

역할놀이가 아동의 친사회적 행동에 미치는 영향 (I)*

The Effect of Role-playing on Children's Pro-social Behavior (I)

한양대학교 가정관리학과
석사 安亮叔
한양대학교 가정관리학과
조교수 李正淑

Dept. of Home Management Hanyang Univ.
Master : Ahn, Yang Sook
Dept. of Home Management Hanyang Univ.
Associate Prof. : Lee, Jung Sook

〈목 차〉

- | | |
|------------------|---------------|
| I. 문제제기 및 연구목적 | IV. 연구결과 및 해석 |
| II. 이론적 배경 | V. 결론 및 제언 |
| III. 연구문제 및 연구방법 | 참고문헌 |

〈Abstract〉

The purpose of this study is to analyze the effects of unstructured and spontaneous role-playing in pro-social behavior of a child.

The experimental group in this study is 7 children who go to after-school class in J. social welfare facility, and the controlled group is 7 children in composition class. While the experimental group did role-playing with each other, the control group did not have any treatment. In order to find out effects of an experiment, pre-test, first post-test, and second post-test were done.

The results can be concluded as following. First, in pre-test the degree of behavior resulted the same in experimental group and in controlled group. However, in the first post-test, the pro-social behavior of the experimental group with role-playing showed an improve than that of the controlled group. Therefore, it can be emphasized once more that the role-playing improves pro-social behavior of a child.

* 이 논문은 석사학위 논문의 일부임.

Second, in the second post-test done 2 months after the role-playing, it was found that the pro-social behavior of experimental group keep the improved points as in the first post-test. Therefore it can be concluded that the effect of role-playing on pro-social behavior of a child is continuous.

I. 문제제기 및 연구목적

아동에게 있어서 친사회적 행동은 사회가 기대하는 올바른 방향으로 인지하고 판단하여, 사회적 관계에서 긍정적인 대인관계를 유지하려는 행동이다.

친사회적 행동은 연령이 증가함에 따라 인지적, 사회적 능력이 수반되어 역할수용능력이 증진되기 때문에 나타나기도 하지만, 모델을 통한 역할수용학습을 통해 발달하기도 한다. 또한 연습할 기회, 직접적인 교수 등을 통해 발달시킬 수 있다(신현옥, 1993).

Staub(1971)는 다른 사람을 도울 수 있는 행동을 개발시키는 방법의 하나로 다른 사람의 역할을 대신 해보는 역할놀이(role-playing)를 실시했는데, 친사회적 행동을 크게 증가시켰다고 하였다. Honing(1982)도 아동의 연령이 어릴수록 언어적인 기법보다는 실제로 행동해 볼 수 있는 활동들이 더욱 효과적이라고 하여 아동의 친사회적 행동의 증진에 있어서 역할놀이가 유용함을 강조하였다. 이와 같이 역할놀이는 여러 가지 상황의 역할을 수행해 보는 방법으로 아동들에게 여러 관점으로 사건을 바라볼 수 있게 도와주며, 다른 사람과의 감정이입을 경험하는 기회를 제공하게 된다.

역할놀이는 구조화된 역할놀이(structured role-playing)와 자발적인 역할놀이(spontaneous role-playing)로 구분된다(Weiner, 1974). 구조화된 역할놀이는 문제를 해결하는 기술에 중점을 둔다. 이 역할놀이에서 장면은 문제영역의 내용 안에서 구조화되고, 미리 결정된다.

자발적인 역할놀이는 문제 해결에 있어 상호관계의 이해에 중점을 둔다. 여기서의 장면은 비구조적이고, 자발적이며, 지도자에 의해 미리 결정되지 않

는다. 또한 사람들의 태도변화 과정을 중요시하며, 자발성과 창조성을 중심으로 이루어진다.

현재 우리나라에서는 구조화된 역할놀이에 관한 연구가 교육분야의 학자들에 의해 매우 활발히 진행되고 있다(계향숙, 1985; 신현옥, 1993; 양창호, 1993; 김영중, 1995; 이순길, 1995; 김미한, 1996; 안윤숙, 1996; 이미숙, 1996). 그러나 이와 같은 역할놀이는 교사가 미리 교수할 문제영역 안에서 장면을 구조화하고 결정하기 때문에 아동들에게 사회적인 기술을 가르쳐 줄 수는 있지만, 상호관계의 역동성에 대한 보다 나은 이해를 계발시키고, 창조성과 자발성을 기르기에는 다소 미흡한 점이 있다. 때문에 인간감정과 요구, 동일화에 중점을 둔 피드백을 중심으로 한 자발적인 역할놀이가 아동의 친사회적 사고를 발전시키고, 나아가 친사회적인 행동에도 더 효과적인 영향을 미칠 수 있을 것이라 본다. 그러나 국내 연구에서 자발적인 역할놀이를 아동에게 적용한 연구는 거의 없는 실정이다.

따라서 본 연구에서는 아동을 대상으로 자발적인 역할놀이를 실시하고, 이 역할놀이가 친사회적 행동에 어떤 효과를 미치는지에 대해서 살펴봄으로써 교육현장 및 상담기관 등에서 활용할 수 있는 기초자료를 제공하고자 한다.

II. 이론적 배경

1. 역할놀이

1) 역할놀이의 기원

역할놀이(role-playing)는 모레노(Moreno)의 정신치료극(psychodrama)¹⁾에서 그 기원을 찾아볼 수 있다.

1) 일본 학계에서는 싸이코드라마(psychodrama)를 심리극으로 번역해 사용하고 있다. 우리 나라도 이를 받아들여 심리극이

1911년에 그는 비엔나 시에서 아이들에게 자발적으로 즉흥적인 연극을 시켜 보고, 그들의 행동을 분석하고 관찰하였는데, 이것이 정신치료극의 발아라 할 수 있다(유석진, 1986).

정신치료극은 1925년 모레노가 미국으로 이주하면서 본격적으로 발달하기 시작하였다. 1932년 그는 허드슨 소녀학교에 초청되어 비행 소녀들의 교정교육을 담당하게 되었는데, 소녀들의 행동과 태도를 변화시키기 위해 역할놀이와 정신치료극을 사용하였다. 이로부터 역할놀이가 처음 생겨났으며, 정신치료극과 역할놀이의 체계적인 이용이 시작되었다(김유광, 1997).

그 후 임상적인 실천연구를 통해 정신치료극은 꾸준히 발달하였으며, 새로운 기법이 다양하게 탄생됨에 따라 본래의 모레노적인 정신치료극에 정신분석학적 요소가 가미되었다. 아동을 상담하는 정신분석가들에게 자발적인 역할놀이가 아동의 심층세계를 파고 들 수 있는 새로운 방법으로 각광을 받게 되면서 아동교육에도 이용하게 되었다(김희경·이정숙, 1990).

이상을 정리해 보면, 역할놀이는 정신치료극의 창시자인 모레노가 비행 소녀들의 교정교육을 위해 허드슨 소녀학교에서 처음 역할놀이를 사용한 것이 그 시작이라 할 수 있으며, 그 후 정신분석학자들에 의해 아동들에게 적용되고 있음을 알 수 있다.

2) 역할놀이의 개념

Walsh(1980)는 역할놀이란 아동이 다른 사람의 입장에서 역할이나 행동을 대신해 봄으로써 타인에 대한 생각이나 느낌을 갖게 하는 투사적인 방법이라고 하였다(이경우·서영숙(역), 1991).

우리는 종종 아동들이 소꿉놀이, 전쟁놀이, 의사놀이 등을 하는 것을 볼 수 있는데, 이러한 행동들은 어떤 상황에 대해 그들이 겪었던 경험들을 재연하거나 창의적으로 재구성하여, 말이나 행동하는 것을 흉내내어 보는 것이다. Hohmann과 Weikart(1979)는 이

러한 하나의 가정된 역할을 수행해 보는 놀이를 역할놀이라 하였다(계항숙, 1985 재인용).

