

유아의 상상놀이에서 부정적 정서 표현에 대한 연구

The Expression of Negative Emotions During Children's Pretend Play

신 유 립*
Shin, Yoolim

Abstract

This study investigated the extent to which negative emotions were portrayed, the ways in which children communicated about negative emotions, and to whom negative emotions were attributed during pretend play. The themes in which negative emotions were embedded were examined. Thirty 4- and 5-year-olds, each paired with a self-chosen peer, were observed and videotaped during a 20-minute play session. Observations presented the following conclusions: Anger and fear were the most frequently occurring negative emotions. Children communicated about negative feelings through emotion action labels and gesture. Children attributed a large proportion of their emotional portrayals to themselves and to play objects. Expression of affective themes embedded in pretend play included anger, fear, sadness, and pain.

Key Words

상상놀이(pretend play), 정서표현(emotional expression), 놀이 주제(play theme)

* 상명대학교 가족복지학과 강사

I. 서론

유아기의 상상놀이는 유아의 인지, 사회 및 정서 발달과 밀접한 관련성이 있으며 특히 정신분석 이론입장에서 상상놀이의 정서적 기능이 논의되어져왔다. 정신분석이론가들은 유아들이 상상놀이를 통해 자신이 지닌 정서적 관심이나 문제를 상징적인 표상으로 전환하여 해소할 수 있다고 보았다. 가작화를 정의적 과정(affective process)으로 해석하는 Fein(1987)은 유아들이 일상생활에서 두려움, 분노, 즐거움과 같은 다양한 정서적 경험을 하게 되며 상상놀이에서 객관적인 지식이 그대로 가작화를 통해 표현되기보다는 정서적 지식(affective knowledge)이 표현되는 것으로 보았다. 따라서 상상놀이의 주제에는 빈번하게 정서적 표현이 수반된다. 가작화의 정서적 모델(affective model)을 제안한 Ariel, Cariel, & Tyrano(1985)는 이 모델을 Emotive란 개념으로 설명하고 있다. Emotive란 병원의 의사와 간호사의 시각적 이미지와 예방주사의 아픔과 같이 특정상황과 이 상황에서 경험하는 정서적 반응사이의 연결로 설명될 수 있으며 이러한 상황과 정서적 반응에 대한 표상이 상상놀이 주제가 구성되는 기본 원리이다.

유아들의 상상놀이에서 전개되는 에피소드를 micro-analysis를 통해 분석한 Corsaro(1985)는 상상놀이 주제가 유아의 주변세계에 대한 유아들의 관심과 흥미를 표현하는 수단으로 보았다. Corsaro(1985)는 유아들의 상상놀이에서 빈번하게 등장하는 다음의 세 가지 주제를 제시하였다: 실종-찾기(lost-found), 위험-구출(danger-rescue), 죽음-부활(death-rebirth). 이러한 주제들은 문제의 발생과 해결이라는 기본 구조를 바탕으로 하고 있으며, 유아들은 이러한 주제를 통해 그들이 갖

고 있는 두려움과 불안과 같은 부정적인 정서를 또래와 함께 이야기하고 간접적으로 극복해보는 경험을 한다.

Bretherton(1989)은 유아들이 상상놀이를 통해 간접적으로 정서적인 어려움을 탐색해보며 극복해보는 시도를 할 수 있다고 보았다. 예를 들어 Paley(1992)는 유치원 교실에서 민속학적 접근법(ethnographic approach)을 사용하여 유아들의 놀이를 관찰한 연구에서 한 유아의 관심과 걱정들이 상상놀이에서 표현되는 사례를 제시하였는데, 동생의 출생에 대해 부정적인 감정을 지닌 한 유아가 또래와의 상상놀이 속에서 새로 태어난 아기의 역할을 반복적으로 수행하는 것을 보고하였다.

질적인 접근법을 사용하여 유아들의 친구사이의 대화를 분석한 Gottman(1986)은 유아들이 부정적인 정서를 동반한 상상놀이의 주제들을 구성하면서 반복적으로 공포감을 표현하고 긍정적인 결말이 되도록 에피소드를 전개한다고 하였다. 예를 들어 어두움을 두려워하는 한 유아의 상상놀이에서 어두움에 대한 공포심을 나타내는 에피소드가 빈번하게 관찰되었으며, 실제 상황에서 유아의 공포가 사라지자 이러한 에피소드도 종결되었다.

