

# 사회적 게임에서의 영아-어머니 상호작용\*

Mother-Infant Interactions in Social Games

이 미 란\*\*  
 Lee, Mi Ran  
 이 영\*\*\*  
 Lee, Young

## ABSTRACT

This study investigated the development of infant behaviors and maternal scaffolding in mother-infant games. Subjects were 60 mothers and their 9-, 12-, 15- and 18-month infants, 15 dyads in each age group. Mother-infant interaction was videotaped in the laboratory as they played peek-a-boo and a ball game in 2 sessions. Infant game behaviors were classified by the Rome-Flanders, Cossette, Ricard and Décarie(1995) list, and maternal game behaviors were classified by the Hodapp, Goldfield & Boyatzis(1984) list. Data were analyzed by one-way ANOVA, two-way ANOVA with repeated measures, sequential analysis and Z test as well as qualitative analysis. Results showed that infants played an increasingly active role with age. Infants mastered the ball game at earlier age than peek-a-boo. Mothers scaffolded infant behaviors in various ways. The amount of maternal game behavior varied by type of game.

## Key Words

사회적 게임(social games), 영아-어머니 게임(mother-infant games)

영아-어머니 상호작용(mother-infant interactions), 게임행동(game-behaviors), 비계설정(scaffolding)

\* 본 논문은 2000년 연세대학교 박사학위 논문의 일부임

\*\* 가톨릭상지대학 유아교육과 부교수

\*\*\* 연세대학교 아동학과 교수

## I. 서 론

일상생활의 맥락 안에서 영아와 어머니는 사회적 상호작용을 반복하며, 생의 초기에 맺게 되는 이러한 상호작용은 가장 기본적인 상호작용으로서 이후의 아동발달에 영향을 미친다. 이러한 관점에 따라 연구자들은 인지적 기술 발달을 위한 사회적 맥락을 고려할 필요가 있다는 것을 인식하게 되었다. 특히 Vygotsky(1978)가 인간의 고등정신과정은 생물학적 요소와 문화적 요소간의 복잡한 상호작용에 의해서 형성된다는 이론을 제시한 이래, 그에 대한 관심은 더욱 증가하였으며 사회영역과 인지영역을 통합하는 상관연구가 출현하였다(Bakeman & Brown, 1980; Bretherton & Bates, 1979). 사회영역과 인지영역의 종합을 연구하기 위한 연구는 초기의 사회적 게임 특히, 영아-어머니 게임에 대한 Bruner(Bruner & Sherwood, 1976; Ratner & Bruner, 1977)의 연구를 계기로 활발히 진행되었다. 사회적 게임은 양자의 상호참여가 중요한 요소이므로 어머니와 영아 사이의 양방성이 잘 내포된 활동이며, 또 숙달을 향한 사회적 상호작용이라는 점에서 인지와 사회 영역이 통합될 수 있는 활동이기 때문에 인지와 사회의 두 영역을 종합하는 연구의 기본 모형이 될 수 있다.

영아기에 있어서의 사회적 게임의 경험은 어머니와의 상호작용을 통하여 시작되며 이러한 상호작용 과정에서 영아는 가치 있는 훈련을 하게 된다. 즉, 게임을 통해 타인과 상호작용하는 방법을 배울 수 있으며 차례를 받아들이고 건네는 기술, 비실제적 행위의 이해, 추상적 규칙의 창조, 복잡하고 위계적인 역할 수행, 역할 반전(role reversing) 등이 게임의 과정에서 발달될 수 있다(Hay, Ross & Goldman, 1979).

영아의 사회적 게임에 관한 초기연구는 각 게임의 요소를 규명하려고 노력하였다(Bruner, 1975b; Bruner & Sherwood, 1976). Hay, Ross와 Goldman(1979)은 영아기 사회적 게임의 특성을 상호참여(mutual involvement), 교대(turn-taking), 계열(sequence)의 반복 그리고 비실제성(nonliterality) 등의 네 가지로 제시하였으며 부정적 정서의 어떠한 신도도 없다는 부가적 특성도 덧붙였다. 이 특성들은 게임 안에서 각각 특정의 규칙에 따라 다르게 나타난다고 하였다.

Bruner와 그의 동료들은 게임행동이 초기 2년 동안에 네 단계를 거쳐 발달한다는 것을 보여 주었다(Bruner, 1975a; Bruner & Sherwood, 1976). 첫 단계는 단지 상대방을 관찰하기만 하는 단계이며, 둘째 단계는 영아가 게임의 한 요소 이상(예: 찾기, 공받기)을 수행하는 단계이고, 셋째 단계는 더욱 진보된 수준으로서 게임에 포함된 양자가 게임행동을 공유하는 것이다. 마지막 단계는 게임의 가장 진보된 수준으로 영아가 규칙 안에서 게임형태를 수정할 수 있을 때 도달하는 단계이다. 이 시점에서 영아는 게임의 규칙구조를 충분히 이해하여 새로운 규칙을 첨가할 수 있게 된다. Bruner(1975a)는 영아-어머니의 쌍을 관찰하면서 공 주고받기 게임을 묘사하였다. 다른 게임에서와 마찬가지로 이 게임의 초기 형태에서는 어머니가 행위자(agent)이고 아동은 단지 흥미를 보이기만 해 수령자(recipient)일 뿐이다. 생후 9개월에 이르러서는 더욱 능동적인 역할을 하기 시작한다. 그러나 아직 어머니와 게임요소를 공유하지 못하여 행위자와 수령자의 양 역할을 수행할 수 없다. 생후 12개월에서는 소유의 즐거움으로 인해 교환과정 자체에 즐거움을 갖는다. 이 단계에서 영아는

물체를 다시 돌려줄 어머니에게 건네주므로 그들의 역할을 행위자에서 수령자로 바꾸게 된다. 이것은 게임에서 나타나는 영아의 능동적 역할발달의 주체로서 게임과 관련된 행동의 중요한 측면이다.

많은 연구는 영아가 성장함에 따라 사회적 게임에서 점점 더 능동적인 역할을 한다는 일치된 결과를 제시하였다(Camaioni & Laicardi, 1985; Gustafson, Green & West, 1979; Rome-Flanders, Cossette, Ricard & Décarie, 1995; Ross, 1982; Ross & Lollis, 1987). 즉, Gustafson과 그의 동료들(1979)은 생후 6, 8, 12개월의 14명 영아를 관찰하여 전체적 게임의 빈도는 월령에 따라 증가하나 영아가 수동적 역할로 임하는 게임의 빈도는 감소하다가 12개월에서는 사라졌다는 연구결과를 보고하였다. Camaioni와 Laicardi(1985)는 생후 6개월부터 18개월까지의 세 영아를 관찰한 결과, 생후 6개월에서 12개월 사이에 규칙이 있는 게임의 빈도가 증가하였고, 영아는 게임에서 점점 더 능동적 역할을 한다고 하였다. 어머니의 도움없이 게임을 할 수 있는 영아의 나이를 연구한 Ross(1982)는 생후 15개월의 영아는 사회적 게임 수행에 필요한 기술을 소유하고 있다고 하였다. Rutter와 Durkin(1987)은 3세의 상호작용에서 음성으로 인한 방해가 점점 감소되고 어머니의 행동에 그들의 음성을 협응해 갔으며 어머니의 음성(발화) 동안 영아는 어머니를 응시하였는데 이러한 행동은 벌써 생후 12개월에 나타났다. 그리고, Ross와 Lollis(1987)는 생후 9개월의 영아조차도 게임에서 의사소통적 행동을 보인다고 하였다. 한편, Rome-Flanders와 그의 동료들은 생후 6개월부터 생후 2세 사이에 영아의 게임행동과 기분(mood) 행동은 월령에 따라 유의하게 변화하는데 이러한 변화패턴은 게임형태나 그에 속한 행동에 따라 다르다고 하였다(Rome-Flanders, Cossette, Ricard & Décarie,

1995).

