

5~7세 아동의 연령별 놀이 과거력의 비교 연구: Takata의 놀이과거력 이용

이 성 아
주성대학 작업치료과

Abstract

A Compare Study of the Play History According to 5~7 Years Old: Using the Takata's Play History

Lee, Sung-A, M.P.H., O.T.
Dept. of Occupational Therapy, Ju-Sung College

Objective: Play may be important determinants of children's occupation. The purpose of this research was to find play history of 5~7 years old using Takata's Play History.

Method: The number of subjects were 63 kindergarten children whose ages were 5~7 years olds. Data were collected through survey questionnaires in from June 27 to July 3, 2002. The study using survey questionnaires was based on Takata's Play History. The previous play was analysed from the 4 different categories of play characteristics. The χ^2 test was performed to analyze play of each age group.

Results: The playing characteristics (toy, playing form, playing time., etc) have been different according to their age groups. Overall, Different play trends have been found among different age group by applying Takata's Play History.

Conclusion: The play trend of child can be forecasted by applying Takata's Play History to the subjects. It is expected that development of screening play ability for normal child and abnormal child. Therefore Takata's Play History will help occupational therapists to evaluate children's play ability.

Key Words : Play, Play History, Children.

I. 서론

놀이는 유년기의 주요한 작업(occupation)이기 때문에 아동 작업 치료에 있어서 중요한 부분의 하나로 작업치료의 치료적 매개체로서 발달을 반영한다(Knox, 1997). 최근 연구에서도 아동 작업 치료사는 기초적 기능의 발달을 위한 기술과 행동을 이끄는 매체로 치료에서 놀이를 가장 자주 사용한다고 하였다(Couch 등, 1998).

놀이에 대한 이론은 고전적, 근대적, 현대 작업 치료학적으로 다양하다. 고전적인 놀이 이론은 놀이가 풍부한 에너지에 의한 것이며 놀이를 통해 불필요한 에너지를 방출시킨다는 잉여 에너지 이론(surplus energy theory)과 놀이를 통해 피곤을 덜게 하며 그 활동에 몰두함으로써 만족을 얻고 즐거워하는 동시에 작업에 대해 긴장감을 해소한다는 휴식설(recreation theory)이 있다. 다른 이론으로는 놀이를 통해 일상생활에 해로운 감정을 전환시킨다는 감정 정화설(catharsis theory)과 전운동 이론(preexercise theory)이 있다(Parham과 Primeau, 1997; Mellou, 1994). 전운동 이론은 놀이가 본능에 의한 것으로 생존을 위해서 발달하며 놀이를 통해 필요한 기술을 연습한다고 보는 이론이다. 고전적인 놀이의 다른 이론으로 아동은 동물로부터 인간에로의 진화적인 연결고리로서 놀이를 문화 진화론적으로 되풀이되는 행동으로 해석한 진화론적인 과정으로 놀이가 발달한다는 반복설(recapitulation theory)이 있다(Parham과 Primeau, 1997).

근대적 놀이 이론으로는 각성(arousal) 조정 이론과 프로이드를 대표로 하는 정신 역동적(Psychodynamic) 놀이 이론이 있다. 정신 역동적 놀이 이론은 놀이가 아동의 성장욕에 의한 것으로 놀이의 가장 중요한 가치는 놀이를 통해 완성감(a sense of mastery)을 맛보게 되는 것이라고 하였다(Parham과 Primeau, 1997). 근대적 놀이 이론으로 인지발달적 이론이 있는데, 이것은 아동의 인

지 발달이 놀이를 통해서 이뤄지며, 놀이의 형태를 즐거움을 위한 순수한 활동인 실행적 게임(practice games), 상징적인 요소(imaginative, make-believe) 혹은 흉내내기 놀이인 상징적 게임(symbolic games), 두 사람 이상 협력하는 놀이로 협력과 경쟁을 위한 규칙을 가진 게임(games with rules)으로 분류하였다(Piaget, 1962). 근대적인 놀이 이론 중에는 놀이와 문화가 서로 영향을 주고받는다는 놀이의 사회성 이론도 있다(Roopnaine과 Johnson, 1994). 이 이론은 아동이 다른 아동과 게임을 통해서 사회적 규칙과 표준을 배우고 조직화하며(Mead, 1934), 놀이를 의사소통으로 'metacommunication'으로 설명했는데 의사소통을 위한 의사소통이라는 뜻으로 놀이를 정의하기도 하였다(Bateson, 1972).

현대 작업치료에서 놀이의 경향은 제 2차 세계대전 이후 Reilly(1974)의 놀이 체계의 설명과 작업행동 이론의 틀(Occupational behavior frame of reference)에서 아동을 놀이자(player)로서 정의하면서 시작되었다. 그녀는 작업(occupation)과 관련된 놀이의 역할과 치료를 위해서 작업치료사에게 놀이가 필요하다고 주장하였고, 치료의 영역으로서 연구를 통해 놀이의 중요성을 확인하였다(Bundy, 1997). 그러나 이러한 인식에도 불구하고, 단지 몇 명의 작업치료사만이 작업치료 연구로 놀이에 관심을 두었다(Couch, 1997). Robinson(1977)은 아동 작업치료사의 놀이 기술의 부족과 그에 대한 부작용을 제시하였다. 그 부작용으로는 놀이에 대한 부정적인 태도, 비놀이적 기술(nonplay skill)의 발달, 놀이 평가의 실패, 특정한 환경(setting specific)에서의 역할의 설명, 보상(reimbursement) 등이다.

