

2019 선거연수원 연구용역과제

게이미피케이션을 통한 민주시민교육 교수법 연구

2019. 011.

동국대학교 김민수 교수
제 출 문

선거연수원 귀중

본 보고서를 「게이미피케이션을 통한 민주시민교육 교수법 연구」의 최종보고서로 제출합니다.

연구기간 : 2019. 8. 30. ~ 2019. 11. 30.

연구책임자 : 김 민 수 (동국대)

공동연구원 : 박 명 호 (동국대)

공동연구원 : 차 흥 석 (동국대)

동국대학교

차 례

I. 서론	1
1. 연구의 필요성	1
2. 연구대상 및 주요내용	2
II. 정치게이미피케이션	4
1. 게이미피케이션의 정의	4
2. 정치 게이미피케이션의 출현	9
3. 정치 게이미피케이션의 진화	12
4. 더 많은 정치게임	15
III. 민주시민교육과 게이미피케이션	0
1. 민주주의의 역사	20
2. 민주주의의 위기	31
3. 민주시민교육의 특징	38
4. 민주시민교육과 게이미피케이션	44
IV. 정치 게이미피케이션 사례	53
1. 보드게임 헤커톤의 내용	54
2. 보드게임 헤커톤의 효과	57
V. 결론	58
참고문헌	60
<첨부>	36

I. 서론

1. 연구의 필요성

민주시민교육에 대한 필요성은 나날이 증가하고 있다. 지방분권화와 주민자치제도의 활성화라는 시대의 화두는 민주시민교육을 사회의 필수적 요소로 만들고 있다. 시민들이 정치엘리트에게 정치적 문제를 일임하는 것이 아니라, 직접적으로 관여함으로써 지방정부의 정책수립과정에서 행위자로서 기능할 수 있게 되었기 때문이다.

지방분권화에 대한 개헌안은 아직 논의 중에 있지만, 이미 상당수의 지방정부들은 주민자치예산과 같은 제도를 수행중이다. 이는 지금까지 정부가 시민들에게 제공했던 여러 행정서비스들이 공급자 중심이었다는 반성에서 비롯된 것으로, 이제는 수요자인 시민이 직접적으로 예산을 자신들의 필요에 따라 사용할 것을 요청하는 것이다.

시민참여를 독려하는 일련의 흐름은 대의제를 통해 발생하는 정치무관심과 정치혐오를 종식시키기 위한 측면도 있다. 대의민주주의 속에서 시민들은 자신의 정치적 입장이 대표자를 통해 구현되지 않는다고 생각하게 되기 때문에 정치에 대해 무관심해지거나 이를 혐오하게 된다. 시민들의 정치혐오는 결과적으로 정치적 결정에 대한 정당성 확보를 어렵게 하며, 이는 사회적 혼란을 야기하기 마련이다. 따라서 지방분권과 주민자치의 확산은 주민 스스로가 정치적 결정에 참여함으로써, 정책에 대한 정당성을 부여할 수 있도록 하고, 이를 통해 '자기입법'과 '자기규제'함으로써 민주주의의 정치적 과정이 선순환이 될 수 있도록 하기 위한 측면이 있다.

마지막으로 정치경제적 변화 역시 민주시민교육의 필요성을 증대시키는 것으로 보인다. 지금까지는 시민들은 경제적인 이유로 생업에 종사하였으며, 그 공백을 정치엘리트들이 매워왔으나, 기계문명의 발달로 인해 생산과 노동으로부터 시민들이 자유로워지면서 시민들의 정치적

영역에의 관심이 증폭될 가능성이 높기 때문이다. 더욱이 남북의 분단이라는 특수한 상황과 미래 통일한국이라는 원대한 그림을 고려한다면 민주시민교육의 필요성에 이의를 제기하기는 어려워 보인다.

민주시민교육은 교육 분과 중에서도 매우 독특한 위치를 차지하고 있다. 그것은 내용에 대한 주입식 교육이 된다면, 민주시민교육에 대한 내용을 비민주적으로 강제하는 것이 되기 때문이다. 민주주의에서 중요한 것은 다른 의견을 존중하는 것이며, 이 절차적 틀을 인정하고 지켜나가는 것이다. 따라서 민주시민교육을 행함에 있어서는 기존의 교수법과는 다른 방식을 선택할 필요가 있다.

2. 연구대상 및 주요내용

본 연구에서는 민주시민교육에 대한 바람직한 교수법으로써, 게이미피케이션(Gamification)을 통한 민주시민교육을 제안하고자 한다. 먼저 게임화라고도 부를 수 있을 게이미피케이션에 대해서 알아보자면, 게이미피케이션은 게임의 틀을 활용해서 학생들의 학습을 유도하는 방식이다. 학생들이 게임 행위자로서 정해진 게임의 규칙 속에서 정해진 목적을 향해 행동하면서 자연스럽게 필요한 지식을 습득하도록 하는 방법이다.

게이미피케이션은 다음과 같은 이유로 민주시민교육에 적합하다. 첫째로 게이미피케이션은 교수가 학생에게 자신의 지식을 전달하는 방식을 취하지 않는다. 만약 바람직한 민주시민에 대한 이상향을 교수가 설명한다면, 학생들은 민주시민교육에 대한 내용을 비민주적으로 습득하는 것이며, 동시에 교육 내용에 대한 당파적(Partial) 문제제기에 직면할 수도 있다. 그러나 게이미피케이션은 게임을 통해 민주시민교육을 위한 틀을 제공할 뿐이며, 참여자는 게임을 진행함으로써 스스로 학습하기 때문에 이러한 문제로부터 자유롭다.

두 번째는 게이미피케이션은 능동적 참여자를 양산하는 효과를 낳는

다는 것이다. 민주시민교육이 강의만을 통해 진행된다면, 교육자는 민주 시민교육에 대한 중요 관념들을 얻을 수 있다. 그러나 그것을 능동적으로 활용할 수는 없다. 민주시민교육은 단지 알고 있는 것이 중요한 것이 아니라, 시민들의 참여가 필요하다. 게이미피케이션은 참여자가 스스로 게임이란 틀을 통해 이미 능동적으로 참여하는 법을 학습하는 효과를 가지고 있다.

세 번째로 게이미피케이션은 참여자의 흥미를 불러일으킨다. 경직된 지식전달 체계가 아닌 흥미로운 게임을 통한 교육 방법으로서 참여자의 흥미를 불러 일으킴으로서 교육효과의 극대화를 추구할 수 있다.

마지막으로 게이미피케이션은 미래의 사건에 대한 예측을 할 수 있게 하고, 민주시민으로서의 취해야 하는 대처 방안에 대해서 미리 고민하도록 한다. 현재 민주시민교육은 과거의 역사적 사건들을 통해 교훈을 얻는 방법을 사용하고 있다. 물론 이는 반드시 필요한 일이다. 그러나 한편으로는 한계 또한 분명하다. 우리가 미래의 봉착하는 사건들은 과거의 사건들이 아니기 때문이다. 따라서 과거의 역사적 사건을 마음에 새기는 것만큼이나 미래의 일어날 일들에 대한 대비 역시 중요하다. 게이미피케이션을 통한 민주시민교육은 이를 가능하게 한다. 게임 속 상황은 참여자의 숫자와 취할 수 있는 행위의 숫자에 비례하여 늘어나며, 게임을 통해 민주시민교육을 받는 학생들은 새롭게 나타나는 상황에 대해 자신의 입장을 정해야 한다. 다시 말해, 게임은 가상의 상황 속에서 일어나지 않는 상황들을 이해하고 해당 상황에서 취한 자신의 입장이 어떠한 결과로 나타날지를 예측할 수 있도록 만든다.

게이미피케이션을 통한 민주시민교육은 두 가지 방법으로 진행이 가능하다. 먼저 만들어진 게임에 학생들을 참여시키는 방법이다. 여기서 학생들은 게임행위자로서, 민주시민의 소양을 쌓아나갈 것이다. 두 번째는 학생들이 직접 게임(보드게임)을 만들도록 하는 방법이다. 이 방법은 학생들에게 게임행위자이면서 동시에 게임에 대한 창작자의 역할을 부여함으로써, 민주주의 내에서 시민의 역할에 대해 더 심도 있는 고찰을

요구하게 된다.

본 연구에서는 학생들에게 게임을 만들어보게 하고, 또 직접 행위자로서 참여하는 후자의 방법으로 게이미피케이션을 통한 민주시민교육을 진행하고자 한다. 이를 위해 학생들에게 제공되어야 할 선행학습은 크게 두 가지이다. 먼저 민주주의에 대한 이해다. 학생들은 민주주의는 어떠한 체제이며, 민주주의 사회에서는 무엇이 중시되는지, 그리고 특정 정치 행위의 여파가 어떻게 미칠 수 있는지에 대한 지식이 있어야 한다. 두 번째는 게임에 대한 지식이 필요하다. 어떤 종류의 게임이 있고, 해당 게임들은 어떠한 특징을 가지고 있는지, 그리고 게임 창작자로서, 해당 게임에 자신의 민주시민교육과 관련된 아이디어를 접목시킬 수 있는지를 판단하기 위한 게임에 대한 기본지식이 필요하다.

따라서 본 연구는 학생들에게 두 분야에 대한 교육 일체를 제공하고자 한다. 선거연수원과의 협력을 통해 민주주의의 기본 지식들을 제공하고, 공학 및 디자인 분야 전문가와의 협업과 멘토링을 통해 융합적 사고 역량을 함양할 수 있도록 유도할 것이다. 또한 만들어진 ‘민주시민교육 보드게임’이 청소년 대상 민주시민교육 교재로써 활용될 수 있는 사회적 가치 및 사업화 모델도 탐색한다.

II. 정치게이미피케이션

1. 게이미피케이션의 정의

게이미피케이션이(Gamification)란 무엇인가.

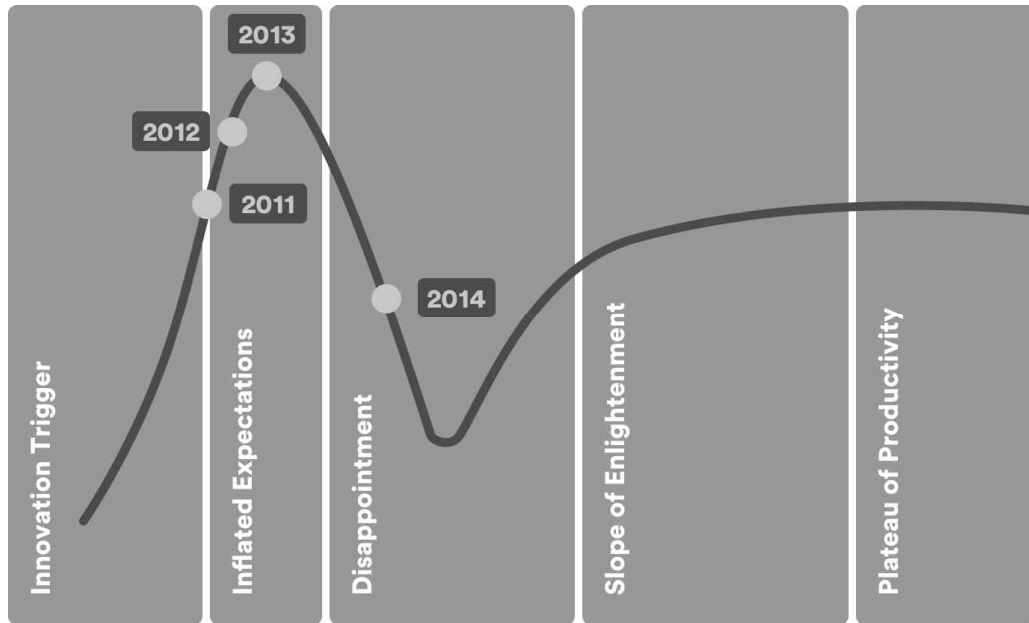
정치 게임피케이션의 개념을 살피기 위해서는 먼저, 신조어인 게이미피케이션의 정의를 바로 알아야 할 것이다. 게이미피케이션은 영문으로 ‘게임(Game)’이라는 단어와 ‘~되기(~fication)’라는 어미 조합으로 만들어진 신조어이다. 이것은 지금까지 게임이라는 맥락과 매체 영역에

포함되어 있지 않았던 교육, 마케팅, 정치, 채용, 건강관리, 생산성 강화 등의 다른 분야에 게임의 특수한 속성이 전이되고 활용되는 과정과 상태, 결과를 총칭한다.

게이미피케이션이라는 용어가 처음 등장한 것은 2000년대 초반의 일로, 최초 사용자는 IT 분야 컨설턴트였던 영국인 닉 펠링(Nick Pelling)으로 알려져 있다. 그는 고객사의 의뢰로 전자 제품의 인터페이스를 개선하는 프로젝트를 수행하였는데, 그는 고객사에게 새로운 인터페이스를 제안하면서 사용자가 전자 제품을 접하는 과정에서 지루하거나 복잡함을 느끼지 않고, 빠르고 즐거운 사용 경험을 갖게 하는 것이 중요하다고 강조하였다. 그는 개선된 디자인 개념을 게임이 갖고 있는 특징을 접목한 것으로 설득하면서 제안 안에 ‘게이미피케이션’이라는 이름을 붙였다. 그러나 닉 펠링의 주장이 처음부터 큰 주목을 받은 것은 아니었다.

게이미피케이션의 이름으로 게임과 비게임 분야의 융합과 혼종이 관심을 모으게 된 것은 2010년 이후의 일이다. 특별히, 마케팅과 경영 분야의 컨설턴트들이 고객의 충성도를 제고하고 반복적이면서 몰입적인 사용 경험을 유지하는데 있어 게임의 특징적 요소를 개선 활동에 적용하는 것이 효과적임을 주장하며 게이미피케이션은 마치 신기술처럼 새롭게 부상하게 되었다.

IT 컨설팅과 미래 기술을 연구하는 가트너社は 2011년부터 게이미피케이션을 자사가 해마다 발표하는 유망 신기술 목록이자 진화 단계를 보여주는 권위 있는 리스트인 Gartner's Hype Cycle에 포함시켰다. 이를 계기로 게이미피케이션은 소위 신기술 그룹에 합류하여 본격적인 논의가 시작되었고, 시장 규모도 크게 성장하게 되었다.



<그림 1> Garther's Hype Cycle

출처: <https://gecon.es/gamification-effectiveness-after-the-hype/>(2019.10.03.)

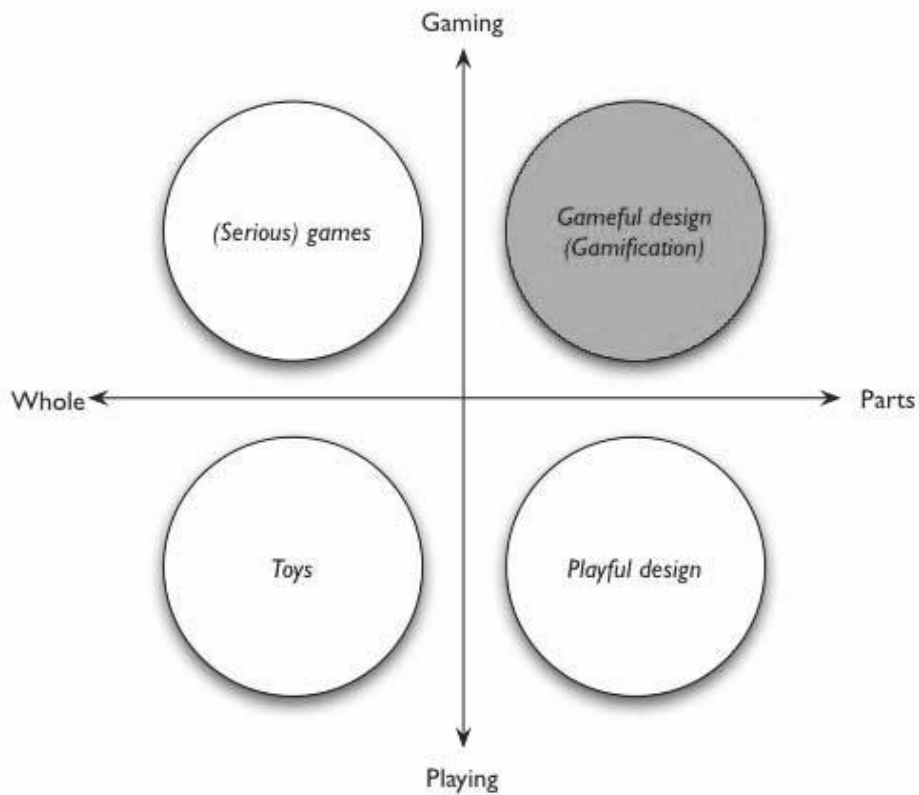
신기술의 산업적 수요를 보여주는 시장 성장 규모 예측에 있어서도, 게이미피케이션은 빠른 성장세로 주목받고 있다. 조사 기관 마다 차이가 있지만, IT 산업 리서치 전문 기관 모도르 인텔리전스는 2019년부터 2024년까지의 게이미피케이션 시장 규모를 년 30.31%의 성장으로 예측했다. 이와 같은 분석 결과는 2018년, 약 55억 달러 규모였던 게이미피케이션 전체 시장 크기에서 급격한 성장을 이룬 수치이다.

