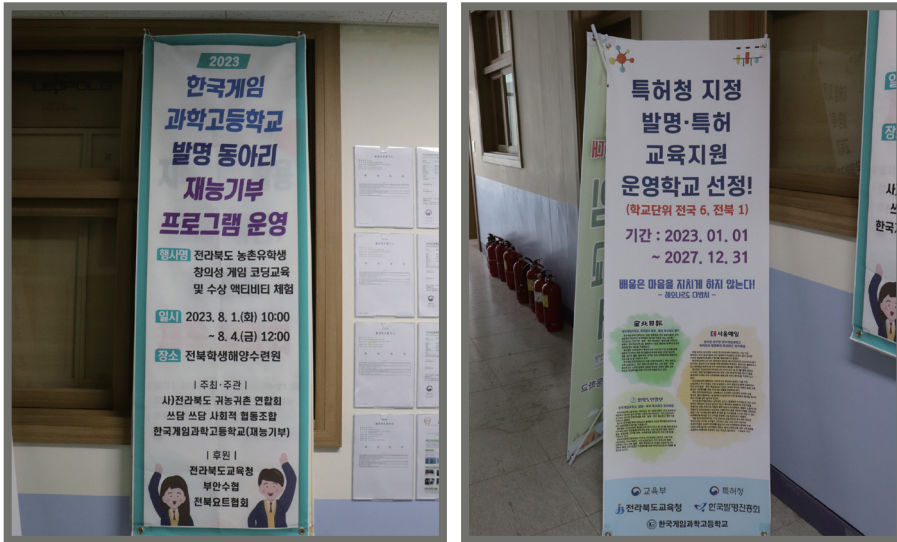


완주, 마음 모아 함께!

한국게임과학고등학교 이기섭 교감 선생님



운주에 있는 한국게임과학고등학교에서 이기섭 교감 선생님을 만났다. 오랜만에 들어가보는 고등학교이기에 좀 어색한 듯한데 학교 안이 조용하다. 점심시간이 막 지난 시간이라서 학생들도 많이 보이지 않는데, 어쩐지 마음이 푸근하다. 오가며 마주치는 학생들이 먼저 인사를 하니 나도 미소를 띠게 된다.



배움은 마음을 지치게 하지 않는다.

3층의 다빈치실에서 선생님을 만났다. 다빈치실은 그 이름에서 알 수 있듯이 레오나르도 다빈치 이름에서 따온 곳이다. 이곳에서 선생님은 발명과 지적재산권 관련 수업을 한다. 이기섭 선생님은 대학에서 디자인을 전공하고 2005년부터 이 학교에서 미술 과목과 발명지식재산이라는 과목을 강의하고 있는데, 9월 1일 자로 교감 선생님이로 임명되었지만, 이번 학기는 강의를 계속할 것이라고 한다.

“생활 속에서 또는 교과 수업에서 나오는 다양한 아이디어들, 결과물들, 창의적 발상이 적용된 내용들을 잘 꾸미고 다듬으면 옥이 되는데 그냥 버려지는 것이 너무 많아요. 그리고 학생들에게 ‘이것들을 어떻게 살릴 수 있을까?’라고 고민한 것이 이 지식재산이라는, 어떤 감수성을 길러줘야 한다는 거죠. 지식재산이라고 하는 건 그 안에 특허권, 실용신안권, 상표권, 디자인권 등 다양한 권리들이 있거든요. 근데 이것들이 충분히 살릴 수 있는데도 불구하고 없어지는 게 너무 안타깝고 아쉬워서, 제가 교육 과정상에 그 과목이 있어서 도입했어요.”

학생들 입장에서는 자신이 떠올린 아이디어가 성적에 반영이 되고, 또 그것을 활용하여 지식재산권을 획득하게 되니 두 가지를 다 얻고 졸업하는 셈이 된다. 선생님의 노력으로 한국게임과학고는 특허청에서 발명교육지원 운영학교로 지정받아 다양한 프로그램을 운영하는데, 운영비를 지원받고, 특허 출원하는 비용도 지원받고 있다고 한다.



