

# ‘사유(思惟)의 놀이’로서 ORPG의 서사 교육적 활용 연구

김대진

경상대학교 국어교육학과 박사과정 수료  
foggyzoo@hanmail.net

## A Study on the Narrative Education of ORPG in Respect to a Play of Thinking

Dae-Jin Kim

Ph.D. Candidate, Dept. of Korean Language Education,  
Gyeongsang National University

### 요 약

본 논문은 학교 현장에서 ORPG의 서사 교육적 활용 가능성을 살펴보는 데 그 목적이 있다. 연구자는 우선 게임 활용 교육의 현실태로서 다양한 과목과 학습 주제에 맞는 게임 선택의 폭이 좁고, 게임을 직접 만들어보는 현장 교육의 사례가 부족함을 지적하였다. 그래서 그 대안으로 ‘사유의 놀이’로 진행되는 ORPG를 제안하고 그것을 서사 교육에 활용할 수 있는 가능성을 살펴보고자 한다. 연구자는 ORPG에 동원되는 게임자의 사유를 ‘幻의 자각자로서의 사유’와 ‘탄지신공(彈指神功)의 사유’라고 이름 지었다. 그리고 학생들에게 ‘ORPG 시나리오’를 만들게 하고 그것으로써 ORPG를 직접 체험하게 하였다. 이러한 두 가지 수업 상황을 중심으로 ORPG를 활용한 서사 수업의 교육적 효과를 검토하고 그 검토에 대한 뒷받침으로 학생들의 반응을 조사하였다. 그 결과, 두 가지의 유의미한 교육적 효과를 도출하게 됨으로써 ORPG를 서사 교육의 차원에서 활용할 수 있는 긍정적 가능성을 확인할 수 있었다.

### ABSTRACT

This study examines the possibility of applying ORPG to narrative education in schools. At first, in terms of applying games to education, the choice of the appropriate games for various subjects and lessons seems to be limited. Also there is not much active research done in the classroom promoting students to create their own games. As a substitute, this article suggests ORPG, known as ‘a play of thinking’, could possibly be applied to narrative education. In ORPG, gamer’s thoughts are defined as ‘a thinking of being conscious of hallucinations(幻)’ and ‘a thinking of a 彈指神功’. The students are encouraged to create ‘scenarios of ORPG’ and directly experience them by participating as gamer. Focusing on these two class circumstances, the practical effects of applying ORPG to narrative educational field was reviewed and, additionally the students’ feedback was surveyed. As a result, two meaningful educational effects were drawn out which may show the positive potential of ORPG being used in narrative education.

**Keyword** : ORPG(Online-RPG), hallucination(幻), game scenario, narrative education,

## 1. 들머리

컴퓨터게임을 한낱 채팅놀이, 자아의 놀이공원으로 국한시켜서 이야기하는 경우가 있다. 그것은 게임이 생기기까지의 연원 및 게임의 바탕과 속살을 보지 못한 채 겉으로 드러난 양식만을 보고 말한 논리이다. ‘놀이’의 역사만을 놓고 살펴보았을 때, ‘언어, 신화, 제의, 예술’ 등이 ‘놀이’의 결과물이고, 문학에서의 이야기와 노래가 ‘놀이’에서 파생되어 나왔듯이, 게임은 이러한 숙성된 ‘놀이’의 속살에 전자기술이라는 ‘스펙터클’한 옷을 두른 채 인간의 삶에 뿌리를 내리고 나타난 것이다. 또한 게임은 다양한 매체와 문학의 갈래들을 디지털이라는 하나의 코드로 변형시켜서 그것을 향유하는 이들로 하여금 시공간을 초월하며 서로 소통하면서 자신만의 서사를 체험하게 하는, 움직이는 서사이다. 최근에는 게임이 문화 콘텐츠 산업 분야에서 21세기에 높은 부가가치를 생산할 ‘가장 경쟁력 있는 산업’의 하나로 여겨지고 있다.

이러한 유의미성을 지닌 게임이지만, 그것을 바라보는 사회적 담론은 여전히 부정적이다. 특히 어린 세대들의 교육을 맡고 있는 학교 현장에서는 게임을 ‘중독성’과 ‘사행성’이라는 명목을 내세워 금기의 대상으로서 간주하고 있다. 기성세대들이 게임의 일부 모습만을 보고 그것이 전부인냥 믿는 와중에, 학생들은 이미 게임 속에서 자라고 있다. ‘디지털 네이티브(Digital Native)[1]’라고도 불리는 그들은 적어도 그들의 부모뻘에 해당하는 40대 중 후반 이상의 교사들과는 다른 문화에서 자라온 세대들이다. 따라서 이 세대들을 학습자로서 대할 때에는 그들의 전자(電子)문화와 게임문화를 긍정적으로 이해하고 교육적으로 수용하고 응용할 수 있는 교사의 열린 마음가짐이 필요하다. 다행히 최근에는 일부 의욕 있는 현장 교사들이 ‘기능성 게임’ 또는 ‘G러닝’의 형태로써 게임을 수업에 적용하거나[2] 상업용 게임을 교육적으로 응용하려는 시도를 보였다. 하지만 여전히 다양한 과목과 학습 주제에 맞는 폭넓은 게임의 마련이 필요하다[3].

이러한 상황에서 교육 현장에 몸담고 있는 연구자는 서사 교육의 분야에 게임이라는 장르를 과감히 끌어와 그것의 활용 가능성을 살펴보고자 한다. 게임의 서사성에 대한 논의[4]와 게임의 교육적 활용에 관한 논의는 활발히 이어져 왔다. 그런데 게임의 교육적 활용에 대한 대부분의 연구들을 살펴보면, 논의에 거론되는 게임들이 이미 게임개발자에 의해 완성된 게임이다. 또한 게임을 서사 장르로 설정하여 교육 현장에서 학습자들의 게임 만들기에 관한 연구도 거의 전무한 실정이다.

교육 현장에서 진행되고 있는 서사 교육만을 놓고 살펴봤을 때, 그 흐름은 ‘드러내기(생산)’보다는 ‘받아들이기(수용)’ 교육 쪽으로 진행되고 있다. 서사 교육에 있어서 ‘드러내기’와 ‘받아들이기’는 마치 사람이 숨을 들이쉬고 내쉬면서 사는 것처럼 동등하게 이루어져야 마땅하다. 그런데 대부분의 서사 교육은 마치 대세인냥 수동적인 서사 작품 읽기와 서사 이론 습득하기 등 ‘받아들이기’ 쪽으로만 흘러가고 있다. 학생들에게는 자신의 삶과 정서를 일정한 서사작품으로써 드러낼 기회가 드물다. 간혹 시간이 주어지더라도 학생들은 그간의 창작 경험이 없어 당혹감과 부담감을 느낀다. 이러한 상황에서 새로운 서사 장르로써 게임을 직접 만들어보는 활동은 ‘시·소설·수필’ 등의 글말 서사물 ‘받아들이기’ 교육에만 익숙한 학생들에게 ‘드러내기’ 교육을 다시 환기시킬 수 있는 자극제가 되지 않을까 추측된다. 연구자는 학생들이 게임이라는 서사 양식으로도 자신의 생각과 정서를 표현하고 그럼으로써 문학적 상상력과 표현능력을 기를 수 있을 것으로 감히 추측한다. 어린 학생들에게는 어떠한 경로로든 자신이 생각한 바를 마음껏 드러내고 소비할 수 있는 기회가 주어져야 한다. 소비가 있어야 새로운 생각이 자리 잡을 수 있는 빈 공간이 생긴다.

연구자는 우선 ‘학생들이 게임 서사를 체험하는 방식’과 ‘그들의 게임 만들기에 대한 호기심’이라는 두 개의 관점으로부터 논의를 시작하고자 한다. 놀이의 본성 자체가 사람들로 하여금 현실에서 잠시

벗어나 허구의 세계에서 의사소통하며 놀기를 추구 하듯, 디지털 기술의 힘을 빌려 만들어진 게임 세계는 게임자로 하여금 영화 ‘매트릭스’의 가상 세계 처럼 허상의 세계에서 놀게 한다. 연구자는 이 허상의 세계를 디지털 기술의 힘 대신 학습자가 가진 사유의 힘으로 만들자는 측면에서 게임의 서사 교육적 활용 가능성을 논하고자 한다. 그래서 선택한 게임 갈래가 ORPG(Online-RPG)이다. 이 게임은 화려한 시각적 이미지나 소리, 세련된 캐릭터 디자인 등이 모니터 화면이나 스피커로 재생되지 않고 오로지 게임자가 가진 사유의 힘만으로 재생된다. 그것이 가능한 이유는 학생들은 아직 시기적으로 상상이라는 정신의 놀이에 익숙함을 유지하고 있어 바슐라르가 말하는 ‘몽상’에 익숙한 세대[5]이기 때문이다. 또한 그들은 직접·간접적으로 게임, 애니메이션, 영화, 이모티콘 등 시각문화의 자양분을 받으며 자라온 전자문화 세대이다. 그래서 기성세대들이 보기에 어수룩한 장난으로 보일지 몰라도, 학생들은 컴퓨터로 진행되는 MMORPG와 흡사한 게임 경험을 가진다. 그것이 가능함을 말해주는 증거가 아직도 학교 밖 사회에서 일부 마니아들에 의해 명맥을 유지해오고 있는 TRPG와 ORPG이다[6].

