

학문으로서의 게임학의 발전 방향과 교육적 적용 가능성 탐색

1. 서론

지난 20년간 한국 게임은 눈부신 성장을 이루었다. 한국의 게임산업은 20년 전 외국의 게임기를 단순히 수입하여 상표를 부쳐서 팔기 급급했다면, 이제는 만든 게임을 세계로 수출하는 대한민국의 대표적인 문화 산업이 되었다. 게임 산업의 매출규모는 전체 문화콘텐츠 산업 중 출판, 방송, 광고에 이어 4번째를 기록하고 있으며, 국내게임 시장은 7조 4,312억 원으로 영화산업의 2배가 넘는 규모를 차지하고 있다. 사회적인 측면에서도 게임의 위상은 높아졌다. 국내를 대표하는 게임회사들의 야구단 창단 소식과, 매출 1조원 육박에 대한 기사는 게임의 높아진 사회적 위상을 보여주는 대표적인 사례라고 할 수 있다.

게임의 산업적·사회적인 폭발적인 성장과 발전은 학문분야에서도 예외가 아니었다. 특히 1997년 세계 최초로 게임공학과가 설립은 학문분야에서의 게임의 발전을 보여주는 대표적인 사례라고 할 수 있다. 고등교육단계에서 게임학을 본격적으로 다루는 게임 학과의 개설은 게임이 더 이상 아이들의 장난감이 아니라 하나의 학문으로서 가치가 있다는 것을 사회 전반적으로 인식 시켜주었다. 이를 통해 많은 학자들이 게임 연구에 뛰어 들게 만들었으며, 다양한 분야에서 다양한 주제로의 연구는 학문으로서 게임연구과 게임 학을 성장하고 발전시키는 원동력으로서 작용 하였다.

하지만 교육으로서의 게임학과 학문으로서의 게임학이 서로 영향을 주고 받았으면서 동반 성장을 이루었음에도 불구하고 교과 교육과 연구를 위한 학문으로서 게임연구와 게임학은 좀처럼 학문적 거리를 좁히지 못하고 있다. 많은 게임연구자와 교육자들은 두 분야의 발전과 성장을 위해 게임학의 학문적 연구 결과들을 게임교육에 넣어야 한다는 주장과 시도를 하고 있으나 여전히 진행은 더딘 형편이다.

이러한 문제의식을 가지고 본 글은 학문으로서의 게임학의 발전 방향을 살펴보고 교육으로서의 게임학과 차이점을 찾아보고자 한다. 이를 통해 학문으로서의 게임학의 교육적 적용 가능성을 탐색하고 통합에 대한 방해 요인을 찾아보려고 한다.

2. 학문으로서의 게임연구와 게임학

게임학(Game Studies)의 정의와 범위에 대해서는 학자들 간에 다양한 정의가 존재하고 있으나, 학문적 연구대상으로서 게임을 진지하게 바라보고 게임 자체에 대해서 연구하는 학문이라는 점에서는 대부분 동의하고 있다.



도입 초창기에 게임은, 아이들의 장난감 혹은 청소년 유해매체로서 바라보는 시각으로 인하여 학문적 연구 대상이 되지 못하였으나 게임시장의 폭발적인 성장과 함께 우리 사회에 산업적, 문화적으로 다양한 영향력을 행사하기 시작하면서 점차 진지한 학문의 대상으로 인정받게 되었다. 이러한 현상에 대해 초창기 게임 학자인 알세스(Aarseth Espen)는 등장한지 40년 만에 게임은 하나의 문화적 장르로서 진지한 사회적 미적 현상으로 인식되기에 학술적인 설명이 필요한 유망한 학문분야가 될 수 있는 가능성을 인정받을 수 있게 되었다고 선언하였다.¹⁾

