



저작자표시-비영리-동일조건변경허락 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.
- 이차적 저작물을 작성할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



동일조건변경허락. 귀하가 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공했을 경우에는, 이 저작물과 동일한 이용허락조건하에서만 배포할 수 있습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

이 정 윤 교수지도
석사학위 청구논문

아동용 놀이성 척도의
개발 및 타당화

2008

성신여자대학교 대학원
심 리 학 과
박 상 아

아동용 놀이성 척도의
개발 및 타당화

이 정 윤 교수지도

이 논문을 석사학위 논문으로 제출함

2007년 11월

성신여자대학교 대학원
심 리 학 과
박 상 아

인 준 서

박상아의 석사학위 논문으로 인준함.

심사위원 _____인

심사위원 _____인

심사위원 _____인

성신여자대학교 대학원

논문개요

본 연구는 초등학교 아동을 대상으로 놀이성을 측정할 수 있는 척도를 개발하고, 척도의 요인구조와 신뢰도 및 타당도를 검증하고자 하였다. 선행 연구들로부터 놀이성에 대한 개념적 정의를 명확히 한 후 세 하위 요인을 설정하여 5점 척도로 된 51문항의 예비척도를 구성하였다.

서울과 지방 소재 초등학교에 재학 중인 4, 5, 6학년 아동 486명을 대상으로 설문지를 실시하였으며 이 가운데 불성실한 응답을 제외하고 430부의 설문지가 연구에 활용되었다. 척도의 공인 및 변별타당도를 검증하기 위해서 Barnett의 놀이성 검사(Children's Playfulness Scale: CPS), 김경희의 자율성 검사, 김은정의 외톨이 질문지, Guglielmino의 자기주도학습 준비도 검사가 사용되었다.

회수된 총 430개의 설문지를 요인분석한 결과 총 15개의 문항으로 구성된 3개의 요인 구조가 확인되었고, 하위 요인은 각각 '사회적 적극성', '유머 감각', '탐구심'으로 명명하였다. 이들 요인들의 내적합치도는 .81로 양호한 것으로 나타났으며, 검사-재검사 신뢰도와 문항-총점 간 상관 계수 역시 적절한 수준으로 나타났다. 공인 타당도 검증을 위하여 실시한 CPS와의 상관은 .63($p < .01$), 자율성 검사와는 .51($p < .01$)로 나타났다. 변별타당도 검증을 위하여 사회성이 좋은 아동과 그렇지 않은 아동 집단 간에 놀이성 점수의 차이를 검토한 결과 유의미한 차이가 드러났으며, 학습주도성이 높은 아동과 낮은 아동 집단 간에 놀이성 점수 차이 역시 유의미하게 드러났다.

따라서 본 연구에서 개발된 아동용 놀이성 척도는 적절한 수준의 신뢰도와 타당도를 지닌 것으로 보여, 향후 아동 놀이성과 관련한 연구에 유용하게 활용될 수 있을 것으로 생각된다. 마지막으로 본 연구의 의의와 제한점

에 대해 논의하였다.

주요어 : 놀이성, 자율성, 사회성, 학습주도성, 척도 개발.

목 차

논문 개요

I. 서론

1. 연구의 필요성과 목적 1
2. 연구 문제 3

II. 이론적 배경

1. 놀이성의 정의 4
2. 놀이와 발달의 관계 5
 - 1) 놀이와 신체 및 언어발달의 관계 5
 - 2) 놀이와 인지능력 및 창의성의 관계 6
 - 3) 놀이와 정서 및 사회적 적응의 관계 7
 - 4) 놀이와 업무 능력의 관계 9
3. 기존 아동용 놀이성 척도의 내용과 한계점 10

III. 연구 방법

1. 연구 대상 13
2. 척도 제작 절차 14
3. 측정 도구 18
 - 1) 놀이성 검사 18
 - 2) 자율성 검사 21
 - 3) 외톨이 질문지 23
 - 4) 자기주도학습 준비도 검사 24
4. 통계 처리 및 자료 분석 25

IV. 연구결과

1. 요인 분석 결과 26
2. 신뢰도 검증 29

3. 타당도 검증	30
1) 아동용 놀이성 척도와 놀이성 검사의 상관	30
2) 아동용 놀이성 척도와 자율성 검사의 상관	31
3) 외톨이 집단 간 차이 검증	32
4) 자기주도성 집단 간 차이 검증	32
4. 피검자의 인구통계학적 특성과 이에 따른 놀이성 차이 검증	33

V. 논의

1. 요약 및 결론	40
2. 연구의 의의 및 제언	46

참고문헌

ABSTRACT

부록

I. 서론

1. 연구의 필요성과 목적.

놀이성(Playfulness)이란 행동을 일으키는 성향 내지 태도이며 놀이자의 특성으로서 놀이의 질적 특성을 나타내는 심리학적 구인(Barnett, 1990; Cskiszentmihay, 1979; Lieberman, 1965; Rogers, 1988; Singer & Singer, 1977; Singer, & Singer & Sherrod, 1980; 박현숙과 김광웅, 2004)을 뜻한다. 이는 자아의 발달과 만족을 위해 인지적·정서적·신체적 즐거움을 더하려는 개인의 심리활동 경향으로 정의될 수 있다(박현숙 등, 2004).

놀이성은 전 생애 주기에 걸쳐 나타나며 아동의 신체, 사회, 정서, 언어, 인지 발달에 많은 영향을 미치는 중요한 변인이다. 또한 아동의 성장을 촉진하는 치료적 특성을 가지고 있다. 선행 연구에 따르면 놀이성은 스트레스 대처방식(김영희, 2001), 다중 지능(정대현, 윤현숙과 채영란, 2004), 대인문제해결력 및 적응(김영희, 1998), 창의성(이영환, 임영옥과, 오가영, 2006)과 관련된다. 이와 같은 놀이의 중요성 때문에 놀이성은 여러 연구자들에 의해 논의되었다. 그러나 대부분의 연구들은 성인과 유아를 대상으로 한 것들이고, 학령기 아동의 놀이성에 관한 연구는 미비한 편이다. 그 주된 이유는 놀이하는 아동의 내적 성향과 특성에 대한 연구의 부재와 아동의 놀이성을 측정하는 데 대한 방법론적 한계 때문이다.

아동용 놀이성 척도가 개발되지 않은 이유는 주로 놀이가 강조되는 연령층이 나이가 어린 유아이고, 아동의 경우 상대적으로 놀이의 중요성에 대한 인식이 부족하기 때문이다. 또한 학령기 아동의 경우 놀이보다는 학업 성취를 강조하는 경향이 크다. 반면에 학업에 대한 부담이 적은 성인기를 대상으로 하는 놀이성 연구는 점차 확대되는 추세이다.

그 결과 유아기와 성인기를 대상으로 하는 놀이성 척도의 번안이 이루어지고 관련 연구들이 진행되고 있으나, 아동의 경우 독자적인 척도의 개발이 이루어지지 않고 있다. 현존하는 아동용 놀이성 척도 역시 유아를 대상으로 한 관찰자 평정 척도를 자기보고식으로 수정하여 사용하는 경우가 대부분이며, 이러한 현실적 여건이 아동의 놀이성에 관한 연구를 제한하고 있다. 따라서 아동용 놀이성 척도의 개발이 필요하고, 이것이 선행되어야 관련 분야의 연구들이 활성화될 수 있을 것으로 생각된다. 그래서 본 연구의 목적은 아동용 놀이성 척도를 개발하고 그 타당성을 검증하는 것이었다.

아동용 놀이성 척도 개발이 필요한 이유는 대상의 연령대에 따라 나타나는 놀이적 특징이 다르기 때문이다. 현재 번안되어 사용되고 있는 성인용 놀이성 척도(Playfulness Scale for Adults ; PSA)와 유아용 놀이성 척도(Children's Playfulness Scale ; CPS)를 비교해 보면, 하위 변인에서 큰 차이가 있다. PSA는 하위 변인이 익살스러움, 유머감각, 재미탐닉, 비형식성이고, CPS는 신체적 자발성, 사회적 자발성, 인지적 자발성, 즐거움의 표현, 유머감각이다. PSA의 경우 성격적 특성에 치중하고 있지만, CPS는 유아의 신체, 사회, 인지적 특성을 다루고 있다. 이는 특정 연령층을 대상으로 하는 놀이성 척도는 기존 연령층과는 다른 특성을 반영한 것이어야 하기 때문이다. 따라서 아동을 대상으로 하는 척도 역시 아동 고유의 특성을 반영한 것이어야 한다고 생각된다. 이러한 이유로 인해 아동의 놀이성을 측정하는 척도의 개발이 필요한 실정이다.

그리고 외국의 척도를 번안하여 사용하는 것 보다는 한국적 상황을 반영한 척도의 개발이 요구된다. 이는 집단주의와 개인주의, 학부모들의 교육열과 같은 문화적 여건 차이가 놀이에 대한 시선이나 놀이성의 표현 방식에 영향을 미칠 수 있기 때문이다. 따라서 본 연구에서는 아동 고유의 발달적 특성과 한국의 특수성을 고려하여 아동의 놀이성을 측정할 수 있는 척도를 개발하고자 하였다.

2. 연구 문제

본 연구를 통해서 구체적으로 밝혀 보고자 하는 연구문제는 다음과 같다.

연구 문제 1. 아동용 놀이성 척도의 일반적인 구인은 무엇인가?

연구 문제 2. 개발된 아동용 놀이성 척도는 신뢰롭고 타당한가?

Ⅱ. 이론적 배경

1. 놀이성의 정의

놀이성은 개인이 환경에서 가져온 특성이나 속성에 의해 증명된 개별적인 성격 특성이다. 일찍이 Sully(1902)의 「웃음에 대한 소고(Essay on Laughter)」에서 놀이성은 ‘억제된 감정을 던져버리는, 그리고 즐거움과 기쁨이 기초가 되는, 놀이하려는 기분 또는 놀이적인 태도’로 언급되어 있다. Dewey(1933)는 놀이보다 더 중요한 것이 놀이적인 태도에서 볼 수 있는 놀이성이라고 보았다. 이 놀이성은 무심한 태도(thoughtlessness)나 변덕스러움을 의미하는 것이 아니라, 자아의 발달을 추구하며 모든 결과가 좀 더 잘 이용될 수 있도록 정확한 주의를 기울이려는 개방된 마음을 의미한다. 놀이성은 바로 우리 마음의 태도이며, 놀이는 이런 태도가 겉으로 드러나는 것이라고 보았다. 또한 비교적 최근에 성인의 놀이성에 관심을 두고 연구한 Glynn과 Webster(1992)에 의하면, 놀이성이란 즐거움을 더하기 위해서 자기의 활동을 재미있는 활동으로 생각하거나 또는 그런 활동에 참여하는 성향을 뜻한다(김영희, 2001).

Erikson(1977)은 이러한 놀이성이 전 인생 주기에 걸쳐 나타나며 또한 매우 중요하다고 지적하였는데, 놀이성은 어머니와 영아간의 초기 상호작용에서 이미 나타나며, 그 후 아동의 놀이, 청소년의 농담이나 장난, 그리고 성인의 게임과 취미에서 쉽게 찾아볼 수 있다. 단지 성인의 경우 아동보다 더 분화된 존재이기 때문에 놀이성이 나타나는 방식 역시 더 분화될 뿐이다. 또한 Erikson(1971)에 의하면, 놀이성은 인간의 인생주기에 걸쳐 활기를 불어 넣어주어 이것이 소실되면 삶이 침체되거나 치명적인 영향을 미칠 수

있다고 보았다. 또한 삶에 접근해 가는 태도를 결정하므로, 어려워 보이는 과제나 환경에 처했을 때라도 그것을 즐길 수 있게 하는 놀이적인 태도를 가지고 있으면 그러한 어려움에 쉽게 대처하게 된다고 보았다. (김영희, 2001).

놀이성을 지닌 개인들은 내적 동기에 의해 움직이고, 결과보다는 과정에 관심을 가져서 행동의 목적이 자기부과적이며, 사물이나 행동에 스스로 의미를 부여하는 경향이 있다. 또한 행동이 비실제적이기도 하고, 외부에서 부과한 규칙에 대해 자유로우며 적극적으로 참여하는 특성이 있다(Rubin, Fein & Vandenberg, 1983). 따라서 놀이성이 높은 유아는 놀이성이 낮은 유아에 비해 놀이 활동에 더 많이 참여하게 되고 더 많은 기회와 경험을 통해 신체·인지·사회·언어·정서 등 제반 능력이 발달하고 된다. 나아가 종합적인 적응 능력 또한 길러지게 된다(김영희, 1998).

위와 같은 특징들을 종합해볼 때 본 연구자는 놀이의 사회적 측면, 인지적 측면, 태도적 측면이 놀이성을 정의하는 핵심 요인으로 반영되어야 한다고 보았다. 따라서 본 연구에서는 놀이성을 사회적으로 적극적인 관계를 맺고, 창의력이 풍부하며, 특정 과업에 자발적으로 참여하는 것으로 정의하였다.

2. 놀이와 발달의 관계

1) 놀이와 신체 및 언어 발달의 관계

첫 번째로, 놀이와 신체 발달의 면을 보면, 유아는 놀이를 통하여 대근육 운동기술, 소근육운동기술 및 지각·운동 기술을 습득하게 된다. 놀이, 특히

바깥놀이는 신체 운동과 가장 일반적으로 관련되어 있다(Frost, Wortham & Reifel, 2001).

이숙재(1990)에 의하면, 유아의 놀이 활동은 유아기의 신체성장을 촉진시켜 준다. 신체성장에는 신장, 체중, 흉위, 체형, 신체비율, 근육과 지방조직 등의 양적 성장은 물론이고 심장, 혈압, 배설, 수면 등 생리기능의 발달도 포함되는데, 달리기, 매달리기, 미끄러지기, 손으로 조작하기 등의 다양한 놀이를 통하여 신체가 성장하고 생리기능도 발달된다고 하였다. 또한 유아기는 서고, 걷고, 앉는 등의 기본자세가 형성되는 시기이므로 다양한 놀이동작을 함으로써 바른 자세를 형성할 수 있게 된다.

