

MMORPG를 활용한 영어교수 방법 제시: 군주 글로벌을 중심으로¹⁾

정동빈*, 원은석**, 김현정**

중앙대학교 영어언어학과

dejong@dreamwiz.com*, wonelaus@paran.com**, lovelyjody96@hanmail.net**

Suggesting an English Teaching Method by Utilizing the MMORPG:
Focused on Goonzu Global

Dong-Bin Jeong*, Eun-Sok Won**, & Hyun-Jung Kim**

Dept. of English Linguistic Science, Chung-Ang Univ.

요 약

본 연구는 온라인 MMORPG가 지니고 있는 다양한 언어적 환경을 살펴보고, 이를 영어 교수 활동에 효과적으로 활용할 수 있는 교수방법을 제시하고자 한다. 이를 위해, 지금까지 외국어교육에서 활용되어 왔던 다양한 CALL(Computer Assisted Language Learning) 어플리케이션의 특징을 고찰하고 MMORPG가 기존의 CALL 기술의 흐름에서 어떤 위치를 차지하고 있는지 살펴 보았다. 이후, '군주 글로벌'을 대상으로 MMORPG가 가지고 있는 언어적 환경을 살펴보았다. 그리고 영어교육에서 활용되는 교수방법인 협동학습, 과제중심학습, 문제해결학습을 중심으로 이 특성들을 어떻게 활용될 수 있는지 살펴보았다.

ABSTRACT

This study tried to look into various linguistic elements of MMORPG and suggested teaching methods to be applied in teaching and learning English. To support this idea, diverse attributes of CALL applications were investigated and suggested suitable position of MMORPG in technological stream of CALL. After that, focusing on 'Goonzu Global', the linguistic environment of MMORPG was considered. Based on aforementioned results, this study proposed an effective method to utilize MMORPG in teaching English adopting three teaching methods; collaborative method, task-based learning and problem-based learning.

Keyword : Game based learning, English education, CALL application

접수일자 : 2008년 06월 02일

일차수정 : 2008년 09월 02일

심사완료 : 2008년 10월 13일

*제1저자, **공동저자

1) 이 연구는 2008년도 중앙대학교 연구조교장학기금 지원에 의한 것임

1. 서론

최근 세계화 시대를 맞이하게 되면서 국가간 장벽이 낮아지고 국제적인 협력과 교류가 활발하게 진행되고 있다. 세계화 시대가 도래함에 따라 다양한 국제적 활동을 수행할 수 있는 인재에 대한 필요성이 점점 높아지고 있으며 세계 20억이 사용하는 국제어인 영어에 대한 관심이 높아지고 있다. 이와 같은 시대상황에 부응하여 21세기 영어교육은 국제적 시민을 양성하는 것을 목표로 하고 있다[1]. 이러한 현실적인 영어교육의 필요성과 높은 영어교육의 수요를 충족시키기 위해서는 교과내용과 활동을 보다 실제적으로 구성하고 유의미한 학습 환경을 조성하는 것이 중요하다[2].

더불어 우리나라는 EFL(English as Foreign Language)환경으로 일상생활에서 영어를 사용할 수 있는 기회를 접하기 힘든 환경이다. 이러한 환경의 제약으로 우리나라 학습자들은 영어를 자연스럽게 습득하여 체화하는 것이 아니라 학습을 통해 익히기 때문에, 영어 능숙도를 향상시키기 위해서는 꾸준한 학습과 연습이 필요하다. 이와 같은 지속적인 학습이 강조되는 상황에서는 학습에 대한 동기와 흥미가 큰 비중을 차지하게 된다. 이러한 문제점을 극복하기 위해, 멀티미디어와 인터넷 그리고 이러한 공학적 기술을 교육과정과 통합적으로 운영하는 ICT(Information & Communication Technologies)를 활용한 영어 교육은 국제화 및 세계화 그리고 정보화 시대를 대비하는 새로운 영어 교육의 가능성을 제시하고 있다[3].

본 연구는 ICT를 활용한 영어교육에서 효과적인 영어교육 콘텐츠로 MMORPG를 제안하고자 한다. 이를 위해, 본 연구는 MMORPG가 가지고 있는 다양한 요소 중 언어 환경에 초점을 맞추어 MMORPG의 언어 환경을 영어 교육적 관점에서 분석하고 이를 교육적으로 활용할 수 있는 방법을 제시하고자 한다. 이에, 현재 서비스되고 있는 MMORPG 중 ‘군주(Goonzu) 글로벌’을 사례로 설정하여 언어환경을 분석하고 이 게임을 활용하여

영어교육을 진행할 수 있는 방법을 제시해 보았다.

2. 선행연구의 검토

현재 게임세대(Gamer-generation)라는 용어가 관심을 받고 있다. Beck과 Wade는 게임세대를 어렸을 때부터 게임을 즐기며 자라난 세대로 규정하고 베이비 붐 세대 이후 가장 넓은 층을 형성하고 있으며 세대의 규모와 영향력 면에서 베이비 붐 세대를 뛰어넘을 것으로 예측하였다[4]. 우리나라에서도 젊은 세대를 중심으로 게임이 폭넓게 활용되고 있다. 2008년 대한민국 게임백서에서 제시한 게임²⁾이용에 대한 통계결과를 9세에서 30대까지의 연령대에 초점을 맞추어 살펴본 결과, 약 90%가 게임을 해 본 경험이 있으며, 약 45% 정도가 하루 평균 1~3시간 정도 게임을 즐기고 있다고 한다[5].

게임이 하나의 보편적인 사회적 현상으로 자리 잡게 되면서 교육활동의 도구로써 게임을 활용하고 그 긍정적인 효과성을 논의하는 연구들이 진행되고 있다[6][7][8]. 하지만, 대부분의 연구가 사용자가 홀로 게임을 진행하고 게임프로그램에 미리 저장된 환경만을 접할 수 있는 PC 및 비디오게임을 논의의 대상으로 삼고 있다는 점을 기존 연구의 한계로 지적할 수 있다.

이러한 기존 연구의 고찰을 통해 다수의 사용자가 동시에 게임에 접속하여 가상사회를 구성하고, 사용자가 다른 사용자와 함께 상호작용을 하면서 게임을 진행하는 속성을 지닌 온라인게임은 PC 및 비디오게임과 비교하였을 때 교육활동에 활용할 수 있는 요소들이 더욱 풍부하게 포함되어 있음에도 불구하고 현재까지 많은 주목을 받지 못하고 있다는 점을 알 수 있었다.

2) 게임은 장르와 플랫폼을 기반으로 다양하게 구분할 수 있으나 본 논문에서는 게임의 형태에 초점을 맞추어 논의를 진행한다. 플랫폼에 따른 게임의 분류는 PS2나 Xbox와 같은 게임 콘솔을 사용하는 비디오게임, 게임CD를 사용하여 컴퓨터로 플레이하는 PC게임 그리고 온라인으로 게임클라이언트를 자신의 컴퓨터에 설치하여 플레이하는 MMORPG으로 구분할 수 있다. 본 연구에서 사용한 ‘게임’이라는 용어는 모든 플랫폼의 게임을 포함하는 의미를 지닌다.

