
교실로 들어온 전자오락게임: 게임에 관한 열일곱 가지 질문

Electronic Games Appropriated for the Classrooms: A Proposal of the Questionnaire Containing 17 Questions

박성봉

경기대 예술대학 다중매체 영상학부

Sung-Bong Park(psbng@hanmail.net)

요약

이 연구의 출발점은 현재 전자오락게임이 유, 청소년들에게 행사하는 매력이다. 이 점을 전제로 이 연구는 유, 청소년들에게 효과적으로 다가갈 만한, 그러면서도 교육적으로 의미 있는 물음들을 내포한 질문지의 구성을 목표로 한다. 물음들에 대한 유, 청소년들의 대답만큼이나 물음을 묻는 과정 자체가 중요하다. 왜냐하면 연구자는 전자오락게임과 더불어 성장한 세대에 배우려는 자세로 조심스럽게 다가갈 필요가 있기 때문이다. 단적으로 말해 이 논문은 설문에 대한 통계적 분석이거나 유, 청소년들의 전자오락게임 수용실태 연구가 아니다. 연구의 무게중심이 전자오락게임에 대해 학생들에게 말할 건네는 방식에 놓여져 있기 때문에 우선적으로 대화가 용이한 대학생들을 출발점으로 초, 중, 고등학교로 그 연구범위를 넓혀갈 수 있다. 결론적으로, 이 연구는 초, 중, 고등학교와 대학교의 교육현장에서 학생들을 가르치는 교사들에게 직접적으로 사용할 수 있는 교육방법의 아이디어를 제공하면서, 교육 콘텐츠로서 문화의 가능성에 대한 새로운 관심을 환기시킨다. 이 연구에서 제안하는 질문지는 앞으로 게임적 상상력을 포함한 본격적인 게임미학을 향한 첫 걸음이기도 하다.

■ 중심어 : | 전자오락게임 | 질문지 | 대화의 방식 | 문화의 교육 콘텐츠 | 게임적 상상력 |

Abstract

The point of departure is the popularity of the electronic games among the youth generation. This study attempts to make up a questionnaire containing the questions which are intended for the youth generation realistically and at the same time in a meaningful way pedagogically. Any researcher who wants to understand the youth culture at the present time is necessary to approach the youth generation in a positive attitude of learning, so asking the questions to the youth generation is as important as having the answers. That is to say, this paper is not a statistical analysis of the questionnaire, nor a empirical research of youth's reception of the electronic games. Now that the emphasis of the paper is located on the very way of approaching the youth generation concerning the electronic games, this study starts with the university students in the first place because they are in a more advantageous milieu for conversation in the classroom on the subject. To be sure, this study will be able to cover the whole area of primary, junior or senior high-school by way of some modifications. Conclusively, this paper aims at providing with practical ideas of teaching, which immediately can be appropriated into the classroom by the teachers in the actual field, and drawing attention to the potential educational contents of the cultural products. Furthermore, the questionnaire proposed in the paper is meant for the first step towards the aesthetics of the electronic games with a view to the game-imagination.

■ Key Word : | Electronic Games | Questionnaire | Mode Of Communication | Educational Contents | Game Aesthetics |

* 본 연구는 2007학년도 경기대학교 학술연구비 지원에 의하여 수행되었습니다.

접수번호 : #080222-004

심사완료일 : 2008년 03월 14일

접수일자 : 2008년 02월 22일

교신저자 : 박성봉, e-mail : psbng@hanmail.net

1. 서론

1. 연구의 목적

최근 미국의 한 대학 구내에서 벌어진 비극적인 총기 난사의 배후에 전자오락게임이 거론되고 있다. 이미 오래 전부터 많은 사람들이 유, 청소년들에게 미치는 전자오락게임의 부정적인 영향을 지적해온 것도 사실이다. 문제는 그럼에도 불구하고 전자오락게임이 갈수록 유, 청소년들에게 영향력을 행사하고 있다는 현실이다. 이제 더 이상 전자오락게임의 부정적인 영향을 지적하면서 억압과 금지라는 소극적인 접근에 머물 수는 없다. 눈부시게 변화하는 멀티미디어 시대에 전자오락게임에 대한 적극적인 접근이 어느 때보다도 요망된다. 현재 유, 청소년 문화의 주요한 국면 중의 하나는 학교의 교실과 학교 밖의 일상이 문화적으로 구분되고 있다는 점이다. 특히 전자오락게임은 유, 청소년들의 학교 밖 일상을 이루는 주요한 문화이면서도 학교 안 교실에서는 거의 외면되고 있다. 이 논문은 어떻게 하면 전자오락게임을 효과적으로 유, 청소년 교육의 현장인 교실로 끌어들이 수 있는가에 관한 것이다. 문제는 전자오락게임이 교실로 들어오는 순간 학생들이 외면할 위험성이다. 자칫하면 교육이란 이름으로 소독약 뿌려진 전자오락게임이 될 수 있기 때문이다. 이런 맥락에서 이 연구의 목적은 전자오락게임에 대한 학생들의 흥미를 최대한 유지하면서도 교육적으로 의미 있는 방식에 대한 새로운 모색이다. 필자의 모색은 한 마디로 예술적 관점에서 바라본 전자오락게임이라 할 수 있다. 초등학교 교실에서부터 문학, 음악, 미술 등과 관련된 예술교육은 감수성과 상상력의 함양에 긍정적으로 인정받는다. 연구도 중요하고 최근에는 영화도 교육적 역할을 인정받기 시작했다. 필자는 같은 맥락에서 게임도 교실로 들어올 수 있다는 믿음을 갖고 있다. 문제는 그 방식이다. 이 논문은 그 방식에 대한 고민이다. 필자는 가능하면 교육 현장에서 관심 있는 교사에 의해 직접 시험해 볼 수 있는 구체적인 한 모델로서 논문이 기능하기를 바란다.

2. 연구의 배경

1968년 Yale French Studies 41호의 주제가 Game, Play, Literature 였다. 그 안에는 놀이적 맥락에서 자주 거론되는 M. Bakhtin이나 R. Caillois 등의 논문들이 실려있다. 특히 William Wimsatt의 "How to compose chess problems, and why"는 체스의 구체적인 수들을 중심으로 게임적 상상력에 접근하는데, 전자오락게임의 미학에도 시사하는 바가 있다[1]. 넓게 보면 전자오락게임도 놀이라, 이야기예술로서 게임을 연구하는 젊은 국문학자 이정엽은 40년대 『호모 루덴스』를 쓴 호이징하가 지금 시대에 태어나 같은 책을 썼다면 그 책의 상당 부분을 게임에 할애했을 거라고 공언한다[2]. 1994년 대중예술에 관한 필자의 편역서에도 윌리엄 스티븐슨의 "놀이로서 신문읽기"라는 논문이 실려 있다[3]. 스티븐슨은 Th. Szasz의 communication-pleasure와 communication-pain의 대립항을 적절히 자신의 작업에 전용해서 매스 미디어 체험을 놀이체험으로 풀어간다.¹⁾ 그러나 그 당시 필자로서는 예술로서 전자오락게임의 가능성을 짐작조차 할 수 없었고, 그런 측면의 논문들도 극히 제한되어 있었다. 80년대 나온 논문 중에 필자가 접한 논문으로 V. 프롭의 Narratology와 츠베당 토도로프의 환상문학론 그리고 멜라니 클라인의 심층심리학을 적당히 결합한 Gillian Skirrow의 "Hellivision: an analysis of video games"를 들 수 있다[5]. 90년대 들어오면 전자오락게임을 다루는 논문에 '미학'이란 표현이 보이기 시작한다. 아직 게임적 상상력에 대한 특별한 미학적 관점이라기보다는 게임의 예술적 측면에 대한 암시 정도로 쓰인다. 예를 들면 David Myers의 "Chris Crawford and Computer Game Aesthetics"가 있다[6]. 91년에 Marsha Kinder의 *Playing with Power in Movies, Television, and Video Games*가 출판된다[7]. Kinder의 책 제목에서도 나타나는 것처럼 이렇게 영화와 TV를 거쳐 전자오락게임에 대한 인문학적 연구가 시작한다. 이런 배경에서 필자가 1996년 한국문화정책개발원의 책임연구원으로

1) communication-pain은 명령과 요구와 설득 등 일상의 거의 모든 소통이지만, communication-pleasure는 소통 그 자체의 즐거움이다. 이런 맥락에서 필자는 전통미학의 핵심적인 개념인 '미적 태도'의 한 주요한 측면으로 '놀이적 태도'를 제안한 바 있다. [4]

전자오락게임에 대한 정책보고서 작업을 할 때 접근의 이론적 주춧돌이 커다란 문제였다[8]. 필자의 결론은 기능론이었다. 마침 R. Raskin이란 학자가 1983년 예술기능론에 대한 박사논문을 발표했었다[9]. 필자는 그의 예술기능론을 그대로 전자오락게임에 전용해볼 생각을 했다. 문제는 그의 예술기능론을 미국의 아타리사 풍 게임 이래 길게 잡아도 30년 남짓한 전자오락게임에 적용할 때 과연 다른 표현형식들처럼 풍부한 예들이 없어도 적절한 전용이 가능할까 하는 점이다. 이것은 전자오락게임을 포함해서 예술에 대한 기본적인 입장에 대한 문제이기도 하다. 게임도 얼마든지 좋은 예술이 될 수 있다는 입장을 갖고 있던 필자는 당연히 가능하다고 생각했다. 결국 예술은 가치지향의 의미영역이기도 하니 말이다. 필자의 예술기능론적 접근은 10여 년 전 게임의 상황으로 보아 조금 너무 적극적이었는지도 모른다. 그 후 10년 동안 게임도 많이 발전했고, 게임에 대한 이론적 작업들도 꾸준히 전개되어 비교적 최근에는 '게임학(Ludology)'이라는 표현까지 소개되었다. 그러나 필자는 아직도 게임이론이 너무 소극적이라고 생각한다. 사실 게임에 대한 사회 일반의 부정적인 시각이 너무 강해 게임이론이 자꾸 방어적이 되어가는 느낌이 있다. 예를 들어 2005년 우리말로 번역되어 출판된 라프 코스터의 게임이론은 게임에 재미로 접근하려고 하면서도 갑자기 뒤로 물러나면서 재미에 너무 교육적 의미를 부여하려고 한다[10]. 이런 맥락에서 필자는 게임의 재미를 그대로 살리면서 좁은 의미의 교육적 기능이 아닌 좀 더 폭 넓은 상상력 교육이라는 관점에서 게임을 교육의 현장으로 끌어 오는 가능성을 모색한다.²⁾ 문학이나 음악이 교육현장으로 들어올 때 문학성이나 음악성을 전제하는 것처럼 게임의 경우도 게임성이 중요하다. 따라서 필자는 이 연구를 통해 게임을 단순히 교육의 수단으로서만이 아니라 문학이나 음악처럼 감수성과 상상력 교육의 한 부분으로 이해하고, 아직 이렇

다 할 선행연구를 찾기 힘든 게임성이란 개념에 접근하는 하나의 방법론으로 예술기능론을 제안하고자 한다.