반면, 사회적 게임을 포함한 영아기 놀이의 특징은 파트너와 함께 상호작용을 한다는 것이다(Johnson, Cristie & Yawkey, 1999). 놀이의 파트너로는 주로 부모, 손위형제, 또래를 포함한다. 특히, 놀이상황에서의 파트너와의 상호작용 중 어머니와의 상호작용에 대한 연구가 많이 진행되었다. 사회적 게임이 특정 기술을 습득하기 위한 맥락으로서 의의를 갖는다면 어머니는 게임이 진행되는 동안, 특정 방식으로 영아가 게임관련 행동, 기술을 습득하도록 지지하거나 도우려 할 것이다. Bruner(1983)는 이러한 행동을 묘사하기 위하여 “비계설정(scaffolding)”이란 용어를 사용하였다. 이것은 어머니가 주의집중과 다양하고 적절한 행동의 선택을 통하여 영아와의 상호작용에 대한 기술을 제공함으로써 영아의 게임기술 습득을 돕고자 하는 모든 행동을 일컫는다. 이와 관련하여 Vandell과 Wilson(1987)은 영아-어머니, 손위 형제-영아, 영아-영아의 상호작용을 비교하였는데 영아는 어머니와의 상호작용에 많은 시간을 보내고 어머니는 영아의 비사회적 행동에 가장 광범위한 상호작용 경험을 제공하고 가장 충분히 지원하고 비계설정하는 경향이 있다고 하였다. Bakeman과 Adamson(1984)도 영아와 놀이 할 때 또래 영아보다 어머니가 영아의 수행을 지원하거나 비계설정하는 방식으로 행동하는 경향이 있다고 하였다.

Bruner(1983)는 영아의 사회적 게임에서 나타나는 어머니의 비계설정에 대해 두 가지 사실을 지적하고 있다. 하나는 어머니가 제공하는 지지의 양은 게임에서의 아동의 행동기술 수준에 따라 다르다는 사실이다. 또 다른 사실은 어머니가 비계설정한 상호작용에서의 영아의 경험은 이후 발달에 중요한 역할을 한다는 것이다. Hodapp, Goldfield와 Boyatzis(1984)는 사회적 게임을 토대로 비계설정의 개념을 확장시켰다. 그들은 어머

니가 두 가지 방식으로 영아의 게임행동에 비계설정한다고 하였는데 하나는 어머니가 게임상황에서 영아행동의 자유범위를 제한하여 게임상황에 집중하게 함으로 비계설정한다고 하였다. 또 다른 방식은 영아의 게임기술을 적절한 형태로 이끄는 행동을 하는 것이다. 이것은 가장 필요할 때에 가장 빈번히 게임의 맥락적 행동을 한다든가 강화행동을 하는 것을 통해 일어난다.

Lobel과 그의 동료들(1981)은 게임상황에서 어머니 행동에 의해 유아 행동이 차이를 보일 수 있으므로 게임에서 어머니의 비계설정 행동이 중요하다 하였으며 Rome-Flanders와 그의 동료들(1995)은 영아의 사회적 게임능력을 연구하기 위하여 게임행동에 대한 어머니의 공헌점을 연구해야 한다고 주장하였다.

이러한 어머니의 비계설정은 Vygotsky(1978)의 “근접발달지대(zone of proximal development)” 개념을 반영한 것인데. 근접발달지대 개념을 통해 Vygotsky는 발달에서 더 앞선 사람, 더욱 경험이 많은 사람은 아동의 실제 발달수준을 넘어선 상호작용을 제공하여 아동의 실제 발달 수준이 높아지도록 돕는다고 주장하였다. Vygotsky 이론을 토대로 한 국내의 연구는 대부분 성인의 비계설정 행동을 문제해결 상황, 학습상황에서 3세 이상의 아동을 대상으로 연구하였다.

국외에서는 초기 어머니-영아의 사회적 게임을 통해 영아기 동안의 능력 발달을 추적하는 연구의 움직임이 진행되고 있으며 게임에서 유아의 기술 습득을 위한 어머니의 비계설정에 대한 연구도 있으나 소수에 그치고 있다(예: Bruner, 1983; Hodapp et al., 1984). 그리고 영아의 행동과 어머니의 행동을 분리하여 다루고 있기 때문에 이 둘 간의 관계를 상세히 설명하지 못하고 있다. 영아-어머니 게임에 관한 연구들은 연구대상의 수가 너무 제한되어 있고 게임종류에 따른 영아의 행동을

비교하는 것을 간과하고 있으므로 이에 대한 더욱 체계적인 연구가 요구된다.

이에 본 연구에서는 영아-어머니의 게임 상황에서 영아의 게임행동과 어머니 행동을 함께 조사하고자 한다. 우선 영아의 사회적 게임에서의 행동발달을 조사하여 게임의 종류에 따라 영아의 게임행동, 발달이 어떻게 다른지 알아보고자 한다. 그리고 영아 게임행동과 더불어 영아의 월령과 게임의 종류에 따라 어머니의 게임행동이 어떻게 다른지 조사하고 영아와 어머니의 행동 사이의 상호성을 살펴보아 사회적 게임에서 영아 게임행동에 대한 어머니의 비계설정 행동을 알아보고자 한다.

사회적 게임에서의 영아-어머니 상호작용을 분석하기 위해 다음의 연구문제를 설정하였다. 연구문제를 영아 게임행동 발달과 어머니 게임행동, 영아-어머니 게임행동의 상호성으로 구분하여 다루고자 한다.

### 1) 영아의 게임행동 발달

(1) 영아-어머니 게임에서 영아의 행동은 월령에 따라 어떻게 다른가?

(2) 영아-어머니 게임에서 영아의 행동발달은 게임의 종류에 따라 어떻게 다른가?

### 2) 어머니의 게임행동

(1) 영아-어머니 게임에서 어머니의 행동은 영아의 월령에 따라 어떻게 다른가?

(2) 영아-어머니 게임에서 어머니의 행동은 게임의 종류에 따라 어떻게 다른가?

### 3) 영아와 어머니 게임행동 사이의 상호성

(1) 영아-어머니 게임에서 영아와 어머니 행동 사이에 어떠한 상호성이 있는가?

## II. 연구 방법

### 1. 연구대상

본 연구의 연구대상은 생후 9개월, 12개월, 15개월, 18개월의 영아와 그들의 어머니이다. 경상북도 안동시 보건소의 협조로 각 월령집단에서 15쌍을 표집하여 총 60 쌍을 대상으로 하였으며 대상 영아에게 DDST(오가실역, 1996)를 실시한 결과, 모두 정상발달 상태로 분류되었다. 어머니의 학력은 고졸이상으로 제한하였으며 비취업모만을 연구 대상으로 포함하였다.

