Journal of the Korean Society of Costume
Vol.57, No.2 (Fab. 2007) pp.86-99

# 인형 놀이에 나타난 패션 디자인의 특성

이 지 현* · 김 영 인**
연세대학교 생활디자인학과 석사* · 연세대학교 생활디자인학과 교수**

# The Characteristics of Fashion Design as a Playing through a Doll

Ji-Hyun Lee* · Young-In Kim**
Master, Dept. of Human Environment & Design, Graduate School of Yonsei University*
Professor, Dept. of Human Environment & Design, Yonsei University**
(2006. 9. 15 투고)

## ABSTRACT

In this study, the concept of play as an entertainment is redefined and applicable method of fashion design as a play are suggested by analyzing the feature of doll`s costume design based on the play pattern. In literary study, the role of playing doll is described and has been examined by the analysis of scholars' opinions. In positive study, the pattern and costume design of sample costume dolls are analyzed using 624 samples of the representative images collected from the literatures and real figures, and they are classified as collection dolls or fashion dolls in order to analyze the feature of fashion design in playing dolls.

As a result of the analysis of doll's costumes based on its use, the costumes are divided into a real world costume which is similar to what human wear in daily life and a virtual costume which is used in the movie or play and the costumes only worn by the dolls. The examination of the type of costume worn by dolls, dress is principally dominant costume in collection doll, whereas in fashion doll, dress is still mainly worn but shirt · blouse & pants, shirt · blouse & skirt, jacket, coat, bathing suit. etc. are shown dispersedly as well. In the costume silhouette of dolls, collection doll uses mostly A line silhouette meanwhile fit and flare is mostly used in the fashion doll but other silhouettes are also relatively shown a lot.

In the means of the color of the costume worn by dolls, collection doll is more similar to those in actual fashion design. On the contrary, the color of the costume that fashion doll is put on is more free and more various because the trendy colors such as green, yellow, purple, etc are used.

Key words: doll playing(인형놀이), doll's costumes(인형복식), fashion doll(패션인형)

Corresponding Author: Ji-Hyun Lee, e-mail: youngin@yonsei.ac.kr

# Ⅰ. 서론

현대 사회는 개방성, 다양성, 창의성, 익명성 등으로 특징 지워지며, 그 중에서도 문화욕구의 하나인 놀이의식의 증대는 지난 세기와 현저히 달라진 사회적 특징으로 나타나고 있다. 이러한 변화에 따라 현대 산업은 단순노동에서 창의성이 요구되는 노동으로 전환되었고, 창조력의 기반이 되는 문화적 감수성이 중요해 졌으며, 일상적 놀이문화가 창조적 삶의 문화와 연결될 때 사회 전체의 생산성도 향상되게 되었다. 그 결과, 인간의 감성을 자극하는 다양한 엔터테인먼트가 개발되고 있을 뿐만 아니라 이제는 단순한 유희를 넘어서는 수준으로 체계화되고 있으며, 무한한 유통 능력을 지닌 인터넷에 실려 수많은 사람들에게 전달되는 어엿한 산업분야로 각광을 받고 있다.

현대의 주요 엔터테인먼트의 하나로서 인형놀이는 어린아이에서 어른에 이르기까지 인형을 매개체로 수집을 하는 행위, 옷을 갈아입히는 행위, 자아를 표현하는 행위 등을 통하여 사람들에게 즐거움을 주고 있다. 인형놀이는 오프라인에서는 역할놀이와 수집놀이로, 온라인에서는 아바타(Avatar)[1]라는 그래픽 인형을 통한 자아를 표현하는 표현놀이로 활성화되고 있다. 또한 인형놀이는 DIY(Do It Yourself) 경향의 하나로서 인형을 가지고 노는 행위뿐만 아니라 인형을 만드는 행위까지도 놀이의 한 형태로 포함하고 있다.

인형놀이는 인형이라는 놀이의 중요한 매체를 통한 행위를 중심으로 한 추상적인 개념이므로, 인형놀이에 대해 연구하기 위해서는 인형에 대한 연구가 함께 이루어져야한다. 인형에 대한 연구를 통해 인형놀이의 역사와 특징을 유추할 수 있기 때문이다.

인형의 특징적인 디자인은 크게 인형의 몸과 패션으로 구분하는데, 몸은 인형의 특징을 결정짓는 가장 기본이 되는 부분으로써 시대와 작가에 따라 다양한 형태로 나타난다. 반면에 패션은 인형과 분리할 수도 있으면서 인형의 미적 요소를 결정짓고, 인형놀이의 핵심이 되는 역할을 한다. 인형놀이에 있어서 의상의 교체와 의상이 주는 아름다움은 역할놀이 뿐만 아니라 수집놀이와 아바타를 통한 자아 표현 놀이에서도 중요한 부분이다. 이처럼 인형놀이에 있어서 패션의 역할이 크기 때문에 외국의 유명 인형 회사는 일찍부터 인형 의상을 중심으로 인형을 디자인해 왔으며, 패션 디자이너나 브랜드와의 교류를 통해서 현재의 패션 트렌드를 인형 의상에도 반영하여 의상의 다양화를 추구하고 있다.

이와 같이 최근에 엔터테인먼트로서의 인형놀이에 대한 관심이 높음에도 불구하고 인형놀이와 그 매개체인 인형에 대한 연구나 인형놀이에 있어서 중요한 패션디자인에 대한 구체적 연구들은 거의 이루어지지 않고 있는 실정이다.

따라서 이 연구에서는 놀이 이론과 놀이 유형에 따른 특성을 고찰하여 인형 놀이의 개념과 유형을 규명하고, 인형 놀이에서 나타나는 인형의 몸과 패션디자인의 특징을 사례를 통하여 분석함으로써 인형놀이를 위한 패션디자인의 개발에 대한 가능성을 탐색하고자 한다.

# Ⅱ. 이론적 배경

## 1. 놀이의 개념 및 특성

놀이의 사전적 정의를 살펴보면 놀이는 일과 대조하여 다음과 같이 서술되고 있다. 일은 어떤 목적 달성을 위한 수단이므로 고통이 따르게 되고 강제성도 있으나 그와 반대로, 놀이는 활동 자체가 즐거움과 만족을 주고 어떠한 강제성이 없이 자발적으로 행해지므로 일반적인 어떤 목적이나 목표와 독립된다고 정의된다. 놀이의 개념과 특성은 사회 문화적·정신분석학적·인지학적·미학적인 접근에 이르기까지 다양한 형태로 전개되어 왔으며 그 특징은 다음과 같다.

사회문화적인 관점에서 네덜란드의 문화철학자 호이징가(Johan Huizinga)는 문화는 곧 놀이이며, 놀이는 문화를 창조한다고 역설하였다. 그는 저서 『호모루덴스(Homo Ludens)』에서 놀이를 다음과 같이 정의하고 있다. "놀이는 어떤 자유로운 행위라고도 말할 수 있는데, 이 행위는 일상에서 행해지고

있음에도 불구하고 놀이하는 사람을 강렬하게 그리고 완전히 사로잡을 수 있다. 이 자유로운 행위는 어떤 물질적인 이해관계나 이익을 얻을 수 없으며, 그 행위는 질서 정연한 어떤 고유의 고정된 법칙에 따라 고정된 시간과 공간에서 이루어진다. 그리고 놀이라는 자유로운 행위는 사회적 단체의 형성을 촉진시키는데, 그러한 단체는 어떤 비밀로써 자신을 감추려고 하고, 또 변장과 다른 수단을 동원하여 일상 세계와 그들 사이의 다른 점을 강조하려는 경향을 가지고 있다."[2] 반면에 프랑스의 대표적인 사상가인 로제 카이와(Roger Caillois)는 그의 저서 『놀이와 인간(Les Jeux et les Hommes)』[3]에서 놀이와 문화의 관계에 주목하여, 놀이의 본질적인 정의와 분류, 그 사회적인 역할 등을 합리적인 관점에서 서술하였다. 그는 놀이를 자유롭고 자발적인 활동이며, 즐거움과 재미의 원천이며, 본질적으로 생활의 다른 부분과 분리되고 주의 깊게 구별된 활동으로서, 한정된 공간과 시간 속에서 이루어진다고 정의하였다.

