

영유아 육아지원을 위한 놀이 콘텐츠 분석연구 - 임신육아 종합포털 아이사랑 놀이 콘텐츠를 중심으로*

도미향** · 배영지*** · 윤지영****

본 연구에서는 현재 우리나라 대표적인 육아 정보 제공 인터넷사이트인 임신 육아 종합 포털 아이사랑 콘텐츠의 놀이 구성을 평가하고 분석함으로써, 부모와 영유아가 함께하는 질적으로 우수한 놀이 활용방안을 모색하고자 한다. 이를 위해 영유아보육전공 교수와 박사 4명은 임신육아종합 포털 아이사랑 놀이 콘텐츠에서 제공된 놀이를 놀이 상황, 연령, 개정된 보육 과정과의 연계성을 기준으로 분석하였다.

그 결과, 놀이 콘텐츠는 요즘처럼 전염병으로 인해 제한된 생활에서 가정 보육이 길어지며 육아로 지친 부모들에게 쉽게 활용할 수 있도록 다양한 연령과 수준을 고려하여 제공되었으며 영유아에게는 다양한 재료들과 놀이를 경험함으로써 전인 발달에 큰 도움을 줄 수 있으므로 놀이 재료의 다양화, 놀이 상호작용을 좀 더 접근하기 쉬운 방법으로 구체화한다면 놀이 콘텐츠의 활용도는 더 높아질 것이다. 그러나 변화된 보육 과정의 개정이 반영되지 않아 부족한 내용은 표준보육 과정에 근거하여 내용을 수정, 보완할 필요성이 있다. 본 논문에서 구현한 콘텐츠의 놀이 분석을 통해 비대면 상황에서 부모들이 활용하는 온라인 놀이 콘텐츠에 대해 이해하고 활용도를 높이므로 영유아의 전인 발달을 도울 수 있다.

본 연구에서는 임신 육아 종합 포털 아이사랑 놀이 콘텐츠에서 제공하는 놀이 콘텐츠를 제4차 표준보육 과정과 연계하여 균형 있는 놀이 콘텐츠를 제공하므로, 코로나19로 제한된 생활에서도 장소와 관계없이 부모와 영유아의 긍정적인 놀이 상호작용으로 영유아의 발달을 도와 행복 지수가 높아지길 기대한다.

주제어 : 영유아, 놀이 콘텐츠, 임신 육아 종합 포털

논문투고일: 2021. 7. 25.

최종심사일: 2021. 8. 10.

게재확정일: 2021. 9. 13.

* 본 연구는 인구보건복지협회의 감수의뢰에 의해 검토한 내용을 바탕으로 작성된 것임

** 남서울대학교 아동복지학과 교수

*** 남서울대학교 대학원 아동복지학과 영유아교육보육전공 박사과정

**** 남서울대학교 대학원 아동복지학과 영유아교육보육전공 박사과정

Corresponding author : Bae Young Ji, Namseoul University, Daehak-Ro Seonghwan-eup, Choongnam, Korea. 31020. E-mail: magic6409@naver.com

I. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

영유아에게 있어 놀이는 자신을 표현하는 방식이며 삶 그 자체라고 할 수 있다. 단순히 뛰고 놀면서 주변 사물에 관심을 보이는 것 이상의 자기표현 방식이며, 세상과 소통하는 방법이다(하정연·좌승화·조채영, 2018). 즉, 놀이는 주변 환경과 소통하며 세상을 배워나가고 필요한 발달 능력을 개발할 수 있도록 한다(곽승주·이승숙·김혜숙, 2016). 영유아는 놀이 경험 속에서 필요한 욕구를 충족시키기도 하고 긍정적인 정서를 경험하며, 이러한 과정은 영유아의 스트레스 완화에도 도움이 된다(조보경, 2020). 결국 영유아기 놀이의 중요성은 아무리 강조해도 지나침이 없다. 21세기 현대사회는 유아교육 분야에 많은 발전의 변화를 가져왔다(김진희, 2020). 2019년 개정 누리과정으로 현장에 있는 누리 교사들도 재교육을 통해 변화된 놀이 과정을 인지하고 현장에서 적용하고 있다. 가정에서도 어린이집과 연계하여 영유아의 발달을 돕기 위해 부모도 변화될 필요성이 있다. 현재 유아교육 현장에서는 놀이에 대한 중요성과 부모 인식이 높아지고 있는데도 불구하고, 대한민국 영유아들의 놀이시간은 부족한 실정이다. 이는 놀이의 필요성을 높게 인지하고 있지만, 부모가 자녀와 함께 놀이하는 시간이 적고, 유아 사교육에 대한 부모의 관심과 이에 노출된 유아들이 많아지고 있기 때문이다(육아정책연구소, 2015). 예를 들면, 만 2세 유아 중 35.5%, 만 5세 유아 중 84%가 취학 전 사교육을 경험하였거나 받은 것으로 나타났다(김은영 외, 2016). 이는 놀이에 대한 인식 부족, 미디어 시청 시간과 컴퓨터 및 스마트폰 등과 같은 기기 사용이 생활화되고, 안전한 놀이 공간 부족, 놀이보다는 학습을 중시하는 사회 분위기 등으로 놀이가 적극적으로 이루어지지 못하고 있다. 정부에서는 보육 기관에 종사하는 보육 교직원, 가정에서 양육하는 부모를 대상으로 쉽게 활용할 수 있는 다양한 놀이와 교육 플랜이 필요하다.

영유아에게 행복이란 가족, 친구 등과 관계나 취미, 여가생활, 놀이와 같은 일상적인 생활 경험을 통해 만족감과 뿌듯함을 느끼는 상태이다. 보건복지부의 발표에 따르면 2018년 아동 실태조사에서 우리나라 아동의 행복 지수가 OECD 회원 27개 국가 중 가장 낮은 것으로 보고하였는데(류정희·이상정·전진아·박세경·여유진·이주연·김지민·송현중·유민상·이봉주, 2018). 이는 산업화로 인한 생활환경의 변화, 도시화로 인한 놀이 공간 부족, 학습 위주의 생

활 습관, 게임, SNS와 같은 멀티미디어의 과도한 사용으로 인한 실내 활동 증가, 어른들의 놀이 가치에 대한 신념 부족, 놀이에 대한 잘못된 인식 등의 다양한 상황들로부터 나타난 경과라고 할 수 있다(이성아, 2018). 즉 놀이가 갖는 가치의 중요성과 필요성보다 실제 영유아들에게 제공되는 놀이 기회는 최근 매우 적음을 보여주는 것이다. 또한 가정은 부모와 상호작용이 활발히 일어나는 곳으로 놀이 발달에는 부모의 관심과 참여가 필요하다.