한편, 게임 세대들은 게임을 몸소 체험하거나 관중으로서 지켜보기를 즐기지만, 자신만의 간단한 게임을 손수 만들고 싶어 한다. 세상에 출시된 교육용 및 상업용 게임들은 수많은 개발자들의 가능할 수 없는 각고의 노력으로 만들어진 것이다. 옥고(玉稿)와 같은 이 게임들은 어린 세대들에게 즐거움과 충만감을 제공하며 그들의 삶 속으로 스며든다. 그런데 이 세대들의 욕구는 날마다 피어나는 꽃처럼 끊임없이 변화하여, 그들은 연출된 즐거움보다는 더 높은 자유도와 변화된 유희에 대해 욕심을 낸다. 학생들은 끊임없이 변화하는 세대들이다. 그들은 이미 만들어진 게임을 체험하는 즐거움과 더불어, 스스로의 힘으로 그들의 생각이 투영된 게임 만들기에 대한 호기심을 가지고 있다. 이러한 상황에서 ORPG 만들기는 게임개발 전문가들이 사

용하는 값비싼 게임제작도구가 필요치 않으며, 게임 제작에 걸리는 많은 시간 및 지적인 노력의 수고도 덜어준다. 그래서 자신이 평소에 비디오게임이나 MMORPG와 같은 온라인게임을 하면서, 그 게임에 대해 아쉬웠던 점이나 추가했으면 하는 애로 사항들을 ORPG 만들기로써 드러낼 수 있다.

이 글은 학교 현장에서 ORPG의 서사 교육적 활용 가능성을 살펴보는 데 그 목적이 있다. 연구자는 수업 현장에서 학생들로 하여금 ‘ORPG 시나리오’를 직접 만들게 하고 그것을 가지고 실제 게임으로써 체험하게 하였다. 그러한 수업 상황을 통해 그 교육적 효과를 검토해봄으로써 교실 수업에서 ORPG의 서사 교육적 활용 가능성을 살펴보고자 한다. ORPG는 앞서 언급하였듯이 MMORPG가 제공하는 시각 및 청각적 요소들이 게임자의 머그림(머릿속 그림)에 의해 처리된다. 연구자는 이 점에 주목하여 ORPG를 ‘사유(思惟)의 놀이’로 부르고자 한다. 그래서 우선 게임자의 사유에 대해 심층적인 논의를 한 뒤 구체적인 논지를 이어나가고자 한다.

## 2. ORPG 참여자의 두 가지 사유

TRPG(Tabletalk-RPG)는 테이블이 있는 공간에서 게임자들이 서로 얼굴을 마주하며 즐기는 게임이다. 이에 반해 ORPG는 게임 참여자가 컴퓨터가 있는 공간에 모여 대화를 가능케 하는 프로그램을 사용하며 이루어진다. 게임의 시각적 이미지와 청각적 효과의 처리에 관해서, ‘테일즈위버, 아이온(AION)’과 같은 MMORPG는 그 두 가지를 게임의 프로그램이 재생해주기 때문에 게임자들은 똑같은 공간적 배경, 음악, 효과음 등을 수동적으로 받아들인다. 하지만 ORPG는 게임의 주된 진행이 마스터의 진행 하에서 게임 참여자 간의 ‘대화’에 의해 실행되므로, 그 두 가지의 재생은 게임 참여자들의 능동적인 몫으로 주어진다. 그것들은 게임자가 가진 상상력이라는 ‘사유의 힘’에 의해 각자

의 머릿속에서 상이하게 재생된다. 또한 ORPG는 마스터를 비롯해 게임 참여자들이 마련한 룰북에 의해 진행되지만, 세부적인 서사는 게임자들의 자유로운 사유의 선택에 달려있다. 예를 들어 마스터가 게임의 진행 과정에서 캐릭터들로 하여금, 일대일 칼싸움 상황이나 미로에 갇힌 상황에 빠뜨리면, 그 캐릭터를 연기하는 게임자는 마스터의 예상과 달리 숨어서 활을 쏘거나 벽을 뚫고 미로를 헤쳐 나가는 등 예상치 못한 의외의 상황을 만들어내기도 한다. 이처럼 게임자의 머릿속에서는 상상력이라는 프로그램이 있기에 그 속에서 시각적·청각적 효과들이 그려지고 그들의 생각대로 서사의 자유도가 존재한다. 정리해서 말하자면, ORPG는 게임자의 상상력이라는 적극적인 프로그램에 의해 캐릭터의 움직임과 공간적 배경, 배경음악과 효과음 등이 재생되고 자유로운 서사의 개입이 가능하므로, 이러한 점에서 ORPG를 ‘사유의 놀이’라고 부르고자 한다.

사전적 뜻매김으로서 ‘사유’는 ‘마음으로 생각함[7]’, ‘목표에 이르는 방법을 찾으려고 하는 정신 활동[8]’ 이라고 한다. 이 ‘사유’에 관한 문제를 기원전 500년경부터 다뤄온 종교이자 철학이기도 한 불교에서는 ‘사유’의 뜻매김을 ‘마음과 그 작용으로써 대상을 취하고 반응을 일으키는 것[9]’이라 한다.’ 이처럼 ‘사유의 놀이’인 ORPG와 불교는 인간의 ‘마음’에 관계한다는 점에서 공통점이 있다. 그래서 연구자는 ORPG에 동원되는 게임자의 사유가 어떻게 작용하는지 그 원리를 구체적으로 살펴보기 위해 오랫동안 마음의 문제를 설파해온 불교를 철학적 배경으로 끌어오고자 한다.

ORPG 참여자의 머릿속에 그려지는 세계는 모두 실재가 아닌 환영(幻影, hallucination)이다. 호이징하는 ‘호모 루덴스’에서 ‘놀이가 ‘일상적인’ 혹은 ‘실제의’ 생활이 아니며, ‘실제의’ 삶을 벗어나서 아주 자유스러운 일시적인 영역으로 들어가는 것이다’라고 하였다. 그리고 ‘어린이들도 놀 때 그 놀이를 ‘단지 하는 척한다’는 것을 잘 알고 있다[10]’라고 하였다. 이처럼 ORPG의 게임자들은 자신들이

만들고 활동하는 세계가 ‘허깨비(幻)’의 세계라는 것을 잘 알고 있으며, 그럼에도 불구하고 그들은 호이징하의 지적처럼 그 세계에 진지하게 몰입하고 삼매경에 빠진다. 게임자들은 자신이 ‘환화(幻化)’를 짓고 있다는 사실을 자각하고 있으며, 그런 가운데 화려하고 장엄한 게임 세계 속에서 자신도 가장(假裝)된 모습으로 안전하게 연기한다. 그런데 불교의 ‘화엄경(華嚴經)’에는 ‘일체유심조(一切唯心造)’라 하여 ‘모든 것은 오직 마음이 지어내는 것일 뿐’이라는 말과, ‘이 세상은 허망하여 다만 마음이 지어내는 것일 뿐’이라는 뜻의 ‘삼계허망 단시심작(三界虛妄 但是心作)’이라는 말이 있다[11]. 그래서 ORPG 게임자의 사유는 게임 세계라는 한정된 조건 하에서 ‘일체유심조’와 ‘삼계허망 단시심작’의 뜻을 깨달은, ‘매트릭스’의 네오와 닮았다고 할 수 있다. 다만 두 사람의 차이점이 있다면, ORPG 게임자는 ‘알면서도 속아주며’, 그 속에서 이야기를 체득하려는 사람이다. 그리고 네오는 그곳이 가상세계임을 모르는 이들을 위해, 진실을 깨닫게 해주려고 힘쓰는 ‘석가여래’와 같은 존재라고 할 수 있다. 이렇듯 게임자는 게임 세계가 허깨비와 같은 조작된 가상이라는 것을 알고 있다. 그들은 가상계에 자신의 화현(化顯)으로서 접속하지만, 태연히 자기 스스로를 게임하는 입장에서 바라보고 있을 따름이며, 자신의 본체는 매트릭스의 구멍 뚫린 육신처럼 현실 세계에 그대로 있음을 안다. 사물을 객관적으로 파악하는 데 익숙한 아날로그 세대들이라면 실사와 같은 게임 영상에 경악과 당혹감을 느끼지만, 게임 세대들은 그 세계의 진리를 알기에 안전하게 즐긴다. 이상으로 불교의 관점에서 본 ORPG 게임자의 사유에 대해, 연구자는 ‘환(幻)의 자각자(自覺者)로서의 사유[12]’라고 부르고자 한다.

