



이기지 않아도 재미있다

부모-자녀 게임 플레이의 사회성과 행위성, 그리고 분투형 플레이

강신규 한국방송광고진흥공사 연구위원

It's Not About Winning

Sociality and Behavioral Patterns of Parent-Child Co-Play and a Competitive Game

Shin-kyu Kang*

(Research Fellow, Korea Broadcasting Advertising Corp.)

This article emphasizes that the co-playing of parents-children is distinct from that of other social group members, and strives to clarify why it begins, what structure it takes, and how it is accepted by parents-children. In order to achieve this objective, this study points out that current discourses are inadequate or restricted when it comes to examining the dynamics of parent-child game play. Therefore, a novel analytical framework that focuses on social play and agency was proposed. Additionally, interviews with five sets of parent-child players were conducted. Employing interviews as the primary study methodology and striving for contextual investigation, this study endeavors to examine both the internal and external aspects of parent-child game play simultaneously. The study incorporates concepts developed by different scholars and explore similar issues offered in other sources to conduct a more comprehensive analysis. This study explores different facets of parent-child gameplay, investigating the ways in which parents and children engage in the game world together, how the act of playing influences their relationship, how it differs from playing alone or with other members of social groups, and how parents and children perceive and embrace each other as players. Finally, based on the previous processes, the meaning of parent-child game play is comprehensively discussed. The primary discoveries are as follows. First, parents and children, who share a deep bond outside of the game, temporarily detach from their current connection while engaging in the game together and establish a fresh relationship. As various forms of communication take place intricately during the process, the two entities establish a relationship characterized by fluid movement between the inside and external boundaries of the magic circle. The game play occurs within a social framework that assigns new meanings to acts, and this framework alters the significance of actions within the game. Second, plays that focus on accomplishments are frequently enacted by parents and

* playborer@gmail.com

their children. However, the appearance of the element may vary depending on whether the competition is structured as a system or between individuals. In the case of parent-child players, rivalry or cooperation with other players serves as a mechanism to achieve victory in the system. The family community structure plays a role in intervening in play to some extent. In the latter scenario, achieving victory over an adversary is a fundamental objective, thereby significantly reducing the effectiveness or potentially rendering ineffective the family community system. Cooperative play is more commonly observed in parent-child interactions than achievement-oriented play. The parent-child play enables participants to establish their own objectives independently of competing with one another, obligatory objectives, and introduces adaptability to the existing gameplay. By engaging in cooperative play, parents and children assume increasingly prominent roles. Most importantly, parent-child play fosters an environment that facilitates the occurrence of ambitious play. In scenarios involving numerous parents and children, the primary objective of play is the act of playing itself. The goals and outcomes designated by the system lose their significance, and the emphasis shifts towards goals that may have been trivial initially.

Keywords: Co-playing of Parents-children, Social Play, Metagame, Agency, Striving Play

국문초록

이 글은 부모-자녀가 함께 플레이하는 행위가 다른 사회집단 구성원(들)과 함께 하는 행위와는 다르게 이뤄진다는 데 주목하고, 그것이 왜 시작되고, 어떤 양상을 띠며, 부모-자녀에게 어떻게 받아들여지는지 밝히고자 한다. 이를 위해 먼저 기존 논의들이 부모-자녀 게임 플레이 자체를 분석하기에 적절하지 않거나 제한적임을 지적하고, 새로운 분석틀(사회적 플레이, 행위성)을 차용한다. 그리고 5쌍의 부모-자녀 플레이어를 대상으로 인터뷰를 실시한다. 인터뷰를 주된 연구방법으로 사용하면서도 콘텍스트적 연구를 지향함으로써, 수용에 중점을 두되 부모-자녀 게임 플레이의 안과 밖을 함께 살피려 한다. 연구결과 논의에 있어서는 사회적 플레이와 행위성 개념을 동원하되, 보다 입체적인 분석을 위해 여러 학자들에 의해 고안된 개념들, 그리고 다른 자료들을 통해 제시된 관련논의도 함께 활용한다. 이를 통해 부모-자녀의 게임 플레이가 보이는 여러 양상들을 드러내고, 부모-자녀가 어쩌다 게임세계로 함께 진입하게 되는지, 플레이 과정이 부모-자녀에게 어떤 영향을 미치는지, 혼자 하거나 다른 사회집단 구성원(들)과 함께 하는 플레이와는 무엇이 다른지, 플레이어로서 부모-자녀는 서로를 어떻게 이해하고 받아들이는지 짚어본다. 그리고 마지막으로, 앞선 과정들을 토대로 부모-자녀 게임 플레이가 갖는 의미를 종합적으로 논의한다.

핵심어 : 부모-자녀 게임 플레이, 사회적 플레이, 메타게임, 행위성, 분투형 플레이

1. 서론

부모에게 있어 게임¹⁾은 자녀에게 긍정적이지 못한 영향을 주는 대상이다. 그에 따르면 게임은 아이들이나 청소년의 성비행, 왜곡된 성의식, 가상세계와 현실세계의 혼동, 폭력물체의 둔감, 생명경시, 폭력성, 사회성 저하 등을 불러일으킬 수 있을 뿐 아니라, 무엇보다 학습의욕 감퇴 및 성적 부진을 동반할 확률이 높은 것으로 여겨져 왔다(김지연·도영임, 2014; 유홍식, 2008b; Kutner, Olson, Warner, & Hertzog, 2008; Nikken & Jansz, 2006). 2018년부터 2022년까지 5년 간 취학자녀가 있는 부모에게 게임이 자녀의 학업에 방해가 되는지 물어본 결과, 절반 이상(평균 55.76%)이 방해된다고 응답했다. 이러한 부모의 인식은 자녀의 게임이용에 관한 보수적인 대응으로 표출된다. 5년 간 부모의 대응방법을 살펴보면, '정해진 시간 내에서만 허락한다'는 응답이 대체로 가장 높았고(40%대 후반), '학업에 지장을 주지 않는 범위 내에서 허락한다'는 응답이 뒤를 이었다(40%대 초중반). '절대 못하게 한다'는 응답도 극소수(1~3%대)지만 존재했다(한국콘텐츠진흥원, 2022). (게임 자체를 놓고 봐도 그렇지만) 적어도 학업과의 관련 속에서 부모들은 자녀들의 게임 이용을 대체로 달가워하지 않으며, 어떻게든 그에 개입하고 그것을 통제·중재하려 한다.

물론 그렇다 해서 부모들이 자녀들과 게임을 해보지도 않은 채 무턱대고 자녀들의 게임 이용을 좋아하지 않는다고는 말할 수 없다. 실제로 자녀와 함께 게임하는 부모는 적지 않다. 2022년 기준 부모의 59.3%가 자녀와 함께 게임을 한다. 그리고 그 수는 꾸준히 늘고 있다(2018년 46.0% → 2019년 49.0% → 2020년 56.3% → 2021년 57.5%). 젊은 부모일수록 자녀와 함께 게임하는 비율이 높고(20대 > 30대 > 40대 > 50대), 부모의 성별 차이는 눈에 띄게 나타나지 않는다(부 58.9% vs. 모 59.7%). 당연하게도 게임을 하는 부모가 그렇지 않은 부모에 비해 자녀와 게임을 더 자주 한다(게임하는 부모의 64.8%). 특기할 점은, 평소 게임을 즐기지 않는 부모의 35.7%도, 자녀가 원하면 자녀와 함께 게임을 한다는 사실이다(한국콘텐츠진흥원, 2022). 자녀들의 게임 이용에 대한 부모들의 대체로 부정적인 인식이 작용한 결과이든 그렇지 않든, 분명한 것은 부모-자녀가 게임을 함께 하는 모습을 우리 주변에서 발견하는 일이 어렵지는 않다는 사실이다.

하지만 부모-자녀가 특정 맥락 속에서 얼마나 함께 게임을 하는지와 달리, 부모-자녀의 게

1) 이 글에서 게임은 '디지털 게임(digital game)'을 가리킨다. 이는 아케이드, 비디오 콘솔, 컴퓨터, 모바일 등의 플랫폼을 통해 플레이되는 모든 전자화된 게임체계를 아우르는 개념이다.

임 플레이가 ‘왜’ 그리고 ‘어떻게’ 이뤄지는지는 잘 논의되지 않는다(Musick, Freeman, & McNeese, 2021; Ulicsak & Cranmer, 2010). 이는 (후술하겠지만) 부모-자녀 담론이 주로 자녀에게 게임이 어떤 영향을 주는지에 초점을 맞춰 온 탓에, 부모(혹은 어른)의 시선을 벗어나 게임이 부모-자녀에 의해 함께 플레이될 수 있는 대상이라는 사실을 설명해줄 수 없음을 의미한다. 그래서 기존의 부모-자녀 게임 담론에는 정작 부모-자녀(가 함께하는) 게임이 없는데, 그것이 게임 ‘자체(안)’가 아닌, ‘주변(바깥)’에 주목하기 때문이다. 따라서 부모-자녀의 게임 플레이 자체에 주목해, 그것이 어떻게 시작되고 진행되는지를 밝힐 필요가 있다. 부모-자녀 플레이의 안을 들여다보는 일은, 역으로 디지털 양육(digital parenting)과 같이 (중요하지만) 제한적인 관점을 벗어나 무한한 동기 개입의 가능성을 논의할 수 있게 만든다. 무한한 동기는 무한한 플레이로 연결된다. 게임세계로 함께 진입하고 나면, 부모와 자녀는 게임 시스템 상으로 주어지거나 스스로 만든 목표를 달성하기 위해 최선을 다한다. 게임 플레이가 단순히 하나의 콘텐츠를 주어진 대로만 소비하는 수동적 행위가 아니라, 자신의 경험을 다양한 방식으로 재/생산하며 텍스트(text)²⁾로서의 게임을 탐험하고 밀렵하는 능동적이고 적극적인 행위인 까닭이다(윤태진, 2015).

부모와 자녀가 ‘함께’ 게임을 한다는 데에도 주목할 필요가 있다. 누군가와 함께 게임하는 일은 그 자체로 사회적 행위이며, 혼자 게임할 때와는 완전히 다른 맥락에 놓인다. 비슷하거나 동일한 게임이라 해도 누군가와 함께 하는 플레이가 당연히 혼자 하는 플레이보다 훨씬 더 많은 생각과 노력을 요구한다. 사람이 그 어떤 게임보다도 복잡한 존재이기 때문이다(Upton, 2015/2019). 하물며 부모가 자녀와, 그리고 자녀가 부모와 플레이에 동참한다는 것은, 다른 사회집단 구성원(들)과의 플레이 동참과는 또 다른 어떤 맥락들이 투입되는 독특한 경험일 수밖에 없다. 많은 플레이어³⁾들이 얼굴 한 번 본 적 없는 게임 커뮤니티 멤버를 현실에서 만난 친구와 다를 바 없는 존재로 여긴다. 함께 게임하는 과정에서 플레이어들은 정기적으로 커뮤니케이션하

2) 넓게 정의할 때 텍스트는 의미 있는 것으로 읽혀지는 모든 것이다. 가령, 어떤 연구자에게는 ‘세계’도 텍스트가 될 수 있다. 이 글에서는 의미 있는 것으로 읽혀지면서 일관적 체계와 완결성을 갖는 문화적 품목(Gray & Lotz, 2011/2017)을 텍스트라 지칭한다. 만화, 영화, 애니메이션, 방송, 음악, 그리고 게임과 같은 대중문화 장르도 텍스트이며, 특정 게임 타이틀, 그것들이 제공되는 플랫폼이나 채널들도 예외가 아니다. 이러한 텍스트들은 특정 사회·문화적 맥락 속에서 관습에 따라 생산 해석되며, 재현과정의 산물로서 생산자-수용자를 그에 개입시킨다(Chandler, 2002/2006).

3) 이 글의 주제의식 안에서 게임하는 사람을 ‘이용자 혹은 유저(user)’, ‘수용자(audience)’, ‘게이머(gamer)’ 등 대신 ‘플레이어(player)’로 지칭하기로 한다. 게임하는 사람은 단순히 게임 속 알고리즘을 수용하는 사람이 아니라 창의성을 지니고 플레이에 따라 의미를 만들어가는 행위자이기 때문이다.

는데, 그 커뮤니케이션은 기술 전략을 짜고 공유하는 데만 한정되지 않는다. 서로의 사적인 일상까지 공유하며, 일부는 심지어 현실세계에서의 관계로까지 나아가기도 한다(Markey & Ferguson, 2017/2021). 그렇다면 부모-자녀는 일종의 소그룹 게임 플레이 커뮤니티로서 서로를 어떻게 생각할까? 그들은 게임의 안과 밖에서 어떻게 커뮤니케이션하나? 그리고 그들의 관계는 게임하기 전과 어떻게 달라질까?

부모-자녀가 함께 하는 게임 플레이 자체에 주목해, 그 양상과 의미를 밝히는 것이 이 글의 목적이다. 글의 구성은 다음과 같다. 첫째, 기존의 관련논의들이 어떻게 이뤄져 왔는지 정리하고, 부모-자녀의 플레이를 분석하기 위한 개념을 찾는다. 둘째, 분석대상과 방법을 논의한다. 셋째, 부모-자녀의 게임 플레이가 보이는 여러 양상들을 드러내고, 부모-자녀가 어쩌다 게임세계로 함께 진입하게 되는지, 플레이 과정이 부모-자녀에게 어떤 영향을 미치는지, 혼자 하거나 다른 사회집단 구성원(들)과 함께 하는 플레이와는 무엇이 다른지, 플레이어로서 부모-자녀는 서로를 어떻게 이해하고 받아들이는지 짚어본다. 넷째, 앞선 과정들을 토대로 부모-자녀 게임 플레이가 갖는 의미를 종합적으로 논의한다.

2. 이론적 논의와 분석틀: 사회적 플레이와 행위성

1) 부모-자녀와 게임에 대해 다룬 기존 연구들

부모와 자녀가 함께 게임하는 경우가 흔하고, 그것 또한 하나의 플레이이며, 새로운 차원의 플레이로 이어질 가능성이 있음에도, 그에 대한 논의는 본격적으로 이뤄져 왔다 보기 어렵다. 부모-자녀와 게임을 나란히 놓는 기존의 많은 논의들은 부모-자녀의 게임 플레이 자체보다 부모-자녀 간 인식 차이, 그리고 자녀의 게임 이용에 대한 부모의 통제·지원·중재 등에 주로 초점을 맞춰왔다.

공부의 대척점으로서 게임에 대해서는 부정적 인식이 우세하지만, 게임 전반을 놓고 봤을 때 부모의 인식은 양가적인 것으로 나타난다. 가령, 새롭고 다양한 모험과 도전 경험, 창의력과 집중력 향상, 일부 학습에의 도움 등에 대해서는 긍정적으로 여김과 동시에, 게임 이용으로 인한 다른 (생산적이라 여겨지는) 활동 참여의 불균형, 중독성, 폭력적·선정적인 묘사예의 노출과 모방 가능성, 현실감각 상실 등에 대해서는 부정적으로 생각하는 것이 대표적이다(김지연·도영임, 2015; Nikken & Jansz, 2006).

게임에 대한 부모들의 인식이 단순히 긍정-부정으로 평가될 수 없고 여러 생각들이 모여 복합적으로 구성된다면, 자녀의 게임 이용 대처는 대체로 잘 이뤄지고 있지 못하다는 데 의견이

모인다. 부모와 자녀들 간 게임에 대한 인식 차이를 살펴보는 연구들(예를 들어, 김성동·이지훈, 2007; 김지연·도영임, 2014; 유홍식, 2008b; Kutner et al., 2008 등)에 따르면, 부모-자녀 간 디지털 문화 경험의 격차, 세대적·인구통계적 특성, 게임/문화에 대한 부모의 이해 부족, 가족의 전반적인 미디어 이용패턴, 의사소통 방식, 양육 철학, 자녀에의 관여도, 가족 응집력과 같은 요인들이 둘 사이의 간극을 만들고 벌린다.⁴⁾

부모에게 게임 이용은 놀이이기 이전에 두려운 행동이다(강신규, 2013). 만약 좋은 게임이 있다면 그것은 교육적 목적의 도구로서의 게임이며, 좋은 게임 이용이 있다면 부모와 함께하거나 부모 통제하에 이뤄지는 경우다. 반면, 자녀에게 좋은 게임이란 게임하는 즐거움을 배가시키는 게임이다. 부모에게 자녀가 디지털 원주민이자 무분별한 게임 이용으로부터 보호해야 하는 존재라면, 자녀에게 부모는 자신이 게임하는 행위에 대해 이해가 적거나 없고 편견을 갖고 비판하는 대상이다(이설희, 2013).

자녀의 게임 이용에 잘 대처하고 있지 못하다는 우려는 대처방안과 전략 마련에의 관심으로 이어진다. 게임을 둘러싼 부모-자녀 간의 생각 차이를, 게임 이용을 일상에서 자연스럽게 참여하는 당연한 활동으로 여기는 자녀와, 낯설고 위협하고 두려운 것으로 바라보는 부모 세대의 인식 차이 혹은 갈등으로 재정의하고, 그 해결책에 대해 체계적으로 접근할 필요가 있다(김지연·도영임, 2012)는 것이다. 이러한 디지털 양육에의 접근은 초기 부모의 통제와 지원을 포함하는 전통적인 방식에서, 부모 중재, 즉 자녀의 게임 이용에 개입하기 위해 채택하는 다양한 행동방식으로 이동해왔다(Benedetto & Ingrassia, 2021; Livingstone, Ólafsson, Helsper, Lupiáñez-Villanueva, Veltri, & Folkvord, 2017).

부모의 통제가 게임 이용에 대한 감독, 이용 금지, 이용 규칙 마련 등을 포함한다면, 지원은 게임 이용과 관련한 의사소통, 바람직한 게임 이용방식 제시 등으로 구체화된다(Benedetto & Ingrassia, 2021; Nikken, Jansz, & Schouwstra, 2007). 중재의 경우 활동적·설명적 중재와 제한적·구속적 중재로 구분된다(김지연·도영임, 2012, 2016; 유홍식, 2008a). 후자에 게임 이용시간 결정, 시간제한 설정, 장시간 이용 시 개입 등이, 전자에는 게임에 대한 교육, 할 만한 게임의 제공, 공동 이용 등이 속한다.

이상의 논의들은 부모가 자녀의 게임 문화를 이해하고 건강한 게임 이용을 만들어가기 위

4) 관련하여 다른 한편으로 자녀의 게임 이용에 대한 부모의 무지, 잘못된 인식, 부족한 대처를 지적하는 연구들도 수행돼왔다. 이들에 따르면 부모들은 악영향을 줄 수도 있는 게임들에 자녀가 우연히 혹은 의도를 가지고 접근하는 행위를 과소평가하거나(Cho & Cheon, 2005), 반대로 게임의 유해성에 대한 오해에 기반해 자녀로 하여금 무조건 게임을 못하게 함으로써(Wood, 2008) 부모-자녀 관계에 긍정적이지 못한 영향을 주기도 한다.

