

이 숙 재 교수지도

석사학위 청구논문

유아의 애착유형에 따른
실외놀이기구 이용도 및 놀이행동

2006

성신여자대학교 대학원

유아교육학과

김 소 진

유아의 애착유형에 따른
실외놀이기구 이용도 및 놀이행동

이숙재 교수지도

이 논문을 석사학위논문으로 제출함.

2005년 11월

성신여자대학교 대학원

유아교육학과

김 소 진

인 준 서

김소진의 석사학위 논문을 인준함.

심사위원 _____ ⑩

심사위원 _____ ⑩

심사위원 _____ ⑩

성신여자대학교 대학원

논문 개요

본 연구에서는 만 5세 유아의 애착 유형에 따라 선호하는 실외놀이시설과 놀이형태 및 놀이상호작용을 살펴보고, 실외놀이시설을 활용하는 방법의 특징을 분석하고자 하였다.

이와 같은 연구목적에 따라 설정된 연구문제는 다음과 같다.

1. 유아의 애착 유형에 따라 선호하는 실외놀이시설은 무엇인가?
2. 유아의 애착 유형에 따라 실외 놀이형태 및 놀이상호작용은 차이가 있는가?
 - 1) 유아의 애착 유형에 따라 인지적 놀이형태는 차이가 있는가?
 - 2) 유아의 애착 유형에 따라 사회적 놀이형태는 차이가 있는가?
 - 3) 유아의 애착 유형에 따라 놀이 상호작용은 차이가 있는가?
3. 유아의 애착 유형에 따라 실외놀이시설을 이용하는 방법의 특징은 무엇인가?

본 연구의 대상은 서울에 위치한 Y 유치원 만 5세 4학급의 유아 52명으로, 안정 애착 유아와 불안정 애착 유아 각각 26명으로 구성되었다. 유아의 애착 유형을 분류하기 위하여 이진숙(2001)이 번안하여 사용한 Bretherton 등(1990)의 '애착 이야기 완성 과제(ASCT)'를 이용하였다. 유아의 애착 유형에 따른 실외 놀이형태를 관찰하기 위하여 Frost(1992)가 제시한 놀이형태 범주를 예비연구를 통해 수정·보완하여 사용하였고, 놀이상호작용을 살펴보기 위하여 강인숙(200

3)이 수정·보완하여 사용한 Holloway와 Erickson(1988)의 상호작용 범주를 예비연구를 통해 수정·보완하여 사용하였다.

유아의 실외놀이시설 이용도와 놀이행동을 측정하기 위해 시간표집법을 사용하였으며 각 유아별로 20초 관찰, 10초 기록으로 총 30회를 관찰하였다. 실외놀이시설의 선호도는 실외놀이시설을 이용하는 빈도와 백분율로 산출하였고, 놀이행동 차이는 t검증을 하였다. 그리고 유아의 애착 유형에 따라 실외놀이시설을 활용하는 방법을 분석하기 위하여 안정 애착 유아 10명, 불안정 애착 유아 8명을 대상으로 본 연구자가 관찰기간동안 직접 참여 관찰하였다. 수집된 자료는 총 68사례였으며, 관찰된 내용은 두 집단 유아의 실외놀이시설을 활용하는 방법의 특징을 중심으로 재조직 하였다.

본 연구의 결과는 다음과 같다.

첫째, 안정 애착 유아와 불안정 애착 유아 모두 특별히 선호하는 실외놀이시설 없이 대부분의 놀이시설을 고르게 이용하였다.

둘째, 인지적 놀이형태에서 안정 애착 유아는 불안정 애착 유아보다 구성놀이와 기능놀이를 많이 하였고, 불안정 애착 유아는 안정 애착 유아보다 기능놀이를 많이 하였다.

사회적 놀이형태에서 안정 애착 유아는 불안정 애착 유아보다 집단놀이를 많이 하였다.

놀이상호작용에서 안정 애착 유아는 불안정 애착 유아보다 긍정적인 상호작용과 그 하위요인인 대화나누기, 도움주고받기, 의견주고받기를 많이 하였다. 그리고 불안정 애착 유아는 안정 애착 유아 보다 부정적인 상호작용과 그 하위요인인 공격하기를 많이 하였다.

셋째, 안정애착유아와 불안정애착유아는 실외놀이시설을 활용하는 방법에

있어서 차이가 있었다. 각 시설의 형태와 구조를 가작화에 활용하는 것에서 안정 애착 유아가 불안정 애착 유아보다 적극적이고 능동적이었다. 그리고 시설을 이용하는 공간의 범위에 있어서 안정 애착 유아가 불안정 애착 유아보다 시설을 전체적으로 이용하는 경향이 있었다. 또한, 소품이나 자연물 등을 놀이에 활용하는 것에 있어서 안정 애착 유아가 불안정 애착 유아보다 활발한 모습을 보였다. 마지막으로, 놀이를 이끌어나가는 것에서 안정 애착 유아가 불안정 애착 유아보다 주도적인 역할을 하였다.

목 차

논문개요

I. 서 론	1
1. 연구의 목적 및 필요성	1
2. 연구 문제	3
II. 이론적 배경	4
1. 애착 이론과 측정	4
2. 놀이공간으로서의 실외놀이터	10
3. 유아의 놀이형태	18
4. 선행연구	25
III. 연구 방법	29
1. 연구 대상	29
2. 연구 도구	33
3. 연구 절차	39
4. 자료 분석	42
IV. 결과 및 해석	43
1. 유아의 애착 유형에 따라 선호하는 실외놀이시설	43
2. 유아의 애착 유형에 따른 실외 놀이형태 및 놀이상호작용	46

3. 유아의 애착 유형에 따른 실외놀이시설 활용 방법 50

V. 논의 및 결론 60

1. 논의 60

2. 결론 및 제언 66

참 고 문 헌

ABSTRACT

부 록

표 목차

<표 1> 연구 대상 유아	29
<표 2> 연구대상 유아의 일반적인 가정 배경	30
<표 3> 애착 관련 이야기 주제	34
<표 4> 애착 관련 이야기의 유형 평정 기준	36
<표 5> 애착 유형 분류 기준	37
<표 6> 놀이 형태 및 놀이상호작용 관찰 범주	38
<표 7> 유아의 애착 유형에 따른 실외 놀이참여	43
<표 8> 유아의 애착 유형에 따른 실외놀이시설 이용도	43
<표 9> 유아의 애착 유형에 따른 실외에서의 인지적 놀이형태	46
<표 10> 유아의 애착 유형에 따른 실외에서의 사회적 놀이형태	47
<표 11> 유아의 애착 유형에 따른 실외에서의 놀이상호작용	48

I. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

유아가 생애 최초로 사회적 관계를 맺는 대상은 바로 부모이다. 유아가 출생 이후에 맺는 부모와의 긴밀한 상호작용은 영유아기 동안 이루어지는 놀이의 기원이 되며(Lewis, 1979), 타인과의 관계에서 요구되는 사회적 기술과 능력의 토대가 된다. 이와 같은 부모와 자녀 사이에 이루어지는 긴밀하고도 유기적인 상호작용은 애착이라는 개념으로 정의되며 그동안 학계에서 관심 있게 다루어진 분야이다. Bowlby로 대표되는 애착 이론에 의하면, 영아는 생의 초기에 양육자와 특별한 애정적 결속관계 즉, 애착을 형성한다. 부모와 형성된 애착의 질은 시공간을 넘어서 지속되며 추후에 이루어지는 발달과정에 지대한 영향을 미치게 된다.

부모와 자녀 사이의 애착관계에서 이루어지는 양육자와의 상호작용, 영아 자신의 행동들, 그리고 이러한 행동들에 이어지는 피드백은 영아의 ‘내적 실행 모델(internal working model)’을 구성하는데 중요한 역할을 하게 된다. 내적 실행 모델은 한 개인이 세상과 자신에 대하여 갖는 의식적 혹은 무의식적인 정신적 표상으로, 사람을 지각하고 미래를 예측하며 자신의 계획을 구성해 나가는 데 도움을 준다(Bretherton, Cassidy & Ridgeway, 1990). 즉, 영아는 그동안 애착 대상과 어떠한 경험을 했느냐에 따라서 자신과 타인에 대한 인지적, 정서적인 정신적 표상을 형성하고 이를 토대로 현재의 사건을 해석하며, 미래를 예측한다. 부모와 안정적으로 애착 관계를 형성한 영아는 자아와 애착 대상에 대한 안정적 실행모델을 가짐으로써 사회에 대하여 긍정적인 기대를 하고, 자기가치와 자기 효능감을 가질 수 있다. 반면, 부모와 안정적이지 못하게 애착 관계를 형성한 영아는 불안정적 실행모델을 가짐으로써 자신이 가치 없음을

느끼고, 부정적 기대와 믿음을 지니게 되어 이후의 타인과의 관계에서 불신, 무감각, 분노, 공격, 공감의 부족 등을 나타낸다(Bretherton & Munholland, 1999).

부모-자녀의 애착관계를 관심 있게 살펴본 연구들은 자녀와 부모의 애착 관계가 놀이형태와 상호작용에 영향을 미칠 수 있는 중요 요소가 될 수 있음을 시사하고 있다. 즉, 안정된 애착을 형성한 영아나 유아는 새로운 문제 상황이나 자유놀이상황에서 능동적, 적극적으로 탐색하고(Hazen & Durrett, 1982; Lutkenhaus et al., 1985) 보다 복잡한 수준의 상상놀이에 많이 참여한다(Slade, 1987). 또한 높은 사회적 유용성을 지님으로써 또래관계에서도 보다 유능하다(이영, 나유미, 1999).

이와 같이 애착 연구는 애착의 중요성을 강조하는 역할을 하며 지속적으로 이루어져 왔다. 그러나 그동안 이루어진 애착연구는 주로 영아기를 대상으로 하고 있으며 영아기 이후의 유아를 대상으로 한 연구는, 유아들이 가정 밖의 기관에서 장시간 생활하는 경향이 높아짐에 따라 유아의 애착과 사회적 적응 및 능력과 관련된 것들이 비교적 많이 실시되고 있다(고운정, 2000; 민정원, 2001; 양외점, 1994; 이상은, 2000; 이진숙, 2001; 최경순·홍계옥, 1996). 반면, 실제 놀이상황에서의 관찰을 기초로 애착의 특성과 놀이의 관계를 직접 다룬 연구는 이숙재(2004b)의 연구를 제외하고, 거의 진행되고 있지 않은 실정이다. 놀이는 유아의 생활이자 학습의 기본형식으로써 놀이 속에는 유아의 인지, 사회, 정서 등의 발달적 특징이 반영되어 있다. 따라서 유아의 애착유형과 놀이 행동 간의 관계를 살펴보는 것은 유아기의 애착 특성을 이해하는 것에 있어서 매우 중요할 수 있다. 특히, 유아들의 놀이행동은 실외놀이터에서 보다 자유롭게 표현되므로, 실외놀이터에서 유아의 놀이행동을 관찰하는 것은 매우 의미 있으리라 생각된다.

이에 따라 본 연구는 만 5세 유아의 애착 유형에 따른 실외놀이터에서의 놀이행동을 관찰함으로써 유아기 애착 특성과 놀이행동의 관계에 대하여 살펴보

고자 한다. 이와 동시에 유아기 발달에 영향을 미치는 애착의 중요성에 대하여 생각해보고, 유아의 건전한 발달을 도모하기 위한 기초자료를 제공하는데 도움을 주고자 한다.

2. 연구문제

본 연구에서 설정한 연구문제는 다음과 같다.

1. 유아의 애착 유형에 따라 선호하는 실외놀이시설은 무엇인가?
2. 유아의 애착 유형에 따라 실외 놀이형태 및 놀이상호작용은 차이가 있는가?
 - 1) 유아의 애착 유형에 따라 인지적 놀이형태는 차이가 있는가?
 - 2) 유아의 애착 유형에 따라 사회적 놀이형태는 차이가 있는가?
 - 3) 유아의 애착 유형에 따라 놀이상호작용은 차이가 있는가?
3. 유아의 애착 유형에 따라 실외놀이시설을 활용하는 방법의 특징은 무엇인가?

II. 이론적 배경

1. 애착 이론과 측정

1) 애착 이론과 개념

생애 초기에 형성되는 부모와 자녀 사이의 긴밀한 유대관계는 인간발달과정에 영향을 미치는 중요한 요인으로 여기어지며 발달심리학에서 관심 있게 연구되어왔다. 대표적으로 정신분석이론을 비롯하여 사회학습이론, 인지발달이론, 동물행동학적 이론은 부모와 자녀의 유대관계에 관심을 가지며 애착의 본질 및 발달과정에 관한 견해를 제시하고 있다. 각 이론의 애착과 관련된 관점을 살펴보면 다음과 같다.

정신분석이론에서는 영아의 생물학적 욕구를 어머니가 해결해주는 것이 양자 간의 애착 형성에 중요한 원인이 된다고 보았다. Freud(1938)는 애착의 발달을 심리성적 발달로 설명하며, 영아와 어머니 사이의 정서적 유대관계는 구강기적 성적 만족을 추구하는 영아의 욕구를 어머니가 수유를 통하여 충족시켜줌으로써 형성된다고 하였다. 또한 Erickson(1963)도 Freud가 제시한 구강기의 시기를 '신뢰감 대 불신감' 형성 시기로 보고, 영아의 수유욕구를 비롯한 기본적인 욕구를 충족시켜주는 일은 영아기의 안정된 애착관계를 형성하는데 영향을 미치고, 더 나아가 영아의 세상에 대한 기본적인 신뢰감 형성에 결정적인 영향을 미친다고 보았다. 정신분석이론에서는 애착이라는 개념을 직접적으로 사용하지는 않았으나, 영아의 생리적 욕구를 조절하는 어머니의 역할이 긍정적인 애착을 형성하는데 바탕이 된다는 견해를 취함으로써 이후 모자관계의 연구를 자극하는 동기가 되었다(정옥분, 2002).

사회학습이론에서는 영아가 어머니와 애착하려는 욕구는 일차적인 생물학적

욕구와의 연합을 통하여 발달되는 이차적 욕구라고 보았다(Maccoby & Master, 1970). 즉, 영아는 기본적으로 배고픔이나 괴로움 해소와 같은 생리적 욕구를 가지고 태어나는데, 영아는 어머니에게서 적절한 자극을 제공받음으로써 욕구를 점차 해소시켜나가게 된다. 여기에서 어머니의 적절한 자극은 일차적 강화물로 정의되며, 일차적 강화물은 어머니가 연관되어짐으로써 이차적 강화가 된다. 영아의 어머니를 향한 행동은 어머니로부터 강화되어지기 때문에 애착은 학습된 행동으로 간주된다(최경숙, 1985).

인지발달이론에서는 영아의 사회적 행동은 기본적인 인지과정과 관련이 있기 때문에 애착을 형성하기 위해서는 낯선 사람과 친숙한 사람을 구별할 수 있어야 하고 친근한 대상이 눈에 보이지 않아도 계속 존재한다는 대상영속성(object permanance)이 발달되어야 한다고 보았다(Schaffer, 1971). 즉, 어떤 대상이 늘 존재한다는 사실을 인식한 영아는 규칙적으로 상호작용 하는 사람에 대하여 안정된 도식을 발달시키게 되고, 그리고 나면 영아는 이들을 다른 사람보다 더 좋아하게 된다. 따라서 대상영속성이 획득되기 전에는 애착을 형성할 수 없다는 견해를 보인다(Perry & Bussey, 1984).

동물행동학적 이론에서의 부모와 자녀간의 긴밀한 관계는 Bowlby의 애착이론으로 대표되어 설명된다. Bowlby는 ‘애착’이라는 개념을 정의함과 동시에 이에 대한 실증적인 연구를 실시한 학자로, 시설에 수용된 영아들을 대상으로 실시한 연구결과들과 Freud의 정신분석 이론, 행동제어 체계 이론, 동물행동학을 함께 도입함으로써 애착 이론을 정립하였다. 그리고 그의 이론은 Ainsworth, Sroufe 등에 의하여 좀 더 구체화되고 발전되어 왔다(Bretherton, 1985).

Bowlby(1969) 이전의 학자들은 모자관계의 형성은 아기의 공복을 해결해 줄 수 있는 대상이 존재할 때 가능하며 그 대상이 바로 아기에게 있어 의존의 대상이 된다고 보았다. 이에 대해 Bowlby는 ‘의존’의 개념에는 부정적인 의미가 포함되어 있고 한명 또는 구별된 극히 소수의 사람 사이에서 느낄 수 있는

정서적 관계의 의미가 포함되어 있지 않다고 보았다. 이에 따라 Bowlby는 ‘의존’이라는 단어 대신 ‘애착’이라는 개념을 제안하여 사용하였다(현정환, 2005, 재인용).

Bowlby(1982)에 의하면 영아는 어머니 가까이 머물고 보호받을 수 있는 기회를 증가시키는 유발자극들을 생득적으로 지니고 있는데 영아가 보이는 미소, 울음, 매달리기와 같은 유발자극에 어머니가 반응함으로써 양자 간의 애착 관계가 발달하기 시작한다. 그리고 주 양육자와의 장기적 격리나 상실에 대한 유아의 강렬한 반응은 영아와 부모 사이에 강한 유대관계가 존재한다는 것을 보여주는 것으로 이러한 유대관계의 질은 인성발달 과정의 근본요소가 되며 이후 아동 발달에 중요한 영향을 미치게 된다.

이와 같은 애착 관계가 아동의 발달에 미치는 영향은 Bowlby(1982)의 내적 실행모델(또는 표상모델)의 개념으로 설명된다. Bowlby는 내적 실행모델(internal working model)을 한 개인이 자신과 세상에 대하여 갖는 의식적인, 혹은 무의식적인 정신적 표상이라고 하였고, 이것은 한 개인이 사건을 지각하고 미래를 예측하며 자신의 계획을 구성해 나가는데 도움을 준다고 하였다(Bretherton, Ridgeway & Cassidy, 1990, 재인용).

Bowlby(1982)에 의하면 유아는 사람들과 지속적인 상호 교류관계를 통하여 점차적으로 세계에 대하여, 그리고 자신을 포함한 그 세계 속에 있는 의미 있는 사람들에 대하여 복잡한 형태의 내적실행모델을 구성한다. 이러한 자아와 애착대상에 대한 내적실행모델은 실질적인 대인간 교류에 그 기원이 있기 때문에 상호보완적, 양방향적인 관계의 특성을 지니는데 유아의 반복된 일상 경험으로부터 많은 영향을 받게 된다. 예컨대, 양육자로부터 적절한 반응을 받은 유아는 타자에 대한 내적 실행 모델을 애정적이고 지적으로 발달시키며, 자신을 다른 사람의 도움과 사랑을 받을만한 가치가 있다고 여기게 된다. 이러한 유아는 미래 상황에서 다른 사람이 어떻게 행동할 것인지에 대하여 성공적으로 예측할 수 있을 것이며, 안정적인 애착을 형성하게 된다. 이와는 반대로,

양육자로부터 일관성 없고 예측할 수 없는 반응을 받거나 거부와 냉대를 받은 유아는 타자에 대하여 거부적인 내적 실행모형을 발달시키고, 자신을 사랑받을 만한 가치가 없는 사람으로 여기게 될 것이다(Bretherton, 1985). 이러한 유아는 불안정 애착을 형성하게 되고, 애착 관련 정보에 대한 예리한 표상을 형성할 수 없게 된다. 또한 연령의 증가와 함께 애착에 대하여 모순적인 사고, 감정, 의도를 표현하게 된다(Main, 1991).

이와 같은 내적 실행모형은 한 번 조직되면 외부의 것을 의식하는데 영향을 주게 되고 쉽게 변하지 않기 때문에 초기에 형성된 내적실행모형을 재구성하기란 어렵다(Main, Kaplan & Cassidy, 1985). 따라서 영아기부터 시작하여 아동기 때 형성된 내적실행모형은 성인이 되어서도 그대로 작용하고, 자신이 부모가 되었을 때의 양육행동에도 영향을 줌으로써 자녀와 형성하는 애착관계에도 그 영향력을 미칠 수 있다(Bowlby, 1973). 이와 같이 초기에 형성된 내적 실행모형이 애착 유형의 세 개간 전수에 중요한 역할을 한다는 사실을 보았을 때 개인의 초기경험의 중요성은 더욱 강조된다.

2) 애착의 측정 방법

1970년대부터 애착에 대한 관심이 증가하면서부터 이에 대한 구체적인 연구가 진행되기 시작하였고, 연구자들은 애착을 측정하기 위한 방법들을 개발하였다. Ainsworth와 동료들은 ‘낯선 상황(strange situation)’ 실험을 고안하여 애착의 질적 특성과 그 유형을 분류하였다. 낯선 상황 실험은 12개월~18개월 영아를 대상으로 가정과 유사하면서도 자연스럽게 조성된 실험실에서 실시된다. 이것은 영아와 어머니 및 낯선이가 함께 있다가 격리되고, 다시 만나는 등의 여덟 개 에피소드로 진행되는데 에피소드는 진행됨에 따라 영아의 스트레스가 증가하여 애착 행동 체계가 활성화 되도록 만들어졌다. 영아의 애착 유형은 각 에피소드의 진행과정 중에서 영아가 나타내는 애착행동의 안정선 수

준에 따라 안정 애착, 불안정-회피, 불안정-저항의 3가지로 분류된다 (Ainsworth, Blehar, Waters, & Wall, 1978). 이러한 애착 유형 분류체계는 후에 Main과 Solomon(1986)의하여 불안정-혼란 유형이 첨가되었다. 이와 같은 낯선 상황 실험은 비교적 짧은 시간에 풍부한 정보를 얻을 수 있고 애착의 질을 객관적으로 측정할 수 있다는 점에서 많은 애착 연구에서 광범위하게 사용되어 왔다. 그러나 낯선 상황 실험은 24개월 이상의 아동에게는 적용할 수 없다는 제한점이 있었고, 실험실 방법을 사용함으로써 가정이라는 자연스러운 맥락에서의 연구를 소홀히 하여 애착 이론의 범위를 좁히는 결과는 빚었다는 비판을 받기도 하였다(Bretherton, 1992).

낯선 상황 실험에서 나타나는 한계점과 문제점을 극복하기 위하여 Waters와 Deane(1985)는 ‘애착 Q-set(AQS)’를 고안하였다. Q-set은 영유아와 주 양육자와의 상호작용행동을 기술하는 90장의 카드로 구성되어 있으며 가장 특징적인 애착 관련 행동으로부터 가장 그렇지 않은 특성을 반영하는 범주로 분류되고, 개별문항 분석 외에 애착 안정성, 의존성, 사회성에 대한 종합점수가 사용될 수 있다. Q-set은 유아와 어머니 외에도 아버지나 교사와 같은 성인과의 애착 관계를 비롯하여 어머니의 우울, 아동학대, 스트레스적 생활 사건과 같이 안정 애착을 방해할 수 있는 요소들을 동시에 탐색할 수 있다. 그러나 Belsky와 Rovine(1987)은 애착 Q-set 방법이 낯선 상황 실험을 대체할 만큼 민감한 도구가 되지 못한다고 지적하였다(박영하, 2005, 재인용). 그리고 김숙령(1997)은 애착이 평생 지속되며 발달에 미치는 영향을 보다 심층적으로 알아보기 위해서는 더 진보된 측정도구가 요구된다고 하였다.