작업치료에서 아동의 현재 치료 패턴을 알기 위해 필요한 평가는 아동 작업치료의 범위에 대한 정보 제공과 개별적인 교육뿐만 아니라 앞으로의 연구 방향까지 관련되어 있다(Crowe, 1998). 그러므로 놀이는 치료의 양식(modality)으로서 사용할

(Pratt, 1989) 뿐만 아니라 놀이의 기능적인 관점에서 볼 때, 그 자체의 이익을 위해서 중요하며 운동과 인지 기술 발달과 같은 중요한 기능을 촉진시키기 때문에 작업치료사에게 매우 필요하다 (Parham과 Primeau, 1997).

미국에서도 작업치료 현장에서 놀이는 치료사의 92% 정도가 사용하며, 놀이의 평가에 사용되고 있는 도구로는 Preschool Play Scale(Konx, 1997)과 Play History Interview(Takata, 1974)와 Specification for a Play Milieu(Takata, 1974)을 가장 많이 사용하고 있다고 보고되었다(Couch 등, 1997). 놀이 과거력 평가는 아동의 과거 놀이에 대한 정보를 수집함으로써 놀이 경험을 알고, 이를 바탕으로 현재 놀이 능력에 대한 평가를 하기 위해 만들어졌다. 이 평가는 놀이를 아동 작업(occupation)의 의지, 변화, 향상에 대해서 연결시키는 것으로 아동의 현재 놀이 능력에 대한 정보를 치료에 제공하고, 아동이 어떻게 현재로 발전되었는지 놀이의 역사적 관점을 평가하는 면접 형식의 도구이다(Takata, 1974). 현재 우리나라에는 놀이의 유형이나 발달 놀이적 연구가 심리학과 교육학 분야에서 있었으나(김용수 등, 1998; 김치동, 2000; 정혜원 등, 2001), 작업치료 분야에서 놀이의 평가 도구를 이용한 심도있는 연구는 없었다.

따라서 본 연구는 Takata(1974)의 놀이 과거력을 사용하여 5~7세 정상아동에 대한 현재 연령 이전의 놀이와 현재 연령의 놀이를 알아보고, 놀이 과거력의 사용을 통해 각 연령별 놀이 양상과 놀이 능력 평가에 도움이 되고자 한다.

II. 연구 방법

1. 연구대상 및 자료 수집방법

연구 대상자는 인천과 경기도의 유치원을 다니는 어린이(1996~1998년)를 연구 대상으로 하였다.

자료 수집 방법은 Takata(1974)에 의해 만들어

진 놀이 과거력(play history)을 기초로 한 반구조화된 설문지를 이용하여 어린이의 어머니를 통해서 작성하였다. 설문지에 대한 사전 조사는 조사내용을 확정된 후 2002년 6월 20일부터 22일까지 인천의 한 미술학원에서 20명을 대상으로 실시하였으며 설문 자료의 문제점과 오류를 보완하여 본 조사를 6월 27일 배포하여 7월 3일까지 수거한 것으로 하였다. 설문지 배포와 회수는 1주일간에 걸쳐 유치원 선생님들의 도움으로 배부 및 회수하였다.

2. 연구에 사용한 도구

Takata(1969)는 놀이와 발달 연관성을 평가하고 놀이를 통한 중재는 장애 아동의 발달과 연결되어 있음을 알았다. 놀이 과거력은 5개의 아동 발달적 놀이 시절로 구성되어 있는데, 감각운동기(sensorymotor), 상징적 단계(symbolic, simple constructive), 극적 단계(dramatic complex constructive), 게임(game), 여가(recreation)로 이 각각의 시기를 4가지 범주로 분석하였다. 즉 아동이 무엇을 가지고 노는가(materials), 아동이 어떻게 노는가(action), 아동이 다른 사람과 어떻게 노는가(people), 아동의 놀이는 언제 어디서 노는가(when&where)이었다. 초기 디자인은 반구조 형태로(semistructured), 질적인 면 그리고 형식적 면에서 열린 맺음(open ended)을 갖고 있었고, 단순 대답인 예(yes) 혹은 아니오(no)의 서술형이었다. 각 질문에 대한 명확한 기준의 여부를 요구하는데 사건이 있음(evidence), 사건 없음(no evidence), 기회 없음(no opportunity) 등으로 표시하였다(Takata, 1974).

이 평가도구의 장점으로서는 신뢰도와 타당도를 검증받았고, 아동의 과거와 현재의 우선되는 놀이 행동 혹은 놀이 유형을 반영하여 개발된 점이다. 단점으로는 수치상으로 인터뷰에서 제공한 풍부한 양적인 정보를 붙잡아 두지 못하고 인터뷰 자체의 고유한 문제점을 갖고 있는 점이다(Takata, 1974).

3. 측정방법과 분석

본 연구는 아동의 놀이 과거력(Takata, 1974)의 인터뷰 형식을 바탕으로 각 놀이의 4가지 범주로 분석하였다. 즉 아동이 놀이를 하였는가(do), 아동이 무엇을 가지고 노는가(materials), 아동이 어떻게 노는가(action), 아동의 놀이는 얼마 동안 하는가(how long)이다. 놀이의 시행 여부는 전체 대상으로 백분율을 했고, 그 외 하부 질문은 놀이 시행 여부에 '예'로 대답한 명수를 전체로 하였다. 놀이도구는 박화운(1990)의 놀이 형태 분류와 놀이의 특성을 기초로 하여 범주화 하였고, 놀이 활동은 Howes(1980)의 또래 놀이 형태를 기초로 범주를 정하였다. 놀이 소요 시간은 30분, 60분, 90분, 기타로 하였고 기타는 90분 이상의 놀이 소요 시간이었다. 스포츠에서는 Takata(1969)의 인터뷰에 있는 그룹 협력(group collaboration), 그룹 경쟁(group competition)을 그대로 사용하였으며, 선행 검사에서 어머니들은 부가적인 설명을 필요로 하지 않았었다. 취미/수집에서는 놀이도구를 취미/수집 대상으로 하였고, 여가/단체 활동에서는 시행 여부, 장소, 소요시간에 대해서만 조사하였다.