현재 온라인게임을 교육에 활용한 연구가 국내외에서 진행되고 있다[9][10][11][12][13]. Ebner와 Martin은 온라인 게임 활용한 교육이 가지는 장점들을 제시하고, 수업을 통해 학생들이 실제 경험을 통해 학습내용을 심도 있게 학습할 수 있었음을 결과로 제시하였다[10]. 또한, 국내에서 진행된 연구의 결과는 학습자의 학습활동에 대한 효능감과 학습에 대한 흥미도가 의미있게 증가하였음을 제시하였다. 또한, 실험의 결과를 바탕으로 온라인게임이 학습자에게 효과적인 구성주의 학습 환경을 제공한다고 주장하고 있다[11][12].

이와 같이, 온라인게임이 효과적인 교육도구임이 제시되고 있지만, 아직 영어교육 분야에서는 온라인게임을 영어교수-학습활동에 활용하려는 시도가 본격적으로 이루어지지 않고 있다.

게임을 활용한 영어교육에 대한 선행연구를 고찰해 보면[13][14][15][16], 게임을 활용하여 실제로 교수활동을 진행하여 효과성을 측정하였다는 점을 장점으로 언급할 수 있지만, 연구가 플래쉬 게임과 홀로 플레이하는 게임을 대상으로 진행되었다는 점과, 교수-학습 내용이 단지 단어와 문장을 제시하고 그에 대한 피드백을 제공하는 기능에 머물러 있었을 뿐, 의사소통 활동까지는 다루지 않고 있다는 한계점을 지니고 있다[15][16]. 또한 영어 학습을 위한 게임개발에 관련된 연구는, 영어 학습에 필요한 제 요소를 바탕으로 게임을 구성하였지만 실제로 개발이 완료되지 않아 활용이 불가능하다는 단점이 있다[13][15][16].

현재까지 출시되어 직접 온라인서비스를 실시한 영어학습 게임들도 있다. 대표적인 게임으로는 이에스엘에듀의 ‘영어공략왕’, (주)브룩소의 ‘스펠메이지’ 그리고 현재 서비스 진행 중인 에브리소프트의 ‘노리스쿨’을 들 수 있다. 현재는 서비스를 종료한 ‘영어공략왕’은 초등학생들을 대상으로 제작된 게임으로 영어문제를 푸는 방식으로 구성되어 있었다. 역시 서비스를 중단한 ‘스펠메이지’는 단어학습에 초점을 맞춘 게임으로 사용자가 퍼즐을 맞추듯이 알파벳을 찾아내 단어를 조합하는 게임이었다. 마

지막으로 2006년 초 서비스를 시작한 ‘노리스쿨’은 초등학생들을 대상으로 영어문제를 제공하는 게임으로 기본적인 게임구조는 ‘영어공략왕’과 유사하나 ‘영어공략왕’보다 게임의 요소를 강조하여, 몬스터 사냥과 같은 전통적인 RPG게임의 요소를 추가한 것이 특징이다.

이 세 게임들의 공통점은 게임 플레이에서 학습자가 접하게 되는 상호작용이 학습자-프로그램의 한계를 뛰어넘지 못했다는 점이다. 학습자의 플레이는 게임에 접속하여 프로그램이 제공하는 문제를 풀고, 결과에 따라 경험치를 보상으로 얻어 자신의 캐릭터를 성장시키는 과정으로 진행된다. 따라서 게임의 공급방식이 기존의 CD패키지에서 온라인으로 바뀌었을 뿐, 영어교육 소프트웨어의 한계였던 학습자-프로그램의 상호작용을 뛰어넘지는 못하였다.

이처럼 선행연구의 고찰을 통해 지금까지 게임 활용학습을 실제 영어교육에 적용한 사례는 매우 적을 뿐만 아니라, 교육활용의 측면에서 학생들에게 제공하는 교수-학습활동의 한계들이 존재하고 있음을 알 수 있었다. 따라서 본 연구의 목적은 기존 게임을 활용한 영어교육이 지닌 한계점을 보완하고 MMORPG를 효과적으로 영어 학습에 활용하는 방법을 제시하는 것에 초점을 맞추고 있다. 이를 위해, 컴퓨터 활용 언어교육(CALL: Computer Assisted Language Learning)의 측면에서 MMORPG가 가지고 있는 특성을 살펴보고, 대표적인 사례를 중심으로 MMORPG의 언어 환경을 분석하고 이를 영어 교육에 활용 가능한 요소들에 대해 논의하겠다.

3. CALL의 발전과정으로 살펴 본 MMORPG

온라인게임은 서버에 게임프로그램이 저장되어 있고, 사용자가 서버에 접속하여 게임을 즐기는 방식으로, CD로 제작되어 유통되는 기존의 PC 및 비디오게임과는 속성 면에서는 근본적인 차이를 지니고 있다. 다른 유형의 게임과는 달리 온라인게임은 여러 명의 사용자가 네트워크를 통해 함께 공

동체를 구성하고 그 안에서 상호작용을 한다. 따라서 온라인게임은 비디오게임이 가지는 고유의 게임성에 커뮤니티라는 속성이 추가된 형태의 게임이다. 장근영은 온라인게임을 단순한 게임이라기보다는 새로운 의사소통과 문화 창발의 공간에 가깝다고 하였다[6]. 따라서 온라인게임을 플레이하는 사용자는 게임 자체에서 느끼게 되는 미적, 기능적 만족감 이외에, 게임에 참여한 사람들 사이에서 이루어지는 커뮤니케이션을 통한 연대감, 동류의식, 만족감 등을 느끼게 된다[17]. 또한, 온라인게임은 세계가 구성되는 과정에 사용자들이 참여하고, 사용자들의 아바타를 끊임없이 성장시켜가는 구조로 되어있기 때문에 온라인게임은 마치 현실과 같은 사회모습을 그대로 가지고 있다.

외국어 학습의 견지에서 이러한 MMORPG의 장점을 살펴보면, MMORPG는 기존 게임이 제공한 학습자와 컴퓨터 프로그램과의 상호작용을 통한 학습을 넘어 커뮤니티를 통해 다른 사람과 서로 의사소통할 기회를 제공함과 동시에, MMORPG가라는 가상의 사회에서 함께 상호작용을 할 수 있는 환경을 구성하고 있다는 점을 제시할 수 있다. 의사소통활동과 상호작용의 기회를 효과적으로 제공하는 MMORPG의 특성은 CALL 애플리케이션의 발전 동향과도 맥을 같이하고 있다.

CALL은 computer assisted language learning의 약자로 컴퓨터 하드웨어(hardware)와 소프트웨어(software)를 활용한 언어교육을 의미한다[18]. CALL 연구 분야는 1960년대부터 시작되어 최근에 이르기까지 다양한 패러다임의 변화를 겪어 왔다[19]. 1960~1970년대는 단순한 어휘와 문법에 대한 학습을 반복적으로 제공하는 행동주의 기반의 애플리케이션이 주류를 이루었다. 기술적으로도 텍스트와 간단한 그림만이 프로그램에 적용되었다.

이후 80년대에 들어서면서, 소리와 이미지, 영상과 같은 다양한 기술들이 적용되었고, CALL 애플리케이션들은 매우 다양한 형태로 발전하게 되었다. 이 시기에 인지주의(Cognitivism)를 기반으로 제작된 게임과 시뮬레이션이 등장하였는데, 한종임

은 인지주의적 접근에서의 CALL은 학습자에게 필요한 학습 자료를 제공하는 정보원 및 언어입력과 분석적·추론적 과제를 제공하는 학습도구로 활용된다고 하였다[20]. 이에, 학습자가 선택할 수 있는 다양한 상황을 제공하고, 학습자의 선택에 의해 다양한 결과를 제공하는 프로그램들이 주를 이루었다.