정신분석학적인 측면에서 놀이는 인간의 정서 발달 심리학적인 측면과 밀접하게 연관지어 설명된다. 정신분석의 창시자인 프로이드(Freud)는 놀이나 공상은 개인의 내부 생활이나 동기의 어떤 부분을 드러내는 것으로, 모든 행동에는 동기가 있다고 가정하고 놀이를 "유기체가 이전의 보다 안정된 상태로 복귀하려는 노력의 일환이며, 사건을 숙달하려는 충동"[4]으로 정의하였다. 반면에 에릭슨(Ericson)은 놀이의 주요 기능이 불안 감소라는 프로이드의 견해가 지나치게 편협하다고 반대하였다. 그는 놀이가 자아 존중감(self-esteem)을 고양시키는 신체적·사회적 기술 발달을 가져오기 때문에 자아 구축기능을 가질 수 있다고 주장하였다. 즉 놀이를 자아의 함수며, 육체적 및 사회적 과정을 자신과 일치시키려는 노력으로 보았으며, 자아 조절에 대한 환각을 갖는 것과 더불어 환상과 실제 간의 중간적인 현실에서 자아 조절을 숙달 시키는 것을 그 목적으로 설명하였다.

인지 발달학자들은 놀이를 정서적 가치를 강조하기 보다는 지적 성장을 촉진하는 도구로 간주하였다. 유아의 인지 발달에 관한 모든 이론에 가장 많은 영향을 미친 피아제(Piaget)는 그의 인지 발달이론과 관련지어 놀이를 설명하고 있는데, 놀이는 조절에 대해 동화가 지배적으로 일어나는 것이라고 하였다. 즉 놀이는 구조 그 자체의 상응하는 변경 없이 미존재하는 인지 구조 속에 새로운 지적 자료를 병합하는 것[5]으로 설명하였다.

끝으로 미학적인 측면에서 놀이의 특성을 살펴보면, 쉴러(Friedrich Schiller)는 그의 저서 『인간의 미적 교육에 관한 서한』에서 놀이의 철학적 의미와 정치적 비전을 제시하였다. 칸트를 창조적으로 재구성한 쉴러는 인간의 본능을 '감성충동'과 '형식충동'으로 구별하고, 이 둘을 종합하는 제3의 범주로 '놀이충동'을 제시하였다. 여기서 감성과 이성의 결합, 또는 감성충동과 이성충동을 매개하는 제3의 충동이 바로 양쪽의 어느 하나도 억압되지 않으면서 양쪽이 모두 충족되는 것이 '놀이 충동'이다. 놀이충동의 대상은 아름다움이고 놀이충동의 목표는 자유다. 놀이충동은 바로 칸트가 말한 목적 없이 목적에 부합하고, 법칙 없이 법칙에 부합하는 자유의 질서요, 질서의 자유로서의 미학으로 설명하였다.[6]

이상을 종합하면 놀이는 즐거움을 주며, 일상생활과는 분리된 무관심성이 있으며 놀이하는 사람의 자발적인 참여와 자유로운 활동이라고 하겠다.

## 2. 놀이 유형의 분류와 인형놀이

놀이는 그 수가 많고 다양하며 여러 가지 관점에서 설명되므로 학자들의 견해를 종합하여 놀이의 유형을 분류하고 그 틀에서 인형놀이의 특성을 규명하였다.

로제 카이와는 그의 저서 『놀이와 인간』에서 경쟁, 우연, 모의, 현기증이라는 네 개의 역할 중 어느 것이 우위를 차지하는 가에 따라서 놀이를 네 개의 주요 항목으로 분류하였다.[7] 그 항목들은 각각 아곤(Agon; 그리스어로 시합, 경기를 뜻함), 알레아(Alea; 라틴어로 요행, 우연을 뜻함), 미미크리(Mimicry; 영어로 흉내, 모방, 의태(擬態)를 뜻함), 일링크스(Ilinx; 그리스어로 소용돌이를 뜻함)로 이름을 붙였다. 이 항목들은 놀이의 세계를 각각의 독

자적인 원리가 지배하는 4분원(四分圓)으로 구분할 뿐만 아니라 같은 종류의 놀이를 하나로 묶는 경계를 나타내었다. 따라서 각각의 항목 안에서 여러 놀이가 성질의 변화에 따라서 동일한 순서대로 배열되고, 또한 동시에 모든 놀이를 두 개의 상반된 극(極) 즉 파이디아(Paidia; 그리스어로서 일반적으로 놀이라는 뜻으로 사용되지만, 유희, 어린애 같음이라는 의미가 들어있다)와 루두스(Ludus; 라틴어로서 이것 역시 일반적으로 놀이라는 뜻으로 사용되지만, 투기(鬪技), 시합, 경기 등이 그 의미의 기초이다)의 사이에 배치하였다. 파이디아는 기분전환, 소란, 자유로운, 즉흥, 대범한 발산이라는 공통원리가 거의 전적으로 지배하고 있으며, 통제되지 않은 어떤 일시적인 기분이 표출되는 것을 의미한다. 반면에 루두스는 바라는 결과에 도달하는 것을 점점 더 어렵게 만들기 위해서 자의적(恣意的)이지만 강제적인 규정에 따르게 하거나, 루두스 앞에 더욱더 거추장스러운 장애물을 끊임없이 놓음으로써, 그 성질을 구속하려는 욕구의 증대를 의미한다. 그러므로 파이디아와 루두스는 상호보완관계에 있는 것으로 모든 점에서 그 성질과 반대된다고는 말할 수 없지만 몇 가지 점에서는 반대되는 경향으로 정의하였다.

정신분석학자 에릭슨은 놀이를 인간발달과 관련하여 자기 영역놀이(autocosmic play), 미시적 영역놀이(microsphere play), 거시적 영역놀이(macrosphere play)의 세 가지 유형으로 분류하였다. 자기 영역놀이는 인생의 첫해 동안 아동이 자신의 신체적 탐색에 집중하게 되는 것을 의미한다. 아동은 자기 영역 놀이를 통해 감각 및 운동 기술(쳐다보고, 듣고, 말하고, 걷고 등)을 점진적으로 인식하면서 자신의 신체를 탐색(자신의 손과 발을 가지고 노는 등)하는 가운데 다른 사람과 구별되는 자신에 대해 이해하게 된다. 미시 영역 놀이는 생의 두 번째 해 동안 아동이 자신의 신체를 벗어나기 시작하여 장난감을 포함한 사물에 대해 숙달되기 시작하는 것으로, 자아를 고양시킨다. 거시적 영역의 놀이는 마지막 유아기 동안 아동이 놀면서 자신의 신체 및 사물의 숙달을 넘어서서 사회적 상호 작용으로 또래들과 놀고, 그들의 상상과 현실을 공유하는 것 그리고 사회적 상황에서 기술을 과시하는 것 등을 의미한다.

놀이 방법에 따라 놀이를 분류하면 신체놀이, 조작놀이, 극놀이, 게임 등으로 구분할 수 있다. 신체놀이는 신체를 사용하여 놀이를 하는 것으로 각종 스포츠가 이 분류에 속한다. 또한 조작 놀이는 레고의 블록 쌓기나 조립식 장난감에서처럼 조작하여 새로운 것을 만들어 내기도 하는데, 때에 따라서는 조작하는 것 자체도 놀이가 된다. 극놀이는 유아의 소꿉놀이나 인형극 놀이에서처럼 자신이 아닌 다른 사람이나 동물의 삶을 극 속에서 살면서 재미를 느끼는 것이다. 그리고 게임은 동등한 규칙을 통해서 이루어지며, 가장 우연의 효과가 가장 큰 놀이라고 볼 수 있다.

이처럼 놀이의 유형은 사회·문화적 관점에서 아곤, 일레아, 미미크리, 일링크스로, 정신 분석학적인 관점에서 자기영역놀이, 미시 영역놀이, 거시 영역놀이로, 놀이방법에 따라서 신체놀이, 조작놀이, 극놀이, 게임 등으로 놀이를 보는 관점에 따라 다르다.

