

존 듀이의 교육학에 나타난 게이미피케이션의 요소들

박주희

고려대학교 교육문제연구소

ever3210@daum.net

The elements of Gamification in John Dewey's pedagogy

Joo-Hee, Park*

Korea University Institute of Educational Research*

요 약

이 논문에서는 게이미피케이션을 구성하는 요소가 대표적인 교육철학자인 존 듀이의 주요 교육학적 개념과 유사함을 밝힘으로써 게임의 속성이 일면 교육의 속성과 닮아있음을 제시하려고 한다. 게이미피케이션 개념을 이루는 몇 가지 요소를 다음 5가지 속성으로 연결지어 분석해 보았다. 지속성[연속성](continuity), 상호작용[인터랙션](interaction), 흥미[관심](interest), 성장(growth), 교육적 경험(educational experience)이 그것이다. 주요 개념의 이론적 분석을 토대로 게이미피케이션과 교육의 연관성을 찾아보고 게임이 아닌 게이미피케이션의 의미를 이해해 본다.

ABSTRACT

In this paper, it is suggested that the elements constituting the gay empire are similar to the main pedagogical concept of John Dewey, a representative educational philosopher. I analyzed some factors that make up the concept of gamification by connecting them with the following five attributes. Continuity, interaction, interest, growth, and educational experience are the main factors that contribute to sustainability. Based on the theoretical analysis of the main concept, I try to find out the relation between the game and education, and understand the meaning of the gamification, not the game.

Keywords : John Dewey, gamification, continuity, interaction, interest, growth, educational experience

Received: Mar. 14. 2017 Revised: Apr. 14. 2017

Accepted: Apr. 20. 2017

Corresponding Author: Joo-hee, Park(Korea University Institute of Educational Research)

E-mail: ever3210@daum.net

ISSN: 1598-4540 / eISSN: 2287-8211

© The Korea Game Society. All rights reserved. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0>), which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

1. 서론

게이미피케이션과 교육의 연관성은 최근 여러 분야에서 연구가 시작되고 그 필요성이 증대되고 있다. 선행연구로는 ‘게임화를 적용한 수업개발, 게이미피케이션 메타연구, 게임화의 학습효과, 게임의 인문학, 게이미피케이션 사례분석, 게이미피케이션 접목 스마트 러닝 설계, 교구 개발’ 등이 있다.

이 같은 관련 연구는 게이미피케이션이 앞으로 교육에 중요한 역할을 할 것임을 보여준다고 할 수 있다. 이에 필자는 교육철학적 입장에서 관련 연구를 진행해 보려고 한다. 특히, 교육철학자로 대표되는 존 듀이의 교육학적 개념이 게이미피케이션의 특징적 요소와 매우 관련이 깊다는 분석을 제시함으로써 기존의 연구와는 차별성을 띤다.

존 듀이의 교육 개념은 게이미피케이션의 요소와 밀접한 연관성을 갖는다. 게이미피케이션의 요소를 크게 5가지로 설명할 수 있다. 게임은 크게 3가지 요소를 갖는다. 규칙, 보상, 재미가 그것이다. 반드시 게임의 3요소가 위 세 가지라고 할 수 없을지라도 중요한 요소임에는 틀림이 없다.

이때 교육과 연관지어 생각할 때 게임은 항상 게임중독, 혹은 단지 재미만을 추구하는 심심풀이 또는 놀이에 지나지 않는다고 여긴다. 그러한 경향이 만들어진데에는 게임의 3요소가 가지는 특징적 결과가 크다고 본다. 즉, 인간을 행동주의 방식으로 길들여 통제하고 다루기 때문이다. 행동주의는 인간에게 상과 벌을 내리는 방식의 교육으로 잘하면 보상을 하고 잘못하면 처벌을 하여 훈육하는 방식이다. 이것은 마치 게임에서 승자에게 보상, 패자에게 처벌이 가는 것과 유사하다.

이에 비해 게이미피케이션은 단지 게임이 아니다. 게임적 요소, 즉 삶의 지루한 부분을 역동적으로 풍성하게 확장하는 의미에서 게임보다 더 게임답다고 할 수 있다. 이때 게이미피케이션은 어떠한 조건을 채우면 되는 것일까. 이에 대해 필자는 존 듀이의 교육철학적 주요 개념을 중심으로 5가지 핵심요소를 찾아보았다. 지속성(continuty), 상호작

용(interaction), 흥미(interest), 성장(growth), 교육적 경험(educational experience)으로 이상 5가지이다.

