

# 한국 유아원 아동 어머니의 놀이와 일의 개념—질적인 접근\*

## Conceptions of Play and Work Held by Mothers of Preschool Children in Korea

남 현 숙\*\*

Nam, Hyun Sook

### ABSTRACT

Although play is a key element in child development, little research has been done on how play is conceptualized by adults directly involved with children on a daily basis. The purpose of the study was to determine meanings of the concept "play" held by mothers of preschool children in Korea. Specifically, the study sought to determine Korean mothers' conceptions of the nature and functions of play, and their conceptions of play in contrast to work.

An open-ended/semi-structured interview instrument was constructed to generate research data. Interview questions focused on three content categories: (1) the nature of play, (2) the functions of play, and (3) conceptions of work. Questions in each content category consisted of four distinct types: (1) experience/behavioral, (2) opinion/value, (3) feeling, and (4) knowledge. The instrument was pilot-tested with two subjects, revised, and administered to eleven mothers of preschool children. Interview data were subjected to domain and taxonomic analyses.

Analyses yielded two principal themes: (1) Play is viewed as an intrinsically motivated and pleasurable activity; (2) while play and work could be consonant, the values inherent in play and work are generally in opposition.

### I. 서 론

전통적으로 놀이는 유아 교육에 있어서 중요한 요소로 간주되어 왔다. 그리고 유아교육에 있어서의 놀이의 효과는 긍정적으로 가치를 인정받아 왔다. 또한 최근에 들어서 놀이에 대한 연구가 여러 분야에서 다양한 관점으로 행하여 지고 있다.

그러나 종전의 놀이의 연구가 놀이 행위, 놀이 형태, 아동 발달에 있어서 놀이에 대한 연구등 행동주의학적 관점에서 주로 이루어져 왔다. 이러한 양적인 형태의 연구에서 요구되는 엄격한 연구용어 정의가 일관성이 결여된 상태로 연구가 진행되어 왔다. 그러므로, 놀이에 대한 개념적인 동의가 놀이의 의미를 이해하는데 미약하게 이루어

---

\* 본 논문은 1991년 미국 Kent State Univ. 박사학위 청구논문의 일부임.

\*\* 서울교대 시간강사

져 있는 상태이다. 또한 날마다 아동들과 직접적으로 관여하고 있는 어른들이 이해하고 있는 놀이의 의미는 연구가 미비한 상태이다. 놀이가 어떻게 개념화되어 있는지에 대한 이해는 유아들을 위한 의미있는 교육을 위하여 핵심적인 요소가 될 수 있다.

문화와 연관된 놀이의 개념은 인류학에서 주로 연구가 이루어져 왔다. 인류학적인 놀이의 연구는 그 문화와 관련된 놀이의 인식에 초점을 맞추어 연구가 되어 왔다. 예를 들면, 서구 문화권에서의 놀이에 대한 이해는 “무엇이 놀이가 아닌가. 놀이는 일이 아니다. 놀이는 심각하지 않다. 그리고 놀이는 생산적이 아니다. …” (Schwartzman, 1978)식의 집단적이고 공통적으로 가지고 있는 태도를 바탕으로 이루어져 왔다. 이러한 태도는 서구 문화권에서 지배적인 Protestant식의 일에 대한 윤리관에서 유래된 것으로 해석되어 지고 있다. 인류학자 또한 일과 놀이의 분리는 산업화된 문화의 특징이라고 주장하고 있다 (Schwartzman, 1978). 이런 일과 놀이의 구별은 좀 더 연구될 필요가 있다. 이 문제는 부모가 대표적인 교육의 agent라는 점과 교육의 과정은 부모가 그들의 아동을 위해서 무엇을 원하는가를 고려해야 한다는 점에서 중요하다고 할 수 있다.

## II. 연구 목적

본 연구는 한국 유아원 아동의 어머니의 놀이 개념에 대한 의미를 파악하는데 그 목적이 있다. 이런 이해가 이루어 질때, 교육자들은 부모가 놀이에 어떤 의미를 부여하고 있나에 대한 이해를 촉진시킬 수 있으며, 이로 인해서 부모와 교육자간의 의사 소통 관계를 증진시킬 수 있을 것이다. 이런 효과적인 의사 소통은 효율적인 교육을 위해서는 필수적이다.

## III. 문헌연구

한 단어의 의미는 그 단어의 반대 개념에 의해서 결정화되기도 한다. 일의 개념은 일반적으로 놀이에 대한 상반적인 개념으로서 간주되고 있다. 다음은 일과 놀이의 개념이 어떻게 개념화되고 있는지에 대한 문헌 연구이다.

일과 놀이의 개념의 논란의 근원은 유아 교육 과정이 일과 놀이에 대한 이분적인 관념에 기초를 두고 있기 때문이다(Margolin, 1967). 전통적인 개념으로서의 놀이와 일의 개념은 종종 서로 상반의 의미를 나타내는 개념으로 간주되어 왔다. 즉, 놀이는 기쁨을 동반하면서 직접적으로 실용성이 없기 때문에 잉여적인 시간과 에너지 조건하에서 주로 발생하는 현상으로서 간주되고 있다. 반면에 일은 생산적이고 생존을 위해서 필수적으로 행하여 져야 하는 활동으로 이해되고 있다. 이런 관점의 맥락에서 학습은 반드시 일이라는 개념하에서 이루어져야 하고, 또한 다수의 교사들이 일개념을 골자로 하는 교육과정을 활용하고 있다고 Green(1984)은 주장하고 있다.