이러한 인지주의 프로그램은 학습자와 컴퓨터 프로그램 사이에서 일어나는 상호작용을 제공하였고, 이때의 상호작용은 프로그램으로 이미 설정된 환경의 범위를 벗어날 수 없다는 한계를 가지고 있었다. 이후 구성주의를 바탕으로 90년대 등장한 CALL 애플리케이션은 학습자들이 서로 의사소통을 할 수 있는 기회를 제공하는 것에 초점을 맞추어 제작되었다. 더불어 네트워크 기술이 도입되면서, CALL이 학습자에게 제공하는 상호작용은 기존의 사람-프로그램의 속성을 포함하여 사람-사람의 범주까지 확장되었다.

한종임은 구성주의에 기초를 두는 CALL은 단순히 컴퓨터를 활용하는 기존의 수동적 학습매체의 역할을 탈피하여 인간과 인간의 상호작용 학습의 매개체로서의 역할을 지향한다고 하였다[20]. 이에 대해 Pennington은 컴퓨터가 연결되면, 학습자의 다양한 개성을 반영할 수 있고, 학습에 몰입할 수 있도록 유도하며, 이러한 환경은 언어학습에서 유창성과 생산성을 이끌어낸다고 하였다[21]. 또한, Hoffman은 네트워크가 확장되면서 학습자의 상호작용이 증대되고 다양해진다고 하였다[22]. 이렇게 살펴본 CALL의 발전 과정을 다음과 같이 정리할 수 있다.

[표 1] CALL의 발전 과정

시기	언어학습 이론	주원기술	CALL 애플리케이션	주요 활동
60~70년대	행동주의	· 문자 · 단순이미지	· 단어의미제시 · 빈칸 넣기	· 반복적 학습 활동
80~90년대	인지주의	· 음향 · 이미지	· 시뮬레이션 · 게임	· 학습자에게 선택의 기회 제공 · 학습자-컴퓨터 상호작용
90년대 후반	구성주의	· 네트워크 · 멀티미디어	· CMC · 가상환경	· 의사소통 · 학습자-학습자 상호작용

MMORPG는 기존의 PC 및 비디오게임의 게임성과 네트워크를 통해 모인 많은 사람으로 구성된 커뮤니티가 결합한 형태의 게임이다. 이에, 사용자는 MMORPG 플레이를 통해 다른 사용자와 상호작용 및 의사소통을 할 수 있게 된다. 또한, MMORPG는 기본적으로 퀘스트를 제시하고, 사용자에게 다양한 선택의 기회를 제공하는 게임 및 시뮬레이션의 인지주의적 속성을 지니고 있다.

따라서 사용자는 기존의 홀로 플레이하는 게임에서 수행할 수 있었던 사용자-컴퓨터 상호작용과 더불어 네트워크를 기반으로 하는 커뮤니티 속성으로 인해 사용자-사용자로 확장된 상호작용을 경험할 수 있다. 이에, MMORPG는 인지주의적인 게임의 속성에 구성주의적 속성이 결합된 형태의 애플리케이션으로 풀이될 수 있다.

4. 사례의 선택 - 군주 글로벌

4.1 MMORPG의 언어환경

MMORPG가 제공하는 언어환경은 크게 게임시스템이 제공하는 언어환경과 유저가 다른 유저와의 의사소통에서 접하게 되는 언어 환경으로 나누어 생각해 볼 수 있다. 우선 게임시스템이 제공하는 언어 환경을 살펴보면, 기본적으로 MMORPG 배경 스토리를 중심으로 구성된 퀘스트에서 제시되는 텍스트와 유저의 게임 플레이 진행에 필요한 각종 메뉴에서 제시되는 단어와 문장들을 언급할 수 있다. 이와 같이 게임시스템에서 제공되는 언어 환경의 경우, 유저에게 게임 진행에 필요한 일정한 정보를 전달하기 위한 목적을 지니고 있으며 텍스트의 형태로 구성된다. 이에, 유저는 시스템에서 제공하는 언어정보를 취득하는 과정에서 제시된 텍스트를 해독하여 정보를 습득하는 읽기과정을 거치게 된다.

또한, MMORPG는 다수의 유저가 일정한 가상 공간에 모여 게임을 플레이하며 커뮤니티를 구성한다. 이러한 특성으로 인해 MMORPG에서는 유저간 원활한 의사소통이 게임 플레이뿐만 아니라 커

뮤니티 구성에 있어서도 매우 중요한 비중을 차지하게 된다. 따라서 모든 MMORPG는 유저간의 의사소통을 위해 실시간으로 의사전달을 할 수 있는 채팅(chatting)기능과 원하는 상대방에게 메시지를 전달할 수 있는 메일(mail)기능을 구현하고 있다.

MMORPG가 제공하는 이러한 의사소통의 기능은 CALL연구 분야에서 주로 활용되는 CMC의 측면에서 고려해볼 수 있다. CMC는 Computer-Mediated Communication의 약자로 컴퓨터가 다른 지역에 있는 가상공간에서 서로 소통을 할 수 있도록 컴퓨터가 매개(mediator)역할을 하는 것을 의미한다. CMC는 크게 두 가지 형태로 구분할 수 있는데 e-mail과 같이 상대방과 시차를 두고 상호작용이 이루어지는 형태를 비동시적 상호작용 프로그램(asynchronous interactive program)이라 하고, 채팅과 같이 상대방과 동시에 상호작용이 이루어지는 형태를 동시적 상호작용 프로그램(synchronous interactive service)이라고 한다[23]. 유저끼리 수행하는 의사소통에서는 주로 상대방에게 자신의 의사를 전달하는 과정에서는 채팅을 활용한 쓰기활동이 진행되고, 이 정보를 해독하는 과정에서는 읽기활동이 진행된다. 최근, 더욱 원활한 의사소통을 위해 음성채팅을 제공하는 게임이 늘어나면서 말하기와 듣기활동 역시 수행되고 있다.

지금까지 MMORPG에서 제공하는 언어환경을 크게 시스템이 제공하는 언어환경과 유저간 의사소통에 필요한 언어환경으로 범주화하여 고찰해 보았다. 이러한 언어환경을 영어교육에 활용하기 위해서는 게임의 언어정보가 영어로 구성된 글로벌서버의 활용이 필요하다.

4.2 글로벌서버의 활용

앞서 MMORPG가 CALL의 관점에서 고려하였을 때, 인지주의적 속성과 구성주의적 속성을 함께 지니고 있는 도구가 될 수 있음을 논의하였다. 이와 같은 MMORPG의 속성을 영어교육에 적용하기 위해 선결되어야 할 조건은 학생들에게 첫째, 의사소통의 기회와 다양한 상호작용의 기회를 제공하는

커뮤니티가 활성화 되어야 한다는 점과 둘째, 게임 시스템이 제공하는 정보가 영어로 구성되어야 한다는 점이다.

이 두 가지 조건을 충족시킬 수 있는 가장 좋은 방법으로는 영어교육을 목적인 MMORPG를 제작하고 일정 수준의 커뮤니티를 구성하는 것이 필요하다. 하지만, 이와 같은 과정은 새로운 게임의 개발에 많은 비용과 시간이 소요된다는 문제점과, 다수의 사용자가 개발한 게임을 사용해 주어야 한다는 문제를 동시에 안고 있다. MMORPG가 구성주의 학습도구로서 지니는 가치는 MMORPG의 기본 속성인 커뮤니티로부터 비롯된다. 그러나 적게는 수백 명 많게는 수천 명에 이르는 사용자가 동시에 접속하는 커뮤니티를 형성하는 과정에서 또한 많은 시간과 비용이 소요된다. 더불어 많은 사용자의 관심을 끌어들일 수 있는 게임성을 갖추고 있지 않으면 커뮤니티를 구성하기가 매우 어렵다.

