

## 4, 5세 유아의 놀이감 종류에 따른 가상이야기 꾸미기

### Narrative Structure of 4- and 5-year-olds by Type of Play Materials

신 유 림\*

Shin, Yoo Lim

박 주 희\*\*

Park, Joo Hee

신 혜 영\*\*\*

Shin, Hyoung Young

#### ABSTRACT

The purpose of this study was to investigate the relationship between age, internal state information, and narrative structure. Another purpose was to examine how the kinds of replica play and story props affect the theme of children's narratives. The subjects were 36 4- and 5-year-olds. Children's narratives were audiotaped and analyzed according to narrative structure, themes and internal state factors. The results indicated that 5-year-olds showed well organized narrative structure such as a descriptive narrative and a primary plotted narrative whereas 4-year-old presented no response and a descriptive narrative. Also, 5-year-olds used more internal state information in the narratives than 4-year-olds. The replica figures serve to remind the children of story themes; the children with police props presented negative themes while children with playground props showed positive themes.

#### I. 서 론

가작화란 사물이나 사건을 표상하는 것으로 가작화는 어린 유아일 경우 놀이의 형태로 나타나 는 반면에, 연령이 증가할수록 가상적 이야기

(fantasy narrative)만들기와 같은 형태로 표현 된다(Pulaski, 1973). 유아들의 가상적 이야기에 대한 초기 연구는 대부분 정신분석학적 입장에서 이야기의 내용을 분석해 보는 것이였다. 그러나 Sutton-Smith(1979)의 이야기에 대한 발달연구

---

\* 전 삼성어린이개발센터 주임연구원

\*\* 삼성어린이개발센터 연구원

\*\*\* 삼성어린이개발센터 연구원

이후로 이야기를 인지적 차원인 이야기의 구조와 줄거리의 구성에 초점을 둔 연구들이 진행되었다. 기존 연구결과에 의하면 유아들은 잘 구조화된 이야기를 구성할 수 없다고 보았다(Applebee, 1978; Botvin & Sutton-Smith, 1977; Stein, 1988). 즉 유아들 이야기의 대부분이 문제, 목표, 해결의 요소를 포함하고 있지 않으며 이러한 요소들은 6세 이상 유아의 이야기꾸미기에서 나타난다(Morrow, 1986). 그러나 유아의 이야기꾸미기 능력은 이야기가 수행되는 환경적 변인, 훈련정도, 제공되는 장난감의 여부와 종류에 민감하게 영향을 받는다(Fein, 1996). 예를 들어, 극적 놀이훈련을 받은 저소득층 유아는 그림을 보고 이야기를 구성하는 과제를 수행하는 능력이 증가했다(Saltz, Dixon & Johnson, 1977). Wright (1992)는 놀이감이 제시된 조건과 제시되지 않은 조건에서 4, 5세 유아의 이야기 구조를 비교한 결과, 놀이감이 주어진 조건에서 더 높은 수준의 이야기를 구성한다는 것을 발견하였다. 따라서 본 연구의 첫번째 목적은 유아의 이야기꾸미기를 촉진시키는 놀이감이 제공된 조건하에서 이야기의 구조가 유아의 연령에 따라 어떻게 발달하는지 알아보려고 하였다.

유아의 이야기꾸미기 능력은 인간의 내적상태에 대한 지식에 기초하여 발달하는데, 이야기의 등장인물이 알고, 생각하고, 느끼는 등의 정보를 바탕으로 한다(Benson, 1996). 그러나 대부분의 연구들이 이야기의 구조나 발달적 수준을 비교했고 이야기의 내용중 내적상태에 대한 지식을 분석한 연구는 부족하다. 따라서 본 연구의 두번째 목적은 유아가 이야기를 구성할 때 어떠한 내적상태에 대한 지식을 사용하며 이러한 지식과 이야기 구조가 연령에 따라 어떻게 차이가 있는지를 검토하고자 하였다.

이야기의 주제는 현재 생활에 대한 유아의 지

식(Bretherton, 1984; Garvey, 1990), 유아들의 관심(Fein & Rivkin, 1986; Paley, 1986)을 반영한다. 유아들은 이야기꾸미기를 통해 주변 세계에 대한 자신의 경험을 재해석하는 것으로 이러한 과정에 제공되는 장난감은 주요한 매개체의 역할을 한다(Fein, 1996). 따라서 본 연구의 세번째 목적은 유아에게 제공된 2종류의 놀이감이 유아가 구성하는 이야기 주제에 어떠한 영향을 미치는지에 대해 알아보려고 하였다.

