

이제 게임하라!

컴퓨터 공학과 17 학번

강호찬

띠링. ‘레벨이 올랐습니다.’ 얼마 전부터 내 눈 앞에 보이는 메시지이다. 스마트폰이나 다른 매체를 이용하는 것이 아닌 그냥 눈 앞에 홀로그램 마냥 떠오른다. 아마 믿을 수 없을 것이라 생각한다. 하지만 사실이다. 내가 공부를 할 때마다 경험치가 상승하여 레벨이 오르는 것 같다. 또 레벨이 오르면 특정한 능력을 업그레이드 할 수…… 있으면 얼마나 좋을까.

게임 시스템이 현실에 도입되는 설정은 판타지 소설에 종종 등장한다. 판타지 소설을 좋아하는 필자는 이런 설정의 소설을 많이 읽어서 그런지 종종 게임 시스템이 적용된 현실을 살아가는 생각을 한다. 특히 공부를 할 때 그렇다. 공부라는 녀석은 굉장히 하기가 힘든데 그 이유는 ‘진척도’가 명확히 보이지 않기 때문이다. 뭔가를 열심히 하면 실력이 늘었다는 느낌 같은 게 들어야 하는데 공부는 그렇지 않다. 쓰고 있는 공부 방법이나 방향이 적절한 건지도 모른다. 망망대해에 떠있는 느낌도 종종 들었다. 그래서 필자는 공부에 게임 시스템을 일부 적용하면 좀 더 즐겁게 할 수 있지 않을까 생각하여 여러 방법을 고민해보기도 했다.

이러한 고민을 하는 것은 인간의 본능 중에 ‘놀이 본능’이 있기 때문이 아닐까? 라고 생각한다. 재미 없는 것은 본능적으로 거부하는 걸지도 모른다. 그래서 그 공부를 재미있게 바꾸고자 고민하는 것이고. 그렇다면 그 힘든 공부를 어떻게 즐거운 것으로 바꿀 수 있을까? 제인 맥고니걸의 저서 ‘누구나 게임을 한다 Reality is broken’을 통해 깨달은 바와 이를 바탕으로 공부의 문제점 그리고 이의 해결을 위한 게임 시스템을 적용에 대한 나의 생각을 말하고자 한다.

공부의 첫번째 문제점은 ‘피드백 시스템’의 결여이다. 게임을 한다는 것은 불필요한 장애물을 극복하기 위해 자발적으로 도전하는 행위다. 대철학자 버너드 슈츠가 내린 정의로 우리가 게임을 원하는 이유가 담겨있다. 자발적으로 장애물을 뛰어넘는 과정에서 보람과 희열을 느끼는 것이다. 그런데 왜 현실 세계에서 공부라는 장애물은 마주하기도 싫으면서 게임을 통해 자발적으로 장애물에 맞서려고 하는걸까? 이는 바로 게임의 특성 중 ‘피드백 시스템’이 큰 영향을 준다고 생각한다.

피드백 시스템이란 목표 달성률을 나타내주는 것인데 이는 목표 달성을 위한 강력한 동기 부여제이다. 자신의 성장이 보인다는 것, 목표 달성까지 진척도가 보인다는 것은 100% 달성, 즉 목표를 이룬다는 약속을 전제하기 때문이다. 이에 반해 공부는 서론에서도

언급하였듯이 공부를 한다고 해서 자신이 얼마나 성장을 이루었는지 확인하기가 힘들다. 즉, 피드백 시스템이 미미하다는 것이고 이는 목표 달성 여부를 짐작할 수 없게 만든다. 이대로 가면 목표가 달성이 되는지 알 수가 없으니 동기 부여가 잘 되지 않는 것이다.

이 문제점의 해결을 위해 공부에 피드백 시스템을 어떻게 도입할 수 있을까? 뉴욕 시의 자율형 공립학교 ‘퀘스트 투 런’을 살펴보자. ‘퀘스트 투 런’의 성적 체계는 ‘레벨 업’ 시스템이다. A~F 나 1~9 등급의 기존 성적 체계에 맞추어 게임 요소를 도입하고자 하는 것이 아닌, ‘퀘스트 투 런’은 기존 성적 체계에서 탈피한 모습을 보인다. 레벨 업 시스템은 전형적인 피드백 시스템으로 노력을 하면 누구나 좋은 성적을(높은 레벨을) 거둘 수 있다는 희망을 준다.

공부의 두 번째 문제점은 ‘행동 절차’의 결여이다. 게임 ‘월드 오브 워크래프트(WoW, 와우)’는 대단히 큰 인기를 끌고 있는데, 이러한 인기의 수많은 이유 중 하나는 ‘명확한 행동 절차’이다. ‘와우’의 사용자는 목표 달성을 위해 무엇을 해야 하는지 머리를 싸매고 고민할 필요가 없다. 퀘스트가 있으며 각 퀘스트 또한 무엇을 해야 하는지 명확한 행동 절차가 제시된다. 하지만 공부는 어떤가? 어떻게 하면 성적을 얻을 수 있는지에 대한 명확한 방법이 제시되어 있지 않다. 이를 어떻게 해결할 수 있을까?

필자는 교육계와 게임계가 힘을 합쳐 충분히 해결할 수 있다고 본다. 교육자들이 자신들의 경험을 바탕으로 각각의 과목의 성공적인 흡수를 위한 절차를 세분화한 뒤 게임 전문가들이 이를 재미있게 꾸며 퀘스트 형식으로 만든다. 각각의 퀘스트를 달성하였을 때 피드백 시스템에서의 경험치, 레벨 업 상승이 덤으로 주어진다면 학생들의 공부의 질이 상승할 것이라고 생각한다.

필자가 고민한 것 같이, 게임의 좋은 요소를 현실에 끌어와 시행하는 것을 대체 현실이라고 하고, 이러한 분야에 대한 연구가 많이 진행되고 있다고 한다. 판타지 소설에서만 보던 것을 현실에 구현하려고 하는 사람들이 있다는 것에 놀랐다. 필자가 고등학생 때 상상하고 고민했던 것을 다른 사람도 다른 곳에서 같이 고민하고 있었고 성과를 거두었다는 것이다.

그런 고민들 중 하나가 바로 공부에 게임을 적용하는 것인데, ‘퀘스트 투 런’을 보더라도 필자만 고민한 것이 아님을 알 수 있다. 하지만 대한민국에서는 이러한 변화가 잘 보이지 않는 듯 하다. 세계의 그 어떤 나라보다도 우리나라의 현 교육 시스템은 공부를 스스로 찾아서, 즐거워서 하는 것이 아니라 억지로 다른 아이들과 함께 끼워 맞춰져서 공부하는 문제점이 심각하다. 필자는 이 리포트에 담긴 생각을 이어서 G-learning(Game-Learning)의 체계를 확실히 세우고, 뿐만 아니라 사람들이 게임에 대한 부정적인 생각을 바꾸고 대체 현실이라는 신선한 접근을 받아들일 수 있도록 하여 우리나라 학교에 G-learning 을 차근차근 도입했으면 하는 바람이다.