

게이미피케이션의 청소년활동 적용가능성 함의

권 일 남*

초 록

청소년은 청소년활동을 통해서 재미와 흥미를 원한다. 이러한 흥미와 즐거움을 경험하게 하는 방식으로 나타난 게이미피케이션은 향후 청소년활동의 혁신과 변화에 좋은 기회가 될 수 있다. 게임화의 요소가 도입된 청소년활동은 청소년들이 문제를 찾고 발견하여 융합하는 데 많은 도움이 될 것이다. 이러한 의미에서 게임을 게이미피케이션의 접목한 사례를 통해서 청소년활동의 혁신을 이루는 방안을 찾도록 하였다. 특히 청소년지도사는 청소년활동의 대안으로써 혁신적 도구를 접목하는 방식을 게이미피케이션의 방식에서 발견해야 할 것이다.

주요어 : 게이미피케이션, 청소년활동, 게임

I. 서론

청소년의 특성상 혁신적이고 다채로운 시각적 의미를 부여한 새로운 도구는 체험중심의 기회에 몰입을 통한 학습효과를 높이는데 크게 기여하게 된다. 물론 긍정적이든 부정적이든 크게 고려되지 않으면서 경험을 통한 몰입가치를 높이는 수단으로 적극 활용되어지는 경향을 보이는데 바로 환경적 요소의 영향을 많이 받기 때문이다.

초기의 청소년활동은 주로 야외환경을 적극 활용한 체험중심의 활동이 주류를 이루다가 지금은 청소년들이 경험가능한 모든 장소와 공간이 바로 체험활동을 위한 수용가능한 도구로 활용되어지고 있다. 사실 청소년활동의 경험적 기회를 높이기 위한 관점에서는 많은 노력을 기울였지만 공간과 장소를 활용한 도구적 기능에 대해서는 그다지 관심이 크지 않았다.

* 명지대학교 청소년지도학과 교수, choungji@hanmail.net

이러한 기능적 공간의 특성으로 청소년시설이 지금까지 존재해 왔지만 청소년들의 활동체험에 대한 관심사는 공간의 특성을 뛰어 넘는 요구수준을 보이고 있다. 특히 최근의 4차 산업혁명이라는 새로운 화두는 청소년시설에도 혁신성을 수렴하기 위한 공간과 기능의 변화를 요청하고 있는데 이중 대표적인 관심을 받는 것이 바로 드론과 3D시설의 설치와 이로 인한 Maker교육 등과 같은 여건의 증대에 관심을 보이고 있다. 즉 이전과 다른 새로운 형태의 융합과 통섭을 이루는 공간과 기능의 변화를 강하게 요청받고 있는 셈이다. 그런데 청소년들은 이러한 혁신성을 요청하는 것은 이미 게임을 통해서 입증된 바 있다. 청소년의 게임과몰입을 우려하고 있지만 다른 한편으로 보면 청소년들은 게임을 통한 즐거움을 만끽하고 있음을 보여주는 사례는 오히려 청소년들이 게임을 통한 심리적 어려움의 돌파구로 이해되어진다고도 볼 수 있다.

다만 그동안 많은 연구에서는 청소년들의 인터넷, 게임중독이나 과몰입을 주로 문제적 시각에서 바라보았고 그 결과가 주로 청소년들의 문제행동의 형상적 요인으로 제시된 시각의 편향성이 컸다. 그러나 청소년의 인터넷 게임중독의 연구를 보면 학업스트레스와 게임중독(이성식,전신현, 2006; 조은주,이은희, 2013; 이송선, 2000) 등의 연구결과를 나타내고 있다. 또한 부모나 가정의 문제가 게임중독의 요인이라고 보는 시각도 많았는데 부모의 학대경험과 가정폭력 노출경험(조춘범, 2010)에 대해, 부모와의 대화시간 부족(권영길,이영선, 2009) 등의 문제를 거론하기도 하였다. 또한 인터넷이나 게임중독은 대인관계의 어려움을 야기하기도 한다(이만제, 2009)는 구체적 문제요인을 설명하기도 하였다.

그런데 이러한 청소년의 게임에 대한 몰입경험은 상당부분이 문제로 여기고 중독이나 과몰입의 결과는 정상적인 생활을 유지하기 어려운 점으로 해석하는 등으로 설명하기도 하였다. 하지만 역설적으로 살펴보면 게임에 몰입하는 청소년들의 특성은 타인이 바라보는 부정성에도 불구하고 청소년들은 오히려 더욱 더 게임에 몰입하는 다른 이유도 분명히 존재하고 있다. 즉 청소년들의 발달특성상 신체적 성장과 정신적 사고의 불균형이 큰 상태에서 심리적 불안감이 상존하는 대상이기 때문에 욕구불만의 안정성을 추구하려는 경향이 더욱 커질 수밖에 없다. 따라서 게임은 대인관계의 의사소통욕구와 가상세계의 잠복성을 해결하려는 주요 기반(King, 1996)이 되기 때문이다. 또한 게임의 효과적 의미로 사회적 지지, 성적 만족, 새로운 인격창출, 숨은 성격의 발현, 인정과 영향력 등을 들고 있으며 이러한 기능이 곧 청소년들의 욕구와 절묘하게 맞아떨어지기 때문에 쉽게 몰입한다고 하였다.