### 2. 관찰상황

사회적 게임에서의 영아와 어머니의 행동을 관찰하기 위한 관찰상황은 사회적 게임 상황으로 게임종류에 따라 까꿍놀이 상황과 공 주고받기 상황으로 나누어지며 각 상황은 각각 3분씩 진행하였다. 이 때 공 주고받기 게임상황은 까꿍놀이 상황 이후에 실시하며 두 관찰상황의 간격은 2분으로 하였다. 까꿍놀이 상황에서는 영아 모습의 인형

(27cm x 12cm)과 분홍색의 형겅(40cm x 40cm)을 제공하고 까꿍놀이 게임행동을 관찰한다. 공 주고받기 상황에서는 영아가 다루기 좋은 크기(지름 21cm)의 초록색 고무공을 제공하였다. 이 때, 영아와 어머니가 바닥에 1m 정도 떨어져 앉아 마주보는 상태에서 게임을 시작하도록 한다. 관찰장소는 대학 내의 관찰실(4m x 6m)이었으며 비디오 카메라로 각 게임상황에서 일어나는 영아와 어머니의 상호작용 행동을 촬영하였다.

### 3. 관찰도구

#### 1) 영아의 게임행동

사회적 게임에서의 영아의 행동을 분석하기 위한 도구는 선행연구(Rome-Flanders et al., 1995)의 영아 게임행동 목록을 토대로 연구자가 수정한 게임행동 범주 4가지를 사용하였는데 각 행동범주 및 정의는 <표 1>과 같다.

이에 따라 영아와 어머니 게임수행 과정을 녹

<표 1> 영아 게임행동 범주 및 정의

영아 게임행동 범주	정 의
1. 비관련 행동	게임이 진행되는 동안 게임수행과 관련 없는 일체의 행동 (예: 인형을 만지는 행동, 공을 빼는 행동)
2. 게임관련 행동	게임수행을 위해 각 게임에서 기본적으로 요구되는 행동 (예: 공주고받기->공을 받는 행동, 건네는 행동 까꿍놀이-> 물체를 감추는 행동, 찾는 행동)
3. 순서요구 행동	자기의 순서를 기다리지 않고 요구하는 행동 (예: 상대방이 공을 주려 하기 전에 손 내미는 행동)
4. 게임수정 행동	게임규칙의 한계 안에서 기본 게임형태의 변화를 시도하는 행동 (예: 공을 주고받을 수 있는 영아가 어머니 방향이 아닌 다른 쪽으로 공을 던지는 행동)

화한 비디오테이프 자료에서 영아행동을 사건표집법에 의해 각 행동범주의 출현빈도를 표시하였다. 이 때 까꿍놀이 상황과 공 주고받기 상황의 자료를 분리하여 기록하였다. 관찰자내 일치도는 .95(.93-.98), 관찰자간 일치도는 .90(.87-.92)이었다.

오테이프 자료에서 어머니 행동은 행동목록에 기초하여 사건표집법으로 관찰하였으며 각 범주행동의 출현빈도를 표시하였다. 이 때 까꿍놀이 상황과 주고받기 상황을 분리하여 기록하였다. 관찰자내 일치도는 .89(.86-.92), 관찰자간 일치도는 .84(.82-.87)였다.

## 2) 어머니의 게임행동

영아와의 사회적 게임에서 나타나는 어머니 행동을 분석하기 위해 Hodapp과 그의 동료들(1984)이 사용한 행동목록을 기초로 하여 본 연구자가 수정한 행동범주를 사용하였으며 어머니 행동목록의 각 범주 및 정의는 <표 2>와 같다.

## 4. 연구절차

관찰상황을 점검하기 위해 생후 8개월부터 15개월 영아와 어머니 7쌍을 대상으로 실시하였으며 1차 예비조사를 실시하여 까꿍놀이의 상황을 수정하였다. 수정한 게임상황의 적절성 여부를 확인하기 위해 2차 예비조사를 생후 12개월, 18개월의

<표 2> 어머니 게임행동 범주 및 정의

어머니 행동범주	정 의
1. 게임촉진 행동	영아가 게임을 준비하도록 도와주는 행동
1) 주의집중 행동	영아가 게임상황에 집중하도록 하기 위한 행동
2) 장면설정 행동	영아가 게임의 적절한 조건에 있도록 하기 위한 행동 (예: · 영아의 신체 방향 조정 · 어머니 신체방향 조정 · 영아에 대한 통제 행동 · 장애물 제거행동)
2. 기본 게임행동	게임수행을 위해 요구되는 기본적인 행동 (예: 까꿍놀이->감추기, 찾기 공놀이->공주기, 공받기)
3. 첨가 게임행동	영아의 게임관련 행동을 유도하기 위해 게임의 기본 게임행동에 덧붙여지는 행동
1) 유도첨가 행동	진행 중인 영아의 게임행동을 유도하기 위해 게임의 기본적 행동에 덧붙여지는 행동 (예: · 까꿍놀이->감추는 동안 음성 동반하는 행동 · 공 주고받기->공을 향해 손을 내미는 행동)
2) 교수첨가 행동	영아에게 게임행동을 하도록 게임행동을 가르치는 행동이 덧붙여지는 행동 (예: 시범행동, 영아의 게임행동을 고쳐주는 행동)
3) 변형첨가 행동	진행하던 게임행동에서 변형된 게임행동을 하거나 영아에게 변형 게임행동을 하도록 요구하는 행동 (예: · 까꿍놀이->계속 인형을 감추던 어머니가 영아에게 감추는 행동을 요구하는 행동 · 공주고 받기->굴리던 공을 발로 차라고 요구하는 행동)
4. 강화행동	영아의 게임행동 수행을 강화하는 행동 (예: “잘했어” 등의 음성, 박수, 등을 두드려 주는 행동)

<표 3> 월령과 게임종류에 따른 영아 게임행동의 평균과 표준편차

	월 령			
	9(n=15) M (SD)	12(n=15) M (SD)	15(n=15) M (SD)	18(n=15) M (SD)
<b>까꿍놀이</b>				
비관련행동	5.80 (3.90)	3.60 (2.03)	3.67 (2.69)	4.07 (2.89)
게임관련행동	5.40 (3.38)	5.60 (2.06)	5.80 (2.61)	7.93 (2.79)
(감추기 행동)	0.00 (0.00)	0.13 (0.35)	0.67 (0.98)	1.87 (1.46)
순서요구행동	0.00 (0.00)	0.00 (0.00)	0.33 (0.62)	0.33 (0.82)
게임수정행동	0.00 (0.00)	0.00 (0.00)	0.20 (0.56)	0.67 (1.05)
<b>공 주고받기</b>				
비관련행동	7.80 (2.70)	3.87 (2.80)	2.93 (2.09)	2.33 (2.16)
게임관련행동	6.60 (3.85)	10.07 (5.92)	14.27 (7.80)	14.47 (7.92)
(공주기 행동)	0.00 (0.00)	3.60 (9.22)	7.00 (5.06)	7.73 (4.25)
순서요구행동	0.00 (0.00)	0.13 (0.13)	0.33 (0.33)	0.87 (1.30)
게임수정행동	0.00 (0.00)	0.00 (0.00)	0.73 (1.33)	1.27 (1.62)

영아와 어머니 2쌍을 대상으로 실시하였다. 확정된 관찰상황의 적용과 관찰행동 목록을 완성하기 위해 생후 생후 9개월, 12개월, 15개월, 18개월 각 월령별로 영아 1명과 그들의 어머니를 연구대상으로 표집하여 실시한 3차 예비조사 결과, 영아와 어머니의 게임행동목록을 일부 수정하여 확정하였다. 이 목록에 기초하여 관찰자내 신뢰도와 관찰자간 신뢰도를 산출하였다. 본 조사는 1999년 6월 25일부터 8월 14일 사이에 실시하였다.

### 5. 자료분석

영아의 게임행동, 어머니 게임행동의 관찰 분석 자료에서 먼저 각 행동 범주별 빈도를 산출하여 각 행동범주의 점수로 사용하였다. 연구문제 1), 2)를 위해서 반복측정에 의한 변량분석(월령×게임종류)을 실시하였으며 연구문제 3)을 위해 연속적 분석과 질적 분석을 하였다.

