



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

교육학 석사 학위 청구 논문

유아 놀이와 가정에서의 놀이 지원에 대한
어머니들의 이야기



2022년 2월

부경대학교 교육대학원

유아교육전공

김 의 경

교육학 석사학위 청구논문

유아 놀이와 가정에서의 놀이 지원에 대한
어머니들의 이야기

지도교수 이 경 화

이 논문을 교육학석사 학위논문으로 제출함.

2022년 2월

부경대학교 교육대학원

유아교육전공

김 의 경

김의경의 교육학석사 학위논문을
인준함.

2022년 2월 25일

위 원 장 교육학박사 황 희 숙 (인)

위 원 철 학 박 사 이 정 화 (인)

위 원 교육학박사 이 경 화 (인)

목 차

I. 서론	1
1. 연구의 필요성 및 목적	1
2. 연구문제	6
3. 용어의 정리	7
가. 어머니	7
나. 놀이 지원	7
II. 이론적 배경	8
1. 유아 놀이	8
가. 놀이의 의미	8
나. 놀이와 유아교육과정의 관계	11
2. 유아 놀이의 지원	16
가. 놀이 및 놀권리에 대한 부모의 인식	17
(1) 유아의 놀이	17
(2) 유아의 놀권리	20
나. 부모의 유아 놀이 지원	22
III. 연구방법	26
1. 연구참여자	26
2. 자료수집	29

3. 자료분석	32
---------------	----

IV. 연구결과 36

1. 어머니들이 이야기하는 유아 놀이의 의미	36
가. 그 자체로 행복한 놀이: 놀이 할 때 제일 즐거워해요.	37
나. 스스로 배움이 되는 놀이: 놀이는 아이들이 배우는 과정이 에요.	40
다. 발달의 지표인 놀이: 아이의 관심을 파악할 수 있어요. ..	43
라. 학습을 위한 놀이: 노는 것도 공부예요.	45
마. 엄마와 교감하는 시간으로서의 놀이: 놀이는 공감이다. ..	47
2. 어머니들이 이야기하는 놀이 지원	50
가. 놀이 지원의 양상	51
(1) 유아 혼자 하는 놀이: 집에서 같이 노는 시간은 없어요.	51
(2) 부모가 이끌어주는 놀이: 엄마 주도 하에 하니까 더 좋아해요.	57
(3) 부모와 함께하는 놀이: 아이가 원하는 놀이를 같이 해주요.	61
나. 놀이 지원의 어려움	65
(1) 놀이 시간의 부족: 놀이 할 시간이 없어요.	65
(2) 체력의 한계: 체력이 달려요.	67
(3) 놀이 방법의 어려움: 어떻게 해야 할지 모르겠어요.	69
(4) 갈등 중재의 어려움: 어떻게 지도해야할지 고민이에요.71	

(5) 끊임없이 반복되는 놀이: 그만하고 싶은데 계속 하자고 해요.	73
다. 놀이 지원 관련 요구	75
(1) 놀이자 지원: 가이드 해 줄 수 있는 사람이 있으면 좋겠 어요.	75
(2) 놀이 방법의 안내: 놀이 지침서가 있으면 좋겠어요.	78
(3) 놀이 자료의 제공: 놀이키트가 있으면 좋겠어요.	79
(4) 놀이 공간 및 프로그램의 제공: 아이들이 놀기 좋은 장 소나 프로그램이요.	81
V. 논의 및 결론	86
1. 요약	86
2. 논의	86
가. 어머니들이 이야기하는 유아 놀이의 의미	86
나. 어머니들이 이야기하는 놀이 지원의 양상	89
3. 결론 및 제언	98
참고문헌	101
부 록	111

표 목차

<표 I> 연구참여자의 특성	27
<표 II> 면담 질문	30
<표 III> 연구결과의 자료 분석 시 나타난 범주와 주제어	33



The stories of mothers about child play and its supports at home

Kim - Eui kyung

*Department of Early Childhood Education, The Graduate School,
Pukyong National University*

Abstract

In this study, the contents were analyzed by interviewing mothers aged 3 to 5 to understand how children perceive play through the voices of mothers raising infants and toddlers, aspects, difficulties, and necessity of play support at home. As a result of the study, the meaning of infant play that mothers talk about is happiness in itself, self-learning, play as an indicator of development, play as a learning tool, and play as time with parents, but it is difficult to find a change in perception that play is a right that infants should enjoy. Second, the aspects of play support that mothers talk about were the play played by infants alone without the mother's play support, the play led by parents who followed the mother, and the play with the parents who the mother helped and played with. Third, the limitations of play support were lack of play time, limitations of physical strength, difficulties in play methods, conflicts in parenting, and difficulties in play support due to the characteristics of constantly repeating play. Fourth, based on the difficulty of supporting play at home, the demands related to play support for infants' play and mothers' play support

wanted to support play, guide play methods, provide play materials, and provide play spaces and programs. Through these research results, early childhood education institutions can help mothers understand the play of infants, and further obtain educational practical meaning to support play at home.



I. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

유아는 일상의 대부분 시간 동안 놀이를 하며 지낸다. 놀이를 통해 유아는 삶을 표현하는데, 이러한 놀이에는 유아의 생각과 느낌, 경험이 담겨 있다. 유아의 놀이는 인간이 세상을 이해하기 위한 자발적인 행위로 우연히 시작되고 지속적인 반복과 여러 변화가 나타나며 개방적이고 창의적인 성격을 지닌다(홍수경, 2010). 유아에게 이러한 놀이는 본능적인 욕구이며, 끊임없이 자발적으로 이루어지는 활동이다(김영중, 2000). 또한 놀이를 통해 유아는 자신과 환경과의 관계를 이해하여 다양한 지식을 구성하고, 자신의 생각과 감정을 언어로 표현하고 소통하며, 문제를 해결한다. 온 몸의 감각과 기억으로 독특한 움직임, 표정 등을 지으며 자연스럽게 신체 발달이 이루어지고, 성인 및 또래와의 관계를 맺어 사회적 규칙과 기술을 반복 연습하면서 사회성 발달과 정서 발달이 이루어진다(문성영, 2019; 임가현, 임선아, 2020; 최혜순, 김찬숙, 2011; 한준희, 2017). 이렇게 놀이는 유아의 삶과 발달에 필수적이고도 중요한 행위인 것이다.

놀이는 비실제성, 내적동기화, 과정지향성, 자유-선택, 긍정적 정서의 특성을 지닌다(Rubbin, Fein & Vandenberg, 1983; 임수진, 김윤희, 박형식, 이승하, 장경은, 탁정화, 2019, 재인용). 즉 놀이는 유아의 내부에서부터 참여하고자 하는 욕구에 의해 '내가 하고 싶고, 흥미가 있다는 것'에 초점을 두고 유아의 능력을 발휘해 주의를 기울여 참여한다. 이러한 과정에서 유아는 결과보다는 과정에 중점을 두고 활동 자체를 즐기며 놀이 세계에서

현실에 업데이트 않고 자유로운 탐색과 경험을 할 수 있는 특징을 지니고 있다(Van Hoorn, Nourot, Scales, Alward, 2015/2018).

이러한 유아의 놀이에 대한 관심은 국가수준 유아교육과정에서도 지속적으로 강조되어 왔다. 우리나라 유아교육과정은 시대적, 상황적, 교육적 이슈의 배경에 따라 10차례의 개정을 거쳐 왔는데, 공통적으로 유아중심·놀이중심을 지향해왔다고 할 수 있다(김영옥, 2020). 특히, 2019년 7월 고시된 「2019 개정 누리과정」과 2020년 4월 고시된 「제4차 어린이집 표준보육과정」은 ‘영유아·놀이 중심’을 추구하는 ‘공통의 교육과정’으로 언표되면서 놀이를 교육과정의 핵심으로 더욱 강조하였다. 개정 누리과정은 성격과 추구하는 인간상을 초·중등학교 교육과정의 인간상과 연계성을 고려하여 명시함으로써 교육과정 구성 체계를 확립하는 한편, ‘놀이’를 중심으로 ‘유아가 중심이 되고 놀이가 살아나는 누리과정’이 실행될 수 있도록 놀이를 통해 배움이 일어나는 현장의 자율성과 교사의 자율권을 강조하였다(김은영, 2019)는 점에서 이전 국가수준 영유아교육과정과 차별화 되는 특징을 지닌다.

「2019 개정 누리과정」과 「제4차 어린이집 표준보육과정」은 교육과정의 방향성에 대한 변화와 함께 교사의 역할 전환을 요구한다. 즉 교사가 미리 교육 활동을 계획·수립 후 평가하기보다 유아의 놀이를 관찰하고 놀이가 풍성해질 수 있도록 환경 구성, 상호작용, 놀이의 지원을 계획·실행함으로써 교사의 자율성을 바탕으로 더 높은 전문성을 필요로 하는 것이다(윤경옥, 이대균, 2020). 교사는 서로의 언어에 귀를 열어두고 경청하며 유아와 함께 배우고 적절하게 지원해 주는 놀이 지원자가 되어야 함을 강조한다는 점에서 이전 교육과정에서의 교사 역할과 차별화 될 수 있다. 뿐만 아니라, 「2019 개정 누리과정」과 「제4차 어린이집 표준보육과정」은 교육과정 실행의 효과를 높이기 위해 유아교육기관과 가정이 놀이 지원의 공

동체가 되기를 제안하고 있다. 즉 놀이 실행에 대한 정보를 유아교육기관과 가정이 서로 공유하고 다양한 놀이 경험을 제공하는 등 가정에서 유아의 놀이에 대한 이해를 강조한 것이다(윤경옥, 이대균, 2020).

가정은 유아가 처음으로 놀이가 이루어지는 최초의 환경으로 부모 관계에서 유아의 놀이는 많은 영향을 받는다(신효미, 유미숙, 2015). 유아의 놀이의 질은 부모의 자녀 양육방식, 놀이 공간, 놀잇감, 보관 영역, 개인적 공간 이용에 의하여 부분적 영향을 받으며, 호의적인 가정환경과 긍정적인 부모 관계 속에서 유아의 상상놀이가 활발해질 수 있고, 부모와의 놀이를 통해 유아의 언어, 상징 표상 탐색 행동, 부모에 대한 애착과 사회적 관계도 긍정적인 영향을 받는다(Dunn & Wooding, 1977; Feitelson & Ross, 1973; Smilansky, 1968; Singer, 1973; Johnson, Christie & Wardle, 2004/2014, 재인용). 한 마디로, 가정은 유아의 놀이가 펼쳐지는 중요한 장이며 이때 부모와의 소통 및 관계가 놀이에 영향을 주는 요인이 될 수 있다는 것이다.

여러 연구에 의하면, 유아의 놀이는 부모의 인식과 지원에 따라 영향을 받는데 어머니가 놀이에 대해 긍정적으로 생각하고 놀이를 중요하게 인식할수록 유아와의 놀이에 적극적으로 참여하게 되고(김영희, 2012), 부모의 놀이 인식이 높을수록 유아의 놀이 시간에 미치는 영향이 크다(이현주, 2019)는 것을 알 수 있다. 또 어머니들은 유아의 놀이에 대해 재미있고 즐거운 것이라는 인식을 가지고 유아가 꼭 놀아야 한다고 이야기하며(홍수경, 2010), 유아 놀이 활동이 유아의 성장과정에 있어 교육적 가치와 발달 관계에도 매우 중요하다 인식하고 있다(허세정, 2002). 놀이 지원적 측면에서도 부모가 놀이에 참여할수록 유아가 느끼는 행복감도 정적인 상관관계가 있으며(김진희, 2020; 이현지, 정혜옥, 2016), 부모의 놀이 참여 수준이 높고, 참여 시간이 많을수록 유아의 자기 조절 능력과 행동 역제가 높은

것으로 나타났다(최혜순, 김찬숙, 2011). 박정연과 이성희(2009), 문성영(2019)은 부모는 유아의 놀이 상대자로서 다양한 놀이 경험을 제공해 주고 더 확장될 수 있도록 도움을 주어야 한다고 강조하면서 놀이 중의 지지와 격려, 관심을 보인다면 유아의 놀이는 더 확장되고 수준 높은 놀이가 나타난다고 보고한 바 있다. 이들 선행연구를 종합해 볼 때, 부모는 유아에게 있어 중요한 놀이 지원자가 될 수 있음을 알 수 있다.

가정에서의 놀이와 부모의 놀이 지원이 갖는 의미와 함께, 유아의 놀이와 학습을 분리하는 관점(윤경옥, 이대균, 2020; 서영숙, 한기순, 2018)과 대학입시 위주 교육의 사회적 분위기로 인해 유아기를 초등학교 가기 전 준비학습 단계로서 인식하는 경향(고진영, 2020)에도 주목할 필요가 있다. 가정에서 부모가 유아의 놀이의 동반자가 되는 것이 아니라 놀이를 학업의 성공을 위한 도구로 보면서, 일종의 선행학습으로 여기는 상황도 나타나고 있다. 이러한 목적에 따라 놀이나 놀잇감을 제한하거나, 놀이가 중요하다고 인식하고는 있으나 실제 참여와 지원 행동은 부족하여 놀이 관련 인식과 행동 간의 모순(박영애, 김리진, 2012)도 여전히 나타나고 있다. 또한 특정 발달 영역의 발달을 위해 학습지도를 선호하고, 놀이 참여에 소극적인 자세를 나타내고 있으며 유아가 자유롭게 놀이를 하고자 하는 것을 속박함으로써(홍수경, 2010), 가정 내에서 즐거움을 느끼고 몰입하며 놀이할 수 있는 경험과 시간을 축소하는 상황도 무시할 수 없을 것이다.

한편, 2019년 발병하여 지금까지도 전 세계를 위협하고 있는 코로나19 바이러스는 사회 전반의 모습을 변화시켜놓았을 뿐 아니라, 아이들의 삶에도 영향을 미치고 있다. 코로나19의 확산 이후 오랜 시간 동안 유아들이 가정에서 일상을 보내는 시간이 많아진 것이다. 감염병 위기경보가 ‘심각’ 단계로 강화된 거리두기 지침에 따라 2020년 2월 24일 유치원, 초등학교, 중학교, 고등학교 및 어린이집은 개학을 연기하였고 휴원 및 가정교육을

권장하였다(교육부 보도자료 20.2.23, 교육부 보도자료 20.3.31, 보건복지부 보도자료 20.3.17). 코로나19의 장기화로 휴원과 가정 보육 기간이 연장됨에 따라 어머니들은 유아를 양육해야 하는 시간이 길어지고, 대부분 가정에서 놀이가 증가하였다(배은정, 2020). 인터넷과 유튜브에서는 가정 내 유아와의 놀이를 위한 ‘집콕놀이’라는 검색어가 등장하였고, 어머니들은 유아들과 가정 내에서 어떻게 놀아 줄지에 대해 정보를 공유하면서 자녀와 함께 놀이를 하였다. 주하나(2020)는 코로나19로 어머니들은 아이와의 시간이 많아 아이에 대해 더 알 수 있는 시간을 가질 수 있어 좋다는 긍정적인 인식과 함께 양육스트레스와 영상매체를 보여주는 시간이 많아 죄책감이 든다는 부정적인 인식으로 나뉘어 ‘부모-자녀가 함께 놀이할 수 있는 것들의 지원’에 대한 필요성을 강조하면서 ‘부모-자녀가 함께하는 놀이문화’의 시사성에 대하여 이야기하였다.

교육기관에서도 가정에서 긴급 보육 상황에서 유치원·어린이집에 등원하지 못하는 유아를 위해 가정에서 할 수 있는 놀이키트를 제공하고 영상 교육 프로그램을 제공한다거나 매뉴얼에 따라 정해진 활동을 할 수 있도록 하였다. 그러나 비대면 온라인 원격 교육이나 어머니가 가정 내에서 매뉴얼에 따른 교육의 방법은 새로 개정된 교육·보육과정을 충분히 경험하지 못하고 현장과 공유할 기회가 없었던 어머니들에게는 유아들의 놀이에 대해 무엇을 어떻게 해야 하는지에 대한 혼란이 따랐다(김영명, 2020).

「2019 개정 누리과정」과 「제4차 어린이집 표준보육과정」은 유아, 교사, 원장(감), 학부모 및 지역사회가 함께 실현해 가는 것을 추구하는 것으로 교육기관에서 유아의 놀이를 지원하고, 가정에서 부모는 유아의 놀권리와 즐겁게 놀이하며 배우는 놀이의 가치를 이해하여 유아가 주도적으로 충분히 놀이할 수 있도록 가정과 교육기관이 협력 지원해야 함을 강조하고 있다(교육부, 보건복지부, 2019). 부모가 국가수준 교육과정에 동의와 지지

를 하지 못한다면 교사와 기관이 잘 이끌어 간다 하더라도 교육의 효과성을 극대화하기 어려우며 놀이의 가치에 대해 인정하지 않는 한 가정에서의 유아의 놀이 지원과 참여에는 제약이 있을 수밖에 없다(김대옥, 신수진, 2021). 부모의 놀이 이해 정도에 따라 유아가 선택하는 놀이, 또래 상호작용의 모습, 놀이의 참여도, 유아의 놀이성 등 유아의 잠재력과 유능함이 달라지고(박윤아, 2020), 가정 내 어머니는 아버지보다 많은 시간 동안 유아와의 놀이를 통해 놀이 상대자가 되어 주어 놀이에 더 많은 영향을 미치기 때문에(이승숙, 남기창, 2016), 부모 중 특히 어머니의 놀이에 대한 이해와 국가수준 교육과정에 대한 동의와 지지가 무엇보다 중요하다고 할 수 있다.

따라서 본 연구에서는 유아를 양육하고 있는 어머니들의 목소리를 통해 놀이를 어떻게 인식하고 있는지, 그리고 가정에서의 놀이 지원 양상 및 어려움과 요구가 무엇인지 탐색하기 위해 만 3~5세 유아의 어머니를 대상으로 면담을 실시하여 그 결과를 질적 분석해 보고자 한다. 이를 통해서 유아교육현장에서는 어머니들의 유아의 놀이에 대한 이해를 돕고 나아가 가정에서의 놀이 지원에 대한 교육 실천적 시사점을 얻는데 본 연구의 궁극적 목적이 있다.

2. 연구문제

첫째, 어머니가 이야기하는 유아 놀이의 의미는 어떠한가?

둘째, 어머니가 이야기하는 가정에서의 놀이 지원의 양상은 어떠한가?

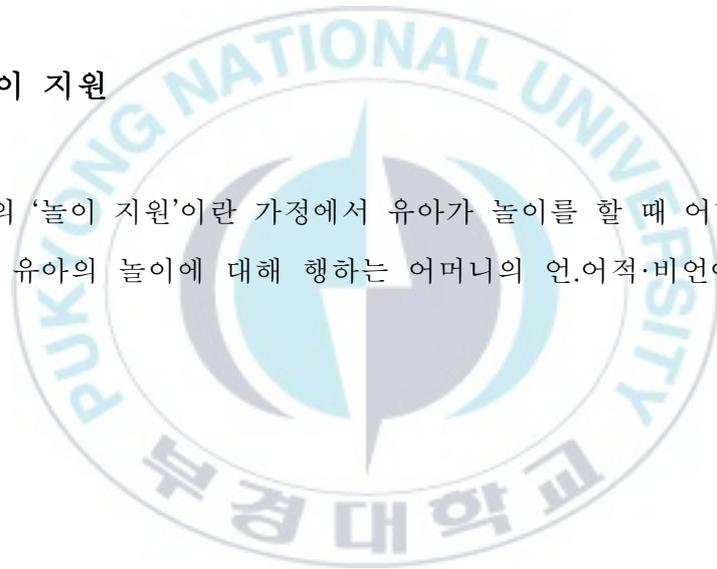
3. 용어의 정리

가. 어머니

이 연구에서 말하는 ‘어머니’란 유치원과 어린이집에 다니는 만 3세 ~ 만 5세 유아를 양육하고 있는 전업 또는 비전업 모친을 말한다.

나. 놀이 지원

본 연구의 ‘놀이 지원’이란 가정에서 유아가 놀이를 할 때 어머니가 가지는 태도나 유아의 놀이에 대해 행하는 어머니의 언.어적·비언어적 행위를 의미한다.



II. 이론적 배경

1. 유아 놀이

가. 놀이의 의미

놀이는 강제성이 없는 자발적이고 자유로운 행위로 놀이 그 자체의 재미와 즐거움이 있으며 삶을 즐겁고 풍요로우며 행복하게 만들어주는 활동으로 이를 통해 도전하고 창조하며 외부 세계와의 조화를 경험하면서 현실에 적용하고 적응한다. 놀이는 다양한 형태로 누군가와 관계를 맺고 활동을 하며 유지할 수 있게 한다(김남희, 2019).

성인에게 놀이는 휴식과 오락을 의미하지만, 유아들에게 놀이란 즐거움을 가져다주는 활동으로 본능이자 삶 그 자체의 목적으로 보았다. 유아는 다양한 놀이를 통해 유아 주변의 물적 환경과 인적 환경을 접하고 자연스럽게 반복적으로 이루어지며 신체적·인지적 발달은 물론 정서·사회성 발달 등 모든 영역의 발달을 이룬다(문성영, 2019).

놀이에는 다양한 의미가 있는 것을 여러 학자들을 통해 알 수 있다. Locke(1693)는 아동들은 상상에 기반을 둔 “환상”을 추구하는 천성적인 놀이자로 놀이는 아동기 경험의 중요한 부분으로 필수적인 것이라 하였으며 Schiller(1795)는 놀이를 통한 창의성의 기원을 설명하면서 인간이 놀이를 통해 심미적이거나 즐거운 활동이 만들어가는 과정에서 창의성이 나타나며 이러한 놀이 과정에서 왕성한 에너지의 소비가 일어난다 하였다. Froebel

은 놀이가 유아기 가장 자연스러운 과정이며 고하고 순수한 정신적 활동으로 이상적인 유아기 학습법이라고 하였으며 Schiller의 심미적 에너지를 “자연스런” 교육의 통로로 보고 아이들의 놀잇감을 통한 놀이 속에서 삶의 모방과 함께 교육이 이루어진다고 하였다(Frost, Sue, Reifel & Stuart, 2001/2005, 재인용).

현대의 유아 놀이에 대한 가치와 신념에서 Huizinga(1938/2010)는 인간의 속성을 ‘호모 루덴스(Homo Ludens)’로 지칭하고 문화 창조의 원동력으로 놀이의 본질을 ‘자유’, ‘일탈’, ‘격리’로 두고 새로운 문화를 창조하는 ‘생산적’ 기능으로 놀이가 사회적이고 문화적 기능을 수행한다고 보았다. Caillois(1961/2002)는 문화사적인 맥락을 통해 놀이에 접근하면서 놀이를 ‘경쟁(agon)’, ‘우연(alea)’, ‘모의(mimicry)’, ‘헨기증(ilinx)’ 네 개의 특성에 따라 분류하고 놀이가 문화에 의존하고 있다 하여 한 문명 내부의 한 시기는 ‘인기 있는 놀이’를 통해 특징지어질 수 있다 하였다. Freud(1933, 1959)는 유아가 사회로부터 억압받았던 본능적 욕구를 해결하는 무의식적 방어 수단으로 욕구를 놀이를 통해 해결하는 것과 같다고 보았으며(임수진 외, 2019, 재인용), Piaget(1962)는 유아는 정신적 구조를 가지고 환경에 접근하며 동화와 조절의 상호작용을 통해 인지적 적응을 위한 개인적 요구를 충족시키고, 내적 상태의 균형을 맞추는 것으로 놀이를 통해 대상이나 활동을 습득하는 즐거움을 위한 활동 연습이라 설명하였다. Vygotsky(1967)는 근접발달영역(ZDP)과 정신도구를 설명하면서 사회적 상호작용을 통해 발달과 학습이 일어난다고 하였다. Mead(1934)는 놀이와 자기 감각 발달의 관계에 대해 이야기하면서 유아가 타인의 관점에서부터 자신의 관점을 구별하는 것을 배우는 주요 수단으로 보고 타인의 관점에서 자신의 행동을 볼 수 있음을 이야기하였으며, Bruner(1972)는 놀이가 문제 해결하기와 사고하기를 위한 발달적 기초로 성인의 세계에서 필요로 하는 능력을 숙달하

게 하는 “미성숙한” 활동으로 놀이를 통해 사실을 알아간다고 하였다 (Frost 외, 2001/2005, 재인용, Van Hoorn 외, 2015/2018, 재인용).

놀이의 다양한 의미와 함께 놀이를 통해 유아들은 다양한 발달이 이루어진다. 유아는 바른 자세를 형성하고 신체 성장을 촉진하여 유아의 신체 발달 및 대소근육의 발달과 균형 있는 성장 촉진과 운동 기술의 발달에 도움을 준다(이숙재, 1990; 허세정, 2002). Freud(1961)는 놀이의 정화 기능을 설명하면서 부정적인 정서나 경험들을 놀이를 통해 정당한 방법으로 표출하면서 그러한 감정들을 긍정적인 정서로 바꾸면서 자신의 감정을 통제하는 방법을 배운다 하였다. Erikson(1950)은 유아의 심리 사회적 단계를 거쳐 발달하는데 특히 유아기는 신체, 인지, 언어 등 모든 영역에서 향상되면서 스스로 환경을 탐색하고 놀이를 통해 이러한 탐색과 모든 영역의 발달이 확장되며 사회적 기술도 발달된다 하였으며, Bruner(1972)는 놀이가 문제해결력의 연관성을 보고 유아의 인지적 발달을 강조하였다(Johnson 외, 2004/2014, 재인용). 유아들은 놀이를 통해 기쁨, 슬픔, 화남, 즐거움 등 다양한 감정을 배우고 표현하면서 정서적 안정을 경험하고, 자신이 무엇을 좋아하고, 어떻게 놀이를 하는지에 대해 직접 결정하면서 미래 사회의 생존을 위한 지식과 기술을 익히고 경험하며 성장과 발달 과정에 가치 있는 수단으로 중요한 역할을 하고 있다(홍정아, 김소향, 2020). 이처럼 수많은 연구자들이 철학적·발달적 측면에서 놀이의 개념을 정의하였으며 놀이를 유아기에 필수적이고, 창조적이며, 사회·문화적이고, 인지적으로 그리고 유아의 전반적인 발달에도 중요하다는 것을 이야기하고 있다.

유아 놀이의 특성은 유아 내부에서부터 하고 싶고, 흥미가 있다는 것으로 그것이 활동이든 놀이든 유아의 능력을 발휘해서 주의를 기울여 참여하는 것으로 놀이 행동 특성 중 가장 놀이다운 특성인 능동적인 참여와 내적 동기부여가 있다. 놀이에서는 목적보다는 수단에 중심을 두고 결과보다는

놀이나 활동 자체를 즐기는데 중점을 두며 비선형적 행동으로 결과를 예측할 수가 없다. 즉 놀이의 시작과 끝은 분명하지 않으며 현실에 얽매이지 않고 자유로운 탐색과 경험을 할 수 있는 것이라 할 수 있다(Van Hoorn 외, 2015/2018).

김남희(2019)는 비생산적이거나 예측 불가능하지만 스스로의 기호나 취향으로 놀이를 선택하고 참여하는 자발성, 놀이를 계속해서 반복하는 반복성, 반복적인 놀이 속에 나타나는 패턴과 규칙에 따라 규칙성, 놀이가 비생산과 무생산의 과정이라는 무상성, 예측 불가능하고 모호함에도 신중하게 놀이에 임하며 불안의 과정을 버티는 역설의 특징이 있다고 하였다. 또한 유아들의 놀이는 유아의 내적동기부여로 유아 스스로가 참여하고 놀이의 과정을 즐기는 특성들로 다양하게 정의를 하고 있다. 이처럼 놀이에 대해 많은 학자들이 철학적, 발달적 측면에 다양한 관점으로 설명하고 유아의 놀이가 내적동기, 즐거움, 적용성, 가작화요소 등의 특성들이 있다고 설명하고 있지만 이러한 사실들로 놀이를 하나로 정의내리기는 힘들며 유아에게 있어서 놀이는 중요한 것임을 알 수 있다.

