유아의 가작화 놀이에서 정신세계의 표현에 대한 연구

Talk about Mental States in Preschoolers' Pretend Play

가톨릭대학교 아동학과
강의전담교수 신 유 림

Dept. of Child Studies, Catholic University of Korea
Lecture Professor : Shin, Yoolim

목 차

Ⅰ. 서 론
Ⅱ. 연구방법
Ⅲ. 연구결과
Ⅳ. 논 의
참고문헌

<Abstract>

This study investigated talk about mental states in pretend play, to whom mental states were attributed, and function of mental-state terms. Also, frequency of mental-state terms of pretend versus non-pretend turns was examined. Thirty 4 year old preschoolers, each paired with a self-chosen peer, were observed and videotaped during a 20-minute play session. The observations presented the following conclusions: Knowing and pretending were the most frequently expressed. Children attributed a large proportion of mental state to themselves. The mental-state terms were used to refer his or another's thoughts and beliefs, to direct interaction, and to attract the other child's attention. Mental-state talk occurred within pretend more often than within non-pretend turns.

주제어(Key Words): 가작화 놀이(pretend play), 정신이론(theory of mind), 상위인지(metacognition)

Ⅰ. 서 론

유아들은 성장함에 따라 자신과 타인들의 생각, 의도, 믿음과 같은 정신세계에 대한 이해를 발달시키며, 이러한 인간의 정신세계에 대한 이해는 자신과 타인의 행동을 이해하고 사회생활을 하는데 필수적인 요소이다. 유아의 정신세계에 대한 이해를 연구하는 학자들은 유아가 정신세계를 표현하는 다양한 용어들을 어느 시기에 어떻게 습득하기 시작하며 또한 이러한 용어들이 어떠한 상황에서 활용하는 지에 대하여 연구를 진행해왔다.

Bretherton과 Beeghly(1982)는 28개월 유아의 어머니에게 일상생활의 관찰을 통해 자녀가 사용하고 있는 지각, 정서, 인지, 및 도덕적 판단과 같은 내적 상태(internal state)를 표현하는 용어를 보고하도록 하였다. 그 결과 정신활동을 표현하는 think, guess, remember과 같은 용어가 가장 늦게 나타났다. 즉 유아들은 자신과 타인들이 기억하고 생각하며 짐작하는 등의 인지적인 활동을 하는 것을 초보적인 수준에서 인식하고는 있으나 이러한 상태를 정확한 언어로 표현하기 어려우며, 또한 지각, 정서적인 상태를 추론하는 것보다 이러한 정신 활동을 추론하기 어렵기 때문이다(Bretherton& Beeghly, 1982). 또한 정신세계를 나타내는 용어의 표현 빈도를 살펴본 결과, 전체 대상 유아 중 66%가 know를 사용하였고, 30%의 유아가 remember, forget, think, maybe, pretend, dream과 같은 정신세계의 용어를 사용하였다.

Shatz, Wellman과 Silber(1983)는 think, know, guess와 같은 신념(belief)에 대한 정신상태의 용어들은 3세 이전에 나타나기 시작한다고 보았다. Wellman과 Estes(1986)는 가정에서 유아와 어머니가 일상생활에서 나누는 대화를 분석해 본 결과 18개월에서 24개월의 유아들도 want, think과 같은 단어를 사용하기 시작한다고 보고하였다. Bartsch와 Wellman (1995)은 정신세계의 용어들을 desire와 thought의 두 개의 카테고리로 분류하고 이러한 용어가 습득되는 시기를 비교한 결과 유아들은 desire 카테고리에 속한 want, hope, wish, care, afraid와 같은 단어를 먼저 사용하기 시작하며 그 후에 thought 카테고리에 속하는 think, know, believe, expect, wonder, dream과 같은 단어를 사용하게된다.

최근에는 유아가 정신세계를 표현하는 용어를 습득하고 정신세계에 대한 이해를 발달시키는 사회적인 맥락을 규명하는 연구들이 진행되어져 왔으며, 이러한 연구들은 가정에서 어머니 및 형제와 유아의 상호작용에 초점을 두었다. Dunn, Brown과 Beardsall(1991)은 24개월 유아와 어머니의 가작화 놀이에서 상호작용을 분석한 결과 어머니는 유아에게 가작화 놀이를 진행하면서 타인의 생각이나 의도에 대하여 이야기를 나누며 상상놀이가 고통, 슬픔, 추위, 배고픔, 졸림과 같은 내적 상태와 정서에 관한 내용으로 진행되었으며 엄마는 이러한 내적 상태에 대한 원인과 결과를 유아가 탐색하도록 하였다.

