The Differences in Children’s Play Behavior according to the Level of their Playfulness, Leadership and Communicative Ability*

Yoon Ji Ko¹
Kim Myoung Soon²

ABSTRACT

The purpose of this study was to investigate the differences in children’s play behaviors in terms of their levels of playfulness, leadership and communicative ability. The subjects were 152 children aged between 3 and 4, and their 20 teachers at 10 child care centers in the Seoul and Gyeonggi area. The results of this study suggested that play behaviors were related to the level of playfulness, leadership and communicative ability in 3 and 4 years old children. Among these children, those who scored highly in terms of their playfulness, leadership and communicative ability were involved more frequently in both ‘group play’ and ‘symbolic play’ whereas those who achieved lower scores were more frequently involved in ‘solitary play’ and ‘functional play’. However, in case of ‘constructive play’, significant results were not found in relation to the independent variables named in this study. ‘Parallel play’ and ‘games with rules’ were the only categories within which the findings revealed that children’s play behaviors have shown different patterns according to the age of the child and to the levels of those three independent variables mentioned above.

Key Words: play (playfulness), leadership, communicative ability (play behavior).

¹ Prof. Yoon Ji Ko, Yonsei University
² Prof. Kim Myoung Soon, Yonsei University

Corresponding Author: Myoung Soon Kim, Department of Child and Family Studies, Yonsei University, 262 Seongsanno, Seodaemun-Gu, Seoul 120-749, Korea
E-mail: kimms@yonsei.ac.kr

© Copyright 2013, The Korean Society of Child Studies. All Rights Reserved.
1. 서 론

유아의 일상생활은 놀이로 이루어진다. 놀이는 사회의 육구와 흥미를 표현하고, 자율성과 주도성을 연습하며, 자발적 동기로 인해 학습해 나가는 의미 있는 경험을 하게 된다. 놀이과정에서 유아는 주변세계를 탐색하고 실험하며 언어를 연습하고, 또래들과 상호작용을 하면서 놀이 중에 직면하는 많은 문제를 해결한다.


유아의 발달에 놀이가 긍정적인 영향을 미치며, 발달이 놀이에 기인한다고 여길 때, 유아의 놀이행동에 복합적으로 영향을 미칠 수 있는 여러 요인이 무엇인가를 고려해야 한다(Johnson, Christie, & Yawkey, 1999). 즉 놀이가 유아의 발달에 영향을 미치지만, 동시에 다른 요인들이 놀이와 놀이상황 안에서 일어나는 정에 관심을 모아야 한다는 것이다. 유아의 놀이행동과 관련된 요인은 크게 놀이하는 유아의 놀이 경험이나 유아의 체대이나 성별, 놀이성, 주도성과 같은 내적성향 뿐 아니라 그들에게 제공되는 물리적인 놀이 환경, 평행 및 교사의 상호작용을 통해 관련되어 이해하는 것이 중요하다.


는 상대적으로 드문 편으로 둘 간의 관련성을 결론짓기 어렵다. 따라서 이에 대한 연구가 보다 심도 있게 이루어질 필요가 있다.

한편 유아기는 가족과의 관계에서 벗어나 자신이 속한 맥락 안에서 사회적 관계를 이해하며 관계망을 넓혀가는 시기로, 유아는 놀이 집단 안에서 또래와 함께 놀이를 하며, 사회적 관계와 위계구조를 형성한다. 또래와의 놀이과정에서 유능한 놀이주도자는 자신의 의견을 효과적으로 주장하는 능력을 바탕으로 새로운 활동이나 주제를 제안하고 이끌며, 보다 복잡하고 구체적인 내용으로 놀이를 발전시킴으로써 늑대의 집을 놀이하는데, 이처럼 유아 늑대의 개인차를 나타내는 특성 중 하나로서, 늑대과정에서 또래를 통제하거나 주도하는 것에 관심을 보이는 것을 늑대주도성이라고 한다(Segal & AdCock, 1981).

늑대주도성과 늑대행동에 관한 선행연구의 흐름을 살펴보면, 늑대에서 주도적 역할을 하는 유아의 기질(Cho, 2000), 성별(Kim, 2010), 늑대성(Lee, 2002), 성격과 인지양식(Kwon, 2002)에 관심을 갖는 연구들로, 늑대주도성을 인기도로 정의하고 인기도에 따른 유아의 늑대행동을 관찰한 연구(Dodge, 1983; Kim, 2010; Putallaz & Gottmen, 1981)들이 있었다. 그러나 위의 연구들은 모두, 자연스런 늑대상황이 아닌 실험적 상황에서 늑대집단을 배경으로 하고, 붕어를 면합하거나, 부모 또는 교사 대상으로 질문지를 통해 자료를 수집하였다는 제한점이 있다. 또한 앞서 언급한 실험적 상황에서의 연구들과 드물지만 자연적 상황에서 유아의 인기도에 따른 늑대행동을 관찰한 연구들은 사회적 늑대와 같은 특정 늑대행동이나, Parten(1932)의 사회적 늑대의 관찰에만 초점을 맞추어 있었고(Kim, 2000; Howes & Matheson, 1992), 그 연구 결과도 부분적으로 일치하지 않아 이에 대한 보다 많은 연구가 요구된다.