따라서 현재 MMORPG를 효율적으로 영어교육에 활용할 수 있는 현실적인 방법은 이미 안정된 커뮤니티가 구축되어 있는 상업용 MMORPG를 활용하는 것을 제안할 수 있다. Waters는 그의 연구에서 WOW(World of Warcraft)를 언급하며, 한국이나 중국의 상용자가 북미서버에 접속하게 된다면, 외국어 학습의 측면에 있어서 효과를 볼 수 있을 것이라고 제안하였다[24]. 이에, 본 연구에서는 현실적으로 영어교육에 MMORPG를 활용할 수 있는 방법으로는 현재 서비스되고 있는 상업용 MMORPG 중, 영어로 서비스를 진행하고 있는 게임을 활용하는 방법을 제안하고자 한다.

4.3 사례의 선정 - 군주 글로벌

지금까지 논의를 종합해 보면, 활용의 대상이 되는 게임은 현재 서비스를 진행하고 있어 일정 수준의 커뮤니티를 구성하고 있으며 영어로 언어 환경이 구성되어 있는 MMORPG라는 조건이 충족되어야 한다.

현재 국내 게임사가 개발한 MMORPG 중 영어로 게임환경이 구성된 대표적인 게임으로는 군주,

실크로드, 리니지2 등이 있다. 학교현장에서 이용하기 위해 고려해야 할 중요한 사항은 캐릭터의 외모와 게임의 분위기이다. 노출이 심한 캐릭터와 칼과 전투시 피가 튀기는 효과가 구현되어 있는 게임은 교육현장에서 활용되기 힘들다. 따라서 캐릭터와 게임환경이 가장 건전하고 비폭력적이면서 글로벌 서비스를 진행하고 있는 게임으로 군주 글로벌을 선정할 수 있었다.

‘군주’는 2003년 서비스를 시작한 정치·경제 게임으로 조선시대를 배경으로 거래를 통해 부를 축적하고, 게임 속 선거를 통해 대표인 군주를 선출하는 내용으로 구성되어 있다. 국내에서의 성공을 바탕으로 2006년 4월부터 글로벌 서버를 구축하여 서비스를 진행하고 있다. ‘군주’ 글로벌에는 현재 하나의 서버(Zeus)에서 서비스가 진행되고 있으며, 동시 접속자 수는 1,000여 명에 이른다. 해외 진출을 위해 한글을 바탕으로 구성된 게임 환경을 모두 영어로 바꾸었으며, 게임의 환경도 외국 사용자들에게 친숙한 환경으로 재구성하였다.

더불어 다른 MMORPG가 구현하고 있는 퀘스트 수행, 전투시스템, 던전, 아이템 거래 등 RPG게임에 필요한 제반요소들을 구현하고 있어 가장 적절한 대상으로 고려할 수 있었다. 이러한 논의를 바탕으로 본 연구에서는 글로벌서비스에 성공한 ‘군주’라는 게임을 중심으로 언어환경을 분석해 보았다.

5. 선정 사례의 언어환경의 분석

5.1 ‘군주’ 글로벌이 제공하는 언어학습 환경

‘군주’ 글로벌은 영어교육을 목적으로 제작된 게임이 아니기 때문에 영어 교수학습에 이용하기 위해서는 우선 활용할 수 있는 게임 요소들을 살펴보는 과정이 필요하다. 따라서 전체 게임요소 중 어떤 것에 초점을 두어 활용할 것인지를 선택하는 것이 매우 중요하다. ‘군주’ 글로벌이 제공하는 언어 환경은 다음과 같이 제시될 수 있다.

	유형	학습 활동	학습 활동
게임이 제공하는 언어 입력	어휘 (Vocabulary)	수용단어 (Receptive)	인식 (Recognition)
	읽기자료 (Quest text)	활용단어 (Productive)	활용 (Usage)
	게임사운드 (Game sound)	읽기 (Reading)	맥락중심 읽기 (Context-based reading)
온라인게임을 활용한 의사소통 활동	동시적 CMC (Synchronous CMC)	채팅을 통한 의사소통 (Chatting)	의사소통 (Communication)
		음성채팅을 통한 의사소통 (Voice chatting)	
	비동시적 CMC (Asynchronous CMC)	메일을 통한 의사소통 (e-mail)	

[그림 1] '군주' 글로벌의 언어 환경

5.1.1 게임시스템을 기반으로 한 언어 환경

'군주' 글로벌의 언어 환경은 크게 게임시스템에서 제공하는 언어적 입력(input)과 커뮤니티 기반으로 MMORPG를 활용한 의사소통 활동으로 구분할 수 있다. 게임이 제공하는 언어 입력은 게임시스템에 구현되어 제공되는 것으로, 크게 어휘(vocabulary), 읽기자료(text) 그리고 게임의 사운드(sound)를 제시할 수 있다.

(1) 어휘

게임시스템에서 제공하는 어휘자료를 파악하고자 제작사에 요청하여 '군주' 글로벌의 퀘스트 목록과 NPC(Non-Play Character) 및 몬스터의 이름, 그리고 게임을 구성하는 단어들에 대한 자료를 수집하여 어휘 분석 프로그램(concordance program) 'Simple Concordance Program 4.09'를 사용하여 키워드를 추출해보았다. 본 프로그램은 텍스트로 제시된 자료에서 키워드를 추출하고, 각 키워드가 해당 텍스트에 등장하는 빈도수와 등장하는 위치에 대한 정보를 제공한다.

퀘스트를 분석해 본 결과 총 606개의 키워드가 추출되었고, 몬스터의 이름과 게임에 등장하는 단어들을 분석해 본 결과 총 645개의 키워드가 추출되었다. 이를 모두 합쳐 분석해 본 결과 총 1,150개의 키워드를 추출할 수 있었다. 이들 중, 업체에서 임의로 만든 캐릭터의 이름 28개와 마을이름

43개를 제외하면, 총 1,079개의 단어를 선별할 수 있었다.

단어들은 크게 수용적 단어(Receptive)와 활용적 단어(Productive)로 범주화할 수 있다[25]. 수용적 단어는 학습자가 읽기, 듣기와 같은 수용활동에서 그 의미를 인지할 수 있는 단어를 의미한다. 활용적 단어는 말하기, 듣기 활동에서 학습자가 실제로 활용할 수 있는 단어를 의미한다.

이러한 분류에 따라, 활용적 단어는 사용자가 의도를 가지고 어떤 행동을 취할 때 선택하게 되는 단어로, 다른 사람과 거래할 때를 예로 들 수 있다. 만약 한 사용자가 시장에 감자를 팔면, 게임메뉴에서 제공하는 'potato', 'market', 'transaction', 'sell', 'price'와 같은 단어들을 선택하고 활용해야 한다. 그리고 이와 같은 행위가 반복될수록 동일한 단어들에 지속적으로 노출된다.