가족 구성원 중 형제는 유아에게 엄마와는 다른 사회적인 경험을 제공한다. 2, 3세의 유아들은 형제들과의 상호작용을 통해 가장 풍부한 사회적 경험을 하게 되며 창의적인 놀이에 참여한다(Dunn, 1986). 또한 형제들 사이에서 발생하는 갈등을 해결하기 위해 엄마는 내적 상태(internal state)에 대한 이야기를 유도하며, 유아들이 동기, 의도 및 지식과 같은 정신세계에 대해 반성적인 사고를 하는 기회를 제공하였다(Dunn, Bretherton, & Munn, 1987). Perner, Ruffman과 Leekan(1994)은 유아의 형제 수와 마음의 이론(theory of mind) 과제에서 추론 능력 사이의 관련성을 살펴본 결과 3, 4세 유아들 중 형제의 수가 더 많은 유아들은 형제의 수가 더 적은 유아들에 비해 false-belief 과제에서 이야기의 등장인물이 저지르는 실수행동을 예언하는 능력이 더 앞선 것으로 나타났다. 즉 가정에서 형제들과의 상호작용이 유아가 정신세계에 대한 이해를 발달시키는 중요한 사회적 맥락이라고 볼 수 있다.

Brown et al.,(1996)은 47개월 유아의 가정에서 엄마, 형제, 및 친구와 일상생활에서의 상호작용에서 나누는 대화를 통해 정신세계에 대한 용어를 분석하였다. 그 결과 정신세계의 용어의 표현 빈도는 know(47%), think(14%), pretend(14%), remember과 forget(7%)의 순이었고, 엄마와 비교해서 친구와 형제사이의 대화에서 정신세계에 대한 용어의 사용빈도가 2배 정도 높은 것으로 나타났다. 또한 연구대상인 38명의 유아 중 17명 만이 엄마와의 대화에서 정신세계의 용어를 사용하는 반면에 형제와는 31명의 유아가 또래와는 37명의 유아가 이러한 용어를 사용하는 것으로 나타났다.

이러한 정신세계 용어가 사용되는 내용을 비교한 Hughes와 Dunn(1997)의 연구결과에 따르면 유아는 엄마와의 대화에서 주로 유아 자신의 정신세계에 대해 이야기를 하며 "You don't like that, do you?"와 같이 엄마가 유아의 행동과 감정을 조절하는 의도로 활용하고 유아를 달래거나 유아 자신의 감정을

스스로 인식하도록 명칭을 붙여 주는 경우가 많았다. 반면에 형제들과는 주로 가작화 놀이나 유머 교환하기와 같은 상황에서 정신세계에 대한 이야기를 나누는 것으로 나타났다.

유아들이 4세가 되면 유아의 가장 중요한 놀이상대는 엄마와 형제에서 또래로 전이된다(Dunn et al., 1996). 엄마와 형제가 상상놀이를 지시하고 촉진하는 행동을 통해서 비계를 설정하는 역할을 하는 반면에, 같은 연령인 또래와는 놀이가 진행되는 과정에서 많은 갈등이 발생되며 이를 해결하고 원활하게 놀이를 유지시키기 위한 다양한 의사소통 전략을 사용한다(Garvey, 1990). 따라서 또래와 놀이에서 유아는 더욱 적극적으로 타인의 생각을 이해해야 하고 자신의 생각과 바람 등을 놀이상대에게 전하고 타인과 자신의 생각을 비교해 보게 된다. 그러나 유아가 또래와 가작화 놀이에서 사용하는 정신세계에 용어의 표현에 대한 연구는 부족하다. 따라서 본 연구의 첫 번째 목적은 유아와 또래의 가작화 놀이는 협동적인 상호작용 과정을 통해 유아가 자신과 타인의 정신세계에 대한 이해를 발달시키는 중요한 맥락으로 보고 이러한 과정에서 어떠한 정신세계의 용어가 표현되며 또한 이러한 용어들이 상상놀이를 진행하는 과정에서 어떠한 기능을 하는지 알아보고자 한다.