이것은 매우 이상적인 게이미피케이션의 요소가 될 수 있다. 만일 게임업계에서 교육용, 교육적 게임을 만들고 싶다면 위 5가지 요소를 채우면 잘 만들어진 게임을 만들 수도 있을 것이다. 왜냐하면 위 5가지는 교육의 충분한 요소이기도 하기 때문이다.

사실 어떠한 교사도 위 5가지를 충족한 수업을 하기란 쉽지 않을 것이다. 흥미와 관심이 있는 수업이면서 동시에 상호작용, 피드백이 이루어지고 학생과 교사의 내적, 외적 성장이 이루어지면서 그 수업이 적어도 한 학기 또는 1년씩 혹은 그 이상으로 지속되는 것이다. 게다가 이러한 일련의 활동이 교육적인 경험이었다고 할 만한 미적 경험을 이룬다면 그것은 최상의 수업이라고 할 수 있을 것이다.

2. 본론

존 듀이의 교육학은 크게 경험이라는 큰 물줄기를 중심으로 두 가지 큰 원리라고 할 수 있는 연속성(continuity)과 상호작용(interaction) 개념을 기반으로 흥미와 성장을 교육의 과정이자 목표로 이야기 한다. 그러므로 5 가지 개념이 각각 별개의 개념이 아니라 유기적으로 얽혀있다. 즉 인간이 곧 유기체이므로 유기체는 환경과의 관계 속에서 이 모든 것을 이해할 수 있다. 인간과 환경이라는 생물학적이고 자연적인 이론을 바탕으로 존 듀이는 교육의 주요 개념들을 성찰하고 찾아낸다.

즉, 인간의 삶이 연속적이며 서로 상호작용하고 그 과정에서 성장하고 흥미를 가지며 그것 자체가 경험인 삶을 사는 것이다. 이때 인간, 유기체는 환경의 영향을 받으므로 홀로 성장하거나 홀로 흥미를 가지고, 홀로 경험하는 것이 아니라 어떤 식으로든 환경에 의하여, 타자에 의하여 상호작용하며

연속적인 방식, 끊임없이 내외적 작용이 통합적으로 이루어져 다양한 경험으로 나타나게 된다. 지금부터 5가지 주요개념의 의미와 교육적 특징을 살펴보고자 한다. 그것이 게이미피케이션의 필요충분조건이 될 수 있는지 이론적으로 분석해 본다.

2.1 지속성(연속성, continuity)

인간의 삶은 연속적이다. 삶은 곧 살아가는 것이며 이것은 무엇인가 끊임없이 운동하고 변화하며 지속적인 특징이 있다. 쉽게 인간은 시간의 흐름속에서 살아가므로 과거부터 미래까지 연속성의 지배를 받는다고 해도 과언이 아니다.

생물이 산다는 것은 선행적 행위가 그 후의 행위를 일어나게 하는 조건을 준비하는 연결적 행위의 연속성을 가져오는 것을 의미한다. 물론 무생물의 생기에도 인과적인 연결 고리는 있다. 그러나 생물에 있어서는 그 연결 고리는 특별한 누적적 연속성을 갖는다. 그렇지 않으면 삶의 종말을 의미하게 된다.[2]

이처럼 듀이의 사유에서 드러나듯이 연결된 관계망 안에서 인간이 살아가는 것은 비단 인간 뿐만 아니라 생물체, 즉 살아있는 자의 속성이다. 특히 혼자서 독립적인 연속성뿐만이 아니라 환경과의 관계 속에서 연속성을 갖는다. 이에 대한 설명은 상호작용의 장에서 보다 자세히 다루기로 한다.

듀이는 연속성을 파악하기 위해서는 연속적인 지식이 필요하다고 말한다. 듀이는 연속성이 삶에서 본질적인 특징임을 보여주고 있다. 삶은 곧 생명이며 살아있다는 것은 무엇인가 계속하고, 지속하는 연속적인 특징이 있다. 살아서 연속적으로 움직인다는 것은 무의식이 아니라 의식적인 경험을 만들어가고 있는 상태라는 것이다. 그리고 깊게 생각해보면 인간에게 연속성이라는 것은 본질 그 자체이다. 시간의 흐름 속에 과거, 현재, 미래가 결국 연속성이라는 특징으로 완성되는 것이다. 인간은 결정적으로 시간이라는 연속성의 지배를 받으며 그

안에서 이루어지는 경험 역시 연속성의 틀 안에서 나타나는 것이다.