최근 핵가족화 현상, 맞벌이 가정증가, 조기교육 대한 관심 증대, 무상 보육 정책 시행 등의 사회변화로 인해 영유아 교육기관을 보내는 시간과 참여율이 늘어 전체 미취학 영유아 수 대비 71.8%가 어린이집이나 유치원을 이용하고 있다(육아정책연구소, 2019; 손수연·이기숙, 2013). 그런데 2020년 1월 코로나19 바이러스감염증(이하 코로나19) 환자가 국내에서 최초로 발생한 이후(질병관리청, 2020), 우리의 일상은 많은 변화를 겪어왔다. 감염병 확산 방지를 위해 2020년 2월 말 어린이집, 유치원, 초등학교 휴원·휴교 조치가 이루어졌으며, 이는 육아 분야에서 새로운 대응체계가 필요함을 의미한다(육아정책연구소, 2020). 코로나19 예방 대책으로 사회적 거리두기 차원에서 반복되는 휴원으로 자녀 양육 가구의 돌봄 현황을 통해 육아 분야 대응체계에 대해 점검하고 변화하는 상황에 대비한 단기적, 중기적 육아 지원 방안을 모색할 필요가 있다(육아정책연구소, 2020). 사회적 거리두기가 강화되면서 어린이집이나 유치원을 이용하던 영유아들 또한 놀이와 교육의 환경 이용이 제한되면서 온라인 원격수업인 비대면 수업이 활성화되는 가운데 인터넷 문화는 우리의 깊은 내면을 차지하게 되었다. 즉 비대면 사회로의 전환이라는 것이 먼 나라의 일 같이 여겨져 불가능할 줄 알았는데 이제는 가능하게 되었다. 코로나19가 바꾸어 놓은 디지털 기술의 공간에서 사람들은 서로 소통하고 자유롭게 접촉할 수 있는 서비스가 늘고 있다. 따라서 사람들은 인터넷 공간을 활용하여 사람과 사람의 접촉을 최소화하면서 자유롭게 여러 가지 쇼핑을 즐기며, 부모들은 아이들의 교육에 도움이 되는 유용한 콘텐츠를 찾아 나선다.

한국보육진흥원(2021)의 통계에 따르면 가정 보육을 위한 아동과 함께하는 육아 콘텐츠는 대략 57개 정도이고, 그중에서 임신 육아 종합 포털 아이사랑 콘텐츠는 아이를 키우는 분들이나 임신 중이신 분들에게 유용한 사이트로서, 자녀가 있는 부모들은 이 사이트에서 다양한 정보들을 이용할 수 있다. 임신은 물론 출산, 육아, 어린이집이나 유치원에 관한 각종 정보를 이곳에서 얻을 수 있다. 또한, 임신 종합 포털 아이사랑 콘텐츠 만 0세부터 만 5세까지 다양한 연령의 영유아의 발달을 돕는 놀이 콘텐츠가 제공되어 있어 요즘처럼 코로나19로 인해 제한된 일상에서 유용하게 활용하면 영유아의 성장발달에 도움이 될 것이다. 가정에서 장소, 시간에 구애받지 않고 부모의 육아 부담을 덜어주며 ‘놀면서 자란다.’ 표준보육 과정의 슬로

건처럼 영유아들의 흥미와 발달에 도움이 될 수 있는 놀이 콘텐츠의 내용이 적합한지, 활용하기 적절한지 본 연구를 통해 알아볼 필요성을 느낀다.

본 연구에서는 임신 육아 종합 포털 아이사랑 콘텐츠에서 제공되는 놀이 콘텐츠를 분석하여 개정된 보육 과정과 연계되는지 알아보고자 하며, 선행연구에서 거론되는 모바일 중독으로 인한 부정적인 측면과 다르게 부모가 함께하면 영유아에게 유용한 모바일 매체들도 있음을 인식할 수 있도록 도우며 부모에게는 국가나 개인이 제공하는 영유아 발달에 이로운 콘텐츠를 활용하므로 육아로 인한 스트레스를 줄이고 코로나19로 인한 제한된 생활에서도 영유아의 성장발달을 돕는 긍정적 놀이 상대자가 될 수 있기를 기대해본다. 이에 본 연구의 연구 문제는 다음과 같다.

2. 연구 문제

이상에서 살펴본 목적과 필요성에 따라 구체적인 연구 문제를 다음과 같이 설정하였다.

연구 문제 1.

임신 육아 종합 포털 아이사랑 놀이 콘텐츠의 구성과 내용은 어떠한가?

연구 문제 2.

임신 육아 종합 포털 아이사랑 놀이 콘텐츠가 제4차 표준보육 과정과 연계성이 있는가?

II. 이론적 배경

1. 놀이 콘텐츠 정의 및 중요성

‘놀이는 무엇이다.’라고 정확하게 정의하는 것은 매우 어려운 일이다. 놀이를 정의하기가

어려운 이유는 놀이는 매우 유동적이며 추상적이고, 매우 다양한 상황에서 다양한 의미를 갖기 때문이다(신은수·김은정·유영의·박현경·백경순, 2011). 그만큼 놀이는 유동적이고 다차원적인 개념으로, 영·유아의 삶과 밀접한 세계에 매우 다양하게 적용된다(강정아, 2015). 몇 명만 모이면 할 수 있는 놀이, 놀이의 주된 목적은 재미를 위해서이다. 그런데 놀이를 통해 위대한 발견을 하는 사람들이 있다. 이렇듯 아이들은 놀이를 통해서 용기를 배우기도 하고, 다른 사람의 생각과 정서를 이해하는 능력도 알게 되며, 차례를 지키고 나누어 갖고 협력하는 등의 사회적 기술을 배우는 경험을 한다. 이처럼 놀이는 유아들이 사회화 과정을 경험하게 하는 중요한 장이라고 할 수 있다. 영유아기 발달을 이끄는 핵심에 놀이의 힘이 적지 않음을 알 수 있다.