유아의 가작화 놀이와 정신세계의 용어 사용의 발달 사이의 관련성을 설명하는 여러 견해가 있다. 첫째, 가작화와 정신세계용어의 사용은 인지적 메커니즘인 상위표상(metarepresentation)을 공유하고 있다는 견해로 상위표상이란 상상의 세계와 현실을 분리시키는 능력이다(Leslie, 1987). Leslie(1987)에 의하면 유아가 바나나를 전화기로 가작화하는 상황에서 유아는 "이것은 바나나다"라는 일차적 표상(primary representation)과 "이것은 전화기다"라는 이차적 표상(second representation)을 동시에 인식하며 이러한 이차적 표상은 본래 일차적 표상에 대한 표상으로 meta의 속성을 갖는다고 보았다. 유아가 정신세계를 나타내는 용어를 사용하는 것도 이러한 용어를 습득하게 되는 유아의 언어적 능력의 발달이기보다는 가작화 놀이에서처럼 이중적인 표상을 인식하는 능력의 발달로 설명된다(Leslie, 1987). Nielsen과 Dissanyake(2000)는 가작화 놀이의 특성을 하위 범주로 세분화하고 가작화 놀이 중 유아가 사용하는 정신세계 용어의 사용빈도와 하위 범주사이의 관련성을 살펴본 결과, 사물대용(object substitution), 상상놀이(imaginative play)와 역할선정(role assignment)과 정적인 상관관계가 있는 것으로 나타났다. Nielsen과 Dissanyake(2000)는 정신세계의 용어를 사용하기 위해서 유아는 이러한 용어들의 표상적 특성을 우선 인식하는 상위표상적 능력이 요구되며 상상놀이도 실제 상황에서 대체 사물 없이 상상하는 능력 역시 상위표상능력에 의존한다는 공통점이 있다고 보았다.

둘째, 3세가 되면 유아들은 가작화 세계와 실제가 서로 분리되어 있으며 표상과 실제가 다르다는 인식을 할 수 있게 된다. 상상놀이에서 가작화된 사물은 변형된 실체로써 유아는 실체와 외형의 차이를 인식하고 이를 놀이 상대에게 전달해야 한다(Flavell, 1974). Schwebel, Rosen과 Singer(1999)는 4세 유아들 대상으로 자유놀이상황에서 관찰을 통해 사회적 상상놀이의 빈도를 조사하고 실체(reality)와 외형(appearance)을 구별하는 과제를 실시하였다. 그 결과 사회적 상상놀이에 빈번하게 참여하는 유아들은 이 과제를 더 잘 수행하는 것으로 나타났다. 이러한 가작화 놀이를 진행하는 유아들은 실체와 가작화내에서 변형된 의미 사이에서의 불일치와 같은 역설적인 특성으로 인하여 놀이 상대에게 가작화된 상황을 설명하고 확인시켜주어야 하며 이러한 상황하에서 정신세계에 대한 용어들이 유용하게 활용된다(Harris & Kavanaugh, 1993).

셋째, Hughes와 Dunn(1997)은 가작화 놀이의 원활한 진행을 위해 정신세계의 용어가 사용되는 기능적인 측면에서 관련성을 설명하고 있다. 유아는 가작화 놀이를 진행하는 과정에서 갈등과 의견대립을 경험하게 되며 이를 해결하는 과정에서 유아는 자신의 생각과 의도를 언급해야 하며, 또한 자신과 타인의 생각을 비교해보게 된다(Hughes & Dunn, 1997). 따라서 가작화 놀이는 자신과 타인의 정신세계에 대한 이해를 발달시키는 기능을 한다고 볼 수

있다. Brown et al.,(1996)의 연구에 의하면 유아들은 가작화 놀이에서 상대방으로부터의 주의를 얻기 위해 know란 단어가 빈번히 사용하며 ("Do you *know* what?"), 상대방의 제안을 인식했음을 알려주고 ("Yes, I *know*."), 또한 자신의 생각을 놀이 상대와 공유하기 위해 가작화를 제안하였다(A: "*Pretend* we're police." B: "O. K. *Pretend* we're police.").