Wolf, Rygh, & Atschuler(1984)는 종단적인 연구를 통해 1-5세 유아들의 상상놀이를 분석한 결과 4세경부터 유아들은 가상적인 이야기를 구성하는 과정에서 정서에 대한 표현할 수 있다고 보았다. 그러나 다른 연구자들은 더 어린 연령의 유아들도 정서에 대한 표현을 시도한다고 보고하였다. Bretherton & Beeghly(1982)의 연구에서 어머니들의 보고에 의하면 18-20개월경 유아들은 적합한 문맥에서 아픔, 피곤함, 공포, 애정과 같은 정서상태를 표현하는 단어를 사용하기 시작하여

28개월이 되면 대부분의 유아들이 자신과 타인이 경험한 정서상태에 대해 이야기할 수 있고 정서상태의 원인과 결과에 대해 이야기하기 시작한다. Dunn et al.(1991)의 연구에서는 연구대상인 2세 말에서 3세 연령의 유아 중 73%가 분노, 공포와 같은 부정적인 정서에 대해 이야기하기 시작하며 기쁨과 재미는 67%, 행복은 60%, 슬픔은 57%, 놀람은 13%의 순으로 나타났다.

Dunn, Bretherton, & Munn(1986)은 가정에서 유아, 어머니와 형제 사이의 대화를 분석한 결과 유아들은 어머니, 형제들과 다양한 상상놀이 주제 하에서 즐거움, 분노, 공포, 애정, 기쁨 등과 같은 다양한 정서상태가 표현됨을 발견하였다. Haight & Sachs(1996)는 유아와 어머니의 상상놀이에서 표현되는 부정적인 정서를 분석한 결과 공격성 주제 내에서는 분노가, 질병과 사고 주제 내에서 공포감과 두려움 감정이 가장 빈번하게 표현되었으며, 이러한 어머니의 상호작용을 통해 유아들은 사회 문화적 맥락에서 적합한 방법으로 부정적 정서를 조절하고 이해하는 능력을 발달시킬 수 있다고 보았다.

그러나 이러한 연구들은 유아가 혼자서 구성하는 가상적 이야기나 유아와 어머니의 상상놀이를

분석하여 얻어진 결과이며, 유아기 상상놀이의 가장 중요한 상대인 또래와의 상상놀이에서 표현되는 부정적인 정서를 분석한 연구는 부족하다. 어머니는 유아와의 놀이에서 놀이를 촉진하고 지원하는 역할을 통해 비계를 설정한다(Howes, 1992). 반면에 어머니와 달리 같은 연령인 또래와의 놀이에서 유아들은 원활한 상호작용을 위해 다양한 의사소통전략을 사용하며 놀이주제에서 공통된 관심이나 문제를 공유할 수 있을 것이다.

따라서 본 연구는 유아가 또래와의 상상놀이에서 표현되는 부정적인 정서에 대하여 분석을 통해서 상상놀이를 정의적인 측면에서의 그 기능을 조명해보고자 한다. 이러한 목적 하에 제기된 연구 문제는 다음과 같다.

첫째, 유아의 상상놀이에서 어떤 부정적인 정서가 나타나는가?

둘째, 유아의 상상놀이에서 부정적인 정서는 어떤 관점에서 나타나는가?

셋째, 유아의 상상놀이에서 부정적인 정서는 어떠한 방법으로 나타나는가?

넷째, 유아의 상상놀이에서 부정적인 정서는 어떤 주제 하에서 나타나는가?

II. 연구방법

1. 연구대상

본 연구는 Howes(1992)의 연구에 기초하여 또래와의 사회적 상상놀이가 활발하게 진행되는 연령인 4세를 대상으로 실시되었으며 대상 유아는 남아와 여아 각 15명씩 총 30명으로 구성되었다. 연구대상 유아들은 서울시의 중류층 거주 지역의 한 어린이집에서 표집되었다. 연구가 진행되기 전 연구 대상 유아들은 어린이집에 6개월 이상 다닌 경험이 있었으며 모두 동일한 프로그램에 등록되

어 있었다. 유아들의 연령범위는 49개월에서 60개월로 평균 연령은 55개월이었다.

