

## 『전래놀이 프로그램』이 지역아동센터 아동의 자아존중감과 사회적 능력에 미치는 영향

The Effects of a 『Traditional Play Program』 on a Child's Self-Esteem  
and Social Competency in a Community Child Center

김민석 최진아

동신대학교 상담심리학과

Min-Seok Kim Jin-Ah Choi

Dongshin University

### ABSTRACT

This study aimed to confirm the usefulness of a 『Traditional Play Program』 in a self-esteem and social competency enrichment program at a Community Child Center. The subjects of this research comprised 12 children attending L Community Child Center in M city and participated in a 『Traditional Play Program』 for each 70minutes every week through total 10 sessions running from July 28th to September 29th in 2014. The collected data were analyzed by the Mann-Whitney & Wilcoxon test as non-parametric test, in addition to the progressive recording method for behavior observation.

The results of this study indicate that a 『Traditional Play Program』 enriches the self-esteem and social competence of children who gets more vigorous activity · sociality · initiative respectively, and proves the usefulness for a Community Child Center.

**Keywords** : 전래놀이 프로그램(traditional play program), 지역아동센터(community child center), 자아존중감(self-esteem), 사회적 능력(social competency).

---

\* 본 논문은 2015학년도 동신대학교 석사학위 청구논문의 일부임.

**Corresponding Author** : Jin-Ah Choi, Dept. of Counseling Psychology, Dongshin University, 185 GeonJae-ro, Naju, Jeollanam-do 520-714, Korea  
E-mail : mochoi2020@hanmail.net

© Copyright 2015, The Korean Society of Child Studies. All Rights Reserved.

## I. 서론

지역아동센터는 2004년에 제정된 아동복지법에 근거하여 저소득층 아동을 돕기 위한 사회적 대안으로 운영되고 있다. Ministry of health and welfare & Headquarters for community child center(2013)의 자료에 의하면 지역아동센터를 이용하는 전체아동 중 86.96%가 저소득층 아동으로서 아동보호, 교육적 기능, 문화서비스, 복지서비스(아동정서지원), 지역사회연계 등의 서비스를 제공받고 있다. 이와 같은 서비스의 제공에도 불구하고, 지역아동센터 이용 아동들의 신체건강, 학업수행, 심리정서 및 정신건강 측면의 문제를 해결하는 데는 어려움이 있다(Son, 2014). 이를 극복하고자 지역아동센터에서는 다양한 프로그램을 통해 서비스를 제공하고 있으나 실제 아동들이 가지고 있는 심리 및 정서적인 요인으로 인한 사회적 부적응 행동은 지속적으로 증가하고 있고(Shim, 2013), 선행연구에서도 이들에게서 낮은 자아존중감, 사회적 능력의 결여 및 학습상의 문제를 보고하고 있다.

아동에게 있어 자아존중감은 개인의 삶에 필수적인 기본 욕구이며, 개인이 자신에 대해 내리는 평가로서, 자아존중감에 관한 욕구가 충족되면 자신을 가치 있는 사람으로 여기지만 그렇지 못한 사람은 열등감 속에서 본인을 가치 없는 사람으로 인식하게 되어 건강한 일상생활을 영위하기 어렵다(Branden, 1995; Coopersmith, 1967; Maslow, 1965; Rosenberg, 1985). 또한 사회적 능력을 통해 자신이 속해 있는 사회에서 적절한 사회적 기술을 사용함으로써 기본적인 욕구를 충족시키고 감정을 표현하는 방식을 배우게 되어, 점차적으로 그 사회에 적합한 구성원이 될 수 있으며, 이는 곧 타인 및 환경과 상호작용하는 능력을 의미한다(S. Y. Kim, 2010).

이러한 필요성에도 불구하고 Kim과 Park(2007)의 연구에서는 지역아동센터 아동이 일반 아동에 비해 유의하게 낮은 자아존중감을 가지고 있다고 보고하고 있고, Im(2013)과 H. Lee(2007)의 연구에서는 저소득층 아동에서 자아존중감이 일반 가정의 아동보다 낮다고 보고하고 있다. 또한 아동기는 또래와의 관계형성 및 유지를 통해 사회적 능력을 향상시키게 되는데(Moon, 2013), 저소득층 아동의 낮은 자아존중감은 또래와의 관계에 어려움이 있음을 보고하고 있다(Choi, 2007).

이에 아동의 자아존중감과 사회적 능력 증진을 위한 다양한 연구들이 수행되어 왔고, 그 중에서 놀이치료가 유용한 개입방법인 것으로 보고되고 있으며(Kim, 2009; Yoo, 2010), 놀이치료 중 집단놀이의 유용성도 함께 보고되어 왔다(E. Lee, 2007; Ko, 2007; Shin, 2003).

아동에게 있어 놀이는 언어보다 더 편안한 도구로서 자연스럽게 자발적인 자기표현의 수단이다(Axline, 1967; Landreth, 2012). 아동은 놀이과정에 참여함으로써 자기 자신만의 방식으로 탐색하고 경험하고 학습하게 된다(Sweeney, 1997). 더 나아가 놀이는 일상의 힘든 상황을 극복할 수 있는 정서적 발달과 사회성 발달을 가져오는 치료적 효과를 갖는다(Schaefer, 1993).

집단놀이 역시 이러한 치료적 요소를 갖고 있다. 집단놀이는 아동이 자신의 가치를 발견하여 자아존중감을 향상시키는 효과가 있음을 알 수 있고(Kim, 2009), 또래와의 상호작용을 통해 이루어지는 집단놀이 속에서 사회적 기술을 시험해보고, 경험적으로 이를 확인하게 된다. 이러한 집단놀이의 과정이 아동 자신과 타인의 생활에 대해 배울 수 있게 되어 사회적 능력을 향상시킨다(Sweeney & Homeyer, 1997).

다양한 집단놀이 중에서도 예전부터 우리 생활 속에서 전해져 내려오는 전래놀이를 살펴보

면, 전래놀이를 통해 아동은 대화와 행동을 하면서 서로에게 영향을 주고, 서로 관계를 맺으면서 자신을 탐색하였다. 놀이판은 구경꾼, 놀이꾼이 따로 없고 모든 아이들이 함께 어울려 놀 수 있다. 이기고 지는 것이 있지만 공격과 수비는 다음 판에서 바뀌게 된다. 따라서 그 놀이과정에서 진 사람도 이긴 사람도 기쁨을 느끼며, 누구나 다시 할 수 있고, 계속 하고 싶어 하는 것이 곧 전래놀이이다(Lee, 1997).

전래놀이를 하면서 아동은 책임감과 협동심을 기르고, 아동의 신체적·인지적·심리적 발달이 자극되어 전인적인 성장을 하게 된다. 또한 아동은 여러 사람들과 어울리는 과정에서 즐거움과 재미를 경험한다. 더 나아가 연령·성·계절 등 다양한 상황에 맞게 놀이의 규칙과 방법을 바뀌가며 놀이를 함으로써 적응능력도 증진된다(Oh & Nam, 2000).

이런 전래놀이의 효과에 대해 많은 선행 연구가 보고되어 왔는데(Kim, 2000; Lee, 2009; Lee, 2013; Park, 1997), 전래놀이가 아동의 신체적 건강과 운동능력을 증진시킬 뿐만 아니라, 감정과 생각 및 행동의 긍정적인 면을 확대·발전시켜 아동의 정서발달을 돕는 긍정적인 자아관을

길러준다고 보고되어 왔고(Kweak, 2004; Kim, 2007), 아동들은 함께 놀이를 하는 동안 서로 친구가 되고(Cho, 2011; Gwon, 2010), 사람과 사귀는 기술을 저절로 익히게 되어 사회생활의 기초인 사회성을 기르게 된다고 보고하고 있다(Kim, 2010).

