

상상놀이에서의 갈등, 내적 상태의 표현 및 의사소통 전략에 대한 연구*

Peer Conflict, Internal State Talk, and Communicative Strategies in Pretend Play*

가톨릭대학교 아동학과
전임강사 신 유 림

Dept. of Child Studies, The Catholic University of Korea
Full-time Lecturer : Shin, Yoolim

◁ 목 차 ▷

- | | |
|-----------|--------|
| I. 서론 | IV. 논의 |
| II. 연구방법 | 참고문헌 |
| III. 연구결과 | |

<Abstract>

This study investigated the relationship between conflict issues and resolution strategies in pretend play. Also, the relations among frequency of internal state terms, conflict resolution, and communicative strategies were examined. 70 4 and 5 year old preschoolers, each paired with self-chosen peer, were observed and videotaped during 20-minute play session. Findings revealed that conflict issues were associated with resolution strategies. Internal state language and communicative strategies were related with conflict resolutions in pretend play, which shared with socio-emotional ability.

주제어(Key Words): 상상놀이(pretend play), 내적상태용어(internal state terms), 또래갈등(peer conflict), 의사소통전략(communicative strategies)

Corresponding Author: Yoolim Shin, Dept. of Child Studies The Catholic University of Korea, 43-1 Yokkok 2-dong Wonmi-gu, Puchon City, Kyonggi-do 420-743 Korea Tel: 82-32-340-3487 Fax: 82-32-340-3485 E-mail: yoolim@catholic.ac.kr

* 본 연구는 2003학년도 가톨릭대학교 정착연구비의 지원으로 이루어졌음

I. 서론

갈등이란 유아들이 또래집단에서 상호작용하며 빈번하게 경험하게 되는 것으로 유아들은 갈등을 해결하는 과정을 통해서 자기중심적인 사고경향에서 벗어나 타인의 관점을 이해하고 사회적 이해력을 발달시킬 수 있다. 취학 전 아동을 대상으로 진행된 갈등에 대한 선행 연구들은 가설적 상황과 자유놀이 상황에서 시행되어졌다. 가설적 상황은 유아들에게 또래사이에 다툼이 발생한 가설적인 갈등 상황을 제시한 뒤 갈등을 해결하는 가능한 행동에 대하여 대답하도록 한다. 그러나 유아들이 사회적으로 바람직한 방향으로 반응하며 또한 가설적인 상황에서 사용할 것이라고 응답한 해결방법과 실제 사용한 전략이 일치하지 않을 수 있다는 문제점이 있다. 자유놀이상황에서 관찰된 연구의 경우 개방적인 환경 속에서 아동들이 놀이상대와 놀이감 및 놀이지속여부 등을 자유롭게 선택할 수 있다.

본 연구는 기존 연구와 달리 유아들의 상상놀이를 촉진하는 놀이감이 제공된 구조화된 조건 하에서 유아들의 갈등을 연구하였다. 이러한 조건은 자유놀이상황과 달리 상호작용이 필수적으로 요구되고 놀이상대에 대한 사회적 의존성이 최대화되며 갈등지향성이 높은 조건으로 선행 연구들과 다른 갈등 양상을 연구할 수 있는 맥락이다. 또한 역할을 선정하고 협상하며 놀이의 내용에 대하여 끊임없이 의견을 교환해야 하는 상상놀이의 특성상 유아들은 놀이의 진행과정에서 갈등과 의견대립을 빈번하게 경험하게 되는 조건이다.

기존의 연구들은 갈등의 선행사건, 갈등이슈와 해결전략에 대하여 논의해왔으며, 유아의 사회적 지위나 친구관계에 따른 갈등해결전략을 비교하였다(김희진·김지현, 1997; 임정례, 1998; 김송이·박경자, 2001) 그러나 이러한 연구들은 갈등이슈와 해결전략을 독립적으로 분리해서 전반적인 양상을 보고해왔으며 이 둘 사이의 관련성을 살펴본 연구는 부족하다. Putallaz와 Sheppard(1992)는 모든 갈등상황에서 친사회적 전략을 사용해서 갈등을 해결하는 것이 사회적으로 유능한 행동이 아니며 그 상황에서 적

응적인 행동을 하는 것이 유능한 갈등해결의 전략이라고 보았다. 유아들 사이에 갈등의 발생과 해결은 역동적인 과정이며 갈등을 야기한 문제에 따라 해결전략이 다를 수 있고 효과적인 갈등해결 방법은 갈등이 야기되는 문제에 따라 다를 수 있을 것이다. 따라서 본 연구의 첫 번째 목적은 놀이공간과 놀이감이 공유되며 유아들 사이의 사회적 상호의존성이 높은 상상놀이가 진행되는 과정에서 발생하는 갈등의 양상을 규명해보고 또한 갈등쟁점과 해결방법사이의 관련성을 살펴봄으로써 갈등쟁점에 따라 갈등을 해결하는 특정한 방식이 있는지를 알아보는 것이다.

상상놀이는 공동의 시나리오를 만들어가는 협동적인 과정으로 특히 타인의 마음을 이해하는 능력을 발달시킬 수 있는 중요한 맥락이다(Dunn & Herrera, 1997). 아동의 정신세계에 대한 이해는 일상적인 사회적 관계에서 필수적인 것으로 최근에는 아동의 마음의 이론의 발달과 갈등해결의 관련성을 규명한 연구들이 진행되어져 왔다. Dunn과 Herrera(1997)은 34개월에서 47개월 유아들이 갈등상황에서 사용하는 전략에 대한 발달적 변화를 살펴본 연구에서, 34개월 유아의 36%가 갈등해결책으로 이유제시, 정당화하는 전략을 사용하며 47개월이 되면 유아의 45%가 이러한 전략을 사용한다고 보고하였으며, 이러한 발달에 따른 변화는 타인의 사고와 감정을 이해하는 능력의 발달과 관련되어 있다고 보았다.

