

CONTENTS PLUS

Journal of Korean Society of Media & Arts Vol.14, No.2

DOI : 10.14728/KCP.2016.14.02.039

게임적 사고를 통한 미디어아트 교육 방법론 제안

A Pedagogical Proposal for Media Art Education through Game Thinking

주저자

이현진 (Lee, Hyun Jean)

연세대학교 커뮤니케이션대학원 미디어아트 전공

The Graduate School of Communication and Arts, Yonsei University

hyunjean@yonsei.ac.kr

* This work was supported (in part) by the Yonsei University Future-leading Research Initiative of 2015 (2015-22-0141).

* This work was supported (in part) by the Korea Research Foundation Grant funded by the Korean Government (NRF- 2010 -332- G00112).

Abstract

As educational needs increased, many media art educational programs have opened and run. However, advanced research criticizes that many media art programs are often concentrated on the media-specific structure and just-in-time-knowledge for media technology, and requests the necessity of cultivating critical and creative perspectives in this field as art education. Media art area could approach with diverse perspectives as a subform of contemporary art, or arts with new media technology, or an interdisciplinary research area in art & technology, etc. For this, media art education should strike a balance between theory and practice by covering humanities, arts history, contemporary art theory, media theory, aesthetics, etc. But when the curriculum is run in a single and short educational course with limited faculty members, meeting the students' diverse expectations and interests is not a simple question. This research aims to explore a pedagogical approach in media art education by integrating game thinking as its core method. Here, game means activity, object, and experience of play as most people experienced it from their young age, and through simulating the process, it can provide concrete examples to teach them a critical perspective on such interactions between a game and a player, and among players. Educators can use recent diverse and experimental games and their text produced in 2000s as educational materials, and which will help students explore game artefacts along with their theories. This pedagogical approach will help students think of interactivity meta cognitively and have critical perspectives, striking a balance between theory and practice.

Keywords

Media Art Education, Education Methods, Game Thinking, Play, Interactive Experience Design

국문초록

미디어 분야에 대한 교육적 수요 증가함에 따라 국내외로 많은 교육프로그램들이 생겨 운영되고 있으나, 선행연구들은 미디어아트 교육이 지속적으로 변화하고 발전하는 미디어 기술로 인하여 그때그때의 기술을 익히는데 집중되는 문제점을 지적하며, 기술에 대한 교육과 더불어 예술 교육으로서 현대 기술 미디어와 사회에 대한 관계들을 고찰하는 비평적이고 실천적인 접근이 되어야한다고 주장한다. 오늘날 미디어아트는 뉴미디어 기술을 사용하는 예술, 현대예술의 하위장르, 예술과 기술의 융합뿐만 아닌 타분야와의 융복합 연구분야 등 다양한 방식으로 인식되고 접근된다. 이를 위해 현대 미술 이론, 미학과 미디어 이론, 매체미학 등 이론적 교육과 실기 교육을 균형을 갖추 필요성이 있다. 그러나 제한된 강사진으로 구성된 단일 교육 프로그램과 짧은 교육 과정에서 학생들의 다양한 기대와 관심사를 충족시키기는 쉽지 않다. 본 연구는 이를 위한 하나의 대안으로 게임적 사고를 접목한 미디어아트 교육방법론을 모색하고자 한다. 게임적 사고는 대부분의 사람들이 어릴 적부터 경험해 온 친근한 놀이로서 행위의 대상, 행위 자체, 경험들을 시뮬레이션을 통해 과정적으로 접근하는 사고 과정을 의미한다. 이는 학생들에게 인터랙티브 경험을 보다 친근하게 이해시키고, 예술적 경험 대상물, 경험 그 자체와 과정을 디자인하는데 매우 효과적일 것이라 보았다. 본 연구는 이들을 학습시키기 위하여 2000년대 이후 등장한 다양하고 실험적인 게임들과 그 이론들을 함께 탐색하는 것이 도움이 될 수 있음을 제안한다. 이러한 접근은 인터랙티브 터를 보다 주제적으로 접근시켜 기술 미디어와 연결된 사회 문화적이며 비평적 관점 키워내며, 실습과 이론적 학습 사이에 균형적 학습을 이어가도록 도움을 줄 수 있을 것이다.

중심어

미디어아트 교육, 교육방법론 연구, 게임적 사고, 플레이, 인터랙티브 경험 디자인

1. 서론

1.1 연구 배경

뉴미디어 이론가이자 예술가인 마노비치(Manovich)는 미디어에 대하여 “사용하는 재료나 해당 창작 방식에 의해 규정되는 특정한 종류의 예술적 표현 기술이나 수단”이라 정의한다. 그리고 “각기 다른 미디어는 각기 다른 기술 표현 수단, 창작 방식을 가지고 있다”고 한다(2014, p. 267). 만일 개개의 미디어가 특정한 종류의 기술 표현 수단, 창작 방식이라면, 미디어아트는 미디어를 예술적 표현을 위한 창작 수단과 도구이자 재료로써 활용하는 예술인 것이다. 그런데, 미디어아트를 위와 같이 정의하게 되면 다음의 질문들이 이어진다. 미디어를 사용하지 않는 예술이 과연 있는가? ‘미디어아트’는 (전통적 예술의 형식과 비교하며) 왜 굳이 ‘미디어’라는 이름이 추가적으로 붙여질까? 오늘날과 같이 낱말이 새로운 기술 미디어가 소개되고 다변화되어 발전하는 사회에서 미디어아트는 이러한 미디어를 특별히 다루어야 하는 것인가? 현대 예술 작품들 중 수많은 작업들도 미디어를 사용하고 있는데 이들도 역시 미디어아트라 불리어질 수 있는가? 미디어아트는 현대 예술과 어떤 관계를 가질까? 이런 질문들을 이어가다 보면, 미디어아트는 그 개념과 영역에 대한 이해와 인식이 매우 다양함을 알 수 있다.

현대 사회에서 미디어를 통한 예술적 접근의 측면에 무게를 실어 보면 미디어아트 역시 현대예술의 한 모습일 것이다. 한편, 현대 기술 사회 속에서 미디어아트 작업들이 그러한 기술을 적극적으로 활용하는 사례들을 보거나 그러한 기술문화에 대응하여야 한다는 미디어아트의 사명을 보면 미디어아트에서 기술적 측면은 결코 간과할 수 없다는 것이 인식된다. 따라서 이러한 기술들을 활용한 대중적, 상업적 예술과 디자인 작업 역시 미디어아트로 인식할 수 있다. 한편, 그 작업과정에서의 예술과 기술과의 융합적 시도는 의생명 공학, 정보과학, 디지털 인문학, 광고 커뮤니케이션 등 다른 학문 영역 과도 새롭게 접목되어 나가는 확장적인 측면을 강하게 지니기도 하며, 그러한 의미에서 미디어아트는 스튜디오 작업보다는 랩 형식의 성격이 강한 측면도 인식될 수 있으며, 따라서 그것이 가지는 리서치적 측면이 부각되기도 한다.

한편, 지난 20년간 위와 같이 다양하게 대중에게 노출되어 온 미디어아트의 모습으로 인해, 미디어아트에 접근되어 오는 다양한 교육적 수요 역시 증가해 왔다. 또한 실제 이러한 수요에 발맞추어 학부, 대학원, 혹은 일반 사설 교육 프로그램들에서 미디어아트 전문교육과정들이 함께 증설되어왔다. 그러나 앞서 언급한 것처럼 미디어아트에 대한 이해와 해석이 다양한 만큼 수요자들의 목표와 호기심도 다양한데 비해, 각기 개설된 프로그램들의 내부를 살펴보면, 단일 교육 프로그램이 구성하고 제공할 수 있는 교수진 수와 그 포용 영역의 한계로 인해 그 다양한 수요를 충족시킬만한 현실의 폭이 넓지 못한 것도 관찰된다.¹⁾ 따라서 미디어아트 교육에 대한 다양한 기대와 관심, 미디어아트에

1) 한국 미디어아트 교육의 전반적 상황을 잠시 기술하면, 한국 대학과 대학원 과정에 미디어아트를 전문적으로 가르치는 커리큘럼이 개설되기 시작한 것이 십여 년 정도밖에 되지 않았다. 독일의 ZKM이나 미국 뉴욕대의 Interactive Telecommunications Program(이하 ITP)과 같은 미디어아트 전문 교육 프로그램 등은 1979년에 개설된 데 비하여, 한국의 미디어아트 교육기관이나 개설학과들은 대부분 이보다 10-15년 늦은 출발을 하기 때문이다. 또한 국내 교육 과정 교수진들은 미국, 유럽, 혹은 일본의 관련 교육 과정을 이수하고 돌아온 이들로 구성되고 있으며, 그들이 외국에서 배운 방식과 내용을 도입하여 국내 교육 커리큘럼을 구성하는 경우도 많다. 한편, 인터넷 등을 통해 오늘날은 전 세계적으로 선보여지고 진행되는 예술 작업과 게임 자료 및 데이터들을 실시간적으로 검색할 수 있게 됨에 따라, 내용에 대한 업데이트를 위한 시간과 간격은 과거와 달리 매우 좁혀져 접근되고 있다. 따라서 오늘날은 교육자료의 질과 양보다는 교육철학과 접근방법론이 보다 의미 있는 교육을 위하여 중시될 것이다.

대한 다양한 해석과 접근들을 통합할 수 있는 효과적인 미디어 아트 교육 커리큘럼을 생각하기란 결코 간단치 않음을 알 수 있다. 더욱이 시간이 흐를수록 점점 확대, 발전되어가는 미디어 기술 분야를 지속적으로 업데이트하며 새로운 영역 또한 미디어 대상과 도구로서 인식하고 다루는 교육을 지속해야 한다면, 그 교육의 질과 수준을 유지하거나 향상시키는 문제는 보다 복잡함을 알 수 있다. 그럼에도 불구하고, 미디어아트 교육을 통하여 이 분야에서 역할 할 수 있는 다양한 재원들, 즉, 전문적인 예술가와 디자이너, 기획자, 교육자나 이론가들을 성장시키는 한편, 미디어아트의 예술미학적 가치와 사회적 가치를 확장시킬 수 있는 효과적인 교육방법론은 모색되어야 할 필요가 있다. 본 연구는 그러한 모색 가운데서 출발하였다.