수용적 단어는 사용자가 자신의 플레의 의도와는 관계없이 단어를 접하게 되는 경우로, 앞서 제시한 예의 경우에서 시장건물 근처에 있는 'post office', 'gate'와 같은 마을의 주변 환경과 마을 안의 NPC 이름 그리고 'bamboo', 'coal'과 같이 팔고자 하는 것을 제외한 다른 물품의 이름 등이 이에 해당한다.

이처럼 '군주' 글로벌은 다양한 어휘들로 구성되어 있지만, 교육적인 목적을 바탕으로 제작되지 않았기 때문에 제시되는 어휘의 교육적 적합성은 보장되지 않는다. 또한, 학습자가 제시되는 어휘를 접하는 과정이 학습을 목적으로 이루어지는 것이 아니라 학습자의 의도에 따라 범주가 설정되기 때문에, 어휘의 습득은 주변적(peripheral)으로 일어나게 된다.

(2) 읽기자료

'군주' 글로벌에서 읽기자료는 주로 NPC를 통해 제시되며, 게임을 진행하는 데 필요한 퀘스트에 대한 내용이나 사용자의 캐릭터가 NPC와 나누는 대화내용을 바탕으로 구성되어 있다. 퀘스트 수행을 통한 읽기활동은 상황학습과 연결할 수 있다. 상황

학습은 지식이 유용하게 사용될 수 있는 실제 맥락 속에서 지식과 기술을 학습하는 것을 의미한다[26]. Brown, Collins와 Duguid는 맥락은 학습자가 지식을 구체적 상황에 연결해 실제적인 문제를 해결하는 핵심 조건이라고 정의하였다[27]. 퀘스트 수행과정을 살펴보면, 사용자가 퀘스트의 내용을 파악해야 이를 제대로 수행할 수 있기 때문에, 목적성을 가지고 제시된 텍스트를 읽게 된다. 이후, 읽은 내용을 토대로 플레이를 진행하기 때문에, 퀘스트 내용은 사용자의 플레이와 밀접한 관계를 맺게 된다.

따라서 MMORPG에서 제공하는 읽기활동은 학습자의 플레이와 직접적인 연관성을 지니며, 학습자로 하여금 읽기자료의 의미를 파악하고 이를 실행에 옮기도록 이끌어내는 적극적인 읽기활동으로 생각할 수 있다. 비록 영어교육을 목적으로 제작되지 않아 게임에서 제시하는 텍스트의 내용만 고려할 경우 교육적인 활용도가 낮지만, 퀘스트가 게임 플레이와 밀접한 연관성을 지니고 사용자의 플레이에 많은 비중을 차지하기 때문에 학습활동에 활용할 수 있는 가능성은 매우 높다고 볼 수 있다.

(3) 게임 사운드

게임의 사운드는 주로 플레이 도중 캐릭터가 내는 효과음이나 NPC와 대화할 경우, NPC가 건네는 간단한 인사말과 같은 형태로 제시되는 경우가 많다. 앞서 논의한 어휘처럼 의도적으로 학습자에게 제시되지 않아 어휘와 마찬가지로 주변적으로 학습자에게 습득될 수 있다. 하지만 사운드의 경우, 어휘처럼 다양한 데이터베이스를 기반으로 구성되어 있지 않고, 의미파악이 게임진행에 많은 영향을 미치는 어휘와는 달리 사용자의 플레이에 많은 영향을 미치지 못한다는 단점을 가지고 있다.

5.1.2 의사소통활동을 기반으로 한 언어 환경

(1) CMC

이미 많은 학자들이 CMC를 활용한 외국어 교수학습의 결과들을 제시하였다. 이렇게 효과적인

외국어 교수학습 도구인 기존의 CMC가 가지는 효과성과 더불어 ‘군주’ 글로벌의 CMC는 다음과 같은 장점들을 제공하고 있다. 첫째, 게임을 플레이 하면서 만나는 대부분의 사용자들이 외국인들이기 때문에 학습자는 자연스럽게 영어로 의사소통을 할 기회를 많이 접할 수 있다. 또한, 아바타를 움직여 다른 사용자의 존재를 확인할 수 있으며 대화의 주제도 게임플레이에 관한 것부터 자신의 일상에 이르기까지 폭넓게 다룰 수 있다. 이러한 장점들을 바탕으로 ‘군주’ 글로벌이 제공하는 CMC는 영어 교수학습 활동에 효과적으로 활용될 수 있다.

6. MMORPG를 활용한 영어교육 방법

지금부터 앞서 살펴본 MMORPG의 언어 환경을 바탕으로 이를 다양한 영어 교수방법에 활용할 수 있는 방법을 제시해 보고자 한다. 현재 영어교육이 초점을 맞추고 있는 학습자의 의사소통 능력 신장에 효과적으로 활용될 수 있는 교수방법으로는 구성주의 이론에 기반을 둔 협동학습, 과제중심학습, 문제해결학습이 있다. 이에 각 학습방법에 따라 MMORPG를 어떻게 활용할 수 있는지 살펴볼도록 하겠다.

6.1 협동학습의 측면

Johnson과 Johnson[28]은 협동학습을 학생들이 공통의 교육목표를 달성하고자 집단을 구성하여 학습하는 수업방법으로 정의했다. 위정현과 원은석은 이러한 협동학습의 측면에서 MMORPG가 제공하는 상호작용을 다음과 같이 제시하였다[12].

MMORPG를 활용한 수업의 경우의 경우, 게임을 플레이하기 전 서로 상의한 내용을 바탕으로 모든 학습자들이 같은 게임공간 안에서 함께 게임을 진행할 수 있으며, 모든 학습자는 자신이 원하는 대로 플레이할 수 있다[12],[13]. 따라서 모든 학습자는 각자의 플레이에 따른 게임 활동의 결과를 얻게 되고, 이를 토대로 게임플레이 이후, 더욱 다양한 협동학습을 진행할 수 있게 된다.

이러한 사회적 상호작용과 더불어 학습자는 학습을 목적으로 의사소통을 진행하는 것이 아니라 목표(과제를 수행하기 위한 게임플레이)를 효과적으로 수행하고자 의사소통을 시도하게 된다. Ellis[29]는 언어학습 과정에서 학습자는 다른 사람의 도움을 받아 과제를 수행하며 언어기능을 익히고, 이 기능을 내면화하여 다른 사람의 도움 없이 이 기능을 사용할 수 있게 되는 사회적인 상호작용을 통해 언어 능력을 구성한다고 하였다. MMORPG에서 학습자들은 게임플레이를 통해 사회적인 상호작용을 경험하게 하고, 다양한 의사소통의 기회를 접할 수 있게 된다.

현태덕과 정동빈은 어떠한 사실이나 지식을 아는 사람과 비교하여 그것을 모르는 사람은 특정정보에 대한 정보 부족상태에 있다고 하였다[30]. 이러한 정보부족을 없애기 위해 특정정보를 모르는 학습자는 해당 정보를 알고 있는 다른 학습자에게 질문하고, 질문을 받은 학습자가 대답하는 과정에서 의사소통이 이루어지며, 이러한 의사소통 과정은 언어능력향상에 많은 도움이 된다고 하였다. MMORPG 수업에서 각 학습자는 개별적인 플레이를 통한 결과를 얻게 되고, 각기 다른 경험을 바탕으로 구성원들과 함께 새로운 의사소통의 기회를 얻을 수 있다. 이때, 학습자들은 같은 게임내용을 주제 삼아 개인마다 다른 경험을 배경으로 의사소통을 진행할 수 있게 된다.

