

유아의 상상놀이 (Imaginative Play)와 놀이감에 관한 연구

A Study on Preschool Child's Imaginative Play and Play Materials

성신여자대학교 사범대학 보육학과

전임강사 이 숙 재

College of Education, Sung Shin Women's University

Instructor; Sook Jae Lee

<目 次>

- | | |
|--------------|-------------|
| I. 서 론 | 2. 관찰장면 |
| II. 이론적 배경 | 3. 연구절차 |
| 1. 상상놀이의 정의 | 4. 자료분석방법 |
| 2. 상상놀이와 놀이감 | IV. 결과 및 논의 |
| III. 연구방법 | V. 결론 및 제언 |
| 1. 대상선정 | |

<Abstract>

The purpose of this study was to examine preschool children's participation tendency and use of play materials in imaginative play.

The subjects for the study included 22 boys and girls in nursery school. These children were observed for 110 3-minutes of play behavior during free play at nursery school, especially in block area and housekeeping area.

The results obtained from the study were as follows.

1. There was a significant association between participation tendency in imaginative play and age or sex. Boys engaged in more social imaginative play than girls, and four-year-olds engaged in more social imaginative play than three-year-olds.

2. There was sex difference in the content of imaginative play and use of play materials. That is, boys usually chose masculine kinds of toys such as block, cars, trucks, and manipulative materials. And the boys' common fantasies were about car, robot and fighting. Girls usually chose play dough, kitchen sets, and blocks and there were many stories of family life and cooking.

3. Children preferred to use more realistic toys in imaginative plays and there were few cases of imaginative plays with no materials.

I. 서 론

유아들의 놀이를 관찰해 보면 많은 상상놀이를 발견할 수 있다.

엄마, 아버지 역할을 상상한 소꿉놀이, 우주세계를 상상한 과학공상놀이, 불력을 전투기 및 무전기로 활용하는 전쟁놀이 등 표현방법 및 매체가 각기 상이하기는 하나 이 모든 놀이에 유아의 상상력이 동원된다.

자신의 현실세계에서는 불가능한 역할이나 행동을 상상의 세계속에서 실현해 봄으로써 유아는 정서적 만족을 느낄 수 있을 것이며 아울러 사회조직에 대한 적응기술 및 지식습득할 수 있는 좋은 기회가 된다. 또 자유롭게 상상하며 실험, 조작하는 가운데 유아의 사고력과 창의성이 발달될 수 있다. 이처럼 유아의 성장에 지대한 영향을 미치게 되는 상상놀이가 특히 유아기에 많이 나타나는 이유는 그들의 물활론적(animistic) 사고방식에 기인되는 것 같다. 즉, 유아는 주변의 모든 대상이 마치 살아 있는 것 같이 생각하여 인격화한다. 따라서 모든 것을 자신의 놀이 친구로, 또 놀이 대상으로 취급하기 때문이다.

한편, 유아기는 상상력이 가장 발달되는 시기이기도 하다. 현실적이고 논리적인 관점에서 전형적인 방법으로 문제를 해결하기 보다는 자신의 요구에 따라 모든 해결책을 동원하고자 시도한다. 하늘을 날으는 피이터 팬, 왕자님의 입맞춤에 소생되는 백설공주가 유아들의 많은 사랑을 받는 것도 이런 이야기가 유아의 희망, 요구 등을 충족시켜 주기 때문이다. 그밖에 유아는 왕성한 호기심의 소유자다. 주변의 여러 사물, 상황이나 자기 이외의 여러 인물에 많은 흥미를 갖고 이를 훑내내어 보고자 한다. 그래서 담배 피우는 흉내를 내기도 하고 순경아저씨 흉내도 내어본다.

그런데, 이러한 상상놀이도 사용되는 놀이감에 따라 많은 영향을 받게 된다. 예를들어 장난감 권총이 제공된 상황에서는 권총이 사용되는 전쟁놀이나 경찰놀이 등의 상상놀이가 많이 유도될 것이고 인형이 제공된 상황에서는 소꿉놀이, 병원놀이 등의 상상놀이가 많이 유도 될 것이다. 그러나 놀이감이 늘 원래의 용도대로만 활용되는 것은 아니다. 때에 따라서는 다른 용도로 사용된다. 의자가 기차나 우주선으로 사용되기도 하고 팔주머니는 수류탄으로 상상하여 활용된다. 또 어떤 경우에는 전혀 놀이감이 사용되지 않고 상상으로 대체하여 노는 경우도 볼 수 있다. 빈 그릇의 음식을 맛있게 먹는 시늉을 하거나 거울을 보며 화장하는 시늉을 내는 경우가 이에 속할 것이다.

