

잘 노는 성인의 심리 행동 특성 연구*

조 미 정¹⁾

최 태 산²⁾

동신대학교 상담심리학과

본 연구에서는 잘 노는 성인의 심리·행동적 특성을 밝히기 위해 대학생 1-2학년 154명을 대상으로 자유 응답식 질문지를 배부, 수거하고, 상담전공 대학원생과 현직 상담원을 대상으로 초점 집단 면접을 실시하였다. 수집된 자료는 내용 분석하여 Glynn(1991), Glynn과 Webster(1992), Schaefer와 Greenberg(1997), Barnett(2007), 이훈, 조희범, 이영진(2010)의 놀이성 하위구성요소를 참조하여 분류하였다. 그 결과 잘 노는 성인의 심리, 행동적 특성은 행동적, 인지적, 정서·사회적 차원으로 구분되었고, 행동적 특성은 익살스러운 행동, 즉흥 충동성, 욕구행동 일치성, 재미와 즐거움 추구, 새로움 추구, 신체적 표현성, 적극 활동성, 기교성 등으로 나타났다. 인지적 특성은 기발성, 상상력, 순발력, 몰입성, 비형식성으로 분류되었고, 정서·사회적 놀이 특성은 낙관성, 정서표현성, 활력 회복성, 친화성, 주도성으로 나타났다. 본 연구에서 밝혀진 모든 놀이성의 하위 요소들은 여러 선행 연구자들의 구성요소와 모두 부분적으로 일치함을 확인할 수 있었다. 또한 본 연구에서 얻어진 결과는 미국의 성인 대상 놀이성 연구자들이 밝힌 구인들의 범주보다 다양하게 구분하여 재구조화 하였다는 점에서 시사점이 있다.

주요어 : 성인, 놀이성, 행동적 특성, 인지적 특성, 정서·사회적 특성.

* 이 논문은 2014년 한국인간발달학회 춘계학술대회 포스터 발표 논문임.

1) 참성장심리상담센터, 소장 겸 동신대학교 상담심리학과 겸임교수.

2) 교신저자 : 동신대학교 상담심리학과, 교수 (E-mail : chamgc@hanmail.net)

I. 서 론

현대사회의 많은 성인들은 일중독, 강한 스트레스를 유발하는 수많은 생활사건, 그로 인한 다양한 신체질병에 노출되어있다. 이는 많은 젊은이들이 삶에서 가장 중요한 것으로 자기의 성장을 꼽는다는 점과 상통한다. 이와는 반대되는 측면으로 현대인들은 ‘행복’이라는 키워드를 삶의 중심에 두고 자신의 삶을 바꾸어가는 사람들도 많다. 전반적으로 과거와는 달리 현대인들은 점점 더 자기개발과 건강에 관심을 쏟고 휴식이나 여가, 취미, 오락, 운동 등에 투자하며 일상생활에서도 심리적 안녕과 즐거움을 추구하려는 경향을 많이 보이고 있다(방은령, 2009).

이러한 추세에 힘입어 최근 심리학 분야에서는 긍정심리학이라는 연구주제가 대두되고 긍정적 심리적 자원을 활용한 문제 예방에 관심이 쏟아지고 있다. 탄력성, 적응유연성, 회복력, 놀이성과 같은 개념들이 대표적인 개념들이라고 할 수 있다. 이 중 놀이성은 과제 지향적이고 경쟁적인 현대 사회에서 자칫 잃어버릴 수 있는 본능적 욕구로 모든 인간이 가지고 있는 특성으로 볼 수 있다. Huizinga (1993)는 놀이가 인간의 독특한 특질이며, 문화보다 오래된 원형(原形)으로서 우리 삶에 스며들어 있다고 주장하였다. 놀이성은 부정적 사건에 대해 긍정적으로 대응하도록 중재하고 일상적인 스트레스를 감소시키는 특성으로 제안되어 왔다(Lieberman, 1977). 그래서 Barnett (2007)은 놀이성이 풍부한 사람은 사실상 어떠한 환경이라도 재미있고 즐길 수 있도록 한다는 점을 오랫동안 강조해왔다.

과거 인간의 놀이에 대한 많은 연구들은 주로 유아나 아동을 위한 주제로 수행되어 왔고, 놀이를 설명하는 이론도 대부분 아동발달 영역에서 구축되어왔다. 그러나 이런 놀이의 기능이나 효과는 최근 성인에게도 확장되어 새로운 연구 주제로 떠오르고 시도되고 있다. 방은령(2009)은 청소년이나 어른들도 춤을 추고 놀거나 운동놀이를 통해 에너지를 방출하고 성인놀이나 가면무도회 이벤트 혹은 사이버 공간에서의 다양한 역할을 하며 놀이를 한다고 하였다. 놀이를 하는 이유는 어린 아동들에게만 해당되는 것이 아니라 청소년이나 성인의 경우에도 적용된다고 볼 수 있다. 방은령(2009)은 인간의 삶에서 놀이의 의미와 활용에 대해 보고한 바 있는데, 놀이를 일상생활에서 활용하는 것과 나쁜 놀이를 좋은 놀이로 승화시키고 내적 성장을 위한 심리(치료)학적인 영역으로 발전시키는 것이 성인의 놀이에서 중요함을 강조하였다. 여기서 말하는 놀이의 심리학적 접근은 놀이성의 개념으로 확대하여 생각해볼 수 있다. 놀이와 놀이성의 개념은 구분되는 것으로 상호관련성을 지니지만 하나의 의미가 다른 하나의 동기가 된다고 볼 수 있다. 놀이성은 인간으로 하여금 놀이를 효과적으로 발휘할 수 있도록 자극하는 동기가 되며 놀이 성향에 대한 개인차를 포함하는 심리적 구조라 할 수 있다. 놀이 행동이나 놀이 활동은 놀이성이 바탕이 되어야 한다는 의미로 볼 수 있다. 특히 성인에게서의 놀이성의 의미를 파악하기 위해 많은 연구자들(Barnett, 1990; Barnett & Kleiber, 1984; Lieberman, 1965)은 ‘잘 노는 사람이란 어떤 조건을 가지고 있는지를 개념화하였다. Schaefer

와 Greenberg(1997)에 따르면 놀이성이 높은 성인은 일에 잘 몰입하고 인간관계가 좋으며, 사람들과의 레크레이션 같은 활동을 즐기는 경향이 있는 것으로 연구결과를 보고하였다.

성인의 놀이성에 대한 연구는 짧은 역사를 지니고 있지만 여러 연구자들이 놀이성의 개념을 정의하고자 시도한 바 있다. 놀이성을 인간의 내적 차원에서 자신의 환경을 대하는 개인의 내재적 경향(internal disposition)의 하나로 간주하는 연구자들(Bozionelos & Bozionelos, 1999; Barnett, 1990; 1991)이 있었다. 또한 놀이는 일에 대한 상대적 의미로 표현될 수 있고, '놀이성(playfulness)은 경험의 주관적 특성을 나타내는 놀이상태(state of playfulness) 또는 개인이 동기화되는 놀이특질이라고(trait of playfulness) 개념화한 연구자도(Lieberman, 1977) 있다. 뿐만 아니라 Glynn과 Webster(1992)는 성인기의 성격 구조로서 놀이성의 개념을 조직화하였는데, 그들은 놀이성을 "활동을 정하고 시작하는 경향의 측면에서 기쁨을 향상시키기 위한 농담이 섞인 공상적인 방법"이라고 하였다. 그들은 성인의 놀이성을 개인의 특성으로 개념화 했는데, 이는 상상에서의 활동을 정의하는 경향, 본질적인 즐거움과 관련된 만족을 높이는 가볍고 은유적인 방법을 말한다. 그 밖에 Starbuck과 Webster(1991)는 놀이성을 연계되는 활동으로부터 즉각적인 즐거움을 추출하기 위한 경향이라고 묘사했다.

성인의 놀이성 개념을 밝히고자 노력한 많은 연구자들은 연속적인 의미의 양적 개념을 넘어서 놀이특성의 차원과 하위 구성요소에 대해서도 노력해왔다. 놀이성은 인지적, 정서적, 행동적인 구성요소를 포함하는 다차원적

구조인데, 앞의 요소들은 다양한 계층의 개인을 따라 존재하는 연속체의 구성요소임을 (Glynn & Webster, 1992) 밝힌 연구와 Schaefer와 Greenberg(1997)가 Playfulness scale for adults(PSA)를 개발하여 소개하는 과정에서 성인의 놀이성은 재미탐닉, 유머 감각, 익살스러운 행동, 비행식성, 기발성으로 구성된다고 밝힌 연구, 그리고 이훈, 조희범, 이영진(2010)의 외향성, 창의성, 즉흥성, 순수성 4가지 하위개념을 소개한 연구, Barnett(2007)의 사교적, 제약받지 않는, 익살스런, 역동적인 등으로 추출한 연구 등이 대표적이다. 또한 어머니의 놀이성을 유머감각, 익살스러움, 재미탐닉의 하위차원으로 분류한 오혜주, 유미숙, 조유진(2010)의 연구도 소개된 바 있다.

