

영아 및 유아의 가장놀이와 모방의 발달적 변화*

배 기 조

성 현 란

이 지 연

서울대학교 심리과학연구소

대구가톨릭대학교 심리학과

서울대학교 심리과학연구소

곽 금 주

장 유 경

심 희 옥

서울대학교 심리학과

한글교육문화원

군산대학교 생활과학부

본 연구의 목적은 한국 유아의 가장놀이와 모방 능력의 연령에 따른 발달적 변화 및 성차를 검토하고, 가장놀이와 모방 능력간의 관계를 알아보는 것이었다. 본 연구의 대상은 9-11개월과 16-24개월에 걸친 영아 및 유아 787명과 9-36개월 유아의 어머니 2102명이었다. 유아의 가장놀이와 부모의 놀이 참여 정도를 측정하기 위해 부모질문지가 사용되었고, 모방 능력을 측정하기 위해 관찰자가 가정 방문하여 복잡한 동작과 눈에 보이지 않는 동작을 시범 보인 후 유아의 반응을 관찰하여 기록하였다. 연구 결과, 월령이 증가함에 따라 전반적으로 기능놀이와 가장놀이의 점수가 높아지는 경향을 보였으며, 상징성 점수 또한 월령에 따라 의미있게 증가하는 경향을 보였다. 성차가 있었는데 남아보다 여아가 기능놀이와 가장놀이를 더 많이 하는 것으로 나타났다. 가장놀이와 부모의 놀이 참여와의 상관관계도 유의하게 나타나서, 부모가 많이 놀아줄수록 유아의 가장놀이 점수가 높았다. 모방 능력 또한 월령이 증가함에 따라 향상되는 경향을 보였으나, 성차는 나타나지 않았다. 가장놀이와 모방 능력간의 상관관계와 모방과 상징성 점수간의 상관도 유의하게 나타나서 모방을 잘 하는 유아가 놀이의 상징성도 더 잘 발달한 것을 알 수 있다.

주요어 : 기능놀이, 가장놀이, 상징화, 모방

* 본 연구는 2002년 한국학술진흥재단에서 지원한 기초학문 육성과제(과제번호: KRF-2002-074-HM1006)의 일부 자료에 기초하였다.

1) 교신저자 : 성현란, E-mail : hrsung@cu.ac.kr

I. 서론

놀이는 유아가 세상에 대한 상이한 개념을 이해하고, 수정하고, 학습해나가는 일차적 기제 중 하나라고 할 수 있다. 감각운동적 놀이는 매우 이른 시기에 시작되며 모든 문화에서 같은 방식으로 발달된다(Sigman & Sena, 1993). 자신의 신체에서 시작하여, 딸랑이와 같은 대상을 조작하고, 1세경에는 장난감 전화의 다이얼을 누르며 노는 기능놀이(functional play)를 한다. 그 후 11-13개월경에 가장놀이(pretend play)가 나타나면서 놀이의 획기적인 발달을 겪게 되며, 유아들 사이에서 놀이의 중심을 이룬다. 가장놀이의 초기에는 단순히 먹기, 마시기 또는 잠자기와 같은 친숙한 활동으로 시작되지만 18개월이 되면 여러 활동이 연결되어 나타난다.

가장놀이는 유아의 능동적인 역할극 참여이고 상황이나 무생물을 상상적으로 변환 또는 대체하는 것이며(Rubin, Fein & Vanderberg, 1983), 상대를 속일 의도없이 유쾌하게 서로의 의사를 전달하고 이해하는 가운데 행하는 놀이이다(Leslie, 1994). 또한 Fein(1981)은 가장놀이를 실제와 달리 “마치 ~한 것처럼” 행동하는 모사적이거나(simulative) 비사실적인(nonliteral) 행동으로 설명하고 있다. 즉 가장놀이에 대한 정의는 보이지 않는 대상을 표상하거나 사물 및 역할을 실제와 다르게 인식하고 현실보다 비현실적인 요소를 포함하는 놀이라는 공통점을 지닌다. 이러한 공통의미는 가장놀이가 상징놀이(symbolic play), 가작화놀이(make-believe play), 상상놀이(imaginative play), 환상놀이(fantasy play), 극놀이(dramatic play)라는 용어와 교대로 사용되는 점에서도 찾을 수 있다.

가장놀이의 발달에 대해서 여러 학자들의 견해가 있지만, 유아의 놀이를 단순하고 유치한 행

동으로 치부하지 않고 상징적 표상능력과 결부지어 관심을 가진 초기의 대표적 학자로 Piaget(1962)를 들 수 있다. Piaget는 유아의 상징적 표상능력이 언어에 대한 인지적 관점을 형성하는 전조가 되며, 표상능력이 발달함에 따라 가장놀이도 나타나고 언어도 발달하게 된다고 하였다. 가장놀이는 생후 15개월경에 단독놀이 형태로 처음 나타나서 2-4세까지 발달하다가 5-6세 이후에는 쇠퇴하는 단계적인 변화과정을 거친다고 보았다.

Piaget는 가장놀이의 발달 과정을 탈맥락화, 자기-타인 변형화, 사물대체, 통합의 네 단계로 설명하였다. 첫째, 탈맥락화란 사물이나 대상을 상징적으로 변형시키는 현상으로 초기에는 실물과 유사한 대체물을 사용하다가 나중에는 사물이 없이도 가작화를 할 수 있게 된다는 의미이다. 둘째, 자기-타인 변형화는 유아가 일상생활에서 익힌 가작화 도식을 타인에게 적용하는 것으로, 인형에게 우유를 먹이는 놀이 행동이 이에 속한다. 셋째, 사물대체는 어떤 사물로 다른 것을 상징하는 경우로, 나무막대가 총이 되거나 작은 블록이 음식으로 대체된다. 이러한 사물대체는 단독놀이뿐 아니라 집단적 가장놀이에서도 나타나서 한 가지 사물이 같은 주체의 놀이에서 필요에 따라 그 용도가 바뀌기도 한다. 블록이 음식이 되기도 하고, 어느 순간에 자동차로 바뀌어 사람이 타는 상황을 연출할 수도 있다. 넷째, 통합이란 단편적인 개별 행동으로 나타나던 가장놀이가 점차 일련의 행동으로 나타나는 것을 의미한다. 즉 하나의 상징적 쉼마가 여러 대상에게 적용되거나 여러 개의 쉼마가 일련의 순서로 나타나기도 한다. 예를 들어, 인형에게 우유를 먹이거나 쓰다듬어 주거나 재우는 개별 행동들을 정교하게 통합하여 인형을 침대위에 눕히고, 우유를 먹이고, 쓰다듬어서 재우는 일련의 행동들

을 연결시킬 수 있다(Piaget, 1962). 이렇듯 Piaget가 의미하는 가장놀이는 유아의 연령이 증가함에 따라 한 사물에서 다른 사물로 대체하는 과정을 통해 상징을 이해하고 자신의 행동 영역내에서 표현된 대상 및 행동(signified)과 표현한 대상이나 행동(signifier)과의 구분이 이루어짐에 따라 상징화가 나타난다.

또한, Vygotsky(1967)는 가장놀이가 구체적인 사회적 실재의 구축으로부터 의미를 분리하도록 도움으로써 나중의 추상적 사고 발달을 위해 절대 필요한 준비활동이 된다고 하였다. 따라서 상징놀이를 통한 인지발달을 차후의 성공적인 교육에서 일어나는 학습과 발달의 원형으로 보았으며, 특히 근접발달영역의 측면에서 논의함으로써 학습과 결부시켰다. 즉 유아의 놀이는 자발적이고 흥미로우며 강한 동기가 부여되는 행위로서 평소보다 더 높은 수준의 능력이 발휘되므로 근접발달영역에서 행해진다는 것이다. 인지적 능력을 사회적 상호작용과 사회적 경험의 결과라는 Vygotsky의 기본 신념이 근접발달영역의 개념에 잘 드러나 있으며, 놀이도 이러한 개념으로 설명할 수 있다.