본 연구에서는 놀이 도구와 어떻게 노는지의 명목적도를 범주로 구분하여 서수 척도화 하였다. 아동의 연령에 따른 놀이의 차이는 χ^2 검정을 실시하였다.

III. 연구 결과

1. 연구 대상자의 특성

본 연구 대상은 5세 13명, 6세 17명, 7세 33명으로 가족 구성은 4인 가족이 가장 많았으며, 형제 구성은 5세에서는 남남과 독자(여)가 많았고, 6세에서는 남남과 여여가 많았다. 7세에서는 남여와 여여가 많았다. 아동의 대부분은 오른손잡이었다(표 1).

2. 현재 연령 이전의 놀이

본 연구 대상자의 나이에 따른 놀이는 독립적인 놀이에서 놀이도구를 제외하고 연령에 따라 차이가 있었으며, 사물과 사람과의 놀이에서는 연령에 따라 유의한 차이가 있었다(표 2).

대동작의 놀이 시행여부만 유의한 차이가 없었고 스포츠에서는 연령에 따른 놀이의 차이가 소요 시간에 관해서만 유의한 차이가 있었으며, 상징적인 놀이에서는 모든 영역에서 유의한 차이가 있었다(표 3).

창조적인 놀이와 취미/수집에서도 놀이의 시행 여부에서는 유의한 차이가 없지만 그 외 모든 영역과 여가/단체 활동 영역에서 모두 연령에 따라 유의한 차이가 있었다(표 4).

표 1. 연구 대상자의 일반적 특징

	연령집단		
	5세(%)	6세(%)	7세(%)
성별			
남	11(84)	11(64.7)	20(60)
여	2(16)	6(35.3)	13(40)
가족구성			
3인	2(15.4)	3(17.6)	4(12.1)
4인	11(84.6)	11(64.8)	24(72.7)
5인	0	3(17.6)	4(12.1)
6인	0	0	1(3.1)
형제구성			
남남	6(46.2)	6(35.2)	3(9.1)
남여	2(15.4)	3(17.6)	14(42.4)
여여	1(7.7)	5(29.4)	10(30.3)
독자(여)	4(30.7)	3(17.6)	6(18.2)
우세손			
오른손	13(100)	13(76.5)	29(88)
왼손	0	4(23.5)	3(9)
양손잡이	0	0	1(3)

표 2. 현재 연령 이전의 독립적인 놀이와 사물·사람과의 놀이

		5세	6세	7세	표준 2			
독립적인 놀이								
시행여부	유무	11(84.6) 2(15.4)	13(58.8) 4(23.5)	25(75.8) 5(15.2)	10.903***			
	조작놀이도구 장난감 책 미술 소꿉 기타	5(45.5) 1(9.1) 2(18.2) 0 0 3(27.3)	6(46.2) 3(23.1) 3(23.1) 0 0 1(7.7)	4(16) 4(16) 3(12) 4(16) 6(24) 4(16)		5.333		
놀이활동	단순병행놀이 상호의식적병행놀이 단순사회적 놀이 상호역할적사회놀이 기타	4(36.4) 2(18.2) 3(27.3) 0 2(18.2)	0 10(76.9) 3(23.1) 0 0	5(20) 6(24) 5(20) 0 9(36)	7.000*			
	30분 60분 90분 기타	8(72.7) 3(27.3) 0 0	6(60) 3(30) 1(10) 0	15(60) 7(28) 0 3(12)		41.204***		
	사람과의 놀이							
	시행여부	유무	13(100) 0	13(76.4) 6(11.8)			28(84.8) 5(16.2)	47.610***
		부모 형제자매 또래친구 기타	8(61.5) 3(23) 1(7.7) 1(7.7)	11(84.6) 2(15.4) 0 0			4(14.3) 6(21.4) 18(64.3) 0	
놀이활동	단순병행놀이 상호의식적병행놀이 단순사회적 놀이 상호역할적사회놀이 기타	0 4(30.8) 2(15.4) 7(53.8) 0	0 1(7.7) 5(38.5) 7(53.8) 0	0 5(17.3) 4(14.3) 16(57.1) 3(10.7)	23.800**			
	30분 60분 90분 기타	7(53.9) 4(30.7) 0 2(15.4)	3(23.1) 5(38.5) 3(23.1) 2(15.4)	9(32.1) 18(64.3) 0 1(3.6)		61.630***		

*p<0.05, **p<0.01, ***p<0.001

표 2. 현재 연령 이전의 독립적인 놀이와 사물·사람과의 놀이(계속)

		5세	6세	7세	표준 2
사물과의 놀이					
시행여부	유무	3(100) 0	13(76.5) 4(23.5)	28(84.8) 5(15.2)	44.587***
놀이도구	조작놀이도구	3(23.1)	3(23.1)	10(35.7)	44.828***
	장난감	7(53.8)	7(53.8)	10(35.7)	
	책	0	2(15.4)	2(7.1)	
	기타	3(23.1)	1(7.7)	6(21.4)	
놀이활동	단순병행놀이	0	0	0	43.000***
	상호의식적병행놀이	8(61.5)	10(76.9)	22(78.6)	
	단순사회적 놀이	0	0	2(7.1)	
	상호역할적사회놀이	1(7.7)	0	0	
	기타	4(30.8)	3(23.1)	4(14.3)	
소요시간	30분	10(76.9)	5(38.5)	9(32.1)	50.982***
	60분	2(15.4)	7(53.8)	17(60.7)	
	90분	0	0	2(7.1)	
	기타	1(7.7)	1(7.7)	0	

