

# 유아의 가작화 놀이에서 상위놀이전략에 대한 분석 연구\*

## An Analysis of Metaplay Strategies in Preschoolers' Social Pretend Play\*

가톨릭대학교 아동학과  
전임강사 신 유 림

Department of Child Studies, The Catholic University of Korea  
Full-time lecturer : Yoolim, Shin

### ◁ 목 차 ▷

I. 서론	IV. 논의
II. 연구방법	참고문헌
III. 연구결과	

### <Abstract>

This study examined young children's metaplay. 84 preschool subjects were videotaped as they engaged in pretend play with the same-aged peers. Dyads were identified as engaging in frequent or infrequent pretend play. Results showed that frequent pretend play dyads more engaged in request for clarification, and persuading than infrequent pretend dyads. Frequent pretend dyads were more likely to use disagreeing with reason and extending. It was concluded that developmentally useful interactions transpire outside of the pretend frame.

**주제어(Key Words):** 상위놀이(Metaplay), 사회적 가작화 놀이(Social Pretend Play), 놀이전략(Play Strategies)

### I. 서론

18개월에서 24개월경 유아들은 눈앞에 존재하지 않는 사물이나 상황을 마음에 떠올릴 수 있는 표상적 사고가 발달하면서 사물이나 상황을 상징적으로

전환시키는 초보적인 가작화 놀이를 시작하게 된다. 그 이후 가작화된 의미가 공유될 수 있음을 이해하는 능력과 더불어 놀이에 함께 참여하는 상대방과 가작화된 의미를 공유하는 능력이 발달하면서 유아들은 또래와 함께 사회적 가상놀이에 참여하게 된

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: 032-340-3487 Fax: 032-340-3485 E-mail:yoolim@catholic.ac.kr

\* 본 연구는 2003년도 가톨릭대학교 교비연구비의 지원으로 이루어졌음

다. 따라서 사회적 가작화 놀이는 가작화를 구성하는 메시지를 이해하고 이를 전달할 수 있는 능력이 발달하는 4세가 되어야 나타나게 된다(Howes, 1992; Rubin, Fein, & Vandenberg, 1983).

사회적 가작화 놀이는 다른 놀이 유형과 달리 또래와 놀이를 진행시키기 위한 다양한 사회적 요구가 필요하다. 유아들은 또래와 놀이의 각본과 주제에 대해서 끊임없이 의견을 교환하는 협상과정을 거쳐야 한다. 이러한 과정에서 갈등이 빈번하게 발생되며 이를 해결하고 놀이를 지속하기 위해 협상과 재협상이 필요하다(Black, 1992). 연구자들은 가작화 놀이와 유아의 사회성 발달 사이의 관련성에 대하여 일관적인 연구결과를 제시하였다. 즉, 사회적 가작화 놀이의 참여 빈도는 또래와의 협동성과 관련성이 있으며(Singer & Singer, 1990), 교사가 측정된 사회적 능력 및 또래의 수용도와 정적인 상관관계가 있었고(Connolly & Doyle, 1984), 걸음마기에 사회적 가작화 놀이에 참여하는 빈도는 유아기의 인기도와 사회적 능력을 예언해주었다(Howes, 1988).

그러나 이러한 기존 연구들은 대부분 놀이의 빈도라는 결과적인 측면에서 분석했으며, 놀이의 빈도에 따라 가작화 놀이가 진행되는 과정에 어떠한 차이가 있는지를 분석한 연구는 부족하다. Rubin(1980)은 사회적 가작화 놀이가 유아의 사회성 발달에 기여하는 직접적인 이유는 놀이과정 속에서 이루어지는 또래 사이의 사회적 상호작용 때문이라고 보았다. 국내외에서 진행된 관련 연구들을 보면 놀잇감의 구성성에 따라 사회적 극놀이에서 상호주관성을 분석한 엄정애(2002)의 연구와 놀이의 진행과정에서의 의사소통 전략에 따라 주도적-추종적 놀이스타일을 살펴본 신유림(1995)의 연구가 있으며, 사회적 가작화 놀이의 참여 빈도가 다른 두 집단의 협상 수준을 비교한 Howe, Petrakos와 Rinaldi(1998)연구 등 소수의 연구만이 진행되어져 왔다.

따라서 본 연구의 첫 번째 목적은 가작화 놀이의 참여와 가작화 놀이 진행과정의 관련성을 살펴봄으로써 가작화 놀이의 참여라는 결과적인 측면뿐만

아니라 놀이가 진행되는 과정의 분석을 통해 가작화 놀이에 참여 수준에 따라 놀이과정에서 사용하는 전략에 어떠한 차이가 있는지를 알아보는 것이다. 이를 통하여 사회적 가작화 놀이와 유아의 사회성 발달사이의 관련성에 대한 메커니즘을 규명해볼 수 있을 것이다.