또한, 앞서 제시한 바와 같이 MMORPG는 네트워크를 통해 사용자와 사용자가 의사소통을 할 수 있는 CMC기능을 제공한다. 게임 내 제공되는 채팅 기능과 필요한 경우 음성 채팅을 이용해 다른 학습자와의 의사소통이 가능하다. 또한, 다른 사용자에게 메시지나 메일을 보낼 수 있는 기능도 기본적으로 갖추고 있어 학습자가 서로 협력하여 게임을 플레이하고 이 과정에서 의사소통을 진행할 수 있게 된다.

6.2 과제중심학습의 측면

현태덕과 정동빈은 과제를 ‘상호작용 활동을 통

해 해결하도록 학습자에게 주어진 문제’라고 정의하였다[30]. 과제중심 학습의 관점에서 MMORPG는 학습자들에게 과제를 부여하고 그것을 해결할 수 있는 공간을 제공하는 학습도구로서의 장점을 가지고 있다. MMORPG를 학습의 도구로 활용하는 교사는 MMORPG 커뮤니티를 바탕으로 다양한 과제를 구성할 수 있으며, 과제를 해결하는 동안 학습자는 MMORPG 커뮤니티에서 현실과 유사한 다양한 상호작용을 경험하게 된다. 사용자가 주로 컴퓨터 프로그램과의 상호작용을 통해 학습활동을 진행하는 기존의 CALL 애플리케이션과 PC 및 비디오게임과는 달리, MMORPG는 학습자 간 상호작용은 물론 커뮤니티를 구성하는 다른 사용자들과도 상호작용을 할 수 있는 기회를 제공한다.

또 다른 장점으로 MMORPG가 제공하는 과제가 지속성을 갖는다는 점을 들 수 있다. 기존의 PC와 비디오게임의 경우, 사용자가 플레이를 중단하면 그 시점부터 게임 환경은 변하지 않고 지속된다. 이에, Squire와 Jenkins는 게임을 활용한 교육활동에서 학습자가 과제를 수행할 때, 같은 활동을 단순 반복하게 되고 앞으로 어떤 일이 일어나게 될지 예측할 수 있기 때문에 학습에 대한 흥미를 잃게 된다고 지적한 바 있다[31]. 하지만, MMORPG의 경우, 기본적인 게임의 구성을 제외하고 사용자가 게임을 플레이하지 않는 순간에도 게임 환경은 지속적으로 변하므로 학습자가 같은 과제를 반복하여 수행하더라도 게임을 플레이하는 동안 어떤 일이 일어날지 예측하기 어렵다. 따라서 학습자는 흥미를 가지고 과제에 임할 수 있고, 동일한 과제 수행을 통해 다양한 결과를 얻을 수 있다.

마지막으로 하나의 게임에서 다양한 과제를 부여할 수 있다는 점을 또 하나의 장점으로 언급할 수 있다. 현재까지 국내에서 진행된 MMORPG를 학습도구로 활용한 수업들은 ‘군주’라는 게임을 사용하여 진행되었다[11][12]. 2005년 실험의 경우, 초등학교 5학년을 대상으로 가격의 결정과 거래, 이익창출과 같은 경제활동에 초점을 맞추었고, 2006년 실험은 대학생을 대상으로 효과적으로 전

략을 수립하고, 집단 의사결정을 하는 활동에 중점을 두었다. 이와 같은 연구들을 종합해 보면, ‘군주’라는 단일 게임을 활용하여 초등학생부터 대학원생에 이르기까지 폭넓은 학습자를 대상으로 다양한 과목의 수업을 구성할 수 있음을 알 수 있다. 이에, MMORPG를 활용한 영어교육 활동에서는 다양한 연령의 학습자를 대상으로 과제를 구성할 수 있으며, 해당 과제를 학습자가 학습목표를 성취할 때까지 반복적으로 활용할 수 있다는 장점이 있다.

6.3 문제해결학습의 측면

문제해결학습은 실제 교수 환경에서 경험적으로 그리고 직감적으로 얻게 된 생각, 지식, 기술 그리고 과정이 종합적, 체계적으로 정리되어 제시된 학습 환경이자 수업방식이다[32]. 김종백은 문제해결 학습은 학습자로 하여금 학습과정 속에서 필요한 지식이나 정보를 획득해야 문제를 해결할 수 있도록 구성되어야 한다고 주장했다[33]. 이런 논의들을 바탕으로 MMORPG는 학습자에게 풍부한 문제 상황을 제공한다고 볼 수 있다. 앞서 MMORPG 환경이 끊임없이 변한다는 점을 언급했었다. 이렇게 지속적으로 변화하는 MMORPG 환경으로 말미암아 학습자는 플레이하는 동안 다양한 문제 상황에 직면하게 된다. 위정현과 원은석[12]이 수행한 실험에서 다수의 학습자는 소감문에서 게임을 진행하면서 자신들이 전혀 예상하지 못한 상황들을 접하게 되었으며, 이를 해결하고자 다른 학습자들과 끊임없이 논의를 진행하였다고 기술하였다. 또한, 사기를 당하거나 바가지를 쓰는 등, 현실에서 접할 수 있는 문제 상황을 그대로 겪었다고 진술하였는데, 이는 PC와 비디오게임이 제공하는 프로그램화된 문제 상황과 큰 차이가 있다. 영어 교수학습의 측면에서 MMORPG가 제공하는 문제 상황은 학습자로 하여금 다른 구성원과 의사소통을 해야 하는 상황을 제공하며, 나아가 목표어로 의사소통할 수 있는 기회를 효과적으로 제공하는 활동과도 연결될 수 있다.

6.4 MMORPG 활용 실제 수업 구성의 예

본 절에서는 지금까지의 논의를 바탕으로 MMORPG를 활용한 영어수업 방법의 실례를 제시해 보기로 하겠다. 본 연구에서 사례로 선정된 군주 글로벌에 초점을 맞추어 협동학습, 과제중심학습, 문제해결학습을 기반으로 한 교사가 직접 제작한 퀘스트를 활용한 수업방법을 제시해 보았다. 앞서, MMORPG의 언어환경을 크게 게임시스템이 제공하는 언어환경과 유저 간 의사소통활동이 제공하는 언어환경으로 나누어 살펴보았다. 이에 게임시스템 활용에 초점을 맞추어 구성된 퀘스트와 의사소통활동에 초점을 맞추어 구성된 퀘스트 이렇게 두 가지 사례를 제시하였다.

(1) 퀘스트 제작의 과정

일반 글로벌 서버에서 제공하는 퀘스트의 내용을 해독하는 활동만으로도 영어 읽기수업에 활용할 수 있다. 앞서 설명한 바와 같이 퀘스트를 해독한 내용이 게임플레이와 밀접한 관계가 있기 때문에 맥락이 제공되는 읽기활동이 가능하기 때문이다. 하지만, 교육적인 목적을 염두에 두고 제작된 퀘스트가 아니기 때문에 일반 영어수업이 목표로 삼고 있는 학습내용과 학습목적에 맞추어 활용하기에는 무리가 따른다. 이에, 퀘스트 구성에서 필요한 사항은 교사가 학습내용과 목적을 미리 설정하고 그에 맞는 게임내용을 접목시켜 퀘스트를 구성하는 것이 효과적이다.