위의 놀이 유형을 기준으로 보면 인형놀이는 사회·문화적 관점에서 미미크리의 범주에 해당한다. 즉 인형놀이는 약속에 의해 정해지고 허구적인 하나의 닫혀진 세계를 일시적으로 받아들이는 것을 전제로 하고 있으며, 가공의 환경 속에서 활동을 전개하거나 운명에 복종하는 것이 아니라 그 자신이 가공의 인물이 되어 그것에 어울리게 행동하는 것으로 성립하는 범주에 속한다. 따라서 미미크리는 다양한 표현을 하는 일련의 놀이를 의미하며, 그 표현들은 사람이 자기가 아닌 다른 존재라고 믿거나 자기나 타인에게 믿게 하면서 논다는 사실을 근거로 한다. 즉 놀이하는 자기 자신의 인격을 일시적으로 잊고 바꾸며 버리고서는 다른 인격을 가장하는 것이다. 인형놀이의 경우, 인형이라는 매개체를 통해서 놀이하는 자가 놀이 안에서 새로운 삶을 살아가는데, 이때 본인의 성격과 상관없는 새로운 인격체가 형성된다. 인터넷 인형놀이, 아바타의 경우도 자기 자신의 분신으로서 자아표현을 하는데 이용되지만 결국 인터넷이라는 가상세계 속에서 자신이 원하는 캐릭터로 연출되는 것이므로 미미크리의 범

주에 속한다고 할 수 있다.

정신 분석학적인 측면에서 인형놀이는 거시적 영역의 놀이로 또래들과 놀고 그들과 상상과 현실을 공유하는 사회적 상호작용에 속한다. 인형놀이는 유아나 아동이 삼삼오오 짝을 이루어 인형을 통해서 어른의 세계 혹은 가상의 세계의 삶을 살아가기 때문이다.

또한 인형놀이는 자신의 삶이 아닌 어른의 세계나 환상의 세계처럼 다른 사람의 삶을 살면서 즐거움을 느끼는 것으로 놀이 방법 중 극놀이에 해당한다. 극놀이는 역할놀이를 의미하며, 아동이 선택한 역할인지 아니면 특정한 일련의 행동을 수행하는 것인가에 따라서 소꿉 역할, 인물 역할, 기능 역할[8]로 구분할 수 있으며, 인형이라는 놀잇감을 통해서 행해진다. 그리고 2000년 이후 새로운 놀이 형태로 자리 잡은 아바타처럼 얼굴이나 몸, 그리고 의상을 조합하여 인형을 만드는 과정이 놀이에 포함되는 경우는 조작놀이에 속한다고 볼 수 있다.

## 3. 인형·인형놀이의 개념

사람들은 인형놀이에 대하여 어린 아이가 인형을 놀이 도구로 사용하여 가상현실에서 스스로 꾸민 이야기 주인공으로서의 새로운 삶을 살아가는 행동을 떠올린다. 즉 놀이자가 인형을 매개체로 옷을 입고, 잠을 자고, 음식을 먹고, 직업을 갖는 등의 소꿉놀이를 하는 것으로 생각한다. 그런데 인형놀이는 이러한 소꿉놀이뿐만 아니라 인형의 수집과 관상, 그리고 자아 표현을 위한 인형 꾸미기 활동 등을 포함한다. 이처럼 다양한 형태로 존재하는 인형놀이의 정의는 지금까지 사전 상에 밝혀진 것이 없으므로, 인형과 놀이의 사전적 의미를 종합하여 다음과 같은 정의하였다.

인형은 나무·종이·금속·흙·헝겊·고무·셀룰로이드·비닐 등으로 사람의 형상을 본떠 만든 장난감이다. 처음에는 신앙의 대상물로 만들었으나, 중세 이후에는 관상용·취미용으로 발달하였으며, 또한 미술 공예품으로 취급되는 등 다각적인 성격을 띠고 있다. 제작기법 재료 등도 시대와 분야에 따라 다종다양하다. 그리고 놀이의 사전적 의미는 신체적 정신적 활동 중에서 식사 수면 호흡 배설 등 직접 생존에 관계되는 활동을 제외하고 일과 대립하는 개념을 가진 활동으로 그 자체가 즐거움과 만족을 주고 어떠한 강제성이 없이 자발적으로 행해지는 행위를 일컫는다.

따라서 인형놀이는 인형이라는 사람의 형상을 본떠 만든 장난감을 가지고 즐거움과 만족을 추구하기 위해 하는 일련의 활동들이라고 정의할 수 있다. 인형놀이는 어린 아이가 종이 인형에 옷을 갈아입히는 행위에서 성인이 관상용으로 인형을 수집하는 행위, 자신의 분신으로서 아바타에 옷을 입히는 행위, 그리고 자신의 미의식을 표출하여 인형을 꾸미는 행위에 이르기까지 인형을 가지고 즐거움을 추구하는 모든 활동이라 하겠다.

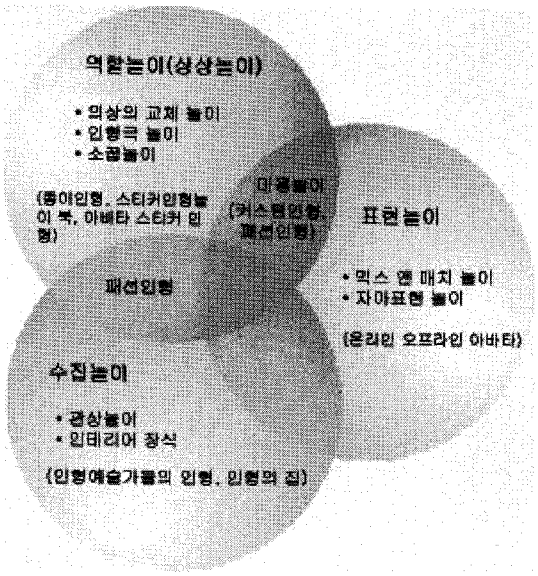
## 4. 인형놀이의 유형

인형 놀이의 유형에 대한 학술적인 연구는 아직 이루어지지 않았으며 인형 박물관에서 전시기획을 위해 인형을 분류해 놓은 것과 인형 수집가들을 위한 책자나 웹사이트(website)에서 소비자에게 설명하기 위하여 임의로 분류해놓은 기준이 존재할 뿐이다. 이는 인형을 재질과 디자인 특성에 따라 분류한 것이며, 인형놀이에 따른 분류는 아니므로 이 장에서는 현재 생활에서 볼 수 있는 인형놀이의 양상을 놀이의 목적에 따라 분류하였다.

현재 실생활에서 인형을 도구로 하는 놀이는 그림 1과 같이 상상놀이, 수집놀이, 자아표현놀이의 3가지로 분류할 수 있다.

상상 놀이는 주로 여자아이들이 행하는 것으로, 가족관계에 속한 장면을 놀이에서 많이 나타내고, 놀이의 등장인물로 인형을 사용하며, 남자 아이들보다 신체활동은 더 적게 하고 언어적인 상호작용은 더 많이 하는 놀이를 나타낸다.

수집놀이는 자신의 소장 목록에 인형을 하나씩 추가할 때마다 성취감과 기쁨을 느끼는 것으로 수집하는 것 자체가 놀이로서 작용한다. 때때로 수집된 인형들이 놀이의 도구로 사용되기도 하지만 잘 보관해 두었다가 단지 쳐다보기 위해 가끔씩 끄집어내거나, 집안에 장식해 두고, 보고 즐기는 수단으




〈그림 1〉 인형놀이의 유형

로 이용하는 것이다.

표현놀이는 인형의 의상을 포함하여 인형의 눈, 코, 입 등을 조합하여 자신만의 스타일로 표현하는 믹스 앤 매치를 형식으로 진행된다. 온라인에서는 자아를 표현하는 아바타로, 오프라인에서는 인형놀이와 레고의 조립놀이가 결합한 실물 아바타 형태로 나타난다. 온라인 아바타는 익명성으로 대표되는 인터넷이라는 가상공간에서 이용자는 자신을 다른 사람들에게 소개하기 위하여 대화명 등을 사용하게 되는데, 이러한 단편적인 단서 외에 현실의 몸의 형태를 지니는 이용자의 아바타를 통해 타인에게 자신을 나타내는 역할을 한다. 이 때 이용자는 각 사이트에서 제공하는 아바타의 얼굴과 헤어스타일, 표정, 의상 등을 직접 골라서 코디네이션을 하는데 이러한 믹스 앤 매치(mix & match) 행위 자체가 놀이가 된다.