마지막으로, 유아의 늑대행동에 영향을 미칠 것으로 예측되는 변인인 유아의 의사소통능력은 유아가 또래와 함께 늑대를 하는데 있어 매우 중요하다(Burk, 1996). 의사소통능력은 유아가 부모, 교사 및 또래 등 상대방의 말에 주의를 기울이며 듣고 이해하며, 자신이 하는 말을 상대방이 잘 이해하고 있는가의 여부를 상대방의 반응으로부터 감지하고 조정해 나가는 늑대의 상상의 더욱 포괄적인 능력으로서, 유아에게 있어 늑대는 그 자체로서 하나의 늑대가 되기도 하고, 또래 간의 의사소통을 통해 늑대집단을 구성하고 늑대를 지속하며 타협을 하는 도구가 된다(Connolly & Doyle, 1989; Black & Hazen, 1989; Kamii & DeVries, 1980). 또한, 유아는 어린이의 사용을 통해 자신과 또래의 역할이나 상황을 사실적인 것으로 상상적인 것으로 변형하기도 하며, 새로운 늑대규칙을 만들기도 한다. 즉, 늑대와 어린이는 유아의 사고가 표현된다는 점에서 유사하고, 유기적인 관계 속에서 서로를 강화시키려 한다.

뿐만 아니라 유아가 자신의 의사를 분명하게 전달하고, 또래의 이야기에 적합한 정보를 제공하거나 반응하는 의사소통능력은 또래집단 내에서 적정한 사회적 지위를 얻는 요인이 되며(Ladd, 1983), 의사소통능력이 높은 유아는 자신의 요구나 생각, 느낌 등을 어린이로 표현할 줄 알기 때문에 쉽게 친구를 만들 수 있고, 또래와 즐겁게 늑대함으로써 더 큰 집단에 참여할 수 있게 된다(Girolametto, Weitzman, & Greenberg, 2004). 이처럼 또래와의 늑대상황은 유아가 의사소통능력 확득하는데 중요한 맥락을 제공하며, 또래와 효과적인 의사소통을 할 수 있게 되면, 궁극적으로 늑대상황에 있어서 유능한 늑
아주도자가 될 수 있다.
그러나 의사소통능력과 놀이행동에 관한 연구들은 살아보면서, 주로 그 대상이 일반유아
가 아닌 포괄관계에서 어려움을 겪는 유아를 대
상으로 한 의사소통능력 증진프로그램 효과연구
(Lee, Lee & Shin, 2005; Parker & Asher, 1993;
Saltz, Dixon & Johnson, 1977)가 많았고, 실험적
놀이상황이나 특정 놀이영역에서, 유아의 언어
유형과 놀이행동과의 관계를 살펴본 연구가 주
를 이루었다(Connolly & Doyle, 1989; Farver,
1992; Shin, 2003; Girolametto, Weitzman &
Greenberg, 2004). 이처럼 유아가 놀이의 진행에
있어 중요한 역할을 하는 의사소통능력과 유아
가 실제로 참여하는 놀이행동과의 관련성을 살
펴본 연구는 매우 미비하다.
이야 본 연구에서는 자연스러운 놀이상황에
서 관찰되는 유아의 사회적·인지적 놀이행동
에 관련되는 변수들을 좀 더 면밀하게 탐색하여
각 놀이행동의 발달적·교육적 가치를 정립하
기 위한 기초연구로서, 놀이유형이 고유 나타
나는 만 3세와 만 4세 유아를 대상으로, 유아
의 놀이성과 놀이주도성, 의사소통능력 수준에
따라 놀이행동 양상이 어떻게 다를지를 살펴보
고자 한다. 이를 통해 유아교육현장에서 교사
들이 유아의 특성과 그에 따른 놀이행동의 복
잡성을 이해하고, 유아의 놀이행동과 관련된
변수를 심도 있게 살펴봄으로써 유아의 놀이행
동을 관찰 및 분석하 그에 따른 제언을 내리는
데 도움이 될 것으로 여겨지며, 궁극적으로 놀
이가 유아의 총력적 발달을 도모하고 직접 경
험과 학습을 위한 바람직한 매체로서 기능하도
록 하기 위한 적절한 놀이지도 방법을 제시할
수 있을 것이다.
이상의 연구 목적을 위해 본 연구에서 설정
한 연구 문제는 다음과 같다.