위에서 소개한 놀이성 개념의 하위구성요소는 많은 연구자들에 의해 새로이 시도되었는데, 최근 여러 학자들은 여러 집단의 성인들을 대상으로 개별면접과 집단 초점면접, 자유 응답식 기술의 자료수집 방법을 통해 놀이특성에 대한 기초자료를 수집하고자 노력하였다. 그 중 Barnett(2007)은 성인초기에 있는 사람들을 대상으로 놀이의 특성에 대해 총 42개의 내용을 분석하여 소개한바 있다. 그는 소규모 그룹을 대상으로 초점집단 면접형식을 활용하여 놀이성이 풍부한 사람을 생각하면 어떤 특성이 떠오르는지를 내용으로 추출하였다. 이러한 접근을 통해 그는 놀이성이 덜 풍부한 사람에 비해 놀이성이 풍부한 사람의 특성을 식별하였다. 남성과 여성 모두, 놀이성이 풍부한 사람은 활동적인(active), 모험심이 있는(adventurous), 활기있는(cheerful), 익살을 부린다(clowns around), 에너지가 넘치는(energetic),

친근한(friendly), 재미있는(funny), 행복한(happy), 유머감각이 있는(humorous), 충동적인(impulsive), 농담과 장난(jokes/teases), 외향적인(outgoing), 사회적인(sociable), 자발적인(spontaneous), 예측할 수 없는(unpredictable)의 특성을 지닌다고 보았다. 그의 해석에 의하면 놀이성이 풍부한 사람은 어떠한 환경도 더 자극적이 되도록 하고, 즐겁게, 재미있게 만들 수 있는 특별한 능력을 지녔다고 하였다. 이와 같은 경험적 자료들은 놀이성이 풍부한 청장년층의 4가지 구성요소 특질을 추출하는데 중요한 역할을 하였다.

Glynn(1991), Glynn과 Webster(1992, 1993)도 성인의 놀이성 특징을 묘사하기 위해 대학생과 보육사들에게 일터에서 놀이성의 높고 낮음을 구별할 수 있는 기술어를 적도록 하였다. 그 과정을 통해서 '자발성(spontaneity), 표정이 풍부함(expressiveness), 즐거움(fun), 어리석음(silly)'의 4가지 요소를 찾아낼 수 있었다. 이처럼 놀이성이 풍부한 사람의 특징을 찾아 놀이성이라는 개념을 발달시키고 체계화 시키는 노력은 몇 편의 연구에서 성인을 대상으로 시도되었을 뿐이다. 아동을 대상으로 연구된 것에 비하면 현저히 그 수가 적지만 이런 연구는 향후 성인을 대상으로 하는 경험적 연구를 수행하는데 매우 중요한 역할을 하리라 본다. 그간의 연구들을 종합하면 놀이를 잘하는 사람들은 사실상 어떠한 환경이라도 재미있고 즐길 수 있게 만들 수 있다는 점을 지속적으로 증명해오고 있고 그러한 사람들을 '놀이성이 풍부한 사람'이라는 용어로 지칭하며 결론 내리고 있다. 결국 놀이를 잘하는 사람은 놀이성이 풍부한 사람으로 연결되어짐을 선행

연구결과에서 알 수 있었다.

성인의 놀이와 놀이행동을 유발시키는 놀이성에 대한 연구는 최근 다양한 방법으로 연구가 시도되고 있다. 몇몇 외국의 학자들이 성인의 놀이성 측정도구 개발을 위한 기초 연구를 통해 놀이성 개념형성과 과학적 연구를 위한 척도개발에 힘써왔다. 그러나 그들이 소개한 놀이성 개념 구조는 각기 다른 특성을 보이고 문화적 큰 차이를 보여 우리나라 성인의 놀이성을 이해하기 위해서는 한계가 있다. 놀이는 교육환경이나 문화 및 가족의 역동 등이 나라마다 차이가 있으므로 토착 심리학적으로 접근하여야 더 정확하고 기능이 효과적으로 발휘될 수 있다(방은령, 2009)는 점을 간과할 수 없다. 이는 놀이성에 대한 외국의 심리학적 구인을 그대로 적용하기보다는 한국인에 맞는 성인의 놀이 행동적 특성을 밝혀낸다는 것이 중요함을 의미한다. 이에 본 연구에서는 우리나라 성인들을 대상으로 놀이적 심리 행동적 특성을 파악하고 그 구조와 구체적 내용들을 추출함으로써 한국 성인들에게 맞게 이해를 돕는 한국판 성인의 놀이성 측정도구 개발을 위한 기초자료를 마련하고자 한다.

본 연구를 위한 연구문제는 다음과 같다.

1. 잘 노는 성인의 심리, 행동적 특성은 어떠한 차원으로 구분되는가?
2. 잘 노는 성인의 행동적 특성은 무엇인가?
3. 잘 노는 성인의 인지적 특성은 무엇인가?
4. 잘 노는 성인의 정서·사회적 특성은 무엇인가?

II. 연구방법

1. 연구대상

잘 노는 성인의 심리 행동적 특성을 알아보고자 자유 응답식 질문지와 초점 집단 면접을 통해 연구를 실시하였다. 먼저 성인초기 연령에 해당하는 구성원들의 자료를 최초로 추출하기 위해 대학생 집단을 연구대상으로 선정하였다. 대학교 교양강좌를 수강하는 1-2학년 154명을 대상으로 자유 응답식 질문지를 배포하여 수집하고 이를 통해 기초 내용을 추출하고자 노력하였다.

두 번째로 위의 기초자료를 바탕으로 내용을 보다 심도 있게 보완하기 위해 초점 집단 면접을 실시하였다. 초점 집단 면접은 제 1그룹으로 상담원으로 재직 중인 상담원 12명과 제 2그룹으로 상담전공대학원생 10명을 대상으로 2회기에 걸쳐 실시되었다. 연구대상으로 현직 상담원과 상담전공대학원생을 선택한 이유는 놀이성이라는 용어를 쉽게 인지할 수 있고 인간의 심리적 특성을 보다 풍부하고 심도 있게 파악할 수 있도록 교육 훈련 받은 사람이며, 행동관찰 능력이 다른 집단에 비해 발달되었을 것으로 판단되었기 때문이다.

2. 자료수집

본 연구에서는 놀이성이 풍부한 사람의 행동 특성에 대한 자료를 수집하기 위해 연구대상자가 직접 경험하거나 타인의 행동을 관찰 경험한 내용을 연구의 주 대상내용으로 설정하였다.

자유 응답식 질문

본 연구에서는 잘 노는 성인의 심리·행동

적인 특성을 파악하기 위해 대학생으로 질문지를 배부하였다. 질문에 따른 자유 응답식 질문에 대한 답을 얻고 질적 내용에 대해 내용분석(content analysis)을 실시하였다. 자유 응답식 질문지의 질문은 ‘주변에 잘 노는 친구를 떠올린 후 그들의 성격적 특징을 생각나는 대로 모두 기록하세요.’ ‘주변에 잘 노는 친구를 떠올린 후 행동적 특징을 생각나는 대로 모두 기록하세요.’ 이었다. 앞의 자유 응답식 질문에 대한 답은 최소 3가지를 적도록 구두로 요청하였고 많은 경우 5가지로 적는 참여자도 있었다.

초점 집단 면접

잘 노는 성인의 심리·행동적 특성에 대해 보다 풍부하고 심도 있는 자료를 얻기 위해 표적 집단(focus group) 형식을 활용하여, 놀이성이 풍부한 사람을 생각하면 어떠한 특성이 떠오르는지를 물어보았다. 연구 참가자들에게 놀이성이라는 개념을 설명해 주고 놀이성이 풍부한 사람의 심리·행동적 특성에 대해 떠올리도록 하였다. 그리고 또한 본인이 생각하는 놀이성이 풍부한 사람과 놀이성이 없는 사람에 대해서 이야기하도록 하였다. 참여자는 전문상담원과 대학원생들로 구성되었으며 초기 면접진행에 앞서 본 연구의 취지 및 연구 방법에 대해 설명하는 시간을 가졌다. 이 과정에서 예시가 될 수 있는 놀이성의 내용을 발표하게 하고 내용의 적합성 또는 타당성에 대해 점검하는 시간을 가졌다. 이런 과정을 2회에서 3회 반복한 후 본 연구의 취지가 충분히 숙지되고 심층적인 논의가 이루어지는 시점에서 논의 내용을 연구 결과에 포함시켰다.

