

7 연재

흥미를 넘어 몰입으로

- 디지털 에듀테인먼트 스토리텔링(Digital Edutainment Storytelling)

- 연재순서
1. 디지털 스토리텔링의 원리
 2. 게임 스토리텔링
 3. 애니메이션 스토리텔링
 4. 디지털 영화 스토리텔링
 5. 브랜드 이미지 스토리텔링
 6. 뮤지엄 스토리텔링
 - ▶ 7. 에듀테인먼트 스토리텔링
 8. 커뮤니티 스토리텔링

글 / 강심호 광운대학교 강사

매체 환경의 변화와 e러닝의 대두

21세기 지식정보화 사회에 접어들면서 교육환경은 점차 오프라인에서 온라인으로 옮겨가고 있다. 그에 따라 교육 분야의 패러다임이 매체환경의 변화에 발맞춰 급격히 전환돼가는 추세라 할 수 있다. 이미 우리에게도 사이버교육(Cyber Learning), 원격교육(Distance Learning), 온라인교육(Online Learning) 등이 낯설지 않은 용어로 가깝게 다가와 있다.

이와 같은 매체환경의 변화와 교육분야의 패러다임 시프트 현상으로 인해 온라인 상의 학습, 즉 e러닝(e-learning)이 교육 분야의 새로운 사업영역으로 떠오르게 됐다. e러닝이란 교육에 네트워크 기술이 접목된 새로운 개념의 교육방법으로 네트워크 기반을 통해 교육이 제공되고, 상호작용이 일어나며, 촉진되는 모든 형태의 교육을 지칭한다.

e러닝은 기존 오프라인 교육환경의 한계를 극복하고 디지털 학습환경 하에서 언제, 어디서, 누구에게나, 적시성 교육이 가능하도록 해줌으로써 기업의 비즈니스 트레이닝을 비롯해 사이버 대학, 초중고 교육에까지 널리 확산되는 추세다.

세계 e러닝의 시장규모는 1999년부터 2004년까지 매년 68.8%의 성장세를 보이고 있으며, 2004년에는 230억달러에 이를 것으로 전망된다. 또 현재 우리나라의 높은 교육수준과 놀랄 정도로 빠르게 보급되고 있는 인터넷 확산 추세를 감안할 때, e러닝

산업은 연평균 32.5%의 고도성장세를 유지할 것으로 보인다. 2003년에는 전체 교육 시장의 4.5% 비중을 차지할 전망이어서 게임산업(8,300억원 규모)이나 영화산업(3,800억원 규모)보다 2~3배 큰 규모로 성장할 것이다. 따라서 e러닝 관련 산업은 엄청나게 큰 잠재 시장을 갖고 있다고 할 수 있다. 게다가 네트워크, 하드웨어 및 소프트웨어 기술 등 총체적인 IT산업기술을 포함하고 있다는 점에서 향후 IT시장의 주요한 이익창출 수단이자 주요 사업 영역이 될 전망이어서 21세기 국가 경쟁력을 이끌어갈 기간 산업으로 자리잡게 될 것이다.

오프라인 출판시장에 도입된 에듀테인먼트 스토리텔링

바로 이러한 전반적인 상황으로 볼 때, 디지털 에듀테인먼트 스토리텔링에 대한 관심과 투자가 시급하다고 할 수 있다.

이는 오프라인 교육출판물의 동향을 살펴보면 쉽게 예측할 수 있다. 오프라인 출판시장에서는 일찍부터 에듀테인먼트 스토리텔링을 도입해서 변화하는 교육환경과 새로운 피교육자의 요구에 응해왔다. 게임, 영화, 애니메이션 등의 매체를 접하며, 다양한 오락거리를 향유하는 청소년들에게 단선화된 정보나열식의 교육출판물은 교육효과를 기대하기 어렵고 더 이상의 도서 구매로 이어지지 않는다는 것을 간파한 출판계에서는 에듀테인먼트

스토리텔링을 도입해 새로운 시장을 개척했던 것이다.

오프라인 시장에서의 이와 같은 변화는 온라인 상에서도 동일하게 적용될 것으로 보인다. 오프라인 교육환경이 가지는 시공간적 한계와 교수자 중심의 일방적 방식의 제한된 교육전달방식의 한계를 극복했다는 장점으로 각광을 받게 된 e러닝은 조만간 극심한 경쟁에 이르게 될 것이다. 마치 오프라인 출판물 시장에서 치열한 경쟁 속에서 에듀테인먼트 스토리텔링으로 그 출구를 마련하듯, 온라인 교육 시장은 이제 에듀테인먼트 스토리텔링의 도입을 통해 보다 디지털한 환경에 걸맞은 콘텐츠의 생산을 요구하게 될 것이다.

이 글은 이와 같은 상황인식 하에 아직은 다소 생소하고 널리 보급되지 않은 디지털 에듀테인먼트 스토리텔링을 온라인 학습 콘텐츠 제작과 연계시켜 보고자 하는 의도로 시도됐다.

오프라인 출판 시장에서의 에듀테인먼트 스토리텔링의 사례들을 통해 디지털 교육 콘텐츠에 적용될 수 있는 에듀테인먼트 스토리텔링의 가능성과 전망을 이 글을 통해 살펴보고자 한다.



