

## 사회경제발전에 따른 한민족 아동 놀이와 놀이 노래의 특성\*

이 순 형†

서울대학교 아동가족학과, 생활과학연구소

한민족 아동의 놀이는 사회의 경제발전 시기에 따라서 차이가 있을 것이라는 가정 아래 한국, 중국과 북한에 거주하는 한민족 아동의 놀이와 놀이가사를 조사한 자료를 분석하여 아동의 놀이가 사회의 경제발전에 따라서 소박한 신체놀이에서 점차 인터넷 게임 등 영상놀이를 이행되는 공통적 변화 양상을 밝혔다.

주요어 : 놀이, 놀이 노래, 신체놀이, 인터넷 게임

---

\* '호모루덴스의 전 생애 관점에서 본 놀이의 기능과 의미 변화'를 발전시킨 논문임.

† 교신저자 : 이순형, 서울대학교 아동가족학과, 서울시 관악구 관악로 1

Tel : 02-880-6826, E-mail : ysh@snu.ac.kr

문화맥락주의자들은 개인의 사고나 행동 양식이 전적으로 개인의 고유한 특성에 의한 것이라기보다는 개인이 소속된 사회역사적 환경의 소산으로 간주한다(Bronfenbrenner, 1979; Vygotsky, 1978). 유기체의 자연 행동인 놀이도 사회역사적 환경에 영향을 받은 것으로서 개인이 속한 사회문화적 행동양식으로 간주할 수 있다. 특히 놀이는 일상적으로 일어나며 아동이 속한 사회문화의 주도적 가치와 도구를 반영하여 사회화에 기여한다는 점에서 인류학자나 발달론자들에게서 주목되어 왔다.

인류학자들은 어느 시대나 어느 민족에서나 나타나는 놀이의 보편성을 강조했고 그 집단 문화 전승 기능을 지적했다. 호이징하는 ‘놀이는 문화보다 오래된 것이다’라는 첫마디로 시작한 저서, ‘호모 루덴스’(1938)에서 놀이는 즉 문화이며 놀이가 변해서 문화가 된 것은 아니라고 주장했다. 놀이는 곧 문화로서 순수한 생리현상이나 심리적 반사 현상의 이상의 것으로 의미기능을 하고 있다고 주장했다. 놀이의 실체는 인간 세계와 동물 세계를 동시에 포괄하므로 놀이가 이성적 관계 속에 기초하고 있다고 말할 수는 없으나, 놀이는 정신을 인정할 수 있으며 동물에게도 가능한 초논리적 행동으로 볼 수 있다(Heiginga, 1938). ‘생각하는 인간’, ‘창작하는 인간’과 동일 차원에서 ‘노는 인간(Homo Ludens)’를 상정했던 호이징하는 문명이 놀이로서, 놀이 속에서 문명이 발생하고 전개되어 왔다고 주장했다. 호이징하는 놀이의 역사적 현장성에 입각해 고대, 중세, 현대의 놀이의 언어표현, 경기, 법률, 전쟁, 지식, 시, 신화의 요소를 고찰했고 광범위한 사례를 통해 공통적으로 나타나는 놀이 문화현상에 주목했다. 놀이는 문화습득기제(enculturative mechanism)로 작용하며, 유아는 놀

이를 통해 사회적 가치, 규칙, 그리고 역할을 학습한다. 따라서 놀이는 유아가 소속된 사회와 문화의 반영이다(Fein & Stork, 1981; Schwartzman, 1978, 1979)이며, 문화집단의 전달 체계로서 놀이의 언어 소통, 게임규칙 법, 신체적 쾌락, 인간관계 기능을 호이징하는 제시했다(이순형, 2009a).

사회의 발달단계에 따라 그 사회문화에 적절한 놀이가 나타난다. 사회의 산업화 유형과 정도에 따라서 아동의 놀이 양과 유형과 종류에 차이가 있을 것이다. 어떤 사회에서는 아동들이 자연물을 가진 비교적 단순한 놀이에 몰입하는가 하면, 어떤 사회에서는 인공물을 가지고 비교적 복잡한 놀이에 몰입한다. 어떤 사회에서는 아동들이 고도로 복잡하고 정교한 게임에 몰두한다. 어떤 사회에서는 게임이 너무나 단순하거나 특정한 경쟁적 게임의 종류가 거의 나타나지 않는다. 구체적으로 농촌경작사회에서 아동의 놀이는 자연물과 관련되어 있고, 비교적 규칙의 복잡성이 덜한 놀이를 하는 경향이 있다. 때로 아동의 놀이가 쾌감을 얻는 이외에 농산물의 경작을 돕고 가사를 돕는 것과 관련되어 있다(Harkness & Super, 1983). 도시산업사회에서 아동의 놀이는 자연과 거리가 멀고 인공 장난감과 관련해 비교적 규칙이 복잡한 놀이를 하는 경향이 있다. 때로 아동의 놀이가 쾌감을 얻는 이외에 경쟁을 경험하는 기능을 하기도 한다. 현대 정보사회에서 아동의 놀이는 컴퓨터나 모바일폰 등 기계를 통한 것이 추가되었거나 대체되었을 것으로 예상된다. 다양하고 정교한 전자통신기기의 발전으로 인해 아동 놀이는 이전의 시대에서는 예상할 수 없는 방향으로 변화될 것이다.

사회문화의 변화로 인해 그 문화권에 속한

아동 개체의 관점에서 발달론자들은 놀이가 아동의 일상 활동의 1/3 이상을 점유하는 행동(이소은, 2000; Lee, 1994, Lee & Tudge, 1995)으로서 자유롭게 선택되고 본질적으로 즐거움을 주며 내적으로 동기화 되어 있으며, 놀이 자체가 목적이 되는, 자발적 참여활동(Rubin, Fein, & Vandenberg, 1983)이라는 점에 주목했다. 발달론자들은 놀이가 아동 자신의 생명을 유지하는 생존뿐 아니라 인지 및 사회성 발달에 기여하는 기제로서 기능한다고 본다. 이들은 발달의 측면을 강조했지만 환경의 영향을 간과하지 않았다. 따라서 아동의 놀이 발달은 아동의 자율적 의지에 의한 자발적 행동임과 동시에 맥락의 영향을 받는다는 사실을 의미한다.

사회맥락의 주요한 요인으로 사회의 산업변화로 인한 경제 환경의 변화를 들 수 있다. 경제 환경은 생활수준의 향상이나 저하를 의미하는데 그치지 않고 삶의 양상과 질에 영향을 준다. 특정 사회의 기술발달 수준이 그에 속한 개인의 삶의 영향을 준다는 것은 정보사회에서 명확히 확인된 바이므로 사회의 경제 및 기술발전 수준에 따라서 놀이가 달라질 수 있다. 하나의 민족이더라도 여러 국가로 나뉘었을 때 각각의 국가가 오랫동안 독립적으로 발전하여 발전의 수준이 다를 때에 아동의 놀이에 차이가 있을 것임을 예상할 수 있다.

한민족(韓民族)은 일제시대 이후 한반도를 벗어나 만주지역, 일본, 러시아 지역 등에서 반세기이상 살아왔다. 한민족 아동들은 놀이를 하고 놀이 도중에 흥을 돋우기 위해서 놀이 노래<sup>1)</sup>를 불렀을 것이다. 놀이노래는 소재

와 내용이 다양하고, 규칙적 음률을 지닌다. 아동의 놀이와 노래 놀이가 전통적으로 전해진 노래와 동일한지를 살펴보는 것은 놀이의 역사성(Belsky & Most, 1981; Wohlwill, 1984)을 고찰한다는 데 의미를 지닌다. 조선시대나 고려시대의 노래와 유사한 소재와 음률의 노래가 오늘날에도 불린다면, 그 노래는 민족 정서를 나타낸다고 볼 수 있다. 민족 정서란 특정 민족에서 대대손손 면면히 전해지는 가락과 정서로서 정의될 수 있다. 특히 분단과 같은 정치 사회적 이유에서 한민족이 분리되었지만 그들이 한민족으로서 정서적 정체성을 지니고 있는가는 놀이노래의 가사를 통해 파악할 수 있을 것이다. 민족의 서정시와 같은 놀이노래가 남한과 북한의 경제 환경이 다르고 생활문화가 이질화되었는데(이기춘 외, 1998) 여전히 남아 있는지는 의문이었다.