학자들은 사회적 가작화 놀이가 구성되는 상호작용 과정에 대한 모델을 제시해왔다. Garvey와 Berndt(1987)는 3-5세 아동들을 대상으로 가작화 놀이를 구성하는 과정을 분석하여 가작화 상태를 알려주는 다음의 5가지 전략을 제시하였다: 가작화 거절, 실행, 상위의사소통 행동, 준비 행동, 가작화 전환에 대한 기술. Garvey와 Berndt(1987)는 유아들이 놀이를 시도 또는 종결하는 표현이나 상대방의 가작화 전환을 수용하거나 거절하는 표현을 거의 사용하지 않으며, 이것은 유아들 사이에 가작화된 표상에 대한 동의를 반영한다고 보았다.

유아들의 놀이에서 나누는 대화를 microsociolinguistic기법을 사용하여 분석한 Corsaro(1986)는 가작화 놀이의 즉흥적인 특성으로 인하여 유아들은 상대방에게 놀이의 의미를 지속적으로 알려 주어야 하며, 따라서 가작화를 상징하는 준언어적 단서(paralinguistic cues), 상호작용을 구조화시키는 반복하기(repetition) 및 상대방의 말을 확장하는 의미적 연결(semantic tying)과 같은 의사소통전략을 사용한다고 보았다.

Howes와 Unger(1992)는 사회적 가작화 놀이에서 유아들이 사용하는 전략의 효율성을 상대방으로부터 반응을 요구하는가의 여부와 상대방의 가작화 행동에 의존한 반응인가의 여부로 구분하였다. 그 결과, 모방하기 및 자신의 행동을 기술하기와 같은 전략보다 타인의 행동 기술하기, 지시하기 및 협상하기와 같이 상대방의 가작화 행동에 의존적이며 반응을 유도하는 전략이 사회적 가작화 놀이를 전개시키는데 더욱 효과적이라고 보았다.

Giffin(1984)은 유아들의 31개 놀이 에피소드를 분석하여 놀이 구조 안에서 일어나는 상위의사소통은 놀이의 대화 중에 내재되어 있으며 놀이 구조 밖에서 일어나는 의사소통은 놀이의 틀을 깨고 협상하

는 것으로 구분하였다. Giffin(1984)은 구조안(within-frame)과 구조밖(out-of-frame)의 연속선상에서 다음과 같은 상위사소통전략을 제시하였다: 실행, 대화, 강조하기, 이야기 전개하기, 내재적 가작화 구성하기, 가작화 제안하기.

Trawick-Smith(1998)는 이상의 학자들이 제안한 상호작용 과정의 모델들을 평가하며 놀이의 기능적 및 구조적인 측면에서 공통점이 있으나 놀이의 시도와 반응에 대한 구분이 모호하며, 놀이행위 자체와 놀이 밖에서 놀이에 대하여 생각하고 의사소통하는 행위인 상위놀이(metaplay)와의 구분이 없이 혼재되어 있다고 지적하고 상위놀이전략을 제시하였다. 이 상위놀이전략에서는 놀이를 시도와 반응전략으로 구분하고 각 전략은 사회적 또는 상징적 기능에 따라 하위유형으로 범주화하였다. Trawick-Smith(1998)는 3, 4, 5세 아동을 대상으로 상위놀이 전략의 발달적 경향을 살펴본 결과, 발달에 따라 이러한 전략의 빈도 및 수준에 차이가 있는 것으로 나타났다. Neves(1998)와 Pratt(1998)는 이러한 상위놀이전략이 유아의 사회적 가작화 놀이를 이해하는 다른 시각을 제공해준다고 평가하였으나 이는 아직 가설적인 단계가 있으며, 경험적으로 입증한 연구는 아직 부족하다. 따라서 본 연구의 두 번째 목적으로 Trawick-Smith(1998)가 제안한 상위놀이전략을 기초로 하여 유아들의 가작화 놀이를 분석하고, 유아들이 사용하는 상위놀이전략에 대한 경험적인 연구결과를 제시하고자 한다.

Trawick-Smith(1998)는 상위 놀이시도 전략 중 설득하기는 타인의 행동에 영향을 주는데 효과적이며, 사회적 기술을 요구하는 수준 높은 전략으로 보았다. 놀이를 질적으로 분석한 연구 결과에 의하면 유아의 놀이 집단에서 친사회적인 리더들은 비공격적이며 언어를 매개로 한 설득전략을 통해 또래에게 영향력을 미친다고 보았다(Trawick-Smith, 1988; Levin & Rubin, 1982). 따라서 본 연구에서는 상위 놀이의 시도전략 중 설득하기 전략의 하위 유형의 분석을 통해 이러한 전략의 효율성을 분석하고자 한다.

이러한 연구 목적 하에 설정된 연구문제는 다음

과 같다.

첫째, 사회적 가작화 놀이의 참여빈도에 따라 상위놀이 시도전략에 차이가 있는가?

둘째, 상위놀이 시도전략 중 설득하기는 어떤 유형이 있는가?

셋째, 사회적 가작화 놀이의 참여빈도에 따라 상위놀이 반응전략에 차이가 있는가?