*p<0.05, **p<0.01, ***p<0.001

표 3. 현재연령 이전의 대동작, 상징적인 놀이, 스포츠

		5세	6세	7세	표준 2
대동작					
시행여부	유무	13(100) 0	10(58.8) 7(41.2)	19(57.6) 14(42.4)	0.778
놀이도구	장난감	0	1(10)	0	20.857***
	타기놀이도구	2(15.4)	3(30)	4(21.1)	
	뛰기놀이도구	5(38.5)	2(20)	9(47.4)	
	기타	6(46.2)	4(40)	6(31.6)	
놀이활동	단순병행놀이	0	0	0	10.750**
	상호의식적병행놀이	6(46.2)	2(20)	0	
	단순사회적 놀이	3(23.1)	2(20)	2(10.5)	
	상호역할적사회놀이	0	0	8(42.1)	
	기타	4(30.8)	6(60)	9(47.4)	
소요시간	30분	4(30.8)	2(20)	11(57.9)	13.529**
	60분	1(7.7)	1(10)	6(31.6)	
	90분	2(15.4)	4(40)	0	
	기타	6(46.2)	3(30)	2(10.5)	

*p<0.05, **p<0.01, ***p<0.001

표 3. 현재연령 이전의 대동작, 상징적인 놀이, 스포츠(계속)

		5세	6세	7세	표 2
상징적인 놀이					
시행여부	유	13(100)	9(52.9)	27(81.8)	7.000**
	무	0	8(47.1)	6(18.2)	
놀이도구	장난감	1(7.7)	0	2(7.4)	20.526***
	매스미디어도구	1(7.7)	3(33.3)	5(18.5)	
	사람	0	0	0	
	소꿉놀이	5(38.5)	3(33.3)	13(48.1)	
	기타	6(46.2)	3(33.3)	7(25.9)	
놀이활동	단순병행놀이	0	0	0	40.419***
	상호의식적 병행놀이	5(38.5)	5(55.6)	15(55.6)	
	단순사회적 놀이	0	0	5(18.5)	
	상호역할적 사회놀이	0	1(11.1)	7(25.9)	
	기타	8(61.5)	3(33.3)	0	
소요시간	30분	4(30.7)	4(44.4)	14(51.9)	24.545***
	60분	1(7.7)	1(11.1)	9(33.3)	
	90분	2(15.4)	2(22.2)	1(3.7)	
	기타	6(46.2)	2(22.2)	3(11.1)	
	스포츠				
시행여부	유	13(100)	7(41.2)	27(81.8)	0.016
	무	0	10(58.8)	6(18.2)	
놀이도구	공	0	0	12(44.4)	7.750
	타기 놀이도구	0	3(42.9)	3(11.1)	
	뛰기 놀이도구	1(7.7)	4(57.1)	9(33.3)	
	기타	12(92.3)	0	1(11.1)	
놀이활동	그룹협력	4(30.8)	2(28.6)	11(40.7)	1.581
	그룹경쟁	2(15.4)	4(57.2)	6(22.2)	
	기타	7(53.8)	1(14.2)	10(37.1)	
소요시간	30분	4(30.7)	3(42.9)	13(48.1)	10.013*
	60분	1(7.7)	3(42.9)	13(48.1)	
	90분	2(15.4)	1(14.2)	1(3.8)	
	기타	6(46.2)	0	0	

*p<0.05, **p<0.01, ***p<0.001

표 4. 현재 연령 이전의 창조적인 놀이, 취미/수집, 여가/단체활동

		5세	6세	7세	표 2
창조적인 놀이					
시행여부	유	9(69.2)	8(47.1)	18(54.5)	1.286
	무	4(30.8)	9(52.9)	15(45.5)	
놀이도구	조작놀이도구	6(66.7)	3(37.5)	6(33.3)	30.571***
	미술놀이도구	2(22.2)	4(50)	9(50)	
	기타	1(11.1)	1(12.5)	3(16.7)	
놀이활동	단순병행놀이	0	0	0	39.897***
	상호의식적 병행놀이	6(66.7)	5(62.5)	10(55.6)	
	단순사회적 놀이	2(22.2)	3(37.5)	1(5.6)	
	상호역할적 사회놀이	0	0	0	
	기타	1(11.1)	0	7(38.9)	
소요시간	30분	7(77.8)	4(50)	7(38.9)	30.667***
	60분	1(11.1)	3(37.5)	8(44.4)	
	90분	0	1(13.5)	1(5.6)	
	기타	1(11.1)	0	2(11.1)	
취미/수집					
시행여부	유	4(30.7)	7(41.2)	16(48.5)	2.683
	무	9(69.3)	10(58.8)	17(51.5)	
취미/수집 대상	장난감	1(25)	5(71.4)	6(37.5)	32.308***
	조작놀이도구	1(25)	1(14.3)	0	
	미술놀이도구	2(50)	1(14.3)	6(37.5)	
	기타	0	0	4(25)	
소요시간	30분	2(50)	5(71.4)	11(68.8)	20.903***
	60분	1(25)	1(14.3)	2(12.5)	
	90분	0	1(14.3)	2(12.5)	
	기타	1(25)	0	1	
여가/단체 활동					
시행여부	유	7(53.8)	9(52.9)	12(36.4)	10.667*
	무	6(46.2)	8(47.1)	21(63.6)	
장소	유치원	6(85.7)	8(88.9)	1(8.3)	12.857*
	학원	0	0	0	
	스포츠센터	0	0	0	
	기타	1(15.3)	1(11.1)	11(92.7)	
소요시간	30분	2(50)	1(11.1)	12(100)	35.639***
	60분	3(42.9)	1(11.1)	0	
	90분	0	1(11.1)	0	
	기타	2(28.6)	6(66.7)	0	