즉, 역할놀이는 하나의 가정된 역할을 수행해 보는 놀이로, 아동이 다른 사람의 역할을 통해 그 입장에서 생각이나 느낌을 경험하게 하는 방법이다.

그렇다면 이와같은 역할놀이는 정신치료극, 사회극과 어떻게 구분되는 것일까?

김유광(1986)은 정신치료극적 공연의 형태를 정신치료극(psychodrama), 사회극(socio-drama), 역할놀이(role-playing)로 구분하였다. 정신치료극은 한 인간의 정서적 문제 해결에 중심을 두는 반면, 사회극은 개인의 문제가 아닌 집단의 문제를 다루는 것이라 하였으며, 역할놀이는 정신치료극의 변형물로서, 정신치료극, 사회극과 함께 이 세 가지가 혼합되어 쓰이기도 하나 대부분의 전문가들은 역할놀이를 좀 더 피상적이고 문제지향적인 것으로 간주한다고 하였다. 즉, 깊은 감정의 표현이 역할놀이에서는 쓰이지 않으며, 이보다도 역할놀이는 일반적인 문제에 대한 해결과 문제에 대한 좀 더 유용한 접근방법으로 사용된다고 보았다. 즉, 정신치료극은 개인의 내부정서상황에 깊이 관여하나 사회극과 역할놀이는 집단의 일반적인 문제를 다룬다고 볼 수 있다.

상황에 알맞게 수정된 정신치료극적 방법은 인지적, 언어적 기술이 부족한 정신지체아나 청소년 전기의 문제아동들에게 매우 효과적이며, 실제로 역할놀이 기법은 이런 행동 중심적인 아동들에게 언어기술을 쌓아주는 효과적인 방법이다. 또한 정신치료극적 방법은 교육상황에 적용될 수 있는데, 정신치료극에 쓰이는 좀 더 개인적인 탐구는 주인공에게 동료들 앞에서의 너무 많은 자기개방을 요구하므로, 학교나 직장 같이 개인적 개방이 적당하지 못한 상황에서는 주로 역할놀이나 사회극을 이용하는 것이 효과적이다(김유광, 1986).

이와 같이 아동에게 적용할 수 있도록 수정된 정신치료극적 방법인 역할놀이를 Weiner(1974)는 구조화된 역할놀이(structured role-playing)와 자발적인 역

라는 용어를 주로 사용해 왔으나, 최근 들어 우리 나라의 임상분야 학자들은 싸이코드라마를 정신치료극이라는 용어로 통합해 사용하는 추세이다. 따라서 본문에서는 심리극 대신 정신치료극이라는 용어를 사용하고자 한다.

〈표 1〉 구조화된 역할놀이와 자발적인 역할놀이의 비교

	구조화된 역할놀이 (structured role-playing)	자발적인 역할놀이 (spontaneous role-playing)
목적	특별한 문제를 다루는데 있어 체계적인 접근과 기술을 가르치는 것	상호관계의 역동성에 대한 더 나은 이해를 계발시키는 것. 관점의 발전
지도방법	기술중심	감정중심
방법	· 이미 쓰여진 촌극 또는 사례 · 지도자의 적은 개입 · 간혹 역할바꾸기(role-reversal) 사용 · 기술과 기법에 중심을 둔 피드백	· 그룹이 자발적으로 만들어낸 사례 · 지도자의 빈번한 개입 · 자주 역할바꾸기 사용 · 인간감정, 요구, 동일화에 중점을 둔 피드백
내용	문제영역의 내용 안에서 장면을 구조화하고 미리 결정한다.	장면은 비구조적이고, 자발적이며, 지도자에 의해 미리 결정되지 않는다. 그룹의 현재의 요구에 의해 설계된다.

출처: Weiner, H.B. (1974). *Psychodrama; Theory and Therapy* p.352. New York: A Conder Book.

할놀이(spontaneous role-playing)로 구분하였다(표 1 참조).

구조화된 역할놀이는 문제를 해결하는 기술을 가르치는 것을 목적으로 한다. 이 역할놀이는 문제영역의 내용 안에서 장면을 구조화하고 미리 결정한다. Shafitel과 Shafitel(1982)에 의해 개발되어 교육현장에 적용하고 있는 역할놀이 수업모형은 구조화된 역할놀이의 대표적인 예이다. Shafitel부부의 역할놀이 수업모형은 교실에서 좀 더 조직적인 학습상황을 유도하는 방법으로, 아동에게 사건을 진행시키는데 필요한 미완성된 이야기나 문제상황을 제시해주고, 이야기나 상황에 나오는 역할자가 되어 그것을 해봄으로써 미완성된 이야기의 결론이나 문제상황을 해결해 보는 과정이다(계향숙, 1985). 이것은 학습을 목적으로 이미 정해진 문제영역의 내용 안에서 이루어 지므로 구조화된 역할놀이라 할 수 있다.

자발적인 역할놀이는 문제에 있어 상호관계의 이해를 계발시키고, 관점을 발전시키는 것을 목적으로 한다. 여기서의 장면은 비구조적이고, 자발적이며, 지도자에 의해 미리 결정되지 않는다. 즉, 사회의 현실과 상징화를 통한 지금-여기서(here-now)의 상황을 다룬다. 이 자발적인 역할놀이는 사람들의 태도변화 과정을 중요시하며, 자발성과 창조성을 중심으로 이루어

어진다.

이상을 정리해 보면, 역할놀이는 정신치료극의 한 변형물로서 가상상황에서 가정된 역할을 수행해 보는 놀이라고 정의할 수 있다. 역할놀이에는 자발적인 역할놀이와 구조화된 역할놀이가 있는데, 자발적인 역할놀이는 문제상황에 있어 인간 상호관계의 이해를 통한 감정중심의 해결을 중요시하며, 구조화된 역할놀이는 기술중심의 해결을 위주로 한다.

2. 친사회적 행동

1) 친사회적 행동의 개념

사회화에 있어 중요한 것은 그 사회가 기대하는 사고와 행동양식을 생각하고 인지하는 일이다. 작게는 부모, 친구와의 관계에서부터 크게는 집단구성체계에 이르기까지, 사회구성원들이 바람직하다고 판단하는 행동을 함으로써 아동은 사회집단의 일원이 될 수 있다(김영중, 1995). Maccoby(1980)는 아동기의 사회성 발달에 있어 친사회적 행동은 가장 중요한 측면이며, 이는 사회성 발달의 긍정적 측면인 개인정서 조절능력, 대인관계형성능력, 학교적응능력 등의 결과에서 나타난다고 하였다.

그동안 친사회적 행동에 대한 개념은 명확한 구분

없이 사회적 기술(social skill), 대인관계기술(interpersonal skill), 사회적 유능성(social competence), 사교성(sociability), 또래상호작용기술(peer interaction skill) 등의 용어들과 모호하게 혼용하여 사용해 왔으나, 최근에는 사회학이론 분야에서 친사회적 행동에 대한 연구가 활발히 진행됨에 따라 점차 이 용어들을 친사회적 행동으로 통합해 사용하는 경향이 있다(이원영, 박찬옥, 노영희, 1993).

이원영 등(1993)은 친사회적 행동을 사회구성원들이 옳다고 여기는 행동을 수행함으로써 사회집단의 일원이 될 수 있는 행동이라고 정의하였다. 또한 김영중(1995)도 사회적 관계에서 사회가 기대하는 긍정적인 방향으로 표출하는 행동양식을 친사회적 행동이라고 하였다.

