

# 미디어 콘텐츠와 아동의 놀이: '캐리와 장난감 친구들'을 중심으로

## Media Content and Children's Play: Focused on Carrie And Toys

고유미\*, 김민정\*\*  
성균관대학교 아동청소년학과\*, 성균관대학교 생활과학연구소\*\*

Yu-Mi Ko(fanta1544@hanmail.net)\*, Min-Jung Kim(chulsucomeon@naver.com)\*\*

### 요약

요즘 아동에게 가장 큰 영향을 미치는 미디어 콘텐츠 중 하나는 '캐리와 장난감 친구들'이다. 이 콘텐츠는 아동에게 모방 놀이를 유발했다. 이 놀이에는 몇 가지의 특징이 있었다. 첫째, '캐리 놀이'를 하는 아동들은 자발적이고 적극적으로 즐거움을 추구했다. 그런데 그 즐거움을 얻기 위해서는 철저한 준비가 필요했다. 둘째, 놀이에 대한 동기 근원이 모호했다. 놀이하는 사람을 따라하는 놀이이다 보니 놀이를 즐기는 장면에서는 내적 지향이 뚜렷하게 드러나지만 놀이자를 따라하는 놀이에서는 외적 요인인 타인의 시선을 기대하는 모습을 보였다. 셋째, 이 놀이는 규칙성은 높고 자유도는 낮았다. 아동들은 전형적인 순서와 대사를 따라 놀이를 진행했다. 자유롭게 진행할 수 있는 영역은 종종 축소되었고, 확장되어도 정형화 된 형태로 마무리되었다. 넷째, '캐리 놀이'는 견고한 놀이 세계를 구축했다. 시공간적으로 분리된 놀이 세계가 확립되었고, 참여자들은 새로운 이름을 갖게 되었다. 그러나 이 세계는 확산성이 없었다.

■ 중심어 : | 아동 | 미디어 콘텐츠 | 놀이 | 캐리와 장난감 친구들 |

### Abstract

These days, one of the most influential media content on children is 'Carrie and toys'. This content have caused the children to imitate play. There were several features in this play. First, children who play 'Carrie' pursue pleasure voluntarily and positively. But it took a thorough preparation to get that pleasure. Second, the motivation for play was ambiguous. It is a play that follows the person who plays. In the scene of enjoying the play, the inner motivation is obvious, but in the play which follows the play person, it showed the expectation of the external factor, the other person's attention. Third, this play has high regularity and low degree of freedom. The children proceeded to play in a typical sequence and dialogue. Parts that can be freely freed are often scaled down and finished in a formalized form. Fourth, 'Carrie play' built a solid play world. The worlds of play have been established and participants have a new name. But there is no diffusibility.

■ keyword : | Children | Media Content | Play | Carrie and Toys |

## I. 서론

인터넷이 담보하는 개방형 서비스 구조는 콘텐츠에

대한 수동적인 소비를 넘어 다양한 형태의 콘텐츠에 대한 적극적인 생산과 공유를 가능하게 하였다. 이에 따라 소비자들은 일상적으로 미디어를 접할 뿐 아니라[1]

접수일자 : 2017년 05월 17일

수정일자 : 2017년 07월 24일

심사완료일 : 2017년 07월 24일

교신저자 : 김민정, e-mail : chulsucomeon@naver.com

소셜 미디어 서비스를 플랫폼으로 사용자가 콘텐츠를 생산하고 공유하는 활동이 활발하게 이루어지고 있다 [2]. 현대의 정보통신환경이 콘텐츠의 생산자와 소비자를 분리하지 않는 새로운 형태의 문화적 놀이터를 만들고 있는 것이다. 이와 같은 새로운 사회 현상의 본질을 파악하고 미래를 대비하기 위해 인터넷 실제 경험에서의 콘텐츠를 수용하는 양식에 대한 논의[2]나 미디어 환경의 교육적인 가능성을 탐색하는 연구[3], 고등학교의 정보과학 교육과정을 살피는 연구[4]들이 이어지고 있다. 좀 더 어린 연령을 대상으로 한 연구로는 초등학교를 대상으로 미디어 환경과 사용에 대한 심성 모형을 분석한 연구도 있다[5]. 그러나 급변하는 미디어 환경 속에서 성인들과는 다른 방식으로 미디어에 반응하는 아동들에 주목한 연구는 많지 않다.

우리나라 아동들은 아주 어릴 때부터 스마트폰이나 컴퓨터로 접근할 수 있는 콘텐츠를 접하고 하루 중 상당한 시간을 소비하는 것으로 보고되고 있다. 2013년도에 서울, 경기 지역 주양육자 1,000명을 대상으로 조사한 결과 만 0~2세의 영아들도 주중에는 하루 평균 32분 동안 스마트폰을 사용하고, 40분 동안 컴퓨터를 사용한다. 만 3~5세 아동들은 각각 평균 31분과 44분을 사용하며 주말에는 사용 시간이 조금 더 늘어난다[6]. 우리나라 아동들은 하루 중 상당한 시간을 스마트폰과 컴퓨터로 접근하는 콘텐츠를 즐기는 데에 할애하고 있는 것이다.

아동이 즐기는 미디어 콘텐츠 중 요즘 최고의 인기를 구가하고 있는 것은 ‘캐리와 장난감 친구들’이다. 20대 여성인 캐리 언니가 장난감을 가지고 노는 모습을 보여 주는데, 2016년 8월 중순을 기준으로 구독자가 100만 명을 넘어섰다. 캐리는 ‘뽀통령’의 뒤를 이어 ‘캐통령’으로 불리며 유튜브 채널로 시작해 TV로 진출했고, 뮤직컬을 통해 오프라인 콘텐츠로도 확장되었다[7]. 일반적으로 아동용 콘텐츠는 교육용으로 여겨지지만 ‘캐리와 장난감 친구들’은 성격이 다르다. 이 콘텐츠를 즐기는 아동들은 학습자가 아니라 ‘소비자’에 가깝다. 아동들은 ‘캐리와 장난감 친구들’을 구독하고, 진심을 담아 댓글을 남기며 캐리 언니와 소통하고자 하는 미디어 콘텐츠의 소비자이다. 아동들은 캐리 언니가 소개하는 장난감

들을 구매하고, 오프라인의 캐리 언니를 만나기 위해 공연장을 찾는다. 이 뿐 아니다. ‘캐리와 장난감 친구들’의 주요 플랫폼인 유튜브에는 캐리 언니를 따라하는 아동들의 영상이 수없이 많이 있다. 아동들은 미디어 콘텐츠를 소비하면서 일종의 팬덤을 형성하고, 그것을 모방, 변형하고 재창조하면서 다채로운 형태로 아동문화를 형성하고 있는 것이다.

아동에게는 미디어 콘텐츠를 즐기는 모든 양식이 놀이이다. 놀이는 아동의 삶 그 자체이고, 모든 아동 행동의 기저에는 놀이가 있다. 일찍이 플라톤이 ‘인간은 놀이를 하면서 살아야 한다.’고 한 것이나, 요한 하위징아가 놀이를 인간 문화의 본바탕으로 설명한 것[8]은 인간의 특성을 규명함으로써 아동 행동의 놀이적 본질을 방증할 수 있는 자료들이다. 그러나 미디어 콘텐츠를 기반으로 하는 놀이는 기존의 놀이와는 성격이 다르다. 그래서 놀이 특성의 상이함 때문에 전자 매체를 매개로 한 아동의 놀이가 타락의 징후를 보인다는 우려도 있다 [9]. 이는 미디어 콘텐츠와 관련한 아동의 놀이를 주의 깊게 살펴보아야 할 필요를 제기한다.

