

# 놀이가 교육이다

전국재 | 소장·청소년놀이문화연구소

## 놀이의 개념

놀이에 대한 연구는 일찍이 놀이 그 자체를 위한, 그 자체를 목적으로 하는 활동이라고 한 아리스토텔레스(Aristotle)로부터 시작하여 코메니우스(Comenius), 루소(Rousseau), 페스탈로찌(Pestalozzi), 프뢰벨(Frobel), 피아제(Piaget) 등 수없이 많은 학자들이 놀이의 중요성을 강조하여 왔다. 『인간의 미적 교육』(1759)이라는 저서를 펴낸 쉴러(J.C.F. Schiller)는 인간은 문자 그대로 인간일 때만 놀고 있으며, 그가 놀고 있을 때에만 참 인간이라고 하였다. 호퍼(Hoffer)는 인류문명의 발달에 중요한 역할을 한 것의 모든 기술들은 언제나 놀이에서 비롯되었다고 하였다.

놀이에 대한 새 지평을 연 네덜란드의 문화사학자 호이징가(J. Huizinga: 1872-1942)는 놀이를 “일정한 시간과 공간의 한계 속에서 자유롭게 동의한 그러나 완전히 구속력이 있는 규칙에 따라 행해지며, 그 자체가 목적이 되며, 긴장과 즐거움의 감정, 아울러 일상생활과 다르다는 의식을 동반하는 자발적인 행위나 활동”(Huizinga, 1993)이라고 정의하였다.

그는 인간 자체를 “호모루덴스(Homo Ludens)”(1938) 즉 ‘놀이하는 인간’으로 규정함으로써 놀이에 대한 전혀 새로운 세계를 제시하였다. 놀이를 즐기지 않는, 즐기 못하는 인간은 인간성을 상실하였다고 본 그는 놀이는 단순한 즐거움이나 소일거리가 아닌 인간의 이성과 밀접하게 결부되어 있으면서도 순수한 이성의 작용과는 별개의 작용을 한다고 하였다. 또한 놀이는 합리의 범위로부터 튀어나오는 것으로 규격화되어 있지 않으며, 무엇보다도 자발성과 자유성과 함께 정신의 긴장과 평형과 질서를 필요로 하는 문화를 생성하고 문화에 선행하는 원동력이라고 보았다.

놀이는 허구적인(fictive) 것으로서 일상생활 밖에서 이루어지는데도 놀이하는 자가 몰입하도록 하는 자유로운 행위이다. 인간의 모든 삶과 행동은 그 자체가 놀이이

며, 놀이는 어떤 물질적 이익도 효용도 없는 행위으로써, 명확하게 한정된 시간과 공간 속에서 행해지며, 주어진 규칙에 따라 질서정연하게 진행되는데, 평상시의 세계와 무관한 허구의 세계에서 이루어진다고 하였다.

호이징가를 비판적으로 계승하고 있는 로제 카이와(R. Caillou: 1913-1978)는 놀이를 다음과 같이 정의하고 있다. “첫째, 놀이는 자유로운 활동이다. 놀이하는 자는 강요당하지 않으며, 강요당하게 되는 경우에는 곧바로 놀이하는 마음을 끄는 유쾌한 즐거움이라는 성질을 잃어버린다. 둘째, 놀이는 처음부터 정해진 명확한 공간과 시간의 범위 내에서 한정되어 있는 분리된 활동이다. 셋째, 놀이는 과정이 결정되어 있지 않으며 결과가 미리 확정되어 있지 않은 활동이다. 넷째, 재화도 부도 어떠한 새로운 요소도 만들어내지 않는 비생산적인 활동이다. 놀이하는 자들 간의 소유권의 이동을 제외하면 시작 때와 똑같은 상태에 이른다(이 점은 호이징가의 주장과 상반된다). 다섯째, 약속이 따르는 규칙이 있는 활동이다. 이 약속은 일상의 법규를 정지시키고, 일시적으로 새로운 법을 확립하며, 이 법만이 통용된다. 여섯째, 현실생활과 달리 이차적인 현실 또는 명백히 비현실적이라는 특수한 의식을 수반하는 허구적인 활동이라고 하였다(Caillou, 1994:34).