*p<0.05, **p<0.01, ***p<0.001

3. 현재 놀이

활동 그리고 소요 시간을 제외하고 모든 범주에서 유의한 차이가 있었다(표 5).

5~7세 나이의 현재의 놀이에서는 놀이도구와

표 5. 현재연령의 놀이

		5세	6세	7세	표준편차
놀이도구	장난감	9(69.2)	10(58.8)	21(63.6)	8.471
	애완동물	0	0	2(6.1)	
	매스미디어도구	0	4(23.5)	7(21.2)	
	기타	4(30.8)	3(17.6)	3(9.1)	
놀이활동	단순병행놀이	9(69.2)	10(58.8)	21(63.6)	6.687
	상호의식적 병행놀이	0	0	2(6.1)	
	단순사회적 놀이	3(23.1)	7(41.2)	9(27.3)	
	상호역할적 사회놀이	0	0	0	
	기타	1(7.7)	0	1(3)	
싫어하는 놀이	신체활동	2(15.4)	2(11.8)	7(21.2)	16.714**
	타는 것	0	1(5.9)	3(9.1)	
	감각놀이	0	1(5.9)	11(33.3)	
	없음	11(84.6)	10(58.8)	12(36.4)	
	기타	0	3(17.6)	0	
놀이대상	혼자	1(7.7)	2(11.8)	9(27.3)	36.356***
	부모님	1(7.7)	3(17.6)	2(6.1)	
	형제자매	6(46.1)	7(41.1)	9(27.3)	
	친구	5(38.5)	5(29.4)	11(33.3)	
	기타	0	0	2(6.1)	
놀이활동	단순병행놀이	0	0	2(6.1)	43.935***
	상호의식적 병행놀이	2(15.4)	0	0	
	단순사회적 놀이	1(7.7)	0	5(15.2)	
	상호역할적 사회놀이	6(46.2)	12(70.6)	17(51.5)	
	기타	4(30.8)	5(29.4)	9(27.2)	
자세	앉아서	4(30.8)	10(58.8)	13(39.4)	26.871***
	서서	4(30.8)	5(29.4)	17(51.5)	
	엎드려서	2(15.4)	1(5.9)	0	
	누워서	2(15.4)	0	0	
	기타(뛰기)	1(7.7)	1(5.9)	3(9.1)	
소요시간	30분	2(15.4)	3(17.6)	4(12.1)	2.400
	60분	5(38.4)	7(41.2)	15(45.5)	
	90분	3(23.1)	3(17.6)	6(18.2)	
	기타	3(23.1)	4(23.5)	8(6)	
장소 (가정)	실내	9(69.2)	7(41.2)	23(69.7)	83.984***
	실외	4(30.8)	10(59.8)	10(30.3)	

*p<0.05, **p<0.01, ***p<0.001

표 5. 현재연령의 놀이(계속)

		5세	6세	7세	표준편차
지역사회	공원	1(7.7)	2(11.8)	3(9.1)	50.607***
	유치원	9(69.2)	9(52.9)	15(45.5)	
	교회	0	0	1(3)	
	다른 지역	1(7.7)	1(5.9)	0	
	기타	2(15.4)	5(29.4)	14(42.4)	
시기 (한 주)	주중	3(23.1)	1(5.9)	5(15.2)	10.667**
	주말	0	10(58.8)	2(6)	
	항상	10(76.9)	6(35.3)	26(78.8)	
시기 (하루)	오전	1(7.7)	1(5.9)	1(3)	12.857*
	오후	10(76.9)	2(11.8)	27(81.8)	
	저녁	2(15.4)	12(70.6)	5(15.2)	
	기타	0	2(11.8)	0	

*p<0.05, **p<0.01, ***p<0.001

IV. 고 찰

1. 연구 방법에 대한 고찰

놀이에 대한 개념은 심리적, 정신과학적, 교육적 분야에서 중요한 개념으로 연구되어 왔고 많은 정의가 있었다. 놀이에 대한 사전적 의미를 찾아보면, Mosby(2002)의 의학 사전에서는 ‘놀이는 즐거움이나 유희, 기분 전환을 제공하기 위하여 자연적 또는 조직된 활동으로, 신체적·지적·사회적 발달을 위한 수단으로 또는 정상적인 성격 발달을 위하여 아동기에는 필수적이다’라고 하였다. 한편 놀이를 어린 시절의 본질이며, 인간 사고의 필연적인 산물로 아동이 환경과의 상호작용을 이루어 나가는 초보적인 형태로 표현하기도 하였다(Bruner, 1975; Piaget, 1962).

