 내 고대 그리스에 대한 역사적 정보를 상기시킨다.

제시한 모드의 장점 및 한계점

- 기존 게임 유저가 흥미를 가질 어쌔신 크리드 오디세이의 액션과 스토리와 관련된 역사적 사실을 교육이 가능하다.
- 유저들이 기존의 게임을 즐기면서 언제든지 교육 모드를 활용할 수 있다.

- 실제 역사 교육에서 다루는 자료를 교육하기 보다 고대 그리스에 대해서 흥미를 주는 것에 그칠 수밖에 없다