일과 놀이의 개념의 연계성을 설명하기 위해서 Margolin(1967)은 놀이하는 사람의 사회적 위치를 강조하고 있다. Margolin(1967)에 의하면, 일과 놀이는 성인의 행위에 있어서는 독립적인 영역으로 간주되고 있는 반면에, 아동의 행위 영역에서의 일과 놀이는 상호 교환적이다.

Margolin의 관점과 유사한 맥락에서 Carroll(1975)은 놀이를 책임(responsibility)과 능력(competence)의 차원에서 설명하고 있다. 즉, 일과 놀이의 관계성을 인간 발달 단계를 중심으로 Carroll은 이론을 펴고 있다. Carroll에 의하면, 5세 미만 아동의 생활권에서 일과 놀이는 명쾌하게 구분되지 않는다. 왜냐하면 이 시기의 아동들은 생활 영위 또는 생존에 대한 책임과 능력이 결

여되었기 때문이다. 학교를 졸업하는 동시에, 놀이 영역은 일 영역과 눈에 띄게 대조적인 성격으로서 윤곽을 나타낸다. 개인에게 생존에 대한 책임과 능력이 증가함에 따라, 일과 놀이의 영역은 점차로 명쾌하게 분리된다.

King(1982)의 국민학교 아동을 대상으로 한 일과 놀이의 개념에 대한 연구에서 아동들의 놀이에 대한 정의가 유치원에서 5학년에 걸쳐서 변하고 있음이 발견되었다. 유치원 아동들은 자신이 아닌 외부에서 요구되는 모든 활동을 일 행위로 범주화시키고 자발적인 행위를 놀이 행위로 범주화시켰다. 이와 같은 범주화는 유치원 아동들이 자신들의 경험을 사회적인 상황 문맥에서 이해하고 있음을 나타내고 있다. 반면에, 5학년 아동들은 자신들의 경험을 심리학적인 문맥에서 이해하고 있다고 King은 분석하고 있다. 즉, '즐거움'이 놀이의 개념을 의식화하는데 중점이 되는 특성이었다. King의 연구에서, 5학년 아동들의 일의 범위는 타인에 의해서 외부로 부터 요구되는 모든 행위라기 보다, 외부로 부터 요구되는 행위 중 아동들이 지루하거나 어렵다고 간주되는 행위로 그 범주가 감소된다. 반면에 놀이에 대한 범주는 자발적인 행위이기도 하고 또 자발적이 아니더라도 즐거움을 동반하는 행위도 놀이로 포함시켜서 그 범주가 증가되었다.

## IV. 연구방법

### 1. 질적 방법

자연적인 배경에서 총체적인 관점으로 놀이 개념의 의미를 이해하기 위한 연구 접근은 질적인 방법이 적절하다. 질적인 방법은 자신 스스로의 언어를 통하여 피려되고 있는 놀이와의 경험에 대한 피험자의 관점을 이해하기 위한 틀을 제공한다.

질적인 방법의 이론적 배경은 형이상학적인 관점과 연결되어 있다: 즉, 사람들이 세상을 보고 해석하는 방법이 그들의 행동을 결정하게 된다(Bogdan & Taylor, 1984). 형이상학자들에 의하면, 사람들은 다른 사람이나, 사물, 상황들에게 주관적인 해석을 통하여 의미를 부착시킨다. 그러므로, 실체의 증추는 사람의 마음에 있다고 할 수 있다. 질적인 연구의 목표는 현상을 개인적이고 주관적인 차원에서 이해하며, 총체 개념으로서의 현상을 보려고 하는데 있다. 질적 연구의 목표는 연구 현상에 대한 총체적인 시각을 얻는데 있다.

### 2. 면접 도구의 구성

#### (1) 면접 도구의 구조

면접도구의 구조는 질적인 면접에 대한 Patton(1980)의 지침서 원칙에 근거해서 개발되었다. Patton의 지침서가 사용된 이유는 일과 놀이의 개념에 관한 피험자의 심층과 생각을 알기 위해서는 놀이에 대한 경험, 생각, 그리고 지식의 노출이 요하기 때문이다. 근본적으로, Patton의 지침서는 이러한 목적을 만족시킨다.

본 연구는 일반적인 면접 지침과 구조화되고 개방된 면접 방식을 혼합하였다. 본 연구에서 이를 개방-준구조화된 면접 도구라고 칭했다. 첫째, 36문항의 구체화된 질문이 사전에 구성되었다. 면접 구조에 있어서 개방적인 면은 질문과 응답에 있어서 유연성을 허락하였으며, 실험자와 피험자간이 서로를 이해하는데 도움이 되었다.

#### (2) 면접 질문의 형태

본 연구에서 사용된 질문의 형태는 (1) 경험/행동(Experience/Behavioral), (2) 의견/가치(Opinion/Value), (3) 감정(Feeling)과 (4) 지식

(Knowledge)이다. 이런 질문의 형태를 형태 범주(Type Category)라 칭한다.

### 3. 연구 대상

13명의 유아원 아동만을 자녀로 둔 어머니들이 본 연구에 참가했다. 그 중 2명은 사전 연구(Pilot Study)에 참가했다. 11명의 피험자중에서 9명은 4년제 대학 출신이었고, 나머지 2명은 2년제 대학 출신이었다. 아무도 자녀의 출생이후 직업을 가지지 않았다. 6명은 남자 아동의 어머니였고, 5명은 여자 아동의 어머니였다.