<연구문제 1> 유아의 사회적·인지적 놀이행동
은 놀이성 수준에 따라 차이가 있
는가?
<연구문제 2> 유아의 사회적·인지적 놀이행동
은 놀이주도성 수준에 따라 차이
가 있는가?
<연구문제 3> 유아의 사회적·인지적 놀이행동
은 의사소통능력 수준에 따라 차
이가 있는가?

II. 연구 방법

1. 연구 대상

본 연구의 대상은 서울 및 경기도에 소재한
어린이집 및 유치원에 다니는 만 3세 76명(남아
41명, 여아 35명)과 만 4세 76명(남아 40명, 여
아 36명)으로 총 152명의 유아이다. 연구대상 기
관의 학급 내 유아 수는 평균 20명 이었고, 만
3세의 평균연령은 47개월, 만 4세는 56개월이
있으며, 전체 유아의 평균연령은 52개월이었다.
유아는 해당학급 내에서 남녀의 비율을 최대한
동일하게 하여 8명을 무선 선정하였다.

2. 연구 도구

1) 유아의 놀이행동 관찰

유아의 놀이행동은 Parten(1932)의 사회적 놀
이와 Piaget(1962)의 인지적 놀이로 측정하였다.
본 연구는 3개의 사회적 놀이유형, '혼자 놀이', '병행놀이', '연합놀이'의 총
4개 알게 하였으나, 본 연구에서는 '연합놀이'와 '협동놀이'를 '집단놀이'로 분류하여, 총 3개의
하위범주로 관찰하고, 유아의 인지적 놀이행동
- 178 -
동은 Piaget(1962)의 '기능놀이', '구성놀이', '상징놀이', '규칙있는 게임'의 4개 하위범주로 관찰하였다.

2) 유아의 놀이성


3) 유아의 놀이주도성

유아의 놀이주도성은 Park & Lee(2001)의 또래유동 성의 3가지 하위범주인 사교성, 친사회성, 주도성 중에서 주도성의 하위범주 문항을 선택하여 사용하였다. 놀이주도성 척도는 또래에게 자신의 의견을 명확히 표현하는 능력, 효과적으로 자기주장을 할 수 있는 능력, 또래 집단에서 놀이나 활동을 주도하고, 놀이를 제미 있게 이끌어 갈 수 있는 능력, 또래가 따라할 만한 놀이나 활동을 제안하는 능력을 측정하는 문항으로 구성되어 있고, 대상학급의 담임교사가 평소 유아의 행동을 관찰한 것에 기초하여 평점하도록 되어있다. 총 5문항으로 Likert식 5점 척도이며, 가능한 점수 범위는 5점-25점이고, Cronbach a값은 .96이었다.

4) 유아의 의사소통능력

유아의 의사소통능력은 미국에서 전국적인 규모의 NICHD 종간적 아동연구에 사용하였던 척도(Caregiver Questionnaire Packet : CQP)를 Lee & Kim(1999)이 번역한 것 중, 유아의 언어능력을 측정하는 의사소통능력 척도의 18문항을 사용하였다. 의사소통능력의 총 18문항은 ‘유아와 교사의 의사소통’과 ‘유아와 다른 아동과의 의사소통’의 두 개 하위범주로 구분되며, 개별 유아가 교사나 다른 또래와 언어로 상호작용하는 능력 정도를 측정하는 도구로 언어 이해, 언어 표현, 고쳐 말하기, 자연스러운 표현, 듣기, 언어 유창성을 포함하는 문항으로 구성되어 있다. 문항은 Likert식 5점 척도로 되어 있으며, 가능한 점수 범위는 ‘유아와 교사의 의사소통’이 11점-55점, ‘유아와 다른 유아와의 의사소통’이 7점-35점이며, 유아의 의사소통능력 척도의 하위 범주별 Cronbach a값은 유아-교사의 의사소통은 .95, 유아-다른 유아와의 의사소통은 .96이었다.