나. 놀이와 유아교육과정의 관계

국가수준 교육과정은 국가가 주체가 되어 제·개정하고 고시하는 교육과정으로, 교육의 핵심, 본질, 가치를 전달하고 내용과 방법, 평가에 대한 방향을 알려주는 교육의 이념을 나타낸다(김영옥, 2020). 국가수준 유아교육과정은 유아교육의 방향과 유아기에 배워야 할 내용들을 국가가 지향하는 대로 명시되어 있다(이경화, 2016). 놀이는 유아로부터 발견되고 유아가 중심이 되어 즐거운 몰입의 경험을 통해 배움이 일어나도록 실천해가도록 만들어간다. 그러나 우리나라 유아교육과정에서 놀이는 교수·학습 지도 방법

으로 기술 및 활용하여 실시하였고, 교사용 교육과정 지도서 등 참고 자료를 제작하여 놀이를 교육에 활용하는 교육과정을 운영했다고 볼 수 있다 (오채선, 2019).

1969년 「1차 유치원교육과정」 유아기 특징으로 놀이를 설명하는데 큰 의의를 두며 ‘어린이의 흥미와 욕구에 맞는 환경을 제공해 즐거운 가운데서 도움이 되는 경험을 익혀나가야 한다.’고 교육의 필요성을 제시하였다. 1979년 「2차 유치원교육과정」은 학문중심 교육과정으로 ‘인지발달’을 강조하여 유아의 흥미를 지속시키기 위한 학습활동 유형으로 놀이를 바라보았고, 1981년 「3차 유치원교육과정」은 유치원·초·중등 교육과정이 상호 연계 되었으며 유아를 지도함에 유아의 개개인의 특성을 고려하여 실정에 맞는 놀이 활동을 중요하게 생각하였다. 1987년 「4차 유치원교육과정」은 전인교육을 강조하고 인간중심과 통합교육과정의 성격을 가지고 유아의 흥미를 지속시켜 유아의 능력이 신장될 수 있도록 함에 ‘유아의 흥미와 요구 발달 수준과 개인차를 고려한 놀이 활동’을 명시하고 있다. 1992년 「5차 유치원교육과정」은 놀이중심 학습방법을 강조하여 ‘흥미영역 구성과 다양한 놀잇감의 제공으로 놀이를 통한 학습’으로 유아의 적극적인 놀이 참여를 중시하였으며, 1998년 「6차 유치원교육과정」은 ‘만들어가는 교육과정’으로 ‘교육활동은 유아 발달 수준과 흥미를 기초로 선정하고, 통합적으로 운영한다.’고 하여 교수·학습 방법에서 놀이 중심으로 이루어진다고 말하고 있다. 「2007개정 유치원교육과정」은 놀이 중심과 통합적으로 이루어지는 교육과정 제시하여 유아의 전인적 발달과 행복을 추구하기 위한 교육과정으로 소개하고 있으며, 2007년 여성가족부령으로 고시되고 2010년 보건복지부령으로 고시된 「제1차 어린이집 표준보육과정」은 보육시설에서 운영해야 할 보편적 보육내용을 제시하였다.

한편, 유치원과 어린이집으로 이원화되어있는 교육·보육과정을 통합하여

만 5세 유아들이 공통적으로 적용할 수 있는 교육과정을 개발한 「2011 개정 유치원교육과정」과 3-4세까지 누리과정을 확대한 2012년 「3-5세 누리과정」은 ‘유아의 발달 특성 및 경험을 고려하여 놀이를 중심으로 편성한다.’고 하였고, 2012년 「제2차 어린이집 표준보육과정」에서는 만 5세 공통과정인 누리과정 적용을 위한 보육프로그램이 개발되었다. 2013년 「제3차 어린이집 표준보육과정」은 누리과정을 만3-5세로 확대하여 고시함에 개정된 내용을 반영하고자 0~2세, 3세, 4세 보육 프로그램을 추가로 개발 보급하였고 2015년 「3-5세 누리과정」은 편성시간이 기존 3-5시간에서 4-5시간으로 개정되었다. 2019년 「2019 개정 누리과정」에서는 ‘유아·놀이 중심’ 추구하는 교육과정을 제시하였으며 2020년 「제4차 어린이집 표준보육과정」은 2019 개정 누리과정 고시에 따라 발표하고 개정 누리과정과 같은 방향으로 제시하였다(김영옥, 2020; 이유승, 2020).

오예지(2020)는 유아교육과정의 놀이의 변천을 태동기-도입기-성장기-발전기와 같이 시기별로 구분하여 명명하였다. 놀이가 교육과정안에서 자랄 준비를 하는 태동기는 「1차 유치원교육과정」과 「2차 유치원교육과정」, 교육 방법으로 놀이를 적용하기 시작하는 도입기는 「3차 유치원교육과정」과 「4차 유치원교육과정」, 일상생활에서 자연스럽게 놀이를 통해 학습하는 성장기 전반기는 「5차 유치원교육과정」와 「6차 유치원교육과정」, 「2007 개정 유치원교육과정」부터 「3-5세 누리과정」까지는 실생활 경험 중심의 놀이 활동을 통해 배움이 일어나는 성장기 후반기, 유아의 주체성이 강조되고 놀이를 통한 배움이라고 표현하는 발전기 초기 단계는 「2019 개정 누리과정」으로 놀이에 대해 점차 발전하고 있는 교육과정이라 설명하고 있다.

5세 누리과정인 「2011개정 유치원교육과정」 이후 2012년 「3-5세 누리과정」, 2015년 「3-5세 누리과정」까지 누리과정을 둘러싼 여러 문제와

한계점이 꾸준히 제기되어 왔는데(김은영, 2019; 이경화, 2017; 이유승, 2020; 임부연, 정선아, 이경화, 2017; 오채선, 2018, 2019), 그중 유아의 놀이와 관련된 내용에 대한 문제점들은 다음과 같다. 놀이의 의미에서 ‘놀이’는 그 자체로 유아에게 즐거움과 기쁨을 주고 흥미와 요구를 충족시키는 가장 핵심이 되는 것임에도 역사적으로 국가수준 유치원 교육과정 원문에 설명할 때에는 ‘활동’이라는 것이 중요하게 언급되고 있어 교사의 수업을 통하여 ‘놀이=활동’으로 이해되어왔다(박선희, 박은혜, 2014).

교육과정 편성·운영에서는 놀이 시간을 ‘1일 4~5시간 편성’하였지만 놀이 시간 외 프로그램이나 특별활동 시간이 놀이 시간이 아닌 것이 되는 모순을 불러왔으며 교육과정의 과다한 내용 요소, 평가로 활용할 세밀한 교수 계획과 평가의 작성은 교사에게 과다한 문서작성과 함께 미리 계획된 수업의 진행은 교사 주도로 이루어지고, 교실은 흥미영역의 구성으로 놀이 영역의 축소와 영역 내에서 놀이 인원수의 제한, 주제와 맞는 교재의 제공으로 유아의 교실이 놀이공간이 아닌 학습공간으로의 비치게 되었다. 그리고 유아들의 놀이에서 교사의 능동적인 상호작용으로 하는 획일화된 발문들은 인지 중심 교육과정의 원인이 될 수 있는 문제점이 있었다(김은영, 2019; 이경화, 2017; 이유승, 2020; 임부연, 정선아, 이경화, 2017; 오채선, 2018, 2019). 즉 교육과정의 과다한 내용 요소와 교사 주도적 활동, 교육계획 중심의 운영, 평가(이경화, 2019)로 유아들이 중심이 되어 자유롭게 흥미로운 놀이를 원하는 대로 충분히 할 수 없었다.

「2019 개정 누리과정」은 편성·운영을 ‘각 기관의 실정에 적합한 계획’으로 기술하여 현장의 자율성을 강화하였고 ‘놀이가 충분히 이루어지도록’ 편성하여 운영함을 강조하였다. 교수·학습에서도 교육과정의 구성 체계를 「3-5세 누리과정」의 기본 구성 방향과 구성 체계를 유지하고 3~5세 ‘유아가 경험해야 할 내용’으로 연령 구분 없이 포괄적으로 제시하여 내용을

간략화 하였으며 ‘놀이’를 여러 번 강조, ‘놀이 시간을 충분히 편성’하는 등의 문장을 명시하였다. 교사는 유아의 목소리에 귀를 기울이며 놀이에서 유아의 주도성을 강조하고자 유아가 놀이에 자유롭게 참여하고 즐기도록 하고, 유아가 놀이를 통해 배움이 일어나도록 지원해야 함을 명시하여 유아의 놀이와 현장의 자율성을 확대하고자 하였다. 평가도 현장의 자율성을 부여하기 위하여 교육내용과 평가방법들의 간략화 및 자율적 평가가 실행될 수 있도록 하여(교육부, 보건복지부, 2019) 유아들이 좀 더 자율적으로 놀이하듯 마음껏 뛰어놀고 새로운 배움이 일어날 수 있는 놀이로 미래사회에 필요한 역량을 충분히 길러나갈 수 있을 것이다(김은영, 2019).

자유롭고 개방적이며 허용적인 환경 속에서 유아의 놀이는 생명력을 받고 다양하게 변화해간다. 교사는 유아의 개인차와 독특성을 인정하며 주도적으로 놀이에 참여할 수 있도록 유아의 발달과 성장의 힘을 믿고 유아의 요구와 흥미 및 관심에 기초하여 기회를 가능한 많이 제공해야 한다. 교육과정에서 교사는 최고의 전문성 즉 교육에서 실제 할 수 있는 역량을 강화하고 즐겁게 배울 수 있는 교수·학습방법을 강조하고 있다. 그래서 유아의 놀이를 계속 읽고 놀이의 생성과 소멸, 연결과 변형의 과정에 유아가 주도적으로 이끌어 나갈 수 있도록 지원해야 한다(김영옥, 2020).

「2019 개정 누리과정」에서는 무예측성이라는 유아 놀이의 특성으로 교사의 놀이 지원은 자율성과 다양성을 바탕으로 놀이의 흐름에 따라 해야 함을 강조하고 있다. 즉, 충분한 놀이 시간의 확보, 자율적인 계획과 유아의 흥미를 중심으로 한 계획의 수립 및 운영, 실내외 환경 구성, 능동적인 상호작용과 개별 특성에 적합한 방법을 적용하는 교수·학습으로 유아의 흥미에 따른 놀이는 자율적 참여로 자연스럽게 배움이 일어나기를 강조하고 있다(교육부, 보건복지부, 2019). 유아의 놀이에 교사의 역할이 더욱 중요해지면서 정혜옥 외(2019)는 교사의 역할을 민감한 관찰자, 유연한 계획자,

협력적 지원자, 실천하는 연구가로 구분하였다. 유아의 놀이는 교사의 민감한 관찰로 효과적인 개입이 이루어지면 더욱 풍부하게 될 수 있고, 목적 없이 즐거움만 강조되는 자유놀이와 함께 교사의 개방적이고 수용적인 태도의 유연한 계획과 적절한 개입은 놀이를 통한 배움을 이끌 수 있으며, 유아의 흥미와 관심에 따라 확장·축소·통합·분리가 이루어질 수 있는 공간의 제공과 충분한 관찰에 기반을 둔 협력적 지원은 유아의 확산적 사고를 촉진할 수 있고, 교육과정을 구성하는 관계자들과의 의견을 연구, 고민하는 실천하는 연구가로서의 역할을 설명하였다.

「2019 개정 누리과정」에서 강조하는 교사의 놀이 지원에 대한 연구를 보면 교사가 유아의 놀이를 세심한 관찰과 상호작용을 통한 이해로 맥락에 맞는 개방적이고 허용적인 환경의 제공, 놀이의 심화와 확장을 위한 자원의 제공, 유아 스스로 생각하고 자율적으로 선택하며 자기주도적으로 문제 해결을 할 수 있도록 한다면 창의적 사고는 확장되고 교사도 즐기고 배우며 성장할 수 있다(유승언, 2020). 또한 놀이 지원자로서의 교사는 시의적절한 놀이 자료와 다양한 공간의 제공, 허용적인 학급 분위기, 유아를 믿고 지지할 수 있는 분위기에 유아의 놀이는 잘 일어나고 문제 상황에서도 믿고 기다릴 때 놀이의 상황이 개선된다(박지희, 2021) 하였다. 이러한 교사의 지원으로 유아들은 제약을 벗어난 유연한 놀이가 전개되고 유아들 스스로 생각하며 자율적으로 선택하고 문제를 해결할 수 있었으며 놀이가 더욱 창의적으로 심화, 확장될 수 있다. 교사들의 놀이 지원과 역할이 무엇보다 중요하다 강조함에 교사는 유아들의 놀이에 동참하고 재미있고 즐거운 경험을 나눌 때 더욱 효과적인 놀이 지원이 될 수 있겠다(유승언, 2020).

2. 유아 놀이의 지원

가. 놀이 및 놀권리에 대한 부모의 인식

(1) 유아의 놀이

유아가 세상에서 태어나 처음으로 관계 맺는 부모는 놀이 친구이자, 환경 구성자로 유아의 성장, 발달에 가장 직접적이고 광범위하게 영향을 미치는 가정환경이다(고진영, 2020; 김영희, 2012). 유아에게 기본적인 교육기관인 가정에서 부모는 유아가 어릴수록 사회적, 인지적, 정서적, 도덕적 발달에 미치는 영향은 매우 크며 부모의 관심과 참여 속에 인간관계, 사물에 대한 태도와 생각 등 배움의 모델이 된다(박정연, 이성희, 2009; 홍수경, 2010). 어머니는 유아의 놀이를 위해 다양한 자료를 제공해 주는 놀잇감 제공자로 주 양육자일 뿐만 아니라 최초 그리고 최고의 놀이 상대자로 유아가 놀이를 선택하고 실행하는 데 많은 영향을 주기에(한준희, 2017) 어머니의 역할이 중요함을 알 수 있다.

Freud(1964)는 유아가 사회에서 접촉하는 최초의 대상으로 우리가 먹고, 자고, 흥미를 추구할 때를 알려 주고, 행동하는 방법을 가르쳐주는 최초의 대상으로(Frost 외, 2001/2005, 재인용) 아동과 부모 간 관계는 태어나서 성인이 될 때까지 전 생애 걸쳐 영향을 미친다고 하였다. Bandura(1977, 1986)는 유아가 타인의 행동을 관찰하고 모방하여 학습한다는 사회학습이론을 설명하면서 부모나 교사와 같은 성인 모델과 또래와 같은 유아 놀이 환경에서 인지적 환경의 중요성을 강조하였다. Vygotsky(1978)는 사회적·인지적 놀이에 참여할 때 평소 수준을 뛰어넘을 수 있는 근접발달영역을 설명하고 성인의 안내와 책임감 있는 역할로 비계 설정이 제공된다면 유아는 점점 더 높은 수준으로 성장할 수 있다 하였다(Siegler, Saffran, Eisenverg, DeLoache, Gershoff, 2006/2019, 재인용). Bronfenbrenner와

Ceci(1994)는 유아의 가족, 이웃, 환경과 같은 미시체계, 중간체계, 거시체계, 시간체계와 같은 외부 환경의 질에 따라 유아 발달의 결과가 달라질 수 있음을 설명 (Johnson 외, 2004/2014, 재인용)하였다.

부모는 유아와 함께하며 사회·정서적, 신체적, 인지적 발달에 많은 영향을 미치는 것을 알 수 있으며 보다 바람직한 환경의 구성과 제공을 위해서는 바람직한 놀이를 할 수 있는 놀이 환경의 제공, 놀이의 필요성을 인지하고 있어야 한다(박영애, 김리진, 2012). 유아 놀이에 영향을 미치는 부모의 놀이 인식은 놀이에 대해 부모가 갖고 있는 생각을 의미하는 것으로 유아의 놀이와 관련해 가치를 지니고 기여를 하는지에 대한 믿음을 의미한다. 부모의 놀이 인식과 놀이 신념에 따라 놀이 자료나 놀이 활동과 같은 물리적, 환경적 특성이 달라지고 놀이 중 유아의 관심을 환기시키거나 상호작용하는 놀이 참여자로서의 역할이 다양해진다. 그리고 놀이를 더 정교화 하게 할 수 있는 적절한 지원도 이루어지면서 유아의 놀이 선호에도 영향을 미친다(김영희, 2012; 이효임, 신나리, 2020; 홍현명, 2021; 한준희, 2017).

놀이 중심의 인식이 강할수록 유아의 놀이는 부모의 적절한 지원으로 원활하게 이루어질 수 있는데(한준희, 2017), 대체적으로 부모들은 유아의 놀이에 대해 긍정적인 인식을 가지고 중요하다 생각하고 있다. 홍수경(2010)은 부모가 유아의 놀이가 재미, 즐거움과 유아 스스로 찾는 것이라 인식하고 '재미있고 즐거운 활동'으로 자연스럽게, 즉흥적으로, 끊임없이 이어지며 놀이를 통해 성인이 되어서도 힘든 시간을 이겨 낼 수 있는 힘을 가진다 하였다. 어머니들은 놀이를 '즐거움, 자발성, 흥미'와 같이 긍정적 정서와 내적 동기로 인식하며(임가현, 임선아, 2020), 성인들도 유아의 성장과정에 놀이 활동이 매우 중요하다고 인식하고(허세정, 2002) 있다.

강승지, 손유진(2018)은 유아의 '놀이'에 대한 부모 인식 연구를 메타포

분석을 중심으로 분석한 결과, 부모는 ‘인간-존재의 필수적 이유’로 놀이가 현대사회를 살아가기 위한 필수적 요소이자 동시에 유아들의 삶을 운동성으로 가득 찬 세계로 놀이를 무한한 다양성을 가진 요소, 끝없는 몰입을 향한 행위, 타자와 관계 맺으며 하는 놀이로 설명하고 있다. 유아 행복에 대한 이미지가 유아 스스로 좋아하는 놀이를 하면서 기쁨, 즐거움과 같은 긍정적 정서를 느끼는 ‘자유로운 놀이’라 이야기하는 것(채혜경, 박리나, 2016)과 같이 유아는 놀이를 통해 즐거움과 기쁨, 행복함을 느끼는 것으로 긍정적인 인식을 하고 있음을 알 수 있다.

놀이에 대한 긍정적인 인식과 함께 놀이를 통해 유아의 신체적, 인지적, 사회·정서적 발달의 가치에도 중요하다고 보고 있다. 유아들은 놀이를 통한 다양한 경험을 통해 자신의 생각과 감정을 표출하면서 정서적으로는 만족감을 느끼며 신체, 인지, 사회적 발달을 이루어가는 자연스러운 학습이 될 수 있으며 놀이를 하면서 즐거움을 느끼고 즐거운 생활을 반복하게 됨으로써 긍정적인 마음을 형성하기에 좋은 도구라고 인식하였다(홍수경, 2010). 부모들은 친구와 놀이를 하며 상호작용하고 사회성이 길러지는 것을 중요하게 여기고, 놀이를 발달, 창의, 정서, 인성을 얻을 수 있는 결과를 중요하게 여긴다(임가현, 임선아, 2002). 또한 이해력과 문제 해결력이 좋아지며, 사회적 존재로 성장한다고 인식(허세정, 2002)하고 있어 부모들은 유아들이 놀이를 통해 전인적인 발달이 이루어질 수 있음을 인식하고 있다.

어머니의 놀이 인식에 대한 선행연구를 살펴보면 유아의 놀이성이 어머니의 양육태도와 놀이 신념과 유의한 관계가 있음을 설명하면서 자율적, 애정적 양육태도와 긍정적 놀이 신념, 부모 중심 놀이 신념일수록 유아의 놀이성이 높다는 것을 설명하였다(김영희, 2012). 부모가 긍정적이고 지지적인 신념일수록 유아의 자기결정력에 직접적인 영향을 미치고, 유아의 놀이 시간을 통해 자기결정력에 간접적인 영향을 미친다. 또 부모가 긍정적

이고 지지적 신념을 가질수록 놀이 시간을 충분히 갖도록 하며, 놀이 시에도 긍정적이고 적극적인 상호작용을 한다. 이와 반대로 놀이가 중요하지 않다는 가치를 가지는 부모는 놀이보다는 학습 지향적인 활동에 중점을 두기도 한다(이효임, 신나리, 2020). 어머니의 놀이 인식도가 높으면 유아는 신체적 활동성, 놀이에 대한 만족도, 흥미도와 놀이 참여도도 높게 나타나며(한준희, 2017) 이러한 어머니의 놀이 인식도는 어릴 적 어머니의 놀이 경험이 현재 유아놀이에 대한 인식에 부분적 상관관계가 있다(이재희, 2011)고 하였다. 또한 부모의 놀이 신념과 유아의 사회적 유능감 간에는 유의미한 정적 상관이 있어 부모가 긍정적 놀이 신념이 형성된다면 유아의 사회적 유능감도 증진한다(정선영, 2019).

(2) 유아의 놀권리

2013년 「한국 아동 종합실태조사」에 한국 아동 삶의 만족도는 OECD 회원국 중 최하위로 나타나면서 성인이 지닌 권리를 아동에게도 얼마나 인정해야 하는 것인가에 대한 문제가 제기되었다(나달숙, 2019). 교육부는 2017년 ‘유아교육 혁신방안’을 발표하고 주요 내용으로 ‘유아가 중심이 되는 놀이 위주의 교육과정 개편’이 명시하여(교육부, 보건복지부, 2019) 「2019 개정 누리과정」에 반영되었고, 개정 배경에서도 그동안 유아교육에서는 UN의 아동권리협약(CRC)의 4가지 권리 중 기본적인 유아의 생존과 보호의 권리, 발달의 권리에 초점을 맞춰 기본적인 삶을 위한 권리에 초점이 맞춰져 왔다면, 참여의 권리를 교육과정에 적용하여 ‘자신의 생활에 영향을 주는 일에 대해 의견을 말하고 존중받을 권리’는 유아들이 유치원과 어린이집에서 적극적으로 자신의 의견을 말하고 주도적으로 놀 수 있도록 지원해야 함을 의미(김은영, 2019)하고 이는 유아들이 충분히 놀이를 할 수 있어야 한다는 놀권리에 대해 설명하고 있다.

유엔의 아동권리협약 제31조에서는 충분히 쉬고 놀이할 수 있는 권리로 자신의 나이에 적합한 놀이 활동에 참여해야 한다고 규정하고 있으며, 32조 안전과 교육에 방해되거나 노동을 해서는 안 된다고 설명하면서 일에서 해방되어 일을 즐길 권리로 설명하고 있다(김진희, 2020). 「2019 개정 누리과정」에서도 유아의 놀이가 중심이 되는 교육과정에 중점을 두고 유아의 일상 속에서 자연스럽게 나타난 놀이를 통해 자신과 주변을 탐구하고 적응하는 과정을 통해 즐거움을 느끼게 되는데 이러한 과정에서 행복해하고 놀면서 즐겁게 배움이 일어나게 되기에 교육과정에서도 유아가 주도하는 놀이를 실천할 수 있도록 유아의 놀이에 귀를 기울이고 놀이를 통한 배움을 강조하였다(교육부, 보건복지부, 2019). 즉 성인이 제공하는 놀이가 아닌 아동 주도의 놀이, 자율성과 성장을 촉진할 수 있는 놀이를 유아의 ‘놀 권리’로 보고 있다(유구중, 김은아, 2019).

가정에서의 놀이는 유아들의 연령이 증가하면서 놀이와 교육이 점차 분리되고 학습 중심이 되어가면서 학습을 위한 도구의 성격으로 변화되어가면서 학교와 학원을 통해 학업 목적이 강한 놀이가 이루어졌다(김선애, 2019). 이승숙과 남기창(2016)은 가정에서 어머니들은 대부분 놀이를 유아의 권리로 인식하지 못하고 단지 유아들이 자유롭게 놀이할 수 있도록 놀이 시간을 제공해 주는 것이라고 인식함을 보고하였다. 원계선과 현은선(2017)의 연구에서는 부모가 유아에게 놀이는 중요하다고 인식하지만 놀이 시간과 놀이에 대한 방법 등 지식의 부족하여 소극적으로 참여하고, 연령에 따라서도 영아는 놀이를 즐길 수 있지만 유아는 지식 위주의 교육을 중시하는 경향이 있다 하였다. 어머니들은 유아가 주도하는 놀이보다 교육적인 놀이를 가치 있게 보기도 하며 놀이의 과정보다는 놀이를 통해 얻게 되는 가치와 결과에 주목하여 좋은 놀이라 인식(임가현, 임선아, 2020) 하고 있다.

이처럼 부모의 놀이에 대한 인식에 따라 유아의 놀이 시간, 환경, 놀이 지원이 달라지고 유아의 놀이의 질도 차이가 나면서 ‘놀권리’를 충분히 누리지 못하게 된다. 가정에서 유아들의 놀이가 권리로서 인식되어지고 충분히 놀이를 하기 위해서는 유아가 누려야 하는 당연한 권리라는 인식과 함께 실제로 어떻게 놀이가 이루어질 수 있는지에 대한 논의가 필요하며, 물리적 상황 여건의 조성과 놀이가 휴식, 학습을 위한 도구적인 성격이 아니라는 인식의 변화가 필요하다(김선애, 2019; 이승숙, 남기창, 2016). 즉, 놀이 그 자체를 교육과정에 담고 있는 「2019 개정 누리과정」이 안착되고 놀이가 살아나는 유아교육과정이 되기 위해서는 유아의 놀이를 이해하고 지원해 줄 수 있는 어머니들의 놀이에 대한 인식의 변화가 필요하겠다.

나. 부모의 유아 놀이 지원

「2019 개정 누리과정」과 「제4차 어린이집 표준보육과정」은 유아, 교사, 원장(감), 학부모 및 지역사회가 상호 연계와 협력을 추구한다. 유아의 놀이는 교사의 역할이 중요함을 강조하였는데 가정에서 유아가 주도적으로 충분히 놀이하기 위해서는 부모의 역할도 중요하다 강조하고 있다. 유아의 놀권리와 즐겁게 놀이하며 배우는 놀이의 가치를 이해하고 유아가 주도적으로 충분히 놀이하기 위해서는 교육기관과 가정에서의 협력과 지원이 필요하다는 것이다(교육부, 보건복지부, 2019). 즉, 교육과정이 현장에 안착되고 유아의 놀이가 충분히 이루어지기 위해서는 유아교육 현장과 교사들의 노력도 중요하지만 무엇보다 유아의 전인 발달의 초석이 될 수 있는 부모의 놀이에 대한 이해와 신념이 중요하다는 것이다. 부모의 놀이 이해 정도에 따라 유아가 선택하는 놀이, 또래 상호작용의 모습, 놀이의 참여도, 유

아의 놀이성 등 유아의 잠재력과 유능함이 달라짐에 더 중요한 역할을 할 수 있다(박윤아, 2020).