2020년부터 시작된 코로나19로 인하여 부모들은 가정 내에서 자녀와 함께 보내는 시간이 증가하면서 일상의 변화를 경험하게 되었다. 다수의 부모는 자녀와 함께 보낼 수 있는 시간이 증가하는 것을 긍정적으로 인식하였다(은기수, 2020). 그러나 부모들이 기존의 일과뿐만 아니라, 기관의 지원을 받던 자녀 보육까지 동시에 해야 하는 만큼 양육의 부담과 스트레스를 경험하기 쉽다는 인식 또한 높게 나타났다(주혜란·한아름, 2021). 본 연구에서는 놀이 콘텐츠의 활성화를 통해 부모의 양육 부담을 덜어주고 영유아의 발달에 적합한 놀이 제공이 이루어지는지 살펴보고자 한다. 요즘 같은 정보화시대에 스마트 앱을 활용한 가정연계 프로그램 연구가 많이 시도되고 있다(윤지영·한미라, 2021). 앱 활용은 스마트폰에 의한 편리성과 접근성의 장점이 있으며 앱 사용자들 간에 양 방향적 활용성의 이점도 있다(사영은, 2011). 스마트폰 활용에 의한 프로그램실시는 부모가 겪는 시간적 어려움에 해결될 수 있으며, 자녀 양육에 관한 다양한 정보를 주고받을 수 있고, 관련 정보에 대한 질의응답이 실시간으로 가능하여 프로그램의 활용도와 접근이 높아질 수 있다(이서연, 2018). 이에 부모들이 육아 정보, 어린이집 기관 정보를 이용하기 위해 많이 찾는 임신 육아 종합 포털 아이 사랑 콘텐츠에 제공된 놀이 콘텐츠를 활성화를 시킨다면 가정연계프로그램에 대한 부모들의 참여동기나 참여도를 증진시킬 수 있을 것이다. 놀이 콘텐츠의 활용으로 영유아의 발달에 적합한 놀이를 제공해 줄 수 있고 부모는 육아 부담을 덜고 다양한 방법으로 자녀와 놀이를 해줄 수 있다. 부모와 자녀의 관계는 생애 초기부터 영유아의 발달을 지원하는 중요한 사회적 관계이다. 부모와 자녀의 상호작용은 부모-자녀 관계의 균형과 안정을 유지하기 위해 부모와 자녀가 상호 교류를 통하여 끊임없이 상호자극, 강화, 반응하는 과정이다(이은진, 2005). 선행연구를 살펴보면 영유아기 자녀의 주도적인 놀이상황 속에서 부모는 영유아가 생애 처음 맺는 관계로서 부모의 영향력이 크다는 것에 비추어 볼 때 부모의 긍정적인 놀이 상호작용은 영유아의

발달을 지원한다. 영유아의 부모가 놀이 개념에 대한 이해가 넓고 긍정적일수록 영유아의 발달과 행복이 증진되며 놀이 과정을 중시하거나 놀이가 영유아의 발달에 필요하다고 생각할수록 영유아의 행복 수준이 올라간다(박영애·김리진, 2011). ‘놀면서 자란다.’ 제4차 표준보육 과정에 적합한 놀이 콘텐츠의 제공은 부모와 영유아가 함께 소통하는 열린 장이라고 할 수 있다.

따라서, 본 연구는 가정에서 할 수 있는 놀이 콘텐츠의 구성을 분석함으로써, 영역과 연령의 수준에 따라 가정에서 부모와 영유아가 쉽게 접근하여 활용할 수 있게 만들어졌는지 알아보고 수정, 보완하여 영유아의 성장발달을 돕는 놀이 콘텐츠의 활용도를 높이고자 한다.

2. ‘임신육아종합포털 아이사랑’ 콘텐츠

임신육아종합포털 아이사랑 사이트의 주소(URL)는 <http://www.childcare.go.kr>이다. 사이트의 현황을 살펴보면 회원 수가 약 375만명(2021. 5월 기준) 1일 평균 페이지뷰가 약 4만건(2021. 5월 기준)에 이르고, 보건복지부가 지원하고 인구보건복지협회, 사회보장정보원, 한국보육진흥원 등이 운영하는 임신·출산·육아 등 종합정보제공 공익 포털 사이트이다.

사업대상으로는 자녀를 양육하고 있는 가임기 남녀, 가임기 장애인 남녀 및 장애를 가진 영유아, 장애 또는 장애를 가질 가능성이 있는 영유아기 부모, 임신과 출산, 육아를 하고 있는 다문화 가정이다. 사업내용으로는 분야별 전문가에 의한 정확하고 신뢰성 있는 육아 콘텐츠 개발 및 제공하고 온라인, 전화, 대면으로 임신 출산 종합 상담 센터 운영(건강, 사회복지, 심리)을 하고 있다. 이 사이트에서 놀이 콘텐츠는 육아 -> 육아 정보 -> 놀이와 교육에 1~126까지 탑재되어 있다.

Ⅲ. 연구 방법

영유아가 가정에서 머무는 시간이 많아짐에 따라 부모의 육아 부담완화, 놀이를 통해 이루

어지는 영유아 발달에 적합한 놀이를 제공해주는 다양한 육아 콘텐츠 중에서 우리나라의 대표 육아 콘텐츠 ‘임신 육아 종합 포털 아이사랑’ 콘텐츠에 대해 제4차 표준보육 과정에 적합한 놀이인지 ‘놀이와 교육’에 대해 알아보려고 한다.

1. 자료수집

본 연구는 임신 육아 종합 포털 아이 사랑 콘텐츠를 대상으로 하여 놀이 콘텐츠가 어떤 내용으로 운영되고 있는지 분석하고자 하는 연구로 임신 육아 종합 포털 아이사랑 콘텐츠의 사이트에서 분석하였다. 다양한 놀이 콘텐츠 중에서 정부 주도하에 상당히 신뢰롭고 이용자가 많은 대표적 사이트로 ‘임신 육아 종합 포털 아이사랑’ 콘텐츠에 관해 연구를 진행하게 되었다.