이러한 목적하에 본 연구에서 설정된 연구문제는 다음과 같다.

첫째, 이야기의 구조는 연령에 따라 차이가 있는가?

둘째, 내적상태용어의 사용은 연령에 따라 차이가 있는가?

셋째, 내적상태용어의 사용은 이야기의 구조에 따라 차이가 있는가?

넷째, 이야기의 주제는 놀이감의 종류에 따라 차이가 있는가?

## II. 이론적 배경

가상적 이야기꾸미기는 연속적인 사건과 등장인물의 행동을 통해서 이야기를 구성하는 것으로(Fein, 1996) 연구자들은 이야기를 구성하는 다양한 요소에 대해 논의해왔다. Botvin과 Sutton-Smith(1977) 연구에 따르면 위협(threat)과 결핍(deprivation)과 같은 문제상황의 등장과 이를 극복하는 해결이 포함된 “갈등-해결”(conflict-resolution)의 요소를 갖춘 이야기를 높은 수준으로 보았다. Feagans(1982)에 의하면 이야기가 구성되기 위해선 (1) 이야기의 시작과 배경 장소에 대한 정보 (2) 순서적으로 전개되는 일련의 사건 (3) 이야기의 맺음 등의 요소가 필요하다라고 보았으며 Trabasso, Stein과 Johnson

(1981)은 배경, 사건의 시작, 목표를 달성하려는 시도, 결론, 반응 등의 요소들을 포함한다고 하였다.

유아들이 구성하는 이야기의 구조를 조사한 연구자들은 취학전 유아들이 갈등-해결의 구조적 조건을 갖춘 이야기를 구성할 수 없다고 보았다(Applebee, 1978; Morrow, 1986). 유아의 이야기는 연속적으로 연결되어 있으나 이야기중 25%가 갈등상황을 포함하며, 20%만이 갈등-해결의 구조를 갖는다(Hudson, 1987). Sutton-Smith(1979)의 종단적 연구결과에 의하면, 3세 미만의 유아는 이야기 구성시 행동이나 사건에 대한 표현없이 명사만을 나열하며, 3-4세경의 유아는 사건이나 행동과 같은 요소를 포함시키나 행동들 사이에 연결성이 부족하다고 보았다. 또한 4-5세경이 되면 단순한 이야기의 구조가 나타나며, 단계상황을 중심으로 이야기가 조직되나, 6세가 되어야 비로서 갈등-해결의 구조를 지닌 이야기로 정교화된다. Trabasso, Stein과 Johnson(1981)의 연구에 의하면 2세 유아들은 이야기의 등장인물을 설정하고, 3세가 되면 관련된 주변인물이 포함되며 4세 유아는 연속적인 일련의 행동으로 이야기의 내용을 구성한다고 하였다. 일부 4-5세 유아들도 목적이나 의도를 기초로 이야기를 구성할 수 있으나, 6세가 되어야 이야기에 배경과 목표가 등장하며, 미숙하지만 줄거리(plot)를 갖출 수 있게 된다(Botvin & Sutton-Smith, 1977). 또한 6세 유아들은 이야기 구성시 등장인물사이의 대화를 포함시키며, 등장인물들이 다양한 사회적 상호작용에 참여하는 내용을 구성한다(Stein, 1988). 그러나 더욱 복잡한 이야기의 구성을 위해 필요한 내적상태(internal state)에 대한 묘사는 8세미만 유아의 이야기에서는 나타나지 않는다(Kemper, 1984; Lucarielle, 1990).

내적상태란 관찰이 불가능한 인간의 정신상태

(생각, 이해, 믿음)과 감정상태(정서)를 의미한다(Dunn, 1988). 유아가 이야기를 구성할 수 있는 능력은 이러한 내적상태(internal state)에 대한 이해와 지식에 기초한다(Benson, 1996). Leonard(1977)는 유아들의 이야기는 내적상태가 아닌 관찰가능한 것에 주로 기초한다고 제안하였으나, 후속 연구자들은 유아의 이야기가 내적상태에 대한 정보를 포함한다는 것을 발견하였다. 어머니들의 관찰에 기초하여 보고된 연구에 의하면 18-20개월경 유아들은 처음으로 감정상태를 표현하는 단어를 처음으로 사용하기 시작한다(Dunn, Bretherton & Munn, 1987). 또한 28개월경 자신과 타인이 경험한 감정상태에 대해 이야기할 수 있고, 이러한 감정상태의 원인과 결과에 대해 이야기하기 시작한다(Bretherton & Beehly, 1982). Dunn(1988)의 연구에 따르면 3세 유아의 나레이티브중 30%가 감정에 대한 정보를 포함하며, 발달에 따라 이 비율이 증가한다. Hudson(1987)은 유아가 꾸민 이야기에서 등장인물의 동기(motive)에 대한 정보를 사용하는 빈도가 낮다고 보고하며, 유아들이 의도나 동기를 이해하지만, 가상적인 이야기를 구성시 이러한 정보를 사용할 수 없다고 하였다.

