

부모와 어린이의 '놀이'에 대하여 -어른도 아이도 즐기기-

Parent-Child Play : A Study of Play That Enjoyed Over Generations

하라 나루미, 이승희†

츠쿠바대학대학원 인간총합과학연구과 감성인지뇌과학전공, 츠쿠바대학 예술계†

Key words: Play, Parent-child, Japanese traditional play

1. 서론

어린이가 부모와 놀이를 할 때, 어른의 발달상태나 지식의 차이로 인해 어른은 어린이보다 우위, 유리한 입장이 되고만다. 그로 인해 어른들은 일부러 저주거나 속이는 방법으로 아이들이 이기도록 한다. 이와같은 경우 등으로 인해 어른과 어린이의 놀이에서 어른이 어린이를 위에서 내려다보는 관점이 되기 쉽다.

그러나 그러한 경우를 진정한 의미로 함께 놀이를 한다고 할 수 있을까. 본 연구에서는 그런 관계를 개선하는 방법과 어른과 어린이가 함께 즐거움을 느끼고 놀이를 진행 할 수 있는 방법을 생각해 보았다. 특히, 세대를 뛰어넘는 놀이방법으로서 전승놀이, 일본에서 옛날부터 전해져 내려오는 전승놀이를 연구대상으로 하였다. 현대에 있어서 전승놀이에 기대하는 내용을 검토하고 그 내용이 부모와 어린이가 함께 놀 수 있는 놀이방법으로 가능한지를 확인 하였다.

2. '놀이'란 무엇일까

'놀이'란 무엇일까. 놀이의 정의에 대해서는 이미 많은 선행 연구자들에 의해 다양하게 정의 되어 왔다. 그 중에서 대표적으로 호이징거(Johan Huizinga)와 카이요우(Roger Caillois)의 정의에 주목하여 두 사람의 놀이에 대한 정의의 공통점을 발견하였다.

- ① 자발적인 행위이다.
- ② 표출적인 행위이다.
- ③ 시간적·공간적으로 나뉘어져 있다.
- ④ 불확정적이다.
- ⑤ 비현실적이다.
- ⑥ 구조화되어 있다.

이러한 6 가지의 조건을 만족시키는 것이 '놀이'라고 정의 할 수 있다. 그렇다면 놀이는 그들에게 어떤 의미가 있을까. 어린이에게 있어서 놀이는 살아가는 것에 있어서 빠뜨릴 수 없는 것이다. 어린이들은 놀이를 통해서 현실을 배우고, 신체능력을 습득한다. 한편, 어른들에게 있어서의 놀이는 여가로 이용된다. 어른들은 노는 것으로 일상의 스트레스나 운동부족을 해소한다.

3. 놀이의 현상과 문제

놀이는 어린이에게 있어서는 생활 그 자체라고 말할 해도 될 만큼 중요하다. 물론 어른들에게 있어서도 심신을 재생시키는 효과가 있으며 필요한 것이다.

그러면, 그 현상태는 어떻게 되어 있는 것일까. 현대의 놀이는 실내화(室內化)·고립화(孤立化)의 경향이 강해지고 있고, 그러한 상황은 상당히 문제시 되고 있다. 그 원인으로는 다음의 두가지가 생각되어 진다. 그 첫 번째로는 놀이에 있어서 너무나 중요한 세가지의 「사이(間)」의 소실이다. 교통량의 증가나 실내환경의 쾌적화에 따른 「공간(空間)」의 소실. 학원등의 과외활동의 증가에 의한 「시간(時間)」의 소실. 이웃에 같이 놀 상대가 없는 「친구(仲間)」의 소실. 이 세가지가 현대사회에 있어 소실되어 가고 있다.

또 하나는 놀이도구의 변화에 있다. 1983년에 패밀리 컴퓨터가 등장함으로써 테레비전게임이 놀이의 주류가 되어져 한층 더 놀이의 실내화(室內化)·고립화(孤立化)는 강해졌다. 원래 테레비전게임은 기계가 상대방이 되어주기 때문에 친구와 놀 필요는 없다. 그로 인해 혼자서 노는 어린이들이 증가 한 것이다. 또한, 기계를 상대방으로 하거나 화면을 통한 커뮤니케이션으로 인해 직접적인 인간 관계가 감소하는 원인이 되기도 했다. 놀이의 실내화(室內化)·고립화(孤立化)는 현대를 살아가는 어린이들에게 있어서 커뮤니케이션능력의 저하, 감정의 컨트롤의 불능, 의지력의 저하에 따른 무기력화, 체력저하, 기억력·집중력 저하 등의 문제를 가져왔다.

4. 전승놀이

이러한 현상태 속에서 요즘은 전승놀이라고 하는 것이 주목받고 있다. 전승놀이는 자연발생적으로 발생되어 어른에서 어린이에게로 대대로 물려져 가고 있으며, 앞으로도 계속 전해져 놀 수 있는 놀이를 말한다. 그 특징으로는 창의력의 힘을 기를 수 있거나, 두뇌계·체력계·감각계등 그 폭이 넓고, 자율성이 높음등을 들 수 있다. 그리고, 현대의 놀이의 고립형(孤立型)과는 달리 전승놀이는 무리형(群衆型)의 놀이라고 말 할 수 있는 형

태를 가고 있는 것을 확인할 수 있다. 그로인해, 신체의 움직임이나 서로간의 관계가 많아져 신체가 건강해 지고, 심신이 안정되고, 직접적 체험을 쌓을 수 있고, 교우관계가 깊어지며, 자신감을 가질 수 있고, 의욕적이고 적극적인 성격이 되는 효과가 있으며, 이러한 것들이 현대의 어린이들이 가지고 있는 문제점을 해결 할 수 있는 기회가 될 수 있다고 기대 되어 진다.

