

게임과 질병 치료의 결합, 'Meditainment' 게임의 확산

- 게임을 교육이나 음악에 접목시키는 움직임이 늘고 있는 가운데 최근에는 게임을 치료 목적에 이용하는 '메디테인먼트'가 각광받고 있음
 - ❖ 소아암 환자들을 대상으로 암 치료과정에 대한 이해를 높여 치료 순응도를 높이기 위한 게임 "Re-Mission"의 경우 치료적 효과가 학계에서 입증되었음
 - ❖ '건강'을 기본 컨셉으로 한 Nintendo DS 및 Wii 전용 게임들이 전세계적인 성공을 거두고 있는 가운데, 그 아류작들이 잇따라 개발되고 있음

질병 극복 게임

Re-Mission

- 3D 가상세계에서 암세포를 격퇴하는 PC용 슈팅게임
- 환자의 암 지식을 높이고, 치료에 순응하도록 하는 효과
- 연구 결과 특히 항생제 및 항암제 처방에 대한 순응도가 높게 나타남
- 美 비영리 연구소 'Hope Lab' 개발, 2006년 4월 발표 후 80여 개 국에서 현재까지 125,000건 이상 다운로드

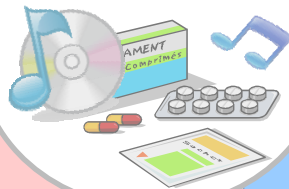


Ben's wish

- 가상 세계에서 암세포를 격퇴하고 암 치료 부작용을 줄이는 방패를 모으는 PC게임
- 백혈병을 앓던 '벤'이 게임을 통해 치료된 이후, 어린 환자들의 치료 스트레스를 덜어주기 위해 제작
- 'Make-A-Wish' 재단에서 개발, 2004년 발표, 다음해 달라이 라마로부터 'Unsung Hero of Compassion' 수여 받음



Meditainment



질병 예방 게임

Wii Fit

- 닌텐도 Wii용 게임으로, 훌라후프, 요가 등의 게임을 통해 운동 효과를 얻게 함
- 별도 컨트롤러인 밸런스 보드를 이용, 체중과 체지방을 측정함
- 美 St. Mary's Medical Center 재활 프로그램에서 채택 등 인기를 끌고 있음
- 현재까지 전세계에서 342만 장 이상의 판매량 기록



Brain Training

- 닌텐도 DS용 게임으로, 숫자 퍼즐, 그림 퍼즐, 사칙연산과 같은 두뇌 연습을 통해 치매 등을 방지함
- 효능이 검증되지는 않았으나, 뇌 영상학 권위자 '류타 가와시마' 박사의 감수로 학계의 관심의 대상이 됨
- '두뇌 트레이닝 2'와 함께 전세계 2,500만 장 이상의 판매고 기록