아동의 놀이를 조사하기에 앞서서 산업발전과 기술발달의 수준에 따라서 남한의 놀이를 네 단계로 나눌 수 있다. 첫 단계는 해방이후 농경사회로 왕성한 골목길 놀이시기, 둘째 단계는 산업개발시기로 고속도로가 건설되고 오디오와 텔레비전의 보급이 확산되는 시기로 실외 신체놀이의 감소시기, 셋째 단계는 1980년 민주화운동이후 88올림픽을 치르고, 아파트 주거문화의 확산으로 신체운동 놀이가 감소하는 시기이다. 넷째 단계는 텔레비전 보급률이 99.3%에 이르고 1995년부터 컴퓨터가 보급되기 시작하여 국민의 90%이상이 초고속정보망을 이용해 인터넷을 하는 현재 단계로 인터넷을 통한 전자오락놀이가 확산된 시기이

는 것을 말한다. 전자는 놀이의 종류에 관계없이 어떤 노래든 부를 수 있으나, 후자의 경우에는 한 가지 노래로만 그 놀이를 할 수 있다. 따라서 전자에 후자가 포함된다.

1) 놀이 노래와 노래 놀이는 다르다. 놀이 노래는 놀이 도중에 부르는 노래를 말하며, 노래 놀이는 그 노래 자체가 하나의 놀이과정을 포함하고 있

다.<sup>2)</sup> 이 단계별 경제 환경 특성을 국가통계<sup>3)</sup>에 따라서 보면 단계 1은 해방 후 1969년까지에 해당된다. 1956년 첫 방송<sup>4)</sup>이 시작되기는 하지만 아직 이렇다할 산업의 개발이 이루어지지 못한 단계이다. 단계 2는 연 국민소득이 20배가 넘게 발달한 시기로 이 시기는 급격한 경제성장과 더불어 사회변화도 급변했으므로 단계 2를 10년 단위로 전, 후기를 나눈다. 급격한 국민소득의 변화는 남한뿐 아니라 중국과 일본의 경우도 표 1에서 살펴볼 수 있다. 단계3은 연 국민소득이 2배 가까이 증가하던 20년이 해당된다. 단계 3은 인터넷 사용자의 비율이 전체 인구의 1/3에 미치지 못하는 전기와 그 후 2000년부터를 후기로 나누는데

2001년 남한의 인터넷사용자는 50%를 넘었다. 주목할 것은 남한과 북한의 사회기술의 차이가 정보사회 진입의 시차를 가져왔고 그러한 전자발전시기의 지연을 보여준다는 점이다. 한 예로 1990년에 남한은 단계 4에 진입하고 있지만 북한은 2단계 B에 진입한 것으로 보인다. 중국은 2009년에 비로소 인터넷 사용자 비율이 두 자리 수를 넘었을 뿐<sup>5)</sup>으로 대다수 아동의 놀이단계는 2단계 B로 볼 수 있다.

각 단계는 고유한 놀이문화의 특성을 지니고 있을 것이다. 단계 1에서는 실외 신체놀이의 특성을, 단계 2에서는 실외놀이의 점진적 감소와 실내놀이의 증가를, 특히 단계3에서 단계 4에서는 실내 전자매체 놀이가 증가하는 양상을 보일 것이다.

시기특성별 아동 놀이양상의 비교는 전반적 놀이 참여에 대한 상대적인 비교를 통해 차이를 드러내므로 아동의 일상 놀이를 파악해야 한다. 그를 기준으로 단계별 아동의 놀이를 파악하는데 특히 단계 1, 2, 3의 특성상 단계가 진행될수록 신체놀이의 감소와 더불어 매체놀이가 증가할 것으로 예상된다. 따라서 단계별 일상놀이와 매체놀이를 비교해볼 필요가 있다. 아동이 소속되어 있는 국가나 문화집단의 가치, 즉 넓게는 국가의 이념, 경제 체제, 사회 제도 등과 좁게는 아동이 살고 있는 지역의 특성에 따라서 아동의 놀이 양상이 다르게 나타나는지 검토할 필요가 있다. 특히 매체놀이는 사회적으로 영상매체가 확산되어 자유롭게 영상으로 아동, 청소년 놀이문화를 접할 수 있는 분위기에서 가능한 일이다. 북한은 폐쇄적으로 계획된 사회로서 아직 인터넷 사용자수가 공개되지 않을 정도로 인터넷 접

5) 물론 중국의 낮은 비율이라고 해도 절대 인구수로 인해서 그 영향은 작지 않다.

2) 일본사회를 深谷昌志(1976)는 2차 대전을 기준으로 그 직후, 고도경제 성장기인 1967년을 전후로 해서 아동의 놀이가 달라지고 있음을 보고했다. 즉 2차대전 직후인 1947년에는 초등학교생이 놀이에 1시간 45분, 학습 55분, 가사 돕기에 1시간 20분이었으나 20년 후인 1967년에는 학습이 1시간 28분, 놀이가 43분(TV시청이 1시간 40분, 그리고 가사 돕기가 9분이었다. 일본에는 학습이 점차 어린이 생활에서 주요한 위치를 점하고 놀이와 가사 돕기는 미미해 지고 있다(정금자, 1998에서 재인용). 10년 주기로 아동의 놀이를 고찰한 野恒義行(1977)이 패전해인 1945년부터 1945년-1955년경, 놀이의 번성기, 운동이나 길거리 놀이가 왕성한 시기, 텔레비전이 없던 시기, 1955년-1965년, 경제부흥 초기, 신칸센개통, 동경 올림픽(1964년), TV의 보급(90%), 놀이의 쇠퇴기, 1965년 이후 1975년경, 놀이의 쇠퇴기 1980년 이후전후의 물질적 풍요로움에 반비례하여 마음이 가난해 지고 있다는 반성이 있다(정금자, 1998에서 재인용).

3) KOSIS: Korean Statistical Information Service, <http://kosis.kr/>

4) 1956년 5월 12일 종로 동일빌딩 3층에서 개국한 HLKZ-TV

표 1. 단계별 일인당국민소득(GDP)

구분	1단계	2단계A	2단계B	3단계A	3단계B	4단계
	1945~1969	1970~1979	1980~1989	1990~1999	2000~2009	2010~
남한		255	1660	6306~9901	11350~17085	
북한		387~625	642~810	734~451	461~555	
중국				354~862	946~3648	
일본				24824~24761	36837~39857	

근이 소수자에게 국한되어 있고, 영상매체가 확산되지 않았기 때문에 공식적으로 매체놀이가 어떻게 이루어지는지 노출되지 않았다. 그러나 매체 문화는 그 본질상 침투력이 강하여 북한 국경을 넘어 아동, 청소년들에게 영향을 미쳤을 가능성도 없지 않다. 중국의 경우에 북한보다는 인터넷 접근성이 용이하고 제한된 범위 안에서라도 자유롭게 영상을 접할 수 있기 때문에 중국의 아동, 청소년의 놀이는 북한과는 다른 양상을 띠는 것이다. 따라서 아동, 청소년의 놀이와 놀이노래 등을 통해서 시차를 검증할 필요가 있다. 그러나 언어, 민족이 다른 국가의 아동청소년을 비교해 보아야 초기 조건이 다르므로 그 시차를 확인할 수 없다. 초기 조건이 동일한 경우를 비교해야 할 것이다. 따라서 인종, 역사와 문화가 동일한 한민족(韓民族)을 선택해서 이들이 남한, 북한과 중국에서 놀이문화를 전승해 오늘날 이들

의 아동, 청소년들이 어떠한 놀이를 보이는지를 살펴볼 필요가 있다.

이러한 고찰을 토대로 이 연구는 국가의 경제 및 기술 발전 단계별 아동 놀이특성이 어떻게 나타나는지, 그리고 그러한 특성은 지역에 따라서 어떻게 다른지를 살펴보고자 한다.