이처럼 청소년에게 게임은 과몰입과 중독으로 인해 정상적 생활을 유지하기 어렵게

하는 부정적 요인으로 바라보고 게임에서 벗어나기 위한 각종 지원과 대책을 논의해 온 연구의 방향들이 대부분이었다. 하지만 최근에는 이러한 게임을 보다 생산적이고 건강한 방식으로 활용하여 게임을 통한 신체와 행동 및 적절한 문제해결과 목표지향성을 가미한 새로운 활용방식이 나타났으며 이를 게이미피케이션이라고 한다. 사실 게이미피케이션의 역사는 2011년 미국 샌프란시스코에서 개최한 게이미피케이션 서밋(Gamification Summit)을 통해(이동엽, 2011) 나타난 용어로서, 게임을 단지 컴퓨터상에서의 게임에 만족하지 않고 게임을 실제 체험하고 행동으로 변형시켜 새로운 양식의 능동적인 행태를 표현한 방법이다. 즉 게임을 통해서 엔터테인먼트요소와 즐거움, 행동수정 등의 다각적 요인을 복합화한 변화를 도입하려는 시도를 통해서 과거와 같은 과몰입차원이 아닌 긍정적 변화를 도모하게 하려는 시도를 제시하고 있는 대안을 생각해 볼 수 있다.

따라서 게임의 흥미요소와 적극적 참여과정에서 나타나는 신체발달의 관점, 그리고 청소년의 참여동기 유발을 통한 청소년지도자의 활동을 통한 다양한 목적의식의 방법으로서 게이미피케이션을 이해하고 게임을 부정적 요소로만 볼게 아니라 청소년이고 그러한 게임을 통해서 행동변화를 유발시킬 수 있는 좋은 대안이 될 수 있는 가능성을 탐색해 봄으로써 청소년활동에서 활용가능한 수단이 되는지의 가능성을 알아보고자 하는데 본 논의의 방향이 있다.

II. 청소년활동의 의미와 변화필요성

청소년활동은 청소년에게 균형잡힌 성장을 위한 수단으로 청소년시기에 필수적으로 필요한 에너지발산의 방식이다. 사실 인류의 삶속에서 행동의 변화를 유발하는 한 형태를 말하자면 바로 활동이라고 할 수 있다. 활동은 어떠한 행위를 이끌어내기 위한 조작적 수단으로서 사고를 통한 생각을 머릿속에서만 머물게 하지 않고 몸과 행위적 수단을 통해서 밖으로 표출시켜 결과를 얻고자 하는 노력을 말한다.

청소년에게 있어서의 활동의 의미는 자연스럽게 교육적 환경의 발달과 필요의 상대적 의미로 확대되어진다.

사실 교육의 목적이나 역사적 의미가 추구하는 점은 균형잡힌 인간성의 회복이라는 점을 모토로 발달시기에서 빛어지는 불균형을 교육의 목적으로 바로잡을 수 있는 힘을 기르는 것이라고 할 수 있다. 하지만 오히려 교육의 영역이 확대되고 교육에서의

강력한 영향력이 발휘되어질수록 역설적으로 지식교육에 매몰되는 한계로 이를 극복해야 하는 필요성의 대안은 강조되기도 한다. 교육이 학습이라는 줄세우기교육에 대한 당위성이 커져 다원성과 다양성, 포괄성 등을 이해하지 못함으로써 새로운 교육혁신의 필요성을 점증하게 느끼게 된 점에서 출발하고 있다. 아마도 이러한 대안의 요구는 교육의 비판적 시각과도 그 맥을 같이 하게 된다. 교육을 통해서 건강한 인격체의 발현이라는 점에는 동의하면서도 교육이 추구하는 목적이 더욱 더 세속화되는 현상에서 아슬아슬한 줄타기를 경험하는 순간 교육은 본래 추구하는 지덕체의 균형성을 상실하고 있음을 발견하게 된다.

사실 청소년활동에 대한 의미가 무엇인가에 대한 정의는 아직도 계속 진행형이라고 할 수 있다. <표1>에서처럼 다양한 의미로 청소년활동의 의미를 저마다 다양하게 구성하고 있지만 여전히 무엇을 의미로 하고 있는지 그리고 목적을 통해서 추구하려는 근본적인 취지가 무엇인지를 설명하는 데에는 견해가 다르다고 할 수 있다.