지난 20년 동안 학문으로서 게임을 바라보려는 시도들은 매우 활발하게 일어났다. 뿐만 아니라 연구의 질적인 성장 역시 눈부실 정도로 이루어졌다. 초창기 게임연구가 사회·경제학적 관점에서 게임의 영향력과 산업적인 활성화 방안을 중심으로 시도되거나 공학적인 관점에서 게임 개발을 위한 관련 기술에 집중되어 있었다면²⁾ 최근의 게임 연구는 모든 학문 분야에서 다양한 주제를 가지고 전방위적으로 일어나는 경향을 보이고 있다.³⁾

양적 질적으로 게임연구의 폭발적인 성장은 게임연구의 한 분야로서 게임이 무엇인가를 고민하는 게임학을 주목받게 만들었다. 이는 게임의 효과 및 영향에 대해 조망하는 게임 외적인 연구를 통해 매체로서의 모든 분야에 영향을 미칠 수 있는 게임의 중요성을 인식한 연구자와 학자의 지적 호기심이 자연스럽게 이러한 효과와 영향을 가져오는 게임의 특성과 본질로 옮겨 갔기 때문이다. 뿐만 아니라 공통적인 연구방법이나 이론이 없어서 게임 연구를 수행하는데 많은 어려움과 한계를 겪고 있다는 점도 게임학의 필요성과 중요성에 대해 느끼게 만들었다.

초창기의 게임 학은 게임을 상호작용적인 내러티브로 보는 서사학적(Narratology) 접근과 이를 반박하는 입장에서 접근하는 루돌로지적(Ludology)적 관점에서 나누어 논의가 이루어져왔다.

서사학적 접근은 인터랙티비티(Interactivity)와 내러티브(Narrative)를 연결 지은 모델로서 하이퍼텍스트를 기반으로 하는 인터랙티브 픽션을 연구하던 학자들이 이론적만으로 존재하던 자신들의 모델 가능성을 게임에서 발견하면서 활발히 전개되었다.⁴⁾ 따라서 서사학적 접근에서 게임은 새로운 무한 변형가능성과 상호작용을 가진 새로운 문학 장르의 가능성을 가지고 있는 시스템으로 정의 될 수 있으며, 게임의 본질은 다른 문학장르와 마찬가지로 텍스트와 서사구조에 있다고 보았다.

반면 루돌로지적 접근은 서사학적 접근으로 게임을 연구 하였을 때 간과 할 수 있는 상호작용성과 가상현실에서의 경험, 반복적 재현 가능성 등을 한계로 지적하면서, 게임을 문학작품이 아닌 확실한 규칙을 가지고 상호작용과 반복을 통해 예측할 수 없는 다양한 결과를 도출하는 놀이로 정의 할 때 더 잘 설명 할 수 있다고 이야기 하였다. 따라서 게임의 본질은 게임의 구조 및 게임 플레이의 역학을 만들어 내는 게임규칙(Game Mechanic)에 있다고 할 수 있으며, 이를 중심으로 게임학 연구를 진행해야 한다고 주장하였다.

게임학의 연구가 본격적으로 무르익던 2000년대 중반부터 이분법적인 게임학의 접근 방법에 큰 변화가 불어왔다. 게임학에 있어 치열한 논쟁을 하던 두 가지 접근 방법은 서로의 관점을 반박하고 부정하는 것이 아니라 서로의 관점을 인정하고 장점을 취해 통합되는 방향으로 변화 하려는 시도를 하기 시작 한 것이다. 서사학적 접근에 반대하여 루돌로지의 개념을 제안한 프라스카(Frasca)의 말을 빌리자면 '루돌로지 연구자들 역시 이야기를 좋아한다.'⁵⁾ 라는 말처럼 상호의 관점을 반박하고 반대하는 연구에서 게임을 연구하는

학문으로서 게임학이 추구해야 하는 본질적인 목적에 맞는 긍정적이고 생산적인 변화를 가져 오게 되었다. 최근의 게임학은 거대한 두 가지 접근을 통합하려는 노력과 함께 공간성을 통한 접근, 기호학을 이용한 의미 작용적 접근, HCI이론의 활용한 플레이어의 최적경험제공이라는 다양한 학문적 접근과 시도를 통해 좀더 게임의 본질에 다가가려는 노력이 이루어지고 있다.

