

놀이와 음악지도에 관한 고찰

유 덕 희*

차 례

1. 놀이의 심리학적 고찰
2. 놀이의 교육학적 고찰
3. 놀이 속의 음악

I. 놀이의 心理學的 考察

1. 놀이에 대한 古典的 諸學說

놀이가 어떠한 원인에 의해서 생기며, 또 놀이는 무엇 때문에 있을 수 있는 것인가에 관해서 오늘날까지 많은 논의가 있었지만, 그 주된 것을 들어보면 다음과 같다.

(1) 剩餘에너지說

Herbert Spencer에 의하면 첫째로, 생물에는 일정량의 이용 가능한 에너지가 존재한다는 것, 둘째로 생물에는 이 에너지를 소비하려는 경향이 있다는 것을 가정한다. 그리고 생존을 위해서 에너지를 다 소비하지 못하였을 때에 생존상의 목적을 특별히 갖지 않는 '놀이'라는 행동을 일으킴으로써 이 剩餘에너지가 소비된다고 풀이한다.

* 서울교육대학교 교수

(2) 氣分轉換說

Lazarus Moritz나 Patrik, J. R의 학설로서, 잉여에너지설과는 반대로 생물이 새로운 과제에 부딪쳐서 피로를 느낄 때 소모된 에너지를 회복시키는 수단으로서 '놀이'가 생긴다고 풀이한다.

이 두 가지의 설은 서로 모순된 것같이 보이지만, 현실적으로 인간의 행동을 관찰해 보면, 이른바 '餘暇'가 있을 때 놀이를 시작한다는 것도 있겠고, 또 '일'에 지쳐서 기분전환을 위해서 놀이를 한다는 것도 있을 수 있다. 이 두 가지의 설은 이와 같은 '놀이'의 두 가지 면을 포착한 것으로 볼 수 있다.

그러나 理論上으로 말하면, 잉여에너지설과 기분전환설은 보기에 따라서는 대립된 것은 아니다. 잉여에너지설이 에너지의 排出口로서 生活體의 행동의 총체라는 한 종류의 것을 생각한데 비해서 기분전환설은 '일'과 '놀이'라는 두 종류의 것을 생각하였고, '일'쪽의 에너지가 소비되고 말았기 때문에 그 사이에 별개의 '놀이'쪽의 에너지를 소비시켜서 '일'쪽의 에너지가 보충되는 것을 기다린다는 생각이다. 그러나 과연 '일'과 '놀이'를 확실하게 나눌 수가 있느냐는 성인의 생활에서 생각해 보아도 의문이 있으며, 하물며 어린이의 생활에 있어서 무엇이 놀이이고 무엇이 일인가를 행동의 내용에서 구별하기란 대단히 곤란하다.

(3) 準備說

Karl Groos의 학설로서, 놀이는 본능에 의해서 생기는 것이지만, 현재의 適應行動으로서 나타나는 것이 아니고, 장래 生活體가 성숙하였을 때 적응 행동으로서 일어나는 행동을 위한 준비 또는 예비연습으로서 필요하다고 풀이한다.

(4) 反復說

'個體發生은 系統發生을 되풀이한다.'는 생각을 '反復說'이라고 하는데, Stanley Hall은 進化論의 영향을 바탕으로 놀이를 이 반복설의 입장에서 설명하려고 하였다. 그는 인류의 역사상 초기에 나타난 원시적인 행동이 현대의 인간에 있어서의 '놀이'로서 나타나는 것이라고 풀이한다.

어린이가 인형을 재우면서 놀고 있는 경우에, 잉여에너지설로서는 어린이는 다른 놀이가 없기 때문에 심심해서 놀고 있는 것으로 풀이하겠고, 기분전환설에서는 어린이는 뭔지 집중해서 해결하여야 할 비교적 곤란한 과제에 지쳐서 단순한 활동을 함으로써 이른바 쉬고 있다고 보는 것이다. 그런데 준비설의 입장에서 본다면, 이와 같은 행동은 장래 그 어린이가 엄마가 되었을 경우에 필요한 행동의 예비연습으로 생각한다. 또한 반복설로서 본다면, 이것은 진화의 과정으로서 인류의 선조가 계속 해 왔던 행동의 흔적이며, 아마도 본래는 著述的, 宗教的인 儀式으로써 이루어진 행동일 것이라고 생각한다.

乳兒의 把握反射가 인류의 선조가 樹上生活을 하였을 때의 영향이라고 설명되는 것과 마찬가지로 과연 어린이의 놀이의 기원을 과거로 거슬러 올라가서 찾는 것이 가능한 것인가는 분명치 않다. 반복설은 놀이의 기원을 설명하는 이론으로서는 불충분한 것으로 생각되지만, Stanley Hull에 의하면 반복설을 채용한 덕택으로 놀이를 하나의 발전적인 것으로 보고 놀이의 발전단계를 생각할 수가 있었다고 하며, 또 연구를 하는 데의 힌트로서 전연 필요가 없는 것은 아니다.

그런데 이 밖에도 놀이에 관한 이론이 없는 것은 아니나 놀이에 관한 고전적인 이론에 더 흥미를 갖고자 하면 Herron과 Sutton-Smith¹⁾의 책이나 Ellis의 著書²⁾를 참고하면 된다.

이들 古典的 學說이 오늘날의 우리들에게 그다지 매력을 주지 못하는 것은 이들 학설이 모두 '놀이'에 대해서 하나의 해석으로만 그쳤고, 과연 그 해석의 정확성이 검토되지 않았고, 着想으로만 느꼈기 때문이다.

또한 고전적 학설에서는 '놀이'를 직접 생활에 도움이 되는 것으로 생각지 않았고, 어린이들의 空想의 세계에 깊은 관심이 없었다.

2 '놀이'란?

현재 教育界(특히 유아교육계)에서는 '놀이'라는 것이 매우 중시되고 있다.

그러나 '놀이'라는 정의가 분명치 않은 말을 亂用함으로써 오히려 쓸데없는 혼란을 일으키는 경우도 없지 않다. 그리고 앞에서 본 것처럼 古典學說에서 근거를 찾을 수 있는가 하면, 이것 역시 곤란하다. 단순히 '準備設'을 받아 들어서 무조건 논다는 것이 장래에 쓸모없다고 생각한다면, 놀이가 교육적으로 보아 중요하다고 할 수는 있으나 어떤 놀이가 장래의 어떤 활동의 준비가 되느냐라는 점에 대해서 전문적인 지식도 없이 그저 一般論으로서 '놀이는 장래의 준비가 된다'고 하는 것만으로는 커리큘럼編成에 도움이 되지 않는다.

또한 어떻게 하면 놀이를 할 수 있는냐는 문제에 대해서도 잉여에너지설에서 생각하면, 특별히 과제를 주는 것도 없이 놀이라도 하지 않으면 심증이 나는 상황에다 어린이를 있게 하는 방법도 생각할 수 있겠고, 기분전환설에 따르면, 어린이를 자유롭게 하기 전에 어린이들이 열심히 다룰 수 있는 과제를 주는 것이 좋겠다고 생각되나, 이 역시 실제로는 참고가 되지 않는다. 反復設로 생각하면, 이것은 이미 교육상의 수단을 말하기 이전에 것이 현재의 활동원인이라는 것이기 때문에 현재 무엇을 할 것인가의 지시를 얻어내기가 어렵다.

따라서 '놀이란 무엇인가'에 대해서 Roger Caillos는 놀이란 다음과 같은 활동이라고 定義하고

1) R.E. Herron and B. Sutton-Smith(eds.), *Child's play*, 1979, p. 312 참조.

2) M.J. Ellis, *Why people play*, 1973, ch. 3 참조.

있다.

- ① 다른 사람으로부터 강요당하지 않는 자유로운 활동
- ② 이미 정해진 명확한 공간과 시간의 범위내에 제한된 활동
- ③ 활동의 전개의 방법이나 결과를 깨닫지 못한 미확정의 활동
- ④ 재산이나 富 등을 만들어 내지 않는 비생산적 활동
- ⑤ 약속된 일에 따르는 활동(반드시 법칙에 따르는 것이 아니며, 일시적인 약속을 확립해서 이에 따르는 것)
- ⑥ 일상적인 현실이 아니고 2차적인 현실 또는 명백하게 비현실적이라고 의식되는 활동

이라고 하지만, 모든 놀이가 이 여섯 가지의 특징을 모두 완전하게 갖추었다는 것은 아니다. 놀이에는 여러 종류가 있어서, 한편으로는 통제되지 않은 순진한 發散이 있는 동시에, 한편으로는 恣意的이지만 일시적으로 거북한 규칙에 따르는 놀이가 있다. 그래서 Caillios는 앞서와 같은 정의를 내린 다음 바로 놀이의 분류를 하였지만, 여기서는 Caillios의 분류에 대해서 깊이 들어갈 필요가 없으며, 오히려 교육에 따르는 문제를 생각하여야 할 것이다.

교육에 따른 놀이를 생각해 보면 놀이를 중요시하자는 주장에도 여러 의미가 들어 있으며, 때로는 ‘놀이보다는 作業’의 주장도 있다. 예컨대 Montessori 教育에서는 ‘놀이’보다도 ‘작업’을 중시하는데, 실제로는 다른 사람에게 강요되지 않은 자유로운 활동을 어린이들에게 시키는 것이 Montessori교육의 특색이다. 따라서 이런 의미에서는 Montessori교육에서의 ‘작업’은 ‘놀이’라고 할 수 있다.

Montessori 교육을 하고 있는 곳을 관찰하면 어린이들 각자가 나름대로 자기들이 좋아하는 공부나 작업을 하고 있는 것을 볼 수 있다. 어떤 어린이는 다림질을 하고 있고, 또 어떤 어린이는 한 줄로 서 있는 크기가 다른 구멍에 맞는 圓筒을 찾고 있다. 이 어린이들에 대한 관찰을 계속해 보면, 한차례 원통찾기의 과제를 마친 후 스스로 원통찾기의 도구를 치우고, 좀 생각하였다가 世界地圖의 Jigsaw Puzzle을 가져오는 장면을 볼 수가 있다. 보통 학교에서와 같이 ‘다음은 무엇을 합니다.’라는 지시가 없다.