게이미피케이션에 대한 다양한 이론과 통찰, 그리고 갈등이 있지만 학계와 업계에서 가장 널리 통용되는 정의는 세바스찬 디터딩(Sebastian Deterding)의 견해이다. 이 정의는 그는 게임 이외의 상황에서 게임 디자인 요소를 사용하는 방식을 구분하여 게이미피케이션을 협의의 개념으로 조정하고 있다. 그러나 경쟁이 있는 게임에 한정하여 게이미피케이션을 인식하는 디터딩의 개념에 동조하지 않은 학자들도 많다.

협의의 게이미피케이션으로 개념을 좁히는 것이, 오히려 매우 다양한 유형과 목적으로 창안 되어온 게임과 놀이의 범주를 소독 없이 축소시

키는 행위이며 나아가 게임과 비게임 영역의 융합과 혼종 기회를 크게 위축 시키는 계기라는 지적이다.

어떻게 게임을 정의하든, 게임과 놀이는 우리 주변에 존재한다. 게임과 놀이는 때로 경쟁을 통해, 때로는 협력을 통해, 그밖에도 사회적 협력과 모험적 탐험을 통해 우리 곁에 있다. 게이미피케이션에 활용되는 게임 디자인 요소는 바로 이러한 게임과 놀이의 특징을 그들 사용자에게 부여하고자 하는 것이다. 무엇보다 자발성이 전제된 동기부여, 능동적 활동의 강화와 연장이 핵심 가치가 된다.



<그림 2> 세바스찬 디터딩, 협의의 게이미피케이션

출처: Deterding, S., Khaled, R., Nacke, L. E., & Dixon, D. (2011). Gamification: Toward a definition. In CHI 2011 gamification workshop proceedings (Vol. 12). Vancouver BC, Canada.

특히, 스마트폰과 모바일 장치의 증가는 게이미피케이션을 보드 게임을 비롯한 기타 아날로그 방식의 게임과 놀이 영역에 한정하지 않고 디지털 인프라를 활용해 확장할 수 있도록 기반을 강화시켰다. 이러한 성장은 또한 혁신, 생산성 또는 참여 유도를 위해 인간 행동을 의도적으로 설계하고 구조화 하는 방법론으로 게이미피케이션 시스템에 대한 인식이 증가함에 따라 나타나는 변화이다. 게이미피케이션은 구조적, 경험적 매체로서 게임과 놀이에 대한 이해를 토대로 형식으로서의 게임 매커닉(Mechanics), 플레이어의 경험으로서 게임 다이내믹(Dynamics), 게임을 인식하고 지각하는 미적 표현 층위로서 게임 에스테틱(Etshetics)에 해당하는, 즉 게임 디자인 이론에서 MDA 프레임워크로 널리 활용되어 온 방법론을 비게임 분야의 각 층위에 반영하는 디자인 과정을 필요로 한다.



<그림 3> 게이미피케이션 시장 규모
출처: Modor Intelligence, <https://www.mordorintelligence.com/>(2019.10.05.)

게이미피케이션은 이제 최초의 관심 분야였던 마케팅과 고객 관리 영역을 벗어나 더 넓은 영역으로 확장되고 있다. 특히, 게이미피케이션은

새로운 교육 경험을 설계할 수 있는 혁신적 디자인 방법론으로 주목받고 있으며 정치 분야에서는 시민들의 정치 사회적 지식과 이해도 향상을 위한 교육 목적과 더불어, 선거와 시위 참여 등 실질적 참정 행위 촉진을 위한 경험 설계 기법으로 그 가능성을 인정받으며 다양한 사례가 축적되고 있다.

2. 정치 게이미피케이션의 출현

정치 게이미피케이션은 게임과 놀이의 특징적 속성을 비게임 분야인 정치에 도입하는 일련의 경험 설계 과정을 의미한다. 정체 분야에서 게이미피케이션이 시도되고, 주목받는 이유는 무엇일까? 사업화 영역에서 게이미피케이션에 대한 적용 가능성을 탐색하는 것 이외에, 정치 분야에서 초점을 맞춘 우리의 관심은 게이미피케이션이 사회가 사회적 선을 행하도록 사람들로 하여금, 동기를 부여하는 지속 가능한 도구가 될 수 있다는 믿음과 연결된다. 그것은 결국, 정치를 가지고 놀기 혹은 놀면서 정치하기라는 두 가지 방안을 활용해 시민들이 올바른 정치적 판단을 위한 지식과 이해를 갖추고, 현실 정치에 자신의 생각과 의견을 반영하려는 실천적 행위로의 전이 노력을 기울이게 만들려는 전략적 선택인 것이다.

본격적으로 정치 게이미피케이션이라는 개념을 가지고 정치와 게임, 그리고 놀이가 결합하는 의도적 설계와 실천 행위가 정치권의 관심과 성과 인정을 가져온 것은 2008년 미국 대선 캠페인에서 오바마 캠프가 성공적 실험 끝에 결국 미국 최초의 흑인 대통령을 당선되면서 부터일 것이다. 대통령 선거 운동 기간에 소셜 미디어를 활용한 풀뿌리 선거 운동 촉진은 오바마 캠프의 중대한 선거 전략이었는데, 후보자를 포함해 다수의 캠프 멤버들은 당시 인기있던 위치기반 소셜 미디어 서비스인 Foursquare에 가입했다.



<그림 4> 오바마닷컴, 2008 대선 홈페이지
출처: <http://www.4president.us>(2019.10.05.)

그들은 선거 운동을 다니면서 자신의 위치를 의도적으로 노출시켰고, 그곳에서 관련된 정책을 홍보하고 유권자와의 만남을 의미 있게 전달하였다. 잘 알려진 바와 같이, Foursquare 서비스는 반복적 체크인 경쟁을 통해 해당 지역의 ‘시장’이 되는 배지와 포인트를 획득할 수 있어서 게임 플레이어 성향을 지닌 다수의 사용자들이 이 서비스에 매료되 사용 중이었다. 그 결과 오바마 캠프는 광범위한 선거 구역의 이동에 따른 정책 홍보를 효과적으로 추진할 수 있었고 새롭고 재미있는 게임 유형의 서비스를 매개로 미국 시민들과의 친근감과 그리고 선거 자체에 대한 관여도를 우호적으로 촉진하는데 성공한다.

게이미피케이션을 전략적으로 활용한 오바마 캠프의 실천 사례는 그 밖에도 디지털 매체 기반의 대선 커뮤니케이션 허브인 ‘버락오바마닷컴

컴 (Barack Obama.com)’을 활용해 지지자를 집결하고, 그들의 자발적 기부와 선거 운동 동참을 유도해낸 점에서 큰 성과를 이루었다. 어떤 매거니즘이 작동한 것일까. 지지자가 캠페인 사이트에 등록하면 선거 운동본부 홈페이지는 마치 게임처럼, 지지자들이 실행했으면 하는 미션을 제시한다. 미션은 게임 플레이어의 레벨업 과정과 마찬가지로 처음에는 부담 없이 손쉽게 하는 활동, 예를 들어 메일로 친구를 초대하는 등의 작은 미션으로 시작된다. 그리고 하나의 미션을 완수면 온라인 캠프 내의 포인트를 제공하고 그것을 쌓아가며 점차 레벨이 올라가도록 하는 방식을 차용하였다.



<그림 5> 오바마 닷컴, 플레이어 리더 보드

출처: 디지털리테일 컨설팅 그룹 홈페이지,
[https://www.marketcast.co.kr/1660\(2019.10.06.\)](https://www.marketcast.co.kr/1660(2019.10.06.))

캠페인 사이트의 미션은 개인이 달성 가능한 수준인지를 신중하게 고려했다. ‘하루에 5번의 지지 요청 전화’는 후원금 요청, 실제 선거 운동본부 내의 모임 참여와 같은 보다 높은 관여도의 활동에 앞서서 가벼운 플레이로 제시되었다. 부여된 포인트와 레벨은 전화 권유라 시 3점, 현금 후원 획득 시 15점 같이 플레이어가 투입한 노력과 과업의 난이도에 따라 조정되었다. 플레이어는 로그인 할 때 마다 확보한 포인트

와 레벨을 확인할 수 있어서 현재 자신의 상태를 시각적으로 즉시 확인 가능하도록 하였다. 그리고 자신의 활동 상황에 따라 추가적으로 수행해야 하는 미션이 무엇인지, 어떻게 하면 더 빨리 고레벨 플레이어가 될 수 있는지도 함께 정보를 제공하였다. 오바마 캠프의 캠페인 전략은 게이미피케이션을 구현하는 가장 기초적인 방식인 PBL, 소위 포인트, 배지, 리더보드를 적용한 것이다.



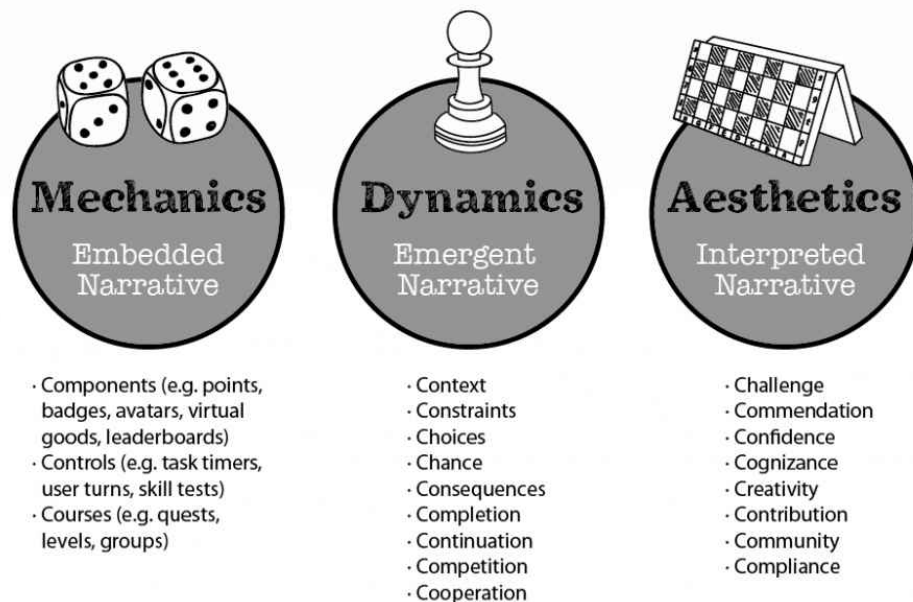
<그림 6> 게이미피케이션과 PBL
출처: <https://meekalili.me/gamification/>(2019.10.11.)

3. 정치 게이미피케이션의 진화

오바마 캠프의 사례는, 그의 당선이 입증하는 바와 같이 정치 게이미피케이션의 성공 모델로서 기록되었다. 이처럼, 게이미피케이션은 시민 대중의 정치적 경험을 향상시키기 위해, 그들의 온오프라인 활동에 게임 디자인의 요소를 적용하여 실현된다. 이중 게임 메카닉스는 게임의 형식을 이루는 요소로 ‘규칙’을 구성한다. 디자이너 입장에서 정치를

비롯한 모든 게이미피케이션은 플레이어와 상호작용할 수 있는 규칙 디자인에서 출발한다. 그러나 플레이어서 살펴본다면 의문을 갖지 않을 수 없다. 도대체 왜? 이런 규칙을 따라야 하는 것인가?

정치 게이미피케이션은 바로 디자이너 중심의 규칙 설계에서 플레이어, 곧 시민 중심의 새로운 관점에 더 큰 의미를 부여하며 진화하고 있다. 플레이어는 게임을 경험하고 이 놀이를 계속할 것인가를 판단하는 과정을 디자이너와 반대 층위에서 시작한다. 다시 말해서 게임 디자이너가 매커닉스-다이나믹스-에스테틱의 순서로 게이미피케이션을 설계한다면, 플레이어는 에스테틱-다이나믹스-매커닉스의 순서로 게임과 놀이를 이해하고 경험하게 된다는 뜻이다.



<그림 7> 게이미피케이션 설계 모델, MDA Framework
출처: [https://www.gameeffective.com\(2019.10.15\)](https://www.gameeffective.com(2019.10.15))

오마바 캠프가 PBL을 활용한 게임 메커닉스의 활용으로 정치 게이미피케이션의 가능성을 보여주었다면, 이후 등장한 정치적 게임, 게임적 정치 콘텐츠의 특징은 미학적 층위의 창의성과 실험성, 혁신성을 통해

플레이어들이 정치에 보다 깊이, 지속적으로 참여하고 관심을 갖게 만들려는 목표에 집중한다.

그렇다면 정치 게이미피케이션에서 점차 중요해 지는 요소, 엄밀히 말하면 이전에 비해 보다 더 많은 관심을 기울여야 하는 층위가 게임 에스테틱이라는 판단에 도달할 수 있다. 게임의 미학적 층위로도 불리는 이 영역은 해석적 스토리텔링을 발생시켜 플레이어가 자신이 대면한 상황과 사건을 이해하고 납득함으로써 스스로 설득된 상태에서 이어지는 선택 행동과 변화를 수용하게 만들어 낸다. 게임을 플레이 한다는 것은 플레이어 입장에서는 문제적 갈등 상황에 노출되고 그것을 해결하기 위해 무언가 계속 선택하고 변화를 유도하는 행동을 이어가야 함을 의미한다. 그것은 궁극적으로 행동하는 나 자신이 주인공이 되는 하나의 서사(narrative)이다.

MDA 개념을 주창한 로빈 휴니크(Robin Hunicke), 마크 르블랑(Marc LeBlanc), 로버트 주베크(Robert Zubek)는 게임 에스테틱 층위의 구성요소를 보다 구체적으로 제시하였다. 발견, 서사, 휴식, 경쟁, 도전, 표현, 환상, 감각, 사회적 교류, 신체적 움직임이 그것이다. 게임은 플레이어의 서사적 경험을 유도해야 하며, 그것을 촉진하는 미학적 요소를 어떻게 활용하는가에 따라 정치 게이미피케이션의 가능성을 무궁무진하게 확장될 수 있음을 주장할 수 있는 근거이다.

정치 게이미피케이션의 목표는 시민들에게 정치 참여에 대한 동기를 부여하고 그들이 현실 정치를 외면하지 않고 항상 관심과 관여를 유지할 수 있게 만들기 위해 정치를 더 매력적이고 재미있는 대상으로 변환시키는 것이다. 게임 연구자 제인 맥고니갈 (Jane McGonigal)은 그녀의 저서 “누구나 게임을 한다”에서 게임이 우리 생활의 고장난 부분을 수정하고 개선하는데 꼭 필요한 역할을 수행하고 있다고 주장했다. 그녀는 실제 세계와 게임이 서로 상호작용하는 방법에 대해 관심을 갖고, 게임과 놀이가 인간의 경험과 시야를 넓히고 보다 이상적인 세계를 꿈꿀 수 있게 만드는 인류의 소중한 문화 자산임을 강조했다. 게임은 플

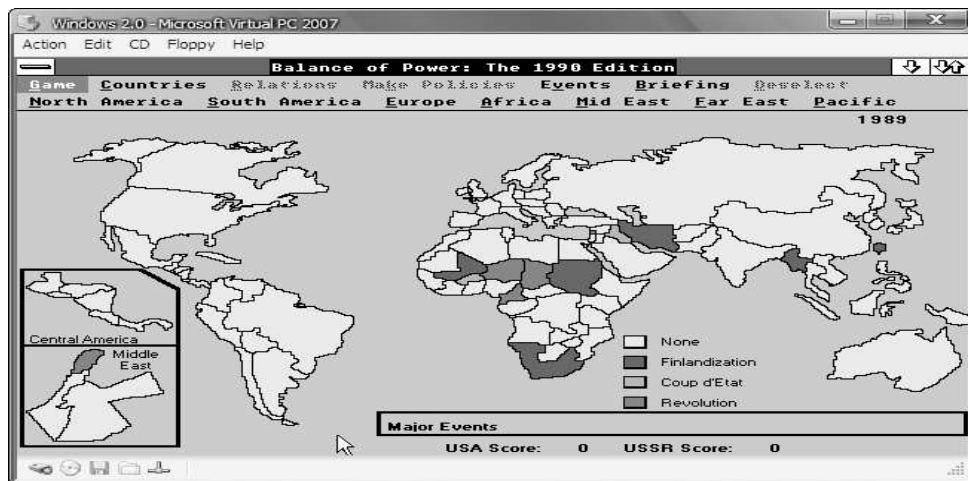


<그림 8> 게임 에스테틱의 8가지 요소

Hunicke, R., LeBlanc, M., & Zubek, R. (2004, July). MDA: A formal approach to game design and game research. In Proceedings of the AAAI Workshop on Challenges in Game AI (Vol. 4, No. 1, p. 1722).

레이어로서의 인간이 그들의 문제에 적응하는 것이 아니라 문제를 새로이 인식하고 그것을 인내하는 대신 개선하고 변화시키기 위해 무언가 행동하게 만드는 힘을 갖고 있기 때문이다.

4. 더 많은 정치게임



<그림 9> Balance of Power (1985)

출처: <https://www.youtube.com/watch?v=2xB2txHocy4>(2019.10.18)

2006년 영국 가디언지에 발표된 “누구나 할 수 있는 정치적 게임”¹⁾ 목록에는 시뮬레이션 게임인 Balance of Power가 포함되어 있다. 크리스 크로포드가 개발한 1980년대의 게임이며, 지리학을 진지하게 받아들이는 게임이라는 설명이 함께 한다. 당신이 플레이어라면, 국가 지도자가 되어 8년간의 냉전을 이겨내고 국가의 존립을 유지시켜야 한다. 그것은 쉽지 않은 일이다.