두 번째로, 놀이와 언어 발달의 관계를 살펴보면, 유아는 혼자 놀거나 또래들과 어울려 놀면서 혼자 중얼거리거나 대화 등의 언어 놀이를 한다(Davidson, 1998; Frost, Wortham & Reifel, 2001). Pellegrini(1980)는 집단 역할놀이의 참여도가 높은 유아들이 참여도가 낮은 유아보다 읽기쓰기 능력이 우수함을 보였다. 또한 Roskos(1990)는 역할놀이 활동이 이야기 이해 능력과 연관 있다는 것을 주장했다. 따라서 놀이 발달은 언어적 능력과 상호보완적인 관계에 있다고 볼 수 있다(정대현 등, 2004). 한편 놀이와 다중지능의 관계에 관한 연구(정대현 등, 2004)에서는, 유아의 놀이성과 언어지능이 유의미한 상관성이 있는 것으로 나타났다.

2) 놀이와 인지능력 및 창의성의 관계

놀이와 인지 능력의 관계를 살펴보면, Johnson, Ershler, & Lawton(1982)은 사회적-역할놀이 또는 구성놀이에 많이 참여하는 유아들이 놀이 활동에 별로 참여하지 않는 유아들보다 IQ점수가 더 높은 것을 밝혔다. 또한 놀이는 문제해결력에 영향을 미치고(Bruner, 1972), 조망수용능력 및 기억(Burns & Brainerd, 1979; Saltz, Dixon & Johnson, 1977)과 많은 관련이 있다. 그

리고 놀이를 통해 추론하는 능력이 발달하고 사물을 분리하여 자기만의 의미를 만드는 능력이 표출된다(Berk & Winsler, 1955).

또한 Heuvinger(1987)는 놀이가 수학과 과학 개념 학습에 효과적임을 증명하였다. 그리고 Pepler(1982)는 놀이를 위한 탐색활동 중 사물에 대한 이해력이 증진되어 인지적 측면의 문제 해결 능력이 발달하게 되고, 다양한 시행착오를 거쳐 사물에 대한 새로운 상징적 의미를 파악하게 되며, 사고의 융통성을 갖추어 주어진 문제를 효과적으로 해결할 수 있게 된다고 말했다. 따라서 놀이를 함으로써 구체적 사고, 추상적 사고의 전환이 쉽게 이루어지게 된다(지성애, 1994).

두 번째로, 놀이와 창의성의 관계를 살펴보면, Sutton-Smith(1991)은 놀이가 지적 발달의 한 측면인 창의적 사고의 발달에 영향을 준다고 하였다. 또한 Lieberman(1997)과 Wallach and Kogan(1965)는 놀이성과 연합된 마음 상태가 발산적 사고와 연관된다고 하였다. 그리고 아동기와 성인기의 놀이성에 대한 종단 연구(Aleysha K. Casas, 2003)에서, 아동기의 놀이성은 성인기의 놀이성과 창의성을 예측하는 주요 변인으로 밝혀졌다.

놀이와 창의성의 관계를 좀더 구체적으로 살펴보면, 놀이성이 높은 유아는 상상력이나 사고의 융통성이 풍부함이 밝혀졌다. 특히 놀이성의 한 요소인 인지적 자발성이 높은 유아는 제시된 자극에 대한 아이디어를 발달시켜 상세한 내용을 더하거나, 창의적 잠재력이 높아 정서적 표현이나 독특한 시각적 표현을 잘 할 수 있으며 유머러스했다. 그리고 창의적 사고의 한 요소인 개방성이 높은 유아는 사회적인 활동이나 놀이에서 더 적극적인 태도를 보이는 것으로 밝혀졌다(이영환 등, 2006).

이밖에도, 발산적 사고와 분석적 사고를 측정하는 변인인 유창성과 융통성이 놀이성과 유의미한 상관이 있었다(Efthimios Treblas, Ourania Matsouka & Evridiki Zachopoulou, 2003)

3) 놀이와 정서 및 사회적 적응의 관계

첫 번째로, 놀이와 정서 발달의 관계를 살펴보면, 놀이성이 높은 유아일수록 정서상태가 안정적이고 긍정적임이 밝혀졌다. 또한 이들은 자기주장적, 주도적, 독립적이며 자신감이 있었다(김영희, 1998). 그리고 정서 지능과 놀이성은 상호관련성이 있는데, 자신의 정서의 이용하고, 자기 정서를 표현하며, 감정을 조절하고 충동을 억제하는 경향이 클수록 이는 놀이성에도 영향을 미치는 것으로 나타났다. 또한 놀이성이 높을수록 긍정적 정서 역시 강화되었다(황윤세, 이혜원, 2005).

Millar(1977)는 안정된 분위기에서 놀이를 통해 정서를 표현하고 불안한 정서를 감소시키고 정상적인 사회적 요구에 쉽게 적응할 수 있다고 주장하여, 놀이를 통한 정화과정의 장점을 설명하였다. 또한 놀이는 부정적인 정서만 해결해줄 뿐 아니라 긍정적인 정서를 갖게 해준다. 놀이 활동을 통한 경험은 유아에게 즐거움을 주고 만족감, 성취감을 느끼게 하며 이를 통해 유아는 긍정적인 자아개념, 인내심, 자율성, 진취성, 도전성 등의 다양한 정서를 형성하게 된다. 따라서 놀이를 통해서 주변세계와 그들의 느낌을 조절하고 타인의 정서에 감정이입하는 능력 등이 발달하게 된다(오영희, 박창옥과 박영양, 2005).

두 번째로, 놀이와 사회적 적응의 관계를 살펴보면, 놀이성이 높은 사람들은 놀이성이 낮은 집단에 비하여 스트레스 상황에서 사회적 지지추구 전략을 사용하는 등 더 효과적으로 대응하는 것으로 나타났다(김영희, 2001). 또한 놀이성이 높은 유아는 내적 동기가 높고 자발적인 특성이 강하므로, 놀이성이 부족한 유아에 비해 놀이활동에 더 많이 참여하게 되고, 또래의 놀이 상호작용을 통해 성인과의 관계에서 배울 수 없는 중요한 사회적, 인지적 기술을 익히게 된다. 그리고 상대적으로 빠르게 탈중심화되고, 세계를 이해하며, 자기 환

경을 시험해보고 탐색함으로써 문제해결력을 키우고, 이를 통하여 더 높은 사회적 적응 능력을 갖게 된다(김영희, 1998).

또한 사회적 유능감의 주요 요소인 또래관계기술이 놀이성을 가장 잘 설명해주는 변인인 것으로 나타났다. 또래관계기술이 뛰어나고, 또래와의 관계 형성이 원활하며, 자기정서를 잘 활용하는 유아일수록 놀이성이 증가하는데, 이에 결정적인 요인은 또래관계이다. 즉 또래와 원만한 관계를 유지한다는 것은 함께 놀이하는 친구가 많으며, 놀이를 주도해가거나 인기가 많다는 것을 말하는데, 이는 또래관계기술이 높은 유아는 놀이에 더 잘 몰두할 수 있음을 의미한다(황윤세 등, 2005).

이와 유사한 연구로, Parer와 Gottman(1989)은 사회성 발달의 핵심이 친구와의 관계에서 이루어진다고 보았는데, 이러한 사회적 관계를 통하여 유아기에는 놀이의 즐거움이 증진되고, 아동 중기에는 행동 규범에 대한 다양한 지식을 획득하게 된다(최태산과 조미정, 2006).

4) 놀이와 업무 능력의 관계

놀이성과 직무 능력의 관계를 살펴보면, Anna Freud는 놀이가 작업 능력의 획득 이전에 나타나는 자아 발달과 충동 통제에 도움을 준다고 보았다. 또한 놀이성이 높은 사람들은 일, 인간관계, 레크레이션과 같은 활동을 즐기는 성향을 가지고 접근하는 경향이 있다(Brody, 1978; Jerberg, 1979, Schaefer & Greenbergh, 1997).

또한 성인기의 놀이성에 관한 연구에서, 놀이성이 컴퓨터 사용 능력에 영향을 미침으로서 결과적으로 업무 능력을 강화한다는 연구 결과(이우창과 윤영선, 2000)가 있다. Webster, Heian과 Michelman(1990)은 대학생들이 컴퓨터 교육을 ‘작업’보다 ‘놀이’로 간주할 때 더 높은 교육성과 뿐 아니라 더

높은 수준의 분위기(moods)와 관여(invovment)를 경험했음을 밝혔고 이를 통해 ‘컴퓨터 놀이성’이라는 새로운 개념을 구축하게 되었다.

컴퓨터 놀이성이 높은 사람들은 그들의 컴퓨터 상호작용에 있어 보다 자발적이며, 창조적이고, 상상력이 풍부한 경향이 있다. 예를 들어, 하나의 새로운 소프트웨어 프로그램과 상호작용할 경우 놀이성이 많은 개인들은 그를 실험하거나 사용자메뉴의 옵션들을 더 많이 검사하는 경향이 있다(이우창, 윤영순, 2000). 또한 마이크로컴퓨터 소프트웨어 훈련에 미친 놀이성의 영향에 대한 연구(Joseph J. Martocchio & Jane Webster, 1992)에서 인지적 놀이성이 높은 피험자는 그것이 낮은 사람들에 비해 더 높은 작업 수행과 좀더 효율적인 결과를 산출했다.

3. 기존 놀이성 척도의 내용과 한계점

Lieberman(1964)은 놀이성을 신체적 자발성, 사회적 자발성, 인지적 자발성, 즐거움의 표현, 유머감각의 다섯 가지 하위요소로 분류하여 유아가 가진 놀이적인 특성을 설명하였다. 신체적 자발성은 신체 전체나 일부분을 활발히 움직이는 정도와 신체 협응력의 정도를 뜻하며, 사회적 자발성은 타인과 어울릴 줄 아는 능력, 집단 내에서의 리더쉽, 자연스런 놀이 참여 능력 등을 의미한다. 또한 인지적 자발성은 상상력, 창의력, 융통적 사고를 나타내며, 즐거움의 표현은 유아가 놀이 중에 어느 정도 열성, 만족감, 즐거움, 소리를 표현하는지와 관련하여 행복과 즐거움을 표현하는 정도를 뜻한다. 유머감각은 또래에게 재미있는 이야기를 만들어서 이야기 하는 등의 재미있는 사건들과 식별력, 즐거운 상황들의 인식력, 세련된 장난기로 설명할 수 있다(황윤세 등, 2005)

현재 국내에서 아동의 놀이성을 측정하기 위해 널리 사용되는 척도는 위

에 기술한 Lieberman의 정의에 기초하여 Barnett(1990, 1991)이 제작한 Children's Playfulness Scale(CPS)을 번안한 것이다. 이는 유아의 놀이성의 측정을 목적으로 개발된 것이고, 교사나 부모가 관찰하여 평정하는 5점 척도이다. 아동을 대상으로 하는 연구에서는 이를 자기보고식으로 수정한 후 요인분석과 신뢰도 분석을 통해 요인으로 성립되지 않는 문항을 제외한 것을 사용하였다(김수연, 2002).

외국에서 아동의 놀이성을 측정하기 위해 사용하는 척도는 CPS와 Test of Playfulness(ToP ; Bundy, 1997)이다. CPS는 놀이성의 측정을 위해 훈련받은 교사가 아동의 행동을 관찰하여 평정하는 방식으로 사용되었다. ToP는 해외 연구에서 널리 사용되었으나, 국내에서는 번안되거나 사용된 바가 없다.

번안된 CPS의 문제점은 유아와 아동에 있어서 놀이성의 양상이 동일하다는 전제를 바탕으로 하고 있는 점이다. 실제로 성인용 놀이성 척도(Playfulness Scale for Adults ; PSA)의 경우 익살스러움, 유머감각, 재미탐닉, 비형식성과 같은 4개의 하위 변인으로 구성되어 있다. 유머감각을 제외하면 이는 CPS와 동일한 변인이 포함되지 않는다. 그 이유는 신체 활동이나 즐거움의 표현과 같은 외적으로 관찰 가능한 행동보다는 재미탐닉이나 비형식성과 같은 보다 내적인 성격적 특성을 성인기에 해당하는 놀이성의 지표로 보았기 때문이다. 이처럼 유아기와 성인기의 놀이성을 측정하는 하위 요인이 외적 행동에서 내적 성향으로 변화하였다면, 그 중간 단계에 있는 아동기의 놀이성 또한 유아기적 특성에서 성인기적 특성으로 이행하는 과정이라 볼 수 있을 것이다. 따라서 아동기에는 유아기에 비해 놀이성의 체험이 보다 내적이고 개인적인 특성으로 심화되었을 가능성이 있다. 따라서 유아의 놀이성 척도를 아동에게 적용하는 것은 유아와 아동의 발달적 차이를 고려하지 않는 것이라고 볼 수 있다.

이는 곧 아동용 놀이성 척도의 개발을 위해서는 아동 고유의 놀이성과 표현 방식에 대한 이해와 정의가 필요함을 뜻한다. 이를 위해 아동의 놀이성

에 대한 개념규정을 명확히 하기 위한 목적으로 아동의 성, 연령, 기질과 놀이성 군에 대해 김영희(2002)가 연구한 바 있다. 위 연구에서는 놀이를 잘하는 아동의 특징을 신체적 운동적 특징, 성격적 특징, 유머 감각적 특징, 언어적 특징, 놀이 행동 및 재능적 특징 등 총 8가지로 분류하여 분석하였다.

또 다른 연구(최태산 등, 2006)에서는 위의 분류 체계를 이용하여 연령과 성별 차이를 중심으로 놀이를 잘하는 아동의 특성이 어떻게 차이가 나는지 알아보았다. 위 연구는 놀이성을 측정할 수 있는 측정도구의 문항을 개발하기 위한 이론적인 근거를 제공하는 기초연구로 수행되었다. 위 연구에 따르면 놀이를 잘하는 아동의 특성 중 가장 응답 빈도가 높은 것은 성격적 특성(활발하고 활기차다)이며, 그 다음은 신체 운동적 특성(대체로 운동을 좋아하고 잘한다), 사회적 특성(친구들과 사이좋게 지내고 잘 위로해 주며, 리더쉽이 강하고 관계에서 주도적이고 인기가 많다), 놀이행동 및 재능(혼자서도 잘 논다, 협동놀이를 잘 한다), 유머감각(장난기 있고 재미있으며 친구를 즐겁게 해준다), 인지적 특성(학업 성적이 우수하고 창의력이 풍부하다), 정서적 특성(잘 웃고 밝으며 진실하다, 감정 표현이 진지하다), 언어적 특성(목소리가 우렁차고 발표를 잘한다) 순이었다.