연구자들은 타인의 사고를 이해하는 능력을 거짓-믿음 과제로(false-belief task) 측정하고 이러한 능력과 갈등해결 전략 사이의 관련성을 보고하였다. Dunn과 Herrera(1997)의 연구에 의하면 갈등은 거짓-믿음 과제에서 상대적으로 낮은 점수의 아동들 사이에서 더 빈번하게 발생되었으며 협동적인 가짜 놀이와 갈등은 부적인 관련성이 있었다. Dunn(1999)은 갈등해결전략의 종단적 연구를 통해 유아와 엄마, 형제 및 친구와의 상호작용을 관찰한 결과, 갈등의 빈도는 거짓-믿음과제에 의해 측정된 마음의 이해능력과 관련성이 없었으나 47개월에 거짓-믿음 과제에서 점수가 높은 유아는 6세에 갈등을 해결할 때 타인의 견해에 대해 분명함을 요청하거

나 주의 돌리기 전략을 사용하는 경향이 높았다고 보고하였다. 또한, 정서 이해 점수가 높은 유아는 위협하기 전략을 덜 사용하며 주의 돌리기 전략을 많이 사용하였다.

아동은 발달에 따라 사고, 감정 및 욕구와 같이 외연적으로 관찰될 수 없는 추상적인 정신세계를 이해하고 이를 언어적으로 표현할 수 있게 된다. 이러한 정신세계의 표현을 통해 나타나는 아동의 마음에 대한 이해는 또래와의 갈등과 같은 상황을 해결하는데 중요한 역할을 한다. Brown, Donelan-McCall과 Dunn(1996)은 유아와 형제와의 상호작용을 관찰하여 내적상태 용어가 사용되는 문맥을 살펴보았다. 그 결과, 갈등이 없는 상황에 비해 갈등이 발생하는 상황에서 감정, 요구, 선호, 능력 및 지식과 같은 용어의 표현 빈도가 높았으며, 조망수용능력 점수가 높은 집단의 아동이 낮은 아동에 비해 이러한 용어의 사용 빈도가 더 높은 것으로 나타났다.

Dunn(1999)은 3-5세 아동들의 정신세계 용어의 사용에서 발달적인 변화를 살펴본 결과, 33개월 때 유아들은 엄마와 주로 내적 상태에 대하여 이야기하나 47개월이 되면 형제나 또래와 협동적인 놀이 상황에서 정신세계에 대하여 이야기하며 또래와의 상호작용에서 정신세계를 빈번하게 표현하는 아동은 거짓-믿음 과제의 점수가 높았다고 보았다. Hughes와 Dunn(1998)은 가작화 놀이에서 사용되는 이러한 정신세계 표현 용어의 기능적인 측면에서 분석한 결과, 유아들은 상상놀이를 진행하는 과정에서 갈등과 의견대립을 빈번히 경험하게 되며 이를 해결하는 과정에서 자신의 생각과 의도를 언급하며 또한 자신과 타인의 생각을 비교해보게 된다고 하였다.

이상의 기존 연구 결과를 종합해 볼 때 아동이 상상놀이에서 사용하는 정신세계에 대한 표현은 유아의 마음에 대한 이해의 능력으로 갈등을 해결하는 능력과의 관련성을 가정해볼 수 있으며 또한 갈등과 같은 상황에서 이러한 용어들이 기능적인 역할을 한다고 가정해볼 수 있을 것이다. 따라서 본 연구의 두 번째 목적으로 이러한 가정 하에 정신세계에 대한 이해능력과 갈등을 해결하는 전략 사이

의 관련성을 규명해보고자 한다.

Dunn과 Herrera(1997)는 갈등해결방법과 가작화 과정에서 융통성 있고 창의적인 의사소통방법은 질적으로 다른 사회적 이해력의 측면으로 보았다. Howe, Rinald, Jennings와 Petrakos(2002)는 형제들 사이의 놀이에서 발생하는 갈등을 관찰한 연구에서 융통성 있고 창의적인 의사소통 기술은 갈등을 긍정적이고 평등하게 해결하는데 필요한 기술이며, 가작화 놀이에서 높은 수준의 의사소통 전략을 사용하는 아동들은 부정적인 갈등 해결전략보다 긍정적인 전략을 사용한다고 보았다. 그러나 이러한 결과는 형제관계를 대상으로 나온 연구결과이며 또래를 대상으로 진행된 경험적인 연구는 부족하다. 형제간의 놀이에서 순위 형제는 놀이협상과정에서 리더 역할을 하며 손아래 형제는 놀이 경험이 많은 놀이 상대로부터 도움을 받는다(Haight, Wang, Fung, Williams, & Mintz, 1999). 또한, 형제는 공통적인 경험으로 인해 공유된 지식을 갖고 있으며 이것은 놀이의 시나리오로 구성하고 놀이가 정교화되는데 중요한 역할을 한다(Farver & Howes, 1993). 따라서 본 연구의 세 번째 목적은 형제와 달리 동일 연령인 또래는 갈등의 해결이 형제보다 더 어려울 수 있으며 동일한 인지적 능력으로 갈등해결양상과 의사소통의 전략의 사용이 다를 것이라는 가정 하에 또래 사이에서 발생하는 갈등해결과 의사소통전략 사이의 관련성을 살펴보고자 한다.

이러한 연구 목적 하에 본 연구에서 설정된 연구 문제는 다음과 같다.