본 연구에서는 3,4세 유아를 대상으로 그들의 상상놀이와 놀이감의 관계를 밝힘으로써 유아의 상

상놀이를 자극하고 촉진시킬 수 있는 교육환경 조성에 보다 실질적인 도움을 주는데 목적이 있다. 이러한 연구 목적을 위해서

첫째, 유치원아의 놀이구역 중 상상놀이 다발생 구역인 블럭구역과 소꿉구역에서의 전반적인 상상놀이 참여 경향을 성별, 연령별, 상상놀이 종류별로 분석하고자 하며,

둘째, 상상놀이의 내용 및 사용 놀이감의 종류를 분석하며,

셋째, 상상놀이에 사용된 놀이감이 어떤 대체조건(substitute condition)으로 활용 되는지를 분석해 보고자 한다.

II. 이론적 배경

1. 상상놀이의 정의

상상놀이(Imaginative Play)는 흔히 상징놀이(symbolic play)와 공상놀이(fantasy play), 가상놀이(make-believe play), 극적놀이(dramatic play)등과 같은 뜻으로 사용되기도 하나 학자에 따라서는 분별해서 개념화한다. Bijou(1976)는 상상놀이, 가상놀이, 상징놀이, 공상놀이를 각기 분류해서 개념화하기 보다 이들을 크게 극적놀이(dramatic play)와 백일몽(day dreaming)으로 대별해서, 놀이에 어떤 대상과 물건이 포함되는 경우에는 극적놀이로 그렇지 않은 경우에는 백일몽으로 간주하였다. 또한 Frost와 Klein(1979)은 Piaget의 아동놀이 이론을 기능적 놀이, 상징놀이, 게임의 범주로 소개하면서 상징놀이와 극적놀이를 동의어로 보아 존재하지 않는 물체를 표상화하는 놀이로 정의하고 있다. 한편, 유아의 극적놀이 연구에 많은 공헌을 한 Smilansky(1968)는 극적놀이를 다시 세분화 하여 극적놀이(dramatic play)와 사회극적놀이(socio-dramatic play)로 나누고 있다. 극적놀이란 다른 사람의 역할을 가상하여 행동이나 언어를 그대로 모방하는 놀이로 해석되며 여기에 다른 놀이자와의 상호작용, 특히 언어적 의사소통(verbal communication)이 첨가되면 사회극적 놀이로 발전된다고 보았다. Smilansky는 이러한 사회극적 놀이를 가장 발달된 놀이

형태로 간주 했으며 이 놀이를 통해 유아의 창의력, 지적 성장, 사회적 기술이 증진된다고 주장한다.

Smilansky의 이러한 분류기준을 근거로 해서 Johnson(1976)은 공상놀이와 가상놀이를 동의어로 혼용하면서 공상놀이를 사회적 공상놀이(social-fantasy play)와 비사회적 공상놀이(non-social fantasy play)로 분류하여 유아의 인지능력과의 관계를 고찰했다. 그 결과 비사회적 공상놀이 보다는 사회적 공상놀이가 유아의 인지능력과 유의적인 상관관계를 나타냈다고 한다. 이에 관해 Johnson은 사회적 상상놀이에 참여하기 위하여 유아는 각자의 개별적인 상징(symbols)을 타인에게 의사소통 시킬수 있는 형태로 전환시켜야 하므로 더 많은 언어와 인지기술이 증진되는 것이라고 해석하고 있다.