가정에서 어린이들이 자발적으로 Jigsaw Puzzle을 하고 있으면 우리는 ‘어린이가 놀고 있다’고 할 것이다. 이런 의미에서 Montessori학교의 어린이들은 참으로 잘 논다. 그럼에도 불구하고 ‘놀이’라고 하지 않고 ‘작업’이라고 부르는 것은 현실적인 것을 고의로 무시해서 공상적인 놀이를 하는 것을 중시하는 입장에 반대하기 때문이다.³⁾ Caillios의 定義에 의하면, 여섯번째의 조건이 충족되어

3) L. Kohlberg, Montessori with the culturally disadvantaged: A cognitive-developmental interaction and some research findings. In R.D. Hess and R.M. Bear(eds.), Early Education: Current Theory, Research, and Action, 1968, p. 109.

있지 않다는 의미로, 이것은 ‘놀이’가 아니라고 하겠다. 그러나 사람에 따라서는 이 非現實性이라는 조건이 충족되지 않아도 어린이들이 자발적으로 자기목적적 활동을 하고 있으면, 이것을 ‘어린이가 놀고 있다’고도 할 수 있을 것이다.

결국 교육이라는나 面에서 최근 중요시되고 있는 ‘놀이’란 무엇인가를 생각해 보면 포괄적인 내용을 단지 하나로만 짓는다는 것은 좀 무리이며, 몇가지의 특징을 찾아서 각자가 ‘놀이’라는 정의를 내리는 것이 무난할 것이다.

교육에서 놀이의 의의를 중요시 하여야 한다고 할 때 사람들은 무엇을 이야기 하려고 하는 것일까? 우선 다음 세 가지 점에 주목하면 될 것이다.⁴⁾

① 귀로 듣거나 책을 읽거나 해서 배우기보다는 자기 스스로 여러 가지 활동을 통해서 배우는 것이 중요하다고 주장할 때, 사람들은 ‘놀이를 통해서 배우는 것이 중요하다’고 할 수 있다.

이 경우를 더 자세히 말하면

㉠ 언어에 중점을 두는 것이 아니고, 손과 발을 움직여서 여러 가지를 시도하는 것이 중요하다는 것.

㉡ 학습자 자신이 스스로 해 본다는 것이 중요하다는 것을 생각하는 것. 전자는 교육 가운데서 언어의 취급을 뜻하고, 후자는 이른바 觀察學習의 효과라는 문제에 관계된다.

② 자기 목적적인 활동을 ‘놀이’라고 부를 때가 있는데, 자기목적적인 활동이란 무엇인가 다른 목적을 위한 수단으로서 이루어지는 행동이 아니고, 활동 그 자체가 목적이 되는 유형의 행동을 뜻한다.

동물에게 재주를 가르칠 때를 생각해 보면, 동물들은 대개의 경우 재주 그 자체를 즐기는 것이 아니고, 그보다는 먹이를 얻는 수단으로서 재주를 부린다. 최근까지 심리학자들은 이와 같은 동물에 대한 훈련을 모델로 해서 학습의 연구를 해 왔는데, 이는 道具的(수단적) 條件化의 이론이다.

이 이론에서는 행동의 동기는 행동 그 자체 속에 있는 것이 아니고, 그 이외의 부분에 있는 것으로 생각하기 때문에, 動機化로서 이른바 ‘內發的 動機化’를 중시하고 있는 셈이다. 이에 비해서 자기 목적적 활동을 중시하게 되면 해당활동 그 자체에 즐거움이 있기 때문에 이른바 ‘內發 動機化’를 중시한 教育論이 전개되며, 여기서는 ‘놀이’의 중시가 호기심의 중시와 대부분 겹치게 된다.

③ 이미 말한 바와 같이, 現實性을 고의로 무시해서 현실과 떨어진 상상의 세계를 중시하려고 할 때, ‘놀이’의 중시라고 할 때가 있다. 예컨대 유치원에서 소꿉놀이를 중시하는 이유로서, 실제

4) 森昭編, 「人間のための教育 1. 〈幼児〉」(日本放送出版協會, 1973), p.89.

로 家事를 돕게 하기 전에, 유아기에 걸쳐야 할 하나의 단계로서 상상의 세계 속에서 가사와 비슷한 활동을 하는 것이 필요하다고 생각하는 사람들이 놀이를 중요시한다고 하면, 대개의 경우 놀이 속에서도 象徵놀이를 중시하고 있는 것이다.

이와 같이 ‘놀이’라는 말의 내용을 세 가지로 나누어서 볼 때 각기 나름대로의 심리학적인 문제가 생기게 되는데, 이제 이에 대해서 생각해 보기로 한다.

3. 活動으로서의 놀이

유치원에서 놀이를 중요시한다고 해서 참관해 보면, 어린이들의 自發性에 맡겨서 활동케 하지 않고, ‘무엇을 합시다’라고 교사가 일일이 지시를 하고 있는 것을 볼 수 있다. 그래서 이는 놀이가 아니라고 혹평을 하는 사람들도 있다. 그러나 교사가 말로만 설명하는 것이 아니고, 어린이들에게 실제로 여러 가지를 시킴으로써 이른바 ‘활동을 통해서 학습한다’는 점에서 나름대로의 의미가 있다.

예컨대 나이가 든 어린이에게 가르치는 것과 같은 방법으로는 유아에게 圓形의 對稱性 같은 것을 이해시킬 수는 없으나, 둘로 접은 종이를 가위로 잘라서 열어 보는 ‘놀이’를 한다든가, 그림을 그린 地面에 수직으로 거울을 세워서 지면의 그림과 거울에 비친 像을 맞추어서 對稱圓形을 만드는 ‘놀이’를 시켜서 유아에게 이와 같은 방법으로 만들 수 있는 도형과 만들 수 없는 도형과를 구별하게 한다.

이와 같은 ‘놀이’가 교육상 유효하다는 것은 動作的 表象→映像的 表象→象徵的 表象과 같은 표상의 발달에 관계되고 있다. 예를들면 M. Tanaka 에 의하면 국민학교 1학년생의 分類의 학습에 있어서 발달이 빠르고 상징적 표상의 단계에 있어서 무엇을 생각할 때 말이 유효한 작용을 하는 어린이에게는, 분류할 것의 특징을 말로 시키거나 分類規準을 말로 시키는 指導法을 썼을 때에 보편적으로 좋은 성적을 올린 데에 비하여 발달이 늦고 아직 충분히 상징적 표현의 단계에 이르지 못한 어린이는 이와 같은 언어 중심의 지도가 오히려 마이너스의 효과를 가져왔다고 한다.⁵⁾ 이른바 ‘適性處遇 交互作用’의 좋은 예이다.

어린이를 위한 教育放送을 비난해서 “어린이는 원래 놀이 가운데서 배워간다.”고 할 때 앞서의 말과는 좀 다른 견해인 것 같은데, 아마도 학습은 학습자가 적극적으로 행동할 때에 성립한다고 본다.

이와 같은 주장을 지지한다고 생각되는 心理學說에는 두 가지 타입이 있다.

① 프로그램학습에서 ‘적극적 반응의 原理’, 즉 학습원리로서 보는 Skinner등의 행동주의적인

5) 森昭編, 上湯書, pp.91~96.

학습이론

- ② 감각운동적 Schema(圖式)로 부터 시작해서 Schema에의 '同化'와 Schema의 '調節'로서 認識의 형성을 말하는 Piaget의 인식발달의 이론 어느 이론이건 학습자가 스스로 손발을 움직이는 것의 중요성을 주장하는 것이지만, 실제로는 학습자가 스스로 행동을 일으키는 것 보다는 다른 사람의 학습행위를 관찰하는 쪽이 효과가 있다는 현상도 흔히 관찰되고 있다.

예컨대 Rosenbaum은 四肢選擇 중에서 하나의 정답을 발견하는 과제가 20개 있는 아주 실험적인 상황에서, 국민학교의 모든 학년을 통해서 스스로 몰두해서 정답을 발견하는 학습자보다는 이것을 옆에서 관찰하면서 학습한 학습자쪽이 정답을 잘 기억하고 있었다고 보고하고 있다.⁶⁾

이와 같은 학습을 '觀察學習'이라고 하는데, 어떤 학습에 있어서 학습자 자신의 적극적 반응이 필요한지 아닌지는 앞으로도 연구가 계속되어야 할 것이다.

4. 自己目的的 活動으로서의 놀이

Pompeii의 追跡에서 나타난 그림 중에 소녀가 주사위를 가지고 노는 모습을 그린 것이 있다. 주사위라고는 하지만 현재 쓰이고 있는 것이 아니고 한 귀퉁이가 흑같이 된 손뼉, 이른바 Knuckle bone이라고 불리는 것인데, 아마도 고대 Greece나 Rome에서도 주사위 놀이는 성행하였던 것 같다. 또 A. Frazer여사의 '玩具史'에는 이 주사위가 어린이가 착한 일을 하였을 때의 상으로 이용되었다고 쓰여 있다.

그런데 이와 같은 놀이를 설명하는 이론은 아주 최근까지도 발표되지 않고 있었다. 최근에 와서 R. W. White는 인간은 환경에 작용되고, 환경내에서 스스로의 행위에 영향을 주려는 욕구가 있다는 학설을 발표하였는데, 좀 과장해서 말한다면 세계를 변화시키려는 '效力感(feeling of efficacy)'을 얻으려는 욕구가 갖추어지고 있다는 것이다.⁷⁾

또 한편 Berlyne등에 의해서 인간에는 외부로부터 情報를 받아들임으로 해서 覺醒水準을 바람직한 상태로 유지하려는 경향이 있다는 것이 밝혀졌다.⁸⁾ 각성수준은 외부로부터 주어지는 자극의 신기함, 복잡함, 矛盾, 不協和의 정도에 따라 변화하는 것으로서, 이들 刺戟特性의 정도가 늘어남에 따라 각성수준도 높아지지만, 정도가 지나치면 다시 각성수준은 낮아진다.

예컨대 너무 쉬운 것은 효과가 없고, 약간 어려운 정도의 것이 재미있으며, 그러나 너무 복잡

6) M.E. Rosenbaum, The effect of verbalization of correct responses by performers and observers on retention, Child Development, 1967, pp. 615-625.

7) R.W. White, Motivation reconsidered: The concept of competence, Psychol. Rev., 1959, pp. 297-333.

8) D.E. Berlyne, Laughter, humor and play, In G.L. Lindzey and E. Aronson(eds.), Handbook of Social Psychology, (2nd ed.) vol. 3, 1969, pp. 795-853.

하면 재미를 잃게 된다.

OK, Moore 등은 이러한 이론을 교육에 응용하려고 한 사람들이다.

