

놀이

Children's Play

이종희(Jong Hee Lee)¹⁾

조은진(Eun Jin Cho)²⁾

김송이(Song Yee Kim)³⁾

ABSTRACT

This study examines trends of children's play in Korea, and academic, pragmatic, and policy issues related to it. For the purpose, the researchers reviewed play theories, national and international views of play specialists, and research articles on children's play in selected academic journals published in Korea for the last 30 years. Although Korea has been active academically as well as politically in recognizing the importance of children's play, children's play in Korea seems to have lost its position, the true value of it being often distorted or unidentified. Many specialists warn that the deprivation of play opportunities increasing in modern societies will result in many serious problems. Play research therefore need to strengthen its power by being more accountable and broadening its foci toward solving such predictable problems.

Key Words : 아동 놀이(children's play), 아동의 놀 권리(children's play rights), 놀이 이론(play theories), 놀이연구(play research), 놀이정책(play policy).

I. 현 황

Dear Ms Lee,
The International Play Association with other

key international organizations propose that the Committee on the Rights of the Child organize a Day of Discussion on article 31 of the UN Convention on the Rights of the Child Play and recreation have profound long-term

¹⁾ 동덕여자대학교 아동학과 교수

²⁾ 서울여자대학교 아동학과 교수

³⁾ 한양여자대학 아동복지과 전임강사

Corresponding Author : Jong Hee Lee, Department of Child Development & Education, Dongduk Women's University, 23-1 Wolgogdong Sungbukgu, Seoul 136-714, Korea
E-mail : jhlee@dongduk.ac.kr

human benefits …….

위의 글은 국제놀이협회(International Play Association)의 공식 인터넷 사이트¹⁾에 탑재되어 있는 게시물로, 협회가 2008년 5월에 유엔 아동인권위원회(Committee on the Rights of the Child)의 위원장²⁾에게 보낸 여섯 쪽 분량의 서신 중 일부이다. 국제놀이협회는 이 서신에서 놀이와 레크레이션이 인간의 삶 전체에 지대한 혜택을 준다는 점을 강조하면서, 1989년을 기하여 유엔 총회에서 만장일치로 채택되어 이듬해부터 효력이 발생한 유엔 아동권리협약(UN Convention on the Rights of the Child)의 54개 조항 가운데 놀이에 관한 내용을 담고 있는 제 31조³⁾에 대해서 위원회 측이 토론의 날(a Day of Discussion)을 지정하여 회의를 개최할 것을 요청하고 있다. 이처럼 놀이는 유엔과 같은 국제기구가 아동의 기본 권리로서 특별히 옹호하고 각국의 관심을 유도해야 할 사안으로, 그리고 국제놀이협회와 같은 아동관련 단체들이 그 의미와 실제적 가치를 끊임없이 설득해야 할 쟁점으로 부상되어 있다.

그러나 놀이의 중요성은 최근에 떠오른 쟁점은 아니다. 놀이는 이미 기원 전 4, 5세기 경 플라톤, 소크라테스, 아리스토텔레스와 같은 고대 그리스의 대학자들이 인간의 표현과 사고, 지식의 형성 등과 연관 지어 탐구한 주제이다. 17세기와 18세기 무렵 철학적 대세가 계몽주의, 합리

주의, 낭만주의로 이어질 즈음에는 놀이의 가치가 보다 구체적으로 조명되었다. 놀이는 인간의 이성뿐 아니라 예술과 도덕성의 발현에도 기여하는 정신적 장(칸트)으로, 인간으로 하여금 현실의 삶을 초월하여 미적·창조적 세계로 이르게 하는 에너지원(겔러)으로, 인간의 영적 본성이 자연스럽게 개화되도록 하는 통로(프로벨)로 묘사되기도 하였다(Frost, Worthan, & Reifel, 2008).

이후에도 계속된 놀이에 대한 학문적 탐구는 철학의 영역 밖으로 확장되어 19세기 무렵에는 고전적 놀이이론이라 일컬어지는 이론적 체계가 형성되었다(신은수·김명순·신동주·이종희·최석란, 2002; Frost et al., 2008). 고전적 놀이이론가 중 한 사람인 홀은 세대와 지역을 막론하여 표출되는 인류 공통의 놀이 현상을 다윈의 이론에 입각하여 설명함으로써 인간이 하는 놀이의 생물학적 필연성을 강조하였다. 생물학, 미학, 동물행동학, 심리학 등 여러 학문 영역에 대해 폭넓은 지식을 갖고 있었던 그루스는 동물과 인간의 놀이에 대한 장기간의 관찰을 근거로 하여 특정 종이 보여주는 놀이의 양과 종류는 생물학적 등급에 비례한다고 결론짓고, 고차원적 사고와 다양한 능력을 필요로 하는 인간의 삶은 놀이를 통해서 상당부분 준비된다고 주장하였다.

20세기에 등장한 다양한 현대적 놀이이론들은 각각이 탄생된 학문적 배경과 관심사 또한 다양했다. 심리학 분야에서는 놀이가 어떻게 인지·언어·사회·정서·창의성 등 인간의 제 발달 영역들과 관련되는지, 사회학과 인류학 분야에서는 예술·제례·법·정치·스포츠와 같은 인간 고유의 문화현상이 어떻게 놀이 속에서 형성되고 표출되며 이어지는지, 교육학 분야에서는 인간의 발달과 문화를 어떻게 놀이를 통하여 바람직한 방향으로 유도할 수 있는지를 밝히는 것이 주요 관심사였다(이은해·지혜련·이숙재, 1990; 신

1) <http://www.ipaworld.org>.

2) 서신이 보내진 2008년 5월 당시 유엔 아동인권위원회의 위원장은 성균관대학교 이양희 교수로 2007년 5월에 위원장으로 선출되었다(유엔 홈페이지의 아동인권위원회 membership 부분 참조).

3) 31조의 내용: 협약을 비준한 당사국은 휴식과 여가를 즐기고, 자신의 연령에 맞는 놀이와 오락활동에 참여하며, 문화생활과 예술활동에 자유롭게 참여할 수 있는 아동의 권리를 인정하여야 한다는 것임.

은수 외, 2002; Caillois, 1958/2003; Frost et al., 2008; Huizinga, 1938/1996).