한민족 아동 놀이의 분석에 참고한 자료는 표 3과 같이 이순형에 의해 3차에 걸친 조사 자료이다. 1차 1989년 남한 아동을 대상으로 놀이노래가 조사된 지 10년이 지나 2차로 1999년에 남한, 중국 연변, 북한 지역 놀이와 놀이노래가 각각 조사되었다. 남한의 자료는 1999년 7월 3일부터 2주에 걸쳐 서울시 중류층 지역인 관악구에 위치한 초등학교 5학년생 100명을 대상으로 훈련된 2명의 조사자가 설문 조사를 실시했다. 중국 연변의 자료는 1999년 7월 10일부터 1주일 동안 연변의 소학교 5학년생 100명을 대상으로 담임교사에게 부탁

표 2. 인터넷사용자수의 비율 (%)

구분	1999	2000	2001	2002	2003	2004	2005	2009
남한	23.6	41.0	52.2	59.8	65.9	70.6	71.9	81.6
북한	-	-	-	-	-	-	-	-
중국연변	0.7	1.8	2.6	4.6	6.1	7.2	8.5	28.5
일본	21.4	30.0	38.5	46.6	48.4	62.4	66.9	76.8

표 3. 참고 자료

구분	조사년도	조사대상	조사 인원수	조사내용	발표 년도
1차 조사	1989년	남한 대도시 아동	148명	놀이 종류 놀이노래	1991
2차 조사	1999년	남한, 중국, 탈북 아동	216명	놀이 종류 놀이노래 놀이 문화	2000a 2000b
3차 조사	2005년	남한 도시, 중소도시, 농어촌 아동	631명	일상놀이문화	2009b

해서 자료를 수집했다. 연구자가 교실 밖에 있었으나 학교 교실에 들어가는 것이 허락되지 않고 언어소통의 문제가 있어 담임교사에게 부탁해서 한글로 응답을 하도록 조사했다. 북한의 놀이 및 놀이노래 조사는 탈북자를 대상으로 직접 설문을 읽어주고 응답하도록 했고 노래를 불러보게 하여 가사를 전수 모집했다. 3차 자료는 2005년 남한 대도시 유아, 초등학교 저학년 아동과 고학년 아동을 모두 631명을 대상으로 일상놀이문화를 조사했다.

#### 단계 1의 아동 놀이 유형 및 특성

단계 1은 농경시대의 놀이가 어떠한 유형으로 특성화되었는지를 살펴볼 수 있다. 이 시기는 소박하고 단순한 놀이의 특성을 지닌다. 장난감은 옥수수, 밤, 호두 알 등의 농사물이다. 때로 아카시아나무 잎처럼 나뭇잎이나 열매 등이 장난감으로 사용된다. 농경시대, 수렵시대 등에서 남은 흔적으로 신체놀이가 주를 이룬다(호이징하, 1939).

단계1의 놀이노래 가사는 자연과 인간에 대한 보편적 주제를 다룬 것이다. 보편적 주제

는 하늘과 땅, 산과 강, 나무와 풀, 꽃과 새 등 주변에서 볼 수 있는 구체적 자연물을 사실적으로 묘사한 서사적 내용과 정서를 표현하는 서정적 내용으로 나뉜다. 따라서 놀이노래는 동물, 식물, 사람, 자연물, 계절, 시대 상황 및 기타의 기준으로 나뉠 수 있다<sup>6)</sup>.

일상적으로 주변에서 보는 주제를 다룬 놀이노래는 고무줄놀이와 언어규칙 놀이 중에 부르는 동요로서 동물, 식물, 사람과 자연물 등 생활 주변에서 접하는 구체적 사물을 노래하며, 이 사물에 대한 친근하고 정겨운 정서가 담겨있다(중앙교육연구소, 1962). 그 외에 한 시대의 이념 즉, 종교 사상, 계몽 이념과 계몽 지식을 담은 것으로 일제시대에서 독립을 고취하거나 학업을 장려하는 노래 등이다.

6) 임동권은 1975년 한국 민요를 분류하면서 민요 가운데 동요를 따로 분류했다. 임동권의 동요 분류에 따르면, 동물요(動物謠), 식물요(植物謠), 자모요(慈母謠), 애무요(愛撫謠), 자장요, 정서요(情緒謠), 자연요(自然謠), 풍소요(諷笑謠), 어희요(語戲謠), 수요(數謠), 유희요(遊戱謠)와 기타 노래로 나뉜다.

## 단계 2의 아동 놀이 유형 및 특성

단계 2도 단계 1의 소박한 놀이의 특성을 유지하고 있으며, 놀이 규칙의 복잡성이 첨가되는 특성을 지닌다. 단계 2의 장난감인 자연물을 가지고 비교적 단순한 규칙의 게임을 하는 놀이이다. 1990년 남한의 서울 지역 아동 놀이는 모두 91가지였다(이순형, 1991). 자연물 속에서 비교적 단순한 게임의 규칙을 가지고 있는 놀이유형으로 땅따먹기 등 땅에 그림을 그리거나 일정한 규칙을 정해두고 하는 놀이가 대부분이다. 구체적으로 땅놀이 14가지, 술래잡기 등 규칙 놀이가 21가지, ‘꽃따먹기’ 등 언어규칙 놀이가 13가지, 공기놀이처럼 특징기구 놀이 14가지, 발야구 등과 같은 스포츠 놀이 12가지, 닭싸움 등 전래 놀이 9가지, 구슬치기처럼 구슬이나 딱지를 따먹는 놀이 7가지 등이 그 예이다.

이 신체게임놀이 중 고무줄놀이, 언어규칙놀이, 율동 놀이 등에서 주로 놀이노래가 불려졌다. 1990년에 조사된 놀이노래 71개 중에서 고무줄놀이 노래가 54개로 가장 많았으며, 언어 규칙놀이 노래가 13개, 그리고 동작놀이 노래가 4개이었다. 고무줄놀이를 그 내용범주별로 보면, 동시를 노래화한 동요가사 26개, 익살스런 노래 9개, 교육용 보급 노래 3개, TV에서 방영된 만화영화 주제가 10개였다(이순형, 1991).

이러한 남한 아동의 놀이가 10년이 지난 후에 변화가 있는지를 재조사했다. 남한 초등학교 5학년생들의 놀이는 손바닥치고 놀기(32), 줄 뛰기와 넘기(21), 춤추기(18), 신체놀이게임(17), 노래 부르기(11), 가위바위보(7), 악기연주(7) 등이다. 텔레비전 시청(9), 컴퓨터게임(2)이 추가된 것이 변화이다. 한국 초등학생들은 주

로 친구와 함께 놀지만 가족과 놀거나 혼자 놀기도 한다. 남한 아동들에게 혼자 놀기가 나타나고 이것을 영상매체 놀이를 뜻한다.

남한의 초등학교 5학년생들은 조사 시점에서 1주 동안에 총 79곡의 노래를 부른다고 응답했다. 구체적으로 살펴보면 그 노래들은 동요 15곡, 게임노래 37곡, 만화주제가 5곡, 팝송 2곡, 광고 로고송 1곡, 자작곡 1곡, 민요 1곡, 기타 연주곡 2곡이었고, 가요 13곡이었다. 이 노래가 실제로 불려진 빈도를 보면 동요 108회, 가요 26회, 만화주제가 6회 등이다. 초등학생들은 동요를 신체활동 경기노래로 가장 많이 불렀다.

북한과 중국에 살고 있는 한민족의 아동들의 놀이와 놀이노래를 조사해보면, 북한의 아동 놀이는 고무줄(6), 줄넘기(5), 손뼉 치기(3), 숭바꼭질(2), 기타 공기(1), 말 타기(1), 공한말(1), 모래 쌓기(1), 색동저고리(1), 수건틀리기(1) 등이다. 이들은 주로 신체와 소박한 자연물을 이용한 놀이들로서 단계 1에 속한다. 북한 아동들은 신체놀이를 주로 친구와 형제와 함께 한다.

탈북 아동의 놀이노래는 놀이노래 35개 중 동요 4개는 해방 이전부터 부르던 노래로 현재 남한에서도 부르는 것인데, 동요, ‘반달’ ‘나의 살던 고향’, ‘무궁화꽃이 피었습니다’. ‘꼬마야 꼬마야’이다. 이를 제외한 나머지 32개는 모두 북한에서만 부르는 혁명가가 대부분이다. 그 중에 만화영화 ‘꼬마 당크 나간다.’와 ‘호동왕자와 낙랑공주’ ‘소년장수’의 주제가 있었다. 북한의 놀이 노래 가사는 순수한 서사적 노래나 서정적인 것은 매우 드물고 대부분이 집단자부심, 애국심, 적대감과 투쟁성 고취, 집단주의 생활양식을 계몽하고, 지도자를 찬양하는 내용으로 구성되어 있는 등 김

일성 부자의 송배내용과 미제 타도 등 정치적 의도성이 내포되어 있다(이순형, 1999).

중국 연변 소학교 5학년생들의 놀이는 공차기(14), 줄 뛰기와 넘기(20), 텔레비전 보기(9) 손바닥 치기(5) 등 신체 놀이가 대부분을 차지한다. 이들은 주로 친구와 함께 놀고 드물지만 가족과 함께 논다.