### 4. 자료 수집-면접 절차

(1) 면접자와 피면접자간의 신뢰감 형성(Establishing Rapport)

면접자와 피면접자간의 의사 소통의 원활함이 심층 면접에서 요구되기 때문에, 면접자와 피면접자간의 신뢰감 형성은 현장 작업에 있어서 가장 중요한 요소라고 할 수 있다. 피험자간의 신뢰감 형성을 위해서 다음과 같은 절차가 적용되었다.

가. 첫번째 접촉은 전화와 소개 편지에 의해서 형성되었다.

나. 면접자와 피면접자간의 첫번째 만남에서 자연스러운 담화로 시작되었다. 면접도중에는, 피험자가 면접에서 다루는 주제에 관해서 그들이 알고 있는 것과 생각하는 것을 자유롭게 표현하도록 분위기를 조성하였다.

다. 면접 시간은 피험자가 얼마나 심도있게 생각과 느낌을 표현하느냐에 따라서 2시간에서 4시간 사이로 다양하였다. 네 명과의 면접은 완성하는데 이들이 소요되었다.

라. 면접 장소는 피험자의 사정에 따라 다양했다. 다섯 명과의 면접은 피험자의 집에서 이루어

졌고, 한 경우는 음식점에서, 그리고 나머지는 유아원의 회의실에서 이루어졌다.

### (2) 자료 기록(Recording of the Data)

면접 내용의 명백한 기록을 확보하기 위하여 녹음기를 사용했다. 이와 더불어, 면접자는 각 면접이 끝난 후에 면접에 대한 인상 등을 기록하기 위해서 상세한 연구 일지를 작성했다. 면접에 대한 일반적인 관찰, 주제, 또는 ideas, 피면접자의 응답에 대한 실험자로서의 개인적 느낌이나 반응도 함께 기록되었다.

### 5. 자료 분석

분석을 위한 개념적인 구조들은 Spradly(1980)와 Goetz와 LeCompte(1984)의 이론에 근거를 두고 있다. 자료 분석에 적용된 절차는 다음과 같다.

(1) 연구 질문의 재검토: 연구 질문을 재검토한 목적은 연구 질문의 범주에 초점을 맞추기 위해서였다. 연구 질문을 염두에 두고 원고를 검토할때, 실험자는 자료를 효율적으로 분류하고, 범주에 초점을 맞출 수 있기 때문이다.

(2) 자료 처리: 원고를 옮겨쓰고 번역하였다.

(3) 자료 축소: 이 과정은 다듬지 않은 자료를 다루기 쉬운 단위로 바꾸는 작업이다. 이 과정의 목적은 자료를 단순화된 형태로 축소하기 위해서였다. 이 시점에서, 연구질문과 관련된 자료만이 추려졌다.

(4) 자료의 체계화: 내용과 형태 범주(Content and Type Categories). 자료를 내용과 형태 범주로 체계화하기 위해서, 이론화(Theorizing, Goetz et al., 1984)라는 과정이 적용되었다. 이론화는 "추상적인 범주들과 그들의 관계를 조작하거나 발견하는 인지적인 과정"(Goetz et al. 1984)으로 정의되고 있다. "이론화"는 다음과 같은 세 단계

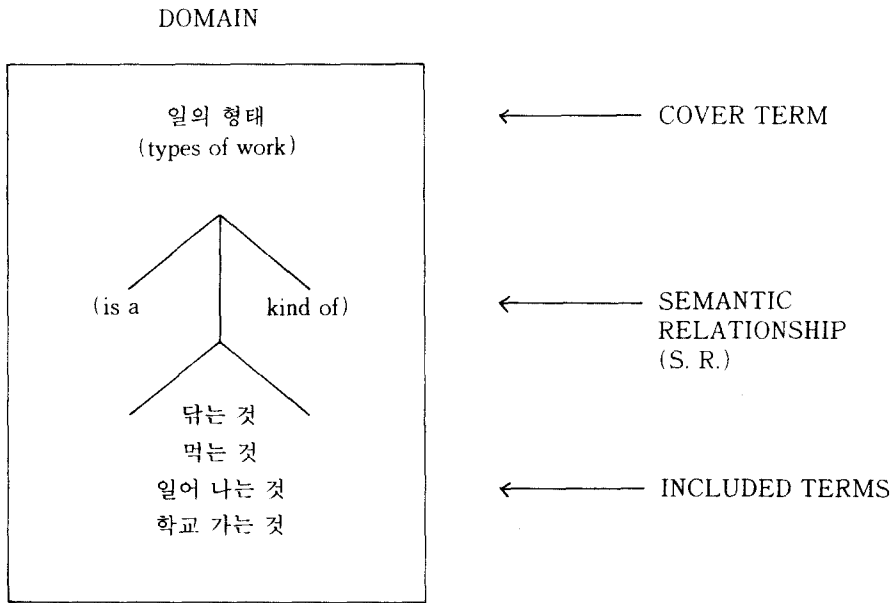
를 거치고 있다 : (1) 범주화, (2) 범주들간의 연결과 관계 성립. 그리고 (3) 추정 분석.