포커스 그룹 토론과정에서는 타당성 확보를 위해 논의의 초점에 대한 숙지 및 활발한 상호 피드백, 특정 내용에 대한 타당성 논의 등이 충분하도록 노력하였다. 본 연구의 면접과정에서 사용한 기초질문은 아래와 같고 반구조화된 방식으로 면접을 수행하였다. ‘잘 노는 성인의 심리나 행동특성은 무엇이 있다고 생각하십니까? 떠오르는 대로 말씀해 주십시오. 빨리 떠오르지 않으면 잘 노는 친구 한명을 떠올려 보시고 그 친구에 대해 생각나는 대로 말해 보세요.’ ‘놀이성이 풍부한 사람과 없는 사람의 차이점이 무엇이라고 생각 하십니까’ 등의 질문 외에도 상황에 대한 부연설명이 필요한 경우 구체적인 질문들을 더 하였고, 자신의 생각이나 감정을 어떤 방식으로 표현해야 할지 막막해 하는 면접대상자에게는 문헌에서 추출된 내용을 예시로 알려주었다. 면접조사는 상담원들의 세미나 시간을 연장하거나 상담대학원생들의 공강 시간을 활용하여 실시하였고 연구에 대한 참여 동기가 있는 사람에 한해 자유롭게 선택하도록 하였다. 본 연구에서는 구조화된 질문지가 아닌 개방적 질문지나 개방식 면접방식을 실시하였고 연구대상자가 표현하는 내용을 보다 구체적으로 설명하도록 요구하였으며 간략하고 추상적인 응답은 면접자에게 추가적인 질문과 예시요청을 하였으며 개인의 솔직한 경험을 수치심 없이 자유롭게 개방하여 토론할 수 있도록 분위기를 조성하였다. 면접에 응한 사람들에게 연구자의 핵심어 필기 및 녹음을 허락받았고, 연구 외의 목적으로 사용하지 않겠음을 약속하였다. 면접은 녹취와 동시에 연구자가 기록지에 직접 기록하는 방식으로 진행되었다. 집단 면접

에 소요된 시간은 약 1시간 20분과 1시간 40분이었고, 라포형성을 위해 간단한 다과를 준비하여 최대한 편하고 창의적 사고가 활성화되도록 진행하고자 하였다. 자유롭게 토론된 면접내용은 축어록을 작성하였고, 이 축어록을 보고 성인의 놀이성 내용을 추출하였다.

3. 자료 분석과 해석

내용의 질적 분석 범주 수립

조사된 내용에 있어서 기록내용을 토대로 분석단위는 문맥이나 문장을 하나의 항목으로 간주하였고, 원 자료를 여러 번 반복해서 검토하는 절차를 통해 그 내용에 익숙해진 후 각 세부 개념에서 출발해서 큰 범주로 묶어가는 과정을 거쳤다. 먼저 자유 응답식 질문지에서 얻어진 자료의 내용을 토대로 중복되거나 연구목적에 부합하지 않는 내용, 단순한 응답, 피상적이고 진정성이 떨어지는 내용은 전문가들의 합의를 통해 제외하였다. 자유 응답식 기술에서는 응답내용이 최소 1개에서 최대 5개까지 응답 내용으로 진술되었으나 중복된 내용 중 가장 의미가 명확한 자료를 얻고 나머지는 배제하는 방식으로 정리하였다. 실제 응답 내용의 의미를 왜곡하지 않기 위해 초점 면접에서는 확인 질문을 하였고, 자료를 정리하는 과정에서 연구자 간 범주와 자료를 바꾸어 보고 토론을 통해 의견을 수렴하였으며, 같은 의미를 유사하게 응답한 경우와 중복적으로 추출된 내용은 하나의 문항으로 연구결과에 제시하였다.

전문가 합의 과정을 통한 범주 확인

각 하위 범주와 상위 유목 간의 타당도를 검증하기 위해 본 연구자들과 아동상담학 박사학위 소지자 1인이 검토하는 절차를 거쳤다. 이 과정은 먼저 놀이성의 개념에 대해 잘 알고 있고 척도개발의 경험이 있는 연구자 2인과 전문가가 참여하였으며, 연구자 2인이 모여 놀이성 특성 내용을 정리하여 나머지 1인에게 전자우편을 통해 총 몇 개의 대범주로 나눌 수 있는지에 대한 의견을 도출하게 하였다. 그 과정에서 다른 의견을 제시하여 범주를 나눌 경우 이후의 결과들에 대해 다시 메일을 발송하여 반복적으로 의견을 수렴하는 과정을 거쳤다. 결과적으로 최종적인 대범주 영역과 그에 따른 하위구성 개념인 소범주 영역을 나눠 보게 하였다. 이에 대한 절차도 유사한 방법으로 이루어졌고 반복적으로 결과와 자료를 주고받고 면밀하게 검토하여 연구자들이 최종 정리한 후 합의된 결과를 도출하게 되었다. 이 기간은 약 3개월에 걸쳐 이루어졌

고, 횟수는 대략 5회 정도의 합의 과정을 거쳤다. 전문가 합의 과정을 통한 최종내용분석표는 아동상담학 박사이며 내용분석 연구경험이 많은 제3의 감수인에 의해 대범주와 소범주, 해당 내용들 간의 적합성을 검증하였고 내용들 간의 중복성 또는 배타성을 고려하여 내용들을 최종 확인하였다.

잘 노는 성인의 심리 행동적 특성의 분류 체계 구성

본 연구에서는 성인의 놀이에 대한 심리·행동적 특성을 추출하여 각각의 공통된 내용을 분류하는 과정을 거쳤다. 분류하는 과정에서 참조한 분류체계는 Glynn(1991), Glynn과 Webster(1992), Schaefer와 Greenberg(1997), Barnett(2007), 이훈 등(2010)이 잘 노는 성인의 특성을 나누고 범주와 요인을 명명한 것을 참조하였고 본 연구의 결과에서 추가되는 내용으로 사회적 차원을 추가하였다. 각각의 소범주와 대범주에 대한 설명은 표 1과 같다.

표 1. 잘 노는 성인의 심리·행동 특성에 관한 분류체계

대범주	소범주	설명
행동	익살스러운 행동	잘 노는 성인의 행동적 특성은 익살스러운 행동을 하는 것을 즐기거나 즉흥적이고 충동적으로 자신이 원하는 것을 바로 행동으로 옮기는 면이 있다. 다른 사람의 시선이나 사회적 가치에 중심을 두기보다 자신이 원하는 것이 무엇일까에 중심을 두고 행동으로 옮기는 특성을 지닌다. 또한 재밌고 즐거움을 얻을 수 있는 대상을 적극적으로 추구하거나 탐닉하는 행동적 특성을 보이고 반응을 하거나 표현을 할 때 신체를 잘 활용하는 특성이 강하다. 그리고 새롭거나 해보지 않은 경험들에 열려 있고 늘 새로운 것을 행하고자 시도하는 편이다. 또한 정적인 것보다 동적인 활동에 적극적이며 행동적 기술로 대인관계에서 두각을 나타내는 면이 있다. 예를 들어, 흥내를 내거나 유머기술을 발휘하거나 다른 사람의 이목을 집중시키는 기교적인 특성을 가지고 있다.
	즉흥·충동성	
	욕구행동 일치성	
	재미와 즐거움 추구	
	새로움 추구	
	신체 표현성	
	적극 활동성	
	기교성	

(계속)

대범주	소범주	설명
인지	기이성	잘 노는 성인의 인지적 특성은 일반사람들에 비해 사고가 기발하고 상상력이 풍부하다. 또한 순간적으로 재치가 있고 재밌는 상황을 잘 포착하며 짧은 시간 안에 인지적 유연성을 발휘할 수 있는 능력을 지녔다.
	상상력	또한 놀거나 일을 하는 상황에서 몰입하여 빠져들 수 있고 열정을 다해 속해 있는 상황과 순간에 에너지를 발휘하는 특성을 지닌다. 그리고 사회적으로 바라는 격식에 집착하기보다 자유롭게 유연하게 사고하며 다른 사람의 시선이나 이목에 신경쓰지 않고 계획된 일이나 틀에 얽매이지 않는 인지적 특성을 보인다.
	순발력	
	몰입성	
	비형식성	
정서·사회적	낙관성	정서 사회적 특성에 포함되는 내용은 부정적인 내용보다는 매사에 긍정적인 마인드를 가지고 있고 기본적인 정서가 밝은 면을 가지고 있다.
	정서표현성	놀이하는 과정에서 자신의 정서를 분명하고 자유롭게 잘 표현하고 어려운 상황으로부터 쉽게 회복되고 활력을 얻는 특성을 지닌다. 또한 사람들과 친화적이고 잘 어울리는 특성을 지녔고 일대일 관계나 집단 내에서 주도적인 특성을 보인다.
	활력·회복성	
	친화성	
	주도성	