수퍼 콜럼바인 대학살 RPG (2005)는 콜럼바인 고등학교 총기난사 사건을 소재로 개발된 논쟁적 게임이다. 제작자들은 총기를 난사한 범인의 심리와 동기를 연구하고 싶었고 그들이 그러한 범행을 저지르게 된 사회적 환경을 문제시 하며 이 게임을 디자인하였다. 보수주의자들이 이 게임의 존재 의미에 의문을 제기할 때, 콜럼바인의 한 생존자는 우리가 속해 있는 현실 그 자체와도 같은 수퍼 콜럼바인 대학살 게임은 지지 받아야 한다고 주장했다.



<그림 10> 수퍼 콜럼바인 대학살 게임

출처: <https://www.columbinegame.com/>(2019.10.18)

시민 대중들에게 가장 직접적인 정치 행위 중 하나인 선거와 투표를

1) Keith Stuart, Guardian, 2006, The 10 political games everyone should play, URL: <https://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2006/oct/26/tenseriousgam>

소재로 디자인된 정치 게이미피케이션 사례도 있다. political machine 2016은 게임을 통해 자신의 이상적인 후보를 만들고 12명의 대통령 후보 중 한 명을 미국 대통령을 출마시킬 수 있다. 승리를 원한다면 최고의 연설법을 배우고, 불미스러운 요원을 제거하고, 기본적으로 선거 당일이기에는 데 필요한 모든 것을 해야 한다.



<그림 11> Political machine 2016

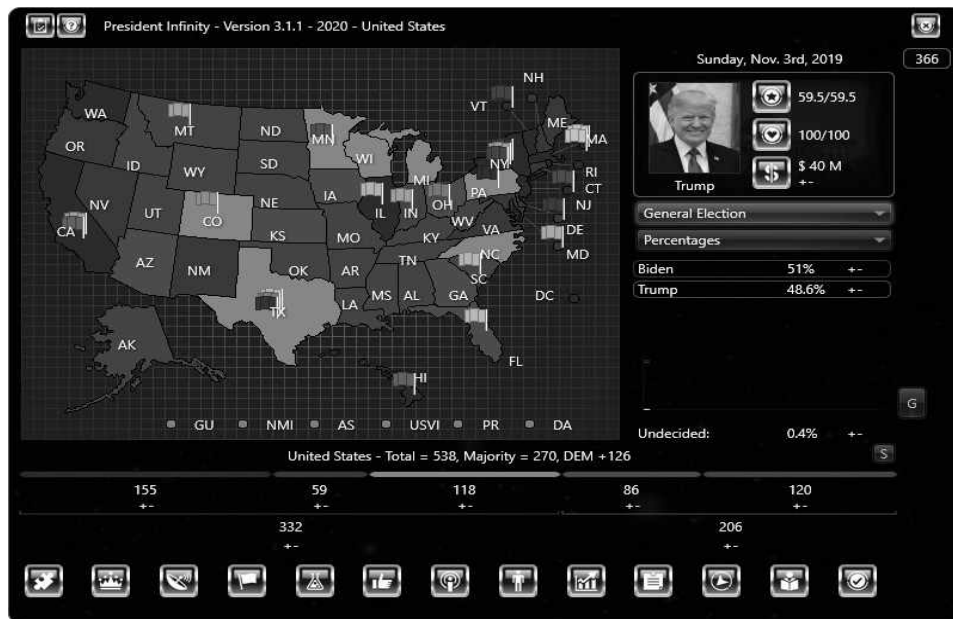
출처: <https://www.politicalmachine.com/>(2019.10.18)

중상모략(Mudslinging)은 정치인들이 인정하든, 그렇지 않은 일반적인 선거 관행이며 따라서 플레이어도 자신의 힘과 돈을 사용하여 광고를 구매하고 유권자에게 영향을 미치는 법을 배우게 된다. 트럼프, 힐러리, 오바마 등 사전 제작된 과거 및 현재 후보 중 한 명으로 플레이 할 수 있고 실제 선거 캠페인과 마찬가지로 최악의 상황에 대비해야 하는 스캔들, 자연재해 등의 정치적 에피소드들이 캠페인에 영향을 미치는 상황도 경험해야 한다.

President Infinity 게임은 세계에서 가장 강력한 정치 지도자 되기에 도전한다. Infinity President는 정교한 전략 시뮬레이션이며, 몹시 복잡한 선거 옵션을 파악해 플레이하는 것은 쉽지 않은 일이지만 플레이어가 경험하는 그 복잡함은 곧 미국의 대선 규칙과 일치하는 것이기도 하다. 게임에는 총선과 예비 선거가 모두 포함되어 있으며 40명 이상의

후보자와 4 명의 정당 중에서 선택할 수 있다. 과거의 정치 상황에 몰입하고 싶다면 2016, 2012, 2008, 1980, 1972, 1968 및 1912 선거 캠페인 중 하나에서 게임하는 것도 가능하다. 또한 선거 운동 시범을 실시하고 평균 결과가 무엇인지 확인하며 시뮬레이션 모드에서 플레이 하는 것도 재미난 경험이다.

President Infinity는 선거 전략에 중점을 두기 때문에 재미있는 선거 게임을 찾고 있다면 political machine 2016가 더 적합한 선택이 될 것이다. 완벽한 전략으로 만 선거의 성공을 보장하는 강력하고 복잡하며 때로는 수수께끼 같은 게임을 원하는 플레이어라면 Infinity President를 선택할 것이다.



<그림 12> President Infinity

출처:<https://270soft.com/us-election-games/president-election-game-2016-infinity/>(2019.10.20.)

Topple Trump는 윈도우즈 10 브라우저에서 직접 재생되므로 다운로드가 불필요하다. Topple Trump는 전략 게임이 아니며, 주요 임무는 대통령 후보 도널드 트럼프가 말한 실제 인용문에 누락된 단어를 추측하는 것이다. 이 게임의 목적은 대통령 후보의 터무니없는 말을 활용하여

트럼프의 정치적 아이디어를 재밋게 상기시켜주는데, 정치적 조롱이 되는 대상은 공화당이라는 점에서 이 게임은 디자이너의 정치적 편향성을 담지하고 있다. 트럼프는 헤드라인 이후 상상할 수 없는 일을 말하는 재능으로 잘 알려져 있으며 게임은 그의 모든 이상한 말을 따라하려고 하며, 플레이어에게 정치인을 흉내내거나 그를 희화하는 즐거움을 제공하는 것이다.

2016년 미국 대통령 선거는 정치 게이미피케이션이 캠페인의 꽃으로 경쟁의 중심에 선 선거라는 점에서 의미가 크다. 언론 매체와 소셜 미디어는 대통령 토론과 그의 언행 하나하나를 추적해 보도 경쟁에 참여했다. 그러나 시민들은 쏟아지는 정보와 무엇이 진실인지 사실 관계를 파악하기 어려운 혼란 속에서 그들의 정치적 입장을 결정하고 선거에 그 뜻을 반영하는 책임을 수행해야만 한다.



<그림 13> Topple Trump

출처: <https://parall.ax/blog/view/3203/topple-trump-the-game-you-ll-love-to-hate> (2019.10.20.)

게임화된 정치적 요소들은 시민들이 이제 일련의 선거 시뮬레이션 게임을 통해 자신이 찾고 있는 정치 지도자가 누구인지, 혹은 동의할 수 없는 후보자가 누구인지 더 빠르고 직접적으로 파악할 수 있도록 도움

을 주고 있다. 무엇보다 미국의 사례에서 알 수 있는 바와 같이, 대통령 선거 게임은 매우 재미 있고, 플레이어와 제작사 양쪽 모두에게 높은 비용 투입을 요구하지 않은 캐주얼한 형태를 띠고 있다. 얼마나 더 빨리, 다양하게 정치적 핵심을 관통하는 플레이 경험을 제공할 수 있는가가 정치 게임피케이션의 핵심으로 부상하고 있는 것이다.

3. III. 민주시민교육과 게이미피케이션

제 III장에서는 민주시민교육에 대해 알아보고 시민교육의 방법론으로서 게이미피케이션 활용에 대해 고찰해보도록 하겠다

1. 민주주의의 역사

근대화 과정을 통해 나타난 민주주의는 그 역사가 오래되지 않았다. 현재에도 누구나 민주주의를 이야기하지만, 민주주의가 정확히 무엇이며 어떤 것을 지향해야하는 지는 명확하지 않다. 따라서 민주주의는 개념적으로 국민들에게 주권이 있는 바람직한 것으로 여겨짐과 동시에 선거를 통해 대표자를 선출하고 선출된 대표자들이 국가의 대소사를 처리하는 의회정치의 이념으로 나타나고, 또한 국민들의 의견이 대표될 수 있는 사회적·제도적 양식으로 표현된다. 여기서 민주주의의 역사를 살펴보고자 하는 것은 다양한 얼굴을 가진 민주주의 이념을 포괄적으로 살펴보기 위함이다.

1) 고대 그리스의 민주주의

최초의 민주주의 사회로 언급되는 것은 고대 그리스의 민주주의 사회다. 그리스는 민주주의 사회였다. 다양한 의견들이 수렴되고, 그 의견들에 기반하여 정치적 결정을 내렸다. 고대 그리스는 추첨을 통해 민회와 배심원들을 구성하였다. 추첨은 근대 이후 치러지는 선거에 비하면 매우 비합리적 대표 선출 방식이다. 공공의 영역을 잘 처리할 수 있는 대표자를 선출하는 것이 아니라, 단지 무작위 추첨에 의존하기 때문이다 (Manin 2004; Osborne 2012). 그러나 무작위 추첨은 뚜렷한 장점도 가지고 있었다. 그것은 추첨에 의해 선출될 수 있는 자격이 주어져 있다면 누구나 대표자가 될 수 있었기 때문이다. 다시 말해, 선출자와 선출되지 않는 자에 대한 구분이 명확하지 않기 때문에, 선출되지 않았던 구성원 역시 언제든지 선출될 수 있다는 생각을 가지게 되었고, 이것은 대표자와 대표되지 못하는 자와의 거리감을 좁힘으로써 누구나 정치에 참여할 수 있다는 믿음으로 기능하게 된다.

고대 그리스의 민주주의 사회는 현대 민주주의가 갖는 단점을 보여주기도 한다. 플라톤은 자신의 스승인 소크라테스가 당시 시민들에게 감언이설을 늘어놓던 소피스트들을 물리치기 위해 했던 계몽운동으로 인해 사형을 선고 받고 세상을 등진 것을 목격하였다. 이에 따라 플라톤은 민주주의를 불신하는 대표적인 사상가가 되는데, 그 핵심은 시민들의 선택에 대한 회의와 염려에 기인한다. 민주주의 사회에서 시민들은 ‘탁월함’이 무엇인지를 모르기 때문에, 시민들에게 일시적으로 이득이 되는 감언이설에 속아 넘어갈 가능성이 높다는 것이다(Plato 2005). 현재도 자주 언급되는 이른바 포퓰리즘(인기영합주의)은 플라톤의 문제의식에서 비롯된 것이다. 따라서 플라톤과 아리스토텔레스 등은 단지

대중들에게 인기를 얻기 위한 정책들을 실행하면서 자신의 권력을 정당화하는 자를 참주라고 표현하고 부정적으로 평가했다(Aristotle 2013).

고대 그리스의 민주주의 사회는 민주주의라는 체제 속에서 나름의 긍정적인 영향과 부정적인 의식이 혼재되어 있었으나, 현재 민주주의와는 근본적인 차이 점을 가지고 있다. 그것은 신분제가 명확한 상황에서 나타난 민주주의 체제라는 것이다. 고대 그리스는 노예제 사회로써, 노예들은 시민이 가질 수 있는 권리를 전혀 갖지 못했다. 노예는 용기가 없기 때문에 노예가 되며, 용기 있는 자는 이에 저항함으로써 죽음을 택할 것이기에 노예는 타고나는 것과 다름 없다는 아리스토텔레스의 언급은 노예제에 대한 고착화된 시선을 잘 표현한 것이다(Aristotle 2013). 노예제는 정치경제적으로도 의미를 지닌다. 과거 고대 그리스 사회에서 정치에 관심을 가지고 정치적 의사결정이 직접적으로 참여할 수 있었던 이유는 그들이 생업으로부터 자유로웠기 때문이기도 하다. 이는 직업으로서 정치인들이 생겨나는 이유는 대부분의 시민들이 생업으로부터 자유롭지 못하기 때문이라는 막스 베버의 통찰과도 맞닿아 있다(Weber 2013).

2) 영국의 명예혁명

민주주의에 크게 영향을 미쳤다고 하는 3대 혁명에 대해 살펴보고자 한다. 그 중 첫 번째는 영국의 명예혁명이다. 영국의 명예혁명은 유혈사태 없이 정치체제의 근본적인 변화를 불러 일으켰다는 평가를 받는다. 왕이 절대 왕권을 행사하던 기존의 유럽의 질서에서 왕이 통치권을 양도하게 된 결정적 사건이라는 이유에서다. 그러나 실상을 살펴보면 명예혁명의 본질은 사뭇 다르다. 명예혁명이 발발한 계기와 그 결과에는

종교전쟁이 자리 잡고 있기 때문이다.

유럽의 중세는 신에게 귀속된 사회였다. 지금의 영토나 민족중심이 국가 영역은 뚜렷하지 않았고, 강력한 영향력을 행사한 것은 기독교였다. 제정분리가 이루어지지 않은 상황 속에서 각 국의 왕들은 교황의 권위에 눌러 통치권을 제대로 행사하지 못하는 경우가 비일비재했고, 당시의 국민들 역시 종교적 권위를 우선시 했다. 유럽은 기독교의 정체성을 공유하며, 타 대륙과 타 종교를 객체화시키며 그들의 정체성을 확보해 나갔다. 십자군 전쟁은 중세 유럽의 기독교 정체성을 드러내는 역사적 사건이고, 현재에도 공유되고 있는 유럽과 북미의 종교적 정체성에 따른 문화적 유사함은 기독교적 정체성을 공유한 결과라고 할 수 있다.

특히 중세의 유럽의 중심은 신이었기 때문에 사랑이라는 언어는 신에 대한 사랑이었고, 믿음은 맹목적이어야만 했다. 다른 종교를 믿어서는 아니 되었으며, 타자를 용인하는 관용은 종교의 영역에서는 존재하지 않는 사회였다. 실제로 기독교의 가르침에 배치되는 글은 제약 당했고, 해당 글을 작성한 저자들 역시 핍박에서 자유롭지 못했다. 따라서 스피노자와 로크를 비롯한 다수의 학자들은 예명으로 글을 써야만 했으며, 이 전통은 20세기에 진화론을 주장한 다윈 역시 종교적 논쟁을 피하지 못하도록 만들었다. 이러한 중세의 종교에 큰 균열을 일으킨 것이 종교 개혁이다. 기존 가톨릭의 부패에 맞서 루터와 칼뱅 등의 인물들은 프로테스탄티즘Protestantism이라는 새로운 종파의 출현을 이끌어 냈다. 유럽 전역은 가톨릭 구파와 개신교 신파와의 갈등으로 과열되었으며, 영국 역시 예외는 아니었다.

영국의 제임스 2세는 로마 가톨릭을 신봉하였고, 영국 의회는 개신교를 추구하였다. 명예혁명은 영국에 가톨릭을 정착시키려던 제임스 2세의 시도에 대해 의회파가 반기를 들면서 일어났다. 당시 영국 의회는 같은 개신교 세력인 네덜란드의 윌리엄 공을 끌어들여 제임스 2세를 축

출하려고 했다. 결과적으로 큰 인명피해 없이 제임스 2세는 축출되었고, 이에 따라 명예혁명이라고 지칭하게 된다. 명예혁명의 결과로 영국은 권리장전을 선포하고, 현대의 입헌군주제의 이념은 ‘왕은 군림하되 통치하지 않는다’는 원칙을 수립하기에 이른다. 이는 절대왕권체제의 붕괴와 더불어 의회민주주의의 토대를 만든 것이다.

그러나 영국의 명예혁명은 명확한 한계를 가진다. 먼저 명예혁명은 민주주의를 위한 혁명이 아니다. 명예혁명은 시민권의 확대나 민주주의 이념을 수호하기 위하여 벌어진 것이 아닌 종교적 분쟁을 빌미로 절대왕권체제를 축출한 것이다. 또한 명예혁명 이후, 이루어졌다고 하는 의회민주주의 역시 영국 내에 살고 있는 국민들의 의견을 수렴하는 등의 민주주의 이념에 기초해있던 것이 아니다. 당시 의회에는 영국의 일부 소수 귀족들만 소속되어 있었다. 따라서 명예혁명 이후, 형성된 의회민주주의는 제한된 왕권과 대의제를 통한 정책집행이라는 현대 민주주의의 제도적 원칙만을 공유할 뿐, 실질적으로 시민들의 의사가 반영되어야 한다는 민주주의의 이념에는 부합하지 않는다.²⁾

3) 미국의 독립혁명

미국은 기존의 유럽의 질서에 불만을 가지거나, 새로운 세계에 대해 희망을 가진 이주민들을 통해 건국되었다. 여기서 먼저 살펴봐야 하는 것은 아메리카 대륙으로 이동한 집단들이 다양한 정체성을 가졌다는 사실이다. 영국 내에서도 하급 귀족, 혹은 서자 및 양자 등 귀족 작위는 있으나 정통성이 다소 미흡하여 토지 세습 등과는 다소 거리가 있었던 이른바 젠트리 계층과 영국에서 벌어진 종교 탄압으로부터 탈출하여 새

2) 김현수. 2006. 『이야기 영국사』 참조.