## Ⅲ. 연구 방법

### 1. 분석 대상의 선정

인형놀이를 분석하기위하여 이 연구에서는 2003년에서 2004년 2월까지 우리나라와 미국, 일본을 중심으로 온라인과 오프라인을 통해서 유통되고 있는 인형을 수집하고, 놀이유형에 따라서 장식과 관상을 놀이로 하는 수집인형 312개와 의상의 교체를 놀이로 하는 패션인형 312개를 분석하였다. 수집인형은 예술 작품처럼 인형마다 인형의 형태 디자인과 의상디자인, 그리고 이름까지도 각각 다르게 제작되기 때문에 작가별로 대표적인 인형 5~6개씩을 수집하였다. 반면에 패션인형은 바비, 브라이스처럼 인형의 형태 디자인은 크게 변화하지 않으면서, 의상의 변화로 차별화를 나타내므로 인형보다는 의상에 따라 수집 분석하였다.

### 2. 분석 방법

수집한 인형의 의상은 패션의 기본 요소인 아이템, 실루엣, 색채에 나타난 특성을 분석하였고, 분석결과는 $X^2$-test와 t-test의 통계분석을 사용하여 검증하였다.

아이템의 분류 기준을 편의상 크게 상의와 하의 그리고 상·하의가 연결된 형태로 하였다. 따라서 상의는 블라우스, 셔츠, 베스트, 스웨터, 재킷으로, 하의는 스커트와 팬츠로, 그리고 상·하의가 하나로 연결되어 있는 형태는 드레스와 코트로 분류하여 수집된 인형들의 의상 아이템을 분석하였다.

실루엣은 실루엣의 변화 기준인 상체, 하체, 팔부분과 실루엣의 결정 기준인 숄더라인(shoulder line), 웨이스트라인(waist line), 헴라인(hem line) 등의 특성에 따라서 상체, 하체, 팔부분의 길이, 폭, 높이의 변화로 다양하게 연출할 수 있다. 이러한 기준을 바탕으로 인형의상의 실루엣을 박시(boxy), 스트레이트(straight), H라인(H-line), 엠파이어(Empire), 슬림(slim), 피티드(fitted) 등의 사각형, A라인, 트라페즈(trapez), 트럼펫(trumpet), V라인, Y라인, 와인 글래스 라인(weinglass Line), T라인 등의 삼각형, 벌크 실루엣(bulk silhouette), 배럴(berrel), 벌룬(baloon)등의 타원형, 프린세스(princess)라인, 피트 앤드 플레어(fit and flare), 크리놀린(Crinoline), 피티드(fitted), 아워글라스(hourglass), 벨(bell) 등의 X자형으로 분류하고 특정한 형태에서 벗어난 실

루엣은 부정형, 혼합형으로 구분하였다.

색채 분석은 인형의 형태 디자인에서는 헤어 색채, 인형의 의상 디자인에서는 의상 색채를 분석하였는데, 시감비색과 디지털 색채 측색 방법을 병행하였다. 수집된 이미지의 영역이 광범위하고 많은 인형들이 인터넷의 이미지로 카탈로그를 대신함으로써 모든 이미지를 동일한 조건하에서 시감비색하는 것이 불가능 하다는 제약이 있었다. 이러한 제약에 따라 직접 구입하거나 대출이 가능한 자료의 경우 시감을 이용한 색채측정방법을 사용하였다. 대출이 불가능하거나 인터넷상의 자료의 경우에 평판 스캐너를 사용하여 디지털 이미지로 입력한 후, 모니터 화면상에서 대표색을 추출하였다. 디지털 이미지에서 L*a*b*값으로 추출된 색채는 Munsell Conversion (Version 6.22)을 사용하여 HV/C 값으로 변환하여 분석하였다.

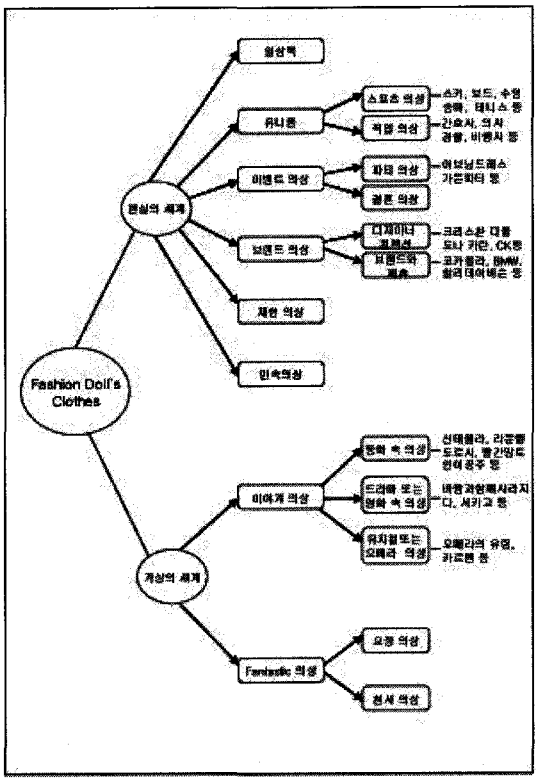
## Ⅳ. 인형놀이에 나타난 패션디자인의 특성 분석

### 1. 인형 의상의 유형

인형의 의상을 유형화하기 위하여 실제로 여성이 착용하는 의상의 분류와 인형의 의상에 대한 기업체의 분류를 기준으로 수집한 인형의 의상을 분류하였다.

그 결과, 인형의 의상은 현실에서의 의복을 그대로 반영하거나, 인형만의 고유한 스타일로 표현하기도 한다는 것을 알 수 있었다 그러므로 이 연구에서는 인형 의상을 분류하기위한 기준으로 현실의 의상을 반영하고 있는가를 고려하였다. 또한 인형의 의상은 미적인 표현과 재미를 위한 기능을 가지는데 이는 작가나 기업에서 의도하는 주제에 따라서 의상의 종류와 스타일로 다르게 표현된다. 따라서 인형 의상은 그림 2와 같이 분류하였으며 그 특징은 다음과 같다.

우선 인형의 의상이 현실세계에서 착용되는 옷의 유형을 반영하는가를 고려해서 크게 현실 세계의 의상과 가상 세계의 의상으로 분류하고 다시 이를




〈그림 2〉 인형 의상의 유형 분류도

작가나 인형기업이 표현하는 주제에 따라서 세분하였다. 현실 세계의 의상은 실제 착용되는 의복 분류 기준을 토대로 일상복, 유니폼, 이벤의상, 브랜드 의상과 복식사에 등장하는 유명한 옷을 재현한 의상, 민속의상으로 세분화 하였다. 가상 세계의 의상은 마텔사와 마담 알렉산더 회사의 분류를 바탕으로 의상이 표현하는 주제에 따라서 특정 이야기 속에서 등장하는 인물의 의상을 표현하는 이야기 의상과 특정 이야기는 아니지만 상상을 통하여 창조된 판타지 세계의 인물들을 대상으로 한 판타지 의상으로 구분하였으며, 각 유형별 의상의 특징에 따라 다시 세분화하였다. 구체적으로 유니폼은 스포츠의상과 직업의상으로 구분하여 스키, 보드, 수영, 승마, 테니스 등은 스포츠 의상으로, 간호사, 의사, 경찰, 비행사, 소방수 등은 직업의상으로 분류하였다. 이벤트 의상은 이브닝드레스와 가든파티드레스의 파티의상과 웨딩드레스로 대표되는 결혼의상으로 분류하였다. 브랜드 의상은 디자이너 컬렉션과 브랜

드 의상으로, 재현 의상은 르네상스, 바로크, 로코코 등의 시대적인 구분에 따라서, 민속의상은 아시아, 유럽, 아메리카, 오스트레일리아, 아프리카의 대륙에 따라서 국가별로 구분하였다. 이야기 의상은 표현하는 이야기의 특성에 따라서 동화 속 의상, 드라마 또는 영화 의상, 뮤지컬이나 오페라 의상으로 분류하였고, 판타스틱 의상은 판타지 세계를 대표하는 요정 의상과 천사 의상으로 구분하였다.