본 연구에서는 이 중 신체 운동적 특성, 사회적 특성, 유머감각, 인지적 특성, 정서적 특성, 언어적 특성이 아동용 놀이성 척도의 하위 요인으로 포함될 수 있다고 보았으나, 신체 운동적 특성의 경우 아동의 발달적 과업으로 적합하지 않다고 판단하여 제외하였다. 그리고 성인용 놀이성 척도의 하위 요인인 '재미탐닉'의 경우 학업이나 기타 활동에 대한 아동의 태도와 연관되고, '비형식성'의 경우 아동의 인지적 특성 중 하나인 창의성과 연관된다고 판단하여 이 두 요인을 척도에 반영시키고자 했다.

Ⅲ. 연구방법

1. 연구 대상

아동용 놀이성 측정 도구의 개발을 위하여 서울과 지방에 소재한 초등학교 각 1곳을 선정하였다. 설문에 참여한 아동은 총 486명이었다. 대상을 두 지역으로 나눈 것은 지역에 따라 교육열이나 경제적 수준, 사교육 기관의 접근성 같은 거주 환경의 차이가 존재하리라 생각했기 때문이다. 또한 대상을 초등학교 고학년으로 선정한 이유는 저학년의 경우 문항에 대한 이해도가 낮아 지필 검사의 실시가 어렵다고 판단하였기 때문이다.

설문 실시 후 분석 과정에서는 불성실하게 응답한 자료 56부를 제외한 430부를 분석에 사용하였다. 최종 응답자의 학년별 분포를 보면 4학년은 160명(37.4%), 5학년은 129명(30.1%), 6학년은 139명(32.5%)이고, 지역별로는 서울이 162명(37.7%), 지방이 267명(62.1%)이었다. 성별에 따른 분포를 보면, 남학생이 217명(50.6%), 여학생이 212명(49.4%)로 나타났다. 분석을 실시한 표본 구성은 <표 1>에 제시하였다

<표 1> 분석을 실시한 표본 구성

		빈도(명)	퍼센트(%)
학 년	4학년	160	37.4
	5학년	129	30.1
	6학년	139	32.5
지 역	서울	162	37.7
	순천	267	62.1

성별	남	217	50.6
	여	212	49.4

2. 척도 제작 절차

아동의 놀이성에 관한 선행 연구들에 기반하여 다음의 절차를 통해 아동용 놀이성 척도를 제작하였다.

척도 제작을 위한 첫 번째 단계에서는 예비 문항들을 선정하기 위하여 아동의 놀이 실태에 대한 선행 연구들과 기존 척도의 하위 요인들, 그리고 아동에게 미치는 놀이의 발달적 효과에 관한 연구들을 참고하여 새로운 척도에 포함시킬만한 하위 요인들을 선정하고자 했다.

이를 위해 기존에 아동의 놀이성 척도 개발을 위한 기초 연구(최태산 등, 2006)를 참고하였다. 최태산 등(2006)은 초등학교 아동을 대상으로 놀이를 잘하는 친구의 특성에 대해 자유롭게 기술하도록 한 후 그 결과를 분석하였다. 그 결과 초등학교 아동들이 인지하는 놀이를 잘하는 아동의 특징은 성격적 특징, 신체 운동적 특징, 사회적 특징, 놀이행동 및 재능적 특징, 인지적 특징, 유머 감각적 특징, 정서적 특징, 언어적 특징으로 분류되었다. 위 선행 연구를 참고하여 본 연구에서는 놀이를 통해 발달하는 신체활동, 사회, 인지, 정서, 언어적 측면들을 기본적으로 척도에 반영시키기로 했다. 그리고 유아와 성인의 놀이성 척도 및 위 기초 연구에서 중복적으로 나타난 ‘유머 감각적 특성’을 놀이성 척도에 포함시키기로 했다. 또한 유아와 성인 놀이성 척도의 개념 중 다수를 아동용 놀이성 척도의 하위 요인에 포함시켰다. 특히 성인용 놀이성 척도 중 직무 몰입과 관련된 요인은 아동의 학업에 대한 태도와 관련될 것으로 추정하여 독립적인 변인으로 포함시키기로 했다.

본 연구에서 설정한 하위 변인의 세부 내용은 다음과 같다.

첫 번째로, 사회적 측면에서는 유아용 척도의 사회적 자발성에 해당하는 문항을 일부 반영하고 유아용과 성인용 척도의 공통 변인인 유머 감각을 이에 포함시키기로 했다. 또한 언어적인 측면은 의사소통능력과 관련되고, 이는 사회성과 의미 맥락을 공유하는 부분이어서 이에 포함시키기로 했다. 또한 아동기에 성취해야 할 주요 과업 중 하나인 또래관계 형성능력, 그리고 놀이를 잘 하는 아동의 특성 중 사회적 특성에 해당하는 주도성과 리더십을 여기에 포함시켜 의사소통에 유능하고, 유머감이 풍부하며, 또래관계의 형성에 자발적이고 주도적이고 적극적인 교우 관계를 맺는 것을 놀이성의 사회적 측면으로 규정하였다.

두 번째로, 인지적 측면에서는 유아용 척도의 인지적 자발성의 세부 내용인 상상력, 창의성, 융통적 사고력을 아동의 수준에 맞게 편성하여 포함시켰다. 그리고 창의적 성향에 해당하는 새로운 영역에 대한 호기심과 개방성, 독립심과 모험심을 이에 추가하기로 했다. 따라서 상상력이 풍부하고 창의적이며 융통적 사고가 가능하고 경험하지 못한 대상에 대한 호기심을 느끼고 새로운 일을 수용하는 데 개방적이며, 자신이 추구하는 행동에 있어 독립적이고 위험을 감수하는 것을 놀이성의 인지적 측면으로 규정하였다.

세 번째로, 정서적 측면에서는 유아용 척도의 즐거움의 표현에 해당되는 문항 일부를 반영하고, 놀이를 통해 발달하는 대표적 정서에 속하는 긍정적 자아개념과 자율성, 그리고 타인 및 자신의 정서를 지각하는 능력을 포함시키기로 했다. 따라서 활동에서 즐거움을 느끼고, 긍정적인 자아개념을 형성하며 자율적 성향을 갖고 타인 및 자신의 정서를 지각할 수 있는 것을 놀이성의 정서적 측면으로 규정하였다.

네 번째로, 성인용 놀이성 척도의 재미탐닉을 반영한 요인을 추가하기로 했다. 이는 성인의 직무몰입과 관련이 있는데 몰입이나 재미탐닉과 같은 개념은 학업이나 기타 활동에 대한 아동의 태도를 설명할 수 있는 것이라 판단했다. 따라서 성인용 놀이성 척도의 '재미탐닉'에 해당하는 문항과 컴퓨터 놀이성의

문항들을 몰입 태도의 문항과 비교하여, 아동의 경우에 적절하다고 판단되는 문항을 선별하였다. 그 결과 선택한 과업에 집착을 느끼고 집중력을 발휘하며 자기 목적으로 행동하고 행위의 결과보다 과정을 중시하는 것을 놀이성의 과업에 대한 태도 측면으로 규정하였다.

이 중 세부적 개념이 중첩되는 사회적 측면과 정서적 측면을 하나로 통합하였다. 또한 성인용 놀이성 척도의 구성 요인에 속하는 ‘비형식성’을 인지적 측면에 추가하였다. 이를 통하여 사회적 측면, 인지적 측면, 과업 태도 측면에 해당하는 세 가지 구성 요인을 선정하고 이를 각각 사회적 적극성, 창의성, 자기몰두 성향으로 명명하였다.

두 번째 단계에서는 위에 선정한 요인과 유사한 개념을 측정하는 관련 척도들을 참고하여 예비 문항을 제작하였다.

① 사회적 적극성

사회적 적극성이란 자발적으로 사회적 관계를 맺고 그 관계를 적극적으로 주도하며 관계지속에 필요한 유머 감각을 갖추고 있는 것을 말한다. 이는 놀이를 잘하는 아동의 사회성 및 대인관계형성능력을 측정하기 위한 개념이다. 이를 위해 Barnett(1990)이 제작한 놀이성 척도(Children's Playfulness Scale ; CPS)의 사회적 자발성과 유머 감각 문항을 초등학교 아동의 상황에 맞게 조정하여 포함시켰다. 위 구성 요인에 해당하는 문항들의 예는 다음과 같다.

문항 1. 나는 다른 친구들과 함께 놀고 싶을 때 자발적으로 참여한다.

문항 2. 나는 친구들과 함께 놀이할 때 앞장서는 역할을 한다.

② 창의성

창의성이란 상상력이 풍부하고 호기심이 많으며 새로운 경험을 수용하는데 개방적이고 틀에 얽매이지 않는 사고와 행동 패턴을 보이는 것이다. 이는 놀이를 잘하는 아동의 창의성 및 문제해결능력을 측정하기 위한 것이다. 이를 위해 놀이성 척도(CPS)의 인지적 자발성에 해당하는 문항을 일부 포함시키고 과학에서의 창의적 행동 특성 검사(신지은, 2002)와 창의 성향 검사(임현수, 1998), Schaefer와 Greenberg(1997)의 성인용 놀이성 척도(Playfulness Scale for Adults ; PSA)를 참고하여 세부 문항을 제작하였다. 위 구성 요인에 해당하는 문항들의 예는 다음과 같다.

문항 1. 나는 서로 상관없어 보이는 것들을 잘 연결시켜 생각한다.

문항. 2. 나는 수업 내용과 상관없이 나만의 실험이나 연구를 하기도 한다.

③ 자기 몰두 성향

자기 몰두 성향이란 특정 과업에 강한 집착력을 보이고 일의 결과보다는 과정을 중시하며 주위의 평가보다는 자신의 내재적 동기에 의해서 움직이는 경향을 말한다. 이는 놀이를 잘하는 아동의 과업에 대한 태도를 측정하기 위한 것이다. 이를 위해 Jackson과 March(1996)가 고안한 몰입수준검사(FSS: Flow state Scale), Glynn과 Webster(1992)의 성인용 놀이성 척도(The Adult Playfulness Scale), MBTI(Myers-Briggs Type Indicator),를 참고하여 세부 문항을 작성하였다. 위 구성 요인에 해당하는 문항들의 예는 다음과 같다.

문항 1. 나는 관심 있는 일이 생기면 거기에 드는 시간이나 노력을 따지지 않는다.

문항 2. 잘 안 풀리는 문제가 생기면 그 문제가 머릿속을 떠나지 않는다.

세 번째 단계에서는 예비 문항들의 내용을 검토하고 이해하기 어렵거나 내용이 다른 문항과 중복된다고 판단된 문항들을 제거하였다. 검토 과정은 3차로 이루어졌는데, 1차는 심리학 박사 1인, 놀이치료전문가 1인과의 대면, 서면 협의를 통하여 각 문항이 하위 유목별로 조작적 정의에 잘 부합하는지 검토하였다. 그 후 정리된 문항을 상담 관련 종사자(상담 전공 석사) 1인, 초등학교 교사 1인과의 논의를 통해 초등학교 학생들에게 적용하기에 적합한지를 검토하였다. 최종적인 내용검토는 설문 대상인 초등학교 아동의 문항 이해 수준을 파악하기 위하여 초등학교 6학년생 1인에게 설문을 실시함으로써 이루어졌다. 위 과정을 통해 이해가 어렵거나 표현이 적절하지 않다고 지적된 문항의 내용을 수정 및 제거하였으며, 수정된 문항은 심리학 박사 1인으로부터 감수를 받았다. 본 연구에서 개발한 놀이성 척도가 놀이성을 측정하는 기존 척도들과 어느 정도 상관을 보이는지 알아봄으로써 본 연구에서 개발한 놀이성 척도의 공인타당도를 살펴보고자 하였다. 또한 본 연구에서 개발한 놀이성 척도가 사회성과 학습에서의 자기주도성이 부족한 아이들을 잘 구별해줄 수 있는가를 알아보기 위해 외톨이 질문지와 자기주도 학습 준비도 검사를 함께 실시함으로써 척도의 변별타당도를 알아보고자 하였다. 연구자는 문항적절성 평가를 바탕으로 문항 제거 및 첨가를 통해 5점 척도로 된 총 51개의 놀이성 질문지 예비문항을 선정하였다. 하위요인별로는 사회적 적극성 16문항, 창의성 20문항, 자기몰두 성향 15문항으로 구성되었다.