로운 잉글랜드를 건설하고자 했던 청교도 집단, 기존의 기독교과는 다른 길을 걸으며 신 중심이 아닌 인간 중심의 교리를 펼쳤던 퀘이크 교도들, 그리고 새로운 땅을 찾아 나선 프랑스 출신 이주민과 유럽 내에서도 누구보다 자유로웠던 네덜란드 출신 이주민이 모두 아메리카 대륙을 찾았다.

다양한 이주민들은 이주 초기에만 해도 하나의 국가나 집단으로 구성되지 못하였다. 그들은 현지의 토착민인 이른바 ‘인디언’과도 각기 다른 형태의 어울림을 보여주었다. 일반적으로 청교도 집단과 켈트리 집단은 적대적 관계를, 그리고 퀘이크 교도들과 프랑스 출신 이주민들은 협력적 관계를 맺었기 때문이다. 각기 다른 공동체와 생활양식을 가지고 있던 집단들이 하나된 국가로 승화될 수 있었던 것은 아이러니하게도 독립전쟁을 통해서다. 당시 아메리카 대륙은 영국의 식민지였으나, 영국이 제국주의 확장 정책을 위해 아메리카 대륙 소속의 구성원들에게 무리하게 세금을 부과함으로써, 이른바 ‘대표 없이 과세 없다’는 기치 아래 이주민들을 독립전쟁에 나서도록 만들었다. 독립전쟁을 통해 미국의 이주민들은 하나된 집단으로 거듭나게 된다. 영국의 토벌군에 맞서 싸우기 위해서는 여러 분할된 집단보다는 거대한 하나의 구성체가 유리했기 때문이다. 결과적으로 이주민들은 독립전쟁에서 승리하고 미국을 건국하게 된다.

미국의 독립혁명은 제국주의 체제에 균열을 일으키고, 공화국을 건설하였으며, 인권의 신장을 가져왔다는 측면에서 의미가 있다. 우선 미국의 독립선언문을 살펴보면, “인류의 역사에서 한 민족이 다른 민족과의 정치적 결합을 해체하고, 세계의 여러 나라 사이에서 자연법과 자연의 신의 법이 부여한 독립, 평등의 지위를 차지하는 것이 필요하게 되었을 때 우리는 인류의 신념에 대해 엄정하게 고려해 보면서 독립을 요청하는 여러 원인을 선언할 수밖에 없게 되었다”, “다음과 같은 사실

을 자명한 진리로 받아들인다. 즉 모든 사람은 평등하게 태어났고, 창조주는 몇 개의 양도할 수 없는 권리를 부여했으며, 그 권리 중에는 생명과 자유와 행복의 추구가 있다. 이 권리를 확보하기 위하여 인류는 정부를 조직했으며, 이 정부의 정당한 권력은 인민의 동의로부터 유래하고 있는 것이다. 또 어떤 형태의 정부이든 이러한 목적을 파괴할 때에는 언제든지 정부를 개혁하거나 폐지하여 인민의 안전과 행복을 가장 효과적으로 가져올 수 있는, 그러한 원칙에 기초를 두고 그러한 형태로 기구를 갖춘 새로운 정부를 조직하는 것은 인민의 권리인 것이다”라고 명시하고 있다. 이것은 제국주의 체제의 부당함과 인간에게는 천부인권인 자연권이 있음을 선언한 것이다. 미국은 또한 절대주의 체제에 대한 불신으로 새로운 제도를 도입하게 된다. 그것은 임기가 있는 왕으로서 대통령을 선출하는 것이었다. 왕이 없는 체제는 당시의 유럽이 가지고 있는 정치체제와는 괴리된 전혀 새로운 것으로써 미국은 군주제 대신 누구나 동등하며 미국의 공통의 이익을 위해 함께 노력해야 하는 공화국을 채택하게 된다.

미국은 독립선언문을 통해 자연권을 주장하고 신분제의 차별을 철폐하는 것처럼 보였다. 그들은 독립전쟁 속에서 서로를 도와 전쟁을 승리로 이끌었기 때문에 신분적 차이를 인식하기보다 전우로써 인식할 수 있는 가능성이 높았다. 따라서 미국은 유럽과 다르게 세습 귀족을 없애는 성과를 보여준다. 그러나 미국 역시 민주주의 이념과는 괴리되는 조치를 취한다. 먼저 미국은 선거의 기표방식으로 자서自序를 택함으로써 실질적으로 선거에 임할 수 있는 계층을 제한한다. 그리고 결정적으로 미국은 노예제를 폐지하지 못하였다. 이 노예제의 잔존은 이후 삼각 무역을 통해서 아프리카 대륙의 흑인 노예들을 대량으로 수용하게 만들었고, 노예제 폐지에 대한 남부 농업 세력의 반란으로 인해 남북전쟁을 야기시켰으며, 현대에 와서는 흑인과 백인의 인종적 분리 정책으로 인해 많

은 흑인들에게 차별을 안겨주는 원인이 되었다. 정리하자면 미국의 독립혁명은 제국주의 침탈에 맞서 독립과 공화국을 일구어 낸 역사적 혁명임과 동시에 독립선언에 명시된 자연권을 백인 남성들에게만 적용하는 제한된 혁명이었던 것이다.³⁾

4) 프랑스 시민혁명

유럽 전역에 엄청난 영향력을 끼친 프랑스 혁명의 이면에는 프랑스의 경제적 상황이 있다. 당시 프랑스는 기근이었고, 국가의 부채는 늘어만 갔다. 왕을 비롯한 귀족은 백성들의 경제적 상황에 크게 관심을 보이지 않았고, 마침내 프랑스는 혁명을 맞이하게 되었다. 그러나 프랑스 혁명의 발발은 경제적인 어려움만으로 설명하기 어려운 부분이 있다. 프랑스 혁명의 곳곳에서 시민들의 의식 변화를 확인할 수 있기 때문이다. 일례로 1789년 8월 26일, 프랑스의 국민의회가 발표한 인권 선언문에는 다음과 같은 조문들이 기술되고 있다. “인간은 자유롭고 평등하게 태어나서 생활할 권리를 가진다. 모든 주권의 근원은 본질적으로 인민으로부터 유래한다. 어떤 단체나 개인도 명백히 인민으로부터 유래하지 않은 권력을 행사할 수 없다”, “법은 일반의지의 표명이다. 모든 시민은 개인적으로 또는 대표자를 통하여 입법에 참여할 권리가 있다. 보호나 징벌 기능여부를 떠나 모든 시민은 법 앞에 평등하다”. 인권과 법 앞의 평등을 이야기하는 해당 조문들을 보면 프랑스 시민혁명에 임한 시민들의 의지와 이에 영향을 준 루소의 사상을 엿볼 수 있다.⁴⁾

프랑스 시민혁명은 사회적 하위계층의 시민들이 주도한 혁명으로 이른

3) 손세호, 2019. 『하룻밤에 읽는 미국사』 참조.

4) 일반의지는 루소의 용어다. 이에 대해서는 Jean-Jacques Rousseau 저·김중현 역, 2010. 『사회계약론』, 참조.

바 대표적인 ‘아래로부터의 혁명’이다. 시민혁명을 계기로 프랑스에는 공화국에 들어섰고, 루이16세와 마리 앙투아네트를 형장의 이슬로 사라지게 함으로써, 기존의 절대주의 질서와는 결별을 택하고자 했다. 무엇보다 프랑스의 시민혁명을 통해 ‘내 나라’, ‘내 민족’이라는 민족주의 관념이 생겨났으며, 나폴레옹 전쟁을 통해 전 유럽에 민족주의가 전파되는데 기여한 것도 사실이다.

그러나 알려진 바와 같이 프랑스 시민혁명의 한계도 분명하다. 프랑스 시민혁명은 소외받은 시민들의 아래로부터의 혁명이었으나, 그 과정과 결과는 매우 폭력적이었다. 특히 루소의 제자를 자처한 로베스피에르의 공포정치는 시민혁명의 의미를 퇴색시켰다. 로베스피에르는 시민들의 일반의지를 대표한다고 자처하면서 일반의지를 거스르는 사람들을 가차 없이 단두대에 세웠다. 일반의지를 명분으로 이에 부합하지 않는 자에 대한 돌이킬 수 없는 폭력을 휘두른 것이다. 로베스피에르의 폭정은 이로써 포퓰리즘을 언급할 때 마다 등장하는 역사적 사건이 되었고, 프랑스 혁명은 그 혁신적인 생각과 더불어 위험한 시도 였다는 양면적 평가를 피할 수 없게 되었다. 더욱이 프랑스 혁명 과정에 치러진 국민의회의 선거는 부유한 남성들 중심이었고, 후에 집권하게 되는 나폴레옹은 스스로 황제를 칭하며 절대왕권으로 복귀하였다.⁵⁾

5) 대한민국의 민주주의 역사

대한민국의 민주주의 역사는 길지 않다. 그리고 잘 알려진 바와 같이 우리나라의 제도적 민주주의는 쟁취된 것이 아니라 이식되었다. 냉전의 최전선에서 남과 북은 각각 정부를 구성하였고, 대한민국은 애초에 계

5) Roger Osborne 저·최완규 역. 2012. 『처음 만나는 민주주의의 역사』. 참조.

획되었던 의원내각제에서 방향을 바꿔 대통령제를 받아들인다. 제헌의 회에서 간선으로 선출된 이승만 대통령은 한국전쟁을 틈타 의원들을 구금하고 협박하여 대통령 직선제를 이루어내더니, 초대 대통령에 한해 중임제한을 적용시키지는 않는다는 개헌안을 사사오입이라는 웃지 못할 절차를 통해 통과시키고 장기 집권에 나섰다. 이른바 3. 15 부정선거는 장기집권을 뒷받침할 부통령 선거에서 일어났고, 이는 4. 19 혁명을 통해 역사의 심판을 받게 되었다. 대한민국 정부 수립 이후 나타난 시민들의 봉기는 이식된 민주주의가 아닌, 내면화되는 민주주의로 나아가는 계기를 마련하게 된다. 여러 신생 국가가 그러하듯이 대한민국의 민주화 역시 험난한 과정을 겪는다. 군부 쿠데타에 의한 권위주의 정부에서 시민들은 부마민주항쟁, 5. 18 민주화운동, 그리고 6월 항쟁 등을 통해 저항하였고, 마침내 대한민국은 1987년 민주적 헌법을 수립하고, 절차적 민주주의를 완성해나간다. 민주화 이후 민주주의는 이제 제법 성숙하게 자리매김 하고 있기에 세계적으로 대한민국은 경제발전과 민주주의를 이루어진 성공한 나라라는 인식이 자리 잡게 되었다.

그러나 대한민국의 민주주의 발전을 낙관하기만은 어렵다. 대한민국은 냉전의 최전선의 국가였고, 이념적 대립으로 인하여 같은 민족끼리 전쟁도 치렀다. 따라서 이념적 지향이 뚜렷하며, 한국 전쟁 이후 사회주의 이데올로기는 우리 사회에서 받아들여지지 않았다(최장집 2010). 사회주의 이념이 옳고 그름에 대해 이야기하기 앞서 사회에서 특정이념들이 배척되는 상황은 무엇은 해도 되고 무엇은 하면 안된다는 고착화된 선입견을 받아들이도록 강요했다. 그리고 대한민국의 정치 문화 역시 이념이나 정책에 대한 서로 간의 경쟁이 용인되기보다, 권력을 가진 집단이 권력을 가지지 못한 집단을 배척하는 방법으로 발전하였다.

이념적 대립과 별개로 대한민국의 민주주의 발전과정도 이와 유사한 문제점을 낳는다. 영국의 명예혁명, 미국의 독립혁명, 프랑스의 시민혁

명 등을 통해 살펴보았듯이 민주주의를 가져왔다고 하는 혁명들은 언제나 비민주적 요소를 가지고 있었다. 다시 말해서 해당 사건들이 혁명이라고 지칭되는 이유는 제도적 체제적 변화를 가져왔기 때문이지, 국민이 주권을 가지고 있다는 민주주의적 이념때문이 아니라는 이야기다. 실제로 영국, 프랑스, 미국 등은 차티스트 운동, 노예제 폐지와 남북전쟁 등을 통해 실질적인 민주주의 국가로 변모해왔다. 이 변화에는 많은 사람들의 열정과 피가 동반되었고, 이는 우리나라도 예외가 아니다. 대한민국의 제도적 민주주의가 이식되고, 이를 뒷받침하지 못한 정치문화 속에서 국민들이 피와 땀으로 민주주의를 쟁취해온 것이다.

우리나라 민주주의 발전의 역사는 냉전체제 속에서 반공이라고 하는 틀에서 공산주의를 대척하고 극복하기 위해서, 또한 내부적으로 권위주의 정부를 구성했던 반민주 세력을 물리치고 민주화를 달성하기 위한 시간으로 설명되어진다. 그런데 문제는 여기에 있다. 이제는 극복해야 할 공산주의 세력이 강성하지 않다. 비록 북한이 존재하고 남북이 아직은 분단상황이라고 할지라도, 세계적으로 공산주의는 폐쇄했고, 북한은 그들만의 외로운 싸움을 지속할 뿐이다. 더 이상 대한민국에게 위협이 되는 공산주의 이념을 가진 거대한 세력을 찾아보기는 힘들고, 그 강력한 대상을 북한으로 상정하는 논리는 국민들에게 받아들여지지 않는다. 이른바 반공주의를 기치로 한 ‘매카시즘’은 이제 통용되기 어려운 논리가 되었다. 또한 비민주세력과 민주세력의 투쟁으로 점철되었던 민주화 과정은 이제 어느정도 단계에 올라섰기에 민주세력과 비민주세력에 대한 구분은 그 설득력을 잃어가고 있다.

따라서 현재의 대한민국은 극복할 대상을 잃은 상황이다. 지금까지의 대한민국의 민주주의에서는 항상 극복해야 할 대상이 존재했던 것과는 사뭇 다른 상황에 처한 것이다. 그러나 정치 문화는 쉽게 변하지 않는다. 현재의 대한민국은 반공과 민주화에 대한 논의가 축소되고 다양한

의견들이 표출되고 있는 상황이지만, 대상을 비판하고 극복해야만 하는 문화는 여전하다. 떠오르는 세대 및 남녀 문제만 봐도 이를 살펴볼 수 있다. 해당 문제의식을 가진 시민들과 정치 집단들은 모두 상대를 비판하고 극복하려고만 하며, 차이를 존중하고 협의하려고 하지 않는다.

2. 민주주의의 위기

사실 문제가 되는 것은 대한민국의 민주주의만은 아니다. 민주주의는 위기에 처해 있다는 것은 다수의 학자가 내리는 진단이다. 여기서는 민주주의에 대해 진단하고, 무엇이 문제이고, 어떤 해결책이 제시되는지를 살펴보고자 한다.

1) 현대 민주주의 진단

주권이 시민에게 있다는 민주주의 상황 속에서 가장 문제가 되는 정치적 과잉의 문제다. 시민들은 저마다의 목소리를 내며 정치적 의사결정에 영향을 미치려고 하는데, 합의는 이루어지지 않고 투쟁은 본격화되면서 정치의 위기를 낳는다. 이 현대 민주주의의 위기를 이끈 것이 민주적 삶의 심화라는 것은 다소 역설적인 상황이다. 아리스토텔레스는 정치적 영역에 과도하게 집중된 에너지를 물질적 번영, 혹은 개인적 행복, 또는 사회적 유대관계로 전환시킴으로써 해결이 가능하다고 역설한 바가 있다. 그러나 이러한 해결책은 정치에 대한 무관심을 불러일으키고 다시 정치 혐오를 낳을 수 있다는 점도 고려해야 한다(Rancière 2011, 35-37).

민주주의는 다시 공공영역에 대한 참여를 보장하면서 동시에 정치적

의견에 대한 지나친 대립을 해소해야 하는 역설적 난제를 지닌 것이다. 더욱이 현대에는 통신기술이 발달하여, 하나의 이슈가 전국규모로 전파되는 속도가 매우 빠르고, 전달 경로도 다양하다. 민주주의 사회에서 보장되는 표현의 자유는 많은 시민들이 자신의 의견을 표출하도록 하지만, 한편으로는 일시적 정치 이슈에 매몰되는 상황이 빈번하게 발생하거나, 가짜 뉴스에 노출되어 선동당하는 경우도 자주 나타나고 있다. 과거, 미디어가 발달하지 않은 시기에 넓은 영토에서 다양한 의견들이 생성되어 서로를 견제하고 더 나은 의견으로 차분히 진전되어왔던 것과는 사뭇 다른 현상이다.

표현의 자유 속에서 지식인들은 다양한 정치적 입장을 대변하고 의견 대립에 합당한 근거를 마련함으로써 이해관계의 대립은 심화되고, 심지어는 대중들을 특정방향으로 선동하는 역할도 수행하게 된다. 잘못된 정보를 받아들이거나, 지식인들이 원하는 정보를 받아들이는 대중으로 인해 다양한 의견이 존중받으면서 개선되는 것이 아니라 일시적 다수의 의견이 휩쓰는 문화가 나타난다. 토크빌이 말했던 다수와 언론의 횡포가 나타나는 것이다(de Tocqueville 1997). 그나마 미디어 산업이 발달하였음에도 대중매체가 제한되어 있는 최근까지의 상황에서는 특정 언론 권력이 이 역할을 수행하면서 정치적 심판을 받지 않으면서도 대중에게 영향력을 크게 행사할 수 있었고, 이것이 문제시 되었다. 그러나 이제는 시민들에게 정보를 전달하는 대중매체가 다극화됨으로써, 특정 대중매체의 영향력을 걱정하기보다 다양한 매체를 통해서 정보화되고 정체성을 가지게 된 집단들의 정치적 의사 표출이 난무하는 상황을 걱정해야 하는 상황이 된 것이다.

