

초기 가상놀이의 상징화 수준과 표상적 사고에 관한 연구

Symbolic Levels of Early Pretense and Representational Thinking

김 영 심*
Kim, Young Shim
이 종 희**
Lee, Jong Hee

Abstract

The present study examined the symbolic levels of early pretense in 67 children from 19 to 48 months of age. Subjects were selected from 3 non-profit, play oriented daycare centers. Children were observed during free play. Age and sex differences were examined with 2-way ANOVA performed on case analyses of individual children.

Results showed that the symbolic level of pretense increased with age, but no significant sex differences were found. Some children below 2 years of age showed high levels of symbolic play, presenting the possibility of high levels of representational thinking from this early age.

Key Words : 가상놀이(pretend play), 상징화 수준(symbolic level), 표상적 사고(representational thinking)

※ 접수 접수 2003년 6월 30일, 채택 2003년 7월 22일

* 교신저자 : 동덕여자대학교 BK21 박사후 과정 연구원, E-mail : youngsim823@hanmail.net

** 동덕여자대학교 아동학과 부교수(BK21 참여교수)

I. 서론

놀이를 연구하는 여러 학자들(김정희, 1993; Garvey, 1977; Gowen, 1995; Fein, 1981; Frost & Klein, 1979; Manning & Sharp, 1977; Milar, 1974; Nicolich, 1977; Salt & Johnson, 1974; Singer, 1973; Smilansky, 1968)은 가상놀이(pretend play)에 대하여 다양한 정의를 내리고 있다. 그러나 일반적으로 가상놀이는 보이지 않는 대상을 표상하거나, 시간·공간·역할 및 사물을 실제와 다르게 변형하는 놀이라는 의미로 이해된다. 즉 가상놀이는 어떤 것으로 다른 것을 나타내는 의도와 행동이 포함된 놀이로서 목적보다 수단이 강조되고, 사고의 융통성이 관련되며(Rubin, Fein, & Vandenberg, 1983), 상대방을 속이고자 하는 이면의 동기 없이 유쾌하게 서로의 의사를 전달하고 이해하는 가운데 행하는 놀이이다(Leslie, 1994). 가상놀이를 의미하는 다른 용어로는 상징놀이(symbolic play), 상상놀이(imaginative play), 환상놀이(fantasy play), 가작화 놀이(make-believe play), 극놀이(dramatic play) 등 여러 가지가 있지만 모두 '그대로가 아닌(non-literal)', '~인체 하는(simulative)', '마치~인양 하는(as-if)' 놀이 행동을 의미하기 위해서 사용되는 용어들이다.

가상놀이의 발달에 대하여는 학자들마다 주장하는 바가 다르다. 가상놀이 연구에 있어서 대표적인 학자인 Piaget(1962)는 영·유아의 놀이를 연구함으로써 언어와 사고의 기초를 이루는 내적 세계에 대한 이해를 얻을 수 있음을 보여주었다. 그는 아동의 상징적 표상능력이야말로 언어에 대한 인지적 관점을 형성하는 전조가 된다고 하였다. 즉 표상능력의 발달에 따라 가상놀이도 나타나고 언어도 출현하게 되는데, 가상놀이는 생후 15개월경에 단독놀이 형태로 처

음 나타나서 2세에서 4세까지 발달하다가 5세 이후에는 쇠퇴하는 단계적인 변화과정을 거친다고 하였다. Piaget는 이러한 가상놀이의 발달과정을 탈맥락화, 자기-타인 변형화, 사물대체, 사회적 상징화 또는 집단적 변형화의 네 단계로 설명하였다. 첫 단계인 탈맥락화는 현재의 상황이나 맥락에서 벗어난 가상적 놀이 행동을 말한다. 두 번째로 자기-타인 변형화는 타인을 향한 가상행동을 표출하는 경우로 인형이나 타인에게 먹이는 척 하는 행동을 예로 들 수 있다. 세 번째인 사물대체는 어떤 사물로 다른 것을 나타내는 것을 말한다. 마지막 단계인 사회적 상징화 또는 집단적 변형화는 놀이에 어느 정도의 순서가 생기며, 현실에 대한 정확한 모방과 함께 역할이 분화되고 공유된 상징주의가 출현하는 단계를 뜻한다.

이와 같은 Piaget의 가상놀이 발달단계는 가상놀이의 변화과정을 이해하는데 있어서 중요한 기초가 되었다. Piaget의 가상놀이 발달 단계는 또한 가상놀이의 수준을 세분하기 위한 목적으로 적용되어, 가상놀이의 수준을 구체적으로 파악하기 위한 도구나 이론 체계 개발의 근거가 되었다. Rubin, Fein과 Vandenberg(1983)는 Piaget의 가상놀이 발달단계에 근거하여 가상놀이의 변화과정을 탈맥락적 행동, 자기-타인 관계 연출, 대상물 대체, 계열적 조합 등 네 단계로 설명하였다. 이와 유사하게 McCune(1995)은 표상놀이의 변화를 전상징놀이에서부터 위계적 가상놀이에 이르는 다섯 수준으로 나누었다.

가상놀이 발달수준에 관한 이와 같은 초기의 분석기준들은 가상놀이의 인지적 가치를 부각시켰을 뿐 아니라, 가상놀이를 심층적으로 연구할 수 있는 틀을 제공하였다. 그러나 이러한

기존의 분석들은 2세를 전후로 하여 나타나는 초기 가상놀이에 대해서는 한·두개의 단계만으로 상징화 수준을 평가한 정도여서 어린 유아들이 나타내는 가상놀이를 세분화하여 살펴볼 수 없는 문제점을 가지고 있다.

한편, 90년대에 오면서 놀이 연구자들은 가상놀이를 좀 더 미시적으로 분석할 수 있는 방법들을 제시하였다. 예를 들어, Gowen(1995)은 가상놀이의 발달에 대한 대부분의 연구가 일률적으로 Piaget의 상징놀이 발달단계를 모델로 하고 있다고 비판하면서 선행연구들(Nicolich, 1977; Fenson & Ramsay, 1980; Belsky & Most, 1981; Belsky, Garduque, & Hrnecir, 1984)을 종합적으로 고찰하여 가상놀이의 상징화 단계를 '전 가상놀이'에서 '계획'에 이르는 9개 수준으로 세분화하였다. Damast, Tamis-LeMonda, Bornstein(1996)도 영아의 상징놀이를 '자기를 향한 상징화'에서부터 '감정이입' 단계까지 18수준으로 분류하였다. Westby(2000)도 일반 어린이집의 영아와 3, 4세 유아, 그리고 유치원과 초등학교 특수교육에 참여하는 장애아 관찰에 근거하여 가상놀이 발달 단계를 탈맥락화, 주제, 조직, 자기-타인 관계, 언어기능 등의 4개 차원에서 각 차원마다 여러 단계로 구분하여 제시하였다. Haight와 Miller(1993)는 실재사물, 대체사물, 모조품, 구성물, 놀이 세팅과 의상 등의 하위 가상화 범주로 분류하여 발달 단계를 기술하고 있다.