이에 따라 본 논문은 교육기관에서 자유놀이 시간의 자발적인 놀이 가운데 ‘캐리와 장난감 친구들’과 관련하여 보이는 반응을 면밀하게 관찰하여 그 내용을 아동 놀이의 관점에서 기술하는 것을 목표로 하였다. ‘캐리와 장난감 친구들’은 현재 아동이 가장 적극적으로 즐기는 미디어 콘텐츠이고, 아동기의 모든 활동은 놀이인 바, 아동이 미디어를 접하고 보이는 반응도 놀이로서 이해하는 것이 가장 타당할 것이기 때문이다. 이는 향후 미디어 콘텐츠에 대한 아동의 반응을 이해하고 그것을 발전적인 방향으로 지도하기 위한 연구들의 기초 자료가 될 것이다.

## II. 아동의 놀이

### 1. 아동과 놀이

아동의 삶은 놀이로 구성된다. 다방면으로 발달의 속도가 빠르고 발달의 질적 변화가 뚜렷한 시기를 놀이로 채우는 것이다. 아동은 놀이를 통해 자기 자신과 자신

을 둘러싼 환경을 이해해간다. 그래서 아동기의 놀이는 아동의 신체, 인지, 사회, 언어 등 여러 영역의 발달과 밀접한 관련을 지닌다.

아동기의 신체는 급변한다. 어린이들은 짧은 시간 동안 신체 치수에 뚜렷한 변화가 생기고, 신체적인 여러 활동에 능숙해진다. 일어나서 걷기 시작하면 곧 뛰고, 구르고, 뛰어내리고, 기어오르는 등의 활동을 할 수 있게 되는데, 이는 모두 놀이의 형태로 나타난다. 이런 대 근육 활동 뿐 아니라 블록을 쌓거나 단추를 잠그는 소 근육 활동 역시 아동에게는 모두 놀이이다. 놀이를 통해 신체가 발달하고, 신체의 발달은 새로운 형태의 놀이를 가능하게 하는 것이다.

놀이와 아동의 인지 발달의 관계를 설명하는 대표적인 인지발달학자는 피아제이다[10]. 피아제는 아동의 놀이가 인지 발달의 기제가 되는 것으로 본다. 사물을 다른 사물로 표상하고 한 사물을 마치 다른 무엇인양 생각하며 놀이를 진행하는 과정에서 상징을 이해하게 되고, 이를 다른 놀이 참여자와 공유하면서 표상 능력이 발달하게 된다는 것이다. 이와 같은 표상 능력은 행동과 사물 같은 구체적인 대상과 자신의 사고를 분리할 수 있도록 하여 추상적인 사고를 가능하게 한다.

아동은 놀이를 하면서 스스로 규칙을 만들어 규칙의 의미를 배운다[11][12]. 아동은 홀로 하는 놀이에서도 스스로 규칙을 만들고 지키려는 모습을 보인다. 규칙을 지키고자 하는 것은 기본적인 사회적 기술의 근간이 된다. 다른 사람과 함께 하는 놀이는 합의된 규칙, 즉, 타인과의 공유된 이해의 바탕 위에서 진행된다. 이런 상호작용을 통해 타인의 관점을 이해하면서 자기중심적이던 아동의 사고 구조는 탈중심화하고 아동은 사회적인 존재로 성장하게 된다.

놀이는 아동의 언어발달을 자극한다. 놀이는 아동에게 언어를 사용하는 연습을 할 수 있는 기회를 제공한다. 그래서 아동은 놀이를 하면서 새로운 단어나 개념을 명료화할 수 있다. 또한 역할 놀이와 같은 놀이를 하면서 상황과 역할에 알맞은 적절한 언어를 사용할 수 있게 된다. 또한 놀이의 과정에서 남의 말에 귀를 기울이고 자신의 의견을 교환하는 의사소통 능력이 향상된다[13].

아동의 놀이는 아동의 건강한 성장과 발달에 기여하는 핵심 자원이라 할 수 있다.

## 2. 현대 아동 놀이의 특성

놀이의 사전적 적의는 '여러 사람이 모여서 즐겁게 노는 일 또는 그런 활동'이다[14]. 놀이에 대한 기존의 연구들은 놀이의 속성을 다양하게 설명하였는데, 놀이 이론으로 가장 유명한 요한 하위징아는 놀이의 속성으로 '자발적 참여, 비일상성, 시공간적 제약, 규칙과 질서, 불확실성과 우연성, 의미화, 반복'을 들었고[8], 그의 이론을 받아들여 발전시킨 로제 카이와는 규칙과 탈규칙의 축, 의지와 탈의지의 축으로 놀이를 범주화하였다. 이 분류에 따르면 놀이에는 경쟁을 즐기는 놀이(아곤), 우연이나 운으로 즐거움을 찾는 놀이(알레아), 모방을 기반으로 하는 놀이(미미크리), 흥분이나 지각적 혼란을 즐기는 놀이(일링크스)가 있다[15].

선구적인 학자들의 논의에 힘입어 많은 학자들이 놀이 현상의 본질을 규명하기 위해 노력해 왔다. 그 결과 각 학자별로 다양한 의견을 개진하는 가운데서 놀이의 본질을 설명할 수 있는 공통적인 부분을 찾을 수 있다. 놀이는 재미있고 즐거운 활동이며 과정지향적인 활동이다. 그래서 놀이의 동기는 개인적인 즐거움을 추구하는 내적 지향성을 지닌다. 놀이의 진행과정은 자유로우며 일상적 삶과 분리된 비실체성이 있다[16][17].

현대의 아동은 과거와 같이 놀이터나 길거리에서 다양한 연령대가 함께 어울려서 노는 놀이에 익숙하지 않다[18]. 아동과 관련된 범위가 증가하면서 아동은 바깥 놀이보다는 실내 놀이를 권유받게 된 것이다. 핵가족화된 가족 사회에서 아동들은 나이든 형제나 자매를 통해 배우고 공유하는 놀이, 세대에서 세대로 전해지는 놀이와 단절되기도 했다. 현대 사회에서 새롭게 등장한 다양한 미디어는 이러한 아동의 사회적 환경 속에서 기존의 시공간의 개념을 뛰어넘는 새로운 놀이 환경을 조성하였다.

달라진 놀이 환경은 놀이가 구현되는 형태를 바꿔놓았다. 하지만 기본적인 놀이의 속성을 변화시킨 것은 아니다. 김병주(2012)의 연구는 마케팅의 관점에서 소셜 미디어의 놀이적 속성을 조망하였는데, 요한 하위징

아가 놀이의 종류로 설명한 경쟁, 우연, 모방, 현기증의 속성들이 소셜 미디어 상에서 다채롭게 구현되고 있음을 보여준다[19]. Chamberlin(2003)은 뉴미디어와 관련하여 아동의 놀이 특성을 밝히면서 놀이의 동기가 내부에 있다는 점, 놀이는 즐겁고 유쾌하다는 점, 놀이는 자발적이며 자유로운 선택이 가능하다는 점, 놀이는 어떠한 목적이 아니라 활동 그 자체를 추구한다는 점, 놀이는 비현실적이라는 점을 들어 뉴미디어를 매개로 하는 놀이가 기본적인 놀이의 속성을 내포하고 있음을 밝혔다[20]. 이에 따르면 시대와 환경이 바뀌어 아동 놀이의 양상은 변화되었지만 아동 놀이의 본질은 그대로인 것이다.

### III. 연구 방법

본 연구는 아동들의 자발적인 놀이 가운데 '캐리와 장난감 친구들'과 관련하여 보이는 반응을 면밀하게 관찰하여 그 내용을 아동 놀이의 관점에서 기술하고자 하는 본 연구의 목적을 위하여 질적 사례 연구 방법을 택하였다. 질적 연구방법은 특정 사회현상에 대해 알려진 사실이 부족하거나 유동적일 때 새로운 통찰과 이해를 얻기 위해 선택되는 방법이다[21]. 사례 연구는 연구자가 분명하게 확인할 수 있는 경계를 가진 사례가 있는 경우에 사례에 대한 깊은 이해를 추구하고자 하는 접근방법이다[22]. 이는 개별적인 사건이나 현상을 집중적이고 전체적으로 기술하면서 사례를 해석해가는 것이다. 본 연구는 분명한 경계를 지닌 복수의 사례들, 즉 자유놀이 시간에 '캐리와 장난감 친구들'과 관련하여 아동이 자발적으로 보이는 반응의 사례들을 대상으로 한다.

