

## 게임리터러시에 관한 시안적 연구

김 양 은  
사이버문화 연구소장

### 핵심 되는 말 :

게임 미디어교육, 청소년, 온라인, 여가문화, 온라인게임.

### Key Words :

game literacy, youth, online, leisure culture.

### 김양은(Kim Yangeun, The Chief of CyberCulture Research Center)

김양은은 중앙대학교 신문방송학과에서 미디어교육 전공으로 언론학 박사학위를 취득하였다. 현재 (사) 사이버문화연구소 소장으로 재직 중이다. 주요저서로는 『문화, 미디어로 소통하기』(2004, 공저), 『학교로 간 미디어교육』(2005, 공저)가 있으며 주요논문으로는 “미디어교육의 개념변화에 관한 연구”(2005), “정보사회에서의 미디어교육의 발전방향에 관한 연구”(2004)이 있다. 주요 관심분야는 미디어교육, 청소년, 인터넷 분야이다. archekim@hanmail.net

## 목차

- I. 머리말
- II. 청소년 여가문화로서의 게임
- III. 청소년의 게임리터러시 교육의 필요성
  - 1. 디지털시대의 미디어교육의 방향
  - 2. 게임리터러시 교육의 필요성
- IV. 게임리터러시를 위한 구체적 교육 내용의 제시
  - 1. 게임리터러시 교육의 개념 및 방향성 설정
  - 2. 게임리터러시의 영역 설정
- V. 나가는 말

### 국문 요약

본 연구는 청소년들의 바람직한 온라인 게임 이용을 위한 방법으로 ‘게임리터러시’를 제시하는데 목적이 있다. 청소년들에게 온라인게임은 기존의 텔레비전, 신문과 마찬가지로 놀이문화의 하나이다. 그러나 국내 온라인게임에 대한 사회적 인식은 ‘게임중독’의 부정적인 측면만이 논의되고 있다. 게임리터러시는 게임메시지를 비판적으로 인식하고, 분석하고 평가하는 능력을 갖추는 것을 의미한다. 또한 이것은 자유롭고 창의적인 게임메시지의 생산능력을 갖추는 것도 포함하고 있다. 게임리터러시 교육의 목표는 청소년들에게 게임과 관련한 해석능력에 대한 통제능력을 부여해주는 데 있다. 따라서 본고에서는 게임리터러시의 교육영역을 게임산업 영역, 게이머 영역, 게임메시지 영역으로 제시하였다.

## I. 머리말

미디어교육이 주창된 지 20년도 되지 못한 현재의 미디어환경은 상당히 많이 변모하였다. 사회에는 컴퓨터와 정보기술의 발달에 의해서 제기되고 있는 ‘기술 즉, 테크놀로지’와 관련된 담론과 문화현상들로 가득 차 있으며, 컴퓨터와 인터넷에 의해서 사회의 정체성이 정의되어지고 있다. 20세기가 텔레비전의 지배언어인 ‘영상’을 통해서 정의되었다며, 21세기는 새로운 언어 ‘디지털’에 의해서 정의되어지고 있다. 따라서 미디어교육의 담론 중 하나였던 스테레오타입이나 폭력성에 대한 논의들도 분석대상을 텔레비전에서 ‘컴퓨터게임’으로 바꿀 수밖에 없는 상황이 제기되고 있다.

닌텐도 세대라고 불리는 비디오게임 세대의 등장은 텔레비전 세대와는 전혀 다른 특성을 나타내고 있다.(Katz, 1990: 50). 특히, 최근 컴퓨터의 일상화와 함께 게임세대들은 단지 비디오게임뿐만 아니라, 다양한 장르와 플랫폼을 향유하며 등장하고 있다. 펜레이와 로스(Penley & Ross, 1991)에 의하면, 이런 게임세대들은 컴퓨터를 일상의 보편적 매체로 택함으로써 생활양식, 가치관, 문제 해결을 컴퓨터가 만들어 내는 가상현실 속에서 경험하고 있으며, 또한 일명 ‘테크노 문화’라고 불리는 새로운 문화공동체를 형성시켜나가고 있다.

세대 간 여가문화의 변화는 90년대 이후부터 본격화되기 시작한 컴퓨터를 중심으로 커뮤니케이션 기술의 발달에서 비롯되어졌다. 미디어교육이 제기되던 시대에 일반 대중들에게 보편적 접근을 허용한 매체는 신문, 라디오, 텔레비전 정도였다. 그러나 1990년대에 들어서면서, 뉴미디어들로 일컬어지는 비디오 플레이어, 케이블 텔레비전, 위성방송 등이 보편화되었으며, 90년대 중반 이후로 이제까지 발전되어온 모든 미디어들을 통합할 수 있는 가능성을 선보이고 있는 컴퓨터 기술의 등장 및 개인용 컴퓨터들이 각각의 개별 가정에게 혹은 개인에게 소유되기 시작했다.

1990년대 중반 이후 국내에서도 인터넷이 보편화되면서, 인터넷은 많은 사회문화적 변화를 가져왔다. 특히 스타크래프트로 시작된 온라인 게임의 성장은 청소년들에게 새로운 여가문화의 하나로 성장하는 계기를 제공하였다. 하지만 한편에서는 온라인 게임에 대한 부정적인 문제들이 제기되기 시작하는데 그 대표적인 사례가 ‘게임중독’이었다. 온라인게임은 컴퓨터가 실제현실과 유사한 인간관계를 설정해 놓음으로써, 가상공간 내에서 사회의 모든 유형의 경험을 겪을 수 있도록 되어있다. 결과적으로 인터넷은 텔레비전의 일상화로 제기되었던 부정적인 학습효과를 오히려 실행할 수 있는 공간을 제공해 준다는 부정적인 측면이 제기되어지고 있다. 이를 위한 대안으로 ‘게임중독’에 대한 치료가 논의되어지고 있다.

하지만, 여기서 우리가 생각해 보아야할 것은 청소년들에게 있어 온라인 게임이 어떤 의미인가를 고민해 보아야 한다. 20세기의 여가문화의 하나로 자리 잡은 매스미디어와 마찬가지로 청소년들은 온라인 게임을 통해서 대화를 나누고, 공동체를 형성하고, 놀이를 즐긴다. 이 과정에서 청소년들은 여가를 즐기기도 하고, 사회성을 배우기도 한다. 이런 점에서 청소년들의 게임문화를 ‘중독’이라는 병리적 관점에서 논의

할 수 있을까?

본고는 이런 관점에서 청소년들의 게임문화의 긍정성을 도출하기 위한 하나의 방법으로써 미디어 교육적 접근을 제시하고자 한다. 미디어교육은 ‘미디어에 대한 교육’을 말한다. 텔레비전이 등장한 시대에 새로운 언어 및 여가문화로써 텔레비전의 부정적인 측면을 감소시키기 위한 방법으로 ‘미디어교육’은 제기되었다. 청소년들의 문화가 변화한 현재, 미디어교육에서 ‘게임리터러시’는 매우 중요한 영역이 될 수밖에 없다. 따라서 청소년들의 올바른 게임문화를 발전시키기 위한 방법으로써 게임리터러시에 대한 시안적 연구를 제시하고자 한다.

## II. 청소년 여가문화로써의 게임

20세기는 텔레비전의 시대였다면, 21세기는 인터넷의 시대이다. 21세기의 청소년들에게 있어 인터넷은 여가문화의 하나로 부상하고 있다. 2004년 12월 한국인터넷진흥원에서 발표한 자료에 의하면, 국내 전체가구의 77.8%로 컴퓨터를 보유한 것으로 나타났으며, 이 중에서 97.6%가 인터넷을 보유하고 있는 것으로 나타났다. 전체 인터넷 이용자수는 3151만 명이며 연령이 낮아질수록 인터넷을 활발하게 사용하는 것으로 나타났다.