이러한 학자들의 분류는 기존의 분류 기준에 비하여 영유아의 가상놀이를 더욱 상세히 구분할 수 있는 체계이다. 그러나 각각의 체계는 여전히 문제점을 갖고 있다. 예를 들어, Gowen의 기준에는 제시되지 않은 분류단계가 있으며, 분류단계의 배열 순서에 있어서도 문제점이 발견된다. 즉 자기 가상이나 타인 가상의 경우, 일회적인 가상행동과 3회 이상의 연속적인 가상

행동을 분류할 수 있는 기준은 제시되어 있으나, 연속 횟수가 2회인 가상행동은 어느 단계로 분석해야 하는지가 모호하다. 아울러, 6단계부터 9단계까지의 높은 수준들의 배열 순서가 실제의 가상놀이 발달 단계를 적절하게 반영하고 있는지에 대해서도 의문이 제기될 수 있다. 왜냐하면 예를 들어 유아가 장난감 인형을 살아있는 것처럼 하여 자신이 하는 활동이 인형의 활동인 것처럼 놀이하는 경우가 Gowen의 체계에서는 9단계 중 6단계로 평가되지만, McCune(1995)의 체계에서는 가장 상위 수준인 5단계로 분류되기 때문이다. 그런가하면 Damast, Tamis-LeMonda, Bornstein(1996)의 체계는 영아의 상징놀이를 필요 이상으로 구분하는 문제점 때문에 오히려 통합될 필요성을 보여준다. 예를 들면, 이들의 체계에서는 생물을 향한 상징화와 무생물을 향한 상징화를 구분하여 전자를 후자에 비해 낮은 수준의 상징화인 것으로 분류하고 있으나 이러한 두 가지 유형의 상징화는 어린 유아의 놀이 맥락 속에서 동시에 출현하곤 하기 때문에 그 둘 간의 수준을 구분한다는 것이 적절하지 않다. 또한 영·유아들의 가상놀이 수준을 다면적으로 분류한 Westby(2000)의 분석체계도 놀이를 지나치게 분절시킴으로서 놀이의 상징적, 표상적 측면을 통합적으로 판단하는 것을 불가능하게 하는 문제가 있다. 예를 들어, 유아는 모조 놀이감을 가지고 비행기 놀이를 하면서 자신의 역할을 변형하여 조종사가 되기도 하고 승무원이 되기도 하며, 동시에 역할에 따라 말투를 다르게 변형 하기도 한다. 이와 같은 경우를 Westby의 체계에 의해서 분석하면, 분류 차원별로 가상놀이 수준이 모두 다르게 나타나는 문제가 발생한다.

이상과 같이 학자들의 가상놀이 분류체계는 영아의 초기 가상놀이를 세분화할 수 있을 만

큼 구체적이지 못한 면이 있는가 하면, 너무 세분화된 체계는 놀이 맥락 속에 통합되어 있는 여러 가지 행동을 종합하여 그 수준을 판단하기 어려운 점이 있다. 따라서 선행연구에서 제시된 가상놀이 상징화 수준 체계들을 적절하게 재조직할 필요가 있다.

한편, 선행연구자들은 가상놀이가 2세경에 나타나고, 연령이 증가함에 따라 가상 행동이 점차 정교해지고 분산되며, 가상의 내용은 구체적이면서도 논리적으로 통합되는 방향으로 발달한다는 점에는 일치된 주장을 하고 있으나, 초기에 나타나는 가상행동을 어떤 성격의 인지적 행동으로 보느냐 하는 점에 대해서는 서로 다른 주장을 펼치고 있다. 이견의 한 편을 주장하는 대표적인 학자인 Leslie(1987, 1994, 2001)는 영유아가 가상놀이를 할 때 특수하고도 고차원적인 인지과정이 뒤따른다고 하여 가상놀이를 고차원적인 인지 능력의 출현이나 획득을 반영해 주는 것으로 보았고 더 나아가서 초표상적(metarepresentational) 활동으로 보았다. 즉 영아들이 2세 경에 가상놀이를 할 수 있게 되는 것은 A라는 실체를 B로 생각하고 있는 놀이 파트너의 내적인 표상을 정신적 상태로서 이해할 수 있게 되었기 때문이라는 것이다. 그러나 이와 상반된 견해를 주장하는 Lillard(1993)는 유아들이 4세 이전까지는 표현된 것(signified)과 표현한 것(signifier)간의 관계를 이해하지 못하므로 진정한 의미에서 정신적 표상을 할 수 있는 것이 아니라고 역설하면서 초기 가상놀이는 초표상적이지 아니라는 관점을 제시한다.

가상놀이에 관한 이제까지의 국·내외 연구들(문현주, 1996; 임은숙, 2001; Haight & Miller, 1993; Lillard, 1993; Watson, 1999)은 가상놀이의 발달 과정을 밝히는 것에 주된 관심을 두어온 반면, 가상놀이가 본질적으로 상징화에

관련되는지 여부에 대해서는 크게 주목하지 않았다. 또한 영아를 연구대상에 포함시키지 않았다거나, 영아들을 대상으로 한 연구라도 가정에서 이루어지는 영아와 엄마와의 놀이를 개인보고(self-report) 형식으로 살펴본 경우가 대부분이어서 어린 유아들의 상징화 능력을 다양한 사회적 국면에서 검토한 노력은 미비하였다.

이러한 문제점들에 기초하여 본 연구자는 2세 이전의 영아를 연구대상에 포함하여 영·유아의 가상놀이를 심도 있게 분석하고자 하였다. 특히, 어린 유아들의 가상놀이를 분석하기 위한 체계로, 기존의 여러 가상놀이 분석체계가 지닌 장점을 취하고, 단점을 보완하여 새로운 분석 체계를 구성·적용해 보고자 하였다. 또한 가정이 아닌 기관의 다양한 놀이 상황에서 자연스럽게 발생하는 가상행동을 관찰함으로써 보다 폭넓게 영·유아의 가상놀이 행동을 관찰하고자 하였다.