단계2의 남한 아동들이 놀이 중에 부르는 놀이노래 가사도 보편적 주제나 특수한 시대 상황이나 특정 사상을 다룬 것으로 나뉜다. 자연물을 사실적으로 묘사한 서사적 내용과 정서를 표현하는 서정적 내용으로 나뉜다. 그 외에 한 시대의 상황을 다룬 것으로, ‘무찌르자, 공산당’, ‘전우의 시체를 넘고 넘어’ 등의 노래들은 수십 년 동안 고무줄놀이 노래로 불려졌다. 이 노래들은 전쟁과 냉전의 산물이다. 그 외에 영상매체의 보급으로 인한 만화주인공에 대한 놀이 노래가 불렸다. ‘E.T.’, ‘달타냥’, ‘독수리 5형제’, ‘코난’, ‘밍키’, ‘캔디’, ‘셀리’, ‘링’ 그리고 ‘바람돌이’와 ‘유미’는 대부분 텔레비전 만화의 주인공을 다룬 노래로 외래 문화의 영향을 볼 수 있다. 그 외 익살스러운 노래로 상식적으로는 일어날 수 없는 사태를 가정함으로써, 정상 논리에 부합되지 않는 데서 즐거움을 느끼고(McGhee, 1984), 현실로부터 도피할 수 있다. 가사에 나타난 익살은 음식에 대한 관심, 신체 이상에 대한 염려, 빈부 현상에 대한 불편한 심사와 성(性)에 대한 관심을 반영하여 의식하지 못하는 가운데 불안과 염려와 죄책감을 해소한 증거이다(이순형, 1991).

### 단계 3의 아동 놀이 유형 및 특성

단계 3의 아동 놀이는 텔레비전, 비디오, 워

크맨 등 전자기기의 확산과 그를 통한 영상매체의 영향으로 실내 놀이가 주를 이루는 시기이다. 신체 놀이가 대폭 감소하고 실내 수동적 시청놀이가 확장되고 전자게임 놀이가 시작된다. 놀이가 언어발달과 관련된다는 사실(Galda, & Pellegrini, 1985)은 이 시기에 적합하게 여겨지지만, 단계 3의 2기로 갈수록 골목길에서 줄넘기를 하거나 또래들과 이야기를 하며 노는 아동을 찾아보기가 쉽지 않다. 저녁 골목길에서 아이들의 소리가 소란스럽게 들리던 시대는 사라졌다. 아동은 텔레비전 앞에서 만화영화와 오락영화에 몰입하고 또래가 가지고 있는 전자오락기기에 눈길을 뺏기는 특성을 지닌다. 전문가들이 아동 비만을 염려하고 시력 저하를 걱정하기 시작하는 시기이다.

2003년 초등학교 저학년과 고학년 아동 631명을 대상으로 일상적인 놀이실태를 조사한 결과 아동이 평소에 주로 한다고 응답한 놀이는 TV나 비디오 시청(44.3%), 컴퓨터 놀이(24.7%), 독서(16.3%), 그리고 일반놀이(14.7%)의 순으로 나타났다. 특히 TV 및 비디오 시청을 많이 한다고 응답한 비율은 다른 놀이형태의 2배 내지 3배에 이르렀는데, 이는 현대의 어린이들이 TV·비디오 시청 등의 수동적 관람놀이에 탐닉하고 있음을 보여준다(이순형, 2005).

남한사회는 인터넷 사용자 수가 전 세계에서 가장 많지만 인터넷 매체놀이를 놀이의 관점에서 분석한 연구는 많지 않다. 매체놀이 분석은 아동이나 청소년을 대상으로 전반적인 생활 및 시간사용 실태의 일환으로 전자매체의 이용정도를 조사한 실태연구(김순홍, 김경호, 김광수, 김두식, 김미라, 김시업, 2007; 박효정, 최상근 연은경, 2004; 이소은, 이순형,



2009; 최남숙, 유소이, 2002)일 뿐이다. 전문가 들을 인터넷 매체놀이가 아동의 발달에 미치는 영향을 다루었다. 전자매체와 아동의 인지 발달과의 연관성(김경수, 이소은, 2003; 이순형, 서봉연, 이소은, 성미영, 1999; 이순형, 이소은, 1997; 임송미, 이순형, 2004; Okagaki & Frensch, 1994), 또는 자기 주도성(이소은, 2000)이나 정서발달과의 연관성(Graybill, Kirsh, Esselman, 1985; Irwin & Gross, 1995; Silvern & Williamson, 1987)을 밝혔다. 그러나 위 연구들은 아동이 즐기는 전자매체를 발달문제의 근원지로 보고 진단하려고 했을 뿐 고유한 놀이문화 현상으로 심도 깊게 분석하지 못하고 있다. 따라서 전자매체를 통한 아동의 놀이문화와 그에 영향을 미치는 주요 요소를 밝혀 단계3의 전자매체 놀이문화의 전반적 양상을 밝힐 필요가 있다.

단계 3의 아동들이 부르는 놀이노래는 영상매체의 영향으로 성인 가요와 광고 등의 영향이 드러난다. 노래가사는 역시 보편적 주제나 특수한 시대 상황을 다룬 것이지만 성인의 가요를 모방하거나 만화, 영화 주인공을 다룬 것이 대부분이다. 순수한 동요는 찾기 힘들고 놀이노래에서 동심(童心)을 찾기 어렵다.

#### 단계 4의 아동 놀이 유형 및 특성

단계 4는 정보시대에 진입해 아동의 신체놀이가 인터넷 놀이에 밀린 시기이다. 단계 4의 아동들이 신체놀이를 전혀 하지 않는 것은 아니나 이들은 어디에서나 인터넷 접속이 가능하여 인터넷 오락게임에 몰입하는데 이미 인터넷 오락게임이 신체놀이를 대체한 듯하다. 인터넷 놀이는 신체활동이 적고 기계를 통한 오락활동을 한다는 점에서 전형적 놀이와 다

르다.

인터넷 놀이가 시각, 청각자극을 통해서 활발한 뇌활동을 유발한다는 점에서 고유한 특성을 지닌다. 인터넷 놀이가 인지적 자극으로 지적 발달을 유도한다(이순형, 이소은, 1997; 이순형, 서봉연, 이소은, 성미영 1999; 임송미, 이순형, 2004)는 긍정적 기능이 보고되었다. 반면에 인터넷 놀이의 강력한 영상자극에 장기간 과도하게 노출된 아동들의 뇌 지수의 이상과 인지과제 수행력 저하 등 부정적 기능이 보고되었다(모리 아키오, 2003; 심도현, 이순형, 2005).

이러한 인터넷 놀이의 영향이 앞으로 더 심각해질 가능성이 있다. 스마트 폰이 확산되면서 공간에 구애받지 않고 인터넷 사용이 가능하기 때문이다. 현재에도 전자오락게임의 진화로 인해 단독놀이, 집단놀이가 가능해지고 그 놀이가 일종의 새로운 위계질서를 창출했다. 온라인에서 군주 동맹이 이루어지고 여러 카페들이 난립해 있다. 온라인(사이버 공간)에서 오락게임의 군주(君主)는 오프라인(실공간)에서도 그 권위를 인정받는 경향이 있다. 군주는 사이버 공간에서 적게는 수십 명, 많게는 수만 명의 부하들을 지배하여 위계적 권위를 지닐 뿐 아니라 사이버 모니의 거래를 통해 얻은 돈을 오프라인에서 사용할 수 있다. 따라서 사이버 세계와 실세계에서 권력과 돈의 소재 구분이 애매해지는 경향이 나타나기도 한다.

아동의 전자오락놀이는 단독에서 세계 수만 명이 동시에 게임을 하는 집단전자오락게임에 이르기까지 그 양태가 다양하다. 단순한 오락에서 시작해 복잡한 오락에 이르기까지, 사이버모니가 들고 남에 따라서 아동들이 장시간 전자오락게임에 몰입할 가능성이 있다.

일부분이기는 하나 어떤 아동은 인터넷 중독 중에 걸려 사이버 공간의 허구와 실제 공간의 실체를 구분하지 못하거나, 사이버 정체와 실제 정체를 구분하지 못하는 사례가 발생하고 있다(이순형, 2002, 2010). 때로 아동 후기에 인터넷 오락게임에 몰입해 학교에 지각, 결석, 학교 내 부적응과 가출 등의 현상이 발생하고 있다. 따라서 전자오락게임에 몰입하는 것은 신체활동 없이 감각과 두뇌를 긴장시키는 것이므로 전형적 의미의 놀이의 본질을 벗어나는 것이기도 하다. 앞으로 전자오락게임의 놀이성에 대한 논의가 더 필요하다.

