

## 모바일 게임과 어린이들의 놀이, 그 변화 양상과 의미

### Mobile games and Children's plays, its Change aspect and Meaning

서유 석, 장만 호\*, 김겸 섭\*\*

경상대학교, 경상대학교\*, 경상대학교\*\*

Seo you-seok, Jang man-ho\*, Kim kyoum-sup\*\*

Gyeongsang National Univ., Gyeongsang National Univ.\*, Gyeongsang National Univ.\*\*

#### 요약

어린이들 놀이의 본질은 무엇일까? 논다리는 것이 인간의 중요한 특징임은 분명하다. 하지만 어린이들의 놀이는 그 시대에 따라 변화하는 양상을 찾아볼 수 있다. 본고는 어린이들의 전통적 놀이들이 모바일 게임으로 재현되고 있는 지금의 양상을 살펴 그 변화의 의미를 확인하고자하는 목적을 가지고 있다.

#### I. 머리말

매체의 변화는 아이들의 놀이를 어떻게 변화시켰는가? 이 물음에 대한 답을 찾아보는 것이 이 글의 연구목적이다. 골목에서 그리고 놀이터에서 아이들이 사라진지는 꽤 되었다. 도시와 농촌, 서울과 지역, 더 나아가 각 지역 별 경제적 차이에 따라 아이들이 야외에서 뛰어노는 모습의 양상에는 분명한 차이가 있겠지만, 주변에서 아이들이 노는 모습을 보기 어려워진 것은 사실이다. 하지만 이러한 변화는 지금 이 시대의 것만은 아니다. 어린이들의 놀이는 분명 시대와 사회상에 따라 변화해왔고, 어떤 의미에서 놀이의 본질은 변화하지 않았을지도 모른다. 변화된 거리환경 덕에 골목과 놀이터에서 놀던 아이들은 키즈카페와 학교 운동장 혹은 학원과 집안과 같은 실내로 그 놀이 공간의 변화가 이루어지고 있는지도 모르기 때문이다.

이 연구는 아이들의 놀이 공간이 모바일 게임으로 변화하고 있다는 가정을 확인하는데서 출발한다. 놀이의 본질이 쉽게 변화하지 않는 것이며,<sup>1)</sup> 더 나아가 놀이라는 것이 특정한 시공간의 한계 안에서 수행된다는 사실(을<sup>2)</sup> 염두에 둘 때, 지금 어린이들의 놀이는 야외라는 공

간에서 컴퓨터라는 가상공간을 넘어 이제는 모바일 게임이라는 공간 안에서 펼쳐지고 있다고 예상하기 때문이다. 그렇다면 이 연구의 시각이 컴퓨터 게임 혹은 모바일 게임에 대한 연구와 차이점이 무엇인지를 밝혀야할 것이다. 어린이와 청소년들이 컴퓨터게임을 즐겨온 십수 년의 세월과 그간의 연구 성과를 생각해본다면, 기존 연구와 이 연구의 차이점이 무엇인지 정확히 밝혀야하기 때문이다.

본고는 어린이들의 놀이, 그 중에서도 소위 전통놀이라고 부를 수 있는 기본적인 놀이들, 즉 숨바꼭질, 열음뎡과 같은 놀이들이 모바일이라는 매체로 변화되었을 때의 양상과 의미, 그리고 골목대장이 사라진 요즘 분위기에서 아이들의 놀이에서 벌어지는 서열과 갈등의 해결은 어떻게 이루어지는가에 주요한 연구의 초점을 둔다. 마지막으로 소위 Sandbox 형 게임이라고 부르는 자유도가 높은 게임들이 어린이들의 전통적 놀이들을 어떻게 변화시키고 있는지도 살펴본다.

#### II. 모바일게임과 어린이들의 놀이

먼저 생각해봐야 할 부분은 모바일 게임으로의 매체 변화다. 컴퓨터와 콘솔로 대표되던 디지털 게임 시장은 많은 부분 모바일 환경으로 변화하고 있음은 분명하다. 모바일 게임은 분명 놀이의 본질적 요소와 통하는 부분이 더 많다. 놀이란 기본적으로 놀고 싶은 사람만이 놀고 싶을 때에만, 놀고 싶은 동안에만 논다는 로제 카이와의 지적을 생각해본다면, 컴퓨터와 비디오 콘솔보다 더 시공간적 놀이 참여의 제약이 적은 모바일 게임은 아이들의 놀이 공간 변화에 더 큰 의미로 다가올 가능성이 높다.