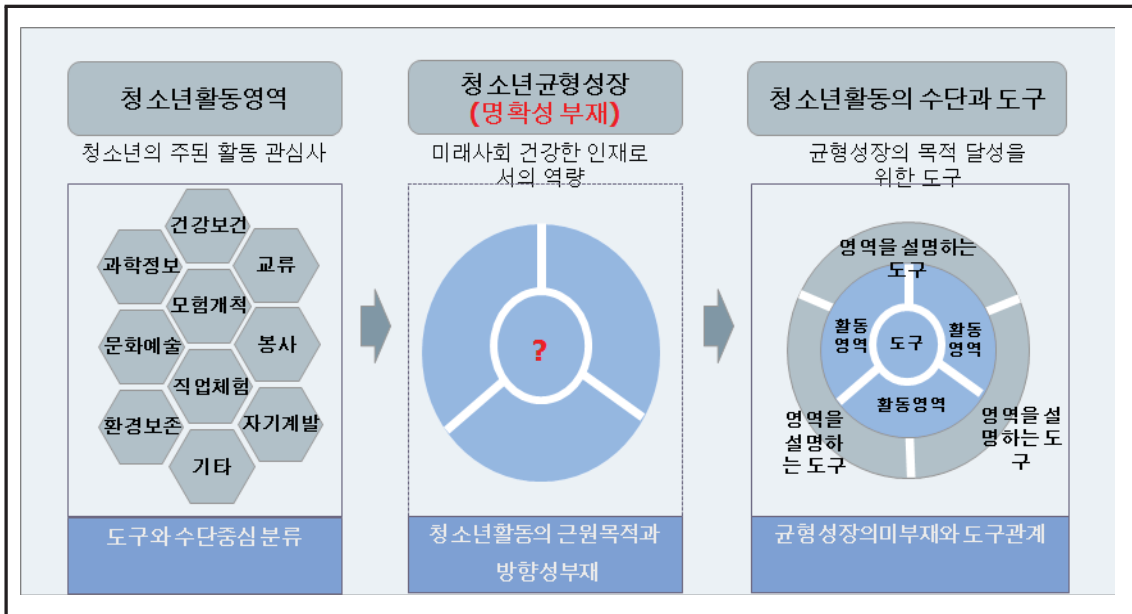
<표 1> 청소년활동의 개념적 이해의 구분

학자 및 기관	주요 내용
권일남·정효진 (1998)	<ul style="list-style-type: none"> ■ 민주적이고 진취적인 사고를 지닌 각자에게 주어진 능력, 자질 및 적성에 따라 자신의 직분에 충실한 책임있고 능동적인 사람으로 접근하기 위하여 성장기에 있는 청소년 자신들의 몸과 마음을 스스로 갈고 닦는 체험적 활동
김호순(2003)	<ul style="list-style-type: none"> ■ 교육학적 개념 : 기본적인 생활습관을 몸에 익히도록 하여 공동생활의 태도를 배우고 교우관계를 확대하고 청소년의 자주성을 향상시키는 것임 ■ 심리학적 개념 : 인간의 행동을 조형하는 기능으로서 인간공학적 원리를 지니고, 행동학습적 측면에서 바람직한 행동특성을 육성하는 동시에 바람직하지 않은 행동을 감소시키는데 기여함 ■ 사회학적 개념 : 청소년의 성장이나 발달에 중요한 사회화과정을 제공
전명기(2006)	<ul style="list-style-type: none"> ■ 청소년 개인의 역량을 강화하고, 다양한 능력을 보유할 수 있도록 하며, 청소년들이 자신들의 복지서비스를 활용할 수 있게 하는 것
이광호·변윤연 (2007)	<ul style="list-style-type: none"> ■ 지식위주의 틀에 갇힌 한국사회 청소년들이 자신에게 잠재되어 있는 가능성의 거인을 스스로 깨울 수 있게 하는 주도적이고 창조적인 활동
김진호(2008)	<ul style="list-style-type: none"> ■ 청소년의 긍정적인 성장과 발달을 목적으로 하는 교육적 활동 ■ 청소년의 자발적 참여의지에 의해 발현되는 자율적 활동
권일남·김태균 (2009)	<ul style="list-style-type: none"> ■ 세계시민의식의 수용을 위한 목적 달성을 위해 개인의 역량이 인지적, 정의적 차원에서 필요한 기제를 구축하고 실현해 나가는 체득화 과정 ■ 개인이 삶의 유지를 위해 필요로 하는 모든 체험활동

학자 및 기관	주요 내용
이교봉(2009)	■ 교육을 보완하여 청소년의 균형 있는 성장을 돕는 것
권일남·김태균 (2010)	■ 청소년 개인의 역량을 강화하고, 다양한 능력을 보유할 수 있도록 하며, 청소년들이 자신들의 삶의 질을 개선시켜 자신의 변화 및 도움뿐만 아니라 더 나아가서는 가정과 사회 및 국가자원의 효율성에 적극적으로 대처하는 힘을 키우는 것
권일남·오해섭· 이교봉 (2010)	■ 청소년기의 발달과정에서 나타날 수 있는 개인의 인성적 측면이나 정서적 불안정 요소를 극복하고 이를 개인성장의 변화에 수용하도록 행하는 일련의 행동
권일남·김태균· 전명순(2012)	■ 청소년기의 발달과업을 수행하기 위해 자발적으로 참여하는 체험활동
김순규·최혜정· 박신애(2012)	■ 청소년 개인의 역량을 발달시키고, 사회구성원으로서 건강하고 균형 있게 성장할 수 있도록 지원하는 활동
전명순·김태균 (2014)	■ 청소년의 현재의 삶에 영향을 미치고, 미래의 건전한 성인으로 성장할 수 있도록 돕는 모든 활동
임희진·송병국 (2014)	■ 청소년의 발달과업이나 사회적 가치구현 그리고 역량개발이라는 목표를 실현하기 위한 자발적이고 참여적인 일련의 활동

아마도 청소년활동을 통해서 제공하려는 의미를 보면 많은 학자들은 특별한 기준이나 의미의 차별성을 두기는 쉽지 않아 보인다. 저마다 차별적 용어를 사용하고 있기는 하지만 청소년활동을 통해서 제공해야 할 의미자체가 보편적이거나 관점에서 청소년에게 의미있는 가치를 부여하고 있다는 긍정적 의미로 설명하고 있다는 점이다.

물론 분명하게도 청소년활동이 청소년에게 유의미한 결과를 초래하고자 하는 점에서는 모두가 동의하지만 보다 구체적인 관점에서는 어떠한 행위적 결과를 초래하게 될 것인가를 설명하기는 쉽지 않다. 그러다 보니 청소년활동의 의미를 파악하는 기준을 제시하지 못한 결과 [그림1]에서와 같이 청소년활동의 수단에 대한 설명은 있지만 그러한 결과를 통해서 청소년에게 어떠한 능력과 역량을 발휘하도록 하는 점은 명료하지 않다.



[그림 1] 청소년활동영역과 균형성장방향 및 수단과의 관계성

자료 : 권일남, 김정률, 전명순, 이지미, 2017.

즉 [그림1]에서와 같이 청소년활동영역을 도구적 관점에서 설명을 하고 있지만 사실 활동의 의미는 도구간 상호 포괄적 의미로 이해는 가능하다. 예를 들면 건강보건, 과학정보, 모험개척 등의 활동수단이 서로 복합적으로 통용이 가능하다는 점이다. 따라서 활동의 수단적 구분이 도구를 통해서만 나뉘어 가능할 뿐이지 실제 해당 활동을 통해서 얻고자 하는 능력의 차이는 있을 수도 있지만 그렇지 않을 수도 있기 때문이다.