애착 측정과 관련하여 이제까지 살펴본 낯선 상황 실험과 애착 Q-set의 방법은 유아의 안전-기반 행동과 감각 운동적 실행모델에 초점을 둔 것으로, Bowlby가 제시한 표상적인 내적 실행모델의 핵심을 충분히 반영하고 있지 못하기 때문에 내적 실행 모델을 측정하는 것에 있어서 한계가 있을 수 있다 (Oppenheim & Waters, 1995; Solomon & George, 1999). 특히, 만 4, 5세 이

상의 유아들은 자신이 형성하고 있는 애착 관계에 대한 정신적 모델을 가시적인 애착 행동으로 표출하기보다는 이 시기의 발달적 수준에 맞추어 다양한 형태로 투사 또는 내면화시킨다(김숙령, 2001). 따라서 유아기의 애착 특성은 이 시기의 발달적 특성이 고려된 도구로 측정되어야 할 필요성이 있다.

최근에 들어 유아의 인지, 언어적 발달이 고려된 상징 표상에 기초한 애착 측정방법들이 개발되어 사용되고 있다. 표상에 근거한 도구들은 그림, 사진, 인형 이야기에 제시된 사건에 대한 의사소통이나 스토리텔링에 관련된 다양한 이야기 방법(narrative methods)를 사용하고 있는데, ‘격리불안검사(SAT)’나 ‘애착 이야기 완성과제(ASCT)’가 대표적인 예이다. 이 측정도구들은 유아의 내레이티브에 근거한 표상적 측정도구로서 유아의 내적 실행모델의 본질과 특성을 평가하기 위하여 고안된 것이다. 이들 도구를 사용한 최근 연구들은 유아의 이야기 표상이 애착 관계에 대한 내적 실행모델을 타당하게 반영하고 있음을 제시하고 있다(김숙령, 2001; 이민주, 2002; 이진숙, 2001; Oppenheim & Waters, 1995).

특히 Bretherton, Ridgeway와 Cassidy(1990)에 의하여 개발된 ‘애착이야기 완성과제(ASCT)’는 다른 연구도구가 가질 수 없는 유용성이 있다고 제시되고 있다(이진숙, 2001, 재인용).

첫째, ASCT는 내적 실행모델을 진단하기 위하여 유아의 자발적인 이야기를 사용하는 평가도구로써 취학 전 유아의 인지적 발달 능력에 적합하다. Bretherton(1985)에 의하면 취학 전 유아는 연속적인 사건도식(event schema) 속에 자신의 세계를 정신적으로 표상할 수 있는 능력을 획득한다. 이에 놀이 대상과의 story-telling은 유아에 의하여 구성되는 사건의 순서를 정교화 할 수 있게 한다는 점에서 유아의 능력에 적합하다.

둘째, ACST는 실시절차에 있어서 취학 전 유아의 인지능력의 한계를 고려하고 있다. 취학 전 유아는 전 조작적 인지발달 단계에 속하기 때문에 추상적 사고 능력이 결여되어있다. 대다수 취학 전 유아는 자발적으로 구성하는 언어

적 이야기에 있어서 시간적, 인과적 차원에 따른 조직화가 부족하다. 그러나 ASCT는 유아에게 친숙한 가족인형과 사건들을 표상하는 가시적 소품을 사용함으로써 유아가 시간적, 인과적 차원에 근거하여 이야기를 조직화할 수 있도록 돕는다.

마지막으로, 유아의 무의식적인 내면세계를 심층적으로 진단할 수 있는 가능성이 있으며, 이를 이용한 치료적 방법으로서의 활용이 가능하다(Page, 1998). 따라서 ASCT는 유아의 애착에 대한 표상을 연구하는데 있어서 보다 유용하며, 그 활용의 잠재성이 크다고 볼 수 있다.

ASCT를 사용한 Bretherton와 동료들(1990)의 연구에서 18개월의 낯선 상황 분류와 25개월, 37개월의 Q-set 애착 안정성 점수와 유의미한 상관이 있었다. 또한 37개월 때의 이야기 반응과 44개월이 되었을 때의 이야기 반응을 비교한 이후 연구(Bretherton., Prentice & Ridgeway, 1990)에서도 애착 이야기 안정성 점수와 다른 애착 측정치들 간에 유의한 상관이 있음이 발견됨으로써 ASCT의 타당성이 입증되었다.

이와 같이 ASCT는 취학 전 유아의 애착에 대한 표상을 연구하기에 유용한 도구로 평가되며 애착 표상과 어머니의 양육행동과의 관계를 비롯하여, 어머니의 양육행동·심리적 특질, 양육경험, 사회적 능력, 자아지각과의 관계를 다루는 국내외의 연구에서 다양하게 이용되고 있다(박영하, 2005; 이민주, 2002; 이진숙, 2001; 한지현, 2003; Bretherton et al., 1990; Verschoren et al., 1996; Verschueren & Macoen, 1999).

2. 놀이공간으로서의 실외놀이터

실외놀이터는 실내놀이실과 함께 유아들의 놀이에 대한 욕구를 해소시켜줄 수 있는 놀이공간으로써 유아의 흥미와 발달에 적합한 환경으로 구성되어야

한다. 이에 본 절에서는 실외놀이터를 구성할 때 고려해야 하는 요소와 실외 놀이터에 제공될 수 있는 실외놀이시설에 대하여 살펴보고자 한다.

1) 실외놀이터의 구성

놀이공간으로서의 실외놀이터는 건물을 제외한 유효한 대지로 그네, 미끄럼틀, 모래놀이터 등의 각종 고정시설과 이동시설이 구비되고 실내 공간에서 할 수 없는 여러 활동과 자연과의 상호작용을 경험할 수 있는 실외학습장소라고 할 수 있다(심운숙, 1994; 이은화 외, 1985).

실외놀이터는 실내놀이실에서의 놀이가 확장되어지는 놀이장소일 뿐만 아니라 실내놀이실이 지니지 못하는 독특한 교육적 가치를 지닌다. 즉, 실외놀이터는 대근육 운동을 비롯하여 여러 가지 신체적 활동을 자유롭게 해볼 수 있는 곳이다. 그리고 자연과의 상호작용이 이루어지는 자연학습의 장소가 됨으로써 유아들이 자연과 더불어 다양하고도 풍부한 감각경험을 할 수 있도록 한다. 또한, 여러 놀이기구나 시설물을 함께 공유하고 협동하는 하는 상황을 제시함으로써 다양한 사회적 관계를 맺을 수 있게 한다(이숙재, 2004a).

이와 같이 실외놀이터는 유아에게 다양한 경험과 학습의 기회를 제공하기 때문에 유아교육에서 매우 중요한 놀이공간이 된다.

실외놀이터의 물리적 환경은 다른 인적 환경, 사회적 환경과 바람직하게 융합되어 하나의 통합적인 유치원의 교육환경을 구성하게 되기 때문에(김옥련, 1993), 실외놀이터의 질 높은 환경 구성은 매우 중요하다고 할 수 있다. 신동주(1999)에 의하면 유아들은 질적으로 우수한 물리적 환경 속에서 놀이에 집중하고 다양한 놀이 활동을 함으로써 신체적, 사회적, 정서적, 언어적, 인지적 발달을 촉진할 수 있다. 따라서 실외놀이터는 유아의 놀이에 대한 요구를 충족시켜줌과 동시에 유아의 흥미를 불러일으킬 수 있는 도전감, 신기함, 복잡성 및 다양성을 갖춘 놀이 환경으로서 제공되어야 할 필요성이 있다.

Frost, Shin과 Jacobs(1998)는 질적으로 우수한 실외 놀이 환경을 제공하기 위하여 다섯 가지 사항을 제시하고 있다. 첫째, 적절한 공간 제공을 해야 한다. 둘째, 유아의 발달적 요구에 적합하고 놀이 활동을 촉진시켜줄 수 있도록 공간배치를 해야 한다. 셋째, 다양한 놀잇감이 제공되어야 하는데 유아와 놀잇감의 비율, 유아의 수, 사용가능한 놀이 공간, 놀잇감의 질이 고려되어야 한다. 넷째, 극화놀이를 촉진시켜줄 수 있도록 구조성과 실재성이 낮은 놀이감을 제공해야 한다. 다섯째, 놀이영역을 구성하는데 있어서 유아의 놀이를 촉진하고, 동적인 활동과 정적인 활동을 모두 포함해야 하며 집단 활동을 증진시킬 수 있는 사회적 공간도 함께 조성되어야 한다.

또한, Decker와 Decker(1988)는 실외놀이공간을 구성할 때 다음과 같은 사항을 고려해야 한다고 하였다. 첫째, 실외놀이터는 다양한 놀이를 할 수 있는 공간이 되어야 한다. 실외놀이터는 단순히 신체발달만을 위한 장소가 아닌 실내공간의 연장으로, 실내에서 이루어지는 모든 활동과 유사한 놀이 활동이 이루어지도록 구성되어야 한다. 둘째, 실외놀이터는 심미적 즐거움을 주는 공간이어야 한다. 유아는 크고 작은 나무, 돌, 잔디, 흙, 모래, 시멘트 등 다양한 재료로 적절히 이루어진 바닥과 각종 동·식물 등의 자연사물이나 현상 속에서 다양한 감각경험을 통한 즐거움과 아름다운 자연환경을 느낄 수 있도록 해야 한다. 셋째, 실외놀이터는 안전해야 한다. 시설·설비의 효율적인 배치, 안전을 위한 바닥처리와 울타리 등에 대하여 충분한 점검과 적절한 지도가 이루어질 수 있어야 한다(이경혜, 1994, 재인용).

이상에서 살펴본 바와 같이 실외놀이터는 여러 가지 놀이형태와 사회적 상호작용을 증진시켜주어야 함과 동시에 유아들의 발달 수준에 적합하면서도 안전사항이 고려된 다양한 시설을 갖추어야 한다.

2) 실외놀이터의 시설

본 연구에서는 실외놀이터에 제공될 수 있는 시설을 운동놀이시설, 역할놀이시설, 구성놀이시설, 자연 탐색 공간, 개방 공간으로 분류하여 살펴보고자 한다. 각 시설의 기능 및 고려사항에 살펴보면 다음과 같다.

(1) 운동놀이시설

운동놀이시설로 설치될 수 있는 것은 복합놀이시설, 회전기구, 그네, 정글짐, 구름사다리 등이 있다.

복합놀이시설은 유아가 기어오르고, 매달리고, 미끄럼을 타는 등 여러 가지 운동을 할 수 있는 복합 기능을 갖춘 놀이 시설이다. 이봉선(1998)은 질적 수준이 높은 어린이집 놀이터에서 유아들의 놀이행동을 관찰한 결과, 유아들은 복합놀이기구에서 운동놀이이외에도 놀이기구의 형태를 가작화한 극놀이, 잡기놀이 등을 하였다고 한다. 연구 결과에서와 같이 유아들은 복합놀이시설에서 다양한 놀이를 즐기며 놀이에 욕구를 충족시킴과 동시에 흥미를 가지고 지속적인 놀이를 할 수 있다. 복합놀이시설을 설치할 때 유의해야 하는 점은 각 놀이 기구를 이용하는 유아들이 서로 방해 받지 않도록 설계하고, 각 놀이기구는 특징이나 용도에 따라 적절한 위치에 배치하며, 유아가 한 놀이기구에서 다른 놀이기구로 안전하고 편리하게 이동할 수 있도록 효율적으로 하도록 한다(이숙재, 2004a).

회전 기구에서 유아들은 혼자 혹은 집단으로 회전기구의 난간을 잡고 기구를 돌린 후 기구에 올라탐으로써 원심력에 의해 고속 회전되어 지는 것을 즐길 수 있다. 이경일(2000)은 질적으로 우수한 놀이터에서 유아들이 회전 기구를 돌리고 타는 것에 대하여 역할을 설정하고, 서로 역할을 번갈아가면서 기능놀이를 하였다고 한다. 연구 결과에서 제시된 바와 같이 유아들은 회전 기구를 돌리고 타는 방법으로 이용하면서 속도를 조절하고, 올라타는 순간 평행

감각, 용기와 순발력을 기를 수 있다(손정희, 2002). 그러나 회전놀이시설은 놀이시설이 회전하는 동안에 유아들이 자신이 의도하는 대로 놀이시설을 조작하기 어렵고, 빠른 회전을 하기 위해서는 위험한 요소가 많다(신동주, 1999; 이화정, 2000). 따라서 유치원에 회전 기구를 설치할 때는 상당한 주의가 필요하다.

그네는 공중에 몸을 띄우며 앞·뒤로 흔들기, 높이 올라가기, 빙그르 돌기 등 움직임을 자연스럽게 경험할 수 있기 때문에 놀이터에서 가장 인기 있는 놀이기구 중의 하나이다. 이숙재(1994)의 연구에 의하면 아파트 내의 한 놀이터에서 유아들은 서서타기, 앉아서 타기, 비스듬히 누워서 타기, 그네에 옆으로 앉아서 좌우로 흔들거리기 등 총 11가지 형태로 운동놀이를 즐기며 스릴감과 속도감을 즐겼다. 또한 언어적 가작화가 많이 포함된 극놀이를 하기도 하였다. 연구결과에서와 같이 유아는 그네를 다양한 방법으로 즐기며 스릴과 리듬감을 느낄 수 있다. 그리고 이동감각, 평형감각, 리듬감각 등의 신체조절 능력과 함께 손, 팔, 어깨, 다리 등 전신의 근육을 발달시키고 안정감을 지닐 수 있다(이경혜, 1994). 그네를 설치하면서 유의해야 하는 점은 그네의 앞, 뒤, 좌, 우로 충분한 간격을 두고 설치하도록 하고 3m쯤 떨어진 곳에 나무 울타리를 만들어 다른 유아가 그네와 부딪히는 일이 없도록 해야 한다. 그리고 유아가 그네에서 떨어져 다치는 것을 예방하기 위해 그네 밑에 부드러운 모래를 깔아 두는 것이 좋고, 그네가 서로 부딪히는 것을 방지하기 위하여 그네 틀에 2개 이상의 그네를 매달지 않는다(이숙재, 2004a).

정글짐은 정글처럼 철골이 엮어진 놀이시설로 여러 동작이 표현되며 다양한 내용의 놀이가 전개 된다. 유아들은 동작 정글짐의 입체적인 구조 속에서 높은데 올라갔다는 만족감, 손발의 협응성, 균형감각, 안전에 대한 능력과 태도를 키울 수 있다. 정글짐의 칸과 단의 간격, 전체 크기와 높이는 유아의 발달 수준과 실외놀이장 면적을 고려하여 이에 적합한 것으로 설치한다. 설치 장소는 유아의 왕래가 많지 않은 곳이 적절하며 바닥에 모래를 깔아서 안전사고에

대비하도록 한다(이경혜, 1994).

구름사다리는 매달리거나 기어서 건너가는 놀이기구이다. 유아는 구름사다리를 오르내리는 동안 신체를 자유롭게 조절하는 방법을 배우게 되고 공간에서의 신체 위치를 지각하는 능력을 발달시키게 되며 팔과 다리의 협동성을 기르게 된다. 구름사다리는 너무 길거나 높으면 유아가 힘들어하고 위험하기 때문에 적당한 크기로 설치하는 것이 좋다. 그리고 파이프의 굵기는 유아의 손아귀에 맞도록 직경 2.2~2.5cm 정도가 적당하며 안전을 위하여 바닥에 모래를 깔아둔다(이경혜, 1994).

흔들 목마는 유아가 타고 앉아서 스프링의 흔들림을 반복하는 시설물로 손잡이와 발판이 있어 몸이 땅에 닿지 않으면서 편안하게 앉아서 흔들 수 있다. 흔들 목마는 위, 아래로 움직이는 시설물이므로 유연한 스프링을 부착하고 유아의 연령과 신체 조건을 고려하여 목마의 높이를 정하고, 손잡이와 발 받침대를 만들어 안전하게 탈 수 있도록 한다. 그리고 목마 밑에는 모래를 깔아 안전사고에 대비한다(이숙재, 2004a).

(2) 역할놀이시설

역할놀이시설은 놀이집이나 텐트를 설치하여함으로써 아늑한 공간을 마련해 줄 수 있다. 그리고 다양한 역할놀이가 이루어지도록 놀이집 등을 제공할 수 있다.

놀이집은 유아에게 밀폐된 공간을 제공함으로써 여러 가지 상상놀이에 이용될 뿐 아니라 기어오르기, 뛰어내리기, 숨바꼭질 등의 다양한 운동놀이도 할 수 있는 시설물이다. 놀이집은 복합기능을 할 수 있도록 그물망, 수직사다리, 층계, 미끄럼판 등을 부착하는 한편 사다리, 널빤지, 상자, 보자기, 소꿉그릇, 각종 장신구와 의상을 함께 제공하면 효과적이다. 놀이집 주변이나 바닥에 모래를 깔아두면 안전에 도움이 되며 모래놀이에 활용될 수도 있다. 놀이집 내부에는 벽에 부착된 간이 의자를 만들거나 비닐, 돛자리 등을 깔아서 유아가

앉을 수 있는 공간을 제공한다(이숙재, 2004a).

(3) 구성놀이시설

실외놀이터에서는 제약을 받지 않고 자유롭게 물·모래를 통한 구성놀이를 할 수 있다. 물놀이와 모래놀이는 함께 이루어지는 경우가 많으므로 두 시설은 서로 인접하게 배치하는 것이 바람직하다(유정선, 2004). 실제 모래놀이터에서의 유아들의 놀이행동을 관찰한 김경연(1999), 인나영(1998)은 모래놀이터에 제공되는 물이나 다양한 소품이 유아들의 놀이를 촉진시킨다고 하였다. 김경연(1998)은 팔 수 있는 도구, 물, 구성 놀잇감이나 극적 놀잇감이 제공된 모래 놀이터에서 남아는 집단-구성놀이를, 여아는 집단-극화놀이를 많이 하였다고 한다. 그리고 인나영(1998)은 물의 제공 유무에 따라 유아의 놀이형태를 관찰하였는데 물이 제공되었을 때 유아들의 비놀이가 더 적게 관찰되었고, 상호작용-구성놀이가 의미 있는 수준으로 많이 관찰되었다고 한다. 연구 결과로 미루어 보았을 때, 보다 의미 있는 모래놀이터와 물놀이시설을 마련하기 위해서는 두 시설을 인접하게 배치하고 다양한 소도구를 제공해주는 것은 매우 중요하다고 할 수 있다. 모래놀이터를 설치할 때는 배수가 잘되며 그들이 적당히 생기고 동적놀이 영역과 조금 떨어진 위치에 설치하는 것이 좋다. 그리고 다른 유아에 의해 방해받지 않도록 경계가 뚜렷해야 하며 가장자리는 턱을 만들어 걸어 다니거나 앉기도 하고, 모래밭의 울타리가 되도록 한다. 또한 학기에 한 번 정도 용액을 이용하여 세척하여 모래를 깨끗이 해주는 것이 좋다(이숙재, 2004a).

(4) 자연 탐색 공간

식물재배와 동물 기르기 활동이 이루어질 수 있는 자연탐색공간은 유아에게 자연에 대한 학습경험을 제공함으로써 자연과의 상호작용을 촉진하고 생태적인 주기에 대해 이해하며 다른 아동과 협력할 수 있는 기회를 제공하게 된다.

유아들은 식물을 키우면서 소 근육 발달 및 감각적 자극을 도모하게 되고 동물을 돌봄으로써 책임감과 자신에 대한 긍정적인 개념을 가지게 된다(신동주, 1999). 실제로, 특별한 사육장이나 식물재배영역 등의 특별한 자연 탐색 공간 이외에도 놀이터 내의 나무, 꽃잎, 흙, 물, 곤충 등의 자연세계는 유아들의 자연에 대한 탐구력을 증진시키고 다양한 상상력을 자극하는 역할을 한다. 이봉선(1998)은 질적 수준이 높은 어린이집의 실외놀이터에 설치된 사육장과 화단이 유아로 하여금 자연을 탐색하고 동물에 대한 친숙함을 갖게 하며, 극놀이를 전개하는 것에 활용 되었다고 한다. 그리고 정은경(1999)도 유아들이 유치원 마당에서 볼 수 있는 다양한 자연물을 가지고 다양한 상상력을 발휘하며, 폭포, 호수, 바다, 홍수, 약초, 화산 등 자연세계에 관한 다양한 놀이 주제를 출현시켰다고 하였다. 연구 결과에서도 알 수 있듯이 자연과 상호작용 할 수 있는 공간은 유아들의 다양한 학습 경험과 놀이를 촉진시켜 주므로 실외놀이터에 구비해야 할 필요성이 있다.

식물을 키우는 곳은 물 공급이 쉬운 곳에 위치해야 하고 경계가 뚜렷하게 구분되어 있어야 한다. 이와 함께 식물을 키우는데 필요한 여러 가지 도구들이 제공되어야 하며 도구들을 보관할 수 있는 정리함이나 창고가 근처에 있어 사용 및 관리가 용이할 수 있도록 해야 한다. 그리고 동물을 키우는 곳은 대체적으로 사육장을 조성하여 운영하게 되는데 키우는 동물은 관리가 까다롭지 않아야 하고 유아에게 해를 입히거나 감염 또는 알레르기 반응을 일으키지 않는 것이어야 한다. 또한 가능하다면 유아들과 동물들이 놀이터에서 함께 자유롭게 뛰어놀 수 있는 기회를 제공하는 것이 좋다(신동주, 1999).

(5) 개방 공간

개방공간은 실외놀이터의 빈 공간으로 Kritchevsky, Pressott와 Walling (1977)은 빈 공간을 잠재적 공간, 즉 아무것도 제공되어 있지 않아 그 용도가 잠재적인 공간이라고 해석하였다. 실외놀이터의 빈 공간에는 시설물이 배치되

어 있지 않기 때문에 교사의 의도나 유아의 요구에 따라 언제든지 용도에 따라 융통성 있게 활용될 수 있으므로 유아교육기관의 실외놀이터에는 빈 공간을 마련하는 것이 좋다(이숙재, 2004a).

실제 개방공간은 유아들의 다양한 놀이 욕구를 충족시켜주는 훌륭한 놀이공간이 되고 있다. 이숙재(1994)는 빈 터에서 구성놀이, 극놀이, 사회극놀이, 게임 등의 다양한 놀이가 이루어졌으며, 빈 터 주변의 다양한 폐품과 자연물 등은 놀이에 좋은 자료로 활용되었다고 한다. 즉, 놀이터의 빈 터가 놀이시설물 못지않게 중요한 기능을 하고 있음을 보여주는 결과라 할 수 있다. 그러나 개방공간의 가치가 높게 평가되더라도 바닥상태나 구조 등이 바람직하지 못하게 설치된다면 그 효율성은 매우 낮아지게 된다. 이숙재(1994)는 아동들이 빈터를 이용할 때 빈터의 면적이나 위치, 바닥 등 여러 조건에 영향을 받으므로 빈터가 너무 좁거나 놀이시설물 가까이에 위치하고 모래바닥으로 구성되는 경우, 나무와 놀이시설물 등 장애물이 있는 경우에 놀이에 지장을 주었다고 하였다. 또한 이봉선(1998)은 질적 수준이 낮은 어린이집의 경우, 빈 터에 자동차나 자전거가 있었지만 바닥상태가 좋지 않아 쓸모없는 공간으로 방치되는 경우가 많았고, 빈터에서 놀이가 전개되더라도 지속되는 경우가 드물었다고 하였다. 따라서 개방공간은 면적, 바닥상태, 구조 등이 고려되어 조성됨으로써 유아들의 원활한 놀이를 촉진시킬 수 있어야 한다.

