

# 디지털 에듀테인먼트 콘텐츠를 위한 스토리텔링 기법

교육(Education)과 오락(Entertainment)의 합성어인 에듀테인먼트(Edutainment)는 학생이 학습을 하거나 기업의 종업원이 특정 능력을 익히는 데 사용되는 교육용 도구를 의미한다. 에듀테인먼트는 교육용 소프트웨어에 게임이나 친근한 인물과 음악, 이야기 등 오락성을 가미해 싫증을 느끼지 않고 즐기면서 교육적 효과를 거두고자 하는 목표를 지향하고 있다. 이러한 재미와 교육이라는 두 가지 목표를 달성하기 위해 에듀테인먼트에 포함되는 디지털콘텐츠는 게임이나 e러닝의 콘텐츠와는 다른 차원의 스토리텔링 기법이 요구된다. 이번호에서는 에듀테인먼트 콘텐츠에 적합한 퀘스트 스토리텔링(Quest Storytelling)과 공간 스토리텔링(Spatial Storytelling)을 소개한다.

글 강심호 광운대학교 강사



21세기는 무엇이든 즐거워야 하는 세기가 되어 버린 듯하다. 휴대폰 같은 기기의 경우도 기능의 뛰어남은 기본이 되어 버렸다. 탁월한 기능에 무엇인가 사람을 즐겁게 만드는 감성적인 코드가 결합돼야 고객들을 끌어 모을 수 있게 된 것이다. 휴대폰이 잘 걸린다는 것은 이제 더 이상 핵심적인 기능이 아니다. 적어도 고해상도의 사진을 찍을 수 있고, '짜이질' 을 하면서 게임을 즐길 수 있는 정도는 돼야 한다.

맥도널드에서 아이들에게 장난감을 나눠주는 것도 같은 이유 때문이다. 소비자를 즐겁게 해줘야 한다는 것, 이는 21세기 기업의 최대 과제가 됐다. 이제 고객을 즐겁게 해주지 못하는 기업은 쇠퇴할 수밖에 없는 상

황에 놓이게 된 것이다.

이런 마당에 교육 분야라고 예외일 수 없다. 이제 흑판에다 백묵으로 분필가루 휘날리며 학생들을 가르치기는 힘든 시대다. 또 교과서도 엔터테인먼트의 조류 속에서 자유롭지 못하다. 교과서에 영화스틸 사진이나 카툰, 혹은 4컷 만화 등의 시각적, 흥미 요소가 배치되기 시작하지 오래다. 그렇지 않으면 학생들의 시선을 단 몇 초도 잡아놓기 어렵기 때문이다.

최근 TV 매체도 교육 분야에 불어 닥친 엔터테인먼트의 요구를 적극적으로 수용해서 에듀테인먼트 프로그램을 속속 제작해 방송하고 있다. KBS 제2TV의 <TV 교과서 학교야 놀자>나 <스펀지>같은 프로그램이



대표적인 에듀테인먼트 콘텐츠라고 할 수 있다.

교육에 오락적 요소를 가미한 에듀테인먼트는 시간이 가면 갈수록 더욱 주목을 받을 것으로 보인다. 특히 요즘처럼 평생교육이 강조되는 상황에서 앞으로 에듀테인먼트 콘텐츠는 초등학교나 유아 대상의 콘텐츠에서 벗어나 대학교육, 직업교육, 창업교육, 산업교육, 평생교육 등에 적극적으로 활용될 것이다. 전문영역의 필요한 지식과 능력을 보다 쉽고 재미있게 익히는 데 에듀테인먼트 콘텐츠들이 점점 더 많이 활용되고 있고, 앞으로 그 비중은 더욱 확대될 것으로 보인다.

### 다양한 매체의 통합 환경이 체험의 시공간 넓혀준다

무엇인가를 배우는 가장 좋은 학습방법은 '경험' 일 것이다. 직접 체험해보고 겪어보는 것만큼 흥미롭게 우리가 정보와 지식을 배우는 방법은 거의 없다. 보고 듣고 말하고 만지고 냄새를 맡는 오감을 활용하는 체험 학습이 주입식 학습방식보다 더 뛰어나고 학생들에게 산교육이 된다는 것은 이견의 여지가 없을 것이다.