1. 유아의 상상놀이에서 발생하는 갈등 양상은 어떠한가?
 - 1-1. 갈등의 빈도, 갈등 내용, 갈등 지속 및 갈등 해결의 양상은 어떠한가?
 - 1-2. 유아의 상상놀이에서 사용하는 갈등해결방법과 갈등내용 사이에 관련성이 있는가?
2. 유아의 상상놀이에서 내적상태의 표현과 갈등해결방법 사이에는 관련성이 있는가?
3. 유아의 상상놀이에서의 의사소통전략과 갈등해결방법 사이에는 관련성이 있는가?

2. 연구방법

1) 연구대상

본 연구의 대상은 Howes(1992)의 연구에 기초하여 또래와 사회적 상상놀이가 활발하게 진행되는 4, 5세 유아 35쌍으로 구성된 총 70명으로 남자는 36명 여자는 34명으로 구성되었다. 유아들의 연령범위는 49개월부터 60개월까지로 평균 55개월 이었다. 피험자는 서울시 중산층 거주 지역의 어린이집 2곳에서 표집되었다. 연구 진행 동안 유아들은 어린이집에 6개월 이상 다닌 경험이 있었으며 모두 종일반 프로그램에 속해 있었다.

2) 연구절차

(1) 유아의 상상놀이의 관찰

유아들에게 같은 반 유아들 중 유아의 성에 관련 없이 함께 놀고 싶은 유아를 한 명 지명하도록 한 후 지명된 유아와 2명으로 이루어진 한 쌍의 어린이집의 빈 교실에서 놀이가 관찰되었다. 유아 쌍의 성구성을 보면 동성으로 구성된 여아와 요아는 14쌍이었으며 남아와 남아는 15쌍이었으며 남아와 여아로 구성된 유아들은 6쌍으로 나타났다. 유아들에게는 Fisher-Price 회사에서 생산한 '동화의 성' 놀이감이 제공되며 이 놀이감은 성 모형과 말, 공룡,

침대, 의자, 마차와 같은 소품들과 왕, 여왕, 공주, 왕자와 같은 작은 인형으로 구성되어 있다. 유아들이 이 놀이감으로 노는 장면이 1회 20분 동안 비디오카메라로 녹화되었다. 녹화된 테이프는 본 연구자와 연구 보조자들에 의해 유아들이 나눈 대화 및 비언어적인 행동 모두가 전사되며 본 연구자에 의해 재검토되었다. 전사된 자료는 본 연구자에 의해 차례를 기본 단위로 하여 분석되었다. 차례란 유아가 상대방이 언어적 또는 비언어적으로 반응하기 전에 하는 말이나 모든 행동으로 정의되며 행동은 상대방에게 아이디어나 사고를 표현하는 대화의 단위로 비언어적(예: 상대방의 생각을 거절하기 위해 "싫어"라고 말하는 대신 놀이장소를 떠나는 행동)이거나 언어적으로 표현된다.

(2) 갈등 에피소드

본 연구에서 Shantz(1987)의 연구를 기초로 갈등 에피소드는 한 유아가 상대 유아에게 영향을 주기 위해 말이나 행동을 시도하고 이에 대하여 상대 유아가 언어적 또는 비언어적으로 수용하지 않고 거절하거나 반대하는 경우에 시작되며, 갈등의 종결은 갈등 상황에서 마지막 반대 행동이 일어난 시점으로 보았다.

유아의 놀이를 전사한 내용은 위의 기준에 따라

〈표 1〉 상상놀이의 갈등내용

내 용	정의 및 예
놀이감 소유	<ul style="list-style-type: none"> • 놀이감의 소유권으로 인한 갈등 A: 힘센 것 만 가지면 어떻게. B: 내가 먼저 가졌어. A: 그럼 내가 캔디 2개 안 줘.
놀이계획	<ul style="list-style-type: none"> • 상상놀이의 내용, 주제 및 역할 등 놀이 시나리오의 계획에 대한 불일치 A: 이제 일요일이라서 교회 간다. B: 아니야. A: 아니야. 다들 차 타세요.
놀이과정	<ul style="list-style-type: none"> • 놀이장면을 구성하는 과정에서 놀이감의 위치나 사용 용도에서의 불일치 A: 이거 나쁜 사람 차니까 여기다 둔다. B: 아니야. 여기 집어넣어야 해. A: 아니야. 이거 맨 앞에 있어야해 B: 아니야. 야, 올라가.

갈등 에피소드를 선정하였고 각 에피소드에 대하여 갈등 발생빈도, 지속, 갈등내용 및 해결방법에 의해 범주화되었다. 갈등의 발생빈도는 관찰기간에 발생한 모든 갈등 에피소드의 총 빈도를 기록하였다. 갈등의 지속은 두 차례 교환, 세 차례 교환 및 네 차례 이상 교환으로 구분하였다. 갈등내용은 유아 사이에 발생한 갈등을 야기한 이슈에 관련된 범주로 하위 세 가지 범주에 대한 정의 및 실례는 <표 1>에 제시되어 있다.

갈등해결방법은 갈등 에피소드 시작 이후 종결 직전에 갈등에 관여한 유아가 사용한 전략으로 Howe(2002)와 Garvey(1993)의 연구를 기초로 <표 2>에 제시된 6가지 전략에 따라 범주화되었다. Laursen과 Hartup(1988)에 의하면 두 차례 교환으로 이루어

지는 단순한 형태의 갈등은 한 유아가 자신의 의견을 고집하고 다른 유아가 이에 순응하는 것으로 갈등이 해결되는 것이므로 갈등이라기 보다 순응적인 교환이다. 즉 유아들 사이의 적절한 형태의 갈등은 한 유아가 상대방에게 영향을 주고자 시도하면 상대가 저항하고 이에 대하여 다시 재시도하는 최소한 세 차례의 교환이 적합한 갈등의 형태이다(Shantz, 1987)갈등해결방법에 대한 코딩은 갈등 에피소드 중 3차례 이상 지속된 차례만을 대상으로 코딩되었다.