3. 연구방법

필자는 1998년 가을학기부터 대학 강의실에서 전자오락게임 수업을 시작했다. 그 해는 RPG 게임 『파이널 판타지VIII』이 눈부신 그래픽과 게임음악과 함께 등장한 시기였고, 온 라인 게임으로 『리니지』가 출시되었으며, 무엇보다도 『스타크래프트』의 열풍이 시작할 때였다. 필자의 게임경험이 지극히 작은 부분으로 제한되어 있었고, 학생들은 게임에 대한 사유에 익숙하지 않았다. 일련의 시행착오를 거치면서 필자가 확신하게 된 것은 게임이라는 영역이 교실로 들어올 때는 무엇보다도 교사와 학생 사이의 수평적 대화가 중요하다는 사실이었다. 다양한 전자오락게임의 경험이라는 측면에서 교사의 부족함을 학생들이 보충해줄 수 있고, 사유와 언어표현이라는 측면에서 학생들의 부족함을 교사가 보충해줄 수 있다. 필자는 1996년 게임에 대한 정책보고서 작업을 할 때 이미 그 당시 문화비평지 『오늘예감』의 편집장이었던 한정수와 함께 일종의 대화성격의 작업을 했다. 풍부한 게임경험이 없는 필자가 먼저 본문을 완성해서 원고를 보내면 그는 그 본문에 주를 붙여 구체적인 게임의 예들을 들어주었다.³⁾ 이런 경험을 토대로 필자는 교실로 들어온 전자오락게임의 한 효과적인 방식으로 Raskin의 예술기능론에 입각한 질문지를 구성해보기로 했다. 필자가 질문지 수업을 생각한 것은 두 가지 점을 고려한 것이었다. 하나는 앞서서도 언급한 것처럼 질문지가 교실에서의 대화 상황을 비교적 효과적으로 대신해줄 수 있다는 점이다. 요점은 설문지가 아니라 질문지라는 점인데 관건은 얼마나 효과적인 질문지를 구성할 수 있는가 하는 것이다. 이 점은 두 번째 고려사항과 직접적인 관련이 있다. 필자가 보는 현재 우리의 교육 상황에서 게임을 교실로 가져오고 싶은 교사가 활용할 수 있는 교과과정이 제한되어 있다. 물론 게임 관련 학과나 직접적으로 게임을

2) 이인화는 『리니지2』에 대한 자신의 책에서 실러의 미학을 게임으로 끌어와 다음과 같이 말한다. "미래의 인류는 바로 한국의 온라인 게임과 같은 디지털 스토리텔링을 통해 아름다움에 대한 공동의 취향을 학습하고 사회 정의와 인간적 자유를 향한 연대감을 구축해 나갈 것이다." [11] 필자의 생각으로 현실이라기보다는 희망의 성격이 짙은 발언이지만 이런 적극적인 방향이 설정되어 있다는 것은 어쨌든 긍정적인 것이다.

3) 이 연구는 2006년 필자가 펴낸 『대중예술과 미학』이라는 논문 모음집에 실제 대화성격으로 재구성해서 실려 있다. [12]

다루는 수업의 경우는 아무런 문제가 없다. 그러나 필자가 염두에 두고 있는 상황은 필자 자신을 포함해서 게임에는 서툴지만 교사로서 게임을 교실로 가져올 필요를 느끼고 있는 경우이다. 필자 또한 『대중예술론』 한 학기 수업에 한 번 세 시간 수업으로 게임을 포함시켜왔을 뿐이다. 교사의 개인적인 발상으로 한 학기 한, 두 번의 수업으로 게임을 교실로 가져오려는 경우 질문지 수업은 효과적이다. 왜냐하면 한 학기 내내 학생들은 교사가 준비한 질문지에 대답을 고민하게 되기 때문이다. 여기에서도 관건은 얼마나 효과적으로 질문지를 구성하는가에 있다. 그래서 필자는 일차적으로 A4 27쪽 분량의 질문지를 구성해보았다. 그리고 그 효과를 평가해보기 위해 2007년 1학기 수업을 신청한 300여 명의 학생들에게 질문지를 나누어주었다. 이 첫 번째 질문지는 45개의 질문들로 구성되어 있었는데, 학생들의 반응은 전체적으로 어렵다는 것이었다. 질문들은 게임뿐만 아니라 예술 전반에 걸쳐 있었고, 게임과 예술적 진리, 또는 게임과 비극적 숭고를 연결시켜 보는 질문들은 학생들에게 익숙하지 않았다. 그래서 필자는 다음 학기 A4 18쪽 분량의 두 번째 질문지에서 질문을 게임에 집중시키면서 질문의 수 또한 17개로 대폭 줄이고 좀 더 일상적이고 평이한 대화체의 문장을 사용했다. 학기가 시작될 때 질문지를 받은 학생들은 학기말까지 질문에 대한 대답을 고민할 수 있었고, 학생들의 대답은 마지막 수업시간에 간단하게 소개되었다. 학기 중간에 필자는 세 시간 한 번의 수업을 통해 질문지의 내용을 학생들과 함께 검토했다. 17가지의 질문들을 포함한 질문지 구성의 과정이 이 논문의 본론을 이룬다. 이 논문의 무게중심이 교육현장에서 직접 운용할 수 있는 질문지 구성에 있기 때문에 두 학기 모두 500여명에 달하는 학생들의 대답은 논문에서 세부적으로 다루어지지 않는다. 본문에서 질문들의 의도와 학생들의 반응이 간단하게 정리된다.

4. 연구의 효용과 한계

이 논문에서 제안하는 17가지 질문들은 우선적으로 대학생들을 염두에 둔 것이다. 따라서 초, 중, 고등학교의 교실로 이 질문들이 전용되기 위해서는 현장교사의

적절한 손질이 필요하다. 17가지 질문들을 포함한 질문지는 게임에 대한 학생들의 관심을 유지시키면서 동시에 교육적 의미를 확보하게끔 구성되었다. 여러 가지 현실적인 어려움에도 불구하고 필자는 이 질문지가 제안하는 게임기능론이 현장교육에 전용될 수 있는 현실성을 담보하고 있다고 생각한다. 이 논문의 주된 관심 대상이 전자오락게임이지만 전통적인 아날로그 방식의 게임도 논의의 대상에 포함될 수 있으며, 궁극적으로 게임적 상상력의 제고라는 수업효과를 기대해볼 수도 있다. 더 나아가서 이 연구는 아날로그 세대인 교사와 디지털 세대인 학생이 교실에서 수평적인 대화를 통해 새로운 가치를 창출하는 가능성을 실험한다. 이 실험은 문화사적으로 유례를 찾을 수 없이 급변하는 멀티미디어 매체환경에 학교의 교실이 대처하는 살아있는 교육의 당위적 필요성이기도 하다. 따라서 이 논문에서 제안하는 질문지 수업의 방식은 전자오락게임뿐만 아니라 문화 전반으로 확대되어 적용되어 질 수 있다. 논문이라는 제한된 형식에서 두 번에 걸친 필자의 질문지 구성이 원본대로 제시될 수는 없지만 교실에서 질문지 수업을 염두에 두고 있는 교사가 자신의 효과적인 질문지 구성에 활용할 수 있게끔 논문의 본론을 구성해 보았다. 언젠서부터 인가 문화 콘텐츠의 중요성이 강조되고 있다. 필자는 이 논문을 통해 홍수처럼 쏟아지는 문화의 교육 콘텐츠화의 한 시도로서 교육 콘텐츠에 대한 새로운 관심을 환기시키고 싶었다. 이것은 학생들의 일상을 학교의 교실에서 꺼안아야할 필요성에 대한 결코 지나칠 수 없는 강조이기도 하다.

II. 본론: 전자오락게임에 관해 17가지 질문들을 포함한 질문지의 구성과 분석

1. Raskin의 8가지 기능 영역들과 첫 번째 질문지 구성

필자가 질문지를 구성할 때 참조한 Raskin의 예술기능론은 문학이나 미술 또는 음악 같이 역사가 오랜 예술들과 비교적 역사가 짧은 영화의 경우들로부터 도출한 일종의 분석틀이라 할 수 있다. 그것을 간단하게 정

리하면 모두 8가지 영역으로 나눌 수 있다.

- 1) performance rewards(행위충족)
- 2) self-definition&self-presentation(자아정립)
- 3) wish-fulfillment(대리충족)
- 4) exploration(탐구와 모색)
- 5) encompassment& unburdening(포용과 해소)
- 6) integration and regeneration(통합과 재충전)
- 7) orienting-functions(방향설정)
- 8) some macro- social functions(거시사회적 기능)

이상 8가지 영역이다. Raskin은 이 영역을 다시 창조와 수용으로 나누었다.⁴⁾ 첫 번째 질문지에서 필자는 질문에 들어가기 전 이 각각의 기능에 대한 간략한 해설을 붙였다. 첫 번째 질문지의 구성은 먼저 “게임도 예술인가?”와 관련된 질문들을 통해 예술기능론에 대한 학생들의 관심을 불러일으킨 후 Raskin의 예술기능론 순서대로 정리한 방식이었다. 첫 번째 질문지를 간단하게 요약하면 다음과 같다.

1) 게임은 예술인가

- (1) 여러분은 언제 게임의 매력에 빠져 들어가기 시작했나요?
- (2) 여러분 중에 ‘폐인’을 경험해본 사람은 있는지요?
- (3) 전자오락게임은 예술입니까?
- (4) ‘게임적 상상력’하면 떠오르는 게임은?

2) 행위충족으로서 게임의 기능

- (5) 에듀테인먼트 게임 중에 재미와 교육이 조화롭게 어우러진 게임이 있었는지요?
- (6) 시간때우기나 기분전환이 게임의 가장 일반적인 기능이라 할 수 있지 않나요?
- (7) 컴퓨터마다 깔려 있는 『지뢰찾기』라는 게임에 대해 어떻게 생각해요?
- (8) 여러분에게도 자신 있는 게임이 있는지요?
- (9) 그냥 무엇인가 하는 즐거움만으로도 전자오락게임의 존재이유는 충분하지 않나요?