2. 자료 분석

본 연구는 임신 육아 종합 포털 아이사랑 놀이 콘텐츠에서 제공된 126개의 놀이를 놀이상황, 연령, 개정된 제4차 표준보육 과정과의 연계성을 기준으로 분석하였다. 어린이집 4차 표준보육 과정은 만 0~5세 영유아들에게 국가 수준에서 제공하는 보편적이고 공통적인 보육의 목표와 내용을 제시한 것으로, 영유아의 전인적 발달과 우리 문화에 적합한 내용을 일관성 있고 연계적으로 실천하며, 궁극적으로 사회에서 추구하는 인간상을 구현하는데 목적이 있다. 즉, 2020년 시행된 제4차 표준보육 과정은 영유아 중심, 놀이 중심이 핵심이라고 할 수 있다. 제4차 표준보육 과정에 근거하여 각 콘텐츠가 놀이 주제와 관련성이 있는 상호작용인지, 연령별 발달에 적합한지, 제4차 표준보육 과정 반영 여부를 검토한 결과 126개의 놀이 콘텐츠는 개정된 보육 과정의 중점 부분인 영유아 중심, 놀이 중심이 일부 반영되어 있지 않았고, 교사 중심의 놀이 활동이 대부분이었다. 또한, 연령별 놀이 구분이 명확하지 않아 연령에 적합한 놀이의 여부가 불확실하였다. 따라서 놀이 콘텐츠를 제4차 표준보육 과정의 6개 영역으로 분류하여 수정, 보완하기로 협의하였고 수정해야 하는 부분은 근거와 사유를 표기하고 보육 과정의 개정에 따라 부족한 내용은 표준보육 과정에 근거하여 내용을 보완하기로 하였다.

IV. 연구 결과

1. 놀이 콘텐츠의 현황

본 연구대상인 임신 육아 종합 포털 아이사랑 놀이 콘텐츠에서 제공하는 126개의 놀이 콘텐츠를 영역과 연령을 구분하여 정리하니 신체 운동영역은 21개, 예술 경험영역은 42개, 의사 소통영역은 21개, 자연 탐구영역은 42개로 <표 1> ~ <표 4>와 같다.

신체 운동영역은 영유아 자신의 신체를 긍정적으로 인식하고, 즐겁게 신체활동에 참여하므로 영유아기에 필요한 기본 운동능력을 기르도록 하는 것이고, 예술 경험영역은 주변의 친근한 환경과 생활에서 예술적 요소에 관심을 보이고 흥미롭게 경험하고 즐기므로 창의성과 감성을 기른다. 자연 탐구영역에서는 주변의 사물과 자연 현상을 지각하고 호기심을 가지며 지속적인 탐구하는 태도와 문제 해결력을 기르며, 의사소통 영역은 듣고 말하는 것을 즐기며 상황에 맞는 언어를 익혀 바른 언어를 키워준다(시옥진·강성순·김녹현·김재현·남은영·이용환·이우언·전대성, 2020). 4가지 영역으로 나뉜 결과 신체 운동영역은 총 20개의 놀이, 예술 경험영역은 42개의 놀이, 의사 소통영역은 21개의 놀이가, 자연 탐구영역은 41개의 놀이로 나누어졌다. 수정, 보완 과정에서 추가로 자연 탐구영역, 신체 운동영역이 각 1개씩 추가되었고, 1가지 놀이는 근거가 연결되지 않아 삭제하였다.

<표 1> 신체 운동영역 놀이 콘텐츠 현황

콘텐츠 No	해당연령	활동 명	비고
2	0세~2세	손발 마사지 놀이	장애영유아
3	0세 ~	신문지 펀치 놀이	장애영유아
5	15개월 이후	마카로니 발자국 만들기	
7	18개월 이후	우리 집은 놀이동산(2)	
8	18개월 이후	우리 집은 놀이동산(1)	
27	24개월 이후	동물 알아맞히기	
34	24개월 이후	발바닥으로 느껴보자	
37	24개월 이후	신문지 퍼포먼스-신문지 죽으로 놀아요.	
38	24개월 이후	신문지 퍼포먼스-신문지 공으로 게임 하기 놀아요.	
40	24개월 이상	쑥쑥 꽃아요	
41	24개월 이후	과자 목걸이 만들기	
46	24개월 이후	동화 속 한 장면 퍼즐 맞추기	

52	24개월 이후	신나게 공을 굴리자	
53	24개월 이후	즐거운 풍선 놀이	
56	24개월 이후	꼬불꼬불 면이랑 놀자(1)	
59	24개월 이상	밀가루 반죽 놀이를 해요	
76	36개월 이후	송편 속에는 뭐가 들어 있을까?	
110	4-5세 이후	칙칙폭폭~ 즐거운 기차놀이	
124	5세 이상	밀가루 그림을 그려요	
125	5세 이상	수제비를 만들어요	
*추가	5세 이상	한지 소꿉 만들기	

신체 운동영역의 놀이 콘텐츠 현황은 <표 1>과 같이 21개의 활동이 있고, 그중 15개월 이전의 신체활동 놀이 콘텐츠는 거의 없다. 18개월 이후는 2개이고 24개월 이후는 11개로써 비교적 다른 월령에 비해 많은 편이다. 그리고 36개월 이후 1개, 4-5세가 1개, 5세 이상이 3개로 나타났다. 이와 같이 신체 운동영역의 놀이 콘텐츠는 영아를 위한 감각 능력을 활용한 놀이들이 대부분이어서 향후 만3세이상 유아 대상 놀이 콘텐츠는 누리과정 연계하여 신체운동영역보다는 신체운동·건강영역에 가까운 놀이 콘텐츠를 제공하는 것이 필요하다.