## II. 연구방법

### 1. 연구대상

본 연구의 대상은 미국 중서부 지역의 백인계 중산층이 거주하는 도시에 위치한 day care center 한 곳에서 표집되었다. 연구대상 유아들은 남아 40명과 여아 44명 총 84명으로 구성되었다. 유아의 연령의 범위는 46개월에서 52개월이며 평균 연령은 48개월이었다. 연구대상의 일반적 특성은 다음과 같다. 아버지 학력은 고등학교 졸업이 33.6%, 전문대, 대학 및 대학원 졸업이 66.4%로 나타났다. 아버지의 직업은 서비스와 판매직은 30.6%, 사무직은 41.7%, 전문직이 27.7%로 나타났다. 어머니의 학력은 고등학교 졸업이 35.2%, 전문대, 대학 및 대학원 졸업이 64.8%로 나타났다. 어머니의 직업은 서비스와 판매직은 37.2%, 사무직은 42.3%이었으며 전문직은 20.5%로 나타났다. Day care center는 오전 8시 30분에서 오후 5시 30분까지 종일반 프로그램으로 운영되고 있었으며 교사 대 아동의 비율은 1 : 7이며 학급당 유아의 수는 12명에서 18명 정도였다.

### 2. 연구절차

연구대상 유아들에게 같은 반 유아들 중 함께 놀고 싶은 유아를 한 명 지명하도록 한 후 지명된 유아와 함께 어린이집의 빈 교실에서 놀이가 관찰되었다. 유아들에게 관찰자는 비디오 카메라를 찍는 이유를 미리 설명해주었으며 본 촬영 전에 자유롭게 놀이감에 대하여 탐색해보는 시간을 5분 정도

제공해주었다. 예비조사 과정에서 유아들이 흥미를 보이고 상상놀이의 진행을 촉진시키는 Fisher-Price 회사에서 생산한 '동화의 성' 놀잇감이 제공되었고 성모형 말, 공룡, 침대, 의자, 마차와 같은 소품들과 왕, 여왕, 공주, 왕자와 같은 작은 인형으로 구성되어 있다. 이 놀잇감은 생산된 지 오래되고 관찰 당시 판매가 중단되어 연구 대상 유아들 모두에게 처음 접하는 놀잇감이므로 가작과 놀이에 영향을 줄 수 있는 놀잇감의 친밀성 변인을 효과적으로 통제할 수 있었다.

유아들이 놀잇감으로 노는 장면이 1회 20분 동안 비디오 카메라로 녹화되었다. 녹화된 테이프는 영어를 모국어로 하는 연구 보조자들에 의해 유아들이 나눈 대화 및 비언어적인 행동 모두가 전사되었고 전사된 자료는 본 연구자에 의해 재검토되었다. 전사된 자료는 놀이의 에피소드와 차례를 단위로 분석되었다. 에피소드는 두 명의 유아가 공통된 주제나 내용 하에 시작과 종결로 구성된 연속적 상호작용으로 정의된다(Farver, 1992). 에피소드는 한 유아가 사물, 행동 및 감정상태에 대해 말할 때 시작되며, 상대방 유아가 다른 주제나 내용의 이야기로 전환하거나 놀이가 중단되는 경우 종결된다(Farver, 1992). 차례란 한 유아가 상대방이 언어적 및 비언어적으로 반응하기 전에 하는 말과 행동으로 정의된다. 따라서 각 차례는 행동(act)을 포함하게 되며 행동은 상대방에게 생각을 표현하는 대화 단위이다(Howe, Petrakos, & Rinaldi, 1998).

아동의 놀이 상호작용에서 나타나는 사회적 가작화 놀이는 에피소드를 단위로 하여 코딩되었다. 유아의 사회적 가작화 놀이는 Howes(1988)가 개발한

또래놀이척도(Peer Play Scale)를 사용하여 분석되었다. Howes(1988)는 유아의 사회적 상호작용의 복잡성 및 상호작용의 보완적이고 상호적 정도에 사회적 가작화 놀이를 단순 사회적 상상놀이, 연합 상상놀이 및 협동 상상놀이의 세 가지로 분류하였고 하위 유형 별 정의는 <표 1>과 같다.

상상놀이의 시도 및 반응전략은 차례를 단위로 분석되었으며 Trawick-Smith(1998)가 제안한 상위놀이 행동에 대한 분류를 기초로 가작화 놀이의 시도 및 반응의 하위 유형이 코딩되었다. 놀이 시도하기는 아동이 새로운 가작화 행동을 시작하거나 놀이 주제와 관계있는 대화 및 신체적 상호작용에 또래와 함께 참여하기 위해 진행중인 가작화 놀이를 시작하는 행동으로 정의된다. 시도하기 전략의 하위범주별 정의와 예는 <표 2>에 제시되어 있다.

가작화 놀이 반응하기는 상대방의 놀이와 관련된 말이나 행동에 언어적 또는 행동적으로 반응하는 것으로 정의되며, 상대방의 놀이시도 후에 빈번하게 나타나고 아래의 예와 같이 놀이시도의 반응에 대한 후속 반응으로 나타날 수 있다. 놀이 반응하기의 5가지 하위범주별 정의 및 예는 <표 3>과 같다.