특히, 전래놀이와 자아존중감에 대한 관계를 연구한 선행연구(Kim, 2005; Kwon, 2009; Lee, 2013)에서 이 둘 간의 긍정적 관계가 보고되어 왔다. 초등학생을 연구대상으로 한 Hwang(2004)의 연구에서 전래놀이 프로그램이 초등학생의 자아존중감을 증진시키는데 영향을 주는 것으로 보고하였고, Kim(2002)은 전래놀이 프로그램이 자아존중감의 향상에 효과적이어서 원만한 인간관계를 형성하여 자기 자신에 대해 향상된 자아존중감을 나타낸다고 보고하였다. 또한 Lee(2005)는 전래놀이 프로그램이 원만한 인간관계를 통해 학교생활을 만족시키고 향상된 자아존중감을 나타낸다고 보고하였다. 이와 같은 연구결과들에 의하면 아동들이 전래놀이를 통해 자신의 능력을 인지하면서 자신감을 갖고 자신이 가치 있는 존재임을 인식하게 됨으로써 다른 아동들에게 필요한 존재임을 배우게 된다고 하

〈Table 1〉 The traditional play related to the enhancement of self-esteem

Researcher	Year	Play name
Park, T. S.	1997	Yut-nori, Yeonnalligi, Biseokchigi
Kim, H. Y.	2002	Gonggi-nori, Jegichagi, Sabangchigi
Hwang, H. E.	2004	Tuho-nori, Biseokchigi, Gonu-nori, Jegichagi, Yut-nori
Kim, J. P.	2005	'8'-nori, Wangdaepo-nori, Jin-nori, Joolnumgi-nori, Ojingeo-nori, 'R' nori, Yeowangbeol, Dorkssaoom, Gobaeksin
Lee, H. A.	2005	Doejiboolal, Ojingeo-nori, Joolnumgi-nori, Dalpaengi-nori, Fox-nori
Kim, H. K.	2007	Biseokchigi, Gonggi-nori, Gonggi-nori, Silddeugi
Gwon, S. H.	2009	Tuho-nori, Jegichagi, Biseokchigi, Yut-nori, Gonggi-nori
Lee, E. H.	2013	Jegichagi, Biseokchigi, Sabangchigi

<Table 2> The traditional play related to the enhancement of social ability

Researcher	Year	Play name
Lee, C. H.	2002	Silddeugi, Gonggi-nori, Eoleumddaeng-nori, Jegichagi, Sabangchigi, Gooseulchigi, Baramgaebi, Why did you come to my house?
Lee, H. J.	2002	Gonggi-nori, Sabangchigi, Ddakjichigi, Ojingeo-nori, Band-nori, Gonu-nori, Ddangbatgi-nori, Why did you come to my house?
Lee, E. S.	2009	Jegichagi, Chilgyo-nori, Jinggeomdarigeoneogi, Ssireum, Gooleongsoe, Gichanori, Biseokchigi, Ggamakjabgi
Kim, S. A.	2010	Yut-nori, Biseokchigi, Gonggi-nori, Tuho-nori, Jegichagi, Sabangchigi, Gamatagi
Lee, B. R.	2010	Soombaggokjil, Biseokchigi, Tuho-nori, Darisem-nori, Fox-nori, Namdaemun-nori, Yeoggaedongmoo Ssidongmoo
Kim, M. S.	2011	Gonu-nori, Biseokchigi, Jegichagi, Silddeugi, Yut-nori, Sabangchigi, Tuho-nori, Gonggi-nori
Lee, S. Y.	2011	Jooldarigi, Daemoon-nori, Ggorijabgi, Gamatagi, Sangaji-nori Gangangsullae, Ginjool-nori
Kim, J. K.	2014	Jegichagi, Doejissireum, Ginjoolnumgi, Hey, fox! Hey fox!, Sabangchigi, Biseokchigi, Daemoon-nori, Mouse and Cat, Jooldarigi

졌다. 자아존중감의 향상에 관련되어 사용된 선행연구의 전래놀이를 정리하면 Table 1과 같다.

사회적 능력의 증진에 있어서도 전래놀이 프로그램은 유용하게 활용되어 왔다(H. Lee, 2002). 전래놀이는 아동들이 사회적 활동에 적극 참여 하고(C. Lee, 2002), 또래관계와 대인관계에서의 적응을 하게하며(Lee, 2010), 집단 구성원에게 우호적이고 선호적인 행동을 하는 사회적 능력 증진에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 보고 되어 왔다(S. A. Kim, 2010; Sin, 2013). 아동의 사회적 능력의 발달에 관련된 전래놀이를 정리 하면 Table 2와 같다.

이와 같이 집단놀이로서의 전래놀이가 아동의 자아존중감과 사회적 능력에 효과가 있는 것으로 보고되고 있으나, 그 대상이 저소득층 아동이거나 지역아동센터의 아동인 연구는 거의 없는 실정이다. 이에 본 연구에서는 취약한 가

정이나 사회 환경에 처해 있는 지역아동센터 아동들을 대상으로 하여 『전래놀이 프로그램』이 아동의 자아존중감과 사회적 능력에 미치는 영향을 알아봄으로써 전래놀이의 효과를 규명하고자 한다. 또한 이를 통하여 전래놀이가 지역 아동센터 아동의 자아존중감과 사회적 능력을 증진시키기 위한 심리·정서지원 프로그램으로 유용한지를 확인하고 이를 아동 대상의 개입방법으로 활용하고자 한다.

본 연구의 연구문제는 다음과 같다.

<연구문제 1> 『전래놀이 프로그램』은 지역아동센터 아동의 자아존중감 향상에 효과가 있는가?

<연구문제 2> 『전래놀이 프로그램』은 지역아동센터 아동의 사회적 능력 증진에 효과가 있는가?

## II. 연구방법

### 1. 연구대상

본 연구의 대상은 전남 M시에 소재한 L 지역 아동센터를 이용하는 아동 중 무작위로 선정된 초등학교 3학년~6학년에 해당하는 아동 12명이며, 연구대상의 인구사회학적 특성은 Table 3과 같다. 선정된 연구대상자들은 6명씩 각각 실험집단과 통제집단으로 임의 배정하였고, 실험 전 두 집단 간의 동질성을 확보하기 위해 Mann-Whitney 검정을 실시한 결과, 자아존중감

에서 실험집단의 평균과 표준편차는 2.76(.174), 통제집단은 2.70(.626),  $p$ 값이 0.485로 두 집단이 동질집단임이 확인되었으며, 사회적 능력에서도 실험집단의 평균과 표준편차는 2.39(.452), 통제집단은 2.48(.907),  $p$ 값이 0.699로 두 집단이 동질집단임이 확인되었다. 또한 인구사회학적 특성에 대한 두 집단 간의 동질성 검증을 위하여  $\chi^2$ -test와 Fisher's exact probability로 분석한 결과, 유의한 차이가 나타나지 않아 두 집단이 동질집단임이 확인된 것으로 보고 연구를 수행하였다.

〈Table 3〉 Social demographic characteristics

	Subject	Sex	Grade (Elementary)	Living standard	Residence type	Family type
Experiment group	JangOO	F	3	Low	monthly rent	parents (multi-culture)
	KimOO	M	4	Middle	homeowner	parents (dual income)
	YuOO	M	4	Low	homeowner	parents (multi-culture)
	JangOO	M	5	Low	lease	parents (multi-culture)
	LeeOO	F	6	Low	homeowner	parents (multi-culture)
	KangOO	F	6	Low	monthly rent	mother&daughter
Control group	LeeOO	M	4	Low	homeowner	parents (multi-culture)
	YnagOO	F	3	Low	lease	parents (dual income)
	KimOO	F	5	Low	etc	mother&daughter
	JohOO	F	4	Low	monthly rent	mother&daughter
	YuOO	F	6	Low	homeowner	parents (multi-culture)
	ParkOO	M	6	Middle	homeowner	parents (dual income)

## 2. 연구도구

본 연구를 위하여 『전래놀이 프로그램』을 개발하였고, 이 프로그램의 효과를 검증하기 위해 자아존중감 척도 및 사회적 능력 척도를 사용하였다.