계향숙(1985)은 타인을 도와주거나, 이익을 주는 것, 다른 사람에게 지지를 제공하는 행동 등 조력자가 보상을 기대하든 하지 않든 동기가 무엇이든지간에 결과적으로 타인을 이롭게 하는 행동을 친사회적 행동이라고 보고 있다. Cole과 Cole(1989)은 친사회적 행동이란 보상을 기대하지 않고 집단에 이익을 주는 행동이라고 하였다. 그 밖에도 많은 학자들이 타인에게 이익을 주는 긍정적인 행동이 친사회적 행동이리는데 의견을 모으고 있다(도혜숙, 1997; Steinberg, Belsky & Meyer, 1991; Bukatko & Deahler, 1992)

이러한 친사회적 행동의 유형에 대한 견해는 학자마다 차이가 있다.

박용현(1997)은 다른 사람과의 관계를 성공적으로 유지하려는 적극적인 사회적 행동으로 협력적, 관용적, 우호적, 동정적 행동 등을 들고 있으며, 양성은(1995)은 어려움에 처한 타인에게 도움을 주는 다양한 형태의 행동이 친사회적 행동이며, 도와주기, 나눠주기, 기부, 위안, 협동 등이 있다고 하였다.

Walsh(1980)는 친사회적 행동이란 반사회적 행동에 반대되는 개념으로, 타인에 대한 배려에서 오는 건설적인 행동인 나누기, 돕기, 감정이입, 우정, 도덕적으로 바르게 행동하기 등과 같은 행동이라고 하였으며(이경우·서영숙(역), 1991), Cole과 Cole(1989)도 감정이입, 나누기, 돕기, 그리고 협동이 친사회적

행동에 포함된다고 하였다.

친사회적 행동에 해당하는 행동유형에 관해서는 학자들의 견해에 따라 약간의 차이가 있으나 내포하는 의미를 살펴보면, 결과적으로 대인관계에서 타인에게 긍정적인 영향을 주는 요소들임을 알 수 있다.

따라서 이상을 종합해 볼 때, 친사회적 행동은 사회가 기대하는 올바른 방향으로 인지하고 판단하여, 사회적 관계에서 긍정적인 대인관계를 유지하려는 행동이라고 정의할 수 있다. 이와 같은 친사회적 행동은 사회성 발달의 긍정적인 측면인 개인정서 조절 능력, 대인관계형성능력, 학교적응능력 등의 결과에서 나타나며, 협동, 관용, 동정, 우정, 이타심 나누기, 돕기, 감정이입 등의 행동범주가 포함된다고 볼 수 있다.

2) 친사회적 행동에 영향을 미치는 변인

① 가족의 사회심리적 환경

가족환경의 정서적 분위기는 아동의 행동과 관련된 중요한 변인이다. 아동은 가족구성원간의 많은 상호작용을 통해서 자신이 자라고 있는 가족환경에 부분적으로 영향을 미치는 긍정적이고 부정적인 행동 모두를 습득하게 된다. 비지지적인 가족환경은 아동의 파괴적인 행동에 기여한다. 반대로 지지적인 환경은 아동의 친사회적 행동에 기여한다(정영숙, 1995).

김지신·박성연(1997)은 어머니의 전통-근대 가치관과 양육행동 및 아동의 사회적 행동을 연구하였는데, 그 결과 어머니의 애정, 합리적 지지를 높게 지각한 아동일수록 친사회적 행동, 통솔력 및 도덕적 행동의 점수가 높은 반면 공격, 방해 행동과 수줍음의 점수는 낮았다. 아동의 사회적 능력과 어머니의 권위, 통제와의 관계를 연구한 김경희(1996)도 어머니가 명령적 통제보다 인성적 통제와 지위적 통제를 사용할수록 아동의 사회적 능력은 발전된다고 하였다.

한편, 민하영·유안진(1996)의 연구에서는 조부모의 사회적 지지와 아동의 사회적 능력과의 관계를 연구하였는데, 그 결과 조부모의 사회적 지지를 높게 지각한 아동일수록 아동의 사회적 능력이 높은

것으로 나타났다.

이상의 연구를 통해 볼 때, 어머니나 조부모 등 가족의 지지적이고 수용적인 환경 조성은 아동의 친사회적 행동을 증가시킨다는 것을 알 수 있다.

② 친구와의 관계

나이가 들어감에 따라 또래와의 교류는 아동의 사회화에 중요한 영향을 끼친다. 사회적으로 인정되는 행동, 즉 친절, 협동, 친구애 등의 친사회적 행동뿐 아니라 공격성과 같은 부정적인 측면도 친구와의 접촉으로 배운다. 그들은 서로가 서로에게 모델링의 표본이 되며 가르쳐 주는 교사가 되고 강화해 주는 주체가 된다(조복희, 정옥분, 유가효, 1997).

권영심(1982)은 국민학교 아동의 사회성 측정적 지위와 관련 변인에 관한 그의 연구에서, 또래집단에서의 생활은 아동 각자에게 적합한 사회적 행동에 대한 피드백을 제공하여 준다고 밝히고 있어 아동의 사회적 행동에 영향을 주는 한 변인으로 친구와의 관계를 들고 있다.

③ 놀이

놀이는 아동의 신체적, 지적, 정서적, 사회적 발달과 깊은 관련이 있다. 놀이를 통해 개인의 사회성은 발달될 수 있는데, 다양한 역할을 실제로 연출해 봄으로써 역할을 했던 사람의 감정을 이해하고 개인을 독립된 개인으로 인식할 수 있는 것이다. 놀이를 통한 또래집단과의 교류는 우정을 얻고, 좋아하는 친구들과의 동일시를 통해 자신의 행동에 긍정적인 변화를 가져다 준다(조복희 등, 1997).

아동의 사회형 놀이가 사회성에 미치는 영향을 연구한 윤영중(1993)은 초등학교를 대상으로 사회형놀이를 실시하고 집단확장성 지수를 측정한 결과, 놀이참가 경험이 아동의 사회적 행동 증대에 큰 영향을 미치는 것으로 나타났다. 김희숙(1989)은 초등학교를 대상으로 역할놀이를 실시하고 사회성을 측정 한 결과, 역할놀이를 실시한 실험집단이 높은 사회성 점수를 보였다는 연구결과를 얻었다.

이처럼 놀이는 아동에게 협동, 경쟁, 문제해결 등의 사회적 행동을 경험하게 하는 매개물이라 할 수 있다.

④ 교사

아동의 사회적 행동에 영향을 주는 또다른 변인으로 교사의 아동에 대한 기대와 태도를 들 수 있다. 교사가 따뜻하고 격려적인 태도로 아동을 대할 경우 아동은 자신의 감정을 자유롭게 표현하고 보다 적극적으로 활동에 참여하게 된다. 일반적으로 이러한 태도는 아동의 학업 성적 뿐 아니라 그들의 친사회적 행동의 증진에도 도움을 주게 된다(유효순, 1992). 최순영과 김수정(1997)은 교실에서의 교사의 기대효과는 아동의 자아개념과 사회적 행동에 긍정적이거나 부정적인 영향을 미칠 수 있다고 하였다.

따라서 교사의 융통성 있고 격려적인 태도와, 아동에 대한 기대 및 칭찬은 아동의 친사회적 행동에 긍정적인 영향을 준다는 것을 알 수 있다.

⑤ 매스미디어

미국에서는 몇몇 프로그램이 아동의 친사회적 행동을 증진시킨다는 연구보고가 있다. "Sesame Street"와 "Mister Roger's Neighbor"와 같이 친사회적 프로그램을 정기적으로 본 아동은 협동, 타인감정의 이해, 나누어 갖기 등의 행동이 증가하였고 공격성이 감소되었다고 한다(Fredrich, Stein, Kipnis, Susman, & Clewett, 1975, 최영순과 김수정(편), 1997 재인용).