이와 같은 체험학습은 자연스럽게 에듀테인먼트의 성격을 갖게 된다. 가령 2002년 이래로 에버랜드에서 실시하는 동물아카데미의 경우, 대표적인 에듀테인먼트 프로그램이라 할 수 있다. 침팬지 공연장에서 시작해 다람쥐 원숭이와 알라스칸 말라뮤트를 직접 관찰하고 설명을 듣고, 호랑이와 사자 등을 기르는 인공 포육실에서 아기 맹수를 직접 만져볼 수도 있다. 오감을 총동원해서 마치 놀이를 하듯이 동물의 생태를 배우는 체험학습은 어쩌면 학생들에게 가장 이상적인 교육환경을 제공한다고 볼 수 있다.

그러나 이와 같은 체험학습은 시공간적 제약을 갖는다. 학습자의 경우, 정해진 시간까지 체험학습장이라는 공간에 가서 체험해야 한다는 제약이 따른다. 또 학습의 내용도 현재성을 띤다. 현실에 존재하는 동물들은 체험할 수 있지만, 가령 유라기 시대의 공룡을 생생하게 체험할 수는 없는 것이다.

그런데 그와 같은 시공간적 제약으로부터 보다 자유로운 체험을 가능하게 해주는 기술이 바로 디지털 에듀테인먼트다. 디지털을 통해 다양한 매체를 통합시킨 환경을 구현할 경우, 학습자는 텍스트뿐만 아니라, 그래픽·이미지·오디오 등이 결합된 콘텐츠가 최적의 학습 조건을 제공한다. 이와 더불어 적당한 상호작용성을 부여해서 흥미를 높일 수 있다는 장점이 있는 데다가 학습자의 필요에 따라 반복을 통한 학습도 용이하고, 수준별로 자신의 레벨을 스스로 조종할 수도 있다.

한마디로 디지털 환경은 교육적으로도 훌륭한 바탕이 될 수 있는 것이다. 그러나 막연히 낙관에 근거한 에듀테인먼트 콘텐츠의 제작은 유저들의 호응을 받지 못하기 쉽다. 특히 에듀테인먼트에 활용되는 스토리텔링의 특수성을 감안하지 않을 경우 콘텐츠들은 오히려 학습자들에게 외면을 당할 가능성이 높다. 에듀테인먼트를 위한 스토리텔링은 소설이나 영화, 게임 등 엔터테인먼트 콘텐츠에서 활용되는 스토리텔링과는 아주 미묘하지만 중요한 차이가 있다. 그 미묘하면서도 중요한 차이는 그러나 에듀테인먼트 스토리텔링을 기존의 엔터테인먼트 스토리텔링과 확실하게 그 구상에서부터 구현방식까지 차이 나게 만든다. 지금부터 그 차이를 하나하나 짚어보면서 디지털 에듀테인먼트 스토리텔링의 원리를 점검해보도록 하자.

### 에듀테인먼트 스토리텔링, 두 마리 토끼를 잡아라

놀이를 표방한 교육, 재미(entertainment)와 교육(education)의 결합을 추구하는 에듀테인먼트 콘텐츠에 접목되는 스토리텔링은 태생적으로 두 가지 목표를 지향할 수밖에 없다. 즉, 우선적으로 학습자에게 일정한 지식과 정보를 전달하고자 하는 교육적인 목표를 상정할 수밖에 없다. 문제는 이 교육적인 의도가 너무 생생하게 노출돼서는 안 된다는 것이다. 이 목표는 학습자에게 은폐되거나 에듀테인먼트 콘텐츠를 활용하는 동안에는 망각되는 것이 바람직하다. 공부하는 줄도 모르는 채 실컷 즐기면서 배우는 것, 여기에 에듀테인먼트의 진정한 의의가 있기 때문이다. 따라서 교육이라는 목표는 은폐시키는 대신, 학습자가 욕망하고 도달하기를 바라는 또다른 목표, 즉 표면적인 목표를 제시해야 한다.

흔히 <춘향전>에는 두 가지 주제가 있다고 알려져 있다. 즉, 춘향이 변사포의 수청을 들라는 요구를 단호하게 물리치고 이몽룡을 기다리는 이야기에 '열녀'를 칭송하는 유교사상이 담겨있다고 본다. 이는 표면적인 주제에 해당한다. 그러나 이야기의 심층에 깔려있는 또 하나의 주제는 바로 당대 민중의 '신분상승에 대한 욕망'이다. 이것이 이면적인 주제다. 생뚱맞게 <춘향전>을 들먹인 이유는 바로 에듀테인먼트 스토리텔링도 이와 마찬가지로 표면적인 목표와 이면적인 목표가 동시에 구상되고 의도돼야 하기 때문이다.