아동 1 : Let's pretend he's a guard. (시도) 아동 2  
: No, he's a prince. (반응)  
아동 1 : Yeah, he's a prince. (반응)

### 3. 자료분석

본 연구에서는 연구 대상인 유아의 쌍을 분석단위로 하였다. 사회적 가작화놀이의 하위 유형별 에

<표 1> 사회적 가작화 놀이의 하위 유형

유형	정의
단순 사회적 상상 놀이	유아들이 상호작용하며 상상놀이에 함께 참여하지만 놀이대본이나 역할이 없다
연합 상상 놀이	유아들이 단순사회놀이에 참여하며 놀이대본이 있으나 상호보완적인 역할(예: 교사와 학생, 엄마와 아기)이 없다
협동 상상 놀이	유아들이 놀이의 대본을 기초로 보완적인 역할을 수행하며 역할이 분명하게 이름 붙여지지 않아도, 유아의 행동으로 역할이 표현될 수 있다 (예: 두 명의 유아가 엄마와 아빠의 역할을 흉내내며 인형을 함께 목욕시킨다)

<표 2> 놀이시도 전략의 하위 유형별 정의 및 예

놀이시도전략	정의 및 예
가작화 전환 기술하기	자신이나 사물 및 상황을 가작화 전환하여 기술하기 I'm the hero.
가작화 진행행동 기술하기	자신이나 상대방의 가작화 행동에 대하여 이야기하기 We're shooting them, I'm baking the pies
명료화 요구하기	가작화 행동의 의미에 대하여 명료화를 요구하는 질문하기 Are you gonna fight?
등장인물의 내적상태 표현	가작화 인물의 정서 및 인지상태에 대한 기술하기 He can remember that he made this. They are all hiding cause they are all scared.
설득하기	상대방을 가작화 행동에 참여시키거나 자신의 제안을 수용하도록 하기 I'm gonna put all you people in jail, okay?
주의요구하기	자신의 제안이나 행동에 대하여 상대의 주의를 집중시키기 Hey, I'm sitting on something, a bed.

<표 3> 놀이반응 전략의 하위 유형별 정의 및 예

놀이반응전략	정의 및 예
단순거절하기 무시하기	상대방의 가작화 시도에 대하여 거부하거나 반응하지 않고 A: Can I go on that ride with you? B: No way.
이유제시하여 거절하기	상대방의 가작화 시도에 반대한 이유를 제시하여 거부하기 A: Let's get inside everybody. Let's get inside. B: No, cause it's a trap, it's a trap. You're in, it's falling in.
동의하기	상대방의 가작화 제안을 수용하거나 상대의 말을 모방하거나 또는 반복하기 A: They kissed each other. The dragon kissed horse. B: Yeah.
확장하기	상대방이 표현한 알 차례에서 새로운 생각과 정보를 연결하기 A: The king is on the horse. B: And he walks over there, and he gets in the trap.
정보제공하기	상대방의 질문에 대한 대답을 통해 정보를 제공하기 A: Where's the doorbell? B: Doorbell's on this side.

피소드의 평균 빈도를 보면 단순 사회적 상상놀이는 6.60(SD= 3.14), 연합 상상놀이는 4.70(SD= 2.21) 협동 상상놀이는 3.70(SD= 2.46)으로 총 사회적 가작화 놀이의 평균 에피소드의 수는 15회였다. 사회적 가작화 놀이의 참여빈도의 평균을 기준으로 집단을 분류하여 집단간의 차이를 비교한 Howe, Rinaldi, Ennings, & Petrakos(2002)와 Howe, Petrakos와 Rinaldi(1998) 연구를 근거로 본 연구는 사회적

가작화 놀이의 평균 이상에 속하는 아동 40명 20쌍을 고집단으로 분류하고 44명 22쌍을 저집단으로 분류하였다.

고집단의 남녀 아동의 구성을 보면 여아-여아는 8쌍, 남아-남아는 8쌍, 여아-남아는 4쌍으로 나타났다. 저집단의 경우 여아-여아는 9쌍, 남아-남아는 8쌍이었고 여아-남아는 5쌍으로 구성되었다. 코딩된 자료는 전체 차례에 대한 각 놀이시도 및 반응전략

〈표 4〉 고/저집단에 따른 놀이시도전략의 차이

놀이시도전략	고집단		저집단		t점수
	M	SD	M	SD	
가작화 전환 기술하기	.260	.265	.242	.037	1.024
진행행동 기술하기	.357	.124	.338	.121	1.380
명료화 요구하기	.080	.058	.001	.003	4.061*
내적상태 표현하기	.015	.068	.012	.025	0.173
설득하기	.198	.198	.018	.025	2.688*
주의요구하기	.051	.032	.009	.015	3.036**

\* p&lt;.05 \*\*p&lt;.01

의 하위 범주 별 비율점수를 산출하였다.