놀이가 중요하다고 생각하는 부모들은 유아와 많은 시간을 보내려고 할 것이며 유아에게도 충분한 놀이 시간을 제공하며, 부모의 놀이 참여와 놀이 행동에서도 적극적으로 참여하는 것으로 나타난다. 부모가 재미를 추구하며 즐겁게 놀려고 할수록 유아의 욕구와 신호를 알아차리고 조율하며, 반응적이고 즐겁게 노는 태도를 나타낼수록 전반적인 부모의 양육 스트레스는 낮아지고 까다롭다고 지각하는 유아의 기질도 낮아진다. 또 부모의 민감하고 반응적인 놀이 지원은 유아의 자기 조절 능력과 행복감을 높인다(김진희, 2020; 이소연, 위영희, 유재령, 정윤주, 이영애, 김리진, 2018). 부모가 놀이상대자가 되어 놀이를 계획하고 환경을 구성하며 상호작용하면서 소재를 풍부하게 하고 새로운 놀이를 제안하기도 하는데 이는 부모가 다음 수준으로 발달하도록 도전적인 놀이 경험을 제공하기도 하는 것이다. 놀이의 다양한 상황 속에서 유아는 자발적으로 참여하고 주도적으로 이끌면서 스스로 놀이와 주제 내용을 정하고 놀이의 유형과 방식을 선택하며 자신의 행동을 스스로 선택하면서 유아의 자기결정력도 발달하게 된다. 즉, 유아의 발달에 도움이 되는 부모의 놀이 인식은 결국 놀이 지원 및 참여의 행동으로 나타나며 그러한 행동은 유아의 발달에 영향을 미치게 되는 것이다(심미영, 2017; 이현지, 정혜옥, 2016; 이효임, 신나리, 2020).

유아의 놀이는 자발적으로 일어나며 유아 혼자서도 일어나지만 누군가와 함께 놀이하기를 좋아하여 또래나 형제와의 놀이가 이루어진다. 그러나 또래나 형제간의 놀이에서는 놀잇감의 단순한 기능적 속성에 대해서 탐색하고 구성하는 정도로 놀이가 이루어지면서 발달에 적합한 놀이가 이루어지기 어렵지만, 부모와의 놀이가 함께 이루어지면서 적절한 지원을 통해 유아의 놀이는 정교화 되고, 유아에게 적절한 자극과 놀이의 경험이 제공될

수 있어 유아의 발달에 긍정적이고 촉진적인 요인이 되며 보다 안정적인 애착관계를 형성할 수 있다(박영애, 김리진, 2012; 심미영, 2017; 이소연 외, 2018). 부모가 놀이 참여자로서 유아의 놀이 수준에 맞춰 함께 하게 되면 유아는 놀이에서 흥미를 보여주고 상호작용하며 놀이가 가치 있다는 것을 알게 된다. 부모는 유아가 믿고 접근할 수 있는 사람으로 인식되어 놀이에 몰입할 수 있는 능력을 발달시키게 된다(문성영, 2019). 유아가 성장하면서 또래나 주변 사람과 함께하는 시간이 늘어나면서 사회적 활동과 놀이가 많아지게 되는데 적절한 놀이 상대자가 있다면 유아는 발달에 적합한 놀이를 경험하게 되고 발달이 균형적으로 원만하게 이루어질 수 있을 것이다. 또한 사회·정서적, 신체적, 도덕적, 언어적인 모든 면에서 발달과 자극에 통합을 가져다주는 요인이 될 수 있는 것이다(박영애, 김리진, 2012). 최혜순과 김찬숙(2011)도 부모가 유아 놀이의 맥락에 맞춰 상호작용하며 알맞은 지원과 적극적인 참여는 유아의 인지, 사회성, 자기조절 능력이 발달되며 부모와 유아와의 놀이 시간이 많을수록 활발한 상호작용으로 놀이가 확장되어 유아의 자기조절 능력에 긍정적인 영향을 준다고 하였다.

가정 내 어머니는 아버지보다 많은 시간 동안 유아와의 놀이를 통해 놀이 상대자가 되어 주고 있어 유아의 놀이에 더 많은 영향을 미칠 수 있다(이승숙, 남기창, 2016). 선행연구에서도 어머니는 가정 내에서 남아보다는 여아와의 놀이 시간과 놀이 빈도가 높았고, 남아는 거친 신체놀이, 여아는 조용한 놀이를 선호하는 것으로 나왔다. 어머니가 놀이 중요성에 대한 인식도가 높은 경우 유아는 신체적 활동성이 높고 놀이에 대한 만족도와 흥미도가 높은 것으로 나왔으며(한준희, 2017), 어머니의 놀이 참여는 유아의 놀이성과 사회성에 직접적으로 영향을 주지만 어머니는 유아와의 놀이 중 교수 놀이를 가장 적극적으로 참여하여 다양한 놀이의 참여가 필요함을 강조한다(심미영, 2017). 어머니와 함께하는 기능 놀이, 신체 놀이, 게임, 교수

놀이, 역할놀이, 구성 놀이에서 유아의 놀이성, 사회적·신체적 자발성, 유머 감각, 인지적 자발성, 즐거움의 표현에 도움이 되며 어머니와 함께하는 기능 놀이, 역할 놀이, 게임을 많이 할수록 유아의 회복탄력성과 관련 있는 자기효능감, 충동 억제와 공감 능력에 도움이 된다(문성영, 2019).



Ⅲ. 연구방법

본 연구는 유아를 양육하고 있는 어머니들의 목소리를 통해 어머니들이 놀이를 어떻게 인식하고 있으며, 가정에서의 놀이 지원과 관련하여 어떠한 경험을 하고 있는지 탐색해 보고자 하였다. 이를 위해 만 3~5세 유아의 어머니들과 면담을 실시하고 그 결과를 질적 분석함으로써, 유아의 놀이의 의미와 가정에서의 놀이 지원의 양상과 한계 및 요구 등을 살펴보았다.

1. 연구참여자

본 연구에서는 유아의 놀이에 대한 어머니의 인식과 가정에서의 놀이 지원에 대하여 탐색하고자 부산시에 거주하는 만 3~5세 유아의 어머니 33명을 면담하였다.

연구 참여자를 선정할 때, 이미 연구자와 관계가 있는 사람을 선정할 것인가, 그렇지 않은 사람을 선정해야 할 것인가에 대한 고려가 필요했다. 연구자와 관계가 있는 사람과의 연구는 쉽게 진행될 수 있지만 오히려 충분하게 원하는 내용을 얻을 수 없는 면담이 진행되거나 연구의 내용이 왜곡될 수 있다. 따라서 상대방의 의도를 나름대로 판단해 버리지 않도록 서로에 대한 객관적인 거리감을 유지하는 것에 유념하고 이러한 우려에 대해 민감하게 반응할 수 있도록 관계가 있는 사람과 그 외의 연구 참여자의 자발적 참여를 독려하기 위해(Seidman, 2007/2009), 부산시내 어린이집과 유치원에 안내문과 함께 인터뷰를 요청하였다. 그러나 코로나19로 유아교육

기관에서는 원격수업 전환과 가정 보육을 권고하여 안내문 배부와 면담 요청에 어려움이 있었다. 코로나19 단계가 1단계로 되면서 유아들은 유아교육기관에 등원하기 시작하여(교육부 보도자료 20.5.27, 보건복지부 보도자료 20.5.29) 안내문을 배부하였으나 설문지가 아닌 면담이라는 형식에 부담감을 표하며 한 원에서 2~3명 정도의 어머니만이 자발적인 신청을 하였다. 그리하여 연구자가 평소 친분이 있던 어머니들을 중심으로 면담을 시작하였으며, 면담을 한 어머니들 중 주변의 다른 유아 어머니들을 제외하여 면담을 진행할 수 있도록 요청하고 제외하는 방식으로 눈덩이 표집방식을 진행하게 되었다. 이러한 과정을 통해 유아를 양육하고 있고 부산지역에 거주하고 있으며 전업주부와 비전업주부 어머니 33명이 연구에 참여하게 되었다.

코로나19로 인해 유아들의 가정 보육 일수가 많아지면서 전업주부인 어머니들은 유아의 양육 시간이 길어지게 되었고, 직장에 근무하고 있는 어머니들은 조부모 등과 같은 가족 또는 유치원과 어린이집 등의 유아교육기관에 맡기고 직장에서 일을 마친 뒤 틈틈이 유아와 놀이를 해주는 상황들로 면담은 유아가 정상적으로 유치원과 어린이집을 다닐 때의 상황을 기준으로 하여 유아의 놀이 지원에 대하여 면담을 하였다. 연구 참여자들의 정보는 다음과 같다.

<표 1> 연구 참여자의 특성 (면담일 기준)

번호	연구참여자	나이	전업여부	자녀			
				이름 ¹⁾	연령	성별	재원기관

1) 유아명은 모두 가명임

1	최*심	35	전업	윤서	만 3세	여아	가어린이집
2	장*미	39	전업	서아	만 5세	여아	가어린이집
3	임*희	40	전업	연석 연준	만 5세 만 5세	남아 남아	가어린이집
4	안*희	39	비전업	수정	만 3세	여아	가어린이집
5	박*미	40	비전업	수영 수민	만 5세 만 3세	여아 여아	가어린이집
6	성*정	39	비전업	지현 세찬	만 4세 만 4세	여아 남아	나어린이집
7	김*경	40	비전업	은산 강준	만 5세 만 3세	남아 남아	가유치원
8	강*정	39	전업	준영	만 5세	남아	다어린이집
9	변*경	44	전업	은찬	만 5세	남아	나유치원
10	백*숙	41	전업	재이	만 3세	여아	다유치원
11	송*아	36	비전업	채원	만 5세	여아	라유치원
12	김*선	37	전업	서현	만 4세	남아	라어린이집
13	정*선	38	비전업	예진 은혜	만 5세 만 3세	여아 여아	마어린이집
14	정*선	38	비전업	정우	만 3세	남아	마유치원
15	최*윤	39	비전업	지선	만 4세	여아	바유치원
16	김*경	29	비전업	기현 예나	만 5세 만 3세	남아 여아	바어린이집
17	나*옥	35	전업	지율	만 5세	여아	바어린이집
18	최*정	39	전업	하린	만 4세	여아	바어린이집
19	민*영	36	비전업	민지	만 3세	여아	과유치원
20	박*내	36	비전업	수찬	만 4세	남아	바어린이집
21	이*영	36	비전업	은지	만 3세	남아	바어린이집

22	오*화	38	비전업	하민	만 4세	남아	사유치원
23	이*유	38	비전업	지수	만 5세	여아	사어린이집
24	이*주	38	비전업	승찬	만 5세	남아	아유치원
25	서*현	33	전업	범석	만 3세	남아	자유치원
26	김*혜	42	비전업	유빈	만 4세	남아	차유치원
27	우*화	36	비전업	시훈	만 3세	남아	카유치원
28	조*진	44	전업	고은 여진	만 5세 만 3세	여아 여아	가어린이집
29	변*현	39	비전업	시윤	만 4세	여아	타유치원
30	김*기	31	전업	하윤	만 4세	남아	파유치원
31	우*주	38	전업	가연	만 3세	여아	아어린이집
32	조*숙	39	비전업	유정	만 3세	남아	자어린이집
33	최*은	38	전업	은아	만 5세	여아	바어린이집

2. 자료수집

자료 수집 과정은 코로나19로 자녀들이 가정 보육과 온라인 수업을 진행함에 여러 번의 심층면담을 부담스러워하여 면담을 한 번으로 참여할 수 있도록 조정하고 대면의 방법은 안전상의 이유로 비대면 진행 방법을 선택하여 전화를 통한 면담으로 진행하였다. 전화 면담은 연구자가 면담 상황을 직접 통제할 수 없고 표현방식에서 연구자와 응답자가 같은 흐름과 방향을 유지하여 적합성 높이고자(김영천, 2013) 구조화된 면담을 기준으로 연구자가 질문을 하고 어머니들의 여러 사례들에 대한 이야기를 이끌어 낼 때에는 비구조화된 면담의 형식으로 진행하였다.

먼저, 연구를 위한 질문 목록을 구성하였으며 미리 구성된 질문은 놀이에 대한 인식, 가정에서의 놀이, 놀이 지원 현황 3가지로 나누어 각 내용에 맞게 질문을 구성하였다. 구체적인 질문 내용은 <표 II>과 같다.

면담에 참여하는 어머니들에게는 윤리적 연구 강령의 중요한 부분인 사전 동의를 구하기 위해 부록에 첨부된 연구 참여 동의서를 사전에 작성하여 동의를 얻었으며 연구 참여 동의서를 받기 힘든 경우 미리 전화 통화를 통해 동의를 얻고 면담을 진행 할 날짜와 시간을 정하여 연구자가 어머니들에게 전화를 하여 진행하였다. 면담을 시작하는 시점에 어머니들에게 면담과정의 모든 내용은 녹음과 전사 과정을 거쳐 연구 자료로 활용될 수 있음을 밝히고 연구의 목적, 내용, 자료처리 방법에 대해 재 안내와 동의를 구한 후 면담을 시작하였다(King, Horrocks, 2010/2013). 면담은 연구자가 준비한 면담 질문을 중심으로 어머니의 답변을 수렴하는 한편, 참여 어머니들의 답변에 따라 관련 질문을 추가하는 방식으로 반구조화 된 면담을 실시하였다. 본 연구는 2020년 11월부터 2021년 1월까지 어머니들과의 개별 면담을 진행하였으며, 어머니 1인당 면담시간은 평균 15~20분 정도 소요되었다. 면담이 끝난 후 녹음된 음성자료를 최대한 빠른 시간 내에 전사하였으며 전사한 내용은 한글 Program으로 A4 약 77장 분량이다.

<표 II> 면담의 주요 질문

연구문제	면담질문
유아 놀이 의미	- 어머니는 00이에게 놀이는 무엇이라고 생각하십니까? 어머니가 생각하는 놀이의 의미를 말씀해 주시겠습니까? - 놀이를 무엇이라고 생각하십니까? “놀이는 ()이다. 왜냐하면 () 때문이다.”
놀이 가치	- 어머니는 유아의 놀이가 어떤 특성(특징)을 가지

	고 있다고 생각하십니까? - 어머니는 유아의 놀이가 가치 있다고 생각하십니까? 가치가 있다면 어떤 점에서 그렇다고 생각하십니까? 가치가 없다면 그 이유는 무엇입니까?
놀이시간	- 하루 평균 가정에서 자녀가 놀이하는 시간은 얼마나 되나요? 주로 언제 놀이하나요?
놀이장소	- 가정에서 자녀는 주로 어디에서 놀이하나요? (ex. 집안의 거실, 놀이터)
놀잇감	- 가정에서 자녀는 주로 무엇을 가지고 놀이하나요?
놀이종류	- 가정에서 자녀는 주로 무슨(어떤) 놀이를 하나요?
가정에서의 놀이 지원 시간	- 하루 평균 가정에서 어머니가 자녀가 함께 놀이하는 시간은 얼마나 되나요? 주로 언제 자녀와 함께 놀이하나요?
놀이 지원 내용	- 가정에서 자녀와 함께 놀이할 때 주로 무슨(어떤) 놀이를 하나요?
놀이 지원 사례	- 최근에 유아와 함께 한 놀이 중 가장 기억에 남는 사례를 한 가지 소개해 주시겠습니까? 왜 기억에 남는 놀이인가요?
놀이 지원의 어려움	- 가정에서 유아와 함께 놀이하거나 유아가 놀이하도록 도와줄 때 어려움을 느끼시나요? 어려움이 있다면 어떤 점이 가장 어려우신가요?
놀이 지원에 대한 요구	- 가정에서 유아와 함께 놀이하거나 유아가 놀이하도록 도와주기 위해 무엇이 필요하다고 생각하십니까? - 가정에서 놀이를 지원하기 위해 국가나 지자체

또는 어린이집에서 가정에 무엇을 해주었으면 좋겠습니까?

3. 자료분석

본 연구에서는 어머니가 이야기하는 유아의 놀이를 어떻게 생각하는지 놀이의 의미에 대하여 알아보고 가정에서의 놀이와 놀이 지원 양상을 탐색하는 연구이다. 이를 위해 수집된 자료는 귀납적 분석에 의해 전사된 자료를 읽고 반복되는 개념과 의미를 찾기 위해 추론하고 의미를 도출하여 단어를 요약적으로 표현해 줄 수 있는 개념으로 특징화하려고 하였다(김영천, 2013). 수집된 면담자료의 분석 과정은 다음과 같다.

첫째, 전사된 자료에서 연구문제와 관련된 부분을 찾아내고자 전체적으로 읽으며 의미나 요지가 잘 드러나는 문장이나 단어를 찾아 밑줄을 그었다. 반복적으로 다시 읽어가면서 면담에서 반복되는 내용 중 중심 되는 단어나 주제어를 찾아 메모를 하고, 주제어를 기반으로 다시 읽으며 비슷한 의미의 주제끼리 유목화 하였다.

둘째, 유목화한 단어와 주제어들끼리 분류하면서 공통된 의미를 찾으려고 하였으며, 개념적으로 분류화 된 자료를 통해 연구자는 의미를 부여하려고 하였다.

한편, 연구자료 분석 과정에서 분석의 타당성을 확보하기 위하여 Lincoln과 Guba(1985)가 제시한 신뢰성 준거를 고려하였다(김영천, 2013, 재인용). 삼각측정법을 사용 해 한 가지 방법을 사용 할 때 야기될 수 있는 결점과 연구자의 판단오류를 보완하고 두 가지 이상의 방법이 동일한 현상에 대하여 같은 결과를 도출하였을 때 연구자의 연구 결론이 보다 신뢰 할 수 있

게 하였다. 이에 어머니들과 전화 면담을 하고 면담 내용을 가능한 한 빨리 있는 그대로 자세히 기술하고자 하였다. 면담 자료가 전사된 후에도 해석의 신빙성을 높이고자 자료의 통합과정을 거쳐 전사 자료와 녹음 자료를 다시 들으며 추가되어야 할 부분을 확인하고 질문지 자료와 면담 자료를 통합하여 의미를 도출하고 이해하려고 하였다. 그 후 자료의 분석과정에서 전사된 자료를 바탕으로 의미 도출과 분석 과정에 왜곡이나 의미의 변질이 없었는지 연구자의 해석이 적절하였는지 평가를 위해 지도 교수와 함께 생성된 범주를 확인하는 과정에서 연구문제, 관점, 범주 추출, 연구결과의 분석에서 해석의 논리성에 대해 의논하는 과정을 거쳤다. 또한 반성적 연구자 저널로 연구문제나 내용이 어떻게 변화되었는지에 대해 작성하고 반성하는 작업을 거쳤다(김영천, 2013; 황해익, 2019).

<표 III>은 자료 분석을 통해 도출된 주제 및 해당 주제어이다.

<표 III> 연구결과의 자료 분석 시 나타난 범주와 주제어

구분	범주	주제	주제어의 예시(id)
유아 놀이	놀이의 의미	그 자체로 행복한 놀이	즐거움(01, 08, 11, 14, 27), 좋아하는 것(27), 행복(20), 힐링(09), 일상생활(12), 스트레스 해소(10, 30), 활력소(24), 친구(26), 자유로운 활동(29), 아이의 삶(31), 매일 해야 되는 것(33)
		스스로 배움이 되는 놀이	간접경험/사회체험(02, 17), 생각주머니/생각할 수 있는 힘(05, 06), 거름(07), 자발적인 배움(28), 사회관계형성(11, 13), 탐구(21), 상상력(19, 21, 22), 창의적 활동(29) 꿈을 키우는 수단(19),
		발달의 지표인 놀이	관심의 파악(14, 23, 28), 생각의 표현(05, 21, 29, 31),

			행동의 발견(32), 발달을 나타내는 지표(18, 23)
		학습을 위한 놀이	집중(03, 08, 19, 30), 학습(05, 07, 28), 학교 학습의 연계(07), 배움의 시간(27)
		엄마와 교감하는 시간으로서의 놀이	공감(15, 16), 애정확인(04, 25), 엄마와의 교감(18), 부모와 상호작용(32) 엄마와 함께 있는 시간(23),
가정에서의 놀이 지원 형태	놀이 지원	유아 혼자 하는 놀이	같이 노는 시간은 없어요(02, 04, 09, 28, 30, 32), 형제·자매끼리 놀아요(06, 10, 13, 29), 노는걸 지켜봐요(30)
		부모가 이끌어주는 놀이	한글·수 놀이를 해요(04, 07, 23), 책을 읽어줘요(02, 10, 18), 워크북을 해요(18), 미술놀이를 해요(32)
		부모와 함께하는 놀이	아이가 하고 싶은 것/ 원하는 놀이를 해요(01, 05, 14, 20, 22, 26, 33), 아이가 노는 중에 같이 놀아요(20), 상대역할이 되어서 놀아줘요(08, 21, 24, 28, 31), 신체놀이를 해요(25)
가정에서의 놀이 지원 어려움	놀이 지원의 어려움	놀이 시간의 부족	집안일하고 할 일이 많아요(04),
		체력의 한계	체력이 힘들어요(01, 12, 16, 21, 32), 피곤해요(15, 21, 26), 나만의 시간이 필요해요(04)
		놀이 방법의 어려움	내가 관심/재미가 없어요(03, 25, 29), 창작하는 놀이가 힘들어요(09), 어떻게 놀아줘야할지 모르겠어요(13, 15), 소재의 고갈이요(14), 아이의 수준을 못 맞춰주겠어요(20), 어머니가 원하는 대로 하지 않는 것(27)
		갈등 중재의 어려움	형제·자매끼리 싸우거나 요구사항이 달라요(03, 06, 21, 28), 아이의 고집·짜증에 대한 대처가 어려워요(07, 10, 18)
		끊임없이 반복되는	끝없이 놀자고 해요(02, 05, 32),

	놀이	계속 반복해서 놀아요(11, 19)
놀이 지원 관련 요구	놀이자 지원	놀이 선생님이 와서 놀이를 가르쳐줬으면 좋겠어요(01, 06, 13, 29), 엄마의 역할을 대신 할 사람(22, 33), 형제·자매를 돌봐줄 사람(10, 17), 놀이파트너가 와서 놀아줬으면 좋겠어요(04, 20, 29, 30)
	놀이 방법의 안내	지침서/매뉴얼과 같은 프로그램(09, 13, 19, 24, 27), 간단한 놀이정보와 활동방법의 안내(01, 05, 11, 18, 21, 25), 아이의 기질에 대한 정보제공(32)
	놀이 자료의 제공	놀이자료(04, 11), 장난감(23), 놀이키트/집콕키트(09, 14, 18, 21, 25, 31, 32), 학습지/교육 프로그램의 제공(05, 26), 책 제공(14), 돈(22, 23)
	놀이 공간 및 프로그램의 제공	놀이 공간·프로그램 정보안내(03, 33), 도서관(07), 놀이터/놀이공간(13, 16, 20), 육아종합지원센터/문화센터 등 체험프로그램(10, 15, 17, 19)

IV. 연구결과

1. 어머니들이 이야기하는 유아 놀이의 의미

가정은 유아가 태어나 처음으로 접하는 사회적 환경으로 성장, 발달에 가장 직접적이고 광범위하게 영향을 미친다(김영희, 2012). 특히 유아가 처음으로 관계를 맺는 부모는 놀이 친구이자 놀이 환경의 구성자로(고진영, 2020), 유아와의 놀이를 통해 유아의 인지, 사회성 발달에 긍정적인 영향을 줄 수 있다(김선영, 홍성희, 2016). 그 중 어머니가 유아의 놀이 상대가 되기도 하고, 놀이의 환기, 놀이 활동이나 자료를 제공하며(김영희, 2015), 가장 직접적인 행동의 모델이자 주요한 놀이 대상으로 유아의 성장과 발달에 많은 영향을 줄 수 있는 것이다(정미라, 김민정, 이방실, 2015).

연구에 참여한 어머니들에게 ‘유아에게 놀이는 무엇이라고 생각하고, 놀이의 의미가 무엇인가?’에 대한 질문을 한 결과, 어머니들은 유아들에게 놀이가 중요하며 놀이 그 자체만으로도 가치가 있다고 생각하고 놀이를 할 때 아이들이 제일 행복해하고 좋아한다고 응답 하였다. 그리고 놀이를 통해 자연스럽게 배움이 일어나는 것으로 놀이를 아이들이 배우는 과정이라 하였으며, 아이들이 놀이를 하는 동안 무엇을 좋아하는지, 어디에 관심을 가지는지에 대한 관심과 발달 수준을 알 수 있는 발달 지표로 인식하고 있음을 알 수 있었다. 또한 학습을 위한 놀이로도 보고 학습 도구로서의 놀이로 인식하거나 부모와 함께 있는 시간에 의미를 두고 놀이를 공감으로 인식하고 있었다. 어머니들이 이야기한 유아 놀이의 의미를 기술해 보면 다음과 같다.

가. 그 자체로 행복한 놀이: 놀이 할 때 제일 즐거워해요.

어머니들은 유아에게 놀이는 즐거움, 행복을 가져다주는 것으로 놀이 자체를 목적으로 보고 유아에게 놀이가 가치 있고 중요하다고 생각하였다. 놀이에 대해 유아들이 당연히 누려야 하는 것이며 즐거움을 주는 활동, 행복한 것, 스트레스 해소, 활력소, 재충전이라 표현을 하며 놀이 자체가 목적이 된다고 인식하는 것을 알 수 있다.

놀이는 즐거움이다. 왜냐하면 아이가 자기가 하고 싶은 놀이를 할 때 행복한 표정, 웃는 표정, 신나서 자기가 이렇게도 저렇게도 해 보는 것을 볼 때 즐거워 보이고 스스로 하려고하기 때문이다.

(정우 어머니, 2020. 11. 25)

행복이요. 다양한 활동들이랑 엄마랑 놀이를 하기도 하지만 놀이할 때 제일 많이 즐거워하고, 가끔 친구랑 싸우면서 스트레스도 받고 하지만 가장 큰 행복을 느끼는 점이라 느껴서요. 가장 어린아이들에게 많은 부분을 차지하기도 하고 가장 행복해하기도 하고 놀이가 없으면 애나 어른이나 삶이 심심하지 않을까 싶어서요.

(수찬 어머니, 2020. 12. 3)

시훈이가 즐기면서 할 수 있는 것. 좋아하면서 할 수 있는 것. 나머지 거는 시훈이가 공부라고 느껴진다거나 아니면 놀이가

아니라고 생각하는 거 같아서…… 똑같이 끼적이기를 하더라도
놀이로 받아들일 때가 있고 아닐 때가 있으니까 시훈이가 즐겁
다고 느끼면 놀이고, 놀이로 받아들이면 재미있어 한다는 거죠.

(시훈 어머니, 2020. 12. 11)

참여자들의 이야기를 통해, 유아들은 놀이 하며 즐거움을 느낀다는 것을 어머니들 또한 인식하고 있음을 알 수 있었다. 유아들의 놀이하는 모습 자체만으로도 연구참여자 어머니들은 ‘ 즐겁다’, ‘행복하다’고 말한다. 편해문(2013)은 아이들의 놀이에서 ‘웃음’이 가장 중요하다고 이야기하면서 웃음이 없으면 가짜 놀이라 표현하고 놀이 속에서 아이들의 웃음과 울음이 녹아 있는지 봐야 한다고 한다. ‘놀이라고 느껴야만 즐겁다.’라는 시훈이 어머니의 이야기처럼 성인이 제시하거나 하도록 하는 강제성 없이 스스로 하고 싶어 시작한 것에서 즐거움을 느끼는 자발성으로 시작된 것이 놀이가 된다는 것이다. 자발성으로 시작된 놀이는 아이들의 자유로운 선택을 기반으로 진행되는 것으로 자유 그 자체로 보고 있다(임수진 외, 2019). 따라서 어머니들이 이야기하는 놀이의 의미는 놀이, 재미와 즐거운 만족감 그리고 자유로 연결되어 놀이의 의미를 자유로움 속에서 즐겁고 행복하며 재미있는 것으로 느끼고 있는 것이다.

하윤이한테 놀이는 스트레스 해소인 것 같아요. 그… 딱 놀 때 모습을 보면 엄청 신나고 평소 집에서 보지 못하는 그런 아이의 눈빛이라든지, 말하는 것도 약간 엷이 되어 있고……

(하윤 어머니, 2020. 12. 29)

본인의 활력소라고 생각돼요. 스트레스를 푸는 것 같은 거요.