단적으로 말해 에듀테인먼트 스토리텔링은 두 가지 의도에 의해 기획돼야 한다. 이를 편의상 표면적인 목표와 이면적인 목표라고 분류해 보자. 이해를 돕기 위해 오프라인 서적 콘텐츠를 먼저 살펴보자. 한국형 에듀테인먼트 스토리텔링 할 수 있는 청소년 도서 <로빈슨 크루소 따라잡기>의 경우가 좋은 예가 될 수 있을 것이다.

<로빈슨 크루소 따라잡기>는 청소년들에게 과학적인 정보를 재미있게 전달하기 위해 기획된 책이다. '만약 어느 날 무인도에 조난당한다면'이라는 가정에서 출발해 만들어진 에듀테인먼트 스토리텔링 콘텐츠이다. 원래 이 책의 모티브는 1998년 <과학동아>에 실렸던 특집기사 '로빈슨 크루소 따라잡기'에서 얻어진 것이다. 당시 <과학동아>에는 8쪽 짜리 특집기사로 무인도에 떨어졌을 때 살아남으려면 이런 과학상식이 필요하다는 정보 기사를 실었는데, 그것을 이야기의 형태로 바꿔 단행본으로 묶어 낸 책이 바로 프인돌 출판사의 <로빈슨 크루소 따라잡기>다.

이 책의 두 가지 목표를 살펴보면 에듀테인먼트 스토리텔링이 지향하는 두 가지 커다란 목표를 이해할 수 있다. 이미 제목에서 알 수 있듯이 다니엘 테포우의 <로빈슨 크루소>에서 모티브를 따온 이 책의 내용에서 주인공 노빈손(No 빈손)의 목표는 당연히 '무인도 탈출'이다. 여름방학을 맞아 해외 배낭 여행길에 나선던 스무살 대학생 '노빈손'이 비행기가 추락하는 바람에 무인도에 불시착하면서 무인도에 홀로 남겨지게 된다. <15소년 표류기>나 <톱 소녀의 모험> 등의 모험소설이 독자들에게 주는 그 흥미로움, 즉 재미가 표면적인 목표가 되는 셈이다.

그러나 책이 궁극적으로 전달하고자 하는 것은 주인공 노빈손이 무인도에서 생존하며 탈출을 위해 활용하는 학교와 일상생활에서 보고 들었던 과학적인 원리다.

그 과정을 통해 학습자들에게 과학적 정보들을 전달하는 것이 숨겨져 있는 목표인 셈이다. 여기서 중요한 것은 스토리상에서 이와 같은 교육적인 목표는 은폐되거나 적어도 생경하게 노출돼서는 안 된다는 것이다.



**표면적인 목표:** 학습자(user)의 욕망과 연계된 목표 - 재미  
**이면적인 목표:** 콘텐츠를 통해 확보하고자 하는 목표 - 교육

### 퀘스트 스토리텔링(Quest Storytelling)

기본적으로 교육과 재미라고 하는 두 가지 목표를 지향하는 에듀테인먼트 스토리텔링은 그 스토리를 구성해가는 '사건'의 형식도 역시 두 가지 의도를 가지고 있어야 한다. 다시 <로빈슨 크루소 따라잡기>를 살펴 보도록 하자.

#### ① 갈등을 유발하는 장애물

주인공 노빈손이 무인도에 표류해서 가장 처음 먼저 곤란을 느끼게 된 문제는 '갈증해소'다. 수돗물을 팔팔 틀어 마실 수 없는 무인도에서 당장 마실 물을 찾아야 하는 것은 디지털 게임에서 등장하는 일종의 '퀘스트'라고 할 수 있다. 대체로 디지털 게임에서 스토리가 발생하는 순간은 캐릭터, 혹은 플레이어가 공간을 순조롭게 움직이고 있을 때가 아니다. 이는 착각하기 쉬운데, 오히려 어떤 장애물에 의해 움직임을 저지당하는 순간 스토리가 발생한다.

사실 이와 같은 스토리의 발생은 소설이건 영화건 마찬가지다. 전통적인 선형적 스토리에서도 스토리의 몸체를 이루는 사건은 항상 주인공 앞에 주어진 장애물이 만들어내는 갈등에서 비롯되기 때문이다. 춘향이 변학포라는 장애물을 만나서 갈등이 만들어질 때 <춘향전>의 스토리가 탄생한다. 그러나 그 장애물이 사라진 이후의 이야기는 '춘향과 이몽룡은 오래 오래 행복하게 살았다'는 한문장으로 요약될 수 있다. 스토리가 만들어지지 않기 때문이다.