해 어떤 고려가 필요한지 탐색하고 분석함으로써, 가족이 게임과 함께 어떻게 살아갈 것인지에 대한 방향을 제시해준다. 다른 미디어와의 관계 속에서 게임이 갖는 특수성에 주목해 부모-자녀 간 게임에 대한 인식 차이를 살피고, (특히) 부모의 인식을 개선하기 위해 다양한 전략들을 마련했다는 점도 특기할 만하다.

그럼에도 게임의 '영향과 부모의 '역할'에 초점을 맞춘다는 전제에서는 벗어나 있지 않다. 그러다보니 '긍정적이지 못한 측면을 지닌 게임', '게임을 하려는 자녀', '그에 개입해 조정·관리하려는 부모'라는 입장이 견지된다. 게임의 순기능을 말한다 해도, 특수한 상황(예를 들어, 부모의 중재에 따라 게임하는 경우)이나 게임(교육용 게임, 시리우스 게임 등)을 상정한다. 중재 전략의 하나로 부모와 자녀가 게임을 함께 할 것을 제시하긴 하지만, 이 또한 양육의 일종으로 부모와 자녀가 동등한 플레이어로서 함께 게임에 참여해 그것을 즐기는 것이라고는 보기 어렵다.

그런 점에서 부모와 자녀의 게임 이용 자체를 다룬 몇몇 논의 경향에 주목할 필요가 있다. 이들은 게임 공동 이용이 부모-자녀 관계나 가족생활에 어떤 영향을 미치는지에 대한 연구가 부족함을 지적하고, 게임을 통해 매개되는 관계나 생활 양상에 논의의 초점을 맞춘다. 그에 따르면 공동의 게임 이용 경험은 가족생활을 민주화시키고 세대 간 디지털 격차를 완화한다. 게임이 부모-자녀 간 대화를 촉진하는 데 중요한 도구가 됨은 물론이다(Musick et al., 2021; Ulicsak & Cranmer, 2010).

다른 한편으로는 디지털 미디어로서의 게임, 놀이로서의 게임을 넘어 가족의 일상으로서 게임 이용이 갖는 학습적 가능성도 드러낸다. 부모-자녀가 다른 구성원들 간의 조합보다 훨씬 다양하면서도 역동적인 협업방식을 통해 문제점을 해결해가고, 그 과정을 통해 자녀가 효율적이면서도 높은 학습효과를 얻을 수 있게 된다는 것이다(Druga, Ball, & Ko, 2022; Gee, Siyahhan, & Cirell, 2016).

이들은 부모-자녀 간 인식 차이, 그리고 자녀의 게임 이용에 대한 부모의 통제·지원·중재 논의에 대한 일종의 대안 논의로, 앞선 두 논의 흐름이 도외시해왔던 게임 이용 자체에 집중함으로써 (특히 자녀만의 삶뿐 아니라) 가족 전체의 삶에서 게임이 수행할 수 있는 새로운 역할에 대한 통찰을 제공한다. 그래서 부모-자녀가 함께 게임하는 행위를 하나의 플레이로 간주하고, (다른 구성원들 간의 조합과 달리) 새로운 차원의 플레이로 연결될 가능성에 주목하는 이 연구에도 적용 가능한 지점이 많다.

하지만 이들 역시 게임 공동 이용이 부모-자녀 관계나 가족생활에 미치는 '영향'에 초점을 맞춘다. 가족생활의 민주화, 부모-자녀 간 디지털 격차 완화, 대화 촉진, 그리고 특정 학습효과 획득은 모두 공동 게임 이용이라는 원인이 작용한 결과다. 이들 논의에서 부모-자녀 게임 플레이

과정 자체를 분석하고, 플레이가 부모-자녀에게 어떤 영향을 미치는지, 플레이어로서 부모-자녀를 어떻게 이해해야 할지에 대한 단초를 찾기는 어렵다. 더욱이 기존에 없던 방식의 플레이 양상을 드러내고 그 의미를 찾기 위해서는 가족의 게임 공동 이용 연구 바깥의 논의들도 끌어와야 할 수 있다. 결론적으로 기존 논의로부터 일정 부분 도움을 받을 수 있겠으나, 연구목적 달성에 도움을 줄 적절한 논의 틀을 찾는 작업이 추가로 이뤄질 필요가 있다.

2) 사회적 플레이

부모-자녀의 게임 플레이를 논의하기 위해 이 글에서 기대하고자 하는 첫 번째 주요 개념은 샐런과 치머만(Salen & Zimmerman, 2003/2013)의 '사회적 플레이(social play)'다. 사회적 플레이는 개인 플레이에서 일어나는 게임 텍스트와 플레이어 간 상호작용뿐 아니라, 플레이어와 플레이어(들) 사이에서 일어나는 상호작용을 플레이어의 관점에서 설명하는 것을 뜻한다. 게임 안과 밖의 여러 요소들 간 관계를 사회적인 것으로 확장해 논의할 수 있게 된다는 데서 이 개념의 의미를 찾을 수 있다. 가족도 사회집단의 하나인데다, 모르는 플레이어, 온라인 친구, 온+오프라인 친구, 업계 동료, 기타 지인 등 여러 사회집단 구성원과 함께하는 플레이와의 관계 속에 놓인다는 점에서 부모-자녀의 게임 플레이는 사회적 플레이이다. 그렇기에 특히 부모-자녀가 플레이하는 과정에서 나타나는 게임 안과 밖의 여러 양상과 그 의미에 관심을 갖는 이 글에 있어 사회적 플레이는 적절한 논의 틀을 제공해줄 수 있다.

사회적 플레이는 크게 두 차원에서 발생한다. 첫째, 게임 플레이가 만들어내는 '매직서클(magic circle)' 내부가 그것이다. 매직서클은 하위징아의 놀이론(Huizinga, 1955/1993)에서 유래한 개념으로, 마법의 공간과도 같은 게임 안과 바깥 사이의 경계를 가리킨다. 실제 세계와 분리돼 있으며 게임이 벌어지는 시·공간이 곧 매직서클이다(Salen & Zimmerman, 2003/2010). 다시 말해 실질적 게임이 벌어져 플레이어가 몰두하는 곳에서 첫 번째 사회적 상호작용이 만들어진다. 둘째, 매직서클 외부로부터 사회적 역할이 도입된다. 이는 실제 벌어지고 있는 게임 안은 아니지만, 그 안과 연루된 게임적 행위에 의해서도 사회적 상호작용이 발생함을 말한다. 물론 내부 혹은 외부와 상관없이 플레이어 상호 간의 사회적 관계는 게임 내에서 취해지는 모든 행동에 의해 변형될 가능성을 갖는다. 게임이 진행되면서 사회적 역할도 얼마든지 이동하고 바뀔 수 있다. 이러한 관계와 역할을 탐험·조종 변형하는 것은 플레이어들이 나름의 의미 있는 플레이를 만들어가는 하나의 방법이다. 플레이는 사회적 상호작용을 재생산하거나 그에 도전하게 만든다.

오직 화면에서 플레이되고, 물리적 인터페이스(interface)⁵⁾가 사용된다는 점에서 게임

의 매직서클 내부는 매우 명확하게 규정된다(Juul, 2005/2014). 하지만 매직서클 바깥을 어디 서부터 어디까지로 규정해야 할 지에 대해서는 별도의 조작화가 요구된다. 이에 샬런과 치머만은 매직서클 바깥을 보다 효율적으로 논의하기 위해 ‘메타게임(metagame)’ 개념을 빌려 온다. 메타게임은 게임 바깥에서 일어나는, 게임과 관련된 행위 일체를 의미한다(Despain, 2012/2014; Garfield, 2000; Salen & Zimmerman, 2003/2013). 그리고 메타게임은 게임이 게임 외부 요소와 맺는 관계에 따라 ① 플레이어가 게임에 가져오는 것(what a player bring to a game), ② 플레이어가 게임으로부터 가져가는 것(what a player takes away from a game), ③ 게임과 게임 사이에 발생하는 것(what happens between games), ④ 게임 그 자체보다 게임 도중에 발생하는 것(what happens during a game other than the game itself)으로 구분된다(Garfield, 2000).

그럼에도 오늘날의 복잡한 게임 환경에서 샬런과 치머만의 논의로는 게임과 게임 외부의 복잡다단한 플레이 활동을 오롯이 살피기 어렵다. 플레이어와 게임 시스템 간, 그리고 플레이어 간 상호작용을 폭넓게 논의하고 있음에도, 그리고 그에 미치는 외적요소(메타게임)까지 감안하고 있음에도, 정작 그에 대한 세부 설명과 사례들은 사실상 게임 플레이 커뮤니티에서 일어나는 플레이어 간 상호작용과 거기서 생성되는 의미들에만 집중하는 탓이다. 플레이어와 게임 시스템 간, 그리고 (특히) 플레이어 간 상호작용은 게임 안과 밖에서 자율적으로 나타나는 것으로 보일 수 있지만, 사실 어떻게든 게임 (디자이너에 의해 만들어진) 시스템이 미치는 폭넓으면서 크고 작은 영향 하에 놓일 수밖에 없다. 그런 의미에서 사회적 플레이란 게임 시스템, 플레이어(와 플레이어), 그리고 게임 플레이가 진행되는 더 큰 외부적 맥락(메타게임) 속에서 작동하는 어떤 것이다(De Koven, 2013).

따라서 이 글은 ① 부모-자녀 플레이어와 게임 시스템 간, ② 부모-자녀 플레이어들 간 상호작용을 ③ 메타게임과 함께 논의한다. 텍스트(게임 시스템), 콘텍스트⁶⁾(메타게임), 수용(플레이)을 사회적 플레이의 관점 속에 녹이고 들여다본다. 기존 사회적 플레이 논의가 사실상 세 차원을 모두 염두에 뒀음에도 수용 차원에 집중했다면, 이 글에서의 사회적 플레이는 다른 두 차원의

5) 게임에서 ‘인터페이스’는 플레이어와 게임 시스템 간 상호작용을 가능케 하는 매개체를 말한다. 크게 ‘물리적 인터페이스’와 ‘정보 인터페이스’로 구분된다. 전자는 게임 외적요소로, 조이스틱, 키보드, 마우스 등을 포함한다. 후자는 게임 내적요소이며, 인벤토리, 맵, 정보창 등이 이에 속한다(박근서, 2009).

6) 게임이 만들어지고 플레이되는 과정과 관련된 맥락, 즉 게임을 둘러싼 혹은 게임/플레이 바깥의 맥락을 가리킨다. 게임 플레이의 작동원리는 텍스트-콘텍스트-수용의 중층적 상호관계로 이해된다. 즉, 세 영역은 영역 간 상호개입과 다양한 조합을 통해 게임의 의미를 발생시킨다(Juul, 2005/2014; Salen & Zimmerman, 2003/2010).

중요성 역시 간과하지 않는다. 특히 게임 외부에서 내부로 전해지는 여러 요소들의 영향은 부모-자녀 플레이 과정에서 특히 강하게 나타날 수밖에 없다. 게임 내부에서 발생하는 사회적 상호관계가 게임 바깥의 사회적 상호작용과 강한 연관성을 갖기 때문이다.

3) 행위성과 성취형·분투형 플레이

두 번째 주요 개념은 응우옌(Nguyen, 2020/2022)의 ‘행위성(agency)’⁷⁾이다. 응우옌은 게임을 ‘행위성의 예술’로 간명하게 규정한다. 이때 게임이란 ‘(일상에서는) 불필요한 장애물을 극복하려는 자발적 행위를 동반하는 것으로, 승리-패배 혹은 성공-실패의 규정이 있는 게임이라면 이에 해당한다고 볼 수 있다. 일상에서 우리가 펼치는 다른 활동들에 비해 게임 플레이는 덜 중요하거나 부차적인 것처럼 보이기도 한다. 하지만 이는 게임 고유의 동기구조를 간과하는 데서 발생하는 오해다. 현실에서라면 목표 자체를 보거나 그 뒤에 무엇이 따라올지를 내다보고 목표를 정당화하는 것이 당연하겠지만, 게임에서는 목표를 추구하는 활동의 가치에 주목해야 한다. 결과를 위해 수단을 선택하는 현실의 동기구조와는 반대로, 게임에서는 수단을 위해 결과를 지정받는다. 즉 게임에서는 현실로부터의 ‘동기 역전(motivational inversion)’이 일어난다.

게임은 플레이어에게 특정한 목표를 받아들이라 말하며, 플레이어가 그 목표를 향해 나아갈 때 사용할 능력들을 지정한다. 그 목표와 능력에 부합하게 고안된 일군의 장애물도 제시한다. 게임은 특정 의도적 행위 혹은 이유를 가진 행위를 빚어내기 위해 목표, 능력, 장애물을 사용한다. 그리고 게임에 참여할 때 플레이어는 이 새로운 행위성 형식을 받아들인다. 새로운 목표, 서로 다른 능력들, 목표를 향해 가는 과정에서 마주치게 될 장애물을 받아들이고, 플레이어의 행위성을 채워줄 다양한 방법들에 스스로를 내맡기는 것이다. 목표, 능력, 장애물은 게임 디자이너가 예술을 실천하는 수단이고, 플레이어는 자신의 행위성을 이리저리 끼워 맞추며 그 예술을 경험한다. 게임은 여러 형식의 행위성을 기록하고 보존하며 공유하는 하나의 방법이며, 디자이너와 플레이어는 게임을 통해 행위성 형식을 주고받는다(Nguyen, 2020/2021, 2020/2022).

응우옌은 게임 플레이에서 찾을 수 있는 여러 동기구조들 중 목표와 목적을 기준으로 삼아 플레이를 두 가지로 구분한다. 하나는 승리를 위해 플레이하는 ‘성취형 플레이(achievement play)’다. 성취형 플레이에서는 목표와 목적이 함께 간다. 승리 자체나 승리에 따라오는 결과물

7) 행위성은 의도적 행위 혹은 이유를 가진 행위를 해나가는 성질을 의미한다. 하지만 응우옌(Nguyen, 2020/2022)은 이러한 정의만이 행위성을 완전히 설명한다고 진재하지 않는다. 오히려 게임이 행위성을 매체로 삼아 어떻게 작동하는지를 탐구하는 일이 행위성의 본성에 관해 더 잘 보여줄 수 있다고 생각한다.

(재화, 명예 등)을 위한 플레이가 성취형 플레이의 예들이다. 다른 하나는 고투(struggle)를 맞보기 위해 승리를 추구하는 '분투형 플레이(striving play)'다. 분투형 플레이에서는 목표와 목적이 어긋난다. 성취형 플레이어가 이기기 위해 플레이한다면, 분투형 플레이어는 고투를 맞보기 위해 일시적으로 승리에 대해 관심을 갖는다. 목표를 달성하려 고투하는 활동을 위해, 그 목표를 받아들인다는 것이다. 분투 활동을 위해 목표를 장착하고 폐기한다는 점에서 분투형 플레이는 목표 자체에 큰 가치를 두는 성취형 플레이와 구분된다(Nguyen, 2020/2022).

제한된 행위성의 조건을 게임 플레이하는 동안 스스로 받아들이고 그것을 즐기는 분투형 플레이가 가능하다는 주장이 응우옌 논의의 핵심이다. 분투형 플레이 개념을 통해 인간의 행위성은 두 층위(장기적 행위성과 일시적 행위성)로 중첩 가능해진다(이동휘, 2023). 분투형 플레이어는 당장 눈앞에 놓인 목표를 최종적인 것처럼 받아들인다. 그래야 목표를 추구하는 분투 활동이 진정으로 의미 있는 것이 되기 때문이다. 하지만 그러면서도 게임이 끝난 뒤 장기적으로는 그 게임 속 목표를 자유롭게 폐기할 수 있어야 한다. 그것이 게임을 제대로 즐긴 것이기 때문이다(Nguyen, 2020/2021). 나아가 그러한 행위적 중첩이 가능하기에 장기적 행위자는 일시적 행위자의 분투 활동을 미적으로 감상할 수 있게 된다. 이때 게임은 비로소 예술이 된다. 다시 말해, 행위성을 매체로 삼는 예술로서의 게임이 완성된다(이동휘, 2023).

예술은 특정한 형식을 가지고 미적인 경험을 제공한다. 게임 역시 플레이어가 맞설 실천적 환경과 플레이어가 취할 행위성을 형식으로 삼아 특정한 미적 경험을 준다. 게임의 이름다움은 행위가 형식화된 제약 속에 있기 때문에 발생한다. 물론 제한된 행위성의 형식 안에서 성공만이 가치 있는 것은 아니다. 행위성을 제한하면서 발생하는 실패나 부조화에서도 예술적 면모는 드러난다. 형식 안에서 행위하고 결정하고 해결하는 과정은 곧 예술로서의 게임을 플레이하는 일이 된다. 게임은 이렇게 특정한 미적 경험을 제공하는 행위의 형식으로서 예술이 된다(권태현, 2023). 회화가 시각을, 음악이 소리를, 이야기가 서사를 기록하게 해준다면, 게임은 행위성을 기록한다. 마치 소설이 독자에게 살아보지 못한 삶을 살아보게 하듯, 게임은 플레이어로 하여금 혼자였다면 발견하지 못했을 여러 행위성 형식을 경험하게 해준다(Nguyen, 2020/2022).

응우옌의 논의는 게임의 동기구조가 현실의 그것과 어떻게 다른지, 플레이어는 왜 그리고 무엇을 위해 게임에 참여하는지, 게임이 어떻게 행위성과 관련 맺고 플레이어로 하여금 행위성을 경험하게 하는지에 대한 풍부한 단서를 제공한다. 그럼에도 다분히 게임 디자이너의 입장에서 게임과 플레이를 바라본다. 물론 디자이너 입장에서 게임/플레이를 바라보는 것이 그 자체로 좋거나 나쁜 일은 아니다. 다만 이러한 입장에서 게임은 디자이너가 특정 플레이 경험을 유도하기 위해 형식과 미학을 창조하는 대상으로 간주될 우려가 있다. 게임은 다른 예술장르의 텍스트들과

달리 미완성의 상태로 플레이어에게 보내지고, 플레이어의 참여를 통해서만 완성된다(강신규, 2019).⁸⁾ 다른 예술장르의 독자/관객/감상자가 텍스트를 보고 듣고 만지는 사람이라면, 게임 플레이어는 텍스트에 직접 참여해 그것을 만드는 데 일조하는 사람인 셈이다. 응우옌 식으로 말해 디자이너가 특정 게임 텍스트를 창조했을 수 있다. 하지만 그것을 완성하는 것은 플레이어다.