이상의 고찰에서 볼때 학자마다 각 놀이의 명칭을 엄격하게 구별하여 사용하는 경우도 있으나, 본질적으로 볼때 가상놀이, 상징놀이, 공상놀이, 극적놀이 등은 유아의 현재 조건 보다는 비현실적인 요소가 많이 작용된다는 공통점을 지니기 때문에 본 논문에서는 이러한 놀이를 모두 상상놀이(Imaginative play)에 포함시키는 방향으로 해석하고자 한다. 따라서 상상놀이의 개념은 어떤 사물이나 대상을 실제와는 다른 용도, 역할로 가정해서 노는 놀이로 규정하고 혼자만의 상상놀이를 비사회적 상상놀이, 2명 이상의 유아가 상호작용하는 경우를 사회적 상상놀이로 구별하였다.

2. 상상놀이와 놀이감

놀이감은 유아의 놀이 활동에 영향을 미치는 중요한 요인이다. Garvey(1977)에 의하면, 놀이감은 유아가 자신의 감정이나 흥미를 표현할 수 있는 매체가 되며 타인과의 사회적인 상호관계를 연결시켜 주는 역할을 한다고 한다. 그밖에 놀이감을 탐색하고 조작하는 가운데 유아의 끊임없는 호기심을 자극하는 중요한 원천이 되는 동시에 유아에게 즐거움을 주는 기능도 하게 된다.

놀이감과 상상놀이에 관한 대부분의 연구를 살펴보면 크게 두가지의 유형으로 구분할 수 있다.

하나는 놀이감 자체의 특성과 상상놀이의 관계를 고찰한 것이고, 다른 하나는 놀이감이 상상놀이에서 활용되는 대체조건(substitute condition)에 관한 연구이다.

우선, 놀이감의 특성과 상상놀이의 관계를 살펴보면, Fowler(1980)는 놀이감의 물리적 특성을 규모와 용도에 따라 분류했다. 규모를 기준으로 해서는 대형 놀이감(macrosphere)과 소형 놀이감(microsphere)으로, 또 용도에 따라서는 특수 목적용 놀이감(specific-purpose materials)과 개방적 놀이감(open-ended materials)으로 나누었다. 소형 놀이감이란 정교하게 소형화된 놀이감으로 실제 생활에서 벗어난 느낌을 유아에게 주게 되므로 이 놀이감을 가지고 유아는 사회적으로 금기된 감정이나 행동을 자유로이 표출시킬 수 있는 잇점이 있다고 한다. 한편 대형 놀이감은 아동 크기의 비율로 확대된 놀이감이나 실제 물건을 의미하며 현실을 가장 쉽게 가상할 수 있는 특징을 지닌다고 한다. 또 특수한 목적의 용도로 만들어진 놀이감은 공통된 일정한 결과만을 기대할 수 있기 때문에 무한한 결과를 산출시킬 수 있는 개방적 놀이감 보다는 유아의 상상력을 제한시키는 경향이 있다고 Fowler는 주장한다. 이런 주장은 놀이감의 구조화 정도(structure degree)와 상상놀이의 관계에 대한 Pulaski(1973)의 연구에서도 입증되었다. 즉 고도로 구조화된 자동차, 교통표시판 등의 놀이감 보다는 최소로 구조화된 블럭이나 진흙과 같은 놀이감이 유아의 상상놀이 주제를 더 다양하고 풍부하게 한다는 것이다. 김 지영(1974)의 연구에서도 한가지로만 사용되는 고정화된 놀이감보다 여러가지로 변형될 수 있는 놀이감을 상상놀이에 더 많이 사용하는 결과를 보였다.

그러나 유아의 상상놀이에서는 놀이감이나 자료가 실제와는 다른 용도, 목적등으로 변형되어 활용되는 경우도 많다. 따라서 하나의 놀이감이 다른 용도로 변형되는 과정에 작용하는 변인에 관한 연구도 있다. Elder와 Pederson(1978), Fein(1975)은 놀이감의 외형적인 유사성이 상상놀이에서의 대체적 활용에 어떤 영향을 미치는지 연구했다. 즉, Elder와 Pederson은 2¹/₂세, 3세, 3¹/₂세의 세 연령 집단을 대상으로 이들의 상상놀이에서

어떤 놀이감이 대체물(substitute objects)로 활용되는지를 분석한 결과, 3세 이하의 유아는 원래의 놀이감(referent object)과 물리적 차원이 유사한 대체물을 많이 사용하는 경향을 보였으며, 3¹/₂세 유아는 원래의 놀이감과 유사한 대체물, 비유사한 대체물, 또는 어떤 놀이감도 제시되지 않은 조건에서 고루 잘 상상놀이를 했다고 한다. 또 Fein의 연구에서도 대부분의 유아는 놀이감을 원래의 용도대로 가상하는 조건에서 높은 반응을 보였다고 한다.