### 1) 전래놀이 프로그램 개발

본 연구에서는 지역아동센터 아동의 자아존중감과 사회적 능력의 향상을 위한 『전래놀이 프로그램』을 Figure 1에서 제시한 과정에 따라 개발하였다.

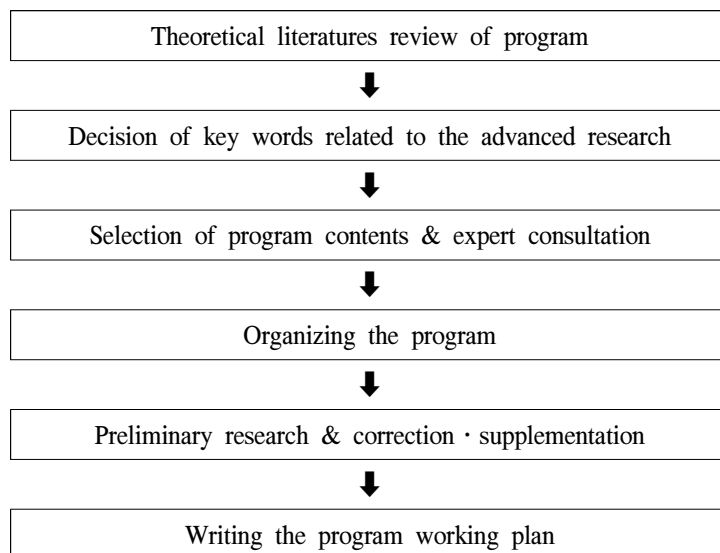
#### (1) 자료수집 및 핵심어 선정

본 연구를 위해 먼저 국내외 학위논문·학회지·보고서·단행본 등의 선행연구 자료를 토대로 전래놀이 프로그램에 관한 다양한 연구들 중 아동들의 자아존중감과 사회적 능력에 관련된 자료를 살펴보았다. 특히 지역아동센터 아동들의 심리·정서에 영향을 미친다고 보고된 전래놀이 프로그램을 중심으로 자료를 수집하였

다. 이를 바탕으로 본 연구의 목적과 관련된 핵심어 -지역아동센터, 아동발달, 놀이, 집단놀이, 전래놀이, 자아존중감, 사회적 능력, 프로그램 개발 등- 를 선정하였다.

#### (2) 전래놀이 선정 및 내용타당도 검증

본 연구의 핵심어와 관련된 여러 선행연구 (C. Lee, 2002; H. Lee, 2002; Hwang, 2004; Kim, 2000; Kim, 2002; Kweak, 2004)에서 자아존중감과 사회성, 사회적 유능감 등의 사회적 능력에 활용되었던 전래놀이 중 9가지를 선정하였다. 이를 3인의 놀이치료전문가에게 내용타당도 검증을 실시한 후 이를 『전래놀이 프로그램』 개발에 활용하였고, 선정된 전래놀이를 구분하면 다음과 같다. 자아존중감 증진을 위한 전래놀이로는 실뜨기, 제기차기, 투호놀이, 고누놀이를, 사회적 능력 증진을 위한 전래놀이로는 산가지놀이, 비석치기, 공기놀이, 사방치기, 옷놀이를 선정하였다. 선정된 전래놀이가 무엇인지 살펴보면 다음과 같다.



〈Figure 1〉 The development process of 『The traditional play program』

## ① 자신감 증진을 위한 놀이

## ㄱ. 실뜨기

실이나 노끈의 양끝을 서로 연결하여 두 손에 걸고, 두 사람이 주고받으면서 여러 모양을 만들어 노는 놀이로서, 실이나 노끈은 주위에서 쉽게 구할 수 있기 때문에 어디서든지 간단히 즐길 수 있는 놀이이다. 손가락을 주로 쓰는 놀이이기에 주로 뇌신경을 자극하고 운동시켜 두뇌발달을 촉진시킬 뿐만 아니라 각 단계를 실행하면서 느끼는 성취감은 실뜨기를 통해서 얻을 수 있는 심리적 효과라 할 수 있다.

## ㄴ. 제기차기

제기차기는 제기를 차면서 재주를 부리거나 누가 여러 번 찔는지를 겨루는 남자아이들의 놀이로 시작되었으나, 오늘날 남녀노소 누구나 즐길 수 있어 널리 보급되어 오고 있다. 과거에는 구멍 뚫린 엽전을 한지나 비단으로 싸서 그 끝을 갈래갈래 찢어서 술을 만든 제기를 사용하였다. 이 놀이는 주로 음력 정초를 전후한 겨울철에 전국적으로 널리 행해졌으며 제기를 만드는 과정에서 만드는 기쁨과 창의성이 길러질 뿐만 아니라 제기를 잘 차려면 정신을 한 곳에 집중해야 하기 때문에 주의력이 향상된다.

## ㄷ. 투호놀이

일정한 거리에 서서 투호 통에 화살을 던져, 누가 많은 수를 넣는가를 겨루는 놀이이다. 과거에는 양반들의 전유물로 시작되었으나 오늘날에 와서는 보편화되어 주로 명절에 고궁이나 민속촌 등지에서 흔히 볼 수 있다. 투호놀이는 던지는 지점을 잘 포착해야 하기 때문에 판단력과 집중력이 길러지고, 마구 던지는 것이 아니라 인내심을 가지고 차분히 한 개씩 던지는 가운데 인내력과 끈기가 길러지게 된다. 서로 편을 나눠 화살을 던지는 사람과 투호통의 위치를 알려주는 사람의 협조가 승패를 좌우할 수 있다.

## ② 또래와 협력관계를 이룰 수 있는 놀이

## ㄱ. 고누놀이

바둑이나 장기의 원시적 형태인 이 놀이는 땅이나 마루·목침(木枕) 등에 놀이판을 그려 놓고 말(馬)을 놓거나 옮기며 승부를 겨루는 놀이로서 놀이판의 형태와 방법, 종류가 다양하여 연령과 발달 수준에 따라 즐길 수 있어 오래 전부터 많은 사람들이 널리 즐겨 하던 놀이이다. 또한 바둑이나 장기처럼 지능발달에 도움을 줄 뿐 아니라, 자신의 말(馬)을 어떻게 움직이는 것이 유리할까를 생각해야 하기 때문에 추리력과 예측력도 길러진다.

## ㄴ. 산가지놀이

셈하다의 ‘산(算)’과 나뭇가지의 ‘가지’의 합성어인 산가지놀이는 산가지를 가지고 분리·조합하면서 여러 가지 형태를 만들어 보는 놀이이다. 이 놀이를 통해 손의 조정력과 집중력이 길러지게 된다. 놀이의 규칙을 잘 이해하여야 다양한 산가지의 변형을 만들 수 있고, 셈을 하는 산가지놀이에서 놀이규칙을 지킴으로서 놀이의 흥미를 더 할 수 있다.

## ㄷ. 비석치기

돌을 이용한 놀이 가운데 방법이나 기술이 가장 발달된 놀이인 비석치기는 손바닥만 한 크기의 납작한 돌을 땅바닥에 세우고, 다른 돌을 던져 쓰러뜨리는 놀이로서, ‘비석끼기’, ‘비석차기’, ‘비사치기’라고도 한다. 우리나라 전역에서 행해졌던 이 놀이는 거리 감각과 집중력, 그리고 정확성을 기를 수 있다. 또한 신체의 각 부위를 활용함으로써 전신운동을 하면서도 동시에 신중함을 키울 수 있는 놀이이다. 편을 나누어 놀이를 할 때 같은 편이 단계를 성공하면 이미 놀이에서 죽은 사람을 다시 살려내어 다음 단계로 넘어 가는 놀이이므로 같은 편끼리 일체감이 생기는 놀이이다.