(좁비고)라고 불리는 모바일 게임은 과거 골목에서

1) Roger Coillois가 지적하는 놀이의 다양한 분류기준들, Argon, Alea, Mimicry, Ilinx는 인간에게서만 확인할 수 있는 것은 아니다. 고대로부터 지금까지, 그리고 많은 포유류에서 확인할 수 있는 공통적 요소가 분명하다. 로제 카이와, 이상률 역, 『놀이와 인간』, 문예출판사, 1994, 35~70쪽.

2) 놀이에 관한 호이징아의 정의는 다음과 같다.

“놀이는 어떤 고정된 시간과 공간의 한계 안에서 수행되는, 그리고 자유롭게 받아들여진, 그러나 절대적 구속력을 갖는 규칙에 따라 수행되는 자발적인 행위 또는 일로서, 그 자체의 목적이 있으며, 또 거기에는 어떤 긴장감과 즐거움이 따르며, '일상생활'과는 '다른' 것이라는 의식

이 따른다.” 요한 호이징아, 김윤수 역, 『호모 루덴스』, 까치, 1993, 47~48쪽.

벌어지던 아이들의 놀이가 모바일 게임 안으로 그대로 옮겨온 모습을 확인할 수 있다. 처음에는 좀비가 된 게이머가 술래가 되어 다른 게이머들을 잡는 단순한 형태(술래잡기와 유사한 형태)로 시작된 이 게임은 '좀비고등학교'라는 가상의 시공간 안에서 학교의 형태를 그대로 게임의 시나리오로 확장하고 있다. 좀비가 된 술래가 좀비가 되지 않은 다른 게이머들을 잡으러 다니는 간단한 술래잡기의 형태는 뒤이어 얼음땡, 도둑과 경찰과 같이 예전 어린이들이 골목에서 직접 몸으로 뛰어놀던 형태의 놀이를 반영하게 된다. 여기서 주목해야할 점은 좀비고가 다양한 형태의 클랜이나 친구추가를 통해 모바일이란 환경 안에서 골목과 유사한 모습의 놀이 환경을 제공하고 있다는 점이다. 게임 내 게시판에서는 누구나 친목과 게임 참여를 위한 클랜 혹은 모임을 개설하고 만들 수 있는데, 그 게시판 안에서 벌어지는 내용들은 지금 어른들의 어린시절, 골목에서 누가 골목대장이 될 것인가와 같은 논쟁들이 벌어지곤 한다. 주로 카톡과 게시판을 통해 벌어지는 이 치기어린 논쟁들은 골목과 골목의 싸움처럼 클랜과 클랜의 대결로 확산되기도 하고, 기존의 클랜 운영자를 몰아내고 새로운 운영자를 옹립하는, 즉 새로운 골목대장의 출현을 목도할 수도 있다. 이는 아이들 놀이가 그 본질을 그대로 유지한 상태에서 그 시공간이 모바일이라는 곳으로 옮겨온 것과 유사한 양상이라고 볼 수 있다.

물론 이러한 모습은 과거 PC통신 시절 머드 게임이나 MMORPG로 대표되는 컴퓨터 및 콘솔 게임에서 유저들이 협력하는 것과 유사하지만, 좀비고의 주된 유저들이 초·중·고생, 그 중에서도 초·중·고생들의 참여가 높고, 성인 유저는 거의 존재하지 않는다는 점을 생각해 볼 때, 그 차이점은 분명하다. 특히 모바일 게임이라는 매체 변화는 게임의 단순화 양상을 불러오고 있다. 로제 카이와의 방식으로 설명하자면, Paidia(놀이의 자유성)가 강해지고 Ludus(놀이의 규칙성)이 약화되는 현상이 컴퓨터에서 모바일로의 매체 변화에서 분명하게 확인되는 모습이기 때문이다.

모바일이라는 매체 변화로 인해 디지털 게임은 사실 놀이의 본질적 요소 중 Paidia에 더 치우치는 양상을 살필 수 있음은 분명해 보인다. 즉 놀이라는 것이 가지고 있는 경쟁적 요소는 그대로 유지하면서 좀 더 자유로운 플레이가 가능한 형태가 더 인기를 끌고 있는 셈이다. 이는 분명 모바일이라는 환경적 제약 때문이기도 하지만, 어린이들의 게임의 경우 복잡한 규칙보다 골목이나 놀이터에서 쉽게 몸으로 체득할 수 있는 게임이 그대로 모바일 환경으로 옮겨온 것으로 봐도 무방하다.