(3) 상상놀이에서 내적상태의 표현

상상놀이에서 유아들이 표현하는 내적상태에 대한 표현은 Bretherton과 Beeghly(1982) 및 Dunn, Bretherton과 Munn(1987)의 연구를 기초로 <표 3>에

<표 2> 상상놀이에서의 갈등해결전략

갈등해결전략	정의 및 예
단순거부하기	<ul style="list-style-type: none"> 상대방의 제안에 대하여 의견이나 정보를 제공하지 않고 언어적 또는 행동적으로 자신의 원래 생각을 고수하거나 주장하는 말이나 행동 A: 나쁜 사람이야, 애도 나쁜 사람이야, 그래서 여기다 넣는다고. B: 애 나쁜 사람 아니야. A: 아니야 나쁜 사람이야.
대안제시하기	<ul style="list-style-type: none"> 자신의 생각을 수정하거나 새로운 생각을 제안하여 반대나 거절하는 말 A: 이제, 애랑, 애랑 결혼했어. B: (고개를 끄덕인다) A: 그럼 좋은 수가 있다. 너는 이 사람이야. 이 사람이 결혼했다고 그러자.
이유설명하기	<ul style="list-style-type: none"> 자신의 생각을 지지하거나 정당화하는 이유를 제시하는 말 A: 들어와라, 밥 먹으세요 그래야지. B: 아니야. A: 밥 먹으세요, 그래야지. 왜냐하면 가짜잖아.
순응하기	<ul style="list-style-type: none"> 상대의 행동이나 의견에 저항하지 않고 그대로 순응하거나 양보하는 말이나 행동 A: 이거 요쪽에 이렇게 들어가야 돼. 이제 들어가는 거야. B: 아니야. A: 그래 너 해봐.
물리적 힘 사용하기	<ul style="list-style-type: none"> 놀이감을 강제로 빼앗아 오거나 되찾아오는 등 힘을 사용하여 갈등을 해결하는 것 A: 떨어지니까 그러니까 하나 쥐야 돼, 응? B: 안돼. A:(성 위에서 인형 하나 가지고 감) B: (큰 소리로) 야! (A가 가져간 인형을 다시 가져온다)
제 3자 개입	<ul style="list-style-type: none"> 갈등을 해결하기 위해 성인의 도움을 요청하는 행동이나 말 A: (놀이감을 만지며 조작한다) B: 야, 내꺼야. 이 사람 아직 감옥에 있어. 야, 말은 여기 못 들어와. A: (관찰자를 쳐다보며) 그런데 은주가 나 못 놀게 해요.

〈표 3〉 내적상태용어의 정의 및 예

내적상태용어	정의 및 예
감각과 지각	• 보기 듣기, 추위나 배고픔, 고통 등의 표현 "애는 목마를 타고 가는데 딱 부딪쳐서 애는 아파서 약 받았어."
인지상태	• 생각, 믿음, 이해, 속임, 지식 등의 표현 등 행위자의 정신상태 및 정신과정에 대한 표현 "애는 주인이 없다고 생각했어."
정 서	• 기쁨, 슬픔, 공포 등 정서와 느낌의 표현 "귀신이 와서 너무 무서워."

제시된 세 가지 유형으로 범주화 되었다. 한 차례 내에서 한 개 이상의 용어가 사용된 경우 각각의 용어가 코딩되었으며 유아가 자신의 말을 즉시 같은 말로 반복한 경우 처음 용어 한번만을 코딩하였다.

(4) 의사소통전략

유아들이 상상놀이 진행과정에서 사용한 의사소통전략은 Black(1992), Goncu(1993)와 Schwartzman

(1978)의 연구를 기초로 다음의 10개의 전략으로 코딩되었으며 각 전략의 정의 및 실패는 〈표 4〉와 같다. 10개 전략에 대하여 통합된 요인을 알아보기 위해 요인분석을 실시하였다. 요인의 수를 계산하기 위한 유의도 수준으로 eigenvalue가 1이상인 값을 기준으로 하여 Principal Components 분석이 행해졌으며, 요인분석 결과 얻어진 세 가지 요인들은 〈표 5〉와 같다. 첫 번째 요인은 놀이 시도하기로 정보요청

〈표 4〉 의사소통전략의 정의 및 예

의사소통전략	정의 및 예
지시하기	• 가상적인 행동을 수행하도록 상대에게 지시를 내린다 "왕한테 안녕하세요라고 인사해."
제안하기	• 가상적 역할이나 주제에 대해 상대의 의견을 물어본다 "네가 공주 할래?"
정의내리기	• 가상적인 주제, 역할 및 내용에 대하여 설명한다 "지금 일요일이야."
정보요청하기	• 진행 중인 놀이에 대하여 질문한다 "왜 그 사람은 감옥에 가야 해?"
동의구하기	• 부가의문문을 사용하여 상대의 동의를 구한다 "이제 다 죽었어, 그치?"
정보제공하기	• 상대방의 정보요청에 대하여 대답한다 "A: 그 사람 안전벨트 땀어?" B: "응. 이 꼬리가 벨트야."
도움제공하기	• 상대방을 도우려는 행동이나 말 "내가 대신 해줄게."
연결하기	• 상대의 말을 연장에서 놀이를 지속적으로 전개한다 "A: 이저는 마법의 용이야." B: "그리고 그 용만 비밀통로를 알고 있어."
동의하기	• 상대가 제안한 상상놀이의 주제나 역할에 찬성한다 "A: 이제 네가 왕자님이다." B: "그래."
반대하기	• 상대가 제안한 상상놀이의 주제나 역할에 반대한다 "A: 이제 아침이 되었어." B: "아니야. 아직 밤이야."