한편, Jackowitz와 Watson(1980)은 대체물의 유사성을 놀이감의 형태(form)와 기능(function) 면에서 여러 차원으로 변형을 주어서 유아의 가상 행동을 비교했다. 그 결과 놀이감의 형태나 기능이 유아의 상상놀이에서 대체적 활용에 어떤 차이점을 유발시키는 변인이라는 증거는 발견되지 않았다. 또한 유아의 가상 행동에는 어떤 놀이감도 제시되지 않는 것보다는 적은량의 놀이감이라도 필요하다는 사실이 강조되고 있다. Overton과 Jackson(1973)의 연구에 의하면 3,4세의 유아는 놀이감이 없는 조건에서 어떤 물건을 표상하기 위해서 자신의 신체를 활용(예: 손가락을 젓가락으로 대체)하게 되며 8세가 되어야 상징적 활용(예: 젓가락 없이도 들고 먹는 시형)이 가능케 된다고 한다.

Ⅲ. 연구방법

1. 대상 선정

본 연구의 대상은 연세대학교 어린이 생활지도 연구원에 다니는 만 3,4세 유아 22명이었으며 이들 대상의 선정기준은 예비관찰을 토대로 하였다.

본 연구는 상상놀이와 놀이감의 관계를 고찰하는 것이 주요 연구문제이기 때문에 한정된 시간에 많은 상상놀이를 반복 관찰하기 위하여 상상놀이 다발생구역 및 대상자를 선정하고자 1981년 10월 19일~10월 23일 까지 예비 관찰을 실시하였다. 즉, 본 연구자가 놀이실의 각 구역을 1시간씩 관찰하여 상상놀이 발생 비율을 조사하였더니 소꿉놀이 구역 92%, 블럭구역 88%로 높게 나타났다. 또한 각 유아의 상상놀이 참여 빈도를 기록하였더니 2회 이상의 상상놀이 참여자가 22명이었다.

Table 1. 대상 유아의 성별, 연령별 분포

연령 \ 성별	남	여	계
3세	6	4	10
4세	7	5	12
계	13	9	22

이 예비관찰 결과 22명의 유아를 대상으로 이들의 상상놀이를 블럭구역과 소꿉구역 중심으로 연구하였다.

또 대상 연령을 특별히 3,4세로 한정된 것은 5세가 되면 이미 상상소질(fantasy predisposition)이 고정되기 때문에 놀이감과 상상놀이의 관계는 5세 이전의 유아를 대상으로 해야한다는 Pulaski의 논의에 근거한 것이다.

대상 유아의 성별, 연령별 분포는 <표 1>과 같다.

2. 관찰 장면

관찰된 놀이실은 만 3,4세 유아의 혼합 연령집단으로 각 유아의 자발적인 놀이 결정과 참여가 강조되는 개방적 교육 프로그램을 주교사 1명, 보조교사 1명이 운영하고 있었다. 놀이실의 면적은 약 21평으로 소꿉구역, 블럭구역, 지적구역, 음악구역, 작업구역, 독서구역의 6개 구역으로 놀이감과 활동 공간이 분할되어 있었다. 블럭구역과 소꿉구역은 서로 인접하게 배치되어 있었으며 소꿉구역에는 인형, 각종 그릇 및 부엌도구, 밀가루 반죽, 의상과 장신구 등 소꿉놀이 및 여러 역할놀이(role-play)에 필요한 놀이감이 구비되어 있었다. 블럭구역에는 유니트 블럭, 벽돌 블럭등의 블럭류와 레고 블럭, 에디슨력등의 조작 놀이감(manipulative materials), 그 밖에 자동차, 비행기, 로버트 등이 구비되어 있었다.

3. 연구 절차

본 관찰은 1981년 10월 27일 부터 11월 20일까지 유아들의 자유놀이 시간에 일방경(one-way mirror)이 있는 관찰실에서 본 연구자가 실시했다. 관찰된 내용은 본 연구자가 작성한 관찰 목록표에 기록하였다. 관찰된 변인은 다음과 같다.