최근 21세기를 전후하여 나타나고 있는 놀이에 대한 사상적 탐구와 연구의 새로운 경향으로는 놀이를 뇌과학과 연결 지어 설명하려는 시도와, 해석학적 관점(hermeneutics) 및 역동적 놀이이론(dynamic theory of play)의 부상을 들 수 있다. 뇌와 놀이를 관련지어 논하는 학자들의 주장은 첨단영상기술을 이용해서 실시된 과학적인 뇌연구에 기초한 추론적 견해들이 대부분이다. 그러한 견해들은 주로 뇌 신경조직의 발달 과정이 놀이와 밀접하게 연관된다는 입장이다. 뇌신경의 부분별 발달은 각기 상이하여 시신경이나 청각신경과 같이 사용의 기회가 주어지면 보편적인 발달이 이루어지는 부분(experience-expectant regions)도 있지만, 경험의 유무와 질적 차이에 의해서 신경조직의 발달이 판이하게 달라지는 부분(experience-dependent regions)도 있다. 놀이는 이 두 유형의 뇌발달 가운데 후자와 밀접하게 연관된다고 한다. 왜냐하면 뇌의 그런 부분들은 가소성(plasticity)이 매우 커서 탄력적이고 적응적이므로(Black, 1998) 다양하고 풍부한 경험을 제공할 뿐 아니라 몰입의 경험과 즐거운 참여를 가능하게 하는 놀이에 의해서 그런 부분의 신경조직 발달이 상당부분 좌우될 수 있다(Sutton-Smith, 1997)는 것이다. 한편, 뇌발달과 놀이에 관련된 다른 부류의 견해로는 생리학적 주장도 제시된다. 예를 들면, 놀이가 유발되는 데는 낮은 수준의 세로토닌과 높은 수준의 노레피네프린 및 도파민이 작용하는데, 이 세 가지의 뇌전달물질은 모두 스트레스의 조절과 관련되기 때문에 결국 놀이가 스트레스 조절 능력을 발달시키는 역할을 한다는 추론이 가능하다(Burghardt, 2005; Siviy, 1998). 요약하면, 뇌와 놀이를 연구하는 학자들은 건강한 뇌발달은 건

강한 자극을 필요로 하며, 놀이야말로 건강한 뇌 발달에 필수 불가결한 건강한 자극의 보고라는 견해를 제시하고 있는 것이다.

놀이에 관한 해석학적 관점(Fromberg, 2006; Reifel, Hoke, Pape, & Wisneski, 2004; Vander Ven, 2004, 2006)은 아동교육 분야에서 적용해 온 현대의 놀이이론들이 대부분 발달심리학적 관점에서 제각각의 편향된 시각과 이론적 틀에 한정되어 놀이를 설명하였다는 비판적 시각에서 출발한다. 따라서 놀이는 통합적으로, 현장감 있게, 그리고 놀이자의 입장에서 새롭게 조명되어야 하며, 그렇게 하기 위하여 놀이에 대한 재 개념화와 탈 심리학적인 방법론이 필요하다는 점을 역설한다. 바로 그 대안으로 해석학적 접근이 제안되는 것인데, 해석학적 접근은 어떤 선입관도 갖지 않고 현장의 실제 상황과 맥락을 고려하여 참여자들의 의미 형성 과정을 파악하고자 하므로 심히 불분명하고 복잡적이어서 아직까지 합의된 정의조차 도출되지 못한 놀이와 같은 주제를 이해하는 데는 보다 적합하다는 것이다. 이러한 관점의 학자들에 의해서 새롭게 묘사되는 놀이의 특징은 역동적이고, 비선형적이며, 예측 불가능하고, 무질서적이라는 것 등인데, 놀이의 이러한 특징은 결코 단점이나 문제점이 아니라 오히려 강점으로 간주된다. 왜냐하면 놀이의 이와 같은 특징은 무질서하게 보이는 자연세계의 특성과 닮았고, 현대 사회의 변화무쌍한 문화현상이나 마음이 복잡하게 작용하는 인간관계의 양상과도 흡사하기 때문에 놀이는 아동으로 하여금 자연세계에, 그리고 인적 관계와 사회적 현상에도 자율적이고도 생산적으로 적응하도록 돕는 강력한 기제가 된다는 것이다.

놀이와 관련하여 우리나라가 취해온 사회적·제도적·학문적 행보는 이제까지의 다양한 놀이이론들이 한결같이 놀이의 중요성을 강조해 온

것과 부합되는 것으로 보인다. 예를 들어, 1957년에 공포된 <어린이헌장>에서 놀이와 오락을 위한 시설과 공간 제공의 필요성을 명시한 것⁴⁾이나, <유엔 아동권리협약>을 발효 1년 후인 1991년에 비준한 것⁵⁾ 등은 놀이의 중요성을 사회적·제도적으로 인정한 것이라고 볼 수 있다. 놀이에 관한 학문적 연구도 1980년대부터 시작되어 이론적 연구, 발달과 교육에 관련된 경험적 연구, 문화기술적 연구 등 다양한 연구가 이루어져 왔다(한국유아교육학회, 2005). 놀이를 영유아 교육의 실제에 도입해야 할 필요성도 국가적으로 공인되어 1969년에 최초로 고시된 국가 수준의 유치원교육과정에서부터 가장 최근에 고시된 2007년 개정 유치원교육과정에까지, 그리고 2005년에 개발된 표준보육과정에도 놀이는 교수매체와 교수법 그리고 평가기준의 형태로 포함되어 있다(교육과학기술부, 2007, 2008; 교육부, 1998; 김영옥 외, 1995; 여성가족부, 2005; 여성가족부·육아정책개발센터, 2007). 놀이는 영유아를 대상으로 하는 사교육 영역에서도 프로그램의 성격을 대표하는 용어로 사용되는 경우가 많아서 우리나라의 주요 인터넷 포털을 통해서만 보더라도 개인이 독자적으로 운영하거나 회사가 체인식으로 운영하는 놀이학교⁶⁾가 최근

수년간 급증한 것을 쉽게 알 수 있다. 이에 더하여 산업화와 도시화로 인해서 대부분의 어린이가 자연과 격리된 아동기를 보내게 되는 문제나, 생태계 파괴와 기후변화 등의 전 지구적 문제를 타계하기 위한 하나의 대책으로 자연에서의 체험을 제공하는 자연놀이학교⁷⁾도 증가하고 있다.