1.2 연구 내용과 방법

본 연구는 미디어아트 영역의 효과적 교육방법론을 모색하는 하나의 방법으로 ‘게임적 사고’를 제안하고자 한다. 이는 미디어아트 교육 현장에서 고민되는 기술과 예술과 사이의 올바른 균형을 꾀하며, 미디어를 기술적 도구로서 인식하는 동시에 예술 문화 비평적 관점으로 다가가도록 이끌기 위하여 모색하고자 하는 것이다. 본 논문은 게임적 사고가 미디어아트 교육과 어떠한 관계를 가질 수 있으며, 또한 게임적 사고를 통하여 어떠한 교육적 접근을 꾀하고자 하는가 논의할 것이다.

이를 위해 먼저 현재 미디어아트 교육적 현실을 보다 객관적으로 점검하고자 한다. 국내외 미디어아트에 대한 여러 선행논의를 통하여 미디어아트 교육에서 공통적으로 논의되는 문제점들을 살펴볼 것이다. 3장에서는 게임적 사고를 통한 미디어아트 교육이라고 할 때, 기존에 있어온 게임과 교육의 다양한 접목들을 살펴봄, 본 연구가 접근하는 게임적 사고를 통한 교육이 이러한 기존의 게임 교육의 영역과 서로 어떻게 상호 교차되고 또한 차별화되는지 논할 것이다. 이는 게임 자체를 하나의 미디어로서 바라보며 진행되어 온 게임 교육이 이미 여러 형태로 존재하기에 이들과의 상호비교를 통해 본 연구가 논하는 게임적 사고를 보다 구체화하기 위함이다. 이어지는 4장에서는 보다 구체화된 ‘게임적 사고’에 대한 개념을 도출하고, 특히 미디어아트 교육에 접목하고자 하는 게임적 사고라는 것이 무엇인지 기술하고자 한다. 또한 이를 통해 추구하고자 하는 미디어아트 교육의 목표나 기대 효과 등을 논할 것이다.

미디어아트와 접목시킬 게임적 사고에 대한 중요한 지점들을 발견하고 제안하기 위하여 본 연구는 여러 인문사회 미디어적 관점의 게임 이론적 문헌과 디자인적 사례들을 참고하였다. 이들을 통해 게임하드웨어 기술과 디자인의 개발, 진화가 사회문화적으로 어떻게 연결되며, 게임에서의 인터렉션, 플레이가 인문학적이며 비평적으로 어떻게 해석되는지 등을 중점적으로 다룰 예정이다. 또한 근래 실험적으로 탐색되는 새로운 게임장르 및 게임디자이너들이 어떻게 예술적 표현으로 확장되고 있으며, 이들은 또 다시 미학적이고 사회문화비평적으로 어떻게 해석되고 있는지 살필 것이다. 이는 결국 미디어 기술 및 도구 미디어에 대한 관심을 문화적이며 주제적 관심에서 출발한 접근으로 포용하고자 하는 시도가 될 것이다.

2. 미디어아트 교육

2.1 현행 미디어아트 교육의 문제점

미디어아트에서 접근하는 미디어에 대한 관심은 많은 경우 뉴미디어에 대한 관심으로 연결된다. 또한 뉴미디어에 대한 관심은 미디어와 그 기술에서의 새로움과 그 새로움의 활용으로 집중되기 마련이다. 지난 십여 년간 미디어아트 교육에서도 새로운 기술 매체를 이용한 다양한 예술적 표현 방식을 습득하기 위한 기술적 툴에 대한 학습이 교육 프로그램 구성의 중심에 놓이는 경우가 많아 왔다. 그리고 이러한 기술적 학습과 더불어 디지털 미디어의 중요하며 핵심적인 속성이기도 한 인터랙티비티(상호작용)이 그 대표적인 표현방식이자 소통방식으로 간주되어 왔다. 그 때문인지 새로운 인터랙티브 기술들과 이를 이용한 새로운 인터랙티비티 구현 방법들은 많은 미디어아트 전공생들이 커리큘럼에서 학습되길 희망하는 부분이기도 하다.

그러나 자칫 이러한 접근은 미디어아트 교육이 기술에 대한 맹목적인 습득에만 몰입되는 방법론 위주의 교육으로 편향되는 결과를 낳을 수 있다는 위험성을 가진다. 실제 여러 문헌을 통해 현재 많은 미디어아트 교육 프로그램들이 이러한 기술 중심의 교육에 몰입하고 있음은 확인할 수 있다. “독일의 미디어아트 교육과정에 관한 연구: 쾰른 미디어아트 미술대학을 중심으로”(Choi & Yoon, 2009)에서는 미디어아트 교육의 문제점과 개선의 필요성을 다음과 같이 말한다: “기존의 창작매체와 다른 성격을 가지는 창작매체로서의 ‘미디어’는 그 광범위함과 다층적이고 복층적인 기술적 구조로 인하여 창작매체로 사용하기 위한 기술적 습득이 용이하지 않다는 점이 있고, 그러한 이유에서 많은 교과 과정이 기술적인 면에 치우쳐 있는 상황”이다(p. 529). 또 다른 글 “New-Media Art Education And Its Discontent”에서도 뉴미디어아트 교육을 담당하는 대부분의 학과에서 미디어아트가 다루어야 할 많은 이슈들 가운데, 특히 ‘미디어-특화 구조(the media-specific structure)’가 중심이 되고 있음을 문제점으로 지적한다(Scholz, 2005). 즉 기술 중심의 교육은 뉴미디어아트 교육의 구조적 문제점이자 현실적 도전 과제가 되는 것이다. 그런데 기술 중심 교육이 구조가 된다면, 교육 과정 운영이 중요한 기술적 발전을 지속적으로 따라갈 필요성이 더욱 증가된다는 점이 문제가 된다. 또한 급변하는 기술로 인해 뉴미디어 필드나 산업에서 그 예술가나 인재들에게 요구되는 제반 기술(skill set) 또한 계속하여 변화될 것이 요구되는데, 이는 기존의 전통적 예술 형식을 다루는 예술가들과 달리-예를 들어 영화감독 혹은 화가들이 일정 기술을 습득한 후 안정적인 정체성을 확보할 수 있는 것과 달리-, 젊은 뉴미디어 예술가들에게 ‘그때-그때의-지식(just-in-time-knowledge)’을 쫓아서 변화에 적응하여야 하는 불안정한 정체성을 만들기도 한다(Scholz, 2005).

위의 글들은 또한 공통적으로 대부분의 미디어아트 교육들이 위와 같은 이유로 예술적 미디어로서 미디어(매체)에 대한 비평적 성찰 및 미디어 경험을 둘러싼 담론적 학습으로 연결되지 않는다는 것을 지적한다. 실제로 본 연구자가 교육 현장에서도 볼 때도, 많은 학생들은 ‘왜 인터랙티비티를 만들고자 하는가?’라는 본질적인 질문을 선행적으로 검토하지 않는다. 이들은 자신들이 만들어 내고자 하는 인터랙티비티가 과연 ‘무엇을 위한 것인가’를 성찰적으로 접근하기보다 단지 ‘인터랙티비티 자체’를 만들어내는데 주목하는 경우가 많다. 결과적으로 이러한 접근은 만드는 예술 디자인 작업에서 ‘형식’이 ‘내용’을 압도하는 결과를 가져오게 만드는 요인이 된다.²⁾ 또한 ‘왜 인터랙티비티를

2) *Rethinking Curating: Art after New Media*에서 저자들은 이러한 인터랙티비티와 참여, 경험이라는 단어들이 오늘날 너무나 자주 빈번하게 사용된 나머지 유행어(Buzzword)가 되었으며 그 자체가 쫓아지게

만들고자 하는가?’ ‘무엇을 위한 인터랙티브인가’에 대한 비평적 검토와 성찰의 결여는 자연스럽게 비평적 인터랙티브의 생산을 이끌어 내지 못하는 결과를 가져온다. 그리고 이러한 자기반영성과 비평성의 결여는 미디어아트 작업이 동시대의 현대 예술적 범주 안에서 미학적 인식과 해석의 대상 외로 간주되어버리게 되는 결과를 낳아 왔던 것도 사실이며, 미디어아트를 현대예술의 범주보다 상업적이며 대중적인 범주로서 단순하게 인식시켜 버리도록 만들기도 하였다 (Lee, 2012b; Quatranta, 2013). 이러한 해석은 물론 예술에 대한 해석자의 시각과 관점의 문제일 수 있겠지만, 교육적 틀, 특히 미디어아트를 예술 교육적 틀 안에서 바라보자면 결코 간과할 수는 없는 지점임은 분명하다. 한편, 슐츠(Scholz)는 세계 많은 대학들에서 뉴미디어아트 프로그램들이 만들어지고 학생들의 관심이 넓어지고 있음에도 불구하고, 놀랍게도 그러한 교육의 목표와 구조, 그리고 이러한 프로그램들이 가지는 주제적 방향성들에 대한 공공적 논의는 매우 드물게 드러나는 부분도 지적하는데, 이는 매우 타당한 지적인 듯하다(2005, p. 95). 기술적 교육에 치중될 경우, 이에 상응하는 이론적인 부분과 내용적인 부분에 대한 교육은 상대적으로 부족하게 진행되기 마련이기 때문이다. 따라서 슐츠는 뉴미디어아트를 통해 표현되는 콘텐츠와 아이디어는 그것을 지지하는 기술을 넘어서서 언급되어야 한다고 강조하며, 뉴미디어아트 교육을 위한 혁신적 구조로서 미디어 기반(media-based)이 아닌, 주제 기반(theme-based)의 접근을 선택하여야 한다고도 제안한다. 그리고 그런 주제 기반의 맥락적 환경 아래서 학생들이 무엇을 어떻게 배울지 스스로 결정할 수 있는 자율성을 가지는 것도 중요할 것이라 말한다(pp. 102-104). 이렇듯 현행 미디어아트 교육이 가진 문제점들을 개선하려면 미디어아트 교육은 보다 주제적이며 개념적으로 접근될 필요성이 있다. 또한 미디어 기술을 통한 현대 사회의 예술작업으로서 미디어아트 예술작업이 우리 문화의 한 부분으로서 점검되고 사회적 맥락 하에 이해되기 위해서는 기술 문화에 대한 반영적 태도를 견지함과 동시에 또 다른 기술적 발전을 이끄는 역할을 하여야 한다.