#### 1. 연구 참여자

연구 참여자는 서울시 관악구에 위치한 C 어린이집의 원아들 중 만 4.5세반 혼합연령반과 시간연장반 아동들이었다. 만4.5세 반은 오전 7시 30분부터 오후 7시 30분까지 20명의 아동을 대상으로 운영된다. 시간연장반은 종일반 보육이 종료된 후 보육프로그램을 연장하여 이용하는 영유아들로 만 1세부터 만5세의 아동 10여

명이 평균 오후 6시부터 오후 8시 30분까지 혼합연령으로 통합 운영된다. 기본적으로는 이 모든 아동들이 잠재적인 연구 참여자가 되었다. 그 중에서 '캐리와 장난감 친구들'과 관련하여 반응을 보이는 아동들은 성별이나 연령과 무관하게 관심 있게 살펴보았다. 10편 내외의 영상을 확보하였고 그 중 아동의 발화 내용이 명료하게 전달되어 객관적으로 자료화할 수 있는 영상을 최종 분석대상으로 삼았다. 최종적으로 분석한 영상은 총 8편이었으며 그 영상의 주인공이 된 아동들의 연령 및 성별 정보는 [표 1]과 같다.

표 1. 연구 참여자

번호	성별	연령	장난감
1	여	4	병원놀이
2	여	4	병원놀이
3	남	4	기차놀이
4	남	4	기차놀이
5	여	5	양치놀이
6	여	5	양치놀이
7	여	4	냉장고 놀이
8	남	4	양치놀이
9	여	4	인형놀이
10	여	4	인형놀이
11	여	5	샐러드 만들기
12	여	4	샐러드 만들기
13	여	4	샐러드 만들기
14	여	4	전화기, 요술봉
15	여	4	전화기, 요술봉
16	여	4	전화기, 요술봉

1번과 2번, 3번과 4번, 5번과 6번, 9번과 10번 아동이 둘씩 짝을 지어 같이 놀이했으며, 7번과 8번은 각각 혼자 놀이를 했다. 11번~13번, 14~16번은 세 명이 함께 놀이를 했다.

#### 2. 자료의 수집

자료는 참여관찰의 방법을 통해 수집되었다. 참여관찰은 연구자가 연구대상자들의 삶에 참여하여 관찰하는 연구 방법이다. 본 연구는 해당 미디어 콘텐츠와 관련하여 가공되지 않은 아동의 반응을 수집하여 그것을

해석하고자 하였다. 그래서 연구자가 관찰되는 사람이 나 활동에 영향을 주지 않는 자연주의적 관찰 기법을 택했다.

2016년 7월, 처음으로 교사와 함께 자유로운 시간을 보내는 아동들 중에서 자발적으로 '캐리와 장난감 친구들'을 따라하면서 노는 장면을 목격하고, 그 모습이 귀여워서 영상을 찍어준 것이 계기가 되었다. 그 후, 교사는 자유놀이 시간에 아동이 '캐리와 장난감 친구들'과 관련된 놀이를 하는 장면을 반복적으로 관찰하게 되었고, 자유로운 상황에서도 연구를 위한 사례를 수집할 수 있을 정도로 해당 반응이 빈번하게 보인다는 것을 확인하게 되었다. 그 후, 2016년 7월부터 2017년 1월 말까지 아동들이 '캐리와 장난감 친구들'을 따라하며 노는 장면이 보일 때 마다 그것을 영상자료화 하였다. 아동에게 편안한 곳인 교육 기관에서 잘 알고 있는 교사가 간헐적으로 영상을 찍었기 때문에 아동들은 사례 수집의 상황을 의식하지 않았다. 그래서 강제되지 않은 자연스러운 상황에서의 아동의 놀이 사례들을 확보할 수 있었다. 그 덕분에 혼자 놀이하는 사례부터 세 명 이상의 아동이 함께 놀이하는 사례까지 스펙트럼이 넓은 자료들이 수집되었다.

아동의 평소 대화나 부모 상담 시에 해당 미디어 콘텐츠와 관련된 내용은 의미 있는 정보로 수집되었다. 그러나 해당 어린이집의 교사인 연구자의 교육 철학과 해당 콘텐츠에 대한 가치 판단이 아동이나 부모에게 영향을 미치지 않도록 연구자 쪽에서 먼저 관련 내용을 질문하지는 않았다. 이 외에도 아동의 평소 언어생활이나 또래 관계, 가정환경 등 교사의 입장에서 파악하고 있는 아동의 특성이 분석의 참고 자료가 되었다.

기관에서 아동이 생활하는 중에 보이는 유의미한 장면들을 사진이나 영상으로 기록하고 보호자와 공유하는 것은 일상적이라 촬영을 위해 사전 동의를 구하지는 않았다. 그러나 연구 윤리에 따라 확보한 영상을 연구용으로 활용하는 데에 대해서는 보호자의 동의를 구했다. 또한 영상 자료나 부가적인 정보들을 문서화 할 때에는 아동에 대한 정보를 최소한으로 기재하여 연구자들 외에는 단일 문서로 아동을 식별할 수 없도록 하였고, 수집, 정리된 파일들은 연구자들만 공유할 수 있도록

관리하였다.

### 3. 자료의 분석

영상 자료는 모두 전사하고, 전사한 자료는 주제별로 약호화하는 과정을 거쳤다. 주제별 약호화는 연구자가 전사된 자료에서 특정 부분이 어떤 특정한 주제나 이슈를 언급하고 있다고 느낄 때, 연구자가 그 텍스트의 특정한 부분을 가장 잘 설명해주는 주제로서 이름을 부여하는 방식을 말한다[22]. 약호화를 할 때에는 연구 문제나 연구 목적에 부합하는 부호화의 주제를 현장 작업 시작 전에 개발한 다음, 수집된 자료를 이 약호화들의 목록에 따라 분석해 나가는 방법을 따랐다. 놀이의 특성으로 ① 즐거움, ② 내적 동기, ③ 자유로움 ④ 규칙성, ⑤ 비실체성과 관련한 주제를 염두에 두었다. 그러나 이는 아동의 사례에서부터 의미를 발견하기 위한 최소한의 주제 영역으로 기능하였고, 아동의 행동을 이 틀에 맞춰 해석하기 위한 준거는 아니었다.

## IV. 연구 결과

### 1. 즐거움을 위한 철저한 준비

'캐리와 장난감 친구들'과 관련한 자발적인 놀이 행동을 보인 아동들은 모두 놀이를 위해 스스로 준비를 했다. 즐거움을 적극적으로 추구하고 있다는 것을 확인할 수 있는 대목이었다. 다른 놀이를 하기 위해 '무엇은 어디 있어요?' 내지는 '뭐는 어떻게 해요?'를 물으며 어른의 도움을 구하는 것과는 대조되는 모습이었다. 아동들은 스스로 자기의 놀이를 준비하며 자기가 예상하는 즐거움을 기대했다.

아동들은 원내에 있는 여러 장난감을 진중하게 탐색하여 '캐리 놀이'를 할 수 있는 세트를 골라내었다. '캐리 놀이'를 하기 위해서는 카메라가 없지만 카메라가 있는 척을 하면서 놀 수 있는 무대도 필요했다. 아동들은 전면이 열려 있는 공간에 책상을 배치하고 책상 위에 자기가 사용할 장난감들을 정리했다. 이런 자발적인 과정은 아동이 놀이를 준비하면서 놀이가 진행되는 동안 얻게 될 즐거움을 예상하는 것으로 보였다. 실제로

아동들이 놀이를 하는 장면을 보면 놀이가 잘 계획된 즐거움을 찾아가고 있다는 것을 확인할 수 있었다.