〈표 1〉 연령별 인터넷 이용률과 성별 격차

구분	전체	남	여	격차
전체	70.2	75.9	64.6	11.3
6-19세	95.2	96.0	96.4	-0.4
20대	95.3	95.8	94.8	1.0
30대	88.1	90.9	85.2	5.7
40대	62.5	71.1	53.5	17.6
50대	31.1	41.3	20.9	20.4
60세 이상	10.1	15.3	6.4	8.9

출처 : 한국인터넷진흥원, 2004년 하반기 인터넷 통계 <http://www.isis.org>

〈표 1〉을 보면, 이용자들의 연령이 낮아질수록 인터넷 이용률은 높아지고 있음을 알 수 있는데, 이 중에서 재미난 것은 남녀의 성별차이가 2004년 12월 조사에 의하면 - 0.4%로 오히려 여성이 높게 나타나고 있다는 것이다. 남녀의 인터넷 이용률 격차는 연령이 높아질수록 함께 높아지고 있다. 따라서 이 같은 역전의 현상을 10대들에게 있어 인터넷이 일상으로 다가서고 있음을 말해주고 있다.

인구학자인 푸드(Food David)에 의하면, ‘테크놀로지’를 인구학에 도입시켜서 1998년도까지의 사회를 N세대로 지칭하고 있다. 즉, 인쇄매체가 중심이 되었던 시대를 베이비붐 세대, 전자매체인 텔레비전, 영화, 뉴미디어의 등장시기를 베이비버스트 세대로 지칭하였으며, 컴퓨터와 인터넷으로 구분되는 세대를 N

세대로 구분하였다(Tapscott, 1998). 이 같은 분류법은 디지털세대로 불리는 온라인으로 연결되는 세대가 새로운 문화를 형성한다는 점에 착안한 것이다.

이런 세대 간의 미디어 변화 속에서 가장 청소년들에게 주목받는 분야는 바로 게임이다. <2004년 정보화실태조사>에 의하면 6-19세의 연령대가 인터넷에서 가장 많이 활용하는 분야는 게임인 것으로 나타났다. 전체 이용자들의 인터넷 이용목적은 70.7%로 '정보검색'으로 나타났다. 하지만 연령대별로 이용목적에 차이를 나타내고 있는데, 가장 먼저, 10대들의 경우, 인터넷 이용목적의 1순위가 75.2%로 '게임'으로 나타났다. 또한 여기서 우리가 주목해봐야 할 것은 국내 전 연령층에서 '정보검색' 이후에 2순위로 '게임'을 지목하고 있다는 점이다. 이는 게임이 인터넷의 성장과 함께 전 연령대들의 가장 보편적인 여가문화로 자리 잡기 시작했음을 보여주는 대목이다.

〈표 2〉 연령별 인터넷 이용목적 (복수응답, %)

구분	정보 검색	전자 우편	쇼핑 예약	채팅 메신저	게임	금융 거래	학습	오락	동호회	홈페이지	전자 민원	신문 뉴스	기타
전체	70.7	30.2	15.2	17.6	53.6	6.7	13.2	20.8	6.7	3.6	0.7	12.2	1.2
6-19세	57.6	21.3	3.9	32.1	75.2	0.1	27.4	26.8	5.1	3.4	0.1	2.4	0.5
20대	78.2	39.3	22.7	23.8	49.7	6.4	9.2	23.2	10.9	6.6	0.4	8.2	0.7
30대	79	34.2	23.1	6.9	43.3	11.8	7.7	19.1	6	2.6	1.1	19.4	0.9
40대	74.6	26.9	14.7	5.1	40.3	10.4	6	13.4	5.8	2	1.4	21	2.1
50대	68.3	31.5	10.2	4.7	42.4	9.3	4.2	11.3	3.6	1.8	1.3	22.4	4.3
60세 이상	38.2	23.6	3.7	0.5	51.4	6.6	3.9	6.4	2.3	0.3	0.3	18.3	9.2

출처 : 2004 정보화실태조사 참조

여가란 노동이나 기타 의무를 완수한 후에 자신이 완전히 쓸 수 있는 시간이며, 쾌감과 만족을 목적으로 하여 자아실현의 기능을 갖는다(윤길준, 2001). 하지만 현대사회의 여가의 상업화와 매스미디어의 등장은 인간의 여가활동을 획일화시키고 있다. 따라서 텔레비전 등장 이후 대다수 대중들의 여가활동은 지배적인 매스미디어와 연관성을 맺게 된다. 이정춘에 의하면, 한국인의 여가 문화는 '단지 오락적 여가문화'를 형성하게 되었으며, 대부분의 시간을 매스미디어와 함께하는 것으로 나타났다(이정춘, 1999). 이는 여가활동에 대한 조사에서 대다수를 매스미디어에 허용하고 있다는 사실에서 알 수 있는 대목이기도 하다. 여가의 사전적 의미는 일이나 의무로부터 해방된 자유로운 시간으로 정의되며, 보통 여가의 협의의 개념으로 간주되어진다(Brightbil, 1960 ; Fairchild, 1944 ; Murphy, 1975 ; Parker, 1971). 따라서 여가는 노동과 놀이의 이분법적인 시각에서 출발한다. 노동이란 유급으로 일을 한 대가를 받고, 무엇인가 생산적이고 창조적인 것을 하고 있다는 느낌을 주는 동시에 '진정한 인간'으로 느끼게 한다(Parker, 1976). 이 같은 당연한 의무로부터 벗어난 여가는 인간에게 자유로움을 느끼게 해준다. 그런 의미에서 여가는 휴가와 같이 잠시 쉬고 있는 순간이 여가시간으로 여겨지고, 여가시간의 활동이 여가활동으로 인식된다는 점이다.

2004년 통계청에서 발표한 청소년 통계에 의하면, 청소년들의 주말 및 휴일 여가활용방법은 컴퓨터게임/PC통신(29.7%), TV시청(22.9%), 사교 관련(13.5%)순이었다(통계청, 2004). 이 조사를 보면, 15세 이상 인구의 전체 평균에서 연령대가 낮아질수록 TV시청이 줄어들고 있음을 알 수 있다. 인터넷 이용자와 인터넷 비이용자 간에는 텔레비전과 신문의 사용시간에 차이가 있다. 특히, 6-19세의 청소년들의 경우에는 텔레비전과 신문의 이용시간이 전체평균보다 훨씬 낮게 나타났으며, 텔레비전의 경우에는 이용시간이 많이 줄어들고 있음을 보여준다. 결과적으로 청소년들의 경우에 인터넷 이용이 매스미디어를 다소 대체하는 경향을 보여주며, 나아가 이들이 여가활용 방법으로 인터넷을 사용하고 있다는 점을 알 수 있다.

특히, 최근 인터넷 포털 사이트들이 '미디어포털'을 예고하면서 점차 미디어산업을 확대시켜나가고 있으며, 또한 인터넷 영화관 등의 다양한 온라인 멀티미디어적 특성을 확대시켜나가고 있다. 따라서 기성세대의 여가활용 방법이 매스미디어를 중심이었다면, 청소년들의 여가활용 방법은 '인터넷'을 중심으로 형성된다고 볼 수 있다. 앞서 살펴보았듯이, 청소년들의 인터넷 이용의 일차적 목적은 '게임'으로 나타났다. 청소년들에게 있어 게임은 기성세대의 매스미디어를 활용한 여가로써의 기능을 담당하고 있음을 알 수 있다.