다양한 의사의 표출은 한편으로는 바람직하다. 그러나 현대 민주주의에서는 표현의 자유를 빌미로 사회에서 용인할 수 있는 정도를 넘어선 의견 표출 역시 빈번하게 이루어지고 있다. 인터넷 사이트와 SNS에서의

무분별한 악성댓글에서부터 도저히 받아들이기 어려운 표현들을 위해 특정 사이트가 개설되는 등의 행태가 나타나고 있다. 해당 사이트에 속한 구성원들은 거침없고, 더 사회적으로는 극단적 형태의 대안을 이야기하는 것을 즐긴다. 그들은 민주주의 상황에서 발생하는 이 논쟁을 끝내고 싶어 한다. 상대를 제거하는 아주 간단한 방법을 통해서 말이다.

일반시민들도 때로는 이 극단적인 의견에 동조하는 경향을 보인다. 다양한 의견이 난무하는 상황에서 시민들은 이에 피로감을 느끼며, 다른 의견들을 조합하거나 하나 된 움직임으로 통합하는 사람과 집단에게 매력을 느끼게 때문이다. 역사적 상황으로 본다면 히틀러의 나찌가 그러하였고, 우리나라에서는 제2공화국의 정치적 혼란을 잠재우고자 했던 박정희 전 대통령에 대한 지지가 그로부터 비롯되었다. 정치적으로 혼란한 이른바 권력의 공백기에 대한 인내가 한계에 도달했을 때 벌어지는 행동들이다.

현재 다수의 민주주의 국가에서 나타나는 우경화 현상은 이와 무관하지 않다. 정치적 혼란을 종식시키기 위해 강력한 대표자의 등장을 요청하는 것이고, 정치권은 이에 부합하고자 강한 이미지의 정치인을 보여준다. 그러나 혼란기를 틈타 집권한 정치지도자는 자신의 권력을 위해 시민들의 의사를 희생시키기 일쑤였다. 그들은 마치 병든 국가를 치료하기 위한 의사처럼 다가와 국민들에게 말한다. 자신에게 몸을 맡기면 된다고 말이다. 그러나 이는 비민주적 권위주의체제로 복귀하는 가장 빠른 지름길이 될 것이다. 따라서 결국 우리가 지향해야 하는 것은 민주주의를 통해 시민들의 욕구를 담아내는 것이다. 랑시에르의 말대로 “민주주의는 통치되어야 할 사회도 아니며, 한 사회의 통치체제도 아니다. 그것은 통치 불가능 자체이며, 이러한 통치 불가능성에 모든 통치 행위가 그 기초를 찾아야 하는 그런 것”이기 때문이다(Rancière 2011, 111).

2) 권위 상실의 시대

현대의 민주주의는 민주주의 그 자체가 만든 문제에 스스로가 빠져있다. 그러면서도 이것을 풀어내는 것도 민주주의이어야 한다는 난센스에 처한 것이다. 이 난제를 해결하기 위해서는 현재의 민주주의 사회에서 약화된 정치적 기체에 대한 고찰이 필요하다.

현재 민주주의 사회에서 가장 약화된 정치적 기체는 바로 권위다. 권위는 권위주의와는 다른 말이다. 권위는 타인을 원하는 방향으로 행동하게 만드는 권력을 정당화해주는 기체이면서, 누군가를 설득하기 위해서는 사실상 전제되어야 하는 정치적 기체다. 막스 베버는 권위를 세 가지로 구분했다. 첫 번째는 전통적 권위로 우리가 문화적으로 사회화 과정을 통해 익힌 풍습이 갖는 권위다. 두 번째는 카리스마적 권위로 리더십 있는 개인으로부터 비롯된 권위다. 세 번째는 법적 권위로, 합법적 행위가 정당한 행위로서의 권위를 갖고 불법적 행위는 그렇지 못하다고 이야기 한다(Weber 2013). 현대적 의미의 권위에 대해서는 한나 아렌트의 권위 개념이 의미를 가진다고 볼 수 있다. 아렌트는 권위를 ‘타자에 대한 자발적 복종’이라고 규정한다(Arendt 1999). 다시 말해, 권위란 권위를 갖지 못한 자가 권위를 갖는 자에게 부여하는 것으로, 권위를 갖지 못한 자가 자발적으로 복종함으로써 권위 있는 자의 의견을 수용하고 받아들이는 기체라는 것이다. 아렌트의 권위 개념은 민주주의 사회와 매우 부합한다. 어떤 것이 권위 있는 것이라고 상대방에게 강요하거나 주입하는 것이 아닌 자발적으로 이를 인정하게 만드는 모델이기 때문이다.

과거만 해도 정부는 권위로운 강권체였다. 정확하게 다시 말하면, 의심

받지 않는 권위로운 강권체였다. 그러나 민주주의 하에서 정부의 권위는 지속적으로 시험대에 오른다. 과거의 정부가 정보를 통제하고, 올바른 결정을 내리기 위한 전문가 집단과 집행력을 가진 다수의 단체를 가진 정부였다면, 현대의 정부는 정보와 지식에서 우위를 점하지 못하며, 이로 인해 빈번하게 시민들이 의구심과 반발을 낳는다. 시민들과 이익단체, 사회단체들은 이제 정부가 가진 정보와 전문성으로 통제되지 않는다. 각 국의 정부는 새로운 정치적 문법에 적응해야 할 필요성이 생겨난 것이다.

정부가 시민들에게 도전을 받는 상황이 세계적으로 일어나는 일반적인 현상이라면, 우리나라에서는 그 정도가 과하다. 특히 입법부에 대한 신뢰는 매우 낮은 수준이며,⁶⁾ 청소년을 대상으로 한 조사에서도 다른 나라보다 월등히 낮은 신뢰도를 가진 것으로 나타났다.⁷⁾ 이런 현상이 나타난 근본적인 이유는 선거를 통해 선출된 대표자들에 대한 불신과 정치적 관심은 높고, 부조리와 비민주적 행태에 대해서는 저항하지만, 그 이후 새로운 정치체제나 정책 입안에 대해서는 특별히 관심을 두지 않는 정치문화의 영향도 크다. 많은 수의 시민들은 선거를 통해 당선된 대표자들이 시민들을 대변한다고 생각하지 않고, 그들이 공정한 사회를 일궈나간다고도 생각하지 않기 때문에 정치에 대한 혐오와 반감은 증가하고 기존의 정치 질서를 부정하고 극복하려고 한다.

따라서 선출된 당선자마저도 국민들의 의사를 통해 당선된 정통성 있고 권위로운 정치지도자가 아니라, 당파적인 이해관계에 따라 필수불가결하게 당선된 사람으로 인식된다. 이에 따라 정부와 정치지도자에 대한 불신과 조롱은 생활화되고, 공적 영역의 정부의 역할은 권위를 잃게 된다. 특히 저항의 문화가 발달한 우리나라의 상황에서 권위롭지 못한

6) 한국갤럽. 『2017 사회통합실태조사』 참조.

7) 장근영, 청소년 역량지수 측정 및 국제비교 연구 V : IEA ICCS 2016 - ICCS 결과 보고서. 한국청소년정책연구원 p.98-99.

정부는 언제나 저항의 대상이 될 뿐이며, 타도의 대상이 사라진 이후, 이를 대체할 수 있는 새로운 권위체의 구성에는 관여하지 않고, 또 이에 대해 승복하지도 않는다. 임기 말의 대통령의 지지도가 내려가는 것은 일반적인 현상이나, 유독 우리나라에서는 그 격차가 확연하다. 선거를 통해 유권자는 우리나라의 미래의 정치지도자, 동반자를 뽑는 것이 아니라 일시적 이슈와 후보자들의 이미지, 정당에 대한 선호에만 매몰되어 표를 소비한다. 그리고 당선된 정치지도자의 실정에만 저항함으로써, 실망하고 또 다른 대체제를 찾는다. 반복되는 이 불편한 상황을 돌파하기 위해서는 제도적인 노력과 정치문화를 바꾸어 나가는 노력이 필요할 것이다.

3) 다시 민주주의로

“민주주의는 통치되어야 할 사회도 아니며, 한 사회의 통치체제도 아니다. 그것은 통치 불가능 자체이며, 이러한 통치 불가능성에 모든 통치행위가 그 기초를 찾아야 하는 그런 것”이라는 랑시에르의 표현을 다시 상기한다면, 그리고 무질서로 보이는 정치적 입장이 난립하는 상황을 비민주적 방식으로 풀어내는 것에 대한 위험성을 인지한다면, 우리는 다시 민주주의 시각에서 해당 문제를 접근할 필요가 있다.

제도적으로는 관련된 정치관계법을 개정할 필요가 있을 것이다. 다양한 이해관계를 포용하고 대표자를 선출할 수 있는 선거제도 개편은 매우 중요하다. 다수제와 비례제는, 그리고 지역을 기반으로 한 선거구 활용과 권역, 전국 단위의 선거구 활용은 나름의 의미를 가진다. 우리나라의 사회균열과 이를 반영하기 위한 대표자 선출을 위해 이를 어떻게 조합하느냐가 관건이 될 것이다. 그리고 선거제도 개편 못지않게 중요한

것은 시민과 정치적 대표자 간의 거리를 줄이는 것이다. 2004년 이른바 ‘돈 먹는 하마’로 불리면서 폐지되었던 지구당의 부활도 하나의 방안이 될 수 있을 것이고, 정당 설립 요건을 완화하고, 정당 가입 요건에 불필요한 요소들을 제거함으로써 국민들이 정당을 가까운 거리에서 지켜보고, 정당들은 정책적 방향성을 분명하게 제시할 수 있도록 하는 방안도 필요한 것으로 보인다. 정당 및 제도권과 일반 시민들 간의 거리를 좁히기 위해 지방정치 활성화와 주민자치 영역을 확대하는 방안도 지속적으로 검토되어야 할 것이다. 그러나 위와 같은 제도적인 기반이 마련된다고 할지라도 중요한 문제는 해결되지 않는다. 가장 중요한 것은 시민들이 참여하고 선택하고 승복하는 정치문화를 갖는 것이며, 이런 정치문화를 형성하기 위해서는 새로운 형태의 교육과 사회화과정이 필요하다.

정치적 변화를 불러 오는 것은 제도인가 문화인가라는 논쟁은 여전히 유효하다. 그러나 해당 논쟁을 통해 오히려 더 명확해지는 사실은 하나의 영역만 개선되어서는 변화가 이루어지지 않는다는 사실이다. 제도적 기반 없이 단지 정치문화의 변화를 통해서만 안정적인 정국 운영을 이루어내기 힘들다. 그리고 제도적 변화에 문화적 기반에 따라가지 못하는 경우, 바람직한 방향으로 제도는 마련되어 있지만 구성원들이 이를 인지하지 못하거나 왜곡시키는 경우가 많다. 가령 직접민주주의적 요소인 국민소환제나 국민투표제, 혹은 국민이 직접 입법안을 제시할 수 있는 제도적 요건이 대한민국에 갖추어졌다고 가정하자. 제도를 만들었으니, 민주적인 방향으로 제도가 발현이 될까? 실제로는 그렇지 못할 것이다. 현재로서는 특정 이슈에 집중된 상황에서 정치대표자를 일시적인 판단에 의거하여 소환하고, 파면시킬 수도 있다. 이런 상황이 반복되면 포퓰리즘과 시민들의 판단 능력에 대한 의구심이 생겨날 것이고, 이는 다시 제도권 정치와 시민사회가 격리되도록 하여, 시민들은 “투표

할 때만 주인이고, 투표가 끝나면 노예가 되는” 상황을 다시 맞이하게 될지 모른다. 따라서 제도적 변화에 발맞춘 정치문화의 성숙은 필수적 요소이며, 정치문화의 성숙을 위해서는 바로 효과가 나타나지는 않지만, 사회 전반적인 변화를 불러일으킬 수 있는 교육에 기반 하여야 한다. 민주시민교육은 이러한 의미에서 선택이 아닌 필수적 요소이며, 우리는 민주시민교육을 통해 다른 사람들을 존중하고 타인의 의견을 수렴하며, 자신의 생각과는 다른 정책이 입안되고 집행된다고 할지라도 이를 존중하고 승복할 수 있는 민주시민을 양성할 수 있다.

3. 민주시민교육의 특징

민주시민교육⁸⁾은 일반적인 교육과는 전혀 다른 틀을 갖는다. 지식의 확대나 개념에 대한 안내가 교육의 영역이라면, 민주시민교육은 정치지식과 정치적 의사결정 과정에 대해 안내하면서도 동시에 스스로 의사결정을 할 수 있는 주도적 시민의식과 공공의 영역과 자신의 이해관계를 조율할 수 있는 능력을 함양해야 하기 때문이다. 따라서 이곳에서는 민주시민교육의 필요성과 민주시민교육이 다른 교육과는 다른 특징을 이야기하고, 나아가 민주시민교육에 필요한 교육방법론에 대해서 논하고자 한다.

1) 민주주의의 근본적 토대

민주주의 사회에서 갈등은 필연적이다. 그러나 통합을 지향하는 갈등

8) 민주시민교육은 흔히 정치사회화로 이야기되기도 한다(이규영 2005). 그러나 정치체제는 민주주의 체제만 존재하는 것이 아니다. 집단에서 의사결정을 하는 과정에는 권력이 일원화되기도 하며, 심지어는 폭력과 전쟁으로 나타나기도 한다. 이 모든 것이 정치의 영역이기에 정치사회화는 더 포괄적인 개념으로 구분하여 이해하는 것이 바람직해 보인다(조찬래 2012, 74-75).

이 아닌 갈등을 위한 갈등들은 상대방의 복종을 요구하는 강권의 정치로 나아갈 수 밖에 없다.⁹⁾ 현재 우리 사회가 처하고 있는 문제 역시 이와 무관하지 않다. 우리 사회는 점점 사회적 합의를 이루어낼 수 있는 토양을 잃고 있다. 남녀이슈와 난민이슈 등에서도 나타나듯이 민주주의의 토양 아래 서로 다른 입장을 가진 집단들은 여론전을 통해 자신의 입장을 관철시키려고 하지, 바람직한 사회를 위해 상대방의 입장을 수용하려 하지 않는다. 양극화된 사회구조와 교집합이 없는 사회갈등이 어떠한 결과를 낳게 되는지를 우리는 이미 역사를 통해 알고 있다. 토크빌은 공화국에서 민주주의는 집단 간의 여론전으로 변모될 수 있음을 이미 경고하였고(de Tocqueville 1997, 331-349), 실제로 로베스피에르는 자신의 의견과 다른 사람들을 단두대로 이끌었다. 그리고 민주적인 체도를 가지고 있다고 평가된 바이마르 공화국에서는 히틀러의 선동으로 인해 급격하게 전체주의화 되며 제 2차 세계대전을 일으키는 패착을 낳았다. 존중받는 시민이 존중받지 못하는 사회를 만들어내는 이 난센스로부터 벗어나기 위해서 우리는 자연스럽게 민주주의 정치문화의 성숙을 이야기 하게 되고, 이를 만들어나갈 수 있는 단 하나의 방법인 민주시민교육에 대해서 이야기 하게 된다.

2) 민주시민교육의 특수성

민주시민교육은 특수성을 갖는다. 일반적으로 교육이라는 개념은 특정한 목적을 갖는다. 역사교육은 역사를 알리는 것이고, 지리교육은 지리를 알리는 것이며, 민주시민교육은 민주주의를 알리는 것이다. 그런데 문제는 여기서부터 비롯된다. 역사가 무엇인지, 지리가 무엇인지 등은

9) 통합을 위한 갈등이라는 말은 헤겔의 변증법적 통합을 지향한다는 뜻이 아니다. 사회적 합의가 요원한 갈등을 위한 갈등의 양태들을 비판하고자 함이다.

비록 개념적이거나 의견이 수렴될 수 있다. 그러나 민주주의란 무엇인가란 질문에는 쉽사리 합의점을 찾기 어렵다. 이유는 민주주의는 매우 포괄적인 의미를 지니기 때문이다.

민주주의는 ‘민중의 지배’라는 단순한 정의에서부터 ‘의사결정과정을 포함한 집단 생활에서 개인들을 서로 존중하고 관용하며 침해하지 않고자 하는 정치체제이자 생활양식’이라는 확장된 개념으로 이해될 수 있으며, 때로는 법과 제도와 관련된 사항으로 기술되기도 하고, 또 때로는 시민들이 자유롭고 평등한 사회라는 관념적 이상향으로 제시되기도 한다. 따라서 민주시민교육은 단지 민주주의를 알리는 것에 그쳐서는 아니된다. 민주시민을 양성하려고 하는 목적은 단지 정치체제에 대한 지식을 가지고 있는 시민을 육성하는 것에 있지 않기 때문이다. 정치에 참여하면서 자신의 목소리를 내고, 비민주적 행태를 견제하고 바로잡을 수 있는 진정한 시민을 양성하는데 민주시민교육의 목적이 있다.¹⁰⁾ 따라서 민주시민교육은 지식의 주입으로만 이루어질 수 없다. 실효성 있는 민주시민교육을 위해서는 시민들이 자발적으로 가치를 판단하고 이에 따라 참여하며, 이를 책임질 수 있도록 근본적인 태도와 생활양식의 변화를 이끌어내야만 한다.