박혜원(1995)은 이러한 교육적인 프로그램을 통해서 뿐만 아니라 오락물이나 드라마 속에 등장하는 친사회적 묘사에 의해서도 긍정적인 효과를 낳을 수 있다고 하였다.

지금까지 친사회적 행동에 영향을 주는 변인을 살펴보았다. 친사회적 행동에 영향을 주는 변인에는 가족의 지원, 또래와의 관계, 놀이, 교사, 매스미디어 등을 들 수 있는데, 본 연구에서는 이들 변인 중 놀이의 한 영역인 역할놀이가 아동의 친사회적 행동에 미치는 영향에 대해서 연구해 보고자 한다.

3. 역할놀이와 친사회적 행동에 관한 선행연구

구조화된 역할놀이가 아동의 사회적 행동에 미치는 효과에 대해 연구한 논문들을 살펴보면 다음과 같다.

국외연구를 살펴보면, Staub(1971)은 75명의 아동

을 대상으로 도움을 주는 사람과 받는 사람의 역할을 번갈아 해볼 수 있는 역할놀이 상황을 실시하여 역할놀이를 한 아동이 옆방에서 들려오는 곤경에 처한 사람의 소리에 돕기반응을 더 많이 나타내는 연구결과를 얻었다. Chandler(1973)의 연구에서도 역할놀이가 타인의 관점에서 그들의 요구를 고려하는 역할수용을 해볼 수 있는 기회를 제공하고 아동들의 친사회적 행동에 실제로 참여하는 기회를 준다고 했다.

최근 국내연구들을 살펴보면, 김희숙(1989)의 연구에서는 서울 시내 K초등학교 4학년 아동 102명을 실험집단과 통제집단으로 나누어 역할놀이를 실시한 결과, 역할놀이를 실시했던 실험집단이 통제집단보다 높은 사회성 점수를 보였다. 또한 역할놀이를 실시했던 실험집단과 통제집단의 학급내 교우관계를 비교한 결과, 실험집단이 학급내 아동의 교우관계에 있어서 긍정적 변화가 나타났다. 즉 특정아의 선택과 고립아의 수가 줄어들었으며, 특히 이성간의 선택이 활발하게 나타나 교우관계의 범위가 확대되었다.

신현옥(1993)은 인천시 소재의 유치원 2학급을 대상으로 인형극 활동 및 역할놀이를 통하여 유아의 친사회적 행동발달에 도움을 줄 수 있는지를 연구하였는데, 유아의 친사회적 행동 중 돕기행동의 증진뿐 아니라 그 효과도 계속 유지시킨다는 결론을 도출하였다.

양창호(1993)의 연구에서는 부산시에 소재한 D초등학교 6학년 4개 학급 중 2개학급을 임의선정하여 1개 학급 44명을 실험집단으로 다른 1개 학급 43명을 통제집단으로 하여 역할놀이를 실시하였는데, 실험집단 아동들의 사회성과 학습태도가 긍정적으로 변화한 것으로 나타났다.

이 밖에도 많은 연구들이 역할놀이가 친사회적 행동 증진에 효과적인 교수방법이라고 밝히고 있다(계향숙, 1985; 김영중, 1995; 이순길, 1995; 김미한, 1996; 안윤숙, 1996; 이미숙, 1996).

지금까지 살펴본듯이 현재 우리나라에서 구조화된 역할놀이에 관한 연구는 교육분야의 학자들에 의해 매우 활발히 진행되고 있음을 알 수 있다. 그러나 이 연구들에서 사용한 역할놀이 수업모형을 통한 지도방법은 사회적 관계에서 나타나는 갈등에 대한

근본적인 이해와 공감을 통해 친사회적 행동을 발전시키기에는 미흡한 점이 있다. 따라서 감정중심의 지도방법을 사용하는 비구조화된 역할놀이가 아동의 친사회적 행동을 발달시키기에는 더 적합하다고 본다. 그러나 이러한 자발적인 역할놀이를 아동에게 적합한 국내연구는 거의 없는 실정이다.

따라서 임상분야에서 정신치료극이나 사회극, 역할놀이를 환자나 청소년에게 적용하여 대인관계를 연구한 논문들을 중심으로 정리해보면 다음과 같다.

이희경(1989)은 역할놀이를 대학생 집단상담에 이용하여 대인간 갈등해결방식의 변화에 관해서 연구하였는데, 역할놀이를 이용한 집단상담을 받은 실험집단은 대인간 갈등을 능동적으로 해결하는 방식을 획득하는데 효과적이었다고 밝히고 있다.

정신치료극을 집단상담에 이용한 김민정(1996)은 사회성과 대인간 갈등해결방식의 변화에 관해, 고등학생을 대상으로 연구하였는데, 그 결과 정신치료극은 사회성에는 영향을 미치지 않았으나 능동적 갈등해결에는 영향을 미치는 것으로 나타났다.

환자를 대상으로 정신치료극의 효과를 연구한 임계원과 이근후(1981)는 정신치료극이 환자의 정서표현, 대인관계를 포함한 사회성, 자발성, 자기수용성에 도움이 되었다고 평가하였다.

비행청소년을 대상으로 정신치료극을 한 이미정, 이경숙, 김래옥, 성금영(1986)은 정신치료극 시행이 자아발달에 미치는 영향을 알아보기 위해 문장완성검사를 통해 평가한 결과, 매우 의미 있는 변화수준을 보여주었다고 하였다.

대학생 집단을 대상으로 사회극을 이용해 대인관계의 변화를 연구한 이은하(1996)는 사회극이 대인관계에 긍정적인 효과를 주는 것으로 밝히고 있으며, 사회극이 유아의 대인관계 사고에 미치는 영향을 연구한 정진희(1997)도 사회극이 유아의 친사회적 사고와 대인관계해결에 긍정적인 효과를 가져온다고 보고하였다.

이상의 연구들을 살펴볼 때, 정신치료극과 사회극, 역할놀이는 환자나 청소년들의 대인관계에 긍정적인 영향을 미친다는 것을 알 수 있다. 이와 같은 선행 연구들의 결과를 토대로 하여, 정신치료극의 변형물

인 자발적인 역할놀이가 아동의 친사회적 행동에 어떤 효과가 있는지를 연구해 보고자 한다.

Ⅲ. 연구문제 및 연구방법

1. 연구문제

본 연구는 역할놀이가 아동의 친사회적 행동에 미치는 영향을 살펴보고자 다음과 같은 연구문제를 설정하였다.

- 1) 역할놀이가 아동의 친사회적 행동을 증진시키는가?
- 2) 역할놀이를 통해 아동의 친사회적 행동이 증진된다면 그 효과는 계속 유지되는가?

2. 용어의 조작적 정의

- 1) 역할놀이: 정신치료극의 변형물로서 가상상황에서 가정된 역할을 각본없이 자유롭게 수행해 보는 놀이로 정의하였다.
- 2) 친사회적 행동: 사회가 기대하는 올바른 방향으로 인지하고 판단하여 긍정적인 대인관계를 유지하려는 행동양식으로 정의하였고, 친사회적 행동의 하위요인을 개인정서 조절능력, 대인관계 형성능력, 학교 적응능력으로 구성하였다.

3. 연구의 설계

역할놀이가 아동의 친사회적 행동에 미치는 영향을 파악하기 위해 다음과 같은 실험설계를 하였다.

	사전검사	역할놀이	1차사후	2차사후
실험집단(EG) :	O ₀	X	O ₁	O ₂
통제집단(CG) :	O ₃		O ₄	O ₅
실험효과(E ₁) =	(O ₁ -O ₀) - (O ₄ -O ₃)			
지속효과(E ₂) =	(O ₂ -O ₀) - (O ₅ -O ₃)			

4. 연구대상

서울시 성북구에 소재한 J사회복지관을 이용하는 초등학교 저학년 아동 14명을 대상으로 하였다.