이는 게임 텍스트가 플레이와 따로 떨어져 생각할 수 없는 것임을 의미한다. 따라서 참여에 의해서만 성립되는 텍스트를 논의함에 있어 참여를 이야기하지 않고는 텍스트, 그리고 디자이너에 대한 이야기도 온전히 할 수 없다. 플레이어 전반도 그렇지만 더 나아가 디자이너가 의도하지 않은 행위성을 발생시키는 플레이어의 역능과 자율성에 대한 논의도 필요하다. 어떤 플레이는 디자이너의 사고 바깥에서 만들어진다. 디자이너가 만들어놓은 행위성의 제약을 위반하거나 허점을 찾아내는 일도 얼마든지 떠올려 볼 수 있다. 주어진 역량을 의심하고 게임 자체를 전유하는 플레이어들은, 게임에서 주어진 행위성을 가지고 노는 수준을 넘어 게임 자체를 아예 다른 것으로 만들 가능성을 열어젖힌다(권태현, 2023).

이상에서 본격적인 논의를 위해 이 글이 동원하고자 하는 두 주요 개념을, 그리고 그 개념과 함께 이뤄진 논의들을 살폈다. 사회적 플레이를 둘러싼 논의들은 사회적 맥락에 놓이는 부모-자녀의 플레이와, 플레이어로서 부모-자녀를 설명하는 데 도움을 줄 수 있다. 행위성을 중심으로 한 논의들은 디자이너-텍스트-플레이어의 경로를 오가는 행위성 형식들에 주목해 부모-자녀 플레이의 동기, 목표·목적, 결과를 드러내고, 특히 부모-자녀 플레이에서 비롯될 수 있는 새로운 형식의 플레이가 가진 의미를 보다 입체적으로 조명할 수 있게 이끈다. 사회적 플레이와 행위성을 설명하는 각각의 요소들이 상호배타적이지 않고 중첩됨은 물론이다. 가령, 부모-자녀가 게임 텍스트를 통해 디자이너가 기획하고 구성한 행위성 형식을 받아들이는 과정 역시 다른 플레이어(들)의 플레이, 그리고 더 큰 외부적 맥락(메타게임) 속에서 작동할 확률이 높다. 행위성이 사회적 플레이와의 관계를 완전히 떠나 이야기될 수 있는 것이 아니기 때문이다.

하지만 (각각의 한계를 차치하고도) 셀런과 치머만, 그리고 응우옌의 개념들은 게임과 플레이 전반을 논의하기 위한 것이지, 부모-자녀의 플레이를 설명하기 위해 고안된 것이 아니다. 이 개념들을 토대로 논의를 이끌어가되 부모-자녀 플레이의 특수성을 드러내고 분석하는 과정에서 적절한 개념이 있으면 적용하고, 마땅한 개념이 없을 경우 기존 (다른 연구자들의) 개념들을

8) 게임은 계열체(paradigm)들, 즉 '데이터베이스'의 묶음이며, 잠재태(potentiality)의 성격을 가진다. 여기에 플레이어가 참여해 플레이함으로써, 즉 데이터베이스를 골라 조합하고 의미작용을 발생시키면서 완전한 텍스트로 나아간다. 완전한 텍스트로서의 게임은 계열체들이 플레이어에 의해 실행된 하나의 통합체(syntagm)이자 현실태(activity)이다.

변용하거나 해당 현상을 잘 읽어낼 수 있는 개념을 고안한다. 즉, 사회적 플레이와 행위성을 중심으로 삼되, 현상에의 적용과정에서 다른 여러 논의들을 불러와 그것을 보완해나간다. 이를 통해 부모-자녀 플레이에 대한 하나의 새로운 논의틀을 구축할 뿐 아니라, 셀런과 치머만의 사회적 플레이, 그리고 응우옌의 행위성 논의를 확장 혹은 재구축할 수 있을 것이다.

3. 연구방법: 인터뷰

연구목표 달성을 위해 사용한 주된 방법은 인터뷰(interview)의 한 유형인 ‘공식적(formal interview)’ 인터뷰다. 공식적 인터뷰는 특별한 주제에 대한 정보와 통찰을 얻기 위해 공식적으로 정보제공자를 찾는 인터뷰를 말한다. 더불어 이 글은 ‘반구조화된(semi-structured)’ 인터뷰 방식을 채택한다. 인터뷰를 위한 별도의 형식화된 질문을 만들어 응답자에게 질문에 대한 답을 듣되, 상황이나 응답자 답변 등에 따라 준비된 내용 외의 이슈들에 대해서도 자연스럽게 물으면서 인터뷰를 끝어가도록 한다.

미리 응답자와 시간을 약속하고, 코로나바이러스감염증-19(COVID-19, 이하 ‘코로나19’) 확산에 따른 사회적 거리두기, 응답자들의 거주지역 등과 같은 상황을 고려해, 온-오프라인 인터뷰를 병행했다. 온라인 인터뷰 시에는 회의 플랫폼 ‘줌(Zoom)’을 사용했다. 연구자 대 부모-자녀 각 1명씩 1:2로 인터뷰를 진행했는데, 적게는 50분에서 많게는 80분 정도의 시간이 인터뷰에 소요되었다. 인터뷰 진행에 있어 전제가 된 사항은 다음 세 가지다. 첫째, 인터뷰 내용을 사전 동의를 얻은 후 녹화 녹음해 분석에 활용했다. 둘째, 기본적으로는 사전자료를 활용하지 않았으나, 응답자가 원한 경우에 한해 사전자료를 통해 인터뷰 시작 전 연구주제와 인터뷰 내용을 공유했다. 셋째, 면접자가 설명하거나 질문한 내용에 대해 응답자가 되물은 경우 해당 내용을 다시 자세하게 언급한 후 인터뷰를 시작하거나 다음 질문으로 넘어감으로써, 응답자가 완전히 이해한 상태에서 인터뷰를 계속해나갈 수 있게 했다. 넷째, 인터뷰 대상이 인터뷰를 잠시 쉬고 싶어 한다거나 그만하고 싶을 때 언제든지 그렇게 할 것임을 밝혔다.

2023년 2월 13일(월)부터 3월 3일(금)까지 함께 게임하는 5쌍의 부모-자녀, 총 10명을 인터뷰했다. 대상선정을 위해 연구자가 소셜 네트워크 서비스인 페이스북(Facebook)과 트위터(Twitter)에서 인터뷰 응답자를 공모하는 방식을 취했다. 6명의 응모자(부모) 가운데 5명을 인터뷰 응답자로 채택했다. 선정기준으로는 첫째, 최소 3년 이상 꾸준히 부모와 자녀가 함께 게임을 해 왔는지, 둘째, 최소 3개 이상의 게임을 서로 소통해가며 경험해봤는지, 셋째, 연구주제에

대해 적합한 방식으로 이야기해줄 수 있는 대상인지가 고려되었다. 인터뷰 대상의 세부정보는 <Table 1>과 같다. <Table 1>에서 볼 수 있듯, 5쌍의 인터뷰이에는 전 프로게이머 지망생이나, 게임 연구자나 칼럼니스트와 같이 게임 분야에 대해 특수한 경험을 지니고 있는 대상들이 포함돼 있다. 또, 상대적으로 다양한 자녀 나이에 비해, 부모의 연령대는 모두 40대이다. 이는 공모과정에서 의도했던 바가 아니며, 연구 전반에 긍정적인 영향도 줄 수 있을 것으로 보인다.

질적 인터뷰에서 인터뷰 대상이 가져야 할 핵심 전제조건은 표본 크기, 대조군, 대표성이 아니기 때문이다. 중요한 것은 인터뷰 대상들이 스스로를 이해하는 방식에 얼마나 가깝게 이야기해줄 수 있는지, 언급하는 사람, 장소, 기타 연구에서 중요하게 여겨지는 대상이 얼마나 다양한지, 인터뷰 내용이 얼마나 구체적이고 사실적인지, 그리고 인터뷰 과정에서 새롭게 발생하는 질문들에 대해 얼마나 잘 반응할 수 있는지 등이다(Small & Calarco, 2022/2023). 그런 점에서 전 프로게이머 지망생이나 게임 연구자 칼럼니스트는 좀 더 깊고 넓게 게임과 게임을 둘러싼 맥락 전반에 대해 논의할 가능성을 지닌다. 새로운 경험에 대한 논의나 질문들에 대해서도 보다 적절한 답을 줄 확률도 높다. 게임과 상관없는 일에 종사하는 인터뷰 대상은 다른 관점에서 게임

Table 1. List of the Interviewees

구분	나이	함께 해본 게임 (플레이 시간 기준 Top 3)	각자 하는 게임	기타 특이사항
A-부	45	메이플스토리, 리그 오브 레전드, 배틀그라운드	스타크래프트	· 아들과 같이 놀고자 <리그 오브 레전드> 시작
A-자	19		리그 오브 레전드, 배틀그라운드	· 의대 합격생 · 前 프로게이머 지망생
B-부	44	마인크래프트, 로블록스(마이 레스토랑!, 아스널)	따로 없음	· 상상력 발휘에 도움이 된다는 생각에 아들에게 <마인크래프트> 권유
B-자	11		따로 없음	· 대부분 아빠와 플레이
C-모	45	슈퍼 마리오 오디세이, 잇 테이크 투, 슈퍼 마리오 3D + 퓨리 월드	월드 오브 워크래프트	· 경쟁하는 게임을 비선호
C-자	10		포트나이트, 발로란트, 로블록스(배드워즈)	· 경쟁하는 게임을 선호 · 아빠와도 자주 플레이
D-부	45	마리오 테니스 에이스, 모여봐요 동물의 숲, 대난투 슈퍼 스매시 브라더스	거의 모든 게임들	· 게임 칼럼니스트 · 아들의 게임 플레이시간에 간섭하지 않음
D-자	13		포트나이트, 로블록스 (어 유니버설 타입)	· 코로나19 확산 이후 특히 더 많이 플레이
E-모	44	이스케이프 룸즈, 숨은그림찾기, 별의 카비	무서운 추리게임류	· 남편은 게임을 하지 않음
E-녀	11		베이비 버스, 말랑말랑 두뇌학원	· 협동하는 게임을 선호 · 4살 어린 여동생과도 함께 플레이

Table 2. Interview Content

구분	질문
기본정보	· 이름, 나이, 성별, 직업, 거주지역 · 함께 해본 게임(플레이 시간 기준 Top 3) · 각자 하는 게임(최다 3가지만) · 게임별로 언제부터 언제까지, 함께 얼마나 플레이했나요?
플레이 동기	· (부모) 왜 그리고 어쩌다 자녀분과 게임을 함께할 생각을 하게 되었나요? · (자녀) 그걸 왜 그리고 어쩌다 받아주셨나요? (왜/어쩌다 부모님과 게임을 함께할 생각을 하게 되었나요?) · (부모) 실제로 게임해보니, 생각하시던 바가 이뤄졌나요? · (자녀) 실제로 게임해보니, 부모님이 원하던 대로 된 듯한가요? (생각하시던 바가 이뤄졌나요?)
플레이 전-후 변화	· (공통) 비슷한 질문일 수 있는데(좀 더 좁은 질문), 플레이 전-후로 가장 크게 달라진 점은 무엇인가요? (부모님과 함께하면서 이기던 게임을 많이 지게 되었다거나, 하는 게임에 대한 이야기도 상관 없고, 일상에 대한 것이어도 상관없습니다) · (공통) (잘하고 못하고를 떠나서) 함께 게임하는 과정이 만족스러우셨나요? 혹 아쉬웠던 점도 있나요?
플레이의 행위성과 사회성	· (누가 답해도 무관) 두 분이서 게임하면서 (게임에 대한) 이야기를 좀 많이 나누셨나요? 나누셨다면 주로 어떤 것들이었나요? (게임 관련정보, 플레이 개선점, 전술 전략, 하고 싶거나 하기 싫은 게임류 등) · (누가 답해도 무관) 다른 사람들과 게임했을 때와는 어떻게 다르던가요? (모르는 플레이어, 온라인 친구, 온+오프라인 친구, 다른 가족구성원 등) · (누가 답해도 무관) 게임이 정해놓은 방식이 아닌 다른 방식으로 함께 플레이를 한 적은 없나요? (둘만의 목표를 세운다거나, 이기지 않고 즐기는 방식을 찾는다거나, 실력이 조금 덜한 편을 위해 배려한다거나 등) 있다면 왜 그렇게 했고, 어떤 식이었나요? 그런 플레이를 통해 어떤 느낌을 받았나요? · 게임에 대해 나누는 이야기들이 그 밖의 이야기를 해나가는 데 있어 어떤 영향을 미쳤나요? (일상, 진로, 가족 등)
기타	· 혹시 오늘 인터뷰 내용과 관련해 더 하고 싶은 말씀이 있으시다면?

과 게임을 둘러싼 맥락을 이야기해줄 수 있다. 무엇보다, 경험적으로 설득력 있으면서 지식을 축적하는 데 직접적인 증거가 될 자료들을 줄 수 있는 인터뷰 대상을 선정했다는 것이 중요하다.

인터뷰 질문은 크게 세 파트로 구성된다. 첫째, 부모와 자녀가 함께 플레이하게 된 동기이다. 왜 그리고 어쩌다 자녀(부모)와 게임을 함께할 생각을 하게 되었는지, 실제로 게임을 해보니 생각하던 바 대로였는지를 물었다. 둘째, 함께 플레이한 이후의 변화다. 플레이 전-후로 둘 사이에 가장 크게 달라진 점은 무엇인지, 함께 플레이하는 과정이 만족스러웠는지, 혹 아쉬웠던 점은 없는지 등이 이에 포함되었다. 셋째, 플레이의 사회성과 행위성이다. 이 파트에서는 부모-자녀 플레이와 플레이어로서 부모-자녀가 어떤 사회적 맥락에 놓이는지(사회성), 그리고 부모-자녀 플레이가 어떤 목표·목적과 함께 이뤄지며 어떤 결과를 낳는지, 그리고 그 과정에서 전에 없던 형식의 플레이가 나타나는지, 그렇다면 어떤 것인지(행위성)에 초점을 맞춘다. 둘이서 게임하면서 (게임에 대한) 이야기를 많이 나누는지, 나누다면 주로 어떤 것들인지, 다른 사람들(모르는 플레이어, 온라인 친구, 온+오프라인 친구, 업계 동료, 기타 지인, 다른 가족구성원 등)과 게임

했을 때와 어떤 점이 어떻게 다른지, 게임이 정해놓은 방식이 아닌 다른 방식으로 플레이한 적은 없는지, 있었다면 왜 그랬고, 어떤 식이었으며 그것을 통해 어떤 느낌을 받았는지, 게임에 대해 나는 이야기들이 그 밖(일상, 진로, 가족 등)의 이야기를 해나가는 데 있어 어떤 영향을 미쳤는지 등이 세부질문이다. 모든 응답자에게 같은 질문을 순서대로 하지는 않았으며, 응답자의 인식이나 경험에 맞게 특정 부분에 대한 질문을 더하거나 빼고, 보다 깊이 있거나 알게 했다.

이하 본문에서는 인터뷰 결과를 앞서 살핀 분석틀에 적용해 설명·해석하면서, 실제 인터뷰 내용을 추출해 근거로 제시하도록 한다. 인용 시에는 인터뷰를 실시한 순서대로 응답자에게 알파벳(A~E)을 부여하고 부·모·자녀 중 하나를 함께 기입함으로써 각자를 구분한다(예: A-부, E-녀). 그리고 인터뷰를 주된 연구방법으로 삼는다고는 해도, 보다 입체적인 분석을 위해 인터뷰 결과만으로 본문을 채워가지는 않으려 한다. 논문, 저술, 보고서와 같은 학술자료뿐 아니라, 기사, 웹진 등을 통해 제시된 논의들도 논의범위에 포함한다. 부모와 자녀의 게임 플레이가 전반적으로 어떻게 이뤄지고 그 과정에서 어떤 의미가 발생하는지를 보다 폭넓은 맥락 하에서 논의함으로써, 부모-자녀 플레이의 안과 밖을 종합적인 관점에서 살핀다.

4. 콘/텍스트: 사회적 플레이와 게임의 규칙

1) 사회적 플레이로서의 부모-자녀 플레이

게임에 대한 커다란 오해 혹은 잘못된 접근은, 그것을 혼자 하는 행위로 파악하는 데 있다. 하지만 게임 플레이는 사회적 행위다. 혼자 하느냐 함께 하느냐 아니면 네트워크로 연결된 게임을 하느냐의 차이에 대한 이야기가 아니다. 설사 혼자 하는 것이라 해도 게임 플레이는 그 자체로 사회적 행위다. 일차적으로는 사회적 산물의 소비이기 때문이고, 나아가서는 게임 플레이 상황이 다양한 사회적 활동의 접합 혹은 복합이기 때문이다(박근서, 2009). 하물며 가족 구성원 간 함께 이뤄지는 게임 플레이는 말할 것도 없다. 인간의 행동과 발달에 영향을 미치는 사회집단 가운데 가장 기본적인 단위가 가족이다. 시대가 변화하면서 가족의 형태와 기능 역시 다양해지고 그 세부 속성이 달라져 왔지만, 여전히 가족은 우리 사회를 지탱하는 기본집단으로서 개인에게 심리적·정서적, 그리고 사회적으로 큰 영향을 미친다. 가족 구성원 중에서도 더욱 기본단위라 할 수 있는 부모-자녀가 함께 게임을 하는 행위는 사회적 플레이의 기본이 되며, 부모-자녀의 직접적인 관계나 그것을 둘러싼 맥락들 뿐 아니라, 다른 가족 구성원이나 또 다른 사회집단 구성원과 함께 하는 게임 플레이들과의 관계 속에서 진행되는 일종의 그리고 일련의 사건이다.

게임 플레이 커뮤니티의 구성과 그 구성원 간 관계는 가족 커뮤니티의 그것과 차이를 보인다. 플레이 커뮤니티는 대체로 ‘약한’ 연결관계에 기반한다.⁹⁾ (그 구성원 중 일부는 가족, 친구와 같이 강한 연결관계가 섞일 수도 있다) 하지만 자유롭고 느슨한 관계임에도 불구하고, (특히 네트워크 게임에서) 플레이 커뮤니티는 구성원들에게 비교적 강한 의무와 책임을 요구한다. 그 구성원이 각각의 역할을 맡아 수행하는 기능적 체계를 지남은 물론이고, 어떤 경우에는 분명한 위계서열을 특성으로 삼기도 한다(이정엽·강신규, 2022). 플레이어별로 역할을 전략적으로 나누고, 이를 통해 게임 시스템이 규정하는 특정 목표를 달성하기 위해 자원과 노력을 효율적·체계적으로 투여하게 하는 체제는 현실의 사회체제 형태를 모사하고 있는 것처럼 보이기도 한다(박근서, 2009). 하지만 부모-자녀는 ‘강한’ 연결관계에 묶여 있는데다, 가족 구성원으로서 의무와 책임을 일정 부분 가지지만 외부로부터 주입된 특정 목표를 추구하는 것은 아니며, 그 목표를 달성하기 위한 역할 분담 또한 하지 않는다. 더욱이 플레이어들은 게임할 때에만 모이고 그렇지 않은 경우 (대부분) 따로 지내지만, 일상을 공유하는 가족에게 강한 연결관계는 계속 함께하는 것일 수밖에 없다.