### Ⅲ. 청소년의 게임리터러시 교육의 필요성

#### 1. 디지털시대의 미디어교육의 방향

청소년 대상의 미디어교육이 왜 필요한가? 는 텔레비전 등장 이후 미디어가 이들의 사회화를 담당하고 있으며 인간과 인간, 인간과 환경과의 관계를 설정하는 중심에 있다는데 있다. 본질적으로 청소년기는 자신의 정체성과 역할을 찾아가는 시기이다. 그래서 이들은 끊임없이 자신의 정체성을 탐색하고, 사회적으로 책임있는 역할을 수행할 수 있기 위한 정체성을 형성해가고자 한다(황상민 ; 248-249). 청소년은 아직 자신의 정체성이 확립되지 않은 시기이다. 따라서 이들은 내부에 확립되지 않은 정체성의 탐색을 다른 사람들의 정체성을 받아들이는 과정을 반복한다. 대표적인 형태가 바로 성인들에 대한 모델링이다(Brittain, 1963 : 현대사회와 부모교육, 2005). 하지만 텔레비전 등장 이후 청소년들에게 다른 정체성들 중에서 가장 강력한 효과를 발휘하는 것은 텔레비전이 되어버렸다(Libert & Ssprafkin, 1988). 따라서 초기의 미디어교육의 목표는 '청소년들로부터 영상미디어를 떼어놓는 것'에 입각한 방법론들이 제기되었다. 이런 관점의 청소년 대상 미디어교육에서 가장 구체적인 활동은 시청습관의 변화나, 혹은 자신의 미디어활동들을 관리하는 행위적 차원에서의 교육방법이 대다수였다.

하지만 1970년 이후 텔레비전이 사회의 지배적인 미디어로 등장하게 되면서 사회는 영상언어를 통해서 재구성되기 시작하고 있다. 이런 관점은 '미디어'를 '언어' 차원에서 접근하기 시작한 문화이론들이 뒷받

침했다. 이 같은 사회적 변화는 미디어교육에도 영향을 미치게 되었다. 미디어교육은 텔레비전의 등장 이후에 수없이 제기되었던 보호주의에서 1970년대로 접어들면서 새로운 언어라는 입장으로서의 변화를 보여 준다. 구체적인 사례로 미디어교육의 선진국인 호주의 카나반 수사(Canavan, 1975 ; 최창섭, 1990)는 미디어교육의 궁극적 목적을 “새로운 언어”로써 규정하고 있다.

하지만 새로운 언어 개념으로써 미디어를 본격적으로 확장시킨 것은 ‘비주얼 리터러시’의 제기와 함께였다. 비주얼 리터러시는 2가지 측면에서 미디어교육의 내용과 형태에 변화를 미쳤다. 메사리(Messries, 1994)는 영상리터러시(visual literacy)에 중요성을 언급하면서, 미디어교육 영역에 문자중심의 텍스트 분석이 아닌, 리터러시 개념의 확대를 통해서 영상언어에 대한 해독을 다루어야 한다고 주장하고 있으며, 제틀(Zettle, 1995)은 미디어교육에서 영상언어에 입각한 미디어 미학의 중요성을 언급하고, 미디어리터러시를 문학적 평가보다는 미학적 평가에 두어야 한다고 주장하고 있다. 결국, 그 구체적인 목표가 미학적 평가이던, 혹은 대중문화적 평가이던 간에 메사리와 제틀이 주장하는 영상리터러시의 중요성은 미디어교육이 단지 문자언어에 반하는 영상언어가 아니라, 문자언어와 대등한 관계로 독자적인 언어로서의 교육영역으로 들어가야 한다는 점을 지적하고 있는 것이다(Catherine E. Walsh, 1991).

이처럼 미디어교육이 ‘언어’적 관점에서 리터러시와 결합한다면, 이는 청소년 대상의 미디어교육의 방향에 많은 변화를 요구하는 것이다. 즉, 원칙적으로 리터러시란 다양한 인간의 상징체계에 따라서 다중적 리터러시의 개념이 발생시키는 것이다(Lakoff & Johnson, 1999, Spelke & Newport, 1998). 그리고 이것은 시대에 따라서 다양한 리터러시 개념들이 등장할 수 있음을 말해주는 것이기도 하다. 디지털 언어의 등장 이후 멀티리터러시에 대한 개념이 등장하는 것은 점차 의사소통의 통로가 다양화해지고, 문화적, 언어적 중요성이 증가하고 있기 때문이다. 멀티리터러시란 멀티미디어의 등장과 함께 제기된 개념이다. 멀티미디어의 개념에 포함된 ‘미디어 간의 융합’과 디지털을 통한 ‘언어의 통합’은 제각기 독립적으로 나뉜 언어단위를 총체적인 인간의 커뮤니케이션 영역으로 끌어내었다. 따라서 전송수단으로써의 미디어가 아니라, 문자, 영상, 음성, 기호 등, 각각의 언어들의 활용에 대한 문제가 미디어교육의 영역으로 들어오게 된 것이다.

이런 관점에서 청소년 대상의 미디어교육 목표는 크게 3가지로 나누어진다. 첫 번째가 미디어 메시지에 대한 분석능력의 함양, 두 번째로 미디어 메시지에 대한 평가능력, 세 번째로 미디어 메시지의 표현능력을 논의하도록 설계되어있다. 또한 초등학교와는 달리 영상이외의 다른 미디어의 활용능력까지도 포함해야 한다(김양은, 2001: 167).

뉴런던그룹(The New London Group, 1996: 65)은 멀티리터러시 교육은 미래사회를 능동적으로 디자인하는 ‘의미생산자’로서의 교육에 목표가 닿아있다고 말하고 있다. 이들은 ‘미래사회를 디자인하는 멀티리터러시교육’에서는 언어적 의미, 시각적 의미, 음성적 의미, 제스처의 의미, 공간적 의미, 그리고 이들의 복합적 작용으로 생산되는 멀티모드적 의미패턴 등 여섯 가지의 의미요소를 지적하고 있다. 이는 영상

리터러시 등장이 가져온 리터러시 개념에서 보다 확장된 즉, 커뮤니케이션 전반에 대한 확장으로써 미디어 언어의 개념을 끌어들이는다. 대표적으로 바케(Baacke, 1973)는 촘스키의 언어능력 개념이 문장의 언어 의미론이나, 언어 문법성에 전념된 것과는 달리 인간 개인의 문화사회적 축적, 교육의 개념으로써 실용적 차원으로 변화시켜서 활용하고 있다. 이런 개념은 메이로비치(Meyrowitz, 1998: 96-118)의 멀티리터러시(multiple literacy) 개념에서도 발견된다.

멀티리터러시의 개념은 미디어리터러시를 크게 미디어언어 리터러시(media language literacy), 미디어내용 리터러시(media content literacy), 매체 리터러시(medium literacy)의 3가지 영역으로 구분한다. 각 미디어별로 다양한 언어적 관점에서 쓰여지는 커뮤니케이션 방식의 변화를 이해하고, 나아가 이런 언어들이 만들어내는 내용들을 비판적으로 분석해 낸다. 그리고 해당 미디어가 사회와의 관계 속에서 어떻게 소통하고 있는지에 대한 분석을 통해서 미디어교육에 접근하고 있다. 또한 메이로비치의 관점은 미디어교육을 단지 언어적 차원을 넘어, 현재의 이데올로기적·정치경제적 이슈들을 해석할 수 있어야 하며, 나아가 개인이 사회와 소통하는 방법에 대해서 이해할 수 있어야함을 강조하고 있다(김양은, 2005). 청소년기의 미디어교육에서 고민해야할 것들은 바로 1차적인 지점에 있다. 앞서 2장에서 살펴보았듯이, 청소년들은 미디어를 통해서 정체성을 탐색한다. 하지만 미디어 현실은 실제 환경과는 분리되어져 있다. 또한 멀티미디어의 등장은 인간의 커뮤니케이션 방식을 다양화시키고, 다원화시킨다. 그리고 매체 간의 융합을 통해서 미디어와 현실 간의 간극을 점차 확대시켜 나간다.