## III. 연구결과 및 해석

### 1. 영아의 게임행동

월령과 게임종류에 따른 영아의 게임행동 범주별 행동빈도의 평균과 표준편차를 <표 3>에 제시하였다. 이 때, 감추기 행동과 공주기 행동을 포함하였다.

두 종류 게임에서의 영아 게임행동 발달을 분석하기 위해 각 행동범주별로 월령과 게임종류에

따른 반복측정에 의한 이원 변량분석을 실시하였다.

게임상황에서의 영아의 비관련 행동을 월령과 게임종류에 따라 분석한 결과, 비관련 행동은 월령( $p < .001$ )에 따라 유의한 차이가 있었으며, 월령과 게임종류의 상호작용 효과( $p < .05$ )가 나타났다. 사후검증을 위해 Scheffé 검증을 한 결과, 까꿍놀이에서의 비관련 행동은 월령 집단간에 유의한 차이가 없었으나 공 주고받기에서는 월령 집단간에

유의한 차가 나타났다. 즉, 생후 9개월 영아가, 까꿍놀이에서 보다 공 주고받기에서 비관련 행동을 더 많이 하였다.

영아의 게임관련 행동에서는 월령( $p < .05$ ), 게임 종류( $p < .001$ )의 주효과가 있었으며 월령과 게임 종류의 상호작용 효과( $p < .01$ )도 나타났다. 즉, 영아의 게임관련 행동은 두 게임 모두에서 월령에 따라 증가하였고 까꿍놀이에서 보다 공 주고받기에서 게임관련 행동이 더 많이 일어났다. 사후검증 결과, 공 주고받기에서는 생후 9개월과 생후 15개월, 18개월 사이에서 게임관련 행동이 유의한 차이가 나타났다. 까꿍놀이에서는 어떤 월령집단 사이에서도 유의한 차이가 없었다. 영아의 게임관련 행동 중 더욱 능동적인 게임참여의 지표가 되는 까꿍놀이의 '감추기 행동'과 공 주고받기의 '공주기 행동'을 분리하여 분석하고자 하였다. 까꿍놀이에서 나타나는 영아의 감추기 행동은 월령( $p < .001$ )에 따라 유의하게 달랐다. 월령 집단간 차이를 알아보기 위해 Scheffé 검증을 한 결과, 생후 18개월에서 다른 월령 집단과 감추기 행동이 유의하게 차이가 있었다. 공 주고받기에서의 영아의 공주기 행동에서 월령의 효과 ( $p < .001$ )가 유의하게 나타났다. 즉, 영아의 공주기 게임행동은 월령에 따라 증가하며, Scheffé 검증 결과, 특히 9개월과 15개월 사이에서 유의한 차이가 있었다. 이 결과는 게임관련 행동의 변량분석 결과와 일치한다.

영아의 순서요구 행동에서 월령( $p < .05$ )의 주효과가 나타나고 게임종류, 상호작용 효과는 유의하지 않았다. Scheffé 검증 결과, 공 주고받기에서 9개월과 18개월의 순서요구 행동 사이에서 유의한 차이가 있었다.

영아의 게임수정 행동의 변량분석 결과, 월령의 효과( $p < .001$ )가 나타났으며, 게임종류의 효과, 월령과 게임종류의 상호작용 효과는 없었다. 그러므로 영아는 월령이 증가함에 따라 게임수정 행동을

더 많이 하였다. Scheffé 검증을 한 결과, 두 게임 모두에서 18개월 집단과 다른 월령집단 사이에 유의한 차이가 있었다. 특히 생후 12개월까지 게임수정 행동이 전혀 나타나지 않았다.

이상의 결과를 종합해 보면, 영아의 네 게임행동 범주 모두는 월령에 따라 차이가 있었다. 즉, 게임진행과 관련이 없는 비관련 행동은 월령에 따라 감소하였으며 그 외의 게임행동인 게임관련행동, 순서요구 행동, 수정 게임행동 등은 월령에 따라 증가하였다. 게임종류에 따라 다르게 나타나는 행동범주는 게임관련 행동으로 까꿍놀이에서 보다 공 주고받기에서 더 많은 게임관련 행동이 일어났다. 그리고 공 주고받기에서는 생후 9개월과 12개월 사이에 비관련 행동이 감소하던 15개월에서 게임관련 행동이 증가한 반면, 까꿍놀이에서는 비관련 행동이 월령간에 유의한 차이가 없었고 게임관련 행동도 월령에 따라 차이가 없었다. 그러나 감추기 행동만 별도로 분석하였을 때, 다른 월령 집단과 18개월 사이에서 유의한 차이가 있었다.

## 2. 어머니의 게임행동

영아-어머니 게임에서의 어머니 행동을 분석하기 위해 두 게임상황에서의 어머니 행동범주별 빈도를 산출하였다(표 4 참조).

어머니의 게임행동을 분석하기 위해 각 어머니 게임행동 범주별 행동빈도를 가지고 영아의 월령, 게임의 종류에 따라 반복측정에 의한 변량분석을 실시하였다.

어머니의 주의집중 행동은 영아의 월령( $p < .01$ )에 따라 다르게 나타나는데 그 양상이 두 게임에서 다르게 나타났다( $p < .001$ ). Scheffé 검증결과, 공 주고받기에서는 어머니의 주의집중 행동이 다른 월령과 18개월 사이에서 유의한 차이를 보인 반면, 까꿍놀이에서는 어떤 월령집단간에서도 어머니의 주의집중 행동에 유의한 차이가 없었다.



<표 4> 영아의 월령과 게임종류에 따른 어머니 게임행동의 평균과 표준편차

		영아의 월령			
		9(n=15)	12(n=15)	15(n=15)	18(n=15)
		M (SD)	M (SD)	M (SD)	M (SD)
<b>까꿍놀이</b>					
주의집중 행동		2.00 (1.73)	1.60 (1.40)	2.20 (1.26)	0.93 (0.96)
장면설정 행동		5.30 (0.64)	1.00 (1.36)	1.40 (1.64)	0.73 (1.03)
기본 게임행동		6.87 (4.50)	3.67 (2.06)	3.27 (2.52)	4.87 (2.26)
유도 참가행동		2.67 (2.87)	2.47 (1.60)	2.87 (2.26)	3.47 (1.96)
교수 참가행동		0.13 (0.52)	0.47 (0.92)	0.13 (0.35)	1.20 (1.42)
변형 참가행동		0.87 (1.41)	1.20 (1.61)	1.40 (1.72)	2.47 (1.85)
강화행동		0.33 (0.62)	0.20 (0.41)	0.13 (0.35)	0.73 (1.10)
<b>공 주고받기</b>					
주의집중 행동		3.60 (1.99)	3.00 (1.77)	2.13 (1.46)	1.60 (1.18)
장면설정 행동		1.87 (1.46)	3.27 (1.53)	1.67 (1.11)	1.73 (1.83)
기본 게임행동		4.00 (4.05)	2.20 (2.48)	1.80 (1.93)	3.53 (3.46)
유도 참가행동		9.27 (5.20)	11.67 (4.82)	12.60 (6.61)	12.33 (5.60)
교수 참가행동		0.33 (1.05)	0.20 (0.41)	2.07 (1.83)	0.73 (0.80)
변형 참가행동		0.07 (0.26)	0.27 (0.80)	0.67 (1.11)	0.60 (0.74)
강화행동		0.53 (1.13)	2.07 (2.22)	2.33 (2.92)	2.27 (2.60)

어머니의 장면설정 행동에서 월령의 효과는 없었으며 게임종류의 주효과( $p < .001$ )와 월령과 게임종류의 상호작용 효과( $p < .01$ )가 나타났다. 즉 어머니의 장면설정 행동은 까꿍놀이 보다 공 주고받기에서 더 많이 일어났다. Scheffé 검증을 한 결과를 통해 까꿍놀이에서는 월령집단 간에 어머니의 장면설정 행동이 유의한 차이가 없었으나 공 주고받기에서는 12개월과 15개월 사이에서 유의한 차이가 있었다. 어머니의 기본 게임행동에서는 영아 월령의 주효과( $p < .01$ )와 게임종류의 주효과( $p < .001$ )가 있었으며 상호작용 효과는 나타나지 않았다. 즉, 공 주고받기에서 보다 까꿍놀이에서 기본 게임행동이 더 많이 나타났다.