③ 놀이규칙을 지키는 책임감을 기를 수 있는 놀이  
 ㄱ. 공기놀이

이 놀이의 유래는 5세기 후반의 것으로 추정되는 고구려 수산리 벽화고분의 서쪽 벽에 새겨진 다섯 개의 공기를 위로 던지면서 재주를 부리는 실감나는 장면에서 찾아볼 수 있다. 공기는 손과 손가락의 움직임을 주요 활동으로 하기 때문에 소근육을 발달시켜 공기를 던지고 받는 가운데 저절로 두뇌가 발달하게 된다. 또한 정확하게 던지고 받는 가운데 침착성과 조심성이 향상되며 각 단계별 과정을 성공하면서 성취감과 만족감도 얻게 된다. 또한 편을 갈라 서로의 목표를 이루는 과정에서 또래와의 협력이 이루어진다.

ㄴ. 사방치기(망차기)

땅에 다양한 형태의 놀이판을 그리고 망을 던져놓고 발로 차서 한 칸씩 움직여 단을 완성하고, 나중에 단이 많거나 땅을 많이 차지하면 이기는 놀이이다. 우리나라 전국에서 행해졌던 여자아이들의 놀이로서 망을 던져놓고 좁은 망줄기와는 구분되는 ‘망차기’로 불렸다. 기술이 필요한 대부분의 놀이는 인내와 끈기가 필요하고 좀 더 잘하려는 생각에서 지속적으로 자신을 연마하는 가운데 인내력과 지구력이 길러지게 된다. 또한 자신이 보기에는 망이 금에 닿지 않게 보이는데 다른 사람이 닿았다고 할 때, 인정하고 싶지 않지만 인정할 수밖에 없는 상황에서 자신의 마음을 다스리는 훈련을 쌓게 된다. 그밖에 원하는 지점으로 망을 차서 넣었을 때의 만족감과, 다른 사람의 망을 잡아서 살려주거나 자기편이 이겼을 때의 성취감 등은 겨루기 놀이에서 흔히 얻을 수 있는 긍정적 심리적 효과이다.

ㄷ. 윷놀이

윷을 던져 바닥에 놓여지는 모양을 보면서 말판에 말(馬)을 옮겨 겨루는 놀이로서, 사람이 땅을 때는 둘 또는 세 편으로 나누어서 즐길 수

있다. 남녀노소 누구나 즐길 수 있는 우리나라의 대표적인 놀이로, 특히 정월 초하루부터 대보름날까지 행해져 오고 있는데, 정초에 이 놀이를 하면서 그해 농사의 풍흉(豊凶)을 점치기도 하였다. 이 윷놀이는 규칙을 지키면서하는 집단놀이이기 때문에 지적·정서적 발달에 도움이 되며, 사회성 발달에 필요한 인간관계의 기술을 배울 수 있다.

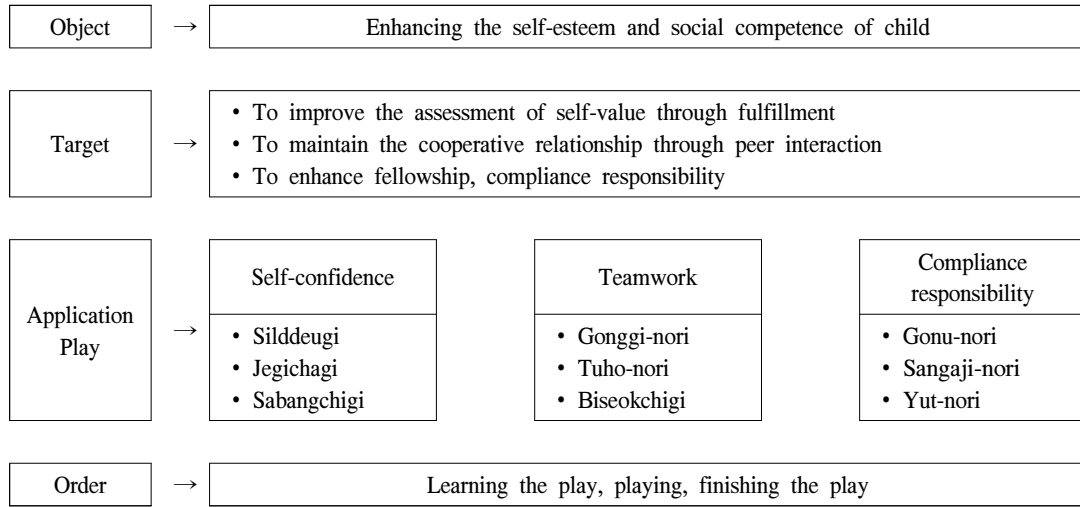
(3) 프로그램 구성

놀이치료전문가의 의견을 참고한 『전래놀이 프로그램』의 선정기준은 다음과 같다. 첫째, 전래놀이 프로그램의 회기는 아동 간에 친밀감이 더해지고 행동변화를 관찰할 수 있는 기간으로 정하였다. 둘째, 학령기 아동들의 발달단계와 성별 간 동질성을 고려하여 놀이 유형을 선정하였다. 셋째, 학년 간 신체조절능력·인지능력이 다르고, 놀이 활동과 과정에 있어 전반적으로 문제 해결력에 차이가 있으므로 비교 집단 간 동질성을 확보하였다. 넷째, 전래놀이에 참여한 아동들의 놀이에 대한 이해와 숙달, 상호작용 촉진을 위해 진행시간을 충분히 제공하였다. 다섯째, 신체가 오전보다 오후에 유연하기에 놀이시간은 주로 방과 후로 정하였으며, 대상 아동들과 협의하여 일정한 시간에 놀이를 할 수 있도록 약속하였다. 여섯째, 놀이 순서는 각각의 놀이가 아동들에게 미치는 영향을 고려하여 자존감 향상과 사회성 증진에 목표를 두고 인지놀이에서 신체놀이 순으로 진행하였다.

① 『전래놀이 프로그램』의 목적과 목표

『전래놀이 프로그램』의 목적은 본 프로그램에 참여한 지역아동센터 아동들의 자아존중감 향상과 사회적 능력 증진에 있으며, 구체적인 목표는 첫째, 놀이 활동에서의 성취감을 통해





〈Figure 2〉 The traditional play program model

자신의 가치에 대한 평가를 높이고 둘째, 또래와의 상호작용을 이뤄 또래관계가 협력관계가 되도록 하며 셋째, 놀이를 하면서 소속 팀에 대한 동료의식 고양과 놀이 규칙 준수에 따른 준법성과 책임감 배양으로 정하였다.

프로그램 개발모형 및 Lee(2011)의 전래놀이를 적용한 집단 프로그램을 참조하여 본 연구의 목적과 목표에 맞는 프로그램 개발모형을 Figure 2와 같이 구성하였다.

#### (4) 프로그램 실시안 작성

##### ② 『전래놀이 프로그램』의 개발모형

C. Kim, Choi, H. Kim, Lee, & Shin(2011)의

『전래놀이 프로그램』의 실시안은 함께 놀이하는 아동들과 친밀감을 형성하고 놀이에 집중

〈Table 4〉 The traditional play program』 working plan

Session	Play name	Schedule	Place	Materials	Time
1	Gonu-nori I	2014.07.28	Center	gonu boards, pieces, pens	70Mins.
2	Gonu-nori II	2014.08.04	Center	30 gonggies	70Mins.
3	Silddeugi	2014.08.14	Center	6 strings(1m)	70Mins.
4	Sangaji-nori	2014.08.20	Center	100 bamboo tallys	70Mins.
5	Gonggi-nori	2014.08.27	Center	5 gonggies(6sets)	70Mins.
6	Yut-nori	2014.09.05	Center	yuts, yut pads, pieces, yut boards	70Mins.
7	Tuho-nori	2014.09.11	Center	arrows, jars	70Mins.
8	Jegichagi	2014.09.17	Center	6 jegies	70Mins.
9	Biseokchigi	2014.09.24	Center	6 rocks	70Mins.
10	Sabangchigi	2014.09.29	Center	6 potsies (rocks)	70Mins.