이들은 오랜 연구끝에 어린이들을 위하여 개발한, Key를 두드리면 문학의 이름이 들리는 신기한 ‘말하는 typewriter’을 개발하였다. 이 typewriter가 있는 방에 어린이를 불러들여 어린이의 주관적인 흥미에 맡겨서 文學指導를 시켰다.⁹⁾ Moore는 이 typewriter에 의한 문학교육을 더욱 일반화해서 ‘응용하는 환경’이라는 개념을 세웠는데, 이는 다음 다섯 개의 조건을 갖춘 환경을 말한다.

- ① 환경 속에서는 어린이들이 자유롭게 찾거나 시도하는 것이 허용되고 있다.
- ② 어린이가 무엇인가를 하면 이에 대한 환경의 반응이 바로 어린이에게 돌아온다.
- ③ 환경내에서 일어나는 것은 모두 어린이의 Pace에서 일어난다(타인으로 부터 재촉받지를 않는다).
- ④ 환경내에서 일어나는 것 중에 있는 規則性을 발견하기 위해서 어린이들은 성의껏 머리를 짜낸다.
- ⑤ 그 환경내에서 발견되는 규칙성이라는 것은 그 場에서만 활용되는 것이 아니라, 自然, 社會, 文化에 대해서도 여러가지 생각하는 데 도움을 준다.

다시 설명할 여지도 없이 ‘응답하는 환경’은 White가 말하는 ‘效力感’을 불러 일으키는 환경(조건②)이며, 또한 적당한 각성수준을 유지하는 환경(조건③)이다.

최근의 動機化의 이론에서 보면, 어린이들의 자기목적적 행동을 불러 일으키기 위해서는 어린이의 활동의 결과 어린이의 가까이에 변화가 일어나는 것, 또한 어린이의 각성수준을 높일 수 있는 적당한(무엇이 적당한가는 개인에 따라서 다르지만) 新奇性・意外性・複雑性을 갖는 교재를 준비하는 것이 필요하다. 이와같은 교재나 교구가 준비되면 어린이들은 놀이에 열중하면서 자발적으로 학습을 이끌어 나아갈 것이다.

5. 非現實의 世界에서의 活動으로서의 놀이

비현실적 세계에서의 활동으로서의 놀이는 Freud에 의하면 불안의 처리를 위해서 필요하다. 현실세계에서 불안을 일으키는 대상도 비현실적인 ‘놀이’의 세계에서는 그다지 불안을 일으키지 않는다. 따라서 이와같은 세계에서 불안을 처리해 버리면 불쾌한 체험을 추방할 수 있게 되며, 인간관계에 있어서도 약자와 강자의 관계를 空想世界에서는 전환시킬 수가 있다.

이러한 생각은 Piaget의 知的 發達속에 모습을 바꿔서 다른 것같이 생각되는데, Piaget는 지능

9) 森昭編, 前掲書, p102

의 발달을 생각함에 있어 ‘同化’와 ‘調節’이라는 두 종류의 과정을 생각한다. 동화란 이미 몸에 갖추고 있는 행동의 Schema를 이용해서 外界의 事物을 끌어들이는 것이다.

乳兒가 손에 잡히는 대로 계속 입으로 가져다가 빠는 것은 타고나면서 부터의 呼 反應이라는 Schema를 이용하고 있는 ‘同化’이다. 같은 Schema를 되풀이하는 동안에 이불이나 빠는 장난감 등으로 Schema 의 적용범위를 넓혀 가는 것을 ‘一般化的 同化’라고 하면, 젖꼭지는 빨 때 젖이 나오지만, 이불은 빨아도 젖이 나오지 않는다는 것을 구별할 수가 있게 되는 과정을 再認的 同化’라고 한다.

한편, 자기가 갖고 있는 활동이나 操作의 양식을 수정해서 환경에 반응하는 것을 ‘조절’이라고 하며, 손을 뻗어도 미치지 못하는 곳에 갖고 싶은 것이 있을 때에 막대를 이용해서 이를 차지한다면 그 변화는 ‘조절’이다.

Schema에 의하면 동화나 조절도 지능이 갖는 두 측면에 불과하다. 조절보다는 동화의 작용이 강하게 나타난 활동이 ‘놀이’이고, 동화보다도 조절의 작용이 강하게 나타난 것이 ‘模倣’이며, 지능은 동화와 조절과의 균형이다.

따라서 놀이의 발달은 지능의 발달의 한 측면에 불과하며, 놀이의 발달단계는 지능의 발달단계에 대응한다. 지능발달에서의 感覺運動的인 시기에는 이미 몸에 익혀진 감각운동적 Schema를 반복해서 작용하는 것을 즐기는 형태로 놀이가 나타나는데, 이것이 ‘練習놀이’의 단계이다.

2세를 지나서 前操作的 表象의 단계에 들어서면, 놀이는 점차로 ‘象徵놀이’의 단계로 移行해 가는데, 이 시기의 어린이들은 年長者들이 이루고 있는 사회나 또는 아직 잘 이해되지 않은 물리적 세계에의 적응을 바라고 있지만, 실제로는 잘 적응되지 못하기 때문에 현실에 적응하는 대신에 현실쪽을 자기가 갖고 있는 Schema로 동화시키고 만다.

그러면 현실에서 되지 않았던 것을 공상의 세계에서 처리해서 만족하게 되는 것인데, Freud가 감정의 발달에 대해서 말한 것을 Piaget가 知的 발달에 변형, 응용한 것임을 잘 알 수가 있다. Piaget의 딸이 3세 5개월 때 밤에 마당에 나가는 것을 무척 싫어하였는데, 그 이유는 나무 위에서 부엉이가 울고 있기 때문이다. 그래서 그는 “마당에 부엉이가 있지요! 그러나 아리(그녀가 자기 베게에 붙인 이름)가 큰 장화를 신고 가면 부엉이가 놀래서 도망가지요!”하면서 공상의 세계에서 불안을 처리하게 하였다. 이것은 정신분석적 해석에 꼭 맞는 사례이다. 그러나 Piaget는 여기서 “무엇을 하면 어떻게 된다”는 豫期的인 판단이 이루어지고 있음을 놓치지 않을 것이다. 즉 상상이란 知的인 營爲이다.¹⁰⁾

그런데 놀이라는 것이 지능발달의 한 측면에 불과한 것이라면, 이와 같은 어린이의 비현실적

10) J.Piaget, Play, Dreams and Imitation in Childhood, 1961.

경향을 일부러 강화시키려는 것도 우스운 일이 되고 만다.

Goldberg에 의하면, 상징놀이나 흉내내기 놀이를 전혀 시키지 않은 가정의 어린이는 知的인 발달이 늦다고 하며, 상징놀이는 종래에 생각하였던 것과 같이 창조성이나 자기표현을 키우는 데에 많은 도움을 주기보다는 일반적인 지능의 발달을 촉진시키는 데 필요한 것 같다.

교육의 장면에서는 어린이의 상상력의 풍부함을 하나의 獨立變數로서 보고, 이에 알맞은 놀이의 장면을 갖추는 것이 필요하다. 예컨대 Pulaski의 연구에 의하면, 構造化된 놀이의 장면(예: 집 모양으로 쌓아 놓은 집짓기 장난감을 줌)과 그다지 구조화되지 않은 놀이의 장면(예: 흐트러 놓은 집짓기 장난감을 줌)을 비교하면, 상상력이 풍부한 어린이는 후자의 장면에서 풍부한 상상력을 발휘하는데, 그다지 상상력이 풍부하지 못한 어린이의 경우는 구조화된 놀이의 장면에서 보다 풍부한 상상력을 발휘한다고 한다.¹¹⁾

適性處遇 交 作用에 관한 연구는 이와 같이 필요하며, 이러한 결과가 이루어지면서 비로소 어린이의 개성에 따른 취급이 가능하게 된다.

끝으로 놀이의 교육적 가치에 대해서 생각해 보기로 하는데, 교육적 가치에 따라서(즉, 무엇이 준비가 될 수 있는냐의 관점에서)놀이를 분류하기란 매우 중요한 일이라 하겠다. 먼저 Roberts와 Sutton-Smith¹²⁾는

① 신체기능의 게임

② Strategy의 게임

③ 우연의 게임

의 세 종류를 들고, 比較文化的資料에 따라서 각기 1) 연습에 의해서 성공하려고 하는 것, 2) 바른 판단으로 성공하려는 것, 3) 요행에 의해서 성공하려는 것 등의 태도를 키우는 것이라고 한다.

또한 Moore¹³⁾는

① 規則性を 발견해서 이용하는 Puzzle

② 偶然을 즐기는 놀이(예: dice놀이)

③ 去來를 즐기는 게임

④ umpier로서의 視點을 기른다.

라고 논하고 있으며, 그리고 규칙성을 발견해서 이용하는 것은 즐기는 Puzzle은 자연과학적인

11) M.A. Pulaski, Toys and imaginative play, In J.L. Singer(ed.), The Child's World of Make-Believe, 1973, pp. 74~103.

12) J.M. Roberts and B.Sutton-Smith, Child trining and game involvement, In E.M. Abedon and B. Sutton-Smith(eds.), The Study of Games, 1971, pp. 465~487.

13) O.K. Moore and A.R. Anderson, Some principles for the design of clarifying educational environments, In D.A. Goslin(ed.), Handbook of Socialization, Theory and Research, 1969/, pp. 5719613.

태도를 키우는 것이고, 간단한 규칙에 따라서 Player 끼리의 거래를 즐기는 게임은 사회과학적인 것을 배우는 데 도움이 된다고 한다.

교육에서 '놀이'를 중요시하자는 것은 이와 같은 분석이 충분히 이루어져야만 가능할 것이다. 따라서 '놀이가 중요하다'고 흘러버릴 것이 아니라 어떤 의미에서, 또 어떤 종류의 놀이가 생활에 어떠한 의미를 갖느냐를 명백히 하는 것만이 금후의 연구과제이다.

6. 놀이의 形態

놀이의 마음은 인격의 여러 층과 관련을 갖기 때문에, 이것이 발동하는 분야·방향·대상 또한 모두 다를 것이다. 그리고 놀이의 마음의 발휘를 리이드(lead)하는 것은 '흥미'이며, 흥미가 방향을 결정한다고 할 수가 있다. 따라서 놀이의 종류, 노는 방법, 즉 놀이의 형태를 선택하도록 하는 것이 흥미라고 하여도 좋을 것이다.

흥미라는 테에마(thema)로 보면, 이는 첫째로 개성의 문제·개인차의 문제가 될 것이고, 둘째로는 年齡差이며, 세째로는 性差이고, 네째로는 地域差이고, 다섯째는 民族差, 국민성에 따른 차이이다.