따라서 본 연구에서는 19개월에서 48개월까지의 영·유아를 6개월 단위로 5개 집단으로 나누어 가상놀이의 평균 상징화 수준이 연령에 따라 어떻게 변화하는지를 살펴보고, 연령집단에 따른 상징화 수준의 범위 양상을 분석하고자 한다. 또한 어린 연령에서 높은 상징화 수준을 나타내는 사례들을 면밀히 분석하여 초기 가상놀이의 인지적 특성과 가치를 구체적으로 규명해보고자 한다.

이상과 같은 연구의 필요성과 목적에 따라 연구문제를 제기하면 다음과 같다.

1. 영·유아가 표출하는 가상놀이의 평균 상징화 수준은 연령에 따라 어떻게 변화하는가?
2. 영·유아가 표출하는 가상놀이의 상징화 수준 범위는 연령에 따라 어떻게 변화하는가?
3. 어린 연령에서 높은 수준의 가상놀이를 보여주는 사례는 어떤 표상적 특성을 나타내는가?

II. 연구방법

1. 연구대상

본 연구의 대상은 서울에 위치한 3곳의 민간 어린이집 영아반과 유아반에 재원중인 19개월부터 48개월까지의 영·유아 67명이었다. 연구대상 영유아가 재원중인 어린이집은 중류층 주거지역에 위치한 대기업 산하의 종일제 보육기관이었다. 이들 기관의 보육프로그램은 기업의 관련 본부가 지향하는 바에 따른 놀이 중심 프로그램이었다. 연구대상 영·유아를 담당하는 교사들은 4년제 대학에서 유아교육 관련학과를 졸업한 경력 2년 이상의 교사 12명이었다.

대상 영·유아의 연령 및 성별 분포는 <표 1>과 같다.

<표 1> 연구대상의 분포

연령	성별	인원	소계	평균개월	표준편차
19 - 24개월	남	9	17	21.24	1.52
	여	8			
25 - 30개월	남	10	17	27.65	1.46
	여	7			
31 - 36개월	남	7	14	34.64	1.65
	여	7			
37 - 42개월	남	6	11	39.27	1.56
	여	5			
43 - 48개월	남	2	8	44.88	.64
	여	6			
전체	남	34	67	31.23	8.10
	여	33			

2. 연구도구

영·유아가 표출하는 가상놀이의 상징화 수준을 측정하기 위해 본 연구자가 기존의 선행연구

들과 예비관찰에 기초하여 가상놀이 상징화 수준 분류기준을 구성하였다. 즉 McCune(1995)이 제시한 가상놀이 수준의 순서적인 측면, Gowen(1995)이 분류한 상징놀이 발달 단계의 세분화된 측면, 그리고 Damast, Tamis-LeMonda, Bornstein(1996)이 적용한 영아 상징놀이 수준의 세분화된 측면을 통합하였다. 아울러 본 연구의 예비 조사결과, Haight와 Miller(1993)의 연구에서 사용된 가상놀이의 하위 범주들을 분석기준에 고려하는 것이 적절한 것으로 판단되어 이들 연구자들이 제시한 범주들을 포함시켰다. 이렇게 하여 새로 구성된 가상놀이 분류체계는 <표 2>와 같이 총 12단계였다. 여기에서 1단계 이후의 모든 단계는 이전 단계를 포함하는 수준의 상징화 단계이다. 연구자는 본 분류체계에 대하여 유아교육 전문가로부터 내용타당도를 검증 받았다. 그 후 예비관찰을 다시 실시하여 이를 적용해본 결과, 재구성된 분류체계가 영·유아의 가상놀이 분석에 적절한 것으로 평가되어 본 관찰에서도 적용하기로 하였다. 가상놀이 수준 분석에 대한 관찰자간 신뢰도는 .919였다.

3. 연구절차

1) 예비조사

본 연구에서는 두 차례의 예비조사가 실행되었다. 첫 번째 예비조사에서는 본 자료수집에 적절한 시간대, 물리적 영역, 놀이형태(개별, 집단) 등을 알아보고자 2001년 12월 18일부터 21일까지 하루에 4시간씩 어린이집 놀이방에서의 다양한 상황을 관찰하고 촬영하였다. 그 결과 영·유아의 가상놀이가 가장 활발히 나타나는 시간은 오전 시간임을 확인할 수 있었다.

〈표 2〉 본 연구를 위하여 재구성된 가상놀이 발달단계

본 연구에서 재구성된 가상놀이 발달 단계	특 징	예 시
1단계 : 전 가상놀이	가상행동과 비슷한 행동을 하고 있지만 정말로 가상놀이를 하고 있는지 알 수 없다.	컵을 입에 대거나, 빗을 머리에 잠깐 댄다.
2단계 : 단순한 자기가상	가상행동이 자신에게 향해있다.	컵을 들고 먹는 것처럼 하거나, 잠자는 것 처럼 한다.
3단계 : 단순한 대처	어떤 물건을 일반적으로 사용하는 방법 과는 다른 방법으로 사용한다.	점토를 초콜릿이라 부른다. 레고 블록으로 케익을 만든다.
4단계 : 단순한 타인가상	가상행동이 자신에서 타인으로 향해있 다. 다른 사람의 역할을 흉내낸다	“난 아빠야”. 인형에게 “안녕”이라고 말한 다. “어흥”하며 호랑이 흉내를 낸다.
5단계 : 단순한 가상이 반복되는 가상	단일한 가상행동을 계속 반복하거나 몇 개의 독립된 가상행동을 계속한다,	비누로 자신의 머리를 문지르다가 다른 아 동의 머리도 문지른다.
6단계 : 단순한 이야기가 있는 가상	2개의 도식을 사용하여 가상놀이를 한 다.	빈 로션병 뚜껑을 열어 손에 로션을 덜어내 고 두 손으로 얼굴에 바르는 것처럼 한다.
7단계 : 상상적 사물이나 상태가 포함된 가상	현존하지 않는 사람, 동물, 사물 등이 존재하는 것처럼 행동한다. 상상적인 상태나 감정을 표현한다.	“배가 아파요”, “어디 아프세요?”, 실제로 상대방과 전화하는 것처럼 전화를 귀에 대 고 계속 이야기한다. 가게 놀이 시 실제로 돈이 있는 것처럼 손으로 돈을 건넨다.
8단계 : 가상에 필요한 표상물을 만들어 하는 가상	여러 가지 재료로 구성물을 만들어 가 상놀이를 한다.	벽돌블록으로 기차를 만들어 자동차 놀이 를 한다. 블록으로 성을 쌓는다.
9단계 : 연속적 이야기가 있는 가상	3개 이상의 도식을 사용하여 가상놀이 를 한다.	칭진기로 진찰을 하고 주사를 놓고 약을 준다.
10단계 : 계획만 언급되고 추후 행동이 없는 가상	놀이에 대한 계획만 있고 그 이상의 놀 이는 진행되지 않는다.	“나 수박 먹을 거예요”, “병원놀이하자”고 계획만 하고 그 이상의 구체적인 놀이가 없다.
11단계 : 계획과 추후 행동이 있는 가상	계획에 의한 정교한 가상놀이를 한다.	“우리 병원놀이하자”라고 이야기를 한 뒤 역할을 정하여 놀이를 지속한다.
12단계 : 다양한 역할 바꾸기가 포함된 가상	인형이나 대체물을 사용하여 그들이 스 스로 행동하는 것처럼 움직인다. 여러 인물의 역할을 혼자서 바꿔가면서 한 다.	인형의 손으로 머리를 비비면서 “아가 머리 가 간지럽대요”한다. 색종이를 바닥에 깔아 놓고 어린이들이라고 한 뒤 선생님 역할을 했다가 여러 어린이 역할을 하기도 한다.