### 단계의 시차에 따른 아동의 놀이

이 연구의 앞부분에서 동일 조사시점에 남한, 북한과 중국의 사회경제 및 기술 발전의 정도를 가늠하는 시기구분 모델을 찾을 수 없다. 사회 발전의 시기에 따라서 아동 놀이의 종류 및 특성이 다를 것으로 예상했다. 연구자 임의적 구분에 따르면, 1989년 시점에 남한이 3-A였고, 1998년 시점에 남한은 단계 3-B, 북한은 단계 1, 중국은 단계2-A, 일본은 단계3-B인 것<sup>8)</sup>으로 보인다.

- 7) 유엔에서 사회의 지속가능성을 논하는 TBL 모델은 인적 자본, 자연자본과 미래 사회의 이득을 논하는 John Elkington(1998)의 저서 *Cannibals with Forks: the Triple Bottom Line of 21st Century Business*에서 제기된 모델이나 과거의 경제산업 발전의 시기구분 모델로 논의된 바가 부족해서 이 연구의 시기 분석 틀로 사용할 수 없다.
- 8) 일본은 1945년부터 1955년은 운동장이나 길거리 신체놀이가 왕성한 시기이고 텔레비전이 없던 시기, 1955년-1965년은 경제부흥 초기, 신칸센개통, 동경올림픽(1964년), TV의 보급(90%)으로 신

이러한 단계의 시차는 신체놀이에서 잘 드러난다. 남한 아동의 혼자 뛰놀기가 29.1%인데 비해서 중국 연변은 65.9%이다. 북한은 혼자 뛰노는 아동이 없다고 하는데 그 이유는 집단주의 놀이 특성 때문이다. 텔레비전 보기는 남한은 응답아동의 56.9%, 중국은 92.3%, 그리고 북한은 55.6%이다. 컴퓨터 게임이 남한 아동의 40.5%, 중국 37.3%가 하지만, 북한 아동은 없다고 했다. 남한의 아동들이 텔레비전에서 다소 벗어나 컴퓨터 게임에 몰두하는 것과 대조적으로 중국 연변의 아동들은 텔레비전 보기에 전념하는 듯하다.

단계 3-A에서 남한 아동의 놀이는 고무줄놀이나 동작놀이 등 소박한 놀이유형이 많았고 언어놀이도 있었다. 아직 몸을 이용한 소박한 놀이의 양상이 남아있다. 이들이 부르는 놀이노래 71개중에서 고무줄놀이 노래가 54가지로 가장 많았으며, 언어규칙 놀이 중에 부르는 노래가 13가지, 그리고 동작놀이 노래가 4가지였다. 고무줄놀이를 다시 그 내용별로 범주화해보면, 동시에 구성된 동요가사가 26가지, 익살스런 노래가 9가지, 교육용 보급 노래는 3가지였다. 또한 TV에서 방영한 만화영화의 주제가가 10가지였다(이순형, 1991).

십 년 후 3-B 단계에서 단계2의 남한 초등학생의 놀이는 신체놀이와 숨바꼭질 등 게임놀이가 빈번히 등장하고, 영상매체놀이인 텔레비전 보기와 컴퓨터 게임이 동시에 등장한다. 이들이 부른 놀이노래는 동요 15곡, 경기

체놀이의 쇠퇴기, 1965년 이후 1975년경에 GDP가 만 불 단위를 넘어 그리고 전후의 물질적 풍요로움을 경험한 시기이다(정금자, 1998, 5쪽에서 재인용). 일본은 경제적으로는 이미 미국은 넘는 수준이나 인터넷 전산망은 아직 한국의 수준에 미치지 않고 있어서 단계4로 명명할 수 없다.

표 4. 한민족 아동의 놀이 종류 응답비율(%)

구분		남한	북한	중국 연변
신체놀이	혼자 뛰놀기	29.1	0	65.9
	공차기 경주하기	12.3	0	36.1
신체게임 놀이	고무줄넘기	34.9	100	51.2
	게임하기	43.9	55.6	53.8
영상매체 놀이	텔레비전보기	56.9	20.0	92.3
	컴퓨터 게임	40.5	0	37.3
독서	책보기	21.3	0	41.9

표 5. 남한 아동의 놀이노래 분포

구분	동요	익살	보급 노래	경기 노래	만화 주제가	TV 광고	민요	연주곡	자작곡	자장가	찬송가	가요	팝송
1차	26	9	3		10								
2차 아동	15			37	5	1	1	2	1			13	2
청소년	24				5	1				1	1	49	1

놀이노래 37곡, 만화주제가 7곡, 가요 13곡, 민요 자작곡 팝송 등이다(이순형, 1999). 이처럼 남한 아동의 놀이 노래에 게임노래, 만화주제가가 새로 등장한 것은 영상 매체의 영향이다.

단계가 지체된 중국 조선족의 초등학교생 놀이는 1998년 당시에 중국 연변지역의 아동의 놀이는 텔레비전 보기(1), 혼자 뛰놀기(2), 고무줄넘기와 게임(3), 책 보기(5), 컴퓨터 게임(6)의 순서로 나타났다(이순형, 2000b). 북한 아동들은 고무줄넘기(1), 게임(2), 텔레비전 보기(3)의 순으로 놀이를 많이 한다(이순형, 2000a). 한편 독서 놀이는 남한의 21.3%와 중국 연변의 41.9%가 포함된다. 독서의 중요성에 비추어 볼 때 독서 놀이의 약화가 초등학교생들에게 어떠한 발달 문제를 가져올지 의문이다.

### 한민족 아동놀이에 영향을 미치는 사회 요인

#### 사회의 경제기술발전 정도

아동 놀이의 양상에 영향을 미치는 여러 사회 요인 중 하나는 시기 요인이다. 동일지역에서도 경제기술발전 시기에 따라서 아동의 놀이가 변화했다. 1980년대의 남한 아동의 놀이는 주로 신체를 이용한 규칙놀이이었다. 1차 조사결과(이순형, 1991)에 따르면 서울지역 아동의 놀이 방법은 모두 91가지였다. 이는 땅따먹기 등 땅에 그림을 그리거나 일정한 규칙을 정해두고 놀이하는 땅놀이 14가지, 술래잡기 등 그 외 규칙 놀이가 21가지, ‘꽃 따먹기’ 등 언어규칙 놀이가 13가지, 공기놀이처럼

특정기구를 가지고 노는 놀이 14가지, 발야구 등과 같은 스포츠 놀이 12가지, 닭싸움과 같은 전래 놀이 9가지, 구슬치기처럼 구슬이나 딱지를 따먹는 놀이 7가지, 그리고 기타 놀이 4가지 등이다.

1990년대 십 년이 가까이 지난 남한에서 아동의 신체 활동 놀이가 감소하고 영상매체에 의존하는 놀이가 증가했다. 남한의 아동들이 텔레비전이나 기타 컴퓨터 관련 놀이 등에 집중하고 있는 것이다.

또한 요인은 특정사회내 전자기기의 확산이다. 전자기기 확산 정도가 국가마다 다르므로 아동, 청소년들의 놀이도 이와 관련될 것이다. 전자기기는 남한, 중국, 북한의 순으로 발전되었고 아동청소년의 놀이도 이 순서를 따른다. 북한 아동들은 고무줄넘기(1), 게임(2), 텔레비전 보기(3)의 순서로, 중국 연변 아동들의 놀이는 텔레비전 보기(1), 혼자 뛰놀기(2), 고무줄넘기와 게임(3), 책 보기(5), 컴퓨터 게임(6)의 순서로 나타났다. 남한 아동들의 놀이는 텔레비전보기(1), 게임(2), 컴퓨터 게임(3), 고무줄넘기(4), 혼자 뛰놀기(5), 책읽기(6)의 순서로 나타났다. 즉 북한은 신체놀이가 주를 이루고 연변의 놀이는 텔레비전 보기가 첫 번이고 컴퓨터 게임이 6번인 것과 대조적으로 남한의 놀이는 텔레비전 보기가 첫 번이고 컴퓨터 게임이 3번이다.

전자기기의 확산 정도에 따라서 놀이방법이 다르다는 사실은 놀이 노래에서도 살펴볼 수 있다. 세 지역 아동들이 놀이노래를 부르는가는 한국과 중국의 연변에서는 많은 아동들이 혼자 뛰놀고 공차고 경주하기, 고무줄넘기, 게임, 텔레비전 보기, 책 보기, 컴퓨터게임하기 등을 할 때 노래를 부른다.