3. 게임과 교육의 다양한 관계 및 게임적 사고

이번 장에서는 게임적 사고를 통한 미디어아트 교육을 살펴보기에 앞서, 먼저 게임과 교육의 다양한 연관 관계를 살펴보고자 한다. 사실 게임을 교육적 목적에 활용하고자 하는 논의가 그리 새로운 것은 아니다. 게임과 교육은 그동안 서로 다양한 방식으로 접목되어 왔기 때문이다. 특히 1980년대 이래, 북미에서 게임 산업이 급격히 성장하고 디지털 미디어로서의 게임 미디어에 대한 관심이 학문적으로 높아짐에 따라 게임 교육은 많은 학교에서 단과나 중요한 교육 프로그램의 커리큘럼으로 자리 잡게 되었다.³⁾ 그러나 이들이 게임을 통해 성취하려는 교육적 목표는 각기 조금씩 다른 것을 발견할 수 있다. 게임 제작 및 디자인 교육, 혹은 게임 플레이를 통한 교육, 혹은 융합교육을 목표로 한 게임 교육 등이 그러한 예이다. 또한 게임 이론과 게임 비평을 위한 인문적이며, 문화

마련인 형세가 되었다고 진단한다(2010, p. 112). 많은 학생들에게 이러한 인터랙티브는 유행을 넘어 어떤 경우는 그 자체가 마치 하나의 목표처럼 설정되어 인터랙티브를 만들어내기 위한 새로운 기술들을 습득하는데 관심이 집중되는 경우가 있다.

3) 본 연구에서 북미지역으로 한정된 이유는 그동안 게임 이론과 교육을 연구하는 대상들이 북미의 교육 프로그램에 집중되어졌기 때문이다. 이는 분명 본 연구의 한계점일 수 있다. 향후 또 다른 기회로 다른 지역의 프로그램도 연구될 수 있길 바란다.

비평적 교육도 있다. 이번 장에서는 이렇듯 게임이 교육적으로 접근되는 여러 측면들을 살펴보고, 본 연구가 지향하는 게임과 교육의 접목이 기존에 있어 왔던 게임과 관련된 교육적 논의들과 어떠한 공유점과 차별점을 지니는지 비교 하고자 한다.

3.1 게임과 교육의 다양한 연계들

게임 제작 교육

흔히 게임 교육이라고 말할 때 가장 대표적으로 떠올리게 되는 것이 게임 제작을 위한 교육일 것이다. 1980년대의 게임 산업의 팽창은 높은 산업적 수요를 요구하게 되었으며, 이를 위해 전문 게임제작자를 양성하는 교육 프로그램들이 생겨났다. 이들은 게임 기획자와 개발자, 게임 프로그래머, 게임 그래픽 디자이너와 아티스트들을 전문적으로 양성하기 위하여 만들어졌다. 이들은 대부분 상업적 게임 제작을 목표로 설립되었으나, 근래에는 게임 제작에서 다루는 게임의 영역이 인디게임(indie game)⁴⁾이나 실험적 게임 등으로 확장되어 가면서, 게임을 표현적 도구로 하는 예술과 디자인 교육 프로그램들도 다양하게 생겨나고 있다.⁵⁾ 이러한 확장된 교육 프로그램들은 게임 제작과정을 하나의 창의적 활동으로 접근한다. 게임에 대한 접근이 창의적 활동으로 확대되면서 또한 게임 제작 교육은 게임 디자이너는 물론, 작가와 이론가 그리고 큐레이터 등을 양성하는 교육으로 확대되어지기도 한다. 그리고 교육 과정 안에서 게임 비평과 게임 이론 및 게임학 연구 등을 다루며 게임을 통한 문화적이며, 비평적 관점을 생산하고자 한다. 게임 제작 교육 프로그램들에서 다루는 교육적 대상과 영역이 확대되면서 점차 이러한 제작 교육 프로그램은 바로 다음 설명할 게임에 대한 교육적 영역과 교집합 되기도 한다.

게임에 대한 교육 (게임 미디어 교육 및 게이밍 이론 교육)

한편, 1970년 후반 비디오 게임이 출시되고 컴퓨터가 등장한 이래 컴퓨터 게임 등의 디지털 게임이 디지털 미디어의 강력한 형식으로서 인식되면서, 게임은 미디어 연구의 대상으로 간주되기 시작하였다. 이러한 미디어 연구는 미디어 콘텐츠로서의 게임은 물론, 게임 플레이어 연구, 그리고 게임과 게임 플레이어의 사회문화적 역할과 의미 등을 탐색한다. 이들은 게임을 하나의 문화 영역으로서 시각문화 혹은 대중문화의 영역으로서 간주하고 인식한다.

또한 게임디자인과 메이킹(game design/game making)은 인터랙티브 미디어 기술과 활용이라는 측면에서 미디어 리터러시(media literacy)를 추구한다. 특히 디지털 미디어로서 컴퓨터 게임은 흔히 예술과 기술의 융합 영역으로 접근되기도 하였는데,⁶⁾ 이는

4) 인디게임: 주류의 상업용 게임 제작 시스템에서 벗어나 개인이나 소규모 그룹을 통하여 독립적이며 실험적으로 제작되는 게임을 말한다.

5) 본 연구자는 게임제작 교육 프로그램 중 대표적인 예로 뉴욕대의 게임센터와 Univ. of Southern California (USC)의 Interactive Media & Game Division을 들고자 한다. 뉴욕대의 게임센터는 Tisch School of the Arts 안에 있는 영화, 텔레비전, 연극, 무용, 미디어아트&디자인(ITP) 프로그램들과 함께 존재하며, 이들 중 가장 근래에 설립된 게임디자인 학과이다. 이곳에서는 게임을 하나의 예술적 표현 형식으로 가르친다고 표명한다. 2004년 ITP에서 빅게임 수업을 열었던 란츠(Lantz) 교수가 이 프로그램을 이끌고 있으며, 학부(BFA) 과정과 석사(MFA) 과정을 운영 중이며, 게임 디자인, 게임 프로덕션, 게임학 연구 등을 발전된 비평적 리터러시의 문맥에서 가르친다고 말한다. 이들은 게임 디자인 과정 교육을 통해 실험적 게임 아티스트는 물론, 선구적인 작가와 이론가 그리고 큐레이터 등의 인재를 양성한다고 소개한다. (<http://gamecenter.nyu.edu/about/>) 한편, USC는 게임 디자인 교육을 통해 강력한 인디게임 디자이너들을 배출하여 오고 있는데, 풀러튼(Fullerton) 교수의 활동이 눈에 띈다. 풀러튼은 실험적 게임 디자이너이자 Game Innovation Lab의 디렉터이자 교수, 그리고 책, *Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games*을 쓴 저자로서, 주목할 만한 실험적이며 예술성 높은 게임들을 학생들과 함께 제작해 오고 있다.

6) 이러한 교육 프로그램의 예로 미국의 조지아공과대학(Georgia Institute of Technology)의 디지털 미디어

흔히 게임 디자인에 적용되는 프로그래밍적 사고 및 컴퓨터적 사고(computational thinking)에 대한 학습, 게임 디자인을 위한 그래픽과 멀티미디어적 접근이 한데 융합되는 방식으로 접근된다.⁷⁾ 게임을 통한 미디어 리터러시에 대한 교육은 게임학자인 지(James Paul Gee)에 의하여 잘 설명 주창된다. *What Video Games Have to Teach Us*에서 그는 과거의 리터러시(literacy)가 “읽고 쓰는 능력”이었다면, 오늘날 현대 기술 과학 사회에서 리터러시는 새로운 도메인에서의 읽고(최소한 이해하며, 나아가 해석하고) 자신의 생각을 전달하고 표현하는 방식이라 말한다. 그리고 게임이 그러한 새로운 기호학적 도메인으로서 역할 한다고 말한다. 미디어 리터러시란 따라서 기술 미디어를 통해 해석과 표현이라는 원활한 소통을 할 수 있는 능력을 말한다(2007, pp. 17-43). 한편, 게임은 컴퓨터 과학, 미디어학, 커뮤니케이션학뿐만 아니라, 이들 안에서 심리학, 인류학, 문학, 철학 등의 여러 학문 영역으로 나뉘며, 보다 폭넓은 융합적 측면에서 연구되어 오기도 하였다.

게임을 통한 교육 (게임을 도구로 한 교육)

게임은 또 다른 교육적 목적을 달성하기 위해 접근되는 방법론으로도 활용되기도 한다. 필자는 이를 '게임을 통한 교육' 혹은 '게임을 도구로 한 교육'이라 분류하고자 한다. 이들은 교육용 게임 혹은 흔히 에듀테인먼트(edutainment) 게임들을 그 예로 하며, 게임을 도구로 접근하는 교육적 목표를 위해 만들어지고 사용되는 게임은 설득적 게임(persuasive games), 혹은 시리우스 게임(serious games)-국내에서는 일반적으로 '기능성 게임' 등으로 일컬어진다-으로 분류되기도 한다. 교육적 목적으로 활용되고 디자인되는 게임들을 헬스 커뮤니케이션이나 HCI 영역, 교육학 분야에서 확장되어 모색되기 때문에 또 다시 위에서 분류한 '게임을 통한 융합 연구'의 영역으로 접근되기도 한다.⁸⁾

한편, 또 다른 교육 영역의 학습 효과를 진작시키기 위하여, 게임이 가지는 재미와 몰입성, 그리고 플레이 수행에 따른 보상체계 등을 연계시킨다는 의미에서 이러한 게임을 통한 교육은 게이미피케이션(gamification)의 일종으로 바라보아 질 수도 있다. 게이미피케이션은 게임(game)과 접미사 '화(化, fication)'가 합쳐진 신조어로 “게임적인 사고와 기법을 활용해 유저를 몰입시키고 문제를 해결하는 과정”이라 정의된다(Zichermann & Cunningham, 2012, p. 24). 이러한 게이미피케이션은 본래 게임 외의 영역에서 유저를 몰입시키고 문제를 해결하기 위하여 접근되는 게임적 사고와 게임 기법적 전략들을 말하며, 이러한 게임화 전략을 사용한 앱과 웹에 사용되는 기법들을 의미하였다. 그러나 오늘날 게임화의 의미는, 위의 좁은 의미에서 점차 확장되어 '게임 디자인 요소를 게임 외 맥락에 사용하거나 적용하는 것'으로 보다 더 넓게 적용되어 가고 있다(Deterding, Sicart, Nacke, O'Hara & Dixon, 2011). 따라서 교육이라고 하는 영역에 게임 디자인 요소를 사용하는 것 역시 이러한 의미에서 넓은 의미에서 게임화, 게이미피케이션이라 해석될 수 있을 것이다.