따라서 부모-자녀가 함께 게임을 한다는 것은 기존의 연결관계를 떠나(혹은 잠시 체쳐두고) 새로운 관계에 놓이게 됨을 의미한다. 더욱이 게임에 있어서는 자녀가 부모보다 익숙하거나 그에 대한 숙련도가 높은 경우도 빈번하다. 물론 모두가, 언제나 그런 것은 아니다. 부모가 자녀보다 게임에 익숙하거나 그에 대한 숙련도가 높을 수 있다. 애초에 둘 다 숙련도가 높거나, 매우 낮을 수도 있다. 어떤 게임의 경우는 플레이하는 과정에서 둘의 실력이 뒤바뀌거나 앞치락뒤치락할 수도 있다. 중요한 것은 누가 더 익숙하거나 잘 하는지가 아니라, 게임 바깥에서는 꽤 일방적으로 정해져 있는 (것처럼 보이는) 부모-자녀의 스테레오 타입화된 여러 역할들이, 게임 안에서는 언제나 뒤바뀌거나 의미가 없어질 확률이 높다는 사실이다. 그리고 일단 게임을 시작하면, 부모와 자녀는 (서로 협력하던 경쟁하던) 게임 내 새로운 역할을 받아들이고 공동의 목표를 달성하기 위해 (함께 혹은 각자 최선을 다해) 노력한다.

9) 약한 연결이란 강한 연결과의 구분을 위해 사용된 개념인데, 강한 연결이 가족, 친구와 같이 일차적인 사회집단 속 각별한 사람들과 맺는 친밀한 관계에서 비롯된다면, 약한 연결은 친밀하지는 않지만 느슨하게 알고 지내는 관계를 통해 만들어진다(大塚英志, 2016/2020). 관계형성에 소요되는 시간이 짧고, 감정의 강도나 개인적 친밀도가 낮으며, 호혜적 행위가 비교적 적게 나타나면서 책임의 강도가 낮으면 그 관계는 상대적으로 약하게 연결된 관계에 가깝다고 할 수 있다(Granovetter, 1973, 1983). 약한 연결은 온라인 커뮤니티나 소셜 미디어 등을 통해 연결되는 사람(들)뿐 아니라, 게임 (특히 네트워크 연결을 통해) 함께 하는 사람(들) 간 관계를 설명하는 데에도 유용하다.

“일상에서는 아무래도 부모-자녀의 위치, 그러니까 훈육과 양육에 있어서의 위치가 명확히 나뉘지 않아요. 하는 사람과 받는 사람의 입장이 존재하는데, 게임에서는 더 잘 하는 사람이, 그 공간의 상황을 더 잘 알고 있는 사람이 유리해지거든요. 대면 상황에서의 관계성이 게임 속에서는 많이 누그러지는 거죠.” (B-부)

부모-자녀의 게임 플레이가 게임을 플레이하는 시간에만 유지되는 것은 아니다. 게임을 하지 않을 때도, 다시 말해 (게임 인뿐 아니라) 게임 바깥에서도 플레이는 계속된다. 그리고 게임의 안과 밖에서 부모와 자녀는 다면적으로 연결된다. 플레이어로서 부모-자녀는, 게임 안에서는 동료 혹은 적이면서, 게임 바깥에서는 기술 전략을 함께 조사하고 고민하는 연구자, 상대의 플레이를 지켜보는 구경꾼, 플레이에 참견하는 훈수꾼, 게임방송의 공동시청자이기도 하다. 게임을 플레이한다는 것은 (일차적으로는) 디자이너가 창조한 가상의 시·공간에 들어가서, 그 안에서 작동하는 규칙에 따라 행동하며, 게임이 제공하는 특별한 의미를 경험함을 뜻한다. 게임 플레이는 곧 다른 플레이어(들)과 함께 게임 속 이야기에 참여하는 일이다. 플레이어는 게임 속 이야기에 참여해 게임 시스템이나 다른 플레이어(들)에게 맞서거나, 게임 시스템을 두고 다른 플레이어(들)과 협력(적으로 대적)하는데, 중요한 부분은 그 과정에서 협력과 경쟁을 위해 다른 플레이어(들)과의 커뮤니케이션이 필연적으로 발생한다는 점이다(Salen & Zimmerman, 2003/2011).

특히 부모와 자녀가 같은 편이 돼서 게임 시스템이나 다른 플레이어(들)과 경쟁할 때 부모-자녀 간 커뮤니케이션과 단합은 매우 중요하다. 그들은 일차적으로 게임에서 주어진 공동의 목표 달성을 위해 동맹을 맺는다. 그리고 목표 달성과정에서 다양한 방식의 커뮤니케이션을 통해 부모-자녀 관계는 매직서클 내부뿐 아니라 외부로까지 확장된다. 11살과 7살 딸을 둔 B-모는, 게임을 통해 세 모녀의 공통 관심사가 생겼다고 응답한다. 한 때 프로그래머를 꿈꿨던 20살 아들과 함께 게임을 하는 A-부는 일상에서의 메시지 전달을 위해 게임(이나 관련 용어들)을 빈번하게 활용해왔다고 회상한다. 함께 플레이하면서 부모-자녀는 대화를 나누게 되는데, 여기에는 게임에 대한 이야기뿐 아니라 일상의 이야기 공유까지 포함된다. 특히 게임을 매개로 공통의 관심사가 형성된다는 것은, 게임을 시작하지 않았으면 아예 이뤄지지 않았을지도 모르는 대화가 부모-자녀 사이에 이뤄짐을 시사한다.

“워낙 세 모녀가 말이 많은 편이라 특별히 게임이 매개체가 되진 않는다고 해도, 일상에선 두 딸 나이가 4살 차이라 둘의 관심사가 미묘하게 다를 수밖에 없거든요. 그런데 게임은

공통 관심사니까, 플레이에 대해 같이 얘기하기도 하고, 〈별의 커비 디스커버리(이하 ‘별의 커비’)〉 캐릭터에 같이 관심을 갖기도 하고… 공통의 관심사라는 게 생겼죠.” (E-모)

“대화거리가 좀 늘었어요. 대화를 할 때 자기가 전하고 싶은 메시지들이 있잖아요. 그런 거를 게임에 빚대서 이야기 하면 전달이 좀 더 잘 된다고 해야 되나. … (중략) … 예를 들어 실력 상승곡선 같은 경우도 게임 티어 올라가는 것과 비슷하게 정체 구간이 있고 비약적 성장 구간이 있다 뭐 이런 이야기를 하는 거죠. 메시지를 전달하기 위한 비유의 수단으로 게임을 많이 활용할 수 있었어요.” (A-부)

응답자들이 플레이하는 게임은 대부분 PC게임(패키지/온라인)이거나 비디오 콘솔게임으로, PC방¹⁰⁾이나 플스방(플레이스테이션방)¹¹⁾에서 플레이하는 것과 같은 특별한 상황을 제외하고는 대개 집에서 플레이된다. 타이틀 역시 같은 공간에서 함께 플레이하는 것을 전제로 하거나, (최소한) 그것을 선택할 수 있도록 한다. 꼭 함께 하지 않더라도 한 공간에서 게임을 하는 행위는, 다른 가족 구성원(들)이 게임하는 것을 보는 행위와 자연스럽게 맞물린다. 화면 속 게임세계와 상호작용하는 과정은 플레이어뿐 아니라, 화면 앞에 있는 모든 이들이 동시에 볼 수 있는 대상이기도 한 까닭이다(이경혁, 2016). 자의든 타의든 상대의 게임 플레이를 지켜보는 것은 단순 구경 이상의 행위로, 자신의 플레이 개선과 향상을 위한 좋은 기회를 제공할 수 있다(강신규·원용진·채다희, 2019). 부모-자녀 간 플레이에서도 마찬가지다. 좀 더 지식이 있거나 실력이 모자란 경우라면 상대방의 플레이에서 배우려 하고, 그 반대의 경우라면 가르쳐주려 한다. 다만 서로에게 부끄럽고 싶지 않은 마음, 자신이 좀 더 멋져 보이고 싶은 마음, 자신에게 관심을 가져주길 바라는 마음 같은 것들이 게임 보가-보여주기에 다각도로 개입한다.

“제가 싱글 플레이를 하고 아들이 뒤에서 구경할 때에는 뭔가 보여주려고 하죠. 이 게임을 어떻게 이해하고 주어진 상황이 얼마나 빠른 패턴이며 제 눈에는 이것이 어떻게 보이는지를.” (D-부)

10) 돈을 지불하고 인터넷이 연결된 PC를 사용할 수 있는 장소. PC방의 시초는 인터넷 카페로, 한국 최초의 인터넷 카페는 1994년 서초동에 개장했던 BNC이다. 이후 인터넷 카페는 게임 중심의 PC방 형태로 발전했고, 이는 문서 작업과 인터넷 서비스 제공에 초점을 맞춘 외국의 인터넷 카페와는 구분되는 고유명사로 사용된다(이인화·한혜원, 2016).

11) 플레이스테이션(PlayStation) 등과 같은 비디오 콘솔게임을 즐길 수 있는 상업적 공간. 2022년 소니(Sony)의 플레이스테이션2가 한국에서 정식 발매되면서 등장했다(이인화·한혜원, 2016).

“아무래도 관객이 있는 느낌이죠. 일단 제가 친구들과하고 플레이를 한 경우는 별로 없어요. <PUBG: 배틀그라운드(이하 ‘배그’)> 할 때가 좀 특별하게 사람들과 모여서 했던 거지, 주로 어드벤처 게임이나 톨플레이 게임 이런 걸 거의 혼자 하는 편이었는데… 아들이 보고 있으면 아무래도 신경이 쓰이죠. 일단은 못 하고 싶지 않고, 내가 너무 못하는 모습을 보이면 솔직히 좀 부끄럽죠. 숙련된 모습을 보여주고 싶죠. 나도 엄마고 어른인데… 그런데 솔직히 제가 그렇게 게임을 막 잘 하는 타입은 아니기 때문에, 아들이 보고 있거나 옆에 있으면 좀 신경이 쓰여요. <모여봐요 동물의 숲(이하 ‘동물의 숲’)>을 제가 먼저 시작했고, 그 다음에 이들도 계정을 만들어 같은 섬에 살고 있는데, 확실히 그런 게 있어요. 제가 집을 꾸미거나 뭐 만들거나 할 때 아들이 되게 관심을 많이 가져요. 그러니까 또 잘 해야 한다, 뭐든 되게 예쁘게 잘 만들고 잘 꾸며야 한다는 생각이 들고… 괜히 제가 어른이라는 생각이 들어서 그런가, 더 신경이 쓰이죠.” (C-모)

“혼자 할 때도 그냥 시끄럽게 떠들어요. 뭐 새로운 거 발견하거나 그랬을 때요. “오, OO 나왔다!” 뭐 이런 식으로… 혼자 할 때는 아무 말도 안 해요. (아빠랑 할 때 그러는 건) 옆에 아빠가 있으니까.” (D-자)

게임을 할 때뿐 아니라, 게임을 하지 않는 동안에도 부모-자녀는 온·오프라인에서 게임에 대해 토론하거나 기술 전략을 공유한다. 원하는 목표에 근접하기 위해서다. 그 기술 전략은 스스로 고민하고 연구한 결과일 수도 있고, 게임 정보를 제공하는 온라인 사이트나 커뮤니티, 온·오프라인 저널 등을 통해 얻은 것일 수도 있다. 그리고 그렇게 공유한 기술 전략을 부모-자녀는 자신(들)의 플레이에 반영하려 한다. 이는 부모-자녀가 물리적으로 텍스트를 벗어난 상태에서도 게임 오버가 존재하지 않는 끝없는 플레이 환경에 진입함을 의미한다(강신규 등, 2019). 이러한 메타게임적 수용은 이동통신 기술의 발전이나 모바일 기기 보편화와 같은 기술 환경 변화와도 관련된다. 일상 속에서 기술 환경 변화에 힘입어 언제 어디서든 메타게임에 참여할 수 있기 때문이다. 게임 안에서의 경험을 바깥으로 가져가는 일은, 플레이와 플레이 사이에 일어나는 일이다. 플레이와 플레이 사이에 일어나는 정보와 기술 전략 수집은 부모-자녀 서로에게 공유되며, 어떤 방식으로든 다시 (다음) 플레이와 관련된다.

“프로게이머 한다고 했을 때는 마인드셋에 대해서도 신경써주고, 이기는 확률에 가깝게 게임하는 게 좋겠다고도 코칭해주고, 리플레이 보고 복기도 하고, 어디서 잘못했다든지, 그

런 걸 고치면 실력 향상에 도움이 되겠다든지 그런 걸 아빠가 이야기해줬어요.” (A-자)

“이번에 만약에 뭘 잡아야 하는데 못 잡았다 쳐요. 그러면 아빠랑도 그렇고, ‘이걸 좀 개선해 봐’ 아니면 ‘이런 전략을 좀 세워봐’ 하는 식으로 이야기해요. <슈퍼마리오 오디세이>에 2인 모드가 있긴 한데요. 조작이 귀찮아서 대부분 1인 모드로 아빠랑 돌아가면서 했거든요. 제 턴에서 제가 죽었어요. 그럼 다음에 아빠가 할 땐 이렇게 다른 방식으로 해보라 했는데 또 죽었어. 그러면 둘이 또 막 얘기해서 이번에는 또 이렇게 해봐 하는 식으로 얘기를 많이 했어요.” (C-자)

유튜브(YouTube) 게임 방송은 (특히 자녀에게 있어) 게임에 대한 정보나 기술 전략을 폭넓고 깊이 있게 제공하는 주된 채널이다. 그리고 그것들은 주로 게임 방송 크리에이터의 플레이를 통해 보여진다. 시청하는 부모나 자녀 입장에서는 크리에이터의 플레이가 실사 자신이 따라할 수 없는 경지의 것이라 해도, 그것은 (기술 전략과 관련되든 테크닉과 관련되든) 보는 이에게 그 자체로 스펙터클을 제공한다(강신규 등, 2019). 자신이 하는 게임에 대한 방송만이 아니라, 하지 않는 게임에 대한 방송도 시청함은 물론이다. ‘게임 보기’ 역시 (그것이 실질적인 플레이와 관련되든 그렇지 않든) 부모-자녀가 함께하는, 게임을 둘러싼 하나의 경험이다. 자신이 하는 게임에 대한 플레이를 구경하는 행위가 플레이와 플레이 사이에 이뤄지는 것이라면, 하지 않는 게임 플레이를 구경하는 행위는 해당 게임에 대한 기존의 경험과 관계없이 지금 여기에서 그 자체로 의미를 갖는 것이라 하겠다. 게임방송 보기는 이후 해당 게임을 플레이하는 계기가 되기도 한다. 보기를 통해 얻게 된 정보나 간접적인 경험들이 새로운 게임을 시작하는 데 영향을 미치는 것이다.

“아들이 <마인크래프트> 유튜버들이 만든 영상을 보다가 진짜 신기한 걸 봤다. 아니면 제가 건축가가 <마인크래프트>에서 건축물 만들고 하는 걸 봤다. 그러면 그걸 함께 보는 거죠. 그리고 그걸 실제로 게임하는 데 적용도 해요. 아들이 그걸 잘 활용해요.” (B-부)

“제가 안 하는 게임인데 이 사람이 하는 건 재밌어서 보는 게 60% 정도인 것 같고, 나머지 40%는 잘 하거나 국가대표이거나 하는 사람들 하는 거 보면서 ‘나도 언젠간 저렇게 할 수 있을 거야’ 하고 본받는다? ... (중략) ... 아빠랑 ‘영금영금 레이스’ 할 때 되게 어려워져서 정복 영상 봤거든요. 그렇게 한 수 배운 적은 많은 것 같아요.” (C-자)

“게임 방송을 같이 많이 봤어요. 게임 방송을 보고, 재미있어 보이면 사서 플레이하고. … (중략) … <모동숲>도 대도서관 방송 보고 못 참아서 (샀어요). 그럼 이제 아들도 같이 하다가 나중에는 아들도 분리 독립해서 각자 게임하고 따로 저장도 하고 했던 것 같아요.”
(C-모)

부모-자녀는 협력을 하든 경쟁을 하든 특정의 목표를 달성하기 위해 게임에 함께 진입한다(매직서클 내부 중심). 그 과정에서 대화, 구경, 훈수, 전술·전략 공유, 게임 방송 보기와 같은 다양한 방식의 커뮤니케이션이 일어나고, 부모-자녀 관계는 매직서클 안에서 바깥으로 확장된다(매직서클 내부→외부). 이렇게 확장된 관계는 다시 매직서클 내부 활동, 즉 게임 플레이 자체에 영향을 미친다(매직서클 외부→내부). 어찌됐든 매직서클 안과 밖에서 이뤄지는 모든 활동은 게임을 향한 것이기 때문이다. 그리고 이제 응답자들은 매직서클 안과 밖을 자유롭게 넘나들며 경쟁하거나 협력하고, 커뮤니케이션하며, 플레이한다(매직서클 외부 + 내부). 그렇게 게임 플레이는 행위를 재의미화하는 사회적 틀 속에서 이루어진다. 그리고 그 틀은 게임 내부의 행위가 갖는 의미를 변화시킨다(Waern, 2012).

2) 부모-자녀가 함께 플레이하는 게임의 규칙

앞서 살펴본 사회적 플레이가 부모-자녀 게임 플레이를 둘러싼 혹은 그 바깥의 맥락에 집중했다면, 여기서 살펴볼 게임의 ‘규칙’은 부모-자녀가 함께하는 게임 시스템¹²⁾의 형식에 논의의 초점을 맞춘다. 규칙은 게임을 게임답게 만들고 진행시키는 방법으로 작용한다. 디지털과 비디지털을 막론하고 게임세계의 안과 밖을 구분하는 중요한 경계선 역할을 하는 것이 규칙이다. 게임이 현실과 분리되는 것으로 여겨지는 이유는, 실제의 삶을 벗어나 자유롭게 일시적인 규칙의 영역으로 들어가게끔 하기 때문이다. 설사 그것이 대부분의 비디지털 게임이나 메타게임 활동처럼 물리적 현실 속에서 이뤄진다 해도, 플레이어가 게임에 참여하는 순간 그곳에서는 현실에서와는 다른 특별한 규칙이 적용된다. 그 속에서 플레이어는 약속된 몇몇 행위의 수행에만 전념한다. 게임의 규칙이 작동하는 그곳은 더 이상 현실에 속하지 않으며 고립되고 울타리 쳐진 신성한 구역, ‘매직서클’이 된다(Huizinga, 1955/1993).