따라서 청소년활동의 의미에 대한 이해를 위해서는 지금까지와 같이 도구중심의 차별성을 설명하는데 그치지 않아야 하며 새로운 관점에서 변화가 되어져야 한다.

그런데 청소년활동의 관심을 도모하기 위해서는 환경과 여건의 변화가 함께 수반되어야 한다. 하지만 아쉽게도 우리의 청소년활동을 제공하는 환경은 여전히 과거의 행태에서 큰 변화를 보이지 않고 있다.

그렇기 때문에 청소년시설의 설립기준에 대해서도 청소년활동진흥법 시행규칙을 보면 몇가지 기준을 적시하여 제시하고 있다. 이중 대표적인 부분을 보면 첫째, 입지에서 청소년시설의 조건은 청소년수련관, 문화의집, 특화시설, 수련원, 야영장 등 활동을 실시할 공간으로서 청소년들이 이용하기 편리한 지역을 명시하고 있다. 둘째, 시설이나 설비 등은 청소년이 이용하기 편리한 구조여야 한다. 셋째, 설치기준에 대해서는 단위기준을 명시하고 안전을 고려해야 한다. 이중 단위시설로는 실내집회장, 야

외집회장, 체육활동장, 자치활동, 강의실, 숙박 등 실내 특성을 갖춘 활동을 명시하고 있다. 넷째, 숲 등 자연적 조성환경과 특성화시설의 설치 등을 주된 시설의 특성으로 명시하고 있다. 이외에도 시설의 특성에 따라서 숙박, 식당, 기타 시설 등이 명시되어 있지만(청소년활동진흥법시행규칙 중 별표 3 : 청소년수련시설기준 요약), 사실 청소년시설의 설립기준으로 명시한 필수시설의 설치기준은 과거 초기 청소년활동을 야영 중심으로 추진할 때 명시하였던 기준을 그대로 준용하고 있다고 본다.

이러한 시설기준을 통해서 몇가지 문제점을 제기해 보면 청소년수련시설설치기준에서 가장 강조하고 있는 것은 청소년들의 접근성을 유리하게 해야 한다는 점을 분명하게 명시하고 있다. 하지만 안타까운 점은 과연 지금의 청소년시설이 청소년들이 언제든지 상시적으로 활동을 자유롭게 할 수 있도록 하는 접근성을 충분히 고려한 곳에서 공간의 기능을 수용하고 있는가의 여부이다. 대부분의 청소년시설은 도심에서 벗어나 있거나 도심내부에서도 청소년들의 접근성을 고려하지 못한 곳에 설치된 이유로 청소년들이 청소년수련관에 대한 인지나 이해도의 수준이 낮은 문제를 안고 있다.

둘째, 청소년시설의 공간적 기능을 보면 자치구의 성향과 특성에 따라서 다르지만 상당수의 청소년수련관이 수영장을 설치함으로써 수련관본연의 기능을 수행하지 못한 지역사회공간과 주민의 복합시설로 자리잡고 있다. 이는 청소년만의 독립적 시설이 되어야 함이 아니라 적어도 청소년을 위한 주도적 활동을 해야 하는 문제를 수렴하지 못하는 한계로 자리잡기도 하다.

셋째, 공간 내부의 시설유형도 청소년수련관의 설치유형을 보면 동아리실, 댄스실, 직업체험특화실 등 대부분이 시설이 유사한 공간과 기능을 복합적으로 수행하는 판박이형태를 취하고 있다.

이러한 시설특성의 유형을 보면 대부분의 청소년시설은 크게 나누어 세가지 차원으로 이루어져 있음을 알 수 있다. 첫째는 최근의 청소년들의 문화적 특성을 반영한 댄스와 춤 등을 실현하고자 하는 여건의 마련에 시설이 배치되어 있다. 수많은 공간에서 댄스실과 거울이 비치된 공간으로서 청소년들이 춤문화를 구현하기 위한 시설배치가 주류를 이루고 있다.

둘째, 자유학기제의 도입으로 인한 진로체험요구는 직업의 다양화를 원하지만 수련시설에서 손쉽게 할 수 있는 공간적 배치로는 바리스타와 파티쉐 등과 같은 조리실을 갖추어 놓은 공간이 상당히 많다. 이는 직업체험을 상징적으로 보여줄 수 있는 곳이자 간단한 실습과 교육을 통해 청소년들의 아르바이트나 고용지원에 널리 활용되기 때문이다.

셋째, 청소년시설의 자치공간이라는 명목으로 동아리실, 공간, 강의실 등이 비치되어 있다. 언젠든 청소년들이 회의와 함께 자신의 리더십 역량을 키우도록 되어 있지만 사실은 특별한 공간의 특성을 보이지 않는 곳이다.

Ⅲ. 청소년활동의 새로운 혁신수단으로서 게이미피케이션

1) 게이미피케이션의 개념과 정의

게이미피케이션이라는 단어는 'game(게임)'에 '-fication(-화하기)' 또는 'gamify(게임화)'에 '-tion(-하는 행동 또는 상태)' 덧붙인 새로운 신조어이다(이동엽, 2011:452). 즉 게이미피케이션은 Game(게임)과 Fication(화)의 합성어로 단순한 게임의 체험수준을 넘어서 게임이 아닌 프로그램에 게임플레이 기술을 활용한 것으로 펀웨어라고도 한다(칼 카프, 권혜정 역, 2012:45). 펀웨어(Funware)는 게이브(Gabe Zichermann)가 만든 방식으로 지루하고 재미없는 웹 사이트에 게임 요소를 가미하면 참여율을 끌어올릴 수 있다는데 사용된 이론이다(이동엽, 2011:451).