3) 자아정립으로서 게임의 기능

- (10) 만일 여러분의 자아를 거울에 비칠 수 있다면, 어떤 이미지가 떠오르나요?
- (11) 혹시 어릴 때부터 지금까지 접해온 예술작품 중에 여러분의 자아가 형성되는 데 긍정적으로 영향을 미쳤다고 생각되는 경우가 있나요? 이제 전자오락게임도 이런 관심의 범위 안에 들어올 수 있지 않겠어요?
- (12) 자아정립에 있어 독서경험과 게임경험의 차이가 존재하지 않을까요?
- (13) 게임은 우리의 자아정체성에 어떤 영향을 줄까요?
- (14) 게임 속의 예고가 게임사용자의 현실예고를 부정적으로 지배하는 경우에 대한 여러분의 의견이 궁금하네요.
- (15) 이기고 지는 것이 비교적 분명한, 경쟁적 성격의 게임이라는 영역 그 자체가 게임사용자의 자아정립에 어떤 식으로든 영향을 주지 않을까요?

4) 대리충족으로서 게임의 기능

- (16) ‘대리체험’이라든지, ‘도피주의’와 같은 개념들에 대한 여러분의 입장은 어떤가요?
- (17) 대리적 욕망들과 관련해서 나에게 추천해줄만한 게임들이 떠오르나요?
- (18) ‘버추얼 리얼리티(virtual reality)’에 대한 여러분의 생각은 어떻습니까?
- (19) 여러분의 게임경험을 여러분들의 욕망과 관련 지워 볼 수는 있겠는지요?
- (20) 여러분이 좋아하는 게이머나 작가나 프로그래머가 있는지요? 여러분이 스스로 되어보고 싶은 적은 없나요?
- (21) 혹시 폭력적인 게임을 좋아하나요? 게임과 폭력에 대한 여러분의 경험이나 생각은?
- (22) 특정한 욕구에 대한 불만이 특정한 게임을 찾게 하지는 않는지요?
- (23) 성적인 욕구와 관련된 전자오락게임의 대리적 소원성취에 대해서는 어떻게 생각하나요?
- (24) 전자오락게임의 대리적 소원성취에 관한 여러분

4) Raskin의 분석틀에 대한 간단하면서도 효과적인 도표는 주4)에서 언급한 필자의 책 pp.204-206 참조할 것.

의 다양한 경험과 그 적극적 가능성에 대한 여러분의 생각이 궁금하군요.

5) 탐구와 모색으로서 게임의 기능

- (25) 예술과 진리하면 무언가 떠오르는 것이 있는지요?
- (26) 여러분 중에 게임마니아가 있나요?
- (27) 다양한 ‘치트키(Cheat Key)’들에 대한 여러분의 경험은 어떤가요?
- (28) 게임은 환경문제에서 천체물리학, 미생물의 세계, 또는 무기디자인에 이르기까지 인간이성의 시선이 미치는 거의 모든 영역을 포괄할 수 있습니다. 여러분의 게임경험에서 이와 관련되어 떠오르는 게임은 없는지요?
- (29) interactivity나 hyper-text와 관련된 인상적인 게임의 경험은 있는지요? 미래의 예술이 게임을 지향하게 될 가능성도 있을까요?
- (30) 『심시티』와 같은 일련의 시뮬레이션게임들을 통해 게임사용자는 스스로 자신의 세계를 창조할 수도 있는데, 이와 관련된 여러분의 경험이나 의견이 듣고 싶군요.

6) 포용과 해소로서 게임의 기능

- (31) 예술의 포용과 해소와 관련해서 떠오르는 경험은 있는지요?
- (32) 감동적인 게임의 경험이 가능할까요?

7) 통합과 재충전으로서 게임의 기능

- (33) 여러분의 경우 치유로서의 예술에 대한 경험이 있으신지요?
- (34) 전자오락게임을 심리치료요법으로 개발하는 것은 불가능할까요?
- (35) 기왕에 하는 게임이면 즐겁게 해야지요. 휴식을 취하면서 불편해하다니요. 여러분은 어떤가요?
- (36) 여러분은 게임을 하면서 일상에서 익숙한 자신을 뒤집어본 경험이 있는지요?
- (37) 전자오락게임은 죽음인가요? 아니면 전자오락게임은 분열된 자아를 내면에서 통합시켜 새로

운 생명의 물꼬를 띄어줄 수 있을까요?

8) 방향설정으로서 게임의 기능

- (38) 여러분의 삶의 지도를 한 번 그려 보실래요? 그 지도에 뭔가 특별한 점이 눈에 띄나요?
- (39) 혹시 여러분의 경우, 예를 들어 이 영화를 보고 권력, 죽음, 행복, 동성연애자 등에 대해 좀 다르게 생각하게 되었다 라든지, 또는 그와 비슷한 맥락에서 흥미 있는 경험이 있나요?
- (40) 게임의 위기상황을 해결하는 경험이 우리 삶의 방향설정으로서 게임사용자에 적극적으로 기할 수 있는 가능성도 있을까요?
- (41) 혹시 여러분도 모르는 사이에 게임을 통해 여러분이 스스로 부정적이라 생각하는 방향설정이 이미 여러분 내면에 체화되어 있을 가능성은 없나요?
- (42) 삶의 방향설정에서 남학생과 여학생의 차이가 게임과 성별의 차이에서 무슨 역할을 하지는 않을까요?

9) 거시사회적 게임의 기능

- (43) 게임에 대해 부정적인 입장을 갖고 있는 사람들은 인간소외의 모습으로 게임사용자를 그리지요. 여러분의 경험은 어떻습니까?
- (44) 요즘 옛날 게임의 에뮬버전이 나와 게임사용자들의 노스탈지아를 자극하고 있는데, 옛날 게임을 함께 하거나 그에 대한 이야기를 나누는 것은 마치 어린 시절 즐겨 보았던 애니메이션 주제를 함께 부르는 기분을 주지 않나요?
- (45) 전자오락게임은 세상을 좋은 쪽으로 변화시킬 수 있을까요?

이상과 같은 45가지 질문들에 대한 학생들의 대답은 학기말에 보고서 성격으로 제출되었다. 질문에 대한 학생들의 대체적인 반응은 대답하기가 어렵다는 것이었다. 이 첫 번째 질문지의 문제는 필자가 Raskin의 예술기능론을 너무 기계적으로 게임에 적용하려는 데에 있었다. 탐구와 모색과 관련된 질문의 예를 들어보면 질문지를 받았을 때 학생들의 당혹감을 이해할 수 있을

것이다. "전자오락게임의 기술적, 예술적 발전이 약속하는 바에 따르면, 게임사용자는 작품에 등장하는 거의 모든 등장인물들의 운명을 따라가 볼 수 있습니다. 어떤 의미에서 19세기 프랑스의 소설가 발작이 구상한 인간희극의 장대한 서사시를 완성하는 거지요. (...) 이제 가능성의 영역에서 막 출발한 전자오락게임이라 발작과의 비교가 우습게 느껴지겠지만, 혹시 이와 관련된 인상적인 게임의 경험은 있는지요?" 당연히 Raskin의 기능론적 분석틀은 게임에 전반적으로 적용 가능하고, 갈수록 각각의 기능 영역들에 대한 게임의 예들이 풍부해지겠지만, Raskin의 개념들이 주는 생소함이나 예술 전반을 아우르는 필자의 질문들이 학생들에게 불편함을 주었던 것으로 보인다. 뿐만 아니라 한 학기 한 번의 수업으로 이 질문들을 학생들에게 설득력 있게 설명하는 데에도 한계가 있었다. 그래서 필자는 2007년 가을 학기 두 번째 질문지를 구성할 때 현실적으로 학생들에게 비교적 평이하게 다가가면서 전체적으로 게임적 상상력을 염두에 두고 유연하게 연결된 기능론적 질문지를 구성하려고 노력했다. 두 번째 질문지 구성의 핵심은 게임의 기능으로 대리충족을 중심에 놓고 게임적 상상력에 학생들의 주의를 환기시키면서 현실적으로 전통적인 예술교육이 담당했던 일련의 역할들에 대한 기능론적 가능성을 묻는 대화의 방식이다. 이것은 첫 번째 질문지에서 학생들의 대답이 전적으로 대리충족에 집중되어 있음을 필자가 확인했기 때문이다. 필자가 구성한 질문지에 포함된 17가지 질문들은 다음과 같은 방식으로 유기적으로 연결된다. 1) 게임을 하는 시간은 죽은 시간인가. 생산적으로 시간을 보낸다는 것은 무엇인가 2) 게임을 통해 시간을 때운 경험보다 시간을 잊어버린 경험 3) 게임에 고유한 재미란 무엇인가 4) 재미있으면서 동시에 학습효과를 거두기 5) 게임이 교실로 들어올 때 성차를 고려해야 하는가 6) 대리충족과 욕망 7) 현실도피인가 대안의 삶인가 8) 성이나 폭력에 대한 게임의 역기능 9) 게임을 통한 게임의 역기능 극복의 가능성 10) 게임에서 감동의 경험은 가능한가 11) 게임치유는 가능한가 12) 소외와 공감대로서 게임의 이중성 13) 게임은 세상을 좋은 쪽으로 변화시킬 수 있는가 14) 게임도 예술인가 15) 게임적 상상력이란 무엇인가 16)

게임수업은 게임에 대한 집착으로부터 우리를 자유롭게 하는가 17) 게임수업에 바라는 점. 논문의 본론이 질문지 구성이므로 이상과 같은 17가지 질문들을 원문대로 제시해야 하지만 필자는 각각의 질문들을 다루면서 몇몇 핵심적인 문장만을 인용한다. 비록 단편적인 인용이지만 평이한 대화체라는 점과 교사가 게임에 익숙하지 않다는 것이 자연스럽게 드러난다는 점에서 전체 질문들도 그 성격이 비슷하다. 이 논문을 통해 필자가 제안하고자 하는 것이 게임에 익숙하지 않은 교사와 게임이 일상인 학생들 사이에서 교육적으로 의미 있는 소통의 방식이기 때문에 전자오락게임을 교실로 끌어오게 하는 교사들에게 필자의 수업은 결국 하나의 예일 뿐이며 궁극적으로 현장의 교사는 자신의 방식으로 자신의 수업을 구상할 수밖에 없다.

2. 17가지 질문들을 포함한 두 번째 질문지의 구성과 질문의 의도 및 학생들의 반응

A4 18쪽으로 구성된 두 번째 질문지는 질문에 들어가는 글로 시작한다. 필자는 학생들에게 학교 안의 문화와 학교 밖의 문화를 나누는 이분법을 지적하면서 전자오락게임이 교실로 들어올 필요를 강조한다. 이런 맥락에서 R.Raskin의 예술기능론적 접근과 봄 학기 수업의 결과를 간단히 소개한다. 무엇보다도 게임에 서투른 교사와 게임에 익숙한 학생의 문제를 풀 수 있는 대화 수업의 중요성과 그를 위한 한 방식으로 질문지 수업을 제안한다. 대체로 질문지에 포함된 17가지 질문들은 게임에 대한 주관적인 체험을 객관화하는 데서부터 시작해서 점점 거시적인 기능까지 일련의 단계를 이루다가 게임적 상상력으로 마무리 된다. 이제 필자는 각각의 질문들의 의도와 그 질문들에 대한 학생들의 반응을 간단하게 요약한다. 게임에 대한 질문지 수업을 계획하는 교사들에게 필자의 경험이 참조가 되기를 기대한다.