이렇듯 Piaget와 Vygotsky가 가장놀이를 상징놀이의 핵심 요소로서 가장이나 정신적 표상과 상징화에 초점을 두면서 특히 사물대체는 실제 사물과 유사한 사물에서 덜 실제적인 사물로 대체가 일어나고 차후에는 대상물없이 자신의 상상과 상징적 구성에 의존해서 상징놀이를 하게 된다는 점에서 의견을 같이 하고 있다.

최근에 가장놀이에 대해 Piaget와 Vygotsky의 이론과 대별되는 견해로 가장놀이를 마음의 이론과의 관련성에서 살펴본 연구들이 있다(Carruthers & Smith, 1996; Nichols & Stich, 2000). 마음의 이론과 관련시킨 연구에서 가장이 마음 사태에 대한 전조적 이해를 포함하는지 여부에

따라 의견이 나누어진다. Leslie(1987)는 가장하는 능력은 마음의 표상을 이해하는 능력을 전제로 하고, 생후 2세 동안 발달한다고 주장한 반면, Lillard(1993)는 유아는 가장을 행동과 같은 외적 특징으로 생각하고, 가장놀이에서 마음의 표상을 이해하는 능력은 학령전기 말에서야 가능하다고 주장하면서, 가장놀이가 상징적이거나 상위표상적인 것은 아니므로 가장놀이에서 나타난 아동의 능력이 과대평가되었다고 하였다. 마음의 이론 연구로 인해 유아의 가장놀이에서 의심할 바 없이 인식해오던 상징성과 상위표상성 여부가 도전을 받고 있는 만큼 아동이 가장과 실제 간의 경계를 얼마나 잘 다루는지를 알아봄으로써 마음의 상징성과 표상성에 대한 이해 정도가 분명히 밝혀지기를 기대한다.

가장놀이에 대한 국내외 연구들은 가장놀이의 발달 과정을 밝히는 연구들(문현주, 1996; 임은숙, 2001; Lillard, 1993; Watson, 1999)이 있으며, 김영심과 이종희(2003)는 19-48개월 유아를 대상으로 가장놀이가 본질적으로 상징화에 관련되는지 살펴본 연구에서 남아들은 연령이 증가할수록 상징화 수준이 높아지고 여아들도 부분적으로 그러한 결과가 나타났으며, 2세 이전 유아 집단에서도 높은 상징화 수준을 보여준 사례를 밝히기도 하였다. 또한 3, 4, 5세 유아를 대상으로 가장놀이 주제, 자신과 타인 또는 사물에 부여하는 가장 역할, 즉 가장놀이의 자기-타인 관계, 탈맥락화 정도를 살펴보고 놀이영역과 연령, 성별에 따른 차이를 살펴본 연구(이영자, 이종숙, 및 신은수, 2002)에서 연령에 따라 모든 수준에서 가장놀이가 증가함을 밝혔다.

한편, 유아의 놀잇감은 현실세계에서 경험했던 사건을 표상하는데 중요한 역할을 하며, 가장놀이의 주제를 다양하게 해 줌으로써(Fein, 1996; Pulaski, 1970) 가장놀이에 영향을 미친다. 즉 어

린 영아들에게는 구조화가 높고 사실적인 놀잇감을 제공했을 때 그리고 5-8세 유아들에게는 구조화가 낮은 놀잇감을 제공했을 때 가장놀이가 더 많이 나타났다(Pulaski, 1970).

유아의 가장놀이에 관한 연구는 가장놀이 자체에 대한 발달적 연구가 주종을 이루었으며, 그 대상은 2세 유아를 포함시키는 연구도 있으나, 어린 영아를 대상으로 하여 피험자를 선정하기가 어려워 대부분의 연구에서 3세 이상의 유아를 대상으로 하였다. 그러나 더 어린 시기에 보이는 놀이 행동을 있는 그대로 밝히기 위해서는 어린 영아들을 포함한 연구가 이루어져야 한다. 본 연구에서는 9개월의 영아부터 기능놀이와 가장놀이의 출현 빈도에 관한 발달적 변화를 살펴보고자 하였다. 가장놀이의 빈도는 특정 월령대의 유아가 나타낸 가장놀이 행위의 수를 의미하므로 가장놀이의 출현빈도가 가장놀이를 하는 정도라고 볼 수 있다. 본 연구에서는 어머니가 자녀의 놀이를 2주 동안 관찰하여 질문에 답하도록 하였기 때문에 일상에서 유아의 가장놀이 출현 빈도를 비교적 잘 파악할 수 있으리라 여겨진다.

그 동안 가장놀이의 인지발달과의 관계에 대한 연구에 비해 사회적, 환경적 영향을 고려한 연구는 많지 않은 것이 사실이다. Slade(1987)도 가장놀이의 발달에 미치는 사회적, 환경적 영향을 무시하여 왔다고 지적한 바 있다. 문현주(1996)는 가장놀이에 관한 사회적 관계를 관련시켜서 어머니와의 놀이에서 설정된 어머니의 참여 정도에 따른 놀이상황에서 유아의 가장놀이 수준의 차이가 있었으며, 유아는 단독놀이의 경우에 비해 어머니와 적극적으로 상호작용을 하며 놀이를 할 때 더 높은 수준의 가장놀이를 보여준을 밝혔다. 따라서 본 연구에서 3세 이하 유아에게 가장 중요하게 사회적 관계를 맺는 사람

이 부모임을 감안하여 가정에서 부모와의 놀이 내용과 참여정도와 유아의 가장놀이 간에 어떠한 관계가 있을 것을 예상하여 부모의 일상생활에서 유아와의 놀이참여 정도와 가장놀이 출현에 대해 살펴보고자 한다.

한편, 놀이와 더불어 유아기에 필요한 행동을 습득해 나가는 과정에서 중요한 역할을 담당하는 것 중 하나가 모방이라고 할 수 있다. 모방은 활용가능한 필수적이고 강력한 학습책략 중 하나이며 모방 능력은 각자가 일생을 통해서 새로운 기술을 학습하기 위해 사용할 수 있는 기술이다(Striefl, 1998). 모방의 사전적 의미는 타인의 행동을 복사하는 것으로 의도가 포함된 행동들이다. 즉 타인의 행동을 보고 그와 유사한 행동을 나타내는 것으로, 이것은 일생을 걸쳐 나타나는 행동이지만 특히 유아기에 자주 나타나고 중요한 의미를 갖는다.

가장놀이의 상징성과 모방은 모두 실체 자체가 아니라 실체를 다시 나타낸(re-present) 것이므로 표상이라는 자격이 동등하게 주어진다고 하였다(이종희, 1998). 즉 상징과 모방을 외적인 표상으로 보며, 상징은 외형이 전환된데 비해, 모방은 외형을 고수하는 차이점이 있다. 그리고 상징화의 한 형태인 가장놀이도 어떤 대상이나 행동을 즉시 혹은 시간적 간격을 두고 따라한다는 점에서 모방과 맥을 같이한다고 볼 수 있다. Bandura(1986)에 의하면 유아는 타인들의 수행을 관찰함으로써 인지기술과 새로운 행동유형을 습득할 수 있다고 하였다.