12) 시스템은 셀런과 치머만(Salen & Zimmerman, 2003/2010)의 논의를 살피는 데 있어 중요한 용어다. 그들은 게임을 ‘플레이어들이 인위적인 갈등 상황에 개입하는 시스템’으로 간주한다. 이러한 시스템은 규칙에 의해 규정되며, 양적으로 평가 가능한 결과를 산출해야 한다. 이러한 정의는 셀런과 치머만이 게임에 대한 기존의 여러 정의로부터 추출된 요인을 검토한 끝에 내린 결론이다.

제한되고 일시적인 것이지만, 규칙은 매직서클 안에서 절대적인 구속력을 가진다. 때문에 게임 참여자들에게 요구되는 것은 '유희적 태도'다. 일단 게임을 시작하기로 마음먹은 이상 게임 참여자는 게임의 규칙을 수긍하고 준수할 수밖에 없다(Juul, 2005/2014). 참여자가 규칙에 따르지 않는다면 게임은 진행될 수 없다. 하지만 많은 게임에서 컴퓨터를 통해 게임의 모든 규칙이 완벽하게 수치화되고, 그것들을 토대로 굳건한 게임세계가 구축되기 때문에, 유희적 태도가 반드시 요구되지는 않는다. 그 안에서는 게임 규칙에 반하는 입력행위가 시스템적으로 원천 봉쇄된다(강신규, 2019).

게임은 규칙을 통해 결과적으로 어떤 것을 얻거나 표현하기 위한 기능을 지니게 되는데, 이는 게임에 '목표'가 존재함을 나타낸다. 이러한 목표 역시 (최대한) 프로그램이나 (최소한) 한 회의 전반을 가로지르는 목표와, 개별 게임이나 미션의 목표로 나뉘볼 수 있다. 많은 게임에서 목표는 게임의 최종지점 혹은 게임진행의 이유가 된다. 참여자들이 목표를 향해 게임을 진행하는 과정에서는 '경쟁'과 '갈등'이 발생할 수 있다. 부모-자녀 게임 플레이에서 경쟁과 갈등의 대상은 서로이거나 다른 사회집단 구성원(들)일 수 있고, 기계나 컴퓨터가 될 수도 있으며, 자기 자신, 상상 속의 적, 아니면 게임의 규칙 자체가 될 수도 있다. 남들보다 오래 살아남거나, 상대의 마음을 더 잘 읽어 내거나, 먼저 틀린 그림을 찾아와야 한다는 것이다. 그 과정에서 다른 참여자(들)의 기분을 상하게 만들거나 더 뜨거운 경쟁심을 야기할 수 있음은 물론이다(강신규, 2019).

다만 앞서 살펴본 바와 같이 일상을 통해 반복돼 온 관계가 작용하기 때문에, 부모-자녀 간 플레이에서는 게임 바깥에서 안으로 이어지는 새로운 플레이 커뮤니티가 형성된다. 그 커뮤니티 안에서는 특정 상황에서 상대방에 대한 배려, 대표적으로 상대와 자신의 실력차를 감안해 제 실력을 내지 않는 경우에 대한 이해가 공유돼 있다(De Koven, 2013). A-부·자를 제외한 나머지 응답자들은 어느 한 쪽이 다른 한 쪽을 배려하는 것으로 나타났다. 얼핏 게임 플레이 과정에서 가족 구성원을 배려하는 일은 규칙을 깨는 일처럼 보이지 않기도 한다. 배려를 하면 안 된다는 규칙이 따로 존재하지는 않기 때문이다. 물론 게임 안에서는 애초에 그런 행위가 시스템적으로 허락되지 않는다. 게임 밖에는 그러한 시스템적 제약이 존재하지 않거나, 존재한다 해도 애초에 행위 자체를 의지와 상관없이 할 수 없게 만드는 식은 아닐 확률이 높다. 중요한 것은 결과적으로 그런 행위들이 게임의 목표뿐 아니라 그 과정에서 일어나는 경쟁과 갈등까지 아무런 의미가 없는 일로 만들 수 있다는 사실이다(강신규, 2019). B-부·자와 E-모·녀는 대체로 배려를 기꺼이 받아들이고 둘 간의 경쟁과 갈등을 희석시킨다. 반면, C-모·자, D-부·자의 경우, 한 쪽이 다른 한쪽의 배려를 일방적으로 받아들이고 싶어 하지는 않으며, 어느 정도는 경쟁과 갈등을 유지하고 싶어 한다.

“전력을 다할 수는 없어요. 그런데 대충 해줬는데도 이기면 애가 너무 기고만장해서. 막 춤 추면서 메롱메롱하고.” (D-부)

“그거 어렸을 때지, 지금은 안 그래요. 그런데 가끔은 아빠가 진짜로 해서 졌을 수도 있어요.” (D-자)

“왜 대충 하나고요? … (중략) … 집에 오면 힘든데, 아들이 막 시켜요. 굳이 열심히 하고 싶지는 않은데. 그래도 어쨌든 승패는 동물로 만들어주는 게 좋다고 생각을 합니다. 아빠랑 귀한 게임 한 번 하는 건데, 원래대로 해서 제가 다 이기면 재미가 없을 거 아닙니까. … (중략) … 밖에 나가서 게임하면 원래 그 정도의 승률이 나오는 게 보통이니까. 그 경험을 아들도 하게 해주고 싶어서. 다른 집 부모들처럼 하면 보통은 애들이 이기는 경우가 많거든요. 그런데 우리 집의 경우 게임할 때 제가 계속 압도적으로 이기면 (다른 집과는) 너무 다른 경험이 될 수 있으니 많이 봐주려 합니다.” (D-부)

“(아빠가 봐주는 건 유쾌하지 않지만) 아빠가 계속 이기지는 않았으면 좋겠어요.” (D-자)

“이중적이네.” (D-부)

샐런과 치머만(Salen & Zimmerman, 2003/2011)은 게임의 규칙을 세 가지로 구분한다. 게임 플레이의 기초가 되는 형식적인 규칙, 플레이어의 행동을 직접적으로 지시하는 운영상의 규칙, 그리고 에티켓과 같이 게임을 할 때 적절한 행동을 의미하는 암묵적인 규칙이 그것이다. 상대를 배려해가며 좀 더 살살 플레이한다든지 하는 것은 어떻게 플레이해야 하는지 누군가 알려주지 않은 상태에서 작동하는 규칙으로, 암묵적 규칙에 해당한다. 이 때 암묵적 규칙은 게임의 인공적인 공간과 게임이 플레이되는 사회적 맥락 사이의 모순적인 듯 보이는 관계를 연결한다(Salen & Zimmerman, 2003/2013). 암묵적 규칙이야말로 부모-자녀 간 사회적 플레이를 가능하게 하고, 둘의 플레이를 새로운 국면으로 데려간다. 물론 암묵적 규칙이 부모-자녀 플레이의 경우에만 발견되는 것은 아니며, 다른 가족 구성원(들)이나 친구(들), 업계 동료 등과 플레이할 때에도 나타날 수 있다. 하지만 자녀 응답자들은 대체로 친구를 더 경쟁상대로 인식하고, 부모에 대해서는 경쟁상대로 인식하는 수준이 낮게 나타났다. 그 이유는 본인이 아빠보다 실력이 한 수 위이거나(C-자), 친구들과는 더 경쟁적으로 임해야 하거나(B-자), 엄마가 자신에게 양보해

증을 수용하고 있거나(E-녀), 그리고 무엇보다 부모-자녀 사이로서 부모를 편안하게 생각하기 때문이다(C-자, B-자, E-녀). 역으로 C-모의 경우는, 친구들과 함께 플레이할 때에는 달리 아들에게는 리드하는 모습을 보여줘야겠다는 생각을 보였다.

“친구보다는 가족이 더 좋으니까. 그냥 친구보다 가족이 더 좋아요. 친구들도 게임을 많이 하니까 같이 하고 그러면, (친구가) PvP(player vs. player) 할 때 갑자기 (질) 기습해서 죽기도 하는데, 엄마 아빠랑 하면 제가 반대로 엄마 아빠를 공격할 수가 있거든요. 그 점이 좋은 것 같아요.” (C-자)

“친구들이 아빠보다 게임을 더 잘 해요. 그래서 친구들이랑 게임을 같이 할 땐 계획을 같이 짤 수 있고 한데, 아빠랑은 계획을 짜진 못해요. 그래도 아빠랑 할 때는 좀 더 편안하게 노는 느낌이 들어요. ... (중략) ... 친구들이 저보다 게임을 잘 할 때엔 그거에 맞춰 가야 한다는 생각을 해요. 그런데 아빠랑 게임할 때는 그렇게 맞춰 가야 한다는 생각을 안 해요. 아빠랑 할 때는 그런 게 크게 상관이 없어요.” (B-자)

“엄마랑 하면 엄마는 저를 배려해주니까 제가 하고 싶은 걸 좀 더 많이 할 수 있고, 친구랑 하면 똑같이 나눠야 하니까 제가 할 수 있는 게 더 적어요. ... (중략) ... 친구랑 협동해서 어떤 경쟁자를 물리치는 건데, 제가 실수해서 못 물리치면 친구들이 탓을 하는 쪽이거든요? 엄마는, 다시 하자고 하는 편이에요.” (E-녀)

“친구들하고 할 땐 굳이 잘 해야 할 필요가 없죠. ... (중략) ... 굳이 제가 잘 못해도 친구들이 절 도와줄 수 있는 거잖아요. 그런데 웬지 아들과 할 때는 내가 잘 해서 아들을 이끌 어줘야 할 것 같고, 가르쳐줘야 할 것 같고 그래요. ... (중략) ... 스테이지를 깨기 위해 협동은 해야겠지만, 내가 좀 더 잘해서 캐리를 하고 싶다, 그런 느낌?” (C-모)

자녀 응답자들에게 있어 인터뷰의 대상이 되는 아빠나 엄마 외에 다른 한 쪽, 그리고 동생들과 플레이하는 경험은 또 다른 양상으로 이어진다. C-자의 경우는 C-모뿐 아니라 아빠와도 게임을 자주 한다. A-자가 A-부와 게임할 때, 7살 차이는 남동생도 종종 합류한다. 프로그래머 지망생이었던 A-자는 친구와도 거의 게임을 하지 않으며, 실력차가 있어 남동생과도 따르는 게임을 하지 않는 듯하다. 어차피 실력차이가 많이 나는 A-부와 <리그 오브 레전드(League of

Legends, 이하 'LoL') 같은 대전게임을 할 때는 이기고 지는 게 중요하지 않으므로 그냥 셋이 함께 (랭크 게임이 아닌) 일반 게임을 한다. 4살 어린 여동생이 있는 E-너는, E-모뿐 아니라 여동생까지 셋이 게임을 하기도 하고, 여동생과 둘이서만 하기도 한다. 물론 이는 연구 설계단계에서부터 의도했던 조합이 아닌데다, 응답자들 전부에게 답을 얻을 수도 없었고, 응답자마다 추가로 함께 플레이하는 가족 구성원이 각기 달라서 그것을 비교하기도 어려웠다. 관련 의미를 밝히기 위해서는 보다 정교한 후속 논의가 요구된다 하겠다. 다만 동생들은 대체로 실력이 형·언니에 미치지 못하고, 형·언니는 그런 동생들을 배려해야 한다고 생각하면서도 부모보다는 답답한 존재나 놀림의 대상으로 생각하고 있었다. 인터뷰 대상 외 부모와는 다른 한 쪽과 할 수 없는 방식으로 플레이하는 모습을 보였다.

“실력차가 나지만 그냥 같이 하는 거예요. 제가 잘 해야죠. ... (중략) ... 애초에 지금은 이기려고 안 해서 그냥 같이 즐기죠. 죽으면 죽는 거고. 같이 하는 거 자체가 즐거운 건데, 자주 없는 일이라 그래요. 얼마나 잘했나 보는 맛도 있고. 얼마나 늘었나 뭐 이런 거. 동생 놀리는 것도 있죠.” (A-자)

“동생이랑 할 때는... 저랑 동생이랑 나이차가 조금 나잖아요? 약간 답답할 때가 좀 있어요. 여기서 점프해야 하는데 점프를 못해서 못 들어간다거나 하면. 제가 시범 보여준 게 있고 화날 때도 있어요. 그런데 화내고 나면 미안한 것 같아요.” (E-너)

“엄마만큼은 아닌데, 제가 할 수 있는 건 해주는 것 같아요. <별의 커비> 하다가 동생 캐릭터 체력이 많이 떨어져 있으면 체력 보충하는 아이템을 동생한테 주거나, 동생이 물리치고 싶은 걸 물리쳐주거나. 그렇게 해주서 동생 실력이 늘거나 동생이 좋아하는 걸 보면, (내) 기분도 좋아져요.” (E-너)

“저랑은 좋아하는 게임류가 달라서 그냥 서로가 좋아하는 게임에 맞춰 하게 되는 경향이 있고. 그러다 보니 아이가 아빠랑은 진짜 제대로 같이 해요. 왜냐하면 아빠도 게임을 거의 안 하고 살았던 사람인데, 아이가 하자고 하니 같이 하게 된 거거든요.” (C-모)

게임 규칙은 사회적 플레이를 통해 경험되고 변형된다. 플레이어들은 게임을 사회적 관계를 변형시키기 위해 활용하기도 한다. 이 때 규칙은 플레이어의 특정 사고와 행동에 의해 재설정

된다. 이런 변형의 메커니즘과 효과는 사회적 차원에서 일어난다. 골드스타인(Goldstein, 1971)은 규칙을 이상적인 규칙과 실제 규칙으로 나누기도 한다. 이상적인 규칙은 게임의 공식적인 규칙을 의미하는 것으로, 플레이 가이드나 직접적인 플레이 등을 통해 습득할 수 있다. 실제 규칙은 플레이 커뮤니티에 의한 것으로, 게임이 어떻게 플레이되어야 하는지에 대한 합의라 할 수 있다. 전자가 섀런과 치머만의 세 가지 규칙 구분 중 형식적·운영상 규칙과 관련된다면, 후자는 암묵적 규칙과 꽤 유사하다고 할 수 있다. 실제 규칙은 플레이어(들)의 재미있는 가치와 사회적 관계를 포함하지만, 이상적인 규칙은 합법적이되 사회적이거나 유효하지 못하다. 이상적인 규칙과 실제 규칙 사이의 차이는 규칙에 대한 해석과는 별 관계가 없고, 플레이어에 의한 게임 규칙의 동화와 더 관계가 있다. 예를 들어, D-부는 D-자와 자신이 익숙한 게임을 할 때에는 승패를 5:5 정도로 맞추지만, 처음 하는 게임에 한해서는 승패를 맞추지 않는 식으로 변형시킬 수 있다. 이상적·합법적 규칙에서부터 실제·대중적 규칙까지 이러한 움직임은 플레이 커뮤니티에 의해 나타난 사회적 가치를 설명할 수 있게 해준다.

5. 수용: 부모-자녀 게임 플레이어의 행위성과 성취형·분투형 플레이어

1) 성취형 플레이어: 가족 커뮤니티 시스템 하에서의 경쟁

게임은 필연적으로 '결과'를 동반한다. 물론 게임의 모든 결과가 이기거나 지거나 비기는, 셋 중 한 가지로 나타나는 것은 아니다. 결과가 반드시 게임의 끝인 것도 아니다. 플레이어의 끝이 존재하지 않는 게임도 있으며, (시스템이 아닌) 플레이어가 상정하는 끝이라는 것도 존재할 수 있다. 하지만 게임은 제한된 시간 동안 플레이될 수밖에 없는 것이기에, 언젠가 반드시 끝날 수밖에 없다. 결과는 무엇보다 강력한 동기부여 기제로서 참가자들의 게임 집중여부와 도전감, 그리고 행동 등에 큰 영향을 미치기 때문이다(Salen & Zimmerman, 2003/2010). '규칙'이 게임을 만들고 진행시키는 방법이라면, 규칙을 통해 게임은 어떤 것을 얻거나 표현하고자 하는데, 그것이 게임의 '목표'가 된다. 그리고 제한된 시간 동안 달성해야 할 목표를 갖는 게임에는 반드시 '결과'가 수반된다. 규칙-목표-결과는 서로 연결되면서 게임세계를 떠받치고, 플레이에 영향을 미침으로써 플레이어로 하여금 무언가를 생각하고 행동하고 경험하게 만든다(강신규, 2019).

목표와 결과의 일치를 추구하는 것이 성취형 플레이어이다. 승리, 그리고 승리가 가져오는 결과를 위한 플레이가 대표적이다. 성취형 플레이어는 경쟁에 몰두한다. 경쟁은 게임 플레이에서 매우 자연스럽게 기본적인 요소이지만, 성취형 플레이어에서 특히 중요하게 작동한다. 성취형 플레이어

어는 주어진 어떤 목표를 적극적으로 달성하고자 한다. 그리고 그것이 시스템이든 플레이어든 장애물은 플레이어가 쉽게 목표를 달성하지 못하게 만든다. 플레이어가 목표를 달성하고자 하는 과정에서 경쟁이 자연스럽게 발생한다. 그 대상은 시스템 내 특정 NPC(Non-Player Character)일 수 있고, 다른 플레이어일 수도 있다(Crawford, 1982). 부모와 자녀가 한 편이 되어 또 다른 상대 플레이어(들)과 경쟁을 하기도 하지만, 때로는 부모나 자녀도 서로에게 경쟁의 대상이 된다. 한 편일 때 주로 전쟁에서의 승리와 같이 제한적인 결과를 두고 상대 플레이어(들)과 경쟁한다면, 각기 다른 편이거나 독립적으로 플레이할 때는 공동의 목표 추진과정에서 더 나은 성과를 가져오는 일이나 서로보다 더 나은 장비/아이템을 구비하는 일 등을 두고 경쟁한다. 전자가 게임의 목표 시스템에서 비롯되는 경쟁이라면, 후자는 (가족) 커뮤니티 시스템과 밀접하게 연관되는 경쟁이라 하겠다.

“친구들이랑은 겨루는 게임을 좀 해봤어요. 혼자서도 경쟁 게임 하고. 그런데 엄마 아빠랑은 잘 안 해요. 일단 엄마는 경쟁하는 게임을 안 좋아하기 때문에 같이 하기가 어려워요. 아빠는 같이 게임할 시간이 주말밖에 없고. 또 아빠가 게임을 잘 하는 것 같기는 한데 잘 몰라서 같이 하기가 어려운 것 같아요.” (C-자)

“친구랑은 <포트나이트>를 제일 많이 해요. 그래서 같은 편이 되기도 하고 다른 편이 되기도 하고. 아빠랑도 그렇게 대전이나 경쟁 게임을 많이 해요. 주로 둘이 싸우는 게임요. ... (중략) ... 친구한테 졌을 때보다 아빠한테 졌을 때 기분이 더 나쁜데요. 자기가 이겼다고 아빠가 자랑하는 거예요.” (D-자)

이런 상황들은 응답자들로 하여금 경쟁심을 불러일으키고, 게임을 더 잘 하고 싶게 만드는 계기로 작용한다. 앞서 살핀 대부분의 경쟁들은 게임 플레이의 매직서클 안에서 일어나는 것이었다. 게임에서 주어진 목표를 달성하는 일은 매직서클의 중요한 가치이며, 플레이어들은 그 목표를 달성하기 위해 몰두한다. 게임의 목표 달성과 승자가 되기 위한 플레이어들 간 경쟁은, 게임 시스템으로부터 파생된 필연적인 행동이다(Salen & Zimmerman, 2003/2011). 하지만 가족 커뮤니티 시스템에서 비롯되는 부모-자녀 간 경쟁은 매직서클 내에서 작동하는 가치들, 다시 말해 목표를 달성하기 위해 게임하는 일과는 무관하거나 관련이 적다. 오히려 커뮤니티 시스템이 플레이어로서 부모나 자녀를 자극시켜 게임을 더 잘 하고 싶게끔 만든다. 매직서클 바깥의 맥락이 안으로 가져와 새로운 경쟁을 만들어내는 셈이다.