인간작업모델(Model of Human Occupation)의 개념에서는 어린이의 작업적 역할을 놀이자(player)와 가족 구성원(family member)로서 인지하였다(Kielhofner, 1995). 그리고 놀이에 대해 작업치료사만이 유일하게 작업(occupation)으로서 관점을 갖고 있다고 제안한 Bundy(2002)는 놀이 모

델(Model of Playfulness)을 제시하였고, 정교한 평가 도구(Test of Playfulness)와 치료 접근법을 제안하였다. 그는 또 놀이가 환자의 새로운 행동과 일상생활에서 정상적인 때보다 실패나 위험을 줄일 수 있는 기술로 치료적 상황에서 놀이를 사용할 수 있다고 하였다.

놀이는 자아와 현실 세계를 조화시키는 과정이며, 자연스러운 자기치료의 방법으로(Bundy, 1997), 아동의 일상을 통해 치료사의 치료 내용으로 실재뿐만 아니라 실외까지 살펴야 할 필요가 있고 하였다(Florey, 1981). 현재 놀이는 아동 작업치료에서 아동의 작업(occupation)이며, 치료매체(media)이며, 접근법(approach)으로 사용하고 있지만(Bundy, 2002; Parham과 Primeau, 1997), 우리나라에서는 놀이에 대한 대부분의 연구가 연령과 성의 영향에 관한 연구나 놀이의 영역 혹은 변인과 유아의 사회놀이와 인지놀이 등에 관한 연구가 대부분이다(박화윤, 1990; 이경선과 이영선, 1992; 정혜원 등, 2001). Takata(1974)는 아동의 놀이에 대해서 놀이 발달과 평가를 위해 놀이 과거력을 제시하였고, 이 놀이 과거력은 반구조화된 면담 형식으로 평가자가 아동의 현재 연령과 이전의 연령을 구분하여 놀

이의 역사를 평가하였다. 본 연구에서는 5~7세된 정상아동의 보호자에게 Takata(1974)의 놀이 과거력을 설문지화한 놀이 과거력 문항으로 아동의 놀이의 역사를 조사하였다.

이 연구의 진행상의 제한점은 다음과 같다.

첫째, 본 연구 대상은 접근성의 용이함 때문에 한 지역의 기관(유치원) 아동을 대상으로 하였고 성별에 따른 놀이의 분석을 하지 않았다. 그러나 박인기와 김상두(1991)의 연구에 의하면 놀이 활동에 대한 아동의 태도 및 놀이 친구의 선택 그리고 아동의 놀이 시간, 놀이대상은 성별이나 부모의 사회경제적 배경 등에 관계없이 큰 차이가 없는 것으로 나타났다. 이정선과 이영석(1992)의 연구에서도 성별에 따른 사회성 놀이는 유의한 차이를 나타내고 있지 않다고 보고하고 있지만 Sandberg와 Bahlburg(1994)의 연구에서는 69의 게임에서 63개가 성적으로 유의한 차이가 있었다는 연구도 있는 등 성별에 따른 연구는 연구자들의 의견이 다양하다. 본 연구에서는 성별에 따른 분석보다는 연령에 따라 놀이의 차이와 경향만을 연구하였다. 따라서 대상을 확대하고 성별에 따른 놀이와 연령을 고려한 다양한 놀이의 심도 있는 연구가 필요하리라 본다.

둘째, 아동은 특정 대도시에서 사는 어린이를 대상으로 하였기에 놀이 공간에 따른 차이와 부모의 사회 경제적 배경에 따른 놀이의 차이를 볼 수가 없었다. 실제 김용수 등(1998)의 연구에서도 도시 농촌간의 놀이 공간에 따른 아동의 놀이 유형의 차이점이 있었다고 보고하고 있다. 그리고 박인기와 김상두(1991)의 연구에서도 부모의 사회 경제적 지위가 높을수록 놀이기구의 종류나 놀이 유형이 다양한 것으로 나타났다. 그러므로 연령에 따른 아동의 놀이 과거력의 경향을 좀더 정확하게 관찰하기 위해서는 도시와 농촌 그리고 부모의 사회적 경제적 능력을 고려해야 할 것으로 본다. 이런 점에서 본 연구는 농촌과 도시 그리고 부모의 경제적 상태를 다양하게 반영하지는 못했지만 대

도시의 유치원 아동이라는 점과 부모의 경제적 수준을 도시와 중류급 가정으로 일원화되었지만 일반적으로 보편화하기에는 제한을 갖는다.

셋째, 본 연구는 아동의 놀이에 대한 역사를 아동의 부모에게 묻는 설문지였기에 영상적 기록이나 관찰보다 설문지가 갖는 오류가 있을 수 있다는 점이다. 앞으로의 연구에서는 다양한 준비와 설문 문항 구성상의 오류를 줄이는 기술이 필요하리라 생각한다.

2. 연구 결과에 대한 고찰

이 연구의 목적을 중심으로 조사 결과를 요약하면 다음과 같다.

첫째, 본 연구는 Takata(1974)의 놀이 과거력을 통해서 5~7세 아동을 관찰한 결과 연령에 따라 놀이형태와 유형에 큰 차이를 보였다. 특히 7세 아동의 놀이에서는 사회 문화적인 놀이 도구-팽이와 스케이트보드와 롤러스케이트, 텔레비전과 같은 놀이 도구가 5세 아동보다 많이 나타났다. 이는 아동의 놀이의 특성을 연령별로 볼 수 있는 것으로 정혜원 등(2001)과 서현아(1994), Sandberg와 Bahlburg(1994)의 연구 결과와 같고 연령에 따른 놀이 과거력이 아동 작업치료에서 아동 발달 평가의 하나로 사용될 수 있음을 보여준다.