학문이 독립된 학문 영역으로 존속한다는 것은 그 자체의 고유한 탐구대상과 탐구 방법과 학문공동체를 가지는 것을 의미한다. 이러한 점에서 학문으로서 게임연구와 게임학이 가야 할 길은 여전히 멀고 험한 일임을 알 수 있다.

먼저, 게임에 대한 정의의 다양성과 모호성은 게임학의 고유한 탐구대상인 게임의 범위를 분명하고 명확하게 구획하기 어렵다는 점에서 학문적 정체성에 대한 의심을 들게 할 수 있다. 그러나 긍정적이고 생각해 보면 수많은 논의를 통해 게임학의 고유한 탐구대상과 범위를 설정하는 행위조차 학문으로서 가치와 의의를 지닐 수 있다는 점에서 수많은 학문적 기회의 땅이라고 생각할 수 있다.

두 번째로 아직까지도 하나의 통합된 게임학적 관점과 연구 방법이 존재하고 있지 않기 때문에 아직은 다양한 외부의 학문 분야와 관점을 수용하여 이루어져야 하는 한계점 역시 게임학의 학문적 정체성 성립에 위협이 될 수 있다. 하지만 이 역시 기존 학문과 비교해 볼 때 연구적으로 풍부한 맥락을 제공한다는 점을 생각해 보면 큰 문제가 되지 않을 수 있다. 학문 그 자체가 완벽하게 만들어져 하늘에서 떨어지지 않는 이상, 모든 학문은 초창기에 인접 학문의 이론을 수용하고 이를 수정 보완하여 발전 되어 왔기 때문이다. 오히려 탐구방법이 존재하지 않는다는 점은 수많은 연구적 기회가 있는 분야에서 획일적인 연구 방법에 얽매이지 않고 연구자적 창의성을 발휘할 수 있는 기회를 제공한다는 점에서 장점이 될 수 있다.

마지막으로 학문 공동체를 생각해 보면 국내에는 한국 게임학회를 비롯하여 2~3개의 학회가 게임 연구를 전담하거나 게임 연구에 대해 집중적으로 논의 할 수 있는 공동체가 존재하고 있다. 뿐만 아니라 게임에 대한 학문적 공동체 인력을 집중적으로 양성 하는 게임관련 교육기관 역시 특성화 고등학교 6개, 전문대학 30개, 4년제 대학 25개 대학원 7개 등 총 68개가 운영 되고 있다.⁶⁾ 비록 2008년을 기점으로 입학생의 부족으로 통· 폐합 되고 하였지만 2010년부터 조금씩 회복하는 상태를 보여주고 있다. 이러한 학문 공동체는 전세계 어느 나라와 비교해도 앞서 나가는 수치이며 이를 통해 볼 때 우리나라의 학문으로서의 게임과 게임학의 연구역량 잠재력은 무궁무진하다고 볼 수 있다. 다만 학문 공동체인 학회에 게임학 분과가 존재하지 않고 있으며, 대학원을 제외한 게임 교육기관에서 게임학을 비중 있게 다루지 못하는 점은 옥에 티라고 할 수 있다.



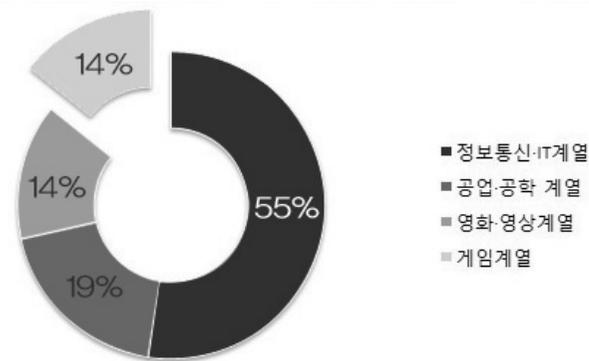
- 1) Aarseth, E. "Genre trouble: Narrativism and the art of simulation." *First Person New Media as Story Performance and Game*: 2004. p45
- 2) 김민규 · 홍유진, "한국 게임연구의 성과와 향후 방향", *게임산업지널* 제3호, 2004. p13
- 3) 전경란, "한국 디지털게임 학술연구의 동향과 특징", *인문콘텐츠*, 제18호, 2011. p197-255
- 4) 나보라, "게임학 (game studies) 에 관한 개론." *디지털영상학술지* 3권 1호. 2006. p137
- 5) Frasca, G. "Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place." 2003
- 6) 콘텐츠진흥원, 2010 대한민국 게임백서, 2010. 260쪽