다만, 게임이나 에듀테인먼트 스토리텔링에서 사건을 만들어내는 갈등은 주로 '외적 장애물'로 인해 구성된다는 점이 특징적이다. 소설이나 영화의 경우, 주인공 캐릭터의 내면에 존재하는 '내적 장애물'도 갈등을 만들어 낸다.

주인공의 내면에서 두 가지의 상반된 가치가 충돌할 때 필진한 갈등이 만들어지는 경우도 자주 볼 수 있다. 그러나 에듀테인먼트 스토리텔링에서는 그 같은 내적 장애물에 의한 갈등은 '정보 혹은 교육적 지식'의 전달이라는 목표에 부합되기 어렵다. 따라서 고대의 영웅서사에서 자주 활용되는 '외적 장애물'들이 사건을 만들어내는 갈등의 요소로 배치된다.



### ② 성취하고자 하는 목표

그런데 에듀테인먼트 스토리텔링에서 중요한 점은 이 퀘스트가 표면적 목표와 자연스럽게 연결돼야 한다는 것이다. 예를 들어보자. <로빈슨 크루소 따라잡기>에서 주인공 노빈손이 겪는 첫 번째 사건은 당장 마실 물을 찾는 일이다. 이는 마치 게임에서 NPC가 부여하는 퀘스트를 연상시킨다. 주인공 캐릭터에게 물이 없다는 것은 일종의 외적 장애로 간주되며, 그것이 갈등을 만들어낸다. 그런데 당장 마실 물을 찾으라는 이 퀘스트는 무인도에서의 생존과 탈출이라는 목표와 전혀 어색하지 않게 연결된다. 이처럼 에듀테인먼트 스토리텔링의 퀘스트의 표면적인 의미는 스토리텔링 속의 캐릭터가 갖는 표면적인 목표와 연관시켜 그럴듯하다고 인지할 수 있는 성격이어야 한다.

많은 에듀테인먼트 콘텐츠들이 스토리텔링을 접목하면서 소홀히 하는 부분이 바로 이 퀘스트, 즉 사건을 만들어내는 측면이다. 전체적인 스토리에서 아무리 나름대로 흥미를 유발하고자 해도 정작 주인공, 혹은 캐릭터가 마주치는 장애물, 즉, 퀘스트에서 교육적인 의도가 생생하게 드러나게 되면, 학습자는 곧바로 흥미를 잃게 된다. 게임에서의 퀘스트를 떠올려보자. 단순히 '괴물 5마리 처치' 라는 과제를 주는 것이 아니라, NPC를 동원해서 '지금 가고있 몇 마리가 농장을 짓밟고 있네. 그 못된 가고일을 처치해주게(길드워)' 라는 식으로 과제를 부여하는 것, 이것이 일종의 퀘스트 스토리텔링이다.

이 경우, 성취하고자 하는 목표가 설정되면, 그 목표에는 항상 대가, 즉 목표를 이뤘을 때 얻을 수 있는 무엇인가가 있어야 한다. MMORPG에서는 '능력치' 로 그 대가가 주어진다. 이는 게임 내에서의 자유도를 더 크게 만들고, 더 흥미진진한 모험을 가능하게 한다. 또한 그동안 힘들게 처치해야 했던 적을 손쉽게 해치울 수 있는 쾌감도 주어진다. 이러한 보상이 목표에 대한 몰입을 더욱 크게 만드는 요소가 된다.

그리고 이는 일종의 미션 감각(a sense of mission)을 창출해, 유저를 목표 수행 때까지 게임에 머물게 만든다.

### ③ 의미있는 학습

그러나 에듀테인먼트 스토리텔링에서의 퀘스트는 다른 한편으로 이면적인 목표, 즉 학습자들에게 과학적 지식을 전달하는 교육적인 목표를 성취할 수 있는 또다른 관련성을 가져야 한다. 무인도에서 물을 얻을 수 있는 방법은 바닷물을 증류시키는 방법, 그리고 습기가 많은 저지대

의 땅을 파본다거나, 식물 줄기가 포개진 곳에 고인 물을 찾는다거나, 아니면 관 모양의 식물 줄기를 자르는 등 과학적인 지식과 연계돼 있다. 주인공 노빈손의 행동을 통해 자연스럽게 이와 같은 지식들이 전달될 수 있고 교육적 지식이 해답이 되는 퀘스트여야 한다는 것이다.