3. 연구 절차 및 자료 분석

유아의 놀이행동 관찰방법 및 관찰 척도의 하위범주별 조작적 평가 양식을 명확히 하기 위해 본 연구대상이 아닌 기관 두 곳에서 어학동 분야 석사 1명, 공립유치원 교사 1명으로 관찰자 총 2명이 1, 2차 예비조사를 하였고 관찰범주가 일치한 횟수를 근거로 백분율을 산출하여 관찰자 간 일치성을 산출한 결과 97%였다. 본 조사자는 10개 기관의 어린이집 및 유치원에 재원중인 만 3세와 4세 유아 152명과 교사 20명을 대상으로, 연구자가 각 기관을 방문하여 오전 자유선택활동 시간에 유아의 놀이행동을 관찰하였다. 관찰자는 유아의 놀이에 빠져서 뒤치지 않는 조용한 곳에 자리 잡고, 유아가 관찰자를 의식하지 않고, 자연스러운 놀이행동을 시작할 수 있도록 약 5분 후 관찰을 시작하였다. 관찰대상 유아는 학급에서 남녀의 비율을 최대한 동일하게
계 하여, 8명을 무선 선정하였고, 유아마다 임의로 번호를 부여한 후 번호 순대로 관찰하였다. 관찰은 시간표집행(1회에 20초 관찰, 10초 기록)을 사용하여 각 유아 당 매 4분마다 1회씩 총 20회를 평가하였고, 20초의 관찰 중 두 가지 이상의 놀이행동을 관찰된 경우에는 가장 많은 시간 동안 참여한 놀이행동을 주 놀이행동으로 간주하였다. 1회 관찰마다 인지적 놀이 유형 4개 항목과 사회적 놀이유형 3개 항목을 교차한 총 12개의 범주 중 하나의 범주에 해당되도록 평가하였으며 한 교실 당, 관찰 소요시간은 약 80분-90분으로, 모두 당일 관찰이었다. 관찰을 마친 후 담임 교사에게 판찰 시 대상 유아의 특징을 세부적으로 놀이상황을 토대로 해당 유아의 이름을 붙여 놀이성, 놀이주도성, 의사소통능력 점수지에 해당 유아의 이름을 적어 배포하고, 1주일 후 방문 회수하였다. 교사평가로 유아의 놀이성, 놀이주도성 및 의사소통능력을 평가하여 교사의 이유는, 교사는 연구자보다 유아와 일상적인 접촉을 통해 유아에 대해 비교적 정확한 정보를 가질 수 있고, 동일 연령의 여러 유아를 관찰할 기회가 있어 보다 객관적 평가를 내릴 수 있기 때문이다(박준희. 이은혜, 2001). 분석은 본 연구에서 수집된 자료를 Windows용 SPSS 18.0 프로그램을 이용하여 연구문제 별로 각각 일원방향분석으로 F검정을 실시하였으며, 어느 집단 간에 차이가 발생하는지를 밝히기 위해 사후검증(Scheff‘e)을 실시하였다.

III. 결과 분석

유아의 놀이성, 놀이주도성, 의사소통능력 각 각의 총점을 기준으로 상위 30%를 상집단, 하위 30%를 하집단, 나머지 40%를 중집단으로 나누고, 각 변인별 수준에 따른 유의의 놀이행동의 차이를 살펴보기 위해 평균 및 표준편차, 일원방향분석 및 사후 검증한 결과를 표에 각각 제시하였다.

1. 만 3세와 만 4세 유아의 놀이성 수준에 따른 놀이행동

Table 1에 의하면 사회적 놀이 중 혼자놀이의 경우, 만 3세는 놀이성 하집단(M = 9.15)이 중집단(M = 4.25)보다, 중집단이 상집단(M = 4.44)보다 혼자놀이를 더 많이 했고, 만 4세는 놀이성 하집단(M = 6.44)이 놀이성 중(M = 6.22)·상집단(M = 0.8)보다 혼자놀이를 더 많이 했다. 집단 놓여 역시 만 3세와 만 4세 모두 놀이성 중집단이 중집단보다, 중집단이 하집단보다 집단둘보다 더 많이 했다. 반면, 병행놀이는 만 4세(F = 12.56, p < .001)에만, 놀이성 수준에 따른 유의한 차이를 보였고, 놀이성 하집단(M = 5.60)이 중(M = 2.35)·상(M = 1.36)집단보다 병행놀이를 더 많이 한 것으로 나타났다.