게이미피케이션은 게임이 아닌 분야에 도전과제, 경쟁, 점수, 보상 등의 게임 디자인 요소를 활용하여 재미와 몰입을 통해 원하는 목적을 달성하게 한다. 게이미피케이션은 게임에서 흔히 볼 수 있는 재미·보상·경쟁 등의 요소를 여러 가지 다른 분야에 적용하는 기법이지만 또 다른 관점에서는 다양한 시각을 표명하기도 한다.

사람들의 행동 변화를 도모하기 위해, 게임이 아닌 행위 속에서 게임 메카닉을 적용하는 것(Gamification applies the mechanics of gaming to non-game activities to change people's behavior)(Bunchball, Inc., 2010)으로 규정하기도 하며, 게임의 잠재력 개발 시스템에 게임 요소를 추가하고, 여러 행동에 놀이를 이용하여 재미를 유도하는 방식이라고도 한다(이동엽, 2011 재인용).

또한 게임이 아닌 맥락에 게임 디자인적 요소를 이용하는 것(The use of game design elements in non-game context)(Deterding, S. et al, 2011)을 말하기도 하며, 게임적 사고와 게임 기법을 이용하여 문제해결과 이용자들의 몰입을 유도하기 위한 절차(The process of using game thinking and game mechanics to solve the problems and engage users)(Zichermann, G. Cunningham, C, 2011)을 말하기도 한다.

결국 이러한 의미를 종합해 보면 게임이라는 즐거움과 몰입적 요소를 이용하여 게임에 그치지 않고 게임이 갖는 수단과 방법을 놀이와 연계하여 실제 다양한 체험과 행동을 유발하게 하여 의도한 목적을 얻도록 하는 방법이라고 정의해 볼 수 있다.

2) 게이미피케이션의 구성과 효과

게이미피케이션은 현실의 수업을 마치 게임을 하고 있는 것처럼 느껴지게 하기 위한 일종의 게임화 도구라는 점에서 게임이 갖는 각기 다양한 효과나 의미가 고할 수 있다. 즉 게이미피케이션을 통해서는 게임적 요소가 흥미진진하게 관여되기 때문에 의도한 목적을 전달할 수 있는 신 교육공학적 관점에서 매우 의미가 클 수 있다.

특히 게이미피케이션에는 <표2>에서와 같은 다양한 행동성취지향적 요소가 가미되어 있기 때문에 즐거움과 체험의 역동성 그리고 적극성 등 청소년들이 좋아할 만한 요소를 모두 포함하고 있음을 밝히고 있다.

<표 2> 게이미피케이션 요소

연구자	게이미피케이션 요소
Zichermann, G & Cunningham, C (2011)	도전(challenges), 퀘스트(quest), 점수(points), 레벨(levels), 리더보드(leader-board), 배지(badge), 온보딩(onboarding)
이종수 (2011)	보상(reward), 지위(status), 성취(achievement), 자기표현(self-expression), 경쟁(competition), 이타주의(altruism)
김형택 (2013)	미션(mission), 퀘스트(quest), 온보딩(onboarding), 레벨(level), 프로그레스 바(progress bar), 랭킹(ranking), 리더보드(leader-board), 배지(badge), 지위(status), 포인트(point), 아이템(item), 트로피(trophy), 보너스(bonus)
권종산, 우탁 (2013)	포인트(point), 운영(management), 배지(badge), 리더보드(leader-board), 커뮤니티(community), 보상(reward), 대결(competition), 미션수행(carrying-out missions), 레벨(level), 시간제한(time limit), 캐릭터 꾸미기(character customizing), 아이템(item)

게이미피케이션에는 참여자의 도전이 적극 필요하게 되어 있다. 즉 게임은 현재의 자신에 대한 게임수준(레벨)을 반복학습과 경험을 통하여 능력을 향상시키고 이를 기반으로 다음 단계로 넘어가도록 되어 있으므로 청소년들의 게임에서의 도전과 참여에

대한 동기화가 잘 구현되어 있다. 즉 동기는 활동의 즐거움, 배움이나 성취감을 이루게 하는 준거가 된다는 점에서 내재적 동기와 외재적 동기로 구분된다. 게임은 바로 이러한 내재적 동기화를 유발시키는 핵심 자원이 된다.

특히 게임에는 보상과 레벨업이라는 과정을 통해서 다음 단계로 넘어가기도 하며 해당 성취를 완수하였을 경우 배지시스템과 같은 지위, 포인트, 보너스, 미션수행 등 다양한 승부욕을 불러일으키게 하는 동인이 잘 구현되어 있다.

따라서 게이미피케이션 활동은 참여자에게 학습목표가 아닌 미션을 해결하는 과정에서 학습적 흥미에 유의미한 영향을 주기도 하며 다양한 보상시스템은 참여자들에게 포인트로 제공되는 피드백 시스템을 갖고 있는 점도 동기화에 매우 의미있게 된다(전용수, 2016).

또한 Prensky(2004)는 게임이라는 과정에서는 즐거움, 놀이활동, 규칙, 목표, 상호작용 활동, 결과물/피드백, 적응, 승리, 갈등/경쟁/도전/대항, 문제해결, 팀 내 상호작용, 표현/서사/감정 등과 같이 몰입하게 만드는 12가지 요소가 있다는 점도 청소년에게 매우 즐거운 체험적 요소를 제공하는 수단이 된다고 하였다.

이러한 게이미피케이션의 기법과 요소가 주는 특징을 보면 <표3>에서와 같다.