1) 실험집단: 방과후교실에 다니는 아동 8명을 대상으로 역할놀이를 실시하였으며, 이들 중 마지막까지 참여한 아동 7명을 대상으로 결과분석을 하였다. 실험집단의 남녀성비는 4:3으로 구성되어 있으며, 이 집단의 평균연령은 만 7.71세이다.

2) 통제집단: 글세교실에 다니는 아동 7명을 대상으로 하였는데, 이들은 실험기간 중 어떠한 처치도 받지 않았으며 사전검사, 사후검사에만 참여하였다. 통제집단의 남녀성비는 4:3이며, 평균연령은 만 7.85세이다.

실험집단과 통제집단 아동들의 일반적 특성은 <표 2>와 같다.

5. 측정도구

본 연구에서는 아동의 친사회적 행동을 측정하기 위해 사용한 도구는 McGinnis와 Goldstein(1990)이 아동의 친사회적 기술을 측정하기 위해 제작한 [Skill Situations Measure]를 이원영 등(1993)이 예비검사를 거쳐 수정, 변안한 것을 사용하였다. 이 도구는 본래의 40개의 문항을 개인정서 조절능력, 대인관계 형성능력, 학교 적응능력으로 범주화하여 아동이 쉽게 이해하고 반응하는 것이 가능한 5개 문항씩을 선정하여 총 15개의 문항으로 구성하고, 아동의 이해를 돕기 위해 각 문항을 그림자료로 제작한 것이다. 이 검사는 시간제한이 없는 개인면접 방법이며, 아동의 반응을 녹음테이프에 녹음한 뒤 검사가 종료된 후 내용을 분석하여 채점하였다. 채점방법은 친사회적 반응, 공격적 반응, 무관련 반응, 무반응 중 친사회적 반응에만 1점을 주고 나머지 세 가지 반응에는 0점을 주었으며, 채점한 점수의 합이 친사회적 행동 점수이다. [아동의 친사회적 행동 검사]도구의 구체적인 내용은 <표 3>과 같다.

〈표 2〉 실험집단과 통제집단 아동의 일반적 특성 비교

(단위 : 명)

구 분		실험집단	통제집단	구 분		실험집단	통제집단		
성 별	남	4	4	연령(만)	7세	4	3		
	여	3	3		8세	1	2		
					9세	2	2		
소득수준	100만원미만	1	-	주거환경	전 세	1	3		
	100-199만원	2	3		자기집	3	4		
	200-299만원	2	3		친척집	1	-		
	300만원이상	1	1		기 타	2	-		
	무응답	1	-						
부	연령	30대	4	모	연령	30대	6		
		40대	2			40대	1	6	
		사망	1			-			
	교육정도	중 졸	-		1	교육정도	국 졸	1	-
		고 졸	2		3		중 졸	1	1
		대 졸	4		3		고 졸	4	4
		사 망	1		-		대 졸	1	2
	직업	사무직	5		4	직업	사무직	1	2
		상공자영업	1		2		상공자영업	2	1
		노무직	-		1		노무직	1	-
		사 망	1		-		가정주부	3	4
	계		7		7	계		7	7

〈표 3〉 친사회적 행동 검사내용 및 반응범주의 예

요 인	요 인 내 용	친사회적 반응의 예	공격적/무관련 반응의 예
개인정서 조절능력	친구로부터 소외당할 때 화가 무조건 날 때 친구가 놀릴 때 친구가 공평하지 못할 때 잘못한 행동 후 벌받을 때	나랑 같이 놀자 친구랑 놀면서 화를 푼다 기분나빠, 그러지마 나랑 같이 쓰자 잘못했어요. 친구야 미안해	정말 이러기야, 너하고 끝이야 친구들을 막 때린다 잡아가지고 꽤 버려요 사서 쓴다 부딪치지 말아라
대인관계 형성능력	놀이에 새로 참여하기 자기차례 기다리기 친구의 슬픈 마음 위로하기 장난감 함께 갖고 놀기 친구 도와주기	나도 끼워줘/ 같이 놀자 차례 지키면서 연습한다 슬퍼하지말라고 위로한다 같이 놀자 내가 문 열어줄게	친구를 때리고 혼자 논다 내가 먼저 한다고 얘기한다 못본체 하고 달려간다 뺏어서 갖고 논다 열쇠로 열면 돼요
학 교 적응능력	생각을 용기있게 말하기 양해를 구하기 지시에 따르기 힘들어도 열심히 하기 상황에 알맞게 부탁하기	내꺼야, 돌려줘 조금 비켜달라고 한다. 장난감 치우고 앉는다 어려워도 한번 해본다 책 다 읽고나면 물어본다	너랑 안놀아, 이제. 일어서서 본다 정리하고 집에 가요 엄마한테 물어봐요 소리를 크게 질러 물어본다

6. 연구절차

역할놀이는 1997년 1월 27일부터 4월 14일까지 서울 마포구에 소재한 Y소극장 및 J복지관에서 총 23회 실시하였다. 매회 120분의 시간이 소요되었다. 신경정신의학 전문의 1명과 아동학전공 교수 1명이 감독으로 극을 연출하였고, 7명의 실험집단 아동이 주인공을 하였으며, 연구자를 포함한 대학원생 5명과 J복지관 교사 1명이 보조자아로 참여하였다. 역할놀

이의 진행일정 및 내용은 <표 4>와 같다.

역할놀이를 실시하기 전에, 친사회적 행동 검사도구를 사용하여 통제집단과 실험집단을 대상으로 사전검사를 하였다. 실험집단의 역할놀이 실시 후, 그 효과를 측정하기 위해 실험집단과 통제집단을 대상으로 1차 사후검사를 하였고, 그 지속성을 살펴보기 위해 2개월 후에 2차 사후검사를 하였다. 측정된 검사도구의 분석을 위해 SPSS 통계프로그램을 이용하여, 빈도분석, t-test, paired t-test를 하였다.

<표 4> 역할놀이 일정 및 내용

회수	일시	제목	내용
1	1. 20 (월) (15:00-17:00)	준비작업1	준비단계: 노래부르기 · 그룹게임 · 공상놀이 종 결: 노래부르기
2	1. 27 (월) (15:00-17:00)	준비작업2	준비단계: 자기소개하기 · 얼굴표정만들기 종 결: 소감발표 · 노래부르기
3	2. 3 (월) (15:00-17:00)	준비작업3	준비단계: 노래부르기 · 공상놀이 · 그림이야기 종 결: 느낌공유
4	2. 6 (목) (15:00-17:00)	신데렐라1	준비단계: 노래부르기 · 그룹게임 · 그림이야기 공 연: 신데렐라 · 재판극 종 결: 느낌공유 · 노래부르기
5	2. 10 (월) (15:00-17:00)	신데렐라2	준비단계: 노래부르기 · 악기연주하기 공 연: 신데렐라 · 재판극 종 결: 느낌공유 · 노래부르기
6	2. 14 (금) (15:00-17:00)	신데렐라3	준비단계: 노래부르기 · 악기연주 공 연: 신데렐라 · 재판극 종 결: 느낌공유 · 노래부르기
7	2. 17 (월) (15:00-17:00)	신데렐라4	준비단계: 노래부르기 · 악기연주 공 연: 신데렐라 · 재판극 종 결: 느낌공유
8	2. 20 (목) (15:00-17:00)	병원놀이	준비단계: 그림그리기 · 노래부르기 공 연: 마귀놀이 · 병원놀이 · 가족놀이 종 결: 느낌공유
9	2. 24 (월) (15:00-17:00)	헨젤과 그레텔1	준비단계: 노래부르면서 율동하기 공 연: 헨젤과 그레텔 종 결: 느낌공유
10	2. 27 (목) (15:00-17:00)	헨젤과 그레텔2	준비단계: 노래부르기 · 악기연주 · 그림이야기 공 연: 헨젤과 그레텔 종 결: 느낌공유