연구문제 1은 산출된 자료를 기초로 사회적 가작화 놀이 참여 빈도의 고/저집단에 따른 6가지 놀이 시도 전략에서의 차이를 알아보기 위해 t 검증을 실시하였다. 연구문제 2는 설득하기의 하위유형별로 범주화하여 빈도 및 %가 계산되었다. 연구문제 3은 산출된 자료를 기초로 사회적 가작화 놀이 참여 빈도의 고/저집단에 따른 5가지 놀이반응 전략에서의 차이를 알아보기 위해 t 검증을 실시하였다.

채점자간의 신뢰도를 계산하기 위해 6쌍의 유아들을 무선 표집하여 전사 내용을 본 연구자와 아동학을 전공한 대학원생의 코딩결과를 비교하여 Kappa Coefficient가 계산되었다. 채점자 사이의 일치도는 사회적 가작화 놀이는 .90, 놀이시도전략은 .92, 놀이반응전략은 .94로 나타났다.

### III. 연구결과

사회적 가작화 놀이의 참여 빈도를 고/저 집단에 따라 분류하여 집단에 따라 시도전략에 차이가 있는지를 알아본 결과는 표 4와 같다. 〈표 4〉에 의하면 명료화 요구하기(t=4.061, p<.05), 설득하기(t=2.688, p<.05) 및 주의요구하기(t=3.036, p<.01)에서 사회적 가작화의 참여 빈도에 따라 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났다. 즉, 사회적 가작화에 빈번하게 참여하는 유아들이 위의 놀이시도 전략을 더욱 빈번하게 사용하였다. 그러나 가작화 전환 기술하기, 가

〈표 5〉 설득하기 전략의 하위유형

유형	제안하기	부가의문문	직접요구하기
빈도(%)	30(62.5%)	10(20.8%)	8(16.6%)

작화 행동 기술하기 및 내적상태 표현하기에서는 두 집단 사이에 차이가 없었다.

유아들이 가작화 놀이과정에서 상대유아를 상상 놀이에 참여시키기 위해 사용한 설득하기 전략의 빈도는 총 48개였으며 이를 하위 유형별로 분석한 결과에 의하면 제안하기, 부가 의문문 사용하기, 직접요구하기/의무형 조동사 사용하기의 세 가지 유형으로 범주화되었으며 각 유형 별 빈도 및 %는 〈표 5〉와 같다.

첫 번째 제안하기는 아래 제시된 사례와 같이 "Let's", "pretend"와 같이 상대방에게 가작화 계획을 권유하는 형식으로 표현되었으며, 전체 설득전략의 62.5%로 나타났다.

아동 1: Pretend they are so scared and they scream.

아동 2: You're on the ground. This is my other horse.

아동 1: Let's put them back in the jail.

아동 2: And this is the jail, too. Put all the kings in there but not the princess. let's put him in the jail.

또한 상대방의 동의를 구하는 부가의문문 형식을

<표 6> 고/저집단에 따른 놀이반응전략의 차이

놀이반응전략	고집단		저집단		t점수
	M	SD	M	SD	
단순거절하기	.012	.020	.003	.007	1.034
이유제시 거절하기	.035	.045	.003	.007	2.128*
동의하기	.009	.021	.008	.014	1.146
확장하기	.048	.079	.000	.000	2.498*
정보제공하기	.048	.043	.043	.007	1.298

\* p<.05

사용하여 표현되는 경우는 20.8%로 나타났다.

아동 1: Now that man gets into fight with him.  
Now the dragon doesn't get me, right?

아동 2 : Right.

세 번째 설득전략의 유형은 직접요구하기 전략으로 have to와 must와 같은 의무형 조동사를 사용하는 경우와 명령문의 형식으로 상대방에게 가작화 행동을 직접요구하는 유형으로 15%로 나타났다.

아동 1: I'm trapped in this door. Help me out!

아동 2: I'm the hero, I'll help you out.

아동 1: You have to help him the king.

사회적 가작화 놀이의 고/저집단의 반응전략을 비교해 본 결과는 표 6에 제시되어 있다. <표 6>에 의하면 이유 제시하여 거부하기(t=2.218, p<.05)와 확장하기(t=2.498, p<.05)에서 유의미한 차이가 나타났으며 즉, 사회적 가작화 놀이에 빈번하게 참여하는 아동들이 이러한 전략을 빈번하게 사용하는 것으로 나타났다. 그러나 단순거부하기, 동의하기 및 정보제공하기 전략에서는 두 집단 사이에 차이가 발견되지 않았다.

#### IV. 논의

본 연구는 Trawick-Smith(1998)가 제안한 상위놀이를 기초로 사회적 가작화 놀이의 빈도에 따라 놀이 상호과정에서 사용하는 전략에 어떠한 차이가

있는지를 살펴보고 이러한 전략이 사회적 가작화 놀이의 진행과정에서 어떻게 사용되는지 놀이에피소드 분석을 통해 알아보았다. 본 연구에서 나타난 결과를 논의하면 다음과 같다. 본 연구대상인 4, 5세 아동들은 가작화 놀이 구조 밖에서 다양한 전략을 사용하여 놀이를 시도하고 이러한 놀이 시도에 반응하면서 가작화 놀이를 적극적으로 구성하였다. 사회적 가작화 놀이에 참여하는 빈도가 다른 두 집단을 비교해보았을 때, 참여빈도와 같은 양적인 측면에서 뿐만 아니라 놀이진행과정의 측면에 차이가 있었으며, 이것은 놀이상대와 의사소통하고 협상하는 능력에 기인된다고 볼 수 있다.