아동3, 4: (자신들이 앉아 있는 무대 뒤쪽에 이미 기차 레일을 깔아두었다. 아동들 앞에는 기차 레일을 이어갈 수 있는 장난감을 준비해 둔다. 바구니에 기차 모형을 만들 수 있는 재료들이 담겨 있다.)

아동3: 안녕? 캐빈이에요.

아동4: 꼬마 캐빈이에요.

아동3: 오늘은 기차놀이를 해 볼 건데요. (후략)

아동7: (책상의 한 쪽에 냉장고 모양 장난감을 두고 다른 한 쪽에 각종 음식 모형들을 가져다 가지런히 정리해 둔다. 준비가 다 되면) 안녕! 캐리와 장난감 친구들 캐리에요. 오늘은 콩순이 냉장고를 가지고 놀아 볼 거예요.

이와 같이 준비가 잘 된 놀이는 예상된 즐거움을 찾아갈 수 있었다. 하지만 이 놀이의 즐거움은 놀이의 준비에서 판가름이 났다. 놀이가 잘 조직된 형태로 준비되지 않으면 놀이의 즐거움은 제한되었다. 아동들은 그 상황에서 당황하는 모습을 보였다.

아동9, 10: (책상 위에 인형 두 개를 꺼내 놓고 놀이를 시작한다.)

아동9: 안녕? 캐리~

아동10: 엘리에요.

아동9: 오늘은 퐁퐁이를 가지고 놀아 볼 거예요. 상자에는 아기 두 개, (뒤에 있는 장난감 장으로 가서 이불을 가져온다.) 이불 한 개가 들어있고요, 앞치마 한 개~ (아동 9와 10은 장난감 장에서 여러 가지를 꺼내서 일단 책상 위에 모은다. 피망 모형, 그릇, 드라이기 등 일관성 없는 장난감들이 모이고, 마지막으로 아동9가 늑대 탈을 가져다 올려 둔다.)

아동9: (그릇과 피망을 들어서 보여주면서) 피망~ (그러나 곧 두 아동 모두 말이 없어지고 천으로 인형

을 싸면서 당황한 듯이 고개를 숙인다.)

이들의 놀이는 순조롭게 진행되지 못하고 아동들이 당황한 채로 마무리가 되었다. 이외에도 아동들이 황급히 놀이를 마무리 해 버리거나 활발하게 놀이를 시작했다가 오히려 위축된 채로 놀이를 마무리 하는 경우들은 모두 준비가 철저하지 못한 데에 원인이 있었다. 아동들은 영상 속의 '캐리'를 모방하는 놀이를 하고자 하였지만 준비가 잘 되지 않아 자기가 원하는 대로 대상을 모방할 수 없었던 것이다.

즐거움을 추구하기 위해 적극적으로 자기 주변의 자원을 탐색하고 준비하는 모습을 볼 수 있었던 한편, 그러한 준비가 부족한 경우에는 즐거움을 얻을 수 없을 뿐 아니라 실망하는 것을 볼 수 있었다. 즐거움은 놀이의 본질이다. 놀이하는 사람은 즐거움을 목적으로 하기 때문에 기대했던 즐거움을 얻지 못해도 다른 방식으로 즐거움을 찾으려 하기 마련이고, 작은 단서도 즐거움의 거리로 만들기 위해 노력하게 된다. 그러나 '캐리 놀이'는 준비 과정에서 예상된 즐거움을 획득하는 것에 집중되어 있었고 이 즐거움은 확산성이 낮아 보였다.

## 2. 내적 동기의 발현과 제한

'캐리와 장난감 친구들'은 놀이를 보여주는 콘텐츠이다. 그것을 보는 아동들은 다른 사람의 놀이를 보는 놀이를 하는 것이다. 콘텐츠 자체의 이러한 특성 때문에 이를 모방하는 아동의 놀이도 다층적인 측면을 지니고 있었다. 아동의 '캐리 놀이'는 놀이하는 척을 하는 놀이인 것이다.

놀이다음의 요소 중 하나인 내적 동기는 놀이하는 사람이 놀이 활동 자체에서 만족을 느끼는 것을 의미한다. 이는 사회적 기준이나 기대 혹은 보상에 의존하는 외적 동기와 상반된 개념이다[23]. '캐리 놀이'는 기본적으로 아동의 내적 동기 근원으로부터 추동되었다. 아무도 그 놀이를 권한 적이 없었고, 아동들이 자발적으로 보인 반응이라는 점이 이를 방증한다. 또한 아동들의 캐리 놀이 가운데서도 이런 단면을 발견할 수 있었다. 아래의 예를 보자.

(아기하마 양치놀이를 가지고 놀기로 한 상황)

아동5: 이제 놀이를 시작해 볼게요.

아동6: 엘리, 오늘은 제가 아기하마를 해 보고요, 엘리  
리가 간호사를 해 보는 것이 어때요?

아동5: 좋아요. 자, 이제 시작해볼까요?

아동6: 네.

아동5: 자, 시작!

(한 동안 둘이 치과 놀이 진행)

아동5: 어머, 이가 많이 썩었네요. 제가 도와드릴게요.

아동6: 4개씩 자, 먼저 세균 집개로 세균들이랑 찌꺼  
기들을 다 뽑아줄게요.

아동5: 자, 이거는 드릴로, 그러면은 드릴로 이빨에  
있는 찌꺼기들을 (후략)

아동들은 이 장면까지 오기 전에 '캐리와 장난감 친구들'의 절차에 따라 인사를 하고 장난감을 소개하는 등의 과정을 거쳤다. 본격적으로 놀이를 시작하자 아동들은 함께 치과놀이에 몰입한다. 아동들의 놀이 장면을 모두 옮기지는 못했지만 역할극을 하면서 치과 놀이에 적합한 상황을 만들어서 이끌어간다. 그런데 신기한 것은 이 과정에서 역할에 변동이 있다는 점이다. 놀이의 시작 부분에서 이가 썩은 하마 역할을 하기로 한 아동이 함께 치료자가 되는데, 이 과정에 위화감이 없다. 아동들은 놀이가 끝어가는 상황을 그대로 받아들이고 그 놀이를 즐긴다. 그래서 그 잠깐 동안은 영상 촬영에 적합하게 전면을 비워놓아야 한다는 원칙도 무시된다. 장난감을 가지고 노는 놀이 자체에 대한 내적 동기가 발현된 장면이다. 다른 영상들에서도 아동이 '장난감을 가지고 노는 것을 촬영하는 척 하는 놀이'라는 것을 잊고 '장난감을 가지고 노는 것'에 집중하게 되는 모습들을 종종 관찰할 수 있었다. 셀러드를 만드는 영상에서는 각종 주방 기구 놀이감들에 몰입하여 정면을 보지 않는 아동들도 있었고, 기차놀이를 하는 아동들은 기차를 달리게 하며 노느라 신이 나기도 한다.

그런 한편 내적 동기에 이끌린 모방놀이는 그 모방 대상의 속성, 즉 누군가가 봐 주어야 하는 매체 속의 대상이라는 점의 영향으로 곧 외적인 보상을 기대하는 양상으로 바뀌는 것도 관찰할 수 있었다. 이때의 외적 보

상은 모두 '누군가의 시선'이었다. 장난감을 가지고 노는 놀이에 잠깐 몰입했다가도 곧 다른 사람의 시선을 의식하는 국면으로 돌아왔다.

