

이 숙 재 교수지도  
석사학위 청구논문

만 4세 유아의 인형극 놀이에  
대한 질적연구

2006

성신여자대학교 대학원  
유아교육학과  
김 수 진

만 4세 유아의 인형극 놀이에  
대한 질적연구

이숙재 교수 지도

이 論文을 碩士學位 論文으로 提出함.

2005년 11월

성신여자대학교 대학원

유아교육학과

김수진

# 인 준 서

金 秀 珍 의 碩 士 學 位 論 文 을 認 准 함.

審 査 委 員 \_\_\_\_\_ 印

審 査 委 員 \_\_\_\_\_ 印

審 査 委 員 \_\_\_\_\_ 印

성신여자대학교 대학원

## 논 문 개 요

본 연구는 문화기술적 연구방법(Qualitative Research)을 사용하여 자연적인 맥락 하에 유치원 교실에서 일어나는 인형극 놀이의 과정을 연구하려는 목적에서 이루어졌다.

이와 같은 목적에 따라 다음과 같은 연구 문제를 설정하였다.

1. 인형극 놀이의 전개과정에서 나타나는 유아들의 놀이특성은 무엇인가?
2. 인형극 놀이의 성립과 지속을 위한 요건들은 무엇인가?

본 연구는 S 유치원의 만4세 진달래반 유아 28명(남아 15명, 여아 13명) 중 언어 영역에서 인형극을 하는 유아를 대상으로 하여, 2002년 9월 24일부터 11월 1일까지 6주동안 자유선택활동 시간 중에 인형극 놀이를 관찰하였다. 관찰한 내용은 현장노트에 기록하고, 녹음기로 유아들의 대화를 녹음하였으며, 연구 보조원 1명을 동원하여 유아의 활동 장면을 비디오카메라로 촬영하였고, 유아 및 담임교사와의 비형식적인 면담도 실시하였다.

이와 같이 수집된 녹음 자료 및 비디오 자료에 대한 전사본과 현장기록지, 교사와 유아와의 면담 및 문서 수집, 사진을 중심으로 하여 질적 분석을 하였다.

본 연구의 결과는 다음과 같다.

1. 인형극 놀이의 전개과정에서 나타나는 유아들의 놀이특성은 무엇인가?

첫째, 인형극 놀이의 주제는 유아의 일상적인 생활경험, 교사가 제안한 교육적 경험, 부정적 정서를 표현하는 정의적 주제로 나타났다.

둘째, 인형극 놀이는 배우와 관객, 즉흥적 시나리오, 연출가, 무대가 존

재하는 연극의 특성을 지니고 있었다.

셋째, 인형극 놀이에서 유아들은 손동작을 통해 인형을 조정하면서 인형의 움직임을 만들어 내는 동시에, 자신의 목소리를 통해 대사를 하며 인형에 생명을 불어넣는 것을 볼 수 있었다.

넷째, 인형극 놀이에서 유아들은 인형의 종류에 따라 가작화 연기의 신체성에 있어서 차이가 있었다. 즉 손인형의 경우 유아의 가작화 연기에서 동작성이 가장 증진된 반면, 손가락 인형은 가장 적은 것으로 나타났다.

다섯째, 인형극 놀이에서 유아들은 놀이의 시작과 끝을 알리기, 역할결정 및 재결정, 역할의 진형적인 연기행동 결정 및 수정, 가상적 상황 설정과 공고, 사물의 가작화 설정과 수정, 갈등해결 등의 상황적 맥락에서 상위의사소통을 사용하였다.

## 2. 인형극 놀이의 성립과 지속을 위한 요건들은 무엇인가?

첫째, 인형극 영역에 제공된 인형의 구조성, 인형의 종류, 인형의 조종방법이 인형극 놀이의 성립과 지속에 영향을 미치는 것으로 나타났다.

둘째, 인형극 놀이에서 유아의 놀이참여와 갈등 해결, 또래의 단계별 지지가 인형극 놀이의 성립과 지속에 영향을 미치는 것으로 나타났다.

셋째, 인형극 경험 제공하기, 격려해주기, 지원해주기, 놀이자로 참여하기와 같은 교사의 적절한 개입은 유아들의 인형극 놀이의 성립과 지속에 영향을 미치는 것으로 나타났다.

# 목 차

## 논문개요

<b>I. 서론</b> .....	1
1. 연구의 목적 및 필요성.....	1
2. 연구문제.....	3
<b>II. 이론적 배경</b> .....	4
1. 인형극.....	4
1) 인형극의 개념 및 특성.....	4
2) 인형극의 종류.....	6
3) 인형극의 교육적 가치.....	10
4) 효과적인 인형극 놀이 지도방안.....	16
2. 인형극과 관련된 선행연구.....	18
<b>III. 연구방법</b> .....	24
1. 연구대상.....	24
1) 연구기관 선정.....	24
2) 연구대상의 선정.....	27
2. 인형극 놀이 영역에 대한 개관.....	29
1) 교실의 영역 배치 및 인형극 놀이 영역 위치.....	29
2) 인형극 놀이 자료.....	30
3) 인형극 놀이 참여 과정.....	31
3. 연구절차 및 자료수집.....	37
1) 연구절차.....	37
2) 자료수집.....	37
4. 자료분석 및 해석의 준거.....	39
5. 자료의 타당도 작업.....	40

<b>IV. 결과 및 해석</b> .....	42
1. 인형극 놀이의 전개과정에서 나타나는 유아들의 놀이 특성은 무엇인가?.....	42
1) 놀이의 주제.....	42
2) 연극으로서의 인형극 놀이의 특성.....	47
3) 살아있는 존재로서의 인형.....	55
4) 인형의 종류에 따른 가작화 연기의 신체성.....	63
5) 상위의사소통.....	66
2. 인형극 놀이의 성립과 지속을 위한 요건들은 무엇인가?.....	77
1) 인형.....	77
2) 유아.....	82
3) 교사의 개입.....	96
<b>V. 결론 및 논의</b> .....	103
1. 결론 및 논의.....	103
2. 제언.....	114

**참고문헌**

**ABSTRACT**

**부    록**

## 표 목 차

<표 1> 진달래반 하루 일과의 예 .....	26
<표 2> 인형극 놀이자료.....	30
<표 3> 생활주제에 따라 새로 첨가된 인형극 놀이 자료.....	31
<표 4> 수집된 자료의 종류 및 수량.....	38

## 그 립 목 차

<그림 1> 언어영역 내 인형극 영역.....	29
---------------------------	----

# I. 서론

## 1. 연구의 목적 및 필요성

인형은 다른 어떤 교수매체보다 유아들을 매혹시키고 사로잡는 힘을 가지고 있다. 왜냐하면 인형은 유아가 환상의 세계와 창의적 극활동(Creative dramatic)이나 극놀이(dramatic play)에 매우 쉽게 빠져들게 하고(Baker, 1996; Mayesky, 2002), 흥미와 동기를 쉽게 유발하여 오랜시간 주의집중하게 하며(권애순, 1989; 김애옥, 1998), 유아의 창의성과 상상력을 자극하기 때문이다(Smith, 1979). 특히 인형극은 유아의 인지적, 심리적 발달 특성에 적합한 교수매체로 다감각을 활용할 수 있는 다양한 학습 및 교수매체로서 적합하다(Leyser, 1984). 즉 유아의 직관적, 상징적, 물활론적 사고 등의 특성과 잘 결합되어 인형극을 통한 학습에서 유아들을 더욱 몰입시키고 적극적으로 참여하게 하는 특성이 있어서(김삼성, 2000), 유아교육과 특수교육 분야에서 다양하게 활용되어 왔다.

또한 유치원에서 인형극의 사용은 많은 교육적 가치를 지닌다는데 많은 연구자들이 입장을 같이 하고 있다. 즉 인형극은 언어, 음악, 신체표현, 미술 등이 통합된 문학적 경험을 유아에게 제공하여 다양한 교육적 경험과 즐거움을 갖게 함으로써(김경미, 1997; 김애옥, 1998) 유아에게 문학적 소양을 길러주고 언어표현력을 신장시켜 준다(정춘금, 2003; Champlin, 1998). 또한 인형극은 유아의 상징놀이를 촉진시켜 주고 상상력과 창의력, 문제해결력, 자아존중감, 친사회적 행동 등 사회적 기술 및 정서능력을 향상시킨다(신현옥, 1993; 김영희·김호중, 2003; 김진아, 2005; Skelton & Hamilton, 1990).

특히 인형극은 유치원 현장에서 이루어지는 교육활동 전반을 통해 다양한 부분에서 접목시켜 활용할 수 있는 높은 효용성을 지니고 있기 때

문예(Skelton & Hamilton, 1990; 정미경·강미희, 2005), 전통적으로 인형극이 유아교육 현장에서 유아들의 흥미를 이끌어 내고 가르치는데 사용되어온 이유가 되었다(Tierney, 1995).

지금까지 유아를 대상으로 진행된 인형극에 관한 연구는 장애유아에 대한 치료효과측면(최세민, 1999; 최수미, 2001; 박향숙, 2002; 김은경, 2005; Anderson, 1992)과 일반유아를 대상으로 한 인형극의 교육적 효과에 대한 연구(신현옥, 1993; 김진아, 2005; 이금숙, 2005; Nichols, 1984; Clarke, 1985; Bunyasai, 1989; Brown, 2002)가 주로 이루어 졌으며, 일부 성인을 대상으로 한 인형극 연구(노남숙, 2004; 정미경·강미희, 2005)와 유아를 대상으로 한 TV 인형극에 대한 연구(고준희, 1996)가 진행되었다. 또한 인형극을 연구의 진단도구로 사용하기도 하였다(Reyes, 1994; Boulifard, 2003).

그러나 유치원 현장에서 활용되고 있는 유아를 대상으로 한 인형극에 대한 연구는 부족한 실정이다. 유아교육에 있어서 교수매체로서의 인형 활용에 관한 조사연구(황진수, 1987; Euker, 1991; Tierney, 1995), 기독교 유아교육현장에서 인형극 활용 가능성에 대한 문헌연구(김은이, 1997)가 일부 진행되었으며, 인형극에 대한 문화기술적 연구로 3, 5세 유아를 대상으로 한 신동주와 유영의의 연구(2002)와 4~5학년 아동을 대상으로 한 Deniger(1990)의 연구가 있다. 그러나 신동주와 유영의(2002)의 연구는 만3세와 만5세 유아들에게 다양한 생김새의 인형들을 제공하고 유아들이 인형을 가지고 놀이를 어떻게 진행하는지 살펴봄으로써, 인형의 외형적 특성에 따라 인형에게 부여하는 의미와 역할, 놀이주제의 내용과 관련성을 중심으로 살펴보았다.

따라서 유치원 현장에서 이루어지는 인형극 놀이에 대한 문화기술적 연구를 통해 유아들의 인형극 놀이에 대한 전반적인 과정과, 그 속에서 이루어지는 유아들의 사고와 놀이에 대한 심도있는 연구가 필요하다.

특히 인형극의 활용 및 경험의 긍정적인 연구결과에 비해 실제 유아교

육기관의 현직교사들은 인형극을 효율적이고 창의적이며 다양한 형태로 활용하지 못하고 있는 것으로 나타났다. 즉 ‘인형을 만들 시간이 없어서’, ‘선생님의 수가 부족해서’, ‘무대장치가 번거롭고 어려우니까’ 등의 이유로 유아들에게 인형극의 다양한 활용과 충분한 접촉 기회 및 교육효과를 내지 못하고 있는 실정(정춘금, 2003)인 것으로 조사되었다. 유아문학교육 활동을 할 때도 주로 동시감상, 동시짓기, 동화듣기에 치우쳐 있을 뿐 인형극을 활용한 경우는 드물고 인형극을 활용한 경우라 할지라도 즉흥적으로 유아들에게 잠깐 동안 제공하는 정도의 낮은 수준에서 이루어지고 있었다(이몽희, 1997). 특히 유승연(1992)의 연구에 의하면 유치원에서 유아 문학 활동 중 교사가 많이 하는 것은 그림동화였으나, 유아가 제일 흥미있어 하는 것은 인형극이었다. 따라서 인형극 놀이에 대한 교사의 이해를 증진하고, 유치원 현장에서 인형극을 효율적으로 운영하는 방안에 대한 연구가 요구된다.

이에 본 연구에서는 자연적인 맥락 하에 유치원 교실에서 일어나는 인형극 놀이의 과정을 문화기술적 연구방법(Qualitative Research)을 사용하여, 인형극 놀이의 전개과정에서 나타나는 유아들의 놀이특성과 인형극 놀이의 성립과 지속을 위한 요건들에는 무엇이 있는지 알아보고자 한다. 이를 통해 유아들의 인형극 놀이에 대한 이해를 증진시키고, 유치원 현장에서 인형극 활동을 효율적으로 운영하는데 도움이 되고자 한다.

## 2. 연구문제

1. 인형극 놀이의 전개 과정에서 나타나는 유아들의 놀이 특성은 무엇인가?
3. 인형극 놀이의 성립과 지속을 위한 요건들은 무엇인가?

## II. 이론적 배경

### 1. 인형극

#### 1) 인형극의 개념 및 특성

인형(人形)이란 사전적 의미로 ‘사람의 형상을 본떠 만든 장난감’<sup>1)</sup>을 의미한다. 따라서 인형극(人形劇)은 사전적 의미로 ‘사람 대신 인형을 배우로 하는 연극’<sup>2)</sup>, ‘인형을 움직여서 하는 연극을 통틀어 이르는 말’<sup>3)</sup>이다. 따라서 이를 종합해보면 인형극이란 사람의 형상을 본떠 만든 인형을 배우대신 움직여서 하는 연극임을 알 수 있다. 하지만 사람의 형상을 본뜬 것만이 인형을 의미하는 것은 아니다. 서연호(2001)는 현대인형은 흙·나무·종이·돌·천·플라스틱·고무·가죽 혹은 기타 재료들을 응용해서 만들며, 사람의 형상 이외에도 동물상·신상(神像)·괴물상 기타 어린이들의 장난감(완구, 玩具)류에 인형이라는 명칭이 두루 쓰이고 있다고 지적한다.

한편 영어에서 ‘puppet’은 한국말로 ‘인형’또는 ‘꼭두각시’로, ‘puppet play’, ‘puppet show’, ‘puppetry’는 ‘인형극’으로 해석<sup>4)</sup>할 수 있다. ‘puppet’이란 단어는 ‘doll’이라는 라틴어에서 유래하였지만, ‘doll’이란 단어 이상의 의미를 가진다(McCaslin, 2000). ‘puppet’과 ‘doll’의 차이점에 대해서 김청자(1989)는 외형이 인형의 모습을 한다고 해서, 또는 창조자가 생각한대로 움직여진다고 해서(이상은 doll에 해당됨) 인형(puppet)이 아니라고 강조한다. 즉 인형(puppet)이란 ‘극적인 가능성’을 가지고 있어야 한다는 것이다. 심우성(1998)은 인형극의 가장 두드러진 특징은 무대에서 인

1) 두산동아사서편집국(1982). 동야한국어사전. 두산동아

2) 김민수(1992). 국어대사전. 금성출판사

3) 두산동아사서편집국(2001). 동야한국어사전. 두산동아

4) 시사영어사 사전편찬실(1998). 한영대사전. YBM 시사영어사

형이 움직이고 있다는 것인데, 인형극에 사용되는 인형은 아동들이 어린 시절부터 즐겨 가지고 놀던 다양한 인형들과 별다른 차이가 없게 생겼지만, 개성이 있으면서 표현력이 강하며 또한 운동성을 가진 ‘연기하는 인형’이라고 설명한다.

한편 김애옥(1998)은 인형극이란 인간극(人間劇)·가면극(假面劇)과 함께 연극의 가장 기본적인 3형태 가운데 하나로, 조형적 물체인 인형을 사람이 조작해서 연기하는 연극의 총칭으로 정의내린다.

김경미(1997)는 유치원 현장에서 이루어지고 있는 인형을 크게 성인 위주의 ‘공연중심의 인형극’과 유아 위주의 ‘놀이중심의 인형극’으로 구분하여 설명한다. ‘공연중심의 인형극’ 활용은 교사에 의해 인형극이 상연되면 유아는 관객의 입장에서 이를 보는 것으로, 주로 특별한 행사가 열릴 경우 활용되거나 일과운영중 동화를 들려주는 매체로 활용되고 있다. 한편 ‘놀이중심의 인형극’ 활용은 유아들이 중심이 되어 관객과 배우의 역할을 동시에 하면서 공연을 목적으로 하지 않으며 즉흥적으로 이루어지는 인형극 놀이를 의미한다. 이때 교사가 제작하거나 구입한 인형 뿐만 아니라 유아들이 직접 제작한 인형을 가지고 극적놀이나 사회극적 놀이를 전개해 나갈수 있다.

특히 임수선(2004)은 어린이를 대상으로 하는 연극을 ‘어린이 연극(Children’s Theatre)’과 ‘창의적 극놀이(Creative Drama)’로 구분하는데, 어린이 연극은 어린이들이 관객으로 관람하는 입장이라면, 창의적 극놀이는 어린이들이 직접 참여하여 연극을 만들어 가는 적극적인 과정이라고 설명한다. 따라서 ‘공연중심의 인형극’은 ‘어린이 연극’의 성격을 강하게 띄며, ‘놀이중심의 인형극’은 ‘창의적 극놀이’의 성격을 강하게 띄고 있음을 알 수 있다.

여기서 창의적 극놀이란 미국에서 발생한 연극을 교육의 매체, 혹은 방법으로 삼는 교육연극(Educational Theatre)의 한 형태로(김영균, 2004), 유아의 개인적 경험이나 사회적 문제, 동화 등의 소재를 창의적으로 극화

하여 표현하는 비형식적인 활동을 의미한다(이숙재 · 이봉선, 2004).

특히 인형극은 다른 형태의 연극과는 다른 독특한 특성을 갖고 있는데, 김선매(2000)는 인형극이 비록 인형을 통해 연기를 보여주기 때문에 배우로서의 인형의 표정을 자유롭게 바꾸는 것이 불가능하며, 대사도 항상 다른 사람의 목소리로 표현되기 때문에 살아있는 사람과 비교한다면 어딘가 부자연스럽다는 단점이 있기는 하지만, 생명체인 사람이 무생물인 인형과 함께 이야기를 꾸며나가는 것이므로 특이한 극적 효과를 가져올 수 있다고 하였다.

한편 서경희(1998)는 인형극의 특징을 다음과 같이 정리하였다. 첫째, 인형은 누구에게나 친밀감 있는 대상이다. 둘째, 인형극의 인형이 동작과 대사를 강조하여 되풀이해도 그 자체가 흥미로워서 지루하지 않다. 셋째, 장치의 규모가 작아 쉽게 이동이 가능하고 간단한 인형은 유아가 손으로 만들 수도 있어 재연이 용이하다. 넷째, 환상의 세계나 상상적인 세계를 표현하기 쉽고 소재도 다양하다. 예컨대, 인형이 하늘을 난다거나 숨거나 갑자기 커진다거나 할 경우와 같이 인형극에서만 가능한 동작들이 있다. 다섯째, 인형의 얼굴 표정은 한계가 있기 때문에 한꺼번에 긴 대사를 연기하는 것은 지루하다. 간결하고 리드미컬한 대사와 비약된 표현을 쓰는 것이 특징이다. 여섯째, 무대극에서의 풍자가 과하면 밉살스럽게 보이거나 지루할 수 있지만 인형극에서는 연기자가 인형이기 때문에 풍자나 과장이 오히려 흥미의 요소가 될 수 있다.

## 2) 인형극의 종류

인형극의 종류는 어떠한 관점에 따라서 보느냐에 따라 학자마다 다양하게 분류하고 있다. 즉 그것이 입체적 인형인가, 평면적 인형인가, 위에서 조작하는가, 혹은 아래에서 조작하는가, 인형 자체를 보는 것인가, 그림자를 이용하는 것인가에 따라서 분류할 수 있으며(이상금 · 장영희,

2001), 조작방법, 재료, 사용장소, 인형의 형태, 관람방법, 조정위치에 따라서도 분류할 수 있다(김현경, 1991).

이 중 흔히 사용하는 분류방법은 조작방법에 따른 구분이다(이상금 · 장영희, 2001). 여기에서는 인형의 조작방법을 중심으로 인형극의 종류를 살펴보고자 한다.

첫째, 막대 인형극은 가장 단순한 형태의 인형극으로, 인형 뒤에 막대를 붙여 그 막대로 조종하는 것을 의미한다(Mayesky, 2002). 막대인형은 막대를 돌려 방향을 바꾸거나, 막대를 흔들며 인형을 앞으로 전진시킬 수 있으며, 유아들의 직접 조작이 가능하고, 스스로 대사를 만들어 넣을 수가 있어서 그 활용도가 높다(하청호 · 심후섭, 1994). 이러한 막대인형극의 장점은 작은 크기의 인형이나 유아들이 오린 여러 모양, 과일, 야채 등 어떤 것이라도 막대를 끼워 사용할 수 있으며, 유아들의 직접 조작이 가능하고, 가정에서 흔히 사용하는 주걱, 숟, 깔대기, 먼지떨이, 빈그릇, 빗등을 이용하여 적절한 인형놀이를 시도할 수 있다는 점과 특히 나이 어린 유아들에게 적합하다는 점이다. Mayesky(2002)는 막대 인형은 쉽게 만들 수 있을 뿐만 아니라 조작이 쉬워서, 유치원에서 처음으로 소개하는 인형으로 적합하다고 제안한다.

둘째, 손 인형극은 손을 인형속에 넣어 움직이는 인형극의 형태로, 장갑인형(glove puppet) 혹은 병어리 장갑인형(mitten puppet)이라고 불리우며, 유아들에게 가장 인기가 있다. 유아들이 매우 친숙하게 여기는 인형극으로 유아교육기관에서 많이 사용되고 있다(김애옥, 1998; Mayesky, 2002). 이러한 손인형의 장점은 우리 주변에서 손쉽게 구할 수 있는 재료를 활용하여 만들 수 있으므로 비용이 저렴하고, 인형 제작이 쉬우며, 누구나 쉽게 인형을 조작할 수 있어 특히 소근육 발달이 미숙한 어린 유아에게 적합하다는 점이다.

셋째, 손가락 인형극은 손가락에 간단히 만든 인형을 끼고서 연기하는 인형극으로, 탁구공, 종이컵, 봉지, 장갑, 손수건 등 주위에서 쉽게 구할

수 있는 재료를 사용하여 만들 수 있다. 이외에도 손가락 위에도 수성용 매직으로 얼굴을 그리거나, 상업적으로 만들어진 손가락 인형을 사용할 수도 있다. 이러한 손가락 인형극의 장점은 손가락 인형이 작고 쉽게 조작할 수 있으므로, 유아교육기관 뿐만 아니라 가정에서도 손쉽게 활용할 수 있으며(McCaslin, 2000, 이상금·장영희, 2001), 영아들(toddler)이 다룰 수 있을 만큼 조작하기 쉽고, 유아들의 소근육 발달을 촉진시키며, 저렴한 비용으로 제작할 수 있다는 점이다(Mayesky, 2002).

넷째, 테이블 인형극이란 빈 병, 상자각, 다 쓴 건전지 등을 이용하여 세울 수 있도록 만든 인형을, 배경을 꾸민 테이블 위에서 이리저리 옮기면서 조종하는 인형극을 의미한다(이상금·장영희, 2001). 이러한 테이블 인형극의 장점은 색종이나 형겔지로 만든 인형 뒤에 세울 수 있는 모든 종류의 재료를 붙여서 만들거나, 과일이나 채소와 같이 세울 수 있는 다양한 재료를 활용하여 간단하게 만들 수 있으며 폐품을 활용함으로 비용이 저렴하다는 점이다(고문숙·임영심, 1999; 강문희·이혜상, 2001).

다섯째, 줄 인형극은 인형의 각 부분을 줄이나 철사로 연결하여 위에서 조종하는 것으로, 인형극의 원조라고 할 수 있으며, 가장 발달된 형태로 인형극의 멋을 맛볼 수 있지만 만들기와 조작이 어려운 단점이 있다. 줄 인형은 팔과 다리가 줄에 연결되어 있고 흔히 그 줄은 십자가형의 조종대에 매여 있어서 그것이 중앙의 조절점으로 모아 위에서 움직이도록 장치가 되어 있다. 줄인형의 제작과 조종에는 상당한 기술을 요하며, 노력·인내·연습이 요구되는 어려운 작업이기 때문에 초등학교 5~6학년 이하의 어린이들에게는 제작이나 조작을 권하지 않고 있지만, 몇 개의 줄로 조종하는 간단한 줄인형은 유아들도 쉽게 사용할 수 있다. 예를 들면 두꺼운 두 겹의 천으로 간단하게 H형을 만들어 다리 밑으로 무게가 될만한 실감개나 필름감개 등을 넣고 둥근 모양의 얼굴을 붙이고 완성한 줄인형을 유아들에게 제공할 수 있다(이상금·장영희, 2001; 최은실, 2000).

여섯째, 그림자 인형극은 빛을 뒤로부터 받아 막 뒤에 있는 인형을 조

작하여 그 그림자를 유아들이 보는 것으로, 인형의 그림자를 스크린에 비추어 움직이는 동작을 실감나게 보여 주는 평면 인형극이다. 이러한 그림자 인형극의 장점은 그림자를 통하여 극이 연출되기 때문에 유아들의 상상력을 발전시킬수 있으며, 오버헤드 투사기를 이용하여 그림자극을 연출할 경우 천연색 그대로 아름다운 화면과 환상적인 색상 까지도 표현할 수 있다는 점이다. 하지만 무대 인형, 막, 조명기구, 환등기, OHP, 스크린에 비쳐야 할 배경 그림 등 준비물이 많으며, 섬세하게 조작하는 기술을 요하기 때문에, 실제 유치원 현장에서 교사나 유아들이 사용하기에는 어려움이 있다. 하청호·심후섭(1994)은 그림자 인형극이 상연준비물 설치에 따르는 어려움이 많아 널리 활용되지 않고 있다고 지적한다.

일곱째, 탈인형극은 사람이 탈을 쓰고 조종하는 형태의 인형극인데, 가면극처럼 얼굴만 가리는 가면 인형과 몸 전체를 인형화한 두가지 종류가 있다. 우리 나라 고유의 탈놀이가 전자에 속하는데(고문숙·임영심, 1999), 탈놀이란 ‘한 사람 또는 여러 사람의 연기자가 가면으로 얼굴이나 머리 전체를 가리고, 본래의 얼굴과는 다른 인물이나 동물 또는 초자연적인 존재(신) 등으로 분장하여 극적인 장면을 연출하는 연극’<sup>5)</sup>을 의미한다. 특히 연기자가 탈을 써서 등장인물을 나타내며 극적인 장면을 연출하는 것이 탈놀이라면 탈은 탈놀이에 있어서 필수적인 요소이다. 전통적으로 탈놀이에서 탈제작의 재료로는 나무와 종이, 바가지가 많이 쓰였다(한국정신문화연구원, 1992). 후자는 사람 또는 동물의 얼굴을 머리에 쓰고 몸은 옷으로 해 입고 연출하는 인형극으로 텔레비전에 방송용으로 많이 쓰여지고 있다(김선매, 2000). 이러한 탈인형극의 장점은 제작이 용이하고 탈속에 유아가 직접 들어가서 연기를 하기 때문에 다른 인형극과는 달리 표현이 자유롭다는 점이다. 따라서 수줍음이 많은 소극적 유아들도 탈 인형을 씌어주면 즐겁게 참여하고 표현하는 것을 볼 수 있다(고문숙·임영

---

5) 한국정신문화연구원(1992). 한국민족문화대백과사전 22. p.888

심, 1999).

### 3) 인형극의 교육적 가치

#### (1) 흥미와 동기 유발도구로서의 인형극

인형극은 학습과정을 이끌어 가는 데 효과적인 동기 전략으로서 유용하게 활용될 수 있다(김삼성, 1998). 이는 인형이라는 소재 그 자체가 유아들의 흥미를 지속시켜 주어 주의집중 시간을 길게 하고, 풍부한 환상성 때문에 유아의 심리에 친숙하고 강렬하게 작용하기 때문이다(권애순, 1989; 김애옥, 1998).

특히 김선매(2000)는 인형극이 갖는 독특한 매력 때문에 유아들이 관심과 주의를 인형극에 쏟게 되는데, 유아들은 인형이 살아있는 것처럼 움직이는 데에서 회열을 느끼고 인형이 자기와 의사 소통 할 수 있다는 생각을 하게 되기 때문이라고 하였다. 또한 인형은 시각적이고 직접 만져볼 수 있는 대상이므로 유아에게 감각적 정보의 입력을 제공하고 대화의 초점이 되는 구체적 사물이 될 수 있다고 하였다.

따라서 유아는 인형을 통해 자신의 생각과 느낌, 감정을 자연스럽게 표현하게 되고, 쉽게 친구로 받아들이며, 인형극 활동에 오랜시간 주의집중하며 활동하게 된다.

유아교육 현장에서 인형 활용에 대한 황진수(1987)의 연구에 의하면 교사 중 96.1%가 인형을 활용했던 경험을 갖고 있었으며, 활용목적으로 가장 많이 차지한 것이 유아의 주의를 집중시키기 위한 것(23.2%) 이었고, 다음이 유아가 단순히 좋아하기 때문(18.7%)으로 보고하였다. 특히 유승연(1992)의 연구에 의하면, 유치원의 유아문학 활동 중 그림책, 그림동화, 구연동화, 극화활동, 음관동화, 인형극 중 유아가 가장 흥미있어 하는 것은 인형극(51.4%)으로 나타났다.

위와 같은 연구에서 공통적으로 찾아낼 수 있는 요소는 인형극이 유아

의 흥미와 동기유발도구로서 효과적이라는 점이다. 이는 유아교육 현장에서 유아의 흥미를 극대화하는 방법으로 인형극이 활용될 수 있음을 보여주는 것이라 할 수 있다.

## (2) 상상의 매체로서의 인형극

인형은 유아가 환상의 세계와 극활동에 매우 쉽게 들어갈 수 있도록 허용하기 때문에 유아들을 매혹시키고 끌어들이는다. 이러한 마술적 세계에서 유아는 자유롭게 무엇이든지 창조해낼 수 있다. 즉 유아는 인형을 만드는 과정에서 여러 가지 재료를 활용하여 창의적으로 만들고 꾸며보는 경험과, 만든 인형에게 생명을 부여함으로써 겪게 되는 상상적 경험을 통해 유아 자신의 생각과 느낌을 창의적으로 표현해 볼 수 있다(Mayesky, 2002).

특히 인형극은 상상의 세계에 속해 있으므로 창의적이고 상상적인 사고를 하도록 돕고 문제 해결을 돕는다(Smith, 1979). 이금숙(2005)의 연구에 의하면 인형극은 유아의 창의성 증진에 효과가 있었는데, 이는 인형극 활동 중 이야기를 극적으로 표현하고, 인형 만들기에서 유아 자신이 등장 인형을 직접 만들어 보고, 동화를 단지 읽고 구연하는 수준에서 벗어나 인형극 이야기를 함께 꾸미고, 함께 토론하는 과정의 인형극 활동을 통해 생각하고, 표현하고, 상상함으로써 유아의 창의성이 증진되었다고 보고하였다.

김삼성(2000)은 유아들이 자유롭게 이야기하고 상상할 수 있는 용기가 필요하며, 더 중요한 것은 상상력을 발휘하는 재료를 가지고 예술적이고도 미적인 경험과 도전의 범위를 넓혀 줄 기회를 만드는 것인데, 인형은 이러한 상상놀이를 촉진하는 좋은 도구라고 강조하였다. 이는 인형이 유아로 하여금 감정을 표현하고 창의성을 경험하며 역할극에 참여하여 드라마를 실행하도록 돕기 때문이다.

Torrence와 Myers(1971)는 창조적인 반응을 이끌어 낼 수 있는 새롭고

다양한 매체를 계속적으로 개발할 것을 강조하면서, 인형극은 유아의 창조적 능력을 개발하고 향상시킬 수 있는 실제적인 방법이 된다고 하였다.

### (3) 의사소통도구로서의 인형극

인형극은 언어와 의사소통기능의 학습을 성공적으로 이끄는 데에 광범위하게 사용될 수 있다. 김삼성(1998)은 인형극은 의사전달과 메시지 전달에 효율적인 도구이며 학교 학습에서 구어표현을 자극하는 활동으로 유용하다고 하였다. 따라서 인형극은 발음, 듣기기능, 개념화, 이중언어교육, 그리고 언어치료의 다양한 영역에 적용되었다. Morgan(1996)은 인형극을 사용함으로써 2~7세 유아의 언어와 사고능력을 향상시킬 수 있다고 하였으며, McLain(1993)은 교사가 부모로 하여금 인형을 사용하여 자녀와 대화하도록 격려함으로써 자녀의 모국어 습득을 도울 수 있다고 제안하였다. 또한 김애옥(1998)은 인형극이 유아의 어휘력 증가와 대화하는 방법을 발달시켜 주는 데에 유용하다고 하였으며, 김현경(1993)은 인형극을 통한 의사소통은 유아에게 안전할 뿐만 아니라 즐거움을 주고 교사들에게 학습분위기를 조성하도록 도와준다고 하였다. 또한 이금숙(2005)은 인형극 활동이 유아의 언어적 기술을 향상시키고 유아의 말하기 태도를 개선하는데 훨씬 효과적이며, 유아의 언어 표현력 신장에 큰 도움을 준다고 하였다.

또한 유아는 인형을 통해 자신의 생각·느낌·감정을 투사하고, 인형을 통해 말을 함으로써 초점이 인형에게로 맞추어지기 때문에 자신이 완전히 드러나지 않는다고 생각하며, 의사소통과정에서 부담스러움을 적게 느끼게 된다. Biegler(1998)는 교실에서 극화활동이나 언어적 표현력에 어려움을 겪는 유아들의 읽기와 언어 교육을 위해 인형을 사용하는 것은 효과적인 방법 중 하나라고 제안하였다. 또한 윤은영(1992)은 유아들이 인형을 대상으로 자신들의 생각과 감정을 이입할 수 있으며, 이러한 친구는 유아의 내면세계에 은밀히 관여하고 또한 일종의 매개자로서 외부 세

계와 의사소통을 할 수 있는 중간 매개자라고 하였다. 따라서 유아의 세계를 이해하고 새로운 학습의 길을 열어주기 위해 인형을 통한 의사소통 능력을 기르는 것은 중요하다고 강조하였다.

따라서 인형극은 유아들의 창의적인 이야기꾸미기(storytelling) 활동을 격려하는 수단이 되기도 하였다. 예를 들면 교사들은 유아들의 인형극을 비디오로 촬영한 후 이를 보여줌으로써, 유아들에게 어떻게 이야기를 창조할 수 있는지 보여줄 수 있다(Mayesky, 2002).