〈얼음땡온라인〉이라고 불리는 게임은 각 언어로 정확히는 각 문화권마다 모두 존재한다. 차이점이 있다면, 우리의 얼음땡은 술래의 공격에 얼음을 외쳐 자신을 보호할 수 있지만, 영미권의 얼음땡은 반대라는 점이다. 술래에게 잡힌 사람은 얼음이 되어 움직일 수 없다는 차이점이 분명하다. 〈숨바꼭질〉의 경우에는 '가면'이 등장하는데, 술래가 찾기 전까지 게이머는 제한된 공간 내 사물로 변화하여 자신의 몸을 숨길 수 있다. 하지만 이러한 변화가 〈숨바꼭질〉이라는 게임의 본질에서 벗어나는 것은 분명 아니다.

호이징아는 모든 놀이에는 규칙이 존재하고, 그 규칙

에 따라 놀이가 문화를 결정한다고 파악하지만, 까이와는 규칙이 없는 놀이에도 주목하고 있다는 차이점이 있다. 여기서 주목할 수 있는 게임은 높은 자유도를 가지고 있는 Sandbox형 게임이다. 이 게임의 대표는 Minecraft라고 불리는 컴퓨터 게임인데, 이 게임은 지금 PC와 비디오콘솔, 그리고 모바일 모두에서 접근이 가능하다.

Minecraft의 자유도는 매우 크다. 무한한 크기의 건축이 가능하기 때문에 자신만의 세계를 구축할 수도 있고, 그렇게 구축된 세계 내에서 다양한 삶의 형태를 모방할 수도 있다. 실제로 최근 Youtube에서 초·중·고생들에게 가장 인기있는 콘텐츠는 Minecraft를 대상으로 하는 게임 방송들이다. 이들 방송 콘텐츠를 살펴보면, 지금 어른들의 어린시절 골목에서 하던 놀이와 큰 차이가 없다. Jump map이라고 불리는 장애물 건너뛰기는 징검다리를 건너 뛰어넘는 놀이나 놀이터 정글짐과 녹목을 몸으로 자유롭게 왔다 갔다 하는 모습의 디지털 변형판처럼 보인다. 결국 Minecraft는 어린이들의 놀이터를 모바일 혹은 디지털 공간안에 재창조하는 것과 크게 다르지 않은 것처럼 보인다.

### III. 남은 문제들

본 발표문은 앞으로 작성될 논의의 아이디어만을 거칠게 제시하고 있다. 실제 이러한 아이디어들을 입증해내기 위해서는 더 많은 논거의 제시는 반드시 필요하다. 세부적 논의 가능성을 살피는 것으로 발표문을 맺도록 한다.

놀이의 본질과 디지털 게임의 본질은 당연히 유사하다. 둘다 '놀이'라는 공통점을 가지고 있기 때문이다. 하지만 본고에서 살피고자 하는 것은 변화된 디지털 환경, 특히 모바일 환경이 소위 어린이들의 전통놀이라고 부를 수 있는 놀이를 직접적으로 반영하고 있다는 점이다. 게임의 실패와 통계를 통해 이 양상을 자세히 살피도록 한다. 다음으로는 몇몇 게임에서 보이는 게임 유저들의 소통 상황이다. 다양한 대형포털의 카페와 카톡방으로 운영되는 몇몇 게임의 클랜이나 모임들에서는 어린시절 골목을 연상시키는 소통관계와 놀이의 뒷모습을 확인할 수 있다. 이러한 미시적 상황의 의미 확인은 분명 모바일 게임과 어린이들의 전통놀이가 가지는 공통적 의미망을 설명할 수 있는 중요한 근거가 될 수 있다. 마지막으로 Sandbox형 게임의 자유도와 모방놀이 혹은 모의(Mimicry)로 불리는 어린이들의 놀이와의 유사성이다. 놀이터의 흙장난, 블록놀이가 주는 자유로움이 모바일 환경에서는 어떠한 의미를 가지고 있으며, 이러한 모의가 Youtube로 대표되는 새로운 매체에서 어떻게 소비되는지를 확인하는 것 또한 본고의 연구주제와 밀접한 관련이 있음은 분명하다.

### ■ 참고 문헌 ■

- [1] 로제 카이와, 이상률 역, 『놀이와 인간』, 문예출판사, 1994, pp.1~318.
- [2] 요한 호이징아, 김윤수 역, 『호모 루덴스』, 까치, 1993, pp. 1~334.