

유아가 인식하는 자신의 놀이성: 교사의 평가 및 유아 실행 기능과의 관계*

Young Children's Self-Perceived Playfulness: The Relationship with Teacher Assessments and Children's Executive Functions

1차원고접수: 2024.07.10. 수정원고접수: 2024.08.21. 최종게재결정: 2024.09.21.

고아름¹ · 이완정²

¹인하대학교대학원 아동심리학전공, 박사과정

²인하대학교 아동심리학과, 교수

Ko, Arum¹

Lee, Wanjeong²

¹Div. of Child Psychology, Graduate School of Inha University

²Dept. of Child Psychology, Inha University

국문초록 본 연구에서는 유아가 인식하는 자신의 놀이성을 조사하고 이것이 교사가 평가한 놀이성 및 유아의 실행 기능과 관련이 있는지 살펴보고자 하였다. 수도권 어린이집에서 임의표집한 183명의 유아를 대상으로 일대일 검사를 통해 유아가 인식한 자신의 놀이성과 실행 기능을 측정하고, 교사를 대상으로 유아의 놀이성을 평가하도록 하였다. 수집한 자료에 대해 기술통계, 상관분석, 독립표본 t 검정, 일원 분산분석, 편상관분석을 실시하였다. 연구 결과, 유아가 인식하는 자신의 놀이성은 높은 편이었으며, 이는 교사가 평가한 유아의 놀이성과 부분적인 상관을 보였다. 유아가 인식한 자신의 놀이성은 성별 차이가 나타나지 않았고, 연령에 따라서는 집단 간에 유의한 차이를 보였다. 또한 유아가 인식한 자신의 놀이성은 유아의 실행 기능과 유의한 상관을 나타내었다. 본 연구의 결과는 유아가 인식하는 자신의 놀이성이 교사의 평정이나 유아의 실행 기능과 관련이 있음을 보여줌으로써 그간의 선행연구에서 교사나 부모 등 성인에 의해 평가된 유아의 놀이성에서 확인된 경향을 보다 폭 넓게 일반화시켜 준다.

주요어 놀이성, 실행 기능, 즐거움의 표현, 유머 감각

Abstract This study investigates young children's self-perceived playfulness and explores the association with playfulness as assessed by teachers and the children's executive functions. A sample of 183 preschoolers from childcare centers in the metropolitan area was selected purposively for one-on-one assessments to measure the children's perceived playfulness and executive functions. Teachers were also asked to evaluate the playfulness of the children. Descriptive statistics, correlation analysis, independent sample t-tests, one-way ANOVA, and partial correlation analysis were conducted on the collected data. The results indicated that children generally perceived themselves as highly playful, and this perception was partially correlated with the teachers' evaluations. No gender differences were found in the children's self-perceived playfulness, but there were significant age-related differences within the groups. Moreover, a significant correlation was found between the children's self-perceived playfulness and their executive functions. The findings suggest that children's self-perceptions of their playfulness are related to both teachers' assessments and their own executive functioning, thereby generalizing the tendencies observed in previous research where playfulness was assessed by adults such as teachers or parents.

Keywords playfulness, executive function, manifest joy, sense of humor

I. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

아동의 성장과 발달에 있어 놀이는 근본적이고 필수적이라 할 수 있다. 놀이는 아동의 행동 방식에서 가장 특징적인 것으로 인류학자들의 연구에서 모든 사회

의 아동은 놀이를 하고 있는 것으로 확인된다(Kernan, 2007). 아동권리협약은 제31조(국가법령정보센터, 1989)에서 아동이 놀이를 향유할 권리가 있음을 밝히고 있고, 유엔일반논평 17호(2013)에서는 아동의 놀이를 권장하면서 놀이의 핵심 특징으로 재미, 불확실성, 도전, 유연성, 비 생산성 등을 들고 있다. 현대사회로 올수록 짧아

* 이 논문은 2024년 한국인간발달학회 춘계공동학술대회 포스터발표 논문을 수정·보완한 것임.
본 논문은 인하대학교의 지원에 의해 수행되었음.

Corresponding to 이완정 (Lee, Wanjeong)

인하대학교 아동심리학과, 교수 (Dept. of Child Psychology, Inha University) E-mail. wanlee@inha.ac.kr

Copyright © 2024 The Korean Association of Human Development. All rights reserved.

지는 아동의 놀이시간이 이들의 신체적, 지적, 사회적, 정서적 발달에 미치는 부정적 영향에 대한 우려가 커지고 있으며, 놀이를 중시하지 않는 성인과 사회의 태도가 아동의 권리를 ‘알아차리기 어려운(subtle)’ 방식으로 침해하고 있다(Lester & Russell, 2010)고 우려된다. OECD 각국은 취학 전 교보육(early childhood education & care; ECEC) 기관에서 놀이를 중심으로 한 커리큘럼을 강조해 왔으며, 이에 따라 취학 전 기관의 하루 일과에서 놀이는 배움의 과정과 밀접하게 연결되어 있다고 간주된다. 하지만 Vartiainen, Sormunen과 Kangas (2024)에 따르면, 놀이는 외적 동기가 배제된 자발성을 특징으로 하기 때문에 교수자의 의도나 목적을 놀이에 부과할 수밖에 없는 교육의 속성에 반하는 역설이 있다. 그러므로 이들은 유아를 위한 지속가능성 교육(sustainability education)이 되기 위해서는 놀이뿐 아니라 놀이성(playfulness)도 함께 고려할 필요가 있다고 주장하였다.

놀이가 외현화된 행동에 가깝다면, 전통적으로 놀이성은 놀이 상황을 만들어 내거나 이에 참여하기를 즐기는 심리적 성향(Barnett, 1991)이라 개념화되어 왔다. 하지만, 근래에는 놀이성을 개인의 성향으로 보는 것에 더하여 놀이 과정에 참여한 결과 생겨나는 긍정적 심리 상태(Shen, 2020; Van der Meij, Broerse, & Kupper, 2017)로도 보는 추세이다. 놀이를 놀이성과 관련지어 보면, 자발성이나 비목적성을 핵심 요소로 보는 ‘놀이’와 유아에게는 비자발적일 수 있는 외적 교육 목표가 전제된 ‘교육’이라는 양자 간의 본질적 긴장 관계가 일부 해소될 수 있다. 가령, 놀이를 중심으로 하는 교육과정에서는 다양한 수준의 놀이가 폭넓게 이루어지기 때문에 놀이를 즐기는 심리적 성향의 유아는 놀이를 만들어 내거나 주도하고, 놀이를 즐기는 심리적 성향이 높지 않은 유아라도 또래나 교수자에 의해 시작되거나 진행되는 여러 놀이에 참여함으로써 놀이성이 높아진 긍정적 상태를 반복적으로 경험할 수 있기 때문이다. 이렇게 되면, 교수자는 유아의 능동적 배움이 원활하게 이루어질 수 있도록 놀이의 질적 수준을 높이거나(Strasser et al., 2024; Vartiainen et al., 2024) 놀이가 성숙해지도록

(Bodrova & Leong, 2003) 하는데 집중할 수 있게 된다. Van der Meij 등(2017)은 놀이성이 풍부한 유아 놀이 상태의 특성으로 내레이션을, 상상, 공동 창안, 상징의 구현, 행동, 통찰과 같은 요소를 들고 있다.

Proyer와 Brauer(2023)은 놀이성의 측정 현황을 정리한 논문에서 측정 대상의 연령, 즉 측정 대상이 아동, 청소년, 성인인지에 따라 놀이성의 개념과 속성에 조금씩 차이가 있으며 측정 도구 역시 다양하다고 밝혔다. 유아의 경우 Lieberman(1977)이 개념화시킨 창의성, 상상력, 유머, 웰빙의 속성을 가진 놀이성 개념을 기반으로 하여 Barnett(1990, 1991)이 개발한 유아 놀이성 측정 도구(children's playfulness scale; CPS)를 주로 사용하는 편인데, 여기서는 유아의 놀이성을 사회적 자발성, 인지적 자발성, 신체적 자발성, 유머 감각, 그리고 즐거움의 표현으로 측정하고 있다. Proyer와 Brauer(2023)은 유아 놀이성이 그동안 성이나 연령 등과 마찬가지로 유아의 개인적 차이를 보여주는 심리적 성향을 나타낸다고 알려져 왔으나 여기에는 가령 즐거움의 표현과 같이 유아가 놀이에 참여한 결과 경험되는 심리적 상태가 혼재되어 있다고 보았다. Shen(2020) 역시 놀이성이 놀이를 이끌기도 하지만, 환경의 특정 작용이 놀이 참여자의 놀이성을 활성화시킨다는 상호작용주의 모델을 주장하고 있다. 근래 놀이와 놀이성 간 관계, 놀이성의 개념에 대한 이론적 논의는 비단 유아의 놀이성뿐만 아니라 온라인게임에서의 놀이성, 성인의 놀이성 등 여러 분야에서 활발하게 이루어지는 편이다. 이에 따라 본 연구에서는 놀이성을 개인의 심리적 성향뿐 아니라 놀이에 참여하면서 도달하는 심리적 상태를 공히 나타내는 것이라 전제하고자 한다.