1) 첫 번째 질문은 행위충족의 한 경우로서 기분전환이란 기능에서 시작한다. 기분전환은 우리 일상에서 생산적일 수 있다. 문제는 기분전환이 부정적인 쪽으로 기능할 때이며 게임에서도 자주 되풀이되는 일이기도 하다. 첫 번째 질문에서 필자가 학생들과 이야기하고 싶었던 것은 기분전환과 집착과 정열과 생산성에 대한

경계의 애매함이었다. 질문의 스타일은 평이하고 일상적인데 예를 들면 다음과 같다. "그러나 모든 기능에는 순기능과 역기능이 있으며, 이것은 마치 동전의 앞, 뒷면과도 같습니다. 약이 독이 될 수 있고, 독이 약이 될 수 있는 이치이지요. 그런데 게임에 말려들어간 그 몇 시간, 어쩌면 우리는 시간을 잘 보내고 있었는지도 모릅니다. (...) '시간 때우기'나 '기분 전환'이라는 표현 뒤에는 '많은 시간을 할애할 필요가 없는'이라는 소극적인 의미가 숨어 있습니다. 우리는 어릴 때부터 생산적으로 시간을 보내는 일에 대한 관념을 교육받아 왔습니다. 나중에 '천재'로 인정받는 많은 사람들이 생전에는 쓸데 없는 데 시간을 버리는 사람들로 멸시되었습니다. 그렇다면 시간을 잘 보낸다는 것에 대한 우리의 관점을 바꿔볼 필요도 있지요. 무언가를 하면서 밤을 새우는 에너지를 우리는 '정열'이라고 부를 수 있습니다. 어떻습니까? 게임을 하며 밤을 새우는 모습을 정열로 묘사하는 것이 적절해 보이는지요?" 일반적으로 게임을 '천재'나 '정열' 또는 '달인' 등의 표현과 연결 짓지는 않는다. 그러나 어느 정도 필자의 영향도 있고, 또 질문의 대답이 보고서였다든 이유도 있고 해서 전체 학생의 절반 정도가 게임에 몰입도 정열이 아닌가 하는 질문에 긍정적인 입장이었다. 그러나 긍정적인 학생들의 대부분이 프로그래머를 염두에 두고 있었는데, 여전히 정열이나 달인 같은 표현들은 상당 부분 구체적인 물질적 생산성과 관련된다. 이 질문의 진정한 의도는 '생산적으로 시간 보내기'라는 전통적인 관념에 대한 학생들의 사유를 자극하려는 데에 있었다. 보고서를 검토하는 자리에서 이 주제를 거론하고 쪽지글을 받으면 상당수의 학생들이 자신의 전통적인 관념을 재고해보려는 반응을 보인다.

2) 두 번째 질문은 시간을 때우는 게임과 시간을 잊게 하는 게임의 재미에 관한 것이다. 학생들의 대답을 보면 많은 학생들이 기분전환이나 시간때우기를 게임 기능론의 출발점으로 받아들인다. 일부 학생들이 게임 학과나 프로그래머의 예를 들어 이제 더 이상 게임이 시간때우기가 아니라는 것을 강조하기도 했는데, 어쨌든 거의 모든 학생들에게 게임의 중심에 '재미'가 있다는 사실은 자연스럽다. 두 번째 질문에서 필자는 재미

라는 개념의 상대적인 성격을 지적하면서도 보편적으로 게임이 행사하는 강력한 재미의 힘을 강조한다. 필자는 학생들에게 "무언가에 몰입해서 재미를 느낄 때 몸 전체에서 살아있다는 느낌이 고동치는" 그렇게 재미있었던 게임의 예를 부탁했다. 정말로 재미있었던 게임 경험이 있었느냐는 이 질문의 핵심적인 역할은 학생들로 하여금 자신의 주관적인 게임경험을 돌아켜보게 하는 것이었다. 그리고 학생들은 정말 다양한 게임들로 대답했다. 보드 게임, 휴대폰 모바일 게임, PSP 게임, 아케이드 게임, 게임기 게임, PC게임, 온 라인 게임 등을 총 망라하면서 블록게임, 퍼즐게임, 슈팅게임, 리듬 게임, 율동게임, 대전게임, RPG, 어드벤처, 레이싱, 시뮬레이션 게임, 전략시뮬레이션게임, 육성게임, 스포츠 게임 등의 거의 모든 장르의 게임들이 거론되었다.

3) 세 번째 질문은 게임의 보편적 재미를 일반화 할 수 있는가에 관한 것이다. "가령 전자오락게임은 게임 사용자에게 동전과 시간이 허락하는 한도 내에서 실패해도 무한히 되풀이해서 도전할 수 있는 기회를 주잖아요. 실패에 대한 두려움과 얼마든지 다시 도전할 수 있다는 편안함. 그 역설적인 조화가 게임을 하는 재미의 핵심적인 부분의 하나가 아닐까요? 그러다보면 게임사용자는 점점 자신의 능력이 향상되어가는 즐거움을 경험할 수도 있고요. 성과를 얻기까지 기다리는 참을성의 결핍 같은 부작용도 있겠습니다만, 어쨌든 비교적 손쉽게 반복과 숙달에서 오는 재미가 전자오락게임이 청소년들에게 행사하는 매력의 중요한 부분이겠지요. 물론 그러기 위해서는 어느 정도까지는 반복해도 끊임없이 발견되는 새로움이 게임 속에 내재해 있어야 할 겁니다. 뿐만 아니라, 게임은 영화나 소설과는 달리 게임 사용자가 하다못해 손가락이라도 직접 움직여야 하잖아요. 책장 넘기는 손가락의 역할과는 다른 차원이지요. (...) 영화나 소설 수용의 수동성과 비교할 때 게임사용자 자신의 게임조작에 의해 게임캐릭터의 운명이 결정된다는 점에서 게임에는 확실히 적극적인 행위충족의 재미라는 측면이 있습니다." 이것이 필자가 질문지에서 일차적으로 제한한 게임 재미론이다. 그런데 이런 일반화 이면에는 엄청나게 다양한 게임 체험들이 존재한다. 이런 맥락에서 비교 재미론에 해당하는 세 번째 질문

의 의도는 두 가지. 첫째는 게임을 포함한 엄청 다양한 재미의 세계 속에 게임을 위치시키는 것. 둘째는 학생들이 스스로 주관적인 게임체험 속에서 무언가 보편적인 개념화의 가능성을 시도해보게 하는 것. 학생들은 대체로 필자의 일반화를 받아들이면서 온라인 게임의 독특한 길드체험이나 '득템'(아이템 획득)체험, 효과적인 대리만족의 체험, 귀찮은 과정 없이 직접 재미로 들어갈 수 있는 체험, 또는 기술적으로 자동처리 되어 있는 시스템에 자기만의 체취를 불어넣는 체험 등을 덧붙인다.

4) 네 번째 질문은 '에듀테인먼트'에 대한 것이다. '재미'와 '교육' 두 마리 토끼를 한꺼번에 잡는 일이 그렇게 쉬운 일이 아니라는 전제에서 필자는 학생들의 생각과 경험을 묻는다. "전통적으로 「삼국지」는 교육적으로 중요한 고전입니다. 청소년들이 즐겨하는 전략시뮬레이션 게임인 「삼국지」가 「삼국지」라는 문학의 역할을 대신할 수는 없을 겁니다. 그렇지만 교육적으로 무언가 다른 역할을 수행할 수는 있지 않을까요? 학교가 학생들의 지적 능력과 감성적 능력을 조화롭게 계발하면서 학생들의 자아정체성에 기반을 둔 가치관과 세계관의 정립에 한 역할을 담당한다면, 무언가 전자오락 게임이 기여할 수 있는 것이 있을 겁니다. 여러분의 생각은 어떻습니까?" 에듀테인먼트의 현실적 경험을 묻는 필자의 의도는 정말로 재미를 동반한 교육의 가능성에 대한 학생들의 믿음이다. 처음부터 분명하게 에듀테인먼트를 표방하고 출시된 게임 타이틀은 대다수의 학생들에게 별다른 인상을 준 것 같지 않다. 한컴의 「타자게임」이나 넥슨의 「Q-플레이」, 또는 닌텐도DS의 「두뇌트레이닝」 등을 언급하는 학생들이 일부 있었고, 「비트마니아」에서 「대항해시대」나 「롤러코스터 타이쿤2」에 이르기까지 교육적 의미를 담고 있는 다양한 게임들도 거론되었다. 「레밍스」 같은 초기 게임을 언급하는 학생은 있었지만, 자아정체성에 기반을 둔 가치관과 세계관의 정립은 아직 게임에서 그 예를 찾기는 어려워 보인다. 게임이 중독성이라 교육적 의미가 사라질 거라는 우려를 하는 학생도 있고, 게임이 단조로워 교육적 의미가 유지되기 어렵다고 생각하는 학생도 있지만, 재미를 동반한 교육의 가능성에 대해 많은 학생들이 믿음을 보인다. 물론 현재 교육환경의 현

실로는 어렵겠다는 회의론도 상당 부분 존재한다.

5) 학교의 교실은 남학생과 여학생으로 구성되는데 학생들의 이야기를 들어보면 여학생들과 남학생들 간에 서로 좋아하는 게임이 다르다. 남학생들이 여학생들보다 게임을 더 좋아하는 것도 비교적 분명하다. 이런 점은 게임이 교실로 들어올 때 충분한 고려가 필요한 사항이다. 게임과 성차에 대한 질문에 있어 필자의 의도는 두 가지이다. 첫째는 성차와 특정체험의 사회적 억압이 아직도 존재하는가에 대한 학생들의 입장정립이고, 둘째는 게임의 성차적 취향은 존재하는가에 대한 학생들의 사유를 자극함이다. 여학생들도 남학생들 못지않게 게임을 즐긴다고 생각하는 경우가 없지는 않지만, 남학생들이 여학생들보다 더 게임에 빠져든다는 것은 많은 학생들도 일단 받아들인다. 그 이유로 남학생들의 경쟁심리를 지적하는 학생들도 있고, 여자가 게임을 하는 것은 사회적으로 부적절한 것으로 인식되어 왔다는 점을 지적하는 학생들도 있다. 언론학자 박명진은 청소년 문화에 대한 자신의 논문에서 게임이 공간에 대한 인지적 능력을 키워주는 측면이 있다는 주장을 인용하는데[13], 여학생 스스로 기계조작이나 공간감각에 대한 성차적 현상을 인정하는 경향도 있다. 남성취향으로서 경쟁적 게임과 여성취향으로서 이야기게임을 구분하는 의견도 있다. 보고서를 검토하는 자리에서 한 남학생이 「프린세스 메이커」를 좋아하는 게임으로 꼽자 강의실이 웃음바다가 된 현상도 흥미롭다.