에듀테인먼트 스토리텔링에서의 퀘스트 역시 이와 동일하다. 수학에서 'T&F=F' 라는 명제를 에듀테인먼트 스토리텔링에 입각해서 퀘스트로 만들면 다음과 같다. '거대한 두개의 문이 있다. 그 중 어느 한쪽은 천국문이고 다른 한쪽은 지옥문이다. 각각의 문 앞에는 두 명의 문지기기가 있다. 어느 한쪽은 참말만 하고, 다른 한쪽은 거짓말만 한다. 누가 참말을 하는 문지기인지는 모른다. 그런데 주인공에게는 단 한번의 질문 기회가 있을 뿐이다. 어떻게 물어야 할까?' 이런 형태의 퀘스트로 바꾸는 것, 이것이 에듀테인먼트에서 퀘스트를 풀어내는 스토리텔링이라 할 수 있다.

에듀테인먼트 스토리텔링에서 퀘스트는 자연스러운 형태로, 교육적인 의도를 은폐한 방식으로 제시해야 흥미를 손상시키지 않으면서 의도를 관철시킬 수 있는 것이다.

**표면적인 과제:** 캐릭터의 표면적인 목표와 연관시켜 그럴 듯하다고 인지할 수 있는 퀘스트

**이면적인 과제:** 학습자에게 교육적인 지식을 전달한다는 이면적인 목표와 관련된 퀘스트

### 공간의 스토리텔링(Spatial Storytelling)

한편 에듀테인먼트 스토리텔링을 위해서는 일정한 공간을 설정할 필요가 있다. 앞에서 언급한 대로 일상적인 체험은 가장 좋은 교육의 형태다. 그러나 우리의 문명은 원리를 깨우치고 차분히 그 용도에 대해 성찰할 만한 시간을 허용하지 않는다. 가령, 우리는 자동차가 어떻게 굴러가는지, 어떤 원리와 과학적인 지식이 활용돼 있는지를 전혀 모르는 채 자동차를 이용한다. 우리가 사용하는 전자제품이나 컴퓨터 등도 마찬가지다. 우리는 그 내부가 어떤 원리에 의해 돌아가고 있는지를 전혀 알지 못하는 물건들을 아무렇지도 않게 사용하면서 살아가고 있는 것이다. 이를 한스 노르베르트 홀츠는 '블랙박스' 라고 명명했다. 상황이 이렇다보니 일상생활에서 일정한 교육적 체험을 가져오기 힘든 부분이 있다.

그래서 기존의 오프라인 콘텐츠에서 활용된 에듀테인먼트 스토리텔링에서는 독특한 체험이 가능한 공간을 설정함으로써 그와 같은 체험의 장애를 극복하고자 한바 있다.

가령, <신기한 스쿨버스>라는 오프라인 서적의 경우, 일상생활에서는 개연성을 획득하기 어려운 여러 가지 시공간적 배경을 '신기한 스쿨버스' 라는 장치를 통해 마련하고 있다. 스쿨버스는 필요에 따라 제트기로 변하기도 하고, 또 아주 작아져서 인체 속으로의 여행도 가능하게 만든다. 일상에서는 개연성을 인정받기 어려운 여러 가지 상황들을 개연성이 있는 상황이 되도록 만드는 대표적인 장치라고 할 수 있다.

한편 <마법의 시간여행>시리즈는 체험이 일어나는 공간을 책 속의 내용으로 설정하고 있다. 숲에서 가장 키가 큰 나무 꼭대기의 오두막집에는 수많은 책이 쌓여 있는데, 그 중 어떤 책을 펼치고 그 내용을 경험하고 싶다고 말하면 실제 그 책의 내용 속으로 환상적인 여행을 떠나게 되는 구조다.

비록 초등학교용 에듀테인먼트 서적의 대표적인 발상법이지만, 디지털 콘텐츠에서 응용해볼 수 있는 스토리텔링의 방법이라고 판단된다.

### 디지털 에듀테인먼트의 상호작용성 선택

디지털 스토리텔링이 가진 기존 스토리텔링과 가장 확연하게 차이는 특성은 아마도 상호작용성일 것이다. 영화나 책, 애니메이션 등의 경우, 수용자는 말 그대로 창작자가 제시한 내용을 받아들일 뿐, 그 스토리텔링에 직접 참여하는 경우는 거의 없었다.