이상에서 볼 수 있듯이 이들은 놀이 그 자체가 목적이 되는 비생산적인 활동으로써 현실에서 벗어난 허구세계에서 그만이 가진 규칙에 따라 이루어지는 자유, 자율, 창조적인 활동이라는 사실을 공통적으로 밝히고 있다.

### 우리나라의 놀이정신

놀이는 그 뜻이 워낙 광범위하고 깊은 순수한 우리말이다. 우리말 놀이는 인간을 ‘놀이하는 존재’라고 본 호이징가와 맥을 같이하는 심오한 뜻을 담고 있다. 그런데도 1960년대 초 레크리에이션에 대한 논의가 시작될 때 관계자들이나 학자들은 놀이가 여가시간에 즐기는 재창조, 재충전이란 recreation의 깊은 뜻을 담기에는 너무 가볍다고 보아 놀이를 제외시켰다고 하니 심히 유감스러운 일이 아닐 수 없다.

우리나라 민속놀이를 유심히 살펴보면 다음과 같은 특징을 발견하게 된다.

첫째, 우리나라 놀이의 공동체성이다. 우리나라 놀이들 중에는 개인이 즐기는 놀이가 8%밖에 되지 않고, 여럿이 즐기는 상대놀이(47%)와 집단놀이(44%)가 90% 이상을 차지하고 있다(김광언, 1982).

둘째, 우리 민속놀이는 놀이와 일(노동)을 구분하기가 어려운 놀라운 특징을 가지고 있다. 즉 우리 조상들은 놀이 안에서 노동이 이루어지고 노동을 하면서 풍류를 즐기는 가운데 노동을 놀이로 승화하였던 것이다. 그 대표적인 예로 베틀에 앉아 베틀

짜고 노를 저으며, 논밭에서 농사를 짓고 노동요를 부르면서 힘든 노동을 놀이로 승화시키려고 하였다.

레저를 연구하는 학자들은 20세기 말부터 레저와 레크리에이션을 어원적 또는 시간적인 이분법적 해석을 가지고서는 오늘날의 개인 및 사회현상을 도무지 이해할 수 없다는 위기의식을 가지게 되었다(Gooddale, Witt, 1991). 즉 전통적인 레저와 레크리에이션의 정의로는 미래를 대비할 수 없다는 점을 깨우치게 된 것이다.

미래학자 갈브레이트(J.K. Galbraith)는 그의 저서 『풍요로운 사회』에서 현대사회에 들어서면서 급속히 변화하는 세 가지 노동현상을 노동 시간의 단축, 노동 시간에 주어지는 노동량의 약화, 그리고 노동인구의 축소라고 지적하였다. 그는 현대사회는 이미 일 중심의 문화권에서 이탈하여 여가시대로 돌입하였으며, 그 변화속도는 갈수록 빨라질 것으로 보았다. 하지만 여가 시간이 늘고 삶이 여유로워지기는커녕 오히려 더 바빠지고 각박해지고 있는 것이 오늘날 우리들에게 닥친 딜레마인 것이다.

또 다른 문제는 여가시간을 가치 창조적으로 선용할 수 있는 지혜가 아직까지 개인적으로나 사회적으로 미숙하다는 데에 있다. 여가시간을 가치 창조적으로 선용할 수 있는 지혜와 대안이 없다면 여가시간은 축복이 아니라 오히려 재난이 될 수 있다.

놀이와 노동의 만남, 즉 놀이와 노동이 함께 어우러져 삶을 즐기는 자유로운 인간을 생각해 볼 때, 우리 선조들이 힘든 노동을 놀이하는 마음으로 승화시켜왔던 소중한 정신은 오늘 우리에게 엄청난 무게로 다가온다. 우리는 이제부터라도 겨레의 멋과 혼을 담고 있는 토박이말 “놀이”의 의미를 재평가함으로써 놀이가 가진 의미를 제자리에 되돌려 놓아야 하겠다.