Piaget는 유아의 모방의 발달을 6단계로 설명하고 있다. 진정한 모방은 감각운동기 3단계에 시작되며, 이 시기는 자신이 이미 할 수 있는 행동과 같은 종류의 행동들을 모방하고 새로운 반응을 모방하지 않는 경향이 있으며, 자신이 보거나 들을 수 있는 행동들을 모방한다. 4단계에 이

르면 습관적으로 행하던 것과 상이한 행동도 모방하고 자신이 행하는 것을 스스로 볼 수 없는 행동도 모방한다. 4단계에 비해 5단계의 유아는 열심히 또한 정확하게 바깥 세계를 모방하며, 6단계의 유아는 상징과 상징이 의미하는 것 즉 지칭물을 지적으로 구별할 수 있어 스스로 상징을 만들고 그것에 대해 생각하는 것이 가능해진다. 이때 시간이 지난 후에 재생가능한 지연모방이 일어나기도 한다(서봉연, 송명자, 1990, 재인용).

모방에 영향을 미치는 요인들로 모방하는 사람의 연령, 성별, 주의력 정도를 들 수 있는데, 연령에 따라 2, 3세 경에 가장 높다가 4세 이후에 감소하는 경향을 보인다(Abramovitch & Grusec, 1978; Ginsburg & Opper, 1969). 김상희(1985)도 2세에 모방을 가장 자주 보이고 그 이후에는 감소하며, 형제순위에 따라서는 동생이 순위 형제보다 약 4.3배 더 빈번히 모방한다. 또한 모방행동의 내용을 보면 언어적 모방에 비해 신체적 모방이 많이 일어난다고 밝힌 바 있다. 그 외 어린 유아를 대상으로 모방에 관한 국내연구는 상당히 미흡하며, 특히 모방과 가장놀이와의 관계를 밝힌 연구는 찾아보기 힘든 실정이다. 모방과 가장놀이의 상징성을 표상이란 개념으로 보고 있는 이론들에 기초하여 두 변인간의 상관을 밝히는 것은 흥미롭다고 생각된다.

따라서 본 연구에서는 우선 가장놀이의 발달적 변화와 성에 따른 차이를 살펴보고, 유아의 모방능력의 발달적 변화와 성차를 살펴보고자 한다. 가장놀이는 어린 월령과 가정관찰이란 한계점으로 인하여 부모 설문지를 바탕으로 자료를 수집하였다. 그러나 유아의 모방능력은 조사자의 행동을 유아가 얼마나 모방을 하는지를 살펴봄으로써 직접 관찰법을 통해 자료를 수집하였다. 모방은 장난감이 있는 모방과 장난감이 없

는 경우로 나누어 영아의 수행을 관찰하였다.

본 연구를 통해 알아보고자 하는 연구가설은 다음과 같다.

1. 9-36개월 영아 및 유아는 가장놀이에서 월령에 따라 차이가 있을 것이다.
2. 영아 및 유아의 가장놀이와 부모의 놀이 참여 간에 정적 관계가 있을 것이다.
3. 영아는 모방능력에서 월령에 따라 차이가 있을 것이다.
4. 영아 및 유아의 가장놀이와 모방능력 간에 정적 상관관계가 있을 것이다.
5. 영아 및 유아는 가장놀이와 모방능력에 있어 성차가 있을 것이다.

II. 방 법

연구 대상

모방 능력을 측정을 위해 본 연구에 참여한 영아는 각 개월별로 약 70-80명을 모집하여서 실험에 참여한 전체 영아는 남아 409명, 여아 378명으로 총 787명이었다. 복잡한 동작 모방에는 9-11개월, 보이지 않는 동작 모방에는 16-24개월의 영아가 해당되었다. 또한 가장놀이와 자녀와의 놀이참여 여부에 관해 9-36개월에 해당되는 영아 및 유아의 어머니 2102명이 질문에 참여하였다. 지역별 분포는 서울·경기지역 50%, 충청지역 10%, 영남지역 30%, 호남지역 10%로 전국 규모의 표집(본 연구는 1개월부터 36개월까지의 영유아를 대상으로 신체, 인지, 언어, 사회 영역의 다양한 측면의 발달적 변화를 알아보고자 한 프로젝트의 일부 인지영역 자료를 분석한 것임)으로 선발되었다.

도구 및 절차

본 연구는 훈련받은 검사자가 각 가정을 방문하여 설문 및 관찰 조사를 실시했다. 본검사 실시 전에 검사자를 대상으로 검사자 훈련을 실시하였다. 훈련은 관찰내용을 시범보이면서 자세히 숙지시킨 후, 검사자끼리 짝을 지어 실제로 반복적으로 예비검사를 해 보게 하여 완전히 숙달된 후에 검사를 실시하였다.

가장놀이

본 연구에서 영아의 놀이에 대해 살펴보기 위해 사용된 부모질문지는 Bricker(1993)의 AEPS Measurement for birth to three years에 근거하여 보완하였다. 이 질문지는 영아가 주변에서 볼 수 있는 장난감이나 일상적인 물건들을 놀잇감과 관련시킨 구조적 질문과 비구조적 질문으로 구성되어 있다. 예를 들면, 인형, 컵, 주전자, 신발, 전화기, 수건 등과 블록이나 봉투, 종이와 같이 대체할 수 있는 것들로 모두 15개의 놀잇감에 대한 질문이다. 이것들에 대한 놀이 행동으로는 놀잇감의 기능을 탐색하고 대체할 수 있는 것들을 이용하거나 대상물 없이 상상적인 놀이를 하는가에 따라 기능놀이, 가장놀이 I 과 가장놀이 II 수준으로 구성되어 있다. 가장놀이 I 과 II의 분류 기준은 상징수준으로서 I 보다 II가 상징수준이 더 높은데, 이는 Damast, Tamis-LeMonda, Bornstein(1996)의 상징놀이 24개 수준을 참고로 하여 1수준에서 7수준에 해당되는 문항은 기능놀이, 8수준에서 12수준에 해당되는 문항은 가장놀이 I, 13수준에서 16수준까지를 가장놀이 II 수준으로 분류하였다. 물론 본 질문 내용이 Damast 등의 발달수준을 모두 포함하고 있지는 않지만, Damast 등의 수준을 순서대로 적용했으므로 본 연구에서 가장놀이 수준을 두 단계로 나누는데

무리가 없다고 본다.

기능놀이는 단순 기능을 나타내거나 지각이나 기능에 기초한 조합을 하는 행위 혹은 자기를 향한 상징화 내용을 포함하며, 예를 들어 ‘컵으로 마신다.’ ‘스푼으로 젖는다’, ‘빗으로 머리를 빗는다’, ‘가위로 종이를 자른다’ 등의 문항이다. 가장놀이 I 은 생물이나 무생물을 향한 대행적 상징화 수준으로, ‘인형을 안아준다’ ‘인형을 흔들어 준다’, ‘인형에게 음식을 먹인다’, ‘동물 장난감을 건네 준다.’ 등의 문항이 해당된다. 가장놀이 II 수준은 자신, 생물이나 무생물을 향한 대체물 상징화나 대상물, 물질, 동물이 존재하는 것처럼 상상해서 가장놀이를 하는 수준으로 예를 들어 ‘블록이나 다른 물건을 인형처럼 갖고 논다.’ ‘상상으로 동물이 있는 척하며 논다.’, ‘상상으로 컵이 있는 척하며 물을 붓는다.’ 등의 문항이다. 본 연구에서는 각각의 놀이 유형에 해당하는 문항들을 기준으로, 체크된 문항의 수를 합하여 3가지 놀이 유형별 점수를 산출하였다. 각 놀이 유형별 문항수는 기능놀이가 25문항, 가장놀이 I 이 21문항, 가장놀이 II가 17문항이었다. 어머니가 질문지를 받은 후, 2주 동안 자신의 자녀를 관찰하여 정반응으로 체크한 문항의 수를 합하여 유아의 놀이 점수로 사용하였으며, 유아의 가장놀이에서 상징성 점수를 구하기 위해 기능놀이에 1, 가장놀이 I 에 2, 가장놀이 II에 3점이라는 가중치를 주어 계산해서 합한 점수를 상징성 점수로 간주하였다. 9개월에서 36개월까지 가장놀이 체크리스트에 근거한 가장놀이 유형별 신뢰도(Cronbach α)는 기능놀이 .91, 가장놀이 I .88, 가장놀이 II .85였다.