(1) 個人差

인격의 綜合性이나 總合性 등에 대해서는 모두 같지만, 통합의 방법에는 독자성이 있어서 개인마다 다르다. 즉 인간은 개성적인 존재이기 때문에 그 인격의 자주적인 표현은 모두 개성적일 것이다.

따라서 감각놀이나 운동놀이에 흥미를 갖는 어린이는 스포츠나 예능방면으로 놀이의 마음이 움직일 것이다. 그리고 사회성이 풍부한 어린이는 친구들과의 놀이에 관심을 보일 것이다. 마찬가지로 知的 흥미가 있는 어린이라고 어린이에 따라서 言語놀이 또는 동작놀이에 흥미를 보일 것이다.

예를들면 구성놀이·운동놀이·음악놀이·그림책놀이·사교놀이·상상놀이·이야기놀이·조작놀이·수집놀이·술래잡기놀이 등 무한한 형태나 종류가 생길 것이다.

이들 모든 놀이들은 이것은 개성의 표현이라고 한다면, 이와 같은 놀이는 반대로 個性形成에 작용된다고 할 수 있겠다. 이런 의미에서 단지 사람의 흥내에 시종하는 모방놀이는 참뜻의 놀이라고 할 수가 없다.

(2) 年齡差

연령에 따라서 놀이에 차이를 볼 수 있는 것은 인격의 발달에 의한 인격 구조의 변화에 수반

되는 것이기 때문에 당연하다. 흥미가 인격의 한 영역이라면 당연히 흥미 그 자체가 질적으로 달라지기 때문이다.

흔히 말하는 혼자놀이, 傍觀놀이, 싸움놀이, 聯合놀이, 협동놀이 등은 幼兒期의 정신발달, 특히 사회성의 발달에 따른 차이이다. 따라서 어린이의 노는 것을 봄으로써 그 사회성의 발달정도의 목표를 알 수도 있다.

어린이의 놀이는 대체적으로 자연스런 인격의 표현일 때가 많으나 어른의 경우에는 순수한 놀이가 적다. 예컨대 골프(golf)가 相談의 前段階가 되고, 교제를 위한 것일 때 이것은 놀이라고는 할 수 없으며, 일종의 과제이고 의무이기 때문에 작업의 일종이라고도 할 수 있겠다.

(3) 性 差

성차는 비교적 일찍 나타나는데, 예를 들면 그림의 선택이나 흥미를 보면 2세경에서 남자 어린이는 타는 것(자동차류)이 실려있는 그림책에 강한 흥미를 보이지만, 여자 어린이는 그런 경향이 보이지 않는다.

성차는 연령의 발달, 특히 국민학교 4학년경부터 현저하게 달라지며, 놀이의 형태도 크게 달라진다. 즉 남자는 활발한 집단적인 밖에서의 놀이를 즐기지만, 여자는 인형이나 잡담과 같은 실내의 비활동적인 놀이를 즐긴다.

청년기가 되면서 성차는 더욱 커져서 남자는 機械, 技術面에 흥미를 보이고, 여자는 情操的, 家庭的인 면에 흥미를 보이게 된다.

그러나 性差一邊倒로 단정하는 것은 지도상 유의를 요한다. 즉 남자에도 女性度가 강한 어린이, 여자에도 男性度가 강한 개성을 갖는 어린이가 있다는 것을 무시해서는 안 될 것이다.

(4) 地 域 差

지역에 따라서는 다른 놀이를 볼 수 있는 것은 기본적으로는 인격과 환경과의 작용의 차라고 볼 수 있다. 예컨대 대나무가 많은 지방의 어린이와 대나무가 적은 지방과는 놀이의 媒體가 다르기 때문에 그 형태 또한 당연히 달라진다.

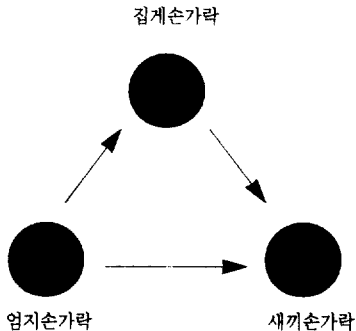
이것은 또한 지역에 따른 문화의 차이를 배경으로 하고 있다. 즉, 풍부한 자연에 싸인 지역의 어린이와 자연이 파괴된 도시의 어린이와는 놀이의 매체·내용·형태가 달라지는 것도 당연할 것이다.

각 지방에 傳承된 각종의 놀이가 어린이의 마음을 키운 역할의 중요함을 생각한다면, 일종의 文化財로서의 가치를 고려해 보아야 할 것이다. 보존이란 반드시 형태로써 남겨진 장난감, 기구뿐만 아니라 놀이의 활동 그 자체의 보존이 중요하다.

(5) 民族差

문화의 패턴(Pattern)을 달리하는 민족이나 국민은 각기 그 놀이나 기구를 보유하고 있으며, 이것은 환경·문화·사회등의 특질을 갖고 있다.

인도네시아 어린이들의 가위바위보를 소개하면, 엄지, 집게, 새끼손가락의 세 개를 쓰는데, 강약(強弱)은 다음과 같다.



엄지는 코끼리를 뜻하고, 집게는 사람, 그리고 새끼손가락은 개미이다. 코끼리는 사람보다 강하고, 사람은 개미보다 강하다. 그러면 개미는 코끼리보다 강할까? 개미는 코끼리의 귓속으로 기어들어가서 괴롭히기 때문에 코끼리가 진다는 것이다.

國際理解의 중요성이 이야기 되고 있는데, 어린이들의 최대의 즐거움인 놀이에 의한 상호이해는 가장 빠른 길이라고 본다. 어린이는 다른 문화에 대한 偏見이나 障壁이 적은 점에서도 유리하기 때문이다.

7. 놀이와 마음의 健康

여러 어린이들의 문제성이나 문제행동의 배후에는 반드시 ‘마음의 不健康’이 놓여있다.

그리고 문제의 발생에 중심적 역할을 차지하고 있는 것이 情緒인데, 이 정서적 미성숙이 사회적 미성숙을 일으키고, 이것이 登校拒否나 neurosis와 같은 비사회적 장애를 일으키고, 또한 비행·폭행과 같은 반사회적인 문제 행동을 일으키고 있다. 또한 무기분·무감동·무책임과 같은 意慾缺如症과 같은 문제도 그 바탕은 정서의 미성숙이라고 하여도 과언은 아닐 것이다.

이와 같이 생각하면, 정서의 성숙을 촉구하고 정서적 만족의 상태를 만드는 데에 ‘놀이’야말로 가장 적당하며, 이들 모든 문제의 예방과 치료에 활용할 수 있을 것으로 생각된다.

잘 노는 어린이의 마음의 상태는 즐겁고, 보람있고, 만족감에 넘치고 있다. 또한 놀이는 마음 전체의 적극적 활동이며, 정신집중이나 자주성·창조성 등이 키워지기 때문에, 마음의 건강에 있어서 없어서는 안 된다.

이와 같은 건강한 마음을 토대로 해서 일상생활에 만족감이 따르고, 능률이 향상하며, 이를 토대로 해서 ‘學習’이 성립된다. 즉 놀이-생활-학습과 같은 마치 자동차의 gear change와 같이 정신활동의 능률화가 이루어진다고 본다.

그런데 현재의 상태는 많은 어린이들이 그 놀이와 생활을 빼앗기고, 오로지 공부에 쫓기고 있다. 자동차를 top gear로 달리게 하기에 성급하고, low gear나 second gear를 생략하는 것은 엔진고장의 원인이 된다. 차의 경우는 도리에 맞게 운전을 하면서 어린이라는 인간을 다루는 데에는不合理가 언제나 따르고 있다.

이것은 학습의 기초인 놀이와 생활을 받치고 있는 것으로서, 진짜 학습이 되기가 어렵다. 일시적으로 눈 앞의 假聲學力은 붙을지 모르나 生涯學習에 이어지는 학습의욕은 자라지 못할 것이다.

따라서 어린이에 있어서 놀이는 사는 보람이지만, 어른들에게 있어서의 사는 보람은 일(직업)을 통해서 달성된다. 즉, 참으로 자기에게 맞는 일, 자기의 개성에 적합한 직업, 자기의 흥미나 취미와 직결되는 일을 얻을 때 가장 큰 기쁨이 생기는데, 여기에는 놀이의 마음이 살려지고 있는 것이다.

이와 같은 적합한 직업을 찾고 인생의 보람을 찾는 최선의 방법은 어린이 때의 충분한 놀이라고 할 수 있겠는데, 이는 놀이를 통해서 개성의 형성이 이루어지기 때문이다.

현재의 상태는 학업성적이 就職의 첫째 조건이 되어, 어린이들은 학교나 가정에서 과다한 공부에 쫓기고 있다. 그리고 어린이 시절의 놀이와 생활이 빼앗겼다고 한다면, 자기에게 최적의 직업을 찾을 수가 없을 것이다. 즉, 이것이야말로 내가 사는 길, 이 직업이야말로 가장 타고난 직업이라고 느끼는 삶의 보람은 느끼지 못할 것이다.

學力萬能의 사고방식은 경쟁의 원리에 지배되고, 이것을 기준으로 결정된다면 직업도 당연히 경쟁에 奉仕되고 있다. 생화비를 얻는 것만이 직업이라고 한다면 직업은 돈의 수단에 불과하며, 이에는 삶의 보람이 없다. 있다면 많은 급료와 지위에 관한 것만이 보람이 될 것이며, 이는 자기의 인간성을 수단으로 하기 때문에 참 인간적인 보람을 얻을 수가 없는 것이다.

놀이에도 경쟁이 가미되는 경우가 있다. 그렇지만 경쟁의 원리에 지배되어서는 안 된다. 놀이의 원리는 '즐거움'이며 '기쁨'이기 때문에 이에는 '만족의 원리'라고 하여도 좋을 것이다. 따라서 직업에 자기만족의 요소가 부가되면 그 직업은 참으로 보람이 있다.

어린이의 학습에 있어서도 이에 즐거움의 요소가 들어가면 학습의욕이 일어난다. 그러므로 학습을 즐겁으로써 그 학습은 참된 것이 되고, 보람을 갖게 된다.

놀이의 요소는 학습에 불가결의 것이다. 학습을 싫어하고, 괴로워하고, 피하려는 생각은 학습에 놀이가 없다는 증거로서, 학습을 즐긴다는 것이 마음의 건강에 있어서 대단히 중요하다.

불행히도 학습을 싫어하고 일에 고통을 느끼는 사람들의 치료는 어떻게 하여야 할 것인가?

play therapy라는 治療法이 효과를 올리고 있는데, 놀이의 마음으로 유도하고, 놀이에 의해서 즐거움을 얻고, 또 놀이를 통해서 마음 속의 毒素을 토해 낼 수 있다는 것으로 이것은 참으로 치료

법으로서 아주 유효하다.