이야기의 주제(theme)란 행동들사이의 관계로 구성되는 연속적 사건과 계획으로 정의된다(Dunn & Dale, 1984). 유아들의 이야기 주제는 우연적인 선택이기보다는 유아의 주변세계와 이에 대한 유아들의 시각을 반영하며, 유아들의 관심과 흥미를 표현하는 수단이기도 하다(Corsaro, 1985). 이야기의 주제는 유아의 연령에 따라 변화하는데, 집안일하기, 아기돌보기와 같은 친근한 주제에서 시작하여(Nelson & Seidman, 1984), 발달에 따라 옷입기, 치장하기의 주제에서 가족에 관련된 여러 활동을 포함한 주제로 확장된다(Forys & McCune-Nicoloch,

1984). Garvey(1990)는 가상적 이야기의 내용을 생일파티, 외출 등 유아의 실제 경험을 바탕으로 현실적 주제(realistic theme)와 동화책이나 TV 내용에 기초한 환상적 주제(fantastic theme)로 구분하였다.

Fein(1996)은 유아에게 제시되는 놀이감이 이야기의 주제에 미치는 영향에 대해 다음의 세가지 가설을 제안하였다. 첫째, 놀이감은 이야기형 성과정을 단순히 촉진하는 역할만을 하므로 이야기의 구조나 주제에는 영향을 미치지 않는다. 둘째, 놀이감은 이야기의 주제를 연상시키는 역할을 하여 이야기의 주제에 직접적인 영향을 미친다. 셋째, 놀이감은 이야기의 주제와 구조 모두에 영향을 미칠 수 있다. 이러한 가설을 검증한 결과, 놀이감의 구성은 이야기의 수준과 주제에 모두 영향을 미치는 것으로 나타났다.

### Ⅲ. 연구방법

#### 1. 연구대상

본 연구의 대상은 서울에 소재한 어린이집 1곳과 유치원 1곳에서 표집된 4, 5세반 유아들이었다. 어린이집과 유치원 모두 중산층지역에 위치해 있으며 피험자는 4세 18명과 5세 18명씩 총 36명이었고 연령별로 남녀유아의 비율은 같았다. 대상유아의 평균연령은 자료수집시기를 기준으로 55개월이었다.

#### 2. 연구절차

유아의 가상적 이야기꾸미기는 Eckler와 Weininger(1989)가 사용한 절차를 기초로 하여 수집되었다. 유아들에게 제공된 놀이감은 Play Mobil회사 제품으로 놀이터놀이감(Playground

Set)과 경찰놀이감(Police Set) 등 2종류가 각기 다른 날 한 종류씩 소개되었다. 놀이터놀이감은 미끄럼틀, 뽕뽕이, 유모차, 여자어른, 아기, 아이들 등으로 구성되어 있다. 경찰놀이감은 오토바이, 말, 가방, 신호등, 수갑, 경찰 등의 장난감으로 구성되어 있다. 관찰자는 관찰이 시작되기 전 2주 동안 각반의 보조교사로 참여하여 대상유아들과 접촉하는 기회를 갖었다. 본 검사를 위해 유아들은 자유놀이시간중 한명씩 장난감이 준비된 빈 교실로 안내되었다. 관찰자는 유아에게 원하는 대로 장난감을 가지고 놀 수 있으며 노는 동안 유아가 생각하는 것을 관찰자에게 이야기로 들려주도록 요구하였다. 유아가 이야기를 중단하거나 이야기가 이해하기 어려운 경우 관찰자는 유아가 무엇을 하고 있는지 또는 무슨 일이 일어났는지 물어보았다. 놀이는 20분동안 진행되었고, 유아의 이야기는 카세트 테이프에 녹음되었다. 녹음된 이야기는 글로 옮겨져 이야기의 구조와 주제 및 내적상태를 나타내는 용어에 따라 코딩되었다.

#### 가. 이야기의 구조

이야기의 구조는 Benson(1996)이 사용한 네가지를 기초로 범주화되었으며 각 구조별 정의와 예는 다음과 같다.

(1) 무반응(No response):가상적인 내용이 포함되지 않은 이야기.