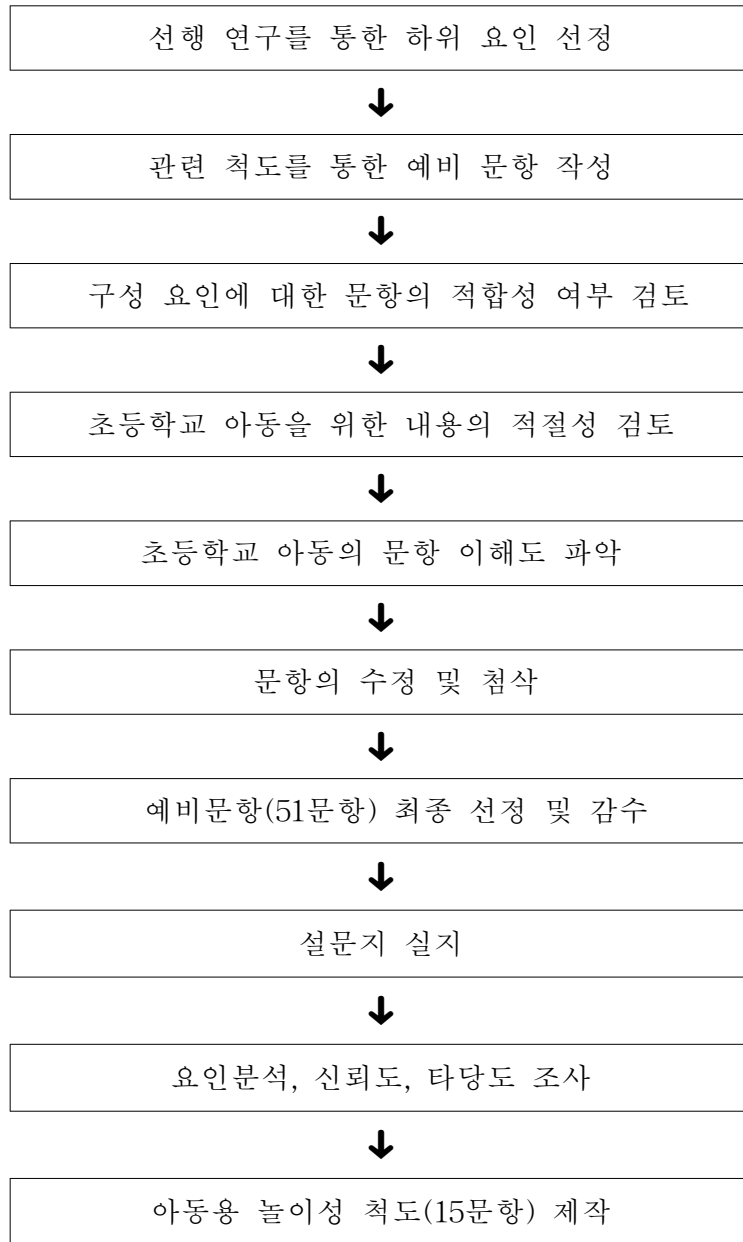
3. 측정 도구

1) 놀이성 검사

본 연구에서 개발한 놀이성 척도가 놀이성을 측정하는 기존 척도들과 어느 정도 상관을 보이는지 알아보으로써 본 연구에서 개발한 놀이성 척도의 공인타당도를 살펴보고자 하였다. 이를 위하여 Barnett(1990, 1991)이 제작한 CPS(Children's Playfulness Scale)을 김영희가 번안한 것을 사용했다. 이는 놀이의 질적 특성을 알아보기 위한 것으로, 신체적 자발성, 사회적 자발성, 인지적 자발성, 즐거움의 표현, 유머감각의 5개 상위범주와 총 23개 하위 문항들로 이루어져 있다.

이 척도는 교사나 부모가 관찰하여 평정하는 5점 척도인데 이를 일반 아동이 스스로 작성할 수 있도록 자기보고식으로 수정한 후, 김영희(1995)가 문항수가 적은 '사회적 자발성'에 2개 문항을 추가하여 최종 25개 문항으로 구성하였다. 따라서 25점부터 125점까지 점수가 분포되며, 점수가 높을수록 놀이성이 높음을 의미한다. 본 연구에서 사용한 놀이성 검사의 cronbach's α 는 .88로 나타났으며, 하위 영역별로 신체적 자발성 .74, 사회적 자발성 .63, 인지적 자발성 .64, 즐거움의 표현 .67, 유머감각 .76 으로 나타났다.

<표 2> 척도 제작 절차



<표 3> 놀이성 검사 문항 내용 구성

하위 요인	검사 문항 번호	문항수	신뢰도(α)
신체적 자발성	1, 2, 3, 4	4	.74
사회적 자발성	5, 6, 7, 8, 9	5	.63
인지적 자발성	10, 11, 12, 13, 14	5	.64
즐거움의 표현	15, 16, 17, 18, 19	5	.67
유머감각	20, 21, 22, 23, 24, 25	6	.76
계		총25문항	.88

2) 자율성 검사

본 연구에서 개발한 놀이성 척도가 놀이성을 측정하는 기존 척도들과 어느 정도 상관을 보이는지 알아보기로써 본 연구에서 개발한 놀이성 척도의 공인타당도를 살펴보고자 하였다. 이를 위해 김경희(2002)가 개발한 자율성 검사를 사용하였다. 이는 자율적 행동의 평가요인과 이성태(1991)가 개발한 자율성 검사에 기초해서 초등학교 아동들의 자율적 행동을 측정하기 위해 제작된 것이다. 이 검사는 모두 48문항으로 구성된 자기보고식 척도로서, 각 문항은 5점 척도로 평정하도록 되어 있다. 따라서 48점부터 240점까지 점수가 분포되며, 점수가 높을수록 자율성이 높음을 의미한다. 이 척도의 하위 요인은 자주적인 의사결정 성향, 능동적인 자기표현 성향, 자조적인 행동이

행 성향, 성찰적인 자기평가 성향이며 각각 12개의 문항을 포함하고 있다.

<표 4> 자율성 검사 문항 내용 구성

하위 요인	검사 문항 번호	문항수	신뢰도(a)
자주적인 의사결정	1, 5, 9, 17, 21, 25, 29, 37, 41, 45	10	.50
능동적인 자기표현	2, 6, 10, 14, 18, 22, 26, 30, 42, 46	10	.70
자조적인 행동이행	3, 7, 15, 19, 23, 27, 31, 39, 43, 47	10	.77
계		총30문항	.83

본 연구에서는 ‘성찰적인 자기평가 성향’을 제거하고 나머지 요인에서 일부 문항을 삭제한 후 이를 타당도 검증을 위해 사용하였다. ‘성찰적인 자기평가 성향’의 조작적 정의는 자신의 욕구와 바램을 비교적 명확하게 인식하고 조정할 수 있으며 자신의 계획이나 행동이 자신의 욕구나 목표를 효과적으로 성취하는데 도움이 되고 있는지를 주기적으로 점검하는 일에 관련한 생각이나 행동 특성을 말한다. 그런데 이는 놀이성의 하위 요인인 창의성이나 자기몰두 성향과 상반되는 부분이 있었다. 창의성이나 자기 몰두 성향의 개념적 정의에는 즉흥적으로 일을 처리하고 특정한 목표가 아닌 과정을 중시하며 계획이나 틀에 얽매이지 않는 것이 포함되어 있기 때문이다. 자율성 검사의 나머지 요인들은 놀이성과 관련이 있었으나 초등학교 아동에게 적용하기엔 문항수가 많은 경향이 있어 지나치게 반복되는 문항들을 삭제한 후

총 30문항을 타당도 검증을 위해 사용하였다. 본 연구에서 사용한 자율성 검사의 cronbach's α 는 .68이고, 각 하위 영역별로는 자주적인 의사결정 .78, 능동적인 자기표현 .74, 자조적인 행동이행 .72이다.

3) 외톨이 질문지

본 연구에서 개발한 놀이성 척도가 사회성이 높은 아동들과 낮은 아동들을 잘 구분해줄 수 있는가를 알아보기 위해 김은정(2001)이 제작한 외톨이 질문지를 사용하였다. 이는 친구가 없어서 주로 혼자 지내는 청소년(외톨이)을 선별해내기 위해 제작한 것이다. 이 검사는 4점 척도로 된 총 16문항이고 하위 요인은 '친구 관계에서의 소외와 외로움', '사회적 유능감', '친구들과의 교류 부재'이며 각각 7문항, 6문항, 3문항으로 구성되어 있다. 따라서 4점부터 64점까지 점수가 분포되며 점수가 높을수록 사회성이 낮고 대인 관계에서 고립되어 있음을 의미한다. 본 연구에서 사용한 외톨이 질문지의 cronbach's α 는 .83이고 각 하위 요인별로는 친구 관계의 소외와 외로움 .80, 사회적 유능감 .80, 친구들과의 교류 부재 .56이었다.

<표 5> 외톨이 질문지 문항 내용 구성

하위 요인	검사 문항 번호	문항수	신뢰도(α)
친구 관계에서의 소외와 외로움	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7	7	.80
사회적 유능감	8, 9, 10, 11, 12, 13	6	.80
친구들과의 교류 부재	14, 15, 16	3	.56
계		총16문항	.83

4) 자기주도학습 준비도 검사

본 연구에서 개발한 놀이성 척도가 학습에서의 자기주도성이 높은 아동들과 낮은 아동들을 잘 구분해줄 수 있는지 알아보기 위해 Guglielmino(1977)가 개발한 자기주도학습 준비도 검사(Self-directed Learning Readiness Scale)를 정지웅과 김지자(1998)가 번안하여 아동용으로 만든 검사 두 종류 중 두 번째 것을 사용하였다. 이 검사의 하위 영역은 학생들의 학습에 대한 동기와 자율성, 문제해결력, 독립심, 책임감, 유희성 등 여섯 영역이고 총 20 문항이며 5점 척도로 구성되었다. 따라서 20점부터 100점까지 점수가 분포되며 점수가 높을수록 학습에서의 자기주도성이 높음을 의미한다. 기존 연구에서 하위요인별 신뢰도가 확보되지 않아 본 연구자가 신뢰도 검증을 실시한 후 신뢰도가 확보되지 않은 하위 요인을 제외한 후 총 18문항을 분석에 사용하였다. 본 연구에서 사용한 자기주도성 검사의 cronbach's α 는 .91 이고, 각 하위 요인별로는 동기 .81, 자율성 .82, 문제해결력 .75, 독립심 .67, 유희성 .71이다.

<표 6> 자기주도학습 준비도 검사 문항 내용 구성

하위 요인	검사 문항 번호	문항수	신뢰도(α)
동기	1, 2, 3	3	.81
자율성	4, 5, 6, 7, 8	5	.82
문제해결력	9, 10, 11	3	.75
독립심	14, 15, 16	3	.67
유희성	17, 18, 19, 20	4	.91
계		총18문항	.91

4. 통계 처리 및 자료 분석

본 연구의 분석은 다음과 같은 순서로 진행되었다.

- 1) 아동용 놀이성 척도의 하위 변인에 대해 요인분석을 실시하였다.
- 2) 아동용 놀이성 척도의 신뢰도를 검증하기 위해 요인별 내적합치도를 구하였다.
- 3) 각 요인 간의 상관관계를 알아보기 위해 상관분석을 실시하였다.
- 4) 아동용 놀이성 척도의 공인 타당도를 검증하기 위하여 본 개발 척도와 놀이성 척도, 자율성 검사의 하위 요인별 상관 분석을 실시하였다.
- 5) 아동용 놀이성 척도의 변별 타당도를 검증하기 위하여 외톨이 질문지와 자기주도성 검사의 빈도분석을 실시하였다.
- 6) 위의 빈도분석을 바탕으로 외톨이와 자기주도성 수준에 따라 전체 응답자를 상, 하위 집단으로 분류한 후 t-검증 및 사후 검증을 실시하였다.
- 7) 아동의 인구통계학적 특성 및 과외학습, 놀이 실패를 파악하기 위해 빈도분석을 실시하였다.
- 8) 아동의 인구통계학적 특성에 따른 집단 간 놀이성 점수의 차이가 있는지 알아보기 위해 ANOVA를 실시하였다.
- 9) 본 연구의 전체 자료처리를 위해 Window용 SPSS 15.0을 사용하였다.

IV. 연구 결과

1. 요인 분석 결과

척도의 내적 구조를 파악하기 위하여 51개의 예비 문항에 대하여 요인분석을 실시하였다. Maximum Likelihood 방식에 의해 요인의 개수를 미리 지정하지 않고 SPSS의 기본방식으로 요인고유치가 1이상인 요인을 추출한 경우 요인수가 17개가 나타났으나, Scree Plot을 통해 보았을 때 요인수는 3개가 적절한 것으로 판단되었다. 이 결과를 근거로 요인수를 3개로 지정한 후 다시 Maximum Likelihood 방식으로 요인을 추출하고 Varimax방식으로 요인분석을 실시한 결과 32개의 문항이 도출되었다. 이 분석 결과에서 3개의 요인에 부하된 문항 중 부하량이 .4이하인 문항들과 다른 요인과의 부하량 차이가 .15이하인 문항을 제외하고 총 15개의 문항에 대하여 다시 요인분석을 실시하였다. 15개의 문항에 대하여 역시 Maximum Likelihood 방식으로 요인수를 지정하지 않고 요인분석을 실시한 결과, 각각 요인에 부하되는 3개의 요인이 산출되었다. 요인구조계수행렬, 요인변량 %와 요인상관행렬이 <표 7>과 <표 8>에 제시되어 있다.

<표 7> 놀이성 척도 최종 15문항의 요인분석 결과

문항	요인		
	요인 1	요인 2	요인 3
1.내 친구들은 나의 생각과 의견을 존중한다.(.68)	.659	.099	.159
2.내 친구들은 나를 중요한 구성원이라고 생각한다.(.68)	.624	.145	.122
3.내 친구들은 나를 우습게 본다.(-)(.62)	.585	.084	.009

4.나는 친구들과 사이에 끼기가 어렵다.(-).(59)	.566	.217	-.143
5.친구와 무엇을 하고 놀 것인지에 대해서는 주로 내가 결정한다.(61)	.438	.217	.228
6.나는 다른 친구들과 함께 놀고 싶을 때 자발적으로 참여한다.(59)	.417	.178	.221
7.나는 평소 다른 친구들을 잘 웃긴다.(83)	.228	.835	.090
8.내 친구들은 나를 재미있는 편이라고 생각한다.(80)	.313	.771	.049
9.나는 여러 상황에서 재치 있고 유머러스한 부분을 발견한다.(79)	.182	.519	.322
10.나는 유머에 대한 단서를 빨리 알아차린다.(73)	.156	.443	.269
11.나는 남들이 모르는 다양한 분야에 관심이 많다.(62)	.005	.198	.546
12.나는 수업 내용과 상관없이 나만의 실험이나 연구를 하기도 한다.(61)	-.006	.131	.481
13.나는 나만의 놀이 방법을 다양하게 만들어낸다.(63)	.149	.213	.478
14.나는 관심이 가는 대상이 있으면 끝까지 파고든다.(64)	.219	.082	.471
15.나는 서로 상관없어 보이는 것들을 잘 연결시켜 생각한다.(64)	.265	.199	.467
고유치	4.88	1.82	1.43
총점 변량	28.74	10.71	8.43
변량 전체합		47.892	

(-) : 나머지 문항들과 달리 반대로 채점되는 문항들이다.

요인 1은 ‘나는 다른 친구들과 함께 놀고 싶을 때 자발적으로 참여한다’와 같은 자발성을 뜻하는 문항과 ‘나는 친구들과 함께 놀이할 때 앞장서는 역할을 한다’와 같은 주도성을 뜻하는 문항들로 구성되었다. 따라서 사회적 관계를 맺는 데 자발적으로 참여하고 주도적인 역할을 하는 요인으로 해석하였다. 따라서 이를 ‘사회적 적극성’으로 명명하였다.