그러나 이러한 견해들은 아직 이론적인 차원에서 논의되어져 왔으며 실제로 입증해주는 연구결과들은 아직 부족하다. 따라서 본 연구의 두 번째 목적은 또래와의 가작화 놀이가 진행되는 과정을 비가작화 상호작용과 구분하여 정신세계의 용어의 빈도를 비교해 봄으로써 이러한 관련성을 입증하고자 한다.

이러한 연구 목적 하에 설정된 연구문제는 다음과 같다.

첫째, 유아의 가작화 놀이에서 어떠한 정신세계의 용어가 표현되는가?

둘째, 유아의 가작화 놀이에서 정신세계의 용어는 어떤 관점에서 나타나는가?

셋째, 유아의 가작화 놀이에서 정신세계의 용어는 어떤 기능을 하는가?

넷째, 유아의 가작화 놀이와 정신세계의 용어의 사용은 관련성이 있는가?

II. 연구방법

1. 연구대상

본 연구의 대상은 Howes(1992)의 연구에 기초하여 또래와의 사회적 가작화 놀이가 활발하게 진행되는 4세 유아들로 연령의 범위는 46개월에서 52개월이며 평균연령은 48개월이다. 유아들은 모두 백인계로 남아와 여아 각 15명씩 30명으로 구성되었다. 유아들은 미국 남서부 지역에 백인계 중산층이 거주하는 도시에 위치한 어린이집에서 표집되었다. 이 어린이집은 오전 8시 30분에서 오후 5시 30분까지 종일반 프로그램으로 운영되고 있었으며 교사 대 유아의 비율은 1 : 7이며 학급당 유아의 수는 12명에서 18명 정도였다.

2. 연구절차

1) 유아의 가작화 놀이의 관찰

연구대상 유아들에게 같은 반 유아들 중 함께 놀고 싶은 유아를 한 명 지명하도록 한 후 지명된 유아와 함께 어린이집의 빈 교실에서 놀이가 관찰되었다. 유아들에게는 Fisher-Price 회사에서 생산한 '동화의 성(Fairly Castle)' 놀잇감이 제공되었고 성 모형과 말, 공룡, 침대, 의자, 마차와 같은 소품들과 왕, 여왕, 공주, 왕자와 같은 작은 인형으로 구성되어져 있다. 유아들이 이 놀잇감으로 노는 장면이 1회 20분 동안 비디오 카메라로 녹화되었다. 녹화된 총 300분의 테이프는 영어를 모국어로 하는 연구 보조자들에 의해 유아들이 나눈 대화 및 비언어적인 행동 모두가 사본화되었고 본 연구자에 의해 재검토되었다. 사본화는 본 연구자에 의해 차례(turn)를 기본 단위로 하여 분석되었으며 차례란 유아가 상대방이 언어적 또는 비언적으로 반응하기 전에 하는 말과 행동으로 정의된다.

각각의 차례는 가작화, 비가작화(nonpretend) 및 비놀이(nonplay)의 세 가지 카테고리로 코딩되었다. Fein(1996)의 가작화에 대한 정의에 기초하여 가작화 차례는 사물이나 장소, 인물 등을 비사실적으로 변환하여 말로 표현하거나 또는 행동으로 연기하는 경우로 정의되었다. 비가작화 차례는 가작화 전환이나 비사실적인 요소 없이 사물을 관습적인 방법으로 조작하고 사용하는 것으로 정의되었다. 비놀이 행동은 진행중인 놀이와 무관한 대화나 관찰자와 나눈 대화와 비몰입적이고 방관적인 행동들로 본 자료의 코딩에서는 제외되었다.

유아들이 표현하는 정신세계의 용어는 Hughes와 Dunn(1997)의 연구를 기초로 하여 〈표 1〉에 제시된 16개로 선정하였고 인지적인 차원이외의 지각, 도덕적 판단, 정서 등의 내면적 상태에 대한 용어들은 제외되었다. "Let's pretend it's dead. Let's pretend it's dead."와 같이 유아가 자신의 말을 즉시 같은 말

〈표 1〉 정신세계를 나타내는 용어

know	remember	bet	wish
think	guess	hope	figure
mean	pretend	trick	believe
forget	dream	wonder	understand

〈표 2〉 정신세계의 용어의 표현 관점

관 점	실 례
자 신	I know this could be placed here.
상 대	You Shelby, guess what?
사 물	*People didn' t know what was in that case.*
자신/상대	We forgot the keys.