#### (4) 극놀이(dramatic play) 도구로서의 인형극

인형은 유아교육 현장에서 다양한 극놀이 도구로 활용될 수 있다(Mayesky, 2002). Baker(1996)는 인형이 창의적 극놀이를 위한 훌륭한 자원이 된다고 강조하였다. 김경미(1997)는 인형극이 그 고유의 특징상 유아에게 보다 폭넓고 다양하며 창의적인 사회극적 놀이를 유발시킬 수 있는 자극의 역할을 효과적으로 수행해낸다고 하였다.

Champlin(1980)은 다음과 같이 인형극의 가치를 설명한다.

인형은 인형극에서 인형 이상의 의미가 있다. 인형은 유아가 상상한 것을 탐험하게 하는 창의적인 극놀이를 위한 가장 좋은 소도구이다. 인형극은 교실에서 유아의 창의성, 상상력, 자신에 대한 표현력을 증진시키는 자연스러운 도구이며, 유아의 느낌·감정·신념·아이디어를 자연스럽게 표현한다. (중략) 대부분의 인형들은 유아들이 안전하고 쉽게 새로 만들고 이용할 수 있다. (중략) 이러한 인형극은 유아의 잠재된 창의성을 발현시키기 위한 구체적인 도구가 되며, 유아들이 쉽게 접근할 수 있다는 장점이 있다.

#### (5) 치료적이고 진단적 도구로서의 인형극

인형은 신체적 장애 및 심리적 장애를 지닌 사람의 진단과 치료과정에 자연스럽게 활용될 수 있다. 왜냐하면 인형은 장애아동의 고통을 경감시켜주고, 신체적으로 심한 제한점을 가지고 있다고 할지라도 자유롭게 이

동할 수 있도록 동기화 시켜주며, 긴장된 마음을 이완시켜주고, 불안을 감소시켜 주며, 건강을 회복하도록 도울 수 있기 때문이다(최은실, 2000).

특히 장애유아를 대상으로 한 인형의 치료적 가치에 주목하여 진행된 연구들에 의하면, 인형극은 장애유아의 적응 행동은 증진시키고 부적응 행동은 감소시키며 또래 수용을 증진시키고(최세민, 1999; 유수옥·최수미, 2001; 최수미, 2001), 문제행동은 감소시키는데 매우 효과적임을 보고하였다(박향숙, 2002; 김은경, 2005).

Axline(1979)는 놀이치료를 위한 놀잇감으로서 유아들이 다루기 쉽고, 만들기 간편하며, 안전하고 내구성이 있는 인형이 포함되어야 한다고 주장하였다. 또한 김삼성(2000)은 인형극 놀이는 새로운 사회적 압력 때문에 기인하는 자기에 대한 열등감을 극복할 수 있고, 다르게 생각하고, 지각하고, 행동하도록 돕는 정서적 이완을 제공해 준다고 하였다. 또한 비구조화되고 비위협적인 분위기 속에서 자신의 감정을 표현하게 하며, 자신감, 성공감, 수용감을 개발시켜 준다고 하였다.

또한 많은 연구에서 인형을 연구에 있어서 진단도구(평가도구, 연구도구)로 활발하게 활용하였다. 이혜란(1998)은 아동의 이야기 꾸미기를 통한 아동의 내적 표상을 알아보기 위해 인형역할놀이 상황절차(MSSB)를 사용하였으며, 박상미(1999)는 유아의 어머니에 대한 애착이 유아의 자아지각과 어떠한 관련이 있는지를 알아보기 위해 인형놀이 면접을 이용하였다. 또한 민경미(2003)는 학령전기 말더듬 아동과 정상 아동의 비유창성 인식을 비교하기 위해 인형을 활용하였다. Bridget, Murphy 와 Eisenberg(1997)는 4~6세 유아들이 또래에게 화의 표적이 됐을 때 유아들의 반응(정서, 규제, 사회적 기능)은 어떠한지 알아보기 위해서 인형을 활용하였으며, Sharon 과 Wynn(1998)는 영아들이 연속적인 행동과 비연속적인 행동을 분석하기 위해 인형을 연구도구로 사용하였다. Wendy와 그 동료들(2000)은 언어 이해에서 상위표상(meta-representation)의 역할에 대한 탐구를 위해 인형을 사용하였으며, Maltais 와 Herry(2001)도 6

세 유아의 자아개념을 설명하는데 인형 인터뷰(Puppet Interview)를 사용하였다.

#### (6) 사회성 발달 도구로서의 인형극

인형극 경험은 타인과의 사회적인 상호작용을 경험하게 해준다(Henry, 1978). 특히 어린 유아들은 자기중심적인데, 인형극은 유아들에게 자기중심성에서 벗어나 자기자신에 대해 보다 더 잘 알도록 이끌어준다(Schmidt & Schmidt, 1977). 예를 들면 인형을 만드는 과정을 통해 유아들은 자신의 신체와 얼굴표정에 대한 유아의 인식을 높여 주고, 자기가 아는 사람들에 대한 인간의 행동을 통찰해 볼 수 있는 기회를 가질 수 있다.

따라서 유아들에게 있어 인형은 동화적인 세계를 다양하게 경험시키고 상상력을 자극하며, 부드럽고 친밀한 정서를 함양하게 하고 친사회적 행동을 증진시킬 수 있는 교육적 가치가 큰 교수매체이다(김경미, 1997).

특히 국내의 연구에 의하면 인형극을 경험한 집단은 그렇지 않은 집단보다 친사회적 행동(신현옥, 1993; 김영희·김호중, 2003), 대인문제 해결력(김현경, 1991; 한경자, 1998; 김진아, 2005), 자기조절력(유혜정, 1990) 등에서 보다 긍정적인 효과를 나타냈다고 보고하였다.

#### (7) 교수매체로서의 인형극

인형은 유아교육 현장에서 다양한 교수매체로 활용될 수 있다. 예를 들면, 교사는 간단한 손가락 인형으로 손가락 놀이를 가르치거나, 손인형으로 익숙한 동요를 들려줄 수 있다. 또한 음악 시간에 교사가 인형을 통해 노래를 지휘하고 유아들은 인형을 매개체로 하여 노래하게 함으로써, 음악활동에 유아들의 높은 흥미와 참여를 유도할 수 있다. 특히 노래부르기를 싫어하는 수줍음이 많은 유아도 인형을 활용하면 쉽게 참여를 유도할 수 있다. 또한 인형은 추상적인 개념을 명료하게 하고 구체적으로 개념을

설명하는데 도움을 줌으로써, 여러 가지 개념을 유아에게 가르치는데 유용하게 활용될 수 있다. 예를 들면, ‘위’, ‘아래’, ‘뒤’, ‘앞’과 같은 개념을 유아에게 소개할때 인형을 움직이며 직접 보여줌으로써 유아의 이해를 도울 수 있다(Mayesky, 2002).

따라서 인형극은 유아교육 현장에서 모든 교육과정의 교육수단으로 활용될 수 있으며, 이를 통해 많은 교육적 가치를 얻을 수 있다는데 많은 연구자들이 입장을 같이 하고 있다(김경미, 1997; 김애옥, 1998).

특히 인형극의 학습효율 측면에서 다른 교수매체와 비교한 연구가 진행되었는데, 김용숙(1996)은 그림동화 활동보다 인형극 활동이 유아의 친사회적 행동 증진에 효과적이라고 보고하였으며, 김정란(2001)은 동화구연의 제시방법 중 구연동화나 그림동화보다 인형극 활동이 유아의 동화 기억과 이해에 효과적인 방법이라고 보고하였다.

#### **4) 효과적인 인형극 놀이 지도방안**

Smith(1979)는 유치원 현장에서 효과적인 인형극 놀이 지도방안으로 다음과 같은 교육적 접근들을 제안하였다.

첫째, 교사는 단순히 인형을 주고 유아가 이를 활용해 극화해보도록 격려할 수 있다. 이때 교사는 유아의 인형극 놀이를 지원해 주거나 놀이동반자로 참여할 수 있다. 그러나 이러한 형태의 인형극은 유아의 언어발달을 촉진할 수 있으나 문제해결력과 같은 사고를 길러주기 어려우며, 유아 자신에게 친숙한 이야기를 극화하기 때문에 독특한 즐거리를 가지고 인형을 조정하지 못한다는 단점이 있다.

둘째, 교사는 유아에게 교육적인 인형극을 만들어 보여주고, 유아는 관객의 역할을 맡아 관람한다. 이러한 형태의 인형극은 교사에 의한 유아의 관찰학습이 일어날 수 있으나, 유아를 수동적인 관객으로만 보기 때문에 인형극 활동에 유아가 직접 참여함으로써 얻을 수 있는 많은 교육적 가

치를 방해한다.

셋째, 가장 좋은 방법은 위의 두가지 방법을 결합하여 교사의 교육적 기술과 유아의 참여 둘 다를 강조하는 것이다. 즉 무대 뒤에서 인형극을 공연하는 교사와 배우인 인형, 관객인 유아간의 활발한 상호작용을 촉진하는 것이다. 여기서 교사는 무대 뒤에서 극을 제시하는 인형극 조종자로서, 무대 앞에 앉아서 유아와 인형간의 상호작용을 촉진시키는 촉진자로서의 역할을 한다.

한편 McCaslin(2000)은 유치원 현장에서 효과적인 인형극 놀이 지도방안으로 다음과 같은 교육적 접근들을 제안하였다.

첫째, 유아에게 다양한 종류의 인형을 경험할 수 있는 기회를 많이 제공한 후에, 유아 스스로 자신의 인형을 만들어 보게 한다.

둘째, 교실내에 인형극 영역을 마련해 주고, 인형을 만들 수 있는 다양한 재료들이 담겨져 있는 인형극 소품상자(Puppet Prop Box), 인형극이나 인형 만들기와 관련된 책을 함께 제공해준다.

셋째, 유아가 인형을 통해 자신의 감정을 언어적으로 표현해보게 한다.

넷째, 대사와 배경음악이 녹음된 테이프를 제공해 줘서 유아들이 인형극 놀이에 활용할 수 있게 한다.

다섯째, 인형극 영역에서 안전하게 놀이할 수 있는 지침을 제공한다.

또한 Champlin(1980)은 인형극놀이를 유치원 교육현장에 효과적으로 활용하기 위한 방안으로 첫째, 유아들이 인형을 만들기 전에 먼저 자유롭게 인형을 탐색하고 실험해 볼 수 있는 기회를 제공하고, 둘째, 다양한 종류의 인형을 제공해 줘서 창의적으로 인형극 활동이 진행되도록 하며, 셋째, 인형극 영역은 조용한 영역과 떨어진 곳에 마련해 주고, 유아가 쉽게 인형을 사용하여 인형극을 하거나 인형을 만들 수 있게 환경이 준비되어야 한다고 제안하였다.

한편 Esch 와 Long(2002)는 유치원 현장에서 효과적인 인형극 놀이를 위한 지도방안을 다음과 같이 제안하였다.

첫째, 교육활동에 유아들의 참여를 유도하는 교수매체로 인형을 사용한다.

둘째, 유아들에게 다양한 종류의 인형들을 실험해보고, 만들어 볼 수 있는 기회를 제공한다.

셋째, 인형극 영역에 천 조각, 마분지 통, 종이 접시, 단추, 실, 아이스크림 막대 등이 담겨져 있는 재료 상자(box of materials)를 제공해 준다.

넷째, 교사가 인형을 사용할 때는 목소리 연기를 통해 두려움과 같은 감정을 유아들이 느낄 수 있도록 하고, 목소리의 톤을 높게 또는 낮게 변화를 주며, 동물의 다양한 울음소리를 흉내낼 수도 있다.

다섯째, 유아들이 스스로 인형극 내용을 창조해 보거나, 교사가 제안한 이야기 줄거리를 가지고 인형극 놀이에 참여해보는 기회를 제공한다.

여섯째, 유아들은 인형을 조종하면서 동시에 말하는 것을 어려워 할 수 있다. 따라서 인형극 놀이를 할 수 있는 이야기가 녹음된 테이프를 제공해 줘서 유아들이 인형을 조종하는데에만 집중하게 해줄 수 있다.

## 2. 인형극과 관련된 선행연구

우리나라에서 유아를 대상으로 진행된 인형극 관련 선행연구를 살펴보면 특수교육분야에서 장애유아를 대상으로 한 인형의 치료적 가치에 주목하여 연구들이 진행되었다. 연구결과에 의하면 인형극은 장애유아의 적응 행동은 증진시키고 부적응 행동은 감소시키며 또래 수용을 증진시키고(최세민, 1999; 유수옥·최수미, 2001; 최수미, 2001), 문제행동은 감소시키는데 매우 효과적임을 보고하고 있다(박향숙, 2002; 김은경, 2005).

한편 일반유아를 대상으로 한 인형극의 교육적 효과에 대한 연구도 진행되었는데, 인형극의 활용 경험 유무를 통한 실험연구로서 주로 친사회적 행동과 대인문제 해결력과 같은 유아의 정의적 측면의 발달, 창의적인

언어표현 능력 발달, 학습효율성을 향상시킬 수 있는 교수매체로서 가능성을 알아보기 위한 다른 교수매체와의 효과 비교 등을 다루고 있다.

유아의 정의적 측면의 발달과 관련된 인형극 관련 연구들을 살펴보면, 인형극을 경험한 집단은 그렇지 않은 집단보다 친사회적 행동(신현옥, 1993; 김영희·김호중, 2003), 대인문제 해결력(김현경, 1991; 한경자, 1998; 김진아, 2005), 자기조절력(유혜정, 1999) 등에서 보다 긍정적인 효과를 나타냈다.

또한 인형극을 경험한 집단은 그렇지 않은 집단보다 유아의 창의적인 언어표현력에 긍정적인 영향을 미쳤다(정춘금, 2003; 이금숙, 2005).

또 다른 연구로써 인형극의 학습효율 측면에서 다른 교수매체와 비교한 연구가 진행되었는데, 그림동화 활동보다 인형극 활동이 유아의 친사회적 행동 증진에 효과적이었으며(김용숙, 1996), 동화구연의 제시방법 중 구연동화나 그림동화보다 인형극 활동이 유아의 동화 기억과 이해에 효과적인 방법으로 나타났다(김정란, 2001).

한편 유아를 대상으로 한 인형극에 관련된 연구를 살펴보면, 유아교육에 있어서 교수매체로서의 퍼펫 활동에 관한 조사연구(황진수, 1987), 유아를 대상으로 한 TV 인형극에 대한 연구(고준희, 1996), 기독교 유아교육현장에서 인형극 활용 가능성에 대한 문헌연구(김은이, 1997), 만3세와 만5세 유아를 대상으로 인형극에 대한 문화기술적 연구(신동주·유영의, 2002)가 진행되었다.

황진수(1987)는 유아교육에 있어서 교수매체로서의 인형 활동에 관한 연구를 문헌연구와 질문지를 활용한 조사연구를 통해 알아보았다. 그 결과 첫째, 유아교육기관의 인형의 보유현황은 손인형, 막대인형, 손가락 인형이 전체의 73.4%로 대부분을 차지하였으나, 그림자 인형과 줄인형은 26.6%로 가장 적은 것으로 나타났다. 둘째, 교사의 인형 활용 현황에서 대부분의 교사들은 인형을 활용했던 경험(96.1%)이 있었으며, 활용목적으로 유아의 주의를 집중시키기 위한 것으로 나타났고, 95.7%의 교사가 유

아의 긍정적인 반응을 경험하였다. 셋째, 교사의 인형 제작 현황을 살펴 보면, 89.9%의 교사가 인형을 직접 제작해본 경험이 있었으며, 막대인형, 손가락 인형, 손인형 순으로 제작한 것으로 나타났다. 특히 인형 제작의 어려움으로 소요 시간이 많이 걸린다는 점을 지적하였다.

고준희(1996)는 텔레비전 유아교육 프로그램의 인형극 제시방법에 관한 연구를 실시하였는데, 유아의 성별은 TV 유아교육 프로그램의 인형극에 대한 이해도에 커다란 영향을 미치지 않았으나, 유아의 연령은 높을수록 이해도가 높은 것으로 보고하고 있다. 또한 TV 인형극이 분절제시(인형극 6회분을 6일동안 매일 1회씩 시청) 되었을 때보다 연결제시(인형극 6회분을 처음부터 끝까지 1회에 시청) 되었을 때 유아의 이해도가 더 높았다고 하였다.

김은이(1997)는 기독교 유아교육을 위한 인형극 활용 방안에 대해 문헌 연구를 실시하였는데, 교수매체로서 높은 교육적 효과를 낼 수 있는 인형극이 기독교 유아교육 현장에서 활발히 사용되고 있지 않음을 지적하였다. 특히 인형극을 체계적으로 활용하기 위해서는 전문적 강사를 초빙하여 강습회, 특강을 자주 계획하고, 교사의 질적 향상을 위해 장기적인 인형극 교육이 필요하며, 교회에서의 재정적 지원 및 교재 연구 개발과 보급이 있어야 하고, 신학대학내에 인형극 연구과목을 편성하여 인형극 지도 능력을 배양할 것을 제안하였다.

신동주와 유영의(2002)는 만3세와 만5세 유아를 대상으로 다양한 생김새의 인형을 제공하고 유아들이 이들 인형을 가지고 어떻게 놀이를 진행하는지 알아보기 위해 질적연구를 실시하였다. 그 결과 첫째, 유아들의 인형 선호도는 인형의 외모적 특성과 관련이 있다. 둘째, 인형의 외모적 특성과 놀이 주제는 서로 관련이 있다. 셋째, 인형의 외모적 특성에 따라 부여하는 역할과 이름이 달라진다. 넷째, 인형의 놀이 주제는 유아들이 속해 있는 사회·문화적 맥락과 연계가 있다. 다섯째, 인형놀이의 참여율은 남아와 여아가 차이가 있었는데, 만3세와 5세의 경우 모두 남아에 비

해 여아들이 주로 인형놀이에 참여하였다.

이외에 성인을 대상으로 한 인형극 관련 연구에는 예비유아교사(정미경·강미희, 2005)와 장애유아의 어머니를 대상(노남숙, 2004)으로 한 연구가 있다. 연구결과를 살펴보면 인형극 공연을 경험한 예비유아교사들은 비교집단에 비해 유아에 대한 인식과 교수활동 및 자아인식에서 보다 긍정적인 것으로 나타났으며(정미경·강미희, 2005), 특수유치원에 다니고 있는 어머니를 대상으로 가족지원 프로그램의 일환으로 실시된 인형극 활동이 특수유아 어머니들의 자아존중감과 창조적 자기발견을 증진시키고, 어머니들간의 동료의식이 증진되면서 서로에게 긍정적인 영향을 미치는 것으로 보고하였다(노남숙, 2004).

외국에서 장애유아를 대상으로 진행된 연구를 살펴보면 Brown(1988)은 유치원에 통합된 장애 아동과 정상 유아의 친사회적 행동을 증진시키는 데 인형극이 효과적인 것으로 보고하였으며, Anderson(1992)은 일반아동의 장애수용태도를 개선하는데 인형극이 효과적인 것으로 보고하였다.

한편 유아를 대상으로 교수매체로서 인형극을 활용한 연구를 살펴보면, Nichols(1984)는 4세 유아를 대상으로 인형극을 활용한 읽기 준비도 프로그램이 효과적 이었으며, Clarke(1985)는 인형극을 활용한 독서요법이 유아의 이야기 구조 인식과 언어 유창성, 어휘력을 증진시킨다고 보고하였다. 또한 Bunyasai(1989)는 아동 성폭력 교육에서 인형극의 활용이 효과적인 것으로 나타났으며, Brown(2002)은 인형극을 활용한 영양교육이 유아들의 건강 식품(healthy food)에 대한 자발적 선택을 증진시킨다고 보고하였다.

또한 인형극을 연구의 진단도구의 하나로 사용한 연구를 살펴보면, Reyes(1994)는 3~5세 유아들의 신(GOD)에 대한 개념을 증진시키기 위한 프로그램의 효과를 밝히기 위해 자료수집 방법 중 하나로 인형극 경험을 사용하였다. 또한 Boulifard(2003)는 인형에 기초한 인터뷰(puppet-based interview)가 유아들의 행동적 자기-보고(behavioral

self-report)에 미치는 영향을 살펴보기 위해 인형을 사용하였다.

유치원 현장에서 인형극에 대한 연구들을 살펴보면, Euker(1991)는 유치원 학급에서 인형극이 교수전략으로 활용될 수 있는 범위와 방법을 알아보기 위해, 남부 캘리포니아 유치원 학급에서의 인형극 사용에 대한 연구를 실시하였다. 이 연구에서는 교실에서 교사의 인형극 사용에 중점을 두고, 남부 캘리포니아의 유치원에 한정되어 연구되었다. 대그룹, 소그룹, 개별 활동에서의 인형극 활동에 대한 빈도수를 일주일동안 기록하였는데, 그 결과 인형극의 활용에 있어서 유아의 성별과 영어의 사용 여부에 따른 차이는 없었으며, 유아의 자발적인 활동 보다는 교사에 의해 주도된 활동의 빈도수가 많았다. 또한 상업적으로 제작된 인형이나 교사가 만든 인형을 일반적으로 사용하고 있다고 보고하였다.

Tierney(1995)은 120명의 유아교사를 대상으로 유치원에서의 인형극 사용과 교육적 도구로서 인형극의 가치에 대한 교사의 인식에 대해 조사하여, 교실에서 인형극 사용에 대한 전반적인 요소와 교사가 인형극 기술을 학습한 형태와의 관계를 밝히고자 하였다. 여기에서 인형극 사용에 대한 전반적인 요소로 인형조종자로서의 능력에 대한 교사 자신의 인식, 교실에 제공되고 있는 전문적인 프로그램의 수, 교실에서 인형극의 효과에 대한 교사의 태도로 보았으며, 인형극 기술을 학습한 형태는 대학 정규과정, 워크샵, 들다에 해당되는 경우와 해당되지 않는 경우로 나누어 살펴 보았다. 그 결과 교사의 인형극 기술 학습형태는 교실에서의 인형극 사용과 교수매체로서의 인형극 효과에 대한 교사의 인식과는 관련이 없었으며, 인형조종자로서의 교사 자신의 능력에 대한 인식과 관련이 있었다. 또한 교사의 인형극 사용 기술 수준이 높음에 따라 교실에서 인형을 사용하는 빈도도 증가하였다.

Deniger(1990)은 아동 그룹 내에서의 인형극 사용에 관한 문화기술 연구를 실시하였다. 성인 지도자와 6명으로 구성된 아동(4-5학년)들은 12회에 걸쳐 1회 1시간동안 아동들이 지니고 있는 문제와 관련된 이슈를 중

심으로 인형을 만들고 인형극 놀이를 실시하였다. 그 결과를 살펴보면, 첫째, 인형을 함께 만드는 과정은 아동 개인에게 공동으로 함께 과제를 시작하기 위한 기회로 작용하는 것으로 드러났으며, 개인의 성격 면에서 활력(dynamic)이 증진되었다. 둘째, 인형을 이용하여 극화해보는 과정은 인형을 만드는 것보다 덜 성공적 이었다. 왜냐하면 인형을 이용해서 극화해보는 과정에서 처음에 인형놀이를 위해 제안된 아이디어에서 벗어나지 못했기 때문이다. 또한 그룹 내 구성원들간의 토론과 상호작용을 통해 아동들의 대인관계 기술 수준과 전반적인 발달 정도에 대한 정보를 알 수 있었다. 셋째, 아동들이 함께 구성한 인형극 놀이는 그룹 구성원들이 다른 아동들을 바라보는 시각과 아동들의 주된 관심사가 상징적으로 표현되었다. 인형극 놀이의 주제와 내용은 얼마나 구성원들이 문제에 접근하고 해결하였는지에 대한 증거와 정보를 제공해 주었다.

### Ⅲ. 연구 방법

#### 1. 연구대상

##### 1) 연구기관 선정

본 연구는 목적적 유의표집법에 따라 연구목적에 적합한 대상을 선정하는 방식으로 이루어졌다.

연구가 가능한 유치원 선정에서 주요 기준은 인형극 영역이 교실내에 따로 존재하는 곳이었다. 즉 여러 가지 인형(손인형, 손가락인형, 막대 인형 등)들과 인형극 틀이 교실내에 준비되어 있어 유아들의 인형극 활동을 관찰할 수 있는 유치원을 선정하였다.

다음으로 유치원 선정에 있어서 중요하게 고려된 것은 유치원의 적극적인 협조를 구할 수 있는지의 여부였다. 문화기술적 분석이 미시적인 분석에 그치지 않고 생태학적 체제 속에서 현상의 의미를 깊이 있게 해석하기 위해서는 생태학적 또는 체제적 접근이 요구된다(조용환, 1998). 이는 인형극 활동이 특정 교실이라는 소상황에서 일어나지만, 보다 거시적인 맥락에서는 교사와 유아가 몸담고 있는 유치원이라는 중상황, 나아가서는 한국의 유아교육문화라는 대상상황과 연결되어 있기 때문이다. 따라서 유아의 인형극 놀이를 심층적으로 분석하고 이해하기 위해서는 조용환(1998)이 지적하였듯이 소상황, 중상황, 대상상황에 대한 포괄적인 기술이 필요하며, 각 수준의 상황과 구체적 행동 사이의 유기적 관련성이 드러나야 한다. 이를 위해선 유치원의 교육목표와 철학, 환경, 가정통신문, 유아 환경 조사서, 연간·주간·일일 교육계획안 등의 분석이 필요하다. 이는 유치원 측의 적극적인 협조 없이는 불가능하다.

따라서 위의 두가지 조건을 충족하는 곳으로 서울특별시에 소재한 S

유치원을 선정하였다.

서울특별시 성북구에 위치한 S 유치원은 주택가에 위치한 지하 1층, 지상 4층의 단독 건물이다. S 유치원의 환경에 대해 살펴보면, 지하 1층에는 세미나실, 주방, 창고, 1층에는 유희실, 어린이 도서관, 원장실, 교무실, 2층에는 개나리반, 진달래반, 3층에는 민들레반, 난초반, 4층에는 장미반이 있다.

S 유치원의 교육과정 운영을 살펴보면 각 학급에 정교사 1인, 보조교사 1인, 실습교사 1인을 배정하여 교사 대 유아의 비율을 낮춤으로써 유아의 흥미와 발달 수준에 적합한 개별화 교육을 실시하고 있다는 점이다.

S 유치원의 교육목표는 유아의 건전한 신체와 사고력, 정서적인 안정감과 창의적인 표현, 책임의식과 협동정신, 언어 발달 등 전인적인 발달이 이루어지는 것을 목적으로 하고, 이에 기초하여 S 유치원 교육의 기본방향은 ‘전인적 발달’로 첫째, 전인적 성장의 기본 위에 개성 추구, 둘째, 기초 능력을 토대로 창의적 능력 발휘, 셋째, 민주시민으로서의 자질 함양이다. 이에 따라 각 연령별 기본방향이 설정되었는데, 본 연구의 대상인 만4세 진달래반 교육의 기본방향은 첫째, 또래간의 협력 증진, 둘째, 원만한 대인관계 형성, 셋째, 창의적 사고와 표현 능력의 신장, 넷째, 언어 표현 및 이해능력의 발달이다.

#### (1) 교실환경

진달래반은 S유치원의 2층에 위치하고 있으며, 교실문을 열고 들어서면 앞쪽으로 물을 먹을수 있도록 낮은 선반 위에 물잔과 컵, 쟁반이 준비되어 있다. 교실문을 열고 들어갔을 때 정면으로 보이는 곳에서 왼쪽으로 앞쪽부터 음악영역, 쌓기영역, 역할놀이 영역이 있다. 교실문을 열고 들어갔을 때 정면으로 보이는 곳에서 오른쪽으로 앞쪽부터 손씻는 세수대, 언어영역, 컴퓨터 영역, 조작영역, 과학영역이 있다. 또한 교실 가운데에는 앞쪽부터 조형영역, 레고영역이 있다. 각 영역마다 유아들의 이름표를 붙

이게 함으로써 놀이인원을 제한하였는데, 예를 들면 음악영역은 4명, 조형영역은 8명, 언어영역은 6명, 쌓기영역은 6명이 놀이할 수 있었다. 시끄러운 소음이 많이 일어나 다른 유아의 놀이를 방해할 수 있는 역할놀이와 쌓기놀이, 조형놀이, 음악놀이 영역에는 카펫트가 깔려 있으며, 냉·온수기와 공기청정기, 전기피아노, 라디오 카세트가 교실에 구비되어 있다.

## (2) 하루일과

진달래반은 오전 10시까지 부모와 함께 등원을 하거나 유치원 버스를 타고 등원하는 유아로 나뉘는데 보통 유치원 버스는 9시 50분에 유치원에 도착한다. 유아들은 등원하자마자 조용한 놀이를 시작한다. 조용한 놀이란 쌓기놀이와 역할놀이, 조형놀이를 제외한 조작놀이, 레고놀이, 언어놀이, 과학놀이, 컴퓨터 놀이를 하는 것을 의미한다. 일주일에 2번 수요일과 금요일날 도시락 지도를 하며 평상시보다 1시간 늦게 귀가한다. 목요일에는 도서대여 프로그램이 실시되어 유치원에서 그림책을 빌려간다.

진달래반의 일상적인 하루일과를 살펴보면 <표 1>과 같다.

<표 1> 진달래반 하루 일과의 예

오전수업(월, 화, 목)	
시간	활동
10:00 - 10:10	등원 및 조용한 놀이
10:10 - 10:30	이야기 나누기(놀이소개, 하루일과 소개)
10:30 - 11:30	자유선택활동
11:30 - 11:40	정리정돈 및 화장실 다녀오기
11:40 - 12:00	간식준비 및 간식
12:00 - 12:45	집단활동 및 실외자유선택활동
12:45 - 13:00	평가 및 귀가

도시락지도(수, 금)	
시간	활동
10:00 - 10:10	등원 및 조용한 놀이
10:10 - 10:30	이야기 나누기(놀이소개, 하루일과 소개)
10:30 - 11:30	자유선택활동, 간식
11:30 - 11:40	정리정돈 및 화장실 다녀오기
11:40 - 12:20	집단활동 및 실외자유선택활동
12:20 - 12:30	정리정돈 및 화장실 다녀오기, 도시락준비
12:30 - 13:30	도시락 먹기
13:00 - 14:00	평가 및 귀가

## 2) 연구대상의 선정

### (1) 유아

본 연구의 대상은 S 유치원의 만 4세 진달래반 유아 28명(남아 15명, 여아 13명) 중 언어 영역에서 인형극 놀이를 하는 유아를 대상으로 한다. 만4세 학급을 연구대상으로 선정한 이유는 4세 유아의 경우 가작화를 구성하는 메시지를 이해하고 메시지를 전달할 수 있는 능력이 발달하면서 또래들과 가작화 놀이에 적극적으로 참여하게 되는 시기이기 때문이다(Rubin & Vandenberg, 1983). 따라서 만 4세 유아의 경우 인형을 통한 가작화 놀이를 활발하게 수행할 것이라고 보고 관찰학급으로 만 4세 학급을 선정하였다.

진달래반 담임교사는 경력 8년의 교사로 대학원을 졸업하였으며 유치원에서 주임교사를 맡고 있다.

### (2) 인형극 놀이

본 연구에서는 자유선택활동 시간 중에 유아들의 인형극 놀이를 관찰하였다. 자유선택활동은 유아가 개별적인 흥미, 욕구 및 발달수준에 따라 스스로 선택한 놀이 활동에 자유롭게 참여하는 시간을 의미한다(이숙재,

2004). 자유선택활동 시간에 유아들의 인형극 놀이를 관찰한 이유는 자유선택활동 시간은 유아의 놀이적 특성이 가장 잘 드러날 수 있으므로(양옥승, 2003), 자연스런 맥락적 상황에서 나타나는 유아들의 인형극 놀이에 관한 자료를 얻을 수 있으리라 기대되기 때문이다.

## 2. 인형극 놀이 영역에 대한 개관

### 1) 교실의 영역 배치 및 인형극 놀이 영역 위치

연구대상 학급은 조형영역, 수·조작놀이 영역, 언어영역, 과학영역, 역할놀이 영역, 쌓기놀이 영역, 음률영역, 컴퓨터 영역으로 구성되어 있고, 인형극 놀이 영역은 언어영역에 포함되어 있다. 언어 영역은 교실 출입문에서 오른쪽 코너 쪽으로 위치하고 있으며, 언어영역의 왼쪽에는 컴퓨터 영역이 맞은편에는 조형영역이 있다. 특히 언어영역은 독립적으로 위치해 있었으며, 다른 영역에서 이루어지는 활동이나 유아들의 통행으로부터 방해받지 않으면서도 활동에 몰두할 수 있는 특성을 가지고 있었다.

언어영역은 그림책과 쿠션이 있는 책보기 영역과 여러 가지 종류의 인형과 인형극 틀이 있어서 인형극 놀이를 할 수 있는 영역으로 구분된다.

<그림 1> 언어영역 내 인형극 영역



## 2) 인형극 놀이 자료

인형극 놀이 영역에는 고정적으로 제공되는 기본자료와 매주 주제가 바뀔 때마다 첨가되는 새로운 자료가 있었는데 이는 <표 2>와 같다(<부록> 참고). 즉 인형극 놀이 영역의 인형극 틀, 책상, 사람과 동물 모양의 손인형과 손가락 인형은 항상 고정적으로 제공되었다. 반면 새로 첨가되는 자료는 교사가 매주 들려주는 동화자료(예: 주먹밥 할아버지와 두더지, 줄인형 동화), 생활주제에 따라 첨가된 인형(예: 여러나라 사람 막대인형)이나 소품(예: 나무, 자동차)이 있었다(<표 3>참고).

<표 2> 인형극 놀이 자료

기본 자료	손인형	푸우, 호랑이, 곰, 토끼, 강아지, 남자아이, 여자아이, 아줌마,
	손가락인형	얼룩말, 코폴소, 사자, 호랑이, 코끼리, 원숭이, 곰, 팬더, 기린 할아버지, 아빠, 엄마, 남자아이, 여자아이, 아기
새로 첨가된 자료	막대인형	(A) 곰, 토끼, 돼지, 염소, 다람쥐, 고양이, 우산, 모자
	테이블 인형	(B) 흑인 소녀, 아프리카 소년, 중국 소년, 인도 소년, 갈색머리 소년, 고양이를 든 백인 소녀, 한국 소년, 한국 소녀, 휠체어에 탄 백인 소년, 가방을 맨 백인 소년, 금발머리 백인 소년, 바가지머리 동양 소년
		(C) 아빠 두더지, 엄마 두더지, 첫째 두더지, 둘째 두더지, 셋째 두더지, 할아버지, 주먹밥 4개
		(D) 구급차, 비행기, 배, 기차
	줄인형	(E)빨래판, 뒤집게, 거품기, 주걱, 손가락, 젓가락, 냄비
소품	마이크, 나뭇잎, 나무 6개, 자동차 4개	

<표 3> 생활주제에 따라 새로 첨가된 인형극 놀이 자료

월	생활주제	소주제	새로 첨가된 자료
9월	3주	우리 나라와 다른 나라의 놀이	마이크
	4주	우리나라와 다른나라의 음악, 춤, 그림	세계 여러 나라의 인형 소품 이용하여 놀이하기(B)
10월	1주	우리를 편하게 해주는 도구와 기계	A
	2주	우리를 즐겁게 해주는 도구와 기계	줄인형 동화: 주방음악회(E)
	3주	가을의 변화하는 풍경	나무, 자동차
	4주	가을에 수확하는 곡식과 열매	· 테이블동화: 두더쥐와 주먹밥 할아버지(C) · 나뭇잎
	5주	교통기관	육상교통기관 D

\*A,B,C,D,E는 <표2>에서 제시한 인형극 놀이 자료를 의미함.