어머니의 게임행동 중 참가 게임행동을 참가요소의 내용에 따라 세 가지 참가행동으로 구분하여 분석하였다. 유도참가 행동의 변량분석 결과, 게임종류( $p < .001$ )의 주효과만 유의하게 나타났다. 즉, 어머니는 까꿍놀이에서 보다 공 주고받기에서 더

유도참가 행동을 많이 하였다. 교수참가 행동은 게임 진행과정에서 영아에게 게임관련 행동을 가르치는 참가행동인데, 이 행동에서는 영아 월령의 주효과( $p < .01$ )와 월령과 게임종류의 상호작용 효과( $p < .001$ )가 유의하였다. 반면, 게임종류의 효과는 유의하지 않았다. 분석 결과, 까꿍놀이에서는 18개월 집단과 다른 월령집단 사이에서 교수참가 행동이 유의한 차이가 있는 반면, 공 주고받기에서는 12개월과 15개월 사이, 15개월과 18개월 사이에서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 세 번째 참가 게임행동은 변형참가 행동으로, 영아의 월령( $p < .05$ ), 게임종류( $p < .001$ )의 주효과가 유의하게 나타났으며 상호작용 효과는 유의하지 않았다. 즉 어머니 변형참가 행동은 영아의 월령에 따라 증가하며, 공 주고받기에서보다 까꿍놀이에서 더 많았다.

영아와의 사회적 게임에서 나타난 어머니 강화 행동을 분석한 결과, 게임종류의 주효과( $p < .001$ )만

유의하였다. 즉 어머니는 까꿍놀이에서보다 공 주고받기에서 강화행동을 더 많이 하였으나 영아의 월령에 따라 다르지 않았다.

어머니 게임행동의 분석결과를 종합하면, 어머니의 게임행동 중 교수첨가 행동과 변형첨가 행동은 영아의 월령에 따라 다르게 나타났다. 그리고 유도첨가 행동은 까꿍놀이에서 보다 공 주고받기에서 더 많이 나타났으며 변형첨가 행동은 까꿍놀이에서 더 많이 일어났다. 그리고 어머니는 까꿍놀이에서 보다 공 주고받기에서 더 많은 강화행동을 하였다.

### 3. 영아의 게임행동과 어머니의 게임행동 사이의 상호성

사회적 게임에서의 영아의 행동과 어머니 행동 사이에 어떠한 상호성이 있는지 알아보기 위해 상호작용을 연속적 분석과 질적 분석방법을 통해 분석하였다.

#### 1) 연속적 분석의 결과

사회적 게임에서의 영아 행동과 어머니 행동 사이의 상호성을 알아보기 위해 연속적 분석(Sackett, 1987)과 Z검증을 하였다. 이 때, 어머니가 영아의 게임행동 수행을 지원하는 방식으로 행동하는가를 알아보기 위해 영아의 게임행동 중 비관련 행동에서 전환되는 어머니의 게임행동, 영아의 감추기 행동과 공주기 행동으로 전환되는 어머니 게임행동, 어머니 강화행동으로 전환되는 영아의 게임행동 간의 조건확률을 산출하고 Z검증을 실시하였다.

우선, 영아의 게임행동 중 게임진행에 공헌하지 않는 행동인 비관련 행동 후에 어머니가 어떻게 반응하는가를 게임의 종류에 따라 조사하였다. 까꿍놀이의 경우, 영아가 비관련 행동을 하였을 때 어머니가 주의집중 행동, 장면설정 행동 등과 같

은 게임촉진 행동으로 반응하는 조건확률이 생후 15개월( $p < .001$ ), 18개월( $p < .001$ )에서 유의하였다. 공 주고받기에서는 12개월 월령집단을 제외하고 모든 월령에서 영아의 비관련 행동에 어머니는 게임촉진 행동으로 반응하였다( $p < .001$ ). 이 둘의 결과를 통해 까꿍놀이 공 주고받기 모두에서 영아가 비관련 행동을 하였을 때 어머니는 게임촉진 행동으로 반응한다는 것을 알 수 있다.

어머니의 게임행동과 영아의 게임행동 수행과의 관계를 알아보기 위해 영아의 게임행동 중 더욱 기술적인 행동인 감추기(까꿍놀이 경우) 행동과 공주기(공 주고받기 경우) 행동을 중심으로 주로 어머니의 어떤 게임행동 후에 감추기, 공주기 행동이 잘 나타나는지를 분석하였다. 영아의 감추기 행동에 선행하는 각 어머니 첨가행동이 감추기 행동으로 전환하는 조건확률을 산출한 후 다시 Z검증을 실시한 결과, 생후 9개월, 12개월에서는 각 전환행동 사이에 유의한 연속성이 발견되지 않았으나, 생후 15개월, 18개월 집단에서 어머니의 변형첨가 행동 이후에 영아가 감추기 행동으로 반응하는 조건확률이 유의하다는 것을 알 수 있다( $p < .001$ ). 공 주고받기에서는 영아 월령이 12개월, 15개월, 18개월일 때, 영아의 공주기 행동을 위한 어머니 유도첨가 행동 이후에 영아의 공주기 행동이 발생하는 연속성( $p < .001$ )이 유의하였으므로 공주기에 대한 어머니의 유도첨가 행동이 영아의 공주기 행동의 중요한 선행행동으로 나타났다.

어머니는 영아의 어떤 행동을 강화하는가를 알아보고자 하였으나 까꿍놀이에서는 강화행동이 소수 출현하였기 때문에 공 주고받기에서만 강화행동을 분석하였다. 공 주고받기에서 어머니의 강화행동으로 전환되는 영아 게임행동 간의 조건확률을 산출한 후 Z검증을 실시한 결과, 생후 9개월에서는 영아의 공받기 행동에 어머니가 강화행동으로 반응하며, 생후 12개월, 15개월, 18개월에서는 공주기 행동에 대한 강화행동의 연속성( $p < .001$ )

이 의미 있게 나타났다.

영아와 어머니 행동 사이의 상호성을 연속적 분석을 통해 조사한 이상의 결과를 종합하면, 사회적 게임에서의 영아와 어머니 행동 사이에는 상호성이 있었다. 영아가 게임상황에서 게임수행과 관련 없는 행동을 하는 경우에 주로 15개월, 18개월 영아의 어머니는 게임촉진 행동을 하여 영아가 게임을 준비하도록 하였다. 또 까꿍놀이에서 영아의 감추기 행동은 어머니가 새로운 게임행동을 요구하는 변형첨가 행동 이후에, 공 주고받기에서의 공주기 행동은 공주기를 원하는 어머니의 유도첨가 행동 이후에 나타나는 경향이 있었다. 어머니는 영아의 월령에 따라 다른 행동에 대해 강화하였다.