한편, 인지적 놀이 중 기능놀이는 만 3세는 놀이성 중(M = 5.89)·하집단(M = 6.04)이 상집단(M = 1.76)보다 기능놀이를 더 많이 했고, 만 4세는 놀이성 하집단(M = 6.24)이 놀이성 중(M = 2.65)·상집단(M = 0.96)보다 기능놀이를 더 많이 한 것으로 나타났다. 또 놀이성 상집단(M = 9.64)이 중집단(M = 5.17)보다, 중집단이 하집단(M = 1.44)보다 상징놀이를 더 많이 했고, 만 4세는 놀이성 상(M = 9.64)·중집단(M = 8.54)이, 하집단(M = 3.52)보다 상징놀이 빈도가 더 높았다. 반면, 규칙있는 게임은 만 3세(F = 1.84, p < .05)에만 놀이성 수준에 따른 유의한 차이를 나타냈는데, 놀이성 상(M = 1.84)·중(M = 1.71)집단이, 하(M = .59)집단보다 규칙
유아의 놀이성, 놀이주도성 및 의사소통능력 수준에 따른 놀이행동

(Table 1) Means and one way ANOVA according to the level of children’s playfulness (N = 152)

<table>
<thead>
<tr>
<th>Play behavior</th>
<th>3-year olds (n=76)</th>
<th>4-year olds (n=76)</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>High (n=25)</td>
<td>Medium (n=24)</td>
</tr>
<tr>
<td>Solitary Play</td>
<td>M(SD)</td>
<td>M(SD)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>.44</td>
<td>4.25</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>(.92)</td>
<td>(6.12)</td>
</tr>
<tr>
<td>Social Play</td>
<td>Parallel Play</td>
<td>3.04</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>M(SD)</td>
<td>M(SD)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>(4.80)</td>
<td>(5.23)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Group play</td>
<td>16.20</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>M(SD)</td>
<td>M(SD)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>(5.24)</td>
<td>(7.28)</td>
</tr>
<tr>
<td>Functional Play</td>
<td>1.76</td>
<td>5.89</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>(2.72)</td>
<td>(4.04)</td>
</tr>
<tr>
<td>Cognitive Play</td>
<td>Constructive Play</td>
<td>6.44</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>M(SD)</td>
<td>M(SD)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>(4.99)</td>
<td>(4.96)</td>
</tr>
<tr>
<td>Symbolic Play</td>
<td>9.64</td>
<td>5.17</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>(6.46)</td>
<td>(5.22)</td>
</tr>
<tr>
<td>Games with rules</td>
<td>1.84</td>
<td>1.71</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>(2.06)</td>
<td>(2.35)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

*p < .05  **p < .01  ***p < .001  ns : 같은 문자는 집단 간에 유의한 차이 없음

宥이는 게임을 더 많이 한 것으로 나타났다.

2. 만 3세와 만 4세 유아의 놀이주도성 수준에 따른 놀이행동

Table 2에서와 같이, 사회적 놀이 증, 혼자놀이는 만 3세(F = 30.62, p < .001)의 만 4세(F = 29.27, p < .001) 유아의 놀이주도성 수준에 따른 유의한 차이를 나타내는데, 만 3세, 만 4세 모두 놀이주도성 하집단이 중·상집단보다 혼자놀이를 더 많이 한 것으로 나타났다. 병행놀이 역시, 만 3세는 놀이주도성 중(M = 6.58)·하(M = 5.68) 집단이 상집단(M = 2.08)보다, 만 4세는 놀이주도성 하집단(M = 5.04)이 중(M = 2.56)·상집단(M = 1.60)보다 병행놀이 빈도가 더 높았다. 집단놀이 또한, 만 3세(F = 45.88, p < .001)와 만 4세(F = 45.11, p < .001) 유아의 놀이주도성 수준에 따라 유의한 차이를 나타내는데, 만 3세는 놀이주도성 상(M = 17.33) 집단이 중(M = 9.38) 집단보다, 중집단은 하집단(M = 3.29)보다 집단놀이를 더 많이 했고, 만 4세는 놀이주도성 상(M = 18.04)·중(M = 15.96) 집단이 하집단(M = 5.69)보다 집단놀이를 더 많이 한 것으로 나타났다.

한편, 인지적 놀이 증, 기능놀이는 만 3세(F = 10.02, p < .001)와 만 4세(F = 16.06, p < .001) 유아의 놀이주도성 수준에 따른 유의한 차이를 보였는데, 만 3세와 만 4세 모두 놀이주도성 하집단이 중·상집단보다 기능놀이의 빈도가 더 높았다. 또한 만 3세는 놀이주도성