〈표 5〉 의사소통전략의 요인분석

요 인	전 략	1	2	3
요인 1	놀이 시도하기			
	정보요청하기	.999		
	제안하기	.998		
	지시하기	.998		
	정의하기	.996		
요인 2	놀이 지지하기			
	정보제공하기		.967	
	도움제공하기		.965	
요인 3	놀이 반응하기			.787
	연결하기			.663
	동의하기			.421
	반대하기			

하기, 제안하기, 지시하기, 정의하기 및 동의 구하기 등의 6가지 전략으로 구성되었다. 두 번째 요인은 놀이 지원하기로 정보제공하기와 도움제공하기로 구성되었으며, 세 번째 요인은 놀이 반응하기로 연결하기, 동의하기, 및 반대하기로 구성되었다.

(5) 채점자간의 신뢰도

채점자간의 신뢰도를 계산하기 위해 비디오테이프 전자 중 10%를 본 연구자와 대학원생의 코딩 결과를 기초로 Kappa Coefficient에 의한 일치도가 계산되었다. 그 결과 갈등내용은 .89, 갈등해결방법은 .88, 의사소통전략은 .90 그리고 정신세계 용어는 .92로 나타났다.

(6) 자료 분석

갈등내용, 갈등해결방법, 의사소통전략 및 내적상태 표현 용어는 전체 빈도에 대한 하위항목에 대한 비율점으로 환산하였다. 연구문제 별 자료 분석 방법은 다음과 같다. 연구문제 1은 갈등의 전반적인 양상을 알아보기 위해서 갈등의 빈도 및 지속, 갈등문제 및 갈등해결방법의 각 하위 항목별 빈도와 백분율을 계산하였고 갈등문제와 해결방법 사이의 관련성을 살펴보기 위해 Pearson의 상관계수가 계산되었다. 연구문제 2는 갈등해결방법과 정신세계 표현 사이의 관련성을 살펴보기 위해 Pearson의 상관계수

가 계산되었다. 연구문제 3은 갈등해결방법과 의사소통전략 사이의 관련성을 살펴보기 위해 요인분석 결과 추출된 세 가지 의사소통 요인과 갈등해결방법 사이의 Pearson의 상관계수가 계산되었다.

III. 연구결과

유아의 상상놀이에서 발생한 갈등의 전반적인 양상을 갈등 발생빈도, 지속, 갈등내용 및 해결방법을 통해 분석한 결과는 다음과 같다. 전체 35쌍 유아들 중 갈등이 관찰되지 않은 1쌍을 제외한 총 34쌍의 놀이가 분석되었다. 전체 갈등의 빈도는 146회이었고 평균 빈도 및 중앙치는 5회이며 갈등 빈도의 범위는 1회에서 10회로 나타났다. 유아 쌍의 성구성에 따라 3집단(여아-여아, 여아-남아, 남아-남아) 간에 갈등내용, 갈등해결 및 의사소통전략 측면에서 차이가 있는가를 알아보기 위해 MANOVA를 실시한 결과 통계적으로 유의미한 차이가 없는 것으로 나타났다.

갈등의 지속을 차례의 수에 따라 분석한 결과 두 차례로 종결된 경우는 41회(28.09%)이었고 세 차례로 종결된 경우는 46회(31.50%), 네 차례 이상은 59회(40.41%)로 네 차례 이상 갈등이 지속되는 경우가 가장 높은 빈도로 나타났다.

본 연구에서 관찰된 146건의 갈등 사례를 갈등의 내용에 따라 분석한 결과, 놀이 계획으로 갈등이 야기된 경우는 82회(56.16%)로 가장 빈번하게 나타났으며, 놀이감 소유문제로 인한 갈등은 34회(23.28%)였고, 놀이과정으로 인한 갈등은 30회(20.5%)로 세 가지 내용 중 가장 빈도가 낮은 것으로 나타났다.

세 차례 이상 갈등이 지속된 105개의 갈등 에피소드에서 갈등을 해결하기 위하여 유아들이 사용한 방법을 분석한 결과는 다음과 같다. 유아들의 여섯 가지의 전략을 사용하였다. 이유설명하기는 32회(30.48%)로 가장 빈도가 높은 전략으로 나타났고, 대안제시하기는 26회(24.76%), 순응하기는 25회(23.80%)로 빈도가 유사하였고, 거부하기는 17회(16.19%), 그러나 물리적 힘 사용하기(3회, 2.86%)와 제3자 개입 요청(2회, 1.90%)은 사용 빈도가 낮은

것으로 나타났다.

갈등내용과 갈등해결방법 사이의 관련성을 규명하기 위해 각 항목의 하위 범주별로 상관관계를 계산한 결과는 <표 6>에 제시되어 있다. 놀이감 소유는 단순 거부하기($r=.452, p<.05$)와 정적인 상관관계가 있었으며 대안제시하기($r=-.462, p<.05$)와는 부적인 상관관계가 있었다. 놀이내용은 대안제시하기($r=.600, p<.001$)와 관련성이 있었으며, 놀이과정은 순응하기 전략($r=.562, p<.05$)과 관련성이 있는 것으로 나타났다.