본 예시는 인문계 고등학교 1학년 학습자를 대상으로 설정하였다. 일선 학교에서 다루는 학습내용과 목적에 맞게 퀘스트를 구성하기 위해 본 연구에서는 중앙교육진흥연구소에서 출판한 ‘고등학교 영어 I’ 교과서의 내용을 참고하였다[34].

(2) 게임시스템 활용에 초점을 맞춘 퀘스트

군주에서는 된장(bean paste)라는 아이템이 존재하며 된장 아이템은 콩(bean)과 짚(straw)를 조합하여 만들 수 있다. 본 사례는 이렇게 게임 시스템에서 제공하는 제작시스템에 초점을 맞추어 학습

자가 퀘스트 내용을 읽고 퀘스트가 요구하는 사항을 게임플레이를 통해 달성하도록 구성되었다.

[표 2] 게임시스템을 활용한 퀘스트 사례

도입	One of famous traditional Korean food is a bean paste called deonjang. No English word can describe its great taste.
전개 1	Its taste is better than its smell. This unique smell is caused by its strong fermentation process. Deonjang is made from the soybean, which is considered one of the world's most nutritious crops.
전개 2	According to recent research, doenjang helps to fight cancer and prevent high blood pressure. Therefore, more and more Western people have become interested in this healthy food. Western medical doctors are amazed at the scientific process involved in making doenjang.
전개 3	The wisdom of our ancestors is now being recognized by foreign scientists. We are lucky to eat this wonderful food in our daily diet.
목적	Here is your mission. You can make deonjang with combine bean and straw. ①Go and make 20 deonjang(bean paste). ②To make your work easier, I recommend you to make a team with your friends. Four members for each team.

본 사례는 앞서 소개한 교과서의 9과 내용 중 우리나라의 전통을 소개하는 단락을 활용하여 퀘스트를 구성한 사례이다. 한 번에 제시하는 텍스트의 양을 내용에 맞게 ‘도입’-‘전개’의 순서로 구분하여 제시함으로써 학습자가 쉽게 퀘스트의 내용을 접할 수 있도록 구성하였다. ‘도입’에서 ‘전개’의 내용은 교과서의 단락을 그대로 활용하였고, 텍스트의 내용과 관련된 게임플레이를 학습자에게 제공하기 위해 목적의 부분을 연구자가 직접 작성하여 퀘스트를 구성하였다.

①의 단락을 통해 학습자에게 게임플레이를 통해 수행할 과제를 제공함으로써 해독한 텍스트 내

용에 대한 맥락을 제공하였고, ②의 단락을 통해 다른 친구들과 함께 협동하여 해당 임무를 수행할 수 있도록 유도하였다. 이렇게 공동으로 과제수행을 진행함으로써 학습자로 하여금 원활한 과제해결을 위해 효과적인 해결책을 논의하는 문제해결과정을 제공할 수 있다.

이와 같은 퀘스트 구성을 통해 교사는 교과서의 내용을 효과적으로 제시할 수 있으며 학습자로 하여금 흥미를 가지고 읽기활동을 진행할 수 있도록 유도할 수 있다.

(3) 의사소통활동에 초점을 맞춘 퀘스트

본 퀘스트는 글로벌 서버에서의 의사소통에 초점을 맞추어 제작된 퀘스트이다. 교과서 9과의 의사소통활동에서 제시된 ‘전통에 대해 이야기하기’ 활동을 본 퀘스트의 목적으로 설정하였다.

[표 3] 의사소통활동을 활용한 퀘스트의 사례

도입	Hello guys? I heard that you learned about the Korean tradition last class.
목적	①This time, you should find out information about traditions of various countries from other Goonzu players. I will notice you several themes you have to talk about.
조건 1	②1. traditional food 2. famous historical figures 3. traditional clothes 4. traditional buildings
조건 2	First, choose two topics among four themes presented above. ③Second, make a party with a friend and invite one Goonzu player in your party. Third, take conversation with the player and try to find out information related to your topics.
결말	It will not be easy to have a talk deeply if you fail to become friendly with the player.

글로벌 서버에는 다양한 국적을 가진 사용자들이 커뮤니티를 구성하고 있다. 군주 글로벌의 경우

유럽, 북미, 남미, 동남아 등 세계 전 지역의 사용자들이 모여 있으며 평균 동접자는 800~1000명을 기록하고 있다. 이와 같은 커뮤니티 환경에서 학습자는 다양한 국적을 가진 사용자와 함께 교사가 제시한 주제에 맞는 실제적인(authentic)인 의사소통활동을 진행할 수 있는 환경을 접할 수 있게 된다.

본 사례는 연구자가 직접 모든 텍스트를 작성하였으며 크게 ‘도입’-‘목적’-‘조건’-‘결말’로 구성되었다. ‘목적’ 부분에서는 의사소통활동이라는 수업의 활동을 포괄적으로 제시해 주며, ‘조건’ 부분에서는 학습자가 이야기를 나눌 주제와 의사소통활동을 수행하는 방법에 대한 세부적인 설명을 제공한다.

①의 단락을 통해 학습자에게 의사소통활동이라는 과제를 제공하며 ②의 단락을 통해 세부적인 주제를 제공함으로써 학습목표에 맞는 과제활동을 학습자가 수행할 수 있도록 유도하였다. ③의 단락을 통해 협동학습의 상황을 제시하였으며, 앞선 사례와 마찬가지로 학습자는 주어진 조건에 맞게 공동으로 주어진 과제를 해결하는 과정에서 문제해결 과정을 수행하게 된다.

이와 같은 퀘스트 구성을 통해 교사는 일반 수업활동에서는 형식적으로 진행될 수 있는 의사소통활동을 의미있는 과업으로 구성할 수 있고, 학습자로 하여금 실제 의사소통활동에 참여할 수 있는 환경을 효과적으로 제공할 수 있게 된다.

7. 결 론

현재의 외국어 교육은 구성주의 학습 패러다임에 바탕을 두고 있으며, CALL에서도 학습자들에게 협력학습과 의사소통기회를 제공하는 것에 초점을 맞추고 있다. 이러한 변화에 발맞추어 본 연구는 학습자들에게 의사소통의 기회와 구성주의 기반의 학습방법을 적용하여 활용할 수 있는 학습도구로 MMORPG를 제안하였다.

이 주장을 뒷받침하고자 우선 CALL 애플리케이션으로서 MMORPG의 갖는 속성에 대해 살펴보았다. 그리고 ‘군주 글로벌’을 대상으로 MMORPG

가 가지고 있는 언어 환경을 파악하였다. 그 결과, ‘군주 글로벌’이 제공하는 언어 환경은 크게 시스템이 제공하는 언어입력과 MMORPG를 활용한 의사소통 활동으로 구분할 수 있었으며, 언어입력의 세부 요소로는 어휘, 읽기자료, 게임사운드를 그리고 의사소통 활동으로는 동시적, 비동시적 CMC를 활용을 제시할 수 있었다.

본 연구의 토대가 되는 기본 시각은 이미 상업적인 성공을 거두어 안정된 커뮤니티가 형성된 기존의 MMORPG를 활용하는 것이 효과적이라는 점이다. 영어교육의 효과성을 높이기 위해서는 궁극적으로 영어교육을 목적으로 한 게임을 제작하여 다수의 사용자를 대상으로 커뮤니티를 구성하는 것이 필요하나, 이는 현실적으로 많은 제약을 안고 있다. 따라서 현재 다양한 장점을 지니고 있는 MMORPG를 영어교육에 활용하는 가장 효과적인 방법은 현재 서비스되고 있는 글로벌서버를 이용하는 것이다.