2. 연구절차

1) 유아의 상상놀이의 관찰

연구대상 유아들에게 같은 반의 유아들 중 함께 놀고 싶은 유아를 선정하도록 하고 지명된 유아와 함께 어린이집의 빈 교실에서 놀이가 진행되

<표 1> 부정적 정서의 정의 및 실례

부정적 정서	정의 및 실례
분노	강렬한 불쾌감으로 이것을 야기한 사람이나 사물에 대해 방어하거나 해치도록 유도하는 정서 군인들이 싸우는 거야, 와웅, 와웅! 내가 그 사람 총 쏘어. 이 나쁜, 나쁜 공룡 놈아.
공포/두려움	위험한 상황에 느끼는 정서 여보세요, 숨어야 돼요 무서워서. 살려줘, 살려줘, 내가 함정에 빠졌어.
슬픔	침통한 기분이나 우울함, 잘못이나 실패로 인한 후회 이 애가 울기 시작했어. 공주가 너무 슬펐어.
고통/아픔	강렬한 신체적인 불편함 그 사람이 너무 아파, 아파. 그 사람 너무 아파. 누워 있어야 돼.

었다. 유아들에게 제공된 놀잇감은 Fisher-Price 회사에서 생산한 ‘동화의 성(Fairly Castle)’ 놀잇감으로 이것은 성, 말, 공룡 침대, 의자, 마차 및 왕, 여왕, 공주, 왕자와 같은 인형들이 세트로 구성되어 있다. 유아들이 놀잇감을 가지고 노는 장면이 1회 20분 동안 비디오카메라로 녹화되었다. 녹화된 총 300분의 테이프는 본 연구자에 의해 유아들이 나눈 대화와 비언어적 행동이 사본화되었다.

유아들의 놀이 상호작용은 차례(turn)와 에피소드를 기본단위로 하여 분석되었다. 차례란 한 유아가 상대방이 언어적 또는 비언어적으로 반응하기 전에 하는 말과 행동으로 정의되었다. 에피소드는 두 명의 유아가 공통된 주제나 내용 하에 시작과 종결로 구성된 연속적인 상호작용으로 이러한 에피소드는 한 유아가 사물, 행동이나 감정상태에 대해 말할 때 시작되며 상대방 유아가 다른 주제나 내용의 이야기로 전환하거나 주변환경에 의해 놀이가 중단되는 경우 종결된다(Farver, 1992). 차례는 상상놀이와 비상상놀이(nonpretend play) 및 비놀이(nonplay) 행동으로 코딩되었다. Fein(1996)의 정의에 기초하여 상상놀이는 사물,

장소, 인물을 비사실적(nonliteral)으로 전환하여 말로 표현하거나 연기행동이 포함된 경우로 정의되었다. 부정적 정서의 종류별 조작적 정의와 실례는 <표 1>에 제시되어 있으며 상상놀이의 차례는 <표 1>에 제시된 분노, 공포, 슬픔 고통/아픔으로 각각 코딩되었다.

또한 상상놀이에서의 차례는 부정적인 정서가 표현되는 방법에 따라 정서의 직접적인 표현, 외현적인 행동 표현, 내면적인 표현, 비언어적 표현 및 복합적 표현으로 코딩되었다. 각 표현방법에 대한 예는 <표 2>에 제시되어 있다.

부정적인 정서가 표현되는 관점은 자아, 타인, 사물로 구분되어 코딩되었으며 각 각의 실례는 <표 3>에 제시되어 있다. 상상놀이의 차례에서 정서표현의 관점이 언급되지 않아 불분명한 차례는 분석에서 제외되었고 차례 내에 자아와 상대방이 동시에 언급된 경우 각각의 하위범주로 코딩되었다.

2) 자료분석

코딩된 자료는 부정적 정서의 종류, 정서표현의 방법 및 정서 표현의 관점의 하위범주별로 빈도와

<표 2> 부정적 정서의 표현방법

표현방법	정의	실례
직접적인 표현	직접적으로 공포, 분노 등의 정서를 표현하기	·애가 무서워. 모두 무서웠어 ·공룡이 너무 화가 났어
의현적인 행동표현	부정적인 정서를 동반하는 행동으로 표현하기	·내 공룡이 싸우고 있어. ·그 사람이 지금 울고 있어.
내면적 표현	부정적인 정서를 내포한 언어적 평가	·공룡, 너는 나쁜, 나쁜 공룡이야!
비언어적 표현	비언어적인 표현이나 효과음	·숨는 행동 ·울음소리, 비명소리
복합적 표현	두 가지 이상의 표현방법 사용	·그 사람 함정에 빠졌어, 아아아! ·공룡이 다 잡아먹었어. 와웅, 와웅!