에듀테인먼트란 무엇인가

에듀테인먼트란 에듀케이션(교육)과 엔터테인먼트(흥미)를 결합시킨 신조어로서 학습활동에 흥미라는 요소를 첨가시킴으로서 학생들의 참여와 흥미를 유발하는 새로운 형태의 교육을 뜻한다. 학습 영역에서 엔터테인먼트를 가미시키는 시도, 즉 에듀테인먼트는 이미 오프라인 출판시장에서는 여러 차례 시도된 바 있고, 좋은 결과를 얻고 있다.

그와 같은 변화는 주로 독자층, 즉 피교육자의 변화에서 기인한다. 과거에는 책과 견줄만한 정보의 획득 수단이 드물었고, 책을 읽는 독자, 즉 학습자도 당연히 정보의 획득을 위해 책을 읽었다. 그러나 시대가 변하면서 다양한 매체를 통해 정보의 획득이 가능해졌고, 다양한 오락수단의 등장, 레포츠의 발달 등으로 인해 책이라는 매체에 대한 관심이 급격하게 줄어들었다.

그 결과 출판시장에서는 특히 흥미나 교양을 충족시키기 위한 도서의 제작이 아니라 학습을 위한 출판물에 대해서 모종의 조치를 취하지 않으면 안 되게 됐다. 특히 초·중·고생들에게 보다 쉽고 친근하게 접근하려는 노력, 즉 수요자 중심의 출판을 시도하면서 에듀테인먼트는 자연스럽게 적용되게 됐다.

여러 가지 가의 활동으로 바빠진 피교육자들을 학습으로 유인하기 위해서는 이제 '오락의 경제'의 저자 울프가 e-factor라고 명명한 엔터테인먼트의 요소가 필요해진 것이다. 그에 따르면 미래의 산업은 자동차나 철강, 금융 등이 아니라 엔터테인먼트 산업이 될 것이라고 한다.

그것은 미국 개인저축률이 2.1%인데 비해, 오락 비용은 그 4배 이상의 지출인 8.4%를 차지하고 있다는 것만 봐도 쉽게 수긍할 수 있다. 이제 세상은 오락, 즉 엔터테인먼트가 중심에 서게 된 것이다.

에듀테인먼트 스토리텔링의 도입 배경

학습의 영역에 엔터테인먼트의 요소를 고려하게 됐을 때, 가장 우선적으로 도입할 수 있는 방법이 스토리텔링의 기법이다. 왜냐하면 스토리를 통하면 복잡한 아이디어도 쉽게 전달할 수 있기 때문이다. 학습의 영역에서도 스토리텔링은 정보의 전달을 쉽게 할 수 있다는 장점이 있다. 상식적으로 스토리가 주는 매력은 우선 재미있다는 것이다.

즉 흥미유발의 기능을 가지고 있다. 공부를 좋아하는 사람은 그리 많지 않다. 초·중·고 시절의 경험을 머리에 떠올려보지만 해도 '공부' 하면 머리가 아파지는 사람들이 태반이다. 그 복잡하고 골치아픈 내용도 스토리를 통해 들으면 쉽게 이해가 간다. 학원가에서 유명한 강사들의 강의에 사람들이 모여드는 이유는 그들이 다른 선생님들보다 훨씬 많은 지식을 알고 있기 때문이 아니다. 바로 정보의 전달방법, 즉 학습내용을 재미있고 유머러스한 이야기를 통해 전달할 줄 알기 때문이다. 학습을 위한 정보의 경우, 이처럼 스토리를 매개로 해 전달하면 그 효과가 단순나열식보다 훨씬 크다.

원래 정보는 기본적으로 수용자가 완전히 모르는 정보일 경우에는 쉽게 전달되지 않는다. 그보다는 수용자가 알고 있는 맥락에 새로 취득한 정보를 연결시킬 수 있을 때, 효율적으로 전달된다. 따라서 학습이라는 것은 정보와 그것의 맥락을 적절하게 연결시키는 개인적인 경험이자 정보 소화 기술이라고 할 수 있는 것이다.

또한 스토리텔링이 학습 영역으로 들어오게 될 때, 가장 중요한 변화는 바로 '강요'가 '유혹'이 된다는 점이다. 종래의 교육이 학생들에게 일방적으로 지식을 주입하고 반복 훈련시켜 지식을 습득하게 만들었다면 이는 다분히 강압적인 방식이라고 할 수 있다. 그러나 시대가 변하고 교육환경이나 피교육자의 생활환경이 변화함에 따라 이러한 강압적인 방식은 점차 한계에 부딪치고 있다. 현재 상황에서 필요한 것은 바로 스토리텔링을 통해 피교육자를 '유혹'하는 것이다.

자연스런 스토리를 따라가면서 피교육자들이 흥미롭게 정보와 지식을 받아들이고 습득할 수 있도록 만드는 것이 필요하며, 그 가장 대표적인 방식이 에듀테인먼트 스토리텔링이라고 할 수 있는 것이다.

교육 패러다임의 변화 : 패러다임적 사고와 내러티브 사고

종래의 교육 방식은 흔히 지식의 본질을 주체의 밖에 존재하는 객관적 존재(reality)로 인식하는 환원주의적 입장을 갖고 있었다. 따라서 지식이란 주체에게 제시되는 대상을 과학적 탐구 방법에 의해 정확히 파악할 때 얻어질 수 있다고 생각했다. 이러한 인식론적 가정은 원인-결과로 현상을 파악하려는 뉴턴 이래의 근대적인 패러다임을 그대로 반영한다. 그래서 절대 불변하는 객관적인 지식이 있다고 믿었고 그것을 학생들에게 전달, 습득하도록 했다. 지식에 관한 인간의 이러한 사고 양태를 패러다임적 사고(paradigmatic mode of thought)라고 한다.