버킹엄(Buckingham, 1998: 37-38)은 과거의 이론들 속에서 발생되어졌던 ‘식별능력(discriminations)’ 과 ‘비판적 인식능력(critical-awareness)’ 을 위한 예방접종으로 다루어지던 미디어교육이 ‘영화 교육’ 을 통해서 ‘탈신비화’ 에 대한 영역으로 확장되어야 한다고 말한다. 이는 미디어교육이 미디어로 인해서 현실과 분리된 인식을 깨닫게 해주는 교육으로 전환되어야함을 의미하며, 이를 통해서 자신만의 커뮤니케이션에 대한 분석 및 평가 능력을 함양시켜야 한다는 것을 말하는 것이다(Hobb, 1998: 12).

또한 포터(Potter, 2001)는 미디어리터러시는 단지 매체를 기술적으로 활용하는 것을 넘어, 지식에 대한 관점을 만드는 것이라고 말하고 있다. 따라서 미디어교육은 개인이 스스로 자신만의 메시지를 만들어내는 창조성을 이끌어냄으로써 새로운 미디어를 형성하고, 이를 통해서 사회와 소통할 수 있는 능력이어야 한다(Buckingham, 2003a/2004). 청소년기의 미디어교육이 더욱 구체적이고, 체계적인 방법론이 제기되어야 하는 이유는 바로 여기에 있다. 단지 미디어를 읽기 위한 분석방법이 아니라, 자신만의 커뮤니케이션 능력, 그리고 미디어능력을 가치체계로써 형성하게 만들어주어야 한다.

멀티리터러시 개념의 미디어 교육적 적용이 주는 의미는 2가지 차원에서 이루어진다. 첫 번째가 다양한 미디어들에 통용되는 보편타당한 언어능력 습득의 필요성을 제기해 준다. 즉, 영상언어의 등장 이후 영상에만 치우친 교육이 아니라, 어떤 미디어의 양식이 등장하더라도 즉, 커뮤니케이션 기술이 다양하게 변화



하더라도 적용될 수 있는 보편적 양식으로써의 리터러시 교육 방법론의 필요성을 제기하는 요소이다. 두 번째로, 언어차원을 넘어 사회문화와의 소통에 대한 인식의 필요성이다. 즉, 사회의 복잡성과 미디어의 다양화, 그리고 미디어 생산 주체의 다원화, 형식의 융합이라는 디지털적 속성들은 결국, 인간과 환경을 분리시킨다. 멀티리터러시의 관점은 ‘언어능력’의 획득을 통한 ‘현실인지능력’의 확장, 그리고 획득된 다양한 언어능력을 통해서 사회와의 소통능력의 확장으로 발전되어야함을 의미한다.

게임리터러시는 이런 관점에서 다양한 미디어교육 영역 중의 하나로 포함된다. 즉, 멀티리터러시의 개념으로써 미디어교육의 개념이 확장되어진다는 사실은 텔레비전 중심의 영상교육이 아니라, 다양한 미디어에 대한 교육으로 확장되어지는 것을 의미하며, 또한 미디어를 통해서 다양한 사회적 환경에 대한 이해, 그리고 소통을 전제로 하는 개념으로 변화한다는 것을 의미한다.

왜 게임리터러시가 필요한가라는 것은 바로 이런 대목에서 알 수 있다. 게임은 청소년들에게 있어 여가 문화이며, 텔레비전과 같은 기존 매스 미디어를 대체하는 것이다. 구체적으로 게임리터러시는 게임이 가진 여러 가지 요소들에 의한 리터러시 능력을 의미한다. 예를 들어 온라인게임의 경우에 상호작용성으로 인해 게이머들이 자유롭게 게임 속에서 새로운 공동체를 형성하기도 하고, 그리고 새로운 게임을 편집할 수 있는 가능성이 있다. 따라서 게임리터러시 교육을 통해서 우리는 게임중독으로 야기될 수 있는 사회와의 단절에 대한 문제는 자연스럽게 게임리터러시의 획득을 통해서 극복할 수 있는 문제인 것이다.

## 2. 게임리터러시 교육의 필요성

미디어교육의 등장은 텔레비전의 등장과 그 맥을 함께 하고 있다. 텔레비전 대중화 초기의 미디어교육은 ‘텔레비전의 폭력성’과 ‘선정성’에 대한 문제들로부터 시작되었다. 미디어교육의 출발점인 텔레비전의 등장은 많은 학부모와 교사들 즉, 기성세대들에게 청소년의 폭력성과 선정성에 대한 우려들을 제기시켰다. 가브너(Gabner George)의 폭력프로필 보고서는 텔레비전이 청소년들의 사회인식에 미치는 영향력을 분석한 바 있다(Defleur & Ball-Rokeach, 1988: 262-263). 또한 영화가 청소년들의 행동에 미치는 모델링 효과를 분석한 블루머(Blumer Herbert)의 연구도 있다(Blumer, 1933; 차배근, 1986: 99-101). 이런 연구들에 힘입어 미디어교육은 텔레비전이 청소년에게 미치는 현실인식에 대한 논의에서부터 시작된 것이다.

이 같은 현상은 현재 국내에서 벌어지고 있는 인터넷과 관련한 많은 담론들과 닮아있다. 즉, 청소년과 관련한 인터넷의 논쟁은 크게 2가지로 나누어지는데 이것은 텔레비전의 시기와도 일치한다. 청소년 문화로서의 인터넷에 대한 긍정적 입장과 ‘아동기의 상실’로 표현되는 부정적 입장으로 나뉘어져 있다. 마찬가지로 국내 온라인게임에 대한 논의는 대다수는 ‘중독’을 중심으로 다루어지고 있다. 중독은 ‘어떤 물질에 의한 신체적 손상’이라는 의학적 정의에서 비롯되듯이, 대부분의 ‘중독’에 대한 논의는 치료가 필요한

질병이라는 개념이다. 마찬가지로 게임중독이란 단어가 정의되어진다면, 그것은 게임에 지나치게 몰입한 나머지 일상생활, 업무, 학습 그리고 인간관계 형성과 일반적 사회생활을 유지하는데 치명적인 장애를 초래하는 경우를 말한다(이시형 외, 2000).

국내외를 포함해서 게임이 청소년에 미치는 영향에 관한 초기 연구들은 주로 게임사용으로 인하여 폭력적인 성향을 증가시킨다는 것이 대부분이다. 대표적으로 도미니크(Dominick, 1984)의 비디오게임과 공격적 행동과의 관계에 대한 연구가 있다. 재미있는 연구 중에는 브라운(Brown, 1989)의 연구가 있는데, 이는 게임중독자들의 대다수는 이전에 이미 TV중독자였거나, 다른 기타 병리적 중독현상을 경험한 사람들이라고 규정하고 있다(문화관광부, 2004). 사실 미디어교육의 가장 초기적인 모습도 텔레비전 중독의 치료에서부터 시작되었다. 미국의 경우에는 텔레비전 중독치료센터가 존재한다.

국내 연구를 살펴보면, 박금주·강수연(1997)이 전자게임에 몰입하고 있는 아동의 심리진단적인 특징을 연구하기도 하였으며, 김춘경(1991)은 초등학교 4학년 남녀 아동을 대상으로 비디오게임과 아동의 인성특성에 관한 연구를 진행한 바 있다. 이송선(2001)의 연구에서도 게임중독 고집단과 저집단을 구분하여 심리적인 특성을 연구하기도 하였다. 이처럼 국내·외 게임중독에 관련된 연구들은 게임중독자들의 사회·심리학적 변인을 찾아내는데 주력하고 있다고 볼 수 있다. 또한 국내의 경우에 게임의 다양한 사회적 기능과 요인들을 대안적으로 찾는 연구들이 전개되기 보다는 오히려 게임의 부정적인 요소들 중에서 중독 지향적인 연구가 제시되고 있다.