연속성이 게이미피케이션의 중요한 속성인 것은 연속성이 가진 누적적인 특징도 포함된다. 즉, 누적적으로 차차 쌓인 게임활동은 단지 연속적이라는 의미만 가지는 것이 아니라 보다 질적인 양상을 담은 경험으로 모이게 마련이다. 예를 들어 1단계부터 2단계, 3단계로 진행되는 모든 일련의 게임의 과정이 단지 시간 순서대로 같은 분량의 경험치로 구분되는 것이 아니라는 것이다. 누적된 경험은 점점 그 깊이가 깊어질 수 있으며 두 배 또는 세 배 그 이상의 결과를 낼 수도 있다.

속담에서 하나를 가르치면 열을 안다는 것처럼, 인간의 특성상 하나에서 둘, 셋으로 넘어가는 것이 아니라 갑자기 훌쩍 뛰어넘어 구, 십까지 가게 된다는 것이다. 그것이 공부하는 과정이든, 기술을 익히는 것이든 게임을 하는 것이든 그 무엇이든 말이다. 중요한 것은 얼마나 빠르게, 정확하게 익혀나가는지에 대한 관심보다 이 일이 연속적으로 이루어지는 것이 핵심적이다. 그래서 한꺼번에 몰아서 일주일 만에 단기 속성으로 할 수 있는 프로그램이나 과정도 3개월 또는 그 이상으로 나눠서 하는 것은 더 나은 경험을 하게 한다. 기본적으로 경험이 가진 연속적인 속성 때문에 그러하다. 따라서 게이미피케이션 역시 연속적으로 이루어질 때 그 효과를 깊고 크게 누릴 수 있을 것이다.

많은 종류의 게임이 이미 연속성을 지향하고 있다. 그래서 닌텐도나 플레이스테이션 등 누적된 시간 기록은 물론 게임 마다 마다 중간에 저장하기를 통해 이어서 게임을 하도록 함으로써 연속성을 유지시켜 준다. 만일에 게임을 할 때 마다 매번 처음부터 한다거나 혹은 게임 자체를 단기적이고 일회적인 것으로 제작한다면 게임이 인간에게 미치는 영향이 이렇게 크지도 않을 것이다. 게임마다 그 목표하는 바가 다르겠지만 어떤 게임은 연속성에 그 목표를 둘 수도 있다. 즉, 게임은 끝나지 않고 결말은 없으며 계속되는 것이다. 혹은 장기간의 목표와 결말을 가지고 그 과정이 지속적으로 이루어

지는 것이다.

2.2 상호작용(인터랙션, interaction)

듀이에 따르면 주체가 행위나 상호작용만을 통해서 대상을 변화시키거나 재구성할 수 있다. 이것은 상호작용의 중요한 특성이다. 상호작용은 흔히 인터랙션이라고 바로 사용하기도 하는데 이것은 내가 타인과, 내가 어떤 외부 사물과, 접촉하며 움직이고 반응하는 모든 활동을 말한다. 인터랙션이야말로 매우 오래된 철학적 개념이라고 할 수 있다. 인간은 서로 소통하면서 살아왔기 때문이다.

특히 상호작용, 인터랙션은 오로지 나 하나에 의해 만들어지는 것이 아니다. 예를 들어 지구상에 그 어떤 생명체도 없고 나 홀로 존재한다고 상정해보자. 그 때 나는 나 자신을 무엇으로 지칭할 것인가. 나라고 부를 것인가, 너라고 부를 것인가, 혹은 아무 이름이나 지어 부를 것인가. 나아가 어떤 이름도 부르지 않을 것인가. 아마도 존재 자체를 설명할 이유도 없고 이름을 지을 필요도 없을 지 모른다.