프로그램(Digital Media Program)을 들 수 있다. 이 프로그램은 다양한 교수진을 통해 게임을 미디어적으로 접근하며, 게임 및 디지털 미디어 이론과 매체 철학, 그리고 실천적 디자인의 측면에서 접근한다. 또한 이들은 게임을 포함한 디지털 미디어를 통해 인문학과 미디어이론, 혹은 디자인과 예술, 그리고 공학을 접목시킨다. 또한 게임을 미디어나 문화로서 접근하고 연구한다.

7) 미국 카네기멜론 대학의 대학원 프로그램인 ETC(Entertainment Technology Center)은 오락적 기술로서의 게임을 그 교육의 중심으로 놓고, 이를 통해 예술, 디자인, 공학의, 소위 통합적이고 융합적 접근을 시도하며 게임 및 오락적 기술 전문가 실무자 양성을 시도한다.

8) 이렇듯 게임을 에듀테인먼트로서 접근하는 것은 각주 9에서 언급한 지(Gee, 2007)의 글과 “Critical Game Pedagogy”의 글에서도 언급되고 있다(Crocco, 2011, pp. 27-28). 또한 젠킨스(Henry Jenkins), 스카이어(Kurt Squire) 등을 통해 주창되기도 하였다.

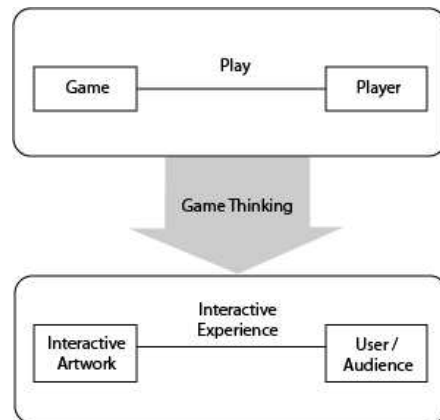
3.2 게임적 사고(Game Thinking)

위와 같이 게임은 여러 관점과 목표, 그리고 다양한 방식으로 교육과 연계되어 왔다. 각각은 접근에 있어 위와 같이 분리하여 고찰될 수 있지만, 동시에 관점에 따라 혹은 각 영역이 시간이 지나면서 점차 확대 발전되어 가며, 서로 공유되는 지점을 가지기도 한다. 하지만 공통적으로 이들은 그 배경에 '게임'에 대한 이해를 공유하고 있으며, 또한 게임적 미디어에 대한 이해를 바탕으로 한 '게임에 대한 사고'를 공유한다.

본 연구자는 그러나 본 논문에서 미디어아트 교육에 적용시킬 수 있는 게임적 사고로서 위에서 접근하는 '구체적인 형태'이자 '매체'로서의 게임보다는 '게임'의 의미를 한 층 더 넓게 이해하고, 근본적으로 접근하고자 한다. 그리고 그러한 의미에서 본 연구자가 논의하고자 하는 '게임적 사고(game thinking)'에서의 '게임'은 따라서 오늘날의 디지털 미디어 대상물뿐만 아니라, 이러한 디지털 미디어를 포함한 아날로그 게임, 그리고 더 나아가 인간 문화의 한 대상으로서 '놀이(play)'의 개념까지 포괄하고자 한다. 놀이의 개념이 포괄되면, 게임은 게임이라는 콘텐츠를 이루는 물리적 대상(ex. 게임 보드판과 판 위의 게임 요소 및 구성물)이 될 수도 있고, 컴퓨터 스크린 안의 디지털 콘텐츠(ex. 슈퍼마리오와 버섯왕국)가 될 수도 있으며 무형의 비물리적이고 추상적이며 관념화된 개념이자 행위(ex. 가위바위보)가 될 수도 있다. 한편, 이렇게 게임을 접근하게 되면, 게임은 대부분의 사람들이 어릴 적부터 경험해 온 놀이적 행위로서 매우 친근한 '행위의 대상'이자 '행위 자체'와 '경험'이 된다. 그리고 행위와 경험의 형태로서 접근되는 목표와 결과물, 정서 등까지도 모두 포함하는 '인식적 대상'이 된다.

한편, 인식의 대상으로서 놀이와 게임에서 그것이 하나의 경험적 행위로서 발현되기 전까지 언제나 미완성의 상태로 존재한다는 점은 본 연구자가 접근하고자 하는 게임적 사고에서 매우 중요한 개념적 배경이 된다. 미완성의 상태로 존재하는 게임은 그 어떤 형식이라고 하더라도 플레이어를 필수적으로 상정하여 상상되고 디자인되어야 하기 때문이다. 본 연구자는 이러한 게임 플레이어의 플레이를 통해 구현되고 생성되는 것, 그리고 플레이어 자신이 경험하는 인터렉션 혹은 플레이어와 플레이어 사이의 경험과 인터렉션, 바로 '게임에서의 플레이(play in game)'를 '게임적 사고'의 핵심으로 보고자 한다. 한편, 본 연구자가 지칭하는 "게임적 사고"에서, '사고(思考, thinking)'라 함은 지식(knowledge)이 개발되고, 얻어지고, 시험되고, 적용되는 과정이라 할 수 있다(Meehan, 1988, p. 2). 그리고 이러한 인간의 '사고(思考)'는 머릿속에서 그 다음 취할 행동을 준비하기 위한 인지적인 시뮬레이션을 함께 작동하는 과정이라고도 할 수 있다. 지(Gee)는 게임이 이러한 시뮬레이션을 모델링하여 인간의 마음이 어떻게 움직이는지 외부화(externalize)하는 과정이라고 말한다(2007, p. 72). 즉 게임의 시뮬레이션은 플레이 과정을 통해 플레이어들로 하여금 그러한 시뮬레이션이 된 시스템 안에서 그들의 결정이 어떤 결과를 가져올 것인가 직접적이고 과정적으로 경험하게 만든다는 것이다. 따라서 본 연구자가 접근하는 '게임적 사고'란 게임에 관련한 지식, 즉 플레이어와 플레이 인터렉션의 경험과 과정이 개발되고, 구해지고(얻어지고), 시험되고, 적용되는 것을 의미하고자 한다. 본 연구자가 게임적 사고를 통한 인터랙티브 미디어아트 교육을 접근하고자 하는 이유는 이러한 게임적 사고의 과정이 미디어아트 작품을 제작하고 이해하며 성찰하는데 유용할 수 있다고 판단하기 때문이다. 상호작용자를 상정하고 인터랙티브 작업을 만드는 많은 미디어아트 작업 또한 게임적 사고와 유사하게 시뮬레이션을 통해 관객과의 경험을 만드는 과정이 필요하다. 게임적 사고를 적용하여 미디어아트 작업을

바라 볼 경우, 게임적 대상물은 미디어아트 작품이 될 것이다. 또한 게임에서의 플레이어는 미디어아트 작업에서는 작품과 상호작용하는 이용자(user) 혹은 관객이 될 것이다. 또한 게임에서의 플레이는 관객(이용자)이 미디어아트 작업과 관계하며 경험하게 되는 인터랙션이 될 것이다. 위에서 게임은 언제나 미완성의 상태로 디자인되며 현재 존재하지 않는 플레이어를 간주하고 향후 발생할 플레이를 상상하며 디자인된다고 하였는데, 이는 현재 존재하지 않는 인터랙터(이용자)를 대상으로 향후 펼쳐질 인터랙티브한 상황과 경험을 예상하고 디자인하고 만드는 인터랙티브 예술에서도 중요하게 응용될 수 있다.



<figure 1> The Relationship between Game Play and Interactive Experience

그런데, 게임과 플레이는 많은 사람들이 어릴 적부터 친근하게 경험하고 접근한 대상이기 때문에 이러한 게임과 플레이적 사고의 틀을 통해 경험되고 전달되는 내용은 보다 빠르고 구체적으로 이해, 전달되며 확장, 응용될 수 있는 가능성을 가진다. 본 연구자는 미디어아트에 대한 이해와 접근에 이렇듯 게임을 통한 사고가 적용될 때 예술적 경험 대상물과 경험 그 자체와 과정을 디자인하는데 매우 효과적일 것이라 생각한다. 따라서 미디어아트 교육에 적용하고자 하는 '게임적 사고'에서의 '게임'은 어떤 사고 과정에 접근하는 하나의 방식이나 틀, 인식을 위한 메타적 도구, 즉 메타인지(meta cognitive)적 도구로서 기능하게 된다.

또 한 가지, 본 연구자는 '게임적 사고'를 위해 예술 교육과정에서 참고할 수 있는 게임 들로서 비교적 근래(지난 십년간)에 제작되고 소개되는 여러 실험적이고 비평적 맥락의 게임들과 그에 대한 이론들이 좋은 참고 자료가 될 수 있을 것이라 판단한다. 근래 등장한 많은 게임들은 플레이와 플레이어, 경험에 대하여 새롭고 실험적인 형태로 접근하며, 커뮤니티 및 사회 환경에 대하여도 새로운 방식으로 인식하고 접근하기 때문이다.

지금까지 본 연구자가 게임적 사고를 통해 접근하고자 하는 바를 설명하였으나, "게임적 사고" 혹은 영문으로 "game thinking"이라는 용어 혹은 표현적 의미가 여전히 다소 불 명확할 수 있다. 이는 오늘날 사람들에 따라 게임이라 하였을 때 개념화하고 상상하는 범위가 제각기 다를 수 있으며, 위에서도 잠깐 언급한 바와 같이, 근래 다양한 영역에서 적용, 연구되고 있는 게이미피케이션의 개념 및 여러 방식으로 접근되는 게임과 교육의 복잡한 연결고리와의 관계 때문에 더욱 그러할 수 있다고 본다. 따라서 연구자가 본 연구에서 사용하고자 하는 개념인 "게임적 사고"가 보다 구체적으로 정의되

어질 필요가 있을 듯하다.