한편, 유아의 놀이성은 그동안 유아를 관찰하기 용이한 교사나 부모 등 친숙한 성인에 의해 평가되어져 왔다. Duss, Rudisuli, Wustmann Seiler와 Lannen(2023)은 Barnett(1991)의 도구를 기반으로 유아 응답형 놀이성 측정 도구를 제작하여 3세 이상의 유아들에게 자신의 놀이성을 직접 응답해 보도록 하였다. 조사 결과, 유아들이 자기보고식으로 응답한 유아의 놀이성은 교사가 기존의 방식대로 평정한 유아의 놀이성과 정적 상관

을 나타내었으며, 유아가 응답한 사회적 자아개념과도 유의한 관계를 보임으로써 상당히 타당하게 사용할 수 있다고 밝혀졌다. 우리나라에서는 영아 놀이성(김연숙, 이종희, 2012)이나 유아 놀이성(김명순, 김길숙, 박찬화, 2012; 변은진, 2020; 오아름, 2023)을 교사나 부모가 응답하는 측정 도구는 타당화 연구가 이루어졌으나, 유아가 직접 자신의 놀이성에 대해 응답하는 측정 도구를 사용한 연구는 거의 이루어진 바가 없다. 즉 당사자가 자신의 놀이성을 직접 응답하도록 하는 측정 도구는 성인용(이순행, 이희연, 정미라, 2018; 정수인, 안현의, 2019), 청년용(조미정, 2020), 초등 고학년 아동용(정향숙, 박주령, 2023)까지만 개발되거나 국내 타당화가 이루어졌고, 유아용은 아직까지 적용된 바가 없다.

유아의 관점은 고유하고 유아 자신에 의해서만 비로소 온전히 보고될 수 있으며(Sturges, Rodger, & Ozanne, 2002), 아무리 친숙한 성인이라도 교사나 부모의 보고가 유아 자신의 관점을 정확하게 나타내준다고 가정하는 것은 불합리한 측면이 있다(Duss et al., 2023). 유아는 취학 전 기관뿐 아니라 가정, 놀이터, 지역사회 등 다양한 환경에서 생활하므로 부모나 교사가 유아의 삶 전체를 이해하는 데는 한계가 있기 때문이다. 그러므로 유아를 대상으로 자신의 놀이성을 직접 응답하도록 하는 방법을 사용하여 유아가 자신의 놀이성을 어떻게 인식하고 있는지 알아보고, 자신의 놀이성에 대한 유아의 인식이 교사의 평정과 어떤 관계를 보이는지 살펴볼 필요가 있겠다.

유아의 놀이성 관련 변인에 대한 메타분석 연구(윤수원, 이정화, 2023)를 살펴보면 국내에서는 성과 연령 등의 배경 특성과 기질 및 자기 조절력, 사회·정서·인지 능력, 창의성과 적응 등의 심리적 성향 요인 연구가 주로 이뤄진 것을 확인할 수 있다. 유아의 성과 연령에 따른 놀이성의 차이에 대한 선행연구의 결과는 다양하게 나타난다. 남아가 여아에 비해 신체적 자발성(김은숙, 2013; 이미경, 2019)과 유머 감각(박화윤, 마지순, 천은영, 2004), 즐거움의 표현(평경효, 이완정, 2024)을 많이 나타내고, 이와 달리 여아는 인지적 자발성과 사회적 자발성(한주영, 2023)이 높게 나타난다고 밝힌 연

구가 다수 있지만, 유의한 성별 차이가 나타나지 않았다는 연구(박근주, 서소정, 2013)도 있다. 또한 유아의 놀이성은 연령이 높아질수록 증가하는 것으로 나타났다(김미림, 2016; 박영림, 2022; 황인주, 김은정, 2010). 그런데, 선행연구들은 대부분 유아의 놀이성을 교사나 부모가 평정하는 것이므로, 유아 스스로 인식한 자신의 놀이성은 유아의 성이나 연령에 따라 어떠한 경향을 보이는지에 대해서도 확인해 볼 필요가 있다.

실행 기능은 사고, 정서 및 행동을 관리하고 통제하는 고등 인지기능(Bierman & Torres, 2016)으로 영유아기에 급격하게 발달한다고 알려져 있다. 즉 실행 기능은 미리 계획을 세우고 목표를 달성하는 능력, 방해받는 환경에서도 주의를 집중하고, 어려움이 있어도 여러 단계의 업무를 해내며 이 과정에서 자기 통제력을 보이는 능력이다. 일반적으로 모든 유기체는 유전적 소인만 있을 뿐 태어날 때는 이 능력을 나타내지 않지만, 대부분의 영유아는 급격히 이를 발달시켜 나가며 통상 3세부터 5세까지 실행 기능이 가장 급격하게 증진된다(Center on the Developing Child at Harvard University, 2011). 여러 학자들은 실행 기능이 놀이와 직접적 혹은 간접적으로 밀접한 관련이 있다(Bauer, Gilpin, & Thibodeau-Nielsen, 2021; Bierman & Torres, 2016; Gashaj, Dapp, Trninic, & Roebbers, 2021; Koepp, Gershoff, Castelli, & Bryan, 2022)고 주장해 왔다. 가령, 역할 놀이를 하면서 유아는 자신이 맡은 역할을 기억하고, 줄거리를 가늠하며, 역할에서 벗어난 일을 하지 않도록 자기 통제를 하고, 또래의 역할에 대한 논의나 줄거리 변경에 대한 합의를 해나가면서 실행 기능의 여러 가지 요소를 익히게 되므로 놀이에 참여하는 과정을 통해 실행 기능이 증진된다는 것이다. 이런 직접적인 영향 외에도 놀이에 참여함으로써 유아는 즐거움과 재미를 느끼게 되는데 이는 스트레스에 대한 유아의 대응력을 키워주고, 외로움, 불안 등 부정적 요소를 감소시켜 주며, 유아의 환경이 보다 편안해지도록 해주는 간접적인 영향도 받게 된다. 실행 기능은 소리나 색깔과 같은 지각적인 정보와 공간과 시간에 해당하는 맥락적인 정보를 포함하는 출처 기억 수행과도 관련이

있는데 출처 기억은 초기 일화 기억 형성에 영향을 미치기도 한다(이승진, 2016). 혹은 변인 간 관계를 반대로 보아 실행 기능이 높은 유아가 보다 다양하고 수준 높은 놀이 행동을 구사한다는 주장들도 있다. 즉 실행 기능이 높은 유아는 또래와의 놀이 행동에 보다 유능성을 보이며(Jirout, Eisen, Robertson, & Evans, 2022), 확산적 사고를 많이 하고 보다 복잡한 놀이 시나리오를 만들어 낸다(Vaisarova & Carlson, 2021)는 것이다.

국내에서도 놀이성과 실행 기능 간 관계와 영향을 살펴본 연구들이 일부 이루어졌다. 이지선(2019)과 온운방(2022)은 유아의 놀이성과 실행 기능을 모두 교사의 평정으로 조사하였는데, 이지선의 연구(2019)에서는 놀이성과 실행 기능 간 정적 상관이 나타났으며, 온운방의 연구(2022)에서는 놀이성이 실행 기능에 정적 영향을 미치는 것으로 분석되었다. 조다연과 성지현(2020)은 실행 기능을 유아에게 작업기억, 억제, 인지적 유연성 과제를 수행하도록 하여 조사하고, 유아의 놀이성은 교사 평정으로 살펴본 결과, 실행 기능이 놀이성에 정적 영향을 미치는 것으로 밝혀졌다. 이처럼, 유아의 놀이성이 이들의 실행 기능에 영향을 미치는지, 실행 기능이 높은 유아가 놀이성이 높아지는지, 아니면 두 변인 간 상호 영향을 주는 것인지에 대해서는 아직 명확하게 밝혀진 바가 없다.

종합해 보면, 유아의 놀이성은 놀이를 좋아하는 개인의 성향이기도 하고 놀이가 많이 이루어지는 상황에서 유아가 경험하며 나타내는 긍정적 심리상태이기도 하다. 그동안 유아의 놀이성은 주로 교사나 부모의 평정으로 측정해 왔으나 근래에는 면접 방법으로 유아에게 직접 조사하는 연구들이 나오고 있다. 본 연구에서는 선행연구를 바탕으로 유아가 인식하는 자신의 놀이성을 측정하여 경향을 알아보고, 이것이 교사가 평가한 유아의 놀이성과 관련을 보이는지, 유아의 성과 연령에 따라 차이를 보이는지 살펴보고자 한다. 또한 3 ~ 5세 시기에 급격하게 발달한다고 알려져 있는 실행 기능이 유아가 인식하는 자신의 놀이성과 교사가 평가한 유아의 놀이성 간 서로 관계를 보이는지 분석해 보고자 한다.