“일단은 아빠가 저한테는 훨씬 보이는 걸 못 보기도 하고, 잘 모르기도 해서… 좀 많이 답답했어요. … (중략) … 말로 표현하죠. 아빠 그거 해야 되고, 빨리 해야 되고, 여러 번 해야 된다고. … (중략) … 여러 번 하다 보면 돼요. 그러다 어려운 걸 쫓을 때는 아빠 숙련도도 올라가는 것 같고 기분이 짜져요. (쉬운 것보다는) 어려운 거 쫓을 때가 기분이 좋아요. 왜냐하면 쉬운 거 쫓을 때는 노력을 딱히 안 해도 되는데, 어려운 건 처음부터 막 연구하고 집중해야 되니까 그렇죠. 그걸 쫓을 때 성취도가 더 큰 것 같아요.” (C-자)

성취형 플레이어에 있어 가장 주가 되는 가치는, 경쟁에서 많이 이기고, 게임 공간을 완전히 정복하고, 보다 큰 결과(물)를 얻는 것이다. 그 목표를 오롯이 달성했을 때, 즉 목표가 고스란히 결과로 가져와질 때만큼 성취형 플레이어에게 값진 경험은 없다. 경쟁의 대상이 시스템일 때, 부모-자녀 플레이어에게는 그 시스템에게 승리하기 위한 다른 플레이어와의 경쟁(이나 협력 모두)이 일종의 도구가 된다. 다른 부모-자녀 플레이어가 경쟁의 대상인 경우, 상대에게 승리하는 일이 가장 중요한 목표가 된다. 때문에 전자의 경우 가족 커뮤니티 시스템이 부모-자녀 플레이에 어떤 식으로든 작동할 확률이 높다. 반면, 후자의 경우는 가족 커뮤니티 시스템이 ‘성취형 플레이어’라는 독특한 상황과 마주하면서 덜 작동하거나 작동하지 않을 수 있다. 물론 성취형 플레이어/자가 특정 플레이어/어의 고정된 속성을 나타내지는 않는다. 한 명의 플레이어가 전적으로 성취형 플레이어(혹은 뒤에서 다룰 분투형 플레이어)만 선호하고 경험하는 것은 아니라는 의미다. 같은 플레이어라 해도 플레이가 이뤄지는 환경이 어떤지, 그 게임이 어떤 게임인지, 그리고 누구와 게임을 함께하든지 등에 따라 달라질 수 있다. 의도하지 않게 특정 유형의 플레이가 이뤄지기도, 두 유형 이상의 플레이가 교차하기도 한다. 가령 협력적 플레이를 하는 과정에서 분투형 플레이가 나오는 경우도 있다.

2) 협력적 플레이: 분투형 플레이어로의 진입구

갈수록 많은 게임들이 혼자서는 플레이하기 어려운 방식을 취한다. 그런 게임들 안에서 플레이어들에게는 각기 다른 고유의 역할이 주어진다. 게임 내에서 부여되거나 스스로의 선택에 의해 특정 역할을 수행하는 것이라고는 해도, 사실 플레이어가 어떤 역할이든 수행을 해야만 한다는 부분은 시스템에 의해 정해져 있다. 게임 시스템이 플레이어(들)로 하여금 소통과 협동심을 갖게 만들 때 그러한 협력의 형태를 ‘시스템적 협동’이라 일컫는다. 플레이어들의 의지와 상관없이 게임 내에서 기초적으로 협동을 요구하기 때문이다. 당연히 모든 게임이 시스템적 협동을 필요로 하지는 않는다. 시스템의 요구와 무관하게 (혹은 관련이 적게) 플레이어의 협동이 일어나는 경우

도 있다. 그러한 협력의 형태는 ‘플레이어 협동’으로 부를 수 있다(Salen & Zimmerman, 2003/2011). 시스템적 협동이 수반되는 하나의 게임에서 플레이어 협동이 발견되기도 한다. 시스템적 협동이 게임의 구조적 배경에서 필연적으로 비롯되는 것이라면, 플레이어 협동은 플레이어가 게임을 플레이하는 과정에서 자생적으로 발생하는 것으로 이해 가능하다(이정엽, 강신규, 2022).

“〈마인크래프트〉 하면서 규칙은 둘이 같이 만들어가요. 그냥 빠르게, 쉽게 둘이 상의해가면서. 그 과정에서 서로 입장이 달라 다툼 때도 있고, 그런데 그런 속에서도 결국은 대화를 하게 되고, 또 어떤 부분에서는 같은 목표를 나눌 수 있어서 저는 되게 좋다고 생각해요. 또 아무래도 애가 외동아들이어서 형제에 대한 관계성이나 하는 부분들을 채워주기 어려운데, 아빠가 게임 공간에 들어가면 어른의 색감을 지울 수 있잖아요. 동일한 아버타입장에서 저 산에 가야 한다는 식으로 서로 의견을 맞추고, “네가 양을 잡으면 내가 나무를 벨게” 하는 식으로 똑같은 관계성을 갖고 게임에 임할 수 있는 거죠.” (B-부)

목표의 문제는 플레이어가 좋아하는 방식대로 다른 여러 생각과 행동을 하기보다는, 이기기 위해 전술 전략을 최적화할 것을 강요한다는 데 있다. 하지만 (명시적인) 목표가 없는 게임이나 선택적인 목표를 가진 게임들은 더 유연해서, 더 많은 플레이 방식이나 플레이어 유형을 수용할 수 있다. 전략을 최적화하려는 압박을 받지 않을 때, 플레이어는 단순히 게임에서 이기거나 게임을 끝내는 대신, 다른 목표를 위해 (혹은 그 어떤 목표도 갖지 않으면서) 게임을 즐길 여지를 갖게 된다. 대충 플레이하면서 게임의 재미를 유지하는 데 초점을 맞출 수도 있고, 플레이하는 사회적인 맥락을 고려하거나 사회적인 상황을 관리하는 데 집중할 수도 있다. 게임 내에서 사회적인 이해관계가 얽히게 된다면, 자신이 유리해 보일 때 오히려 지려 할 수도 있다. 하지만 다양한 상황에서도 게임 내 주어진 목표를 추구하지 않고 플레이할 수 있는 것은 이겨야 한다는 강한 압박을 받지 않을 때뿐이다(Juul, 2010/2012). 승리에 대한 압박으로부터의 자유는 주어진 목표로부터의 자유는 물론이고, 자유로운 플레이 태도로 이어지기도 한다. 자유로운 플레이 태도는, 제 실력을 내려 하지 않지만, 오히려 평소엔 하지 않는 게임 플레이를 시도함으로써, 결과적으로 더 창의적이거나 즐거움을 주거나 뛰어난 플레이를 생산하기도 한다.

“혼자나 가끔 친구랑 랭크 게임 할 때는 승부욕이 있는 거고, 아빠나 동생이랑 할 때는 일반 게임을 하니까 승부욕이 없는 거죠. 이기면 좋고, 저도 말고. … (중략) … (아빠나 동

생이랑 할 때는) 일부러 약간 위험한 플레이를 하면서 슈퍼 플레이 각을 보기도 해요. 내 캐릭터가 피가 좀 없어도 재 하나 따러 간다. 뭐 이런 것도 있을 거고. 그러다 죽으면 그냥 지는 거고요.” (A-자)

〈마인크래프트〉¹³⁾나 〈동물의 숲〉¹⁴⁾ 같은 게임에서 목표를 따르지 않고 자유롭게 플레이하는 것은, 함께 게임하는 플레이어들 간 개인적인 표현수단으로 게임을 활용할 수 있게 해준다. B-부는 〈마인크래프트〉에서 아들과 집을 만들고 보여주는 데 큰 즐거움을 느낀다. 도시를 탐험하고 묘수를 찾아내면서 큰 즐거움을 느끼기도 한다. 율(Juul, 2010/2012)은 이런 류의 게임을 하나의 언어로 생각함으로써 그에 대한 플레이를 읽어낼 수 있다고 보았다. 언어는 단어와 단어의 배열을 통제하는 문법으로 구성된다. 아주 특정한 목표를 향해 플레이하도록 강제하는 게임은 매우 엄격한 문법을 갖고, 플레이어가 할 수 있는 행위의 범위가 매우 좁아 표현적인 게임이라 보기 어렵다. 하지만 오픈형 게임은 할 수 있는 행위의 범위가 넓고(풍부한 단어), 동시에 다양한 플레이 스타일을 수용할 수 있다(유연한 문법). 그 안에서 플레이어가 자신을 표현하기가 유연한 시스템인 것이다.

“어무래도 게임에 대해 이야기할 수 있고요. 우리 아이의 성향에 대해서도, 말하자면 집에서 엄마랑 있을 때 말고 가상의 친구들이랑 사회 생활할 때 어떤 스타일인지 알 수 있어 재밌고요. 〈동물의 숲〉에서는 집 같은 걸 꾸미는 취향이 있고, 자원 획득하는 과정이나 물건 사는 과정에서 사람들 특징이 드러나는데, 아이의 그런 스타일도 관찰할 수 있어 좋았습니다. 〈숨은그림찾기〉 할 때도 제가 보지 못하는 것들 보고 점점 같이 찾아주니까 스릴 나는 걸 볼 수가 있어서 좋고...” (E-모)

13) 스웨덴 프로그래머인 페르손(Markus “Notch” Persson)이 만든 뒤, 모장(Mojang) 사에 의해 개발, 판매되고 있는 샌드박스 인디 게임이다. 모장은 2014년 9월 마이크로소프트(Microsoft)에 인수됐다. 2009년 5월 17일에 알파 버전으로 PC 에디션이, 2011년 11월 18일에 정식 버전이 공개됐다. 모바일 에디션 또한 같은 해에 출시됐다. 모든 것이 블록으로 만들어진 세계에서 몬스터들을 피해 집을 짓고 채광을 하거나 농사를 지어 생존하는 간단한 구성을 지닌다. 블록을 쌓아 플레이어가 원하는 형태를 쉽게 만들 수 있어 지형의 변화나 건축을 플레이어 입맛대로 할 수 있다. 아기자기한 집뿐 아니라 웅장한 성이나 빌딩을 지을 수도 있고, 픽셀 그래픽처럼 그림을 그릴 수도 있다. 이러한 자유도 덕분에 다양한 플레이어들이 플레이하고 있다.

14) 닌텐도 〈동물의 숲〉 시리즈의 5번째 작품. 아무것도 없는 무인도에 주민 둘과 함께 이주해 처음부터 섬을 개척해나간다는 설정을 취한다. 현실과 동일한 시간이 흐르는 가상세계에서, 마음 가는 대로 하루하루를 보내는 것이 게임의 대강이다. 낚시, 곤충채집, 가드닝처럼 집 밖에서 즐기는 요소부터 집 꾸미기, 패션 등에 이르기까지 다양한 취미를 선택해 가며 플레이할 수 있다.

〈마인크래프트〉나 〈동물의 숲〉에는 정복 가능한 목표가 애초에 존재하지 않는다. 전체 게임을 플레이하는 방식이 아니라, 플레이어가 정한 목표와 규칙에 의거해 그 안의 세상이 구현되게 만들어졌기 때문에, 전체 게임을 플레이하거나 정해진 엔딩을 보겠다는 목표 보다는 게임 바깥에서 가족이나 친구들과 함께 커뮤니케이션하면서 자신을 표현하는 일에 초점을 맞추게 한다. 그렇기에 플레이의 의미는 (다른 게임들보다 특히) 플레이어 간 약속과 커뮤니케이션에 의한 플레이 과정에서 구체화된다. 플레이어 입장에서 설정한 목표에 따라 게임 자체가 달라짐은 물론이다. 이러한 유연성은 게임 안에서 플레이어로 하여금 게임을 끝내기 위해 플레이할 것을 강제하지 않는다. B-부·자와 E-모·녀의 플레이는 유연한 목표를 지향한다. 서로와 경쟁하는 것이 목표가 되지 않는다. 특히 아빠와 엄마는 서로 적이 되어 경쟁하고 싶지 않은 존재다. 물론 아빠나 엄마와 적이 되고 싶지 않다 해서 경쟁하는 게임을 아예 하지 않는 것은 아니다. 가끔은 서로 적이 되어 경쟁하기도 하고, 그보다는 좀 더 자주 같은 편이 돼서 또 다른 상대방과 경쟁하기도 한다.

“아빠가 저보다 조금 못하니까 둘이서 서로 싸우는 게임을 해본 적은 한 번인가 밖에 없어요. ... (중략) ... 친구들이랑은 하는데, 더 안 봐줘요. 실력이 비슷하니까. 그래서 친구들이랑은 서로 싸우는 게임을 하기도 해요. 아빠랑은 한 번 하고 다시는 안 하지만. 그런데 저는 뭔가 서로 싸우는 것보다 같은 팀 하는 게 더 좋아서 친구들이랑도 몇 번 하고는 안 했어요. 친구들이랑도 이기고 지고 하고 싶지 않은 거예요.” (B-자)

“〈마인크래프트〉는 대체로 이기고 지는 식이 아니니까, 뭘 만들어가는 과정이니까. 규칙을 만들어가면서 얻는 즐거움이라는 게 있어요. 이들이랑 〈마인크래프트〉에서는 건물 지을 때도 규칙들을 정해요. 어떤 벽돌로 몇 칸을 늘려서 이쪽 열은 몇 열, 또 이쪽 열은 몇 열, 그 다음에 2층의 높이는 몇 칸으로 둔다, 이런 설정을 하고, 그 다음 층계는 어떻게 둔다, 이런 것들을 다 하거든요.” (B-부)

이러한 부모-자녀의 플레이는 안전과 신뢰로 이어진다. 안전과 신뢰는 게임을 둘러싼 사회적 약속을 구성하는 두 요소이기도 하다. 부모-자녀는 플레이하면서 컨트롤 대상과 그것을 둘러싼 환경이 안전하다고 느껴야 하고, 게임의 (사회적) 공간 내로 들어가기에 충분히 안정적이라고 믿을 수 있어야 한다. 그런 점에서 안전과 신뢰는 게임에 함께 참여하는 플레이어들 간 관계 및 태도와 관련된다. (특히 멀티 플레이어 게임에서) 플레이어들은 홀로 게임에 참여할 수 없으며, 반드시 서로 의지해야 한다(De Koven, 1976). 믿음을 갖는 것은 플레이어로 하여금 게임으로

맘 편히 들어갈 수 있게끔 한다. 민음이란 특정 게임의 규칙을 이는 것뿐 아니라 (그가 게임의 안에 있는 바깥에 있는) 게임에 참여하는 모두가 그것을 이해함을 의미한다. 여기에는 속임수를 쓰거나 게임을 망치지 않을 것이라고 믿도록 하는 에티켓뿐 아니라, 플레이를 함께 하거나 지켜봄으로써 의지가 되게끔 하는 제스처들까지가 포함된다(Salen & Zimmerman, 2003/2013).

“엄마가 함께할 테니까 지켜볼 테니까. … (중략) … 게임 방식에 있어 제가 더 유리한 입장이 되면 아이가 보조적일 수밖에 없는 거라서… 각자 페이스에 맞게 할 수 있는 게임을 찾고. 〈별의 커비〉 같은 건 아이들 눈높이에 맞게 시간제한이 크게 없더라고요. 하다 죽으면 다시 하면 되는 거라서 그런 게임을 주로 하고 있어요. 속상할 일이 별로 없는 게임. 저하고 큰애 차이가 있다면 큰애랑 작은 애 차이도 있으니까. 나는 이거 못 하는 사람이야 라는 걸 안 느끼면서 했으면 좋겠다는 생각을 해요. … (중략) … 주로 같은 편인 게임을 하고 있어요. 〈동물의 숲〉도 한 사람이 나오면 다른 사람이 들어가는 식으로 하고 있고요. 〈별의 커비〉는 처음에는 큰애하고 저하고 한 편이 돼서 미션 같은 걸 해결했었는데, 요즘은 드디어 둘째도 함께 참여하게 돼서 큰애랑 둘째가 한 팀이 돼서 하고 있어요. … (중략) … 셋이서 같이 할 때는 〈이스케이프 룸즈〉 같은 거 할 때 셋이서 같은 화면을 보고 머리를 맞대서 같이 퍼즐을 푸는 걸 하죠.” (E-모)

강요된 목표가 없는 게임은 좋고 나쁨을 떠나, 넓은 범위의 새로운 플레이 경험을 가능하게 만든다. 이러한 상황은 보다 다양한 플레이어들에 도달할 수 있게끔 하는 또 다른 전략을 보여준다. 이 게임들은 플레이어들이 게임에서 원하는 종류의 참여방식을 선택할 수 있게 만든다. 강요된 목표가 없는 플레이, 스스로 목표를 정하는 플레이는 기존의 효율적인 플레이에 유연성을 더해주는 플레이 차원의 실천이다. 부모-자녀가 함께 게임하는 과정에서 이러한 플레이어 협동은 자연스럽게 그리고 빈번하게 나타나며, 전에 없던 차원의 플레이로 나아갈 가능성을 획득한다. 시스템의 요구와 무관하거나 관련이 적은 속에서 이뤄지는 부모-자녀 간 협력적 플레이는 두 플레이어를 (어느 한 쪽도 다른 한 쪽의 보조적 역할이 아닌) 주도적 존재로 만든다. 이때 함께 플레이하는 모두가 주인공이다.

