

# 디지털 게임의 교육적 활용 가능성 —몰입개념을 중심으로—

신주형(리츠메이칸대학 대학원 첨단융합학술연구과)(번역; 신주형)

## 1. 시작하며

• 게임과 교육 관련 연구는 많음. 종래의 연구는 부정적인 측면에만 집중되었으나 현재에는 **교육, 의료, 사회 복지** 등 다양한 분야에서의 활용이 논의되고 있다.

• 교육 분야 특히 **자폐, 학습 장애, 과잉행동 장애를 포함하는 발달장애 아동 교육**에서는 디지털 게임의 활용이 교육적 효과가 높다고 보고하고 있다.

• 그러나 한국에서는 **게임 폐인**이라는 신조어가 등장하였고 디지털 게임 교육에 있어서 악영향을 미치며 청소년 관련 범죄 및 비행 문제가 발생할때마다 가장 큰 원인으로 비난을 받아왔다.

◆따라서 본 연구에서는 교육 분야에서 디지털 게임과 관련된 논쟁을 살펴봄으로써 새로운 교육툴로서의 디지털 게임의 활용 가능성을 탐색해보고자 한다.

## 2. 긍정적·부정적 시선

긍정적	부정적
교육 도구 고부가가치 산업 ◆G-러닝	게임 뇌 게임 중독 중독 물질 = 술·마약·도박 등 ◆청소년 보호법이라는 명목 하에 강제적 규제성을 띤 <b>온라인 게임 셋 다운제와 게임 시간 선택제</b> 가 2011년 도입되었다.

## 3. 디지털 게임과 몰입

허위적 몰입 (Immersive Fallacy)  
 게임 속 세계 ≠ 현실 세계  
 게임 속 세계라도 현실을 몰입하더라도 현실을 의식하고 있음

재미 이론  
 모든 게임 = 학습  
 게임을 플레이어를 집중시켜 특성의 패턴을 학습시킴

이중 의식 (Double-Conscious)  
 게임 PLAY = 구성화된 세계 속에서 이루어지는 PLAY

• 디지털 게임의 몰입과 중독은 구별되어야 함  
 • 게임을 계속해서 PLAY하게 하는 몰입이 과제 수행 또는 학업 성취도에 긍정적인 영향을 미친다고 보고 됨  
 • 임장현 (2013)은 게임형을 통해 학습자는 게임에 몰입하면서 자연스럽게 학습목표에도 달하게 된다고 보고하고 있다. 특히 무엇인가에 집중하는 것에 곤란을 겪고 있으며 지속적으로 과제를 수행하기 어려워하는 발달장애아동들에게 디지털 게임의 몰입적인 특성은 교육적 효과를 높이는 것으로 고려되어 디지털 게임의 활용과 관련하여 지속적인 연구가 이루어지고 있음

## 4. 교육적 활용

- 권정민 (2011)  
디지털 게임의 특성을 이용한 교육적 효과 제시
- Elizabeth S. Simpson (2009)  
디지털 게임의 활용이 학습 장애 학생에게 긍정적인 교육적 효과가 있음을 보고 (몰입, 동기 등)
- 인지니 (injini)  
게임을 통한 교육  
언어, 과잉행동 등 인지적 장애를 위한 게임 (2014년 8월 기사 인용)  
[http://www.zdnet.co.kr/news/news\\_view.asp?article\\_id=20140801115401&type=det](http://www.zdnet.co.kr/news/news_view.asp?article_id=20140801115401&type=det)
- e 스포츠 대회  
기존 게임을 통해서 즐기면서 사회성을 배움
- HAPPY SPACE 게임여가문화 체험관

## 5. 끝맺으며

- 2014년 정부는 게임 분야 특히 기능성 게임의 진흥을 위해 적극적으로 지원하겠다는 입장 표명 = 사회적으로 교육적인 요소를 갖춘 기능성 게임의 필요성이 대두
- ◆통제 위주의 게임 정책만으로는 의미가 없다는 판단 하에 보다 효과적으로 활용하기 위한 노력으로 보여진다.
- 그러나 교육 분야에서 디지털 게임을 보다 효과적으로 활용하기 위해 우선시 되는 점은 크게 두 가지로 나눌 수 있다.
  - (1) 사회 전반의 디지털 게임과 관련된 부정적인 인식의 변화를 들 수 있다. 디지털 게임에 대한 부정적인 인식은 교육 도구로서의 사회적 확산을 저해하고 있다. 따라서 부정적 인식의 개선을 통해 게임의 활용 가능성을 재고할 필요성이 있다.
  - (2) 디지털 게임 자체와 관련된 문제점
- ◆디지털 게임과 관련하여 기능성 게임이 주목받고 있으나 **착한** 게임에 대한 수요, 재미, 교육 분야에서의 효과를 모두 만족시키기 위해서는 게임 개발 기술 + 교육 전문가의 참여가 요구되나 현재의 상황을 고려할 때 어려운 문제이다.
- ◆새로운 교육 도구로서 디지털 게임을 효과적으로 활용하기 위해서 게임의 교육적 가능성과 관련하여 충분한 검토와 그에 따라 어떻게 활용할 것인가에 대한 문제들이 여전히 과제로 남는다.

## 참고문헌

- 권정민(2011). 자폐성 장애 아동을 위한 기능성 게임 콘텐츠 제안. 한국 컴퓨터 게임학회, 24(3), 65-73.
- 임장현(2013). 발달장애 학생의 교과 학습 지원을 위한 교육용 게임 분석. 한국 컴퓨터, 26(4), 167-172.
- Elizabeth S. Simpson. (2009). *Video Games as Learning Environment with Learning Disabilities Children, Youth and Environments*, 19(1), 306-319.
- Katie Salen, & Eric Zimmerman. (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge, Mass.: MIT Press.