<표 2> 예술 경험영역 놀이콘텐츠 현황

콘텐츠 No	해당연령	활동 명	비고
10	18개월 이후	보들보들 밀가루 놀이-여러 가지 색깔의 밀가루	
11	18개월 이후	보들보들 밀가루 놀이-밀가루로 그림을 그려요	
12	18개월 이후	동화 속 동요 배워보기	
16	18개월 이후	동화 속 주인공 알아보기	
17	24개월~36개월	위치에 맞게 손도장 찍기	장애영유아
18	24개월 이후	해초 놀이 (해초류를 물에 불려 놀아요)	
20	24개월 이후	밀가루 퍼포먼스 (밀가루 반죽 놀이)	
24	24개월 이후	밀가루 물감 놀이	
25	24개월 이후	스티로폼 접시 액자 꾸미기	
29	24개월 이후	테칼코마니 구슬 그림	
30	24개월 이후	재미있는 물감 놀이	
31	24개월 이후	과일 싸개로 꽃밭 꾸미기	
32	24개월 이후	보라색 포도 물을 들여봐요!	
35	24개월 이후	가루 그림 그리기	
36	24개월 이후	밀가루 도화지 놀이	
42	24개월 이후	맛있는 그림 그리기	
45	24개월 이후	예쁜 종이웃을 만들어요.	
48	24개월 이후	나만의 모자를 만들어요.	
51	24개월 이후	채를 이용한 다양한 놀이	
58	24개월 이후	밀가루 반죽을 이용한 모양 찍기	
62	24개월 이후	비 오는 소리 만들기	

68	36개월 이후	신선초로 나무를 만들기	
69	36개월 이후	채소 도장 찍기... 콩 콩 콩!	
77	36개월 이후	송편을 만들어요	
78	36개월 이후	무피클 만들기	
79	36개월 이후	동화내용으로 보드게임 하기	
81	36개월 이후	채소로 꾸미기	
82	4-5세 이후	새콤달콤 아이스바를 만들어요	
83	4-5세 이후	새콤달콤 오미자의 변신	
84	4-5세 이후	새콤달콤 오미자화채를 만들어요	
86	4-5세 이후	냠냠 맛있는 수박	
88	4-5세 이후	과자 모양 나라	
89	4-5세 이후	맛있는 과자를 집에서 만들어요	
90	4-5세 이후	고구마로 과자샌드를 만들어요	
93	4-5세 이후	고구마로 경단을 만들어요	
94	4-5세 이후	과일과 채소가 들어간 샌드위치를 만들어요	
97	4-5세 이후	비 오는 풍경 그리기	
99	4-5세 이후	낙엽 모자이크 만들기	놀이 추가
101	4-5세 이후	야채도장 찍기와 화장지 죽 만들기	
115	5세 이상	무지개 물고기 꾸미기	
117	5세 이상	눈사람을 만들어요	
118	5세 이상	눈 내린 겨울나무	

<표 2>과 같이 예술 경험영역의 놀이 콘텐츠 현황을 살펴보면 42개의 활동이 있고, 그중 15개월 이전의 예술 경험놀이 콘텐츠는 거의 없다. 18개월 이후는 4개이고 24개월 이후는 17개, 36개월 이후 6개, 4~5세가 12개, 5세 이상이 3개로 나타났다. 이것을 볼 때 예술 경험놀이는 다른 영역의 놀이에 비해 다양함을 알 수 있다. 예술 경험영역은 ‘자연과 생활에서 아름다움을 느끼고 즐긴다.’는 내용으로 영아의 놀이와 유아들의 놀이가 비교적 균형 있게 제공됨을 알 수 있다.

<표 3> 의사소통영역 놀이 콘텐츠 현황

콘텐츠 No	해당연령	활동 명	비고
9	18개월 이후	다양한 표정 놀이	
21	24개월 이후	손 인형 놀이	
22	24개월 이후	동화내용 회상하여 이야기하기	
26	24개월 이후	가장 기억에 남는 장면 이야기하기	
28	24개월 이후	동화 속 주인공 따라 하기	
43	24개월 이후	동화 속 사물 이름 알기	
44	24개월 이후	동화내용으로 게임 하기	
47	24개월 이후	다양한 소리를 표현해요	

60	24개월 이후	나의 하루 만들어 보기	
61	24개월 이후	이야기 순서 배열하기(하마의 하루)	
63	30개월 이후	뒷이야기 만들기	
64	30개월 이후	접시에 음식 재료 담기	
66	30개월 이후	가게 놀이	
67	30개월 이후	동화 속 반대말 놀이	
70	36개월 이후	자음 만들기 놀이	
71	36개월 이후	동화책을 통한 글자에 관심 갖기(기차기차)	
72	36개월 이후	집에 있는 물건 소리 듣고 의성어 이야기하기	
73	36개월 이후	의성어, 의태어 따라 하기	
80	36개월 이후	동화 듣고 내 생각 이야기하기	
98	4-5세 이후	동화책 속의 색 찾기 놀이	
116	5세 이상	무지개 물고기 꾸미기. 내가 만약 주인공이라면	

<표 3>과 같이 의사 소통영역의 놀이 콘텐츠 현황을 살펴보면 21개의 활동이 있고, 그 중 15개월 이전의 의사 소통영역의 놀이 콘텐츠는 거의 없다. 18개월 이후는 1개이고 24개월 이후는 9개, 30개월 이후 4개, 36개월 이후 5개, 4~5세가 1개, 5세 이상이 1개로 나타났다. 이것을 살펴볼 때 의사소통영역의 놀이의 내용 범주에 맞게 듣기와 말하기, 읽기와 쓰기에 관심 가지기, 책과 이야기하기의 내용으로 구성되어 24개월 이후 언어가 폭발적으로 일어나는 시기에 더 유용한 놀이임을 알 수 있다.

<표 4> 자연탐구영역 놀이 콘텐츠 현황

콘텐츠 No	해당연령	활동명	비고
1	0세~	컵 속에 있는 과자 찾기	장애영유아
4	12개월 이후	동화내용 유추하기(부분을 보고 전체 알기)	
6	15개월 이후	마카로니로 목걸이를 만들어요	
13	18개월 이후	모양 스티커 구성 놀이	
14	18개월 이후	동물원 구성 놀이	
15	18개월 이후	얼굴표정 꾸미기	
19	24개월 이후	바닷속 친구 해초랑 놀자	
23	24개월 이후	콩이랑 놀아요(콩 옮기기)	
33	24개월 이후	과일 기차 만들기	
39	24개월 이후	시원한 팔빙수를 집에서 만들어요	
49	24개월 이후	미역 퍼포먼스-바닷속 꾸미기	
50	24개월 이후	미역 퍼포먼스-미역으로 오감 체험	
54	24개월 이후	신나는 스폰지 놀이	
55	24개월 이후	꼬불꼬불 면이랑 놀자(2)	
57	24개월 이후	깨끗하게 빨래해요	
65	30개월 이후	엄마, 나도 마트에서 장을 볼 수 있어요.	