유승호·정의준(2001)에 의하면, 이 같은 기존 중독지향적인 게임이용자 연구에 대해서 세 가지 지적을 하고 있다. 첫 번째로 병리적 게임 중독자와 능동적 게임 사용자인 매니아를 구분하고 있지 않다. 두 번째로 변화한 게임 환경에 대한 고려가 부족하다. 세 번째로 청소년들 문화로서의 게임을 간과하고 있다. 즉, 중독은 사회적 단절을 의미하는 것이다. 하지만 국내에서 발전하고 있는 온라인 게임은 오히려 사회와의 소통을 전제로 하고 있다. 온라인 게임은 죽은 컴퓨터와의 게임이 아니라, 살아있는 인간의 게임이다(이재현, 2001). 이는 국내 게임의 대다수가 길드와 글랜이라는 공동체를 통해서 발전하고 있다는 것을 알 수 있다(라도삼, 2001). 또한 게임과 같은 멀티미디어들이 일상화된 청소년 문화에 대한 인식이 부족한데서 기이한 것이기도 하다. 따라서 청소년들의 올바른 게임 활동을 이끌어내기 위해서 우리는 '미디어교육'적 관점의 접근점을 제시할 필요가 있다. 미디어교육은 '미디어에 관한 교육(education about media)'를 의미한다. 따라서 미디어를 이해하는 교육을 행함으로써 청소년들이 미디어현실을 제대로 인식하게 하는데 그 목적이 있다(김양은, 2001).

앞서 청소년들의 인터넷 이용행태에서도 나타났듯이, 대다수가 이미 인터넷을 제1의 미디어로 활용하고 있다. 미디어교육은 이런 미디어환경의 변화에 대처하기 위한 것이기도 하다. 이런 점에서 책을 읽기 위해서는 독자가 읽는 방법을 배워야 하듯이 새로운 미디어를 사용하고 이해하기 위해서도 배워야 할 기술이 있다. 게임리터러시도 바로 이런 관점에서 제시되어야 한다. 버킹엄(Buckingham, 2003)에 의하면,

컴퓨터 게임을 하는 과정에서도 청소년은 비공식적인 학습행위를 하고, 이러한 학습과정은 자연스럽게 멀티미디어의 속성인 '상호작용성'에 기초한 다양한 역할들을 시뮬레이션하게 된다고 지적한다. 특히, 인터넷시대의 노동과 여가는 가상세계에서 이루어지게 될 가능성이 높다. 또한 게임은 단지 놀이를 넘어 기억력, 가설검증, 예견, 전략적 기획과 같은 광범위한 인지적 과정들을 요구한다. 따라서 그 어느 미디어보다도 화면에 나타나는 복잡한 정보에 대한 습득능력과 해석능력, 청각정보, 시각정보 등의 멀티리터러시를 요구하는 활동을 하게 된다. 실제로 온라인 게임의 상용화에서 우려해야할 것은 청소년들의 미디어현실 인식에 있다. 즉, 청소년기의 특징은 자신의 정체성을 찾아가는 시기이며, 이를 위해서 무수히 많은 외부적 자극으로부터 모델링을 시도한다. 이 과정을 통해서 자신만의 정체성을 찾아가는 것이다. 청소년들의 대표적인 문화로 성장한 온라인 게임은 이들에게 1차적 환경으로써 영향력을 지니게 된다. 따라서 온라인 게임을 통한 가상세계의 현실성에 대한 인식이 곧 청소년들에게 정체성 확인의 도구로써 작용할 가능성이 높다고 볼 수 있다.

미디어교육은 청소년들에게 점차 개인의 경험이 상실되고, 미디어 경험으로 대체되는 현상이 야기시키는 부정적인 영향력을 약화시키기 위한 교육적 대안이기도 하다. 미디어교육은 미디어가 재현해 주는 가상세계에서 실제 현실에 대한 분석력과 감각을 키워주고 이를 통해서 현실세계와의 소통능력을 가지게 하는데 그 목적이 있다(김양은, 2005). 따라서 미디어교육을 통해서 인터넷 게임의 부정적인 측면으로 제기되고 있는 폭력성, 선정성에 대한 적응능력을 길러주고, 가상세계가 만들어주는 새로운 현실의 소통능력을 높여줌으로써 '중독'에 대한 예방 효과적 치료를 도모할 수 있을 것으로 보인다.

그럼에도 불구하고, 국내 게임리터러시에 연관된 연구는 없다. 실제로 게임리터러시라는 단어조차도 생소하다. 이는 대부분의 리터러시에 관한 영역들은 디지털리터러시, IT리터러시, 컴퓨터리터러시와 같은 기술 중심의 능력을 함양하는데 그 목표를 두고 있다. 실제로 미디어리터러시의 초기영역에서도 수용자들의 참여에 대한 논의보다는 기술 중심의 논의들이 자리를 잡고 있다. 따라서 미디어리터러시 관점에서 접근하는 '문화 및 소통능력'으로써의 게임리터러시의 개념은 존재하지 않는다. 리터러시란 도구적 차원에서의 정의에서 시작한다. 산업혁명 이후 문자언어의 교육을 위해서 '문맹'의 개념에서 시작되었다. 하지만 1980년대 이후 다양한 리터러시 개념들에 대한 논의들이 급증하게 되고, 리터러시는 단지 '문자언어를 읽고, 쓰는 능력'이 아니라 변화하는 사회에서 '적응 및 대처 능력'으로 그 개념이 확대되기 시작하였다. 따라서 단지 언어를 쓰는 것뿐만 아니라, 인간의 사회에 대한 적응 및 대처능력의 필요성이 제기된 셈이다.

게임 리터러시는 따라서 미디어 리터러시의 정의에서 제시되었듯이 단지 게임 프로그래밍이나 게임디자인 등의 기술적인 요소를 가리키는데 있지 않다. 특히 온라인 게임이 가지는 게임 내의 공동체 형성과 소통도구들은 인간의 커뮤니케이션을 더욱 원활하게 할 수 있으며, 오히려 사회를 시뮬레이션할 수 있는 특성을 지니고 있다. 따라서 게임리터러시는 온라인게임의 사회와의 소통이라는 도구적 기능을 극대화시

김으로써 사회 내의 제반 문제들에 대한 해결능력 및 대처능력을 길러주는 것도 가능해진다.

## IV. 게임리터러시를 위한 구체적 교육 내용의 제시

### 1. 게임리터러시 교육의 개념 및 방향성 설정

앞서 살펴보았듯이 디지털의 도입은 미디어교육에서도 변화를 일으켰다. 초기의 미디어교육이 단지 예술적 감상능력을 기르고, 폭력적이고 선정적인 미디어물을 청소년으로부터 방어하는 것에 주력하고 있었다면, 디지털 미디어의 도입 이후에 미디어교육의 목표는 보다 체계적인 ‘인간의 미디어환경과의 소통능력’에 그 목적을 두고 있다. 이 같은 변화는 다양한 미디어 영역에서의 ‘리터러시’에 대한 교육의 필요성을 제기시키기도 했다. 이런 측면에서 소위 게임세대로 불리는 연령층의 등장으로 인해 야기된 많은 문화적 변동에 대한 적응력을 키워주고, 이를 통해서 새로운 문화를 발전시키는 계기를 마련해 주는 방향으로 게임리터러시 교육은 반드시 필요한 것이다.