3. 유아의 놀이형태

놀이는 유아의 생활이자 학습의 기본형식으로 유아는 놀이를 통해 자연스러운 방식으로 삶의 지평을 넓혀 가고, 감각 운동적인 능력과 기능을 형성해 가며 정서적 발달과 사회적 학습의 기회를 얻는다(전풍자, 1981). 또한, 놀이 속에는 유아의 신체적, 인지적, 사회·정서적인 모든 영역이 반영되어 있기 때문

에(이숙재, 2004a) 놀이는 유아들의 발달 특징을 살펴볼 수 있는 중요한 지표가 될 수 있다. Piaget를 비롯한 여러 연구가들은 놀이를 ‘관찰 가능한 행동’으로 보고, 유아들의 놀이를 관찰하여 놀이의 형태를 인지적 놀이와 사회적 놀이로 범주화 하여 유아의 놀이형태를 설명하였다.

1) 인지적 놀이형태

Buhler(1935)는 처음으로 유아의 놀이형태를 게임의 발달적 진보면에서 기능적 게임, 구성적 게임, 가작 게임, 집합게임으로 나누었다(Frost & Klein, 1979, 재인용). 그 후 Piaget(1962)는 그의 연구에 기초하여 유아의 놀이 발달 단계를 유아의 인지 발달 단계에 대응하여 설명하였다. Piaget는 유아가 성인과 같은 사고 능력을 갖게 될 때까지 4단계의 인지발달단계를 거치면서 발달하게 되는데 유아는 발달과정에서 자신의 인지능력과 부합된 놀이의 유형에 참여한다고 보고 각 인지발달수준에 따라 연습놀이(혹은 기능적 놀이), 상징놀이, 규칙 있는 놀이유형이 나타나게 된다고 하였다. Smilansky(1968)는 Piaget의 인지적 놀이형태를 더 구체화하여 연습놀이와 상징놀이 사이에 구성놀이를 추가하여 기능놀이, 구성놀이, 극놀이, 규칙있는 게임으로 놀이형태를 설명하였다. 본 절에서는 Smilansky가 제시한 놀이범주를 기준으로 여러 학자들이 제시한 인지적 놀이형태의 특성에 대하여 다음과 같이 살펴보고자 한다.

(1) 기능놀이

Piaget(1962)에 의하면 기능놀이는 주로 0~2세의 감각운동기 영아에게서 나타나는 놀이로 특별한 놀이기술이나 상징이 포함되지 않고, 기능적인 즐거움을 위해 반복적으로 되풀이하는 놀이이다((Frost, 1992, 재인용). 유아들은 그들의 움직임을 반복할 때, 그 이전에 학습한 행동과 유사한 방법으로 새로운

움직임을 시도하는데, 이러한 움직임을 통하여 유아는 자신의 신체적 능력과 행동과 환경과의 인과관계를 알게 된다. 그러나 기능놀이는 단지 0~2세의 유아들에게 제한된 것이 아니라 새로운 기술을 습득할 때마다 유아기 전반에 걸쳐서 나타나게 되며, 수준 높은 다른 놀이형태의 시작과 함께 사라지는 것이 아니라 좀 더 복잡하게 되고 새로운 놀이나 기구 등이 포함되어지고, 극적 놀이나 구성놀이에 포함되어 나타나게 된다(Frost, 1992).

(2) 구성놀이

Piaget는 구성놀이를 기능놀이, 상징놀이, 규칙있는 게임의 다른 놀이형태처럼 구분된 놀이형태로 보기 보다는 상징놀이와 규칙 있는 게임 사이에 존재하거나 놀이와 지적 작업 혹은 놀이와 모방의 중간에 위치한다고 보았다. 그러나 Smilansky는 이와는 다르게 구성놀이를 기능적 활동으로부터 창조적 활동으로의 전환을 뜻하는 것으로 보며 22~24개월에 나타나는 독립된 단계로 보았다. 이 단계의 유아들은 다양한 놀이자료를 사용하기 시작하고, 기능적이거나 목적 없는 놀이행동이 창조물을 얻기 위한 의도적인 행동으로 되어간다고 하였다(Frost, 1992).

그러나 구성놀이가 실제로 하나의 단계이든 간에, 유아는 놀이과정에서 무엇을 창작하거나 만들기 위해 여러 가지 재료를 사용하고, 이러한 과정은 유아에게 긍정적인 경험으로 작용한다. Cheyne와 Rubin(1983)에 의하면 구성놀이는 문제해결 증진을 위한 가능성이 있다. 그 이유는 구성놀이는 일반화된 전략을 적용함에 따라 융통성을 높이며 새롭게 학습된 원리를 견고히 한다. 그리고 새로운 조합으로 자료를 즐겁게 정교화하게 하고, 놀이자가 구체적인 정보를 넘어서 상상으로 진행하여 사물의 비실제적 사용을 발견하게 한다.

(3) 극화놀이

일반적으로 상징놀이라 불리는 극화놀이는 보이지 않는 대상을 표현하거나

사물이나 상황을 실제와 다르게 변형시켜 표상하는 놀이로, 상상놀이(imaginative play)나 가장놀이(pretending play), 극놀이(dramatic play)등으로 지칭되며 학자나 이론에 따라 각기 다른 용어로 불리어지고 개념화 되고 있다. 그러나 모두 가작화 요소를 포함하고 있다는 것에 공통점이 있다(이숙재, 2004a).

그동안 극화놀이는 유아의 성장과 발달에 주도적인 역할을 하는 것으로 가정되었다. 즉, 상징놀이는 사회적 참여의 맥락에서 사회적으로 관련된 인지기술과 유능한 사회적 행동 요소의 발달을 이끌어간다. 이에 따라 상징놀이는 인지적 촉진자이자 학습을 위한 매개체로서 가장 가치 있는 놀이(Schrader, 1990)로 인정되었다. Frost(1992)는 상징놀이나 극놀이는 사회, 인지적 발달 면에서 중요한 역할을 하는데 상징놀이는 언어와 시간, 공간, 수 등의 개념을 발달시키면서 성인의 사회문화적 관심을 통합하는 주요한 방법으로 사용된다고 하였다.

Smilansky(1968)는 상징놀이의 발전된 형태로 한 명 이상의 친구와 함께 하는 극놀이인 사회극놀이를 제시하였다. Smilansky에 의하면 사회극 놀이는 한 명 이상의 친구와 함께 하는 극놀이로, 현실적 요소인 모방적 요소와 비현실적 요소인 가작화 요소가 내포된다. 유아는 현실세계에서 직접 경험한 상황이나 사람의 역할을 모방하는 사회극놀이를 하는데, 유아들은 자신이 관찰한 내용을 정확하게 모방할 능력이 부족하기 때문에 가작화 요소를 사용하게 된다(이숙재, 2004a). 사회극놀이는 창의력, 인지적 성정과 사회적 기술 증진에 기여한다. 유아는 사회극놀이에 참여하면서 분산된 경험을 종합하고, 새로운 경험을 창조한다. 주어진 역할과 주어진 주제에 맞게 행동하고 자기 자신의 행동을 문맥과 상황에 맞게 조절하고, 다른 역할자와 적절히 반응하는 법을 학습함으로써 결국에는 자아중심적 존재에서 사회적 존재로 변화하게 된다. 또한 사회적 극놀이는 다른 상황에서 행동을 일반화할 수 있는 능력과 추상적 사고를 촉진한다(Frost, 1992).

(4) 규칙 있는 게임

유아들은 구체적 조작기에 도달해 감에 따라 사회적 존재로서 자신을 확립해 가게 되고, 이러한 변화는 유아로 하여금 규칙에 의하여 제한되어지는 새로운 차원의 세계를 놀이에 적용할 수 있게 한다(신동주, 1999). 규칙 있는 게임은 구체적 조작기의 유아가 주로 하는 가장 발전된 형태의 놀이로, 정해놓은 규칙에 따라 2명 이상의 또래와 경쟁하면서 승부를 겨루는 활동을 뜻한다(Hughes, 1995). Yawkey(1991)에 의하면 규칙 있는 게임은 즐거운 활동이 포함되고 규칙을 수용하는 복잡한 인지작용이 요구되는 놀이로써 규칙에는 사회적 상황 속에서 집단적 의사결정을 중요시 하며 사회화와 규칙성, 자기훈련, 명예와 희생에 대한 원칙들의 요소가 수반된다(박화윤, 1992, 재인용).

유아들은 게임과정에서 사전에 협정된 규칙을 수용하고 순응해야 하기 때문에 주어진 한계 내에서 자신의 행동이나 활동 및 반응을 조절하는 것을 배우게 되는데, Smilnasky(1968)는 규칙 있는 게임이 특별한 기술이나 특정내용을 유아에게 가르치는데 효과적인 놀이라고 하였다 (Frost, 1992, 재인용).

이상에서 살펴본 인지적 놀이형태 이외에도 Frost(1992)는 놀이의 한 형태로서 유아가 감각기관을 이용하여 정보를 얻거나 자극을 구하는 탐구활동과 거친 신체 놀이 등을 제시하였다. 이러한 활동은 실외놀이공간에서 쉽게 관찰될 수 있는 것들로써 탐구활동은 유아들이 동식물을 직접 키우고 관찰하면서 많이 이루어질 수 있다. 신동주(1999)는 유아들이 동식물을 탐색하는 과정을 통하여 자연과의 상호작용을 시도하고, 생태적인 주기를 이해하며 다른 또래들과 협력할 수 있는 기회를 제공받게 된다고 하였다.

거친 신체놀이(rough-and-tumble play)는 유아가 몸을 거칠게 움직이면서 친구들과 함께 노는 놀이를 의미하는 것으로, Pellegrini, Humphrey와 Smith(1988)는 거친 신체 놀이와 게임이 치고 달리기, 쫓기, 역할 바꾸기, 전략 세우기 등의 공통된 특징이 있다고 보며 거친 신체 놀이가 유아들을 규칙 있

는 게임으로 이끄는 역할을 한다고 하였다(노현주, 1995, 재인용). 또한, 우진아(2003)는 거친 신체 놀이를 선호하는 유아들이 신체표현, 미술활동 등의 단 위수업활동에서 활동에 집중하고 적극적으로 참여하며 자신의 의견을 잘 표현 하는 특징이 있다고 하였다.

이와 같이 탐구활동이나 거친 신체 활동 또한 다른 인지적 놀이에 못지않은 교육적 가치를 지니고 있기 때문에 중요한 놀이형태의 하나로 인정되고 있다.

2) 사회적 놀이형태

유아는 주 양육자와의 긴밀한 상호작용을 통하여 사회적 놀이를 할 수 있는 기본 능력을 발달시키게 되는데, 이러한 능력은 유아기 동안 점차 발달하게 되어 또래와 함께 어울려 사회적 놀이를 할 수 있게 된다(이숙재, 2004a). 유아들은 사회적 놀이 안에서 또래와 함께 상호작용을 함으로써 자기중심성에서 벗어나 집단 내에서 수용 받을 수 있는 행동을 하게 된다. 또한, 그 과정에서 유아는 자신의 목적을 성취하고 조망수용능력을 발달시키고 사회적 지식과 사회적 기술을 발달시킨다.

Parten(1932)은 유아의 사회적 놀이 발달 과정을 연구한 대표적인 학자로, 유아의 연령이 높아짐에 따라 놀이행동에서의 사회적 참여도가 높아짐을 발견 하였다. 이에 비참여 행동, 방관자적 행동, 혼자놀이, 병행 놀이, 연합놀이, 협 동놀이라는 놀이지표를 제시하였다(Frost, 1992, 재인용). Parten의 놀이지표는 유아들의 사회적 참여정도를 이해하는데 있어서 매우 가치 있는 것으로 받아들여지고 있다(Fergus & Hughes, 1995).

비참여 행동과 방관자적 행동은 단순히 어떠한 사물이나 현상을 바라보거나, 또래의 놀이를 지켜보는 행위으로써 유아가 직접적으로 놀이에 개입하지는 않는다.

혼자놀이는 다른 친구들이 주위에 있어도 자기 자신의 세계 속에서 전적으

로 혼자서 놀이를 하는 것으로 주변에 있는 또래와 이야기를 나눌 수 있는 위치에서 또래가 사용하는 놀잇감과 다른 놀잇감을 가지고 혼자서 독자적으로 놀이하는 형태이다. 혼자놀이와 관련하여 Parten 이후로 여러 학자들은 혼자놀이를 가장 미성숙적인 사회적 놀이형태로 보았다. 그러나 Rubin(1982)과 Moore와 Evertson, Brophy(1974)은 혼자놀이를 보다 다른 시각으로 재조명하며 혼자놀이의 중요성을 제시하였다. 특히 Moore, Evertson과 Brophy(1974)는 중산층의 유아를 대상으로 혼자놀이를 연구한 결과 혼자놀이는 블록, 미술, 대근육 운동, 퍼즐, 독서와 같은 적극적이고 목표지향적인 활동으로 이루어짐으로써 보다 성숙된 상태를 의미하는 과제 지향적 행동으로 나타난다고 하였다. 즉, 혼자놀이가 보다 의미 있는 놀이형태로써 다루어질 필요성이 있다는 것이다.

Parten에 의하면 병행놀이는 유아가 주변의 다른 친구와 동일한 놀이를 하지만 서로 접촉하거나 간섭하지 않고 혼자서 놀이하는 형태이다. 즉, 유아들은 주변에 있는 또래의 존재도 인식하고 자기에게 어떤 의미가 있는 다른 사람의 존재도 인식하지만 여전히 따로 놀이를 한다. Bakeman과 Brownlee(1980)는 병행놀이가 사회적 놀이형태의 흐름에서 중요한 역할을 한다고 보았다. 그들은 3세반 유아를 대상으로 놀이형태간의 전이를 분석하였는데, 그 결과 병행놀이는 혼자놀이와 사회적 놀이의 일시적 교량으로서 기능한다고 하였다. 이에, 병행놀이는 발달단계의 질을 보증하는 것이 아니라 놀이행동 흐름에서 다른 놀이형태와의 관계 때문에 중요한 형태로 간주된다고 하였다.

유아는 성장함에 따라 사회적 참여도가 높아지면서 주변의 다른 유아들과 함께 놀이하러 '집단놀이(group play)'의 형태가 많이 나타나게 된다. 집단 놀이는 놀이에 참여한 유아들이 공동의 목표를 달성하기 위해 역할을 서로 분담해 조직적으로 놀이를 진행하느냐의 여부에 따라서 연합놀이와 협동놀이를 나누어지게 된다. '연합놀이'의 경우 놀이에 참여한 다른 아동들과 놀이 내용에 대해 이야기를 나누기도 하며, 놀이도구들을 서로 빌려주거나 받기도 한다. 그

러나 역할을 분담하거나 놀이내용을 조직적으로 전개하지는 않는다. ‘집단놀이’는 무엇을 함께 만들거나, 경쟁적인 목표를 달성하거나, 어른들의 세계를 극화하거나, 또는 규칙이 있는 게임 같은 형식적인 놀이를 하기 위하여 놀이에 참여하는 유아들이 집단의 조직원으로서 역할을 분담하여 함께 노력한다. Parten에 의하여 제시된 연합놀이와 협동놀이는 사회적 놀이형태로서 타당한 지표가 될 수 있다는 것에 있어서 그 중요성을 인정받고 있다.

Parten은 그의 연구에서 2세~2.5세아는 단독놀이, 2.5세~3.5세아는 병행놀이, 3.5~4.5세아는 연합놀이, 4. 5세 이후의 유아는 협동놀이를 주로 하게 된다고 하며, 유아가 2세~4세로 성장함으로써 다른 사람이 놀이할 동안 소극적으로 관찰하는 것이 감소되고 혼자 하는 활동도 줄어들게 된다고 하였다. 이것은 유아가 연령의 증가함에 따라 사회적 상호작용놀이를 통하여 자기중심성에서 벗어나 집단 내에서 수용 받을 수 있는 행동을 한다는 것과 같은 맥락이라고 할 수 있다. 또한, 이러한 맥락에서 Erickson(1950), Iwanaga(1973) Howes(1980), Howes & Matheson(1992)도 타인과 상호작용에서 나타나는 상호성과 복잡성의 수준을 토대로 하여 사회적 놀이형태를 제시하고 있다 (Johns, 1999, 재인용).

4. 선행연구

일찍이 Werner와 Kaplan(1963)은 어머니와의 긴밀한 관계는 유아의 상징놀이 출현에 크게 기여한다고 하였으며, Lewis(1979)는 유아가 출생 이후 부모와 맺는 긴밀한 상호작용이 바로 놀이의 기원이 된다고 하였다(이숙재b, 2004, 재인용). 이는 부모와 자녀간의 상호작용에서의 의미 있는 경험은 놀이행동에 영향을 미칠 수 있다는 것으로 부모와 자녀 사이에 형성되는 애착 관계의 중요성을 시사하고 있다.

애착과 놀이의 관계에 대한 대부분의 연구는 영아기 때 형성된 초기 애착상태와 놀이형태의 연관성 및 놀이 시 이루어지는 상호작용의 관계성에 대하여 살펴보고 있다. 이러한 연구 결과는 애착상태가 취학 전 시기에 걸쳐 놀이의 질을 예언할 뿐만 아니라, 놀이과정에서 이루어지는 또래와의 상호작용 방식에도 영향을 미치고 있음을 밝히고 있다.

애착과 놀이의 관계를 다룬 연구는 주로 애착 상태와 상상놀이에 초점을 맞춰 많이 이루어져왔는데, 생후 초기에 이루어지는 양육자와의 긴밀한 상호작용이 상상놀이에 영향을 미침을 밝히고 있다.

Manosevitz, Prentice와 Wilson(1973)은 상상놀이에 많이 참여하는 유아는 부모와의 접촉이 빈번한 특징이 있었다고 하였다(이숙재, 2004a, 재인용). 그리고 Slade(1987)는 부모에게 아주 가깝게 애착한 영아는 사물을 갖고 상상놀이를 하는 경향이 많으며, 그들이 하는 가장놀이는 불안정 애착 아동이 하는 것보다 지속적이고 복잡하다고 하였다.

Howe와 Roding(1992)은 3세아 40명의 사회적 놀이를 관찰하여, 유아들이 참여하는 극 놀이의 수, 극 놀이가 진행되는 시간, 극 놀이에 포함된 갈등의 양을 관찰하였다. 연구에 참여한 모든 유아들이 영아기 이후부터 이 연구에 참여해 왔기 때문에 연구자들은 부모와 유아 사이의 애착이 얼마나 친밀한지에 대하여 알 수 있었고, 그에 대한 정보를 본 연구에 적용할 수 있었다. 연구 결과에서 안정되고 밀접하게 애착된 유아는 사회적 상상놀이에서 불안정 애착 유아보다 5배나 더 많은 수의 에피소드를 놀이하였고, 에피소드가 지속되는 시간도 보다 길었다. 그리고 유아들이 보통 놀이할 때 경험한 갈등과 비교하였을 때, 안정하게 애착된 유아는 단지 절반 정도의 갈등을 경험하였고, 갈등이 일어날 때 갈등을 해결하고 게임을 지속하려는 경향을 보였다. 그러나 불안정 애착 유아는 갈등이 유발되면 단순히 놀이를 이끄는 반응을 보였다(Fergus P, Hughes, 1995, 재인용).

애착상태와 놀이와의 관계를 살펴본 연구들은 자유놀이 상황에서 이루어지

는 놀이 상호작용에 관심을 가지기도 하였다.

Liberman(1977)은 3세 유아 40명을 대상으로 어머니에 대한 애착의 질적 수준을 분류하고 낮선 또래와의 상호작용을 관찰하였다. 그 결과 안정애착유아는 다른 유아와 놀이도구를 나누어 갖거나 공유하고, 사회적 상호작용을 시작하는 등의 호혜적인 상호작용(reciprocal interaction)을 많이 하였다. 그리고 울거나 신체적·언어적 공격과 같은 부정적인 행동은 더 적게 하였다. 반면, 불안정적 애착 유아는 울거나, 신체적 공격, 언어적 위협과 같은 부정적인 행동을 더 많이 하였다.

Esterbrook과 Lamb(1979)는 모 자녀 간의 애착의 질이 영아의 사회성 발달에 미치는 영향을 연구하기 위하여 18개월 된 영아 42명의 애착을 낮선 상황 실험을 통해 분류하고, 실험실의 자유놀이 상황에서 어머니 및 또래와의 상호작용을 관찰하였다. 그 결과 안정된 애착아는 어머니로부터 독립적이고, 또래에 대한 관심이 많았으며, 또래에게 접근하여 말을 걸거나 놀이도구를 나누어 갖는 행동을 많이 하였다. 또한 미소를 자주보이는 반면 불안정 애착아는 그렇지 못한 것으로 나타났다(고운정, 1999, 재인용).

Turner(1991)는 40명의 4세 유아를 대상으로 실험실 평가를 실시하여 어머니에 대한 애착이 유아교육기관에서의 또래 상호작용에 의미 있는 영향을 미친다고 보고하였다. 즉, 불안정하게 형성된 애착을 보였던 남아가 안정된 애착을 보인 남아보다 더 공격적이고 파괴적이며 주의를 요하는 행동을 보인 반면, 불안정하게 형성된 애착을 보였던 여아는 안정된 애착을 보인 여아보다 의존적이고 덜 독단적이며 순응성을 많이 나타내는 등의 특성을 나타내었다.

국내의 애착 연구도 유아의 애착 유형에 따라 놀이상호작용을 관찰함으로써 안정 애착 유아의 사회적 유능성에 대하여 밝히고 있다.

이영과 나유미(1999)는 어머니에 대한 애착 안정성에 따라 유치원에서의 놀이상호작용을 관찰한 결과 애착안정성과 의존적 상호 작용 간에 부적 상관성이 있었다. 이숙재(2004b)는 만 5세 유아를 대상으로 애착유형에 따라 실내놀이실

에서의 자유놀이상황을 관찰한 결과 안정애착유아는 불안정애착 유아보다 긍정적 상호작용을 많이 한 반면, 부정적 상호작용과 의존적 상호작용은 적게 한 것으로 나타났다.

임경민(2004)은 이야기 완성과제(ASCT)를 할 때 유아가 보이는 표상과 놀이상호작용의 관계를 살펴보았는데, 유아들이 어머니와 아버지에 대해 부정적으로 표상할수록 자유선택활동 시간에 또래와의 긍정적인 상호작용 행동을 적게 하였고 부정적인 상호작용 행동은 많이 하였다.