한편, ‘예로부터 대승불교에 의하면 깨달음을 얻은 사람은 지각된 대상 세계를 마음대로 할 수 있는 힘을 획득하게 된다’고 하였다. 그래서 ‘부처, 그리고 깨달음은 얻은 보살은 대상을 자기 마음대로 변형시키고 조작할 수 있다[13]’고 한다. 다시 ‘매트릭스’를 예로 들자면, 네오가 오라클을 만나러

가는 도중에 한 동자승이 손가락을 휘게 하는 것을 목격하는 장면이 있다. 그 동자승은 의식의 힘을 통해 대상 세계의 요소들을 변형시키는 훈련을 하고 있다. 그래서 그는 깨달음을 얻은 어린 보살에 비유할 수 있다. 그는 ‘휘게 하려고 생각하지 마세요. 그것은 불가능해요. 진실만을 인식해요. 손가락이 없다는 진실. 그러면 휘는 것은 손가락이 아니라 자신이라는 것을 알게 될 거예요’라고 말한다[14]. ‘환(幻)의 자각자’로서의 ORPG 게임자는 게임 세계의 참모습을 깨닫고 있는 것과 더불어, 동자승의 손가락을 굽히는 힘처럼, 환영의 서사를 만드는 힘을 가지고 있다. 그는 그 힘을 가지고 ORPG에 참여한다. 게임자는 마치 해탈의 경지에 이른 미륵 보살의 ‘탄지신공(彈指神功)[15]’으로써 맵 속에서 환영을 만들어간다. ‘탄지신공’이란 손가락을 튀겨 마법을 일으킬 수 있는 힘을 말한다. 그래서 게임자는 자신이 생각한 것을 마치 마우스 클릭과 같은 손가락을 튀기는 순간 마법으로 머릿속에서 그려낸다. 그는 캐릭터들의 외모나 행동을 비롯해 마을, 부락, 던전과 공간적 배경이나 전투 장면 등을 상상하면서 이야기를 만들어간다. 이 단계에서 그는 ‘환(幻)의 자각자’에서 ‘환(幻)의 제작자’로 변모하며, 단선형 서사의 저항자이자 고도의 자유도를 누리는 절대자처럼 활동한다. 그는 영화 ‘인셉션(Inception)’의 건축가 ‘아리아드네’처럼 사물과 건물들의 짜임새를 설계한다. 그리고 만들어진 세계는 ‘성주괴공(成住壞空)’의 의미처럼 생겨나서 머물다가 이윽고 무너지고 없어져 결국 허공으로 돌아간다[16]. 이처럼 ORPG의 대표적인 특징인 고도의 자유도는, 게임의 참여자가 마치 불교에서 깨달음을 얻은 사람이 부리는 힘과 연관성을 지을 수 있다. 그러므로 연구자는 그 힘의 이름에 주목하여, ORPG 게임자의 사유를 ‘탄지신공(彈指神功)의 사유’라고 부르고자 한다.

지금까지 ORPG 게임자의 사유를 불교의 관점에서 살펴보고 그들의 사유를 ‘幻의 자각자로서의 사유’와 ‘彈指神功의 사유’라고 부르고자 했다. 물론 두 사유명은 철학 및 종교로서의 불교를 모두

포괄할 수는 없다. 다만 불교가 ORPG 게임자의 사유와 최대한 관련성이 있다고 추측되는 가운데서 얻은 사유명이다. 연구자는 이러한 논의를 통해서, 게임세대가 게임을 대할 때, 기성세대와는 달리 마치 깨달음을 얻은 사람처럼 초연하게 대한다는 그들의 인식 태도를 알 수 있었다. 그러한 게임자의 자각과 힘 때문에, ORPG의 특징인 높은 자유도 및 게임자의 사유가 어떻게 작용되는지도 설명할 수 있었다. 이렇듯 ORPG 참여자의 사유는 불교의 이론으로서 설명할 수 있는 부분이 존재한다. 다음 장에는 ORPG가 서사 교육의 수업에 활용되는 상황을 소개하면서 논지를 이어나가고자 한다.

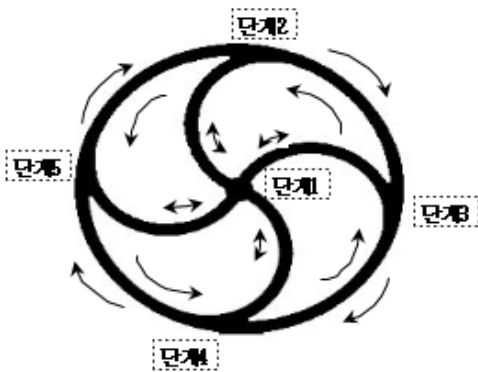
### 3. ORPG를 활용한 서사 수업

대중에게 출시된 기능성 게임이나 상업용 게임을 학교 수업에 끌어올 때 발생하는 제약 중 하나는, 수업 내용과 부합하는 게임 선택의 폭이 좁다는 것이다. 게임 활용 수업의 이상적인 모습은 교사와 게임개발자 간의 원활한 협력이 이루어져, 게임의 수요가 발생할 때마다 교사의 요구에 맞는 게임 개발 및 제공이 신속히 이루어지는 것이다. 교사 스스로가 게임을 개발할 수도 있지만, 교사가 게임 개발에 사용되는 ‘C++, Java, API’와 같은 프로그래밍 언어와 ‘비주얼 스튜디오, 마야, 3DS MAX’와 같은 저작도구를 능숙하게 다루기에는 많은 노력과 시간이 필요하다. 이처럼 게임 제작에 대한 현실적인 한계와 부담감 때문에 게임 활용 교육의 확산 속도는 결코 빠르지 않다. 그런데 수업에 활용하기 위한 게임이 영리를 추구하는 목적으로 사용되지 않는 한, 반드시 화려한 시각 및 청각적인 효과가 있어야 하거나, 밸런스 문제 등에 한 치의 오류도 없는 완전무결한 게임일 필요는 없다. 왜냐하면 기성세대들의 무미건조한 시각에서 봤을 때 단조롭거나 유치하다고 느껴지는 게임도 어린 세대들에게는 마냥 즐겁고 신기한 놀이가 될 수 있기 때문이다. 심지어 게임이 놀이의 영역임을

감안할 때, 예상치 못한 변수의 발생은 게임자에게 방해가 아닌 또 다른 즐거움으로 느껴질 수 있다.

이러한 여건 속에서 연구자는 ORPG에 주목하여 서사 교육에 활용할 수 있는 가능성을 살펴보았다. 이를 위해 다음의 사항들을 고려하였다. 첫째, 교사가 계획한 수업의 목표와 내용에 대한 게임의 적절성을 따지고, 둘째, 게임이 학습자에게도 수업의 목표와 과제에 대한 선명한 맥락을 주도록 하였으며, 셋째, 수업이 학생 중심으로 이루어지면서, ‘ORPG 시나리오 만들기’ 및 ‘ORPG 체험하기’라는 두 부분으로 나뉘도록 했다.

수업은 2008년 12월 17일부터 모두 5차시로 이루어졌으며, 진주시 D중학교 3학년 한 학급을 대상으로 하였다. 1~2차시는 교실에서, 3~5차시는 멀티미디어실에서 실시되었다. 수업의 전체적인 진행은 연구자가 기존에 마련한 ‘전자말 문학 학습 원리’ 모형에 따라 이루어졌다. 이 모형은 수업의 진행이 모두 5단계이고 각 단계들은 ‘↔’의 표시에 의해 유기적으로 연결됨을 나타낸다. 이 그림은 학생의 학습 상황이 단계별로 순차적으로 이루어지는 것이 아니라 필요에 따라 ‘역행’할 수 있고, 때로는 [단계 3]의 상황에 있는 학생이 가운데에 있는 [단계 1]을 거쳐 [단계 5]로 건너 뛸 수도 있음을 나타내고 있다. 모형의 전체적인 모습은 좌우로 회전하는 느낌을 담은 사태극의 형태인데, 그렇게 만든 의도 역시 학생의 학습 상황이 순행과 역행을 병행하며 역동적으로 일어남을 표현하기 위해서이다.