또래와 함께 사회적 가작화 놀이에 참여하기 위해선 가작화 수행을 위한 표상적인 사고능력의 발달과 더불어 놀이상대에게 가작화 내용인 비현실적인 상징적인 의미를 상대에게 전달하고 이를 이해시키는 능력이 요구된다(Howes, 1992). 빈번하게 사회적 가작화 놀이에 참여하는 유아쌍은 상대에게 놀이제안을 수용하도록 효과적인 다양한 설득 전략을 사용하는 것으로 나타났다. 아래의 예에서 보듯이 Let's pretend 또는 Let's say와 같은 제안하기는 새로운 가작화 에피소드가 시작된다는 메시지를 상대에게 전달해주며 놀이 시나리오가 전개될 수 있는 기반을 제공해주는 전략이다. 상대아동은 이러한 놀이 제안에 대하여 시나리오를 연결해서 공유된 지식에 기초한 사회적 가작화 놀이가 구성되었다.

아동 1: Pretend she went in jail. Pretend that she became bad person.

아동 2: Yeah, stay right there.

Garvey(1987)는 유아들이 가작화 놀이의 의사소통전략을 분석한 연구에서 부가의문문은 자신의 놀이제안을 수용하도록 하는데 효과적인 전략으로 보았으며 본 연구에서도 아래의 예와 같은 부가의문문의 사용이 관찰되었다.

아동 1: This horse is gonna lead to way, okay?

아동 2: Yeah, they are going.

또한 유아들은 have to, need to, must와 같은 의무 조동사를 빈번하게 사용하였으며 이러한 결과는 영어를 사용하는 유아들의 상상놀이를 분석하여 가작화 놀이 대화에서 조동사가 높은 빈도로 나타났다고 보고한 Dunn과 Dale(1984) 및 Garvey(1987)의 연구와 동일한 결과이다. 아래의 사례와 같이 아동 2는 한 차례 내에서 직접적인 요구와 더불어 부가의문문 등 4회의 설득전략을 사용하여 상대방에게 자신의 제안에 대하여 동의를 구하는 것을 볼 수 있었다.

아동 1: Two bad guys. First the horsey.

아동 2: First my horsey. Yours has to go that stairs, You need to go over there and use that stairs. You need to use the other way to use that stairs, okay?

아동 1: Okay.

이러한 결과를 통해서 볼 때 사회적 가작화 놀이는 유아들이 또래를 설득하고 자신의 요구를 관철시켜보는 경험의 장을 의미한다. 또한, 사회적 가작화 놀이는 차별화된 의사소통기술이 요구되는 활동으로 이러한 전략을 효과적으로 사용하는 유아들이 사회적 상상놀이에 빈번히 참여한다고 볼 수 있을 것이다.

사회적 가작화 놀이의 빈도가 높은 유아쌍은 상징적인 전환을 기술하는 전략을 사용하기 직전에 상대의 주의를 얻기 위해 주의 전환하기 전략을 사용하였는데 아래 제시된 사례와 같이 Hey, Look, I have an idea, you know what 등으로 주의를 전환하

였다. Farver(1992)는 2세에서 5세 아동을 대상으로 상상놀이 의사소통전략에서 발달적 차이를 살펴본 연구에서 이러한 주의전환하기 전략은 주로 2세의 어린 유아들이 사용하는 단순한 전략이라고 보고하였다. 즉, 이러한 전략은 단순하나 최소한의 노력으로 자신의 놀이제안에 대하여 상대와 공유하기 위한 효과적인 전략으로 볼 수 있다.

아동 1: Hey, you know what, he's bad thing.

This guy is the bad thing.

놀이상호작용을 분석한 결과 놀이 시도전략 중 명료화 요구하기는 다음과 같은 두 가지 유형으로 구분될 수 있다. 첫째는 아래의 예와 같이 단순하게 정보를 요청하고 이에 대하여 정보를 제공하는 것으로 종결된다.

아동 1: Where's the doorbell?

아동 2: Doorbell's on this side.

두 번째는 보다 복잡한 형식으로 질문을 받는 청자 입장을 조망하는 능력이 요구되는 유형이다. 즉, 질문하는 유아는 상대방부터 정보를 얻기 위해 상대가 아는 것과 모르는 것을 고려하여 원하는 정보를 얻기 위한 최적의 접근법을 사용하게 된다. Trawick-Smith(1998)에 의하면 이러한 전략은 기술하기보다 더욱 수준이 높은 것으로 유아들은 상대방이 자신의 상징적 사고를 이해하는 지를 우선 결정해야하고, 그 다음 필요한 정보를 정확하게 전달하는 내용으로 질문을 구성해야 한다. 아래 제시된 사례와 같이 이러한 질문은 상대로 하여금 대답을 하는 과정에서 자연스럽게 새로운 놀이 내용이 첨가되면서 놀이 에피소드가 확장되는 기능을 하였다.