따라서 본 논의에서 사용하는 '게임적 사고'를 다시 한 번 간략히 정의한다면, '게임적 사고(game thinking)'는 '플레이로서의 게임에 대한 접근과 이해를 통해, 플레이어와 플레이 인터랙션의 경험과 과정을 시뮬레이션 해 보고 접근하는 사고 과정'을 말한다. 또한 이는 '게임'을 메타적 도구로서 활용하여 인지적인 시뮬레이션을 작동시켜 보는 사고 과정으로서 근래 제작되고 접근되는 다양한 실험적이며 예술적, 비평적 게임들을 참고로 하여 접근할 수 있는 하나의 방식이나 틀, 접근 어떤 사고 과정을 의미하고자 한다. 이는 유저를 몰입시키고 특정한 문제를 해결하기 위하여 게임적인 사고와 기법을 활용하는 좁은 의미에서의 게이미피케이션과는 차별화되며, 또한 교육이라고 하는 게임 외의 영역에 게임 디자인적 사고와 요소를 사용하여 교육적 목표를 달성하기 위하여 접근되는 개념인 넓은 의미에서의 게이미피케이션과도 접근의 방식 및 구체성에서 구별될 수 있을 것이다.

다음 4장에서 소개하는 바와 같이, 이러한 게임과 플레이를 통한 사고 과정과 접근 방법론을 미디어아트 교육에 적용시키고자 할 때, 플레이 개념이 매우 중요하게 접근되는 의미에서 '게임적 사고'는 '플레이적 사고(play thinking)'라고도 볼 수 있다. 그러나 '플레이'보다는 '게임'이라는 용어를 사용할 때 확보할 수 있는 지점, 즉 '게임 이론' 등을 포함한 학문적 상징성 및 매체성, 그리고 추상적 개념에서부터 구체적 대상물로서의 물성 또는 대상성의 의미까지를 포함할 수 있는 지점 때문에 본 연구에서는 '플레이적 사고' 대신 '게임적 사고'를 그 용어로 선택하고자 한다. 그렇다면 게임적 사고를 통해 접근될 수 있는 보다 구체적인 미디어아트 교육의 내용과 효과는 무엇일까?

4. 게임적 사고를 통한 미디어아트 교육에서의 접근 가능성

4.1 플레이(play)를 통한 경험과 인터랙티비티에 대한 구체적 이해와 접근

게임적 사고가 미디어아트 교육에 응용될 수 있는 구체적 방법론으로서는 먼저 게임이 제공하는 플레이(play)에 대한 이해를 통해 인터랙티비티에 대한 구체적인 이해와 접근을 이끌어내는 것이다. 이는 게임과 플레이가 인간과 매체 혹은 인간과 인간의 상호작용적 경험을 비교적 구체적으로 경험시키는 한편, 이러한 경험을 디자인하는 경우, 향후 구현될 경험을 보다 구체적으로 접근하고 예상하도록 훈련시킬 수 있다고 본다. 또한 게임의 플레이 경험은 인간의 심리에 대하여 보다 중층적이고 섬세한 이해를 이끌어 낼 수 있다(Lee, 2012a). 본 연구자는 이러한 방식으로 게임 플레이의 상호작용 경험과 사고가 미디어아트 교육에 있어서 다양한 층위에서 접근되고 기능할 수 있다고 생각한다. 가장 먼저 게임 장비, 게임의 물리적 하드웨어 인터페이스들을 통하여 기술과 미디어, 그리고 그 사회문화적 관계들을 보다 폭넓게 접근시킬 수 있다. 실제 많은 인터랙티브 아트의 설치 작업들에서는 게임 하드웨어들-2000년대 중반에 출시된 위(Wii)나 2000년대 후반에 출시된 키넥트(Kinect), 최근의 오쿨러스 리프트(Oculus Rift) 등 증강현실게임 장비들-은 관객이나 이용자들의 위치와 움직임들을 트래킹하거나 센싱하여 상호작용적 소통을 만들어 내기 위한 예술 작품의 도구로써 활용된다. 따라서 게임 장비를 통해 기술적 장치들을 탐색하고 사용법을 익히는 과정은 미디어아트 교육

에서도 흔히 도입되는 과정이기도 하다. 그러나 미디어아트 교육에서 게임 기술과 게임 기술 장비 인터페이스 등 기술적 과정에 대한 학습에 머물 것이 아니라, 이와 더불어 이들이 게임 미디어 이론과 함께 접근되어진다면 게임 플레이어 층의 변화, 여가 문화의 변화 등 기술과 더불어 변화하는 문화에 대한 인문, 사회적 이해를 이끌 수 있다. 이론적 고찰 중 캐주얼게임 이론 등은 이처럼 기술과 그를 통한 상호작용이 어떻게 사회문화적 변화의 맥락과 연결되는지 보여주는 좋은 예이다. 캐주얼 게임에 대하여 기술한 게임연구자 율(Juul)은 닌텐도사의 위(Wii)를 이용한 컴퓨터 게임이 어떻게 게임 시장에서 성공하였는지 분석한다. 그는 위(Wii) 인터페이스의 변화가 보다 직관적이며 사용자 친화적인 인터랙티비티를 불러 일으켜 점차 하드코어 플레이어화 되어 가고 있는 게임 시장에서 보다 다양한 플레이어 층, 그리고 캐주얼 플레이어층으로 변화를 이끌어 왔다고 분석한다. 또한 이러한 게임 인터페이스의 변화는 가상세계에 머물던 기존 게임 공간에 대한 인식을 여러 플레이어들이 함께 삶 속에서 즐길 수 있는 사회적 공간으로 변화를 가져왔음을 분석한다(Juul, 2010). 또한 펠베이션 게임에 대하여 기술하는 *Theory and Design of Pervasive Game*에서도 펠베이션 컴퓨팅(pervasive computing) 기술과 게임이 플레이 문화에 가져온 변화 등 기술과 문화 사이의 관계들에 대하여 기술하고 있다(Montola, Stenros, & Waern, 2009). 이들을 기술을 기술 차원에서 이해시키는 것이 아닌 기술이 인간 사회 문화와 얼마나 밀접하게 관련될 수 있는지 쉽게 이해할 수 있는 바탕이 된다.

두 번째, 플레이가 지니는 다중성을 통해 인간의 심리를 깊이 이해하는 것 역시 인터랙션 디자인을 보다 섬세하게 접근하도록 이끄는 계기를 마련할 수 있다. 사실 게임 공간 속에서 플레이어들은 일반적으로 플레이를 자유롭고 재미있는 경험으로 인식하지만, 그 안의 규칙(rule)은 구속과 제약을 전제한다. 다시 말해, 게임은 참여자들에게 게임이 유도하는 룰에 복종할 것을 전제함으로써 공정하고 원활한 게임을 진행할 수 있게 되며, 플레이어 역시 게임 공간에 들어서며 그러한 룰에 복종하는 것을 당연시 하지만, 게임 경험을 구속과 제약의 경험으로 인식하기보다는 자유롭고 재미있는 경험으로 인식하기 마련이다. 따라서 사실 이러한 게임 속의 자유와 구속은 서로 모순적으로 공존하는 경계(boundary)이다(Salen & Zimmerman, 2003). 또한 율(Juul)은 우리가 일반적으로 생각하는 게임 경험이 즐거움의 경험보다는 오히려 ‘부적절한(inadequate)’ 상태의 경험에 가깝다고도 말한다. 플레이어가 자신의 부적절한 상태를 만족스런 상태로 바꾸기 위하여 노력하는 과정이 바로 플레이라는 것이다(2013). 이렇듯 게임과 플레이를 통한 인터랙티브한 경험은 사실 단순하거나 오락적 차원에만 머물지 않는다. 따라서 게임 플레이를 통한 상호작용에서의 규칙과 룰, 재미, 자유도와 에이전시, 대상과 플레이어 혹은 플레이어 내부에서 가지게 되는 경험의 다층적 층위, 복잡하고 미묘한 심리상태를 섬세하게 이해하는 것은, 보다 흥미로운 예술적 경험을 생산하고 디자인하는데 중요한 가르침이 될 수 있다.

또한 플레이 과정 가운데 타인과 경험하게 되는 다양한 상호작용적 경험 역시 미디어아트 교육에서 필요한 상호작용을 통한 경험의 생산과 이해라는 측면에서 훌륭한 교훈을 일깨워 줄 수 있다. 게임에서 플레이어는 상대 플레이어와 경쟁하는 경험을 하던, 혹은 같은 팀 플레이어와 함께 하는 경험을 하던 간에 게임을 통해 다양한 감정의 양태들을 경험하기 마련이다. 하나의 구체적 사례로서 근래 실험적 게임으로서 활발하게 생산되는 빅게임(big game)을 살펴보자. 빅게임의 많은 경우에는 플레이어가 일상 생활공간에서 자신의 신체를 직접 활용하는 톨플레이 방식의 게임 플레이를 경험하게 되는데,

이는 실제 게임 체험자들이나 게임 플레이를 간접적으로 경험하는 이들에게조차 다양한 이해를 이끌 수 있다. 가령, 도심 광장 바닥에 깔린 큰 보드판 위에서 플레이어로서 마주하게 된 여성과 남성은 플레이 문맥에 따라 서로 다른 성의 차이를 문화적이고 사회적 인식 하에 경험하게 된다. 또 다른 빅게임인 도시 스포츠 게임을 통해서도 개별 플레이어들은 나이와 신체 조건에 따른 차이를 구체적으로 인식하는 경험을 하기도 한다. 한편, 협력 및 팀별 플레이 과정에서의 느낄 수 있는 소속감 혹은 비소속감, 친밀함과 소원함, 협동심과 경쟁심, 우월감과 자부심, 창피와 부끄러움의 감정, 익숙함과 불편함, 자연스러움과 억지스러움 등 수많은 감정들 역시 이러한 구체적인 플레이를 통해 쉽게 접근되고 체험될 수 있다.



