

유아들의 쌓기놀이에 관한 질적 연구*

A Qualitative Research on Block Play for Children*

이경순(Kyung Soon Lee)¹⁾

최석란 (Suk-Ran Choi)²⁾

ABSTRACT

This research employs the grounded theory approach among various qualitative methodologies in order to reach a deep understanding of both the experiential process that children undergo in block play and the essential meaning of it. The objects of this study are 22 children(female 7, male 15) in a 5-year-old class of K kindergarten at Guro district, Seoul. The result of this research shows that first, children take pleasure in block play because of the delight and sense of accomplishment in building, the joy in demolishing, and the happiness of embracing the world through dramatic play with building structures. Second, the characteristics of children's block play are popular subject of the play, decision of the subject, impromptu transformation and elaboration of building structures, and flow of the play according to friend/non-friend relationship. Third, the implicit rules shared by children have more significant influences upon the block play than the agreed rules at the beginning of semester.

Key Words : 근거이론접근법(grounded theory approach), 만드는 기쁨과 성취감(the delight and sense of accomplishment in building), 부수는 즐거움(the joy in demolishing), 블록구성능력(block-building ability), 내재된 규칙(implicit rules)

I. 서론

유아들은 놀이를 통해 그들의 생활세계를 역동

적으로 경험하며 자신의 존재를 인식하고 자신을 형성해 간다. 유아들에게 놀이는 세계를 발견해 가는 통로가 될 뿐만 아니라 생활세계 속

* 이 논문은 2004년도 서울여자대학교 박사학위 청구논문의 일부임

¹⁾ 서울교육대학교 교육대학원 강사

²⁾ 서울여자대학교 인간개발학부 교수

Corresponding Author : Kyung-Soon Lee, Graduate School of Education, Seoul National University of Education, Seoul 137-742, Korea. E-mail: jeglora3@hanmail.net

에서 유아들이 부여한 주관적인 의미들을 종합적으로 표출하는 매개체가 된다. 유아들은 놀이를 통해 자신의 내면의 세계와 실제 생활세계를 접목시키며 그 속에서 자신과 세계에 대해 인식하고 발달해 가는 것이다.

놀이는 교육현장에서 유아들이 경험하는 가장 직접적이며 현장적인 활동이며, 유아들 간의 사회적 상호작용을 자연스럽게 이끄는 매개체(Howes & Matheson, 1992)이다. 유아들은 놀이를 통해 또래들과 상호작용하며 자기의 존재를 인식하고, 자기에게 주어진 상황을 조직, 창조, 변화시켜 나가는 등 상호주관적인 자기의 세계를 형성해 간다.

교육현장에서 유아들에게 활발한 상호작용을 제공하는 놀이 중의 하나가 쌓기놀이이다. 이는 블록이 폭 넓은 사회적 상호작용의 가능성을 제공하는 이상적인 놀잇감으로(Hughes, 1995/1997) 집단 활동을 자극하고 또래간 사회적 상호작용과 협력을 증진시키는 역할을 하기 때문이다(Lindberg & Swelow, 1980). 또한 블록이 유아 자신을 표현할 수 있는 놀잇감 중 적절한 적응적인 놀잇감(신은수 외, 2002)인 동시에 상징적 활동을 촉진하는 매체로서의 가치도 높아 구성놀이를 가상놀이와 사회극놀이를 이끌면서 유아들이 상호주관적인 자기의 세계를 형성해 가는데 도움을 주기 때문이다(Cuffaro, 1996).

따라서 유아가 만든 블록 구조물엔 유아 자신의 상상, 경험, 생각과 느낌이 반영되며, 구조물은 유아의 활동과 이미지를 확장시키는 자극이 되기도 하고, 깊이 사고하고 행동하게 만드는 참고물이 된다(Cuffaro, 1996). 따라서 쌓기놀이의 경험적 과정 속엔 유아들이 부여한 주관적인 의미들이 구체적으로 반영될 것이며, 쌓기놀이는 유아들의 실존적인 삶, 그 자체로서 자기와 자기의 세계를 형성해 가는 현실적인 기초

가 될 것이다. 그렇다면 유아들이 쌓기놀이를 하는 이유는 무엇인가, 쌓기놀이의 경험적 과정 속에 반영되고 형성되어 가는 주관적인 의미는 무엇인가, 쌓기놀이를 유지·발전시키는 놀이의 특성은 무엇인가 등의 쌓기놀이의 본질적인 측면과 경험적 과정에 대한 의문이 제기된다.

그러나 지금까지 선행되어온 쌓기놀이에 대한 연구들을 보면, 대부분 객관적으로 측정 가능한 변인이나 범주 중심의 실증주의 분석으로 놀이의 결과적 가치를 중심으로 한 결과론적 논의를 보여줌으로서 쌓기놀이를 주관적인 관점에서 본질적으로 이해하기에는 어려운 점이 많고, 그 연구의 범위도 단순한 경향을 보이고 있다. 쌓기놀이에 대한 선행연구들은 쌓기놀이의 발달(이재선, 1990; Johnson, 1996; Reifel, 1984; Wellhousen & Kieff, 2001)과 교육적 가치(Brody & Hirsch, 1996; Cuffaro, 1996; Gelfger & Perkins, 1988; Leeb-Lundberg, 1996; Moffitt, 1996), 블록의 종류와 수, 놀이 시간 및 연령집단을 다르게 했을 때 놀이는 어떻게 변하는가(박경희, 1989; 이재선, 1990; 오은순, 1993; 하정희, 1998), 교사의 개입과 그 효과(김경란, 1994; 신상인, 1991), 블록의 선호도(Kinsman & Berk, 1979; Rogers, 1982; Prevenzo & Brett, 1983)와 성차(김기경, 1993; 박경희, 1989; Brody & Hirsch, 1996; Hughes, 1995; Kinsman & Berk, 1979; Varma, 1980) 등에 관한 연구들로서, 관찰이나 실험을 중심으로 유아의 발달양상과 행동특성 등을 체크리스트를 통하여 수치화하는 양적 접근방법을 취하고 있다. 따라서 이러한 연구들은 자연적인 맥락에서 유아들이 쌓기놀이를 하는 이유는 무엇이며, 유아들이 쌓기놀이에 어떠한 의미를 부여하고, 어떻게 유지·발전시키는데 대한 맥락적이며 본질적인 의미를 밝히는 데는 한계가 있었다. 이러한 경향을 Huizinga(1955/1994)

는 이제까지의 심리학적, 생물학적 기초의 놀이 이론들이 놀이자체가 아닌 어떤 것을 위한 것이라는 가정에서 시작되었다고 지적하면서 놀이 자체의 본질과 그것의 의미가 무엇인가 하는 문제는 이차적으로만 다루고 있다고 비판하였다.

따라서 본 연구에서는 쌓기놀이의 본질적인 의미 및 쌓기놀이의 경험적 과정의 깊은 이해를 위하여, 인간 행위의 상호작용의 본질을 파악하고 개념화하는 것에 주안점을 두고, 실제 현상에서 수집·분석된 자료로부터 이론을 정립하는 근거이론 접근법(Strauss & Corbin, 1990/1996)을 이용하여 자연적인 맥락 하에 유아들이 쌓기놀이를 왜 하는지, 쌓기놀이의 경험적 과정에서 나타나는 쌓기놀이의 특성은 무엇인지 등을 분석하고 개념화하고자 한다. 본 연구의 목적에 따라 설정된 연구문제는 다음과 같다.

1. 유아들이 쌓기놀이를 선호하는 이유는 무엇인가?
2. 쌓기놀이의 전개 과정에 나타나는 쌓기놀이의 특성은 무엇인가?