회수	일시	제목	내용
11	3. 3 (월) (15:00-17:00)	헨젤과 그레텔3	준비단계: 줄넘기 공 연: 헨젤과 그레텔 종 결: 느낌공유
12	3. 7 (금) (15:00-17:00)	미운오리새끼1	준비단계: 노래부르기 · 그룹게임 공 연: 미운오리새끼 종 결: 느낌공유
13	3. 10 (월) (15:00-17:00)	미운오리새끼2	준비단계: 그룹게임 · 조각상만들기 공 연: 미운오리새끼 종 결: 느낌공유
14	3. 14 (금) (15:00-17:00)	미운오리새끼3	준비단계: 그룹게임 공 연: 미운오리새끼 종 결: 느낌공유
15	3. 17 (월) (15:00-17:00)	미운오리새끼4	준비단계: 그룹게임 공 연: 미운오리새끼 종 결: 느낌공유
16	3. 21 (금) (15:00-17:00)	가족놀이1	준비단계: 그룹게임 공 연: 가족놀이 종 결: 느낌공유
17	3. 24 (월) (15:00-17:00)	가족놀이2	준비단계: 풍선놀이 공 연: 가족놀이 종 결: 느낌공유
18	3. 28 (금) (15:00-17:00)	가족놀이3	준비단계: 그룹게임 · 동배운동 공 연: 가족놀이 종 결: 느낌공유
19	3. 31 (월) (15:00-17:00)	비둘기와 개미	준비단계: 공상놀이 · 그룹게임 공 연: 비둘기와 개미 · 시골쥐와 서울쥐 종 결: 느낌공유
20	4. 4 (금) (15:00-17:00)	장화홍련전1	준비단계: 그룹게임 공 연: 장화홍련전 종 결: 느낌공유
21	4. 7 (월) (15:00-17:00)	장화홍련전2	준비단계: 공상놀이 · 그룹게임 공 연: 장화홍련전 종 결: 느낌공유
22	4. 11 (금) (15:00-17:00)	장화홍련전3	준비단계: 그룹게임 · 울동따라하기 공 연: 장화홍련전 종 결: 느낌공유
23	4. 14 (월) (15:00-17:00)	장화홍련전4	준비단계: 그룹게임 · 공상놀이 공 연: 장화홍련전 종 결: 느낌공유

IV. 연구결과 및 해석

1. 역할놀이가 친사회적 행동에 미치는 효과

[연구문제 1] 역할놀이가 아동의 친사회적 행동을 증진시키는가?

역할놀이가 아동의 친사회적 행동을 향상시키는데 효과가 있는지를 알아보기 위해 실험집단과 통제집단의 사전검사와 1차 사후검사를 각각 비교해 보았다.

<표 5>에 의하면 친사회적 행동에 대한 사전검사에서 실험집단은 평균값이 9.14(최대값 15), 통제집단은 10.42였으며, t검증 결과 유의하지 않은 것으로 나타났다. 따라서 사전검사에서 실험집단과 통제집단의 친사회적 행동은 동질적이라고 할 수 있다.

역할놀이를 실시한 후 친사회적 행동에 어떠한 변화가 일어났는지 알아보기 위해 1차 사후검증결과를 비교해 보았다. 집단간 1차 사후검사의 평균값 차이는 2.28로 t검증 결과 유의미한 차이가 있었다($p < .05$). 이 두 집단의 차이가 완전한 역할놀이 실험효과에 의한 것인지 확인하기 위하여 실험집단내 역할놀이 실시 전과 실시 후를 비교해 보았다.

<표 6>을 보면, 실험집단의 친사회적 행동에 대한 사전검사 평균값은 9.14이고, 1차 사후검사의 평균값은 12.85로, 역할놀이 실시 후 평균값이 3.71 향상되었고, 통계적으로도 매우 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났다($p < .001$). 따라서 실험집단의 친사회적 행동은 역할놀이 실시 후 증가하였다고 볼 수 있다.

다음으로는 실험집단의 친사회적 행동 중 특히 어떤 부분들이 향상되었는지 알아보기 위하여 하위요인별로 나누어 사전검사와 1차 사후검사를 비교해 보았다. <표 7>에서와 같이 개인정서 조절능력은 평균 2.71에서 4.00으로 향상되었으며 통계적으로도 유의미한 차이가 있었다($p < .05$). 학교적응능력도 평균 2.28에서 4.42로 향상되었고, 통계적으로도 유의미한 차이가 있었다($p < .01$). 대인관계 형성능력은 4.14에서 4.42로 평균점수가 향상되었으나 통계적으로는 유의하지 않은 것으로 나타났다.

사전검사에서 대인관계형성능력의 평균점수는 4.14로, 다른 하위요인에 비해 상대적으로 평균점수가 높다. 이는 대인관계형성능력의 요인내용이 '차례 기다리기, 놀이에 참여하기, 친구 도와주기' 등 학교교육에서 학습을 통해 다루고 있는 내용들로 구성되어 있기 때문인 것으로 해석된다. 따라서 1차 사후검사

<표 5> 친사회적 행동에 대한 실험집단과 통제집단의 비교

구 분	비교집단	표본크기	평 균	표준편차	t
사전검사	실험집단	7	9.14	2.26	-1.34
	통제집단	7	10.42	1.13	
1차사후검사	실험집단	7	12.85	1.57	2.33*
	통제집단	7	10.57	2.07	

* $p < .05$

<표 6> 친사회적 행동에 대한 실험집단내 사전·1차 사후검사의 비교

변 인	구 분	표본크기	평 균	표준편차	t
친사회적 행동	사 전	7	9.14	2.26	-6.13***
	1차사후	7	12.85	1.57	

*** $p < .001$

〈표 7〉 친사회적 행동의 하위 요인별 사전·1차 사후검사의 비교(실험집단)

변 인	구 분	표본크기	평 균	표준편차	t
개인정서 조절능력	사 전	7	2.71	.95	-3.06*
	1차사후	7	4.00	.57	
대인관계 형성능력	사 전	7	4.14	1.06	-1.00
	1차사후	7	4.42	.78	
학 교 적응능력	사 전	7	2.28	1.25	-4.67**
	1차사후	7	4.42	.53	

*p< .05 **p< .01

에서 평균점수가 향상되기는 했으나 그 변화가 미비하여 통계적으로 유의한 차이가 없는 것으로 보인다.

이상을 정리해 보면, 사전검사에서는 실험집단과 통제집단 아동의 친사회적 행동정도가 같았으나, 1차 사후검사에서는 역할놀이를 실시한 실험집단 아동의 친사회적 행동이 향상되었으며, 친사회적 행동의 하위변인 중 특히 개인정서조절능력과 학교적응능력이 향상되었다. 즉, 역할놀이를 통해 아동의 친사회적 행동은 증진되었다. 이와 같은 연구결과는 유아를 대상으로 사회극을 실시한 정진희(1997)와 대학생을 대상으로 사회극을 실시한 이은하(1996)의 연구결과와 일치한다. 따라서, 사회극과 마찬가지로 정신치료극의 변형된 형태인 자발적인 역할놀이도 친사회적 행동을 증진시키는데 효과적임을 알 수 있다.

2. 역할놀이가 친사회적 행동에 미치는 효과의 지속성

[연구문제 2] 역할놀이를 통해 아동의 친사회적 행동이 증진된다면 그 효과는 계속 유지되는가?