이외에도, 여러 연구는 또래나 교사 혹은 부모에 의하여 유아의 사회적 능력을 평가함으로써 안정 애착 유아가 불안정 애착 유아보다 또래에 의하여 지지적이고 유능한 사회적 능력을 지니고 있음을 밝히고 있다(고운정, 2000; 양외점, 1994; 이상은, 2000; 이숙희·김숙령, 1996; 이진숙, 2001; 최경순·홍계옥, 1996).

Ⅲ. 연구방법

1. 연구대상

1) 연구대상 유아

본 연구 대상은 서울시에 위치한 Y 유치원 만 5세 4학급의 유아 52명으로, 안정 애착 유아와 불안정 애착 유아 각각 26명으로 구성되어 있다. 연구대상 유아는 Y 유치원의 만 5세 4학급 133명을 대상으로 ‘애착 이야기 완성 과제 (ASCT)’를 실시하여 선정하였다.

연구대상 유아는 다음 표 1과 같으며, 유아의 연령은 5년 4개월~5년 11개월 사이로 평균연령은 5년 7개월이었다.

<표 1> 연구 대상 유아

단위: 명

애착유형	성별		전체
	남	여	
안정 애착	13	13	26
불안정애착	16	10	26
전 체	29	23	52

본 연구대상 유아의 일반적인 가정 배경은 한 부모 가정이나 이혼가정이 없었고 구체적인 사항은 다음 표 2와 같다.

<표 2> 연구대상 유아의 일반적인 가정 배경

단위 : 빈도(%)

배경변인	범 주	부	모
연 령	40 ~ 44	13(15.4)	5(9.6)
	35 ~ 39	31(59.6)	26(50.0)
	30 ~ 34	8(25.0)	21(40.4)
교육수준	대 학 원 졸	7(13.5)	1(1.9)
	대 학 교 졸	39(75)	39(75)
	고등학교 졸	6(11.5)	12(23.1)
직 종	전 문 직	4(7.7)	4(7.7)
	사무 /관리직	28(53.8)	5(9.6)
	자 영 업	11(21.2)	2(3.8)
	가 사	0(0)	31(59.6)
	기 타	9(17.3)	10(19.2)

2) 연구대상 유아교육기관의 실외환경

본 연구대상 유치원은 단독실외놀이터를 소유하고 있으며, 실외놀이터의 질적 수준은 Frost(1992)가 제시한 ‘실외놀이터 평가 도구’에서 전체 150점 중 112점을 얻어 ‘중’ 정도의 수준을 지닌 것으로 나타났다.

연구대상 유치원은 반일제 프로그램을 실시하고 있었으며, 실외놀이는 각 학급별로 유치원 행사나 날씨로 인해 못하는 경우를 제외하고 매일 실시하였다. 각 학급은 하루 일과 계획에 따라 실외놀이시간을 조정하였기 때문에 실외놀이시간이 매일 같지는 않았지만, 대체적으로 이야기 나누기 활동이나 자

유선택활동을 한 후에, 혹은 점심을 먹고 난 후부터 하원하기 전까지 1일 1회 약 30~35분 동안 실시하였다. Y 유치원은 실외놀이터를 사용하는 요일을 각 학급별로 지정하지 않았다. 이에 따라 실외놀이터에서의 활동은 학급 단독으로 이루어지거나 몇 개의 학급이 동시에 이루어지기도 하였다.

Y 유치원의 실외놀이터 환경에 대하여 살펴보면 실외놀이터에는 복합놀이 시설, 회전기구, 구름사다리, 그네, 놀이집, 흔들 목마, 정글짐, 모래놀이터 등의 놀이시설과 개방 공간, 자연 탐색 공간, 여러 개의 쉼터, 통로 등으로 구성되어 있었다. 이에 대하여 구체적으로 살펴보면 다음과 같다.

놀이터 초입에 설치된 복합놀이시설은 일자형 미끄럼, S자형 미끄럼, 원통형 미끄럼, 너비가 넓은 미끄럼 등 네 가지 종류의 미끄럼과 오름대, 구름다리, 링 터널, 타이어 그네, 그물망, 철봉으로 구성되어 대형 복합 놀이 시설의 형태를 갖추고 있었다.

회전 기구는 원형 모양으로 여러 명의 유아가 함께 회전기구의 난간을 잡고 돌리거나 탈 수 있었다. 그리고 단독으로 설치된 그네시설은 2개의 그네가 수평적으로 설치되어 있어 1~2명의 유아들이 앉아서 이용할 수 있었고, 구조상 많은 유아들이 함께 이용하지는 못하였다.

정글짐은 바둑판 모양같이 여러 개의 입방체가 모여 있는 형태로 총 4층으로 구성되어 있었으며 철재로 만들어졌다. 그리고 구름사다리는 반원형 형태로 유아들이 바(bar)와 바(bar)를 손으로 잡아서 건너거나 오르내릴 수 있고 매달릴 수 있었다.

목재로 만들어진 흔들 목마는 목마를 지탱해주는 스프링이 부착되어 있어서 유아들이 앞·뒤로 흔들며 이용할 수 있었고 여러 개가 일렬로 설치되어 있었다. 놀이집은 기본적인 ‘집’의 윤곽만 있는 형태였으며 의상이나 그릇 등의 소품들은 제공되지 않은 상태였다.

모래놀이터는 수도시설 및 다른 놀이시설과 분리되어 단독으로 놀이터 입구 앞에 설치되어 있었다. 모래놀이터에는 그들이 질 수 있도록 천막 지붕이 설

치되어 있었고, 구성놀이를 할 수 있는 여러 개의 책상이 구비되어 있었다. 그리고 모래놀이에 사용되는 소품은 교사에 의하여 제공되거나 제공되지 않았다.

자연탐색 공간은 밭고랑과 원두막이 설치되어 있었는데 밭고랑에는 채소나 과일 등을 심지 않은 상태여서 밭고랑의 형태만을 볼 수 있었고 주변에 나무와 풀들이 심어져 있었다. 그리고 원두막 뒤와 밑의 공간은 비옥한 토양과 더불어 다양한 나무가 심어져 있어 여러 종류의 곤충들을 채집할 수 있는 여건을 갖추고 있었다.

정글짐과 놀이집 사이의 빈 터 그리고 각 놀이시설물 주변의 작은 빈 공간은 기본적인 흙바닥이었고, 풀이 간간히 심어져 있었다. 그리고 나무가 우거져 있어서 그늘이 조성되었다.

위의 시설 이외에도 다양한 높이의 철봉, 자동차 모형, 2명의 유아가 함께 마주보고 탈 수 있는 대형 그네, 레일에 줄로 연결된 이동수레, 다양한 형태의 쉼터 공간, 일직선 형태의 통로가 있었다.

본 연구에서 유아의 놀이행동을 관찰한 시설은 유치원의 실외놀이시설 보유 현황에 대한 연구결과(손정희, 2002; 유정선, 2004)와 Noén-Björn(1982)의 놀이기구 및 시설물 분류 기준을 참고로 하여 운동놀이시설, 구성놀이시설, 역할놀이시설, 개방 공간, 자연탐색공간으로 선정하였다. 운동놀이시설은 복합놀이시설, 회전기구, 구름사다리, 그네, 정글짐, 흔들 목마로 선정하였고, 구성놀이시설은 모래놀이터로, 역할놀이시설은 놀이집으로 선정하였다. 그리고 개방공간은 놀이집과 정글짐 사이에 있는 넓은 빈 터, 각 놀이시설물 주변에 있는 작은 빈 공간으로 선정하였다. 그리고 자연탐색공간은 유치원의 밭고랑과 원두막(원두막의 뒤와 밑의 공간 포함)으로 이루어진 자연탐색공간으로 선정하였다.

2. 연구도구

1) 실외 놀이 환경 평정

연구대상 유치원 실외놀이터의 질적 수준 평가는 Frost(1992)의 ‘실외놀이터의 평가도구’를 사용하여 이루어졌다. 이 평가도구는 실외놀이터의 시설 및 설비상태 20문항과 안전도 10문항으로 총 30문항으로 구성되어있다. 각 문항에 대해서는 0점에서 5점까지의 점수로 기록하게 되어있으며, 최고 점수는 150점으로 평가 점수가 높을수록 긍정적인 평가를 받는다. 본 도구의 내용은 <부록 1>에 제시하였다.

2) 애착 유형 검사

유아의 애착 유형은 Bretherton 등(1990)의 애착 이야기 완성 과제(Attachment Story Completion Task, ASCT)를 이진숙(2001)이 번안하여 사용한 것으로 이용하였다.

ASCT는 애착 관계에 대한 유아의 표상을 측정하기 위하여 Bretherton 등(1990)이 개발한 애착 측정 도구로 표준화된 실시절차와 분석절차를 가지고 있다. ASCT에 사용되는 도구와 이야기, 실시절차, 분석절차 등에 대하여 다음과 같이 간략히 기술하였으며, 구체적인 내용은 <부록 II>에 제시하였다.

(1) 애착 유형 검사도구 및 이야기

① 애착 유형 검사도구

ASCT에 사용되는 도구는 할머니, 아버지, 어머니, 남자아동, 여자아동으로 구성된 가족인형과 각각의 이야기를 진행하기 위한 소품들(테이블, 케익, 접

시, 유스컵(병), 잔디, 바위, 침대, 자동차)이다.

② 애착 유형 검사의 이야기

ASCT는 1개의 연습이야기와 5개의 애착관련 이야기가 사용되었다. 연습 이야기는 유아에게 본 도구의 실시절차를 알려주기 위한 것으로 애착과 관련이 없는 중립적인 이야기인 ‘생일 파티 이야기’로 시작된다. 연습이야기를 실시한 후 유아에게 5개 애착관련 이야기를 실시한다. 각 이야기는 유아가 일상생활에서 부딪힐 수 있는 애착관련 갈등이나 문제를 다루고 있다. 애착 관련 이야기의 주제는 다음의 표 3과 같다.

<표 3> 애착 관련 이야기 주제

이야기 명	주 제
유스를 옆질렀어요	아이와의 관계에서 권위 있는 애착대상
무릎을 다쳤어요	애착과 부모의 보호적 행동을 이끌어내는 고통
내방에 괴물이 있어요	애착과 보호적 행동을 이끌어내는 두려움
부모님이 여행을 가셨어요	격리불안과 대처능력
부모님이 돌아오셨어요	유아와 부모의 재결합 시 반감 대 회피, 저항·비조직 의 재결합 행동

(2) 애착 유형 검사 실시 절차

ASCT는 유아와 검사자간에 조용한 공간에서 서로 마주 앉아 개별면담으로 실시한다. 검사자는 유아와 가볍게 인사를 나누고 연습 이야기를 실시하여 유아가 실시절차를 이해하였을 때 애착 관련 이야기를 실시한다.

검사자는 유아에게 표준화된 원안(protocol)에 따라 애착 관련 이야기를 제시한 후, “다음에 어떤 일이 일어나는지 보여주고 이야기해 주겠니?”라고 요청하고 유아가 가족인형과 소품을 사용하여 그 다음의 이야기를 지어볼 수 있게 한다. 검사자는 제시된 핵심 주제에 대하여 유아가 반응을 보이지 않을 경우에 다음과 같은 세 가지 유형의 비지시적 자극(prompt)과 개방형 질문을 사용하여 이야기를 지어볼 수 있도록 격려한다.

첫째, 이야기의 주제에 초점을 둔 것으로, 유아가 각 이야기의 주제에 대하여 반응하지 못할 경우에만 사용한다. 한 예로 ‘쥬스 이야기’에서 “쥬스를 엮 질렀을 때 가족들은 어떻게 했니?”라고 질문한다. 둘째, 유아의 반응을 명료화 하기 위한 것으로, 유아가 행위자를 명확하게 말하지 않은 경우에 “누가 반창고를 붙여주었니?”라고 하거나, 말없이 인형을 움직이기만 할 때 “그 애가 어떻게 하고 있지?”라고 질문한다. 셋째, 유아가 말이나 행동으로 이야기가 끝났음을 나타내지 않는 경우에 한해서, 유아의 보다 자세한 반응을 이끌어 내기 위하여 “또 다른 일은 없었니?”라고 질문한다.

비지시적 자극을 사용하는데 있어서 주의해야 할 점은 이러한 질문들이 유아에게 특정한 반응을 암시하지 않도록 해야 된다는 것이다.

(3) 애착 유형 분류

본 연구에서는 이진숙(2001)의 분류준거를 사용하였다. 분류준거는 Golby, Bretherton, Winn, & Page(1995)의 코딩지침과 Goodman, Andrew와 Jones(1992)에 의해 수정된 Bretherton 등(1990)의 지침을 근거로 하고 있다. 우선 5개의 이야기에 대한 유형평정이 이루어지며, 각 이야기에 대한 유형평정을 토대로 유아의 애착 유형이 분류된다. 구체적인 기준은 다음과 같다.

① 애착 관련 이야기의 유형 평정

각 이야기의 유형 평정을 위한 일반적 기준은 다음의 표 4와 같다.

<표 4> 애착 관련 이야기의 유형 평정 기준

유형	평정 기준
안정애착 기준	유아가 해당 주제에 관한 3번의 질문 내에서 이야기의 핵심적 주제를 이야기 한다. 이야기는 청자가 충분히 이해할 수 있는 만큼 일관성이 있고, 이야기에 대한 해결책이나 결과를 포함해야 한다.
불안-회피 애착 기준	유아는 이야기 주제에 관해 4번의 질문을 한 후에야 이야기의 핵심 주제를 회피, 부정, 무시한다. 유아는 “모르겠어요”, “다른 이야기 해 주세요”라고 말함으로써 자신의 회피를 전달할 수 있다. 또한 질문에 대한 반응을 방어하기 위해, 단순히 이야기의 줄거리를 재연하거나, 다른 이야기를 지어내거나, 새로운 이야기를 요구할 수도 있다
불안-비조직 애착 기준	유아가 이야기의 핵심 주제를 해결 또는 회피하지 않고, 오히려 이야기의 맥락에서 벗어나는 혼란스럽고 억제되지 않는 공격성이 포함된 괴상하고 비조직적인 반응을 한다. 핵심 주제에서 내재된 불안을 회피하지 않고, 일관성 없고 서투르게 반응하며, 초현실적인 요소가 나타날 수도 있다.

② 유아의 애착 유형 분류

이진숙(2001)은 3가지로 나누어 안정애착유형과 불안-회피 유형, 불안-비조직 유형으로 나누었다. 그러나 본 연구에서는 안정애착과 불안정애착의 전체적인 특성을 살펴보고자 안정애착유형과 불안정애착유형으로 분류하였다. 유아의 애착 유형 평정을 위한 일반적 기준은 다음의 표 5와 같다.

<표 5> 유아의 애착 유형 분류 기준

애착유형	분류 준거
안정 애착	5개의 애착관련 이야기 중 3개 이상의 이야기에 대해 일관성 있고 적절한 해결이 이루어지는 것
불안정 애착	5개의 애착관련 이야기 중 3개 이상의 이야기에 대해서 강하게 방어적인 반응을 보임으로써 불안-회피 형태가 나타나거나, 이상하고 비조직적인 반응을 보임으로써 불안-비조직 형태가 나타나는 것

3) 놀이형태 관찰

실외놀이터에서의 놀이형태는 Frost(1992)가 제시한 놀이형태분류를 예비 관찰을 통해 수정·보완하여 사용하였다. Frost(1992)는 Smilansky(1968)의 인지적 놀이 범주와 Parten(1932)의 사회적 놀이범주를 기초로 기타놀이와 비놀이를 첨가하였다.

집단놀이에서 이루어지는 놀이상호작용은 강인숙(2003)이 수정·보완하여 사용한 Holloway와 Erickson(1988)의 상호작용 관찰범주를 예비 관찰을 통해 수정·보완하여 사용하였다.

본 연구에서 사용한 놀이형태 및 놀이상호작용의 관찰 범주는 다음의 표 6과 같으며 놀이행동 관찰표는 <부록3>에 제시하였다.

<표 6> 놀이 형태 및 놀이상호작용의 관찰 범주

관찰 범주		유아들의 행동
비놀이 형태		비참여 행동이나 전이 행동으로 다른 유아들과 접촉이 없고 영역 내 또는 그 주변에서 방관 혹은 혼자 이동하는 행동
놀이 형태	인지적 놀이	<p>기능 놀이 단순히 그네를 타거나 정글짐을 올라가는 등 각 시설에서 신체의 움직임을 계속 반복하는 놀이로써, 구성이나 극, 게임의 성격 없이 진행됨</p> <p>구성 놀이 사물 또는 여러 가지 놀이자료를 가지고 무엇을 만드는 놀이</p> <p>극화 놀이 역할이행 또는 가상 전환을 하는 놀이</p> <p>규칙있는게임 미리 정해진 규칙을 확인하고 수용하면서 진행하는 놀이</p> <p>기타놀이 유아가 감각기관을 이용하여 동·식물을 탐색하거나 거친신체놀이(싸우는 척하기, 잡기, 뒹구르기, 주먹으로 치기, 쫓거나 도망가기 등)를 하는 것</p>
	사회적 놀이	<p>혼자 놀이 다른 유아가 가까이 있어도 상관하지 않고 서로 다른 놀잇감을 가지고 혼자서 독자적으로 놀이함</p> <p>병행 놀이 다른 유아들과 아주 근접한 거리에서 동일한 놀이시설이나 놀잇감 혹은 유사한 자료를 가지고 비슷한 놀이 활동에 참여하는 놀이. 놀이를 같이 하고자 시도하지 않으며 서로 간에 실제적인 상호작용이 없음</p> <p>집단 놀이 정해진 규칙이 있거나 또는 규칙이 없이 다른 유아들과 함께 사회적 상호작용을 이행하면서 참여하는 놀이로, 놀이에 참여한 다른 유아들과 놀이내용에 대해 이야기를 나누기도 하고 놀잇감을 빌려주기도 하며 역할을 분담하여 공동의 목표를 달성하기 위해 협동하기도 함</p>

집단놀이에서의 놀이 상호작용	긍정적	도움주고받기 대화나누기 미소웃음 주고받기 의견주고받기	친구에게 도움을 주거나 물건, 정보 등을 나누어 갖는 행동 친구와 서로의 경험, 일상적인 것들에 대해 이야기를 주고받는 행동 친밀감을 표현하는 웃음이나 미소를 주고받는 행동 친구들에게 자기 의견이나 생각을 제안하거나, 또는 친구들의 의견이나 생각을 수용하는 것
	의존적	도움 요구 승인·인정·요구	도움이 요구되는 상황에서 친구에게 도움을 요구하는 행동 친구의 주의를 끌기 위해서 하는 말이나 행동
	부정적	거절하기 공격하기 방해하기	친구의 요구나 제안을 거절하는 말과 행동 친구에게 신체적인 해를 입히거나 위협 또는 공포감을 주는 행동. 혹은 욕이나 위협 등의 공격적인 말을 하는 것 친구의 놀이나 활동을 방해하는 행동

4. 연구절차

1) 예비검사 및 관찰

연구도구의 적절성을 알아보기 위하여 실험대상이 아닌 어린이집 만 5세 유아들을 대상으로 2005년 3월 25일부터 27일까지 예비 애착검사와 실외놀이형

데 및 놀이상호작용 관찰을 실시하였다.

예비 실외놀이행동 관찰은 총 2회에 걸쳐 실시하였다. 1차 예비 관찰 시 유아들의 실외놀이행동을 관찰 한 후에 관찰 도구와 관찰 시간을 수정하였다. 1차 예비 관찰에는 놀이형태의 범주를 ‘인지적 놀이(기능놀이, 구성놀이, 극화놀이, 규칙있는 게임)’, ‘사회적 놀이(혼자놀이, 병행놀이, 집단놀이)’로 설정하여 관찰하였는데 유아들이 실외놀이터에서 동·식물을 탐색하는 활동과 거친 신체 놀이를 적지 않게 하고 있음을 알 수 있었다. 이에 ‘인지적 놀이’ 하위 범주에 ‘기타놀이’를 추가하여 자연 탐색 활동과 거친 신체 놀이를 살펴보기로 하였다.

그리고 1차 예비 관찰시, 놀이행동의 관찰 시간은 Roper와 Hinde(1978)가 제시한 15초로 실시하였다. 그러나 15초로 관찰하였을 때 유아들의 놀이 상호작용을 관찰하는 것에 어려움이 있었다. 이에 따라 관찰시간을 20초 관찰로 수정하였다. 또한, 관찰 시 유아가 이용하는 놀이 시설나 놀이 행동이 변화할 경우에는 유아가 가장 오래 머문 놀이시설과 가장 오랫동안 보인 놀이행동을 기록하기로 하였다.

2차 예비 관찰시 1차 예비 관찰에서 수정한 관찰 도구 및 관찰 시간을 사용하였다. 그 결과 수정된 관찰 도구와 시간이 적절하다고 판단되었다.

예비 애착 유형 검사는 만 5세 유아 13명을 대상으로 비디오 녹화를 하며 실시하였고, 검사 소요시간, 진행상의 유의점을 살펴보았다. 검사소요 시간은 각 유아 당 15분~30분으로 평균 25분이었다.

2) 보조 연구자 훈련

본 연구에는 연구자 외의 유아교육을 전공한 보조 연구자 2인이 함께 참여하여, 보조 연구자 훈련을 실시하였다.

놀이행동 관찰에 있어서, 본 연구자와 보조 연구자는 이와 관련된 서면 자

료를 토대로 놀이행동 범주 및 관찰 방법 등을 이야기 나누었다. 1차 예비 관찰에서 유아들의 실외놀이행동을 관찰한 후 관찰 도구와 관찰 시간에 대하여 의견을 나누고 이를 수정하였다. 그리고 2차 예비 관찰에는 1차 예비 관찰에서 수정된 사항으로 관찰을 실시하여 놀이행동 관찰에 대한 일치도를 산출하였다. 관찰자간 일치도는 .88이었다.

애착 검사는 본 연구자가 보조 연구자에게 애착 검사 실시 방법을 실연하였고, 선행연구에서의 애착유형 검사 샘플을 포함한 서면자료를 통하여 애착유형평정 및 분류 기준을 설명하였다. 그리고 예비 애착 검사에서 녹화한 내용을 연구자와 보조 연구자가 함께 보고, 유아의 언어적, 비언어적 행동, 정서적 반응 등을 전사하였으며, 분류 기준을 근거로 유아의 애착유형을 분류하였다. 본 예비검사에서의 애착 검사에 대한 평정자간 일치도는 .85였다.

3) 본 연구

(1) 애착유형 검사

애착 유형 검사는 2005년 5월 9일~16일까지 연구자와 보조연구자 2인이 연구대상 유치원 만 5세아 4개 학급의 총 133명을 대상으로 단독 공간에서 개별 면접으로 실시하였다. 검사 결과에서 안정애착 유아 91명, 불안정 유아 30명, 기타 유아(5개 애착 관련 이야기 중 불안정-회피, 불안정 비조직이 3개 이상 나오지 않은 경우) 12명이었다. 유아의 애착 유형에 따라 놀이형태와 상호작용을 관찰하기 위하여 불안정 애착 유아의 명수를 기준으로 안정애착유아 30명을 무선으로 표집하고 이들을 대상으로 관찰을 실시하였다. 그러나 관찰 기간 동안에 결원한 유아들은 관찰 횟수가 부족하였기 때문에 최종 연구대상에서 제외하였다. 이에 따라 최종 연구대상은 안정 애착 유아와 불안정 애착 유아 각각 26명씩 총 52명으로 선정 되었다.