### 3) 인형극 놀이 참여 과정

인형극 놀이의 경험적 과정은 인형극 놀이의 참여, 인형의 선정 및 상황의 설정, 인형을 이용한 극놀이 하기, 인형극 놀이의 종료의 과정으로 이루어졌다.

#### (1) 인형극 놀이의 참여

인형극 놀이는 하루일과 중 10:30~11:30분까지 1시간 동안 실내 자유선택놀이 시간에 언어영역 안에서 이루어진다.

유아들은 등원하자마자 조용한 놀이를 하고, 유아들이 거의 다 등원하는 시간인 10시 10분 정도에 교사가 “모이자”고 신호를 하면 놀잇감을 정리하고 쌓기놀이영역 카펫트에 와서 앉는다. 그리고 보통 20분동안 교사가 새로운 놀잇감을 소개하고 이야기나누기를 한 후, 자신의 이름표를 원하는 영역에 붙이면서 자유선택놀이를 시작한다. 각 영역은 이름표에

의해서 활동인원을 제한하는데, 인형극 놀이 영역은 6명의 유아가 동시에 놀이할 수 있다.

인형극 놀이의 시작은 유아들의 자발적인 선택, 또래 유아의 놀이 제안, 교사의 놀이 제안으로 나타났다.

#### ① 유아들의 자발적인 선택

유아들은 자발적인 흥미에 의해 인형극 놀이를 시작하는 것을 볼 수 있었다. 다음 예문에서 근우와 유림, 혜민이는 자발적인 선택에 의해 인형극 놀이를 시작하는 것을 볼 수 있다.

근우: (인형극 영역에 와서 앉으며 인형극 틀 위에 주먹밥 4개를 올려 놓음)

유림: (근우 옆에 와서 앉으며 엄마 두더지 테이블 인형을 집음)

혜민: (근우 앞에 앉으며) 근데 애가 떨어졌어. (인형극 틀 위에 주먹밥과 할아버지 테이블 인형을 올려놓음) 또르르르..(주먹밥을 인형극 틀 위에서 떨어트림)

#### ② 또래 유아의 놀이 제안

유아들은 또래 유아의 놀이 제안으로 인형극 놀이를 시작하였다. 이때 인형극 놀이를 제안하는 유아는 언어적으로 인형극 놀이를 함께 하자고 제안하거나, 인형극을 할 수 있는 놀잇감(인형, 소품 등)을 주면서 놀이를 제안하였다. 다음 예문에서 규은이는 태희에게 인형극 놀이를 함께 하자고 언어적으로 제안하고 있으며, 미혜는 인형극 놀이에 참여하지 않고 구경하고 있는 수진이에게 마이크를 주면서 놀이참여를 제안하고 있다.

규은: (인형극 틀이 있는 곳에 갔지만 아무도 없자 책장 앞에 있는 태희를 보더니) 태희야. 우리 같이 놀자.

규은이와 태희가 함께 인형극 놀이 영역으로 간다.

태희: (여자아이 손인형을 오른손에 끼고와서) 엄마 두더지.. 예네들은 기차를 타고 있어.

규은: (기차 테이블 인형 위에 두더지 테이블 인형 2, 주먹밥 테이블 인형 2개를 올려 놓음)

미혜는 인형극 놀이를 하고 있고, 수진이는 미혜를 바라보고만 있다.

미혜: (토끼 손인형을 왼손에 끼고선 마이크를 토끼의 입에 갖다대며) 내내내내 내내내내... 됐다. (미혜 옆에서 이를 보고있던 수진이에게 마이크를 주며) 너불러.

수진: 개그콘서트에서 노래부르자. 내가 이거 할래. (마이크를 마이크 손잡이에 끼더니 세 번 손으로 마이크를 내려 침). 됐다.

### ③ 교사의 놀이 제안

교사는 매주 1~2회 동화를 대집단으로 들려준 후에 인형극 놀이에 활용될 수 있는 자료는 인형극 놀이 영역에 첨가하여 유아들이 직접 조작하여 놀이할 수 있게 하였다. 때로는 유아의 흥미를 끌기 위해 인형극 자료를 교실에 먼저 제공해 줘서 유아들이 자유롭게 탐색할 수 있게 한 후에 동화를 들려주기도 하였다.

예를 들면, 교사가 ‘주먹밥 할아버지와 두더지’ 동화를 테이블 동화로 들려준 후 언어 영역에 내주자, 유아들은 자유선택활동시간에 직접 인형을 조작하며 교사가 들려준 동화내용을 주제로 인형극 놀이를 진행하는 것을 볼 수 있었다.

또한 교사는 인형극 영역에 함께 놀이할 유아가 없을 경우 놀이 친구를 제안해 주기 위해 유아에게 인형극 놀이 참여를 권유하기도 하였다. 이는 다음의 예문에 잘 드러난다.

옥희 혼자서 기차 테이블 인형 위에 두더지 테이블 인형을 올려 놓으며 혼자서 인형극 놀이를 하고 있다.

교사: (영우에게) 옥희랑 같이 인형극 놀이 하지 않을까?

영우는 옥희 옆에 앉아서 함께 인형극 놀이를 시작한다.

## (2) 인형의 선정 및 상황의 설정

인형극 놀이가 시작되면 초기에 먼저 유아들은 인형을 선정하여 손에 끼면서 역할 가작화를 통해 배역을 정하는 모습을 볼 수 있었다. 그리고 나서 한 유아가 놀이상황을 설정하면 다른 유아들은 이에 동조하거나 새로운 놀이 아이디어를 제안하면서 인형극 놀이를 진행하는 모습을 볼 수 있었다. 이는 다음의 예문에 잘 드러난다.

은정: (여자 손인형의 옷을 벗기며) 엄마는 잤어.

수진: 아. 변태. 난 토끼할래.. (토끼 손인형을 왼손에 낀)

은정: 우리집 마당의 토끼야.

태희: (규은이에게) 넌 곰돌이 푸우 해라. (오른 손에 여자 손인형을 낀 후 인형극 틀 위에 올려놓으며) 난 여길 올라갔어.

규은: (푸우 손인형을 왼손에 낀 후 인형극 틀 위에 올려놓으며) 나도 올라갔어.

수진: 연극을 빨리 시작할게. (책상 위에 두더지 테이블 인형을 놓으며) 어느 여름 날에 두더지 1마리가 올라갈 때 아빠를 잃어버렸데. 그런데 언니가 말했데. 집으로 가자고 했는데..)

다혜: 토끼는 잤어.

은정: 야. 야. 아빠는 집에서 자고 있었어.

수진: 언니도 용가를 하다가 묻었어.

지혜: 엄마는 이렇게 말했지. 아휴. 드러워라.

## (3) 인형을 이용한 극놀이 하기

유아들은 인형극 놀이를 진행하면서 즉흥적인 시나리오에 따라 인형을 이용하여 즉흥적으로 역할과 상황을 설정하고 언어와 행동의 가작화를 통해 가상놀이나 극놀이를 전개해 나갔다.

은정: (여자 두더지 테이블 인형을 위·아래로 흔들며) 엄마, 어디가?

옥희: (엄마 두더지 테이블 인형을 위·아래로 흔들며) 엄마 시장간다.

은정: (식탁위에 여자 두더지 테이블 인형을 높이며) 애는 죽어있었어.

옥희: (병원차 테이블 인형 위에 엄마 두더지 테이블 인형을 높이며) 엄마는 기차에.. 죽어있었어.

...(중략)...

은정: (여자 손인형을 오른손에 끼고서) 거인이 나타났어. (여자 손인형을 위·아래로 3번 움직이면서) 쿵쿵쿵

옥희: (남자 손인형을 오른손에 끼고서) 거인 오빠도 왔네. 쿵쿵쿵

은정: (여자 손인형을 책상 위에 높이며) 자고 있었어.

가혜: 왕눈아. 빨리 일어나. 이 잡보야. 여기 두더지 가족이 있어. (인형극 틀이 놓인 책상 위를 가리키며) 여긴 땅속이야. 땅속.

#### (4) 인형극 놀이의 종료

인형극 놀이의 종료는 함께 놀이하던 친구의 이탈, 놀이시간 종료, 갈등의 발생으로 나타났다.

##### ① 놀이하던 친구의 이탈

보통 유아들의 인형극 놀이 종료에 가장 크게 영향을 미친 것은 같이 놀이하던 유아의 이탈이었는데, 유아 한명이 “나 다른놀이 할래”하고 이탈할 경우 다른 유아들도 “나도”, “나도” 하면서 연속적으로 인형극 놀이를 종료하고 다른 영역으로 이탈하는 것을 관찰할 수 있었다.

규은: (벽에 강아지 손인형의 얼굴을 댄 채) 똑똑 숨어라. 머리카락 보인다. 똑똑 숨어라. 머리카락 보인다. 다 숨었니?

윤하: 아니!

규은: 다 숨었니?

윤하: (쿠션 뒤에 푸우 손인형을 숨긴채) 다 숨었다!

채영: 나 다른놀이 할래. (바구니 안에 호랑이 손인형을 정리한 후 다른 영역으로 이동함)

윤하: 나도..(푸우 손인형을 정리한 후 인형극 영역을 떠남)

규은이와 미혜도 하던 놀이를 그만두고 인형들을 정리한 후 다른 영역으로 이동한다.

## ② 놀이시간 종료

실내 자유놀이시간이 끝나는 시간에 놀잇감들을 정리하면서 인형극 놀이가 종료 되는 것을 많이 관찰할수 있었다.

은정: 난 엄마가 걱정돼서 울고 있었어.. 잉잉잉잉

영주: 그래, 막 안아야지.

태희: (토끼 손인형으로 은정의 푸우 손인형을 안으면서) 아. 이쁘다... 엄마는..  
엄마는..

교사: 이제 정리할 시간이다.

은정, 영주, 태희는 인형들을 바구니에 담은후 인형극 영역을 떠난다.

## ③ 갈등의 발생

유아들의 인형극 놀이 종료에 영향을 주는 것으로 인형극 놀이 중 갈등이 발생했을 경우였다. 다음 예문에서 현희는 손인형을 민정에게 빼앗기자 인형극 영역을 떠나는 것을 볼 수 있다.

현희: (자신의 푸우 손인형의 얼굴을 윤하의 토끼 손인형의 얼굴과 마주보게 한 후) 나 잡아 봐라..

윤하: (현희가 일어나서 도망가자 그 뒤를 윤하가 쫓아감. 인형극 틀 주위를 4바퀴 돈 후 윤하가 왼손으로 현희가 가지고 있던 푸우손인형을 뺏으며) 잡았다!

현희는 푸우 손인형을 윤하에게 빼앗기자 인형극 영역을 떠난다.

윤하: 나 나갈래... (푸우 손인형과 토끼 손인형을 바구니에 정리한 후 인형극 영역을 떠남)

### 3. 연구절차 및 자료수집

#### 1) 연구절차

본 연구는 2002년 9월 24일부터 11월 1일까지 6주동안 진행되었으며, 총 18회 참여관찰이 이루어졌다.

9월 1주~3주동안 주2회 예비관찰을 실시하여, 유아들과 래포를 형성하고, 유아들의 이름을 외우며, 교실분위기, 교육프로그램, 선생님에게 익숙해지는 시기를 가졌다. 또한 교실내 인형극 영역에서의 유아들의 놀이상황을 예비관찰하여, 인형극활동에 대한 유아들의 반응수준, 소요시간, 관찰기록의 적절성을 알아보았다.

그 결과 연구자의 현장기록만으로는 인형극 상황을 정확하게 기술하기 어려운 문제점이 발생하여, 연구 보조자 1인의 도움으로 비디오 촬영을 계획하였고, 유아들의 대화를 보다 정확하게 기록하기 위해 카세트를 이용한 녹음도 함께 병행하도록 수정하였다.

연구보조자는 유아교육학과 4학년에 재학중인 학생으로 9월 17일~18일에 걸쳐 연구보조자 훈련을 2회 실시하였다. 연구보조자 훈련을 통해 본 연구의 필요성과 목적, 인형극 활동의 교육적 가치, 비디오 촬영에 관련된 유의사항에 대한 상세한 사전검토와 교육이 이루어졌다.

#### 2) 자료수집

본 연구에서는 18회에 걸쳐 참여관찰을 하는 동안 기본적으로 ‘수동적 참여자’의 태도를 견지하고 과다한 개입을 자제하여, 연구자의 존재가 유아의 활동에 미치는 적극적인 영향을 배제하고자 노력하였다. 이는 유아의 요구가 있을 경우나 연구자의 도움이 필요한 경우에 한하여 유아와 상호작용을 하는 방관적 참여자의 입장(유혜령, 1998)이었다. 1회 관찰 시

간은 50분 내지 1시간 20분 정도의 자유선택 활동 시간였으며, 인형극 영역에서 유아의 놀이가 시작될때마다 관찰하였다. 관찰한 내용은 현장노트(field note)에 기록하고, 녹음기로 유아들의 대화를 녹음하였으며, 연구보조원 1명을 동원하여 유아의 활동 장면을 비디오카메라로 촬영하였다. 유치원에서 돌아온 후에는 가급적 빠른 시간 내에 녹화된 비디오 자료를 전사한 후, 현장노트와 녹음자료와 비교하여 수정하고, 현장에 대한 보다 상세한 정보와 현장의 인상 등을 첨가하여 전사된 내용을 서술식 관찰일지(descriptive journal)로 재조직하였다.

또한 유아 및 담임교사와의 면담을 실시하였는데, 유아와의 면담은 유아가 연구자의 참여를 원할 때 이에 반응하는 약간의 대화를 통해 자연스럽게 이루어졌으며, 이는 놀이 활동에 대한 유아의 의도나 동기를 파악하는데 다소 도움이 되었다. 교사와의 면담은 인형극에 대한 교사의 인식과 교실에 제공된 인형극 활동에 관한 보충 정보를 얻기 위하여 교실 내에서 비구조적인 형태로 비공식적으로 이루어 졌으며, 현장관찰이 끝난 후에는 유아나 당일 인형극 활동에 대해 궁금한 점을 질문하였다.

본 연구의 자료 수집은 인형극 과정을 촬영하여 전사한 자료를 주로 사용하며, 보완적 단서를 얻기 위해서 현장기록지, 목소리 녹음자료, 교사와 유아와의 면담 및 문서수집, 사진을 이용하였다.

이상에서 제시한 절차에 의해 수집된 자료의 종류 및 수량은 <표 4>와 같다.

<표 4> 수집된 자료의 종류 및 수량

자료의 종류	자료의 양
현장기록 사본	현장약기(1권의 노트)
인형극 과정 녹화 전사본	120분 비디오테이프 2개 - A4 용지 53장
면담내용 전사본	A4 용지 9장
문서수집	유치원 프로그램 안내책자 / 연간 교육계획안 / 주간교육계획안 / 일일교육계획안 / 가정통신문
대화 녹음 자료	120분 녹음테잎 2개
사진	29장

#### 4. 자료분석 및 해석의 준거

이 연구의 자료 해석은 유혜령(1998)이 Van Manen(1990)과 Barrit과 동료들(1983)의 현상학적 연구방법론을 참조하여 만든 다음과 같은 단계를 거쳐 이루어졌다.

첫째, 서술식 관찰일지의 작성 단계에서 이루어지는 일차적인 해석 단계이다. 교실현장에서 촬영한 비디오 자료를 당일 전사한 후, 현장노트·대화 녹음자료와 비교하여 수정하고, 현장에 대한 보다 상세한 정보와 현장의 인상 등을 첨가하여 매 회의 관찰내용을 자세히 서술하였다. 유혜령(1998)은 이같은 서술식 관찰일지의 기록은 일상적인 체험에 반성적 표현을 부여하는 연구자의 반성적 의식(reflective consciousness)이 표현되는 단계로, 일종의 반성적 글쓰기(reflective writing) 단계로서 어느 정도의 선택적인 해석을 이미 포함하게 된다고 지적하였다.

둘째, 핵심 어구(key words or phrase)를 찾는 단계이다. 심층적으로 기술된 관찰일지의 내용을 의미상의 단락들로 나누고, 각 단락들의 의미가 결집된 대표적인 핵심 어구를 포스트잇에 써서 붙여놓았다. 핵심어구를 잘 모를 경우에는 유아교육관련 전공도서를 찾아보거나 유아교육 전문가에게 문의하였다. 이때 유혜령(1998)이 지적한 것처럼 연구자의 주관적인 해석에서 벗어나, 의미의 ‘간주관적 일치(intersubjective agreement)’를 이루는 어구를 효과적으로 찾도록 노력하였다.

셋째, 의미의 변이 현상에 대한 검토 단계이다. 관찰일지를 반복하여 세밀하게 읽으며 각 부분에 대한 서술과 핵심 어구가 부합되는지 검토하였다.

넷째, 핵심 어구들을 모아 주제화(thematic formulation) 하는 단계이다. 이는 여러 현상들의 특징적 의미를 나타내는 소주제격인 핵심 어구들을 모아 그 의미상의 공통적인 성격을 찾아내어 이를 대표할 수 있는 대주

제로 표현하는 일이다. 이를 위해 핵심어구가 쓰여진 포스트잇을 같은 범주에 속하는 것끼리 모은 후, 다시 큰 전지에 중심 범주와 하위 범주별로 모아보는 작업을 통해 추상적이고 개념적인 범주를 유추해냈다.

다섯째, 현상학적 글쓰기(phenomenological writing) 단계이다. 이 단계는 실제로 연구보고서 작성의 단계로, 위의 결과 나온 개념적 범주를 기존의 연구에서 어떻게 설명하고 있는지 비교하면서 각 범주와 관련된 내용의 논문이나 참고 서적을 고찰하여 경험의 보편성을 지닌 해석이 되도록 노력하였으며, 개념적 범주를 가장 잘 대표할 수 있는 예문들을 선택하여 연구보고서에 포함시켰다.

## 5. 자료의 타당도 작업

본 연구에서는 질적 연구에서 끊임없이 문제 제기되고 있는 타당도를 위한 작업으로 삼각측정법, 심층적 기술, 참조자료의 사용, 동료연구자에 의한 조언과 지적, 반성적 주관성과 저널쓰기 과정을 거쳤다.

### 1) 삼각측정법(triangulation)

본 연구는 참여 관찰, 면담, 녹음, 비디오 녹화, 사진 촬영, 메모, 문서수집, 현장기록지 등을 이용한 삼각측정법으로 자료를 수집하여, 한가지 방법만 사용함으로써 유아들의 인형극 놀이 상황을 기술하고 해석하는데 야기되는 해석의 판단오류를 줄이고자 하였다.

### 2) 심층적 기술(thick description)

본 연구자는 세밀한 묘사를 통해 설명할 대상에 대하여 전반적인 정보를 제공하여 독자로 하여금 그 상황을 완전하게 이해할 수 있도록 심층적 기술을 하였다. 이를 위해 유아들의 자연스런 인형극 상황을 비디오로

촬영하여 전사한 자료를 현장기록지, 대화 녹음자료와 대조하며 심층적으로 기술하였으며, 동료연구자나 이 분야의 전문가에게 안면타당도를 구하였다.

### **3) 참조자료의 사용**

본 연구에서는 분석을 위한 참조자료 비디오 촬영, 대화 녹음, 현장기록, 사진을 통해 연구자의 현장 기억을 보조할 수 있는 자료로 삼았다.

### **4) 동료연구자에 의한 조언과 지적**

연구자의 연구에 관여하지는 않으나 연구의 배경이나 학문 분야가 같은 연구동료를 선정하여 자신의 질적분석과 해석에 대한 그들의 관점과 조언 그리고 평가를 구하였다.

### **5) 반성적 주관성과 저널쓰기**

비결정성, 유연성, 개방성의 관점에서 시작된 연구의 관점과 시각(예: 연구문제, 질문, 가설, 관점)이 구체적으로 어떻게 형상화되고 발전되어 갔는가를 매일 기록하고 평가하였다.

## IV. 결과 및 해석

### 1. 인형극 놀이의 전개과정에서 나타나는 유아들의 놀이특성은 무엇인가?

인형극 놀이의 경험적 과정은 인형극 놀이의 참여, 인형의 선정 및 상황의 설정, 인형을 이용한 극놀이 하기, 인형극 놀이의 종료의 과정으로 이루어졌다. 이 과정속에서 나타난 유아들의 인형극 놀이의 특성을 살펴보면 다음과 같다.

#### 1) 놀이의 주제

유아들의 인형극 놀이에서 나타난 놀이의 주제를 살펴보면, 가정생활과 같이 유아의 일상적인 생활경험, 교사가 의도한 주제, 부정적 정서를 표현하는 정의적 주제의 경우로 나타났다.

##### (1) 유아의 일상적인 생활경험

유아들의 인형극 놀이에서 가장 많이 표현하는 놀이 주제는 유아 자신의 일상적인 생활경험을 표현하는 것이었다. 특히 가정에서의 생활경험을 놀이로 많이 표현하였는데, 다음 예문에서 볼 수 있는 것처럼 가정에서 엄마가 설거지를 하고 청소를 하는 것을 봤던 경험과 유아 자신이 심부름을 했던 경험, 방을 어질러 냈던 경험, 이뺨고 옷입고 밖으로 놀러나가는 등 유아 자신의 생활을 있는 그대로 인형으로 표현하였다.

이는 인형극 놀이 주제가 유아들이 속해 있는 사회·문화적 맥락과 연계되어 있으며, 유아들이 속해 있는 가족 문화와 관련된 경험 내용이 인

형극 놀이에 반영된다는 신동주와 유영의(2002)의 연구결과와 일치한다.

태희: 예는 설거지를 하고 있었어. 예는 청소를 하고 있었어.

규은: 여겼다. 엄마, 심부름으로 밖에 나가있었지?

태희: (쿠션 안에 토끼 손인형을 숨김) 토순이 어디있나 그래야지?

규은: 난 엄마, 도와줄 수 없단 말이야.

태희: 예는 그냥 죽어들고 말았어. 예는 사고를 쳤어.

규은: 예네 장난감을 쏟아버렸어.

태희: 내 방에 가봤더니 다 어질러 났어. 누가 이렇게 어질러 났지? 토끼에게 전  
화해 봐야지.

영희: (남자 손인형을 낀 채) 나 몰라. 애가 애 오빠야. 가자, 사탕사러 가자. (책장  
으로 이동함) 아, 맛있다. 이제 집에가서 이뒹고 옷 갈아입고 가자.(인형극  
영역으로 이동함)

...(중략)...

영희: (쿠션위에 남자 손인형을 놓았던 것을 일으켜 세우며) 아흠.. 잘갔다. 왜이렇  
게 날씨가 좋은거야. 우리 밖에 나가서 놀자.

수정: (여자 손인형을 위·아래로 흔들며) 미끄럽 타고 놀자.

특히 가정에서의 생활경험을 놀이로 표현할 때 엄마, 아빠의 역할을 표  
상하는데 있어서 성 고정관념이 표현되는 것을 볼 수 있었다. 예를 들면  
다음 예문에서 현희는 빨래를 걷고 밥을 차리는 역할은 엄마가 하며, 아  
빠는 이러한 역할을 하면 안된다는 성고정화된 편견을 나타내고 있다.

이는 유아들이 일상생활속에서 경험하게 되는 성인세계를 인형극 놀이  
에서 반영하는 것으로, 자신이 가정에서 경험했던 성역할과 관련된 태도  
및 가치 등을 반영하는 과정에서 성고정화된 편견을 나타내는 것으로 보  
인다.

규은: (아빠 두더지 테이블 인형을 위·아래로 흔들며) 나 욕상에 가서 빨래 걷어  
올게요.

미혜: (엄마 두더지 테이블 인형을 잡은채) 아빠가 걷어?

현희: 엄마가 걷어야지.

규은: 아빠가 걸을수도 있어.

한편 유아는 가정에서의 생활 뿐만 아니라 지역사회의 다양한 기관이나 직업과 관련된 놀이를 표현하였으며, 직접 경험한 것은 아니지만 TV에서 본 개그콘서트 등을 인형극 놀이로 표현하는 것을 볼 수 있었다.

이는 만4세가 되면 역할놀이의 내용이 가정 생활과 관련된 놀이 이외에 병원놀이나 가게놀이처럼 유아가 직접 경험한 내용을 놀이로 표현하기 때문(이숙재, 2004)으로 풀이된다.

옥희: (남자손인형의 얼굴은 자기를 향한채 양손을 오므렸다 폈다 하면서) 오늘은 경찰들이 살펴보러 오거든. 도둑 만나면 경찰서에 신고해야해.

태희: 알았어. (인형극 틀 위에 자신의 여자 손인형을 올려놓으며) 내가 올라가서 봐야지. 저깁다. 경찰서 몇 번이야?

옥희: 014에 0283...

태희: 알았어. 빨리온데.

옥희: 어느날 두더지 엄마가 아파서 구급차를 타고 병원에 갔데.(구급차 막대인형 위에 엄마 두더지 테이블 인형을 태움)

규은: (토끼 손인형을 왼손에 끼고선 마이크를 토끼의 입에 갖다대며) 내내내내내 내내... 됐다. (마이크를 규은이에게 주며) 너불러.

수진: 개그콘서트에서 노래부르자. 내가 이거 할래.(마이크를 마이크 손잡이에 낀 후) 됐다. 선생님, 개그콘서트에요.

## (2) 교사가 의도한 주제

교사가 동화를 인형극 자료를 활용하여 들려준 후 이를 언어영역에 제공해 주면 유아들은 교사가 상연한 인형극의 내용을 모방하거나 변형하면서 인형극 놀이로 표현하였다. 특히 교사가 줄인형 동화로 들려준 ‘주방음악회’와 테이블 동화로 들려준 ‘두더쥐와 주먹밥 할아버지’의 경우

인형극 놀이의 주제로 많이 나타났다.

다음 예문은 교사가 이야기 나누기 시간에 줄인형 동화로 ‘주방음악회’를 들려준 후, 자유선택활동시간에 유아들이 교사가 상연한 인형극 내용을 모방하여 주방악기들을 서로 부딪혀서 ‘악기연주’ 인형극 놀이를 하는 모습이다.

대집단 시간으로 유아들이 쌓기영역 카펫트에 앉아 있고, 교사가 앞에서 줄인형 동화인 ‘주방음악회’를 들려주고 있다.

교사: (인형극 틀에 줄로 빨래판, 거품기, 숟가락, 뒤집게, 주걱, 젓가락 2개가 매달려 있는 것을 보여주면서) 음악회를 다녀왔는데 나 혼자선 악기기 없어서 연주를 못해. 에랑(주걱) 에랑(숟가락) 부딪혀서 악기연주를 해줄 수 있겠니?

대집단 시간이 끝난 후 인형극 영역에서 한주와 미혜가 ‘주방음악회’ 줄인형을 가지고 활동을 하고 있다.

한주: 젓가락 2개를 서로 부딪힘

미혜: 주걱 위를 젓가락으로 긁음, 뒤집게 위를 주걱으로 긁음.

관찰자: 미혜야, 지금 뭐하는 거야?

미혜: 악기연주하는 거예요.

관찰자: 아, 그렇구나.

한주: 빨래판 위를 거품기로 긁음

미혜: 거품기 위를 숟가락으로 2번 긁은 후 떠남.

한주도 인형극 영역을 떠남

### (3) 부정적 정서의 표현

유아들의 인형극 놀이에서 많이 나타난 주제 중 하나는 두려움, 분노, 슬픔과 같은 유아의 부정적 정서가 표현된 정의적 주제가 반복적으로 등장하였다.

놀이에서 정의적 주제란 용어는 신유림(1998)이 가작화 놀이의 사회적 조화도와 갈등 및 정의적 주제분석 연구에서 사용한 용어로, Fein(1987)의 연구에서 제안한 대인관계, 신체적 안정, 권력, 사회적 규칙, 재산, 소

유물에 대한 존중 등 5가지의 정의적 주제들을 긍정적인 내용과 부정적인 내용으로 구분하여 연구하였다.

특히 인형극 놀이에서 실종-찾기, 죽음-부활, 위험-구출과 같은 놀이상황에서 유아들의 부정적 정서가 표현된 정의적 주제가 반복적으로 등장하는 것을 볼 수 있었다.

이는 4세경부터 유아들은 가상적인 이야기를 구성하는 과정에서 정서에 대해 표현할 수 있기 때문이며(신유림, 2001), 이를 통해 유아들이 가지고 있는 두려움과 불안과 같은 부정적인 정서를 또래와 함께 이야기하고 간접적으로 극복하는 경험을 하기 때문(Fein, 1996)으로 풀이된다.

(실종-찾기)

옥희: (인형극 틀 위에 남자 손인형을 높이며) 왕눈이 일어나자 오빠는 쓸데없이 없어졌데. (토끼 손인형을 오른손에 낀채 인형극 틀 안에 세우며) 토끼는 갔어. 그때 토끼가 와서...오빠가 없어졌어!

태희: (여자 손인형의 얼굴이 옥희를 향한채 들고서) 오빠가 어딴데?

옥희: 어.. 옆에 있잖아. (토끼 손인형을 바구니에 넣음)

태희: (옥희가 손에 끼려고 하는 남자 손인형을 빼앗아가며) 그런데 오빠가 진짜로 없어졌데. (바구니 안에 남자손인형을 다시 담음) 호랑이가 잡아갔어. 그리고 (토끼 손인형을 바구니에서 집으며) 토끼가 없어졌다고 말을 했어.

(위험-구출)

영주: 왼손에 호랑이 손인형을 끼고와서 은정의 푸우손인형을 호랑이 손인형으로 잡으면서 호랑이가. 호랑이가 엄마를 잡아먹었어. 어흥!

태희: (토끼 손인형을 등뒤로 숨기며) 엄마는 도망갔어.

은정: (곰 막대인형을 방송극 틀 왼쪽으로 보이지 않게 숨기며) 나도 도망갔어. 애기만 남았어. (영주가 호랑이 손인형으로 푸우 손인형을 물어뜯는 시늉을 하자) 잉잉잉잉...(푸우 손인형을 바닥으로 숨김)

영주: (호랑이 손인형을 인형극 틀 오른쪽에 숨김)

태희: (토끼 손인형을 인형극 틀 안에 세우며) 그리고 나선 다시 살아나.

...(중략)...

(죽음-부활)

태희: 엄마는.. 어 여겼다. (바닥에서 강아지 손인형을 꺼낸 후 다시 바닥에 놓고선

토끼 손인형을 꺼냄) 엄마는 이렇게 누워있었어.(토끼 손인형을 인형극틀 바닥에 놓힘)

은정: (오른손에 긴 푸우 손인형을 토끼 손인형이 누워있는 쪽으로 와서) 얘기는 옆에 있었어. 엄마 옆에 꼭 붙어 있었어. (토끼 손인형 옆에 푸우 손인형을 손에 긴채 놓힘)

태희: 그런데 엄마가 일어났어. (토끼 손인형을 오른손에 낀)

은정: 난 엄마가 걱정돼서 울고 있었어.. 잉잉잉잉..

## 2) 연극으로서의 인형극 놀이의 특성

유아들의 인형극 놀이를 관찰한 결과, 배우와 관객, 즉흥적 시나리오, 무대, 연출가가 존재하는 연극의 특성을 지니며 이루어 지고 있었다.

연극을 구성하는 본질적 요소에는 3대요소로 배우·무대·관객이 있으며, 4대요소로 희곡을 첨가하고, 5대요소로 연출자를 포함(김석호, 2002) 하는데, 유아들이 진행하는 인형극 놀이에서도 이러한 연극의 5대 요소가 존재하고 있었다.

### (1) 배우(actor)와 관객(audiance)

유아들의 인형극 놀이에서 배우로서 인형을 조종하는 유아(puppeteer)와 지켜보는 관객인 유아가 존재하는 것을 볼 수 있었다. 단지 연극에서 배우의 역할을 ‘사람’이 한다면 인형극에선 ‘인형’이 한다는 차이점이 있을 뿐이었다. 이철우와 유인경(2003)은 연극은 배우와 관객이 소통하는 예술로서, ‘지켜보는 행위’와 ‘남에게 보여지는 행위’는 연극적 경험의 핵심이며, 피터 브룩의 말을 인용하여 “행동하는 사람이 있고, 극장을 구경하는 사람이 있다면 연극은 성립된다”고 지적한다. 즉 인형극 놀이에서 존재하는 ‘배우’로서의 인형을 조종하는 유아와 ‘관객’으로서의 유아의 존재는 인형극이 연극의 특성을 보이는 중요한 요소임을 의미한다.

유아들의 인형극 놀이에서 나타나는 배우와 관객의 특징을 살펴보면

다음과 같다.

첫째, 유아들은 인형극 놀이 상황 중 배우와 관객을 인식하고, 이를 구분하여 놀이에 참여하였다. 인형극 놀이에서 배우와 관객에 대한 유아의 인식은 유아가 언어적으로 자신이 지금 배우인지 관객인지 표현하고, 조종하는 인형의 얼굴을 상대방 유아가 볼 수 있게 들고 있는 것을 통해 알 수 있다.

소연, 태희가 동물손인형으로 엄마, 아빠 놀이를 하고 있고, 그 맞은편에서 은정, 윤하, 영주가 앉아서 보고 있다. 이때 은정이가 오른손에 남자 손인형을 끼고선 인형극 놀이에 참여하려고 한다.

은정: (윤하의 왼쪽에 앉으면서) 보고있는건 어디야?

태희: 거기야.

은정: 난 보고있는 사람이야. 나....(은정이가 오른손에 끼고 있던 손인형을 텔레비전틀 안으로 들이밀음)

여기에서 관객의 역할을 하는 유아는 윤하와 영주고, 배우인 인형을 조종하는 유아는 소연이와 태희이다. 이때 새롭게 인형극 놀이에 ‘관객’으로 참여하기 위해서 은정이는 놀이하고 있는 친구들에게 다가가 “보고 있는건 어디야?”라고 묻고 있다. 이를 통해 은정이가 인형극에서 배우와 관객의 역할이 있으며, 이에 따라 배우(무대)와 관객이 있는 장소(방청석)가 구분된다는 것을 인식하고 있음을 알 수 있다. 또한 은정이는 “난 보고 있는 사람이야”라고 자신의 역할을 가작화하여 다른 유아에게 지금 자신이 관객임을 알려주는 것을 볼 수 있다.

인형극 놀이 상황 중 인형의 얼굴이 상대방 관객인 유아가 잘 볼 수 있게 들기도 하였지만, 상대방 유아의 시선은 무시한 채 자기 자신을 향해 인형을 들기도 하였다. 이는 다음 예문에서 잘 드러난다.