<figure 2> “Big Urban Game” game play scene (left), “Bike Friendly City” game (right)



<figure 3> “McDonalds Video Game” game scene

한편, 아날로그적 빅게임에서는 게임적 대상물 혹은 게임 도구로서 물질적 오브제를 이용하는 경우가 많다. 그런데 이러한 도구나 미디어를 가지고 상호작용하는 경험을 통해서도 여러 물질적인 재료가 상호작용 경험에 미치는 영향과 관계 효과를 직접적으로 경험하고 이해할 수 있는 기회가 된다. 가령 종이박스로 만든 주사위와 고무로 만든 거대한 주사위가 확연히 다른 플레이 결과를 만들어내는 것을 보면서 물질적 재료의 특성의 관계 등이 미치는 영향과 효과의 섬세한 차이들을 배울 수 있다. 또한 “Big Urban Game” <figure 2-우>⁹⁾을 통해 작은 보드판에 놓여진 말(pawn)들이 도시 안에 위치 지워지며 움직이는 것을 보거나, 혹은 그 거대한 말을 도시 속에서 움직이는 과정을 스스로 게임 플레이에 참여하며 신체적으로 체험하는 것은 물질과 환경 등의 크기에 대한 인식과 이와 함께 가지는 관점의 변화 등을 교육시킬 수 있다. 이들은 또한 우리가 사는 도시라는 공간에 대한 새로운 인식을 가능케 하기도 한다. 이처럼 게임적

9) 미네소타대학에서 커미션 받아 란츠(Lantz), 살렌(Salen), 포르투그노(Fortugno)가 제작한 빅게임.

사고와 경험은 인터랙티브티 및 경험디자인에 대한 섬세한 접근을 시도하는 학습을 손쉽고 빠르게 이끌어낼 수 있는 큰 장점을 가진다.

만약 학습자들이 위와 같은 다양한 신체적, 감정적, 심리적 경험, 주관과 객관의 상대적 인식 등을 할 수 있게 되면, 이는 향후 그들이 생산하고자 하는 미디어예술 작업과 디자인적인 경험에서도 한 차원 더 깊은 심리적, 문화적, 사회적 접근을 시도할 수 있으며, 다양하고 섬세한 상호작용과 그 경험을 생산해 내도록 이끌 수 있다.

한 차원 더 나아가, 커뮤니티 및 사회에 대한 성찰과 표현으로서 생산된 플레이는 인간관계에 대한 인식, 환경과 장소에 대한 맥락 등을 종합적으로 검토할 수 있는 계기를 마련하기도 한다. 특히 잘 구성되고 디자인된 플레이는 플레이어의 주관적 판단과 행위, 그리고 이들이 축적된 결과를 통해 플레이가 구성하고 있는 세계 이면의 힘과 권력을 이해하게끔 만들 수도 있다. 특히 뉴스게임(news game) 등이나 대체현실게임(alternate reality game)의 실친적 플레이를 경험하는 것은 이러한 이해를 돕는데 유용하다. “Bike Friendly City”¹⁰⁾(figure 2-좌) 혹은 “McDonalds Video Game”¹¹⁾(figure 3)¹¹⁾ 등의 게임 사례들은 도시 안에서 펼쳐지는 인간과 환경 및 공간, 그 안의 사회적 관계가 서로 어떻게 관여하고 역할 하는지 가능케 하는 구체적 장을 마련하며, 사회와 이웃, 커뮤니티를 재인식하게 만든다. 이러한 게임 디자인에서 플레이는 커뮤니티의 문제를 함께 고민하는 장이자 이에 대하여 입장을 전달하고 담론화 시키는 장으로써 역할을 하며, 커뮤니티 및 공공의 가치 등을 이해하고 연결 지어 접근해볼 수 있는 계기를 이끌 수 있다.

이러한 측면에서 게임과 플레이를 예술창작의 비평적 태도와 연결 지어 고찰하는 히스(Hicks)의 논의는 본 논의를 지지해 줄 수 있는 중요한 근거가 된다. 히스는 “예술 창작은 세상을 이해하기 위한 시도이다. 그리고 그 때 그 세계는 감각적이고 물리적이며, 사회적이고 문화적이다. 플레이가 인간이 플레이하는 환경 구조에 관한 내재적인 호기심에서 발생하는 것처럼 예술은 감각과 물리적 매체, 그리고 살아있는 경험 안에 감춰진 가능성을 조사(탐색)하는 것이다. 플레이가 새로운 환경을 만나는 것에 의해 지속되는 것처럼 예술창작 역시 탐색하고 구하는 것이며, 그것은 물리적이고 문화적인 세계와의 새롭고 아직 발견되지 않은 (탐색되지 않은) 조우, 만남에 의해 성장 된다”고 말한다(Hicks, 2004, p. 289). 비록 히스의 논의는 게임을 직접 디자인하고 제작하기 보다는 플레이를 통한 세상에 대하여 이해하는 부분에 보다 초점이 맞춰져 있으나, 게임을 통해 예술 교육에 대한 접근한다는 지점에서 본 연구가 지향하는 바와 유사하다.

4.2 게임의 시뮬레이션과 절차적 사고를 통한 비평적 관점 형성

게임적 사고를 통해 미디어아트 작업을 비평적으로 생산하도록 이끌 수 있는 두 번째 가능성은 게임 디자인이 요구하는 시뮬레이션과 이에 대한 모델링능력, 게임 플레이를 통해 습득하는 절차적 수사학을 이해하는 과정을 통해 가능할 수 있다. 사실 바로 위에서 말한 게임 플레이와 디자인이 커뮤니티의 문제를 함께 고민하는 방법이자 이러한 입장을 전달하고 담론화 시키는 장으로 역할을 할 수 있는 계기가 될 수 있는 방법은

10) “Bike Friendly City”는 빅게임의 일종으로 팀을 이루어 거리에서 진행되는 게임이다. 각 팀들은 분필을 가지고 도시의 보행자 통로(sidewalk)를 탐험하며 자전거 이용자들에게 도시가 아직 얼마나 열악한지, 보다 환경적 문제에 진밀한 도시를 만들고 자동차 이용자들의 권리를 보호해 나가기 위한 게임.

11) <http://www.mcvideogame.com/Molleindustria>(2006)에서 만든 게임으로 플레이어가 맥도날드의 CEO가 되어 회사를 운영하는 경험을 통해 패스트푸드 산업의 다양한 이면을 들여다보고 생각해보게끔 이끈다.

바로 절차에 대한 이해를 통해 가능하다.

게임의 시뮬레이션은 플레이 과정을 통해 플레이어들로 하여금 그러한 시뮬레이션이 된 시스템 안에서 그들의 결정이 어떤 결과를 가져올 것인가 직접적이고 과정적으로 경험하게 만든다. 특히 게임 이론가들은 게임이 ‘과정(process)’을 통해 결정하고 판단하고 사고하기 위하여 특화된 매체라고 한다. 그들은 과정을 통해 결정과 판단을 이끄는 수사적 기법을 절차적 수사학(procedural rhetoric)이라 지칭하며, 이러한 수사학을 통해 읽고 말하고 표현하며, 해석하고 발언하는 능력을 절차적 리터러시(procedural literacy)라고 한다.¹²⁾ 본 연구자가 시뮬레이션 기제와 절차적 과정에 대한 이해가 미디어아트 교육에서도 중요하게 다뤄질 필요가 있다고 생각하는 이유는 다음과 같다. 게임 디자인에서 교육되고 인식된, 절차적 사고, 절차를 통해 판단하고 결정을 내리는 과정, 그리고 시뮬레이션 된 시스템과 세계를 구성하고, 플레이어 혹은 인터랙터로서의 경험을 구성하거나 예측하며, 이를 주관적인 관점에서 비판적으로 바라볼 수 있는 태도는 궁극적으로 미디어아트 교육에서도 인터랙션 자체와 경험을 비평적 사고하며 접근하게끔 유도하고 인식시키는 효과적 방법이 될 수 있다고 판단하기 때문이다. 게임을 통한 사회적, 비평적 관계에 대한 고찰할 수 있는 가능성은 게임이론가 및 교육이론가들에 의하여서도 설명되어지고 있다. 파크스(Parks)는 현대 사회에서 편재하는 비디오 게임을 통해, 시뮬레이션(simulations), 상황적 학습(situated learning) 혹은 사회적 리얼리즘(social realism)이 교육될 수 있으며, 특히 게임이 사회적 변화를 위하여 디자인될 수 있는 경우를 주목한다. 또한 이 때문에 게임을 통한 사회에 대한 재인식이 예술 교육 학습자들에게도 주목되고 있다고 말한다(2008, p. 239).¹³⁾ 게임 이론가이자 게임 디자이너인 프라스카(Frasca)도 게임은 플레이어들에게 게임 외의 다른 방식으로 접근될 수 없는 상황과 역할을 부여하도록 허락하며, 바로 이러한 과정은 플레이어들로 하여금 사회적 변화를 상상할 수 있도록 격려할 수 있다고 강조하며 게임 플레이가 가져오는 사회적 기능에 대하여 말한다(2004).¹⁴⁾ 크로코 역시, 게임이 풍부한 상호작용성(rich interactivity)를 가르칠 수 있으며, 특히 참여와 비평적 사고를 조장할 수 있도록 문제를 해결하는 능력을 가르쳐 줄 수 있다고 한다(Crocco, 2011, pp. 27-28). 이들은 모두 게임이 문화적 공간 안에서 비평적 반영성을 지닌 경험의 기제가 되며, 사회적 관계와 역할을 경험하거나 행동할 수 있는 가능성을 지닌다고 보는 것이다.

한편, 실제 예술 교육 과정에서 이러한 게임을 통한 비평적이며 자기반영적 태도를 학습자들에게 가르칠 때, 학습자가 자신의 관심사와 연결될 수 있도록 자연스럽게 이끄는 것은 무엇보다 중요할 것이다. 특히 미디어아트는 그 특성상 타 예술장르에 비하여 시각 예술 이외의 다양한 전공 배경과 경험을 가지고 있는 입문자들을 많이 포함하게 된다. 학습자들이 스스로 관심이 가는 주제를 탐색하면서 각자 기존에 가지고 있던 자신의 전공분야에 대한 관심과 지식, 경험적 배경들을, 게임을 통해 이해하고

12) 미디어 이론가이자 게임디자이너 보고스트(Bogost)는 컴퓨테이션 시스템에서 작동하는 기제로서 절차성을 강조한다.