내용분석 해석

본 연구에서는 자유 응답식 진술문과 초점 집단 면접을 통해 얻은 자료를 내용분석법을 적용하여 질적 분석하였다. 내용분석법이란 문헌이나 사례, 면접 내용, 이미 문서화된 자료로부터 내용을 추출하여 보다 객관적이고 체계적인 방법에 의해 분석하는 기술이다. 본 연구에서는 자료의 내용을 정리하여 분석하는 과정에서 전문가 합의과정을 통해 객관성을 보완하고 일정한 분류절차를 통해 체계성을 보완하고자 하였다. 내용분석하는 방법에는 질적 분석, 횡수계산, 분할분석, 원자분석, 강도분석 등이 있는데 본 연구에서는 자료를 질적으로 분석하는 방법을 선택하였다. 질적 분석은 주제의 성격에 따라 양적분석을 할 수 없거나 양적분석보다 질적 분석이 더 높은 가치를 지니는 경우에 선택하는 방법으로 본 연

구 주제가 지니는 특성상 양적 처리보다 놀이성 구인과 내용의 다양성에 중요가치를 두고자 질적 분석 방법을 선택하였다.

III. 결과 및 해석

1. 잘 노는 성인의 심리행동 차원과 하위범주

잘 노는 성인의 심리·행동적 특성은 행동적, 인지적, 정서·사회적 차원 측면에서 3개 대범주 차원을 추출할 수 있었다. 그리고 각 범주들은 다시 하위범주로 분류하여 행동적 차원은 8개의 소범주 차원으로, 인지적 차원은 5개, 정서적 차원도 5개의 소범주들로 분류되었다. 특히, 3개차원의 대범주들 중 행동적 차원이 8개의 소범주로 추출되어 다른 범

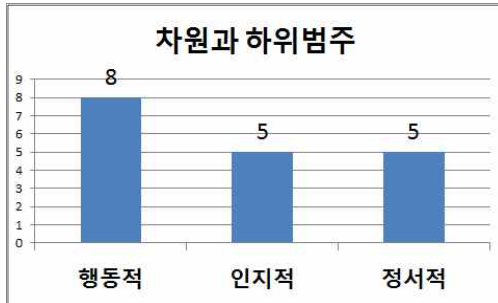


그림 1. 잘 노는 성인의 심리행동 차원과 하위 범주

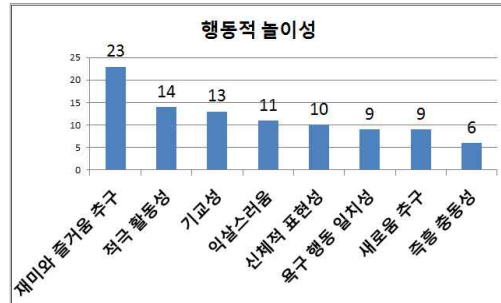


그림 2. 잘 노는 성인의 행동적 특성 도식화

주에 비해 많은 수가 보고되었다.

2. 잘 노는 성인의 행동적 특성

잘 노는 성인의 행동적인 특성에 대한 내용 분석 결과는 그림 2와 표 2와 같다. 아래에 제시한바와 같이 잘 노는 성인의 행동적인 특성은 크게 다음과 같이 구분되어짐을 알 수 있다.

첫 번째로 잘 노는 성인의 행동차원의 특성은 익살스러운 행동, 즉흥 충동성, 욕구 행동 일치성, 재미와 즐거움 추구, 새로움 추구, 신체적 표현성, 적극 활동성, 기교성 등으로 분류되었다. 이중 내용수가 가장 많은 재미와 즐거움 추구가 23개로 가장 많은 수가 나타났고 적극 활동성이 14개, 기교성 13개, 익살스러운 행동이 11개, 신체적 표현성이 10개 욕구 행동 일치성이 9개, 새로움 추구 9개, 즉흥 충동성이 6개로 가장 적은 수의 내용이 추출되었다. 익살스러운 행동 소범주 내용은 농담을 하거나 장난을 치고, 소리 높여 노래를 부르거나 코믹댄스를 추고, 바보처럼 행동하는 것, 모임에 나갈 때 재밌는 모양새를 하고 나가는 행동 등과 같이 자신이나 다른 사람이 볼 때 우스꽝스럽고 재밌는 행동의 특성을 포

함하고 있다. 즉흥 충동성에 해당하는 내용은 순간적인 재미와 즐거움을 위한 행동을 서슴지 않고 하거나 진지하고 신중하게 생각하지 않고 놀거나 재미를 위한 행동을 결정하거나 행동하는 것들이 포함되었다. 욕구 행동 일치성의 경우는 놀이를 하거나 놀기 위한 결정을 할 때, 자신이 원하는 것을 선택하는 과정에서, 일상에서의 행동결정에 있어 자신이 원하는 것에 우선 중심을 두고 타인의 시선이나 사회적 가치에 연연하지 않는 내용이 주를 이룬다. 재미와 즐거움 추구는 일상의 모든 일에 있어 늘 즐거움을 추구하기 위한 시도를 하고 재미를 느끼고자하는 노력, 재미에 중심을 두는 결정, 즐겁고 재미있는 것에 가치를 두고 시간을 보내기 등의 내용이 여기에 포함된다. 새로움 추구는 놀이를 선택하거나 행동을 함에 있어 익숙한 것 보다는 새롭고 해보지 않은 것에 중요도를 두는 행동 특성을 보이는 내용이다. 신체적 표현성은 자신을 표현할 때 신체적 표현을 많이 하고 다른 사람과의 상호작용에서 신체적 반응이 많고 크며, 자신이나 다른 사람의 외모와 신체에 대한 관심의 표현능력이 높은 내용들이 여기에 포함되었다. 적극적 활동성은 놀이를 할 때나 일상

표 2. 잘 노는 성인의 행동적 특성 내용분석 결과

대범주	소범주	내용 수	내용 예
행동적 놀이성	익살스러운 행동	11	혼자 집에 있을 때 거울을 보며 개그맨 흉내를 비슷할 때까지 연습하며 재미있어 함/ 우스꽝스럽게 행동하며 시간을 보낸 적이 있음/ 농담이나 장난을 치는 것을 좋아함/ 집에서 거실을 돌아다니며 목청껏 노래를 부르다 부모님께 혼난 적이 있음/ 가족들 앞에서 코믹 댄스를 추어 집안 분위기를 높여줌/ 월드컵 때 캐릭터나 색깔이 특이하고 재밌는 두건을 쓰고 감/ 의상(마스크, 페이스 페인팅, 두건, 티셔츠 등)으로 흥을 돋우는 편임/ 친구들 사이에 장난기가 많고 재밌는 사람으로 알려져 있음/ 유행하는 개그프로그램을 따라 하며 친구 모임의 분위기를 띄우는 편임/ 종종 피성을 지르거나 헐크처럼 몸을 비트는 등의 약간 사납고 미친 듯이 행동하는 것을 서슴지 않음/ 때때로 바보처럼 행동하기도 함/ 튀는 행동으로 다른 사람을 재밌게 해줌
	즉흥 충동성	6	가끔 충동적으로 행동을 함/ 겁 없이 일을 추진하면서도 즐거워함/ 갑자기 분위기와 다른 돌발행동을 함/ 조용하다가도 기분이 좋으면 소리를 지르거나 춤을 출 때도 있음/ 가끔 놀 일 때문에 일의 우선순위를 구분하지 못하고 즉흥적으로 행동할 때가 있음/ 길가다가 신나는 노래가 나오면 춤을 추거나 따라 부름.
	육구 행동 일치성	9	자신이 원하는 것과 느끼는 것을 가감 없이 행동으로 표현하는 편임/ 축제나 콘서트장에서 다른 사람을 의식하지 않고 열렬히 환호하거나 휘파람을 부는 등 적극적으로 즐김/ 길을 가며 혼자 콧노래를 흥얼거림/ 의상이나 행동 선택 시 원하는 대로 자유롭게 결정함/ 가끔은 바르지 않은 행동일지라도 원하면 일탈조차 즐거워함/ 옷을 입을 때 계절이 다른 옷이라도 자기만 족에 중심을 두어 선택 함/ 놀 것인가 일할 것인가를 분명하게 정해두고 행동함/ 좋아하는 것을 즐겨하고 원하는 것을 얻기 위해 필사적으로 노력함/ 옷을 고를 때 자신만의 취향을 중요시 여기고 남들과 차별적이고 개성 있는 옷을 선택하기를 좋아함
재미와 즐거움 추구		23	지루하고 반복적인 일을 할 때도 그 속에서 재미를 찾으려고 노력함/ 주말에 개그프로그램을 꼭 챙겨 봄/ 새로운 코믹영화가 개봉되면 꼭 보러감/ 일간지에 실리는 연재만화나 인터넷 웹툰 만화를 즐겨봄/ 친구들과 있을 때 분위기를 재밌게 주도하는 편임/ 늘 사소한 농담을 즐기고 장난치는 것을 좋아함/ 평범한 얘기도 재밌게 만들어 얘기하는 것을 즐겨함/ TV에 재밌는 카페나 음식점이 나오면 꼭 가서 체험해보는 편임/ 아이들이 가지고 노는 장난감에 관심이 많음/ 집안에(안방) 놀이기구(농구대, 다트)를 설치 해 놓음 / 대형마트에 가면 장난감 코너를 자주 들러 구경하는 것을 즐겨 함/ 재밌거나 새롭게 선보이는 아동용 놀이감을 사서 모음(예를 들면 레고 시리즈, 건담 시리즈 등)/ 놀이동산 가는 것을 좋아함/ 집안일을 하며 노래를 부르거나 혼자 재밌게 말하며 일을 한 적이 있음/ 쇼핑몰에서 아이쇼핑을 즐기는 편임/ 재미있는 자동차나 피겨 등을 취미로 모으는 편임/ 직장을 선택할 때 즐길 수 있는 직업을 중요하게 생각함/ 힘든 일을 할 때조차도 즐거움을