그러나 디지털 기술이 발달하면서 상호작용성은 디지털콘텐츠의 가장 독특한 특징이 됐다. 사실, 현재 많은 온라인게임의 스토리들은 누가 봐도 지루한 퀘스트와 전투 중심의 말초적인 에피소드를 갖고 있으며, 중세 기사류의 복장과 복구 신화를 기반으로 한 뻘한 이야기들로 이루어져 있지만, 바로 유저들이 참여해 그들끼리 이야기를 만들어가는 그 상호작용성이라는 특징 때문에 끊임없이 유저들의 참여를 이끌어내고 있는 것이다.

디지털 공간에 구현된 에듀테인먼트 콘텐츠가 가질 수 있는 장점도 바로 이 상호작용성에 있다. 이 상호작용성이 에듀테인먼트의 목적에 부합되게 적용되려면 일단, 상호작용성의 층위를 구분하고 이해해야 한다. 상호작용성의 범주를 나눠보면 다음과 같은 기준에 의해 총 4가지로 구분될 수 있다.

### 게임 내 플레이어의 위치 기준

- 1) 내적 상호작용성(internal interactivity): 플레이어가 콘텐츠의 허구적 세계 내에서 자신을 구성원으로 인식하는 경우.
- 2) 외적 상호작용성(external interactivity): 플레이어가 스스로를 콘텐츠의 허구적 세계를 통괄하며 조직하는 신의 역할로 간주하는 경우.

### 플레이어와 스토리의 상호작용성

- 1) 탐험적 상호작용성(exploratory interactivity): 플레이어가 수행한 상호작용의 행동이 스토리 전체의 거시적 플롯과 진행방향에 영향을 주지 않는 경우.
- 2) 존재론적 상호작용성(ontological interactivity): 플레이어의 선택과 수행한 행위들에 따라 플롯과 스토리가 달라지는 경우.

### 조합된 4가지 상호작용성

- 1) 외적 탐험적 상호작용성: 가장 대표적인 경우가 하이퍼 텍스트 소설의 경우. 플레이어는 스스로가 스토리의 구성원으로 인식하지 않으면서 이런 저런 선택을 하지만 전체적인 플롯은 바뀌지 않는다. 가장 몰입도가 낮은 형태의 상호작용성
- 2) 내적 탐험적 상호작용성: 콘솔형 RPG 게임이 여기에 해당한다. <파이널 판타지>, <마그나카르타> 등 인기게임이 있다.
- 3) 외적 존재론적 상호작용성: 플레이어가 신격의 위치에서 스토리를 좌우한다. 심즈, 심시티 같은 경우가 이에 해당한다.
- 4) 내적 존재론적 상호작용성: 대부분 MMORPG가 이에 해당한다.

이런 네 가지 상호작용성의 형태 가운데, 기존의 디지털 에듀테인먼트 콘텐츠에서는 주로 외적 탐험적 상호작용성이 많이 활용됐다고 볼

수 있다. 밝혀놓은 바와 같이 이 경우는 가장 몰입도가 낮은 형태의 상호작용성에 해당돼, 유저들이 흥미를 갖고 지속해 나가기 어렵다. 디지털 게임이 보여주듯이, 주로 내적 탐험적 상호작용성과 내적 존재론적 상호작용성을 기반으로 한 스토리텔링이 유저들의 흥미와 몰입을 유도해 내는 것으로 보인다.

이 상호작용성에 대한 이해가 에듀테인먼트 콘텐츠에도 필요하다. 사실 뛰어난 배경 스토리텔링과 퀘스트 스토리텔링을 구사하고도 이 상호작용성에 대한 이해부족으로 인해 아쉬움을 남기는 뛰어난 콘텐츠들이 있기 때문이다.

### ① 푸른 하늘의 <아이들 마당>의 경우

2005년도 e러닝 콘테스트에서 교육인적 자원부장관상을 수상한 <푸른하늘 아이들 마당> 중 <과학마당>의 경우가 좋은 예가 될 수 있다. 어드벤처 과학 에듀테인먼트 콘텐츠를 표방한 <과학마당>은 우주로 소풍을 떠난 코돌이들이 길을 잘못 들어 외계인의 별에 불시착하게 되면서 겪는 에피소드가 내용이 된다. 어린 외계인들과 즐겁게 놀던 코돌이들은 점차 엄마 아빠가 그리워 고향으로 돌아가고 싶어 한다. 돌아갈 수 있는 방법은 옛날 고대의 우주인들이 만들어 놓은 '텔레포트'라는 공간이 동기를 활용하면 된다. 그러나 이것을 이용하려면 온갖 장애물, 즉 학습 게임을 풀어야 한다. 결국 코돌이들은 여러 장애를 극복하고 고향으로 돌아오게 된다. 이 디지털 에듀테인먼트 콘텐츠의 경우, 플레이어가 수행한 행위들이 전체 스토리의 전개에는 영향을 미치지 않는다. 따라서 탐험적 상호작용성에 해당한다. 그런데 문제는 플레이어가 콘텐츠의 허구적 세계 속에서 자신을 구성원으로 인식하느냐 신격으로 인식하느냐이다. 이 콘텐츠의 경우에는 바로 그림이 애매하게 처리돼 있다.