(2) 실외놀이행동 관찰

실외놀이행동 관찰은 2005년 5월 23일~6월 17일까지 약 4주 동안 이루어졌다. 본 연구는 기후와 유치원 행사관계로 실외 놀이 활동이 없는 날을 제외하고 매일 연속적으로 수행하였으며 관찰은 시간 표집법을 사용하여 한 유아 당 20초 관찰 10초 기록으로 총 30회를 관찰하였다. 그리고 유아의 애착 유형에 따라 실외놀이기구를 활용하는 방법을 분석하기 위하여 안정애착 유아 10명, 불안정 애착 유아 8명을 대상으로 관찰 기간 동안 본 연구자가 직접 참여관찰을 실시하여 총 68사례를 수집하였다.

5. 자료 분석

본 연구에서는 유아의 애착유형에 따른 실외놀이기구이용도를 알아보기 위하여 빈도와 백분율을 사용하였고, 놀이행동을 알아보기 위하여 SPSS 11.5를 통한 t검증을 하였다.

그리고 참여 관찰 내용은 유아의 애착 유형에 따라 각 기구를 활용하는 방법의 특징과 두 집단의 차이점에 초점을 두어 재조직하였다.

IV. 결과 및 해석

본 연구에서는 유아의 애착 유형에 따라 선호하는 실외놀이시설, 놀이형태 및 상호작용의 차이를 살펴보고, 실외놀이시설을 활용하는 방법의 특징을 분석해보고자 하였다.

각 연구 문제에 따른 연구 결과는 다음과 같다.

1. 유아의 애착 유형에 따라 선호하는 실외놀이시설

유아의 애착 유형에 따라 놀이 참여 시 선호되는 실외놀이시설은 한 유아당 30회 관찰, 집단별로 총 780회를 관찰하여 놀이참여 시 이용되는 놀이 시설이 무엇인지 살펴보았다.

각 집단의 유아의 놀이참여 빈도는 다음의 표 7과 같다.

<표 7> 유아의 애착 유형에 따른 실외 놀이 참여

단위: 빈도수

놀이참여	애착유형	
	안정 애착 유아	불안정 애착 유아
놀이 비참여	68	121
놀이 참여	712	659
총 계	780	780

표 7에서 보는 바와 같이 유아들의 놀이참여는 애착 유형에 따라 차이를 보였다. 놀이의 비참여는 총 780회 중 안정애착 유아는 68회, 불안정 애착 유아가 121회 였다. 그리고 놀이참여는 안정 애착 유아가 712회, 불안정 애착 유아

가 659회였다.

애착 유형에 따라 유아들의 놀이참여 시 이용되는 실외놀이시설의 빈도와 백분율은 표 8과 같다.

<표 8> 유아의 애착 유형에 따른 실외놀이시설 이용도

단위: 빈도수(%)

애착유형 놀이시설	안정 애착 유아	불안정 애착 유아
복합놀이시설	111(15.58)	128(19.42)
회전기구	98(13.76)	74(11.23)
그네	48(6.74)	65(9.86)
흔들목마	52(7.30)	42(6.37)
정글짐	66(9.26)	58(8.80)
구름사다리	31(4.35)	47(7.13)
놀이집	85(11.93)	61(9.25)
모래놀이터	61(8.56)	43(6.25)
자연탐색공간	57(8.01)	40(6.09)
개방 공간	103(14.46)	101(15.32)
총계	712(100)	659(100)

표 8에서와 같이, 안정 애착 유아가 많이 이용한 시설은 복합놀이시설 (15.58%), 개방 공간(14.46%), 회전기구(13.76%), 놀이집(11.93%)이었으며, 적게 이용한 시설은 그네(6.74%)와 구름사다리(4.35%)이다.

그리고 불안정 애착 유아가 놀이참여 시 많이 이용한 시설은 복합놀이시설 (19.42%), 개방 공간(15.32%), 회전기구(11.23%)였으며, 적게 이용한 시설은 혼

들 목마(6.37%), 모래놀이터(6.25%), 자연 탐색 공간(6.09%)이다.

위의 결과에서 두 집단 모두 복합놀이시설, 개방 공간, 회전 기구를 다른 시설보다 많이 이용하였으나 각 시설을 이용한 정도의 차이는 매우 미미한 수준이었다. 즉, 두 집단의 유아들은 실외놀이시설을 비교적 고르게 이용하고 있었다.

그리고 두 집단 사이의 시설 이용도를 비교하였을 때 안정애착유아가 불안정 애착 유아보다 회전기구, 정글짐, 놀이집, 자연탐색공간을 더 많이 이용하였고, 불안정애착 유아가 안정 애착 유아보다 복합놀이시설, 그네, 구름사다리 등을 더 많이 이용하였으나 그 차이는 미미한 수준이었다.

위의 결과를 통하여 안정 애착 유아와 불안정 애착 유아 모두 특별히 선호하는 시설 없이, 실외놀이시설을 전반적으로 고르게 이용하고 있음을 알 수 있다.

2. 유아의 애착 유형에 따른 실외 놀이형태 및 놀이상호작용

1) 유아의 애착 유형에 따른 인지적 놀이형태

유아의 애착 유형에 따른 실외 놀이 시설에서의 인지적 놀이형태는 기능놀이, 구성놀이, 극화놀이, 규칙 있는 게임, 기타놀이를 나누어 살펴보았다. 그 결과는 다음 표 9와 같다.

<표 9> 유아의 애착 유형에 따른 실외놀이에서의 인지적 놀이형태

놀이형태 \ 애착유형	안정 애착 유아(N=26)	불안정 애착 유아(N=26)	t
	M(SD)	M(SD)	
기능놀이	7.19(2.35)	8.69(2.99)	-2.01*
구성놀이	3.35(2.41)	2.12(1.82)	2.07*
극화놀이	7.23(2.55)	5.46(2.06)	2.75**
규칙있는게임	4.77(2.30)	4.08(1.74)	1.22
기타놀이	4.85(3.34)	5.00(3.21)	-.17

* $p < .05$ ** $p < .01$

표 9에서와 같이, 안정 애착 유아는 불안정 애착 유아 보다 구성놀이 ($t=2.07, p < .05$)와 극화놀이($t=2.75, p < .01$)에서 유의한 수준으로 높게 나타났다. 그리고 불안정 애착유아는 안정 애착유아보다 기능놀이($t=-2.01, p < .05$)에서 유의한 수준으로 높게 나타났다. 그러나 규칙 있는 게임과 기타놀이는 두 집단 간에 통계적으로 유의미한 차이가 없었다.

2) 유아의 애착 유형에 따른 사회적 놀이형태

유아의 애착 유형에 따른 실외 놀이 시설에서의 사회적 놀이형태는 혼자놀이, 병행놀이, 집단놀이를 나누어 살펴보았으며 그 결과는 다음 표 10과 같다.

<표 10> 유아의 애착 유형에 따른 실외놀이에서의 사회적 놀이형태

놀이형태 \ 애착유형	안정 애착 유아(N=26)	불안정 애착 유아(N=26)	t
	M(SD)	M(SD)	
혼자놀이	3.58(2.19)	4.08(2.56)	-0.75
병행놀이	3.04(2.14)	3.92(2.24)	-1.453
집단놀이	20.76(3.25)	17.35(3.51)	3.15**

** $p < .01$

표 10에서와 같이, 안정애착유아는 불안정애착유아보다 집단놀이에서 유의한 차이로 높게 나타났다($t=3.15, p<.01$).

그러나 혼자놀이와 병행놀이의 경우 평균적으로 근소한 차이를 보이며 안정 애착 유아와 불안정 애착 유아 사이에 통계적으로 유의한 차이가 없었다.

3) 애착 유형에 따른 놀이상호작용

유아의 애착 유형에 따른 실외 놀이 시설에서의 놀이 상호작용은 긍정적 행동, 의존적 행동, 부정적 행동으로 나누어 살펴보았으며, 그 결과는 표 11과 같다.

<표 11> 유아의 애착 유형에 따른 실외놀이에서의 놀이 상호작용

상호작용	애착유형	안정애착유아	불안정애착유아	t
		(N=26) M(SD)	(N=26) M(SD)	
긍정적 행동	도움주고받기	2.46(1.50)	1.38(1.02)	3.02**
	대화나누기	7.96(2.52)	6.50(2.72)	2.01*
	미소웃음주고받기	4.50(2.45)	4.04(2.22)	.71
	의견주고받기	2.92(1.79)	1.54(1.33)	3.17**
	전 체	17.85(4.42)	13.46(3.89)	3.80***
의존적 행동	도움요구	.85(.83)	.88(.95)	-.16
	승인인정요구	.58(.76)	.42(.70)	.76
	전 체	1.42(1.21)	1.31(1.05)	.37
부정적 행동	거절하기	.65(.75)	.88(.77)	-1.10
	공격하기	.73(.83)	1.31(1.04)	-2.20*
	방해하기	.12(.59)	.35(.56)	-1.45
	전 체	1.50(1.45)	2.54(1.48)	-2.56*

* $p < .05$ ** $p < .01$ *** $p < .001$

표 11에서와 같이 안정 애착 유아는 불안정 애착 유아보다 긍정적 상호작용 ($t=3.80, p<.001$)에서 유의한 수준으로 높게 나타난 반면, 불안정 애착 유아는 안정 애착 유아보다 부정적 행동($t=-2.56, p<.05$)에서 유의한 수준으로 높게 나타났다. 그러나 의존적 상호작용과 그 하위 범주는 두 집단 간에 통계적으로 유의미한 차이가 없었다.

각 상호작용의 하위범주에 따라 구체적으로 살펴보면 다음과 같다.

긍정적 상호작용에서 안정적 애착 유아는 불안정 애착 유아 보다 도움주고 받기($t=3.02, p<.01$), 의견주고 받기($t=3.17, p<.01$), 대화나누기($t=2.01, p<.05$)에서 유의한 수준으로 높게 나타났다. 그러나 미소웃음주고받기는 두 집단 간에 통계적으로 유의한 차이가 없었다.

부정적 상호작용에서 불안정 애착 유아는 안정 애착 유아 보다 공격하기($t=-2.20, p<.05$)에서 유의한 수준으로 높게 나타났다. 그러나 거절하기와 방해하기는 두 집단 간에 통계적으로 유의한 차이가 없었다.

3. 유아의 애착 유형에 따른 실외놀이시설 활용 방법의 특징

앞서 표 8에서 살펴보았듯이, 실외놀이시설 이용도는 안정 애착 유아와 불안정 애착 유아 사이에 매우 근소한 차이를 보였다. 그러나 참여 관찰 과정에서 두 집단이 놀이시설을 활용하는 방법적인 면에서 차이를 보이고 있음을 알 수 있었다. 안정 애착 유아와 불안정 애착 유아가 각 놀이시설을 이용하면서 보인 특징은 다음과 같다.

(연구대상 유아는 애착 유형에 따라 가명으로 표기하였고, 연구대상이 아닌 유아는 ‘유아1’, ‘유아2’로 표기하였다.)

1) 놀이 시설의 형태와 구조를 활용한 가작화

안정 애착 유아와 불안정 애착 유아는 실외놀이 시설에서 극화놀이를 즐기며 다양한 가상 세계를 전개하였다. 그러나 두 집단의 유아는 극화 놀이 과정에서 각 놀이 시설이 지니는 형태와 구조적인 특성을 가작화에 활용하는 것에서 차이를 보였다. 이러한 차이는 복합놀이시설과 정글짐, 개방 공간 등에서 두드러지게 관찰되었다.

안정 애착 유아는 여러 개의 시설이 집약 되어 있는 복합놀이 시설에서 각 시설이 지니는 구조적, 기능적인 특성에 상상적 요소를 가미함으로써 다양한 가상공간을 만들어내었다. 즉, 링 터널의 좁은 공간을 ‘몸을 작게 만들어서 들어가는 훈련 공간’이나 ‘귀신의 집’으로, 빠르게 미끄러지는 ‘미끄럼’을 ‘빨리 내려가는 다리(에스컬레이터로 추정됨)’나 ‘엘리베이터’로, 그리고 미끄럼 위의 빈 공간을 ‘집’으로 명명함으로써 각 시설을 다양하게 가작화하였다. 그리고 정글짐에서는 여러 개의 바(bar)가 층층으로 구성된 입체적이면서도 수직적인 구조를 활용하여 다양한 가작화 활동을 하였다. 정글짐의 각 층을 아파트나

상가의 1층, 2층, 3층으로 가상하거나, 걸터앉을 수 있는 특성을 활용하여 의자나 침대로 사용하기도 하였다. 또한, 개방공간에서는 개방공간을 ‘집’으로 컴퓨터공간의 의자를 ‘방(혹은 집)’이나 ‘가게’로, 흔들 목마를 ‘자동차’로 정글짐을 ‘가게’ 등으로 가상하며 공간 가까이에 있는 컴퓨터 공간의 ‘의자’나 ‘놀이시설’을 적극적으로 가작화하여 이용하였다.

이와 같이 안정 애착 유아는 각 시설들이 지니는 형태와 구조적인 특성을 극화놀이에 반영함으로써 자신들만의 상상적인 아이디어와 이야기들을 더욱 확장시켜 나갔다.

다음은 안정 애착 유아가 놀이 하는 사례이다.

용국은 복합놀이시설에서 유아1, 유아2와 함께 “하나~둘~셋~..”라며 계단을 올라가 가고 구름다리를 지난다. 용국은 링 터널 앞에서 “여기는 두 번째 본부야. 몸을 작게 해야 들어갈 수 있어. 손잡이를 잘 잡어”라며 링 터널을 천천히 기어간다. 용국은 그물망을 가리키며 “나쁜 놈들이 올라올 수 있기 때문에 함정을 만든 거야. 저기로 떨어지면 나올 수 없어.”라고 말하고, 유아2는 “다리를 빨리 건너야해.”라며 흔들다리를 뛰어서 건넌다. 용국은 “여기는 빨리 내려갈 수 있는 다리야.”라며 유아들과 함께 미끄럼을 타고 내려왔고, 복합놀이시설을 받치고 있는 기둥 사이에 앉는다. 용국은 유아들과 이야기를 나눈다..(중략)..용국은 유아들에게 “우리 함정이 잘 있나 보러가자”라고 말하며 그물망으로 간다.

정글짐에는 윤진, 소현, 유아1이 올라가 앉아 있고, 정글짐 밑에는 민석이 나뭇잎을 줍고 있다. 민석은 정글짐 위를 쳐다보며 “여보, 나 왔어. 내가 맛있는 것 사왔어.”라며 정글짐을 올라간다. 민석은 정글짐의 층을 올라갈 때마다 “1층, 2층, 3층..”라며 정글짐을 올라간다. 윤진은 “아빠. 회사 다녀오셨어요.”라고 한다. 민석은 유아들에게 나뭇잎을 주며 이야기를 나눈다..(중략)..윤진은 정글짐을 내려가기 전에 “문이 열렸습니다. 2층 칩.”라며 정글짐을 내려가고, 정글짐의 1층에서는 “1층입니다. 칩”라고 한다.

선형은 유아1과 흔들 목마 옆의 개방공간에서 이야기를 나누고 있다. 선형은 “여보. 지금 마트에 가야 돼.”라며 유아1과 함께 흔들 목마로 간다. 선형과 유

아1은 하나의 흔들 목마에 앞뒤로 앉는다. 유아1은 “안전벨트 매야지”라며 벨트를 매는 행동을 하고, 선생은 “여보. 출발!”라고 한다. 두 유아는 “웅~..”소리를 내며 흔들 목마를 탄다. 선생은 “오늘은 저녁에 피자 먹을까”라며 흔들 목마 주변에서 나뭇잎, 열매 등을 줍고 개방공간으로 간다. 유아1은 “오늘은 치즈피자 만들자”라며 모래와 주어진 재료로 구성물을 만든다.

불안정 애착 유아는 놀이 시설에서 극화놀이를 하되 각 시설이 지니는 다양한 구조와 형태, 기능적인 특성을 가작화하는 것에 있어서 적극적이거나 능동적이지 못하였다. 불안정 애착 유아는 복합놀이시설에서 각 시설들을 가작화하여 가상공간으로 활용하기 보다는 단순히 극화놀이를 진행하는 장소로만 활용하였다. 더러는 각 시설을 가작화 하기도 하였는데, 각 시설을 특별한 가상공간으로 가정하는 것은 주로 또래에 의하여 이루어졌고, 불안정 애착 유아는 또래에 의하여 이미 가상된 공간을 이용할 뿐이었다. 그리고 정글짐에서도 정글짐 자체를 ‘우리 땅(집)’, ‘지나다가 쉬는 공간’, ‘산(언덕)’으로 가작화 하였지만, 정글짐의 세부적인 구조(정글짐의 각 층, 걸터앉은 수 있는 정사각형의 바)를 적극적으로 활용하지 못하였다. 또한 개방공간에서는 주변 시설물을 이용하기 보다는 개방공간에서만 놀이하는 형태를 보이며 주변 시설을 활용하여 가작화 하는 것에 매우 소극적이었다. 이에 따라 개방공간에서 이루어지는 극화놀이의 내용 속에는 ‘집’, ‘가게’ 등의 입체적인 구조물이 등장하지 않았고, ‘오르내리기’, ‘뛰어내리기’, ‘흔들기’와 같이 시설물에서 할 수 있는 다양한 움직임이 표현되지 못하였다.

이와 같이 불안정 애착 유아들은 시설의 특성을 활용하여 가작화 하는 것에 있어서 소극적이었다. 이에 따라 그들의 극화놀이는 보다 확장되어 전개되지 못하였고, 극화놀이를 진행하는 시간도 안정 애착 유아보다 짧았다.

다음은 불안정 애착 유아가 놀이 하는 사례이다.

수철, 호민, 유아1은 복합놀이시설의 동굴미끄럼 위에서 “릴릴케..변신!”하며 제자리위에서 뛰고 빙그르 돈다. 수철은 “어. 나 이제 에너지 없어. 나 갔다 올 때까지 잠깐 기다려. 에너지 갖고 올게”라고 하며 복합놀이시설 밑으로 내려간다. 유아1은 “빨리 와.”라고 한다. 호민과 유아1은 구름다리로 가서 손을 앞으로 뻗다 말고 “어휴.. 힘들어. 지금 에너지가 없어서 못 움직이겠어. 우리 잠깐 자고 있자.”라고 한다. 호민은 “릴리..(주문을 외우는 듯 한 소리). 변신!”이라고 하자 유아1은 “아니야. 지금은 밤이라서 자야해. 우리 조금 있다가 변신하자. 조금 있다가 아침이라고 하자.”라고 한다. 호민은 혼자서 손을 앞으로 뻗다가 유아1옆에 가만히 서 있다. 수철이 복합놀이시설로 올라오자 유아1은 “나한테도 빨리 줘”라며 수철과 손을 맞잡고, 호민은 수철의 어깨에 손을 얹는다. 유아1은 “됐어. 이제 변신해서 내려가자. 여기 동굴로 가자”라며 유아들과 함께 원통형 미끄럼을 타고 내려온다.

호민은 유아1에게 “아.. 힘들어. 우리 집으로 가서 쉬자.”라며 정글짐으로 올라가 걸터앉는다. 유아1은 “여보. 우리 애들 어딴어?”라고 하자 호민은 “유아2는 아까 선생님이랑 영색해야 된다고 했어.”라고 한다. 유아1은 “끝나고 집으로 오라고 했어?”라고 하자 호민은 “응.”이라고 한다. 호민은 “여보. 오늘은 집에서 쉬자. 운동했더니 너무 힘들어”라고 하자 유아1은 “알겠어. 나는 오렌지가 먹고 싶으니까 사올게. 기다려”라며 정글짐 밑으로 내려가 열매가 있는 나무로 간다.

개방공간에서 지선은 서영, 유아1과 앉아서 나뭇가지로 흙을 두드리고 있다. 지선은 “첫째야, 지금 엄마가 밥 하는 동안에 막내랑 놀아. 동생 또 울어”라고 얘기한다. 서영은 유아1의 손을 잡고 일어서서 통로를 따라 돌아다닌다. 서영은 “언니가 업어줄게. 울지마”라며 유아1을 업는 행동을 하다가 업지 못하고 유아1을 껴안고 정글짐을 돌아서서 이리저리 돌아다닌다. 서영과 유아1은 지선이 부르자 지선에게로 달려간다.

2) 놀이 시설을 이용하는 공간의 범위

안정 애착 유아와 불안정 애착 유아는 동일한 시설에서 놀이를 하면서도 각 시설의 공간을 이용하는 범위에서 차이가 있었다. 이러한 차이는 복합놀이기

설과 개방공간에서 두드러지게 관찰되었다.

안정 애착 유아는 복합놀이시설에서 어느 시설만을 선택적으로 이용하기 보다는 각각의 놀이 시설을 전체적으로 고르게 이용하며 놀이하었다. 그리고 개방공간에서는 ‘개방 공간-시설(혹은 시설-개방 공간)’, ‘개방 공간-시설-개방 공간(혹은 시설-개방 공간-시설)’등의 원활한 이동형태를 보이며 개방공간과 공간주변의 시설들을 복합적으로 이용하였다.

이와 같이 안정 애착 유아는 시설들을 전체적으로 활용함으로써 그들의 놀이 공간을 보다 확장시킬 수 있었고, 지속적인 놀이를 할 수 있었다.

다음은 안정 애착 유아가 놀이 하는 사례이다.

선형은 일자형 미끄럼을 타고 내려온다. 일자형 미끄럼 옆에 있는 오름대에서 영민이가 유아1과 웃으면서 올라간다. 선형은 미끄럼을 거꾸로 올라가면서 “야~이영민 나는 이렇게 올라간다~! 우리 위에서 만나자~!”라고 말한다. 선형은 몇 번 시도하다 미끄럼 중간에서 계속 미끄러졌는데, 오름대 옆의 흔들다리를 건너던 윤진은 영민 옆에 가서 “백선형! 나도 그렇게 탈 수 있어!”라고 말하고 계단을 이용해 미끄럼 밑으로 내려간다. 영민은 선형에게 “그냥 계단으로 와”라고 말했는데, 선형은 영민이가 있는 곳까지 올라갔고, 선형과 영민, 유아1은 윤진이 올라오는 것을 쳐다본다. 유아들은 이야기를 나누다 흔들다리와 링터널을 건너가고 S자 미끄럼을 타고 내려온다.

현정은 혼자서 개방공간에 있는 모래로 구성놀이를 하다가 손을 털며 통나무 의자에 앉는다. 잠시 후 일어나 통나무 의자를 한 칸 씩 건넌다. 유아1은 현정에게 와서 “뭐해?”라며 현정의 뒤를 따라 통나무 의자를 걷는다. 현정은 “가워·바워·보해서 의자 한 개씩 가자”라며 의자가 시작되는 점으로 간다. 현정은 유아1과 가워·바워·보를 한다. 유아1이 이기자 유아1은 의자 하나를 건넌다.