아동 1: How can you get me out of here?

아동 2: I'm the hero so I'll get you out as fast as I could.

두 집단 모두 놀이시도와 반응전략의 빈도를 비교해 보면 반응전략이 시도하기 전략보다 빈도가 낮은 것으로 나타났다. 이러한 결과는 두 가지로 해석될 수 있을 것이다. 첫째, 유아들은 시도전략에 대



하여 모두 반응하기보다 반응이 없는 경우도 있었다. 둘째, 아래의 사례에서 보는 것과 같이 시도전략은 여러 행동의 단위로 구성되지만 반응전략을 상대적으로 단순하거나 단일행동으로 구성되는 경우가 많았다.

아동 1 : Here's the bad guy. Here's the bad guy.  
Here's the dragon coming. Me and the dragon are friends, right?

아동 2 : Yeah.

대부분의 놀이 시도에 대한 반응은 단순하지만 놀이에 빈번하게 참여하는 유아쌍의 경우 반대의견에 대하여 단순하게 거부하기보다는 이유를 제시하여 거부하는 전략을 더 빈번하게 사용하는 것으로 나타났다. Hazen, Black과 Flerning-Johnson(1984)은 연구에서 이러한 전략을 외교적인 거절 전략이라고 보고 사회적 능력이 높은 유아들에게서 발견되는 것으로 보았다.

아동 1 : Hey, you know what, he's the bad thing.  
This guy is the bad thing.

아동 2 : Nu-uh, he's the guarder. He guards place.  
That one needs to go, that goes in jail.

Black(1992)은 유아의 사회적 지위에 따른 가작화 놀이의 의사소통전략을 비교한 연구에서 확장하기 전략은 거부아 집단 무시아 집단에 비해 인기가 집단에 속한 유아들이 사용하는 전략으로 보았다. 본 연구에서 가작화 놀이에 참여 빈도가 높은 유아쌍은 확장하기 전략을 빈번하게 사용하였으며, 이는 상대방의 제안을 우선 수용하고 앞 차례에서 표현된 상대방의 의견에 새로운 놀이 정보나 계획을 첨가하여 이를 더욱 정교한 시나리오로 확장시키는 기능을 하였다.

아동 1 : They're going hunting. They're going hunting for that bad person.

아동 2 : Yeah, they're going hunting for that bad, bad person.

아동 1 : Yeah, he's in the lead. The horsey is

gonna lead the way.

이상의 연구를 통해 볼 때 다음과 같은 결론을 내릴 수 있다. 사회적 가작화 놀이의 빈도가 높은 유아쌍은 참여 빈도가 낮은 유아 쌍에 비해 효율적인 상위놀이전략을 사용한다고 볼 수 있다. 이러한 전략은 자신의 놀이에 대한 아이디어를 표현하고 상대방에게 이를 이해시키며, 상대의 의견을 수용하여 지속적으로 사회적 가작화 놀이를 구성하는데 필수적인 전략이다. 또한, 본 연구의 결과는 Trawick-Smith(1998)가 제안한 가설적인 단계의 상위놀이전략에 대한 경험적인 자료로 볼 수 있으며, 이러한 전략은 유아의 가작화 놀이를 심도있게 분석하고, 놀이의 시도의 반응의 구분을 통해 놀이가 구성되는 역동적인 과정을 이해하는 시각을 제공한다.

본 연구의 제한점과 후속연구를 위한 제언을 하면 다음과 같다. 첫째, 본 연구는 2명의 유아쌍을 단위로 분석이 이루어졌으므로 각 유아의 놀이수준에서 개인차가 미칠 수 있는 영향에 대한 정보는 제공하지 못하였다. 따라서 놀이수준이 다른 유아 쌍과 놀이 수준이 유사한 유아의 유아 쌍을 대상으로 상위놀이전략을 비교해보는 후속 연구가 요구된다. 또한 가작화 놀이의 수준에 따라 사용되는 상위놀이전략을 비교해보는 연구가 진행될 수 있을 것이다.

둘째, 본 연구는 미국의 백인계 중산층 가정의 유아들로 구성된 제한된 수의 유아만으로 얻어진 결과이므로 다른 문화권이나 사회적 계층에 연구결과를 일반화하는데 주의가 필요하다. 비교 문화적인 관점에서 연구한 결과에 따르면 문화적인 배경과 놀이에 대한 문화적 기대에 따라 가작화 놀이의 참여 빈도, 놀이 주제 및 의사소통전략에 차이가 있으므로(Farver, Kim, & Lee, 1995) 우리 나라 유아를 대상으로 한 연구가 시도되어야 할 것이다.

셋째, 본 연구는 자연스러운 활동실내의 연구가 아닌 구조적인 상황 하에서 관찰된 연구이므로 연구 결과를 일반화하는데 주의가 요망된다. 따라서 유아들의 가작화 놀이가 빈번하게 발생하는 소꿉영역이나 쌓기놀이영역을 중심으로 자연발생적인 놀이에 대한 연구가 필요하다.