### 놀이의 교육적 의의

놀이는 21세기의 가장 핵심적인 주제 가운데 하나이다. 20세기 말에 레저와 레크리에이션을 시간적, 어원적으로 해석하기보다는 삶의 질로 이해해야 한다고 보는 데에 더 많은 관심을 기울이게 되었다. 즉 자주적으로 즐겁게 하는 노동은 이미 책임과 의무, 그리고 생업만을 위한 노동이 아니라 놀이에 속하는 자유로운 행위라고 보아야 한다는 것이다(Gooddale, Witt eds., 1991).

예를 들면 가마에서 구워서 막 꺼낸 도자기가 성에 차지 않아 그대로 부수어 버리는 도예가의 모습을 떠올릴 수 있다. 도공은 도자기를 만들고 굽는 일을 노동이라고 생각하기보다는 스스로 선택한 자발적인 즐거운 작업으로 생각한다. 그에게는 도자기를 팔아서 얻은 돈도 노동의 대가가 아닌 즐거운 작업이 가져다 준 부산물이다. 이처럼 아무리 힘든 노동일지라도 자신이 좋아서 스스로 선택한 노동은 적어도 그 사람

에게는 놀이인 것이다.

학교와 교회를 막론하고 우리나라 교육의 치명적인 결함은 청소년들의 능동적 참여, 선택의 자유, 그리고 체험학습의 기회를 박탈함으로 청소년을 학습의 주인공이 아닌 학습의 대상으로 전락시키고 있는 데에 있다. 이런 환경에서 자라난 청소년은 자율, 질서, 책임의식이 무엇인지를 도무지 이해할 수 없으며, 결국 늘 수동적이고 매사를 타인에 의존할 수밖에 없다. 놀이는 학습이고 놀이 안에서 학습이 이루어진다. 놀이야말로 수동적이며 학습의 즐거움이 없어 지친 우리나라 청소년들에게 생명력을 부여 넣을 수 있는 확실한 대안이다.

놀이는 학습자의 자발성을 촉구해 주며 자주성, 창의성, 독창성, 협동심, 그리고 체험학습을 보장해준다. 놀이는 억지로 할 수 없고, 시킬 수도 없는 것이기 때문에 학습자들은 자발적으로 놀이에 참여하여 스스로 즐기며, 놀이를 통하여 다른 사람들과 만나고 사귀을 가지게 된다. 놀이를 하면서 학습자들은 자유, 자율, 절제, 책임의식을 자연스럽게 체득하면서 사회인으로서의 덕목을 배워나간다. 이러한 점에서 놀이 정신이야말로 사회적으로는 문화활동을 촉진하고 발전시키는 핵심 원동력이며, 개인적으로는 정신교육과 지적 발달의 주요 원동력이라 하겠다.

카플란(Caplan)은 놀이의 특징을 다음과 같이 정리하였다. 1) 놀이의 힘은 비범하고 대단히 진지한 것이다. 2) 놀이시간은 성장을 돕는다. 3) 놀이는 자발적인 활동이다. 4) 놀이세계에서는 유아 자신이 결정권자이며 놀이의 지배자이다. 5) 놀이는 아동에게 활동의 자유를 부여한다. 6) 놀이는 아동이 다스릴 수 있는 상상의 세계를 제공해 준다. 7) 놀이는 모험의 요소를 가지고 있어서 아동의 자발적인 경이감과 탐색적 시도를 유발하는 불확실성과 도전을 내포하고 있다. 8) 놀이는 언어습득의 기초를 제공한다. 9) 놀이는 대인관계를 형성하는 독특한 힘을 가지고 있다. 10) 놀이는 신체적 능력을 숙달시키는 기회를 제공한다. 11) 놀이는 흥미와 주의집중 능력을 신장시킨다. 12) 놀이는 아동이 물질세계를 탐색해 나가는 방법이 된다. 13) 놀이는 성인의 역할을 학습하는 방법이 된다. 14) 놀이는 항상 역동적인 학습방법이다. 15) 놀이는 아동의 판단력을 돕는다. 16) 학교학습은 놀이를 통해서 구체화할 수 있다. 17) 놀이는 중요한 활력소의 역할을 한다. 놀이활동은 성인뿐 아니라 아동에게도 신경생리적으로 중요한 영향을 미친다(Caplan, 1993:14-20)고 하였다.