74	36개월 이후	벼가 싹이 되는 과정을 알아봅니다	
75	36개월 이후	나도 밥을 할 수 있어요	
85	4-5세 이후	수수께끼 기차놀이와 연결 놀이	
87	4-5세 이후	과일꼬치 만들기	
91	4-5세 이후	수박씨로 재미있게 놀기	
92	4-5세 이후	콩으로 두유를 만들어요	
95	4-5세 이후	네모 동그라미 과자로 카나페를 만들어요	
96	4-5세 이후	하늘에서 비가 내려요	
100	4-5세 이후	혼합색을 알아보고 데칼코마니를 해	
102	4-5세 이후	색종이 놀이	
103	4-5세 이후	케이크를 만들어 생일파티 놀이를 해요	
104	4-5세 이후	핫케이크를 만들어요	
105	4-5세 이후	나뭇잎 인형을 만들어요	
106	4-5세 이후	나뭇잎으로 표현해봐요	
107	4-5세 이후	낙엽으로 만들기	
108	4-5세 이후	낙엽으로 놀이요	
109	4-5세 이후	콩으로 두유를 만들어요	92번콘텐츠와 겹침
111	4-5세 이후	콩떡을 만들어요	
112	4-5세 이후	콩 퍼포먼스-꼬투리를 탐색해요	
113	5세 이상	손수건에 꽃잎 물들이기	
114	5세 이상	계절 꽃 책 만들기	
119	5세 이상	나뭇잎 탁본 뜨기	
120	5세 이상	나무와 나뭇잎 관찰하기	
121	5세 이상	나무 열매 문 장식 만들기	
122	5세 이상	나무 열매 탐험	
123	5세 이상	개미를 관찰해요	
*추가	24개월 이후	거미줄에 걸렸어요	

<표 4>와 같이 자연 탐구영역의 놀이 콘텐츠 현황을 살펴보면 42개의 활동이 있고, 그중 0세 이후는 1개, 12개월 이후는 1개, 15개월 이후는 1개, 18개월 이후는 3개, 24개월 이후는 10개, 30개월 이후 1개, 36개월 이후 2개, 4-5세가 17개, 5세 이상이 7개로 나타났다. 자연 탐구 놀이는 영아의 놀이보다 유아의 놀이가 많음을 알 수 있다. 이러한 이유는 만3세부터의 유아는 영아에 비해 호기심을 가지고 탐구하는 과정을 즐기고, 생활 속의 문제를 수학적, 과학적으로 탐구할 수 있는 연령이기 때문에 유아 대상의 놀이 콘텐츠가 활성화됨을 알 수 있다.

2. 놀이 콘텐츠 분석

다양한 놀이 콘텐츠가 부모들에게 제공되고 있으나 유아 콘텐츠 관련 분석 선행연구가 미

비하여 놀이 콘텐츠 신뢰성과 타당성이 입증되지 않았다. 시중에 제공되는 다양한 놀이 콘텐츠의 활용성을 위해 분석연구가 필요한 실정이다. 이에 다양한 놀이 콘텐츠 중 부모의 수요가 많은 ‘임신 육아 종합 포털 아이사랑’ 콘텐츠 분석과 활용 연구를 진행하게 되었다.

제4차 표준보육과정과의 연계성을 살펴본 결과, 표준보육 과정 6개의 영역 중에서 영유아에게 선호도가 높은 4개의 영역 신체 운동영역, 예술 경험영역, 자연 탐구영역, 의사소통 영역으로 정의하였다. 예술 경험영역(42개)과 자연 탐구영역(42개)의 비중이 높았고 의사소통 영역(21개)과 신체 운동영역(21개)은 낮은 편이었다. 기본생활영역, 사회관계 영역이 미비하여 놀이 콘텐츠를 보완, 추가할 필요성을 느낀다.

V. 논의 및 결론

본 연구는 현재 우리나라의 육아 정보 제공 인터넷사이트인 임신 육아 종합 포털 아이사랑 놀이 콘텐츠를 분석한 연구로 그 결과를 요약하고 논의하면 다음과 같다.

첫째, 임신 육아 종합 포털 아이사랑 놀이 콘텐츠의 구성과 내용을 살펴보면 놀이 콘텐츠는 총 126개로 신체 운동영역 21개, 예술 경험영역 42개, 의사 소통영역 21개, 자연 탐구영역 42개로 분류되어 있다. 놀이 콘텐츠의 내용은 요즘처럼 전염병으로 인해 제한된 생활에서 가정 보육이 길어지며 육아로 지친 부모들에게 쉽게 활용할 수 있도록 다양한 연령과 수준을 고려하여 제공되었으며 영유아에게는 다양한 재료들과 놀이를 경험함으로써 전인 발달에 큰 도움을 줄 수 있을 것으로 예상된다. 향후 놀이 재료의 다양화, 놀이 상호작용을 좀 더 접근하기 쉬운 방법으로 구체화한다면 놀이 콘텐츠의 활용도는 더 높아질 것으로 기대할 수 있다.

둘째, 코로나19로 일상생활이 제한된 요즘처럼 가정에서 부모와 영유아가 함께 즐길 수 있는 놀이 콘텐츠를 제공하고 이를 구현하고자 한다. 코로나19로 인한 영유아의 일상은 어린이집이 아닌 가정 보육의 일상으로 채워지고 있다. ‘놀면서 자란다.’ 슬로건 처럼 영유아의 일상생활에서 놀이가 차지하는 비중은 매우 크므로 장소와 관계없이 영유아의 놀이는 지속적으로 이루어져야 한다. 영유아는 놀이를 통해 자신과 주변을 탐색하고 내면화하며 성장하는 존재이기 때문이다(석민아·문인경·이병호, 2021). 놀이는 영유아의 발달에 크게 영향을 미침을 이번 본

연구를 통해 다시 알 수 있다. 전염병으로 인해 장소가 집 안으로 한정되어있는 부분에 주안점을 두어, 부모와 영유아가 쉽게 가정에서 다양한 놀이 정보를 이용할 수 있도록 놀이 콘텐츠의 양보다는 질적인 부분을 고려하고 보육 과정에 따라 놀이 콘텐츠도 개선되어야 한다.