역할놀이의 지속적인 효과를 알아보기 위해 실험집단과 통제집단의 사전검사, 1차 사후검사, 2차 사후검사를 각각 비교해 보았다.

〈표 8〉을 보면 2차 사후검사에서 실험집단의 평균값은 13.00이고, 통제집단의 평균값은 10.85로, 1차 사후검사에서의와 마찬가지로 두 집단이 통계적으로 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났다(p<.05).

실험집단은 사전검사의 평균값이 9.14였는데, 역할놀이 실시 직후 1차 사후검사에서는 12.85로 향상되었고, 2개월 후에 측정된 2차 사후검사에서도 평균값이 13.00으로, 1차사후검사에서 향상된 점수가 그

〈표 8〉 친사회적 행동에 대한 실험집단과 통제집단의 비교

구 분	비교집단	표본크기	평 균	표준편차	t
사전검사	실험집단	7	9.14	2.26	-1.34
	통제집단	7	10.42	1.13	
1차사후검사	실험집단	7	12.85	1.57	2.33*
	통제집단	7	10.57	2.07	
2차사후검사	실험집단	7	13.00	1.15	2.50*
	통제집단	7	10.85	1.95	

*p< .05

대로 유지되고 있었다. 이에 비해 통제집단은 사전 검사의 평균값 10.42와 1차 사후, 2차 사후의 평균 값이 별 차이가 없었다. 두 집단간의 차이를 그림으로 나타낸 것이 <그림 1>이다.

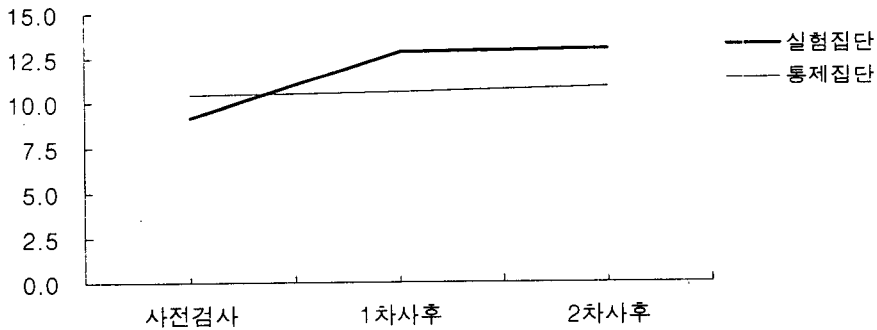
실험집단내 지속적인 효과를 알아보기 위해 사전 검사와 2차 사후검사의 차이를 비교하고, 1차 사후 검사와 2차 사후검사의 차이를 비교해 보았다. 그 결과, 사전·2차사후검사는 유의미한 차이가 있었으나, 1차사후·2차사후검사 사이에는 유의미한 차이가 없었다(표 9 참조). 이는 1차 사후검사에서 향상된 평균값이 2차 사후검사에서도 유지되었기 때문이다. 따라서 역할놀이의 효과는 지속된다고 할 수 있다.

다음은 이러한 역할놀이의 효과가 친사회적 행동의 하위요인에도 지속적인 영향을 미치는지 살펴본 결과, 1차 사후검사에서의 마찬가지로 2차 사후검사에서도 개인정서 조절능력과 학교적응능력에서 유의

미한 차이를 보였고, 1차 사후검사·2차 사후검사의 비교에서는 어떤 하위요인도 유의미한 차이가 없었다(표 10). 따라서 역할놀이의 효과가 친사회적 행동 중 특히 개인정서조절능력과 학교적응능력에 지속적인 효과를 미친다고 볼 수 있다.

이를 그림으로 나타내 보면 <그림 2>와 같다.

이상을 정리해보면, [연구문제1]의 결과에서 살펴본 친사회적 행동은 2차 사후검사에서도 1차 사후검사의 향상된 점수를 계속 유지하는 것으로 나타났으며, 친사회적 행동 중 특히 개인정서 조절능력과 학교 적응능력에서 1차 사후검사에서의 점수를 유지하는 것으로 나타났다. 이상과 같은 연구결과는 사회적 극의 지속성을 연구한 정진희(1997)와 이은하(1996)의 연구결과와 일치한다. 따라서 역할놀이가 아동의 친사회적 행동에 미치는 효과는 지속된다고 할 수 있다.



<그림1> 실험집단과 통제집단의 비교

<표 9> 친사회적 행동에 대한 실험집단내 사전·2차 사후검사의 비교

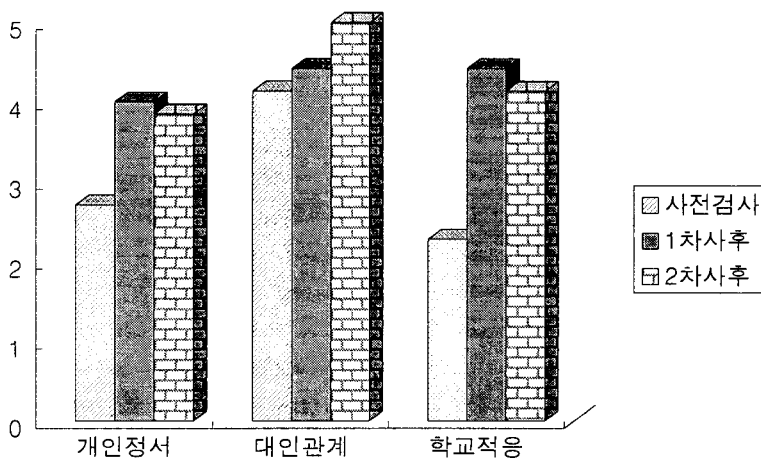
변 인	구 분	표본크기	평 균	표준편차	t
친사회적 행동	사 전	7	9.14	2.26	-6.49***
	2차사후	7	13.00	1.15	
	1차사후	7	12.85	1.57	-.24
	2차사후	7	13.00	1.15	

***p< .001

〈표 10〉 친사회적 행동의 하위 요인별 사전·2차 사후검사의 비교(실험집단)

변 인	구 분	표본크기	평 균	표준편차	t
개인정서 조절능력	사 전	7	2.71	.95	-2.83*
	2차사후	7	3.85	.90	
	1차사후	7	4.00	.57	.55
	2차사후	7	3.85	.90	
대인관계 형성능력	사 전	7	4.14	1.06	-2.12
	2차사후	7	5.00	.00	
	1차사후	7	4.42	.78	-.92
	2차사후	7	5.00	.00	
학 교 적응능력	사 전	7	2.28	1.25	-7.12***
	2차사후	7	4.14	.69	
	1차사후	7	4.42	.53	1.00
	2차사후	7	4.14	.69	

*p< .05 ***p< .001



〈그림 2〉 친사회적 행동의 하위요인별 비교

V. 결론 및 제언

본 연구의 연구결과 및 결론은 다음과 같다.

첫째, 사전검사에서 실험집단과 통제집단 아동의 친사회적 행동정도가 같았으나, 1차 사후검사에서는 역할놀이를 실시한 실험집단 아동들이 통제집단 아

동보다 친사회적 행동이 향상되었으며, 친사회적 행동의 하위변인 중 개인정서조절능력과 학교적응능력이 향상되었다. 따라서 역할놀이는 아동의 친사회적 행동을 증진시키며, 특히 개인정서조절능력과 학교적응능력을 향상시킨다고 볼 수 있다.

둘째, 역할놀이가 종료된 2개월 후에 검사한 2차

사후검사에서도 실험집단 아동의 친사회적 행동은 1차 사후검사의 향상된 점수를 계속 유지하는 것으로 나타났으며, 친사회적 행동 중 특히 개인정서 조절 능력과 학교 적응능력에서 1차 사후검사에서의 점수를 유지하는 것으로 나타났다. 따라서 역할놀이가 아동의 친사회적 행동에 미치는 효과는 지속적이라고 할 수 있다.