현재 6~7개 정도의 지식재산권을 등록했다고 하니 가시적인 결과가 나오고 있는 것이다. 학생들이 이 지식재산권을 기반으로 창업을 하고 사업에 성공하는 결과물이 만들어지면 좋겠다고 한다.

“희망을 바라보고 제가 좀 주도적으로 나서서 사업을 따왔어요. 그러다 보니 여기저기 다니면서 활동도 하고 있고 또 학생들이 보람 찾고 하는 거 보니까 기쁘고, 힘들어도 그거 볼 때마다 힘이 나요. 그렇죠. 그래도 내가 더 해야겠구나!”

교실 문 앞과 선생님 자리 위에는 ‘배움은 마음을 지치게 하지 않는다.(Learning never exhausts the mind.)’라는 문구가 아크릴판에 새겨져 있다. 레오나르도 다 빈치의 말이라고 한다. 학생들이 이 글을 읽으면서 지치지 않고 공부할 수 있기를 바라고, 선생님 스스로도 초심을 잃지 않으려고 좌우명으로 삼아 매일매일 보고 있다고 한다. 학생들을 대하는 선생님의 마음을 잘 보여주는 문구이다.

게임은 미래산업의 핵심 분야

2004년에 국내 최초로 게임 특성화 고등학교로 개교한 한국게임과학고등학교는 전국단위 특성화고이고 학생 전원이 기숙사 생활을 한다. 게임이라는 학문은 종합예술처럼 기획부터 디자인, 효과음, 프로그래머까지 다양한 분야와 기술이 어우러져야 하나의 게임이라는 콘텐츠가



나오기에 그것을 고등학교 과정에 도입하여 인재를 양성하자는 취지에서 이 학교가 만들어졌다. 현재 컴퓨터게임개발과와 소셜미디어개발과 두 학과가 있다.

게임이라고 하면 어른들에게는 부정적인 이미지로 떠오르겠지만, 한국게임과학고는 학생들이 스스로 자기가 원하는 것을 배우고 싶어서 전국에서 찾아오는 학교이기에 문제 있는 학생이 별로 없다.

“게임이라는 단어 자체가 부정적 이미지가 더 앞섰었죠. 근데 지금은 일반적인 국가 산업 안에서, K-콘텐츠, K-컬처 부분에서도 어떤 포지션을 차지하고 있어서 전망이 밝은 영역이라고 생각하고 관심 있는 학생들이 오고 있습니다.”

그런데 전에는 독점적인 위치로 인해 학생들이 많이 왔지만, 이제는 게임 교육이 보편화되고 있어서 점점 입학생 수가 줄고 있어 걱정이라고 한다. 한국게임과학고가 경쟁력을 갖고 살아남으려면 결국엔 교육의 질이 중요하겠기에 계속 고민하고 있고 하나씩 만들어가는 과정이라고 한다.

운주 지역에 있는 초·중·고가 연계하여 게임과학고를 중심으로 하는 지역특화교육공동체를 구축하는 아이디어도 열심히 알리고 있다. 거기에 발명지식재산권까지 더해준다면 완벽하지

않겠느냐고, 열정 넘치는 구상을 얘기해 준다. 학교의 교육 성과에 만족하면 사람들이 모여들 것이고, 선순환 구조로 가서 고향에서 정착해서 생활하면 애향심도 생기고 더 발전적일 것이라는 교감 선생님의 의견에 기자도 공감이 된다.

게임이라는 아이템이 매력적인 것은 말할 것도 없지만, 한국게임과학고의 진짜 강점은 열정이 넘치는 선생님과 학생들이라고 생각한다.

한 학생의 사례를 보자.

