

# 악성 댓글 예방을 위한 임팩트 게임

이희원, 김민희, 윤인후, 조서영, 조세민, 이용환  
원광대학교 디지털콘텐츠공학과

e-mail: viewt0203@naver.com, alsqml513@naver.com, clairciel45@naver.com,  
amatus10@naver.com, tony3958@nate.com, hwany1458@wku.ac.kr

## Impact Game to Prevent Malicious Comments

Huiwon Lee, Minhee Kim, Inhoo Yun, Seoyoung Cho, Semin Jo,  
Yong-Hwan Lee

Wonkwang University, Digital Contents Engineering

### 요 약

악플(악성 댓글)은 악의적인 의도를 가지고 타인을 모욕하고 상처를 안긴다. 이는 악플로 인해 타인에게 어떠한 영향을 미치는지를 악플러가 인지하지 못하고 있기에 더 큰 문제를 초래한다. 본 연구에서는 이러한 문제를 해결하기 위해, 온라인상에서 주요 사용자인 15세 이상을 대상으로, 악플의 위험성, 경각심을 알리고 악플에 대한 인식을 개선하고 예방할 수 있는 게임을 설계, 개발한다. 사용자에게 게임을 통해 악플의 영향성은 인식하고 악플 문제를 예방하는 학습 한다.

### 1. 서론

인터넷이 발달하고, 채팅과 SNS 등의 온라인 커뮤니케이션 도구가 많아지면서 정보 공유와 유대 형성이 쉬워짐과 동시에 많은 사람이 인터넷상에서 자신의 의견을 표출할 수 있게 되었다. 하지만 개중에는 악의적인 의도를 가지고 타인을 모욕하거나 상처를 주는 악성 댓글, 일명 ‘악플’과 사이버 범죄 또한 증가하였다.

이러한 사이버 범죄는 청소년과 성인 모두 피해를 경험한 사례가 많았고, 그 유형 중 하나인 사이버 언어폭력의 경우 피해자들로 하여금 부정적인 감정과 대인 관계 문제, 심하게는 자살과 자해 욕구를 유발할 만큼 심각한 사회적 문제이다[2].

또, 연세대학교 바른ICT연구소에서 집계한 결과, 악플로 인한 사회·경제적 비용은 연간 최소 30조5천371억 원에서 최대 35조3천480억 원이라고 한다[3]. 이는 사회에 상당한 부담을 가하고 있으며, 이를 예방하는 것이 중요한 과제가 되었음을 부정할 수 없다[4].

‘임팩트 게임’이란 소셜 임팩트(Social Impact)와 게임(Game)을 결합시킨 신조어이다. 플레이 자체만으로 이용자에게 사회적 메시지와 교감을 유도하기 위해 콘텐츠 기획 단계에서부터 사회적 메시지를 주제로 삼는 것이 특징이다[1].

본 연구에서는 악플로 인해 생기는 여러 가지 문제점을 해결하는 데 도움을 줄 수 있는 악플 예방을 위한 임팩트 게임을 설계, 개발하고 악플에 대한 인식 전환 및 개선을 목표로 한다.

### 2. 본론

#### 2.1 ‘키보드 워리어’ 개요

그림 1은 본 연구로 완성된 게임을 켜올 때 처음 보이

는 화면이다. ‘키보드 워리어’는 비주얼 노벨 형식의 PC 게임으로, 15세 이상의 소셜 미디어 사용자, 사회적인 이슈에 관심이 있는 사용자를 대상으로 한다.



(그림 1) 게임 초기화면

이야기는 악플러였던 플레이어가 자신이 비난했던 아이들로 빙의하며 시작되고, 플레이어가 직접 아이들로 활동하며 악성 댓글을 꺾어 보게 된다. 이 과정에서 악플이 타인에게 어떤 영향을 끼치는지 몸소 깨달은 후, 원래 자신의 몸으로 돌아온 후에 빙의했던 아이들과 대면하며 엔딩을 맞이한다.

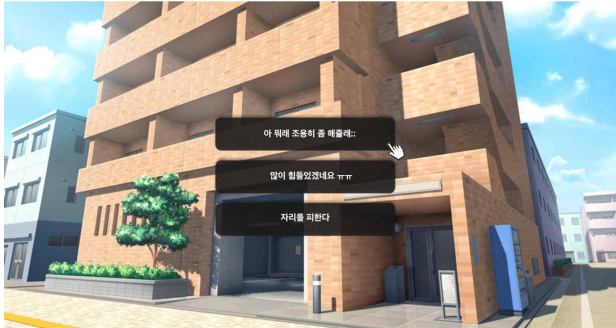
#### 2.2 진행 방법

본 연구는 2D 비주얼 노벨 게임으로, 일러스트와 선택지, 미니게임으로 구성되어 있다. 배경과 등장인물의 일러스트는 오픈 소스와 메디방을 사용하고, 배경 음악과 포인트 사운드의 경우 저작권 제약 없이 사용할 수 있는 사이트를 이용할 예정이며, 전체적인 게임 개발은 유니티를 사용하여 진행된다.

#### 2.3 진행 방식

스토리를 진행하며 플레이어는 여러 상황을 겪게 된다. 아이들에게 악플을 다는 악플러 상태, 아이들에게 빙의한 후, 두 가지의 미니게임, 이후 이어지는 반성 시간 등이 그 종류이다.