[그림 1] 전자말 문학 학습 원리[17]

수업의 시작인 [단계 1]은 학생들의 배경지식을 환기시키는 단계이다. 1차시 수업의 목표는 ‘ORPG에 대한 배경지식을 가질 수 있다’이다. 교사는 학생들이 학습의 배경지식으로 사용될, 학교 안팎에서 취득한 선형적 지식을 환기시켜주어야 한다. 그 지식이란 학생이 과거에 교과서에서 배운 작품들이나 학교 밖에서 접한 판타지 소설, 온라인 또는 오프라인 게임, 만화, 영화 등을 경험한 지식이다. 교사는 먼저 수업의 목표를 제시하고, 본인이 직접 경험한 ‘테일즈 워버, 마비노기, 스타크래프트, 시노비, 파이널판타지X, 데빌메이 크라이2·3’ 등을 거론하였다. 그럼으로써 학생들로 하여금 그들의 잠재의식에 내재된 게임 경험을 떠올리게 하고 수업에 대한 흥미를 불러 일으켰다. 그리고 앞으로 5차시 동안 우리가 만들고 경험하게 될 게임의 장르가 ORPG이며 이 게임의 갈래상의 특징을 기존의 MMORPG 및 TRPG와 비교하며 소개하였다.

[단계 2]는 교사의 안내자로서의 역할이 두드러지는 차례이다. 2차시로서 진행되는 이 수업의 목표는 ‘1. TRPG를 통해 ORPG의 구체적인 모습을 알 수 있다. 2. 모둠토의를 통해 ORPG 진행에 필요한 각자의 역할을 정한다’이다. 이 단계에서는 교사와 학생들 간의 대화가 주된 소통 방식인데, 교사는 그들로 하여금 ‘*환의 자각자로서의 사유*’가 가능함을 각성시켜야 한다. 그리고 교사는 ORPG를 MMORPG와 비교하면서 학생들이 ‘탄지신공의 사유’로서 ORPG 서사를 만들게 됨을 알려주어야 한다. 이렇게 해서 교사는 학생들에게 기존의 게임 보다는 좀 더 새롭고 발전된 게임을 만들게 하려는 내적동기를 일으켜야 하며, 다양한 아이디어들이 발산되도록 안내해야 한다. 또한 이 단계에서는 학생들이 만들게 될 작품의 예가 소개된다. 그런데 ORPG 활용 수업은 지도교사에게도 첫 시도이기 때문에 예시 작품을 소개할 수 없었다. 다행히 대상 학생들은 과거에 TRPG 만들기 수업에 대한 경험이 있으므로, 교사는 TRPG 수업 후반부에 학생들이 작성했던, 희곡의 대사와 흡사한 ‘리플레이 (Replay) 기록문’을 예시로써 제시하였다. 교사는

ORPG를 TRPG와 비교하면서 앞으로 만들게 될 게임이 육성의 대사 대신 메신저로 구현되는 대사로 진행된다고 하였다. 그리고 교사는 학생들이 TRPG처럼 한 캐릭터를 맡게 되면, 그것은 자신의 아바타이고 본인은 그 아바타의 본체 입장에서 연기를 해야 한다고 하였다. 학생들은 교사보다 풍부한 게임 경험의 소유자이므로 ORPG에 대한 빠른 이해력을 보였다. 그리고 다음 시간을 위하여 미리 '4인 1조'의 모둠을 편성하였으며 마스터 역할을 맡을 학생도 정하게 했다.

교실에서의 [단계 1,2] 수업 후, 멀티미디어실에서 [단계 3]에 해당되는 3차시 수업이 실시되었다. [단계 2]에서 교사의 안내에 의해 작성되고 촉발된 학생들의 두 가지 사유의 힘과 내적 동기는 [단계 3]에서 구체적인 작품으로 드러난다. 학생들은 모둠 토의를 통해 수업의 목표에 도달해야 한다. 3차시 수업 목표는 '1. 모둠토의를 통해 'ORPG 시나리오'를 만들 수 있다'이다. 이 시나리오는 ORPG를 진행시키기 위한 '룰북'과 같은 역할을 한다. 우선 적극적인 모둠토의를 유도하고 토의의 효율을 높이기 위해 컴퓨터 두 대에 네 명의 학생을 한 줄로 나란히 앉도록 했다. 한 사람당 컴퓨터 한 대씩 자리가 배치되면 각자가 자신의 컴퓨터 작업에 몰두하여 원활한 토의가 이루어지기 어려우리라는 교사의 판단 때문이었다. 그 결과, 교사의 예상대로 학생들은 컴퓨터 작업과 대등한 비중으로 동료 학생들과 활발히 의견을 나누면서 토의에 몰입하였다.

교사는 학생들이 작성해야 하는 시나리오 틀을 다음의 9가지 항목으로 제시하였다. '1.게임의 목표, 2.등장 캐릭터(MP, HP, SP, 마력, 스테미나, 지혜, 민첩성 등), 3.등장 아이템(튜토리얼 검, 무도회의 가면 등), 4.공간적 배경, 5.시간적 배경, 6.게임의 주제, 7.게임의 줄거리, 8.세부 시나리오(퀘스트 중심), 9.대상 소개(교과서 내외 작품, 게임, 애니, 만화, 영화 등)'. 특히 소재는 교과서 작품이나 학교 밖에서 경험한 작품 등에서 가져오게 했기 때문에, 학생들은 과거에 경험했던 게임이나 영화 등에 대

한 기억을 떠올리고 자료를 구하기 위해 서로 의견을 나누거나 검색 활동을 하였다. 그 외에도 각 캐릭터의 균형 있는 스탯을 정하기 위해 그 기준치에 대해 협의하는 등 활발한 토의를 하였다. 시나리오 내용에 대한 토의는 모둠 전체가 참여하지만 그 문서의 작성은 마스터가 맡게 했으며, 캐릭터에게 지시할 퀘스트에 대해서는 협의를 하되 마스터 주도 하에 작성토록 하였다.

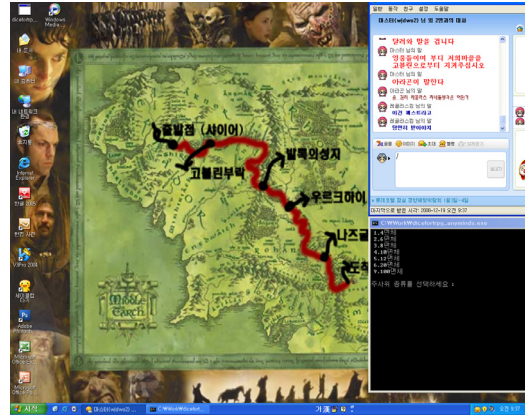
7개의 모둠은 각각 '행성 탈출, 혈염산하(血染山河), G의 등대, 반지의 제왕, 테일즈위버, 친절행성 탈출, 적성촌에서'이라는 제목으로 시나리오를 만들었다. 토의 시간 내내 전체적인 수업 분위기는 활기로 가득 찼으며 학생들에게서 흥미로워하는 모습을 볼 수 있었다. 대부분의 모둠원들이 학교 밖 일상생활에서 접했던 애니메이션이나 영화 등의 작품을 소재로 삼아 시나리오를 만들었다. 유일하게 7모둠은 3학년 2학기 국어 교과서에 실린 정약용의 '적성촌'이라는 한시를 가지고 시나리오로 만들었다. 이 시는 암행어사로서 적성촌을 방문한 정약용이 적성촌 주민을 궁핍하고 비참한 삶에 빠뜨린 타락한 벼슬아치들을 고발하고 그 실상을 임금인 정조에게 알리기 위해 쓴 작품이다.

아래의 [표 1,2]는 제4모둠이 작성한 '반지의 제왕'이라는 제목의 시나리오이다. 이 작품에서 학생들은 공간적 배경인 '중간계'를 설계하고 그곳에 게임의 분위기를 불어넣기 위해 각 캐릭터별로 'Hp와 Mp의 초깃값, 스킬의 종류, 공격력 및 방어력 초깃값'을 설정하였다. 4인1조의 모둠 형태이기 때문에, 한 명은 마스터를 맡고 나머지 세 명은 각각 '아라곤, 김리, 레골라스'를 맡았으며, 나머지 인물들인 원작의 주인공 프로도와 그 외 인물들은 NPC로 처리하였다. 또한 '등장아이템, 시간적 배경, 주사위를 굴렀을 때 그 결과에 따른 공격방법과 방어방법' 등이 세세하게 설정된 것도 볼 수 있다. 게임의 주제는 '중간계 영웅들의 판타지 세계 모험'이다. 게임은 퀘스트를 중심으로 이루어지는데, '세 명의 영웅들이 반지를 파괴한다'는 '메인 퀘스트'가 있고 그것은 다시 여섯 개의 '서브 퀘스

트’로 구성된다.