또한 영·유아들의 놀이는 주로 혼자서 하는 놀이였으므로 전체 영아를 시간표집법 형식으로 관찰하기 보다는 개별영아의 가상놀이를 사견표집 형식으로 녹화하는 방법이 적절하겠다는 결론을 얻었다.

두 번째 예비조사에서는 본 연구에서 사용할 가상놀이 상징화 수준 분석체계의 적절성을 알아보기로 2002년 1월 4일부터 12일까지 5명의 영·유아들을 대상으로 오전 9시 20분부터 10시 10분까지 매일 50분간 자유놀이 상황을 촬영

영하고 분석하였다. 그 결과 본 연구자가 재구성한 가상놀이 상징화 수준 분석체계가 적용하기에 타당하다는 결론을 얻었다.

2) 본조사

본조사는 2002년 6월 19일부터 2002년 8월 30일까지 10주에 걸쳐 매주 5일간 오전 9시 30분부터 10시까지 실시되었다. 본 연구자와 아동학 석사학위를 취득한 보조 연구자가 3곳의 어린이집을 방문하여 각 유아 당 30분씩 자유놀이 상황을 녹화하였다. 연구자는 놀이 촬영이 영·유아들의 일상적인 놀이에 최소한의 영향만을 줄 정도로 익숙해졌다고 판단되면 바로 촬영에 들어갔다. 대상 영·유아들의 촬영 순서는 미리 정하지 않고 가상놀이에 진입한 영·유아 중 한 명을 우선으로 선정하여 촬영하고, 다음 촬영에서는 나머지 유아들 중 놀이에 참여하는 한 명을 선정하는 방법을 반복함으로써 진행하였다. 촬영과 동시에 녹음기로 녹취도 하였으며, 필요한 경우 놀이상황을 연구자가 직접 기록하기도 하였다. 한 영·유아 당 30분씩 67명의 영·유아를 관찰하여 총 2,010분간 이들의 놀이를 촬영하였다.

4. 자료분석

1) 초기 가상놀이의 평균 상징화 수준 분석
연구자는 우선 본 연구에서 수집한 촬영내용 중 가상놀이에 해당되는 부분을 전사(transcribe)하였다. 각 영·유아의 가상놀이 프로토콜(protocol)에서 놀이 주제가 바뀔 때를 하나의 에피소드로 하여, 앞서 제시한 <표 2>의 가상놀이 발달단계 기준에 따라 분석하였다. SPSS WIN 10.0 프로그램으로 연령 및 성에 따른 평균 상징화 수준을 산출하였고, 이원변량분석과 Tukey HSD 사후 검증을 실시하여 집단간 평균 상징화 수준 차이를 검증하였다.

2) 초기 가상놀이의 상징화 수준 범위
어린 연령에서 표출 가능한 가상놀이의 상징화 수준 범위를 알아보기로 box-plot을 통하여 가상놀이의 최고·최저 수준을 분석하였다.

3) 초기 가상놀이의 사례 분석
어린 연령 집단에서 높은 수준의 상징화를 표출하는 영아들의 사례를 추출하여 가상화의 내용과 표상적 사고의 수준을 살펴보았다.

Ⅲ. 연구결과

1. 가상놀이에서의 평균 상징화 수준

각 영·유아의 가상놀이 에피소드(총 395개)를 본 연구자가 재구성한 가상놀이 상징화 수준 분석 기준에 따라 1단계에서 12단계로 분석하였다. 전반적으로 연령이 증가할수록 남아들은 가상놀이 수준이 높아지는 경향을 나타냈고 여아들은 어린 세 집단에서만 놀이 수준이 높아지는

경향을 보였다. 연령과 성별에 따른 초기 가상놀이의 상징화 수준 평균과 표준편차는 <표 3>과 같다.

이와 같은 상징화 수준 평균이 연령과 성별에 따라 유의한 차이가 있는지 알아보기 위하여 이원변량분석을 실시한 결과, 연령에 따른 차이가 유의한 것으로 나타났다($F=24.531$, $df=4$, $p<.001$). Tukey HSD 사후 검증에 의하면, 1집단

〈표 3〉 연령과 성별에 따른 가상놀이의 상징화 수준 평균과 표준편차

연령	남아(n=34)		여아(n=33)		전체(N=67)	
	평균	표준편차	평균	표준편차	평균	표준편차
19-24개월(n=17)	4.45	1.64	4.30	2.05	4.77	5.04
25-30개월(n=17)	4.75	2.26	6.50	2.30	5.35	2.41
31-36개월(n=14)	6.80	2.48	7.86	2.72	7.21	2.61
37-42개월(n=11)	6.93	2.62	7.25	2.85	7.10	2.72
43-48개월(n=8)	9.33	.57	6.96	2.89	7.17	2.84
전체(N=67)	5.79	2.55	6.08	2.85	6.07	3.67

(19-24개월)은 2집단(25-30개월), 3집단(31-36개월), 4집단(37-42개월), 5집단(43-48개월) 보다, 그리고 2집단(25-30개월)은 3집단, 4집단(37-42개월), 5집단(43-48개월) 보다 놀이 수준이 낮게 나타났다. 한편, 성별에 따라서는 가상놀이의 상징화 수준에 유의한 차이가 없는 것으로 나타났으나($F=.109, df=1, p>.05$), 연령과 성별의 상호작용 효과는 있는 것으로 나타났다($F=2.983, df=4 p<.05$). 즉 남아들은 연령이 높아질수록 놀이 수준이 지속적으로 높아지는 것으로 나타났지만, 여아들은 어린 세 집단에서만 연령에 따라 놀이 수준이 높아지는 경향을 보였다. 연령과 성별에 따른 초기 가상놀이의 상징화 수준 이원변량분석 결과는 <표 4>와 같다.