6) 여섯 번째 질문은 대다수의 학생들이 게임의 가장 일반적인 기능으로 받아들이는 대리충족에 관한 것이다. 질문지의 문장을 인용하면 다음과 같다. "연기를 전공하는 학생들에게 왜 연기가 되고 싶은가 물으면, 많은 학생들이 '대리체험'을 이야기합니다. 살면서 우리가 맡을 수 있는 역할은 제한되어 있지만, 연기를 통해 다양한 역할들을 연기할 수 있다는 겁니다. 그리고 관객들은 그 역할들에 감정입입하면서 또 다른 대리체험을 경험하는 거구요. 이것은 적극적이면서도 긍정적인 예술의 중요한 기능입니다. 우리는 예술가의 상상력의 힘으로 한 순간 무미건조한 일상에서 벗어나 온갖 모험의 세계로 떠날 수 있습니다. (...) 어쨌든 나는 폭력에서 영웅이고 싶고, 성(sex)에서 황홀한 연인이고 싶어요.

온갖 일에서 성공하고 싶고, 모든 일에서 천재이고 싶고, 세상의 모든 수수께끼들에 대해 올바른 답을 갖고 싶습니다. 그러면서 맑고, 착하고도 싶어요. 친구들에게 의리 있고, 아이들에게 좋은 아빠며, 부모님들에게 좋은 자식이고도 싶습니다. 그러나 한편으로는 무언가 악마 같은 부분들에 끌리는 점이 있다는 것도 인정해야 할 것 같습니다. 물론 현실에서 나는 이런 욕망들과는 대체로 무관한 삶을 삽니다. 나는 게임을 잘 할 줄 몰라서 다양한 게임의 세계를 직접 체험하지는 못하지만, 상식적으로 소설이나 영화의 대리체험과 게임의 대리체험은 그 성격이 좀 다를 것이라 짐작합니다. 그것은 영화는 연기자를 통해 가상의 세계로 들어가지만, 게임은 게임사용자가 좀 더 직접적인 방식으로 가상의 세계로 들어가기 때문이지요. 그 극단적인 모습이 아직까지는 추정만 무성한 '버추얼 리얼리티(virtual reality)'의 가상세계일 겁니다. 어느 날 머리에 무슨 기계 같은 것을 쓰고 나 혼자 요트를 타고 태평양을 횡단하는 꿈을 꾸는 일이 가능해진다면, 나는 주저하지 않겠어요. 어쨌든 전자오락게임이 많은 게임사용자에게 행사하는 매력의 다른 말은 대리충족이라고 나는 생각합니다. 혹시 여러분이 좋아하는 게임과 여러분의 욕망에는 무슨 관련이 있는지요? 현재로서 대리충족이 전자오락게임의 주요한 기능이라는 데에는 이론의 여지가 없다. 한 학생의 대답처럼 『블랙 앤 화이트』 같은 게임을 통해 게임사용자는 자신이 신이 되어 보는 대리충족을 경험해볼 수 있다. 대리충족과 욕망을 묻는 이 질문의 의도는 학생들이 대리충족을 추구하는 자기 내면 깊은 곳 의식의 변방에 대해 성찰의 기회를 주고자 함이다. 그러나 필자의 제한된 수업시간으로는 학생들에게 치열한 성찰의 동기를 부여하기가 어려웠던 것 같다. 학생들에게서부터 표면적인 것을 제외하고는 이렇다 할 내면의 욕망과 게임과의 관계가 거론되지 않았다. 어쨌든 인간의 내밀한 욕구에 귀를 기울이며 대리충족을 제공하는 게임은 그야말로 전 방위로 펼쳐져 있는 것 같다. 질문지에서 필자는 대리충족의 예로서 에베레스트 등정을 들었는데, 질문지 작업을 할 때까지도 몰랐다가 최근에야 산악원정게임 Hidden Expedition - Everest가 개발되어 있는 것을 알았다.

7) 96년 필자와 대화를 나눈 한정수는 '게임에고(game-ego)'와 '현실에고'라는 표현을 썼었다. 게임 속의 대리충족이 극단적인 데로 가면 실제로 게임 속의 에고와 게임사용자의 현실에고의 총체적인 분열현상까지도 일어날 수 있다. 그러니까 현실에서 한국남자로 은행원이면서 한국사람 아내와 두 아이가 있지만, 게임 속에서는 브라질여자로 스웨덴남자를 남편으로 다섯 아이가 있는 비행사일 수 있으며, 이론적으로는 평생 그렇게 두 인생을 살 수도 있다. 이런 맥락에서 『세컨드 라이프』와 같은 미국의 게임은 앞으로 전개될 게임의 양상에 시사하는 바가 크다. 우리나라에서도 『심스』 같은 게임은 이미 상당한 대중성을 확보하고 있다. 일본의 오타쿠 문화에서 느껴지는 현실도피의 문제는 일단 '현실'이 상식인 다음의 문제인데, '대안'이라는 표현에는 상식인 현실에의 도전이 내포되어 있어 사이버세계로서의 게임은 새로운 라이프스타일에 대한 만만치 않은 논쟁을 야기할 여지가 있다. 이것이 대리충족인가, 대안의 삶인가에 대한 일곱 번째 질문이 의도한 논점이다. 어쨌든 보고서에 의하면 이런 정도로 대안의 삶을 경험한 학생은 아무도 없었다. MMORPG인 『신영웅문』이란 게임을 하는 한 남학생은 여러 해 동안 게임 속에서 여성 캐릭터로 플레이하고 있는데, 그동안 결혼도 하고 아이도 낳아 키운다. 오프라인 모임에는 나간 적이 없다고 했다. 흥미 있는 현상이라고 생각한다.

8) 여덟 번째 질문은 특히 성이나 폭력에 미치는 게임의 악영향에 관한 것이다. 냉혹한 살인을 부추기는 『GTA』나 강간게임인 『미행』은 확실히 도가 지나친 느낌이 있다. 청소년 범죄의 영향으로 게임의 역기능을 거론하는 일은 이제 당연한 수순이다. 앞에서도 언급했지만, 극단적으로 현실의 자아를 포기하고 게임 속의 아바타로서만 남으려는 역기능적 경향도 부정할 수 없다. 학생들도 상식적인 선에서 역기능의 가능성을 받아들이지만, 자신의 문제를 거론한 학생은 없었다. 『GTA』라는 폭력게임이나 『미행』이라는 강간게임의 경우 적지 않은 남학생들이 적어도 이 게임에 대해서 알고 있는 것으로 보인다. 그러나 아무도 그 게임이 자신에게 미칠 악영향을 거론하지는 않는다. 게임에서

다루어지는 성과 폭력의 세계에 대한 이 질문의 의도는 대리충족과 영향이라는 주제를 학생들이 자신의 경우로 풀어가게끔 자극하려는 데 있다. 일단 자신의 체험을 객관화 할 수 있다면 그것만으로도 게임수업은 의미가 있다.

9) 예술의 경우 항상 역기능의 위협을 느끼면서도 가능하면 순기능 쪽으로 이야기를 풀어가려는 경향이 있다. 게임이라고 예외일 필요는 없다. "성이라는 영역은 인간의 상상력에 의해 때로는 지나치게 아름답게 윤색될 수도 있고, 때로는 지나치게 동물적으로 변질될 수도 있습니다. 폭력도 마찬가지이구요. 그 사이에서 조화의 묘를 찾아내는 작업이 예술적 상상력이겠지요. 현실적으로 게임에서 성과 폭력을 완전히 삭제해버릴 수는 없다고 나는 생각합니다. 그렇다면 좀 더 적극적인 방식으로 문제에 도전해보는 것은 어떨까요? 성과 폭력을 다루고는 있지만 나름대로 좋은 게임을 선택하는 청소년들의 감수성을 깨워내고, 또 그 만큼 좋은 게임을 만드는 상상력을 고취시키는 방식으로 말이지요. 혹시 지금까지 경험 한 게임 중에 성과 폭력과 관련되어 위에서 언급한 적극적인 방식의 예로 거론할만한 게임이 있는지요? 완벽하지 않더라도 좋습니다. 무언가 지향의 정신이 보이거나 하면 예로 들어주세요." 살균처리한 성과 폭력이 아니면서도 가치지향적인 성과 폭력의 가능성에 대한 이 질문은 학생들 입장에서 대답하기 어려운 질문이라 생각된다. 물론 폭력의 경우 단순 대리충족과 복합적 악영향 중에 단순 대리충족 쪽의 손을 들어주는 학생들이 적지 않다. 성의 경우 『동급생』 같은 게임을 긍정적인 예로 드는 학생이 간혹 있는데, 어쨌든 성을 예쁘게 다루고 있다는 것이다. 그런데 성과 관련해서 필자가 전혀 짐작할 수 없었던 예를 든 학생이 있었다. 『취작』이라는 게임이다. 필자가 구해본 게임영상에 의하면 이 게임의 시작은 전형적인 성폭력 게임이다. 그런데 성폭력을 일삼던 아파트 경비원이 갑자기 게임사용자를 바라보면서 "내가 너야!"하고 말을 건네는 중반 이후부터 게임의 성격이 달라진다. 그리고 성폭력에 희생되던 여성 캐릭터가 오히려 게임사용자를 위로해주기 시작한다. 그 학생의 보고서에 의하면 게임을 끝내고 나면 죄책감이 들어 그 동안 소장하고

있던 포르노 잡지들을 전부 없애고 싶은 충동이 드는 게임이라고 한다. 만일 그렇다면 『취작』은 문제 안에서 문제의 해법을 푸는 하나의 구체적인 예로서 기능할 수 있다. 폭력게임 쪽에서는 일인칭슈팅게임 『페이퍼 맨』을 예로 든 학생이 있었다. 이 학생은 슈팅게임에 종이인형 캐릭터를 이용한 아이디어를 성공적으로 평가한다.