II. 연구방법

1. 근거이론 접근법

본 연구에서는 쌓기놀이 경험의 본질 및 경험적 과정의 심층적인 이해를 위하여 질적 연구 방법론 중의 하나인 Strauss와 Corbin의 근거이론 접근법을 연구방법으로 선택하였다. 근거이론 접근법은 1967년 Strauss와 Corbin에 의해 소개된 것으로 어떤 현상에 대해 일련의 체계적인 연구과정을 통하여 귀납적으로 하나의 이론을 발전시키려는 질적 연구방식이다. 이 때의 일련의 체계적인 연구과정은 실제 현상 속에서 수집

된 자료의 개념화와 정리(reducing), 속성(properties)과 차원(dimensions)에 따른 범주의 정교화, 그리고 조건, 맥락, 작용과 상호작용, 결과를 고려하여 그 범주들을 관련짓고 그 속에서 이론을 구축하는 과정으로 이루어진다.

따라서 근거이론은 체계적으로 수집·분석된 자료로부터 도출되는 실제적인 이론이라 정의할 수 있다(Strauss & Corbin, 1998). 이 연구 방법에서는 자료수집, 분석, 그리고 최종 이론이 서로 밀접한 관계를 맺게 되며, 이 연구방법론을 채택한 연구자는 사전에 미리 이론을 설정한 후 연구를 시작하지 않고, 연구를 시작하면서 자료로부터 이론이 생성되도록 함으로써 실재를 보다 의미 있게 규명하게 된다. 또한 근거이론 접근법은 상징적 상호작용주의를 철학적 배경으로 하고 있어 상호작용의 다양한 측면과 상호작용의 본질을 파악하고 개념화하는 것에도 도움을 준다(Strauss & Corbin, 1998).

2. 연구대상

연구대상은 서울시 구로구에 있는 K 사립유치원 만 5세 학급(지혜반)의 유아 22명이다. 연구대상지인 K 사립유치원은 임의표집으로 선정하였다. 이는 연구대상지가 연구자가 있는 곳과 가까운 곳에 위치하여 있고, 그 환경이 연구자에게 친숙한 환경일 뿐만 아니라(Erlandson et al., 1993; Gall et al., 1996) 연구주제에 관한 풍부한 정보를 얻을 수 있는 곳(Patton, 1990)이었기 때문이다.

표집된 학급은 교육부에서 발행한 <유치원 실내 교육 환경(이기숙, 1995)>으로 했을 때 쌓기놀이 영역의 놀잇감 환경이 '중' 이상으로 평가되는 학급이었다. 그 학급의 유아 수는 총 31

명(남아 19명, 여아 12명)이었으며 이 중에서 쌓기놀이 영역에서 자주 활동하는 22명(남아 15명, 여아 7명)을 연구대상으로 선정하였다. 지혜반 유아들은 원장선생님과 원감선생님을 비롯한 모든 교사들에게 또래와의 상호작용이 활발하고, 활동적인 유아들로 인식되어 있을 정도로 대부분 명랑하고 활동성이 강한 유아들이었다. 지혜반 담임교사는 4년제 유아교육과 출신의 경력 3년의 교사로서 유아들의 자율성을 존중하며, 유아들의 요구에 민감하게 상호작용하려고 노력하는 교사였다.

3. 자료수집 및 분석

본 연구에서는 자료수집을 위해 쌓기놀이 영역에 대한 지속적인 참여관찰과 함께 교사, 유아, 부모를 대상으로 한 심층면담이 이루어졌으며 여러 가지 문서 수집, 녹음, 사진과 비디오 촬영 등이 병행되었다. 참여관찰은 연구자가 수동적인 참여자(Spradley, 1980/1988)로서 2003년 5월19일부터 2003년 10월 10일까지 주 4-5회(총 48회) 관찰하였다. 유아들의 쌓기놀이에 대한 생각을 보다 분명히 파악하고, 참여관찰 내용에 대한 연구자의 이해나 해석의 타당도를 높이기 위하여 실시된 심층면담은 교사면담으로 5회, 부모 면담으로는 가정방문, 전화 면담 및 설문지 조사가 이루어졌고, 유아 면담으로 1:1 개별 면담과 소그룹 면담이 이루어졌다.

자료분석은 근거이론 접근법을 이용하여 이루어졌다. 본 연구자를 분석의 도구로 하여 전사된 현장기록과 면담기록은 수집과 동시에 분석이 이루어졌으며, 관찰과 동시에 진행되는 반영적 기록(reflexive journal)인 현장일지를 바탕으로 의문점을 분석하고 다시 관찰하는 식의 심도 있는 관찰을 통해 자료를 수집·분석해나갔

다. 수집된 자료는 코딩의 과정을 통해 9개의 하위범주들로 개념화되었으며 최종적으로 2개의 주요범주로 통합된 후 '유아들의 쌓기놀이 경험에 대한 이해'로 이론의 틀을 갖추며 정교화되었다. 9개의 하위범주는 만드는 기쁨과 성취감, 부수는 즐거움, 세계를 소유하며 경험하는 기쁨, 인기 있는 놀이주제의 특성, 놀이주제 선정의 특성, 구조물의 즉흥적인 변신과 진화, 놀이의 흐름과 친구/비친구 관계, 쌓기놀이의 내재된 규칙, 사회적인 힘의 영향 등이다. 이 9개의 하위범주는 유아들이 쌓기놀이를 선호하는 이유와 쌓기놀이의 경험적 과정에 나타나는 유아들의 놀이 특성의 상위 범주 2개로 통합되었다.

그리고 연구결과의 타당성을 확보하기 위하여 기본적으로 심층적인 기술, 삼각검증, 지속적인 관찰, 참조자료의 사용, 반영적 기록이 이루어졌으며, 이외에도 동료연구자에 의한 조언 및 지적, 연구대상자의 검토 등이 이루어졌다. 특히, 동료연구자에 의한 조언과 지적에서는 본 연구에는 직접 관여하지 않으면서 유아교육을 전공한 세 명의 동료에게 자료의 분석의 과정과 내용을 브리핑한 뒤에 그들로부터 조언을 받았다. 이들 중 두 명은 질적 연구의 경험이 있는 동료로서 질적 연구의 관점에서 연구자가 분석 과정에서 가질 수 있는 편견이나 미처 생각지 못한 부분들에 대한 지적과 조언을 해주므로 해석의 명료화에 도움을 주었다.

Ⅲ. 결과 및 해석 : 유아들의 쌓기놀이 경험에 대한 이해

본 연구의 결과를 연구문제의 순서에 따라 살펴보면 다음과 같다.

1. 유아들이 쌓기놀이를 선호하는 이유

자유선택활동 시간에 지혜반 쌓기놀이 영역은 열심히 블록으로 구조물을 만들거나 또는 만든 구조물을 이용해 즐겁게 노는 유아들로 붐볐으며, 다른 영역과 비교하여 볼 때 웃음, 미소, 기쁨의 함성과 박수치기 등 긍정적인 정서가 넘치는 유아들이 매우 선호하는 곳이었다. 유아들의 긍정적인 정서를 축으로 코딩했을 때 만드는 기쁨과 성취감, 부수는 즐거움, 그리고 세계를 소유하며 경험하는 기쁨으로 인해 유아들은 쌓기놀이를 하였고 쌓기놀이를 선호하였다.

1) 만드는 기쁨과 성취감

유아들은 만드는 기쁨과 성취감이 있기에 쌓기놀이를 하며, 쌓기놀이를 선호하였다. 모든 인간에겐 기본적으로 만들고 싶어하는 욕구가 있고 특히 유아들은 생활경험을 통해 직접 보고 듣고 느낀 생각과 감정을 자발적으로 표현하고자 하는 욕구가 있다. 쌓기놀이에서는 만들고 싶어 하는 욕구, 만들어 표현하고 싶은 욕구가 구조물을 만드는 활동을 통해 충족되어지므로 유아들은 쌓기놀이를 선호하였다.