[표 1] ‘반지의 제왕’ 시나리오(상).

제목 : 반지의 제왕.	
1.게임의 목표 : 절대 반지 파괴.	
2.등장 캐릭터 : 1.아라곤 : Hp : 50 Mp : 20 스킬:철드차지. (공격방어 후 100% 데미지 반격, MP 사용치:5). 공격력 : 5 방어력 : 3.	
2.김리 : Hp : 70 Mp : 10 스킬:배쉬(공격력2배, MP 사용치: 3). 공격력 : 6 방어력 : 2.	
3.레골라스 :Hp : 40 Mp : 30 스킬: 더블샷(공격력2배, MP 사용치: 10). 공격력 : 7 방어력 : 1.	
3.등장 아이템 : 1.인두일 (아라곤 무기) 2.요정의 활(레골라스 무기) 3.베를엑스(김리 무기).	
4.공간적 배경: 중간계	
5.시간적 배경: 암흑기.	
6.게임의 주제: 중간계의 영웅들의 판타지세계 모험	
7.게임의 줄거리: 프로도 배긴스는 삼촌 빌보가 운으로 얻은 반지를 물려받고, 그 반지를 없애야한다는 사명감을 가지고 반지원정대원인 간달프 아라곤 레골라스 김리 보르미르 메리 피핀 샘 과 함께 떠나게 된다. 한편 간달프의 현명한 친구 사루만은 반지의 주인이자 암흑의 제왕인 사우론과 손을 잡고 반지원정대를 없애려한다. 여러 위험이 반지 원정대에게 닥치고, 반지원정대는 간달프 메리,피핀 아라곤 레골라스 김리 프로도 샘 그룹으로 헤어지게 되고 간달프는 새로운 모습으로, 메리 피핀은 아이젠가드를 박살낸 채로 돌아오며 아라곤 레골라스 김리는 로한을 구한다. 또한 프로도 샘을 제외한	



[그림 2] ‘반지의 제왕’ 체험 중인 게임자의 바탕화면

[표 2] ‘반지의 제왕’ 시나리오(하).

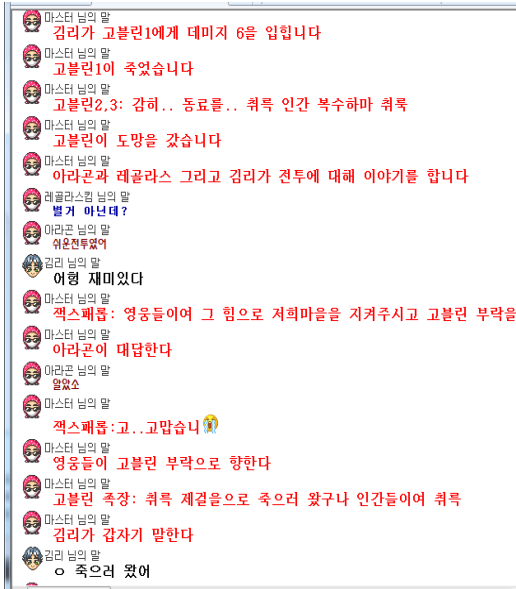
8.게임 시나리오: 메인 퀘스트 : 세 명의 영웅들이 반지를 파괴하기위해 감. 서브 퀘스트 : 1. 고블린 부락 제거 2. 발족 제거 3. 오크 부락 제거 4. 판교른숲으로 이동 5. 나즈굴 제거 6. 운명의 산 이동.	
9. 게임방법	
1.공격방법: 1-miss 2-4-x1 5-x1.5 6-skill.	2.방어방법: 1~4-공격력-방어력=데미지 5-공격력-방어력x2=데미지 6-miss.
*아라곤은 5~6일경우 x2.	
10.몬스터 정보	
1.고블린 특성:부족생활을 하며 지능이 있어 기습에 특화. HP:15 MP:5 공격력:3 방어력:0 스킬:독침공격(공격력+2 MP사용치:5)	
2.우르크 하이 특성:매우 호전적이며 공격력이 뛰어나. HP:30 MP:15 공격력:6 방어력:3 스킬:버서커(공격력+4 MP사용치:8)	

4차시인 [단계 4]는 수업의 외적 환경, 즉 컴퓨터를 비롯해서 그 속에 설치된 저작도구, 게임에 필요한 프로그램 등이 본격적으로 활용되는 단계이다. 학생들은 3차시에서 마련된 ‘ORPG 시나리오’를 가지고 게임으로서 체험하게 된다. 시나리오의 형태로 잠자고 있던 게임이 학생들의 ‘환의 자각자로서의 사유’와 ‘탄지신공의 사유’에 의해 살아나게 된다. 4차시 수업의 목표는 ‘1. 자신의 상상력을 동원하여 ORPG를 체험할 수 있다. 2. ORPG 체험을 통해 자신만의 줄거리를 가질 수 있다’이다. 위의 [그림 2]는 ‘반지의 제왕’을 체험하는 한 학생의 바탕화면이다. 그림에서 알 수 있듯이 이 학생은 게임에서 사용되는 지도를 바탕화면 배경그림으로 고정해놓고, 대화할 수 있는 메신저 프로그램 창과 주사위 프로그램 창을 적절하게 배치하였다. [그림 3]을 보면, 게임이 각 캐릭터를 맡은 게임자들의 대사 연기로써 진행되는 것을 알 수 있다. ‘김리’가 한 마을에서 ‘고블린1’과 대결하여 승리한 후, NPC인 ‘잭스패롭’의 요청대로 그 마을을 보호하기 위해 고블린 부락으로 일행들과 함께 떠나는 장면이다. 이때, 김리를 맡은 학생의 ‘어형 재미있다, 〇 죽으러 왔어’라는 대사에서 알 수 있듯이, 그는 이 상황을 ‘환의 자각자로서의 사유’에 의해 가상의 상황임을 깨닫고 있다. 그는 그 상황에 실제로 있는 척하며 진지하게 연기에 몰입한다. 그리고 순간순

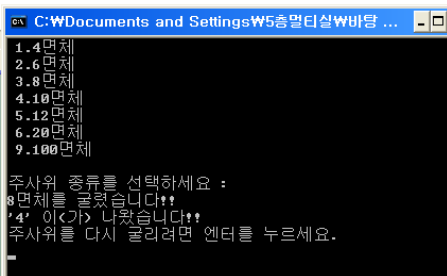


간 바뀌는 전투와 대화 상황, 주변의 공간적 배경과 캐릭터들의 모습은 ‘탄지신공의 사유’에 의해 자신의 머릿속에서 동영상 이미지처럼 빠르게 재생된다. 그 이미지들은, 바슐라르가 『공기의 꿈』에서 ‘상상력이란 이미지를 형성하는 능력이 아니라 애초의 이미지들을 변형시키는 능력이라고 하였듯이, 계속 변화하는 상상의 이미지들이다[18]. 또한 그것들은 사진이나 영화와 같은 ‘복제 이미지’가 아니다. 디지털 기술에 의해 만들어졌으며 현실에 존재하지 않지만 사실성을 지니고 있는 ‘생성 이미지’와 닮았다. ‘생성 이미지’는 진중권(2009)의 지적처럼 그 성격상 판타지에 가깝다[19].