13) 파크스(Parks, 2008)의 글은 이러한 시뮬레이션 능력과 비평적 사고능력에 대하여 논하며, 시뮬레이션과 예술적 실천 사이의 연계도 함께 모색한다. 그는 예술교육이 복잡한 현재의 순간들을 생각하게끔 도우며, 이를 통해 사회적 관계와 기술적 비평의 실천이 될 수 있을 것이라 희망한다. 그리고 비디오 게임을 예술적 실천으로서 인지할 때, 게임 시뮬레이션을 통해 학생들은 방대한 미디어와 기술의 영역 안에서 어떠한 방식으로 세상을 배우고 인지할 것인지를 형성해 갈 수 있을 것이라 말한다(p.236; p.242). 한편, 이러한 시뮬레이션을 통한 세상에 대한 이해와 해석은 보고스트의 절차적 수사학에 대한 논의(Bogost, 2007)나, 프라스카(Frasca, 2004)의 글에서도 논의되고 있다.

14) "Frasca(2004) pointed out that games can encourage people to imagine change, and games for social change allow players to inhabit roles and situations otherwise inaccessible"(Frasca, 2004: as cited in Parks, 2008).

학습한 이러한 비평적이고 반영적 태도와 연결해 볼 수 있다면, 이는 더욱 그들에게 도움이 될 수 있을 것이다. 가령, 퍼포먼스나 연극에 관심을 가지고 있는 학생은 펠베 이시브 게임들을 보면서 다양한 상호작용적 경험을 행위적으로 구성하고 창조하는 퍼포먼스나 연극 작업을 구체화시키는 계기를 가질 수 있다. 또한 경영학을 기전공한 학생은 뉴스게임, 대체현실게임 등을 학습한 후 이에 반응하여 여러 부동산 가격, 대학입시율 등의 데이터를 작업의 재료로 끌어와 자신이 기존에 익혀 온 데이터 분석 능력을 더해, 절차적인 상호작용을 통해 소통하는 시뮬레이션 게임 및 데이터 시각화(data visualization) 작업을 시도한다.¹⁵⁾

4.3 이론과 실기의 통합

한편, 이러한 실험적이고 비평적 게임들의 실천적 움직임에 대하여 문화이론적이며 미학적으로 탐색하는 다양한 이론적 선행연구들이 이미 상당히 폭넓게 개진되어 있기 때문에, 게임 디자인이라는 문화적, 행위적 실천과 문화 비평과 이론 사이의 관계를 바로 연결 지어 학습하는 것 역시 실천과 이론의 연결고리를 통해 실천의 맥락을 더욱 깊고 폭넓게 성찰할 수 있는 계기가 된다.

여기서 선행 이론적 논의의 존재가 그 범위와 깊이의 측면에서 좀 더 중요하게 파악될 필요가 있다. 앞서 2장에서 미디어아트 교육에서 예술적 매체로서 그 매체에 대한 비평적 성찰 및 매체의 경험을 둘러싼 담론적 학습이 요구된다고 하였다. 그런데, 사실 미디어아트에 대한 이론적 탐색을 시도할 때, 미디어아트를 소개하는 이론적 자료들이나 담론들이 지금까지 그다지 다양하고 풍부했다고 볼 수 없다는 생각이다. 실제로 미디어아트 관련 전체 자료의 수가 극히 제한적이며 담론으로서 이어진 논의들도 크게 떠오르지 않는다. 이에 비해, 게임 이론은 게임이 미디어로서 인식되기 시작한 이래, 지난 30여 년간 매체이론과 문화이론 등으로 여러 가지로 다양화되어 성찰되었으며, 이제 그 논의가 차츰 형식에 대한 논의의 수준을 넘어 다양한 관점의 논의로 확산되고 있다. 예를 들어 1990년대부터 게임을 인터랙티브 내러티브의 형태로 바라본 내로톨로지(narratology)의 입장과 게임을 플레이 중심으로 본 루돌로지(ludology)의 입장들은 게임 및 미디어 이론의 영역에서 깊이 있는 담론들을 형성시켜 온 바탕이 되었다. 이들은 1990년대 여러 학회 발표 논문과 학술논문, 저서들을 통해 게임 미디어의 본질에 대하여 심도 있는 논의를 주고받았었다. 또한 2000년대에 접어든 이래 최근까지 게임 문화 활동이 보다 활발해짐에 따라, 플레이 및 플레이어 대상층에 대한 연구, 게임 장르 연구 등은 더욱 다양하게 진행되고 있다. 본 연구자는 미디어아트 자체, 혹은 예술계 내의 논의가 축적되고 공유되며 담론화 되는 속도에 비해 이러한 게임에서의 논의들은 내용적으로 훨씬 체계적이며 활발하게 진행되어 왔으며 발표되는 자료의 수도 월등하게 높다는 점을 주목한다. 게임에 관한 텍스트가 많이 쏟아져 나오는 이유는 매년 열리는 크고 작은 규모의 다양한 게임 컨퍼런스 등을 통하여 다양한 논의가 개진되고, 또한 그 내용들이 비교적 활발하게 온라인 글과 서적으로 업데이트되기 때문이라 생각된다. 또한 많은 게임 이론가들이 게임 디자이너로서도 활동한다는 측면도 게임 관련 텍스트 양산을 돕고 있는 듯하다.¹⁶⁾ 이는 이론적 성찰을 통해 실험적 게임의 창작을 이끌며,

15) 여기서 언급한 이 두 가지의 예는 본 연구자가 실제 교육현장에서 커리큘럼으로 운영하며 관찰하였던 사례들이기도 하다.
 16) 크로포드(Chris Crawford), 보고스트(Ian Bogost), 프라스카(Gonzalo Frasca), 맥고니걸(Jane McGonigal), 플래넨건(Mary Flanagan), 플렐턴(Tracey Fullerton) 등의 게임이론가들 및 비평가들은 스스로 게임 디자이너, 제작자이기도 하다. 이들 중에는 동시에 게임 교육자이자 미디어 이론가이기도 하다.

또한 반대로 창작을 통해 또 다른 이론적 논의를 개진하도록 견인하는 등 서로 간의 지속적 확장을 이루는 돕는 선순환적 고리로서 해석된다.

게임적 사고를 통한 미디어아트 교육은 따라서 미디어아트 관련 텍스트에만 의존할 것이 아니라 이렇듯 최근 다양한 방향으로 접근되고 있는 비평적이고 사회 참여적 게임에 대한 사례와 이론적 담론들을 함께 찾아보는 방식으로 진행될 때 더욱 활발해질 수 있다. 이론적 텍스트를 통해 소개받은 흥미로운 게임 사례들과 이들과 연계된 또 다른 작업들을 찾아보는 과정으로 실기와 이론은 서로 순환 관계에 놓여질 수 있다. 오늘날 유튜브 등 인터넷으로 유용하고 다양한 자료에 대한 검색은 얼마든지 가능하기에 많은 동시대적 자료들은 더욱이 쉽게 공유될 수 있다. 이들을 함께 보고 크리틱 하는 과정은 비평적 태도를 학습시키는 동시에, 다양한 사례 가운데 자연스럽게 학생들이 각자의 관심사에 맞추어 이를 유사 게임 형식으로 풀어내거나 혹은 자신의 기존의 고유한 창작 작업과 연계시켜 구체적인 아이디어로서 개념화시키는 실천적 시도으로써 연결시켜 볼 수 있다. 가령 여러 게임 장르와 관련된 이론적 논의를 한 주에 하나씩 점검하고, 함께 관련 예시 자료들과 더불어 둘러보며, 동시에 각자의 관심사에 맞는 게임이나 인터랙티브 미디어 작업을 자신의 예술 디자인 작업으로 실천적 연결하여 프로토타입으로 개발, 진행시키는 한 학기 과정의 커리큘럼을 구성할 수 있다. 또한 기존의 예술 교육현장에서와 같이 소정의 작업 과정 및 결과물들을 학기 중간이나 학기 말에 교실에서 발표시키고 크리틱 해보는 과정으로 진행하며, 학습자의 실천적 논의를 이어가거나 작업 과정과 결과를 평가할 수 있다.

사실 이론과 실기를 긴밀하게 연결시키는 것은 쉽지 않은 과정이다. 또한 이것을 하나의 수업이나 짧은 교육과정 안에서 녹여내는 것도 쉽지 않다. 그러나 가위바위보 게임에서부터 슬래잡기 놀이, 팩맨 게임 등 게임과 플레이는 많은 사람들이 어릴 적부터 친근하게 즐긴 경험을 가지고 있으므로, 학생들은 게임이라는 틀 안에서 흥미로우며 친밀한 사례들을 보며 자신의 고유의 아이디어를 친근하게 이끌어 낼 수 있을 것이다. 또한 게임의 장르와 형식이 다양한 만큼 학생들은 자신의 관심사, 고유의 경험과 배경적 지식, 사회, 환경적 시선을 쉽게 투영하여 스스로 맞는 예술적 형식을 선택하여, 새로이 연결시키고 확장시키는 접근을 이어갈 수 있겠다.

4.4 미디어아트 교육방법론 제안

이상 기술한 내용들을 종합하여 제안하는 미디어아트 교육에 적용될 수 있는 구체적인 수업 내용과 목표는 따라서 아래 <table 1>과 와 같이 제안될 수 있겠다. 이는 대학원 수업을 가정하여 한 학기, 16주 수업을 바탕으로 제안될 수 있는 하나의 예이다. 아래 제시된 수업 내용은 현재 활발히 소개되고 있는 실험적인 게임 장르를 중심으로 이들을 리딩 자료들을 통해 소개하는 한편, 자료에서 소개되거나 이들을 바탕으로 실제 제작된 게임 및 유사 관련 작업들의 사례를 볼 수 있도록 구성한 것이다. 자료는 각 중심 학습 내용 안에서도 구성원의 관심사에 따라 추가되거나 다양하게 조합, 변경될 수 있으므로 본 표에 따로 구체적 리딩 자료와 시청각 자료 내용을 명시하지는 않았다. 또한 학습 내용은 보다 다양한 게임 장르를 포함시켜 구성시켜 볼 수 있으며, 새로운 게임 장르가 출현, 소개될수록 지속적으로 새로이 업데이트시켜 볼 수 있을 것이다. 각 주의 구체적 수업 목표 내용도 수업 주수가 지나고 학습 내용이 쌓여가면서 반복, 교차, 확장될 수 있을 것이나, 아래 표는 대강의 핵심적인 중심 교육 내용과 목표만을 기술한 것임을

밝힌다. 한편, 예술 실기 작업을 수행하는 학생들이 각자 자신의 관심사와 흥미에 따라 교육 내용과 연관된 게임적 형식과 기법, 이론적 검토 사항을 자신의 예술 작업 혹은 게임 작업으로 이어가도록 이론과 실기가 함께 연결되어 진행될 수 있게 구성하였다. 실기 작업은 작업 아이디어 발표 및 학기 중간과 학기 말의 작품 프리젠테이션과 크리틱 세션으로 구성하였다. 본 연구자는 이러한 내용을 중심으로 대학원 과정을 수업을 2011년, 2014년에 각각 한 번씩 총 두 번을 진행하였다.