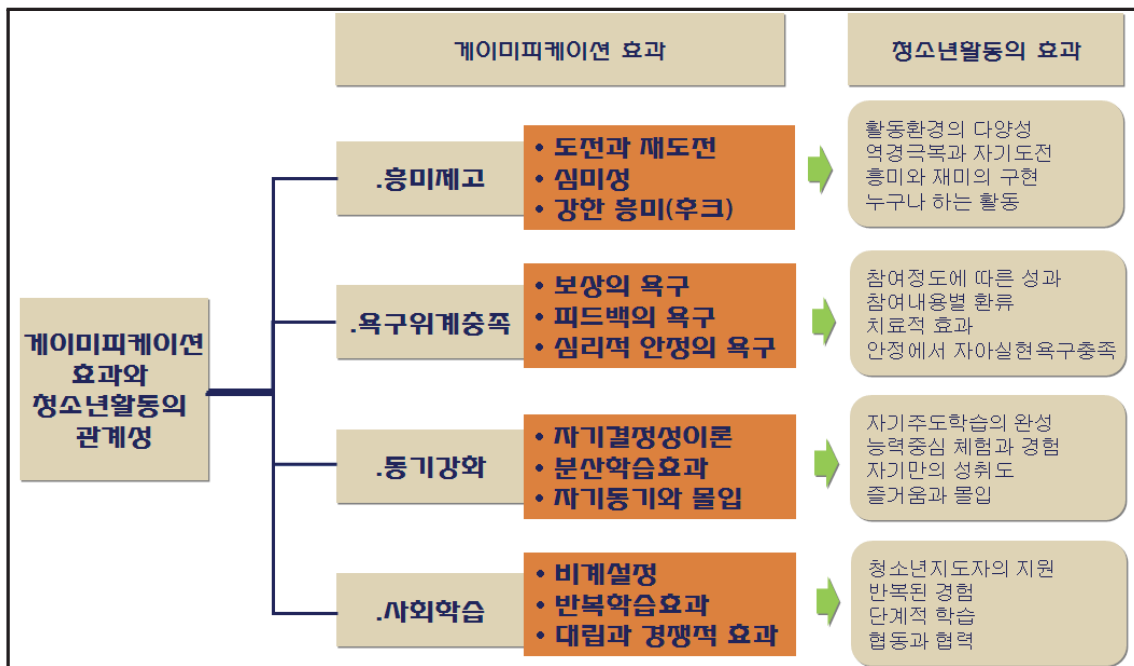
<표 3> 게이미피케이션 기법과 요소

기법	게이미피케이션 요소
도전	미션, 퀘스트
경쟁	리더보드, 랭킹, 프로그레스 바
성취	포인트, 아이템, 배지, 트로피, 지위, 레벨, 보너스
보상	
관계	온보딩, 자기표현, 이타주의

자료 : 김현수, 2014.

3) 게이미피케이션효과와 청소년활동 연계

게이미피케이션이 주는 특성을 청소년활동과 연계해서 보면 [그림2]에서와 같이 매우 다양한 관점에서 효과가 나타날 수 있다.



[그림 2] 게이미피케이션과 청소년활동의 효과

청소년활동의 일반적 목적은 학업에 지친 청소년들의 삶을 윤택하게 하려는 목적에서 출발하고 있다. 즉 청소년기의 특징적 관점에서 넘쳐나는 에너지의 발산이 필요한 이들의 삶이 학교와 학업에 매몰된 상황에서 자신의 위치를 이해하고 상황적 특성을 적극 고려한 대안적 놀이나 환경을 경험함으로써 본연의 학업을 적극적으로 이수하고 균형적 성장을 이루도록 하게 함에 있다.

따라서 청소년에게 체험적 기회를 마련하기 위한 초기적 노력은 환경의 변화를 통해 즐거운 참여를 이루도록 하였으며 점차 목적지향적 특성을 강화한 다양성을 활동의 범주로 제기하였다. 그래서 게이미피케이션의 효과와 청소년활동의 효과에 대한 관계를 [그림2]에서와 같이 정리해 보았다.

첫째, 게임의 흥미요소는 청소년활동의 효과를 제고하는데 도움이 된다. 게임은 단순히 한번에 그침이 아닌 다음의 단계로 넘어가기 위해서는 적극적인 참여와 능동성을 보장해야 한다. 이 과정에서 자신이 정한 목표의 도달정도를 측정하고 판단하기 위한 재미요소가 반드시 나타나게 된다. 따라서 흥미를 유발시키는 데 전제가 바로 게임이 주는 흥미효과라 할 수 있다. 이러한 흥미는 청소년활동이 갖는 참여자의 흥미증진에 직접적인 영향을 준다. 청소년활동에 참여하려는 과정에서 참여자가 흥미를

느끼지 못하면 연속적인 활동의 지향점을 주기 어렵기 때문에 게이미피케이션의 흥미는 청소년활동을 조장하는 중요한 요인이 된다.

둘째, 게이미피케이션의 욕구충족은 청소년활동의 중요한 배경요인이 된다. 욕구는 어떠한 일을 하게 하는 원동력이자 출발점이 될 수 있다. 일반적으로 인간은 기본적인 욕구를 전제로 이를 충족하고자 단계적 또는 평행적인 수준을 갖기를 원한다. 게임과 같은 형식의 청소년활동은 참여정도에 따른 성과를 얻을 수 있으며 참여에 따른 보상은 자신의 의지에 의한 치료적 효과를 강하게 부여할 수 있다는 점에서 청소년의 욕구충족을 이루는 배경이 된다.

셋째, 게이미피케이션의 동기강화는 활동의 배경에서 중요한 요인이 된다. 일반적으로 게임은 자기동기를 경화하게 한다, 즉 스스로 해야 할 당위성을 자기가 갖게 하고 이를 바탕으로 성취도를 얻게 된다. 성취도가 높아지면 즐거움이 얻게 되고 몰입으로 이어지게 된다. 즉 자신의 능력과 기술의 균형성을 갖게 하는 핵심 근거가 된다는 점에서 게임은 활동의 정형을 이루게 하는 데 큰 도움이 된다.