로 반복한 경우에는 처음의 용어만을 코딩하였다. 한 차례 내에서 한 개 이상의 용어가 사용된 경우에는 각각의 용어가 코딩되었다.

정신세계의 용어가 표현되는 관점은 자신, 상대, 사물 및 자신와 상대 4가지로 구분되어 코딩되었고 관점이 불분명하게 언급된 경우에는 분석에서 제외되었으며 각각의 실례는 〈표 2〉에 제시되어 있다.

정신세계의 용어의 기능은 Hughes와 Dunn(1997)의 연구에 기초하여 정신세계에 대한 표현, 대화적 기능, 상호작용 지시하기와 기타의 네 가지로 범주화되었다. 각 범주별 정의 및 실례는 다음과 같다:

〈1〉 정신세계에 대한 표현: 유아가 자신이나 타인의 사고, 믿음, 기억, 상상 같은 정신세계에 대해 언급하는 것이다. (예: "He *forget* the secret door."; "She *thought* I was sleep.") "I don't *know*."와 같은 관용적인 표현도 이 범주에 포함된다.

〈2〉 대화적 기능: 이 범주는 (a) 자신의 주장을 강화하거나 약화하기 위한 용도로 사용되는 경우 (예: "I *know* it's in there."), (b) 상대방의 주장에 대한 인식을 표현하는 경우 (예: A〉 "That won't fit on that piece." B〉 "I *know* I won't.")를 포함한다.

〈3〉 상호작용 제안하기: 이 범주는 (a) 유아가 자신의 행동을 설명하거나 제안하는 경우 (예: I *think* I'm gonna draw something now. *Pretend* we're pirate.) (b) 상대의 주의 끌기 (예: *Guess* what?)를 포함한다.

〈4〉 기타: 위에 제시된 범주 이외에 상대적으로 관찰되는 빈도가 낮은 경우로 (a) 모든 정신적인 현상을 나타내는 명사와 형용사 (예: dream, secret, *thought*, *idea*, *magic*, *real*, *confuse*, *uncertain*, *suprising* 등) (b) 명료화 하기(예: "Do you mean this one?")를 포함한다.

2) 자료분석

코딩된 자료는 정신세계의 용어의 종류별로 빈도가 계산되었고, 정신세계 표현의 관점 및 기능의 하위 범주별로 빈도와 %가 계산되었다. 또한 가작화와 비가작화 차례에 따른 정신세계 용어의 빈도를 계산하고 카이검증을 실시하였다. 채점자간의 신뢰도를 계산하기 위해 대상 유아들 중 4쌍을 무선 표집한 후 이들의 사본을 본 연구자와 유아교육을 전공한 대학원생의 코딩결과를 비교하여 Kappa Coefficeint가 계산되었다. 채점자간의 일치도는 가작화와 비가작화 차례의 구분은 .95 정신세계 용어의 표현 관점은 .98 정신세계 용어의 기능은 .92로 각각 나타났다.

III. 연구결과

본 연구에서 관찰된 총 차례 수는 747개였으며 이 중 정신세계 용어가 표현된 차례는 13.65%인 102개였다. 이에 대하여 정신세계 용어의 종류, 표현된 관점 및 사용 기능에 따른 하위 범주별 빈도에서 유아의 성에 따른 차이가 발견되지 않았으므로 성에 따른 구별없이 빈도를 계산한 결과는 다음과 같다.

정신세계 용어에 따른 빈도를 계산한 결과는 〈표 3〉에 제시되어 있다. 총 15개 종류의 용어들이 표현되었으며 이 가운데 know가 36회로 가장 빈번하게 표현되었고 그 다음으로 높은 빈도를 나타낸 용어인 pretend 25회, think는 10회, forget과 remember 각각 7회였으며 다른 용어들의 표현 빈도는 낮게 나타났다.