10) 열 번째 질문은 게임에서 감동의 경험에 관한 것이다. 일단 일상적인 재미와 감동의 차이를 받아들이다면 감동에는 확실히 승화된 재미의 측면이 있다. 게임을 클리어했을 때 느끼는 감동 말고 학생들이 게임에서 감동을 느끼는 경우라면 RPG 게임 엔딩에서 느끼는 멜로 드라마적 감동이 아니면 스포츠나 전략 시뮬레이션 게임에서 극적으로 승리했을 때의 감동이다. 재미에 비해 감동은 아직 게임에서 충분한 미학적 관심을 받고 있지 못하다. 예술적 감동의 꽃으로 비극을 꼽는 사람들이 많은데, 이정엽은 게임 스토리텔링에 대한 자신의 논문에서 게임에서 비극적 감동은 불가능하다고 주장한다. 그는 게임의 상호작용성이 비극의 운명성과 양립할 수 없기 때문에 그렇다고 주장하는데, 그에게 이것은 게임의 한계이자 동시에 가능성이야[14]. 반면 이인화는 『리니지2』에 대한 자신의 책에서 숭고 체험을 이야기한다. 미학적으로 비극적 감동과 숭고는 밀접한 관련이 있는데, 그의 글을 한 부분 인용한다. "그런 의미에서 아직도 『리니지2』의 스토리는 매일 매일 놀랍고 비일상적이며 충격적인 순간, 묘사 불가능한 것이 일어나는 순간의 미학, 숭고의 미학에 의해 지배된다 [15]." 게임의 감동에 대한 미학적 접근이 이제 시작인 것은 예술로서 게임의 역사가 이제 시작인 것과 궤를 같이 한다. 그래도 『리니지2』에 대한 이인화의 입장은 특별한데, 그것은 그 자신이 『리니지2』에 깊이 몰입되어 있는 사정뿐만 아니라 게임미학에 대한 선구적인 역할을 자임하고 있는 배경과도 무관하지 않을 것이다. 반면에 학생들의 경우 깊이 몰입한 경험이 있는 게임의 경우에도 게임의 예술적 감동을 거론하기를 꺼려한다. 그것은 현재 게임의 수준도 수준이지만, 게임의 낮은 문화적 지위에 학생들이 여전히 영향 받고 있다는 점과도 무관하지 않을 것이다. 음악미학자 E. 한슬릭은

음악을 들을 줄 모를수록 음악을 들으며 눈물을 흘린다는 입장을 취한다. 진정한 음악적 감동은 음악에 내재적인 형식에 있다는 것이다[16]. 『동물의 숲』이란 게임을 하며 게임 속의 동물들이 자신의 실제 생일에 선물을 보내고, 축하를 해주는 경험에 감동한 학생이 있었다. 이인화의 경우든, 이 학생의 경우든, 예술적 감동의 주관주의적 경향으로의 방향전환이 새로운 게임미학을 통해 암시되고 있다. 한 가지 예를 더 들자면, 일본게임 중에 X-Japan이란 락그룹을 좋아하는 사람들을 위한 게임이 있다. 이 게임의 사용자는 게임 속에서 기자가 되어 X-Japan 공연장 백 스테이지를 마음대로 돌아다니며 인터뷰도 하고, 사진도 찍고, 네 대의 모니터로 공연실황을 편집하기도 한다. 수업시간에 이 게임의 게임장면을 보면서 특히 학생들이 적극적으로 반응하는 부분은 지금은 죽은 히데라는 기타리스트에게 게임사용자가 술을 한잔 권하면서 대화하는 장면이다. 특히 히데를 좋아했던 학생에게 그 경험은 정말 특별한 감동일 것이다. 이런 경험은 지금까지 전통적인 예술영역 어디에서도 느끼기 어려운 감동임이 분명하다. 감수성과 상상력 교육에서 예술의 역할이 상식적인 것이라면 그것은 상당 부분 우리의 내면에 감동을 야기하는 예술의 힘 때문이다. 이런 의미에서 게임이 교실로 들어오는 설득력의 중심에 감동을 창출하는 게임의 아직 충분히 발휘되지 않은 잠재력이 있다.

11) 요즈음 시, 음악, 미술, 연극, 무용 등 치유로서의 예술에 대한 관심이 증가하고 있다. 뿐만 아니라 이미 오래 전부터 치유로서 놀이의 가능성은 많은 사람들의 지지를 받아왔다. 질문지에서 열한 번째 질문의 한 부분을 인용하면 다음과 같다. “사실 예술의 근원을 놀이에 두는 사람들도 있으니 어찌면 당연한 가능성이지요. 놀이는 나름대로 정해진 규칙을 갖고 있으면서도 일상과는 대조적인 세계를 갖고 있습니다. 놀이를 하는 사람들은 일상과 구별되는 세계 속에서 그 안에 정해진 규칙을 따르며, 자칫 규격화될 수 있는 자아를 유연하게 활성화 시킬 수 있습니다. 치밀하게 구성될 수 있다면, 자신을 뒤집어보고 세상을 뒤집어보는 능력의 계발은 놀이의 주요한 기능 중의 하나이지요. 어쨌든 치유로서 놀이의 세계는 무엇보다도 자발성과 자연스러움

의 세계입니다. 무언가 억지로 강요하는 순간 놀이의 세계는 붕괴되지요. 이런 놀이의 세계는 그대로 전자오락게임의 세계로 이어집니다. 우리는 게임을 통해 일상의 긴장을 무장해제 시키고, 휴식을 취할 수 있습니다. 물론 모든 휴식이 그런 것처럼 게임의 휴식도 일과 놀이의 리듬을 탈 때 가능하겠지요. 전자오락게임도 일반 콤팩이나 힘들다구요? 등산도 힘들지요. 생각해 보면, 휴가여행도 힘듭니다. 하지만 일과는 다른 방식으로 힘든 것이지요. 그래서 육체뿐만 아니라 내면에 조화를 찾게 해주는 거구요. 게임이 삶의 모든 것이 되면, 휴식은 차라리 학교 수업에서 취해야 할 겁니다. 나는 아직 치유로서 게임의 구체적인 경우는 아는 바가 없지만, 전자오락 게임을 심리치료요법으로 개발하는 것에 대해 여러분은 어떻게 생각하시나요?” 예술치유의 한 경우로서 게임의 가능성을 묻는 이 질문에 대한 학생들의 대답은 필자로서도 의외였다. 거의 모든 학생들이 치유로서 게임의 가능성에 대해 긍정적으로 반응했다. 그것은 게임과 더불어 자란 학생들의 게임적 감수성의 바탕에 근본적으로 게임에 대한 긍정적인 마음이 작용하고 있기 때문이라고 필자는 생각한다. 문제는 구체적인 게임의 예였다. 일차 질문지를 검토하는 수업에서 필자는 『괴혼』이라는 게임을 예로 제시했는데, 보고서에서 구체적인 게임이 언급된 경우는 몇 학생을 제외하고는 없었다. 한 학생은 인터넷 자료검색을 통해 소아암 환자 치료를 위한 『Re-Mission』이란 게임을 예로 들었다. 또 다른 학생은 『The Endless Forest』라는 게임을 언급했다. 그냥 숲 속의 사슴이 되어 물마시고, 탄사슴과 어울리고, 숲을 뛰어 다니고 하는 게임이었는데, 게임사용자의 마음에 편안함을 주는 게임이었다. 학생들이 제출한 보고서를 검토하는 수업에서 이 게임 이야기가 나오자 『Cloud』라는 게임을 생각해낸 학생이 있었다. 미국의 남캘리포니아 대학 학생들이 만든 이 게임도 하늘을 날며, 구름을 모으고, 비도 내리게 하는 등의 평화롭고 아름다운 게임이다. 이런 과정을 통해 질문지 수업의 가능성을 다시 확인할 수 있었던 경험이었다. 치유로서의 게임과는 조금 다른 접근이지만 시각장애자들을 위한 소리로서만 진행되는 게임이 있다. ‘사운드 노벨’이라는 이름으로 세가에서 출시된 게임 시리

즈인데 화면은 그냥 까맣기만 하다. 수업시간에 이 게임을 소개하자 언어가 일본어라 알아듣기 어려워도 게임의 컨셉에 학생들은 고개를 끄덕였다. 위에서 언급한 『Cloud』도 그렇지만, 비슷한 방식으로 여러 장애에 생명심으로 접근하는 게임들이 가능하리라 생각된다.

12) 예술이 공동체적 공감대를 형성한다는 것은 잘 알려진 사실이다. 게임의 경우 게임을 함께 하는 게임 사용자들 사이에 쉽게 공동체적 공감대가 형성될 수 있다. 예술은 우리로 하여금 남과 더불어 중요한 무엇에 함께 연루되어 있는 느낌을 줄 수 있는데, 필자는 게임 또한 21세기 매체환경과 정보기술이 급격하게 변화하는 시대에 여전히 우리에게 남아 있는 인간적인 것의 한 보루가 되어줄 수 있다고 생각한다. “요즘 옛날 게임의 예플버전이 나와 게임사용자들의 노스탈지아를 자극하고 있는데, 옛날 게임을 함께 하거나 그에 대한 이야기를 나누는 것은 마치 어린 시절 즐겨 보았던 애니메이션 주제를 함께 부르는 기분을 주곤 합니다. 그러나 게임에 대해 부정적인 입장을 갖고 있는 사람들은 곧잘 자기 방이나 컴컴한 PC방에 혼자 웅크리고 앉아 게임에 몰두하는 게임사용자의 모습을 그립니다. 이것은 확실히 인간소외의 모습이지요. 공동체적 공감대와 인간소외의 모습이라는 게임의 이중적 성격에 대한 여러분의 생각은 어떻습니까?” 게임의 역기능에 관한 이 질문에는 사실 필자 자신의 고정관념이 어느 정도 작용하고 있다. 일단 게임의 이중적 측면을 상식으로 생각하고 있었던 것이다. 그러나 대다수 학생들은 그런 이중성을 받아들이지 않았다. 이제 더 이상 게임은 학생들에게 음습하고 폐쇄적인 이미지가 아니다. 물론 그런 현상이 없는 것은 아니겠지만 그것은 삶의 모든 국면에서도 마찬가지일 것이다. 반면에 공감대 형성으로서 게임의 역할은 수업 현장의 분위기에서 확실하게 드러난다. 수업시간에 초기게임의 게임장면을 비디오로 감상하면 학생들의 추임새가 그야말로 자발적 소통의 즐거움 그 자체라 할 수 있다. 『갤러그』, 『고인돌』, 『사과나무』, 『페르시아의 왕자』, 『슈퍼 마리오』, 탈탈거리며 뛰어다니는 초기 축구게임 등의 화면을 보며 탄성을 지르는 학생들을 보노라면 필자 자신도 즐거워질 만큼 눈들이 반짝인다.⁵⁾ 감수성은 이렇게 시대와 함께

바뀌고 있고, 어느새 게임은 노스탈지아 문화의 한 부분이다. 근본적으로 게임에 긍정적인 이 세대가 부모가 되면서 해야 할 적극적인 역할이 피아노 학원이나 미술 학원에 아이들을 보내는 것만이 아니라는 점에서도 교실로 들어온 게임의 교육적 의미는 크다.