결국 우리가 일상적으로 사용하는 ‘나’라는 용어는 사실은 상대방인 ‘너’가 존재해야만 가능한 이름인 것이다. 이러한 언어적 구조와 특징만 살펴봐도 인간은 반드시 대상이 있어야만 하는 존재이다. 인간의 존재 자체의 특징이 그러하다. 듀이도 이러한 부분을 포착하여 인간은 일상의 모든 삶이 오로지 혼자 하는 것이 아니라 상호작용하는 것이라고 말한다.

인간의 실존적 위치가 상호성을 배제할 수 없는 것이다. 가만히 한 사람이 홀로 있는 것처럼 보이지만 외적으로 공기와 온도와 눈에 보이지 않는 많은 원소들과 바람 등등에 영향을 받으며 서 있는 것이다. 그것이 한 사람의 기분과 움직임에 영향을 준다.

상호작용의 장은 세 가지 단계로 식별될 수 있다. 첫 번째 단계는 물리적인 단계다. 다양한 사건들이 더욱 좁고 더 외적인 상호작용의 장면들에서는 물질적이다.

두 번째 단계는 생명의 단계에서 이루어지는 상호작용이다. 이 단계에서 식물이나 동물, 하등동물과 고등동물이 성질에 있어서 차이를 갖는다. 이들이 질적인 차이를 가질지라도, 심적 물리적인 것을 정의하는 공통의 성질(생명)을 갖는다. 세 번째 단계는 소통과 참여의 단계다. 그것은 다양성을 통한 공통성으로 특징지어진다. 이 공통성은 정신이며, 이때의 정신은 지성이다. 지성은 의미들을 소유하고 반응하는 데에서 나타나는 공통성에서 드러난다.[4]

듀이는 “유기체와 주위의 사정이 상호작용하는 상황들의 성질들이 식별되어질 때 의미(sense)를 만든다.[4]”고 하였다. 이것은 의미를 만드는 것 역시 상호작용에 의해 가능한 것이라는 표현이다. 박물관이나 미술관 관람시 일방적으로 작품을 감상하는 것이 아닌, 버튼도 눌러보고 직접 만져보고 체험해보기까지 하면 인간은 그 활동 안에서 의미를 찾는다. 상호작용이 의미를 만든다는 것은 당연하면서도 매우 교육적인 활동이다.

이에 대해 듀이는 보다 구체적이고 철학적이며 문학적인 표현으로 개념정리를 한다. 이것은 마치 우리가 무언가를 이해하기 위한 노력과도 같은 것으로 일방적으로 받아들이기만 하는 수동적인 태도가 아니라 능동적으로 상호작용하게 되면 사물을, 자연을, 다른 사람을 이해하게 되는 깊이 있는 관계의 형성이 이루어진다는 것이다. 때때로 게임의 아이템이나 게임 속 주인공을 매우 아끼고 이해하고 그 특성을 파악하는 것은 이러한 상호작용의 특성과 무관하지 않다.

토양과 공기, 습도, 꽃의 기원인 씨앗의 상호작용에 대한 지식이 없어도 꽃을 향유하는 것은 가능하다. 그러나 이 상호작용을 참작하지 않고서 꽃을 이해하는 것은 불가능하다. 역시 이론은 이해의 문제이다. 이론은 예술 작품 창작의 본성과 지각을 통한 향유의 본성을 발견이라는 것과 관계되어 있다.[3]

나아가 상호작용이 잘 이루어질 때 보다 나은 삶을 살아가게 되며 그것이 듀이에게 있어서는 성장의 개념이 된다. 인간의 삶이 살아있는 한 계속

해서 조금씩이라도 나아지려고 하는 힘이 필요하고 그것이 교육적 발판이 되는 것이다.

주체와 객체의 상호작용을 넘어서 그들이 상황에 함께 참여함으로써 상황 자체와 더불어 스스로 변화하는 경험이다. 그러한 경험은 우리의 삶의 실제적 변화와 성장의 동력이 된다.[6]

2.3 흥미(관심, interest)

듀이는 그의 저서 『민주주의와 교육』에서 방관자, 행위자의 이야기부터 시작해서 흥미라는 단어를 설명한다. 어떤 사건에 대하여 방관하게 무관심한 태도를 보이는 것과 행위하는 사람이 결과는 크게 차이가 난다는 것이다.