정신세계 용어가 표현되는 네 가지 관점의 빈도

〈표 3〉 정신세계 용어의 빈도 및 실례

용 어	빈도	실 례
know	36	What if he didn't *know* there was a trap right here?
pretend	25	*Pretend* I was going in there.
think	10	And they *thought* the alligator was going to eat them.
forget	7	Hurry up with apple seed, I *forgot*.
remember	7	That's the jail, *remember*?
guess	3	I *guess* people stay here, ok?
real	3	I have a *real* princess this there, ok?
bet	2	I'll *bet* he didn't make fire.
wonder	2	I *wonder* what this thing is for?
idea	2	I have a good *idea*.
mean	1	Do you *mean* stand it up?
confuse	1	Mama, please you feel very *confused*.
mind	1	Never *mind*.
secret	1	Now would you check the *secret* door is closed?
magic	1	Let's make *magic*.

〈표 4〉 정신세계 용어의 관점 단위: 빈도(%)

관점	자신	상대	사물	자신+상대
빈도(%)	53(55.20)	24(25)	15(15.63)	4(4.17)

를 분석해 본 결과는 〈표 4〉에 제시되어 있다. 〈표 4〉에 의하면 유아들은 자신의 정신세계를 표현하는 경우가 53회(55.20%)로 가장 많았으며 놀이상대 친구의 관점에서 표현하는 경우는 24회(25%)로 나타났다. 상상놀이를 위해 제공된 놀잇감을 사용하여 사물의 관점에서 표현하는 경우는 15회(15.53%), 자신과 상대의 관점은 4회로(4.17%) 나타났다.

정신세계의 용어가 사용되는 기능을 네 가지 범주에 따라 빈도를 분석해 본 결과와 실례는 〈표 5〉와 같다. 〈표 5〉에 의하면 직접적으로 정신세계의 표현적 기능은 48회(47.06%) 로 빈도가 가장 높았으며, 상호작용 제안하기 기능으로 사용된 경우가 26회(25.49%)였고 대화적 기능은 22회(31.56%), 기타 범주는 6회(5.88%)로 빈도가 가장 낮은 것으로 나타났다.

가작화와 비가작화 차례 내에서 정신세계 용어가 표현된 빈도를 비교한 결과, 전체 747개 차례 중 가작화 차례의 수는 512개이고, 비가작화 차례의 수는 235개 였다. 가작화 차례 중 87개(20.47%)가 정신세계 용어가 표현된 반면에 비가작화 차례는 15개(6.38%)만이 정신세계 용어가 표현된 것으로 나타났다. 가작화와 비가작화 차례 내에서 정신세계 용어가 표현된 빈도를 χ^2검증한 결과 통계적으로 유의한 차이는 없는 것으로 나타났다.

〈표 5〉 정신세계 용어의 기능

용어의 기능	빈도(%)	실 례
정신세계의 표현	48(47.06)	Because they were afraid, because they *thought* there was dragon coming.
대화적 기능	22(25.49)	I *bet* you, it will come.
상호작용의 제안	26(31.56)	A: Hey, I *know*. B: What?
		A: This guy goes up here and he falls down.
기타	6(5.88)	Now would you check the *secret* door is closed?

IV. 논 의

본 연구는 유아가 또래와 구성하는 사회적 상상놀이가 정신세계에 대한 이해를 발달시키는 중요한 사회적인 맥락이라는 가정하에 상상놀이 과정에서 어떠한 정신세계 용어들이 표현되며, 이러한 용어들이 표현되는 관점과 어떠한 기능을 하는지를 살펴보았다. 또한 가작화와 비가작화 차례에서 용어가 표현되는 빈도를 비교함으로써 가작화 놀이와 정신상태 용어 사이의 관련성을 알아보았다.

유아들이 표현한 정신세계의 용어 중 know와 pretend가 가장 많았으며, 이것은 Brown, Donelan-McCall과 Dunn(1996)의 연구결과와 일치한다. know는 상대로부터 주의를 끌어 자신의 제안에 집중하도록 하는 경우에 많이 활용되었으며(예: "Do you *know* what?"), 상대방의 제안을 인식하고 수용한다는 의사를 전하는 경우에도 표현되었다(예: "Yes, I *know*."). Dunn et al.,(1987)의 연구에서 유아들은 엄마나 형제와의 놀이보다는 또래와의 놀이에서 pretend란 단어가 빈번히 사용된다고 하였는데 이것은 또래와 가작화 놀이는 동등한 관계에서 지속적이고 원활한 상호작용을 위해 유아들은 다양한 전략을 고안해야 하기 때문이다. 본 연구에서도 유아들은 pretend란 용어를 사용하여 같이 진행중인 놀이의 시나리오를 상대에게 직접적이고 구체적으로 전달해주었고(예: "*Pretend* that he can remember that he made this and walks."), 새로운 놀이 에피소드의 시작을 상대에게 전달하였다.(예: "*Pretend* we're monsters from now.")