3. 만 3세와 만 4세 유아의 의사소통능력 수준에 따른 높이행동

Table 3에서와 같이 사회적 높이 중, 혼자놀이는 두 연령 모두 유아의 의사소통능력 수준 하위한이 중, 상위한보다 혼자놀이를 더 많이 했다. 또한 만 3세 의사소통능력 수준 상 \((M = 15.48)\)집단이 중 \((M = 11.17)\)집단보다, 중위한 집단이 하위\((M = 2.89)\)보다 집단높이를 더 많이 했고, 만 4세는 의사소통능력 수준 상 \((M = 17.56)\) - 중 \((M = 14.52)\)집단이 하위\((M = 7.54)\)보다 집단높이를 더 많이 높이기로 나타났다. 만, 병행놀이는 만 4세에게만 의사소통능력 수준에 따른 유의한 차이가 나타났고, 사후검정 결과 의사소통능력 수준 중 \((M = 2.96)\) - 하위\((M = 4.62)\)이 상위\((M = 1.64)\)보다 병행높이 빈도가 더 높았다. 한편, 인지적 높이 중 상위높이는 만 3세 \((F = 11.98, p < .001)\)가 만 4세 \((F = 8.76, p < .001)\) 유아의 의사소통능력 수준에 따른 유의한 차이를 보였고, 사후검정 결과 만 3세와 만 4세 모두 의사소통능력 수준 상 - 중위한이, 하위한보다 상위높이를 더 많이 했다. 단, 기능높이는 만 4세 유아에게만 의사소통능력 수준에 따른 유의한 차이가 나타났는데, 즉, 의사소통
유기의 능력성, 능력주도성 및 의사소통능력 수준에 따른 능력행동

(Table 3) Means and one way ANOVA according to the level of children’s communicative ability ($N = 152$)

<table>
<thead>
<tr>
<th>play behavior</th>
<th>Three years children (n=76)</th>
<th>Four years children (n=76)</th>
<th>F</th>
<th>M(SD)</th>
<th>M(SD)</th>
<th>M(SD)</th>
<th>M(SD)</th>
<th>M(SD)</th>
<th>F</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>High (n=25)</td>
<td>Medium (n=24)</td>
<td>Low (n=27)</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Solitary</td>
<td>2.28</td>
<td>3.03</td>
<td>8.48</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>11.04***</td>
</tr>
<tr>
<td>Play</td>
<td>(4.99)</td>
<td>(4.86)</td>
<td>(5.64)</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Parallel</td>
<td>2.88</td>
<td>5.42</td>
<td>6.11</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>2.95</td>
</tr>
<tr>
<td>Play</td>
<td>(4.69)</td>
<td>(3.55)</td>
<td>(5.13)</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Group</td>
<td>15.48</td>
<td>11.17</td>
<td>2.89</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>31.94***</td>
</tr>
<tr>
<td>play</td>
<td>(5.88)</td>
<td>(7.34)</td>
<td>(3.81)</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Functional</td>
<td>3.68</td>
<td>3.92</td>
<td>6.00</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>1.34</td>
</tr>
<tr>
<td>play</td>
<td>(7.45)</td>
<td>(4.80)</td>
<td>(4.21)</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Constructive</td>
<td>6.92</td>
<td>7.96</td>
<td>8.93</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>.95</td>
</tr>
<tr>
<td>play</td>
<td>(5.04)</td>
<td>(5.41)</td>
<td>(5.31)</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Cognitive</td>
<td>8.00</td>
<td>6.37</td>
<td>1.89</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>11.98***</td>
</tr>
<tr>
<td>Play</td>
<td>(5.46)</td>
<td>(5.26)</td>
<td>(2.90)</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Games with</td>
<td>2.04</td>
<td>1.42</td>
<td>.67</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>3.50*</td>
</tr>
<tr>
<td>rules</td>
<td>(2.01)</td>
<td>(2.24)</td>
<td>(1.30)</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

*p < .05. **p < .01. ***p < .001. 

능력 수준 하짐단(M = 5.65)이 의사소통능력 수준 중(M = 2.68)·상(M = 1.40)집단보다 기능들이 반도가 더 높았다.

또한 규칙있는 게임은 만 3세에만 의사소통능력 수준에 따른 유의한 차이가 나타났다. 즉, 의사소통능력 수준 중(M = 2.04)·상(M = 1.42)집단이 하(M = .67)집단보다 규칙있는 게임을 더 많이 한 것으로 나타났다. 요약하면, 사회적 능력 중 혼자놀이와 집단놀이, 한자리 놀이 중 상징놀이는 두 연령 모두 의사소통능력 수준에 따른 유의한 차이를 나타냈지만, 복합 놀이와 기능놀이는 만 4세에서만, 규칙있는 게임은 만 3세에서만 의사소통능력 수준에 따른 유의한 차이를 보였다. 또한, 구성놀이는 두 연령 모두 의사소통능력 수준에 따른 유의한 차이를 보이지 않았다.