(예) 가방이다. 누구 가방인가? 누구 가방인지 모르겠네. 유모차다. 미끄럼틀. 이거 타다가 떨어질 수도 있어요. 나 꼭잡고 있으면 안 다쳐요. 나 그러다가 놓치면 어떡하나?...

(2) 기술적 이야기(Descriptive Narrative): 비연속적인 사건의 전개로 구성된 이야기.

(예) 애네는 요쪽에 앉아서 해야겠어요. 이런 건 애기들이 타는 거예요. 쪼꼬단 애기를 다 떨어

졌네. 이 사람들은 미끄럼틀 타야 돼요. 미끄럼틀. 애는요, 애 엄마예요. 애 엄마예요. 애를 타야 돼. 유모차에 타고 내려갔어요...

(3) 연속적 이야기(Sequential Narrative): 연속적인 사건의 전개로 구성된 이야기.

(예) 엄마가 장을 보려고 유모차를 잡고 있어요. 아기는 자고. 엄마랑 같이 타기로 했어요. 애는 엄마품에 안겼어. 애는 너무 위험할 것 같아서 다리를 벌리고 미끄럼틀 탔어...

(4) 주요 줄거리 이야기(Primary Plotted Narrative): 평형상태, 문제의 발생과 문제의 해결로 구성된 이야기.

(예) 여기에서 일어난 일이에요. 차가 이렇게 가고 있는데요 차는 딱 멈추려고 그랬는데, 자꾸

만 차가 가니까 사람이 그냥 빨리 갔어요. 그래 가지고 차가 부딪치게 됐어요. 신호등까지 부셔지고...근데요. 의사들이 왔어요. 의사들이 왔는데요, 다 모여가지고요, 이제 차를 꺼내려 했어요... 한차는 꺼냈어요. 여기 사람을 꺼냈어요. 여기 경찰한테 고맙습니다 그랬어요. 그리고요, 그런데 또 이 나쁜 사람이 왔어요. 그래 가지고 막 소리를 내니까, 그게 경찰이 알고 이제 왔어요...

나. 내적상태 용어

Bretherton & Beeghly(1982)와 Dunn(1988)의 연구를 바탕으로 유아의 이야기에서 다음과 같은 내적상태를 나타내는 용어들의 빈도가 계산되었다: 지각, 감정, 인지, 의식의 상태, 기질 및 성격, 바램, 능력, 그리고 관계. 각 용어들의 정의 및 예는 <표 1>에 제시되어 있다.

<표 1> 내적상태 용어의 정의

내적상태용어	정 의
지각/감각	보기, 듣기, 추위나 축축함, 배고픔 또는 목마름 등을 나타냄
감정	행복함, 슬픔, 공포 등을 나타냄
인지	생각, 믿음, 이해, 알거나 모르는 것을 나타냄
의식의 질	잠자기, 깨기, 죽음, 깨어남 등의 의식 상태를 나타냄
기질/성격	착한, 나쁜, 포악한 등의 성격을 나타냄
바램	욕구, 의도, 바램 등을 나타냄
능력	할 수 있음이나 없음을 나타냄
관계	인물들사이의 관계를 나타냄

다. 이야기의 주제

이야기의 주제는 Rosenberg(1983)가 사용한 다음의 네가지 범주를 사용하여 코딩되었다.

(1) 긍정적 주제: 엄마아빠놀이, 음식만들기, 아기돌보기와 같은 긍정적인 내용을 포함한다.

(2) 부정적 주제: 공격성과 위험상황 및 장난감

던지기, 부딪치기, 싸우기 등의 내용을 포함한다.

(3) 갈등: 갈등적 관계, 권위, 통제와 같은 문제를 포함한다.

(4) 사회생활: 파티가기, 운전하기와 같은 성인들의 사회적 활동을 포함한다.

라. 채점자간의 신뢰도

이야기를 코딩하는 과정에서 채점자간의 신뢰도를 계산하기 위해 본 연구의 첫번째 연구자와 아동학을 전공한 대학원생의 코딩결과가 비교되어 계산되었다. 전체 이야기중 10%를 무작위로 선택하여 이야기의 구조, 내적상태 용어와 이야기의 주제에 대한 채점자간의 신뢰도가 계산되었다. Kappa 계수에 의해 그 값이 계산된 결과 신뢰도는 각각 .88, .89, .92로 나타났다.