Bloom et al.,(1989)과 Cervantes와 Callanan(1993)은 2세 미만의 어린 유아를 대상으로 한 연구에서 어린 유아들이 정신세계의 용어를 일상 생활에서 사용하고 있으나 이러한 용어사용이 정신세계에 대한 이해를 반영하지는 않는다고 보았다. 그러나 본 연구 대상은 인지 발달적으로 정신적인 표상(mental representation)을 습득한 4세 유아이므로 놀이 상호작용에서 이러한 용어들을 다양한 용도로 활용하고 있는 것으로 나타났다. 아래에 제시된 관찰에서의 예와 같이 유아들은 다양한 용어들을 상대의 주의끌기, 상호작용하기와 같은 차원에서 적극적으로 활용하고 있었으며 이것은 협동적인 사회적 가작화 놀이를 촉진시키는 요인으로 볼 수 있다.

A: The dragon is gonna go find the bad things.
Hey, you *know* what, he's the bad thing.
This guy's the bad thing.
B: I need this man.
A: Hey, wait a minute. *Pretend, pretend, pretend* people didn't *know* what was in that cage.
B: Are they gonna fight?
A: No.
B: Well. mine's.....doesn't come out.
A: *Pretend* those two horsey are friends.
The horsey is *wondering* what's in jail,
Pretend a bad dragon came. *Pretend* a bad person came.

유아들은 다양한 정신적인 활동을 자신과 놀이상대 및 의인화된 놀잇감의 관점에서 표현하고 있었고 이것은 유아가 자신과 타인을 정신세계를 구성하는 주체로써 인식하고 있음을 보여준다. 타인과 자신의 정신세계에 대한 이해는 유아기에 성취해야 할 발달과제로 타인의 행동을 이해하고 사회적인 관계를 형성하는 과정에서 발생되는 갈등을 해결할 수 있는 사회인지 능력의 한 측면이다. 또래와의 가작화 놀이는 유아들이 자신의 정신적인 세계를 반성적으로 사고해보는 기회를 제공해주며 자기 중심적인 사고를 하는 유아가 자신의 관점에서 벗어나 타인 입장에서 조망해보는 사회적인 맥락으로 볼 수 있을 것이다.

본 연구에서 비가작화와 비교해서 가작화 차례내에서 정신세계의 용어의 표현되는 빈도가 약 3배 정도 높았으며 이것은 Brown et al.,(1996) 및 Nielson과 Dissanayake(2000)의 연구와 일치한다. Harris(1999)에 의하면 유아의 정신세계의 이해는 유아의 사회적인 경험을 통해 획득된다. 또래와의 가작화 놀이를 통해 유아들은 타인이 바라는 것, 믿는 것을 상상해봄으로써 사람의 마음의 현상을 이해하고 마음과 행위의 관계를 예측해보는 능력을 발달시킬 수 있을 것이다.

그러나 본 연구의 결과는 양적인 차원에서 빈도의 차이뿐만 아니라 정신세계의 용어가 표현되는 관점이나 기능 측면과 같은 질적인 측면에서의 차이는 각 하위범주별 빈도가 적은 관계로 분석할 수 없었다. 또한 이러한 결과는 상상놀이와 정신세계를 이해하는 능력사이의 관련성을 제시해주나 이러한 관계를 인과관계로는 해석할 수 없다.

본 연구의 제안점은 다음과 같다. 본 연구는 미국의 백인계 중산층 가정의 유아들로 구성된 제한된 수의 유아만으로 얻어진 결과이므로, 다른 문화권이나 사회적 계층에 연구결과를 일반화하는데 주의가 필요하다.