〈표 4〉 연령과 성별에 따른 초기 가상놀이의 상징화 수준 이원변량분석 결과

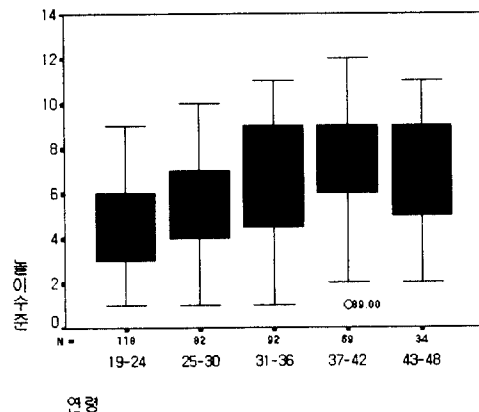
변량원	자승화	자유도	평균자승화	F	사후검정
연령	562.422	4	140.606	24.531***	1<2, 3, 4, 5 2<3, 4, 5
성별	.624	1	.624	.109	
연령×성별	68.383	4	17.096	2.983*	
전체	19917.000	395			

* $p<.05$ *** $p<.001$.

1=19-24개월, 2=25-30개월, 3=31-36개월, 4=37-42개월, 5=43-48개월.

2. 가상놀이의 상징화 수준 범위 분석

연령집단별 상징화 수준의 범위를 알아보기 위하여 box-plot을 통하여 가상놀이의 최고·최저 수준을 분석한 결과, 1집단(19-24개월)은 1-9단계, 2집단(25-30개월)은 1-10단계, 3집단(31-36개월)은 1-11단계, 4집단(37-42개월)은 1-12단계, 5집단(43-48개월)은 2-11단계를 나타냈다. box-plot안의 box는 각 연령집단별 놀이 에피소드의 50%에 해당되는 놀이수준을 의미하고, box안의 굵은 선은 백분위 50인 놀이수준을 의미한다. 그리고 N은 놀이 에피소드 수를 나타내는 것이다. 즉 1집단(19-24개월)의 영아들은 전체 118개 에피소드의 50%를 3-6수준의 가상놀이를 표출하였고, 또한 50%에 해당하는 놀이 에피소드가 4수준으로 표출되었다는 것이다. 한편, 4집단(37-42개월)에 속해 있는 숫자 89는 전체 395개의 에피소드 중 89번째에 해당하는 에피소드의 놀이수준을 나타내는 것이지만 전체 경향에서 동떨어진 외곽치(outlier)였으므로 SPSS 분석에서 자동으로 제외시켰음을 의미하는 것이다.



〈그림 1〉 연령 집단별 가상놀이 상징화 수준 범위

이와 같은 가상놀이 상징화 수준의 범위 양상은 연령이 높아질수록 놀이 수준이 높아지고 있음을 다시 한번 보여준다. 이는 본 연구에서 적용된 분석 기준의 타당성을 입증해 주는 결과로 해석할 수 있다. 범위에 관련된 이러한 결과는 또한 평균 놀이 수준이 낮은 어린 연령 집단에서도 높은 수준의 상징화 단계가 표출되었음을 나타내므로 어린 연령에서도 높은 수준의 표상적 사고가 가능함을 시사한다.

3. 가상놀이 사례 분석

어린 연령에서 나타나는 높은 수준의 상징화를 구체적으로 살펴보기 위하여 사례분석을 실

시한 결과, 36개월 이하의 어린 연령에서도 높은 수준의 상징화가 가능함을 알 수 있었다. <표 5>에서 제시된 바와 같이 평균 가상놀이 수준이 6.5 이어서 자신이 속한 연령집단(31-36개월)의 놀이 수준 평균인 7.2보다 낮은 수준의 놀이를 하는 것으로 평가된 유아라도 구체적인 놀이 양상은 3단계에서 11단계까지의 다양한 수준을 보여주고 있다.

36개월인 이 유아는 놀이 에피소드에서 3단계, 4단계, 5단계의 가상놀이를 1회씩, 7단계의 가상놀이를 2회, 그리고 9단계와 11단계의 가상놀이를 각 1회씩 표출하였다. 이와 같이 영·유아들은 자신이 속한 연령집단의 평균 놀이 수준과는 별개로 각 개인별로는 다양한 수준의

<표 5> 가상놀이 상징화 수준 사례

박수경(가명) : 여아, 36개월	
가 상 행 등	발 달 단 계
소꿉영역에서 후라이팬에 모형 음식을 넣고 뚜껑을 닫아 냉장고로 가져가서 넣는다. 소꿉테이블 위에 있는 과일을 집어 들고 냉장고에 넣는다.	5단계 : 단순한 가상이 반복되는 가상
소꿉영역으로 가서 청진기를 귀에 꽂는다 청진기가 떨어지자 교사에게 가서 “이거 잘 안돼요!” 한다. 교사가 청진기를 잘 꽂아준다.	4단계 : 단순한 타인가상
옆에 있는 친구에게 “이거 약이야” 하며 빈 통을 준다.	3단계 : 단순한 대치
친구가 다가오자 “아퍼요?” 하고 물어본다. 청진기를 만지고 있다가 친구에게 “많이 아프다구요?” 하자 친구가 “응” 한다.	7단계 : 상상적 사물이나 상태가 포함된 가상
독서영역에서 책을 정리한다. 책 두 권을 들고 블록영역에 있는 교사에게 주면서 “요 책 내일 보내주세요” 하자, 교사가 “다 보고 내일 수경이한테 갖다 줘요?” 하자 수경이가 “네” 하며 독서영역으로 돌아온다. 책을 여러권 들고 다시 블록영역에 있는 교사와 친구들에게로 가서 “이것도 빌려줄래요!” 하며 책을 준다. 잠시 후 블록영역으로 와서 “다 봤어요?” 하자, 교사가 “아직 안 봤어요. 이제 불려고 그래요. 내가 다 보고 내일 갖다 줄게요” 한다. 잠시 후 다시 와서 “다 봤어요? 이제 가지고 가야 되요!” 하며 책을 가지고 독서영역으로 가서 정리를 한다.	11단계 : 계획과 추후 행동이 있는 가상
소꿉영역 조리대에 앉아서 물건을 팔고 있는 홍주에게 가서 “얼마예요? 포도 얼마예요?” 하자 홍주가 “이천원이에요” 한다. 주머니에서 돈을 꺼내 주는 것처럼 하며 “여기 있어요” 한다.	9단계 : 연속적 이야기기 있는 가상
놀이집 안에서 전화를 한다. “어 오랜만이다. 나 너 보고 싶은데” 하며 전화를 끊고는 다시 전화를 건다.	7단계 : 상상적 사물이나 상태가 포함된 가상