그러나 치료를 요하는 어린이나 어른을 만들어 내지 않도록 豫防法이나 적극적으로 마음의 건강을 증진시키는 연구가 보다 중요하며, 그 방법으로서의 '놀이'의 의의를 중요시하여야 되겠다.

II. 놀이의 教育學的 考察

1. 學科教育과 놀이

놀지 않는다, 놀 줄 모른다는 '놀이失調症'의 어린이들의 增加가 지적된 것은 이미 오래 전이다. 이 놀이에는 적어도 두 가가 전제가 된다고 생각되는데, 그 하나는 '놀이'가 갖는 교육력에 대한 재인식이고, 또 하나는 학교교육에 있어서의 '創造를 위한 活力'의 너무나 枯渴現象과 학교와 가정의 tie up한 偏差值 至上主義의 현상에 대한 어리석은 인식이다. 현재의 학교제도와 학력 존중의 풍조가 계속되는 한, 어린이들의 세계에 놀이를 부활시키기란 참으로 어려운 문제이며, 동시에 자주 일어나는 폭력의 사실을 우리들은 무심코 넘길 문제가 아니다.

이러한 사태와 놀이를 키운다는 것과의 관련을 생각해 볼 때, 놀이의 원리를 교육의 원리로서 확립하지 않고서는 점점 破滅의 길로 파고드는 학교교육과 가정교육을 바로잡기가 어렵다. 그런데 이러한 말은 새로운 것은 아니다. 왜냐하면 이니 오래전부터 우리가 '餘裕'가 있는 教育을 catch phrase로 내걸은 교육방침과 원리적으로 같기 때문이다. 이 catch phrase는 어린이들의 학교 생활을 충실히 하기 위해서 학교교육을 '여유있게'라는 관점에서 다시 생각하자는 問題提起였는데, 이렇게 생각해 보면 학교교육의 원리에 놀이의 원리를 끌어들이려는 것은 너무나 당연한 문제제기이다. 그러나 학교의 현장에서는 '여유있는 시간'을 어떻게 소화시키느냐는 기술적인 문제로 뒤바뀌고 만다. 따라서 놀이에 관한 교육학적인 고찰은 우선 이 점에서부터 시작되어야 할 것이다.

(1) 自發的 學習者로서의 어린이

'여유있는 교육'이라는 發想은 학교교육의 기초를 놀이의 원리에서 구해야 한다는 것이다. 이것은 필연적으로 兒童觀과 學習觀의 변혁을 접근시키게 되는데, 즉 어린이를 학습의 주체로서 인식하고 이러한 존재로서의 어린이를 교실안에서 존중하는 실천이 없는 한, 여유있는 관점에서의 교육은 성립될 수가 없다. 지식을 주입시키는 容器로서의 客體가 아니고, 학습의 主體로서 어린이를 포착하기에는 외부로부터의 강제학습이 아닌 자발적, 자주적, 자율적인 자기학습이 학습형

태로써 확립되어야만 한다.

이러한 과제는 결코 곤란한 과제는 아니다. 왜냐하면 어린이는 원래 자발적이고 주체적인 자기학습에 의해서 학습하고 성장하고 있기 때문이다. 그러나 乳幼兒에서는 아직은 이러한 학습이 이루어지지 못하고 있는데, 이러한 학습은 놀이에 의한 놀이를 통한 학습이기 때문이다.

놀이는 刺戟-追求行動의 일종이라는 Ellis의 놀이 動機設은 현대의 놀이 이론의 하나로서 그 위치를 확립하고 있다. 즉, 동물은 高等動物일수록 자극에 대해서 강한 욕구를 갖고 있으며, 또한 어른보다는 어린이쪽이 자극을 회구하는 욕구가 강한데, 어린이가 실재없이 활발하게 움직이고 여러 가지 흥미를 보이는 것도 이러한 반응이며, 활동하고 있는 것이 바로 어린이들에게는 정상적인 상태이다. 인간도 동물도 자기에게 最適星의 자극을 확보하고 정신을 최적의 수준에서 覺醒狀態에 두고 있을 때가 가장 안정하다. 그러기 위해서는 외계를 향해서 끊임없이 자극을 구해야만 된다. 가만히 있어서는 자극을 얻을 수가 없기 때문에 자기쪽에서 적극적으로 환경에 작용시킬 필요가 있다. 즉, 작용시킴으로써 외계로부터의 자극이 감각기관에 수용되고, 그 신호가 大腦皮質에 옮겨지며, 정신이 각성하게 되는데, 이 커다란 역할을 이루는 것이 覺醒樣이다.

어린이가 걷게 되면, 다섯가지의 감각기관을 모두 사용해서 주위의 세계에 작용하게 된다. 즉, 자기에게는 미지의 대상을 우선 탐색하게 되며, 손으로 만져보고, 냄새를 맡고, 두들겨서 소리를 내고, 입에 넣어봄으로써 그 성질을 조사하게 된다. 또한 자기 힘으로 조절할 수 있는지를 조작해 본다.

乳幼兒期の 놀이활동에는 이와 같은 어린이로서의 探索-調査-操作-認識이라는 일련의 과정이 포함되고 있다. 그리고 이러한 활동은 인간이외의 哺乳動物에서도 볼 수가 있다.

이러한 일련의 활동은 外見的으로는 놀이이지만, 어린이들에게 있어서는 학습활동이다. 그래서 오늘날 많은 동물학자들이 포유류의 社會化에 있어서 놀이가 중요한 역할을 갖고 있음을 모두 인정하고 있는 것도 당연한 일이라 하겠다. 더구나 이러한 학습활동은 누가 강요한 것도 아니고, 명령이나 지시에 의해서 이루어진 것도 아니다. 또한 상을 타기 위한 것도 아니고 모두가 어린이 스스로가 자기의 내부에서 일어나는 동기에 의한 것이므로, 그야말로 자발적으로 이루어진 행동이다.

우리는 乳幼兒가 놀이에 열중하고 있는 모습을 다시 한번 생각해 보고, 이로부터 교육을 출발시켜야 할 필요를 느껴야 할 것이다. 아무도 명령하지도 않았음에도 探索活動에 의욕적으로 덤벼드는 어린이들 중에는 게으름을 피는 어린이는 하나도 볼 수가 없고, 모두 능동적으로 적극적으로 활동하는 文體的인 학습자만 있을 뿐이다. 따라서 학습활동의 원점은 놀이활동이라고 할 수가 있으며, 놀이의 원리는 근대교육사상의 원리라고도 볼 수 있다.

(2) 놀이의 原理와 學習指導

Ellis는 현대의 놀이이론으로 '刺戟(覺醒)-追求設'외에 또하나 '能力-效力設'을 말하고 있는데, 여기서의 능력이란 White의 주장인 환경과 효과적으로 상호작용하는 능력, 즉 환경처리능력을 뜻한다. 이 능력 속에는 의욕이나 태도와 같은 動機化의 면도 포함되어 있는데, 이것은 학습의욕이며 向上心이다. 의욕이나 향상심은 환경면에서 무엇인가의 변화원인이 환경에 작용한 자기의 힘에 의한 것이라고 느껴질 때 생기는 것인데, 이것은 '인간의 놀이'와 '동물의 놀이'라는 二大名著를 남긴 Groos의 어린이는 '본능의 표현(expression of instinct)'이라는 發想에 거슬러 올라갈 수가 있겠다.

인간은 유아 때 이미 자기의 환경처리능력을 확인하고자 하는 욕구를 갖고 있는데, 이는 실험적으로 확인되어 育兒의 실천에서 활용되고 있다. 집짓기 도막이 높이 쌓아졌을 때, 자기가 접은 종이비행기가 잘 날았을 때, 줄넘기가 잘 되었을 때, 산수의 문제가 자기 힘으로 풀렸을 때, 어린이들은 큰 성공감과 달성감을 느낄 수가 있는데, 이것은 自己充實感이기도 하다. 즉 자기의 능력이 결과로서 확인되었을 때 이에 '效力感'이 생기며, 이로부터 보다 고차의 다음 과제로 가려는 의욕이 생기며, 과제해결로의 노력이 이루어진다. 즉 challenge의 정신은 이와 같은 효력감의 체험이 바탕이 되어서 키워진다.

그러나 오늘날의 학교교육에 있어서 어린이들은 얼마만큼의 효력감을 체험하고 있을까? 교사가 깔아 놓은 rail위를 speed만을 가지고서 앞지르기만을 일삼는 수업 속에서는 자기 충실감의 체험이란 기대할 수가 없다.

한 사람 한 사람의 어린이가 자기에게 알맞은 과제에 자기의 온 능력을 쏟아서 이루는 학습형태가 아니고서는 효력감을 얻을 수는 없다. 놀이란 명령되고 지시되어 이루어지는 행동은 아니다. 자기가 좋아하는 것을 자기능력의 범위내에 자기의 pace에 맞게 하는 자유가 놀이에는 있는 것이다. 그러나 이러한 놀이의 특성은 이제는 수업 속에 끼어들어야 된다고 본다.

어린이들의 학습의욕을 체험시키고, 다음 과제로의 挑戰感을 이끌어 낼 수 있는 학습형태를 연구하는 노력을 교사들은 가져야만 할 것이다. open system의 원리를 살린 학습형태, 친구에 대한 貢獻感이나 寄與感을 체험할 수 있는 지원적인 학습풍토의 형성, 노력의 성과를 스스로 뚜렷하게 느낄 수 있는 個人內評價나 자기의 노력의 반응을 바르게 느낄 수 있는 到達渡評價의 채용 등 참으로 교사가 갖는 과제는 많다.

그런데 이들 과제는 모두 놀이의 원리를 학습의 場에서 구체화하는 데 불과하다. 즉 개인내 평가나 도달도 평가 등의 평가 등의 하나를 보아도 그 model은 bowling이나 golf등의 대중적인 놀이 속에서 이미 원형으로서 존재하고 있다. 이들 게임에서는 개인내평가에 따라서 handy를 뒀으로

써 어떤 level의 사람과도 대등하게 play할 수가 있다. 또한 자기가 이룬 score에 의해서 도달도가 명확하게 표시되고, 자기노력의 성과를 확실하게 확인할 수가 있으며, 다음 단계로에 향상의 의욕이 세워질 수 있도록 되어 있다.