부모의 놀이 참여 정도

부모가 평소에 자녀와 얼마나 자주 놀이를 하는지에 관한 질문을 부와 모를 대상으로 하였다.

놀이의 내용은 노래 부르기, 손 놀이, 그림책이나 동화책 같이 보기, 흉내 내기 놀이, 산책, 바깥놀이, 만들기, 신체 활동에 관한 것이며, 각 놀이문항에 대해 5점 척도로 전혀 안하는 경우는 (0)점부터 거의 매일 하는 경우는 (4점)까지 반응하게 하였다. 이들 점수를 합한 것을 부모의 놀이 참여 정도라고 하였으며, 모두 6문항으로 구성되어 있다. 부와 모의 놀이 참여 설문 내용은 동일하다. 놀이 참여 점수 범위는 0-24점이며, 9개월에서 36개월까지의 놀이 참여 정도에 대한 신뢰도(Cronbach α)는 어머니 .68과 아버지 .80이었다.

복잡한 동작 모방하기

복잡한 동작 모방하기 과제는 단순한 동작보다 한 단계의 행동이 더 필요한 동작을 모방하게 하는 것으로 컵에 블록을 넣어 흔들기 과제로, 9, 10, 11개월 영아를 대상으로 실시하였다. 이 실험에 사용된 블록은 색깔 있는 정육면체($3 \times 3 \times 3\text{cm}$)이며, 컵은 분홍색의 플라스틱 재질로 영아가 사용하기에 무겁지 않으며 깨지지 않는 것이었다.

관찰방법은 영아가 실험자를 보고 있는지 확인한 후, 바닥에 놓인 블록을 집어서 컵 안에 넣고 흔들는 행동을 시범 보인다. 블록을 컵에 넣고 흔들기를 3회 정도 반복한 후, 영아가 동작을 따라하도록 격려한다. 마찬가지로 “컵에 넣고 흔들어 봐”와 같이 행동을 직접 표현하는 말은 하지 않고, “따라 해 보자”와 같이 중립적인 말로 지시를 했다. 영아의 반응 유형은 실험자의 시범에 주목하지 않거나, 주목은 하지만 행동을 모방하려는 시도는 하지 않는다는지, 혹은 시도는 하지만 성공하지 못하는지, 시범보인 행동을 잘 모방하는지에 따라 나누어졌다.

보이지 않는 동작 모방하기

보이지 않는 동작 모방하기 과제는 16~24개월 영아를 대상으로 실시하였다. 관찰방법은 유아 실험자를 보고 있는지 확인한 후, 3가지 동작을 시범 보인다. 첫 번째 동작은 실험자가 자신의 정수리를 가볍게 두드리는 동작이고 두 번째 동작은 실험자가 자신의 귓볼을 당기는 동작이며 세 번째는 코를 찡그리는 동작이다. 이 중 한 동작을 3번 반복한 후 영아가 따라하도록 격려한다. 한 동작에 대한 관찰이 끝나면 나머지 2가지 동작도 차례대로 시범 보여 관찰하며, 실시 순서는 무선적으로 하였으며, 각 행동을 직접 표현하는 말은 하지 않도록 주의를 하였다. 예를 들어 ‘머리 위를 두드려 봐’ ‘귓볼을 당겨 봐’, ‘코를 찡그려 봐’ 등의 표현은 사용하지 않았다. 유아의 반응 유형은 실험자의 행동에 흥미를 보이지 않거나 어떤 움직임은 있으나 시범보인 동작을 모방하지 않을 때에는 0점 처리하고, 시범보인 동작을 즉시 모방하는 경우에는 1점을 주었다.

III. 결과 및 해석

영아 및 유아의 가장놀이

월령별 놀이 형태에 따른 평균과 표준편차는 표 1과 같다. 각 놀이 유형의 가능한 점수범위는 기능놀이 0-25점, 가장놀이 I은 0-21점, 가장놀이 II는 0-17점이며, 상정성 점수는 0-6점이다.

가장놀이의 점수가 월령에 따라 차이가 나는지 알아보기 위해 각 놀이의 정반응수에 대해 일원변량분석을 실시한 결과, 기능놀이, 가장놀이 I, 가장놀이 II에서 모두 유의한 차이가 나타났다(기능놀이, $F(27, 2074)=106.78$; 가장놀이 I, $F=41.47$; 가장놀이 II, $F=25.54$, $p<.001$). 월령에

표 1. 월령별 가장놀이의 평균(표준편차) 및 F 값

월령	N	기능	가장 I	가장 II	상징성
		$M(SD)$	$M(SD)$	$M(SD)$	$M(SD)$
9	80	2.40(2.38)	.74(1.20)	.19(.53)	.20(.22)
10	79	4.42(2.68)	1.56(1.68)	.54(1.02)	.42(.33)
11	81	6.04(3.16)	2.07(2.36)	.77(1.15)	.57(.44)
12	72	8.75(4.24)	2.93(2.53)	1.21(1.48)	.84(.54)
13	78	9.79(4.20)	3.62(2.95)	1.45(1.54)	.99(.61)
14	74	12.01(3.56)	5.30(2.95)	2.42(1.84)	1.41(.62)
15	72	12.63(2.67)	5.24(3.09)	2.01(1.92)	1.36(.61)
16	76	14.42(3.80)	7.01(4.07)	2.72(2.62)	1.73(.88)
17	75	14.25(4.13)	6.36(3.52)	2.67(2.41)	1.65(.78)
18	76	15.36(4.09)	7.97(4.04)	2.66(2.50)	1.84(.85)
19	68	16.46(4.11)	8.28(4.31)	3.34(2.75)	2.04(.90)
20	70	16.46(3.84)	8.34(4.58)	3.07(2.94)	1.99(.97)
21	69	16.57(4.11)	8.09(4.52)	3.04(2.88)	1.97(.97)
22	76	17.04(4.05)	8.92(4.19)	3.57(2.95)	2.16(.95)
23	72	16.86(3.89)	8.93(4.15)	3.88(3.09)	2.20(.92)
24	79	17.90(4.59)	9.52(4.63)	4.49(3.10)	2.42(1.05)
25	70	18.21(3.61)	9.21(4.63)	4.20(3.65)	2.35(1.12)
26	74	18.22(3.55)	9.64(4.09)	4.23(3.21)	2.39(.94)
27	77	19.19(3.59)	9.95(4.52)	4.78(3.79)	2.56(1.08)
28	77	18.35(4.55)	10.03(5.07)	5.26(3.87)	2.61(1.23)
29	78	18.83(4.24)	10.37(4.79)	5.41(3.53)	2.70(1.11)
30	77	18.12(5.28)	10.16(4.91)	5.31(4.07)	2.63(1.24)
31	70	19.20(3.84)	10.71(5.48)	5.54(4.39)	2.77(1.31)
32	73	19.00(4.46)	10.66(5.00)	5.48(3.84)	2.74(1.18)
33	78	18.65(4.72)	10.12(4.67)	5.59(4.07)	2.70(1.20)
34	80	18.85(4.56)	10.20(5.07)	5.64(4.53)	2.72(1.34)
35	71	18.73(5.74)	10.65(5.81)	5.87(4.91)	2.80(1.53)
36	80	19.01(5.03)	10.58(4.87)	6.16(4.09)	2.86(1.18)
합계	2102	15.14(6.29)	7.72(5.17)	3.62(3.60)	1.98(1.25)
F		106.78***	41.47***	25.54***	49.59***

*** $p < .001$

다른 차이를 알아보기 위해 사후검증(Duncan test) test가 행해졌다.