요인 2는 ‘나는 평소 다른 친구들을 잘 웃긴다’, ‘나는 유머에 대한 단서를 빨리 알아차린다’와 같은 유머 감각을 뜻하는 문항들로 구성되었다. 따라서

대인 관계에서 유머 감각을 발휘할 수 있는 능력으로 해석하고, 이를 ‘유머 감각’으로 명명하였다.

요인3은 ‘나는 나만의 놀이 방법을 다양하게 만들어낸다’와 같은 창의성을 뜻하는 문항, ‘나는 관심이 가는 대상이 있으면 끝까지 파고든다’와 같은 과제집착력을 뜻하는 문항, ‘나는 남들이 모르는 다양한 분야에 관심이 많다’와 같은 호기심을 뜻하는 문항들로 구성되었다. 따라서 다양한 분야에 호기심을 갖고 창의력을 발휘하며 주어진 과제에 열중하는 것을 요인 3으로 해석하였다. 따라서 이 모든 것을 포괄할 수 있는 개념으로 요인 3을 ‘탐구심’으로 명명하였다.

각 요인별 설명변량을 살펴보면 요인 1이 28.74%로 전체의 많은 부분을 설명해주고 있으며, 요인 2의 경우 10.71%, 요인 3의 경우 8.43%로 상대적으로 설명력이 작았다.

세 요인 간 상관은 <표 7>에 제시되어 있다. 요인 1, 2, 3은 모두 서로 유의미한 정적 상관을 보여주고 있는데 ‘사회적 적극성’을 의미하는 요인 1과 ‘유머 감각’을 의미하는 요인 2의 상관은 .469이며, 요인 1과 ‘탐구심’을 뜻하는 요인 3의 상관은 .314이었다. 요인 2와 요인 3 역시 .429의 상관을 보여주고 있다.

<표 8> 요인상관행렬

	요인 1 (사회적 적극성)	요인 2 (유머감각)	요인3 (탐구심)
요인 1 (사회적 적극성)	1		
요인 2 (유머감각)	.469**	1	
요인 3 (탐구심)	.314**	.429**	1

** $p < .01$

놀이성 척도에 나타난 3요인 구조는 놀이의 사회적인 측면과 인지적인 측면이 강하게 반영되어 있다. 이를 통해 반복적인 선행 연구들을 통해 입증된 놀이와 대인 관계 능력의 관련성을 다시 확인하는 동시에 놀이를 통해 발달 가능한 학업, 인지적 성과에 대해서도 그 관련성을 인식하는 근거가 될 수 있다. 이는 또한 아동의 또래관계 형성과 관련된 외톨이 질문지나 자기주도학습 준비도 검사를 통한 타당도의 검증 결과 역시 양호할 것을 시사한다.

2. 신뢰도 검증

피검자 전체가 보인 놀이성 척도 총점의 평균은 57.86이었으며, 표준편차는 9.85이었다. 놀이성 척도 문항 전체의 내적 합치도는 .81이었다. 하위요인별 신뢰도는 요인1 .74 이었고 요인2 .80, 요인3 .61이었다. 요인별로 요인1의 문항-총점 간 상관계수는 .59~.68이었고 요인 2는 .73~.83, 요인 3은 .61~.64이었다. 각 문항별 문항-총점 상관 계수는 <표 7>의 각 문항마다 괄호 안에 제시하였다. 추후 신뢰도 검증을 위하여 총 143명의 아동에게 재검사를 실시한 결과, 8주 후의 검사-재검사 신뢰도는 .82로 나타났다.

<표 10> 각 요인의 평균, 표준편차 및 신뢰도

	평균(표준편차)	cronbach's α	8주 후 검사-재검사 신뢰도
요인 1	26.73(4.96)	.74	
요인 2	12.72(3.42)	.80	
요인 3	18.38(4.06)	.61	.82
전체	57.86(9.85)	.81	

3. 타당도 검증

아동용 놀이성 척도의 공인 타당도를 확인하기 위해 기존의 놀이성 검사(CPS) 및 초등학교 아동들의 자율적 행동을 평가하는 자율성 검사와의 상관관계를 살펴보았다. 또한 변별 타당도를 위해 피검자의 외톨이 질문지 및 자기주도성 검사 상 점수를 고, 저 두 집단으로 분류한 후 각 집단의 놀이성 척도 점수가 유의미하게 차이가 있는지 검증하였다.

1) 아동용 놀이성 척도와 놀이성 검사(CPS)와의 상관

놀이성 척도와 CPS의 상관관계를 살펴본 결과, CPS 총점($r=.635, p < .01$) 및 5개의 하위 요인인 신체적 자발성($r=.309, p < .01$), 사회적 자발성($r=.399, p < .01$), 인지적 자발성($r=.575, p < .01$), 즐거움의 표현($r=.455, p < .01$), 유머감각($r=.585, p < .01$) 모두에서 유의미한 상관관계를 보였다. CPS의 각 하위 요인과 놀이성 척도의 하위 요인 역시 모두 유의미한 상관관계를 보였다. 특히 개념상 유사한 면을 측정하는 하위요인인 인지적 자발성-탐구심($r=.521, p < .01$), 유머감각-유머감각($r=.641, p < .01$)의 상관관계가 높게 나타났다. CPS가 아동의 놀이 행동 상 나타나는 특성을 측정하는 검사임을 감안할 때 이러한 결과는 놀이성 척도의 공인 타당도를 뒷받침해주는 결과라 할 수 있다.

<표 9> 놀이성 척도와 CPS와의 상관관계수

	신체적 자발성	사회적 자발성	인지적 자발성	즐거움 표현	유머 감각	CPS 총점
사회적적극성	.229**	.356**	.419**	.324**	.406**	.480**
유머감각	.254**	.317**	.377**	.355**	.641**	.509**
탐구심	.257**	.238**	.521**	.395**	.339**	.489**

놀이성척도	.309**	.399**	.575**	.455**	.585**	.635**
-------	--------	--------	--------	--------	--------	--------

** $p < .01$

2) 아동용 놀이성 척도와 자율성 검사와의 상관

놀이성의 하위 요인에 포함된 주도성이 아동의 자율성과도 관련이 있을 것이라 보고, 놀이성 척도와 자율성 검사의 상관을 살펴본 결과, 자율성 총점($r=.513, p < .01$) 및 3개의 하위 요인인 자주적인 의사결정($r=.436, p < .01$), 능동적인 자기표현($r=.558, p < .01$), 자조적인 행동이행($r=.293, p < .01$) 모두에서 유의미한 상관을 보였다. 또한 자율성 검사 및 놀이성 척도의 각 하위요인들 역시 모두 유의미한 상관을 보였다. 자율성 검사에 포함된 자주성이나 능동성의 개념들이 놀이성 척도의 하위 변인의 구성 개념인 자발성이나 주도성 등과 연관됨을 볼 때 위 결과 역시 놀이성 척도의 공존 타당성에 대한 근거가 될 수 있다.

<표 10> 놀이성 척도와 자율성 검사와의 상관계수

	자주적인 의사결정	능동적인 자기표현	자조적인 행동이행	자율성 총점
사회적적극성	.504**	.548**	.336**	.554**
유머감각	.238**	.382**	.141**	.294**
탐구심	.245**	.327**	.166**	.301**
놀이성척도	.436**	.558**	.293**	.513**

** $p < .01$

3) 사회성 고저집단 간 놀이성 점수 차이 검증

놀이성 척도의 변별 타당도를 확인하기 위하여, 또래 친구들 사이에서 사회성이 좋은 아이들과 사회성이 별로 좋지 않은 아이들 간에 놀이성 척도 점수에서 차이를 보이는지를 살펴보았다. 이를 위하여 피검자들이 응답한 외톨이 질문지 점수의 빈도 분포를 구하여 하위 20%에 해당하는 집단을 ‘사회성 고 집단’, 상위 20%에 해당하는 집단을 ‘사회성 저 집단’으로 구분하고 t-검증을 실시하였다.

<표 11> 사회성 고, 저 집단 놀이성 척도 점수의 평균, 표준편차, t-검증 결과

변 인	사회성 고 집단	사회성 저 집단	t
	(N=74)	(N=69)	
놀이성 척도 점수	59.91 (6.80)	45.98 (8.05)	11.202***

*** $p < .001$

이렇게 구분한 집단별로 놀이성 척도 상의 점수를 살펴본 결과, 집단간에 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났다($t=11.202$, $p < .001$). 따라서 놀이성 척도가 사회성이 높은 아동과 낮은 아동에 대한 변별력이 있음을 알 수 있었다.

4) 자기주도학습 준비도 고저 집단 간 놀이성 점수 차이 검증

놀이성 척도의 변별 타당도를 확인하기 위하여, 학습에 있어서 자기주도

성이 높은 아이들과 낮은 아이들 간에 놀이성 척도 점수 상 차이가 있는지 살펴보았다. 이를 위하여 피검자들이 응답한 자기주도학습 준비도 검사 점수의 빈도 분포를 구하여 상위 20%에 해당하는 집단을 ‘학습주도성 상 집단’, 하위 20%에 해당하는 집단을 ‘학습주도성 하 집단’으로 구분하고, t-검증을 실시하였다.

<표 12> 학습주도성 상, 하 집단 놀이성 척도 점수의 평균, 표준편차, t-검증 결과

변 인	학습주도성 상 집단	학습주도성 하 집단	t
	(N=77)	(N=71)	
놀이성 척도 점수	59.31 (8.82)	45.25 (7.78)	-10.242***

*** $p < .001$

학습주도성의 집단별로 놀이성 척도 상의 점수를 살펴본 결과, 집단간에 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났다($t=-10.242, p< .001$). 이 결과는 놀이성 척도가 학습에서의 자기주도성이 높은 아동과 낮은 아동들을 잘 변별할 수 있는 도구임을 시사한다.

5. 인구통계학적 특성과 이에 따른 놀이성 차이 검증

본 연구에서는 척도 개발을 위한 문항 외에도 아동의 놀이성에 영향을 미치리라고 포함되는 주거 환경과 과외 학습 현황, 놀이 실태 등에 대한 질문들을 설문에 포함시켰다. 이러한 질문들에는 부모의 학력, 부모의 직업 유

무, 학교 성적, 개인적 교습(학원, 과외, 학습지 등)의 이용 개수, 개인적 교습을 받는 교과목, 아동이 주로 즐기는 놀이의 대인관계적 특성, 아동이 즐기는 놀이의 종류, 일주일 동안 놀이를 하는 빈도, 하루 평균 놀이 시간, 더 많은 놀이를 할 수 없는 이유 등이 포함되었다. 이러한 실태 조사를 통해서 현재 초등학교에 재학 중인 아이들이 어떤 놀이를 체험하고 있으며 놀이를 할 수 없는 이유는 무엇인지에 대해 알아보고자 했다. 또한 ANOVA를 통하여 위의 변인들에 의한 놀이성 점수의 차이를 분석하였다.

먼저 부모의 학력 수준을 보면 아버지의 경우 최종학력이 초등학교 졸업(0.7%), 중학교 졸업(1.6%), 고등학교 졸업(36%), 대학교 졸업(42.8%), 대학원 이상(11.6%)으로 대학을 졸업한 경우가 가장 많았다. 어머니의 경우 초등학교 졸업(1.2%), 중학교 졸업(3.3%), 고등학교 졸업(43.3%), 대학교 졸업(37.2%), 대학원 졸업(7.7%)으로, 고등학교 졸업이 최종학력인 경우가 대학을 졸업한 경우보다 더 많았다.

부모의 직업 유무에 대한 질문에서는 ‘두 분 모두’(57.2%)라고 응답한 비율이 가장 많았고, 아버지만 있음(39.1%), 어머니만 있음(2.1%), 없음(0.7%), 기타(0.5%) 순으로 나타났다. 가정의 경제적 수준을 5단계로 나누었을 때 어디에 속하는지를 묻는 문항에서는 중(42.3%)이라고 응답한 비율이 가장 많았고, 중상(34.4%), 상(11.4%), 중하(8.8%), 하(1.4%) 순이었다.

아동의 성적에 대한 질문에서는 평균 90점 이상(36.7%)이라고 응답한 비율이 가장 많았고, 80점-90점 사이(36.5%), 70점-80점 사이(17.2%), 70점 이하(6.5%) 순으로 나타났다.

아동의 과외 학습 실태에 대한 조사 결과를 보면, 현재 이용하고 있는 학원이나 과외, 학습지의 개수를 묻는 질문에서 ‘1-2개’라고 응답한 아동이 180명(41.9%), ‘3-4개’는 137명(31.9%)으로 전체 아동의 72%에 해당하였으며, ‘5-6개’는 46명(10.7%), ‘7-8개’는 14명(3.3%), ‘9개 이상’은 7명(1.6%)이었다. 전혀 과외 학습을 받지 않는다고 응답한 아동도 37명(8.6%)이었다.

아동의 놀이 실태에 대한 조사 결과를 보면 현재 아동이 주로 하는 놀이의 대인 관계적 특성을 묻는 질문에서 ‘친구들과 함께 같은 놀이를 한다(공동 놀이)’고 응답한 아동이 219명(50.9%)로 가장 많았고, ‘같은 놀이를 하며 역할을 분담한다(역할 놀이)’고 응답한 아동이 94명(21.9%)이었다. ‘친구의 방해 없이 혼자 논다(혼자 놀이)’라고 응답한 아동이 62명(14.4%)이었으며 ‘친구와 함께 있는 공간에서 혼자 논다(각자 놀이)’라고 응답한 아동이 35명(8.1%)으로, 혼자 노는 아동은 주로 고립된 공간에서 자신만의 놀이를 즐기는 것으로 나타났다.

아동이 즐기는 놀이 형태에 대한 질문에서는 ‘운동경기나 게임처럼 타인과 경쟁하는 놀이(경쟁 놀이)’라고 응답한 아동이 194명(45.1%)으로 가장 많았고, ‘카드놀이, 주사위놀이 같이 행운이 필요한 놀이(행운 놀이)’라고 응답한 아동은 70명(16.3%)이었다. 그리고 ‘인형놀이, 연극 같이 다른 사람을 흉내내는 놀이(가장 놀이)’라고 응답한 아동은 18명(4.2%) 이었고, ‘인라인스케이트나 놀이기구 같이 모험을 즐기는 놀이(모험 놀이)’라고 응답한 아동은 134명(31.2%)이었다. 따라서 대부분의 아이들이 컴퓨터 게임과 같은 경쟁적인 놀이 혹은 인라인스케이트와 같은 모험을 즐기는 놀이를 선호하는 것으로 나타났다.