## 2) 질적 분석 결과

사회적 게임에서 나타나는 영아의 행동과 어머니의 행동 사이의 상호성이 구체적으로 어떻게 일어나는가를 살펴보기 위해 각 월령집단과 게임종류에서의 영아-어머니 상호작용 내용을 질적으로 분석하였다.

그 결과를 종합하면, 생후 9개월의 영아는 게임상호작용에서 한 가지 게임행동 즉, 까꿍놀이에서는 찾는 행동, 공 주고받기에서는 공 받는 행동만을 수행할 수 있었다. 그리고 영아는 게임에 관련된 행동을 한 뒤에 거의 매번 게임과 관련 없는 비관련 행동을 하였으며 이 행동은 대부분 게임에 사용되는 물체에 대한 행동이었다. 이 비관련 행동에 대하여 어머니는 주의집중 시키는 등의 게임촉진 행동을 하기 보다 게임을 계속 진행시켰다. 또 어머니는 영아가 수행할 수 있는 찾는 행동, 받는 행동을 유도하는 행동을 활발히 하고 강화행동도 하며 게임을 진행하였다.

생후 12개월의 영아는 까꿍놀이에서는 한 가지 게임행동 즉, 인형을 찾는 행동만을 하지만 공 주고받기에서는 공 받기 뿐만 아니라 공을 주는 행

동이 나타나기 시작했다. 공주기 행동이 나타나면서 게임과 관련 없는 비관련 행동이 감소하였다. 그러나 사용 물체에 대한 비관련 행동은 감소한 반면, 장소 이동 등으로 인한 비관련 행동이 나타나기 시작하였다. 이에 어머니는 장면설정 행동을 하여 영아를 통제하고 게임에 집중토록 하였고, 영아의 게임행동을 유도하는 행동을 하였다.

생후 15개월의 영아는 까꿍놀이에서는 인형을 찾는 행동만 보일 뿐 어머니가 감추는 행동을 요구함(변형첨가 행동)에도 불구하고 아직 감추는 행동을 수행하지 않았다. 반면, 공 주고받기에서는 공 주기, 공받기 행동을 능숙하게 하고 있어 게임진행이 활발하였다. 활발한 게임진행에 따라 공 주고받기에서는 비관련 행동이 거의 나타나지 않는 반면, 까꿍놀이에서는 인형에 대한 비관련 행동, 장소이동으로 인한 비관련 행동이 아직도 나타나고 있었다. 어머니는 이에 주의집중 행동, 장면설정 등의 게임촉진 행동을 하여 게임을 진행하려 하였다. 또 감추는 행동을 요구하는 변형첨가 행동도 나타났다. 게임진행이 활발한 공 주고받기에서는 강화행동이 빈번히 나타났는데 대부분 공을 주는 영아의 행동에 대한 것이었다.

18개월에 이르러 영아는 까꿍놀이에서 인형을 감추는 행동을 하므로 게임에서 더욱 능동적 역할을 하게 되었다. 여기에서 어머니는 찾는 행동을 유도하고 감추는 행동을 가르치면서 교수첨가 행동도 하고 감추는 행동을 요구하는 변형첨가 행동을 활발히 하게 된다. 공 주고받기도 15개월에서 보다 진보되어 기본적인 게임행동을 잘 수행할 뿐 아니라 영아는 게임행동을 수정하여 게임을 진행하였으며 어머니도 게임행동에 변화를 주어 다양하게 게임행동을 시도하였다. 이러한 게임행동의 진보에 따라 양 게임에서 비관련 행동이 현저히 감소하였다.

사회적 게임에서의 영아와 어머니의 상호작용을 분석한 결과에서 보면 각 월령마다, 각 게임의 중

류에 따라 영아와 어머니의 상호작용이 다르다는 것을 알 수 있다. 월령 증가에 따라 영아의 게임 행동은 발달하여 진보된 행동을 할 수 있으며 이

에 따라 어머니의 게임행동도 변화하는 것을 알 수 있다.

#### IV. 논의 및 결론

영아의 월령에 따라 영아의 게임행동이 어떻게 다른지 조사한 결과, 영아의 게임행동은 영아의 월령에 따라 차이가 있었다. 첫째, 게임에서의 비관련 행동이 월령에 따라 감소하였다. 특히, 공 주고받기에서는 12개월에 현저히 감소하였다. 그러나 까꿍놀이에서는 유의하게 감소하지 않았다. 둘째, 게임관련 행동은 공 주고받기에서는 15개월에 이르러 증가하였으나 까꿍놀이에서는 유의하게 증가하지 않았다. 그러나 게임관련 행동 중 까꿍놀이에서의 감추기 행동과 공 주고받기에서의 공주기 행동은 월령에 따라 증가하여 감추기 행동은 18개월에, 공주기 행동은 15개월에 증가하였다. 셋째, 영아의 게임행동 중 더욱 진보된 게임행동인 순서요구 행동도 월령에 따라 증가하였다. 까꿍놀이에서는 순서요구 행동이 월령에 따라 다르지 않았으나 공 주고받기에서는 18개월에 증가하여 게임수행 단계에서 더욱 진보된 단계에 이르렀다. 또 다른 진보된 게임행동으로 기본 게임과정에 수정을 하는 행동도 월령에 따라 증가하여 18개월에 유의하게 증가하였다. 이상의 결과는 선행연구(Bruner, 1975b, 1977; Camaioni & Laicardi, 1985; Gustafson et al., 1979; Rome-Flanders, Cossette, Ricard & Décarie, 1995)에서 제시한 영아가 성장함에 따라 사회적 게임에서 점차 더 능동적 역할을 한다는 결론을 지지하는 결과이다.

본 연구의 결과를 통하여 영아 게임행동은 Bruner와 그의 동료들이 제시한 단계에 따라 발달하면서 점점 더 능동적 역할을 하게 된다는 것을 알 수 있다. 그러나 선행연구(Rome-Flanders,

Cossette, Ricard & Décarie, 1995)와 같이 두 가지 게임에서 각 단계를 거치는 시기에 차이가 있다. 우선, 공 주고받기 행동의 단계를 살펴보았을 때, Bruner의 첫 단계는 본 연구에서는 찾아볼 수 없다. 그것은, 연구대상의 월령을 하나의 게임행동을 시작하는 시점인 생후 9개월에서 시작했기 때문으로 본 연구에서는 Bruner의 두 번째 단계부터 볼 수 있었다. 본 연구결과, 15개월에 이르러 공 주기 행동을 할 수 있으므로 게임행동을 공유하게 되어 세 번째 단계에 속하게 된다. 18개월에서 게임수정 행동, 순서요구 행동을 하므로 마지막 단계에 들어서게 된다. Rome-Flanders와 동료들(1995)의 연구에서는 세 번째 단계가 12개월에 나타나고 15개월에는 마지막 단계로 접어들었기 때문에 본 연구의 결과 보다 공 주고받기에서 더 이른 시기에 능동적인 역할을 하였다.

까꿍놀이 경우를 살펴보면, 공 주고받기에서도 마찬가지로 첫 단계는 본 연구대상에게서는 관찰할 수 없었으며 생후 9개월 영아는 인형을 찾는 행동을 하여 두 번째 단계에 속해, 한 가지 게임요소를 수행하고 있었다. 생후 18개월에 인형을 감추는 행동을 할 수 있으므로 세 번째 단계에 접어든다. 18개월에 게임을 수정하는 행동도 나타나 동시에 네 번째 단계의 시기이다. 이에 비해 Rome-Flanders와 동료들(1995)의 연구에서는 24개월까지도 Bruner의 네 번째 단계의 증거가 보이지 않았다.