(아기하마 양치놀이를 가지고 놀기로 한 상황)

아동8: (전략) 이런 것들이~ 충치맨들~ 충치맨들~ 충치맨. 여기까지 다 썩어서~ 이제 이걸, 으, 어, 오마이 갓, 띠로리(노래하듯 말한다.) (중략) 아직도 치약을 안 짜서 충치가 있어. 띠로리. 먼저 거울부터 봐야 되겠네. 내가 이쪽으로 가야 되겠네. (화면에 하마 입 속이 보이도록 하기 위해서 자기가 자리를 옮긴다.) (중략) 이제 거울만 보면 됐어. 음, 괜찮고, 이쪽. 헐 다 됐다. 이제 가. 재밌, 오늘은 아기 하마 충치 놀이를 해 봤어요. 재미있었나요? 그러면 다음에는 더 재밌는 장난감을 가지고 올게요. 안녕~ (화면 밖으로 퇴장한다.)

놀이를 시작하고 잠깐 시간이 흐르자 아동은 영상이 된다는 것을 잊은 듯이 노래하듯이 말하고 혼자만 알아들을 수 있도록 같은 말을 반복하거나 말끝을 흐리면서 자기의 놀이로 빠져든다. 그러다가도 곧 자기 혼자만의 놀이를 누군가 지켜보고 있다는 것을 의식하는 말과 행동을 보인다. 이 영상에서는 장난감을 들어서 보여주면서 놀이 행동을 이어가거나 장난감이 잘 보이도록 하기 위해 자기가 자리를 옮기는 것, 영상이 끝나자 화면 밖으로 퇴장하면서 마무리를 하는 등의 모습을 관찰할 수 있었다. 가장 많이 보이는 것은 정면을 보는 것이었는데 대부분의 아동들이 따라하기 놀이 안에서 자기가 몰입하는 놀이가 마무리되면 급히 정면으로 자세를 가다듬어 영상을 찍는 데에 적합하도록 정리하는 모습을 볼 수 있었다.

모방 놀이의 대상은 다양하다. 모방 놀이 속에서 아동들은 연예인이나 대통령이 될 수도 있고 이들은 그 모방 주체의 특성에 맞게 가상의 시선을 의식하는 연기를 할 수 있다. 그런데 이와 같은 모방 놀이에서 시선을 의식하는 것과 '캐리 놀이'에서 보이는 양상의 차이점은 일반 모방 놀이에서 타인의 시선이 모방된 대상의 특정

한 상황을 위해 가정된 것이라면 ‘캐리 놀이’에서 타인의 시선은 놀이 자체의 전제라는 점이다. 그래서 아동들은 그로부터 완전히 자유롭지 못하다. 결론적으로 아동들의 ‘캐리 놀이’는 내적 동기로부터 시작되고 아동들의 놀이 과정에서는 놀이 자체에 대한 몰입의 순간을 발견할 수 있다. 그럼에도 불구하고 놀이 자체의 속성 때문에 ‘캐리 놀이’의 내적인 동기 근원은 제한되는 것으로 보인다.

### 3. 높은 규칙성과 낮은 자유로움

놀이는 규칙이 있는 활동이다. 놀이에는 약속이 필요한데, 놀이를 하는 동안은 이 약속이 일상의 법규를 앞선다. 놀이를 하는 동안은 참여자들은 이 규칙의 지배를 받는 범위 안에서 즐거움을 얻는다. 그런 한편 놀이는 자유로운 활동이다. 놀이는 전개가 결정되어 있지 않으며 결과가 미리 주어지지 않지도 않는다. 놀이 활동은 확정되지 않는 성격이 있다. 놀이하는 사람에게는 어느 정도의 자유가 반드시 남겨져 있어야 한다[12].

아동들의 ‘캐리 놀이’는 규칙성이 높은 놀이이다. 가장 선명하게 보이는 점은 놀이의 진행이 정형화된 공식을 따른다는 것이다. 아동들은 모방 대상인 캐리가 반복적으로 하는 대사와 행동을 그대로 따라했다. 그러다 보니 형식적인 규칙성의 수준이 매우 높았다. ‘인사, 자기소개, 오늘의 놀이 소개, 놀이를 위해 필요한 것들 하나씩 안내, 장난감 가지고 놀기, 정리하기, 끝인사’의 순서도 잘 지킬 뿐 아니라 영상의 주인공인 캐리가 하는 대사를 똑같이 했다. 여러 영상 속의 아동들이 놀이를 시작하는 말은 대사와 억양, 행동까지 거의 유사했다.

(혼자 놀이)

아동7: 안녕! 캐리와 장난감 친구들의 캐리예요. 오늘은 콩순이 냉장고를 가지고 놀아볼 거예요.

아동8: 안녕! 캐빈이예요. 오늘은 아기 하마 양치 놀이를 해 볼 거예요.

(두명 놀이)

아동1,2: 안녕?

아동1: 캐리와 장난감 친구들의 캐리

아동2: 엘리예요.

아동1: 오늘은 자두야 안녕 세트를 가지고 놀아 볼 거예요.

아동3,4: 안녕?

아동3: 캐빈이예요.

아동4: 꼬마 캐빈이예요.

아동3: 오늘은 기차놀이를 해 볼 건데요.

아동5,6: 안녕

아동5: 캐리와 장난감 친구들에 캐리

아동6: 엘리예요.

아동5: 오늘은 아기 하마 양치 놀이를 가지고 놀아볼 거예요.

이상에서 보는 바와 같이 놀이를 시작하는 패턴이 고정되어 있는 것을 볼 수 있다. 인사를 하고 자기를 소개한 후, 오늘의 놀이를 알려주는 흐름에는 자유를 누릴 공간이 별로 없다. 정형화 된 대사를 그대로 따라가기만 하면 놀이를 시작할 수 있는 것이다. 놀이를 마치는 것도 마찬가지였다. 모든 아동들은 하나 같이 ‘여러분 어땠나요, 재미있었나요? 다음에는 더 재미있는 장난감과 함께 돌아올게요. 안녕~’으로 놀이를 맺음했다. 가운데 어떤 과정을 거치든지 ‘여러분 어땠나요.’라는 말은 놀이를 끝내겠다는 연표가 되었다. 놀이를 하는 가운데 장난감을 가지고 노는 활동이 확장되어 전개가 어긋났을 때에도(기차 놀이), 혹은 놀이감이 체계적으로 준비되지 않아서 마음먹은 대로 ‘캐리 놀이’를 해 내지 못했을 때에도(인형 놀이) 맺음말을 하기만 하면 놀이는 마무리 될 수 있었다.

이와 같은 높은 규칙성은 놀이에 참여할 수 있는 문턱을 낮춰주었다. 내성적이거나 언어 발달이 느린 아동들도 이 놀이에 쉽게 참여할 수 있었다. 그래서 다른 활동에는 잘 나서지 않는 아동도 이 놀이에 참여하여 역할을 담당하는 것을 볼 수 있었다. 이런 아동들이 ‘캐리 놀이’를 혼자 하는 것도 어렵지 않게 관찰할 수 있었다. 규칙성이 높은 놀이의 장점이 잘 드러나는 부분이라 할 수 있겠다.



그런 반면 자유로움의 수준은 매우 낮았다. 규정되어 있는 틀 안에서 자유로울 수 있는 영역에서도 운신의 폭은 좁은 편이었다. 먼저 아동들이 가지고 노는 장난감의 종류가 무척 제한적이었다는 점을 볼 수 있다. '캐리 놀이'를 하기 위해서는 정해진 키트의 장난감이 준비되어야만 했다. 특정 놀이를 할 수 있도록 준비된 세트가 아니면 놀이를 진행하기가 힘들었다. 그래서 여러 아동들이 각기 다른 국면에서 '캐리 놀이'를 했지만 사용했던 장난감은 한정되어 있었다. 치과 놀이를 할 수 있는 놀이세트, 기차놀이 세트, 냉장고 놀이 세트 등이 그것이다. 하나의 상자 안에 세트로 구성되어 있는 장난감이 아닌 장난감을 사용한 경우도 있었는데, 인형이나 각종 주방 기구들을 펼쳐 놓고 시작한 경우에는 놀이가 잘 진행되지 않았다.