하게 하기 위해 정적인 놀이(고누놀이, 실뜨기, 산가지놀이, 공기놀이)에서, 동적인 놀이(웃놀이, 투호놀이, 제기차기, 비석치기, 사방치기)로 구성하였다. 1-3회기에서는 혼자서 놀이과정을 완성하는 단계가 많고, 인지활동과 추리과정이 함께 이루어지는 고누놀이와 실뜨기를, 4-5회기는 혼자서도 놀이과정을 수행하지만, 같은 편끼리 단계별 과정을 성취할 때에 기쁨이 더욱 커지는 산가지놀이와 공기놀이를, 6회기는 같은 편끼리 협력과 합의가 이루어져야 놀이의 재미가 더해지는 웃놀이를, 그리고 7-10회기는 넓은 공간에서 몸 전체를 사용하며, 편을 갈라 함께 놀이를 해야만 놀이의 재미와 성취감이 커지는 투호놀이, 제기차기, 비석치기, 사방치기로 구성하였다. 이러한 전래놀이는 놀이의 구체적 상황 속에서 나타나는 협력적 관계와 성취감들이 아동들의 자아존중감과 사회적 능력 향상에 영향을 주는 놀이로서 Table 4와 같이 프로그램 실시안을 작성하였다.

## 2) 프로그램의 효과 검증을 위한 척도

### (1) 자아존중감 척도

자아존중감 척도는 Choi와 Jeon(1993)이 개발한 자아존중감 척도를 사용하였다. 이 척도는 초등학교와 중학교를 대상으로 하며, '총체적 자아존중감'(6문항), '사회적 자아 존중감'(9문항), '가정에서의 자아존중감'(9문항), '학교에서의 자아존중감'(8문항) 등 4개의 하위요인, 총 32문항으로 구성되었다. 본 연구에서는 하위요인별 신뢰도를 위해 8번 문항을 제거한 총 31문항을 사용하였다. 또한 원척도는 Likert식 5점 척도이나 정확한 측정치를 얻고자 사회조사분석사의 자문을 얻어 4점 척도로 수정하여 실시하였다. 채점 시 부정적 문항에 대해서는 역산하였다. 본 연구 도구 전체의 신뢰도 계수인 Cronbach'  $\alpha$ 는 .87로

만족할 만한 수준이며, 하위요인별 신뢰도는 '총체적 자아존중감' .69, '사회적 자아존중감' .84, '가정에서의 자아존중감' .83, '학교에서의 자아존중감' .72이었다.

### (2) 사회적 능력 척도

사회적 능력 척도는 Doh(1994), Lee(1994), Roh(1995) 등이 개발한 아동용 사회적 능력 척도를 수정, 보완하여 Park(1998)이 개발한 사회적 능력 척도를 사용하였다. 이 척도는 아동의 사회적인 능력을 측정하는 것으로서, 자기 보고형 척도이며 '사교성'(10문항), '대인적응성'(10문항), '사회참여도'(10문항), '주도성'(10문항), '인기도'(10문항) 등 5개의 하위요인 총 50문항으로 이루어졌다. 원척도는 Likert식 5점 척도로 되어 있으나, 본 연구에서는 보다 정확한 측정치를 얻고자 사회조사분석사의 자문을 얻어 4점 척도로 수정하여 사용하였다. 본 연구도구의 전체 신뢰도 계수인 Cronbach'  $\alpha$ 는 .97이며, 하위요인별 신뢰도는 '사교성' .86, '대인적응성' .83, '사회참여도' .91, '주도성' .89, '인기도' .90이었다.

## 3. 연구절차

본 연구를 위해 2014년 6월부터 2개월간 『전래놀이 프로그램』을 개발하였고, 7월 28일부터 9월 29일까지 『전래놀이 프로그램』을 실시하였다. 프로그램의 실시는 대학원에서 상담심리학을 전공하면서 전래놀이를 연구하는 본 연구자와 프로그램 보조자가 함께 실시하였다. 프로그램 보조자는 M 종합사회복지관의 전래놀이 프로그램 실천 팀 '다얼(다함께 열씨구)'의 운영자이다. 본 연구의 실험설계는 비동일 통제집단 사전·사후 검사설계로 실시되었다. 이를 위하여 7월 28일과, 9월 29일에 각각 사전·사후검사

를 실시하였다.

또한 『전래놀이 프로그램』을 실시하는 10회기 동안 동영상 촬영하여 2인의 보조자와 함께 아동행동 변화를 측정하였고, 일정한 시간동안에 어떤 행동이 몇 번이나 발생하는지 그 횟수를 헤아려 누가적으로 기록하는 빈도기록법을 사용하였다. 2인의 보조자는 M 종합사회복지관 팀장으로 사회복지학 석사이며, 복지관 근무경력 10년 이상 된 복지사업팀장이다. 그리고 아동행동 관찰 변인으로는 놀이 과정(환호, 자랑, 놀이 집중)과 협력적 또래관계(응원과 격려, 도움요청) 그리고 놀이규칙(규칙합의, 벌칙)을 통해 아동의 행동을 관찰하였다. 행동관찰자의 신뢰도를 확보하기 위해 사전에 전래놀이(예; 고누놀이, 비석치기)를 동영상 촬영하여 평가자와 함께 행동관찰 변인에 대한 사전협의를 거쳤다.

#### 4. 자료분석

본 연구의 자료는 SPSS 21을 통해 통계처리하였다. 먼저 연구도구의 신뢰도를 파악하기 위해 Cronbach'  $\alpha$ 를 산출하였고, 실험집단과 통제집단의 평균과 표준편차를 산출하였다. 그리고 비모수검정(Mann-Whitney 검정과 Wilcoxon 검정)으로 사전, 사후검사 점수를 분석하였다.

### Ⅲ. 연구결과

#### 1. 자아존중감

『전래놀이 프로그램』이 지역아동센터 아동의 자아존중감 향상에 미치는 효과를 살펴보기 위해 Wilcoxon 검정을 실시한 결과, 실험집단에서는 평균값이 증가하였으며 통계적으로 유의

한 차이( $p < .05$ )가 나타났으나, 통제집단에서는 유의한 차이가 나타나지 않았다.

구체적으로 살펴보면, 실험집단에서 자아존중감 하위요인 중 ‘사회적 자아존중감’이 통계적으로 유의하게 증가하였다. 이는 『전래놀이 프로그램』이 지역아동센터 아동의 ‘사회적 자아존중감’ 향상에 영향을 준 것으로 볼 수 있으며, 나머지 ‘총체적 자아존중감’, ‘가정에서의 자아존중감’, ‘학교에서의 자아존중감’은 사후검사에서 평균값은 증가하였지만 통계적으로는 유의한 차이가 없는 것으로 나타났다. 그러나 통제집단에서 특이하게 ‘학교에서의 자아존중감’이 통계적으로 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다(Table 5).

#### 2. 사회적 능력

『전래놀이 프로그램』이 지역아동센터 아동의 사회적 능력증진에 미치는 효과를 살펴보기 위해 Wilcoxon 검정을 실시한 결과, 실험집단에서는 평균값이 증가하였으며 통계적으로 유의한 차이( $p < .05$ )가 나타났으나, 통제집단에서는 유의한 차이가 나타나지 않았다. 구체적으로 살펴보면, 사회적 능력 하위변인 중 ‘인기도’가 통계적으로 유의하게 높은 증가를 보였으므로, 『전래놀이 프로그램』이 ‘인기도’의 증가를 가져왔다고 보겠다. 그러나 나머지 하위요인 즉, ‘사교성’, ‘대인적응성’, ‘사회참여도’, ‘주도성’의 평균값은 증가하였지만 통계적으로는 유의하지 않았다(Table 6).

