

작은문 게임

시간: 1~2시간

목적:

- 참가자들에게 불평등한 조건의 경험을 제공하여 사회의 구조적 불평등이나 다른 억압에 대입해 더 큰 교훈을 추론하게 하기 위해
- 게임이나 공유된 경험을 통해 공간을 만들기 위해
- 집단적 도전을 제공하기 위해

준비물:

- 테이프 또는 분필
- 넓은 바닥 공간
- 트레이너용 노트(혹은 종이)
- 적어도 두 명의 트레이너
- 옵션: 작은 플라스틱 칩

끝

	14	
13		
12	11	10
		9
	8	
7	5	
6		4
	2	3
1		
시작		

끝

11	
	10
9	
8	
7	
6	5
4	
3	
1	2
시작	

진행방법:

전체를 두 팀으로 나눈다. 각 팀에게는 빈 격자판이 할당된다. 활동의 목적은 올바른 또는 “안전한” 사각형을 추측하여 한 번에 하나씩 격자판을 가로질러 서로를 지원함으로써 격자판의 한쪽 끝에서 다른 쪽 끝으로 가는 길을 찾는 것이다. 한 팀의 격자판이 본질적으로 길을 찾기 더 어렵다.

트레이너는 테이프나 분필을 사용해 바닥에 두 개의 격자판을 나란히 만든다. 격자판의 한 사각형은 한 사람이 서서 대기 할만큼 커야한다. 한 격자판은 다른 격자판보다 커야한다. 격자판 크기: 5~8인용 2x10과 3x10, 8~15인용 3x10과 4x10, 15~25인용 3x10과 5x10 격자판 사용...

일단 바닥에 격자판이 만들어지면 트레이너는 공책에 각 격자판에 상응하는 도면을 만들고 게임 진행 중에 시행착오를 통해 참가자들이 발견해야 할 비밀 경로를 도표로 작성해야 한다. 다른쪽 끝으로 가기 위해 참가자들이 밟아야 할 사각형의 순서를 종이에 그려진 격자판에 번호로 매긴다 (위의 그림 참조). 번호가 매겨진 사각형은 “안전한” 사각형을 나타내고 빈 사각형은 “작은문”을 나타낸다. 참가자들과 이 순서를 공유하지 말라. 그것은 참가자들이 추측해야 하는 미션이다. 격자판이 작을수록 경로가 더 쉽고 큰 격자판은 시작과 끝 사이에 더 많은 사각형들이 있는 더 복잡한 경로를 가지고 있다. 옵션: 격자판이 작은 팀에게 종이, 분필 또는 작은 플라스틱 칩을 제공하여 “안전한” 사각형을 발견했을 때 표시할 수 있도록 함으로써 훨씬 더 큰 이점을 제공하라.

게임 규칙을 칠판이나 전지에 써서 모두가 볼 수 있도록 붙여놓는 것도 좋다.

게임의 목표는 반대편으로 가는 안전한 길을 찾아서 팀원들을 모두 건너가도록 하는 것이다.

규칙은 다음과 같다.

1. 팀은 자기 격자판 위에 있어야 한다.
2. 한 번에 한 명만 격자판에 들어갈 수 있다.
3. 한 번에 하나의 사각형만 움직일 수 있고 행이나 열을 뛰어 넘을 수 없다 (왼쪽, 오른쪽, 대각선, 앞으로 또는 뒤로). 새로운 사각형으로 이동하면 트레이너가 “안전합니다” 또는 “작은문”이라고 외칠 것이다.
4. 안전한 사각형에 도착하면 다시 움직일 수 있으나 작은문 사각형을 밟으면 돌아가 다른 팀원이 플레이 하도록 해야 한다.
5. 올바른 순서대로 밟는다면 작은문 사각형은 안전한 사각형이 될 수 있다.
6. 모든 사람이 건너가면 게임은 끝난다.
7. 어떤 소품이나 표지도 사용할 수 없다.

트레이너는 참여자들이 어떻게 격자판에서 움직이는지 모델링하고 규칙을 명확히 하고자 하는 질문에 대답할 수 있다. 일부 그룹은 다른 그룹보다 더 빨리 과제를 완료하지만 적어도 30분 정도는 활동을 허용해야 한다.

두팀이 동시에 시작한다. 각 팀 당 “안전합니다” 또는 “작은문”을 외치는 것을 담당하는 트레이너를 한 명씩 지정해야 한다. 규칙을 확실히 지키는가를 관찰하는것 외에 트레이너는 중립을 유지해야 한다.

팀원들이 활동에 참여하는 동안 트레이너는 사람들이 막히는 곳, 좌절감을 표현하는 곳, 서로를 지지하는 곳, 게임에 대한 태도를 바꾸는 곳 등을 관찰해야 한다. 만약 유리한 팀이 먼저 게임을 끝내면 상대 팀의 활동에 집중하라. 양쪽 팀이 모두 팀원들이 격자판을 통과하면 게임이 끝난다.

디브리핑

- 기분이 어떨까요? 게임 도중 기분이 바뀌었습니까? 어떻게요?
- 각각의 단계에서 어떤 선택을 했습니까?
- 각 팀이 경기를 어떻게 경험했는지에 있어 차이점이 있었나요?
- 각 팀이 가지고 있는 장단점은 무엇입니까?
- 그 차이점에 대해 나는 어떤 반응을 보였습니까? (각 격자판의 패턴을 공개하여 각 팀이 어떤 작업을 했는지 모두가 더 잘 볼 수 있도록 할 수도 있다.)
- 이 게임의 경험과 이 방의 외부에서 보거나 경험한 억압은 어떤 유사점을 가지고 있습니까? (이 게임의 구체적 목표에 따라 특정 형태의 억압을 구체화할 수 있다)
- 인종차별주의, 성차별주의, 동성애혐오 등이 우리 사회에서 어떻게 나타나는지를 표현하기 위해 이 경험을 은유로 사용하려면 어떻게 해야 할까요?

출처: [Training for Change](#)