<Table 1> An exemplary schedule and curricular plan based on game thinking approach for a media art class

수업 주	학습 내용	내용 접근과 이해 방법	구체적 교육 목표
1	수업 내용 소개		
2	미디어아트로서의 게임 (Game as Media Art)	reading/게임자료 보기	인터랙티브의 개념, 게임, 플레이어, 그리고 게임 세계 등
3	설득적 게임 (Persuasive Games)	reading/게임자료 보기	게임 미디어, 절차적 수사학과 절차적 사고, 미디어 리터러시, 추상적 사고, 시리우스 게임 이해 등
4	캐주얼 게임 (Casual Games)	reading/게임자료 보기	게임 산업과 물리적 인터페이스, 게임 플레이어와 게임 공간 등
5	Project Idea Presentation	학생 개별 작업 아이디어 구상, 발표, 크리틱	
6	뉴스게임 (Newsgames)	reading/게임자료 보기	게임과 사회, 사건과 역사, 다큐멘터리, 관점과 논평 등
7	대체현실게임 (Alternate Reality Games)	reading/게임자료 보기	게임과 사회, 사회 참여, 가상성과 실제성, 플레이어 등
8	빅게임, 퍼베이시브 게임 (Big Games, Pervasive Games)	reading/게임자료 보기	게임적 시공간의 이해와 확장 등
9	퍼베이시브 퍼포먼스 (Public Performances)	reading/게임자료 보기	게임적 시공간의 이해와 확장 퍼포먼스와 연극성, 즉흥극장 등
10	Midterm Project Presentation	과제 중간 점검 혹은 과제 1 발표, 크리틱	
11	Midterm Project Presentation	과제 중간 점검 혹은 과제 1 발표, 크리틱	
12	Critical Play I	reading/게임자료 보기	게임과 커뮤니티, 사회 등
13	Critical Play II	reading/게임자료 보기	예술적 게임
14	Critical Play III	reading/게임자료 보기	게임과 예술
15	Final Presentation	최종 작업 결과물 점검 혹은 과제 2 발표, 크리틱	
16	Final Presentation	최종 작업 결과물 점검 혹은 과제 2 발표, 크리틱	

5. 결론

본 연구는 미디어아트 교육 특히 인터랙티브 미디어아트에 대한 교육에서 가지는 어려움이나 문제점을 출발점으로 삼아 논의를 시작하였다. 미디어아트 입문자들은 많은 경우, 상호작용적 경험을 만드는 작업에 관심을 가지지만, 자칫 이들은 인터랙티브 자체의 현상적 생산에 그치거나, 인터랙티브를 추상적이며 막연하게 접근할 뿐, 구체적인 주제의식을 놓치는 경우가 많이 있어왔음이 지적되었다. 또한 급변하는 기술 미디어 환경 속에서 새로운 기술적 도구를 익히고 이러한 기술을 응용하여 새로운 형식의 작업을 하고자 하지만, 교육적 커리큘럼이 이러한 기술적 학습에만 몰두할 경우, 이론과 실천 사이의 균형을 잃을 수 있다고 지적되어 왔다. 이러한 미디어아트 교육의 어려움과

문제점을 검토하여 이를 해결하고자 접근할 수 있는 교육방법론적 접근으로서 게임적 사고를 접목하고자 하였다.

게임적 사고는 다양한 게임들을 이론적이며 구체적 사례로 살펴보고 이를 통해 비평적인 담론과 구체적인 접근을 모색하고자 하는 것이다. 그러한 의미에서 최근에 실험적으로 진행된 게임 장르의 확대와 다양한 사례들은 게임에 대한 폭넓은 이해를 가져오며, 이러한 게임들이 예술 작업으로서도 얼마나 가치 있게 해석될 수 있는가를 생각하게끔 이끈다고 보았다. 또한 게임을 보다 근본적인 플레이로 인식하고 이러한 인식과 접근을 통해 인간의 인터랙션 경험을 보다 풍요롭고 다양한 관점에서 이해하는 것은 미디어아트 작업에서의 인터랙티브리티의 생산과 경험을 섬세히 하는데 도움이 되며, 또한 이러한 경험을 보다 주제적이며 비평적으로 접근하게끔 이끄는 데 도움이 될 수 있음을 밝혔다. 앞서도 기술한 바 있지만, 미디어아트 교육은 다양한 인식에서 오는 관심사에 의해 하나의 통합된 교육법을 통해 접근되기가 결코 쉽지 않다. 계속하여 변화하는 기술과 그러한 변화에 대한 발 빠른 접근은 더욱 도전적인 과제를 부여한다. 그러나 게임은 당대의 최신 기술과 미디어에 대한 이해가 빠르게 접목되는 분야이기에, 이들이 사회문화적 끼치는 영향과 변화 역시 빠르게 체감되고 목격된다. 하지만, 이러한 게임적 사고를 현대적 맥락에서 이해하고, 학습자들에게 도움이 되는 커리큘럼을 구성하기 위해서는 교육자가 게임적 사례에 대한 실천적 탐구와 실천, 이론적 검토와 고찰 역시 지속적으로 새로이 업데이트하는 부분은 뒷받침 되어야 할 것이다. 또한 학습자들이 각자 게임의 다양한 사례 속에서 개인화된 관심사를 찾고 본인의 작업적 아이디어를 형성하고 연결시킬 수 있도록 이끄는 것 역시 교육자가 학습자들에 대하여 가지는 지속적인 관심과 이해를 바탕으로 하여야 할 것이며 이는 어느 교육의 형태와도 동일하게 요청되는 부분이 될 것이다.

마지막으로, '게임적 사고'에서의 게임은 크게 비디오 게이밍을 포함한 넓은 게임적 이해를 예술 교육에 활용, 접근하고자 하는 연장선상의 논의이다. 이는 단순히 재미라는 보상과 몰입의 요소로서 게임을 오락적이고 전략적으로 접근하고 활용하고자하는 것이 아니다. 팍스도 논의하는 바 있지만, 대체로 타 분야와의 접목에 비해 게임과 순수예술(fine art)적 접목은 예술 교육학자들에게 그리 본격적으로 연구되어 오지 않았다(Parks, 2008, p. 246). 본 연구자가 생각하기에 아마도 그 이유는 예술이 가지는 미적 가치를 숭고하게 바라보는 입장 혹은 그 실험적이고 아방가르드적인 정신과 행위 등이 게임을 오락적이고 가벼운 접근으로 바라보며 이들과 서로 공유될 수 없는 가치와 미학을 지녔다고 판단하였기 때문이 아닐까 추측한다. 그러나 놀이는 문화이며, 놀이로서의 플레이가 결코 오락적 행위에 머무는 유희 활동이 아니라, 철학적이며 인식적 행위이자 표현적 행위가 될 수 있다는 인식적 전환을 시도할 수 있다면, 게임은 예술 교육에 접근하는 효과적인 방법론이 될 수 있다.

참고문헌

- Bogost, I. (2007). *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Choi, M. S. & Yoon, J. S.. (2009). A Research on the Education System for Media Art in Germany: Focusing on the Academy of Media Arts Cologne. *Journal of Korean*

Society of Basic Design & Art, 10(1), 521–529.

- Crocco, F.. (2011). Critical Gaming Pedagogy, *Radical Teacher*, 91, 26–41.
- Deterding, S., Sicart, M., Nacke, L., O'Hara, K., & Dixon, D.. (2011). Gamification: Using Game Design Elements in Non-Gaming Contexts, *CHI '11 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems*, New York, NY: ACM press. 2425–2428. doi:10.1145/1979742.1979575
- Flanagan, M.. (2009). *Critical Play: Radical Game Design*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Frasca, G.. (2004). Videogames of the Oppressed: Critical Thinking, Education, Tolerance, and Other Trivial Issues. In N. Wardrip-Fruin & P. Harrigan (Eds.), *First Person: New Media as Story, Performance, and Game* (pp. 85–94) Cambridge, MA: MIT Press,
- Gee, J. P. (2007). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. New York, NY: Palgrave Macmillan Trade.
- Graham, B. & Cook, S.. (2010). *Rethinking Curating: Art after New Media*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Hicks, L. E.. (2004). Infinite and Finite Games: Play and Visual Culture, *Studies in Art Education. A Journal of Issues and Research*, 45(4), 285–297.
- Juul, J.. (2010). *A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Juul, J.. (2013). *The Art of Failure: An Essay on the Pain of Playing Video Games*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Lee, H. J.. (2012a). Pervasive Performance and Pervasive Game as Aesthetic Experience. *Journal of Korean Society of Design Science*, 25(3), 76–93.
- Lee, H. J.. (2012b). Media Art and Contemporary Art. *Space*, 47(11). 108–111.
- Manovich, L. (2014). *Software Takes Command*. (J. H. Lee, Trans.). Seoul: Communication Books. (Original work published 2013).
- Meehan, E.. (1988). *The Thinking Game: A Guide To Effective Study*. Thousand Oaks, CA: CQ Press.
- Montola, M., Stenros, J., & Waern, A.. (2009). *Theory and Design of Pervasive Game*. Boca Raton, Florida: CRC Press.
- Parks, N. S.. (2008). Video Games as Reconstructionist Sites of Learning in Art Education. *Studies in Art Education: A Journal of Issues and Research in Art Education*, 49(3), 235–250.
- Quaranta, D.. (2013). *Beyond New Media Art*. lulu.com
- Salen, K. & Zimmerman, E.. (2003). *The Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Scholz, T.. (2005). New-Media Art Education and Its Discontents. *Art Journal*, 64(1), 95–108.
- Sicart, M.. (2014). *Play Matters*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Zichermann, G. & Cunningham, C.. (2012). *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. (Chung, J., Song, J. & Kim, Ji., Trans.) Sebastopol, CA: O'Reilly Media, Seoul: Hanbit Media (Original work published 2011).

Submitted: 14 Jan, 2016

Sent for revision: 15 Feb, 2016

Accepted: 25 Feb, 2016