또한 블록은 자신의 경험을 쉽게 재현할 수 있는 개방적 놀잇감이므로 유아들은 블록을 이용하여 생활경험에서 보고 듣고 느낀 생각과 경험으로 이루어진 자신의 내면세계를 상상력을 동원하여 구조물로 표상하여 나타낼 수 있으므로 만드는 그 자체를 기뻐하고 즐거워하였다. 이것을 지혜반의 유아들은 “만들 때가 재미있어요. 머리 속에 있는 대로 만들 수 있어서요.(수지, 9월 1일)”, “(카프라 블록으로 아파트를 만든 후) 이것은 특이한 아파트예요. 내 것은 모양이 달라요. 이것은 이 세상에 없는데 내가 상상해서 만들었어요. 상상화예요.(영희, 9월 18일)”

라고 표현하였다. 머리 속에 있는 대로 만들 수 있는 것이 재미있다는 것은 자기의 생활경험에 부여한 의미와 생각을 표상하여 자기 마음대로 구조물로 만든다는 것이 재미있다는 것이고, 또한 그 구조물은 이 세상에 없지만 자기만의 특별히 의미 있는 상상화이므로 더욱 의미 있는 것이고 자랑스러운 것이다.

유아들은 원하는 것을 마음껏 만들 수 있다는 기쁨과 즐거움으로 인해 창작에 몰두한 예술가가 되어 상당 시간(길게는 40여분 이상) 심혈을 기울여 구조물을 만들며 즐거워하였다. 유아들은 머리 속의 내면세계를 표상하는 꼬마 예술가로서 그 얼굴엔 진지함이 역력했고 환한 미소를 띤 채 콧노래도 흥얼거렸다. 그러다 자기만의 의미가 부여된 멋진 구조물이 완성되면 기쁨과 성취감에 함박웃음이나 박수를 치며 좋아했고, 또래나 교사에게 자랑하거나 전시함으로써 그 즐거움을 더욱 즐겼다.

만드는 기쁨과 성취감으로 인하여 구성되는 구조물들은 동화적인 표상을 통해 이루어지는 경우가 많으므로 집단놀이 뿐만 아니라 혼자놀이의 유형으로도 많이 만들어졌다. 유아들은 만드는 기쁨과 성취감으로 인해 상호작용하는 또래가 없더라도 혼자서 만들기에 몰두하며 구조물을 만들어 갔다. 특히 Johnson의 블록구성능력 발달단계에서 주로 7단계에 해당되는 유아로서 자신의 아이디어를 이용해 구조물을 정교하게 만들어가는 블록구성능력이 뛰어난 유아를 쌓기놀이 리더라고 개념화했을 때, 놀이리더들이 다른 또래에 비해 이러한 기쁨과 성취감을 더욱 즐겼으며, 남아들이 여아들에 비해 만드는 기쁨과 성취감으로 인해 쌓기놀이에 보다 더 참여하였다.

우성이 들어와 플라스틱블록을 들고 “뭘 만들까?”를 고민하다 들고 있는 블록을 정리

하고 다른 블록을 꺼내어 끼우기 시작한다. 우성은 생각에 잠겨 말없이 블록으로 상자 하나를 완성하고 연이어 상자를 세 개 더 만드는데 입에서는 콧노래가 흘러나온다. 정수가 다가와 구경하자 우성은 “상자로 집을 만드는 거야”라고 자랑한다. 우성은 계속해서 혼자서 노래를 흥얼거리며 상자를 만들고, 상자가 완성되자 네 개의 상자를 쌓아놓은 뒤 “네 개다 네 개!”라고 소리치며 손뼉을 치면서 좋아한다. (관찰일지, 6월 18일)

2) 부수는 즐거움

쌓기놀이에는 다른 놀이에 없는 부수는 즐거움이 있기에 유아들은 쌓기놀이를 하며, 쌓기놀이를 좋아하였다. 유아들은 블록 놀이감의 쉽게 부서지는 특성을 이용해 부수는 즐거움을 즐기 위한 구조물을 만들었으며, 구조물이 부서질 때마다 큰 웃음과 함성, 박수나 기타 기쁨의 몸짓 등 만드는 기쁨과 성취감으로 즐거워할 때보다 더 강한 긍정적인 정서를 보여주었다. 많은 유아들이 블록으로 만들기를 할 때도 재미있지만 쌓은 것을 부수는 것이 더 재미있다고 했고, 부수기 위하여 구조물을 쌓기도 한다고 말하였다. 유아들은 자신들이 만든 구조물의 사진에서 부수는 즐거움을 즐기 위해 쌓은 구조물을 정확히 구별해 냈으며, 놀이종료 후의 정리활동을 좋아하지는 않으나 구조물을 마음껏 부술 수 있어서 즐겁다고 표현할 정도로 부수는 활동을 즐거워하였다.

성 준 : 블록으로 만들 때도 재미있는데, 쓰러질 땐 더 재미있어요.

연구자 : 왜 그렇까?

성 준 : 왜냐하면..... 막 부수면 다 박으니까요(키재기에서 블록이 부서지면

서 머리에 부딪힌다는 의미이다). 집짓고도 부술 때가 재미있어요. 블록이 푹푹 떨어져서 재미있어요.

연구자 : 그러면 너는 블록을 쌓을 때 부수려고 쌓을 때도 있니?

성 준 : 네, 부수려고 쌓을 때도 있어요.

연구자 : 네가 만든 것 중에서 부수려고 쌓은 것은 어떤 것이 있니?

(최근에 그가 만든 구조물 사진을 보여주며) 이 중에서 네가 부수려고 만든 것이 있니?

성 준 : (종이블록으로 만든 키재기 사진을 가리키며 웃는다.) 이거요.

(면담일지 8월 28일)

병 철 : 정리하는 것도 재미있어요. 정리할 때에 블록을 때면서 부수는 소리가 나서 재미있어요, 블록장에 넣는 것은 재미없어요.

은 경 : 정리도 재미있어요. 정리할 때 부술 수 있어 재미있어요.

(면담일지, 9월 5일)

부수는 즐거움을 위한 구조물은 쉽게 부서져야 되므로 만드는 기쁨과 성취감을 위해 만들어진 구조물보다 구조가 단순하였고 쉽게 만들 수 있는 구조물이었다. 유아들은 부수는 즐거움을 주는 쌓기 놀이를 일종의 게임처럼 반복하며 즐겼고, 부수는 즐거움을 보다 크게 하기 위하여 놀이 규칙도 만들었다. 즉 의자 부수기 놀이에선 의자를 만들 때마다 블록의 수를 줄여갔고, 격파대 놀이에선 순번을 정하여 격파하면서 쌓는 블록의 수를 늘려갔다. 또한 부수는 즐거움을 위하여 유아들은 건축에서 부수는 활동이 하나의 과정이듯 부수는 행동 자체를 구조물을 만들기 위한 하나의 과정(일)으로 정당화하였으며, 부수는 활동을 자연스럽게 유도하는 놀이상

황을 만들거나 가상놀이에서의 역할분배에서 나쁜 캐릭터를 선호하기도 하였다.

그렇다면 유아들은 부수는 즐거움을 위한 활동을 왜 좋아하는 것일까? 유아들은 부수는 활동을 구조물이 부서지는 순간에 이루어지는 “뽕(뽕)”하는 소리(청각적 효과)와 함께 블록이 무너져 내리는 모양(시각적 효과)에 재미있어 하였으며, 구조물을 부수는 활동을 통해 부정적인 정서의 카타르시스를 체험함으로써 부수는 활동을 좋아하였다. 또한 유아들은 부수는 활동을 통해 자신의 힘을 또래들에게 과시할 수 있어서 좋아하였다. 부수는 즐거움을 즐기기 위한 쌓기놀이는 혼자놀이보다는 집단놀이를 이루어졌으며 남아들이 여아들보다 부수는 즐거움을 더 즐겼다.