2. 연구 문제

연구 문제 1. 유아가 인식하는 자신의 놀이성은 어떠한가, 교사가 평가하는 유아의 놀이성과 유의한 관계가 있는가?

연구 문제 2. 유아가 인식하는 자신의 놀이성은 성별, 연령별로 유의한 차이가 있는가?

연구 문제 3. 유아가 인식하는 자신의 놀이성은 유아의 실행 기능과 유의한 관계가 있는가?

II. 연구 방법

1. 연구 대상

본 연구는 수도권에서 지역의 사회경제적 계층을 고려하여 임의 표집한 3개 어린이집의 3세 이상 유아 183명을 대상으로 하였다. 표 1에 제시된 바와 같이, 연구에 참여한 유아의 성별은 남아 83명(45.4%), 여아가 100명(54.6%)이었고, 연령은 5세 66명(36.1%), 3세 59명(32.2%), 4세 58명(31.7%) 순으로 분포되어 있었다.

2. 연구 도구

1) 유아가 인식하는 자신의 놀이성

유아가 인식하는 자신의 놀이성을 알아보기 위해 Barnett(1991)의 놀이성 도구를 Duss 등(2023)이 타당화 한 ‘3세 이상 유아가 인식하는 자신의 놀이성 자가 보고 척도’를 번안하여 구성된 도구를 사용하였다. 원 도구는 사회적 자발성(3문항), 인지적 자발성(3문항), 신체적 자발성(3문항), 유머 감각(3문항), 즐거움의 표현(3문항)으로 다섯 개의 하위요인 총 15문항으로 구성

표 1. 연구 대상의 일반적 특성 (N = 183)

	남아	여아	계
3세	27 (45.8)	32 (54.2)	59 (32.2)
4세	29 (50.0)	29 (50.0)	58 (31.7)
5세	27 (40.9)	39 (59.1)	66 (36.1)
계	83 (45.4)	100 (54.6)	183 (100.0)

되어 있다. 전체 문항의 내용은 표 2에 제시하였다.

Duss 등(2023)의 원 척도에서 모든 질문은 유아의 이해를 돕기 위해 “---를 좋아하니?”로 끝나도록 되어 있으며, 혼란을 줄이기 위해 한 방향으로만 질문하고 부정적인 방향의 질문을 역산하는 방식이 없도록 되어 있다. 응답은 Marsh와 Holmes(1990)의 다면적 자아개념 측정에서 사용한 방법과 마찬가지로 두 단계로 구분하여 하도록 되어 있다. 즉 유아는 ‘좋아해요’ 혹은 ‘좋아하지 않아요’라고 답하고, 좋아한다고 응답했을

경우 초록색 큰 원과 작은 원을 시각적으로 제시하여 많이 좋아하는지, 조금 좋아하는지 추가 응답을 하도록 하였다. 그리고 좋아하지 않다고 응답했을 경우에는 파란색 큰 원과 작은 원을 제시하여 그 정도를 응답하도록 하였다. 많이 좋음은 4점, 많이 안 좋음은 1점을 받는다. 점수가 높을수록 유아의 놀이성이 우수한 것으로 본다. Duss 등(2023)은 색맹인 유아도 응답할 수 있도록 초록색-붉은색 원 대신, 초록색-파란색 원을 사용하였다고 밝히고 있다.

표 2. 유아가 인식하는 자신의 놀이성 문항과 교사가 평가한 유아의 놀이성 문항

유아가 인식하는 자신의 놀이성 문항	교사가 평가한 유아의 놀이성 문항
사회적 자발성	
1. 너는 친구들과 놀이할 때 대장 역할 하는 것을 좋아하니?	1. 다른 아이들과 놀이할 때 리더 역할을 맡는다.
2. 너는 놀이할 때 친구들에게 함께 놀자고 말하는 것을 좋아하니?	2. 다른 아이들과 함께 놀이를 시작한다.
3. 너는 어린이집/유치원에서 친구들과 장난감을 나누어 놀이하는 것을 좋아하니?	3. 다른 아이들에게 흔쾌히 장난감을 나누어 준다.
	4. 놀이를 하는 동안에 다른 아이의 접근에 쉽게 반응한다.
	5. 다른 아이들과 협력하여 놀이한다.
인지적 자발성	
4. 너는 놀이할 때 새로운 규칙을 만들거나 새로운 생각 하는 것을 좋아하니?	6. 놀이할 때 자기의 독특한 놀이를 만들어 낸다.
너는 놀이할 때 한 가지 활동을 오래 하는 것을 좋아하니?	7*. 놀이 중에 활동을 바꾸기보다는 한 가지 활동을 유지한다.
5. 너는 놀이할 때 여러 가지 역할 놀이 하는 것을 좋아하니?	8. 놀이에서 다양한 역할을 맡는다.
	9. 놀이를 할 때 틀에 얽매이지 않고 놀잇감을 자유롭게 사용한다.
신체적 자발성	
6. 너는 놀이할 때 뛰어다니는 것을 좋아하니?	10. 놀이를 할 때 많이 뛰다(깡충깡충 뛰기, 한발로 뛰기, 뛰어넘기).
너는 놀이할 때 책상에 앉아서 움직이지 않고 조용히 놀이하는 것을 좋아하니?	11. 놀이를 할 때 조용한 것보다 활동적인 것을 좋아한다.
7. 너는 놀이할 때 점프와 같이 몸을 움직이는 활동적인 놀이하는 것을 좋아하니?	12. 놀이하는 동안 신체 활동을 한다.
	13. 놀이하는 동안 각 신체기관 간의 협응이 잘 된다.
유머 감각	
8. 너는 놀이할 때 웃긴 표정을 짓거나 장난치는 것을 좋아하니?	14. 다른 아이들과 농담하는 것을 좋아한다.
9. 너는 놀이할 때 재미있는 말 하는 것을 좋아하니?	15. 재미있는 이야기를 한다.
10. 너는 놀이할 때 다른 친구들을 간지럽히거나 장난감을 숨기며 노는 것을 좋아하니?	16. 놀이하는 동안 다른 친구들에게 장난기가 많다.
	17. 재미있는 이야기에 웃는다.
	18. 놀이를 할 때 어릿광대처럼 재미있게 행동한다.
즐거움의 표현	
11. 너는 놀이할 때 이야기하는 것을 좋아하니?	19. 놀이하면서 노래하고 이야기한다.
12. 너는 놀이할 때 주변에서 친구들이 시끄러워도 여전히 재미있게 놀이하는 것을 좋아하니?	20. 놀이하는 동안 열정을 보인다.
13. 너는 놀이할 때 미소 짓거나, 큰 소리로 웃거나, 즐거워하는 것을 좋아하니?	21. 놀이하는 동안 즐거움을 표현한다.
	22. 놀이하는 동안 활기를 보인다.
	23*. 놀이하는 동안 감정 표현을 자제한다.

주. 교사용 7번*, 23번*은 역채점 문항임.

연구자들은 Duss 등(2023)의 문항을 한국어로 번역하고, 5명 내외의 어린이집 교사들에게 유아가 이해하기에 쉽고 의미가 분명한지 내용을 검토해 주도록 요청하였으며, 세 차례에 걸쳐 논의를 오가며 문장 표현을 보완하였다. 이외, 본 연구에서는 질문 상황을 나타내는 그림 자료를 질문 수만큼 제작한 후, 일대일 면접 조사 시 유아들에게 그림을 보여주면서 말로 질문함으로써 유아가 보다 쉽게 질문을 이해하도록 돕고자 하였다. 수집된 응답 문항에 대해 문항별 신뢰도 계수를 살펴본 결과, 인지적 자발성과 신체적 자발성의 하위요인에서 각각 한 문항씩을 제거하였다(제거한 문항은 표 2에 삭제표시를 하여 제시함). 최종적으로 본 연구에서 유아가 인식하는 자신의 놀이성 도구에 대한 신뢰도는 Cronbach's α .89로 나타났다. 하위요인별 신뢰도는 사회적 자발성 .72, 인지적 자발성 1.00, 신체적 자발성 .98, 유머 감각 .77, 즐거움의 표현 .79였다.

2) 교사가 평가한 유아의 놀이성

교사가 평가한 유아의 놀이성은 Barnett(1991)의 유아 놀이성 검사 도구(Children's Playfulness Scale; CPS)를 오아름(2023)이 타당화한 것을 사용하였다. 본 도구는 사회적 자발성(5문항), 인지적 자발성(4문항), 신체적 자발성(4문항), 유머 감각(5문항), 즐거움의 표현(5문항)으로 다섯 개의 하위요인 총 23문항으로 구성되어 있다. 유아가 평소 기관에서 나타내는 특성을 교사가 평가하도록 되어 있으며, 각 문항은 '전혀 그렇지 않다' 1점부터 '매우 그렇다' 5점까지의 Likert 식 척도로 구성되어 있고, 부정 문항은 역 채점하도록 되어 있다. 점수가 높을수록 유아의 놀이성이 높은 것을 의미한다. 본 연구에서 교사가 측정한 유아의 놀이성에 대한 신뢰도 Cronbach's α 는 .81로 나타났다. 하위요인별 신뢰도는 사회적 자발성 .81, 인지적 자발성 .78, 신체적 자발성 .77, 유머 감각 .67, 즐거움의 표현 .83이었으며, 각 문항의 내용은 표 2에 제시하였다.