IV. 논의 및 결론

1. 만 3세와 만 4세 유아의 능력성 수준에 따른 능력행동

만 3세와 만 4세 유아의 사회적 능력행동은 두 연령 모두 능력성 수준에 따른 유의한 차이를 보였습니다. 능력성 수준에 따른 차이를 보였습니다. 만 4세 유아는 사회적 능력행동에서 더 높은 수준을 보였습니다. 이러한 차이는 만 4세 유아의 사회적 능력 중 의사소통능력과 유의한 차이를 보였습니다.


2. 만 3세와 만 4세 유아의 늘이주도성 수준에 따른 늘이행동

만 3세와 만 4세 유아의 사회적·인지적 늘이행동은 늘이주도성 수준에 따라 유의한 차이를 보였는데, 늘이주도성 수준이 낮은 유아는 혼자놀이와 방행놀이, 기본놀이를 많이 했고, 늘이주도성 수준이 높은 유아는 집단놀이와 상징놀이를 많이 했다. 이를 유아의 늘이와 또래 집단의 수용경도는 성장이 있다고 언급한 연구들 (Kim, 2000; Bieman & Furman, 1984)과 연관 지어 볼 수 있다. 즉, 사회적 늘이가 정체로 유아들에게 사회적 상호작용을 더 성공적이 게 하는 편이었지만, 아니면 사회성이 발달된
유아의 능력이 사회성과 놀이의 능력이 다른 점점에 대한 구분은 어렵지만, 유아들의 놀이에서 사회적 수용 정도의 실마리는 제공한다는 것이다. 예를 들어 혼자서 단순히 사물을 조작하는 혼자놀이와 기능놀이를 많이 하는 만 3-6세 유아들은 교사의 사회적 능력을 부족한 것으로 평가받았다(Howes, 1992). 반면, 사회적·인지적으로 발달된 능력 형태인 규칙적인 게임이나 상징놀이와 같은 집단놀이에 많이 참여하는 유아는 도수적이며, 또래에게 인기 있고 사회적으로 성숙한 유아로 평가받았다(Kim, 2000; Rubin et al., 1983)는 것이다. 이처럼, 본 연구결과는 도수적으로 지능을 측정하고 행동적인 태도로 건설적인 대안을 제시하는 유아는 집단놀이 빨도가 높고, 새로운 역할과 상호작용을 협상하고 창조해 내는 상징놀이가 많이 나타나는 반면, 인기 없는 유아는 놀이집단에 수용되지 못해 혼자놀이 하는 빨도가 높고 반복적·작용을 취하거나, 상호작용이 필수적이지 않은 반복적·기능놀이·구성 놀이를 하는 빨도가 높다는 점은 연구결과(Dodge, 1983; Kim, 2000)와 그 맥락을 같이 한다.

한편, 사회적 놀이 중 병행놀이는 능력·사회성 수준이 낮은 집단의 유아에게 많이 나타났고, 연령별로 다른 양상을 보였다. 즉, 만 3세의 능력·사회성 수준이 높은 집단의 유아에게 많이 나타났고, 연령별로 다른 양상을 보였다. 즉, 만 3세의 능력·사회성 수준이 높은 집단의 유아에게 많이 나타났고, 연령별로 다른 양상을 보였다. 즉, 만 3세의 능력·사회성 수준이 높은 집단의 유아에게 많이 나타났고, 연령별로 다른 양상을 보였다. 즉, 만 3세의 능력·사회성 수준이 높은 집단의 유아에게 많이 나타났고, 연령별로 다른 양상을 보았다. 만 4세의 능력·사회성 수준이 높은 집단의 유아에게 많이 나타났고, 연령별로 다른 양상을 보았다. 만 4세의 능력·사회성 수준이 높은 집단의 유아에게 많이 나타났고, 연령별로 다른 양상을 보았다. 만 4세의 능력·사회성 수준이 높은 집단의 유아에게 많이 나타났고, 연령별로 다른 양상을 보았다. 만 4세의 능력·사회성 수준이 높은 집단의 유아에게 많이 나타났고, 연령별로 다른 양상을 보았다. 만 4세의 능력·사회성 수준이 높은 집단의 유아에게 많이 나타나지 못했다. 

3. 만 3세와 만 4세 유아의 의사소통능력 수준에 따른 능동행동

만 3세와 만 4세 유아의 의사소통능력 수준이 높은 유아는 집단놀이를, 의사소통능력 수준이 낮은 유아는 혼자놀이를 많이 하였다. 이와 같은 결과는 혼자놀이 빨도가 높은 유아는 집단놀이에 참여하려 할 때 의사소통과 양방, 타협의 어려움을 보이며 친구관계 형성에 어려움을 겪고, 의사소통능력이 부족한 유아는 협집능력이 낮아, 또래와 놀이를 시작하더라도 방황하거나 이탈하게 되어 능동적으로 되어 능동으로 고집하는 경향이 있다고 보고한 선행연구들(Black & Logan, 1995; Girolametto et al., 2004; Gottmen et al., 1975)과 그 맥락을 같이 한다.