그러나 일반적으로 교사들은 유아들의 부수는 행동에 대해 부정적인 생각하여 유아들이 부수는 즐거움을 즐길 수 있는 놀이를 하지 못하도록 학기초에 합의된 놀이 규칙으로 제한하고 있었기에 모든 유아들이 쌓기놀이에서 부수는 즐거움을 경험하며 그 즐거움을 즐길 수 있는 것은 아니었다. 일반적으로 유아들은 놀이 종료 후의 정리시간에만 부수는 활동을 할 수 있었다. 본 연구에서는 쌓기놀이의 깊은 이해를 위하여 자연스러운 맥락 하에 부수는 활동을 크게 제한하지 않았다. 따라서 유아들의 본 연구에 참여하여 지혜반 유아들을 지속적으로 관찰했던 담임교사는 부수는 활동에 대한 인식이 변화되었고, 유아들이 부수는 활동을 반복하며 노는 것은 그들이 선택한 놀이 방법 중의 하나이며, 부수는 활동 그 자체가 공격성의 표현만이 아닌 즐거움을 주는 의미가 있는 활동이라고 생각하게 되었다.

전 관찰초기에는 아이들이 공격적인 성향 때문에 그런 것이라고 생각하며 별로 좋아하

지 않았어요. 특히 ‘남자아이들이니까 그런 아이들이 문제가 있을 거야.’라고 생각했어요. 그런데 계속 관찰하다보니 공격적이지 않은 아이들도 부수는 것을 좋아하더라고요. 부수는 것을 좋아하는 이유가 소리 때문인 것 같고 또 변화의 한 종류로 즉 구조물이 순식간에 사라지는 시각적 변화 때문에 좋아하는 것 같아요. 그리고 만들었던 구조물을 해체할 때나 퍼즐블록이나 플라스틱블록을 떼어낼 때 꼭 어딘가에 부딪혀서 블록을 때려고 하는 것을 보고 왜 그럴까 생각했는데 소리 때문이었어요. 즉 떨어지면서 나는 소리가 재미있는 거지요. 정말 아이들이 생각하는 것은 어른의 생각과는 많이 다르다는 것을 느꼈어요. 처음엔 왜 열심히 쌓은 것을 저렇게 부수고 차근차근 정리를 안 할까 했는데 바로 그것이 아이들의 놀이 방법이에요 아이들에게는 즐거움 것이라는 알았고 그래서 부수는 것도 그 나름대로 의미가 있다는 생각이 들었어요.

(담임교사 면담, 9월 8일)

3) 세계를 소유하며 경험하는 기쁨

쌓기놀이에는 세계를 소유하고, 경험하는 기쁨이 있기에 유아들은 쌓기놀이를 좋아하였다. 유아들은 쌓기놀이를 통하여 자신의 생활경험은 물론 생활경험에서는 소유할 수 없는 성인의 세계나 상상의 세계를 구조물을 통해 창조한 뒤, 가상놀이나 사회극놀이나 통해 그 세계를 경험함으로써 그 세계를 자신의 세계로서 소유하고 경험하는 기쁨을 누릴 수 있기 때문이다. 이것은 유아들이 쌓기놀이를 좋아하는 이유로서 설명한 “(구조물을) 만들어 (그것을 가지고) 노는 것이 재미있어서요.”이며, 유아들은 구조물로 만든 세계에서 놀이를 통해 세계에 대한 본질적인 경험을 즐기며, 그 세계를 보다 깊게 이해하고 알아가게 되었다.

지혜반 유아들이 세계를 소유하며 경험하는

기쁨을 느끼며 좋아했던 놀이 중에 공사장차 놀이가 있다. 교통기관은 일반적으로 남아들이 좋아하는 놀잇감(김기영, 1993; 조경자, 1994; Rubin, 1977; Brody & Hirsch, 1996)으로 남아들은 공사장이라는 성인의 세계에서 큰 짐을 실어 나르는 공사장차에 관심을 가지고 있었으나 실제 생활경험으로는 직접 공사장차를 운행할 수 없으므로 쌓기놀이를 통해서 공사장차와 공사장 현장을 만들고 가상놀이를 통해 짐을 실어 나르면서 그 세계를 경험하고 즐거워하였다.

한편, 여아들은 주로 가정의 세계를 소유하며 경험하는 기쁨을 즐기기 위하여 집과 그와 관련된 다양한 소품들을 만들었고, 이를 이용해 사회극놀이를 하면서 즐거워하였다. 여아들은 역할놀이에서의 소꿉놀이보다는 쌓기놀이에서의 소꿉놀이가 더 재미있다고 표현하기도 했는데 이는 역할놀이 영역에서는 경험할 수 없는 놀잇감을 쌓기놀이 영역에서는 블록으로 직접 만들어 소유하며 경험할 수 있기 때문이었다. 교실의 다른 흥미 영역에 있는 놀잇감들은 대부분 그 형태와 놀이방법이 한정되어 있어 유아들은 놀잇감의 놀이방법에 따라 노는 경우가 많았지만 쌓기놀이 영역에서는 구조물을 이용한 상황대체와 사물대체를 통해 마음껏 자기만의 세계, 즉 평상시 경험할 수 없는 성인세계나 상상의 세계, 또는 경험했던 세계를 만들고, 역할대체를 통해 그 세계를 주도적으로 경험하며 놀 수 있으므로 유아들은 쌓기놀이를 선호하였다.

효정, 세희, 정희가 종이블록과 유니트 블록으로 집을 크게 짓고 그곳에 앉아서 재미있게 소꿉놀이를 하고 있다. 집안엔 여러 가지 블록으로 만든 구조물과 역할놀이영역에 있던 과일, 빵 등의 모형이 놓여 있다.

효 정 : 역할놀이(영역)에서 소꿉놀이하는 것보다 쌓기놀이(영역)에서 소꿉놀

이 하는 것이 더 재미있어요.

연구자 : 왜 그럴까?

효 정 : 여기서는 이것저것 만들어서 놀 수 있잖아요.

연구자 : 소꿉놀이에 필요한 여러 가지 놀잇감들을 만들 수 있다는 말이니?

세 희 : 네. 여기서는 블록으로 필요한 것을 만들 수 있으니까요.

정 희 : 여기가 재미있어요. 블록으로 만들 수 있어서요. 난, 그릇을 만들래.

(관찰일지, 8월 27일)

유아들은 만드는 기쁨과 성취감, 그리고 부수는 즐거움을 위해 구조물을 만들었을 때보다는 세계를 소유하며 경험하는 기쁨을 위해 구조물을 만들었을 때에 또래들과 보다 활발히 상호작용하며 즐거워하였고, 구조물을 만드는 데보다는 그 세계를 경험하는 데에 시간을 더 투자하였다. 구조물은 상호작용의 매개체가 되어 유아들의 활발한 상호작용을 이끌었고 그 속에서 유아들은 자기만의 세계에서 보다 확장되어진 상호 주관적인 세계를 경험하는 즐거움을 누렸다.

2. 쌓기놀이의 경험적 과정에 나타나는 유아들의 놀이 특성

쌓기놀이의 경험적 과정은 놀이의 참여, 놀이의 주제선정, 구조물을 만들고 그것을 이용해 가상놀이나 극놀이 하기, 놀이 종료의 과정으로 이루어졌다. 이 과정 속에 나타난 유아들의 쌓기놀이의 특성은 인기 있는 놀이주제, 주제선정, 쌓기놀이 과정에서 이루어지는 구조물의 즉흥적인 변신과 진화, 그리고 친구/비친구 관계에 따른 쌓기놀이의 흐름의 차이, 내재된 규칙 및 사회적인 힘 등이었다.

1) 유아들에게 인기 있는 놀이주제

쌓기놀이에서 인기 있는 놀이주제에는 유아들이 항상 선호하는 보편적인 주제가 있었고, 유아들 사이에서 일정기간 유행이 되며 인기가 있었던 주제가 있었다. 보편적인 주제는 집이나 의자, 자동차 등의 생활경험과 관련된 주제였고, 3-4주 이상 지속되며 크게 유행이 된 주제는 공사장차, 킥보드, 팽이 등이 있었다. 특히 유행된 주제는 놀이 리더인 유아들이 새 아이디어 의해 구조물을 멋지게 만든 후 그것을 이용해 재미있게 놀면 유행이 되곤 했다.