을 행하였다(이후의 모든 사후검증에는 Duncan 기능놀이에서 어린 월령인 9, 10, 11개월은 각

각 차이가 있었으며, 12와 13개월이, 14와 15개월이, 그리고 16, 17, 18개월이 한데 묶여졌으며, 19, 20, 21개월은 18개월과 차이가 있었고, 24개월부터 36개월까지는 한 집단으로 묶여졌다.

가장놀이 I의 월령별 차이는 9개월이 12개월과, 14, 15, 17개월과 서로 차이가 있었으며, 18개월부터 21개월까지 하나의 집단으로 묶여지고 24개월부터 36개월까지 동질적 집단으로 분류되어서 24개월부터 가장놀이가 그 이전의 어린 월령의 유아들보다 많이 나타난다는 것을 알 수 있었다. 가장놀이 수준이 좀 더 높다고 구분한 가장놀이 II는 9개월과 13, 14, 15개월간에 차이가 있었으며, 16개월부터는 이전 개월과 차이가 있었고, 다른 놀이와 마찬가지로 인접한 개월간에는 차이가 없고 4-5개월 간격으로 차이를 보였으며, 28개월에서 36개월까지는 동질적 집단으로 묶여졌다.

상징성 점수의 월령별 차이를 보고자 일원변량분석을 실시한 결과 유의하게 나타났다($F(27, 2074)=49.59, p<.001$). 월령에 따른 차이를 사후검증을 통해 알아본 결과, 인접한 개월간에는 차

이가 나지 않았으며, 9개월과 11, 12, 13개월간에 차이가 있었으며, 14, 15, 17개월간에는 차이가 없었다. 또한 17개월과 19개월, 22개월과 차이가 있었으며, 27개월에서 36개월간에는 차이가 없는 동질적 집단으로 묶여졌다(그림 1 참조).

가장놀이와 부모의 놀이참여 정도와의 관계를 살펴보았다. 부와 모의 놀이참여 점수 분포는 모가 3-24점이고, 부가 0-24점이었다. 모와 부의 놀이참여에서 차이가 있는지 알아보기 위해 대응 t 검증을 실시한 결과, 예상대로 유의미한 차가 있

표 2. 가장놀이와 부모 놀이 참여와의 상관관계

	1	2	3	4	5
1. 기능놀이					
2. 가장놀이 I	.78**				
3. 가장놀이 II	.61**	.75**			
4. 모 놀이참여	.23**	.27**	.26**		
5. 부 놀이참여	.21**	.24**	.23**	.55**	

** $p<.01$

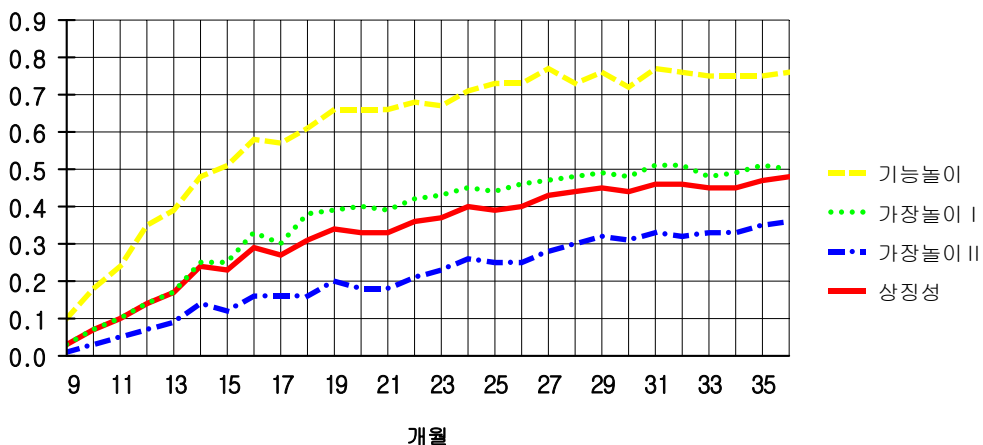


그림 1. 월령에 따른 기능놀이, 가장놀이 I, 가장놀이 II, 상징성의 비율평균

었다($t=59.67$, $p<.001$). 즉 부의 놀이 참여(10.47)보다 모의 놀이 참여(15.77) 점수가 더 높았다.

부모의 놀이 참여 정도와 가장놀이간의 상관관계를 살펴본 결과는 표 2에 나타나있다. 부와 모의 놀이 참여와 기능놀이 및 가장놀이 간에 모두 상관이 유의하여서 부모들이 많이 놀아줄수록 유아의 가장놀이 점수가 높았다.

영아의 모방 능력

월령별 모방 능력에 따른 평균과 표준편차는 표 3과 같다. 복잡한 동작 모방은 0-1점 분포이며, 보이지 않는 동작 모방의 점수 분포는 0-3점이다. 월령에 따른 복잡한 동작 모방의 차이를 알아보기 위해 일원변량분석을 실시한 결과, 복잡한 모방($F(2,227)=4.84$, $p<.01$)과 보이지 않는

표 3. 월령별 모방 점수의 평균(표준편차) 및 F 값

모방 유형	월령	N	M(SD)	F
복잡한 동작 모방	9	75	.41(.50) a	4.84**
	10	76	.33(.47) a	
	11	79	.57(.50) b	
	계	230	.44(.50)	
보이지 않는 동작 모방	16	68	.62(.93) a	8.08***
	17	66	.74(1.00) ab	
	18	63	.79(1.08) ab	
	19	51	.98(1.10) ab	
	20	60	.97(1.18) ab	
	21	57	1.49(1.31) c	
	22	58	1.24(1.30) bc	
	23	65	1.54(1.29) c	
	24	69	1.80(1.23) d	
	계	557	1.13(1.22)	

** $p<.01$ *** $p<.001$

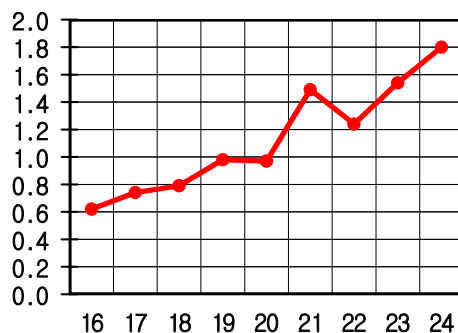


그림 2. 월령별 보이지 않는 동작모형 점수의 평균

동작 모방($F(8,548)=8.08$, $p<.001$)에서 유의한 차이가 나타났다. 복잡한 동작 모방에 있어 9, 10개월에 비해 11개월 영아의 모방 점수가 더 높았다. 보이지 않는 동작 모방에서는 16개월과 21, 22, 23, 24개월간에 차이가 있었으며, 17, 18, 19개월간에는 차이가 없었다. 또한 24개월은 이전 월령의 영아들보다 모방 점수가 가장 높게 나타나서 월령이 증가할수록 모방 능력이 더 높은 것을 알 수 있었다(그림 2 참조).