다음은 학자들의 놀이이론을 살펴보면서 정리한 놀이의 속성이다.

첫째, 모든 놀이는 내적 동기에서 비롯되는 전적으로 자발적인 행위이다. 자유리는 본질에 의해서만 놀이가 존재한다. 놀이는 놀이하는 사람에게 즐거움을 선사해 준다.

참여를 강요당하는 순간 놀이는 의미를 상실한다. 놀이에 열중하는 사람은 자발적이고 완전히 자신의 의지에 따라 놀이를 즐긴다.

둘째, 놀이는 결코 가벼운 것이 아닌 진지한 행위이다. 플라톤은 놀이를 성스러운 행위라고 보고 정신의 최고의 자리에 올려놓기까지 하였다. 놀이는 놀이하는 사람에게 재미와 즐거움을 선사해 준다. 즐거움은 사람들에게 웃음을 짓도록 하여준다. 놀이가 주는 웃음은 폭소만이 아니다. 자유, 행복, 진리의 깨우침, 진솔한 만남을 통해서 이어지는 웃음은 진지하다.

셋째, 놀이는 일상적인 혹은 실제의 생활이 아닌 허구의 세계에서 이루어지는데도 놀이하는 사람은 이에 몰두하고 헌신하여 진지하게 참여하게 되면서 기쁨에 이르게 한다. 그럼에도 허구의 세계에서 가진 경험은 놀이를 마친 후에도 현실 생활에서 고스란히 작용한다.

넷째, 놀이에는 그 놀이만의 절대적인 규칙과 질서가 있다. 놀이는 질서를 창조하며 질서 그 자체이기도 하다. 놀이에서 질서와 규칙은 불완전한 세계 속에서 혼돈된 삶 속으로 들어가 일시적이고 제한된 완벽성을 가져다 준다. 놀이는 절대적이며 최고의 질서를 요구하는데 거기서 조금이라도 어긋나면 놀이를 망치게 된다.

다섯째, 놀이는 장소와 지속성에 의해 일상적인 삶과 구분된다. 그것은 장소의 격리성과 시간의 한계성이다. 놀이는 시간적으로 한계성을 지니면서 확고한 문화 형식을 띠게 된다. 일단 마치고 나면 거기서 새로 만들어진 정신적 창조물과 정신이 그대로 흡수된다.

여섯째, 놀이는 놀이가 끝난 뒤에도 지속하려는 경향이 있다. 특수 상황 속에 함께 있다는 감정, 무엇인가 중요한 것을 공유한다는 감정, 일상 세계의 규범을 함께 배격한다는 감정은 개개의 놀이가 계속된 시간을 넘어서까지 그 놀이의 힘은 지속된다(전국재, 2002).

놀이가 가진 교육적 의의를 요약하는 것으로 글을 마무리하고자 한다.

첫째, 놀이는 놀이 그 자체가 목적인 즐거운 작업이다. 놀이는 교육을 자유롭게 즐겨온 작업으로 회복시켜 준다. 섬머힐의 창시자인 니일(A.S. Neil)은 놀이에 몰두하여 즐기고 있는 어린이에게 의도적으로 의미를 부여하려고 하는 교사를 가장 혐오하였다. 그는 의도성이 개입되는 순간 놀이는 그 의미를 상실한다는 것을 잘 알고 있었다.