“엄마랑 제가 ‘같이 주인공’인 것 같아요. 미션 같은 거 해결하다 보면 제가 이렇게 해서 안 되는데, 그걸 엄마가 같이 하다가 이렇게 하면 될 것 같다 해서 풀리거나 해결하면 둘이 하는 거잖아요.” (E-녀)

3) 분투형 플레이: 플레이하는 자체의 즐거움

응답자들은 부모-자녀 플레이가 갖는 제한점(예를 들어, 제 실력을 발휘할 수 없거나, 친구들과 게임할 때처럼 경쟁을 하기 어렵거나, 원하는 때 자주 할 수 없거나 등)을 어느 정도 인지하고 있음에도, 함께하는 자체에서 비롯되는 경험이라는 특수성이 더 크기에, 기꺼이 그 안에서 유희자로 남는 교섭적 전략을 취하고자 한다. 이러한 선택이 가능한 이유는, 부모-자녀가 함께 참여하는 게임세계가 어떤 형태를 띠는 것이든 간에 스스로 경험하는 공간이기 때문일 것이다. 부모-자녀는 게임을 플레이하면서 다른 게임에서의 경험을 끌어오기도 하고, 현실세계의 경험을 빌려오기도 한다. 플레이어 관점에서 그 경험은 게임에서 터득한 것일 수도 있고, 독자적으로 구상한 것일 수도 있으며, 현실세계의 지식을 응용한 것일 수 있다. 하지만 그 경험이 어떤 플레이 행위나 과정에 의미를 부여한다면, 그것은 유용한 무언가가 된다. 그리고 그것이 유용하다면, 우리는 그것을 플레이 논의에 있어 중요한 일부로 받아들여야 한다(Upton, 2015/2019).

“처음에는 <마인크래프트>를 혼자 했었어요. 그런데 혼자 하다가 아빠가 같이 한다고 그러니까 좋았어요. 혼자 했을 땐 살짝 뭔가 쓸쓸했어요. 아빠랑 같이 하면 재미있어요. 혼자 할 때 뭔가 게임이 어두운 느낌이었다가, 아빠랑 같이 하니 밝아진 느낌이 들었어요.”
(B-자)

“<LoL>을 둘이 같이 했을 때는 당연히 한 팀으로 파티 짜서 했는데, 제가 아빠랑 실력 차이가 많이 나잖아요? 랭크 게임은 할 수가 없어요. 매치가 안 돼요. ... (중략) ... 사실 같이 하는 데 의미가 있는 거지, 뭐 이기려고 하는 것도 아니고, 랭크 게임이 아니니까.” (A-자)

“혼자서는 안 되는데 누가 옆에서 도와 달라 해서 옆에 와 있으면 실제로 도움이 안 되더라도 와있기만 해도 쉽게 풀리는 경험들이 둘 다 있어서, 잘 안 되면 서로 부르거든요.”
(E-모)

여기에 그들의 플레이가 지니는 가장 중요한 의미가 내포돼 있다. 게임은 플레이어에게 닫힌 시·공간을 만들어준다. 시·공간적으로 분명하게 경계 지어지기에 게임은 일상세계에서 쉽게 손닿는 곳에 있지만, 동시에 일상세계로부터 단절돼 있기도 하다. 설사 매직서클 밖을 넘나든다 해도, 매직서클의 밖은 대체로 매직서클 안쪽을 향한다. 매직서클이 게임을 중심으로 이뤄지는 것이기 때문이다. 그렇기에 플레이의 의미는 플레이 자체에 있으며, 플레이하지 않는 사람은 그

의미를 이해할 수 없다. (매직서클의 안과 밖을 포괄하는) 플레이 세계에 들어가 있지 않은 사람 관점에서는 플레이어들의 행위가 의미 없어 보일 수 있지만, 그들의 관점에서 보면 의미가 충분한 함목적성을 지닌다. 모든 놀이는 아무 것도 남기지 않는다. 부가가치를 생산하지 않으며, 놀이의 결과로 손에 질 수 있는 물리적인 무언가도 없다. 그냥 즐거움을 줄 뿐이다. 놀이로 인한 즐거움은 지금 여기에서 놀고 있고, 자기보상적이며, 잉여 에너지가 행위를 통해 방전될 때 발생한다. 즐거움으로 인한 만족감은 그 행위를 계속 하게 하는, 즉 계속 놀(이하)게 하는 동기가 된다. 그 과정에서 부모-자녀에게는 게임을 함께하는 시간이 이미 놀이의 일부다. 그것을 통해 어떤 효과를 얻고자 함이 아니라, 그 자체로 하나의 플레이가 된다.

“스토리 같은 게 무서운 게임이라 해도 그 안에 있는 미니 게임은 같이 해보기도 하고요. 실질적으로 정말 도움이 될 때가 있더라고요 아이들이. 지식을 필요로 하는 게 아니라 직관적으로 하거나 반복적인 작업이 필요한 그런 퍼즐들을 오히려 아이들이 창의적으로 해결해주는 경우가 있어서요. ... (중략) ... 퍼즐이 나온다 하면 우리는 기본적으로 색삭, 크기 이런 거에 따라 어떻게 풀어야 되는지 기준에 알고 있는 지식을 활용하는데, 아이들 같은 경우는 이건 안 되나? 저건 안 되나? 하는 식으로 의외의 규칙을 발견하기도 하거든요. 물건을 찾아서 바닥에서 막대기를 찾아서 그걸 가지고 망치로 활용해야 한다 하는 설정이라면, 진짜 망치라 했을 때 우리라면 쉽게 활용하는데, 막대기를 대체 어디에 쓰지? 하면 아이들이 구멍에 꽂아보면 안 돼? 해서 여기저기 꽂아보면 의외로 열린다거나 하는 경우가 있어요.” (E-모)

게임을 하는 목적이 (특히 승리가 아닌) 게임을 하는 자체에 있는 플레이가 곧 분투형 플레이다. 성취형 플레이어가 온 마음을 다해 승리를 원한다면, 분투형 플레이어에게 승리에 관심을 갖는 일은 그저 고투의 가치를 얻기 위한 도구에 불과하다. 분투형 플레이어는 참여경험을 지속하기 위해 승리에 대한 관심을 일시적으로 장착하면 된다. B-부·자와 E-모·녀의 플레이가 그렇다. 승리하거나 상대방을 이기겠다는 관심이 없지 않지만 그것이 주가 되지는 않는다. 승리의 가치와는 무관한 기준(들)로 승리에의 관심을 평가하기 때문이다. 상대방은 자녀이거나 부모다. 설사 대전게임에서 상대가 영리한 전략이나 실력, 혹은 운으로 자신을 완파한다 해도, 자신이 이겼을 때 못지않게 즐거움을 얻는다. 분투형 플레이어들이 게임에서 서로 적대하는 경우, 그들은 그저 일회용 목표를 성취하려는 서로의 시도만을 방해한다. 장기적 목표에 있어 그들은 사실 서로를 돕고 있다. 비록 일시적인 적대성 행위성에 이입하는 것이지만, 그들의 행위성은 고투를 창조

하기 위해 협력하고 있다. 경쟁조차도 생산적인 참여로 바뀐다(Nguyen, 2020/2022).

분투형 플레이는 다시 내재적 분투형 플레이와 외재적 분투형 플레이로 나뉜다. 내재적 분투형 플레이는 플레이 활동의 참여가 지닌 내재적 가치를 위한 플레이이다. 단순히 고투가 지닌 가치를 위해 플레이하는 경우가 이에 해당한다. 외재적 분투형 플레이는 플레이 활동에의 참여가 도구적으로 가져오는 결과를 위한 플레이이다(Nguyen, 2020/2022). E-모는 E-녀와 함께 게임 시스템적으로 주어진 목표 달성을 위해 플레이하다가, 종종 목표로 향하는 발걸음을 멈추고 주변을 둘러본다. B-자가 게임 공간에서 규모의 경계를 갖춰놓고 넉넉하게 지내는 동안 B-부는 게임 공간을 자신의 미적 감각에 부합하게 꾸미는 일에 전념한다. 둘 모두 내재적 분투형 플레이라 할 수 있다. 쾌를 직접적으로 추구하면 쾌를 얻을 수 없다. 머리를 비우려고 하면 머리를 비울 수 없다. 오히려 다른 목표에 헌신함으로써 그러한 쾌를 얻을 수 있다. 예컨대 게임에서 산보객이 되는 일은, 중요해보이지 않는 퀘적을 도는 행위적 목표에의 집중을 통해 빠른 목표-결과 성취만을 추구해서는 결코 도달하기 어려운 효과에 가닿으려는 행위성의 형식이다. C-지는 이미 아빠와 함께 엔딩까지 본 게임을, (스스로 정한 것이면서) 게임 시스템이 반드시 요구하지는 않는 목표 달성을 위해 다시 플레이하는 중이다. 그러한 외재적 분투형 플레이를 통해 새로운 엔딩을 볼 수 있다는 믿음에서다.

“〈동물의 숲〉에서 바다에 들어가면 잠수하고 물고기 잡아서 나와서 돈을 버는 게 있죠. 그런데 밤에 바다 들어가면 바닷소리 찰랑찰랑하고 하늘에 별 떠 있고 그런 게 좋아서 소리 지르면서 그냥 있기도 하고요. 방 탈출 같은 것도 퍼즐을 풀고 문제를 해결해서 다음 레벨로 가야 하는데 특히 둘째 같은 경우 누르면 색이 변하는 귀여운 그래픽이 있다 그러면 계속 눌러보고 구석구석 돌아보고... 힌트가 없는데도 구경하면서 그냥 아이쇼핑하듯 원래 목적과 관련 없이 놀 때도 있어요. 혼자 할 때는 아무래도 빨리 해치우고 싶으니까 주어진 목표에만 집중하죠. 어차피 아이들처럼 할 때는 꼭 이기고 미션을 빨리 달성하는 것보다 같이 하는 활동 자체가 재미있는 거고... 또 어떻게 보면 게임 개발자(디자이너)도 유저들이 그렇게 자기가 숨겨놓은 음악이나 배경이나 아이템들 구경해주면 좋아할 것 같다는 생각도 들고요. 아이들처럼 할 땐 그냥 놀이인 거죠. 어느 정도 시간이 로스되는 건 늘 감안하고 해요.” (E-모)

“〈마이 레스토랑〉의 경우도 결국 게임의 룰은 돈을 많이 버는 거거든요. 그런데 저희 둘에 입장 차이가 있어요. 이들은 벌써 4층 레스토랑에 손님이 어마어마하게 오고 돈도 어마어

마하게 벌리게 규모의 경제를 갖춰냈는데, 저는 싫다, 나는 미적 감각이 더 중요하고, 속도가 늦어도 좋다 하거든요. 초반에는 실랑이를 하다가, 이제는 아들이 나는 이렇게 갈테니 내 경험을 바탕으로 아빠가 하고 싶은 것들을 해, 하는 거죠. 이를테면 게임하는 과정에서 후회하는 선택들을 할 때가 있잖아요. 그 때 이야길 해주는 거죠. 초반 어떤 단계에서 어떤 아이템을 살까 하면, 그걸 그 때 사지 말고 좀 모았다 더 좋은 걸로 사라, 하는 식으로. “나 지금 식기 세척기를 사야 할까?” 하면 “그거 아니야, 조금 더 모아서 그 윗 버전을 사면 다시 돈을 안 써도 돼.” 이렇게 조언을 하고 제 미적 감각을 위한 목표를 채울 수 있게 도와주는 식으로 하고 있습니다.” (B-부)

“〈슈퍼 마리오 오디세이〉¹⁵⁾에서 코인으로 파워문을 살 수 있잖아요? 아빠랑 저는 코인으로 파워문을 사도 진엔딩을 볼 수 있다 생각해서 코인으로만 그걸 다 샀었던데요. 그런데 진엔딩이 안 나와서 그냥 처음부터 다시 하기로 했어요.” (C-자)

플레이의 개념과 연결되는 것은 가벼움, 심각하지 않음, 변화 가능성 등의 특징들이다. 그리고 응우옌(Nguyen, 2020/2022)이 제시한 분투형 플레이에 대한 설명들은 그 개념에 잘 들어맞는다. 플레이어가 분투형 플레이에 참여할 때, 그(들)은 자신의 행위성을 가볍게 걸치는 방법을 배운다. 특정한 정신의 실천적 틀에 집착하거나 명료한 목표만을 고수하지 않는 방법을 배운다. 심취했다가도 빠져나오고, 몰입했다가도 다시 거리를 두는 방법을 배운다. 그렇게 스스로의 실천적 태도를 가지고 노는 방법을 배운다. 실천적 세계를 가볍고 심각하지 않으면서 유동적으로 살아갈 방법을 배우는 것이다. 부모-자녀가 게임을 플레이할 때, 그들은 새로운 목표, 가치, 실천적인 집중력을 채택한다. 그리고 게임이 만들어내는 세계 속 실천적 행위자가 되기 위한 다양한 방식들을 가지고 논다. 이때 잘 설계된 구조적 방식에 따른다. 게임은 부모-자녀가 행위성을 확장하고 통제하는 법을 배우는 방법이자, 협소화된 행위성으로의 이입을 실천하는 방법일 뿐 아니라, 그러한 이입에서 한 발 물러나 그것의 관리를 실천하는 방법이기도 하다. 그리고 게임은 부모-자녀가 스스로의 행위성과 실천이 맞물리는 경험을 발견할 수 있는 장소에 다름 아니다.

15) 2017년에 한국 출시된 닌텐도 스위치용 3D 〈슈퍼 마리오〉 시리즈. 어떤 정해진 코스를 진행하는 대신, 넓은 맵에서 자유롭게 목표를 탐색하며 모험하는 샌드박스 탐색 장르 게임이다. 다양한 왕국(스테이지)을 돌아다니며, 모자 던지기 와 캡처 등 모자를 이용한 여러 새로운 액션들을 구사할 수 있다.

6. 결론

이 글에서는 부모-자녀가 함께 플레이하는 행위가 다른 사회집단 구성원(들)과 함께 하는 행위와는 다르게 이뤄진다는 데 주목하고, 그것이 왜 이뤄지고, 어떤 양상을 띠며, 부모-자녀에게 어떻게 받아들여지는지 밝히고자 했다. 이를 위해 먼저 기존 논의들이 부모-자녀 게임 플레이 자체를 분석하기에 적절하지 않거나 제한적임을 지적하고, 새로운 분석틀(사회적 플레이, 행위성)을 차용했다. 그리고 5쌍의 부모-자녀 플레이어를 대상으로 인터뷰를 실시했다. 인터뷰를 주된 연구방법으로 사용하면서도 콘텍스트적 연구를 지향함으로써, 수용에 중점을 두되 부모-자녀 게임 플레이의 안과 밖을 함께 살피려 했다. 연구결과 논의에 있어서는 사회적 플레이와 행위성 개념을 동원하되, 보다 입체적인 분석을 위해 여러 학자들에 의해 고안된 개념들, 그리고 다른 자료들을 통해 제시된 관련논의도 함께 활용했다. 사회적 맥락 안에서 이뤄지는 부모-자녀의 게임 플레이, 그 안에서 새롭게 직조되는 행위성을 설명함에 있어 중요하게 다뤄야 할 지점들을 정리하면 다음과 같다.

첫째, 게임 바깥에서 강한 연결관계에 묶여 있는 (반면 외부로부터 주입된 특정 목표나 목표 달성을 위한 역할 분담을 갖지는 않는) 부모-자녀는 함께 게임을 하면서 기존의 연결관계를 떠나 새로운 관계를 맺게 된다. 그 과정에서 여러 커뮤니케이션(대화, 구경, 훈수, 전술·전략 공유, 게임 방송 보기 등)이 복합적으로 발생함에 따라, 둘은 매직서클 안과 밖을 자유롭게 오가며 플레이하는 관계가 된다. 게임 플레이는 행위를 재의미화하는 사회적 틀의 범위 하에서 이뤄지고, 그 틀은 다시 게임 내부의 행위가 갖는 의미를 바꿔놓는다. 게임 내부에서 부모-자녀의 플레이에 가장 크게 개입하는 것은 규칙이다. 그 중에서도 암묵적인 규칙이 게임세계와 게임이 플레이되는 사회적 맥락을 연결하는데, 그 연결고리에서 부모-자녀는 게임하는 서로를 배려한다. 부모는 다른 가족 구성원(들)이나 친구(들), 업계 동료 등과 비교했을 때 경쟁상대라기보다는 배려의 상대로 받아들여진다. 이처럼 부모-자녀 플레이에서 규칙은 재구성된다.

둘째, 부모-자녀 사이에서도 성취형 플레이가 종종 이뤄진다. 다만 경쟁의 대상이 시스템이냐 서로냐에 따라 그 양상은 다르게 나타나기도 한다. 전자의 경우 부모-자녀 플레이어에게는 시스템에 승리하기 위한 다른 플레이어와의 경쟁이나 협력이 수단으로 작용하며, 따라서 가족 커뮤니티 시스템이 플레이에 어떤 식으로든 개입한다. 후자의 경우 상대에게 승리하는 일이 지상의 목표가 되기에, 가족 커뮤니티 시스템이 덜 작동하거나 작동 않을 확률이 높다. 하지만 성취형 플레이보다 부모-자녀로부터 더욱 빈번하게 발견되는 것은 협력적 플레이이다. 협력적 플레이는 성취형 플레이에서 분투형 플레이로 가는 길목, 또는 성취형 플레이와 분투형 플레이 사이에 위

치하는 유형의 플레이로, 목표가 없는 게임이나 선택적 목표를 지닌 게임, 그리고 그런 플레이를 선호하는 부모-자녀에게서 흔히 이뤄진다. 이 때 부모-자녀의 플레이는 서로(와) 경쟁하는 일, 강요된 목표로부터 벗어나 플레이어들 스스로 목표를 설정하게 하고, 기존의 플레이에 유연성을 더한다. 협력적 플레이를 통해 부모와 자녀는 더욱 주도적인 플레이어가 된다.

셋째, 그리고 가장 중요하게도 부모-자녀의 플레이는 분투형 플레이가 발생하기 수월한 환경을 만든다. 여러 부모-자녀가 많은 상황에서 플레이의 목적을 게임하는 자체에 둔다. 시스템이 부여한 목표와 결과는 중요하지 않은 것이 되고, 일견 중요하지 않은 듯했던 목표들에의 집중이 부모-자녀 플레이어를 지배한다. 목표로 향하는 길에 잠시 멈춰 주변을 둘러보는 행위가, 게임 공간을 정복하지 않고 탐험하는 행위가, 스스로 정한 목표 달성을 위해 중요하지 않은 것들을 모으는 행위는 행위할 때에만 의미를 갖는다. 그렇게 쾌를 직접 추구하지 않음으로써 역설적으로 얻게 되는 쾌는, 그 자체로 의미가 충분한 합목적성을 특징으로 삼는다. 모든 놀이는 아무 것도 남기지 않으며, 노는 이에게 즐거움을 줄 뿐이기 때문이다. 분투형 플레이가 다른 플레이 유형에 비해 우월하다고는 볼 수 없다. 하지만 그것이 제일 노는 행위, 즉 플레이의 본질에 가까우며, 우리가 그것을 추구하는 일이 의미가 충분하다는 데에는 틀림이 없을 것이다.