게임 리터러시 교육은 유럽을 중심으로 ‘멀티미디어’에 대한 교육의 필요성에 제기된 ‘멀티리터러시’와 그 연관성을 맺고 있다. 따라서 미디어교육에서 멀티리터러시는 각각의 다양한 미디어들의 언어들을 어떻게 규정하고 살필 것인가에 대한 음성, 문자, 영상에 이르는 다양한 언어들의 분석능력을 포함하고 있다. 프랑스 기호학자 샹데스(Chandes 2004: 23)는 “미디어교육은 커뮤니케이션 차원에서 접근해야하며, 매체 속의 다양한 문화콘텐츠를 활용한 교육이 이루어져야 하고, 학습자는 콘텐츠를 분석, 평가할 수 있는 기호학적 능력을 통해 멀티리터러시를 실현할 수 있다”라고 주장한다. 미디어교육을 통해서 궁극적으로 얻고자 하는 ‘미디어능력’은 현재의 시대를 관통하는 다양한 미디어들의 콘텐츠를 분석 및 평가할 수 있는 능력으로 정의된다. 백승국(2005)은 미디어교육은 텔레비전, 영화, 비디오, 라디오, 사진, 광고, 신문, 잡지, 음악, 컴퓨터 게임 그리고 인터넷 등의 다양한 문화콘텐츠를 구축하는 문화기호들의 의미를 해독하고 분석할 수 있는 능력을 배양하는 통합적 교육을 의미한다고 말한다. 즉, 멀티미디어인 광고, 영화, 비디오, 인터넷, 컴퓨터, 신문, 잡지, 방송 등을 미디어 문화교육 영역에 포함시켜 다양한 분야에서의 적극적인 멀티리터러시 교육이 실행되어야 한다. 멀티리터러시는 디지털 미디어의 출현으로 인한 양방향성, 네트워크화의 새로운 정보기술을 활용하는 일차적인 능력에 그치는 것이 아니라 비판적으로 정보를 고르고 활용할 수 있는 능력을 의미한다. 즉 멀티리터러시가 단순하게 매체를 읽고 이해하는 능력을 넘어 문자와 영상, 디지털 매체의 특성과 매체의 특성에 맞는 지식습득 방식을 정확하게 습득하여 매체가 전달하는 문화콘텐츠를 적극적으로 감상하는 심미안과 비평할 수 있는 능력을 요구하고 있다.

멀티리터러시의 일부분으로써 게임리터러시는 기존의 다양한 문자리터러시, 영상리터러시, 디지털 리터러시와 함께 독자적인 리터러시 영역으로써의 필요성이 제기되는데, 본고에서는 게임리터러시를 ‘게임

메시지를 분석하고, 비평하고, 이를 감상할 수 있는 능력'을 획득하는 것으로 정의할 수 있다. 하지만 게임리터러시의 영역은 디지털의 특성인 '상호작용성'을 고려하여 좀 더 확장된 개념으로 발전시킬 필요가 있다. 즉, 게임리터러시란 궁극적으로 단지 게임 내의 메시지를 분석하고, 비판하는 문화콘텐츠에 대한 심미안적 감상능력의 획득에만 있는 것이 아니라, 이를 통해서 창조적인 커뮤니케이션 능력을 획득하는데 그 목표를 두어야 한다. 이는 결국 게임리터러시 교육이 단지 게임에 대한 이해를 통해서 게임중독을 예방하는 차원에서의 교육이 아니라, 이보다는 더 큰 의미의 미래의 문화콘텐츠 생산자의 양성이라는 목표를 두고 이루어져야 한다는 점이다.

온라인 게임은 점차 네트워크를 통해서 가상현실로써의 입지를 굳혀가고 있으며, 게임 내에서 친구와 공동체를 형성한다. 또한 게임 내의 다양한 역할놀이를 통해서 사회성을 기르기까지도 한다. 또한 게임은 멀티미디어를 통합하여 차세대 멀티미디어로써의 입지를 굳혀가고 있다. 이런 관점에서 게임을 단지 놀이 문화의 차원이 아니라, 미래에 대한 준비의 과정으로써 교육차원에서 접근할 필요성이 있는 것이다.

## 2. 게임리터러시의 영역 설정

### 1) 미디어리터러시의 구성틀

게임리터러시의 교육내용을 설정하기 위해서, 일반적으로 미디어리터러시에서 구성하는 교육내용을 결정하는 구성틀을 살펴볼 필요가 있다. 미디어리터러시란 앞서 정의에서 살펴보았듯이, “수용자가 메시지를 분석하고, 비평적으로 이해하고, 창의적 커뮤니케이션을 할 수 있는 능력”이라고 정의된다. 이 같은 정의는 미디어 리터러시의 궁극적인 목표가 ‘커뮤니케이션’에 있음을 말해준다. 따라서 커뮤니케이션에 필요한 요소인 ‘생산자’, ‘메시지’, ‘수용자’의 3가지 영역을 통해서 미디어리터러시의 영역을 추출하는 것이 가능하다. 즉, 커뮤니케이션 흐름을 제시해준 라스웰(Lasswell)의 ‘S-M-C-R-E’ 모형에서 제시

〈표 2〉 미디어리터러시의 교육영역 및 요소

미디어영역	수용자영역	메시지영역
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 미디어별 기술적 특징</li> <li>• 미디어와 정치·경제요소</li> <li>• 매스미디어 제도</li> <li>• 매스미디어 법률</li> <li>• 매스미디어 분배</li> <li>• 매스미디어 생산 실천</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 보편적 문화 및 하위문화</li> <li>• 인구통계학적 특성</li> <li>• 이용행태</li> <li>• 여가유형</li> <li>• 선택(가치, 기준)</li> <li>• 능동적 수용</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 매스미디어유형 및 장르</li> <li>• 의미와 코드(의미구성)</li> <li>• 내러티브</li> <li>• 이데올로기와 가치</li> <li>• 일상화와 문화적 가치</li> <li>• 수용자와의 결합 : 맥락</li> </ul>
↓	↓	↓
수용자현실의 생산	미디어교육실천	미디어현실의 이해
<div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">→</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; background-color: #e0e0e0;">커뮤니케이션능력의 획득</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">←</div> </div>		

한 송신자, 수용자, 채널(메시지/미디어)라는 3가지 틀을 중심으로 미디어 리터러시의 영역이 설명되어질 수 있다. 또한 이 영역은 크게 '미디어에 대한 일반적 지식의 습득', '미디어 읽기 및 쓰기 교육', 그리고 '비판적 인식능력의 함양'이라는 3가지 목표를 만족시킬 수 있는 형태의 교육을 말할 수 있다. 이 같은 관점에서 최근 몇 년 동안 세계의 많은 국가들이 미디어교육의 커리큘럼 모델들을 개발하고 있다.

〈표 2〉는 일반적으로 적용되어지는 미디어교육의 커리큘럼의 요소들을 메시지 수용과 메시지 제작의 측면에서 나누어서 구성한 것이다. 먼저, 메시지 수용은 크게 메시지의 이해와 미디어의 이용행태라는 2가지 측면에서 살펴볼 수 있다. 메시지의 이해는 주로 이제까지 미디어교육 실행 형태에서 가장 중심적으로 논의되고 있는 영역으로 미디어 메시지의 해독능력에 대한 문제를 다루고 있다. 특히, 문자언어에서 기초한 전통적인 커뮤니케이션 능력으로써 메시지의 이해만을 주로 담고 있다. 따라서 미디어별 특성에 따른 내용을 담고 있지 못한 약점이 노정된다. 다음으로 미디어 이용행태는 주로 '수용자 개인'에 대한 문제를 다루고 있다. 이는 교육이론에서의 발달심리학과 개인가치에서의 미디어이용에 대한 영역들을 다루고 있다. 따라서 미디어메시지 해독에 영향을 미칠 수 있는 개인적 차원의 다양성, 개인적 성향에 따른 선택 및 이용행위에 대한 문제들을 다루고 있다. 메시지의 제작 측면에서는 미디어기술의 특성, 사회적 차원에서 메시지의 생산에 영향을 미치는 요소들에 대한 이해, 직접적인 제작 및 생산을 경험하는 것 등을 내용으로 담고 있다. 여기서 제시한 요소들은 미디어교육에 일반적으로 다루어져야할 내용을 담고 있다. 그러나 앞서 지적했듯이, 미디어교육의 커리큘럼은 미디어환경 및 기술발달의 정도에 따라서 수용자 개인의 가치에 의해서도 다른 형태로 설정되어야하며, 또한 실행되어야 한다.