		찾으려고 노력함/ 일상에서 해야 할 것들도 (요리, 등하교 돕기, 아이와 놀아주기, 출근 준비하기.) 즐기면서 하는 편임/ 최소 하루에 한 가지 이상 적어도 자신을 즐겁게 하는 일을 찾는 편/ 카드게임이나 스포츠를 할 때 경쟁적이기보다는 그 자체를 즐기는 편임/ 힘든 일이 생기면 그 속에서 즐거운 면을 찾아내려 애씀/ 가끔 샤워하면서 노래를 하거나 춤을 추며 그 시간을 즐김
새로움 추구	9	새로운 놀이감을 소개받았거나 인터넷 블로그에서 알게 되었을 때 적극적으로 찾아 나서는 편임/ 익숙한 것보다 새로운 것을 선택하거나 즐겨함/ 한 가지 놀이에 만족하지 않고 여러 가지 놀 거리를 시도해 봄/ 놀 때 같은 도구나 새로운 새로운 방법을 시도 해 봄/항상 색다른 것에 도전하는 것을 좋아함/ 새로운 신조어나 최신 유행어 등을 잘 익힘/ 최근 유행하는 sns에서 왕성한 활동을 함/ 신곡이 나오면 노래방에 가서 꼭 불러봐야 함/동네에 새로 생긴 카페나 음식점이 있으면 꼭 가봄
신체적 표현성	10	다른 사람 외모 꾸며주기를 좋아 함/ 목소리가 큼/ 제스처를 예쁘게 함/ 말을 할 때 손과 발 등의 사용이 앞섬/ 놀 때 망가지는 것을 두려워하지 않고 몸으로 할 수 있는 표현을 다함/ 인사할 때 모션이 큼/ 인사 할 때 남들과 다른 색다른 방법을 시도함/ 항상 자신을 예쁘고 멋지게 꾸미려 함/ 몸짓이나 말로 속담이나 단어 알아맞히는 게임을 할 때 표현이 과장됨/ 기분이 좋을 때 긍정적 제스처가 두드러지게 커지고 많아짐
적극 활동성	14	활동적인 일이나 놀이를 선호함/ 겨울에 눈 놀이 하는 것을 좋아함/ 집에서 노는 것보다 놀이동산 가는 것을 좋아함/인터넷 쇼핑보다 쇼핑몰에 가서 돌아다니며 아이쇼핑을 하는 것을 좋아함/ 조용히 노는 것보다 왁자지껄하게 노는 것을 좋아함/ 노는 일이라면 적극적으로 나서서 실천하는 편임/ 독서를 하는 것보다는 돌아다니며 노는 것을 좋아함/친구들과 거리를 배회하며 노는 것을 좋아함/ 적극적으로 봉사할 곳을 찾아서 함/ 운동을 좋아함/ 혼자 있는 것을 좋아하지 않음/ 집 밖에 나가는 것을 좋아함/ 책을 보기보다 친구들과 신나게 노는 것을 즐겨함/ 수영장이나 해수욕장에서 물놀이를 하는 것을 좋아함
기교성	13	우스꽝스러운 말과 행동으로 주변사람들을 쉽게 웃게 함/ 온라인상에서 글을 쓸 때 재밌게 잘 구사함/ 다양한 사람이 모인 집단이라도 분위기를 잘 유도하는 기술이 있음/주변 사람들한테 재밌고 그럴듯한 별명을 잘 붙여주곤 함/개그 프로그램에서 본 행동이나 목소리 흉내를 잘 내는 편임/ 인터넷에 올린 글이 재밌어 모르는 사람들이 엄청난 양의 댓글을 올린 적이 있음/ 특이한 개성과 끼가 많아 다른 사람을 놀라게 할 때가 많음/ 말이나 몸으로 무엇인가 설명할 때 상대방에게 잘 알리는 특별한 재능이 있음/ 재미있는 유머나 유행어에 대한 정보 수집력이 뛰어남/ 사진을 잘 찍어 게시물에 잘 올리는 편임/ 노래를 부르거나 악기다루는 것을 잘함/ 노래를 재밌게 편집해서 친구들을 즐겁게 함/ 친구들이 말을 할 때 추임새를 잘 넣음.

생활 속에서 적극성과 활동성이 높고 정적인 놀이행동보다는 동적인 놀이행동을 선호하는 등의 특성을 보여준다. 마지막으로 기교성은 언어나 행동에서 남들에 비해 뛰어난 재주를 가지고 있고 발휘하며 소근육이나 대근육 기술이 좋고, 예술적인 특성이 발달되어 대인관계에서 두각을 나타내고 이로 인해 관계에 영향을 미치는 등의 행동들이 여기에 포함된다.

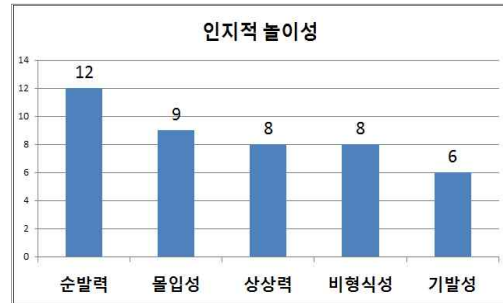


그림 3. 잘 노는 성인의 인지적 특성

3. 잘 노는 성인의 인지적 특성

표 3에 제시된 바와 같이 다음과 같이 구분되어짐을 알 수 있다.

잘 노는 성인의 인지적인 특성은 그림 3과

두 번째로 잘 노는 성인의 인지차원의 심

표 3. 잘 노는 성인의 인지적 내용 특성 분석 결과

대범주	소범주	내용 수	내용 예
인지적 놀이성	기발성	6	자기만의 기발한 놀이 방법을 생각해 냄/ 특별하고 이상한 놀이를 잘 생각해 냄/ 옷을 입을 때 평범하기보다 남들이 생각지 못하는 특별한 스타일을 잘 생각해 냄/ 물건을 고를 때 독특한 디자인을 잘 찾아 냄/ 옷을 선택할 때 될 수 있는 것에 중요도를 둠/ 친구들과의 모임에서 무엇을 할 것인가에 대해 기발한 아이디어를 잘 내는 편임
	상상력	8	남보다는 쉽게 옷을 거리를 상상으로 떠올릴 수 있음/ 혼자 무엇인가 상상하며 옷을 때가 있음/ 공상과학 영화를 보는 것을 좋아함/ 회의나 일 할 때 비록 비현실적이거나 새롭고 신선한 아이디어를 많이 냄/ 남들이 생각해 내지 못하는 것을 잘 생각해 냄/ 회의나 일을 할 때 새롭고 신선한 아이디어를 많이 내는 편임/ 각종 모임 계획을 세울 때 경험하지 않은 자기만의 이상적이고 반짝거리는 아이디어를 생각해냄/ 행사준비를 할 때 지금까지 기획하지 않았던 새로운 연출을 떠올릴 수 있음
	순발력	12	재미있는 순간을 잘 포착함/ 자투리 시간에 재밌게 놀 거리를 빨리 생각해 냄/ 평소에 놀이를 하며 즐길 때 주변에 있는 것들을 놀이감으로 재빨리 활용함/ 일상생활 속에서 재미있는 다른 사람의 행동을 보고 남보다 빨리 웃음/ 영화를 보다가 웃을 순간을 빨리 알아차림/ 갑자기 어떤 역할이 주어지더라도 당황하지 않고 잘 처리함/ 재밌는 얘기가 필요할 때 쉽게 생각해 낼 수 있음/ 짧은 시간 안에 놀 계획이 필요할 때 무엇을 하며 놀 것인가를 척척 생각해 내는 편임/ 센스가 있어 어려운 상황도 재치 있게 잘 넘김/ 짓궂은 장난도 재치 있게 잘 받아 넘기는 편임/ 개그 포인트를 빨리 알아차림/ 눈치가 빠른 편임