<표 6> 어린 연령에서 높은 상징화 수준을 보이는 영아의 가상놀이 예 1

이지선(가명) : 여아, 20개월		
가 상 행 동	분석을 위한 놀이행동 정리	발 달 단 계
모형 당근을 먹는 것처럼 하더니 "매워! 매워!" 하며 얼굴을 찡그리며 "물! 물!" 한다. 옆에 있던 성민이가 컵을 주자 컵을 들고 마시는 것처럼 한 뒤 "아 시원해!" 한다.	① 실제크기의 모형 당근을 먹는 것처럼 한다. ② "매워!" 라고 하면서 당근이 매운 것 인양 상징화 한다. ③ 물을 달라고 친구에게 요청한다. ④ 친구가 빈 컵을 주자 빈 컵을 받아서 물을 마시는 것처럼 한다. ⑤ "아 시원해!" 라고 하면서 시원한 물을 마시는 것처럼 상징화 한다.	9단계 : 연속적 이야기가 있는 가상

<표 7> 어린 연령에서 높은 상징화 수준을 보이는 영아의 가상놀이 예 2

안서린(가명) : 여아, 20개월		
가 상 행 동	분석을 위한 놀이행동 정리	발 달 단 계
소꿉영역으로 가서 무엇인가를 찾더니 뒤집개(수저)를 들고 쌓기 영역으로 온다. 레고블록으로 만든 케익을 뒤집개로 자르는 것처럼 한다. 뒤집개로 자른 케익 조각을 교사에게 준다.	① 소꿉영역으로 가서 뒤집개를 들고 쌓기 영역으로 온다. ② 레고블록을 케익 인양 가상화 하고, 뒤집개를 칼 인양 가상화 하여 칼로 케익을 자른다. ③ 블록조각을 케익 자른 것으로 가상화 하여 교사에게 준다.	9단계 : 연속적 이야기가 있는 가상

단계를 보여주고 있다.

어린 연령에서 높은 상징화 수준을 보이는 다른 사례들을 살펴보면 다음과 같다.

<표 6>, <표 7>, <표 8>의 세 영아는 평균 놀이수준이 각각 4.7, 4.2, 4.6 단계로 평균 상징화에 있어서는 그들이 속해 있는 연령집단의 평균(4.78 단계)과 비슷한 수준을 보였다. 그러나 <표 6>의 영아는 놀이 에피소드 중 9단계에 해당하는 놀이 에피소드를 4회나 표출하였고, <표 7>의 영아도 9단계에 해당하는 놀이

에피소드를 1회 보여주었다. <표 8>의 영아는 6단계 이상에 해당하는 놀이 에피소드를 5회 표출하였는데, 그 중 8단계에 해당하는 놀이 에피소드가 1회 포함되어 있었다.

또 다른 예로 가상놀이의 평균 상징화 수준과 최고 상징화 수준이 모두 높은 영아의 사례를 살펴보면 <표 9>와 같다. <표 9>의 영아는 평균 놀이수준이 5.3단계로 이 영아가 속해 있는 연령집단의 평균인 4.4보다 높은 수준을 보였다. 이 영아의 놀이에는 6단계와 7단계에 해

<표 8> 어린 연령에서 높은 상징화 수준을 보이는 영아의 가상놀이 예 3

이혜원(가명) : 여아, 23개월		
가 상 행 동	분석을 위한 놀이행동 정리	발 달 단 계
블록으로 생일 케익을 만든다. 포크로 케익을 찍어 교사에게 먹여준다.	① 생일 축하 놀이를 하기 위해 블록으로 케익을 만든다. ② 블록을 케익인 것처럼 가상화하여 포크로 찍어 교사에게 먹여준다.	8단계 : 가상에 필요한 표상물을 만들어 하는 가상

〈표 9〉 어린 연령에서 평균 상징화 수준과 최고 상징화 수준이 높은 영아의 가상놀이 예 1

이혁주(가명) : 남아, 23개월		
가 상 행 동	분석을 위한 놀이행동 정리	발 달 단 계
<p>소꿉영역으로 가서 냄비 안에 모형 물고기를 넣는다. 소금통을 냄비 안의 물고기에게 뿌린다. 뚜껑을 닫고 냄비를 들고 조리대로 가서 조리대 위에 올려놓고 불을 켜다. 냄비를 들고 소꿉 테이블에 올려놓고 소꿉 선반에서 수저를 가져와 먹는 것처럼 한다.</p>	<p>① 모형 물고기를 진짜 물고기인양 가상화하여 냄비에 넣는다. ② 비어있는 소금통으로 양념하는 것처럼 가상화하여 물고기에게 뿌린다. ③ 뚜껑을 닫고 불을 켜서 끓이는 것처럼 한다. ④ 요리가 다된 것처럼 가상화 한다. ⑤ 수저로 물고기 요리를 먹는 것처럼 한다.</p>	<p>9단계 : 연속적 이야기가 있는 가상</p>

당하는 놀이 에피소드가 각 2회와 1회 나타났고, <표 9>에 묘사된 것처럼 9단계에 해당하는 놀이 에피소드가 1회 있었다. 이러한 사례들은

영·유아들이 나타내는 상징화 수준의 다양성과 어린 연령에서 높은 수준의 상징화가 가능함을 보여주고 있다.