지금까지 학문으로서의 게임연구와 게임학의 발전을 살펴보면 학문으로서 게임연구와 게임학은 탐구대상 모호성과 독자적인 탐구방법이 존재하고 있지 않은 불완전성에도 불구하고, 지금까지 보여준 게임의 영향력과 미래의 성장가능성을 볼 때 학문으로서 꼭 필요한 중요한 학문 분야로서의 가능성을 보여주고 있다. 단점이 될 수 있는 학문적 불완전성은 오히려 연구자가 역량을 마음껏 펼칠 수 있는 연구적 블루오션으로서 기존의 많은 학자들을 끌어 들인다는 점에서 학문의 성장 동력으로서 그 역할을 하고 있다고 볼 수 있다. 최근 몇 년 사이에 USC(University of South California) 와 CMU(Carnegie Mellon University) 과 같이 기존 학문 분야에 있어 세계적인 교육 연구 기관들이 게임 전공을 개설하고 있고, 영국 프랑스와 같은 선진국들이 국가 산하의 게임 연구소를 개설하고 있다는 점에서도 학문으로서의 게임연구과 게임학의 미래는 밝아 보인다.

3. 교육으로서의 게임연구와 게임학

그렇다면 새로운 학문 분야로서 자리를 잡아 가고 있는 게임연구와 게임학이 교과를 위한 학문으로서도 환영을 받을 것인가? 이 질문에 대한 답은 생각만큼 간단하지 않다. 앞서 살펴본 국내의 게임 학과의 개설 현황을 보면 교과로서 게임 연구와 게임학은 하나의 학문으로서 자리를 잡은 것처럼 보인다. 하지만 그 속내를 자세히 살펴보면 아직은 넘어야 할 산이 많은 것처럼 느껴진다.

2009년 기준으로 보면 게임전공 학과가 개설된 대학교는 21개교였고 계열은 <공업·공학 계열>, <정보통신·IT 계열>, <영화·영상 계열>, <게임 계열> 로 크게 4가지로 구분되어 졌다. 계열별로 속해있는 학교의 비중을 살펴보면, [그림 1]에서처럼 약 86%에 해당되는 18개의 대부분의 게임관련 학과가 다른 학문의 계열에 속해 있음을 볼 수 있다. 이는 교과에 있어서 게임 연구와 게임학이 독자적인 학문으로 인정받기 보다는 다른 학문의 응용 분야 혹은 일부로서 간주되고 있음을 의미한다고 할 수 있다.



<대학교 게임전공 계열별 학과 현황>

뿐만 아니라 국내의 게임 관련 교육기관의 교과 내용을 정리하고 살펴보다도 주로 게임개발을 위한 기술 과학 및 전자정보통신공학분야의 과목이 많이 개설되어 있음을 알 수 있다.⁷⁾

이는 교과로서의 게임 연구와 게임학을 기존 학문처럼 순수한 이론과 학문으로서 바라보기 보다는, 직업 교육의 일환으로서 현장 기술 인력 양성을 위한 기능으로 보고 있음을 의미한다.

이러한 현상들을 종합해 보면 이미 만들어진 게임을 분석하고 해석하는 학문으로서의 게임학과 게임을 만드는 기술과 기능에 중심을 둔 교육으로서의 게임학은 이름만 공유하는 학문적 거리가 아주 먼 것처럼 보인다.