## 2. 인형 의상의 아이템 분석

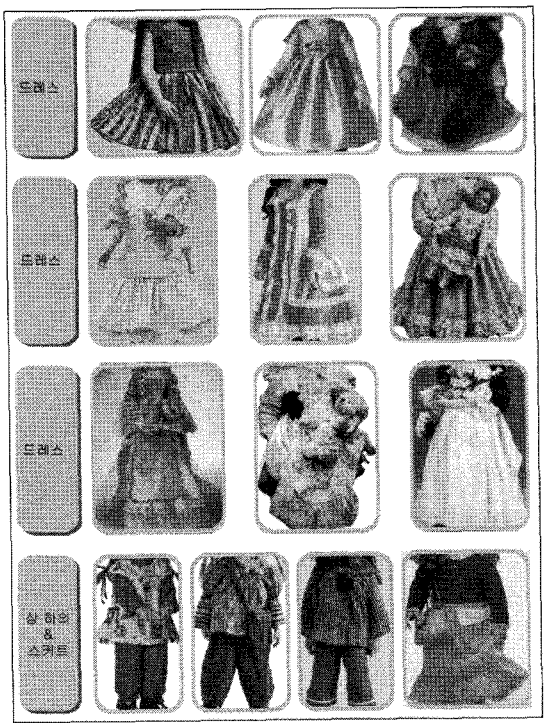
수집인형과 패션인형이 아이템에 따라 다른 특징을 나타내는가를 알아보기 위하여 하의·상의·드레스를 기준으로 카이제곱검정을 실시한 결과는 표 1과 같다. 패션인형과 수집인형은 유의수준 5% 이하에서 유의적으로 나타나 수집인형과 패션인형은 하의·상의·드레스의 분류와 관계가 있는 것으로 나타났다. 수집인형은 드레스가 84.6%로 가장 높은 분포도를 보이고 다른 아이템은 10%이하로 편차가 심하게 나타난데 비해, 패션인형은 드레스의 비율이 64.5%로 높게 나타나지만, 상의와 스커트, 상의와 팬츠도 많이 나타나고 있었다.

〈표 1〉 수집인형과 패션인형의 아이템 분석(하의기준)

| | Dress | 상의+Skirt | 상의+Pants | 합계 | |
|---|---|---|---|---|---|
| 수집 인형 | 264 | 18 | 30 | 312 | $\chi^2=34.561a$ df=2 p=.000* |
| | 84.6% | 5.8% | 9.6% | 100% | |
| 패션 인형 | 196 | 53 | 55 | 304 | |
| | 64.5% | 17.4% | 18.1% | 100% | |
| 합계 | 460 | 71 | 85 | 616 | |
| | 74.7% | 11.5% | 13.8% | 100% | |

* p<.05

이와 같이 수집인형은 드레스를 중심으로 집중적인 분포를 보이고, 패션인형은 드레스의 비율은 높지만 다른 아이템들도 많이 나타나 비교적 고른 분포를 보이는 특징이 있었다. 이 결과는 수집인형이 관상과 장식을 놀이의 목적으로 하는 고급인형이므로 여성스럽고 우아하며 때로는 귀여운 이미지를 연출하는 드레스가 많이 사용된다고 해석된다. 반면




〈그림 3〉 수집인형의 대표 아이템

〈그림 4〉 패션인형의 대표 아이템

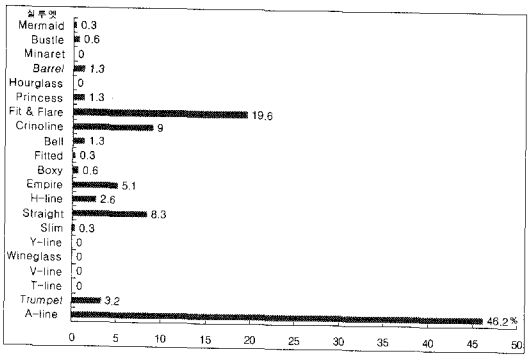
에 의상의 교체를 놀이의 목적으로 하는 패션인형은 놀이자의 흥미와 관심을 높이고 재미를 더해주는 다양한 아이템을 구비해야하기 때문에 드레스 이외의 아이템도 많이 제작되는 것으로 볼 수 있다.

## 3. 인형 의상의 실루엣 분석

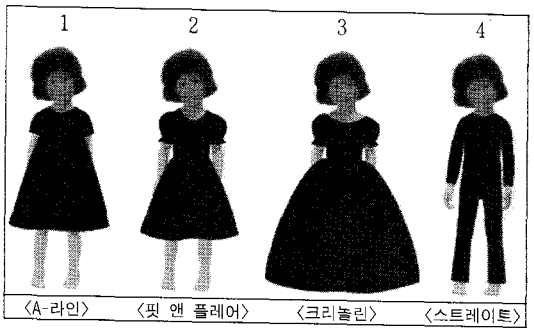
수집인형과 패션인형의 실루엣을 분석한 결과는 그림 5와 같다. 수집인형의 경우, A라인 실루엣이 46.2%로 집중적인 분포를 보였고, 다음으로 핏 앤 플레어가 19.6%, 크리놀린이 9%, 스트레이트가 8.3%, 엠파이어가 5.1%의 순으로 나타났다. 그림 6에서 보는 것과 같이 수집인형의 가장 대표적인 실루엣은 A라인 실루엣으로 자유롭고, 편안하며, 여성적이고 귀여운 이미지를 주며 현실에서는 아동복 디자인에 많이 사용되는 실루엣이다. 수집인형이 표현하는 연령이 대부분 아동과 유아인 점을 고려하면, 수집인형은 형태뿐만 아니라 의상에 있어서도 사실적인 표현을 하고 있는 것으로 보인다. 핏 앤 플레어는 레이스나 리본 등의 장식적인 드레스의 형태로 우아하고 여성적인 이미지를 주는데, 세 번째로 많이 나타난 크리놀린 실루엣과 함께 장식 성향을 반영하여, 아름답게 보이는 실루엣이다. 크리놀린은 주로 성인을 표현하는 인형의 드레스 형태이며, 화려하고 우아한 이미지를 주는 실루엣이다. 특이하게도 수집인형의 파티용 의상은 유아나 아동을 표현한 인형의 경우 핏 앤 플레어 실루엣이 많았고, 성인을 표현한 인형의 경우 크리놀린 형태가 많았다. 또한 스트레이트 실루엣은 주로 팬츠를 입은 인형에서 나타났는데, 수집인형의 팬츠는 유아나 아동을 표현한 인형에서 활동적이고 자유로운 이미지를 주고, 나팔 형태의 패션인형의 팬츠에 비하여 일자형을 이룬다.

패션인형의 경우, 핏 앤 플레어가 22.1%로 가장 많았고, A라인이 13.8%, 핏티드가 12.2%, 크리놀린 실루엣이 10.9%로의 순이었으며, 이밖에도 H-라인, 프린세스, 스트레이트, 엠파이어, 벨 등의 실루엣도 있었다. 즉 패션인형 의상의 실루엣은 수집인형의 실루엣보다 균형 있는 분포를 보이며, 다양한 실루엣을 이루고 있었다. 패션인형은 주로 여성의 곡선을 살리면서도 우아한 이미지를 주는 실루엣의 사용이 인상적이다. 패션인형의 대표적인 실루엣은 핏 앤 플레어로 여성적이고 우아한 이미지를 부각시키기 위하여 많이 사용되는 형태이다. 패션인형의 핏 앤 플레어는 수집인형의 핏 앤 플레어에 비하여 상반신이 좀더 잘 맞는 형태로 여성적인 이미지를 강조하고 있다. 다음으로 A-라인 실루엣은 유아를 표현하는 패션인형에서 많이 나타나는데 볼륨감이 있고 풍성하며 귀엽고 여성적인 이미지를 준다. 수집인형의 A라인에 비해 유아를 표현한 인형은 좀더 과장된 형태이며, 성인을 표현한 인형은 좀 더 드레시한 형태로 나타난다. 피티드 실루엣은 주로 패션인형에서 나타나며, 성인을 표현한 인형에서 여성적인 곡선미를 강조하여, 섹시하면서도 우아한 이미지를 준다. 성인을 묘사하는 패션인형은 이상적인 미의 기준인 8등신의 신체를 가지고 있으므로 의상과 적절한 조화를 이루며 인체미를 드러내는 것이 의상을 아름답게 보이기에 효과적이기 때문이다. 각종 파티 드레스에 있어서 가장 많이 나타난 크리놀린은 화려하며, 여성스러울 뿐만 아니라 웅장한 실루엣으로 수집인형보다 더 넓게 퍼진 형태이다.