(5) 자료 분석 : Domain과 Taxonomic 분석. 각 형태 범주에서, domain과 taxonomic 분석이 Spradley(1980)의 규칙에 따라서 행하여 졌다. Domain은 일원들간의 공통적으로 소지하고 있는 의미의 특성으로 이루어져 있고, 분석의 기본 단위이기도 하다. 그러므로, 각 형태의 범주는 적어도 한개의 domain으로 구성되어 있다. Domain 분석은 3가지의 기계적인 부분으로 구성되어 있다 : (1) cover terms; (2) semantic relationship; (3) included terms(Spradley, 1980). 본 연구에서는 included terms이 공유하고 있는 의미를 상징

하면서 domain의 성질을 나타내는 cover terms은 개개의 면접 질문으로 부터 추려졌다. Included terms은 면접 반응으로 부터 추려졌으며, 그 후 included terms과 cover terms간의 적절한 semantic relationship이 성립되었다.

몇몇의 domains은 domain 분석에 이어 taxonomic 분석이 이루어 졌다. Taxonomy란 특수한 語義 關係에 기초를 두고 있는 범주화이다. Included terms들간에, 필요성이 요구될때, 가능한 부수적인 관계를 찾기 위한 작업이 진행되었다. 그런 후에, included terms들간에 taxonomy가 성립되었다.

〈표 1〉 Domain의 구성



(6) 범주들간에 연계성과 상호 관계를 탐색하였다. 일단 한 domain이 성립이 되면, patterns을 찾기 위한 작업이 진행되었다. 그러므로, 각 do-

main을 위한 가능한 모든 pattern을 찾기 위한 작업이 각 형태 범주에서 시작되었다. 그러나 모든 형태 범주에서 pattern이 성립되지는 않았다. 각

형태 범주에서 pattern이 성립된 후에, 범주들간에 연계 또는 상호관계성을 위한 작업이 theme를 찾기 위하여 진행되었다. 내용 범주의 핵심적인 특성이 theme으로서 간주되었다.

(7) 잔여 자료에 대한 조사

(8) 한국 문화의 배경속에서 자료를 통합시키고 해석되었다. 자료 분석후에, 분석 결과가 한국과 미국의 문헌을 바탕으로 해석되었다.

## V. 자료분석

### 1. Domain 1 : 놀이중에 표현된 감정들

어머니들이 경험하고 관찰한, 놀이중에 아동들에 의해서 피력된 감정들은, “화내고”, “기뻐하고”, “슬퍼하고” 그리고 “보살피는”류의 감정들, 즉, “感情 移入的”인 것과 “사랑과 보살핌”적인 것들이었다. 어머니들의 관찰에 의하면, 아이들의 부정적인 감정보다 긍정적인 감정들의 종류가 더 많이 언급되었지만, “화가난 감정”이 가장 우세하게 지적된 감정이었다. 그러므로, 아이들은 놀이중에 다양한 종류의 감정을 표현하고 있음이 확인되었다. 이것은 곧 놀이는 현실과의 갈등없이 감정들을 표현하는 안전한 상황임을 암시하기도 한다.

### 2. Domain 2 : 놀이의 동의어와 반의어

놀이의 동의어로는 “즐긴다”와 “신다”가 보고되었고, 반의어로 “일한다”와 “공부한다”가 보고되었다. 어머니들은 성인과 아동의 사회적 신분의 위치에 따라서 놀이의 반의어를 다르게 분류하고 있었다: 즉, “공부한다”는 학교에 다니는 아동을 위한 개념이고, “일한다”는 성인을 위한 개념으로 택하고 있었다. 또한, 그들이 지적하기를 유아원 아동들은 반드시 일하거나 공부하지 않는다고 부연하였다.

### 3. Domain 3 : 놀이 개념의 구성 요소

놀이 개념의 요소에 관한 질문은 놀이의 정의를 이해하는데 기반 역할을 했다. 가장 현저하게 부각되었던 요소는 “재미 있는 것”, “몰두하는 것”과 “집중하는 것” 등 본질적으로 서로 상관 관계가 있는 것들이었다. 이는 곧, 놀이란 본질적으로 내재적인 동기에서 유발되는 현상임을 의미하기도 한다. 이와 더불어, 면접에서 보고된 “좋아한다”, “원한다”도 또한 내재적인 동기 유발과의 관련성을 내포한다. 놀이 행위의 외형적으로 나타나는 특성은 “소리를 낸다”, “장난감을 가지고 노는 것” 그리고 “혼자 중얼 거리는 것” 등이 언급되었다.

### 4. Domain 4 : 놀이의 정의

정의에 대한 분석은 진술의 요소들의 성질에 대해서 이루어 졌다. 정의 개념은 긍정적인 감성 요소와 흥미와 연관된 요소들로 이루어 졌다. 긍정적인 감성 요소는 “재미 있는”, “기쁜” 그리고 “즐거움”이었다. 흥미와 관련된 구성 요소는 “흥미”와 “몰두하다”가 포함되었다. 이와 같은 점은 다시 놀이는 내재적 동기 유발적인 성질을 보유한 현상임을 나타낸다고 할 수 있다.

### 5. Domain 5 : 아동 발달에 있어서 놀이의 가치

본 영역에서는 놀이의 가치가 아동 발달의 특정한 영역과 연관되어서 접근되었다. 정서, 성격과 인지 발달이 유익한 것으로 인식되었다. 특히 놀이가 사회성 색채가 짙은 큰놀이나, 그룹 상호작용과 관련된 놀이일 경우, 어머니들은 놀이가 바람직한 성격발달을 위한 기반이 될 수 있음을 피력하였다. 한 어머니는 사회에서 어떻게 역할을 수행하나를 배우는데 대한 관심을 다음과 같이 나타내고 있다.