이상과 같이 刺戟-追求設과 能力-效力設이라는 현대의 두 가지 놀이의 이론에 입각한다면, 현재의 학교교육에 있어서는 놀이의 원리가 당연히 학교교육의 원리가 될 수 있을 것이다. 그러기 위해서도 취학전 어린이들의 놀이가 우성 충실해야 한다. 그럼 유아기의 놀이에 초점을 두고서 놀이를 키우는 관점을 생각기로 한다.

2. 놀이를 키우는 環境條件

놀이를 키운다는 것은 놀이활동을 촉진시키고 활발하게 한다는 것이며, 놀이활동이 활발하게 되는 조건을 검토한다는 것은 놀이의 교체인 개개의 어린이들이 놓여져 있는 환경조건을 검토하는 것이다. 즉 '놀이화경'의 검토이다. 그런데 이 놀이환경은 우선 시간과 공간으로 구별되며, 놀이의 공간에는 놀이의 주체가 작용하거나 상호작용하는 대상이 포함되어 있다. 그래서 큰 것으로는 놀이터나 兒童公園의 놀이기구나 설비 등이 있겠고, 작은 것으로는 장난감과 같은 놀이를 위한 소재나 용구가 있게 된다.

(1) 놀이를 키우는 데에 있어서의 네 가지 觀點

또한 놀이를 키우기 위한 환경이 갖추어야 할 요건으로서 다음 네 가지를 생각할 수 있다.

1. 놀이환경은 시간적, 공간적 제약에서 자유로워야 한다.
2. 놀이환경은 不確實性의 요소를 가진 可變的인 것이라야 한다.
3. 놀이환경은 低構造性의 것이라야 된다.
4. 놀이환경은 허용적, 지지적 집단풍토라야 한다.

이 네 가지는 어린이의 놀이를 키우기 위한 최소한의 요건이다. 즉, minimum essentiality라고 할 수 있다. 그러나 이 기준에 비추어서 어린이들을 둘러싸고 있는 현실의 놀이환경을 볼 때 대단히 빈약한 상태에 있다. 예컨대 다음과 같은 母子의 대화는 우리들 일상생활에서 흔히 들을 수가 있을 것이다.

“여기서 놀아도 돼?”

“안돼. 차가 다니는 곳이라 위험해.”

“여기서 놀아도 돼?”

“안돼. 꽃을 꺾으면 어떻게 해!”

“여기서 놀아도 돼?”

“언돼. 옆의 집 아줌마가 시끄럽다고 하니까.”

“여기서 놀아도 돼?”

“안돼. 아기가 자고 있으니까.”

“여기서 놀아도 돼?”

“안돼. 꽃병을 깨거나 어지럽히니까”

“여기서 놀아도 돼?”

“안돼. 벌써 식사시간이 되었는데, 이제 그만 놀면 어때.”

이들 어린이들을 둘러싸고 있는 놀이환경은 시간적, 공간적 제약에 가득 차있다. 엄마와 아이의 인간관계는 허용적, 지지적, 분위기와는 반대로 엄마의 아이에 대한 일방적인 지배이며, 그 결과 어린이는 모친에게 일일이 행동의 허가를 바라는 의존적 태도가 자리잡게 된다. 따라서 자유롭고, 자발적이고, 자율적이어야 할 놀이활동의 이러한 특성을 모두 잃어가고 있는 것이다.

(2) 應答하는 環境條件

놀이를 키우기 위해서는 놀이환경의 조건을 갖추는 것이 전제가 되며, 이것은 물론 어른의 책임이다. ‘놀이환경을 갖춘다’고 해서 ‘안전한 놀이터, 풍부한 기구’를 바로 연상하는 어른들이 많은데, 바로 이런 데에 문제의 어려움이 있으며, 앞에서 말한 네 가지 요건 중에서 둘째와 세째의 요건이 잘 이루어지지 못하고 있는 것도 여기에 원인이 있다. 이 경향은 어른이나 교사에도 있겠으나, 行政面쪽에도 發想의 轉換을 특히 바라고 싶다.

노는 것은 어린이들이다. 외견상으로도 잘 정비되어 있고, 양적으로도 풍부한 固定器具가 보기 좋게 진열되어 있는 놀이터는 아무리 다채로와도 어린이들에게 그다지 매력이 없다. 왜냐하면 주인공인 어린이들이 잊혀지고 있기 때문이다. 어린이들이 노는 것은 환경에 작용되고, 이에서 생기는 자극을 바라기 때문이다.

따라서 환경에는 불확실성의 요소가 포함되어 있어야만 된다. 어린이들의 探索-調査-操作-認識行動이라는 일련의 작용에 대해서 응답하는 환경이라야만 된다. 客體로서의 놀이환경은 主體로서의 놀이의 행위자에 있어서 신기하고 복잡하고, 행위자의 先有傾向과 不協化를 일으키는 문제성을 갖출 필요가 있다. 즉 불확실성 요소가 내포되어 있어야 한다. 또한 新奇度나 複雜度나 不協和度는 노는 어린이들의 작용에 따라서 변화하는 것이 아니면 어린이들의 흥미나 의욕은 오래 유지하지를 못한다.

정비된 아동공원보다는 대형 쓰레기 放置場 같은 곳에서 어린이들의 놀이가 발전하는 것도 바로 이런 이유라고 본다. 후자는 놀이환경으로서는 불확실성의 요소를 다분히 가지고 있으며, 어린이들의 작용에 따라서는 얼마든지 변화하는 높은 應答性을 갖고 있기 때문이다. 놀이환경의 '불확실성'이 놀이의 시간적인 흐름 속에서 可變的으로 유지되었을 때 놀이활동은 발전하고, 이로써 놀이는 자라는 것이라고 하겠다.

놀이환경이 불확실성을 유지하기 위해서는 어린이들의 탐색이나 조작의 대상으로서 構造性이 낮아야 된다. Caplan은 장난감에 구조성의 개념을 적용하고 있는데,¹⁴⁾ 이 개념은 놀이대상의 구조 특질을 나타내는 靜態的인 개념이라고 할 수 있겠다. 문자나 數나 時間 등의 학습을 비롯하여 어른들이 생각한 교육의도를 반영한 이른바 '教育玩具'는 높은 구조성을 갖추고는 있으나, 어린이들이 신기함을 느끼고 탐색하고, 조사하고, 조작하는 종류의 것은 못된다. radio control car라든가 전기기관차 등의 값비싼 장난감에도 구조성이 높은 것이 많다. 장난감도 手製品에서 다량생산에 따른 규격품으로 바뀌면서 구조성이 점점 높아지고 있으며, 따라서 그만큼 어린이들의 놀이활동이 빈곤해져 가고 있다.

어린이들은 이러한 장난감에 처음에는 상당히 흥미를 가지나, 용도가 한정되어 있기 때문에 오래 못가서 싫증을 내고, 집짓기나무로 굴을 만들어서 지나게 한다든가, 테이볼 판자를 걸쳐서 기어올라가게 한다든가 하는 새로운 자극을 구함으로써 새로운 놀이로 변해간다.

3. 놀이 能力을 키운다.

놀이가 자라느냐는 人的 環境에 따라서는 크게 좌우된다. 특히 작은 어린이의 경우 어린이에 대한 부모의 양육태도나 육아양식이 어린이의 놀이를 키우는 key point가 될 것이다. 어린이의 놀이활동에 대해서 부모가 허용적, 지지적 태도를 취하느냐 아니면 제약적, 지배적 자세로 다루느냐에 따라서 어린이의 놀이능력의 발달은 크게 변한다고 생각된다. 이제 '놀이능력(play competence)'이라는 낯선 용어를 썼는데, 이는 개개인이 갖고 있는 놀이활동을 하기 위한 총합적인 능력을 표시하는 개념으로서 쓰고 있는데, 이 점에서는 Lieberman의 Playfulness(遊戯性)의 개념과 비슷하다.¹⁵⁾

(1) 놀이 能力의 構成要素

어린이의 놀이를 키운다는 것은 결국 어린이 개개인의 노는 힘을 높인다는 것, 즉 어린이의 놀

14) Caplan, F. and T. The power of play, 1973, pp. 154~157.

15) Lieberman, J.N. Playfulness, 1977.

이 능력을 높인다는 것이다. 그러나 놀이능력이라고 한 마디로 말하지만 이것은 單一한 능력은 아니다. 이것은 Liebermann의 playfulness의 개념으로서 몇개의 因子를 갖는 총합적인 구성개념이다. 遊戲性은 身體的, 認知的인 행위의 자발성, 확산적 사고능력이라고 할 수 있는 창조성, 놀이활동에 표현되는 즐거움의 감정, 이에 유우머(Humour)의 sense가 基本因子로서 내포되고 있다.

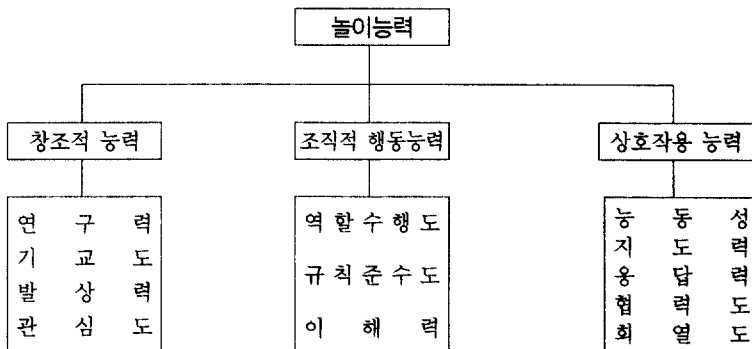
‘놀이능력’을 구성하는 것이라고 생각되는 기본인자로서, 우선 내면성, 사회성, 인식, 조작성, 창조성의 네 가지를 생각할 수가 있다. 이 중 ‘내면성’이라는 것은 놀이활동 중에 어린이가 표현하는 내면의 기분이나 심리적 상태를 보이는 것으로서, 구체적으로는 어린이가 놀이를 즐기고 있는 상태를 나타내는 ‘喜悅度’, 놀이의 ‘熱中度’, 놀이 중의 곤란한 사태에 자기의 힘으로 대처하려고 하는 ‘自力度’의 세 가지가 포함되고 있는 것으로 본다.

‘社會性’은 집단놀이의 장면에서 볼 수 있는 어린이의 놀이능력이다. 즉 다른 사람에게 작용하는 힘인 ‘能動性’, 반대로 다른 사람으로부터 작용해 오는 것에 대응하는 ‘應答力’, 친구들과의 ‘協力度’, 술래잡기 놀이 등에서의 ‘役割遂行度’, 규칙이 따르는 놀이장면에서의 ‘規則遵守度’, 이에 leader로서의 ‘指導力’으로 이루어지고 있다.