이상의 결론과 연구의 제한점에 근거하여 앞으로의 연구방향에 대해 제언을 하면 다음과 같다.

첫째, 현재 학교에서 교수과정 중 하나로 이용하고 있는 역할놀이는 의도된 문제상황을 주고 답을 유도하기 때문에 학습을 통해 친사회적 행동을 높이는 교육적인 목적으로는 효과가 있으나, 문제를 소지한 아동의 경우 근본적인 문제를 해결할 수 있는 상담이나 치료효과를 기대하기 어렵다. 따라서 아동생활지도를 하는 연구기관이나 아동상담소에서 융통성 있게 활용하는 지침이 되는 역할놀이 프로그램의 개발이 필요하다. 이와 같은 프로그램이 개발된다면 사회서비스 프로그램으로도 활용할 수 있을 것이다.

둘째, 본 연구의 친사회적 행동 검사도구는 아동이 직접 응답하는 방식으로 측정했기 때문에, 자신의 실제 행동과 다르게 긍정적으로 답을 하는 경우가 있어, 실생활에서의 행동과 응답내용이 일치하는지를 알기에는 한계가 있었다. 따라서 아동들의 친사회적 행동에 대한 보다 정확한 측정을 위해서는 아동뿐 아니라 부모, 교사 등을 통한 행동관찰, 평정척도 등의 방법을 병행해야 할 것이다.

【참 고 문 헌】

- 계향숙(1985). 역할놀이와 이야기나누기 활동이 유아의 친사회적 행동에 미치는 영향. 이화여자대학교 석사학위논문.
- 권영심(1982). 국민학교 아동의 사회성 측정적 지위와 관련변인에 관한 연구. 연세대학교 석사학위논문.
- 김경희(1996). 아동의 사회적 능력과 어머니의 권위, 통제와의 관계. 대한가정학회지 34(3), 187-198.
- 김미한(1996). 역할놀이 수업이 아동의 사회성에 미치는 효과. 건국대학교 석사학위논문.
- 김민정(1996). 심리극을 통한 사회성과 대인간 갈등 해결방식의 변화에 관한 연구. 이화여자대학교 석사학위논문.
- 김영중(1995). 문제해결극 참여관찰이 유아의 대인관계 사고 및 대인행동에 미치는 영향. 중앙대학교 박사학위논문.
- 김유광(1986). Psychodrama-acting in. 제1차 싸이코 드라마 워크샵, 한국담상예술학회워크샵 자료집, 37-44.
- 김유광(1997). 싸이코 드라마의 기원 및 역사. 정신건강과 예술치료, 한국담상예술학회 연수 자료집 2, 18-39.
- 김지신·박성연(1997). 어머니의 전통-근대 가치관과 양육행동 및 아동의 사회적 행동. 아동학회지 18(1), 125-142.
- 김희경·이정숙(1990). 심리요법의 기술. 서울:교문사.
- 김희숙(1989). 역할놀이 활동이 아동의 사회성에 미치는 영향. 이화여자대학교 석사학위논문.
- 도혜숙(1997). 부모의 언어통제 유형이 유아의 사회적 능력 및 친사회적 사고에 미치는 영향. 이화여자대학교 교육대학원 석사학위 논문.
- 민하영·유안진(1996). 아동이 지각한 조부모의 사회적 지지와 아동의 사회적 능력과의 관계. 대한가정학회지 34(4), 279-293.
- 박용현(1997). 사회적 행동과 학습. 서울: 교육출판사.
- 박혜원(1995). 아동발달과 텔레비전. 아동발달의 이해, 조복희(편), 181-205. 서울: 교육과학사.
- 신현옥(1993). 인형극과 역할놀이가 유아의 친사회적 행동에 미치는 영향. 국민대학교 석사학위논문.
- 안운숙(1996). 역할놀이 수업이 아동의 대인관계적 문제해결력 및 사회성에 미치는 효과. 한국교원대학교 석사학위논문.
- 양성은(1995). 공감과 사회적 평가가 아동의 친사회적 행동에 미치는 영향. 아동학회지 16(2), 97-112.

- 양창호(1993). 역할놀이 수업이 아동의 사회성 및 학습태도 변화에 미치는 효과. 한국교원대학교 석사학위논문.
- 유석진(1986). 싸이코드라마의 역사적 개관. 제1차 싸이코드라마 워크샵, 한국임상예술학회 자료집, 19-36.
- 유효순(1992). 아동발달. 서울: 창지사.
- 윤영중(1993). 아동의 사회형 놀이가 사회성에 미치는 영향. 동아대학교 교육대학원 석사학위 논문.
- 이미숙(1996). 역할놀이 수업이 아동의 사회성에 미치는 효과. 건국대학교 석사학위논문.
- 이미정 · 이경숙 · 김래옥 · 성금영(1986). 비행청소년에 적용된 심리극. *임상예술* 2, 260- 270.
- 이순길(1995). 역할놀이 수업이 아동의 도덕성과 사회성 변화에 미치는 효과. 원광대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 이원영 · 박찬욱 · 노영희(1993). 유아의 사회성 발달을 위한 프로그램 개발 연구. *한국어린이 육영회 학술연구보고서* 4, 61-351.
- 이은하(1996). 사회극을 통한 애착유형 및 대인관계의 변화에 관한 연구. 한양대학교 석사학위논문.
- 이희경(1989). 역할놀이 집단상담을 통한 대인간 갈등해결방식의 변화. 한양대학교 석사학위논문.
- 임계원 · 이근후(1981). 심리극 효과에 대한 연구. *신경정신의학* 20(3), 288-299.
- 정영숙(1995). 가정 및 부모의 특성과 아동의 사회적 역량. *아동발달의 이해*, 조복희(편), 281-298. 서울: 교육과학사
- 정진희(1997). 사회극이 유아의 대인관계사고에 미치는 영향. 한양대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 문.
- 조복희 · 정옥분 · 유가효(1997). *인간발달 - 발달심리적 접근*. 서울: 교문사
- 최순영 · 김수정 편(1997). *인간의 사회적 · 성격적 발달*. 서울: 학지사.
- Bukatko,D., & Daehler,M.W.(1992). *Child Development: A Topical Approach*. Houghton: Mifflin Company.
- Chandler,M.J.(1973). Egocentrism and antisocial behavior. *Development Psychology* 9, 326-332.
- Cole,M.,& Cole,S.R.(1989). *The Development of Children*. New York: Scientific American Books.
- Honing,A.S.(1982). Prosocialn development in children. *Young Children*, 37, 51-62.
- Mocccoby,E.E.(1980). *Social Development*. New York: Harcourt Brace Jovonovitch.
- Salkind,N.J.(1985). *인간발달의 이론*. 정옥분(역). 1991. 서울: 교육과학사.
- Shaftel,F.R.,& Shaftel,G.(1982). *Role Playing in the Curriculum*(2nd ed.). Engle- wood Cliffs, N.J.: Prentice-Hall.
- Staub, E.(1971). The use of role playing and induction in children's learning of helping and sharing behavior. *Child Development* 42, 805-816.
- Steinberg,L., Belsky,J., & Meyer,R.B.(1991). *Infancy, Childhood, & Adolescence*. McGraw-Hill, Inc.
- Walsh,H.M.(1980). *사회교육*. 이경우 · 서영숙(역). 1991. 서울: 교문사.
- Weiner,H.B.(1974). Psychodrama in law enforcement and community relations. In I.A. Greenberg (Ed.). *Psychodrama; Theory and Therapy* (pp. 349-358). New York: A Conder Book.