은정(곰 막대인형-아빠), 영주(푸우 손인형-엄마)이가 나란히 앉아 있고, 인형극

틀을 가운데 두고 그 맞은편에 태희(토끼 손인형-엄마)가 앉아있다.

은정: (곰 막대인형의 얼굴이 자기자신을 향한채 인형극 틀 안에 세우며) 야! 내가 애기야. 아니다, 아빠야!

영주: (푸우 손인형을 인형극 틀 위에 놓임)

태희: (토끼 손인형의 얼굴이 은정이를 향한채) 어머, 어머, 애기야! 애기야!

...(중략)...

은정: 야. 애기만 일어났어. (오른손으로 푸우 손인형을 집어서 인형의 얼굴이 태희를 향한채 인형극 안에 세움)

여기에서 인형조종자인 은정이는 관객인 태희를 의식하며 자신의 푸우손인형의 얼굴이 태희를 향하게 들고 있다. 이를 통해 배우의 역할을 하고 있는 인형조정자로서 은정이가 관객인 태희를 의식하고 있음을 알 수 있다. 하지만 은정이가 영주에게 이야기할 때는 자신의 곰 막대인형의 얼굴이 자신을 향하게 한 채 드는 모습도 발견되었다. 이는 인형극 놀이 중 인형조종자인 유아가 관객을 의식하며 인형의 얼굴을 상대방을 향한 채 들기도 하지만, 만4세 유아의 경우 자기 중심적 사고가 강하기 때문에 (송명자, 2005), 자신의 시각에서 손인형의 얼굴이 잘 보이게 들기도 하기 때문으로 풀이된다.

둘째, 인형극에서 배우와 관객의 경계가 명확하게 구분되어 놀이가 끝날때까지 지속되는 것은 아니며 유동적이었다. 즉 관객의 역할을 맡은 유아가 어느 순간 인형극의 배우로서 참여하기도 하고, 연출가가 되기도 하였다. 이는 유아들이 직접 꾸미고 등장하는 연극의 경우 유아 각자 역할을 맡아 스스로 대사를 구사하기 때문에, 유아는 극작가인 동시에 연출가이며 배우라는 하청호와 심후섭(1994)의 견해와 일치한다.

인형극 놀이는 상연을 목적으로 하는 성인중심의 연극이 아니라, 놀이로서의 성격이 강한 유아중심의 창의적 극놀이(Creative Drama)이다. 한국연극교육학회(2003)에서 창의적 극놀이는 유아 스스로의 자발성과 흥미가 동기가 되어 관객과 배우, 작가와 연출의 구분 없이 공동으로 계획하

고 즉흥적으로 실현하는 ‘과정’이 중심이 되는 활동이라고 지적한다.

태희: 주먹밥 하나가 떨어졌어. (위에서 주먹밥 테이블 인형을 떨어트림)

태희: 난 인형 보는 사람이야. 애가 운전기사 하기

옥희: 엄마, 아빠, 저 다녀오겠습니다. 이거 아이들 장난감(배 테이블 인형을 규은에게 줌)

태희: 식탁이 날라가고 말았어.

옥희: 애들아. 식탁이 날라가고 말았어.

옥희: 산속을 걷고 있었어. (인형극 틀 위에서 주먹밥을 손에 듦) 주먹밥이 떼굴 떼굴 떼굴 떼굴(주먹밥을 테이블 밑으로 떨어트림) 난 보는 사람이야.

규은: 야! 나도 할래(남자 손인형을 끼고 음)

태희: 그런데 왜 안했나? 먼저하자. 엔 그냥 보는 사람이야.

규은: 야. 주먹밥이야!

태희: 나도 먹어야지.

준수: 떼굴 떼굴 붕붕 붕붕

태희: 오빠 먹어(주먹밥을 규은에게 줌)

규은: 이거 주먹밥 통이야 (나무를 담아놓았던 바구니를 비운 후 주먹밥을 집어넣음)

준수: 거기다 없으면 안돼!

옥희: 여기 올라갔어.

여기에서 태희는 인형극 놀이중 ‘난 보는 사람’이라고 역할 가작화를 통해 ‘관객’이었다가, “식탁이 날라가고 말았어”하며 ‘배우’로서 참여하는 것을 볼 수 있다. 옥희의 경우에도 처음에는 주먹밥을 떨어트리며 ‘배우’였다가, “난 보는 사람이야” 역할 가작화를 통해 ‘관객’이었다가, “여기 올라갔어”하며 ‘연출가’의 역할을 하는 것을 볼 수 있다.

## (2) 인형극 전개의 즉흥성

유아들은 인형극 놀이를 진행하면서 즉흥적인 시나리오에 따라 인형을

이용하여 즉흥적으로 역할과 상황을 설정하고 언어와 행동의 가작화를 통해 가상놀이나 극놀이를 전개해 나갔다.

즉 연극은 사전에 작가에 의해서 희곡(대본)이 준비되어 이에 따라 연극이 진행되지만(김성희, 1996; 민병욱, 2003), 유아중심의 인형극 놀이에서는 사전에 희곡이 준비되지 않으며, 인형극 놀이의 내용은 유아에 의해서 즉흥적으로 창조되고 놀이과정에서 끊임없이 변화하는 것을 볼 수 있었다.

이는 유아가 다양한 극놀이 소재에 적합한 대사나 동작을 창작해서 표현하는 과정중심적이고 참여자 위주의 활동인 창의적 극놀이(creative drama)의 특성(이숙재·이봉선, 2004)을 인형극 놀이가 지니고 있기 때문으로 풀이된다.

다음 예문을 살펴보면 유아들은 즉흥적인 시나리오에 의해 상황과 역할을 설정하면서 인형극 놀이를 전개해 나가는 것을 볼 수 있다.

태성: (식탁을 집으며) 식탁놀이가 시작됐다. (은정의 여자 손인형 위를 식탁으로 누르며) 빠! 광!

규은: (기차 테이블 위에 토끼손인형을 놓으며) 예는 기차를 타고 어디론가 갔었데.

태성: 꽤맹! (식탁을 토끼 손인형 위에 얹으며) 식탁이 떨어졌어.

규은: 그런데 예는 기차를 타고 어디론가 사라졌어.

은정: (바구니에서 손가락 인형 1개를 집으며) 그때 어떤 얘기가 있었어. (왼손 검지와 중지애 아기 손가락 인형을 끼우며) 그때 얘기가 있었어. 쪼그만 얘기가..

규은: (두더지 테이블 인형을 책상위에 놓으며) 그런데 어디선가 두더지 가족이 나타났어. 그리고 할아버지도 같이 왔어.

한편 인형극 놀이가 유아에 의해 즉흥적으로 진행되고 변화하지만, 인형극의 시작과 끝을 언어적으로 표현하기도 하고 인형극의 제목을 이야기 하는 등 일정한 형식을 나타내기도 하였다. 이는 다음의 예문에서 잘

볼 수 있다.

교사: 누가 얘기 들려줄꺼야?

영주: (은정에게) 여기가 인형극장이라고.. 선생님..시작합니다. (마이크에다 대고) 시작 ... (중략) ... 끝이에요. 끝

교사: 잘 봤습니다. 제목이 뭐예요?

은정: 랄랄랄라예요

### (3) 연출가(director)

인형극 놀이에서 배우와 관객 뿐만 아니라, 배역과 놀이상황을 설정하고 연기행동을 결정하는 등 인형극을 이끌어가는 ‘연출가’로서의 유아가 존재하였다. 인형극에서 ‘연출가’의 역할을 하는 유아는 흔히 ‘나는 인형극을 말하는(혹은 들려주는) 사람’이라고 자신의 역할을 가작화 하였으며, 놀이를 리드해 나가는 한명의 유아가 주로 이 역할을 담당하였다.

연극에서 연출가란 작품을 선정하여 해석하고 공연의 스타일과 표현기법을 결정하며 완성된 공연으로 만들어 내는 작품의 해석자, 창조자로서의 역할을 하는데(이철우·유인경, 2003), 유아들의 인형극 놀이에서도 이러한 연출가의 역할을 하는 유아가 존재함을 의미한다.

다음의 예문에서 연출가의 역할을 하는 태희, 은정, 연성이는 인형극 놀이 중 효과음을 만들고, 소품을 제공하며, 배우와 관객의 공간적 위치와 놀이행동을 결정하는 것을 볼 수 있다.

태희: 난 인형을 들려주는 사람이야.

윤하: (오른손엔 호랑이 손인형, 왼손에는 푸우 손인형을 끼고 있음) 그때 엄마가 사라진걸 알았어.

태희: 그때 무슨 소리가 들렸어. (마이크로 책상을 때리면서 쿵쿵쿵 쿵쿵쿵 쿵쿵쿵 소리를 낸)

---(중략)---

태희: 엄마 아빠 엄마 아빠 어딴어? (인형극틀 왼쪽에 있었던 바구니에서 토끼 손

인형과 곰 손인형을 꺼냄) 누가 엄마할래? 영주가 엄마! (영주에게 토끼 손인형을 건넨) 그리구. 이거 아빠 (윤하에게 곰 손인형을 건넨) 그때 아빠가... 아빠 엄마가.. 어? 애기는 어디있지? (푸우 손인형을 꺼내서 윤하, 영주가 있는쪽으로 건넨) 그때 애기가 상철이를 또 넘어뜨렸어. 상철이 이렇게 안겨야지..(영주가 토끼 손인형으로 푸우 손인형을 안음. 윤하가 곰 손인형으로 영주의 토끼 손인형 위를 누르자) 아냐. 그때는 안나타나. (손으로 윤하의 곰 손인형을 방송극 틀 밖으로 밀어냄)

은정: 내가 이야기 할거야. 야! 내가 말해주는 거야! 야! 잠깐... 시작 안했어. 어떤 아이가 걸어가다가 나무를 만났습니다. 나는 인형극 말하는 사람. 자동차가  
그때 휙 지나갔습니다.

미혜: (아기 손가락 인형을 오른손 검지와 약지 손가락에 끼움)

옥희: (모자 쓴 유치원 아이 손가락 인형을 오른손 검지에 낀채 인형극 틀 위로 이동함)

은정: 그때 모자가 떨어졌습니다. 모자가 떨어져서 애기가 모자를 신고 갔습니다. 자동차가 한대 있어서(바구니에서 자동차를 꺼낸 후 옥희에게 자동차를 줌) 자동차타고 애기는 어디를 갔습니다. 자동차 서있는데가 집이야. (인형극 틀 위에 자동차를 세워놓) 엄마는 집에 없었데.

윤하가 노래부르는 흉내를 내고 있고, 미혜는 토끼 손인형을 수진이는 강아지 손인형을 끼고서 놀이하고 있다.

연성: (마이크를 가르키며) 야, 여기서 노래해.

윤하: (마이크에다 대고 노래부르는 흉내를 냄)

연성: (미혜와 수진이에게) 엔 앉아서 듣고 있었어. 야! 우리는 앉아서 보고 있어야지. 야! 우리는 이렇게 앉아있어.

#### (4) 무대(stage)

인형극 놀이에서 연극과 마찬가지로 인형이 걸어다니며 말하는 장소인 ‘무대’가 존재하였다.

연극에서 무대는 연극이 상연되는 장소로서 하나의 연극을 연출자 및 배우가 전달하고 관객이 받아들이는 곳을 의미하며(하청호·심후섭, 1994), 배우·관객과 함께 연극의 3대 요소로(김석호, 2002) 중요한 의미

를 가진다.

인형극 놀이에서 무대는 인형극 틀이 놓인 책상에 한정되기도 하지만, 놀이가 진행됨에 따라 언어영역 전체로 확장되기도 하는 등 개방성을 지니는 것을 볼 수 있었다.

다음 예문에서 인형극 놀이의 무대가 초기에는 인형극 틀과 책상으로 한정되어 있다가, 놀이가 진행됨에 따라 동대문놀이를 위해 책을 볼 수 있는 쿠션 영역으로 확장되고, 숨기놀이를 하면서 책장까지 언어영역 전체로 무대가 확장되는 것을 볼 수 있다.

이는 성인의 전문화된 인형극 공연에서 인형 조정자의 모습이 보이지 않도록 하며(캐럴린 런던, 1978) 한번 정해진 무대에서 계속 인형극이 진행되지만, 유아는 오직 인형 자체에만 관심을 두기 때문에 인형조정자인 유아의 모습이 보일지라도 상관이 없으므로(Spodek, 1978) 유아가 인형을 가지고 놀이하는 곳이 곧 무대가 되기 때문으로 풀이된다. 따라서 인형극 틀이 놓인 곳으로 무대가 한정되는 것이 아니라, 인형과 유아가 있는 곳이면 어디든지 인형극 놀이의 무대가 될 수 있다.

규은이와 경희가 앉아 있고 인형극 틀을 사이에 두고 맞은편에 윤하가 앉아 있다.

윤하: (애들쪽으로 푸우 손인형의 얼굴을 향하게 한채 양옆으로 흔들며) 안녕! 곰 돌아.

경희: (애들쪽으로 여자 손인형의 얼굴을 향하게 한 채 양쪽으로 흔들며) 애들아. 우리 놀자.

윤하: (푸우 손인형을 양쪽으로 흔들며) 우리 집에서 동동 동대문 놀이할까?

경희: 그래.

윤하가 책을 볼 수 있는 커다란 쿠션이 있는 곳으로 이동하자 규은이와 경희가 따라서 같이 이동한다.

규은: (양손에 낀 손인형을 산 모양으로 맞댄후) 동동 동대문을 열어라. 남남 남대문을 열어라. 열두시가 되면은 문을 닫는다...(윤하가 규은이이의 양손 사이에 푸우 손인형을, 경희는 여자 손인형을 놓아둠) 야! (양손을 오트리며 민정의 푸우 손인형과 경희의 여자 손인형을 잡음)

경희: 우리 이제 숨기놀이해. 야! 이제 내가 술래다! (여자 손인형을 양옆으로 흔들

들며) 누가 나랑 같이할래?

...(중략)...

규은: (벽에다 손인형의 얼굴을 댄 후) 꼭꼭 숨어라. 머리카락 보인다. 꼭꼭 숨어라. 머리카락 보인다.

윤하는 푸우 손인형을 쿠션 뒤에 숨기고, 규은이는 책장 속에 강아지 손인형을 숨긴다.

또한 무대설정에 있어서도 다양한 상황설정을 하였으며, 인형극 놀이 중 유아에 의해 계속 변화하는 융통성을 보였다. 다음 예문에서 ‘쿠션’ 위가 인형극 무대가 되었는데, 처음엔 ‘미끄럼틀’이었다가 ‘놀이터’, ‘집’, ‘땅바닥’으로 인형극 놀이에 참여하고 있는 유아에 의해 자유롭게 변화하는 것을 볼 수 있다.

규은: (쿠션을 세운채 토끼 손인형을 쿠션 위에서 아래로 미끄러트리며) 앤 미끄럼틀을 타고 있었어. (토끼 손인형의 머리를 바닥으로 향한채 쿠션 위에서 밑에서 미끄러트리며) 애는 그리고 거꾸로 타다가 머리를 다쳤어. 아야!

태희: (여자 손인형을 쿠션 위에 높이며) 앤 자고 있었어.

규은: 당근이나 찾아봐야 겠네.

태희: (규은이의 손인형 손에 있는 당근을 가리키며) 여기 옆에 잡고 있네.

규은: 앗, 당근이다! 먹어야지.. 암암암암

태희: 앤 놀이터로 갔어. (쿠션위에 여자 손인형을 올려 놓으며) 그때 기차위에 탔어.

규은: (쿠션 위에 인형을 높이며) 앤 땅바닥에서 자고 있었어.

### 3) 살아있는 존재로서의 인형

인형극 놀이에서 유아들은 손동작을 통해 인형을 조정하면서 인형의 동작을 만들어 내는 동시에, 자신의 목소리를 통해 대사를 하면서 인형에 생명을 불어넣는 것을 볼 수 있었다.

이는 인형극 놀이가 극화활동의 한 형태로서 무대에 사람이 아닌 인형

이 등장하여 연기하는 극예술로, 인형을 움직이는 인형조종자가 ‘움직임’과 ‘대사’를 붙여 넣어 극적 환상으로 이끌게 된다는 김삼성(2000)의 견해와 효과적인 인형극 활동을 위한 3가지 원칙 중 하나로 역할에 맞는 목소리와 동작으로 생동감 있는 표현을 해야 한다는 Thistle(1993)의 견해와 일치한다.

#### (1) 인형의 동작

인형극 놀이에서 유아는 인형을 착용하고 있는 손의 동작을 통해 인형을 움직이며 메시지를 전달하는 것을 볼 수 있었다. 이는 유아가 인형의 움직임을 통해 자신이 연기하는 역할의 성격을 표현하며, 인형의 모든 움직임에는 관객에게 전달하는 메시지가 담겨져 있다는 Champlin(1998)의 견해와 일치한다. 다음 예문을 살펴보면 유아는 “안녕”하면서 언어적으로 말하는 동시에 인형의 고개를 숙이고, “아니야”와 같은 거부의 표현을 할 때도 인형을 좌·우로 흔들며 줌으로써, 자신의 의도를 상대방 유아에게 효과적으로 전달하는 것을 볼 수 있다.

미혜: (호랑이 손인형의 고개를 2번 앞으로 숙이며) 안녕, 곰돌아.

윤하: (푸우 손인형을 좌·우로 흔들며 왼손에 든 마이크에다 대고 말함) 아니야,  
난 곰돌이 푸우야, 곰돌이 푸우... 헤치친 않아. 나랑 같이 시장가자.

특히 사람이 연기하는 연극에서 가능하지 않은 동작도 인형극에서는 인형을 이용하여 가능한 것을 볼 수 있었다. 예를 들면 인형의 동작은 현실에서의 제약을 뛰어넘어 하늘을 날거나 공중에서 바닥으로 떨어지는 동작, 무대에서 갑자기 없어져서 커튼 뒤나 책장 속에 숨는 동작이 가능하다.

안정의(1985)는 인형극이 환상의 세계나 상상적인 세계를 표현하기 쉬운데, 인형이 하늘을 난다든지 숨거나 하는 등 인간으로는 할 수 없는 기

상천외한 동작이 가능하기 때문으로 해석한다.

이는 불속에서 인형이 불에 타 그 자리에서 재로 변하는 연기, 수십 길 높은 곳에서 뛰어 내리는 연기 등 사람이 연기하는 연극으로는 할 수 없는 연기가 인형극에서 가능하다는 신관홍(1997)의 견해와 일치한다.

태희: (여자 손인형을 인형극 틀 위에 올려 놓으며) 이제는 산으로 올라갔어.

옥희: (남자 손인형을 인형극 틀 위에서 바닥으로 내려 놓음)

태희: 오빠는 무서워가지구 안올라왔데.

옥희: 아니야!

태희: (여자 손인형을 인형극 틀 바닥으로 떨어트리며) 으악! 떨어졌대!

옥희: 오빠는 조심 조심 손을 잡고 링 내려왔데. (옆에 있는 커튼 뒤로 남자 손인형을 숨긴채) 딱 바로 숨었어.

태희: (책장 속에 여자 손인형을 숨기며) 여기에 숨었어.

...(중략)...

태희: (인형극 틀 위로 여자 손인형을 올리며) 앤 하늘높이 날아가서 올라갔어.

옥희: (남자 손인형을 빼서 바닥에 던졌다가 다시 주움)

인형극 놀이에서 유아들이 인형을 조종하는 방법을 자세히 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 인형의 종류에 따라 성인이 인형을 조종하는 것처럼 관습적인 방법으로 인형을 착용하고 조종하였다.

예를 들면 손가락 인형은 손가락 위에 끼워서 조종하고, 손인형은 인형의 머리에 검지,중지,장지 손가락을 끼우고 두 손에는 각각 엄지와 새끼 손가락을 끼워서 조종하며, 막대인형은 인형 몸체에 연결된 막대로 조종하는 것을 볼 수 있었다.

경희가 여자 손인형을 손으로 그냥 들고 있다.

규은: 그런데 이것도 손 끼는 것 있어.(경희에게서 여자 손인형을 받아 들고선 오른손에 낀) 봐봐. 있지?

경희: 아. (규은이에게서 여자 손인형을 받아서 오른손에 낀)

규은이가 오른손 검지에 아빠 손가락 인형을, 중지에는 남자아이 손가락 인형을, 약지에 아기 손가락 인형을, 검지에 곰 손가락 인형을 차례대로 낀다. 엄지부터 새끼 손가락 순으로 차례 차례 끼고 있고, 윤희는 옆에서 규은이가 손가락 인형을 손에 끼는걸 바라보고 있다.

규은: (오른손에 손가락 인형을 다 낀 후 왼손에 얼룩말 손가락 인형을 킨다고 하지만 잘 안되자) 끼워줘.

윤희는 규은이의 왼손 약지에 얼룩말 손가락 인형을 끼워준다.

둘째, 유아들은 인형의 종류에 따라 미숙한 소근육 발달을 고려하여 가장 움직이기 쉬운 방법으로 인형을 조정하였다. 즉 손가락 인형이든 손인형이든, 유아가 이야기를 하면서 인형을 움직일 때 가장 많이 사용하는 방법은 위·아래나 좌·우로 인형 전체를 흔드는 것이었다.

인형 전체를 흔드는 것 이외에도 각 인형의 특성에 따라 유아가 많이 사용하는 움직임을 살펴보면, 손가락 인형의 경우 손가락 전체를 앞으로 구부렸다 폈다 하고, 손인형의 경우에는 주먹을 오므렸다 폈다하면서 머리와 양 두손을 모았다 펼치거나, 머리에 해당되는 검지·중지·약지만 구부려서 고개를 끄덕거리기고, 엄지와 약지에 끼운 두 손을 움직였다. 테이블 인형의 경우 위·아래로 흔들며 포물선(∩)을 그리며 이동하거나 양·옆으로 흔들고, 막대인형의 경우 인형을 위·아래로 움직이거나 앞·뒤로 흔드는 것을 자주 발견할 수 있었다. 이는 다음 예문에서 잘 드러난다.

옥희: (여자 손가락 인형을 앞·뒤로 흔들며) 오빠, 오빠, 우리 애기가 시장했는데 어떻게 해?

윤희: (남자 손가락 인형을 앞·뒤로 흔들며) 어, 우리 엄마한테 말해줘야지.

옥희: 알았어.

윤희: (남자 손가락 인형을 앞·뒤로 흔들며) 우리 엄마한테 물어봐.

옥희: (아버지 손가락 인형을 위·아래로 흔들며) 엄마 어디있는데?

윤희: 여기 있지. (남자 손가락 인형을 바구니에 벗어 버림. 푸우 손인형을 오른손에 낀)

옥희: (아버지 손가락 인형을 위·아래로 흔들며) 으악! 꿈이다

인형극 틀 위에 빨래판, 거품기, 손가락, 뒤집게, 주걱, 젓가락 2개가 줄에 매달려 있다.

옥희: (젓가락을 위·아래로 흔들며) 그래. 일루와

준수: (빨래판 위를 거품기로 긁은 후 두드림)

옥희: (젓가락 2개를 위·아래로 흔들며) 난 악기가 아닌데 어떻게 하지?

준수: (옥희의 젓가락 2개를 서로 부딪히면서) 멍멍멍 치면 돼잖아.

...(중략)...

옥희: (공중에서 남자 테이블 인형을 좌·우로 흔들며) 나 잡아 보시지! (남자 테이블 인형을 바닥에 내려놓음)

규은: (여자 테이블 인형을 공중에서 앞·뒤로 흔들며) 너 거기 안설거야.

셋째, 각 인형의 종류에 따른 조종방법을 무시하고, 인형을 손으로 잡거나 바닥에 놓이거나 물체 뒤에 숨기는 등 비관습적인 방법으로 조정하는 모습을 볼 수 있었다.

은정: 야. 애. 애. 어느날 꼬마가 (손가락에 남자 손가락 인형을 끼려고 하지만 잘 안되자 그냥 오른손으로 들고선) 길을 가고 있는데 눈이 왔었데.

미혜: (여자 손가락 인형을 오른손 검지에 낀)

은정: 길바닥에 누워 있었어. (남자 손가락 인형을 쟁반 위에 놓힘)

현희: 이불 덮어야지. (은정이가 놓인 남자 손가락 인형 위에 나뭇잎 가루를 뿌림)

현희: 야, 이게 연극이래. 연극!

미혜: (여자 아이 손가락 인형의 얼굴을 쟁반 쪽으로 향하게 한 채 위아래로 흔들며) 야, 누가 여기에서 자네. (정하가 나뭇잎이 담긴 바구니를 미혜의 손가락 인형 위에 놓자) 아니, 잠깐만

수진: 난 여기서 죽어 버렸어.(토끼 손인형을 손에서 벗겨낸후 인형극 틀 바닥에 놓힘)

윤하: 연주 시작됐어.

규은: 잠깐만... 이것 좀 다 치우고... (강아지 손인형의 입으로 바구니를 집어서 바

다에 내려놓) 지금 강아지가 치우고 있어. (바닥에 놓여있던 바구니 3개를  
바닥에 내려놓음)

여기에서 은정이는 손가락에 손가락인형을 끼워서 조종하는 대신에 집게손가락을 이용해서 들고 있고, 길바닥에 누워 있는 것을 표현하기 위해 쟁반 위에 손가락 인형을 높히는 것을 볼 수 있다. 또한 수진이는 죽어버린 토끼를 표현하기 위해 토끼 손인형을 손에서 벗겨낸 후 바닥에 높이고 있다. 규은이도 손인형의 입으로 바구니를 집어서 바닥에 내려놓는데, 관습적인 인형극 조종방법은 손인형의 양 손을 사용해서 바구니를 내려놓아야 한다.

## (2) 목소리 연기

인형극 놀이에서 유아들은 인형을 조종하는 동시에 목소리로도 연기를 하는 것을 발견할 수 있었다. 즉 유아들은 역할에 따라 목소리의 크기와 억양(어조), 톤이 변화하였으며, 의성어와 의태어를 적절히 활용하여 표현하였다. 이는 Garvey(1997)가 이야기한 가작화 의사소통을 인형극 놀이에서 사용하는 것을 의미한다. 가작화 의사소통(pretend communication)은 유아가 역할을 맡아 그 역할에 알맞은 말투와 행동을 사용하면서 나타나는데, 이러한 의사교환시 유아는 서로 가작화 이름을 부르면서 유아가 설정해 놓은 놀이의 틀 내에서 이루어진다.

신관홍(1997)은 연극에서는 배우가 상황에 따라 수시로 얼굴 표정만 바뀌어도 이미 표정만으로도 그 의중을 관객에게 전달할 수 있는데, ‘인형’은 한번 만들어진 얼굴표정에 따라 표정의 변화가 있을 수 없기 때문에 표현에 있어서 제약을 받는다고 지적한다. 따라서 인형극에서는 인형의 얼굴이 아닌 인형조종자의 목소리의 어조나 톤의 변화를 통해 감정을 전달한다고 한다.

예를 들면 다음 예문에서 수진이가 엄마 두더지의 역할을 할때는 약간 쿡으면서도 높은 톤의 엄마같은 말투로 이야기 하는 반면에, 아기 두더지

를 맡았을 때에는 가늘고 높은 톤과 아기같은 말투로 말하는 등 가작화 의사소통을 사용하는 것을 볼 수 있다.

하지만 태희가 잠시 놀이상황에서 빠져나와 태희에게 주먹밥을 조금 떨어트리라고 이야기 할때는 자신이 연기하고 있는 아기 두더지가 아니라 현실세계의 자신으로 돌아와 평상시의 말투로 이야기 하는 것을 볼 수 있었다. 이는 Garvey(1997)가 이야기한 상위의사소통(meta-communication)을 유아가 사용하는 것으로, 유아가 일시적으로 놀이의 틀을 깨트리면서 놀이 그 자체에 대해 언급하며 나타나기 때문에, 자신이 맡은 역할에 따른 목소리 연기를 할 필요가 없기 때문으로 풀이된다.

수진: (엄마같은 말투로) 엄마가 주먹밥 싸올게 (왼손에 엄마 두더지 테이블 인형과 주먹밥 4개를 함께 집음)

...(중략)...

수진: (엄마 두더지 테이블 인형을 가지고 있는 옥희에게 아기 두더지를 위·아래로 흔들며 아기같은 말투로) 엄마, 주먹밥을 가져오셔야죠. 테이블 위에 주먹밥이 없어. 내가 가져와야지(인형극 틀 안에 있던 주먹밥을 가져와서 식탁 위에 놓으며) 주먹밥이 있어. 하나, 둘, 셋, 넷.. 엄마! 아빠하고 같이 먹으세요. (옥희이에게 주먹밥을 내밀며) 아저씨, 이거 하나 드셔야죠.

태희: (인형극 틀 위에서 주먹밥을 떨어뜨림)

수진: (주먹밥 2개를 인형극 틀 위에 올려놓으며 태희이에게) 야! 하나만 떨어트려. 2개 남기고..

특히 유아들은 목소리의 톤이나 어조의 변화 뿐만 아니라 적절하게 의성어와 의태어를 사용하여 효과음을 넘으로써, 놀이상황을 보다 실감나게 표현할 뿐만 아니라 놀이에 참여한 유아들도 상황을 보다 잘 인식하게 됨으로써 놀이가 자연스럽게 진행되는 것을 볼 수 있었다.

이에 대해 성은영과 박은주(2004)는 사회적 가장놀이에서 유아들이 비언어적 신호들, 즉 역할에 맞게 목소리 톤을 변화시키고 상황을 묘사하는 효과음을 사용함으로써 놀이참여 유아 상호간에 놀이 상황에 대한 이해

를 도울 수 있다고 하였다.

상욱: (돼지 막대인형을 앞·뒤로 흔들며) 도토리. 도토리. 도토리를 마구 먹었어.

꿀꿀. 꿀꿀.

영주: 염소할거야? 곰 할거야?

상욱: 염소.. (염소 막대인형의 고개를 앞으로 숙이며) 음메

준수: (주먹밥 테이블 인형을 돌리며) 떼굴 떼굴 붕붕 붕붕

규은: (남자 손가락 인형을 끼며) 그때 애가 왔어. 땡땡, 땡땡, 땡땡

준수: (기차 테이블인형을 만지면서) 칙칙폭폭... ... (중략)... (구급차 테이블 인형 위에 주먹밥 테이블 인형을 놓고서 움직이며) 띠용, 띠용, 띠용, 띠용, 부릉, 부릉, 부릉, 부릉.

옥희: (인형극 틀에 줄로 매달린 젓가락 2개를 손으로 잡은 후 테이블 인형을 치면서) 치야, 치야, 치야 ... (중략)... (테이블 인형을 서로 마주보게 한 후 포개며) 찌이익 ... (중략)... (손가락을 테이블 인형의 얼굴에 대며) 얹얹얹

또한 유아들은 표현하고자 하는 등장인물의 연령, 관계, 신분, 상황 등을 고려하여 적절하게 높임말을 사용하여 말하는 것을 볼 수 있었다.

경희가 엄마 두더지 테이블 인형을, 영주는 첫째 두더지 테이블 인형을 가지고 놀이하고 있다.

경희: (영주에게) 할아버지한테 주먹밥 하나 드려라. (할아버지 두더지 테이블 인형에게 주먹밥을 주면서) 주먹밥 잘 먹으세요.

...(중략)...

경희: (주먹밥이 바구니안에서 떨어지자) 오, 주먹밥 떨어졌다. (주워서 바구니에 다시 넣음)

여기에서 엄마 역할을 하고 있는 경희는 첫째 아이 역할을 하고 있는 영주에게 말을 할때는 아랫사람에게 이야기 하듯이 말하나, 할아버지에게

이야기 할 때 높임말을 사용하는 것을 볼 수 있다. 또한 자기 자신에게 말할 때는 “오, 주먹밥 떨어졌다”라고 이야기 하는 것을 통해 유아가 상황에 맞게 어휘를 사용하는 것을 볼 수 있다.

#### 4) 인형의 종류에 따른 가작화 연기의 신체성

유아들의 인형극 놀이에서 인형의 종류에 따라 가작화 연기의 신체성에 있어서 차이가 있었다. 본 연구에서는 손인형, 손가락 인형, 테이블 인형, 줄인형 등이 관찰되었는데, 유아가 손을 사용하여 인형을 쉽게 조작하고 몸을 자유롭게 움직일 수 있을 때, 가작화 연기의 신체성이 증진되는 모습을 볼 수 있었다. 이는 유아들에게 주어진 놀잇감이 그 성격상 유아들의 활발한 동적 활동을 복돋우는 것일 때 놀이 활동이 교실 전체 공간으로 확대되어 큰 활기를 띠며 행해진다는 유혜령(2001)의 연구결과와도 일치한다.

예를들면, 손인형을 사용할 때 손뽀치기, 동대문 놀이, 잡기놀이, 숨기놀이 등 가작화 연기에서 신체의 움직임이 활발하게 이루어 지는 것을 볼 수 있었다.

이는 손인형의 경우 유아가 조작하기 쉬우면서도 인형을 착용하고도 손과 몸의 움직임이 자유롭기 때문으로 보인다. 예를 들면 다음 예문에서 유아들은 서로의 손인형을 낀 손을 마주잡으면서 동대문 놀이를 하는 모습을 볼 수 있다. 이는 손인형을 착용하였지만 손의 움직임이 자유롭기 때문에 가능한 활동이다. 또한 손인형을 낀 손만을 움직이는 것이 아니라 몸 전체를 움직여서 잡기놀이를 할 수 있는 것은, 손인형을 낀 채 몸을 움직이기 쉽기 때문이다.

이는 유아가 팔을 움직이기 쉬운 손인형이 인형들 중에서 융통성이 가장 크며, 가장 광범위한 방법으로 인형의 움직임을 표현할 수 있다는

Champlin(1998)의 견해와 일치한다.

윤하: (푸우 손인형을 양쪽으로 흔들며) 우리 집에서 동동 동대문 놀이할까?

경희: 그래.

윤하가 책을 볼 수 있는 커다란 큐션이 있는 곳으로 이동하자 규은이와 경희가 따라서 같이 이동한다.

규은: (양손에 낀 손인형을 산 모양으로 맞댄후) 동동 동대문을 열어라. 남남 남대문을 열어라. 열두시가 되면은 문을 닫는다...(윤하가 규은이의 양손 사이에 푸우 손인형을, 경희는 여자 손인형을 넣었다 뺐다 함) 야!(양손을 오므리며 윤하의 푸우 손인형과 경희의 여자 손인형을 잡음)

현희가 토끼 손인형으로 윤하의 푸우 손인형을 위에서 두드린 후 오른쪽에 있는 벽에 가서 토끼 손인형을 높이 쳐든다. 윤하도 현희 옆에 가서 손을 쳐들며 누가 더 높이 손을 뻗나 경쟁한다.