## 2) 게임리터러시 교육에서의 교육내용 구성 시안

앞서 제시한 미디어리터러시에서의 커리큘럼 설정의 모델을 토대로 게임리터러시를 위한 교육내용을 구분해 보면 다음과 같다. 〈표 2〉에서 제시된 틀은 일반적으로 게임리터러시의 읽기 중심의 분석틀이다. 따라서 여기서 제시한 게임리터러시의 내용적 측면은 '게임리터러시'의 2가지 목표 즉, 게임 읽기능력과 게임 쓰기능력을 모두 포함시키기 위해서 제작차원에서의 요소들을 포함시켜야할 것으로 보인다. 이는 단지 게임리터러시 교육이 단지 게임에 대한 이해의 차원을 넘어서 새로운 문화콘텐츠 및 미디어 쓰기 능력을 함양시키기 위해서 제작과 관련된 요소에서 필요성을 지적해야할 것으로 보인다. 따라서 게임리터러시의 교육영역을 설정하기 위해서 본고에서는 게임제작 영역을 포함시켜서 제시하고자 한다.

### ■ 게임 산업 영역

목표 : 게임 산업을 둘러싼 생산현실을 인식하게 하고, 게임이 제공하는 가상세계와 현실의 관계성에 대해서 이해하도록 한다.

- 온라인 게임의 장르별 / 플랫폼별 특징에 대한 이해
- 게임 산업의 규제제도 및 등급제에 대한 이해
- 게임을 둘러싼 법적 논쟁 즉, 아이템베이, 저작권법 등에 대한 이해
- 게임 산업의 유통구조 및 산업적 특징에 대한 이해
- 텔레비전이나 인터넷과 같은 온라인 게임과 다른 미디어들 간의 관계
- 게임 산업에서의 상업적 영향력의 중요성과 광고, 홍보전략, 협찬사들과의 역할 이해

### ■ 게이머 영역

목표 : 게이머들의 게임이용의 패턴 및 목적 등을 이해함으로써, 능동적 게이머로서의 자세를 확립한다.

- 게임을 이용하는 목적 및 행태에 대한 이해
- 개인의 여가유형에 대한 비판적 성찰 및 분석
- 다른 사람들과 게임 이용행태를 비교, 분석해봄으로써 게임에 대한 능동적 선택능력 함양
- 게임을 이용함으로써 얻는 즐거움과 다른 미디어를 이용했을 때 얻는 즐거움의 비교

### ■ 게임 메시지 영역

목표 : 게임 현실을 구성하는 내러티브 및 메시지들의 내용분석을 통해서 게임 내의 가상세계의 현실인식능력을 높여줄 수 있다.

- 게임 내러티브에 대한 이해
- 게임 캐릭터들의 스테레오 타입 및 유형화에 대한 분석
- 게임 내의 가상현실에 대한 비판적 인식 및 비평능력
- 게임 내의 언어행위 및 비언어적 행위에 대한 이해 및 평가
- 게임 내의 철학 및 배경에 대한 이해를 통해 이데올로기적 요소를 분석하기
- 게임 내 이벤트들과 게임 내러티브 간의 관계성 분석

### ■ 게임 제작 영역

목표 : 게임의 제작과정을 이해하고, 생산자로서의 위치에서 게임을 비평하고, 분석하는 능력을 길러준다.

- 게임이 만들어지는 과정에 대한 이해 및 게임사 내부에서의 제작에 따른 역할 이해
- 게임을 통해서 '상호작용성' 이 주어지는 다양한 장치들에 대한 이해

- 게임 웹사이트에서 사용자가 특정한 방식으로 정보를 찾아 움직이게 하는 구성방식 이해
- 게임 내에서 게이머들에게 주어진 통제력의 정도, 그리고 사용자에게 주는 피드백의 정도

이 틀을 토대로 게임리터러시 교육을 위한 교육내용을 추려내면 다음과 같다. 첫 번째로 게임에 대한 산업 및 사회 환경에 대한 교육이다. 이 영역의 교육목표는 게임 자체가 하나의 산업이며, 이를 둘러싼 사회 환경을 분석해봄으로써 게임이용자들이 게임이 생산되는 환경 및 산업적 구조에 대해서 이해하게 되는데 있다. 따라서 세부영역으로는 게임의 장르별 이해, 게임을 둘러싼 산업 환경의 이해, 게임 제도, 게임 법률, 게임의 유통시스템, 그리고 게임의 다양한 산업적 전략 등을 포함하고 있다. 결국, '게임이 산업'이라는 점을 게임이용자들에게 인식시킴으로써 게임생산구조, 게임의 비즈니스모델, 그리고 캐릭터 산업 등의 구체적인 사례들을 제시하여 합리적인 소비자로서의 역할에 대한 이해를 높여줄 수 있다. 이것은 게임 내의 자율규제에 대한 논의와도 맞물리는데, 게임리터러시 교육을 통해서 스스로 게임이용을 통제할 수 있는 능력이 획득된다면 이는 자연스럽게 게임의 자율규제 시스템을 뒷받침하는 것이 되기도 한다. 두 번째로 게임에 대한 구체적인 분석이다. 이는 앞서 사회 환경을 분석하는데서 그치는 것이 아니라, 실제로 게임 내에서 벌어지는 다양한 행위, 그리고 게임 내의 메시지를 분석하는데 있다. 이는 크게 단지 게임이용자로서의 분석 및 평가도 있지만, 이를 통해서 게임이용자들이 더욱 효과적인 게임의 시나리오 구성과 창의력을 확산시킬 수 있는 교육으로 발전되어야 한다. 특히, 최근 들어 문화콘텐츠학과 등을 중심으로 게임에 대한 교육들이 이루어지고 있는데, 이는 단지 기술교육뿐만이 아니라, 게임 시나리오분석을 통해서 보다 효과적인 이용자 단계에서의 게임에 대한 평가능력을 길러주는데 그 목표가 있다. 이 단계의 구체적인 교육내용으로는 '게임의 장르 및 유형에 대한 이해'를 일차적으로 제시할 수 있으며, 장르가 다른 게임들이 각기 어떤 형태로 기능하는지를 분석함으로써 게임의 특징을 이해할 수 있게 된다. 그리고 이 단계는 게임을 '몰입'을 넘어 '향유' 차원으로 넘어가기 위한 기초 인식의 단계로 평가할 수 있다. 또한 게임내러티브에 대한 분석을 해 볼 수 있다. 예를 들어, 게임비평가로서 게임설계자의 내러티브와 이용자들이 구성하는 내러티브의 차이를 살펴보거나, 혹은 궁극적으로 이 게임이 추구하는 신화나 이데올로기에 대해서 분석해 보게 함으로써 게임의 중독적 요소를 차단할 수 있다. 게임 내의 내러티브적 요소에 대한 분석 중에서 게임의 일상화된 캐릭터에 대한 분석도 게임의 발전에 기여할 수 있다. 예를 들어, '심즈'와 같은 게임을 통해서 '사회화'가 이루어지는 단계를 살펴본다거나, 혹은 게임 내 캐릭터들의 스테레오 타입 등을 분석해 보는 것도 가능하다. 세 번째로 게임이용자 영역이다. 이것은 앞의 두 영역을 통해서 게임에 대한 자율규제능력을 획득한 이후에 이루어질 수도 있으며, 혹은 가장 기초적인 형태로 다루어질 수도 있는 영역이다. 즉, 게임이용자 자신이 스스로 자신의 게임 이용을 평가하는 영역이다. 구체적인 내용으로는 타인의 게임이용에 대해서 모니터링 하거나, 혹은 참여관찰을 통해서 게임이용행태에 대해서 논의하거나, 개인별로 선호하는 게임과 비선호 게임에 대한 선택기준에 대한 논의들을 확대시켜볼 수 있다. 또한 게임을



하는 이유와 이용하는 게임, 그리고 게임 내에서 주로 하는 활동들을 타인의 게임이용과 비교함으로써 개인의 게임 활동을 평가하는 기회를 스스로에게 부여하는 내용으로 구성될 수 있다.