물론, 유아의 혼자놀이는 또래와의 상호작용 능력과는 무관한 것으로 사회적 능력이 결핍된 위축된 능동행동이 아니라라는 시각도 있다. 그러나 자신의 요구, 생각, 느낌 등을 염려로 잘 표현할 줄 아는 유아는 관계 맺기에 적합한 반도가 있고, 언어적 기술의 부족으로 의사소통에 어려움을 겪는 유아는, 대화의 대화나 사회적 상호작용을 감소시키며 또래와 친밀한 관계를 맺지 못한다는 선행연구들(Black & Logan, 1995; Black & Hazen, 1989)을 토대로 생각해볼 때, 성공적인 의사소통 능력은 유아의 능동행동을 결체하는 하나의 요인이 될 수 있음을 알 수 있다. 더욱이 만 3세는 의사소통능력 수준이 중립적인 만 4세는 의사소통능력 수준이 집단적인 경우에 유의한 수치로 병행놀이 빨도가 높았는데, 만 3세는 놀이 능동성이, 만 4세는 집단놀이가
발달상 우세한 놀이(Parten, 1932; Howes & Matheson, 1992)이므로 의사소통능력은 만 3세보다는 만 4세의 놀이행동에서 중요한 요인일 수 있을음을 시사한다.


마지막으로 논의하고자 하는 부분은, 가장 높 은 발달단계의 인지적 놀이인 규칙있는 게임과 의사소통능력에 관한 것이다. 본 연구결과, 두 연령 모두 의사소통능력 수준이 높은 집단의 유 아가 규칙있는 게임을 많이 했지만, 특히 만 3세 유아에게만 의사소통능력 수준의 증가가, 하집단 에 비해 유의한 수준으로 규칙있는 게임을 많이 한 것으로 나타났다. 이는 규칙있는 게임은 구성원 간 협의된 규칙으로 놀이가 진행되는데(Gallenstein, 2003), 함께 게임의 규칙을 정하고 그것을 조정하는 과정에서 의사소통능력이 필수적이며, 자연스레 의사소통능력이 발달하게 된다는 견해로 맞춤받게 될 수 있으며, 만 3세경에 는 규칙을 이해하고 수행하는 능력이 없다는 주장을(Zelazo & Fry, 1997)을 반박하는 결과이다.

이상과 같은 본 연구의 결과를 통해 본 때 유 아의 놀이성, 놀이주도성, 의사소통능력 수준에 따라 유아의 놀이행동은 차이가 있는 것으로 나 타났으며, 연령에 따라 일부 다른 양상을 보인 부분도 보였다. 본 연구의 제한점과 후속 연구를 위한 제언을 하면 다음과 같다. 첫째, 본 연구는 152명의 유아들 대상으로 하였기에 연구결과의 일반화에 신중해야 할 것이다. 둘째, 본 연구는 유아의 놀이성, 주도성, 의사소통능력 수준에 따른 놀이행동의 차이에 대해 분석하였기에, 본 결과를 인과관계로 단정 짓는데 부정적이므로, 추후 유아의 놀이성, 놀이주도 성, 의사소통능력이 놀이행동에 영향을 미치는 정도와 그 경로를 밝혀내는 연구가 필요하며, 그 결과로 영향을 미치는 다양한 변수에 대해서도 신중하게 살펴볼 필요가 있다.

그럼에도 불구하고 본 연구는 자율성이 상황 에서의 직접 관찰을 통해 유아의 놀이성, 주도 성, 의사소통능력 수준에 따른 놀이행동의 차이 가 있음을 밝혀내었고, 이는 유아교육현장에서 교사들이 유아의 특성에 따른 놀이행동의 복잡성을 이해하고 놔어행동을 관찰 및 분석하는데 실제적 자료로 껴맞춤되어, 자발적인 놀이활동 동에 발달적으로 적합하게 유아를 안내하는 데 도움이 될 것으로 여겨진다. 결론적으로 본 연구는 놀이가 유아의 총체적 발달을 도모하고 직접경험과 학습을 위한 바람직한 매체로서 기능하기 위해 유아의 놀이성, 놀이주도성, 의사소통능력 수준을 고려한 적절한 놀이지도 방향을 제시하는데 그 기초자료를 제공하였다는 점에서 그 의미가 있다.
References