유행이 된 구조물들은 신체적인 대근육의 운동을 촉진하는 움직임이 큰 놀잇감이었으며, 아울러 단순한 기능적인 놀잇감으로 가상놀이의 시나리오 없이도 구조물 자체의 기능만으로도 쉽게 놀 수 있는 구조물이었다. 또한 플라스틱 블록으로 만들어져 쉽게 부서지지 않으면서 이동과 소유가 용이하다는 특성을 갖고 있었다.

구조물의 주제 유행은 TV 만화영화나 컴퓨터 게임 등의 대중매체에 영향을 받았으나 유아들이 만든 전체 구조물에 견주어 볼 때 영향력이 그리 크다고 볼 수는 없었다. 남아들은 여아들에 비해 대중매체의 영향을 받아 TV 만화영화나 컴퓨터 게임 속의 캐릭터들을 구조물로 표상하여 만들었으며, 여아들은 대중매체의 영향보다는 집이나 의자 등 일상생활경험을 구조물로 표상하여 가상놀이나 사회극놀이를 하곤 했다.

2) 쌓기놀이에서의 주제선정

쌓기놀이에서 블록구성능력이 우수한 유아들은 주제를 사전에 미리 계획하여 구조물을 만들었지만 상당수의 유아들은 사후 계획으로 구조물을 만드는 과정이나 만든 후에 구조물을 보며 순간순간 떠오르는 생각에 따라 즉흥적으로 주제를 정하여 이름을 붙였다. 주제의 사전 계획

은 유아가 스스로 떠오르는 생각에 의해 정하거나 또래와 협의하여 정하기도 하였고 때론 또래들이 만든 구조물을 보고 따라하였다. 주로 블록구성능력이 우수한 놀이리더들이 ‘킥보드’, ‘우주선’, ‘우유 공장’ 등 자기의 생활경험과 상상에 근거하여 주제를 스스로 정하였고 또래와 협의하여 정할 경우에도 주제를 제안하곤 하였다.

또래의 주제 따라 만들기는 쌓기놀이 영역에 먼저 들어와 구조물을 만들고 있는 또래들의 구조물이 멋있고 새로운 것일 때 또래와 같은 멋진 놀잇감을 갖고 싶은 마음에 유아들은 또래의 주제를 따라 만들었다. 간혹 이러한 구조물은 인기 있는 주제가 되어 유행의 현상을 보이기도 하였다. 놀이리더들보다는 추종아들이, 그리고 남아들보다는 여아들이 구조물의 주제 선정에 있어서 또래를 따라하는 경우가 많았는데 이것은 놀이리더들보다는 추종아들이, 남아들보다는 여아들이 블록구성능력이 부족하였기에 따라 만들기로 구조물의 주제를 결정했다고 볼 수 있다.

친구관계를 많은 시간을 같이 놀이에 참여하여 놀면서 놀잇감을 나누거나 만들기를 돕는 등 사회적인 상호작용을 하고, 애정이나 감정의 격려 등 정서적인 지지를 보내는 친밀한 사회적 관계로 보고 친구관계와 비친구관계를 비교해보면 비친구관계보다는 친구관계에서 따라 만들기가 많이 나타났다. 친구관계에서 같은 구조물을 소유한다는 것은 또래관계에 있어 같은 편임을 나타내는 의미가 있기 때문에 친구관계에 있는 유아들은 같은 주제로 구조물을 만들며 우정을 돈독히 하였다.

3) 쌓기놀이 과정에서 이루어지는 구조물의 즉흥적인 변신과 진화

유아들은 구조물로 가상놀이나 극놀이를 하면서 전개되는 즉흥적인 시나리오에 따라 즉흥

적으로 구조물을 변환시키거나 정교화 시키거나 또는 새로운 구조물을 만들었다. 변환은 기존의 구조물을 완전히 다른 특성을 가진 구조물로 모양도 바꾸고 이름도 바꾸는 것으로 유아들에게 TV 만화영화나 컴퓨터 게임의 영향으로 '변신'으로 불려졌다. 정교화는 기존의 구조물의 구조를 더 세밀하고 복잡하게 만드는 것으로 구조물의 이름은 그대로 유지되거나 기존 이름에 보충 설명하는 용어가 추가되었으며 유아들에게 '진화'로 불려졌다.

유아들은 즉흥적인 놀이 시나리오의 전개에 따라 구조물을 이용하여 지속적으로 사물대체, 상황대체, 역할대체를 시도하였으며, 그 과정속에서 자연스럽게 구조물의 변환과 정교화가 이루어졌다. 구조물의 변신과 진화를 통해 가상 놀이나 사회극놀이는 더욱 재미있게 진행되어졌으며, 이러한 변신과 진화의 즐거움은 쌓기놀이에서만 누릴 수 있는 즐거움으로서 유아들로 하여금 쌓기놀이를 좋아하게 만드는 하나의 요인이 되었다.

4) 친구/비친구 관계에 따라 다른 흐름을 보이는 놀이과정

유아들은 친구/비친구 관계에 따라 쌓기놀이의 전 맥락 즉 쌓기놀이의 시작과 참여, 주제의 결정, 구조물을 만드는 과정에서의 상호작용 및 종결 등에 있어서 다른 흐름을 보여주었다. 친구관계에 있는 유아들은 쌓기놀이에서 큰 갈등 없이 비교적 순조롭게 놀이를 진행하며 활발한 상호작용을 통해 놀이를 즐기는 순응적인 흐름을 보여준 반면, 비친구관계에 있는 유아들은 놀이의 경험과정에서 많은 갈등이 발생하는 다툼적인 흐름을 보여주었다.

친구관계에 있는 유아들의 쌓기놀이의 시작은 주로 놀이 시작부터 함께 하여 쌓기놀이 영

역으로 들어오면서 주제를 협의하고 구조물을 같이 만드는 경우가 많았다. 놀이 중간에 참여할 경우에도 친구에게 시켜달라고 부탁하는 것보다는 "나도 이것 만들고 싶어. 나도 할래." 등의 자신의 적극적인 의사표현을 통해 놀이에 참여하였으며 이때에 시켜주는 아이도 흔쾌히 친구의 놀이 참여를 허용하였고 때론 친구가 의사를 표현하기도 전에 적극적으로 먼저 권하기도 하였다. 친구관계에 있는 유아들은 구조물을 만들어가는 과정에서도 양보와 도움 주고받기, 합체, 구조물을 똑같이 만들어가기 등을 통해 갈등보다는 협력의 태도를 많이 보였고, 갈등이 발생하였다 하더라도 해결 후에는 같이 놀며 즐거워하였다. 특히 놀이 종료 후에 함께 놀던 친구가 다른 영역으로 가면 자기도 구조물을 정리하고 그 친구를 따라 다른 영역으로 가는 경우가 많았다.

반면 비친구관계에 있는 유아들의 쌓기놀이의 참여와 시작은 처음부터 같이 시작하기보다는 쌓기놀이에 들어와 따로 만드는 경우가 많았고, 놀이 중간에 참여하는 경우에는 먼저 놀이를 시작한 아이에게 "나도 시켜 줘"라고 부탁을 한 뒤 허락을 받아 놀이에 참여하는 경우가 많았다. 먼저 들어와 있는 또래의 구조물을 보고 따라 만들 경우에도 먼저 들어와 만들고 있는 또래에게 따라 만드는 유아는 따라 만든다는 이유로 비난을 받기도 했다. 구조물을 만들어가는 과정에선 서로에 대한 이해와 양보가 부족으로 블록·공간의 소유, 제안이나 도움의 거부, 쌓기 방해나 구조물 부수기, 쌓는 과정의 주도권 등으로 인해 종종 갈등을 겪었다. 비친구관계의 유아들은 갈등해결전략도 친구관계에 있는 유아들에 비해 공격적인 방법을 많이 사용하였다. 쌓기놀이 종결 후에는 친구관계에 있는 유아들이 함께 이동하는데 비해 비친구관계에 있는 유

아들은 각자 자기의 의사대로 이동해 따로 떨어져 활동하는 경우가 많았다.