영아 및 유아의 가장놀이와 모방 능력

가장놀이와 영아의 모방 능력간의 상관관계를 알아본 결과는 표 4에 나타나 있다. 표 4에 제시

표 4. 가장놀이와 모방간의 상관관계

	1	2	3	4	5	6
1. 기능						
2. 가장 I	.78**					
3. 가장 II	.61**	.75**				
4. 복잡한 동작 모방	.15**	.15*	.11			
5. 보이지 않는 모방	.13**	.12**	.11*	-		
6. 상징성	.82**	.93**	.93**	.17**	.13**	

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

한 바와 같이, 영아의 모방 능력과 가장놀이 간에는 정적 상관이 유의한 것으로 나타났다. 기능놀이, 가장놀이 I, 가장놀이 II에서 점수가 높은 영아들이 복잡한 동작 모방과 보이지 않는 동작 모방에서도 높은 점수를 나타냈다. 또한 모방과 상징성 점수 간에도 정적 상관이 유의하게 나타나서 모방을 잘 하는 영아가 놀이의 상징성도 더 많이 발달한 것을 알 수 있었다.

영유아의 가장놀이와 모방 능력에서의 성차

성별에 따라 가장놀이에서 차이가 있는지 알아보기 위해 각 놀이 유형별로 남녀간의 t 검증을 실시한 결과, 기능놀이, 가장놀이 I, 가장놀이 II에서 각각 유의한 차가 나타났다(기능놀이, $t=5.55$, $p<.001$; 가장놀이 I, $t=10.28$, $p<.001$; 가장놀이 II, $t=4.25$, $p<.001$ (표 5 참조).

모든 놀이에서 남아에 비해 여아의 점수가 더 높게 나타나서 여아가 놀이를 더 많이 하고, 특히 가장놀이를 더 많이 하는 것을 알 수 있었다. 상징성 점수에서도 남아(1.79)에 비해 여아(2.18)가 유의하게 더 높게 나타났다($t=7.29$, $p<.001$).

표 5. 성별 가장놀이의 평균, 표준편차 및 t 값

놀이유형	성별	M	SD	t
기능	남	14.40	6.24	5.55***
	여	15.91	6.25	
가장 I	남	6.62	4.88	10.28***
	여	8.88	5.23	
가장 II	남	3.29	3.36	4.25***
	여	4.00	3.81	
상징성	남	1.79	1.18	7.29***
	여	2.18	2.30	

*** $p<.001$

한편, 영아의 모방 능력에 있어서는 성별에 따른 유의한 차이를 보이지 않았다.

IV. 논의 및 결론

본 연구에서는 9-36개월에 걸친 영유아들을 대상으로 가장놀이와 모방 능력에 관해서 월령에 따른 발달적 변화, 가장놀이와 모방 능력간의 관계와 가장놀이와 모방 능력의 성차를 살펴보는 것이 목적이었다.

연구의 결과, 월령이 증가함에 따라 가장놀이를 더 많이 하는 경향을 보였으며, 모든 유형의 놀이에서 남아에 비해 여아의 놀이 빈도가 더 높았다. 모방 능력에 있어서도 월령이 증가함에 따라 유아의 모방 능력이 증가했으나, 성별에 따라서는 유의한 차이가 없었다. 유아의 가장놀이와 모방 능력 간에는 유의한 상관관계를 나타내었고, 모방과 상징성 점수 간에도 상관이 유의미하게 나타나서 모방을 잘 하는 유아가 상징성도 더 발달한 것을 보여주었다.

먼저, 유아의 가장놀이를 보면, 월령이 증가할수록 모든 가장놀이 유형의 점수들이 함께 증가하고 있는데, 기능놀이의 경우 가장 어린 월령인 9, 10개월에는 아주 낮은 점수를 보여 아직까지 구체적인 놀이가 별로 행해지지 않음을 알 수 있다. 15개월이 되면 제시한 문항의 절반 정도의 기능놀이를 하는 것으로 나타났으며, 24개월부터 36개월 사이에 차이를 보이지 않아 24개월이 되면 대부분의 기능놀이가 획득되었음을 알 수 있다.

가장놀이 I 수준은 14개월 이전까지는 아주 저조한 수준을 보이며, 16개월이 되었을 때 제시한 문항의 1/3정도를 수행했으며, 24개월에서 36개월까지 차이가 없는 것으로 나타났다. 가장놀

이 I 수준은 24개월에는 12개월 때와는 차이가 있으나, 24개월 이후로 큰 발달적 변화가 없는 것으로 보인다. 가장놀이는 1세 이후에 나타나서 점차적으로 발달하고 더욱 정교화 되는데(Fenson, 1984; Piaget, 1962) 본 연구에서 가장놀이 I 수준이 이전 개월에서 24개월에 걸쳐 상당한 발달적 변화를 보이고 있다. 가장놀이 중 상징화 수준이 좀 더 높다고 분류한 가장놀이 II는 월령에 따라 전체적으로 증가하는 경향이 있기는 하나, 기능놀이와 가장놀이 I에 비해 적게 나타나는 것으로 보아, 상징성이 더 높은 가장놀이 II는 다른 놀이에 비해 월령이 높아져서 인지적 능력이 더 발달된 후에 나타난다고 볼 수 있다. 이는 유아의 연령이 증가함에 따라 상징놀이의 대상은 사물의 외형에 의존하기보다 점차 대상이나 사물을 변형시켜 사용하는 것이 가능하다는 이론을 뒷받침하는 결과이다(김영심, 2002; Piaget, 1962).

각 놀이의 점수에 가중치를 주어 합산한 상징성도 월령의 증가와 함께 향상되는 전반적인 발달적 경향성을 보여주었으며, 22개월 이전 유아들은 상대적으로 아주 저조하였고, 27개월에서 36개월까지는 월령별 차이가 나지 않는 것으로 보아서 27개월 정도가 되면 미흡하나마 어느 정도 상징성 개념이 형성되는 것을 알 수 있었다. 이러한 결과는 20-35개월 유아를 대상으로 해서 단독 놀이와 또래와의 놀이에서 유아의 연령이 높아질수록 가장놀이의 수준이 높아진다고 한 문현주(1996)의 연구결과와 일치한다. 또한 연령에 따라 가장놀이 수준이 높아진다는 국내의 다른 연구들(김영심, 이종희, 2003; 이영자 등, 2002)과 3세 초기에 가장놀이가 나타나며(Singer, 1994), 2-6세 사이에 상징적 놀이가 발달되어 간다는 Curran(1999)의 연구와 월령에서 다소 차이가 있으나, 전체적으로 연령의 증가에 따라 가장놀이가 발달한다는 견해와는 맥을 같이 한다. 즉 연

령이 높아질수록 상징화 수준이 높아지는 경향은 분명하며, 2세 이전의 어린 유아도 개인에 따라 그 양상은 다양하나 기초적인 상징화 능력이 나타난다고 볼 수 있다. Piaget(1962)도 감각운동기 6단계에는 초보적 상징적 능력이 나타나며, 가장놀이가 유아의 상징적, 인지적 발달의 지표라고 하였다. 이렇듯 어린 영아도 상징화 능력이 있으므로 차후에는 그러한 개인차에 영향을 미치는 요인을 탐색해보는 것이 인지발달 뿐 아니라 교육상 필요하리라 여겨진다.