유아의 상상놀이에서 내적상태의 용어가 표현된 차례는 286개로 전체 차례의 10%였으며 빈도의 범위는 0-55였고 유아 한 쌍 당 상상놀이 과정에서 평균 8회로 나타났다. 내적상태의 용어가 표현된 전체 차례에 대하여 하위 항목이 차지한 비율을 산출한 결과, 정서관련 표현은 192개(67.13%)로 가장 높은 빈도로 표현되었으며, 인지관련 표현은 74회(25.87%), 감각과 지각에 관련된 표현은 20회

(6.99%)로 나타났다. 갈등해결방법과 내적상태의 표현사이의 관련성을 상관관계로 분석한 결과 대안제시하기와 인지관련 표현($r=.387, p<.05$) 및 전체 내적상태 표현 사이에 관련성이 있는 것으로 나타났다($r=.435, p<.05$). 그러나 정서관련 표현 및 감각, 지각에 관련된 표현과 갈등해결방법사이에는 유의미한 관련성이 없는 것으로 나타났다.

유아들이 상상놀이 과정에서 사용하는 의사소통 전략을 요인 분석으로 얻어진 세 가지 요인과 갈등 해결 전략사이의 관계를 분석한 결과는 <표 7>와 같다. 놀이 지지하기는 이유설명하기와 정적인 상관관계가 있는 것으로 나타났다($r=.422, p<.001$).

IV. 논의

본 연구결과에 의하면 상상놀이동안 각 유아 쌍 당 5회 정도의 갈등이 발생했음을 알 수 있었다. 자연 상황에서 유아들을 관찰한 엄정례(1998)의 연구에서 보고된 3회와 비교해볼 때 본 연구에서와 같은 구조화된 상황에서 갈등이 좀 더 빈번하게 발생함을 알 수 있다. 이는 공개된 상황보다 폐쇄된 상황에서 갈등이 더 빈번하게 발생한다는 Hartup와 Lauren(1993)의 의견을 지지해주는 결과로 볼 수 있다. 또한 유아 1쌍을 제외하고 68명의 유아들의 놀이에서 모두 갈등이 관찰되었으므로, 학령전기 유아에게 갈등은 자연스럽게 발생하고 경험하는 사건으로 볼 수 있다.

유아들이 상상놀이에서 발생하는 갈등을 해결하기 위해 사용한 6가지 전략의 빈도를 비교해본 결과, 이유 설명하기, 대안제시하기 및 순응하기와 같은 긍정적이고 건설적인 전략을 많이 사용하였다. 이러한 결과는 본 연구의 대상과 같은 취학 전 유아들 대상으로 한 연구들과 비교해 볼 때 다른 결과로 볼 수 있다. 엄정례(1998)의 연구에서는 이유 설명하기보다 고집하기 전략을 많이 사용한다고 보고하였고, Eisenberg와 Garvey(1981) 및 김희진과 김지현(1997) 연구에서는 단순거부와 이유대기를 가장 많이 사용하였고 대안제시는 빈도가 낮은 것으로

<표 6> 갈등내용과 갈등해결방법 사이의 관련성

갈등해결방법	갈등내용		
	놀이감 소유	놀이내용	놀이과정
단순거부하기	.452**	-.182	-.300
대안제시하기	-.462**	.600*	-.261
이유설명하기	.326	-.180	-.149
순응하기	-.137	-.289	.562**
물리적 힘 사용하기	.340	-.337	.050
제 3자 개입	-.060	.143	-.122

* $p<.05$, ** $p<.01$

<표 7> 갈등해결방법과 의사소통전략의 세 요인 사이의 관련성

갈등해결방법	의사소통전략의 요인		
	놀이 시도하기	놀이 지지하기	놀이 반응하기
단순거부하기	.233	-.178	-.211
대안제시하기	.283	-.076	.210
이유설명하기	.287	.422*	-.285
양보하기	-.183	-.084	.212
물리적 힘 사용하기	.349	-.253	-.319
제3자 개입	-.095	.104	.079

* $p<.05$

나타났다. 이러한 차이는 놀이가 관찰된 상황에서의 차이로 설명될 수 있을 것이다. 본 연구와 같은 구조화된 놀이상황은 의견의 불일치로 인한 갈등 상황에서 놀이를 중단시키기보다 여러 대안과 이유를 제시하여 상호작용을 지속시켜야 하는 상황으로 유아들이 해석할 수 있을 것이다. 또한 놀이가 관찰된 놀이의 상태를 같이 놀고 싶고 선호하는 유아로 선택한 상황의 영향일수도 있을 것이다. 갈등의 내용과 관련시켜 해석해보면, 놀이 구성과 계획에 대한 의견의 불일치로 갈등이 발생하는 상황 하에 두 유아가 공동의 시나리오를 구성하는 입장에서 이유설명이나 대안제시와 같은 전략이 빈번하게 사용된 것으로 해석될 수 있다.

Putallaz와 Sheppard(1992)는 갈등상황에서 유능한 행동은 그 상황에서 적응적인 행동을 하는 것으로 보았으며 본 연구 결과는 이러한 견해를 지지해준다. 유아들의 갈등내용과 갈등해결전략 사이의 관련성을 살펴본 결과 세 가지 패턴이 발견되었으며 이는 유아들이 갈등의 여러 쟁점을 맥락과 내용에 따라 융통성 있고 체계적인 방법으로 다루고 있음을 보여준다. 놀이감 소유로 인해 발생한 갈등은 단순 거부하기 전략이 빈번히 사용되었는데 이러한 갈등은 놀이내용과 같은 쟁점과 달리 구체적으로 분명하게 한계가 정의된 경우로 아래에 제시된 예와 같이 먼저 놀이감을 소유하였다는 자신의 권리를 주장하는 것으로 갈등이 일단락되는 양상으로 나타났다.