‘인식, 조작성’은 놀이환경으로서의 주위의 대상에 대한 적응하는 법에 관한 것이다. 이 중에는 주위에서 일어나는 것이나 사물(놀이기구나 소개)에 대한 어린이의 ‘關心度’, 놀이의 내용이나 상황에 대하는 이해의 정도나 빠르기를 보이는 ‘理解力’, 기구 등의 대상의 조작능력인 ‘技巧度’를 생각할 수가 있다.

창조성은 놀이활동을 발전시키는 아이디어(idea)의 제공과 같은 ‘發想力’과 제작에서 볼 수 있는 ‘研究力’으로 나눌 수가 있다.

〈그림7-1〉에서 볼 수 있듯이 놀이능력을 구성하는 기본인자로서 3개의 factor를 볼 수가 있다.



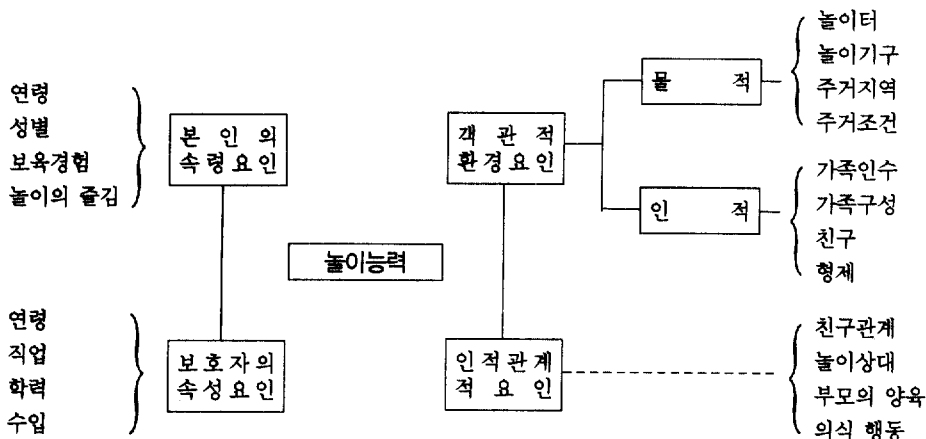
〈표 7-1〉 놀이능력의 구성인자

그러나 여기서는 사회성에 관계되는 인자가 큰 부분을 차지하고 있는 것이 문제가 될 것이다.

어린이의 놀이능력의 많은 부분이 다른 사람과의 인간관계 속에서, 특히 친구들과의 집단놀이를 통해서 발달하는 사실을 생각할 때 이 문제점은 반드시 근본적인 결핍이라고 생각되지 않는다. 오히려 어린이 인격의 전면적인 발달에는 대인관계의 사회적 능력발달이 크게 관계되고 있다고 보며, 더 나아가서는 어린이의 놀이능력을 키운다는 것이 바로 어린이의 인간적인 성장에 연관된다고 생각할 수 있다.

(2) 놀이 能力을 規定하는 要因

어린이의 놀이능력은 <그림7-2>에서 보는 바와 같이, 1) 어린이 자신의 屬性要因, 2) 보호자의 속성요인, 3) 어린이를 둘러싸고 있는 물적·인적·객관적인 環境要因, 4) 인간관계적 요인의 4가지가 어린이의 놀이능력의 발달을 규정하는 요인으로 볼 수 있다.



<표 7-2> 놀이능력의 형성요인

(3) 父母의 態度

첫째로 어린이의 놀이에 대해서 부모가 적극적인 지도의 자세를 취하느냐 아니면 방임하느냐의 兩極으로 나누어지는 '教育的 關心度'가 있다.

둘째로 부모가 어린이의 놀이에 구체적으로 어떻게 작용하느냐는 '놀이에의 關與形態'로서 어린이의 놀이를 수용하는 '靜的 承認'과 어린이의 놀이에 적극적으로 작용하는 '動的 參加'로 나눌 수 있다.

세째로 '어린이에 대한 對應姿勢'로서 어린이의 놀이에 대한 거부적 자세와 적극적 수용의 양

극으로 나눌 수 있다.

네째로 어린이의 의사를 무시하고 어린이의 놀이에 부모가 일방적으로 개입하는 부모중심의 태도와 어린이를 존중해서 직접적 간섭을 피하는 어린이 중심의 자세, 즉 부모의 '判斷의 據點'으로 볼 수 있다.

물론 어린이의 놀이능력은 앞에서와 같이 부모의 양육태도에 따라서만 자라는 것은 아니며, 여러 요인의 복합에 의해서 발달되는 것으로 생각된다. 그러나 우리 어른들의 노력에 의해서 개선할 수 있는 요인으로서 부모의 양육태도는 중요한 위치를 차지하고 있음을 재 강조하는 바이다.

끝으로 현재 우리 나라는 점차로 학습사회의 양상을 보이고 있다. 중학교나 고등학교 또는 대학에서 학습의욕을 잃은 학생들이 여러 문제를 일으키고 있는 것과는 대조적으로 민간의 culture center 등의 社會教育의 場에서는 학습의 기회를 찾아서 많은 사람들이 의욕적으로 참가하고 있다.

교육이란 자기충실을 위해서 자발적·자율적으로 자기개발에 힘쓰는 생애에 걸친 자기학습의 과정이다. 자기의 흥미나 계획에 따라서 자주적으로 학습해 나가는 사회교육의 원리는 內發的인 동기에 바탕을 두고 환경에 작용하여 자기를 표현하고 達成感을 얻음으로써 자기를 충실케 하고, 향상시켜 나가는 놀이의 원리에 접근되고 있다. 이런 의미에서도 어린이 시절에 어떤 충실한 놀이를 체험하느냐에 따라서 어른이 되고난 다음의 인생의 충실함과 깊은 관계가 있다고 본다. 따라서 놀이를 키운다는 문제는 단지 어린이 시절만의 문제만은 아니라고 본다.

III. 놀이속의 音樂

“어린이의 생활은 놀이이다.” “어린이는 놀이 가운데서 성장한다.” 등 어린이의 생활이나 성장에 있어서 놀이가 밀접한 관계를 갖고 있다는 것은 앞의 節에서 충분히 설명되었지만, 이렇게 중요한 놀이란 어떤 것이냐는 문제에 부딪치면 具體性이 없는 막연한 것이 되고 말 때가 있다.

예컨대 술래잡기나 가위바위보 놀이와 같은 일정한 형이나 규칙이 있는 놀이라면 누구에게나 一目了然하지만, 어린이들은 언제나 이러한 일정한 놀이만을 즐기기도 있는 것은 아니다. 그리고 당연한 이야기지만 연령에 따라서는 이러한 일정한 놀이가 되지 않을 것이다.

幼兒나 幼兒 모두가 하루종일 아무것도 하지않고 지내고 있는데 사실은 이 아무것도 하지 않는다는 것이 문제로서, 어른들 중에서는 이것을 어린이의 '놀이'로 보는 사람이 있는가 하면, 또 한편으로는 '정말 아무 놀이도 할 줄 모르고 빈둥거리는 어린이'로 보는 사람이 있다. 물론 이것은 '놀이'를 어떻게 규정하느냐는 것도 문제가 되기 때문에 일괄해서 말할 수는 없으나 다음과

같은 점에서는 명확하게 말할 수가 있었다.

어린이의 놀이의 바탕이 되고 있는 것은 어린이들 자신의 신체리듬이다.

이에 대해서는 다시 언급하겠지만, 포괄적으로 말한다면 어린이는 자신의 신체발달에 따라서 그 신체가 갖는 리듬의 자연스런 요구에 따라서 언제나 무엇인가를 하면서 지내고 있는데, 이것이 놀이의 바탕이 된다.

어린이들의 놀이는 어린이를 둘러싸고 있는 인적·물적 조건에 따라서 큰 영향을 받고 있는 것은 사실이다. 그러나 이것은 인적, 물적 조건에 의해서 놀이를 규정하는 종래의 생각인 ‘놀이란 주어진 것’으로부터 출발된 결과였다.

이러한 생각은 당연히 놀이를 수단으로서 보는 것이며, 놀이는 주어지는 것이기 때문에 그 주어지는 방법과 내용에 따라서 어린이들의 놀이는 어떻게 자라느냐는 것이다. 바꿔 말하면 놀이로서 무엇을 키우고 무엇을 가르치느냐는 것이 되며, 놀이라는 수단으로 무엇인가의 목적까지 어린이를 끌어간다는 것인데, 이는 어린이들의 놀이의 이치에 역행하는 것이다.

한편 학교는 교과서로 가르친다는 종래의 아주 일반적인 표현에 비해서, 유아는 이 보다도 아주 어리기 때문에(물론, 글씨도 수도 모르는 것을 포함해서)놀이로서 가르치는 것이라는 교육의 방법이 자칫하면 마치 발달단계를 근거로 한 기본개념과 같이 잘못 생각되고 있지는 않을까? 이렇게 생각한다면 이는 단지 形이 다른 교과서의 하나에 불과한 것이 되고 만다. 여기서 諒解를 바라는 것은 교과서를 전면으로 부정하는 것은 아니고 幼兒期에 교과서를 사용하는 교육법을 부정하는 것이다. 교과서를 사용한 교육법은 어린이들이 좋아하고 재미있어 하는 것같이 보이지만, 본질적으로는 어린이들의 놀이의 이치를 근거로 한 것이 아니기 때문에 곧 어린이들이 싫증을 내게 된다.

놀이를 즐기고, 놀이로 생활하고, 놀이 가운데 성장하는 어린이이기 때문에 그 놀이 속에 충분한 음악적 요소를 끌어들인다면, 어린이들은 자연스럽게 음악을 좋아하게 되며, 또한 童謠, 악기연습, 遊戲도 자랄 것으로 본다.

(1) 놀이의 바탕이 되는 身體의 리듬

“이 애는 원래 리듬감이 있다,” “부모님을 닮아서 리듬감이 나쁘다.”등과 같이 일상회화 중에서 흔히 말하는 ‘리듬감’이란 어떤 것일까? 또 이와 비슷한 말로 “운동신경이 좋고, 나쁘고, 있고, 없다.”는 것도 유아의 경우는 거의 같은 것으로 다루어지고 있다.

이러한 말을 들으면 마리 ‘리듬감’이라는 특수한 신경을 타고났느냐 아니냐로 어린이를 규정짓는 印象을 받게 된다. 한편 인간은 일정한 리듬으로 맥박이 뛰고, 호흡을 한다는 것은 너무나

당연한 것으로서, 각별히 이것을 이야기 할 때는 무엇인가 신체에 이상이 있을 때 뿐이다.