이와 같은 종래의 패러다임적 사고는 그러나 오늘날에는 적합하지 않다. 오늘날에는 지식이 점점 더 빨리 낡는다.

우리는 이미 오래 전부터 삶을 살아가는데 필요한 지식을 학교에서 배우지 않는다. 그리고 기존의 방식으로 지식을 습득하는 것은 시지프스의 노동이나 다름없다. 따라서 노동시간과 자유시간 사이에 오늘날 영원한 학습의 시간이 끼어 들고 있다.

이제 사람들은 자유시간에 행하는 소비행위를 할 때에도 수많은 옵션(엄청나게 많은 상품들의 숫자) 중 하나를 골라야 함으로 그에 대한 공부를 해야 한다. 우리가 물건을 선택하기 위해 인터넷을 서핑할 때 느껴야 했던 곤혹감을 상기해보라! 또 볼츠에 따르면 우리는 수많은 '블랙박스' 들을 활용한다. 그것이 어떻게 작용되는지에 관해서는 전혀 모르는 지식의 체계를 우리는 실제로 활용하고 있다. 텔레비전이 어떻게 가동되는지, 자동차가 어떤 원리에 의해 굴러가는지 등에 대해 우리는 소상히 알지 못하지만, 사용하고는 있다.

그 모든 것들을 패러다임적 사고에서 바라본다면 엄청나게 많은 양의 학습 대상으로 산정될 것이다.

21세기의 변화된 세상, 다시 말해 인터넷으로 인해 정보의 홍수가 일어나는 시대에는 지식을 패러다임적 사고로 받아들일 경우, 거의 카오스 상태가 된다. 체계가 너무 복잡해졌기 때문에 사람들은 그에 대한 의식적인 파악이나 조정은 불가능해지는 것이다. 그에 따라 지식을 인식하는 사고 양태도 변화되어야만 했다.

이제 중요한 것은 적응능력이자 문제해결력이 됐다. 이제 사람들은 변화하는 예측 불가능한 세계를 다뤄야만 하게 됐고, 그에 따라 내러티브 사고(narrative mode of thought)가 중요한 의미를 띠게 됐다. 내러티브 사고란 지식의 생성적인 본질을 가리키는 말로써 이야기를 만드는 마음의 인지적 작용을 의미한다. 패러다임적 사고가 사물과 사건들의 불변성에 연결된 '존재'의 세계를 만든다면, 후자는 삶의 요구들을 반영하는 인간적 세계를 이해하려 한다.

내러티브 사고는 수많은 관점들과 가능한 '세계'를 만들어냄으로써 가설 검증(패러다임적 사고)이 아닌 가설 생성을 수행한다. 따라서 내러티브 사고는 과학자들이 위대한 발견들을 이끌어내는 '과학자들의 직관적 사고'와 '은유적 계기'를 통해 창의적이고, 인간의 상상력을 중시하는 형태를 띠게 된다.

지식의 경계 소멸에 따른 에듀테인먼트 스토리텔링의 필요성

우리는 뉴미디어와 컴퓨터 테크놀로지들을 통해 아주 급격하게 비물질성의 문화로 진입하고 있다. 가상 현실과 사이버스페이스라는 학교를 통해 우리 학생들은 추상적 사고방식과 감성적 지각 사이의 낡은 구분을 극복할 수 있는 방법을 배운다.

이제 주체 외부에서 존재하는 추상적인 사고방식은 별다른 의미나 매력을 갖지 못하게 됐다. 그러한 사고들은 주체가 구체적으로 경험 가능할 때 의미를 갖게 된다. 가령 프랙탈이라는 추상적인 개념보다는 주체가 눈이라는 자연현상 속에서 그 구현된 실체를 보고 배우는 것이 더 의미 있는 설명일 것이다.

에듀테인먼트 스토리텔링이 필요한 것은 바로 이와 같은 사회 전반의 변화와 관련돼 있다.

복잡한 사태들은, 지식 디자인이 사태들의 구조를 감성적으로 경험 가능한 것으로 만드는 데 성공한다면, 더 단순한 정서들에게도 이해될 수 있을 것이다. 이와 같은 지식의 경계소멸 현상은 결국 교육에서 지식을 바라보는 패러다임적 사고와 내러티브 사고의 결합을 요구한다.

	패러다임적 사고	내러티브적 사고
기존의 교육환경	불변하는 객관적 지식 추상적, 일반적	삶의 요구를 반영하는 인간적인 지식 구체적, 경험적
변화된 교육환경	추상적 사고방식 + 감성적 지각	

에듀테인먼트 스토리텔링의 원리 - 필터링과 압축

불완전한 정보들이 홍수처럼 쏟아지는 정보의 과잉 상태에서 새로운 지식전수 및 습득을 위해 유용한 테크닉으로 우리는 '필터링'과 '컴프레션(압축)'을 주목해야 한다.

먼저 컴프레션에 대해 살펴보면 전자제품이나 기계제품의 사용설명서를 연상하면 된다. 가령, F-18 전투기는 30만페이지

의 사용 설명서를 필요로 한다. 이를 CD롬에 저장하면 저장공간을 1,200배 줄일 수 있는데, 이것도 하나의 컴프레션이다.