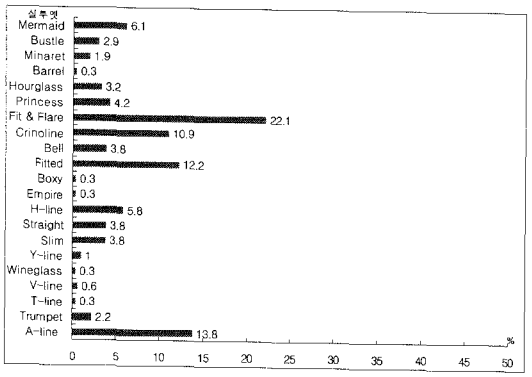
이상과 같이, 수집인형과 패션인형 모두 A라인, 핏 앤 플레어, 크리놀린 실루엣의 비중이 높았으며 이 실루엣들은 모두 여성적이며 우아한 이미지를 주는 특징이 있었다. 이는 인형놀이의 주체가 주로 여아나 소녀 혹은 성인 여성이며, 인형을 통하여 어린 소녀는 성인 여성의 역할을 배우고, 수집놀이든 역할 놀이든 인형을 통하여 이상(理想)의 미를 꿈꾸기 때문이라 하겠다. 반면에 놀이의 특성에 따라서 수집인형은 A라인에 집중적인 분포를 보였으며, 패션인형은 핏 앤 플레어 실루엣의 비중은 높았지만 비교적 고른 분포도를 보였다. 수집인형은 주로 유아나 아동을 사실적으로 표현하기 때문에 실생활에서 편안하고 활동적이며, 귀여운 이미지를 주는 A라인 실루엣이 의상에도 그대로 적용되는 것으로 보인다. 그리고 패션인형은 다양한 의상의 교체를 통하여 놀이의 재미를 추구하기 때문에 수집인형보다 다양한 형태의 실루엣이 존재하며 비교적 고른 분포를 보이는 것으로 나타났다.



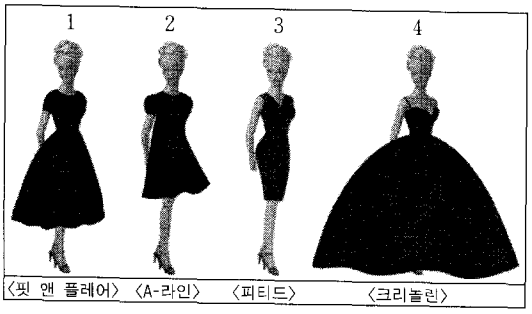

〈그림 5〉 수집인형의 의상에 나타난 실루엣 분포




〈그림 6〉 수집인형의 의상에 나타난 대표 실루엣




〈그림 7〉 패션인형의 의상에 나타난 실루엣 분포




〈그림 8〉 패션인형의 의상에 나타난 대표 실루엣

## 4. 인형 의상의 색채 분석

### 1) 인형놀이 의상의 색상 분포 특성

수집된 수집인형과 패션인형의 의상의 색채를 분석한 결과, 수집인형에서는 733개, 패션인형에서는 751개의 색채를 추출할 수 있었다.

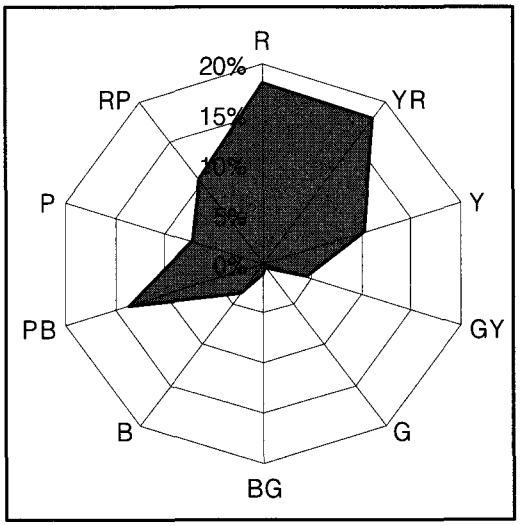
수집인형 의상의 색채는 그림 9, 그림10과 같이 유채색이 634개(86.5%)였고, 무채색 중 White가 84개(11.5%), Gray가 12개(1.6%)였으며, Black은 3개(0.4%)로 거의 나타나지 않았다. 수집인형 의상의 유채색의 색상분포를 살펴보면, Red가 132개(18%), YellowRed가 131개(17.8%)로 높은 분포를 보였고, 다음으로 PurpleBlue가 98개(13.4%), RedPurple이 76개(10.4%), Yellow가 75개(10.2%)의 순으로 R과 Y영역을 중심으로 색상이 사용되고 있음을 알 수 있었다.

패션인형 의상의 색채는 그림 11, 그림12와 같이 유채색이 656개(87.3%)였고, 무채색은 White가 79개(10.5%)로 집중된 분포를 보였으며, Gray와 Black은 각각 8개(1.1%)로 적게 나타났다. 유채색의 색채는 수집인형 의상에서와 마찬가지로 Red가 128개(17%)로 높게 나타났으며, PurpleBlue가 104개(13.8%), RedPurple이 87개(11.6%), Yellow가 71개(9.5%), GreenYellow가 62개(8.3%), Purple이 60개(8%)의 순으로 R과 Y, 그리고 P를 중심으로 색상이 분포하고 있었다.

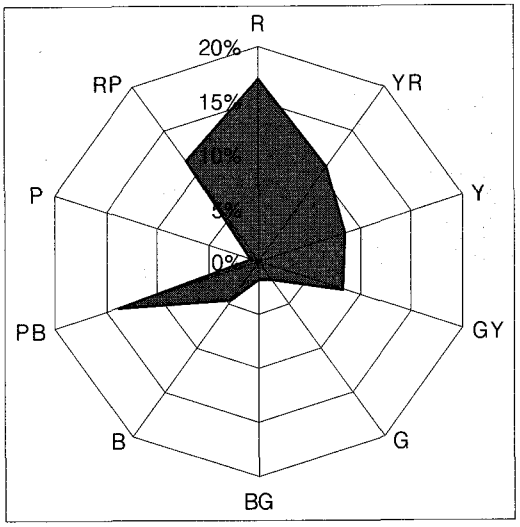
따라서 그림13과 같이 수집인형은 Red, YellowRed, PurpleBlue, RedPurple, Yellow와 White의 색상이 많이 사용되며, 패션인형은 Red, PurpleBlue, RedPurple, YellowRed, Yellow, GreenYellow 와 White의 색상이 많이 사용되어, 수집인형과 패션인형 모두에서 Red, PurpleBlue, YellowRed, RedPurple과 White의 색상이 많이 사용되고 있음을 알 수 있다. Red, YellowRed, RedPurple 등의 붉은 계열 색채는 여성스러우며 성숙함을 의미하는 우아한 이미지를 나타내며, 인형의 의상에 있어서도 여성적이고 우아한 이미지를 특징적으로 나타내고 있다. White는 순수하고, 깨끗하고, 밝은 이미지를 갖는 색채로 재미와 즐거움을 목적으로 하는 놀이의 이

미지에 잘 부합되며, 주요 놀이자인 여아의 깨끗하고 순수한 이미지의 감성에 적합한 색으로 볼 수 있다.