그러나 게임교육의 목적을 살펴본다면 교과로서의 게임학은 연구적 학문으로서 게임학이 멀리 떨어져 있지 않음을 알 수 있다. 최학현·김정희(2002)의 논문 “국내 게임교육의 현실과 과제”에서 게임교육의 목적을 다음과 같이 5가지로 설명 하였다. 첫째, 학생들에게 게임과 관련된 전문 직업인으로 성공할 수 있는 능력을 제공하는 것. 둘째, 비전공자들에게 사회에서 게임에 관해 가르치는 것. 셋째, 학생들이 대학, 대학원 과정을 수행하거나 강의할 수 있도록 준비시키는 것. 넷째, 대학생들이 게임분석과 비평을 수행할 수 있게 준비시키는 것. 다섯째, 게임전문직에 필요한 사전 게임경력을 제공하는 것 등이다.⁸⁾

위의 게임 교육의 목적에서 세 번째와 네 번째의 내용은 미래의 게임학 연구자를 직접적으로 육성한다는 점에서 밀접한 관련성이 있어 보인다. 또한 첫 번째와 다섯 번째 내용은 직접적이지는 않지만 개발자 육성을 통해 연구의 환경인 게임 환경을 풍부하게 만들어 준다는 점에서 간접적으로는 관련성을 가진다고 할 수 있다. 마지막으로 두 번째의 내용 역시 사회적으로 게임에 대한 것을 널리 알림으로서 학문으로서의 게임의 위상을 높일 수 있고 사회 구성원들로부터 지지를 받을 수 있다는 점에서 전혀 관련이 없어 보이지는 않는다.

그렇기 때문에 학문과 교육으로서의 게임연구와 게임학의 공통 요소를 찾고 상호 발전을 위해 학문으로서의 게임학을 교육으로서의 게임학(게임교과과정)에 넣으려는 시도와 주장들이 있어 왔다.⁹⁾ 하지만 많은 주장에도 불구하고 학문으로서의 게임학을 게임 교육에 적용 하는 일은 여전히 해야 할 일로 남아 있다.

그렇다면 수많은 주장과 시도에도 불구하고 어떠한 방해 요인이 있기에 학문으로서의 게임학이 교육으로서의 게임학이 될 수 있는가?에 대한 의문이 자연스럽게 생기게 된다. 만약 이러한 방해요인을 찾을 수 있다면 해결 할 수 있는 해결책도 찾을 수 있을 것이라는 긍정적인 생각도 자연스럽게 들 수 있다.

첫 번째 방해 요인으로서 게임연구와 게임학의 불완전성과 학문적 폭발성을 들 수 있다. 앞장에서 살펴본 것과 같이 현재까지 학문으로서의 게임연구와 게임학은 탐구 대상과 연구 방법에 있어 고정된 학문 영역으로서 존재하지 못하고 있다. 국내의 게임연구동향 보면 게임학관련 연구는 어문학에서 시작하여 철학, 사상, 문화, 교육, 커뮤니티, 경영, 법에 이르기까지 다양한 분야에서 이루어지고 있다.¹⁰⁾



8) 최학현 김정희, “국내 게임교육의 현실과 과제”, 한국게임학회논문지, 제2권 제1호, 2002, 13쪽.

9) 최학현 김정희(2002) 앞의글, 나보라(2006) 앞의글, 장미(2007), 앞의글, 강명주 (2007). “게임 전문 인력 양성 현실의 문제점과 개선 방향.” 한국콘텐츠학회지 5(1): 25-31.