## V. 나가는 말

청소년들에게 있어 게임은 인터넷과 마찬가지로 여가문화의 하나이다. 산업사회 이후에 매스미디어가 여가문화의 중심이었듯이, 게임은 새로운 게임문화로 성장하고 있다. 그럼에도 불구하고 ‘청소년과 게임’에 대한 사회적 인식은 ‘게임중독’에 대한 논의가 지배적이다. 하지만, 청소년에게 있어 여가문화로써 성장한 게임을 ‘중독’이라는 병리적 개념으로만 설명할 수 있을까?

이런 관점에서 본 논문이 가지는 의의는 두 가지 측면에서 제시될 수 있다. 첫 번째로 본 연구는 ‘온라인 게임’의 중심 세대로서 게임세대들에 대한 인식의 전환이다. 온라인게임을 청소년의 중심문화로 이해함으로써 문화를 이해하고, 활성화시키기 위한 방편으로써 미디어교육 차원에서의 게임리터러시 교육의 필요성을 제기한 점이다. 두 번째로 본 연구는 실제로 게임리터러시 교육에서 다루어야 할 영역들에 대한 요소들을 제시하고 있다는 점이다. 이제까지 게임교육에서 대다수는 본 연구에서 제시한 이용자측면의 요소 즉, 행위적 차원에서의 논의들만이 제시되었다. 게임시간의 관리나 혹은 게임선택의 동기 등에 대한 관리 측면이었다. 하지만 본 연구에서는 게임에 대한 총체적인 이해 및 비판적 인식능력을 확산시킴으로써 실제로 게임의 문화적 요소에 대한 비평 및 감상능력을 높여줄 수 있는 내용을 제시하고 있다는 점이다.

이런 시도에도 불구하고, 본 연구는 게임리터러시 교육에서 필요한 구체적인 교안에 대한 제시가 부족하다는 점을 한계로 안고 있다. 즉, 본 연구에서 게임 리터러시 교육에서 제시할 영역들에 대해서 게임 산업(생산자 측면), 게임제작(생산자/이용자 측면), 게임메시지(게임 내러티브), 게이머(이용자 측면)의 4가지 영역을 제시해서 게임리터러시 교육을 통한 게임에 대한 반성적 능력을 함양하기 위한 몇 가지 사례를 제시하고 있다. 따라서 후속연구들에서는 이 연구가 가지는 한계점을 극복하기 위해서 게임 리터러시에 관련된 실제 사례 및 비평에 대한 구체적인 논의들이 이루어졌으면 하는 바람이다.

Ⅰ 참고문헌 Ⅰ

- 곽금주 · 강수연, 1997, 전자게임에 몰입한 아동의 심리진단적 특성 : 사례중심으로, 인간발달연구, 4(1), pp. 1-18.
- 김양은, 2001, 미디어 환경 변화에 따른 미디어교육에 관한 연구, 중앙대학교 대학원 박사학위 논문
- 김양은, 2005, 미디어교육의 개념변화에 관한 연구, 언론정보학보, 28-1. pp. 77-110.
- 김춘경, 1991, 비디오게임과 아동의 인성특성간의 관계 연구, 서울여자대학교 석사학위논문
- 라도삼, 2001, 『블랙인터넷』, 서울: 자우
- 문화관광부, 2004, 온라인게임 역기능 실태조사 및 대처방안
- 백승국, 2005, 『문화기호학과 문화콘텐츠』, 서울: 다할
- 유승호 정의준, 2001, 게임이용이 청소년에 미치는 영향에 대한 연구, 한국청소년연구, 12-2, 청소년개발원
- 윤길준, 2001, 여가문화현상으로서 온라인게임의 실태와 역기능 분석의 연구, 문화연구 6권, pp. 41-67.
- 이시형 · 이세용 · 김은정 · 오승근, 2000, 청소년의 인터넷 중독과 자녀교육, 서울: 사회정신건강연구소
- 이재현, 2001, 『인터넷과 온라인게임』, 서울: 커뮤니케이션북스
- 이정춘, 1999, 미디어환경변화와 한국의 여가문화, 언론연구, 8집, 중앙대학교언론연구소
- 정재철 · 손인수 · 권오일 공저, 1991, 교육원리, 서울: 교육
- 한국게임산업개발원, 2003, 게임백서 2003
- 한국언론연구원, 1998, 청소년과 방송, 연구서 22
- 한국인터넷진흥원, 2004, 2004년 정보화실태조사
- 황상민, 2000, 『사이버공간에 또 다른 내가 있다』, 서울: 김영사
- Baacke, Dieter, 1997, Medienpaedagogik. Tübingen: Niemeyer
- Brightbill, C, 1960, The Challenge of Leisure, Englewood Cliffs, NJ : Prentice-hall, Inc
- Buckingham, David, 1998, Media education in uk: Moving beyond protectionism, Journal of Communication, 48(1).
- Buckingham, David, 2003, Media education: Literacy, learning and contemporary culture.  
기선정 · 김아미 역, 2004, 『미디어교육: 학습, 리터러시, 그리고 현대문화』, 서울: 제이앤북스
- Chandes, E, 2004, Education et Communication, Pulim
- Defleur Melvin L. Sandra Ball-Rokeach, 1989, Theories of Mass Communications, New York : Longman
- Fairchild, ed H. P, 1944, The Dictionary of Sociology, New York: Philosophical Library
- Gerbner G & L. P Gross, 1976, Living with Television : The Violence Viewer, Psychology Today, vol 4.  
pp. 41-49.
- Hobb, Renee, 1997, Expanding the concept of literacy. In Robert Kubey (ed.). Media literacy in the information age, New Brunswick: Transaction, pp. 163-183.

- Hobb, Renee, 1998, The seven great devotes in the media literacy movement. *Journal of Communication*, 48(1), 16-32.
- Messaries, Paul, 1994, *Visual literacy: Image, mind, and reality*. Boulder: Westview Press
- Meyrowitz, Joshua, 1998, Multiple media literacy. *Journal of Communication*, 48(1), pp. 96-108.
- Murphy James, 1975, *Recreation and Leisure Service*, Iowa: William C. Brown
- Parker Stanley R, 1971, *The Future of Work and Leisure*, London: Macgibbon and Kee.
- Parker, S, 1976, *The sociology of leisure*. NY: International Publication Service
- Penley, C. & A, Ross, 1991, *Technoculture* (Minneapolis: University of Minnesota Press
- Poster M, 1990, *The Mode of Information: Poststructuralism and Social Context*, Chicago: University of Chicago Press, 김성기 옮김, 1994, 『뉴미디어의 철학』, 서울: 민음사
- Potter, W. James, 2001, *Media Literacy*. London: Sage
- Stein, G. H & J. H. Bryan, 1972, The effect of a Television upon Rule Adoption Behavior of Children, *Child Development*, vol 43, pp. 268-273.
- Tapscott Don, 1998, *Growing Up Digital : Net Generation*, Singapore: McGraw Hill Company, 허운나, 유명만 옮김, 1999, 『N세대의 무서운 아이들』, 서울: 풀푸레

## A Study on Game Literacy

Kim Yang Eun / The Chief of CyberCulture Research Center

The Purpose of Study is to present 'game literacy' education as the method for youth's wise use of online game. For Youth, online game is the one of leisure culture as good as television and newspaper. However it is predominant opinion in society that online game do harm to youth. Game literacy is to critical understand, analyse, and evaluate game message. and The purpose of game literacy is to give youth more control of interpretations. The study is presented three educational field to game literacy - understanding of game industry, game player, game message(text).