인지적 놀이성	몰입성	9	놀 때와 일하는 것을 구분함/ 때때로 비디오나 컴퓨터 게임에 빠지면 누가 불러도 모름/ 야구나 농구, 축구 시즌이 오면 응원하는 팀의 경기 상황에 집착함/ 좋아하는 운동 팀을 위해 다른 지역 경기장을 찾아다니며 열정을 다함/ 축제나 콘서트장에서 열렬히 환호하거나 휘파람을 불며 축제와 하나가 됨/ 축제나 파티를 앞두고 좋아하는 의상이나 소품을 사기 위해 시간을 많이 씀/ 한 번 놀면 시간 가는 줄 모르고 빠져들/ 놀 때 사람이 달라진다는 말을 많이 들곤 함/ 놀 때는 모든 것을 잊고 오직 놀이에만 빠져 듦
	비형식성	8	격식을 갖추는 것에 연연해하지 않음/ 복장과 행동이 자유로움/ 타인의 시선에 신경 쓰지 않고 결정함/ 옷 입을 때 남의 시선이나 이목에 신경 쓰지 않음/ 계획된 일을 잘 처리하는 것보다 갑자기 일어난 일을 처리할 때 더 희열을 느낌/ 놀 때 틀에 얽매이지 않음(탁자에 올라가 춤을 추는 것이 이상하다고 생각하지 않음)/ 가끔은 평소에 자신답지 않게 즉흥적 충동적으로 행동할 수도 있다고 생각을 바꿈/ 누구누구답다라는 말을 듣는 걸 싫어함

리·행동적 특성은 기발성, 상상력, 순발력, 몰입성, 비형식성으로 분류되었다. 이중 내용수가 가장 많은 순발력은 12개였으며 몰입성은 9개, 비형식성 상상력은 각각 8개로 분류되었고 가장 작은 숫자로 분류된 기발성은 6개 문항으로 추출되었다. 순발력의 소범주 내용은 놀이를 하거나 물건을 선택하고 옷을 입을 때 평범한 방법과 스타일보다는 특별하고 독특함을 중요시 여기는 면이 있다. 모임에서 다른 사람이 생각해 내지 못하는 기발한 아이디어를 내는 것과 같은 인지적 특성을 보인다. 두 번째 인지적 특성으로는 상상력이 풍부하고 비현실적이고 공상적인 면이 있으나 반짝이고 신선한 아이디어나 연출능력을 떠올릴 수 있는 상상력이 포함된다. 세 번째는 순발력으로 사고가 빠르고 순간을 잘 포착하여 반응하거나 알아차려 웃거나 처리하는 인지적 특성을 가지고 있다. 또한 시간을 다투며 처리해야 하는 일 앞에서 적절하고 유연한 사고능력을 보

여주며 상황에 맞는 센스와 재치를 발휘할 수 있다. 다음은 몰입성으로 놀 때나 일을 할 때 집중과 몰입을 하여 빠져드는 특성이 있고 좋아하거나 원하는 놀이나 활동에 대해 집중적으로 에너지를 쓰고 열정을 다해 몰입하여 즐기며 처해있는 상황과 하나가 되는 특성을 보인다. 마지막으로 비형식성은 남의 시선과 격식에 신경 쓰지 않고 기존의 틀로부터 자유로우며 자신의 틀에 집착하지 않고 언제나 변화할 수 있다고 사고하는 특성이 여기에 포함된다.

4. 잘 노는 성인의 정서·사회적 특성

세 번째로 잘 노는 성인의 정서·사회차원의 심리·행동적 특성은 친화성, 낙관성, 정서 표현성, 활력·회복성, 주도성으로 분류되었다. 이 중 내용수가 가장 많은 친화성은 25개로 가장 많은 수가 나타났고 낙관성 10개, 정서 표현성 9개, 활력 회복성 7개, 주도성 6개 등

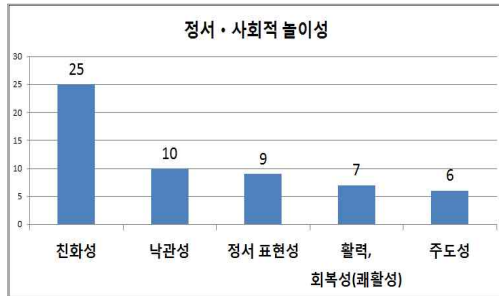


그림 4. 잘 노는 성인의 정서·사회적 특성

으로 분류되었다.

정서·사회적 특성에 해당되는 첫 번째 특성은 낙관성으로 평소 자신과 타인의 환경에 대해 긍정적이고 여유로우며 급한 상황에서도 느긋함을 유지하는 정서적 특성을 보인다. 부정적인 일로 힘들어하거나 작은 일에 걱정하기보다는 즐겁고 긍정적인 무드를 유지하는 정서적 특성을 보인다. 정서적 표현성은 자신의 감정을 잘 드러내고 적절하게 표현할 수 있으며 좋고 싫음을 분명하다. 활력·회복성으로 잘 웃고 기운이 넘치며 부정적인 감정으로부터 긍정적인 감정으로 전환이 원활한 특성을 보인다. 친화성의 경우 대인관계에서 쉽게 다가가고 관계를 유지하거나 질적으로 발전시키는 정서적인 능력이 뛰어나다. 다른 사람을 배려하거나 공감하고 다른 사람의 일에 관심과 애정이 많으며 친애욕구가 두드러진 사회적 특성이 이에 포함된다. 마지막으로 주도성은 사회적 관계에서 다른 사람을 주도하거나 나서는 것을 좋아하고 상대방보다 먼저 시작하거나 전체적인 분위기를 이끌어 가는 사회적 특성을 보인다.

IV. 논의 및 결론

본 연구에서는 잘 노는 성인의 심리 행동적 특성을 파악하기 위해 자유 응답식 질문과 면접을 통해 자료를 얻고 내용을 분석하여 결과를 추출하였다. 본 연구의 결과를 선행 연구와 비교논의하면 아래와 같다.

첫째, 잘 노는 성인의 심리·행동적 특성은 크게 행동적, 인지적, 정서·사회적 특성으로 분류되었다. 이러한 결과는 Glynn과 Webster(1992, 1993)가 성인의 놀이성을 개인의 성격적 특성으로 개념화함에 있어 하나의 다차원적 구조로 인지적, 정서적, 행동적 구성요소를 포함한다고 소개한 것과 일치한다. 그들은 이 놀이성의 구성요소가 다양한 계층에 포함되어 있는 모든 개개인들 안에 존재하는 연속체적인 것으로 보았다. 우리나라 문화권에서 잘 노는 성인의 놀이 행동적 특성을 조사한 것으로 Glynn과 Webster(1992, 1993)의 결과에 사회적 차원이 추가 되었다. 이는 개인주의보다 집단주의가 팽배한 우리나라 문화권에서 개인이 놀이행동을 할 때 혼자보다는 관계 지향적인 면이 중요한 요소로 묘사되어지는 특성을 찾아 볼 수 있다. 이러한 주장은 우리나라 청소년의 놀이특성을 분석한 배미량(2011)의 연구결과에서 잘 노는 청소년의 하위구성요소 중 ‘운동 및 재능 특성’과 ‘정서 및 사고 특성’ 그리고 ‘사회적 특성’은 본 연구의 분류와 거의 일치한다. 그 밖에 놀이성의 개념에는 포함되지 않으나 한 개인의 긍정적 심리적 자원이라는 측면에서 공통성을 지닌 성인의 자기격려(노안영, 정민, 2007) 개념이 세 가지 차원인 행동, 인지, 정서적 차원으로 구분된다는

점은 본 연구의 결과와 큰 맥락에서 상통한다고 볼 수 있다.