특히 음악을 들을 때나 춤을 출 때 노래를

따라 부르고, 할 일이 없을 때 혼자 노래를 부른다는 데에도 일치한다. 이러한 현상은 영상세대의 특성으로 텔레비전이나 시디플레이어 등의 전자제품이 일반화된 데서 유래한 현상이다. 전자제품이 일반인에게 널리 보급되지 못한 북한에서는 고무줄넘기나 공기놀이 등의 소박한 놀이와 놀이노래 외에 다른 것이 없다.

#### 사회의 이념

아동의 놀이 중에 도구 없는 신체놀이는 북한과 중국 연변 지역에서 주로 보인다. 경제발전 단계의 놀이로서 신체놀이가 적용되는 것이다. 신체놀이도 단독놀이나 집단놀이가 나뉜다. 혼자 뛰놀기는 북한이나 연변에서 자주 보일 놀이임에도 불구하고 북한의 경우에 전혀 없는 반면에 연변에서는 65%가 보인다. 그러한 차이는 북한과 중국, 두 국가가 사회주의를 표방하면서도 집단주의의 정도가 다르기 때문에 나타난 현상일 것이다. 북한 아동들의 신체 놀이는 소박한 놀이이면서 집단놀이의 성격이 짙다. 북한에서는 ‘하나를 집단을 위하여 집단은 하나를 위하여’라는 슬로건 아래 집단주의적 사회화를 실시해 왔다. 개체는 자유의지를 가진 별개의 존재로 인정되기 보다는 집단의 구성원으로서 의미가 부여되는 존재로 간주했다. 주체사상에서도 개인은 의미가 없으며 집단 속에 소속될 때에만 구성원으로서 의미가 부여되었다(이순형, 1999). 실제로 북한에서는 어린이나 성인에게 집단주의 인간상을 요구한다. 북한에서는 누구나 집단의 조직에 소속되어 있다. 7세만 넘으면 조선소년단에 소속되어 소년단 간부가 선출되고 소년단의 지도원의 지도를 받아야 한다. 초등

학생들이 등교할 때에도 혼자 가서는 입교를 시키지 않듯이 어린 시절부터 철저히 개별 행동은 저지된다. 성인이 되거나 중년이 되어서도 집단에 소속되어야 하며, 남자는 65세, 여자는 60세가 넘어야 비로소 집단 소속에서 해방된다.

북한의 아동 놀이가 집단주의적 성격을 띠는다면 남한 아동의 놀이 중에는 개인주의적 성격을 띠는 혼자 놀이가 많다. 남한에서는 혼자 뛰기가 29.1%이다. 이는 텔레비전 시청, 음악 듣기, PC방에 가서 컴퓨터 게임하기 등에 몰두한 영상세대의 특성으로 보이며, 이는 역시 개인주의 사회의 양상으로 보인다. 앞으로 북한에서 영상매체가 보급된다면 아동이 혼자 시청하도록 허용하지 않을 것임을 예상할 수 있다.

#### 민족 공동 정서를 담은 가요의 전파력

중국이 개방되면서 중국 조선족의 급격한 변화는 남한의 가요를 듣는 것이었다. 남한의 가요는 부르기가 쉽고 민족 정서를 담은 서정적인 특성을 지녀서 호소력이 큰 것이 특성이다. 그동안 반세기 이상 교류가 차단되어 있었음에도 불구하고 개방과 더불어 중국 조선족에게 방송전파를 타거나, 비디오테이프로 전달되었다. 조선족 성인뿐 아니라 소학교 5학년 아동들도 놀이노래 60곡 중에 남한 가요 22곡이 포함되어 있었다. 그 외에 남한 동요 1곡과 중국 노래 37곡이다. 한국 동요는 숨바꼭질 경기에 부르는 ‘꼭꼭 숨어라’ 노래였다. 한국 가요는 ‘비 내리는 호남선’, ‘남행열차’를 비롯해 남한의 대중가요 가수들(REF, HOT)이 부르는 노래가 36곡이다. 중국 노래는 중국의 동요, 가요 등이었다(이순형, 2000b).

해방과 분단 이후에는 세 지역의 어린이들의 놀이노래가 이질화되었다. 중국에서는 중국노래가, 북한에서는 북한노래가 보급되었다. 남한에서는 서구의 영향으로 다양한 놀이노래를 불렀다. 중국 조선족 어린이들이 부르는 놀이노래는 중국의 동요와 한국의 동요를 두루 포함해 부른다. 예전에는 북한의 동요가 유입되었다고 하며 교과서에도 북한의 노래들이 많이 실려 있다. 그런데 정작 어린이들이나 청소년들이 부르는 노래는 남한의 가요들이다. 남한의 가요들은 현재의 것만 부르는 것이 아니라 예전의 가요들도 동시에 중국에 유입된 까닭인지 1970년대 가요와 1990년대 가요를 함께 부른다는 것이 특징이다. 그리고 H. O. T 등의 사회비판적 가사와 리듬의 속도가 빠른 락 음악을 즐겨 부르고 있다는 것이다.

이러한 사실은 두 가지 면에서 놀라운 일이다. 하나는 어린이들이나 청소년들이 성인들의 가요를 부른다는 것이다. 다른 하나는 남한에서는 이미 수 십 년 전에 유행한 가요와 현재 유행하는 가요를 동시에 부른다는 점이다. 전자는 동요, 전래민요나 이념가 등 공식적으로 가르쳐지고 불려진 노래들과는 달리 가요는 감각적이고 자연스러운 인간의 본성을 표현한다는 면에서 중국 어린이들과 청소년들에게 받아들여지고 있는 듯하다. 그러나 남한의 가요들이 대부분 남녀간의 사랑과 이별 등을 소재로 다루고 있는데 나이 어린 어린이들이나 청소년들이 성인들의 연정(戀情), 애정(愛情), 이별(離別) 등을 담은 노래들을 부르고 있다. 이는 한민족 고유의 정서에 부응한 가요가 그 전파력이 높다는 것을 밝힌 현상이라 할 수 있다.

리듬 속도가 빠르고 비판적 가사로 구성된

락 음악을 즐기는 것은 정치사회 체제의 고정화된 특성에서 연유한 청소년들의 억압된 정서가 이러한 음악을 단초로 하여 시원한 분출력을 느꼈기 때문이라고 생각된다.

### 결론

역사적으로 놀이는 민족의 경험과 정서를 전승했다. 한민족이 일제 시대에 한반도를 떠나 여러 국가에 정착하고 해방이후 남북의 분단을 거치면서 중국의 조선족, 남한과 북한이 사회경제 및 산업의 발달이 다르고 생활문화가 이질화되었다. 따라서 한민족 아동의 놀이가 어떻게 공통점을 지닐지 아니면 이질화되었을 지가 의문이다.

한민족 아동의 놀이와 놀이 노래를 살펴보면, 남한, 북한과 중국 연변의 아동들의 놀이와 놀이노래의 공통성이 있고 그 공통성은 동일한 민족 정서에서 기인한 것이다. 역사적으로 민족 정서를 읽을 수 있는 기록은 오래 전 삼국시대부터 남아있다. 초월적 존재에 대한 예찬과 기원의 노래<sup>9)</sup>가 일찍이 삼국시대에 불려졌다. 남한 어린이들이 부르는 놀이노래 가사는 대부분 3음보의 변형인 7, 5조와 4음보의 유지 내지 변형된 율격을 지니고, 고려 가요 이후 조선시대 말 창가에 이르기까지 전통적 율격인 3음보와 4음보<sup>10)</sup>가 전승, 유지되고

9) 이 시대의 풍속을 쓴 ‘삼국지위지동이전(三國志委志東夷傳)’의 기록을 보면, 해마다 일정한 시기에 온 나라 사람들이 모여 하늘에 제사하고 여러 날 동안 노래하며 춤추었다고 전하는데 ‘구지가(龜旨歌)’, 고구려 초기 유리왕의 ‘황조가(黃鳥歌)’, 고조선 시대의 ‘공후인(箜篌引)’을 비롯해서 향가 25수 중 불교 노래인 균여전(均如傳)에 실린 향가 11수를 제외한 14수로 이어진다.