여기서 좀더 진화한 방식은 뉴미디어 세계의 테크닉에서 가장 중요한 분과 기술 중 하나인 데이터 컴프레션이다. 가령 동영상을 저장하는데 있어서, 현재의 영화필름처럼 매장을 한 장씩 입력한다면 어마어마한 용량을 필요로 하지만, 운동 벡터와 변동치들을 고려해서 바로 직전의 영상과 비교한 통계학적인 차이만을 저장한다면 훨씬 많은 저장 공간을 절약할 수 있다.

이와 같은 컴프레션을 통해 우리는 지식의 획득이라는 측면에서 연상할 수 있는 것은 백과사전식 지식 입력을 지양하고, 정보의 경로를 찾아가는 패스파인더로서의 학습이 필요하다는 점이다. 정보의 카오스 속에서 경로를 찾아서 필요한 정보를 적재적소에 활용할 수 있는 방식을 가르치는 것이 교육의 목적이 되고 있다.

이 경우 위계화된 정보의 단순한 암기 및 습득이라는 패러다임적 사고는 상황의 제시와 해결 경로의 탐색이라는 인간적 상황을 결합한 내러티브 사고와의 연계가 필요하게 되는 것이다.

가령 오프라인 출판시장에서 주목받고 있는 '로빈슨크루소 따라잡기(뜨인돌)'의 경우를 살펴보자.



이 책은 '무인도 생존법'이라는 컨셉으로 제작된 청소년 과학 상식 도서이다. 기존의 청소년 교양도서가 지나치게 지식 전달 위주의 컨셉을 가졌던데 반해, '로빈슨 크루소 따라잡기'는 에듀테인먼트 스토리텔링을 도입해 흥미의 요소를 크게 부각시켰다.

가장 두드러진 특징은 책 한 권 전체를 이끌어가는 스토리가 있다는 점이며, 그에 따라 독특한 캐릭터의 등장인물이 등장한다는 점이다. 중심 스토리는 '로빈슨 크루소'를 벤치마킹해 무인도를 탈출하는 과정으로 이루어져 있다. 그리고 '로빈슨 크루소'를 절묘하게 패러디한 이름을 가진 주인공 '노빈손(빈손이 아니다)'은 주 독자층인 청소년층의 성향에 맞게 설정됐다.

대학새내기(20세), 순발력 넘치는 잔머리의 대가, 엄청난 독서광(대부분 만화), 귀엽다기보다는 엽기적인 외형, 엉뚱하고 엽기적인 성격 등이 주인공 캐릭터의 특징이다.

이 책에서 우리는 패러다임적 사고와 내러티브 사고의 결합의 한 예를 찾아볼 수 있다. 기존의 과학책들은 위계화된 정보의 나열이었고, 학습자들은 그 정보를 습득할 뿐이었다. 주체의 체험 밖에 존재하는 불변의 지식을 주체가 수동적으로 받아들이는 형태의 학습방식이었던 것이다. 여기에 '로빈슨크루소 따라잡기'는 내러티브 사고를 도입한다. 즉 여러 가지 과학지식들을 일종의 경로를 통해 묶어낸 것이다. 책의 주인공 노빈손은 '무인도에서 살아남기'라는 경로를 통해 필요한 정보를 파인드(find)하는

역할을 담당하고 있는 것이다.

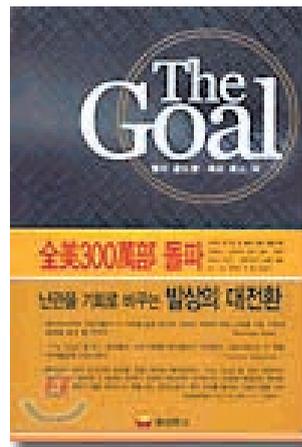
이와 같은 방식은 기존의 워드프로세서 도움말 기능이 갖고 있는 경로탐색적 학습방식을 스토리텔링의 형태로 치환함으로써 보다 교육적인 효과를 높인 것이라고 할 수 있다.

그 결과 이 책은 일반인을 비롯해 많은 학생들이 과학 과목을 어렵고 골치아픈 것으로 생각한다는 점에 착안, 어려운 과학 지식을 흥미있는 스토리 속에 녹여넣은 에듀테인먼트 스토리텔링의 전형적인 작품이자, 현재 우리나라에서 가장 성공한 사례로 꼽히게 됐다.

앞선 사례에서 주인공 '노빈손'은 패스 파인더(path finder)라고 할 수 있다. 정보의 정글에서 다른 사람들을 대신해서 저장된 지식의 미로를 통과할 수 있는 길을 개척하는 사람을 가리킨다. 이들을 '파이어나어 트레일 블레이저(trail blazers)'라고 하는

데, 이들은 인간적인 인포메이션 프로세서로서 일하는 사람이다.

이들이 개척한 경로와 그로부터 발생된 의미있는 정보를 역으로 학습 프로그램으로 만드는 것, 즉 경로탐색의 스토리화가 바로 에듀테인먼트 스토리텔링의 근본적인 원리라고 할 수 있을 것이다.