넷째, 게이미피케이션은 사회학습적 관점에서 큰 도움이 된다. 타인의 행동을 보고 배우며 더 나은 성과를 얻고자 한다. 따라서 게임을 지원하는 사람 즉 청소년지도자의 관심도와 협력을 근간으로 반복된 성취도를 얻기 위한 경험은 협동과 협력을 이루게 하는 차원에서 게임은 활동의 성과를 높이는 수단으로 작용이 가능하다.

IV. 청소년활동의 게이미피케이션 접목방안

청소년활동은 다양한 환경과 조건을 수단으로 한다. 즉 청소년활동이라는 의미는 인간의 삶에 영향을 미치는 수많은 자원과 여건 및 새롭고 다양한 도구나 조건을 활용하여 청소년이 현재의 적응력을 키우고 동시에 미래사회에 필요한 능력을 긍정적으로 발휘할 수 있도록 잠재적으로 갖고 있는 능력을 잘 이끌어내도록 지지하는 행위이자 프로그램 및 투입요소를 말한다.

청소년활동에 적용된 도구는 모든 영역에서 적극 활용되어질 수 있을 만큼 어떠한 환경을 잘 이용하는지는 그만큼 청소년들의 창의성과 다양성, 문제해결을 위한 관점에서 도구를 활용하게 된다. 하지만 게임은 한 단계에서 다음 단계로 넘어가기 위한 레벨업이 필수이며 해당 수준을 해결해야만 새로운 과정을 만나게 되는 혁신적 의미가 강하다. 따라서 청소년활동을 함에 있어서도 게임의 요소를 적용하면 단계적 그리

고 순차적 의미를 적용해 나갈 수 있다.

또한 청소년활동의 게이미피케이션을 적용함은 게임요소를 활동과 접목한다는 의미이기도 하다. 즉 [그림3]에서와 같이 게임적 요소를 청소년활동의 수단으로 연계함으로써 도구적 융합을 이루게 되고 그 결과로서 단순화하였던 놀이수준의 체험적 요소가 협동과 문제해결, 역경극복, 흥미를 통한 신체화, 다음 단계에 대한 기대감 등 다양한 자기계발과 동기유발 및 성취요소의 극대화 등과 같은 체험활동의 자기혁신이 가능하게 된다.



[그림 3] 게이미피케이션의 청소년활동과 연계사례

즉 [그림3]에서와 같이 단순한 암벽체험에 게임적 요소를 접목하게 됨으로써 암벽 훈련의 게이미피케이션화가 가능해지고 이를 토대로 청소년지도사는 활동의 긍정적 효과를 기대할 수 있게 된다. 우선 암벽을 바라보는 청소년들이 신기함과 신선함, 해보고 싶은 욕구와 욕망, 열정과 극복, 경쟁과 협동의 다양성을 체험하게 되고 그 결과 이전의 단순한 청소년활동으로서의 암벽게임이 새롭고 창의적인 수단으로 탄생하게 된다.

또한 필리핀에 있는 나이크트랙의 경우만 해도 게임요소를 결합함으로써 자기의 기록을 가진 아바타가 함께 훈련과 운동을 하는 과정에서 자기극복과 경험 및 신선함의 다양한 결과를 얻을 수 있게 된다.

이처럼 혁신적 기술을 청소년활동의 도구로 접목하게 함으로써 새로운 시대적 변화에 부응하는 청소년들의 관심사를 제고하고 미래사회를 함께 고민해 나가는 형태의 청소년활동이라는 이미지 각인도 가능하게 된다.

특히 현재와 같은 4차산업혁명에서 추구하는 기술의 변화가 빠른 현 사회속에서 얼마든지 새로운 기술을 청소년활동과 접목할 수 있는 기회는 존재하기 때문에 청소년활동의 혁신적 도구로 게임을 접목한 청소년활동게이미피케이션은 앞으로 새로운 청소년활동의 변화이자 청소년에게 많은 관심을 불러일으킬 수 있는 기회가 될 수 있다.

이를 위해서 청소년지도사는 주변에 유사한 기술적 요소를 청소년시설에 접목할 수 있는 방법이 무엇인지를 찾는 노력이 매우 중요하다. 또한 기존의 통상적으로 사용되었던 기술과 도구라 할지라도 여기에 혁신을 통한 단계적 게임을 접목하면 우수한 청소년활동, 즐거운 청소년활동, 그리고 미래를 바라보게 하는 청소년활동이 됨을 빨리 깨달아야 한다.

V. 결론

게이미피케이션은 지금은 새로운 기술이라고 할 수 없다. 이미 몇 년전에 나타난 기술이라는 점이다. 하지만 단지 기술로 게이미피케이션을 바로 봄이 아니라 이러한 게임을 먼저 생각하고 게임화를 통해서 많은 사람에게 알리고 체험하도록 한 누군가의 혁신성이 매우 중요하다.

마찬가지로 게임화를 통해서 청소년활동의 새로운 경지로 활용하기 위한 준비와 자

세는 청소년들에게 새롭고 즐거운 활동을 언제나 제공해 주기 위한 청소년지도자의 노력이자 스스로의 준비인 셈이다.

따라서 청소년활동의 다양화를 위한 준비를 청소년지도자는 적극 노력해야 한다. 청소년들의 특성상 흥미있는 활동을 찾기 위한 시도는 끝이 없고 무한하게 한다. 언제, 어디서든 즐겁고 재미있는 도구나 수단이 나타나면 장소를 불문하고 체험의 기회를 얻고자 하는 이들이 청소년들이다. 따라서 청소년활동의 다변화를 위한 노력은 청소년지도자가 해야 할 중요한 몫이 된다.