3. 통계적 분석

수집된 자료중 각각의 내적상태용어의 빈도는 0개, 1-2개, 3개이상으로 범주화되었고, 이야기의 4가지 주제도 전체빈도에 각각의 비율로 계산되어 통계적으로 분석되었다. 연령에 따른 이야기 수준과 내적상태용어의 빈도의 차이를 알아보기 위해 카이검증이 실시되었다. 내적상태용어의 빈도와 이야기수준의 관계를 알아보기 위해 카이검증이 실시되었다. 놀이감의 종류에 따른 이야기 주제의 차이는 t검증을 통해 점검되었다.

IV. 연구결과

수집된 자료를 연구문제에 따라 분석한 결과는 다음과 같다. 연령별 이야기구조의 차이는 <표 2>과 같다.

<표 2> 연령별 이야기구조의 하위 범주별 빈도 및 백분율 N(%)

	무반응	기술적	연속적	주요줄거리	계
4세(n=18)	9(50)	8(45)	1(5)	0(0)	18(100)
5세(n=18)	3(17)	5(33)	6(32)	4(20)	18(100)
$\chi^2=9.54 \quad DF=3 \quad p<.05$					

4세 유아의 이야기중 50%가 무반응이었고 기술적 이야기는 45%로 나타난 반면에, 5세 유아의 이야기중 기술적 이야기는 30% 연속적 이야기는 20%로 나타났다.

유아의 연령에 따른 놀이터놀이감의 이야기 구조의 결과는 <표 3>에 제시되어 있다. 4세 유아 이야기의 대부분이 무반응과 기술적인 수준이었고, 5세 유아 이야기의 경우 17%가 무반응이었으며, 기술적 이야기는 33%, 연속적 이야기는 27%, 주요줄거리 이야기는 22%로 나타났다.

연령에 따른 경찰놀이감의 이야기구조는 <표 4>과 같다. 놀이터놀이감과 유사하게 4세 유아의 이야기는 무반응과 기술적 이야기가 대부분이었으며, 5세 유아의 경우 17%가 무반응, 기술적 이야기는 27%, 연속적 이야기는 38%, 주요줄거리 이야기는 18%로 나타났다.

<표 3> 놀이터놀이감 이야기 구조의 하위 범주별 빈도 및 백분율 N(%)

	무반응	기술적	연속적	주요줄거리	계
4세(n=18)	8(50)	9(55)	1(5)	0(0)	18(100)
5세(n=18)	3(17)	6(33)	5(27)	4(22)	18(100)
$\chi^2=9.54 \quad DF=3 \quad p<.05$					

<표 4> 경찰놀이감의 이야기 구조의 하위 범주별 빈도 및 백분율 N(%)

	무반응	기술적	연속적	주요줄거리	계
4세(n=18)	9(51)	7(40)	2(9)	0(0)	18(100)
5세(n=18)	3(17)	5(27)	7(38)	3(18)	18(100)
$\chi^2=11.60 \quad DF=3 \quad p<.001$					

연령별로 이야기의 구조에 차이가 있는지를 알아보기 위해 카이검증이 실시되었다. 그 결과 놀이터놀이감과 경찰놀이감 모두에서 연령에 따라

이야기 구조에 차이가 있었다. 4세 유아는 5세 유아에 비해 무반응과 기술적 이야기의 빈도가 높았으며 5세 유아는 4세 유아에 비해 상위구조인 연속적 및 주요줄거리 이야기의 빈도가 많았다.

유아의 이야기에서 8가지 내적상태 용어별 빈도와 예는 (표 5)에 제시되어 있다. 8가지 용어 중 바램, 성격/기질, 능력 등의 빈도에 비해 정신상태, 지각, 감정 및 인지 용어 등의 빈도가 상대적으로 높은 것으로 나타났다.

〈표 5〉 내적상태 용어별 빈도와 예

내적상태용어	빈도	예
정신상태	47	그냥 애가 살아나서 애는 말타고 가고...
지각	46	애는 목마를 타고 가는데 애랑 꺾 부딪쳐서 애는 아파가지고 약받았어요.
감정	45	“내꺼 왜 뺏았어” 그래가지고 “미안합니다” 했어요.
인지	20	애가 그냥 오토바이를 그냥 주인이 없다 그렇게 생각해서 그냥 타가지고 갔는데요.
관계	12	애랑 애랑은 서로 친구들이예요
바램	5	애도 “나도 미끄럼 좀 타봤으면 좋겠다” 라고 했어요.
성격/기질	4	이 사람이 원래 나쁜 사람이거든요. 근대요. 경찰이 왔어요.
능력	1	이 경찰은 운전을 잘 할 줄 아는 사람이었어요.

연령에 따른 내적상태 용어의 빈도를 비교해 본 결과는 〈표 6〉과 같다.