애가 뭐를 인상 깊게 보고 온 날이면 그것을 그대로 적용시켜서 논다든지, 어린이집에 있었던 것을 표현한다던지를 많이 하더라고요. 그런 것을 하면서 스트레스를 푸는 것 같기도 하고 놀이를 하면서 탄력을 받아서 더 활력을 받고 에너지가 충전되듯이 하는 것 같아요.

(승찬 어머니, 2020. 12. 10)

어머니들은 ‘놀이를 통해 유아들이 스트레스를 해소한다.’라고 인식하고 있다. 임가현과 임선아(2020)은 스트레스가 없다는 것은 유아가 즐겁고 자발적이며 흥미에 집중하는 ‘좋은 놀이’를 하고 있다는 것으로 어머니들도 유아가 놀이를 통해 스트레스를 해소하면서 활력을 얻는다고 하여 놀이를 긍정적으로 인식하고 있음을 알 수 있다.

놀이 행위 자체가 가치 있는 것 같아요. 그냥 제 생각에 엄마랑 아빠랑 그냥 웃고 떠들고 하면서 놀이하는 것 자체가 그 시간도 가치가 있는 일이고……

(기현·예나 어머니, 2020. 11. 26)

놀이는 무조건 매일 끊임없이 해야 되는 것. 잠깐의 틈만 나면 하려고 하고 정말로 끊임없이 계속 계속하거든요. 할 거 있으면 다 하고 바로 놀자. 놀아줘하기도 하고 못 노는 날이 있으면 울 정도로… 중요한 거 같아요.

(은아 어머니, 2021. 1. 5)

채혜경과 박리나(2016)도 매일 삶 속에 끊임없이 놀이하는 유아들에게

놀이는 삶 자체로 놀이를 통해 기쁨과 행복을 느끼는 것을 부모가 지각하고 있다고 이야기하는 것과 유사하다. 어머니는 유아에게 놀이가 필요한 것이라 생각하였고 유아는 놀이가 즐거움을 주는 활동이라 생각할수록 유아는 더 행복한 것으로 나타났다(박영애, 김리진, 2011).

어머니들은 유아들이 놀이에 능동적으로 참여하며, 적극적인 모습, 자유로움과 반복적인 놀이의 성격이 나타나는 것을 인지하고 있다. 그리고 유아들이 놀이를 통해 행복이나 즐거움을 느끼는 것을 알고 있으며 유아의 놀이를 통해 어머니는 성인의 놀이와 비유하면서 유아와 성인 모두에게도 놀이의 중요성을 표현하기도 하였다. 홍수경(2010)은 부모들은 유아의 놀이에 대해 재미, 즐거움, 유아 스스로 찾는 것이라 인식하고 있다고 하였으며, 임수진 외(2019)는 유아에게 놀이란 자유롭게 선택, 구성하고 자발적으로 참여하는 활동으로 놀이 자체가 목적인 즐거움을 수반한 자기표현활동으로 정의하고 있는 것과 같이 어머니들도 이와 같이 놀이를 인식하고 있음을 알 수 있다.

나. 스스로 배움이 되는 놀이: 놀이는 아이들이 배우는 과정이에요.

부모들은 놀이와 학습에서 부모의 역할이 중요하다고 생각하며 놀이가 학습보다 더 가치 있다 생각하고 있다(이현주, 2019). 임부연(2019)은 ‘놀이를 통한 배움’으로 놀이와 학습이 따로 일어나는 것이 아니라 덩어리져 묶여있다는 표현을 하며 ‘놀면서 배운다.’로 지식만이 아닌 행위와 사건에 사유하는 경험론적 성격을 갖는다고 설명하였다. 마찬가지로 어머니들도 ‘아이들은 놀이를 통해 배운다.’, ‘놀면서 배운다.’라고 놀이를 통해 배움이 이루어진다고 생각하고 있다. 놀이를 통해 유아들은 직·간접적인 경험을 하

게 되고, 생각할 수 있는 힘을 기르며 놀이하는 과정에서 이루어지는 또래, 형제·자매, 부모 등의 사회관계 형성 과정을 놀이를 통한 기대효과로 보고 이야기하였다.

소꿉놀이를 한다고 하면 간접경험. 이 공간에서 할 수 있는 것들을 배우고 친구들과하고 같이 있으면 혼자보다 더 배우고 간접 경험인 거 같아요.

(서아 어머니, 2020. 11. 6)

자기들이 배우는 과정이라 생각해요. 왜냐하면 저도 어렸을 때 그랬는데 애들이 놀면서 엄마아빠 놀이를 통해서 그 속에서 자기네들도 역할을 배우는 거고 사회생활을 하면서 어느 정도 내가 어느 위치에 어떤 행동을 해야 된다는 걸 상황극을 통해서 배운다고 생각하거든요.

(고은·여진 어머니, 2020. 12. 17)

어머니들은 소꿉놀이, 엄마아빠놀이를 표현하면서 역할놀이를 통해 유아들에게 배움이 일어난다고 보고 있다. 역할놀이와 같은 사회극놀이의 경우 상징놀이가 진보된 것으로 일상생활의 이야기 속에서 상상적, 환상적 요소가 들어가게 된다. 유아들은 자기의 능력을 총동원하여 자기만의 아이디어를 첨가하고 놀이를 진행하기에 사회극놀이를 통해 유아의 발달 수준을 알 수 있다(편해문, 2013). Smilansky(1968)가 이러한 사회극 놀이를 통해 유아는 현재의 상황을 관찰하고 통제하는 것을 배우며 상황에 맞는 행동을 하면서 자기 나름의 행동기준을 설정하게 된다(임수진 외, 2019, 재인용)한 것과 같이 유아들이 사회극놀이를 통해 서로에게 관심을 가지고 놀이를

공유하면서 배우고 익혀가는 것이다.

놀이는 아이들에게 생각을 할 수 있는 힘이라고 생각해요. 놀이를 해야지만 생각을 하고 게임을 하게 되면 이기려고 노력을 하고 끈기가 생기는 거고, 놀이를 하려고 하면 생각을 계속해야 되니깐 그렇게 생각해요.

(세찬·지현 어머니, 2020. 11. 10)

즐겁게, 자유롭게, 놀이를 통해서 배우는 것 같아요. 수 세기나 이런 것을 놀이를 통해서 누나 몇 개 가지고 나도 몇 개 가지고 할 때 배우고 놀이를 하면서 이름을 써야 하니깐 ‘누나 뭐 이거 아냐?’하고 글자를 알더라고요. 아직 잡고 이렇게 안 하는데 놀이를 하면서 배우더라고요. 특히 수를 놀면서 배우더라고요. 노래도 그렇고 놀면서 먼저 배웠어요.

(서현 어머니, 2020. 11. 16.)

놀면서 친구를 사귀다거나 사회관계 형성하는 데 도움이 될 거 같아요. 친구일 수도 있고, 위아래 언니 동생일 수도 있는 관계 형성이에요.

(예진·은혜 어머니, 2020. 11. 24)

놀이는 탐구이다. 왜냐하면 세상을 접근하는 방법을 배우기 때문이다. 어른이 되면 놀이하는 시간이 줄어들잖아요. 사회화의 과정이 놀이를 통해서 이루어지는 것 같거든요. 어른은 일을 하면서 세상을 배워 가는데 초등학교 전까지는 가정에서나 유치

원에서 놀이를 하면서 규칙도 배우고하기 때문에 그런 것 같습니다.

(은지 어머니, 2020. 12. 4)

유아들이 놀이를 통하여 배움이 일어난다는 것은 유아들의 놀이 속에서 생활에 나타나는 행위나 사건들을 직·간접적으로 경험하면서 배운다는 것으로 경험론적 성격을 갖는다. 유아들은 함께 놀이하는 아이들 사이에서 규칙이나 약속이 등장하게 되고 이것을 서로에게 적용시키려고 하는 상황이 생기게 된다. 또한 이것을 지키지 않으려는 또래와의 관계 속에서 유아들은 문제를 해결하려 하고 규칙과 약속에 따라 놀이를 계속적으로 진행시키기 위해 서로 상호작용을 통하여 상황을 공유하고 공유된 상황 안에서 발생하는 통제는 사회적 의미를 갖게 됨에 따라 놀이 속에서 이루어지는 사회적 통제가 일어난다. 이 속에서 유아들은 놀이의 규칙성과 함께 사회성, 도덕 개념, 문제해결능력 등 다양한 능력들을 자연스럽게 배워나가면서 (임수진 외, 2019), 스스로 배움이 되는 놀이가 되는 것에 의미를 둘 수 있다.

다. 발달의 지표인 놀이: 아이의 관심을 파악할 수 있어요.

놀이를 통해 어머니들은 유아들의 모습을 관찰하면서 유아의 발달 정도를 확인하고, 유아가 놀이 중에 나타난 언어적·신체적·예술적 표현을 통해 어떤 생각을 하고 있는지 확인하는 도구로서의 의미를 두고 있다.

아이가 할 수 있는 최적의 발달을 나타내는 지표라고 생각해요. 제일

같이 있는 시간이 많으니까 제가 제일 잘 아는 부분이라 생각해요. 제가 전문적으로 누군가의 강의를 들은 것은 아니지만 주위 이야기를 들으면 그런 것 같아요. 아이를 알아가는 것 자체에 의미를 두고 ‘이런 식으로 놀 수 있구나’ 라고 생각해요.

(하린 어머니, 2020. 11. 30)

놀이를 집중해서 하면 그만큼 아이와 함께 할 수 있는 시간이 많아지니 그만큼 가치가 있다고 생각을 하거든요. 아이가 좋아하는 놀이를 하게 되면 지수가 무엇을 좋아하고 어떤 거에 관심이 있고 그런 것을 파악할 수 있는 시간이 생기는 거니까요.

(지수 어머니, 2020. 12. 9)

하면서도 자기가 좋아했던 거 기분 나빴던 거 하면 안 되는 행동들을 이야기하면서 놀이하더라고요. 그래서 이런 행동을 하면 안 되지 하고 이야기를 하고 …… 로봇으로 싸움 놀이를 하잖아요. 그럼 장난감이 망가트리면 이게 아프다 이야기를 하더라고요. 놀이를 하면서 이렇게 하면 어떤 마음이고 이렇게 했을 때 좋다고 자기의 마음을 이야기하더라고요.

(유빈 어머니, 2020. 12. 10)

놀이를 통해서 솔직히 일부 어린이집에서 못 보던 그런 생활도 놀면서 보이더라고요. 제가 모르던 발달상황이라든지 행동에서 애가 이런 걸 알고 있단 말인가 하고 놀라운 부분도 발견하게 되고 그래서 그런 부분이 없지 않나 싶어요.

(유정 어머니, 2021. 1. 5)

어머니들은 유아들의 놀이를 통해 유아가 느끼는 감정과 생각들을 이해할 수 있음을 이야기하였으며 집에서는 보지 못했던 부분들이나 생각하지 못했던 것들을 놀이를 통해 유아가 이야기하면서 어머니가 알아갈 수 있음을 이야기하였다. 유아들은 놀이를 통해 다른 사람에 대한 인식, 역할 관계나 속성, 적절한 행동에 대해 유아의 지식을 반영하고 유아의 인지 발달 수준과 성격에도 영향을 받아 행동하며(Johnson 외, 2004/2014) 세상을 이해하고 다양한 구성원과 상호작용하면서 학문적으로 신체, 정서 및 사회, 인지적 발달과 관련되어 건강하고 행복한 발달을 이룬다(김균희, 송요현, 2017). 이처럼 유아들이 놀이를 통해 놀이의 안과 밖을 변화, 발전해 나가는 과정에서 부모들은 유아가 발전해 나간다고 인식하게 된다(고진영, 2020).

라. 학습을 위한 놀이: 노는 것도 공부예요.

연구참여자 어머니들은 ‘놀이를 통한 배움’의 의미에서 놀이와 학습을 구분하면서 ‘노는 것’과 ‘공부하는 것’을 구분하여(이현주, 2019; 조용환, 1993) 표현하였다. 학습을 위한 놀이로, 놀이를 통하여 집중력을 기른다거나 생각하는 힘을 키우고 배우는 과정으로 표현하였으며 혹은 초등학교를 가기 전의 준비과정으로 놀이를 학습을 위한 도구로 생각하였다.

굳이 비유하자면 집중하는 것 같고 의미를 부여하자면 놀다가도 그 시간만큼은 여기에 집중을 하니까, ‘놀아’라고 하는 건데 공부 쪽으로 봤을 때 집중을 하는 거잖아요. 노는 것도 공부인 거 같고……

(연석·연준 어머니, 2020. 11. 06)

놀이는 집중력이다. 왜냐하면 놀이하고 있는 동안에는 우리 아들과 오목을 많이 해서 집중하게 되는 거예요.

(준영 어머니, 2020. 11. 13)

Dewey(1911)는 놀이 중심 학습을 지지하면서 놀이를 학습의 도구적 역할 가능성을 제시하였다. 놀이는 학습과 발달을 가능하게 하는 도구로 놀이의 목적을 달성하기 위해 놀이를 하는 과정에서 지적 능력을 사용한다(임수진 외, 2019, 재인용)고 설명한 것과 같이, 면담에 참여한 어머니들은 유아가 놀이를 하면서 집중을 하는 것이 공부와 연관이 있다고 생각하고 있었다. 즉 놀이의 도구적인 성격에 그 의미를 두고 있는 것으로 어머니들의 이야기를 읽을 수 있다.

지금은 아직 미취학 아동이잖아요, 그래서 나중에 초등학교 가고 학습을 본격적으로 하기 전에 놀이 활동을 통해서 자기가 배운 것들을 나중에 학교하고 학습에 연관된다고 생각이 들어요. 그런 놀이 활동을 통해서? 그런 게 충분히 이루어진 아이들이 나중에 학교에 가서도 나중에 선생님하고 수업하는 부분들이라든지 그런 영향을 좋게 준다고 생각이 들기 때문이에요. 생각하는 능력이 커지니깐 생각하는 능력이 기본적으로 가지고 있어야 되고 남들하고 상호작용하는 것도 알아야 되고 그런 게 성격 형성에도 연결이 되고 성격 형성이 바르게 되어야지만 어른이 되어서도 올바르게 자랄 수 있고, 유아시기를 내가 중요하게 생각하기 때문에 아이들에게 놀이나 교육에 대해서 중요하

게 생각을 해요.

(은산·강준 어머니, 2020. 11. 13)

어머니들도 유아에게 인위적으로 하는 것이 놀이가 아님을 인식한다(홍수경, 2010)고는 하지만, 교육을 위한 놀이로 유아가 놀이를 통해 배움이 뒤따른다는 생각을 하는 것을 알 수 있다. 또한 유년기 놀이 경험이 학습기반 형성과 창의적 문제 해결을 돕는 등 성인기에 되어 긍정적이고 의사소통에 영향을 주었다고 인식한다는 연구(박영애, 김리진, 2011; 허세정, 2002)를 통해서도 놀이를 통한 효과와 배움에 대한 기대효과를 유추해 볼 수 있다.

마. 엄마와 교감하는 시간으로서의 놀이: 놀이는 공감이다.

어머니들은 놀이가 아이를 위한 애정의 확인의 도구 또는 교감의 시간으로 유아와 함께하는 시간에 의미를 두기도 하였다. 특히 비전업 어머니들은 일을 하면서 가정에서 유아와 함께 있는 시간이 부족하다고 생각하여 놀이를 통해 유아의 애정을 확인하고 보상하는데 놀이의 가치를 두기도 하였다.

애정이나 사랑을 확인시켜주는 도구라고 생각해요. 아이가 엄마가 놀아주므로 해서 '나를 좋아하고, 사랑하는구나.'라고 느끼게끔 그런 도구로 나는 놀이에 치중을 했는데, 애가 3~4살 그것보다 더 어린 연령일 때에는 일을 하면서 떨어져 있는 시간이 많으니깐 집에 와서 집안일보다 애와 놀아주면서 관계 형성을 돈

독하게 하고자 거기에 치중했다면, 5살 되면서 조금 흐지부지 해졌어요. 컸으니까 ‘오늘 설거지해야 돼.’하고 미루는 경우가 없지 않나 싶은데 어릴 때는 불안해하는 심리를 잠재워 주려고 놀이에 집중했어요.

(수정 어머니, 2020. 11. 7)

같은 공간에 공감하며 같이 있어주는 것이요. 같이 있어주는 시간이라 생각하는 이유는 저는 일을 하다 보니 아이랑 같이 있는 것 자체가 어렵기 때문에 같이 옆에서 봐주는 것만으로도 좋아하고 옆에 있는 것만으로도 논다고 생각을 하더라고요.

(지선 어머니, 2020. 11. 25)

놀이는 애정 확인이다. 왜냐하면 큰애도 있고 공부도 봐주고 집안일도 해야 되고 많이 순위가 밀리는 경향이 있거든요. 그래서 좀 더 많이 갈구하는 느낌이 들기 때문이다.

(범석 어머니, 2020. 12. 10)

유아와 어머니가 놀이를 하는 것을 ‘유아와 함께 충분한 시간’을 보내는 것으로 생각할 수 있다. 어릴 때 불안한 심리를 잠재워 주려는 수정 어머니, 일을 하다 보니 함께 있는 것 자체가 어렵다는 지선 어머니, 형제·자매의 영향으로 평소같이 놀지 못하는 범석이 어머니의 이야기에서 유아와 함께 놀이를 하면서 애정을 표현하고, 확인하는 것에 부모와 함께 있는 시간으로서의 놀이에 의미를 두고 있는 것이다.

그냥 뭐지 엄마 아빠랑 상호작용? 피드백을 받고 싶어 하고 이

러거든요. 상호작용 이런 거 같아요. 항상 보면 상호작용하는 게 맞는 건지…… 하여튼 항상 함께 하고 싶어 하고요, 대화를 우리 아이가 말이 많거든요. 그래서 끊임없이 이야기해서 하고 싶어 하고 대답을 갈구하고 이렇게 왔다 갔다 하는 걸 봐서는 자기 주도하에 대답도 해 줘야 하고 뭔가 같이 함께 하고 싶은 그런 생각이 들어요.

(유정 어머니, 2021. 1. 5)

놀이는 공감이다. 왜냐하면 소통하기 때문이죠. 놀다가 놀이를 한다고 해서 입을 꼭 닫고 하는 게 아니잖아요. 자기들도 저한테 하고 싶은 이야기도 같이 놀다 보면 저도 기분이 좋아질 수 있고 하니까 하면서 이야기를 많이 하는 편이죠.

(기현·예나 어머니, 2020. 11. 26)

어머니들은 유아들과 함께하는 놀이 시간 동안 함께 있는 것에 의미를 두고 상호작용, 공감으로 대화를 하고 함께 놀이를 하며 나누는 것을 소통이라 표현하였다. 가정에서 일어나는 놀이 상황에서는 유아와 부모 간 상호작용이 가장 빈번히 일어나며 이것은 유아의 신체, 인지, 언어, 사회성 발달을 지원하는 데 도움이 된다. 부모의 긍정적인 놀이 상호작용은 신체적 성장을 돕고, 자녀 지지와 긍정적인 태도로 영유아의 자신감과 문제해결능력이 높아지며 정서발달과 성격 형성에도 큰 역할을 하고 안정적인 사회적 관계, 정서적 안정과도 밀접한 관련이 있다(성민경, 2021; Frost 외, 2001/2005). 부모는 유아가 충분히 사랑받음을 느낄 수 있어야 유대관계가 형성될 수 있다고 인식하고, 유아는 부모와의 놀이를 통해 부모의 사랑을 느낄 수 있다고 생각하기에(홍수경, 2010) 가정에서 부모와 유아가 함께 놀

이하고 상호작용하며 시간을 보내는 것에도 놀이의 의미가 있다 할 수 있다.

2. 어머니들이 이야기하는 놀이 지원

부모는 유아가 놀이 할 수 있는 놀이 환경조성과 함께 놀이 자극할 수 있도록 놀이지지의 친구 같은 역할을 강조하고 긴장과 불안이 있는 놀이상황을 안정되게 할 수 있는 안정적 분위기 형성과 역할모델을 통해 유아의 다양한 놀이행동에 영향을 미친다. 또한 부모의 적절한 개입은 유아의 놀이 확장과 다양한 발달영역에 긍정적 영향을 미친다(심미영, 2017; 김명순, 조항린, 박영림, 신혜영, 2013). 부모가 놀이참여자로서 유아의 놀이에 흥미를 보이고 함께 하게 되면 유아도 놀이가 가치 있음을 알게 되고 점차 놀이에 몰입 할 수 있게 된다(문성영, 2019). 「2019 개정 누리과정」과 「제4차 어린이집 표준보육과정」은 유아가 충분히 놀이에 참여하기 위해서는 유아교육현장과 교사뿐만이 아닌 가정에서의 협력과 지원이 필요하며 이는 유아의 놀이와 상호작용, 놀이 참여도 등 유아의 전인발달의 초석이 될 수 있다(교육부, 보건복지부, 2019; 박윤아, 2020).

연구에 참여한 어머니들의 가정에서 놀이 지원에 관한 이야기는 크게 놀이 지원의 형태와 놀이 지원의 어려움 그리고 놀이 지원 관련 요구로 구분할 수 있었다. 유아가 혼자서 하는 놀이, 부모가 이끌어주는 놀이, 부모와 함께하는 놀이 지원의 형태, 놀이 시간의 부족, 체력적인 문제, 놀이 방법과 양육적인 어려움, 놀이를 반복적으로 하려는 특징적인 어려움 또 놀이 지원, 놀이 방법의 안내, 놀이 자료의 제공, 놀이 공간 및 프로그램의

제공의 요구를 읽을 수 있었다.

가. 놀이 지원의 양상

유아와 어머니가 함께하는 놀이에서 어머니들은 유아어머니가 놀이 지원을 하지 않는 경우를 제외하고 어머니의 놀이 지원 방법은 유아가 혼자서 하는 놀이, 부모가 놀이를 주도하며 이끌어주는 놀이, 마지막으로 부모와 유아가 함께 하는 놀이로 크게 3가지로 구분되어 각기 놀이 지원의 모습도 달랐다. 각 놀이 지원에 대한 이야기는 다음과 같다.

(1) 유아 혼자 하는 놀이: 집에서는 같이 노는 시간은 없어요.

가정에서 어머니와 유아가 놀이가 이루어지는 것을 살펴봤을 때 유아 혼자서 놀이를 하거나 또는 놀이라고하기에 명확하지 않은 책읽기, 말놀이, 가위바위보와 같은 활동들을 하면서 유아와 함께 무언가를 했다는 것에 의미를 두거나 또는 유아가 놀이하는 것을 지켜보고만 있는 것으로 놀이 지원을 하였다고 하지만 어머니들도 맞는지 의문을 가지며 이야기하였다.

연구자 : 서아의 하루 평균 놀이시간은 얼마나 되나요?

어머니 : 평일 30분 이하예요 집에서 안 놀 때도 있어요. 텔레비만 봐요. 밥 먹고 텔레비 아니면 탭. (중략)

연구자 : 서아는 어떤 놀이를 하나요?

어머니 : 그림그리기하고 인형가지고 놀아요. 마루인형, 옷 입히고 얼굴에 그림 그리고 화장하기를 해요. 동생은 곰인형 놀이를 하고 상차리기 놀이를 해요.

연구자 : 어머니의 놀이 지원 시간은 얼마나 되나요?

어머니 : 집에서는 같이 노는 시간은 없어요. 아이 옆에 있는

것 자체가 내 머릿속은 설거지해야 되는데, 닦아야 되는데 집안일에 집중이 안 되는 거 같아요. 그래서 못 놀아주는 거 같아요. (중략) 놀이는 책 읽어주기는 아니죠? 그럼 하루 중에 해주는 건 자기 전에 책 읽어주는 거... 그거 말고는 소꿉놀이도 같이 안하고... 우리 밥상 앞에 이거 뭐야? 이거 뭐야? 물어보면 대답은 해주는데...

(서아 어머니, 2020. 11. 6)

서아의 경우 가정 내에서 놀이시간 자체가 적은 것으로 알 수 있다. 텔레비전, 패드 등의 미디어매체 시청으로 놀이시간이 적음을 알 수 있으며 놀이시간이 적은 만큼 어머니의 놀이 지원 시간도 적은 것으로 나타남을 알 수 있다. 그리고 놀이 지원의 내용에도 유아는 인형을 활용한 놀이나 상차리기와 같은 상징놀이를 하는 것으로 보이나 어머니의 놀이 지원은 책 읽기에만 참여하고 있으며 유아가 좋아하는 놀이에서는 참여하지 않는다고 이야기를 하고 있다. 책 읽기나 밥상에서의 질문을 하는 것들이 앞에서 정의한 놀이와 생각해본다면 어머니가 생각하는 놀이는 놀이라고 명명하기에는 어려움이 있으며 충분한 놀이 지원이 이루어지지 않음 알 수 있다.

연구자 : 재이의 놀이 시간은 얼마나 되나요?

어머니 : 2~3시간 정도 놀아요. 요즘은 어린이집을 다녀오기 때문에 집에서 더 많이 놀고 주말은 밖에서 많이 놀아요. 언니와 둘이서 1시간 정도 놀고 혼자서 놀이하는 시간이 1~2시간 정도 놀아요.

연구자 : 재이는 어떤 놀이를 하나요?

어머니 : 글쓰기에 흥미를 붙여서 ‘재이’하고 자기 이름 끄적이는 것 하고 있어요. 역할놀이해요. “애가 아파요.”이런 병원 놀이 소꿉놀이 정도 해요.

연구자 : 어머니의 놀이 지원시간은 얼마나 되나요?

어머니 : 엄마랑은 거의 없고 언니가 학습지 하는 시간 잠시 잠깐 이랑 책 읽어주는 시간으로 30분 정도 놀아요. 아니면 앉아서 어린이집에서 뭐 했어?하고 이야기 나눠요. (중략)책 읽어주거나 앉아서 이야기하기를 해요.

(재이 어머니, 2020. 11. 16)

연구자 : 예진이와 은혜의 놀이시간은 얼마나 되나요?

어머니 : 평일은 1~2시간 정도 둘이서(자매와 같이) 같이 놀아요. 신비아파트 피규어를 가지고 사람처럼 가게 놀이를 한다든지, 만화 놀이를 하기도 해요.

연구자 : 예진이, 은혜와 함께 놀이 지원을 한 시간은 얼마나 되나요?

어머니 : 거의 없어요. 거의 자기들끼리 놀아요. 놀자고 할 때가 있는데 그럴 땐 꼭 자기 전에 안 자려고 해서 잠깐 놀아요. 자기 전에 가위바위보나 끝말잇기를 해요.

(예진·은혜 어머니, 2020. 11. 24)

재이, 예진·은혜의 경우도 하루 놀이시간은 1~3시간 정도 놀이가 이루어 지지만 어머니가 놀이를 함께 해 주는 시간은 거의 없는 것으로 나타난다. 재이는 언니와 놀이를 하거나 혼자 놀이를 하며, 예진·은혜의 경우도 둘이서 놀이하는 것으로 알 수 있다. 또한 어머니의 놀이 지원내용도 책을 읽

어주거나 이야기하기, 가위바위보나 끝말잇기로 연구자가 생각하는 놀이 지원의 개념과는 달라 어머님들이 놀이에 대한 이해와 의미를 정확히 이해하지 못하고 적절한 놀이 지원이 이루어지지 않다고 생각해 볼 수 있다.

연구자 : 은찬이의 하루 놀이시간은 얼마나 되고 무엇을 하며 놀이를 하나요?