▲ 'The Goal'

디지털 에듀테인먼트 스토리텔링 - 흥미를 넘어서 몰입으로

교육용 디지털콘텐츠는 크게 온라인형 콘텐츠와 패키지형 콘텐츠로 나뉘볼 수 있다. 온라인형 콘텐츠는 웹상에서 구현되는 형태로 영상, 음성, 그래픽, 텍스트 등으로 이루어진 양방향 학습 프로그램이고, 패키지형 콘텐츠는 CD, 디스켓 등의 스토리지 저장형 학습프로그램이다.

이와 같은 교육용 콘텐츠들에서 현재 강조되는 것은 기술의 표준화와 콘텐츠의 전달방식에 치중돼 있다. 아직 학습자가 보다 쉽게 접근해 흥미를 가지고 접할 수 있게 만드는 엔터테인먼트적인 요소는 크게 고려되지 않고 있는 실정이다.

현재의 디지털 교육 콘텐츠들은 대체로 오프라인 상의 학습물을 온라인상에 데이터 베이스화 해놓은 양상을 보이고 있다.

여기에는 약간의 문제점이 있다. 콘텐츠 개발에 많은 시간과 비용이 드는 관계로 디지털 매체의 특성을 충분히 살리기보다는

오프라인 영역의 교육콘텐츠들을 온라인으로 데이터베이스화한 기초적인 수준에 머물러 있다는 것이다.



예를 들어 영어학습 사이트들을 살펴보면 오프라인 강의를 그대로 멀티미디어로 제작해 그것을 일정액을 주고 사서보고 듣도록 만들어져 있다. 그 외에는 그것의 변형 양상, 즉 활자화된 텍스트를 보여주고 그에 대한 음성 설명이 포함돼 있는 형태로 매우 초보적인 디지털콘텐츠라고 할 수 있다.

또 수능수험생들을 위한 입시 교육 포털사이트에서 제공하는 동영상 멀티미디어 교육 콘텐츠들도 거의 유사한 수준을 보여주고 있다. 이는 이러한 교육 콘텐츠들이 시험을 위한 정보를 제공하기 위한 교육 사이트이기 때문에 정보의 집적된 제공을 위해 채택한 방법이라고 할 수 있을 것이다.

이런 경우 피교육자들의 학습에 대한 열의가 높기 때문에 흥미를 위한 스토리텔링을 가미하는 측면은 아직까지는 질 높은 정보의 집적이라는 요소를 능가하기 어렵다. 따라서 이 글에서는 다루지 않으려고 한다. 단 이 경우에도 디지털 매체가 가지고 있는 인터랙션이라는 장점이 적극적으로 고려해야할 단계에 이르렀다는 점은 지적해두고 넘어갈 필요가 있다.

문제는 현재 학습의 흥미를 유발하기 위한 디지털콘텐츠는 거의 전무한 실정이라는 것이다. 유아, 초등학생의 교구재 시장에는 현재 에듀테인먼트의 요소가 가미된 콘텐츠들이 나와 있다. '키즈 닷컴'이나 '몬테소리', '넷마블' 등에서 이와 같은 디지털 콘텐츠를 제작, 공급하고 있다.



이에 반해 중등, 고등 학습 콘텐츠와 성인대상의 디지털 교육 콘텐츠는 아직 초보적인 단계라고 할 수 있다.

점차 교육환경이 사이버화 되어 가는 추세로 볼 때 이 분야의 콘텐츠 개발은 보다 큰 시장을 확보할 수 있을 것으로 예측된다. 학습에 부담을 느끼는 학생들이 늘어가고 있고, 또 실제 학교교육현장에서 활용할 만한 콘텐츠의 요구도 점차 커지고 있다. 또 급격한 사회변화가 일상화되는 지식경제사회에서 평생교육의 필요성이 점차 높아감에 따라 성인 대상의 자기계발을 위한 디지털 콘텐츠의 영역도 앞으로 점차 시장이 커질 것으로 예상된다.

이에 따라 상당히 치열한 경쟁이 예상되며, 이때 승부를 결정짓는 것은 '흥미'의 요소, 즉 엔터테인먼트가 될 것이다.

이런 상황에서 보면 디지털 교육 콘텐츠 제작에도 오프라인에서와 마찬가지로 엔터테인먼트적인 요소가 반드시 필요하다고 여겨진다. e러닝에서 'e'는 경험(experience), 학습선택권의 확장(extension), 학습기회의 확대(expansion)를 의미하는 것으로 새롭게 해석될 필요가 있다고 강조된다.

이제는 여기에 흥미(entertainment)가 덧붙여져야 하는 것이다. 스토리텔링은 앞서 말한 것처럼 기본적으로 '흥미'를 불러일으킨다. 여기에 디지털 스토리텔링의 기본적 요소인 인터랙션이 가미되면 피교육자가 학습에의 '몰입'을 경험할 수 있게 된다.

치크센트미하이의 일을 하든 놀이를 하든 간에 과제를 수행하는 데 있어서 수행자가 수행하는 작업에 몰입하는 상태를 가리켜 '프로우(flow)'라고 정의한다. 이와 같은 몰입의 경험은 흔히 사이버 게임을 수행하면서 경험하게 된다.

수행자는 그래픽과 같은 시각적 요소나 음향효과, 음악 등의 청각적 요소, 그리고 문자 텍스트들을 통해 몰입을 경험할 수도 있다. 그러나 일반적 관점에서 보면 게이머를 프로우 상태, 즉 몰입하게 만드는 제1요소는 게임의 '서사' 즉 이야기이다.