사실 푸른하늘의 <과학마당>은 배경 스토리나 학습게임의 구성, 즉 퀘스트 스토리텔링은 매우 뛰어나다. 특히 퀘스트의 구성은 그 하나하나가 흥미를 전해주면서도 동시에 과학의 원리를 게임도중에 조금씩 터득하게 되는, 전형적인 디지털 에듀테인먼트 스토리텔링이라고 할 수 있다. 가령 '눈부신 게임'이라는 퀘스트 스토리텔링을 보자. 이 퀘스트에서 유저는 다음과 같은 표면적인 의미를 마주하게 된다. 코돌이들은 엄마가 보고 싶어 지구로 돌아가려 하지만 뒤죽이와 박죽이는 위협하며 이를 말린다. 코돌이들은 거울을 이용해 무사히 눈동자 자물쇠를 열고 동굴 집을 벗어나게 된다. 탈출에 성공한 코돌이들 앞에는 광활한 바다가 펼쳐진다. 외계의 행성을 탈출한다고 하는 표면적인 의도에 부합하는 퀘스트이다. 그러나 여기에 감추어진 이면적인 의도는 빛의 반사라고 하는 교육적 주제다. 빛은 일정한 법칙에 따라 반사하는데, 유저들은 출입문을 감시하는 눈들에 빛을 쏘아 모든 눈이 감기면 밖으로 나가는 출입문이 열리게 되는 게임을 수행하면서, 빛의 반사성질과 함께 빛이 반사될 때 입사각과 반사각이 동일하다는 과학적 사실을 직관적으로 알게 된다.

푸른하늘의 <과학마당>은 이와 같은 퀘스트들이 난이도 순으로 배열돼있어, 게이머들은 세 개의 행성을 거치는 동안 15단계의 퀘스트들을 접할 수 있게 되어 있는데, 그 각각의 퀘스트가 에듀테인먼트의 성격에 맞게 표면적인 의미와 이면적인 의미가 잘 갖춰져 있다. 또 다른 예를 들어 보면, 5번째 퀘스트는 '전기로 움직이는 텔레포트' 학습게임이다. 텔

레포트의 전기가 끊어져 있고 그것을 연결해야 텔레포트가 움직인다.(partI: 노라조 별) 여기에 의도된 학습내용은 전기가 통하는 도체와 전기가 통하지 않는 부도체를 구분하는 지식의 전달이다.

이처럼 뛰어난 퀘스트 스토리텔링에도 불구하고 아쉬운 점은 활용된 상호작용성의 양상이다. <과학마당>은 분명 주인공 캐릭터가 여러 가지 퀘스트들을 풀어내고 마침내 지구로 향한다는 어드벤처 게임의 양상을 띠고 있지만, 플레이어는 허구적 공간내에서 자신을 구성원으로 여기기 어렵게 되어 있을 뿐만 아니라, 신격의 위치에도 두기 어려운 위치에 있다. 우선 주인공 캐릭터가 코돌이들이라는 복수로 되어 있어 감정 이입 및 몰입을 가져오기 어렵다. 단순히 게임의 퀘스트를 푸는 정도도 단순하게 상호작용성을 고려했다는 느낌을 지우기 어렵다.

아울러 주인공 캐릭터에 대한 스토리텔링이 부족하다는 느낌이 든다. 이는 수익성을 확보하는 비즈니스 모델의 부족과도 연결된다고 할 수 있다. <과학마당>에서는 주인공 캐릭터에 대한 어떠한 부가적 변화도 가져 올 수 없게 되어있는데, 이는 게임을 지속하기 위한 보상이 전무하다는 점에서 문제가 있다고 판단된다.

## ② 젤리젤리의 경우

가령, 약간 게임의 형태는 다르지만 '온라인 액션 퀴즈 게임'을 표방하는 젤리젤리(<http://www.jellyjelly.com>)의 경우와 비교해보면 쉽게 알 수 있다. 젤리젤리 게임에서는 유저들이 3D 아바타를 선택하고, 이 아바타가 게임속의 퀴즈 방송에 출연해 경쟁하는 형태의 단순한 스토리 구성을 갖고 있다. 전체 배경 스토리나 퀘스트의 스토리텔링이라는 측면에서는 푸른 하늘의 <과학마당>에 비해 상당히 단순하다.