현희가 인형극 틀의 왼쪽 기둥에 가서 토끼 손인형을 앉히자 윤하는 인형극틀 오른쪽에 가서 푸우 손인형을 앉힌 후 토끼 손인형을 마주 바라보게 한다. 현희가 손인형의 고개를 끄덕이자(윤하에게 인사를 함) 윤하가 웃는다.

...(중략)...

현희가 인형극 틀이 놓여져 있는 둥근 책상에 토끼 손인형을 댄채 인형극 틀 가장 자리를 따라 한바퀴 돈다. 냄비 뚜껑이 있는 곳에 다다르자 냄비 뚜껑을 왼손으로 한번 들었다가 다시 내려놓는다.

윤하: (현희 등뒤에서 두손으로 잡은 후) 잡았다!

현희: 으악 (둘이 함께 바닥으로 쓰러짐)

현희가 윤하를 밀쳐낸 후 인형극 틀이 있는 영역으로 이동하자 그 뒤를 윤하가 따라간다.

한편, 유아가 손가락 인형을 사용할 경우에는 가작화 연기에서 동적 활동은 감소하였다. 다음 예문에서 볼 수 있듯이, 유아는 단순히 손가락 인형을 손가락에 끼우거나 빼는 작은 움직임으로 인형을 조종하고 연기하는 모습을 볼 수 있었다. 이는 유아가 인형을 낀 손가락을 구부리거나 흔드는 작은 움직임만으로도 연기가 가능하며(Champlin, 1998), 손인형에 비해 손가락 인형을 낀채 손이나 몸을 움직이기에는 제약이 따르기 때문

으로 풀이된다. 유아들은 손가락 인형을 검지와 중지에 끼운채 놀이를 많이 하였는데, 한 손에 2개 이상의 손가락 인형을 끼울 경우 인형이 손가락에서 벗겨지는 경우가 있었으며 이로 인해 유아들은 손의 움직임에 제약을 받는 것을 볼 수 있었다.

연주: 아기는 (코끼리 손가락 인형을 벗은후) 또다시 걸어가서 (왼손 약지에 형 손가락 인형을 낀후) 형을 만났습니다. (오른손 검지에 팬더 손가락 인형을 낀후) 그래서 형과 함께 팬더를 만났습니다. 재밌었어요. 형은 떠났습니다.(왼손 약지에 켜던 형 손가락 인형을 뺀 후 바구니에 담음)

또한 테이블 인형의 경우, 손인형을 낀채 온몸을 움직이는 잡기놀이와 같이 가작화 연기에서 활발한 동적활동은 일어나지 않았지만, 손가락 인형보다 더 동적인 활동이 많이 일어나는 것을 볼 수 있었다. 다음 예문에서 볼 수 있듯이 유아들은 테이블 인형의 경우 손가락 인형처럼 손에 착용하지 않아도 되기 때문에 공중에서 주먹밥 테이블 인형을 떨어트리기도 하고, 쿠션 위에 놓고 공중에서 이리저리 움직이는 등 움직임이 자유롭고 동적인 것을 볼 수 있었다. 이는 테이블 인형의 경우 손가락에 인형을 낀채 조정하면서 갖게되는 움직임의 제약이 없기 때문에 손가락 인형보다 상대적으로 손의 움직임이 자유롭기 때문으로 풀이된다.

윤하: 주먹밥 할아버지가 쿵 떨어트렸어. (인형극 틀 위에서 주먹밥을 떨어트림. 식탁을 들고서) 미혜야. 우리 스키타러 갈까? 이거 내 스키(식탁을 들고서 그 위에 첫째 두더지 테이블 인형을 놓으며 언어영역의 쿠션 영역으로 이동함)

영주: 미혜야. 우리 스키타러 갈까? 이거 내 스키(책상을 들면서)

영주: (인형극 틀 위에서 주먹밥을 떨어트리며) 그때 주먹밥이 떼구르르 떨어졌어. 떼구르르 떼구르르

윤하: (식탁위에 주먹밥을 올려놓고선 첫째 두더지로 그 위를 두드리며 먹는 시늉을 하면서) 암암암암

태성: (차 테이블 인형 위에 할아버지 테이블 인형을 올려놓은채 공중에 들고서)

싼타할아버지가 오는 중이야. 이건 싘타 할머니, 이건 싘타할아버지.

## 5) 상위의사소통(meta-communication)

유아들의 인형극 놀이에서 2인 이상의 유아가 함께 놀이할 때 역할 연기 행동과 함께 상위의사소통을 활발하게 사용하는 것을 볼 수 있었다.

상위의사소통이란 놀이의 여러 가지 상황, 행동, 사물 등을 놀이 친구에게 이해시키고 설명해주기 위한 의사소통으로(이숙재, 2004), 유아가 일시적으로 놀이의 틀을 깨트리면서 놀이 그 자체에 대해 언급하며 나타난다(박화운 외, 2002).

인형극 놀이에서 상위의사소통의 출현은 놀이의 시작과 끝을 알리기, 역할결정 및 재결정, 역할의 전형적인 연기행동 결정 및 수정, 가상적 상황 설정과 공고, 사물의 가작화 설정과 수정, 갈등해결 등의 상황적 맥락에서 이루어졌으며, 이에 따른 인형극 놀이에서의 의미를 살펴보면 다음과 같다.

### (1) 놀이의 시작과 끝을 알리기

유아들은 인형극 놀이에서 놀이의 시작과 끝을 알리기 위해 상위의사소통을 사용하였다. 이는 Garvey(1993)가 사회극놀이에서 상위의사소통의 범위로 놀이 시작과 종결을 알리는 것을 포함한다는 견해와 일치한다. 이는 다음의 예문에서 잘 드러난다.

수진: 연극을 빨리 시작할게. (책상 위에 두더지 테이블 인형 2개를 놓으며) 어느 여름날에 두더지 1마리가 올라갈 때 아빠를 잊어버렸데. 그런데 언니가 말했데. 집으로 가자고 했는데...

연주: (엄마 손가락 인형은 왼쪽 중지예, 아빠 손가락은 왼쪽 엄지예, 아기 손가락 인형은 왼쪽 검지에 낀채 ) 예(엄마 손가락인형)와 예(아기 손가락 인형)의

이야기예요. 예(아빠 손가락 인형)도 합해세요. 어느날 아이와 엄마와 아빠가 집에 가고 있는데... (코끼리 손가락 인형을 오른손 검지에 낀 후) 코끼리를 만났습니다. ...(중략)... 끝!

또한 유아들은 인형극 놀이가 진행되는 중에도 놀이를 중단시키고 다시 시작할 때 상위의사소통을 사용하였다. 다음 예문에서 미혜가 손가락 인형위에 나뭇잎가루를 더 덮어야 된다고 놀이를 중단시키자 현희, 은정에도 놀이의 틀 밖으로 나와 상위의사소통을 사용하여 놀이상황을 조정하는 것을 볼 수 있다. 즉 미혜의 주장에 현희는 손가락 인형 위에 나뭇잎가루를 덮으며 “아직, 아직”하며 동의하고, 은정이가 “지금 다시 시작”하며 놀이의 시작을 알리자 미혜, 현희, 은정이는 다시 상상의 세계속 가상적 역할로 돌아가 놀이를 진행하고 있다.

특히 인형극 놀이가 잠시 중단되었다가 다시 자연스럽게 진행될 수 있는 것은 유아가 상위의사소통을 가교(假橋)로 하여 사실 세계로부터의 이탈과 가상 세계로의 전이와 진입이 자유로운 특성(유혜령, 2001)이 있어서, 인형극 놀이도중 놀이가 갑자기 중단되어 현실세계의 나로 돌아왔다가 다시 가상세계의 역할로 돌아가 진행중인 인형극 놀이를 계속 진행할 수 있기 때문으로 보인다.

미혜: (여자 아이 손가락 인형의 얼굴을 쟁반 쪽으로 향하게 한 채 위아래로 흔들며) 야, 누가 여기에서 자네. (유진이가 나뭇잎이 담긴 바구니를 미혜의 손가락 인형 위에 놓자) 아니, 잠깐만 (손가락 인형 위에 나뭇잎 가루를 더 덮으며) 더 덮어야돼.

현희: (손가락 인형 위에 나뭇잎 가루를 덮으며) 아직, 아직....

은정: 지금 다시 시작

미혜: (여자 아이 손가락 인형을 위·아래로 흔들며) 누가 여기서 자고 있지?

은정: 왔더니 누가 죽어있었데. 무덤이래. 죽었으니 니가 물어 줘야지. 니가 물어줬어. (유진, 미혜, 현희는 남자 손가락 인형 위에 나뭇잎 가루를 뿌림)

현희: 친구가 죽었어.

## (2) 역할 결정 및 재결정

유아들의 인형극에서 놀이 활동 초반에 역할을 배정할 때와 도중에 재배정할 때 상위의사소통이 많이 발생하였다. 인형을 선택하고 역할을 결정하는 것은 인형극 놀이에서 중요한 부분을 차지하였는데, 이는 상위의사소통의 범위에 역할 결정 및 재결정을 포함한다는 연구결과(유혜령, 2001; 박화윤 외, 2002)와 일치한다.

유아들이 인형극 놀이중 역할 결정 및 재결정에서 보여주는 방식은 상호 주장한 역할의 수용, 역할 협상하기, 일방적 역할 배정, 타인이 제안한 역할 수용, 타인의 제안을 거부하고 자신의 입장을 고수하기 등으로 나타났다.

### ① 상호 주장한 역할의 수용

유아들은 인형을 착용하며 자신이 하고 싶은 역할을 주장하고 이를 서로 수용하는 모습을 발견할 수 있었다. 다음 예문에서 미혜와 윤하는 인형을 선택하며 자신이 하고 싶은 역할을 언어적으로 주장하고, 서로 이를 수용하고 암묵적으로 동의함으로써 엄마-아기 놀이가 진행되는 것을 볼 수 있다. 이러한 방식의 역할결정은 자신과 상대방의 욕구를 모두 충족시키기 때문에 갈등이 발생하지 않았으며 인형극 놀이가 계속 진행되게 하는 요소로 작용하였다.

미혜: (엄마 두더지 테이블 인형을 집으며) 나 엄마할래.

윤하: (아기 두더지를 집어서 미혜를 향한 채) 난 아기... 엄마! 엄마!

미혜: 왜?

윤하: 오늘은 주먹밥 할아버지가 오셨어요.

### ② 역할 협상하기

유아들은 인형극 놀이 중 자신이 원하는 역할을 주장하는 과정에서 상

대방 유아가 이를 거절할 경우 역할을 협상하는 모습을 발견할 수 있었다. 특히 인형의 소유를 둘러싼 협상이 자주 발생하였는데, 이는 인형극에서 ‘인형’을 매개체로 하여 역할이 결정되기 때문으로 풀이된다. 다음 예문에서 옥희는 태희에게 ‘왕눈이’를 하고 싶다며 빌려달라고 이야기 한다. 유아들은 손인형 중에서 노란색 머리를 가진 여자 손인형의 이름을 ‘왕눈이’라고 정하고 이 인형을 가지고 놀이할 때는 ‘왕눈이’로만 역할가작화하는 모습을 볼 수 있었다. 따라서 옥희가 ‘왕눈이’ 역할을 맡기 위해선 태희가 가지고 있는 노란색 머리를 가진 여자 손인형이 필요했기 때문에 빌리고 있는 모습을 발견할 수 있다.

옥희: (태희에게) 난 왕눈이 하고 싶어.

태희: 왕눈이?

옥희: 왕눈이 하고 싶다고요.

태희: 해. (자신의 오른손에 끼고 있던 여자 손인형을 옥희에게 줌)

옥희: 뭐 할거야?

태희: (남자 손인형을 오른손에 끼우며) 난 오빠할래. 바뀌서 바뀌서 해!

옥희와 태희는 서로의 손인형을 다시 바뀌서 인형극 놀이를 진행한다.

한편 유아들은 인형의 이름을 정하는데도 상위의사소통을 사용하여 협상하는 모습을 발견할 수 있었다. 이는 다음의 예문에서 잘 드러나는데, 유아들간에 여자 손인형의 이름을 ‘장미’로 하기로 합의함에 따라 인형극 놀이가 계속 진행되는 것을 볼 수 있다.

태희: (여자 손인형을 손에 끼며) 내가 왕눈이. 앤 이름이 바보야.

옥희: 아니야. 앤 왕눈이야.

태희: 그래? 그럼 바꾸자. 애 바보라고 하자.

옥희: 그럼 애를 장미라고 하자.

태희: 와우! 그래!

옥희: 어느날 장미랑 오빠 뽀뽀하는 산을 올라갔다 내려왔다.

### ③ 일방적 역할 배정

인형극에서 놀이를 리드하는 한 유아가 상대 유아들의 의견과는 상관 없이 일방적으로 역할을 배정하기도 하였다. 다음 예문에서 태희는 인형극 영역을 장악하고 역할배분의 일을 독점하고 있으며, 다른 유아들은 태희가 배정한 역할을 그대로 수용하며 인형극 놀이가 진행되는 것을 볼 수 있다.

박화윤과 그 동료들(2002)은 사회극 놀이에서 상위 의사소통 출현의 맥락적 상황과 그 의미에 대한 연구에서, 일방적인 역할 배정과 같은 현상은 그 학급에서 힘이 있는 유아가 자신이 미치는 영향력을 과시하거나 시험하기 위한 방법으로 사용할 때 이루어진다고 해석하였다.

이를 비추어 볼 때, 태희는 놀이영역 내에 있는 놀이자 모두를 자신의 통제권내에 두고 지배하는 과정에서 자신이 상대편 유아에게 미치는 영향력을 시험해가고 있음을 알 수 있다. 즉 태희는 자신의 통제권이 수용되는 범위와 그렇지 않은 범위에 대한 인식과 함께 상황에 적합하게 자신의 태도를 변화시켜 표현하고 있음을 알 수 있다.

태희: 엄마, 아빠. 엄마 아빠 어딤어? (인형극 틀 왼쪽에 있었던 바구니에서 여자 손인형과 곰 손인형을 꺼내며) 누가 엄마할래? 영주가 엄마! (영주에게 여자 손인형을 건넨). 그리고... 이거 아빠(윤하에게 곰 손인형을 건넨). 그리고 아빠가.. 아빠 엄마가.. 어? 애기는 어디있지? (푸우 손인형을 꺼내서 윤하, 영주가 있는 쪽으로 건넨) 그때 애기가 상철이를 또 넘어트렸어.

### ④ 타인이 제안한 역할 수용

인형극 놀이에서 한 유아가 역할을 제안하고 나머지 유아가 그 제안을 수용하는 모습을 발견할 수 있었다. 이러한 방식의 역할결정은 보통 인형극 놀이진행에 필요한 역할을 한 유아가 제안하면서 많이 이루어 졌으며, 상대편 유아가 그에 동의하며 인형을 착용하는 것으로 이루어졌다.

태희: (곰 손인형을 바구니에서 집어서 옥희에게 주며) 그런데 곰이 일어났데.  
너해.

옥희: (곰 손인형을 오른손에 낀채) 곰이 나타나서 동생을 잡아버렸데.

### ⑤ 타인의 제안을 거부하고 자신의 입장을 고수하기

유아들은 인형극 놀이에서 또래 유아가 제시하는 역할을 거부하고, 자신이 원하는 역할을 주장하면서 관찰해 나가는 것을 볼 수 있었다. 다음 예문에서 태희가 규은에게 곰돌이 푸우역할(푸우 손인형)을 제안하지만 규은이는 이를 거부하고 자신이 하고 싶은 곰돌이 역할(곰 손인형)을 하는 것을 볼 수 있다.

태희: (푸우 손인형을 내밀며) 넌 곰돌이 푸우 해라.

규은: 싫어.

태희: (인형극 틀을 여자 손인형으로 잡으면서 위로 올라가며) 난 여길 올라갔어.

규은: (곰 손인형을 오른손에 낀채) 곰돌이도 올라갔어.

### (3) 역할의 전형적인 연기행동 결정 및 수정

유아들은 인형극 놀이 과정에서 놀이의 진행에 적합한 행동이 요구되거나 잘못된 행동을 수행했을 경우 이를 바로잡을 필요가 있는 상황에서 상위의사소통을 사용하였다. 이를 통해 유아들은 다른 놀이자들이 자신의 역할에 맞지 않는 행동이나 언어를 사용할 경우 이를 바로잡거나, 자신의 역할 수행에서 이탈되지 않도록 하였다. 그러나 이러한 상위의사소통이 상대방 유아에게 수용될 때도 있었지만 거절당하거나 또는 갈등으로 전환되어 진행중인 놀이가 중단되게 하는 결과를 빚기도 하였다.

다음 예문에서 은정이는 남자 손가락 인형을 쟁반에 높히고 죽었다고 상황을 가작화하며 낙엽가루를 그 위에 뿌려 무덤처럼 만들기를 원하고 있다. 이를 위해 미혜는 자신이 원하는 행동(남자 손가락 인형 위에 낙엽가루를 뿌리는것)을 상위의사소통을 사용하여 미혜에게 요구하고 이를

미혜가 수용하면서 인형극 놀이가 은정이가 의도한 대로(무덤 만들기 놀이) 진행되고 있다.

미혜: 누가 여기서 자고 있지?

은정: 왔더니 누가 죽어있었데. (미혜에게) 죽었으니 니가 물어 줘야지. 니가 물어 봤어. (유진, 미혜, 현희 남자 손가락 인형 위에 나뭇잎 가루를 뿌림)

현희: 친구가 죽었어.

미혜: 누가 죽었어?

은정: 너 친구, 가짜로.

그러나 다음 예문을 살펴보면 태희는 자신이 원하는 행동(강아지가 엉덩방아를 찧는것)을 하지 않는 옥희에게 역할수행을 요구하기 위해 상위 의사소통을 사용하지만, 옥희는 이를 거부한다. 그러자 옥희는 “앤 죽었어”하며 다른 역할수행을 요구하고, 이를 옥희가 수용하여 여자 손인형을 벗어 놓는 결로 놀이가 진행되고 있다.

옥희: (남자 손인형을 낀 오른손으로 바구니에서 강아지 손인형을 집으며) 엉터리 강아지야. 빨리 일어나봐. 엉터리 강아지야. (남자 손인형을 벗고 강아지 손인형을 오른손에 끼며) 우리 오빠는 강아지를 깨우고선 자고 있었데.

태희: (옥희의 강아지 손인형을 가리키며) 앤 엉덩방아를 찧어. 엉덩방아 찧어야지. 엉덩방아 찧어.

옥희: 야! 야! 야!

태희: (여자 손인형으로 옥희의 강아지 손인형을 가리키며) 앤 죽었어.

옥희: (바구니에 강아지 손인형을 벗어 놓음)

유아가 사회극 놀이를 유지해나가기 위해서는 또래와의 상호 공유된 이해를 필요로 하며 이를 위해서는 그에 적절한 의사소통이 요구되는데, 유아가 또래와 상호작용을 시작하고 유지하기 위해 놀이 파트너의 의사소통 신호를 적절히 해석하고 반응하는 기술이 있어야 하기 때문이다(박화운 외, 2002). 그러나 유아들은 이러한 의사소통기술이 부족하기 때문

에 역할의 전형적인 연기행동 결정 및 수행을 위해 상위의사소통을 사용하는 것으로 해석할 수 있다. 이는 다음 예문에서 잘 드러난다.

쿠션이 놓여 있는 책보기 영역에 앉아서 태희와 규은이가 인형극 놀이를 하고 있다.

태희: (규은이의 토끼 손인형을 가리키며) 앤 이름이 뭐지?

규은: 토순이!

태희: (여자 손인형을 좌·우로 흔들며) 토순이가 어디있지? 내 마루에 있나?

규은: 옆집에 누가 이사왔을까? 근데 옆에 누가 이사왔데.

태희: 갔더니 너 친구였데.

규은: 아냐!

태희: 너 친구였데. 땡땡 그래야지!

규은: (토끼 손인형을 벽에 대며) 땡땡!

태희: 어, 누구세요?

규은: (쿠션 뒤에 자신의 토끼 손인형을 숨기며) 누가 장난치는 거래.

태희: (여자 손인형의 고개를 구부리며) 누가 장난을 친데!

규은: 그래서 니가 나간데.

태희: 나가볼거야. (여자 손인형의 고개를 좌·우로 흔들며) 아무도 없네.

#### (4) 가상적 상황 설정과 공고

유아들은 인형극 놀이를 진행해 나가면서 끊임없이 가상적 상황 설정과 공고를 위해 상위의사소통을 사용하였다. 즉 유아들은 인형극 놀이의 수행에 필요한 가상적 공간을 설정하고 이를 다른 유아들에게 알림으로써 함께 공유하고 싶은 의도를 나타내며, 이를 통해 유아들은 임의로 설정된 상황을 수용하고 그 상황에 적합한 언어를 사용하며 행동하였다.

다음의 예문에서 옥희는 인형극 틀이 놓인 책상위를 가상적 상황(땅속)으로 설정하고 두더지 가족과 점심먹는 놀이를 하려는 자신의 의도를 상위의사소통을 사용하여 또래들에게 알리고 있다. 옥희가 한 말에 은정이가 묵시적으로 동의하고 설정된 가상적 상황을 인정하면서 그에 적합한 행동을 하고 있음을 알 수 있다.

은정: (여자 손인형을 오른손에 낀 채 위·아래로 흔들며) 거인이 나타났어. 쿵쿵쿵  
 옥희: (남자 손인형을 끼며) 거인 오빠도 왔데. 쿵쿵쿵  
 은정: (여자 손인형을 인형극 틀 바닥에 놓으며) 자고 있었어.  
 옥희: (은정에게) 왕눈아, 빨리 일어나. 이 잠보야. (인형극 틀 책상위에 놓인 두  
 더지 테이블 인형을 가리키며) 여기 두더지 가족이 있어. 여긴 땅속이야. 땅  
속. (남자 손인형을 낀 손으로 엄마 두더지 테이블 인형을 집으며) 엄마는  
 거인 오빠랑...점심먹으려고 여기로 왔어. (식탁위에 두더지 테이블 인형을  
 올려놓음)  
 은정: (여자 손인형을 식탁 가까이 가져가며) 여자 거인도 점심을 먹었어.

또한 유아들은 설정된 가상적 상황에 대해 서로 필요한 정보를 주고받  
 으면서 자신들에게 유익한 공간으로 명명하고 구성해 나가는 것으로 나  
 타났다. 즉 상위의사소통을 통해 인형극 놀이에 참여하고 있는 유아 모두  
 가 인정할 수 있는 공간을 설정하고 이름을 붙여가며 같은 공간에서 활  
 동에 참여하고 있는 또래들의 의견을 묻고 이를 존중하는 모습을 볼 수  
 있었다. 박화윤과 그 동료들(2002)은 놀이가 공동으로 이루어지기 위해서  
 는 함께 지켜야 할 규칙이 있고, 또는 참여자 모두가 인정하는 공간에 대  
 한 가상적 설정이 전체 놀이를 유지해 가는데 필요하다는 인식이 있을  
 때 모두가 그 공간 설정에 대해 동의하면서 놀이가 더욱 활성화 될 수  
 있다고 하였다.

윤하: (방송국 영역에 있던 민정이가 마이크에다 대고선) 오늘은 비가 엄청 많이  
오겠습니다.  
 영주: (들고있던 토끼 막대인형에 의산을 씌워 줌)  
 옥희: 오늘은 비가 온다고 해. 그런데 우리가 있는 곳이 집안이라. 썰리하고 결혼  
하는 사이인데...  
 상욱: (남자 테이블 인형을 인형극 틀 안에 세우며) 왕자!  
 옥희: 왕자는 썰리하고 결혼했데.  
 영주: 아냐. 토끼하고 결혼해.  
 옥희: 아냐. 토끼는 여자야.  
 윤하: (방송국 영역에 있던 민정이가 마이크에다 대고선) 오늘 눈이 많이 와서 사

람들은 눈사람을 만들었습니다.

옥희: 오늘 눈이 온데. 창고위에 올라가 있었는데.(여자 테이블 인형을 인형극 틀 위에 놓음)

#### (5) 사물의 가작화 설정과 수정

유아들은 인형극 놀이에서 사물의 가작화 설정과 이를 수정하기 위해 상위의사소통을 사용하였다. 다음 예문에서 태희와 옥희는 식탁을 ‘침대’로 가작화 하는데는 동의하나, 식탁이 거꾸로 놓여있어야 하는지 바로 세워져 있어야 하는지에 의견을 달리하면서 놀이상황에서 잠시 벗어나 상위의사소통을 사용하여 이를 조정하고 있다. 여기에는 다른 유아의 사물의 가작화 설정이 자신의 생각과 다를 경우 이를 지적하여 수정하기를 바라는 의도가 담겨져 있음을 알 수 있다.

옥희: 두더지 아줌마가 죽어있었데.

태희: (식탁위에 두더지 테이블 인형을 올려놓으며) 엄마는 이렇게 돌아가시고 말았데. (식탁을 뒤집어서 식탁의 다리가 위로 향하게 한채) 이게 침대야.

옥희: (식탁을 다시 뒤집으며 그 위를 가리키면서) 아니야. 여기가 침대야.

태희: (식탁위에 첫째 두더지와 둘째 두더지 테이블 인형을 올려놓으며) 예네들은 말썹꾸러기였데.

#### (6) 갈등 해결

인형극 놀이에서 또래간에 발생한 갈등의 해결이 요청될 때 유아들은 상위의사소통을 사용하였다. 즉 놀이과정에서 놀이자간에 갈등이 발생했을 경우 이를 해결하고자 진행되고 있는 인형극 놀이의 틀에서 벗어나 상위의사소통을 사용하였으며, 그 방법으로는 구성원간의 협상으로 해결하였다.

이는 상위의사소통이 역할, 규칙, 사물의 가상적 정체, 이야기 줄거리의 경로 등 극화하는 과정에서 발생하는 또래간의 갈등을 해결하는데 사용

된다는 견해(박화윤 외, 2002; Garvey, 1993)와 일치한다.

옥희: (젓가락 2개를 손으로 잡은 후 줄에 매달린 인형을 치면서) 치야! 치야! 치야!  
(준수가 놀고 있던 빨래판 위를 젓가락으로 찌)

준수: 야! 싸우는 놀이 아니야. 우리 같이 악기연주하자.

옥희: (젓가락을 위·아래로 흔들며) 그래. 일루와.

여기에서 옥희와 준수가 줄인형 동화를 이용해 놀이하고 있는데, 옥희가 줄인형들을 치면서 준수의 놀이를 방해하고 있다. 그러자 준수는 이유를 제시하고(“야! 싸우는 놀이 아니야”) 대안을 제시하면서(“우리 같이 악기연주하자”) 갈등을 해결함으로써 인형극 놀이를 계속 진행하고 있다.

## 2. 인형극 놀이의 성립과 지속을 위한 요건들은 무엇인가?

### 1) 인형

본 연구에서 인형극 영역에 제공된 인형의 구조성, 인형의 종류, 인형의 조종방법이 인형극 놀이의 성립과 지속에 영향을 미치는 것으로 나타났다.

#### (1) 인형의 구조성

본 연구에서 인형극 영역에 제공된 인형의 구조성이 인형극 놀이의 성립과 지속을 위한 놀이주제 선정에 영향을 미치는 것으로 나타났다.

이는 인형의 외모적 특성과 놀이의 주제는 서로 관련이 있으며, 인형극 놀이의 전개 과정에서 인형이 입고 있는 의상과 얼굴 등의 외모적 특성에 따라 그에 적절한 역할을 결정하고 그에 맞는 이야기를 구성해 가는 놀이특성을 보인다는 신동주와 유영의(2002)의 연구결과와 일치한다.

놀잇감의 구조성(structure)이란 놀잇감이 실물과 물리적으로 유사한 정도 혹은 기능적으로 특수한 용도로 사용되는 정도를 의미하며, 구조성이 높은 놀잇감(사실적 놀잇감)은 실물과 유사하거나 이미 조립되어 있어서 고유한 용도로만 사용할 수 있는 놀잇감을, 구조성이 낮은 놀잇감(비사실적 놀잇감)은 실물과 유사하지 않거나 유아가 그 용도를 융통성있게 조작할 수 있는 놀잇감을 의미한다(엄정애, 2002). 예를 들면 구조성이 높은 놀잇감은 사실적인 인형인 바비인형을, 구조성이 낮은 놀잇감은 이목구비가 없는 봉제인형이 속한다.

놀잇감의 구조성이 높은 동물 손인형과 사람 손가락 인형, 사람 손인형의 경우 인형의 외형적 성격에 따라 가작화가 이루어 졌으며, 이에 근거하여 가족놀이 주제가 많이 진행되었다.

예를 들면, 사람의 경우 남자인 경우 ‘아빠, 오빠’로 여자인 경우에는

‘엄마, 언니’로 아기는 ‘애기’로 가작화 되었으며, 상대적으로 몸집이 크거나 공격적인 성격을 띤 동물손인형(예: 곰)은 아빠나 남자로, 몸집이 작고 온순한 성격을 띤 동물손인형(예: 토끼)은 엄마나 여자로 가작화 되었다.

이는 구조성이 높은 놀잇감 상황에서 유아는 많은 수의 가작 행동을 보이지만, 주로 놀잇감의 원래 기능에 따른 행동이나 역할 수행이 이루어지므로 그 주제가 다양하게 확장되지는 못하기 때문(조은진, 2000; 엄정애, 2002)으로 풀이된다.

수진: (푸우 손인형의 얼굴을 지혜쪽으로 향한 채) 난 여자...

지혜: 야! 남자지 여자냐! 푸우 곰인형은 남자야!

옥희: 빨간곰(곰 막대 인형)은 셸리(여자 테이블 인형)의 친구였데. ...(중략)... 셸리하고 결혼하는 사이인데..

영주: (토끼 막대인형을 좌·우로 흔들며) 아냐. 토끼하고 결혼해!

옥희: 아냐. 토끼 여자래.

옥희: (남자 손인형을 오른손에 끼며) 난 딸이 해야지.

태희: (여자 손인형을 낀 손으로 옥희의 남자 손인형을 가리키며) 오빠래. 애는...

## (2) 인형의 종류

인형극 영역에 다양한 종류의 인형이 함께 제공될 때 놀이주제가 확장되는 것으로 나타났다.

이는 놀잇감의 종류가 놀이 주제에 직접적인 영향을 미친다는 연구결과(신유림 외, 1997)를 지지한다.

다음 예문에서 인형극 영역에 ‘두더지와 할아버지의 주먹밥’ 테이블 동화자료만 제공되었을 때에는 주로 동화내용대로 주먹밥을 먹는 놀이가 진행되었는데, 교통기관 테이블 인형이 첨가됨으로써 회사, 수영장 놀이, 병원놀이로까지 놀이의 주제가 다양하게 확장되는 것을 볼 수 있다.

연주: 어느날 할아버지가 숲속에서... 주먹밥이 떨어졌어요. 어? 이게 왜 떨어져 있지? 엄마.. 주먹밥이 떨어졌어요. 우리 주먹밥 먹자. 주먹밥이 또 떨어졌어요. 주먹밥이 또 떨어졌어요. 주먹밥이 또 떨어졌어요. 제가 알아볼게요. 아. 할아버지가 주신거구나. 우리 할아버지를 초대해요. 떼구르르 떼구르르 (할아버지 테이블 인형을 방송국 틀 위에서 아래로 내림) 떨어졌어요. 두더지랑 먹었어요.

영주: (인형극틀에 병원차 테이블 인형을 놓으며) 여기는 주차하는 데야. (비행기 테이블 인형도 인형극 틀 위에 놓음)

규은: (병원차 위에 아빠 두더지를 놓으며) 아빠는 오늘 회사에 일이 있어서 떠났데. (병원차를 직선으로 움직임)

수진: (배 테이블 인형을 집으며) 나는 배 타고 떠났데.

...(중략)...

규은: (식탁 위에 아빠 두더지를 올려놓은 병원차를 놓으며) 아빠는 시골로 갔어.

은정: 엄마는 수영장 갔어.

규은: 아빠도 수영장

수진: (비행기를 공중으로 들면서) 나도 수영장!

은정: 다 수영장 갔데. (할아버지 두더지 테이블 인형을 위·아래로 흔들며) 할아버지도.

...(중략)...

규은: 아빠는 구급차 타고 갔어. (구급차 위에 아빠 두더지를 태우며)

은정: 짱... 다왔다. 집에..

규은: 야! 엄마가 다쳐서 구급차가 왔어. 엄마가 다쳐서...

### (3) 인형의 조종방법

인형의 조종방법을 고려하여 유아가 인형을 쉽게 다룰 수 있는지 여부가 인형극 놀이의 성립과 지속에 영향을 미치는 것으로 나타났다.

이는 인형극을 교육현장에 효과적으로 활용하기 위한 방안으로 유아가 쉽게 인형을 사용하여 인형극을 할 수 있게 환경이 준비되어야 한다는 Champlin(1980)의 견해와, 인형이 유아들이 창조해내고 사용하는데 있어 단순하고 안전하며 쉬워야 한다는 McCaslin(2000)의 견해와 일치한다.

여기에서 유아가 쉽게 다룰 수 있는 인형을 제공한다는 것은 ‘인형’의 종류에 따른 조종방법의 제약(신관홍, 1997)과 유아의 미숙한 소근육 발달을 고려하는 것을 의미한다.

신관홍(1997)은 줄인형은 줄에 연관된 제약, 막대 인형은 막대를 조종자가 잡아야 하는 제약, 손인형은 손이 들어가야 하는 제약 등 인형의 자연스러운 동작을 방해하는 요소들이 있다고 지적한다. 이는 곧 인형극에서 인형이 생명을 얻으려면 어떤 방법으로든 배우로서 살아 움직이는 동작 방법이 필요한데, 이는 ‘인형’의 종류에 따른 조종방법에 따라 제약을 받음을 의미한다.

규은이는 오른손 검지에 아빠 손가락 인형을, 중지에 남자아이 손가락 인형을, 약지에 아기 손가락 인형을 검지에 곰 손가락 인형을 차례대로 낀다. 윤하는 옆에서 규은이가 손가락 인형을 손에 끼는걸 바라보고 있다.

규은: (오른손에 손가락 인형을 다 낀 후 왼손에 얼룩말 손가락 인형을 깔려고 하지만 잘 안되자) 끼워줘.

윤하: (규은이 왼손 약지에 얼룩말 손가락 인형을 끼워줌)

규은: 애기가 (아기 손가락 인형을 왼손에 끼려고 하지만 떨어지자) 이것좀 해줘.

윤하: (바구니에서 코폴소 손가락 인형을 꺼내들고선) 코폴소 할거야?

규은: 나 코폴소...

윤하가 규은이의 왼손 검지에 코폴소 손가락 인형을 끼워준 후 왼손 중지에 사자 손가락 인형을, 왼손 중지에 원숭이 손가락 인형을, 약지에 팬더 손가락 인형을 끼워준다. 윤하가 왼손에 손가락 인형을 다 끼워주자 규은이는 두손에 끼워져 있던 손가락 인형들을 도로 바구니에 벗어버린다. 윤하와 규은이는 각각 푸우 손인형과 강아지 손인형을 낀다.