있다(이순형, 1991). 놀이노래의 전통성은 주제와 서정성의 표현에서 일관되게 유지되고 있다.<sup>11)</sup> 놀이노래가 인간의 보편적 정서를 담고, 그 시대의 요구에 입각해서 유희의 충효사상, 노동의 중요성, 혹은 개화의 이념과 계몽적

10) 고려시대의 고려 가요는 삼음보로서 3, 3, 4 나 3, 3, 2 조의 운율을 유지하는 서정성이 넘치는 노래들로서, 조선 시대말 ‘아리랑’을 비롯한 삼음보 구조의 민요로 이어진다. 한일합방 이후에 일제시대 초에 개화와 애국 계몽을 위해 불렀던 ‘창가(唱歌)’와 어린이들이 불렀던 동요는 모두 7, 5 조의 형식으로 7음절이 3, 4 혹은 4, 3의 형태였다. 언뜻 보면, 창가의 율격은 우리의 전통적 기본 음수율인 삼음보에서 벗어난 듯하나, 7, 5 조 역시 4, 3, 5 또는 3, 4, 5로서 3음보격 내에서 변형된 것이다. 고려 말에 나타나기 시작해 양반계층에서 구전되어온 4음보격으로 서정성을 띤 시조는 3장으로 6구체를 이룬다. 그밖에 4음보격 운문 형식을 띤 가사(歌辭)는 서사적인 내용을 담았다. 시조나 가사는 모두 양반계층에서 구전되다가 기록된 작품들이다. 그러므로 양반계층이 아닌 서민층에서 발생되고 전승되어온 민간 노래를 중심으로 살펴보면, 우리 민족의 가사가 지니는 기본 운율이 3음보격이며 이 운율이 근래까지도 기본 율격형 체제 안에서 유지되어 왔다.

11) 황조가(黃鳥歌)나 공후인(箜篌引)은 남녀간 이별을 다룬 서정시이고, 향가 ‘제망매가(祭亡妹歌)’는 누이동생의 죽음을 슬퍼하는 서정시이며, 고려 가요 ‘가시리’를 비롯한 일련의 작품들과 조선시대의 ‘아리랑’ 등이 주로 남녀간 사랑과 이별을 다룬 작품이라는 면에서 주제와 서정성의 일관성을 나타냈다. 또한 그 시대의 사상성을 띤 작품도 있는데, 서정성에서 벗어난 작품으로 향가의 ‘풍요(風謠)’와 고려 속요의 ‘상저가(相杵歌)’ 등은 노동요이면서도 유희의 교조적 가르침을 받아들여 민간에서 작품화했다. 이러한 사실은 개화기에 ‘학도가’처럼 사회계몽의 의지가 내포되어 있는 최남선의 ‘경북철도 노래’, ‘세계일주가(1914)’ 등의 창가에서도 확인되었다.

지식 등을 전달해왔다. 즉 노래 가사는 전통적인 기본 율격형을 유지하면서 서사성보다 서정성이 짙은 내용이 통시대적 관점에서 유지되었다(이순형, 1991).

분단체제에서 이질화된 남, 북한이 자본주의, 공산주의 이념을 유지해 왔다. 중국의 연변조선족은 중국의 소수민족 문화수용 정책으로 전통문화를 보유하면서 생활해 왔으므로 이념적으로는 실용주의적 공산주의 노선을 유지해 왔다(수희림, 1990; 조급석, 1991). 따라서 산업화를 추진해 온 남한이나 공산화를 추구한 북한이 잃어버린 한민족 전통적 문화가 중국의 조선족에게서 부분적으로 유지되고 있는 것을 볼 수 있다. 특히 북한 공산주의 사회가 아동에게 제공하는 음악 교육은 이념 사회화의 한 방법이다. 선동가를 부르며 행진하는 북한 아동들이 어쩌면 스스로 부르는 놀이노래 중에 일부 전통적 민족 놀이문화가 남아있다고 할 수 있다.

그럼에도 불구하고 1, 2차 조사결과에서 공통적으로 나타나는 현상은 사회발전의 시차에 따라서 전통 놀이와 놀이 노래가 점차 사라지고 있는 것이다. 다행히 아직 남한, 북한과 중국연변 아동의 놀이노래에서 동질성을 찾을 수 있는 것은 한민족 놀이 문화가 진화하고 있다는 사실, 그리고 사회의 경제 및 기술 발전의 시차를 두고 남한 아동의 놀이 양상과 중국 연변 아동의 놀이 양상이 유사하게 나타난다는 사실은 전통적 한민족의 놀이문화와 민족 정서가 잔존해 있음을 입증해 준 것이다.

특히 중국 연변 아동들이 북한의 동요를 따라 부르고 남한의 가요를 부른다는 점(이순형, 2000b)에서 남한과 북한의 중간자로서 중국 조선족의 입장을 읽을 수 있다. 남한 아동들이 가요를 부르듯 중국이 개방되자마자 연변

아동들이 남한 가요를 부른다는 사실은 아동의 놀이문화가 대중사회문화에 접목되어 있음을 알려주는 동시에 가요 속에 내재된 전통적 민족 정서를 중국 연변 아동들이 동일한 메시지로 수용했음을 시사한다. 한마디로 어느 국가에 살아왔든 민족 정서가 내재된 노래가 면면히 전승됨을 알 수 있다.

## 참고문헌

- 김경수, 이소은 (2003). 개방적·폐쇄적 소프트웨어 경험이 유아의 창의성 및 수·공간 능력에 미치는 영향. *열린유아교육연구*, 8(1), 25-49.
- 김순홍, 김경호, 김광수, 김두식, 김미라, 김시업 (2007). *한국청소년의 삶: 가정생활·학교생활·여가생활*. 광주: 한국사회조사연구소.
- 모리 아키오 (2003). *게임뇌의 공포*. 이윤정 역, 서울: 사람과책.
- 박효정·최상근·연은경 (2004). *한국 초등학생의 생활 및 문화 실태 분석 연구*. 서울: 한국교육개발원.
- 수희림 (1990). *발전도상의 연변*. 연변: 연변인민출판사.
- 심도현, 이순형 (2005). 좌반구성 인지과제 수행시 컴퓨터게임 중독성향 아동과 비교집단 아동의 뇌지수 차이. *인간발달연구*, 12(4), 191-207.
- 이기춘, 이기영, 이은영, 이순형, 김대년, 박영숙, 최연실 (1997). *남북한 생활문화의 이질화와 통합(I)*. *대한가정학회지*, 35(6), 289-315.
- 이소은 (2000). 유아의 일상활동과 자기주도성. *한국심리학회지: 발달*, 13(1), 35-48.

- 이소은, 이순형 (2009). 초등학생의 전자매체 놀이문화 실태 분석. *아동권리연구*, 28, 305-332.
- 이순형. (1991). 놀이노래 가사의 실태와 가사의 전통성 조사. *아동학회지*, 12(1), 68-77.
- 이순형. (1999). 북한의 주체사상 사회화의 원리와 한계. *교육학회지*, 37(4), 49-68.
- 이순형 (2009a). 호모루덴스의 전 생애 관점에서 본 놀이의 기능과 의미 변화. 2009 인간발달학회·한국사회문제심리학회 공동 학술대회에서 주제 발표. 2009년 10월 31일, 한남대학교. 이순형 (2009b). 한국 아동의 일상생활문화. 서울: 서울대학교출판부.
- 이순형 (2000a). 북한 어린이들의 놀이노래 가사의 의미 분석. *아동학회지*, 21(2), 5-16.
- 이순형 (2000b). 중국 연변 조선족 어린이들의 놀이와 놀이노래 조사 연구. *아동학회지*, 21(3), 69-83.
- 이순형 (2002). 사이버 공간과 실공간에서의 자아정체의 불일치. *대한가정학회지*, 40(4), 59-72.
- 이순형 (2010). 한국인의 자아정체 형성과 변화. 서울: 서울대학교출판문화원.
- 임송미, 이순형 (2004) 컴퓨터 게임이 아동의 공간 인지 기술에 미치는 효과. *대한가정학회지*, 42(10), 79-89.
- 이순형, 이소은 (1997). 전자오락 경험과 아동의 자기통제력 및 시각정보 처리능력. *아동학회지*, 18(2), 105-120.
- 이순형, 서봉연, 이소은, 성미영 (1999) 컴퓨터 게임이 아동의 공간기술과 단기기억에 미치는 효과. *아동학회지*, 20(3), 293-306.
- 임동권 (1975). 한국 민요 연구. 국어 국문학 총서 12, 서울: 삼우출판사.
- 정금자 (1998). 일본의 현대아동놀이의 성격에 관한 고찰. *아동교육*, 7(2), 163-181.
- 조금석 (1991). 연변조선족 생활소묘: 풍경 풍속 인물. 서울: 홍익제.
- 중앙교육연구소 (1962). 한국 아동의 놀이에 관한 실태 조사. 서울: 중앙교육연구소.
- Belsky, T., & Most, R. (1981). From exploration to play: A cross-sectional study of infant free-play behavior. *Developmental Psychology*, 17, 630-639.
- Bronfenbrenner, U. (1979). *The ecology of human development*. Cambridge, MA; Harvard Univ. Press.
- Fein, G. G., & Stork, L. (1981). Socio-dramatic play: Social class effects in an integrated classroom. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 2, 267-279.
- Galda, L., & Pellegrini, A. D. (Ed.)(1985). *Play, language, and stories: The development of children's literate behavior*. Norwood, NJ: Ablex Publishing.
- Granlinski, J. H., & C. B. Kopp (1993). Everyday rules for behavior: Mothers' requests to young children. *Development Psychology*, 29, 573-584.
- Graybill, D., Kirsch, J. R., & Esselman, E. D. (1985). Effects of playing violent versus nonviolent video games on the aggressive ideation of aggressive and nonaggressive children. *Child Study Journal*, 15(3), 199-205.
- Harkness, S., & Super, C. M. (1983). The cultural structuring of children's play in rural African community. Paper presented at the annual meeting of the Association for the Anthropological Study of Play, Baton Rouge, LA.
- Irwin, A. R., & Gross, A. M. (1995). Cognitive