13) 예술을 통해 세상을 바꿔 보려는 예술가나 예술 평론가들은 참 많다. 그러나 점진적인 진보이든, 과격한 혁명이든, 현 수준에서 전자오락게임을 사회변화와 관련짓기는 어렵다. 만일 게임이 긍정적인 방향으로 사회변화를 촉진할 수 있다면, 그것은 무엇보다도 게임을 통해 게임사용자의 의식이 유연해지기 때문일 것이다. 이것은 전자오락게임을 포함한 놀이의 중요한 한 특징이기도 한데 그래서 쉴러 같은 시인이자 철학자는 인류의 미래를 놀이로서의 예술에 걸어보기도 한다[19]. “놀이는 무언가 경직된 것들을 해체시키는 불손한 특징을 지니고 있습니다. 놀이정신은 직접적인 비판정신은 아닌데, 비판정신은 대체로 이것 아니면 저것이라는 양자택일의 성격을 띠니까요. 반면에 놀이정신은 서로 다른 것들을 모순 없이 동시에 받아들일 수 있다는 역설의 정신이지요. 놀이에서는 모든 것이 동시다발적으로 존재하는 뒤집혀진 세상이 가능합니다. 따라서 전자오락 게임이 하나의 놀이로서 우리의 놀이정신을 일깨우기 위해서는 무엇보다도 게임에 대한 경직된 시선이 유연해질 필요가 있어요. 실제로 우리는 게임을 하면서 종종 게임을 하고 있는 자기 자신을 부끄러워 하잖아요. 이렇게 보면, 전자오락게임의 존재 그 자체가 긍정적인 사회변화를 야기하는 전자오락게임의 중요한 기능인 셈이지요. 이것은 단지 나의 생각일 뿐입니다. 전자오락게임은 세상을 좋은 쪽으로 변화시킬 수 있을까요?” 게임의 거시사회적 기능과 관련된 이 질문에는 전통적인 예술 개념이 담고 있는 무언가 커다란 역할에 대한 비판적 사유를 자극하려는 의도가 내포되어 있다. 전자오락게임에 근본적으로 긍정적인 학생들도 이 질문에 뭐라고 확실한 대답을 찾기 어려워 한다. 그것은 게임

5) 필자가 질문지에서 거론하는 H.J. Prakke는 함께 더불어 하는 즐거움이란 매체의 이런 기능을 강조하기 위해 'socius'라는 개념을 제안한다. [17] 사실 강의실의 분위기는 'socius'를 넘어서서 거의 'ecstasy'에 가까운 반응이라 해도 과장이 아니다. 이런 맥락에서 같은 책에 실려 있는 Wilmont Haacke의 "Mass Media - the Playground for Grown-Ups"를 참조할 것. [18]

뿐만 아니라 예술 전반에 걸쳐서도 당연하다고 필자는 생각한다. 사실 교과서에 실리는 예술의 효용성은 종종 거품처럼 부풀어져 있다. 그러나 무엇인가를 거시적 맥락에 놓고 비전을 모색해보는 것은 그 자체로 교육적 의미가 있다. 대체로 학생들은 게임의 역기능을 염두에 두면서도 소소한 게임적 경험들을 통한 점진적 변화의 가능성을 이야기한다. 예를 들면 가상운전게임 같은 경험을 통해 교통질서를 잘 지키는 사회로의 변화가 가능하다는 식이다. 물론 학생들 스스로 이런 게임을 많은 사람들이 선택하지는 않으리라고 생각한다. 따라서 게임의 상업주의를 걱정하는 목소리도 드물지 않다. 상식적으로 관심이 많이 쏠리는 곳에 상업주의적 관심도 함께 몰리는 것은 당연하다. 한국의 전통음악은 찾는 사람이 드물어서 교육적 관심을 받아야 하지만, 게임은 찾는 사람이 너무 많아 교육적 관심을 받아야 한다. 요즘 플레이스테이션3를 보면 게임 영상의 화려함이 거의 눈부실 정도이다. 음악이나 시나리오도 놀랄 만큼 세련되었다. 가령 『메탈기어 솔리드4』가 그렇다. 영상, 음악, 시나리오의 모든 측면에서 수준 있는 게임이다. 그런데 이 게임에는 위장막이라는 아이템이 있다. 가능한 한 살상을 자제하면서 미션을 수행할 수 있는 아이템이다. 『메탈기어 솔리드』는 처음부터 비폭력이라는 게임의 지향점을 갖고 있었다. 폭력, 비폭력이 문제가 아니라, 무엇인가 좀 더 긍정적인 것을 추구하는 지향의 정신이 핵심이다. 지향성에서 작은 관심들이 쌓여지다 보면 어찌면 세상은 조금씩 좋은 쪽으로 변화할지도 모른다. 설령 아니더라도, 교실로 들어온 전자오락게임 그 자체가 이미 세상의 변화일지도 모른다.

14) 열네 번째 질문은 예술로서 전자오락게임에 대한 것이다. 이 질문 자체가 특별히 기능론적이라기보다는 예술기능론의 출발점을 다시 확인하는 의미가 있다. 예술에 대해 전폭적으로 열려있는 필자의 영향으로 대다수의 학생들은 게임도 예술일 수 있다는 반응을 보였다. 그러나 특히 예술을 전공하는 일부 학생들 중에는 게임의 방식이 예술이라기에는 여전히 내키지 않는다는 반응을 제기하는 학생들이 있었다. 전공과도 상관이 있는데, 예를 들어 애니메이션을 전공하는 학생들은 전폭적으로 예술 쪽이지만 영화 쪽 학생들은 좀 유보적이

라고 할 수 있다. 게임이 예술인가, 아닌가의 정답 찾는 논쟁이 중요한 것은 전혀 아니다. 게임예술론의 핵심은 자신의 체험에서 비롯하는 가치지향의 정신이다, 결국 모든 예술론은 어떤 특정체험에 바탕을 두고 있는 것이다. 이런 맥락에서 박상우가 펴낸 게임에세이는 앞으로 전개될 게임미학의 바탕을 이룬다고 할 수 있다[20]. 아쉽게도 예술에 대한 자신의 입장을 구체적인 게임체험과 더불어 전개한 학생이 드물었다. 이런 현상은 게임뿐만 아니라 예술교육 전반에 걸쳐 일반적이다. 교사가 가능성으로서 틀을 제시하면 학생들이 구체적인 예들로서 그 틀을 채우는 공동작업으로서 게임수업은 이런 의미에서 예술교육의 한 흥미 있는 모델로서 기능할 수 있다. 결국 세대의 감수성과 매체환경은 앞으로도 계속 변할 수밖에 없기 때문이다. 실제적으로 전통적인 예술들이 게임을 지향하는 측면도 보이는데, 이것이 'interactive'나 'hyper-text'에 국한될 것인지, 아니면 게임성 전반을 포괄하게 될 것인지는 아직 두고 볼 일이다.

15) “게임은 예술이다.” 라는 발언에는 게임과 영화, 음악, 문학 등의 기존의 예술이 서로 닮아있다는 뜻도 있겠지만, 무엇보다도 게임적 상상력의 핵심인 게임성이 바로 예술성으로 평가될 수 있다는 좀 더 적극적인 뜻이 있다. RPG게이머 중에 영상과 음악, 스토리가 모두 뛰어난 『파이널 판타지8』보다 그런 것은 다 떨어지더라도 게임이 그 자체로 재미있던 『파이널 판타지5』를 더 뛰어난 게임으로 평가하는 게임사용자들이 많은 것도 그런 이유 때문이다. 질문지에서 필자가 게임적 상상력의 예를 든 지점을 인용한다. “우리 조상들은 모르던 ‘뺨 도’는 또 어땠가요. 상대편 말이 네 개가 다 없어져 이제 도만 나도 이기는 상황에서 우리 편 말은 딱 하나 도에 가 있는 상황. 아주 작은 찬스이지만 그래도 ‘뺨 도’만 나와주면 게임을 원위치 시킬 수 있습니다. 누군가가 윗가락에 ‘뺨(BACK)’자 하나를 써 넣었을 뿐인데 윗놀이라는 게임에 감칠 맛 나는 묘미가 생기면서 게임이 한 단계 업그레이드 됩니다. 이런 것이 게임적 상상력입니다. 나는 좋은 게임을 만드는 힘이라는 의미에서 ‘게임적 상상력’이라는 말을 쓰고 있습니다. 문학적 상상력이나 영화적 상상력도 비슷한 용법이

지오 위에서 나는 '막판 뒤집기'를 좋은 게임의 한 요소로 거론했습니다. 너무 쉬워서 금방 물리지도 않고, 너무 어려워서 금방 포기해버리지도 않는 게임도 좋은 게임이라 할 수 있겠네요. 지금까지 여러분의 게임인생을 돌이켜보면서 게임적 상상력이 돋보인 좋은 게임의 예를 들어주세요. 그리고 그런 구체적인 예들을 통해 게임적 상상력의 요점을 몇 가지로 정리해볼 수 있는지요?" 예술에 대한 열네 번째 질문에 바로 이어 등장하는 게임적 상상력은 이 질문지의 핵심적인 부분이지만, 사실 게임적 상상력이란 표현이 학생들에게는 낯설다. 그러나 시적 상상력이나 영화적 상상력처럼 게임적 상상력도 상상력의 중요한 한 영역이며 꼭 디지털 게임적 상상력에 국한될 필요도 없다. 그것은 인문문화사의 시간만큼 항상 우리 주변에서 발휘되었던 상상력이다. 게임과 더불어 문학의 지평을 확대하는 작업을 하고 있는 이정엽의 책제목이 『상상력의 새로운 영토』인 것은 이런 맥락에서 시사적이며[21], 넥슨이라는 게임회사를 다룬 박정규의 책에서도 '상상력'이란 표현이 사용된다[22]. 꼭 학문적인 영역이 아니더라도 게임잡지나 tv의 게임 프로그램 등에서 게임성이란 표현이 많이 쓰이는데, 이 때 게임성이 게임적 상상력의 구체적인 모습들이다. 게임적 상상력의 예를 아날로그 쪽에서 끌어올 수밖에 없는 필자는 본문에서처럼 '백도'나 '쇼당'을 게임적 상상력의 예로 거론했다. 필자의 예에 영향을 받은 학생들은 소위 '막판 뒤집기' 쪽에서 예를 찾느라 부심했다. 이런 맥락에서 『카트라이더』나 『대전 테트리스』 등의 막판뒤집기 아이템들이 자주 언급되었다. 그러나 막판뒤집기를 싫어하는 학생도 있었는데, 한 순간에 오로지 아이템의 힘으로 게임의 결과를 뒤집어버리는 것이 마땅치 않다는 것이다. 이 학생의 지적처럼, 실력의 차이가 많이 나는 게임사용자들 사이에서도 게임의 긴장감을 유지시킬 수 있는 게임의 측면은 장, 단점을 다 가지고 있다. 한 학생은 막판뒤집기 대신 '육성'을 게임적 상상력의 핵심으로 들고 나왔다. 이런 경향의 학생에게는 우연적 요소가 너무 많은 게임이나, 에디터나 치트키 등은 곧 게임성의 죽음이다. 그래도 가령 야구에서 9회말 역전 만루홈런의 묘미는 야구의 게임성을 이야기할 때 빠뜨릴 수 없는 야구의 매력이다.