여기에서 규은이가 손가락 인형들을 손에 끼우는 동안 윤하는 그 앞에서 함께 놀기 위해 기다리고 있다. 만4세 유아의 경우 아직 소근육 발달이 미숙하기 때문에 각각의 손가락에 손가락 인형을 끼우는 것은 어려운 일이다. 따라서 규은이는 결국 윤하의 도움을 받아 손가락 인형을 다섯손가락에 다 끼웠지만 이를 가지고 인형극 놀이가 진행되지 않고, 손인형으

로 바뀌서 인형극 놀이를 진행하였다.

그러나 여기에서 손가락 인형이 만4세 유아에게 부적절하다는 것은 아니다. 보통 유아들은 검지와 중지 두 손가락에 손가락 인형을 끼운 후 활발하게 인형극 놀이를하는 것을 볼 수 있었다. 즉 만4세 유아에게는 5개의 손가락에 각각 손가락 인형을 끼워서 조정하는 것은 어렵지만, 1개의 손가락 인형을 조종하는 것은 쉬운 일이다. 이는 다음의 예문에서 잘 드러난다.

미혜: (오른손 검지와 중지에도 원숭이 손가락 인형을 낀 후 옥희에게 보여줌)

옥희: (오른손 검지와 중지에도 기린 손가락 인형을 낀 후 인형극 틀 위에 있는 나무쪽으로 이동시킨 후) 깜짝 놀라 우형 하고 달아났어(인형극 틀 바닥으로 기린 손가락 인형을 이동함).

미혜: (원숭이 손가락 인형을 낀 손가락을 2번 구부리면서) 나는 원래 나무위에서 살아.

옥희: 그런데 사람들은 원숭이를 좋아하지 않아. 이 세상에서 나무들은 없어져야 한다구.

미혜: (원숭이 손가락 인형을 빼 후, 얼룩말을 오른손 중지와 장지에 낀)

옥희: 얼룩말아. 이리와봐.

한편 다음의 예문은 인형극 틀에 냄비, 거품기, 뒤집게 등 주방용품을 줄로 매달아서 줄인형 놀이를 제공한 모습이다. 그런데 줄인형의 줄들이 서로 엉켜서 유아들이 이를 풀려고 놀이가 중단되는 모습을 볼 수 있었다.

하청호와 심후섭(1994)은 줄인형을 유아들이 직접 조작하게 할 경우에는 외줄인형을 이용하여 부분적으로 참여하게 하는 것이 바람직하다고 제안하는데, 이는 두 줄 이상의 줄인형의 경우 자칫 줄이 꼬이거나 엉킴으로써 유아들에게 좌절감을 안겨줄 수 있기 때문이다.

경희: 자 잠깐만...(오른손으로 냄비를 잡고 왼손으로 거품기를 잡으려고 하지만 거

폼기와 손가락, 뒤집게가 엉켜있어서 잘 잡아지지 않음. 냄비안에 손가락을 넣은 후 냄비뚜껑을 닫아 위로 올리며) 애는 올라가지 못해.(냄비를 아래로 내리며) 조금밖에 올라가 있어. (빨래판 위를 뒤집게로 긁음)

미혜: 끈이 엉킨거 풀려고 해(냄비, 거품기, 손가락, 뒤집게를 고정시켜놓 줄이 엉킨 것을 손으로 풀려고 하지만 잘 안됨)

경희: 아냐. 그렇게 하면 안돼. (경희도 엉킨 끈을 풀려고 시도함)

미혜: 야. 이거 봐!

## 2) 유아

유아들의 인형극 놀이를 관찰한 결과 유아가 자연스럽게 인형극 놀이에 참여하고 갈등을 해결하는 기술이 있을 때 인형극 놀이는 지속된 반면에, 이러한 기술이 부족할 때는 놀이가 중단되는 것으로 나타났다. 또한 또래의 단계별 지지가 인형극 놀이를 지속시키고 질적으로 확장시키는데 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이를 자세히 살펴보면 다음과 같다.

### (1) 놀이에의 참여기술

인형극 놀이 과정에서 유아들이 새로 참여하기도 하고 퇴장하기도 하는 등 역동적으로 놀이집단 구성원이 바뀌면서 진행되는 것을 볼 수 있었다. 이때 기존에 형성된 놀이집단에 성공적으로 참여하는 유아가 있는 반면에 실패하는 유아도 있었는데, 놀이참여의 성공과 실패에 크게 작용하는 것이 놀이에의 참여 기술이었다.

인형극에서 유아들은 기존에 형성된 놀이집단에 인형을 이용한 역할설정하여 참여하기, 허락구하기, 놀이 아이디어 제안하기, 놀이에 대한 정보 구하기의 방법을 사용하여 참여하는 것을 볼 수 있었다.

① 역할설정하여 참여하기

유아들은 인형을 매개체로 해서 역할을 설정하여 인형극 놀이에 참여하는 것으로 나타났다.

인형을 매개체로 해서 참여하는 방법에는 첫째, 자기가 놀이하고 싶은 인형을 가지고 와서 사전에 상대방 유아에게 동의나 허락을 구하지 않고 놀이를 시작하는 것이었다. 이 경우 상대방 유아가 함께 놀이하는 것을 수용할 때 놀이참여에 성공하였으나, 거부할 경우 놀이참여에 실패하였다.

다음 예문에서 규은, 재근이는 상대방 유아의 허락이나 동의없이 인형을 선택해서 놀이를 시작하나, 규은이는 놀이참여가 수용된 반면에 재근이는 거부당해 인형극 영역을 퇴장하는 것을 볼 수 있다.

준수가 기차를 가지고 인형극 놀이를 하고 있는데 규은이가 인형극 영역으로 와서 준수 앞에 앉으며 여자 손인형을 깎아 주먹밥을 만든다.

준수: (혜민이에게) 안녕

규은: 안녕! 우리 꼭꼭 숨어라 하자.

준수: 그래.

영우와 태성이가 인형극 놀이를 하고 있는데 재근이가 강아지 손인형을 끼고서 등장하여, 태성 옆에 앉으며 식탁위의 주먹밥을 먹는 시늉을 한다.

태성: 안돼! 이거 내꺼야! (식탁 위의 주먹밥 1개를 가져감. 이를 본 영우도 식탁 위의 주먹밥 3개를 가져감)

재근이는 인형극 영역을 떠난다.

둘째, 자기가 놀이하고 싶은 인형을 선택해서 언어적으로 역할을 설정하며 인형극 놀이에 참여하는 것으로 나타났다. 이 경우에도 상대방 유아가 동의할 경우 인형극 놀이에 참여하였으나, 거부할 경우 놀이참여에 실패하였다.

다음 예문에서 은정리와 옥희는 스스로 인형을 선택하여 자신이 맡고

싶은 역할을 상대편 유아에게 언어적으로 알리고 있다. 이때 은정이는 상대편 유아들의 암묵적 동의에 의해 놀이를 시작하였지만, 옥희는 미혜가 거부하자 놀이에 참여하지 못하고 주위를 배회하는 모습을 볼 수 있다.

윤하: (푸우 손인형을 깬채 등장하여 식탁위를 푸우 손인형으로 내리치며) 야. 야. 나 먹을거 없잖아.

태성: (주먹밥 1개를 식탁위에 내려놓으며) 싹타할아버지가 주었어.

태희: (엄마 두더지 테이블 인형을 집으며 윤하 옆에 앉으며) 난 엄마할래.. (엄마 두더지를 위·아래로 흔들며) 엄마가 왔데. 애야. 뭐하니?

윤하: 책상을 옮겨야지...

옥희: (인형극 영역에 와서 미혜가 앞의 엄마 두더지 테이블 인형을 집으며) 난 엄마!

미혜: 아니야! 내꺼 엄마야!

옥희: (미혜에게 어마 두더지 테이블인형을 다시 주며) 한번만 하고 주는 거야.

옥희는 인형극 놀이에 참여하지 않고 미혜가 주위를 배회한다.

셋째, 자기가 놀이하고 싶은 인형을 선택한 후 가작화 의사소통을 사용하여 인형극 놀이에 참여하는 것을 볼 수 있었다. 다음 예문에서 윤하는 푸우 손인형인 것처럼 “똑똑똑” 하며 가작화 의사소통을 사용하며 자연스럽게 놀이에 참여하는 것을 볼 수 있다.

윤하: (푸우 손인형을 낀 후 경희 앞에 앉으며, 푸우 손인형의 얼굴이 경희를 향해 게 들고서) 똑똑똑

경희: 아무도 없습니다.

윤하: (푸우 손인형으로 인형극틀의 바닥을 칩)

경희: (인형극 틀 가운데에 식탁을 놓으며) 네. 왜그래요?

윤하: (푸우 손인형의 고개를 한번 앞·뒤로 흔들며) 근데 주먹밥 세 개만 주세요.

경희: 어떻게 하죠? 아무도 없는데요. 저뿐이에요. (토끼막대인형과 우산을 함께 들고선) 제가 집을 지켜야해요. 미안해서 어찌지. 내일 한번 오세요. 대신 주먹밥 하나 싸줄게요.

넷째, 자기가 하고 싶은 인형을 유아에게 빌리거나 요구하면서 인형극 놀이에 참여하는 것으로 나타났다. 여기에서도 기존에 인형극 놀이를 하고 있는 유아에게 자신이 원하는 인형을 빌릴 경우 놀이에 참여하였으나, 빌리지 못할 경우 놀이에 참여하지 못하였다.

태희가 오른손엔 여자손인형을 왼손엔 엄마두더지 테이블 인형을 가지고 놀이하고 있는데 옥희가 태희의 맞은편에 와서 앉는다.

옥희: (태희가 앞의 엄마 두더지 테이블 인형을 집으며) 빌려줄래?

태희: (옥희에게 엄마 두더지 테이블 인형을 준 후, 여자 손인형의 얼굴을 옥희쪽을 향한채) 난 여기 인형 보는 사람이야. (규은이 앞의 기차위에 첫째 두더지를 가리키며) 애가 운전기사 하기.

규은: (기차위에 주먹밥 2개, 첫째·둘째 두더지 테이블 인형을 놓은채 책상에서 직선으로 밀면서) 엄마! 아빠! 저 다녀오겠습니다.

옥희: (배 테이블 인형을 규은이에게 주며) 이거 아이들 장난감.

수진이와 옥희가 인형극 놀이를 하고 있는데 태희가 놀이참여를 시도하고 있다.

태희: (수진이가 놀이하고 있는 막내 두더지 테이블 인형을 가리키며) 나 얘기하고 싶은데...

수진: 안돼! (둘째 두더지 테이블 인형을 내밀며) 애할래?

태희: 아냐! 애 동생이야!

옥희: (옥희가 가지고 놀고 있던 엄마 두더지 테이블 인형을 내밀며) 애할래?

태희: 어어어영... (수진이의 막내 두더지 테이블 인형을 가리키며) 애!

수진이가 막내 두더지 테이블 인형을 안주자 태희는 인형극 영역을 퇴장한다.

## ② 허락구하기

유아들은 언어적으로 허락을 구하며 인형극 놀이에 참여하는 것으로 나타났다. 이때 보통 놀이를 리드하는 유아가 놀이참여의 결정권을 가지고 있었다.

다음 예문에서 새로 놀이에 참여하려는 윤하와 경희는 인형극 놀이를 리드하고 있던 태희에게 놀이 허락을 언어적으로 구하고 있다. 여기에서

윤하는 놀이참여를 허락받았지만, 경희는 거부당해서 인형극 놀이에 참여하지 못하는 것을 볼 수 있다.

윤하: (방송극 틀 오른쪽에 있었던 바구니에서 손인형을 고르면서) 나도 같이 하자.

태희: 그래. (강아지 손인형을 윤하에게 내밀며) 넌 애기해. 난 인형극 말해주는 사람이야.

윤하: (오른손에 푸우 손인형을 끼고선 태희에게 보여줌)

태희: 그래, 그걸 애기라고 해.

규은: 난 언니야.

태희: 난 인형을 들려주는 사람이야.

...(중략)...

경희: 나도 할래... (수정이의 옆으로 와서 인형극 틀 안으로 손을 뻗으려 함)

태희: 야.. 이렇게 많이 하면 안돼. 줘야. 사람이 많으면 안돼. 야. 근데 강아지 어디있냐?

경희: 나 너랑 안놀거야.. (인형극 영역을 떠남)

### ③ 놀이 아이디어 제안하기

유아들은 놀이 아이디어를 제안하면서 인형극 놀이에 참여하는 것으로 나타났다. 이 경우 보통 놀이 리더의 역할을 하는 유아가 기존의 놀이 집단에 들어갈 때 많이 보이는 모습으로, 다른 유아들은 이 유아가 제안하는 놀이 아이디어를 수용하고 동조하는 모습을 볼 수 있었다. 또한 이 유아로 인해 놀이 주제가 새롭게 진행되고 확장되는 것을 볼 수 있었다.

수진: 잠깐만 나도 할래. (옥희에게) 야! 야! 하나만 줘라. (아빠 두더지 테이블 인형을 들고서) 애들아. 아빠 왜 빠니? (옥희를 바라보며) 너 엄마만 지금 하잖아. (식탁의 위치를 인형극 틀 안에서 인형극 틀 밖 오른쪽 공간에 놓으며) 식탁은 여기 다 놓자.

옥희: 그래.

수진: (식탁 위에 주먹밥 3개를 놓으며) 애네들이 만들거래. 몇 개 또 주먹밥 있어. 야호. 주먹밥 먹자. (첫째 두더지 테이블 인형을 위·아래로 흔들며) 엄마. 주먹밥 먹어요.

옥희: (인형극 틀 위에 엄마 두더지 테이블 인형을 놓으며) 엄마는 위로 올라가서 주먹밥을 먹었어.

수진: (원찬이가 가지고 있던 주먹밥 2개를 가져오며) 야. 이제 줘.

옥희: (원찬이가 주먹밥 1개를 식탁위에 놓으며 먹는 시늉을 하자 주먹밥을 가져오며) 이젠 점심때 먹을거야.

#### ④ 놀이에 대한 정보구하기

유아들은 기존에 진행되고 있는 인형극 놀이에서 유아들이 맡은 역할과 놀이상황등에 대한 정보를 구한 후 놀이에 참여하기도 하였다. 이 경우 새로 참여하는 유아가 기존에 진행되고 있던 놀이의 틀 안에서 역할을 설정하고 참여하기 때문에 놀이주제가 변화하지 않고 그대로 진행되었다.

수진: (인형극 영역에 와서 앉으며) 뭐해?

윤하: (비행기 테이블 인형을 공중에 띄우며 하늘을 나는 시늉을 하면서) 나는 새야. 새.

태희: 새 아냐. 그거. (여자 손인형의 얼굴을 수진이에게 보여주며) 난 애야. (엄마 두더지 테이블 인형을 집으며) 나 엄마 할래.

윤하: 지금 우린 시장을 가고 있었어.

수진: (첫째 두더지 테이블 인형을 집으며) 엄마! 엄마! 나도 같이 가요!

#### (2) 갈등의 해결

인형극 놀이 진행중 유아들간에 일어난 갈등이 잘 해결될 때 인형극 놀이는 지속되었지만 잘 해결되지 않을 때 인형극 놀이는 중단되었으며, 놀이하던 유아의 이탈로 인형극 놀이가 종결되기도 하였다.

인형극 진행 과정에서 갈등의 유형은 놀잇감의 소유권과 관련된 다툼, 가작화 과정에서의 의견충돌, 놀이 방해로 인해 나타났다.

① 인형·소품의 소유권과 관련된 다툼

인형극 과정에서 유아들간에 인형이나 소품 등 놀잇감의 소유권과 관련된 다툼이 자주 발생하였다. 이는 유아들의 사회적 갈등을 연구한 결과 장난감 소유에 대한 갈등을 많이 보이고 있다는 연구결과(고인옥, 2001; Malloy & McMurray, 1996)와 일치한다.

먼저 자신이 원하는 역할을 맡기 위한 ‘인형’의 소유권과 관련된 다툼을 살펴보면 유아들은 언어적으로 인형을 빌려달라고 요구하거나 말없이 뺏어가는 모습을 볼 수 있었으며, 목적 달성 여부에 따라 승자-패자 즉 한 유아는 놀잇감을 소유하고 한 유아는 놀잇감을 소유하지 못하는 결과를 많이 보여주었다. 특히 이러한 인형의 소유권과 관련된 다툼이 잘 해결되지 않을 경우 인형극 놀이의 종결로 이어지기도 하였다.

상욱: (옥희가 들고 있던 여자 테이블 인형을 뺏어서 자기가 가지고 있던 남자 테이블 인형 옆에 놓으며) 어느날 왕자가 같이 결혼을 했어.

옥희: 어, 정말.. 야! 이리줘!

상욱: (옥희에게 다시 여자 테이블 인형을 줌)

옥희: (인형극 영역에 들어오며 미혜가 앞에 있던 엄마두더지를 가져감)

미혜: 아니야! 내꺼 엄마야!

옥희: (미혜에게 엄마 두더지를 다시 주며) 한번만 하고 주는 거야.

옥희는 인형극 놀이에 참여하지 않고 미혜의 주위를 배회한다.

또한 소품의 소유권과 관련된 다툼도 발생하였는데, 목적 달성 여부에 따라 유아들이 승자-패자의 경우를 많이 보여 주었지만, 승자-승자 즉 두 유아가 함께 소품을 사용하는 결과를 보여주기도 하였다. 특히 승자-패자 상황에서 소품의 소유권과 관련된 다툼이 잘 해결되지 않을 경우 인형극 놀이의 종결로 이어지기도 하였다.

다음 예문에서 윤하와 영주는 ‘식탁’의 소유권과 관련된 다툼을 하다가,

영주와 윤하가 함께 식탁을 사용하는 것으로 타협점을 찾음으로써 인형극 놀이는 계속 진행될 수 있었다. 그러나 나무의 소유권과 관련된 다툼에선 미혜가 승자가 되고 은정이가 패자가 되면서 은정이가 인형극 놀이를 중단하는 모습을 볼 수 있다.

윤하: (식탁을 들고서) 야! 우리 책상 옮겨야지!

영주: (윤하가 들고있던 식탁을 가져감)

윤하: 야! (영주에게서 다시 식탁을 뺏어가며) 야! 같이하는 거잖아. 집을 옮겨야지. 아래서 하자. (식탁을 책상 밑 바닥에 내려놓음)

태희: (엄마 두더지 테이블 인형을 위·아래로 흔들며) 애야, 점심먹어라.

윤하: 그때 어디선가 쿵, 쿵..... 그때 첫째는 첫째....

은정: (식탁 위에 나무 놓으며) 야! 내가 나무를 세워놨어. (1개 더 세우며) 엄마가 나무를...잠깐만... (1개 더 세워놓음)

윤하: (식탁 위의 나무를 내려 놓으며) 이거 하지마!

규은: 엄마, 저 다녀왔어요. (구급차 위의 아빠 두더지 테이블 인형을 왼쪽에서 오른쪽으로 이동시키며)

수진: 아! 아가야...

은정: 이 놀이 안할래. (은정이는 인형극 영역을 퇴장함)

## ② 가작화 과정에서의 의견충돌

인형극 놀이 중 사물의 가작화, 역할의 가작화, 상황의 가작화 과정에서 유아들간의 의견충돌로 인해 갈등이 많이 발생하는 것으로 나타났다. 이러한 다툼은 놀잇감의 소유권에 대한 갈등과 달리 놀이를 즐겁게 유지하고 지속시키려는 목적이 강하기 때문에 대부분 놀이가 계속 진행되는 것을 볼 수 있었다.

다음 예문은 사물의 가작화 과정에서 의견충돌이 있는 경우로 옥희는 ‘마이크’를 ‘꿀’이라고 가작화 하나, 윤하는 ‘집’이라고 이를 거부하고 있다. 놀이를 계속 지속시키고 싶은 옥희는 결국 윤하의 의견을 수용함으로써

씨 인형극 놀이는 계속 진행될 수 있었다.

옥희: 그럼 꿀을 먹어. 꿀. 여기 꿀 많다. (아버지 손가락 인형으로 마이크 대를 두드리며) 암암암암

윤하: 아니다! 여긴 내 집이다! (푸우 손인형으로 마이크 대를 두드림. 미혜가 아기 손가락 인형으로 마이크 대를 두드리며 먹는 시늉을 하자 푸우 손인형으로 쳐냄)

미혜: 왜그래? (아기 손가락 인형으로 푸우 손인형의 머리를 치면서) 탁탁탁!

윤하: 여긴 우리 애기들 집이라고

옥희: 어? 비켜봐. 한번만 보게. 정말이네.

미혜: (옥희쪽으로 아기 손가락 인형을 위·아래로 흔들며) 언니! 언니! 언니!

윤하: 응애, 응애, 응애

다음으로 역할 가작화 과정에서 갈등이 많이 발생하였는데 이 경우 놀이를 잠시 중단하고 상위 의사소통을 사용하여 갈등을 해결하고 놀이를 지속하였다. 그러나 갈등이 해결되지 않을 경우, 가작화놀이나 극화놀이를 진행되지 못하고 역할 설정하기에서 인형극 놀이가 끝나는 경우도 있었다. 다음 예문에서 상욱이와, 옥희, 영주는 역할 설정하기에서 갈등을 잘 해결하고 인형극 놀이를 계속 진행하고 있으나, 윤하와 현희, 유진은 서로 아기 역할을 하겠다고 다투다가 결국 인형극 놀이가 중단되는 것을 볼 수 있다.

상욱: (바구니에서 남자 테이블 인형을 하나 꺼내며) 아빠가 걸어가고 있었어.

옥희: 야! 아니야! 애가 아빠라구.. 애.. (다른 남자 테이블 인형을 상욱이에게 줌)

상욱: (영주의 토끼 막대인형을 자신의 막대인형으로 가리키며) 앤 아빠였어.

영주: (토끼 막대인형을 위·아래로 흔들며) 난 아니야! 애는 누나였어.

상욱: 그래? 딸이 가고 있었어. (바구니 안에서 2개의 테이블 인형을 꺼내들고서) 쌍둥이

윤하: (푸우 손인형을 낀 후 현희에게 보이면서) 언니 차렷 이렇게 하는거야. (유

진이의 얼굴쪽으로 푸우 손인형의 얼굴을 들고서) 워워워워워워워워

현희: (토끼 손인형을 오른손에 끼며) 나는 얘기할거야. (바구니에서 강아지 손인형을 왼손으로 집어 끼려고 할때 유진이가 뺏음)

유진: 나도 얘기(오른손에 강아지 손인형을 낀)

윤하: (푸우 손인형으로 현희의 토끼 손인형 위를 치면서) 나도 얘기 할거야. 얘기!

현희: 비켜, 내가 얘기 할거야!

윤하: (현희에게서 토끼 손인형을 뺏아서 자신의 왼손에 낀) 이야.

유진이랑 현희는 인형극 놀이를 중단하고 책을 보기 시작한다.

특히 유아들이 인형을 선택하면서 역할을 정하다가 가작화 놀이나 극놀이를 통한 재현 없이 인형극 영역을 떠나는 모습을 발견할 수 있었다.

이는 Sawyer(1997)가 인형이 준비되어 있는 극놀이 영역에서 발생하는 유아들의 대화를 기술 한 다음 분석해본 결과 그 대화의 내용이 누가 무슨 역할을 맡을 것인가에 대한 역할 설정하기에 국한되어 있었으며, 유아들로만 구성된 이 놀이그룹에서 역할을 맡아 재현해보는 중요한 과정이 생략되어 있었다는 연구결과와 일치한다.

한편 상황의 가작화 과정에서 의견충돌로 인해 갈등이 발생할 경우 유아들은 자신의 의도대로 놀이를 진행하기 위해 상위의사소통과 가작화 의사소통을 사용하는 것을 볼 수 있었다.

Garvey(1993)에 의하면 유아들은 상상놀이에서 갈등을 해결하기 위해 직접적으로 반대를 표현하여 놀이 진행을 중단시키기보다 진행되는 놀이 구조 내에서 놀이를 지속적으로 진행하는 방향으로 갈등 해결을 유도한다고 보았다.

다음 예문에서 현희와 옥희는 상황 설정에서 의견충돌을 보이고 있다. 현희는 옥희가 가지고 있는 여자 테이블 인형이 블라인드 밖으로 나오게 하려고 하나 옥희는 이를 거부하고 계속 숨어있으려고 한다. 이 과정에서 현희는 처음엔 “이제 썰 리가 나와야지!”하며 상위의사소통을 사용하여

자신의 의도대로 놀이를 진행하려 하나 옥희가 이를 거부하자 “어, 셸리야. 거기 있으면 어떻게”하며 가작화 의사소통을 사용하여 다시 시도하는 모습을 볼 수 있다.

옥희: 셸리는 문밖 커튼 안에 숨어있었어.(인형극 영역 왼쪽 창문으로 이동해서 창문에 처진 블라인드 뒤에 여자 테이블 인형을 숨김)

승현: (오른손 검지와 중지엔 낀 여자아이 손가락 인형을 윤하의 얼굴에 대고 위·아래로 흔들면서) 셸리가 없어졌어. 셸리 빨리 찾아봐.

윤하: 셸리야. (옥희가 있는 창문 쪽으로 이동)

승현: 셸리가 나왔어. (옥희에게) 이제 셸리가 나와야지!

옥희: 셸리가 나오지 않았데.

승현: (여자 손가락 인형으로 옥희의 여자 테이블 인형을 치며) 어, 셸리야. 거기 있으면 어떻게.

때론 상황의 가작화 과정에서 갈등이 해결되지 않아도 그냥 놀이가 지속되는 경우도 있었다. 다음 예문에서 태희와 준수는 놀이상황을 설정하는 과정에서 날씨에 대해 의견충돌을 보이다가 결론을 내리지 않고 그냥 놀이를 지속시키고 있다. 이는 태희와 준수 둘 다 놀이를 지속시키려는 목적이 강하기 때문으로 풀이된다. 김희태(2005)는 유아들간에 일어나는 많은 갈등은 해결을 보기 보다는 해결되지 않고 그대로 사라져버리는 경우가 있는데, 이는 놀이속에서 나타나는 갈등은 중요한 것이 놀이의 지속이지 갈등이 아니기 때문이라고 주장하였다.

태희: (오른손에 낀 여자 손인형과 왼손을 비비며) 아유! 추워!

준수: 진짜 왜이래. 아래있는건 안추워.

태희: 진짜 추웠어.

준수: 바람이 세면 추운거구 바람이 조금불면 안추운거야.

태희: 아니야

준수: 아니야

태희: (여자 손인형을 준수를 향해서 든채) 말하지마!

규은: (두더지를 태운 배를 공중에 들며) 배가 날아가고 있어.

준수: (인형극 틀 바닥에 주먹밥을 집으며) 어. 저기 주먹밥이 보인다.

### ③ 놀이 방해

인형극 놀이 중 상대편 유아가 자신의 놀이를 방해할 때 갈등이 발생하는 것으로 나타났다. 특히 유아들은 상대편 유아의 인형이나 소품을 빼앗아가거나 때리거나 잡는 등 신체적 힘을 사용하여 놀이를 방해하는 경우가 많았는데, 유아들은 자신의 놀이를 지속시키기 위해 상대편 유아의 놀이방해를 신체적 힘을 사용하여 제지하면서 언어적으로 거부의사를 표현하였다.

한주: (태성이가 놀이하고 있던 병원차 테이블 인형을 자신의 토끼막대인형으로 치면서) 끼끼끼끼...끼!

태성: (한주의 토끼막대인형을 손으로 치우며) 야!

경희: (마이크에다 대고 토끼막대인형을 좌·우로 흔들며) 주먹밥 노래 시작. 주먹밥을 만들었어요.....주먹밥...주먹밥..

영희: (여자손인형으로 경희가 노래하고 있던 마이크를 감쌌)

경희: (영희의 여자손인형을 손으로 치우며) 야! 왜그래! 나를 방해하지마! (마이크에다 토끼막대인형을 다시 대면서) 주먹밥.. 주먹밥...

또한 상대편 유아의 놀이방해를 해소하기 위해 신체적 힘의 사용 이외에도 상위의사소통과 가작화 의사소통을 사용하기도 하였다.

다음 예문에서 영우는 옥희의 마이크를 자신의 두더지 테이블 인형으로 치면서 옥희의 놀이를 방해하고 있다. 그러자 옥희는 처음엔 상위의사소통을 사용하여 “야! 하지마! 지금 이 마이크 꺼내는 중이야”하면서 이유를 제시하며 갈등해결을 시도하고 있다. 그러나 영우의 행동에 변화가 없자 옥희는 가작화 의사소통을 사용하여 “여보, 마이크 조금만 써요”하고 이야기하고 영우의 놀이방해 행동은 없어졌다.

영우: (옥희가 마이크를 인형극 틀 안에 세우자 영우가 아빠 두더지 테이블 인형으로 마이크를 치며) “아바바바바”

옥희: 야! 하지마! 지금 이 마이크 꺼내는 중이야. (마이크를 인형극 틀 안에서 치렀다가 다시 세우자 영우가 계속 마이크를 자신의 인형으로 칩)

옥희: (엄마 두더지 테이블 인형을 들고 위·아래로 흔들며) 여보, 마이크 조금만 쓰요.

영우: (인형극 틀 위에 주먹밥을 놓으며) 한개, 두개, 세개, 네개...

### (3) 또래의 단계별 지지

인형극 놀이를 리드하며 단계별 지지를 제공하는 유능한 유아가 있을 때, 인형극 놀이가 질적으로 확장되고 지속되었다. 이는 극놀이 확장을 위해 능력있는 또래와의 상호작용이 요구된다는 연구결과(최석란·김영숙, 1998; Haight & Miller, 1993)와 일치한다.

최석란과 김영숙(1998)은 극놀이에서 주제확장은 놀이가 진행되는 가운데 단계별 지지자가 아이디어나 정보를 소개하여 극놀이에 새로운 요소를 통합시키거나 언어, 비언어적인 모델을 제시하여 실제 그 놀이 주제를 확장시켜나가는 놀이행동으로 정의하였다.

다음 예문에서 단계별 지지자의 역할을 하고 있는 은정이가 “엄마는 수영 갔어” 하며 아이디어를 제안함으로써 놀이주제가 회사에 가는 놀이에서 수영장 놀이로 전환되었다. 또한 은정이가 자신의 아이디어에 수영장에 들어가기 전에 운동을 해야 한다고 첨가함으로써 준비체조를 하는 것까지 놀이가 질적으로 확장되는 것을 볼 수 있다. 이는 인형극 놀이에서 또래의 단계별 지지가 놀이의 유지에 필요한 주제 확장에 영향을 미침을 의미한다.

규은: (병원차 테이블 인형 위에 아빠 두더지 테이블 인형을 놓으며) 아빠는 오늘 회사에 일이 있어서 떠났데. (병원차 테이블 인형을 책상위에서 직선으로 움직임)

수진: 나는 배 타고 떠났데.

은정: (배를 집어서 엄마 두더지 테이블 인형을 태움)

수진: 나는 비행기를 타고 갔데. (비행기 위에 첫째 두더지 테이블 인형을 놓음)

은정: 떠났데.

규은: (식탁 위에 아빠 두더지 테이블 인형을 올려놓은 병원차를 놓으며) 아빠는 시골로 갔어.

은정: 엄마는 수영장 갔어.

규은: 아빠도 수영장

수진: (비행기를 공중으로 들면서) 나도 수영장!

은정: 다 수영장 갔데. (할아버지 두더지 테이블 인형을 위·아래로 흔들며) 할아버지도. (할아버지 두더지를 식탁위에 놓으며) 식탁을 타는거야

규은: 할아버지 다왔데.

수진: 어. 우리 수영하러 가요.

은정: 아니야. (엄마 두더지를 위·아래로 흔들며) 운동하고 가야지.

수진: 맞다! 체조! 하나 둘 셋, 넷 (은정, 규은, 수진이는 각각의 두더지 테이블 인형을 위·아래로 움직임)

은정: (배 위에 엄마 두더지를 태우며) 배 타고 가자. 배를 타고....

규은: (구급차 위에 아빠 두더지를 태우며) 아빠는 구급차 타고 갔어.

은정: 쟁.... 다왔다. 집에..

또한 인형극 놀이에서 또래의 단계별 지지는 의사소통 확장에도 영향을 미치는 것으로 나타났다. 놀이가 흥미를 더해 가며 지속되려면 유아끼리의 원활한 의사소통이 필수조건인데(김춘화, 2005), 놀이자간에 의사소통이 잘 안되는 경우 단계별 지지자의 역할을 하는 유능한 유아가 상대 유아에게 기대되는 역할을 제시해서 놀이의 방향에 대한 자신의 의도를 밝히고 이러한 의도가 수용되면 놀이는 재미를 더하여 더욱 긴장감 있게 진행이 되는 것을 볼 수 있었다.

이는 극놀이에서 의사소통전략의 질과 양은 유아의 사회적 능력과 높은 상관관계가 있으며, 특히 사회적 능력이 높은 유아들이 다양한 의사소통전략을 사용해서 극놀이를 오래 지속시킨다는 김순환(1997)의 연구결과를 지지한다.

태희: 자고 일어나 봤더니 내 방에 가봤더니 다 어질러 봤어. 누가 이렇게 어질러 봤지? 토끼에게 전화해 봐야지.. 따르릉

규은: (태희의 여자 손인형을 가리키며) 이름 뭐야?

태희: 왕눈이 좋아.

규은: (토끼 손인형을 앞·뒤로 흔들며) 왕눈아.

태희: 니가 어질렀니? 그렇지?

규은: 아니..

태희: 그럼 니가 봤지?

규은: 아니

태희: 너 봤다고 그래야지. 누군데?

규은: 어. 툇이가..

태희: (여자 손인형의 고개를 끄덕이며) 어! 우리 오빠다. 알았어. 오빠에게 다시 전화 걸어야지. 오빠 가져 와야겠다. (남자 손인형을 가지고 와서 규은에게 보여주며) 애가 오빠할까? (쿠션 위에 남자 손인형을 놓으며) 오빠 쿨쿨 자고 있었어. 앤 맨날맨날 자고 있었어. (여자 손인형을 벽에다 대고) 멍둥! 찾아가봤어. 근데 애 안일어나가지구 전화를 해봤어.

### 3) 교사의 개입

유아의 인형극 놀이가 성립되고 활성화되면서 높은 수준의 단계로 발달하기 위해서는 교사의 효과적인 개입이 중요한 영향을 미치는 것으로 나타났다.

이는 사회극화놀이가 활성화되고 높은 수준의 단계로 발달하기 위해서는 교사의 효과적 개입이 매우 중요하다는 연구결과(이현순, 1990; 박찬화, 1993; 유애열, 1994; 윤향미, 1996)와 일치한다.

본 연구에서 교사의 개입은 인형극 경험 제공하기, 격려해주기, 수진해주기, 놀이자로 참여하기로 나타났다.

#### (1) 인형극 경험 제공하기

교사가 제공한 인형극 경험이 유아들의 인형극 놀이주제 선정과 놀이

진행과정에서의 가작화에 영향을 미치는 것으로 나타났다.