청소년활동의 게이미피케이션은 단지 게임이라는 곳에서만 존재하는 것이 아니다. 즐거운 교육을 만들기 위한 방식으로 3D펜을 이용한 Maker교육, 협업과 협력을 이끌어내는 작품만들기 등 도구와 수단을 이용한 게임화는 얼마든지 가능하다. 따라서 우리 주변에 이러한 혁신적인 기구나 수단이 얼마나 존재하는지를 기웃거리고 찾기 위한 노력을 많이 할수록 청소년활동의 다양화, 도구의 혁신 그리고 게이미피케이션과 같은 단계적 레벨업이 청소년활동에서도 가능함을 청소년지도사는 적극 고려해야 한다.

참고문헌

- 권영길·이영선. 2009. “청소년이 지각하는 부모-자녀 간 의사소통이 인터넷게임 중독에 미치는 영향.” 한국컴퓨터게임학회논문지17(단일호): 127-135.
- 권일남·김정률·전명순·이지미(2017). 청소년수련활동인증제 공통기준 개선방안. 한국청소년활동진흥원.
- 권일남·김태균(2009). 청소년의 역량개발을 위한 청소년활동영역구성에 관한 연구. 미래청소년학회지 제6권 제3호. pp. 67~89.
- 권일남·김태균(2010). 청소년활동의 활성화를 위한 청소년활동역량진단 척도개발에 관한 연구. 한국청소년시설환경학회 제8권 제4호 통권 제26호. pp.45-51.
- 권일남·김태균·전명순(2012). 청소년활동 재정립에 관한 연구. 한국청소년시설환경학회 제10권 제3호 통권 제33호. pp.3-15.
- 권일남·오해섭·이교봉(2010). 청소년활동론. 파주:공동체출판사.
- 권종산, 우탁(2013). 대학교 기준지향평가 방법 개선을 위한 게이미피케이션(Gamification). 한국게임학회 논문지, Vol.13 No.1.
- 김순규·최혜정·박신애(2012). 청소년활동이 청소년의 개인, 가족, 학교측면 결과에 미치는 영향. 한국사회복지학 제64권 제4호. pp. 189~207.
- 김현수(2014). 게이미피케이션(Gamification)을 활용한 모바일 기부 앱 연구. 미술학석사 학위논문. 이화여자대학교.
- 김형택(2013)고객을 움직이는 커뮤니케이션 핵심 전략 : 게이미피케이션 마케팅. 영진닷컴.
- 김호순(2003)김호순(2003). 청소년수련활동개념의 재정립 및 활성화방안. 한국청소년시설환경학회 추계학술대회 자료
- 여성가족부(2018). 청소년활동진흥법시행규칙.
- 이광호·변윤연(2007). 한국사회에서의 청소년활동 의미와 제도적 수용에 관한 연구. 한국청소년시설환경학회 제5권 제3호 통권 제13호. pp.49-61.
- 이교봉(2009). 청소년의 역량개발을 위한 청소년활동 프로그램의 발전방안에 관한 연구. 한국청소년문화연구소 청소년문화포럼 20권. pp. 172-212.
- 이동엽(2011). 게이미피케이션(Gamification)의 정의와 사례분석을 통해본 앞으로의 게임시장 전망. 디지털디자인학 연구 11(4). 449-457.
- 이만제. 2009. “대학생 인터넷게임 중독 집단의 의사소통유형 및 문제해결능력.” 한국콘텐츠

- 츠학회논문지9(11): 108-119.
- 이성식·전신현. 2006. “청소년 인터넷중독 유형별 설명요인의 모색.” 청소년학연구 13(4): 151-171.
- 이송선. 2000. “청소년의 컴퓨터 게임중독과 정서적 특성과의 관계 : 초등학교 5·6학년과 중학교 2학년을 중심으로.” 서울여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 임희진·송병국(2014). 청소년활동참여실태조사연구 I. 한국청소년정책연구원.
- 전명순·김태균(2014). 청소년활동이 학교생활적응, 학습습관, 학업성취도에 미치는 영향. 한국청소년문화연구소 청소년문화포럼 38권. pp. 71-90.
- 전용수(2016). 게이미피케이션(Gamification)요소 적용수업이 학업적 흥미와 학업적 자기효능감에 미치는 효과: 고등학교 기술교과를 중심으로. 한국교원대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 정효진,권일남(1998)청소년 자연권 수련활동의 활성화 방안에 관한 연구. 명지대학교 대학원논문집, Vol.2.
- 조은주·이은희. 2013. “부와 모의 심리적 통제와 청소년의 우울 및 불안: 비합리적 신념의 매개역할.” 한국청소년연구24(1): 35-70.
- 칼카프 지음. 권혜정 역(2016). 게이미피케이션 : 교육에 게임을 더하다. 서울:에이콘출판주식회사.
- King, S. A.(1996). Is the Internet Addictive, or Are Addicts Using the Internet?, 65(7). 0-71.
- Zichermann, G. Cunningham, C, (2011). Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps. O'Reilly.
- Deterding S et al (2011) From game design elements to gamefulness: defining gamification. Proceedings of the 15th international academic MindTrek conference: envisioning future media environments. ACM, New York, S 9-15.
- Prensky, M. (2004). Digital game-based learning. New York: McGraw-Hill.

Abstract

Applying of the gamification in youth activities

Kwon IL Nam

Youth want fun and interest through youth activities. Gamification is a good opportunity to innovate and change youth activities in the future.

The youth activities with the elements of gaming are very helpful for the youth to find out the problems and to converge them. In this sense, we have tried to find a way to innovate youth activities through the case of gaming. In particular, youth leaders should find a way to incorporate innovative tools as an alternative to youth activities in the way of gamification. In this sense, the application of the gamification in youth activities will be a means of transforming for youth.

Therefore, the youth leader should have an innovative thinking ability to apply gamification method in youth activities.

Key Words : gamification, youth activities, Game

투고일 : 2018. 05. 15. 심사일 : 2018. 06. 20. 게재확정일 : 2018. 06. 27.