불안정 애착 유아는 안정 애착 유아보다 복합놀이시설을 많이 이용하였지만, 복합놀이시설을 전반적으로 이용하기 보다는 특정한 한두 개 시설을 선택

적으로 이용하였다. 다른 유아들과 함께 삼삼오오 모여 쫓거나 잡기 놀이를 할 때는 술래를 피하기 위하여 복합놀이시설을 시설주변까지 돌아다니며 전체적으로 이용하였다. 그러나 그 외의 놀이에서는 미끄럼과 구름다리만을 이용하거나 오름대 만을 반복적으로 이용하는 형태를 보였다. 그리고 개방공간에서 놀이를 할 때는 주변의 의자나 놀이 시설을 적극적으로 이용하기 보다 개방 공간에서만 놀이를 하는 경향을 보였다. 불안정 애착 유아에게 쉼터공간의 의자는 그 자체로 ‘놀이 공간’이 아닌 ‘쉬는 공간’이었고, 공간 가까이에 있는 놀이시설물은 개방공간에서 이루어지는 시합경기의 ‘도착점’ 혹은 ‘반환점’일 뿐이었다.

이와 같이 불안정 애착 유아는 시설의 공간을 한정적으로 이용함에 따라서 안정 애착 유아보다 지속적이지 못한 놀이형태를 보이게 되었다.

다음은 불안정 애착 유아가 놀이 하는 사례이다.

은지는 복합놀이시설 주변에서 복합놀이시설 위의 유아들을 바라본다. 오름대 옆의 일자형 미끄럼에는 유아 3명이 집단으로 내려오고 있고, 오름대 옆의 그물망에는 유아 한 명이 매달려 있다. 은지는 한 개의 밧줄로 오름대를 올라가고 다시 거꾸로 내려온다. 은지는 밧줄 두 개를 잡고 다시 올라가려고 하는 것처럼 밧줄을 당기다가 한 개의 밧줄을 잡고 올라간다. 오름대 위에서 주변을 둘러보다가 잠시 후 오름대에서 다시 거꾸로 내려오고, 복합놀이시설 주변에 있는 통나무 의자에 앉는다.

개방공간에서 현종과 유아1이 함께 있고, 유아2, 3은 따로 무리를 지어 이야기를 나누고 있다. 유아1은 “달리기 시합 할 사람 여기 붙어라(반복하여 말함)”하자 유아들은 유아1에게로 모여든다. 유아2는 “저기까지(정글짐을 가리키며) 갔다 오기! 준비~시작!”라고 한다. 유아들은 정글짐을 향해 달린다.

3) 놀이터내의 자연물과 소품의 활용

안정 애착 유아와 불안정 애착 유아는 동일한 조건의 놀이시설에서 같은 종류의 놀이를 하면서도 도구나 소품, 자연물 등을 적극적으로 활용하는 것에 있어서 차이를 보였다. 이러한 모습은 구성놀이가 활발히 이루어진 모래 놀이터에서 두드러지게 관찰되었다.

안정 애착 유아는 제공되는 소품의 유무에 상관없이 모래만을 사용하는 것이 아니라 다양한 재료나 소품을 놀이에 활용하였다. 즉, 소품이 제공될 때는 또래와 함께 원하는 소품을 서로 교환하거나 공유하는 방법을 통하여 다양한 소품을 활용하여 구성놀이를 하였다. 그리고 소품이 제공되지 않는 상황에서도 자발적으로 교실에 들어가 패트병을 갖고 오고, 실외놀이터를 돌아다니며 여러 종류의 열매, 나뭇가지, 나뭇잎 등을 수집하여 소품과 장식을 위한 재료로 사용하였다. 또한 손이나 패트병을 이용하여 물을 적극적으로 사용하기도 하였다. 이와 같이 안정 애착 유아는 여러 종류의 소품과 재료들을 구성놀이에 적극적으로 사용함으로써 화려하고도 다양한 형태의 구성물을 만들 수 있었다. 이와 같이 안정 애착 유아는 다양한 구성물을 만드는 가운데 구성놀이를 극화 놀이로 전환하기도 하였다. 극화놀이의 주제는 음식가게, 화장품 가게, 제과점 놀이로, 유아들이 만든 구성물을 주요 소품으로 활용할 수 있는 것이었다. 안정 애착 유아는 구성놀이를 극화놀이로 전환하면서도 극화놀이에서 사용할 구성물들을 계속 만들어 나갔다. 이에 따라 구성놀이와 극놀이는 복합된 형태로 진행되었다.

다음은 안정 애착 유아가 놀이하는 사례이다.

민석, 승연은 모래놀이터에 있다. 민석은 승연과 함께 앉아서 손으로 모래를 모은다. 민석은 “개미 찾아서 여기에다 놓자. 어제 잡은 개미도 놔야지”라며 끌어 모은 모래를 길을 만드는 것처럼 손으로 가르고, 손으로 갈라서 흩어진 모래들을 토닥거리며 정리한다. 승연은 “내가 개미집 본부 만들게”라며 민석이

가 만들고 있는 길옆에 언덕처럼 모래를 쌓는다. 민석은 “잠깐만~!”라며 교실로 들어가 패트병을 갖고 오고, 복합놀이시설 옆에 있는 수도시설에서 물을 담아온다. 민석은 자신이 만든 길에 물을 부어 모래들을 다지고 승연에게 패트병을 건넨다. 패트병에 있는 물을 모두 사용하자, 민석은 “더 갖고 올게”라며 물을 담아와 사용한다. 민석은 실외놀이터를 돌아다니며 나뭇잎과 나뭇가지들을 주워온다. 그리고 자신이 만든 길 주변에 나뭇잎들을 모아서 놓고, 승연이가 만든 본부 위에 나뭇가지들을 꽂는다.

현정은 유아1과 함께 책상에서 플라스틱 삽으로 모래를 퍼서 책상위에 쌓고 삽으로 평평하게 한다. 현정은 “어유.... 여기에 초코렛 뿌려야하는데..”라며 주위를 둘러보고, 다른 책상에서 채를 가지고 있는 유아1에게 다가가 “나 이거 조금만 쓰고 줄게”라고 한다. 현정은 채를 가지고 와서 유아2에게 “여기에다 흙 좀 뿌려줘.”라고 하였고 유아1은 삽으로 모래를 퍼서 채 위에 뿌린다. 현정은 유아1과 나뭇잎과 열매로 장식한다. 유아2는 유아1옆으로 와서 “너도 케이크 만들었어?”라고 묻자 현정은 “초코케이크야”라며 손으로 집는 시늉을 하고 “초코 케이크 좀 먹어봐요”라며 유아2에게 먹여주는 행동을 한다. 유아2는 웃으면서 “아이스크림 케이크는 없어요?”라고 묻자 유아1은 “무슨 맛으로 해줄까요?”라고 하고 현정은 “딸기 맛은 조금 기다려야 해요”라고 말한다. 현정은 모래를 그릇에 채우고 모양을 찍는다.

불안정 애착 유아는 교사에 의하여 소품이 제공되지 않는 한, 구성놀이에 소품과 재료로 이용할 만한 것들을 적극적으로 수집하여 사용하지 않았다. 단지 모래만을 이용하거나 모래놀이터에 원래 놓여 있던(다른 유아에 의해 놓였거나 바람에 의해 떨어진 것들) 나뭇잎과 나뭇가지만을 사용할 뿐이었다. 그리고 교사에 의하여 소품이 제공될 때도, 소품을 이용하여 구성놀이는 하되 또래와 소품을 교환하며 상호작용하는 일이 많지 않아 다양한 소품을 활용할 수 있는 기회가 적었다.

이와 같이 불안정 애착 유아는 구성놀이에 어떤 소품이나 재료를 활용하는 것에 상당히 소극적이었기 때문에 그들이 만든 구성물은 밋밋하고 단순한 형

테일 수밖에 없었다.

다음은 불안정 애착 유아가 놀이하는 사례이다.

지원은 모래영역에서 유아1과 서로 다른 책상에서 모래를 쌓고 있다. 지원은 쌓은 모래를 평평하게 만든다. 유아1은 지원 옆으로 다가와 “뭐 만들어?”라고 묻자 지원은 “케이크”라고 한다. 유아1은 “무슨 케이크야?”라고 물었고 지원은 “생일 케이크”라고 대답하며 평평하게 만든 모래를 동그란 모양으로 다듬는다. 지원은 “뭐로 예쁘게 하지?”라며 주변을 둘러본다. 지원은 모래바닥에 떨어져있는 나뭇잎을 주워서 케이크 위에 놓는다.

명수는 모래놀이터에서 교사에 의하여 제공된 삽으로 모래를 퍼서 그릇에 담는다. 모래가 그릇에 가득 차면 손으로 모래를 꼭꼭 누르고 그릇을 옆에서 케이크와 같은 형태를 만든다(모양찍기방법). 명수는 그러한 행동을 반복하며 3개의 케이크와 같은 형태를 만든다. 명수는 주변의 나뭇가지와 나뭇잎을 모래 케이크 위에 꽂고 교사에게 보여준다. 명수는 “선생님 케이크예요”라고 하자 교사는 “정말 맛있어 보이는 케이크네”라고 말한다. 명수는 다시 놀이하던 곳으로 돌아와 다른 그릇소품을 이용하여 모양 찍기 방법으로 구성물을 만든다.

4) 놀이를 이끌어나가는 과정

안정 애착 유아와 불안정 애착 유아는 놀이를 이끌어나가는 과정에서 대조적인 양상을 보였다. 이러한 모습은 두 집단의 유아가 함께 어울려 놀이할 기회가 많았던 회전 기구에서 두드러지게 관찰되었다.

안정 애착 유아는 회전 기구를 함께 이용하는 또래들이 회전기구의 속도를 높이기 위하여 빨리 달리려고 할 때, “너무 빨라. 선생님이 다친댔어”, “조그만 천천히! 넘어져! 빨리 돌리면 안 돼.”라며 기구의 속도를 조절하는 감독자와 같은 역할을 하였다. 그리고 규칙 있는 게임을 할 때, 게임을 하자고 먼저 제안하거나, 편을 나누는 기준(예; 남자:여자, 바지입은사람:치마입은사람)과 각 팀마다 기구를 돌리러 횟수(예; 5번 돌리기, 7번 돌리기)를 제시함으로써 게임

의 규칙과 방법을 구체화하였다. 이와 같이 안정 애착 유아는 규칙 있는 게임에서 리더와 같은 주도적인 역할을 하면서 게임에 지속적으로 참여하였다.

불안정 애착 유아는 회전 기구에서 놀이를 할 때 적극적으로거나 주도적이지 못하였다. 특히 게임을 할 때 또래에게 게임을 하자고 먼저 제안하기 보다는 또래에 의하여 제안된 게임을 하는 경우가 많았고 또래의 게임을 지켜보다가 흥미가 생겼을 경우에 게임에 참여하기도 하였다. 그리고 게임의 규칙과 방법을 정하는 과정에서도 능동적으로 참여하기보다는 또래에 의하여 정해진 규칙과 방법을 따라서 게임을 하였다.

다음은 안정 애착 유아와 불안정 애착 유아가 놀이 하는 사례이다(‘sc’는 안정 애착유아, ‘ic’는 불안정애착 유아를 뜻함).

현정(sc)과 용국(sc)은 유아3명과 함께 기구를 돌리고 타는 것을 반복한다. 유아1과 2가 회전 기구에 오게 되었고 기구를 돌리는 유아들의 수가 증가하자 기구는 빠르게 돌아갔다. 잠시 후, 현정은 “야.. 너무 빨라. 조금만 천천히 하자”라고 한다. 회전기구가 가속도가 붙어 빠르게 돌다가 점점 느려져서 유아들이 다시 돌리려고 하자 용국은 “야, 이번에는 조금만 빠르게 하자. 시~작!”이라고 하고 기구를 돌린다.

선형(sc)을 포함한 유아 5명이 회전 기구를 이용하고 있다. 선형은 “야, 지금은 치마 입은 사람이 타고 조금 있다가 바지 입은 사람이 타자, 바지 입은 친구들 돌려”라고 하고, 바지를 입은 유아들은 기구를 돌린다. 잠시 후 선형은 “스톱~!스톱.. 이제 바꾸자 바꿔~!”하였고 유아들은 서로 자리를 바꿔서 놀이한다. 호민(ic), 태영(ic), 유아1이 와서 회전 기구를 돌리자 선형은 “야~. 지금은 바지 입은 사람들이 타는 거야~! 빨리 타.”라고 말한다. 유아1과 호민은 기구 안으로 타고, 태영은 돌리다가 타는 행동을 반복한다. 유아들이 다시 자리를 바꾸어 바지 입은 유아들이 돌리는 경우에서도 호민은 다른 유아들처럼 기구를 돌렸고, 태영은 기구를 돌리다가 플랫폼에 올라서는 행동을 반복한다. 선형과 유아 몇몇이 “야, 바지 입은 사람은 돌리는 거라니까~..타면 안 돼”라며 큰 소리로 말하였는데 태영은 기구를 돌리다가 플랫폼에 올라서는 행동을 한다. 그리고 잠시 후 플랫폼 안에 서서 유아들을 바라본다.

IV. 논의 및 결론

1. 논의

본 연구의 목적은 만 5세 유아를 대상으로 애착유형에 따른 실외놀이시설 선호도와 놀이형태, 놀이상호작용을 살펴보고, 실외놀이시설을 활용하는 방법의 특징을 분석하는 것이다.

본 연구에서의 결과를 연구문제 중심으로 논의해 보면 다음과 같다.

1) 유아의 애착 유형에 따라 선호하는 실외놀이시설

유아의 애착 유형에 따라 선호하는 실외놀이시설을 알아본 결과 안정애착유아와 불안정애착유아 모두 어떤 특별한 시설을 선호하기 보다는 대부분의 실외놀이시설을 고르게 이용하고 있었다.

두 집단의 유아가 특별히 선호하는 시설 없이 대부분의 시설을 고르게 이용한 것은 관찰 대상 유치원의 놀이터 환경이 운동놀이 시설 위주로 구성된 것과 놀이터에 소도구(혹은 이동기구)가 풍부히 제공되지 않은 것이 한 요인으로 작용했으리라 본다. 실내놀이실은 여러 가지의 흥미영역으로 구성되어 있고, 각 영역은 서로 다른 독특한 활동을 제공한다. 이에 유아들은 자신의 흥미와 수준에 적합한 어떤 영역에서의 활동을 특별히 선호하며 놀이할 가능성이 있다. 그러나 실외놀이터는 운동놀이시설 중심으로 구성되어 있기 때문에 유아들은 각 시설마다 차이가 분명한 활동을 경험하기 보다는 대체적으로 움직임 중심의 운동놀이를 많이 경험하게 된다. 모래놀이터와 놀이집의 경우, 운동

놀이시설과는 다른 경험을 제공하는 역할을 하고 있지만, 소도구가 제공되지 않은 모래놀이터와 역할집은 유아의 놀이를 활발히 촉진시키는 것에 한계가 있을 수도 있다.

따라서 본 연구에서는 유아들의 애착 특성에 따라 실외놀이시설에 대한 확연히 구분된 선호도의 차이를 발견하는 것이 어려웠으리라 생각된다. 이에, 보다 다양한 환경적 특징을 지닌 유아교육기관에서의 후속 연구가 이루어져야 할 필요가 있겠다.

2) 유아의 애착 유형에 따른 놀이형태 및 놀이상호작용

유아의 애착 유형에 따라 실외놀이시설에서의 인지적 놀이형태와 사회적 놀이형태, 놀이상호작용을 살펴본 결과 애착 유형 간에 통계적으로 유의한 차이가 있었다. 이에 대하여 구체적으로 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 인지적 놀이형태에 있어서 안정 애착 유아는 불안정 애착 유아보다 구성놀이와 극화놀이를, 그리고 불안정 애착 유아는 안정 애착 유아보다 기능놀이를 많이 하였다. 안정 애착 유아가 극화놀이를 보다 많이 한 결과는 영아를 대상으로 한 선행 연구(Slade, 1987)에서의 결과와 일치하는 것이다. 이로써 안정된 애착 관계가 영아기 동안의 놀이에서 뿐만이 아니라 유아기 동안 이루어지는 놀이에도 영향을 미침을 알 수 있다.

한편, Rubin 외(1983)는 상징놀이가 창의력, 기억력, 집단협동, 단어이해력, 공간인식, 충동 제어, 공간인식, 인지인식 기술 등 다양한 능력 발달에 중대한 원천적 힘을 제공한다고 하였다(이지향, 2003, 재인용). 즉, 활발한 상상놀이는 유아의 인지적, 언어적, 정서적, 사회적 발달에 긍정적인 영향을 미치며 전인적 발달을 도모하는 역할을 한다. 따라서 유아의 안정된 애착 관계는 상상놀이를 비롯하여 유아의 발달 과정에 긍정적인 영향을 미친다고 볼 수 있다.

둘째, 사회적 놀이형태에서 안정 애착 유아는 불안정 애착 유아보다 집단놀이를 많이 하였다. 이는 안정애착 유아가 사회적으로 인정되는 친사회적 행동을 많이 함으로써 또래와 사회적 관계를 잘 형성하는 반면, 불안정 애착 유아는 거부적이고 적대적인 행동을 많이 함으로써 또래와 원만한 사회적 관계를 맺기 어렵다는 선행 연구(Waters, Wippman & Sroufe, 1979; 양외점, 1994; 이숙희·김숙령, 1996)를 지지하는 것이다. 일반적으로 안정 애착 유아는 부모와의 관계에서 융통성 있고 일관성 있는 양육을 받음으로써 애정적이고 긍정적인 내적 실행모델을 형성하게 된다. 안정 애착 유아는 이러한 안정적인 표상 모델을 토대로 타인과의 관계에서 친사회적인 행동을 수행함으로써 원만한 대인관계를 형성하고, 타인으로부터 지지됨으로써 유능한 사회적 존재로 성장할 수 있게 된다. 이와 반대로, 불안정 애착 유아는 부모와의 관계에서 비 일관적이고 혼란스러운 양육을 받는 경향과 함께 부정적인 내적실행모델을 형성한다. 이에 따라 불안정 애착 유아는 낮은 자아존중감을 지니고 타인에 대한 부정적 기대와 믿음을 가지게 됨으로써 부족한 대인 관계 기술과 원만치 못한 사회적 관계를 지닐 수 있게 된다. 본 연구의 사회적 놀이형태 연구결과는 Bowlby의 유아의 애착 관계 및 내적실행모델 내용을 지지하는 것으로써 유아의 애착 관계가 대인관계에 영향을 미치는 중요한 요인이 됨을 밝히고 있다.

셋째, 놀이상호작용에서 안정 애착 유아는 불안정 애착 유아보다 긍정적 행동을, 그리고 불안정 애착 유아는 안정 애착 유아보다 부정적 행동을 많이 하였다. 이것은 안정적으로 애착된 유아들이 또래와의 상호작용에서 더 긍정적이고 덜 부정적이었다는 선행연구(Liberman, 1977; Fagot, 1997; 고경애, 1983; 이숙재, 2004; 임경민, 2004)의 결과와 일치한다.

안정 애착 유아는 긍정적 상호작용 중 대화나누기, 의견주고받기, 도움주고받기를 많이 하고 있었다. 이것은 안정 애착 유아가 안정적인 내적 실행모델을 기반으로 타인과의 관계에서 보다 자신감을 가지고 적극적, 주도적으로 행

동하고 있음을 보여주고 있는 것이라 할 수 있다. 반면, 불안정 애착 유아는 부정적 행동 중 신체·언어적 공격행동을 보다 많이 하고 있었다. 이것은 불안정 애착 유아가 불안정적인 내적 실행모델을 기반으로 타인과의 관계 속에서 안정적으로 상호작용하지 못하며, 공격적인 성향으로 행동할 가능성이 있음을 보여주는 것이라 하겠다. Laible과 Thompson(1998)은 아동의 내적 실행 모델은 정서의 이해 및 기억에 영향을 미친다고 보았다. 즉, 안정 애착 유아는 긍정적 사건을 더 잘 기억하는 반면, 불안정 애착 유아는 부정적 감정을 더 잘 기억하며 부정적 감정에 더 민감하다고 하였다. 그 이유는 불안정 애착 유아는 타인과의 상호작용에서 부정적 감정에 더 자주 노출되었기 때문이다(윤진영, 2001, 재인용). 이러한 유아의 타인과의 상호작용 방법은 유아들의 문제 행동과도 관련되는 것이기 때문에 유아기 애착의 중요성은 더욱 강조된다.

한편, 본 연구에서의 의존적 상호작용 결과는 두 애착 유형 간에 의미 있는 차이가 밝혀지지 않아, 안정 애착 유아와 의존적 상호작용 사이에 부적 상관이 있다고 밝힌 선행연구(이영, 나유미, 1999; 이숙재, 2004)와 일치하지 않는 결과를 보였다. 따라서 유아의 애착안정성과 의존성과의 관계에 대한 후속연구가 이루어져야 할 필요성이 있다.

3) 유아의 애착 유형에 따른 실외놀이시설의 활용 방법

안정 애착 유아와 불안정 애착 유아는 실외놀이시설을 활용하는 것에 있어서 저마다의 특징을 지니며 차이점을 보이고 있었다. 이를 토대로 세 번째 연구문제를 논의하면 다음과 같다.

첫째, 안정애착유아와 불안정애착유아는 각 시설이 지니는 구조적 특성이나 기능적인 요소, 형태 등을 가작화 하는 것에서 차이가 있었다. 이러한 차이는 복합놀이시설과 정글짐, 그리고 개방공간에서 두드러지게 발견되었다. 안정애

착유아는 각 시설을 가작화 하는 것에 있어서 매우 적극적이었다. 복합놀이시설의 위에서 아래로 내려가는 미끄럼, 미끄럼에 연결되어 있는 빈 공간, 링 터널의 좁은 공간, 정글짐의 수직적 구조, 시설들 사이에 존재하는 개방 공간 등 개개의 시설만이 지니는 기능적 요소와 구조적 특성을 이용하여 그에 적합한 여러 가지 가상공간을 만들어내었다. 반면, 불안정애착유아는 각 시설을 극화놀이를 하기 위한 배경공간으로써만 이용하는 모습을 보이며, 각 시설이 지닌 특징적인 요소들을 적극적으로 가작화 하지 않았다. 이러한 결과를 통해 유아의 안정된 애착 특성이 사물의 가작화 활동에 긍정적인 영향을 미친다는 것을 알 수 있다.

안정된 애착 유아들은 각 시설의 특징 이용하여 다양한 가작화 활동을 함에 따라 다양한 상상적 아이디어는 생각해내며 지속적인 가상놀이를 할 수 있었다. 반면, 불안정 애착 유아는 가작화 활동에 다소 적극적이지 않았기 때문에 그들의 극 중 스토리는 확장되는 경우가 드물었으며, 놀이 또한 지속적으로 이루어지는 경우가 드물었다.

이와 같은 결과를 통해 유아의 안정된 애착 특성이 가작화 활동을 지원함으로써 지속적이면서도 다양한 놀이가 이루어질 수 있도록 영향을 미치고 있다는 것을 알 수 있다.

둘째, 안정애착유아와 불안정애착유아는 시설을 이용하는 공간의 범위에서 차이가 있었다. 그리고 소품이나 자연물을 적극적으로 이용하는 것에서도 서로 다른 모습을 보였다.