그래서 마치 감옥의 독방에서 창문만을 바라보는 사람을 방관자로 예시를 든다. 즉 창 밖에 날씨가 어떠한지 무슨 일이 있는 상관이 없다는 것이다. 그러나 어떤 일을 행위하기로 한 사람은, 예를 들어 소풍을 계획했다면 날씨에 따라 준비를 하고 미루거나 다른 계획 등을 세운다. 이와 같은 태도를 일컬어 관심(concern)과 흥미(interest)라고 한다고 듀이는 설명한다.[2]

흥미는 행위에 속하며 자신과 연결된 상황이나 타인, 외부 환경에 대한 관심에서 비롯되는 것이다. 흥미가 없다는 것은 행위하지 않음, 무관심의 문제와 맥이 닿아있다. 나아가 주체와 객체의 관계에 대한 태도와 연관된다. 이처럼 흥미는 단지 머릿속에서 뿐 아니라 직접 행위로 있는 원동력이나 나아가 많은 배움의 시작이다.

원래 흥미는 존재론적으로 매우 깊은 철학적 의미를 갖는다. 라틴어 ‘esse’는 존재라는 뜻을 가지고 있으며 ‘inter’는 ‘~ 사이에’ 하는 의미이다. 따라서 존재와 존재 사이를 규정하는 것이 곧 흥미이다. 그래서 흥미는 곧 나 자신이 된다. 왜냐하면 내가 관심을 가지는 것, 내가 흥미를 가지는 것이 곧 내 마음이며, 내 몸이 가는 것이며 그러한 활동과 관심이 나 자신의 삶을 이루어나가기 때문이다.

‘흥미’라는 단어는 일상적인 의미로서는 능동적 발달의 전반적 상태나 달성하고자 예견하는 객관적 결과 그리고 개인적 정서적 경향을 표현한다. ... ‘흥미’라는 단어는 어원적으로 볼 때, ‘사이에 있는 것’, 즉 거리가 있는 두 사물을 관련짓는 것을 뜻한다. 교육의 경우에 두 사물 사이의 메워야 할 거리는 시간적인 것으로 생각할 수 있다. 어떤 과정이 성장하려면 시작하는 단계와 완성단계가 있으며 그 사이에는 밟아야 할 과정, 즉 중간 과정이 있다. 중략. 이 중간 조건에 흥미를 가지는 이유는 바로 현재 진행중인 활동이 장차 예견되는 소망의 결과에 도달하는가의 여부가 그것에 달려있는 데에 있다.[2]

듀이는 궁극적으로 일급의 완성품으로써 아름다운 것, 미적인 것을 이해하기 위해서는 흔한 것, 일상적인 것에서 시작해야 한다고 말한다. 마치 완성도 높은 게임을 만들기 위해서 필요한 요소와도 같은 것이다.

그것은 다름 아닌 주변의 사람의 이목을 끌고, 보고 듣는 사람들에게 흥미를 불러일으키는 것이어야 한다. 흥미를 끄는 것은 우리 삶에서 동떨어진 멀리 있는 어떤 것이 아니라 일상에서 가깝고 우리가 관심을 가질 만한 것이어야 한다.

마치 전통적인 방식의 교육이 학생들의 흥미와 상관없이 이루어져 나타나는 문제와 같은 것이다. 현대의 학생들은 이제 디지털 사고 능력을 갖추고 현 시대의 교육을 원한다. 그럼에도 불구하고 여전히 일방적인 수업 구조 속에서 너무나 먼 과거 전통적인 이야기를 꺼내면 그것은 학생의 흥미를 끌 수 없는 것이다.

다만, 흥미가 오로지 수업시간에 학생들이 재미있게 공부하는 것과 같은 수준으로 이해되어서는 안 된다. 듀이가 교육학자로 흥미를 연구할 때 그 흥미는 인간의 본성에 가까운 것이다. 그 본성적 욕구를 억누르거나 덮어버리는 것이 과연 교육적인가와 같은 질문이다. 본성적, 자연적 성질의 것인 흥미는 철학적으로 아이, 어른 할 것 없는 주제인 것이다.