〈표 6〉 연령별 내적상태용어의 빈도 N(%)

	0개	1-2개	3개이상	계
4세(n=18)	14(77)	1(6)	3(17)	18(100)
5세(n=18)	2(11)	3(17)	13(72)	18(100)
$\chi^2=16.25$	$DF=2$	$p<.001$		

4세 유아의 이야기중 77%가 내적상태용어를 포함하지 않았으며, 6%가 1-2개, 17%가 3개 이상의 용어를 포함하는 것으로 나타났다. 5세 유아 경우 내적상태 용어를 포함하지 않은 이야기는 11%, 1-2개를 포함한 것은 17%, 그리고 72%가 3개 이상을 포함한 것으로 나타났다. 유아의 연령과 내적상태용어의 관계를 알아보기 위해 카이검증한 결과 연령에 따라 내적상태용어의 빈

도사이에 의미있는 차이가 발견되었다. 즉 5세 유아의 이야기는 4세 유아에 비해 내적상태용어를 더 많이 포함하는 것으로 나타났다.

내적상태용어와 이야기구조사이의 관계를 검증해 본 결과는 〈표 7〉과 같다. 무반응 이야기는 다른 이야기구조에 비해 내적상태용어를 포함하지 않았으며, 주요줄거리 이야기는 다른 구조에 비해 내적상태용어를 3개이상 포함하는 것으로 나타났다.

〈표 7〉 내적상태의 빈도에 따른 이야기의 구조 N(%)

	무반응	기술적	연속적	주요줄거리	계
0개	24(60)	12(33)	3(7)	0(0)	39(100)
1-2개	2(16)	6(50)	4(34)	0(0)	12(100)
3개이상	0(0)	0(27)	6(33)	7(40)	18(100)
$\chi^2=41.07$	$DF=6$	$p<.001$			

놀이감에 따른 이야기 주제의 빈도를 분석한 결과는 <표 8>에 제시되어 있다. 경찰놀이감의 주제는 훔치기, 도둑, 경찰, 범인체포, 차사고 등이 많았으며, 놀이터놀이감의 주제로는 아기돌보기, 가족관계, 친구관계, 싸움 등의 순서로 나타났다.

<표 8> 놀이감에 따른 이야기 주제와 빈도

범주	경찰놀이감		놀이터놀이감	
	출현된 주제	빈도	출현된 주제	빈도
긍정적	말경주	1	아기돌보기	10
	친구관계	1	가족관계	4
	공사	1	친구관계	4
			꿈, 이상한 나라	2
			잠자기	1
부정적	훔치기, 도둑	19	놀이터 놀이	2
	차사고	9	죽음	2
	죽음	4	파괴하기	2
	유령, 귀신	1		
갈등	싸우기, 부상	4	싸우기, 부상	4
			아기실종	1
사회활동	시장가기	1	공사	1

t검증을 사용하여 두가지 놀이감 종류와 Rosenberg(1983)의 이야기 주제사이의 관계가 검토되었다.

<표 9>에 의하면 경찰놀이감은 부정적인 주제가 더욱 많았으며, 반면에 놀이터놀이감은 긍정적인 주제가 많았다. 갈등과 사회활동 주제에 대해서는 놀이감의 종류에 따른 차이가 발견되지 않았다.

<표 9> 놀이감 종류와 이야기 주제사이의 관계

주제	놀이터놀이감		경찰놀이감		t
	M	SD	M	SD	
긍정적	.60	.40	.01	.02	3.65***
부정적	.31	.40	.92	.25	2.46***
갈등	.07	.09	.01	.02	1.83
사회활동	.56	.15	.80	.23	1.92

\*\*\*p<.001

## V. 논 의

유아의 연령별로 이야기의 구조를 비교해 본 결과 4세와 5세 유아 사이에 의미있는 차이가 발견되었다. 4세 유아의 이야기는 대부분 무반응과 기술적인 반면에 5세 유아는 주요 줄거리를 지닌 이야기를 구성하는 것으로 나타났다. 이러한 결과는 5세 유아가 줄거리를 지닌 이야기를 구성할 수 있다고 보고한 Benson(1996)의 연구결과와 일치하며 놀이감이 풍부히 제공된 환경을 제공한 경우 기존의 연구와는 달리 5세 유아는 Sutton-Smith가 제안한 갈등-해결의 구조를 가진 이야기를 조직하는 능력이 있다고 볼 수 있다. 또한 4세 미만과 5세 이상의 유아를 포함한 연구를 통해 이야기에 대한 발달적 정보를 얻을 수 있을 것이다.