<표 3> 부정적인 정서표현의 관점

관점	실례
자아	·내가 함정에 빠졌어. 도와주세요! ·도와주세요! ·내가 공룡을 죽어버려야겠다.
상대	·너가 지금 슬퍼서 이렇게 앉아 있는다 구. ·너는 무서워서 이제 피했다고 그러자.
사물	·이 사람들이 모두 숨었는데 왜냐하면 모두 천둥이 무서워서. ·악어가 다 잡아 먹어버렸어.

%가 계산되었고 놀이 에피소드는 주제별로 빈도가 계산되었다.

채점자간의 신뢰도를 계산하기 위해 4쌍의 유아들을 무작기로 선택한 후 이들의 비디오 테이프 사본을 본 연구자와 유아교육을 전공한 대학원생의 코딩결과를 비교하여 Kappa Coefficient가 계산되었다. 채점자사이의 일치도는 부정적 정서의 종류는 .94, 표현방법은 .92, 정서표현의 관점은 .94, 그리고 놀이주제는 .94였다.

III. 연구결과

관찰된 상상놀이의 총 차례의 수는 152개였으며 이중 부정적인 정서가 표현된 차례는 총 93개로 61%였다. 이에 대하여 부정적 정서의 종류, 표현방법, 표현 관점에 따른 하위범주별 빈도를 계산한 결과는 다음과 같다.

부정적 정서의 종류별 빈도를 계산한 결과는 <표 4>에 제시되어 있다. <표 4>에 의하면, 분노는 59회(63.5%)로 가장 빈번하게 표현되었으며, 공포는 24회(25.8%)로 두 종류의 정서가 전체의 89.3%로 나타났다. 반면에 고통은 4회(4.3%) 슬픔은 3회(3.2%)로 상대적으로 표현의 빈도가 적었다.

<표 4> 부정적인 정서의 유형

정서 유형	분노	공포	슬픔	고통/아픔	기타
빈도(%)	59(63.5)	24(25.8)	3(3.2)	4(4.3)	3(3.2)

유아의 상상놀이에서 부정적인 정서가 표현되는 방법을 분석해 본 결과는 <표 5>와 같다. <표 5>에 제시된 바와 같이 유아들은 5가지 하위범주의 표현 방법을 모두 사용하여 상상놀이에서 부정적인 정서를 표현하였으며, 행동적 표현이 34.4%

<표 5> 부정적 정서 표현방법

표현방법	직접적 표현	행동적 표현	내면적 표현	비언어적 표현	복합적 표현
빈도(%)	8 (7.4)	37 (34.4)	5 (4.7)	16 (14.9)	27 (25.1)

<표 6> 부정적 정서표현의 관점

관점	자아	상대	사물
빈도(%)	32(38.1)	8(9.5)	44(52.4)

<표 7 > 부정적 정서와 놀이주제

정서유형	주제	개
분노	악당(2) 죽음(6) 감옥에 갇히기(1) 사냥(1) 싸움(4) 괴물공격(2)	16
공포	함정(9) 위험-구조(8) 태풍(2) 번개/천둥(2) 화재(1) 귀신(2)	24
슬픔	아기의 실종(2)	2
아픔/고통	질병(4)	4

로 가장 빈도가 높았으며 그 다음으로 복합적 표현은 25.1%, 비언어적 표현은 14.9%으로 나타났다. 반면에 직접적 표현(7.4%)과 내면적인 표현(4.7%)은 상대적으로 빈도가 낮았다.

부정적인 정서가 표현되는 세 가지 관점의 빈

도를 분석해 본 결과는 <표 6>에 제시되어 있다. <표 6>에 의하면 유아들은 제공된 놀잇감을 사용하여 사물의 관점에서 정서를 표현하는 경우가 44회(52.4%)로 가장 많았고, 자신의 관점에서 표현하는 경우는 32회(38.1%)로 나타났다. 반면에 놀이상대의 입장은 8회(9.5%)로 가장 낮은 빈도를 나타냈다.