3) 유아의 실행 기능

유아의 실행 기능은 억제, 인지적 유연성, 작업기억 과제를 사용하여 측정하였다. 먼저, 억제는 인지적 억제와 행동적 억제로 구분하는데, 인지적 억제는 이은경(2014)의 낮과 밤 과제를 사용하였고 행동적 억제는 이영자, 신은숙과 이종숙(2005)의 깃발 들기 과제를 사용하였다. 다음으로, 인지적 유연성은 Zelazo(2006)의 카드분류 과제로 측정하였다. 마지막으로, 작업기억은 박금주, 박혜원과 김청택(2002)의 한국 웨슬러 지능검사에 포함된 작업기억지표 중 숫자 바로 따라하기와 숫자 거꾸로 따라하기 과제를 사용하였다. 모든 과제는 연구자와 유아 일대일로 진행하며, 유아가 획득하는 점수가 높을수록 측정하는 영역 능력이 뛰어남을 의미한다. 유아의 실행 기능 규칙과 사용 도구, 점수 획득 예시는 표 3과 같다.

3. 연구 절차

먼저 본 조사 전에 일련의 예비조사 과정을 거쳤다. 예비조사는 2024년 1월 23일부터 1월 31일까지 실시하였다. 유아가 인식하는 자신의 놀이성 측정을 위한 연구 도구의 문항을 번역, 보완하는 과정에서 5명 내외의 어린이집 교사진과 세 차례에 걸쳐 논의 과정을 가졌다. 또한, 본 연구에 포함되지 않은 어린이집 한 곳을 방문하여 유아 10명에게 자신의 놀이성 인식에 대한 면접 조사와 실행 기능 과제 검사를 실시하여 내용 이해에 어려움이 없는지, 검사 시간은 적절한지 알아보았다. 예비조사 과정에서 그림의 내용이 편향된 부분과 색깔의 오해 소지가 있는 부분을 발견하여 이를 미세 수정하였다. 본 조사는 2024년 2월 1일부터 2월 22일까지 연구 대상으로 표집된 어린이집 3곳을 방문하여 독립된 장소에서 연구자가 참여 유아를 일대일로 만나 실행 기능과 유아가 인식하는 자신의 놀이성 검사를 진행하였다. 한 유아에게 한 번에 약 10 ~ 15분씩 검사를 시행하였으며, 유아가 지치지 않도록 하기 위해 일주일 간격으로 어린이집을 재방문하여 유아 당 총 2회에 걸쳐 자료를 수집하였다. 첫 번째 방문일에 유아 검

표 3. 유아의 실행 기능 도구 설명

검사	구분	규칙	사용 도구	점수 획득 예시
억제	인지적 억제	제시되는 카드 그림을 보고 반대로 말한다.	해, 달 기본 카드 각 8장	해 카드가 제시되면 달이라고 말하고 달 카드가 제시되면 해라고 말한다. (0 ~ 16점)
	1단계	명령한 행동을 그대로 따라 한다.	빨간 깃발, 노란 깃발 각 1개	빨간 깃발을 들면 빨간 깃발 들기를 따라 한다. (0 ~ 6점)
	2단계	명령한 행동을 억제한다.	빨간 깃발, 노란 깃발 각 1개	빨간 깃발을 들면 깃발의 방향과 색깔이 반대인 노란 깃발을 아래로 내린다. (0 ~ 6점)
인지적 유연성	1단계	카드 6장을 색 기준으로 분류한다.	기본 카드 (빨간 자동차 카드, 파란 별 카드) 각 1장, 파란 자동차 카드 3장, 빨간 별 카드 3장	파란 자동차 카드는 파란 별 상자에 넣고 빨간 별 카드는 빨간 자동차 상자에 넣는다. (0 ~ 6점)
	2단계	카드 6장을 모양으로 분류한다.	기본 카드 (빨간 자동차 카드, 파란 별 카드) 각 1장, 파란 자동차 카드 3장, 빨간 별 카드 3장	파란 자동차 카드는 빨간 자동차 상자에 넣고 빨간 별 카드는 파란 별 상자에 넣는다. (0 ~ 6점)
	3단계	2단계 규칙을 그대로 유지하고 테두리 카드가 제시되면 1단계 규칙을 적용하는 규칙을 추가한다.	기본 카드 (빨간 자동차 카드, 파란 별 카드) 각 1장, 파란 자동차 카드, 빨간 별 카드 각 3장, 테두리가 있는 파란 자동차 카드, 테두리가 있는 빨간 별 카드 각 3장	모양 분류 게임에서 테두리가 있는 파란 자동차 카드는 파란 별 상자에 넣고 테두리가 있는 빨간 별 카드는 빨간 자동차 상자에 넣는다. (0 ~ 12점)
작업기억	1단계	숫자를 다 듣고 바로 따라 한다.	검사지	숫자의 문항을 정확하게 따라 말하면 1점, 오답을 말하면 0점으로 처리한다. (0 ~ 12점)
	2단계	숫자를 다 듣고 거꾸로 따라 한다.	검사지	숫자의 문항을 정확하게 거꾸로 따라 말하면 1점, 오답을 말하면 0점으로 처리한다. (0 ~ 12점)

사가 끝난 후 교사가 평가한 유아의 놀이성 설문지를 담임교사에게 전달하였고, 두 번째 방문일에 이를 회수하였다.

놀이성 간 관계를 알아보기 위해 연령을 통제한 후 편 상관분석을 실시하였다.

4. 자료 분석

본 연구에서 수집한 자료는 SPSS 25.0 프로그램을 사용하여 다음과 같이 분석하였다. 연구 대상의 일반적 특성을 파악하기 위하여 빈도와 백분율을 산출하고 유아가 인식하는 자신의 놀이성 도구와 교사가 평가한 유아의 놀이성 도구의 신뢰도는 Cronbach's α 로 산출하였다. 유아가 인식하는 자신의 놀이성 및 교사가 평가한 유아의 놀이성 간의 관계를 알아보기 위해 상관 분석을 실시하였다. 측정된 변인들의 점수가 유아의 성별, 연령에 따른 차이가 나타나는지 알아보기 위해 독립표본 t 검정과 일원분산분석, Scheffé 추후 검증을 실시하였다. 유아의 실행 기능과 유아가 인식하는 자신의

III. 결과 및 해석

1. 유아가 인식하는 자신의 놀이성과 교사가 평가한 유아의 놀이성 간 관계

유아가 인식하는 자신의 놀이성과 하위변인의 일반적인 경향, 그리고 이 변인과 교사가 평가한 유아의 놀이성과의 상관관계는 표 4에 제시된 바와 같다. 유아가 인식한 자신의 놀이성은 평균 3.45(표준편차 .59)로 1 ~ 4점의 점수 범위를 고려했을 때 상당히 높은 수준을 보였다. 하위변인의 경향을 보면, 신체적 자발성($M = 3.72$, $SD = .63$)이 가장 높았으며, 그다음으로 사회적 자발성($M = 3.54$, $SD = .69$), 즐거움의 표현($M = 3.34$,

표 4. 유아가 인식하는 자신의 놀이성 경향 및 교사가 평가한 놀이성 간 관계

(N = 183)

	유아가 인식하는 자신의 놀이성	1. 사회적 자발성	2. 인지적 자발성	3. 신체적 자발성	4. 유머 감각	5. 즐거움의 표현
교사가 평가한 유아의 놀이성	.12	.20**	.05	.00	.06	.13*
1. 사회적 자발성	.10	.11	.03	.03	.08	.11
2. 인지적 자발성	-.04	.06	-.09	-.13*	.00	.03
3. 신체적 자발성	.13*	.17*	.11	-.00	.08	.12
4. 유머 감각	.09	.13*	.06	.08	.02	.07
5. 즐거움의 표현	.13*	.21**	.07	.02	.05	.14*
평균 (표준편차)	3.45 (.59)	3.54 (.69)	3.32 (.97)	3.72 (.63)	3.32 (.80)	3.34 (.85)
최솟값	1.67	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00
최댓값	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00
왜도	-.99	-2.02	-1.07	-2.63	-1.00	-1.00
첨도	.10	4.03	-.23	7.07	-.19	-.31

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

$SD = .85$), 인지적 자발성($M = 3.32$, $SD = .97$), 유머 감각($M = 3.32$, $SD = .80$) 순이었다. 각 변인에 대해 왜도와 첨도 분석 결과, 왜도는 $-2.63 \sim -.99$, 첨도는 $-.31 \sim 7.07$ 로 나타났다. 왜도는 3보다 작았고 첨도도 8보다 작으므로 제 변인의 정규성 가정을 충족하였다 (Klien, 2023).