관심 곧 흥미는 힘이 성장해간다는 신호요, 징후이다. 내가 믿기로 관심이 있다는 것은 능력이 생기기 시작한다는 것을 나타낸다. 따라서 아동의 관

심에 관한 부단하고 세밀한 관찰은 교육자에게 무엇보다 중요하다.[2]

흥미는 단지 목적을 위하여 단기적으로 보상과 자극에 의한 것이 아니라 연속적인 자기 의욕에 문제이다. 지속적인 흥미는 인간의 삶을 풍요롭게 할 뿐만 아니라 삶을 살아가는 힘이기도 하다. 어른이 되어 더 이상 흥미로운 것이 없을 때 인간은 무기력해지고 성장하지도 않는다. 그것은 삶의 욕구의 상실이다. 이러한 점 때문에 게이미피케이션은 인간에게 욕구를 생성시키는데 조력할 수 있는 가능성이다.

2.4 성장(growth)

듀이가 볼 때 교육은 성장을 목표로 하는 활동이다. 교육을 통해 성장하지 않는다면 교육이 필요치 않게 된다. 교육이야말로 성장을 그 핵심적인 모토로 삼을 수 있는 것이다. 단지 육체의 성장이 아닌 내적인 성장과 성숙이 교육이 지향해 할 바인 것이다.

이것은 플라톤의 『향연(Symposion)』의 사유와 유사한 지점이 있다. 특히 플라톤은 정신적 임신의 과정을 통해 에로스의 상승구조를 보여주는데 이것은 듀이가 고통의 과정을 통해 인간의 성장이 교육이라고 말한 것과 비슷하다. 플라톤에게서 교육은 동굴의 비유에서 제시한 진리 인식을 하기 위한 오름길(anabasis)이며 이후에 실천의 내림길(katabasis)이 있다. 이것이 듀이에게는 더 나아가려는 오름길의 과정이 곧 성장이며 교육인 것이다.

그 두 학자의 차이점은 플라톤은 진리를 상정하여 인간은 완전해 질 수는 없는 그것을 향해 나아가는 존재라면 듀이는 최종 지점은 없지만 끊임없이 완성을 반복하는 것이다. 그렇지만 상승하고 성장하는 것이 교육이라는 점에서는 어느 정도 의견이 일치한다.

인간의 삶은 성장의 가능성을 지속하는 것이며, 완성에 도달해 가는 것이다. 중요한 것은 목적을 갖도록 하는 의지이며 노력이다. 즉, 듀이는 목적을 갖는다는 것은 생

각을 가지고 행동하는 것이지 자동화된 기계처럼 움직이는 것이 아니다.[2]

이처럼 듀이는 성장하는 것을 완성에 도달해 가는 과정이라고 이해하면서 인간을 도야시키는데 의미를 가졌다. 과거에 유행했던 다마고치와 같은 게임 역시 가상 속 아이를 잘 성장하도록 돕는 활동이었다. 그것이 많은 사람들에게 사랑을 받은 것은 다름 아닌 게임 속 캐릭터의 성장에 있다. 성장하지 않는 것은 살아있지 않은 것이고 그것은 인간에게도 더 이상 즐거운 것이 아니게 된다.

성장은 게이미피케이션에서도 매우 중요하다. 앞서 제시한 게임이 아닌 게이미피케이션, 특히 교육용, 교육적 게임의 경우는 이 성장에 더 초점을 맞춰 개발이 이루어져야 한다. 단지 재미나 시간 때우기에 그치지 않고 게임을 통한 성장은 인간이 진리를 찾아 성장하는 삶의 과정이 될 수 있다. 이것이야말로 교육이기 때문이다.

학습이나 배움을 위한 게임은 단계가 있고 혹은 여러 아이디어를 제공함으로써 플레이어를 학습하도록 할 수 있을 것이다. 그것이 자기 자신의 성장으로 나아가면 분명 교육이라고 명명할 수 있을 것이다. 교육과 게임의 경계가 불분명해질 것이다. ‘호모 루덴스’라는 혁명처럼 인간이 결국 놀이를 통해 놀이가 아닌 지적 성장, 내적 성장이 이루어지고 그것이 인류 문명의 발달과 세계문화유산의 발판이 되는 것이다.

2.5 교육적 경험(Educational experience)

경험이 시간 속에서 완전해질 때 비로소 ‘성장(growth)’ 하는 의미 있는 교육적 경험으로 인도하게 된다. 경험은 ‘포괄적이고, 달성되는 종결’에 비유할 수 있다. 그것은 완결이라는 최종점이 예술가에 있어서 무조건적으로 결말에 도달하며 끝맺음을 하는 것만은 아니다. 언제라도 현재일 수 있는 ‘시작, 발전, 성취’를 포함하는 완결을 말한다.