부정적인 정서가 표현되는 상상놀이의 총 46개 에피소드를 주제별로 구분한 결과는 <표 7>에 제시되어 있다. <표 7>에 나타난 결과에 의하면 공포감정이 표현되는 주제가 24개로 가장 많았으며, 함정 및 위험-구조와 같은 위기상황에 대한 주제가 전개되었으며, 번개/천둥과 같은 자연재해와 귀신과 같이 가상적인 공포대상이 주제로 연결되어 표현되었다. 분노가 표현된 주제는 16개로 나타났으며, 죽음, 싸움, 괴물공격 등 공격성이 수반된 주제가 표현되었다. 슬픔감정은 아기의 실종이란 주제 하에 표현되었으며, 아픔/고통과 같은 정서는 질병과 같은 상상놀이 주제로 표현되었다.

IV. 논의 및 결론

본 연구는 유아들의 상상놀이에서 표현되는 부정적인 정서의 종류와 이러한 정서가 표현되는 방법 및 관점에 대하여 살펴보고 놀이 에피소드의 분석을 통해 이러한 정서와 관련된 주제에 대하여 살펴보았다.

상상놀이에서 유아들은 자신과 제 3자의 관점에서 분노와 두려움과 같은 정서를 빈번하게 표현

하였으며, 이러한 결과는 Haight & Sachs(1996)의 연구에서 어머니와 유아의 상상놀이에서 부정적 정서 중에서 분노와 공포가 가장 많이 표현된다는 결과와 일치한다. 또한 놀이상대에게 효과적으로 이러한 내용을 전달하기 위해 행동적 표현뿐만 아니라 비언어적 방법을 사용하였는데 이것은 유아들의 상상놀이의 내용이 행동(action)을 기본

단위로 하여 구성된다는 Garvey(1990)의 연구결과로 설명될 수 있다. 유아들이 비언어적 행동을 수반하여 행동적 표현이나 직접적인 표현을 함께 사용하는 경우도 관찰되었다. 이러한 방법은 Haight & Sachs(1996)의 연구에서 어머니와 유아의 상상놀이에서도 빈번하게 사용되는 것으로 보고되었다. 이러한 방법은 아직 언어적 표현능력이 미성숙한 유아들이 상상놀이 진행과정에서 놀이상대에게 자신이 의도한 내용을 전달하는 효과적인 방법으로 볼 수 있을 것이다. 아래의 예에서 같이 유아들은 상대방이 제안한 가작화 내용을 지속시키기 위해 언어적 표현 없이 제스처어만을 사용하여 수용하는 반응을 보였다.

유아 1 : 귀신이 있어야 돼. 아, 무서워!

유아 2 : (무서워 떠는 행동)

또한 유아들은 각자가 소유한 놀잇감으로 싸우는 행동과 효과음만을 사용하여 잘 조화된 놀이를 진행시켰으며, 이러한 상호작용은 유아들의 웃음과 같은 긍정적인 정서로 종결되는 경우가 많았다. 즉 유아들은 현실과 상상의 세계의 경계를 분명하게 구분하고 있으며 이 경계를 쉽게 넘나들며 상상놀이를 진행함을 볼 수 있다.

유아들은 자신뿐만 아니라 제 3의 입장에서 분노와 공포와 같은 정서를 표현하였는데 이것은 본 연구에서 유아들에게 제공된 놀잇감중 왕, 공주, 왕자와 같은 사람모형과, 말과 공룡과 같은 동물모형이 정서를 표현하는 주체로 활용할 수 있도록 하는 자극제의 역할을 한 것으로 볼 수 있을 것이다. 따라서 상상놀이는 자기 중심적인 사고를 하는 유아들이 자신의 관점뿐만 아니라 모형인물을 통해서 제 3자의 입장과 감정을 조망해보는 맥락을 제공한다고 볼 수 있을 것이다.

유아들은 가작화 구조 안에서 두려움과 분노와 같은 정서가 반영된 상징적인 인물이나 상황을 구

성하며 놀이주체들을 전개시켰다. 현실에서는 규제되고 표현이 자제되는 부정적인 정서가 가작화의 구조 안에서는 풍부하게 표현될 수 있고 이러한 정서를 또래와 함께 논의해보는 맥락을 제공한다고 볼 수 있다. Fein(1996a)은 유아들의 가상적 이야기 꾸미기에서 제공되는 놀잇감이 이야기의 주제에 미치는 영향을 알아본 연구에서 가족구성원과 같은 놀잇감을 통해서 일상적인 생활과 같은 주제가 표현되나 악어와 같은 놀잇감이 제공된 경우 문제발생이나 갈등상황이 전개되고 해결되는 주제(villainy-villainy nullified)가 나타났다고 보고하였다. Fein(1996a)의 연구결과와 유사하게 본 연구에서 유아들에게 제공된 놀잇감 중 공룡모형은 웃는 얼굴을 지니고 있으나, 이러한 외향에 관계없이 대부분의 유아들은 공격적인 성향을 지닌 대상으로 활용하였다.