다시 말할 필요도 없이 인간생명의 근원을 이루는 리듬이 어린이 신체의 리듬의 토대가 되어 있기 때문에, 신체의 리듬을 갖지 않은 어린이는 아무도 없다. 동시에 그 리듬은 각 사람이 모두 다른 것도 물론이다. 단지 어린이의 건강상태가 좋으면 좋을수록 리듬이 안정되어 있겠는데, 이는 당연한 이야기이며, 중요하게 생각할 문제이다.

갓난아기가 태어나면서부터 자연스럽게 이루어지는 하루생활의 흐름이 있다 이것은 주위의 어른들이 계획적이고 의도적으로 틀에 끌어들여서 이루어지는 것은 아니다. 흔히 밤늦게까지 자지 않는 형 또는 잠꾸러기형 등 그 아기의 생활의 리듬을 타입(type)으로서 정하고 마는데, 원래는 신체의 리듬에 의해서 자연히 만들어져 가는 하루생활의 리듬이다. 즉 그 어린이의 생활의 리듬이 생기는 것이다.

그래서 타나고나면서부터 갖고 있는 신체의 리듬과 이에 따라서 만들어져 가는 생활의 리듬은 혼연일체가 되어서 이에 한 사람의 어린이의 개인적인 리듬을 이룩하게 되는 것인데, 이것이 바로 ‘놀이’와 ‘生活’과 ‘成長’을 이루게 되는 것이라도 본다. 어린이들은 각자가 자기자신의 신체를 바탕으로 하여, 이에서 생기는 흐름의 요구에 무리없이 자연스럽게 따르면서 또한 그 흐름의 리듬을 정착시키고 확보시켜 간다.

그러나 이 한 사람의 어린이의 존재인 리듬은 반드시 주변의 여러 리듬과 맞부딪치게 된다. 즉 각자의 리듬을 가진 어른이 있고, 형제·자매가 있고, 동료가 있고, 또한 여러 생활의 리듬이 있다. 이러한 자기 외의 리듬에 부딪칠 때 어린이가 갖는 신체의 리듬은 민첩한 반사운동을 일으킨다. 무조건 반사 운동으로부터 조건반사운동으로, 그리고 유아의 경우 그 快適인 기분의 반복경험이 反應에로의 의욕으로 발전해 간다.

이에 어린이의 신체와 외부의 사람이나 상황과의 관련이 생기게 되는데, 이는 결코 단순한 신체의 문제만은 아니다. 어린이가 신체적으로 느끼는 힘으로부터 한편으로는 情緒의 세계로, 또 한편으로는 認識을 거쳐서 思考의 세계로 이어져 간다. 신체를 바탕으로 한 정서, 사고로 발전하는 상대와의 연관-이것이 正體일 것이다.

(2) 놀이는 어린이의 音樂이다.

어린이의 놀이는 바탕인 신체리듬은 그 반사, 반응운동에 보다 많은, 그리고 활발하고 의도적인 자극을 줌으로써 놀이 그 자체의 質을 바꾸고 높여가며, 놀이로써 무엇인가를 하려는 작용은 없다.

그러면 놀이의 질이 바뀐다는 것은 무엇일까? 이는 어린이의 신체가 갖는 리듬이 보다 활발하

고 보다 바르게 되어가는 것이다. 따라서 보다 풍부한 느낌이 조금씩 표현으로 실마리를 풀어가는 것이 된다.

그래서 이를 어린이 음악의 실태로 보는 것인데, 즉 음악의 前段階의 음악이라고도 할 수 있으며, 음악의 세계로의 approach로 본다.

이제 어린이의 연령(대표적인)에 따른 그 핵심과 point를 들어 보면, 아기의 귀가 엄마(保母)의 발소리를 구별할 수 있게 되는 것은 약 2개월 쯤인데, 엄마의 발소리가 언제나 일정하게 리드미컬하면 아기의 신체의 리듬반응도 안정된 리드미컬한 것이 되어 간다. 우유를 먹이거나 식사 때의 수저의 움직임의 리듬도 어른들의 그때 그때의 감정에 흐르지 말고 안정되었으면 좋겠다. 직접 발이나 몸에 닿는 기저귀를 갈아 줄 때나 목욕 때에는 리드미컬한 소리로 가벼운 체조를 시켜 주면, 스스로 그 시간이 되면 발을 버둥거리면서 쾌감을 즐기게 된다. 하루의 생활 중에서 도와 주는 사람의 움직임의 리듬이 그대로 아기의 신체의 리듬에 작용하는 시기이다.

탄생후 부터 자기에게 이야기하는 말에 대해서 적극적인 모방이 시작되는데, 이는 얼핏보아서 말의 의미를 이해한 모방같이 보이나 그렇지 않으며, 말의 리듬 그 자체에 자기의 신체가 일으키는 반응의 한 종류이다. 따라서 보다 리드미컬한 말, 명확한 發音, 무리를 느끼지 않는 發聲에 대해서 그 반응은 신선함이 있다. 멜로디가 없는 부름소리나 얼르는 소리 등은 어린이의 기분을 快適으로 이끌면서 반응을 바르게 한다.

물론 3세가 되지 않아도 창 밖에서 들려오는 장사꾼들의 악기소리, 텔레비전이나 라디오 등에서 흘러오는 음악에 곧바로 손을 흔들고 몸을 움직이는 데, 이것이 3세경이 되면 움직임에 일정 리듬의 반복을 볼 수가 있고, 반응의 의욕이 나타나는 것은 손·발의 운동에 안정감이 생기기 때문일 것이다. 보통 이러한 반사·반응을 위한 자극은 그것이 양이나 지속시간이 정도가 지나치면 피로를 일으키고, 감각이 마비되어 간다. “어렸을 때에는 그렇게도 음악을 좋아했었는데…”등의 말이 나오게 되는 것은 이러한 경우이다. 음악뿐만 아니고 두들기는 소리가 나는 놀이도 온몸으로 집중해서 즐길 수가 있다.

노래부르기 놀이의 대표는 童謠이다. 이 때가 되면 비교적 정확한 歌詞로 노래하는데, 이것은 우리말이 갖는 말의 리듬과 톱의 高低感을 익숙하게 자기의 몸에 익힐 수 있기 때문이다. 그래서 동요가 차지하는 음악적인 의미는 이런 데에 있는 것으로서, 신체의 리듬이 이에 반응해서 움직이고, 동시에 말의 리듬과 고저가 노래로 되어서 불러진다. 따라서 노래부르기 놀이는 참으로 권장할만한 것이다.

동요놀이에 지나지 않지만, 특히 공치기·줄넘기·공기놀이 등과 같이 기구를 쓰면서 자기 몸의 움직임과 노래의 가사와 동일한 리듬의 융화를 즐기는 것도 있는데, 이는 호흡에 따라서 프레

이즈感を 몸으로 익히는 효과도 있다. 또한 가위바위보 놀이도 음악의 즐거움이 될 수도 있다.

끝으로 어린이가 놀이 중에서 어떠한 음악적 요소를 얻는가에 대한 문제는 그 결론의 有效性뿐만 아니라 자칫 편의적으로 다루어졌던 경향이 있다.

그래서 점차로 놀이가 지도목표로서의 수단으로 바뀌고 있다. 예컨대 한국의 유아에는 동요만으로도 충분히 좋은 음악교육이 될 수 있다는, 어린이의 발달과 음악과의 연관을 무시한 교육법도 있었다.

이런 의미에서 本論에서는 어린이의 身(이는 마음에도 이어지는)인 발달의 이치가 이에 응하는 자극의 대상으로서의 놀이를 대충 다루었다. 幼兒期에서는 특히 돌봐 주는 사람 자신의 문제를 생각하였고, 유아, 유년기(국민학교 2학년 정도까지)에는 매일 놀이를 충분히 즐기게 하고 싶다. 또한 그 놀이는 되는 대로내버려 두는 것이 아니라 놀이 그 자체로의 의도적인 작용을 생각하여야 할 것이다. 그 놀이가 어린이들에게 있어서 실은 놀이 그 자체이면서도 동시에 음악 그 자체라는 것을 확인함으로써 유아를 위한 음악교육의 내용과 방법의 다변적인 독자성이 다시 한번 중요시된다고 본다.

참 조 문 헌

- 1) 金併和, 「教育原理」, 法文社, 1973.
- 2) 김유숙 옮김, 「유치원 교육의 새 동향」, 유치원 교육총서 I
- 3) 柳德熙 「음악을 사랑할 수 있게 하는 교육」, 幼兒教育全書6, 培英社, 1979
- 4) 柳德熙 「音樂教育論」, 開文社, 1983
- 5) 朴俊熙 「發達心理學」, 教育科學社, 1970
- 6) 申燕植 「保育學」, 螢雪出版社, 1971
- 7) 이근홍 「創造性開發教育」, 平和出版社, 1970
- 8) 今田惠, 「現代の心理學」, 岩波書房, 1958.
- 9) 岡本夏木譯, 「乳兒の世界」, ミネルヴァ書店, 1979.
- 10) 田中美卿, 「幼兒の言語發達」, 日本耳鼻咽喉科學會 會報 71卷, 1946.
- 11) 松玓康平, 「幼兒教育の理論」, 小學館, 1970.
- 12) 森昭編, 「人間のための教育 I, 〈幼兒〉」, 日本放送出版協會, 1973.
- 13) Berlyne, D. E, Laughter, humor and play, In G.L. Lindzey and E. Aronson(eds.)
Handbook of social psychology(2nd ed.)Vol. 3, 1969수.
- 14) Herron, R.E, and Sutton-Smith, B.(eds), Child's play 1979.
- 15) Kohlberg, L. Mont'essori with the culturally disadvantaged: Acognitive-developmental interaction
and some research findings In R.D. Hess and R.M. Bear(eds.) Early Education: Current Theory
Research, and Action, 1968.
- 16) Piaget, J, Play, Dreams and Imitation in childhood, 1951.
- 17) Pressey, S.L. and Robinson, F.P, Psychology and the new education, 1944.
- 18) Pulaski, M.A, Toys and imaginative Play In J.L. singer(ed.) (The child's world of make-believe,
1973.
- 19) Roberts, J.M. and Sutton-Smoth, B, Child training and game involvement, In E.M. Avedon and
B. Sutton-Smith(eds.) The study of games, 1971.
- 20) Rosenbaum, M.E., The effect of verbalization of correct responses by performers and observers on
retention child development, 1967.
- 21) White, R.W. Motivation reconsidered, The concept of competence psychot. Rev., 1959.