안정애착유아는 복합 놀이 시설을 전체적으로 이용하며 다양한 놀이시설을 즐겼고, 개방공간에서는 공간과 공간 주변의 시설을 복합적으로 이용하며 놀이공간의 범위를 더욱더 넓혀갔다. 그리고 모래놀이터에서 안정 애착 유아는 모래놀이 용품을 비롯하여 놀이터 주변(혹은 교실 내)의 자연물과 페트병 등의 다양한 자료들을 놀이에 적극적으로 활용하였다. 이러한 모습은 안정된 애착 특성을 지닌 유아들이 주변 환경을 적극적으로 탐색하며, 그것을 매우 잘

활용하는 있다는 것을 보여주는 것이라 할 수 있다.

안정 애착 유아들은 다양한 시설과 도구를 사용함으로써 놀이를 지속적으로 할 수 있었고, 다양한 기능적 요소와 움직임 경험을 할 수 있었다. 즉, 안정 애착 유아는 오름대에서 놀이를 하다가도 미끄럼, 흔들다리, 링터널, 그네로 이동하며 오르내리기, 미끄러지기, 흔들리기, 들어가고 나오기 등의 여러 가지 요소를 경험할 수 있었다. 그리고 다양한 기능적 요소를 경험하는 과정에서 여러 가지 움직임을 표현하는 기회를 풍부하게 가질 수 있었다. 움직임에 대한 다양한 경험은 유아들의 운동기술능력과, 균형력, 조절력을 향상시키는데 영향을 미친다.

따라서 유아의 안정된 애착은 환경에 대한 탐색과정에 영향을 미치며 운동 발달과정이나 놀이의 지속성에 긍정적인 역할을 한다고 할 수 있다.

셋째, 안정애착유아와 불안정애착유아는 동일한 시설에서 같은 종류의 놀이를 하면서도 놀이를 이끌어어나가는 것에서 차이가 있었다. 이러한 모습은 특히 회전 기구에서 많이 관찰되었다. 안정 애착 유아는 회전 기구에서 또래와 함께 게임을 하자고 먼저 제안하거나 게임의 규칙과 방법을 구체적으로 제시함으로써 주도적인 역할을 하였다. 반면, 불안정애착유아는 또래와 상호작용하는 것에서 매우 소극적이었다. 그리고 회전 기구에서 게임을 할 때, 게임의 규칙과 방법을 정하는 것에서도 적극적이지 않았다.

이와 같은 결과는 Watere(1979)의 연구 결과 즉, 초기에 안정하게 애착 형성한 유아가 유치원에서 주도적인 역할을 하는 반면, 불안정하게 애착 형성한 유아는 사회·정서적으로 움츠러들고, 다른 유아들과 잘 섞여서 놀지 못했다는 것(이현섭 외, 2001, 재인용)과 같은 맥락이라고 할 수 있다.

놀이과정에서의 높은 주도성은 유아의 놀이를 지속시킴과 동시에 활성화시키는 역할을 한다. 따라서 유아의 안정된 애착 관계는 놀이의 주도성에 영향을 미치며, 지속적인 놀이가 이루어지게 하는데 긍정적인 역할을 한다고 할 수 있다.

이상에서 살펴본 바와 같이, 안정 애착 유아는 불안정 애착 유아보다 극화 놀이에 보다 활발히 참여하며 사물을 가작화하는 것에 적극적이었다. 그리고 집단형태의 놀이를 즐기며, 또래집단 속에서 긍정적으로 상호작용을 하고 있었다. 또한, 실외놀이시설을 복합적으로 이용하며 다양한 경험을 함과 동시에 지속적인 놀이를 하고 있었다. 이와 같은 본 연구의 결과는 유아의 안정된 애착 특성이 놀이 행동에 중요한 역할을 한다는 것을 시사한다.

최근에는 애착의 개념을 전 생애적인 관점에서 지속적으로 형성·유지되는 것이라고 보고 있다. 이에 부모뿐만이 아니라 교사에 대한 애착이 유아의 발달과정에 영향을 미친다는 연구결과가 제시되고 있다(Goossens, & van Ijzendoorn, 1990; 박지희, 1996; 이상은, 2000; 김영옥, 2003). 따라서 유아교육 기관에서의 유아와 교사 간의 애착안정성 역시 중요한 부분으로 다루어져야 할 필요가 있다.

2. 결론 및 제언

본 연구를 통하여 유아의 애착 유형에 따른 실외놀이시설의 선호와 놀이 행동 및 시설을 활용하는 방법의 특징에 대하여 살펴보았다. 본 연구의 결과로부터 얻은 결론은 다음과 같다.

첫째, 유아의 애착 유형에 따른 실외놀이시설 이용도를 살펴본 결과 안정 애착 유아와 불안정 애착 유아 모두 특별히 선호하는 놀이시설 없이 대부분의 실외놀이시설을 고르게 이용하고 있었다.

둘째, 인지적 놀이형태에서 규칙 있는 게임을 제외한 기능놀이, 구성놀이, 극화놀이에서 안정 애착 유아와 불안정 애착 유아 사이에 통계적으로 의미 있

는 차이가 있었다.

인지적 놀이형태에서 안정 애착 유아는 구성놀이와 극화놀이를 불안정 애착 유아보다 많이 하였고, 불안정 애착 유아는 기능놀이를 안정 애착 유아보다 많이 하였다.

사회적 놀이형태에서 안정 애착 유아는 집단놀이를 불안정 애착 유아보다 많이 하였다.

놀이상호작용에서 안정 애착 유아는 긍정적인 상호작용과 그 하위요인인 대화나누기, 도움주고받기, 의견주고받기를 불안정 애착 유아보다 많이 하였다. 반면, 불안정 애착 유아는 부정적인 상호작용과 그 하위요인인 공격 행동을 안정 애착 유아보다 많이 하였다.

셋째, 안정애착유아와 불안정애착유아는 실외놀이시설을 활용하는 방법에 있어서 차이가 있었다. 먼저, 각 시설의 형태와 구조를 가작화에 활용하는 것에서 안정 애착 유아가 불안정 애착 유아보다 적극적이었다. 그리고 시설을 이용하는 공간의 범위에 있어서 안정 애착 유아가 불안정 애착 유아보다 시설을 전체적으로 이용하는 경향이 있었다. 또한, 소품이나 자연물 등을 놀이에 활용하는 것에 있어서 안정 애착 유아가 불안정 애착 유아보다 적극적으로 활용하였다. 마지막으로, 놀이를 이끌어나가는 것에서 안정 애착 유아가 불안정 애착 유아보다 주도적인 역할을 하였다.

이상으로 살펴본 연구 결과를 토대로 후속연구를 위한 몇 가지 제언을 하면 다음과 같다.

첫째, 본 연구에서는 단 하나의 유치원에서 만 5세 유아만을 대상으로 애착 유형에 따른 실외놀이 이용도와 놀이행동을 관찰하였다. 실제로 유아교육기관의 실외놀이시설과 그 구조는 매우 다양하며, 각 연령별 놀이행동 특성 역시 다양할 것이다. 따라서 여러 다른 유아교육기관에서 다양한 연령층의 유아를 대상으로 하는 후속 연구가 이루어져야 할 것이다.

둘째, 본 연구는 유아의 애착유형에 따라 실외놀이에서 관찰이 이루어진 것으로 실외놀이에서 이루어진 선행 연구 결과를 중심으로 논의가 이루어지지 않았다. 실제로 애착과 관련된 선행 연구 중 유아의 애착유형에 따라 실외놀이에서 유아의 놀이형태와 놀이상호작용을 분석한 것은 거의 없는 실정이다. 따라서 애착 유형에 따른 실외놀이행동을 보다 다각적으로 살펴본 후속 연구들이 이루어져야 할 것이다.

셋째, 본 연구는 유아가 형성한 부모와의 애착특성에 따라서 놀이형태 및 놀이상호작용 관찰이 이루어졌다. 그러나 애착에 관한 최근 연구들은 교사도 부모와 형성하는 애착과는 독립적으로 유아의 애착대상이 될 수 있다는 결과를 제시하고 있다. 그러나 대부분의 애착에 관한 대부분의 연구들은 어머니나 교사와의 애착안정성 한쪽에서만 연구가 이루어졌고 이들을 동시에 비교 분석한 연구는 김영명(1997), 나종혜(1994), 이상은(2000) 등으로 미비한 실정이다. 따라서 어머니, 교사와의 애착을 비교하고 이들의 영향력에 대한 명확한 관계를 밝혀주는 후속연구들이 이루어져야 할 것이다.

넷째, 본 연구는 유아의 애착 유형에 따른 유아의 실외놀이형태 및 놀이상호작용을 살펴본 연구로, 유아를 대상으로 한 애착 연구는 대부분 사회적 능력을 살펴보았다. 그러나 유아의 애착 특성은 신체, 정서, 언어 등 전반적인 발달과정에 영향을 미칠 수 있으므로 이에 대한 심도 있는 후속 연구가 이루어져야 할 것이다.

참 고 문 헌

- 강인숙(2003). 교사 반응성 프로그램이 교사 및 유아의 상호작용에 미치는 효과. 동아대학교 대학원 박사학위논문.
- 고경애(1984). 모자녀 애착 관계가 유아의 행동발달에 미치는 영향: 사회적, 인지적 능력을 중심으로. 이화여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 고운정(2000). 5세 유아의 부모에 대한 애착이 또래 간 사회적 행동 및 사회적 능력에 미치는 영향. 배재대학교 대학원 석사학위논문.
- 김경연(1999). 실외 모래놀이 영역의 복잡성 수준에 따른 아동의 놀이행동. 연세대학교 대학원 석사학위논문.
- 김숙령(2001). 유아의 정신적 표상에 의거한 부모와 교사에 대한 애착 측정 도구 개발과 적용. 유아교육연구, 21(3), 95-117
- 김명준(2000). 실외 놀이 환경의 질적 수준과 유아의 놀이행동에 관한 연구. 동아대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김옥련(1993). 유치원 경영관리. 서울: 교육과학사.
- 김영명(1997). 어머니 및 보육교사에 대한 유아의 애착안정성에 따른 정서적 행동문제. 서울대학교 대학원 석사학위논문.
- 김영옥(2003). 어머니와 교사에 대한 유아의 애착안정성과 적응행동과의 관계. 숙명여대 대학원 석사학위논문.
- 나종혜(1994). 어머니와 탁아교사에 대한 유아의 애착 비교. 연세대학교 대학원 석사청구논문.
- 노현주(1995). 실외놀이터 유형에 따른 유아의 놀이형태. 이화여자대학교 대학원 석사학위논문
- 민정원(2001). 아동의 애착 안정성과 사회적 능력의 관계. 연세대학교 대학원 석사학위논문.
- 박영하(2005). 양육경험에 따른 유아의 애착 안정성. 중앙대학교 교육대학원

석사학위논문.

박지희(1996). 영아와 교사 간 애착 안정성에 관한 연구. 부산대학교 교육대학원 석사학위논문.

박화윤(1992). 유아교육기관의 질적 환경과 유아의 놀이형태와의 관계. 이화여자대학교 대학원 박사학위논문.

손정희(2002). 부산시내 유치원의 실외 놀이시설 및 설비에 관한 조사연구. 동아대학교 교육대학원 석사학위논문.

신동주(1999). 영유아를 위한 실외 놀이 환경 구성 지침. 서울: 교육과학사.

심운숙(1994). 유아교육기관의 실외환경에 관한 조사 연구. 원광대학교 교육대학원 석사학위논문.

양외점(1994). 유아의 애착 유형과 사회적 능력에 관한 연구. 숙명여자대학교 교육대학원 석사학위논문.

유정선(2004). 서울시 사립유치원의 실외놀이 실태와 교사의 인식. 교육과학연구, 35(1), 39-57.

윤진영(2001). 학령 전 아동의 애착 안정성과 자기지각 및 문제 행동 간의 관계에 대한 연구. 이화여자대학교 대학원 석사학위논문.

이경혜(1994). 유치원의 실외놀이장 시설·설비에 관한 연구. 건국대학교 교육대학원 석사학위논문.

이경일(2000). 유치원 실외놀이시설의 질적 수준에 따른 유아의 놀이행동 비교. 배재대학교 대학원 석사학위논문.

이민주(2002). 유아의 애착표상과 자아지각과의 관계. 연세대학교 대학원 석사학위논문.

이봉선(1998). 어린이집의 실외놀이터의 질적 수준에 따른 유아의 놀이행동 비교. 성신여자대학교 대학원 석사학위논문.

이상은(2000). 어머니와 교사에 대한 유아의 애착안정성과 사회적 능력. 한양대학교 교육대학원 석사학위논문.

- 이숙재(2004a). 유아를 위한 놀이의 이론과 실제(제3판). 서울: 창지사
- _____ (2004b). 부모에 대한 애착유형에 따른 유아의 놀이행동 및 정서표현. 한국영유아보육학 .38. 85-103.
- _____ (1994). 어린이 놀이터와 놀이행동에 관한 질적 연구. 유아교육연구. 14(1). 109-132.
- 이숙희 · 김숙령(1996). 아동의 부모에 대한 애착과 사회적 능력과의 관계. 아동학회지, 17(1), 87-100.
- 이영, 나유미(1999). 유아의 애착 및 어머니-유아상호 작용과 또래 상호작용간의 관계. 아동학회지. 20(3). 19-32.
- 이은화, 이경우, 이기숙(1985). 유아교육기관의 시설 및 설비에 관한 실태조사 연구. 논총 제 46집. 이화여자대학교 한국문화 연구원.
- 이지향(2003). 만 2세 유아의 상상놀이에 관한 연구. 이화여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 이진숙(2001). 유아의 애착 표상과 교사-유아관계 및 사회적 능력간의 관계. 경희대학교 대학원 박사학위논문.
- 이현섭 외 공저(2001). 아동발달심리. 서울: 학지사
- 인나영(1998). 물 공급 유무에 따른 7세 아동의 모래놀이의 내용과 형태. 서울대학교 대학원 석사학위논문
- 임경민(2005). 유아의 나레이티브 표상과 사회적 상호작용 간의 관계. 연세대학교 대학원 석사학위논문.
- 전풍자(1981). 놀이교육론. 유아교육연구. 3. 51-64
- 정옥분(2002). 아동발달의 이해. 서울: 학지사.
- 정은경(1999). 유치원 유아들의 실외놀이에 관한 문화 기술적 연구. 이화여자대학교 대학원 박사학위논문.
- 최경숙(1985). 아동심리학. 서울: 민음사.
- 최경순 · 홍계옥(1996). 유치원 유아의 모자녀 간 애착과 유아의 사회적 능력과

- 의 관계. 아동학회지, 17(1), 101-116.
- 한지현(2003). 어머니의 역할만족도 및 양육행동과 유아의 어머니에 대한 애착 유형과의 관계. 전북대학교 대학원 석사학위논문.
- 현정환(2005). 아동발달의 이해. 서울: 창지사.
- Ainsworth, M. D. S., Blehar, M. C., Waters, E., & Wall, S. (1978). *Patterns of attachment: A psychological study of strange situation*. Hillsdale, NJ: Erlbaum.
- Bakeman, R. & Brownlee, J. E. (1980). The Strategic Use of Parallel Play: A Sequential Analysis. *Child Development*, 51, 873-87.
- Belsky, J., & Rovin, M., (1987). Temperament and attachment security in the Strange Situation : An experimental rapprochement . *Child Development*, 58, 787- 795.
- Bowlby, J. (1973). *Attachment and loss: Vol. 2. Separation*. New York: Basic Books.
- Bowlby, J.(1982). *Attachment and loss: Vol. 1. Attachment(2d)*. New York: Basic Books.
- Bretherton, I.(1985). Attachment theory: Retrospect and prospect. In I. Bretherton, & E. Waters (Eds.), *Growing points of attachment theory and research: Monographs of the society for research in child development. Vol. 50* (3-35). Chicago: University of Chicago Press.
- Bretherton(1992). The origins of attachment theory: John Bowlby and Mary Ainsworth, *Developmental Psychology*, 28, 759-775
- Bretherton, I., & Munholland, K. A. (1999). Internal working models in attachment relationships : A construct revised. In J. Cassidy & P. R. Shaver (Eds.), *Handbook of attachment* (89-114). New York : Guilford.

- Bretherton., I., Prentice, C., & Ridgeway, D. (1990). Family relationships as represented in a story-completion task at three-seven and fifty-four months of age. In I. Bretherton & M. E. Watson(Eds.), *Children's perspective on the family: New Directions for Child Development*, 48, 85-105. New York
- Bretherton, I., Ridgeway, D., & Cassidy, J.(1990). Assessing internal working models of the attachment relationships: An attachment story completion task for 3-year-olds. In M.T. Greenberg, D. Cicchetti, and E. M. Cummings, (Eds.), *Attachment in the preschool years: Theory, research, and intervention*, (273-308) Chicaco: University of Chicago Press.
- Cheyne, J. A. & Rubin, K. H. (1983). Play Precursor of Problem Solving in Preschoolers, *Developmental Psychology*. 19. 279-84
- Erickson, E. H.(1963). 윤진, 김인경 공역(1988), 아동기와 사회. 서울: 중앙적성출판.
- Fagot, B. L. (1997.) Attachment, parenting and peer interactiond of toddler children. *Developmental Psychology*, 33(3), 489-99
- Fergus & Hughes(1995). 허선자 역(1997). 유아의 놀이와 발달. 서울: 창지사.
- Freud, S. (1938). *An out line of psychoanalysis*. London: Hoarth.
- Frost, J. L. (1992). *Play and Playscapes*. Albany, NY: Delmar.
- Frost, J. E & Klein, B. L. (1979). *Children's Play and Playgrounds*. Boston: Allyn & Bacon.
- Frost, J., Shin, D., & Jacobs, P. (1998). Play enviroments and children's play. In Saracho & Spodek (Eds.),, *Multiple perspectives on play in early childhood education*. Albany, NY: State University of New york Press.

- Goossens, F. A. & van Ijzendoorn, M. H. (1990). Quality of infants' attachment professional caregivers: Relation to infant-parent attachment and day-care characteristics. *Child Development*, 61, 832-7.
- Johnson, J. E. & Christie, J. F. (1999). 신은수 외 공역(2001). 놀이와 유아교육. 서울: 학지사.
- Liberman, A. F. (1977), Preschooler's competence with a peer: Relations with attachment and peer experience. *Child Development*, 48, 1277-87.
- Hazen, N. L., & Durrett, M. E. (1982). Relationship of security of attachment to exploration and cognitive mapping abilities in 2-years-olds. *Developmental psychology*, 18, 751-59.
- Lewis, M. (1979). The social determination of play. In B. Sutton-Smith (Ed.), *Play and learning*. New York
- Lieberman, A. F. (1977). Preschoolers' competence with a peer: Relations with attachment and peer experience. *Child Development*, 48, 1277-87
- Lutkenhaus, P., Grossmann, K. E., & Grossmann, K. (1985). Infant-mother attachment at twelve months and style of interaction with a stranger at the age of three years. *Child Development*, 56(6), 1538-42.
- Maccoby, E. E., & Master, J. C. (1970). Attachment and dependency. In P. H. Mussen (Ed.). *Carmichael's manual of child psychology* (3rd ed., Vol. 2, 73-158). NY: Wiley.
- Main, M. (1991). Metacognitive Knowledge, metacognitive monitoring, and singular(coherent) vs. multiple(incoherent) model of attachment. In C. M. Parkes, J. Stevenson-Hinde, and P. Marris (Eds.). *Attachment*

- across the life cycle* (125-59). New York: Routledge.
- Main, M., Kaplan, N., & Cassidy, J. (1985). Security in infancy, childhood, and adulthood: A move to the level of representation. In I. Bretherton and Waters (Eds.), *Growing point of attachment theory and research. Monographs of the Society for Research in Child Development, 50(1-2)* (66-104). Chicago: University of Chicago Press.
- Main, M., & Solomon, J. (1986) Discovery of a new, secure-disorganized/disoriented attachment pattern. In T. B. Brazelton & M. Yogman (Eds.), *Affective development in infancy*. (95-124). Norwood, NJ: Ablex .
- Moore, N. V., Evertson, C. M. & Brophy, J. E. (1974). Solitary Play: Some Functional Reconsiderations. *Developmental Psychology, 10*. 830-34.
- Oppenheim, D., & Waters, H. S. (1995). Narrative processes and attachment representations : Issues of development and assessment. *Monographs of the Society for Research in Child Development, 60 (2-3)*, 197-615.
- Perry, D. G., Bussey, K.(1984). 최상진, 최순영 역(1989). 인간의 사회적 발달. 서울: 성원사
- Rubin, K. H. (1982). Non-Social Play in preschoolers: Necessary evil?, *Child Development, 53*, 651-57.
- Schaffer, H. R. (1971). *The Growth of sociability*. Baltimore: Penguin Books.
- Slade, A., (1987). Quality of attachment and early symbol play. *Developmental Psychology, 23*, 78-85.
- Schrader, C. T. (1990). Symbolic Play as a Curricular Tool For Early Literacy Development. *Early Childhood Research Quarterly, 5*. 79
- Solomon, J., & George, C. (1999). The measurement of attachment security

- in infancy and childhood. In J. Cassidy, P. R. Shaver(Eds.), *Handbook of attachment: Theory, research, and clinical applications*(287–318). NY: The Guilford Press.
- Turner, P. 1. J.(1991). Relations between attachment, gender, and behavior with peers in preschool. *Child Development*, 62, 1475–88.
- Verschueren , K., Marcoen, A. (1999). Representation of self and social competence in kindergarteners : Differential and combined effects of attachment to mother and to father. *Child Development*, 70(1), 183–201.
- Verschueren, K., Marcoen, A., & Schoefs, V. (1996). The internal working model of the self, attachment, and competence in fives-year-olds. *Child Development*, 67(5), 2493– 2511.
- Waters, E., & Deane, K. E. (1985). Defining and assessing individual differences in attachment relationships: Q-Metrology and the organization of behavior in infancy and early childhood. In I. Bretherton & E. Waters (Eds.), *Growing points in attachment theory and research. Monographs of the Society for Research in Child Development*, 50, 41–65.

ABSTRACT

Availability of Outdoor Play Equipment and Play Behaviors on the Playground according to Children's Attachment Style

Kim, So-Jin

Department of Early Childhood Education

The Graduate School

Sungshin Women's University

The purpose of this study is to identify children's preference for the outdoor play equipment, the difference of children's outdoor play behaviors and characteristics of using the outdoor play equipment according to children's attachment style.

The research topics are as follows:

1. What is the children's preference for outdoor play equipment according to the attachment style?

2. Is there any difference in children's play behaviors according to the attachment style?
 - 1) Is there any difference in children's cognitive play style?
 - 2) Is there any difference in children's social play style?
 - 3) Is there any difference in children's social interaction?

3. What is the characteristic of using the outdoor play equipment according to the attachment style?

The search site is 'kindergarten Y' located in Seoul. The number of being participated in this study is 52. They are consisted each 26 securely attached and insecurely attached children. To classify children's attachment style, the ASCT was invented by Bretherton, Ridegeway, & Cassidy(1990) and modified by the Jin-Sook Lee(2001) was applied. To look into the play style and social interaction, Frost(1992)'s play observation form and Holloway and Ekickson(1988)'s categories was used. Holloway and Ekickson(1988)'s categories was modified by In-Sook Kang(2002). The forms of the observation had modified and supplemented through preliminary research.

children's play behavior were observed by the method of time-sampling

: 20 sec-observation and 10 sec-recording.