놀이에서 할애된 시간의 양으로도 아동들이 정해진 틀을 따르는 편안함과 마음껏 자유를 누리는 즐거움 중에서 편안함 쪽에 더 큰 무게중심을 두고 있다는 것을 알 수 있다. 아동들은 영상 속의 캐리와 같이 장난감 세트의 구성 요소들을 하나하나 꺼내서 보여주며 설명을 하고 그것을 다시 챙겨 넣는 과정에 아주 공을 들였다. 그러나 정작 그것을 가지고 노는 시간은 길지 않았다. 한 아동의 예를 보자.

아동7: (전략) 상자 안에는, 먼저 새요키는 뒤로 열고 닫고 할 수 있는 보관을 이렇게 할 수도 있고, 이렇게 꽂으는 것도 있고, 캐릭터에 나오는 새요키예요. 꽂아요. 그리고 음료수 2개, 파인에 플, 음료수랑 토마토. 그리고 당근 케이크. 초콜릿도 꽂아져 있네. 그리고 우유. 생선, 작은 생선도 있네. 그리고 블루베리. 옥수수, 아이스크림, 딸기, 그리고 컵. 마지막으로 콩순이 냉장고가 들어있습니다! 지금부터 시작해 볼게요. 일단 캐리가 정리를 마저 다 한 다음에 시작해 볼까요?

이 아동은 이렇게 앞으로 가지고 놀 장난감을 차근차근 설명한다. 하나하나마다 꺼내서 보여주고 다시 제자리에 놓는 행동도 반복한다. 이 부분을 진행할 때에는

다른 사람에게 설명하는 어조로 목소리의 톤도 높고 말투도 상냥하다. 이렇게 충실하게 설명한 장난감으로 놀이를 하는 장면은 다음과 같다.

아동7: 여기, 여기 나와 있는 것 보이죠? 여기를 딱 막춰서 꼭 눌러야 돼요. 냉장고를 닫고, 아, 캐리가 다시 열어서 먹어볼게요. (음식 모형을 먹는 척하고, 컵에 물을 뜨는 시늉을 한다.) 아이고, 잘 먹었다. 잘 먹었습니다.

열심히 설명을 한 장난감으로 실제 놀이를 하는 시간은 잠깐이다. 이 아동은 그렇게 잠깐을 놓고 나서 곧장 '그럼 캐리가 다시 정리를 해 놓고 마치도록 해 볼게요. 캐리가 오늘 콩순이 냉장고를 가지고 놀아봤는데 여러분 어땠나요?' 라며 놀이를 마무리 지었다. 비단 이 아동만이 아니었다. 아동들의 '캐리 놀이'는 장난감을 설명하는 놀이라 해도 과언이 아닐 정도로 장난감을 가지고 노는 부분보다 장난감을 설명하는 데에 많은 시간이 할애되었다. 간혹 자유로움을 발휘하여 장난감을 가지고 노는 것을 보여 주는 시간이 길어지는 경우도 있었다. 하지만 그때도 아동들은 캐리 영상의 정형화 된 틀로 돌아와서 놀이를 마무리했다. 장난감을 갖고 하던 놀이는 어설피게 막을 내려도 상관이 없었다. 아동들이 정형화 된 틀을 따르는 것을 놀이라고 여기고 있다는 것을 알 수 있는 부분이다.

#### 4. 확산성이 낮은 비현실성

놀이는 일상과 분리된 활동이다. 놀이의 시공간은 일상과 분리되고 한정되어 있다. 놀이를 하는 사람들은 객관적인 현실을 차단하고 놀이의 세계에서 이차적인 현실 또는 비현실적인 활동들을 즐긴다[13].

아동들의 '캐리 놀이'는 시공간적으로 현실과 완전히 분리되어 진행된다. 그 경계는 암묵적인 약속이나 참여자 간의 합의 정도로 느슨하게 설정되지 않는다. 놀이의 공간은 놀이가 본격적으로 시작되기 전에 확실하게 준비된다. 바닥에서 놀던 그대로 '캐리 놀이'를 시작하는 아동들은 한 명도 없었다. 아동들은 모두 그 놀이를 위해 특별한 무대를 준비했다. 책상을 앞에 놓고 자기

가 있을 자리를 마련했다. 시간적으로도 경계가 뚜렷했다. 시작하고 끝맺는 말이 정해져 있는 ‘캐리와 장난감 친구들’ 영상 그대로 놀이를 시작하고 마무리했기 때문이다. 그래서 어설피게 놀이가 시작되거나 놀이 가운데 다른 놀이로 자연스럽게 전환이 되거나 호지부지하게 끝나는 경우가 없었다. 이렇게 시공간적인 분리가 뚜렷하여 ‘캐리 놀이’는 시작부터 끝까지 객관적인 현실이 완전히 차단되었다.

비현실성의 정도가 높다는 것은 놀이에 참여하는 아동들이 서로를 부르는 호칭에서 확인할 수 있었다. 두 세 명이 같이 놀이를 하는 경우에 아동들은 서로에게 정확한 역할을 부여하면서 놀이를 시작했고 놀이가 진행되는 동안 역할에 혼란이 있어도 실제의 이름을 부르는 경우는 드물었다. 놀이를 위해서는 꼭 다른 존재가 되어야만 했다. 세 명이 함께 놀이를 하는 다음의 예는 아동들의 ‘캐리 놀이’가 견고한 비현실을 구축한 토대 위에서 진행된다는 것을 보여준다.

아동14: 안녕하세요, 캐리와 장난감 친구들의 캐리 (옆에 있는 친구 쪽으로 손을 뻗어 친구가 소개할 수 있게 해 준다.)

아동15: 엘리(옆에 있는 친구 쪽으로 손을 뻗어 친구가 소개할 수 있게 해 준다.)

아동16: (당황하고 말을 잊지 못하고 옆에 있는 친구들을 바라보며 웃음을 짓는다.)

아동15: 야아~ 그렇게 하면 안 되고.

아동16: 멍멍, 멍멍~(두 손으로 땅을 짚어 강아지 흉내를 낸다.)

아동14: 강아지예요!

이들은 놀이를 위해서 현실과 다른 캐릭터가 되어야 한다는 원칙에 충실했다. 이 영상 속 아동들은 세 명이 함께 무대가 되는 책상 뒤에 나란히 앉아서 놀이를 진행했는데, 강아지 역할을 맡은 아동은 놀이가 진행되는 동안 그 역할에 충실했다. 전화기의 버튼을 누르고 요술봉인 바람개비를 들고 흔드는 놀이 활동을 친구들과 함께 하는 한편 틈틈이 없드려서 네 발로 기는 모양새로 제자리를 돌거나 책상 위에 올라와서 강아지가 짖는 소리를

내고 친구를 향해 물 것 같은 행동을 하는 등 부지런히 강아지 흉내를 냈다. ‘오늘은 캐리와 엘리와 강아지가 전화기를~로 놀이가 마무리 될 때까지 ‘멍멍~ 멍멍~’ 하는 소리를 더해주었다. 이와 같이 아동들은 현실과 완전히 분리된 놀이 세계를 구축하여 놀이를 즐겼다.

‘캐리 놀이’는 놀이의 시공간이 완전히 분리된 비현실성이 있지만, 이 놀이의 비현실성은 확장성이 낮았다. 대상에 대한 현실감의 부재는 상상적이고 비관습적인 다양한 방법으로 사물이나 타인을 놀이에 참여시킬 수 있다. 그런데 ‘캐리 놀이’가 구축한 비현실성에는 그런 확장성은 없다. 주어진 장난감들은 정해진 용도만 사용되고 그런 세트로 구성되어 있지 않은 놀이감은 창조적으로 받아들여지기보다 놀이에서 배제되는 것을 볼 수 있다.

(11번 아동이 접시에 있는 장난감들을 조물거리고 13번 아동이 커다란 볼에 장난감들을 넣고 주걱으로 섞고 있는 동안)

아동12: (빵 모양 장난감을 컵에 넣고) 빵, 빵차.