경험하는 경험이 가진 속성은 능동적인 요소와 수동적인 요소를 결합하여 미적인 경험에도 적용하듯이 항상 상호적으로 관계함을 말한다. 이 두 가지 속성의 작용이 분리되지 않아야 미적 경험을 충족시킬 수 있는 것이다. 이러한 면은 연극 <광부화가들>의 수업장면에서 ‘제작’과 ‘감상’이 상호작용하는 경험의 장에서 확인할 수 있다. 이러한 경험은 듀이가 말하는 교육적 경험에 해당되며 계속되는 경험의 장에서 그 영역을 확장해 나가며 자신의 성장에 도움이 될 것이다.

게임 인문학에 대한 연구를 통해서도 교육적 경험의 예시를 찾을 수 있다. 관련한 연구들은 특히 인문학적 상상력을 요구한다. 뿐만 아니라 역사적, 철학적, 시적 학습역량을 갖추고 게임을 접한다면 더욱 놀라운 배움이 일어날 수 있다고 본다. 왜냐하면 게임 속 하나하나의 모두 배경 음악, 배경 시대, 역사적 사실, 사유방식이 다 녹아있기 때문이다.

플레이들은 게임 속 아바타 개념인 심(Sim)들의 삶을 관리하며, 각자의 스토리를 만들어내고 생의 철학을 펼쳐야 한다.[7]

이러한 게임 속에서 단지 주인공 캐릭터가 목표 달성하는 것에만 그치는 것이 아니라 왜 그런 언어를 쓰는지, 어떤 말투를 쓰는지, 관계는 어떠한지, 어떤 옷과 음식이 등장하는 지 등등 셀 수 없이 많은 사료들을 바탕으로 제작된 게임이다. 그것을 보고 듣고 체험하는 플레이어는 그 과정이 교육적 경험이 될 수 있다. 교육적 경험은 하나의 완성된 경험으로서 앞서 논의한 연속적이고 상호작용이 일어나며 흥미롭고 성장케 하는 경험이며 완결된 경험이다.

이에 더해 게임화를 통한 몰입도 연구들을 살펴보면 게이미피케이션이 교육적 경험을 크게 하도록 돕는다는 것을 알 수 있다. 몰입은 학습에 있어 매우 중요한 경험인데 게임은 다른 여타의 활동보다 더 큰 몰입을 선사하기도 한다. 아이들이 게임에 몰입하는 것은 엄청난 경험이다. 몰입은 인간이 어

떤 활동에 깊이 빠져있는 상태로 현재의 경험이 최적인 경험을 느끼도록 하는 상태이다.

이 같은 몰입 경험 역시 교육적 경험에 해당된다. 논문에서 몰입하기 위해서는 ‘목표, 경쟁, 상호작용’이 요구된다고 말한다. 게이미피케이션은 이처럼 교육적 경험을 만들어 내는 것이다.

게임화는 학생들을 게임화 적용을 통해 학습활동에 몰입할 수 있도록 동기를 향상시켜 주는 것이 핵심이다. 따라서 적용된 모든 게임화 기법들은 학습의 목적을 달성하는 것에 초점을 두어야 한다.[5]

교육적 경험은 달리 표현하면 예술적 경험이자 미적 경험이라고 할 수 있다. 게임이 2011년 예술의 영역으로 인정받고 나서 이제 명실상부 예술적 경험을 가능하게 할 수 있는 것이다. 이처럼 경험을 통하여 인간은 삶을 살아가는 것이고 삶은 곧 많은 경험들의 연속인 것이다. 거기에 교육적 경험은 더욱 의미있으며 윤리적이고 예술적인 경험을 게임을 통해 이루어간다면 그것이 게이미피케이션의 확장적 의미가 될 것이다.

교육적 경험이 지속되면 한 인간의 삶에 습관이 되고 그것이 곧 나 자신의 삶이 되는 것이다. 그러므로 게임화는 교육적 경험을 만들어내면 낼수록 더욱 더 인간의 삶에 필요하고, 그 경험이 다시 스토리텔링이 되어 인간의 삶을 풍요롭게 할 것이다. 게이미피케이션이 교육과 만날 때 보다 인간의 삶을 들여다보고 의미있으며 살아있도록 하게 도울 것이다.