(1) 상상놀이 변인

① 사회적 상상놀이

2명 이상의 유아가 서로 상호작용 하면서 놀이감이나 대상을 실제와는 다른 용도, 역할로 가정해서 노는 놀이를 의미한다.

② 비사회적 상상놀이

다른 유아와의 상호작용이 없는 단독 상상놀이를 뜻한다.

(2) 상상놀이의 내용 변인

유아의 상상놀이 상황, 유아의 행동 및 언어를 통해서 밝혀진 상상놀이의 내용을 뜻한다.

(3) 놀이감 변인

유아의 상상놀이에 사용된 모든 놀이감을 의미한다.

(4) 놀이감의 활용조건 변인.

상상놀이에 사용된 놀이감의 활용 조건을 Elder와 Pederson의 기준에 따라서 다음과 같이 분류했다.

① 원래용도와 유사한 활용

놀이감을 원래용도와 유사한 용도로 사용하는 경우를 의미한다.

② 원래용도와 비유사한 활용

놀이감을 원래용도와 다르게 사용하는 경우를 의미한다(예 : 피리를 군치뿔봉으로 사용하는 것).

③ 놀이감이 활용되지 않는 경우

놀이감을 사용하지 않는 상상놀이를 의미한다. 관찰은 3분 단위로 각 유아를 7회씩 관찰하여 총 154회의 놀이가 관찰되었으나 이중 상상놀이인 110회 만을 본 연구의 자료로 사용하였다.

4. 자료 분석 방법

관찰목록표에 의해 수집된 자료의 통계적 분석은 각 변인별로 빈도 및 백분율을 계산했으며 변인간의 관계를 보기 위해서는 $\chi^2(chi)$ 검증을 했다.

IV. 결과 및 논의

1. 유아의 상상놀이 참여빈도

블럭구역과 소꿉구역에서 상상놀이에 참여한 유아를 성별, 연령별로 분석하면 <표 2>와 같다.

Table 2. 각 구역에서의 성별, 연령별, 상상놀이

단위 : %

성별, 연령별 구역	성 별		연 령 별	
	남	여	3세	4세
블럭구역	61(55.4)	8(7.3)	30(27.3)	39(35.5)
소꿉구역	10(9.1)	31(28.2)	15(13.6)	26(23.6)
계	71(64.5)	39(35.5)	45(40.9)	65(59.1)

상상놀이의 빈도를 성별로 보면 남아가 64.5%, 여아가 35.5%로 남아가 여아보다 더 많이 참여했으며 남아는 블럭구역에서, 여아는 소꿉구역에서 더 많은 상상놀이를 했다. 한편 연령별로 3세아는 40.9%, 4세아는 59.1%로 4세아가 3세아보다 더 많은 상상놀이에 참여함을 알 수 있었다. 이상의 결과는 성별, 연령별 상상놀이 참여 빈도에 대한 Sander와 Harper(1976), 김 지영(1974)의 연구결과와 일치하는 것이었다.

한편, 상상놀이를 사회적 상상놀이와 비사회적 상상놀이를 구분하여 분석한 결과는 <표 3>과 같다.

남아의 사회적 상상놀이는 44.5%, 여아의 사회적 상상놀이는 15.5%로 남아가 여아보다 사회적 상상놀이를 더 많이 했다. 또한 연령별로는 3세보다 4세 유아가 사회적 상상놀이에 더 많이 참여했으며 구역별로는 블럭구역에서 더 많은 사회적 상상놀이가 일어났다. 이러한 경향이 통계적으로 유의있는 것인지 알아보기 위하여 상상놀이와 성, 연령, 구역 변인간을 $\chi^2(chi)$ 검증했다. 그 결과, 상상놀이와 구역간에는 유의적인 관계가 발견되지 않았으며, 성별($\chi^2=5.95, p<.05$), 연령($\chi^2=5.75, p<.05$)이 유의적인 관계로 발견되었다. 즉 3세보다는 4세가, 또 여아보다는 남아가 사회적 상상놀이를 많이 하는 경향을 보였다.