일주일 동안 좋아하는 놀이를 하는 빈도에 대한 질문에서는 ‘매일’이라고 응답한 아동이 116명(27%)으로 가장 많았고, ‘1-2회’이라고 응답한 아동이 112명(26%)로 뒤를 이었으며, ‘3-4회’이라고 응답한 아동이 92명(21.4%), ‘2-3회’라고 응답한 아동이 78명(18.1%), ‘전혀 없다’고 응답한 아동이 23명(5.3%)이었다. 따라서 놀이의 빈도는 아동의 개인적 사정에 따라 편차가 큰 것으로 나타났다.

하루 평균 놀이를 하는 시간에 대한 질문에서는 ‘30분-1시간’으로 응답한 아동이 150명(34.9%)으로 가장 많았고, ‘1시간-1시간 반’으로 응답한 아동이 95명(22.1%)이었으며, ‘1시간 반-2시간’은 69명(16%), ‘2시간 이상’은 61명

(14.2%), ‘30분 이하’는 47명(10.9%) 순이었다. 놀이 시간 역시 아동의 상황에 따라 편차가 큰 편이지만, 대부분 2시간을 넘지 않는 것으로 나타났다.

더 많은 놀이를 할 수 없는 이유에 대한 질문에서는 ‘시간 부족’ 때문이라는 응답이 295명(68.6%)으로 대부분을 차지했고, ‘부모님의 성화’ 때문이라는 응답이 52명(12.1%), ‘친구 부족’ 24명(5.6%), ‘놀거리 부족’ 19명(4.4%), ‘용돈 부족’ 12명(2.8%) 순으로 나타났다.

<표 13> 아동의 인구통계학적 특성 및 과외 학습 실태

		빈도(명)	퍼센트(%)
아버지 학력	초등학교 졸업	3	0.7
	중학교 졸업	7	1.6
	고등학교 졸업	155	36.0
	대학교 졸업	184	42.8
	대학원 이상	50	11.6
어머니 학력	초등학교 졸업	5	1.3
	중학교 졸업	14	3.5
	고등학교 졸업	186	46.7
	대학교 졸업	160	40.2
	대학원 이상	33	8.3
부모의 직업 유무	두 분 모두	246	57.2
	아버지 있음	168	39.1
	어머니 있음	9	2.1

	모두 없음	3	0.7
	기타	2	0.5
현재 이용하는 과외 학습 개수	없음	37	8.6
	1-2개	180	41.9
	3-4개	137	31.9
	5-6개	46	10.7
	7-8개	14	3.3
	9개 이상	7	1.6
	하루 중 놀이시간	30분 이하	47
30분-1시간		150	34.9
1시간-1시간 반		95	22.1
1시간 반-2시간		69	16.0
2시간 이상		61	14.2
일주일 간 놀이 빈도	없다	23	5.3
	1-2회	112	26.0
	2-3회	78	18.1
	3-4회	92	21.4
	매일	116	27.0
평소에 즐기는 놀이	경쟁놀이	194	45.1
	행운놀이	70	16.3
	가장놀이	18	4.2
	모험놀이	134	31.2

놀이를 할 수 없는 이유	시간부족	296	68.6
	용돈부족	12	2.8
	공간부족	15	3.5
	친구부족	24	5.6
	부모님성화	52	12.1
	놀거리부족	19	4.4

아동의 인구통계학적 특성에 따라 놀이성 점수의 차이가 나는지 알아보기 위해 ANOVA와 Scheffe 사후 검증을 실시하였다. 경제적 수준($F(4, 384)=6.75(p < .001)$), 학교 성적($F(4, 383)=10.42(p < .001)$), 놀이 형태($F(4, 374)=7.55(p < .001)$)에 따라 집단간에 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후 검증 결과 경제적 수준이 높을수록 놀이성 점수가 유의미하게 높았다. 학교 성적의 경우 성적이 가장 높은 집단은 그 이하 모든 집단보다 놀이성 점수가 유의미하게 높았다. 또한 아동이 주로 하는 놀이의 대인관계적 특성의 경우 ‘친구들과 함께 같은 놀이를 한다(공동 놀이)’ 집단과 ‘같은 놀이를 하며 역할을 분담한다(역할 놀이)’집단은 ‘친구의 방해 없이 혼자 논다(혼자 놀이)’ 집단에 비해 놀이성 점수가 유의미하게 높았다. 위 결과는 <표 14>에 제시하였다.

<표 14> 아동의 놀이 실태에 따른 놀이성 점수 차이 검증

		빈도(%)	평균(표준편차)	F	Scheffe
경제적수준	상	197(45.8)	60.02(10.39)	8.22***	1) 2) 3
	중	198(42.3)	56.38(8.18)		

	하	44(10.2)	54.92(12.08)		
학교성적	평균 90이상	158(37.5)	61.66(9.61)	10.42***	1 > 2, 3, 4
	80-90 사이	157(37.3)	56.52(8.99)		
	70-80 사이	74(17.2)	54.63(9.07)		
	70 이하	28(6.5)	53.48(10.40)		
놀이의 대인 관계적 특성	혼자놀이	62(14.4)	52.51(11.21)	7.55***	1 < 3, 4
	각자놀이	35(8.1)	55.58(9.11)		
	공동놀이	219(50.9)	58.74(8.56)		
	역할놀이	94(21.9)	60.81(10.76)		

*** $p < .001$,

V. 논의

1. 요약 및 결론

본 연구에서는 초등학교 아동을 대상으로 놀이성을 측정할 수 있는 질문지를 제작하고 그 신뢰도와 타당도를 살펴보았다.

놀이성에 대한 기존 연구들이 아동의 놀이성을 측정하는 대상으로 사용해진 놀이성 검사(CPS)는 본래 유아들을 대상으로 놀이성을 평정하기 위해 개발된 척도이며, 국내에서 아동의 놀이성에 대해 알아보고자 했던 대부분의 연구에서는 이 척도를 변안하여 자기보고형으로 수정한 것을 사용해왔다. 그러나 유아와 아동의 발달적 차이가 크고, 특히 유아기의 놀이성을 평정하기 위해 관찰자가 기록할 수 있는 외현적 행동들로 놀이를 일으키는 내적 성향 및 성격 특성으로 규정되는 놀이성을 측정하는 것은 한계가 있다. 따라서 아동의 발달적 수준에 적합하고, 아동이 나타내는 놀이적 행동들의 기저에 존재하는 심리적 구인을 탐색하는 데 적절한 측정 도구의 필요성을 느끼고 본 척도를 개발하였다.

문항들을 개발하기 위해서 우선 놀이를 잘하는 아동의 특성에 관한 탐색적 연구 자료를 수집하고, 이를 바탕으로 놀이성의 주요 변인들을 도출하였다. 그리고 여러 선행 연구 및 아동 발달 관련 자료들을 참고하여 변인들의 조작적 정의를 내리고 개념적으로 중복되는 것들을 통합하였다. 다음으로 유사한 개념을 측정하는 기존 질문지들을 참고하여 예비문항을 만들었고, 수 회기의 논의를 거쳐 내용이 중복되거나 적절하지 않은 문항들을 제거한 후 총 51개의 예비문항을 확정하였다.

요인분석 결과 모두 세 요인으로 이루어진 15문항이 최종적으로 선정되었

다. 세 요인은 각각 ‘사회적 적극성’, ‘유머 감각’, ‘탐구심’으로 명명하였다. 기존의 연구들에 의하면 놀이성은 사회적으로는 대인문제해결력(김영희, 1998), 정서지능 및 사회적 유능감(황윤세 등, 2005)과 관련이 있고, 인지적으로는 창의성(Trevas, Matsouka, & Zachopoulou, 2003) 및 다중지능(정대현 등, 2004)과 관련이 있다. 이런 연구들을 살펴볼 때, 위와 같은 놀이성 척도의 3요인 구조는 선행 연구의 결과들과 부합하는 것으로 생각할 수 있다.

놀이성 척도의 신뢰도를 알아보기 위해 문항 전체와 각 요인별 내적합치도를 알아본 결과, 문항 전체와 세 요인 모두 내적 일관성 측면에서 신뢰도가 높았다. 또한 문항-총점 간 상관 계수 및 검사-재검사 신뢰도 역시 적절한 수준으로 나타났다. 공인타당도를 알아보기 위해 기존의 관련 질문지와 상관관계를 살펴본 결과, 아동 놀이성 검사(CPS)와의 상관에서는 놀이성 총점 및 5개의 하위 요인, 즉 신체적 자발성, 사회적 자발성, 인지적 자발성, 즐거움의 표현, 유머 감각 모두에서 유의미한 상관관계를 보였다. 이는 본 연구에서 개발한 놀이성 척도가 놀이의 신체, 사회, 인지적 측면과 연관됨을 의미한다. 또한 자율성 검사와의 상관에서도 자율성 총점 및 3개 하위 요인, 즉 자율적인 의사결정, 능동적인 자기표현, 자조적인 행동이행 모두에서 유의미한 상관관계를 보였다. 이는 놀이성 척도가 자율적인 의사결정이나 능동적인 자기표현에 내포되어 있는 적절한 자기 통제력이나 의사표현능력과 연관되어 있음을 의미한다. 따라서 놀이성 척도와 아동 놀이성 검사, 자율성 척도와의 유의미한 상관관계는 이 척도가 자율적인 아동의 놀이 행동 및 태도를 측정할 수 있는 검사 도구임을 시사한다.

변별 타당도를 확인하기 위한 방법으로, 사회성이 높은 아이들과 낮은 아이들 간에 놀이성 척도 점수에서 차이가 있는지를 살펴본 결과 집단 간 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났다. 또한 학습에 있어서 자기주도성이 높은 아이들과 낮은 아이들 간의 놀이성 척도 점수에서 차이가 있는지를 살펴본 결과 유의미한 차이가 있는 것으로 나타나 본 척도의 변별 타당도를 입증

증해주었다.

놀이성과 사회성에 대한 변별 타당도 결과에 따르면, 놀이성이 대인 관계의 양상 및 적응 능력과 관련된다는 것을 알 수 있다. 외톨이 척도상의 점수가 높다는 것은 친구 관계에서 소외되어 있고 사회적 교류가 없으며 사회적으로 유능하지 못하다고 느끼는 것을 뜻한다. 이는 현재 아동이 처한 관계적 상황이기도 하고, 그에 대한 적응 능력의 부재를 의미하기도 한다. 따라서 대인 관계의 성격 및 적응과 같은 질적 특성을 알아보는 데 본 척도를 활용할 수 있을 것이다.

또한 놀이성과 학습에서의 자기주도성에 관한 변별 타당도 결과에 따르면, 놀이성이 주도성 및 또는 독립심이나 유희성과 같은 학습과 관련된 여러 요인들에 영향을 미칠 가능성이 있다. 따라서 아동의 학습 태도 및 학습 능력에 관한 연구에서 본 척도를 활용할 수 있다고 본다. 자기주도적 학습 능력의 연장선상에서 본다면, 학업 성취 및 인지 능력(예: 창의성)에 의해 구분된 집단에 대해서도 본 척도가 변별력을 갖는지에 관한 후속 연구가 가능할 것이다.

아동의 인구통계학적 특성에 따른 놀이성 척도의 점수 차이를 알아본 결과, 경제적 수준, 학교 성적, 아동이 주로 하는 놀이의 대인관계적 특성에 따라 놀이성 점수의 유의미한 차이가 존재하였고, 그 밖의 변인에 있어서는 점수 차이가 존재하지 않았다.

아동의 경제적 수준에 따라 놀이성 점수에 차이가 나는 것은 아동이 거주하는 환경의 성격 및 특성이 놀이성의 발달에 영향을 미칠 수 있다는 것을 의미한다. 특히 사후 검증의 결과는 경제적 수준이 높을수록, 자유롭게 놀이를 할 수 있는 환경이 제공되는 것으로 해석할 수 있다. 이러한 결과를 좀 더 명확히 하기 위해서는 아동의 주거 환경과 놀이성에 대한 후속 연구가 필요하다.

학교 성적에 따라 놀이성 점수에 차이가 나는 것은 놀이성이 학업 성취와

마찬가지로 아동의 인지적 발달 수준에 영향을 받음을 의미한다. 사후 검증의 결과에서 성적이 가장 높은 집단은 그 이하의 성적을 가진 모든 집단과 놀이성 점수에서 유의미한 차이가 있었는데, 이를 학업 성취와 놀이성 간에 정적인 상관이라고 해석하긴 어렵다. 그보다 성적이 가장 우수한 집단의 고유한 특성이 놀이성에 반영된 것으로 해석할 수 있다. 이는 영재 집단과 일반 집단의 비교와 같은 추후 연구를 통해 검증될 수 있을 것이다.

또한 아동이 주로 하는 놀이의 대인 관계적 특성에 따라 놀이성의 점수에 차이가 나는 것은 아동이 갖는 사회적 관계 경험이 놀이성에 영향을 미치는 것을 의미한다. 이 집단에서 혼자놀이와 각자놀이를 하는 집단은 대인관계에서 고립된 놀이를 하는 집단이고, 공동놀이, 역할놀이를 하는 집단은 대인관계를 포함한 놀이를 하는 집단으로 분류될 수 있는데, 사후 검증 결과를 놓고 볼 때 대인관계를 포함한 놀이를 하는 집단의 놀이성이 현저하게 높은 것으로 해석할 수 있다. 이는 같은 놀이를 하더라도 또래들과 어울려 하는 것이 혼자 하는 것에 비해 놀이성을 증진시킨다는 것을 시사한다.

본 연구에서 선행 연구를 통해 설정한 구인들과 요인분석을 통해 도출된 최종 결과의 차이를 살펴보면 다음과 같다.

먼저 놀이성의 사회적 측면을 측정하고자 했던 사회적 적극성 요인은 그 하위 요인에 해당되는 사회적인 주도성과 유머 감각이 분리되어 각각 사회적 적극성(요인 1), 유머 감각(요인 2)으로 명명되었다. 그리고 놀이성의 인지적 측면을 측정하고자 했던 창의성 요인의 일부와 놀이성의 과업 태도적 측면을 측정하고자 했던 자기 몰두 성향 요인의 일부가 통합되어 탐구심(요인 3)으로 명명되었다.