임수선(2004)은 어린이를 대상으로 한 연극을 ‘어린이 연극(Children’s Theatre)’과 ‘창의적 극놀이(Creative Drama)’로 구분하는데, 전자는 유아가 관객으로 관람하는 간접체험의 방식이라면, 후자는 직접 참여하여 연극을 만들어 가는 것으로 정의한다. 특히 어린이 연극은 질 높은 공연을 보여줌으로써 관객인 유아에게 창의적 극놀이를 보다 흥미있고 재미있게 극화하게 하는 동시에, 창의적 극놀이를 통해 유아가 연극 작업을 이해하게 함으로써 어린이 연극에 대한 감상력을 높여주는 역할을 한다고 하였다.

예를 들면 교사는 ‘주먹밥 할아버지와 두더지’ 동화를 테이블 동화로 들려준 후 언어 영역에 내줘서 유아들이 직접 인형을 조작하며 놀이할 수 있게 하였다. 그러자 유아들은 교사가 들려준 동화 내용을 놀이주제로 선정한 후, 교사가 인형극 상연중 보여준 인형의 조작방법이나 대사를 그대로 모방하여 인형극 놀이를 하는 것을 볼 수 있었다. 이는 특히 인형극 놀이의 초기에 많이 나타났다.

다음 예문에서 연성이는 두더지 테이블 인형을 인형극 틀 위에 놓자고 하자 옥희가 두더지 마을은 책상 위라고 이야기 한다. 왜냐하면 교사가 인형극 틀 위에 할아버지를 놓고 인형극 틀 밑 책상위에 두더지 테이블 인형을 놓고선 인형극을 상연하였기 때문이다. 여기에서 연성이는 자기 생각대로 인형극 놀이를 진행하려고 하나, 교사가 상연한 인형극대로 인형극 놀이를 진행하려는 옥희, 영우, 은호에 의해 제지되는 것을 볼 수 있다.

은호: 떼구르르 떼구르르르 (주먹밥을 인형극 틀 위에서 밑으로 떨어뜨린 후 다시 인형극 틀 위에 올려놓음)

연성: (은호에게 두더지 테이블 인형을 보여주며) 틀 위에 놓자.

옥희: 야. 거기 두더지 마을 아니야. (책상 위를 가리키며) 여기가 두더지 마을이지.

연성: (테이블 위에 주먹밥 1개를 놓으며) 밥은 여기서 먹었어.(식탁 옆에 할아버지 두더지 테이블 인형을 놓음)

옥희: (엄마 두더지 테이블 인형으로 주먹밥 위를 누르며) 냐냐냐냐

은호: (주먹밥 2개를 들고선) 그게 아니야. (인형극 틀 위에 주먹밥을 올려놓)

연성: 왜 그게 아니야? (인형극 틀 위에 있던 주먹밥 중 1개를 식탁 위로 떨어뜨리며) 주먹밥이 나타났어요. (아빠 두더지 테이블 인형으로 식탁 위에 있는 주먹밥 위를 두드리며 먹는 시늉을 함)

영우: (아빠 두더지 테이블 인형을 들고서) 야. 그렇게 하는거 아니야.

...(중략)...

은호: 나도 알아. 할아버지는 여기 있었어. (할아버지 두더지 테이블 인형을 인형극틀 위에 놓음)

영우: (인형극 틀 가장자리에 나있는 구멍으로 주먹밥을 떨어트리며) 주먹밥은 이렇게 떨어뜨려야지.

유아들은 초기엔 교사가 인형극 상연에서 보여준 언어나 행동을 그대로 모방해서 인형극 놀이를 진행하였으나, 시간이 경과함에 따라 인형극 놀이의 주제, 언어나 행동의 가작화에 있어서 변화를 주는 것을 볼 수 있었다.

이는 교사가 제시하는 공연중심의 인형극에 유아가 익숙해지면 자연스럽게 놀이중심의 인형극 형태로 전환되며, 보다 익숙해지면 기존의 동화 내용을 탈피하여 유아들 스스로 대본을 구성해보는 활동까지도 가능하다는 김경미(1997)의 견해와 일치한다.

은정: (첫째 두더지 테이블 인형을 위·아래로 흔들며) 엄마, 어디가?

옥희: (엄마 두더지 테이블 인형을 위·아래로 흔들며) 엄마, 시장간다.

은정: (식탁위에 첫째 두더지를 높이며) 애는 죽어있었어.

옥희: (병원차 테이블 인형 위에 엄마 두더지를 높이며) 엄마는 기차에.. 죽어있었어.

교사: 이름

한편 교사는 유아들이 직접 만든 인형을 이용하여 인형극 놀이에 활용

하는 경험을 제공하였는데, 평소 인형극 놀이를 즐겨하지 않던 유아도 인형극 놀이에 적극적으로 참여하였으며, 놀이지속시간도 길었다.

이는 유아의 사회극화놀이에서의 교사개입이 유아의 놀이 지속시간을 늘린다는 연구결과(이현순, 1990)를 지지한다.

다음 예문에서 영주와 영숙이가 각각 눈사람 손인형과 쥐 손인형을 직접 만든 후 이를 이용해서 인형극 놀이를 하는 장면이다. 이 두 유아는 평소 인형극 놀이에 잘 참여하지 않는 유아였는데, 이날은 자신이 만든 인형을 이용해서 인형극 놀이를 활발하게 진행하였다.

교사: 이름이 뭐야?

영주: (양말 손인형을 이용해서 만든 눈사람을 교사에게 보여주며) 난 눈사람!

...(중략)...

영주: 선생님. 오늘 이거 집에 갖고 가는 거예요?

교사: 가지고 가도 되고, 언어방에 두고 친구들이랑 놀다가 가지고 가도 되구.

...(중략)...

영주: (영주가 만든 눈사람 손인형을 인형극 영역의 책상위에 놓으며) 야! 이거 만지면 부서질 지도 몰라. 이거 본드로 붙인 거라서...

영숙: (영숙이가 만든 쥐 손인형을 좌·우로 흔들며) 찌이익. 에에에... 짹짹..

영주: (눈사람 손인형의 얼굴이 영숙이를 향한채 들고서) 안녕!

영숙: (식탁 위의 주먹밥을 가리키며) 여기 깎두기 넷이야... 띵띵.. 띵띵... (비행기 테이블 인형 위에 쥐 손인형을 놓으며) 야! 이거 발사기야! 안돼! (쥐 손인형으로 비행기 테이블 인형을 치며) 야 퍽! 애애애애(비행기 테이블 인형을 위로 던짐)

## (2) 격려해주기

교사가 인형극 놀이에 참여하진 않으나 놀이에 열중하고 있는 유아를 바라보며 미소를 지어 주거나 신체적 또는 언어적으로 격려해 줄 때 유아들의 놀이가 더욱 지속되는 것을 볼 수 있었다.

영주와 은정이가 주방용품 줄인형을 이용해서 악기연주 놀이를 하고 있다.

영주: (마이크에다 대고) 시작..똑딱 똑딱 깊은 산속에서 똑딱 똑딱 나무캐는 소리...

은정: (영주의 노래 소리에 맞춰 젓가락 2개를 서로 부딪힘)

교사: 아, 재밌다.

영주: 똑딱 똑딱 깊은 산속에서 똑딱 똑딱 나무캐는 소리....

### (3) 지원해주기

유아들의 인형극 놀이에 대한 교사의 지원이 유아들의 인형극 놀이의 성립과 지속에 영향을 미치는 것으로 나타났다.

다음 예문에서 규은이가 함께 인형극 놀이를 할 유아가 없자 교사에게 도움을 요청하고, 교사가 함께 놀이할 친구를 제안해 줌으로써 인형극 놀이가 성립되고 진행되는 모습을 볼 수 있다.

규은: (인형극 영역에 아무도 없자 교사에게 다가가) 선생님, 인형놀이 할래요.

교사: (윤하에게) 규은이랑 같이 해봐.

윤하와 규은이가 함께 인형극 영역으로 이동해서 인형극 놀이를 시작한다.

### (4) 놀이자로 참여하기

인형극 놀이에서 교사가 놀이집단 구성원으로 직접 참여하여 상호작용자로서 역할을 하는 것은 인형극 놀이의 지속과 확장에 영향을 미치는 것으로 나타났다.

다음 예문에서 은정리와 연성리는 처음엔 주방용품 줄인형을 가지고 악기연주놀이를 하나 두 유아간에 언어적 의사소통 없이 병행놀이를 하고 있었다. 그러나 교사가 놀이자로 참여함으로써 두 유아간에 언어적 의사소통이 일어나면서 연합놀이를 인형극 놀이가 확장되고 있다.

은정: (빨래판 위를 거품기로 긁음. 빨래판 위를 젓가락으로 긁음. 빨래판 위를 뒤집게로 긁은 후 부딪힘. 뒤집게 위를 손가락으로 두드림. 젓가락 2개를 서로 부딪힘.)

연성: (은정이 옆에 앉으며 주걱 위를 숟가락으로 두드림. 뒤집게 위를 주걱으로  
긁음. 뒤집게 위를 숟가락으로 두드림)

은정: (빨래판 위를 거품기로 긁음)

연성: (뒤집게 위를 숟가락으로 긁음. 뒤집게 위를 젓가락으로 긁음)

교사: (젓가락을 양옆으로 흔들며) 안녕!

은정: 안녕!

교사: 뭐해? 뭐하고 있는데?

은정: 악기놀이 하고있어.

교사: 아, 그렇구나. 랄랄랄라.

연성: 주걱 위를 젓가락으로 두드림

은정: (숟가락을 앞·뒤로 흔들며) 난 할게 없어. 난 집에 갈래

연성: 나도.. 집에 갈래.

교사: 집에 왜 가는데?

은정: (숟가락을 앞·뒤로 흔들며) 할게 없어서..

또한 교사는 인형극 놀이에서 유아와 상호작용을 하지는 않았지만 관객으로 참여하는 것만으로도 인형극 놀이의 성립과 지속에 영향을 미치는 것으로 나타났다.

연주: (관찰자가 인형극 영역을 관찰하기 위해서 인형극 틀이 있는 곳에 앉아 있는데 연주가 다가와서) 선생님. 오늘 무슨 이야기 들려줄거나면요. 아주 재미있는 얘기에요. 냄비와 숟가락!

관찰자: 아, 냄비와 숟가락! 어떤 이야기인데?

연주: (냄비뚜껑을 바닥에 내려놓) 이런거예요. (뒤집게를 손에 들며) 뒤집게는 피자가 끓는걸 보고(냄비안을 뒤집게로 휘저으며) 근데 뒤집으로 가서 피자를 뒤집었어요. 그 다음에 보글보글(냄비뚜껑으로 냄비를 닫으며) 끓었어요. 그걸 보고 (젓가락으로 냄비뚜껑 위를 두드리며) 보글보글 끓는다라고 말했어요.

그러나 인형극 놀이에서 교사의 잘못된 개입이 유아들의 놀이 중단으로 이어지기도 하였다. 다음 예문에서 태희와 규은이가 인형극 놀이를 하

고 있는데 실습생이 놀이중간에 참여하는 모습이다. 이때 실습생은 유아들이 진행하고 있던 놀이주제와 상관없는 질문을 하며 놀이에 참여함으로써 흥미를 잃은 유아들이 곧 인형극 놀이를 중단하는 모습을 볼 수 있다.

이숙재(2004)는 교사가 지나치게 놀이에 개입함으로써 놀이의 흐름을 방해하고 유아의 참여를 위축시킬수 있기 때문에, 교사의 놀이개입에서 양적 측면보다 개입의 질적 수준이 더 중요하게 작용한다고 지적한다.

태희: (인형극 틀을 손인형으로 잡으면서 위로 올리며) 난 여길 올라갔어.

규은: (인형극 틀 위를 곱 손인형으로 잡으며) 곱돌이도 올라갔어.

태희: 쭈---욱(인형극 틀 위에서 바닥으로 내림)

규은: (태희를 옆에서 보다가 따라 함)

실습생: (태희에게 다가가서 여자 손인형을 가리키며) 태희야. 선생님이 어제 이 인형을 뭐라고 그랬지?

규은: 왕눈이

실습생: 와! 맞았어. 규은이가 잘 기억하고 있구나.

실습생: 왜 왕눈이라고 그랬지?

규은: 눈이 커서요.

실습생: 맞았어. 눈이 커서. 와! 왕눈이가 곱돌이 친구를 만났어.

태희는 인형극 영역을 퇴장한다.

실습생: 규은이는 곱돌이가 좋아?

규은: 네. (곱 손인형을 벗은 후인형극 영역을 퇴장한다)

## V. 결론 및 논의

### 1. 결론 및 논의

본 연구는 문화기술적 연구방법(Qualitative Research)을 사용하여 자연적인 맥락 하에 유치원 교실에서 일어나는 인형극 놀이의 특성과 인형극 놀이의 성립과 지속을 위한 요건들에는 무엇이 있는지 연구하려는 목적에서 이루어졌다.

본 연구결과를 중심으로 다음과 같이 결론 및 논의를 내리고자 한다.

첫째, 인형극 놀이의 주제는 유아의 일상적인 생활경험, 교사가 제안한 교육적 경험, 부정적 정서를 표현하는 정의적 주제로 나타났다.

특히 인형극 놀이의 주제로 유아의 일상적인 생활경험과 교사가 제안한 교육적 경험이 나타난 것은, 인형극 놀이 주제가 유아들이 속해 있는 사회·문화적 맥락과 연계되어 있으며, 유아들이 속해 있는 가족 문화와 관련된 경험 내용이 인형극 놀이에 반영된다는 신동주와 유영의(2002)의 연구결과를 지지한다.

즉, 유아들이 선택하는 놀이의 주제는 우연적으로 선택되기 보다는 유아가 관련을 맺고 있는 주변세계에 대한 유아들의 시각을 반영하는 동시에 유아들의 관심과 흥미를 표현하는 수단이며(신유림 외, 1997), 일상생활속에서 경험하는 주변 어른들의 가치, 태도 등을 자신들의 놀이를 통해 재현한다는 것(신동주 외, 2002)을 의미한다.

특히 가정에서의 생활경험을 인형극 놀이로 표현할 때 엄마, 아빠의 역할을 표상하는데 있어서 성 고정관념이 표현되는 것을 볼 수 있었다.

이는 유아들이 사회적 규준에 의해 성역할 행동에 강력히 영향을 받으며, 여아와 남아가 다른 일을 해야 한다고 생각하는 성역할 고정관념이

형성되기 때문(정선숙, 1992)으로 풀이된다. 따라서 유아들에게 성역할 고정관념과 관련된 반편견 교육이 필요함을 알 수 있다.

한편 부정적 정서를 표현하는 정의적 주제가 반복적으로 등장한 것은 유아들이 가지고 있는 두려움과 불안과 같은 부정적 정서를 또래와 함께 이야기하고 간접적으로 극복하는 경험을 하기 때문(Fein, 1996)으로 풀이된다. 특히 본 연구에서 ‘곰’, ‘호랑이’와 같은 놀잇감은 다른 인형들을 잡아먹는 존재로서 위험-구출과 같은 상황에서 공포와 같은 정서를 표현하는 주제로 나타났다. 이에 대해 Fein(1996)은 유아들의 가상적 이야기 꾸미기에서 제공되는 놀잇감이 이야기의 주제에 미치는 영향을 알아본 연구에서 가족구성원과 같은 놀잇감을 통해서 일상적인 생활과 같은 주제가 표현되거나 악어와 같은 놀잇감이 제공된 경우 문제발생이나 갈등상황이 전개되고 해결되는 주제가 나타났다고 보고하였다. 또한 신동주와 유영의(2002)의 연구에서도 인형의 외모적 특성과 놀이의 주제는 서로 관련이 있으며, 그 예로 왕자와 공주가 등장하는 경우 서양인형을 주로 사용하였고, 가족과 관련된 극화놀이의 경우 가족인형 세트를 주로 사용하였다고 보고하였다.

따라서 교사는 인형극 영역에 인형을 제공할 때 진행되고 있는 생활주제와 교육 목적 등을 고려하여 다양한 종류의 형태와 인형들을 제공해 줄 필요가 있다.

둘째, 인형극 놀이는 배우와 관객, 즉흥적 시나리오, 연출가, 무대가 존재하는 연극의 특성을 지니고 있었다.

이는 유아들의 인형극 놀이에 연극을 구성하는 5대 요소인 배우, 관객, 희곡, 연출가, 무대(김석호, 2002)가 존재한다는 것을 의미한다. 그러나 김선매(2000)가 지적하였듯이, 사람이 연기하는 연극과는 달리 인형극은 생명체인 사람이 무생물인 인형과 함께 이야기를 꾸며나가는 것이므로 특이한 극적 효과를 지니며 이루어지고 있었다.

예를 들면 인형극 놀이에서는 배우와 관객, 연출가의 경계가 명확하게 구분되는 것이 아니라 유동적인 특성을 보였다.

이는 극놀이에 참여하는 유아들에 의해 놀이의 구체적인 계획이 이루어지며, 유아안에서 현실적 자아와 환상적 자아가 동시에 작용함으로써 극놀이를 통해 연기자로 연출자로 또는 관객으로 서로 상호 관계를 갖게 되기 때문으로 보인다(정해남, 1991).

즉 상연을 목적으로하는 성인중심의 연극과 달리, 인형극 놀이는 놀이로서의 성격이 강한 유아중심의 창의적 극놀이(Creative Drama)의 특성을 보이며, 유아 스스로의 자발성과 흥미가 동기가 되어 관객과 배우, 작가와 연출의 구분 없이 공동으로 계획하고 즉흥적으로 실현하는 ‘과정’이 중심이 되는 활동임을 알 수 있다.

따라서 연극과 달리 인형극 놀이에선 희곡이 사전에 준비되지 않고 즉흥적인 시나리오에 따라 인형을 이용한 가상놀이나 극놀이가 전개되며, 한번 정해진 무대 위에서 공연이 계속 진행되는 연극과 달리 인형극 놀이에서는 인형극 틀이 놓인 책상위로 무대가 한정되는 것이 아니라 놀이가 진행됨에 따라 언어영역 전체로 확장되기도 하는 등 개방성을 지니는 것을 볼 수 있었다.

셋째, 인형극에서 유아들은 손동작을 통해 인형을 조정하면서 인형의 움직임을 만들어 내는 동시에, 자신의 목소리를 통해 대사를 하며 인형에 생명을 불어넣는 것을 볼 수 있었다.

이는 인형극에서 인형조종자인 유아에 의해 만들어지는 인형의 ‘동작’과 ‘목소리’가 극적 환상으로 이끄는 데 중요한 요소라는 김삼성(2000)과 Thistle(1993)견해와 일치한다.

인형극 놀이에서 유아는 인형을 착용하고 있는 손의 동작을 통해 인형을 움직이며 메시지를 전달하였는데, 이는 유아가 인형의 움직임을 통해 자신이 연기하는 역할의 성격을 표현하며, 인형의 모든 움직임에는 관객

에게 전달하는 메시지가 담겨져 있다는 Champlin(1998)의 견해와 일치한다.

인형극에서 유아들이 인형을 조종하는 방법을 살펴보면 인형의 종류에 따라 관습적인 방법으로 착용하고 인형을 조정하거나 이를 무시하고 비관습적인 방법으로 조정하였으며, 인형의 종류에 따라 미숙한 소근육 발달을 고려하여 가장 움직이기 쉬운 방법으로 인형을 조정하였다.

또한 인형극 놀이에서 유아들은 인형을 조종하는 동시에 목소리로도 연기를 하는 것을 발견할 수 있었다. 즉 유아들은 역할에 따라 목소리의 크기와 억양(어조), 톤이 변화하였으며, 의성어와 의태어를 적절히 활용하여 표현하였다.

이는 인형의 경우 사람과 달리 얼굴표정의 변화가 없기 때문에 인형극에서는 인형의 얼굴이 아닌 인형조종자의 목소리나 어조, 톤의 변화를 통해 감정을 전달하며(신관홍, 1997), 이러한 비언어적 신호들을 통해 놀이 참여 유아 상호간에 놀이 상황에 대한 이해를 도울 수 있는 것으로 보인다(성은영·박은주, 2004).

특히 유아들은 인형극 놀이에서 자신이 맡은 역할에 알맞은 말투와 행동을 할 때는 Garvey(1997)가 이야기한 가작화 의사소통(pretend communication)을 사용한 반면에, 일시적으로 놀이의 틀을 깨트리면서 현실세계의 자신으로 돌아와 놀이 그 자체에 대해 언급할 때는 상위의사소통(metacommunication)을 사용하는 것을 볼 수 있었다.

넷째, 인형극 놀이에서 유아들은 인형의 종류에 따라 가작화 연기의 신체성에 있어서 차이가 있었다. 즉 손인형의 경우 유아의 가작화 연기에서 동작성이 가장 증진된 반면, 손가락 인형은 가장 적은 것으로 나타났다.

손인형의 경우 유아가 조작하기 쉬우면서도 인형을 착용하고도 손과 몸의 움직임이 자유롭기 때문에 손뾰치기, 동대문 놀이, 잡기놀이, 숨기놀이 등 가작화 연기에서 신체의 움직임이 가장 활발하게 이루어 지는

것을 볼 수 있었다.

이는 유아가 팔을 움직이기 쉬운 손인형이 인형들 중에서 융통성이 가장 크며, 가장 광범위한 방법으로 인형의 움직임을 표현할 수 있다는 Champlin(1998)의 견해와 일치하며, 유아들에게 주어진 놀잇감이 그 성격상 유아들의 활발한 동적 활동을 복돋우는 것일 때는 놀이 활동이 교실 전체 공간으로 확대되어 큰 활기를 띠며 행해졌다는 유혜령(2001)의 연구 결과를 지지한다.

반면에 유아가 손가락 인형을 사용할 경우 가작화 연기에서 동적활동이 감소하였다. 이는 유아가 단순히 손가락 인형을 손가락에 끼우거나 빼는 작은 움직임만으로도 연기가 가능하며(Champlin, 1998), 손인형에 비해 손가락 인형을 낀 채 손이나 몸을 움직이기에는 제약이 따르기 때문으로 풀이된다.

또한 테이블 인형의 경우 가작화 연기에서 동적활동이 손인형 보다 적게 일어났지만, 손가락 인형보다는 더 많이 일어나는 것을 볼 수 있었다. 이는 테이블 인형의 경우 손가락 인형을 낀 채 조정하면서 갖게되는 움직임의 제약이 없기 때문에 손가락 인형보다 상대적으로 손의 움직임이 자유롭기 때문으로 풀이된다.

다섯째, 인형극 놀이에서 유아들은 놀이의 시작과 끝을 알리기, 역할결정 및 재결정, 역할의 전형적인 연기행동 결정 및 수정, 가상적 상황 설정과 공고, 사물의 가작화 설정과 수정, 갈등해결 등의 상황적 맥락에서 상위의사소통을 사용하였다.

이는 사회극놀이에서 상위의사소통의 범위로 Garvey(1993)가 제안한 놀이의 시작과 종결을 알리기, 놀이 상대자를 초대하기, 놀이 계획 세우기, 표상을 나타내거나 협상하기와 박화윤과 그 동료들(2002)이 제안한 역할결정 및 재결정, 놀이자 초대, 가상적 상황 설정, 부적절한 행동 및 역할 수정, 갈등해결과 일부 일치한다.

유아들은 인형극 놀이에서 놀이의 시작과 끝을 알리기 위해 상위의사소통을 사용하였는데, 인형극 놀이의 맨 처음과 끝 부분, 놀이가 잠시 중단되었다가 시작될 때 상위의사소통을 사용하였다.

특히 인형극 놀이가 잠시 중단되었다가 다시 자연스럽게 시작될 수 있는 것은 유아가 상위의사소통을 가교(假橋)로 하여 사실세계로부터의 이탈과 가상 세계로의 전이와 진입이 자유로운 특성(유혜령, 2001)이 있어서, 인형극 놀이도중 놀이가 갑자기 중단되어 현실세계의 나로 돌아왔다가 다시 가상세계의 역할로 돌아가 인형극 놀이를 이어가기 때문으로 보인다.

한편 유아들은 인형극 놀이에서 놀이 활동 초반에 역할을 배정할 때와 도중에 재배정할 때 상위의사소통을 사용하였다. 유아들이 인형극 놀이중 역할 결정 및 재결정에서 보여주는 방식은 상호 주장한 역할의 수용, 역할 협상하기, 일방적 역할 배정, 타인이 제안한 역할 수용, 타인의 제안을 거부하고 자신의 입장을 고수하기 등으로 나타났다.

또한 유아들은 인형극 놀이 과정에서 놀이의 진행에 적합한 행동이 요구되거나 잘못된 행동을 수행했을 경우 이를 바로잡을 필요가 있는 상황에서 상위의사소통을 사용하였다.

특히 유아들이 사회극 놀이를 유지해나가기 위해서는 또래와의 상호 공유된 이해를 필요로 하며 이를 위해서는 그에 적절한 의사소통이 요구되는데, 유아가 또래와 상호작용을 시작하고 유지하기 위해 놀이 파트너의 의사소통 신호를 적절히 해석하고 반응하는 기술이 있어야 하기 때문이다(박화윤 외, 2002). 따라서 인형극 놀이 중 이러한 의사소통기술이 부족한 유아들은 역할의 전형적인 연기행동 결정 및 수정을 위해 상위의사소통을 사용하는 것으로 해석할 수 있다.

또한 유아들은 인형극 놀이를 진행해 나가면서 끊임없이 가상적 상황 설정과 공고를 위해 상위의사소통을 사용하였다. 즉 유아들은 인형극 놀이의 수행에 필요한 가상적 공간을 설정하고 이를 다른 유아들에게 알림

으로써 함께 공유하고 싶은 의도를 나타내며, 이를 통해 유아들은 임의로 설정된 상황을 수용하고, 그 상황에 적합한 언어를 사용하며 행동하였다.

한편 유아들은 인형극 놀이에서 사물의 가작화 설정과 이를 수정하기 위해서, 또래간에 발생한 갈등의 해결이 요청될 때 상위의사소통을 사용하였다.

이와 같은 상위의사소통은 인형극 놀이를 지속시키기 위한 필수적 요인임을 알 수 있다. 이에 대해 신유림(2001)은 사회극 놀이에서 나타나는 상위의사소통은 놀이가 유지되기 위해 필요한 모든 형태의 행동을 포함한 언어적 표현방법으로 이를 통해 유아들은 사회극 놀이의 틀을 구성해 나가며, 그로 인해 나타나는 갈등해결, 협상과 같은 사회적 문제를 해결하는 경험을 하게 된다고 강조하였다.

여섯째, 인형극 영역에 제공된 인형의 구조성, 인형의 종류, 인형의 조종방법이 인형극 놀이의 성립과 지속에 영향을 미치는 것으로 나타났다.

먼저 인형극 영역에 제공된 인형의 구조성(structure)이 인형극 놀이의 성립과 지속을 위한 놀이주제 선정에 영향을 미치는 것으로 나타났다.

이는 인형의 외모적 특성과 놀이 주제는 서로 관련이 있으며, 인형극 놀이의 전개 과정에서 인형이 입고 있는 의상과 얼굴 등의 외모적 특성에 따라 그에 적절한 역할을 결정하고 그에 맞는 이야기를 구성해 가는 놀이특성을 보인다는 신동주와 유영의(2002)의 연구결과와 일치한다.

특히 놀잇감의 구조성이 높은 상황에서 유아는 많은 수의 가작 행동을 보이지만, 주로 놀잇감의 원래 기능에 따른 행동이나 역할 수행이 이루어지므로 놀이주제가 다양하게 확장되지는 못한다고 한다(조은진, 2000; 엄정애, 2002). 이는 곧 인형극 놀이 영역에 인형의 구조성이 높은 인형과 낮은 인형을 유아의 연령과 발달수준, 흥미등을 고려하여 적절하게 제공할 때 인형을 이용한 유아의 가작 행동을 촉진하면서 인형극 놀이주제가 다양하게 확장될 수 있음을 의미한다.

한편 인형극 영역에 다양한 종류의 인형이 함께 제공될 때 놀이주제가 확장되는 것으로 나타났다. 이는 놀잇감의 종류가 놀이 주제에 직접적인 영향을 미친다는 신유립과 그 동료들(1997)의 연구결과를 지지하며, 유치원 현장에서 효과적인 인형극 놀이 지도방안으로 다양한 종류의 인형을 경험할 수 있는 기회를 많이 제공해야 한다는 McCaslin(2000)의 견해를 지지한다.

이는 곧 교사가 직접 제작한 인형과 구입한 인형, 유아가 직접 만든 인형 등 다양한 종류의 인형을 인형극 영역에 제공할 필요가 있음을 시사한다. 그러나 교사가 직접 인형을 제작하여 제공하기에는 많은 시간이 소요되는 어려움이 있어서 시중에서 구입한 인형을 사용하는 경우가 많다. 신동주와 유영의(2002)가 시중에서 유통되고 있는 사람의 모습을 재현한 유아용 인형들에 대해 조사한 결과 대부분 백인의 모습을 재현하고 여성을 나타내는 인형이 대부분이었으며, 우리나라 사람들의 모습을 재현한 유아용 인형은 거의 없었고 교육적 목적으로 제작되어 유아교육기관에 보급하고 있는 인형(가족인형세트)이 전부였다고 한다. 또한 우리나라 놀잇감의 실태에 대한 이숙재(1997)의 연구에 의하면 인형류의 대부분이 화려한 여자 서양인형의 모습을 하고 있었으며, 실물과 유사한 형태와 기능을 갖춘 구조화된 놀잇감이 많음을 보고하였다.

따라서 유아들의 인형극 놀이를 보다 풍부하게 발달시키고 현장교사의 교구제작 어려움을 보완하기 위해서, 다양한 종류의 인형들이 제작되어 교육현장에 보급되어야 할 것이다. 특히 우리나라 사람들의 모습을 한 인형과 놀잇감의 구조성이 낮은 인형들이 더 많이 개발·보급되어야 할 것이다.

또한 인형의 조종방법을 고려하여 유아가 인형을 쉽게 다룰 수 있는지 여부가 인형극 놀이의 성립과 지속에 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이는 인형극을 교육현장에 효과적으로 활용하기 위한 방안으로 유아가 쉽게 인형을 사용하여 인형극을 할 수 있게 환경이 준비되어야 하며

(Champlin, 1980), 인형이 유아들이 창조해내고 사용하는데 있어 단순하고 안전하며 쉬워야 한다는 것(McCaslin, 2000)을 의미한다.

일곱째, 인형극 놀이에서 유아의 놀이참여와 갈등 해결, 또래의 단계별 지지가 인형극 놀이의 성립과 지속에 영향을 미치는 것으로 나타났다.

인형극에서 유아들은 기존에 형성된 놀이집단에 인형을 이용한 역할설정하여 참여하기, 허락구하기, 놀이 아이디어 제안하기, 놀이에 대한 정보구해의 방법을 사용하여 참여하는 것을 볼 수 있었다.

이때 기존에 형성된 놀이집단에 성공적으로 참여하는 유아가 있는 반면에 실패하는 유아도 있었는데, 놀이참여의 성공과 실패에 크게 작용하는 것이 놀이에의 참여 기술이었다.

Corsaro(1985)의 연구에 의하면 유아들이 놀이집단에 들어가려고 할 때 제지당하는 경우가 54%였으며, 유아들간의 사회적 상호작용의 대부분은 놀이 집단에 끼어들기 위한 시도와 자신들의 놀이 집단에 들어오려는 유아들을 저지하기 위한 노력으로 구성된다고 하였다.

따라서 교사는 관찰을 통해 인형극 놀이에 잘 참여하지 못하는 유아의 경우 적절한 도움을 제공하여 자연스럽게 놀이에 참여할 수 있도록 지원해 줄 필요가 있다.

한편 인형극 진행 과정에서 갈등의 유형은 놀잇감의 소유권과 관련된 다툼, 가작화 과정에서의 의견충돌, 놀이 방해로 인해 나타났다.

유아들은 인형극 진행 과정에서 인형이나 소품과 같은 놀잇감의 소유권과 관련된 다툼을 많이 보였는데, 이는 유아들의 사회적 갈등에서 장난감 소유에 대한 갈등을 많이 보이고 있다는 연구결과(고인옥, 2001; Malloy · McMurray, 1996)와 일치한다. 이러한 놀잇감의 소유권과 관련된 다툼은 목적 달성 여부에 따라 승자-패자, 즉 놀잇감을 소유한 유아와 소유하지 못하는 유아로 나타났으며, 이러한 갈등이 잘 해결되지 않을 경우 인형극 놀이의 종결로 이어지기도 하였다. 따라서 교사는 유아들의 인

형극 놀이 중 놀잇감으로 인해 일어난 갈등에 관심을 가지고 유아들이 갈등을 잘 해결할 수 있도록 지원해 줄 필요가 있다.

반면에 가작화 과정에서의 의견충돌일 경우 놀이를 즐겁게 유지하고 지속시키려는 목적이 강해서 갈등이 해결되거나 해결되지 않아도 대부분 놀이가 계속 진행되는 것을 볼 수 있었다.

이는 유아들이 상상놀이에서 갈등을 해결하기 위해 직접적으로 반대를 표현하여 놀이진행을 중단시키기 보다 진행되는 놀이구조 내에서 놀이를 지속적으로 진행하는 방향으로 갈등 해결을 유도하며(Garvey, 1993), 유아들간에 일어나는 많은 갈등은 해결을 보기보다는 해결되지 않고 그대로 사라져버리는 경우가 있는데 이는 놀이속에 나타나는 갈등은 중요한 것이 놀이의 지속이지 갈등이 아니기 때문(김희태, 2005)으로 보인다.

특히 인형극 놀이에서 갈등발생시 대부분 교사의 개입 없이 유아들끼리 해결되는 경우가 많았으며, 교사의 힘에 의존하는 현상은 적었다. 이는 또래간의 관계에서 갈등해결시 성인의 개입없이 스스로 해결하였다는 엄정례(1998)의 연구결과와 일치하나, 교사의 힘에 의존하는 경향이 있음을 발견한 연구결과(김진영, 1999; 신유림, 2001; 박화윤 외, 2002)와는 반대되는 결과이다.

고인옥(2001)은 교사가 유아들간의 갈등에 적게 개입하는 이유로 유아들간의 갈등이 교사의 눈에 띄지 않은 상태로 진행되거나, 갈등 지속 시간이 너무나 짧아 교사가 개입할 시간조차 없거나, 또는 유아들 스스로 자신들의 갈등을 해결할 수 있어야 한다는 교사들의 생각 때문이라고 지적한다.

특히 Rourke와 Wozniak, Cassidy(1999)는 또래 갈등을 크게 ‘해결된 갈등’과 ‘해결되지 않은 갈등’으로 구분하여 관찰하였는데, 이들은 특히 해결된 갈등에 비해 해결되지 않은 갈등이 관계에 미치는 잠재적인 위험에 주의를 기울일 것을 지적하고 있다.