둘째, 각 나이 별 아동의 놀이 특성을 살펴보면 5세 아동의 현재 연령 이전의 놀이에서 소요시간이 주로 30분 정도로 놀이도구는 조작 놀이 도구를 이용한 단순 병행놀이가 많았고, 놀이 상대도가족 구성원과의 놀이였다. 하지만 6세 아동은 놀이의 시간이 30분에서 60분 정도로 많아지고 놀이 도구도 조작 놀이 도구와 매스미디어 도구, 소꿉 놀이 도구 등으로 확대되며 놀이형태도 상호 의식적 병행 놀이와 단순사회적 놀이가 나타나지만 놀이 대상은 5세와 차이가 많지 않았다. 마지막으로 7세 아동은 소요시간이 다양해지고 놀이형태는 상호역활적 사회놀이가 증가하며, 취미/수집과 여가/

단체 활동의 참여도 높은 것으로 나타났다. 각 연령의 현재 놀이에서도 아동의 놀이도구와 놀이 활동에는 차이는 없었다. 5세 아동에서는 싫어하는 놀이가 뚜렷하게 나타나지 않았지만 7세 아동에서는 다른 아동이 주로 하는 신체 활동이나 감각 놀이(모래 놀이) 등의 놀이가 싫어하는 놀이로 포함되어 있었다. 그리고 놀이 대상은 6세까지는 형제 자매가 많았지만 7세 아동은 또래 아동이 현재 많았다. 또한 그들의 놀이도 5세의 단순병행 놀이 형태에서 6세에는 상호 의식적 사회놀이로 7세 아동은 상호역할적 사회놀이와 극놀이, 규칙적인 놀이 형태였다. 하지만 놀이도구에서는 주로 장난감을 가지고 단순 병행 놀이만을 하는 것으로 나타났다. 놀이에서 몸의 자세는 5세와 6세에서는 주로 앉아서 놀지만 7세 아동은 서서 놀았다. 소요 시간은 전체적으로 1시간 정도로 나이의 차이가 없었다. 놀이 장소로 가정에서는 5세와 7세 아동은 실내에서 6세 아동은 실외라고 대답했고, 지역 사회에서는 유치원이 많았는데 7세 아동은 다양한 대답을 했다. 한주 중 놀이는 5세 아동과 7세 아동은 항상 놀고, 6세 아동은 주말이라고 하였다. 반면 하루 중의 놀이에서는 5세 아동과 7세 아동은 오후에, 6세 아동은 저녁에 놀이를 많이 하는 것으로 나타났다. 이러한 결과는 김치동(2000), 이경선과 이영석(1992), 정혜원 등(2001), 최진(1979), Sandberg와 Bahlburg(1994)의 연구와 일치하는 결과로서, 아동의 연령에 따른 놀이의 차이와 형태를 볼 수 있었다. 또한 이것은 Tacata(1974)의 놀이 과거력을 통해서 아동 놀이의 발달 경향과 아동 놀이의 변화를 알 수 있음을 의미한다.

셋째, 5~7세 아동의 현재 연령 이전의 놀이와 현재 연령의 놀이 모두에서 독립적인 놀이의 놀이 도구에서는 연령에 따른 놀이의 차이가 없었다. 이것은 아동의 모든 놀이에서 장난감을 사용하는 빈도가 절대적으로 많았다는 최진(1979)의 연구 결과와 같다. 서현아(1994)와 Almquist 등(1997)은 놀이 도구가 유아 놀이에서 결정적인 역할을 하며

중요하다고 했는데, 본 연구에서도 연령의 차이 없이 장난감 놀이 활동이 많고 놀이 도구가 유사하다는 결과를 가졌다. 본 연구 결과에서도 아동 놀이가 놀이도구를 중심으로 이뤄지는 놀이의 특징을 알 수 있는 결과라고 할 것이다.

넷째, 창조적인 놀이와 취미/수집에서도 놀이의 시행여부에서는 유의한 차이를 보이지 않았는데, 이는 문화적인 차이로 아동이 아직 이러한 활동을 시작하고 있지 않기 때문이다. 이는 이은화 등(2000)에 의한 문화와 놀이의 연구에서 제시하였듯이 동양은 가족 중심의 집합놀이가 많으나 서양은 개별성과 자기 표현성을 갖는 놀이가 많다고 하였다. 본 연구 결과에서도 우리나라의 5~7세 아동은 아직 취미/수집의 놀이가 발달하고 있지 않았다.

아동의 놀이 과거력은 아동의 과거와 현재의 놀이를 통해서 아동의 현재 발달과 환경을 알고 앞으로의 발달과 성장, 치료 방향을 제시 할 수 있다는 점에서 아동 작업치료사에게는 유용하다고 할 것이다. 하지만 현재 우리나라에는 작업치료에서 특별히 아동의 놀이를 평가하고 있지 않다. 본 연구는 Takata(1974)의 놀이 과거력을 통해서 5~7세 아동의 현재 연령 이전의 놀이와 현재 연령의 놀이를 조명해 본 결과 여러 연구에서 나타나는 놀이의 발달 특성이 있었고, 아동의 놀이의 경향을 관찰할 수 있었다. 따라서 Takata의 놀이 과거력은 아동 작업치료사의 평가에 도움을 줄 수 있을 것이다.

V. 결 론

본 연구에서는 5~7세 정상 아동을 대상으로 Takata(1969)의 놀이 과거력으로 5~7세 정상아동에 대한 현재 연령 이전의 놀이와 현재 연령의 놀이를 알아보고, 놀이 과거력의 사용을 통한 각 연령별 놀이 양상을 알고자 하였다.