그러나 젤리젤리의 뛰어난 점은 유저들의 몰입도를 강화할 만한 다양한 피드백과 보상을 준비하고 있다는 것이다. 1차적으로 여러 유저들 간의 경쟁이라고 하는 장치를 통해 재미를 유발하고 있다. <과학마당>이 순차적인 레벨 상승으로만 유저들의 흥미를 유발하는 데 반해, 다른 유저들과의 경쟁이라는 요소를 도입하는 것은 유저의 몰입도를 더 높이는 역할을 한다.

또한 문제의 정답을 맞힐 때마다 아바타 캐릭터가 취하는 모션 자체를 등급화해 상품화했다. 퀴즈게임의 우승자에게는 세리머니 기회를 제공해 자신의 아바타와 모션을 자랑할 수 있게 설정해 놓았다. 이는 아바타를 치장하는 데 필요한 아이템을 판매함과 동시에 아바타가 취하는 모션 역시 상품화할 수 있도록 설정된 것이다. 일정한 레벨 이상의 캐릭터만 취할 수 있는 모션 혹은 기능이라는 것은 이 역시 유저에게 빠른 피드백을 제공하면서 더욱 몰입할 수 있는 환경을 제공해 줄 뿐만 아니라, 수익성을 확보할 수 있는 비즈니스 모델이 된다는 점에서 훌륭한 아이디어라고 할 수 있다. 젤리젤리의 경우는 플레이어에게 내적 존재론적 상호작용성의 효과를 극대화시킬 수 있도록 캐릭터 스토리텔링을 효과



적으로 행한 경우라고 할 수 있을 것이다.

## 디지털 에듀테인먼트 콘텐츠를 위해

지금까지 디지털 에듀테인먼트 스토리텔링의 몇 가지 측면을 살펴보았다. 현재 한국의 디지털 게임은 세계적인 수준에 올라 있지만, 에듀테인먼트 콘텐츠의 개발은 교육용 애니메이션과 학습게임 타이틀 중심으로 이루어져 온 까닭에 그 규모나 콘텐츠의 수준이 아직 만족할 만한 수준에 오르지 못하고 있는 실정이다. 이 글은 이제 디지털 에듀테인먼트 콘텐츠도 학교 등의 교육기관을 주 목표로 하는 교육 보조재의 형태에서 벗어나 실제 시장의 고객들을 끌어들이기 위해서는 콘텐츠의 스토리텔링 측면이 보강돼야 한다는 취지에서 씌어진 글이다.

비록 투입되는 자본의 규모나 형성돼 있는 시장이라는 측면에서 엔터테인먼트 콘텐츠와는 비교하기 어려운 상황이지만, 오프라인 서적들이 에듀테인먼트 스토리텔링을 활용해 커다란 시장을 창출해내고 뛰어난 콘텐츠들을 창출해 낸 사례는 앞으로 디지털 에듀테인먼트 콘텐츠를 기획, 제작하는 데 있어서 참고가 될 수 있을 것이다.

한편 디지털콘텐츠에 에듀테인먼트적 요소를 부가적으로 활용하는 방안도 고려될 필요가 있을 것으로 보인다. 가령 경제 온라인게임을 표방하는 '거상'의 경우, 에듀테인먼트 콘텐츠라고 규정지을 수는 없지만, 역사와 경제라는 측면에서 교육적 요소가 상당부분 포함돼 있다. 거상의 무대가 되는 지역은 16세기 동북아시아의 지리적 역사적 현실에 근거해 제작됐기 때문에 유저들은 게임을 통해 동북아시아 각국의 주요 도시들과 그 위치를 습득할 수 있다. 또한 거상 내 각 나라별 지명, 장신구, 토산품, 의복 등도 실제의 그것과 상당히 유사하게 제작돼 있다. 아울러 거상 게임을 하다보면 기본적인 경제원리를 습득할 수 있는 효과가 있다. 이처럼 MMORPG의 경우, 본격적인 에듀테인먼트 콘텐츠를 지향하기는 어렵더라도, 에듀테인먼트적 요소를 적극적으로 고려해볼 필요가 있다. 디지털 게임에 드리워진 부정적인 인식을 걷어내는 좋은 계기가 될 수도 있기 때문이다. ●