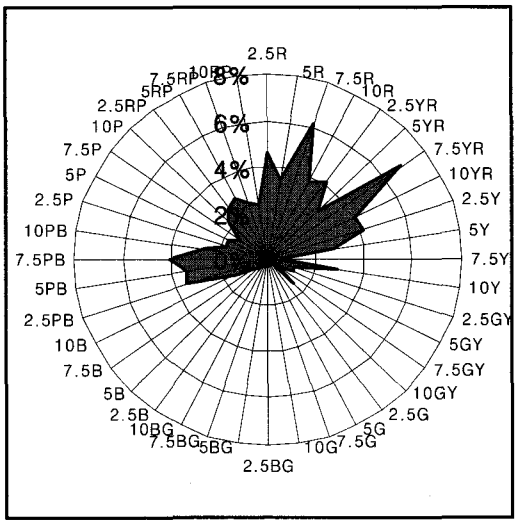
수집인형 의상에 나타난 주 색상인 Red, Yellow-Red, PurpleBlue, Yellow는 패션인형의 의상에 나타난 색상에 비하여 실제 패션분야에서 많이 사용되는 색상 영역이며, 패션인형에서 보이는 Green-Yellow, RedPurple 등은 패션에서 액센트 색과 트렌디한 색으로 많이 사용되고 있는 색임을 알 수 있다. 이는 수집인형은 인간의 사실적인 묘사를 통하여 정교하게 제작되고 있으며, 수집인형의 의상 역시 장난감의 이미지 보다는 실제의상과 비슷하게 제작되어 고급스러운 이미지를 주고 있으므로, 이러한 맥락에서 색상의 특성을 이해할 수 있다. 반면에 패션인형에서 과감한 액센트 색과 트렌디한 색이 사용되는 것은 현실에서의 제약을 인형을 통해 대



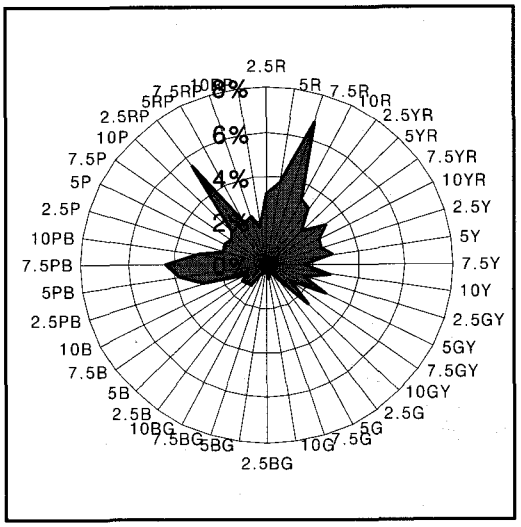

〈그림 9〉 수집인형 의상 10 색상



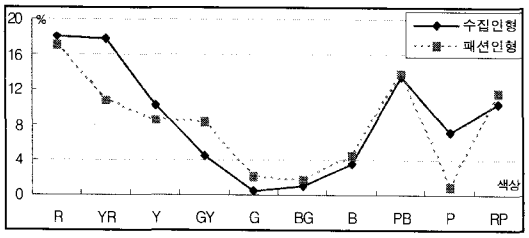

〈그림 11〉 패션인형 의상 10 색상




〈그림 10〉 수집인형 의상 40색상




〈그림 12〉 패션인형 의상 40색상




〈그림 13〉 수집인형과 패션인형의 색상 비교

리만족을 느끼는 놀이자의 감성과도 연관이 있는 것으로 보인다.

### 2) 인형놀이 의상의 색조 분포 특성

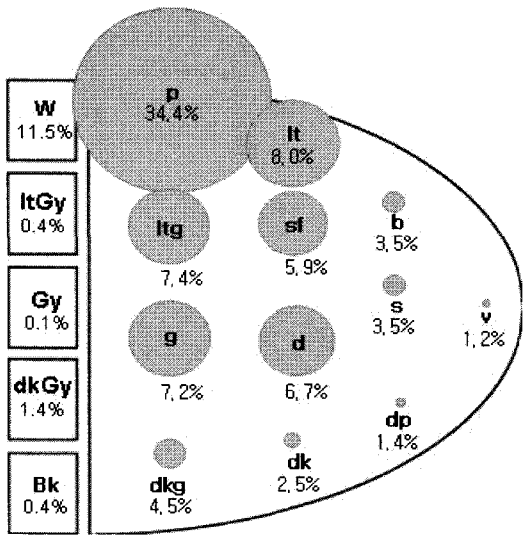
인형 의상에 나타난 색조는 수집인형이 그림14와 같이 pale(34.4%)가 가장 높게 나타났으며, light (8.0%), lightgray(7.4%), gray (7.2%), dull(6.7%)의 순으로 나타났다. 수집인형의 색조는 비교적 명도는 높지만 저채도 쪽에 주로 분포하여 파스텔 계열의 밝고 부드러운 색조 경향이 높게 나타났다. 패션인형의 의상에 나타난 색조는 그림15와 같이 pale(22.0%)이 가장 높게 나타났으며, light(9.5%), bright(8.4%), darkgray(7.7%), deep(약 6.8%)의 순으로 나타나 수집인형과 같이 파스텔 계열의 색이 많으나 밝고 짙은 색들이 더 많이 사용되고 있다.

수집인형과 패션인형의 색조는 그림 16과 같이 모두 pale과 light색조가 많이 사용되었는데, pale은 유채색 중에서 가장 밝고 연한 색조로 깨끗하고 부드러우며 가볍고 섬세한 이미지를 표현하고, light는 온화한 색조로 산뜻하고 곱고 여성적이며 낭만적인 이미지를 준다. 놀이는 밝고 가벼운 정서를 포함하므로 인형의 의상도 놀이의 성격을 반영하고 놀이의 주체인 여아나 소녀가 꿈꾸는 부드럽고 낭만적인 특성을 반영하는 것으로 볼 수 있다.

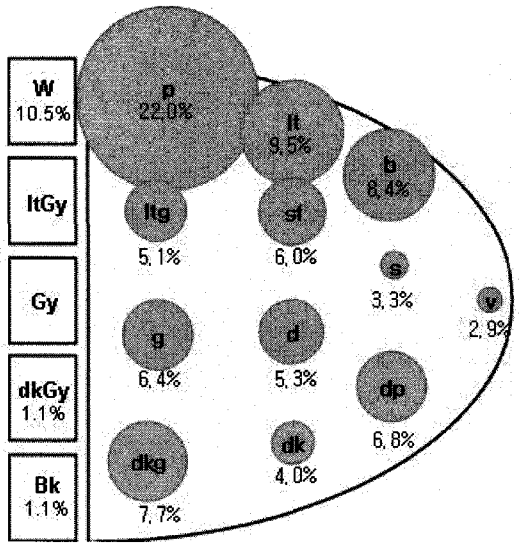
수집인형은 lightgray, gray, dull, soft의 색조가 많이 나타나는데, lightgray는 환상적이며 차분한 이미지를 표현하고 우아하고 세련된 느낌을 주며, gray는 침착하고 차분함을 표현하는 보편적인 색조이다. Dull은 평온하고 점잖으며 차분하고, 자연스럽고 고상한 느낌을 주며, soft는 부드러우며 여성적이고 우아한 이미지를 주는 특성이 있다. 이와 같은 색조의 특성은 수집인형이 관상을 목적으로 하는 고급인형이며 인테리어 장식용으로도 쓰이므로 오래 두고 보아도 싫증나지 않아야 하며 다른 제품들과도 조화를 이루어야하고, 사람들에게 호감을 주면서도 인형 의상으로서 여성적이며 우아한 이미지를 간직해야하기 때문으로 보인다.

반면에 패션인형에서는 bright, darkgray, deep의 색조가 많이 나타났는데, bright는 신선하고 명랑하며 화려한 이미지를 나타내며 기분을 즐겁고 유쾌하게 하는 유희적인 효과를 주고, deep은 깊고 충실하며 원숙한 느낌을 주므로 중후하고 고급스러운 이미지를 나타내며 여성스러운 원숙미를 표현하는 특징이 있다. 패션인형의 의상은 놀이의 주요 도구가 됨으로써 밝고 경쾌하며 유희적인 이미지를 통해 놀이의 재미를 증가시키는 bright 색조가 많이 사용되며, darkgray와 deep 색조는 패션인형의 모델이 주로 성인 여성으로 고급스러우면서도 중후한 여성의 원숙미를 나타내기 때문에 사용빈도가 높은 것으로 해석된다.