셋째, 임신 육아 종합 포털 아이사랑 놀이 콘텐츠는 보건복지부가 지원하고 인구보건복지협회, 사회보장정보원, 한국보육진흥원 등이 운영하는 임신·출산·육아 등 종합정보제공 공익 포털 사이트이다. 임신 육아 종합포털 아이사랑 콘텐츠에서는 많은 놀이를 제공하고 있지만, 개정된 보육 과정이 반영되지 않아 영유아의 흥미와 발달에 부족함을 알게 되었다. 전문가들의 도움을 받아 하루가 다르게 성장하고 변화하는 영유아들의 흥미와 요구에 충족할 수 있는 놀이 콘텐츠로 보완되어야 한다. 또한, 모바일 중독 등 인터넷 매체에 부정적인 부모들에게도 긍정적인 인식을 가질 수 있도록 도우며 유용한 정보 이용으로 부모는 영유아의 첫 번째 놀이 친구로 거듭날 수 있다고 생각한다.

넷째, 126개의 놀이 콘텐츠 분석은 제4차 표준보육 과정의 신체 운동영역, 예술 경험영역, 의사소통 영역, 자연 탐구영역, 기본생활영역, 사회관계 영역 중에서 놀이 콘텐츠의 내용에 가까운 영역으로 분류해보니 신체 운동영역, 예술 경험영역, 의사소통 영역, 자연 탐구영역 4개의 영역으로 구분되었다. 기본생활영역, 사회관계 영역은 직접적인 연계성은 부족하여, 놀이 콘텐츠로 분류되지 않았지만 제공된 126개의 놀이 콘텐츠의 놀이 상황에서 통합으로 이루어질 수 있음을 알 수 있다. 통합적으로 균형 있게 6개 영역을 충족하기 위해서는 놀이 상대자 부모의 역할이 매우 중요하므로 좀 더 구체화 된 놀이 상황의 상호작용이 제공되어야 한다고 생각한다. 또한 예술 경험영역(42개)과 자연 탐구영역(42개)의 비중이 높고 의사소통영역(21개)과 신체 운동영역(21개)은 낮은 편이었다. 개정된 보육 과정에 맞춰 주제를 중심으로 여러 활동이 통합적으로 이루어지도록 보완되어야 한다. 예를 들면 신체 운동영역에서는 ‘신체활동 즐기기’처럼 즐기고 생활하는 놀이로 제공되었고, 의사소통 영역에서는 일상 생활에 필요한 의사소통 능력과 상상력을 기를 수 있는 놀이로서 ‘책과 이야기 즐기기’의 내용의 놀이가 제공되었고, 자연 탐구영역에서는 탐구하는 과정을 즐기고, 자연과 더불어 살아가는 태도를 가질 수 있는 ‘탐구과정 즐기기’, ‘생활 속에서 탐구하기’, ‘자연과 더불어 살기’ 내용이 놀이가 있다는 점이 시사점이다.

다섯째, 유용한 놀이 콘텐츠의 제공으로 영유아들의 전인 발달을 기대해 볼 수 있으며 부모와 아이가 함께 활동하는 시간이 증가하여 애착 형성과 정서적 안정감 또한 기대할 수 있다는 장점이 있다. 또한 놀이 콘텐츠를 통해 영유아와 부모들이 다양한 놀이 정보 제공에 도움이 되어 행복 지수가 높아지길 기대하는 바이다. 어머니의 놀이 참여는 유아 행복감에

좋은 영향을 주었는데, 이는 어머니가 자녀의 놀이에 대한 인식이 높고 놀이에 더 많이 참여할수록 유아 행복감이 커진다는 연구(이현지, 2016)와 유사하다. 나아가 어머니와 아버지로 나누어 부모 놀이 참여를 살펴보았을때, 어머니가 자녀의 놀이에 참여하는 것이 유아 행복감에 영향을 준다는 연구(박영애·김리진, 2011)와 아버지의 양육 참여가 유아의 사회, 정서, 인지발달에 영향을 주고, 적극적이고 능동적으로 자녀 양육에 참여하는 것이 자녀의 신체적, 정신적 발달과 함께 자녀의 행복감과도 매우 밀접한 관계가 있다고 본 연구(서진영, 2015)와 비슷한 측면이 있다. 즉, 부모가 얼마나 놀이를 영유아의 발달에 도움이 되는 즐거운 활동이라고 생각하고 다양한 놀이에 대하여 적극적으로 참여하는가에 따라서 영유아 행복감에 미치는 영향이 구분된다는 것을 의미한다. 따라서 놀이에 대한 부모의 올바른 인식은 영유아 놀이를 활성화할 수 있는 중요한 요인이 되므로 부모의 놀이에 따른 올바른 인식이 절실히 필요함을 알 수 있다.

지금까지 본 연구는 ‘놀이와 교육’ 감수를 통해 참여자의 경험을 중심으로 영유아기 놀이의 중요성을 알며 코로나19로 인한 제한된 놀이 사각지대에 놓여 있는 영유아의 가정에 영유아의 발달을 돕는 놀이 콘텐츠의 활용방안을 모색하기 위함이다. 임신 육아 종합 포털 아이사랑 콘텐츠의 놀이 콘텐츠를 다양한 시각으로 정보를 제공하여 이용자에게 신뢰를 얻을 수 있도록 보완해야 할 필요가 있으며, 정보 제공 방법 또한 일반 게시정보보다는 이용자들이 쉽게 접근하여 개정된 보육 과정과 연결하여 영유아의 발달을 돕는 놀이 콘텐츠를 제공할 필요가 있다. 이에 포스트 코로나를 준비하기 위해 디지털 뉴딜 즉 교육의 인프라 전환과 ‘놀면서 자란다.’ 개정된 보육 과정에 부모 또한 전문화를 갖출 수 있도록 쉽고 간편하게 그리고 편리한 놀이 콘텐츠의 개발과 운영은 선택이 아니라 필수이므로 다양한 놀이 콘텐츠 개발과 활용도를 높이며 콘텐츠의 분석과 활용방안에 대한 보다 구체적인 연구가 필요하다.