넷째, 상상놀이가 조화되기 위해선 놀이의 각본에 대한 공통된 지식이 필요하다(Nelson & Seidman, 1984). Garvey(1990)에 의하면 놀이주제로 엄마-아빠와 같은 가족역할놀이나 생일파티와 같은 일상적인 주제가 빈번하게 등장하며, 이러한 주제들은 각본을 위한 순서, 역할수행 및 배경에 대하여 유아들이 쉽게 공유할 수 있다. 반면에 이러한 일상적인 주제와 달리 환상적인 주제인 경우 상위놀이전략의 필요성이 상대적으로 높을 것이다. 따라서 놀이의 주제에 따른 유아의 상위놀이전략을 비교해보는 연구가 추후로 진행될 수 있을 것이다.

## ■ 참고문헌

- 신유림. (1995). 유아의 상상놀이에서 주도적-추종적 놀이스타일에 대한 연구. *유아교육연구*, 15(2), 23-36.
- 엄정애. (2002). 놀잇감의 구조성이 사회적 극놀이에 서 나타나는 유아의 상호주관성에 미치는 영향. *유아교육연구*, 22(1), 195-215.
- Black, B. (1992). Negotiating social pretend play: Communication differences related to social status and sex. *Merrill-Palmer Quarterly*, 38, 212-232.
- Connolly, J. A., & Doyle, A. B. (1984). Relation of social fantasy play to social competence in preschoolers. *Developmental Psychology*, 20, 797-806.
- Corsaro, W. A. (1986). Discourse processes within peer culture: From a constructivist to an interpretative approach to childhood socialization. In O. Adler (Eds.), *Play: Anthropological perspectives*. New York: JAI Press.
- Dunn, J., & Dale, D. (1984). I a daddy: Two-year old collaboration in joint pretend with a sibling and with a mother. In I. Bretherton (Ed.), *Symbolic play. The development of social understanding* New York: Academic Press.
- Farver, J. (1992). Communicating shared meaning in social pretend play. *Early Childhood Research Quarterly*, 7, 501-516.
- Farver, J., Kim, Y., & Lee, Y. (1995). Cultural differences in Korean-and Anglo-American preschoolers' social interaction and play behavior. *Child Development*, 66, 1088-1099.
- Garvey, C. (1987). The language of social pretend play. *Developmental Review*, 9, 364-382.
- Garvey, C. (1990). *Play*. Cambridge: Harvard University Press.
- Garvey, C., & Berndt, R. (1987). *Organization of pretend play*. Paper presented at the annual meeting of the American Psychological Association.
- Giffin, H. (1984). The coordination of meaning in the creation of shared make-believe reality. In I. Bretherton (Ed.), *Symbolic play: The development of social understanding*. New York: Academic Press.
- Hazen, N., Black, B., & Fleming-Johnson, F. (1984). Social acceptance: Strategies children use and how teachers can help learn them. *Young Children*, 39, 26-36.
- Howe, N., Rinaldi, C. M., Jennings, M., & Petrakos, H. (2002). "No! The lambs can stay out because they got cozies": Constructive and destructive sibling conflict, pretend play, and social understanding. *Child Development*, 73, 1460-1473.
- Howe, N., Petrakos, H., & Rinaldi, C. M. (1998). "All the sheep are dead. He murdered them": Sibling pretense, negotiation, internal state language, and relationship quality. *Child Development*, 69, 182-191.
- Howes, C. (1988). *Peer interaction in young children*. Monograph of the Society for Research in Child Development, 53.
- Howes, C. (1992). *The collaborative construction of*

- pretend*. State University of New York Press.
- Howes, C., & Unger, O. (1992). Collaborative construction of social pretend play between toddler-age partners. *The collaborative construction of pretend*. State University of New York Press.
- Nelson, K., & Seidman, S. (1984). Playing with scripts. In I. Bretherton (Ed.), *Symbolic play: The development of social understanding*. New York: Academic Press.
- Neves, P. (1998). Re: A Qualitative Analysis of metaplay in the preschool years, by Dr. Jeffrey Tawick-Smith. *Early Childhood Research Quarterly*, 13, 457-458.
- Pratt, A. (1998). Re: A Qualitative Analysis of metaplay in the preschool years, by Dr. Jeffrey Trawick-Smith. *Early Childhood Research Quarterly*, 13, 453-455.
- Rubin, K. (1980). Fantasy play: Its role in the development of social skills and social cognition. In K. Rubin (Ed.), *Children's play: New directions for child development*, 9. Sanfrancisco, CA: Jessey-Bass.
- 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: Wiley.
- Singer, D. G., & Singer, J. L. (1990). *The house of make-believe*. Harvard University Press.
- Trawick-Smith, J. (1998). A Qualitative analysis of metaplay in the preschool years. *Early Childhood Research Quarterly*, 13, 433-452.

(2003년 8월 30일 접수, 2003년 11월 25일 채택)