어머니 : 하원하면 2시간 노나? 빨리 어두워지니깐... 심하면 3시간 놀 때도 있어요. 그림 그리고, 모양 같은 거 만들어서 검 만들어서 찡찡해서 이거 하자 저거 하자하고 팽이 놀 때도 있고 팽이 돌리기도 하고...

연구자 : 어머니는 얼마나 어떻게 놀이 지원을 하나요?

어머니 : 난 거의 안 놀아주죠. (중략) 아빠가 오면 아빠가 저녁에 밥 먹고 나면 방에 들어가서 몸으로 같이 뒹군다던지 그렇게 놀아주고 나는 거의 안 놀아줘요.
(하략)

(은찬 어머니, 2020. 11. 13)

연구자 : 시윤이는 하루 얼마나 어떻게 놀이를 하나요?

어머니 : 자는 시간 먹는 시간, 빼고는 계속 논다고 보면 돼요. 아침에 일어나서 유치원 가기 전에 20~30분 놀고 유치원 다녀오면 5시 저녁 먹기 전에 한 5시간은 노는 것 같아요. 제가 있는 날은 저희는 요일을 정해서 되도록 티브이를 안 보여줘요. 시욱(오빠), 시윤이 같은 경우는 놀이하는 시간이 많은 것 같아요. 놀이는 다양한데... 음식 만드는 거 소꿉놀이, 스케치북에 그림 그

리면서 놀이도 하고 만들기 하면서 놀기도 하고 다양한 것 같아요.

연구자 : 어머니는 얼마나 어떻게 놀이 지원을 해 주시나요?

어머니 : 거의 없어요. 예전에 좀 에너지가 있을 때는 30분~1시간 정도 되요. 거의 오빠랑 같이 놀고요. 혼자서 노는 시간은 거의 없어요. 오빠가 항상 잘 놀아 줘요. 시윤이가 발레선생님하고 시우가 선생님하고 엄마가 선생님이 되어서 5~10분씩 따르는 그런 놀이도 하고,
(중략)

(시윤 어머니, 2020. 12. 29)

은찬이와 시윤이의 하루 놀이시간은 다른 유아들보다 많은 시간을 놀이를 하며 보내고 있지만 그 시간 중 어머니의 놀이 지원이 이루어지는 시간은 거의 없는 것으로 이야기하고 있다. 어머니보다는 아버지나 형제·자매의 놀이 시간이 더 많으며 가끔씩 놀이에 참여하지만 충분한 놀이 지원이 되지 않음을 알 수 있어 유아 혼자서 놀이가 이루어지고 있음을 유추할 수 있다.

인터뷰 중 대부분의 어머니들은 놀이 지원 시간이 30분에서 1시간정도 이야기 하였다. 박영애와 김리진(2011)의 연구에서도 전반적으로 유아의 하루 놀이 시간이 적었으나 그 놀이 시간 중 누군가와 함께 노는 시간, 혼자 놀이 시간, 모-자가 함께 노는 시간 순으로 어머니의 놀이 지원 시간이 가장 적었으며, 유아가 놀이 중에 어머니들은 놀이 지원(26.4%)보다는 소극적·중립적 행동(54.5%), 무관심·방치(5.4%)로 나타나고 있다고 설명하고 있다. 이 때 어머니들은 놀이를 아동에게 즐거움을 주는 활동이라고 생각하고, 유아는 어머니와 그리고 누군가와 함께 노는 시간이 많을수록 유아의

발달, 적응, 행복 수준이 높아지며 모자간의 기대치도 높아진다고 설명하고 있어 유아의 놀이에서 어머니의 놀이 지원이 중요함을 알 수 있다. 마찬가지로 연구에 참여한 어머니들도 유아의 놀이를 긍정적으로 생각하고 가치가 있음을 이야기하고 있으나 놀이 지원 시간과 놀이 지원 내용을 비교해 본다면 생각과 행동 간의 불균형과 모순이 있음을 알 수 있다.

연구자 : 하윤이의 하루 놀이시간은 얼마나 되나요?

어머니 : 2시간~3시간 정도요. 학원 다녀오고 그 이후로 놀거든요.

연구자 : 어머니는 얼마나 어떻게 놀이 지원은 해주시나요?

어머니 : 저는 거의 없다고 보면 되요. 게임을 할 때는 같이 하는데 그 외로는 안 해요. 게임은 핸드폰으로 카트라이더요. 어릴 때는 놀이터에서 같이 놀아준다던지 그런 게 있었는데 지금은 혼자서 노니깐 지금은 노는걸 보고 있는...

(하윤 어머니, 2020. 12. 29)

하윤이도 하루 평균 놀이시간은 2~3시간으로 적지 않은 시간을 놀이를 하며 보내고 있지만 어머니의 놀이 지원시간은 거의 없었다. 어머니의 놀이 지원은 영아일 때에는 놀이에 참여를 하지만 유아가 되어감에 놀이 참여에 어려움을 보이고 있으며 방관자적으로 놀이에 참여하지 않고 옆에서 바라만 보고 있는 놀이 지원의 모습을 볼 수 있다. 유아의 놀이에서 유아의 개인적 발달 영역을 봤을 때, 성인이 참여하지 않거나 단순히 관찰을 하는 것, 그리고 놀이를 가르치려하거나 지시할 경우 놀이의 효과는 가장 적어진다(Frost 외, 2001/2005). 그러나 유아들의 경우 어머니들은 손이 많

이 가는 영아기를 벗어나 이전보다 자랐기 때문에 혼자 놀 수 있어야 하며 혼자서 놀이 하는 것이 놀이에 몰입할 수 있고 독립심을 기를 수 있다는 점에서 어머니들은 유아가 혼자서 놀이 할 필요가 있다고 생각하기도 하였다(한진주, 2019). 마찬가지로 어머니들은 유아들의 놀이에 참여하거나 지원하지 않고 있으며 형제·자매간 또는 유아 혼자서의 놀이가 이루어질 수 있도록 놀이 지원을 하고 있음을 알 수 있다.

(2) 부모가 이끌어주는 놀이: 엄마 주도 하에 하니까 더 좋아해요.

어머니들은 유아와 함께 하는 놀이 지원을 이야기하였으나 실제 놀이라고 하기에 어려운 학습을 위한 놀이가 많았으며, 어머니가 놀이를 이끌어가는 놀이가 이루어지기도 하였다.

유아들의 놀이는 상징놀이, 구성놀이, 그림그리기 등 다양한 영역에서 놀이가 이루어졌으나 어머니와 함께 하는 놀이에서는 학습과 관련된 놀이 지원이 많이 나타났다. Dewey(1938)는 놀이가 신체, 정서, 인지, 사회발달 등을 도모하는 수단으로 간주하고 놀이 중심 교육을 주장하였으며, Piaget(1962)는 놀이는 유아의 주변 세계를 이해하는데 매개체 구실을 할 뿐 아니라 인지발달의 지표 또는 부산물로 인지발달에 기여한다고 하였다(채종욱 외, 2010, 재인용). 강승지와 손유진(2018)은 놀이와 학습에 대한 인식 중 놀이는 ‘학습적 효과를 기대하는 도구’로 학습은 ‘놀이처럼 즐거운 학습’이라는 분석결과로 부모들은 학습과 놀이가 불가분의 관계로 학습과 놀이를 분리하는 동시에 또한 강하게 연관되어 인식함을 설명하였다. 마찬가지로 본 연구자의 인터뷰에서도 학습과 관련된 놀이에 대해 어머니들은 놀이 지원이라 생각하고 이야기 하였다. 하지만 이러한 놀이 지원이 ‘놀이를 통한 배움’이라기보다는 ‘배움을 위한 놀이’가 되어있는 것으로 생각할 수 있다. 그래서 유아가 놀이를 이끌어가기 보다는 어머니가 놀이를 이끌

어가고 유아가 그 상황에 맞춰 따라가며 놀이가 이루어졌다.

연구자 : 수정이는 어떤 놀이를 하나요?

어머니 : 뽀뽀기요. 오르고, 뛰고.... 몸으로 하는 걸 좋아해요. 신상 장난감을 가지고 노는 것 좋아해요. 이번에 활 사주니까 활도 내도록 가지고 놀았고 이번에 미용실 놀이 점토 나오는 거 그거 샀거든요.

연구자 : 어머니는 어떤 놀이 지원을 해 주시나요?

어머니 : 수 놀이를 해 줘요. 숫자카드와 양을 찾아보는 방식으로 게임을 하거나 일일학습지를 프린트해서 놀이를 해 주고 있어요.

(수정 어머니, 2020. 11. 7)

연구자 : 하린이는 어떤 놀이를 하나요?

어머니 : 피규어를 가지고 신비아파트, 브레드 이발소 같은 것 자기가 원하는 것을 칭찬 스티커나 용돈 모아서 사주면 한참을 가지고 놀더라고요. 퍼즐 놀이 하다가 색칠 하다가 스티커 가지고 놀다가 하면서 놀아요.

연구자 : 놀이 지원은 어떻게 해주시나요?

어머니 : 책읽기나 워크북이요. 워크북은 사람이 오는 것은 아니고 제가 교재를 사서 같이 하고 책읽기를 하고 있어요. 책읽기는 처음에는 1권은 안 읽은 책, 1권은 읽고 싶은 책 했는데 친구가 그렇게 해도 너무 안 읽게 된다고 원하는 것 무한반복으로 읽어주라고 해서 뜨문뜨문 읽어주네요.

(하린 어머니, 2020. 11. 30)

연구자 : 지수는 어떤 놀이를 하나요?

어머니 : 그림 같은 경우는 따라 그리던지, 색칠하던지, 색칠하고 오린다던지 슬라임의 경우는 만져보고 하는 거요. 상상놀이나 역할놀이는 선생님 놀이로 가게 되는 것 같아요.

연구자 : 어머니는 어떻게 놀이 지원을 해 주시나요?

어머니 : 빙고게임, 학습적인 것도 있고 받아쓰기라든지, 색칠하는 거 같이 한다든지요.

(지수 어머니, 2020. 12. 9)

연구자 : 은산이와 강준이는 어떻게 놀이를 하나요?

어머니 : 블록놀이 할 때는 막 신비아파트 보는 거 역할놀이, 상상놀이를 완전 좋아하죠. 엄청 좋아하죠. 혼자서도 엄청 잘 놀아요. 자석블록으로 뭘 만들었어요. 탱크든 뭘 만들어서 '엄마 이거 봐봐.'라고 이야기하고 자기가 만드죠.

연구자 : 아버지가 놀이 해 주실 땐 어떻게 지원해주시나요?

어머니 : 아빠랑 블록놀이 하고 한글 공부하고 그림 그리고 놀아요.

(은산·강준 어머니, 2020. 11. 13)

유아들의 놀이에서는 역할놀이와 같은 상징놀이, 그림그리기, 블록놀이 등을 자주한다고 하였으나 어머니의 놀이 지원은 없었다. 어머니들은 유아

들과 워크북, 받아쓰기와 같은 학습과 관련된 활동들을 진행하며 놀이처럼 학습이 이루어지고 있는 것에 놀이 지원을 하었다고 이야기한다. 홍현명(2021)은 어머니들은 유아와의 놀이유형별 참여수준에서 교수놀이가 가장 높다하였으며, 김명순 외(2013)의 연구에서도 어머니들은 언어적, 인지적 측면의 놀이를 강조하여 아버지보다 교수놀이, 게임놀이, 역할놀이에 많이 참여한다 하는 것을 봤을 때 어머니들은 정해진 방법으로 제한하고 구성하는 목적지향적 활동(Van Hoorn 외, 2015/2018)으로서의 교수놀이에 놀이 지원을 하며 이는 놀이를 통한 교육에 중점 두는 것이라 생각 할 수 있다.

오빠가 학교에서 과제를 가져오는 게 게임하는 게 있더라고요. 주사위를 돌려서 바른말 쓰기 그런 거는 해주거든요. 그런 거 해 주던지...(생략)

(시윤 어머니, 2020. 12. 29)

요리? 한 거요. 별거는 아니었는데 내가 칭 같은 거 만들어본다고, 나도 처음 해보는 거라서 자르는 건 내가 자르고 민지가 설탕 뿌리고 섞는 거... 여자애니깐 요리를 좋아하더라고요. 내가 (엄마) 주도하에 하니깐 민지가 더 좋아하는 모습을 보여주니깐. 매일 하는 건 아니고 새로운 걸 하니까 좋아하고 요리부분을 좋아하는데 항상 해주지 못하는 걸 해주니까...

(민지 어머니, 2020. 12. 2)

부모들은 유아의 놀이증진을 위해 다양한 경험을 제공해주고 이러한 다양한 경험이 유아의 놀이를 풍성하게 이끈다고 생각한다(홍수경, 2010). 어

머니와 함께하는 교육적인 놀이는 유아의 발달과 학습에 있어 새로운 경험을 하고, 도전적일 수 있으며 유아의 근접발달영역과 같이 비계를 설정하여 유아의 성장을 이끌 수 있다(Johnson 외, 2004/2014)는 장점도 있다. 놀이의 방법이 정해져 있는 요리나 게임의 경우 어머니가 의도한 방식에 따라 놀이를 이끌어주고, 유아는 따라가며 놀이가 진행되는 것이다.

앞에서 인터뷰한 어머니들은 놀이의 의미에 대해 다양하게 이야기를 하였지만 유아가 놀이하는 모습에서 어머니를 찾을 수 없었고 어머니와 함께하는 놀이에서는 어머니가 중심이 되어 학습 위주의 놀이가 이루어지고 있었다. 하지만 어머니들은 이러한 놀이가 놀이 지원이라 생각하고 있어 유아의 놀이의 특징을 이해하지 못하고 있음을 알 수 있다.

(3) 부모와 함께하는 놀이: 아이가 원하는 놀이를 같이 해 줘요.

유아 주도로 놀이가 진행될 때 어머니는 유아의 놀이에 호응을 해주며, 유아가 필요로 하는 것들을 도와주거나 상대역이 되어가면서 놀이의 흐름에 맞춰 놀이 지원이 이루어졌다. 유아의 자발적인 놀이는 유아의 흥미와 욕구가 그대로 표현될 수 있으며 자신의 경험을 확장시키며 자신만의 세계를 넓혀간다(임가현, 임선아, 2020). 부모가 유아에게 놀이의 기회와 함께 놀이의 대상이 되어주며 긍정적 지지와 격려가 함께한다면 유아는 자신의 잠재력을 충분히 발휘하며 놀이할 수 있다(문성영, 2019). 다음은 어머니들이 유아와 함께 놀이를 하거나 또는 유아의 놀이를 따라가며 지원하고 있으며 이때 유아들의 놀이 속에서 다양한 잠재력을 발견 할 수 있음을 알 수 있다.

정우는 자동차, 그림 그리기, 클레이 나 반죽하는 것, 음식 할 때 반죽하는 것. 음식 할 때 계란 풀거나 딸기를 씻거나 쌀을

씻거나 하는 것을 좋아하고 대부분은 자동차를 가지고 상황극을 좋아해요. “엄마가 도둑 해봐. 이번에는 엄마가 경찰이야.” 하면서 역할을 정해주거든요. (중략) 앞에서 이야기했던 놀이를 엄마, 아빠가 같이 해요. 정우가 원하는 놀이를 엄마 이거 하자 하면 같이 해 줘요.

(정우 어머니, 2020. 11. 25)

아이가 노는 중에 같이 놀아요. 제가 한다기보다 따라가기 식이라 와플 블록으로 성 짓자 하면 짓고, “오려줘.” 하면 오려주고 아이가 주도하는 데로 따라 하는 편이에요.

(수찬 어머니, 2020. 12. 3)

자동차 같은 경우는 공사장, 일반적인 차 다니는 길 만들어 놓고 왔다 갔다 하면서 “지나가세요. 지나가지 마세요.” 하고 “공사합니다.” 하고 놀이하고요, 로봇 같은 경우는 날아가는 싸우는 흉내 내고 소리 지르면서 그렇게 ...

혼자 놀다 보니 자기가 혼자서 다 하더라고요.

자기 위주로 놀이하고 싶어 해서 맞춰주는 편이에요.

(유빈 어머니, 2020. 12. 10)

어머니들은 유아들의 놀이를 있는 그대로 바라보고 유아가 원하는 것을 옆에서 도와주는 형태로 놀이 지원이 이루어지고 있다. 유아가 놀이함에 어머니도 함께 참여하고 있으며 상황에 맞는 적절한 놀잇감의 제공과 상호작용을 하는 형태로 놀이 지원이 이루어지고 있다. 어머니와 함께하는 놀이에서는 유아는 많은 호기심과 행동에 융통성을 가지며, 다양한 상상놀이

와 놀이 지속시간도 길어진다(채종욱 외, 2010).

끝말잇기도 많이 하고, 하민이가 흉내 내는 걸 좋아해서 몸이나 소리로 흉내를 내면 맞추는 거요. 이건 매일 하는 거예요. 엄마가 못 맞추면 “엄마가 아는 거 내줄게.” 하고 해요. 아빠랑 몸싸움을 많이 하고. 그리고 그림 그리고 색종이 접고요. 하민이의 주도하에서 이루어져요.

한 날은 스케치북을 2개 붙여줘 해요. 가로로 붙여 달라 길래 붙여주니 앉아서 그려요. “엄마이게 뭘지 알아?” 하고 보니 “이거는 브라키오 배 밑에서 자기가 서있는데 하늘을 쳐다본 거야.”라고 이야기해요. (공룡) 배가 있는데 원근법처럼 얼굴이 조그맣게 자기를 쳐다보고 하늘에 새가 날아다니고 구름도 있고. 그 캔버스가 너무 부족한 거예요. 그래서 브라키오 몸통 3등분 부분만 그리고 발이랑... 그게 제일 기억에 남아요. 생각지도 못한 시점에서 그림을 그리니까...

(하민 어머니, 2020. 12. 7)

소꿉놀이 같은 역할놀이나 만들기 블록으로 인형 집 이런 거를 만들기도 하고 근데 설명서에 있는 거는 만들기 싫어하고 혼자서 그냥 잘 안 나오는데도 자기가 자기 방식대로 만드는 걸 좋아해요. 색칠하는 것도 하고 근데 무엇보다 상상놀이를 많이 하는 거 같아요. 거의 애가 주도해서 하자고 하는 걸 하는데 대부분이 상상놀이예요.

마녀 놀이라고 아이랑 저랑 마녀가 되어서 그냥 노는 건데요. 이게 우리가 마녀만 되었지 소꿉놀이도 하고 블록놀이도 하고

다 하는데 그 상황을 아이가 다 설정해요. 친구가 되었다가 아이가 언니가 되었다가 나이도 설정을 다 하고 (중략) 모든 상황을 설정해서 놀아요. 매번 매일 이렇게 노는데 정말로 마녀 놀이 1, 2, 3, 4, 5편까지 나왔거든요. 모든 상황과 설정들이 어디까지 나오는지 궁금하기도 하네요.

(은아 어머니, 2021. 1. 5)

하민이와 은아의 놀이에서는 유아들의 호기심과 함께 다양한 상상력이 나타나고 있음을 알 수 있다. 상상력은 유아 스스로 하고 싶어 하는 주체의 의지가 중요하며 특히 유아기는 언어발달이 미숙한 유아들이 이미지로 상상력을 계발하면서 가장 고도로 발달되는 시기이다(양지원, 2017). 이처럼 유아 놀이의 흐름에 따라 이루어지는 어머니의 놀이 지원은 유아의 창의적인 상상력을 한 층 더 폭 넓어지게 만들어 일반적인 사물과 상황들을 유아만의 것으로 표현해 낼 수 있었다.

저랑 같이 놀 때에는 숨바꼭질이나 선생님 놀이. 저에게 자기가 만든 책을 알려주는 놀이 같은 거요. 문제를 풀어 달라 하고 선생님이 되어서 해 달라고 해요. 예능 티브이를 같이 보고서 다음날같이 놀자고 해서 갔더니 예능 프로에서 했던 것을 똑같이 하자더라고요. 뭘 뽑아서 나오는 것을 동작으로 설명하는 거였는데 그것을 똑같이 만들어서 그걸 그대로 흉내 내서 제가 풀고 자기가 MC가 되어서 놀았거든요. (중략) 아이가 이것을 똑같이 모방을 해서 만들 수 있구나, 이렇게 디테일하게, 통도 구해오고, 종이도 똑같이 접고, 벌칙 주는 것도 똑같은 식으로 되게 디테일하게 따라 해서 놀랐어요.

(승찬 어머니, 2020. 12. 10)

놀이가 다양한 장르로 나타나는 승찬이의 놀이처럼 승찬이는 자신의 잠재력을 충분히 발휘하여 경험에서 시작된 놀이가 점차 승찬이의 놀이로 변화하고 있음을 알 수 있다. 유아들과 함께하는 놀이에서 어머니는 아이와 함께 놀아주며 놀이 경험을 제공함에 유아의 놀이는 정교화 되고 유아의 발달에도 긍정적인 요인이 된다. 이러한 어머니들의 놀이 지원으로 어머니들은 유아의 새로운 모습을 발견하고 긍정적이고 안정적인 애착관계를 형성하는 기회가 제공될 수 있다.

나. 놀이 지원의 어려움

어머니들과의 인터뷰를 통해 유아에게 ‘놀이는 중요하다.’라고 인식을 하고 있지만 유아의 놀이 지원에 대해서는 어려움을 표현하였다. 홍수경(2010)은 부모들은 유아가 놀이 증진을 위해 마음 놓고 자유롭게 놀이해 주는 것을 강조하나, 부모의 놀이의 참여에 대해서 언어적 참여 정도로 소극적인 참여를 하였다. 한진주(2019)도 다양한 이유로 어머니들이 유아와의 놀이에서 완전히 충실하지 못하다고 생각한다 하였다. 인터뷰에 응한 어머니들 역시 유아와의 놀이 지원의 어려움에 대해 놀이 시간의 부족, 체력적인 문제, 놀이 방법의 어려움, 양육적인 어려움, 놀이의 끊임없는 반복으로 놀이 지원에 있어 어려움이 있음을 이야기하였다. 구체적인 내용은 다음과 같다.

(1) 놀이 시간의 부족: 놀이 할 시간이 없어요.

비전업주부의 어머니는 전업주부의 어머니들보다 가정에 있는 시간이 아

무래도 적을 수밖에 없다. 그렇다고 어머니들이 퇴근 후 계속 유아들과 함께 놀이를 할 수 있는 여건도 되지 못하고 있어 유아와 함께하는 놀이시간이 부족할 수밖에 없는 실정이다.

엄마가 설거지를 하거나 집안일을 하면 엄마에게 와서 이야기 하고 요리하는 거 듣고 하면서 놀이 시간이 짧아요. 평일에는 30분 정도 돼요. (중략) 자기 전 오늘 있었던 일 이야기, 꿈 이야기를 해요. 말로 대화 상대를 해주는 건데...

(수정 어머니, 2020. 11. 7)

집에 와서 밥 차리는 동안 30~40분 정도(남매끼리) 신나게 놀 거든요. 그림도 그렸다가 잡으러 갔다가 숨바꼭질도 해요. (중략) 저랑은 평일에는 자기 전에 책 읽어주는 것 매일 하고 있어요. 30~40분 정도 읽어줘요. 주말은 수시로 매일 놀아주는 거죠. 하루 종일. 책 보는 것 외에는 노는 시간이 없어요.

(세찬·지현 어머니, 2020. 11. 10)

퇴근하고 수영이와 수민이가 놀이하는 시간은 1시간 정도 되는 것 같아요. 저랑 30분, 아빠와 30분이지만 아이는 늘 ‘엄마는 왜 안 놀아줘?’라는 표현을 해요.

(수영·수민 어머니, 2020. 11. 7)

어머니가 직장에서 퇴근 후 유아와 함께 놀이가 이루어지는 시간은 1시간 미만 이었고 어머니들과 유아들에게 놀이 지원을 할 시간이 없다고 하며 놀이 지원의 어려움을 이야기하고 있다. 대다수 맞벌이의 가정의 경우

유아교육기관에서 오랜 시간을 보내고 가정으로 오는 경우가 많기에 가정에서 유아의 놀이시간은 적을 수밖에 없으며 어머니의 놀이 지원 시간도 적을 수밖에 없다. 유아의 하루 평균 놀이시간에 대해 이현주(2019)는 2시간 28분, 도남희(2014)는 1시간 43분, 문무경(2019)은 2시간 45분이라 한 것과 비교해보면 연구자의 면담이 이루어진 가정에서 유아의 놀이시간은 1시간 미만으로 놀이시간이 적음을 알 수 있으며 이러한 놀이시간에 대해 어머니들도 유아가 가정에서 충분히 놀이할 시간이 적음을 인식하고 있었다.

(2) 체력의 한계: 체력이 달려요.

어머니들은 집안일, 육아, 직장을 다니며 유아들에게 놀이 지원을 해야 하는 것에 체력적인 문제와 어머니도 휴식을 원하는 이야기를 하였다. 유아의 놀이 지원이 직장과 집안일을 함께 병행해야하는 부분이라 어머니만의 시간이나 휴식을 원했다.

나도 나만의 시간이 필요하고, 자유시간이 필요한데 집안일하고 애 놀아주고, 밥하고, 치우고, 씻기고 내 시간이 없는 게 너무 길어요. 놀이 시간이 어느 정도 하고 나면 “이제 그만하고 엄마 집안일 이제 해야 해.” 하면 또 엄마를 찾으니까... 칭얼거리고 혼자 노는 게 별로 없으니까 혼자 길게 놀았으면 좋겠는데...

(수정 어머니, 2020. 11. 7)

제가 어떻게 놀아줘야 할지 방법도 모르고 피곤도 하니까, 주말에는 집안일도 해야 하고 저도 많이 쉬어야지 또 일을 할 수 있으니 티브이나 매체에 의존을 많이 하죠. (생략)

(지선 어머니, 2020. 11. 25)

체력이 달려요. 제가 워낙 저질 체력인데 애들이랑 놀고 또 저
도 일 마치고 나서 놀거나 휴무 날 쉬는 날 노는 거라서 조금
체력이 많이 달리죠.

(기현·예나 어머니, 2020. 11. 26).

힘들어요. 저도 말이 많은 편이기는 한데 밖에서 말을 많이 하
고 오니까 집에서는 조용한 편인데 아이가 말이 많다고 했잖아
요. 솔직히 그것도 조금 힘들고 저는 나이도 있다 보니까 체력
이 달리는 거예요. 이게 저는 쉬고 싶은데 놀아 달라 하니까 그
게 제일 힘든 거 같아요.

(유정 어머니, 2021. 1. 5)

어머니들은 가정에서 유아와 함께 보내는 시간 동안 유아를 위한 건강과
안전을 위한 영양, 위생, 청결 등과 같은 집안일을 더 많이 하고 있다(홍현
명, 2021). 그리고 자신의 삶에 대한 만족과 즐거움을 느끼고, 여유 있고
편안하게 삶을 살아가고 싶은 어머니들은 육아와 가사로 인해 바쁜 일상
속에서 여유 있는 마음을 갖고 개인 여가활동이나 자기 계발이 행복이라
인식하는 어머니도 있다(유철선, 최유경, 2019). 많은 어머니들이 가정에서
직장, 집안일과 함께 놀이 지원을 해야 하는 상황에서 체력적·정신적으로
어머니를 위한 어머니만의 시간을 가지고 싶어 하는 것도 놀이 지원의 어
려움이라 할 수 있겠다.

(3) 놀이 방법의 어려움: 어떻게 해야 할지 모르겠어요.

어머니의 체력적인 문제와 함께 유아와의 놀이 방법을 모르고 있거나 또는 유아의 놀이 방법을 어려워하며 어떻게 놀이를 해 줘야 하는지에 대한 고민을 이야기하였다.