좀 더 폭넓게 게임적 상상력을 1) 자유 2) 선택권 3) 행운으로 일반화를 시도해본 학생도 있었다. 자신만의 언어를 이용한 좋은 시도였다고 생각한다. 보고서를 검토하는 수업에서 필자는 축구의 승부차기가 게임으로서 축구를 좋은 게임으로 만드는 게임적 상상력의 산물이라 생각하는지, 또는 3분 남겨두고 골키퍼가 슈트를 성공시키면 3점으로 한다는 물을 새로 만들면 축구의 게임성에 도움이 되는지 학생들에게 물었다. 물론 대답이 중요해서가 아니라 이런 질문들이 게임적 상상력의 영역이라는 이야기를 하고 싶어서였다. 일반적으로 사람들은 누군가가 게임의 물을 만들고 우리는 그 물을 따르기만 하면 된다고 생각한다. 그러나 필자의 경험에서 보면 많은 아이들이 어린 나이에서부터 스스로 게임을 만들기 시작한다. 그럼에도 불구하고 필자가 아는 한 지금까지 학교교육이 아이들의 그런 능력에 교육적으로 힘을 실어준 적이 없었다. 이런 맥락에서 미궁 게임등을 포함해서 자기만의 게임을 만들어본 경험이나, 누군가에 의해 이미 만들어진 게임 프로그램을 자기 마음대로 적절하게 조작해본 경험, 아니면 게임을 만들 수 있는 프로그램을 이용해본 경험을 학생들로부터 적극적으로 끌어낼 수 있으면 좋다. 이 질문은 필자로서는 정말 중요한 질문이었지만 이번 질문지에서 그 대답에 큰 기대를 걸지는 않았다. 그러나 앞으로는 달라질 거라고 생각한다. 그것이 바로 교육적 가능성이다.

16) 열여섯 번째 질문은 질문지의 효용을 묻는다. 무엇보다도 필자는 학생들이 질문에 대답을 하는 중에 무언가 게임에 구속되어 있다는 억압적인 느낌으로부터 조금 자유로워진 기분이 들지 않았는지 궁금했다. 이 질문은 게임에 대한 체험은 다양해도 게임에 대한 사유는 지극히 제한되어 있을 거라는 전제에서 나왔다. 그리고 실제로도 그랬다. 게임에 '페인'소리를 듣는 학생들이든 아니든, 사유를 통해 체험을 바라보는 경험은 교육적으로 의미가 있다. 보고서라는 형식이 일정 부분 한계로 작용하겠지만, 그래도 질문지를 접하는 과정이 전반적으로 학생들에게 게임을 새롭게 바라보는 계기가 되었던 것으로 보인다.

17) 질문지의 문제점이나 보충할 필요가 있는 부분을 묻는 마지막 질문이다. 45가지 질문들을 포함한 첫 번

제 질문지에 비해서 학생들은 대체로 만족스러운 반응을 보였다. 보드게임이나, 미로게임, 또는 전통적 게임 일반적으로 영역을 확대하기를 바라는 대답이 있었는데, 전자오락게임을 게임의 미래까지 포함해서 게임문화사적 맥락에서 보는 일은 역시 중요하다. 게임과 다른 예술형식들 간의 상호작용도 질문에 포함되어야 하지 않을까 하는 의견도 있었다. 예술과 관련된 질문에서 다루어질 수도 있겠지만, 이것 역시 중요한 문제영역이라 할 수 있다. 게임 공략법이나 게임을 직접 만들어본 경험, 또는 개발하고 싶은 게임에 대한 질문을 제안하는 학생도 있었다. 게임의 역기능적 측면에 대한 좀 더 심도 있는 질문도 필요하지 않을까 지적하는 학생도 있었고, 아주 드물게 게임을 좋아하지 않는 학생들도 고려해달라는 항의도 있었다. 무엇보다도 이것은 질문지가 바로 보고서에 의한 학점으로 연결되었기 때문인데, 전자오락게임 수업의 적절한 형태에 대해서는 앞으로도 더 많은 고민이 필요하다.

III. 결론

필자가 초등학교 3학년 학급문집에서 확인한 바에 의하면 24명 중에 세 명의 아이가 장래 희망으로 게임을 꼽았다. 네 명의 아이가 축구선수를 희망했다. 그런데 축구선수를 희망한 아이들은 모두 프로축구선수가 희망이었지만 게임의 경우 이 세 아이 중에 한명은 프로 게이머, 한명은 게임 디자이너, 또 한명은 게임 운영자로 모두가 달랐다. 무언가 시대가 변하고 있는 것은 분명하다. 이 연구의 출발점은 게임에 익숙하지 않은 교사가 게임을 교실로 가져올 때 교육적으로 의미 있는 방식에 대한 모색이었다. 게임을 제작하는 기술에 관련된 수업도 아니고 게임을 하며 노는 시간만도 아니면서 게임의 재미를 출발점으로 하는 수업이 교육적으로 효과를 거두기 위해서 필자는 교사와 학생이 함께 만들어 가는 수업을 구상했다. 현실적으로 정규교과과정에 게임이 포함되기는 쉽지 않아보이므로 교사가 운용할 수 있는 시간은 제한되어 있다. 그래서 필자가 형식적으로 착안한 것이 질문지 수업이었다. 내용적으로는 예술기

능론에 근거한 질문들이 준비되었다. 이제 결론적으로 필자가 시도한 예술기능론에 근거한 질문지 수업의 요점을 간략하게 정리해본다. 1) 게임수업의 경우 교실에서 교사와 학생의 관계가 일방향성에서 양방향성으로 변화한다. 2) 일상에서 게임을 즐기지만 하던 학생들이 게임에 대해 사유하는 경험은 교육적으로 의미 있는 경험이다. 3) 학교 교실에서 문학, 음악, 미술 등이 감수성과 상상력 교육에 자연스러운 것처럼 게임도 자연스러울 수 있다. 4) 게임의 경우 현실적으로 예술기능론의 출발점을 재미와 대리충족에 둘 필요가 있다. 5) 게임수업의 궁극적인 지향점은 좋은 게임이란 무엇인가라는 질문에 대한 대답이다. 이런 맥락에서 예술성의 다른 이름으로 문학성이나 음악성과 같은 차원에 게임성을 놓을 수 있다. 이상과 같은 다섯 가지 요점은 필자가 본론에서 제안한 17가지 질문들의 중추를 이룬다. 필자는 필자 자신의 질문지 수업을 통해 이러한 요점들을 다시 한 번 확인했다. 이 논문의 무게중심은 질문지 구성에 있다. 질문지에 포함된 16, 17번째 질문을 통해 질문지의 효용과 질문지 구성의 문제점에 대해 학생들의 의견을 물어본 결과 학생들의 반응은 보고서라는 성격을 감안하더라도 전체적으로 긍정적이었다. 필자의 수업이 질문지의 효과를 일차 타진해본 정도의 실험적 성격일 뿐 것이라 수업에서 확보된 학생들의 보고서에 대한 분석은 이 논문의 목적은 아니다. 하지만 관심 있는 연구자가 있으면 공유할 수 있는 자료라 여겨진다. 필자의 경험이 대학 강의실에 제한되어 있어서 초, 중, 고등학교 교실에서의 수업에는 담당 교사들의 유연한 교육적 상상력이 절대적으로 필요한 것은 새삼 강조할 필요도 없다. 당장 교실로 전용될 수 있는 하나의 방법론으로서 이 논문이 현장에서 교사들의 활발한 적용과 그에 따른 비판적 피드백을 창출할 수 있기를 기대한다.

참고 문헌

[1] W. Wimsatt, "How to compose chess problems, and why," Yale French Studies, No.41, New Haven, 1968.

[2] 이정엽, "컴퓨터 게임 스토리텔링의 원리: 놀이와 서사", 고육, 이인화, 디지털 스토리텔링, 황금가지, p.81, 2003.

[3] 윌리엄 스티븐슨, "놀이로서 신문읽기", 박성봉, 대중예술의 이론들, 동연, 1994.

[4] 박성봉, 대중예술의 미학, 동연, 1995.

[5] G. Skirrow, "Helliivision: an analysis of video games," C. MacCabe, *High Theory/Low Culture*, Manchester univ. 1986.

[6] D. Myers, "Chris Crawford and Computer Game Aesthetics," Journal of Popular Culture, Fall, 1990.

[7] M. Kinder, *Playing with Power in Movies, Television, and Video Games*, Univ. of California Press, 1991.

[8] 전자오락게임의 문화정책적 접근방안, 한국문화정책개발원, 1996.

[9] R. Raskin, *The Functional Analysis of Art*, Arkona, 1983.

[10] 라프 코스터, 안소현, 라프 코스터의 재미이론, 디지털미디어리서치, 2005.

[11] 이인화, 한국형 디지털 스토리텔링: 『리니지 2』, 살림, p.7, 2005.

[12] 박성봉, 대중예술과 미학, 일빛, 2006.

[13] 박명진, "청소년과 새로운 문화 - 포스트 모던 문화의 관점", 문화연구 어떻게 할 것인가, 현실문화연구, p.34, 1994.

[14] 이정엽, 전계서, pp.91-92.

[15] 이인화, 전계서, p.116.

[16] 에두아르트 한슬릭, 대한음악저작연구회, 음악미론, 삼호출판사, 1989.

[17] H. J. Prakke, "The Socius Function of the Press", H. D. Fischer & S. R. Melnik,

Entertainment: a cross-cultural examination, Hastings House, 1979.

[18] W. Haacke, "Mass Media - the Playground for Grown-Ups," H. D. Fischer & S. R. Melnik, *Entertainment: a cross-cultural examination*, Hastings House, 1979.

[19] 프리드리히 쉴러, 안인회, 인간의 미적 교육에 관한 편지, 청·하, 1995.

[20] 박상우, 게임이 말을 걸어올 때, 루비박스, 2005.

[21] 이정엽, 상상력의 새로운 영토, 살림, 2005.

[22] 박정규, 넥슨만의 상상력을 훑쳐라, 비전코리아, p.222, 2007.

저자 소개

박성봉(Sung-Bong Park)

정회원



- 1979년 2월 : 한국 외국어 대학교 스웨덴어과(학사)
- 1993년 4월 : 스웨덴 옘살라대학교 미학과(미학박사)
- 2002년 3월 ~ 현재 : 경기대학교 예술대학 다중매체 영상학부

연기전공 교수

<관심분야> : 문화의 교육콘텐츠, 미학