4세 유아의 이야기중 23%가, 5세 유아의 이야기중 83%가 내적상태를 나타내는 용어를 포함한 것으로 나타났다. 내적상태요인과 이야기구조사이의 관계를 검토해본 결과 내적상태요인의 빈도는 이야기의 수준과 관계가 있는 것으로 밝혀졌다. 이는 Benson(1996)의 연구결과와 일치하는 것으로 유아의 이야기는 인지, 감정, 지각 등에 대한 이해와 지식에 기초한다는 기존의 연구결과를 지지한다. 유아들은 이야기 구성시 바램,



성격, 능력에 비해 정신상태, 지각, 감정에 대한 표현빈도가 높았는데, 이러한 요인별 유아의 이해 정도에 차이가 있는 것으로 해석된다.

놀이감 종류에 따른 이야기의 주제를 비교해 본 결과, Fein(1996)의 연구결과와 같이 놀이감의 종류는 이야기의 주제에 직접적인 영향을 미쳤다. 예를 들어 놀이터놀이감의 경우, 아래의 예와 같이 아기돌보기와 같은 긍정적이고 일상적인 주제의 전개가 많았다.

애네는 애 친구니까 이쪽으로 이사왔어요. 똑같이 애네집은 이쪽이 이렇게 되니까 애가 갈라구, 집에 갈라구 애기타는 유모차를 이렇게 밀고 갔어요...애 친구 엄마가 왔어요. 애네는 잠자고, 다 방에서 잠자고 어떤 사람이 심심해서 친구들하고 놀라고 그랬어요. 어떤 친구가 이렇게 왔어요, 그래서 같이 놀았어요...

그러나 경찰놀이감 경우 아래의 예와 같이 부정적이고 공격적인 내용이 많았는데, 경찰놀이감의 경찰, 오토바이, 신호등, 수갑 등이 차사고, 도둑 등의 주제를 직접 연상시키는 역할을 한 것으로 보인다.

애네들은 이거 맞아서 죽었어. 이게 총이야. 이렇게 맞아서 죽었어. 죽어가지고 애네들이 날아갔어. 이로 날아갔어. 열쇠 잠궈버렸어. 머리를 잘랐어. 가면을 벗었어. 이게 눈이야. 다시 가면을 썼어...경찰 오토바이 막 밟아 운전을 했어. 드드드 내렸는데 가면이었어. 눈이 팍 찢러버렸어. 눈이 안보이게 됐어...

유아의 이야기 주제는 유아들이 알고 있고 경

험했던 것에 기초한다. 따라서 TV 프로그램이나, 만화영화에서 보여주는 폭력적인 장면에서의 빈번한 노출이 위에 제시된 이야기의 공격적인 내용에 영향을 미칠 수 있을 것이다.

이상의 논의를 기초로 하여 다음과 같은 결론을 내릴 수 있다. 4세 유아는 대부분 무반응이나 기술적 이야기를 구성하는 반면에 5세 유아는 연속적인 인과관계의 사건으로 구성된 연속적 이야기나 문제발생과 해결의 구조를 지닌 주요 줄거리 이야기를 구성한다. 5세 유아의 이야기는 4세 유아의 이야기보다 내적상태요인에 대한 정보를 더 많이 포함한다. 또한 유아에게 제공된 장난감은 이야기의 주제에 영향을 미쳤으며 경찰놀이는 부정적인 주제를 놀이터놀이는 긍정적인 주제와 관련이 있는 것으로 나타났다.

본 연구를 해석하는데 있어 다음과 같은 제한점이 고려되어야 한다. 본 연구는 중산층지역의 소수 4, 5세 유아만을 대상으로 얻어진 것으로 연구결과를 일반화하는데 제한이 있다. 또한 이야기의 녹음이 유아들이 다니는 어린이집과 유치원의 빈 교실에서 이루어지는 동안 주어진 장난감에 흥미를 보이지 않거나, 참여를 거부하는 유아들이 있었다. 이런 유아들을 위해 가정과 같이 보다 친근한 검사환경에 대한 배려가 필요하다.

## 참 고 문 헌

- Applebee, A. N. (1978). *The child's concept of story*. Chicago:Univeristy of Chicago Press.
- Benson, M. S. (1996). Structure, conflict, and psychological causation in the fictional narrative of 4- and 5-year-olds. *Merrill Palmer Quarterly*, 42, 228-247.