자료수집 방법은 2002년 6월 27일 배포하여 7월 3일까지 수거한 것으로 전체 63명을 대상으로 하

었다. 설문지 배포와 회수는 1주일간에 걸쳐 유치원 선생님들의 도움으로 배부 및 회수하였다. 연구의 주요 결과는 다음과 같다.

첫째 5~7세 아동의 놀이는 연령별 차이가 있었다.

둘째 Takata(1974)의 놀이 과거력으로 아동의 놀이를 관찰했을 때, 그 아동의 연령별 발달 경향의 놀이를 알 수 있었다.

따라서 Takata(1974)의 놀이 과거력을 사용하여 각 연령별 놀이의 양상을 알 수 있고 아동 작업치료의 평가에 도움을 줄 수 있을 것이다.

마지막으로 아동의 놀이에 대한 폭 넓은 연구가 작업치료적 평가 형식을 통해서 이뤄져야 할 것이며, 본 연구는 작업치료의 놀이에 대한 기초 연구로서 작업치료 영역인 놀이를 새롭게 보는 계기가 되었으면 한다.

참 고 문 헌

- 김용수, 이현택, 황채주. 도시·농촌 어린이의 놀이와 놀이 공간의 실태 및 유형에 관하여. 한국조경학회지. 1998;16:59-66.
- 김치동. 놀이의 성별 차이에 대한 연구. 서울산업대학교 대학원. 논문집. 2000.
- 박인기, 김상두. 부모의 사회적 지위에 따른 아동의 놀이에 관한 연구. 충남대학교 교육과학연구지. 1991;9:35-40.
- 박화운. 유치원의 놀이영역과 유아놀이행동 관계. 교대논문집. 1990.
- 서현아. 정상유아 및 정신지체유아의 사물놀이행동에 영향을 미치는 변인 연구. 경성대학교논문집. 1994;15:123-144.
- 이경선, 이영석. 연령, 성별에 따른 아동의 사회적 놀이 발달 확인 연구. 유아교육논문집. 1992;2:103-121.
- 이은화, 정진, 박현수 등. 문화와 놀이의 관계. 유아교육연구. 2000;20:43-58
- 정혜원, 안현주, 권소희. 연령에 따른 아동기 놀이친구와 놀이 유형에 대한 선호도. J Child Edu. 2001;10:85-96.
- 최진. 취학전 아동의 놀이 형태 분석. 유아학습지. 1979.
- Almquist B. Play and toys for fun and learning of handicapped and non-handicapped Children. Int J Early Childhood Edu. 1997;2:95-107.
- Bateson G. Step to an Ecology of Mind. New York, Ballantine Books. 1972.
- Bruner JS. Play is Serious Business. Psychol Today. 1975;2:85-86.
- Bundy AC. Play and playfulness in preschool children. In: LD Parham, LS Fazio eds. Play in Occupational Therapy for Children. St. Louis, Mosby. 1997:52-66.
- Bundy AC. Play theory and sensory integration. In: AG Fisher, EA Murray, AC Bundy, eds. Sensory Integration: Theory and practice. 2nd ed. Philadelphia, FA Davis. 2002:228-239.
- Couch KJ, Deitz JC, Kanny EM. The role of play in pediatric occupational therapy. Am J Occup Ther. 1997;52:111-117.
- Crowe TK. Pediatric assessment: a survey of their use by occupational therapists in northwestern school system. Occup Ther J Res. 1998;9:273-286.
- Floreys LL. Studies of play: implications for growth, development, and for clinical practice. Am J Occup Ther. 1981;35:519-524.
- Howes C. Peer play scale as an index of complexity of peer interaction. Dev Psychol. 1980;57:202-216.
- Kielhofner G. A Model of Human Occupational.

- 9th ed. Baltimore, Williams and Wilkins. 1995.
- Knox S. Development and use of the Knox preschool play scale. In: LD Parham, LS Fazio eds. *Play in Occupational Therapy for Children*. St. Louis, Mosby. 1997:35-51.
- Mead GH. *Mind, Self, and Society*. Chicago, University of Chicago Press. 1934.
- Mellou E. Play theories: a contemporary review. *Early Child Dev and Care*. 1994;102: 91-100.
- Mosby's Medical, Nursing & Allied Health Dictionary. 6th ed. 현문사. 2002:1488.
- Parham LD, Primeau LA. Play and occupational therapy. In: LD Parham, LS Fazio. *Play in Occupational Therapy for Children*. St. Louis, Mosby. 1997:2-21
- Piaget J. *Play, Dreams and Imitation in Childhood*. New York, Norton. 1962.
- Pratt PN. Play and recreational activities. In: PN Pratt, AS Allen eds. *Occupational Therapy for Children*. 2nd ed. St. Louis, Mosby. 1989:295-310.
- Reilly M. *Play as Exploratory Learning*. Beverly Hills, CA: Sage Publishing. 1974.
- Robinson AL. Play: the arena for acquisition of rules for competent behavior. *Am J Occup Ther*. 1977;31:248-253.
- Roopnarine JL, Johnson JE. The need to look at play in diverse cultural settings. In: JL Roopnarine, JE Johnson, FH Hooper, eds. *Children's Play in Diverse Culture*. Albany, New York, State University of New York Press. 1994:1-8.
- Sandberg DE, Bahlburg M. Variability in middle childhood play behavior: effects of gender, age, and family background. *Arch Sex Behav*. 1994;23:645-663.
- Takata N. The play history. *Am J Occup Ther*. 1969;23:314-318.
- Takata N. Play as a prescription. In: M Reilly ed. *Play as Exploratory Learning*. Beverly Hills, Sage Publications. 1974:209-246.