10) 진경란, 앞의글

게임만의 연구 방법이 없다는 점에서 이러한 연구는 기존의 학문분야에서 사용되는 연구방법을 이용하여 실시한 경우가 많다. 따라서 교수자의 입장에서 게임학을 가르치려면 다양한 분야를 공부하고 준비하는 노력이 요구된다. 하지만 단일 분야를 전공한 교수자가 다양한 분야의 다양한 연구 언어를 해석하고 준비하기란 불가능에 가까운 일이라고 할 수 있다. 따라서 학문으로서 게임학을 교육으로서의 게임학에 적용하는 일은 교수자에게 큰 부담으로 작용할 수 있다. 뿐만 아니라 준비하는 과정에서 게임연구와 게임학이 하나의 학문이 아니라 인접 학문을 단순히 모아 놓은 것이 아닌가라는 학문적 정체성에 의구심을 갖게 만들 수도 있다.¹¹⁾ 이러한 문제점에 대해 최고의 게임관련 교육기관중 하나인 USC는 인접학문인 영화학, 예술학, 문학과 함께 게임학 관련 분야에 대한 수업을 공동 개설하고 운영함으로써 해결하려는 노력을 시도하였다.¹²⁾

두 번째 요인으로서 학문으로서의 게임연구의 상당수가 게임의 영향 연구와 같이 비전공자에 의해 비전공자를 교육하기 위한 목적으로 실시된 경우가 많다는 것이다. 앞선 전경란의 논문에 의하면 게임 학술연구의 연구 주제별 추이 및 현황에서 게임의 제작 관련 연구(202개 33.2%) 다음으로 게임의 영향(141개, 23.4%) 관련 연구로 나타났다. 세부 연구 주제별 추이 및 현황을 보더라도 게임의 영향 관련 연구의 절반이 넘는 78개의 연구가 게임의 과몰입과 같이 부정적인 영향에 관한 내용을 담고 있는 연구이다.

현재 게임관련 학과에 진학하는 학생들은 게임을 충분히 즐기고 경험한 세대로서 게임이 주는 영향에 대해 스스로의 사상과 생각을 가지고 있는 경우가 많다. 또한 게임 학과에 진학할 정도면 게임에 호감을 가지고 있으며 미래의 가능성을 보고 들어온 경우가 많을 것으로 예상할 수 있다. 이러한 경향은 게임학과의 진학 이유를 묻는 설문에서도 쉽게 발견할 수 있다. 설문에서 가장 많은 응답을 한 이유는 게임에 대해 '적성과 흥미가 맞아(47.8%)' 이었다는 점은 이러한 가설을 뒷받침 해준다.¹³⁾ 따라서 많은 학문으로서의 게임 연구와 게임학은 이미 배우는 학생들에게 체화되고 습득된 내용이기 때문에 학문적 흥미도가 떨어질 가능성이 위험성이 크다. 이러한 문제점은 게임 교육자들이 모여 많은 학문적 연구와 시도들을 검토하고 게임 개발자들에게 의미와 흥미가 있을 만한 내용을 선별하는 표준화된 교과과정의 개발의 노력을 통해 해결할 수 있을 것으로 예상할 수 있다.

마지막으로 방해 요인으로 게임 학과의 설립 목적을 들 수 있다. 게임관련 학과는 산업적 요구와 게임산업 진흥이라는 목적¹⁴⁾에 의해 설립되었기 때문에 학부 교육의 보편적 목적인 학문적 소양과 교양을 갖춘 중견 전문 인력 양성보다는 산업현장에 즉시 투입할 수 있는 적합한 기술인력의 배출에 중점을 두고 운영하였다. 그렇기 때문에 교육으로서의 게임학은 이론과 분석이라는 순수학문보다는 기술과 기능에 중점을 둔 응용학문을 통한 직업교육이라는 성격이 강했다. 하지만 이러한 직업 교육적 성격은 기존 학문의 학부교육이 추구하는 인문주의적 교양과 전공학문에 대한 폭넓은 이해 그리고 사회적인 소양교육과 거리가 멀기 때문에 게임교육의 정체성에 대해 수많은 공격을 받아왔다.

11) 최학현 · 김정희, 앞의글 1쪽

12) Zyda, M. "Educating the next generation of game developers." Computer 39(6): 2006. p31

13) 한국콘텐츠진흥원, "2010 게임백서", 2010. 284쪽

14) 김정식, "컴퓨터게임개론", 글누리. 2006 14쪽

15) Rollings, A. and E. Adams. Andrew Rollings and Ernest Adams on game design, New Riders Games 2003.