이 글은 기존 논의들과 다른 관점에서 '부모-자녀 게임 플레이'를 읽어내고자 했다. 부모-자녀와 게임에 대한 논의가 대체로 부모-자녀 간 인식 차이, 그리고 자녀의 게임 이용에 대한 부모의 통제·지원·중재 관점에서 이뤄져 왔음에 이의를 제기하고, 부모-자녀가 함께하는 게임 플레이 자체에 초점을 맞춰 논의했다. 게임연구가 미디어학이나 문화연구에서 여전히 변방의 위치를 점하고 있는 상황이지만, 이렇듯 기존 논의들을 재구성 혹은 확장함으로써 그 흐름을 (새롭게) 이어간다는 점에서도 의미를 찾을 수 있다. 게임이 긍정적이지 못한 영향만 주는 대상이 아니라, 부모-자녀가 함께하는 하나의 문화이고 또 그 과정에서 새로운 플레이 과정이 만들어질 수 있음을 실질적으로 밝혔다는 점에서 게임 산업계나 정책 입안주체에게도 시사점을 제공함은 물론이다. 게임과 게임연구 모두 게임에 익숙하지 않은 사람들에게는 진입장벽이 높은 대상이다. 심지어 그 안에서도 일반적이지 않은 대상이나 현상을 논의하는 일은 높은 장벽을 더 높게 만들기도 한다. 보다 보편적인 언어를 통해 꾸준히 논의를 펼쳐나가야 할 것이다. 게임연구의 외연 확장과 함께 내부를 단단하게 만드는 일이 동시에 요청된다.

한계도 많다. 부모-자녀 플레이를 종합적으로 살펴줬다고 했지만, 그 시도가 망라적이진 않았다. 몇몇 부모-자녀 플레이어들을 인터뷰하고 관련자료의 내용을 덧붙인 것만으로 이 글의 주장을 일반화하는 데는 무리가 따른다. 연구방법 부분에서 언급하긴 했지만, 일반적인 부모-자녀 관계라기보다는 애초에 게임에 개방적이고 적극적이라는 점, 부모가 모두 기존에 게임을 즐겨봤

거나 기존부터 게임을 즐겨왔다는 점, 모든 부모의 나이가 40대라는 점과 같이 인터뷰 대상의 특수성이 갖는 한계도 분명 존재한다. 하지만 그 특수성으로 인해 보다 깊고 넓은 정보와 성찰들을 얻을 수 있었다는 점에서 인터뷰 대상의 특수성은 이 글에 양가적인 영향을 미쳤다고 할 수 있다. 본문에 슬쩍 언급하기는 했지만 개별 게임들이 지니는 특성에 따른 플레이어의 차별화에 대해서도 보다 체계적인 분석이 이뤄질 필요가 있다. 자유도 높은 게임들에서 협력형·분투형 플레이가 더 잘 발현될 확률이 높은지가 대표적인 예라 하겠다. 그리고 어떤 게임을 하느냐에는 플레이어의 성향이나 경험도 반영되는 것으로 나타났는데, 플레이어 성향·경험, 게임 유형, 플레이어 간 관계를 보다 체계적으로 연결하지 못했다. 마지막으로 다른 무엇보다, 부모-자녀 게임 플레이를 오롯이 논의하는 데 있어 여전히 채우지 못하고 남겨놓은 개념들과 이론적 논의가 많다. 이러한 한계들은 동시에 후속 연구주제 및 방향에 대한 제언으로 이어져야 할 것이다.

어떤 부모-자녀들은 플레이 과정이나 결과를 두고 “이것은 게임일 뿐”이라고 말할지 모른다. 하지만 그렇게 말하는 순간, 게임하는 과정에서 그리고 게임을 통해 스스로가 얻게 되는 즐거움과 의미는 사라진다. 게임 내에서 이뤄졌던 자신들의 해석과 행동이 그냥 별일 아닌 것이라 해버리면, 게임이 그 이상의 뜻깊은 경험을 제공해줄 수 있다는 사실을 스스로 부정하는 꼴이 된다. 게임에의 참여가 게임하는 사람에게 영향력 있는 무언가로 남기 위해서는, 게임에 대한 이해가 보다 진지한 것일 필요가 있다. 게임에의 진지한 접근을 통해 형성되는 것이 매직서클이라면, 그 안에는 이미 좋은 플레이와 나쁜 플레이, 바람직한 플레이와 바람직하지 못한 플레이가 따로 존재하지 않는다. 모든 것이 플레이다. 매직서클 안의 모두가 게임을 하고 있고, 즐기고 있다. 부모-자녀도 마찬가지다. 그리고 그 즐거움은 다양한 플레이를 통해 분화된다. 어떤 플레이는 성취형으로, 또 어떤 플레이는 협력형이나 분투형으로 이어진다. 때로는 여러 플레이 유형이 함께 나타날 수도 있다. 부모-자녀 플레이어들은 게임 프레임과 현실세계의 프레임이 교차하는 제3의 공간에 거주한다. 그 안에서 자신들만의 방법을 찾고, 자신들만의 의미를 만들어낸다. 그런 점에서 플레이어는 누군가 부모이거나 자녀임을 자처할 필요가 없다. 오직 플레이하기 위해 플레이하면 된다. 그 안에서는 이기고 지는 것이 사라지고, 재미만이 남는다.

References

- Bae, J. A., & Cho, Y. H. (2010). Digital media and mother-child communication. *Journal of Cybercommunication Academic Society*, 27(1), 53-91. [배진아·조연하 (2010). 디지털 미디어와 가족 커뮤니케이션: 모자간 소통을 중심으로. <사이버커뮤니케이션학보>, 27권 1호, 53-91.]
- Benedetto, L., & Ingrassia, M. (2021). Digital parenting: Raising and protecting children in media world [On-Line]. In L. Benedetto & M. Ingrassia (Eds.), *Parenting: Studies by an ecocultural and transactional perspective*. Intechopen. Retrieved 9/23/23 from <https://www.intechopen.com/chapters/72249>
- Chandler, D. (2002). *Semiotics for beginners*. Aberystwyth: University of Wales. 강인규 (역) (2006). <미디어 기호학>. 서울: 소명출판.
- Cho, C. H., & Cheon, H. J. (2005). Children's exposure to negative internet content: Effects of family context. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 49(4), 488-509.
- Crawford, C. (1982). *The art of computer game design*. Berkeley, CA: Osborne/McGraw-Hill.
- De Koven, B. (1976). Creating the play community. In A. Fluegelman & S. Tembeck (Eds.), *The new games book* (pp. 41-42). New York: Doubleday.
- De Koven, B. (2013). *The well-played game: A player's philosophy*. MA: MIT Press.
- Despain, W. (2012). *100 Principles of game design*. Berkeley, CA: New Riders Publishing. 김정태·오석희·윤형섭·한동승·한호성 (역) (2014). <게임 디자인 원리: 반드시 알아야 하는 게임 디자인 비법 100가지>. 의왕: 에이콘.
- Druga, S., Ball, T., & Ko, A. (2022, June). *How families design and program games: A qualitative analysis of a 4-week online in-home study*. Paper presented at the 21st Annual ACM Interaction Design and Children Conference, Braga.
- Eiji, Ō. (2016). *The emotional society*. Tokyo: Ohtabooks. 선정우 (역) (2020). <감정화하는 사회>. 고양: 리시울.]
- Garfield, R. (2000). Metagames. In J. Dietz (Ed.), *Horsemen of the apocalypse: Essays on roleplaying* (pp.16-22). Jolly Rogers Games.
- Gee, E., Siyahhan, S., & Cirell, A. M. (2016). Video gaming as digital media, play, and family routine: Implications for understanding video gaming and learning in family contexts. *Media and Technology*, 42(4), 468-482.

- Goldstein, K. (1971). Strategies in counting out: An ethnographic folklore field study. In E. Avedon & B. Sutton-Smith (Eds.), *The study of games* (pp. 167-178). New York: John Wiley & Sons Inc.
- Gray, J., & Lotz, A. (2011). *Television studies*. Cambridge: Polity Press. 윤태진·유경한 (역) (2017). <텔레비전 연구>. 서울: 커뮤니케이션북스.
- Granovetter, M. (1973). The strength of weak ties. *American Journal of Sociology*, 78(6), 1360-1380.
- Granovetter, M. (1983). The strength of weak ties: A network theory revisited. *Sociological Theory*, 1, 201-233.
- Huizinga, J. (1955). *Homo ludens: A study of the play element in culture*. Boston: Beacon Press. 김윤수 (역) (1993). <호모 루덴스>. 서울: 까치.
- Juul, J. (2005). *Half-real: Video games between real rules and fictional worlds*. Cambridge, MA: The MIT Press. 장성진 (역) (2014). <하프 리얼: 가상 세계와 실제 규칙 사이에 존재하는 비디오게임>. 서울: 비즈앤비즈.
- Juul, J. (2010). *A casual revolution: Reinventing video games and their players*. Cambridge, MA: The MIT Press. 이정엽 (역) (2012). <캐주얼 게임: 비디오게임과 플레이어의 재창조>. 서울: 커뮤니케이션북스.
- Kang, S. K. (2013). Televisionphobia & gamephobia. In Kang, S. K. et al. (Eds.), *Gamephobia* (pp. 34-66). Seoul: Communicationbooks. [강신규 (2013). 텔레비전포비아와 게임포비아. 강신규 등, <게임포비아> (34-66쪽). 서울: 커뮤니케이션북스.]
- Kang, S. K. (2019). A study on the gamification of television broadcasting. *Korean Journal of Journalism & Communication Studies*, 63(3), pp.145~195. [강신규 (2019). 게임화하는 방송: 생산자적 텍스트에서 플레이어적 텍스트로. <한국언론학보>, 63권 3호, 145-195.]
- Kang, S. K., Won, Y. J., & Chae, D. H. (2019). 'Game viewing' as a meta/game: From viewing arcade game to viewing internet game broadcasting. *Korean Journal of Broadcasting and Telecommunication Studies*, 33(1), 5-43. [강신규·원용진·채다희 (2019). 메타/게임(meta/game)으로서의 '게임 보기': 전자오락 구경부터 인터넷 게임방송 시청까지. <한국방송학보>, 33권 1호, 5-43.]
- Kim, J. Y., & Do, Y. I. (2012). Parents' divergent views on the game shutdown system and sociocultural intervention strategies for children's healthy game use. *Korean Journal of Youth Studies*, 19(3), 55-84. [김지연·도영임 (2012). 게임 셧다운제에 대한 부모들의 다양한 인식과 자녀들의 올바른 게임 이용을 위한 사회문화적 게임 전략. <청소년학연구>, 19권 3호, 55-84.]
- Kim, J. Y., & Do, Y. I. (2014). Generation gap between adolescents group and parents group in the

- perceptions on online games. *Korean Psychological Journal of Culture and Social Issues*, 20(3), 263-280. [김지연·도영임 (2014). 부모 세대와 청소년 세대의 온라인 게임에 대한 인식 차이: 온라인 게임의 유해성/유익성, 영향과 가치, 부모-자녀 관계, 규제에 대한 인식을 중심으로. <한국심리학회지>, 20권 3호, 263-280.]
- Kim, J. Y., & Do, Y. I. (2015). The impact of parental style, parent-adolescent communication on parent's perception types of online game. *Journal of Korea Game Society*, 15(6), 65-76. [김지연·도영임 (2015). 부모의 양육태도, 부모-자녀 간 의사소통 방식이 온라인 게임에 대한 부모의 인식에 미치는 영향. <한국게임학회 논문지>, 15권 6호, 65-76.]
- Kim, J. Y., & Do, Y. I. (2016). Personalized intervention strategies for improving parents' perception of online games: Focusing on characteristics of perception types of online games. *Journal of the Korean Society for Computer Game*, 29(2), 107-115. [김지연·도영임 (2016). 부모들의 온라인 게임 인식 개선을 위한 개입 전략: 온라인 게임 인식 유형별 특성을 중심으로. <한국컴퓨터게임학회논문지>, 29권 2호, 107-115.]
- Kim, S. D., & Lee, J. H. (2007). A Study on cultural transformation of home between parent and children caused by game. *Journal of the Korean Society for Computer Game*, 11, 47-54. [김성동·이지훈 (2007). 게임 이용에 따른 부모와 자녀들간의 가정문화 관계에 관한 연구. <한국컴퓨터게임학회논문지>, 11호, 47-54.]
- Korea Creative Content Agency (2022). Survey of game users in 2022. [한국콘텐츠진흥원 (2022). <2022 게임이용자 실태조사>.]
- Kutner, L. A., Olson, C. K., Warner, D. E., & Hertzog, S. M. (2008). Parents' and sons' perspectives on video game play: A qualitative study. *Journal of Adolescent Research*, 23(1), 76-96.
- Kwon, T. H. (2023). Why should games be art? *Game Generation*, 12. Retrieved 9/22/23 from <https://www.gamegeneration.or.kr/article/9b2e2a12-1d0b-4c87-ac03-cbd6eece0bc7d> [권태현 (2023). 게임이 대체 왜 예술이 되어야 할까? 『게임: 행위성의 예술』 을 둘러싼 이야기들. <GG>, 12호.]
- Lee, D. H. (2023). About difficulties. *SeMA Coral*. Retrieved 9/22/23 from <http://semacoral.org/features/donghwi-lee-on-difficulty-game-agency-art-striving> [이동휘 (2023). 어려움에 대하여. <SeMA Coral>.]
- Lee, I. H., & Han, H. W. (2016). A game dictionary. Seoul: Hainaim. [이인화·한혜원 (2016). <게임사전: 게임에 대해 알고 싶었던 모든 것>. 서울: 해냄.]
- Lee, J. Y., & Kang, S. K. (2022). A study on heavy payment game play. *Korean Journal of Broadcasting and Telecommunication Studies*, 36(1), 42-78. [이정엽·강신규 (2022). '현질'은 어떻게 플레이가 되는가:

- 핵납금 게임 플레이어 심층인터뷰를 중심으로. <한국방송학보>, 36권 1호, 42-78.]
- Lee, K. H. (2016). *Game, another window into the world*. Goyang: Logopolis. [이경혁 (2016). <게임, 세상을 보는 또 하나의 창>. 고양: 로고폴리스.]
- Lee, S. H. (2013). The hierarchy of game discourse and the fear that is circulating. In Kang, S. K., et al. (Eds.), *Gamephobia* (pp. 126-162). Seoul: Communicationbooks. [이설희 (2013). 게임 담론의 위계화와 떠도는 공포. 강신규 등, <게임포비아> (126-162쪽). 서울: 커뮤니케이션북스.]
- Livingstone, S., Ólafsson, K., Helsper, E. J., Lupiáñez-Villanueva, F., Veltri, G. A., & Folkvord, F. (2017). Maximizing opportunities and minimizing risks for children online: The role of digital skills in emerging strategies of parental mediation. *Journal of Communication*, 67(1), 82-105.
- Markey, P. M., & Ferguson, C. J. (2017). *Moral combat: Why the war on violent video games is wrong*. Dallas: BenBella Books. 나보라 (역) (2021). <모럴 콧백: 게임의 폭력성을 둘러싼 잘못된 전쟁>. 수원: 스타비즈.
- Musick, G., Freeman, G., & McNeese, N. J. (2021, May). *Gaming as family time: Digital game co-play in modern parent-child relationships*. Paper presented at the ACM on Human-Computer Interaction, CHI PLAY.
- Nguyen, C. T. (2020). Art is a game: Why the struggle (with art) is real. *Forum for philosophy*. Retrieved 9/22/23 from <https://blogs.lse.ac.uk/theforum/art-is-a-game/> 이동휘 (역) (2021). 예술은 게임이다: 왜 중요한 건 (예술과의) 고투인가. <경제적-글쓰기: 빠른 일기>.
- Nguyen, C. T. (2020). *Games: Agency as art*. New York: Oxford University Press. 이동휘 (역) (2022). <게임: 행위성의 예술>. 서울: 워크룸 프레스.
- Nikken, P., & Jansz, J. (2006). Parental mediation of children's video game playing: A comparison of the reports by parents and children. *Learning, Media and Technology*, 31(2), 181-202.
- Nikken, P., Jansz, J., & Schouwstra, S. (2007). Parents' interest in videogame ratings and content descriptors in relation to game mediation. *European Journal of Communication*, 22(3), 315-336.
- Park, G. S. (2009). *Playing game*. Seoul: Communicationbooks. [박근서 (2009). <게임하기>. 서울: 커뮤니케이션북스.]
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2003). *Rules of play: Game design fundamentals*. Cambridge MA: The MIT Press. 윤희섭·권용만 (역) (2010). <게임 디자인 원론 2>. 서울: 지코사이언스.
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2003). *Rules of play: Game design fundamentals*. Cambridge MA: The MIT Press. 윤희섭·이대웅 (역) (2011). <게임 디자인 원론 2>. 서울: 지코사이언스.

- Salen, K., & Zimmerman, E. (2003). *Rules of play: Game design fundamentals*. Cambridge MA: The MIT Press. 윤형섭 (역) (2013). <게임 디자인 원론 3>. 서울: 지코사이언스
- Small, M. L., & Calarco, J. M. (2022). *Qualitative literacy: A guide to evaluating ethnographic and interview research*. Oakland: University of California Press. 이지원·정택진 (역) (2023). <더 단단한 질적 연구를 위한 안내서>. 서울: 컬처룩.
- Ulicsak, M., & Cranmer, S. (2010). Gaming in families [On-Line]. *Futurelab*. Retrieved 9/23/23 from <https://www.nfer.ac.uk/publications/FUTL28/FUTL28.pdf>
- Upton, B. (2015). *The aesthetic of play*. Cambridge MA: The MIT Press. 김동훈 (역) (2019). <플레이의 미학>. 서울: 에이콘.
- Waern, A. (2012, June). *Framing games*. Paper presented at the 2012 International DiGRA Nordic Conference. Tampere.
- Wood, R. T. A. (2008). Problems with the concept of video game addiction: Some case study examples. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 6(2), 169-178.
- Yoo, H. S. (2008a). A study on game mediation types and relevant variables focused on preschoolers, elementary school students and their mothers. *Korean Journal of Broadcasting and Telecommunication Studies*, 22(1), 86-120. [유홍식 (2008a). 게임중재유형 및 관련변인에 관한 연구: 미취학아동·초등학교 저학년 학부모를 중심으로. <한국방송학보>, 22권 1호, 86-120.]
- Yoo, H. S. (2008b). A study on differences between parents and children in evaluating effects of electronic games, and relevant predictors of conflict around children's game use. *Broadcasting & Arts Research Institute*, 3, 65-94. [유홍식 (2008b). 부모-자녀 간 게임에 대한 인식차이 및 게임갈등에 영향을 미치는 관련변인들에 대한 연구. <미디어와 공연예술 연구>, 3권, 65-94.]
- Yoon, T. J. (2015). *A study on digital game culture*. Seoul: Communicationbooks. [윤태진 (2015). <디지털 게임문화연구>. 서울: 커뮤니케이션북스.]

최초 투고일 2023년 10월 13일

게재 확정일 2023년 11월 22일

논문 수정일 2023년 11월 25일