참 고 문 헌

- 강정아(2015). 유아 숲 교사와 일반 유아 교사의 놀이에 대한 교육신념. 서울교육대학교 교육전문대학원 석사학위논문.
- 곽승주 · 이승주 · 김혜숙(2016). 학술지 논문분석을 통한 영유아 놀이의 최근 연구 동향 탐색 유아교육학논집, 20(3), 349-374.
- 김은영 · 최효미 · 최지은 · 장미경(2016). 영유아 사교육 실태와 개선방안 II-2세와 5세를 중심으로. 육아정책연구소.
- 김진희(2020). 유아의 놀 권리에 대한 어머니 인식, 놀이 참여가 유아 행복감에 미치는 영향목포대학교 대학원 석사학위논문.
- 류정희 · 이상정 · 전진아 · 박세경 · 여유진 · 이주연 · 김지민 · 송현중 · 유민상 · 이봉주(2018). 사회보장제도, 아동의 안전한 성장을 위한 제도, 정책보고서(보건복지부) 2018-95.
- 박영애 · 김리진(2011). 유아기 및 아동 초기 자녀를 둔 어머니의 놀이 관련 인식기초조사. 2018년 아동종합 실태조사. 보건복지부 정책보고서. 한국놀이치료학회, 14(2), 37-56.
- 사영은(2011). 손끝으로 만나는 색다른 소통 애플리케이션. https://medicompr.co.kr/mnews_view.php?no=826 에서 인출.
- 서진영(2015). 아버지의 양육 및 놀이 참여와 유아 행복감과의 관계. 아주대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 석민아 · 문인경 · 이병호(2021). 코로나19로 인한 부모의 가정 보육 경험에 관한 연구. 열린유아교육연구, 26(3), 199-230.
- 손수연 · 이기순(2013). 누리과정에 대한 교사의 인식과 실행 수준. 한국유아교육학회지, 33(4), 119-144.
- 시옥진 · 강성순 · 김녹현 · 김재현 · 남은영 · 이용환 · 이우연 · 전대성(2020). 보육 과정. 경기: 양서원.
- 신은수 · 김은정 · 유영의 · 박현경 · 백경순(2011). 놀이와 유아교육. 서울: 학지사.
- 육아정책연구소(2015). 전국 보육실태조사(어린이집 조사 보고).
- 육아정책연구소(2019). 유아교육·보육통계. 육아정책연구소 연구보고 2019-01.
- 육아정책연구소(2020). 어린이집·유치원 휴원 장기화에 따른 자녀 돌봄 현황 및 향후 과제.
- 윤지영 · 한미라(2021). 앱 기반 가정연계 부모-영아 프로그램이 부모와의 상호작용과 영아 발달 증진에 미치는 영향. 한국지원연구, 16(2), 89-116.
- 은기수(2020). 코로나19 팬데믹과 자녀 돌봄의 변화. 노동 리뷰, 2020(11), 35-49.
- 이서연(2018). 스마트폰 앱을 활용한 영아기 아버지 교육이 양육 참여도 및 양육 태도에 미치는 영향. 순천향대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 이성아(2018). 한국 아동 놀이 정책 수립을 위한 진단. 이화여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 이은진(2005). 자아 성장 집단미술치료가 발달장애아 어머니의 양육 스트레스 및 모-자 상호작용에 미치는 영향. 특수교육재활과학연구, 45(2), 197-220.
- 이현지(2016). 부모의 놀이신념, 놀이 참여, 유아의 행복 간의 관계:부모의 놀이 참여의 매개효과를 중

심으로. 이화여자대학교 대학원 석사학위논문.

조보경(2020). 인터넷 신문 기사에 나타난 영유아 놀이 관련 내용분석 순천향대학교 교육대학원 석사학위논문.

주해란·한아름(2021). 코로나19 기간동안 어린이집 긴급보육을 이용하는 영아기 어머니의 정서적 경험에 관한 연구. 열린유아교육연구, 26(1), 209-227.

질병관리청(2020). 신종 코로나바이러스 감염증 국내 첫 확진자 발생. <https://kcdca.go.kr/>에서 2021년 6월 8일 인출.

하정연·좌승화·조채영(2018). 영유아 놀이지도. 경기: 공동체.

한국보육진흥원(2021). 가정 보육을 위한 육아 콘텐츠 <https://blog.naver.com/kcpiorkr/222263075904>.

Abstract

A Study on the Analysis of Play Contents for Parenting Support for Infants and toddlers -Focusing on the general portal of pregnancy and childcare, I love play contents-

Do, Mi Hyang* · Bae, Young Ji** · Yun, Ji Young***

This study aims to find ways to utilize qualitatively excellent play with parents and infants by evaluating and analyzing the play composition of the Aisarang content, a comprehensive portal for pregnancy and childcare, which is currently Korea's representative childcare information. To this end, professors and four Ph.D.s in the Department of Infant and Child Care analyzed the play provided in the Child Love Play content of the General Portal for Pregnant Child Care based on the connection with the play situation, age, and the revised childcare process.

As a result, play content is provided in consideration of various ages and levels to be easily used by parents who are tired of parenting due to infectious diseases, and the diversification of play materials and play interactions will increase the utilization of play content. However, since the revision of the changed childcare process is not reflected, it is necessary to revise and supplement the contents based on the standard childcare process. Through the play analysis of the content implemented in this paper, it is possible to help the development of infants and toddlers by understanding and increasing utilization of online play content used by parents in non-face-to-face situations. This study provides balanced play content in connection with the 4th standard childcare process, so it is expected that the happiness index will increase by helping parents and infants develop positive play interactions regardless of location.

Key Words : Infant play, play contents.

* Professor, Department of Child Welfare, Namseoul University

** Nam Seoul National University Graduate school Department of Child Ph.D. program Infant education Childcare major.

*** Nam Seoul National University Graduate school Department of Child Ph.D. program Infant education Childcare major.