2. 상상놀이의 내용 및 사용 놀이감의 종류

관찰된 상상놀이를 내용별로 분석해 보면 <표 4>와 같다.

표에서 보는 바와 같이 전체적으로 볼 때는 총 16

Table 3. 성별, 연령별, 구역별로 나타난 사회적, 비사회적 상상놀이 분포(%)

성, 연령, 구역 상상놀이	성		연령		구역			
	남	여	3세	4세	소	팜	블	력
사회적 상상놀이	49(44.5)	17(15.5)	22(20.0)	46(41.8)	20(18.2)	44(40.0)		
비사회적 상상놀이	22(20.0)	22(20.0)	23(20.9)	19(17.3)	21(19.1)	25(22.7)		
계	71(64.5)	39(35.5)	45(40.9)	65(59.1)	41(37.3)	69(62.7)		

Table 4. 상상놀이의 내용별 발생 빈도

상상놀이 내용	남	여	계
로버트 놀이	10	0	10
자동차 "	10	2	12
권총 "	9	0	9
동물 "	2	1	3
음식만들기 "	4	12	16
소꿉놀이	3	15	18
경찰놀이	3	1	4
괴물잡기	1	0	1
우주선 "	2	1	3
수선하는 "	9	2	11
운전 "	2	0	2
손가락인형 "	2	1	3
집짓기 "	2	0	2
군인놀이	2	0	2
범인잡기 "	2	0	2
오토바이 "	9	0	9
미확인	1	2	3
			110

종류의 상상놀이가 나타났으며 이중 소꿉놀이, 음식 만들기, 자동차 놀이, 수선하는 놀이, 로버트 놀이의 내용이 높은 발생 빈도를 보여 주었다. 성별로 보면 남아는 16종의 상상놀이를 했으며 이중 자동차 놀이, 로버트 놀이, 권총 놀이, 수선놀이, 오토바이놀이가 높은 비율을 차지했다. 한편 여아는 9종의 상상놀이를 했으며 이중 소꿉놀이, 음식 만들기 놀이가 특별히 많았으며 남아의 놀이 내용과 비교해 볼때 여아는 운전놀이, 범인잡기 놀이, 오토바이 놀이, 괴물잡기 놀이, 권총놀이, 로버트 놀이에는 전혀 참여치 않아서 남아보다 놀이 내용이 제한된 양상을 보여 주고 있다. 이 결과는 Pu-

laski의 연구 결과와도 거의 비슷하게 나타나고 있으나 우리나라의 남아가 좀더 남성적인 놀이를 즐기는 경향을 보여주고 있다. 이는 남아. 여아에게 기대되는 성역할의 구분에서 기인되는 결과라고 해석할 수 있겠다. 또한 이들 놀이 내용을 전반적으로 보면 대부분 공상적인 주제 (fantasy th-

Table 5. 사용된 놀이감의 종류별 사용빈도

놀이감 종류	남	여	계
밀가루 반죽	2	17	19
밀가루 반죽용 놀이감 (밀대, 찍기모양틀 등)	1	5	6
모자	1	6	7
조각 놀이감(레고, 에디스룩의 3종)	10	2	12
블럭류(유니트 블럭, 속빈 블럭, 종이벽돌)	26	7	33
교통기관 놀이감(기차, 비행기, 자동차)	41	8	49
장난감망치	23	4	27
가방	6	1	7
로버트 인형(나무인형, 손가락인형)	3	2	5
고무동물	8	0	8
의자	8	4	12
소꿉그릇	12	0	12
스폰지요	14	3	17
열쇠	2	10	12
다리미	7	2	9
고무줄	2	0	2
퍼리	0	2	2
팔주머니	1	0	1
	1	0	1
	2	0	2
계	170	73	243

eme)보다는 실제 생활을 모방한 내용이 대부분이었으며, 이는 Johnson, Ershler와 Bell(1980)의 상징놀이 주제 분석 결과와 일치된다. 또 상상놀이에서 사용된 놀이감의 종류를 분석하면 <표 5>와 같다.