그런 거 있잖아요. 역할놀이하자고 나에게 역할을 맡겼을 때, 뭐 하자 하자 이러면 진짜 이러면 안 돼요. 다 창의잖아요. 다 지어내야 되잖아요. 그런 거 너무 어려워요. 하하하하. 계속 (생각을) 만들어서 대답을 해야 되고 그게 너무 어려운 거예요. 딴 거는 만들기 하다가 못하면 엄마가 어려워서 못해 하면 자기가 알아서 보고 만들어보고 하거든요.

(은찬 어머니, 2020. 11. 13)

아이의 눈높이에 맞춰주고 싶은데 나는 어른이니까 조금 한계가 있잖아요. 순수하게 애가 만약에 목소리 변조해서 살갑게 하면 예전에는 조금씩 따라줬던 것 같은데 나는 솔직히 재미가 없잖아요, 아이들이 재미있지 그런 걸 맞추는 게 어렵죠.

(시윤 어머니, 2020. 12. 29)

유아들의 역할놀이의 참여에 어려움을 이야기하고 있는 은찬 어머니와 시윤 어머니처럼 어머니들은 유아의 상상놀이와 역할놀이의 놀이 참여도는 소극적으로 참여하는 경향이 있다는 연구(황정숙, 2014)와 유사한 것으로 어머니들이 상상하여 말하고 역할을 맡아서 놀이를 진행하고 지원하는 것에 어려워하는 것을 알 수 있다. Piaget(1962)의 상징놀이 중 극놀이는 유아들이 계속적으로 참여하는 놀이이고 유아기 이후 아동과 성인이 되어 여

러 방식으로라도 계속 참여하게 되는데 이는 유아의 삶을 풍요롭게 한다 (Van Hoorn 외, 2015/2018, 재인용). 유아는 역할놀이를 통해 상대역이 되면서 여러 상황을 상상하며 놀이를 진행할 때 유아가 맡은 역할에 자신을 동일시하면서 사회적 역할과 타인조망수용능력을 기를 수 있으며 정서적 안정감과 사회성을 기를 수 있다(이경애, 2005). 이처럼 유아의 역할놀이의 이점과 참여 방법, 놀이 지원에 대하여 어머니들에게 안내가 요구되어 진다.

저는 애들이랑 잘 못 놀아주니깐 어떻게 해야 할지 모르는 경우가 많아요. 그런 점이 어려워요.

(예진·은혜 어머니, 2020. 11. 24)

아이가 커가면서 놀이 수준이 안 맞다 하나? 아이가 크는데 아이의 눈높이에 많이 못 맞춰 주는 것을 느끼거든요. 자기가 생각했던 코멘트나 대답이 있었을 것인데 단순히 생각하고 말하니 아이가 “그런 게 아니고”라고 이야기를 많이 하더라고요.

(수찬 어머니, 2020. 12. 3)

놀이 자체를 어떻게 접근해야 하는지에 대한 어려움과 함께 유아가 성장함에 따라 원하는 것이 무엇인지 알지 못해 나타나는 어려움에 대해서도 어머니는 이야기하였다. 어머니들은 유아들이 선호하는 역할놀이, 구성놀이에서의 참여가 낮고 놀이 지원에 대한 지식이 부족해 유아의 발달 수준에 맞는 놀이 방법과 놀잇감의 선택에 어려움을 느끼고 있다(홍현명, 2021). 그리고 유아의 놀이 방법이나 놀이 수준을 맞추려 노력은 하나 어머니가 즐기지 못하거나 유아의 놀이 자체를 이해하지 못해 놀이 지원을 하지 못

하고 있음을 알 수 있다.

(4) 갈등 중재의 어려움: 어떻게 지도해야할지 고민이에요.

양육적인 부분에서 형제·자매의 경우 놀이 상대가 경쟁 상대가 되어 놀이 지원에 있어 어려움이 있다 하였으며, 놀이하면서 나타나는 유아의 고집이나 문제 행동 지도 또는 기질에 따라 놀이 진행을 어려워하는 부분을 볼 수 있다.

(중략) 둘이니 놀자고 하는 게 틀리니깐 둘 다 맞춰주기가 힘들어요. 이것도 하고 저것도 하고 짬뽕으로 하다가 점점 타협을 하라고 놀면서도 싸우면 이렇게 놀아야 돼 하고 가르치게 되는 것 같아요. 계속 싸우니까 똑같이 해야 된다 하고 놀면서 가르치게 돼요.

(연석·연준 어머니, 2020. 11. 06)

둘이 요구 사항이 달라요. 연년생이고 여자, 남자이다 보니 각자 다 엄마랑 놀고 싶어 하는데 은지는 악당을 해 달라 하고 동생은 그림을 그려 달라 하니 정신도 없고 피곤하네요.

(은지 어머니, 2020. 12. 4)

서로 하겠다고 싸우는 거요. 중재할 때 그러면 여진이가 자기가 어리니까 자기가 더 가져야겠다 그 생각을 가지고 언니한테 양보해라 이런 식으로 언니는 양보를 못 하겠다 하면 싸움이 나거든요. (중략)

(고은·여진 어머니, 2020. 12. 17)

주로 형제·자매가 있는 경우 어머니들은 형제들끼리의 다툼의 문제와 유아의 기질적인 문제로 고집을 부리거나 할 때의 중재 과정이 놀이시간보다 더 많이 소요되는 것에 대해 어려움을 이야기하였다. 형제·자매의 놀이와 사회적 상호작용은 부모만큼 수용적이지 못하고 상호관계를 위해 노력하지 않는다. 그리고 놀이 중 협력과 질투, 부러움 등 경쟁이 야기됨에 따라 놀이에서도 갈등이 생기게 된다(Johnson 외, 2004/2014). 부모가 유아의 놀이를 도와주는 역할이라면 형제·자매는 파트너로서 나란히 놀이를 하므로 갈등이 나타날 수밖에 없다(Frost 외, 2001/2005). 구성주의적 관점에서 갈등은 서로의 차이점을 발견하여 서로를 이해할 수 있고 관계를 증진시킬 수 있는 기회로 보고 있지만(임수진, 김윤희, 2019), 놀이 지원을 해야 하는 어머니의 입장에서는 형제·자매 사이에서 적절히 훈육과 양육을 하며 놀이와 함께 관계가 유지될 수 있도록 해야 하기에 더 어려움을 느끼는 것이다.

놀 때 도와주고 하면 안 되는 게 있는데 그것을 굳이 하겠다고 고집을 부릴 때가 있어요. 키보드를 타는데 주변 큰 애들이 험하게 타면서 놀면 재이는 위험한 곳에서 여기서 놀겠다고...조울하고 설득하는 게 힘들어요.

(재이 어머니, 2020. 11. 16)

아이들도 성향이 있으니까 거기에 맞춰주다가도 한 번씩 말을 안 들을 때가 있잖아요. 이것을 어떻게 구슬려야 되지 하다가 그런 부분에서 제가 미흡한 것 같아서요. 할 수 있을 것 같은데 쉽게 포기를 하니까 안타깝기도 하고 왜 안 하는 거지 싶기도 하고 그런 거요. 만들거나 색종이나 자기가 잘 못 하는 부분에

서 한 번 하다가 할 수 있음에도 불구하고 쉽게 놓아버리니 제
가 어떻게 지도를 해야 할지를 고민하게 되는 것 같아요. 찾아
봐도 대처 방법이 다르고 성향도 다르니 이 방법이 되는지 안
되는지도 모르고, 오은영 박사님 이런 것을 들어야 하나 하는
생각이 다 들죠.

(하린 어머니, 2020. 11. 30)

유아들의 놀이 상황에서 놀이 그대로를 두는 것도 좋지만 안전과 관련
된 것들이라면 어머니들도 유아들의 행동을 제재해야 하는 경우가 발생하
게 된다. 또한, 어머니가 생각하는 놀이와 유아가 생각하는 놀이의 내용이
다를 수 있고, 어머니가 바람직하고 이상적으로 생각하는 놀이의 내용이
유아에게 제공하고 허용하는 놀이의 내용 간에는 다를 수 있다는 것을 의
미하며(박영애, 김리진, 2012) 이러한 부분에서 어머니들의 양육 스트레스
를 호소하는 것이기도 하다. 그러나 유아들과 즐겁게 놀이하는 경험을 통
해 만족감과 일치감을 느끼면 양육 스트레스의 보호 및 완충작용으로 어머
니들의 양육 스트레스가 감소하고 유아는 자기조절력이 향상된다(이소연
외, 2018). 어머니들도 놀이가 중요하다는 것을 알지만 이러한 양육의 방법
에 어려워하고 있으며 ‘대처 방법이 다르고 성향도 다른 유아들을 어떻게
해야할지 모르겠다며 오은영 박사님의 것들을 들어야하나.’로 고민하는 하
린 어머니처럼 도움을 구하는 것이기도 하겠다.

(5) 끊임없이 반복되는 놀이: 그만하고 싶은데 계속 하자고 해요.

유아의 놀이의 성격 중 반복성이 있다. 반복적인 놀이를 하는 성격을 이
해하지 못하는 어머니들은 유아의 끊임없이 반복되는 놀이를 하는 것에 힘
들어하는 것을 표현하기도 하였다.

가끔 숨바꼭질, 무궁화 꽃이 피었습니다를 하게 되는데 끝없이 하자고 할 때 힘들어요. 2~3번으로 끝내고 싶은데 또 해 또 해라고 해서 결국은 울다가 끝나잖아요.

(서아 어머니, 2020. 11. 6)

언제까지 놀아줘야 하는지 모르겠어요. 끝이 없어요.

(수영·수민 어머니, 2020. 11. 7)

너무 심하게 반복할 때 힘들어요. 똑같은 것을 나는 어른이라 지겨운데 아이는 재미있다고 계속하자 할 때 힘들어요.

(채원 어머니, 2020. 11. 16)

계속하려는 거? 나는 그만하고 싶은데 계속하자고 하는 거?

(민지 어머니, 2020. 12. 2)

정말 틈 만나면 그리고 끊임없이 놀아달라고 하는 거요. 제가 놀아줘야지 하고 준비하고 놀면 다하고 나서 아이는 “이제 됐지? 엄마 이제 놀아줘.” 하거든요. 나는 여태 놀아 준 건데 아이는 논게 아니어서... 그리고 이런 상상들을(상상놀이) 그냥 호응만 해 줘도 되는데 그게 왜 그렇게 안 되는지 힘드네요.

(은아 어머니, 2021. 1. 5)

유아기 놀이를 반복해서 하게 되는 이유는 재미가 있기 때문이다. 이러한 놀이의 반복으로 느끼는 즐거움이나 재미가 주는 효과는 개인적, 교육

적, 사회적으로 영향을 미친다. 개인적인 측면에서는 반복된 놀이가 취미생활로 자리 잡을 수 있으며 생활 속에서 즐거움을 느끼며 삶의 요소가 될 수 있다. 교육적 측면에서는 반복된 놀이가 변형·확장됨에 따라 유아가 스스로 문제를 해결해 나가고, 능력을 길러나갈 수 있는 것이며, 사회적으로는 축제나 의례와 같은 형태로 공적 놀이의 형태로 갖춰질 수 있다(임수진 외, 2019). 어머니는 유아의 놀이의 반복적인 특징에 대해 어려움을 내비치지만, 유아에게는 놀이의 한 특징으로 나타나고 있음을 알 수 있으며 유아가 놀이에 충분히 몰입할 수 있도록 어머니의 놀이 지원이 필요함을 알 수 있다.

다. 놀이 지원 관련 요구

유아의 놀이 지원을 위해 어머니에게 무엇이 필요한지에 대하여 자유롭게 대답할 수 있도록 질문을 하였다. 놀이 지원을 위한 개인적인 요구와 함께 유치원·어린이집과 같은 유아교육기관이나 지자체 또는 국가에서 놀이 지원을 위한 정책적 요구에 대해 질문을 하였다. 놀이 지원 관련 요구에 대해 어머니들은 놀이자 지원, 놀이 방법의 안내, 놀이자료의 제공, 놀이 공간 및 프로그램의 제공의 4가지로 이야기를 하였다.

(1) 놀이자 지원: 가이드 해 줄 수 있는 사람이 있으면 좋겠어요.

어머니들은 놀이 지원을 위해 놀이 지원의 양상과 어려움을 토대로 필요한 것들을 이야기 하였다. 무엇보다 어머니들은 어머니의 시간을 가지길 원했으며 직장 및 집안일 그리고 양육을 함께 해야 하는 상황에서 놀이를 위한 다른 사람이 어머니 일을 분담해 줄 수 있기를 요구하였다.

언니를 봐줄 사람. 내가 재이에게 집중을 해 줄 수 있는 것이 필요한데 재이에게 집중하려면 언니가 엄마라고 부르거든요. 그래서 언니를 커버해 줄 사람이 있었으면 좋겠어요.

(재이 어머니, 2020. 11. 16)

만드는 것을 좋아하는데 동생 때문에 못 해서 동생을 돌봐줄 사람이 있었으면 좋겠어요. 동생이 있게 되면 지선이를 머라 하게 되어서 동생 돌봐줄 사람이 있었으면 집중적으로 놀아 줄 수 있을 것 같아요.

(지선 어머니, 2020. 11. 26)

엄마가 한 사람 더 있었으면 좋겠어요. 아무래도 집안일도 많으니 집안일 하고 동생이랑 같이 뒷정리하고 하다 보면 시간이 너무 부족하고 쉬고 싶은데 쉽지가 않네요.

(은아 어머니, 2021. 1. 5)

가정에서는 놀이 지원의 어려움에서 말한 것에서 형제·자매가 있는 경우 다툼과 중재의 과정, 동생의 양육으로 인한 놀이의 어려움이 있어 유아와의 놀이에 집중하기 위해서는 형제·자매를 봐 줄 사람이 필요하다는 것이다.

엄마가 하나 더 있었으면 좋겠어요. 아빠랑 해도 엄마를 찾으니까 제가 두 명이었으면 좋겠어요.

(하민 어머니, 2020. 12. 7)

또한 하민 어머니의 인터뷰에서 ‘아빠랑 해도 엄마를 찾으니까’라는 말에서 가정 내 어머니와 아버지의 역할과 함께 유아가 느끼는 어머니의 존재가 아빠와는 다름을 알 수 있으며 놀이 상대자와 놀이 지원자로서의 어머니의 역할이 더욱 중요함을 알 수 있다.

전문가가 아니니 어려울 때 한 번씩 우리 애들은 자기 먼저 해달라 할 때 어떻게 해야 할지 모르겠고 어떻게 가지고 놀아야 할지 옆에서 봐주고 도와줄 수 있는 가이드를 해 줄 수 있는 사람이 있었으면 좋겠어요.

(세찬·지현 어머니, 2020. 11. 10)

놀이하는 방법이나 어떤 놀이를 해야 하는지 스킬이나 애들의 눈높이에 맞춘 설명서여도 되고, 그런 것들에 대한 교육이나 사람이 있었으면 좋겠어요. 어린이집에서도 문제가 있어 물어보면 선생님이 “이렇게, 이렇게 하세요,”하고 이야기를 해 주는데, 놀이 같은 거는 어떻게 놀이를 해야 돼요? 라고 물어본 적도 없고 그런 것을 물어보진 않으니 문제가 있을 때나 말하는 방식은 이야기해 주지만 놀이하는 것에 대해서는 누가 가르쳐 주지도 않고 내가 어릴 때 놀던 것을 어른이 되어서 놀려고 하니 기억도 안 나고 하니 아이들과 어떻게 놀아야 할지 모르겠어요.

(예진·은혜 어머니, 2020. 11. 24)

어머니들은 유아들의 놀이 방법이나 놀이의 수준을 맞추거나, 놀이 중 발생하는 문제점의 해결을 어려워하였다. 이에 어머니들은 놀이를 하는 방법을 알려주는 사람을 필요로 생각하고 놀이 선생님이나 지도해 주는 사람

을 생각하였다. ‘유치원·어린이집과 같은 유아교육 기관에서는 유아의 생활지도나 유아의 성장 발달에 관련된 상담은 하지만 무엇을 어떻게 놀이해야 하는지에 대한 놀이 방법, 지원 방법을 알려주지 않는다.’는 예진·은혜 어머니의 말처럼 어머니들이 놀이 방법과 지원에 대해 모르거나 어렵기 때문에 유아와의 놀이 지원이 제대로 이루어지지 않음을 알 수 있으며 이를 해결하기 위해 놀이 방법을 알려주는 이가 있었으면 하는 것이다.

(2) 놀이 방법의 안내: 놀이 지침서가 있으면 좋겠어요.

어머니들은 유아와의 놀이에서 지침서를 필요로 하면서 놀이를 함께 하기에 지원해 줄 수 있는 정보들이 있으면 유아에게 놀이 지원을 쉽게 할 수 있다고 생각하였다.

그런 거 있죠. 왜 책을 보지 않지만 지침서 같은 거 이런 놀이 하면 좋다. 이런 놀이를 하면 좋는데 어떻게 해서 좋는데 이런 가이드가 있었으면 좋겠어요. 내 머리에서 도저히 나오지 안 나오니까 그런 게 있으면 참조를 할 수 있잖아요. 내가 똑같이 하지 않아도 ‘내가 이렇게, 이렇게 하면 되겠다.’ 이런 가이드가 있으면 내가 그걸 맞춰서 조금씩 변형해서 맞출 수 있으니 그런 게 있으면 좋죠.

(은찬 어머니, 2020. 11. 13)

내가 뭐를 어떻게 놀아줘야 되는지 모르고, 자료가 없으니까, 웅진 이런 걸 하는 것도 잘 모르니까 그런 걸 했는데 했다 해도 실제로 내가 어떻게 하는 게 제대로 하는 건지 모르는 부분이 있긴 있죠.

몇 세 때 이런 게 좋고 이런 게 없으니까...

(민지 어머니, 2020. 12. 2)

어머니들은 유아의 놀이를 위해 무언가를 준비를 해야 하고, 언제·어느 시기에, 무엇을 제공할 하며, 어떻게 놀이를 해야 유아가 재미있어하고, 어머니가 쉽게 놀이 지원을 할 수 있는지를 생각하고 필요한 것을 이야기하였다.

커리큘럼 같은 거 있잖아요. 재료를 준비되어서 한 번에 할 수 있게끔 설명이랑 이렇게 해 주는 게 좋아요. 이런 방법으로 같이 놀아주세요. 이런 것 같은 거요.(중략)

(하린 어머니, 2020. 11. 30)

어머니들은 놀이자 지원처럼 유아들과 놀이를 어떻게 놀아줘야 하는지를 사람이 아닌 놀이 방법이 안내가 된 지침서를 원하였으며 놀이 재료와 놀이 방법들이 나와 놀아 줄 수 있는 방법들을 원하는 것이다.

(3) 놀이 자료의 제공: 놀이키트가 있으면 좋겠어요.

놀이의 지침서와 함께 놀이를 할 수 있는 도구나 자료의 제공을 원하기도 하였다. 코로나19로 각 유치원·어린이집 등에서 유아의 놀이의 활성화를 위해 놀이꾸러미(놀이키트)의 제공이 많아져 그것에 따른 수요도 많아진 듯 보인다.

전에 한동안 코로나 때문에 못 갈 때 어린이집에서 직접 할 수 있는 거를 보내줬어요. 그런 거 보내주고 물감도 보내주고 간단

히 할 수 있는걸. 주면 되게 좋아하더라고요. 내가 같이해주고 하니깐. 그런 게 있으면 잠깐 시간 내서 해보자 할 수 있으니 그런걸. 지원해주면 좋죠.

(은찬 어머니, 2020. 11. 13)

아이가 만들기를 좋아하니까 엄마가 알고 있는 만들기의 한계가 너무 좁은데 매번 미술학원 이런 데 가는데 비용이 부담이 되니 집에서 할 수 있는 쉽게 방법을 적어놓은 것이 있으면 그것을 보고 도와줄 수 있게 도와주면 좋겠어요.

(채원 어머니, 2020. 11. 16)

활동교구 지원. 놀이키트 그런 게 있으면 좋겠어요. 시에서 2주마다 책이랑 장난감 대여하는 게 좋았거든요. 2주 동안 집중해서 놀고 반납하고(육아종합지원센터) 1년째 하고 있는데 코로나 때문에 3개월간 안 하고 있었는데 아쉽더라고요.

(은지 어머니, 2020. 12. 4)

(중략) 만들기 키트 같은 거 있으면 혼자 만들기 힘들면 엄마가 옆에서 조금이라도 도와줄 수 있는 그런 거. 저는 그게 오히려 더 좋더라고요. 너희가 해라고 던져주면 아직 그걸 못하는데 조금 어려우면 ‘엄마 이거 어떻게 해?’ 그러면 ‘엄마가 도와줄게.’하고 하다 보면 조금 도와주면 고은이 같은 경우는 ‘엄마 내가 할 수 있을 거 같아.’하면 ‘어, 그럼 네가 해.’ 하고 주고 여진이는 못 하면 옆에서 도와주다 언니 하는 거 보고할 수 있다 하면 자기도 따라하려고 하니까 그게 더 좋은 것 같아요.

(고은·여진 어머니, 2020. 12. 17)

어머니들은 놀이키트가 유아 스스로 만들기, 과학실험, 미술놀이 등 다양한 주제로 제공될 수 있고 어머니들도 유아가 원하는 부분에 대해 놀이 지원을 제공 할 수 있다고 이야기한다. 또한 가정에서는 어머니가 찾아서 할 수 있는 것들이지만 일일이 어머니가 찾아서 준비해야 하는 것에 어려움을 표현하면서 놀이꾸러미(놀이키트)를 원하는 어머니들도 있었다. 어머니들은 유아와의 놀이에서 체계적인 프로그램의 정보제공도 필요하지만 무엇을 어떻게 놀이하면 좋을지에 대한 정보도 필요로 하였다. 어머니들은 유아와의 놀이를 활성화하기 위해 무엇보다 놀이프로그램의 개발과 정보제공을 원하며, 놀이와 관련된 프로그램의 개발과 보급을 요구한 연구(박영애, 김리진, 2012; 이승숙, 남기창, 2016)와 맥을 같이하는 것을 알 수 있다.

(4) 놀이 공간 및 프로그램의 제공: 아이들이 놀기 좋은 장소나 프로그램이요.

어머니들은 지자체나 국가에 바라는 것은 가정에서의 놀이 지원보다는 국가에서 관리하는 시설의 이용과 체험프로그램 등 가정에서보다는 실외에서 이루어지는 놀이공간과 시설의 이용, 정보의 제공을 더 원하였다.

집에서 편안하게 할 수 있는 놀이나 어디 장소에서 하는 놀이의 정보를 몰라서 잘 못 하는 것 같아요. 엄마들끼리의 정보나 핸드폰으로 정보를 찾아보고 가는 거예요. 정보를 얻을 곳이 없어요. 아파트에 공고를 붙여놓거나 하면 좋을 텐데... 아이들을 위해서 뭔가를 한다고 하는 것은 없고 엄마들이 찾아보고 하게 돼요.

(윤서 어머니, 2020. 11. 6)

약간 무료로 도서관이라던 지, 동사무소 같은 데라든지, 엄마랑 같이 할 수 있는 활동들, 그렇게 실내도 괜찮고 약간 숲 활동도 좋을 것 같고. 시에서 몇 세부터 몇 세 아동 대상으로 부모와 하천 걷기, 무슨 산 등반 이러던지 무료로 해주고 진행자들이 할 수 있는 것을 제공해줘서 만들기, 목걸이 만들기라든 지 그런 걸 간단히 남긴다든지, 아니면 그런 걸 행사 진행하는 사람의 비용이 드니깐 숲 해설자라든 지 그런 걸해서 엄마들이 참여할 수 있게끔 하는 게 좋은 것 같아요.

(산·강 어머니, 2020. 11. 13)

(중략) 아이들이 놀기 좋은 시민공원처럼 그런 장소나 프로그램 같은 게 많이 준비가 돼서 같이 갈 수 있는 곳. 작년에 엘지 과학관 다녀왔는데 엄마도 좋지만 아이도 좋아 했거든요. 그런 곳이 생기거나 프로그램 같은 정보를 모아서 매달 알려만 줘도 좋을 것 같아요. 그런 정보를 몰라서 못하는 경우가 많은 거 같아요.

(은아 어머니, 2021. 1. 5)

이처럼 가정에서의 놀이보다는 실외 공간을 찾으며 활동 및 프로그램이 제공되어 지는 곳을 어머니들이 원하는 것을 알 수 있다. 거기에 어머니와 유아가 충분히 안전하게 뛰어놀 수 있는 공간, 자연적인 공간을 원하기도 하였다.

딱히 바라는 건 없어요. 그냥 놀이터가 조금 안전한 곳이 있었으면 좋겠는 약간 그런 거 지자체 이런 거에...(중략)

(기현·예나 어머니, 2020. 11. 26)

뛰어놀 수 있는 그런 공간을 제공해 주거나 (집은 한정적이니까). 요즘은 자연적인 공간이 없더라고요.

(수찬 어머니, 2020. 12. 3)

어머니들은 유아들이 충분히 놀이가 이루어질 수 있는 공간과 환경을 원하고 있으며 이러한 놀이시설의 철저한 관리감독을 요구하였다(박영애, 김리진, 2012; 이승숙, 남기창, 2016; 홍수경, 2010).

코로나19로 국가나 지자체에 놀이 지원에 대한 정보를 바라는 것과 함께 유아를 안전하게 양육할 수 있는 제도를 원하였다. 코로나 단계가 높아져 감에 유아교육 기관에서는 가정 보육을 권장하고 가정 보육의 기간이 길어짐에 따라 가정에서도 안전하게 유아를 누군가에게 맡기고 일을 할 수 있는 환경 또는 어머니가 양육하면서 일을 잠시 쉴 수 있는 제도적인 변화를 바라는 것이었다.

사실... 제도가 필요한데요. 지금 2단계, 2.5단계 되면서 긴급 보육을 맡기고 출근을 했는데 나라에서 지원해 준다고 하지만 한계가 있고. 법적으로 제가 쉬고 아이들을 양육할 수 있는 환경이 되었으면 좋겠어요. 보육도우미도 사실상 못 미더워서라도 맡길 수 없더라고요. 베이비시터도 해봤는데 마음이 너무 힘들더라고요. 다른 사람 손에 아이들을 맡기기가 힘들어서요.

(하민 어머니, 2020. 12. 7)

한편, 유아의 놀이에서 유아에게 필요한 것이 없고 놀이 지원을 위해서는 어머니의 마음 준비가 필요하다고 이야기를 하였다. 교사는 유아와의 놀이에서 능동적으로 들어가 적극적인 참여자가 되는 공동 놀이자가 되어 유아의 놀이 파트너로서의 기능(Johnson 외, 2004/2014)을 하듯이 어머니도 유아의 놀이에 적극적으로 참여 할 수 있는 마음가짐과 실천력이 필요한 것이다.

엄마의 마음이 중요한 것 같아요. 나는 충분히 놀았다고 생각하는데 더 놀아달라고 해요. 이렇게 하고 놀았다 하고 다음에 놀자 하면 아이는 표정이 너무 시무룩해져서 그러면 더 해줘야 하나 하고 놀면 너무 길게 되니까 어디서 중단해야 하는지 모르겠어요. 뭐든 다 꺼내서 놀이는 다 되는데 엄마의 마음이 중요한 것 같아요.

(수영·수민 어머니, 2020. 11. 7)

같이 반응해 주는 게 필요한 거 같아요. 자기가 만든 거라든지 표현하는 거에 반응을 해줘야 돼요. 놀이 같은 거 할 때 보면 애들이 엄마한테 의사 표현 한 거를 피드백을 해줘야 돼요.