X는 매우 고집스럽다. 제가 생각하기에 X의 고집은 아마 외아들이기 때문인 것 같아요. 제가 생각하기에는 제가 그 애 나이였을 때 허락되지 않았던 많은 것들을 우리는 허락하는 것 같아요. 제 남편과 그런 얘기를 한 적이 있어요. X는 형제가 없기 때문에 인간 관계를 어디에선가 배워야 되죠. 그래서 제가 비록 일을 하지는 않지만 X를 유아원에 보내는 거예요. 놀이를 통해서 포기하는 것, 양보하는 것, 서로 절충하는 것들을 배울 것 같아요. 저는 생각하기를 놀이는 애들로 하여금 원만한 성격을 키우는데 도움이 될 것 같아요. 결국은, 인간관계를 잘 유지할 수 있는 것이 요즘에는 사회에서 성공하는 핵심적인 요소이거든요. (인용 : 한 남자 아이의 어머니)

## 6. Domain 6 : 일의 종류

두 개의 질문이 “일의 종류”라는 domain을 형성하였다. 한 질문은 일상 생활의 행동에 대한 묘사를 다루었고, 또 다른 질문은 구체적으로 일 행위의 종류에 관해서 물었다.

어머니들의 아이들의 일과에 대한 묘사는 세 범주로 분류되었다: “놀이”, “일” 그리고 “잠자리에서 게으름 피우는 것”. 이런 범주는 어머니들이 제시한 일과 놀이의 종류에 근거하여 형성되었다. 세 번째 범주인 “잠자리에서 게으름 피우는 것”은 잔여된 것이기 때문에 형성된 것이다. 일반적으로 어머니들은 아이들의 일과를 “놀이”와 “일”의 두 범주 차원에서 인식하고 있는 것으로 여겨진다.

가장 특출하게 나타난 일 활동의 특성은 “자신을 돌보는 것”이었다: “먹는 것”, “자는 것”과 “뉘는 것”등. 이와 더불어 학교와 관련된 활동들도 “일”로 간주되었다: “공부 하는 것”, “숙제 하

는 것” 그리고 “학교 가는 것”. 그러므로 ‘자신을 돌보는 활동’과 ‘학교와 연관된 활동’이 어머니들에 의해서 인식된 유아원 아동의 가장 현저하게 언급된 일 활동이었다.

어머니들에 의해서 제시된 유아원 아동의 일 활동의 종류는 두 가지의 우세한 pattern을 발생시켰다: “자신에 대해서 책임을 지는 것”과 “학교와 관련된 것”. 가장 우세하게 언급된 것은 자신을 돌보는 것과 자신의 복지에 대한 책임을 수행하는 것이었다. 이 pattern은 “자신의 물건을 간수하는 일”, “잠자리에 대한 책임”, “먹는 일”, “씻는 일”, “자는 일”과 “옷 입는 일”등과 같은 것이 구성 요소이었다. 두번째 pattern은 학교와 관련된 사항이었다. 예를 들면 “숙제 하는 일”, “학교 가는 일” 그리고 “공부하는 일”등이 이에 속했다.

전반적으로, 어린 아동의 일의 의미는 근본적으로 자신을 돌보는 기술을 습득하는 점을 강조하고 있음이 발견되었다. 이는 곧, 자신에 대해서 책임지는 일, 독립심을 위한 훈련, 그리고 문화적 가치를 습득하는 것등과 관련되어서 일의 의미를 부여할 수 있다고 하겠다.

## 7. Domain 7 : 일의 가치

본 domain에서는 “인격 형성”과 “책임성”의 두 pattern이 형성되었다. 구체적으로, “책임감을 발달시키는 것”이 가장 현저했다. 또한, “자신을 돌보는 것”도 자신에 대한 책임을 의미한다. 그러므로 일의 가치는 “책임감을 발달시키는 것”과 연관되어서 강조되었다고 할 수 있다.

한 여아의 어머니는 :

글쎄요, 우리 아이에게 일이란 놀고 난 후에 장난감 주어서, 선반위에 놓은 것이라고 할 까요. 기본적으로, 자신의 물건을 챙기는 것

이 가장 중요한 그 애의 일이요. 아시겠지 만, 그게 그 애한테는 쉽지가 않죠. 매번 하 라고 일러야 되지요.

전반적으로, 일에 대한 가치에 대한 경향은 “책임감”과 “인격 형성”이었고, 두 경향 모두 발달적인 맥락에서 이루어진 것 같다.

#### 8. Domain 8 : 일할 때의 정서적 상태

“해야만 한다”가 지배적인 반응이었다. 이 외에도, “하기를 좋아 하지 않는다”, “할 필요가 있다”, “그다지 행복해 하지 않는다”, “흥겨워 한다”, “몇 번 요구해야 한다” 등이 언급되었다. 지배적인 반응은 일을 하다는 것은 부정적인 정서 상태와 연관되어 있고, 외부적으로 제어된다는 것이었다.

#### 9. Domain 9 : 일의 동의어와 반의어

동의어에 관해서, “무엇인가를 한다”와 “공부 한다”가 우세하게 나타난 반응이었다. “공부한다”는 아동들에게는 핵심적인 일의 활동인 듯 했다. 이는 곧, 책임감을 나타내기도 한다. 반면에, “무엇인가를 한다”는 분명한 의미를 소유하고 있지 않은 무엇인가에 아이들이 참여하고 있다는 의미에서 쓰였다.