전체적으로 가장 많이 사용된 놀이감은 블럭류, 조작 놀이감, 교통기관 놀이감의 순서였으며 성별로 볼때 남자는 블럭류, 조작 놀이감, 교통기관놀이감, 의자의 순서로 많이 사용하였으며 여자는 밀가루 반죽, 소꿉그릇, 블럭류의 놀이감을 많이 가지고 상상놀이를 했다.

특히 놀이감 총 사용횟수(243회)의 70%를 남아가 차지함으로써 여아보다는 남아가 상상놀이에 더 많은 놀이감을 사용한 결과를 나타냈으나 이는 남아가 여아보다 상상놀이에 더 많이 참여한데서 기인된 결과일 수도 있겠다.

이 놀이감을 구역별로 분석하면 소꿉놀이 구역에서는 밀가루 반죽, 밀가루 반죽용 놀이감, 각종 의상, 모자, 인형, 소꿉그릇, 열쇠, 다리미등 8종류의 놀이감을 총 72회 사용했다. 블럭구역에서는 조작놀이감, 블럭류, 교통기관 놀이감, 장난감 망치, 로버트, 가방, 고무동물등 7종류의 놀이감을 총 141회(기타 구역의 놀이감 5종이 30회 사용)사용하므로써 블럭구역에서 더 많은 놀이감이 사용되었음을 알 수 있었다.

또한 이들 놀이감을 Fowler의 특수 목적용 놀이감과 개방적 놀이감 기준에 따라 분석해 보면, 개방적 놀이감으로는 밀가루 반죽, 블럭류, 조작 놀이감등 3종의 놀이감이 91회 사용되었는데, 이는 전체 사용량의 37.4%로 개방적 놀이감보다는 특수 목적용 놀이감이 더 많이 사용됨을 알 수 있었다.

3. 놀이감의 대체 활용조건

상상놀이에 사용된 놀이감이 각기 어떤 대체조건(substitute condition)으로 활용되는지 알아보기 위해 Elder와 Pederson의 대체조건 기준에 따라 첫째, 놀이감을 원래용도와 유사하게 사용(예: 권총을 전쟁놀이에 사용), 둘째, 놀이감의 원래 용도와 다른 용도로 사용(예: 팔주머니를 수류탄으로 사용), 셋째, 놀이감없이 상상적으로 대체하여 사용(예: 아무 놀이감 없이 먹는 흉내내기)의 3가지 범주로 나누어 분석해 보았다.

상상놀이에 사용된 놀이감을 활용조건에 따라 분석해 보면 <표 6>과 같다.

<표 6>에서 보는 바와 같이 유아들의 상상놀이에서는 대체로 놀이감을 원래의 용도대로 활용하는 경향을 보였으며 어떤 놀이감없이 상상놀이를 즐기는 경향은 대단히 드물게 나타났다.

이러한 경향은 Jackowitz와 Watson(1980), Elder와 Pederson(1978)의 연구결과와도 일치되는 것이다. 다만 Elder와 Pederson의 연구에서는 연령간에 차이를 보여서 2,3세의 유아는 유사한 용도로 활용하는 경향을 보였으나, 3¹/₂세는 이 세가지 조건에서 고무 잘 사용하는 결과를 보였다고 한다. 그러나 본 연구의 χ^2 검정 결과에 의하면 연령별, 상상놀이 종류별간에는 유의적인 차이가 발견되지 않았으며 성별($\chi^2=6.75, p<.05$)간에만 유의적인 차이가 발견되었다.

V. 결론 및 제언

만 3,4세 유아의 실내 자유놀이중 소꿉구역과 블

Table 6. 놀이감의 활용 조건 분석(%)

활용조건	성		연령		상상놀이	
	남	여	3세	4세	사회적 상상놀이	비사회적 상상놀이
유사한 용도	41(37.3)	32(29.1)	32(29.1)	40(36.4)	42(38.2)	32(29.1)
다른 용도	26(23.6)	7(6.4)	12(10.9)	22(20.0)	20(18.2)	12(10.9)
놀이감 없음	4(3.6)	0	1(0.9)	3(2.7)	3(2.7)	1(0.9)
계	71(64.5)	39(35.5)	45(40.9)	65(59.1)	65(59.1)	45(40.9)

럭구역에서의 상상놀이를 서론에서 제기된 연구문제별로 결론을 내리면 다음과 같다.