그러나 놀이에 관한 이러한 정황들은 우리나라의 아동들이 놀이적 본성을 표출하는 삶을 영위하는 것, 즉 그들의 놀 권리를 보장받는 것과 별개의 문제인 것 같다. 또한 이러한 정황들이 우리 사회가 놀이의 본질에 대하여 적합한 합의를 가지고 놀이에 접근하는 데까지 영향을 미치고 있는 것 같지도 않다. 세계 각국의 문화와 어린이 교육을 고찰한 우리나라의 한 인류학자(이광규, 2003)가 우리나라의 교육을 논하면서 “어린이를 이렇게 고생시키는 선진국은 없다”(p.18)고 진단한 것은 우리 아동들이 직면하고 있는 교육 현실이 심각한 문제를 안고 있음을 말해준다. 그는 자연과 실생활 경험으로부터 소외된 우리나라의 어린이들에게 “동서양의 전통 문화를 조화시킨 탈 산업사회에로의 교육”(p.20)이 펼쳐져야 한다고 주장하면서 특히 유아기에는 또래와 함께 마음껏 놀 기회가 주어져야 하며, 초·중등학교 교육에서도 휴식시간이 놀이로 이어질 수 있도록 학습시간과 휴식 시간의 배정에 합리성을 기하여 교육의 효율성을 꾀하여야 한다고 제안하였다. 이는 우리나라 교육의 개선책으로 놀이에 대한 재고가 필요하다는 점을 반영해준다.

이에 본 연구는 1979년 한국아동학회가 발족된 이후 최근 30년을 되돌아보며, 아동의 놀이에 관한 학문적·제도적 변화가 어떠하였고, 그러

제중심 통합교육 방식과 특별히 개발된 영어교육 프로그램을 병행한다고 되어 있다.

7) 사단법인으로 또는 개인적으로 운영하는 숲학교, 생태놀이학교, 자연놀이학교 등이 있다.

4) 네이버 백과사전 사회복지 영역 검색(2009. 6. 20) 결과.

5) 유엔 홈페이지의 영문 Treaties 페이지(<http://treaties.un.org/Page>) 검색(2009. 6. 20) 결과.

6) 예를 들어, 네이버 포털 사이트에서 “놀이학교”를 검색하면 회사나 개인이 운영하는 여러 개의 놀이학교가 떠오른다. 이들 놀이학교는 대부분 영아 및 유아를 교육 대상으로 하며, 한 학급 당 10명 내외의 소수 정예로 운영된다. 교육 프로그램은 상이하여 독자적으로 개발한 신체 움직임 활동 중심의 프로그램을 실시하는 곳도 있으나, 다수가 가베·텔타샌드·레고·하바 등의 교구나 놀이감을 이용하여 유럽식 놀이 교육을 실시하는 것으로 설명하고 있다. 또한 여러 곳이 다중지능이론·스캐폴딩·주

한 변화가 아동의 놀 권리와 놀이 여건을 어떻게 보장하고 지원하는 역할을 하였는지를 점검해보고자 한다. 여기에는 지난 30년간의 놀이와 관련된 학문적·제도적 역사가 놀이의 본질을 충실히 고려한 것이었는지, 그리고 놀이의 가치에 맞게 놀이중심 교육의 목표를 설정하고 그 목표와 일관되게 교육 과정을 진행하는 데 유의한 것이었는지 등의 문제를 생각해보는 것도 포함된다. 이로써 아동의 놀이를 중시하고 아동의 놀 권리를 보호하기 위하여 우리가 취해온 방향이 현대 사회가 소지한 크고 작은 반 놀이적 요소와 함께 놀이 실조를 가중시키는 데 오히려 일조한 것은 아닌지를 숙고하고, 향후 놀이 연구가 주목해야 할 과제는 무엇인지를 고찰하고자 한다.

II. 연구쟁점

아동교육과 놀이에 관한 연구 쟁점을 도출해 보고자 지난 30여 년간 우리나라의 아동관련 학술지에 게재된 연구논문들을 살펴보았다. 이를 위하여 아동학 분야의 학술지로 「아동학회지」(한국아동학회, 1980년 창간), 유아교육분야의 학술지로 「유아교육연구」(한국유아교육학회, 1976년 창간) 및 「미래유아교육학회지」(미래유아교육학회, 1995년 창간), 아동권리분야의 학술지로 「아동권리연구」(한국아동권리학회, 1997년 창간), 생태교육 분야의 학술지로 「생태유아교육연구」(한국생태유아교육학회, 2003년 창간)를 선정하여 총 5종의 학술지에 게재된 연구물들을 분석 대상으로 하였다. 이들 학술지는 역사 및 대표성, 분야별 학술단체의 수, 관점 및 창간 목적의 상이성 등을 종합적으로 고려하여 선정되었다. 창간호부터 2008년까지 출판된 각 학술지 내의 연구물은 총 3,027편이었으며, 그 중 아동의 놀이

와 관련된 논문은 152편이었다.

아동의 일상은 놀이를 제외하고는 이야기할 수 없는 만큼 놀이는 아동과 관련된 수많은 연구 주제들 중 매우 중요한 주제일 것이다. 본 연구에서 분석된 152편의 놀이에 관한 연구물 중 가장 먼저 발표된 연구는 최 진의 ‘취학 전 아동의 놀이 형태 분석’으로 1980년에 「아동학회지」 1권에 게재되었다. 이후 시기별로 놀이 연구에 대한 관심의 정도가 어떻게 달라졌는지를 알아보기 위하여 매해 발표된 전체 연구물들 가운데 놀이를 주제로 실시된 연구들의 비율을 살펴보았다. 그 결과, 놀이 연구의 비율은 간격이 상이한 네 개의 기간에 따라 변화된 것을 알 수 있었다.

1기는 80년대부터 90년대 중반까지 약 10년 남짓의 기간으로 놀이 연구가 등장한 것에는 의의가 있으나 관심의 정도는 저조한 시기이다. 1980년에 최초로 실시된 1편의 놀이 연구가 그 해에 발표된 총 8편의 연구에 대비할 때 12.5%였던 것 외에, 1981년 및 1982년, 1984년~1989년, 1991년~1994년의 기간 중에는 놀이에 관한 연구가 전혀 없었다. 따라서 분석 대상이 된 152편의 놀이에 관한 연구물 중 대부분이 90년대 후반부터 현재까지 실시된 것이라고 할 수 있다. 2기는 90년대 중후반부터 2000년 무렵까지의 기간으로, 놀이에 관한 연구가 급증한 시기이다. 연구물의 편수를 보면, 1995년에 6편(10.2%), 1997년과 1998년에 각각 8편(9.3%) 및 9편(8.8%)이 발표되어 전체 연구물 가운데 놀이에 관한 연구가 차지하는 비율이 9~10%를 차지하였다. 3기는 2001년부터 2005년까지의 시기로 새로운 학술지의 창간과 함께 각 학술지의 연간 발행 횟수가 증가되어 매해 발표된 전체 연구물의 수가 180~200편에 이르렀다. 이 기간 중 발표된 놀이에 관한 연구물의 비율은 전체의 3~5%로 이전의 기간보다는 낮아졌으나, 이는 전체 연구물의 발

표 건수가 증가한 것과 연구 주제가 급격히 다양화된 것에 기인한 것으로 보인다. 4기는 2005년부터 2008년까지의 기간으로 매해 보고되는 전체 연구물의 수가 280편~310편 정도로 더욱 증가하였다. 이 중 놀이에 관한 연구는 6~7%를 차지하여 관심의 정도가 다시 상향된 것을 알 수 있었다.