이에, 본 연구를 바탕으로 MMORPG를 영어교육에 활용한 다양한 연구가 진행되기를 바란다. 이를 위해, MMORPG가 가지고 있는 언어 환경의 교육적 효과성에 대한 검증과 MMORPG 커뮤니티에서 진행되는 의사소통의 특성, 그리고 교수-학습 구성방법 등에 대한 연구들이 이루어져야 할 것이다. 이에, 본 연구에서 제안한 MMORPG의 활용 방법을 기반으로 더욱더 효과적이고 다양한 형태의 영어 학습이 이루어질 수 있기를 기대한다.

참고문헌

- [1] 이길영. “21C의 영어교사, 무엇이 요구되는가?”, *영어교육연구*, 12(1), pp.337-369, 2000.
- [2] 김성연. “3차원적 가상학습공간을 활용한 영어 의사소통능력 향상 방안 연구”, *Journal of the Applied Linguistics Association of Korea*, 17(1), pp.139-158, 2001.
- [3] 최수영. “효과적인 외국어 교육을 위한 ICT 활용 방안 연구: 미국 브리검 영 대학교의 사례를 중심으로”, *Multimedia-Assisted Language Learning*, 7(3), pp.255-282, 2006.

- [4] Beck, J. C., & Wade, M. 게임세대, 회사를 점령하다. 서울: 세종서적, 2005.
- [5] 한국게임산업진흥원. 대한민국게임백서 2008. 한국게임산업진흥원, 2008.
- [6] 장근영. 온라인 공간과 온라인 게임 속에서의 커뮤니케이션과 인간심리. 정보와 사회, 8권, pp.1-16, 2005.
- [7] Squire, K. What happens when video games enter the classroom? Innovate. 1(6). 2005.
- [8] Shaffer, D. W. & Gee, J. P. Before every child is left behind: How epistemic games can solve the coming crisis in education. reviewed in world wide web. http://coweb.wcer.wisc.edu/cv/papers/learning_crisis.pdf. 2005.
- [9] Freitas, S. and Griffiths, M., "Online gaming as an educational tool in learning and training", British Journal of Educational Technology, 38(3), 535-537, 2007.
- [10] Ebner, M. and Holzinger, A., "Successful Implementation of User-Centered Game Based Learning in Higher Education: An Example from Civil Engineering", Computers & Education, 49(3), 873-890, 2007.
- [11] 위정현, 오나라, 김양은. 온라인게임을 통한 아동경제 학습효과 분석. 한국게임학회 학술지, 5권 4호, pp.13-22, 2005.
- [12] 위정현, 원은석. 효과적인 구성주의 학습도구로써 온라인게임의 활용: 대학생을 대상으로 온라인게임 '군주'를 활용한 경영전략 수업의 구성주의적 고찰. 한국게임학회 논문지, 6권 4호, pp.25-37, 2006.
- [13] 원은석. 효과적인 구성주의 학습 도구로서의 온라인게임. Paper Presentation, 한국사회문제심리학회 국제학술대회, 인하대학교, 2006년 10월 28~29일, 2006.
- [14] 정동빈, 김주은. 어린이 영어교육을 위한 컴퓨터 게임모형, 영어어문교육, 10권 2호, pp.133-158, 2004.
- [15] 이병천. "상호작용적 언어학습을 위한 개인 교수형 멀티미디어 게임의 개발 방향", STEM Journal, 7(1), 2006.
- [16] 구윤옥. "교육용 컴퓨터게임을 통한 영어 어휘 읽기 지도가 학습 성취도 및 흥미도에 미치는 효과: 초등학교 방과후 교실 2,3 학년을 대상으로", 중앙대학교 석사학위 논문, 2007.
- [16] 최지선. "웹 기반 게임을 활용한 영어어휘지도가 유아의 학습 흥미도와 성취도에 미치는 영향: 만 4세를 중심으로", 중앙대학교 대학원 석사학위 논문, 2007
- [17] 노지마 미호, 위정현. MMORPG의 마케팅 전략: 한국 사용자 조사를 기초로. 經營學會國情報春季全研究發表大會(The Japan Society for Management Information). 아오야마가쿠인대학(일본), 2003.
- [18] Beatty, K. Teaching and researching computer-assisted language learning. London: Pearson Education, 2003.
- [19] 김지영. 모바일 기반 언어학습에 관한 고찰. 현대영어교육, 7권 2호, pp.57-69, 2006.
- [20] 한종임. 영어교육에서의 효과적인 컴퓨터 매개 의사소통도구 활용 방안. 멀티미디어언어교육, 6권 2호, pp.243-264, 2001.
- [21] Pennington, M. C. The Power of the Computer in Language Education. In M. C. Pennington (Ed.), The power of CALL (pp. 1-14). Athelstan Publications, 1996.
- [22] Hoffman, R. The warm network, electronic mail, ESL learners, and the personal touch. On-CALL: The Australian Journal of Computers and Education, 8권 2호, 10-13, 1994.
- [23] 조세경. 대학 영어교육을 위한 실시간 CMC 활용 방안. 멀티미디어언어교육, 8권 2호, pp.198-211, 2005.
- [24] Waters, J. K. "On a Quest for English", T.H.E. Journal, 34(10), 27-28, 2007
- [25] Celce-Murcia, M. "Discourse and Context in Language Teaching: A Guild for Language Teachers", Cambridge: Cambridge University Press, 2000.
- [26] Duffy, T. M. & Jonassen, D. H. Constructivism: New implications for instructional technology. Educational Technology, Vol.31 No.4, pp.7-12, 1991.
- [27] Brown, J. S., Collins, A. S. & Duguid, P. Situated cognition and the culture of learning. Educational Researcher, Vol.18 No.1, pp.32-42, 1989.
- [28] Johnson, D. W., & Johnson, R. T. Learning Together and Alone: Cooperative, Competitive and Individualistic Learning (5th ed). Boston: Allyn & Bacon, 1998.
- [29] Ellis, R. Task-based research and language pedagogy. Language Teaching Research, Vol.4 No.3, pp.193-220, 2000.
- [30] 현태덕, 정동빈. 의사소통 영어지도를 위한 과

- 체중심 학습방안. 영어교육연구, 15권 2호, pp.199- 226, 2003.
- [31] Squire, K., & Jenkins, H. Harnessing the power of games in education. Insight, Vol.3, No.1, pp.5-33, 2004.
- [32] Barrows, H. S. Practice-based learning applied to medical education. Springfield: Southern Illinois University School of Medicine, 1994.
- [33] 김종백. 구성주의에 근거한 문제중심학습의 실천적 과제와 대안의 모색. 교육심리연구, 18권 1호, pp.59-74, 2004.
- [34] 김충배, 최인철, 길준광, 이석. 고등학교 영어. 서울: 중앙교육연구소, 2006.



정 동 빈

중앙대학교 영어언어학 교수
중앙대학교 외국어대 영어학과 학과장

관심분야 : 유비쿼터스 영어교육, 디지털 콘텐츠



원 은 석

중앙대학교 대학원 영어언어학과학과 박사수료
(사)콘텐츠경영연구소 연구팀장

관심분야 : 게임활용교육, 가상커뮤니티, 디지털 콘텐츠, 영어교육



김 현 정

서울여자대학교 교양영어 강사
중앙대학교 대학원 영어언어학과학과 박사과정

관심분야 : 영어교육, 게임활용교육