첫째, 상상놀이의 성, 연령, 놀이 종류별 참여 빈도 분석에 의하면 남아는 여아보다, 4세는 3세보다 상상놀이 특히 사회적 상상놀이를 많이했다.

둘째, 유아의 상상놀이 내용은 총 16종류였으며 남아, 여아간에 차이를 보였다. 즉 남아는 블럭류, 조작 놀이감, 교통기관 놀이감을 가지고 자동차 놀이, 로버트 놀이, 권총놀이, 수선하는 놀이등을 많이 했으며 여아는 밀가루 반죽, 소꿉그릇, 블럭류의 놀이감을 주로 사용해서 소꿉놀이, 음식 만들기 놀이를 많이했다.

셋째, 유아의 상상놀이에서 놀이감은 원래 용도와 유사하게 활용되는 경향이 뚜렷하게 높았으며 놀이감이 활용되지 않는 상상놀이는 극히 드물게 나타났다.

이상의 결과에 기초해서 다음의 몇가지를 제언하고자 한다.

첫째, 본 연구결과 상상놀이에서의 놀이감 활용 조건이 밝혀졌다. 이는 유아 교육기관이나 가정에서 유아의 상상놀이를 자극하기 위한 적절한 놀이감의 제공에 많은 관심을 촉구하는 기초자료가 될 수 있을 것이다. 따라서 앞으로의 연구에서는 상상놀이에 적절한 놀이감의 질과 양에 관한 체계적인 문제가 분석되어야 할 것이다.

둘째, 본 연구결과 상상놀이의 내용, 사용 놀이감 분석에서 많은 성차를 보였는데 우리의 성역할에 대한 인식 및 기대가 상상놀이 발달과 어떻게 상관되는지가 앞으로 밝혀져야겠다.

셋째, 본 연구에서는 소꿉구역과 블럭구역의 상상놀이만을 대상으로 했으나 다른 놀이구역 및 놀이조건에서의 상상놀이도 분석되어야 할 것이다.

참 고 문 헌

- 김지영, "유아의 상상놀이에 관한 일 연구" [석사학위논문] 이화여자대학교대학원, 1974.
- Elder, Joy L., and Pederson, David R., "Preschool children's use of objects in symbolic play", *Child Development*, 1978. 49, 500~504.
- Fein, Greta G., "A transformational analysis of pretending" *Developmental Psychology* 1975, 3, 291~296.
- Fowler, William, *Infant and child care*, Boston; Allyn and Bacon, 1980.
- Freybeg, Joan T. "Increasing the Imaginative play of Urban disadvantaged kindergarten children through systematic Training" in J.L. Singer(ed.), *The Child World's of Make-Believe*, N.Y.: Academic, Press, 1973, 129~154.
- Frost, J.L. and Klein, B.L. *Children's Play and Playground*, Boston: Allyn and Bacon, 1979.
- Gravey, Catherine, *Play*, Combridge, Massachusetts; Harvard University Press, 1977.
- Jackowitz, Elaine R., and Watson, Malcolm W., "Development of object transformations in early pretend play", *Developmental Psychology*, 1980. 6, 543~49.
- Johnson, James E., "Relations of divergent thinking and intelligence test scores with social and nonsocial make-believe play of preschool children" *Child Development*, 1976, 47, 1200~1203.
- Overton, W.F. and Jackson, J.P., "The representation of imagined objects in actions sequences; a developmental study" *Child Development*, 1973. 44, 309~314.
- Pulaski, Mary A. "Toys and Imaginative play", in J.L. Singer(ed.), *The child's world of Make-believe*, N.Y.: Academic Press, 1973. 75~103.
- Rosen, Catherine, "The effects of sociodramatic play on problem-solving behavior among culturally disadvantaged preschool children" *Child Development*, 1974. 45, 920~927.
- Sanders, Karen M., and Harper, Lawrence V., "Free play Fantasy Behavior in preschool children: relations among gender, age, season, and location", *Child Development* 1976. 47, 1182~1185.
- Sutton-Smith, B., "Toys for object and Role Mastery", in K. Hewitt, and L. Roomet (eds.), *Educational Toys in America*, Burlington, Vermont: The Robert Hull Flemrig Museum, 1979.