이와 같은 네 개의 기간 동안 놀이에 관한 연구 주제에는 어떠한 변화가 있었는지를 분석하였다. 그 결과, 2기인 90년대 후반부터 연구 주제가 다양화되기 시작한 것을 알 수 있었다. 1기인 80년대와 90년대 전반까지의 기간 중 출판된 몇 편의 논문이 주로 놀이 유형에 관한 것이었던 반면, 90년대 후반 5년간인 2기 동안에는 놀이의 유형별 특성을 파악하는 연구 외에도 제 발달영역과 놀이와의 관계에 대한 연구, 교실 환경 구성에 따른 놀이 형태나 놀이 수준에 대한 연구들로 주제가 다양해졌다. 3기인 2000년대 전반에는 놀이를 아동교육에 적용하고자 하는 관심의 일환으로 아동의 놀이 시 교사의 개입방법이나 역할에 대한 연구들이 증가하였고, 놀이의 효과에 대한 연구로 놀이치료와 놀이를 이용한 프로그램 개발에 관한 연구가 나타나기 시작하였다. 4기인 2000년대 후반에 와서는 제 발달영역과 놀이와의 관계에 대한 연구가 여전히 주를 이루는 했으나, 다양한 놀이 유형의 구조적·과정적 측면이나 특성에 관한 연구, 교사 역할에 관한 연구, 놀이치료에 관한 연구도 다수 이루어졌으며, 다른 시기에 비해 교실 환경과 놀잇감에 관련된 연구도 증가하였다. 아동의 놀 권리에 대한 연구는 비록 소수이지만 1990년대 후반부터 시작되어 최근까지 꾸준히 발표되고 있다.

한편 놀이 연구가 시작된 초창기부터 지속적으로 발표되어 온 놀이 유형에 관한 연구물들을 좀 더 심층적으로 살펴보면, 가장놀이와 사회극

놀이가 가장 빈번하게 연구되어왔으며, 전통놀이와 구성놀이에 대한 연구도 1990년대 이후부터 꾸준히 보고되어 왔다. 그러나 혼자놀이나 신체놀이에 대한 연구는 2000년대 후반에 와서야 몇 편 보고되기 시작하였다. 이는 아동학계에서 놀이에 대한 관심이 주로 유아기에 초점이 맞춰져 있었던 과거에 비해 최근 어린이집의 보편화와 함께 영아기에 대한 관심이 증가하면서 영아들이 주로 하는 놀이 유형인 혼자놀이와 신체놀이에 대한 연구가 등장하게 된 것으로 생각된다.

놀이 유형에 대한 연구만큼이나 지속적인 연구 주제였던 놀이와 발달에 관한 연구의 경우를 보면, 가장 많이 다루어진 발달영역은 사회성 영역(30.9%)이었으며, 그 다음이 인지발달(13.2%), 그리고 언어발달(7.9%)이었다. 상대적으로 정서 발달이나 신체발달과 놀이와의 관련성을 살펴본 연구는 각각 2.0%와 0.7% 정도로 거의 찾아볼 수 없었다.

이제까지 수행되어 온 우리나라의 놀이 연구는 그 편수가 꾸준히 증가되어 왔다는 점과 연구 주제가 다양화되었다는 점에서 볼 때 놀이의 중요성에 대해서는 우리나라 학계가 상당한 정도의 합의를 이루고 있는 것으로 볼 수 있다. 그러나 연구 경향을 좀 더 세부적으로 살펴본 결과 놀이에 대한 연구 주제가 편향되었음을 알 수 있었다. 따라서 놀이 연구와 관련하여 다음과 같은 몇 가지의 쟁점이 도출되었다.

첫째, 모든 놀이연구의 출발점이자 기반이 되는 놀이의 특성이나 개념에 관한 이론적 연구는 지극히 한정된 정도로 행하여져 왔을 뿐이다. 둘째, 산업화와 도시화로 인하여 중요성이 더욱 강조되고 있는 실외놀이에 대한 연구나, 정서 및 신체발달을 놀이와 관련지어 살펴본 연구들은 매우 부족하였다. 셋째, 앞서 현황 부분에서도

언급된 바와 같이 국제 학계에서 최근에 나타나고 있는 놀이 연구의 경향은 놀이를 뇌과학과 연결 지어 설명하고자 하는 것이나, 우리나라의 경우 이러한 경향은 그다지 반영되지 않고 있다. 넷째, 해석학적 관점에서 제기되는 비판처럼 그동안 우리나라에서 실시된 놀이 연구도 대다수가 발달심리학적 관점에서 이루어진 것들이었다. 그러므로 연구 시각의 확장이나 연구 방향의 전환을 통해서 놀이참여자의 의미형성 과정을 있는 그대로 이해하고 지원하는 것에 역점을 두는 연구가 시도되어야 한다. 이는 가정이나 교육 현장과 같은 아동의 실제 생활세계에서 놀이가 과연 얼마나 내실 있게, 그리고 만족스럽게 이루어지고 있는지가 거의 알려져 있지 않다는 점에서 볼 때 더욱 그러하다. 그러므로 인지발달과 조기교육에 대한 열망이 날로 더해가고 있는 사회적 분위기 속에서 현재 우리의 아동들이 경험하고 있는 놀이는 무엇이며, 실제로 영위 가능한 놀이 시간은 어느 정도이고, 그러한 놀이의 질적 특성은 무엇인지 등을 밝혀내는 연구들이 이루어져야 할 것이다.