둘째, 성인의 놀이 행동적 특성은 익살스러운 행동, 즉흥 충동성, 욕구행동 일치성, 재미와 즐거움 추구, 새로움 추구, 신체적 표현성, 적극 활동성, 기교성 등으로 나타났다. 행동적 놀이성의 하위차원으로 추출된 변인들은 주로 행동을 통해 즐겁고 새로운 경험을 만끽하거나 보다 적극적으로 표현하고 활동하는 것 그리고 다른 사람에 비해 놀이와 관련된 기교나 기술이 뛰어난 특성을 보여주었다. 위에서 소개한 하위구성요소 중 익살스러운 행동과 재미와 즐거움 추구는 Schaefer와 Greenberg(1997)가 성인의 놀이성 측정도구를 개발한 과정에서 밝힌 다섯 가지 요소 중 재미탐닉, 익살스러운 행동과 일치한다. 또한 본 연구에서 추출된 새로움 추구, 즉흥 충동성, 적극 활동성, 욕구행동 일치성은 Glynn과 Webster(1992, 1993)가 발견한 재미, 우스꽝스러움, 모험심이 강한, 충동적인, 자발적인 내용과 일치한다. 그리고 Barnett(1991)가 먼저 소개한 세 가지 특징인 활동적인, 활기찬, 충동적인은 본 연구의 적극 활동성·즉흥·충동성과 일치하고 우스꽝스러움과 역동적(Barnett, 2007)은 본 연구의 익살스러운 행동과 적극 활동성, 신체적 표현성과 유사한 의미를 내포한다고 볼 수 있다.

위에서 말한 충동성은 아동과 성인의 공통적인 요소로 발견되었는데 이는 충동성이 일반적으로 성장과정에서 지속적으로 나타난다는 주장(Kagan, 2003)을 지지한다. 또한 청소년의 놀이성을 연구한 Staempfli(2007)와 Liebermann(1977)이 소개한 다섯 개의 영역인 신체적 활력, 자발성, 정서적 유연성, 유머감

각 중 신체적 활력은 본 연구의 신체적 표현성과 적극 활동성과 유사한 맥락이라 볼 수 있다. 선행연구에서 밝힌 자발성은 자신의 내면에서 원하는 것을 스스로 행하는 것으로 본 연구에서 밝혀진 욕구행동 일치성과 유사한 의미라고 볼 수 있다.

잘 노는 성인의 행동적 놀이 특성은 본 연구를 포함한 국내외 연구 간에 많은 부분이 일치함을 엿볼 수 있는데, 이는 본 연구에 참여한 성인의 연령이 20대 초에서 40대 중반에 속하여 전통적인 사고나 가치관보다 서구의 영향을 많이 받은 세대라는 점에서 그 이유를 찾아 볼 수 있겠다. 또한 놀이적 특성에서 다른 차원보다 행동적 특성이 상대적으로 다양한 범주로 표현된 점은 놀이성을 인식하는 차원이 인지나 정서적 특성보다 행동적 차원에서 많이 인식되고 있다는 점을 알 수 있다.

셋째, 성인의 인지적 놀이 특성은 기발성, 상상력, 순발력, 몰입성, 비형식성으로 분류되었다. 인지적 놀이성은 놀이를 위한 인지적 특성으로 사고가 기발하고 상상력이 풍부하고 재치있거나 순발력이 있는 등의 사고적 특성, 놀이나 일을 할 때 상황 안에서 몰입할 수 있고 사회적 형식이나 인간의 가치 규범을 떠나 현상을 보거나 행동하는 특성 등을 내포하는 내용으로 구성되었다. 이 중 기발성은 Schaefer와 Greenberg(1997)가 성인의 놀이성 구성요소를 밝히는 과정에서 다섯 번째 추출된 기발함과 일치하고, 상상력은 성인의 놀이성 구성 타당도를 연구한 이훈 등(2010)이 추출하고 Glynn & Webster(1992, 1993)가 네 번째 구성요소로 밝힌 창의성과 유사한 의미를 보인다. 잘 노는 청소년의 인지적 특성으로 배미랑

(2011)이 소개한 ‘상상력이 풍부하고 창의성이 있는’ 등과 일치한다. Glynn과 Webster(1992, 1993)는 성인의 놀이성을 평가하고자 의미변별척도를 개발하였는데 놀이성이 풍부한 사람들은 인지적 자발성과 창의성이 높음을 추가적으로 밝혀 이들 구성요소의 관련성을 밝힌 바 있다. 다음으로 순발력은 Lieberman(1977)이 아동의 놀이적 특성을 밝히는 과정에서 추출한 인지적 자발성과 의미가 통하며 또한 Glynn과 Webster(1992, 1993)가 성인의 놀이성의 관련 요소로 제시한 인지적 자발성과 유사한 맥락이다.

몰입성은 Csikszentmihalyi(1975)가 놀이성이 높은 사람은 집중하는 경향이 강하고 그들의 인지적 차원은 집중하는 대상이 좁고 강한 관심을 가진다고 한 것과 일치한다. 그는 이런 사람들은 관심이 놀이에 많이 집중되어 놀이를 위해 기본적인 욕구를 포기하기도 한다고 보고하였다. 이러한 결과는 놀이성이 풍부한 사람은 과제를 수행함에 있어 높은 발달을 보이고 학습의 증대와 질 높은 결과를 보인다고 한 연구결과(Miller, 1973)를 뒷받침해 준다. Webster와 Martocchio(1992)는 놀이성이 높은 사람은 이러한 몰입성을 통해 상호작용의 질을 높이고 시스템 사용과 의사소통 관련된 일에서 다른 사람보다 두각을 보인다는 주장을 경험적으로 입증한다. 배미량(2011)이 잘 노는 청소년의 특성을 밝히는 과정에서 남녀 청소년들은 몰입하여 경쟁적인 경험을 하는 게임, 시합 등의 경험을 잘 놀았다고 지각한 것과 유사한 맥락이다. 이외에도 조미정(2008)이 아동의 놀이성의 구성요소를 밝히는 과정에서 아동이 독자적으로 특정 재미있는 과제에

몰입하는 놀이행동을 추구하는 특성을 보인다는 것과 일치한다. 마지막으로 비형식성은 Schaefer와 Greenberg(1997)의 ‘비형식적인’과 Barnett(2007)의 ‘제약받지 않은’(uninhibited-)것과 유사한 의미를 지닌다. 본 연구에서 밝힌 성인의 인지적 특성은 컴퓨터가 놀이성이 풍부한 사람의 인지적 구조에서 과제를 덜 진지하게 받아들이고 더 상상적이고 더 재미있게 인식하고 해석한다고 주장(Glynn & Webster, 1992)한 것을 경험적으로 입증한 경험적 자료이다.

넷째, 성인의 정서·사회적 놀이 특성은 낙관성, 정서표현성, 활력 회복성, 친화성, 주도성으로 나타났다. 성인의 정서·사회적 놀이 특성은 정서적으로 낙관적이고 자신의 정서를 잘 표현하며 활력있고 회복성을 보유한 경우가 내포되었다. 인간관계에서 친화성을 보이고 주도적 특성을 보이는 의미가 위의 결과 중 정서적 놀이 특성으로 낙관성과 일치하고, 정서적 표현성, 활력성은 Greenberg(1991), Glynn과 Webster(1992, 1993)가 성인의 놀이성의 특성을 묘사하기 위해 대학생과 보육교사들에게 조사한 결과인 ‘표정이 풍부한’, ‘즐거움’과 일치한다. 또한 Barnett(2007)의 네 가지 구성요소 중에 하나인 ‘희극적인’과 상통하며, Liebermann(1977)과 Barnett(1990)의 연구에서 밝힌 ‘현존하는 기쁨’과 일치하며 Singer & Rummo(1973)가 추출한 ‘정서적 표현성’과 일치한다. 국내 청소년을 대상으로 연구한 배미량(2011)의 결과에서 잘 노는 청소년의 정서적 특성인 ‘잘 웃고 즐거워 보이며 활발하고 성격이 밝고 명랑하고 매우 긍정적인 면’과 일치한다.