이와 같이 월령에 따라 영아가 사회적 게임에서 점점 더 능동적인 역할을 하게 된다는 게임행

동 발달 양상이 본 연구의 게임상황인 까꿍놀이와 공 주고받기 모두에서 나타났으나 게임행동의 출현시기 등에서 차이가 있었다. 공 주고받기에서는 12개월에 비관련 행동이 감소하지만 까꿍놀이에서는 감소하지 않았으며 공 주고받기에서는 공주기 행동이 15개월에 증가하지만 까꿍놀이에서의 감추기 행동은 18개월에 증가하였다. 또 순서요구도 공 주고받기에서는 18개월에 유의하게 나타났으나 까꿍놀이에서는 18개월에 이르러서도 증가를 보이지 않았다. 두 게임행동의 숙달에서의 차이는 Rome-Flanders와 그의 동료들(1995)의 연구결과와 일치하는데 이 연구자들은 공 주고받기가 까꿍놀이 보다 더 빨리 숙달되는 이유를 3가지로 추측하고 있다. 첫째, 감추는 행동이 공주는 행동 보다 수행하기 어렵기 때문이며 둘째는, 까꿍놀이 게임과 달리 공 주고받기는 영아의 활발한 참여 없이 진행하기 어렵다는 점이다. 셋째로는, 까꿍놀이에서는 공 주고받기에서와 같이 각 놀이자의 역할이 명확히 구분되지 않아 게임의 규칙과 구조를 이해하기 어렵다는 것이다. 본 연구에서도 두 번째, 세 번째 가정을 뒷받침하는 자료를 제시할 수 있다. 본 연구의 연속적 분석과 질적 분석 결과에서 볼 수 있듯이 까꿍놀이에서의 감추기 행동은 게임 진행 상 자연스럽게 나타나기 보다 어머니가 적극적으로 감추기를 영아에게 요구(변형 참가행동)할 때 나타나는 경향이 있었으며 또 순서요구 행동도 까꿍놀이에서는 월령에 따른 변화가 없었는데 이것은 까꿍놀이는 공 주고받기 보다 놀이자의 역할 구분이 명확하지 않아 게임에서의 자기의 순서를 요구하는 행동도 상대적으로 적게 나타날 수 있기 때문이다.

영아와의 사회적 게임에서의 어머니 행동을 조사한 결과, 사회적 게임에서 어머니는 여러 가지 방식으로 영아의 게임행동을 비계설정하고 있었다. 첫째, 어머니는 영아가 게임에 참여하도록 하기 위해 게임에서의 영아의 자유범위를 제한하였다.

본 연구의 연속적 분석 결과, 영아가 게임수행과 관련 없는 행동을 하였을 때에 어머니가 주의집중과 장면설정 등의 게임촉진행동으로 반응하는 연속성이 나타났다. 이 연속성에 기초하여 영아의 비관련 행동을 기준으로 하여 주의집중과 장면설정의 행동을 설명할 수 있다. 즉, 비관련 행동을 많이 하고 상대적으로 게임관련 행동의 빈도가 낮은 월령에서는 어머니가 영아로 하여금 게임에 더욱 집중하도록 하기 위한 목적으로 영아행동의 자유범위를 제한하고자 주의집중 행동과 장면설정 행동을 많이 하는 반면, 영아가 성장함에 따라 더욱 게임관련 행동에 많이 참여하게 되면서 자유범위를 제한하고자 하는 어머니의 행동이 덜 필요하게 된다. 공 주고받기에서 영아의 게임관련 행동이 12개월에서 15개월 사이에 증가하는 반면, 어머니의 장면설정 행동은 유의하게 감소하였다. 이것은 영아가 게임관련 행동을 많이 하면서 자유의 범위를 제한하여 게임을 촉진하려는 어머니의 행동이 감소하는 좋은 예가 될 수 있다. 반면, 까꿍놀이에서는 영아의 비관련 행동과 게임관련 행동이 월령에 따라 차이가 없었던 결과와 더불어 어머니의 주의집중행동, 장면설정 행동도 영아의 월령에 따른 차이가 없었다.

어머니는 또 다른 방식으로 영아의 게임행동을 돕는 것으로 나타났는데, 그것은 게임상황이 영아에게 요구하는 행동을 좀 더 적절한 형태로 이끌려고 하는 방식이다. 본 연구결과, 어머니의 게임행동 중 영아의 게임행동을 유도하고자 하는 의도의 유도첨가 행동은 영아의 월령에 따라 다르지 않았으나 게임과정에서 영아에게 게임행동을 가르치는 교수첨가 행동은 월령과 게임종류에 따라 다르게 나타났다. 까꿍놀이에서는 18개월에 교수첨가 행동이 증가하였으며 공 주고받기에서는 15개월에 증가하다 18개월에는 감소하였다. 이것으로 각 사회적 게임에서 영아의 게임행동 중 더 어렵고, 진보된 행동인 감추기, 공주기행동이 유의하게

증가하는 18개월, 15개월에 새로운 영아의 게임행동을 교수하려는 첨가행동을 어머니가 많이 한다는 것을 알 수 있다. 이러한 결과는 어머니는 영아의 게임행동을 지원하기 위한 게임행동을 잘 선택하여 그것이 가장 필요로 할 때에 많이 사용하고 영아의 게임행동이 습득되었을 때에 사용빈도를 줄여 영아의 게임행동을 적절히 이끄는(channeling) 방식으로 비계설정한다(Hodapp et al., 1984)는 것을 보여 주고 있다. 영아에게 요구되는 행동에 적절한 맥락적 행동을 제시하여 영아의 게임행동을 돕는 어머니 비계설정 행동은 본 연구의 연속적 분석 결과와 질적 분석 결과에서 분명하게 볼 수 있다. 사회적 게임에서 더 기술적인 행동인 감추기와 공주기 행동의 의미 있는 선행행동은 어머니의 첨가 게임행동 중, 각각 변형 첨가행동과 유도 첨가행동이었다. 이것은 어머니가 각 게임특성, 게임행동에 맞게 첨가행동을 사용하고 있다는 것을 알 수 있다. 즉, 공주기 행동은 이미 게임과정에서 보이고 있는 행동이므로 손내밀기, “주세요” 등의 유도첨가 행동으로 이끌 수 있으나 까꿍놀이에서의 감추기 행동은 게임진행 상에서 아직 어머니의 역할로 남아있어 어머니가 감추기 행동에 대해 적극적으로 요구(예: 계속 인형을 감추는 역할을 하던 어머니가 영아에게 “네가 숨겨봐”하고 요구)하는 변형첨가 행동에 의해서 이끌 수 있었다. 또 어머니의 강화행동 분석 결과, 공받기가 처음 나타나는 9개월에서만 공받기 행동에 강화행동을 하는 반면, 나머지 월령에서는 공받기 행동에는 강화행동을 하지 않고 좀 더 어려운 게임행동인 공주기 행동에 강화행동을 하였다. 이와 같은 현상은 질적 분석의 결과에서도 볼 수 있다. 이와 같이 어머니는 게임에서 행동을 잘 선택하여 영아의 게임행동 수행을 위한 맥락적 행동, 강화행동을 하여 영아의 게임행동 기술을 지원하였다.

그리고, 어머니는 영아와 사회적 게임을 할 때

에 영아의 행동수준(능력 변화)에 따라 적응하여 행동을 조절하며 영아의 게임행동을 지원하는 것으로 나타났다. 본 연구의 연속적 분석과 질적 분석 결과에서 강화행동은 월령에 따라 다른 행동에 일어났다. 생후 9개월 때는 좀 더 쉬운 공받기 행동에, 생후 12개월부터는 공주기 행동에 대해 강화행동을 하였다. 반면, 강화행동의 양적 분석결과에서 강화행동은 영아의 월령에 따라 차이가 없었는데, 이것은 월령에 따라 똑 같이 강화한다라고 하기보다 각각 다른 행동에 대해 강화하기 때문에 나타난 결과이다.