유아가 인식하는 자신의 놀이성은 교사가 평가한 유아의 놀이성과 부분적인 상관관계를 보였다. 먼저, 유아가 인식하는 자신의 놀이성 전체 평균은 교사가 평가한 유아의 놀이성 중 신체적 자발성($r = .13$, $p < .05$) 및 즐거움의 표현($r = .13$, $p < .05$)과 유의한 정적 상관을 보였다. 다음으로, 유아가 인식하는 놀이성 중 사회적 자발성이 높을수록 교사가 평가한 유아의 놀이성 전체 평균($r = .20$, $p < .01$), 신체적 자발성($r = .17$, $p < .05$), 유머 감각($r = .13$, $p < .05$), 즐거움의 표현($r = .21$, $p < .01$)이 유의하게 높은 것으로 나타났다. 또한, 유아가 인식하는 놀이성 중 신체적 자발성이 높을수록 교사가 평가한 유아의 놀이성 중 인지적 자발성($r = -.13$, $p < .05$)은 유의하게 낮은 것으로 나타났다. 그리고, 유아가 인식하는 놀이성 중 즐거움의 표현이 높을수록 교사가 평가한 유아의 놀이성 총점($r = .13$, $p < .05$) 및 즐거움의 표현($r = .14$, $p < .05$)이 유의하게 높은 것으로 나타났다.

2. 성과 연령에 따라 유아가 인식하는 자신의 놀이성 인식 차이

유아가 인식하는 자신의 놀이성 인식이 성별, 연령 별로 차이를 나타내는지 살펴본 결과를 표 5에 제시하였다. 먼저, 유아의 성별에 따라 유아가 인식하는 자신의 놀이성 인식이 다른지 t 검정으로 분석한 결과, 유의한 차이는 나타나지 않았다. 다음으로 유아의 연령에 따라 유아가 인식하는 자신의 놀이성 인식에 차이가 있는지 일원분산분석으로 분석한 결과, 유아가 인식한 자신의 놀이성 전체 평균($F = 33.69$, $p < .001$)과 하위변인인 사회적 자발성($F = 32.17$, $p < .001$), 인지적 자발성($F = 7.31$, $p < .01$), 신체적 자발성($F = 9.13$, $p < .001$), 유머 감각($F = 17.52$, $p < .001$), 즐거움의 표현($F = 26.74$, $p < .001$) 모두 연령 집단에 따라 유의한 차이를 나타내었다. 사후검정으로 Scheffé 분석한 결과를 보면, 유아가 인식한 자신의 놀이성 전체 평균, 다섯 가지 하위변인 모두 3세 유아보다 4, 5세 유아 집단이 유의하게 높은 것으로 나타났다.

3. 유아가 인식하는 자신의 놀이성과 유아의 실행 기능 간 관계

유아가 인식한 자신의 놀이성과 실행 기능 간에 유의한 관계가 있는지 알아보기 위해 상관관계 분석을

표 5. 유아의 성별, 연령별 자신의 놀이성 인식 차이

(N = 183)

	남아 M(SD)	여아 M(SD)	t	3세 M(SD)	4세 M(SD)	5세 M(SD)	F
유아가 인식하는 자신의 놀이성	3.46 (.61)	3.44 (.57)	.18	3.01 ^a (.55)	3.64 ^b (.49)	3.68 ^b (.47)	33.69***
1. 사회적 자발성	3.52 (.77)	3.57 (.62)	-.47	3.03 ^a (.90)	3.78 ^b (.38)	3.79 ^b (.35)	32.17***
2. 인지적 자발성	3.43 (.97)	3.22 (.97)	1.49	2.93 ^a (.99)	3.50 ^b (.96)	3.50 ^b (.86)	7.31**
3. 신체적 자발성	3.75 (.56)	3.71 (.69)	.45	3.45 ^a (.77)	3.83 ^b (.53)	3.88 ^b (.48)	9.13***
4. 유머 감각	3.30 (.81)	3.34 (.79)	-.33	2.86 ^a (.80)	3.48 ^b (.77)	3.59 ^b (.62)	17.52***
5. 즐거움의 표현	3.29 (.88)	3.38 (.82)	-.72	2.76 ^a (.92)	3.61 ^b (.69)	3.63 ^b (.61)	26.74***

주. 남아(n = 83), 여아(n = 100), 3세(n = 59), 4세(n = 58), 5세(n = 66).

평균에 제시된 동일 문자는 유의한 차이가 없음.

** p < .01, *** p < .001.

표 6. 유아가 인식하는 자신의 놀이성과 유아의 실행 기능 간 편상관관계

(N = 183)

	유아의 실행 기능	1. 억제	2. 인지적 유연성	3. 작업기억
유아가 인식하는 자신의 놀이성	.51***	.51***	.45***	.26***
1. 사회적 자발성	.51***	.51***	.46***	.26***
2. 인지적 자발성	.34***	.30***	.33***	.19**
3. 신체적 자발성	.13	.12	.10	.09
4. 유머 감각	.36***	.38***	.31***	.16*
5. 즐거움의 표현	.46***	.50***	.40***	.21**
교사가 평가한 유아의 놀이성	.58***	.32***	.49***	.59***
1. 사회적 자발성	.38***	.24**	.32***	.35***
2. 인지적 자발성	.22**	.04	.17*	.31***
3. 신체적 자발성	.37***	.22**	.29***	.37***
4. 유머 감각	.55***	.31***	.48***	.53***
5. 즐거움의 표현	.55***	.32***	.49***	.53***

주. 통제 변수 = 유아의 연령

* p < .05, ** p < .01, *** p < .001.

하였다. 이때, 앞에서 유아가 인식한 자신의 놀이성이 유아의 연령에 따라 유의한 차이를 보였기 때문에 유아의 연령을 통제하고 편상관관계를 분석하였으며, 그 결과를 표 6에 제시하였다. 결과를 보면, 유아가 인식하는 자신의 놀이성 전체 평균은 유아의 실행 기능 전체 평균과 유의한 정적 상관관계($r = .51, p < .001$)를 나타내었으며, 이러한 관계는 유아의 연령을 통제한 상태에서도 유의하였다. 유아가 인식한 놀이성 전체 평균은 실행 기능의 하위변인인 억제($r = .51, p < .001$), 인지적 유연성($r = .45, p < .001$), 작업기억($r = .26, p < .001$)과 유의한 정적 상관을 보였다. 유아가 인식한

자신의 놀이성 하위변인 중 사회적 자발성, 인지적 자발성, 유머 감각 및 즐거움의 표현은 유아의 실행 기능 전체, 하위변인인 억제, 인지적 유연성, 그리고 작업기억과 모두 유의한 상관관계를 보인데 비해, 신체적 자발성은 유아의 실행 기능 전체 및 하위변인인 억제, 인지적 유연성, 작업기억과 유의한 관계를 나타내지 않았다. 교사가 평가한 유아의 놀이성 전체 평균은 유아의 실행 기능 전체 평균과 유의한 정적 상관관계($r = .58, p < .001$)를 나타냈다. 교사가 평가한 유아의 놀이성 전체 평균은 실행 기능의 하위변인인 억제($r = .32, p < .001$), 인지적 유연성($r = .49, p < .001$), 작업기억($r =$

.59, $p < .001$)과 유의한 정적 상관을 보였다. 교사가 평가한 유아의 놀이성 하위변인 중 사회적 자발성, 인지적 자발성, 신체적 자발성, 유머 감각, 즐거움의 표현은 유아의 실행 기능 전체에 유의한 상관관계를 보였고 하위변인인 억제, 인지적 유연성, 작업기억과 유의한 상관관계를 보였는데 인지적 자발성은 유아의 실행 기능 하위변인인 억제와 유의한 관계를 나타내지 않았다.

IV. 논의 및 결론

본 연구는 3세 이상 유아를 대상으로 하여 유아가 자신의 놀이성을 어떻게 인식하는지 일대일 면접의 방법으로 조사하고, 이는 교사가 평가한 유아의 놀이성과 어떠한 관계를 보이는지 살펴보았다. 또한 유아의 성별과 연령에 따라 유아가 인식한 자신의 놀이성에 차이가 있는지, 유아의 실행 기능과 유의한 관계를 보이는지 분석해 보고자 하였다. 본 연구에서 밝혀진 주요한 결과를 요약하고 이에 대해 논의하면 다음과 같다.

첫째, 유아는 자신의 놀이성을 상당히 높게 인식하고 있는 것으로 나타났다. 유아가 인식한 자신의 놀이성은 1.67점부터 4점까지 분포되어 있고 평균은 3.45점으로 나타났으며, 하위변인의 평균은 신체적 자발성이 가장 높았고, 다음으로 사회적 자발성, 즐거움의 표현, 유머 감각, 인지적 자발성의 순으로 나타났다. 유아가 인식하는 자신의 놀이성은 모두 ‘너는 놀이할 때 ---을 좋아하니?’의 형태로 묻고 대답하도록 하였는데, 본 연구의 결과는 놀이를 즐기는 이 시기 유아의 기본적인 성향을 나타내주는 결과이며, 놀이할 때 역할 놀이를 좋아한다거나, 이야기하기를 좋아한다거나 혹은 뛰어다니기를 좋아하는 등 평소 유아 자신이 놀이할 때의 실제 행동이나 선호를 표현할 수 있다는 것을 보여준다.