#### 10. Domain 10 : 일의 개념을 이루는 요소

일의 개념을 이루는 요소를 설명함에 있어서, 어머니들은 일의 외부적인 제어에 초점을 맞추고 있었다. 예를 들면, “타인에 의해서 요구되는”, “책임성을 소유한”, “강요된”, “일의 완료후에 승인”, “어떻게 일이 시작되었는지”, “활동에 대한 태도” 그리고 “조건이 따르는” 등이 언급되었다.

#### 11. Domain 11 : 일에 대한 정의

일의 개념을 정의하는 데 있어서, 다음과 같은 요소가 언급되었다: “생활을 위해서 필요한 활동”, “보상된”, “노력하는”, “수행하도록 강요된”. 한 어머니는 일을 다음과 같이 정의하였다.

일이란 살기 위해서 하는 종류의 활동이다. 그것은 필요한 것이다. 일은 또한 기본적인 일을 하는 것이다. 그리고 일은 사회적이건 물질적인 형태로 보통 보상이 된다. (인용: 여아의 어머니)

### VI. 해 석

놀이의 개념에 관해서 설명하자면, 놀이하는 중에 표현된 감정은 포괄적이었다. 이는 곧 놀이는 아이들에게 그들의 감정을 자유스럽게 표현하는 것을 허용한다는 것을 암시한다. 이것은, 감정의 표현에 대한 한국인의 통상적인 태도와 모순되는 면이기도 하다. 한국인은 대중석상에서 감정이나 기분을 노골적으로 표현하는 것이 억제되었다(Handbook of Korea, 1982). 한국인이 타인 앞에서 감정을 노골적으로 표현하는 것이 억제되어 왔기 때문에, 놀이의 상황 맥락은 주위를 받지 않고, 자유롭게 감정을 표출할 수 있는 안전한 상황이라고 간주될 수도 있다. 위의 해석은 Freud의 놀이에 대한 관점과 연계성을 볼 수 있다. Freud(1961)는 아이들이 놀이를 통한 그들의 부정적인 감정을 배출해 냄으로써, 감정의 정화에 도움이 된다고 주장하고 있다.

놀이의 정의와 관련된 어머니의 개인적 차원의 놀이에 대한 지식을 포괄적으로 이해하기 위해서, 놀이의 동의어와 반의어, 놀이 개념을 이루는 구성 요소, 놀이의 정의등과 같은 domains이 형성되었다. 동의어와 반의어가 연구된 이유는



이들이 한 단어의 개념적 구조를 이해하는데 유용한 지침이 되기 때문이다. 동의어로서, “즐긴다”와 “신다”는 놀이의 개념화와 연관되어 질적인 면을 제시해 주고 있다. 즉, “즐긴다”는 놀이 활동의 참여의 결과에서 발생된 기쁜 정서적인 상태를 반영하고 있다. 반면에, “신다”는 “무엇”으로 부터 신다. 즉, 다른 개념과 연결되어 있음을 암시하고 있다. 그러므로, 동의어에 대한 분석에서 놀이 행위는 긍정적인 정서 상황을 만들어 내고, 다른 개념과 연결된 개념적인 상호관계가 있음이 암시되었다.

반의어 영역에서의 지배적인 반응은 “일한다”와 “공부한다”였다. 한국어학상 “일한다”에는 “공부한다”라는 개념이 내재되어 있지 않다. 어머니들의 반응 pattern에 나타난 바에 따르면, 놀이 활동의 참여자의 사회적 위치에 따라서, 놀이에 대한 대립적인 개념이 형성되어 있었다. 즉, 놀이의 반의어로서, 학교에 다니는 아동에게는 “공부한다”가, 성인에게는 “일한다”가 분리되어 언급되었다. 학생의 가장 중요한 의무는 “공부하는 것”이기 때문에 “공부한다”가 놀이의 대립적인 개념으로서 이해되고 있는 듯하다. 이와 같은 맥락에서, “일한다”는 생활의 영위에 있어서 성인에게 필수적으로 요구되는 책임으로 간주되고 있는 듯하다.

놀이의 개념을 이루는 요소에 관해서, 그 요소는 다음과 같은 영역으로 분류되었다: 내재적인 동기 유발(“흥미로운”과 “몰두하고 있는”), 외형체(“소리를 내는”, “혼자 중얼거리는”, “장난감을 가지고 무엇인가를 하는”, “활동”, “움직임”), 그리고 발달과 관련된(“나이에 따르는”, “성장하는 과정”, 과 “발달에 도움을 주는”,).

개인적인 차원에서 놀이에 대한 정의는, 긍정적인 정서 상태와 내재적인 동기 유발성이 가장 뛰어났던 요소들로 나타났다. 예를 들면, “재미

있는”, 과 “기쁜”등은 긍정적인 정서 상태를 나타내는 요소였다. “흥미”와 “몰두한다”는 내재적인 동기 유발의 성질을 나타내고 있다. 내재적인 동기 유발은 놀이행위에 참여할 때 시발점을 암시하고 있는 반면에, 긍정적인 정서 상태는 놀이과정으로부터, 혹은 놀이의 결과로부터 발생된 부산물임을 암시하고 있다. 그러므로 이 두 요소는 놀이의 개념화 과정에서 내재적으로 연결되어 있음을 추정할 수 있다.