이와 같이 어머니는 영아 수준에 맞추어 게임행동을 선택, 조절할 뿐 아니라 지원행동의 양도 조절한다. 공 주고받기에서 영아의 공주기 행동이 증가하는 생후 15개월에는 어머니의 교수 첨가행동이 증가하였다가 18개월에는 감소하였는데, 이것은 영아의 게임행동이 처음 출현하였을 때, 다시 말해 가장 필요로 할 때, 어머니의 지원의 양이 증가하였다가 영아가 게임행동에 익숙해지면 어머니는 지원의 양을 줄임으로써 비계설정(Bruner, 1983; Hodapp et al., 1984)을 한다고 해석할 수 있다. Berk와 Winsler(1995)는 이러한 행동을 아동이 근접발달지대에 머무르게 하기 위한 비계설정 행동이라고 설명하고 있다.

한편, 어머니의 게임행동은 게임의 종류에 따라 다르게 나타났다. 우선 어머니는 주의집중 행동, 장면설정 행동을 까꿍놀이에서 보다 공 주고받기에서 더 많이 하였는데, 이것은 공 주고받기 게임이 까꿍놀이 보다 영아의 신체 움직임이 더 많기 때문일 것이다. 그리고, 진행 중인 게임행동을 유도하는 첨가행동은 까꿍놀이 보다 공 주고받기에서 많이 나타났는데 이것은 공 주고받기에서는 까꿍놀이에서 보다 게임 참여자의 역할 규정이 쉽고, 게임행동이 단순하기 때문에 그 행동을 유도하기도 쉽기 때문일 것이다. 강화행동도 공 주고받기에서 더 많이 일어났는데 이는 선행연구(Hodapp

et al., 1984)와 일치하는 결과로 이것은, 공 주고 받기는 게임행동이 잘 구별되어 행동을 강화하기 좋은 게임인 반면, 까꿍놀이는 게임행동에서 강화할 만한 순간에 다른 게임행동(마주보며 “까꿍”하는 행동)이 일어나며 “까꿍” 자체가 내적으로 보상요인이 될 수 있으므로 강화행동을 따로 하지 않아도 되기 때문에 적게 나타날 수 있다. 이와 같은 게임의 종류에 따른 어머니 게임행동의 차이는 양의 차이일 뿐이지 어머니 행동, 비계설정 행동이 게임에서 다른 방식으로 일어나는 것은 아니다.

본 연구에서는 영아와 어머니의 행동을 관찰실

에서 반구조화된 상황 안에서 일어나는 상호작용으로 관찰하였으므로 자연적 상황에서의 행동과 차이가 있을 수 있다. 본 연구에서의 영아 게임행동 발달시기와 선행연구(Rome-Flanders et al., 1995)의 결과와 차이가 있었는데 추후 연구는 다른 지역에서 연구대상을 표집하고 연령을 더욱 확대하여 종단적 연구를 실시한다면 더 많은 정보를 제공할 것이다. 같은 월령이라도 게임 상호작용 내용은 사례마다 차이가 있을 수 있다. 그러므로 게임 상호작용에서 개인차를 이끄는 영아 혹은 어머니 변인에 대한 체계적 연구가 요청된다.

### 참고문헌

- 오가실(역) (1996). Denver Developmental Screening Test 검사지침서. 서울: 현문사.
- Bakeman, R., & Adamson, L. B. (1984). Coordinating attention to people and objects in mother-infant and peer-infant interaction. *Child Development, 55*, 1278-1289.
- Bakeman, R., & Brown, J. V. (1980). Early interaction: Consequences for social and mental development at three years. *Child Development, 51*, 437-447.
- Berk, L. E., & Winsler, A. (1995). *Scaffolding Children's learning: Vygotsky and early childhood education*. 홍용희 역(1995). 어린이들의 학습에 비계설정: 비고츠키와 유아교육. 서울: 창지사.
- Bretherton, I., & Bates, E. (1979). The emergence of intentional communication. IN I. C. Uzgiris (Ed.), *Social interaction and communication during infancy*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Bruner, J. S. (1975a) The ontogenesis of speech acts. *Journal of Child Language, 2*, 1-19.
- Bruner, J. S. (1975b) From communication to language: A psychological perspective. *Cognition, 3*, 255-287.
- Bruner, J. S. (1976). Prelinguistic of speech. In R. Campbell & P. Smith (Eds.), *Recent advances in psychology of language*. New York: Plenum.
- Bruner, J. S. (1977). Early social interaction and language acquisition. In H. R. Schaffer (Ed.), *Studies in mother-infant interaction*. London: Academic Press.
- Bruner, J. S. (1978). Learning how to do things with words. In J. Bruner & A. Garton (Eds.), *Human growth and development: Wolfson College lectures*. Oxford: Clarendon Press.
- Bruner, J. S. (1983). *Child's talk*. New York: Norton.
- Bruner, J. S., & Sherwood, V. (1976). Peek-a-boo and the learning of rule structures. In J. Bruner, A. Jolly, & K. Sylva (Eds.), *Play-its role in development and evolution*. Middlesex: Penguin.
- Camaioni, L., & Laicardi, C. (1985). Early social games and the acquisition of language.

- British Journal of Developmental Psychology*, 3, 31-39.
- Gustafson, G. E., Green, J. A., & West, M. J. (1979). The infant's changing role in mother-infant games: The growth of social skills. *Infant Behavior and Development*, 2, 301-308.
- Hay, D., Ross, H., & Goldman, B. D. (1979). Social games in infancy. In B. Sutton-Smith(Ed.), *Play and learning*. New York: Gardner Press.
- Hodapp, R. Goldfield, E., & Boyatzis, C. (1984). The use of maternal scaffolding in mother-infant games. *Child Development*, 55, 772-781.
- Johnson, J. E., Christie, J. F., & Yawkey, T. D. (1999). *Play and early childhood development*. New York: Longman.
- Ratner, N., & Bruner, J. S. (1978). Games, social exchange and the acquisition of language. *Journal of Child Language*, 5, 391-401.
- Rome-Flanders, T., Cossette, L., Ricard, M., & Décarie, T. G. (1995). Comprehension of rules and structures in mother-infant games: A longitudinal study of the first two years of life. *International Journal of Behavioral Development*, 18, 83-103
- Rome-Flanders, T., & Cronk, C. (1995). A longitudinal study of infant vocalization during mother-infant games. *Child Language*, 22, 259-274.
- Ross, H. S. (1982). The establishment of social games among toddlers. *Developmental Psychology*, 18, 509-518.
- Ross, H. S., & Lollis, S. (1987). Communication within infant social games. *Developmental Psychology*, 23, 241-248.
- Rutter, D. R., & Durkin, K. (1987). Turn-taking in mother-infant interaction: An examination of vocalizations and gaze. *Developmental Psychology*, 23, 54-61.
- Sackett, G. P. (1987). Analysis of sequential social interaction data: Some issues, recent developments, and a causal inference model. In J. D. Osofsky(Ed.), *Handbook of infant development*. New York: Wiley.
- Vandell, D. L., & Wilson, K. S. (1987). Infant's interaction with mother, sibling and peer: Contrasts and relations between interaction systems. *Child Development*, 58, 176-186.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society*. Cambridge, MA: Harvard University Press.