위의 결과 중 사회적 차원은 Barnett(2007)이 놀이성이 풍부한 성인의 특성을 밝히는 과정에서 '사교적인', '거리낌이 없는' 등의 구성요소를 추출한 결과와 일치한다. Barnett(1991)의 사회적 자발성과 일치하고 Singer & Rummo(1973)의 개방성과 교류성과도 일치한다. 또한 이훈 등(2010)의 외향성과의 유사한 맥락을 이룬다. 위에서 밝힌 정서·사회적 놀이성은 놀이성이 높은 사람들이 자신의 환경을 더 친숙하게 느끼고 자극적으로 활용하며 즐겁고 유쾌하게 받아들일 수 있다고 주장한 Barnett(2007)의 주장을 입증하는 결과이다. 또한 놀이성이 높은 사람은 혼자 하는 활동보다 사회적 상호작용을 선호하기 때문에, 사회적 상호작용과 풍부한 표현이 수용되고 장려되는 기능적 공간을 추구한다는 연구결과(Goffman, 1974)와 상통한다. 또한 배미량(2011)의 잘 노는 청소년은 사교성이 있고 친구가 많으며 인기가 있고, 리더십이 있다고 한 결과와 일치한다. 종합적으로 보면 본 연구에서 밝혀진 모든 놀이성의 하위 요소들은 여러 선행 연구자들의 구성요소와 모두 부분적으로 일치함을 확인할 수 있었다. 선행연구자들이 각 연구에서 몇몇 구성요소를 밝힌 것과 달리 본 연구에서 그들이 밝힌 요소를 모두 포괄 할 수 있는 내용을 추출하였다는 점에서 연구의 의의를 지닌다고 볼 수 있다. 이는 연구 설계 면에서 자유 응답식 질문지를 사용하여 보다 포괄적인 내용을 얻고, 상담자와 상담대학원생들을 대상으로 초점 면접을 실시하여 보다 심도 있는 자료로 보완된 결과라 볼 수 있다. 본 연구에서 얻어진 결과는 미국의 성인 대상 놀이성 연구자들이 밝힌 구인들의 범주보다

훨씬 다양하게 구분하여 재구조화 하였다는 점이 선행연구를 보완하는 역할을 하였다고 볼 수 있다.

그러나 연구대상이 성인의 여러 세대와 직업군을 포함하지 못한 한계점이 있어 연구 결과를 일반화 하는 데는 무리가 있다고 본다. 뿐만 아니라 놀이성 척도 개발을 위한 기초자료로서 이 많은 구성범주들을 포함할 수 없으므로 보다 중요하고 대표적인 자료로 재추출하는 작업이 후행되어야 할 것이다. 또한 본 연구는 잘 노는 성인의 심리행동특성으로 지각된 자료를 추출하는 것에 중점을 두었으므로 놀이성 개념의 구성요소와 놀이성 관련개념과의 혼란된 의미는 변별하지 못한 제한점이 있다. 본 연구의 연구결과를 바탕으로 이전에 시행된 유아, 아동의 놀이성 개념이 비교 논의되고 개념 정립을 위한 후행 연구가 실시되기를 바란다. 후행연구에서는 본 연구를 바탕으로 보다 전통적인 질적 연구방법을 적용하여 심오한 내용을 밝혀내고 핵심적인 놀이성 구성 개념을 추출하기를 촉구한다.

참고문헌

- 노안영, 정 민 (2007). 자기격려-낙담 척도 개발 및 타당화. 한국심리학회지: 상담 및 심리치료, 19(3), 675-692.
- 방은령 (2009). 놀이의 의미와 치료 및 성장을 위한 활용. 놀이치료학회지, 12(4), 281-297.
- 배미량 (2011). 청소년의 놀이특성 분석: 광주와 전남지역의 중·고등학생을 중심으로. 동신대학교 사회개발대학원 석사학위논문.

- 오혜주, 유미숙, 조유진 (2010). 어머니의 놀이성 평가 척도 개발을 위한 예비연구(만 3-8세 아동 어머니를 대상으로). *인간발달연구*, 17(1), 349-362.
- 이 훈, 조희범, 이영진 (2010). 성인의 놀이성 지표 개발. *한국관광학회*, 34(9), 165-188.
- 조미정 (2008). 학령기 아동의 놀이성 연구. *한국놀이치료학회*, 11(1), 17-30.
- Barnett, L. A. (1990). Playfulness: Definition, design, and measurement. *Play and Culture*, 3(4), 319-336.
- Barnett, L. A. (1991). Characterizing playfulness: Correlates with individual attributes and personality traits. *Play & Culture*, 4(4), 371-393.
- Barnett, L. A. (2007). The nature of playfulness in young adults. *Personality and Individual Differences*, 43, 949-958.
- Barnett, L. A., & Kleiber, D. A. (1984). Playfulness and the early environment. *Journal of Genetic Psychology*, 144, 153-164.
- Bozionelos, N., & Bozionelos, G. (1999). Playfulness: Its relationship with instrumental and expressive traits. *Personality and Individual Differences*, 26, 749-760.
- Csikszentmihalyi, M. (1975). *Beyond boredom and anxiety: Experiencing flow in work and play*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Glynn, M. A. (1991). *Framing tasks: The effects of work and play cues on task motivation, evaluations, and information processing*. New Haven, Conn: Yale School of Organization and Management.
- Glynn, M. A., & Webster, J. (1992). The adult playfulness scale: An initial assessment. *Psychological Reports*, 71, 83-103.
- Glynn, M. A., & Webster, J. (1993). Refining the nomological net of the adult playfulness scale: Personality, motivational, and attitudinal correlates for highly intelligent adults. *Psychological Reports*, 72, 1023-1206.
- Goffman, E. (1974). *Frame analysis: An essay on the organization of experience*. Cambridge, MA, US: Harvard University Press
- Huizinga, J. (1993). 호모루덴스. 김운수(역). 서울: 까치글방. (원본 발간일, 1955)
- Kagan, J. (2003). Behavioral inhibition as a temperamental category. In R. J. Davidson, K. R. Scherer, & H. H. Goldsmith. *Handbook of affective sciences* (pp. 320-331). New York: Oxford University Press.
- Lieberman, J. N. (1965). Playfulness and divergent thinking: An investigation of their relationship at the kindergarten level. *The Journal of Genetic Psychology*, 107(2), 219-224.
- Lieberman, J. N. (1977). *Playfulness: Its relationship to imagination and creativity*. New York: Academic Press.
- Miller, S. (1973) Ends, means, and galumphing: Some leitmotifs of play. *American Anthropologist*, 75, 87-89.
- Schaefer, C., & Greenberg, R. (1997). Measurement of playfulness: A neglected therapist variable. *International Journal of Play Therapy*, 6(2), 21-31.
- Singer, D. L., & Rummo, J. (1973) Ideational

- creativity and behavioral style in kindergarten-age children. *Developmental Psychology*, 8(2), 154-161.
- Staempfli, M. B. (2007). Adolescent playfulness, stress perception, coping and well being. *Journal of Leisure Research*, 39(3), 393- 412.
- Starbuck, W. H., & Webster, J. (1991). When is play productive? *Accounting, Management, and Informational Technology*, 1, 71-90.
- Webster, J., & Martocchio, J. J. (1992) Microcomputer playfulness: Development of a measure with workplace implications. *MIS Quarterly*, 16, 201-226.
- 1 차원고접수 : 2014. 07. 15.
수정원고접수 : 2014. 08. 14.
최종게재결정 : 2014. 09. 04.

A Study on the Psychological and Behavioral Characteristics of Well-playful Adults

Cho, Mee Jung

Choi, Tae San

Department of psychological counseling, Dongshin University

The purpose of this study was to investigate the psychological and behavioral characteristics of well-playful adults. For the purposes of data collection, open-ended questionnaires were distributed to the 154 college students of grades 1-2 and focus group interviews, targeting the graduate students majoring in counseling and the currently practicing counselors were conducted. The data was content-analyzed and classified with reference to the sub-factors of playfulness as studied by Glynn(1991), Glynn & Webster(1992), Schaefer & Greenberg(1997), Barnett(2007) and Hoon Lee & Hee- Beom Jo, Young-Jin-Lee(2010). As a result, the psychological and behavioral characteristics of well-playful adults were categorized into the three dimensions- behavioral, cognitive and emotional-social. The behavioral dimension included farcical, extemporal impulsive, the congruency of appetitive behavior, the pursuit of fun and joy, the pursuit of novelty, physical expressiveness, aggressive activity, technique, etc. The cognitive dimension consisted of extraordinariness, imagination, quickness, immersion and informality. The emotional-social dimension involved optimism, emotional expressiveness, the recovery of vitality, affinity and leading. All sub-components of playfulness identified by this study partially corresponded to those uncovered in the results by the preceding research. And also, the results from this study have a meaning that it classifies and reconstructs the categorization of the factors more variously than those of American research targeting adults.

Keywords: adults, playfulness, behavioral characteristics, cognitive characteristics, emotional-social characteristics