3) 대한민국의 민주시민교육 실태와 문제점

대한민국의 민주시민교육이 실태와 문제점을 확인하기 위해서 먼저 민주시민교육을 선도적으로 이끈다고 평가되는 독일과 미국을 사례를 살펴보고자 한다. 먼저 독일은 정치교육이라는 이름으로 민주시민교육을

10) 듀이는 민주시민교육을 피상적으로는 ‘민주주의 체제 내에서 정치적 발전을 목표로 할 때 대표자를 선출하는 시민에 대해 행해져야 하는 교육’으로 보고 근본적으로는 ‘시민들이 부당한 조건들로부터 구속받지 않고, 자신의 생각과 행동을 결정할 수 있는 것’이라 표현한다(Dewey 2007, 155).

진행한다(양홍권 2014 85-86). 독일은 보이텔스바흐 합의를 통해 정치교육에 대한 세 가지 대원칙을 세웠다. 첫째는 교화나 주입식 교육을 금지한다는 것이고, 둘째는 논쟁을 있는 그대로 드러낸다는 것이며, 셋째는 학생 스스로가 이해관계에 따라 판단할 수 있는 역량을 갖출 수 있도록 한다는 것이다. 정리하자면, 독일은 특정 정치적 입장을 주입식으로 교육하지 않는 가운데, 자발적으로 논쟁을 자신의 입장을 수립해 나갈 수 있는 교육환경을 가지고 있는 셈이다. 따라서 독일의 학생들은 정치교육을 통해 자신의 입장을 정립하고 이를 다른 입장을 가진 타인들과 공유하거나 토론함으로써 가치중립적인 합의의 기술을 배우기보다 가치지향적인 자신을 구성하고 다른 가치를 지향하는 타인들과의 관계를 습득해나갈 수 있다. 미국의 시민교육은 독일과는 다른 형식을 취하는 것으로 알려져 있다. 미국은 정치제도 및 정치과정에 대한 지식과 사고력과 분석력을 통해 문제를 해결할 수 있는 기술, 그리고 민주사회 구성을 위해 필수적인 시민적 태도 등을 교육한다(서현진 2012, 127). 또한 미국은 듀이의 영향으로 타인의 생각이나 권위에 의존하지 않고, 자신의 비판적 시각을 갖춰나가면서 그에 대해 책임을 지는 교육방식이 발달되어있다(Nussbaum 2016, 116-119).

우리나라의 민주시민교육의 문제점은 위와 같이 민주시민교육을 주도하는 국가들과의 비교를 통해서 제시되어 있다. 먼저 우리나라에서는 보이텔스바흐 합의와 같은 큰 틀의 합의를 이루어낸 적이 없다. 지방정부 및 시민 단체에서 다양한 형태의 민주시민교육을 진행하고는 있지만, 이에 대한 대원칙이 합의되지 않았을 뿐더러,(조찬래 2012, 80) 이를 총괄하고 지원하는 부서 역시 존재하지 않고, 민주시민교육의 법제화도 이루어지지 않았다(정하운 2014). 민주시민교육의 중요성에 대한 인식과 그 내용도 역시 미흡한 것으로 보인다. 미국이 고등학교 교과에서 시민교육을 필수로 지정하고 있는 것에 비해 우리는 ‘법과 정치’ 교과가

선택 영역으로 남아 있을 뿐이고, 교과외의 구체적인 학습내용을 살펴보다도 미국의 시민교육이 우리나라보다 시민교육의 학습요소가 더 풍부하고 내용이 구체적이며 정치공동체에서 시민참여의 역할을 강조한다(서현진 2012, 128-132). 마지막으로 민주시민교육이 공급자 중심으로 이루어져 왔다는 점이다. 이는 과거 권위주의 체제에서 자신의 정치적 정당성을 정당화하기 위한 관치교육의 측면에서부터 아직까지 시민들의 요구를 반영하는 민주시민교육보다는 지식을 주입하고 안내하는 측면에 머무르고 있다는 비판을 면하기 어렵게 한다(이해주 2010, 49, 조찬래 2012, 81에서 재인용). 이와 같은 공급자 중심의 교육방법은 민주시민교육의 방법론으로서 적합하지 않을 뿐 아니라 민주시민교육에 대한 무관심에도 기여하는 것으로 보인다.

물론 한국의 민주화는 시민운동의 역사와 함께해왔기에, 이에 의거하여 지난 민주화 운동의 기억을 상기시킴으로써 민주주의 의식을 고취시키는 방법이 있을 수 있다. 대한민국의 민주화 운동이 민주주의의 정착을 위해 흘린 피의 역사이자 한국 민주주의 발전의 원동력이면서 동시에 최후의 보루였다는 사실은 분명하다. 그러나 민주주의를 향한 투쟁의 역사를 상기시키는 민주시민교육은 몇 가지 한계를 갖는 것으로 보인다. 먼저 우리나라의 민주화 운동은 민주주의를 위해서 일어난 보편성과 우리민족의 단결성을 토대로 일궈낸 역사라는 민족적 특수성을 내포하기 때문에 세계시민적 차원에서 다원적 가치를 존중하라는 가치와 상충될 수 있다(조상식 2009, 213). 일례로 다른 형태의 외향을 지닌 다문화가정에서 자라난 아이를 만났을 때, 이에 대한 존중이 이루어질지 민족주의적 반발이 이루어질지 명확치 않다. 또한 사회적 합의가 결렬되었을 때, 나타나는 투쟁이라는 최후 단계의 역사만이 제시된다면, 우리는 투쟁 이전에 합의를 위해 우리가 무엇을 해야 하고 어떻게 해야 하는지를 알 수 없다. 민주주의 최후의 보루였던 민주화 운동은 그야말

로 예외상태인 상황에서의 시민운동이기 때문에, 투쟁으로 가기 이전에 투쟁을 하지 않고 문제를 해결할 수 있는 방법을 익혀나가는 것은 중요하다. 마지막으로 민주화 운동은 과거의 경험이다. 과거는 현재를 비추는 거울이며 미래를 밝혀주는 등불이지만, 과거의 사건은 과거의 사건으로 남는다. 미래에 일어나는 과거의 사건과는 다른 사건이다. 따라서 역사적 사건을 상기하는 것은 민주시민에 대한 동기부여의 측면에서는 바람직한 것일 수 있으나, 현재와 미래에 일어날 문제에 대한 해결 방안에 대해서는 도움을 주기 어렵다.

4) 민주시민교육에서 교육방법론의 문제

민주주의라는 개념 자체가 정의되기 어려운 속성을 가지고 있는 상황에서 민주시민교육은 가르쳐야 할 개념이 명확하지 않은 교육의 형태를 띤다.¹¹⁾ 무엇을 교육해야 하는지에 대한 불명확성은 어떻게 교육해야 하는지에 대한 교육방법론의 문제와 얽혀 문제를 더 혼란스럽게 한다. 그러나 확실한 것은 기존에 이루어지는 다른 형태의 교육과 유사하게 단지 지식을 습득하는 것을 목표로 민주시민교육을 진행한다면, 민주시민교육을 받은 피교육자들은 정치적인 지식을 얻을 수 있을지는 모르지만, 자신이 어떤 판단을 해야 할지에 대해서는 도움을 얻지 못한다는 것이다. 다시 말해, 정치적 지식을 습득하는 식의 교육은 피교육자들을 수동적이고 피동적인 객체로 만듦으로써, 능동적이고 주체적인 정치적인 판단을 하고 이를 실행에 옮기는 참여형 시민으로 거듭나게 하는 데에는 어려움이 있다. 현재 세계적으로 나타나는 극단적 이념대립과 포퓰리즘의 득세 역시 정치 엘리트들과 엘리트들의 입장을 받아들이고 재

11) 민주주의 개념정의의 어려움에 대해서는 Michael Saward 저·강정인·이석희 역, 2018. 『민주주의란 무엇인가』. p19-66 참조.

생산하는 수동적 대중의 합작품이라는 것을 감안한다면, 지금은 능동적이고 주체적인 시민을 양산할 수 있는 민주시민교육 교육방법론이 무엇보다 필요한 시점이다.

4. 민주시민교육과 게이미피케이션

여기에서는 구체적으로 민주시민교육이 담아야 할 내용에 주목한다. 민주시민교육은 타자를 존중하고 행위자로서 인정하는 인성교육과 더불어 정치적 의사결정에 영향을 줄 수 있는 정치적 지식에 대한 교육이 병행되어야 한다. 특히 여기에서는 인성과 개념에 대한 지식을 모두 획득할 수 있는 방법론적 기제로서 게임을 주목한다.

1) 민주시민교육의 개념에 대한 고찰

민주시민교육에 대한 개념적 고찰을 통해서 바람직한 민주시민교육 방향과 그 방법론에 대해서 논의하고자 한다. 가장 먼저 다뤄야 할 부분은 자발적 시민을 양성하는 민주시민교육이 근본적으로 가능한지 여부를 살피고자 한다. 과연 민주시민교육이 다른 교육과 마찬가지로 피교육자에게 수동적인 역할을 부여하는 데 그치게 될 것인지, 아니면 교육수혜자가 자발적인 학습을 통해 민주주의 의식을 고취시킬 수 있는지를 로크와 루소, 칸트, 그리고 존 듀이의 교육에 대한 입장을 통해 확인하고자 한다. 다음으로 다루게 될 것은 그렇다면 민주시민이 되기 위해 갖추어야 할 본성적 역량에 대해서 알아보고, 교육을 통해 우리가 제공해야 하는 것은 무엇인지를 살펴본다. 마지막으로 우리가 민주시민교육을 위해 제공해야 하는 그 무엇을 우리는 어떤 방법을 통해 효과적으로

전달할 수 있는지를 고찰한다.

(1) 본성과 교육

로크는 알려진 바와 같이 인간의 본성은 쓰여 지지 않은 빈 석판과 같은 것이며, 이 석판에 어떤 글이 쓰이냐에 따라 인간은 달라질 수 있다고 말했다. 이는 교육을 통해서 인간의 본성은 얼마든지 변할 수 있다는 것을 암시한다(Locke 2014, 67-146). 반면 루소는 자연주의적 입장을 취한다. 그에 따르면, 인간은 본성적으로 동정심을 갖는 선한 동물이다. 그러나 그릇된 사회제도가 그 근원적 선함을 타락시킨다. 따라서 루소에게 교육은 자연으로 돌아가라는 자연주의적 교육이며, 실제로 루소는 에밀에서 사회적 구속보다는 나이에 따라 스스로 성장할 수 있는 여지를 만들어줄 것을 이야기한다(Rousseau 2006).¹²⁾ 이와 같은 로크와 루소의 교육관은 우리를 두 개의 선택지로 몰아간다. 그것은 하나는 자연적 본성으로 돌아가라는 것이고, 나머지 하나는 모든 것은 교육으로 결정된다는 이야기이기 때문이다.

칸트는 이 간극을 고착화시키는데 일조한다. 감성의 영역으로부터 자유로운 이성은 실천이성이라는 의무를 지킴으로써만 자유를 증명하기 때문이다. 다시 말해, 칸트에게 이성은 감성과 경험의 영역에서 자유로

12) 존 듀이는 “루소는 천성을 개발하는 과정이요 개인이 외부로부터 무엇인가를 강제로 접목시키는 식이어서는 안된다는 올바른 주장을 했지만, 사회 상태는 자연이 아니라는 주장 때문에 그릇된 방향으로 나아갔다”라고 루소의 교육론을 비판한다(Dewey 2007, 119). 그러나 여기에는 다소 동의하기 어려운 부분이 있다. 루소는 사회계약론이 애초에 존재하였다고 말하면서 사회상태가 자연적으로 주장한다. 이는 루소가 홉스를 비판하는 요지에서도 알 수 있다. 홉스가 사회계약을 맺는 개인이 계약을 지켜야 하는 이유를 명예심으로 든 것에 대해 루소는 명예심은 사회적 감정이며, 홉스는 계약이 맺어져 있지 않은 자연상태에서 사회적 감정을 동기로 내세우고 있다고 비판하기 때문이다(Rousseau 2003, 47). 위와 같은 논거를 통해 루소는 힘에 의하지 않은 최초의 사회계약을 주장한다(Rousseau 2010, 33-48). 따라서 루소가 사회상태가 자연적이지 않다고 봤다는 것은 그릇된 판단이다. 다만, 알려진 바와 같이 루소는 사회적 구속을 부정적으로 바라본다는 것은 명백하다.

운 것이기에 교육의 개념에 앞서 있고, 이 이성으로부터의 정언명령은 해야함에 대한 당위의 명령을 내릴뿐, 발전가능성은 내포하고 있지 않다. 따라서 칸트에게는 이성적인 사람과 비이성적인 사람의 구분만이 남게 된다(Kant 2006; 2009).¹³⁾

그러나 사실 본성과 교육은 대립되는 개념이 아니다. 존 듀이는 이를 잘 지적한다. 듀이는 환경과 분위기가 특정한 행위나 개념들을 습득해 나가는 교육적 효과가 있다는 것을 이야기하면서도 “환경은 기껏해야 반응을 유발하는 자극의 역할 밖에 할 수 없으며, 반응은 개인이 이미 가지고 이는 경향성에서 나온다”고 명확히 기술한다. 나아가 그는 사람을 감옥에서 통제한다고 하더라도 그 사람의 본성을 변화시킬 수는 없다고 말한다. 다시 말해 물리적인 격리조치가 도덕적 회개를 낳지는 않는다는 것이다. 이는 물리적 환경의 영향이 교육을 낳는 것이 아니라, 물리적 환경에 감응하여 스스로의 성향이 변화하여야만 교육적 효과가 나타난다는 것을 의미한다(Dewey, 2007, 51-73). 로크와 루소의 언어를 통해 이를 다시 해석하자면, 학습할 수 있다는 것은 이에 부합하는 본성이 있다는 이야기와 다름없다.¹⁴⁾ 따라서 인간의 본성과 교육은 대립되는 개념이라기보다 상보적 관계이다.

(2) 인간의 사회적 본능

민주시민교육을 가능하게 하는 인간의 본성적 역량은 무엇인가. 그것

13) 듀이는 이와 같은 이유로 프레게와 헤겔을 비판한다(Dewey 2007, 116-119). 칸트에 대해서는 다소 옹호하는 모양을 취하는데, 그것은 칸트의 교육론을 국가 주도의 전체주의 교육관과는 배치되는 인간성 증진으로 파악하기 때문이다(Dewey 2007, 166). 그러나 물자체와 현상은 접점을 가지지 않는다는 칸트 철학에 대한 비판을 상기한다면, 칸트의 교육론이 실효성이 있다고 판단하기는 어렵다.

14) 듀이는 이를 미성숙 개념을 통해 설명한다. 듀이에 따르면 미성숙은 성숙하지 못한 상태가 아니라, 성숙할 수 있는 힘이 잠재되어 있는 상태이다. 그는 미성숙의 특징으로 의존성과 가소성을 들고 있으며, 아이들은 상호적 상호작용을 하는 완벽한 능력을 천부적으로 타고났다고 이야기한다(Dewey 2007, 93-109).

은 바로 사회적 본능이다. 인간은 사회의 구성원으로서 다른 사람에게 도움을 주고자 하는 본능을 가지고 있다. 듀이가 교육에 주목하는 이유도 이 사회적 본성에 기반한 도덕교육을 통해 민주주의 발전에 기여하고자 함에 있다(Dewey 2007).¹⁵⁾

그렇다면 인간의 사회적 본능은 타고나는 것인가? 사실 인간이 사회적 존재라는 언급은 아리스토텔레스부터 있어왔다. 그러나 아리스토텔레스의 주장은 집단에 대한 개인의 함몰이라는 문제의식 속에 근대에 접어들면서 데카르트의 근대적 자아와 홉스의 사회계약론 등을 통해 분쇄되어 왔다. 집단에 앞서 개인이 존재한다는 논의는 분명 집단으로부터 개인의 권리를 신장하는데 일조하였고, 소극적 의미의 자유주의의 확립을 가져다 준 것은 틀림없지만,¹⁶⁾ 인간이 사회적 본성으로부터도 자유로운 개인으로 상정되면서, 인간의 이기심을 고정값으로 놓고 사회를 설명하려는 시도들은 잦아졌다. 그러나 인간이 이기적이기만 하다면 사회는 존재하지도 유지될 수도 없을 것이다(차홍석 2018).

실제로 최근의 연구들은 인간의 이기적 본성보다 이타적이고 사회적인 본성에 주목한다. 게임 참여자 A와 B에게 일정정도의 금액을 제공하고, A가 분배하는 금액을 B가 받아들이는 경우에 한정하여 A와 B는 실제 해당 금액을 가져갈 수 있는 규칙을 지닌 이른바 최후통첩게임이 있다. 여기서 최선의 방법은 제공된 금액이 5,000원이라면 나에게 4,900원을 배분하고 상대방에게는 100원을 제시하는 것이다. 상대방은 거절함으로써 아무것도 얻지 못하는 것보다는 100원이라도 얻는 것이 이익이기 때문에 받아들여야 한다. 그러나 실제로는 대부분 이를 거절했다. 더 재미 있는 사실은 금액을 제시하는 A의 대부분이 애초에 주어진 금액을 비

15) 듀이는 “법률과 형벌에 의하여, 사회적 선동과 토론에 의하여, 사회가 그 자체를 조성하고 형성해 가는 과정은 다분히 비체계적이고 우연적인 것”이라고 말한다. 그는 “교육을 통해서 사회는 나아가고자 하는 방향으로 확고하게 나아갈 수 있다”고 역설한다(Dewey 2007, 523-524).