유머 감각이 독립적인 요인으로 산출된 이유는 그것이 아동의 사회성 발달에 긍정적인 역할을 하는 요소이나, 인지 발달이나 언어 발달과도 밀접한 관련이 있는 하나의 특수한 능력이기 때문으로 추정할 수 있다. 따라서 이 요인은 놀이성이 낮으나 사회적인 아동과 실제 놀이성이 높은 아동들을 구

분하는 기준이 될 수 있을 것이다. 또한 창의성과 자기 몰두 성향이 통합된 것은 일반적인 창의성이 창의적 능력과 함께 창의적인 태도를 총칭하는 것처럼 아동의 인지 능력 역시 그에 상응하는 과업 몰두적 태도와 결부되어 있기 때문으로 추정할 수 있다.

기존 놀이성 척도(CPS)와 본 연구에서 개발한 척도를 비교했을 때, 기존 놀이성 척도의 하위 요인 중 사회적 자발성 요인과 인지적 자발성 요인, 유머 감각 요인의 일부가 본 척도의 세 요인에 반영되었다. 따라서 본 척도가 기존 놀이성 척도와 일정 부분 일치한다고 볼 수 있다. 이는 본 척도의 개발 과정에 있어 기존 척도의 문항들을 활용하였고, 본 척도에 측정하고자 했던 개념과 기존 척도의 개념이 유사하기 때문이다. 그러나 기존 척도와의 공통 요인인 유머 감각 요인의 세부 문항을 비교했을 때, 기존 척도에서는 친구들에게 장난을 치거나 흉내를 내는 것과 같은 단편적 행동에 초점을 맞춘 문항들이 다수인 반면, 본 척도에서는 다양한 상황에서 유머의 단서를 발견하는 것과 같은 보다 추상화된 능력을 측정하는 문항이 포함되어 있다. 이는 동일한 요인을 측정함에 있어서 적용 대상에 따라 문항의 난이도나 성격 역시 달라져야 한다고 보았던 본 척도의 개발 의도가 반영된 결과로 보인다.

그리고 기존 놀이성 척도에서 측정하고자 한 것은 신체, 사회, 인지적인 면에서 자발성이 내포되어 있는지, 그것이 어떻게 드러나는지에 대한 것이었다면, 본 척도는 자발성 외에도 사회와 인지적 측면에서 주도성과 호기심, 융통성 등 다양한 세부 개념을 포함시켰다. 따라서 자발적 태도를 포함하여 좀 더 광범위한 태도적 특성이 본 척도에 반영되었다고 볼 수 있다.

또한 기존 놀이성 척도가 '놀이 상황'에 한정된 아동의 태도를 평정하는 것이라면, 본 척도는 아동을 둘러싼 제반 상황(예: 학습)과 관련된 놀이성을 평정하는 것으로, 연구자의 개발 의도에 있어서 차이가 존재한다고 볼 수 있다. 본 연구자는 놀이성이 행동을 일으키는 성향 및 태도로 정의되고, 자

아의 발달과 만족을 위해 즐거움을 추구하는 거의 모든 활동과 관련됨을 감안할 때, 특정 상황에 국한시켜 놀이성을 평정하는 것이 부적절하다고 판단하였다. 따라서 본 연구에서는 보다 일반적인 범주에서 놀이적인 태도로 볼 수 있는 특성들을 종합하여 놀이성을 정의하고자 하였다. 따라서 본 척도는 놀이행동을 거의 하지 않는 아동의 놀이성 역시 평가할 수 있는 이점이 있다.

결과적으로, 본 척도는 교우관계에 있어 주도적인 위치에 있으면서 유머 감각이 뛰어나고, 창의적이고 호기심이 많은 동시에 그 대상에 매진하여 독자적인 활동을 전개할 수 있는 아동을 선별하는 도구라 할 수 있다. 이는 놀이 행동이 아닌 대인 관계나 학습 태도를 통해서 놀이성을 평가할 수 있음을 의미한다. 이러한 평가 방식의 문제점은 성격적으로 주도적인 측면이 강해서 대인관계나 학습에 있어서 그러한 특성이 반영되는 아동, 그리고 성적이 뛰어나기 때문에 반에서 인기가 많고 주도적인 역할을 하게 된 아동 역시 놀이성 점수가 높게 산출될 가능성이 있다는 점이다. 따라서 이러한 아동들과 놀이성이 높은 아동을 변별하기 위한 후속 연구가 필요하다.

2. 연구의 의의 및 제언

본 연구의 의의는 다음과 같다. 아직까지 국내에서는 초등학교 아동을 대상으로 놀이성을 연구한 사례가 매우 부족하다. 그 이유는 여러 가지가 있겠지만, 우리 나라의 교육 현실에 비추어 볼 때, 놀이를 조기 교육의 대안으로 여기거나 발달을 촉진하는 매체로서 인식하지 못하는 것이 일차적인 원인으로 보인다. 다행히도 이러한 사회적 인식은 점차 바뀌는 추세이고, 유아의 경우 놀이의 중요성에 대한 인지도가 높아짐에 따라 놀이학교 등 전문적인 놀이 교육 기관이 증가하고 있다. 향후 이러한 사회적 변화가 학령기 이후의 아동의 놀이 교육에 대한 관심의 확대로 이어질 수도 있을 것이다. 왜냐하면 유아 뿐 아니라 아동에게 역시 놀이는 중요한 교육 매체이자 발달을 촉진시키는 수단 중 하나이기 때문이다.

그러나 아직까지는 초등학교 아동의 놀이성을 측정할 만한 검사 도구가 확보되지 않았고, 이러한 검사 도구의 부재는 놀이성에 대한 연구를 어렵게 하는 데 일조하고 있다. 따라서 본 연구를 통하여 초등학교 아동에게 나타나는 놀이성을 좀더 분명히 개념화하고, 장차 이들의 특성과 심리사회적 요인을 규명할 수 있는 연구의 기반을 마련했다고 할 수 있다.

본 연구에서 제작한 놀이성 척도는 기존 놀이성 척도와는 차별적으로 학령기 이상의 아동에게 적용하는 것을 목적으로 개발되었다. 그리고 보다 다양한 세부 개념을 하위 요인에 포함시켜 놀이성에 대한 보다 광범위한 평가가 가능하도록 하였다. 또한 창의성이나 과제집착력 같이 놀이 외 상황에서 관찰할 수 있는 행동 특성들을 놀이성의 범주에 포함시켜 놀이성에 대한 보다 일반화된 정의를 구현하고자 했다.

본 연구의 제한점과 후속 연구를 위한 제언은 다음과 같다.

첫 번째로, 초등학교 저학년 아동의 놀이성을 평정하기 위한 도구로 본 척도를 사용하는 것이 어려울 수 있다. 지필 검사의 한계상 문항의 의미 파

악이 어려운 연령대의 아동들을 대상으로 본 척도를 사용하는 것은 어려운 일이다. 그로 인하여 본 척도의 적용 대상이 초등학교 고학년으로 한정되는 단점이 있다. 이를 보완하기 위해서는 초등학교 저학년 아동에게 적용할 수 있도록 문항을 수정하거나, 기존의 놀이성 검사(CPS)와 같이 관찰자 평정 방식으로 척도를 개편하여 사용하는 방법이 있다. 그리고 본 척도가 초등학교 고학년 아동에게 적용 가능한 이상 중학교 이상의 청소년에 대해서도 적용할 수 있는지에 관한 후속 연구가 필요할 것으로 보인다.

두 번째로, 본 척도의 특성상 놀이가 아닌 상황에서 나타날 수 있는 행동 특성들이 놀이성의 범주에 포함되어 있기 때문에, 놀이를 통해 발달된 성향 및 태도가 다른 분야에 일반화된 것과 놀이 행동과는 별도로 존재하는 행동 특성을 분명하게 구분할 수 없는 단점이 있다. 따라서 본 척도의 하위 변인들과 놀이 행동과의 관계를 보다 명확히 탐색할 필요가 있다. 이를 위하여 놀이성이 낮으나 창의성이나 학업 성취도가 높은 아동 집단, 혹은 그와 반대되는 집단과의 비교 연구가 가능할 것으로 보인다.

세 번째로, 본 척도를 보다 다양한 대상에게 적용하는 연구가 필요하다. 인구통계학적 특성과 관련했을 때 영재 아동의 놀이성에 관한 연구 및 영재 집단과 일반 집단의 비교 연구가 가능할 것이다. 인지적 발달 결과가 놀이성에 반영됨을 가정할 때, 영재 아동의 특수한 지능 역시 놀이성의 발달 결과에 영향을 미치리라 생각할 수 있다. 또한 놀이의 교육적 효과를 감안했을 때, 조기 교육과 놀이성의 교육적 효과를 비교한 연구도 가능할 것이다. 이 밖에도 ADHD와 같은 임상 집단과 일반 집단의 놀이성 양상에 대한 비교 연구가 필요할 것으로 예상된다. ADHD 아동의 경우 친구들에게 장난을 잘 치고 언변이 좋은 것과 같이, 외견상 놀이성과 유사한 특성을 갖고 있기 때문에 이러한 임상적 특징과 놀이성이 어떤 차이가 있는지를 보다 명확히 하는 연구가 가능할 것이다.

참고문헌

- 김경희 (2002). 현실요법을 적용한 자기통제훈련이 초등학교 아동의 자율성 신장에 미치는 효과. 석사학위논문. 제주교육대학교.
- 김선경 (2004). 아동이 지각한 부모-자녀간의 의사소통 유형과 초등학생의 사회성 발달과의 관계. 석사학위논문. 경인교육대학교.
- 김수연 (2002). 놀이프로그램의 통합 및 놀이수정 교수 여부가 일반아동과 장애아동의 정서적 능력 및 놀이성에 미치는 효과. 박사학위논문. 이화여자대학교.
- 김영희 (1998). 유아의 놀이성 및 대인문제해결력과 적응과의 관계. 놀이치료연구, 1, 3-13.
- 김영희 (2001). 성격유형과 놀이성, 스트레스 대처방식과의 관계. 놀이치료연구, 4(1), 31-40.
- 김영희 (2002). 놀이를 잘 하는 아동의 특성에 대한 연구. 놀이치료연구, 1, 3-15.
- 김은정 (2001). 친구없는 청소년에 대한 평가: 외톨이 질문지의 개발 및 타당화. 한국심리학회지: 임상, 20(3), 535-549.
- 김이화 (2003). Mind Map을 활용한 실과 학습활동이 초등학생의 창의성 발달에 미치는 영향. 석사학위논문. 청주교육대학교.
- 박옥분 (2007). 병원간호사의 직무특성 및 조직몰입과 이직의도와의 관계. 석사학위논문. 서울대학교.
- 박현숙, 김광웅 (2004). 유아기 자녀를 둔 어머니의 놀이성과 부모 효능감 및 양육 스트레스에 관한 연구. 놀이치료연구, 7(1·2), 13-24.
- 신지은 (2002). 과학 영재와 일반 학생의 창의성 비교 연구. 석사학위논문. 서울대학교.

- 신현주 (1999). 간호사의 업무스트레스와 유머감각에 관한 연구. 석사학위논문. 서울대학교.
- 심윤경 (2007). 초등학생의 또래 표상에 따른 타자 간 관계 지각의 편향. 석사학위논문. 서울대학교.
- 심혜숙, 왕정희 (2001). 초등학생의 정서지능과 사회적 능력 및 대인문제해결력의 관계. 한국심리학회지: 상담 및 심리치료, 13(1), 163-175.
- 안지영 (2003). 유아기 자녀의 조기교육 실태와 어머니의 양육 신념, 양육 스트레스 및 성취 압력과의 관계. 대한가정학회지, 41(11), 95-111.
- 오영희, 박창욱, 박영양 (2005). 유아를 위한 놀이 이론과 실제. 서울: 21세기사.
- 우남희, 백혜정, 김현신 (2005). 조기 사교육이 유아의 인지적, 정서적, 사회적 발달에 미치는 영향 분석: 유치원 원장들의 인식을 중심으로. 유아교육연구, 25(1), 5-24.
- 이누미야 요시유키, 한민, 이다인, 이주희, 김소혜 (2007). 주체성-대상성-자율성 자기 척도의 개발. 한국심리학회지: 사회 및 성격, 21(2), 17-34.
- 이성심(2006). 한국대학생 진로미결정 척도 개발 및 타당화. 석사학위논문. 이화여자대학교.
- 이신동 (2006). 고지능 집단과 고창의성 집단에서의 지능, 창의성, 학업성취의 관계. 교육심리연구, 20(2), 309-319.
- 이영선, 김동일 (2007). 채팅상담 성과척도 개발 연구. 한국심리학회지: 상담 및 심리치료, 19(2), 467-488.
- 이영환, 임영옥, 오가영 (2006). 유아의 창의성과 놀이성, 다중지능의 관계. 한국가정과학회지, 9(1), 15-24.
- 이우창, 윤영순(2000). 컴퓨터사용에 영향을 미치는 놀이성에 관한 연구. 군산대학교.
- 이윤옥 (2006). 자기주도학습 개념 분석 및 측정도구 개선방향에 관한 제언.

- 아동교육, 16(1), 19-30.
- 이태숙 (2004). 마인드맵 활용 학습이 아동의 자기주도적 학습능력에 미치는 영향. 석사학위논문. 경인교육대학교.
- 임현수 (1998). 창의성 측정 도구의 타당화 연구. 석사학위논문. 서울대학교.
- 정대현, 윤현숙, 채영란 (2004). 놀이와 다중지능과의 관계 연구. 유아교육학논집, 8(4), 175-194.
- 정재희 (2006). 특성화고 학생의 몰입(flow) 경험과 진로결정효능감의 관계. 석사학위논문. 이화여자대학교.
- 정주영 (2005). 음악 즐넙기가 아동 신체 활동의 즐거움에 미치는 영향. 석사학위논문. 춘천대학교.
- 조방실 (2006). 블렌디드 러닝 프로젝트 학습을 통한 아동의 자기주도성 및 학습태도 차이. 석사학위논문. 숙명여자대학교.
- 최태산, 조미정 (2006). 또래지각을 통한 놀이를 잘하는 친구 특성에 대한 내용분석: 연령과 성별차이를 중심으로. 놀이치료연구, 9(2), 91-107.
- 홍송이 (2002). 자기보고식 창의성 측정 도구의 타당화 연구. 석사학위논문. 서울대학교.
- 황윤세, 이혜원 (2005). 유아의 정서지능 및 사회적 유능감이 놀이성에 미치는 영향. 아동학회지, 26(6), 355-349.
- 황주영 (2001). 아동이 지각한 중요 타인의 기대와 자아개념 및 사회성숙도와의 관계. 석사학위논문. 진주교육대학교.
- Aleysha, K. C. (2003). *childhood playfulness as a predictor of adult playfulness and Creativity: A longitudinal study*. Blacksburg: virsinia.
- Barnett, L. A., & Kleiber, A. K. (1982). Concomitants of playfulness in early childhood cognitive abilities and gender. *The journal of Genetic Psychology, 142*, 115-127.