앞으로의 놀이 연구는 학문적 영역에서만 읽히고 인정되는 연구이기보다 아동들의 삶에 실제로 긍정적인 영향을 미칠 수 있는 연구가 되어야 할 것이다. 이를 위해서는 아동의 놀 권리를 보장하고, 건전한 놀이 문화를 육성하며, 나아가 정책 수립의 기반이 되는 연구 주제의 발굴과 연구 방향의 모색이 요구된다.

III 실제적, 정책적 이슈

우리나라는 아동의 놀이에 대해 긍정적이고 수용적인 입장을 취해온 것으로 보인다. 앞서 논의된 바와 같이 지난 30여 년간 놀이에 관한 연

구가 증가되고 연구주제 또한 다양화되어 왔다는 측면에서도 그러하지만, 일찍이 <어린이 현장>에서 놀이의 필요성을 명문화한 점이나 우리나라가 아동의 놀 권리가 포함된 유엔 <아동권리협약>의 비준국이라는 점에서도 그러하다. 특히 <아동권리협약>의 비준국으로서 주기적으로 협약 이행 보고서를 제출하고 있는데, 2008년에 우리 정부가 유엔에 제출한 보고서(대한민국정부, 2008)에는 아동의 놀 권리를 다룬 협약 제 31조와 관련된 이행 사항으로 “청소년활동진흥법 등 관련법을 제·개정”(p.114)한 것이 기술되어 있다. 이 외에도 최근에 <어린이놀이시설안전관리법>⁸⁾을 법제화(2008년)하고 관련 시행령과 시행규칙을 제정(2009년)한 것 등을 종합적으로 평가할 때 우리나라는 아동의 놀이를 정책적으로 어느 정도 고려해 왔다고 할 수 있다.

그러나 아동의 실생활에서 놀이의 권리가 보호되어 왔다고 보기는 어렵다. 무엇보다도 학업과 입시위주 교육의 폐해가 초·중·고등학교 아동뿐 아니라 유아와 영아에게까지 미치고 있다는 우려는 이미 오래 전부터 시작된 이슈이기 때문이다. 그러한 폐해는 어린이들의 일상생활과 사교육 현장에서 날이 갈수록 심화되고 있을 뿐 아니라, 정규교육에도 영향을 미쳐서 교육 프로그램의 질 저하와 비효율성, 그리고 발달적·병리적 문제까지도 야기하는 것으로 알려져 있다(신의진, 2002; 우남희, 2002; 이기숙, 2002; 이기숙·장영희·정미라·홍용희, 2002). 학교 교실의 실제적 장면에서 아동들은 선형적, 획일적, 단편적 정보 중심의 교육과정을 강요받는 경우가 많으며, 이로 인해 영·유아기부터 놀이 기회를 침해당하고 있는 것이다.

우리나라의 아동교육에서, 법과 제도에서, 특

8) 국가법령정보센터(법제처) 홈페이지의 현행법령 메뉴 참조.

히 최근에는 영유아 사교육 부문에서도 놀이는 당연히 인정되어야 할 아동의 권리이며 반드시 적용되어야 할 프로그램이나 교수법으로 거론되기도 하지만, 아동의 본성으로서, 정신세계로서, 삶을 위한 연습으로서의 놀이는 그 존재를 찾기 힘들다. 더욱이 이처럼 빈번히 거론되는 놀이가 과연 무엇이고, 놀이를 통해서 추구하고자 하는 것이 무엇인지는 국가수준의 교육과정과 보육과정에도, 그리고 놀이학교임을 자처하는 사교육 사이트에도 설명되어 있지 않다. 놀이의 개념과 궁극적인 목표에 대한 고민의 과정과 학문적·사회적 합의가 없는 현실 하에서 현재와 같이 ‘놀이의 부재’가 심화되고 있는 것은 어떤 면에서 당연한 귀결이다.

이러한 추세는 비단 우리나라에만 국한된 문제는 아닌 것으로 보인다. 정도의 차이는 있겠으나, 외국 학계의 놀이 전문가들도 현대의 어린이들이 빈곤, 전쟁, 학대, 산업화, 학업적 성취의 강조, 차별 등 여러 가지 원인으로 인하여 지구촌 곳곳에서 놀이실조의 위기를 겪고 있다고 우려한다 (International Play Association : www.ipaworld.org)⁹⁾. 일상에서 늘 할 수 있는 자연스러운 놀이의 실조는 장기화 될 경우 여러 유형의 발달적 장애를 초래할 수 있으며, 폭력성이나 일탈 행위로 이어지기도 한다는 연구보고도 있다(Frost et al., 2008).

놀이의 중요성과 긍정적 가치들이 학계에서 입증되어 왔음에도 아동들의 실제적인 삶에서 놀이가 과소평가되고 교육과정의 한 부분으로 진지하게 다루어지지 못하는 것은 놀이의 발달적 기능과 사회·문화적 역할이 가시적으로 파악되지 못하는 데 기인할 것이다. 특히 학업 성취에 대한 열망이 높은 우리 사회에서 놀이가 아

동들의 생활 전반에 걸쳐 실질적으로 증진되도록 하기 위해서는 놀이에 대한 피상적이고 단순화된 이해를 보완하고 놀이가 학습과 발달에 기여하는 구체적인 이점을 드러내야 할 것이다.

이를 위해서는 우선 아동교육의 학문 영역에서 생겨나고 있는 패러다임의 변화 가운데서 놀이의 위치를 재확인하고 교육적·정책적 시사점을 도출하는 것이 필요하다. 이미 수많은 연구들은 놀이가 사회적 능력, 언어 및 인지 발달, 문제해결 기술, 창의성 등을 포함하는 다양한 발달적 측면을 통합하는 것으로 입증하였다. 최근에는 비선형적 이론들(script theory, chaos theory, theory of mind)을 토대로 제시된 역동적인 커리큘럼 모델(the dynamic-themes curriculum model) (Fromberg, 2002)이 국내외 학계에서 새로운 관심을 불러일으킨다. 역동적인 커리큘럼은 특정한 지식과 기술에 비중을 두는 선형적인 학업 지향적 모델과는 달리, 세상을 일정하게 규정할 수 없는 복잡한 것으로 보고 교육도 단순한 누적의 과정이기보다 변형적인 과정으로 간주한다. 아동교육 분야는 기존의 심리학적 지식체계를 버리고 대신 새로운 이론들을 택하기보다, 그 둘 간의 의미 있는 연결 부분을 발견해낼 필요가 있다. 무엇보다도, 역동적인 비선형적 교육과정에서는 놀이가 진정한 학습을 위하여 중심적이고, 유력하며, 표상적이고, 통합적인 조건으로서 탐구된다는 점에서 우리의 학계와 교육계가 놀이의 파워를 설득력 있게 공론화하고자 할 때 주목해 볼 만하다.