또한, 유아가 자신의 놀이성에 대해 어느 정도 신뢰롭게 응답한다고 볼 수 있는 근거는 유아가 인식하는 자신의 놀이성이 교사가 평가한 유아의 놀이성과 부분적인 상관을 보이는 데서도 확인할 수 있다. 즉 유아가

인식하는 자신의 놀이성 전체와 교사가 평가한 유아의 놀이성 전체 평균 간에는 유의한 상관이 나타나지 않았지만, 유아가 인식한 자신의 놀이성 전체 평균은 교사가 평가한 놀이성 하위변인 중 신체적 자발성 및 즐거움의 표현과 유의한 관계를 나타내었다. 이는 스스로 자신의 놀이성이 높다고 인식하는 유아일수록 교사도 그 유아가 놀이를 통해 신체적으로 활발하게 움직이거나 웃고 미소 짓는 등 즐거움을 자주 표현한다고 평가하는 것과 관계가 있다는 것을 보여준다. 반대로 교사가 평가한 유아의 놀이성 전체 평균은 유아가 인식하는 자신의 놀이성 하위변인 중 사회적 자발성 및 즐거움의 표현과 유의한 관계를 나타내었다. 이는 교사가 평소 놀이성이 높다고 관찰한 유아일수록 유아 스스로도 자신의 놀이성에 대해 또래 친구와 함께 놀이하는 것을 즐기거나 놀이 과정에서 즐거움을 자주 표현한다고 응답하는 것과 관계가 있음을 나타낸다. 이와 같은 본 연구의 결과는 Duss 등의 연구(2023)에서 유아가 인식하는 자신의 놀이성과 교사가 평가한 유아의 놀이성 간에 유의한 상관이 나타난 결과를 지지한다. 그리고 유아가 인식하는 자신의 놀이성 전체와 즐거움의 표현, 교사가 평가한 유아의 놀이성 전체와 즐거움의 표현 간에는 서로 일관되게 정적으로 유의한 상관관계를 보였다. 이러한 결과는 유아가 인식하는 자신의 놀이성이나 교사가 평가하는 놀이성의 핵심 요소가 공히 즐거움의 표현, 즉 놀이 과정에 몰입하고, 미소 짓거나 웃으며, 친구와 이야기하기를 즐기는 것이라는 점을 다시 확인시켜 준다. 이는 배미경의 연구(2015)나 평경효와 이완정의 연구(2024)에서 교사가 평가한 유아의 놀이성 중 즐거움의 표현이 높게 나타난 결과와도 일맥상통하는 결과라 할 수 있다.

둘째, 유아가 인식하는 자신의 놀이성은 남, 녀 유아 간에 유의한 차이를 보이지 않았다. 이는 동일한 방법으로 연구한 Duss 등(2023)의 선행연구에서 남, 녀 유아 간 유의한 차이를 보이지 않았던 것과 일관된 결과이다. 그간 유아의 놀이성을 교사나 부모가 평정한 많은 선행연구에서 유아의 성별에 따라 놀이성에 차이가 있었다. 즉 교사나 부모들은 남아는 신체적 자발성을

여아보다 높게 나타내며(김은숙, 2013; 이미경, 2019), 여아는 사회적 자발성이나 인지적 자발성이 남아보다 높다(한주영, 2023; 허혜경, 2013)고 보았다. 이와 달리, 성차가 나타나지 않았다고 보고된 연구(박근주, 서소정, 2013)도 일부 있었다. 자신의 놀이성에 대한 유아의 인식을 직접 조사한 본 연구에서 놀이성의 성차가 유의하지 않게 나타난 것은 남, 녀 유아들이 자신의 놀이성에 대해 다르게 인식하고 있지 않다는 것을 보여준다. 이는 놀이성의 성차에 대해 앞으로도 보다 심층적인 연구들이 필요함을 시사한다. 그간 교사나 부모 등이 유아의 놀이성에 대해 남아는 신체적 자발성이 높고, 여아는 사회적 자발성이 높다고 보는 다소 유형화된 경향에 대해 비판적 시각들이 꾸준히 있었다. 즉 교사들은 남아가 나타내는 활동적인 방식의 놀이 행동에 대해 부적 태도를 보인다고(Desdale & Pickering, 2006), 남아의 경우 여아에 비해 행동반경이 크고 거친 행동들로 인해 교사로 하여금 남아가 산만하거나 부주의하다고 지각될 수 있다(이진숙, 2001)고 본 것이다. 하지만 본 연구에서 유아들이 자신의 놀이성에 대해 성별로 다른 인식을 보이지 않는 것으로 나타난 결과는 놀이에 대한 유아의 인식이나 선호, 실제 놀이 행동, 이에 대한 성인의 관찰과 해석 등 남, 녀 유아의 놀이성과 관련하여 앞으로도 다각도의 연구가 계속 이루어질 필요가 있다는 것을 시사한다.

한편, 유아가 인식하는 자신의 놀이성 전체와 각 하위변인은 3세 유아보다 4, 5세 유아에게서 유의하게 높은 것으로 나타났다. 이는 동일한 방법으로 연구한 Duss 등(2023)의 선행연구에서 유의한 연령 차이가 나타나지 않았던 것과는 일부 차이를 보이는 결과이다. 본 연구에서 유아가 인식한 자신의 놀이성은 3세아가 낮고 4, 5세아가 높았으며, 4세와 5세 유아 간에는 유의한 차이가 나타나지 않았으므로 두 가지 세부 결과에 대해 각각 살펴볼 필요가 있다. 우선 3세아가 4, 5세 유아에 비해 자신의 놀이성을 낮게 인식하는 것으로 나타난 결과는 3세 유아에게는 검사자와의 일대일 면담 상황이 아직 어려울 수 있음을 시사한다. 즉 3세 유아 중에는 검사 상황이나 검사자에게 낯설을 느끼거나 위축되

는 경우가 4, 5세 유아보다 더 많이 있을 수 있다. 그러므로 3세 유아에게 자신이 인식하는 놀이성을 직접 묻는 것이 신뢰로울 수 있는지에 대해서는 추가 논의가 필요하다 할 수 있겠다. 또한, 그간 교사나 부모가 놀이성을 평정한 국내외 선행연구들(이미경, 2019; 황인주, 김은정, 2010; Barnett, 1991)에서는 유아의 연령이 높을수록 놀이성이 높게 나타나는 경향이 있었다. 특히 김미림의 연구(2016)는 4세보다 5세 유아들이 놀이성에서 즐거움의 표현을 더 많이 한다고 보고하였는데, 이는 본 연구에서 4세와 5세 유아 간 놀이성에서 유의한 차이가 나타나지 않은 것과는 상이한 결과라 할 수 있다. 이상의 결과를 종합해 보면, 유아들이 인식하는 자신의 놀이성이 연령에 따라 어떻게 같거나 다른지, 교사나 부모 등이 관찰하는 유아의 놀이성은 왜 연령에 따라 증가하는 경향을 보이는지 등에 대해 앞으로도 계속 연구해 볼 필요가 있다고 사료된다.

셋째, 유아가 인식하는 자신의 놀이성은 유아의 실행 기능과 유의한 상관을 나타내었다. 또한 놀이성의 하위변인 중 신체적 자발성을 제외한 사회적 자발성, 인지적 자발성, 유머 감각 및 즐거움의 표현은 실행 기능 전체 및 억제, 인지적 유연성, 작업기억 하위변인과 모두 유의한 정적 상관을 보였다. 교사가 평가한 유아의 놀이성은 유아의 실행 기능과 유의한 상관을 나타냈다. 놀이성의 하위변인 중 인지적 자발성을 제외한 사회적 자발성, 신체적 자발성, 유머 감각, 즐거움의 표현은 실행 기능 전체 및 억제, 인지적 유연성, 작업기억 하위변인과 모두 유의한 정적 상관을 보였다. 본 연구의 결과는 교사가 평정한 유아의 놀이성과 교사가 평정한 유아의 실행 기능 간 정적 상관이 있거나(이지선, 2019), 교사가 평정한 놀이성이 역시 교사가 평정한 유아의 실행 기능에 정적 영향을 주는 것으로 나타난 온운방의 연구(2022), 유아가 과제 수행으로 보여준 실행 기능이 교사가 평정한 유아의 놀이성에도 정적 영향을 주는 것으로 나타난 조다연과 성지현의 연구(2020) 등과 일관된 결과이다. 이러한 결과는 교사가 평가한 유아의 놀이성이 실행 기능과 관련이 있음을 보여준다. 교사는 교실 환경에서 아동이 풍부한 놀이를 경험하며 기술을 습

득할 수 있도록 구성하여 발달적 이점을 고민해야 한다. 놀이의 잠재적 중요성을 인식하고 유아의 발달을 도와야 하는 것이다. 교사가 평가한 유아의 놀이성과 유아의 실행 기능 간 관계만 확인하였으므로 직접적인 영향 확인을 위해 보다 심층적인 연구가 요구된다. Duss, Ruedisueli, Seiler와 Lannen의 연구(2024)에서 실행 기능이 낮은 유아는 놀이성 수준이 낮고 놀이의 질도 높지 않았는데, 이들에게 부모로 하여금 자녀와 놀이시간을 가지도록 한 결과 이들 유아의 실행 기능이 높아진 것으로 나타났다. Duss 등의 연구(2024)를 바탕으로 볼 때, 놀이성과 실행 기능 간 정적 상관을 나타낸 본 연구의 결과는 놀이성이 낮다고 인식하는 유아들의 경우 의미 있는 놀이시간과 경험을 통해 실행 기능을 증진시켜 주려는 노력이 중요함을 시사한다. 또한 본 연구의 결과는 놀이가 유아의 실행 기능을 높이며(Bierman & Torres, 2016; Koepp et al., 2022), 실행 기능이 높은 유아는 보다 수준 높은 놀이에 몰입하기를 즐기는(Jirout et al., 2022) 선순환 구조가 있다는 것을 지지한다.