#### 3. 행동관찰 결과

총 10회기에 걸쳐 『전래놀이 프로그램』을 진행하는 동안 참여 아동들은 전래놀이를 접할 때

〈Table 5〉 The results of pre-test · post-test by the sub-factors of self-esteem (N = 12)

Sub-factor	Group type	Experiment	M(SD)	Variation	p
Global self-esteem	Experimental G.	Pre-test	19.83(1.72)	0.34	.458
		Post-test	20.17(3.25)		
	Controlled G.	Pre-test	17.33(3.88)	-0.66	.786
		Post-test	16.67(4.03)		
Social-peer self-esteem	Experimental G.	Pre-test	22.00(1.67)	5.83	.043*
		Post-test	27.83(4.45)		
	Controlled G.	Pre-test	22.67(9.81)	1.00	.753
		Post-test	23.67(7.31)		
Home-parents self-esteem	Experimental G.	Pre-test	27.33(6.56)	3.34	.279
		Post-test	30.67(4.37)		
	Controlled G.	Pre-test	27.67(7.94)	-0.17	.916
		Post-test	27.50(6.09)		
School-academic self-esteem	Experimental G.	Pre-test	16.50(2.66)	4.83	.078
		Post-test	21.33(4.23)		
	Controlled G.	Pre-test	16.17(1.94)	4.00	.027*
		Post-test	20.17(1.83)		
Self-esteem	Experimental G.	Pre-test	2.76(0.17)	0.47	.046*
		Post-test	3.23(0.36)		
	Controlled G.	Pre-test	2.70(0.64)	0.14	.753
		Post-test	2.84(0.51)		

\*p < .05.

먼저 몇 가지 반응을 보였다. 첫째, 정적인 놀이에서는 놀이에 집중하는 경향이 있었지만, 동적인 놀이에서는 활동 공간이 넓기 때문에 집중이 어려웠다. 둘째, 배우기 쉽거나 생소한 놀이는 적극적으로 참여하였지만, 평소에 자주하는 놀이(특히 공기놀이)는 소극적인 태도를 보였다. 셋째, 놀이를 시작할 때 아동 스스로 편을 나누었으며 놀이의 긴장감과 재미가 있는 놀이는 자주하고자 하였다. 행동관찰 Table 7을 토대로 놀이에 주어진 과제를 성공하는 과정, 놀이를 하면서 또래들과의 관계, 그리고 놀이 규칙을 지키는 모습

등을 살펴보면 다음과 같다.

1) 놀이과정에서의 과제 수행

전래놀이에 참여한 아동들은 목적을 달성했을 때의 기쁨을 환호나 혹은 다른 아동들에게 성공을 자랑하는 모습으로 나타내었고, 자신에게 주어진 과제를 수행하기 위해 놀이에 집중하는 모습을 보였다. 자아존중감은 과제수행의 완성에서 오는 성취감과 놀이의 승패를 경험하면서 얻어지는데 이는 투호놀이, 제기차기, 실뜨기, 산가지놀이에서 두드러지게 나타났고 전래

〈Table 6〉 The results of pre-test · post-test by sub-factors of social competency (N = 12)

Sub-factor	Group type	Experiment	M(SD)	Variation	p
Outgoing behavior	Experimental G.	Pre-test	23.50( 6.72)	1.83	.345
		Post-test	25.33( 7.63)		
	Controlled G.	Pre-test	24.00( 9.80)	0.00	.892
		Post-test	24.00( 8.97)		
Interpersonal adjustment	Experimental G.	Pre-test	25.50( 3.83)	3.67	.093
		Post-test	29.17( 4.92)		
	Controlled G.	Pre-test	22.83( 8.45)	-1.50	.600
		Post-test	22.83( 8.28)		
Social participation	Experimental G.	Pre-test	29.67( 5.68)	2.33	.293
		Post-test	32.00( 6.78)		
	Controlled G.	Pre-test	28.33(10.03)	2.34	.345
		Post-test	30.67( 9.18)		
Leadership	Experimental G.	Pre-test	22.00( 6.66)	2.50	.343
		Post-test	24.50( 8.55)		
	Controlled G.	Pre-test	22.50( 8.78)	2.50	.249
		Post-test	25.00( 8.74)		
Popularity	Experimental G.	Pre-test	18.67( 3.83)	6.00	.027*
		Post-test	24.83( 8.04)		
	Controlled G.	Pre-test	25.00(10.58)	-0.67	.893
		Post-test	24.33( 9.83)		
Social competency	Experimental G.	Pre-test	2.39( 0.17)	0.82	.027*
		Post-test	3.21( 0.36)		
	Controlled G.	Pre-test	2.48( 0.91)	0.06	.753
		Post-test	2.54( 0.84)		

\*p &lt; .05.

놀이가 아동의 자아존중감 향상을 가져옴을 알 수 있었다.

2) 함께 하는 경험을 나누는 협력적 또래 관계 아동들은 자신이 속한 팀의 일원이 놀이를 수행할 때마다 다양한 모습과 언어로 응원을 하고, 성공을 하였을 때는 축하를, 실패했을 때는

서로에게 용기를 주었다. 자신이 잘 하지 못하는 놀이에 대해서는 다른 아동에게 도움을 청하고 서로 놀이 방법을 가르쳐 주는 등 상호작용의 모습도 나타났다. 이는 실뜨기, 산가지놀이, 비석치기, 고누놀이에서 높게 나타났으며, 전래 놀이가 아동의 사회적 능력 향상을 가져옴을 알 수 있었다.

〈Table 7〉 The behavior observation of traditional play (unit: frequency)

Play	Variable	Play procedure			Collaborative peer relationship		Play rule	
		Acclamation	Boasting	Concentration	Cheer encouragement	Interaction	Rule agreement	Penalty
Gonunori 1		7	1	14	4	11	3	0
Gonunori 2		11	3	8	0	0	5	3
Silddeugi		11	7	19	1	17	5	5
Sangaji-nori		8	8	20	17	10	8	3
Gonggi-nori		7	2	4	2	2	4	1
Yut-nori		15	3	4	7	7	18	0
Tuho-nori		29	2	22	4	2	19	3
Jeggichagi		28	8	13	3	5	3	0
Biseokchigi		15	0	6	0	12	2	0
Sabangchigi		14	3	5	9	5	16	0

### 3) 놀이 규칙을 만들고 지키는 모습

놀이의 일반적 규칙과 평소 자신들이 알고 있는 규칙이 충돌할 때 아동들은 서로 합의를 거쳐 새롭게 규칙을 만들어 갔다(예: 사방치기). 또한 매 회기마다 아동 스스로 편을 가르고, 서로 자발적으로 합의하여 놀이에서 진 쪽은 벌칙을 수행하게 하였다. 벌칙을 수행하는 동안 이긴 쪽도 함께 벌칙을 수행함으로써 벌칙 자체가 또 하나의 놀이(예: 투호놀이)가 되는 긍정적 상황도 만들어졌다. 이러한 모습은 투호놀이, 윷놀이, 사방치기, 실뜨기에서 주로 나타났다.

## IV. 논의 및 결론

본 연구에서 개발한 『전래놀이 프로그램』이 지역아동센터 아동의 자아존중감과 사회적 능력의 향상에 미치는 효과를 검증한 결과는 다음

과 같다.