- Botvin, G. T. & Sutton-Smith, B. (1977). The development of structural complexity in children's fantasy narratives. *Developmental Psychology*, 13, 377-388.
- Bretherton, I. (1984). Symbolic play: *The development of social understanding*. New York: Academic press.
- Bretherton, I. & Beeghly, M. (1982). Talking about internal states: the acquisition of an explicit theory of mind. *Developmental Psychology*, 18, 906-921.
- Cosaro, W. A. (1985). *Friendship and peer culture in the early years*. Norwood, NJ: Ablex.
- Dunn, J. (1988). *The beginning of social understanding*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Dunn, J., Bretherton, I., & Munn, P. (1987). Conversation about feeling state between mothers and their young children. *Developmental Psychology*, 23, 132-139.
- Dunn, J. & Dale, N. (1984). I a daddy: Two-year olds collaboration in joint pretend with a sibling and with a mother. In I. Bretherton (Ed.), *Symbolic play*. New York: Academic Press.
- Eckler, J. & Weininger, O. (1989). Structural parallels between pretend and narratives. *Developmental Psychology*, 25, 736-746.
- Fein, G. G. (1996). Toys and stories. In A. Pellegrini (Ed.), *The rhetoric of play*. Albany: SUNY Press.
- Fein, G. & Rivkin, M. (1986). (Eds.). *The young child at play: Reviews of research*. Washington, DC: NAEYC.
- Feagans, L. (1982). The development and importance of narrative for school adaptation. In L. Feagans & D. Farran (Eds.), *The language of child raised in poverty*. New York: Academic Press.
- Forys, S. K. S. & McCune-Nicolich. (1984). Shared pretend: Sociodramatic play at three years of age. In I. Bretherton (Ed.), *Symbolic play*. New York: Academic Press.
- Garvey, S. (1990). *Play*. Cambridge: Harvard University Press.
- Hudson, J. A. (1987). *From scripts to stories*. Paper presented at the Boston Language Conference, Boston, MA.
- Kemper, S. (1984). The development of narrative skills: Explanations and entertainment. In S. A. Kucer (Ed.), *Discourse development: Progress in cognitive development research*. New York: Springer-Verlag.
- Leonard, B. (1977). Hatching plots: Genesis of storymaking. In D. Perkins & B. Leonard (Eds.). *The art and cognition*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Libby, M. & Aries, E. (1989). Gender differences in preschool children's narrative fantasy. *Psychology of Women Quarterly*, 13, 293-306.

- Lucarielle, J. (1990). Cononically and consciousness in child narrative. In B. K. Britton & A. D. Pellegrini(Eds.). *Narrative thought and narrative language*. Hillsdale, NJ:Lawrence Erlbaum.
- Morrow, L. M. (1986). Effects of structural guidance in story retelling on children dictation of original stories. *Journal of Reading Behavior*, 18, 135-152.
- Nelson, K. & Seidman, S. (1984). Playing with scripts. In I. Bretherton (Ed.), *Symbolic play:The development of social understanding*. New York:Academic Press.
- Paley, V. (1986). *Boys and girls:Superheros in the doll corner*. Chicago:Univeristy of Chicago.
- Pulaski, M. A. (1973). Toys and imaginative play. In J. Singer(Ed.). *The child's world of make-believe*. New York:Academic, 1973.
- Rosenberg, D. M. (1983). *The quality and content of preschool fantasy play:Correlates in concurrent social-personality functioning and early mother-child attachment relationship*. Unpublished doctoral dissertation, Univeristy of Minnesota.
- Saltz, E., Dixon, D., & Johnson, J. (1977). Training disadvantaged preschoolers on various fantasy activities:Effects on cognitive functioning and impulse control. *Child Development*, 48, 367-380.
- Stein, N. L. (1988). The development of children's storytelling skills. In M. B. Franklin & S. Barten(Eds.). *Child language:A book of readings*. New York:Oxford University Press.
- Sutton-Smith, B. (1979). Presentation and representation in children's fictional narrative. In E. Winner & H. Gardner(Eds.), *Fact, fiction, and fantasy in childhood:New directions for child development*. San Francisco:Jossey Bass.
- Trabasso, T., Stein, N. L., & Johnson, L. R. (1981). Children's knowledge of events:A Causal analysis of story structure. In G. Bower(Ed.), *Learning and motivation*. San Diego:Academic Press.
- Tarallo, L. B. (1994). Windows on social worlds:Gender differences in children's play narratives. In A. Slade & D. P. Wolf(Eds.). *Clinical and developmental studies of play*. Boston, MA:Oxford University Press.
- Wright, J. L. (1992). *Correlates of young children's narrative competence:Maternal behaviors and home literacy experiences*. Doctoral dissertation, Univeristy of Maryland, College Park.