이 과정에서 플레이어는 ‘반성도’라는 점수를 얻게 되고, 이는 게임의 엔딩에서 중요한 역할을 한다.



(그림 2) 플레이 화면

그림 2는 선택지가 나온 상태의 UI로, 개중 악플 예방을 위해 취해야 하는 답변을 고른다면 반성도가 올라가고, 반대의 경우 반성도가 내려가 엔딩에 큰 영향을 끼치게 된다.

### 2.3-1 엔딩 진행 방식

반성도가 80% 이상인 경우, 플레이어는 자신이 한 행동에 대한 후회하며 이에 대한 책임을 다짐한다. 그에 엔딩 분기인 플레이어와 아이들의 대면에서 플레이어는 아이들에게 진심 어린 사과를 하고, 아이들은 그런 플레이어의 진심을 알아보고 그를 용서하며 끝난다. 그러나 반성도가 80% 이하로 엔딩 분기를 맞이하는 경우, 악플이 타인에게 끼치는 영향에 대한 경각심을 가지지 못한다. 아이들 또한 그런 플레이어를 용서하지 못하고 명예훼손으로 고소하게 된다. 플레이어는 꿈쩍 없이 소송에 응하게 되고, 이로 인한 법적 결과 또한 모두 플레이어가 감당하며 엔딩을 맞는다.

## 2.4 미니게임

사용자에게 사회적 문제를 이야기하는 임팩트 게임에 흥미를 느낄 수 있도록 만들려면 적절한 시기에 분위기를 환기하며, 엔딩에도 영향을 끼칠 수 있는 다른 콘텐츠 요소가 필요하다. 이를 위해 스토리 진행 중 난이도가 높지 않은 미니게임을 진행하고, 다시 스토리가 이어지는 식으로 진행된다.

### 2.4-1 리듬 게임

미니게임의 종류 중 하나인 리듬 게임은 저작권이 없는 노래의 시간에 맞춰 진행된다. 리듬 노트는 키보드의 방향키나 WASD키를 이용하여 입력하고, 판정은 Perfect(완벽), Great(좋음), Good(좋음), Miss(실패)가 있다.

일정 횟수 이상을 연속해서 Great 이상의 판정을 받으

면 Combo(콤보)가 쌓여 추가 점수가 부여된다. 이 미니게임에서 일정 점수를 달성할 경우, 게임 엔딩에 영향을 줄 수 있는 반성도가 상승한다.

### 2.4-2 악플 예방 퀴즈

두 번째 미니게임인 악플 예방 퀴즈에서는 악플에 관한 여러 퀴즈를 낸 후 플레이어가 스스로 생각하여 정답을 맞히도록 유도한다.

준비된 퀴즈를 모두 플레이한 뒤 게임이 종료되며, 이후 점수 및 정답을 표시하여 다시 제공하고 이 과정에서 자연스럽게 플레이어에게 정보를 제공하는 형식으로 진행된다. 미니게임 또한 맞힌 점수에 따라 반성도를 부여하고, 이는 스토리 엔딩에 영향을 준다.

## 3. 결론

### 3.1 최종 목표

본 연구는 게임의 스토리를 진행하며 악플의 심각성을 인지하고 대처하는 능력을 향상시키는 것을 목표로 한다. 앞서 말했던 것처럼 플레이어는 선택지를 고르는 과정에서 악플에 대한 심각성을 인지하고, 인식 개선 및 예방에 긍정적인 효과를 준다.

### 3.2 활용 방안 및 기대효과

정보통신기획평가원에서 조사한 ‘2022년 사이버폭력 실태조사 보고서’에 따르면, 청소년의 88.7%가 주로 학교를 통해서 교육을 받았고, 성인의 89.6%는 경험이 없다고 한다 [5]. 이런 상황에서 본 연구는 악플 예방 교육의 접근성을 높이고, 게임의 특성을 활용하여 악플 예방 교육에 대한 흥미 또한 유도할 수 있다. 이를 통해 악플이 타인에게 끼치는 영향을 확인하며 악플에 대한 인식을 바로 하고, 이후에 악플로 일어날 수 있는 문제를 예방하기 위한 학습이 가능하다. 또한, 온라인 커뮤니티 환경 또한 자연스러운 개선 역시 가능해진다.

이 논문은 과학기술정보통신부의 소프트웨어중심대학 지원사업(2018-0-01880)의 지원을 받아 수행하였음

## 참 고 문 헌

- [1] 임소영, “사회적 가치를 게임 안에서 찾다…임팩트 게임의 세계”, 더나은미래, 2020.09.21.
- [2] 안태형, “악성 댓글의 범위와 유형”, 우리말 연구, no.32, pp.109-131, 2013.
- [3] 항보승희, “악성댓글, 디지털미디어 리터러시 역량 강화를 위한 국회 토론회”, 2022.
- [4] 정승민, “악성댓글의 문제점과 대응방안”, 한국공안행정학회보, 16(2), 통권27호, pp.171-201, 2007.
- [5] 한국지능정보사회진흥원, “2022 사이버폭력 실태조사”, 2022.