최근의 뇌연구 결과도 놀이의 역할을 보다 과학적으로 지지해 주고 있으므로, 그러한 결과를 적극적으로 활용하는 문제 또한 하나의 이슈로 볼 수 있다. 미국에서는 뇌연구의 결과를 교육 실제에 적용하려고 시도했던 Caine과 Caine(1994), Jensen(1998), Sylwester(1995) 등의 학자를 중심

9) 2009. 5. 20. 검색.

으로 두뇌기반 교육(brain-based education)이 시작되었고, 최근 국내에서도 이에 대한 학계와 일반의 관심이 증가하였다(권효숙, 2006; 신중호·조영환·이규민·이현주, 2006). 성인보다 훨씬 더 많은 두뇌의 에너지를 소모하는 아동은 환경과의 상호작용을 통해서 자신의 두뇌형성 과정에 적극적으로 기여한다(Elbert, Heim, & Rockstroh, 2001; Ratey, 2001). 뇌발달에 관한 연구들이 영·유아에게 반드시 필요하다고 공통적으로 언급하는 것들, 즉 적절한 자극과 도전, 선택의 기회와 피드백, 정서의 개입, 다양한 기능의 통합, 스트레스의 해소 등을 제공하는 최선의 방법들 중 하나가 놀이이다(Jensen, 1998; Shore, 1997). 아이의 출생 후 뇌발달에 부정적으로 영향을 미치는 것으로 보고된 스트레스, 지루함, 지속적인 혼란이나 무질서 상태, 부적절한 자극 등은 놀이와 대조되는 것이다(Shore, 1997). 아동의 뇌가 지닌 속성과 기체에 적합한 교육실행의 가능성을 모색할 때 놀이가 그 중심적 역할을 할 수 있다는 주장은 아동을 위한 교육과정 및 일상의 삶에서 놀이가 정당한 위치를 되찾는 데 기여할 수 있을 것이다.

현대사회가 지니는 큰 문제점 중 하나인 비판의 증가를 고려할 때, 아동기의 신체놀이도 중요한 이슈가 된다. 현대의 아동들은 TV 시청이나 컴퓨터 사용, 앉아서 하는 좌업 시간이 길어지는 것 등으로 인하여 과거에 비해 비활동적인 생활을 하는 반면, 고칼로리의 음식을 섭취함으로써 인해서 비만이 급속히 증가하고 있다. 이러한 비만 문제를 해결하기 위해서 우리는 아동들이 적절한 저칼로리 식습관을 갖도록 도와주는 것 외에도, 신체놀이 기회를 충분히 제공할 필요가 있다. 걷기, 달리기, 자전거타기, 수영하기, 춤추기, 등산하기 등 평생의 습관이 되어야 할 신체활동에 대해서 긍정적 태도를 발달시키는 유력한 방

법 중 하나가 바로 영·유아기부터 신체놀이를 격려하고 지원하는 것이다(Katz, 1985).

이와 관련된 또 하나의 실제적 이슈는 전통적인 놀이를 비롯하여 실외놀이가 줄어드는 현상이다. 새로운 과학기술에 의한 전자놀이감·비디오게임·컴퓨터를 매체로 하는 놀이의 등장, 그리고 미디어의 영향과 상업적 마케팅 등에 의해서 전통적인 놀이와 게임이 잠식된 것은 세계적인 경향이다. 앞서 제시된 놀이에 관한 국내연구 동향의 분석에서도 실외놀이에 대한 연구가 매우 부족한 것으로 나타났는데, 실외놀이에 관한 국내 학계의 관심이 부족할 뿐 아니라 실제로 아동들이 놀이터나 공원 등 실외에서 놀이를 하는 시간은 확실히 감소된 것으로 보인다. 이러한 현상에 직면하여 아동들의 삶을 돌보는 교육자와 행정가들은 다른 나라의 적극적인 대처 방안들을 고찰하고 우리나라의 현주소에게 맞게 실외놀이를 확장할 수 있는 정책적 접근을 모색해야 할 것이다.

호주, 뉴질랜드 등에서는 피부암을 우려하여 유아교육기관의 놀이터에서 적절한 정도의 그늘을 두도록 하는 구체적 기준을 법으로 규정하였으며, 영아기·걸음마기·유아기 아동들을 위한 실외놀이 환경의 내실화에도 관심을 보인다(Johnson, Christie, & Wardle, 2005). 영국에서는 현 정부가 주도하는 장기적인 아동 정책인 Children's Plan에 놀이정책을 포함시키고, 2008년부터 3년간 소요할 액수로 2억 3천만 파운드(약 4천 6백억 원)에 달하는 예산을 책정하였다(BBC NEWS, 2007. 12. 11.). 미국에서는 학업적 성취를 위주로 운영되는 일부 유아원과 헤드스타트 프로그램에서 놀이가 축소되거나 초등학교에서 휴식시간이 없어지는 실태를 우려하여 실외놀이의 중요성을 강조하고, 실외놀이터 안전 기준을 충족시키기 위한 놀이터의 지속적인 업그

레이드 사업을 추진하며, 새로운 미국 장애인법에 따라 장애인의 실외놀이터 사용 가능성을 높이기 위한 지침을 적용해 나간다고 한다(Johnson, Christie, & Wardle, 2005). 또한 유아들을 대상으로 하는 조직화된 스포츠를 활성화하고 가정과 유아교육기관 모두에서 여러 가지 전통게임을 부활시키려는 움직임도 일어나고 있다(Simons, 2003). 축구, 농구, 트랙, 수영 등의 조직화된 스포츠 활동들은 엄밀한 의미에서 볼 때 놀이는 아니지만 유아들의 욕구를 만족시키기 위해서 놀이적 요소를 부가하고 경쟁적 요소를 완화시켜 재구성하는 시도가 이루어진다.