게임이 이처럼 서사를 통해 '몰입'을 경험할 수 있는 것은 디지털 환경이 제공하는 인터랙션으로 인해서이다. 게임 서사가 가져올 수 있는 이 '몰입'의 경험은 디지털 교육 콘텐츠에 스토리텔링을 도입할 때 최우선적으로 고려할 수 있는 요소라고 할 수 있다. 따라서 게임의 서사구조에서 '몰입'을 가져올 수 있는 측면을 분석해 그것을 에듀테인먼트 스토리텔링에 원용하는 작업이 현재의 상황에서 고려해볼 수 있는 과제이다.

상징적, 추상적인 서사형식을 도입한 에듀테인먼트 스토리텔링

우선 슈팅게임이나 액션게임이 보여주는 상징적, 추상적인 서사형식을 고려해볼 수 있다. 이와 같은 서사형식은 캐릭터의 형체가 구체화돼 있는 경우에도 서사로서의 풍부한 전개력을 갖추지 못한 채 절정 또는 위기의 순간만을 보여주는 경우로 롤플레이팅게임이나 전략전술게임에서의 '일기토'와 같은 대전형 서사가 이에 해당한다. 이 경우에는 매우 단순하게 스토리텔링이 적용된다. 너무 짧고 흥미 위주이기 때문에 학습의 영역에 도입하는데는 한계가 있다. 현재 유아교재 등에서 이 방식이 사용되고 있지만, 큰 교육적 효과를 얻지 못하고 있다.

이 영역에서 가장 주목할 만한 사례는 넷마블에서 제작, EBS에 공급하고 있는 '콩야열전' 게임이다.

이 게임은 신문, 잡지 등에서 쉽게 접하고 가볍게 즐길 수 있는 크로스퍼즐(Cross Puzzle) 게임에 다양하고 박진감 넘치는 대전성(Battle Mode)을 강화한 형태로 구성돼 있다.

여기에 애완야채 캐릭터를 키워나가는 육성형 아이템을 제공하고 랭킹제를 도입해서 게임의 흥미를 더욱 높이고 있다.

또한 전체 게임에 스토리를 부여해서 낱말 익히기라는 학습과제를 최대한 흥미롭게 포장해 놓고 있다. 그러나 이 경우에도 스토리와 학습내용의 유기적인 연결은 잘 이루어지지 못한 편이며,

학습내용 역시 매우 단순한 경우에 적용가능한 디지털 에듀테인먼트 스토리텔링이라고 할 수 있다.



▲ 모바일게임 '콩야열전'

'콩야열전' 스토리

서기 2009년 제3차 세계대전의 위기를 극복해낸 지구는 그야말로 평화로운 태평성대를 맞게 된다. 전 세계적으로 결성된 단일 네트워크 시스템을 통해 아시아와 유럽, 아프리카 대륙을 잇는 교육환경 시스템이 구축되고 이듬해 '콩야 퍼즐 교육'을 통해 지구의 아이들은 새로운 공부 방법을 찾게 된다.

전 세계 아이들은 이제 강아지나 고양이 같은 동물 대신 '콩야 바이오닉스'에서 출시한 지능 있는 애완야채 '콩야 들을 하나씩 데리고 '콩야 퍼즐 교육' 시스템에 콩야들과 함께 참여하는 새로운 학습 방식에 익숙해지기 시작했다.

이렇게 아이들이 공부를 열심히 할 수록 콩야들이 착하고 똑똑하게 성장하는 특별한 시스템에 의해 전세계 아이들은 누구나 열심히 공부를 하게 됐으며 콩야들은 이제 모든 사람들의 귀여운 애완야채로서 세상 사람들의 가장 친한 친구가 됐다.

또한 세계 퍼즐 대회가 매년 아이들의 가장 큰 축제가 돼 세계 곳곳의 도시에서 열리는 가운데 대회의 명칭은 이듬해 '콩야열전'!!

이제 국내 최고의 챔피언이 돼 일본, 중국 등의 이웃나라 챔피언과 함께 아시아의 대표로 세계 퍼즐대회에 참가하는 것이 모든 아이들의 꿈이며 희망이다.



유기적 진행 서사형식을 도입한 에듀테인먼트 스토리텔링

보다 에듀테인먼트 스토리텔링으로 원용하기 좋은 서사형식은 유기적 진행 서사 형식이다. '게임의 서사'라는 개념에 가장 근접하는 형태의 사건진행으로 '어드벤처 게임'이나 '롤 플레이 게임'이 그 대표적인 예이다.

어드벤처 게임

우선 어드벤처 게임의 서사를 살펴보자. 이 경우 행위구조는 단선적이다. 게이머가 선택한 캐릭터가 게임에 마련된 사건들의 순서를 차례로 밟아 종결되는 게임이다.

이 경우 퍼즐게임에 근접하게 만드는 '지성적인 요인'이 있다. 즉 캐릭터가 해결해야 하는 사건은 제각각 그 고유한 의미가 있어서 그 해결을 위해서는 고도의 지성적 요인이 개입해야 한다. 이와 같은 어드벤처 게임은 현재 상황에서 디지털 에듀테인먼트 스토리텔링으로 도입할 수 있는 가장 근접한 서사라고 할 수 있다. 현재 오프라인 에듀테인먼트 스토리텔링에서는 이와 같은 어드벤처의 상황을 자주 끌어들이는다.