본 연구결과를 기초로 다음과 같은 후속 연구를 제안하고자 한다. 첫째, 정신세계 용어의 사용 빈도에서 유아 개인들간의 많은 차이가 관찰되었으며 이러한 개인차를 설명해주는 유아의 성, 언어능력, 가정환경이나 사회적 계층과 같은 요인들을 규명해 보는 연구가 필요하다. 둘째, 친구관계의 질이 놀이의 상호작용에 영향을 준다는 Howes, Unger과 Matheson(1992)과 Brown, Donelan-McCall과 Dunn (1996)의 연구를 기초로 놀이상대인 친구와 친구관계가 지속된 기간, 놀이 횟수 등으로 친구관계의 질을 측정하고 이에 따라 정신세계의 용어가 표현되는 놀이상호작용에 차이가 있는지를 분석해보는 연구가 필요하다. 셋째, Tardif와 Wellman(2000)은 미국과 중국 유아를 대상으로 정신세계 용어의 습득과정을 비교한 연구에서 미국 유아에 비해 중국 유아들은 want와 같은 바람(desire)을 표현하는 용어들을 더 빠른 시기에 습득하며, 미국 유아와는 달리 중국 유아들은 think와 같은 용어는 거의 사용하지 않는다고 하였다. 따라서 이러한 정신세계 용어의 발달은 유아의 문화적 배경에 기초한 것으로 우리나라 유아를 대상으로 한 연구가 시도되어야 할 것이다.

■ 참고문헌

Bartsch, K. & Wellman, H. M. (1995). *Children talk about the mind.* Oxford University Press.

Bretherton, I. & Beeghly, M. (1982). Talking about internal states: The acqusition of an explicit theory of mind. *Developmental Psychology, 18,* 906-921.

Brown J. R., Donelan-McCall, N., & Dunn, J. (1996). Why talk about mental states? The significance of children's conversation with friends, siblings, and mothers. *Child Development, 67,* 836-849.

Cervantes, C. A. & Callanan, M. A. (1993). *Functional uses of mental terms in children's and parents' speech.* Paper presented at the biennial meeting of the Society for Reseach in Child Development. New Orleans.

Dunn, J. (1986). Pretend play in the family. In A. W. Gottfield & C. C. Brown(Eds.), *Play Interaction.* Lexington Books.

Dunn, J., Bretherton, I., & Munn, P. (1987). Conversations about feelings state between mothers and their young children. *Developmental Psychology, 23,* 132-139.

Dunn, J., Brown, J., & Beardsall, L. (1991). Family talk about feeling state and children's later understanding of others' emotions. *Developmental Psychology, 27,* 448-455.

Fein, G. (1996). 유아기에 나타나는 가상화의 정의적 특성과 기능. 삼성복지재단. 제4회 국제학술대회.

Flavell, J. H. (1974). The development of inference about others. In T. Mitchell (Ed.) *Understanding other persons.* Blackwell Publish.

Garvey, C. (1990). *Play.* Cambridge. Harvard University Press.

Harris, P. I. & Kavanaugh, R. D. (1993). Young children's understanding of pretense. *Monographs of the Society for Research in Child Development, 66,* 843-855.

Howes, C. (1992). *The collaborative construction of pretend.* Albany, NY: State University of New

York Press.

Howes, C., Matheson, C., & Fang, W. (1992) Friendship and social pretend Play. In C. Howes, O. Unger & C. Matheson(Eds.) *The collaborative construction of pretend.* Albany, NY: State University of New York Press.

Leslie, A. (1987). Pretend and representation: The origins of theory of mind. *Psychological Review, 94,* 412-426.

Nielsen, M. & Dissanayake, C. (2000). An investigation of pretend play, mental state terms and false belief understanding: In search of a metarepresentational link. *British Journal of Developmental Psychology, 18,* 609-624.

Perner, J., Ruffman, T., & Leekam, S. R. (1994). Theory of mind is contagious: You catch it from your sibs. *Child Development, 65,* 1228-1238.

Schwebel, C. D., Rosen, C. S., & Singer, J. L. (1999). Preschoolers' pretend play and theory of mind: The role of jointly constructed pretence. *British Journal of Developmental psychology. 17,* 333-348.

Shantz, M., Wellman, H. M., & Silber, S. (1983). The acquisition of mental verbs: A systematic investigation of first references to mental state. *Cognition, 14,* 301-321.

Tardif, T. & Wellman, H. M. (2000). Acquisition of mental state language in Mandarin- and Catinese-speaking children. *Developmental Psychology, 36,* 25-43.

Wellman, H. M. & Estes, D. (1986). Early understanding of mental entities: A reexamination of childhood realism. *Child Development, 57,* 910-923.