유아의 발달에 대한 놀이의 영향력을 입증하는 과거의 수많은 연구들과 놀이에 관한 새로운 개념적 분석과 이론들, 그리고 최근의 뇌연구 등은 인생의 전 과정에 있어서 놀이의 중요성을 더욱 부각시켰을 뿐 아니라 최소한 아동기 동안이라도 놀이를 만끽할 수 있도록 보장해야 하는 성인의 책임을 제시한다. 그러나 조기의 학문적 성취를 기대하는 사회적 분위기 속에서 일어나고 있는 학업시간의 연장, 실외놀이 및 휴식시간의 감소, 테크놀로지의 발달과 사용 등은 놀이에 대립적인 트렌드가 되었다. 또한 우리나라에도 있는 현상이지만 아동들 간의 다툼과 폭력 또는 괴롭히기 행동을 억제하려는(anti-bullying) 학교 정책에 의해서 긍정적인 신체놀이 및 상상놀이가 의외로 훼손되고 있다는 미국의 예에서 볼 때(Johnson et al., 2005) 학교 정책이 오히려 놀이를 감소시키는 부정적 세력으로 작용할 수도 있다. 좀 더 직접적으로, 유치원과 어린이집을 포함하는 교실 장면에서 교사의 행동이나 언어에 의해서 ‘놀이’는 ‘일’과 별개의 것으로, 또는 ‘일’에 대한 보상이나 후속활동으로 축소 정의됨으로써 어린 아동들에게 놀이가 일보다 덜 중요하다는 메시지로 전달될 수 있다(Fromberg, 2002).

실제로 King(1992)의 연구에 참여했던 유아들은 어른이 하라고 권하는 활동은 일이라고 하는 반면, 똑같은 활동이라도 그들 스스로 선택한 것은 놀이라고 규정하였다. 이러한 이분법적 접근은 학교라는 장면에서 아동들이 느끼는 유능감(empowerment)을 감소시키고 학교에 대해, 특히 학교와 관련된 교과에 대해 부정적인 태도를 갖게 만들 수 있다(Fromberg, 2002). 놀이는 자라나는 아동들의 심리적인 안전 또는 정서적인 안녕을 촉진하고(Catron & Allen, 2008), 그들이 유능감을 경험할 수 있는 영역이라는 점에서 볼 때 그 기회를 보장하는 것은 성인의 윤리적인 책임이라고 할 수 있다.

전문적인 교사는 아동들이 하는 대부분의 활동이나 작업에서 그들이 유능감을 경험하도록 돕는 역할을 한다. 교사는 아동들이 놀이에 참여하면서 도전을 시도하고, 선택을 결정하고, 삶의 규칙을 발견하고, 사회적 상황을 창조하고 재창조하는 능력을 발달시키도록 충분한 시간과 장소와 소품을 제공해야 한다. 즉 누구보다도 교사는 교육 전문가로서 놀이 중심의 교육과정을 운영하는 실천적 능력을 발휘해야 한다. 그러나 아동교육이란 교육 분야 내에서만 책임질 수 있는 것이 아니고 한 국가의 정치, 경제, 문화, 도덕성, 가치관 등이 공조하는 상호의존적인 관계망 속에서 형성되는 것이다. 따라서 부모, 교육행정가, 정책결정자를 포함하는 사회 구성원들이 인간 삶의 질과 복지에 대한 철학과 비전을 가지고 가정, 학교, 사회의 긴밀한 협조체제를 구축하여 일관성 있는 교육을 실천하는 것이 필요하다.

세계아동놀이권리협회(International Association for the Child's Right to Play)와 유엔아동권리선언(United Nations Declaration of Rights of the Child)에서 주창하는 바와 같이 놀이는 아동의 권리이며 인간으로서의 기쁨을 누릴 수 있는 통

로이다. 단순히 선형적 해결책을 찾는 정치가들의 교육적 목표는 양적 지표가 되는 표준화검사 점수를 올리는 것일 수 있지만, 어린 아동들을 교육한다는 것은 그렇게 단순하게 해결될 수 있는 문제가 아니다. 아동교육은 그들의 삶에서 무엇이 가치 있는 것이고 무엇이 시간을 귀하게 쓰는 것인지에 관한 것이며, 또한 의미 있는 경험을 하는 것, 인간다워지는 것, 삶의 위대한 기대를 품는 것, 책임감 있고 양육적인 부모와 시민이 되어가는 것에 관한 것이다(Fromberg, 2002).

놀이는 예측 불가능한 미래에 직면한 아동들을 준비시키고 실패와 처벌의 두려움 없이 자유롭게 스스로를 표현할 수 있는 안전한 학습 환경을 제공하므로, 그들의 삶에서 놀이할 권리를 보장해 주는 기본적인고도 거시적인 정책적 결정이 필요하다. 특히 아동들이 유아기 동안 가장 많이 참여하는 상상놀이는 의미에 의해서 지배되는 세계, 즉 사물보다는 생각으로부터 행동이 나오는 세계를 구성한다는 점에서 보더라도, 놀이는 창의적인 능력과 새로운 가치의 창조를 존중하는 현대적 학교교육의 목적에 잘 부합될 수 있다. 또한 학문적 성취를 특정한 기술이나 임의의 정보 습득으로 축소하지 않고 그러한 교육목적에 진정으로 합치되는 측면에서 인식한다면 놀이는 학업 성취에 더욱 유용할 것으로 보인다. 그러므로 영·유아기의 놀이 경험이 실제로 취학전기 및 취학시기의 수, 과학, 언어와 같은 교과 영역에서 긍정적 학습 효과를 내는 지를 입증하는 장기적 연구들도 필요하다.

놀이는 그 자체로 가치롭고 즐겁고 보람된 것이며 현재의 삶에 대하여 심미적이고 개인적인 기쁨을 맛보게 해 준다. 그러므로 우리 아동들이 발달을 재촉당하지 않고 인생의 고유한 한 단계인 아동기를 아이로서 살아갈 수 있도록 놀이 시간을 허락하는 것은 우리가 취해야 할 정당한 선

택이다. 마음껏 놀며 자라야 하는 아이들의 권리를 찾아주는 것이 가장 좋은 교육이라는 누군가의 명언을 실현시키는 것이 우리가 향후 추진해야 할 실제적·정책적 과제라 하겠다.