앞서 예를 들었던 오프라인에서 성공적인 에듀테인먼트 스토리텔링이 적용됐다고 볼 수 있는 사례인 프인돌 출판사의 '로빈슨 크루소 따라잡기'는 어드벤처 게임과 가장 근접해있는 스토리텔링이라고 할 수 있다.

무인도에서 겪게 되는 여러 가지 난관을 과학적인 상식을 통해 해결하고 마침내 무인도를 탈출한다는 스토리는 어드벤처 게임의 형태로 쉽게 변형될 수 있다. 이때 중요한 것은 이와 같은 어드벤처 게임의 서사와 유사한 스토리텔링에서 특히 중요한 것은 각 단계의 사건들이 교육내용과 유기적으로 연결되어야 한다는 것이다. 이 사안을 가볍게 여길 경우, 스토리는 매우 엉성해지며 억지스럽게 된다. 가령 스토리는 전형적인 SF소설의 줄거리를 따라가면서, 그 방법으로 영어단어를 찾는다는 아이템이 들어가면 그 양자의 연결은 매우 어색하게 여겨진다.

로빈슨 크루소 따라잡기의 에듀테인먼트 스토리텔링이 갖는 장점은 그 연결이 매우 자연스럽게다는 것이다.

'무인도에서 물을 마시고 싶은데 지하수를 찾지 못하고 있는 상황'에서 '바닷물을 증류해서 염분기가 없는 물을 만드는 방법(과학상식)'은 매우 자연스럽게 연결된다고 보여진다.

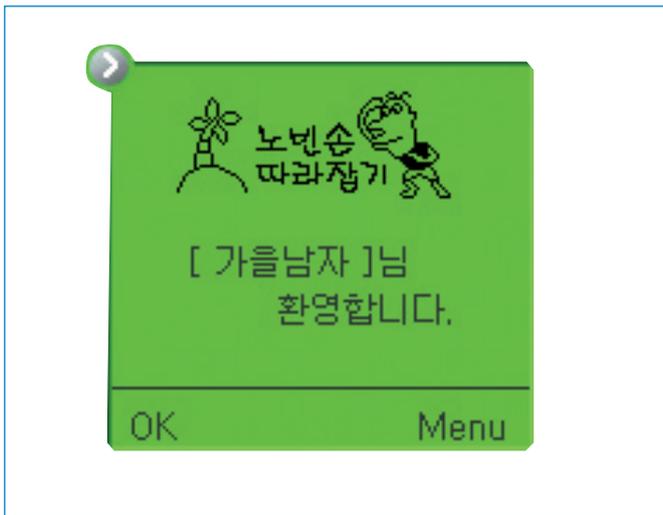
이와 같이 억지스럽지 않은 스토리의 전개가 에듀테인먼트의 스토리텔링이 가져야할 필수 요소이다.

그리고 특히 어드벤처 게임의 에듀테인먼트 스토리텔링의 경우, 오프라인에서는 독자들의 '상상' 속에서 이루어졌던 해결의 과정이 어드벤처 게임에서는 인터랙션을 통한 '수행'의 형태로

변형돼야 한다는 것이다. 앞의 예에서 ‘염분이 없는 물을 만드는 방법’이 오프라인에서는 수동적으로 주어졌다면, 디지털 환경에서는 게이머(피교육자)의 적극적인 수행을 통해 획득돼야 한다는 것이다.

이와 같은 오프라인 에듀테인먼트 스토리텔링과 어드벤처 게임 사이의 관련성은 ‘로빈슨 크루소 따라잡기’가 모바일 게임으로 만들어질 때에도 영향을 미쳤다.

프린들 출판사는 모바일 게임업체인 (주)오픈타운과 제휴, 2002년 ‘로빈슨 크루소 따라잡기’ 모바일 게임 개발에 대한 계약을 체결, 011에서 ‘로빈슨 크루소 따라잡기’ 모바일 게임을 서비스 중이다. 그러나 이 경우 안타깝게도 게임으로 개발되면서 원래 오프라인 출판물이 가지고 있었던 에듀테인먼트의 측면을 충분히 살리지 못하고, ‘흥미’의 요소가 강조됨으로써 디지털 에듀테인먼트 스토리텔링과는 멀어져 버렸다.



▲ 모바일게임 ‘로빈슨 크루소 따라잡기’

〈 게임방법 〉

□ 게이머는 무인도 탐험시 여러가지 지역이 존재하게 되며 그 지역을 탐험하면서 게임은 진행된다.

■ 각 지역을 탐험하면서 그때마다 할 수 있는 상황들이 메뉴로 보여지고 지역의 특색에 따라 상황이 달라짐으로 유의해서 메뉴를 보아야 한다.

□ 생명수치는 모든 행동을 할 때마다 감소하게 됨으로 유의해서 그때마다 생명수치를 올릴 수 있는 행동들도 취해 주어야 한다.

■ 탐험시 나타나는 이벤트에 대한 아이템을 획득하면서 게이머는 최종목표인 무인도에서 탈출을 해야한다.

□ 탐험시 먼저 도착한 게이머가 그 지역의 이름을 정할 수 있

다 그러나 3일이 지나면 그 지역의 이름은 소멸돼 진다.

■ 항상 어떤 행동을 하게 될 때 실패하게 되면 거기에 해당하는 원인을 찾아 그 원인을 해결한 후 다시 그 행동을 취해야 한다.

□ 또한 항상 탐험시 현재 상태를 확인해 가며 게임을 지속해야 한다.