ORPG 서사는 게임자들이 창조한 세계 내에서 그들의 말과 행동들이 변수로써 작용하여 만들어진 다. 그 변수의 역할을 구체적으로 말은 장치가 바로 ‘주사위’이다. 흔히 ORPG 서사에 높은 자유도가 존재한다고 하지만, ORPG에도 엄연히 게임자가 지켜야할 규칙이 ‘룰 북’ 형태로 존재하고 있다. 그 ‘룰 북’ 속에는 주사위의 ‘경우의 수’에 대한 사항이 반드시 명시되는데, 연구자는 ‘주사위’가 단순히 게임의 흥미와 우연성을 창출하기 위해 존재하다는 기존의 관점과는 달리 그 이상의 의미가 있음에 주목하고자 한다. 즉, 서사의 관점에서 ‘주사위’를 잠시 살펴보고자 한다. 무분별한 자유도는 ORPG 서사를 터무니없이 황당하게 진행시켜 놀이를 파괴할 수 있다. 이러한 서사의 확장을 막기 위해서는 최소한의 제재 장치가 필요한데 이때 주사위가 그 역할을 한다. 또한 게임자의 입장에서 볼 때, 자신이 서사를 선택하고 결정한다는 자유도를 느끼고 싶어 하므로, 그의 욕구를 만족시키기 위해 역시 ‘주사위’가 존재한다. 그러므로 주사위는 게임 서사의 자유도를 제한하면서 풀어주는 이중의 역할을 하고, 그 역할이 성공적이라면 게임 자체는 지속적으로 유지되고 게임 참여자의 욕구 또한 만족된다. 다시 말해 주사위는 ORPG 서사에 있어서 그 ‘변수의 외연’을 한정시키면서 확대시키는 장치이고, 그것이 제 역할을 충실히 할 때 게임도 지속적으로 진행되고 게임자도 만족스러운 서사의 자유도를 느끼게 된다. ORPG에 사용되는 주사위의 종류와 그 수는 ORPG 서사가 가질 수 있는 변화의 폭과 직접적으로 관련된다. 실제로 ORPG에 활용되는 주사위는 [그림 4]에서처럼 6면체뿐만 아니라 8면체, 12면체, 20면체 등이 있으며 그 숫자의 폭은 ORPG 서사의 구체적인 변수로써 작용한다. 예를 들어 [표 2]의 ‘9. 게임방법’과 [그림 3]에서 ‘김리’와 ‘고블린1’과의 대결 상황을 함께 놓고 봤을 때 실제로는 ‘김리’의 승리로 끝났다. 그런데 만약 ‘김리’의 공격과 방어에 대한 주사위 굴림의 결과가 각각 ‘1’과 ‘6’이어서 ‘김리’가 사망을 하게 되었다면, 현재의 대화 내용과는 다른 양상으로 서사가



[그림 3] ORPG ‘반지의 제왕’의 대화 상황



[그림 4] C언어로 만든 주사위

진행될 것이다. 이처럼 ‘주사위’는 ORPG에서 서사의 변수를 나타내는 장치라 할 수 있다.

마지막 5차시인 [단계 5]는 각 모듈들이 완성한 과제와 결과물들을 정리하는 시간이다. 학습 목표는 ‘1. ORPG 만들기 및 체험의 결과물들을 공유할 수 있다’이다. 교사는 각 모듈장들에게 ORPG를 체험하면서 나눈 대화 내용이 담긴 파워과, 시나리오, 맵 등을 교사의 홈페이지(<http://1-8.pe.kr>) ‘과제제출방’ 메뉴에 올리도록 하였다. 그런 후, 모든 학생들이 다른 모듈원의 결과물들을 구경할 수 있게 하였다. 이처럼 서로의 작품을 공개하여 소통하게 함으로써, 학생들은 자신의 것과 동료 작품들의 장단점을 자연스럽게 파악하게 되고, 더 나은 작품 만들기에 대한 내적 동기를 가지게 된다. 또한 그 경험들은 학생들의 게임문화에 대한 배경지식 속에서 새로운 자리를 차지하게 된다.

#### 4. 수업의 교육적 효과와 학생들의 반응

ORPG 서사 수업의 교육적 효과를 면밀히 살피기 위해서는 수업 활동을 크게 두 가지로 나눠서 살펴보는 것이 필요하다. 고전적인 서사 이론은 서사적 텍스트를 이야기와 담화로 나누고, 이야기란 서사물에서 묘사되는 ‘무엇(내용)’이고 담화는 ‘어떻게(표현)’에 해당된다고 한다. 그런데 게임 서사는 널리 알려진 바와 같이 고전적인 서사 텍스트와는 성격을 달리해서 게임자의 행위를 통해 발현되고 결정된다. 연구자는 게임자의 직접적인 서사 참여 행위가 실시되는 전후로 나눠서 그 교육적 효과를 살펴보았다. 그 이유는 학생들이 만든 ‘ORPG 시나리오’에 주목하기 위해서이다. ‘게임 시나리오’의 하위 갈래인 ‘ORPG 시나리오’도 엄연한 하나의 서사물이자 미래에 문학의 한 갈래를 꿰찰 창작물이다[20]. ‘ORPG 시나리오’는 마치 ORPG가 현재진행형의 모습으로 살아서 꿈틀거리기 전의 모습이다. 즉 ‘ORPG 시나리오’는 움직이는 서사를 만들어내는 틀이다. 그리고 그것은 엄연

히 창작자의 생각과 감정이 들어가 있는 유의미한 ‘드러내기’ 활동의 소산물이다. 따라서 ‘ORPG 시나리오’ 만들기도 ORPG 서사 교육의 한 부분으로 삼고자 한다.

학생들이 세 시간에 걸쳐 이뤄낸 ‘ORPG 시나리오’는 그들 스스로가 미리 마련한 소재와 주제에 대해 진지하게 몰입하여 자신의 정서와 감상한 바를 드러낸 작품이다. 앞의 [표 1,2]에서 보듯이, 4명의 학생들이 만든 ‘반지의 제왕 ORPG 시나리오’는 그들 각자의 체험적 지식들이 한 데 모여 유의미하게 재구성된 소산물이다. 이것은 ‘받아들이기’만을 강조하는 현재의 수용 중심의 수업과는 달리 ‘ORPG 시나리오’의 형태로써 ‘드러내기’ 수업을 시도한 결과물이기도 하다.

‘메인 캐릭터 및 NPC로 각각 처리할 캐릭터의 선정, 영화를 게임화하기 위한 줄거리 요약, 게임에 등장할 몬스터 개발, 시간 및 공간적 배경의 설정, 작품의 주제 설정’ 등은 학생들이 교실 수업에서 습득한 글말 서사에 관한 이론적 지식만으로 마련된 것이 아니다. 시나리오를 구성하는 제반 요소들은 학생들이 학교 밖에서 얻은 게임 설정에 관한 지식이나 ‘원작 영화에 관한 기사문이나 평론’ 등을 읽은 경험, 의견을 교환하거나 하나의 합일점을 이끌어내기 위한 의사소통, 새로운 세계를 창조한다는 매력적인 호기심 등이 총체적으로 동원된 결과이다. 특히 [표 2]의 ‘8번. 메인 퀘스트와 서브 퀘스트’의 설정은 해당 모듈원들이 방대한 원전 영화를 게임의 양식에 맞게 축소하고 그 중에서 강조하고 싶은 사건들만을 선별해서 배열한 것이다. 따라서 학생들은 하나의 ‘ORPG 시나리오’를 창작하기 위해, 언뜻 보기에 어울리지 않는 다양한 자료들을 창의적으로 변형시키고 재구성하는 힘을 부리게 된다. 그리고 그 결과물은 ‘영화’를 게임의 형태로 재해석하여 재생산된 것이다[21].

이러한 활동은 글말 서사 텍스트를 읽거나 창작할 때 실시되는 ‘줄거리 요약하기’, ‘이야기 구성하기’, ‘자신의 체험을 바탕으로 내용 생성하기’, ‘작품을 창조적으로 재구성하기’, ‘자신이 상상한 세계를

문학 작품으로 표현하기[22]’ 등의 학습 활동과 유사성을 보인다. 그러므로 ‘ORPG 시나리오’ 만들기 수업은 학생들로 하여금 게임 참여자가 개입되기 전에, 게임 텍스트를 구성하는 여러 자료들을 새롭게 변환시키고 재구성하여 창작하는 힘을 길러준다. 그리고 그 결과물은 글말 텍스트 창작 수업에서 볼 수 없었던 학생들의 높은 자발성을 이끌면서 자신의 생각과 정서를 드러낸 것이다.