Fein(1996b)은 상상놀이에서 사용되는 상징이 유아들의 실제 경험이나 인물 또는 실제 사건과 결합되는 경우가 드물다고 보았으나 본 연구에서는 두 명의 여아들이 거주하는 지역에서 직접 경험했던 태풍을 상상놀이의 주제로 연결하여 전개된 사례가 관찰되었다. 이러한 놀이주체의 전개를 통해 유아들은 태풍과 관련된 두려움과 공포의 감정을 공유하고 논의할 수 있었다.

유아1 : 이것 봐, 여기 침대가 있어. 오빠와 언니 꺼야.

유아2 : 오빠와 언니. 그리고 애네들이 지하에서 자고 있었어. 그리고 태풍이 왔어. 그래서 애들이 갑자기 들어왔어. 야! 태풍이 몰려왔어.

유아1 : 그리고 애네들이 집으로 빨리 들어왔어. 애네들이 집으로 빨리 들어왔어.

유아2 : 그리고 모든 것이 무서워.

유아1 : 그리고 애네들이 집으로 빨리 들어왔어 그리고 집을 닫았어.

유아2 : 살려주세요! 말이 거기로 간다. 살려주세요! 살려주세요! 살려주세요!

유아1 : 엄마, 엄마, 어디 있어요?

유아2 : 애네들이 너무 무서워한다고 그리고 “엄마!”라고 소리쳤어.

유아1 : 너는 지하에 있어.

유아2 : 살려주세요! 살려주세요!

유아1 : 너는 지하에 있어. 살려주세요! 너 들어? 살려주세요! 살려주세요! 살려주세요! 살려주세요!

유아2: 폭풍이 점점 추워지고 있어. 큰 천둥 폭풍.

놀이가 관찰되는 동안 한 가지 주제 하에 다양한 장면들이 반복되는 순환적 특징이 나타났다. 아래 제시된 사례는 위험과 구조상황의 주제 하에 서 진행된 에피소드로 각 에피소드의 장면들이 동일하지는 않으나 이전의 장면을 수정하면서 같은 주제를 지닌 새로운 에피소드로 계속 발전되었다. 놀이주제의 이러한 순환성에 대하여 Fein(1996b)은 가작화 내에서 표현되는 정서가 모호하고 불확실한 특성을 지니고 있으므로 유아들이 반복적인 표현을 통해 정의적 의미를 좀 더 분명히 하려는 시도로 보고 있다.

<에피소드 1>

유아 1 : 살려주세요!

유아 2 : 계단 아래로 내려가자. 내가 너하고 같이 있을 게.

유아 1 : 살려주세요! 살려주세요! 내가 함정에 빠졌어. 살려주세요!

유아 2 : 이 사람이 내려갔어.

<에피소드 2>

유아 1 : 성이 닫혔어. 성이 벌써 닫혔어. 여기서 우리 어떻게 빠져나가?

유아 2 : 지금 영웅이 무장하고 오고 있어. 여러분, 나한테 계획이 있어요 여기에 나쁜 공룡들이 많이 있어서 내가 구하려고 하고 있어. 왜냐하면 나는 영웅이니까. 나한테 계획이 있어.

유아 1 : 이것 봐, 이것 봐. 열렸어. 안으로 들어가자. 안으로 들어가자.

본 연구를 해석하는데 다음과 같은 제한점이 고려되어야 한다. 본 연구는 중산층지역의 소수의 유아만을 대상으로 얻어진 결과이므로 연구결과를 일반화하는데 제한이 있다. 또한 대상 유아들에게 한가지 놀잇감이 제공된 상황에서 상상놀이가 관찰되었으므로. 본 연구결과는 놀잇감의 종류에 따른 정서적 표현의 차이에 대한 정보를 제공해주지는 못하다.