■ 사망시 모든 기록은 삭제되고 공동모지에서 자신의 캐릭을 발견할 수 있다.

롤 플레이 게임

롤플레이게임에서 서사는 캐릭터를 중심으로 펼쳐지는 갖가지 사건들을 게이머가 체험하는 형태로 소설에서는 ‘전기’에 해당한다. 어드벤처 게임이 기본적으로 사건 중심으로 이루어져 있는데 반해서 롤플레이게임에서는 캐릭터가 중심이 된다. 이와 같은 특징으로 인해 어드벤처게임보다 더 복잡하고 더 많은 지식과 정보를 전달할 수 있는 서사 모형을 제공할 수 있다.



▲ 미소년 캐릭터 육성 게임 ‘프린세스 메이커’



특히 ‘동급생’과 같은 연애게임이나 ‘프린세스 메이커’와 같은 육성게임의 경우, 게이머는 자신의 판단에 따라 자유롭게 특정한 사건을 만들기도 하고 능력을 신장시키기 위한 노력을 한다.

이와 같은 게임에서는 당장의 승부보다는 어떤 사업을 펼치거나 새로운 삶을 만들어 가는 일이 보다 더 흥미롭다.

또 이와 같은 시뮬레이션 게임에서 나무가꾸기나 농사짓기, 동물 기르기, 테마파크 게임 등 생태문제로 눈을 돌리는 게임이 점차 늘어가는 것에 주목할 필요가 있다.

바로 이와 같은 형태의 게임 서사는 가장 손쉽게 디지털 에듀

테인먼트 스토리텔링의 영역에 포괄될 수 있기 때문이다.

가령 '농장 만들기' 라는 시뮬레이션 게임을 기획하면서, 동식물에 대한 정보와 지식을 전달하는 에듀테인먼트적인 요소를 고려할 경우 뛰어난 디지털 교육 콘텐츠가 될 수 있는 것이다.

또 '심시티' 를 응용해서 다양한 비즈니스 교육 콘텐츠의 서사를 제작할 수 있을 것이다.

앞으로의 과제



▲ 경영, 건설 시뮬레이션 '심시티'

디지털 에듀테인먼트 스토리텔링의 도입가능성에 대한 지금까지의 고찰은 해당 분야에 대한 극히 단편적인 지식과 체험에 기초한 것이다.

아직 본격적인 디지털 에듀테인먼트 스토리텔링에 대한 심도 깊은 연구와 논의가 거의 이루어지지 않았기 때문에 오프라인 분야의 사례와 개인적인 체험과 인상이 주요한 분석의 수단으로 사용됐고, 따라서 많은 부분 오류와 미흡한 점이 있을 것이라는 우려가 깊다. 그러나 앞서서도 밝힌 바와 같이 현대 사회에서 엔터테인먼트의 비중은 점차 높아져가고 있다.

그에 따라 스토리텔링은 각 분야에서 점차 그 중요성을 인정받고 있다는 점을 고려한다면, 그리고 디지털 교육 콘텐츠 시장의 성장세와 그 시장규모를 참작한다면 이 글에서 소개한 '디지털 에듀테인먼트 스토리텔링'의 중요성은 강조해도 지나침이 없다고 생각된다.



에듀테인먼트 스토리텔링이 디지털콘텐츠에 도입되는 것은 필연적이다. 따라서 어마어마한 시장을 먼저 선점할 수 있는 '시장 개척'의 측면을 가지고 있는 '디지털 에듀테인먼트 스토리텔링'

즉, 디지털 교육의 스토리제작에 보다 많은 투자와 관심, 그리고 인력양성이 필요하다고 생각된다.

'스토리'가 단지 교육내용을 전달하는 수단으로 간주될 경우, 그 디지털콘텐츠는 게임도 이야기도 아닌, 어정쩡한 교육 콘텐츠에 머물게 될 것이며, 그와 같은 콘텐츠들은 점차 시장에서 도태될 것이다.

디지털 교육 콘텐츠의 기획 단계에서부터 '스토리텔링' 영역에 보다 많은 관심과 자본을 투자함으로써 에듀케이션(education)과 엔터테인먼트(entertainment)의 이음새를 완벽하게 융합해야 한다. 그리고 그것을 통해 피교육자가 '흥미'와 '몰입'을 동시에 경험할 수 있도록 디지털 매체의 특성인 '인터랙티브'를 최대한 적극적으로 활용할 수 있도록 기획되어야 할 것이다.

그렇게 될 때, 디지털 영역에서 에듀테인먼트 스토리텔링이 상품화될 수 있을 것이며, 디지털 교육 콘텐츠 시장을 재편성할 수 있을 것으로 여겨진다.



한편 현재 시점에서는 오프라인의 에듀테인먼트 스토리텔링을 적극적으로 벤치마킹하고 그것을 디지털화하는 작업이 무척 유효할 것으로 보인다.

앞에서 예를 든 '로빈슨 크루소 따라잡기'의 디지털콘텐츠화 과정에서 '에듀테인먼트 스토리텔링'에 관심을 기울이지 않은 결과, 훌륭한 교육콘텐츠가 단순한 흥미를 위한 게임 콘텐츠로 바뀌어 버린 사례를 상기하면서, e러닝을 주관하는 사업체와 오프라인의 출판 인력들의 적극적인 협력과 교류가 필수적이라고 할 수 있을 것이다. 