IV. 논의 및 결론

본 연구에서는 초기 가상놀이의 상징화 수준을 알아보기 위하여 서울시내 3곳의 어린이집에 재원중인 19개월부터 48개월의 영·유아 67명을 대상으로 자료를 수집하였다. 어린이집 놀이실에서의 자유놀이 상황을 촬영하여 이들의 가상놀이 상징화 수준을 분석하였다.

가상놀이의 평균 상징화 수준을 분석한 결과, 남아들은 연령이 증가할수록 상징화 수준이 높아지는 경향을 나타냈고, 여아들은 어린 세 집단에서만 높아지는 경향을 보였다. 또한 각 영·유아가 가상놀이에서 표출한 다양한 상징화 수준과 최고 상징화 수준을 알아보기 위하여 연령집단별 상징화 수준의 범위와 개인별 가상놀이 사례를 분석한 결과, 평균 상징화 수준은 높지 않더라도 높은 상징화 수준을 표출할 수 있는 유아들이 있었다. 특히 영아 집단에서도 높은 상징화 수준을 보여주는 사례들이 있었다.

예를 들어, 20개월인 한 영아의 평균 상징화 단계는 4.7 수준에 불과했지만 이 영아가 표출한 놀이 에피소드 중에는 9수준도 포함되어 있었다. Westby(2000)는 언어기능 수준이 5 또는 6 수준에 해당되고, 탈맥락화 수준이 4수준에 해당되는 경우에 이르면 언어 기능과 탈맥락화 능력이 서로 연합되어 상위 표상적인 가상놀이가 나타난다고 하였다. 이러한 단계는 본 연구에서 사용한 상징화 분석 기준의 7~8수준에 해당된다고 볼 수 있는데, 본 연구에서는 20개월의 영아 6명 중 2명에게서 이러한 높은 단계가 나타났다. 한편, 연령집단별 상징화 수준의 범위는 연령이 높아질수록 1-9단계, 1-10단계, 1-11단계 1-12단계로 나타나 집단별 최저 수준은 같고, 최고 수준은 한 단계씩 상승하는 것으로 분석되었다. 이 또한 평균 놀이 수준이 낮은 어린 연령 집단에서도 9단계 이상의 높은 상징화 단계가

표출될 수 있음을 보여주는 것이다.

가상놀이 상징화 수준에 관한 이러한 결과를 보면, 연령이 높아질수록 상징화 수준이 높아지는 경향은 뚜렷하지만 2세 이전의 영아도 개인에 따라 높은 수준의 가상놀이를 할 수 있다는 점을 입증한다. 특히 본 연구에서 20개월인 한 영아가 실제 크기의 모형 당근을 먹는 것처럼 하다가, “맵다”고 말하며 얼굴을 찡그리고, 옆에 있던 다른 영아에게 “물을 달라”고 말하고, 그 영아가 빈 컵을 주자 그것을 들고 마시는 것처럼 하고 나서 “시원하다”는 말을 하면서 보여준 일련의 가상행동은 이 영아가 모형 당근이 실제 당근을 표상한 것임을 알고도 더 나아가서 모형 당근을 매운 고추로 상징화 하여 가상행동을 지속하고 있음을 보여준다. 그 이후에 연속적으로 “물을 달라”고 하여 마시는 척 하고, “시원하다”는 말까지 하면서 여러 번 같은 놀이를 반복하였다. 이러한 가상행동은 단순한 가상놀이가 아니라 특정 사물을 다른 것으로 생각할 수 있다는 것을 이해하는 것으로 고차원적 인지 능력을 반영한 가상행동이라 여겨진다. 따라서 유아들이 4세 이전까지는 가상에서 표현된 것(signified)과 표현한 것(signifier)간의 관계를 이해하지 못하므로 정신적 표상을 할 수 있는 것이 아니라고 한 Lillard(1993)의 견해보다는 초기 가상 행동에 인지적 의미를 부여하여 상징적 활동으로 더 나아가서 초표상적 활동으로 본 Leslie(1987, 2001)의 견해와 맥을 같이 하는 예라 할 수 있다.

결국, 2세 이전의 영아들 중에는 부분적으로 높은 수준의 가상놀이를 보여주는 영아들이 있고 그러한 영아들은 가상을 정신적 상태로서 이해할 수 있는 것으로 여겨진다. 그러므로 영·유아의 가상놀이는 시초 단계부터 그 수준은 주목 할만 하고 그러므로 더욱 중시하고 격려해야 할 것이다.

본 연구는 초기 가상놀이의 상징화 수준을 다각도로 살펴봄으로써 영·유아의 가상놀이에 있어서 상징화 수준 양상을 볼 수 있었다. 또한 개인에 따라 어린 연령의 영아들에게서도 높은 수준의 가상놀이가 가능함을 보여주었다. 따라서 영·유아를 담당하는 교사는 초기 가상놀이의 중요성을 인식하여 영·유아들이 높은 수준의 가상놀이를 할 수 있도록 그들 각자의 근접 발달 지역(zone of proximal development) 내에서 환경을 구성해 주고 비계설정(scaffolding)을 해주어야 할 것이다(Vygotsky, 1976). 더욱이 상징놀이의 시초는 많은 경우 성인의 시도로부터 시작된다는 점을 감안한다면 가상놀이의 활성화와 전개에 있어서 성인의 역할은 매우 중요하다고 할 수 있다. 특히 높은 수준의 가상놀이에서는 감정 상태나 정신상태를 나타내는 용어인 믿는다, 생각한다, 이해한다, 추측한다 등의 단어 사용(Nielsen & Dissanayake, 2000; Watson, 1999)이 보여 지므로 영·유아를 담당하는 교사들은 이러한 용어사용을 지지해 주어야 하고, 가상을 격려하는 교실 내의 문화 형성도 신중히 고려해야 할 것이다.

본 연구에서 영·유아가 자신이 만든 구성물을 가지고 가상놀이를 할 때 높은 상징화 수준을 보여주었던 것으로 보아, 교사는 여러 가지 재료로 구성물을 만들어 가상놀이를 할 수 있도록 다양한 구성 놀이감을 제공해야 할 것이다. 또한 가상놀이의 내용적 풍부성을 위하여 다양한 가상놀이 주제에 적절한 소품을 제공해 주고, 놀이 장소에 구애받지 않고 여러 영역에서 가상놀이가 일어날 수 있도록 격려해 주어야 할 것이다. 아울러 가상행동을 적게 표출하므로 이에 대한 도움이 필요한 영·유아들에게는 교사가 놀이를 제안하거나 가상화 시범을 보이고, 단독으로 가상놀이를 하기보다 또래와

함께 가상놀이를 할 수 있도록 유도함으로써 영·유아가 가상놀이를 더욱 활발히 할 수 있는 계기를 만들어 주어야 할 것이다.