16) 소극적 자유는 이사야 벌린의 개념이다. Isaiah Berlin 저·박동천 역. 2006. 『자유론』. p339-422. 참조.

슷하게 나누었다는 사실이다(Kahneman et al 1986a; Kahneman et al 1986b).

인간으로는 실험이 어려워 동물을 대상으로 한 실험 역시 사회적 본성에 대한 근거를 제시한다. 줄을 잡아당기면 먹이가 나오지만, 그 대가로 다른 원숭이가 전기 충격을 받는 장치에 원숭이를 넣었다. 원숭이들은 이 곳에서 자신이 줄을 잡아당기자 다른 원숭이가 전기 충격을 받는 모습을 확인하고는 줄을 잡아당기지 않았다. 심지어 어떤 원숭이들은 며칠을 먹지 않고 버텼다(Miller and Kuwhara 1996).

피실험자를 가상의 상황을 놓고, 피실험자에 뇌를 관찰한 실험에서 역시 사회적 본성은 뚜렷하게 나타났다. 핵자기공명 촬영기 속에 놓고 컴퓨터 화면에 나타난 공으로 게임을 하라고 피실험자에게 지시했다. 피실험자에게는 다른 두 명이 다른 방에서 게임을 통해 공을 주고 받을 것이라고 말했다(사실 나머지 두 실험자는 존재하지 않았다). 피실험자와 나머지 두명의 참가자는 서로 공을 주고 받으면서 게임을 진행했다. 그러나 피실험자를 제외한 두 실험자들의 태도가 갑자기 바뀌어서 두 사람만 공을 주고 받기 시작했다. 이 상황에서 피실험자의 뇌는 고통을 당할 때 자극 되는 곳이 활성화되고 있었다(Eisenberger and Lieberman 2004). 결론적으로 인간은 사회적 본성을 타고나는 것으로 보인다. 스티븐 핑커는 최근의 과학실험들을 집대성한 『빈 서판』에서 저서명과는 정반대의 논지를 편다. 인간의 본성이 ‘빈 서판’이라는 가설은 매력적이었지만, 오히려 ‘빈 서판’은 인간 본성에 부합하지 않은 폭력적인 시도에 노출시켰다. 그는 “현대 과학은 빈 서판이 그릇된 이론임을 갈수록 분명히 보여주고 있지만”, 여기에 대항하여 “빈 서판을 구조하고자 하는 보수적인 노력 역시 이어지고 있다”고 말한다. 그에 따르면 빈 서판을 구조하려고 하는 사람들은 “객관성과 진리의 가능성을 부인하고, 쟁점을 이분화하고, 사실과 논리를 정치적 입장으로 대체”하고

있을 따름이다(Pinker 2004, 737-738).

민주시민교육에서도 인성교육에 대한 가능성을 논증하는 것은 일반적으로 교육이라는 이름으로 행해지고 있는 행태가 민주시민교육과 부합하지 않으며, 민주시민교육을 통한 자발적 시민 양성에 대한 우려적인 목소리를 잠재우기 위함이다. 플라톤이 『파이드로스』에서 인간을 마차를 끌고 있는 두 마리의 말에 비유하며 하나는 이성이고 하나는 감정인데, 감정보다는 이성을 이끄는 말에 의해 판단해야 한다고 주장한 이래, 현대에 이르기까지 이 이분법적 사고는 지속되었다. 그 균열의 틀은 때로는 이성과 감정이었지만, 또 때로는 이성과 비이성이었다. 다시 말해, 우리가 나아가야 할 바람직한 방향은 이성적인 것이고 그것을 갖추지 못한 것은 비이성적이며 계도되어야 할 대상으로 인식된 것이다. 교육은 이러한 이분법적 사고 속에서 이루어져 왔으며 비이성적이고 아직 미흡한 학생들에게 이성적이고 완결적인 교육자가 지식이나 태도를 주입하는 식으로 진행되어 온 것이다. 그러나 민주시민교육은 기존의 교육 틀로 이해될 수 없으며 이해되서도 아니 된다. 따라서 우려의 목소리가 나오기도 하고, 오히려 기존의 교육의 틀로 민주시민교육을 재해석하려는 의견도 나오기도 한다. 하지만 인간은 본성적으로 완성되지 않은 형태이지만, 감정의 수양과 인성의 확장을 통해, 그리고 지식의 확대를 통해 사회적 인간으로 거듭날 수 있는 가능성을 타고났다.

2) 지식에 대한 민주시민교육

민주시민교육에 대해 필요한 기본지식은 정치적인 지식이다. 사회 현상과 문제가 어떻게 일어난 것인지, 그 현상에 대한 분석은 어떻게 해야 하는지 그리고 이해관계와 공공의 영역에서 나타나는 정치적 함의는

무엇인지 확인할 수 있어야 하고, 자신의 이해관계나 정치적 신념에 의거하여 바람직한 방향을 도출할 수도 있어야 한다. 정치행위자는 자신의 의견을 명확하게 표현할 줄 알아야 하고, 행위자들은 서로의 입장을 이해하고 의견을 절충하는 과정을 겪어야 한다. 결정된 안은 어떤 의미를 가지고 있으며, 그리고 어떠한 결과를 가져오는지를 확인하고, 이에 대해 피드백 하여 자신의 입장과 방법을 수정해 나가는 것 역시 정치의 영역이다. 심지어 이와 같은 메커니즘은 국제정치의 영역, 국내 중앙정치의 영역, 그리고 지방정치의 영역에서 다발적으로 일어나며, 개별영역은 서로 독립적이기는커녕 서로 영향을 주면서 나타난다.

사실 이 복잡한 정치현상을 온전히 이해하기 위해서는 인간과 집단에 대한 이해, 의회, 선거 정당에 대한 이해, 국제관계에 대한 이해, 현상 분석과 의견표출 능력 등을 모두 갖춰야만 한다. 그러나 이 모든 과정을 교육한다고 하는 것은 요원한 일이다. 그러나 한편으로 이 중 하나의 과정을 시민들에게 개념적으로 안내하면서 민주시민교육을 실행한다고 이야기하는 것도 설득력을 갖기는 힘들다. 지식을 안내받은 시민들은 해당 지식을 현실에서 적용시켜보려 하지 않고, 단지 관념적으로 인식할 뿐이기 때문이다.

따라서 우리는 정치지식을 피상적으로 전달하지 않는 방법을 찾아야 한다. 그리고 현실과 괴리된 관념으로서의 지식의 전달이 아니라 실질적으로 활용될 수 있는 살아있는 정치적인 지식을 시민들에게 인지도시켜 줄 필요가 있다.

3) 민주시민교육과 게이미피케이션

교육이라는 것은 본성을 양육하는 것이고, 우리는 민주주의 사회에 반

드시 필요한 사회적 본성을 가지고 있다. 그러면 이 사회적 본성을 어떻게 양육해야 하는가? 듀이는 미성숙한 본성을 교육을 통해서 육성하려면 가소성과 의존성에 대한 이해가 선행되어야 한다고 말한다. 여기서 의존성이란 스스로 아무것도 하지 못하는 기생상태가 아니라, 현재에는 의존적이지만 앞으로는 자립할 수 있는 가능성을 지니고 있다는 건설적 개념을 말하고, 가소성이란 본질을 간직하는 상태에서 경험을 통하여 배움으로써 다른 문제해결에 이를 활용할 수 있는 능력을 이야기 한다.

따라서 의존적이면서도 가소성을 가진 교육수혜자의 역량을 극대화시킬 수 있는 방법은 교육수혜자가 흥미를 느낄 수 있으면서도, 여러 번의 반복되는 경험을 통해 다른 문제에도 이를 적용시켜 볼 수 있어야 한다. 더욱이 주지하다시피 민주시민교육은 단지 정치체제에 대한 지식을 가진 소극적 시민을 육성하는 것을 목표로 하지 않기 때문에¹⁷⁾, 교육방법론에 있어서도 교육수혜자가 자유롭게 자신의 행위를 하고 이를 통해 스스로 학습하는 교육방법론이 제시되어야 한다. 게임은 바로 여기에 알맞은 형식을 지닌다.¹⁸⁾

먼저 게임은 기본적으로 흥미를 유발시키는 놀이문화에 기초하기 때문에 참여자의 흥미를 유발시킨다는 장점이 있다. 교육에 있어 흥미는 교육의 실효성을 좌우하는 중요한 요소다. 게임의 참여자는 실제로 게임으로부터 자신이 영향을 받고, 다시 자신의 행위가 게임에 영향을 주는 상호작용의 관계 속에 있다. 이는 게임을 단지 관람하는 관찰자의 입장과는 다른 것이다(Dewey 2007, 205-210). 또한 몰입 이론(Flow theory)

17) 정치적 지식이 중요하지 않다는 말은 아니다. 정치에 대한 지식이 많아질수록 민주시민의식 역시 고취될 수 있다. 그러나 여기서 다시 확인해야 하는 것은 시민의식을 고취시킨 것은 지식이 아니라 교육수혜자에게 내재된 민주주의에 대한 관심이다. 환경은 변화를 낳는 충분조건이 아니라는 사실을 우리는 듀이의 주장을 통해서 확인했다. 또한 정치적 지식을 전달하는 교육이 교육수혜자의 정치 참여를 일깨우지는 않는다는 것을 상기해야 한다.

18) 게임이 아닌 분야를 게임과 접목시키는 것을 일컬어 '게이미피케이션'이라고 한다.

에 의하면, ① 명확한 목표와 즉시 피드백이 이루어지고, ② 개인의 기술과 능력수준에 적절하며, ③ 행동과 의식이 일치하며, ④ 자의식이 사라져 두려움을 느끼지 않으며, ⑤ 시간이 빨리 흐르는 것처럼 느껴지고, ⑥ 통제할 수 있는 감각이 있고, ⑦ 집중도가 높아지며, ⑧ 어떠한 결과를 낳는 것과 관계 없이 몰입 자체를 보상으로 느낄 때, 우리는 몰입을 하게 되며 몰입은 효과적인 결과를 산출하는 것으로 나타났다(Csikszentmihalyi 1993, 178-179).

게임은 정해진 룰 안에서 자신의 입장을 능동적으로 취하고 행동하도록 하며, 자신의 행위가 어떠한 결과를 낳는지를 살펴보고 반성할 수 있도록 한다는 점에서 참여자가 자발적으로 학습하는 효과를 낳는다.¹⁹⁾ 다시 말해 행위자의 행동이나 입장은 애초에 주어진 것이 아니기에 특정 정치적 입장을 대변하는 주입식 교육으로부터 벗어날 수 있고, 게임 내의 목표를 달성하기 위해 다른 행위자들 간의 경쟁 및 협력을 통해서도 다른 입장을 가진 행위자들의 행동 패턴을 익힐 수 있으며, 마지막으로 가상의 상황 속에서 자신의 행동이 어떠한 결과를 나타낼 수 있는지를 미리 학습함으로써, 이를 반성하고 스스로의 행동과 판단을 교정하는 효과를 가져올 수 있다.

게임이 바람직한 교육방법론이 될 수 있다는 연구들은 이를 뒷받침 한다. 먼저 게임은 흥미를 제공함으로써 게임참여자에게 집중을 하도록 하고 다양한 관점을 탐험하도록 함으로써 정치적 관용과 시민적 덕성 그리고 공감능력을 강화시키는 것으로 나타났다(Simkins and Steinkuehler 2008). 강의실에서 시민교육을 수동적으로 받는 것보다 게임을 통한 민주시민교육은 더 효과적인 결과를 가져왔다(Raphael et al, 2010). 더 흥미로운 사실은 학생들은 가상의 상황에 기반한 게임보다는

19) 듀이는 수동적인 경험은 학습효과를 갖지 못한다고 말한다. 학습은 자신의 행위로 인한 변화가 우리 내부의 변화를 불러 일으키는 경험을 통해서만 가능하다(Dewey 2007, 227).

현실문제에 기반한 게임을 통해 공감능력이 확대시키고 복잡한 윤리적 사고를 하였다는 사실이다(Egenfeldt-Nielsen, 2007). 또한 최근에는 게임의 요소에 있어서 게임에 대한 몰입과 사회적 협동의 상보적 역할에 주목하기도 한다. 다시 말해 몰입은 게임 주제에 대한 흥미와 공감을 하는 기질을 발달시키고, 사회적 협동은 시민적 덕성에 대한 지식과 시민으로서 갖추어야 하는 기술들을 발달시킨다는 것이다(Raphael et al, 2012).

IV. 정치 게이미피케이션 사례

- 정치보드게임 제작을 중심으로

앞서 언급하였듯이 게이미피케이션은 민주시민교육에 다양한 쓰임새가 있다 할 수 있다. 게이미피케이션은 게임의 성격을 가지고 있어 재미와 이를 통한 몰입도를 향상 시킬 수 있다. 교수가 학생에게 강의식으로 자신의 지식을 전달하는 방식을 취하지 않는다는 것이다. 게이미피케이션 교육은 게임이라는 수단을 통해 민주시민교육을 위한 틀을 제공할 뿐이며, 참여자는 게임을 진행함으로써 스스로 학습할 수 있다.

더욱이 게이미피케이션을 통한 교육은 주체적 참여자를 만드는 효과를 가지고 있다. 민주시민교육은 단지 알고 있는 것이 중요한 것이 아니라, 시민들의 참여가 필요하다. 게이미피케이션은 참여자가 스스로 게임이란 틀을 통해 이미 능동적으로 참여하는 법을 학습하는 효과를 가지고 있다.

이처럼 다양한 교육적 효과를 가지고 있는 게이미 피케이션을 활용한 선거정치 보드게임 해커톤은 선거와 정치에 대한 대학생들의 다양한 아


이디어를 보드게임 제작을 통해 발현 시키고 이를 초·중·고등학생들의 선거·정치교육 교재로 활용할 수 있도록 기획되었다.

2차례 치러진 해커톤을 통해 다양한 아이디어를 보드게임으로 제작하고 이를 교육 교재화(教材化)하는 것을 목표로 했다.


1. 보드게임 해커톤의 내용

해커톤은 정치 문제를 선정하고, 이를 보드게임으로 제작하기 위해 다양한 형태의 보드게임을 놀이함으로써 게임의 구조를 체득하고, 강의와 메토링을 통해 게임의 내용을 구체화 한 후 프로토타입을 제작하는 순서로 진행되었다.

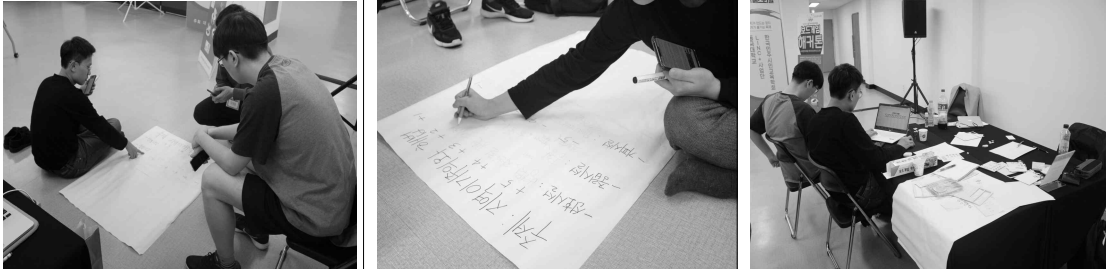
(1) 팀빌딩 및 ice-breaking / 정치문제 주제 선정

항 목	내 용
교육목표	○ 아이스브레이킹과 정치, 선거 연구 주제 선정
세부교육 내용	○ 팀빌딩 프로그램 - 조별 협력게임을 통한 자기소개 및 팀빌딩 - 우리조가 선정한 정치, 선거의 문제는?
교 육 사 진	
	



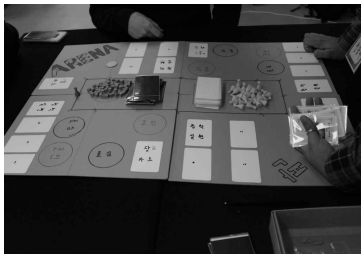
(2) 유형별 보드게임 플레이

항 목	내 용
교육목표	○ 유형별 보드게임 플레이를 통한 게임요소 알기
세부교육 내용	○ 다양한 유형별 보드게임을 플레이 하며 적합한 게임요소 파악 ○ 조별로 제작하고자 하는 게임요소에 대한 멘토링
교육 사진	
	




(3) 보드게임 개발 프로세스-강의 및 구조 기획

항 목	내 용
교육목표	○ 주제관련 아이디어션과 보드게임 구조 기획
세부교육 내용	○ 게임 스토리 및 초안 디자인을 위한 개발 프로세스 강의 - 게이미피케이션 필요, 가능성 분석 - 보드게임 구조(알고리즘) 개발
교육 사진	
	




(4) 보드게임 프로토타입 개발

항 목	내 용	
교육목표	○ 선정된 주제에 따라 조별 보드게임 프로토타입 제작	
세부교육 내용	○ 정치,선거를 쉽게 이해할 수 있도록 하는 스토리 디자인 ○ 강사,교수님의 멘토링을 활용한 보드게임 제작 프로세스 ○ 정치,선거 스토리가 들어간 유형/장르별 보드게임 프로토타입 제작 ○ 조별 베타테스트 진행을 통해 상호 피드백 진행	
교육 사진		
		

(5) 보드게임 발표 / 월드카페

항 목	내 용	
교육목표	○ 발표 및 월드카페 라운드테이블 심사	
세부교육 내용	○ 사회문제 발표 및 게임 플레이 - 월드카페 라운드테이블을 통해 게임플레이를 진행하며 심사에 참여 및 참관하여 피드백을 함께 나눌 수 있는 심사 방식	
교육 사진		
		

(6) 보드게임 시상식

항 목	내 용	
교육목표	○ 사회적보드게임 시상식 (대상-최우수상-우수상)	
세부교육 내용	○ 심사배점표에 따른 심사 진행 및 회의 ○ 우수 보드게임 작품상 시상식 진행 ○ 상호평가를 통한 학생들의 심사 참여	
교 육 사 진		
		

2. 보드게임 해커톤의 효과

보드게임 해커톤을 통해 민주시민교육의 기존 교수법과는 전혀 다른 방식의 교육을 추진하여 교육당사자들의 흥미를 북돋아 내용의 전달을 용이하게 할 수 있다. 교육대상자들에게 선행학습을 요구하지 않기 때문에, 세대나 학력과 같은 변수를 크게 고려하지 않아도 된다. 게임의 규칙과 기본 개념들을 이해한다면, 게임제작을 통해 스스로 학습하기 때문이다. 특히 게임을 플레이하는 것 보다 게임을 제작함으로써 좀더 체계적인 문제접근이 가능할 것으로 판단된다. 그리고 제작된 게임은 관계기업에서 사업화를 추진하여 교육교재로 개발된다면에서 개발한 청년들은 개발자로 창업의 기회를 얻을 수 있고, 개발된 교재는 민주시민교육의 새로운 교육재료로 사용될 수 있다.