게임만 하는 학생이 있었다. 중학교까지는 성적도 중상위권이었기에 부모의 기대가 컸는데, 본인은 프로그래머가 되고 싶어했고, 결국 본인이 원하는 대로 한국게임과학고로 전학을 왔다. 자식을 이기지 못하는 그 부모도 24시간 관리가 되는 기숙학교이니만큼 생활면에서도 큰 걱정은 없으리라는 기대감에 동의했다고 한다. 게임 실력도 교과 성적도 괜찮았던 이 학생이 3학년 어느 날 선생님께 상담을 요청했다. “제가 여기 와서 게임을 원 없이 했습니다. 제가 하고 싶은 만큼 게임 많이 했습니다. 그런데 한계를 느꼈습니다.”라고 했다. 자신의 노력으로는 도달할 수 없는 2~3%의 수준이 있다는 것을 스스로 경험하고 느낀 것이다.

이 학생은 결국 프로그래머가 되기를 포기하고 진로를 변경했고, 자신의 결정과 게임에 대한 몰입을 통해 얻은 열정으로 공부에 매진하여 한국외국어대학교에 합격했다.

이기섭 선생님은 ‘본인이 스스로 자기 역량을 기르고 스스로 찾아갈 수 있는 이런 능력을 미래 교육이라고 한다.’라고 설명한다.

또 다른 학생은 프로그래밍을 잘하는 학생이었는데 세계 해커대회에 나가서 우승하고 구글에 취업했다고 한다.

‘어제 가르친 그대로 오늘도 가르치는 건 아이들의 내일을 빼앗는 짓이다.’라는 존 듀이의 명언을 얘기하며 특히 이쪽 영역의 기술은 매일매일 달라지기에 상당히 발 빠르게 계속 움직여야 하고, 공부해야 한다고 강조하는 이기섭 교감은 본인의 좌우명을 실천하는 교육자라는 생각이 든다.

일반 학교와 다르게 기숙학교이기에 학생들이 있는 곳엔 항상 선생님 중 누군가는 있어 줘야 해서 개인 시간이 거의 없다고 하는 이 교감 선생님은 그래도 운주교육공동체 활동, 민원동아리 활동에다 보직까지 해낸다.



“학생들한테 고맙죠. 그래도 같이 이해하고 공감하려고 해요. 이제 학생들도 저를 많이 이해해 주고 받아들이고 있는 것 같아요. 그 받아들이는 과정까지는 물론 여러 가지 상황이라든가 어려움도 있었지만, 지내면서 학생들 스스로 선입견도 하나하나씩 없어지고 공감이 되다 보니 상당히 저에게 의지하고, 생각해 주는 학생들이 많아서 저는 나름대로 보람이 있다고 생각합니다. 그럼 내가 학생들에게 더 해 줄 수 있는 게 무엇이야? 결국 교사로서 해야 할 역할이지요. 다양한 방법이 있겠지만, 최대한 학생들의 요구에 부응할 수 있도록 항상 준비하고 있죠. 학생들의 눈을 보면, 저를 바라볼 때 뭔가 원하는 것을 느끼고, 제가 더 움직이고 노력해야 한다는 동기가 생깁니다. 그래서 열심히 하다 보니 여기까지 이렇게 왔어요.”

“힘들 때 많죠. 힘들기로는, 더 많은 걸 해주고 싶은데 학교 사정이 안 돼서 못 해주는 거, 제가 부족해서 못 해주는 거 그게 가장 크고, 그 다음으로 힘든 거는 학생들이 자기의 방향을 못 잡고 이렇게 계속 방황하거나 결국 학교를 떠나고 자퇴하고 전학하는 모습을 보는 겁니다. 거기에는 가정 형편도 있을 수도 있고, 또 학교에 적응을 못 해서 또 다른 진로를 선택해서 가는 경우도 있고……, 그런 부분들이 매우 안타깝죠.”

교사의 인권과 학생의 인권에 대해 부딪침이 많고 시끄러운 요즘, 이런 선생님이 계시니 희망을 가져볼 수 있지 않을까 하는 생각이 든다. 🏞️

글/사진 장은상