5) 쌓기놀이 과정에 나타난 내재된 규칙과 사회적인 힘

쌓기놀이에서는 일반적으로 학기초에 교사-유아간에 합의된 놀이 규칙이 제시되어 있다. 지혜반의 합의된 규칙은 놀이한 후에 블록을 제 자리에 놓기, 카페트 안에서 놀기, 블록을 던지지 않기, 쌓기놀이로 싸움놀이 하지 않기 등으로 영역의 벽에 게시되어 있었다. 그러나 합의된 규칙보다는 쌓기놀이 과정에서 자연스럽게 형성되어 유아들에게 공유되고 있는 내재된 규칙이 쌓기놀이의 상호작용에 더 큰 영향력을 미치고 있었다.

유아들 사이에 공유되는 내재된 규칙에 의하면 시켜주는 아이 즉 놀이를 먼저 시작한 유아나 블록구성능력이 우수한 놀이리더가 놀이참여 결정권, 블록과 공간의 선점권, 구조물을 만드는데 있어서의 주도권을 가졌다. 그들의 권한은 구조물이 존재하는 한 시간과 영역을 벗어나도 지속되었으며 중간에 참여한 유아들이 그들의 권리를 무시했을 때 계속해서 놀이에 참여할 수 없었다.

시켜주는 아이는 '쌓기영역표에 이름표를 붙이고 오기', '안 부순다고 약속하기', '시켜주는 아이가 요구하는 것이나 시키는 것에 따르기'를 참여허락 조건으로 제시하였으며 친구관계에 있는 유아나 도움을 주는 유아 또는 혼자서 노는 것이 재미없을 경우에는 먼저 참여를 권하기도 하였다. 이외에도 내재된 규칙으로 구조물을 부순 사람이 다시 만들어 줄 책임이 있다는 규칙과 블록교구장에서 블록을 먼저 꺼낸 사람에게 블록을 정리할 책임이 더 있다는 규칙이 공유되었다.

쌓기놀이 영역에서는 합의된 규칙보다도 이러한 내재된 규칙들이 질서를 유지시키고 있었으며, 유아들은 사회적 상호작용 중에 발생하는 갈등의 상황에서 이러한 내재된 규칙들에 준하여 당당하게 항의하기도 하였다. 따라서 유아들 사이에서 집단놀이 과정 속에 자연발생학적으로 생성된 내재된 규칙은 갈등을 해결하는 기준이 되었으며, 이것은 유아들 사이에서 공유되는 가치관을 반영하는 것이기도 하였다. 그러나 쌓기놀이의 내재된 규칙도 유아가 가지고 있는 힘의 논리에는 지배를 받았다. 주로 신체적으로 힘센 아이가 내재된 규칙 이상의 힘을 행사하여 놀이 참여 결정, 블록·구조물·공간의 소유 및 쌓기 과정의 주도, 구조물을 이용한 가상놀이나 극놀이의 역할차지 등 놀이의 전 과정에서 큰 영향력을 행사하였다.

IV. 논의 및 결론

본 연구에서 밝혀진 연구결과들을 토대로 유아교육에 주는 시사점을 연구문제별로 논의하면 다음과 같다.

1. 유아들이 쌓기놀이를 선호하는 이유는 무엇인가?

유아들은 쌓기놀이를 통해 만드는 기쁨과 성취감, 부수는 즐거움, 그리고 세계를 소유하며 경험하는 기쁨을 누릴 수 있기에 쌓기놀이를 하며 쌓기놀이를 선호하였다. 본 연구의 결과는 유아들이 쌓기놀이를 선호한다고는 했으나 그 이유를 구체적으로 제시하지 않았던 선행연구들(김기영, 1993; 조경자, 1994; Rubin, 1977; Hughes, 1995/1997; Brody & Hirsch, 1996)과는 달리 자연적인 맥락 하에서 유아들이 쌓기놀이

를 선호하는 이유를 분석하고 개념화함으로써 쌓기놀이의 본질적인 의미의 이해에 도움을 주었다는 점에서 시사하는 바가 크다고 하겠다.

유아들은 만드는 기쁨과 성취감으로 인해 창작에 몰두한 예술가가 되어 상당 시간 심혈을 기울여 구조물을 만들며 즐거워하였으며, 자기만의 의미가 부여된 멋진 구조물이 완성되면 기쁨과 성취감에 함박웃음이나 박수를 치며 좋아했고 또래나 교사에게 자랑하는 것으로 그 즐거움을 더욱 즐겼다. 이러한 즐거움과 성취감은 유아들에게 자신에 대해 긍지와 자부심을 갖게 하고 무력감을 감소시키는 등 긍정적인 자아개념을 형성시켜줄 것이며(Brody & Hirsch, 1996) 이는 유아들이 차후 어려움을 극복할 수 있는 중요한 요인이 될 것이다. 특히 블록은 실패가 없는 놀잇감(Brody & Hirsch, 1996)으로 유아들에게 보다 쉽게 구조물을 만들 수 있는 경험을 갖게 해주므로 유아들은 쌓기놀이를 통해 만드는 기쁨과 그로 인한 성취감을 더욱 즐길 수 있었다. 이러한 점에서 Johnson(1996)은 쌓기놀이에서의 유아들을 그들의 기술로서 창작의 기쁨을 느끼는 장인으로, 또한 디자인과 형태를 정하고 색과 크기의 조화와 변화를 즐기는 예술가로 표현하였다고 본다.

특히 부수는 즐거움은 다른 흥미 영역에서는 느낄 수 없는 즐거움으로 유아들에게 주는 의미가 큼에도 불구하고 그 동안 공격성의 관점으로만 해석되어 유아교육연구가들이나 교사들에게 간과되어져 왔다. 이러한 관점은 심리학적으로 Freud의 본능이론에 기초한 것으로, Freud는 모든 유기체는 생의 본능(eros)과 함께 그가 생성되어 나온 무생물의 상태로 되돌아가려는 충동인 파괴의 본능(thanatos)을 가지고 있으며 파괴의 본능이 강한 사람에게 공격적인 욕구가 나타난다고 하였다(이형득, 1984). Wellhausen과

Kieff(2001)는 쌓기놀이에서의 부수는 행동을 공격성과 관련짓고 유아들의 개인적인 경험은 구조물에 반영되어지므로 교사들은 유아들을 관찰해야만 한다고 주장하였으며, 다툼 해결의 수단으로 폭력을 경험한 유아들은 블록으로 일반 건축물을 만들기보다는 무기를 만들어 공격적인 놀이를 즐기고, 추후 가상놀이나 극놀이를 위한 구조물을 만들기보다는 폭력적으로 구조물을 부수는 것을 더 즐거워하는 경향이 있다고 보고하였다.

이러한 주장들은 유아들의 쌓기놀이를 관찰하는 교사들이 기본적으로 고려해야 할 것이지만, 교사들의 인식에 큰 영향을 끼쳐 쌓기놀이에서 유아들이 구조물을 부수는 행동을 공격성의 주된 표현으로만 생각하도록 이끌었다. K 유치원의 대부분의 교사들도 이러한 인식 속에 정리활동 시간을 제외하곤 학기초에 합의된 규칙으로 구조물을 부수는 행동을 금지하고 있기에 유아들에게 부수는 즐거움을 즐길 기회는 거의 제공되어지지 않았다.

그러나 실제로 지혜반 유아들은 공격적인 유아뿐만 아니라 비공격적인 많은 유아들도 구조물을 부수는 활동을 게임으로 즐겼다. 그들은 부수는 즐거움을 즐기기 위해 놀이규칙을 만들었으며 부수는 활동을 정당화하는 놀이상황을 연출하거나 역할분배에서 나쁜 캐릭터를 선호하였다. 또한 정리활동 시간을 싫어하였지만 부수는 즐거움이 있기에 그 시간도 즐겁게 생각하였다.