어머니들에 의해서 언급된 일 활동의 종류의 분석을 통해서 두 가지의 pattern이 형성되었다: “자기 보살핌”과 “학교와 연관됨.” 유아원 아동들에게 적용되는 일의 종류는 “먹는 일”, “씻는 일”, “자는 일”등과같은 자신을 위한 책임과 연결되어 있었다. 두 번째의 pattern은 “숙제를 한다”, “학교에 간다”와 “공부 한다”등 학교와 관련된 활동들이었다. 이와 같은 pattern의 형성은 한국이라는 문화에서, 교육의 가치와 연관되어서 생각할 수 있다. 한국문화에서, 학교와 관련된 사항이 단지 한 개인에 속하기 보다는 가족의 문제일 수 있기 때문에, 좋은 학생이 되는 것은 부모에 대한 효성을 나타내는 한 방식이 될 수도 있다. 한국인에게 교육이란 좀 더 나은 생활에로의 도약의 발판이 될 수 있다고 간주되고 있다. 그러므로, 착실한 학생이 된다는 것이 아동의 중대한 의무, 책임이 될 수 있다.

“책임”이 일의 종류의 특성을 나타내는 핵심적인 개념이기 때문에, 일의 가치 영역에서도 “책임”과 관련된 요소들이 나타나고 있다. 어머니들의 반응에서 일의 가치와 연관되어 두 요소가 확인되었다: “책임”과 “인격 형성.” 일의 가치에 있어서 “책임”이 강조되는 것은 다른 연구에서도 밝혀 졌다(White and Brinkerhoff, 1981).

일 행위에 참가할때 작용하는 정서적인 요소도 본 연구에서 밝혀졌다. “해야만 된다”는 타인의

요구에 대한 책임성을 의미하기도 한다. 즉, 아동들이 일 행위에 참가할때, 외부적으로 조정되거나 강요된다고 추측할 수 있다. 일 개념의 요소를 설명할때, “타인에 의해서 요구된”이 가장 현저하게 나타난 반응이었다. “타인에 의해서 요구됨”은 외부적으로 조절됨은 암시하기도 한다.

일의 정의는 “생활을 위하여 필요한 행위”와 “보상된다”에 초점이 맞춰 내려 졌다. 생활을 위한 필수적인 행위는 “먹는 것”, “자는 것”, “씻는 것”과 “웃 입는 것”등이 언급되었다. 반면에 “보상된다”는 외재적인 동기 유발성을 암시한다. 그러므로, 아동들은 보상받기 위해서 일 행위에 참가한다라는 추정을 할 수 있다.

## Ⅵ. 결론 및 토론

### 1. 결 론

본 연구는 한국의 유아원 아동의 어머니들의 놀이에 대한 의미를 이해하는 데 그 목적을 두고 있다. 본 원고에서는 놀이의 개념과 일의 개념만이 보고되었다. 분석과 해석을 통하여 다음과 같은 주제를 찾아 내었다.

Theme : 놀이는 내재적인 동기에서 유발된 기쁨을 동반한 행위이다.

놀이에 대한 정의를 내리려는 시도에서, 어머니들은 내재적인 동기 유발에 중점을 두고 있었다. 내재적인 동기 유발의 pattern은 놀이 개념의 구성 요소와 놀이의 정의 domains에서 강력하게 나타났다. 이 점과 더불어, 긍정적인 정서 상태를 나타내는 면이 또하나의 pattern으로 형성되었다. 긍정적인 정서 상태는 놀이의 동의어와 놀이의 정의 domains에서 추정되었다. 그러므로, 내재적인 동기 유발과 긍정적인 정서 상태가 놀이를 정의하는데 있어서 가장 뚜렷하게 나타난 성

질이다.

놀이의 정의로 부터, 내재적 동기유발적인 요소는 놀이 행위가 나타나는 시발점상에서 의미가 부여되는 요소이며, 긍정적인 정서 상태는 놀이 활동의 부산물로서 분석되었다. 이 두요소는 본질적으로 상호 관계성을 내포하고 있다. 즉, 긍정적인 정서 경험은 내재적인 동기 유발을 일으키는데 필수적이기 때문이다.

Theme : 놀이와 일의 개념은 서로 유사한 면을 보일 수도 있지만, 일반적으로 놀이와 일에 내재하는 가치는 대조적이다.

어머니들은 자발적인 성결과 기쁨을 동반하는 측면을 놀이를 다른 활동으로 부터 격리시키는 중요한 준거로서 이해하고 있다. 즉, 언제나 놀이라고 칭할 수 있는 일련의 행위는 존재하지 않는 듯하다. 참가자의 사회적 신분이나 관찰자에 의해서, 한 활동이 놀이나 일로 범주화될 수 있다. 특히, 범주의 상대화는 일의 개념화 과정에서 뚜렷하게 나타나고 있다.

일이라는 용어는 아이들에게는 강력하게 시사회 해 주는 점이 없다. 일이라는 활동을 다른 활동과 격리시키는 지배적인 요소는 외부적인 조절과 생활의 필수성에 있었다. 일의 개념화 과정에서 근본을 이루고 있는 개념은 “자신에 대한 책임성을 발달시키는 것”과 “인격형성”임이 추측되었다.

전체적으로, 놀이와 일의 개념적 가치는 완전하게 대립적으로 간주되지는 않는 듯하다. 두 개념의 가장 뚜렷하게 나타나고 있는 차이는 “책임”의 개념에 있다. 즉, 놀이의 개념화에서는 책임성과 관련된 요소가 전혀 나타나지 않는 반면에, 일의 개념화에서는 자신과 타인에 대한 책임성이 가장 뚜렷하게 나타난 결정적인 요소이었다. 그러므로, 책임성에 대한 개념이 일과 놀이를 격리시키는 준거라고 할 수 있다.