아동13: 캐리가 떡을 갖고 왔게요.

아동12: (다른 것들을 가지고 와서 그릇에 담고) 바나나 차, 빵차

아동13: 소금을 약간 뿌려주세요.

아동12: (바구니에서 뭔가를 꺼내서 냄비에 담고) 여기 뭐 있는 것 같아요. 열무차

아동13: (무시하면서) 떡국을 가지고 와서 캐리가 다시 한 번

아동12: (뒤에 있는 장난감 장에서 아기 인형을 꺼낸다.)

아동13: 아, 그거는 안 돼.

아동12: 아기에요.

아동11: (아기 인형을 가지러 장난감 장으로 다가간다.)

아동13: 그거는 안 돼. 다시 넣어.

아동12: 난 아기 옷 갈아입힐 거야.(11번 아동이 관심을 갖고 본다.)

아동13: (1번 아동을 다시 무대로 데리고 와서 그릇들을 들고 다시 놀이를 시작한다.)

이 놀이는 샐러드를 만드는 놀이여서 빵 모형이나 찬잔 같이 음식과 관련되긴 하지만 샐러드를 만드는 세트가 아닌 장난감들은 끼어들지 못하는 것을 볼 수 있다. 샐러드와 함께 마실 차라거나 요리를 하는 중에 마시면 좋은 차 등으로 놀이에 편입할 수 있는 가능성을 탐색하지 않았다. '여기에 뭐 있는 것 같아요.'라고 놀이에 끼어들기를 요청하는 명시적인 표지가 있음에도 불구하고 말이다. 아기 인형도 마찬가지다. 상상하기에 따라 샐러드를 선물하고 싶은 친구일 수도 있고, 샐러드를 함께 만드는 친구가 될 수도 있지만 이 놀이에서는 '그건 안 되'는 장난감이었다. 놀이의 진행에서도 마찬가지였다. 장난감을 가지고 놀기로 한 방식대로 진행되지 않으면 그런 대사를 한 아동은 무시되거나 놀이가 황급히 마무리 되었다.

요컨대, 아동들은 '캐리 놀이'는 형식적인 측면에서 현실과 분리되는 시공간을 구축하기 쉬운 놀이였다. 아동들은 그 세계 속에서 부여된 역할에 충실하게 놀이를 즐겼다. 그러나 놀이의 내용이 비현실적인 유연성을 담아내지는 못했다. 아동들은 제한된 장난감을 제한된 방식으로만 활용했고, 계획되지 않은 장난감이나 놀이 전개에 대해서는 배타적인 반응을 보였다.

## V. 결론

기술적 변화는 사회의 문화적, 철학적 변화와 궤를 같이 한다. 기술적 변화가 동반하는 생활의 변화는 인간 삶의 양태를 바꾸어놓기 때문이다. 현대 사회에서 주목할 만한 기술적 변화는 인터넷이 보편화 된 것이다. 아동들은 예전과 달리 디지털화 되어 있는 문화적 콘텐츠들을 접하고 있으며 언제 어디서나 이것들을 즐길 수 있는 세상을 살고 있다.

현재 아동이 가장 크게 영향을 받는 미디어 콘텐츠 중 하나는 '캐리와 장난감 친구들'이다. 텔레비전을 기반으로 한 애니메이션인 '뽀롱뽀롱 뽀로로'의 주인공 뽀로로가 '뽀통령'으로 불리며 아이들에게 인기를 구가하는 시기를 지나 유튜브를 플랫폼으로 하는 '캐리와 장난감 친구들'의 캐리가 아동들에게 새로운 '캐통령'으로 등극했다. 아동들은 이 미디어 콘텐츠를 적극적으로 즐

기고 있다.

아동들은 자기가 좋아하는 미디어 콘텐츠를 보면서 즐길 뿐 아니라 그와 분리된 일상에서도 그것을 놀이화하여 즐기는 것을 살펴볼 수 있었다. 아동들은 혼자건 혹은 두세 명이 함께이건 자기가 본 영상을 따라하는 놀이를 했다. 본 연구는 아동이 자발적으로 보이는 놀이 반응을 영상으로 수집하여 그것을 놀이의 관점에서 조망하였다. 그 분석의 결과는 다음과 같다.

'캐리와 장난감 친구들'이 유발하는 아동의 놀이 양상은 모두 그 영상을 그대로 따라하는 모방 놀이였다. 아동들의 '캐리 놀이'는 몇 가지의 특징이 있었다. 첫째, '캐리 놀이'를 하는 아동들은 자발적이고 적극적으로 즐거움을 추구했다. 그런데 그 즐거움을 얻기 위해서는 철저한 준비가 필요했다. 아동들은 놀이를 준비하면서 놀이를 진행하는 동안 얻게 될 즐거움을 예측했다. 아동들은 준비를 하면서 기대했던 즐거움을 획득하는 방식으로 놀이를 진행했다. 그러다보니 놀이 전체에 대한 조망이 부족한 상태에서 시작된 놀이는 놀이임에도 불구하고 실패하는 기현상을 보였다. 또한 즉흥적인 놀이가 불가능하고, 계획되지 않은 즐거움은 기대되지 않았다.

둘째, 놀이에 대한 동기 근원이 유동적이었다. 놀이 활동은 내적 동기 성향이 강할 때 놀이답다[24]. '캐리 놀이'는 놀이하는 사람을 따라하는 놀이이다. 그래서 아동은 두 가지의 놀이를 즐기게 되는데, 놀이하는 사람이 하는 놀이를 즐기는 장면에서는 내적 지향이 뚜렷하게 드러나지만 놀이하는 사람을 따라하는 놀이에서는 타인의 시선이라는 외적 보상을 기대하는 모습을 보였다.

셋째, '캐리 놀이'는 규칙성은 높고 자유도는 낮은 놀이였다. 아동들은 전형적인 순서와 대사를 따라 '캐리 놀이'를 진행했다. 그래서 여러 아동에게서는 자유롭게 진행할 수 있는 영역은 축소되고 따라하기 쉬운 전형적인 부분만 확대되는 경향도 볼 수 있었다. 또한 자유로운 영역이 확대되면 황급히 정형화 된 마무리 대사로 놀이를 마무리 하는 것도 관찰할 수 있었다.

마지막으로 아동들은 '캐리 놀이'를 위해 견고한 놀이 세계를 구축하고 그에 충실하게 놀이를 진행했다.

시공간적으로 분리될 뿐 아니라 참여하는 친구들에게는 모두 놀이 세계를 위한 이름이 부여되었다. 그러나 아동들이 세운 비현실적인 놀이 세계는 확산성이 없어 새로운 상황을 창조적으로 받아들여 놀이의 세계를 다채롭게 만들지는 못했다.

결과적으로 아동들의 ‘캐리 놀이’는 즐겁고 재미있는 놀이이기는 하지만 놀이의 변이나 놀이 참여의 유동성과 같은 확장성은 낮은 놀이로 보였다. 그러나 놀이의 견고한 규칙에서 비롯되는 ‘캐리 놀이’의 경직성은 수줍음이 있는 아동들도 쉽고 편안하게 자기 표현의 기회를 얻을 수 있게 해 주는 요인이기도 했다.

본고는 철저히 경험적이고 귀납적인 접근으로 아동에게 미치는 미디어 콘텐츠의 영향을 살펴보았다는 의의가 있다. 연구를 위해 준비된 상황이 아니라 아동이 일상을 보내는 교육 기관에서 관찰되는 아동 행동에서 미디어 콘텐츠의 영향을 받은 행동들을 수집하여 일관성 있는 패턴을 밝힌 것이기 때문이다. 아동의 일상에서 보이는 반응들을 볼 때, 아동에게 큰 영향을 미치고 있는 미디어 콘텐츠와 그 영향에 대한 연구는 미룰 수 없는 과제임을 알 수 있었다. 본고는 미디어 콘텐츠가 아동에게 미치는 영향을 살펴보기 위한 연구의 시작이라 할 수 있다. 아동들에게 영향을 미치는 미디어 콘텐츠 자체의 성격을 명징하게 규명하고 아동에게 미칠 영향을 고려하여 아동용 미디어 콘텐츠를 생산할 수 있도록 하는 후속 연구가 이어져야겠다.