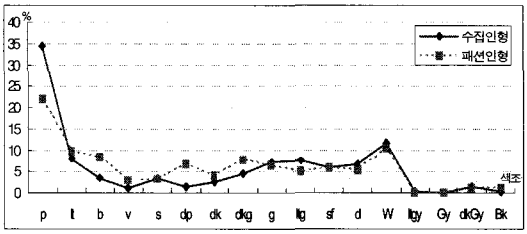
이처럼 인형놀이의 패션 색조는 밝고 경쾌한 놀이 이미지를 토대로 놀이유형과 특성에 따라 수집인형은 고상하며 여성적인 이미지로 장식성향을 나타내고, 패션인형은 유희적인 이미지를 통하여 재미를 충족시키고 있는 것으로 나타났다.




〈그림 14〉 수집인형 의상 색조




〈그림 15〉 패션인형 의상 색조



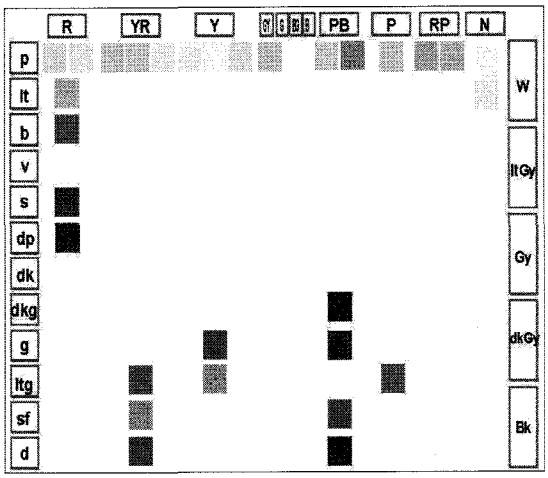

〈그림 16〉 수집인형과 패션인형의 색조 비교

### 3) 인형놀이 의상의 대표색

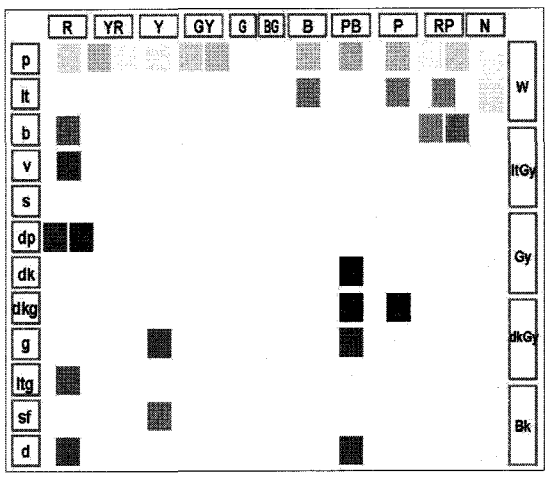
이 연구에서 수집한 인형 의상의 색채분석을 토대로 가장 빈도수가 높은 것들을 묶어서 수집인형과 패션인형에서 주로 사용되는 대표색을 그림 17, 그림 18과 같이 추출하였다. 이 색들은 인형놀이를 위한 패션색채를 계획하는데 기본적으로 활용할 수 있는 색들이다.

## V. 결론

이 연구에서는 여러 학자들에 의해 정의된 놀이의 개념을 종합하여 재 정의하고 놀이의 역사와 유형에 대한 문헌고찰을 토대로 엔터테인먼트로서의 인형놀이의 개념과 유형을 분류하였으며, 놀이 유형에 따른 인형의 패션디자인의 특성을 분석하여 놀




〈그림 17〉 수집인형 의상의 대표색




〈그림 18〉 패션인형 의상의 대표색

이로서의 패션디자인의 활용방안을 고찰하였다. 연구의 결과를 요약하면 다음과 같다.

첫째, 놀이는 일상과 분리된 것으로 자발적인 행위이며 즐거움을 주고 창조력을 생성하여 문화 창조에 기여하는 특성을 가진다. 인형놀이는 인형이라는 사람의 형상을 본떠 만든 장난감을 가지고 즐거움과 만족을 추구하는 일련의 활동들로서, 허구적인 하나의 닫힌 세계를 일시적으로 받아들이고 자신이 가공의 인물이 되어 그것에 어울리게 행동하는 것이라 정의할 수 있다.

둘째, 인형의 의상은 용도에 따라 평상복, 스포츠

의상, 직업 의상, 재현 의상, 브랜드 의상, 민속 의상의 현실 세계의 의상과 동화 의상, 영화 의상, 요정 의상, 천사 의상 등의 가상 세계의 의상으로 유형화 되었다.

셋째, 인형의 패션디자인의 특성을 살펴보기 위해 아이템, 실루엣, 색채를 분석한 결과, 아이템에 있어서 수집인형은 드레스를 중심으로 집중적인 분포를 보이고, 패션인형은 드레스의 비율은 비교적 높지만 다른 아이템들도 고르게 분포하였다. 수집인형은 관상과 장식을 놀이의 목적으로 하는 고급인형이므로 여성스럽고 우아하며 귀여운 이미지를 연출하는 드레스가 많이 사용되며, 패션인형은 의상의 교체로 놀이자의 흥미와 관심을 높이기 위한 다양한 아이템을 구비해야하기 때문에 드레스이외의 아이템도 많이 제작되고 있었다.

실루엣은 수집인형과 패션인형 모두 여성적이며 우아한 이미지를 주는 A라인, 핏 앤 플레어, 크리놀린 실루엣의 비중이 높았다. 수집인형은 A라인 실루엣에 집중적인 분포를 보였으며, 패션인형은 핏 앤 플레어 실루엣의 비중이 높았지만 다른 실루엣도 비교적 고르게 분포하였다. 수집인형은 주로 유아나 아동을 사실적으로 표현하기 때문에 실생활에서 편안하고 활동적이며 귀여운 이미지를 주는 A라인 실루엣을 많이 사용하며, 패션인형은 의상의 교체를 통하여 놀이의 재미를 추구하기 때문에 수집인형보다 다양한 형태의 실루엣을 사용하였다.

색채에 있어서는 수집인형의 의상이 실제 패션디자인에 주로 사용되는 색상, 색조와 더 유사하게 나타났으며, 패션인형에서는 GreenYellow, Purple 등의 액센트 색과 트렌디한 색이 사용되어 더 다양하였다. 수집인형과 패션인형 모두 흰색이 많이 사용된 것도 특징적인데, 이는 놀이자의 감성적인 측면에서 밝고 순수한 이미지를 부각시킨 것으로 볼 수 있다.

이와 같이 수집인형과 패션인형은 의상과 색채에 있어서 차이를 보이며, 이는 놀이의 유형에 따라 인형의 형태 디자인과 의상디자인이 차별화 되어야함을 나타낸다. 이러한 연구 결과는 놀이로서의 인형의 의상디자인을 개발하는데 활용될 수 있을 것이다.

## 참고문헌


1) 두산세계대백과사전 EnCyber, 자료출처 : http://www.encyber.com
2) J. 호이징하 (2003). **호모루덴스(9)**. 서울: 까치, p. 27.
3) 로제 카이와 (2002). **놀이와 인간**. 서울: 문예, pp. 25-34.
4) S. Millar (1986). **놀이의 심리**. 서울: 형설, pp. 22~30.
5) Fergus P. Hughes (2003). **놀이와 아동 발달**. 서울: 시그마프레스, pp. 28~29.
6) Schiller (1999). 인간의 미적 교육에 대한 서한. 서울: 이진, p. 87.
7) 로제카이와. **앞의 책**, p. 37.
8) Fergus P. Hughes. **앞의 책**, p. 117.
9) 부산박물관 (2003). **우린 인형(또 하나의 삶)**. 소문출판사.
10) 서연호 (2001). **꼭두 각시 놀음의 역사와 원리**. 연극과 인간.
11) 스튜어트컬린, 윤광복 역 (2003). **한국의 놀이**, 열화당.