: Each child was observed 30 times.

The collected data was statistically analyzed by frequency, percentage, t-test.

This investigator observed them participating in children's outdoor play, with the purpose of analyzing how they utilize the outdoor play equipment for their play; 10 securely attached children, 8 insecurely attached children. The number of collecting case was 68. The collected case was arranged and reorganized according to securely attached and insecurely attached children's utilization of the outdoor play equipment.

The results of this study are as follows :

First, Nothing to preference specially, securely attached and insecurely attached children utilized lots of the outdoor play equipment.

Second, Securely attached children showed more constructional-play and symbolic-play. And the insecurely attached children showed more functional play.

Securely attached children were tented to group-play more than insecurely attached children.

Securely attached children showed positive social interactions, comparing insecurely attached children showed negative social interactions.

Third, There are the significant differences in children's utilization according to the attachment style.

Securely attached children did make-believe play actively using the play equipment's form and structural feature, played utilizing play equipment's area widely, and utilized toys or natural objects positively more than insecurely attached children. Also Securely attached children played the role of leader in their play more than insecurely attached children.

부 록

<부록 I> 실외놀이터 평가도구

<부록 II> 애착 이야기 완성 과제(ASCT)

<부록 III> 실외놀이기구 시설 이용도 및 놀이행동 관찰표

<부록 I> 실외놀이터 평가도구(3~8세용)

I. 실외놀이터에 어떠한 시설들이 있는가?

각 항목에 대하여 보유의 여부와 기능의 정도에 따라 0~5점으로 평가하십시오.

1. 탈것이 다닐 수 있는 단단한 바닥
2. 모래 놀이터와 모래 놀이 기구
3. 극화놀이를 위한 구조물이나 도구
4. 동시에 많은 유아들이 놀 수 있으며 다양한 시도와 놀이 선택을 할 수 있는 복합놀이기구
5. 기어오르거나 파면서 놀 수도 있는 흙더미
6. 그늘을 제공해 주며 자연에 대한 탐구와 놀이를 할 수 있는 나무 및 자연적인 공간
7. 수직적으로나 수평적으로 다양한 유형의 공간을 제공하며 접근 영역과의 연계성이 고려된 영역구성
8. 다양한 종류의 물놀이 시설 및 설비를 갖춘 영역
9. 타이어, 나무판, 벽돌 등 주변에서 쉽게 구할 수 있는 물건들을 이용하여 구성놀이를 할 수 있는 영역
10. 안전하게 재구성된 못 쓰는 차나 배, 혹은 모조 구조물
11. 미끄럼틀이나 그네, 오르기를 위한 기구 등 활동적인 놀이를 위한 시설
12. 조직적인 게임을 위한 잔디밭과 같은 부드러운 소재의 바닥
13. 터널, 벽감, 놀이집, 숨을 수 있는 공간 같은 개인적인 공간
14. 유아의 안전을 도모하면서도 놀이에 활용할 수 있는 담, 문, 벽
15. 유아들의 놀이로부터 보호되어지면서도 쉽게 접근할 수 있는 곳에 식물을 키울 수 있는 영역과 이를 위한 도구
16. 동물을 키울 수 있는 영역과 이를 위한 도구
17. 유아들을 햇빛이나 비로부터 보호하며 실내와 실외를 연결시켜 주는 전이지역

18. 실외놀이 기구나 도구 등을 저장할 수 있고, 유아들이 스스로 물건을 꺼내고 정리하기 쉽도록 설계되어 있는 창고
19. 실외에서 쉽게 접근할 수 있는 곳에 마련되어 있는 옷걸이와 화장실, 식수대와 유아나 성인들이 앉아서 쉴 수 있는 그늘 영역과 의자
20. 미술이나 읽기 등의 활동을 위한 테이블이나 시설들

II. 실외놀이터는 상대적으로 보수상태가 좋고 안전한가?

각 항목에 대하여 보수상태와 안전도에 따라 0~5점으로 평가하십시오.

1. 가까이 있는 위험한 곳을 차단시키는 울타리가 있다.
2. 모든 오르기 기구나 움직이는 기구 밑에 추락 시 유아를 보호해 줄 수 있는 8~10인치 두께의 모래 같은 부드러운 물질이 깔려있으며, 이들이 흘러 내려가지 않도록 턱이 설치되어 있다.
3. 놀이기구의 크기가 유아의 연령에 적합하며, 모든 오르기 기구의 높이는 6~7피트까지로 제한되어 있다.
4. 깨진 유리조각, 뾰족한 돌, 전기 위험, 위생적인 위험으로부터 안전하다.
5. 놀이기구들의 연결부분들이 안전하게 맞물려 있다.
6. 뾰족하게 튀어 나오거나 부서진 부분, 유아에게 유해한 물질이 없으며, 금속으로 만든 기구들은 뜨거운 햇볕에 노출되어 있지 않다.
7. 그네의 앉는 부분은 가볍고 부드러운 재질로 되어 있다.
8. 모든 안전장치는 점검과 보수가 잘 되어 있다.
9. 유아의 머리가 끼지 않도록 기구에 있는 공간들의 크기가 고려되어 있다.
10. 놀이기구들은 안전하게 고정되어 있으며, 휘어지고, 깨지고, 기울어진 부분이 없다.

<부록 II> 애착 이야기 완성 관제(ASCT)

I. 이야기 내용

1. 연습 이야기: 생일파티 이야기(엄마, 아빠, 두 아이, 식탁, 생일 케익)

검사자: “이 이야기를 위해서는 탁자가 필요해. 그리고 이것(케이크)도 필요하고.. 이것이 무엇이었지(유아에게 케익을 보여주며, 이름을 말하기를 기다린다)..”

“맞았어, 생일 케익이지. 이제 선생님이 하는 이야기를 잘 들어보렴.”

“어느 날 엄마가 아주 맛있는 생일 케익을 사오셨어. 그리고 식구들을 부르셨단다.”

엄 마: “할머니, 여보, 어서 오세요. 애들아, 어서 오렴. 생일파티를 하자”

검사자: “자, 다음에 어떤 일이 일어날 것 같니? ○○가 선생님한테 보여줄 수 있겠니?” (유아가 인형들을 가지고 이야기를 해보도록 격려한다. 아이가 꺼려하면, 인형을 움직이며 이야기 하는 것을 시범 보인다)

2. 애착 관련 이야기

#1. 주스를 엔질렀어요 (엄마, 아빠, 두 아이, 탁자, 컵과 접시)

검사자: “이제 선생님이 새로운 이야기를 한 들려줄게”

(식탁위에 있는 케이크를 치운다)

이제 가족들이 함께 저녁식사를 하려고 한단다.

(그릇이 들어있는 상자를 흔들며)

“저녁 식사를 하려고 상을 차리는데 ○○가 도와줄 수 있겠니?”

(그릇 상자를 유아에게 주고 유아가 식탁을 차릴 때까지 기다린다. 필요하다면 유아를 돕는다.)

“가족들이 식탁에 앉아서 저녁을 먹고 있단다. 그런데 선희가 주스를 마시려

고 하다가 주스를 엇지르게 되었어”

(인형으로 컵을 넘어뜨리게 하고, 유아가 컵을 볼 수 있게 한다)

“어떤 일이 일어날지 보여 줄 수 있겠니?”

#2. 무릎을 다쳤어요 (엄마, 아빠, 두 아이, 잔디, 바위)

검사자: “여기는 공원이야. ○○는 엄마, 아빠와 함께 공원에 가본 적이 있니?”

“어느 날, 가족들이 공원에 산책을 갔단다. 이 공원에는 이렇게 높은 바위가 있었어.”

아 이: “엄마, 아빠, 저 좀 보세요. 제가 이렇게 높은 바위를 올라가고 있어요” (인형이 열심히 바위에 올라가는 모습을 보여준다. 인형이 바위에 오르다가 떨어지게 한다) “엉...엉.. 무릎을 다쳤어요”(우는 소리로)

검사자: “어떤 일이 일어날지 보여 줄 수 있겠니?”

#3. 내 방에 괴물이 있어요 (엄마, 아빠, 두 아이, 침대, 담요)

검사자: “선생님의 이야기를 잘 들어보렴”

엄 마: (엄마가 유아 인형 쪽을 향하게 하고, 말을 하면서 조금씩 움직인다)

엄마가 선희에게 “이제 잠잘 시간이라. 방에 가서 잠을 자야지”

아 빠: (엄마가 같은 동작으로) “이제 방으로 가서 잠을 자야지”

아 이: “알았어요. 지금 잠자리 갈게요” (유아 인형이 침대로 걸어가게 한다)

검사자: “그래서 선희는 자기 방으로 가서 문을 열었어요”

아 이: “엄마, 아빠, 내 방에 괴물이 있어요! 내 방에 괴물이 있단 말이에요(놀란 목소리로)

검사자: “어떤 일이 일어날지 보여 줄 수 있겠니?”

#4. 부모님이 여행을 가셨어요 (엄마, 아빠, 두 아이, 할머니, 잔디, 자동차)

검사자: “여기는 집 앞이고, 이것은 선희 가족의 자동차란다”

(엄마, 아빠가 아이들과 할머니를 바라보게 하고, 유아 앞쪽에 차를 놓는다.)

검사자: “자, 여길 보니까, 엄마와 아빠가 여행을 가시려고 하는 것 같구나”

엄 마: “애들아, 엄마 아빠가 여행을 가려고 한단다. 엄마 아빠는 내일 돌아 올거
야.”(아이들에게 이야기를 하며 조금씩 움직인다)

아 빠: “그래. 엄마 아빠가 여행을 가있는 동안에, 할머니께서 너희들과 함께 계실거
야.”(아이들에게 이야기를 하며 조금씩 움직인다)

(차를 출발하게 하고 테이블 밑으로 내려놓아 보이지 않게 한다)

검사자: “어떤 일이 일어날지 보여 줄 수 있겠니?”

#5. 부모님이 돌아오셨어요 (엄마, 아빠, 두 아이, 할머니, 잔디, 자동차)

검사자: “엄마, 아빠가 떠나신 다음날, 할머니께서 창밖을 바라보고 계시다가 이렇게
말씀 하셨어”

할머니: “애들아, 이리 와봐라. 엄마 아빠가 여행에서 돌아오셨단다”

(부모님을 태운 차를 탁자 아래에서 꺼내어 그것들을 아이 인형들과 떨어진 위치에
둔다. 유아가 “집”쪽으로 차를 운전할 수 있게 하고, 유아가 그렇게 하지 않을 경우엔
검사자가 개입한다)

검사자: “어떤 일이 일어날지 보여 줄 수 있겠니?”

II. ASCT Coding Manual

1. Golby, Bretherton, Winn & Page(1995)

1) 스토리-텔링 과정(회피, 비전형적 코드)

S1 회피

이야기 갈등의 회피는 다음과 같은 유아의 행동으로 나타날 수 있다.

- “어떤 일이 일어날지 줄 수 있겠니?”라고 할 때, 어깨를 움츠리거나 다른 데를 쳐다보면서 “몰라요”, “아무 일도 없어요”라고 반응한다.

- 그 일이 일어나지 않았다고 말하면서 문제를 부정한다.
(예: “ 그 아이는 무릎을 다치지 않았어요”)
- 이야기 갈등이 해결되기 전에 일어서서 나가거나 탁자 아래에 숨는다.
- 제시된 이야기가 해결되기 전에 면접자에게 다른 이야기를 해달라고 한다.
- 인형 옷에 대하여 말하는 등, 주제와 관련이 없거나 부적절한 이야기를 한다.

S2 괴상하고 부정적인 사건(bizarre negative event)

이러한 사건들은 매우 부정적인 분위기를 전달하고, 원래의 이야기 도입부와 관련될 수도 있고 관련이 없을 수도 있다. 대개는 상처나 죽음과 관련이 있다. 이 코드는 “앞뒤가 맞지 않는 사건”코드보다 우선한다.

(예)

- 주스: 아이 인형이 주스를 엮지는데 처벌로 손을 절단 한다.
(또는 다른 심한 신체적 처벌)
- 괴물: 괴물이 인형을 한 번 또는 그 이상 공격하거나 인형을 먹어치운다.
- 재결합: 자동차가 충돌해서 모두 죽거나 불이 나서 집이 모두 탄다.

S3 앞뒤가 맞지 않는 사건(disjointed event)

이 코드는 하나 혹은 그 이상의 연결되지 않는 행동들, 예컨대 분절되고, 일관성이 없고, 반복적이며, 이야기 흐름을 따라가기 어렵거나, 원래의 이야기 맥락에서 이해되지 않는 경우 등이다

(예)

- 주스: 유아가 “아이가 탁자를 치우고 대신 거기에 컵을 놓아요” 라고 말한다. 그리고 탁자를 치운 다음 컵을 내려놓는다. 그 다음 “그리고 그 아이들이 컵을 깨버렸어요”라고 한다.

2) 이야기 해결코드

R1 해결된 결말(resolved ending)

이야기 도입부에 제시된 문제가 인식되어 해결된 경우에 사용된다.

(예)

- **주스:** 유아가 비신체적 처벌을 수용한다.
이야기 속의 인물이 주스를 닦거나 컵을 줍거나 다시 주스를 따른다.
- **무릎:** 부모, 형제, 또는 아이 인형이 무릎을 다친 것을 알고 보살핀다.
- **괴물:** 괴물의 존재가 인식되고 아이나 다른 인물에 의하여 제거된다.
혹은 아이가 위안을 얻는다.
- **격리:** 부모가 계시지 않은 동안 아이가 어떤 활동을 수행한다. 부모를 보고 싶어 하는 감정을 표현할 수도 있고 그렇지 않을 수도 있다.
- **재결합:** 재결합 행동 또는 친사회적 반응이나 활동에 의하여 부모가 돌아온 것이 인식된다.

R2 피상하게 꼬인 해결된 결말(resolved ending bizarre twist)

이 코드는 문제가 해결되기는 하지만, 곧 피상한(대개는 부정적인) 사건이 뒤 따르는 경우로 끝나는 경우에 사용한다.

(예)

- **재결합:** 가족들이 부모님이 타고 온 차를 타고 여행을 떠나지만, 자동차가 충돌해서 모두 죽는다.

R3 해결되지 않은 결말(unresolved ending)

이야기 도입부에 제시된 문제가 언급되거나 처리되지 않을 경우, 이야기가 해결되지 않은 것으로 간주된다.

(예)

- **주스:** 아이가 매를 맞고 자기 방에서 다시 나올 수 없거나, 주스를 닦지도 않고 다시 따르지도 않는다.

3) 이야기의 일관성 평가

일관성 척도는 유아가 이야기의 갈등을 언급한 다음, 분명하고 이해할 수 있고 자연스러운 이야기를 제시하는 정도를 평가한다.

C1 매우 일관적

매우 일관된 이야기를 제시하는 유아는 머뭇거리지 않고 이야기의 갈등을 언급한다. 그리고 이야기 도입부에 관련된 이야기를 완성하며, 이야기의 전반적인 흐름과 정서적 분위기에 있어서 모순이 없다. 유아는 그럴듯한 사건의 진행과정을 제시하고, 이야기의 흐름에서 벗어나지 않는다. 또한 유아의 이야기가 완전하게 끝나며 유아는 기록자가 이야기 줄거리를 따라갈 수 있는 분명한 정보를 충분히 제공한다.

C2 약간 일관적

약간 일관성 있는 이야기를 제시하는 유아는 적절한 이야기 해결책을 제시하지는 않지만, 이것이 가끔씩 나타나는 회피, 괴상하고 부정적인 사건 또는 앞뒤가 맞지 않는 이야기와 혼합된다. 유아가 이야기를 일관성 있게 시작하지만 한두 번 정도 이야기 줄거리가 연결되지 않을 수 있다. 또는 유아가 처음에는 다소 회피적이거나 앞뒤가 맞지 않지만 그 다음에는 일관성 있게 이야기 갈등을 언급하고 원만한 해결책을 제시할 수도 있다.

C3 비 일관적

비 일관적인 이야기를 제시하는 유아는 다음 요건 중 하나를 충족해야한다.

- 유아가 완전히 회피적이다.
- 유아의 이야기가 완전히 괴상하고-부정적이다.
- 유아의 이야기가 완전히 앞뒤가 맞지 않다.

2. Goodman, Andrew, & Jones (1992)

1) 일반적 기준

(1) 안정 애착 기준

유아가 해당 주제에 관하여 3번의 질문 내에서 이야기의 핵심적 주제를 이야기한다. 이야기는 청자가 충분히 이해할 수 있을 만큼 일관성이 있고, 이야기에 대한 해결책이나 결과를 포함해야 한다. 이야기가 꼭 해피엔딩으로 해결될 필요는 없다

(2) 불안-회피 애착 기준

유아는 이야기 주제에 관하여 4번의 질문을 할 때까지 이야기의 핵심 주제를 회피, 부정, 무시한다. 유아는 “모르겠어요”, “다른 이야기 해주세요”라고 말함으로써 자신의 회피를 전달할 수 있다. 또한 질문에 대한 반응을 방어하기 위하여 단순히 이야기의 줄거리를 재연하거나, 다른 이야기를 지어낼 수 있다. 그리고 새로운 이야기를 요구하거나 혹은 가족의 이름을 반복할 수 있으며 동시에 면접자의 요구를 만족시키려고 노력한다.

(3) 불안-비조직 애착 기준

유아가 이야기의 핵심 주제를 해결 또는 회피하기 보다는 오히려 이야기의 맥락에서 벗어난 혼란스럽고 공격적인 요소가 포함된, 괴상하고 비조직적인 반응을 한다. 이러한 반응을 회피애착 유아처럼 방어적 목적으로 사용하려고 하지만 핵심 주제에 내재된 불안을 회피하지 못한다. 즉, 이들 유아는 방어적이거나 회피적인 전략이 실패하는 대신, 일관성 없고 서툴게 반응하는 경향이 있다. 유아가 어머니나 할머니에게 처벌적이거나 양육적인 부모역할을 취하는 역할전환 역시 비조직 애착으로 간주된다. 하늘의 불, 걸어 다니는 물고기 등과 같은 초현실적인 요소가 나타날 수도 있다.

2) 각 이야기에 대한 구체적 기준

(1) 주스를 엮질렀어요

① 안정 애착 기준

아이가 엮질러진 주스에 대하여 이야기해야 한다: 주스를 닦는다. 어머니나 할머니가 화를 내거나 훈육하는 것이 폭력적이거나 극단적이지 않다.

② 불안-회피 애착 기준

엮질러진 주스 이야기가 회피, 무시되거나, 주인공이 주스를 엮지른 것에 대하여 그들이 하는 행동을 언급하지 않은채 다른 가족원이 주스를 엮지른다.

③ 불안-비조직 기준

주스 이야기에 대하여 괴상하고 비조직적인 반응. 폭력적이거나 극단적인 처벌, 화를 내는 행동 등이 포함된다.

(2) 무릎을 다쳤어요

① 안정 애착 기준

가족원 중의 한 사람이 주인공의 고통에 반응한다. 안아주거나 붕대를 감아주거나, 아이를 병원이나 집에 데려 가는 등, 고통이 인식되고 해결되어야 한다. 다른 가족원이 올라가 넘어지거나 넘어지지 않을 수도 있다. 그러나 주인공의 고통이 처리되어야 한다.

② 불안-회피 애착 기준

다친 무릎에 대한 주제가 회피되거나 무시된다. 다른 가족원이 바위에 올라가 무릎을 다시치거나 다친 무릎에 대하여 그들이 하는 행동에 대해 언급되지 않은 상태로 다른 가족원이 바위에 올라가 무릎을 다치거나 주인공을 혼내고, 처벌한다.

③ 불안-비조직 기준

다친 무릎 이야기에 대해 괴상하고 비조직적인 반응이 나타나는데, 여기에는 폭력적이거나 극단적인 상초나 가족원의 죽음 등이 포함될 수 있다.

(3) 내 방에 괴물이 있어요

① 안정 애착 기준

어머니나 할머니가 괴물에 대한 주인공의 공로를 알아채어 해결해주거나 주인공이 안정감을 구하기 위해 가족원에게 접근하고, 결국 유아가 잠이 들 수 있다.

② 불안-회피 애착 기준

괴물 주제가 회피되거나 무시된다: 다른 가족원이 괴물에 대하여 하는 행동에 대하여 언급되지 않은 채, 무서워하는 주인공을 폭평하거나 조롱할 수 있다. 없애버린 괴물이 다시 돌아올 수도 있다.

③ 불안-비조직 애착 기준

괴상하고, 비조직적인 반응이 나타나는데, 여기에는 괴물이 폭력적으로 주인공이나 엄마, 할머니를 죽이거나 폐배시키는 이야기가 포함될 수 있다.

(4) 부모님이 여행을 가셨어요

① 안정 애착 기준

주인공이 어머니의 부재에 대한 반응에서 대처하는 행동을 보인다: 어머니를 찾거나, 할머니나 동생과 놀거나, 잠을 자는 행동. 또는 어머니와 함께 남으려고 하거나 어머니가 계시지 않아 우는 행동을 보일 수 있다.

② 불안-회피 애착 기준

격리 주제가 회피되거나 무시된다. 어머니가 떠나 있는 동안 아이가 하는 행동이 언급되지 않은 상태에서 할머니가 심하게 주인공을 처벌한다. 또한 4번의 질문을 한 다음에야 주인공이 어떤 행동을 한다.

③ 불안-비조직 애착 기준

격리 이야기에 대하여 괴상하고 비조직적인 반응을 할 경우, 여기에는 주인공이 할머니를 때리는 경우 등이 포함될 수 있다.

(5) 부모님이 돌아 오셨어요

① 안정 애착 기준

가족원이 서로 얼굴을 마주 보고 서로를 포옹하거나, 재결합에 대한 이야기를 하

거나, 혹은 공동의 가족 활동을 수행한다. 핵심 주제에 대한 단 한 번의 질문만이 주어질 수 있다.

② 불안-회피 애착 기준

재결합 주제가 회피, 거부, 무시되는 경우이다. 즉, 면접자는 어머니가 집에 오신 후에 자녀가 어떻게 하는지에 대한 반응을 유도하기 위하여 2번 이상 핵심 주제에 대하여 질문해야 한다. 주인공의 재결합을 말하지 않은 상태에서 자기 혼자 여행을 떠날 수 있다.

③ 불안-비조직 애착 기준

재결합 이야기에 대한 괴상하고 비조직적인 반응, 즉, 주인공에 대한 어머니의 폭력, 혹은 그 반대의 경우, 가족원들 간의 원활하지 못한 대화, 가족원이 차를 타고 떠나 사고를 당하는 경우 등이 포함될 수 있다.

Ⅲ. ASCT 기록지

학 급 : 성 별 : 남 · 여 이 름 :		면접 일시 : 월 일 검 사 자 :			
이야기	내용 코드 이야기 내용 요약	과정 코드	해결 코드	이야기 일관성	애착유형 분류
# 1					
# 2					
# 3					
# 4					
# 5					
비고					