한편, 신체적 자발성은 유아가 놀이 중 뛰어다니거나 몸을 움직이는 활동적인 놀이를 좋아하는 내용으로, 본 연구에서 유아가 보고한 신체적 자발성과 유아의 실행 기능 간에는 유의한 관계가 나타나지 않았다. 하지만, 이러한 결과에 대해 유아가 놀이 중 나타내는 신체 활동이나 몸의 움직임이 유아의 고등 인지기능(Bierman & Torres, 2016)과는 무관하다는 해석으로 일반화되는 것은 경계할 필요가 있다. Pellegrini와 Smith(1998)는 유아의 신체 활동 놀이에 종종 무시되거나 간과되는 특성과 기능이 있다고 주장하였다. 즉 유아들이 구르고, 달리고, 뒹굴며, 몸싸움을 하는 등의 신체 놀이는 그 이로운 결과나 종국적인 기능이 유아기에 즉시 나타나지 않는 경향이 있으므로, 놀이가 목적 없이 보이거나 때로는 성인에게 성가시게 느껴진다는 이유로 이를 무용하다고 보지 말아야 한다는 것이다. 이를 토대로 볼 때, 향후 연구에서는 신체적 자발성이 높았던 유아 이후 아동기에 어떤 발달 결과를 나타내는지 보다 장기적인 관점에서 이 문제를 다루어 볼 필요가 있다는 것을 시사한다.

본 연구에서는 유아가 인식하는 자신의 놀이성을 일대일 면접의 방법으로 조사하고, 유아의 성별과 연령에 따라 다른지, 그리고 실행 기능과 관련을 보이는지 살펴보았다. 본 연구의 결과는 유아들이 자신의 놀이성에 대해 신뢰롭게 응답할 수 있다고 밝힌 Duss 등(2023)의 주장을 국내 유아에게 다시 확인하여 일관된 결과를 얻었다는 의의를 갖는다. 그동안 유아의 놀이성은 교사나 부모 등 유아에게 친숙한 성인의 평정으로 평가되어 성인의 관점이 투영되는 한계를 벗기 어려웠다. 본 연구는 이를 극복하기 위한 일환으로 유아가 인식하는 자신의 놀이성에 대해 직접 물어봄으로써 유아의 고유한 관점을 보다 다각도로 살펴보고자 하였다. 놀이성에 대한 측정 과정에서 유아들은 리커트형 척도에 대해 단답형 답만 하기보다는 연구자들에게 다양한 이야기를 쏟아내었으며 이 과정에서 연구자들은 유아가 질문에 대해 어떤 생각들을 하는지, 왜 유아가 이런 답을 하는지 좀 더 상세하게 알 수 있었다. 가령 유아들은 놀이할 때 뛰어다니는 것을 좋아하느냐는 물음에 많은 경우 좋아한다고 했다가 대답을 바꾸는 경우가 종종 있었는데, 이는 선생님이 좋아하지 않는 행동이라고 염려하거나, 뛰어다니는 행동으로 또래에게 피해를 끼칠 수 있다는 염려를 하기 때문이었다. 또한, 놀이할 때 다른 친구들을 간지럽히거나 장난감을 숨기며 노는 것을 좋아하느냐는 물음에 대해 친구를 괴롭히면 친구가 싫어한다는 답을 하거나, 혹은 친구의 허락 없이 친구를 만지는 것은 옳지 못한 행동이라고 답하기도 하였다. 대부분의 유아는 질문을 받고 자신의 선호에 따라 집중하는 일화나 이와 관련된 여러 사례를 거론하였고, 질문과 관련하여 자신이 인식하는 놀이성에 대한 정보를 폭넓게 제공함으로써 자기 안에 있는 다차원적인 속성을 설명하고자 하였다. 이를 통해 볼 때, 유아가 놀이를 이해하는 방식은 성인의 관점과 다를 수 있고, 유아는 성인들이 인식하지 못하는 놀이의 세부적인 측면을 주관적으로는 상당히 중시할 수도 있다는 것을 알 수 있었다. 유아에게 자신이 생각하는 놀이의 특성, 이유, 자신과 또래의 행동에 대한 해석을 물어보는 방식의 후속 연구가 더욱 활발하게 이루어질 필요가 있을 것이다.

본 연구의 제한점을 중심으로 하여 후속 연구를 제안하면 다음과 같다. 첫째, 본 연구는 연구 대상의 표집이 한정적이므로 연구 결과를 일반화하는데 제한점이 있다. 추후 연구 지역, 연구 대상의 규모, 표집 방법 등을 다각화시켜 연구할 필요가 있다. 둘째, 본 연구에서 사용한 유아의 놀이성 검사 도구는 국외에서 타당화한 도구를 번안한 후 현장 전문가들에게 내용타당도를 거쳐 사용하였다. 향후 국내 유아용 놀이성 검사 도구의 타당화 연구가 이루어질 필요가 있다. 이상의 제한점을 전제로, 본 연구는 유아가 인식한 자신의 놀이성을 일대일 면접을 통해 자기 보고식으로 측정한 결과를 제 공함으로써 유아 놀이성 연구를 보다 확장시켰다는 의의를 갖는다.

참고문헌

- 박금주, 박혜원, 김청택 (2002). 한국 웨슬러 아동지능검사 (K-WISC-III) 지침서. 서울: 특수교육.
- 국가법령정보센터. (1989. 11. 20). 아동의 권리에 관한 협약. <https://www.law.go.kr/LSW/trtyInfoP.do?trtySeq=188> 에서 2024년 6월 1일 인출
- 김명순, 김길숙, 박찬화 (2012). 유아용 놀이성 평정 척도 개발 및 타당화 연구. 아동학회지, 33(2), 69-89. <https://doi.org/10.5723/KJCS.2012.33.2.69>
- 김미림 (2016). 교사-유아 관계와 유아의 놀이성. 연세대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김연숙, 이종희 (2012). 영아 놀이성 척도의 개발 및 타당화 연구. 아동학회지, 33(6), 85-107. <https://doi.org/10.5723/KJCS.2012.33.6.85>
- 김은숙 (2013). 유아의 성별과 놀이성 및 사회적 유능감의 관계. 한국영유아보육학, (81), 91-110.
- 박근주, 서소정 (2013). 유아의 자기 결정력에 영향을 미치는 요인: 유아의 놀이성, 자아존중감, 자기조절력을 중심으로. 한국보육지원학회지, 9(5), 489-511.
- 박영림 (2022). 유아의 놀이성, 가상놀이 수준이 확산적 사고에 미치는 영향: 창의적 가정환경의 조절효과. 연세대학교 대학원 박사학위논문.
- 박화운, 마지순, 천은영 (2004). 유아의 놀이성과 상호작용적 또래놀이에 관한 연구. 열린유아교육연구, 9(4), 285-298.
- 배미경 (2015). 유아의 기질, 아버지의 양육행동, 심리 및 부부 특성이 유아의 놀이성에 미치는 영향. 경기대학교 대학원 박사학위논문.
- 변은진 (2020). 유아 놀이성 검사도구 개발 및 타당화 연구. 전남대학교 대학원 박사학위논문.
- 오아름 (2023). 유아 놀이성 검사 도구(CPS)의 타당화 연구. 한국유아교육·보육복지연구, 27(1), 39-58. <https://doi.org/10.22590/ecee.2023.27.1.39>
- 온운방 (2022). 유아의 놀이성, 실행기능, 자기조절력, 문제행동 간의 구조적 관계. 경성대학교 대학원 박사학위논문.
- 윤수원, 이정화 (2023). 유아의 놀이성 관련 변인에 대한 메타분석. 한국교육문제연구, 41(1), 125-157. <https://doi.org/10.22327/kei.2023.41.1.125>
- 이미경 (2019). 유아의 신체활동역량과 놀이성, 또래유능성 및 학습행동의 관계. 경기대학교 대학원 박사학위논문.
- 이순행, 이희연, 정미라 (2018). 한국판 성인놀이성 척도 (K-APTS) 타당화 연구: 대학생 집단을 중심으로. 한국심리학회지: 건강, 23(2), 397-425. <https://doi.org/10.17315/kjhp.2018.23.2.006>
- 이승진 (2016). 유아의 재인 기억과 출처 기억 수행에 실행 기능이 미치는 영향 탐색 연구. 인간발달연구, 23(3), 29-47. <https://doi.org/10.15284/kjhd.2016.23.3.29>
- 이영자, 신은숙, 이종숙 (2005). 유아의 정서지능, 마음이론, 실행기능 향상을 위한 그림책 이야기를 활용한 집단게임놀이 효과. 유아교육연구, 25(3), 119-147.
- 이은경 (2014). 3, 5세 유아의 실행기능과 또래놀이상호작용이 어린이집 적응에 미치는 영향. 서울대학교 대학원 석사학위논문.
- 이지선 (2019). 유아의 놀이성과 실행기능과의 관계. 국민대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 이진숙 (2001). 유아의 애착 표상과 교사-유아관계 및 사회적 능력간의 관계. 경희대학교 대학원 박사학위논문.
- 정수인, 안현의 (2019). 한국판 성인용 놀이성 척도의 타당화. 한국심리학회지: 문화 및 사회문제, 25(4), 353-375. <https://doi.org/10.20406/kjcs.2019.11.25.4.353>
- 정향숙, 박주령 (2023). 초등 고학년용 놀이성 척도개발 및 타당화. 한국심리학회지:학교, 20(3), 117-135. <https://doi.org/10.16983/kjsp.2023.20.3.117>
- 조다연, 성지현 (2020). 유아의 실행기능이 또래유능성에 미치는 영향: 유아 놀이성의 매개효과. 아동학회지, 41(4), 61-73. <https://doi.org/10.5723/kjes.2020.41.4.61>
- 조미정 (2020). 대학생의 놀이성 척도 예비 타당화 연구. 한국부모놀이치료학회지, (10), 91-115.
- 평경효, 이완정 (2024). 유아-교사 관계와 놀이환경지원이 남녀 유아의 놀이성에 미치는 영향. 아동과 권리, 28(1), 63-86. <https://doi.org/10.21459/kccr.2024.28.1.63>
- 한주영 (2023). 유아의 놀이성과 자아존중감이 창의적 인성에 미치는 영향. 인천대학교 교육대학원 석사학위논문.