게임 서사는 그 특성상 ‘시나리오’만으로 완성되지 않는다. ‘시나리오’는 게임 활동이 일어나게 만드는 하나의 ‘틀’이며, 이 ‘틀’과 게임자의 체험이 만날 때, 게임은 비로소 생명력을 얻은 유기물처럼 살아나게 된다. 그래서 ‘ORPG 시나리오’는 학생들의 ‘*환의 자각자로서의 사유*’와 ‘*탄지신공의 사유*’에 의해 살아있는 게임으로 태어난다. [그림 3]에서 보이듯이, ‘레콜라스·아라곤·김리’의 역할을 맡은 사람이 진행되는 상황에 어울리는 대사 연기를 하고 있다. 특히 마스터를 맡은 학생은 게임의 사회자뿐만 아니라 ‘고블린2·3, 잭스 패툼, ‘고블린 족장’ 등 NPC의 역할을 함께 맡고 있다. 이처럼 ORPG 서사는 ‘시, 소설, 희곡’ 등의 글말 서사 텍스트와는 다르게 대화체의 모습을 가진다. 그 대사는 희곡처럼 정해진 것이 아니고 게임자가 자신이 처한 상황에 맞게 임기응변으로 고안해낸, 능률적인 자기 표현이다. ORPG가 진행되는 동안 모든 상황과 사건들이 시시각각으로 변하므로 게임자들은 긴장을 하면서 그 상황에 맞는 자기 표현을 재빠르게 구안해내야 한다. 이러한 수업 활동 역시 ‘드러내기’ 교육의 한 방법이며, 현행 ‘제2007 국어과 교육과정’에서 7~9학년의 ‘정서 표현의 말하기’, ‘사회적 상호 작용의 말하기’, ‘상황에 맞는 말하기’, ‘드라마의 인물이 되어 반언어적·비언어적 표현을 효과적으로 사용하기’ 등의 성취기준문항과 흡사하다. 다시 말해 ORPG의 대화 상황은 말하기 교육처럼 학생들에게 상황에 맞는 말하기 능력, 상대방을 고려하는 말하기 능력을 길러줄 수 있다. 그 외에도 ORPG 체험 수업은 학생들에게 하나의 과제를 완수하기 위해 협동하는 법과 상대방의 생

각을 자신의 것과 비교해보는 경험도 쌓게 해준다.

연구자가 분석한 수업의 교육적 효과는 학생들의 설문조사에 대한 답변에서도 발견할 수 있었다. 먼저 교사는 5차시까지 마친 후, 학생들을 대상으로 설문조사를 실시하였다. 질문은 모두 4가지이며 다음과 같다. ‘1. 기존의 ‘컴퓨터 RPG(CRPG)’와 비교했을 때, ORPG는 어떤 점에서 다른가?’, ‘2. ORPG처럼 친구들과 함께 플레이를 하는 것이 혼자 플레이 하는 게임과 어떤 점에서 차이가 있는가?’, ‘3. 기존의 게임은 컴퓨터로 다운 받아서 플레이를 했는데, ORPG처럼 우리 자신이 직접 게임을 만들어보니 어떤 느낌이 드는가?’, ‘4. 한 편의 소설 또는 희곡과 같은 문학작품과 ORPG를 비교했을 때, 서로 흡사한 점과 차이점은?’. 각 질문별로 학생들의 의견을 취합해서 아래와 같이 정리해보았다. 대상 학생들은 모두 38명이며, 질문에 대한 답변들을 모두 서술형으로 기술하였다. 연구자는 최대한 관련성 있는 답변끼리 모아서 정리해보았다.

[표 3] ‘질문1’에 대한 학생 설문 결과

1. ORPG와 CRPG의 차이점은?	
㉠ ORPG는 채팅으로 진행되기 때문에 다른 사람의 말에 집중해야 한다.	34.2% (13명)
㉡ 서로 대화하면서 진행되므로 스토리 중심의 느낌이 많이 전해진다.	21% (8명)
㉢ 웃을 수 있고 상상하는 맛이 있다.	
㉣ CRPG가 시각을 사용한다면 ORPG는 자신의 생각을 사용한다는 점에서 재미있다.	18.4% (7명)
㉤ 형식과 틀에 얽매이지 않는다.	
㉥ 컴퓨터 성능이 안 좋아도 되고, 이야기가 어떻게 흘러가는지 전혀 예측할 수 없어서 긴장감이 있어 좋았다.	10.5% (4명)
㉦ 의외의 결과가 나와 재미있었다.	
㉧ CRPG와 비교했을 때 유치하다.	5.2% (2명)
㉨ 뭔가 이상하고 어설피며, 재미가 없다.	5.2% (2명)
㉩ 임팩트나 액티브가 너무 없다.	
㉪ 너무 대화중심이라 직접 하는 맛이 나지 않는다.	5.2% (2명)

[표 4] ‘질문2’에 대한 학생 설문 결과

2. 친구들과 함께 ORPG를 플레이하는 경우와 혼자 게임을 하는 경우와의 차이점은?	
㉠ 함께 플레이를 하니 예측할 수 없는 의외의 상황이 나와 훨씬 흥미로웠다.	28.9% (11명)
㉡ 혼자 게임하면 웃을 일이 거의 없는데, 친구들과 같이 플레이를 하니 많이 웃을 수 있었다.	21% (8명)
㉢ 친구들의 재치와 개그 때문에 더 재미있었다.	
㉣ 친구들과 대화하며 새로운 이야기를 만들어 가는 일이 재미있었다.	21% (8명)
㉤ 함께 플레이를 하면 협동심이 많이 요구된다.	
㉥ 협동심을 기를 수 있었다.	15.7% (6명)
㉦ 같이 상의도 하고 서로 도움도 주고하는 게 좋았다.	
㉧ 몬스터를 볼 수 없고 스킬을 볼 수 없어서 아쉬웠다.	5.2% (2명)
㉨ 뭔가 많이 부족한 것 같다.	5.2% (2명)
㉩ 서로의 생각이 맞지 않아 어려움을 겪었다.	5.2% (2명)
㉪ 별 차이가 없다. 예를 들어 FPS와 ORPG 사이	2.6% (1명)

[표 5] ‘질문3’에 대한 학생 설문 결과

3. 직접 ORPG를 만들어본 느낌은?	
㉠ 내가 생각하고 있던 내용을 게임으로 만들어봐서 재미가 있었다.	
㉡ 인터넷에서 자료를 찾아 게임을 만드는 과정이 재미있었다.	26.3% (10명)
㉢ 내용 스토리라든지 서로 의견을 물어가며 작성했으므로 누군가가 대신 만든 것보다 재미가 배로 되었다.	
㉣ 내가 게임을 만들어보니 보람과 자부심이 생겨 게임이 더 재미있고 애착이 간다.	23.6% (9명)
㉤ 우리 마음대로 순간순간 게임을 수정하고 그 주제를 정할 수 있어 좋았다.	21% (8명)
㉥ 게임 만드는 일이 쉬운 일이 아니다. 아무나 만드는 것이 아니다.	15.7% (6명)
㉦ 마스터가 초보라서 재미가 있지 않았다.	7.8% (3명)
㉧ 우리는 전문가가 아니어서 어설피고 재미가 없었다.	5.2% (2명)

[표 6] ‘질문4’에 대한 학생 설문 결과

4. ORPG를 문학작품과 비교할 때 흡사한 점과 차이점은?	
㉠ 내가 주인공이 되어서 이야기를 진행해 간다는 것이 차이점이다.	23.6% (9명)
㉡ 책보다 게임이 더 흥미롭다.	21% (8명)
㉢ 게임은 내가 책을 써가는 느낌이 든다.	
㉣ 소설이나 희곡은 정해진 대사를 쓰지만 ORPG는 중간에 내용을 추가하거나 뺄 수 있다.	15.7% (6명)
㉤ 둘 다 내용을 읽는다는 점에서 차이가 없다.	13.1% (5명)
㉥ 둘 다 스토리를 가진다는 것이 흡사하다.	
㉦ 둘 다 읽는 재미가 있지만 목적이 다른 것 같다.	13.1% (5명)
㉧ 직접 플레이를 할 수 있는 것과 없는 것이 다르다.	
㉨ ORPG는 판타지 소설과 스토리 형식이 흡사했고, 차이점은 우리가 이야기를 만들어야 한다는 것이다.	13.1% (5명)

위의 네 가지 표에서 보듯이, 과반수 이상의 학생들이 ORPG를 활용한 서사 수업에 긍정적인 반응을 보였다. 이 중에서 [표 5]의 ㉠, ㉡, ㉢, ㉤, [표 6]의 ㉢은 ‘ORPG 시나리오’ 작성 시간에서의 교육적 효과와 관련된 답변들이다. 그리고 [표 3]의 ㉠과 [표 4]의 ㉤, [표 6]의 ㉤은 두 번째 교육적 효과와 관련된 답변들이다. 이 외에 [표 4]의 ㉥도 협동학습의 가능성을 마련해 준다는 측면에서 의미 있는 답변이다. 그런데 각 질문마다 10~20%에 해당되는 학생들이 수업과제에 대해 어려움을 겪었거나 흥미를 보이지 못하는 부정적인 반응도 보였다. 이것은 개별 학습자들의 수업 과제에 대한 이해력 부족이나 원활하지 못한 모둠 협력, 개인차를 고려하지 못한 지도상의 미흡함 등에서 그 요인을 찾을 수 있다. 연구자는 이러한 요인들을 다음의 수업을 위한 개선안으로 삼고자 한다.