첫째, 『전래놀이 프로그램』을 실시했던 실험 집단 아동의 자아존중감은 사전·사후 비교 결과 유의한 증가가 있는 것으로 나타났다. 특히 자아존중감의 하위변인 중 다른 사람에 대한 친구로서 자기 자신에 대한 느끼는 감정을 나타내는 ‘사회적 자아존중감’이 통계적으로 유의하게 나타난 것으로 보아 전래놀이에 참여한 아동은 다른 친구들과 함께 놀이를 하면서 성취감을 경험하고, 친구들로부터 인정을 받음으로써 자아존중감이 증진되었다고 보겠다. 또한 행동관찰을 분석해 보면 놀이를 하는 동안 아동 스스로 놀이에 집중하여 놀이 과제를 성공했을 때의 기쁨이 환호로 표현되었으며, 이러한 성공의 경험은 아동 스스로 자신이 가치 있는 존재임을 깨닫게 되는 요소이다. 놀이에서 이겼을 때, 혹은 놀이 과정을 완벽하게 수행하는 순간들이 많아졌을 때 아동의 존재감은 높아진다고 볼 수 있

다. 이러한 성취의 모습은 특히 투호놀이, 제기차기, 실뜨기, 산가지놀이 등에서 두드러지게 나타났다. 이러한 결과들은 전래놀이가 아동의 자아존중감을 향상시키는데 긍정적인 효과가 있음을 보고한 선행 연구 결과들(Kim, 2005; Ko, 2008; Lee, 2013)과 맥을 같이 하며, 특히 『전래놀이 프로그램』이 초등학생의 자아존중감을 증진시키는데 영향을 준다는 Hwang(2004)의 연구와도 맥을 같이 한다.

이는 『전래놀이 프로그램』이 지역아동센터 아동의 자아존중감에 영향을 미친다고 볼 수 있는데, 이것은 아동들이 지역아동센터의 기본 프로그램에 참여하였을 때 보다 전래놀이 프로그램에 참여했을 때 놀이 활동을 통해 자기 자신에 대한 존재감을 더 느끼게 된 것임을 알 수 있다. 또한 또래와 함께 공유되어지는 활동은 또래로부터의 긍정적 피드백을 경험하게 해주므로 자신의 가치에 대한 긍정적 평가를 증가시킬 수 있기에 자아존중감에 영향을 미친다고 볼 수 있다.

한편 ‘학교에서의 자아존중감’이 통제집단에서 통계적으로 유의하게 나타난 것은 실험집단이 전래놀이를 하는 동안 통제집단은 지역아동센터의 기본프로그램을 수행하고 있었고, 기본 프로그램은 주로 학습교육으로 이루어져 있기에 통제집단에 영향을 준 것으로 보인다.

둘째, 『전래놀이 프로그램』을 실시했던 실험집단 아동의 사회적 능력은 사전·사후 비교 결과 유의한 증가가 있는 것으로 나타났다. 특히 사회적 능력의 하위변인 중 재미있는 활동을 유지하고 집단의 목표를 성취하는데 수단이 되는 ‘인기도’가 통계적으로 유의하게 증가하였다. 이는 전래놀이가 혼자서 하는 놀이가 아닌 함께 하는 집단놀이로서 팀을 이뤄 이루어지기에 동료애가 생겨나고 친구들 서로에게 호감을

갖게 되면서 친하게 지내게 하는 자연스러운 또래관계를 형성하게 함을 입증하는 것이라 하겠다. 또한 행동관찰에서 나타난 협력적 관계의 증가와 놀이과정 안에서 서로 협의하고 존중하며 의견의 일치를 위한 합의를 이루는 모습을 통해서도 알 수 있다. 이러한 행동들은 특히 실뜨기, 산가지놀이, 비석치기, 고누놀이에서 두드러지게 나타났다.

이러한 결과는 전래놀이가 아동의 사회적 능력 증진에 긍정적인 영향을 미친다는 선행 연구(C. Lee, 2002; Chung, Koh, & Hwang, 2011; H. Lee, 2002; Jeon, 2005; Kweak, 2004; Lee, 2009)와 유사한 결과이며, 특히 집단 구성원에게 우호적이고 선호적인 행동을 하는 사회적 능력 증진에 긍정적인 영향을 미친다고 보고한 S. A. Kim(2010)과 Sin(2013)의 연구와도 맥을 같이 한다. 따라서 『전래놀이 프로그램』은 지역아동센터 아동 스스로가 사회적으로 보다 더 유능한 행동을 보이며, 친구를 쉽게 사귀고, 서로 어울리는 것을 좋아할 뿐 아니라 자신 있게 새로운 일을 시도하고 앞장서 주도함으로써 협동적이고 친사회적인 행동을 촉진하는데 긍정적인 영향을 미치는 프로그램이라고 할 수 있다.

이상의 연구결과에 대한 결론은 다음과 같다.

첫째, 『전래놀이 프로그램』은 집단놀이의 즐거움의 요소를 갖추고 있고 아동들의 자발적 참여를 촉진하여 주어진 과정을 수행하고 성취하게 하는 자신감을 고취시킴으로써 지역아동센터 아동의 자아존중감 향상에 효과가 있다고 하겠다.

둘째, 『전래놀이 프로그램』은 집단놀이를 매개로 한 상호작용을 통해 또래관계 형성에 큰 도움이 되었으며, 놀이 각각에 주어진 규칙을 지켜가며 놀이를 수행하는 과정에서 보여지는 협력적 관계의 증가와 책임감의 증진 등 지역아동센터 아동의 사회적 능력 증진에 효과가 있음

을 알 수 있었다.

결론적으로 『전래놀이 프로그램』은 또래와의 관계가 중요시되고, 또래와의 상호작용이 활발하게 이루어지는 학동기 아동에게 있어 자아 존중감과 사회적 능력 향상에 효과적인 심리·정서 지원 프로그램이며, 특히 심리·정서 지원 프로그램이 미비한 지역아동센터 이용 아동들에게 필요한 프로그램이라고 하겠다.

본 연구결과를 토대로 지역아동센터 아동의 자아존중감과 사회적 능력 향상을 위한 『전래놀이 프로그램』 연구와 관련된 제언을 다음과 같이 하고자 한다. 기존의 전래놀이에 대한 연구는 교육적 효과와 가치에 집중되었으나 본 연구결과에서 알 수 있듯이 우리 고유의 문화인 전래놀이가 교육 뿐 아니라 심리·정서적 측면의 지원에도 효과가 있었으므로 추후에는 상담현장에서 심리적 어려움을 경험하는 다양한 아동을 대상으로 한 프로그램의 개발 및 적용이 필요하다고 하겠다. 더 나아가 방과 후 프로그램 이용 아동을 포함하는 일반아동을 대상으로 한 심리·정서적 발달 촉진을 위한 프로그램으로서 『전래놀이 프로그램』을 개발 및 활용하는 지속적인 연구와 활용 영역의 확대가 필요하다고 본다.

## References

- Axline, V. (1969). *Play therapy*. New York: Ballantine.
- Branden, N. (1995). *The psychology of self-esteem*. New York: John Wiley & Sons, Inc.
- Cho, M. O. (2011). *Research on children and parents' satisfaction for regional children's center*. Unpublished master's thesis, Chung-Ang University, Seoul, Korea.
- Choi, A. N. (2007). Effect of music therapy on the social activities of low-income class children. *Journal of Arts Psychotherapy*, 3(1), 83-102.
- Choi, B. G., & Jeon, K. Y. (1993). Research: A study on the development of 'the self - esteem inventory'. *Journal of the Korean Home Economics Association*, 31(2), 41-54.
- Chung, K. S., Koh, H. S., & Hwang, J. H. (2011). Effects of a social competence program based on group traditional play activities for young children with social difficulties. *The Journal of Eco-Early Childhood Education*, 10(2), 191-222.
- Coopersmith, S. (1967). *The antecedents of self-esteem*. San Francisco: W. H. Freeman.
- Doh, H. S. (1994). *Social competence of kindergartners and sixth graders: Its relationships to parental attention, parental protectiveness, the children's sex, and their birth category*. Unpublished doctoral dissertation, Ehwa Women's University, Seoul, Korea.
- Gwon, T. Y. (2010). *The study on the locality children center program utility condition sand satisfaction - focusing on Gyeongju City and Pohang City -*. Unpublished master's thesis, Dongguk University, Seoul, Korea.
- Hwang, H. I. (2004). *Effects of traditional play program on elementary school students' self-esteem and pro-sociality*. Unpublished master's thesis, Busan National University of Education, Busan, Korea.
- Im, S. M. (2013). *An exploratory study on the relationship between after school activity and self-esteem*. Unpublished master's thesis,