또한 본 연구는 미디어 콘텐츠의 영향을 받은 아동의 행동들을 놀이의 관점에서 분석했다는 의미가 있다. 미디어 콘텐츠만이 아니라 아동에게 영향을 미치는 모든 요인들은 교육적인 관점에서 해석되곤 한다. 그러나 아동 행동의 본질은 놀이이다. 아동은 즐겁게, 자발적으로, 내적 동기에 의해, 규칙성이 있으면서도 자유로운 놀이 활동을 하면서 현실에 접근하고 적응하며 자란다. 아동에게 영향을 미치는 미디어 콘텐츠에 대한 명시적인 반응이 그것을 그대로 따라하는 ‘놀이’의 형태로 드러났다는 것이 이를 증명한다. 아동들은 환경에서 주어지는 여러 가지 영향 요인들을 놀이의 방식으로 수용한다고 볼 수 있겠다. 이는 아동에게 영향을 미치는 각종 미디어 콘텐츠와 관련한 연구들에 중요한 시사점을 제

공한다.

본 연구는 미디어 콘텐츠의 영향을 받은 아동의 행동을 기술하고 놀이의 관점에서 해석하는 데에 충실하고자 하였다. 그 가운데 아동들이 해당 미디어 콘텐츠가 지닌 매체적인 특성에서 비롯되는 요인들로부터 자유롭지 못한 부분들을 발견할 수 있었다. 아동들은 ‘캐리 놀이’를 하면서 내적 동기에 이끌린 몰입이 방해받기도 했고, 놀이가 담보하는 자유로운 상상력이 제한되기도 했다. 이와 같은 현상은 해당 콘텐츠가 지닌 특성과의 관련 속에서 면밀히 검토되어야 할 부분이다. 귀납적인 접근의 한계도 향후 보완되어야 할 것이다. 본 연구는 교육현장에서 관찰되는 현상이 연구의 출발이 되어 자연 상황에서 미디어 콘텐츠의 영향을 살펴볼 수 있었고, 아동의 평소 생활과의 관련 속에서 현상을 이해할 수 있는 장점이 있었다. 하지만 지역적인 제한이 있고 한 기관에서 생활하는 아동들이 상호 영향을 주고받을 가능성 등을 통제할 수 없어 연구 결과를 일반화하기는 조심스럽다. 이 연구가 기초가 되어 폭넓은 연구가 이어지기를 기대한다.

## 참 고 문 헌

- [1] 배소영, 정연구, “미디어 이용은 영유아 언어발달을 촉진하는가,” 한국방송학보, 제29권, 제6호, pp.67-92, 2015.
- [2] 강소라, 김유정, 한수진, “소셜미디어 사용에서 창의성과 콘텐츠 제작에 대한 탐색적 연구,” 한국산학기술학회논문지, 제17권, 제8호, pp.335-343, 2016.
- [3] 이원섭, “미디어 교육 경험과 미디어 리터러시가 비판적 사고 성향에 미치는 영향 : 중고등학생의 사례를 중심으로,” 한국콘텐츠학회논문지, 제14권, 제10호, pp.795-809, 2014.
- [4] 정승도, 조정원, “고등학교 정보과학의 2015 개정 교육과정에 대한 분석 및 개선 방안: 정보윤리와 멀티미디어를 중심으로,” 한국산학기술학회논문지, 제17권, 제8호, pp.208-214, 2016.

- [5] 이란, 현은자, “미디어 환경과 사용에 관한 아동의 심성모형 질적 연구,” 한국콘텐츠학회논문지, 제16권, 제6호, pp.601-613, 2016.
- [6] 이정립, 도남희, 오유정, *영유아의 미디어 매체 노출실태 및 보호대책*, 육아정책연구소(연구보고 2013\_15), 2013.
- [7] 한미영, “유튜브에 내가 나왔으면. 아이들의 마음을 빼앗아버린 모바일 키즈 콘텐츠의 세계,” 맘&양광, 2016년 9월호 기사.
- [8] J. Huizinga, *호모 루덴스: 놀이와 문화에 관한 한 연구*, (김윤수 역), 까치, 1997. (원본 출간 1938)
- [9] 심숙영, “아동놀이와 뉴미디어 게임,” 아동과권리, 제13권, 제1호, pp.107-129, 2009.
- [10] J. Piaget, *Play, Dreams and Imagination in Childhood*, Norton, 1962.
- [11] 김수영, 김수임, 김현아, 정금자, *유아놀이의 이론과 실제*, 양서원, 2002.
- [12] 손지현, *만3세 유아의 가작화 놀이 특성 탐색 연구*, 숙명여자대학교교육대학원, 석사학위 청구논문, 2012.
- [13] 지성애, 정재은, “가정놀이에 나타난 유아의 사회극놀이 행동 분석,” 유아교육학논집, 제16권, 제3호, pp.23-47, 2012.
- [14] [http://stdweb2.korean.go.kr/search/List\\_dic.jsp](http://stdweb2.korean.go.kr/search/List_dic.jsp) 2017.03.04. 인출
- [15] R. Caillois, *놀이와 인간*, (이상률 역), 문예출판사, 1994. (원본 출간 1992)
- [16] 윤지영, *로제 카이와의 이론을 통해 본 현대 패션디자인의 놀이 유형분류 및 특성에 관한 연구*, 이화여자대학교대학원, 박사학위 청구논문, 2014.
- [17] M. Takhvar, "A Review and Critique of Smilansky's Classification Scheme and the 'Nested Hierarchy' of Play Categories," J. of research in childhood education, Vol.4, No.2, pp.112-162, 1990.
- [18] LEGO, *The Changing Face of Children's Play Culture : Children's Play, Learning and Communication in a Technology Driven World*, LEGO Learning Institute, 2003.
- [19] 김병주, “소셜 미디어 마케팅에 반영된 놀이 문화의 속성에 관한 연구,” 조형미디어학, 제15권, 제4호, pp.11-18, 2012.
- [20] B. A. Chamberlin, *Creating Entertaining Games with Educational Content*, University of Virginia, Doctoral Thesis, 2003.
- [21] 이란, 홍지민, “미디어 환경과 사용에 관한 부모의 심성모형 질적 연구,” 한국콘텐츠학회논문지, 제14권, 제12호, pp.818-834, 2014.
- [22] J. W. Creswell, *질적연구방법론: 다섯가지 접근 (2판)*, (조홍식 외 공역), 학지가, 2010. (원본 출간 2007)
- [23] 김영천, *질적연구방법론 I*, 아카데미프레스, 2012.
- [24] 진홍신, 이상진, “자폐아동과 일반발달아동의 놀이다움(playfulness) 특성 비교 - 놀이다움 평정척도를 중심으로,” 특수교육학연구, 제42권, 제1호, pp.165-186, 2007.

저 자 소 개

고 유 미(Yu-Mi Ko)

정회원



- 2006년 2월 : 중앙대학교 행정대학원 (석사)
- 2011년 2월 : 성균관대학교 아동학과 수료
- 1999년 3월 ~ 현재 : 청룡 어린이집 원장

<관심분야> : 아동문학, 유아교육

김 민 정(Min-Jung Kim)

정회원



- 2009년 2월 : 연세대학교 국어교육학과(교육학석사)
- 2017년 2월 : 성균관대학교 아동학과(철학박사)
- 2012년 1월 ~ 현재 : 성균관대학교 생활과학연구소 연구원

<관심분야> : 아동문학, 유아교육