## 5. 마무리

매체의 변화는 사유의 변화를 동반한다. 교사는 학습자들로 하여금 자신이 드러내려는 이야기에 걸맞는 매체를 선택하여 표현하도록 도와주고 그 능력을 키워줘야 한다. ‘*女の 자각자로서의 사유*’, ‘*탄지 신공의 사유*’라 이름 지은 게임자의 사유는 오늘날 ‘*디지털 네이티브*’라 불리는 전자문화 세대들에게 어울리는 사유명이며, 연구자는 그 사유와 어울리면서 그들의 심상과 정서를 드러낼 수 있는 서사 매체로서 게임, 즉 ORPG에 주목하였다.

3~4시간의 소요 끝에 완성된 ‘ORPG 시나리오’는 시, 소설 등의 글말 서사물 창작과 비교할 수 없을 정도로 학생들의 높은 자발성이 동원된 작품이다. 시나리오를 구성하는 각각의 요소들을 설정하는 활동은, 마치 레비-스트로스가 ‘*야생의 사고*’에서 언급한 손재주꾼(브리콜리르)의 능력처럼[23], 그들로 하여금 원재료들을 변환시키고 재구성하는 잠재력을 끌어낸다. 또한 대화와 연기로써 진행되는 ORPG 체험은 학생들에게 ‘상황에 맞는 말하기 능력, 상대방을 고려하는 말하기 능력’ 등을 길러 줄 수 있다.

지금까지 연구자는 ORPG를 활용한 서사 수업 사례를 살펴보고 그 교육적 효과 및 학생들의 반응을 검토해 보았다. 그 결과, 학교 현장에서 유의미한 교육적 성과를 거두면서, ORPG를 서사 교육의 장에서 활용할 수 있다는 긍정적 가능성을 확인할 수 있었다. 한편, 본 연구는, 교육 현장에서의 게임 제작 및 활용 수업의 폭이 좁다는 현실 상황에서, ORPG라는 게임 갈래가 학생들로 하여금 손쉽게 그 서사를 창작하고 경험할 수 있는 장르임을 제시하였다는 데 그 의의가 있다. 그리고 이러한 수업이 가능하려면 전자 매체의 발달로 인해 게임세대들이 가지고 있는 두 가지 사유가 마음껏 발휘되도록 교사가 수업 환경을 조성해야 한다.

학생들은 게임에서 각분화된 재미와 더불어 ‘생각지도 못한 일’이나 ‘우연한 상황’에서도 재미를 맞는다. 그들은 머리로 이해하는 것과 더불어 가상

계에서 동료들과 아바타의 몸으로써 부딪기며 이야기를 체험하는 데 익숙하다. 그들은 불교화의 하나인 ‘만다라’처럼[24] 하나의 ‘상(想)’을 고집하지 않는 역동적인 사유를 지니며, 그들 스스로 새로운 놀이를 만들어낼 수 있는 창의적인 잠재력을 가지고 있다. 문학과 거리를 두고 있는 요즘의 학생들과 게임에 거리를 두고 있는 일선 교사들에게, ORPG를 활용한 서사 수업이 ‘문학·게임·학생·교사’를 새롭게 만나게 하는 끈이 되기를 기대해본다.

## 참고문헌

- [1] ‘*디지털 네이티브*’ 세대는 적극적인 창조자이자 협력자이자 조직자이자 독자이자 작가이자 입증자이자 심지어 전략가다. 비디오게임 분야가 좋은 사례가 될 수 있을 것이다. 돈 탭스콧, 이진원 뒤침, “*디지털 네이티브*”, pp14-16, 비즈니스북스, 2009.
- [2] ‘*G-러닝(Game based learning) 연구학교*’ 사업의 주관 연구기관인 ‘(사)콘텐츠경영연구소’는 서울발산초등학교에서 ‘하늘섬 온라인(마상소프트)’이라고 하는 게임콘텐츠를 한 학기 동안 수학 수업에 활용하는 실험을 하였다. [http://www.cocanews.com/?doc=news/read.htm&ns\\_id=4609](http://www.cocanews.com/?doc=news/read.htm&ns_id=4609)
- [3] 현재 상업적으로 성공한 교육용게임에는 ‘영어 너습격, 한자마루, 오디션잉글리쉬’ 등이 있으며 이름에서 알 수 있듯이 영어와 한자 학습에 국한되어 있다.
- [4] 최혜실, “*게임의 서사구조*”, 한국현대소설학회, 현대소설연구 제16호, pp365-383, 2002.  
류홍철, “*컴퓨터 게임의 서사적 특성*”, 한국문학교육학회, 문학교육학 5권, pp197-216, 2000.  
이인화 외, “*디지털 스토리텔링*”, pp58-97, 황금가지, 2006.
- [5] 가스통 바슐라르, 김현 뒤침, “*몽상의 詩學*”, pp112-115, 기린원, 1989.
- [6] 현재까지도 인터넷 카페 등에서 운영되고 있는 TRPG와 ORPG의 활동상황은 각각 아래의 주소에서 확인할 수 있다.  
<http://cafe.daum.net/trpg>  
[http://cafe.naver.com/trpgdnd.cafe?iframe\\_url/](http://cafe.naver.com/trpgdnd.cafe?iframe_url/)

- ArticleRead.nhn%3Farticleid=15351
- [7] 신기철·신용철 편저, “새 우리말 큰사전”, p1679, 삼성출판사, 1991.
- [8] 위키백과 참조.  
<http://ko.wikipedia.org/wiki/%EC%82%AC%E C%9C%A0>
- [9] 네이버 백과사전 참조  
<http://100.naver.com/100.nhn?docid=730232>
- [10] 요한 호이징하, 김윤수 뒤침, “호모 루덴스”, p20, 까치, 2004.
- [11] 불교교재편찬위원회, “불교사상의 이해”, pp235-236, 불교시대사, 2007.
- [12] 문제는 자신이 환(幻)을 수행하고 있다는 사실을 자각하는 데에 있다. 오윤희, “매트릭스, 사이버스페이스 그리고 禪”, p245, 호미, 2003.
- [13] 글렌 에페스 엮음, 이수영 외 뒤침, “우리는 매트릭스 안에 살고 있나”, pp193-194, 굿모닝미디어, 2003.
- [14] 이청우, “기술과 운명”, p173, 한길사, 2003.
- [15] ‘탄지신공’은 손가락을 튀겨 마법을 일으킨다는 말이다. ‘탄지신공’에 의해 나타난 환(幻)은 영화 ‘매트릭스’에서 네오에게 로드(load)되는 무술 프로그램과 같다. 오윤희, 앞의 책, p141.
- [16] 오윤희, 앞의 책, p159.
- [17] 김대진, “저작도구를 활용한 전자말 문학교육 현장 연구”, 한국문학교육학회, 제27호, pp266-270, 2008.
- [18] 가스통 바슐라르, 정영란 뒤침, “공기와 꿈”, pp19-20, 이학사, 2003.
- [19] 20세기에 ‘복제 이미지’가, 21세기에는 ‘생성 이미지’가 등장하였다. ‘복제 이미지’는 피사체를 요구하지만 ‘생성 이미지’는 그것을 요구하지 않는다. ‘생성 이미지’는 존재하지 않는 것을 디지털 기술의 힘을 빌려 사실성 있게 그려진 것이다. 영화 ‘300’이 대표적인 예이다. 진중권, “진중권의 이매진”, pp38-42, 씨네21북스, 2009.
- [20] 김대진, “게임시나리오의 서사교육적 활용 방안”, 경상대학교 교육대학원 석사학위 논문, pp10-18, 2005.
- [21] 텍스트들은 매체를 달리하여 재창작되며 이러한 활동 역시 능동적이며 창의적인 창작 및 표현 활동이 된다. 윤여탁 외, “매체언어와 국어교육”, pp224-225, 서울대학교출판부, 2008.
- [22] 교육인적자원부, “국어과 교육과정”, 제2007-79호, p5, p53, 2007.
- [23] 김대진, “게임 서사에 대한 구조주의 신화론적 고찰”, 한국게임학회, 9권 1호, p7, 2009.

- [24] 그림상의 만다라 구조는 상징일 뿐 실제로는 수시로 변하며 전 우주를 표현하는 프랙털적 도형이다. 김용운, “카오스와 불교”, pp159-160, 사이언스북스, 2001.



김대진 (Dae-Jin Kim)

1999년 2월 경상대학교 국어교육과(학사)  
2005년 8월 경상대학교 국어교육과(석사)  
2008년 8월 경상대학교 국어교육학과(박사 수료)

관심분야 : 게임활용교육, 하이퍼텍스트 문학, 디지털아트