놀이의 성별에 따른 차이를 살펴보면, 기능놀이, 가장놀이 I, II 수준 모두 남아에 비해 여아의 수행이 유의미하게 높아서 여아가 기능놀이를 포함하여 가장놀이를 더 많이 혹은 더 자주 한다고 볼 수 있다. 이는 유아기동안 가장놀이의 회수와 가장 수준에서 차이를 보이지 않는다는 연구(Connolly, Doyle & Reznick, 1988)와 전체적으로 남아의 가장놀이 주제수준이 여아보다 높았고, 가장놀이의 탈맥락화 수준도 여아보다 남아가 높았다고 밝힌 연구(김영심, 이종희, 2003; 이영자 등, 2002)와는 상이한 결과이다. 본 연구는 이영자 등(2002)과는 방법상의 차이가 있는데, 우선 본 연구는 대상 연령이 9-36개월까지의 영유아들이었으나, 이영자 등의 연구는 3, 4, 5세를 대상으로 하였으며, 3세가 겹치나 평균 월령이 남아 46.75개월, 여아 46.15개월인 점을 감안하면 3세라고 하나 10개월 이상의 차이가 있다는 점을 주목할 필요가 있다. 또한 자료수집 방법에서 이영자 등은 유치원에서 자유놀이 시간에 촬영을 해서 분석하였고 본 연구는 가정에서 어머니가 2주간 자녀를 관찰해서 작성한 부모질문지에 의존한 점도 차이로 하겠다. 또한 김영심(2002)은 가장놀이를 하는 양에 있어 여아가 남아보다 더 많이 하는 경향이 있으나, 초기 가장놀이의 상징화 수준은 성별에 따라 차이가 없었고, 연령과

성별의 상호작용 효과는 있었다. 즉 남아들은 연령이 증가할수록 높아지는 경향을 나타냈고 여아들은 어린 집단(19-36개월)에서만 높아지는 경향을 보였다.

따라서 가장놀이에서 남녀의 성별에 따른 차이는 일관되지 않는 결과를 보이고 또한 연령과의 상호작용도 나타나므로, 좀 더 넓은 범위의 연령을 대상으로 부모 질문지를 포함해서 유아들을 직접 관찰하여 또래와의 놀이상황에서 성별에 따라 가장놀이의 양과 상징화 수준을 파악하는 지속적인 연구가 필요하다.

또한 본 연구에서 가장놀이와 부모 참여와의 관계에서 부와 모의 놀이 참여가 모든 유형의 가장놀이와 정적 상관이 있으므로 부모들이 유아와 많이 놀아줄수록 가작화 능력이 향상됨을 알 수 있었다. 문현주(1996)는 어머니와의 놀이에서 설정된 어머니의 참여 정도에 따른 3가지 놀이상황에서 유아의 가장놀이 수준의 차이가 있었는데, 유아는 단독놀이의 경우보다 어머니와 적극적으로 상호작용을 하고 놀이를 할 때 더 높은 수준의 가장놀이를 보여주며, 어머니와의 상호작용 놀이에서 유아의 가장놀이 수준과 어머니의 질문과 지시를 사용한 언어적 놀이 유도 행동은 정적 상관이 있으며, 어머니의 직접적인 놀이시범 및 장난감의 제시를 통한 신체적 놀이 유도 행동과는 부적 상관이 있음을 보여주었다.

조기교육의 경향으로 일찍 교육기관을 접하는 유아들로서 가장놀이에서 교사의 역할 또한 중요한데, 교사는 관찰자, 계획자, 제공자, 안내자로서의 역할을 한다고 하였다(홍순옥, 2000). 이처럼 부모나 교사의 개입은 Vygotsky의 근접발달 영역의 개념으로 설명할 수 있는데, 즉 혼자 놀 때보다 부모와 놀이를 하거나 부모의 지도를 받을 때 혹은 교사가 개입을 할 때 더 높은 수준의 가장놀이를 보여줄 수 있다는 것이다. 이렇듯,

아동은 놀이를 통해 세상을 경험하고 배워나가는데, 이 때 부모가 중요한 타자로 기능하여 유아들의 놀이를 촉진하도록 매개할 것이며, 이로 인해 유아들의 가장놀이가 더 활발해지고 상징화 수준도 더 높아질 것이다. 이런 맥락에서 본 연구에서 나타난 부모의 놀이 참여 정도와 유아의 가장놀이 간의 정적 상관관계의 의미를 해석할 수 있다.

한편, 유아의 모방 능력을 보면, 월령이 증가할수록 모방 능력이 향상되는 것을 알 수 있다. 복잡한 동작 모방하기는 9, 10개월에 비해 11개월에 유의미하게 향상되었으며, 보이지 않는 동작 모방도 월령에 따라 더 잘 하는 것을 알 수 있다. 이는 김상희(1985)가 2세에 가장 자주 모방을 보인다고 밝힌 결과와 비슷한 맥락이나, 그 이후의 연령에서는 모방 행동이 줄어든다는 결과는 24개월까지로 연령 제한을 둔 본 연구에서는 밝힐 수 없었다는 것이 차이점이다. Abramovitch와 Grusec(1978)도 모방은 2, 3세 경에 가장 높다가 4세 이후에 감소하는 경향을 밝힌 바 있다. 그들은 4-11세 아동을 대상으로 자유놀이 상황에서 또래의 즉각적 모방은 연령에 따라 감소한다고 하였다. 모방은 활용 가능한 가장 필수적이고 강력한 학습책략 중 하나임을 고려할 때, 영유아기의 모방능력은 유아가 일생을 통해서 새로운 기술과 지식을 학습하기 위해 사용할 수 있는 중요한 기능이다. 따라서 월령이 증가할수록 모방능력이 향상되는 것은 매우 정상적인 발달 과정을 겪고 있다고 볼 수 있다.

Piaget의 단계 설명에 의하면, 8-12개월에 해당되는 4단계는 습관적으로 행하던 것과 다른 행동도 모방할 수 있다고 했는데, 본 연구에서 블록을 컵에 넣은 후 흔들어 소리 내는 모방은 자신의 수행을 보면서 할 수 있는 모방이기는 하나 몇 단계의 절차가 필요한 다소 복잡한 모방

이어서 4단계의 유아들을 대상으로 실험하기에는 적절한 과제인 듯 하다. 이 과제에서 월령에 따라 차이가 있었으나, 11개월에 성공한 유아가 57%로서 예상보다 낮은 수치였다. 이러한 결과는 보이지 않는 동작 모방에서도 유사하게 나타났다. 보이지 않는 동작은 자신의 정수리 두드리기, 컷볼 당기기와 코 찡그리기이었는데, 월령의 증가에 따라 모방 능력이 향상되기는 했으나, 평균을 보면 역시 높지 않은 점수였다.

Piaget의 설명에 따르면, 이 월령의 유아는 보이지 않는 동작을 충분히 모방할 수 있는데도 불구하고, 본 연구에서 모방 점수가 낮게 나온 이유를 추론해 보고자 한다. 영아의 모방 행동은 그 자체가 영아에게 즐거움이나 호기심을 유발할 때 의도적인 모방이 더 많이 일어나므로 실험에서 시범보인 모방 행동이 영아에게 흥미를 유발하기에는 부족한 면이 있지 않았나 생각된다. 또한 일상생활에서는 나타나던 모방이 관찰자와 함께 한 상황에서는 자연스럽게 도출되지 않았을 수도 있다. 따라서 검사상황에서 모방을 보이지 않은 영아를 모방 능력이 전혀 없다고 단정하는 데에는 신중을 기할 필요가 있다.

가장놀이와 모방과의 관계를 보면, 모방 능력이 높은 영아가 가장놀이도 잘 하였다. 유아기 동안의 모방과 놀이의 발달에 관한 중요한 점은 우선, 유아가 단계적으로 발달해 감에 따라 모방과 놀이는 적응적 지능으로부터 점차 더욱 더 분명하게 분화되며 더욱 용이하게 구별된다는 것이고, 두 번째는 Piaget의 감각운동기의 6단계에서의 상징적 표상능력의 발달은 모방과 놀이의 흥미롭고 새로운 형태, 즉 자연모방과 상징적 놀이를 가능하게 한다는 것이다(서봉연, 송명자, 1990). 그리고 상징과 모방은 모두 실제 자체가 아니라 실체를 다시 나타낸 것이므로 충분히 표상이라고 볼 수 있다는 점(이종희, 1998)에 비추

어 모방과 가장놀이와의 정적 관계를 예측할 수 있다. 본 연구에서 상징성과 모방과의 상관관계가 유의하게 나타난 결과는 이와 같은 추론이 타당함을 증명해 준다. 또한 모방이 이미 획득된 지식을 드러내는 주기도 하는 것(서봉연, 송명자, 1990)과 관련되며, 모방 능력은 유아의 인지 능력인 상징성과 관련이 있음을 보여준다.