따라서 교사는 인형극 놀이중에 발생하는 갈등이 유아의 사회·인지적

발달을 도모하고 만족스러운 갈등 해결 경험을 할 수 있도록 하기 위해서, 교사의 적절한 개입과 유아들 스스로 갈등을 해결할 수 있도록 지도하여야 할 것이다.

한편 인형극 놀이를 리드하며 단계별 지지를 제공하는 유능한 유아가 있을 때 인형극 놀이가 질적으로 확장되고 지속되었다. 이는 능력있는 또래와의 상호작용이 극놀이 확장에 영향을 미친다는 최석란과 김영숙(1998), 허진경(2001), Haight 와 Miller(1993)의 연구결과를 지지한다.

이는 인형극 놀이가 질적으로 확장되고 지속되기 위해서는 능력있는 또래와의 상호작용이 요구되며, 능력있는 또래와의 협력체계는 능력이 상대적으로 덜한 유아들에게 효율적으로 도움을 제공할 수 있다는 것을 의미한다. 따라서 인형극 놀이 수준이 낮은 유아에게 단계별 지지를 제공해 줄 수 있는 유능한 또래와 놀이집단을 함께 구성하여 상호작용하도록 함으로써 또래중재에 의한 지원효과를 얻을 수 있을 것이다.

여덟째, 인형극 경험 제공하기, 격려해주기, 지원해주기, 놀이자로 참여하기와 같은 교사의 적절한 개입은 유아들의 인형극 놀이의 성립과 지속에 영향을 미치는 것으로 나타났다.

이는 유아교사가 유아의 학습과 발달에 중요한 영향을 미치며, 프로그램의 질을 결정짓는 매우 중요한 요소라는 학자들의 견해(이은화 외, 1998; 이기숙 외, 2005)와 일치하며, 교사의 상상놀이 개입의 정도가 높은 학급에서는 유아의 놀이 수준이 높고 참여의 정도가 많았으며, 놀이의 내용이 다양하게 나타났다는 연구결과(유애열, 1994)를 지지한다. 또한 유아의 사회극화놀이에서의 교사개입이 유아의 사회극화놀이 수준에 긍정적인 영향을 미치며(이윤경, 2001), 유아의 놀이 지속시간을 늘린다는 연구결과(이현순, 1990)도 지지한다.

특히 Baker(1996)는 인형극놀이의 질적 향상을 위해서는 사전에 교사에 의해 인형극 놀이가 잘 계획되어야 하고, 창의적인 인형극 놀이 환경

이 구성되어져야 한다고 강조하였다. 따라서 교사는 연간교육계획안과 주간교육계획안을 작성할 때 인형극 활동을 어떻게 진행할 것인지 사전에 계획을 세운 후, 창의적으로 인형극 놀이가 진행될 수 있도록 인형극 영역의 환경을 구성해 줄 필요가 있다.

또한 유치원에서 유아 문학 활동 중 교사가 많이 하는 것은 그림 동화였으나 유아가 제일 흥미있어 하는 것은 인형극 이었다는 연구결과(유승연, 1992)를 고려할 때 유아교육 현장에서 인형극 활용을 높이기 위한 교사의 노력이 요구된다.

그러나 이숙재(2004)는 교사가 지나치게 놀이에 개입함으로써 놀이의 흐름을 방해하고 유아의 참여를 위축시킬수 있기 때문에, 교사의 놀이개입에서 양적 측면보다 개입의 질적 수준이 더 중요하게 작용한다고 지적한다. 특히 양경원(1998)은 효과적인 개입을 하기 위해서 교사는 유아 개인의 발달 수준과 요구를 알고 있어야 하며, 유아의 능력 수준에 맞게 비계설정을 통해 다양한 개입전략을 사용하는 것이 중요하다고 강조하였다. 따라서 교사는 유아들의 인형극 놀이에 대한 이해와 관찰을 토대로 적절한 개입을 통해 유아의 인형극 놀이의 질을 높일 수 있을 것이다.

## 2. 제언

이상의 결론 및 논의를 토대로 후속 연구를 위한 제언을 하면 다음과 같다.

첫째, 본 연구는 만4세 유아를 대상으로 자유선택활동 시간이라는 한정된 연령과 환경 속에서 유아의 인형극 놀이를 관찰하고 놀이의 특성과 놀이의 성립과 지속을 중심으로 그 의미를 분석하였다. 따라서 좀 더 연령의 범위를 확대하고, 교실 외의 자연스러운 공간에서의 심층적인 분석이 이루어져야 할 것이다.

둘째, 본 연구에서는 4세 유아를 대상으로 인형극 놀이에서 나타나는 상위의사소통의 출현과 그 의미에 대해 살펴보았다. Garvey와 Kramer(1989)의 연구에 의하면 상위의사소통은 3~5세 유아가 많이 사용하며, 3세 이전에는 나타나지 않는다고 보고하였다. 또한 McLoyd와 Warren, Thomas(1984)는 3세 유아보다 5세 유아가 상위의사소통을 더 많이 사용한다고 보고하였다. 따라서 인형극 놀이에서 연령의 변화에 따라 상위의사소통이 어떻게 달라지는지 후속 연구가 필요하다.

셋째, 본 연구에서 인형극 놀이 영역에 제공된 인형의 구조성이 인형극 놀이의 성립과 지속을 위한 놀이주제 선정에 영향을 미치는 것으로 나타났다.

조은진(2000)은 교사가 아동들의 능력과 흥미에 따라 사실적 놀잇감과 비사실적 놀잇감을 적절하게 제공해 줌으로써, 그들의 가상놀이를 증진시킬 수 있다고 강조하였다. 특히 표상기술이 아직 부족한 어린 유아들(2,3세 정도)의 가작을 촉진하기 위해서는 구조화된 사실적 놀잇감을 충분히 제공해 주는 한편, 더 나이든 유아들을 위해서는 사실적, 비사실적 놀잇감을 충분히 제공해 줄 필요가 있다고 강조하였다.

따라서 인형극 영역에 유아의 연령과 발달수준, 흥미등을 고려하여 인형의 구조성이 높은 인형과 낮은 인형을 어떻게 제공할 때, 유아의 가작 행동을 촉진하면서 인형극 놀이주제가 다양하게 확장될 수 있을지 후속 연구가 필요하다.

넷째, 본 연구에서는 소수의 관찰 사례를 분석 대상으로 하여 4세 유아의 인형극 놀이 과정을 해석했기 때문에 연구 결과를 일반화하는데는 다소 무리가 있다. 이를 보완하기 위해서는 좀 더 다양한 기관에서 보다 많은 유아를 대상으로 관찰자료를 축적할 필요가 있다.

## 참 고 문 헌

- 강문희 · 이혜상(2001). 아동문학교육. 학지사
- 고문숙 · 임영심(1999). 유아를 위한 문학교육. 정민사
- 고인옥(2001). 사회적 갈등상황에서 유아들의 갈등해결전략과 교사의 역할. 중앙대학교 대학원 박사학위논문
- 고준희(1996). 텔레비전 유아교육 프로그램의 인형극 제시방법에 관한 연구. 이화여자대학교 교육대학원 석사학위논문
- 권애순(1989). 인형들도 교회에 가요. 서울:두란노서원
- 김경미(1997). 인형극 놀이를 통한 유아사회교육. 서울: 학지사
- 김민수(1992). 국어대사전. 금성출판사(없음)
- 김삼성(2000). 인형극 치료 · 인형극 교육. 특수교육
- 김삼성(1998). 인형극 중재전략이 일반아동의 장애수용 태도변화에 미치는 효과. 대구대학교 대학원 박사학위논문
- 김석호(2002). 매체별 연기술. 숲속의 꿈
- 김선매(2000). 인형극 활용 영어 수업이 듣기 이해력 및 흥미도에 미치는 영향, 부산교육대학교 교육대학원 석사학위논문
- 김성희(1996). 연극의 세계. 태학사
- 김순환(1997). 유아의 사회적 능력과 극놀이 참여형태와의 관계. 이화여자대학교 대학원 석사학위논문
- 김애옥(1998). 인형극의 이론과 실제. 양서원
- 김영균(2004). 한국 교육극의 교육과정론적 고찰. 경희대학교 대학원 박사학위논문
- 김영희 · 김호중(2003). 인형극활동이 유아의 친사회적 행동에 미치는 영향. 미래유아교육학회지 제10권 제4호. pp.253-279
- 김용숙(1996). 인형극 활동과 그림동화 활동이 유아의 친사회적 행동에

- 미치는 영향. 전남대학교 교육대학원 석사학위논문
- 김은경(2005), 인형극놀이가 주의력결핍 과잉행동유아의 문제행동 감소에 미치는 효과. 대구대학교 특수교육대학원 석사학위논문
- 김은이(1997). 기독교 유아교육현장에서 인형극 활용가능성 연구. 이화여자대학교 교육대학원 석사학위논문
- 김정란(2001). 동화구연의 제시방법이 유아의 기억 및 이해도에 미치는 영향. 군산대 교육대학원 석사학위논문
- 김진아(2005). 인형을 활용한 토의활동이 유아의 대인문제해결사고에 미치는 영향. 성신여자대학교 교육대학원 석사학위논문
- 김진영(1999). 또래간 갈등 해결 과정에 나타나는 지배, 대응 전략에 대한 연구. 한국영유아보육학. 19. pp.103-131
- 김청자 편역(1989). 인형예술의 재발견. 대원사
- 김춘화(2005). 극놀이의 성립과 지속을 위한 대화의 교육적 가치. 아동교육. 14(2). pp.33-52
- 김현경(1991). 인형극을 통한 문제해결 상호작용이 대인문제 해결사고에 미치는 영향. 중앙대학교 대학원 석사학위논문
- 김현경(1993). 인형극을 통한 문제해결 상호작용이 대인문제 해결사고에 미치는 효과. 아동학회지. 14(2). pp.49-63
- 김희태(2005). 자유놀이에서 나타나는 유아들의 사회적 갈등에 대한 이해. 미래유아교육학회지. 12(2). pp.321-342
- 노남숙(2004). 인형극 활동의 치유적 효과에 관하여 : 특수유아 엄마지지 집단 모임을 중심으로. 현장특수교육. 15. pp.54-60
- 두산동아사서편집국(2001). 동아한국어사전. 두산동아
- 두산동아사서편집국(1982). 동아한국어사전. 두산동아
- 민경미(2003). 학령전기 말더듬 아동과 정상 아동의 비유창성 인식 비교. 이화여자대학교 대학원 석사학위논문
- 민병욱(2003). 연극 이해의 길. 삼영사

- 박상미(1999). 아동의 어머니에 대한 애착과 자아지각의 관계. 연세대학교 대학원 석사학위논문
- 박찬화(1993). 교사의 외적 개입이 사회극적놀이에 미치는 영향. 한국교육원대학교 대학원 석사학위논문
- 박향숙(2002). 손인형을 이용한 사회적 기술 훈련 프로그램이 장애유아의 사회적 행동과 문제 행동에 미치는 영향. 공주대학교 특수교육대학원 석사학위논문
- 박화윤 · 최재숙 · 마지순(2002). 사회극놀이에서 상위 의사소통 출현의 맥락적 상황과 그 의미. 유아교육연구. 22(2). pp.217-245
- 서경희(1998). 인형극을 통한 영어 말하기 능력 신장, 전남대학교 교육대학원 석사학위논문
- 서연호(2001). 꼭두각시놀음의 역사와 원리. 연극과 인간
- 성은영 · 박은주(2004). 사회적 가장놀이에서 나타나는 비언어적 메타커뮤니케이션 분석. 유아교육학논집. 8(4). pp.325-347
- 송명자(2005). 발달심리학. 학지사
- 시사영어사 사전편찬실(1998). 한영대사전. YBM 시사영어사
- 신관홍(1997). 새롭게 엮은 인형극의 이론과 실제. 에덴에셀
- 신동주 · 유영의(2002). 유아의 인형놀이에 관한 일 연구. 유아교육학논집. 6(1). pp.5-32
- 신유림(2001). 유아의 상상놀이에서 부정적 정서 표현에 대한 연구. 유아교육연구. 21(3). pp.133-142
- 신유림(1998). 가작화 놀이의 사회적 조화도와 갈등 및 정의적 주제 분석 연구. 유아교육연구. 18(2). pp.69-84
- 신유림 · 박주희 · 신혜영(1997), 4·5세 유아의 놀이감 종류에 따른 가상 이야기 꾸미기, 아동학회지, 18(1), pp.53-63
- 신현옥(1993). 인형극과 역할놀이가 유아의 친사회적 행동에 미치는 영향. 국민대학교 교육대학원 석사학위논문

- 심우성(1998). 인형극의 역사. 바띠 & 사방스 저, 서울: 사사연
- 안정의(1985). 인형극, 한국인형극 보급협회
- 엄정례(1998). 유아의 또래간 갈등상황 분석. 유아교육학논집. 1(1). pp.151-177
- 엄정애(2002). 놀잇감의 구조성이 사회적 극놀이에서 나타나는 유아의 상호주관성에 미치는 영향. 유아교육연구. 22(3). pp.195-215
- 양경원(1998). 교사의 비계설정에 따른 유아의 상상놀이변화에 관한 질적 연구. 경남대학교 대학원 석사학위논문
- 양옥승(2003). 자유선택활동에서 유아의 선택의 의미. 유아교육연구. 23(3). pp131-152
- 유수옥·최수미(2001). 인형극이 장애유아 수용 증진에 미치는 영향. 유아교육연구. 22(4). pp.285-297
- 유승연(1992). 유치원의 유아문학 활동 현황에 관한 연구. 이화여자대학교 교육대학원 석사학위논문
- 유애열(1994). 유아의 상상놀이와 교사개입에 관한 관찰 연구. 연세대학교 대학원 석사학위논문
- 유혜령(2001). 유아의 역할놀이 경험 양식과 그 교육적 의미: 현상학적 이해. 유아교육연구. 21(3). pp.55-79
- 유혜령(1998). 교재·교구 경험의 의미에 관한 현상학적 이해. 한국유아교육학회 1998년도 연차학술대회. 유아교육에서의 질적 연구. pp.113-135
- 유혜정(1999). Vygotsky 이론에 기초한 인형놀이 프로젝트 접근이 유아의 자기 조절 증진에 미치는 효과. 충신대학교 교육대학원 석사학위논문
- 윤은영(1991). 극화활동과 VTR 시청활동이 유아의 친사회적 행동 증진에 미치는 영향. 숙명여자대학교 대학원 석사학위논문
- 윤향미(1996). 유아의 사회극적놀이에서 교사개입의 효과에 관한 연구. 이

화여자대학교 대학원 석사학위논문.

이금숙(2005). 인형극활동이 유아의 언어표현력과 창의성에 미치는 영향.

전남대학교 대학원 석사학위논문

이기숙·장영희·정미라·엄정애(2005). 유아교육개론. 양서원

이몽희(1997). 유치원 교사의 문학지도 능력을 높이기 위한 수업형태 연구. 대학 발전을 위한 종합연구과제. pp.331-367

이상금·장영희(2001). 유아문학론. 교문사

이숙재(2004). 유아를 위한 놀이의 이론과 실제, 창지사

이숙재·이봉선(2004). 창의적 극놀이 활동을 통한 유아 경제 교육 프로그램 개발과 적용에 관한 연구. 유아교육연구. 24(5). pp121-144

이숙재(1997). 우리 나라 놀이감의 실태 및 어린이와 어머니의 인식 조사. 아동학회지. 18(2). pp.87-103

이윤경(2001). 유아의 사회극화놀이 수준, 사회적 기술 및 언어 능력에 미치는 교사개입의 장기적 효과. 교육학연구. 39(3). pp.73-98

이은화·배소영·조부경(1998). 유아교사론. 양서원.

이철우·유인경(2003). 연극영화의 이해. 한국문화사

이현순(1990). 극놀이 영역에서의 교사개입이 유아의 놀이 지속시간에 미치는 효과. 이화여자대학교 대학원 박사학위논문

이혜란(1998). 아동의 이야기 꾸미기를 통한 정신적 표상에 관한 연구: 부모에 대한 정신적 표상과의 관계를 중심으로. 이화여자대학교 대학원 석사학위논문

임수선(2004). 한국어린이연극 연구. 단국대학교 대학원 석사학위논문

정미경·강미희(2005). 예비유아교사의 인형극 공연 경험이 유아에 대한 인식과 교수활동 및 자아인식에 미치는 효과. 유아교육연구. 25(2). pp.119-142

정춘금(2003). 인형극을 보고 동화 이어 말하기 활동이 유아의 언어표현력에 미치는 영향. 충남대 교육대학원 석사학위논문

- 정해남(1991). 유치원에서의 유아의 극놀이 유형에 관한 연구. 이화여자대학교 대학원 석사학위논문
- 조용환(1998). 한국의 질적 연구동향과 과제. 한국유아교육학회 연차학술대회
- 조은진(2000). 유아들의 가상놀이 촉진을 위한 놀잇감 사용: 놀잇감의 구조성을 중심으로. 유아교육연구. 21(4). pp.197-210
- 최석란·김영숙(1998). 한국과 미국 유아의 극놀이에 나타난 또래의 단계별 지지 분석. 유아교육연구. 19(2). pp.159-171
- 최세민(1999). 구성적 인형극을 이용한 사회적 기술훈련이 발달지체 유아의 적응행동과 또래 수용에 미치는 효과. 열린유아교육연구 4(1), pp.1-19
- 최수미(2001). 장애주제 인형극이 비장애유아의 장애수용에 미치는 영향. 우석대학교 교육대학원 석사학위논문
- 최은실(2000). 인형극을 통한 언어중재방법이 정인지체아의 언어습득에 미치는 효과. 대구대학교 특수교육대학원 석사학위논문
- 캐럴린 런던 저·권달천 역(1978). 인형극의 이론과 실제. 생명의 말씀사
- 하청호·심후섭(1994). 아동문학. 정민사
- 한경자(1998). 인형매체를 통한 문제해결극 참여관찰이 유아들의 대인문제 해결사고에 미치는 영향. 전북대학교 교육대학원 석사학위논문
- 한국연극교육학회(2003). 연극. 연극과 인간
- 한국정신문화연구원(1992). 한국민족문화대백과사전 22.
- 허진경(2001). 사회극놀이 수준이 다른 유아간 상호작용이 표상능력과 협상능력에 미치는 영향. 이화여자대학교 대학원 석사학위논문
- 황진수(1987). 유아교육에 있어서 교수매체로서의 퍼펄 활동에 관한 연구. 이화여자대학교 교육대학원 석사학위논문
- Anderson, E. H.(1992), The effective of puppetry and film in modifying strdents perceptions toward persons with disabilities,

- The Florida state University, Ph.D.
- Axline, V. M.(1979). Play therapy. Ballantine Books.
- Barrit, L. S., Beekman, T., Bleeker, H., & Mulderij, K.(1983), 교육연구  
와 현상학적 접근, 홍기형 역(1987), 문음사
- Baker, B. R.(1996), Drama and Young Children, N/A Journal Citation
- Biegler, L.(1998), Implementing Dramatization as an Effective  
Storytelling Method To Increase Comprehension, ERIC document  
service NO. ED 417 377
- Boulifard, D. A.(2003). Effects of a puppet-based interview technique  
on young children's behavioral self-report, Rutgers The State  
University of New Jersey - New Brunswick. Ph.D
- Bridget, C. M., & Eisenberg, N.(1997). Young Children's Emotionality,  
Regulation and Social Functioning and Their Responses When  
They Are Targets of Peer's Anger, Social Development, 6(1),  
pp.18-36
- Brown, K. A.(2002). Effectiveness of puppetry in nutrition education  
lessons and kindergarteners' willingness to taste healthy foods.  
University of Missouri - Kansas City, Ed.D.
- Brown, T. B.(1988), Increasing social competency in preschool children  
using cognitive behavioral intervention, ERIC document service  
NO. ED 300 106
- Bunyasai, N.(1989), Puppetry in the Sarah Center treatment program  
for sexually-abused children, California State University, Long  
Beach, M.A.
- Champlin, C.(1998). Storytelling with puppets. American Library  
Association
- Champlin, C.(1980). Puppetry and Creative Dramatics in Storytelling.

Nancy Renfro Studio

- Clarke, B. K.(1985), *Bibliotherapy through Puppetry: Socializing the Young Child Can Be Fun!*, *Early Child Development and Care Journal Citation*, 19(4), pp.338-344 (ERIC document service NO. EJ 318 824)
- Corsaro, W. A.(1985), *Friendship and peer culture in the early years* Norwood, NJ Ablex
- Deniger, M. M.(1990). *An ethnographic study of the use of puppetry with a children's group*, University of North Texas, Ph.D.
- Esch, G., & Long, E.(2002), *The Fabulously Fun Finger Puppet Workshop*, The National Association for the Education of Young Children, pp.90-91
- Euker, D. F.(1991). *The use of puppetry in Southern California kindergarten classrooms*, California State University, Long Beach, M.A.
- Fein, G. G.(1996). 유아기에 나타나는 가상화의 정의적 특성과 기능. 삼성복지재단 제4회 국제학술대회.
- Fein, G. G.(1987), *Pretend play: Creativity and consciousness, Curiosity, imagination and play*, Hillsdale, NJ: Erlbaum
- Garvey, C.(1997), *Play*, MA: Harvard University Press
- Garvey, C.(1993), *Commentary. Humman Development*, 36, pp.235-240
- Garvey, C. & Kramer, T. L.(1989), *The language of social pretend play*, *Developmental Review*, 9, pp.364-382
- Haight, W. L., & Miller, P. J.(1993), *Pretending at home: Early development in a sociocultural context*. Albany: State University of New York Press.
- Henry, H.(1978), *Puppet performances in the school art program*, The

- Puppetry Journal, March-April, pp.3-4
- Leyser, Y.(1984). Educational puppetry: A valuable instructional resource in regular and special education. *The Pointor*, 28(3). pp.33-36
- Malloy, H., & McMurray, P.(1996). Conflict strategies and resolution: peer conflict in an integrated early childhood classroom. *Early Childhood Research Quarterly*, 11, pp.185-206
- Maltais, C., & Herry, Y.(2001). Verbalizations about Self of Six-Year-Old Children Attending a Preschool Class. *International Journal of Early Childhood*, 33(2). pp.1-9
- Mayesky, M.(2002). *Creative for Young Children 7th Edition*. Delmar
- McCaslin, N.(2000), *Creative Drama in the Classroom and Beyond*, New Yor: Longman
- McLain, K. V.(1993), *Early Literacy: A Parent-Child Partnership*, N/A  
Journal Citation (ERIC document service NO. ED 355 023)
- McLoyd, V. V., Warren, D., & Thomas, E. A. C.(1984), Anticipatory and fantastic role enactment in preschool triads, *Development Psychology*, 20, pp.807-814
- Morgan, E. P.(1996), Add Magic to Your Curriculum with Puppets, *Texas Child Care Journal Citation*, 20(1), pp.12-17 (ERIC document service NO. EJ 529 811)
- Nichols, S. H.(1984), *The Effectiveness of Using Puppets in a Reading Readiness Phonics Program*, University of Virginia, Ed.D.
- Reyes, V.(1994), *A description of preschoolers' concept of God in an Assemblies of God Missionettes program*, Columnia University Teachers College, Ed.D.
- Rourke, M. T., Wozniak, R. H., & Cassidy, K. W.(1999), *Preschoolers'*

- Conflict Behaviors Depend on the Identity of Their Partners, *Early Education and Development*, 10(2), pp.209-227
- Rubin, K. H., Fein, G. G., & Vandenberg, B.(1983). Play. In E. M. Hetherinton(Ed.) & P. H. Mussen(Series Ed.), *Handbook of child psychology. Vol. 4: Sociolization, personality, and social development*. New York: Springer
- Sawyer, R. K.(1997), *Pretend Play As Improvisation: Conversation In The Preschool Classroom*, Lawrence Erlbaum Associates.
- Schmidt, H. J., & Schmidt, K. J.(1977). *Learning with puppets*. Palo Alto, California: The Puppet Masters.
- Sharon, T., & Wynn, K.(1998). Individuation of Action from Continuous Motion. *American Psychological Society*, 9(5), pp.357-362
- Skelton, S. C., & Hamilton, A. C.(1990). *Using Puppets with Young Children*, N/A
- Smith. C. A.(1979). Pupperty and problem-solving skills. *Young Children*, 34(3). pp.4-11
- Spodek, B.(1978). *Teaching in the early years*. Englewood Cliffs, N.J: prentice Hall.
- Thistle, L.(1993), *Dramatizing Aesop's Fables*, Dale Seymour Publication
- Tierney, J. L.(1995). *Pupperty in early childhood education*. University of Massachusetts Amherst, Ed.D.
- Torrence, E, P., & Myers, R. E.(1971). *Creative learning and teaching*. New York: Dodd, Mead and Company.
- Van Manen, M.(1990). *체험연구: 해석학적 현상학의 인간과학 연구방법론*. 신경림 · 안규남 역(1994). 동녘

Wendy, A. G., Brooks, J., Garnham, A., & Ostefeld, A. M.(2000).  
From Synonyms to Homonyms: exploring the role of  
metarepresentation in language understanding. *Developmental  
Science*, pp.428-441

## **ABSTRACT**

### **A Qualitative Research on Puppetry Play for four-year-old Children**

Kim, Su Jin

Department of Early Childhood Education

The Graduate School

Sungshin Women's University

This study was achieved on purpose to study the process of puppetry play that happens in the kindergarten classroom under natural situation by the method of study Qualitative Research.

For this object, it was established following research topics.

1. What is the play special quality of young children showed in the process of puppetry play?
2. What are essential factors for organization and continuance of puppetry play?

Taking young 28 children (15 boys, 13 girls) who play the puppetry in language area among 4-year-olds Azalea class of S kindergarten as a research, it was observed puppetry play in process of free-choice play in preschool during 6 weeks from September, 24,

2002. to November, 1, 2002. Contents observed was written in the note. Children's dialogue was recorded. Children's activity was also recorded by video-camera with 1 assistant. And we had unformed meeting with young children and teacher.

Qualitative research was done with transcription of collected the visual and auditory information, the record of field, teacher and young children's interview, documents collected, and photo.

Result of this study is as follows.

1. What is the play special quality of young children showed in the process of puppetry play?

First, the subject of puppetry play is young children's usual life experience, educational experience teacher intended, the expression of negative emotion.

Second, puppetry play has theatrical special quality that actor, audience, an extemporary scenario, a producer, and the stage exist.

Third, while young children control the puppet in puppetry play, they could inspire the puppet with life through their voice.

Fourth, young children have a difference with the corporality of make-believe depending on the kind of puppet during the puppetry play. In the case of hand puppet, the most increased young children's the corporality of make-believe, in other case of finger puppet the least increased it.

Fifth, young children used meta-communication in puppetry play to inform beginning and ending, to decide and re-decide the roles, to decide typical pretended action and correct the roles, to establish

imaginary contexts and solidity, establish and modify the object of make-believe and to resolve the conflicts.

2. What are essential factors for organization and continuance of puppetry play?

First, puppet of structure, kinds, and control method affect the organization and continuance of puppetry play.

Second, in puppetry play, young children's participation, resolution of conflicts, support step by step affect the organization and continuance of puppetry play.

Third, teacher's intervention such as providing the experience of the play, encouragement, support, participation in the capacity of the play affects the organization and continuance of puppetry play.

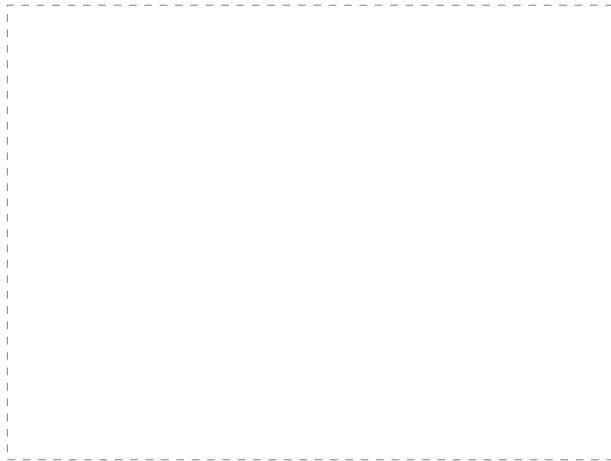
## 부 록

### 부록: 인형극 놀이 자료

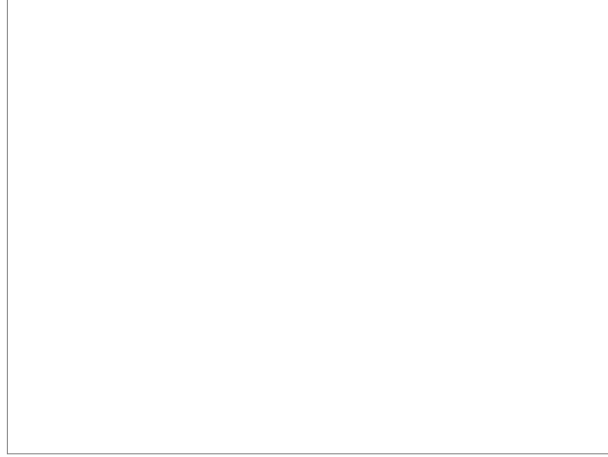
<사진 1> 손인형: 호랑이, 푸우, 곰, 토끼, 강아지



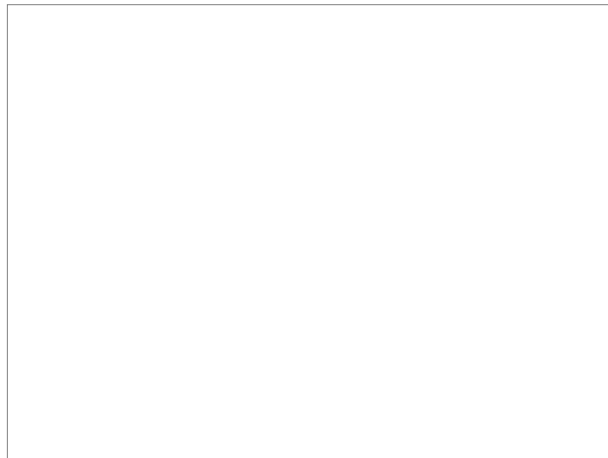
<사진 2> 손인형: 아줌마, 남자아이, 여자아이



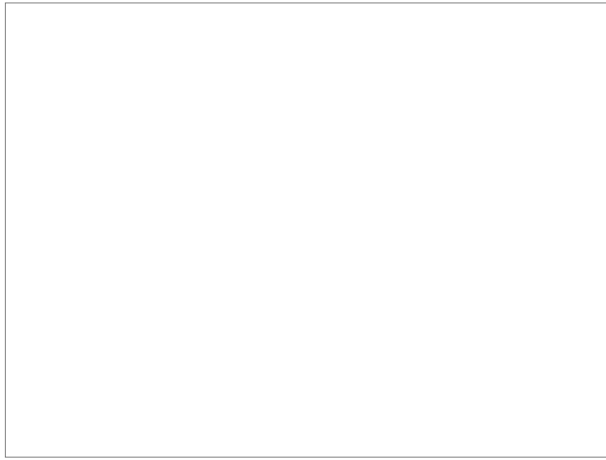
<사진 3> 손가락 인형: 얼룩말, 코폴소, 사자, 호랑이, 코끼리, 원숭이,  
곰, 팬더, 기린



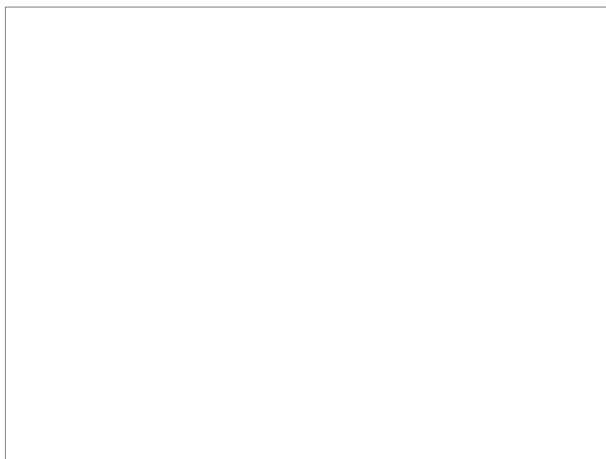
<사진 4> 손가락 인형: 할아버지, 아빠, 엄마, 남자아이, 여자아이, 아기



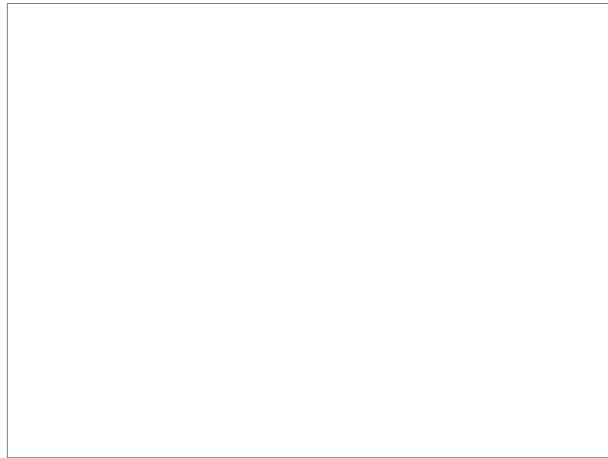
<사진 5> 막대인형: 염소, 고양이, 토끼, 다람쥐, 돼지, 곰, 우산, 모자



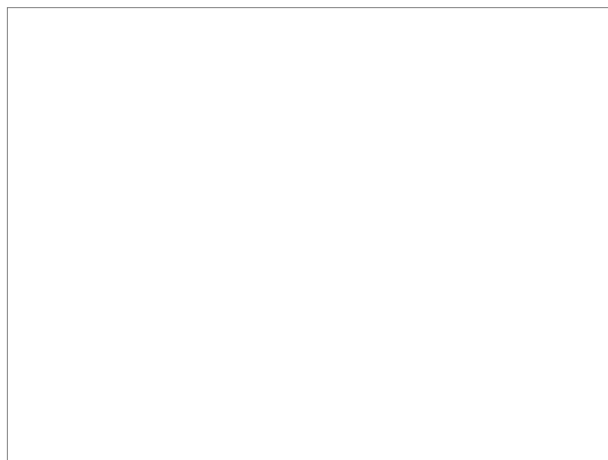
<사진 6> 테이블 인형: 흑인 소녀, 아프리카 소년, 중국 소년, 인도 소년,  
갈색머리 소년, 고양이를 든 백인 소녀, 한국 소년, 한국 소녀,  
휠체어를 탄 백인 소년, 가방을 멘 백인 소년, 금발머리 백인  
소년, 바가지머리 동양 소년



<사진 7> 테이블 인형: 아빠 두더지, 엄마 두더지, 첫째 두더지, 둘째 두더지, 셋째 두더지, 할아버지, 주먹밥 4개



<사진 8> 테이블 인형: 구급차, 비행기, 배, 기차



<사진 9> 줄인형: 빨래판, 뒤집게, 거품기, 주걱, 숟가락, 젓가락, 냄비



<사진 10> 소품: 나무 6개, 자동차 4개