그렇다면 유아들은 부수는 활동을 왜 좋아하는 것일까? 유아들은 공격적인 욕구로 인해 부수는 활동을 좋아하는 것이 아니라 구조물이 부서지는 순간에 이루어지는 청각적 효과와 시각적 효과, 부수는 순간에 이루어지는 부정적인 정서의 카타르시스 및 힘의 과시로 인해 부수는

활동을 좋아하였다. 따라서 본 연구에 참여하여 지혜반 유아들을 지속적으로 관찰했던 담임교사는 부수는 활동에 대한 인식이 변화되었고, 유아들이 부수는 활동을 반복하며 노는 것은 그들이 선택한 놀이 방법 중의 하나이며, 부수는 활동 그 자체가 공격성의 표현만이 아닌 즐거움을 주는 의미가 있는 활동이라고 생각하게 되었다.

앞으로 유아교육의 연구가들과 현장에 있는 교사들에게 부수는 활동에 대한 인식의 변화가 필요하다고 보며, 아울러 유아들에게 부수는 즐거움을 즐길 수 있도록 부수는 활동을 선별하여 놀이 규칙으로 허용해야 할 것이다. 또한 이러한 인식의 변화는 쌓기놀이에 대한 깊은 이해 및 나아가 유아의 이해와 발달에도 기여 하리라 본다.

유아들은 세계를 소유하며 경험하는 기쁨으로 인해 쌓기놀이를 하였다. 유아들은 쌓기놀이를 통하여 자신의 생활경험은 물론 생활경험세계에서 소유할 수 없는 성인의 세계나 상상의 세계를 경험함으로써 그 세계를 소유하는 기쁨을 누릴 수 있기 때문이다. 특히 여아들이 구조물을 만들거나 부수는 활동에서 즐거움을 찾기 보다는 세계를 소유하고, 경험하는 기쁨으로 인해 쌓기놀이를 선호하였는데 이것은 남아는 블록을 가지고 구조물 만들기를 좋아했으며, 여아는 만들어진 구조물을 가지고 가장놀이 하는 것을 좋아하였다고 보고한 오은순(1994)의 연구와 일관된 것이나 본 연구에서는 그 연구와는 달리 여아들이 구조물을 이용해 가상놀이나 극놀이를 하면서 경험하는 의미를 이해할 수 있었다는 점에서 의의가 있다고 본다. 여아들은 구조물로 역할놀이 영역에 없는 것을 많이 만들고, 이를 통해 평상시 자기의 세계에서 경험한 것은 물론 직접 경험할 수 없는 경험들을 주도적으로

경험해가며 그 세계를 이해 할 수 있기에 즐거워한 것이다.

2. 쌓기놀이의 전개 과정에 나타난 쌓기놀이의 특성은 무엇인가?

유아들의 쌓기놀이 경험적 과정에는 쌓기놀이 특성으로 인기 있는 놀이 주제, 주제의 선정 과정, 놀이과정에서 이루어지는 구조물의 즉흥적인 변신과 진화, 그리고 친구/비친구 관계에 따른 쌓기놀이의 흐름의 차이, 쌓기놀이의 내재된 규칙과 사회적인 힘 등이 나타났다. 유아들 사이에서 일정기간 유행된 인기 있는 주제는 신체 대근육 운동을 촉진하는 놀잇감인 동시에 단순한 기능적인 놀잇감으로서 플라스틱블록으로 만들어져 쉽게 부서지지 않으면서 이동과 소유가 용이하다는 특성을 가지고 있었는데 이것은 선행 연구에서 밝혀지지 않은 것으로 교육적으로 의의가 있다고 본다.

쌓기놀이의 주제 선정과정과 구조물의 즉흥적인 변신과 진화는 Johnson(1996)의 블록구성능력 발달단계와 밀접히 관련되어 있었다. 놀이 리더들과 남아들이 추종아들과 여아들에 비해 블록구성능력이 뛰어나 주제의 사전계획과 함께 구조물의 즉흥적인 변신과 진화를 많이 시도하였다. 구조물의 즉흥적인 변신과 진화는 쌓기놀이에서만 누릴 수 있는 즐거움으로 유아들로 하여금 쌓기놀이를 좋아하게 만드는 요인이 되었다. 유아들은 구조물을 만드는 과정이나 완성 후에 또는 그 구조물로 가상놀이를 시작하기 위해 내재적 상위의사소통으로 구조물에 이름을 붙이며 앞으로 진행할 놀이에 대해 또래들과 의사소통 하였고, 구조물의 주제를 사전에 계획하고 만들 때는 주로 외재적 상위의사소통으로 또래들과 상호작용하며 놀이를 즐겼다.

쌓기놀이 과정에서는 친구/비친구 관계에 따라 놀이 흐름의 차이도 보였다. 친구관계에 있는 유아들은 쌓기놀이에서 큰 갈등 없이 비교적 순조롭게 놀이를 진행하며 활발한 상호작용을 통해 놀이를 즐기는 순응적인 흐름을 보여준 반면, 비친구관계에 있는 유아들은 놀이의 경험과정에서 많은 갈등이 발생하는 다툼적인 흐름을 보여주었다. 이것은 친구관계에 있는 유아들은 비친구관계에 있는 유아들보다 친사회적인 행동을 많이 하는 등 긍정적인 영향을 주고받는다(연구들(Hartup et al., 1988; Newcomb & Brady, 1982)의 주장과 맥락을 같이하나 기존의 연구들과는 달리 쌓기놀이를 친구/비친구 관계와 관련하여 전체적인 맥락의 흐름으로 파악했다는 점에서 의의가 있다고 본다.

또한 쌓기놀이에서는 사회적 상호작용에 큰 영향력을 미치며, 쌓기놀이를 유지·발전시키고 있는 내재된 규칙이 나타났다. 쌓기놀이 영역에는 일반적으로 학기초에 교사-유아간에 합의된 놀이 규칙이 제시되어 있었으나 놀이의 전반적인 과정은 쌓기놀이에서 자연스럽게 형성되어 유아들에게 공유되고 있는 내재된 규칙에 준하여 전개되었다. 이러한 현상은 Tuckman이 집단은 역동적인 체제로서 집단 구성원의 행동과 상호작용에 영향을 주는 합의된 기준들인 규범이 구성원 사이에서 정립된다(Forsyth, 1999/2001)고 했던 주장과 Hartup(1970)이 또래집단은 서로간에 명백한 심리적 관계가 형성된 집단으로 그 집단 속에는 그 집단을 형성하고 유지하기 위한 규범이 존재한다고 했던 주장을 지지하는 것이며, 유아들 사이에서 실제로 쌓기놀이를 유지·발전시키는 규칙을 밝혀냈다는 점에서 쌓기놀이의 경험적 과정의 이해에 기여한다고 본다.

쌓기놀이의 내재된 규칙도 유아가 가지고 있는 힘의 논리에는 지배를 받았다. 주로 신체

적으로 힘센 아이가 내재된 규칙 이상의 힘을 행사하여 놀이 참여 결정, 블록, 구조물, 공간의 소유 및 쌓기 과정의 주도, 구조물을 이용한 가상놀이나 극놀이의 역할차지 등 놀이의 전 과정에서 큰 영향력을 행사하였다. 이는 또래집단에서 유아들이 지배 위계라 불리우는 사회적인 힘을 행사하고 있다고 보고한 연구 결과들(김진영, 1998; Malloy & McMurray, 1996; Rajeci & Flanery, 1981; Shantz & Hobart, 1989)과 일관되는 것이나, 쌓기놀이 영역에서의 사회적 힘은 주로 신체적으로 힘센 아이들이 블록구성능력이 우수한 놀이리더보다도 큰 힘을 누렸다.