본 연구에서 얻어진 주요결과는 9개월에서 36개월까지 어린 영아를 포함하여 매 개월별로 가정에서 어머니가 관찰한 유아의 가장놀이가 월령에 따라 증가한다는 것이다. 또한 모방 능력에 대해서도 여러 월령에 걸쳐 비교하여 발달적 변화를 밝혔다는 것이다. 특히 이들 결과가 많은 수의 어린 영유아를 대상으로 얻어졌고, 유아를 가장 잘 아는 어머니를 통해 일상에서 나타나는 가장놀이를 살펴본 점에서 의미가 있다고 생각된다.

본 연구의 대상은 36개월까지의 유아로 한정되어 있어서 가장놀이가 정점을 이루는 시기와 가장놀이가 사라지는 시기까지 분명히 밝힐 수 없었다는 아쉬움이 있다. 앞으로의 연구에서는 36개월 이후의 유아까지 폭넓게 포함하여 가장놀이의 포괄적인 변화 양상을 밝힐 필요가 있다. 또한 본 연구에서 실시한 부모질문지를 포함하여 유아를 직접 관찰을 하여 가장놀이의 수준을 좀 더 구체화시킬 필요가 있겠다. 마지막으로 가장놀이에서 파악한 상징적 능력과 유아의 즉각적 모방 뿐 아니라 자연모방도 연구하여 표상에 대한 실험적 연구가 이루어지기를 기대한다.

참고문헌

- 김상희 (1985). 학령전 아동형제간의 놀이상황 중 즉각적인 모방행동 연구. 대한가정학회지,

- 23(4), 143-152.
- 김영심 (2002). 초기 가상놀이의 표상적 특성: 가상 놀이의 상징화 수준과 마음 이론과의 관계. 동덕여자대학교 대학원 박사학위논문.
- 김영심, 이종희 (2003). 초기 가상놀이의 상징화 수준과 표상적 사고에 관한 연구. 아동학회지, 24(5), 1-14.
- 문현주 (1996). 20-35개월 유아의 가상놀이 발달에 관한 연구. 숙명여자대학교 대학원 박사학위논문.
- 서봉연, 송명자 공역 (1990). 인지발달. 중앙적성출판사.
- 이영자, 이종숙, 신은수 (2002). 가장놀이의 주제, 자기-타인관계, 탈맥락화의 발달: 놀이영역과 성별에 따른 차이. 덕성여자대학교 고등교육연구소, 교육연구, 10.
- 이종희 (1998). 표상의 개념: 상징, 이미지, 모방과의 관계. 유아교육연구, 18(1), 55-66.
- 임은숙 (2001). 잘못된 신념을 통한 유아의 정신이론 이해와 가장놀이와의 관계. 서울여자대학교 대학원 박사학위논문.
- 홍순옥 (2000). 유아가장놀이에 대한 이론적 고찰. 경성대학교 논문집, 21(1), 217-231.
- Abramovitch, R., & Grusec, J. E. (1978). Peer imitation in a natural setting. *Child Development*, 49, 60-65.
- Bandura, A. (1986). *Social foundations of thought and action*. Englewood Cliffs, N. J.: Prentice-Hall.
- Bricker, D. (1993). *AEPS Measurement for birth to three years*. Vol. 1. Baltimore, MD: Paul H. Brookes Publishing.
- Carruthers, P., & Smith, P. (1996). *Theories of theories of mind*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Connolly, J. A., Doyle, A., & Reznick, E. (1988). Social pretend play and social interaction in preschoolers. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 9, 301-313.
- Curran, J. M. (1999). Constraints of pretend play: Implicit and explicit rules. *Journal of Research in Childhood Education*, 14(1), 47-55.
- 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.
- Fein, G. G. (1996). Toy and stories. In A. Pellegrini (Eds.), *The rhetoric of play*. New York: SUNY Press.
- Fenson, L. (1984). Developmental trends for action and speech in pretend play. In I. Bertherton(Ed.), *Symbolic play: The development of social understanding* (pp. 249-269). Orlando, FL: Academic Press.
- Ginsburg, H., & Oppen S. (1969). *Piaget's theory of intellectual development*. N. Y.: Prentice Hall, 39-71.
- 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. (1993). Young children's conceptualization of pretense: Action or mental representational state? *Child Development*, 64, 372-386.
- Nichols, S., & Stich, S. (2000). A cognitive theory of pretense. *Cognition*, 74, 115-147.

- Piaget, J. (1962). *Play, dreams, and imitation in children*. New York: Norton.
- Pulaski, M. (1970). Play as a function of toy structure and fantasy predisposition. *Child Development*, 41, 531-537.
- Rubin, K. H., Fein, G. G., & Vanderberg, 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: Wily.
- Sigman, M., & Sena, R. (1993). Multidimensional correlates of individual variability in play and exploration. In M. H. Bornstein, A. W. O'Reilly(Eds.) *The Role of play in the development of thought*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Singer, J. L. (1994). *Imaginative play and adaptive development*. In Jeffrey H. Goldstein(Ed.), *Toys, play, and child development* (pp. 6-26). New York: Cambridge University Press.
- Slade, A. (1987). Essay on play: Imaginative play and human development: Shemas, Script and Possibilities. In D. Bergen(Ed.), *Play as a medium for learn and development: A hand book of theory and practice*. Portsmouth, NH: Heinermann.
- Striefel, S. (1998). *How to teach through modeling and imitation*. Pro Ed.
- Vygotsky, L. S. (1967). *Play and its role in the mental development of the child*, New York, Basic Books.
- Watson, J. K. (1999). *Theory of mind and pretend play in family context*. Unpublished doctoral dissertation, University of Michigan.

Developmental Change of the Pretend Play and Imitation in Infants and Toddlers

Kijo Bae

The Institute of
Psychological Science,
Seoul National University

Keumjoo Kwak

Dept. of Psychology,
Seoul National University

Hyunran Sung

Dept. of Psychology,
Catholic University of Daegu

You-kyoung Chang-Song

Hansol Educational
Research Center

Jiyeon Lee

The Institute of
Psychological Science,
Seoul National University

Hee-og Sim

Dept. of Child & Family Studies,
Kunsan National University

The purpose of the present study was to investigate the developmental change of pretend play and imitation according to age and gender difference. The subjects in this study were 787 infants aged 9 to 11 months and 16 to 24 months, along with 2102 mothers of infants aged 9 to 36 months. Pretend play checklist was adopted to estimate the degree to which infants demonstrated their ability in pretend play. Questionnaire was used to check the degree to which their mothers participated in various plays. And experimenters observed responding of infants to their imitation at each infant's home. In results, The score of functional and pretend play and the symbolic level of plays improved as a function of age. Girls showed higher competence in pretend play than boys. The relation infants' between pretend play and parents' participation in play with their children also showed a significant correlation. It was also revealed that the degree of mothers' participation contributes to higher scores in pretend play. While imitation abilities improved with age, they revealed no significant effects involving gender. In addition, there were significant positive correlations between symbolic abilities and imitation abilities. showing that the infants with successful imitation abilities had more symbolic abilities than those not.

Keywords : functional play, pretend play, symbolization, imitation