- Hanyang University, Seoul, Korea.
- Jeon, B. J. (2005). *The impact of traditional play on developing the sociality of elementary school children*. Unpublished master's thesis, Chungnam National University of Education, Daejeon, Korea.
- Kim, C. D., Kim, H. S., Shin, E. J., Lee, S. H., & Choi, H. N. (2011). *The program development and evaluation of counseling and psychology education*. Seoul: Hakjisa.
- Kim, H. G. (2007). *The effect of traditional-play program on the attention and self-esteem of children with ADHD*. Unpublished master's thesis, Yeungnam University, Gyeongbuk, Korea.
- Kim, H. J. (2010). *An effect of group art therapy on self-esteem and peer relationship of low-income children*. Unpublished master's thesis, Yeungnam University, Gyeongbuk, Korea.
- Kim, H. Y. (2002). *The effects of korean traditional games on self-esteem and sociability*. Unpublished master's thesis, Cheongju National University of Education, Chungbuk, Korea.
- Kim, J. M. (2000). *Types of folk play preferred by elementary school children*. Unpublished master's thesis, Ehwa Women's University, Seoul, Korea.
- Kim, J. P. (2005). *Effects of folk game on the self-esteem and interpersonal relationship in elementary school children*. Unpublished master's thesis, Seoul National University of Education, Seoul, Korea.
- Kim, S. A. (2010). *The effect of traditional playing activities on emotional intelligence and social competence of young children's*. Unpublished master's thesis, Dongguk University, Seoul, Korea.
- Kim, S. Y. (2010). *The actual state and activation plan of community child center programs*. Unpublished master's thesis, Kosin University, Busan, Korea.
- Kim, Y. A. (2009). *The effects of group integrated play therapy program on the senses of self-respect and self-effectiveness as well as sociability of a child*. Unpublished master's thesis, Myongji University, Seoul, Korea.
- Kim, Y. E., & Park, M. R. (2007). Research on the self-respect awareness of children in regional children's centers. *Korean Journal of Clinical Social Work*, 4(3), 61-89.
- Ko, M. S. (2007). *The effects of group play program on self-esteem and social competence of the children in low income and one parent family*. Unpublished master's thesis, Kyungsoong University, Busan, Korea.
- Ko, Y. J. (2008). *The effects of the group therapy program using traditional play on the low-income group children's self-concepts and peer interactions*. Unpublished master's thesis, Myongji University, Seoul, Korea.
- Kweak, H. S. (2004). *The effect of Korea traditional play activity on young children's social development*. Unpublished master's thesis, Wonkwang University, Iksan, Korea.
- Kwon, S. H. (2009). *The effect that traditional play activity has on self-esteem and satisfaction of school life of the underachievers in elementary school*. Unpublished master's thesis, Yeungnam University, Gyeongbuk,

- Korea.
- Landreth, Garry. L. (2012). *Play therapy: The art of the relationship*(3th ed). New York, NY: Brunner-Routledge.
- Lee, B. R. (2010). *The effects of the traditional play with rhythm on the development of sociality and self-concept of children*. Unpublished master's thesis, Dongguk University, Seoul, Korea.
- Lee, C. W. (2002). *Effects of traditional play program with parents and peers on social competence of children with special needs*. Unpublished master's thesis, Kongju National University of Education, Chungnam, Korea.
- Lee, E. H. (2013). *The effect of traditional game programs on the self-respect and sociality of elementary school students*. Unpublished master's thesis, Dongguk University, Seoul, Korea.
- Lee, E. S. (2007). *Effects of group therapy program on self-esteem and sociality of children in broken home*. Unpublished master's thesis, Myongji University, Seoul, Korea.
- Lee, E. S. (2009). *The effects of korean traditional play on the improvement of prosocial behavior of young children*. Unpublished master's thesis, Soongsil University, Seoul, Korea.
- Lee, H. (2007). *The research about the main factors has effect on sociality and self-esteem of the low-income group children: The center of Hong-sung country*. Unpublished master's thesis, Chungnam National University, Daejeon, Korea.
- Lee, H. A (2005). *The effects of korean traditional game on elementary school students' satisfaction and self-esteem*. Unpublished master's thesis, Gyeongsang National University, Jinju, Korea.
- Lee, H. J (2002). *A study on the effect of traditional game program to develop sociability of the 3rd graders of elementary school*. Unpublished master's thesis, Silla University, Busan, Korea.
- Lee, J. H. (2011). *Effect of group program by traditional play on children's attitude to school violence and school satisfaction*. Unpublished master's thesis, Daejeon University, Daejeon, Korea.
- Lee, K. H. (1994). The Relationship between parents' verbal control modes and children's social competency. *Journal of the Korean Home Economics Association*, 32(5), 109-123.
- Lee, Y. D. (1997). *Fox! Fox! What are you doing?*. KBS: Sunday Special.
- Lee, Y. H. (2007). *The effects of physical contact Korean traditional plays on social development of young children*. Unpublished master's thesis, Seoul National University, Seoul, Korea.
- Maslow, A, H. (1965). *Motivation and personality*. New York: Harper.
- Ministry of Health and Welfare & Headquarters for community child center (2013). *The report on the actual state survey of nationwide community child center*. Seoul: Korea.
- Moon, H. J. (2013). *The effect of senior elementary school children's perception of family cohesion, adaptability and father's level of participation in child-rearing on their development of sociability*. Unpublished master's thesis, Duksung Women's University, Seoul, Korea.
- Oh, S. B., & Nam, H. E. (2000). A research toward

- the effectiveness and development of a Korean traditional play. *Korean Society for the Study of Physical Education*, 5(1), 97-107.
- Park, K. O. (1998). *A study of adolescent's self regulated learning strategies degree and academic achievement, social competency*. Unpublished doctoral dissertation, Dong-A University, Busan, Korea.
- Park, T. S. (1997). *The effect of Korean traditional group games on the socio-emotional development of children*. Unpublished master's thesis, Daegu University, Daegu, Korea.
- Roh, M. H. (1995). *Children's attachment to their mothers and social competence*. Unpublished doctoral dissertation. Chonnam National University, Kwangju, Korea.
- Rosenberg, M. (1985). *Society and adolescents self-image*. Princeton, NY: Princeton University Press.
- Shaefer, C. E. (1993). *The therapeutic powers of play*. Northvale, NJ: Jason Aronson.
- Shim, M. O. (2013). *A study on user satisfaction level of local community child centers: Focused on In-cheon metropolitan city*. Unpublished master's thesis, Inha University, In-cheon, Korea.
- Shin, S. J. (2003). *Promotion of children's self-esteem and sociality through group therapy program*. Unpublished master's thesis, Sookmyung Woman's University, Seoul, Korea.
- Sin, H. S. (2013). *Effect of Korean traditional play on young children's social competence and resilience*. Unpublished master's thesis, Chungnam National University of Education, Daejeon, Korea.
- Son, S. M. (2014). *The effect of community child center program on psychosocial adjustment and satisfaction of children using community child center*. Unpublished master's thesis, Sunchun University, Jeonnam, Korea.
- Sweeney, D. S. (1997). *Counseling children through the world of play*. Oregon: Wipf and Stock Publishers.
- Sweeney, D. S., & Homeyer, L. E. (1997). *The handbook of group play therapy: How to do it, how it works, whom it's best for*. CA: Jossey-Bass Inc.
- Yoo, Y. S. (2010). *A study of the effect of the group play therapy on the unstably attached children's attachment stability, self-esteem, and the sociality promotion*. Unpublished doctoral dissertation, Seoul Venture University, Seoul, Korea.

Received September 30, 2015

Revision received November 16, 2015

Accepted November 30, 2015