V. 결론

민주시민교육의 중요성에 대해서는 상당수가 공감하지만, 현재 한국의 민주시민교육은 몇 가지 문제점을 노출한다. 논의한 바와 같이 현재 우리나라는 민주시민교육에 대한 기본 원칙에도 합의를 이끌어내지 못했다. 민주시민교육이 법제화되지 않았고²⁰⁾, 이를 총괄하거나 자금을 지원할 기관은 전무하다. 현재 시민사회단체들은 과거 권위주의 정부가 권력을 정당화했던 기억으로 인해 정부부처가 나서는 것에 대해 거부감이 있으며, 한편으로 정부부처 간 이해관계도 엇갈려 서로가 자신들이 민주시민교육을 주관해야 한다고 이야기 한다. 모두가 필요성에는 공감하면서도 뚜렷한 해결책을 내지 못하는 상황이며, 실제로 민주시민교육은 학계를 포함한 전문가들의 지원을 받지 못한 채, 민주화 운동의 역사를 돌이켜 보는 정도로 제한되는 경우가 잦다.

이와 같은 상황에서 게임을 통한 민주시민교육을 제시 하는 것은 한편으로는 궁여지책窮餘之策이지만, 또 한편으로는 기회다. 흥미를 줄 수 있는, 그리고 크지 않은 비용으로, 사실 상의 민주시민교육을 위한 사회적 합의의 전제 위에²¹⁾ 진행되기 때문이다. 게임을 통한 민주시민교육은 게임을 제작하는 사람에게, 그리고 또한 게임을 플레이 하는 사람에게도 동시에 민주시민교육의 역할을 수행한다. 민주시민교육과 관련한 게임을 만드는 사람들은 정치적인 개념을 체계화시킬 수 있다. 스스로 체계화가 되지 않는다면 게임을 만들 수 없다. 부가적인 게임의 룰도 부여할 수 없고 게임의 형태 또한 고민할 수 없다. 따라서 게임을 만드는 사람은 필연적으로 자신이 가지고 있는 정치 지식을 체계화하여 게

20) 법제화되지는 못하였지만, 현재 지방정부에서 조례로 규정하고 있는 추세다.

21) 게임은 대부분 보이텔스바흐 합의의 원칙들을 전제로 한다.

임 실행자가 무엇을 얻을 수 있는지를 고민해야 한다. 게임 제작에 대한 교육은 정치외교학을 전공하는 학생들이나, 민주시민교육을 진행하는 강사에게 유익하다. 정치 지식을 체계화함과 민주시민교육을 통해 전달해야 하는 것이 단지 지식의 전달이 아니라는 사실을 유념할 수 있다. 게임을 플레이 하는 것은 게임의 복잡성과 수준에 따라 달라지겠지만, 일반적으로는 중·고등학교 수준이 바람직한 것으로 보인다. 최근 선거법 개정을 통해 선거권 연령이 낮추려는 시도들이 계속되고 있다. 현재 만 19세인 대한민국의 선거권 연령을 만 18세로 낮춘다는 것이다. 만 18세에 해당하는 연령은 현재의 고등학교 3학년이 포함된다. 따라서 선거권을 가진 국민으로써 고등학생에게도 정치교육(민주시민교육)을 진행해야 한다는 논의가 지속되고 있다. 많은 지식을 요구하지 않고 흥미를 유도하며, 플레이를 하면서 자연스럽게 주도적 의사결정의 주체로 거듭나는 게이미피케이션을 통한 민주시민교육은 중·고등학생을 대상으로 한 민주시민교육의 방법론으로써 더욱 바람직한 것으로 보인다.

참고문헌

1. 국내문헌

- 김현수. 2006. 『이야기 영국사』. 파주: 청아출판사.
- 서현진. 2012. “민주주의 심화와 민주시민교육: 한국과 미국의 고등학교 정치교육에 관한 비교 연구.” 의정연구 18권 3호, 105-137.
- 손세호. 2019. 『하룻밤에 읽는 미국사』. 서울: 알에이치코리아.
- 양홍권. 2014. “독일 정치교육 사례에 기반한 한국의 민주시민교육 모형 탐색 연구.” 평생학습사회 10권 2호, 77-104.
- 이규영. 2005. “독일의 정치교육과 민주시민교육.” 국제지역연구 9권 3호, 157-185.
- 정하운. 2014. “한국민주시민교육의 제도화 과정과 쟁점: 법제화를 둘러싼 주체들의 이해관계를 중심으로.” 미래정치연구 4권 1호, 31-53.
- 조상식. 2009. “민주시민교육의 교육이론적 지평.” The Journal of Korean Education Idea 23(1), 209-238.
- 조찬래. 2012. “민주시민교육.” 민주시민교육학회보 13권 2호, 71-92.
- 차홍석. 2018. “이타성에 대한 이기주의 해석 비판: 홉스와 도킨스를 중심으로.” 한국정치학회보 52집 2호, 225-248.
- 최장집. 2010. 『민주화 이후의 민주주의』. 서울: 후마니타스.

2. 국외문헌

- Arendt, Hannah. 저 · 김정환 역. 1999. 『폭력의 세기』. 서울: 이후.
- Aristotle. 저 · 천병희 역. 2013. 『정치학』. 고양: 숲.
- Berlin, Isaiah. 저 · 박동천 역. 2006. 『자유론』. 서울: 아카넷.
- Caillois, Roger. 저 · 이상률 역. 1994. 『놀이와 인간』. 서울: 문예출판사.
- Csikszentmihalyi, M. 1993. *The Evolving Self: A Psychology for the Third Millennium*, New York: HarperCollins.
- de Tocqueville, Alexis. 저 · 임효선·박지동 역. 『미국의 민주주의 I』. 1997. 파주: 한길사.
- Dewey, John. 저 · 이홍주 역. 2007. 『민주주의와 교육』. 파주: 교육과학

- 사.
- Egenfeldt-Nielsen S. 2007. *Educational Potential of Computer Games*. New York: Continuum.
- Eisenberger, N. I. and Lieberman, M. D. 2004. "Why Rejection Hurts: A Common Neural Alarm System for Physical and Social Pain." *Trends in cognitive sciences* 8(7): 294-300.
- Kahneman D., Knetsch, J. L. and Thaler R. 1986a. "Fairness and The Assumptions of Economics." *Journal of Business* 59: 285-300.
- Kahneman D., Knetsch, J. L. and Thaler R. 1986b. "Fairness as a Constraint on Profit Seeking: Entitlements in the Market." *American Economic Review* 76: 728-741.
- Kant, Immanuel. 저 · 백종현 역. 2006. 『순수이성비판 I,II』. 파주: 아카넷.
- Kant, Immanuel. 저 · 백종현 역. 2009. 『실천이성비판』. 파주: 아카넷.
- Locke, John. 저 · 정병훈 · 이재영 · 양선숙 역. 2014. 『인간지성론 I』. 파주: 한길사.
- Manin, Bernard. 저 · 곽준혁 역. 2004. 『선거는 민주적인가』. 서울: 후마니타스.
- Miller, R. E., Banks, J. H. and Kuwhara, H. 1966. "The Communication of Affect in Monkeys: Cooperative Conditioning." *Journal of Genetic Psychology* 108: 124-134.
- Nussbaum, Martha. C. 저 · 우석영 역. 2016. 『학교는 시장이 아니다』. 파주: 궁리.
- Osborne, Roger. 저 · 최완규 역. 2012. 『처음 만나는 민주주의의 역사』. 서울: 시공사.
- Pinker, Steven. 저 · 김한영 역. 2004. 『빈 서판』. 서울: 사이언스북스.
- Plato 저 · 박종현 역. 2005. 『국가 · 정체』. 파주: 서광사.
- Rancière, Jacques 저 · 2011. 『민주주의는 왜 증오의 대상인가』. 고양: 인간사랑.
- Raphael at el. 2010. "Games for Civic Learning: A Conceptual Framework and Agenda for Research and Design." *Games and Culture* 5(2): 199-235.

- Raphael at el. 2012. "Flow and cooperative learning in civic game play." *New Media & Society* 14(8): 1321-1338.
- Rousseau, Jean-Jacques 저 · 김중현 역. 2010. 『사회계약론』. 서울: 펭귄 클래식코리아.
- Rousseau, Jean-Jacques 저 · 민희식 역. 2006. 『에밀』. 고양: 육문사.
- Rousseau, Jean-Jacques 저 · 주경복 · 고봉만 역. 2003. 『인간불평등기원론』. 서울: 책세상.
- Saward, Michael. 저 · 강정인 · 이석희 역. 2018. 『민주주의란 무엇인가』. 서울: 까치글방.
- Simkins DW and Steinkuehler C. 2008. Critical ethical reasoning and role-play. *Games and Culture* 3: 333 - 355.
- Weber, Max. 저 · 최장집 편 · 박상훈 역. 2013. 『소명으로서의 정치』. 서울: 후마니타스.

<첨부>

1. 참여학생들의 최초 기획안

보드게임 기획안			
게임 이름	정치풍운		
게임 제작자	게임 소요시간	게임 장르	게임 가능인원
남은서, 정성민, 유수민, 이준민, 권민혁, 임정민	20분	선거제도	3~6인
게임 종료	(승리조건) 한정된 시간에 가장 높은 득표를 기록한 사람이 이긴다. (패배조건) 미인 사람 한명 생기면 다른 분 패배.		
게임 주제 및 주제에 대한 소개	▶ 의원들이 선거를 위해서 여러 가지 방법 속속 써다 ▶ 선거를 의인 선거를 때 국민들이 지지를 받던 대안 ▶ 권한권이 상을 형제도 같은 법이다. 그래서 여러 ▶ 는 이런 주제로 게임 만들어 시작했다.		
게임 구성물	권과 가격 선택 카드 판장 가지고 있다 가격 카드: ① 신발 배점 조사 ② 언론 카드 제한 카드: ① 작선 카드 ② 언론사 카드.		
게임 셋팅 (그림으로 표현)			

게임 방법 및 세부 규칙	<p>1. 지정된 지도에서 주사위를 던져 숫자 숫자를 지우는 방식으로 전진하며 다양한 도구, 카드는 사용하며 특별한 사건을 준비하기</p> <p>2. 각종 정보기관의 지지를 얻어서, 지지율도 얻을 수 있고 당선 성공률도 높인다.</p> <p>3. 한정된 시간에 가장 높은 지지율 기록한 사람이 이긴다.</p> <p>4. 후보자 가격 선택 카드 판장 가지고 있다. 제한 카드: ① 신발 배점 조사 (판장 기록), ② 언론 카드 (지원은 좀 가지고 있거나 벌어들인다) 기회 카드: ① 작선 카드 (극한 지지를 끌어올리기) ② 언론사 카드 (언론 카드 보유)</p> <p>5. 주사위를 던진 때마다, 기회 카드와 제한 카드 같이 뺐다. (기회카드 을 쓰는지 본인 결정하고, 단 제한 카드 무조건 적용해야 한다) 카드 그중만 기록 수 있다. 6. 특별 천, 발원, 공격 받지 않은 곳 ▶ 기회 카드 가능 있음 ▶ 빈칸.</p>
---------------	--

보드게임 기획안			
게임 이름	대선 토론 시뮬레이터		
게임 제작자	게임 소요시간	게임 장르	게임 가능인원
남건영, 나미림, 이서연	10~15분	카드	3
게임 종료	(승리조건) 득표도 50 획득 유권자 카드 5개 획득 (패배조건) 유권자 면서 득표도 50, 카드 5개 획득. ▶ 실제 유권자가 5를 돌파하면 34에게		
게임 주제 및 주제에 대한 소개	대선 토론에기 후보자들의 선택이 선거 판도를 크게 바꿀 수 있다는 점을 시사한다 옳은 정책적 유권자가 승리하면 유권자는 의사가 없다는 점을 시사한다.		
게임 구성물	① 공약 카드 ② 유권자 카드 ③ 호의 카드 ④ 유권자 카드 ⑤ 여론조사 카드 ⑥ 논점 가져오기 ⑦ 정치 무용론 제거판		
게임 셋팅 (그림으로 표현)			

게임 방법 및 세부 규칙	<p>1) 10% 지지 판 및 모든 카드의 전부를 가진다. 2) 유권자 카드는</p> <p>25% 1장 50% 2장 75% 3장</p> <p>34</p>
---------------	---

보드게임 기획안			
게임 이름			
게임 제작자	게임 소요시간	게임 장르	게임 가능인원
한지현 이현석	30분	전략 게임	4인
게임 종류	(속리조전) 가발판 45% (15점) 이상 채우기 사뭇 동안 일정 금액 채우기		
게임 주제 및 주제에 대한 소개	· 사회적 불평등, 기득권, 정치 개혁 (정치 개혁) · 정치 개혁이 관건이므로 사회적, 정치 개혁의 중요성		
게임 구성품	① 돈 100원, ② 가발판, ③ 가발판, ④ 알		
게임 셋팅 (□표로 표현)			

게임 방법 및 세부 규칙	<ol style="list-style-type: none"> 1. 정해진 금액 채우기 (한 칸) (알 채우기) 2. 주사위 굴리기 (가발판), (가) 사발판 채우기 3. 채우기 완료 (한 칸) 채우기 (가) 채우기 완료 (가) 채우기 완료 (가) · (가) 채우기 완료 (가) · (가) 채우기 완료 (가) · (가) 채우기 완료 (가) 4. (가) 채우기 완료 (가) 채우기 완료 (가) · (가) 채우기 완료 (가) 채우기 완료 (가) · (가) 채우기 완료 (가) 채우기 완료 (가) 5. (가) 채우기 완료 (가) 채우기 완료 (가) · (가) 채우기 완료 (가) 채우기 완료 (가) · (가) 채우기 완료 (가) 채우기 완료 (가) 6. (가) 채우기 완료 (가) 채우기 완료 (가) · (가) 채우기 완료 (가) 채우기 완료 (가) · (가) 채우기 완료 (가) 채우기 완료 (가) 7. (가) 채우기 완료 (가) 채우기 완료 (가) · (가) 채우기 완료 (가) 채우기 완료 (가) · (가) 채우기 완료 (가) 채우기 완료 (가) 8. (가) 채우기 완료 (가) 채우기 완료 (가) · (가) 채우기 완료 (가) 채우기 완료 (가) · (가) 채우기 완료 (가) 채우기 완료 (가) 9. (가) 채우기 완료 (가) 채우기 완료 (가) · (가) 채우기 완료 (가) 채우기 완료 (가) · (가) 채우기 완료 (가) 채우기 완료 (가)
------------------	--

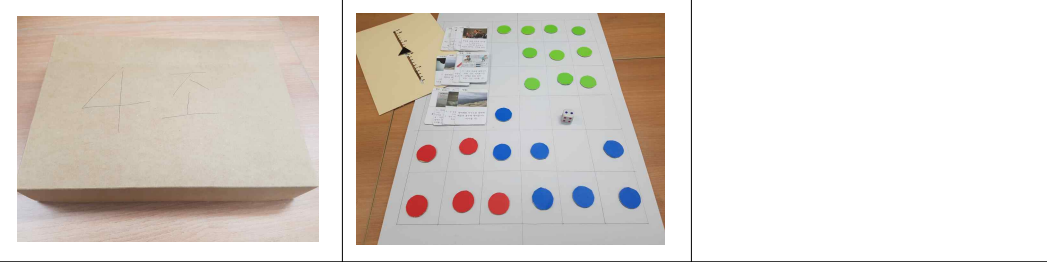
2. 주요 결과 제작물



I'm City - 우리가 생각하는 정치란 ?



지지율 변화를 통한 선거구 이해



정치풍운 - 정치운영 보드게임