- tempo, violent video games, and aggressive behavior in young boys. *Journal of Family Violence*, 10(3), 337-350.
- Lee, S. (1994). *Culture and Preschooler's activities: The United States and Korea*. Unpublished doctoral dissertation, university of North Carolina at Greensboro.
- Lee, S., & Tudge, J. (1995). *Young children's play in S. Korea and the United States: Cross-Cultural and Sub-cultural comparisons*. A paper presented at the annual meeting of the Society for Cross-Cultural Research, Savannah, GA.
- McGhee, P. E. (1984). Play, incongruity and humor. In T. D. Yawkey & A. D. Pellegrini (Eds.), *Child's play: Development and applied*. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum.
- Slade, P. (1995). *Child play: Its importance for human development*. London: J. Kingsley Publishers.
- Okagaki, L., & Frensch, P. A. (1994). Effects of video game playing on measures of spatial performance: Gender effects in late adolescence. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 15(1), 33-58.
- Rubin, K. H., Fein, G. C., & Vandenberg, B. (1983). Play. In P. H. Mussen(Eds.), *Handbook of child psychology*(4th ed., 693-774). New York: Wiley.
- Schwartzman, H. G. (1978). *Transformations: The anthropology of children's play*. New York: Plenum.
- Schwartzman, H. G. (1979). The sociocultural context of play. In B. Sutton-Smith (Ed.), *Play and learning*. New York: Gardner Press.
- Sivern, S. B., & Williamson, P. A. (1987). The effects of video game play on young children's aggression fantasy, and prosocial behavior. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 8(4), 453-462.
- Vygotsky, L. S. (1978) *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. M. Cole, V. John-Steiner, S. Scribner, & E. Souberman (eds.), Harvard University Press, Cambridge, Massachusetts.
- Wohlwill, J. F. (1984). Relationships between exploration and play. In T. D. Yawkey & A. D. Pellegrini, (Eds.), *Child's play: Developmental and applied*. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum.

논문투고일 : 2010. 12. 10.  
 1차 심사일 : 2011. 01. 22.  
 게재확정일 : 2011. 02. 23.

## **A comparative analysis of play songs and lyrics among children of Han heritage in the context of socioeconomic development**

**Soon-Hyung Yi**

Department of Child Development & Family Studies, Seoul National University

The purpose of this study was to compare the kinds of plays and the meanings of words in play songs among children of Han heritage. A total of three data sets were used. Data for two of the data sets were obtained from only South Korean children in 1990 and 2005, respectively, while the other data set contained responses from South Korean, Chinese Korean, and North Korean children collected in 1999. The three societies of Han heritage differed in the level of economic and industrial development and ideological orientation, and each society tended to socialize and educate their children in different ways. The kind of plays and the lyrics of the play songs were different in each stage by the level of economic and industrial development, and ideological orientation. In each society, a dominant play changed periodically. For instance, physical play decreased while television, video, and internet game plays increased. The increase in internet game play was related to the level of industrial development. Although three groups shared some common play songs prior to 1945, they have developed their own play songs after 1945 according to their respective social ideological characteristics. Notwithstanding these differences in play songs, common themes, materials, rhythms, and the Korean emotionality exist across all groups.

*Key words* : *play, play song, physical play, internet game*

부록 1. 연변지역의 아동 놀이별 놀이노래 사례(한국어)

놀이방법	같이 노는 사람	노래 첫 구절	노래 전파자
맞줄 당기기	친구	잘한다. 잘 한다	
	친구	따라 배우자 뒤통을-----	선생님, 어머니
줄넘기	친구	동무들이야	
	친구 김령 강리려	산산 금빛산 살곡장에 날두	친구
	친구	동무들이야 들어오세요	
	친구	새봄이 와요 산들산들 와요	언니
고무줄넘기	친구	자유의 강산에서	언니
	친구	눈이 눈이 온다야	친구
	친구	비 내리는 호남선	록음기
	친구	동무들이야 들어왔어요.	친구
	친구	산산 금빛산	어머니
	벗	푸른 언덕에 배낭을 메고	친구
	주예림	예전보다 지금 니가 더욱 쎄잖은 거야	오빠
	친구	산산 금빛산	친구
	친구	동무들이야	친구
	친구	오늘 그 여자를 만났어	텔레비존
손바닥 치기	친구	너는 매일 학교 가는 버스 안에서	친구
	언니	오늘 그녀를 만났어	언니
	언니	너는 가끔 나를 봤어	록음테프
	동생	오리오리 동동	어머니
	친구	세상에 좋은 나라 많다하지만	선생님
	동생	세상에서 엄마가 좋아	친구
	친구	어머니 아버지 문 좀 열어줘요	할머니
	친구	밤마다 전등불과 연구하시는	선생님
	친구	호날드가 환중했다...	형
	동생	우리집은 중국	어머니
공차기	친구	뽀이다. 좋구나	아버지
	친구	부모라는 그 이름이 생겨났을 때에	
	친구	늘 함께 있어 소중한 것 몰랐던 거죠	누나
	강윙호	널 침 본 순간 느꼈어	누나
	주승훈	따라배우자 뒤통을	형님
	친구	백양나무 우거진 운동장에서	소품중에서
	친구	산속에 홀로 피어	교사
	친구	엄마가 지어준 옷을 입으면--	선생님
	친구	우리는 대세계	형님
	형님	우리의 전야	교사
언니	내 마음을 이해할 수 있니	언니	

(계속)

놀이방법	같이 노는 사람	노래의 첫 구절	학습원
제기차기	친구	이전보다 지금 니가 더욱 뽀글을 거야	누나
	언니 친구	너를 사랑해	언니
달리기	친구	나라 내거다	친구
	친구	따라 배우자 뽀글을	교사
자전거 타기	강웅호	오리오리 뽀뽀	누나
앉아놀기	친구	뒤보는 사람 나쁜 사람	동무들한테
길가며	친구	젓가락질 잘해야만 밥을 먹나요	텔레비전
텔레비전 보기	친구	우리엄마 기쁘게	교사
	친구	우리는 어린이	형
	언니	이른 아침에 잠에서 깨어	텔레비전
	친구	이른 아침에 잠에서 깨나	텔레비전
	친구	세사에 조	
	친구	날아가는 나비처럼	엄마
	혼자, 친구	비내리는 호남선 남행열차에-	혼자, 오빠
	친구	백양나무 우거진 운동장에서 ---	책, 김문혁
춤추기	집식구	만날 수 없다는 슬픔보다 힘든 건	오빠
	친구	아무도 없는 겨울에 바다가	오빠
	금추?	이것봐 나를 한 번 쳐다봐	언니
	리려?, 친구	오늘 그녀를 만났어---	가사, 텔레비전
	혼자	남자들이 힘을 내라 힘을 내라	친구
	나 혼자	아직까지 우리 잔들의 틀에	황금텔레비전, H.O.T
	나 혼자	어렵게 날아온 내 어린시절이 아직도	황금텔레비전아이들
	친구	다른 여자 생김거리라면	친구
컴퓨터	형님	아지랑이 춤을 추는	교사
게임하기	친구	저푸른 바다 파란물결 속에 떠다니는 외로움	오빠
	김설화	이것 봐 나를 한 번 쳐다 봐	
기계사람	친구	우리들이 쪼마 깎들이	엄마