(은산·강준 어머니, 2020. 11. 13)

저는 제가 너무 욕심을 버렸으면 좋겠어요. 제가 자꾸 이거 하면 저거 했으면 좋겠고 이렇게 되니까... 즐거워야 놀이인데 자랑 하고 있으면 갑자기 공부가 되어버리는...

(시훈 어머니, 2020. 12. 11)

그 필요한 거는 제가 주도하는 것 같아요. 아이랑 놀아 줄 때는 전부 자기가 아무거나 다 놀이가 되니까 아이 놀이 상황 안에서는 필요한 게 없거든요. 제가 뭔가를 해주려고 할 때 제가 끌어가려고 할 때는 아무래도 뭐가 필요하죠. 재료나 .

(가연 어머니, 2021. 1. 3)

어머니들은 자신의 마음가짐에 관해 이야기하면서 놀이 지원을 해 줘야 하는 마음, 놀이로서 유아를 이해하고 유아가 원하는 대로 다가가려는 어머니의 마음을 알 수 있다. 어머니들은 ‘내 아이를 부족함 없이 키운다.’고 생각하고 물질적, 정서적인 지원을 하지만 무엇보다 아이와 놀 수 있는 시간이 중요함(EBS 놀이의 힘 제작진, 2020)을 알고 그러기 위해 유아에게 필요한 것은 어머니가 진심으로 유아와 함께 하는 시간일 수도 있겠다.

어머니들은 가정 내에서 유아들과 놀이를 할 때 필요한 것들에 대해서는 양육이나 놀이 지원을 도와줄 수 있는 사람이나 프로그램, 정보와 어머니의 준비된 마음, 놀이재료들을 희망하였지만, 국가나 지자체, 유치원, 어린이집에 필요한 것을 물어보았을 때 유치원 어린이집보다는 국가나 지자체에 바라는 것으로 가정에서 어머니가 할 수 없는 야외 체험프로그램이나 체험 장소 등 야외의 활동을 원하였으며 이는 코로나19로 실내 놀이 시설들을 기피하는 경향도 영향을 받아 더욱 실외 활동을 원하는 것으로 보인다.

V. 논의 및 결론

1. 요약

본 연구에서는 유아의 놀이에 대한 어머니의 이해와 가정에서의 놀이 지원에 대하여 알아보고 어머니들이 유아들의 놀이 지원의 필요한 지원과 요구에 대하여 알아보고자 부산에 거주하는 만 3~5세 유아의 어머니 33명을 면담하였다. 면담에 참여한 어머니들은 전업주부 또는 비전업주부로 생활하고 있으며 코로나19로 대면 상의 면담보다는 비대면으로 전화 면담을 선택하여 이루어졌다. 질문목록을 미리 구성하고 사전에 정한 날짜와 시간에 맞추어 연구자가 어머니들께 전화를 드려 면담을 진행하였으며 구조화 된 면담을 기준으로 연구자가 질문을 하고 어머니들의 여러 사례들에 대한 이야기를 이끌어 낼 때에는 비구조화 된 면담의 형식으로 진행하였다. 이렇게 진행된 면담은 내용을 전사하여 귀납적 분석에 의해 전사된 자료를 읽고 반복되는 개념과 의미를 추론하고 의미를 분석하여 연구결과를 도출하여 어머니들의 유아 놀이에 대한 이해를 돕고 가정에서의 놀이 지원에 대한 교육 실천적 시사점을 얻고자 하는 연구의 목적을 이루고자 하였다.

2. 논의

가. 어머니들이 이야기하는 유아 놀이의 의미

첫째, 어머니가 생각하는 유아에게 놀이란 힐링, 즐거움, 좋아하는 것, 스트레스 해소, 활력소, 행복, 끊임없이 하는 것으로 표현하여 유아들의 생활 자체가 놀이에 둘러싸여 있고 놀이 그 자체가 목적이며, 자발적인 활동으로 유아들이 놀이를 하고자 하는 본능적인 욕구를 가지고 있는 것(김영중, 2000)으로 표현하였다. 가정에서 유아의 끊임없는 놀이를 통해 즐겁고 행복해하는 것을 어머니들도 느끼면서 유아에게 놀이는 ‘놀이 그 자체만으로도 행복한 것’임을 인식하고 있는 것으로 보인다. 그래서 어머니들은 유아가 놀이할 때 즐거워하고, 스트레스를 해소하며 에너지가 충전되는 것으로 표현하였다. 유아에게 놀이는 삶 그 자체이자 삶이 곧 놀이가 된다(임부연, 오정희, 최남정, 2008)는 말처럼, 유아들의 놀이는 끊임없이, 반복적으로, 매일매일, 틈 만나면 이루어진다. 놀이에서는 무엇이든 놀잇감이 될 수 있고, 언제 어디서나 시작될 수 있으며, 공기와 같이 항상 존재하고 있는 것이라 할 수 있다. 유아들의 놀이 경험들은 유아 내면에 존재하고 있는 것이며 ‘만족’이라는 이름으로 채워지고 있는 것이다(홍수경, 2010).

둘째, 어머니들은 유아들의 놀이를 배움과 관련지어 ‘놀이를 통해 배움이 이루어진다.’라고 생각하였다. 어머니들은 놀이를 간접경험, 생각할 수 있는 힘으로 표현하면서 ‘스스로 배움이 되는 놀이’가 되고 있음을 이야기하고 있다. 인간의 전 생애 중 놀이와 가장 밀착된 삶을 사는 유아기(임부연, 오정희, 최남정, 2008)의 놀이는 일상에서 자연스럽게 세상을 경험하고 배워가는 방식이다. 유아는 온몸의 감각과 기억으로 자연과 세상을 만나며 다른 사람과 관계를 맺고 세상의 중요한 구성원으로 성장해 간다(교육부·보건복지부, 2019). 놀이를 통한 집중력도 유아들이 실외놀이를 할 때 다양한 놀이에 높은 흥미와 집중력을 보여주듯 좋아하는 놀이를 오래 하다 보면 집중력이 길러지고 이를 위해서는 특별한 프로그램이나 방법이 있는 것이

아니라 유아들이 좋아하는 놀이를 충분히 할 수 있는 공간과 시간을 제공해 주어야 한다(김영명, 2020). 즉, 놀이를 통해 유아가 직접적으로 해 볼 수 없었던 것들을 경험하고 생각하고 상상하며 또래와의 관계를 배우고 형성해 나가며 탐구할 수 있는 시간을 가지게 되는 것이다. 유아들이 놀이 속에서 ‘나’라는 자아와 정체성을 만들어가고 역할을 경험하며 사회관계를 이루어가면서 다른 사람의 존재도 인식해가며 어느 위치에 어떻게 행동하는지를 놀이를 통해 배우게 되는 것이다.

셋째, 놀이를 통해 유아들의 발달 정도를 확인 할 수 있는 ‘발달의 지표인 놀이’에 의미를 둔다. 홍정아와 김소향(2020)이 유아들은 놀이를 통해 다양한 감정을 배우고, 자신에 대하여 알아가며, 지식과 기술을 익히고 경험하며 성장·발달한다고 한 것처럼 어머니들도 유아들의 놀이를 통해 발달해 나가는 것을 알아가는 것이다. 어머니들은 유아의 놀이 중에 나타나는 다양한 표현과 여러 감정, 생각들의 표현들로 유아의 신체, 인지, 언어, 사회, 정서 발달 등을 관찰하고 유아가 어떤 생각을 가지고 무엇에 관심이 있는지에 대해 생각하며 알아갈 수 있는 것에 의미를 두었다.

넷째, 어머니들은 놀이와 학습을 구분하여 학습을 위한 학습 도구로서의 놀이로 생각하기도 하였다. 허세정(2002)은 성인들이 유아들의 놀이를 ‘어린이의 삶의 표현’으로 생각하고 긍정적으로 생각하지만 ‘하루 종일 놀이를 하는 유아들에게는 다른 과제도 해야 한다고 생각하는 경향이 높다.’라는 말과 같이 놀이와 지적인 활동을 분리하여 생각하고 있다고 이야기하고 있다. 이처럼 어머니들은 놀이를 통해 배움이 일어나기보다는 학습을 놀이처럼 하는 것도 놀이라 인식하고 있었다. 강승지와 손유진(2018)은 부모들은 놀이에 대해 ‘학습적 효과를 기대하는 도구’로 학습에서는 ‘놀이처럼 즐거운 학습’이라고 인식하고 있다고 하여 부모들이 놀이와 학습을 연관하여 인식하고 있음을 알 수 있다. 이는 어머니들이 학습위한 도구적인 성격의

놀이를 인식하고 있는 것과 유사함을 알 수 있다.

다섯째, 놀이를 통해 유아와 함께 시간을 보내는 것에 의미를 두고 어머니와 유아와 함께 보내는 시간 동안 애정을 확인하거나 상호작용을 하면서 생각을 공유하는 것에 의미를 두기도 하였다. 그래서 유아의 생각을 알아가고 가정에 있는 짧은 시간 동안이지만 시간에 초점을 맞추고 유아와 어머니가 함께 공감하는 것에 의미를 두기도 하였다. 같은 시간 같은 공간에서 어머니는 유아의 놀이를 통해 유아와 소통하고 있다고 인식하고 있는 것이다.

한편, 연구에 참여한 어머니들이 이야기하는 놀이의 의미에서 ‘놀권리’에 관한 언급은 찾아보기 어려웠다. 놀이를 성인이 제공하는 놀이가 아닌 아동 주도의 놀이, 자율성과 성장을 촉진할 수 있는 놀이가 되기 위한 놀이가 ‘놀권리’로 보고 있듯(유구중, 김은아, 2019) 가정에서도 유아들이 자연스럽게 놀이를 하고 그 놀이에 몰입하여 빠져들 때까지 기다려주고 지원해주는 것들이 당연하다. 어머니들이 생각한 행복, 배움, 발달의 지표, 학습의 도구, 함께하는 시간과 같은 놀이의 의미에서 유아가 누려야 하는 당연한 권리라든 놀이의 의미가 생길 수 있는 인식의 변화가 필요하겠다.

나. 어머니들이 이야기하는 놀이 지원의 양상

어머니가 이야기하는 가정에서의 유아 놀이 지원 양상에 대해 살펴보기 위해 어머니들에게 가정에서 유아의 놀이시간, 놀이 장소, 놀잇감과 어떤 놀이를 하는지에 대하여 질문하며 가정 내 이루어지는 놀이 양상과 한계에 대해 알아보았다. 유아들은 가정 내에서 잠깐의 틈이라도 생긴다면 놀이가 이루어졌다. 오전 오후 가릴 것 없이 유치원·어린이집 등원 전후 가리지 않고 눈을 뜨기 시작하면서부터 잠을 자기까지 모든 시간 동안 놀이가 이

루어져 끊임없이 놀이가 이루어지고 있음을 알 수 있다.

어머니가 이야기하는 놀이 지원의 양상은 어머니의 놀이 지원이 없이 유아 혼자서 놀이하기, 어머니가 놀이를 이끌어주어 유아가 어머니를 따라가, 마지막은 유아가 놀이를 이끌며 어머니가 옆에서 도와주고 함께 놀아주는 방법으로 놀이 지원이 이루어졌다.

첫째, 유아들의 평일 놀이 시간은 1시간에서 최대 5시간까지도 놀이가 이루어진다고 하였으나 그 시간 동안 어머니의 놀이 지원은 거의 없거나 또는 1시간 남짓으로 유아와 어머니가 함께 놀이하는 시간은 적고 유아 혼자서 놀이를 하거나 형제·자매와 놀이가 대부분 이루어졌다. 어머니의 놀이에 대한 인식이 긍정적이고 유아의 놀이시간이 충분히 제공된다고 하더라도 어머니의 놀이 지원 시간은 유아의 놀이시간과 비례하지 못하였으며 어머니들도 유아의 폭넓고 다양한 놀이를 위한 놀이 지원 시간이 부족하다는 것을 인식하면서도 유아가 혼자서 놀이하는 것을 지켜보는 것 정도로 방관자적인 모습을 보였다. 어머니들은 대다수가 자기 일을 하거나 휴식을 취하며, 바람직한 놀이의 활성화를 위해 또래나 형제·자매와 함께 놀이하는 것을 선호하였다(박영애, 김리진, 2012). 어머니들은 양육과 집안일들이 가정 내에서 이루어지는 상황에 유아의 놀이 지원도 병행해야한다. 인터뷰한 대부분의 어머니들은 집안일에 우선권을 두고 유아의 놀이 지원이 이루어졌으며 놀이 지원 시간이 적다는 것을 알고 유아들에게 미안함을 느끼고 있었다. 이승숙과 남기창(2016)은 유아의 놀이 환경은 대부분 부모를 통해 제공되는 것이기 때문에 어머니들이 자녀에게 충분한 놀이 환경을 제공해주고 있다고 생각한다면 유아와 충분히 놀이가 이루어져야 한다고 하였다. 따라서 가정 내에서 유아들의 놀이가 충분히 이루어지기 위해서는 유아의 놀이에 대한 이해와 놀이 지원 필요성에 대한 안내가 필요하다. 그리고 놀이 상황에서 어머니가 친구와 같은 역할의 협동 놀이자가 되어 놀이 활동

자체에 즐거움을 가질 수 있도록 지원하고, 놀이를 자극할 수 있는 환경을 조성해 줄 수 있는 놀이 지원자에 대한 안내와 교육이 되어야 한다.

둘째, 어머니들은 유아들의 놀이를 통해 자연스러운 배움이 일어나는 것이 아닌 학습의 도구로 인식하고 놀이 지원을 하며 놀이를 이끌어가는 형식으로 놀이 지원이 이루어졌다. 어머니는 놀이의 교육적 효과를 기대하고 놀이 지원의 방향도 학습 위주의 지원이 이루어지면서 숫자 학습, 워크북, 학습이 중심이 된 게임놀이가 이루어졌다. 이러한 학습은 놀이를 통한 학습으로 유아가 즐기는 놀이와의 방향은 달라짐을 알 수 있다. 2004년 OECD 검토단은 우리나라 교육·보육 현장에 대해 아동기에 대한 표상이 이중적이라 설명하면서 교육에 대한 성취가 높아 부모들은 읽고 쓰기와 같은 학습 결과에 집중해야 하는 학생으로 유아들을 간주하고 있다고 보고 유아기부터 학습을 해야 하는 조기교육의 전통을 가진 국가라 하였다(나정, 2009; 권정윤, 정미애, 2019). 이처럼 어머니들은 유아의 놀이에 대한 이중적인 가치와 인식을 가지고 놀이와의 만남을 통해 학습이 극대화된다 생각하고(강승지, 손유진, 2018) 놀이시간 동안 학습을 기대하는 경향이 나타남을 알 수 있다. 어머니들에게 놀이에 대한 경험이 학습에 빠른 성과를 보여주지 않더라도 유아에게 진정한 놀이를 통한 배움이 일어날 수 있는 놀이의 인식 전환이 필요하겠다.

셋째, 유아의 놀이 속에서 어머니는 유아의 놀이 주도로 호응을 해주거나 유아의 행동을 도와주면서 놀이의 흐름이 끊어지지 않고 확장될 수 있도록 도와주었다. 어머니들은 유아의 놀이를 있는 그대로 바라보고 보조해주면서 상호작용과 적절한 놀잇감을 제공하고 놀이의 확장을 도와주었다. 이러한 과정에서 유아들의 상상력은 확장되어가면서 다양한 상황과 설정들이 나타남을 알 수 있다. 놀이의 과정 중 어머니들은 유아의 새로운 모습을 발견하고 긍정적이고 안정적인 애착 관계를 형성 할 수 있는 기회가 되

었다. 따라서 어머니들에게 놀이 지원의 필요성을 인식하고 유아의 놀이에 참여하여 익숙하지 않은 놀이상황을 안정된 분위기로 이끌어 줄 수 있도록 하는 적절한 개입과 놀이 지원 방법에 대한 부모교육으로 효율적인 놀이 지원의 방법에 대한 안내가 필요하겠다(심미영, 2017; 유은영, 2000).

놀이 지원이란 놀이 속에서 유아들의 관심과 흥미에 따른 놀이의 맥락을 파악하고 놀이의 전개와 확장을 위해 필요한 언어적·행동적 지원을 제공하는 것을 말한다. 어머니들은 유아들의 놀이 지원을 위해서는 유아의 놀이를 관찰해야 하며 일회성이 아닌 지속해서 이어져 나갈 수 있도록 필요한 것을 제공하면서 놀이의 진화가 가능하도록 해야 하지만(유승연, 2020) 가정 내 어머니들에게는 다양한 어려움이 있음을 이야기하여 놀이 지원의 한계에 대해 알아보았다.

첫째, 전업주부와 비전업주부인 어머니들 모두 육아와 집안일 등 가정에서 많은 일을 담당하고 있어 유아의 놀이시간 동안 놀이 지원에 있어 어려움을 이야기하였다. 비전업주부 어머니의 경우에도 유아는 유아교육 기관에 머무르는 시간이 길어 가정에서 놀이가 이루어지는 시간이 적고 어머니의 놀이 지원 시간도 적을 수밖에 없었다. 또한 유아의 놀이 지원을 해야 하는 상황이라 하더라도 어머니들은 많은 일을 하면서 체력적인 한계를 느끼고 또한 자신의 삶에 대한 만족과 즐거움을 느끼기 위해 유아의 놀이시간 동안 자신의 시간을 가지길 원하였다. 박영애와 김리진(2012)의 연구에서도 어머니들은 바람직한 놀이의 방해요소로서 놀이 시간을 뺐았고 유아가 놀이할 때 부모는 대다수가 자기 일을 하거나 휴식을 한다고 하여 본 연구의 결론과 유사함을 알 수 있다.

둘째, 유아들은 여러 상황들을 만들어 상상하거나 역할놀이와 같은 상징놀이를 많이 하였는데 어머니들은 특히 이러한 상징놀이 놀이상황에서 어떻게 지원을 해야 하는지에 대해 어려움을 표현하였다. 상징놀이는 유아가

놀이에 사물이나 언어 등을 사용하여 다른 존재의 의미를 나타내기 위해 사용하는 놀이로 마음이론 타인이해능력, 확산적 사고에 긍정적인 영향을 미치고(임수진 외, 2019), 주로 사회적 맥락에서 현실을 반복하여 수행하면서 다른 사람에 대한 인식과 역할속성, 역할관계, 역할에 적절한 행위에 대한 유아의 지식을 반영한다(Johnson 외, 2004/2014). 편해문(2013)은 소꿉놀이를 ‘우리네 살림살이를 꼭 빼 닮았다.’며 놀이 속에서 유아 자신들의 삶을 이야기하고 있다 하였다. 그래서 성인이 놀이에 참여하는 데 있어 유아가 허락할 때, 유아가 시키는 대로 하자는 대로 하면 된다고 이야기한다. 하지만 어머니들은 놀이 자체 접근 방법을 어려워하며 ‘잘 못 놀아 준다.’라 이야기하고 있다. 부모의 놀이 신념은 놀이 참여에, 놀이 참여는 유아의 행복감에 영향을 주며 어머니와 함께 하는 놀이만으로도 유아의 행복은 높아질 수 있어 함께 놀이하는 것이 더 중요하다(이현지, 정혜유, 2016). 따라서 어머니가 유아의 놀이에 먼저 참여하고 유아의 놀이 흐름에 따라가며 함께 하는 것도 놀이 지원이 되지 않을까 생각한다.

셋째, 놀이 중 형제 관계에서 나타나는 싸움이나 유아의 기질적인 차이로 인한 양육의 어려움도 있었다. 놀이 중 나타나는 형제·자매 사이에서의 적절한 훈육과 양육도 필요하며 유아의 놀이 중 나타나는 고집하기도 어머니들이 힘들어하는 요소이기도 하다. 유아들의 고집하기는 자기 뜻을 강하게 주장하는 것으로 협동과 상호성이 필요로 하는 또래 관계에서는 타협과 협상 더 잘 일어나지만, 형제·자매와 부모의 관계에서의 갈등은 강압이나 복종이 더 자주 나타나는 경향이 있어(임수진 외, 2019) 놀이의 진행이 어려운 것이다. 어머니들은 이러한 형제·자매의 관계와 놀이가 함께 유지될 수 있도록 해야 하기에 갈등 상황이 생기게 된다면 이를 해결하는 데 있어 더 큰 어려움이 있다는 것을 알 수 있다.

넷째, 한번 시작한 놀이를 유아가 즐겁고 재미있다 느끼면서 반복을 통

해 놀이의 확장과 변형, 성장을 경험한다(김남희, 2019). 유아가 만족해하는 놀이 상황의 경우 유아는 그 놀이를 계속 유지하려고 반복하고 놀이를 확장하면서 놀이에 몰입한다. 몰입이란 관심 있는 일에 완전히 몰두하고 있는 정신적, 신체적 상태로 유아가 놀이를 하는 동안 몰두하여 즐거움과 행복, 재미를 느끼게 된다. 즐거움을 한 번 느끼게 된다면 또 경험하기 위해 노력 할 것이고 이러한 과정이 반복적으로 순환되는 것이다(임수진 외, 2019). 마찬가지로 유아들이 반복적으로 놀이를 한다는 것은 그만큼 유아가 놀이의 상황을 즐기고 있다는 것을 의미하지만 이를 이해하기 어려운 어머니들은 끝없이 반복되는 놀이의 특징을 힘들다고 이야기하고 있다. 어머니들은 유아들의 놀이의 의미에 대해서는 긍정적인 인식으로 다가가지만, 막상 유아들의 놀이 지원에서는 놀이에 대한 이해가 부족함을 알 수 있다.

가정에서의 놀이 지원의 어려움을 토대로 가정 내에서 유아들의 놀이가 활성화되고 어머니들의 놀이 지원 활성화하기 위한 놀이 지원 관련 요구는 다음과 같다. 첫째, 어머니들은 각 연령별 어떤 놀이가 적합한지, 또는 어떻게 놀이를 해줘야 하는지에 대해 알고 싶어 하였으며 놀이 방법이나 놀이 지원 방법에 대해 어려움을 비추기도 하였다. 유아의 떼쓰기, 형제·자매의 놀이 및 다툼에서의 중재의 어려움으로 어머니들은 놀이 선생님 또는 놀이 안내자와 같은 인적 도움이나 놀이 지침서와 같은 매뉴얼에 대한 필요성을 이야기하면서 유아들의 발달사항이나 유아에게 맞는 놀이 수준, 놀이 방법에 대하여 알고자 하였다. 유아와 부모가 함께 즐겁게 놀이하는 경험은 자녀와의 안정된 관계로 발전하고 만족감이나 친밀감 같은 긍정적 정서를 불러일으켜 유아의 놀이에 참여하는 것을 쉽게 도움을 줄 수 있어 놀이에서 감정이나 상황의 변화를 민감하게 알아차리는 것이 필요함에 놀이 시 어머니의 놀이 참여 및 태도에 대해 중요하다(이소연 외, 2018). 따라서

어머니에게 유아의 놀이 상호작용 방법에 대한 교육프로그램을 소개해주고 실제적인 놀이 경험을 위한 정보를 제공해 주는 것이 필요하겠다. 유아중심·놀이중심 교육과정을 운영하는데 교사들이 교육과정의 실천을 위해 다양한 현장의 사례를 제시한 놀이 운영사례집을 안내한 것과 같이 어머니들에게도 유아의 연령과 수준에 맞는 놀이 방법과 놀이 진행 시 상호작용·놀이 지원하는 방법 등 다양한 사례가 있는 자료와 검색해 볼 수 있는 자료들의 안내도 도움이 되겠다.

둘째, 유아와의 놀이 지원에서 어머니들은 유아에게 자료를 제공하고 놀이 방법을 알 수 있는 것들로 놀이를 할 때 더 쉽게 다가가고 유아와 함께 시간을 보낼 수 있다고 생각하였다. 어머니들은 교육적 놀이, 상징놀이, 구성놀이에 더 많이 참여하나 다양한 종류의 놀잇감과 구체적인 놀이 지원 방법을 모르겠다는 연구(김진희, 2020)와 유아와의 놀이 중 교수놀이에 가장 높은 참여 수준을 보인다는 연구(홍현명, 2021)와 맥을 같이 하는 것이다. 특히 놀이꾸러미(놀이키트)는 바쁜 어머니들에게 다양한 놀이를 제공해 줄 수 있는 놀이자료 및 놀잇감으로 생각하였다. 놀이키트는 다양한 놀이의 재료들이 준비되어 있고 설명서대로 놀이를 진행하고 놀이 지원을 하기에 간단하고 손쉽게 구성되어있다. 이미정(2020)의 연구에서 놀이키트를 제공하였을 때 활동에 필요한 준비물이나 놀잇감 등이 구성되어있어 유아와 부모에게도 놀이 활동에 유용하였으나 부모의 역량에 따라 놀이의 효과가 다르고 일회성의 자료들이 많다는 단점을 이야기하였다. 체력적인 문제와 육아와 집안일로 바쁜 어머니들에게 놀이키트가 간단한 놀이를 하는 데 있어 편리할 수 있으나 놀이 관심도와 호기심이 다른 유아들에게 미리 준비된 놀이자료의 적용과 활용에 차이가 있을 것이며 일회성의 자료들로 놀이의 확장 또한 어려울 수 있다. 그러나 어머니들의 입장에서 놀이키트는 간단하면서도 유아와 함께하는 놀이가 될 수 있을 것으로 생각한다. 따라서

놀이키트라 하더라도 단순 일회성이 아닌 유아와 함께 생각을 나누고 놀이의 확장이 가능한 자료들로 다양하게 제공될 수 있도록 준비되어야 하며 그 속에서 놀이 지원의 방법도 다양한 사례를 제시하여 제공될 수 있도록 생각해 봐야 하겠다. 조수진(2020)은 사회적 거리두기 상황에서 가정에서 영유아들과 어머니가 칭찬하기, 반영하기, 따라하기, 묘사하기, 열정적이기의 방법을 매일 5분 동안 아이와 특별한 놀이시간을 갖는 ‘아동주도 상호작용 놀이법’을 설명하면서 부모는 놀이시간 동안 영유아에게 전적으로 관심을 가지고 있다는 것을 보여주면 안정된 애착을 형성하면서 놀이의 질을 높일 수 있다고 하였다. 무엇보다 놀이 지원이 놀이로서 유아를 이해하고 유아가 원하는 대로 다가가려는 어머니의 마음으로 유아에게 필요한 것은 어머니가 진심으로 유아와 함께하려는 시간이라 할 수 있겠다.