표 1. 옛날의 놀이와 현대의 놀이의 비교

	옛날의 놀이	현대의 놀이
놀이장소	실외	실내
놀이참가인수	복수	혼자
운동량	많음	적음
어린이의 태도	능동적	수동적
놀이 도구	수제품, 저가	기계, 고가
놀이 형태	무리형(群衆型)	고립형(孤立型)

5. 실험

전승놀이가 현대의 어린이에게 있어서의 문제점을 해결하는 방법으로 효과가 있는것은 알았지만, 실제로 어른들도 어린이들이들도 함께 즐길 수 있는 놀이로 적합한것일까. 본 연구에서 전승놀이가 어른과 어린이가 각각 어떻게 느끼고 있는지를 알아본다.

5-1. 실험내용

5~7 살의 어린이들과 어른들(부모또는 18 세이상의 놀이상대)를 대상으로 30 분간 전승놀이를 즐기는 모습을 관찰했다. 그 후, 참가자들에게 설문조사를 실시했다.

5-2. 실험결과

설문조사의 결과는 다음과 같다. 우선 연령에 의한 차이는 없는것이 확인되었다. 참가자의 대다수가 「즐거웠다」라고 답했으며, 특히 어린이들은 보통 즐길 수 없는 놀이라는 점에서 바로 흥미를 보이며 놀기시작하는 모습을 보였다. 한편, 「간단했다」라는 질문에서는 거의 대부분의 참가자들이 「어려웠다」라고 답을 했다. 한편, 「간단했다」라고 답을 한 참가자들은 「경험이 있다」, 「자주 하고있다」라는 항목에도 답을 하고 있으며, 이와같은 결과는 연령보다는 경험에 의해 좌우되는 것으로 확인 되었다. 이러한 점들로 부터도 전승놀이를 함에 있어서 연령에 의해 그 입장이 유리하거나 불리하거나 하는것은 아니라고 생각되어진다. 실험에 참가한 참가자들의 모습을 아래와 같이 정리했다.

- 놀이법은 기본적으로 어른이 가르치고 있었다.
- 어린이들의 경우 놀이법이 이해가 되면 어린이들사이에서도 서로 가르쳐주는 모습이 보였다.

- 어린이들은 놀이에 성공한 결과를 어른들에게 보였다.
- 어린이들은 스스로 놀이법을 생각해 어른이나 다른 어린이들에게 가르쳐주기도 했다.
- 어느쪽이 더 잘 하는지 경쟁을 하기도 했다.
- 어린이대 어린이 뿐만 아니라 어린이대 어른이라는 연령에 관계없는 경쟁을 하기도 했다.

전승놀이에 있어서 놀이는 어른이 일반적으로 가르쳐주는 것이아니라 상호간에 가르쳐주고 배우는 것이 확인 되었다. 그것으로 인해 부모 자식간의 대화가 늘며, 커뮤니케이션의 소통이 더 활발 해 지는것도 확인 되었다. 그리고, 연령에의한 유리한점이나 불리한점이 없기 때문에 어린이들을 유리한 입장에 세울 필요 없이 놀이 그 자체를 즐길 수 있는 놀이라고 생각되어진다.

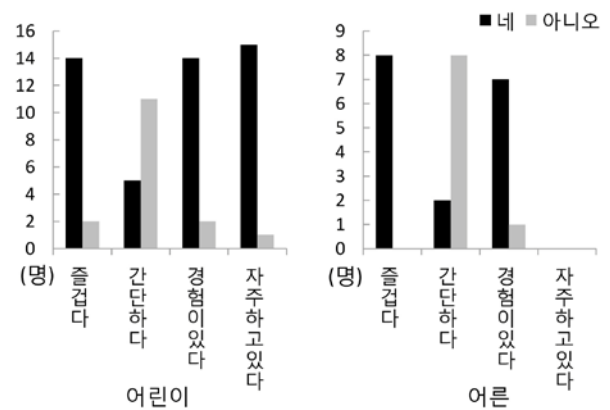


그림 1. 전승놀이에 관한평가

6. 결론

전승놀이는 무리형(群衆型)의 놀이라고 말할 수 있으며 현대의 어린이들에게 있어서 문제시 되고 있는 점들을 해결 할 수 있는 기회가 되어 진다고 본다. 그리고, 무리형(群衆型)의 놀이임에도 불구하고 연령에 의한 유리한 점이나 불리한 점이 없는 누구나 참가해서 즐길 수 있는 놀이형태로 어린이나 어른이 같은 입장에서 진정한 놀이를 즐길 수 있는 놀이형태로 판단되어진다.

참고문헌

鶴山博之, 橋爪和夫, 中野綾 (2008). 子どもの遊びの実態に関する研究. 国際教養学部紀要 4

堤藍子(2009). 生活科における伝承的な遊びの教材性に関する研究. 愛知教育大学

小川純生(1998). 遊びは人間行動のプラモデル?. 経営論集 58B

enesse 教育研究開発センター(1998). 子どもたちの遊び. モノグラフ・小学生ナウ 19(1), 2-127