둘째, 놀이는 수동적인 청소년들에게 자발성, 창의성을 갖춘 독립적인 인간을 가능케 한다. 호퍼(E. Hoffer)는 인류문명의 발달에 중요한 역할을 한 기술의 기원을 추적해보면 거의 언제나 놀이영역에 도달하게 된다는 사실을 연구하였으며, 모든 쓸모 있

는 도구들은 실용성보다는 재미로 즐기거나 시간을 보내기 위한 놀이 활동을 하던 중에 발달된 것들이라고 하였다(Caplan, 1993:22).

셋째, 놀이는 독립성과 함께 공동체의식을 개발하여 준다. 루소는 놀이는 아무런 외적 구속이 없는 상태에서 자연과 직접 접촉하면서 이루어진다고 하였다. 또한 친구들과의 교제는 그 어떤 교육이 제공하는 것보다 더 많은 학습의 가능성을 제공해 준다. 놀이를 통하여 친구들과 자유롭게 어울려 놀면서 공동체의식을 함양하며 사회성을 개발해 나간다. 아동은 놀면서 자신을 둘러싸고 있는 사람들의 생활로부터 모든 행위를 경험하게 된다.

넷째, 놀이는 자유·자율·질서·절제·책임의식을 학습할 수 있는 기회를 제공해 준다.

다섯째, 놀이는 몸의 참여를 촉진한다. 루소는 노동은 인간으로 하여금 자연에 능동적이고 창조적으로 대처하도록 만드는 요인이라고 하였다. 아동은 자신의 손으로 노동을 하면서 사물을 관찰하고, 다양한 현상에 대한 원리와 사물 상호간의 관계를 탐구하게 되므로 노동은 신체적, 정신적으로 유익하다.

여섯째, 청소년들이 놀이에서 가진 경험을 실생활에 적용할 수 있도록 하여준다.

일곱째, 놀이는 재미없는 학교와 교회, 즐겁지 않은 수업 또는 예배, 무질서한 청소년을 변혁시킬 수 있는 탁월한 힘을 가지고 있다. 놀이야말로 우리 청소년들을 일깨울(awakening) 유일한 대안이라 하겠다. ❏

## 참고문헌

- 김평언(1982). 한국의 전래놀이. 서울: 인하대학교 출판부.  
김충열(1998). 한국유학사. 서울: 예문서원.  
문정옥(2000). 여가의 이해. 서울: 인하대학교출판부.  
손인수(1998). 한국교육사 연구, 상·하권. 서울: 문음사.  
이철원(2002). 현대여가학. 서울: 대한미디어.  
전국재(1995). 일반놀이. 놀이보따리1, 2권. 서울: 윤경.  
전국재(2001). 놀이와 공동체. 서울: 예영커뮤니케이션.  
전국재(2003). 놀이로 하는 즐거운 교육·상담 1, 2, 3권. 서울: 문음사.  
전국재(2005). 기독공동체놀이. 서울: 예영커뮤니케이션.  
전국재(2005). 놀이로 여는 집단상담기법. 서울: 시그마프레스.  
정충섭 외(2002). 놀이와 교회교육. 서울: 장충단성결교회·서울신대 기독교교육연구소.  
Caillois, R.(1994). 놀이와 인간. 이상률 옮김. 서울: 문예출판사.  
Caplan, F. & T.(1993). 놀이와 아동. 강문희 옮김. 서울: 교육과학사.  
Corey, G.(1995). Group Counseling, 4th ed. Pacific Grove, CA: Brooks/Cole Publishing.  
Friedman, M, eds.(1964). "Dialogue Between Martin Buber and Carl Rogers". The Worlds of Existentialism, New York: Random House.  
Gooddale & Witt eds.(1991). Issues in an Era of Change. PA: Venture Publishing, Inc.  
Huizinga, J.(1993). 호모루덴스. 김윤수 옮김. 서울: 까치.  
Kraus, R.(1971). Recreation and Leisure in Modern Society. New York: NY. Appleton-Century Crofts.  
Rogers, C. R.(1970). Encounter Groups. New York: Harper & Row, Publishers.  
\_\_\_\_\_ (1994). 학습의 자유. 연문희 옮김. 서울: 문음사.