- Barnett, L. A. (1990). Developmental benefits of play for children. *Journal of Leisure Research, 22*(2), 138-153.
- Barnett, L. A. (1990). Playfulness: definition, design, and measurement. *Play & Culture, 3*, 319-336.
- Barnett, L. A. (1991). The playful child: Measurement of a disposition to play. *Play & Culture, 4*, 51-74.
- Crochenberg, S., & Litman, C. (1990). Autonomy as competence in 2-year-olds: Maternal correlates of child defiance, compliance, and self-assertion. *Developmental Psychology, 26*(6), 961-971.
- Dietmar, G., & Joachim, F. W. (1987). *Curiosity, imagination, and play: On the development of spontaneous cognitive and motivational processes*. New Jersey London: Lawrence Erlbaum Associates Press.
- Efthimios, T., Ourania, M., & Evridiki, Z. (2002). Relationship between playfulness and motor creativity in preschool children. *Early Child Development and Care, 173*(5), 535-543.
- Glynn, M. A., & Webster, J. (1992). The adult playfulness scale: An initial assessment. *Psychological Reports, 71*, 83-103.
- Joseph, J., Martocchio, & Jane, W. (1992). Effects of feedback and cognitive playfulness on performance in microcomputer software training. *Personnel Psychology, 45*(3), 553-378.
- Lieberman, H. N. (1965). Playfulness and divergent thinking: An investigation of their relationship at the kindergarten level. *Journal of Genetic Psychology, 107*, 219-224.
- Moran, G. S. (1987). Some Functions of Play and Playfulness: A Developmental Perspective. *Psychoanalytic Study of the Child, 42*, 11-29.
- Nanette, C. A., & Dori, L. (1987). Play and Playfulness in Holocaust

Survivors. *Psychoanalytic Study of the Child*, 42, 45-58.

Schaefer, C., & Greenberg, R. (1997). Measurement of playfulness: A neglected therapist variable. *International Journal of Play Therapy*, 2(6), 21-31.

ABSTRACT

Development and Validation of the Playfulness Scale for Children

Park, Sang-A

Department of Psychology

The Graduate School of

Sungshin Women's University

The purposes of this study were to develop an instrument for the assessment of playfulness in primary school children and to verify its factor structure, reliability and validity. A preliminary version of the Playfulness Scale for Children (PSC) was administered to 486 children. Exploratory factor analysis exhibited that the PSC was composed of 15 items with three factors: Social Positivity, Sense of Humor, and Inquisitive Mind. The PSC exhibited adequate internal consistency and item-total correlation. The PSC also showed adequate construct and discriminant validity. Finally, the implications and limitations of this study were discussed.

Key words : Playfulness, Autonomy, Sociality, Self-directed learning, scale development

부록 1. 놀이성 검사(CPS)

부록 2. 자율성 검사

부록 3. 외톨이 질문지

부록 4. 자기주도성 검사

<부록 1> 놀이성 검사

	문항	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
1	나는 놀이를 할 때 몸의 여러 부분을 함께 잘 사용한다.	0	1	2	3	4
2	나는 놀이할 때 적극적으로 몸을 움직인다.	0	1	2	3	4
3	나는 앉아서 하는 놀이보다 몸을 많이 움직이는 놀이를 좋아한다.	0	1	2	3	4
4	나는 놀이를 할 때 많이 움직인다(강충 강충 뛰다, 달린다).	0	1	2	3	4
5	나는 놀이를 하는 동안 다른 친구들이 놀이를 하고 싶어하면 항상 함께한다.	0	1	2	3	4
6	나는 주로 다른 친구들과 협동적으로 놀이를 한다.	0	1	2	3	4
7	나는 다른 친구들과 놀잇감을 함께 가지고 논다.	0	1	2	3	4
8	나는 친구들과 함께 어울리며 놀이하려고 노력한다.	0	1	2	3	4
9	나는 친구들을 쉽게 사귀다.	0	1	2	3	4
10	나는 다른 친구들과 함께 놀이할 때 주도적인 역할을 한다.	0	1	2	3	4
11	나는 다른 친구들과 놀이할 때 적극적으로 놀이에 참여한다.	0	1	2	3	4
12	나는 나만의 놀이 방법을 많이 만들어낸다.	0	1	2	3	4

13	나는 놀이할 때 정해진 놀잇감 이외에도 여러 가지 물건을 가지고 사용하기도 한다.	0	1	2	3	4
14	나는 역할놀이를 할 때 여러 사람들의 역할을 골고루 하는 것을 좋아한다.	0	1	2	3	4
15	나는 한가지 놀이를 계속하기보다는 여러 놀이를 바꾸어 가며 하는 것을 좋아한다.	0	1	2	3	4
16	나는 놀이를 하는 동안 즐거워한다.	0	1	2	3	4
17	나는 놀이를 할 때 온 몸을 다해 힘차게 한다.	0	1	2	3	4
18	나는 놀이할 때 매우 열중한다.	0	1	2	3	4
19	나는 놀이를 하는 동안 나의 감정을 쉽게 표현한다.	0	1	2	3	4
20	나는 놀이를 하면서 노래를 부르거나 이야기를 하기도 한다.	0	1	2	3	4
21	나는 놀이를 할 때 친구들에게 우스운 이야기를 하기도 한다	0	1	2	3	4
22	나는 놀이를 할 때 친구들에게 장난을 치기도 한다.	0	1	2	3	4
23	나는 재미있는 이야기를 잘하는 편이다.	0	1	2	3	4
24	나는 우스꽝스러운 이야기를 들으면 큰 소리로 잘 웃는다.	0	1	2	3	4
25	나는 놀이를 할 때 다른 친구들을 웃기기도 한다.	0	1	2	3	4

<부록 2> 자율성 검사

	문항	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
1	나는 어떤 일이든 내 스스로 결정한다.	0	1	2	3	4
2	나의 생각을 다른 사람에게 말할 때에는 자주 머뭇거린다.	0	1	2	3	4
3	나는 곤란한 일이 생기면 책임을 회피하는 버릇이 있다.	0	1	2	3	4
4	나는 행동할 때 다른 사람의 눈치를 살피는 버릇이 있다.	0	1	2	3	4
5	내가 결심한 것을 다른 사람에게 망설이지 않고 말할 수 있다.	0	1	2	3	4
6	나는 실수나 잘못을 저질렀을 때 자주 변명을 하는 버릇이 있다.	0	1	2	3	4
7	나는 다른 사람이 시키는 대로 행동할 때가 많다.	0	1	2	3	4
8	내가 원하는 것을 부모님께 주저하지 않고 말할 수 있다.	0	1	2	3	4
9	나는 어떤 일을 처음 시작할 때 망설이는 버릇이 있다.	0	1	2	3	4
10	내가 한번 옳다고 생각하는 일은 반드시 밀고 나간다.	0	1	2	3	4
11	다른 사람에게 나의 느낌이나 감정을 잘 드러내는 편이다.	0	1	2	3	4
12	나에게 필요한 행동은 곧바로 행한다.	0	1	2	3	4
13	나의 하루 일과는 주로 부모님이 결정해 주신다.	0	1	2	3	4

14	나는 친구와 사귄 때 생각과 느낌을 솔직하게 나타낸다.	0	1	2	3	4
15	나는 어려운 일을 맡으면 끝까지 해내지 못할 때가 많다.	0	1	2	3	4
16	친구와 무엇을 하고 놀 것인지에 대해서는 주로 내가 결정한다.	0	1	2	3	4
17	나는 토의학습에서 나의 생각을 솔직히 표현한다.	0	1	2	3	4
18	나는 귀찮은 일이 생기면 꾀병을 부리는 버릇이 있다.	0	1	2	3	4
19	나는 공부를 계획할 때 부모님의 말씀대로 행한다.	0	1	2	3	4
20	나는 처음 본 사람과도 쉽게 마음을 터놓고 지낼 수 있다.	0	1	2	3	4
21	나는 한번 시작한 일은 끝까지 해내고야 만다.	0	1	2	3	4
22	나에게 필요한 물건은 주로 부모님이 결정해 주신다.	0	1	2	3	4
23	나는 학급회의시간에 나의 의견을 잘 발표한다.	0	1	2	3	4
24	내가 맡은 일에 대해서는 반드시 책임을 지려고 최선을 다한다.	0	1	2	3	4
25	게임 규칙을 결정할 때에는 주로 친구의 의견에 따른다.	0	1	2	3	4
26	나는 부모님이나 친구와 약속한 일을 잘 지키기가 힘들다.	0	1	2	3	4
27	내가 해야 할 일을 다른 사람에게 떠넘기는 일이 종종 있다.	0	1	2	3	4
28	내가 옳다고 생각하는 일도 다른 사람이 반대하면 포기한다.	0	1	2	3	4

29	나의 생각이나 느낌을 말할 때 부모님의 눈치를 자주 살핀다.	0	1	2	3	4
30	나는 일이 잘못되었을 때에는 다른 사람을 탓하는 버릇이 있다.	0	1	2	3	4

<부록 3> 외톨이 질문지

	문 항	전혀 그렇 지 않다	그렇 지 않다	보통 이다	그렇 다	매우 그렇 다
1	학교에서 혼자라고 느낀다.	0	1	2	3	4
2	소풍이나 체육대회를 걱정한다.	0	1	2	3	4
3	체육시간, 단체활동에 아무도 나와 함께 하려 하지 않는다.	0	1	2	3	4
4	나는 다른 아이들과 잘 지내지 못한다.	0	1	2	3	4
5	우리반 친구들이 나를 싫어하는 것 같은 느낌이 든다.	0	1	2	3	4
6	점심시간에 혼자서 점심을 먹는다.	0	1	2	3	4
7	내가 부탁을 할 때마다 친구들이 이유 없이 거절한다.	0	1	2	3	4
8	나는 친구가 많다.	0	1	2	3	4
9	나는 다른 아이들과 잘 어울린다.	0	1	2	3	4
10	나는 다른 아이들과 함께 하는 일을 잘 한다.	0	1	2	3	4
11	학교에서 새로운 친구들을 사귀는 것은 쉬운 일이다.	0	1	2	3	4
12	나는 우리 반에서 인기가 있다.	0	1	2	3	4
13	친구들과 함께 운동하기를 좋아한다.	0	1	2	3	4
14	친구집에 놀러가는 일이 없다.	0	1	2	3	4
15	친구를 집으로 데리고 오지 않는다.	0	1	2	3	4
16	친구들과 전화를 주고 받는 일이 없다.	0	1	2	3	4

<부록 4> 자기주도학습 준비도 검사

	문 항	전혀 그렇 지 않다	그렇 지 않다	보통 이다	그렇 다	매우 그렇 다
1	나는 새로운 것을 공부하고 싶어한다.	0	1	2	3	4
2	나는 흥미 있는 것에 대해서 공부하기를 원한다.	0	1	2	3	4
3	내가 흥미 있는 것이 있으면 그것을 알아내고 싶다.	0	1	2	3	4
4	공부하고 싶은 것이 있을 때 나는 그 공부를 하는 방법을 혼자 생각할 수 있다.	0	1	2	3	4
5	학습 계획을 세울 때 나의 흥미에 맞는 학습 계획을 많이 놓는다	0	1	2	3	4
6	공부를 할 때 나는 내가 어떠한 방법으로 공부할 것인지를 내가 선택하기를 좋아한다.	0	1	2	3	4
7	나는 내가 공부하고 있는 것을 내 스스로 계획에 맞추어 공부할 수 있다.	0	1	2	3	4
8	학습에 필요한 자료는 스스로 준비해서 공부한다.	0	1	2	3	4
9	공부할 문제가 어려우면 여러 가지 방법으로 해결하려고 노력한다.	0	1	2	3	4
10	나는 공부를 할 때 새로운 방법을 잘 생각해 낸다.	0	1	2	3	4
11	나는 문제를 잘 푼다.	0	1	2	3	4
12	내가 공부를 잘하고 못 하는 것은 내 책임이다.	0	1	2	3	4

13	어려운 문제가 있어도 포기하지 않는다.	0	1	2	3	4
14	나는 협동학습에서 나의 생각을 많이 내어 공부한다.	0	1	2	3	4
15	나는 공부하는 문제를 혼자서 할 수 있다.	0	1	2	3	4
16	조사 기록은 혼자서 힘으로 잘 해결한다.	0	1	2	3	4
17	나는 새로운 것을 해 보는 것을 좋아한다.	0	1	2	3	4
18	나는 어떤 문제에 대한 답을 찾는 것이 재미있다.	0	1	2	3	4
19	나는 무엇인가 공부하다가 끝마쳤을 때 기쁘다.	0	1	2	3	4
20	학습을 하면서 나의 생각을 발표하면 기쁘다.	0	1	2	3	4

감사의 글

제가 논문을 쓰는데 도움을 주신 여러 분들께 감사드립니다. 저의 논문을 지도해주신 이정윤 교수님, 놀이성 관련 연구들에 관한 정보를 제공해주신 김영희 선생님, 김수연 선생님 등 많은 분들, 그리고 문항을 제작하고 설문을 실시하는 데 도움을 준 저의 가족들에게 감사드립니다. 개인적으로 많은 조언과 격려를 아끼지 않았던 민지 선배, 희진, 선화에게도 감사의 마음을 전합니다. 제 논문이 세상의 빛을 보게 되기까지, 이들이 저에게 빛이 되어주었습니다. 늘 행복과 기쁨이 함께하길 기원합니다.