아동 1 : 나는 없잖아. 나는 4개야. 하나, 둘, 셋, 넷.
나는.
아동 2 : 아까 전에 내가 이거 가졌었어.
아동 1 : 아니야.
아동 2 : 내가 먼저 가졌었어.

놀이감의 위치와 관련된 갈등의 경우 본 연구의 도구로 제공된 여러 개의 놀이감을 배열하고 위치시키는 과정에서 발생했으며, 다른 갈등 내용과 달리 의견의 불일치가 심각하지 않았으며 상대방에게 순응하기와 양보하기와 같은 수동적인 전략이 갈등을 조기에 종결시키는 효과가 있었다. 반면에 놀이내용과 계획은 다른 범주와 달리 미리 선정되지 않은 놀이내용을 합의하여 전개해야 하는 추상적이고

복잡한 쟁점으로 자신이 처음 제안한 아이디어가 수용되지 않을 경우 이를 상대방에게 수용하도록 하는 이유제시나 다른 아이디어를 제안하는 전략이 효율적일 수 있다. Garvey(1993)에 의하면 유아들은 상상놀이에서 갈등을 해결하기 위해 직접적으로 반대를 표현하여 놀이 진행을 중단시키기보다 진행되는 놀이 구조 내에서 놀이를 지속적으로 진행하는 방향으로 갈등 해결을 유도한다고 보았다. 아래의 예에서와 같이 자신이 제안한 놀이내용을 아동 2가 거절하자 아동 1은 새로운 아이디어를 제시하여 아동 2가 수용하도록 하는 전략을 사용하였다.

아동 1 : 이제 애랑 애랑 결혼한다고.
아동 2 : 아니. (고개를 젓는다)
아동 1 : 그럼 좋은 수가 있다. 너는 이 사람이야.
이 사람이 결혼했다고 그러자.

본 연구에서 관찰된 에피소드 중 16차례 길게 지속된 갈등의 에피소드를 분석해보면 단순거부하기는 상대방에게 또 다른 거부를 불러오게 하며 갈등이 지속되다가 아동 1의 “이게 왕이야. 이 사람이 수염 갖고 있으니까.” 란 이유제시를 아동 2가 수용하면서 갈등이 종결되는 것을 볼 수 있다.

아동 1 : 보라색이 왕이야.
아동 2 : 아니야. 파란색이 왕이야.
아동 1 : 아니야.
아동 2 : 맞아.
아동 1 : 아니야.
아동 2 : 맞아.
(반복된 9차례 중략)
아동 1 : 아니야. 이게 왕이야. 이 사람이 수염 갖고 있으니까.

유아들은 가작화에 대한 공유된 이해를 구성하는 과정에서 상상놀이의 시나리오의 등장인물의 정서적 및 정서 상태에 대하여 이야기하였고(예: 그 사람들이 무서워. 왜냐하면 그 사람들은 괴물이 오고 있다고 생각했어. 그리고 공룡이 오고 있었어.) 자신의 제안을 상대방이 인식했음을 확인하고 이를 다시 알려주기 위해 사용하였다.(예: A/어떻게 되는지 알아? B/응. 어떻게 하는지 알지.) Dunn, Brown과 Beardsall(1991)은 유아의 정신세계에 대한 표현

은 자신과 타인의 정신 및 정서 상태에 대한 이해력을 반영해주는 것으로 보았다. 이를 기초로 볼 때 이러한 용어를 빈번하게 사용하는 유아들은 타인의 사고를 이해하고 타인의 관점에서 고려하는 능력이 발달된 유아들로 볼 수 있으며, 따라서 갈등 상황에서도 타인의 입장과 관심을 고려하는 긍정적이고 건설적인 방법을 더 많이 사용한다고 볼 수 있다. 또한, 유아들의 상상놀이와 갈등은 정신세계에 대한 이해를 발달시키는 맥락이며 아동이 습득한 정신세계의 이해를 표현하는 맥락으로 볼 수 있다. 그러나 이러한 결과는 상관관계의 분석으로 얻어진 것이므로 인과관계로 해석할 수는 없을 것이다.

상상놀이를 전개하는 과정에서 놀이를 시도하고 이를 지지해주는 의사소통 능력은 갈등 해결을 긍정적으로 하는 능력과 관련되어 있는 것으로 나타났다. 상대방의 질문에 대하여 반응해주고 요구한 정보를 제공하며 도움을 제공하는 전략은 놀이를 조화롭게 지속시키기 위한 필수적인 요소이며 이러한 과정에서 발생하는 갈등은 일찍 종결되는 것으로 볼 수 있다. Hartup과 Lauren(1993)에 의하면 갈등은 두 명의 또래 사이에서 발생하는 것이므로 갈등에 참여하는 두 아동의 관계에 따라 차이가 있다. 따라서 본 연구에서 유아들이 사용하는 지지적인 전략과 이 유제시와 같은 건설적인 해결방법은 놀이에 참여하는 유아의 조화로운 관계의 질을 나타내는 것으로도 볼 수 있을 것이다. Dunn과 Herrera (1997)는 상상의 세계를 공유하고, 협상하고 갈등을 타협하는 유아의 능력은 자신과 타인의 사고, 감정 및 의도와 같은 정신세계를 이해하는 능력과 관련성이 있다고 보았으며 본 연구 결과도 이를 지지해준다. 이상의 연구를 통해 볼 때 다음과 같은 결론을 내릴 수 있다. 첫째, 유아들은 가작화 놀이 과정에서 발생하는 갈등 쟁점을 내용에 따라서 효율적으로 해결할 수 있는 전략을 사용하였으며, 따라서 가작화 놀이는 아동들이 갈등을 체계적이고 유연하게 대처하는 사회적 기술을 배우는 맥락으로 볼 수 있다. 둘째, 아동들은 가작화 놀이과정에서 인지 및 정서와 같은 추상적인 정신세계에 대한 다양한 표현을 시도하여 자신과 타인의 정신세계에 대한 이해를 발달시킬 수 있으며,

타인의 사고와 의도를 이해하는 능력이 있는 아동은 타인의 견해와 필요를 고려하는 방법으로 갈등 해결을 시도할 수 있다. 셋째, 놀이를 시도하고 지지해주는 의사소통의 방법은 갈등을 원활하게 해결해주는 유능한 전략으로 놀이 상호작용에서 필수적인 요소이며, 갈등해결과 의사소통전략 사이의 이러한 관련성은 인과관계라기보다는 사회인지적 기술을 공유하는 관계로 볼 수 있을 것이다.