- 허혜경 (2013). 유아의 놀이성에 영향을 미치는 유아의 성, 기질 및 어머니의 양육효능감에 대한 효과분석. *한국보육학회지*, 13(2), 83-102.
- 황인주, 김은정 (2010). 유아의 놀이성이 음악적 성향과 음악적성에 미치는 영향. *유아교육학논집*, 14(5), 55-78.
- Barnett, L. A. (1990). Playfulness: Definition, design, and measurement. *Play & Culture*, 3(4), 319-336.
- Barnett, L. A. (1991). The playful child: Measurement of a disposition to play. *Play & Culture*, 4(1), 51-74.
- Bauer, R. H., Gilpin, A. T., & Thibodeau-Nielsen, R. B. (2021). Executive functions and imaginative play: Exploring relations with prosocial behaviors using structural equation modeling. *Trends in Neuroscience and Education*, 25, 100165.
<https://doi.org/10.1016/j.tine.2021.100165>
- Bierman, K. L., & Torres, M. (2016). Promoting the development of executive functions through early education and prevention programs. In J. A. Griffin, P. McCardle, & L. S. Freund (Eds.), *Executive function in pre-school-age children: Integrating measurement, neuro-development, and translational research* (pp. 299-326). Washington D.C.: American Psychological Association.
<https://doi.org/10.1037/14797-000>
- Bodrova, E., & Leong, D. J. (2003). The importance of being playful. *Educational Leadership*, 60(7), 50-53.
- Center on the Developing Child at Harvard University. (2011). *Building the brain's "air traffic control" system: How early experiences shape the development of executive function* (Working Paper No. 11). Cambridge, MA: Center on the Developing Child, Harvard University.
- Duss, I., Rudisuli, C., Wustmann Seiler, C., & Lannen, P. (2023). Playfulness from children's perspectives: Development and validation of the children's playfulness scale as a self-report instrument for children from 3years of age. *Frontiers in Psychology*, 14, 1287274.
<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1287274>
- Duss, I., Ruedisueli, C., Wustmann Seiler, C., & Lannen, P. (2024). Development of playfulness in children with low executive functions: The role of parental playfulness and parental playtime with their child. *Behavioral Sciences*, 14(7), 542.
<https://doi.org/10.3390/bs14070542>
- Gashaj, V., Dapp, L. C., Trninic, D., & Roebbers, C. M. (2021). The effect of video games, exergames and board games on executive functions in kindergarten and 2nd grade: An explorative longitudinal study. *Trends in Neuroscience and Education*, 25, 100162.
<https://doi.org/10.1016/j.tine.2021.100162>
- Jirout, J. J., Eisen, S., Robertson, Z. S., & Evans, T. M. (2022). Mother-child synchrony is high across child executive function levels for both physical and digital spatial play. *Trends in Neuroscience and Education*, 29, 100183.
<https://doi.org/10.1016/j.tine.2022.100183>
- Kernan, M. (2007). *Play as a context for early learning and development: A research paper*. National council for curriculum and assessment (NCCA). Retrieved July 1, 2024, from <https://iasc.hiberniacollege.com/handle/20500.13012/107>
- Kline, R. B. (2023). *Principles and practice of structural equation modeling* (5th ed.). New York: The Guilford Press.
- Koepp, A. E., Gershoff, E. T., Castelli, D. M., & Bryan, A. E. (2022). Preschoolers' executive functions following indoor and outdoor free play. *Trends in Neuroscience and Education*, 28, 100182.
<https://doi.org/10.1016/j.tine.2022.100182>
- Lester, S., & Russell, W. (2010). *Children's right to play: An examination of the importance of play in the lives of children worldwide*. The Hague: Bernard van Leer Foundation.
- Lieberman, J. N. (1977). *Playfulness: Its relationship to imagination and creativity*. New York: Academic Press.
- Marsh, H. W., & Holmes, I. W. (1990). Multidimensional self-concepts: Construct validation of responses by children. *American Educational Research Journal*, 27(1), 89-117.
<https://doi.org/10.2307/1163070>
- Nesdale, D., & Pickering, K. (2006). Teachers' reactions to children's aggression. *Social Development*, 15(1), 109-127.
<https://doi.org/10.1111/j.1467-9507.2006.00332.x>
- Pellegrini, A. D., & Smith, P. K. (1998). Physical activity play: The nature and function of a neglected aspect of playing. *Child Development*, 69(3), 577-598.
- Proyer, R. T., & Brauer, K. (2023). Assessment of playfulness: Current challenges and overview. In W. Ruch, A. B. Bakker, L. Tay, & F. Gander (Eds.), *Handbook of positive psychology assessment* (pp. 145-161). Goettingen: Hogrefe.
- Shen, X. (2020). Constructing an interactionist framework for playfulness research: Adding psychological situations and playful states. *Journal of Leisure Research*, 51(5), 536-558.
<https://doi.org/10.1080/00222216.2020.1748551>
- Strasser, K., Balladares, J., Grau, V., Marin, A., Preiss, D. D., & Jadue, D. (2024). Playfulness and the quality of classroom interactions in preschool. *Learning and*

- Instruction*, 93, 101941.
<https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2024.101941>
- Sturgess, J., Rodger, S., & Ozanne, A. (2002). A review of the use of self-report assessment with young children. *The British Journal of Occupational Therapy*, 65(3), 108-116.
<https://doi.org/10.1177/030802260206500302>
- UN. Committee on the Rights of the Child. (2013). *General comment no. 17 on the right of the child to rest, leisure, play, recreational activities, cultural life and the arts*. Unites Nations Digital Library. Retrieved July 1, 2024, from <https://digitallibrary.un.org/record/778539>
- Vaisarova, J., & Carlson, S. M. (2021). When a spoon is not a spoon: Examining the role of executive function in young children's divergent thinking. *Trends in Neuroscience and Education*, 25, 100161.
<https://doi.org/10.1016/j.tine.2021.100161>
- Van der Meij, M. G., Broerse, J. E. W., & Kupper, F. (2017). Conceptualizing playfulness for reflection processes in responsible research and innovation contexts: A narrative literature review. *Journal of Responsible Innovation*, 4(1), 43-63.
<https://doi.org/10.1080/23299460.2017.1326258>
- Vartiainen, J., Sormunen, K., & Kangas, J. (2024). Relationality of play and playfulness in early childhood sustainability education. *Learning and Instruction*, 93, 101963.
<https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2024.101963>
- Zelazo, P. D. (2006). The dimensional change card sort (DCCS): A method of assessing executive function in children. *Nature Protocols*, 1(1), 297-301.
<https://doi.org/10.1038/nprot.2006.46>