이러한 논의를 기초로 다음과 같이 유아들이 경험하는 쌓기놀이의 본질적인 의미와 쌓기놀이의 경험적 과정에 대해 결론을 내릴 수 있다. 유아들은 본질적으로 만드는 기쁨과 성취감, 부수는 즐거움 그리고 세계를 소유하며 경험하는 즐거움이 있기에 쌓기놀이를 선호하며, 쌓기놀이의 경험적 과정엔 인기 있는 놀이 주제, 놀이주제의 선정, 구조물의 즉흥적인 변신과 진화, 친구/비친구 관계에 따라 놀이의 흐름의 차이, 쌓기놀이를 주도하는 내재된 규칙과 사회적인 힘이 특성으로 나타난다.

참고문헌

- 김경란 (1994). *쌓기놀이 영역에서 교사의 개입이 유아의 공간조망능력에 미치는 영향*. 중앙대학교 대학원 석사학위 청구논문.
- 김기경 (1993). *유아의 교차된 성역할 행동에 관한 추론과 성유형화된 놀이감 선호와의 관계*. 이화여자대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.

- 김진영 (1998). *유치원에서의 또래간 사회적 힘의 형성*. 이화여자대학교 대학원 박사학위 청구논문.
- 박경희 (1989). *유아의 유니트블록 놀이 유형과 사회적 행동과의 관계*. 이화여자대학교 대학원 석사학위 청구논문.
- 신상인 (1991). *유니트블록 놀이영역에서의 교사 개입유형에 따른 유아의 친사회적 행동에 관한 사례연구*. 이화여자대학교 대학원 석사학위 논문.
- 신은수 외 (2002). *놀이와 유아*. 이화여자대학교 출판부.
- 오은순 (1994). *블록의 유형과 수에 따른 유아의 사회적 행동에 관한 연구*. 이화여자대학교 대학원 박사학위 청구논문.
- 이기숙 (1995). *유아발달에 적합한 유치원 실내환경*. 교육부.
- 이재선 (1990). *유아의 유니트블록 구성놀이에 관한 사례연구*. 이화여대 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 이형득 (1984). *상담의 이론적 접근*. 형설출판사.
- 조경자 (1994). *전쟁놀이에 대한 부모·교사·유아의 인식 및 놀이 양상*. 이화여자대학교 대학원 박사학위 청구논문.
- 하정희 (1998). *연령집단 구성에 따른 쌓기놀이에서의 유아의 사회적 참여도*. 중앙대학교 대학원 박사학위 청구논문.
- Brody, C., & Hirsch, E. S. (1996). Social studies through block building. In E. S. Hirsch(Ed.), *The block book*(3rd ed., pp. 61-74). Washington, D.C.: NAEYC.
- Cuffaro, H. K. (1996). Dramatic play: The experience of block building. In E.S. Hirsch(Ed.), *The block book*(3rd ed., pp. 75-102). Washington, D. C.: NAEYC.
- Day, B. (1983). *Early childhood education : Creative learning activities*. N.Y.: Macmillan Publish Co., Inc.
- Erlanson, D. A., Harris, E.L., Skipper, B. S., & Allen, S. D. (1993). *Doing naturalistic inquiry: A guide to methods*. Newbury Park, CA: SAGE.
- Forsyth, D. R. (2001). *집단역학(Group dynamics(3rd ed.))*. (서울대학교사회심리학연구실 역). 시그마프레스. (원전은 1999년 출판).
- Gall, M. D., Borg, W. R., & Gall, J. P. (1960). *Educational research : An introduction*. White Plains. N.Y.: Longman Publishers.
- Gelfger, J., & Perkins, P. G. (1988). Using blocks build art concepts: A new look at an old friend. *early child Development and Care*, 30, 59-69.
- Hartup, W. W. (1970). Peer interaction and social organization. In P.H. Mussen(Ed.), *Carmichael's manual of child psychology*(3rd ed., pp. 361-456). N.Y.: Wiley.
- Hartup, W. W., Laursen, B., Stewart, M. M., & Eastenson, A. (1988). Conflict and the friendship relations of young children. *Child Development*, 59, 1590-1600.
- Howes, C., & Matheson, C. (1992). Sequences in the development of competent play with peers: Social and social pretend play. *Developmental Psychology*, 28, 77-84.
- Hughes, F. P. (1997). *유아의 놀이와 발달(Children, play, and development(2nd ed.))*. (김수영·김수임·허선자 역). 서울: 창지사, (원전은 1995년 출판).
- Huizinga, J. (1994). *호모 루덴스(Homo ludens : a study of the play-element in culture)*. (김윤수 역). 서울: 까치. (원전은 1955년 출판).
- Johnson, H. M. (1996). The art of block building. In E. S. Hirsch(Ed.), *The block book*(3rd ed., pp. 9-26). Washington, D. C.: NAEYC.
- Kinsman, C. A., & Berk, L. E. (1979). Joining the block and house-keeping areas: Changes in play and social behavior. *Young Children*, 35(1), 66-75.
- Leeb-Lundberg, K. (1996). The block builder math-

- matician. In E. S. Hirsch(Ed.), *The block book*(3rd ed., pp. 35-60). Washington, D. C.: NAEYC.
- Lindberg, L., & Sweldow, R. (1980). *Early Childhood Education : A Guide for observation and Participation*(2nd ed.). N.Y.: Allyn & Bacon Inc.
- Malloy, H., & McMurray, P. (1996). Conflict strategies and resolutions : Peer conflict in an integrated early childhood classroom. *Early Childhood Research Quarterly*, 11, 185-206.
- Moffitt, M. W. (1996). Children learn about science through block building. In E.S. Hirsch(Ed.). *The block book*(3rd ed., pp. 27-34). Washington, D.C.: NAEYC.
- Newcomb, A. F., & Brady, J. E. (1982). Mutuality in boys' friendship relations. *Child development*, 53, 392-395.
- Patton, M. Q.(1990). *Qualitative evaluation and research method*(2nd ed.), Newbury Park, CA: Sage.
- Prevenzo, E. F., & Brett, A. (1983). *The complete block book*. N.Y.: Syracuse University Press.
- Rajecki, P. W., & Flanery, R. C. (1981). Social conflict and dominance in children : A case for primate homology. In M. E. Lamb, & A. L. Brown(Eds.), *Advances in developmental psychology*. Lawrence Erlbaum Associates, Inc.
- Reifel, S. (1984). Block construction: Children's developmental landmarks in representation of space. *Young Children*, 40(1), 61-67.
- Rogers, D. L. III. (1982). *Relationship between block play and the social development of kindergarten children*. UMI dissertation information service No. 8313686.
- Rubin, K. (1977). The social and cognitive value of preschool toys and activities. *Canadian Journal of Behavioral Science*, 9, October, 382-385.
- Shantz, C., & Hobart, C. J.(1989). Social conflict and development: Peers and siblings. In T. J. Berndt, & G. W. Ladd(Eds.), *Peer Relationship in child development*(pp. 71-74), New York: Wiley.
- Spradley, J. (1988). *문화탐구를 위한 관찰법*(Participant observation). (이희봉 역) 서울: 대한교과서 주식회사. (원전은 1980년 출판).
- Strauss, A., & Corbin, J. (1996). *근거이론의 이해* (Basics of qualitative research: Grounded theory procedures and techniques). (김수지, 신경림 역). 서울 :한울출판사. (원전은 1990년 출판).
- Strauss, A., & Corbin, J.(1998). *Basic of qualitative research : techniques and procedures for developing grounded theory*(2nd ed.). CA: SAGE.
- Varma, M .(1980). Sex-Stereotyping in block play of preschool children. *Indian Educational Review*, 32-27. ERIC Document No. 197832. ED.
- Wellhousen, K., & Kieff, J.(2001). *A Constructivist approach to block play in early childhood*. N.Y.: Delma.

2004년 06월 30일 투고: 2004년 8월 19일 채택