최근 기술의 눈부신 발전으로 인해 게임 환경은 급격하게 변화하고 있다. 소셜게임, 앱게임, 체감형게임, 기능성게임과 같이 날마다 새로운 게임환경과 현실이 등장하고 있다. 기존 교육으로서의 게임학이 추구하는 기술과 기능중심의 교육으로는 더 이상 급변하는 환경의 변화를 따라잡을 수 없어 게임학과의 설립목적 을 달성하기에 점차 어려워지고 있는 형편이다. 오히려 학부과정에서 인문주의적 교양으로서 학문으로서 의 게임학과 관련된 인접학문을 배우고 기능적 이해에서 게임연구의 수행을 통해 전공이해의 폭을 넓힘으 로서 급변하는 환경에 적응할 수 있는 능력을 가진 게임 개발자가 게임 개발에 즉시 투입되어 성공할 가능 성이 커진 것이다. 결론적으로 보면 학문으로서의 게임학과 교육으로서의 게임학은 서로 다른 듯 보이나, 게임교육의 목적에 비추어 볼 때 많은 관련성이 있음을 발견 할 수 있었다. 학문으로서의 게임학이 교육으 로서의 게임학에 포함됨으로서 상호 발전할 수 있는 가능성을 보았으며, 이를 현실적으로 방해 하는 요인 들을 교수자 · 학생 · 학교의 입장에서 나누어 살펴보았다. 위에 제시된 방해 요인들은 노력을 통해 충분히 해결 할 수 있으며 이를 해결함으로써 학문으로서 그리고 교육으로서 게임연구와 게임학의 위치를 공고히 하고 위상을 높일 수 있을 것으로 예상 할 있다.

5. 결 론

교육은 학문적 연구 결과를 통해 이루어지며, 학문은 교육에 의해 만들어진 연구자에 의해 이루어진다는 점에서 게임연구와 게임학은 학문적으로 교육적으로 서로 중요한 의미를 갖는다고 할 수 있다. 교육으로서 게임연구와 게임학을 대표하는 게임관련 학과는 지난 10년간 한국게임의 발전에 중추적인 역할을 해왔다. 게임관련 학과를 통해 배출된 인재들은 중견 개발자로서 자리 잡았으며 이들의 노력에 의해 만들어진 풍부한 게임 환경은 학문으로서 게임을 연구하는 게임연구자들에게 풍부한 연구 환경을 제공해 주어 활발한 학 문적 연구를 성취 할 수 있게 만들어 주었다. 게임은 예술과 공학의 경계선상에 있다고 한다.¹⁵⁾ 이는 좋은 게임이 탄생하기 위해서는 이론적 성격이 강한 학문으로서의 게임학과 기술적 실천적 성격이 강한 교육으 로서의 게임학이 모두 필요하다는 것을 의미한다.

“이론이 없는 실천이 맹목적이라면, 실천이 없는 이론은 공허하다.” 라는 철학자 칸트의 말처럼 학문으 로서의 게임학의 이론과 연구내용은 게임으로서 실행되고 적용 되어야만 의미를 가질 수 있다. 또한 이론적 인 근거와 철학적 고민 없이 만들어진 게임은 훌륭한 문화콘텐츠가 아니라 유치한 아이들의 장남감으로 전 락할 위험성이 크다. 따라서 학문으로서의 게임연구와 교육으로서의 게임연구의 거리를 좁히려는 노력이 그 어느 때보다 필요하다고 할 수 있다. 이러한 노력은 게임과 관련된 다양한 분야의 사람들이 모여 이론적 으로 학문적 게임연구와 게임학을 정리하고 이를 교육에 적용 할 수 있게 표준화된 통합적인 관점의 게임 학 교과과정을 만드는 데에서 시작해야 할 것이다.