마지막으로 본 연구의 제한점과 후속연구를 위한 제언을 하면 다음과 같다. 본 연구는 중산층 가정의 유아들로 구성된 제한된 수의 유아만으로 얻어진 결과이므로 연구 결과를 일반화하는데 주의가 필요하다. 본 연구결과를 기초로 다음과 같은 후속 연구를 제안하고자 한다. 첫째, 선행 연구들은 유아의 성에 따라 또래 갈등 상황에 대처하기 위한 다른 관점을 갖고 있다고 보고해왔다. 남아는 공격적이고 적대적인 전략을 많이 채택하고 관계 지향적인 여아는 친사회적인 전략을 사용한다. 본 연구에서 상상놀이에서 갈등양상에 관련된 개인차의 변인으로 유아의 성 뿐만 아니라 언어 능력 및 사회경제적 배경과 같은 요인들의 영향을 규명해보는 연구가 필요하다. 둘째, 본 연구는 4, 5세 취학 전 유아만을 연구대상으로 하였기 때문에 연령별 발달적인 차이를 설명하지 못하였다. 따라서 다양한 연령을 포함한 연구 설계를 통하여 상상놀이에서의 갈등해결 및 의사소통 전략에서의 발달적인 추이를 밝혀보는 연구가 진행될 수 있을 것이다.

■ 참고문헌

- 김송이, 박경자(2001). 또래 지위와 친구관계에 따른 아동의 갈등 해결 방식. *아동학회지*, 22(2), 69-84.
- 김희진, 김지현(1997). 5세 유아간 갈등의 특성과 교사의 중재방식. *교육학연구*, 35(2), 241-262.
- 엄정례(1998). 유아의 또래간 갈등상황 분석. 중앙대학교 박사학위 청구논문.
- Black, B. (1992). Negotiating social pretend play: Communication differences related to social

- status and sex. *Merrill-Palmer Quarterly*, 38, 212-232.
- Bretherton, I., & Beeghly, M. (1982). Talking about internal states: The acquisition 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.
- Dunn, J. (1986). Pretend play in the family. In A. W. Gottfield & C. C. Brown(Eds.), *Play Interaction*. Lexington Books.
- Dunn, J. (1999). Theory of mind, emotion understanding, language, and family background: Individual differences and interrelations. *Child Development*, 70, 853-865.
- 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.
- Dunn, J. & Herrera, C. (1997). Conflict resolution with friends, siblings, and mothers.: A developmental perspective. *Aggressive Behavior*, 23, 343-357.
- Eisenberg, A., & Garvey, C. (1981). Children's use of verbal strategies in resolving conflicts. *Discourse Processes*, 4, 149-170.
- Farver, J. A., & Howes, C. (1993). Cultural differences in American and Mexican mother-child pretend play. *Merrill-Palmer Quarterly*, 39, 344-358.
- Garvey, C. (1993). Commentary. *Human Development*, 36, 235-240.
- Goncu, A. (1993). Development of intersubjectivity in social pretend play. *Human Development*, 36, 185-189.
- Haight, W. L. Wang, X. L., Fung, H.M. Williams, K., & Mintz, J. (1999). Universal, development, and variable aspects of young children's cross-cultural comparison of pretending at home. *Child Development*, 70, 1477-1488.
- Hartup, W. W. & Lauren, B. (1993). Conflict and context in peer relations. In C. Hart(Ed.), *Children on playgrounds*. Ithaca : SUNY Press.
- Howe, N., Rinald, C M., Jennings, M., & Petrakos, H. (2002). "No! The lambs can stand out because they got cozies.": Constructive and Destructive sibling conflict, pretend play, and social understanding. *Child Development*, 73, 1460-1473.
- Howes, C. (1992). *The collaborative construction of pretend*. Albany, NY: State University of New York Press.
- Hughes, C. & Dunn, J. (1998). "Pretend you didn't know" : Preschoolers' talk about mental states in pretend play. *Cognitive Development*, 12, 381-403.
- Laursen, B. & Hartup, W.W. (1989). The dynamics of preschool children's conflicts. *Merrill-Palmer Quarterly*, 35, 281-297.
- Putallaz, M. & Sheppard, B. H. (1992). Conflict management and social competence. In C. U. Shantz & W. W. Hartup(Eds.), *Conflict in child and adolescent development*. NY: Cambridge University.
- Rubin, K. H., Fein, G. G., & Vandenberg, B.(1983). Play. In E. M. Hetherington (Ed.) & P.H. Mussen (Series Ed.), *Handbook of child psychology*. Vol. 4: Socialization, personality, and social development. New York: Springer.
- Schwartzman, H. (1978). *Transformations: The anthropology of children's play*. New York: Plenum Press.
- Shantz, C. U. (1987). Conflicts between children. *Child Development*, 58, 283-305.

(2003년 6월 30일 접수, 2003년 10월 15일 채택)