본 연구에서의 결과를 기초로 후속 연구를 제안한다면 첫째, 부정적인 정서표현이 유아의 성에 따른 차이가 있는지 알아보는 연구가 필요하다. 기존의 연구들은 이에 대한 비일관적인 결과를 제시하고 있는데, Fein(1996c)은 유아기의 가상적인 이야기를 성에 따라 분석한 연구에서 여아들에 비해 남아들이 투쟁, 영웅/악당, 싸움과 같은 갈등적인 요소를 포함한 주제가 더 많이 전개된다고 보았다. 반면에 Haigh & Sachs(1996)의 연구에서는 어머니와 유아의 상상놀이에서 유아의 성에 따라 부정적인 정서표현에 차이가 없었다. 둘째, 상상놀이는 유아들이 자신의 입장에서 벗어나 타인의 관점에서 조망해보는 탈 중심화의 기회를 제공하는 것으로 나타났다. 따라서 상상놀이에서 정서 표현의 경험이 유아의 정서이해능력 및 정서조망 능력과 관련성이 있는지를 살펴보는 연구가 요구된다. 셋째, 모든 유아들이 또래와의 상상놀이를 통해 정서적 문제를 탐색하고 극복하는 능력을 활용하는 것은 아니다. 신체적 성적 학대경험을 지닌 유아들이나 불안정된 애착을 형성한 유아들의

놀이를 관찰한 연구결과에 의하면 이러한 유아들은 상상놀이 속에서 갈등상황에 대한 집착과 과도한 신체적 공격성이 표현되며 놀이의 진행이 원활하지 못했다(Rosenberg, 1983; Tarlow &

Howes, 1992). 따라서 정상적 유아와 비정상적인 성장배경을 지닌 유아들의 상상놀이를 비교하는 연구가 요구된다.

참고문헌

- Ariel, S., Cariel, C. A., & Tyrano, S. (1985). Uses of children's make believe play in family therapy. *Journal of Marital and Family Therapy*, 11, 47-60.
- Bretherton, I. & Beeghly, M. (1982). Talking about internal states: The acquisition of an explicit theory of mind. *Developmental Psychology*, 18, 906-921.
- Bretherton, I. (1989). Pretense: The form and function of make-believe play. *Developmental Review*, 9, 383-401.
- Corsaro, W. A. (1985). *Friendship and peer culture in the early years*. Norwood, NJ: Ablex.
- Dunn, J., Bretherton, I., & Munn, P. (1987). Conversations about feelings states between mothers and their young children. *Developmental Psychology*, 23, 132-139.
- Dunn, J., Brown, J., Slomkowski, C., Tesla, C., & Youngblade, L. Young children's understanding of other people's feelings and beliefs. *Child Development*, 62, 1352-1366.
- Farver, J. A. (1992). An analysis of young American and Mexican children's play dialogues. In C. Howes, O. Unger., & C. C. Matheson(Eds.), *The collaborative construction of pretend*. Albany: State University of New York Press.
- Fein, G. (1987). Mind, meaning, and affect: Proposals for theory of pretense. *Developmental Review*, 9, 345-363.
- Fein, G. (1996a). Toys and stories. In A. Pellegrini (Ed.), *The rhetoric of play*. Albany: State University of New York Press.
- Fein, G. (1996b). 유아기에 나타나는 가상화의 정의적 특성과 기능. 삼성복지재단 제4회 국제학술대회.
- Fein, G. (1996c). Gender in young children's stories. *International Journal of Early Childhood Education*, 1, 37-57.
- Garvey, C. (1990). *Play*. Cambridge: Harvard University Press.
- Gottman, J. (1986). The world of coordinated play: same and cross sex friendships in young children. In J. Gottman & J. Parker(Eds.), *Conversation of friends: Speculations on affective development*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Haight, W., & Sachs, K. (1996). The portrayal of negative emotions during mother-child pretend play. *Pretending at home*. State University of New York Press.
- Howes, C., Unger, O., & Matheson, C. (1992). *The collaborative construction of pretend*. State University of New York Press.
- Paley, V. G. (1992). *You can't say you can't play*. Cambridge: Harvard University Press.
- Rosenberg, D. M. (1983). *The quality and content of preschool fantasy play: Correlates in concurrent social-personality functioning and early mother-child attachment relationship*. Unpublished doctoral dissertation. University of Minnesota.

Tarlow, N. & Howes, C. (1992). Self-disclosure in the pretend play of physically and sexually abused children. *The collaborative construction of pretend*. State University of New York Press.

Wolf, D. P., Rygh, J., & Altshuler, J. (1984). Agency and experience: Actions and status in play narratives. *Symbolic play: The development of social understanding*. Academic Press.