셋째, 어머니들은 가정에서의 놀이 지원보다는 실외놀이나 체험공간을 원하였다. 이것은 공적 놀이 공간이 충분하지 않고 놀이 시설의 상업화가 확산되었으며(이승숙, 남기창, 2016) 코로나19의 영향으로 실내 놀이 공간보다는 실외 자연공간이 안전하다는 생각(허수향, 2020)과 가정 내에 있는 시간이 늘면서 층간소음을 줄이고자 소근육 활동과 조용한 놀이를 강요하게 되는 가정에서 유아들은 충분한 에너지 소모가 되지 않고 있어(주하나, 2020) 유아들과 실외 공간에서 놀이를 원하는 것으로 생각된다. 실외공간은 유아들이 자유롭게 해볼 수 있는 활동의 범위가 넓어 놀이하면서 여러 가지 실험과 탐색을 해 볼 수 있는 자유를 제공한다(나귀옥, 김경희, 2012). 어머니들은 실외공간에서 유아가 자유롭게 놀이를 할 수 있게 하는 것보다 국가나 지자체에서 진행하는 체험프로그램이나 진행자가 있는 학습 프로그램을 희망하였다. 유아들이 자유롭게 뛰어노는 것이 아닌 어머니들은 누군가의 진행에 옆에서 도움을 주는 역할에 참여하고 놀이의 도움을 받고 싶어 한다고 생각해 볼 수 있겠다. 어머니들이 이야기한 주변의 실외장소 중

유아들이 놀이를 할 수 있는 곳은 각 구의 육아종합지원센터와 부산유아교육진흥원의 놀이 체험시설을 들 수 있다. 하지만 여기에는 이용할 수 있는 인원이 정해져있어 어머니들이 용이하게 이용 할 수 없을뿐더러 지역이 먼 곳에서는 이용하기 조차 힘든 실정이다. 코로나19의 상황에 맞춰 육아종합지원센터에서도 비대면 사업으로 개별 가정에 놀이키트 제공하거나 온라인 플랫폼을 활용한 부모 대상의 이벤트 등의 사업을 진행하기도 하였으나 사업 담당자, 수요자가 모두 편리하게 활용하고 접근 할 수 있는 시스템 구축과 개선이 필요하다(김경미, 2021). 어머니들은 마트나 백화점 내 문화센터를 이용하기도 하며 그 외 부산 시내의 체험관, 숲 체험장 등을 이용하기도 한다. 그러나 이마저도 비용이 많이 들거나 하려고 해도 코로나19로 인한 인원 제한에 사람들이 몰리면 신청을 할 수 없다고 이야기한다. 부산 시내 유아들이 체험할 수 있는 숲 체험 센터, 실내 체험관 등 다양한 실내외 체험공간과 프로그램이 있지만, 어머니들이 알 수 있게 정보가 제공되지 않고 어머니가 직접 찾아봐야 하기 때문에 어머니들은 다양한 체험센터나 프로그램에 대한 정보를 제공받기를 원하였다. 가정에서 유아의 놀이를 위한 어머니들의 놀이 지원을 위해 유아들의 발달 정보, 긍정적인 놀이 경험을 할 수 있는 놀이 정보, 일상생활에서의 습관형성 및 양육 방법에 대한 자료들의 제공이 필요하며 유아들이 참여할 수 있는 다양한 체험공간과 프로그램을 마련하고 그에 맞는 홍보와 정보의 제공이 필요하겠다.

2019년부터 유치원과 어린이집에서는 놀이중심 교육과정이 도입되고 실행되는 과정에서 어머니들은 유아의 놀이에 대하여 어떻게 생각하고 있으며, 가정에서 유아와 얼마나 어떤 놀이가 이루어지는지에 대하여 알아보았다. 어머니들은 유아들의 놀이에 대해 긍정적인 생각과 가치를 가지고 있지만, 유아의 놀이에 대한 특성을 이해하지 못해 놀이 지원을 힘들어하기도 하였으며 어떻게 놀이 지원을 해야 할지에 대해 몰라 도움을 구하기도

하였다. 인터뷰 중 어머니들은 유아와 보내는 시간과 놀이를 하는 시간에 대해 다시 생각해보고 반성하는 기회가 되었다고 이야기하였다. 하지만 어떻게 해 줘야 하는지에 대한 의문을 가지고 도움을 원하지만 어디에 도움을 구해야 하는지도 몰라 놀이 지원에 대한 방안이 필요하다 하겠다. 유치원이나 어린이집과 같은 유아교육 기관에서는 어머니들에게 현재 놀이중심 교육과정의 진행 과정을 설명하면서 유아들의 놀이 과정 중 교사들은 유아들에게 무엇이 어떻게 지원되고 있는지에 대한 정보를 제공하면서 어머니도 함께 놀이 지원자가 될 수 있다는 필요성과 함께 다양한 방법들에 대한 안내가 필요하다. 정책적으로 유아들의 놀이가 유치원·어린이집뿐만 아니라 가정에서도 원활히 이루어질 수 있도록 실내·외 프로그램이나 장소를 제공하고 다양한 정보도 제공되어야 할 것이다.

3. 결론 및 제언

본 연구를 통해 얻은 결론은 다음과 같다.

첫째, 연구에 참여한 어머니들은 유아들의 놀이를 놀이 자체만으로도 행복하고 가치 있는 것으로 생각하고 유아들의 놀이는 끊임없이 매일 반복된다고 이야기 하였다. 놀이를 통해 유아는 경험해 보지 못한 것들을 경험하고 생각하고 상상하며 놀이를 통해 관계를 배우고 형성해 나가며 탐구해 나갈 수 있음에 유아들이 놀이를 통해 배움이 일어난다고 인식하고 있다. 즉, 놀이에 대한 의미를 놀이 그 자체로 행복인 놀이, 스스로 배움이 되는 놀이, 발달의 지표인 놀이, 학습 도구로서의 놀이, 부모와 함께 있는 시간으로서의 놀이로 인식하고 있었다. 더불어 어머니들은 유아들이 주도하고, 자율성과 성장을 촉진할 수 있는 놀이가 될 수 있도록 놀이 시간, 환경, 놀

이 지원이 달라져야 함을 알 수 있도록 놀권리에 대한 인식을 제고할 필요가 있음을 시사 받을 수 있다.

둘째, 가정에서 유아들은 놀이시간에 비해 어머니들의 놀이 지원 시간은 충분하지 못함을 알 수 있다. 가정 내 유아들의 놀이가 충분히 이루어지고 어머니들의 적절한 놀이 지원이 있으려면 유아와 어머니가 함께하는 시간만큼은 어머니가 유아의 놀이를 관찰하고 맥락을 파악 후 필요한 지원을 할 수 있는 어머니의 놀이 지원의 중요성과 지원이 필요함을 안내해야 한다.

셋째, 어머니들은 육아와 직장, 집안일까지 병행해야 하는 상황에서 유아의 놀이 지원까지 진행하기에 어려움을 이야기하며 유아의 놀이 지원을 위해서는 놀이 정보와 놀이 자료가 있어야 한다는 생각에 놀이키트를 제안하였다. 따라서 놀이키트의 경우 단점을 보완한 유아와 어머니가 함께 생각은 나누고 놀이의 확장이 가능한 자료들로 제공, 이러한 놀이가 어떻게 진행될 수 있는지에 대한 설명서도 제공되어야 한다.

넷째, 어머니들은 유아들의 양육이나 형제끼리의 놀이 속 다툼의 중재 등에서 어려움을 나타내었으며 이러한 상황에 적절한 대처 방법에 대하여 알고자 하였다. 따라서 어머니와 자녀의 놀이 상호작용 및 놀이 지원 방법 방법, 문제행동 및 양육 방법, 놀이 경험 정보제공이 필요하며 놀이중심·유아교육과정 활성화를 위한 놀이사례집을 발표한 것처럼 어머니들에게도 다양한 놀이 방법과 놀이 지원 사례와 같은 정보들을 나눌 수 있고 피드백 받을 수 있는 웹브라우저 등 체계적인 정보가 제공되어야 한다.

다섯째, 국가나 지자체에서는 유아들의 발달정보와 체계적인 놀이 지원 방법에 대한 안내를 꾸준히 할 수 있어야 할 것이며 실외에서도 유아들이 즐겁게 뛰어놀 수 있는 다양한 체험공간과 프로그램을 마련하고 유치원·어린이집 외 다양한 방법의 홍보와 정보가 제공되어야겠다.

한편, 본 연구의 제한점과 후속 연구를 위한 제언을 기술하면 다음과 같다. 코로나19 상황으로 인한 비대면 면담이 이루어졌다는 것, 이로 인해 충분하고 심도 있는 이야기를 수렴하는데 한계가 있었다.

첫째, 본 연구는 유아의 놀이에 대해 어머니들의 관점에서 어머니들과의 면담을 통하여 수집하였다. 그러나 코로나19 상황으로 인하여 비대면 면담이 이루어지면서 충분하고 심도 있는 이야기를 수렴하는데 한계가 있었다.

둘째, 어머니의 놀이 인식과 놀이 지원 대해 면담의 방법으로 자료를 수집하여 이야기를 해석하였다. 실제 가정에서의 놀이 지원을 참여 관찰하고 놀이 환경의 현지 조사 등을 보완하여 자료 해석의 타당성을 높이는 노력이 필요하겠다.

셋째, 전업 어머니와 비전업 어머니의 놀이 지원에 대한 어려움에 대하여 분석해 볼 때 놀이 지원의 한계가 각기 다를 것이므로 이를 구분하여 유아 놀이에서의 어려움과 놀이 지원에 대한 연구도 필요하겠다.

참고문헌

- 교육부, 보건복지부(2019). 2019 개정누리과정 해설서. 세종: 교육부·보건복지부
- 보건복지부(2020). 제4차 어린이집 표준보육과정 해설서. 세종: 보건복지부.
- 강수경, 이순행, 정미라(2018). 유아기 자녀를 둔 어머니의 놀이성이 양육 행동에 미치는 영향: 자기통제 및 자기관리의 매개효과. **어린이문학교육연구**, 19(1), 205-223.
- 강승지, 손유진(2018). 유아 ‘놀이’ 및 ‘학습’의 관계에 대한 부모 인식 연구: 메타포 분석을 중심으로. **유아교육연구**, 38(5), 211-231.
- 고진영(2020). 메타포(metaphor)를 활용한 부모의 놀이신념 분석. **학습자중심교과교육연구**, 20(6), 193-211.
- 공혜영, 이경화(2020). 놀이공간으로서 유아교실의 장소성 탐색. **생태유아교육연구**, 19(4), 1-24.
- 권정윤, 정미애(2019). OECD 8개국 국가수준 유아교육과정의 놀이와 학습 관점 탐구. **유아교육연구**, 39(1), 195-226.
- 김경미(2021). 코로나19 상황에서 육아종합지원센터 가정양육 지원사업 운영의 어려움과 지원요구. **학습자중심교과교육연구**, 21(7), 271-287.
- 김근희, 송요현(2017). 놀이환경이 유아의 놀이행동이 미치는 영향: 가정 및 육아지원기관을 중심으로. **아동과권리**, 21(3), 283-308.
- 김남희(2019). 놀이의 특징과 교육적 가치. **윤리교육연구**, 52, 253-276.
- 김대옥, 신수진(2021). 2019 개정 누리과정에 대한 유아기 자녀를 둔 어

- 머니의 인식 및 요구 분석. **유아교육학논집**, 25(1), 197-223
- 김명순, 조항린, 박영림, 신혜영(2013). 부모와 유아자녀의 놀이에 관한 연구: 부모의 놀이신념 및 놀이참여를 중심으로. **열린부모교육연구**, 5(1), 37-54.
- 김선애(2019). 사회 환경 변화에 따른 학령기 전후 아동의 놀이 권리 확장을 위한 타당성 고찰. **유아교육·보육복지연구**, 23(4), 35-58.
- 김선형, 홍성희(2016). 유아기 자녀를 둔 어머니 강점에 관한 연구. **열린 유아교육연구**, 21(4), 345-371.
- 김선희, 김관희, 우채영(2012). 가정통신망을 활용한 놀이프로그램이 유아가 지각하는 부모-자녀관계에 미치는 영향. **어린이미디어연구**, 11(3), 1-25.
- 김수희, 김향숙, 안순미(2008). **부모교육**. 경기도: 학현사.
- 김영명(2020). 사회적 거리두기 상황에서 영유아의 놀이 지원. **열린부모교육학회 정기학술대회자료집**, 33-52.
- 김영옥(2020). 국가수준 유아교육과정 변천과 개정 누리과정의 과제 탐색. **열린유아교육연구**, 25(2), 75-103.
- 김영중(2000). 유아의 놀이행동에 영향을 미치는 요인에 대한 고찰. **논문집**, 6, 87-117.
- 김영천(2013). **질적연구방법론 I : Bricoleur(2판)**. 경기도: 아카데미프레스.
- 김영희(2012). 어머니의 양육태도 및 놀이신념과 유아의 놀이성과의 관계. **육아지원연구**, 7(2), 27-46.
- 김은영(2019). 누리과정 개정의 배경과 개정 내용. **육아정책포럼**, 62, 6-15.
- 김진희(2020). 유아의 놀권리에 대한 어머니의 인식과 놀이참여가 유아의

- 행복감에 미치는 영향. 목포대학교 대학원 석사학위논문.
- 김현주, 김상희(2018). 놀이코칭 중심의 부모교육 프로그램이 부모의 양육효능감 및 양육행동에 미치는 영향. **놀이치료연구**, 22(3), 29-37.
- 나정(2009). OECD 유아교육과정 유형에 비추어본 우리나라 유치원교육과정의 특성. **아시아교육연구**, 10(2), 169-193.
- 도남희(2014). 영유아의 생활시간 사용과 시사점. **육아정책포럼** 40, 27-37.
- 문무경(2019). 유아놀이 실천을 위한 부모지원 방안. **열린부모교육학회 정기학술대회**, 23, 23-36.
- 문미숙(2020). 포스트 코로나19 시대 영유아와 부모를 위한 사회·정서지원. **한국유아교육·보육복지학회 2020년 추계전국학술대회 자료집**, 67-70.
- 문성영(2019). 부모의 놀이성과 놀이참여도가 유아의 놀이성 및 회복탄력성에 미치는 영향. 원광대학교 대학원 박사학위논문.
- 박선혜, 박은혜(2014). 국가수준 유치원 교육과정에 나타난 ‘놀이’의 텍스트 연결망 분석. **육아정책연구**, 8(1), 181-210.
- 박영애, 김리진(2011). 유아기 및 아동초기 자녀를 둔 어머니의 놀이관련 인식 기초조사. **한국놀이치료학회지**, 14(2), 37-56.
- 박영애, 김리진(2012). 어머니가 지각하는 자녀의 놀이 현황 및 지원 기대 분석. **한국놀이치료학회지**, 15(2), 283-300.
- 박윤아(2020). 부모들의 놀이이해 실행연구: 2019 개정누리과정 공유를 통해. 숙명여자대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 박정연, 이성희(2009). 부모의 양육태도와 유아의 놀이성과의 관계. **몬테소리교육연구**, 14(1), 40-57.

- 배은정(2020). 코로나19 대유행에 따른 유아의 일상생활 변화와 어머니의
코로나19에 대한 걱정이 양육스트레스에 미치는 영향. 연세대학
교 대학원 석사학위논문.
- 서영숙, 한기순(2018). 유아의 사교육 경험에 따른 창의성의 차이. **대한
사고개발학회**, 14(2), 53-68.
- 성민경(2021). 영유아의 발달을 지원하는 부모-자녀 놀이상호작용 척도의
개발 및 타당화 연구, 명지대학교 대학원 박사학위논문.
- 신효미, 유미숙(2015). 유아기 자녀를 둔 부모의 자기성찰이 자녀의 놀이
성에 미치는 영향: 부모역할만족감과 긍정적 양육태도의 순차적
매개효과. **한국놀이치료학회지**, 18(2), 115-132.
- 심미영(2017). 어머니의 놀이신념, 놀이참여, 역할수행과 유아의 놀이성,
사회성과의 구조적 관계 분석. 성신여자대학교 대학원 박사학위논
문.
- 양지원(2017). 바슐라르의 상상력과 이미지를 활용한 유아 상상력 교육
연구. 부산대학교 대학원 석사학위논문.
- 오예지(2021). 국가수준 유치원교육과정의 변천에 따른 놀이의 의미 분
석. 경남대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 오채선(2018). 자율성으로 본 유아교육과정 재설계. **유아교육연구**, 38(4),
415-443.
- 오채선(2019). 누리과정, 놀이와 교육의 변증법적 이해. **유아교육연구**,
39(2), 279-305.
- 원계선, 현은선(2017). 유아의 놀이 권리에 대한 부모의 인식과 실행에
관한 연구. **한국보육지원학회지**, 13(1), 143-166.
- 유구중, 김은아(2019). 아동 놀이권에 대한 신문기사 형태소 및 감성 분
석. **열린유아교육연구**, 24(5), 109-132.

- 유승연(2020). 2019 개정 누리과정에 기초한 유아의 놀이 실행과정 및 교사의 놀이 지원에 관한 연구. **유아교육학논집**, 24(6), 75-100.
- 유철선, 최유경(2019). 유아기 자녀를 둔 어머니의 행복 유형 연구. **한국산학기술학회논문지**, 20(2), 358-367.
- 윤경옥, 이대균(2020). 보육교사의 2019 개정누리과정 실행에 대한 딜레마 탐색. **열린유아교육연구**, 25(6), 149-172.
- 이경화(2016). 3-5세 누리과정의 한계와 유아교육자의 과제. **생태유아교육연구**, 15(4), 1-23.
- 이경화(2017). 현 정부의 육아정책에 대한 비판적 고찰: 공공성에서 공동선으로의 전환. **생태유아교육연구**, 16(1), 237-256.
- 이경화(2019). 「2019 개정 누리과정」의 성격과 그 실천을 위한 유아교사의 역량 탐색. **어린이교육비평**, 9(2), 7-33.
- 이경화, 손유진(2014). 유아교사들이 인식한 ‘가르침의 순간’의 의미 분석. **유아교육연구**, 34(3), 175-196.
- 이미정(2020). 유치원 원격수업 가능서어 탐색을 위한 실행연구. 삼육대학교 대학원 석사학위논문.
- 이소연, 위영희, 유재령, 정윤주, 이영애, 김리진(2018). 유아 부모의 놀이 참여태도 척도 타당화 연구. **한국놀이치료학회지**, 21(4), 491-507.
- 이숙재(1993). 아동의 관점에서 본 놀이개념. **교육연구**, 27, 31-41.
- 이승숙, 남기창(2016). 권리로서의 유아 놀이에 대한 어머니의 담론분석. **아동교육**, 25(4), 193-316.
- 이유승(2020). 국가수준 유치원 교육과정에 제시된 ‘놀이’ 탐구 - 제 1차 유치원 교육과정부터 2019 개정 누리과정까지-. 서울대학교 교육전문대학원 석사학위논문.

- 이재희(2011). 유아기 자녀를 둔 어머니의 어릴 적 놀이경험과 유아놀이에 대한 인식. 부산대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 이현주(2019). 놀이와 학습에 대한 부모의 태도, 교육열, 가정에서의 놀이와 학습관련 유아 일상생활 간의 관계. 이화여자대학교 대학원 박사학위 논문.
- 이현지, 정혜옥(2016). 부모의 놀이신념, 놀이참여, 유아의 행복감 간의 관계. **육아지원연구**, 11(4), 77-95.
- 이효임, 신나리(2020). 어머니의 놀이신념이 유아의 자기결정력에 미치는 영향: 놀이시간의 매개역할. **한국보육지원학회지**, 16(3), 59-77.
- 임가현, 임선아(2020). 유치원 교사와 학부모의 ‘좋은 놀이’에 관한 인식 비교: 의미연결망 분석방법의 활용. **미래유아교육학회지**, 27(4), 233-253.
- 임수진, 김윤희, 박형신, 이승하, 장경은, 탁정화(2019). **놀이하는 유아-호모 루덴스를 향하여**. 경기도: 양서원.
- 임부연(2017). 미래사회 준비를 위한 ‘놀이’중심 국가수준 유아교육과정 개정방향 모색. **교육혁신연구**, 27(4), 59-78.
- 임부연, 손연주(2019). 유아교육과정의 맥락 속에서 살펴본 ‘놀이~배움’의 의미. **학습자중심교과교육연구**, 19(3), 265-287.
- 임부연, 오정희, 최남정(2008). 비구조적인 자유놀이 시간에 유아들이 보여주는 ‘진짜 재미있는 놀이’에 대한 현상학적 연구. **유아교육연구**, 28(1), 185-209.
- 임부연, 정선아, 이경화(2017). 유아의 놀이가 살아나고 교육과정의 자율권을 보장하는 국가수준 유아교육과정의 성격(개정방향) 재정립에 대한 소고. **국회토론회 자료집**.
- 임진경, 노은호(2014). 교육조력자로서의 어머니 특성변인이 유아의 놀이

- 성에 미치는 영향. **한국보육학회지**, 14(3), 1-21.
- 장영숙, 조혜정(2006). 부모의 양육태도와 유아의 놀이성과의 관계. **유아교육학논집**, 10(1), 251-268.
- 장지영, 김경란(2013). 만 5세 유아들의 혼자놀이에 관한 질적 연구. **열린유아교육연구**, 18(3), 71-98.
- 정미라, 김민정, 이방실(2015). 어머니의 공감능력과 양육태도가 유아기 자녀의 놀이성에 미치는 영향. **생태유아교육연구**, 14(1), 101-122.
- 정선영(2019). 부모의 놀이신념, 거친 신체놀이에 대한 인식과 유아의 사회적 유능감과의 관계. **상담심리교육복지**, 9(4), 149-159.
- 정순경(2020). 유아 실내 놀이에 대한 질적 메타분석. **열린유아교육연구**, 25(3), 267-299.
- 주하나(2020). 코로나사태에서 영유아기 어머니의 자녀양육에 대한 인식 유형 연구 : Q방법론적 접근. **학부모연구**, 7(4), 23-48.
- 조수진(2020). 사회적 거리두기 상황에서 영유아 놀이 지원 - 정서 애착과 조율을 통한 부모와 함께하는 아동주도 놀이기술-. **열린부모교육학회 정기학술대회**, 24(0), 58-62.
- 채종옥, 이경화, 김소양, 김연진(2010). (영유아를 위한) **놀이지도**. 파주: 양서원.
- 채혜경, 박리나(2016). 부모가 인식하는 유아 행복에 대한 이미지 탐색. **생태유아교육연구**, 15(3), 107-126.
- 최혜순, 김찬숙(2011). 부모의 놀이참여 수준 및 시간과 유아의 자기조절 능력 간의 관계. **열린유아교육연구**, 16(4), 117-133.
- 편해문(2013). **아이들은 놀이가 밥이다(4판)**. 경기도: 소나무.
- 한명숙(2013). 가정환경자극 및 모-자 상호작용과 유아의 상호작용적 또

- 래놀이 간의 관계구조분석. **한국보육지원학회지**, 9(2), 311-330.
- 한준희(2017). 어머니의 놀이신념과 유아의 가정놀이경험이 유아의 놀이 선호에 미치는 영향. 가톨릭대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 한진주(2019). 놀이신념에 따른 어머니 놀이행동의 특성에 대한 질적 연구. **열린부모교육연구**, 11(1), 1-28.
- 허세정(2002). 유아기 놀이에 대한 성인인식에 관한 연구. 중앙대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 허수향(2020). 포스트 코로나 시대의 유아 숲교육의 의미. **영유아교육·보육연구**, 13(2), 71-89.
- 홍수경(2010). 유아의 놀이에 관한 부모의 인식. 숙명여자대학교 대학원 아동복지학과 석사학위 논문.
- 홍정아, 김소향(2020). 유아교육에서 ‘놀이’의 의미탐구 - Huizinga와 Caillois의 놀이 이론을 중심으로-. **유아교육·보육복지연구**, 24(2), 131-160.
- 홍현명(2021). 유아기 자녀를 둔 어머니의 놀이신념과 놀이참여 실태. 순천향대학교 교육학과 석사학위논문.
- 황정숙(2014). 유아의 놀이유형, 성, 연령별 부모의 놀이참여 수준. **열린 유아교육연구**, 19(4), 263-286.
- 황해익(2019). 아동연구방법, 3판. 경기도: 정민사.
- EBS 놀이의 힘 제작진(2020). **놀이의 힘**. 서울: 성인당.
- Frost, J.L., Sue, C. Wortham, Reifel, Stuart(2005). (양옥승, 노경혜, 윤희경, 조혜경, 최경애, 황윤세, 오애순 공역). **놀이와 아동발달(2판)**. 서울: 정민사. (원본 2001 출판)
- Johnson, J.E. Christie, J.F., Wardle, F. (2014). (이진희, 손원경, 안효진, 유연옥 공역). **놀이, 발달, 유아교육(3판)**. 경기: 아카데미프레스.

(원본 2004 출판).

Van Hoorn, J., Nourot, P.M., Scales, B., Alward, K.R.(2018), **놀이중심 교과과정(6판)**. (순진이, 정현심 역). 서울: 시그마프레스. (원본 2015 출판).

Seidman, I. (2009). **질적연구방법으로서의 면담: 교육학과 사회과학 분야의 연구자들을 위한 안내서(3판)**. (박혜준, 이승연 공역). 서울: 학지사. (원본 2007 출판).

King, N., Horrocks, C. (2013). **질적연구에서의 인터뷰**. (김미영, 김운주, 김려화, 박금주, 지은주 공역). 서울: 현문사. (원본 2010 출판)

Siegler, R., Saffran, J.R. Eisenverg, N., DeLoache, J., Gershoff, E.(2019). (송길연, 장유경, 이지연, 유봉현 공역). **발달심리학(5판)**. 서울: 시그마프레스. (원본 2006 출판)

교육부(2020.2.21.). 교육부, 전국 모든 유치중고 신학기 개학 연기 결정 및 중국 입국 유학생 보호 관리 방안 보완 조치 마련(코로나19), <https://www.moe.go.kr/boardCnts/view.do?boardID=294&boardSeq=79829&lev=0&searchType=null&statusYN=W&page=87&s=moe&m=020402&topType=N>(검색일 2021.6.5.)

교육부(2020.3.31.). 처음으로 초·중·고·특 신학기 온라인 개학 실시(코로나19), <https://www.moe.go.kr/boardCnts/view.do?boardID=294&boardSeq=80160&lev=0&searchType=null&statusYN=W&page=82&s=moe&m=020402&topType=N>(검색일 2020.6.5.)

교육부(2020.5.24.). 5월 27일 1단계 등교수업 개시에 앞서 학교 내 밀집도 최소화 조치 및 교원 업무 부담 경감 방안 마련 <https://www.moe.go.kr/boardCnts/viewRenew.do?boardID=294&b>

oardSeq=80688&lev=0&searchType=null&statusYN=W&page=16
&s=moe&m=020402&opType=N(검색일 2021. 11.8)

보건복지부(2020.3.17.). 어린이집 휴원 기간 4월 5일까지

연장http://www.mohw.go.kr/react/al/sal0301vw.jsp?PAR_MENU_ID=04&MENU_ID=0403&page=159&CONT_SEQ=353592(검색일 2021.6.5.)

보건복지부(2020.05.29.). 어린이집 휴원 해제 계획

http://www.mohw.go.kr/react/al/sal0301vw.jsp?PAR_MENU_ID=04&MENU_ID=0403&page=2&CONT_SEQ=354792&SEARCHKEY=TITLE&SEARCHVALUE=%EC%96%B4%EB%A6%B0%EC%9D%B4%EC%A7%91(검색일 2021.11.8.)



부 록

< 연구 참여 동의서 >

유아 놀이와 가정에서의 놀이 지원에 대한
어머니들의 이야기

부경대학교 교육대학원 유아교육전공
지도교수: 이 경 화 연구자: 김 의 경

- 본 연구는 어머니가 이야기하는 유아 놀이의 의미와 가정에서의 놀이 지원을 알아보고자 합니다. 연구의 결과는 어머니가 이야기하는 유아 놀이에 대한 의미를 이해하고 가정에서의 적절한 놀이 지원을 알아보기 위한 기초 자료로 활용될 것을 기대합니다.
- 본 연구는 개별면담을 통해 참여자의 이야기를 수집할 것으로, 모든 면담의 과정은 녹음·전사하여 분석 될 것입니다.
- 본 연구에 참여하실 경우, 자발적으로 참여하실 수 있으며 연구의 진행과정에서, 또는 연구가 종료된 후 언제라도 원하실 경우 불이익 없이 연구 참여를 중단하실 수 있습니다.
- 본 연구에서 수집한 자료는 연구 이외의 다른 목적으로 사용되지 않을 것이며, 연구 종료 후에는 전수 폐기하겠습니다.

본인 _____은(는) 위의 연구목적 및 과정을
숙지하였으며, 본 연구에 참여할 것을 동의합니다.

연구 참여자 (인)

2020년 월 일