참 고 문 헌

- 교육과학기술부(2007). (교육인적자원부 고시 제 2007-153에 따른) 유치원 교육과정 해설 I : 총론. 서울 : 교육과학기술부.
- 교육과학기술부(2008). 유치원 평가 편람. 서울 : 교육과학기술부.
- 교육부(1998). (교육부 고시 제 1998-10호에 따른) 유치원 교육과정 해설. 서울 : 교육부.
- 권효숙(2006). 문화적 학습양식과 너발달. 국제평화대학원대학교 제1회 너교육학술대회 자료집 : 너교육의 성격과 전망, 107-127.
- 김영옥·박혜경·양옥승·이기숙·이영자·이원영(1995). 한국현대유아교육사. 서울 : 양서원.
- 대한민국정부(2008). 제 3, 4차 유엔아동권리협약 통합 국가 보고서. 서울 : 보건복지가족부.
- 신은수·김명순·신동주·이종희·최석란(2002). 놀이와 유아. 서울 : 이화여자대학교 출판부.
- 신의진(2002). 조기교육과 발달·병리적 문제. 한국아동학회 춘계학술대회 자료집 : 한국조기교육의 현황과 과제, 29-42.
- 신중호·조영환·이규민·이현주(2006). 신경과학, 교육심리, 인지심리 연구를 통해 본 뇌기반교육의 타당성. 아시아교육연구, 7(4), 87-109.
- 여성가족부(2005). 표준보육과정 연구. 서울 : 여성가족부.
- 여성가족부·육아정책개발센터(2008). 보육시설 평가인증 지침서(21인 이상 보육시설). 서울 : 여성가족부.
- 우남희(2002). 한국의 조기교육, 그 허와 실. 한국아동학회 춘계학술대회 자료집 : 한국조기교육의 현황과 과제, 3-24.

- 이광규(2003). 세계 각국의 문화와 어린이 교육. 삼성 복지재단 제 11회 국제학술대회 자료집 : 어린이와 문화, 9-22.
- 이기숙(2002). 유아 조기교육의 실태-정규교육을 중심으로. 한국아동학회 춘계학술대회 자료집 : 한국 조기교육의 현황과 과제, 63-80.
- 이기숙 · 장영희 · 정미라 · 홍용희(2002). 가정에서의 유아 조기 · 특기교육 현황 및 부모의 인식. 유아교육연구, 22(3), 153-171.
- 이은혜 · 지혜련 · 이숙재 역(1990). 놀이이론. 서울 : 창지사.
- 최진(1980). 취학전 아동의 놀이 형태 분석. 아동학회지, 1, 15-27.
- 한국유아교육학회(2005). 유아놀이에 관한 연구 동향과 과제. 한국유아교육학회 편, 유아교육학의 이해(pp.119-147) 서울 : 양서원.
- BBC NEWS (2007. 12. 11). National Strategy on Play Pledged. (http://news.bbc.co.uk/2/hi/uk_news/education/7139023.stm에서 2009년 7월 5일 검색함).
- Black, J. (1998). How a child builds its brain : Some lessons from animal studies of neural plasticity. *Preventive Medicine*, 27, 168-171.
- Burghardt, G. M. (2005). *The genesis of animal play : Testing the limits*. Cambridge, MA : The MIT press.
- Caillois, R. (2003). 놀이와 인간(6쇄). 이상률 역. 서울 : 문예출판사(1958년 원저발간).
- Caine, R., & Caine, G. (1994). *Making connection : Teaching and the human brain*. White Plains, NY : Addison-Wesley.
- Catron, C. E., & Allen, J. (2008). *Early childhood curriculum : A creative-play model*(4th ed.). Upper Saddle River, NJ : Pearson Prentice Hall.
- Elbert, T., Heim, S., & Rockstroh, B. (2001). Neural plasticity and development. In C. A. Nelson & M. Luciana(Eds.), *Handbook of developmental cognitive neuroscience*(pp.173-202). Cambridge, MA : The MIT press.
- Fromberg, D. P. (2002). *Play and meaning in early childhood education*. Boston, MA : Allyn and Bacon.
- Fromberg, D. P. (2006). Play's pathway to meaning : A dynamic theory of play. In D. P. Fromberg & D. Bergen(Eds.), *Play from birth to twelve : Contexts, perspectives, and meanings*(pp.159-166). New York : Routledge.
- Frost, J. L., Worthan, S. C., & Reifel, S. (2008). *Play and child development*(3rd ed.). Upper Saddle River, NJ : Merrill Prentice Hall.
- Huisinga, J. (1996). 호모루덴스(5판). 김윤수 역. 서울 : 도서출판 까치(1938년 원저발간).
- Jensen, E. (1998). *Introduction to brain-compatible learning*. Thousand Oak, CA : The Brain Store.
- Johnson, J. E., Christie, J. F., & Wardle, F. (2005). *Play, development, and early education*. Boston, MA : Pearson.
- Katz, L. (1985). Dispositions in early childhood education. *ERIC/EECE Bulletin*, 18(2), 1-3.
- King, N. (1992). The impact of context on the play of young children. In S. Kessler & B. Swadener (Eds.), *Reconceptualizing the early childhood curriculum*(pp.42-61). New York : Teachers College Press.
- Millbank, A. (2007). Brain development and the links to play. *Playrights*, 29(4), 39-46.
- Ratey, J. J. (2001). *A user's guide to the brain*. New York : Pantheon Books.
- Reifel, S., Hoke, P., Pape, D., & Wisneski, D. (2004). From context to text : DAP, hermeneutics, and reading classroom play. In S. Reifel & M. H. Brown(Eds.), *Social context of early education, and reconceptualizing play(II), Advances in early education and day care*, vol.3(pp.207-218). San Diego, CA : Elsevier.
- Shore, R. (1997). *Rethinking the brain : New insights into early development*. New York : Families and Work Institute.

- Simons, J. (2003). Games people should play. *Rocky Mountain News*, May 12, 3D, 16D.
- Siviy, S. (1998). Neurobiological substrates of play behavior. In M. Bekoff & J. Byers(Eds.), *Animal play : Evolutionary, comparative and ecological perspectives*(pp.221-242). Cambridge, MA : Cambridge University Press.
- Sutton-Smith, B. (1997). *The ambiguity of play*. Cambridge, MA : Harvard University Press.
- Sylwester, R. (1995). *A celebration of neuron : An educator's guide to the human brain*. Alexandria, VA : ASCD.
- Vender Ven, K. (2004). Beyond fun and games towards a meaningful theory of play : Can a hermeneutic perspective contribute? In S. Reifel & M. H. Brown(Eds.), *Social context of early education, and reconceptualizing play(II), Advances in early education and day care*, vol. 3(pp.165-205). San Diego, CA : Elsevier.
- Vender Ven, K. (2006). Attaining the Protean self in rapidly changing world : Understanding chaos through play, In D. P. Fromberg & D. Bergen (Eds.), *Play from birth to twelve : Contexts, perspectives, and meanings*(pp.405-415). New York : Routledge.

2009년 8월 22일 투고, 2009년 10월 25일 수정
2009년 11월 11일 채택