3. 결 론

게이미피케이션과 교육은 앞으로도 여러 관점에서 살펴볼 수 있는 무궁무진한 콘텐츠이자 아이디어 산업이다. 인간이 계속해서 추구해온 더 나은 삶의 방식을 고민하고 그것은 오래된 인간의 사유와 현대의 인간의 사유가 맞닿아 있는 지점에 있다. 게이미피케이션 연구는 기존의 개별화, 파편화,

독립화된 연구 영역에서 탈피하여 학문적 경계를 넘어 다학제간 융합을 시도하고 확장적인 사고를 통하여 창의적이고 발산적 사고를 하는 데에 크게 기여할 수 있을 것으로 보인다.

그리하여 이 논문에서는 게이미피케이션을 구성하는 요소가 대표적인 교육철학자인 존 듀이의 주요 교육학적 개념과 유사함을 밝힘으로써 게임의 속성이 일면 교육의 속성과 닮아있음을 게이미피케이션 개념을 이루는 몇 가지 요소와 연결지어 분석해 보았다. 대표적으로 다섯 가지 개념을 중심으로 알아보았고 관련한 보다 세부적인 논의 및 개념어들을 더욱 찾아낼 수 있을 것이다.

추후 존 듀이 뿐 만이 아니라 여러 이론적, 철학적, 교육학적 분석을 통하여 게이미피케이션이 교육의 많은 분야에 접목되고 활용될 수 있기를 기대한다. 또 게이미피케이션에 대한 보다 이론적인, 인문학적인 논의가 지속되어 한국의 문화에도 잘 적용되는 교육과 게이미피케이션의 방향을 모색해 볼 수 있을 것이다. 교육학이나 철학, 문학의 영역에 사로잡히지 않고 공학적, 수학적, 예술적 접근이 고대 인류부터 시작된 자연스러운 학문적 접근이다. 그러므로 게이미피케이션을 매개로 더욱 더 여러 분야의 융합적인 연구가 이루어진다면 폭 넓은 연구 결과들이 많아질 것으로 예상된다.

REFERENCES

- [1] Dewey, John(1913). Interest and effort in education. Boston: Houghton Mifflin.
- [2] Dewey, John(1916). Democracy and education, An introduction to the philosophy of education. New York: Macmillan Company.
- [3] Dewey, John(1934). Art as Experience: The Later Works, (1925-1953). Vol. 10, ed, by Jo Ann Boydston. Carbondale, Ill.: Southern Illinois University Press, 2008.
- [4] Dewey, John(1925). Experience and Nature: The Later Works, (1925-1953). Vol. 1. Ed, by Jo Ann Boydston.(2008) Carbondale, Ill.: Southern Illinois University Press.
- [5] Ham Anna, Kim Insoo, Kim Tae Hyun, Yumina(2014), Gamification case analysis and educational use possibility, Korean Educational Technology Society Conference Presentations, 2014(1)363-373, Korean Educational Technology Institute
- [6] Joo seonhee(2014). Love as Communication: Focusing on Dewey's Concept of Aesthetic Experience, Journal of Korean philosophical society, 130. 337-361.
- [7] JungTae Kim(2015), A Study of 'Humanities in Games'for 'PX(Player Experience) in Gamification' , Journal of Korea Computer Game Society /28 (2) ,2015, 221-230 ,Journal of Korea Computer Game Society
- [8] Moo Gil Kim(2011). A Critical Examination on the Conditions of Good Instruction: Focused on J. Dewey's Concept of Growth . The Korean Journal of Philosophy of Education. 33(3). 25-47.
- [9] Park Jonyoung(2012). John Dewey's Principle of Interaction in Aesthetics of Pragmatism and Artistic Practice . Korean journal of culture and arts education studies) . 7(4). 17-32.
- [10] Park Joohee, MA eungong(2014), Justification for Dewey's criticism of Herbart's interest concept , Journal of research in education, 58, 25-36
- [11] Park, Cheol-Hong(1995). Knowledge as Instrument and the Meaning of Intrinsic Value = The Nature of Educative Experience in terms of Dewey's Concept of "An Experience". Philosophy of Education, 13. 81-109.



박 주 희(Park, Joo Hee)

약 력 : 고려대학교 교육문제연구소 연구교수

관심분야 : 게이미피케이션, 예술교육, 교육철학