본 연구의 제한점과 함께 후속 연구를 위한 제언을 제시하고자 한다.

첫째, 본 연구에서는 영·유아의 가상놀이 상징화 수준에서 나타난 개인차를 설명하지 못하였다. 즉 같은 연령대에서 상징화 수준 차이가 큰 영·유아들에 대하여 구체적인 원인을 밝혀 주지 못하였다. 개인의 연령, 성격 등 유아의 개별적 특성에 따라 가상 능력에 차이가 있다고 한 선행연구들(Bourchier & Davis, 2000, Golomb & Galasso, 1995)에 비추어 볼 때, 연구대상 인원과 관찰 횟수를 증가시키고, 가상놀

이의 상징화 수준에 관련될만한 다른 변인들(예 : 지능, 정서지능, 표상에 대한 이해력, 기질, 인적·물리적 환경)에 대한 회귀분석을 통하여 개인차를 설명할 수 있는 연구가 필요하리라 본다.

둘째, 본 연구에서는 단독 가상놀이와 사회적 가상놀이를 분리하여 상징화 수준을 분석하지 못하였다. 단독 가상놀이와 사회적 가상놀이에 따라 상위 의사소통능력과 가상놀이 수준에 차이가 있다고 한 선행연구(Giffin, 1984)에 비추어 볼 때 앞으로의 연구에서는 두 유형의 가상놀이에 따라 상징화 수준이 어떻게 다른지를 살펴본다면 영·유아의 가상놀이에 대한 이해에 더 큰 성과가 있을 것이다.

참 고 문 헌

- 김정희(1993). 유아의 가상놀이와 문제해결력 및 사회 수용도간의 관계 연구. 서울여자대학교 대학원 박사학위논문.
- 문현주(1996). 20-35개월 유아의 가상놀이 발달에 관한 연구. 숙명여자대학교 대학원 박사학위논문.
- 임은숙(2001). 잘못된 신념을 통한 유아의 정신이론 이해와 가상놀이의와의 관계. 서울 여자대학교 대학원 박사학위논문.
- Belsky, J., Garduque, L., & Hrcir, E.(1984). Assessing performance, competence, and executive capacity in infant play : Relations to home environment and security of attachment. *Developmental Psychology*, 20, 406-417.
- Belsky, J., & Most, R. K.(1981). From exploration to play : A cross-sectional study of infant free play behavior. *Developmental Psychology*, 17, 630-639.
- Bourchier, A., & Davis, A.(2000). The influence of availability and affect on children's pretence. *British Journal of Developmental Psychology*, 18, 137-156.
- Damast, A., Tamis-LeMonda, S., & Bornstein, M. (1996). Mother child play : Sequential interaction and the relation between maternal belief and behaviors. *Child Development*, 67, 1752-1766.
- Fein, G. G.(1981). Pretend play in childhood : An integrative review. *Child Development*, 52(4), 1095-1118.
- Fenson, L., & Ramsay, D. S.(1980). Decentration and integration of play in the second year of life. *Child Development*, 51, 171-178.
- Foder, J. A.(1992). A theory of the child's theory of mind. *Cognition*, 44, 283-296.
- Frost, J. L., & Klein, B. L.(1979). *Children's play and playground*. Boston, MA : Allyn and Bacon.
- Garvey, C.(1989). 놀이. 지혜련·김관희(공역). 서울 : 창지사.

- German, T. P., & Leslie, A. M.(2001). Children's inferences from 'knowing' to 'pretending' and 'believing'. *British Journal of Developmental Psychology*, 19, 58-83.
- Giffin, H.(1984). The coordination of meaning in the creation of a shared make-believe reality. In I. Bretherton (Ed.), *Symbolic play : The development of social understanding*. New York : Academic Press.
- Golomb, C., & Galasso, L.(1995). Make believe and reality : Explorations of the imaginary realm. *Development Psychology*, 31, 800-810.
- Gowen, J. W.(1995). The early development of symbolic play. *Young Children*, 50, 75-84.
- Haight, W., & Miller, P.(1993). *Pretending at home : Early development in a sociocultural context*. Albany NY : State University of New York Press.
- Harris, P. L., & Kavanaugh, R. D.(1993). *Young children's understanding of pretense*. Chicago IL : Chicago University Press.
- Leslie, A. M.(1987). Pretense and representation : The origins of "theory of mind". *Psychological Review*, 94, 412-426.
- Leslie, A. M.(1994). Pretending and Believing : Issue in the theory of ToMM. *Cognition*, 50, 211-238.
- Lillard, A. S.(1993a). Pretend play skills and the child' s theory of mind. *Child Development*, 64, 348-371.
- Lillard, A. S.(1993b). Young children's conceptualization of pretense : Action or mental representational state? *Child Development*, 64, 372- 386.
- Manning, K., & Sharp. A.(1977). *Structuring play in the early years at school*. London : Ward Lock Educational.
- McCune, L.(1995). A normative study of representational play at the transition to language. *Developmental Psychology*. 31, 198-206.
- Milar, S.(1974). *The psychology of play*. New York : Aronson
- Nicolich, L. M.(1977). Beyond sensorimotor intelligence : Assessment of symbolic maturity through analysis of pretend play. *Merrill-Palmer Quaterly*, 23, 89-99.
- Perner, J.(1991). *Understanding the representational mind*. Cambridge, MA : MIT Press.
- Piaget, J.(1962). *Play, dreams, and imitation in childhood*. New York : Norton.
- 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* (pp.698-774). New York : Wiley.
- Salt, E., & Johnson, J.(1974). Training for thematic fantasy play in culturally disadvantaged children. *Journal of Educational Psychology*, 66, 623-630.
- Singer, J. L.(1973). *The Child's World of Make-Believe*. New York : Academic Press.
- Smilansky, S.(1968). *The effect of sociodramatic play on disadvantaged preschool children*. New York : Wiley.
- Westby, C. E.(2000). A scale for assessing children's play. In C. Schaeffer, K. Gitlin, & A. Sandgrund (Eds.). *Play diagnosis and assessment*. New York : John Wiley & Sons.