또한, 놀이에 대한 정의중 “아이들이 노는 게 일이다”라는 언급은 활동 참가자의 사회적 신분의 기능에 따라 나타날 수 있는 놀이와 일의 개념을 나타내고 있다. 예를 들면, 어머니들에 의해서 언급된 아이들의 일의 종류는 기본적으로 생존 기술과 연관되었음을 볼 수 있다. 먹는 행위, 자는 행위 등은 자기 보호 또는 자신에 대한 의무라고 볼 수 있지만, 이것들이 성인에게는 일로서 간주되고 있지 않다. 다시 말해서, 본 연구에서는 아이라는 사회적 신분이 일의 개념을 정의하는데 중요한 준거였음을 보여주고 있다. 이와 같은 참가자의 사회적 신분의 기능에 의거해서 일의 의미가 변하고 있음은 Carroll(1975)에서 밝혀졌다.

## 2. 토 론

놀이는 모든 인류가 참가하는 행위중의 하나로 간주되고 있다. Norbeck(1974)이 서술했듯이, “play is a universal kind of human behavior that is genetically based and culturally modified”(p. 4). 본 논문에서 살펴본 바와 같이, 총합적인 의미를 지닌 놀이의 개념은 존재하지 않는 듯하다. 이 점은 곧 놀이 개념의 복잡성을 의미하기도 한다. 놀이에 대한 소위 ‘과학적인 연구’가 다양한 분야에서 이루어 졌음에도 불구하고, 모든 사람에게 만족을 주는 총체적이면서도 체계적인 개념화는 아직 이룩하지 못하고 있다.

본 연구는 유아원 아동의 어머니들이 소지한 개인적이고 주관적인 차원에서 놀이에 대한 개념을 이해하고자 했다. 놀이라는 현상의 복잡성과 질적인 연구의 부족으로, 본 연구에서 피력된 결론과 방법은 탐색적인 면이 다분하다고 할 수 있다. 반면에, 본 연구는 좀더 놀이라는 개념을 총체적이고 포괄적인 차원에서 접근을 시도한 연구임으로, 본 연구의 결과가 후속 연구를 함에 있어

서 기본선을 제공해 줄 수 있음을 하는 바램이다. 이와 더불어 미래의 교사를 교육하는 현장에서, 그들에게 놀이라는 개념이 과연 어떻게 이해되고 해석되고 있느냐를 검토할 필요가 있다. 미래의 교사는 자신의 개인적인 의미를 검토할 수 있어야 할 뿐 아니라, 그 개인에게 부여된 의미를 어떻게 교육과정으로 실체화시키느냐 또한 중대한 과제이기 때문이다. 이런 기회를 가짐으로써, 그들이 놀이 개념을 다룰때는, 과연 아이들이 의미를 부여하고 있는 놀이는 무엇이며, 부모들이 부여하는 놀이의 의미는 무엇인가에 대한 검토를 할 것이라고 생각된다.

## 3. 연구의 한계성

본 연구의 목적이 전문가가 아닌 피험자들로 부터, 그들 자신의 언어로 표현된 주관적인 차원에서의 놀이와 일의 개념을 탐색하는 것이었으므로, 심층적인 면접이 필수적이었다. 그러므로 단지 13명의 면접 대상자의 반응이 분석에 사용되었다. 소수의 연구 대상에서 얻어진 연구 결과는 늘 결과의 일반화에 한계가 따르게 마련이다.

또한 연구 대상 선택을 위한 준거로서 대학 졸업에 제한을 하였다. 이 준거는 연구 대상의 성격을 동일화시키려는데 그 목적이 있었다. 그러나, 대학 학력의 어머니가 한국유아원 아동의 어머니의 대표적인 특성이 될 수가 없다. 그러므로, 본 연구의 결과는 본 연구에서 쓰인 연구 대상과 유사한 배경에 제한됨을 피력하고 싶다.

## 참 고 문 헌

- Bogdan, R. C., & Taylor, S. J. (1984). *Qualitative research for education: An introduction to theory and methods*. Boston, MA: Allyn and Bacon.

- Carroll, T. C. (1975). Transactions of cognitive equivalence in the domains of work and play. Anthropology and Education Quarterly, 6, 17-22.
- Freud, S. (1961). Beyond the pleasure principle. New York: Norton. (Original work published 1920).
- Goetz, J. P., & LeCompte, M. P. (1984). Ethnography and qualitative design in educational research. Orlando, FL: Academic Press.
- Green, V. P. (1984). Teachers and the play curriculum: Issues and trends. Early Childhood Development and Care, 17, 13-22.
- Handbook of Korea. (1982). Seoul, Korea: Korean Overseas Information Services, Ministry of Culture and Information.
- King, N. R. (1982). Work and play in the classroom. Social Education, 46, 110-113.
- Margolin, E. (1967). Teaching young children at school and home. New York: Macmillan Publishing Co..
- Norbeck, E. (1977). The study of play. In D. F. Lancy and B. A. Tindall (Eds.), The anthropological study of play (pp. 1-10). Cornwall, NY: Leisure Press.
- Patton, M. Q. (1980). Qualitative evaluation methods. Beverly Hills, CA: Sage Publications
- Schwartzman, H. B. (1978). Transformation. New York: Plenum Press.
- Smith, P. K. (Ed.) (1986). Children's play: Research developments and practical applications. New York: Gordon & Breach.
- Spradley, J. P. (1980). Participant observation. New York: Holt Rinehart, and Winston.
- White, L. K., & Brinkerhoff, D. B. (1981). The sexual division of labor: Evidence from childhood. Social Forces, 60, 170-181.